국제 외발자전거 연맹

2012 3 경기규정집

Part 3 5 : 프리스타일 과 스탠다드 스킬

5a 프리스타일 과 스탠다드 스킬 개요

5.1 종목 별의 차이점

스탠다드 스킬종목의 경우, 선수는 미리선정한 18가지 기술을 선보임으로서 순수한 기술과 완성도를 보여야한다. 스탠다드 스킬의 판정은 숙련도와 기술의 질에 해당하는 점수를 기준으로 한다. 즉, 단순한 보여주기로 그치지 않는다. 프리스타일 종목의 경우, 선수는 외발자전거 종류에 관계없이 음악에 맞춰서, 복장과 소품을 준비하여 연기한다. 선수들은 기술뿐만 아니라, 얼마나 연기를 잘 하는냐도 중요하다. 그 종류에는 개인, 페어(pair), 그룹의 세 종류가 있다.

5.2 나이별 그룹

주의 : 경기의 종류에 따라서 나이별 구분방법이 다르다. 최소 허용할수 있는 나이별 그룹을 각 시합마다 리스트를 작성한다. 대회 주최자는 나이별 그룹구분을 추가할 수도 있다. 대회시작 첫날 참가하는 선수들의 나이를 보고, 나이별 그룹이 결정된다. 주니어 엑스퍼트급은 0-14세사이의 모든 선수들이 참가할 수 있다. 일반 엑스퍼트급은 0-14세를 포함한 모든 선수들이 참가 할 수 있다. 선수들은 반드시 자기가 참가하고자 하는 나이그룹을 명시해야한다.
예 : 개인 프리스타일 종목에 엑스퍼트급으로 참가하려는 선수는 본인이 원한다면 자기나이에 맞는 그룹의 페어경기에도 참가할 수 있다.

5.2.1 선수의 준비

같은 나이그룹에서 바로 앞의 선수가 연기를 끝낸 후에 스케쥴에 맞춰서 준비가 되지 않은 선수는 참가 할 수도, 못하게 될 수도 있다. 주심은 선수들의 언어 장벽에 대해서도 고려해야하고, 그

것 때문에 해당선수가 늦어질수도 있음을 알아야 한다. 기본기술부문을 제외하고, 선수는 앞선 선수의 연기가 끝나기전에 연기해서는 안 된다.

5.3 안전 장비

안전장비는 요구되지 않는다.

~~3.3~~ 5.4 연기 셋업

선수는 최대 2분간 연기준비를 연기장소에서 할 수 있다. 너무 오래걸리면, 실격될 수도 있다. 준비시간을 연장하는 것은 주심이 허락하는데, 미리 요청해야 한다. 선수의 정당한 이유가 있어야 연장이 가능하다. 예 : 소도구가 많은 경우, 특별효과가 복잡한 경우, 등

~~3.4~~ 5.5 판정 방해

선수의 부상이나 질병, 장비고장, 등으로 판정방해나 간섭이 일어날수 있다. 만일 이런 일이 생기면 주심은 남은 시간을 판단해야하고, 그것이 선수의 잘못인지 아닌지를 결정해야한다. 선수의 재참가는 정상경기 시간 이내에 이루어져야 한다. 같은 일이 반복됐으나 선수의 잘못이 아닌경우는 선수에에 불이익을 줄수 없다.

~~3.5~~ 5.6 음악

프리스타일경기에서 음악은 판정에 포함되어 있으므로 선수는 음악을 반드시 사용해야 한다. 그러나 스탠다드 스킬부문의 음악은 판정대상이 아니다. 하지만, 배경음악으로서 음악이 제공되야하므로 이는 선수가 자기것을 준비해야 한다. 만약을 위하여 카피본의 음악을 준비해야 한다.
그러나, 선수가 원하면 배경음악은 빼도 좋다. 디스크 사용을 원활히 하기 위해서 사전에 테스트해보는 것도 권장한다.

~~3.5.1~~ 5.6.1 음악장비

주최자는 CD 음악을 틀기위한 장비를 준비해야한다. 주최자의 지시가 있으면 다른타입의 장비도 사용될 수 있다. 아티스틱 디렉터는 어떤장치가 사용되는지 알려야 할 책임이 있고, 장치가 원활히 작동되도록 해야 한다.

~~3.5.2~~ 5.6.2 음악준비

선수는 대회장에 비치된 장치에 맞는 음악을 준비해야하고, 아티스틱 디렉터가 미리 알려준다.
모든 음악은 라벨로서 선수이름, 나이별 그룹, 대회타입, 그리고 필요한 경우 트랙번호를 명확하게 적어두어야 한다. 가능하면 CD의 가장 첫 트랙에 수록 한다. DJ는 음악CD타입이 틀림으로해서 오는 에러에 대해서 아무 책임이 없다.

~~3.5.3~~ 5.6.3 음악 볼륨

볼륨은 주심의 지시가 있을 때 DJ가 콘트롤 할수 있다. 프리스타일 음악은 충분히 크게해야하고 모든 사람이 들을 수 있도록한다. 스탠다트 스킬경기을 위해서는 그다지 소리가 크지 않아도 되며, 심판판정에 방해되지 않는 정도로 프리스타일의 볼륨과 비슷하게 하면 된다. 어떤경우의 음악은 시작할 때만 아주크거나, 작을 수 있으므로, DJ가 그를 모르고 임의로 크거나, 작게 조정하지 않도록 미리 알려주어야만 한다. 어떤 선수는 그들의 음악을 작게 해달라고 요구할 수도 있다. 이런 요구는 DJ에게 직접할 수 있다. 그러나, 크게 해달라는 요구는 주심에 의해 허용되며, 그 권한을 DJ에게 넘겨줄 수도 있다.

~~3.5.4~~ 5.6.4 특수 음악 요구사항

어떤 선수는 특별한 요구사항을 할수 있는데, 연기도중에 음악의 볼륨을 크거나, 작게 해달라고 하는 것이다. 하지만, 이런경우, 들어줄수는 있지만, 에러가 발생해도 DJ의 책임은 아니다. 좋은 결과를 얻기위한 방법으로는 이런경우 음악에 대한 조언자를 DJ에 붙여놓는 것이다. 그러면 잘못될일이 없을 것이다. DJ는 주심의 허락을 받는다.

~~3.6~~ 5.7 결과 발표

최종경기결과는 지속적으로 방송되거나 게시된다. 결과지는 나이별 카테고리가 끝나면 게시된다. 이의 제기시점은 이때부터 시작된다.

~~3.7~~ 5.8 이의제기

경기결과가 게시된후 15분 이내에 서면으로 접수 되어야만 한다. 판정점수에 대한 이의제기는 허용되지 않는다. 즉, 점수계산이 잘못된 것이나, 판정점수 이외의 것도 가능하다. 주심은 서면접수 후 30분 이내에 모든 이의제기를 해결해야 한다.

~~3.8~~ 5.9 프리스타일, ~~플랫랜드, 스트리트 콤프의~~ 심판단

나이별 구분 경기에서는 ~~세명~~ 5명이상의 테크니컬 및 프레센테이션 심판이 필요하다 ; 주니어엑스퍼트급경기와 엑스퍼트급경기에서는 5명 이상의 테크니컬 및 프레센테이션 심판이 필요하다.(그룹경기포함)

프리스타일 경기가 시작되기 전, 전체 스케쥴상에 워크샵을 잡아야하고, 모든 심판이 참가해야한다. 예외가 되는 경우도 있는데, 최근경기이후, 규칙에 변화가 없거나, 심판자격의 평가가 높은 심판은 주심의 허락을 받아서 참가하지 않아도 된다. 별도의 지시가 없는한, UNICON 심판들은 판정할때, 반드시 영어로 해야하고, 특별한 언어를 구사하는 선수를 위해서는 통역을 대동해야 한다. UNICON이외 경기에서, 심판은 해당경기에 사용되는 주된언어를 사용해야하고, 필요시 통역을 대동해야만 한다.

