International Unicycling Federation

2008 Wettkampf Regelbuch

bereitgestellt von der GUNF German Unicycling Federation *in Zusammenarbeit mit:*

Stand 06/2008 (prelaminary)

Copyright © 2008 by the International Unicycling Federation, Inc. All rights reserved.

Übersetzung: Felix Dietze, Moritz Hahn, Rocco Schulz, Marco Schmidt, Franz Brandl, Petra Plininger, Olaf Schlote, Rolf Sander, Wolfgang Schaper

Korrektur Lesung: Marc Häfliger, Wolfgang Schaper, Doreen Steffen, Christoph Vogel

Für weitere Fragen kontaktieren sie bitte die Internationale Unicycling Federation oder die GUNF (www.unicycling.org/iuf / www.gunf.de)

Inhaltsverzeichnis

1 ALLGEMEINE REGELN UND DEFINITIONEN 5
1.1 Dies sind die offiziellen IUF-Regeln 5
1.2 Optionen des Gastgebers - Unicon 5
1.3 Bekanntmachung, Offenlegung,und Kommunikation 6
1.4 Veröffentlichung der Regeln 6
1.5 Namen und Terminologie 6
1.6 Rechte über die Wettbewerbs Daten 7
1.7 Veröffentlichung der Resultate 7
1.8 Registrierungs- Formulare 7
1.9 Program Heft 7
1.10 Strecke 7
1.11 Wetter 7
1.12 Öffentliche IUF Versammlung 8
1.13 Fahrfläche für die artistischen Disziplinen 8
1.14 Offener Trainingsbereich 8
1.15 Material & Ausrüstung 8
1.16 Ausbildung der offiziellen Helfer 8
1.17 Vertretene Nationen 8
1.18 Rennen 9
1.19 Artistik 9
1.20 Persönliche Verpflichtungen 9
1.21 Regelkenntnis 9
1.22 Euer Privileg 9
1.23 Definitionen 9
2 REGELN FÜR EINRADRENNEN 11
2.1 Kategorien 11
2.2 Einräder für Rennen 12
2.3 Kleidung 12
2.4 Start 12
2.5 Fehlstarts 12
2.6 Zieleinlauf 13
2.7 Benutzung der Bahnen 13
2.8 Bahnzuweisung 13
2.9 Gemischte Altersklassen in einem Lauf 13
2.10 Überholen 13
2.11 Abstiege 14
2.12 Fremde Hilfe für Rennteilnehmer 14
2.13 Regelwidriges Fahren 14
2.14 Proteste 14
2.15 Obligatorische Renndisziplinen 14
2.16 Weltmeister im Einradrennen 14
2.17 Traditionelle Spezial Rennen 14
2.18 Weitere spezielle Rennwettbewerbe 15
2.19 Mountain Unicycling (MUni) 18
3 ARTISTIC EVENTS: OVERVIEW AND SHARED RULES 20
3.1 Types Of Artistic Events 20
3.2 Age Groups For Artistic 20
3.3 Individual Freestyle Overview 20
3.4 ~~Open X~~ Flatland Overview 20
3.5 Street ~~Freestyle~~ Comp Overview 21
3.6 Pairs Freestyle Overview 21

3.7 Group Freestyle Overview 22
3.8 Individual Standard Skill Overview 22
3.9 Group Standard Skill Overview 23
3.10 Deadline For Signing Up 23
3.11 Size Of Performing Areas 23
3.12 Order Of Performance 24
3.13 Performance Set-Up 24
3.14 Start Of Performance 24
3.15 Rider's No-Signal Option 25
3.16 Interruption Of Judging 25
3.17 End Of Performance 25
3.18 Clean-Up 25
3.19 Messy Performing Area 25
3.20 Music 25
3.21 Announcing Of Results 26
3.22 Protests 26
3.23 Freestyle ~~And Open-X~~ Flatland, and Street Comp Judging Panel 26
3.24 Scoring 28
3.25 World Champions 29
4 FREESTYLE JURYWERTUNG 30
4.1 Einzelkür – Technische Wertung 30
4.2 Einzelkür – Präsentationswertung 32
4.3 Paarküren – Zusätzliche Wertungskriterien 35
4.4 Gruppenküren – Zusätzliche Wertungskriterien 36
4.5 Flatland Wertung 39
4.6 Street Comp Wertung 39
5 STANDARD SKILL 41
5.1 Fahrflächenmarkierungen und Ausführungsarten von Übungen 41
5.2 Aufstiege, Übergänge, Axis, Single And Counted Short Skills 41
5.3 Körperhaltung 42
5.4 Abstiege 42
5.5 Fremde Hilfe 42
5.6 Wertungsbögen im Standard Skill 42
5.7 Kampfgericht 43
5.8 Arbeitsweise der Kampfrichter 43
5.9 Schwierigkeitswertung 43
5.10 Ausführungswertung 44
5.11 Summierung der Punktzahlen 45
6 STANDARD SKILLS LIST 46
6.1 General Remarks About Standard Skill Riding 46
6.2 Standard Skill Scores and Descriptions 48
7 CONVENTION VERANTWORTLICHE 80
7.1 Generelle Verantwortliche 80
7.2 Verantwortliche für Rennen 80
7.3 Verantwortliche für die Artistik 81
8 EINRADHOCKEY 82
8.1 Spielfeld 82
8.2 Teams 82
8.3 Ausrüstung 83
8.4 Strafen 83
8.5 Spielablauf 84
8.6 Fouls 85
8.7 Torschüsse 85
8.8 Sicherheitsregeln 85
8.9 Schiedsrichterregeln 86

9 EINRAD-BASKETBALL 89
9.1 Einräder 89
9.2 Schritt- respektive Fahrregeln 89
9.3 Pendeln 89
9.4 Einradfahrender Spieler 89
9.5 Gestürzter Spieler 89
9.6 Vier-Sekunden-Regel 89
9.7 Absichtliches Stoßen 89
9.8 Ballberührung mit dem Einrad 90
10 UNICYCLE TRIALS 91
10.1 Definition Of Freetrials Competitions 91
10.2 The Course 91
10.3 Competition Time Duration 91
10.4 Competition Categories 91
10.5 Section Restrictions For Competition Categories 91
10.6 Scoring Points 91
10.7 Observers 92
10.8 Keeping Score 92
10.9 Participation By The Course Setter(s) 93
10.10 Safety 93
10.11 Rider Responsibilities 93
10.12 Protests And Dispute Settlement 93
10.13 Tie Breaking 94
10.14 Cycle Design Restrictions 94
10.15 Guidelines For Course Setters 94
10.16 Guidelines For Assigning Difficulty Ratings To Freetrials Sections 96
11 IUF LEISTUNGS SKILL LEVELS 99

1 ALLGEMEINE REGELN UND DEFINITIONEN

Dieses Regelwerk soll allen Einradwettkämpfen der International Unicycling Federation (Internationaler Einradverband) zugrunde liegen. Bei allen anderen Wettbewerben kann es als Leitfaden benutzt werden. Es ist aufgegliedert in drei Hauptteile: **Allgemeine Regeln**, **Regeln für Rennen**, **Regeln für das artistische Einradfahren**. Grafiken und Formulare zu diesem Regelwerk werden getrennt herausgegeben.

1.1 Dies sind die offiziellen IUF-Regeln

Bei allen IUF-Unicons (Internationale Einradtreffen) gelten allein diese Regeln. Weitere Regeln dürfen hinzugefügt werden um besonderen Gegebenheiten gerecht zu werden, aber sie dürfen die IUF-Regeln nicht ohne vorherige Zustimmung des IUF-Vorstands abändern. Alle zusätzlichen Regeln müssen bereits lange vor einem internationalen Wettbewerb veröffentlicht werden, und nach Möglichkeit auf dem Anmeldeformular enthalten sein.
Nationale oder örtliche Einrad Organisationen können ihre eigenen Regeln haben und die IUF-Regeln ganz oder teilweise übernehmen. Bei nationalen oder örtlichen Wettbewerben gelten die Regeln dieser Verbände.

1.1.1 Aktualisierung dieses Regelbuches

Das IUF Regelbuch soll nach jeder Unicon aktualisiert werden. Der Vorsitzende des IUF Regelbuch Komitees soll das Komitee leiten, kann aber wahlweise ein Unterkomitee benennen. Der bisherige Hauptschiedsrichter kann, muss aber nicht den Vorsitz haben. Der Ausrichter der nächsten Unicon ist in das Komitee mit einbezogen. Unsere offiziellen Schiedsrichter wären hervorragende Komitee Mitglieder.

Das Komitee wird offiziell nach dem Ende der Unicon beginnen zu tagen, wobei der Vorsitzende schon eher beginnen kann, um die Chance zu nutzen, soviele Leute persönlich anwesend zu haben. Das Komitee soll seine Arbeit innerhalb von drei (3) Monaten nach dem Ende der Unicon beendet haben und seine Vorschläge unterbreiten. Wenn sie mehr Zeit brauchen, können sie den IUF Präsidenten um eine Verlängerung bitten. Dies ist der einzige Zeitraum, in dem Änderungen im Regelbuch vorgenommen werden sollen, obwohl Ausnahmen in außergewöhnlichen Fällen möglich sind. Der IUF Präsident ist dafür verantwortlich sicher zu stellen, dass das IUF Regelbuch Komitee im vorgesehenen Zeitplan bleibt und zielgerichtet arbeitet.

1.2 Optionen des Ausrichters - Unicon

Eine Unicon soll mindestens einen Wettbewerb aus jeder der nachfolgenden Kategorien beinhalten. Der Ausrichter kann nach Belieben Wettbewerbe, Altersklassen oder Variationen, die hier nicht aufgeführt sind, hinzufügen, solange diese nicht in Konflikt zu den bestehenden Regeln stehen. Im Zweifel muss das IUF Regel Komitee kontaktiert werden.

- Rennen—Bahnrennen, spezielle Rennen, Marathon, 10km. Siehe Kapitel 2.
- Mannschaftswettbewerbe—Einradhockey, Einradbasketball. Siehe Kapitel 8 und 9.
- Feldwettbewerbe—Langsam-Rennen, Weitsprung, Hochsprung, IUF Slalomkurs. Siehe Kapitel 2.18.
- Veranstaltungen ohne Wettkampfcharakter—Workshops, Spiele, Besichtigungstouren, MUni-Touren.
- Artistische Wettbewerbe—Freestyle, Standard Skill, Flatland, Street. Siehe Kapitel 3.
- MUni—Cross Country, Orientierungsläufe, Uphill, Downhill, Trial. Siehe Kapitel 2.19 und 10.

1.2.1 Zusammenlegen von Altersklassen

Der Ausrichter hat die Möglichkeit, Altersklassen zusammen zu legen. Das bedeutet, dass ausgeschriebene Altersklassen nicht garantiert werden können. Das kann auf der Basis einzelner Disziplinen erfolgen. Rennen werden als eine Disziplin betrachtet und alle Standardrennen sollen die gleiche Einteilung in Altersklassen haben. Falls es eine zugrundegelegte Methode zur Zusammenlegung von Altersklassen gibt, muss der Ausrichter diese so frühzeitig wie möglich bekannt geben und genau beschreiben. Bei Zusammenlegungen werden Fahrer/innen die 18 Jahre und jünger sind in die nächst ältere Gruppe eingestuft. Fahrer über 18 werden in die nächst jüngere Gruppe eingestuft. Wenn mehrere aufeinander folgende Altersklassen zusammengelegt werden, könnte es bei Fahrern, die gegeneinander antreten müssen, zu gewaltigen Altersunterschieden kommen. Dieses Problem sollte in die Überlegungen einbezogen werden.
Beispiel für eine Strategie zur Zusammenlegung von Altersgruppen: Bei Altersklassen mit weniger als fünf Fahrern, wird der Ausrichter diese Fahrer mit der nächsten Altersklasse zusammenlegen.

1.2.2 Preise

Die Art, Anzahl und Qualität der Preise obliegt dem Ausrichter der Veranstaltung. Da die Preise aus dem Budget der Veranstaltung bezahlt werden müssen, ist es Sache des Ausrichters, die Menge und Art der Preise festzulegen. Generell gibt es Pokale für “Top” Wettbewerbe, Medaillen für “sub-Top” Wettbewerbe und Bänder oder Urkunden für kleinere Wettbewerbe und Platzierungen. Die IUF hat üblicherweise die Plätze 1 bis3 fast aller Wettbewerbe geehrt, aber auch dies bleibt dem Ausrichter überlassen.

1.2.3 Sponsoren

Der Ausrichter der Veranstaltung hat die Möglichkeit nach privaten Sponsoren für einzelne Wettbewerbe, die komplette Veranstaltung und/oder Preise zu suchen und diese auch zu akzeptieren, z.B. der Unicycle.com Freestyle Award, der Miyata Hockey Cup usw. Dies bietet Möglichkeiten zur externen Finanzierung, zur Reduktion der Kosten des Organisators und möglicherweise auch für aufwändigere Preise. Als Sponsoren können nur Firmen und Institutionen akzeptiert werden, die die IUF nicht in Misskredit bringen und generell mit den Zielen des Sportes übereinstimmen.

1.3 Bekanntmachung, Offenlegung und Kommunikation

Veranstaltungstermine und andere Informationen müssen so früh wie möglich veröffentlicht werden. Der beste Weg für die Publikation von Veranstaltungsinformationen, ist eine Veranstaltungs-Webseite, die regelmäßig aktualisiert wird, um stets die neuesten Informationen anzubieten. Für eine Unicon und andere große Veranstaltungen sollten die Registrierungsformulare spätestens 8 Monate vor dem Termin der Veranstaltung bereitgestellt werden. Eine Liste aller geplanten Wettkämpfe einschließlich aller Regeln und Details soll im Hinblick auf die Trainingsoptimierung soll zur selben Zeit veröffentlicht werden, wobei alle noch nicht verfügbaren Daten unmittelbar nach ihrem Bekanntwerden hinzugefügt werden. Soweit möglich, soll der Ausrichter Karten, Wegbeschreibungen und andere Informationen anbieten, um die Veranstaltung für die Teilnehmer so angenehm wie möglich machen.

1.3.1 Spezielle Regeln

Wenn Ausrichter Wettbewerbe veranstalten, die neu sind oder geänderte Regeln haben, müssen sie die geplanten Regeln offenlegen. Dies gilt auch für Regeln zu Abstiegen und Zeitmessungsdetails bei MUni Rennen, Hindernis Informationen für Street Comp. und Altersklassenregelungen für alle Wettbewerbe. Es gibt zwei Gründe dies zu tun wenn die Anmeldung verschickt wird: es ermöglicht den Teilnehmern das Training und gibt allen, Ausrichter wie Teilnehmern, ausreichend Zeit über die geplanten Regeln nachzudenken. Dies funktioniert wesentlich besser, als Regeln während der Veranstaltung zu beschließen.

1.3.2 Streckendetails

Details über alle Rennen außer Bahnrennen, sowie über alle weiteren Wettbewerbe mit variablen Rahmenbedingungen müssen öffentlich publiziert werden sobald diese bekannt sind. Das umfasst die Streckenlänge, Höhe und Höhenunterschied, Steigung, Schwierigkeitsgrad des Untergrunds, Anzahl der Kurven, Oberflächenbeschaffenheit bei Straßenrennen etc. Wenn möglich sollte Kartenmaterial bereitgestellt werden. Es ist verständlich, dass manche Strecken erst Wochen oder Tage vor Beginn der Veranstaltung festgelegt werden können, die einheimischen Fahrer sollten aber keinen Vorteil erlangen, indem sie über Kursinformationen verfügen, die für internationale Fahrer nicht verfügbar sind, um ihr Training darauf abzustimmen. Das Wissen über Details der einzelnen Rennen kann entscheidend für die Wahl der mitzunehmenden Einräder sein. Dies sind Kernentscheidungen für die Teilnehmer. Daher müssen die korrekten Informationen verfügbar sein.

1.3.3 Kommunikation

Besonders bei internationalen Veranstaltungen macht eine gute Kommunikation den Unterschied zwischen einem unvergesslichen Ereignis und Frustration vieler aus. Ausrichter müssen gute Kommunikationswege zu den Teilnehmern aufbauen, sowohl vor der Veranstaltung, als auch, wenn die Teilnehmer vor Ort sind. Mannschaftsbriefkästen, Kontaktpersonen, zentrale Telefonnummern oder andere organisatorische Maßnahmen müssen getroffen werden, um die Teilnehmer über Änderungen im Zeitplan oder bei den Örtlichkeiten zu informieren, , Detailänderungen in letzter Minute bekannt zu geben, etc.

1.3.4 Haftungsausschluss, Absagen

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, bei Bedarf Änderungen durchzuführen, um den Erfolg der Veranstaltung oder eines Wettkampfs sicherzustellen. Manchmal müssen diese Änderungen in der letzten Minute durchgeführt werden, weil man zum Beispiel wegen Regen Wettbewerbe von draußen in die Halle verlegen muss. Manche Aktivitäten müssen während der Veranstaltung abgesagt werden aufgrund von Ereignissen die außerhalb des Einflusses des Ausrichters liegen, wie Unwetter oder Stromausfall. Im Fall von Änderungen oder Absagen, müssen diese schnellstmöglich verbreitet und publiziert werden.

1.4 Veröffentlichung der Regeln

Für Wettbewerbe, Veranstaltungen oder Spiele, die nicht im IUF Regelwerk zu finden sind, müssen schriftliche Regeln zur Verfügung gestellt werden. Diese Regeln sollten, falls nicht schon vorhanden, mit der Ankündigung der Veranstaltung publiziert werden. Das bedeutet grundsätzlich vor oder mit der Veröffentlichung des Anmeldeformulars. Dies ermöglicht den Teilnehmern ein gutes Training und Chancengleichheit mit den lokalen Fahrern. Die angewandten Regeln müssen jedem bekannt sein.

1.5 Namen und Begriffe

Die korrekten Namen und die richtigen Begriffe für unseren Sport und die Wettbewerbe muss für alle Ankündigungen, Werbungen, Veröffentlichungen, Publikationen, internen und externen Dokumente verwendet werden. Insbesondere gilt dies für alle offiziellen Dokumenten, etwa solchen, die durch die verwendete Software benutzt und/oder ausgedruckt werden. Die verwendeten Begriffe und Veranstaltungsnamen zum Bewerben unserer Veranstaltungen müssen akkurat gehalten werden, um ein besseres Verständnis für die angebotenen Wettbewerbe und ihre Namen zu erreichen. Die genauen Bezeichnungen für die artistischen Wettbewerbe sind Einzelkür, Paarkür, Gruppenkür, Flatland, Street Comp. und Standard Skill. Variationen dieser Namen dürfen nicht verwendet werden.

"Unicon" ist ein generisches Wort das "Unicycling Convention" (Einrad Veranstaltung) bedeutet und gleichzeitig speziell unsere Weltmeisterschaften bezeichnet. Dennoch sollte es nicht als primärer Name in der Öffentlichkeit verwendet werden da es nicht sehr aussagekräftig ist. Eine Veranstaltung kann durchaus einen langen, komplexen Namen haben, der alles aussagt. Unicon III hieß zum Beispiel: "The 10th Annual All Japan Unicycle Meet, and Refreshing Third International Unicycling Championships, Tokyo Convention." "Refreshing" bezieht sich auf einen Sponsor.

1.6 Rechte an den Daten der Veranstaltung

Jede Unicon oder andere große Einrad Veranstaltung ist ein Stück Geschichte. Man kann von den Ergebnissen, weiteren Veranstaltungsdaten und den gemachten Erfahrungen sehr viel lernen. Am Ende einer Unicon oder anderen internationalen Veranstaltungen oder spätestens innerhalb eines Monats danach muss der Ausrichter der IUF oder einem ernannten Repräsentanten eine Liste mit allen Wettbewerben und Ergebnissen zur Verfügung stellen. Diese Liste enthält alle Daten, die zur Ermittlung von Platzierungen und Siegern aller Wettkämpfe der Veranstaltung geführt haben. Diese Daten gelten als öffentlich und sind nicht im Besitz des Ausrichters. Kopien der Meldedaten, Unterlagen des Kampfgerichts, Proteste und entsprechende Unterlagen sind **nicht** öffentlich, befinden sich aber im gemeinsamen Besitz des Ausrichters und der IUF und müssen auf Anfrage einsehbar gemacht werden. Wenn der Ausrichter Dokumente oder Daten vernichten möchte, müssen diese der IUF oder einem ernannten Repräsentanten übergeben werden und dürfen nicht einfach weggeworfen werden. Auf Anfrage müssen der Ausrichter und die Verantwortlichen auch weitere, eventuell nicht in schriftlicher Form vorliegende Informationen über getroffene Entscheidungen, verwendete Methoden und andere Details des Planungsprozesses und der Durchführung der Veranstaltung herausgeben. Diese Informationen können von unschätzbarem Wert für zukünftige Ausrichter sein und dürfen nicht versteckt werden oder verloren gehen.

1.7 Veröffentlichung der Ergebnisse

Ergebnisse von nationalen oder internationalen Meisterschaften müssen zusammen mit Details wie Zeit, Distanz, Gesamtwertung und Wertung pro Kampfrichter veröffentlicht werden. Für jeden Wettkampf sollen die Namen und die repräsentierte Nationalität des Wettkämpfers, sowie die Namen und Nationalitäten aller Verantwortlichen veröffentlicht werden. Bei den artistischen Wettbewerben können die Namen der einzelnen Jury Mitglieder auch durch J1, J2, J3 etc. ersetzt werden, falls dies von einemeinem Kampfrichter gewünscht wird.

1.8 Meldeformulare

Aufgrund der verschiedenen Möglichkeiten der Teilnehmer an verschiedenen Wettkämpfen in unterschiedlichen Altersklassen teilzunehmen, ist es erforderlich das Meldeformular klar strukturiert zu gestallten, damit jeder Teilnehmer seine Möglichkeiten klar erkennen kann. Ein Fahrer kann sich zum Beispiel für die Paarkür zusammen mit einem älteren Fahrer als Expert anmelden, möchte aber in der Einzelkür in seiner Altersklasse teilnehmen. Vor der Veröffentlichung sollte eine Unicon-Anmeldung von einem Mitglied des IUF Regelkomitees oder einem Vorstandsmitglied der IUF geprüft und genehmigt worden sein. Kein Fahrer darf an einer Veranstaltung teilnehmen bevor seine Anmeldung nicht vollständig abgeschlossen ist. Kein minderjähriger Teilnehmer darf teilnehmen ohne, dass ein Elternteil oder ein Erziehungsberechtigter die Anmeldung unterschrieben hat.

1.9 Programheft

Dies sollte jedem registrierten Teilnehmer ausgehändigt werden. Es sollte einen kompletten Zeitplan aller Wettbewerbe enthalten und Karten und Wegbeschreibungen zu allen Wettkampfstätten. Darüber hinaus sollten so viele Informationen zu Regeln und Hintergründen enthalten sein wie möglich. Diese Art von Programmheften ist für Zuschauer sehr lesenswert und bietet ihnen die Möglichkeit, sich wesentlich tiefgreifender über unseren Sport zu informieren. Lokale Geschäfte und Sponsoren können gegen Bezahlung in diesem Programm annoncieren und somit zur Finanzierung der Veranstaltung beitragen.

Wettkampfstätten FÜR RENNEN

1.10 Rennstrecke

Für die Durchführung der Bahnrennen wird eine Rennstrecke benötigt. Sie muss metrisch markiert sein und sollte bereits vor dem Wettbewerb mit den zusätzlichen Start- und Ziellinien für die speziellen Einradrennen versehen werden (zum Beispiel 50-, 30-, 10- und 5-Meter-Linien). Es muss eine Person vorhanden sein, die mit allen örtlichen Bahnmarkierungen vertraut ist. Neben der Strecke muss zusätzlich eine ebene Fläche von ausreichender Größe zur Austragung des offiziellen IUF-Slalomparcours und eventuell des Langsamfahrens (falls das ausgetragen wird) vorhanden sein. Eine Lautsprecheranlage muss zur Verfügung stehen, um Rennen anzukündigen, und um die Sieger bekanntzugeben. Ein Megaphon ist zu diesem Zweck in der Regel nicht ausreichend.

1.11 Wetter

Liegen die Wettkampfstätten im Freien, müssen auch widrige Witterungsverhältnisse bedacht werden. Dieses Problem kann durch eine überdachte Bahn beseitigt werden. Für den Fall von schlechtem Wetter müssen die Anlagen für beide Tage verfügbar sein.

Wettkampfstätten FÜR HALLENVERANSTALTUNGEN

1.12 Öffentliche IUF Versammlung

Der Ausrichter wird im Zeitplan der Veranstaltung eine öffentliche Versammlung der IUF vorsehen. Bei dieser Versammlung wird die IUF Vorstandsmitglieder und andere Freiwillige wählen und darüber hinaus ihren Aufgaben nachkommen und versuchen alle Meinungen und Unterstützung von interessierten Teilnehmern zu berücksichtigen.

Diese Versammlung sollte so nah wie möglich an das Ende der Veranstaltung gelegt werden, jedoch nicht auf den letzten Tag, da einige Teilnehmer möglicherweise früher abreisen müssen. Auf jeden Fall soll die Versammlung in der zweiten Hälfte der Veranstaltung stattfinden.

Es sollen mindestens 2 Stunden Zeit eingeplant werden, während denen keinerlei Veranstaltungen außer der geöffneten Halle zum Training oder möglichen anderen informellen Aktivitäten stattfinden.

Es muss ein Raum zur Verfügung gestellt werden, der wettergeschützt ist, angemessen beleuchtet ist, und ausreichend Platz für eine angemessene Zahl an Personen bietet. Ein Vorlesungssaal oder ein Theater sind optimale Standorte. Eine Tonanlage und/oder ein Beamer wären sehr hilfreich.

Weitere IUF Versammlungen können während der Veranstaltung stattfinden, sowohl private und öffentliche. Diese strikten Anforderungen gelten aber nur für die große, öffentliche Versammlung.

1.13 Fahrfläche für die artistischen Disziplinen

Üblicherweise werden die artistischen Wettbewerbe in einer Sporthalle ausgetragen. Sie können auch in einem Saal stattfinden, wenn die Bühne groß genug ist. In diesem Fall muss zusätzlich eine Sporthalle für das Training, und möglicherweise für die Mannschaftswettbewerbe verfügbar sein. Die Sporthalle, die für den Wettbewerb benutzt werden soll, soll genügend Platz für zwei Fahrflächen für Einzel- oder Paarkür nebeneinander bieten. Außerdem muss genug Platz für Kampfrichter und Zuschauer vorhanden sein. Für die Zuschauer müssen Sitzplätze zur Verfügung stehen und für die Sportler eine Trainingsfläche. Im günstigsten Fall befindet sich diese Trainingsfläche in einer separaten Halle. Sie darf jedoch nicht im Freien liegen. Würde es regnen, hätten die Sportler keine Gelegenheit zum Aufwärmen und zum Austausch von Übungen. Falls nötig, kann die Trainingsfläche auch hinter einem Vorhang oder hinter der Tribüne in der Wettkampfhalle eingeplant werden. Wegen der unvermeidbaren Ablenkung durch die Trainierenden ist jedoch keine dieser beiden Lösungen wünschenswert.
Der Hallenboden muss mit den Begrenzungslinien aller Fahrflächen für Einzel- und Paarwettkämpfe markiert sein. Schwarze Reifen, Metallpedale, Hockeyschläger mit hölzerner Kelle, etc. dürfen in manchen Hallen möglicherweise nicht benutzt werden. Der Veranstalter muss sicherstellen, dass die Teilnehmer hierüber bereits vorab informiert sind. Alle Wettkampf- und Trainingsflächen müssen gut ausgeleuchtet und vor Witterungseinflüssen geschützt sein.
Eine hochwertige Lautsprecheranlage muss unbedingt vorhanden sein, sowohl für Ansagen als auch für die Begleitmusik. Zwei CD Player müssen bereitgestellt werden (einer als Ersatzgerät bzw. für Tests). Diese müssen in der Lage sein auch gebrannte CDs lesen zu können (CD-R). Wenn weitere Medienformate vom Veranstalter freigegeben sind, müssen auch dafür redundante Abspielgeräte vorhanden sein.

1.14 Offener Trainingsbereich

Ein Wettergeschützter Bereich mit einer ebenen und sicheren Oberfläche zum Einradfahren sollte ganztägig oder zweitweise und für die meisten Tage der Veranstaltung, wenn nicht gar über den gesamten Veranstaltungszeitraum verfügbar sein. Dieser Bereich kann für die nicht wettkampforientierten Veranstaltungen wie etwa Workshops verwendet werden, aber auch um Übungen auszutauschen und zum freien Training.

1.15 Material & Ausrüstung

Der Veranstalter muss Materialien und Ausrüstung für einen reibungslosen Ablauf der Wettbewerbe bereitstellen. Dies umfasst insbesondere Stoppuhren, Startpfosten, und Kegel für den Slalomparcours, sowie Papier und Schreibgeräte, Tische für die Kampfrichter, Basketbälle, Hockeyschläger, etc.

1.16 Ausbildung der Verantwortlichen

Gemäß den Regeln kann kein Wettbewerb beginnen, bevor alle notwendigen Verantwortlichen zuvor ausgebildet worden sind und ihre Aufgaben verstanden haben. Für die Rennen ist der Schiedsrichter dafür verantwortlich, dass dies geschieht. Im Bereich der Artistik ist der Chefkampfrichter hierfür zuständig. Der Veranstalter muss dafür sorgen, dass genügend Kopien des Regelwerks vor Ort für die Helfer zur Einsicht vorhanden sein. Eine Prüfung kann aus einem einfachen, mündlichen Quiz bestehen oder was auch immer dem Schiedsrichter oder dem Chefkampfrichter als geeignet erscheint. Für bestimmte artistische Wettkämpfe ist ein Mindestmaß an Erfahrung als Kampfrichter erforderlich. Siehe Abschnitt 3.23.

VERPFLICHTUNGEN DER TEILNEHMER

1.17 Vertretene Nationen

Bei Wettkämpfen, bei denen die Zahl der Teilnehmer pro Land beschränkt ist, kommt mitunter die Frage auf, für welches Land ein Fahrer, ein Paar oder eine Gruppe antritt. Fahrer müssen das Land vertreten, dessen Staatsbürgerschaft sie haben,

oder in dem sie ihren legalen Wohnsitz haben. Wenn ein Fahrer zum Beispiel eine Schule in einem anderen Land besucht und dies legal ist, darf er für das Land in dem er zur Schule geht **oder** für sein Heimatland antreten.

Bei Bedarf kann die Staatsbürgerschaft oder der Wohnsitz mittels Pass, Führerschein oder Personalausweis des Landes für das man antreten möchte, nachgewiesen werden. Fahrer, die verlängerte Ferien, einen Schüleraustausch oder einen anderen zeitlich beschränkten Aufenthalt in einem anderen Land machen, sind nicht berechtigt für dieses Land anzutreten außer in Paar-, Gruppen-und Mannschaftswettbewerben. (siehe unten).

Bei der Paarkür oder anderen Wettkämpfen für zwei Personen kann das Paar für eines der Länder antreten, die einer der beiden Fahrer vertreten kann.

Bei der Gruppenkür, Mannschaftswettkämpfen und sonstigen Veranstaltungen mit vielen Fahrern muss die Gruppe für das Land antreten das vom überwiegenden Teil der Gruppe vertreten werden kann. Sollte es Gleichstand zwischen mehreren Ländern geben, kann die Gruppe wahlweise für eines der gleich oft vertretenen Länder antreten.

1.18 Rennen

Die Fahrer müssen Einräder entsprechend den Bestimmungen für Renneinräder benutzen. Sie müssen Knieschutz, Handschuhe und Schuhe entsprechend den unten folgenden Definitionen und bei bestimmten Rennen zusätzlich einen Helm tragen.

1.19 Artistik

Jegliche Begleitmusik muss auf CD oder weiteren vom Veranstalter freigegebenen Medien vorliegen. Siehe Abschnitt 3.20.

1.20 Persönliche Verpflichtungen

Alle Minderjährigen müssen von einem Elternteil, einer Aufsichtsperson oder einer beauftragten Person beaufsichtigt werden. Alle Teilnehmer sollten bedenken, dass sie Gäste des Veranstalters sind und zugleich Repräsentanten unseres Sports gegenüber allen neuen Sportlern, Besuchern von weit her, sowie gegenüber den Einwohnern der gastgebenden Stadt. Man beachte, dass der Veranstalter die Anlagen für die Wettbewerbe angemietet hat, und dass von jedem erwartet wird, dass er sie pfleglich behandelt. Jeder Sportler ist verantwortlich für sein eigenes Tun, das seiner Familie sowie seiner nicht teilnehmenden Mannschaftskameraden. Teilnehmer können ihre Platzierung bei Rennen verlieren, sie riskieren die Disqualifikation von einzelnen Veranstaltungen oder den Ausschluss von der gesamten Veranstaltung, wenn sie eventuelle Störungen seitens dieser Personen nicht so gering wie möglich zu halten versuchen.

1.21 Regelkenntnis

Mangelnde Regelkenntnis wirkt sich zum Nachteil der Sportler aus und geht nicht zu Lasten der Verantwortlichen oder der IUF. Die IUF ist auch nicht verantwortlich für Irrtümer, die sich aus der Übersetzung von Regeln oder sonstigen Informationen in eine andere Sprache ergeben.

1.22 Euer Privileg

Die Teilnahme am Wettkampf ist kein Recht, sondern ein Privileg. Jeder Teilnehmer ist ein Gast bei einer Veranstaltung des Ausrichters. Findet der Wettbewerb in einem fremden Land statt, wird man sich mit anderen Sitten konfrontiert sehen, die aber dort als normal gelten. Der Veranstalter und die Verantwortlichen legen fest, ob bestimmte Disziplinen, Altersklassen oder Verfahrensweisen zur Anwendung kommen. Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, sich an alle Regeln und Entscheidungen der Verantwortlichen und des Veranstalters zu halten.

1.23 Definitionen

EXPERT: Eine Wettkampfkategorie für Fahrer jeden Alters. Es gibt nach Geschlechtern getrennte Wettbewerbe in Einzel- und Paarkür.

FIGUR: 1. Eine Fertigkeit oder rein Trick mit dem Einrad, wie z.B. Wheelwalking oder rückwärtsfahren, was im Rahmen der Standard Skill Wettbewerbe genutzt wird. 2. Ein Fahrmuster, wie etwa ein Kreis oder eine Acht.

FINALIST, FINALE: Bei Rennwettbewerben fahren die schnellsten Fahrer aller Altersklassen ein weiteres Rennen, das Finale, gegeneinander, um den Weltmeister in dieser Disziplin zu ermitteln. Fahrer, die sich für dieses Finale qualifiziert haben nennt man Finalisten. **Der Begriff Finalist darf nicht mit Expert verwechselt werden, da Experts eine Kategorie ist, die von jedem einzelnen frei gewählt werden kann, Finalist nicht.**

SCHUHWERK FÜR RENNEN: Es sind geschlossene Schuhe vorgeschrieben. Das bedeutet, dass der Schuh die gesamte Oberseite des Fußes bedecken muss. Sandalen oder Schlappen sind nicht zulässig. Schnürsenkel dürfen nicht herunterhängen, so dass sie sich nicht in den Kurbeln verfangen können.

HANDSCHUHE: (für Rennen) Beliebige Handschuhe aus dickem Material, die die Handflächen bedecken (Leder ist zulässig, dünnes Nylon nicht). Handschuhe dürfen fingerlos sein, wie etwas Fahrradhandschuhe, solange die Handfläche komplett bedeckt ist. Handgelenksschützer, wie sie z.B. beim Inline Skating benutzt werden, sind eine zulässige Alternative zu Handschuhen.

HELME: Helme sind für folgende Rennen vorgeschrieben: unlimitierte Rennen, Rückwärtsrennen, jegliche Downhillrennen, sämtliche MUNI und Trial Wettkämpfe, Hochsprung, Weitsprung und verschiedene andere neuartige Rennen. Sie sind auch für alle anderen Rennen empfohlen. Helme müssen mindestens den Sicherheitsstandards von Fahrradhelmen entsprechen und sollten die einschlägigen Normen für Fahrradhelme (oder Einradhelme) wie ASTM, SNELL, CPSC, bzw. die gängige Norm

im Land der Veranstaltung erfüllen. Helme für andere Sportarten außer Fahrradfahren und Inlineskating sind nicht erlaubt,. Der Schiedsrichter kann Ausnahmen zulassen.

IUF: International Unicycling Federation (Internationaler Einradverband). Die IUF fördert und leitet internationale Wettkämpfe wie Unicon, erstellt das Reglement für internationale Wettkämpfe und verbreitet und publiziert Informationen zum Einradfahren im Allgemeinen.

JUNIOR EXPERT: Eine Kategorie für die Einzel- und Paarkür für Fahrer unter 14 Jahre. Sehr talentierte Fahrer unter 14 Jahre können stattdessen auch in der Kategorie Expert starten, wo sie dann mit den besten Fahrern konkurrieren. **KNIESCHONER:** (für Rennen) Alle kommerziell hergestellten, dicken Knieschoner sind erlaubt, wie etwa Knieschoner, wie sie für Basketball oder Volleyball verwendet werden, oder beliebige Knieschoner mit Kappen aus Hartplastik. Die Knieschoner müssen das gesamte Knie bedecken und muss während des gesamten Rennens getragen werden. Hosen mit langen Beinen, Bandagen, Pflaster und Verbände sind nicht zugelassen.

MUNI: Mountain Unicycling oder auch Mountain Unicycle. Eine veraltete Bezeichnung für MUni ist UMX.

REQUISITEN: Alles was ein Fahrer im Rahmen eines Kürwettbewerbs benutzt, außer das Einrad/die Einräder, auf denen er fährt. Dazu zählen auch Einräder, die für etwas anderes benutzt werden, als darauf zu fahren, z.B. um auf dem am Boden liegenden Einrad einen Handstand zu machen. Ein Hut, der vom Boden aufgehoben wird, ist ein Requisit. Ein Pogo Stick oder ein Dreirad (solange es nicht auf nur einem Rad gefahren wird) ist ein Requisit.

STANDRADEINRAD: Ein Standardeinrad hat nur ein Rad. Es wird durch Kurbeln angetrieben, die direkt an der Achse bzw. der Nabe befestigt sind. Es hat keine Gangschaltung und kein zusätzliches Getriebe. Das Rad wird durch die Drehung der Pedale und Kurbeln angetrieben. Es wird nur durch den Fahrer ausbalanciert und angetrieben, ohne zusätzliche technische Hilfsmittel. Im Sinne dieser Definition sind Bremsen und Handgriffe/Lenker erlaubt. Bei bestimmten Wettkämpfen gibt es zusätzliche Anforderungen an Standardeinräder, wie etwa die maximale Radgröße oder die minimale Kurbellänge. Für die meisten anderen Wettkämpfe gibt es keine Einschränkungen.

ULTIMATE WHEEL: Ein spezielles Einrad, das nur aus einem Rad mit Pedalen besteht. Es hat keine Gabel und keinen Sattel.

UMX: Unicycle Motocross. Dieser Begriff wurde im Wesentlichen durch MUni abgelöst.

EINRADTRICK: Auch bekannt als “Figur”. Beliebige Fähigkeiten (bezüglich Balance), die auf einem Fahrzeug ausgeführt werden, das nur einen einzigen Berührungspunkt zur befahrenen Oberfläche hat. Dieser Berührungspunkt gehört zu einem Rad, dessen Bewegung durch den Fahrer kontrolliert wird, wodurch der die Balance bewahrt. Auch alle Aufstiege sind Einradtricks. Siehe auch Abschnitt 4.1.1.

UNBEABSICHTIGER ABSTIEG: Im Allgemeinen gilt es als unbeabsichtigter Abstieg, wenn ein beliebiges Körperteil des Fahrers unbeabsichtigt den Boden berührt. Eine Fingerspitze auf dem Boden während eines Spins ist nicht unbeabsichtigt. Wenn Pedal und Fuß den Boden in einer scharfen Kurve berühren ist das kein Abstieg, solange der Fuß auf dem Pedal bleibt, während das Pedal den Boden berührt. Abstiege während der meisten Rennen führen zur Disqualifikation.

UNICON: Unicycle Convention (Einradtreffen) Dieser Begriff bezieht sich im Allgemeinen auf die IUF Einradweltmeisterschaften.

WHEEL WALKING: Antreiben des Einrads, indem man die Oberseite des Reifens mit den Füßen anschiebt. Die Füße berühren ausschließlich das Rad, nicht die Pedale oder Kurbeln. Ein Fuß, der nicht anschiebt kann auf der Gabel abgestellt sein.

.

2 REGELN FÜR EINRADRENNEN

2.1 Kategorien

2.1.1 Männlich/Weiblich

Die Rennwettbewerbe werden nach Damen und Herren getrennt durchgeführt. Ohne die Zustimmung des Schiedsrichters (Referee) sollen bei keinem Lauf Sportler beider Geschlechter gemeinsam starten.

2.1.2 Altersklassen

Die IUF ordnet an, dass mindestens folgende Altersklassen ausgeschrieben werden müssen: 0-10 (20"), 0-13, 14-18, 19-29, 30 und älter. Das Alter eines Fahrers am ersten Tag der Veranstaltung bestimmt dessen Altersklasse. Die Sportler starten bei allen Rennen in ihrer Altersklasse. Die schnellsten Fahrer können sich für Finalläufe qualifizieren um gegen die anderen schnellsten Fahrer anzutreten. Diese Rennen werden **nicht** mehr **Expertläufe** genannt und die teilnehmenden Fahrer **nicht** mehr **Experts**. Der Begriff **„Expert“** ist für Wettkämpfe reserviert, bei denen die Fahrer wahlweise teilnehmen können, statt sich dafür qualifizieren zu müssen. Ohne die Zustimmung des Schiedsrichters (Referee) sollen bei keinem Lauf Sportler verschiedener Altersklassen zusammen starten.

Rennen, wie in 2.17 beschrieben, werden normalerweise in Altersklassen unterteilt. Die in 2.18 bis 2.19 beschriebenen Wettbewerbe sind für eine geringere Anzahl der Teilnehmer gedacht und werden deshalb in nur wenige oder eine einzige Altersklasse unterteilt. Diese Wettbewerbe nennen sich dann Expert-Wettkämpfe. Sie sind allerdings für alle Teilnehmer offen (aber dennoch nach männlich/weiblich getrennt).

2.1.3 Zusätzliche Altersklassen

Es steht dem Veranstalter frei, weitere Altersklassen auszuschreiben, und häufig geschieht dies auch. Zum Beispiel kann eine Masters-Klasse (Masters Class) für alle Sportler im Alter von 40 und älter angeboten werden oder eine Seniorenklasse (Seniors Class) für Fahrer, die älter als 50 oder 55 sind. Ein sehr dichtes Spektrum von Altersklassen könnte wie folgt aussehen: 0-6 (16"), 0-8 (20"), 9-10 (20"), 0-12, 13-14, 15-16, 17-18, 19-29, 30-39, 40-49, 50-59, 60 und älter.

2.1.4 Radgrößen

Wenn nicht anders angegeben, dürfen maximal 24"-Räder benutzt werden. Zusätzliche Gruppen für jüngere Fahrer mit 16"- oder 20"-Rädern können hinzugefügt werden. Für Sportler dieser Altersklassen sollte auch die Möglichkeit angeboten werden, mit 24"-Rädern zu fahren, daher die Altersklasse 0-13 (24"). Alle Sportler in Altersklassen zwischen 0 und 10 Jahren fahren 10m Wheel Walk und 10m Ultimate Wheel (statt 30m), falls angeboten. Für diese Altersklassen können auch andere Distanzen für bestimmte andere Rennen ausgeschrieben werden. Dies kommt z.B. für MUni oder Straßenrennen in Frage.

2.1.4.1 700c Rennen

Hierbei handelt es sich um eine speziell für größere Räder eingeführte Rennkategorie. Die Fahrer können zusätzlich zu ihren regulären Rennwettkämpfen an diesen Rennen teilnehmen. Zunächst werden 100m und 1500m Rennen angeboten. Der Veranstalter kann zusätzliche 700c Rennen hinzufügen.

- Der Reifendurchmesser muss größer als 618mm (24”) sein und darf maximal 750mm betragen.
- keine Beschränkung der Kurbellänge
- Abgesehen davon müssen 700c Einräder alle anderen Bedingungen für Renneinräder erfüllen.
- Die Altersklassen für 700c Wettkämpfe werden in Abhängigkeit von Anzahl und Alter der Teilnehmer vom Veranstalter festgelegt

2.1.5 Auswahl der Altersklasse/n

Alle Fahrer starten in ihren Altersklassen. Nachdem ein Rennen von allen Altersklassen abgeschlossen wurde, werden “Finalläufe” ausgetragen. Die Fahrer mit den schnellsten Zeiten in den Altersklassen starten im Finalrennen der jeweiligen Disziplin. Sie können „Finalisten“ genannt werden. Die Anzahl der Finalisten hängt von der Anzahl der nutzbaren Bahnen ab. Beim Slalom, Langsam Vorwärts, Langsam Rückwärts und bestimmten anderen nicht traditionellen Rennen, werden keine Finalrennen ausgetragen. **Hinweis:** Altersklassen für artistische Wettkämpfe müssen separat von denen der Renndisziplinen festgelegt werden.

2.1.6 Rennen in den Altersklassen

Beim Slalom, Langsam Vorwärts, Langsam Rückwärts und einigen nicht traditionellen Rennen wird der Finalisten Status auf der Basis der erreichten Zeiten innerhalb der Rennen in den Altersklassen vergeben. Die Fahrer mit den besten Zeiten in den oben genannten Disziplinen sind die Weltmeister dieser Disziplinen.

2.1.7 Finalläufe

Die Finalisten im 100m, 400m, 50m Einbein- und 30m Wheel Walk-Rennen ergeben sich aus den Ergebnissen der Altersklassenläufe. Die Anzahl der gleichzeitig benutzbaren Bahnen bestimmt die Zahl der Finalisten. Nachdem alle Altersklassen eine Disziplin beendet haben, werden die Finalisten nach den besten Zeiten aus allen Altersklassenläufen bestimmt, unabhängig von ihrer eigenen Altersklasse. Anschließend werden die Finalläufe durchgeführt. Meisterin und Meister der jeweiligen Disziplin sind die Sportlerin und der Sportler mit den besten Zeiten in diesem Lauf.

2.1.8 Ergebnisse der Finalläufe

Wird ein Fahrer im Finallauf eines Rennens disqualifiziert oder erzielt er dort eine schlechtere Zeit, so bleibt dessen Zeit aus dem Vorlauf für die Altersklassenwertung bestehen. Die Siegerin und der Sieger in den Finalläufen sind die Meister in diesen Disziplinen, auch wenn ein anderer Teilnehmer in den Qualifikationsläufen eine bessere Zeit erreicht hat. Rekorde können in jedem beliebigen Lauf aufgestellt werden.

2.2 Einräder für Rennen

Es dürfen nur Standard-Einräder benutzt werden. Es gibt verschiedene Beschränkungen für Renn-, Straßen- und Geländeeinräder. Fahrer dürfen für verschiedene Wettbewerbe verschiedene Einräder verwenden, solange diese jeweils den Regeln des jeweiligen Wettkampfs entsprechen.

2.2.1 Radgrößen

Nachstehende Größenangaben beziehen sich auf den maximal zulässigen Reifendurchmesser. Kleinere Maße sind erlaubt. Einige fabrikmäßig hergestellte Reifen tragen Maßangaben, die größer sind als ihre tatsächlichen Maße, bewegen sich aber ihrer tatsächlichen Größe nach noch im zulässigen Bereich und umgekehrt.

- Für 24"-Räder darf der Außendurchmesser des Reifens 618mm nicht überschreiten.
- Für 20"-Räder darf der Außendurchmesser des Reifens 518mm nicht überschreiten.
- Für 16"-Räder darf der Außendurchmesser des Reifens 418mm nicht überschreiten.

Bei Reifen, bei denen Zweifel bestehen, oder die keine Maßangaben des Herstellers tragen, muss der Außendurchmesser genau abgemessen werden.

2.2.2 Kurbellänge

Nachstehende Größenangaben beziehen sich auf die minimal zulässige Kurbellänge, gemessen von der Mitte der Radachse bis zur Mitte der Pedalachse. Längere Kurbeln sind erlaubt.

- Bei 24"-Rädern dürfen die Kurbeln nicht kürzer als 125mm sein
- Bei 20"-Rädern dürfen die Kurbeln nicht kürzer als 100mm sein
- Bei 16"-Rädern dürfen die Kurbeln nicht kürzer als 89mm sein

2.3 Kleidung

Die Fahrer müssen Schuhe, Knieschutz und Handschuhe (siehe Definitionen in Abschnitt 1.23) tragen. Für manche Rennen sind Helme vorgeschrieben. Beim Schiedsrichter (Referee) liegt die endgültige Entscheidung, ob ein Fahrer ausreichend geschützt ist. Auch das Tragen eines Helms und von Ellenbogenschützern sollte aus Sicherheitsgründen in Betracht gezogen werden. Dem Starter (Starter) ist das Recht vorbehalten, ungenügend geschützte Fahrer aus der Startaufstellung herauszunehmen, einschließlich solcher Teilnehmer mit gefährlich losen Schuhbändern.

2.4 Start

Die Fahrer/innen starten im Sattel und halten sich an einem Startpfosten o. ä. fest. Weil für einen schnellen Start bereits vor dem Startschuss eine Körpervorlage erforderlich ist, zählt der Starter auf vier: "Eins, zwei, drei, <<STARTSCHUSS>>" ("One, two, three, BANG!"). Die Fahrer können so den Zeitpunkt des Startschusses genau voraussehen, was einen fairen Start ermöglicht. Der Zeitabstand zwischen zwei Zahlen sollte etwa 3/4sec betragen, wobei die selbe Zeitspanne zwischen „eins“ und „zwei“ liegt wie zwischen „drei“ und dem Startschuss. Es kann in der jeweiligen Landessprache gezählt werden oder in einer Sprache, auf die man sich vor den Rennen geeinigt hat.

Alternativ kann ein Startbeep Apparat verwendet werden. In diesem Fall gibt es sechs Signale. Das Gerät piept fünf mal im Abstand von einer Sekunde und der sechste Piep erfolgt auch eine Sekunde später aber mit einer anderen höheren Frequenz damit er unterschieden werden kann. Zwischen den einzelnen Pieps liegt jeweils eine Sekunde.

Die Fahrer starten mit dem vordersten Punkt des Reifens hinter dem Rand der Startlinie, der weiter von der Ziellinie entfernt ist. Einen fliegenden Start gibt es bei keinem Rennen. Allerdings darf ein Fahrer hinter der Startlinie starten, falls alle anderen Regeln des Starts befolgt werden. Die Fahrer dürfen sich bereits vor dem Startschuss in Fahrtrichtung lehnen, allerdings darf sich das Rad dabei nicht vorwärts bewegen. Zurückrollen ist erlaubt, aber nicht nach vorne rollen. Jeder Teilnehmer darf seinen Startpfosten für sich vorteilhaft und bequem platzieren, solange er andere Fahrer nicht behindert.

2.4.1 Die Fahrer müssen sich bereithalten

Die Fahrer müssen sich bereithalten, wenn ihre Rennen ausgerufen werden. Fahrern, die nicht am Start erscheinen wenn ihr Rennen beginnt, kann die Teilnahme verweigert werden. Der Starter (Starter) entscheidet, wann ein Rennen endgültig gestartet wird. Sprachliche Barrieren sollte er dabei ebenso beachten wie die Möglichkeit, dass Fahrer gerade eine Aufgabe als Helfer der Veranstaltung verrichten könnten.

2.5 Fehlstarts

Ein Fehlstart liegt vor, wenn ein Fahrer vor dem Startschuss die Linie überfährt, oder wenn ein oder mehrere Fahrer durch die Schuld eines anderen Fahrers oder aufgrund äußerer Einflüsse zum Absteigen gezwungen sind. Verursacht derselbe Fahrer zwei Fehlstarts in einem Rennen, so wird der Fahrer für dieses Rennen disqualifiziert. Der Starter (Starter) signalisiert einen Fehlstart durch einen zweiten Schuss nach dem Startschuss.

2.6 Zieleinlauf

Als Zieleinlauf ist das Überqueren der vorderen Kante (welche sich näher an der Startlinie befindet) der Ziellinie, mit dem **vordersten** Punkt des Reifens definiert. Die Zeiten der Fahrer werden anhand ihrer Räder und nicht anhand von ausgestreckten Körperteilen gemessen. Die Fahrer müssen die Linie fahrend und kontrolliert überqueren. Als kontrolliertes überqueren gilt, wenn der hintere Teil des Rades die Linie komplett überquert und der Fahrer dabei:

(a) bei normalen Rennen beide Füße auf den Pedalen; oder

(b) einen Fuß auf dem Pedal bei Einbein-Rennen; oder

(c) mindestens einen Fuß auf dem Reifen bei Radlauf-Rennen hat.

Bei Rennen in denen absteigen erlaubt ist (800m, Staffel, MUni, Straßenrennen, etc.) muss der Fahrer im Fall eines Abstiegs an der Ziellinie zurückgehen, aufsteigen und nochmals über die Ziellinie fahren. Bei Rennen, in denen absteigen nicht erlaubt ist, wird der Fahrer disqualifiziert.

2.6.1 Beurteilen von Abstiegen an der Ziellinie

Einer oder mehrere offizielle Helfer werden in allen Rennen, bei denen Absteigen erlaubt ist, an der Ziellinie benötigt, um Abstiege zu werten. Diese Helfer müssen vom Schiedsrichter für Rennen (racing referee) ernannt werden, so dass sie ihre wichtige Aufgabe verstehen. Die Zielrichter bestimmen ob ein Fahrer nochmals aufsteigen und die Ziellinie erneut überqueren muss. Den betroffenen Fahrern muss deutlich und umgehend signalisiert werden, dass sie zu einem Punkt vor der Ziellinie zurückkehren und ohne die Ziellinie zu überlappen aufsteigen und sie überfahren müssen. Der Weg zu diesem Punkt kann um die Ziellinie oder optisches Gerät herum führen, um eine Störung bei der Zeitmessung von anderen Fahrern im Rennen zu vermeiden.

2.6.2 Zeitstrafen für Abstiege an der Ziellinie

Bei Rennen mit elektronischer Zeitmessung kann es passieren, daß für einen gestürzten Fahrer die Zeit seines erfolgreichen Zieleinlaufs nicht registriert wird. In diesem Fall wird der Fahrer statt mit seiner tatsächlichen Zeit mit der Zeit des nachfolgenden Fahrers abzüglich 0,01 Sekunden gewertet. Falls der gestürzte Fahrer der letzte auf der Strecke ist, sollte seine tatsächliche Zieleinlaufzeit nach dem Wiederaufstieg gewertet werden.

2.7 Benutzung der Bahnen

Bei den meisten Rennen muss ein Fahrer innerhalb seiner Bahn bleiben. Kommt er davon ab, muss er sofort in seine Bahn zurückkehren. In der Regel führt dies nicht zur Disqualifikation, solange keine anderen Fahrer beeinträchtigt werden. Körperkontakt zwischen den Fahrern während des Rennens ist verboten. 200m- und 400m-Rennen werden von versetzten Startpositionen aus gestartet. Beim 800 m Rennen können zwei verschiedene Verfahren angewendet werden

MASSENSTART: Eine gekrümmte Startlinie, von der aus alle Fahrer bis zur ersten Kurve den gleichen Weg zurücklegen müssen. Nach einem Massenstart gelten die Regeln für nicht bahnengebundene Rennen (siehe unten).

VERSETZTE STARTPOSITIONEN: Die Fahrer starten in getrennten Bahnen an unterschiedlichen Positionen. Sie müssen für eine bestimmte Strecke in ihren Bahnen bleiben, bevor sie auf die Innenbahn wechseln dürfen. Die Regeln für bahnengebundene Rennen gelten nur bis zu diesem Punkt.