심판명단은 주심에게 전달되어야 한다.(팩스, 이메일, 일반우편으로 경기시작 최소 한달전) 이 명단에는 다음사항을 포함한다.(과거 프리스타일 경기에 참여했던 횟수를 기록하는데, 선수로서나, 심판으로서나, 관객으로서 참여한 횟수를 말한다.)

심판으로서 요구되는 내용, 즉, 그 심판이 가입되어 있는 팀이나 국가에 대한 설명을 어떻게 할것인가에 대해서는 섹션 ~~3.8.9 와 3.8.10~~ 5.9.8을 참조한다. 심판의 나이는 경기시작일을 기준으로 최소 만 15세가 되어야 한다. 심판으로서 권고될만한 사람은 현역의 프리스타일 선수, 이전의 프리스타일 선수, 현역프리스타일 코치, 이전에 경기심판을 했던 것이 증명되는사람, 열렬한 관객으로서 프리스타일 경기를 많이 보아왔던 사람, 등이다. 스탠다드 스킬 경기의 심판단에 관한 자세한 내용은 섹션 ~~3.37~~ 5.38 에 나와 있다.

~~3.8.1~~ 5.9.1 심판 선정

다음에 해당되는 사람은 심판이 되어서는 안된다.

- 현재경기에 참가하는 선수의 부모, 자녀, 형제
- 현재경기에 참가하는 선수와 관련된 동료의 가족, 선수등록시 기록한 선수가 가입되어 있는 클럽 또는 개인의 동료, 트레이너, 매니져, 코치.
- 동일 경기에 동시에 2명 이상의 심판이 같은 가족 구성원일 때.

심판이 모자라서 위의 제한사항을 지킬 수 없을 때에는 맨 밑의 규정부터 제한을 풀면서 심판을 구성하되, 모자라는 심판이 채워지면 다시 규정에 맞춘다. 같은수준의 제한사항에 있어서, 심판으로서 점수나 제한사항이 비슷한 사람이 있는 경우는 결과에 대한 동의서를 받아두는 것이 필요하다. 제한사항을 풀때에는 반드시 수석심판과 아티스틱 디렉터의 동의를 받아야 한다. 만일 수석심판과 아티스틱 디렉터가 동일한 사람인 경우에는 아티스틱 디렉터 바로 위의 아티스틱 담당자에 의해 동의가 이루어진 후에 제한사항을 해제한다.

~~3.8.2~~ 5.9.2 나이별 그룹의 심판배정

심판들은 섹션 3.8.10에 제공된 대로 심판리스트로부터 선별하게 된다. 지금현재 대회 전후의 대회에 참가키로 되어있는 심판은 심판리스트에서 제외된다.
섹션 ~~3.8.6~~ 5.9.8 에 설명된 것과 같은 범위에 해당되는 심판은 명단에서 제외된다.
최종적인 심판선정은 정밀한 점수를 기준으로 선별된다.
~~심판풀로부터 선별되려면, 6개의 카테고리 또는 조금 적은 엔트리는 최소 3명의 기술 심판들과 3명의 프레센테이션 심판을 갖게된다.~~
~~7~12 엔트리의 카테고리는 최소 4명의 기술심판과 4명의 프레센테이션 심판을 둔다.~~
~~12을 초과하는 엔트리의 카테고리는 최소 5명의 기술심판들과 5명의 프레센테이션 심판을 둔다.~~

~~3.8.3~~ 5.9.3 일반 엑스퍼트급 및 주니어 엑스퍼트급의 심판배정

주심이 구성하며, 가능한 최상의 심판들로 구성된다.
심판자격의 적합성은 중요도에 따라 아래와 같다.

- 나이별그룹경기, 쥬니어엑스퍼트급경기, 일반엑스퍼트급경기를 심판할 때, 판정 정밀도에서 높은 점수를 받은 경우 (나이별 그룹 심판은 최소 5 엔트런스)
- 쥬니어엑스퍼트급경기, 일반엑스퍼트급경기에 가장 높은 참여경험
- 국제심판으로서 가장 높은 참여경험
- 프리스타일 경기에 가장 많은 참여경험(관전, 선수, 심판으로서)

지금 현재 대회의 전후에 참가예정상태에 있는 심판은 심판리스트에서 제외된다.
섹션 3.8.1에 설명된 것과 같은 범위에 해당되는 심판은 명단에서 제외된다.
섹션 3.8.6에 설명된 것과 같이 나이별 그룹구분경기에서 심판판정을 유약하게 했을경우, 그 심판은 제외된다. UNICON경기에서 각각의 기술심판과 프레센테이션이 5명 이상이 남아 있을때, 이전에 UNICON 대회에서 심판을 해보지 않은 사람은 심판명단에서 제외된다.
만일 아직도 5명 이상의 각각의 심판이 있다면, 그 카테고리를 판정할 최종심판 리스트는 섹션 3.8.8에 정의된 것과 같이 정밀한 점수에 의해서 선발한다.

~~3.8.4 스탠다드 스킬, 프리스타일, 플랫랜드, 스트리트 콤프 판정하기~~

~~완전히 다른 규정 때문에, 스탠다드 스킬에 적합한 심판은 프리스타일의 심판이나, 스트리트콤프 심판이나, 플랫랜드 심판에 적합하기 않고, 반대의 경우도 마찬가지이다. 심판의 충족조건에는 그들이 맡을 경기의 타입을 명기해야한다.~~

~~3.8.5~~ 5.9.4 심판단은 바꿀수 없다.

심판단의 구성원은 나이별 그룹 전체를 통털어서 반드시 끝까지 동일하게 유지되야한다.
예: 한명의 심판을 다른 심판으로 바꿀수 없다. 그러나 나이별 그룹간에서는 바꿀수 있다.
질병이나 긴급상황발생의 경우는 주심의 결정으로 예외적용이 될수 있다.

~~3.8.6~~ 5.9.5 심판의 능력별 등급

심판의 능력은 이전의 심판경력을 기준으로 점수로서 등급을 나눈다.

유약한 심판판정의 양상

- **지나친 동점판정발생** : 심판은 선수들에게 다르게 판정을해야만 한다.
  동점이 발생할수 있지만, 너무 지나친 동점판정은 본래의 취지에 벗어난다.
- **편향적 판정** : 심판이 만일 어떤 그룹이나 나라에 속해 있다면 전혀다른 판정을 내릴수도 있다. 지나치게 높거나 낮은 점수를 주게되는 경우를 말한다.(자기가 속한 나라나 그룹에 유리하게 판정하게됨)
- **판정환경에따른 불공정성** : 판정해야할 선수가 현저하게 많을경우 평균 판정과 다르게 판정하는 경향이 있다.

~~3.8.7~~ 5.9.6 심판 재임명

심판이 유약하다고 판단되면, 다음에 의한 방법으로 재임명 할 수 있다.

- 해당심판의 동점판정수, 편향판정수, 불공정성의 점수로 주심과 상의한다.

- 그 심판을 최소 2개의 카테고리에서 4명의 선수를 골라서 판정실습한다.

  만일 연습한 심판이 개선의 조짐을 보이면 주심과 아티스틱 디렉터가 재임명 해도 좋다. 하지만, 주심과 아티스틱 디렉터가 동일인이면, 그 차상위 담당자가 재임명에 동의해야 한다.

~~3.8.8~~ 5.9.7 판정자질 점수의 계산

~~각 심판의 자질점수는 미리 결정된 계산법을 사용하여 산정하게 되는데, 이 방법은 모든 심판들과 관계자들이 공유하게 된다. 이러한 계산은 일종의 계정을 통해서 모든 실책의 형태와 그 실책들의 합계로서 이루어진다. 판정점수 0 은 완벽한 판정을 의미한다 ; 10-15는 유약한 판정을 의미한다 ; 15초과의 점수는 심판으로서 너무 유약해서 심판으로서는 불가능함을 의미한다~~

수석심판은 심판들이 유약함을 보일 때, 그 심판을 바꾸도록 결정해도 좋다. 옳은 결정을 하기 위해서 수석심판은 그 지침으로서 발견법 또는 통계적 분석을 사용하도록 한다.

~~3.8.9~~ 5.9.8 ~~그룹형~~ 프리스타일 심판 지명

~~국가별로 최소 한명의 심판(테크니컬, 또는 프레센테이션)을 그룹프리스타일 경기를 위하여 제공해야한다. 또한 경기할 그룹의 수보다 2명 많은 심판을 제공해야 한다. 예 ; A 나라는 3 그룹의 프리스타일에 출전하려한다. 그러면, 3~5명의 심판을 제공해야 한다. 만일 적합한 심판을 제공하기 못할경우 다른나라의 아는 심판을 대신 제공하도록 요청해야 한다. 심판의 이름은 각 그룹의 팀 리더에 의해 제공되거나, 최초 접촉한 그 나라의 담당에 의해 제공되어야 한다. 만일 너무 많은 심판의 이름이 제공되면, 그 나라의 심판들은 섹션 3.8.3에 나타난 근거에 의해서 선별된다.~~

~~만일 10명이상의 심판이 제공된다면, 10명의 최종심판단을 섹션 3.8.8 의 기준에 따라 설정한다.~~

각 참가팀(나라/클럽)은 그들이 보내는 프리스타일 참가자의 수와 연계하여 심판을 지명해야 한다. (아래의 테이블 참조)

선수등록이 끝난 후, 수석심판은 각 참가팀에게 요청서를 보내야만 한다. 그 요청서에는 참가팀당의 최소 심판의 수와 지명할 후보심판명단이 포함된다. 심판지명서에는 심판들의 경험이 포함된다.(이전의 참가경기 경험과 얼마나 심판으로서 엑스퍼트급에 대한 판정를 해왔는지 또는 학력등과 같은 것들,)

~~3.8.10 개별 및 페어 프리스타일 심판~~

~~국가별로 매5개부문의 엔트리당 최소 1명의 심판을 제공해야한다. 엔트리의 수는 5의 배수마다 1명씩 되고 초과 되면 상위숫자로 올림한다. : 예, 엔트리가 1개 부문이면, 1명의 심판, 11엔트리이면, 최소 3명의 심판을 파견해야 한다. 만일 해당국가에 적당한 심판의 확보 파견이 어려우면, 다른 나라에서 잘 아는 심판을 대신 보내야 한다. 주심에게 다른나라의 심판을 선정하도록 요구할 수도 있다. 아무 엔트리도 없는 나라도 심판을 최대 2명까지 파견할수 있다. 심판명단은 파견선수들의 팀 리더나 그 나라에서 최초의 연락이 이루어졌던 자에 의해 제공된다. 10명을 초과하는 심판은 파견할수 없다. 심판으로서의 자질 부족으로 제명(섹션 3.8.6참조)이 있은후, 10명을 초과하는 선수명단을 제출한 경우, 그 나라의 심판은 정밀한 점수 심사에 의하여 선출된다.~~

참가팀당의 참가자 수	참가팀당의 최소 심판지명수
<5	0
5-10	2
11-20	3
21-30	4
>30	5

~~3.8.11~~ 5.9.9 심판을 파견 하지 않을 경우

~~UNICON대회에서~~ 대회에서 심판을 규정대로 파견할수 없는 참가팀은 그룹이던, 개인, 페어를 막론하고 선수를 보낼수 없다. 예외가 특별한 경우에 있을 수 있는데, 주심, 아티스틱 디렉터, ~~유니콘 디렉터~~ 대회 이사(CONVENTION DIRECTOR)가 결정한다. 주 : 최소한의 지명심판을 보낼수 없는 참가팀은 다른 참가팀에게 추가 심판을 요청할 수 있다. 여기서 다른 참가팀이란 최소 요구인원보다 많은 심판을 지명할 수 있는 참가팀이다.

~~3.8.12~~ 5.9.10 심판 워크샵

주최자는 최소 24시간 이전, 시합이 시작되기 전에 심판 워크샵을 제공해야 한다.
강의실 같은 곳을 마련하고 최소 3시간정도 배정해야한다. 가능하다면 두번이상 할것을 강력히 권고한다. 주심에 의해서 여러가지의 변형 형태가 허용될 수 있다. 워크샵의 스케쥴은 대회시작 최소 3주전에 심판들에게 공지되어야 한다. 심판들은 워크샵이전에 규정을 잘 읽어 두어야한다. 워크샵은 심판실기도 포함된다. 각 심판은 규정을 잘 읽고, 워크샵에 참석하고 규정에 따를 것을 서명하도록 요구될 것이다. 또한, 심판판정에 문제가 있어서, 낮은점수를 받은 심판은 명단에서 제명되어도 받아들여야만 한다.

~~3. 9~~ 5.10 점수매기기

스탠다드 스킬을 제외한 모든 행사에서 각 심판의 스코어는 플레이싱 포인트로 변환된다. 이 플레이싱 포인트는 각선수의 순위를 나타내게된다. 가장 높은 점수의 선수는 1위에 놓이게 되고, 그 다음선수는 2위, 그런순서로 된다.
주의 : 순위의 번호는 각 카테고리에서의 엔트리번호에다 붙인다. 만일 두명이상이 같은 점수일 때, 아래와 같은 방법으로 계산후 모두 같은 포인트로 적는다.
예 : 7명의 선수가 있는데, 2위가 4명이라면, 7등이 7포인트, 6등이 6포인트, 1등이 1포인트이고, 4명의 동점자의 포인트는 (2+3+4+5)/4=3.5로 각각 된다.

~~3.9.1~~ 5.10.1 높은점수와 낮은점수는 제거한다.

위와 같은 방법으로 포인트가 결정되면, 각 라이더가 받은 플레이싱 스코어중 제일 높은것과 낮은 것 제외된다. 만일 A선수의 스코어가 1,2,1,3,2이라면, 두개의 1중에 한개의 1과 3을 제거하고 나머지것을 합산하여 1+2+2=5 5가 포인트이다. 만일 선수 B가 2,2,2,2,2의 스코어면 최종남은것

은 2,2,2 이므로 포인트는 6이 된다. 승자는 가장 낮은 점수를 기록한 선수이다.

~~3.9.2~~ 5.10.2 동점

위와 같은 과정에서 동점이 나오면, 기술적인 면에서의 플레이싱 스코어를 기본으로해서 순위를 정하게된다. 이번에는 오직 기술적인 면의 플레이싱 스코어만을 가지고 위에서의 과정으로 계산해서 순위를 정한다. 만일, 기술순위도 동일하게 나온다면, 모든 선수가 상을 받게된다.

~~3.10~~ 5.11 세계 챔피언

UNICON대회의 각 경기에서의 엑스퍼트급 카테고리에서 우승자는 세계 챔피언이다. 개인경기는 남녀 구분해서 시상한다. UNICON대회의 주니어 엑스퍼트급 카테고리에서의 승자는 쥬니어 엑스퍼트 챔피언이다.

5b 프리스타일 규정

~~3.11~~ 5.12 개인 프리스타일 경기 개요

5.12.1 최소의 나이별 그룹 형태

0-14, 15-이상, 엑스퍼트급

엑스퍼트급이나 주니어 엑스퍼트급에 속하게 하는 것은 자유이나, 항상 미리 선언해 두어야한다.

5.12.2 시간제한

0-14세는 2분(쥬니어엑스퍼트급제외), 그외의 나이별 그룹은 3분(엑스퍼트급제외)

쥬니어 엑스퍼트급은 최대 3분, 엑스퍼트급은 최대 4분이다.

5.12.3 외발자전거 종류

모든형태와 수량 무관

5.12.4 음악, ~~장비, 소품~~ 무대장식(COSTUME)

모두 심사대상이고, 시연할 때, 고려되어야 한다. ~~소품제한에 대한, 규정을 체크할것. 불이나 날카로운 물체는 금지된다.(저글링 칼, 등)~~

5.12.5 소품과 장식

소품이라 함은 선수에 의해서 사용되는 모든 것이며 선수에 의해서 기술적인 다룸이 요구되는 것

을 말한다. (예 : 곤봉, 리본, 후프, 등) 이것을 이용해서 줄넘기와 같은 외발자전거 기술을 구사하는데 사용될 수 있다. 그러나, 정교한 모자연기 등과 같은 것을 이용하여 안무를 보조하거나 향상시킬 수 있는 비 외발자전거 기술들도 또한 사용할 수 있다. 소품은 선수 자신이 준비해야만 한다. 연기에 소품을 포함하는 것은 필수 사항은 아니다. 사용하지 않는다고 해서 점수가 낮게되지는 않는다.