2.7.1 Nicht bahngebundene Rennen

Unter diese Kategorie fallen das 800m-Rennen, MUni, und andere Rennen ohne Bahnen. Körperkontakt unter den Fahrern ist verboten. Grundsätzlich müssen die Fahrer, auch beim Überholen nebeneinander, einen Abstand von einem Radduchmesser (618mm nach Augenmaß) voneinander einhalten. Dies wird von Rad zu Rad gemessen, so dass Fahrer sich beim Überholen deutlich näher kommen können, solange ihre Räder mehr als 618mm Abstand voneinander haben.

2.8 Bahnzuweisung

Bei einigen Veranstaltungen werden den Teilnehmern die Bahnen bereits zum Zeitpunkt der Anmeldung zugeteilt. Bei anderen Veranstaltungen entscheiden darüber die Fahrer untereinander. Bei Unstimmigkeiten teilt der Starthelfer (Clerk) die Bahnen zu. Können bei einem Rennen nicht alle Fahrer einer Altersklasse auf einmal gestartet werden und muss die Altersgruppe dadurch in Läufe aufgespalten werden, muss unbedingt darauf geachtet werden, dass die schnellsten Fahrer im selben Lauf fahren. Falls eine Bahn in schlechtem Zustand ist, sollte dies bei der Zuteilung der Bahnen Beachtung finden. Eine besonders schlechte oder gefährliche Bahn sollte generell unbenutzt bleiben. Der Schiedsrichter (Referee) kann bei der Verteilung der Bahnen den Starthelfer (Clerk) überstimmen. Es ist allgemein üblich, dass die Fahrer selbst entscheiden.

2.9 Gemischte Altersklassen in einem Lauf

Eine Vermischung von Altersklassen oder Geschlechtern in einem Lauf ist nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters (Referee) zulässig.

2.10 Überholen

Bei allen Bahnrennen muss außen überholt werden, es sei denn, der Platz innen lässt ein sicheres Überholmanöver zu. Fahrer, die innen überholen, tragen die Verantwortung für alle Verstöße die sich infolge dessen ereignen. Der überholende Fahrer muss zu jeder Zeit einen Abstand von einem Raddurchmesser (618 mm) zum langsameren Fahrer halten. Der langsamere Fahrer muss seine Fahrt auf einer berechenbaren Bahn fortsetzen und darf den Überholenden nicht behindern.

2.11 Abstiege

Absteigen bedeutet, dass ein Fuß oder ein anderer Körperteil des Fahrers den Boden berührt und der Fahrer wieder aufsteigen muss. Mit Ausnahme der Rennen über 800m, Staffel, MUni, und einige andere nicht traditionelle oder abseits der Bahn abgehaltenen Wettkämpfe führt ein Abstieg während des Rennens zur Disqualifikation. Bei den Rennen, in denen Wiederaufsteigen und Weiterfahren erlaubt ist, müssen die Fahrer sofort und an der Stelle, an der das Einrad zu liegen kommt, wiederaufsteigen, ohne zu laufen. Stürzt ein Fahrer ins Ziel, muss er zurück vor die Ziellinie, wieder aufsteigen und erneut die Ziellinie überqueren. Muss ein Fahrer aufgrund des Verhaltens eines anderen Fahrers oder aufgrund von äußeren Umständen absteigen, entscheidet der Schiedsrichter (Referee), ob er in einem anderen Lauf ein zweites Mal starten darf. Muss ein Fahrer in nicht bahnengebundenen Rennen (Non-lane races) absteigen, weil ein Fahrer unmittelbar vor ihm gestürzt ist, so wird dies als Teil des Rennens angesehen. Beide Fahrer müssen wieder aufsteigen und weiterfahren. Der Schiedsrichter (Referee) kann diese Regel übergehen, wenn er Vorsatz beobachtet hat.

2.12 Fremde Hilfe für Rennteilnehmer

Bei Rennen, in denen Wiederaufsteigen gestattet ist, müssen die Fahrer ohne fremde Hilfe aufsteigen. Zuschauer oder Helfer dürfen dem Sportler auf die Beine helfen oder das Einrad herbeiholen, aber der Fahrer (und das Einrad) dürfen beim Aufsteigen keine Personen oder Gegenstände berühren, einschließlich eines Startblocks unter dem Rad.

2.13 Regelwidriges Fahren

Regelwidriges Fahren ist jede vorsätzliche Störung eines anderen Fahrers, absichtliches hin- und herfahren vor einem anderen Teilnehmer, um ihn aufzuhalten, ihn am Überholen hindern oder durch Ablenkung einen Sturz provozieren. Ein Betroffener kann sofort nach dem Ende des Rennens einen Protest einreichen. Der Schiedsrichter (Referee) kann solche Vergehen mit einer Verwarnung, dem Verlust der Platzierung (es wird der nächste niedrigere Platz gegeben), der Disqualifikation für dieses Rennen, oder dem Ausschluss von allen Rennen ahnden.

2.14 Proteste

Das offizielle Protestformular muss für die Fahrer zu jeder Zeit verfügbar sein. Alle Proteste gegen Ergebnisse von Rennen müssen schriftlich und auf dem richtigen Formular nach dem Rennen, spätestens jedoch bis 15 Minuten nach Bekanntgabe der Ergebnisse eingereicht werden. Das Formular muss vollständig ausgefüllt sein. Die Frist kann verlängert werden für Fahrer, die während dieser Zeit an einem anderen Rennen teilnehmen. Alle Proteste müssen innerhalb von 30 Minuten, nachdem sie eingereicht wurden, bearbeitet werden. Druckfehler, Unrichtigkeiten bei den Platzierungen und Beeinträchtigungen während des Rennens durch andere Fahrer oder sonstige äußere Einflüsse sind Anlass für Proteste. Alle Schiedsrichterentscheidungen sind endgültig, gegen sie kann kein Protest erhoben werden.

2.15 Obligatorische Renndisziplinen

Folgende Rennen müssen bei jeder Unicon ausgetragen werden: 100m, 400m, 800m, Einbein (One Foot), Wheel-Walk und Slalomparcours (Obstacle Course). Es ist dem Veranstalter überlassen, weitere Disziplinen hinzuzufügen.

2.16 Weltmeister im Einradrennen

Die besten Fahrer aus den sechs oben genannten Disziplinen tragen den Titel. In jedem dieser Rennen werden auf der Grundlage der besten Zeiten der Finalläufe bzw. beim Slalomparcours in den Altersklassen Plazierungspunkte vergeben. Der Erstplatzierte erhält 8, der Zweite 5, der Dritte 3, der Vierte 2 und der Fünfte einen Plazierungspunkt. Weltmeister ist der Fahrer mit der höchsten Gesamtpunktzahl, je ein Titel für weiblich und männlich. Erreichen mehrere Fahrer die gleiche Gesamtpunktzahl, so siegt der Sportler mit den meisten ersten Plätzen. Herrscht dann noch immer Gleichstand, so siegt der Fahrer mit dem besseren Ergebnis im 100m-Rennen. In den Altersklassenläufen werden keine Plazierungspunkte vergeben.

2.17 Traditionelle Spezialrennen

Diese Rennen sollen Teil jeder Unicon sein:

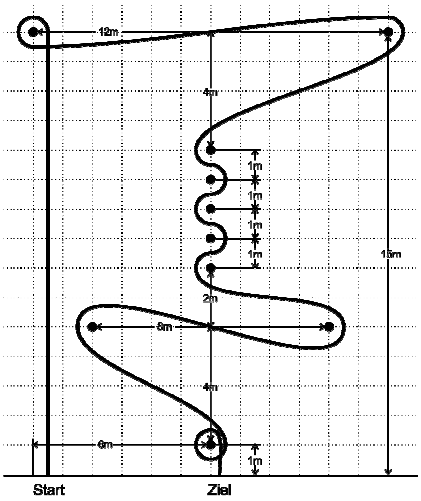
2.17.1 Einbein-Rennen

Die Fahrer treten auf den ersten fünf Metern mit beiden Beinen, dürfen aber nach dem Überqueren der 5m-Linie nur noch mit einen Fuß treten. Der ruhende Fuß darf auf der Einrad Gabel aufgesetzt oder frei gehalten werden.

2.17.2 Wheel Walk

Die Fahrer starten im Sattel mit den Füßen auf dem Reifen und treiben das Einrad allein dadurch an, dass sie mit den Füßen den Reifen vorwärts schieben. Pedale oder Kurbeln dürfen nicht berührt werden. Es gelten keine Maßvorschriften für die Kurbellänge.

2.17.3 Slalomparcours



Grundlage ist der offizielle Slalomparcours, bei dem zehn Pylonen in der richtigen Reihenfolge und Richtung umfahren werden müssen. Für die Fahrer, die mit dem Parcours nicht vertraut sind, sollte die Richtung für das Umfahren der Kegel mit Pfeilen auf dem Boden markiert sein. Die Fahrer starten nach einem vierstufigen Startsignal des Starters (Starter). Kein fliegender Start. Die Pylonen dürfen berührt, aber nicht umgestoßen werden. Der Parcours muss korrekt durchfahren werden, einschließlich der Kurvenrichtung. Die letzte Pylone muss zuerst vollständig umfahren werden, bevor die Zeit an der Ziellinie gestoppt wird. Fährt ein Sportler in falscher Richtung um eine Pylone, so kann er die Passage wiederholen, während jedoch die Zeit weiterläuft. Die Pylonen sind Kunststoffkegel, wie sie im Straßenverkehr benutzt werden. Für offizielle Wettbewerbe müssen die Pylonen 45 bis 60cm hoch sein; die Kantenlänge des Basisquadrats beträgt maximal 30cm. Beim Aufbau des Parcours muss sehr genau gearbeitet werden. Die Positionen der Pylonen sollten auf dem Boden markiert werden, damit der Kurs bei Bedarf schnell wieder korrigiert werden kann. Jeder Fahrer hat zwei Versuche.

2.18 Weitere spezielle Rennwettbewerbe

Die hier beschriebenen Wettkämpfe finden üblicherweise weniger Teilnehmer und haben dementsprechend wenige oder nur eine Altersgruppe welche dann Expert heißt, aber für alle Fahrer offen ist (es wird weiterhin zwischen weiblich und männlich unterschieden).

2.18.1 50m rückwärts Rennen

Die Fahrer treten rückwärts mit Blick entgegen der Fahrtrichtung. Der hinterste Punkt des Reifens ist für Startaufstellung ausschlaggebend. Helme sind obligatorisch. Die Zeit wird gestoppt wenn das hintere Ende des Reifens die Ziellinie überquert

2.18.2 10m Langsamfahren

Ziel dieses Rennens ist es, sich so langsam wie möglich stetig vorwärts zu bewegen, ohne anzuhalten, rückwärts zu fahren, zu springen, oder um mehr als 45° zur Seite zu schwenken. Als Bahn werden zwei verschieden große Fahrbretter benutzt: Altersklassen 0-10: 10m x 30cm; Altersklassen 11 und älter: 10m x 15cm. Für die Zeitmessung ist der Berühr punkt zwischen Reifen und Boden ausschlaggebend. Beim Start befindet sich dieser Punkt auf der Startlinie. Mit dem Startzeichen muss der Sportler unverzüglich vorwärts fahren und die Startpfosten loslassen. Der Zeitnehmer (Timer) stoppt die Zeit, sobald der Reifen die Ziellinie oder, wenn das Fahrbrett mit der Ziellinie endet, den Boden hinter dem Fahrbrett berührt. Ein Teilnehmer kann bereits für kaum sichtbares Anhalten oder für die geringste Bewegung rückwärts, für zu weites Drehen zur Seite, für das Überfahren der seitlichen Bahnbegrenzungen, bei Abstieg oder wegen fehlender Schutzkleidung disqualifiziert werden. Jeder Fahrer hat zwei Versuche. Es gelten keine Beschränkungen für Radgrößen und Kurbellängen.

2.18.3 10m Langsamfahren rückwärts

Wie das 10m Langsamfahren (10m Slow Race) mit Ausnahme der Bahnmaße: 0-10: 10m x 60cm; 11 und älter: 10m x 30cm. Es gelten keine Beschränkungen für Radgrößen und Kurbellängen.

2.18.4 10m Langsamfahren auf der Giraffe

Wie das 10m Langsamfahren, jedoch auf Hocheinrädern (Giraffen). Beim Start können sich die Fahrer statt an Startpfosten an einem Helfer festhalten. Es darf jede Radgröße und Übersetzung benutzt werden, jedoch muss die Tretlagerachse oberhalb der Radachse liegen. Die beiden Achsen müssen durch eine Kette, einen Riemen, o. ä. verbunden sein.

2.18.5 Staffel

Üblicherweise 4 x 100m. Es gelten die gleichen allgemeinen Regeln wie für Bahnrennen. Gemischte Mannschaften können starten. Wiederaufsteigen ist erlaubt, falls nötig. Das Staffelholz muss wieder aufgehoben werden, wenn es zu Boden gefallen ist. In der Regel gibt es keine Altersklassen. Wird das Staffelholz nicht in der markierten Wechselzone übergeben, wird die Mannschaft disqualifiziert.

2.18.6 700c Rennen

Rennen beliebiger Länge und Art können auch als 700c Rennen ausgetragen werden.

- Maximaler Raddurchmesser: 750mm.
- Wenn bei diesen Rennen 24“-Räder ausgeschlossen werden sollen, muss der Reifendurchmesser 618mm überschreiten.
- Keine Beschränkung der Kurbellänge.
- Abgesehen davon müssen 700c-Einräder den sonstigen Bestimmungen für Renneinräder entsprechen.
- Der Veranstalter kann Altersklassen ausschreiben.

2.18.7 Ultimate Wheel

Bei einem Ultimate Wheel handelt es sich um ein Einrad ohne Gabel und Sattel. Die übliche Distanz beträgt 10m für 0-10 Jährige und 30m für Fahrer ab 11 Jahren. Die maximale Radgröße beträgt in allen Altersklassen 618mm (24“) bei einer minimalen Kurbellänge von 125mm bzw. einem minimalen Abstand von 250mm von Pedal zu Pedal für. Der Veranstalter kann andere oder keine Limitierungen erlauben, wenn dies frühzeitig bekannt gegeben wird.

2.18.8 Jonglier-Einradrennen

Die übliche Distanz beträgt 50m. Die Fahrer richten sich, wie bei Einbein-Rennen, nach der 5m-Linie und müssen jonglieren, sobald sie diese Linie überfahren. Drei oder mehr nicht zurückspringende Gegenstände müssen benutzt werden. Fällt ein Gegenstand zu Boden, oder wird das Jongliermuster in anderer Weise unterbrochen, ist der Fahrer disqualifiziert. Beim Jonglieren einer 3-Ball-Kaskade gilt es als Unterbrechung, wenn zwei Bälle gleichzeitig in einer Hand gehalten werden. Wird mit vier oder mehr Gegenständen gestartet, dürfen Gegenstände zu Boden fallen, solange das Jongliermuster nicht unterbrochen wird und noch mit mindestens drei Gegenständen jongliert wird. Das Jongliermuster muss beim Überqueren der Ziellinie "unter Kontrolle" sein. Der Schiedsrichter (Referee) entscheidet, ob das Muster in diesem Augenblick "unter Kontrolle" ist oder nicht.

2.18.9 Hochsprung (High Jump)

Diese Disziplin ist ähnlich der Leichtathletik-Version, bei der über eine Stange gesprungen wird, ohne sie zu Fall zu bringen. Es muss ohne Abstieg gelandet werden. Die Stange muss lose aufliegen, so dass sie herunterfallen oder abbrechen kann, wenn der Fahrer die verlangte Höhe nicht erreicht. Es gibt drei Phasen für einen erfolgreichen Sprung:

1. Vor der Startlinie muss aufgestiegen werden, um die Kontrolle über das Rad zu demonstrieren. Der Versuch beginnt, wenn die Startlinie überfahren wird. Der Versuch kann vor dem Absprung abgebrochen werden, der Fahrer muss anschließend aber wieder vor der Startlinie anfangen.
2. Es muss über die Stange gesprungen werden, ohne dass diese aus der Halterung fällt. Die Stange kann berührt werden, solange sie nicht runterfällt. Wenn die Stange runterfällt bevor die Ziellinie überfahren wird, handelt es sich um einen Fehlversuch.
3. Nach der Landung muss der Fahrer für mindestens 3m die Kontrolle über das Einrad behalten ohne dabei abzusteigen, den Boden oder irgendein Objekt zu berühren, die Stange oder irgendeinen Teil der Hochsprunganlage zu Fall zu bringen.

Für jede Höhe erhalten die Teilnehmer zwei Versuche. Es wird mit einer niedrigen Höhe gestartet und nach jedem erfolgreichen Versuch wird die Höhe in vorgegebenen Intervallen gesteigert, bis der Fahrer zwei Fehlversuche bei einer Höhe hat. Sollte der Teilnehmer bei einer Höhe scheitern, wird die maximale zuvor gesprungene Höhe eingetragen.

2.18.9.1 Einräder

Es müssen Standard-Einräder verwendet werden (siehe Definition). Es gibt keine Beschränkungen für Radgröße oder Kurbellänge. Für beste Resultate sollten Metallpedale wegen ihrer Stabilität und Griffigkeit erlaubt werden. Dadurch kann es unmöglich werden, diese Disziplin auf einem empfindlichen Untergrund auszurichten. **Hinweis:** Zusätzlich zu der vorgeschriebenen Schutzausrüstung für Rennen muss ein Helm getragen werden.

2.18.9.2 Aufbau

Der Fahrbereich besteht aus einer Startlinie hinter der die Fahrer ihren Versuch starten müssen, der Hochsprunganlage, die sich 3m dahinter befindet und einer Ziellinie, die sich 3m hinter der Hochsprunganlage befindet. Die zwei Linien und die Hochsprunganlage müssen alle parallel zueinander sein. Die Fahrer müssen über die Ziellinie fahren oder springen damit der Versuch zählt. Das erfolgreiche Überqueren der Ziellinie wird so gewertet wie bei Rennen (siehe Abschnitt 2.6).

2.18.10 Weitsprung (Long Jump)

Diese Disziplin ist ähnlich der Leichtathletik-Version, bei der von einer Absprunglinie so weit wie möglich gesprungen wird. Bei der Landung darf nicht abgestiegen werden. Anschließend muss über eine Ziellinie gefahren werden, um die Kontrolle über das Einrad zu demonstrieren. Es wird von einer Linie, die auf dem Boden markiert ist, abgesprungen und einer oder mehrere Beobachter markieren den Punkt der Landung. Es muss mindestens 3m vor dem Absprung gefahren werden. Es darf auch mehr Anlauf zum Beschleunigen verwendet werden. Es kann vorwärts oder seitwärts gesprungen werden. Nach der Landung muss der Fahrer kontrolliert bis zu einer Stelle, die 5m von der Startlinie entfernt ist fahren, ohne dabei abzusteigen, den Boden oder irgendein Objekt zu berühren. Wenn der Reifen die Absprunglinie vor dem Absprung berührt, handelt es sich um einen Fehlversuch. Ein Versuch kann vor dem Erreichen der Absprunglinie abgebrochen werden, aber sobald gesprungen wird, zählt der Versuch bzw. Fehlversuch. Bei einem Abbruch muss wieder vor der Startlinie begonnen werden. Jeder Fahrer erhält zwei Versuche. Der weiteste erfolgreiche Sprung zählt.

2.18.10.1 Einräder

Es gelten dieselben Bestimmungen wie beim Hochsprung. **Hinweis:** Zusätzlich zu der vorgeschriebenen Schutzausrüstung für Rennen, muss ein Helm getragen werden.

2.18.10.2 Aufbau

Der Fahrbereich besteht aus einer Startlinie, hinter der die Fahrer ihren Versuch starten müssen, einer Absprunglinie und einer Ziellinie, ca. 3m hinter dem ungefähren Landepunkt der Fahrer. Die Fahrer müssen über die Ziellinie fahren oder springen, damit der Versuch zählt. Das erfolgreiche Überqueren der Ziellinie wird so gewertet wie bei Rennen (siehe Abschnitt 2.6). Ein Anlauf von mindestens 10m vor der Startlinie muss den Fahrern zur Beschleunigung zur Verfügung stehen.

2.18.10.3 Einfache Auswertung

Kampfrichter (Judges) für Weitsprung müssen ausgebildet sein und das Werten vor dem Wettkampf üben. Bei der einfachen Methode werden zwei Kampfrichter eingesetzt, einer auf jeder Seite der Landung. Ein einziger Kampfrichter ist akzeptabel für kleinere Veranstaltungen. Ein dritter Kampfrichter wird für die Beobachtung der Absprungzone empfohlen. Die Kampfrichter müssen den exakten Landepunkt des Reifens beobachten. Es wird exakt an dem Punkt gemessen, an dem der hintere Teil des Reifens erstmals den Boden berührt. Wenn sich die Kampfrichter uneinig sind, wird der Punkt angenommen, der sich näher an der Startlinie befindet.

2.18.10.4 Exakte Auswertung

Für große Wettbewerbe, Wettbewerbe mit einem dichten Teilnehmerfeld, oder für das Aufstellen von neuen Rekorden kann eine objektivere Meßmethode verwendet werden. Hierzu werden zwei Markierungen (Markers) für Absprunglinie und Landung verwendet um sicherzustellen, dass die Weite erreicht wurde. Die Markierungen sollten in ihrer Form einem Meterstab ähneln und mindestens 1m lang (quer zur Sprungrichtung), 3cm breit (in Sprungrichtung) und maximal 1cm hoch sein. Alle anderen Regeln bleiben erhalten. Der Fahrer darf bei einem erfolgreichen Versuch keine der beiden Markierungen berühren. Die Distanz wird zwischen den äußeren Kanten der Markierungen gemessen.

2.18.10.5 Exakte Finalrunde

Wenn bei einer großen Veranstaltung die einfache Auswertungsmethode verwendet wird, kann eine Finalrunde abgehalten werden, bei der die exakte Auswertungsmethode zur Anwendung kommt, um einen eindeutigen Sieger zu bestimmen. Die fünf Fahrer mit den besten Resultaten in der Vorrunde nehmen an der Finalrunde teil und steigern die Weite bis zur Ausscheidung durch zwei Fehlversuche bei einer Distanz. Der weiteste erfolgreiche Sprung wird für jeden Fahrer gewertet. Gewonnen hat der Fahrer mit der größten Distanz.

2.18.11 10km Straßenrennen

Dieses Rennen über 10km wird normalerweise auf Straßen oder Fahrradwegen ausgetragen. Alle Fahrer starten gemeinsam und werden später nach Altersklassen getrennt. Versorgungsposten mit Wasser sollten mindestens alle 5km zur Verfügung gestellt werden.

2.18.12 Coasting

Eine Disziplin um festzustellen, welcher Fahrer die weiteste Distanz coasten kann. Die Coasting Distanzen der Fahrer werden von einer Startlinie aus gemessen. 5m hinter der Startlinie befindet sich eine „Qualifikationslinie“. Sollte diese nicht erreicht werden, zählt es als Fehlversuch. Die weiteste Distanz, gemessen von der Startlinie, gewinnt. Die Strecke wird bis zum hinteren Punkt gemessen, an dem der Fahrer beim absteigen den Boden berührt bzw. bis zum hinteren Ende des Reifens an der Stelle, an der nicht mehr gecoastet wird. Erneutes Aufsteigen ist verboten. Während dem Coasten darf kein Teil des Reifens, des Laufrades oder der Pedale berührt werden. Es sind zwei Versuche erlaubt. Beim überqueren der Startlinie (mit dem vorderen Teil des Reifens) muss bereits gecoastet werden, ansonsten wird es als Fehlversuch gewertet. Die Strecke auf der gecoastet wird sollte möglichst glatt und sauber sein und darf geradeaus führen oder Kurven enthalten.

Vor dem offiziellen Beginn des Wettkampfes muss allen Teilnehmern genügend Zeit zum Üben auf der Strecke gegeben werden. Welche Coasting-Disziplin(en) ausgerichtet werden sollte im Voraus angekündigt werden. Bei allen Coasting und Gliding Wettbewerben gelten keine Regeln für die Kurbellänge.

2.18.12.1 Straßen Coasting

Diese Disziplin wird am besten auf einem Straßenabschnitt mit einem geringen Gefälle ausgetragen. Die Anlaufstrecke ist unbegrenzt. Bei der Startlinie müssen die Sportler das Coasting begonnen haben.

2.18.12.2 Bahn Coasting

Es wird eine Anlaufstrecke von 30m gewährt. Dieser Wettbewerb kann nur auf einer Stadionbahn oder auf einer anderen sehr ebenen, glatten Fläche ausgetragen werden. Um Rekorde aufzustellen oder zu brechen, muß nahezu Windstille herrschen. Bei dieser Disziplin sind die Ergebnisse mit anderen weltweiten Veranstaltungen vergleichbar.

2.18.12.3 Downhill Coasting

Ein Coasting-Wettbewerb auf Geschwindigkeit mit den gleichen Regeln wie in Abschnitt 2.18.13.2 Downhill-Gliding (Downhill Glide), außer das die Sportler coasten statt gliden. Ein Abstieg vor der Ziellinie führt in dem betreffenden Versuch zur Disqualifikation. Das Gefälle darf aus Sicherheitsgründen nur mäßig sein. Das Tragen eines Helms ist vorgeschrieben.

2.18.13 Gliding Wettbewerbe

Gliding unterscheidet sich vom Coasting darin, dass beim Rollen ein oder beide Füße oben auf dem Reifen schleifen und das Gleichgewicht auf diesem Bremsvorgang beruht. Diese Wettbewerbe sind den oben genannten Coasting-Wettbewerben ähnlich. Die Sportler gliden ab einem gegebenen Punkt auf Zeit oder Strecke. Es gelten die gleichen Regeln wie für die Coasting-Wettbewerbe mit dem Zusatz, dass die Fahrbahn trocken sein muss. Coasting ist erlaubt.

2.18.13.1 Weit- oder Bahn-Gliding

Diese Disziplin kann auf einem kleinen Hügel gestartet werden. Die Sportler starten oben, fahren in Gliding-Position nach unten auf die ebene Strecke und von dort aus so weit wie möglich. Bei dieser Version kann eine begrenzte Anlaufstrecke gegeben werden oder aber überhaupt keine Anlaufstrecke. Die Sportler starten dann aus dem Stillstand. Wird dieser Wettbewerb als Bahn-Gliding (Track Gliding) auf einer Stadionbahn ausgetragen, gelten die gleichen Regeln wie für das Bahn-Coasting (siehe 2.18.12.2).

2.18.13.2 Downhill Glide

Ein Gliding-Rennen bergab auf Zeit. Die Fahrer starten aus dem Stillstand oder beschleunigen bis zur Startlinie. Die Zeit wird über eine bestimmte Strecke bis zur Ziellinie gemessen. Ein Abstieg vor der Ziellinie führt in dem betreffenden Anlauf zur Disqualifikation. Das Tragen eines Helms ist vorgeschrieben.

2.18.14 Lagen

Die Sportler müssen bestimmte Strecken auf verschiedene Art und Weise zurücklegen.

Beispiel: 25m vorwärts, 25m Sattel vor dem Körper, 25m einbeinig, 10m springen, mit je 5m Übergangszone. Der Veranstalter legt die Regeln fest. Wiederaufsteigen ist erlaubt.

2.18.15 Unlimitierte Bahnrennen (100m offen)

Bei Rennen der offenen Klasse gelten für die Einräder keine Maßvorgaben. Beliebige Radgrößen, Kurbellängen, Hocheinräder und andere Einräder beliebiger Bauart (siehe Definitionen) dürfen benutzt werden. Alle übrigen Regeln für Bahnrennen behalten ihre Gültigkeit. Das Tragen eines Helms ist vorgeschrieben.

2.18.16 Unlimitierte Straßenrennen

Die 100-Meilen-Geschwindigkeitsrekorde im "Guiness Buch der Rekorde" sind Ergebnisse von Straßenrennen der offenen Klasse. Die Renndistanz sollte nicht weniger als 5km betragen. Das Tragen eines Helms ist vorgeschrieben. Bei längeren Strecken sollten alle 5km Wasserstationen eingerichtet werden. Dieses Rennen kann in Verbindung mit dem 10km-Rennen oder anderen Straßenrennen ausgetragen werden.

2.18.17 Marathon

Der Marathon ist ein Rennen über eine Distanz von 42.195km. Es wird üblicherweise auf Straßen oder Radwegen abgehalten. Alle Teilnehmer fahren gemeinsam und werden nach dem Rennen in Altersklassen unterschieden. Wasserstationen sollten mindestens alle 5km vorhanden sein. Helme sind vorgeschrieben.

2.18.18 Weitere Einrad Rennwettbewerbe

Weitere Rennen können vom Veranstalter frei erfunden oder hinzugefügt werden. Vergangene Einrad-Conventions haben neue Wettbewerbe hervorgebracht wie den Spaß-Parcours, das Giraffen-Rennen, den Walk-(the wheel)-a-thon, den Rock-a-thon, den Ride-a-thon, den Bounce-a-thon, den Jonglier-Slalomparcours, Schanzenspringen, das Wasserballonwerfen (auf dem Einrad), den Giraffen-Aufstiegswettbewerb und viele andere mehr.

2.19 Mountain Unicycling (MUni)

Im Sinne dieser Regeln bezieht sich der Begriff MUni auf Off-Road-Rennen über jegliche Art von Gelände, normalerweise mit unbeschränkten Einrädern. Die Durchführung kann von einem einzigen Lauf in dem alle Fahrer starten bis zu einem Zeitfahren in Intervallen, bei denen jeweils nur ein Fahrer fährt variieren. Berge sind nicht notwendig. Das Gelände kann alles von Dreck bis zu gepflasterten Wegen, Hügeln, Gräben, Bordsteinen, Felsen, Sand, Schlamm oder Gras sein. Die Strecke muss deutlich markiert sein. Sofern nicht anders angegeben, gelten die Regeln für das Überholen bei nicht bahngebundenen Rennen (siehe Abschnitt 2.7.1). Sofern nicht anders angegeben, gibt es keine Beschränkungen für Radgröße, Kurbellänge, Bremsen oder Übersetzung.

2.19.1 Notwendige Ausrüstung

Für alle MUni Wettkämpfe müssen Schuhe, Knieschützer, Handschuhe/Handgelenkschoner und Helme getragen werden (Definitionen, Abschnitt 1.23). Die IUF gestattet diesbezüglich keine Ausnahmen bei MUni Wettkämpfen. Zusätzliche Ausrüstung wie Schienbeinschoner, Ellenbogen- oder Knöchelprotektoren sind optional.

2.19.2 Abstiege und abgestiegene Fahrer

Abstiege sind in allen MUni Rennen erlaubt, sofern nicht anders erwähnt. Bei Massenstarts müssen abgestiegene Fahrer den folgenden fahrenden Startern schnellstmöglich Platz machen bis sie wieder aufgestiegen sind. Beim Versuch aufzusteigen, dürfen die Fahrenden Teilnehmer nicht behindert werden. Wenn notwendig, müssen sich gestürzte Fahrer zu einer anderen Stelle begeben, so dass die Fahrer passieren können. Wenn sich Fahrer dazu entscheiden, schwierige Sektionen nicht zu fahren, dürfen sie während dem Gehen oder Rennen keine anderen Fahrer überholen. Beim Zeitfahren sind Abweichungen basierend auf den anderen Wettkampfdetails den folgenden Abschnitten zu entnehmen. Das Verletzen dieser Abstiegsregeln können eine Disqualifikation oder Zeitstrafe zur Folge haben, die vor dem Rennstart bestimmt und angekündigt werden muss. Es muss außerdem komplett über die Ziellinie gefahren werden, wie in Abschnitt 2.6 erläutert.

2.19.3 Uphill Rennen

Ein Uphill Rennen fordert die Fähigkeit der Fahrer heraus, Berge mit dem Einrad zu erklimmen. Die Strecken können kurz und steil oder länger und ausdauerbezogen sein. Normalerweise handelt es sich um ein Zeitfahren, aber auf einer sehr schwierigen Strecke kann auch gemessen werden, wer am weitesten kommt ohne abzusteigen. Wenn Abstige verboten werden, kann entweder gemessen werden, wer am weitesten kommt oder jeder, der das Ziel nicht ohne Abstieg erreicht, wird disqualifiziert. Es können mehrere Versuche erlaubt oder ein einfaches Zeitfahren durchgeführt werden.

2.19.3.1 Abgestiegene Fahrer, Uphill

Wenn das Uphill Rennen als Zeitfahren durchgeführt wird, sollten die Fahrer die komplette Distanz fahren. Im Fall eines Abstieges muss das Einrad wieder bestiegen werden:

a) An der Stelle, an der sich der Abstieg ereignet hat, wenn das Einrad bergab Richtung Start fällt.

b) Wo der Fahrer und/oder das Einrad zum Stillstand kommen. Übertriebenes Rennen/Gehen/Stolpern nach einem Abstieg können Gründe für eine Strafe im Ermessen des zuständigen Kampfrichters sein.

c) Es dürfen auch andere Stellen zum Aufsteigen in Richtung der Startlinie ausgesucht werden, wenn der Untergrund dort besser ist.

2.19.4 Downhill Rennen

Ein Downhill MUni Rennen ist ein Test der Geschwindigkeit und Fahrtechnik im Gelände. Die Strecken müssen primär bergab gehen, dürfen aber auch flache oder steigende Abschnitte enthalten. Es wird eine Streckenlänge von mindestens 2,5km empfohlen, abhängig vom verfügbaren Gelände, Strecken und Zeitplan. Massenstarts werden bei schmalen oder schnellen Strecken nicht empfohlen.

2.19.4.1 Abgestiegene Fahrer, Downhill

In Downhill Rennen wird den Fahrern nicht erlaubt zu rennen und das Einrad muss geschoben werden und durchgehend Kontakt zum Untergrund haben (bei extremem Untergrund oder Hindernissen darf es angehoben werden). Sofern nicht anders vermerkt, dürfen generell nur maximal 10m gegangen werden. Gehen wird generell definiert als Kontakt von mindestens einem Fuß zum Untergrund.

2.19.5 Querfeldein (Cross Country XC)

Ein Querfeldein-Rennen sollte mind. 5km betragen, abhängig vom verfügbaren Gelände, Strecken und Zeitplan. Hierbei handelt es sich im Prinzip um ein MUni-Rennen, welches nicht speziell auf Downhill oder Uphill fokussiert ist. Die Strecke kann einen beliebigen Anteil von Uphill und Downhill beinhalten und soll die Fitness und Fähigkeit auf unebenem Gelände schnell zu fahren, herausfordern.

2.19.5.1 Abgestiegene Fahrer, XC

Wenn der Wettkampf als Zeitfahren abgehalten wird, müssen die Regelungen für gestürzte Fahrer vor dem Rennen veröffentlicht werden. Abhängig von der Länge und Schwierigkeit der Strecke kann es notwendig sein, dass die Fahrer gehen müssen, nur eine bestimmte Distanz gehen dürfen, oder dass es gar keine Beschränkungen gibt.

3 ARTISTIC EVENTS: OVERVIEW AND SHARED RULES

~~NOTE:~~ **Note for translators: The sections for artistic events have been changed from the previous version of the rulebook**

3.1 Types Of Artistic Events

There are four types of artistic events: **Standard Skill, Freestyle,** ~~Open X~~ **Flatland and Street** ~~Freestyle~~. In Standard Skill, riders demonstrate pure skill and mastery on a standard unicycle, by performing up to 18 skills they have pre-selected. Standard Skill judging is based on the point value of the skills and quality of their execution, not the 'show.' In Freestyle, riders perform to music, with costumes, props and any kinds of unicycles. Riders are judged not only on skill, but also on how well they entertain and put on a show. There are Individual, Pair, and Group Freestyle events. In ~~Open X~~ Flatland, riders perform with no judging of music and costume, with a higher emphasis on originality and creativity. Street ~~Freestyle~~ is sort of a cross between Freestyle and ~~Open X~~ Flatland, with the addition of an array of Trials-type obstacles to ride on. Riders are judged on the skill and creativity of moves and combinations they do, using both the flat ground and the obstacles.

3.2 Age Groups For Artistic

Note: Age groups for racing and age groups for artistic events are chosen separately, based upon the rider's skills and needs. The minimum allowable age groups are listed for each event. Convention hosts are free to add more age groups. Age group is determined by the rider's age on the first day of the convention. Junior Expert ~~if used,~~ is open to all riders 0-14. Expert is open to riders of any age, including 0-14. Riders must state the age group in which they are entering for each artistic event in which they participate.

Example: Riders who enter Individual Freestyle as Experts can enter Pairs in their age group if they wish. Riders are divided male/female in Standard Skill and Individual Freestyle, but not in Pairs or Group.

3.3 Individual Freestyle Overview

MINIMUM AGE GROUPS: 0-14, 15-UP, Expert. The decision to enter as Expert or Jr. Expert is optional, but must be stated in advance.

TIME LIMITS: 2 minutes for riders 0-14 (except Jr. Expert), 3 minutes for all other age groups (except Expert). Jr. Expert has a maximum of 3 minutes and Expert has a maximum of 4 minutes.

UNICYCLES: Any type and any number.

MUSIC, COSTUME AND PROPS: All are judged, and must be considered in the performance. Check the rules of the specific convention for prop restrictions. Fire and sharp objects (i.e. juggling knives) are prohibited.

JUDGING METHOD: Riders' scores are divided into two parts called Technical and Presentation, each receiving 50% of the score. Read the Freestyle Judging section to learn more.

NON-UNICON: MAXIMUM NUMBER OF COMPETITORS FOR JR. EXPERT AND EXPERT: Organizers of non-Unicon events can choose to limit the number of competitors using the guidelines below or have no limit.

UNICON: MAXIMUM NUMBER OF COMPETITORS FOR JR. EXPERT AND EXPERT: Each country can submit a maximum of three individuals in each category to compete at Unicon in the Individual Freestyle events (three in Jr Expert Male, three in Jr Expert Female, three in Expert Male, three in Expert Female). If a country has placed 1st, 2nd, or 3rd in Individual Freestyle at the previous Unicon, they can submit one additional competitor for each placing in that category. For example, if Country-A wins first place in Expert Male at the previous Unicon, they may submit up to four individuals for Expert Male at the current Unicon. If Country-B wins second and third place in Jr Expert Female at the previous Unicon, they may submit up to five individuals in Jr Expert Female at the current Unicon.

UNICON: METHOD FOR LIMITING THE COMPETITORS: ~~A country that wishes to submit more than their allotted number of individuals should hold a competition using the IUF judging methods to determine their competitors. The date of the competition must be communicated to the Chief Judge and Artistic Director at least three months prior to the start of the Unicon. If a country is unable to hold a competition, a random draw will be held at least three months prior to the start of Unicon to select the individuals.~~

A country that wishes to submit more than their allocated number of individuals should select individuals by their own way. Any type of competition using the IUF judging methods to determine their competitors is recommended. If a country is unable to hold a competition, a country can choose individuals by their own rating method. For example, if a country has placed 1st, 2nd or 3rd in Individual Freestyle at the previous Unicon, it can give these individuals a higher rating, because they brought additional number of individuals to a country. If a country did not place in the top three, it can give only the highest placing individual a higher rating. It is strongly recommended to complete the selection at least three months prior to the start of the Unicon. If a country cannot select by then, the method and schedule of the selection must be communicated to the Chief Judge and Artistic Director at least three months prior to the start of the Unicon.

3.4 ~~Open X~~ Flatland Overview

AGE GROUP: ~~15-UP only, male/female combined.~~ Junior (0-14) and Senior class (15-UP), male/female separated (3 riders are the minimum requirement for each category). If there are less than 3 riders for one of the categories, those riders will

compete in the older age groups. If there are less than three females or less than three males overall, the male and female categories are merged.

TIME LIMIT: ~~Three minutes.~~ Two minutes. Competitors are allowed to go over the time-limit (as long the line was started before the limit elapsed, and as long the line is continued without interruptions).

UNICYCLES: Any type and any number.

MUSIC, COSTUME AND PROPS: Riders are encouraged to bring their own music, but it is not judged. Costume is not judged. ~~Use of props is judged similar to Individual Freestyle.~~ Host can provide props (for example: a grind bar) for all, and they can be removed easily for riders who want them out of the way. Competitors are also allowed to bring props (for example: a Basketball, second person for acrobatic assistance, special small obstacle.....) but these props must be available for all competitors. Competitors must announce any planned props at least four weeks before the competition starts. If the host allows the announced props, he should also inform all registered competitors about it immediately.

JUDGING METHOD: Originality and creativity are ~~50~~ 40% of the score. Consistency and Difficulty is ~~25~~ 60%, ~~which includes how well, or how successfully, all moves are performed. The last 25% style, props, and other skills.~~ The emphasis is on unicycle skills, with less emphasis on "show."

3.5 Street ~~Freestyle~~ Comp Overview

MINIMUM AGE GROUPS: None.

NUMBER OF RUNS: If there are fewer than 10 riders, each rider should get two runs, with both runs considered in the final calculation of the scoring. If there are more than 10 competitors but fewer than 20, each rider will do one preliminary run to be scored by the judges. The top 6 riders will be allowed to continue on by doing a second, final run. If there are more than 20 riders — each rider shall be given one run of 1 minute and 30 seconds. The top 10 riders are to be given a final run of 2 minutes each. Both runs will be used to calculate the final placing. See Section 3.24.3 for details on the calculation of the placing.

TIME LIMITS AND WARNINGS: ~~3 minutes for finals, and 2 minutes if preliminary rounds are used.~~ 2 minutes for finals, and 1.5 or 2 minutes (depending on number of competitors) if preliminary rounds are used.

> **Last Move:** With about 10 seconds left in the run, it will be announced "Last Move", which is a warning that it is time for their last move. They should finish whatever move they are doing, then set up and perform one more move. If they fail the first attempt, the announcer should say "Try Again", and the rider should make a second attempt — even if they are now over time! If the rider does not land this move, they are not to be penalized. However, if it is landed, it should be considered in the judging.
>
> **Warnings:** A rider will be warned when half of the time is left in the run, but this should not be done if the rider appears to be setting up for a big skill or is in the process of doing one. In this case, wait until the rider has finished the skill, and announce how much time is now left (example: 51 seconds).

UNICYCLES: Any type and any number. Trials unicycles with metal pedals and marking tires are allowed, so this competition is generally intended for outdoors.

DRESS: Riders must wear the same gear required for unicycle racing (see Section 2.3), plus helmets. Riders found not to be wearing the minimum required safety gear will be disqualified.

MUSIC: Music is not judged. Competitors may provide their own music, or background music will be played.

COSTUME AND PROPS: Clothing has no influence on the score. Riders are encouraged to dress in the uniform of their national teams or clubs, or in clothing that represents their teams, groups or countries. No props allowed, other than what is included in the performing area.

JUDGING METHOD: ~~50% of the score is based on level of Difficulty, which includes how well, or how successfully, all moves are performed. The other 50% of the score is for Style, which originality, creativity, personality and daring.~~ Riders scored in four equal categories: Height/Distance, Technical Difficulty, Originality/Variety, and Consistency/Flow.

3.6 Pairs Freestyle Overview

MINIMUM AGE GROUPS: Age group (all ages), Expert. Each rider may enter only once. The age group of the older rider is the age group for the pair. Expert is treated as the “oldest” age group, followed by Jr. Expert, and then all other age groups. The decision to enter as Expert or Jr. Expert (if used) is optional, but must be stated in advance.

TIME LIMITS: Same as Individual Freestyle.

UNICYCLES: Any type and any number.

MUSIC, COSTUME AND PROPS: Same as Individual Freestyle.

JUDGING METHOD: Same as Individual Freestyle, 50% for Technical, and 50% for Presentation. In Pairs, there is extra emphasis on teamwork; two person skills, etc. (see Judging Criteria).

NON-UNICON: MAXIMUM NUMBER OF COMPETITORS FOR JR. EXPERT AND EXPERT: Organizers of non-Unicon events can choose to limit the number of competitors using the guidelines below or have no limit.

UNICON: MAXIMUM NUMBER OF COMPETITORS FOR JR. EXPERT AND EXPERT: Each country can submit a maximum of three pairs in each category to compete at Unicon in the Pairs Freestyle events (three in Jr Expert Pairs, three in Expert Pairs). If a country has placed 1st, 2nd, or 3rd in Pairs Freestyle at the previous Unicon, they can submit one additional competitor for each placing in that category. For example, if Country-A wins first place in Expert Pairs at the previous Unicon, they may submit up to four Pairs for Expert Pairs at the current Unicon. If Country-B wins second and third place in Jr Expert

Pairs at the previous Unicon, they may submit up to five individuals in Jr Expert Pairs at the current Unicon. If a pairs team is submitted consisting of members from two countries, that team must choose one of their two countries to represent.

UNICON: METHOD FOR LIMITING THE COMPETITORS: ~~A country that wishes to submit more than their allotted number of pairs should hold a competition using the IUF judging methods to determine their groups. The date of the competition must be communicated to the Chief Judge and Artistic Director at least three months prior to the start of the Unicon. If a country is unable to hold a competition, a random draw will be held at least three months prior to the start of Unicon to select the competitors.~~

A country that wishes to submit more than their allocated number of pairs should select competitors by their own way. Any type of competition using the IUF judging methods to determine their competitors is recommended. If a country is unable to hold a competition, a country can choose pairs by their own rating method. For example, if a country has placed 1st, 2nd, or 3rd in Pairs Freestyle at the previous Unicon, it can give these pairs a higher rating if BOTH partners from the previous Unicon still be pairs, because they brought additional number of pairs to a country. If a country did not place in the top three, it can give only the highest placing pairs a higher rating. It is strongly recommended to complete the selection at least three months prior to the start of the Unicon. If a country cannot select by then, the method and schedule of the selection must be communicated to the Chief Judge and Artistic Director at least three months prior to the start of the Unicon.

3.7 Group Freestyle Overview

MINIMUM AGE GROUPS: None.

MINIMUM NUMBER OF RIDERS: Three. Each rider may enter Group Freestyle only once. A rider may appear in a second Group Freestyle performance with permission of the Chief Judge, to replace a rider due to illness, injury or other mishap.

TIME LIMIT: Six minutes.

UNICYCLES: Any type and any number.

MUSIC, COSTUME AND PROPS: Same as Individual Freestyle.

JUDGING METHOD: Same as Individual Freestyle. Extra emphasis on teamwork and multiple person skills, such as formation riding. Extra consideration will be given to account for widely different group sizes, relative skill levels, and relative ages of riders.

NON-UNICON: MAXIMUM NUMBER OF GROUPS: Organizers of non-Unicon events can choose to limit the number of groups using the guidelines below or have no limit.

UNICON: MAXIMUM NUMBER OF GROUPS: Each country can submit a maximum of two groups to compete at Unicon in the Group Freestyle event. If a country has placed 1st, 2nd, or 3rd in Group Freestyle at the previous Unicon, they can submit one additional group for each placing. For example, if Country-A wins first place at the previous Unicon, they may submit up to three groups at the current Unicon. If Country-B wins second and third place at the previous Unicon, they may submit up to four groups at the current Unicon.

UNICON: METHOD FOR LIMITING THE GROUPS: ~~A country that wishes to submit more than their allotted number of groups should hold a competition using the IUF judging methods to determine their groups. The date of the competition must be communicated to the Chief Judge and Artistic Director at least three months prior to the start of the Unicon. If a country is unable to hold a competition, a random draw will be held at least three months prior to the start of Unicon to select the groups.~~

A country that wishes to submit more than their allocated number of groups should select groups by their own way. Any type of competition using the IUF judging methods to determine their groups is recommended. If a country is unable to hold a competition, a country can choose groups by their own rating method. For example, if a country has placed 1st, 2nd, or 3rd in Group Freestyle at the previous Unicon, it can give these groups a higher rating, because they brought additional number of groups to a country. If a country did not place in the top three, it can give only the highest placing groups a higher rating. Not all members from the previous Unicon are required to be members of a new group. It is strongly recommended to complete the selection at least three months prior to the start of the Unicon. If a country cannot select by then, the method and schedule of the selection must be communicated to the Chief Judge and Artistic Director at least three months prior to the start of the Unicon.

3.8 Individual Standard Skill Overview

MINIMUM AGE GROUPS: 0-14, 15-UP. Best overall scores determine which competitors reach the Expert ranks.

TIME LIMIT: Three minutes (all ages).

UNICYCLE: One standard unicycle only (see definition). No brakes or handlebars. There are no limitations on wheel or crank arm size.

MUSIC: Music is not judged. Background music will be provided during all routines, or competitors may provide their own. Competitors may also, at their request, have no music played. See also section ~~3.18~~ 3.20.

COSTUME AND PROPS: Clothing has no influence on the score. Riders are encouraged to dress in the uniform of their national teams or clubs, or in clothing that represents their teams, groups or countries. No props.

JUDGING METHOD: Riders are judged only on the quality of execution of the skills they have chosen to perform. Each figure has a predetermined point value. Judges deduct points for mistakes, such as dismounts, poor form, performing figures out of order, etc.

SKILLS TO BE PERFORMED: Only skills found in the IUF Standard Skills List may be used. The proper methods for performing these skills are found in the 'Descriptions' section of this list. If illustrations of figures disagree with their descriptions, the descriptions apply.

3.9 Group Standard Skill Overview

This event is similar to Individual Standard Skill, but with four person teams of any sex, on standard unicycles only. Rules are published separately. This event is held at the discretion of the convention host.

GENERAL RULES

These rules apply to all artistic events, unless otherwise noted.

3.10 Deadline For Signing Up

All artistic events have a deadline for participation, which must be specified in the registration form. If not specified in the registration form, the deadline is one month before the official convention start date. A maximum of ten Individuals, ten Pairs routines, and two groups will be allowed to be added after this time to account for difficulties in travel planning or other valid reasons that are communicated about in advance. These will be added in the order of their request to the Chief Judge and Convention Director via email or fax. Participants who attempt to sign up less than 36 hours prior to the beginning of the specified competition will not be allowed to enter.

Changing Pairs partners is allowed up to 36 hours prior to the actual competition as long as the category does not change. Adding or subtracting the members of a group routine is allowed up to 36 hours prior to the start of that competition.

3.11 Size Of Performing Areas

Required spaces for the various events are listed below. But riders, especially large groups, will want to know the overall amount of space that will be possible to ride on. Hosts must publicize the dimensions of the available performing area as far in advance of the competition as possible, and organizers of international championships at least three months prior to the event.

~~For international competitions, the performing area must be 14m wide x 11m deep for all individual and pairs events. At smaller events, smaller sizes can be used, but no smaller than 12m wide x 9m deep. The boundaries of the areas must be clearly marked on the floor, with lines at least 3cm wide. The distance between the outer edges of the performing areas and walls, poles or other stationary objects must be no less than 50cm. For group events, the performing area must be no smaller than 26m wide x 14m deep, but this area need not be marked, and competitors may use the entire space available. Hosts must publicize the dimensions of the available performing area as far in advance of the competition as possible. Riders or groups who go outside the boundaries may get a reduced score (see Judging Criteria).~~

3.11.1 Individual And Pairs Performing Area

For international competitions, the performing area must be no smaller than 14m wide x 11m deep. At smaller events, smaller sizes can be used, but no smaller than 12m wide x 9m deep. The boundaries of the performing areas must be clearly marked on the floor, with lines at least 3cm wide. The distance between the outer edges of the performing areas and walls, poles or other stationary objects must be no less than 50cm. Individuals or pairs who go outside the performing area may get a reduced score (see Judging Criteria).

Skills performed outside the Technical Judging Area (TJA), which is the same size as standard skill, will not affect the Technical score. Presentation will be judged both inside and outside the TJA. Going outside the TJA does not give a reduced score in Presentation. The TJA is recommended to be placed in the middle of the performing area, and the layout of the TJA is also required to be publicized by the hosts as far in advance of the competition as possible.

3.11.2 Group Freestyle Performing Area

For international competitions, the performing area must be no smaller than 26m wide x 14m deep. Groups who go outside the boundaries may get a reduced score, if the boundary is marked on the floor (see Judging Criteria).

3.11.3 Street ~~Freestyle~~ Comp Performing Area

~~The Street Freestyle performing area consists of a flat area, plus a number of obstacles to ride on. These are similar to Trials obstacles (see Section 11). Trials and Street Freestyle competitions can be held in the same location. Typical obstacles will be stair sets, skinnies, benches, spools, platforms, grinding rails, and anything that can be creatively used in this event. The size of the area is flexible, to allow for the obstacles plus a flat area. The boundaries need not be marked, as long as riders understand what areas are off limits.~~

The Street Comp requires an open area for flatland skills, plus a number of obstacles to ride on. Each obstacle must have sufficient space around it for the types of riding expected. For example, a grinding rail must have run-up and run-out space, and platforms and other high objects must have landing space all around. Remember when setting up a course, flow is encouraged. Any movements intended to be judged should be done where the audience and judges can see. Obstacles should be oriented so that most rider movements are toward the audience and judges, not blocked. The flat area must be in front of the obstacles, or otherwise where it has an unobstructed view from the audience and judges. These are similar to Trials obstacles (see Section 10). Trials and Street competitions can be held in the same location if there is sufficient space. Required obstacles are:

- a two-revolution manual pad (a smooth platform of at least 3m x .5m and between 7cm and 15cm in height);

- stair set (at least 90cm high with a horizontal base extension of at least 90cm; minimum tread of 25cm and minimum riser of 17cm. Minimum of 2-revolutions of run-up space in front);
- a ledge for grinding that is at least 6 feet long and has metal coping, and wide enough to grind with the whole crank and pedal. Often this would be best down a bank, but make sure that both left and right footed riders have access to it — this can be achieved by putting it in the middle of the bank, or having an up-flat-down ramp with ledges on both banks.

Additional typical obstacles will be: skinnies, benches, spools, platforms, grinding rails (at least 1.5m long and 35cm off the ground), and anything that can be creatively used in this event. The size of the area is flexible to allow for an unknown number of obstacles plus the open area. The boundaries need not be marked, as long as riders understand what areas are off-limits.

If there will be two runs, the layout of the area may be modified by the course officials between the first and second runs. Otherwise, the course may not be modified by competitors or officials except for safety reasons. For example, to remove damaged or unsafe equipment.

3.11.4 Street Comp: Problems With Required Obstacles

The required obstacles must be built strong enough to endure many hours of heavy use. They need to survive the competition without changing their shape or stability. If one of the required obstacles is broken or made unusable during the competition, it must be repaired if one or more competitors say they need to use the damaged part. If no competitors have a problem with the damage, no repair is necessary except for safety reasons, such as in the event of sharp exposed parts.

3.11.5 Flatland Competition Performing Area

Flatland requires the same minimum amount of floor space as Individual Freestyle, but there are no boundaries. Riders are free to use the entire area in front of the judges, but judges should be able to see them to judge the performance. If riders plan to do anything unusual outside the boundaries they should inform the Chief Judge before the competition starts. It can be done indoor and outdoor depending on the host's possibilities and weather conditions. For indoor competitions the host should think about the free use of unicycles and protect the ground.

3.12 Order Of Performance

~~The method of choosing performance order is up to the Artistic Director.~~ Performance order for Jr. Expert and Expert in Pairs/Individual/Group freestyle are defined by an open drawing without a computer. The drawing/selection should be done publicly and transparently, at a time that is pre-announced, so people can witness it. The method to determine performance order for age groups is completely up to the Artistic Director.

3.12.1 Riders Must Be Ready

Riders who are not ready at their scheduled performance time may or may not be allowed to perform after the last competitor in their age group. The Chief Judge will remember to consider language barriers, and that riders may be engaged in convention work to slow them down. Except for Standard Skill, a rider may not perform before a different set of judges than those that judged the rest of their age group.

3.13 Performance Set-Up

Competitors are allowed a maximum of two minutes to set up their unicycles and props in the performing area. Competitors who take too long risk being disqualified. An extension of the set-up time can be given only by the Chief Judge and must be requested in advance. Competitors must show a legitimate need when requesting more time, such as numerous props or complicated special effects.