장식이라 함은 소품과는 좀 다르며 연기의 테마를 분명히하거나 선수를 잘 표현하는데 사용되는 것을 말한다. 장식은 선수의 기술적 다룸을 요구하지 않는다. 예를 들자면, 무대에 서는 다른 사람들 및 배경 이미지 등이다. 장식은 선수의 기여에 속하지 않으므로 장식효과는 판정되지 않을 수도 있다. 반면에 선수의 주의를 산만하게 해서 부정적으로 판정될 수도 있다. UNICON대회에서의 주니어엑스퍼트급이나 엑스퍼트급경기에서는 너무 크거나, 선수 혼자서 옮길수 없는 정도의 장식(동원되는 사람 포함)은 사용하지 못하도록 금지되고 있다.
불이나 날카로운 물체는 사용하지 못하도록 금하고 있다.(칼을 이용한 저글링)

5.12.6 판정방법

선수의 스코어는 테크티컬과 프레센테이션으로 나누고, 각각 50%이다. 더 자세한 사항은 프리스타일 판정 섹션을 참조할 것.

5.12.7 주니어 엑스퍼트급 및 엑스퍼트급의 선수의 최대수

비 UNICON 대회 : 가이드라인을 두어서 제한 할 수도 있고 하지 않을 수도 있다.
UNICON 대회 : 각 나라는 최대 3명의 개인대회 선수를 각 카테고리마다 보낼 수 있다.(3명의 남성 주니어엑스퍼트급, 3명의 여성 엑스퍼트급, 3명의 여성 엑스퍼트급, 3명의 남성엑스퍼트급, 등과 같음) 이전의 UNICON대회에서 개인 프리스타일 부문에서 1, 2, 3등을 했던 나라는 한 카테고리당에 추가로 한 선수를 더 신청할수 있다. 예를 들어 국가 A가 이전의 UNICON 대회에서 여자 엑스퍼트급대회에 1등했다면, 이번 대회에서는 동급에 4명의 개인전 선수를 신청할수 있다. 국가 B 가 이전의 UNICON 대회에서 여자 엑스퍼트급대회에 2, 3 등을 했다면, 이번 대회에서는 5명의 선수를 신청할 수 있다.

5.12.8 UNICON 대회에서 선수제한하는 방법

개인전 선수를 국가당 배정된 것 보다 많이 신청하고 싶은 나라는 그들 고유의 방법으로 개인전 선수를 선정할수 있다. IUF 판정방식을 도입하여 파견선수를 선발하는 것이 권장된다. 만일 그들 자체의 대회를 열수 없는 나라는 그들 나름의 등급판정 방법으로 개인선수를 선발한다. 예를 들면, 만일 개인전 프리스타일의 이전의 UNICON 경기에서 1,2,3등을 했다면 높은 등급을 줄수 있다. 왜냐하면 그 선수들이 그 나라에 기여했기 때문이다. 만일 어떤 나라가 탑3에 속하지 못했으

면, 그나라 나름의 높은 등급선수를 보내면 된다. UNICON대회가 열리기 최소3개월전에 선수선발을 마치기를 강하게 권고하고있다. 만일 그때까지 선수선발을 못하면, 선발방식과 선발스케쥴을 주심과 아티스틱 디렉터에게 대회시작 최소 3개월전에 협의해야 한다.

~~3.12~~ 5.13 페어 프리스타일 경기 개요

5.13.1 최소의 나이별 그룹 형태

나이별 그룹(모든나이), 엑스퍼트급. 각 선수는 그룹에 한번만 참여할수 있다. 나이 많은 선수의 나이별 그룹은 페어를 위한 나이별 그룹이다. 엑스퍼트급은 가장 나이 많은 그룹으로 취급되고, 다음은 주니어 엑스퍼트급, 그 다음은 모든 나이별그룹이다. 엑스퍼트급 또는 주니어엑스퍼트급으로 뛰는 것은 선택사항이다. 그러나, 사전에 미리 언급되어야 한다.

5.13.2 시간제한

0-14세는2분(쥬니어상급제외), 그외의 나이별 그룹은 3분(상급제외)
쥬니어 상급은 최대 3분, 상급은 최대 4분이다.

5.13.3 외발자전거 종류

모든형태와 수량 무관

5.13.4 음악, ~~장비, 소품~~ 무대장식(COSTUME)

~~모두 심사대상이고, 시연할때, 고려되어야한다. 소품제한에대한, 규정을 체크할것. 불이나 날카로운 물체는 금지된다.(저글링 칼, 등)~~
개인 프리스타일 경기와 동일

5.13.5 소품과 장식

개인 프리스타일 경기와 동일

5.13.6 판정방법

선수의 스코어는 테크티컬과 프레센테이션으로 나누고, 각각 50%이다. 더 자세한 사항은 프리스타일 판정 섹션을 참조할 것. 특히, 팀웍이 강조된다.; 두사람의 숙련도,등(판정 표준 참조)

5.13.7 최대 팀의 수(엑스퍼트급, 주니어 엑스퍼트급)

비 UNICON : 가이드라인을 두어서 제한 할수도 있고 하지 않을 수도 있다.

UNICON : 각 나라는 최대 3개의 페어팀을 각 카테고리마다 보낼 수 있다.(주니어엑스퍼트급 3팀, 엑스퍼트급 3팀)

이전의 UNICON대회에서 페어 프리스타일 부문에서 1, 2, 3등을 했던 나라는 한 카테고리 당에 추가로 한팀을 더 신청할 수 있다. 예를 들어 국가 A가 이전의 UNICON 대회에서 엑스퍼트급대회에 1등했다면, 이번 대회에서는 동급에 4팀의 페어선수를 신청할수 있다. 국가 B 가 이전의 UNICON 대회에서 주니어 엑스퍼트급대회에 2, 3 등을 했다면, 이번 대회에서는 주니어 엑스퍼트급대회에 5팀의 페어팀을 신청할 수 있다.
만일, 페어선수의 소속국가가 서로 다를 경우, 한나라로 통일해서 제출해야 한다.

5.13.8 UNICON 대회에서의 선수제한 방법

페어팀을 국가당 배정된 것 보다 많이 신청하고 싶은 나라는 그들 고유의 방법으로 페어팀을 선정할수 있다. IUF 판정방식을 도입하여 페어팀을 선발하는 것이 권장된다. 만일 그들 자체의 대회를 열수 없는 나라는 그들 나름의 등급판정 방법으로 페어팀을 선발한다. 예를 들면, 만일 페어 프리스타일의 이전의 UNICON 경기에서 1,2,3등을 했고 현재도 한팀을 이루고 있다면 높은 등급을 줄수 있다. 왜냐하면 그 페어팀이 그 나라에 기여했기 때문이다. 만일 어떤 나라가 탑3에 속하지 못했으면, 그 나라 나름의 높은 등급선수를 보내면 된다. UNICON대회가 열리기 최소3개월전에 선수선발을 마치기를 강하게 권고하고있다. 만일 그때까지 선수선발을 못하면, 선발방식과 선발스케쥴을 주심과 아티스틱 디렉터에게 대회시작 최소 3개월전에 협의해야 한다.

~~3.13~~ 5.14 그룹 프리스타일 경기개요

~~**최소의 나이별 그룹 형태 :** 없음~~

~~**선수의 최소수 :**~~

그룹 프리스타일은 큰그룹과 작은 그룹으로 나누어진다. 각 선수는 각 부문중에서(큰그룹 작은그룹)단 한번만 참가할 수 있다.
예 : 한 선수는 작은그룹 루틴경기와 큰그룹 루틴경기에 참가할 수 있지만 두개의 작은그룹 루틴경기에는 참가할 수 없다.(허가가 없는 한)
단, 병이나, 부상, 기타 이유로 선수에 문제가 있을 때, 주심의 허가를 받아 그룹프리스타일에 (작은 그룹, 큰 그룹) 두 번 참가할 수 있다.

5.14.1 작은 그룹

최소 3명, 최대 8명

5.14.2 큰 그룹

최소 9명, 최대인원은 제한없음

5.14.3 최소 나이그룹

제한없슴

5.14.4 시간제한

6분

5.14.5 외발자전거 종류

모든형태와 수량 무관

5.14.6 음악, ~~장비, 소품~~ 무대장식(COSTUME)

개인 프리스타일과 동일규정

~~모두 심사대상이고, 시연할때, 고려되어야한다. 소품제한에 대한, 규정을 체크할것. 불이나 날카로운 물체는 금지된다.(저글링 칼, 등)~~

5.14.7 소품과 장식

개인 프리스타일과 동일규정

5.14.8 판정방법

개인 프리스타일과 동일하다. 그러나 팀웍이 강조되고, 선수들의 숙련도도 중요하다, 예를 들면, 포메이션라이딩. 그룹의 크기가 다르므로 비교숙련도나, 선수들의 나이차이, 등도 고려대상이다.

5.14.9 주니어 엑스퍼트급과 엑스퍼트급의 최대선수의 수

비 UNICON : 가이드라인을 두어서 큰/작은 그룹의 수를 제한 할 수도 있고 하지 않을 수도 있다.

UNICON : 각 나라는 최대 ~~2~~ 3 그룹의 팀을 다음의 부문에서 신청할 수 있다 : 엑스퍼트급 작은그룹, 주니어 엑스퍼트급 작은그룹, 엑스퍼트급 큰그룹, 주니어엑스퍼트급 작은그룹

~~이전의 UNICON대회에서 그룹대회 1, 2, 3등을 했던 나라는 추가로 한팀을 더 신청할수 있다. 예를 들어 국가 A가 이전의 UNICON 대회에서 1등했다면, 이번 대회에서는 3그룹의 팀을 신청할수 있다. 국가 B 가 이전의 UNICON 대회에서 2, 3 등을 했다면, 이번 대회에서는 4팀의 그룹을 신청할 수 있다.~~

5.14.10 UNICON대회에서 선수 제한하는 방법

그룹 선수를 국가당 배정된 것 보다 많이 신청하고 싶은 나라는 그들 고유의 방법으로 그룹선수를 선정할수 있다. IUF 판정방식을 도입하여 파견그룹을 선발하는 것이 권장된다. 만일 그들 자체의 대회를 열수 없는 나라는 그들 나름의 등급판정 방법으로 그룹을 선발한다. 예를 들면, 만일 그룹 프리스타일의 이전의 UNICON 경기에서 1,2,3등을 했다면 높은 등급을 줄수 있다. 왜냐하면 그 그룹이 그 나라에 기여했기 때문이다. 만일 어떤 나라가 탑3에 속하지 못했으면, 그나라 나름의 높은 그룹을 보내면 된다. 이전대회의 모든 멤버가 있어야 하는 것은 아니다. UNICON대회가

열리기 최소3개월전에 새그룹의 선수선발을 마치기를 강하게 권고하고있다. 만일 그때까지 새그룹의 선수선발을 못하면, 선발방식과 선발스케쥴을 주심과 아티스틱 디렉터에게 대회시작 최소 3개월전에 협의해야 한다.

~~3.14~~ 5.15 접수마감

모든 대회는 접수 마감시간이 있고, 일정 접수 양식을 갖춰야 한다. 접수양식에 명기되어 있지 않은 경우는 공식 대회 시작전 한달이 접수 마감이다. 최대 개인선수 10명, 페어 10팀, 그룹 2팀을 접수 마감이후에 추가할수 있으나, 합당한 이유가 있고 사전에 협의가 되어 있어야한다. 이는 신청순서대로 주심과 대회이사에게 이메일이나 팩스로 전해야한다. 대회시작 전 36시간 이후에 싸인하는 것은 허용되지 않는다. 페어선수를 교체하는 것은 카테고리를 바꾸지 않는 한에서 실제 경기시작전 36시간 이전이라야 허용된다.

~~3.15~~ 5.16 경기장의 크기

~~여러경기에서 요구되는 공간의 크기는 아래와 같다. 그러나, 선수의 수, 특히, 큰그룹의 선수들은 경기장의 크기를 미리 알아두는 것이 경기 운영에 필요하다.~~

최소크기의 프리스타일 경기장소의 크기는 28미터 X 15미터 이다. 주최측은 선수들에게 추가적인 공간을 제공해야 한다.

경기 주최자는 가능한한 미리 경기시작전에 경기장의 크기를 공표해야만하고, 국제챔피언쉽 조직운영자에게 대회 시작전 최소 3개월 이전에 알려야한다.

~~3.15.1 개인과 페어경기 시연 장소~~

~~국제대회를 하는 경우 경기장의 크기는 최소 14미터x11미터는 되어야한다. 소규모의 경기이면 크기를 줄일수 있지만, 최소 12미터x9미터는 되어야한다. 시연장소의 범위는 바닥에 확실하게 표시해야하며, 라인의 폭은 최소 3센티이다. 시연장소의 범위 밖의 벽이나, 기둥, 또는 기타고정물체와의 거리는 최소 50센티를 유지해야한다. 시연장소를 시합중 벗어나면 감점된다.(판정기준 참조)~~

~~기술판정구역 (TJA: TECHNICAL JUDGING AREA : 스탠다드 스킬과 같은 크기)밖에서 행한 기술은 테크니컬 스코어에 영향을 주지 못한다. 그러나, 프레센테이션 부분은 안팎 모두에서 판정에 영향을 준다. 즉, TJA밖으로 나가도 감점은 없다. TJA는 시연구역의 중간에 놓을 것을 권유한다. 그리고, TJA의 레이아웃은 가능한 빨리 주최측이 공표해야 한다.~~

~~3.15.2 그룹프리스타일 시연장소~~

~~국제대회를 하는 경우 경기장의 크기는 최소 26미터x14미터는 되어야한다. 시연장의 경계가 명확히 바닥에 표시된 경우(판정기준참조), 경계를 넘어간 경우 감점받게된다.~~

~~3.16~~ 5.17 연기의 순서

개인, 페어, 그룹의 프리스타일 경기에서 엑스퍼트급 및 주니어 엑스퍼트급선수의 시연 순서는 뽑기에 의해서 결정된다.(컴퓨터 없이) 뽑기는 공개적으로 투명하게 사전에 알려진 시간에 모든사람

이 보는가운데서 실시되어야 한다. 나이별 그룹의 경기에서 시연순서는 아티스틱 디렉터의 결정에 따른다.

~~3.17~~ 5.18 연기의 시작

~~3.17.1~~ 5.18.1 프리스타일 경기

판정, 스탑워치, 연기는 동시에 시작된다. 계시심판, 즉, 타이머는 음악의 시작, 선수의 시그널 중, 빠른것을 기준으로 시간을 잰다. 선수의 시그널로서는 고개끄덕임, 팔흔듬, 인사, 또는 "스타트" 라는 언어표시 또는 명백하게 이해할 수 있는 방법을 사용한다. 음향적인 표시, 즉 휘슬은 시간재기와 판정이 시작되었다는 것을 알린다. 댄싱, 포우징, 아크로배틱과 같은 비 주행부문은 정해진 시간내에 이루어져야 한다. 모든 프리스타일 경기에서 1회의 음향적인 표시는 시간이 30초 남았다는 것을 의미한다. 모든 아티스틱 경기에서는 2회의 음향신호 또는 다른 음향신호는 라이딩 시간이 끝났음과 판정이 끝났음을 말한다.

~~3.18~~ 5.19 연기의 끝

연기의 끝은 선수의 인사나 thank you 라는 명백한 끝신호나 시간이 끝났을 때 이다. 제한시간이 끝난후에는 어떠한 판정점수에도 영향을 주지않는다.