3.14 Start Of Performance

3.14.1 Freestyle Events

The judging, the stopwatch, and the 'performance' all start at the same time. The Timer starts the watch at the beginning of the music, or at a signal from competitors, whichever comes first. The signal can be a nod, wave, bow, verbal cue ("Start!") or any clearly understandable means. An acoustic signal (such as a whistle) will indicate that the timing and judging have started. Any non-unicycling activities such as dancing, posing, acrobatics, etc., must be included within the time limit of the routine to be judged. ~~In Standard Skill routines, the end of each minute will also be indicated by an acoustic signal.~~ In all Freestyle routines, an acoustic signal will indicate when there are 30 seconds left. In all artistic events, two acoustic signals or a different signal will indicate the end of the riding time and end of the judging.

3.14.2 Standard Skill

The judging begins when the timer blows a one second whistle signifying the beginning of the three minute routine or when a predetermined piece of music begins; the stopwatch will begin timing immediately following the one second acoustic signal or music. The rider must begin within the boundaries either on or off the unicycle. If the rider chooses to go out of bounds for a .5 deduction, he/she must do so after the one second acoustic signal or the start of the music. The end of each minute will be indicated by acoustic signals. This may be made optional as described in section 3.15.2. A final one second acoustic signal will signify the completion of the three minute allotment.

3.15 Rider's No-Signal Option

3.15.1 Freestyle Events

~~(Freestyle and Open X only)~~ A rider may have a well-planned routine to music that he or she knows is under the time limit, and does not wish for the acoustic signals to detract from his or her performance. When riders sign up with the Rider Liaison they can request "No acoustic signals." This will eliminate the 'Start' signal, and the 30 second warning. The Timer will still keep the time, and if the rider exceeds the time limit, the Timer will make the 'double acoustic signal' to indicate the rider has run overtime. ~~This does not apply to Standard Skill.~~

3.15.2 Standard Skill

If a rider provides their own music and wants acoustic signals, they must indicate this when they sign up with the Rider Liaison. If a rider does not provide their own music, acoustic signals will automatically be used unless the rider requests "No acoustic signals" when signing up with the Rider Liaison. If no acoustic signals, there will not be a 'Start' signal or the 1-minute and 2-minute signals. In all situations, the Timer will still keep the time, and if the rider exceeds the time limit, the Timer will make the 'double acoustic signal' to indicate the rider has run overtime.

3.16 Interruption Of Judging

An interruption of judging can result from material damage, injury or sudden illness of a competitor, or interference with a competitor by a person or object. If this happens, the Chief Judge determines the amount of time left and whether any damage may be the fault of the competitor. Re-admittance into competition must happen within the regulatory competition time. If a routine is continued and the competitor was not at fault for the interruption, all devaluations coming forth from the interruption will be withdrawn.

3.17 End Of Performance

The performance ends at a signal from the rider, such as a bow or "Thank you," or at the end of the time limit.

3.17.1 Freestyle Events

An acoustic signal will indicate the end of the time limit. Any figures or performing that are done after the end of the time limit will not be judged. In Freestyle events, going over the time limit will reduce the rider's score. All time limits are maximums. Riders are free to use less time and will not lose points for doing so. A routine that is very short may suffer in points over a routine with more content. However, a routine that is boring, repetitive or 'padded' may lose points for being too long. The rider must decide what's best.

3.17.2 Standard Skill

In Standard Skill, if the rider is in mid-figure, only the part of that figure that was executed before the time ended will be counted (see section ~~4.9.3~~ 5.9.3). If the figure was less than 50% complete, a 100% devaluation will be given. If between 50% and 100% was completed, a 50% devaluation will be given. Any figures that have not been performed receive 100% devaluations.

3.18 Clean-Up

In unicycling, a clean, dry riding surface is essential. After a performance, the riding area must be left the way it was before the performance. Riders and their helpers must clear all props, unicycles, and debris from the performing area within two minutes. The next rider may also be setting up during this time.

3.19 Messy Performing Area

Riders who are thinking of using messy props in their performances must carefully consider the above rule. Popping balloons, dirt or powder, confetti, water, pies, etc. may take longer than two minutes to remove. Special permission must be received from the Chief Judge or Artistic Director before any such props are used. Competitors who make messes they are unable to remove may be disqualified from the event.

3.20 Music

In Freestyle events, music is included in the judging and competitors should use it. In ~~Open X~~ Flatland, music is recommended but is not judged. In Standard Skill music is not judged. But background music will be provided during all Standard Skill routines, or competitors may provide their own. Competitors may also, at their request, have no music played. It is recommended to have one or more backup copies of all music in case of loss or damage. For recordable disks, competitors are also recommended to test their music on multiple players to make sure it will work at competition time.

3.20.1 Media Types

The host is required to have the capability of playing recordable CDs. Other media types may also be supported, at the host's discretion. The Artistic Director is responsible for announcing what media types will be supported, and making sure the necessary equipment is provided.

3.20.2 Music Preparation

Competitors must provide their music in a type that is supported, and has been announced by the Artistic Director. All music must be clearly labeled with the competitor name(s), age group, and event type (such as Pairs). Whenever possible, competition music should be the first track on the CD, mini-disk, or other optical media. The DJ (music operator) is not responsible for errors if competition music is on a different track. If other than 1, track number should be included in labeling. For cassettes or other tapes, if available, labeling must also indicate which side the music is on. Competition music should be at the beginning of the tape, and the tape should be wound to a point within 1-3 seconds of the start of the music. The DJ is not responsible for tapes that are not ready to be played.

3.20.3 Music Volume

Volume level is controlled by the DJ, at instructions from the Chief Judge. The base volume for Freestyle, Street Comp and ~~Open X~~ Flatland music should be loud enough to sound clear, and be heard by all. For Standard Skill, volume level should not be loud enough to interfere with judge communication, but otherwise similar to the level for Freestyle, Street Comp and ~~Open X~~ Flatland. Some competitors' music may start with especially loud or quiet sections, and the DJ should be advised of these so volume levels do not get compensated in the wrong direction. Some competitors may request that their music be played at lower levels. These requests can be made directly to the DJ. Requests for higher volumes must be approved by the Chief Judge, who has the option of passing this responsibility to the DJ.

3.20.4 Special Music Instructions

Some competitors may have special music instructions, such as stopping or starting the music at a visual cue, changing volume level during the performance, etc. The DJ is not responsible for errors carrying out these instructions. For best results, the competitor should supply a person to coach the DJ during the performance, so there are no mistakes. If the DJ receives instructions that sound unusual, the Chief Judge should be consulted for approval.

3.21 Announcing Of Results

Final results will be continuously announced and/or posted for public view. Results Sheets will be posted after each age category of an event. The protest period begins at this point.

3.22 Protests

Must be filed in writing, within 15 minutes from the posting of event results. Protest against judges' scores is not permissible. Protest is only possible against calculation mistakes or other mistakes not connected to the scoring. The Chief Judge must resolve all protests within 30 minutes from receipt of the written form.

3.23 Freestyle ~~And Open X~~ Flatland, and Street Comp Judging Panel

~~There are five (or more) judges. All judges must have a good knowledge of the relative difficulty of unicycling skills, and a complete knowledge and understanding of the rules and judging criteria for the events they are judging. Creativity and Originality can only be judged by someone with a knowledge of what has been done in the past. People attending their first artistic unicycle competition should watch and learn, but not judge. Details about the Standard Skill judging panel are covered in section 4.7.~~

There are three (or more) judges each of Technical and Presentation for Age Group competitions; five (or more) judges each of Technical and Presentation for Jr Expert and Expert competitions (including Group). All judges must attend a workshop provided as part of the convention schedule before the start of the Freestyle competitions. Exceptions to workshop attendance are granted by the Chief Judge if judging rules have not changed since the previous judging experience and the judge has high Accuracy Scores. Unless otherwise noted, judges at a Unicon must either speak English or have translation assistance for the specified language while judging. Judges at other unicycle conventions should speak the dominant language of that convention or have translation assistance.

Judges' names must be provided to the Chief Judge (via email, FAX, or postal mail) by at least one month prior to the start of the unicycle convention and include the number of freestyle conventions where they have been a competitor, judge, or simply in the audience. See section 3.23.9 and 3.23.10 for description of which teams/countries are required to provide judges. Judges must be at least 15 years of age at the start of the event. Judges are recommended to be a current freestyle competitor, a former freestyle competitor, an active coach of freestyle routines, a proven judge at prior competitions, or an avid spectator who has observed many freestyle routines. Details about the Standard Skill judging panel are covered in section 5.7.

3.23.1 Selecting Judges

A person should not judge an event if he or she is

- Parent, child or sibling of a rider competing in the event.
- Individual or team coach, manager, trainer, etc. of a rider competing in the event.
- More than one judge from the same family judging the same event at the same time.
- ~~No more than one member of a national team, club or group may be at a judging table at one time.~~

If the judging pool is too limited by the above criteria, restrictions can be eliminated starting from the bottom of the list and working upward as necessary only until enough judges are available. The eliminations must be agreed upon by the Chief Judge and Artistic Director, or next-highest ranking artistic official if the Chief Judge and Artistic Director are the same person.

3.23.2 Assignment Of Age Group Judges

~~Judging seats will be allotted to individuals, groups, and national teams in proportion to their combined artistic participation at the convention. The registration count should be taken approximately one week prior to the convention. Actual judging assignments will be made by the Chief Judge from lists of registered and qualified people.~~

Judges will be chosen from the list of judges as provided in section 3.23.10. Judges who are competing in the event just before or just after the current category are eliminated from the list. Judges will also be eliminated from the list for the current category as described in section 3.23.1. The final selection of judges will be chosen based on their accuracy scores from the remaining list. If chosen from a large pool of judges, categories with six or fewer entries will have a minimum of three Technical judges and three Presentation judges; categories with seven to twelve entries will have a minimum of four Technical judges and four Presentation judges; categories with over 12 entries will have at least five Technical judges and five Presentation judges.

3.23.3 Assignment Of Expert (And Junior Expert) Judges

Assignments for Expert and Jr. Expert ~~(if used)~~ judges will be made by the Chief Judge using the most qualified of all judges available. ~~A list of qualified Expert (and Jr. Expert) judges should be registered with the Artistic Director and/or Host prior to each event. All judges for the Expert Freestyle groups must have previous UNICON judging experience~~. Qualifications are determined in the following order of importance:

- Highest judging accuracy scores obtained while judging age group (age groups judges must have a minimum of five entrants) or other Jr. Expert and Expert events.
- Greatest amount of Jr. Expert and Expert judging experience.
- Greatest amount of international judging experience.
- Greatest number of Freestyle competition experienced (viewed, judged, or as a competitor).

Judges who are competing in the event just before or just after the current category are eliminated from the list. Judges will also be eliminated from the list for the current category as described in section 3.23.1. Judges will also be eliminated from the list if they exhibit Judging weaknesses during their Age Group judging as described in Section 3.23.6. At Unicons, if more than five judges each of Technical and Presentation remain, judges who have not judged at a previous Unicon will be removed from the list. If there are still more than five each then the final list of judges for the category will be chosen by accuracy scores as defined in 3.23.8.

3.23.4 Standard Skill Vs. Freestyle Vs. Flatland or Street Comp Judging

With entirely different sets of rules, qualified judges for Standard Skill are not necessarily qualified to judge Freestyle, the Street Comp, Flatland, and vice versa. Judges' qualifications must list the types of events they are qualified to judge.

3.23.5 Judging Panel May Not Change

The individual members of the judging panel must remain the same for entire age groups; i.e. one judge may not be replaced by another except between age groups. In the event of a medical or other emergency, this rule can be waived by the Chief Judge.

3.23.6 Rating Judge Performance

Judges are rated by comparing their scores to those of other judges at previous competitions.

Characteristics of Judging Weaknesses

Excessive Ties: A judge should be able to differentiate between competitors. Though tying is most definitely acceptable, excessive use of tying defeats the purpose of judging.

Group Bias: If a judge places members of a certain group or nation significantly different from the other judges. This includes a judge placing members significantly higher or significantly lower (a judge may be harsher on his or her own group members) than the other judges.

Inconsistent Placing: If a judge places a large number of riders significantly different from the average of the other judges.

3.23.7 Re-Instating Judges

If a judge has been labeled as having a Judging Weakness, they may have a chance to be re-instated on the list by:

- Discuss with the Chief Judge the scores that were Tied, Biased, or Inconsistent.
- Practice judge at least two categories with at least 4 competitors. If the practice judging shows no further examples of Judging Weakness, they may be reinstated on approval by the Chief Judge and Artistic Director. If the Chief Judge and Artistic Director are the same person, then the next highest ranking official must agree to the reinstatement.

3.23.8 Calculating Accuracy Scores

The score for each judge will be calculated using a pre-defined calculation that is shared with all judges and other interested people. The calculation takes into account all types of mistakes and sums each mistake. A judging score of 0 would be perfect; anything between 10 and 15 shows signs of Judging Weakness; scores of over 15 indicate a Judge with Weaknesses who should be removed from the list of available judges.

3.23.9 Group Freestyle Judges

Countries must provide a minimum of one judge (either Technical or Presentation) for each group entered in Group Freestyle. Each country is allowed to provide two more judges than the number of groups competing in the event. For

example: Country-A has three groups competing in Group Freestyle. Country-A is required to provide at least three judges (one from each group), but no more than five judges. If a country is having difficulty finding qualified judges, they may ask a known judge from another country to represent them. Countries without a competing group may also enter a maximum of two judges. The names of the judges will be provided by either the team leaders of each group and/or primary contact for that country. If too many names are provided by the team leaders and/or primary contact for the country, the country's judges will be chosen based on the criteria outlined in 3.23.3.

Judges who have shown a tendency to be a Judge with Weaknesses (defined in section 3.23.6) will have their name removed from the pool of available judges. If more than ten judges are provided, the final judging panel of ten will be selected by their accuracy scores as defined in section 3.23.8.

3.23.10 Individual And Pairs Freestyle Judges

Countries must provide a minimum of one judge for every five entries they have for Individual and Pairs Freestyle. Number of entries will be rounded up to the next nearest multiple of 5. For example: If a country has 1 entry, they must supply at least one judge. If a country has 11 entries, they must supply at least three judges. If a country is having difficulty finding qualified judges, they may ask a known judge from another country to represent them. Countries may also apply to the Chief Judge for help in finding judges from outside their country to represent them. Countries with no entries in Individual or Pairs Freestyle may also enter a maximum of two judges. The names of the judges will be provided by either the team leaders from the individual and pairs competitors and/or primary contact for that country. Countries not required to supply more than a maximum of ten judges for the Individual and Pairs Freestyle competition. If a country submits more than ten judges, after elimination of known Judges with Weaknesses (defined in section 3.23.6), the judges for that country will be chosen based on their accuracy scores.

3.23.11 Not Providing Judges

At Unicons, countries that are unable to provide their required number of judges (either Group or Individual/Pairs) may have their competitors removed from that competition. Exceptions will be granted on a special basis with a letter to the Chief Judge, Artistic Director, and Unicon Director.

3.23.12 Judges Workshop

A judge's workshop must be provided for by the hosts of the convention at least 24 hours prior to the start of the Freestyle competition. A minimum of 3 hours must be set aside, in a classroom or similar environment. If possible, it is strongly recommended to have more than one workshop to accommodate schedules. Variations on this can be approved by the Chief Judge. Workshop schedule(s) must be announced to all judges at least three weeks prior to the start of the competition.

Judges should have read the rules prior to the start of the workshop. The workshop will include a practice judging session. Each judge will be required to sign a statement indicating they have read the rules, attended the workshop, agree to follow the rules, and will accept being removed from the list of available judges if their judging accuracy scores show Judging Weaknesses.

3.24 Scoring

In all events except Standard Skill, the scores of each judge are transferred into placing points, which represent the ranking of each competitor by that judge. The highest scoring competitor gets 1 placing point, the next one gets 2, and so on.

Note: The ranking number, or highest placing point available for a competitor depends on the number of entries in that category. If two or more competitors have the same score, they are awarded equal portions of the total number of placing points available for the places they occupy in the ranking.

Example: Seven competitors. Four of them tie for 2nd place. 7th place gets 7 points, 6th place gets 6 points, and 1st place gets 1 point. For the other four competitors, add up the other placing points numbers: 2+3+4+5=14. Divide this by the number of competitors (4) to get 3.5 placing points each.

3.24.1 Removing The High And Low

After determining placing points as above, discard the highest and lowest placing score for each rider. If Rider A has scores of 1,2,1,3,2, take out one of the ones, and the three. Then Rider A has 1,2,2, for a total of 5. If Rider B has scores of 2,2,2,2,2, he will end up with 2,2,2, a total of 6. The winner is the competitor with the lowest total placing points score after the high and low have been removed.

3.24.2 Ties

If more than one competitor has the same placing score after the above process, those riders will be ranked based on their placing scores for Technical. The scoring process must be repeated using only the Technical scores for the tied riders to determine this rank. High and low placing scores are again removed in the process. If competitors' Technical ranking comes out equal, all competitors with the same score are awarded the same place.

3.24.3 Scoring For The Street Competition

If there is a preliminary elimination round, all scores are calculated as above with placing points and removing the high/low placing score. If riders are eliminated, the scores from the first run are recalculated using only the scores from the riders who have not been eliminated. After the second run, scores are again calculated as above with placing points and removing the high/low placing score. To determine the overall winner, the placing points from the first run are divided by two and added to the placing points from the second run. The winner is the competitor with the lowest total placing points score. Ties are broken by the placing of the second run. If there is still a tie, then the rider with the higher Consistency/Flow should win. If the riders remain in a tie, then they should both be awarded the same place.

3.25 World Champions

Standard Skill, Individual Freestyle, Pairs Freestyle, Group Freestyle, Street Comp, ~~Open X~~ Flatland: Winners in the Expert category of each event are the ***World Champions***. In the individual events, separate titles are awarded for male and female (excluding Street Comp and ~~Open X~~ Flatland if only one competition group is offered). ~~If used,~~ Winners in the Jr. Expert category are the ***Junior World Champions***.

4 FREESTYLE JURYWERTUNG

Die Juryarbeit für Einzel-, Paar- und Gruppenküren ist in 2 Komponenten aufgeteilt, - Technik und Präsentation - . Ausgebildete Kampfrichter haben die Möglichkeit entweder den Technikbereich oder den Präsentationsbereich oder aber beide Bereiche zu werten. Für jeden Bereich geben die Kampfrichter 4 Wertungen ab und zwar in der Bandbreite von 0-10 Punkten. Die gegebenen Punkte sollten sich nach den „Muster"-Wertungen richten.
Z.B. vergleicht man 2 Teilnehmer einer Startgruppe, wobei der erste Starter 2 schwerwiegende Abstiege und der zweite Teilnehmer über 20 schwerwiegende Abstiege hat, sollte der erste Starter nicht trotzdem 10 Punkte für den Bereich „Abstiege" erhalten, nur weil er weniger Abstiege hat als der zweite Teilnehmer.

Die Juryarbeit für „Flatland" oder Street Freestyle wird in Abschnitt 4.5 und 4.6 beschrieben. Hier wertet jedes Jurymitglied die komplette Darbietung.

4.1 Einzelkür – Technische Wertung

Der Technikbereich besteht aus 4 Teilen. Jeder Kampfrichter gibt 4 Wertungen in einer Skala von 0-10 Punkten ab.

4.1.1 Vielfalt und Originalität der Tricks

In diesem Bereich gibt es 2 Teile. Unter **Vielfalt** sind die verschiedenen Arten der gezeigten Tricks zu verstehen. Eine Darbietung mit Tricks, die alle unterschiedlich sind, wird mehr Punkte erhalten, als eine solche mit einer geringeren Anzahl von Tricks, auch wenn der Gesamtschwierigkeitsgrad der gleiche ist. Zum Beispiel: Eine Kür mit hauptsächlich „Wheel-walk-Tricks" bekommt weniger Punkte als eine Darbietung mit „wheel-walk-tricks" und weiteren Tricks des gleichen Schwierigkeitgrades. Ein anderes Beispiel: Wird ein schwieriger Trick 10 mal in der gleichen Kür gezeigt, wird die Wertung automatisch gesenkt, weil ja keine Zeit mehr bleibt, andere Tricks zu zeigen.

Um eine hohe Punktzahl für **Originalität** zu erhalten, müssen die Tricks mit neuen, einzigartigen Variationen gezeigt werden.

Begrenzungen: Es gibt einen Technischen Jury (Wertungs)-Bereich (TJA) mit den Maßen 14 m x 11 m und einer Fahrfläche, die größer sein kann als die TJA, sofern die Räumlichkeiten dieses zulassen. Beide Begrenzungen sind markiert und Tricks, die außerhalb der TJA gefahren werden, werden nicht gewertet.

Einradtricks: Alle Tricks bei denen ausschließlich das vom Fahrer kontrollierte Einrad den Hallenboden berührt sind Einradtricks.

Nicht Einradtricks: das Fahren auf jeglicher Art von Fahrzeugen mit 2 oder mehr Rädern auf dem Boden; jeglicher Trick, der nicht auf dem Einrad stattfindet; jeder Trick mit mehr als einem Berührungspunkt auf dem Boden, wie z.B. Stehen auf dem Einrad, während dieses auf dem Boden liegt, oder Springen auf den Rahmen, wenn das Rad auf dem Boden liegt, etc. Das bezieht sich auch auf Dinge wie Tanzen, Mimik, Theaterspielen, Jonglieren, wenn das nicht auf dem Einrad geschieht.

Musterwertung – die Wertung sollte sich mit dieser Beschreibung decken

Score	Samples of observed riding
10	neue Tricks, Variationen von Tricks, große Vielfalt der verschiedenen Tricks, keine Konzentration auf nur 2 oder 3 verschiedene Trickarten
8	viele neue Tricks, Variationen von Tricks. Diese Punktzahl wird gegeben, wenn der Teilnehmer exzellent fährt in nur einem der beiden Bereiche (Vielfalt oder Originalität)
6	Originalität ist noch auffallend – aber Vielfalt nicht oder umgekehrt
4	von beidem ein wenig vorhanden.
2	wenig Originalität und nur eine Art von Tricks
0	nichts Neues – könnte eine Anfänger Standard Skill Routine sein.

4.1.2 Übergänge und Sicherheit

In diesem Bereich gibt es 2 Teile. Eine hohe Punktzahl wird vergeben für Übergänge, wenn der Fahrer direkt von einem Trick in den nächsten übergeht. Wenig Punkt gibt es, wenn der Fahrer einen Trick zeigt, dann in eine stabile Position zurück geht, z.B. zurück auf den Sattel und die Füße auf die Pedale und dann erst zum nächsten Trick übergeht. Ebenso gibt es geringe Punktzahlen für Übergänge, wenn z.B. zunächst Hüpfen, zusätzliches Fahren etc. vorangeht, bevor ein neuer schwieriger Trick gezeigt wird – außer es ist offensichtlich, dass diese Mittel aus choreographischen Gründen zum bestimmten Abschnitt einer Musik, um den schwierigen Trick genau an einer bestimmten Musikstelle anzusetzen, eingesetzt werden.

Sicherheit: Sicherheit misst die Beherrschung des vom Fahrer gezeigten Tricks. Die Körperhaltung während des Tricks sollte eine gute Kontrolle und Sicherheit bei der Beherrschung des Einrades zeigen. Die Dauer eines Tricks ist ein Hinweis auf das Niveau seiner Beherrschung. Das mehrfache Durchführen eines Tricks kann die Wertung im Bereich „Sicherheit" erhöhen, aber die Wertung im Bereich Vielfalt und Schwierigkeitsgrad reduzieren. Zeigt ein Fahrer eine gute Haltung

(Punkt 4.2.2) während der Durchführung eines schwierigen Tricks, sollte die Bewertung im Bereich „Sicherheit“ hoch sein.

Musterwertung – die Wertung sollte sich mit dieser Beschreibung decken

Score	Samples of observed riding
10	Die Kür ist voll mit neuartigen Übergängen und der Fahrer geht von einem schwierigen Trick in den nächsten, ohne jemals in die stabile Fahrposition zurück zu gehen. Der Fahrer ist stabil und selbstsicher, zeigt eine gute Haltung, zeigt Tricks in angemessener Länge abgestimmt auf die Choreographie
8	Der Fahrer verbindet schwierige Tricks miteinander, ohne jemals in die stabile Fahrposition zurück zu gehen, wirkt aber gelegentlich instabil oder schwankt. Die Punktzahl wird vergeben, wenn der Fahrer in nur einem der beiden Bereiche hervorragend ist (Übergänge oder Sicherheit)
6	Die Übergänge sind immer noch beeindruckend aber mangelnde Sicherheit ODER hohe Sicherheit aber wenig Übergänge
4	Der Fahrer verbindet einige Tricks miteinander ohne in die stabile Fahrposition zurück zu gehen, Sicherheit auch gering
2	Der Fahrer geht immer zurück in die stabile Fahrposition zwischen 2 schwierigen Tricks, wirkt instabil und zeigt wenig Kontrolle
0	Erweckt den Anschein, dass er immer kurz vor dem Abstieg steht (und fällt auch möglicherweise ständig herunter), kehrt immer in die stabile Position zurück und braucht unangemessen viel Zeit, um den nächsten schwierigen Trick vorzubereiten

4.1.3 Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad bemisst hervorragend ausgeführte Tricks. Eine hohe Punktzahl wird erreicht für eine Kür, die mit einer Vielzahl von Tricks mit einem hohen Schwierigkeitsgrad angehäuft ist. Eine hohe Punktzahl für diesen Bereich wird nicht gegeben, wenn die Darbietung nur 1 oder 2 hochwertige Tricks enthält oder die Tricks ähnlicher Art sind, aber mit geringeren Variationen. Ausschließlich „Einradtricks“ werden bewertet, „Nicht-Einrad-Tricks“ fallen in den Präsentationsbereich. Tanzen, Jonglieren und andere „Nicht-Einrad-Tricks“ können die Präsentationswertung erhöhen, haben aber keinen Einfluss auf die Wertung in diesem Bereich.

Musterwertung – die Wertung sollte sich mit dieser Beschreibung decken

Punkte	Beispiele des beopachteten Fahrens
10	Ausschließlich schwierige Tricks, keine einfachen Tricks oder einfaches Fahren
8	viele schwierige Tricks und wenig Fehler
6	geringer Durchschnittswert bei den Tricks oder viele Fehler.
4	nur 1 oder 2 Tricks mit hohem Schwierigkeitsgrad
2	OK, Tricks werden ordentlich ausgeführt, ohne Fluss in der Darbietung
0	scheint ständig kurz vor dem Hinfallen zu sein, viele Wiederholungen von Tricks, geringer Schwierigkeitsgrad im Hinblick auf die gesamte Darbietung

4.1.4 Interpretation

Hierunter versteht man wie Tricks, Kostüme, Musik, Requisiten (falls eingesetzt), Haltung, Zusammenwirken bei der Präsentation. Falls ein Teil entfiele, würde die gesamte Darbietung leiden. Die Elemente sollten stimmig sein und dazu beitragen, die gesamte Darbietung als Einheit erscheinen zu lassen.

Tricks: Diese sollten so gewählt werden, dass sie mit Kostüm und Musik und Haltung ein abgerundetes Thema ergeben. Es ist gut, wenn die Darbietung fließend und weich ist, eine anmutige Körperhaltung eingehalten wird. Tricks, die weniger anmutig sind, sind (typische) Tricks, wie Hüpf- oder Springtricks, und sollten nicht eingesetzt werden.

Kostüme: Dieses muss so gewählt sein, dass es die Darbietung unterstreicht und nicht störend bei der Ausführung der Tricks ist. Wenn Kostüme so gewählt sind, dass es zunächst erscheint, als würden sie den Teilnehmer behindern, es diesem aber gelingt, die gesamte Aufführung mit dem Kostüm erfolgreich darzustellen, sollte der Teilnehmer dafür nicht bestraft werden sondern statt dessen Extrapunkte für Haltung bekommen

Musik: Die Kampfrichter achten darauf, dass die Musik so gewählt ist, dass sie mit der gesamten Aufführung harmoniert. Die Tricks sollten so gewählt sein, dass sie zur Stimmung und zum Tempo der Musik passen. Musik, die ausschließlich als Hintergrundmusik gewählt wird, oder nicht zu der Gesamtdarstellung passt, wird als schlechte Wahl bewertet. Bei einer

Kür, die mit hoher Punktzahl bewertet wird, achtet der Fahrer auf Stimmung, Rhythmus, Thema oder Wechsel in der Musikart. Wenn die Musik über die erlaubte Zeit hinausgeht, ist der Fahrer mit Punktabzug zu bestrafen.

Requisiten: Wenn ein Einrad zu etwas Anderem, als für einen Einradtrick (Handstand auf dem Einrad, während sich das Einrad auf dem Boden befindet; auf dem Rahmen Springen, während das Einrad praktisch ganz auf dem Boden liegt) eingesetzt wird, ist dieses als Requisite anzusehen. Andere Requisiten können entfernbare Teile von Kostümen sein: Hüte, Kleider usw., Gegenstände, die dazu verwendet werden, eine Szene darzustellen oder eine Person. Bitte beachten, dass es heißt: „Der Einsatz von . . . „ Die Punktzahl wird nicht für die Requisiten gegeben sondern für den Effekt, die sie bewirken. Die Kampfrichter achten nicht auf die Requisiten ansich, sondern darauf, wie sie eingesetzt werden. Es ist nicht zwingend notwendig, dass Requisiten verwendet werden. Wenn keine Requisiten verwendet werden, sollte dies keinen Punktabzug zur Folge haben.

Musterwertung – die Wertung sollte sich mit dieser Beschreibung decken

Punkte	Beispiele des beopachteten Fahrens
10	Die Darstellung ist komplett. Das Fehlen eines Teils, würde die gesamte Darbietung ruinieren. Skills sind bilden mit allen Elementen eine Einheit
8	Wenn Requisiten eingesetzt werden, und vier der fünf Elemente (Tricks , Kostüm, Musik, Requisite, Haltung) miteinander harmonieren und offensichtlich ein Element fehlt oder schlecht ausgeführt wird. Wenn keine Requisiten eingesetzt werden und nur drei der vier Elemente zusammen wirken
6	Wenn Requisiten verwendet werden, nur drei der fünf Elemente harmonieren, um das Thema darzustellen und offensichtlich eins fehlt oder schlecht ausgeführt wird. Wenn keine Requisiten verwendet werden, nur zwei der vier Elemente miteinander harmonieren
2	Ein Teil der Darbietung wirkt harmonisch, aber einige Elemente passen nicht zu einander (Musik passt nicht, Kostümwahl passt nicht, Requisiten wirken behäbig oder Tricks passen nicht zur Musik)
0	Die Darbietung wirkt irgendwie zusammengewürfelt, ohne über die gesamte Präsentation nachgedacht zu haben

4.2 Einzelkür – Präsentationswertung

Der Präsentationsteil wird bei der Wertung in vier Teile unterteilt. Jeder Kampfrichter gibt vier Wertungen in einer Skala von 0 – 10 Punkten ab.

4.2.1 Fehler: Abstiege (leichte und schwere)

Eine geringe Punktzahl gibt es für eine Darbietung mit mehr als fünf schwerwiegenden Abstiegen, die die Kür unterbrechen. Eine mittlere Punktzahl gibt es für eine Darbietung, die etwa einen schweren Abstieg, wenige leichte Abstiege und nur eine geringe Feldüberschreitung beinhaltet.

Eine hohe Wertung erfolgt für eine Kür ohne schweren Abstieg, wenige oder keine Abstiege und das Verbleiben innerhalb des Feldes. Kampfrichter sollten in der Lage sein, zu erkennen, wann es sich um einen geplanten oder einen ungeplanten Abstieg handelt. Ein geplanter Abstieg kann z. B sein, von den Pedalen herunterzugehen, nachdem der Fahrer fünf Umdrehungen Dragseat fuhr.

Schwerwiegender Abstieg bei schwierigen Tricks: Hierunter versteht man, wenn das Einrad fällt, der Fahrer stürzt und der Trick vollständig verloren geht, während der Darbietung einer ansich schwierigen Präsentation. Entweder wird der versuchte Trick wiederholt oder komplett weggelassen.

Schwerwiegender Abstieg bei leichten Tricks: Hierunter versteht man, wenn das Einrad fällt, der Fahrer stürzt und der Trick vollständig verloren geht, während der Darbietung einer ansich schwierigen Präsentation. Entweder wird der versuchte Trick wiederholt oder komplett weggelassen.

Geringfügige Abstiege: Sind solche, wenn der Fahrer leicht den Boden berührt oder nur leicht die Kontrolle über sein Einrad nach der Ausführung eines Tricks verliert. Die Präsentation wird durch diesen Abstieg kaum beeinflusst. Als geringfügig wird auch gewertet, wenn der Fahrer nach einem unbeabsichtigten Abstieg, diesen so überspielt, dass das Publikum den Eindruck hat, er sei geplant gewesen.

Begrenzungen:**–**Es gibt einen technischen Jury(Wertungs)-Bereich (TJA) mit den Maßen 14 m x 11m und einer Fahrfläche, die größer sein kann als die TJA, sofern die Räumlichkeiten dieses zulassen. Beide Begrenzungen sind markiert und Tricks, die außerhalb der TJA gefahren werden, werden nicht gewertet.

Musterwertung – die Wertung sollte sich mit dieser Beschreibung decken

Punkte	Beispiele des beopachteten Fahrens
10	Ein geringfügiger Abstieg oder fehlerlos
8	Zwei schwerwiegende Abstiege bei schwierigen Tricks, ansonsten keine anderen Probleme, ODER ein schwerwiegender Abstieg bei einem schwierigen Trick und 4 geringfügige Abstiege, ODER ein schwerwiegender Abstieg bei einem schwierigen Trick und ein schwerwiegender Abstieg bei einem leichten Trick und 2 geringfügige Abstiege ODER 4 schwerwiegende Abstiege bei leichten Tricks und ansonsten keine Probleme ODER zwei schwerwiegende Abstiege bei leichten Tricks und 4 geringfügige Abstiege
6	4 schwerwiegende Abstiege bei schweren Tricks und ansonsten keine Probleme, ODER 3 schwerwiegende Abstiege bei schweren Tricks und 2 schwerwiegende Abstiege bei leichten Tricks, ODER 3 schwere Abstiege bei schwierigen Tricks und 1 schwerer Abstieg bei leichten Tricks und zwei geringfügige Abstiege, ODER 3 schwere Abstiege bei schwierigen Tricks und 4 geringfügige Abstiege, ODER 2 schwere Abstiege bei schwierigen Tricks und 4 schwere Abstiege bei leichten Tricks, ODER 2 schwere Abstiege bei schwierigen Tricks und 8 geringfügige Abstiege, ODER 4 schwerwiegende Abstiege bei leichten Tricks ansonsten keine Probleme, ODER 2 schwerwiegende Abstieg bei leichten Tricks und 4 geringfügige
0	10 schwerwiegende Abstiege oder mehr bei schwierigen Tricks

Bei der Berechnung des Punktwertes kann wie folgt vorgegangen werden:

Punktwert 10
- 1x Anzahl der schwerwiegenden Abstiege bei Tricks
- 0,5x Anzahl der schwerwiegenden Abstiege bei leichten Tricks
- 0,25x Anzahl geringfügiger Abstiege

4.2.2 Choreografie und Haltung

Choreografie: Die Präsentation ist so angelegt, dass die gesamte Fahrfläche effektiv genutzt wird, Tricks in Linien- und Kreisform werden in Richtung und Länge variiert. Das Timing ist so geplant, dass die erlaubte Zeit komplett ausgenutzt wird. Die Tricks sind so angeordnet, dass eine große Vielfalt vorhanden ist. Der Fahrer fährt nicht einfach von einem Punkt zum nächsten, um den nächsten Trick zu beginnen. Eine hohe Punktzahl wird für eine Präsentation gegeben, die eine Struktur hat, nämlich einen Anfang, einen Mittelteil und ein Ende.

Haltung: Der Körper wird dazu eingesetzt, um die gesamte Stimmung oder das Thema darzustellen. Präsentationen, bei denen die adäquate Körperhaltung während der gesamten Darbietung aufrechterhalten wird, besonders bei schwierigen Tricks, sollten eine höhere Wertung erhalten, als solche, bei denen die adäquate Körperhaltung nur bei stabiler Fahrposition erreicht wird. Die Kampfrichter müssen darauf achten, ob es sich um gewollte Körperbewegungen oder um solche, die lediglich dazu dienen, die Balance zu halten, handelt. In einer anmutigen ballettähnlichen Präsentation sollte die Körperhaltung anmutig und fließend sein, bei einem technischen bzw. „street"-Thema sollte dagegen die Körperhaltung diesem Thema angepasst sein. Andere Nicht-Einradtricks, wie Tanzen, Mimik, Theater, Jonglieren, Turnen, Musizieren usw. werden bei der Wertung berücksichtigt. Diese Bereiche sollten aber zum Thema der Präsentation passen. Ein Fahrer, der die Hälfte seiner Präsentation damit verbringt, neben seinem Einrad umher zu tanzen, bietet keinen Grund zu höherer Bewertung, unabhängig davon, wie schwierig die Tanzeinlage sein mag

.

Musterwertung – die Wertung sollte sich mit dieser Beschreibung decken

Punkte	Beispiele des beobachteten fahrens
10	Die Präsentation ist so angelegt, dass der vorhandene Platz effektiv genutzt wird. Eine große Vielfalt ist vorhanden; die Präsentation ist offensichtlich strukturiert. Körperhaltung wird dazu eingesetzt, die Stimmung und das Thema des Stücks zu unterstreich und nicht dazu, die Balance zu sichern
6	Geringe Vielfalt bei der Choreografie. Adäquate Körperhaltung nur gelegentlich
4	Entweder hervorragende Choreografie und keine Körperhaltung oder phantastische Haltung und keine Choreografie

0	Alle Tricks werden auf gleiche Bahnen ausgeführt, Körperhaltung passt nicht zur Darbietung, andere Nicht-Einradtricks

4.2.3 Originalität und Show

Originalität: Die Kampfrichter bewerten Originalität in allen Bereichen der Kür positiv (neue Fahrfiguren, einzigartige Darbietung oder eine Darbietung, die einzigartige Elemente enthält).

Show: Die Kampfrichter achten auf die Fähigkeit des Fahrers, das Publikum durch Darstellung von Gefühlen oder durch Unterhaltung (Entertainment) in seinen Bann zu ziehen. Der Fahrer sollte seine Aufführung so wählen, dass er Blickkontakt zum Publikum bewahrt, sein Gesichtausdruck entsprechend ist und er das Publikum zum Teil seiner Darbietung macht. Ein geringer Showanteil, wird erreicht, wenn der Fahrer seine Augen ständig niederschlägt, seine Mimik hohe Anspannung verrät, er nicht lächelt, vor sich hinmurmelt, wenn etwas nicht gelingt und wenn offensichtlich kein „Draht zum Publikum" vorhanden ist.

Musterwertung – die Wertung sollte sich mit dieser Beschreibung decken

Punkte	Beispiele des beobachteten fahrens
10	Originelle und fantastische Show. Das Publikum ist enthusiastisch
6	Etwas Originalität und Show
4	Entweder hervorragende Originalität ohne Show oder hervorragende Show ohne Originalität
0	Alte „Laier". Das Publikum ist offensichtlich gelangweilt und desinteressiert. Die einzige Publikumsreaktion erfolgt von den Teammitgliedern.

4.2.4 Interpretation

Hierunter versteht man wie Tricks, Kostüme, Musik, Requisiten (falls eingesetzt), Haltung bei der Präsentation zusammenwirken. Falls ein Teil entfiele, würde die gesamte Darbietung leiden. Die Elemente sollten stimmig sein und dazu beitragen, die gesamte Darbietung als Einheit erscheinen zu lassen.

Kostüme: Dieses muss so gewählt sein, dass es die Darbietung unterstreicht und nicht störend bei der Ausführung der Tricks ist. Wenn Kostüme so gewählt sind, dass es zunächst erscheint, als würden sie den Teilnehmer behindern, es diesem aber gelingt, die gesamte Aufführung mit dem Kostüm erfolgreich darzustellen, sollte der Teilnehmer dafür nicht bestraft werden sondern statt dessen Extrapunkte für Haltung bekommen.

Musik: Die Kampfrichter achten darauf, dass die Musik so gewählt ist, dass sie mit der gesamten Aufführung harmoniert. Die Tricks sollten so gewählt sein, dass sie zur Stimmung und zum Tempo der Musik passen. Musik, die ausschließlich als Hintergrundmusik gewählt wird, oder nicht zu der Gesamtdarstellung passt, wird als schlechte Wahl bewertet. Bei einer Kür, die mit hoher Punktzahl bewertet wird, achtet der Fahrer auf Stimmung, Rhythmus, Thema oder Wechsel in der Musikart. Wenn die Musik über die erlaubte Zeit hinausgeht, ist der Fahrer mit Punktabzug zu bestrafen.

Requisiten: Wenn ein Einrad zu etwas Anderem, als für einen Einradtrick (Handstand auf dem Einrad, während sich das Einrad auf dem Boden befindet; auf dem Rahmen springen, während das Einrad praktisch ganz auf dem Boden liegt)eingesetzt wird, ist dieses als Requisite anzusehen. Andere Requisiten können entfernbare Teile von Kostümen sein: Hüte, Kleider usw., Gegenstände, die dazu verwendet werden, eine Szene darzustellen oder eine Person. Bitte beachten, dass es heißt: „Der Einsatz von . . . „ Die Punktzahl wird nicht für die Requisiten gegeben sondern für den Effekt, die sie bewirken. Die Kampfrichter achten nicht auf die Requisiten ansich, sondern darauf, wie sie eingesetzt werden. Es ist nicht zwingend notwendig, dass Requisiten verwendet werden. Wenn keine Requisiten verwendet werden, sollte dies keinen Punktabzug zur Folge haben.

Musterwertung – die Wertung sollte sich mit dieser Beschreibung decken

Punkte	Beispiele des beobachteten fahrens
10	Die Präsentation ist komplett. Das Fehlen eines Teils würde die gesamte Darbietung ruinieren.
8	Sieht gut aus. Aber es gibt Raum zu Verbesserungen.
6	Wenn Requisiten benutzt werden, 3 der 4 Elemente (Kostüme, Musik, Requisiten, Haltung) sind aufeinander abgestimmt, um das Thema darzustellen. Aber offensichtlich fehlt ein Element oder ist schlecht ausgeführt. Wenn keine Requisiten eingesetzt werden, sind nur zwei der drei Elemente aufeinander abgestimmt.
2	Ein Teil der Präsentation sieht gut aus, aber verschiedene Elemente passen nicht zu einander (Musik passt nicht, Kostümwahl ist unpassend, die Requisiten wirken steif oder die Tricks passen nicht zur Musik).
0	Die Präsentation wirk zusammengewürfelt, ohne dass sie durchdacht wird.

4.3 Paarküren – Zusätzliche Wertungskriterien

Kampfrichter für Paarküren müssen die Präsentation von zwei Einradfahrern beachten. Alle Wertungskriterien für Einzelküren gelten auch hier, aber die zusätzlichen Punkte, die nachfolgend genannt werden, müssen zusätzlich beachtet werden.
Technische Wertung: Die Abschnitte 4.1.1, 4.1.2, 4.1.4 gelten bei Paarküren ebenso wie bei Einzelküren. Der Abschnitt 4.1.3 hat die zusätzliche Merkmale, wie in Abschnitt 4.3. 1 erläutert (nachfolgend).
Präsentationswertung: Die Abschnitte 4.2.1, 4.2.3. und 4.2.4 werden genauso gehandhabt, wie bei der Wertung von Einzelküren. Der Abschnitt 4.2.2 wird ersetzt durch den Abschnitt 4.3.3 (nachfolgend).

4.3.1 Paarkür: Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad bei einer Präsentation von mehren Personen ist dahingehend zu bewerten, dass der Schwierigkeitsgrad bewertet wird, den das Paar als Ganzes zeigt und nicht nach dem Schwierigkeitsgrad, den eine der Personen zeigt. Wenn die Fähigkeiten des einen Fahrers viel höher sind, als die den Anderen, müssen die Kampfrichter die Benotung für den Bereich Schwierigkeiten irgendwo im Mittelleistungsbereich beider Fahrer festlegen. Ein Trick, bei dem die beiden Fahrer sich offensichtlich gegenseitig stützen, wird geringer bewertet, als der gleiche Trick, wenn er offensichtlich unabhängig vom Anderen gleichzeitig dargeboten wird. Die Kampfrichter müssen in der Lage sein, zu unterscheiden, ob es sich um „Stützen“ oder „Künstlerischen Kontakt“ handelt. Fahrer, die sich an den Händen halten, müssen sich nicht unbedingt stützen, aber wenn diese ineinander verschränkt sind, stützen sie sich möglicherweise.

Achtung: Einige Tricks können schwieriger sein, wenn sich die Fahrer an den Händen halten, z. B. beim Einbein.

Paare vs. Doubles (zwei Fahrer auf einem EInrad): ‘Einige Fahrer setzen verbunden mit Kraft und Hebungen viele solcher „Doubles“ ein. Andere Fahrer setzen dies Mittel überhaupt nicht ein. Wie soll man es vergleichen? Es ist daran zu denken, dass die Fertigkeiten beider Fahrer bewertet werden. Wenn der Basisfahrer nicht viele Einradtricks zeigt, während er fährt, müssen das die Kampfrichter beachten und die Bewertungen unter dem Punkt Schwierigkeiten entsprechend anpassen. Wenn der Basisfahrer gar nicht fährt, kann man argumentieren, dass es sich hier nicht um eine Paarkür handelt und deshalb einen entsprechend hohen Punktabzug vornehmen. Diese „Double“-Aufführungen sind schwierig für beide Fahrer, aber man muss abwägen, zwischen „Double“ und landläufiger Paarkür

.

Musterwertung – die Wertung sollte sich mit dieser Beschreibung decken

Punkte	Beispiele des beobachteten fahrens
10	Alles sehr schwierige Tricks. Keine einfachen Tricks oder einfaches Fahren. Beide Fahrer verfügen über die gleiche hohen Fertigkeiten
8	Viele Tricks mit hohem Schwierigkeitsgrad und wenig Fehler
6	Allgemein geringerer Durchschnitt an Schwierigkeiten oder viele Fehler. ODER ein Fahrer verfügt über hohe Fertigkeiten und der andere Fahrer nicht
4	Nur ein oder zwei Tricks mit einem hohen Schwierigkeitsgrad
2	OK – Tricks werden in einer angemessenen Länge gezeigt, ohne aber auf den Fluss der Präsentation zu achten
0	Es hat den Anschein, dass ständig gegen das Herunterfallen angekämpft wird. Geringer durchschnittlicher Schwierigkeitsgrad

4.3.2 Paarkür: Fehler – Abstiege (geringfügige und schwere)

Die gleichen Regeln finden Anwendung wie bei den Einzelküren.

4.3.3 Paarkür: Choreografie und Haltung

Choreografie: Die Präsentation ist so angelegt, dass die gesamte Fahrfläche effektiv genutzt wird, Tricks in Linien- und Kreisform werden in Richtung und Länge variiert. Das Timing ist so geplant, dass die erlaubte Zeit komplett ausgenutzt wird. Die Tricks sind so angeordnet, dass eine große Vielfalt vorhanden ist. Der Fahrer fährt nicht einfach von einem Punkt zum nächsten, um den nächsten Trick zu beginnen. Eine hohe Punktzahl, wird für eine Präsentation gegeben, die eine Struktur hat, nämlich einen Anfang, einen Mittelteil und ein Ende. Zwei Fahrer zusammen müssen nicht jeweils den gleichen Raum auf dem Feld abdecken, aber wenn es sich z. B. um eine Tanzdarbietung handelt, mit einem weiblichen und männlichen Fahrer, wird es nicht die Punktzahl erhöhen, wenn die Fahrer immer in den entgegengesetzten Bereichen unterwegs sind. Abhängig vom Thema der Darbietung können sich die Akteure aber immer zusammen im gleichen Bereich aufhalten. Die Kampfrichter müssen abwägen, ob dieses zu dieser Darbietung passt oder nicht. Allgemein kann man sagen, dass es nicht die Punktzahl erhöhen wird, wenn die Fahrer ständig von einander weg und wieder aufeinander zu fahren.

Haltung: Der Körper wird dazu eingesetzt, um die gesamte Stimmung oder das Thema darzustellen. Präsentationen, bei denen die adäquate Körperhaltung während der gesamten Darbietung aufrechterhalten wird, besonders bei schwierigen Tricks, sollten eine höhere Wertung erhalten, als solche, bei denen die adäquate Körperhaltung nur bei stabiler Fahrposition erreicht wird. Die Kampfrichter müssen darauf achten, ob es sich um gewollte Körperbewegungen oder um solche, die lediglich dazu dienen, die Balance zu halten, handelt. In einer anmutigen ballettähnlichen Präsentation sollte die Körperhaltung anmutig und fließend sein, bei einem technischen bzw. „street“-Thema sollte dagegen die Körperhaltung diesem Thema angepasst sein. Andere Nicht-Einradtricks, wie Tanzen, Mimik, Theater, Jonglieren, Turnen, Musizieren

usw. werden bei der Wertung berücksichtigt. Diese Bereiche sollten aber zum Thema der Präsentation passen. Ein Fahrer, der die Hälfte seiner Präsentation damit verbringt, neben seinem Einrad her zu tanzen, bietet keinen Grund zu höherer Bewertung, unabhängig davon, wie schwierig die Tanzeinlage sein mag. Die Kampfrichter achten darauf, wie die Fahrer miteinander harmonieren, wirken sie wie ein Team oder fährt jeder für sich in seiner eigenen Welt zur gleichen Musik?

Musterwertung – die Wertung sollte sich mit dieser Beschreibung decke

Punkte	Beispiele des beobachteten fahrens
10	Die Präsentation ist so angelegt, dass der vorhandene Platz effektiv genutzt wird. Eine große Vielfalt ist vorhanden; die Präsentation ist offensichtlich strukturiert. Körperhaltung wird dazu eingesetzt, die Stimmung und das Thema des Stücks zu unterstreich und nicht dazu, die Balance zu sichern
6	Geringe Vielfalt bei der Choreografie. Adäquate Körperhaltung nur gelegentlich
4	Entweder hervorragende Choreografie und keine Körperhaltung oder phantastische Haltung und keine Choreografie
0	Alle Tricks werden auf gleiche Bahnen ausgeführt, Körperhaltung passt nicht zur Darbietung, andere Nicht-Einradtricks

4.4 Gruppenküren – Zusätzliche Wertungskriterien

Hier finden die gleichen Kriterien Anwendung wie bei Einzel- und Paarküren. Es müssen jedoch einzelne zusätzliche Punkte beachtet werden. Eine Gruppe mit mehreren Fahrern hat mehr Optionen, was und wie etwas präsentiert werden kann. Die Fahrer können alle dieselben Fertigkeiten haben oder aber unterschiedliche. Einige Gruppen werden größer sein als andere. Alle die Kriterien müssen berücksichtigt werden. Bei der Technik- und Präsentationswertung finden die Punkte 4.1.4, 4.2.3 und 4.2.4 Anwendung.

4.4.1 Gruppenküren: Vielfalt und Originalität der Tricks

In diesem Bereich gibt es 2 Teile. Unter Vielfalt sind die verschiedenen Arten der gezeigten Tricks zu verstehen. Eine Darbietung mit Tricks, die alle unterschiedlich sind, wird mehr Punkte erhalten, als eine solche mit einer geringeren Anzahl von Tricks, auch wenn der Gesamtschwierigkeitsgrad der gleiche ist. Zum Beispiel: Eine Kür mit hauptsächlich „wheel-walk-tricks“ bekommt weniger Punkte als eine Darbietung mit „wheel-walk-tricks“ und weiteren Tricks des gleichen Schwierigkeitgrades. Ein anderes Beispiel: Wird ein schwieriger Trick 10 mal in der gleichen Kür gezeigt, wird die Wertung automatisch gesenkt, weil ja keine Zeit mehr bleibt, andere Tricks zu zeigen.

Um eine hohe Punktzahl für Originalität zu erhalten, müssen die Tricks mit neuen, einzigartigen Variationen gezeigt werden. Gruppenküren, die neue Elemente und Ideen enthalten, sollen eine hohe Wertung in diesem Bereich erhalten. Küren, die nur einfache Figuren ohne Tricks haben, erhalten eine niedrige Wertung

.

Musterwertung – die Wertung sollte sich mit dieser Beschreibung decken

Punkte	Beispiele des beobachteten fahrens
10	Viele neue Tricks, Variationen von Tricks, große Vielfalt der verschiedenen Tricks, keine Konzentration auf nur 2 oder 3 verschiedene Trickarten. Die Vielfalt muss von allen Fahrern der Gruppe gezeigt werden UND die Fahrer verbinden schwierige Tricks miteinander, ohne vorher in die stabile Fahrposition zurück zu kehren
8	Viele neue Tricks, Variationen von Tricks. Diese Punktzahl wird gegeben, wenn der Teilnehmer exzellent in nur einem der beiden Bereiche (Vielfalt oder Originalität) fährt
6	Originalität ist noch auffallend – aber Vielfalt nicht oder umgekehrt
4	Von beidem ein wenig vorhanden
2	Wenig Originalität und nur eine Art von Tricks
0	nichts Neues – könnte Anfängerkür sein

4.4.2 Gruppenküren: Übergänge und Sicherheit

In diesem Bereich gibt es 2 Teile. Eine hohe Punktzahl wird vergeben für Übergänge, wenn der Fahrer direkt von einem Trick in den nächsten übergeht. Wenig Punkt gibt es, wenn der Fahrer einen Trick zeigt, dann in eine stabile Position zurückgeht (auf den Sattel mit den Füßen auf den Pedalen sitzend) und dann erst zum nächsten Trick übergeht. Ebenso gibt es geringe Punktzahlen für Übergänge, wenn z.B. zunächst Hüpfen, zusätzliches Fahren etc. vorangeht, bevor ein neuer schwieriger Trick gezeigt wird – außer es ist offensichtlich, dass diese Mittel aus choreographischen Gründen zum bestimmten Abschnitt einer Musik, um den schwierigen Trick genau an einer bestimmten Musikstelle anzusetzen, eingesetzt werden.

Sicherheit: Sicherheit misst die Beherrschung des vom Fahrer gezeigten Tricks. Die Körperhaltung während des Tricks sollte eine gute Kontrolle und Sicherheit bei der Beherrschung des Einrades zeigen. Die Dauer eines Tricks ist ein Hinweis auf das Niveau seiner Beherrschung. Das mehrfache Durchführen eines Tricks kann die Wertung im Bereich „Sicherheit" erhöhen aber die Wertung im Bereich Vielfalt und Schwierigkeitsgrad reduzieren. Zeigt die Gruppe eine gute Haltung (Punkt 4.2.2) während der Durchführung eines schwierigen Tricks sollte die Bewertung im Bereich „Sicherheit" hoch sein

.

Musterwertung – die Wertung sollte sich mit dieser Beschreibung decken

Punkte	Beispiele des beobachteten fahrens
10	Die Kür ist voll mit neuartigen Übergängen und die Fahrer gehen von einem schwierigen Trick in den nächsten ohne jemals in die stabile Fahrposition zurück zu gehen. Die Fahrer sind stabil und selbstsicher, zeigen gute Haltungen und zeigen Tricks in angemessener Länge abgestimmt auf die Choreographie
8	Die Fahrer verbinden schwierige Tricks miteinander ohne jemals in die stabile Fahrposition zurück zu gehen, wirken aber gelegentlich instabil oder schwanken. Die Punktzahl wird vergeben, wenn die Fahrer in nur einem der beiden Bereiche hervorragend sind (Übergänge oder Sicherheit)
6	Die Übergänge sind immer noch beeindruckend, aber mangelnde Sicherheit ODER hohe Sicherheit aber wenig Übergänge
4	Die Fahrer verbindet einige Tricks miteinander ohne die die stabile Fahrposition zurück zu gehen, Sicherheit auch gering
2	Die Fahrer gehen zwischen 2 schwierigen Ticks immer zurück in die stabile Fahrposition, wirken instabil und zeigen wenig Kontrolle
0	Erwecken den Anschein, dass sie immer kurz vor dem Abstieg stehen (und fallen auch möglicherweise ständig herunter), kehren immer die die stabile Position zurück und brauchen unangemessen viel Zeit, um den nächsten schwierigen Trick vorzubereiten

4.4.3 Gruppenkür: Schwierigkeitsgrad

Wie bei der Paarkür müssen die Kampfrichter zu einer Schwierigkeitswertung finden, die einer Gruppe von Fahrern mit stark unterschiedlichem Niveau gerecht wird. Höchste Schwierigkeiten, die nur von einem einzigen Fahrer gezeigt werden, können die Schwierigkeitswertung nicht auf oberstes Niveau heben. Hohe Wertungen sollen nicht vergeben werden, wenn nur ein oder zwei der gezeigten Übungen ein hohes Niveau haben, selbst wenn sie von allen Fahrern ausgeführt werden, oder im Falle von Übungen derselben Art mit geringen Variationen. Alle Fahrer der Kür müssen effektiv eingesetzt werden. Das bedeutet, falls einzelne Fahrer Anfängerniveau haben, können sie trotzdem Kreise fahren, Fahnen tragen, von anderen Fahrern getragen werden, etc. Fahrer sollen nicht an der Seite stehen müssen.

Kleine gegenüber großen Gruppen: Einige Gruppen werden deutlich kleiner oder größer sein als andere. Die Kampfrichter müssen dies in ihren Entscheidungen berücksichtigen. Große Gruppen werden eher in Formationen fahren und Muster zeigen, während kleinere Gruppen sich auf schwierigere Übungen konzentrieren werden. Bei so vielen Möglichkeiten müssen die Kampfrichter viele verschiedene Faktoren vergleichen, um zu einem angemessenen Urteil zu gelangen. Eine große Anzahl von Fahrern alleine soll nicht zu einer hohen Schwierigkeitswertung führen, ebensowenig wie ein paar wenige schwierige Übungen, die von einer kleinen Gruppe gezeigt werden. Die Kampfrichter müssen die Gruppengröße als Teil der gesamten Kür betrachten, einschließlich der Vorteile und Einschränkungen im Hinblick auf die gezeigten Übungen, die die Gruppengröße mit sich bringt.

Der Schwierigkeitsgrad gilt für erfolgreich gezeigte Übungen. Hohe Wertungen belohnen Küren, die mit vielen unterschiedlichen Übungen gefüllt sind. Nur „Einradtricks" werden gewertet. Nicht-Einradtricks beeinflussen nur die Präsentationswertung. Tanzen, Jonglieren und andere Nicht-Einradtricks können nur die Präsentationswertung verbessern, haben aber keinen Einfluss auf die Schwierigkeitswertung.

Einradtricks: Alle Übungen (Balancefertigkeiten) gelten als Einradtricks, bei denen nur ein Stützpunkt, nämlich das Rad, die Fahrfläche berührt und bei denen die Bewegung des Rads durch den Fahrer kontrolliert wird, wodurch er die Balance hält.

Nicht-Einradtricks: Dazu zählt das Fahren eines beliebigen Fahrzeugs mit zwei oder mehr Rädern am Boden, sowie beliebige Tricks, die nicht auf einem Einrad gezeigt werden, sowie alle Tricks mit mehr als einem Stützpunkt auf der Fahrfläche, wie das Stehen auf einem am Boden liegenden Einrad, Springen während man auf der Gabel steht (mit dem Sattel auf dem Boden) und zwei Berührungspunkte mit der Fahrfläche (Rad und Sattel), wenn sich das Gewicht des Fahrers auf beide verteilt. Der Begriff bezieht sich auf Übungen wie Tanzen, Pantomime, Comedy, Jonglieren, Musizieren oder das Fahren von Fahrzeugen, die nicht der Definition eines Einrads entsprechen. Siehe Definitionen.

Der Schwierigkeitsgrad gilt für erfolgreich gezeigte Übungen. Hohe Wertungen belohnen Küren, die mit vielen Übungen hoher Schwierigkeit gefüllt sind. Hohe Wertungen sollen nicht vergeben werden, falls nur ein oder zwei der gezeigten Tricks eine hohe Schwierigkeit haben oder für Tricks derselben Art mit kleinen Variationen. Nur „Einradtricks" werden gewertet. Nicht-Einradtricks beeinflussen nur die Präsentationswertung. Tanzen, Jonglieren und andere Nicht-Einradtricks können nur die Präsentationswertung verbessern, haben aber keinen Einfluss auf die Schwierigkeitswertung.

Wertungsrichtlinien – die Wertung soll den unten beschriebenen Definitionen entsprechen

Wertung	Beispiele für Gezeigtes
10	Ausschließlich sehr schwierige Tricks ohne einfache Tricks oder einfaches Fahren, gezeigt von allen Fahrern.
8	Viele Tricks mit hoher Schwierigkeit, aber kleine Fehler Nicht alle Fahrer zeigen dieselbe Schwierigkeit.
6	Allgemein von niedrigerem Durchschnitt oder mit vielen Fehlern.
4	Nur ein oder zwei Tricks von hohem Niveau, gezeigt von wenigen Fahrern.
2	Ok und die Tricks ausreichend lange gezeigt ohne den Fluss der Kür zu beeinträchtigen.
0	Wirkt wie ständiges Stürzen; viele Wiederholungen der Tricks; geringe Schwierigkeit im Durchschnitt über die gesamte Kür.

4.4.4 Gruppenkür: Fehler - Abstiege (geringfügige und schwerwiegende) und Begrenzungen

Die Anzahl der Abstiege sollte gewichtet werden nach Anzahl der Mitglieder der Gruppe. Es erfolgt eine hohe Punktzahl für eine Präsentation mit keinen schwerwiegenden Abstiegen, mit . wenigen oder keinen geringfügigen Abstiegen und dem Verbleiben innerhalb der Feldbegrenzung. Eine Gruppe mit 5 Teilnehmern kann keine mittlere Wertung erhalten, wenn sie 5 schwerwiegende Abstiege hat, während eine Gruppe mit 15 Fahrern, die 5 schwerwiegende Abstiege hat, noch eine mittlere Wertung bekommen kann. Kampfrichter müssen in der Lage sein, zwischen geplanten und ungeplanten Abstiegen zu unterscheiden. Ein geplanter Abstieg kann das Heruntergehen von den Pedalen nach fünf Dragseatumdrehungen sein.

Schwerwiegender Abstieg bei schwierigen Tricks: Hierunter versteht man, wenn das Einrad fällt, der Fahrer stürzt und der Trick vollständig verloren geht, während der Darbietung einer an sich schwierigen Präsentation. Entweder wird der versuchte Trick wiederholt oder komplett weggelassen.

Schwerwiegender Abstieg bei leichten Tricks: Wenn das Einrad fällt, der Fahrer stürzt und der Trick komplett verloren geht bei der Ausführung eines einfachen Tricks oder nachdem ein schwieriger Teil eines schweren Tricks durchgeführt wurde. Der versuchte Trick wurde vor dem Sturz teilweise ausgeführt. Als schwerwiegende Abstiege bei leichten Tricks werden gewertet, wenn der Fahrer offensichtlich über die Abstiege verärgert ist oder wenn durch diese Abstiege die Choreografie völlig durcheinander gerät.

Geringfügige Abstiege : Sind solche, wenn der Fahrer leicht den Boden berührt oder nur leicht die Kontrolle über sein Einrad nach der Ausführung eines Tricks verliert. Die Präsentation wird durch diesen Abstieg kaum beeinflusst. Als geringfügig wird auch gewertet, wenn der Fahrer nach einem unbeabsichtigten Abstieg, diesen so überspielt, dass das Publikum den Eindruck hat, er sei geplant gewesen.

Feldbegrenzungen: Die Fahrer sollten versuchen innerhalb der gekennzeichneten Begrenzungen zu bleiben. Wenn es zu einer leichten, offensichtlich unbeabsichtigten Grenzüberschreitung kommt, sollte diese nicht zu hart bestraft werden. Wenn aber die Gruppe diese Begrenzungen komplett ignoriert und ständig außerhalb des Feldes fährt, kann in diesen Bereich keine hohe Punktzahl erreicht werden, selbst wenn es in der Präsentation keine Abstiege gibt

.**Musterwertung – für Gruppen von 10 – 15 Personen - die Wertung sollte sich mit dieser Beschreibung decken**

Punkte	Beispiele des beobachteten fahrens
10	2 geringfügige Abstiege oder fehlerlos
8	4 schwerwiegende Abstiege bei schwierigen Tricks, ansonsten keinen anderen Probleme ODER 2 schwerwiegender Abstiege bei einem schwierigen Trick und 8 geringfügige Abstiege ODER 2 schwerwiegender Abstiege bei einem schwierigen Trick und 2 schwerwiegender Abstiege bei einem leichten Trick und 4 geringfügige Abstiege ODER 8 schwerwiegende Abstiege bei leichten Tricks und ansonsten keine Probleme ODER 4 schwerwiegende Abstiege bei leichten Tricks und 8 geringfügige Abstiege
6	8 schwerwiegende Abstiege bei schweren Tricks und ansonsten keineProbleme ODER 6 schwerwiegende Abstiege bei schweren Tricks und 4 schwerwiegende Abstiege bei leichten Tricks ODER 6 schwere Abstiege bei schwierigen Tricks und 2 schwerer Abstiege bei leichten Tricks und zwei geringfügige Abstiege ODER 6 schwere Abstiege bei schwierigen Tricks und 8 geringfügige Abstiege ODER 4 schwere Abstiege bei schwierigen Tricks und 8 schwere Abstiege bei leichten Tricks Oder 4 schwere Abstiege bei schwierigen Tricks und 16 geringfügige Abstiege ODER 16 schwerwiegende Abstiege bei leichten Tricks ansonsten keine Probleme ODER 10 schwerwiegende Abstiege bei leichten Tricks und 12 geringfügige Abstiege
0	10 schwerwiegende Abstiege oder mehr bei schwierigen Tricks

Bei der Berechnung des Punktwertes kann wie folgt vorgegangen werden:

Punktwert 10
- 0,5x Anzahl der schwerwiegenden Abstiege bei Tricks
- 0,25x Anzahl der schwerwiegenden Abstiege bei leichten Tricks
- 0,125 x Anzahl geringfügiger Abstiege

4.4.5 Gruppenkür: Choreografie und Haltung

Zusätzlich zu den Beschreibungen unter Einzelkür (Abschnitt 4.2.2.) beachten die Kampfrichter die Teamarbeit und die Kooperation. Wissen alle Fahrer, an welcher Position sie sein sollten, sehen sie mehr aus, als ob sie nur kreuz und quer fahren, statt zusammen zu wirken? Wenn ein Fahrer fällt, helfen die anderen ihm/ihr hoch etc. Die Kampfrichter beachten, ob der Bewegungsfluss einheitlich ist und von allen Fahren ausgeführt wird.

4.5 Flatland Wertung

4.5.1 Wettkampf Fläche

Flatland benötigt den selben mindest- Raum wie eine Einzelkür aber es gibt keine Begrenzungen. Fahrer/innen dürfen den gesamten Bereich vor der Jury ausnutzen, die Jury sollte natürlich in der Lage sein sie zu sehen um die Leistung bewerten zu können. Wenn Fahrer/innen vorhaben etwas Außergewöhnliches außerhalb der normalen Begrenzung zu zeigen sollte der leitende Schiedsrichter vor dem Beginn des Wettkampfes von Ihnen informiert werden. Es kann in der Halle oder im Freien abgehalten werden, abhängig von den Möglichkeiten des Gastgebers und dem Wetter. Bei Wettkämpfen in der Halle sollte der Gastgeber an die freie Verwendung von Einrädern denken und falls nötig den Boden abdecken um ihn zu schützen.

4.5.2 Originalität und Kreativität (40%)

Die Jury Mitglieder vergeben eine Wertung von 1-4. Die Wertungsrichter achten auf Ideenreichtum in allen Aspekten der Darstellung. Sie achten auf neue Einrad Tricks und/oder Originalität in der Darbietung als ganzes. Flatland ist der Richtige Platz um andere Wege zu beschreiten und neues auszuprobieren.

4.5.3 Konsistenz und Schwierigkeit (60%)

Die Jury Mitglieder vergeben eine Wertung von 1-6. Die Wertungsrichter achten auf den Flow / die Konsistenz jeder Line (mehrere Tricks hintereinander gefahren ohne Abstieg) die der Fahrer vorführt. Wenn ein Fahrer/inn einfach weiter herumfährt, um Konsistenz zu zeigen, ohne weitere Tricks zu zeigen, können keine 6 Punkte gegeben werden, auch wenn er/sie in den ganzen 2 Minuten keinen Abstieg hatten. Fahrer/innen die eine überdurchschnittliche Anzahl von beeindruckenden Lines (mehrere schwierige Tricks hintereinander gefahren ohne Abstieg) innerhalb des Zeit Limits zeigen sollten volle 6 Punkte bekommen. Die Höchste Wertung kann von dem Fahrer erreicht werden der eine signifikante Anzahl schwieriger Tricks, ein breites Spektrum an Tricks und einer geringen Anzahl von Abstiegen zeigt. Abstiege die beim Versuch einen neuen/spektakulären/schwierigen Tricks passieren beeinträchtigen diese Wertung nicht.

4.6 Street Comp Wertung

Einige Flatland Tricks, Flips, Grinds, und Hindernis Fahrten müssen bei guter Konsistenz und gutem Flow gezeigt werden um eine optimal Punktzahl zu erreichen. Die Wertungsrichter achten auf eine geschickte Ausnutzung der Fläche um Bewegungen und Kombinationen verschiedenster Arten mit Flow und Persönlichkeit.

4.6.1 Generelles

Vier gleichwertige Kategorien werden mit 0-10 Punkten (10 ist die beste Bewertung) bewertet. Diese sind: Höhe/Weite, Technische Schwierigkeit, Originalität/Variationen und Konsistenz/Flow.

4.6.2 Street Comp Wettkampf Fläche

Der Street Wettkampf benötigt eine freie Fläche für Flatland Skills und eine Anzahl von Hindernissen um darauf zu fahren. Jedes Hindernis muss ausreichend Freiraum um sich herum haben um der zu erwartenden Nutzung gerecht zu werden. Ein Geländer zum grinden muss zum Beispiel einen Anlauf- und eine Auslauf- Zone haben, Plattformen und andere hohe Objekte müssen Landeflächen rundherum haben. Beim Aufbau des Kurses sollte bedacht werden das Flow ein angestrebtes Ziel ist. Alle Dinge die zur Bewertung gedacht sind sollten für Jury und Zuschauer sichtbar gefahren werden. Hindernisse sollten so aufgebaut werden das die meisten Aktionen der Fahrer/innen zu den Zuschauern / der Jury ausgerichtet sind und die Sicht nicht blockieren. Der Bereich für Flat sollte vor den Hindernissen sein oder so das Jury und Zuschauer eine ungehinderte Sicht darauf haben. Dies gilt genauso bei Trial Hindernissen (siehe Sektion 10). Trial und Street Wettbewerbe können auf demselben Gelände abgehalten werden wenn ausreichend Platz zur Verfügung steht. Die benötigten Hindernisse sind:

- ein “zwei Radumdrehungs” Podest (eine ebene Plattform von mindestens 3 x 5 Metern die 7 – 15 cm hoch ist);
- einen Satz Stufen (mindestens 90cm hoch mit einer ebenen Erweiterung von mindestens 90, einem Tritt von mindestens 25 cm und 15cm Steigung. Mindestens 2 Radumdrehungen Anlauf vor den Stufen);
- ein Vorsprung zum grinden der mindestens 2 Meter lang ist, Metall beschlagen und breit genug um mit der ganzen Kurbel und der Pedale zu grinden. Oft geht dies am einfachsten von einer Erhöhung herunter, es ist aber zu beachten das links- und rechtsfüssige Fahrer/innen Zugang dazu haben — dies kann sichergestellt werden wenn man die Grindbar in der Mitte der Erhöhung platziert oder eine „hoch/flach/runter“ Rampe vorhanden ist mit Grindbars auf beiden Seiten.

Zusätzliche typische Hindernisse wären: skinnies, benches, spools, platforms, grinding rails (mindestens 1.5m lang und 35cm über dem Boden), und alles was in diesem Wettbewerb kreativ genutzt werden könnte. Die Größe dieses Bereiches

ist flexibel um eine unbekannte Anzahl von Hindernissen und den freien Bereich zu ermöglichen. Die Grenzen müssen nicht markiert werden solange es für die Fahrer/innen logisch ist welche Bereiche außerhalb liegen.

Wenn zwei Läufe stattfinden kann die Anlage von den Kurs- Offiziellen vom ersten zum zweiten Lauf geändert werden. Ansonsten soll die Anlage von Teilnehmern oder Offiziellen nicht verändert werden außer Sicherheitsgründe erfordern dies.

4.6.2.1 Street Comp: Probleme mit benötigten Hindernissen

Die benötigten Hindernisse müssen stabil genug gebaut werden um vielen Stunden starker Beanspruchung stand zu halten. Sie sollen den Wettkampf überleben ohne Ihre Form zu verändern oder an Stabilität zu verlieren. Wenn eins der benötigten Hindernisse zerbricht oder während des Wettbewerbes unbrauchbar wird muss es repariert werden wenn ein oder mehrere Fahrer/innen sagen das sie dieses Hindernis benötigen. Wenn kein Teilnehmer ein Problem mit dem defekten Hindernis hat muss es nicht repariert werden außer die Sicherheit erfordert dies (Scharfe Kanten etc.).

4.6.3 Höhe / Weite

Diese Kategorie zielt auf Läufe die “Big Street” sind. Höhere Wertungen werden erzielt für Tricks die von größeren Hindernissen gefahren werden, Tricks auf größeren Hindernissen oder für längere Grinds. In dieser Kategorie werden die gezeigten Tricks nicht beachtet, nur das/die involvierte/n Hinderniss/e. Die Tricks werden in der Kategorie „technische Schwierigkeit“ bewertet.

4.6.4 Technische Schwierigkeit

Diese Kategorie zielt ab auf "Technischen Street" oder "Flatland" Stil. Hier wird die Schwierigkeit aller Tricks bewertet, egal ob auf, neben oder zwischen den Hindernissen. Für jeden erfolgreich ausgeführten Trick werden Punkte gegeben. Teil Punkte können gegeben werden wenn ein Trick teilweise gestanden wird, bei einem ganz erfolglosen Versuch gibt es keine Punkte. Generell sollen alle Tricks so bewertet werden als ob sie auf dem flachen Boden gefahren würden (Beispiel: eine Kombination eines Flips 5 Stufen herunter wird genauso bewertet als ob sie auf dem Boden stattgefunden hätte wobei erstere insgesamt höher bewertet wird durch die vorherige Kategorie: Höhe / Weite). Eine Ausnahme besteht für Tricks die einfacher mit einem Hindernis gezeigt werden können oder Tricks die im Zusammenhang mit einem Hindernis deutlich schwieriger sind.

4.6.5 Originalität / Variationen

Diese Kategorie dient der Förderung eines kreativen Laufes mit einem weiten Spektrum an Tricks. Diese Kategorie dient auch um Fahrer abzuschrecken die einen anderen Fahrer/in kopieren oder geringfügig dabei toppen. Jeder Fahrer sollte versuchen einige Hindernisse in einer kreativen Art und Weise zu verenden ohne sie dazu zu verschieben. Neuere/unbekannte Tricks und eine große Vielfalt der gefahrenen Tricks und genutzten Hindernisse führen zu einer hohen Bewertung. Ein Lauf der nur eine Art von Stilrichtung zeigt (Flatland oder nur grinds oder nur Flips…) sollte zu einer sehr niedrigen Bewertung in dieser Kategorie führen.

4.6.6 Konsistenz / Flow

Diese Kategorie soll Darbietungen fördern die eine hohe Konsistenz der Tricks haben mit wenigen Prehops und einer geringen Vorbereitungszeit. Das Fahren von einem Trick direkt in den Nächsten wird hoch bewertet während ein hoher Anteil an “herumgefahre” oder Prehops zu einer niedrigen Wertung führen. Zwischen den Tricks vom Einrad abzusteigen ist akzeptabel wenn ein Hindernis oder eine Position schwer zu erreichen ist und der Fahrer die Juroren auf den Trick und nicht auf den Weg dahin fokussieren will. Mehr Punkte sollten gegeben werden für Tricks die mit weniger Vorbereitungs-Sprüngen (Prehops) und keinen Landungs- “Rettungs-” Sprüngen gezeigt werden oder die hintereinander angeschlossen werden ohne exzessive Vorbereitungs- Zeit zwischen ihnen.

5 STANDARD SKILL

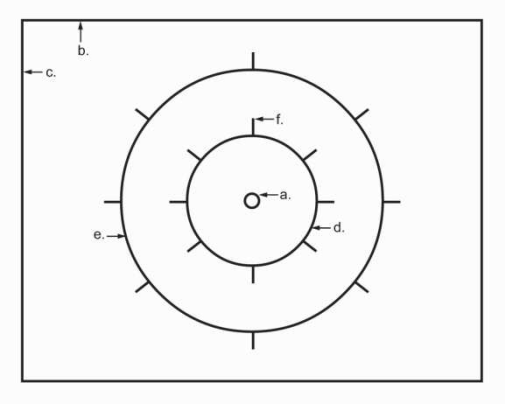
Diese Regeln sind Richtlinien, nach denen die Wettbewerbe im Standard Skill ausgetragen werden. Gegebenenfalls können die Umstände es erfordern, dass die Regeln nicht genau befolgt werden. Dies gilt aber nur für nebensächliche Details, nicht für generelle Regeln. Müsste zum Beispiel die Fahrfläche wegen der Beschaffenheit der gegebenen Halle geringfügig kleiner sein als erforderlich, so kann das Kampfgericht durch Mehrheitsbeschluss darüber befinden. Alle beschlossenen Abweichungen von den gegebenen Regeln müssen allen Teilnehmern bereits vor dem Wettbewerb bekannt sein. In allen möglichen Situationen, für die die Regeln keine Lösung bieten, soll durch den Obmann (Chief Judge) oder durch Mehrheitsbeschluss in einer Versammlung aller Kampfrichter für den betreffenden Wettbewerb unter Vorsitz des Obmannes (Chief Judge) eine Lösung gefunden werden.

5.1 Fahrflächenmarkierungen und Ausführungsarten von Übungen

Siehe Zeichnung. Die Fahrfläche muss ein einwandfreies Fahren erlauben. Sie muss ausreichend beleuchtet sein. Ein Repräsentant der IUF überprüft die Fläche, ob sie den Erfordernissen entspricht, und erklärt sie für befahrbar. Der Boden muss sauber, eben und glatt sein und soll nicht rutschig sein. Ein Wettbewerb kann auch auf einer Fahrfläche stattfinden, die nicht für befahrbar erklärt worden ist. Allerdings müssen die Ergebnisse eines solchen Wettbewerbs nach Untersuchung durch das Regelkomitee (Rules Committee) von der IUF nicht unbedingt offiziell anerkannt werden.

5.1.1 Fahrflächenbegrenzungen

Bei internationalen Wettbewerben muss die Fahrfläche 11m x 14m groß sein. Wenn der zur Verfügung stehende Platz hierfür nicht ausreicht, darf die Fahrfläche bei allen übrigen Wettbewerben auch kleiner sein, jedoch nicht kleiner als 9m x 12m. Alle Linien, einschließlich der Fahrflächenbegrenzung, müssen eindeutig markiert und mindestens 3cm breit sein.



a. Innenkreis (Center circle, 50cm Durchmesser)

b. Lange Seite der Fahrfläche (an dieser Seite sitzt das Kampfgericht)

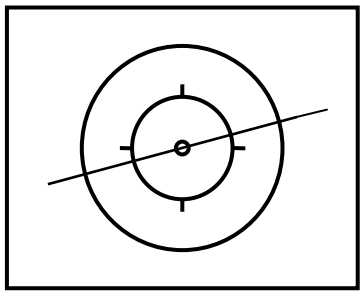
c. Kurze Seite der Fahrfläche

d. Mittelkreis (Inner circle, 4m Durchmesser) für Runden

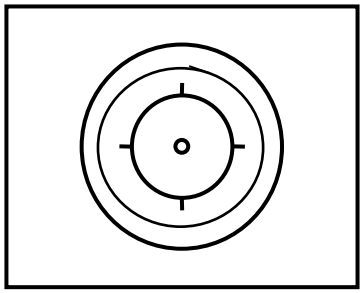
e. Außenkreis (Outer circle, 8m Durchmesser) für Geraden und Achten

f. Viertelmarken am Mittelkreis (Quater circle marks, je ca. 50cm Länge) auf den 4m und 8m Kreisen und auf den Diagonalen. Die Diagonalen werden markiert, in dem man von ecke zu ecke der Fahrflächenbegrenzungen geht (etwa 38.2 grad)

5.1.2 Gerade

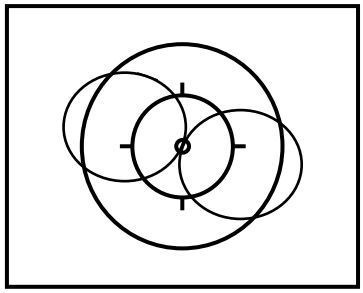


Geraden, Runden, und Achten dürfen in beliebiger Richtung gefahren werden. Die Übung beginnt außerhalb des Außenkreises, schneidet den Innenkreis und endet außerhalb des Außenkreises. Der Fahrer muss für die Übung in Stellung sein, bevor die Nabe die äußere Kante der Linie kreuzt. Für Dragseat Übungen, bei denen der Sattel vorne in Fartrichtung ist, muss der Fahrer in Stellung sein, bevor der Sattel die äußere Kante der Linie kreuzt. Die Gerade soll so gradlinig wie möglich sein. Runden und Achten dürfen an jedem beliebigen Punkt begonnen werden, solange der Fahrer am Ende der Übung den Ausgangspunkt ein zweites Mal überfährt und damit die Übung vollendet.



5.1.3 Kreis

Runden werden außerhalb des 4m Kreises gefahren. Überfährt ein Fahrer während einer Übung den Mittelkreis, muss die Übung vollständig wiederholt werden von dem Punkt an, an dem der Fahrer sich wieder außerhalb des Kreises befindet. Das Überfahren des Außenkreises macht die Übung nicht ungültig. Runden sollten so Gleichmäßig wie Möglich sein.



5.1.4 Acht

Die Acht kann an jedem Punkt gestartet werden und in jede Richtung gehen, solange wie die Fahrer die Übung durch Überqueren des Ausgangspunktes beendet. Die beiden Hälften der Acht müssen kreisförmig sein, wobei der Durchmesser beider Teilkreise 4m nicht unterschreiten darf. Die Mitte der Acht muss im Innenkreis liegen, die Enden der Achten liegen außerhalb des Außenkreises. Die beiden Teilkreise müssen gleich groß sein. Achten können in beliebiger Richtung gefahren werden.

5.2 Aufstiege, Übergänge, Axis, Single And Counted Short Skills

Diese werden "non-riding skills" genannt. Sie können irgendwo auf der Fahrfläche ausgeführt werden, wenn in der Beschreibung nicht anders angegeben.

5.3 Körperhaltung

Wenn nicht anders angegeben, muß jede Übung aufrecht sitzend und mit gestreckten, waagrecht gehaltenen Armen gezeigt werden. Die Hände sind flach, die Handflächen zeigen nach unten und die Finger sind zusammen. Die Arme müssen nicht exakt nach den Seiten ausgestreckt sein. Solange sie gestreckt und waagrecht sind, dürfen sie in jede Richtung zeigen.

5.4 Abstiege

Alle Abstiege müssen kontrolliert erfolgen, auch am Ende der Übungsabfolge. Ein Abstieg ist kontrolliert (beabsichtigt), wenn der Fahrer zum Stillstand kommt und vom Einrad absteigt. Alle anderen Abstiege werden als unbeabsichtigt gewertet. Ein Abstieg liegt immer dann vor, wenn ein Fahrer den Boden berührt, außer bei Übungen, die dies erfordern oder wenn ein Fuß auf dem Pedal den Boden berührt. Der Abstieg am Ende einer Übungsabfolge hat in einer sportlichen Art zu erfolgen. Tut ein Fahrer dies nicht, wird hier eine Welle für einen unsicheren Abgang abgewertet.

5.5 Fremde Hilfe

Bei internationalen Wettbewerben darf kein Fahrer von einer Person außerhalb der Fahrfläche Hilfe durch Zurufe oder durch sonstige Zeichen in Anspruch nehmen, da dies die Einflussnahme eines Außenstehenden wäre. Bei internationalen Veranstaltungen ist es dem Fahrer verboten während des 3-Minuten-Programms jegliche Hilfsmittel (Personen eingeschlossen) zu verwenden. Jeder Wettkampfteilnehmer, der bei der Inanspruchnahme von Hilfe (verbal oder nicht-verbal) oder Benutzung von Hilfsmitteln ertappt wurde, kann von dem Wettkampf disqualifiziert werden. Ebenfalls dürfen Fahrer während der Durchführung der Übungen nicht auf die Übungsabfolge sehen. Dabei ist es egal, ob die Übungen auf die Hand des Teilnehmers, auf ein Stück Papier oder woanders geschrieben sind. Jeder Blick des Teilnehmers auf die Übungsabfolge bedeutet in der Beurteilung eine Welle.

5.6 Wertungsbögen im Standard Skill

5.6.1 Einführung

Vor der Teilnehme an einem Wettbewerb im Standard Skill muss jeder Fahrer seine Übungsabfolge auf einem Wertungsbogen einreichen. Die eingereichte Übungsabfolge enthält laufende Nummer, Bezeichnung und Punktzahl aller Übungen, die gezeigt werden sollen in der Reihenfolge, in der sie ausgeführt werden sollen.

5.6.2 Zulässige Übungen

Es dürfen höchstens 18 Übungen gezeigt werden. Von diesen 18 Übungen, dürfen nicht mehr als 12 andere als riding skills sein. Übungen mit der Nummer 101 und höher sind auf ein Maximung von 12 begrenzt. Wenn ein Fahrer nur 12 Übungen für die gesamte Vorführung wählt, dürfen diese alle non-riding skills sein.
Anmerkung: Jede Übungsnummer darf auf einem Wertungsbogen nur einmal erscheinen. Das heißt, wenn ein Fahrer zum Beispiel die Übung 15 b zeigt, muss er auf die Übungen 15 a, c, d, e, f, g und h verzichten..

5.6.3 Reihenfolge der Übungen

Die Reihenfolge der gezeigten Übungen muss exakt der Reihenfolge auf dem eingereichten Wertungsbogen entsprechen. Übungen, die in der Reihefolge der eingereichten Übungsabfolge ausgelassen werden, werden mit 100% abgewertet. Die Abwertung bleibt auch bei einem Nachfahren der ausgelassenen Übung bestehen.
Beispiel: Die Übungen auf einem Wertungsbogen sind: wheel walk, one-foot, idle, riding backwards. Der Fahrer macht wheel walk, überspringt one-foot und idle, macht dann riding backwards, gefolgt von one-foot und idle. Die Jury markiert one-foot und idle mit 100% Abwertung.

5.6.4 Ausfüllen des Wertungsbogens

Der ausgefüllte Wertungsbogen muss vor dem vom Veranstalter festgelegten Stichtag eingereicht werden. Beim Ausfüllen müssen die Übungsbezeichnungen aus der Übungstabelle für das Standard Skills List genau beibehalten werden. Weitere Abkürzungen sind unzulässig. Ferner müssen die vollständigen Übungsnummern, die Punktzahlen und die Gesamtschwierigkeit (Summe der Punktzahlen aller Übungen der Übungsabfolge) eingetragen werden. Die Kampfrichter müssen die Wertungsbögen überprüfen und, falls möglich, zusammen mit dem Fahrer, eventuelle Fehler berichtigen. Alle Nachteile, die sich aus einem fehlerhaft ausgefüllten Wertungsbogen ergeben, gehen zu Lasten des Fahrers und sind kein Anlaß für Proteste. Nachdem die Wertungsbögen überprüft sind, können daran keine Änderungen mehr vorgenommen werden.

5.6.5 Teilnehmer und Jury Formulare

Falls bei den Ausrichtern vorhanden, sollte eine Computer-Datenbank zur erstellung der Formulare für Teilnehmer und Jury verwendet werden. Diese wird auch zum berechnen der Punktzahlen verwendet. Entweder das Writing Judge Form oder das traditionelle Standard Skill Form werden für das Bewerten benötigt. Die anderen Formulare sind vorgeschlagen, um den Teilnehmern und der Jury zu helfen.
Vorgeschlagene Formulare sind:

- **Competitor Form:** Übungsreihenfolge, Übungsnummer und Buchstabe, Name, Punktzahl und Beschreibung.
- **Standard Skill Form:** Übungsreihenfolge, Übungsnummer und Buchstabe, Name, Punktzahl, und Bereiche zur Markierung der 50%/100% technischen Abwertung und die ~ / + 0 Ausführungsabwertungen. Ein Bereich am Ende des Formulars sollte für die Namen der 3 Jurymitglieder hinzugefügt werden. Ein weiteres Feld am Ende des Formulars sollte hinzugefügt werden, um bei den manuellen Bewertungen der Vorführungen zu helfen

- **Writing Judge Form**: Übungsreihenfolge, Übungsnummer und Buchstabe, Name, Punktzahl, und Bereiche zur Markierung der 50%/100% technischen Abwertung und die ~ / + 0 Ausführungsabwertungen. Ein Bereich am Ende des Formulars sollte für die Namen der 3 Jurymitglieder hinzugefügt werden.
- **Difficulty Judge Form:** Übungsreihenfolge, Übungsnummer und Buchstabe, Name, Punktzahl, Beschreibung, und Bereiche zur Markierung der 50%/100% technischen Abwertung. Die zusätzliche Beschreibung kann der Jury helfen, falls Klärungsbedarf bezüglich der korrekten Ausführung der Übung besteht.
- **Execution Judge Form**: Übungsreihenfolge, Übungsnummer und Buchstabe, Name, Punktzahl, und Bereiche zur Markierung der ~ / + 0 Ausführungsabwertungen.

Alle drei -Judge Forms sollten Graustufen zur Kennzeichnung der relativen Geschwindigkeiten der Übungen aufweisen. Keine Schattierung weist auf eine langsame Übung hin (normalerweise alle riding skills), ein helles Graus weist auf Übungen hin, die scheller als riding skills sind (die meisten der counted short skills), und dunkelgrau hinterlegte Felder weisen auf Übungen hin, die sehr schnell sind. Das hilft den Jurymitgliedern einzuschätzen, wie schnell sie nach einer neuen Übung sehen müssen.

BEWERTUNG IM STANDARD SKILL

5.7 Kampfgericht

Das Kampfgericht besteht aus dem Obmann (Chief Judge), zwei Kampfrichtern für die Schwierigkeit (Difficulty Judges), zwei Kampfrichtern für die Ausführung (Execution Judges), zwei schreibenden Kampfrichtern (Writing Judges) und einem Zeitnehmer (Timer). Das Kampfgericht arbeitet in zwei Einheiten, bestehend aus je einem Kampfrichter für die Schwierigkeit, einem Kampfrichter für die Ausführung und einem schreibenden Kampfrichter. Für die einzelnen Aufgaben werden die Kampfrichter ernannt bzw. entsprechend ihrer Erfahrung eingesetzt. Bei UNICONS müssen alle Kampfrichter, die in den Expert-Kategorien werten Wertungserfahrungen aus vorherigen UNICONS vorweisen.

5.8 Arbeitsweise der Kampfrichter

Während die Kampfrichter für Schwierigkeit und Ausführung die Übungsabfolge verfolgen, liest der schreibende Kampfrichter die Übungen vom Wertungsbogen ab. Der Kampfrichter für die Schwierigkeit meldet, ob eine Übung vollständig ausgefahren wurde oder, falls nicht, den prozentualen Abzug. Der Kampfrichter für die Ausführung nennt die Fehler bei der Ausführung, indem er die unten beschriebenen Fehlerzeichen gebraucht. Der schreibende Kampfrichter schreibt die Ansagen beider Kampfrichter auf dem Wertungsbogen nieder. Er sitzt daher zwischen den beiden anderen Kampfrichtern. Das Kampfgericht muss so positioniert sein, dass alle Kampfrichter die Wettkampffläche gut überblicken können. Zwischen den beiden Einheiten muss genügend Platz gelassen werden um sicherzustellen, dass sie unabhängig voneinander arbeiten.

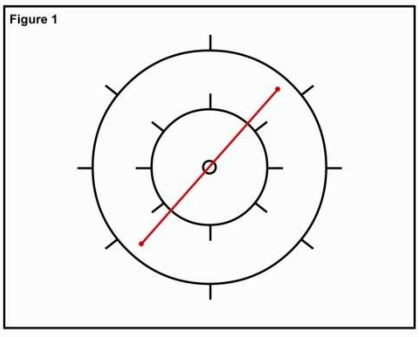
5.9 Schwierigkeitswertung

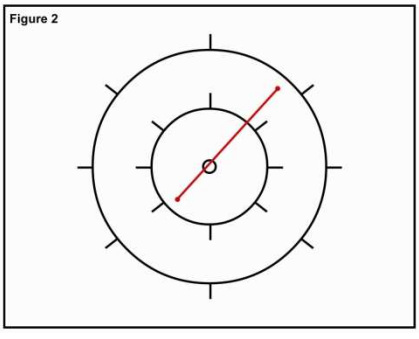
5.9.1 Ausführungsart

Jede Übung auf dem Wertungsbogen muss gemäß der Beschreibung in der Übungstabelle für Standard Skills ausgeführt werden. Entspricht eine gezeigte Übung nicht der Eintragung auf dem Wertungsbogen, werden 100% abgewertet.

5.9.2 Technische Fehler

Tritt während der Ausführung einer Übung ein technischer Fehler auf, werden 50% abgewertet. Technische Fehler sind unter anderem:





- Ein Körperteil außer einer Hand am Sattel berührt den Sattel bei Übungen, bei denen der Sattel frei gehalten werden muss (seat out Skills)
- Die Hand, die den Sattel hält, berührt den Körper bei Übungen, bei denen der Sattel frei gehalten werden muss (seat out Skills)
- Der nicht antreibende Fuß berührt ein rotierendes Teil des Einrades bei Übungen, die einbeinig gefahren werden müssen (one Foot Skills)
- Beine sind nicht ausgestreckt und / oder Fuß ist nicht gestreckt, bei Übungen, bei denen das Bein schnell weggestreckt wird (eingeschlossen, aber nicht begrenzt auf: wheel grab, crank idle kick, hop on wheel kick)

5.9.3 Vollständige Ausführung von Übungen

Jede Übung auf dem Wertungsbogen muss von Anfang bis Ende wie eingereicht gezeigt werden, ohne dass der Fahrer den Boden berührt, außer, wenn die Übungsbeschreibung dies verlangt. Dies trifft auf alle Übungen zu: riding skills (Übungen auf Geraden, in Kreisen oder Achten), transitions, axis skills, single and counted short skills, and mounts.

Riding Skills, wiederholte Axis Skills, und Counted Short Skills: Wenn eine Übung in der ersten Hälfte der Ausführung abgebrochen wird, oder weniger als die Hälfte als verlangt vorgeführt wird, wird 100% abgewertet. Wenn eine Übung in der zweiten Hälfte der Ausführung abgebrochen wird, oder weniger als verlangt vorgeführt wird, wird 50% abgewertet.

Riding Skills: Wenn ein Fahrer nicht in Stellung für eine Gerade ist, bevor er den 8m-Kreis kreuzt, aber in Stellung ist, wenn er beide Linien des 4m-Kreises kreuzt, werden 50% abgewertet (siehe figur 1). Wenn der Fahrer in Stellung ist, aber nur die eine Linie des 4m-Kreises kreuzt, wird 100% abgewertet (siehe figur 2).

Transitions and mounts: Müssen in der Abschlussposition (eine Radumdrehung, 2.5 mal hüpfen, oder 2.5 mal pendeln) enden, sonst wird 100% abgewertet. Sollte die Abschlussposition eines Aufstiegs nicht definiert sein, muss eine Radumdrehung, 2.5 mal hüpfen, oder 2.5 mal pendeln vorgeführt werden, bevor der Fahrer vom Einrad absteigt..

Axis skills, single short skills: Wenn nicht in der Übungsbeschreibung anders angegeben, ist die Endposition die gleiche wie die Ausgangsposition. Die Übung muss mit der Endposition beendet werden. (eine Radumdrehung, 2.5 mal hüpfen, oder 2.5 mal pendeln), sonst wird 100% abgewertet. Wenn die Start- und Endposition für einen single short skill nicht definiert ist, muss eine Radumdrehung, 2.5 mal hüpfen, oder 2.5 mal pendeln vorgeführt werden, bevor der Fahrer vom Einrad absteigt.

5.9.4 Beginn der Übungen
Alle Übungen beginnen, wenn der Fahrer die für die Übung vorgeschriebene Position eingenommen hat.

5.9.5 Reihenfolge der Übungen
Übungen, die in der Reihenfolge der eingereichten Übungsabfolge ausgelassen werden, werden mit 100% abgewertet. Die Abwertung bleibt auch bei einem Nachfahren der ausgelassenen Übung bestehen.

5.9.6 Ausführungsarten von Übungen
Riding skills, die nicht wie in Absatz 5.1 beschrieben, zu fahren versucht werden, sollten 100% Abwertung erhalten. **Beispiel:** Eine Gerade ist wie folgt beschrieben: "[...] Die Übung beginnt außerhalb des Innenkreises, zerschneidet den Fahrer und verendet innerhalb des Außenkreises. [...]". Wenn der Fahrer nicht versucht, den Mittelkreis zu durchqueren und die Gerade komplett außerhalb des 4m-Kreises gezeigt wird, wird 100% abgewertet.

5.10 Ausführungswertung

5.10.1 Welle (~) = -0.5 Punkt
Eine Welle wird einmal pro Übung abgewertet für jeden der folgenden Ausführungsfehler. Es kann auch mehr als eine Welle pro Übung vergeben werden, aber wenn ein Fahrer den gleichen Fehler 2 mal während der selben Übung macht, sollte er nur eine Welle bekommen. **Beispiel:** Falls ein Fahrer während wheel walk ruckartige Körperbewegungen macht und die Finger nicht zusammen sind, können 2 Wellen gegeben werden. Wenn der Fahrer dann sauber wheel walk fährt und später wieder ruckartige Körperbewegungen macht, sollte keine 3. Welle gegeben werden.

- unsicherer Beginn oder unsicheres Ende
- verkrampfte oder unsichere Ausführung
- ruckartige Körperbewegungen
- Körperhaltung nicht aufrecht
- Finger nicht zusammen
- freies Bein und Fuß nicht gestreckt
- Armrudern
- ruckartige Pedalbewegung
- unsaubere Gerade
- unsauberer Kreis
- Überfahren des Mittelkreises(4 Meter Kreis) bei Übungen im Kreis
- Verfehlen des Innenkreises bei Achten
- ungleichgroße Einzelkreise bei der Acht
- Bodenberührung mit dem Pedal oder mit dem Fuß auf dem Pedal
- wandernde Drehung (spin) oder Pirouette
- die Kreisgröße überschreitet bei einenem spin den 1 m Durchmesser
- überfahren der Fahrflächenbegrenzung
- nach der Reihenfolge der Standard Übungen sehen
- Arme sind nicht ausgestreckt
- Arme sind nicht horizontal
- Handflächen zeigen nicht nach unten
- Arme berühren den Körper bei Übungen, bei denen der Sattel frei gehalten wird

5.10.2 Strich (/) = - 1 Punkt
Ein Strich wird immer dann gegeben, wenn ein Fahrer die Kontrolle verliert. Der Verlust der Kontrolle beinhaltet:

- Verlust der korrekten Körperhaltung
- Abbruch und Wiederholung einer Übung
- Verlust der korrekten Körperhaltung vor oder nach einer transition

5.10.3 Kreuz (+) = - 2 Punkte
Ein Kreuz wird für jeden unbeabsichtigten Abstieg gegeben, den der Fahrer mit den Füßen abfängt, und bei dem das Einrad nicht zu Boden fällt.

5.10.4 Kreis (0) = - 3 Punkte
Ein Kreis wird für jeden unbeabsichtigten Abstieg gegeben, bei dem der Fahrer mit einem anderen Körperteil als mit den Füßen (Hände, Knie, Rücken, etc.) den Boden berührt oder bei dem das Einrad zu Boden fällt. Bei drag seat Übungen wird dieser Abzug nur gegeben, wenn ein anderes Körperteil außer den Füßen den boden berührt.

5.10.5 Wie Striche, Kreuze und Kreise gegeben werden

Fehler werden durch Striche, Kreise und Kreuze gegeben, sooft sie während und zwischen der Übungen auftreten, egal ob sie auf dem Bewertungsbogen eingetragen sind oder nicht. Je Ausführungsfehler sollte nur die höchste anwendbare Abwertung angerechnet werden. Die meisten Wellen werden nicht angestrichen wenn sie zwischen Übungen auftreten, die auf der Übungsabfolge stehen. Wellen zwischen Übungen können nur gegeben werden, wenn sie nicht in Zusammenhang mit der Körperhaltung stehen.

Beispiel: Ein Wettkampfteilnehmer kann keine Welle bekommen, wenn seine Arme zwischen den Übungen, die auf der Übungsabfolge stehen, nicht in richtiger Haltung sind, aber ein Teilnehmer bekommt eine Welle, wenn er die Fahrflächenbegrenzung überschreitet.

5.11 Summierung der Punktzahlen

Nach Beendigung einer Übungsliste werden prozentuale Abzüge und Fehlerzeichen der Kampfrichter in Punktabzüge umgerechnet. Diese Abzüge werden von der Ausgangspunktzahl des Fahrers abgezogen. Anschließend werden die Ergebnisse der beiden Kampfgerichte addiert und durch zwei geteilt, um die finale Punktzahl eines Teilnehmers zu erhalten. Sieger in dem Standard Skill Wettbewerb ist der Fahrer mit der höchsten finalen Punktzahl. Erreicht mehr als ein Fahrer die gleiche Punktzahl, wird die Platzierung durch die höchste Punktzahl in der Ausführung bestimmt. Sind auch diese Punktzahlen identisch, erhalten die betreffenden Fahrer die gleiche Platzierung.

6 STANDARD SKILL LISTE

6.1 Generelle Anmerkungen über die Ausführung der Standard Skills

Nur die Figuren die in der folgenden Skill Liste aufgeführt werden können zur Zusammenstellung einer Standard Skill Routine verwendet werden.

6.1.1 Fahr Position

Außer wenn es in einer Figuren Beschreibung anders angegeben ist müssen alle Figuren im Sattel sitzend und mit beiden Füßen auf den Pedalen ausgeführt werden.

6.1.2 Körperhaltung

Der Fahrer muss eine einwandfreie Körperhaltung zeigen und soll diese während der Ausführung der gesamten Figur nicht ändern. Die einwandfreie Körperhaltung muss auch für die Figur vor und nach einem Übergang gezeigt werden, auch wenn dies nicht auf dem Jury Dokument aufgeführt ist. Die Körperhaltung kann entspannt sein während man keine Figuren darstellt, außer es sind Figuren vor und nach einem Übergang.

6.1.3 Fahrtrichtung

Wenn nicht anders angegeben sind alle Figuren vorwärts zu fahren, das ist die Richtung in die der Fahrer sieht.

6.1.4 Muster

Außer wenn es in einer Figuren Beschreibung anders angegeben ist muss alles in einer Linie ausgeführt werden. Ausnahmen sind Aufstiege, stationäre Skills, Übergänge, Achsen Skills, Single und Counted short Skills. Diese können an jedem Punkt im Fahrbereich ausgeführt werden.

6.1.5 Übergänge, Achsen Skills und Single Short Skills

Wenn nicht anders in der Beschreibung eines Überganges dargestellt, beginnt und endet er mit beiden Füßen auf den Pedalen und im Sattel sitzend. Vor und nach Übergängen, achsen skills und single short skills die auf dem Wertungsblatt als Figuren angegeben sind, muss eine volle Radumdrehung am Start und am Ende gefahren werden. Wenn die Start- oder Endposition eines Überganges oder single short skills ein counted short skill ist, muss dieser Skill mindestens zu 50% ausgeführt werden wie beschrieben. Egal ob er auf dem Wertungsblatt steht oder nicht.

Beispiel 1: Für den Übergang „Fahren zu seat in front“, muss der Fahrer eine volle Radumdrehung mit dem Sattel frei nach vorne gehalten fahren.

Beispiel 2: Für den single short skill „180° uni spin to idling 1ft“ muss der Fahrer 2 ½ Zyklen einbeinig pendeln.

Beispiel 3: Für den Achsen skill, "bwd riding turn 90" muss der Fahrer eine Umdrehung rückwärts fahren.

6.1.6 Counted Short Skills

Wenn nicht anders beim entsprechenden „counted short skill“ beschrieben muss der Fahrer mit einem oder beiden Füßen auf dem Boden beginnen und enden.

6.1.7 Aufstiege

Wenn nicht anders in der Beschreibung eines Aufstieges dargestellt ist er im Sattel sitzend und mit beiden Füßen auf den Pedalen zu beenden. Nach allen Aufstiegen die auf dem Wertungsblatt als Figuren angegeben sind muss immer mindestens eine volle Radumdrehung am nach dem Aufstieg gefahren werden. Bei Aufstiegen die in einem „counted short skills“ enden muss dieser mindestens zu 50% wie gefordert gefahren werden, unabhängig davon ob er auf dem Wertungsblatt steht oder nicht.

Beispiel: Beim „side mount“ (Damensaufstieg) muss der Fahrer mindestewns eine volle Radumdrehung fahren nachdem er aufgestiegen ist.

6.1.8 Seat Out Figuren

Wenn nicht anders bei der entsprechenden „seat out“ Figur beschrieben darf der Fahrer keinen weiteren Körperkontakt mit dem Sattel haben außer mit der Hand die den Sattel hält. Die Hand die den Sattel hält und auch der korrespondierende Arm sollen vom Körper des Fahrers weckgestreckt sein und sollen den Körper des Fahrers an keiner Stelle berühren.

6.1.9 One Foot Figuren

Wenn nicht anders bei der entsprechenden „one foot“ Figur beschrieben ist der freie Fuß auf der Gabel derart zu platzieren das kein Kontakt zwischen dem freien Fuß und dem rotierenden Reifen besteht.

6.1.10 Wheel Walk Figuren

Wenn nicht anders bei der entsprechenden „wheel walk“ Figur beschrieben hat der Fuß nur den Reifen anzutreiben und soll keinerlei Kontakt mit den Pedalen oder Kurbeln haben.

6.1.11 Coasting

Wenn nicht anders bei der entsprechenden „coasting“ Figur beschrieben sollen die Füße keinen Kontakt mit irgendeinem drehenden Teil des Einrades haben (Pedale, Kurbeln, Reifen).

6.1.12 Übergänge, Single Short Skills, Aufstiege mit Seat Out Skills

Wenn nicht anders bei der entsprechenden Figur beschrieben ist es am Anfang und am Ende von „seat out“ Skills erlaubt eine oder beide Hände am Sattel zu haben. Der Sattel darf auch den Körper beim finalen oder ersten Hopser, Pendler oder der ersten Radumdrehung berühren. Dieses beinhaltet: unispins zu seat out skills, Übergänge zu und von seat in front oder back, leg around skills, side ride zu seat in front, Übergänge von dragseat in front oder back, hopping wheel auf die Pedale, es ist aber nicht darauf beschränkt.

6.1.13 Übergänge Zu/Von Stand Up Wheel Walk

Bei allen Übergangs- Skills von/zur stand up wheel walk Position kann der zweite Fuß während dem Übergang kurz das Rad berühren aber nur ein Fuß darf das Rad nach vorne antreiben. Wenn nicht ausdrücklich in der Skill Beschreibung angegeben muss der Fahrer den stand up wheel walk vorwärts ausführen.

6.1.14 Spins und Pirouetten

Der Fahrer muss mindestens drei volle Umdrehungen für Spins und Pirouetten machen. Spins müssen um den fixen Punkt gefahren werden und dürfen einen Durchmesser von 1 Meter nicht überschreiten. Wenn Fahrer öfter rotieren als minimal nötig wird die Anzahl der zuletzt erforderlichen Umdrehungen als Spins gewertet. Pirouetten müssen auf einem Punkt ausgeführt werden und die Pedalen sollten sich während der Pirouette weder vorwärts noch rückwärts bewegen. Wenn Fahrer öfter rotieren als minimal nötig wird die Anzahl der zuletzt erforderlichen Umdrehungen als Pirouetten gewertet.

6.1.15 Leg Around Skills

Alle Variationen können mit den Füßen auf den Pedalen oder Kurbeln und fahrend, pendelnd oder hüpfend anfangen oder enden solange dies nicht anders gefordert wird.

6.1.16 Pendel Figuren

Bei Pendel Figuren müssen mindestens 5 aufeinander folgende Zyklen (Rück- und Vorwärts Bewegung) ausgeführt werden.

6.1.17 Twisting Figuren

Bei „twisting“ Figuren müssen mindestens 5 aufeinanderfolgende Zyklen (Seite zu Seite Bewegung) ausgeführt werden.

6.1.18 Stillstände

Die minimale Zeit für einen Stillstand ist 3 Sekunden.

6.1.19 Hopping Figuren

„hopping“ Figuren müssen mindestens 5 aufeinanderfolgende „hops“ ausgeführt werden.

6.2 Standard Skill Scores and Descriptions

Die folgenden Beschreibungen sollen dazu dienen die korrekte Art und Weise der Ausführung der Tricks zu erklären. Alle Illustrationen sollen helfen die Beschreibung klarer zu machen. Wenn eine Illustration und eine Beschreibung widersprüchlich sind gilt immer die Beschreibung.