~~3.18.1~~ 5.19.1 프리스타일 경기

음향신호로서 시간이 끝났음을 알린다. 시간이 지난다음의 모든 판정은 될수 없고 선수는 감점된다. 모든 시간제한은 최대치이다. 선수는 제한시간을 모두 채울 필요는 없다. 그러나, 아주 짧은 반복연기는 내용이 있는 반복연기 보다는 감점이 될수 있다. 또한 지루하거나 반복적이고, 장황한 반복연기는 감점 된다. 선수는 어떤 연기가 좋은 점수를 받는지 결정해야만 한다.

~~3.18.2~~ 5.19.2 연기 시간의 발표

프리스타일 연기가 끝나면, 계시심판은 연기시간을 보고해야 한다. 그 시간은 시각적으로 또는 방송으로 공개적으로 발표되어야 한다. 전광시간판 또는 화이트보드와 같은 가시적 디스플레이는 심판들과 관객에게 잘 보이도록 해야한다. 루틴에서 오버타임이 되면, 최대시간은 디스플레이 되거나.(예 : 엑스퍼트급 4분), 또는 전혀 표시 안한다. 음성에 의한 발표는 시연이 끝났을 때 발표되어야 한다. 다시 말하면, 시연자가 완전히 끝내기 전에는 판정을 받을수 없을 정도라도 기다려 주어야 한다는 것이다. 그후, 다음과 같이 방송이 이루어져야한다. "연기시간은 2분42초였습니다." 와 같이. 이와 같은 발표는 바로 이루어져야 한다. 왜냐하면 이것이 연기자의 판정을 위한 하나의 요소이기 때문이다. 만일 오버타임이 되면, 시간에 대한음성발표는 필요없다.

~~3.19~~ 5.20 선수의 노-시그널 선택

~~3.19.1~~ 5.20.1 프리스타일 경기

선수는 제한시간에 잘 맞춰서 음악을 준비해야한다. 주의를 산만하게하는 음향신호, 등을 요구해서는 안된다. 선수가 요구하면 '음향신호없이' 를 요구할수 있다. 이럴경우 스타트 시그날과 30초 경고를 제거할 수 있다. 계수심판인 타이머는 시간을 계속 유지하고, 만일 선수가 시간을 넘기면 더블 음향신호를 보내서 시간초과 했음을 알린다.

~~3.20~~ 5.21 클린업

외발자전거에서는 마른 바닥표면이 필수적이다. 시연이 끝난후에는 시연장소는 그 이전상태와 동일하게 유지되어야 한다. 선수와 그의 도우미는 2분이내에 모든 소품과 조각들을 반드시 치워야 한다. 그 다음의 선수도 이 시간에 소품을 셋업해야한다.

~~3.21~~ 5.22 지저분한 연기지역

복잡한 소도구를 사용하는 선수는 바로 위의 사항을 잘 고려해야한다. 터진 풍선, 지저분한 분말, 색종이, 물, 파이, 등을 사용하는 경우 이를 제거하는데, 좀더 시간이 걸릴수 있기 때문이다. 이런 소도구가 사용될 경우는 미리 주심이나 아티스틱 디렉터에게 특별허가를 받아 두어야한다. 제거할수 없는 지저분한 소도구를 사용한 선수는 그 시합에서 자격상실 된다.

5c 프 리 스 타 일 판 정

개인, 페어, 그룹의 프리스타일은 테크닉과 프레센테이션으로 구분된다. 자격이 주어진 심판들은 테크닉만, 또는 프레센테이션만, 또는 둘 모두를 할 수 있다. 두 요소 각각에서 심판들은 0-10 또는 0-15사이에서 4 스코어를 준다. 2.0, 2.2, 2.25 등과 같이 세밀하게 점수를 주어서 비슷한 선수들을 구분되게 점수를 준다.
~~주어진 스코어는 다음에 예로든 스코어설명과 일치해야한다. 예를 들면, 만일 두명의 선수만이 한 카테고리에 있을때, 한 선수가 2회 낙차했고, 두번째 선수가 20번 낙차했다면, 낙차의 차이가 현저하게 크지만, 2번 낙차한 선수에게 낙차만의 점수로서 10점을 주지는 말아야한다. 플랫랜드나 스트리트 콤프에 대한 설명은 섹션 4.11 과 4.13에 설명되어 있다. 각 심판은 완벽한 연기에 대하여 스코어를 줄 수 있다.~~

~~3.22~~ 5.23 개인 프리스타일—테크닉 스코어

테크닉판정의 부문은 4가지로 나눈다. 4 스코어는 각 심판에 의해서 주어진다. 0-10, 또는 0-15와 같다, 아래참조

- 외발자전거 기술과 전환(0-10)
- 완성도와 연기의 질(0-15)
- 난이도와 유지도(0-15)
- ~~인터프리테이션(0-10)~~

테크닉 총점 : ~~50점~~ 40점

~~TJA(TECHNICAL JUDGING AREA)밖에서 행해진 기술은 기술판정에 계산되지 않는다.~~

~~3.22.1~~ 5.23.1 외발자전거 기술과 전환의 퀀티티(횟수)

퀀티티 라는 것은 외발자전거의 기술과 전환을 성공적으로 수행한 횟수를 말한다. 기술 전후의 전환도 또한 점수에 계산되어야 한다. 만일 기술을 완전히 수행한 후에 다른 기술로 전환하다가 낙차했다면 기술만을 평가하고, 전환은 계산되지 않는다. 예를 들면, 스탠드업 글라이딩 중에 낙차가 일어났다면, 라이딩과 스탠드업사이의 전환만이 점수를 받게된다. 만일, 스탠드업 글라이딩 한 후, 스탠드업 글라이딩과 라이딩 사이의 전환 중에 낙차가 일어났다면, 그 스탠드업 이전의 전환과 스탠드업 글라이딩이 계산된다.

오직, 외발자전거 기술만이 계산된다.(~~섹션 1.26~~ 챕터 1e 참조) 예를 들면, 선수가 아이들링하면서 저글링한다면, 아이들링만이 외발자전거 기술로서 계산되고, 저글링은 참조만이 될것이다. : 소도구 및 기타 연출은 점수에 들어간다. 짧은 기술간의 빠른 전환은 이런 스코어를 올릴 수 있다. 그러나, 듀레이션(오래버티는 기술 : 유지성) 스코어에 대해서는 감점이 될 수 있다.

다양성 : 스탠다드 스킬중에서 선정된 여러변형에 의한 여러가지 기술과 한가지 동일한 기술에서의 여러변형은 별개로 구분한다. 기술은 시연 스타일과 병행 작용하도록 선정해야 한다. 그러나, 똑 같은 기술을 여러 번 같게 시연하는 것은 감점될 수 있다.

예

- '시트 앞으로 끌기'와 시트 뒤로 끌기' 는 구분된다.
- '한발 스탠딩글라이딩 에서 다음의 변화스타일은 독립적으로 계산된다.
  - 아라베스크(다른 한발을 뒤로 돌려서 히프위로 들어올리기-최소 몸과 90도 유지)
  - 무릎잡기(한손으로 자유로운 다리의 무릎을 받친다.)
  - Y자형 균형잡기(한손으로 다리를 쭉 펴서잡고, 다른 한발은 펼쳐서 Y 자 형태로 한다.)
  - 발잡기(한손 또는 두손으로 노는 발을 잡는다.
  - 비엘만(노는 한쪽다리를 뒤로 당겨서 머리위쪽까지 당긴다)
- 얼굴을 위로하는 스핀은 표준스핀과는 구별한다.
- 한바퀴도는 스핀/턴의 콤비네이션은 여러 번 도는 스핀과는 구별한다.