ABBREVIATIONS USED IN THIS LIST:

fwd	=	vorwärts	ext	=	abgestreckt
bwd	=	rückwärts	frh	=	freihändig
c	=	Kreis	1ft	=	einbeinig
8	=	achter Figur	ww	=	Radlauf

6.2.1 Riding Skills

Skill	Name	Extra	Beschreibung	Pkt
1 a	riding		Fahren (im Sattel sitzend, Blickrichtung nach vorn).	1.0
1 b	riding - c		Einen Kreis fahren (im Sattel sitzend, Blickrichtung nach vorn).	1.3
1 c	riding - 8		Eine Acht fahren (im Sattel sitzend, Blickrichtung nach vorn).	1.5
2 a	riding holding seatpost, 1 hand		Nach vorne gelehnt fahren, während eine Hand die Sattelstange unter dem Sattel hält.	1.3
2 b	riding holding seatpost, 1 hand - c		Nach vorne gelehnt einen Kreis fahren, während eine Hand die Sattelstange unter dem Sattel hält.	1.6
2 c	riding holding seatpost, 1 hand - 8		Nach vorne gelehnt eine Acht fahren, während eine Hand die Sattelstange unter dem Sattel hält.	1.9
2 d	riding holding seatpost, 2 hands		Nach vorne gelehnt fahren, während beide Hände die Sattelstange unter dem Sattel halten.	1.4
2 e	riding holding seatpost, 2 hands - c		Nach vorne gelehnt einen Kreis fahren, während beide Hände die Sattelstange unter dem Sattel halten.	1.8
2 f	riding holding seatpost, 2 hands - 8		Nach vorne gelehnt eine Acht fahren, während beide Hände die Sattelstange unter dem Sattel halten.	2.0
3 a	riding bwd		Rückwärts fahren.	2.5
3 b	riding bwd - c		Rückwärts einen Kreis fahren.	3.1
3 c	riding bwd - 8		Rückwärts eine Acht fahren.	3.6
4 a	seat in front, seat against body		Mit dem Sattel vor dem Fahrer gehalten fahren. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren.	2.0
4 b	seat in front	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel vor dem Fahrer gehalten fahren.	2.3
4 c	seat in front - c	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel vor dem Fahrer gehalten einen Kreis fahren.	2.9
4 d	seat in front - 8	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel vor dem Fahrer gehalten eine Acht fahren.	3.3
4 e	seat in front frh, seat against body		Mit dem Sattel vor dem Fahrer gehalten fahren. Die Hand darf nicht den Sattel berühren. Die Sattelstange wird zwischen den Beinen des Fahrers gehalten. Der Sattel darf den Körper des Fahrers berühren.	3.3
4 f	seat in front frh	Hände und Körper berühren den Sattel nicht.	Mit dem Sattel vor dem Fahrer gehalten fahren. Die Hand darf nicht den Sattel berühren. Die Sattelstange wird zwischen den Beinen des Fahrers gehalten.	3.7
4 g	seat in front frh - c	Hände und Körper berühren den Sattel nicht.	Mit dem Sattel vor dem Fahrer gehalten einen Kreis fahren. Die Hand darf nicht den Sattel berühren. Die Sattelstange wird zwischen den Beinen des Fahrers gehalten.	4.3
4 h	seat in front frh - 8	Hände und Körper berühren den Sattel nicht.	Mit dem Sattel vor dem Fahrer gehalten eine Acht fahren. Die Hand darf nicht den Sattel berühren. Die Sattelstange wird zwischen den Beinen des Fahrers gehalten.	4.8
5 a	seat in front bwd, seat against body		Mit dem Sattel vor dem Fahrer gehalten rückwärts fahren. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren.	3.4
5 b	seat in front bwd	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel vor dem Fahrer gehalten rückwärts fahren.	3.6
5 c	seat in front bwd - c	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel vor dem Fahrer gehalten rückwärts einen Kreis fahren	4.1
5 d	seat in front bwd - 8	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel vor dem Fahrer gehalten rückwärts eine Acht fahren.	4.7

5 e	seat in front bwd frh, seat against body		Mit dem Sattel vor dem Fahrer gehalten rückwärts fahren. Die Hand darf nicht den Sattel berühren. Die Sattelstange wird zwischen den Beinen des Fahrers gehalten. Der Sattel darf den Körper des Fahrers berühren.	4.0
5 f	seat in front bwd frh	Hände und Körper berühren den Sattel nicht.	Mit dem Sattel vor dem Fahrer gehalten rückwärts fahren. Die Hand darf nicht den Sattel berühren. Die Sattelstange wird zwischen den Beinen des Fahrers gehalten.	4.5
5 g	seat in front bwd frh - c	Hände und Körper berühren den Sattel nicht.	Mit dem Sattel vor dem Fahrer gehalten rückwärts einen Kreis fahren. Die Hand darf nicht den Sattel berühren. Die Sattelstange wird zwischen den Beinen des Fahrers gehalten.	5.2
6 a	seat in back, seat against body		Mit dem Sattel hinter dem Fahrer gehalten fahren. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren.	2.2
6 b	seat in back	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel hinter dem Fahrer gehalten fahren.	2.5
6 c	seat in back - c	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel hinter dem Fahrer gehalten einen Kreis fahren.	3.1
6 d	seat in back - 8	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel hinter dem Fahrer gehalten eine Acht fahren.	3.6
7 a	seat in back bwd, seat against body		Mit dem Sattel hinter dem Fahrer gehalten rückwärts fahren. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren.	3.5
7 b	seat in back bwd	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel hinter dem Fahrer gehalten rückwärts fahren.	3.9
7 c	seat in back bwd - c	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel hinter dem Fahrer gehalten rückwärts einen Kreis fahren.	4.5
7 d	seat in back bwd - 8	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel hinter dem Fahrer gehalten rückwärts eine Acht fahren.	5.1
8 a	seat on side, seat against body		Mit dem Sattel zur Seite des Fahrers gehalten fahren. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren.	3.4
8 b	seat on side, seat against body - c		Mit dem Sattel zur Seite des Fahrers gehalten einen Kreis fahren. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren.	3.2
8 c	seat on side	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel zur Seite des Fahrers gehalten fahren.	4.1
8 d	seat on side - c	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel zur Seite des Fahrers gehalten einen Kreis fahren.	3.9
9 a	seat on side bwd, seat against body		Mit dem Sattel zur Seite des Fahrers gehalten rückwärts fahren. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren.	4.3
9 b	seat on side bwd	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel zur Seite des Fahrers gehalten rückwärts fahren.	4.6
9 c	seat on side bwd - c	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel zur Seite des Fahrers gehalten rückwärts einen Kreis fahren.	4.4
10 a	stomach on seat, 1 hand on seat		Mit dem Bauch auf dem Sattel fahren. Eine Hand hält den Sattel.	2.1
10 b	stomach on seat	Keine Hand berührt den Sattel.	Mit dem Bauch auf dem Sattel freihändig fahren.	2.3
10 c	stomach on seat - c	Keine Hand berührt den Sattel.	Mit dem Bauch auf dem Sattel freihändig einen Kreis fahren.	2.9
10 d	stomach on seat - 8	Keine Hand berührt den Sattel.	Mit dem Bauch auf dem Sattel freihändig eine Acht fahren.	3.3
11 a	stomach on seat bwd	Keine Hand berührt den Sattel.	Mit dem Bauch auf dem Sattel rückwärts fahren. Eine Hand hält den Sattel.	3.8
11 b	stomach on seat bwd - c	Keine Hand berührt den Sattel.	Mit dem Bauch auf dem Sattel freihändig rückwärts einen Kreis fahre	4.4
11 c	stomach on seat bwd - 8	Keine Hand berührt den Sattel.	Mit dem Bauch auf dem Sattel freihändig rückwärts eine Acht fahren.	4.9
12 a	chin on seat, 1 hand on seat		Mit keinem Teil des Körpers außer dem Kinn den hinteren Teil des Sattels berührend fahren. Eine Hand darf den Sattel berühren.	3.5
12 b	chin on seat	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Mit keinem Teil des Körpers außer dem Kinn den hinteren Teil des Sattels berührend freihändig fahren.	4.0
12 c	chin on seat - c	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Mit keinem Teil des Körpers außer dem Kinn den hinteren Teil des Sattels berührend freihändig einen Kreis fahren.	4.6
12 d	chin on seat - 8	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Mit keinem Teil des Körpers außer dem Kinn den hinteren Teil des Sattels berührend freihändig eine Acht fahren.	5.2

13 a	chin on seat bwd, 1 hand on seat		Mit keinem Teil des Körpers außer dem Kinn den hinteren Teil des Sattels berührend rückwärts fahren. Eine Hand darf den Sattel berühren	4.2
13 b	chin on seat bwd	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Mit keinem Teil des Körpers außer dem Kinn den hinteren Teil des Sattels berührend freihändig rückwärts fahren.	4.9
13 c	chin on seat bwd - c	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Mit keinem Teil des Körpers außer dem Kinn den hinteren Teil des Sattels berührend freihändig rückwärts einen Kreis fahren.	5.6
13 d	chin on seat bwd - 8	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Mit keinem Teil des Körpers außer dem Kinn den hinteren Teil des Sattels berührend freihändig rückwärts eine Acht fahren.	6.4
14 a	drag seat in front		Mit dem Sattel vor dem Rad auf dem Boden schleifend fahren.	4.1
14 b	drag seat in front - c		Mit dem Sattel vor dem Rad auf dem Boden schleifend einen Kreis fahren.	4.7
14 c	drag seat in front - 8		Mit dem Sattel vor dem Rad auf dem Boden schleifend eine Acht fahren.	5.3
15 a	drag seat in front bwd		Mit dem Sattel vor dem Rad auf dem Boden schleifend rückwärts fahren.	5.3
15 b	drag seat in front bwd - c		Mit dem Sattel vor dem Rad auf dem Boden schleifend rückwärts einen Kreis fahren.	6.1
15 c	drag seat in front bwd - 8		Mit dem Sattel vor dem Rad auf dem Boden schleifend rückwärts eine Acht fahren.	6.9
16 a	drag seat in back		Mit dem Sattel hinter dem Rad auf dem Boden schleifend fahren.	4.3
16 b	drag seat in back - c		Mit dem Sattel hinter dem Rad auf dem Boden schleifend einen Kreis fahren.	4.9
16 c	drag seat in back - 8		Mit dem Sattel hinter dem Rad auf dem Boden schleifend eine Acht fahren.	5.6
17 a	drag seat in back bwd		Mit dem Sattel hinter dem Rad auf dem Boden schleifend rückwärts fahren.	6.0
17 b	drag seat in back bwd - c		Mit dem Sattel hinter dem Rad auf dem Boden schleifend rückwärts einen Kreis fahren.	6.9
17 c	drag seat in back bwd - 8		Mit dem Sattel hinter dem Rad auf dem Boden schleifend rückwärts eine Acht fahren.	7.8
18 a	riding sideways, seat against body		Mit den Füßen parallel zur Radachse, dem Körper 90 grad zur Fahrtrichtung und den Sattel mit einer oder zwei Händen haltend fahren. Der Sattel oder die Hände, die den Sattel berühren, dürfen den Körper berühren.	5.6
18 b	riding sideways	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit den Füßen parallel zur Radachse, dem Körper 90 grad zur Fahrtrichtung und den Sattel mit einer oder zwei Händen haltend fahren.	5.7
18 c	riding sideways 1ft ext, seat against body		Mit den Füßen parallel zur Radachse, dem Körper 90 grad zur Fahrtrichtung und den Sattel mit einer oder zwei Händen haltend fahren. Der Sattel oder die Hände, die den Sattel berühren, dürfen deKörper berühren. Das freie Bein ist ausgestreckt.	6.0
18 d	riding sideways seat drag		Mit den Füßen parallel zur Radachse, dem Körper 90 grad zur Fahrtrichtung und dem Sattel vor dem Rad auf dem boden schleifend vorwärts fahren.	6.3
19 a	one foot		Mit einem Fuß auf einer Pedale fahren.	3.0
19 b	one foot - c		Mit einem Fuß auf einer Pedale einen Kreis fahren.	3.5
19 c	one foot - 8		Mit einem Fuß auf einer Pedale eine Acht fahren.	3.9
19 d	one foot ext		Mit einem Fuß auf einer Pedale fahren. Das freie Bein ist ausgestreckt.	3.2
19 e	one foot ext - c		Mit einem Fuß auf einer Pedale einen Kreis fahren. Das freie Bein ist ausgestreckt.	3.7
19 f	one foot ext - 8		Mit einem Fuß auf einer Pedale eine Acht fahren. Das freie Bein ist ausgestreckt.	4.2
19 g	one foot crossed	Der Fuß ist gestreckt.	Mit einem Fuß auf einer Pedale fahren. Das freie Bein liegt auf dem fahrenden Bein.	3.4
19 h	one foot crossed - c	Der Fuß ist gestreckt.	Mit einem Fuß auf einer Pedale einen Kreis fahren. Das freie Bein liegt auf dem fahrenden Bein.	3.9
19 i	one foot crossed - 8	Der Fuß ist gestreckt.	Mit einem Fuß auf einer Pedale eine Acht fahren. Das freie Bein liegt auf dem fahrenden Bein.	4.4
20 a	one foot bwd		Mit einem Fuß auf einer Pedale rückwärts fahren.	4.0
20 b	one foot bwd - c		Mit einem Fuß auf einer Pedale rückwärts einen Kreis fahren.	4.6
20 c	one foot bwd - 8		Mit einem Fuß auf einer Pedale rückwärts eine Acht fahren.	5.2
20 d	one foot ext bwd		Mit einem Fuß auf einer Pedale rückwärts fahren. Das freie Bein ist ausgestreckt.	4.4

20 e	one foot ext bwd - c		Mit einem Fuß auf einer Pedale rückwärts einen Kreis fahren. Das freie Bein ist ausgestreckt.	5.1
20 f	one foot ext bwd - 8		Mit einem Fuß auf einer Pedale rückwärts eine Acht fahren. Das freie Bein ist ausgestreckt.	5.7
21 a	one foot seat in front against body		Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer Hand gehalten fahren. Es ist nur ein Fuß auf einer Pedale. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren.	3.8
21 b	one foot seat in front	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer Hand gehalten fahren. Es ist nur ein Fuß auf einer Pedale.	4.5
21 c	one foot seat in front - c	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer Hand gehalten einen Kreis fahren. Es ist nur ein Fuß auf einer Pedale.	5.2
21 d	one foot seat in front - 8	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer Hand gehalten eine Acht fahren. Es ist nur ein Fuß auf einer Pedale.	5.9
21 e	one foot ext, seat in front against body		Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer Hand gehalten fahren. Es ist nur ein Fuß auf einer Pedale. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren. Das freie Bein ist ausgestreckt.	4.1
21 f	one foot ext, seat in front against body - c		Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer Hand gehalten einen Kreis fahren. Es ist nur ein Fuß auf einer Pedale. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren. Das freie Bein ist ausgestreckt.	4.7
22 a	one foot seat in front against body bwd		Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer Hand gehalten rückwärts fahren. Es ist nur ein Fuß auf einer Pedale. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren.	4.7
22 b	one foot seat in front bwd	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer Hand gehalten rückwärts fahren. Es ist nur ein Fuß auf einer Pedale.	5.4
22 c	one foot seat in front bwd - c	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer Hand gehalten rückwärts einen Kreis fahren. Es ist nur ein Fuß auf einer Pedale.	6.2
22 d	one foot ext, seat in front against body bwd		Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer Hand gehalten rückwärts fahren. Es ist nur ein Fuß auf einer Pedale. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren. Das freie Bein ist ausgestreckt.	5.9
22 e	one foot ext, seat in front against body bwd c		Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer Hand gehalten rückwärts einen Kreis fahren. Es ist nur ein Fuß auf einer Pedale. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren. Das freie Bein ist ausgestreckt.	6.8
23 a	seat on side, 1ft, seat against body		Mit dem Sattel zur Seite des Fahrers gehalten fahren. Es ist nur ein Fuß auf einer Pedale. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren.	4.0
23 b	seat on side, 1ft	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel zur Seite des Fahrers gehalten fahren. Es ist nur ein Fuß auf einer Pedale.	5.0
23 c	seat on side, 1ft - c	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel zur Seite des Fahrers gehalten einen Kreis fahren. Es ist nur ein Fuß auf einer Pedale.	4.8
23 d	seat on side, 1ft - 8	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel zur Seite des Fahrers gehalten eine Acht fahren. Es ist nur ein Fuß auf einer Pedale.	6.5
24 a	seat on side, 1ft bwd, seat against body		Mit dem Sattel zur Seite des Fahrers gehalten rückwärts fahren. Es ist nur ein Fuß auf einer Pedale. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren.	5.0
24 b	seat on side, 1ft bwd	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel zur Seite des Fahrers gehalten rückwärts fahren. Es ist nur ein Fuß auf einer Pedale.	5.4
24 c	seat on side, 1ft bwd - c	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel zur Seite des Fahrers gehalten rückwärts einen Kreis fahren. Es ist nur ein Fuß auf einer Pedale.	5.1
25 a	side saddle, hand touching seat		Teilweise auf dem Sattel sitzend einbeinig fahren. Das freie Bein bleibt auf dem Sattel oder auf der gleichen Seite, wie der antreibende Fuß. Eine Hand darf den Sattel berühren.	3.5
25 b	side saddle, hand touching seat - c		Teilweise auf dem sattel sitzend einbeinig einen Kreis fahren. Das freie bein bleibt auf dem Sattel oder auf der gleichen Seite, wie der antreibende Fuß. Eine Hand darf den Sattel berühren.	4.0
25 c	side saddle frh	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Teilweise auf dem sattel sitzend einbeinig fahren. Das freie bein bleibt auf dem Sattel oder auf der gleichen Seite, wie der antreibende Fuß.	3.7
25 d	side saddle frh - c	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Teilweise auf dem sattel sitzend einbeinig einen Kreis fahren. Das freie bein bleibt auf dem Sattel oder auf der gleichen Seite, wie der antreibende Fuß.	4.3
25 e	side saddle frh - 8	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Teilweise auf dem sattel sitzend einbeinig eine Acht fahren. Das freie bein bleibt auf dem Sattel oder auf der gleichen Seite, wie der antreibende Fuß.	4.8

26 a	cross over	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Einbeinig fahren. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der nicht antreibende Fuß kann ausgestreckt, oder auf die Gabel gestellt werden.	4.4
26 b	cross over - c	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Einbeinig einen Kreis fahren. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der nicht antreibende Fuß kann ausgestreckt, oder auf die Gabel gestellt werden.	4.2
26 c	cross over - 8	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Einbeinig eine Acht fahren. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der nicht antreibende Fuß kann ausgestreckt, oder auf die Gabel gestellt werden.	5.7
27 a	cross over bwd	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Einbeinig rückwärts fahren. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der nicht antreibende Fuß kann ausgestreckt, oder auf die Gabel gestellt werden.	5.4
27 b	cross over bwd - c	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Einbeinig rückwärts einen Kreis fahren. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der nicht antreibende Fuß kann ausgestreckt, oder auf die Gabel gestellt werden.	5.1
27 c	cross over bwd - 8	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Einbeinig rückwärts eine Acht fahren. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der nicht antreibende Fuß kann ausgestreckt, oder auf die Gabel gestellt werden.	7.0
28 a	side ride	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Einbeinig neben dem Einrad fahren. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der Sattel wird mit beiden Händen gehalten. Der Sattel und/oder die haltenden Hände dürfen den Körper des Fahrers berühren.	5.9
28 b	side ride - c	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Einbeinig neben dem Einrad einen Kreis fahren. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der Sattel wird mit beiden Händen gehalten. Der Sattel und/oder die haltenden Hände dürfen den Körper des Fahrers berühren.	5.6
28 c	side ride - 8	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Einbeinig neben dem Einrad eine Acht fahren. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der Sattel wird mit beiden Händen gehalten. Der Sattel und/oder die haltenden Hände dürfen den Körper des Fahrers berühren.	7.7
28 d	side ride, 1 hand	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Einbeinig neben dem Einrad fahren. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der Sattel wird mit einer Hand gehalten. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren.	6.2
28 e	side ride, 1 hand - c	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Einbeinig neben dem Einrad einen Kreis fahren. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der Sattel wird mit einer Hand gehalten. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren.	5.9
28 f	side ride, 1 hand - 8	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Einbeinig neben dem Einrad eine Acht fahren. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der Sattel wird mit einer Hand gehalten. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren.	8.1
29 a	side ride bwd	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Einbeinig neben dem Einrad rückwärts fahren. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der Sattel wird mit beiden Händen gehalten. Der Sattel und/oder die haltenden Hände dürfen den Körper des Fahrers berühren.	6.6
29 b	side ride bwd - c	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Einbeinig neben dem Einrad rückwärts einen Kreis fahren. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der Sattel wird mit beiden Händen gehalten. Der Sattel und/oder die haltenden Hände dürfen den Körper des Fahrers berühren.	6.3
29 c	side ride bwd - 8	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Einbeinig neben dem Einrad rückwärts eine Acht fahren. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der Sattel wird mit beiden Händen gehalten. Der Sattel und/oder die haltenden Hände dürfen den Körper des Fahrers berühren.	8.6
29 d	side ride bwd, 1 hand	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Einbeinig neben dem Einrad rückwärts fahren. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der Sattel wird mit einer Hand gehalten. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren.	6.8
29 e	side ride bwd, 1 hand - c	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Einbeinig neben dem Einrad rückwärts einen Kreis fahren. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der Sattel wird mit einer Hand gehalten. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren.	6.5
29 f	side ride bwd, 1 hand - 8	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Einbeinig neben dem Einrad rückwärts eine Acht fahren. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der Sattel wird mit einer Hand gehalten. Der Sattel und/oder die haltende Hand dürfen den Körper des Fahrers berühren.	8.8
30 a	wheel walk		Das Rad wird mit den Füßen vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben.	3.3
30 b	wheel walk - c		Das Rad wird mit den Füßen vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Dabei wird ein Kreis gefahren.	3.8

30 c	wheel walk - 8		Das Rad wird mit den Füßen vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Dabei wird eine Acht gefahren.	4.3
31 a	wheel walk bwd		Das Rad wird mit den Füßen vor dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben.	4.4
31 b	wheel walk bwd - c		Das Rad wird mit den Füßen vor dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben. Dabei wird ein Kreis gefahren.	5.1
32 a	ww frame between feet		Das Rad wird mit einem Fuß vor, und mit dem anderen Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben.	4.1
32 b	ww frame between feet - c		Das Rad wird mit einem Fuß vor, und mit dem anderen Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Dabei wird ein Kreis gefahren.	4.7
33 a	ww frame between feet bwd		Das Rad wird mit einem Fuß vor, und mit dem anderen Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben.	4.6
33 b	ww frame between feet bwd - c		Das Rad wird mit einem Fuß vor, und mit dem anderen Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben. Dabei wird ein Kreis gefahren.	5.3
34 a	ww bwd, feet behind frame		Das Rad wird mit den Füßen hinter dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben.	5.0
34 b	ww bwd, feet behind frame - c		Das Rad wird mit den Füßen hinter dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben. Dabei wird ein Kreis gefahren.	5.8
35 a	spoke walk bwd, feet behind frame		Das Rad wird mit den Füßen hinter dem Rahmen auf beiden Seiten des Reifens rückwärts angetrieben. Die Füße dürfen die Speichen, Felge oder Reifen berühren.	5.3
35 b	spoke walk bwd, feet behind frame - c		Das Rad wird mit den Füßen hinter dem Rahmen auf beiden Seiten des Reifens rückwärts angetrieben. Die Füße dürfen die Speichen, Foder Reifen berühren. Dabei wird ein Kreis gefahren.	6.1
36 a	ww 1ft		Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben.	3.5
36 b	ww 1ft - c		Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Dabei wird ein Kreis gefahren.	4.3
36 c	ww 1ft - 8		Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Dabei wird eine Acht gefahren.	4.8
36 d	ww 1ft ext		Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Das freie Bein ist ausgestreckt.	4.0
36 e	ww 1ft ext - c		Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Das freie Bein ist ausgestreckt. Dabei wird ein Kreis gefahren.	4.6
36 f	ww 1ft ext - 8		Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Das freie Bein ist ausgestreckt. Dabei wird eine Acht gefahren.	5.2
36 g	ww 1ft crossed	Der Fuß ist gestreckt.	Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Das freie Bein liegt über dem Knie, über dem Bein, das das Rad antreibt.	4.6
36 h	ww 1ft crossed - c	Der Fuß ist gestreckt.	Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Das freie Bein liegt über dem Knie, über dem Bein, das das Rad antreibt. Dabei wird ein Kreis gefahren.	5.3
37 a	ww bwd 1ft		Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben.	5.4
37 b	ww bwd 1ft - c		Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben. Dabei wird ein Kreis gefahren.	6.2
37 c	ww bwd 1ft ext		Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben. Das freie Bein ist ausgestreckt.	6.0
37 d	ww bwd 1ft ext - c		Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben. Das freie Bein ist ausgestreckt. Dabei wird ein kreis gefahren.	6.9
38 a	koosh koosh		Das Rad wird mit einem Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben. Der andere Fuß bleibt auf dem Rahmen und die Fußspitze wird als Bremse benutzt, um Gleichgewicht zu halten.	3.9
38 b	koosh koosh - c		Das Rad wird mit einem Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben. Der andere Fuß bleibt auf dem Rahmen und die Fußspitze wird als Bremse benutzt, um Gleichgewicht zu halten. Dabei wird ein Kreis gefahren.	4.5
38 c	ww bwd 1ft behind frame		Das Rad wird mit einem Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben.	5.2
38 d	ww bwd 1ft behind frame - c		Das Rad wird mit einem Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben. Dabei wird ein Kreis gefahren.	6.0
39 a	hand ww		Das Rad wird mit den Händen auf dem Reifen angetrieben. Die Füße bleiben auf dem Rahmen.	4.7

39 b	hand ww - c		Das Rad wird mit den Händen auf dem Reifen angetrieben. Die Füße bleiben auf dem Rahmen. Dabei wird ein Kreis gefahren.	5.4
39 c	hand ww feet out		Das Rad wird mit den Händen auf dem Reifen angetrieben. Die Beine sind ausgestreckt.	5.8
39 d	hand ww feet out - c		Das Rad wird mit den Händen auf dem Reifen angetrieben. Die Beine sind ausgestreckt. Dabei wird ein Kreis gefahren.	6.7
40 a	1 hand ww		Das Rad wird mit einer Hand auf dem Reifen angetrieben. Die Füße bleiben auf dem Rahmen.	5.4
40 b	1 hand ww - c		Das Rad wird mit einer Hand auf dem Reifen angetrieben. Die Füße bleiben auf dem Rahmen. Dabei wird ein Kreis gefahren.	6.2
40 c	1 hand ww feet out		Das Rad wird mit einer Hand auf dem Reifen angetrieben. Die Beine sind ausgestreckt.	6.5
40 d	1 hand ww feet out - c		Das Rad wird mit einer Hand auf dem Reifen angetrieben. Die Beine sind ausgestreckt. Dabei wird ein Kreis gefahren.	7.5
41 a	hand ww, stomach on seat		Das Rad wird mit den Händen auf dem Reifen angetrieben. Der Bauch des Fahrers berührt den Sattel. Die Beine sind ausgestreckt.	4.3
41 b	hand ww, stomach on seat - c		Das Rad wird mit den Händen auf dem Reifen angetrieben. Der Bauch des Fahrers berührt den Sattel. Die Beine sind ausgestreckt. Dabei wird ein Kreis gefahren.	4.9
42 a	1 hand ww, stomach on seat		Das Rad wird mit einer Hand auf dem Reifen angetrieben. Der Bauch des Fahrers berührt den Sattel. Die Beine sind ausgestreckt.	5.1
42 b	1 hand ww, stomach on seat - c		Das Rad wird mit einer Hand auf dem Reifen angetrieben. Der Bauch des Fahrers berührt den Sattel. Die Beine sind ausgestreckt. Dabei wird ein Kreis gefahren.	5.9
43 a	ww seat in front		Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer oder beiden Händen gehalten fahren. Der Sattel berührt den Körper. Das Rad wird mit den Füßen vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben.	6.3
43 b	ww seat in front - c		Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer oder beiden Händen gehalten einen Kreis fahren. Der Sattel berührt den Körper. Das Rad wird mit den Füßen vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben.	7.2
43 c	ww seat in front, 1ft		Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer oder beiden Händen gehalten fahren. Der Sattel berührt den Körper. Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben.	5.4
43 d	ww seat in front, 1ft ext		Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer oder beiden Händen gehalten fahren. Der Sattel berührt den Körper. Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Das freie Bein ist ausgestreckt.	6.2
44 a	ww seat in front bwd, feet behind frame		Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer oder beiden Händen gehalten fahren. Der Sattel oder die haltenden Hände dürfen den Körper berühren. Das Rad wird mit den Füßen hinter dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben.	6.5
44 b	ww seat in front bwd, feet behind frame - c		Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer oder beiden Händen gehalten einen Kreis fahren. Der Sattel oder die haltenden Hände dürfen den Körper berühren. Das Rad wird mit den Füßen hinter dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben.	7.5
44 c	ww seat in front bwd, 1ft, foot behind frame		Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer oder beiden Händen gehalten fahren. Der Sattel oder die haltenden Hände dürfen den Körper berühren. Das Rad wird mit einem Fuß hinter dem Rahmen adem Reifen angetrieben.	6.5
44 d	ww seat in front bwd, 1ft ext, foot behind frame		Mit dem Sattel vor dem Fahrer mit einer oder beiden Händen gehalten fahren. Der Sattel oder die haltenden Hände dürfen den Körper berühren. Das Rad wird mit einem Fuß hinter dem Rahmen adem Reifen angetrieben. Das freie Bein ist ausgestreckt.	6.7
45 a	ww seat in back		Mit dem Sattel hinter dem Fahrer mit einer oder beiden Händen gehalten fahren. Das Rad wird mit den Füßen vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben.	6.4
45 b	ww seat in back - c		Mit dem Sattel hinter dem Fahrer mit einer oder beiden Händen gehalten einen Kreis fahren. Das Rad wird mit den Füßen vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben.	7.4
45 c	ww seat in back, 1ft ext		Mit dem Sattel hinter dem Fahrer mit einer oder beiden Händen gehalten fahren. Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Das freie Bein ist ausgestreckt.	6.5
46 a	seat on side, ww, hand touching seat		Das Rad wird mit den Füßen vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Der Fahrer sitzt teilweise auf dem Sattel. Eine Hand darf den Sattel berühren.	5.6
46 b	seat on side, ww	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Das Rad wird mit den Füßen vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Der Fahrer sitzt teilweise auf dem Sattel.	5.8
46 c	seat on side, ww - c	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Das Rad wird mit den Füßen vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Der Fahrer sitzt teilweise auf dem Sattel. Dabei wird ein Kreis gefahren.	6.7

46 d	seat on side, ww 1ft, hand touching seat		Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Der Fahrer sitzt teilweise auf dem Sattel. Eine Hand darf den Sattel berühren. Das freie Bein berührt den Rahmen.	5.3
46 e	seat on side, ww 1ft	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Der Fahrer sitzt teilweise auf dem Sattel. Das freie Bein berührt den Rahmen.	5.6
46 f	seat on side, ww 1ft - c	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Der Fahrer sitzt teilweise auf dem Sattel. Das freie Bein berührt den Rahmen. Dabei wird ein Kreis gefahren.	6.4
46 g	seat on side, stand up ww 1ft, hand touching seat		Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Der Fahrer steht auf dem Rahmen und hält den Sattel seitlich des Körpers. Sattel und Rahmen dürfen den Körper berühren. Eine Hand darf den Sattel berühren.	5.2
46 h	seat on side, stand up ww 1ft	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Der Fahrer steht auf dem Rahmen und hält den Sattel seitlich des Körpers. Sattel und Rahmen dürfen den Körper berühren.	5.6
46 i	seat on side, stand up ww 1ft - c	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen angetrieben. Der Fahrer steht auf dem Rahmen und hält den Sattel seitlich des Körpers. Sattel und Rahmen dürfen den Körper berühren. Dabei wird ein Kreis gefahren.	6.4
47 a	seat on side, koosh koosh		Das Rad wird mit einem Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben. Der andere Fuß bleibt auf dem Rahmen und die Fußspitze wird als Bremse benutzt, um Gleichgewicht zu halten. Beide Beine sind auf der selben Seite des Sattels. Eine Hand hält den Sattel. Der Sattel berührt ein Bein. Der Fahrer sitzt teilweise auf dem Sattel.	5.5
47 b	seat on side, koosh koosh -c		Das Rad wird mit einem Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben. Der andere Fuß bleibt auf dem Rahmen und die Fußspitze wird als Bremse benutzt, um Gleichgewicht zu halten. Beide Beine sind auf der selben Seite des Sattels. Eine Hand hält den Sattel. Der Sattel berührt ein Bein. Der Fahrer sitzt teilweise auf dem Sattel. Dabei wird ein Kreis gefahren.	6.3
47 c	seat on side, stand up koosh koosh		Das Rad wird mit einem Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben. Der Fahrer steht auf dem Rahmen und die Fußspitze wird als Bremse benutzt, um Gleichgewicht zu halten. Beide Beine sind auf der selben Seite des Sattels. Eine Hand hält den Sattel. Der Sattel berührt ein Bein.	5.6
47 d	seat on side, stand up koosh koosh -c		Das Rad wird mit einem Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben. Der Fahrer steht auf dem Rahmen und die Fußspitze wird als Bremse benutzt, um Gleichgewicht zu halten. Beide Beine sind auf der selben Seite des Sattels. Eine Hand hält den Sattel. Der Sattel berührt ein Bein. Dabei wird ein Kreis gefahren.	6.4
48 a	sideways ww		Seitwärts fahren. Der Fahrer steht mit einem Fuß vor, und mit dem anderen Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen. Der Sattel wird mit beiden Händen gehalten.	5.4
48 b	sideways ww - c		Seitwärts einen Kreis fahren. Der Fahrer steht mit einem Fuß vor, und mit dem anderen Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen. Der Sattel wird mit beiden Händen gehalten.	6.2
49 a	sideways ww, 1ft		Seitwärts fahren. Der Fahrer steht mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen. Das freie Bein ist ausgestreckt. Der Sattel wird mit beiden Händen gehalten.	5.6
49 b	sideways ww, 1ft - c		Seitwärts einen Kreis fahren. Der Fahrer steht mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen. Das freie Bein ist ausgestreckt. Der Sattel wird mit beiden Händen gehalten.	6.4
49 c	sideways ww, 1ft on seat		Seitwärts fahren. Der Fahrer steht mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen. Das liegt auf dem Sattel. Der Sattel wird mit beiden Händen gehalten.	5.8
50 a	sideways ww, sitting on seat, 1 hand		Seitwärts fahren. Der Fahrer sitzt seitlich auf dem Sattel und steht mit einem Fuß vor, und mit dem anderen Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen. Der Sattel wird mit einer Hand gehalten.	6.1
50 b	sideways ww, sitting on seat, frh	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Seitwärts fahren. Der Fahrer sitzt seitlich auf dem Sattel und steht mit einem Fuß vor, und mit dem anderen Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen.	6.3
50 c	sideways ww, sitting on seat, frh - c	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Seitwärts einen Kreis fahren. Der Fahrer sitzt seitlich auf dem Sattel und steht mit einem Fuß vor, und mit dem anderen Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen.	7.2
50 d	sideways ww, sitting on seat, frh, 1ft	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Seitwärts fahren. Der Fahrer sitzt seitlich auf dem Sattel und steht mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen. Der andere Fuß steht auf dem Rahmen.	6.5
50 e	sideways ww, sitting on seat, frh, 1ft ext	Die Hände berühren den Sattel nicht.	Seitwärts fahren. Der Fahrer sitzt seitlich auf dem Sattel und steht mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen. Das freie Bein ist ausgestreckt.	6.7

51 a	stand up ww 1ft		Auf dem Rahmen stehend das Rad mit einem Fuß vor dem Rahmen antreiben.	4.2
51 b	stand up ww 1ft - c		Auf dem Rahmen stehend das Rad mit einem Fuß vor dem Rahmen antreiben. Dabei wird ein Kreis gefahren.	4.8
52 a	stand up koosh koosh		Das Rad wird mit einem Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben. Der Fahrer steht auf dem Rahmen und die Fußspitze wird als Bremse benutzt, um Gleichgewicht zu halten.	4.8
52 b	stand up koosh koosh - c		Das Rad wird mit einem Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben. Der Fahrer steht auf dem Rahmen und die Fußspitze wird als Bremse benutzt, um Gleichgewicht zu halten. Dabei wird ein Kreis gefahren.	5.5
52 c	stand up ww bwd 1ft		Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben. Der Fahrer steht auf dem Rahmen.	6.0
52 d	stand up ww bwd 1ft -c		Das Rad wird mit einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Reifen rückwärts angetrieben. Der Fahrer steht auf dem Rahmen. Dabei wird ein Kreis gefahren.	6.9
53 a	gliding		Mit einem Fuß auf dem Rad fahren. Der andere Fuß ist auf dem Rahmen. Das Gleichgewicht wird nur durch das Bremsen des Fußes auf dem Rad gehalten. Der bremsende Fuß berührt nicht den Rahmen.	3.9
53 b	gliding - c		Mit einem Fuß auf dem Rad einen Kreis fahren. Der andere Fuß ist auf dem Rahmen. Das Gleichgewicht wird nur durch das Bremsen des Fußes auf dem Rad gehalten. Der bremsende Fuß berührt nicht den Rahmen.	4.7
53 c	gliding, foot on frame		Fahren, indem das Gleichgewicht nur durch das Bremsen von mindestens einem Fuß auf dem Rad gehalten wird. Die Fersen der bremsenden Füße sind auf dem Rahmen.	3.9
53 d	gliding, foot on frame - c		Einen Kreis fahren, indem das Gleichgewicht nur durch das Bremsen von mindestens einem Fuß auf dem Rad gehalten wird. Die Fersen der bremsenden Füße sind auf dem Rahmen.	4.7
53 e	gliding, leg ext		Fahren, indem das Gleichgewicht nur durch das Bremsen von einem Fuß auf dem Rad gehalten wird. Die Ferse des bremsenden Fußes ist auf dem Rahmen. Das andere Bein ist ausgestreckt.	4.2
53 f	gliding, leg ext - c		Einen Kreis fahren, indem das Gleichgewicht nur durch das Bremsen von einem Fuß auf dem Rad gehalten wird. Die Ferse des bremsenden Fußes ist auf dem Rahmen. Das andere Bein ist ausgestreckt.	5.0
54 a	gliding bwd foot behind frame		Mit einem Fuß auf dem Rad rückwärts fahren. Der Fuß auf dem Rad hinter dem Rahmen. Der andere Fuß ist auf dem Rahmen. Das Gleichgewicht wird nur durch das Bremsen des Fußes auf dem Rad gehalten.	5.2
54 b	gliding bwd foot behind frame - c		Mit einem Fuß auf dem Rad rückwärts einen Kreis fahren. Der Fuß auf dem Rad ist hinter dem Rahmen. Der andere Fuß ist auf dem Rahmen. Das Gleichgewicht wird nur durch das Bremsen des Fußes auf dem Rad gehalten.	6.2
54 c	gliding bwd foot on frame		Rückwärts fahren, indem das Gleichgewicht nur durch das Bremsen von mindestens einem Fuß auf dem Rad gehalten wird. Die Fersen der bremsenden Füße sind auf dem Rahmen.	5.1
54 d	gliding bwd foot on frame -c		Rückwärts einen Kreis fahren, indem das Gleichgewicht nur durch das Bremsen von mindestens einem Fuß auf dem Rad gehalten wird. Die Fersen der bremsenden Füße sind auf dem Rahmen.	6.1
54 e	gliding bwd foot on frame, leg ext		Rückwärts fahren, indem das Gleichgewicht nur durch das Bremsen von einem Fuß auf dem Rad gehalten wird. Die Ferse des bremsenden Fußes sind auf dem Rahmen. Das freie Bein ist ausgestreckt.	5.7
54 f	gliding bwd foot on frame, leg ext -c		Rückwärts einen Kreis fahren, indem das Gleichgewicht nur durch das Bremsen von einem Fuß auf dem Rad gehalten wird. Die Ferse des bremsenden Fußes sind auf dem Rahmen. Das freie Bein ist ausgestreckt.	6.8
55 a	coasting, leg ext	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Mit einem Fuß auf der Gabel fahren. Das freie Bein ist ausgestreckt.	5.3
55 b	coasting, leg ext - c	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Mit einem Fuß auf der Gabel einen Kreis fahren. Das freie Bein ist ausgestreckt.	6.1
55 c	coasting, leg ext - 8	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Mit einem Fuß auf der Gabel eine Acht fahren. Das freie Bein ist ausgestreckt.	6.9
55 d	coasting, feet in		Mit beiden Füßen auf der Gabel fahren.	5.3
55 e	coasting, feet in - c		Mit beiden Füßen auf der Gabel einen Kreis fahren.	6.1
55 f	coasting, feet in - 8		Mit beiden Füßen auf der Gabel eine Acht fahren.	6.9
56 a	coasting bwd, leg ext	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Mit einem Fuß auf der Gabel rückwärts fahren. Das freie Bein ist ausgestreckt.	6.2

56 b	coasting bwd, leg ext - c	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Mit einem Fuß auf der Gabel rückwärts einen Kreis fahren. Das freie Bein ist ausgestreckt.	7.1
56 c	coasting bwd, leg ext - 8	Das freie Bein ist gerade und der Fuß gestreckt.	Mit einem Fuß auf der Gabel rückwärts eine Acht fahren. Das freie Bein ist ausgestreckt.	8.1
56 d	coasting bwd, feet in		Mit beiden Füßen auf der Gabel rückwärts fahren.	6
56 e	coasting bwd, feet in - c		Mit beiden Füßen auf der Gabel rückwärts einen Kreis fahren.	7
56 f	coasting bwd, feet in - 8		Mit beiden Füßen auf der Gabel rückwärts eine Acht fahren.	7.8
57 a	stand up glide		Auf der Gabel stehend fahren mit einem Fuß auf dem Rad vor dem Rahmen. Der andere Fuß ist auf dem Rahmen. Das Gleichgewicht wird nur durch das Bremsen des Fußes auf dem Rad gehalten. Der bremsende Fuß berührt nicht den Rahmen.	5.4
57 b	stand up glide - c		Auf der Gabel stehend einen Kreis fahren mit einem Fuß auf dem Rad vor dem Rahmen. Der andere Fuß ist auf dem Rahmen. Das Gleichgewicht wird nur durch das Bremsen des Fußes auf dem Rad gehalten. Der bremsende Fuß berührt nicht den Rahmen	6.5
57 c	stand up glide, foot on frame		Auf der Gabel stehend fahren indem das Gleichgewicht nur durch das Bremsen von mindestens einem Fuß auf dem Rad vor dem Rahmen gehalten wird. Die Fersen der bremsenden Füße sind auf dem Rahmen.	5.4
57 d	stand up glide, foot on frame - c		Auf der Gabel stehend einen Kreis fahren indem das Gleichgewicht nur durch das Bremsen von mindestens einem Fuß vor dem Rahmen auf dem Rad gehalten wird. Die Fersen der bremsenden Füße sind auf dem Rahmen.	6.5
57 e	stand up glide 1ft ext, 1 hand on seat		Auf der Gabel stehend fahren indem das Gleichgewicht nur durch das Bremsen von einem Fuß auf dem Rad vor dem Rahmen gehalten wird. Das andere Bein ist ausgestreckt. Eine Hand berührt den Sattel.	6.3
57 f	stand up glide 1ft ext	Die Hände berühren nicht den Sattel	Auf der Gabel stehend fahren indem das Gleichgewicht nur durch das Bremsen von einem Fuß auf dem Rad vor dem Rahmen gehalten wird. Das andere Bein ist ausgestreckt.	6.6
57 g	stand up glide 1ft ext -c	Die Hände berühren nicht den Sattel.	Auf der Gabel stehend einen Kreis fahren indem das Gleichgewicht nur durch das Bremsen von einem Fuß auf dem Rad vor dem Rahmen gehalten wird. Das andere Bein ist ausgestreckt.	7.9
58 a	stand up glide bwd		Auf der Gabel stehend rückwärs fahren mit einem Fuß auf dem Rad. Der andere Fuß ist auf dem Rahmen. Das Gleichgewicht wird nur durch das Bremsen des Fußes auf dem Rad gehalten. Der bremsende Fuß berührt nicht den Rahmen.	6.7
58 b	stand up glide bwd - c		Auf der Gabel stehend rückwärs einen Kreis fahren mit einem Fuß auf dem Rad. Der andere Fuß ist auf dem Rahmen. Das Gleichgewicht wird nur durch das Bremsen des Fußes auf dem Rad gehalten. Der bremsende Fuß berührt nicht den Rahmen.	8.0
58 c	stand up glide bwd, foot on frame		Auf der Gabel stehend rückwärs fahren, indem das Gleichgewicht nur durch das Bremsen von mindestens einem Fuß auf dem Rad gehalten wird. Die Fersen der bremsenden Füße sind auf dem Rahmen.	6.7
58 d	stand up glide bwd, foot on frame - c		Auf der Gabel stehend rückwärs einen Kreis fahren, indem das Gleichgewicht nur durch das Bremsen von mindestens einem Fuß auf dem Rad gehalten wird. Die Fersen der bremsenden Füße sind auf dem Rahmen.	8.0
58 e	stand up glide bwd 1ft ext, 1 hand		Auf der Gabel stehend rückwärs fahren, indem das Gleichgewicht nur durch das Bremsen von einem Fuß auf dem Rad gehalten wird. Die Ferse des bremsenden Fußes ist auf dem Rahmen. Das freie Bein ist ausgestreckt. Eine Hand hält den Sattel.	7.1
58 f	stand up glide bwd 1ft ext	Keine Hand berührt den Sattel.	Auf der Gabel stehend rückwärs fahren, indem das Gleichgewicht nur durch das Bremsen von einem Fuß auf dem Rad gehalten wird. Die Ferse des bremsenden Fußes ist auf dem Rahmen. Das freie Bein ist ausgestreckt.	7.4
58 g	stand up glide bwd 1ft ext - c	Keine Hand berührt den Sattel.	Auf der Gabel stehend rückwärs einen Kreis fahren, indem das Gleichgewicht nur durch das Bremsen von einem Fuß auf dem Rad gehalten wird. Die Ferse des bremsenden Fußes ist auf dem Rahmen. Das freie Bein ist ausgestreckt.	8.9
59 a	stand up coast		Mit beiden Füßen auf der Gabel stehend fahren.	7.0
59 b	stand up coast - c		Mit beiden Füßen auf der Gabel stehend einen Kreis fahren.	8.4
59 c	stand up coast - 8		Mit beiden Füßen auf der Gabel stehend eine Acht fahren.	9.5

6.2.2 Transitions

101 a	riding to seat in front	Mindestens eine Radumdrehung seat out fahren.	Vom Fahren, den Sattel zwischen den Beinen nach vorne herausziehen und mit dem Sattel vor dem Fahrer gehalten weiterfahren.	1.3

101 b	riding to stomach on seat	Mindestens eine Radumdrehung stomach on seat fahren.	Vom Fahren, den Sattel zwischen den Beinen herausziehen und mit dem Bauch auf dem Sattel weiterfahren.	1.5
102 a	seat in front to riding	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Mit dem Sattel vor dem Fahrer gehalten fahren und wieder ins normale Fahren gelangen.	1.5
102 b	stomach on seat to riding	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Mit dem Bauch auf dem Sattel fahren und wieder ins normale Fahren gelangen.	1.6
103 a	riding to seat in back	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Vom Fahren, den Sattel zwischen den Beinen nach hinten herausziehen und mit dem Sattel hinter dem Fahrer gehalten weiterfahren.	1.6
104 a	seat in back to riding	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Mit dem Sattel hinter dem Fahrer gehalten fahren und wieder ins normale Fahren gelangen.	1.7
105 a	ww to pedals	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Der Fahrer treibt das Rad mit den Füßen vor dem Rahmen auf dem Reifen an und wechselt ins Fahren.	2.8
105 b	ww to riding 1ft	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Vom Wheel Walk ins einbeinige Fahren übergehen.	3.1
105 c	gliding to pedals	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Vom Gliding ins normale Fahren übergehen.	3.3
105 d	gliding to riding 1ft	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Vom Gliding ins einbeinige Fahren übergehen.	3.5
105 e	ww 1ft to pedals	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Von Wheel Walk one foot ins normale Fahren übergehen.	3.0
106 a	pick up seat in front	Mit dem Sattel frei nach vorne gehalten mindestens eine Radumdrehung fahren	Mit dem Sattel vorne auf dem Boden schleifend fahren, den Rahmen aufheben und in eine aufrechte Position bringen, in der der Sattel frei nach vorne gehalten wird. Der Rahmen wird mit einer Hand aufgehoben.	4.0
106 b	pick up seat in front with toe	Mit dem Sattel frei nach vorne gehalten mindestens eine Radumdrehung fahren	Mit dem Sattel vorne auf dem Boden schleifend fahren, den Rahmen aufheben und in eine aufrechte Position bringen, in der der Sattel frei nach vorne gehalten wird. Der Rahmen wird mit der Fußspitze aufgehoben indem leicht rückwärts getreten wird.	4.5
106 c	pick up seat in front free foot	Mit dem Sattel frei nach vorne gehalten mindestens eine Radumdrehung fahren	Mit dem Sattel vorne auf dem Boden schleifend fahren, den Rahmen aufheben und in eine aufrechte Position bringen, in der der Sattel frei nach vorne gehalten wird. Der Rahmen wird aufgehoben indem ein Fuß vom Pedal genommen wird, unter dem Rahmen platziert wird und somit der Rahmen nach oben gezogen wird.	4.2
107 a	pick up seat in back	Mit dem Sattel frei nach hinten oder zur Seite gehalten mindestens eine Radumdrehung fahren	Mit dem Sattel hinten auf dem Boden schleifend fahren, den Rahmen aufheben und in eine aufrechte Position bringen, in der der Sattel frei nach hinten oder zur Seite gehalten wird. Der Rahmen wird mit einer Hand aufgehoben.	4.0
107 b	pick up seat in back with heel	Mit dem Sattel frei nach hinten oder zur Seite gehalten mindestens eine Radumdrehung fahren	Mit dem Sattel hinten auf dem Boden schleifend fahren, den Rahmen aufheben und in eine aufrechte Position bringen, in der der Sattel frei nach hinten oder zur Seite gehalten wird. Der Rahmen wird mit der Fußspitze aufgehoben indem leicht rückwärts getreten wird.	4.0
107 c	pick up seat in back free foot	Mit dem Sattel frei nach hinten oder zur Seite gehalten mindestens eine Radumdrehung fahren	Mit dem Sattel hinten auf dem Boden schleifend fahren, den Rahmen aufheben und in eine aufrechte Position bringen, in der der Sattel frei nach hinten oder zur Seite gehalten wird. Der Rahmen wird aufgehoben indem ein Fuß vom Pedal genommen wird, unter dem Rahmen platziert wird und somit der Rahmen nach oben gezogen wird.	4.8
108 a	seat in front to side ride	Mindestens eine radumdrehung side ride fahren	mit dem Sattel nach vorne gehalten fahren, abspringen, und im side ride landen.	5.0
109 a	side ride to seat in front	Mindestens eine Radumdrehung mit dem Sattel frei nach vorne gehalten fahren	Aus dem side ride abspringen und mit dem Sattel nach vorne gehalten landen.	5.2

110 a	side ride to hop on wheel	Nicht weniger als 2,5 Mal hüpfen	Aus dem side ride abspringen und im hopping on wheel landen.	4.7
110 b	side ride to sideways ww	Mindestens eine Radumdrehung ww fahren	Aus dem side ride abspringen und im sideways wheel walk landen.	5.3
111 a	idling to stand up ww	Hochspringen; mindestens eine Radumdrehung stand up ww fahren	Vom idling ins stand up wheel walk springen, dabei verlassen beide Füße gleichzeitig die Pedalen und landen gleichzeitig auf dem Rahmen.	3.7
111 b	idling to stand up ww frh	Hochspringen; mindestens eine Radumdrehung stand up ww fahren	Vom idling ins stand up wheel walk springen, dabei verlassen beide Füße gleichzeitig die Pedalen und landen gleichzeitig auf dem Rahmen. Freihändig.	3.9
111 c	hopping to stand up ww	Hochspringen; mindestens eine Radumdrehung stand up ww fahren	Vom hopping ins stand up wheel walk springen, dabei verlassen beide Füße gleichzeitig die Pedalen und landen gleichzeitig auf dem Rahmen.	3.9
111 d	hopping to stand up ww frh	Hochspringen; mindestens eine Radumdrehung stand up ww fahren	Vom hopping ins stand up wheel walk springen, dabei verlassen beide Füße gleichzeitig die Pedalen und landen gleichzeitig auf dem Rahmen. Freihändig.	4.1
111 e	stillstand to stand up ww	Hochspringen; mindestens eine Radumdrehung stand up ww fahren	Vom stillstand ins stand up wheel walk springen, dabei verlassen beide Füße gleichzeitig die Pedalen und landen gleichzeitig auf dem Rahmen.	4.3
111 f	stillstand to stand up ww frh	Hochspringen; mindestens eine Radumdrehung stand up ww fahren	Vom stillstand ins stand up wheel walk springen, dabei verlassen beide Füße gleichzeitig die Pedalen und landen gleichzeitig auf dem Rahmen. Freihändig.	4.5
111 g	riding to stand up ww	Hochspringen; mindestens eine Radumdrehung stand up ww fahren	Vom Fahren ins stand up wheel walk springen, dabei verlassen beide Füße gleichzeitig die Pedalen und landen gleichzeitig auf dem Rahmen.	4.0
111 h	riding to stand up ww frh	Hochspringen; mindestens eine Radumdrehung stand up ww fahren	Vom Fahren ins stand up wheel walk springen, dabei verlassen beide Füße gleichzeitig die Pedalen und landen gleichzeitig auf dem Rahmen. Freihändig.	4.2
111 i	riding bwd to stand up koosh koosh	Hochspringen, mindestens eine Radumdrehung stand up koosh koosh fahren	Vom rückwärts Fahren ins stand up koosh koosh springen, dabei verlassen beide Füße gleichzeitig die Pedalen und landen gleichzeitig auf dem Rahmen.	4.2
111 j	riding bwd to stand up koosh koosh frh	Hochspringen, mindestens eine Radumdrehung stand up koosh koosh fahren	Vom rückwärts Fahren ins stand up koosh koosh springen, dabei verlassen beide Füße gleichzeitig die Pedalen und landen gleichzeitig auf dem Rahmen. Freihändig.	4.4
112 a	1ft to stand up glide	Mindestens eine Radumdrehung stand up glide fahren	Vom einbeinigen Fahren ins stand up gliding oder stand up gliding one foot on frame übergehen.	4.0
112 b	1ft to stand up glide frh	Mindestens eine Radumdrehung stand up glide fahren	Vom einbeinigen Fahren ins stand up gliding oder stand up gliding one foot on frame übergehen. Freihändig.	4.1
112 c	gliding to stand up glide	Mindestens eine Radumdrehung stand up glide fahren	Vom gliding ins stand up gliding oder stand up gliding one foot on frame übergehen.	3.8
112 d	gliding to stand up glide frh	Mindestens eine Radumdrehung stand up glide fahren	Vom gliding ins stand up gliding oder stand up gliding one foot on frame übergehen. Freihändig.	3.9
112 e	riding to stand up glide	Mindestens eine Radumdrehung stand up glide fahren	Vom Fahren ins stand up gliding oder stand up gliding one foot on frame übergehen.	4.2

112 f	riding to stand up glide frh	Mindestens eine Radumdrehung stand up glide fahren	Vom Fahren ins stand up gliding oder stand up gliding one foot on frame übergehen. Freihändig.	4.3
113 a	1ft bwd to stand up glide bwd	Mindestens eine Radumdrehung stand up glide bwd fahren	Vom rückwärts Fahren mit einem Fuß auf der Pedale ins stand up gliding bwd oder stand up gliding bwd, foot on frame übergehen.	5.1
113 b	1ft bwd to stand up glide bwd frh	Mindestens eine Radumdrehung stand up glide bwd fahren	Vom rückwärts Fahren mit einem Fuß auf der Pedale ins stand up gliding bwd oder stand up gliding bwd, foot on frame übergehen. Freihändig.	5.3
113 c	gliding bwd to stand up glide bwd	Mindestens eine Radumdrehung stand up glide bwd fahren	Vom gliding backward ins stand up gliding bwd oder stand up gliding bwd, foot on frame übergehen.	4.9
113 d	gliding bwd to stand up glide bwd frh	Mindestens eine Radumdrehung stand up glide bwd fahren	Vom gliding backward ins stand up gliding bwd oder stand up gliding bwd, foot on frame übergehen. Freihändig.	5.1
113 e	riding bwd to stand up glide bwd	Mindestens eine Radumdrehung stand up glide bwd fahren	Vom rückwärts Fahren ins stand up gliding bwd oder stand up gliding bwd, foot on frame springen. Beide Füße müssen gleichzeitig die Pedalen verlassen.	5.3
113 f	riding bwd to stand up glide bwd frh	Mindestens eine Radumdrehung stand up glide bwd fahren	Vom rückwärts Fahren ins stand up gliding bwd oder stand up gliding bwd, foot on frame springen. Beide Füße müssen gleichzeitig die Pedalen verlassen. Freihändig.	5.5
114 a	stand up ww to hop on wheel frh	Nicht weniger als 2,5 mal springen	Die Position des Fußes auf dem Rahmen beim stand up ww ins stand up hopping on wheel frh verändern. Freihändig.	3.6
114 b	hop on wheel frh to stand up ww	Mindestens eine Radumdrehung stand up ww fahren	Die Position des Fußes auf dem Rahmen beim hop on wheel frh ins stand up ww verändern. Freihändig.	3.6
115 a	ww to crossover	Mindestens eine Radumdrehung crossover fahren	Vom wheel walk ins crossover übergehen.	3.7
115 b	ww 1ft to crossover	Mindestens eine Radumdrehung crossover fahren	Vom ww 1ft ins crossover übergehen.	3.8
115 c	gliding to crossover	Mindestens eine Radumdrehung crossover fahren	Vom gliding ins crossover übergehen.	4.2
116 a	crossover to ww	Mindestens eine Radumdrehung wheel walk fahren	Vom crossover ins wheel walk übergehen.	3.7
116 b	crossover to ww 1ft	Mindestens eine Radumdrehung ww 1ft fahren	Vom crossover ins ww 1ft übergehen.	3.8