독창성 : 프리스타일에서, 새로운 기술은 플랫랜드에서보다 덜 중요하다. 그러나, 독특한 변형으로서 완전한 새것이나 새로운 시도의 기술은 좀더 많은 점수를 받는다. 독창성은 주로 프레센테이션 부문에서 판정받게된다.(섹션 3.23참조)

외발자전거 기술 및 전환의 퀀티티(개수)를 위한 채점 가이드라인(다양성 및 독창성)

10	완벽함 – 인상적인 독창성으로 인하여 더 이상의 기술을 구사하지 못할정도
8	최상 – 적절한 자세와 다양성 및 독창성으로 구성되었슴

5	중간 – 중간 정도의 기술과 다양성
2	적절한 다양성이 없이 낮은 기술만 구사함
0	전혀 외발자전거의 기술이 없음

~~3.22.2~~ 5.23.2 완성도-실행기술의 질

완성도라는 것은 선수가 행한 기술과 전환에서 보여준 콘트롤성의 정도를 의미한다. 몸의 자세는 반드시 외발자전거와 하는 좋은 콘트롤성과 완성도를 보여주어야 한다. 만일 선수가 좋은 스타일(섹션 3.23.2)을 다른 기술로서 보여주었다면, 완성도 점수는 높게 된다. 완성도에서는 추가적인 비 외발자전거기술을 요구한다. 즉, 저글링, 댄싱, 아크로배틱과 같은 기술을 말한다.

기술의 질을 판정하는 몇가지의 관점이 있는데, 그것은 안정성, 유지성, 속도, 동시성, 전환의 매끄러움 이다. 이런 판정기준은 모두 같은 배점수준을 갖지는 않는다. 그러나 체크해야할 점은 다음과 같다.

유지성 : 오랜시간 기술을 유지하거나, 먼거리를 가는동안 완성도와 뛰어남을 유지함

안정성 : 불필요 동작을 순간적이나마 하거나, 헤메는듯한 스핀, 등이 보이면 높은점수는 못받음.

속도 : 속도를 잘 콘트롤하면서(빠르거나, 느리거나) 회전이나, 스핀, 전환을 우수하게 하면 높은 점수를 받는다.

동시성 : 음악의 리듬에 잘 맞춰서 타이밍 좋게 하는 것이 좋은판정을 받는다. 타이밍 좋게 정밀한 기술을 구사하면 높은 점수가 주어진다.

전환의 유연성 : 선수가 한가지 기술에서 다른기술로 넘어갈 때 빠르게 전환하면 높은 점수를 받는다. 높은 난이도의 기술로 전환하는 시점에서 몇차례, 바퀴가 구르거나, 아이들링, 호핑, 기타 준비하는듯한 기술을 보이면 낮은 점수를 받게된다. – 이런 기술이 전체적인 안무 및 루틴의 타이밍의 질을 향상하는데 도움이 되지 않는다면 낮은 점수를 받게됨.

기술의 완성도 및 질을 판정하는 채점 가이드라인(안정성, 유지성, 속도, 동시성, 전환의 유연성)

15	완벽함- 더 이상의 개선을 요하지않음, 콘트롤이 완전, 모든 기준이 완벽
13	거의 완벽- 거의 모든 채점기준에 완벽하게 맞고 콘트롤에 흔들림이 없음
11	고수준- 뛰어난 완성도와 질, 그러나 약간의 콘트롤 부재
8	중간수준- 모든 부문에서 평균수준
4	낮은수준- 모든 부문에서 낮은수준
1	초보수준- 전혀 채점기준에 부합되지 않음

~~3.22.3~~ 5.23.3 난이도 및 유지도

난이도의 수준은 전환을 포함한 성공적으로 행해진 숙련도로서 채점된다. 높은점수는 고 난이도의 여러가지 기술을 연속으로 합한 루틴형식의 기술에 부여된다. 높은 점수는 단지 한두개의 고난도 기술에 부여되지는 않는다. 일반적으로

- 앞으로 달리기 보다 뒤로 달리기에 많은 난이도를 부여한다.
- '안장에 몸대고 타기'는 '안장에 몸 안 대고타기' 보다 수월하다.
- 작은직경에서의 빠른 스핀/턴은 큰직경보다 어렵다.

- '안장에 손을 대고하는 스탠드업' 은 '손을 대지않는 스탠드업' 보다 수월하다.
- '두발을 동시에 일치하여 프레임에 올리는 점프업'은 '한발이나 혹은 두발로 순차적으로 프레임에 오르는 스탠드업' 보다 어렵다.

만일 선수가 아이들링하면서 저글링한다면, 아이들링만 하는 것 보다 어렵다. 또한, 댄싱, 아크로배틱의 경우도 마찬가지이다.

유지도 : 기술을 오랫동안, 또는 많은거리를 유지 하는것도 완성도와 난이도면에서 놓은수준으로 평가된다.

난이도 및 유지도에 대한 채점 가이드라인

15	모든 기술에서 높은 난이도 및 먼거리를 유지
13	거의 모든 기술에서 높은 난이도 및 먼거리를 유지
10	높은 난이도에서의 많은 기술, 그러나, 몇몇 기술에서의 짧은 유지도
8	일반적으로 평균 또는 높은 난이도이나 몇몇 기술에서의 짧은 유지도
6	일반적으로 평균이나, 높은 난이도보다는 낮은 기술이며 많은 기술에서 짧은 유지도
4	높은수준에서의 한두가지 난이도의 기술이며 많은 기술에서 짧은 유지도
2	대체적으로 좋으나 비교적 기술흐름에서 문제없이 마침
0	계속적으로 곧 낙차할것만 같은 모습, 같은기술의 반복, 모든면에서 평균보다 낮은 난이도

~~3.22.4 기술적 해석~~

~~기술적인 견해에서 볼때, 숙련도, 복장, 음악, 소도구(필요한경우)를 잘 활용하여 나타내고자 하는 테마를 얼마나 잘 조화롭게 나타내느냐를 말한다. 만일 한가지를 소홀이하면 전체적인 부분이 영향을 받는다. 모든요소가 일관성이 있어야만하고 전체적인 비율이 잘 조화를 이루어야한다.~~

~~**기술 :** 전체적인 테마를 창조하기위한 스타일, 복장, 음악을 조화롭게 선택해야한다. 만일 루틴의 흐름이 좋았고, 몸의 스타일이 우아하고 부드러웠다면, 덜 우아한 기술(보통, 안장을 앞이나 뒤로 놓고하는 기술)은 사용하지 않는 것이 좋다. 기술의 선택은 기술해석에서 가장 중요한 부분이다.~~

~~**복장 :** 복장은 루틴적 특징을 증대시키기 위하여 선택된다. 만일 선정된 복장이 라이딩에 방해가 될수 있는데도 불구하고 선수가 성공적으로 잘 적응하였다면, 추가점수를 받게된다.~~

~~**음악 :** 심판들은 연기할 루틴전체에 맞게 음악이 선정되었는지를 본다. 기술이 음악의 감정과 속도에 잘 매치되게 고른다. 너무 단순한 배경음악이거나 루틴에 어울리지 않는 음악은 빈약한 선정으로 본다. 선수가 루틴의 핵심적인 부분에서 음악의 음율, 강도, 테마, 변화,등을 잘 활용할 때 높은 점수를 받게된다. 선정된 음악이 허용된 시간보다 너무 길면 벌점을 받게된다.~~

~~**소도구 :** 외발자전거 기술을 구사할 때 이외의 용도로 사용될때는 외발자전거도 소도구로 본다. (외발자전거를 바닥에 놓은 상태로 그 위에서 물구나무를 선다거나, 안장과 바퀴가 바닥에 닿아 있는 상태의 자전거 프레임 위에서 호핑스탠딩을 하는경우)~~

~~복장에서 떼어 낼수 있는 기타 소도구(모자, 옷, 등), 무대배경, 사람, 등은 '~용' 이라고 명기한다. 소도구는 시상대상은 아니지만 시연의 효과를 높인다. 심판은 소도구 자체를 보는 것이 아니라, 무슨용도로 쓰는냐를 본다. 소도구를 쓰는 것은 필수사항은 아니다. 소도구가 없다고해서 낮은점수를 받지는 않는다.~~

~~**스타일 :** 루틴하는 동안, 선수의 폼은 전체의 무드나 테마를 표현하는데 사용된다. 전체 루틴동안~~

~~에 침착한 몸의 형태를 보이는 것, 특히, 어려운 기술을 보이는 동안에 침착한 몸의 형태를 보이는 것은 높은 점수를 주어야만 한다. 예를 들어, 발레와 같은 우아한 루틴에서는 특히 자세가 우아하고 물흐르듯 해야한다. ; 만일 테크닉/스트리트 테마였다면, 스타일이 테마와 일치해야한다. 기타의 비 외발자전거 기술, 즉, 댄스, 마임, 코메디, 저글링, 아크로베틱, 음악연주, 등은 이런점수와 관계가 있다. 이들 기술은 루틴의 테마에 더해져야 한다.~~