6.2.3 Axis Skills

151 a	riding turn 90		Fahren, sich 90 Grad um eine vertikale Achse drehen und weiterfahren.	1.3
151 b	riding turn 180		Fahren, sich 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und weiterfahren.	1.7
151 c	riding turn 360		Fahren, sich 360 Grad um eine vertikale Achse drehen und weiterfahren.	2.2
152 a	bwd riding turn 90		Rückwärts fahren, sich 90 Grad um eine vertikale Achse drehen und rückwärts weiterfahren.	2.3
152 b	bwd riding turn 180		Rückwärts fahren, sich 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und rückwärts weiterfahren.	2.7
152 c	bwd riding turn 360		Rückwärts fahren, sich 360 Grad um eine vertikale Achse drehen und rückwärts weiterfahren.	3.5
153 a	stand up full turn, arms in		Während dem stand up gliding sich 360 Grad um eine vertikale Achse drehen. Während der Drehung sind die Arme am Körper.	4.6
153 b	stand up full turn		Während dem stand up gliding sich 360 Grad um eine vertikale Achse drehen.	4.8
153 c	stand up 1.5 turns, arms in		Während dem stand up gliding sich 540 Grad (1.5x) um eine vertikale Achse drehen. Während der Drehung sind die Arme am Körper.	4.9
153 d	stand up 1.5 turns		Während dem stand up gliding sich 540 Grad (1.5x) um eine vertikale Achse drehen.	5.1
153 e	stand up 2 turns, arms in		Während dem stand up gliding sich 720 Grad (2x) um eine vertikale Achse drehen. Während der Drehung sind die Arme am Körper.	5.3
153 f	stand up 2 turns		Während dem stand up gliding sich 720 Grad (2x) um eine vertikale Achse drehen.	5.5
153 g	stand up 2.5 turns, arms in		Während dem stand up gliding sich 900 Grad (2.5x) um eine vertikale Achse drehen. Während der Drehung sind die Arme am Körper.	5.8
153 h	stand up 2.5 turns		Während dem stand up gliding sich 900 Grad (2.5x) um eine vertikale Achse drehen.	6.0
153 i	stand up 3 turns, arms in		Während dem stand up gliding sich 1080 Grad (3x) um eine vertikale Achse drehen. Während der Drehung sind die Arme am Körper.	6.3
153 j	stand up 3 turns		Während dem stand up gliding sich 1080 Grad (3x) um eine vertikale Achse drehen.	6.5
154 a	back turn		Fahren, sich um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und rückwärts in die ursprüngliche Fahrtrichtung weiterfahren.	2.6
154 b	back turn seat in front, touching body		Fahren mit dem Sattel frei nach vorne gehalten, sich um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und rückwärts in die ursprüngliche Fahrtrichtung weiterfahren. Der Sattel oder die Hand, die den Sattel festhält darf den Körper des Fahrers berühren.	3.0
154 c	back turn seat in front	Der Sattel berührt nicht den Körper	Fahren mit dem Sattel frei nach vorne gehalten, sich um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und rückwärts in die ursprüngliche Fahrtrichtung weiterfahren.	3.2
154 d	back turn seat in back, touching body		Fahren mit dem Sattel frei nach hinten gehalten, sich um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und rückwärts in die ursprüngliche Fahrtrichtung weiterfahren. Der Sattel oder die Hand die den Sattel festhält darf den Körper des Fahrers berühren.	3.3
154 e	back turn seat in back	Der Sattel berührt nicht den Körper	Fahren mit dem Sattel frei nach hinten gehalten, sich um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und rückwärts in die ursprüngliche Fahrtrichtung weiterfahren.	3.8
154 f	back turn, 1ft		Einbeinig mit einem Fuß auf der Pedale fahren, sich um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und rückwärts in die ursprüngliche Fahrtrichtung weiterfahren.	3.5
155 a	front turn		Rückwärts fahren, sich um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und vorwärts in die ursprüngliche Fahrtrichtung weiterfahren.	3.0
155 b	front turn seat in front, touching body		Rückwärts fahren mit dem Sattel frei nach vorne gehalten, sich um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und vorwärts in die ursprüngliche Fahrtrichtung weiterfahren. Der Sattel oder die Hand, die den Sattel festhält darf den Körper des Fahrers berühren.	3.2
155 c	front turn seat in front	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Rüclwärts fahren mit dem Sattel frei nach vorne gehalten, sich um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und vorwärts in die ursprüngliche Fahrtrichtung weiterfahren.	3.4

155 d	front turn seat in back, touching body		Rüclwärts fahren mit dem Sattel frei nach hinten gehalten, sich um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und vorwärts in die ursprüngliche Fahrtrichtung weiterfahren. Der Sattel oder die Hand, die den Sattel festhält darf den Körper des Fahrers berühren.	3.4
155 e	front turn seat in back	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Rüclwärts fahren mit dem Sattel frei nach hinten gehalten, sich um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und vorwärts in die ursprüngliche Fahrtrichtung weiterfahren.	3.9
155 f	front turn, 1ft		Rückwärts einbeinig fahren, sich um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und vorwärts in die ursprüngliche Fahrtrichtung weiterfahren.	3.7
156 a	stand up back turn, arms in		Auf dem Rahmen stehend gliden, sich um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und rückwärts in die ursprüngliche Fahrtrichtung weiterfahren. Die Arme werden während der Drehung an den Körper rangezogen.	5.2
156 b	stand up back turn		Auf dem Rahmen stehend gliden, sich um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und rückwärts in die ursprüngliche Fahrtrichtung weiterfahren.	5.4
157 a	stand up front turn, arms in		Auf dem Rahmen stehend rückwärts gliden, sich um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und vorwärts in die ursprüngliche Fahrtrichtung weiterfahren. Die Arme werden während der Drehung an den Körper rangezogen.	5.3
157 b	stand up front turn		Auf dem Rahmen stehend rückwärts gliden, sich um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und vorwärts in die ursprüngliche Fahrtrichtung weiterfahren.	5.5
158 a	spin	3 Umdrehungen	Einen kleinen Kreis fahren, während sich der Oberkörper um eine vertikale Achse dreht.	3.1
158 b	spin 1ft	3 Umdrehungen	Einbeinig einen kleinen Kreis fahren, während sich der Oberkörper um eine vertikale Achse dreht.	3.5
158 c	spin 1ft ext	3 Umdrehungen	Einbeinig einen kleinen Kreis fahren, während sich der Oberkörper um eine vertikale Achse dreht. Der freie Fuß ist ausgestreckt.	3.7
159 a	backward spin	3 Umdrehungen	Rückwärts einen kleinen Kreis fahren, während sich der Oberkörper um eine vertikale Achse dreht.	4.0
159 b	backward spin 1ft	3 Umdrehungen	Rückwärts einbeinig einen kleinen Kreis fahren, während sich der Oberkörper um eine vertikale Achse dreht.	4.3
159 c	backward spin 1ft ext	3 Umdrehungen	Rückwärts einbeinig einen kleinen Kreis fahren, während sich der Oberkörper um eine vertikale Achse dreht. Der freie Fuß ist ausgestreckt.	4.7
160 a	toe point spin	3 Umdrehungen	Einbeinig fahrend sich um eine vertikale Achse des anderen Fußes, welcher auf einem Punkt plaziert ist, drehen. Nachdem der Fuß plaziert wurde, darf sich der Punkt in keine Richtung bewegen. Eine Hand darf den Sattel halten.	3.6
160 b	toe point spin frh	3 Umdrehungen	Einbeinig fahrend sich um eine vertikale Achse des anderen Fußes, welcher auf einem Punkt plaziert ist, drehen. Nachdem der Fuß plaziert wurde, darf sich der Punkt in keine Richtung bewegen. Ohne Hände am Sattel.	3.7
160 c	1ft spin, hand holding foot	3 Umdrehungen	Einbeinig fahrend sich um eine vertikale Achse des anderen Fußes, welcher auf einem Punkt plaziert ist, drehen. Der innere Fuß wird mit einer Hand gehalten. Das Knie ist gebeugt.	3.7
161 a	toe point bwd spin	3 Umdrehungen	Einbeinig rückwärts fahrend sich um eine vertikale Achse des anderen Fußes, welcher auf einem Punkt plaziert ist, drehen. Nachdem der Fuß plaziert wurde, darf sich der Punkt in keine Richtung bewegen. Eine Hand darf den Sattel halten.	4.3
161 b	toe point bwd spin frh	3 Umdrehungen	Einbeinig rückwärts fahrend sich um eine vertikale Achse des anderen Fußes, welcher auf einem Punkt plaziert ist, drehen. Nachdem der Fuß plaziert wurde, darf sich der Punkt in keine Richtung bewegen. Ohne Hände am Sattel.	4.5
161 c	1ft spin bwd, hand holding foot	3 Umdrehungen	Einbeinig rückwärts fahrend sich um eine vertikale Achse des anderen Fußes, welcher auf einem Punkt plaziert ist, drehen. Der innere Fuß wird mit einer Hand gehalten. Das Knie ist gebeugt.	5.0
162 a	cross over toe point spin	3 Umdrehungen	Einbeinig einen kleinen Kreis fahren. Der Oberkörper rotiert um eine vertikale Achse. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der nicht antreibende Fuß ist ausgestreckt, muss den Boden berühren und darf sich während der Umdrehungen in keine Richtung bewegen, sobald auf dem Boden platziert.	4.0
162 b	cross over spin	3 Umdrehungen	Einbeinig einen kleinen Kreis fahren. Der Oberkörper rotiert um eine vertikale Achse. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der nicht antreibende Fuß ist ausgestreckt.	3.9

163 a	cross over spin bwd	3 Umdrehungen	Einbeinig rückwärts einen kleinen Kreis fahren. Der Oberkörper rotiert um eine vertikale Achse. Der antreibende Fuß ist auf der entgegengesetzten Pedale. Der nicht antreibende Fuß ist ausgestreckt.	4.4
164 a	spin seat in front, seat against body	3 Umdrehungen	Mit dem Sattel nach vorne gehalten einen kleinen Kreis fahren, so dass sich der Oberkörper um eine vertikale Achse dreht. Der Sattel oder die Hand, die den Sattel hält, darf am Körper bleiben.	3.5
164 b	spin seat in front	3 Umdrehungen; Der Sattel berührt den Körper nicht	Mit dem Sattel nach vorne gehalten einen kleinen Kreis fahren, so dass sich der Oberkörper um eine vertikale Achse dreht.	3.7
165 a	spin seat in back, seat against body	3 Umdrehungen	Mit dem Sattel nach hinten gehalten einen kleinen Kreis fahren, so dass sich der Oberkörper um eine vertikale Achse dreht. Der Sattel oder die Hand, die den Sattel hält, darf am Körper bleiben.	3.6
165 b	spin seat in back	3 Umdrehungen; Der Sattel berührt den Körper nicht	Mit dem Sattel nach hinten gehalten einen kleinen Kreis fahren, so dass sich der Oberkörper um eine vertikale Achse dreht.	3.9
166 a	spin seat on side, seat touching body	3 Umdrehungen	Mit dem Sattel zur Seite gehalten einen kleinen Kreis fahren, so dass sich der Oberkörper um eine vertikale Achse dreht. Der Sattel oder die Hand, die den Sattel hält, darf am Körper bleiben.	3.4
166 b	spin seat on side	3 Umdrehungen; Der Sattel berührt den Körper nicht	Mit dem Sattel zur Seite gehalten einen kleinen Kreis fahren, so dass sich der Oberkörper um eine vertikale Achse dreht.	3.8
167 a	pirouette, arms in	3 Umdrehungen.	Sich um eine vertikale Achse drehen. Das Drehmoment wird durch Vorwärtsfahren gewonnen. Die Arme dürfen während der Pirouette an den Körper gezogen werden und müssen nicht ausgestreckt und horizontal sein.	3.9
167 b	pirouette	3 Umdrehungen.	Sich um eine vertikale Achse drehen. Das Drehmoment wird durch Vorwärtsfahren gewonnen.	4.7
168 a	backward pirouette, arms in	3 Umdrehungen.	Sich um eine vertikale Achse drehen. Das Drehmoment wird durch Rückwärtsfahren gewonnen. Die Arme dürfen während der Pirouette an den Körper gezogen werden und müssen nicht ausgestreckt und horizontal sein.	5.2
168 b	backward pirouette	3 Umdrehungen.	Sich um eine vertikale Achse drehen. Das Drehmoment wird durch Rückwärtsfahren gewonnen.	5.5
169 a	pirouette seat in front, against bdy, arm in	3 Umdrehungen	Sich um eine vertikale Achse drehen, während der Sattel nach vorne gehalten wird. Der Sattel oder die Hand, die den Sattel hält, darf am Körper bleiben. Der Arm darf während der Pirouette an den Körper gezogen werden und muss nicht ausgestreckt und horizontal sein.	4.0
169 b	pirouette seat in front, seat against body	3 Umdrehungen	Sich um eine vertikale Achse drehen, während der Sattel nach vorne gehalten wird. Der Sattel oder die Hand, die den Sattel hält, darf am Körper bleiben.	4.7
169 c	pirouette seat in front, arm in	3 Umdrehungen, der Sattel berührt den Körper nicht.	Sich um eine vertikale Achse drehen, während der Sattel nach vorne gehalten wird. Der Arm darf während der Pirouette an den Körper gezogen werden und muss nicht ausgestreckt und horizontal sein.	4.2
169 d	pirouette seat in front	3 Umdrehungen, der Sattel berührt den Körper nicht.	Sich um eine vertikale Achse drehen, während der Sattel nach vorne gehalten wird.	4.9
170 a	pirouette seat in back, against bdy, arm in	3 Umdrehungen	Sich um eine vertikale Achse drehen, während der Sattel nach hinten gehalten wird. Der Sattel oder die Hand, die den Sattel hält, darf am Körper bleiben. Der Arm darf während der Pirouette an den Körper gezogen werden und muss nicht ausgestreckt und horizontal sein.	4.1
170 b	pirouette seat in back, seat against body	3 Umdrehungen	Sich um eine vertikale Achse drehen, während der Sattel nach hinten gehalten wird. Der Sattel oder die Hand, die den Sattel hält, darf am Körper bleiben.	4.8
170 c	pirouette seat in back, arm in	3 Umdrehungen, der Sattel berührt den Körper nicht	Sich um eine vertikale Achse drehen, während der Sattel nach hinten gehalten wird. Der Arm darf während der Pirouette an den Körper gezogen werden und muss nicht ausgestreckt und horizontal sein.	4.3
170 d	pirouette seat in back	3 Umdrehungen, der Sattel berührt den Körper nicht	Sich um eine vertikale Achse drehen, während der Sattel nach hinten gehalten wird.	5.0

6.2.4 Single Short Skills

Single Short Skills				
201 a	hop-twist 90	nicht weniger; Eine Hand darf den Sattel berühren	Mit dem Einrad springen und sich dabei in einem Sprung 90 Grad um eine vertikale Achse drehen.	2.3
201 b	hop-twist 180	nicht weniger; Eine Hand darf den Sattel berühren	Mit dem Einrad springen und sich dabei in einem Sprung 180 Grad um eine vertikale Achse drehen.	2.8
201 c	hop-twist 360	nicht weniger; Eine Hand darf den Sattel berühren	Mit dem Einrad springen und sich dabei in einem Sprung 360 Grad um eine vertikale Achse drehen.	4.1
201 d	hop-twist frh 90	nicht weniger	Mit dem Einrad springen und sich dabei in einem freihändigen Sprung 90 Grad um eine vertikale Achse drehen.	2.5
201 e	hop-twist frh 180	nicht weniger	Mit dem Einrad springen und sich dabei in einem freihändigen Sprung 180 Grad um eine vertikale Achse drehen.	3.0
201 f	hop-twist frh 360	nicht weniger	Mit dem Einrad springen und sich dabei in einem freihändigen Sprung 360 Grad um eine vertikale Achse drehen.	4.5
202 a	riding hoptwist 90	nicht weniger; Eine Hand darf den Sattel berühren	Vorwärts fahren und in einem Sprung sich 90 Grad um eine vertikale Achse drehen und weiterfahren.	2.5
202 b	riding hoptwist 180	nicht weniger; Eine Hand darf den Sattel berühren	Vorwärts fahren und in einem Sprung sich 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und rückwärts weiterfahren.	3.0
202 c	riding hoptwist 360	nicht weniger; Eine Hand darf den Sattel berühren	Vorwärts fahren und in einem Sprung sich 360 Grad um eine vertikale Achse drehen und weiterfahren.	4.1
202 d	riding hoptwist frh 90	nicht weniger	Vorwärts fahren und in einem Sprung sich 90 Grad um eine vertikale Achse drehen und freihändig weiterfahren.	2.6
202 e	riding hoptwist frh 180	nicht weniger	Vorwärts fahren und in einem Sprung sich 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und freihändig rückwärts weiterfahren.	3.5
202 f	riding hoptwist frh 360	nicht weniger	Vorwärts fahren und in einem Sprung sich 360 Grad um eine vertikale Achse drehen und freihändig weiterfahren.	4.6
203 a	hoptwist on wheel 90	nicht weniger	Während Hopping on Wheel in einem Sprung sich 90 Grad um eine vertikale Achse drehen.	3.1
203 b	hoptwist on wheel 180	nicht weniger	Während Hopping on Wheel in einem Sprung sich180 Grad um eine vertikale Achse drehen.	3.6
203 c	hoptwist on wheel frh 90	nicht weniger	Während Stand up Hopping on Wheel freehanded in einem Sprung sich 90 Grad um eine vertikale Achse drehen.	3.7
203 d	hoptwist on wheel frh 180	nicht weniger	Während Stand up Hopping on Wheel freehanded in einem Sprung sich 180 Grad um eine vertikale Achse drehen.	3.9
204 a	hop over		Mit dem Einrad in Fahrtrichtung über den 50cm Mittelkreis springen. Eine oder beide Hände dürfen den Sattel berühren.	2.7
204 b	sideways hop over		Mit dem Einrad seitlich über den 50cm Mittelkreis springen. Eine oder beide Hände dürfen den Sattel berühren.	2.6
204 c	hop over, seat in front	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel nach vorne gehalten in Fahrtrichtung über den 50cm Mittelkreis springen. Eine oder beide Hände dürfen den Sattel berühren.	3.1
204 d	sideways hop over, seat in front, against body		Mit dem Einrad seitlich über den 50cm Mittelkreis springen. Eine oder beide Hände dürfen den Sattel berühren oder die Hand, die den Sattel hält oder der Sattel dürfen am Körper bleiben.	3.0
204 e	sideways hop over, seat in front	Der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel nach vorne gehalten seitlich über den 50cm Mittelkreis springen. Eine oder beide Hände dürfen den Sattel berühren.	3.3
204 f	sideways hop over, hop on wheel		Im Hopping on Wheel über den 50cm Mittelkreis springen. Eine oder beide Hände dürfen den Sattel berühren oder die Hand, die den Sattel hält oder der Sattel dürfen am Körper bleiben.	3.3
204 g	sideways hop over, stand up hop on wheel frh		Im Hopping on Wheel freehanded über den 50cm Mittelkreis springen.	3.8
205 a	wheel grab		Während dem Fahren, hüpfen oder Pendeln nach vorne lehnen und mit einer oder beiden Händen den Reifen vor dem Rahmen berühren.	1.3
205 b	wheel grab, 1ft ext	freie(s) Bein gerade und Fuß/Füße gestreckt	Während dem Fahren, hüpfen oder Pendeln nach vorne lehnen und mit einer oder beiden Händen den Reifen vor dem Rahmen berühren. Ein Fuß wird von der Pedale genommen und weggestreckt bevor der Reifen losgelassen wird.	2.2

205 c	wheel grab, 2ft ext	freie(s) Bein(e) gerade und Fuß/Füße gestreckt	Während dem Fahren, hüpfen oder Pendeln nach vorne lehnen und mit einer oder beiden Händen den Reifen vor dem Rahmen berühren. Beide Füße werden von der Pedale genommen und weggestreckt bevor der Reifen losgelassen wird.	3.5
205 d	wheel grab seat in front		Im Hopping seat in front nach vorne lehnen und mit einer oder beiden Händen den Reifen vor dem Rahmen berühren. Der Sattel oder die haltenden Hände dürfen den Körper berühren.	3.1
205 e	wheel grab seat in front, 1ft ext	freie(s) Bein(e) gerade und Fuß/Füße gestreckt	Im Hopping seat in front nach vorne lehnen und mit einer oder beiden Händen den Reifen vor dem Rahmen berühren. Ein Fuß wird von der Pedale genommen und weggestreckt bevor der Reifen losgelassen wird. Der Sattel oder die haltenden Hände dürfen den Körper berühren.	3.4
205 f	wheel grab seat in front, 2ft ext	freie(s) Bein(e) gerade und Fuß/Füße gestreckt	Im Hopping seat in front nach vorne lehnen und mit einer oder beiden Händen den Reifen vor dem Rahmen berühren. Beide Füße werden von der Pedale genommen und weggestreckt bevor der Reifen losgelassen wird. Der Sattel oder die haltenden Hände dürfen den Körper berühren.	4.0
205 g	wheel grab seat in front, 2ft ext to back	freie(s) Bein(e) gerade und Fuß/Füße gestreckt	Im Hopping seat in front nach vorne lehnen und mit einer oder beiden Händen den Reifen vor dem Rahmen berühren. Beide Füße werden von der Pedale genommen und weggestreckt bevor der Reifen losgelassen wird. Der Sattel oder die haltenden Hände dürfen den Körper berühren. Beide Füße sind nach hinten ausgestreckt, berühren sich und ihr Winkel ist zwischen parallel zum Boden (horizontal) und 45 Grad zu horizontal.	4.8
206 a	bounce seat, riding	mindestens eine Radumdrehung seat out fahren	Vom Fahren im seat in Front, den Sattel einmal auf den Boden prellen und wieder fangen. Eine oder beide Hände dürfen benutzt werden und die Hände oder der Sattel dürfen am Körper bleiben. Während dem Prellen wird das Einrad kurz freigegeben.	3.2
206 b	bounce seat, idling	nicht weniger als 2 1/2 mal pendeln	Vom Pendeln im seat in Front, den Sattel einmal auf den Boden prellen und wieder fangen. Eine oder beide Hände dürfen benutzt werden und die Hände oder der Sattel dürfen am Körper bleiben. Während dem Prellen wird das Einrad kurz freigegeben.	3.4
206 c	bounce seat, hopping	nicht weniger als 2 1/2 Sprünge	Vom Hüpfen im seat in Front, den Sattel einmal auf den Boden prellen und wieder fangen. Eine oder beide Hände dürfen benutzt werden und die Hände oder der Sattel dürfen am Körper bleiben. Während dem Prellen wird das Einrad kurz freigegeben.	3.0
206 d	bounce seat in back, riding	mindestens eine Radumdrehung seat in back fahren	Vom Fahren im seat in Back, den Sattel einmal auf den Boden prellen und wieder fangen. Eine oder beide Hände dürfen benutzt werden und die Hände oder der Sattel dürfen am Körper bleiben. Während dem Prellen wird das Einrad kurz freigegeben.	3.7
206 e	bounce seat in back, idling	nicht weniger als 2 1/2 mal pendeln	Vom Pendeln im seat in Back, den Sattel einmal auf den Boden prellen und wieder fangen. Eine oder beide Hände dürfen benutzt werden und die Hände oder der Sattel dürfen am Körper bleiben. Während dem Prellen wird das Einrad kurz freigegeben.	4.0
206 f	bounce seat in back, hopping	nicht weniger als 2 1/2 Sprünge	Vom Hüpfen im seat in Back, den Sattel einmal auf den Boden prellen und wieder fangen. Eine oder beide Hände dürfen benutzt werden und die Hände oder der Sattel dürfen am Körper bleiben. Während dem Prellen wird das Einrad kurz freigegeben.	3.7
207 a	touch seat on floor		Während dem Fahren, Pendeln oder Hopping seat in Front nach unten beugen und mit dem Sattel den Boden berühren wobei der Sattel mit einer Hand nach vorne gehalten wird.	3.1
207 b	touch seat 2 times on floor		Während dem Fahren, Pendeln oder Hopping seat in Front nach unten beugen und mit dem Sattel den Boden berühren wobei der Sattel mit einer Hand nach vorne gehalten wird. Der Sattel berührt den Boden zwei mal, bevor man ins Fahren, Pendeln oder Springen im seat in front zurück geht.	3.3
207 c	touch seat 3 times on floor		Während dem Fahren, Pendeln oder Hopping seat in Front nach unten beugen und mit dem Sattel den Boden berühren wobei der Sattel mit einer Hand nach vorne gehalten wird. Der Sattel berührt den Boden drei mal, bevor man ins Fahren, Pendeln oder Springen zurück geht.	3.4
208 a	touch the floor		Sitzend oder auf den Pedalen stehend in sitzender Position nach unten beugen und den Boden mit einer Hand berühren.	2.5
208 b	touch the floor with both hands		Sitzend oder auf den Pedalen stehend in sitzender Position nach unten beugen und den Boden mit einer Hand berühren. Beide Hände berühren den Boden gleichzeitig.	3.5
209 a	touch the floor, seat in front		Nach unten beugen und mit einer Hand den Boden berühren wobei der Sattel mit der anderen Hand nach vorne gehalten wird.	3.0
210 a	seat drop		Vom hopping seat in front, wobei der Sattel mit einer oder beiden Händen gehalten wird und am Körper bleibt, den Sattel nach vorne fallen lassen, bis er am vorderen Fuß stehen bleibt. Der Winkel vom Rahmen muss zwischen fast den Boden berühren und 45 Grad sein. Um den Sattel in die Hände zurückzunehmen, lehnt der	3.3

			Fahrer sich zurück und schnippt den Rahmen mit dem vorderen Fuß nach oben oder beugt sich herunter und hebt ihn mit einer Hand auf.	
210 b	seat drop, twist 90		Vom hopping seat in front, wobei der Sattel mit einer oder beiden Händen gehalten wird und am Körper bleibt, den Sattel nach vorne fallen lassen, bis er am vorderen Fuß stehen bleibt. Der Winkel vom Rahmen muss zwischen fast den Boden berühren und 45 Grad sein. Der Fahrer dreht sich mit dem Rad um 90 Grad und holt den Sattel in die Hände zurück. Dabei lehnt der Fahrer sich zurück und schnippt den Rahmen mit dem vorderen Fuß nach oben oder beugt sich herunter und hebt ihn mit einer Hand auf.	3.5
211 a	crank idle kick, seat against body	freie(s) Bein gerade und Fuß/Füße gestreckt	Im Crank idle den Fuß, der auf der Pedale ist, vom Einrad in einem Winkel zwischen 45 und 90 Grad relativ zur Ausgangsposition wegkicken. Der Sattel oder die Hand, die den Sattel hält, darf am Körper bleiben.	3.3
211 b	crank idle kick	freie(s) Bein gerade und Fuß/Füße gestreckt, der Sattel berührt den Körper nicht	Im Crank idle den Fuß, der auf der Pedale ist, vom Einrad in einem Winkel zwischen 45 und 90 Grad relativ zur Ausgangsposition wegkicken.	3.5
211 c	crank idle kick, seat against body, high	freie(s) Bein gerade und Fuß/Füße gestreckt	Im Crank idle den Fuß, der auf der Pedale ist, vom Einrad in einem Winkel von mehr als 90 Grad relativ zur Ausgangsposition wegkicken. Der Sattel oder die Hand, die den Sattel hält, darf am Körper bleiben.	3.9
211 d	crank idle kick, high	freie(s) Bein gerade und Fuß/Füße gestreckt, der Sattel berührt den Körper nicht	Im Crank idle den Fuß, der auf der Pedale ist, vom Einrad in einem Winkel von mehr als 90 Grad relativ zur Ausgangsposition wegkicken.	4.3
212 a	hop on wheel kick	freie(s) Bein(e) gerade und Fuß/Füße gestreckt	Während dem Hopping on wheel mit einem Bein vom Rad weg treten und wieder ins Hopping on Wheel übergehen.	3.2
212 b	hop on wheel kick, 2 feet	freie(s) Bein(e) gerade und Fuß/Füße gestreckt	Während dem Hopping on wheel beide Beine vom Rad weg treten und wieder ins Hopping on Wheel übergehen.	3.6
213 a	pedals to hop on wheel	Nicht weniger als 2,5 Mal hüpfen	Vom fahrenden oder hüpfenden Seat in Front auf das Rad springen und ins Hopping on Wheel übergehen.	2.9
213 b	pedals to hop on wheel, riding	Nicht weniger als 2,5 Mal hüpfen	Vom Fahren oder Pendeln beide Füße nacheinander auf das Rad stellen, wobei ein Fuß vor und der andere hinter den Rahmen gestellt wird, und ins Hopping on Wheel übergehen.	3.4
213 c	ww to hop on wheel	Nicht weniger als 2,5 Mal hüpfen	Vom Wheel Walk beide Füße nacheinander auf das Rad stellen, wobei ein Fuß vor und der andere hinter den Rahmen gestellt wird, und ins Hopping on Wheel übergehen.	3.8
213 d	pedals to stand up hop on wheel, frh	Nicht weniger als 2,5 Mal hüpfen	Vom Fahren einen Fuß vor und den anderen hinter den Rahmen auf das Rad stellen, sich aufstehen und ins Hopping on Wheel freehanded übergehen.	3.5
213 e	pedals 270 to hop on wheel	Nicht weniger als 2,5 Mal hüpfen	Vom fahrenden oder hüpfenden Seat in Front auf das Rad springen und ins Hopping on Wheel übergehen. Das Einrad wird um 270 Grad um eine vertikale Achse gedreht, bevor die Füße auf dem Reifen platziert werden.	4.0
213 f	pedals 450 to hop on wheel	Nicht weniger als 2,5 Mal hüpfen	Vom fahrenden oder hüpfenden Seat in Front auf das Rad springen und ins Hopping on Wheel übergehen. Das Einrad wird um 450 Grad um eine vertikale Achse gedreht, bevor die Füße auf dem Reifen platziert werden.	5.3
213 g	pedals to sideways ww	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Vom fahrenden oder hüpfenden Seat in Front auf das Rad springen und ins Sideways Wheel Walk übergehen.	3.4
213 h	pedals 270 to sideways ww	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Vom fahrenden oder hüpfenden Seat in Front auf das Rad springen und ins Sideways Wheel Walk übergehen. Das Einrad wird um 270 Grad um eine vertikale Achse gedreht, bevor die Füße auf dem Reifen platziert werden.	4.7
213 i	pedals 450 to sideways ww	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Vom fahrenden oder hüpfenden Seat in Front auf das Rad springen und ins Sideways Wheel Walk übergehen. Das Einrad wird um 450 Grad um eine vertikale Achse gedreht, bevor die Füße auf dem Reifen platziert werden.	6.0
214 a	hop on wheel to pedals	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Vom Hopping on Wheel ins Seat in Front, Seat against Body oder ins fahren runterspringen.	3.4

214 b	hop on wheel to pedals, step down	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal Pendeln	Vom hopping on Wheel ins fahren oder pendeln, wobei die Füße nacheinander auf die Pedalen gesetzt werden.	3.4
214 c	hop on wheel to ww	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Vom Hopping on Wheel ins Wheel Walk übergehen.	3.3
214 d	stand up hop on wheel frh to pedals	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Vom Stand up hopping on Wheel freehanded ins Fahren runterspringen.	4.0
214 e	hop on wheel 270 to pedals	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Vom Hopping on Wheel ins Seat in Front, Seat against Body oder ins fahren runterspringen. Das Einrad wird dabei um 270 Grad um eine vertikale Achse gedreht, bevor die Füße auf die Pedalen gesetzt werden.	4.2
214 f	hop on wheel 450 to pedals	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Vom Hopping on Wheel ins Seat in Front, Seat against Body oder ins fahren runterspringen. Das Einrad wird dabei um 450 Grad um eine vertikale Achse gedreht, bevor die Füße auf die Pedalen gesetzt werden.	5.8
214 g	sideways ww to pedals	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Vom Sideways Wheel Walk ohne zu hüpfen ins seat in front, seat against body oder fahren springen oder steigen.	3.9
214 h	sideways ww 270 to pedals	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Vom Sideways Wheel Walk ohne zu hüpfen ins seat in front, seat against body oder fahren springen oder steigen. Das Einrad wird dabei um 270 Grad um eine vertikale Achse gedreht, bevor die Füße auf die Pedalen gesetzt werden.	6.0
215 a	180 unispin	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Aus dem springen seat in front, seat against body hochspringen und das Einrad oder den Körper um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und wieder im Sattel sitzend mit den Füßen auf den Pedalen oder Kurbeln landen. Der Körper darf sich nicht mehr als um 90 Grad drehen. Es ist kein Kontakt mit dem Laufrad erlaubt.	3.6
215 b	360 unispin	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Aus dem springen seat in front, seat against body hochspringen und das Einrad oder den Körper um 360 Grad um eine vertikale Achse drehen und wieder im Sattel sitzend mit den Füßen auf den Pedalen oder Kurbeln landen. Der Körper darf sich nicht mehr als um 90 Grad drehen. Es ist kein Kontakt mit dem Laufrad erlaubt.	4.6
215 c	540 unispin	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Aus dem springen seat in front, seat against body hochspringen und das Einrad oder den Körper um 540 Grad um eine vertikale Achse drehen und wieder im Sattel sitzend mit den Füßen auf den Pedalen oder Kurbeln landen. Der Körper darf sich nicht mehr als um 90 Grad drehen. Es ist kein Kontakt mit dem Laufrad erlaubt.	5.7
215 d	720 unispin	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Aus dem springen seat in front, seat against body hochspringen und das Einrad oder den Körper um 720 Grad um eine vertikale Achse drehen und wieder im Sattel sitzend mit den Füßen auf den Pedalen oder Kurbeln landen. Der Körper darf sich nicht mehr als um 90 Grad drehen. Es ist kein Kontakt mit dem Laufrad erlaubt.	6.8
215 e	180 unispin to seat in front	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Vom Einrad hochspringen und das Einrad oder den Körper um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und im seat in front landen. Der Körper darf sich nicht mehr als um 90 Grad drehen. Es ist kein Kontakt mit dem Laufrad erlaubt. Der Sattel darf den Fahrer und die Hände dürfen den Sattel berühren.	3.6
215 f	360 unispin to seat in front	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Vom Einrad hochspringen und das Einrad oder den Körper um 360 Grad um eine vertikale Achse drehen und im seat in front landen. Der Körper darf sich nicht mehr als um 90 Grad drehen. Es ist kein Kontakt mit dem Laufrad erlaubt. Der Sattel darf den Fahrer und die Hände dürfen den Sattel berühren.	4.6
215 g	540 unispin to seat in front	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Vom Einrad hochspringen und das Einrad oder den Körper um 540 Grad um eine vertikale Achse drehen und im seat in front landen. Der Körper darf sich nicht mehr als um 90 Grad drehen. Es ist kein Kontakt mit dem Laufrad erlaubt. Der Sattel darf den Fahrer und die Hände dürfen den Sattel berühren.	5.7
215 h	180 unispin to idling 1ft	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Aus dem springen seat in front, seat against body hochspringen und das Einrad oder den Körper um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und wieder im Sattel sitzend im idling 1ft landen. Der Körper darf sich nicht mehr als um 90 Grad drehen. Es ist kein Kontakt mit dem Laufrad erlaubt.	4.0

215 i	360 unispin to idling 1 foot	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Aus dem springen seat in front, seat against body hochspringen und das Einrad oder den Körper um 360 Grad um eine vertikale Achse drehen und wieder im Sattel sitzend im pendeln 1ft landen. Der Körper darf sich nicht mehr als um 90 Grad drehen. Es ist kein Kontakt mit dem Laufrad erlaubt.	5.0
215 j	540 unispin to idling 1 foot	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Aus dem springen seat in front, seat against body hochspringen und das Einrad oder den Körper um 540 Grad um eine vertikale Achse drehen und wieder im Sattel sitzend im pendeln 1ft landen. Der Körper darf sich nicht mehr als um 90 Grad drehen. Es ist kein Kontakt mit dem Laufrad erlaubt.	6.2
215 k	180 unispin to idling 1ft seat in front	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Vom Einrad hochspringen und das Einrad oder den Körper um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und einbeinig seat in front landen. Der Körper darf sich nicht mehr als um 90 Grad drehen. Es ist kein Kontakt mit dem Laufrad erlaubt. Der Sattel darf den Fahrer und die Hände dürfen den Sattel berühren.	4.7
215 l	360 unispin to idling 1ft seat in front	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Vom Einrad hochspringen und das Einrad oder den Körper um 360 Grad um eine vertikale Achse drehen und einbeinig seat in front landen. Der Körper darf sich nicht mehr als um 90 Grad drehen. Es ist kein Kontakt mit dem Laufrad erlaubt. Der Sattel darf den Fahrer und die Hände dürfen den Sattel berühren.	5.7
215 m	riding 180Ã‚Â° unispin	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Aus dem seat in front hochspringen und das Einrad oder den Körper um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und wieder im Sattel sitzend mit den Füßen auf den Pedalen oder Kurbeln landen oder im seat inf front landen. Der Körper darf sich nicht mehr als um 90 Grad drehen. Es ist kein Kontakt mit dem Laufrad erlaubt. Der Sattel darf den Fahrer und die Hände den Sattel berühren.	3.9
215 n	riding 360Ã‚Â° unispin	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Aus dem seat in front hochspringen und das Einrad oder den Körper um 360 Grad um eine vertikale Achse drehen und wieder im Sattel sitzend mit den Füßen auf den Pedalen oder Kurbeln landen oder im seat inf front landen. Der Körper darf sich nicht mehr als um 90 Grad drehen. Es ist kein Kontakt mit dem Laufrad erlaubt. Der Sattel darf den Fahrer und die Hände den Sattel berühren.	4.9
216 a	180 unispin to ww	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Vom Einrad hochspringen, es um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und im Wheel Walk landen.	4.3
216 b	360 unispin to ww	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Vom Einrad hochspringen, es um 360 Grad um eine vertikale Achse drehen und im Wheel Walk landen.	5.3
216 c	180 unispin to ww 1 foot	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Vom Einrad hochspringen, es um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und im Wheel Walk 1ft landen.	4.5
216 d	360 unispin to ww 1 foot	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Vom Einrad hochspringen, es um 360 Grad um eine vertikale Achse drehen und im Wheel Walk 1ft landen.	5.5
217 a	180 unispin to stand up hop on wheel frh	Nicht weniger als 2,5 Mal hüpfen	Vom Einrad hochspringen, es um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und im hopping on wheel freehanded landen. Beim Landen auf dem Rad, dürfen die Hände nach dem ersten Sprung nicht den Sattel berühren.	4.5
217 b	360 unispin to stand up hop on wheel frh	Nicht weniger als 2,5 Mal hüpfen	Vom Einrad hochspringen, es um 360 Grad um eine vertikale Achse drehen und im hopping on wheel freehanded landen. Beim Landen auf dem Rad, dürfen die Hände nach dem ersten Sprung nicht den Sattel berühren.	5.5
218 a	180 unispin on wheel	Nicht weniger als 2,5 Mal hüpfen	Vom Hopping on Wheel hochspringen das Einrad 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und im Hopping on Wheel landen.	3.8
218 b	360 unispin on wheel	Nicht weniger als 2,5 Mal hüpfen	Vom Hopping on Wheel hochspringen das Einrad 360 Grad um eine vertikale Achse drehen und im Hopping on Wheel landen.	4.8
219 a	crankflip, feet on pedals	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Aus dem Fahren springen und das Laufrad drehen ohne dass die Füße die Pedalen verlassen, so dass das Laufrad vor der Landung eine komplette Umdrehung vollzieht. Beide Hände dürfen den Sattel berühren und das Rad darf sich vorwärts oder rückwärts drehen.	3.8
219 b	crankflip	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Aus dem Fahren springen und das Laufrad drehen wobei die Füße die Pedalen verlassen, so dass das Laufrad vor der Landung eine komplette Umdrehung vollzieht. Beide Hände dürfen den Sattel berühren und das Rad darf sich vorwärts oder rückwärts drehen.	5.1
219 c	double crankflip	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Aus dem Fahren springen und das Laufrad drehen wobei die Füße die Pedalen verlassen, so dass das Laufrad vor der Landung zwei komplette Umdrehungen vollzieht. Beide Hände dürfen den Sattel berühren und das Rad darf sich vorwärts oder rückwärts drehen.	5.6

219 d	triple crankflip	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Aus dem Fahren springen und das Laufrad drehen wobei die Füße die Pedalen verlassen, so dass das Laufrad vor der Landung drei komplette Umdrehungen vollzieht. Beide Hände dürfen den Sattel berühren und das Rad darf sich vorwärts oder rückwärts drehen.	6.1
219 e	crankflip, seat in front	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Aus dem Seat in front springen und das Laufrad drehen wobei die Füße die Pedalen verlassen, so dass das Laufrad vor der Landung eine komplette Umdrehung vollzieht. Beide Hände dürfen den Sattel berühren und das Rad darf sich vorwärts oder rückwärts drehen. Der Sattel oder die Hand, die den Sattel hält darf am Körper bleiben.	5.2
219 f	double crankflip, seat in front	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Aus dem Seat in front springen und das Laufrad drehen wobei die Füße die Pedalen verlassen, so dass das Laufrad vor der Landung zwei komplette Umdrehungen vollzieht. Beide Hände dürfen den Sattel berühren und das Rad darf sich vorwärts oder rückwärts drehen. Der Sattel oder die Hand, die den Sattel hält darf am Körper bleiben.	5.7
219 g	triple crankflip, seat in front	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Aus dem Seat in front springen und das Laufrad drehen wobei die Füße die Pedalen verlassen, so dass das Laufrad vor der Landung drei komplette Umdrehungen vollzieht. Beide Hände dürfen den Sattel berühren und das Rad darf sich vorwärts oder rückwärts drehen. Der Sattel oder die Hand, die den Sattel hält darf am Körper bleiben.	6.2
220 a	crankflip 180 unispin	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Aus dem fahren oder springen seat in front abspringen und mitten in der Luft die vordere Pedale so anstoßen, dass das Rad eine komplette Umdrehung macht. Gleichzeitig wird das Einrad noch um 180 Grad gedreht. Der Fahrer landet entweder im fahren oder im Seat in Front, seat against body.	5.5
220 b	crankflip 360 unispin	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Aus dem fahren oder springen seat in front abspringen und mitten in der Luft die vordere Pedale so anstoßen, dass das Rad eine komplette Umdrehung macht. Gleichzeitig wird das Einrad noch um 360 Grad gedreht. Der Fahrer landet entweder im fahren oder im Seat in Front, seat against body.	6.5
220 c	crankflip 540 unispin	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Aus dem fahren oder springen seat in front abspringen und mitten in der Luft die vordere Pedale so anstoßen, dass das Rad eine komplette Umdrehung macht. Gleichzeitig wird das Einrad noch um 540 Grad gedreht. Der Fahrer landet entweder im fahren oder im Seat in Front, seat against body.	7.5
220 d	double crankflip 180 unispin	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Aus dem fahren oder springen seat in front abspringen und mitten in der Luft die vordere Pedale so anstoßen, dass das Rad zwei komplette Umdrehungen macht. Gleichzeitig wird das Einrad noch um 180 Grad gedreht. Der Fahrer landet entweder im fahren oder im Seat in Front, seat against body.	5.9
220 e	double crankflip 360 unispin	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Aus dem fahren oder springen seat in front abspringen und mitten in der Luft die vordere Pedale so anstoßen, dass das Rad zwei komplette Umdrehungen macht. Gleichzeitig wird das Einrad noch um 360 Grad gedreht. Der Fahrer landet entweder im fahren oder im Seat in Front, seat against body.	6.9
220 f	double crankflip 540 unispin	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Aus dem fahren oder springen seat in front abspringen und mitten in der Luft die vordere Pedale so anstoßen, dass das Rad zwei komplette Umdrehungen macht. Gleichzeitig wird das Einrad noch um 540 Grad gedreht. Der Fahrer landet entweder im fahren oder im Seat in Front, seat against body.	7.9
221 a	crank flip, standing on frame	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Vom Hopping seat in front, seat against body hochspringen und mit einem Fuß auf dem Reifen und mit dem anderen auf der Gabel landen. Das Rad wird angestoßen, so dass es eine volle Rückwärtsumdrehung macht, bevor der Fahrer im hopping seat in front, seat against body landet.	4.4
222 a	leg around, riding to riding	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Vom Fahren, ein Bein erst hinten, dann vorne um den Sattel schwingen und ins Fahren übergehen.	3.3
222 b	leg around twice, riding to riding	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Vom Fahren, ein Bein erst hinten, dann vorne um den Sattel schwingen und ins Fahren übergehen. Das Bein wird noch ein zweites Mal erst hinten, dann vorne um den Sattel geschwungen, bevor der Fuß zurück auf die Pedale gesetzt wird.	4.4

222 c	leg around, riding to seat on side, 1 hand	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Vom Fahren ein Bein über den vorderen Teil des Sattels schwingen und ins idling seat on side, touching body übergehen. Es wird nur eine Hand benutzt.	3.4
222 d	leg around, riding to seat on side	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Vom Fahren ein Bein über den vorderen Teil des Sattels schwingen und ins idling seat on side, touching body übergehen. Es dürfen beide Hände benutzt werden.	3.0
222 e	leg around, riding to crank idle, 1 hand	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Vom Fahren ein Bein über den vorderen Teil des Sattels schwingen und ins crank idle, seat against body übergehen. Es wird nur eine Hand benutzt.	3.6
222 f	leg around, riding to crank idle	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Vom Fahren ein Bein über den vorderen Teil des Sattels schwingen und ins crank idle, seat against body übergehen. Es dürfen beide Hände benutzt werden.	3.2
222 g	leg around, riding to crank idle, rev	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Vom Fahren ein Bein um den hinteren Teil des Sattels schwingen und ins crank idle, seat against body übergehen. Es dürfen beide Hände benutzt werden.	3.3
222 h	leg around, riding to seat in back	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Vom Fahren ein Bein um den hinteren Teil des Sattels schwingen, dann das Bein und den Körper um den vorderen Teil des Sattels und ins seat in back übergehen. Es dürfen beide Hände benutzt werden.	3.6
223 a	leg around, seat on side to riding	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Vom seat on side ein Bein um den vorderen Teil des Sattels schwingen und ins Fahren übergehen. Es dürfen beide Hände benutzt werden.	2.5
223 b	leg around, seat on side to crank idle	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Vom seat on side ein Bein um den vorderen Teil des Rades schwingen und ins crank idle übergehen. Es dürfen beide Hände benutzt werden.	2.6
223 c	leg around, seat on side to seat in front	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Vom seat on side ein Bein um den vorderen Teil des Sattels schwingen und ins seat in front übergehen. Es dürfen beide Hände benutzt werden.	3.2
223 d	leg around, seat on side to seat in front, rev	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Vom seat on side ein Bein um den hinteren Teil des Sattels schwingen und ins seat in front übergehen. Es dürfen beide Hände benutzt werden.	3.2
223 e	leg around, seat on side to side hopping	Nicht weniger als 2,5 Mal hüpfen	Vom seat on side ein Bein um den vorderen Teil des Rades schwingen und ins side hopping springen. Es dürfen beide Hände benutzt werden.	3.4
224 a	leg around, crank idle to riding, 1 hand	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Vom crank idle ein Bein um den vorderen Teil des Sattels schwingen und ins idling übergehen. Eine Hand ist am Sattel.	2.6
224 b	leg around, crank idle to riding, frh	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Vom crank idle ein Bein um den vorderen Teil des Sattels schwingen und ins pendeln übergehen. Freihändig.	3.1
224 c	leg around, crank idle to 1ft idle	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Vom crank idle ein Bein um den vorderen Teil des Sattels schwingen und ins pendeln 1ft übergehen. Beide Hände dürfen benutzt werden.	3.1
224 d	leg around, crank idle to seat on side	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Vom crank idle ein Bein um den vorderen Teil des Rades schwingen und ins pendeln seat on side, touching body übergehen. Es dürfen beide Hände benutzt werden.	2.6
224 e	leg around, crank idle to seat in front	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Vom crank idle ein Bein um den vorderen Teil des Sattels schwingen und ins pendeln seat in front übergehen. Beide Hände dürfen benutzt werden.	3.4
224 f	leg around, crank idle to crank idle	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Vom crank idle ein Bein um den vorderen, dann um den hinteren Teil des Sattels schwingen und ins crank idle übergehen. Beide Hände dürfen benutzt werden.	3.8
224 g	crank idle to side hopping	Nicht weniger als 2,5 Mal hüpfen	Vom crank idle ins side hopping oder side hopping, foot touching tire springen. Es dürfen beide Hände benutzt werden.	3.8

224 h	crank idle to hop on wheel	Nicht weniger als 2,5 Mal hüpfen	Vom crank idle ins hop on wheel übergehen, indem auf das Laufrad gestiegen wird. Es dürfen beide Hände benutzt werden.	3.9
224 i	crank idle to hop on wheel, jump	Nicht weniger als 2,5 Mal hüpfen	Vom crank idle ins hop on wheel übergehen, indem auf das Laufrad gesprungen wird. Es dürfen beide Hände benutzt werden.	4.1
225 a	leg around, seat in front to riding	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Vom seat in front, seat agains body, ein Bein erst hinten, dann vorne um den Sattel schwingen und ins Fahren übergehen. Beide Hände dürgen benutzt werden.	2.7
225 b	leg around twice, seat in front to riding	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Vom seat in front, ein Bein erst hinten, dann vorne um den Sattel schwingen und ins Fahren übergehen. Das Bein wird noch ein zweites Mal erst hinten, dann vorne um den Sattel geschwungen, bevor der Fuß zurück auf die Pedale gesetzt wird.	3.9
225 c	leg around, seat in front to seat in front	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Vom seat in front, seat agains body, ein Bein erst hinten, dann vorne um den Sattel schwingen und ins seat in front übergehen. Beide Hände dürfen benutzt werden.	3.4
225 d	leg around, seat in front to seat on side	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Vom seat in front, seat against body ein Bein erst um den hinteren Teil des Sattels schwingen, dann den Sattel zu einer Seite ziehen und den anderen Fuß auf die Pedale setzen und ins pendeln seat on side, touching body übergehen. Es dürfen beide Hände benutzt werden.	3.0
225 e	leg around, seat in front to crank idle	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Vom seat in front, seat against body ein Bein erst um den hinteren Teil des Sattels schwingen, dann den Sattel zu einer Seite ziehen und den anderen Fuß auf die Kurbel setzen und ins crank idle seat against body übergehen. Es dürfen beide Hände benutzt werden.	3.2
225 f	leg around, seat in front to seat in back	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Vom seat in front, seat against body ein Bein um den hinteren Teil des Sattels schwingen, dann das Bein und den Körper um den vorderen Teil des Sattels und ins seat in back übergehen. Es dürfen beide Hände benutzt werden.	3.4
226 a	leg around, seat in back to riding	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Vom seat in back ein Bein um den hinteren Teil des Sattels schwingen, dann das Bein und den Körper um den vorderen Teil des Sattels und ins Fahren übergehen. Es dürfen beide Hände benutzt werden.	3.7
226 b	leg around twice, seat in back to riding	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Vom seat in back, ein Bein erst vorne, dann hinten um den Sattel schwingen und ins Fahren übergehen. Das Bein wird noch ein zweites Mal erst vorne, dann hinten um den Sattel geschwungen, bevor der Fuß zurück auf die Pedale gesetzt wird. Beide Hände dürfen benutzt werden.	4.4
227 a	step around	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal Pendeln	Vom seat in front, um das Einrad steigen, ohne dass das Einrad springt oder sich dreht, so dass die Füße die Pedalen wechseln. Der Fahrer sieht in die entgegengesetzte Richtung und sitzt im Sattel.	3.9
227 b	jump around	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Vom seat in front hopping hochspringen und sich um 180 Grad drehen bevor man wieder auf den Pedalen landet.	4.9
227 c	inverse	Mindestens eine Radumdrehung fahren, oder nicht weniger als 2,5 mal pendeln oder Hüpfen.	Vom seat on side, ein Bein nach hinten schwingen und dann um das Einrad steigen, ohne dass das einrad springt oder sich dreht, so dass die Füße die Pedalen wechseln. Der Fahrer sieht in die entgegengesetzte Richtung und sitzt im Sattel.	4.8
228 a	180 unispin, 180 hoptwist	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Sich in einem Sprung aus dem Hopping seat in front, seat touching body um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen. Gleichzeitig vom Einrad abspringen und das Einrad relativ zu dem Körper des Fahrers um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen und wieder auf den Pedalen oder Kurbeln im seat in front laden. Beide Drehungen müssen in die selbe Richtung gedreht werden, so dass das Einrad sich relativ zum Boden um 360 Grad dreht.	5.1

228 b	360 unispin, 180 hoptwist	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Sich in einem Sprung aus dem Hopping seat in front, seat touching body um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen. Gleichzeitig vom Einrad abspringen und das Einrad relativ zu dem Körper des Fahrers um 360 Grad um eine vertikale Achse drehen und wieder auf den Pedalen oder Kurbeln im seat in front laden. Beide Drehungen müssen in die selbe Richtung gedreht werden, so dass das Einrad sich relativ zum Boden um 540 Grad dreht.	5.4
228 c	540 unispin, 180 hoptwist	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Sich in einem Sprung aus dem Hopping seat in front, seat touching body um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen. Gleichzeitig vom Einrad abspringen und das Einrad relativ zu dem Körper des Fahrers um 540 Grad um eine vertikale Achse drehen und wieder auf den Pedalen oder Kurbeln im seat in front laden. Beide Drehungen müssen in die selbe Richtung gedreht werden, so dass das Einrad sich relativ zum Boden um 720 Grad dreht.	5.8
228 d	360 unispin, 180 hoptwist, opposite	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Sich in einem Sprung aus dem Hopping seat in front, seat touching body um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen. Gleichzeitig vom Einrad abspringen und das Einrad relativ zu dem Körper des Fahrers um 360 Grad um eine vertikale Achse drehen und wieder auf den Pedalen oder Kurbeln im seat in front laden. Beide Drehungen müssen in die entgegengesetzte Richtung gedreht werden, so dass das Einrad sich relativ zum Boden um 180 Grad dreht.	5.8
228 e	540 unispin, 180 hoptwist, opposite	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Sich in einem Sprung aus dem Hopping seat in front, seat touching body um 180 Grad um eine vertikale Achse drehen. Gleichzeitig vom Einrad abspringen und das Einrad relativ zu dem Körper des Fahrers um 540 Grad um eine vertikale Achse drehen und wieder auf den Pedalen oder Kurbeln im seat in front laden. Beide Drehungen müssen in die entgegengesetzte Richtung gedreht werden, so dass das Einrad sich relativ zum Boden um 360 Grad dreht.	6.3
229 a	180 sidespin	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Vom fahren oder springen seat in front, seat touching body hochspringen und das Einrad um 180 Grad drehen, analog zum 180 unispin. Während des unispins dreht sich ein Bein komplett um das Einrad, in die selbe Richtung in die sich auch das Einrad dreht (erst hinter dem Sattel, dann vor dem Sattel) bevor beide Füße wieder auf den Pedalen landen. Die den Sattel andrehende Hand ist ursprünglich vor dem Körper, nach der Landung allerdings hinter dem Körper.	5.4
229 b	360 sidespin	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Vom Riding oder hopping seat in front, seat touching body hochspringen und das Einrad um 360 Grad drehen, analog zum 360 unispin. Während des unispins dreht sich ein Bein komplett um das Einrad, in die selbe Richtung in die sich auch das Einrad dreht (erst hinter dem Sattel, dann vor dem Sattel) bevor beide Füße wieder auf den Pedalen landen. Die den Sattel andrehende Hand ist ursprünglich vor dem Körper, nach der Landung allerdings hinter dem Körper.	5.8
229 c	540 sidespin	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Vom Riding oder hopping seat in front, seat touching body hochspringen und das Einrad um 540 Grad drehen, analog zum 540 unispin. Während des unispins dreht sich ein Bein komplett um das Einrad, in die selbe Richtung in die sich auch das Einrad dreht (erst hinter dem Sattel, dann vor dem Sattel) bevor beide Füße wieder auf den Pedalen landen. Die den Sattel andrehende Hand ist ursprünglich vor dem Körper, nach der Landung allerdings hinter dem Körper.	6.3

6.2.5 Counted Short Skills

251 a	idling	5 Zyklen	Das Einrad auf der Stelle vor und zurück bewegen, wobei eine senkrechte Kurbelstellung das Zentrum der Pendelbewegung bildet.	1.8
251 b	idling 1 foot	5 Zyklen	Das Einrad auf der Stelle vor und zurück bewegen, wobei eine senkrechte Kurbelstellung das Zentrum der Pendelbewegung bildet. Nur ein Fuß steht auf dem untern Pedal, der ander hat keinen Kontakt zum Pedal oder Reifen.	2.1
251 c	idling 1 foot ext	5 Zyklen	Das Einrad auf der Stelle vor und zurück bewegen, wobei eine senkrechte Kurbelstellung das Zentrum der Pendelbewegung bildet. Nur ein Fuß steht auf dem untern Pedal, der zweite wird ausgestreckt gehalten.	2.3
251 d	idling 1 foot crossed	5 Zyklen und Fuß gestreckt	Das Einrad auf der Stelle vor und zurück bewegen, wobei eine senkrechte Kurbelstellung das Zentrum der Pendelbewegung bildet. Nur ein Fuß steht auf dem untern Pedal, der zweite wird überkreuzt zu dem pedalierenden Fuß gehalten.	2.3
252 a	idling seat in front, seat against body	5 Zyklen	Das Einrad auf der Stelle vor und zurück bewegen, wobei eine senkrechte Kurbelstellung das Zentrum der Pendelbewegung bildet. Der Sattel wird dabei vor dem Fahrer gehalten. Der Sattel oder die Hand die den Sattel hält dürfen den Körper berühren.	2.5
252 b	idling seat in front	5 Zyklen und der Sattel berührt den Körper nicht	Das Einrad auf der Stelle vor und zurück bewegen, wobei eine senkrechte Kurbelstellung das Zentrum der Pendelbewegung bildet. Der Sattel wird dabei vor dem Fahrer gehalten. Der Sattel darf den Körper nicht berühren.	2.8
252 c	idling 1ft seat in front, seat against body	5 Zyklen	Das Einrad auf der Stelle vor und zurück bewegen, wobei eine senkrechte Kurbelstellung das Zentrum der Pendelbewegung bildet. Der Sattel wird dabei vor dem Fahrer gehalten. Nur ein Fuß steht auf dem untern Pedal. Der Sattel darf den Körper berühren.	2.9
252 d	idling 1ft seat in front	5 Zyklen und der Sattel berührt den Körper nicht	Das Einrad auf der Stelle vor und zurück bewegen, wobei eine senkrechte Kurbelstellung das Zentrum der Pendelbewegung bildet. Der Sattel wird dabei vor dem Fahrer gehalten. Nur ein Fuß steht auf dem untern Pedal. Der Sattel darf den Körper nicht berühren.	3.3
252 e	idling 1ft seat in front ext, seat against body	5 Zyklen	Das Einrad auf der Stelle vor und zurück bewegen, wobei eine senkrechte Kurbelstellung das Zentrum der Pendelbewegung bildet. Der Sattel wird dabei vor dem Fahrer gehalten. Nur ein Fuß steht auf dem untern Pedal. Der Sattel darf den Körper berühren. Der freie Fuß wird ausgestreckt gehalten.	3.2
252 f	idling seat in back, seat against body	5 Zyklen	Das Einrad auf der Stelle vor und zurück bewegen, wobei eine senkrechte Kurbelstellung das Zentrum der Pendelbewegung bildet. Der Sattel wird dabei hinter dem Fahrer gehalten. Der Sattel oder die Hand die den Sattel hält dürfen den Körper berühren.	3.1
252 g	idling seat in back	5 Zyklen und der Sattel berührt den Körper nicht	Das Einrad auf der Stelle vor und zurück bewegen, wobei eine senkrechte Kurbelstellung das Zentrum der Pendelbewegung bildet. Der Sattel wird dabei hinter dem Fahrer gehalten. Der Sattel oder die Hand die den Sattel hält dürfen den Körper nicht berühren.	3.4
253 a	idling seat on side, seat touching body	5 Zyklen	Mit dem Sattel zur Seite gehalten pendeln. Der Sattel darf den Körper berühren.	2.7
253 b	idling seat on side frh, touching body	5 Zyklen	Mit dem Sattel zur Seite gehalten pendeln. Der Sattel darf den Körper, aber keine Hand den Sattel berühren.	2.9
253 c	idling seat on side	5 Zyklen und der Sattel berührt den Körper nicht	Mit dem Sattel zur Seite gehalten pendeln. Der Fahrer darf keinen Kontakt zu dem Sattel haben ausser der einen Hand, die den Sattel hält	3.0
253 d	idling 1ft seat on side, touching body	5 Zyklen	Mit dem Sattel zur Seite gehalten einbeinig pendeln. Der Sattel darf den Körper berühren.	3.1
253 e	idling 1ft seat on side	5 Zyklen und der Sattel berührt den Körper nicht	Mit nur einem Fuß auf der Pedale und dem Sattel zur Seite gehalten pendeln. Der Fahrer darf keinen Kontakt zu dem Sattel haben ausser der einen Hand, die den Sattel hält	3.5
253 f	idling 1ft ext seat on side, touching body	5 Zyklen	Mit dem Sattel zur Seite gehalten einbeinig pendeln. Der Sattel darf den Körper berühren. Das freie Bein ist ausgestreckt.	3.6
253 g	idling 1ft ext seat on side	5 Zyklen und der Sattel berührt den Körper nicht	Mit nur einem Fuß auf der Pedale und dem Sattel zur Seite gehalten pendeln. Der Fahrer darf keinen Kontakt zu dem Sattel haben ausser der einen Hand, die den Sattel hält. Das freie Bein ist ausgestreckt.	4.2
253 h	side idle	5 Zyklen	Mit dem Sattel zur Seite gehalten pendeln. Ein Fuß ist auf der entgegengesetzten Seite, der Sattel wird mit beiden Händen gehalten. Der Sattel oder die Hände, die den Sattel halten dürfen den Körper berühren.	4.0

253 i	side idle, 1 hand	5 Zyklen	Mit dem Sattel zur Seite gehalten pendeln. Ein Fuß ist auf der entgegengesetzten Seite, der Sattel wird mit einer Hand gehalten. Der Sattel oder die eine Hand, die den Sattel halten darf den Körper berühren.	4.1
254 a	crank idle, seat against body	5 Zyklen	Das Einrad mit dem Sattel an der Seite auf der Stelle vor und zurück bewegen, wobei eine senkrechte Kurbelstellung das Zentrum der Pendelbewegung bildet. Ein Fuß ist hierbei auf der Pedale während der andere Fuß auf der selben Seite auf der Kurbel steht. Der Sattel oder die den Sattel haltende Hand darf den Körper des Fahrers berühren.	2.9
254 b	crank idle frh, seat against body	5 Zyklen	Das Einrad mit dem Sattel an der Seite auf der Stelle vor und zurück bewegen, wobei eine senkrechte Kurbelstellung das Zentrum der Pendelbewegung bildet. Ein Fuß ist hierbei auf der Pedale während der andere Fuß auf der selben Seite auf der Kurbel steht. Der Sattel darf den Körper des Fahrers berühren, jedoch darf keine Hand den Sattel berühren.	3.1
254 c	crank idle	5 Zyklen und der Sattel berührt den Körper nicht	Das Einrad mit dem Sattel an der Seite auf der Stelle vor und zurück bewegen, wobei eine senkrechte Kurbelstellung das Zentrum der Pendelbewegung bildet. Ein Fuß ist hierbei auf der Pedale während der andere Fuß auf der selben Seite auf der Kurbel steht. Der Fahrer keinen Kontakt mit dem Sattel haben ausser der einen Hand die den Sattel hält	3.2
255 a	wheel idle	5 Zyklen	Das Einrad auf der Stelle vor und zurück bewegen, wobei beide Füße auf dem Reifen sind. Ein Fuß steht vor der Gabel, der andere hinter der Gabel.	3.7
255 b	wheel idle, 1ft	5 Zyklen	Das Einrad auf der Stelle vor und zurück bewegen, wobei ein Fuß auf dem Reifen ist.	3.6
255 c	wheel idle, 1ft ext	5 Zyklen	Das Einrad auf der Stelle vor und zurück bewegen, wobei ein Fuß auf dem Reifen ist. Das andere Bein ist ausgestreckt.	3.8
256 a	twisting	5 Zyklen	Das Einrad auf der Stelle nach links und rechts um eine vertikale Achse drehen.	2.6
257 a	stillstand	3 Sekunden	auf einer Stelle stehen, ohne dass sich das Rad bewegt.	3.6
258 a	hopping	5 Sprünge, nur eine Hand	Mit dem Einrad hüpfen, während eine Hand den Sattel festhält.	1.8
258 b	hopping frh	5 Sprünge	Freihändig mit dem Einrad hüpfen.	2.0
259 a	hopping seat in front, seat against body	5 Sprünge, nur eine Hand	Mit dem Sattel nach vorne gehalten hüpfen. Der Sattel oder die haltende Hand darf den Körper berühren.	2.5
259 b	hopping seat in front	5 Sprünge, der Sattel berührt den Körper nicht, nur eine Hand	Mit dem Sattel nach vorne gehalten hüpfen.	2.8
259 c	hopping seat in back, seat against body	5 Sprünge	Mit dem Sattel nach vorne gehalten hüpfen. Der Sattel oder die haltende Hand darf den Körper berühren. Der Sattel wird nach hinten gehalten.	3.1
259 d	hopping seat in back	5 Sprünge, der Sattel berührt den Körper nicht.	Mit dem Sattel nach vorne gehalten hüpfen. Der Sattel wird nach hinten gehalten.	3.4
260 a	hop on wheel	5 Sprünge	Der Fahrer hüpfen, hierbei steht er mit einem Fuß vor, und mit dem anderen Fuß hinter dem Rahmen auf dem Reifen. Der Sattel wird mit beiden Händen gehalten.	2.6
260 b	hop on wheel, sitting	5 Sprünge	Der Fahrer hüpft, hierbei sitzt er auf dem Sattel, ein oder beide Füße sind auf dem Reifen. Eine Hand darf den Sattel halten.	3.2
260 c	hop on wheel, sitting, frh	5 Sprünge	Der Fahrer hüpft, hierbei sitzt er auf dem Sattel, ein oder beide Füße sind auf dem Reifen. Freihändig.	3.4
260 d	stand up hop on wheel, 1 hand	5 Sprünge	Der Fahrer hüpft, hierbeit steht er auf dem Laufrad mit einem Fuß vor dem Rahmen und dem anderen Fuß hinter dem Rahmen. Der Sattel ist zwischen den Beinen. Eine Hand hält den Sattel fest.	3.1
260 e	stand up hop on wheel, frh	5 Sprünge	Der Fahrer hüpft, hierbeit steht er auf dem Laufrad mit einem Fuß vor dem Rahmen und dem anderen Fuß hinter dem Rahmen. Der Sattel ist zwischen den Beinen. Keine Hand hält den Sattel fest.	3.6
261 a	hoptwisting	5 Zyklen	Auf einer Stelle hüpfend, das Einrad um eine vertikale Achse nach links und dann nach rechts drehen. Es muss ein Minimum von 5 aufeinanderfolgenden Zyklen (Links- und Rechtsdrehungen) ausgeführt werden. Keine Hand darf den Sattel berühren.	2.6

262 a	side hopping	5 Sprünge, Beine dürfen sich nicht berühren	Einbeinig neben dem Einrad hüpfen, mit dem Fuß auf der entgegen gesetzen Pedale, der Sattel darf mit beiden Händen gehalten werden. Das freie Bein ist gestreckt	2.9
262 b	side hopping, foot touching tire	5 Sprünge	Einbeinig neben dem Einrad hüpfen, mit dem Fuß auf der entgegengesetzen Pedale, der Sattel darf mit beiden Händen gehalten werden. Der andere Fuß berührt den Reifen.	2.8

6.2.6 Mounts

301 a	mount, 1 hand	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Aufstieg auf das Einrad von hinten, indem der Fahrer einen Fuß auf das hinter Pedal stellt und entweder seinen Schwerpunkt über das Rad bringt oder das Rad zurück bewegt, um die Balance zu halten. Eine Hand hält sich am Sattel fest.	1.2
301 b	mount	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Aufstieg auf das Einrad von hinten, indem der Fahrer einen Fuß auf das hinter Pedal stellt und entweder seinen Schwerpunkt über das Rad bringt oder das Rad zurück bewegt, um die Balance zu halten.	1.3
301 c	mount to idle	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Aufstieg auf das Einrad von hinten, indem der Fahrer einen Fuß auf das hinter Pedal stellt und entweder seinen Schwerpunkt über das Rad bringt oder das Rad zurück bewegt, um die Balance zu halten. Pendel sofort ohne zu fahren.	1.5
301 d	mount to 1ft idle	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Aufstieg auf das Einrad von hinten, indem der Fahrer einen Fuß auf das hinter Pedal stellt und entweder seinen Schwerpunkt über das Rad bringt oder das Rad zurück bewegt, um die Balance zu halten. Pendel sofort einbeinig ohne zu fahren.	2.0
301 e	mount to 1ft ext idle	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Aufstieg auf das Einrad von hinten, indem der Fahrer einen Fuß auf das hinter Pedal stellt und entweder seinen Schwerpunkt über das Rad bringt oder das Rad zurück bewegt, um die Balance zu halten. Pendel sofort einbeinig mit einem ausgestrecktem Bein ohne zu fahren.	2.5
302 a	rolling mount	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Auf das Einrad aufsteigen während man es vorwärts schiebt, indem man eine Fuß auf das hintere Pedal stellt und über das Rad aufsteigt, ohne dass das Rad pausiert, stoppt oder rückwärts rollt, und man weiterhin gerade aus fährt.	1.8
302 b	rolling mount to 1ft	Mindestens eine Radumdrehung einbeinig fahren.	Auf das Einrad aufsteigen während man es vorwärts schiebt, indem man eine Fuß auf das hintere Pedal stellt und direkt mit dem Einbein fahren beginnt, ohne dass das Rad pausiert, stoppt oder rückwärts rollt, und man weiterhin gerade aus fährt.	2.5
302 c	rolling mount to 1ft ext	Mindestens eine Radumdrehung einbeinig fahren.	Auf das Einrad aufsteigen während man es vorwärts schiebt, indem man eine Fuß auf das hintere Pedal stellt und direkt mit dem Einbein fahren mit ausgestrecktem Fuß beginnt, ohne dass das Rad pausiert, stoppt oder rückwärts rollt, und man weiterhin gerade aus fährt.	2.7
302 d	rolling mount to gliding	Mindestens eine Radumdrehung gliding fahren	Auf das Einrad direkt zum Gliding aufsteigen während man es vorwärts schiebt, ohne dass das Rad pausiert, stoppt oder rückwärts rollt, und man weiterhin gerade aus fährt. Kein Fuß darf eine Pedale berühren.	3.7
302 e	rolling mount to coasting	Mindestens eine Radumdreahung coasting fahren	Auf das Einrad direkt zum Coasten aufsteigen während man es vorwärts schiebt, ohne dass das Rad pausiert, stoppt oder rückwärts rollt, und man weiterhin gerade aus fährt. Kein Fuß darf eine Pedale berühren.	4.5
303 a	back mount	Mindestens eine Radumdrehung fahren.	Aufsteigen auf das Einrad von vorn, indem der Fahrer einen Fuß auf das vordere Pedal stellt und entweder seinen Schwerpunkt über das Rad bringt oder das Rad nach vorn bewegt.	1.9
303 b	back mount to idle	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Aufsteigen auf das Einrad von vorn, indem der Fahrer einen Fuß auf das vordere Pedal stellt und entweder seinen Schwerpunkt über das Rad bringt oder das Rad nach vorn bewegt. Der Fahrer beginnt direkt zu Pedeln.	2.1
303 c	back mount to 1ft idle	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Aufsteigen auf das Einrad von vorn, indem der Fahrer einen Fuß auf das vordere Pedal stellt und entweder seinen Schwerpunkt über das Rad bringt oder das Rad nach vorn bewegt. Der Fahrer beginnt direkt einbeinig zu Pedeln.	2.6
303 d	back mount to 1ft ext idle	Nicht weniger als 2,5 mal Pendeln.	Aufsteigen auf das Einrad von vorn, indem der Fahrer einen Fuß auf das vordere Pedal stellt und entweder seinen Schwerpunkt über das Rad bringt oder das Rad nach vorn bewegt. Der Fahrer beginnt direkt einbeinig mit ausgestrecktem Bein zu Pedeln.	3.1
303 e	back mount to ww	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Aufsteigen auf das Einrad von vorn, indem der Fahrer einen Fuß auf das vordere Pedal stellt und entweder seinen Schwerpunkt über das Rad bringt oder das Rad nach vorn bewegt. Der zweite Fuß wird direkt auf den Reifen gestellt und der Fahrer beginnt Wheel Walk zu fahren.	2.7
303 f	back mount to ww 1ft	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Aufsteigen auf das Einrad von vorn, indem der Fahrer einen Fuß auf das vordere Pedal stellt und entweder seinen Schwerpunkt über das Rad bringt oder das Rad nach vorn bewegt. Der zweite Fuß wird direkt auf den Reifen gestellt und der Fahrer beginnt einbeinig Wheel Walk zu fahren.	3.2
303 g	back mount to ww 1ft ext	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Aufsteigen auf das Einrad von vorn, indem der Fahrer einen Fuß auf das vordere Pedal stellt und entweder seinen Schwerpunkt über das Rad bringt oder das Rad nach vorn bewegt. Der zweite Fuß wird direkt auf den Reifen gestellt und der Fahrer beginnt einbeinig mit einem ausgestrecktem Bein Wheel Walk zu fahren.	3.5

303 h	back mount to stand up ww	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Aufsteigen auf das Einrad von vorn, indem der Fahrer einen Fuß auf das vordere Pedal stellt und entweder seinen Schwerpunkt über das Rad bringt oder das Rad nach vorn bewegt. Der zweite Fuß wird direkt auf den Reifen gestellt und der Fahrer beginnt Stand up Wheel Walk zu fahren.	4.0
304 a	mount to stomach on seat, 1 hand on seat	Mindestens eine Radumdrehung stomach on seat fahren.	Aufstieg auf das Einrad von hinten, indem der Fahrer einen Fuß auf das hinter Pedal stellt und entweder seinen Schwerpunkt über das Rad bringt oder das Rad zurück bewegt, um die Balance zu halten. Der Bauch liegt auf dem Sattel. Eine Hand hält den Sattel fest.	1.5
304 b	mount to stomach on seat	Die Hände berühren den Sattel nicht	Aufstieg auf das Einrad von hinten, indem der Fahrer einen Fuß auf das hinter Pedal stellt und entweder seinen Schwerpunkt über das Rad bringt oder das Rad zurück bewegt, um die Balance zu halten. Der Bauch liegt auf dem Sattel.	2.0
304 c	mount to seat in front, touching body	eine Hand	Aufstieg auf das Einrad von hinten, indem der Fahrer einen Fuß auf das hinter Pedal stellt und entweder seinen Schwerpunkt über das Rad bringt oder das Rad zurück bewegt, um die Balance zu halten. Der Sattel wird vor dem Körper gehalten. Der Sattel und die Hand die ihn hält dürfen den Körper berühren.	2.0
304 d	mount to seat in front	Der Sattel berührt den Körper nicht	Aufstieg auf das Einrad von hinten, indem der Fahrer einen Fuß auf das hinter Pedal stellt und entweder seinen Schwerpunkt über das Rad bringt oder das Rad zurück bewegt, um die Balance zu halten. Der Sattel wird vor dem Körper gehalten. Der Sattel und die Hand die ihn hält dürfen den Körper nicht berühren.	2.4
305 a	side mount		Aufsteigen auf das Einrad von der Seite, indem, von links kommend, der linke Fuß auf die linke Pedale gestellt wird (gilt von rechts kommend umgekehrt) und das ander Bein vor dem Sattel vorbei geschwungen und nach dem hinsetzen auch der zweite Fuß auf das Pedal gesetzt wird.	1.8
305 b	side mount leg around		Aufsteigen auf das Einrad von der Seite, indem, von links kommend, der linke Fuß auf die linke Pedale gestellt wird (gilt von rechts kommend umgekehrt) und das ander Bein vor dem Sattel vorbei geschwungen wird. Der zweite Fuß umrundet den Sattel ein mal koplett und wird nach dem hinsetzen auf die Pedale gesetzt.	3.4
305 c	side mount leg around twice		Aufsteigen auf das Einrad von der Seite, indem, von links kommend, der linke Fuß auf die linke Pedale gestellt wird (gilt von rechts kommend umgekehrt) und das ander Bein vor dem Sattel vorbei geschwungen wird. Der zweite Fuß umrundet den Sattel zwei mal koplett und wird nach dem hinsetzen auf die Pedale gesetzt.	4.9
305 d	side mount from on wheel		Der Fahrer steigt auf, indem er das Einrad hin legt, eine Pedale berührt den Boden, eine Hand hält den Sattel und der entsprechende Fuß ist auf dem Fahrer zugewanten Pedale. Der zweite Fuß ist auf der Reifenkante. Man hebt das Einrad an und schwingt den zweiten Fuß vorne um den Sattel auf das zweite Pedal. Kein Fuß darf den Boden berühren.	2.5
305 e	side mount from on wheel leg around		Der Fahrer steigt auf, indem er das Einrad hin legt, eine Pedale berührt den Boden, eine Hand hält den Sattel und der entsprechende Fuß ist auf dem Fahrer zugewanten Pedale. Der zweite Fuß ist auf der Reifenkante. Man hebt das Einrad an und schwingt den zweiten Fuß vorne um den Sattel auf das zweite Pedal. Der Fuß muss den Sattel einmal komplett umkreisen. Kein Fuß darf den Boden berühren.	4.1
306 a	side mount reverse		Aufsteigen auf das Einrad von der Seite, indem, von links kommend, der linke Fuß auf die linke Pedale gestellt wird (gilt von rechts kommend umgekehrt) und das ander Bein hinter dem Sattel vorbei geschwungen und nach dem hinsetzen auch der zweite Fuß auf das Pedal gesetzt wird.	1.8
306 b	side mount reverse leg around		Aufsteigen auf das Einrad von der Seite, indem, von links kommend, der linke Fuß auf die linke Pedale gestellt wird (gilt von rechts kommend umgekehrt) und das ander Bein hinter dem Sattel vorbei geschwungen. Der zweite Fuß umrudet den Sattel ein mal komplett und wird nach dem hinsetzen auf das Pedal gesetzt.	3.4
306 c	side mount reverse leg around twice		Aufsteigen auf das Einrad von der Seite, indem, von links kommend, der linke Fuß auf die linke Pedale gestellt wird (gilt von rechts kommend umgekehrt) und das ander Bein hinter dem Sattel vorbei geschwungen wird. Der zweite Fuß umrundet den Sattel zwei mal koplett und wird nach dem hinsetzen auf die Pedale gesetzt.	4.9
306 d	side mount reverse from on wheel		Der Fahrer steigt auf, indem er das Einrad hin legt, eine Pedale berührt den Boden, eine Hand hält den Sattel und der entsprechende Fuß ist auf dem Fahrer zugewanten Pedale. Der zweite Fuß ist auf der Reifenkante. Man hebt das Einrad an und schwingt den zweiten Fuß hinten um den Sattel auf das zweite Pedal. Kein Fuß darf den Boden berühren.	2.5
306 e	side mount reverse from on wheel leg around		Der Fahrer steigt auf, indem er das Einrad hin legt, eine Pedale berührt den Boden, eine Hand hält den Sattel und der entsprechende Fuß ist auf dem Fahrer zugewanten Pedale. Der	4.1

			zweite Fuß ist auf der Reifenkante. Man hebt das Einrad an und schwingt den zweiten Fuß hinten um den Sattel auf das zweite Pedal. Der Fuß muss den Sattel einmal komplett umkreisen. Kein Fuß darf den Boden berühren.	
307 a	jump mount		Aufstieg auf das Einrad von hinten durch einen Sprung auf die horizontal stehenden Pedale. Beide Füße berühren gleichzeitig die Pedale.	2.2
307 b	free jump mount		Aufstieg auf das Einrad von hinten durch einen Sprung auf die horizontal stehenden Pedale. Beide Füße berühren gleichzeitig die Pedale. Der Sattel muss losgelassen werden bevor die Füße den Boden verlassen.	2.7
307 c	jump mount to seat in front	Mindestens eine Radumdrehung seat out fahren.	Aufstieg auf das Einrad von hinten durch einen Sprung auf die horizontal stehenden Pedale. Beide Füße berühren gleichzeitig die Pedale. Bei der Landung wird der Sattel vor dem Körper gehalten und darf den Körper nicht berühren.	2.5
307 d	jump mount to seat in back	Mindestens eine Radumdrehung seat out fahren.	Aufstieg auf das Einrad von hinten durch einen Sprung auf die horizontal stehenden Pedale. Beide Füße berühren gleichzeitig die Pedale. Bei der Landung wird der Sattel hinter dem Körper gehalten und darf den Körper nicht berühren.	2.7
307 e	jump mount to ww	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Aufstieg auf das Einrad von hinten durch einen Sprung in Radlauf Position. Beide Füße werden auf dem Reifen aufgesetzt.	2.9
307 f	jump mount from on wheel		Das Einrad liegt auf der Seite. Der Fahrer steht auf der Reifenseite, kein Fuß berührt den Boden, dann hochspringen den Sattel in Position bringen und auf dem Sattel und den Pedalen landen.	2.9
307 g	180 unispin jump mount		Aufstieg auf das Einrad von hinten durch einen Sprung auf die horizontal stehenden Pedale. Der Fahrer oder das Einrad drehen sich um 180° nachdem er den Boden verlassen hat aber bevor er auf dem Einrad landet.	2.8
307 h	360 unispin jump mount		Aufstieg auf das Einrad von hinten durch einen Sprung auf die horizontal stehenden Pedale. Der Fahrer oder das Einrad drehen sich um 360° nachdem er den Boden verlassen hat aber bevor er auf dem Einrad landet.	3.0
307 i	turn around jump mount		Aufstieg auf das Einrad von hinten durch einen Sprung auf die horizontal stehenden Pedale. Der Fahrer dreht sich um 180° nachdem er den Boden verlassen hat aber bevor er auf dem Einrad landet.	3.0
307 j	jump mount to stand up ww	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Aufstieg auf das Einrad von hinten durch einen Sprung über den Sattel in Stand up Wheel walk Position. Beide Füße werden auf dem Reifen aufgesetzt.	3.8
307 k	free jump mount to seat drag in front	Mindestens eine Radumdrehung drag seat in front fahren.	Aufstieg auf das Einrad, das auf dem Boden in Drag Seat Position liegt. Der Sattel liegt vor dem Rad auf dem Boden und das Rad wird mit dem Beinen in einer aufrechten Position gehalten. Nach dem Absprung landet der Fahrer auf beiden Pedalen gleichzeitig in Seat drag in front.	4.2
307 l	jump mount to seat drag in front	Mindestens eine Radumdrehung drag seat in front fahren.	Aufstieg auf das Einrad von hinten durch einen Sprung auf die horizontal stehenden Pedale. Der Sattel liegt vor dem Rad auf dem Boden. Das Rad wird mit den Beinen senkrecht gehalten bevor man abspringt.	4.6
307 m	jump mount to seat drag in back, holding wheel	Mindestens eine Radumdrehung drag seat in back fahren.	Aufstieg auf das Einrad von hinten durch einen Sprung auf die horizontal stehenden Pedale. Der Sattel liegt hinter dem Rad auf dem Boden. Das Rad wird mit den Beinen senkrecht gehalten bevor man abspringt.	4.1
307 n	jump mount to seat drag in back, feet holding seat	Mindestens eine Radumdrehung drag seat in back fahren.	Aufstieg auf das Einrad von hinten durch einen Sprung auf die horizontal stehenden Pedale. Der Sattel liegt hinter dem Rad auf dem Boden. Das Rad wird mit den Füßen am Sattel senkrecht gehalten bevor man abspringt.	4.8
308 a	side jump mount		Aufstieg auf das Einrad von der Seite durch einen Sprung, wobei beide Füße gleichzeitig die Pedale berühren müssen.	2.5
308 b	free side jump mount		Aufstieg auf das Einrad von der Seite durch einen Sprung, wobei beide Füße gleichzeitig die Pedale berühren müssen. Vom Zeitpunkt des Absprunges an darf das Einrad nicht mehr festgehalten werden.	3.0

308 c	side jump mount to seat on side		Aufstieg auf das Einrad von der Seite durch einen Sprung, wobei beide Füße gleichzeitig die Pedale berühren müssen. Ein Fuß wird vor dem Sattel her geführt. Bei der Landung bleibt der Sattel an der Seite des Körpers.	3.1
308 d	side jump mount to ww	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Aufstieg auf das Einrad von der Seite durch einen Sprung, wobei beide Füße auf dem Reifen landen ohne die Pedalen zu berühren. Der Fahrer geht direkt in den Wheel Walk.	3.8
308 e	side jump mount to ww 1ft	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Aufstieg auf das Einrad von der Seite durch einen Sprung, wobei ein Fuß auf dem Reifen landet ohne die Pedalen zu berühren. Der Fahrer geht direkt in den Einbein-Radlauf.	3.9
308 f	side jump mount to ww 1ft ext	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Aufstieg auf das Einrad von der Seite durch einen Sprung, wobei ein Fuß auf dem Reifen landet ohne die Pedalen zu berühren. Das zweite Bein wird ausgestreckt gehalten. Der Fahrer geht direkt in den Einbein-Radlauf mit ausgestrecktem Bein.	4.1
308 g	180 unispin side jump mount		Aufstieg auf das Einrad von der Seite durch einen Sprung auf die horizontal stehenden Pedale. Das Einrad drehen sich um 180° nachdem der Fahrer den Boden verlassen hat aber bevor er auf dem Einrad landet.	3.8
308 h	360 unispin side jump mount		Aufstieg auf das Einrad von der Seite durch einen Sprung auf die horizontal stehenden Pedale. Das Einrad drehen sich um 360° nachdem der Fahrer den Boden verlassen hat aber bevor er auf dem Einrad landet.	5.2
308 i	rolling side jump mount to gliding	Mindestens eine Radumdrehung gliding fahren	Auf das Einrad aufsteigen während man es vorwärts schiebt, indem man beide Füße an einer Seite des Sattels vorbei führt und direkt anfängt zu Gliden.	4.3
309 a	spin mount 360	nicht weniger	Aufstieg auf das Einrad, das Einrad und der Fahrer drehen dabei ohne zu pausieren oder zu Pendeln um 360°.	2.4
309 b	spin mount 720	nicht weniger	Aufstieg auf das Einrad, das Einrad und der Fahrer drehen dabei ohne zu pausieren oder zu Pendeln um 720°.	3.4
310 a	kick up mount, 1 hand on seat		Aufstieg auf das am Boden liegende Einrad, indem ein Fuß auf das entsprechende Pedal gesetzt wird und der andere Fuß den Sattel anhebt und in Position bringt. Eine Hand darf den Sattel berühren.	2.8
310 b	kick up		Aufstieg auf das am Boden liegende Einrad, indem ein Fuß auf das entsprechende Pedal gesetzt wird und der andere Fuß den Sattel anhebt und in Position bringt. Keine Hand darf den Sattel berühren bevor der zweite Fuß auf dem entsprechendem Pedal steht.	3.2
310 c	kick up to ww	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Aufstieg auf das am Boden liegende Einrad, indem ein Fuß auf das entsprechende Pedal gesetzt wird und der andere Fuß den Sattel anhebt und in Position bringt. Der zweite Fuß wird auf den Reifen gesetzt und der Fahrer geht sofort in Radlauf über.	3.4
310 d	kick up mount to ww 1ft	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Aufstieg auf das am Boden liegende Einrad, indem ein Fuß auf das entsprechende Pedal gesetzt wird und der andere Fuß den Sattel anhebt und in Position bringt. Der zweite Fuß wird auf den Reifen gesetzt und der Fahrer geht sofort in einbeinig Radlauf über.	3.6
310 e	kick up mount to ww 1ft ext	Mindestens eine Radumdrehung Wheel Walk fahren.	Aufstieg auf das am Boden liegende Einrad, indem ein Fuß auf das entsprechende Pedal gesetzt wird und der andere Fuß den Sattel anhebt und in Position bringt. Der zweite Fuß wird auf den Reifen gesetzt und der Fahrer geht sofort in einbeinig Radlauf mit ausgestrecktem Bein über.	3.8
311 a	pick up		Aufstieg auf das Einrad von hinten (Rad aufrecht und Sattel am Boden), indem der Fahrer auf die Pedale springt, den Sattel aufhebt und sich auf den Sattel setzt.	3.2
312 a	swing up mount		Aufstieg auf das Einrad von hinten, (Rad aufrecht und Sattel vor dem Rad am Boden), indem ein Fuß auf das entsprechende Pedal gestellt wird. Der Sattel wird mit dem zweiten Fuß angehoben und vor dem Körper mit einer Hand gefangen bevor der zweite Fuß auf die Pedale gestellt wird. Pendel oder springe mit dem Sattel nach vorn gehalten.	3.2
312 b	swing up mount, frh		Aufstieg auf das Einrad von der Seite, (Rad aufrecht und Sattel hinter dem Rad am Boden), indem ein Fuß auf das entsprechende Pedal gestellt wird. Der Sattel wird mit dem zweiten Fuß auf der Selben Seite des Einrades angehoben. Dieses Bein schwingt hinten um den Sattel bevor man ins fahren übergeht, ohne das eine Hand den Sattel berührt.	4.0
313 a	push up mount		Aufsteigen auf das Einrad indem der Fahrer mit dem Gesicht zum Boden auf dem Boden liegt. Das Einrad ist in Fahrtposition, allerdings berührt der Sattel und das Rad den Boden. Der Fahrer drückt sich nur mit seinen Händen nach oben, die Füße dürfen die Pedalen nicht verlassen, in Fahrtposition.	3.8

7 CONVENTION VERANTWORTLICHE

Die Convention Verantwortlichen stellen die Durchführung der Wettkämpfe sicher. Alle Aufgaben die im Folgenden genauer dargestellt werden müssen wahrgenommen werden um die Durchführung der Wettkämpfe sicher zu stellen. Für jede der aufgeführten Tätigkeiten muss eine konkrete Person verantwortlich sein um der Veranstaltung eine Autoritätsstruktur zu geben. Von allen Offiziellen wird Objektivität und Unabhängigkeit erwartet.

7.1 Generelle Verantwortliche

VERANSTALTER: Dies ist eine Einzelperson oder eine Gruppe die sich verpflichtet hat eine Einrad Convention zu veranstalten und diese nach IUF Regelwerk und Richtlinien durchzuführen. Mit der Zusage eine IUF Veranstaltung durchzuführen stimmt man auch zu den Regeln und Richtlinien der IUF zu folgen soweit möglich. Sollten beim Organisieren der Räumlichkeiten, des Zeitplanes oder eines Wettbewerbes Probleme auftauchen werden der Veranstalter und die IUF zusammen an der Lösung dieser Probleme arbeiten. Im Allgemeinen hat der Veranstalter die letzte Entscheidung darüber was auf dieser Veranstaltung passiert oder eben nicht passiert. Eine Ausnahme sind die Anforderungen der IUF an die Wettkampfstätten, -inhalte und das Reglement.

IUF VORSTAND: Der IUF Vorstand vertritt die Interessen der IUF bezüglich der Anforderungen an die Veranstaltung sowohl im Hinblick auf die Wettkampfregeln als auch bezüglich des notwendigen Platzes und der Räumlichkeiten für die Wettkämpfe. Dies gilt auch für alle anderen Anforderungen die mit der Austragung einer IUF Veranstaltung einhergehen. Falls Probleme bezüglich der Einhaltung der IUF Anforderungen auftreten werden der Veranstalter und der IUF Vorstand zusammenarbeiten um Lösungen oder Kompromisse zu finden. Der Hauptteil dieser Dinge sollte wärend der frühen Planungsphase geklärt werden, wenn die Örtlichkeiten und Zeitpläne zusammengestellt werden.

IUF VERTRETER: Der optionale IUF Vertreter ist eine Person die den IUF Vorstand bei der Kommunikation mit dem Veranstalter repräsentiert. Die Kontaktperson hat im wesentlichen die gleichen Rechte wie der IUF Vorstand, muß aber dem IUF Vorstand berichten und Anweisungen von ihm entgegen nehmen.

OBERSTE WETTKAMPFLEITER: Rennleiter, Schiedsrichter, Artistikdirektor und Chefkampfrichter sind die Verantwortlichen für Rennen und artistische Wettbewerbe. Sie sind nicht autonom und müssen sich dem Veranstalter gegenüber verantworten. Es wird dringend empfohlen, nicht eine Person mit mehreren dieser Posten zu betrauen, sondern jedes Amt mit mindestens einer Person zu besetzen.

7.2 Verantwortliche für Rennen

RENNLEITER: Der Rennleiter ist dafür verantwortlich, vor Beginn der Veranstaltung zu überprüfen, ob alle benötigten Materialen, Formulare, Personen, die Ton Anlage vorhanden sind und sonstige Anforderungen berücksichtigt wurden. Idealerweise ist der Rennleiter ein Mitglied der Veranstaltungs Kommitees oder hat zumindest freien Zugang zu den Örtlichkeiten. Der Rennleiter ist verantwortlich für die Logistik, das Material und die Zeitplanung aller Rennwettbewerbe soweit nicht anders festgelegt.

SCHIEDSRICHTER: Der Schiedsrichter leitet die Rennen. Er fällt die endgültigen Entscheidungen bezüglich der Rennwettbewerbe. Er kümmert sich um alle Proteste. Er stellt sicher, dass die Rennstrecke bereit und die Verantwortlichen geschult sind. Er arbeitet innerhalb des vom Rennleiter geschaffenen Rahmens, um die Wettkämpfe durchzuführen. Der Schiedsrichter soll sehr große Erfahrung in allen Aspekten von Einradrennen haben, und er muss vor allem objektiv sein. Er darf weder lokale noch auswärtige Fahrer bevorteilen. Es können unterschiedliche Schiedsrichter für verschiedene Anlagen oder Renndisziplinen bestimmt werden.

HELFER: Er weist den Fahrern die Bahnen zu und überprüft den ordnungsgemäßen Zustand der Räder und der Sicherheitsausrüstung.

STARTER: Er startet die Rennen, erklärt die Rennregeln und ruft die Fahrer bei einem Fehlstart zurück. Auch er prüft ob die Fahrer mit ordnungsgemäßen Einrädern und Sicherheitsausrüstung starten.

LINIENRICHTER: Assistiert den Zeitnehmern bei der Beobachtung des Zieleinlaufes und achtet auf Abstiege und Stürze an der Ziellinie.

ZEITNEHMER: Der Zeitnehmer misst die Zeiten der Fahrer beim Zieleinlauf und achtet auf Abstiege und Stürze an der Ziellinie. Zur Messung des Erstplatzierten können zwei Zeitnehmer eingesetzt werden, wobei dann der Durchschnitt der gemessenen Zeiten gewertet wird.

SCHRIFTFÜHRER: Er protokolliert Platzierung und Zeit jeden Fahrers im Anschluss an ein Rennen. Fahrer dürfen den Zielbereich nicht verlassen, bevor der Schriftführer ihre Startnummern und alle sonstigen Informationen erhalten hat.

BOTE: Ein allgemeiner Helfer, der die Rennformulare zwischen Start- und Ziellinie, sowie zwischen Protokollführer und Stadionsprecher transportiert.

PROTOKOLLFÜHRER: Er verarbeitet die Ergebnislisten aller Rennen, addiert Punkte und bereitet die Daten für die Veröffentlichung vor.

ERGEBNISAUSHÄNGER: Er hängt die Rennprotokolle und Ergebnislisten öffentlich aus und notiert den Zeitpunkt des Aushangs.

STADIONSPRECHER: Er bedient die Lautsprecheranlage, verliest die Ergebnisse der Rennen, und ruft die Fahrer der nächsten Rennen zum Start.

OBSTACLE PARCOURS und LANGSAMRENNEN AUSRICHTER: Sie führen diese beiden Wettbewerbe an einer Stelle außerhalb der Rennstrecke durch. Dabei nehmen sie praktisch alle oben beschriebenen Aufgaben für den jeweiligen Wettkampf wahr.

7.3 Verantwortliche für die Artistik

ARTISTIKDIREKTOR: Er ist der Leiter des Organisationskomitees für die Artistik Wettbewerbe. Die Aufgaben des Artistik Direktors beginnen lange vor der Veranstaltung. Er muss die Ausstattung der Sporthallen (bzw. der Auftritts flächen) organisieren und die anderen Verantwortlichen für die Artistik Wettbewerbe auswählen. Zusammen mit dem Veranstalter legt der Artistik Direktor die Abläufe, die Verwaltung und die Methoden fest, nach denen die Veranstaltung durchgeführt wird. Der Artistik Direktor ist zusammen mit dem Chefkampfrichter dafür verantwortlich, dass der Zeitplan eingehalten wird. Er beantwortet alle Fragen, die sich nicht auf Regeln und Beurteilung von Fahrern beziehen. Der Artistik Direktor trifft die endgültige Entscheidung bei allen Fragen zum Artistik Wettkampf, außer bezüglich Regeln und Ergebnisse**.**

CHEFKAMPFRICHTER: Der Chefkampfrichter sollte ebenso wie der Schiedsrichter sehr große Erfahrung haben und muss unbedingt unparteiisch sein und weder lokale noch auswärtige Fahrer bevorteilen. Der Chefkampfrichter muss ausgesprochen vertraut mit allen Aufgaben der Verantwortlichen für die Artistik und den sonstigen Aspekten der Artistik Regeln sein. Der Chefkampfrichter beaufsichtigt alles, kümmert sich um Proteste und beantwortet alle Fragen bezüglich Regeln und Beurteilungen. Er ist verantwortlich dafür, dass alle Verantwortlichen für die Artistik ausgebildet und bereit sind, und dass die Austragungsflächen für die Artistik Wettbewerbe korrekt ausgemessen sind und entsprechende Markierungen auf dem Boden angebracht sind. Er ist weiterhin für die Korrektheit aller Ergebnislisten und Berechnungen verantwortlich.

ZEITNEHMER: Er misst die Zeit aller Küren und zeigt durch ein akustisches Signal deren Ende an.

SCHIEDSRICHTER: Er beurteilt die Auftritte. Die verschiedenen artistischen Bereiche erfordern unterschiedliche Beurteilungsmethoden, so dass es erforderlich sein kann, unterschiedliche Schiedsrichter einzusetzen. Alle Schiedsrichter müssen absolut unparteiisch und mit den Regeln und Beurteilungskriterien vertraut sein..

SCHRIFTFÜHRER: Er bearbeitet alle Beurteilungsformulare und füllt die Ergebnislisten und sonstigen Formulare aus.

BOTE: Ein allgemeiner Helfer, der Formulare und sonstige Informationen transportiert.

STADIONSPRECHER: Er bedient die Tonanlage zusammen mit dem DJ, kündigt die nächsten Fahrer an und verliest die Ergebnisse des Wettkampfs. Er kann außerdem zwischen den einzelnen Küren als Kommentator fungieren.

DJ: Er bedient die Tonanlage, spielt die Musik zu den einzelnen Küren ein und kümmert sich um die Musikmedien der Fahrer sowie spezielle Anforderungen.

ANSPRECHPARTNER FÜR DIE FAHRER: Er kontaktiert die Fahrer vor ihrem Wettkampf, legt die Auftritts Reihenfolge fest und stellt sicher, dass die Musik der Fahrer ist entsprechend vorbereitet und beschriftet.

BÜHNENHELFER: Er hilft den Fahrern mit dem Auf- und Abbau und der Reinigung der Auftrittsfläche.

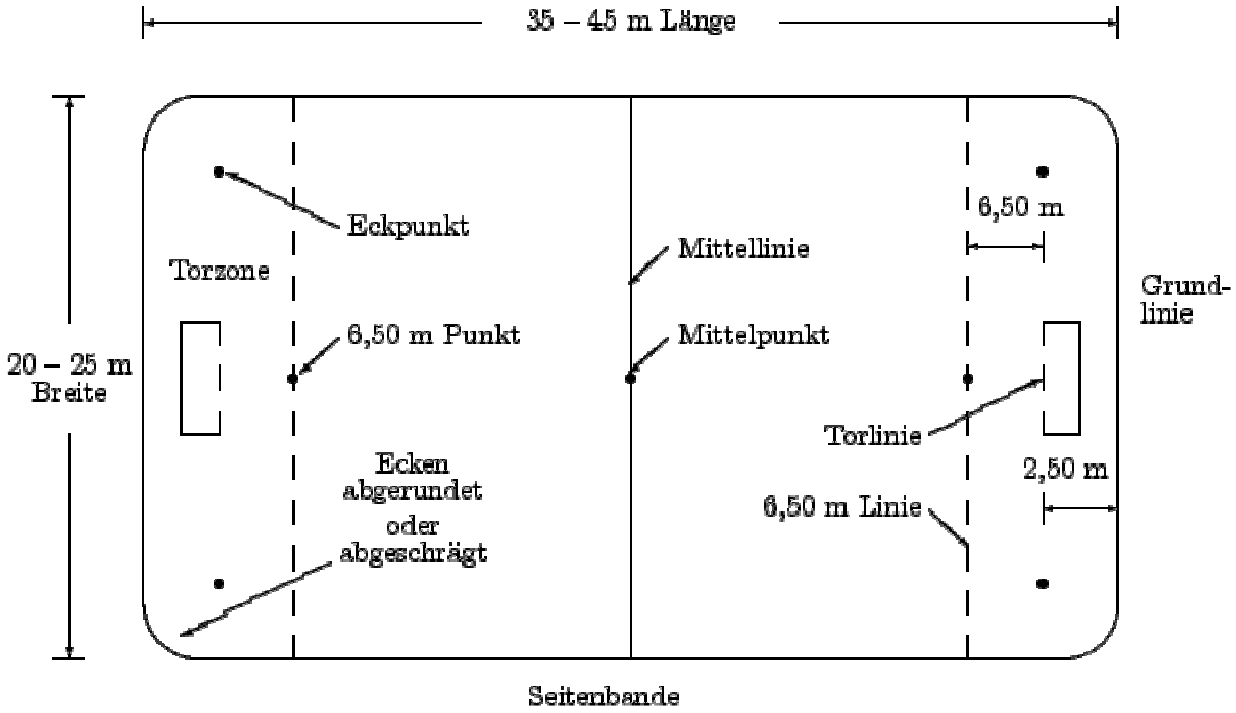
ERGEBNISAUSHÄNGER: Hängt die Ergebnisse der Artistik Wettbewerbe öffentlich aus und notiert die Zeit des Aushangs.

8 EINRADHOCKEY

Die Sicherheit der Spieler und Zuschauer verdient hohe Aufmerksamkeit. Daher müssen die Sicherheitsregeln streng beachtet werden und das Material muss in gutem Zustand sein. Diese Regeln können nicht jede Situation abdecken. Die Teams müssen sich vor dem Spiel auf einen Spielraum bei der Regelauslegung einigen. Auf die unterschiedlichen Voraussetzungen der Spieler und Räumlichkeiten muss Rücksicht genommen werden. Fairness von allen Beteiligten wird vorausgesetzt.

8.1 Spielfeld

8.1.1 Größe



Das Feld hat eine Länge von 35-45 m und eine Breite von 20-25 m. Es wird von einer Bande umgeben. Die Ecken sind abgerundet oder abgeschrägt.

8.1.2 Tore

Die Torpfosten sind 2,50 m von den Enden des Spielfeldes (Grundlinie) entfernt, so dass sie von den Spielern umfahren werden können. Ihre lichte Höhe ist 1,20 m und ihre lichte Breite 1,80 m. Die Tore müssen so beschaffen sein, dass der Ball nicht von hinten oder von der Seite hineingelangen kann. Die Tore dürfen keine scharfen, spitzen oder überstehenden Teile haben.

8.1.3 Markierungen

Die Mittellinie unterteilt das Feld in zwei gleiche Spielhälften, und der Mittelpunkt ist in der Mitte der Mittellinie. Vor jedem Tor ist im Abstand von 6,50 m ein Punkt. Die Torlinie verbindet die Torpfosten auf dem Spielfeld. Einen Meter von den Seitenbanden entfernt befinden sich auf beiden Seiten der verlängerten Torlinie die Eckpunkte. Die 6,50 m Linien sind parallel zu den Torlinien und gehen durch die 6,50 m Punkte. Die Torzonen sind die Flächen zwischen den 6,50 m Linien und den Grundlinien.

8.2 Teams

8.2.1 Anzahl der Spieler

Ein Team besteht aus 5 Spielern (plus Auswechselspieler). Das Auswechseln eines Spielers ist jederzeit möglich. Es ist nicht nötig, dies dem Schiedsrichter mitzuteilen. Der neue Spieler muss das Feld dort betreten, wo der andere es verlässt. Jeder Spieler kann zu jeder Zeit Torwart sein. Der Torwart hat keine besonderen Rechte. Um an einem Spiel teilnehmen zu dürfen, muss ein Team mindestens 3 Spieler haben.

8.2.2 Bekleidung

Schuhe müssen getragen werden. Alle Spieler eines Teams müssen Trikots in der gleichen Farbe tragen. Die Farbe muss sich von der des Gegners deutlich unterscheiden. Bei Turnieren oder anderen großen Veranstaltungen sollte jedes Team zwei verschiedenfarbige Trikotsätze zur Verfügung haben. Vorschläge für bequeme und sichere Kleidung:

- Radhose und Knieschoner, oder lange Hose
- Handschuhe

- kurze Schnürriemen, oder Riemen eingesteckt
- Helm und Zahnschutz
- definitiv kein Schmuck (Uhren, Ketten, Ohrringe)

8.3 Ausrüstung

8.3.1 Einräder

Die maximale Radgröße ist 618 mm (24 Zoll). Die Einräder dürfen keine scharfen oder hervorstehenden Teile haben, die zu Verletzungen führen könnten. Hiermit sind insbesondere Schnellspanner Hebel und Schrauben gemeint. Die Pedale müssen aus Kunststoff oder Gummi sein.

8.3.2 Schläger

Alle für Eishockey zugelassenen Schläger (außer Torwartschläger) können verwendet werden. Angebrochene oder gesplitterte Schläger müssen vor dem Spiel mit Klebeband umwickelt oder repariert werden. Ein Gummipuffer am oberen Ende des Schlägers wird empfohlen.

8.3.3 Ball

Es wird ein "toter" Tennisball benutzt, der nach dem Aufprall auf Beton 30 % bis 50 % der ursprünglichen Höhe erreicht. Alternativ kann ein Straßenhockeyball benutzt werden. Wenn sich die gegnerischen Teams nicht auf einen Ball einigen können, entscheidet die ausrichtende Organisation. Die gewählte Ballart muss frühzeitig vor dem Wettbewerb angekündigt werden und in allen teilnehmenden Ländern erhältlich sein.

8.4 Strafen

Bei jeder Regelwidrigkeit muss der Schiedsrichter eine Strafe verhangen, es sei denn, er entscheidet, das Spiel nicht zu unterbrechen (Vorteil).

8.4.1 Freistoß

Der Freistoß ist die Standardstrafe für alle Regelwidrigkeiten. Er wird immer angewendet, außer in den Fällen, die in den Abschnitten 8.4.2-8.4.4 explizit erwähnt werden. Der Freistoß wird an der Stelle ausgeführt, wo die Regelwidrigkeit begangen wurde. Ausnahmen: Wenn ein Team einen Freistoß in der gegnerischen Torzone bekommt, wird der Freistoß vom nächstgelegenen Eckpunkt ausgeführt (Eckstoß). Wenn ein Team einen Freistoß in der eigenen Torzone bekommt, wird der Freistoß 1 m vor der Torlinie ausgeführt (Torabstoß). Der Freistoß ist indirekt. Der ausführende Spieler darf den Ball beim Freistoß nur einmal berühren. Danach muss ein anderer Spieler den Ball berühren. Gegnerische Spieler müssen mit Einrad und Schläger einen Mindestabstand von 2 m zum Ball einhalten.

8.4.2 6.5 m

Wird durch eine Regelwidrigkeit eine direkte Torchance verhindert, so wird ein 6,50 m gegeben. Das gilt auch für Fouls außerhalb der Torzone. Der Ball wird auf den 6,50 m Punkt gelegt. Ein Spieler des verteidigenden Teams geht in das Tor. Sein Rad muss in einer Entfernung von höchstens 50 cm von der Torlinie den Boden berühren. Das andere Team bestimmt einen Spieler, der den 6,50 m ausführt. Alle anderen Spieler müssen die Torzone verlassen. Nach Anpfiff des Schiedsrichters muss der Torwart frei auf seinem Einrad sein und darf sich nicht am Tor festhalten. Der Angreifer hat 3 Sekunden für einen Schuss. Ist der Torschuss erfolglos, geht das Spiel weiter, sobald der Ball den Torpfosten berührt, der Torwart den Ball berührt oder der Ball die verlängerte Torlinie überquert.

8.4.3 Straftor

Wenn das verteidigende Team durch illegales Spielen des Balles ein Tor verhindert, und wenn, in der Meinung des Schiedsrichters, der Ball direkt auf das Tor zuging und definitiv in das Tor gegangen wäre, wenn kein Spieler ihn berührt hätte, kann ein Straftor vergeben werden. In diesem Fall bekommt das angreifende Team ein Tor zugesprochen. Wenn irgendwelche Zweifel darüber bestehen, ob der Ball ins Tor gegangen wäre, muss ein 6,50 m (siehe 8.4.2) gegeben werden.

8.4.4 Bully

Immer wenn das Spiel ohne Strafe für eines der Teams wieder aufgenommen werden muss, geschieht dies durch einen Bully. Für den Bully lässt der Schiedsrichter den Ball zwischen zwei gegnerischen Spielern fallen. Sobald der Ball den Boden berührt, beginnt das Spiel.

8.4.5 Feldverweis

Der Schiedsrichter kann einen Spieler für die Dauer von 2 Minuten, 5 Minuten oder für den Rest des Spieles des Feldes verweisen. Dies geschieht bei Unsportlichkeit sowie absichtlicher, gefährlicher Missachtung der Regeln. Für den vom Platz gestellten Spieler darf das Team keinen Ersatzspieler einwechseln.

8.5 Spielablauf

8.5.1 Spieldauer
Die hier aufgeführten Spieldauern beziehen sich auf reine Spielzeit. Bei Spielunterbrechungen wird die Zeit gestoppt. Es gibt 2 Halbzeiten zu je 15 Minuten, welche durch eine 5 minütige Pause getrennt sind. In der Pause werden die Seiten gewechselt. Zu Beginn jeder Halbzeit befinden sich alle Spieler in ihrer eigenen Spielfeldhälfte. Jede Halbzeit beginnt mit einem Bully am Mittelpunkt. Ist der Spielstand ausgeglichen und eine Entscheidung notwendig, geht es wie folgt weiter: 5 min Pause; Seitenwechsel; 5 min Spiel; Seitenwechsel ohne Pause; 5 min Spiel. Ist der Spielstand weiterhin ausgeglichen, wird eine Entscheidung durch Penaltyschießen herbeigeführt.

8.5.2 Penalty Shootout
Jeder der 5 aktuellen Spieler von jedem Team bekommt einen Penaltyschuss. Ist der Spielstand immer noch ausgeglichen, schießt jedes Team einen weiteren Penaltyschuss bis eine Entscheidung herbeigeführt ist.

Für den Penalty müssen alle Spieler außer dem verteidigenden Torwart die entsprechende Spielfeldhälfte verlassen. Der Torwart muss sich in der Nähe der Torlinie befinden, zumindest bis der angreifende Spieler den Ball berührt hat. Der Schiedsrichter plaziert den Ball am Mittelpunkt, und der ausführende Spieler wird nach dem Pfiff des Schiedsrichters den Ball von dort spielen und versucht, ein Tor zu erzielen. Der Ball muss in Bewegung auf die Torlinie zu gehalten werden (eine Rückwärtsbewegung ist nicht erlaubt). Sobald der Ball geschossen wurde, wird das Spiel als abgeschlossen angesehen. Aus Abprallern irgendeiner Sorte (eine Ausnahme ist, wenn der Ball erst am Pfosten abprallt, dann am Torwart, und dann direkt ins Tor geht) kann kein Tor erzielt werden. Sobald der Ball die Torlinie überquert, wird der Schuss als komplett angesehen.

8.5.3 Einradfahren
Der Spieler muss sich frei auf dem Einrad bewegen. Er darf sich mit Hilfe seines Schlägers abstützen, aber nicht am Tor, der Wand oder ähnlichem. Es reicht nicht aus, das Tor nur schnell für die Zeit loszulassen, während der Torwart am Spiel teilnimmt. Ein kurzzeitiges Abstützen an der Wand, um einen Sturz zu vermeiden, kann toleriert werden. Fällt ein Spieler vom Einrad, darf er solange in das Spiel eingreifen, bis er den Boden berührt. Beim Wiederaufstieg muss der Spieler auf dem Sattel sitzen und beide Füße auf den Pedalen haben, bevor er am Spiel wieder teilnehmen kann. Wenn ein Spieler, der nicht auf dem Einrad fährt, ein Eigentor schießt, wird die Vorteilsregel angewendet, d.h. das Tor ist gültig.

8.5.4 Hindernis
Ein Spieler, der sich nicht auf dem Einrad befindet, darf kein Hindernis für das gegnerische Team darstellen. Der Spieler wird als Hindernis angesehen, wenn er, sein Einrad oder sein Schläger vom Ball getroffen werden, und auch wenn sich ein Gegner seinetwegen nicht frei bewegen kann. Der Spieler sollte an der Stelle wieder aufsteigen, an der er abgestiegen ist, falls notwendig aber zuerst dem Spielgeschehen ausweichen.

8.5.5 Ballkontakt
Der Ball kann mit dem Schläger, dem Einrad und dem gesamten Körper gespielt werden. Alle genannten Arten zählen als Ballberührung. Die Spieler dürfen den Ball nicht zweimal hintereinander mit dem Körper spielen. Wenn der Ball mit dem Körper gespielt wird, darf der Spieler den Ball nicht fangen oder auf andere Art halten, und der Kontakt sollte nur kurzzeitig sein. Für das Spiel mit Armen und Händen siehe auch Abschnitt 8.7.1.

8.5.6 Start und Stop
Start und Wiederaufnahme des Spiels werden immer durch den Pfiff des Schiedsrichters eingeleitet. Pfeift der Schiedsrichter während des Spiels, wird es sofort unterbrochen.

8.5.7 Spielaufnahme nach einem Tor
Nach einem Tor bekommt das Team den Ball, gegen welches das Tor gefallen ist. Zunächst müssen alle Spieler in ihre eigene Hälfte. Nach dem Pfiff des Schiedsrichters beginnt das Spiel, wenn der Ball oder ein Spieler des ballführenden Teams die Mittellinie überquert. Nach dem Überqueren der Mittellinie darf durch einen direkten Schuss ein Tor erzielt werden, d.h. ohne vorher zu einem anderen Spieler abzuspielen.

8.5.8 Ball im Aus
Wenn der Ball das Spielfeld verlässt, gibt es einen Freistoß (oder Eckstoß, abhängig davon, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat) gegen den Spieler, der den Ball zuletzt berührt hat. Ein Freistoß wird einen Meter von der Seitenbande entfernt ausgeführt.

8.5.9 Verschieben des Tores
Wenn ein Spieler das Tor verschiebt, wird das Spiel unterbrochen und das gegnerische Team erhält einen Freistoß.

8.5.10 Ball im Rad
Bleibt der Ball zwischen den Speichen eines Einrades stecken, so bekommt das gegnerische Team einen Freistoß.

8.6 Fouls

8.6.1 Allgemeines
Jeder Spieler muss sich so verhalten, dass niemand anderes gefährdet wird. Das Spiel ist körperlos, d.h. die Gegner und ihre Einräder dürfen nicht berührt werden. Die Spieler müssen darauf achten, den Gegner nicht mit dem Schläger zu treffen, besonders nach einem Schuss. Der Schläger des Gegners darf mit dem eigenen Schläger berührt werden, um den Gegner zu blocken. Dieser Kontakt darf jedoch nicht hart sein. Es ist nicht erlaubt, die Kelle des Schlägers nach unten zeigen zu lassen, um auf diese Art den gegnerischen Schläger zu verhaken. Es ist im Prinzip erlaubt, den gegnerischen Schläger anzuheben, solange dies nicht mit übertriebener Härte geschieht. Wenn der gegnerische Schläger über deren Hüfthöhe angehoben wird, wird es als übertriebene Härte angesehen.

8.6.2 Vorfahrtregeln
Um den Spielfluss zu erhalten, sollen Regelwidrigkeiten, die das Spielgeschehen nicht beeinflussen, nicht geahndet werden. Die folgenden Regeln gelten, wenn es zu einer Berührung der Spieler kommt:

- Kein Spieler darf durch Erzwingen der Vorfahrt einen anderen Spieler gefährden (z.B. an die Wand abdrängen).
- Pendelt ein Spieler auf der Stelle, oder stützt sich auf seinen Schläger, muss ihm ausgewichen werden.
- Fahren zwei Spieler nebeneinander, darf derjenige den Weg bestimmen, der in Fahrtrichtung gesehen vor dem anderen fährt. Sind die Spieler auf gleicher Höhe, hat der ballführende Vorrang.
- fahren zwei Spieler direkt oder im stumpfen Winkel aufeinander zu, hat der ballführende Vorrang.
- Fälle, die hier nicht beschrieben sind, werden durch das Ermessen des Schiedsrichters geregelt.

8.6.3 SUB (Stick Under Bike)
Hält ein Spieler seinen Schläger so, dass ein gegnerischer Spieler über oder vor den Schläger fährt, begeht er ein Foul. Dabei ist es unerheblich, ob dies mit oder ohne Absicht geschah. Je nach Situation bekommt der ge-SUB-te Spieler einen Freistoß oder einen 6,50 m zugesprochen.

8.6.4 SIB (Stick In Bike)
Gerät ein Schläger zwischen die Speichen eines gegnerischen Einrades, so begeht der Besitzer des Schlägers ein Foul. Dabei ist es unerheblich, ob dies mit oder ohne Absicht geschah. Je nach Situation bekommt der ge-SIB-te Spieler einen Freistoß oder einen 6,50 m zugesprochen.

8.6.5 Beleidigungen
Ein Spieler darf weder den Schiedsrichter noch andere Spieler beleidigen.

8.6.6 Absichtliche Fouls
Absichtliche Fouls gelten als Unsportlichkeit und werden mit einem Feldverweis von mindestens 2 Minuten geahndet.

8.7 Torschüsse

8.7.1 Torschuss mit Arm oder Hand
Ein Tor ist ungültig, wenn es mit dem Arm oder der Hand erzielt wurde. Das verteidigende Team bekommt den Ball (Torabstoß). Diese Regel gilt nicht für Eigentore.

8.7.2 Fernschuss
Ein Torschuss ist ungültig, wenn der Ball aus der eigenen Hälfte geschossen wurde und danach von keinem Spieler mehr berührt wurde. Das verteidigende Team bekommt den Ball (Torabstoß). Diese Regel gilt nicht für Eigentore.

8.7.3 Torschuss durch das Netz
Wenn der Ball außen im Netz hängen bleibt, oder wenn der Ball durch das Netz von der Seite oder von hinten durch ein Loch im Netz in das Tor gelangt, gibt es einen Freistoß gegen das Team, das den Ball zuletzt berührt hat.

8.8 Sicherheitsregeln

8.8.1 Schlägerwurf
Ein Spieler, der seinen Schläger absichtlich fallen lässt oder wirft, wird nach dem Ermessen des Schiedsrichters, jedoch mindestens mit einem Feldverweis von 2 Minuten, bestraft (8.6.6). Außerdem erhält das gegnerische Team einen 6,50 m.

8.8.2 Oberes Schlägerende
Das obere Ende des Schlägers muss ständig mit einer Hand abgedeckt sein, um Verletzungen anderer Spieler zu vermeiden.

8.8.3 Unteres Schlägerende
Das untere Ende des Schlägers muss immer unterhalb der Hüfthöhe sein, um Verletzungen anderer Spieler zu vermeiden.

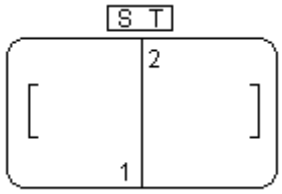
8.8.4 Übertriebene Härte
Übertriebene Härte kann zu Verletzungen führen und muss daher vermieden werden.

8.9 Schiedsrichterregeln

8.9.1 Zusammensetzung des Schiedsgerichtes

Das Schiedsgericht besteht aus:

- Erster Schiedsrichter (1)
- Zweiter Schiedsrichter (2)
- Schreiber (S)
- Zeitnehmer (Z)



8.9.2 Die Schiedsrichter

Die beiden Schiedsrichter stellen sich gegenüber an den Seitenlinien auf. Sie versuchen, in Ballnähe zu bleiben. Sie sollten nicht auf dem Einrad fahren. Die Kleidung der Schiedsrichter muss eine andere Farbe haben, als die der Spieler. Beide Schiedsrichter sind für alle Regelverstöße zuständig. Der 1. Schiedsrichter hat drei zusätzliche Aufgaben:

- Der 1. Schiedsrichter überstimmt den 2. Schiedsrichter, falls beide unterschiedlicher Meinung sind.
- Der 1. Schiedsrichter pfeift das Spiel nach jeder Unterbrechung mit einem langen Pfiff wieder an.
- Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Bully ein.

8.9.3 Der Schreiber

Der Schreiber sitzt am Schreibertisch und sorgt dafür, dass die Anzeigetafel jederzeit den aktuellen Spielstand angibt. Nach einem Tor nimmt er Blickkontakt mit dem 1. Schiedsrichter auf, um zu sehen ob dieser das Tor für gültig oder ungültig erklärt. Nach Ende des Spieles trägt der Schreiber den Endstand im Spielbericht ein.

8.9.4 Der Zeitnehmer

Der Zeitnehmer überwacht mit einer Stoppuhr die Spieldauer. Die Uhr wird bei jedem Anpfiff des Schiedsrichters gestartet und bei jedem Abpfiff gestoppt. Am Ende jeder Halbzeit stoppt der Zeitnehmer das Spiel durch einen Pfiff.

8.9.5 Vor dem Spiel

Die Schiedsrichter rufen vor dem Spiel sämtliche Spieler (einschließlich Ersatzspieler) auf dem Spielfeld zusammen. Sie überprüfen folgendes:

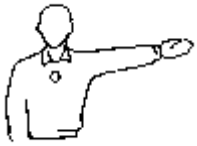
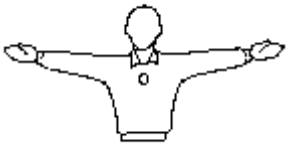
- Unterscheiden sich die Trikots der Spieler farblich deutlich voneinander?
- Haben alle Spieler Uhren und Schmuck abgelegt, woran sich andere verletzen könnten?
- Ist der Ball geeignet?
- Sind Einräder und Schläger ordnungsgemäß, d.h. ohne spitze oder herausragende Teile, an denen sich die Spieler verletzen könnten?
- Sie erklären den Spielern, wie streng sie pfeifen werden.
- Falls nötig, teilen sie den Spielern mit, wie lange das Spiel dauern wird, und ob es im Falle eines Unentschiedens eine Verlängerung geben wird.

8.9.6 Allgemeines

- Eine Spielunterbrechung erfolgt durch einen kurzen und lauten Pfiff. Wurde der Pfiff nicht von allen Spielern gehört, muss erneut gepfiffen werden. Es ist nicht möglich, das Spiel weiterlaufen zu lassen, nachdem gepfiffen wurde.
- Die Schiedsrichter sollten durch bestimmtes und ruhiges Auftreten überzeugen. Entscheidungen werden auf Anfrage erläutert, sie werden jedoch nicht mit den Spielern ausdiskutiert. In einer unklaren Situation können die Schiedsrichter die Spieler befragen, bevor sie eine endgültige Entscheidung treffen.
- Weder die Schiedsrichter noch Zeitnehmer und Schreiber dürfen sich vom Spiel ablenken lassen. Vor allem dürfen sie sich während des Spiels nicht mit den Zuschauern unterhalten.
- Wenn zwei Regelverstöße direkt hintereinander auftreten, wird nur der erste bestraft. Ausnahme: Unsportliches Verhalten sollte auch nach einer Spielunterbrechung bestraft werden.
- Nach einem Tor wartet der Schiedsrichter, bis beide Teams wieder in ihrer eigenen Hälfte und spielbereit sind. Erst dann pfeift der erste Schiedsrichter das Spiel wieder an.
- Nehmen die Spieler das Spiel wieder auf, obwohl es noch nicht angepfiffen war, wird es sofort durch zwei oder mehr schnell aufeinanderfolgende Pfiffe gestoppt.
- Zur Anwendung der Vorteilsregel macht der Schiedsrichter das normale Handzeichen für einen Freistoß und zeigt mit dem Arm in die entsprechende Richtung. Zusätzlich kann er ``Vorteil" oder ``Weiter!" rufen, aber er pfeift nicht ab. Wird kein Vorteil erreicht, wird letztendlich doch abgepfiffen, um den ursprünglichen Regelverstoß zu ahnden. Ansonsten wird das Ende des Vorteilspiels durch Beenden des Handzeichens oder durch den Ruf ``Vorteil Ende" signalisiert.
- Nach jeder Spielunterbrechung erklärt der Schiedsrichter kurz die Entscheidung. Außerdem macht er das entsprechende Handzeichen.
- Wenn zwei oder mehr Spieler stürzen und es nicht klar ist, ob ein Foul vorliegt, können die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und mit einem Bully fortsetzen. Dies verhindert, dass noch weitere Spieler in die Situation hineingezogen werden.

- Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel, wenn eine Verletzung auftritt. Nach der Unterbrechung bekommt das Team einen Freistoß, das den Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung hatte. Wenn es nicht klar ist, wer den Ball hatte, wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.

8.9.7 Handzeichen

	**"Freistoß"** Mit dem ausgestreckten Arm in die Richtung zeigen, in die das Team spielt, das den Freistoß bekommt. Dieses Handzeichen wird auch für die Vorteilsregel benutzt.
	"Bully" Beide Daumen senkrecht heben.
	"6.50 m" Mit dem Zeigefinger auf den 6,50 m Punkt zeigen.
	**"Kein Foul"** Beide Arme horizontal ausstrecken. Dieses Handzeichen wird verwendet, um anzuzeigen, dass in einer kritischen Situation kein Foul vorlag. Es wird nicht zusammen mit einem Pfiff verwendet.
	"Spielunterbrechung" Mit beiden Händen den Buchstaben ``T" formen. Das Spiel wird z.B. bei Verletzung eines Spielers oder bei Störung durch die Zuschauer unterbrochen.
	"Tor" Mit dem Arm senkrecht nach oben zeigen. Die Schiedsrichter sollten dabei darauf achten, dass das Tor vom Schreiber notiert wird. Zusätzlich kann es sinnvoll sein, wenn sie sich zur Kontrolle den Spielstand selbst auf einem Zettel notieren.
	"Kein Tor" Horizontale Bewegung der flachen Hand (Handfläche nach unten). Mit diesem Handzeichen wird ein Torschuss für ungültig erklärt. Dies ist z.B. der Fall bei einem Hand- oder Armtor, bei einem Fernschuss, wenn der Ball von außen durch das Netz ins Tor gelangt ist, oder wenn das Spiel bereits vor dem Tor abgepfiffen war. Die Schiedsrichter sollten darauf achten, dass das ungültige Tor nicht versehentlich vom Schreiber notiert wird.

	"hoher Schläger" Die geballten Fäuste direkt aneinander über den Kopf halten.
	"Feldverweis für 2 Minuten" und auch **" zweifaches Handspiel "** Zwei gespreizte Finger heben.
	"Feldverweis für 5 Minuten" Die fünf gespreizten Finger heben.

9 EINRAD-BASKETBALL

RICHTLINIEN DER INTERNATIONAL UNICYCLING FEDERATION

Bei IUF-Wettbewerben wird Einradbasketball nach den internationalen (FIBA-) Regeln für reguläre Basketballspiele durchgeführt, wobei diese Regeln mit einigen einradspezifischen Ausnahmen und Änderungen erweitert werden, welche unten aufgeführt sind. (deutschsprachige Ausgabe der FIBA-Regeln als Referenz: http://www.bbsr.de/regel/grund/index.html)

9.1 Einräder

Die maximale Radgröße ist 618mm (24"). Die Einräder dürfen keine scharfen, spitzen oder vorstehenden Teile aufweisen, welche Verletzungen verursachen könnten. Zu überprüfen sind in erster Line Schnellspanner und Schrauben. Die Pedale müssen aus Kunststoff oder Gummi sein.

9.2 Schritt- respektive Fahrregeln

Dem regulären Basketballspieler sind zwei Schritte erlaubt. Für den Einradbasketballspieler entspricht ein Schritt einer halben Radumdrehung, da jedes der pedallierenden Beine das Rad um eine halbe Radumdrehung weiter bewegt. Eine komplette Radumdrehung ist das Einrad-Äquivalent zu zwei Schritten. Weiter gilt: im Spielverlauf ist eine zusätzliche halbe Radumdrehung erlaubt, wenn der Ball direkt geworfen oder abgegeben wird. Diese halbe extra Radumdrehung entspricht dem Sprung im regulären Basketball.

9.3 Pendeln

Pendeln ist das Äquivalent zum Sternschritt im regulären Basketball und deshalb erlaubt. Twisting am Ort, wo die Pedalen auf der selben Höhe bleiben, und das Einrad hin und her bewegt wird, wird ebenfalls dem Sternschritt gleich gesetzt und ist damit zulässig. Der Einradbasketballspieler muss beim Pendeln respektive beim Twisting innerhalb eines Radius von einem Meter bleiben. Als Zentrum wird dabei der Ort angesehen, wo er das Pendeln respektive das Twisting begonnen hat.

9.4 Einradfahrender Spieler

Der Einradbasketballspieler darf den Ball nur spielen, solange er auf dem Einrad fährt, und sich dabei nirgendwo abstützt. Diese Regel gilt für Angriff, Verteidigung und auch für Sprungbälle. Als Ausnahmen zu dieser Regel gelten, dass der Einradbasketballspieler von seinem Einrad hochspringen kann für einen Korbleger, oder um einen Wurf zu blockieren Für beide Ausnahmen gilt, dass der springende Einradbasketballspieler verantwortlich ist, wo sein Einrad landet, und dass er damit kein Sicherheitsrisiko erzeugt. Falls ein anderer Spieler durch den springenden Spieler gefoult oder durch sein nun verlassenes Einrad geschlagen wird, wird dies als unsportliches Foul geahndet. Der Spieler, welcher den Ball einwirft, muss sich auf dem Einrad befinden.

9.5 Gestürzter Spieler

Falls ein Einradbasketballspieler stürzt und sein Einrad verliert, so muss er sein Einrad schnellst möglich aus dem Weg räumen, um den Spielfluss nicht zu unterbrechen. Falls dies nicht möglich ist, so muss der Spieler sein Einrad solange dort lassen, wo es gelandet ist, bis er es ohne Spielstörung wieder an sich nehmen kann. Eine Verletzung dieser Regel wird als persönliches Foul geahndet. Wenn ein gegnerischer Spieler in das am Boden liegende Rad hineinfährt und dadurch behindert wird, wird das mit einem persönlichen Foul gegen den Besitzer des am Boden liegenden Einrads geahndet. Dies auch wenn es dem Fahrer nicht möglich war das Einrad aus dem Gefahrenbereich zu entfernen wie oben beschrieben.

9.6 Vier-Sekunden-Regel

Die übliche Drei-Sekunden-Regel wird für Einradbasketball zur Vier-Sekunden-Regel.

9.7 Absichtliches Stoßen

Absichtliches Stoßen von hinten wird als unsportliches Foul angesehen. Zwei unsportliche Fouls durch denselben Spieler disqualifizieren ihn für den Rest des Spiels. Wir erwähnen diese Regel hier, weil der Schiedsrichter verstehen sollte, dass es oft zu einem Geschiebe und Stoßen kommt, weil mehr als ein Spieler zum Ball zu gelangen sucht, oder weil es im Gedränge schwierig ist die Balance auf dem Einrad zu finden. Der Schiedsrichter muss abschätzen, ob es sich um kein Foul, ein reguläres Foul oder um ein unsportliches Foul handelt, wie er es auch in einem regulären Basketballspiel tun müsste. Ein Spieler darf nicht am Spielgeschehen teilnehmen, wenn er sich nicht auf seinem Einrad befindet (siehe 9.5).

9.8 Ballberührung mit dem Einrad

Wenn das Einrad eines Spieler angeschossen wird, welcher sich korrekt auf seinem Einrad befindet, und der Ball anschließend ins Aus rollt, wird Einwurf für die gegnerische Mannschaft gepfiffen. Diese Regelverletzung wird nicht als persönliches Foul gewertet. Dies gilt jedoch nicht, wenn der Spieler sich nicht auf dem Einrad befindet. Dann wird nach Regel 9.5 ein persönliches Foul gepfiffen.

10 UNICYCLE TRIALS

10.1 Definition Of Freetrials Competitions

The object of Freetrials is to ride over obstacles. A Freetrials competition takes place on a "course" containing different obstacles called "sections". Each section is worth one point, and courses typically contain 15 – 40 or more sections.

Riders earn points by successfully riding ("cleaning") each section from start to finish. The objective is to earn as many points as possible by cleaning as many sections as possible.

At the end of a specified time period, the rider with the highest overall number of points (who has cleaned the most number of sections) is the winner.

10.2 The Course

The competition takes place within a specified time period (2+ hours depending on the number of obstacles), on a collection of 15 to >40 independent, numbered sections of any length (typically 3 m to 20 m long). Sections may include narrow beams or logs, steep climbs, rocks, etc.

The average difficulty level of sections will vary between competitions depending on the ability level of the riders participating. In all competitions, section difficulty should be evenly represented at all levels from the most beginner to the most expert riders. See Appendix 1 for more information on setting sections.

At each section are posted instructions that identify the section number, its difficulty level, and a description of the section. Section boundaries are defined by flagging tape and/or instructions that designate a start line, section boundaries, and a finish line.

10.3 Competition Time Duration

The minimum competition time duration is 2 hours. If there are more than 30 sections and there are a large number of competitors, 3+ hours is recommended. The time duration should be sufficient to allow each rider time to attempt each obstacle multiple times, if necessary.

All riders must stop riding at the end of the time limit. If a rider is mid-way through an attempt when the time limit is reached, they are allowed to finish that attempt.

The maximum amount of time allowed for each attempt on a section is two minutes. However, for extremely long sections the Event Director may increase this time limit as necessary.

10.4 Competition Categories

Competitors are divided up into different categories for the purpose of awarding prizes. Rider categories should include beginner, sport, expert and pro classes. Smaller events or expert/pro events may not contain all categories. Categories based on gender should be included if there are both male and female participants, with a minimum of 3 riders in a category.

10.5 Section Restrictions For Competition Categories

Normally, all riders of all categories are free to attempt any sections they wish, in the entire course.

In cases where there is a wide range of rider ability, or there are space or time restrictions, the Event Director may allow the Expert and Pro classes to skip the sections that were set for beginner riders. If this is the case, the Event Director should clearly mark the sections that may be skipped.

There should not be any restriction on riders attempting more difficult sections. The only exception would be in cases where the Event Director decides that a section is too dangerous to be attempted by beginner or sport level riders.

10.6 Scoring Points

Each section is worth one point, and the objective is to score points by successfully riding ("cleaning") as many sections as possible within the specified time period.

10.6.1 Definition Of “Cleaning”

Cleaning a section is defined as follows:

1. **Riding into a section.** This is defined as the moment a rider's front axle crosses over the start line.
2. **Riding through the section without "dabbing"**. Dabbing is defined as follows:
   - Allowing any part of the rider's body to touch the ground or obstacle. If loose clothing brushes against the ground or obstacle but does not influence the rider's balance, then this is acceptable (does not constitute a dab).
   - Allowing any part of the cycle except the tire, rim, spokes, crank arms, pedals, bottom bracket, bashguard or bearing housings to touch the ground.

- Riding or hopping outside the boundaries of the defined section. The axle(s) of the cycle must be within the boundaries of the section at all times, even if the rider is in the air (e.g., a rider cannot hop over a section boundary that turns a corner, even if they land back inside the section).
- Breaking the flagging tape or other markers that are delineating a section boundary. Touching or stretching the tape does not constitute a dab, as long as the axle(s) remain inside the section boundary.
- Riding a section in any way that is not consistent with the instructions outlined for that problem.

3. **Exiting the section**. A rider exits a section when their axle(s) fully cross over the finish line, or are within a defined finish area (such as a taped circle on top of a boulder). There is no requirement to exit in control. If a rider falls across the defined finish line but manages to exit without dabbing, they have cleaned the section.

10.6.2 Exceptions And Special Notes

When hooking a pedal on an obstacle, it is acceptable for a rider's heel and/or toe to initially contact the ground, as long as most of the rider's foot is still on the pedal. However, after a rider is established in position, weighting the heel or toe on the ground constitutes a dab.

It is acceptable for a rider's body to be entirely on one side of the centerline of the cycle.

Riders may attempt any problem multiple times until they succeed or decide to abandon the section. However, it is not possible to earn additional points by cleaning a section more than once, and no points are awarded if the rider does not clean the entire section.

If there is a lineup for a section, the rider must go to the end of the line after each attempt. Near the end of the competition time period, priority must be given to riders attempting a section for the first time.

10.7 Observers

Observers are responsible for judging whether a rider has successfully cleaned a section. There are several possible ways for an Event Director to organize Observers at an event:

- One Observer can be assigned to judge at each section. This is the best option but is normally not possible because there are normally more sections than Observers.
- Each Observer can be assigned to judge several sections in the nearby vicinity. In this case, it is the responsibility of the rider to ensure that an Observer is watching when they attempt a section.
- Riders can be split into groups, and one Observer is assigned to each group. This Observer would then follow the group around as they go from section to section.
- At small events, there may not be a need for Observers. Riders waiting to attempt a section may serve as Observers for the rider who is currently attempting the section. This is termed "self-judging", and it is up to the riders to ensure that scores are honestly recorded. This is the most common method for smaller competitions.

10.8 Keeping Score

10.8.1 Method 1

Method 1 is mandatory for all major competitions and is the recommended method for all other competitions.

Each rider is issued a scorecard (see example) at the beginning of the competition, and must give their card to an Observer prior to attempting a section. If the competition is self-judged, the rider attempting the section gives their card to another rider who must observe them attempt the section. If they clean the section, the observer indicates that they have completed the section by initialing or punching the box corresponding to that section. At the end of the competition, riders hand in their cards to the Event Director or to a designated person for tallying of scores.

Example scorecard:

Rider Name:	**Category:**	
Section Number	Section Number	Section Number
1	6	11
2	7	12
3	8	13
4	9	14
5	10	15

10.8.2 Method 2

This method is intended for small events, and is not appropriate for larger events. Major events such as Unicon or national meets must not use this system of scoring.

~~At small, self judged events,~~ In this method, one or two observers keep track of scores for numbered sections on a computer or paper spreadsheet such as this:

	Section

Rider	Category	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Jane Smith	Expert																	
John Anderson	Sport																	

After cleaning a section, riders must return to the Observer and tell them which section they cleaned.

~~This method of score keeping makes maximum use of resources, but depends on honesty on the part of the riders and is not efficient if the sections are very spread out. It is not recommended for major competitions.~~

10.9 Participation By The Course Setter(s)

Due to the grassroots nature of many events, the course setter(s) are allowed to compete. Although the course setter may initially be more familiar with course sections than the other riders, this should not result in an advantage because everyone is allowed multiple attempts to complete sections. However, if the Course Setter(s) chooses to also compete, they must conform to Rider Responsibility "F", and refrain from riding on the course prior to the competition, including while they are designing and building the sections.

10.10 Safety

All riders must wear appropriate safety gear, such as helmets, shin and knee protection and gloves or wristguards. Dangerous sections must not be constructed, and in particular, there should be no dangerous objects to land on if a rider falls off a high object. Artificial sections should be constructed so that they do not collapse or fall over under normal riding conditions.

If an Observer or the Event Director feels that safety is compromised by a rider attempting a section that is beyond his/her ability, they may prohibit the rider from attempting that obstacle. In cases where a fall from an obstacle could be particularly dangerous, the Event Director may also permit attempts only by Expert and/or Pro class riders.

10.11 Rider Responsibilities

A. The rider must know the rules.

B. The rider must gauge their time. No allowance will be made for riders who spend too much time at one obstacle and cannot complete the course before the end of the competition time period.

C. The rider is responsible for knowing where a section starts and ends, and which route he or she is supposed to take.

D. If two or more sections overlap, it is recommended that only one rider at a time attempt any of the overlapping sections. If two or more riders are on overlapping sections at one time, the rider who started first has the right-of-way.

E. The rider is responsible for his or her scorecard. If it becomes damaged, the rider can ask the Event Director for a new one. If it becomes lost, the rider will be issued a new card but their score will return to zero.

F. No rider may attempt any obstacle prior to the start of the competition. Ideally there should always be a separate practice area set up outside the competition area, for warming up prior to competing.

G. Intentional modification of a section by riders or spectators is prohibited. Note that kicking objects to test stability does not constitute intentional modification if an object moves. If a section is unintentionally modified or broken by a rider, they should inform the Event Director or Course Setter who will return the obstacle to its original form if possible.

10.12 Protests And Dispute Settlement

A protest can be lodged by anyone against an Observer's ruling. Protests typically arise when a bystander (another rider, or a spectator) observes a rider make an infraction that is not recorded by the Observer, or when an Observer gives the wrong penalty.

Protests must be lodged with the event director within fifteen minutes of the official results being posted. Protests must be in writing, and must note the rider, and section number and a description of the protest.

For small-scale events, the Event Director can act as the sole jury member. For larger events there should be a Jury consisting of at least three members, and they should be appointed in advance of the event. The Jury should be composed of the Event Director, the head Observer or Event Commissar if applicable, and a riders' representative. If there is no head Observer, the Event Director can appoint any person with experience in trials. Care should be taken to avoid conflict of interest and, in the event that a protest involves someone close to a Jury member, that person should be replaced for evaluation of the protest in question.

The jury will base its ruling on the input from the relevant parties, including the rider, the Observer, and the person who lodged the protest. In the evaluation of protests, the benefit of the doubt must go to the Observer. The Jury is not obliged to overrule the Observer based on testimony from witnesses. Only if all parties present at the incident agree on the facts, and the Observer accepts that he or she made an error in assigning penalties, can an Observer's decision be overturned.

10.13 Tie Breaking

A tie occurs when the competition finishes and one or more riders have completed the same number of sections.

~~12.13.1 FASTEST TIME METHOD~~

~~At the end of the competition time period, if two or more riders complete the same number of sections, the first rider to complete the sections is the winner. This requires that observers keep track of the time that riders finish sections. It is not necessary to keep track of time for the entire event. Within the last hour of competition, observers should start recording finish times for each competitor. At smaller events where it is easy to determine who are the best riders, only the times for the top riders need be recorded (e.g., the times for the riders who are most likely to tie for the top placements).~~

~~It is the responsibility of the rider to make sure that their section finish times are recorded. For example, if a rider quickly finishes all sections except one, and then spends the last hour trying to finish the last section, it is the rider's responsibility to plan ahead and make sure that their completion times were recorded for their last few sections.~~

~~If section times were not recorded,~~ The Course Setter should collaborate with the tied riders to create a new, "tiebreaker section" at an appropriate level of difficulty. This section should be relatively long and may consist of several existing sections joined together, or an entirely new section. The section should contain obstacles of increasing difficulty towards the exit location.

Each tied rider attempts this section and the winner is the person who rides the furthest without dabbing. Only one attempt is allowed. The furthest location of a rider is defined by the part of the cycle that is touching the ground (the crank, pedal, or tire), prior to dabbing. There is no requirement for the rider to be in control. For example, if a rider lands a drop onto their tire, but immediately dabs, their furthest point would be the location where their tire last touched prior to dabbing.

If more than one rider cleans the tiebreaker section, another tiebreaker should be conducted with a more difficult section.

10.14 Cycle Design Restrictions

Any cycle ~~or bike~~ may be used. There is no restriction on changing cycles during the competition.

10.15 Guidelines For Course Setters

10.15.1 Numbering And Describing Sections

Course setters should ensure that they have the following material for flagging and describing sections: flagging tape, duct tape, spray-paint, a staple gun, paper or cardboard, a felt marker, and large size Ziploc bags. Laminated cards with large letters A, B, C, etc. or 1, 2, 3, etc. are also very useful for labeling obstacles for description purposes.

Each section must be clearly numbered and designated with written instructions and/or flagging tape, and have clearly marked start and finish locations. Be especially careful to clearly define the finish so it is clear when a rider has cleaned a section.

Section instructions should include the section number and a description of the section. Assigning difficulty ratings to sections is not required. However, it is recommended that difficulty ratings be assigned to sections and listed on the rider scorecards, because it allows riders to quickly determine which obstacles they wish to attempt. See Section 10.16 for guidelines on assigning difficulty ratings.

Section instructions should include the following information:

- Start: Description of the start location
- Section: Description of the section and section boundaries
- Finish: Description of the finish location
- Sketch of the section (optional)

Using sketches is strongly recommended for international events where all riders do not speak the same language. In some cases it can replace written instructions.

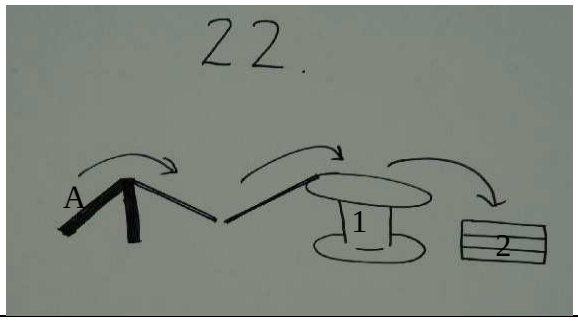
Example Instructions and Sketch:

Section 22 Difficulty: U3

Start: Between the yellow tape, onto Beam A

Section: Ride from Beam A onto Spool #1, then to Box 2.

Finish: Ride off Box 2, staying between the 2 lines of flagging tape



To make it easier to describe sections, label major obstacles with numbers and/or letters. These should be clearly visible at a distance. Plastic laminated cards with letters or numbers are good because they can be re-used at other competitions.

One good strategy is to label all boxes with numbers, and all beams with letters. This makes it much easier to include section descriptions such as "ride from Beam A to Box 6, without touching the ground.

Section instructions should not require or prohibit a rider from using certain techniques to complete a section. For example, the instructions must not prohibit the use of pedal grabs or bash guards in order to increase the challenge.

10.15.2 Section Difficulty

The range in difficulty of sections should correspond to the range in ability levels of the participants. The easiest sections should be cleanable by all participants after one or two attempts, and the harder sections should require multiple attempts by the best riders.

It is highly recommended to include one or two sections that are so difficult that they may only be cleaned by one rider, or not at all. This will help prevent ties for first place, and may also help to increase the technical standards of the sport if a rider succeeds in doing something that has never been done before.

10.15.3 Course Planning: Location And Materials

It is most important to make maximum use of available resources. Prior planning and proper site selection are essential. Expect to take at least one day to set a course for a major competition, plus time to assemble the raw building materials.

If possible, select a course location with an abundance of natural obstacles, or features that can be incorporated into human-constructed obstacles. It cannot be overstated that is much easier to make use of what is already there, rather than constructing new obstacles.

Sections may be set on natural features such as bedrock, boulders, logs, and hill slopes, and/or constructed from stacked pallets, railings, truck tires, junkyard cars, obstacles constructed from lumber, or any other material at hand. Often it is good to combine natural features with human-constructed obstacles.

It is highly recommended to also build a basic practice area to be set up outside of the competition area. This can consist of a small number of random obstacles, and is important for warm-up and to reduce the temptation to ride on the course prior to the event.

Make sure that there is plenty of extra building material (tools, screws, and raw materials) on hand to repair sections damaged during the event.

10.15.4 Course Design

Sections should differ substantially from each other and test a variety of hopping and rolling techniques. Often, it is a good idea to mentally make a list of the different techniques in trials, and design sections that test each of them separately or in combination.

The course layout is controlled mainly by the available resources. If there are abundant natural obstacles, design sections around the most obvious natural features.

For either natural or artificial sections, a good way to maximize resources is to first construct several major structures that can be used as centerpieces, or hubs, and then design sections that center around these hubs. For example, a car, spool, or large boulder could serve as a hub, surrounded by smaller structures that lead onto and over the hub in different ways.

Building centralized hubs rather than independent sections allows for high concentrations of sections on less building material. Unlike conventional bike trials, it is not a problem to design overlapping sections, although sometimes it may cause delays as riders wait for their turn. Usually a combination of hubs and independent sections is best.

It is extremely important to design sections that are durable enough that they do not break or change during the competition time period.

Overall, a course should not favor left or right handed riders, or riders with right- or left-foot-forward hopping stances. For example, the Course Setter should include sections requiring hops to both the right and to the left.

It is best to design sections that provide challenge without undue risk. Typically the best-designed sections include moves that test balance and precision, rather than moves that are difficult only because they are big. For example, rather than constructing a big, basic drop or gap between easy terrain, increase the difficulty of the takeoff or landing areas by making them smaller or off-angle. It is strongly recommended to avoid building any drops to hard, flat ground that are greater than 1.5m height.

There is no requirement that riders exit a section while in full control of their cycle. Consequently, a well-designed section should force riders to be in control in order to finish--it should not be common for riders to fall across the finish line. The easiest way to do this is to include at least 2 meters of easy ground between the last hard obstacle and the finish line.

A photo album of previously constructed sections is located at www.krisholm.com/sections.

10.15.5 Time And Space-Saving Strategies

If building material is extremely limited and there are very few participants, an alternative competitive strategy is to create an elimination round, instead of setting an entire course.

A small number of sections is set (as little as 1 section at a time), and riders attempt all sections. Any rider who cannot clean an obstacle after multiple attempts is eliminated. Then a second set of section(s) is set, and the process repeated until only one rider can clean the section(s). This option works with minimal resources but should be regarded as a last resort.

10.16 Guidelines For Assigning Difficulty Ratings To Freetrials Sections

Assigning difficulty ratings to sections is optional. However, it is helpful in that it helps riders quickly evaluate which sections they want to attempt, and it provides a way for riders to measure their skill level.

Two methods for rating section difficulty are described below. The first method is simple and will suffice for most bike and/or unicycle freetrials events. The second method (the U-system) is specific to unicycle trials and is recommended for major unicycle trials events.

The most important responsibility when assigning difficulty ratings is to be consistent. For this reason it is best to assign difficulty ratings after all sections have been built. Course setters should also try not to let their own strengths and limitations at different techniques bias their judgment of score values. This is especially important for rating sections that have similar difficulty levels but which require different skills (e.g., hopping, riding narrow beams, pedal grabs, etc.)

These difficulty ratings do not rate the level of danger. For example, Course Setters should not give a narrow beam a more difficult rating if it is high off the ground.

10.16.1 Simplified Method To Assign Difficulty Ratings

The following table is a semi-relative rating system describing 4 difficulty levels from beginner to expert/pro. It uses the same difficulty symbols as ski areas. When rating difficulty levels of sections, the section setter(s) should finish all the sections and rate them afterwards, so as to get the best sense for relative difficulty levels between sections. All symbols do not necessarily have to be used for every course (i.e. the easiest or hardest sections do not necessarily need to be green circle or double black diamond). For unicyclists, the reference U-rating is given.

Simplified Difficulty Ratings

Level	**Difficulty**	**U-levels (Unicycle only)**
Green Circle	Beginner	U0 – U1
Blue Square	Intermediate	U2 – U3
Black Diamond	Expert	U4 – U6
Double Black Diamond	Pro	U7 – U8

10.16.2 The U-System For Rating The Difficulty Of Unicycle Trials Obstacles And Sections

The U-system is an open-ended rating system that describes the difficulty of riding trials obstacles, and is based on the difficulty rating systems used for rock climbing. It can be applied to trials competitions, recreational trials riding, or very short technical sections of trail when mountain unicycling.

The U-system is different than the "Skill Levels" defined for artistic unicycling (see the Skill levels at www.unicycling.org/iuf/levels/) because it does not consider riding techniques. Instead, it rates the difficulty of an obstacle itself, irrespective of the technique used to ride it.

Two tables are provided below. Table 1 gives basic dimensions for obstacles and techniques at each U-level, and the section gives examples of familiar everyday obstacles at each level. By necessity, each obstacle is the simplest possible to describe. Also, even though the U-system rates obstacle difficulty, not the difficulty of moves, example techniques are provided to help give the rider a sense for the difficulty of these moves at different levels. Table 2 is a simple description of example types of challenges at each U-level.

Obstacles in the table below are described where:

- All hops and drops are between uniform, flat surfaces. The table measurement is the height.
- All gaps are between elevated, uniform, horizontal surfaces with vertical sides. The table measurement is the width between takeoff and landing surfaces.
- All balance beams are level, straight, and at least 3m long. The measurement is the beam width.
- "+variation" means some addition of non-uniform terrain to increase difficulty. Any non-uniform terrain will typically increase the difficulty.
- N/A means that the technique would not typically be used.
- With experience, a rider will get a "feeling" for the difficulty of other trials problems by comparing them to the reference obstacles in these tables. In this way, an unlimited number of problems can be graded for difficulty.

~~Table : Non-metric measurements (inches)~~

Table 1: Dimensions (in cm) of obstacles and techniques for different U-levels

U-Level	Hop (static, seat-in)	Hop (rolling)	Hop (rolling)	Gap (static, seat in)	Gap (static, seat out)	Gap (rolling)	Drop (static, seat in)	Drop (static, seat out)	Drop (rolling, seat in)	Drop (rolling, seat out)	Pedal Grab or Crank Grab	Riding round beam (widths)	Riding square beam (widths)
0	15	n/a	10	20	20	20	30	30	20	20	n/a	n/a	20
1	25	n/a	15	30	30	30	45	45	30	30	n/a	n/a	17.5
2	35	35	25	40	40	40	60	60	45	45	30	n/a	15
3	45	45	45	65	65	60	90	90	60	60	60	n/a	10
4	n/a	55	55	95	95	95	120	120	90	90	75	20	5
5	n/a	65	65	125	125	125	150	150	120	120	90	15	<5 + variation
6	n/a	75	75	155	155	160	180	180	150	150	> 90 + variation	7.5	<5 + variation
7	n/a	82.5	82.5	n/a	160	195	> 180+ variation	210	180	180	> 90 + variation	5	<5 + variation
8	n/a	90	90	n/a	195	210	> 180+ variation	240	> 180+ variation	> 180+ variation	> 90+ variation	<5 + variation	<5 + variation

Table 2: This is a qualitative table that describes simple examples of typical challenges at each U-Rating. The examples are mostly urban terrain because it is too complicated to describe natural obstacles.

U-Rating	**Example obstacles for each difficulty rating.**
U0	• Moderately easy terrain encountered during cross-country mountain unicycling that is possible to ride purely by rolling.
U1	• Hopping up or down a set of basic urban stairs • Riding along the edge of concrete street curbs bordered by grass.
U2	• Dropping from a bench seat to flat ground, hopping through a rooty section of gentle trail, riding along flat-topped parking lot dividers • Riding along a level 4x4 beam

U3	• Hopping over a picnic table via the seats • Hopping from the front hood of a junk car onto the roof • Riding along the wide edge of a level 2 m long 2x4 beam • Riding along a railroad track
U4	• Going directly to the top of a picnic table from the ground. • Riding along a 4 cm wide beam
U5	• Riding over a junk car, from the ground to the front hood, roof, back hood, and back to the ground. • Pedal grabbing up the side of a 90 cm diameter round log.
U6	• Pedal grabs up to a good square ledge part way up the side of a boulder, going to rubber, and then hopping directly to the top of the boulder. • Sidehop to rubber on the back railing of a park bench-style chair, then ride. • Gapping horizontally across to a round railing, then to a second one about 1m away, and then to the ground. • Pedal grabbing a fence, and then over the fence to the ground on the other side. • Doing a 180°turn on a railroad track.
U7	• Pedal grab, and then go to rubber and ride 5 m on a 3 cm wide square railing. • Mount and then ride along a 3 cm round horizontal railing for 5 m • 60 cm sidehop to rubber on a 3 cm wide square railing, then ride 5 m • Multiple gaps perpendicular to four 3 cm wide railings spaced 1m apart. • Riding along one 3 cm round railing, then gapping to another that is less than 50 cm away.
U8	• 70 cm hop to rubber, then ride along a 3 cm wide round railing • Riding uphill or around curves on 3 cm wide round railings • Multiple hops across 3 or more well-spaced round railings. • Pedal grab a 3cm wide round railing, then go to rubber and ride. • 90 cm high pedal grab, then to rubber, on a 10 cm diameter vertical pole. • Ride along a railroad track, gap to the other track, and keep riding
U9	• Harder than U8. The future.

11 IUF Könnensstufen

Diese Könnensstufen sind das Ergebnis jahrelanger Nachforschungen und Beobachtungen bei Einradfahrern aus aller Welt. Sie sollen Einradfahrer zum schrittweisen Erfolg in einem breiten Spektrum von Einradübungen hinführen. Im Gegensatz zu den Übungsbeschreibungen sind die Könnensstufen nicht an die Wettbewerbsregeln gebunden. Die Könnensstufen können Einradfahrern helfen, beim Erlernen neuer Übungen aus den Stufen eine Reihenfolge abzuleiten, und ihnen neue Ideen liefern.

VORAUSSETZUNG: Um die Prüfung für eine Könnensstufe anzutreten, muss ein Einradfahrer alle darunterliegenden Stufen bereits bewältigt haben.

ALLE ÜBUNGEN MÜSSEN AN- UND ABGEFAHREN WERDEN: Alle Fahrübungen beginnen in der Grundstellung vorwärts fahrend, im Sattel sitzend und mit beiden Füßen auf den Pedalen, außer seitwärtiges fahren (Side Ride). Alle Übungen enden vorwärts fahrend, im Sattel sitzend und mit beiden Füßen auf den Pedalen. Es müssen mindestens 3 volle Radumdrehungen gefahren werden.

HÖCHSTENS DREI FEHLER JE STUFE: Um eine Prüfung zu bestehen, müssen alle Übungen dieser Stufe gelingen. Für höchstens drei der Übungen wird ein zweiter Anlauf gewährt. Höchstens drei Fehler je Stufe sind erlaubt, aber nur ein Fehler je Übung.

ERLÄUTERUNGEN ZU DEN ÜBUNGEN: Die richtige Ausführung der Übungen ist in den STANDARD SKILL BESCHREIBUNGEN erläutert, Absatz 6.2 der IUF REGELWERKE FÜR INTERNATIONALE WETTKÄMPFE.

VARIATIONEN DER AUFSTIEGE: Ab Stufe drei muss ein Einradfahrer bei jeder weiteren Stufe einen neuen Aufstieg zusätzlich zu denen ausführen, die er bei der vorigen Stufe gezeigt hat. Die Wiederholung eines Aufstiegs mit dem anderen Bein gilt nicht als zusätzlicher Aufstieg. Einige bekannte Aufstiege können in der STANDARD SKILL BESCHREIBUNGEN gefunden werden.

ANERKENNUNG DER PRFÜFUNG: Um eine Könnensstufe formal zu erreichen, muss sich ein Einradfahrer einer Prüfung durch einen anerkannten Prüfer unterziehen. Prüfer werden von der IUF, der USA oder einem verwandten Einradverband zugelassen. Ist kein anerkannter Prüfer verfügbar, kann ein Einradfahrer auch ein Videoband einsenden an einen anerkannten Prüfer in seinem Land oder an das *IUF Skill Levels and Rules Committee*. Das Videoband muss die Ausführung aller Übungen einer Stufe fortlaufend und ohne Schnitte zeigen. Alle für eine Übung erforderlichen Kriterien müssen eindeutig erkennbar sein.

LEVEL 1

- aufsteigen ohne Hilfe
- 50 Meter fahren
- eleganter Abstieg mit dem Einrad nach vorn

LEVEL 2

- aufsteigen mit dem linken Fuß
- aufsteigen mit dem rechten Fuß
- 10 Meter fahren zwischen zwei parallelen Linien im Abstand von 30 cm
- eine Acht fahren mit Einzelkreisen kleiner als 3 Meter
- einen 15 cm hohen Absatz herunterfahren
- 90° Drehung nach links innerhalb eines Kreises von einem Meter Durchmesser
- 90°-Drehung nach rechts innerhalb eines Kreises von einem Meter Durchmesser

LEVEL 3

- drei verschiedene Aufstiege
- eine Acht fahren mit Einzelkreise kleiner als 1,5 Meter
- anhalten, eine halbe Radumdrehung rückwärts fahren, vorwärts weiterfahren
- 10 Meter fahren mit dem Bauch auf dem Sattel
- 180°-Drehung nach links innerhalb eines Kreises von einem Meter Durchmesser
- 180°-Drehung nach rechts innerhalb eines Kreises von einem Meter Durchmesser
- fünf mal springen
- ein Hindernis von 10 x 10 cm überfahren oder überspringen

LEVEL 4

- vier verschiedene Aufstiege
- 10 Meter rückwärts fahren
- 10 Meter einbeinig fahren
- 25 Mal mit dem linken Fuß pendeln
- 25 Mal mit dem rechten Fuß pendeln
- 10 Meter fahren mit dem Sattel frei nach vorn gehalten
- 10 Meter fahren mit dem Sattel frei nach hinten gehalten
- 360°-Linksdrehung innerhalb eines Kreises von einem Meter Durchmesser
- 360°-Rechtsdrehung innerhalb eines Kreises von einem Meter Durchmesser

LEVEL 5

- fünf verschiedene Aufstiege
- rückwärts einen Kreis fahren
- einbeinig eine 8 fahren
- 25x einbeinig pendeln mit dem linken Fuß
- 25x einbeinig pendeln mit dem rechten Fuß
- einen Kreis fahren mit dem Sattel frei nach vorn gehalten
- einen Kreis fahren mit dem Sattel frei nach hinten gehalten
- einen Kreis fahren mit dem Sattel an der Seite
- 90°-Sprungdrehung (Hoptwist 90° nach links
- 90°-Sprungdrehung (Hoptwist 90° nach rechts
- 10 Meter Wheel-Walk

LEVEL 6

- sechs verschiedene Aufstiege
- rückwärts eine 8 fahren
- eine 8 fahren mit dem Sattel frei nach vorn gehalten
- eine 8 fahren mit dem Sattel frei nach hinten gehalten
- 10 Meter rückwärts fahren mit dem Sattel frei nach vorn gehalten
- auf dem Reifen stehend, 5x springen (Hop on the Wheel)
- einen Kreis linksherum fahren mit dem Sattel an der Seite
- einen Kreis rechtsherum fahren mit dem Sattel an der Seite
- 10 Meter einbeinig fahren mit dem linken Fuß
- 10 Meter einbeinig fahren mit dem rechten Fuß
- vorwärts fahren, enge 180° Drehung, rückwärts weiterfahren (backspin)
- rückwärts fahren, enge 180° Drehung, vorwärts weiterfahren (frontspin)
- 360° Drehung (spin)

LEVEL 7

- sieben verschiedene Aufstiege
- rückwärts einen Kreis fahren mit dem Sattel frei nach vorne gehalten
- einen Kreis einbeinig mit dem linken Fuß fahren
- einen Kreis einbeinig mit dem rechten Fuß fahren
- Wheel-Walk im Kreis
- 10 Meter Wheel-Walk einbeinig
- 180°-Sprungdrehung (Hoptwist 180° nach links
- 180°-Sprungdrehung (Hoptwist 180° nach rechts
- 10 Meter rückwärts fahren mit dem Sattel frei nach hinten gehalten
- Drehung (Spin) rechtsherum
- Drehung (Spin) linksherum

LEVEL 8

- acht verschiedene Aufstiege
- eine 8 einbeinig mit dem linken Fuß fahren
- eine 8 einbeinig mit dem rechten Fuß fahren
- Wheel-Walk in einer 8
- Wheel-Walk einbeinig im Kreis
- 10 Meter einbeinig rückwärts fahren
- 10 Meter Gliding
- 10 Meter Hand-Wheel-Walk
- Pirouette
- Drehung (Spin) rückwärts

LEVEL 9

- neun verschiedene Aufstiege
- Wheel-Walk einbeinig in einer 8
- einbeinig rückwärts einen Kreis fahren
- rückwärts eine 8 fahren mit dem Sattel frei nach vorn gehalten
- rückwärts einen Kreis fahren mit dem Sattel frei nach hinten gehalten
- 10 Meter Wheel-Walk einbeinig mit dem linken Fuß
- 10 Meter Wheel-Walk einbeinig mit dem rechten Fuß
- 10 Meter Wheel-Walk rückwärts
- 10 Meter fahren mit dem Sattel vor dem Rad auf dem Boden (Drag Seat in Front)
- 10 Meter fahren mit dem Sattel hinter dem Rad auf dem Boden (Drag Seat in Back)
- 10 Meter mit dem linken Fuß einbeinig rückwärts fahren
- 10 Meter mit dem rechten Fuß einbeinig rückwärts fahren
- 10 Meter einbeinig fahren mit dem Sattel frei nach vorn gehalten
- Pirouette rückwärts

LEVEL 10

- zehn verschiedene Aufstiege
- rückwärts eine 8 fahren mit dem Sattel frei nach hinten gehalten
- einbeinig rückwärts eine 8 fahren
- Wheel-Walk einbeinig im Kreis mit dem linken Fuß
- Wheel-Walk einbeinig im Kreis mit dem rechten Fuß
- Wheel-Walk rückwärts im Kreis
- 180^{o} uni spin
- 10 Meter Wheel-Walk seitwärts
- 10 Meter Coasting
- 10 Meter seitwärts fahren (Side Ride)
- 10 Meter Wheel-Walk einbeinig rückwärts