~~기술적 해석에 대한 채점 가이드라인(기술, 복장, 음악, 소도구, 스타일)~~

~~점수~~	~~관찰된 라이딩의 예~~
~~10~~	~~루틴이 완전하게 된 경우 - 하나라도 잘못되면 안됨. 전체를 강조하기 위해 선정된 기술~~
~~8~~	~~소도구를 사용했다면, 5요소(기술, 복장, 음악, 소도구, 스타일)중 4요소만이 잘적용되고, 단한 개만의 명백한 실수, 소도구를 안 썼을때는 4요소중 3요소만 적용~~
~~6~~	~~소도구를 사용했다면, 4요소중 3요소만이 잘적용되고, 단한 개만의 명백한 실수, 소도구가 안 쓰일때는 4요소중 2요소만 적용~~
~~2~~	~~루틴의 일부분은 조직화 된듯하다. 그러나, 몇 개의 요소는 작용되지 않는다. (음악 불일치, 복장이 거추장스럽다. 소도구가 어색하다. 기술과 음악이 불일치)~~
~~0~~	~~루틴이 서로 꼬이고 허둥지둥한다. 전체적인 시연에 대한 개념이 없다.~~

~~3.23~~ 5.24 개인 프리스타일-프레젠테이션 점수

프레젠테이션을 판정하는 부문은 4 가지로 나뉜다.

각 부문은 4 스코어가 주어진다. 그 값은 0-10 또는 0-15 이며 다음과 같다.

- 실수 : 낙차 ~~및 범위초과~~(0-10점)
- 안무 및 스타일(0-15점)
- 쇼맨쉽과 독창성(0-15점_
- 해석(0-10점)

프레젠테이션 총점 : 50점

~~프레젠테이션은 TJA(TECHNICAL JUDGING AREA) 안과 밖 모두를 판정한다.~~

~~3.23.1~~ 5.24.1 낙차 및 범위초과

낮은 점수는 8번 이상의 낙차를 하므로서 루틴의 흐름을 방해하게 되었을 때 주어진다. 중간점수는 약 3번의 확실한 낙차와 몇몇의 가벼운 낙차을 했을 때 주어진다. 높은점수는 낙차가 없고, 가벼운 낙차가 몇 개 있을 때 주어진다. 심판은 계획된 낙차와 우발적 낙차를 구별해야 할 필요가 있다.

MAJOR DISMOUNT(확실한 낙차)란 외발자전거가 쓰러졌을 때 선수의 한발이나 두발이 아닌 손이나 몸의 다른 부분이

바닥에 닿았을 때를 말한다. 또한, 선수의 안무의 루틴에 확실하게 영향을 주었을 때를 말한다.

MINOR DISMOUNT(경미한 낙차)란 외발자전거는 쓰러지지 않고, 오직 선수의 한발이나 두발이 바닥에 닿고 안무의 루틴에 영향을 주지 않은 경우를 말한다. 또한, 낙차가 계획적인지 아닌지 구

별이 안될때도 적용한다.

~~**바운더리 :** 14미터 X 11미터 크기의 TJA BOUNDARY(기술심사구역 바운더리)와, 여건이 될경우, TJA보다 넓게 지정한 PERFORMING AREA BOUNDARY(시연구역바운더리)를 말한다. 모든 바운더리는 마크로 표시한다. TJA밖에서의 시연은 판정하지 않는다. 바운더리에 대한 쟁점은 선수가 PERFORMING AREA BOUNDARY(시연구역바운더리)를 넘어갔을 때 적용된다. TJA 범위를 넘었다고 해서 페널티를 주지는 않는다. MAJOR BOUNDARY ISSUE(확실한 시연범위이탈)는 PERFORMING AREA BOUNDARY(시연구역바운더리)로부터 한바퀴 이상 바퀴가 돌았을 때이다. MINOR BOUNDARY ISSUE(경미한 바운더리이탈)은 PERFORMING AREA BOUNDARY(시연구역바운더리)를 한바퀴 미만으로 바퀴가 돌았을 때 이다.~~

점수는 다음의 계산방법을 이용하여 산출한다.

점수= 10 – 1.0*(확실한 낙차횟수)

- 0.5*(경미한 낙차횟수)

~~- 0.5*(NUMBER OF MAJOR BOUNDARY ISSUE:확실한 시연범위이탈횟수)~~

~~- 0.25*(NUMBER OF MINOR BOUNDARY ISSUE:경미한 시연바운더리이탈횟수)~~

~~3.23.2~~ 5.24.2 안무와 스타일

이 섹션에는 네가지가 있다 ; 구성, 안무, 스타일, 동시성

이 네가지의 비중을 균등하게 할 필요는 없다. 그러나, 심판은 이 네가지를 모두 염두에 두고 판정해야한다.

구성 : 루틴은 전체의 시연구역을 효과적으로 사용하도록 구성해야한다 ; 주행선이나 주행원을 그리는 기술은 방향이나 길이에 따라 변화된다 ; 루틴의 타이밍은 배정된 시간을 극대화하도록 해야한다 ; 기술에는 변화를 주도록 한다 ; 다음기술을 시연하기 위해서 이동할 때 단순하게 타서는 안된다. 구조가 확실한 루틴에 많은 점수가 주어진다 : 독특한 시작, 중간, 끝맺음이 되어야 한다.

안무 : 움직임과 자세, 또는 이의 복합적용을 이용하여 팔, 머리, 다리 및 가용한 몸의 다른 부분을 이용하여 연속적인 디자인을 해야한다. 움직임의 형태는 발레, 재즈, 모던무용, 탭댄스, 마임, 아크로배틱, 등을 이용한다. 움직임의 수는 안무섹션에서 측정된다.

스타일 : 몸의 연기동작은 루틴을 하는동안, 몸의 움직임과 위치로서 분위기와 테마를 나타내는데에 사용한다. 루틴 전체를 통하여 침착한 몸의 연기동작을 보여주는 것, 특히, 어려운 기술을 보여줄 때, 침착함은 더 높은 점수를 주어야한다. 심판은 밸런스를 유지하려고 행하는 부조화된 의도적 행동을 하는 선수를 찾아낼 수 있어야한다. 예를 들면, 우아한 발레동작을 한다면, 스타일은 당연히 우아하고 물흐르듯 해야한다. ; 만일 기술적/스트리트 라는 테마라면, 스타일은 그 테마에 맞아야 한다.

기타, 댄스라든가, 마임, 코메디, 저글링, 아크로베틱, 악기연주,등의 비 외발자전거 부문도 스타일 점수로 고려되어야한다. 이들 기술들도 루틴의 테마에 추가해야만 한다.

동시성 : 음악에 맞추는 정확한 동작의 타이밍이 판정받아야 한다. 높은 점수는 잘 짜여진 루틴의 계획과 정밀함과 타이밍에 주어져야 한다.

안무와 스타일(구성, 안무,스타일, 동시성)의 채점 가이드라인

점수	라이딩 관찰의 예
15	모든 부분이 효과적으로 활성화되어야 한다. 루틴의 구성이 모든 공간을 효과적으로 사용할수 있도록 구성되어야 한다; 모든 루틴에 있어서 명확한 구조를 이루어야한다; 몸의 동작은 밸런스만을 유지한다기 보다 전체의 무드 또는 주제를 표현하는데 사용된다.
13	거의 완벽- 대부분이 곳이 활성화된다.
11	높은 수준 – 안무에 있어서 다양함, 스타일,동시성이 뛰어남
8	중간 수준
6	안무에 있어서 약간의 다양함;스타일은 때때로만 보인다.
4	낮은 수준 – 안무는 뛰어난데 스타일은 없다; 안무는 없는데 스타일만 좋다
0	한장소에서만 움직임이 있다; 몸동작이 연기라고 할수 없다; 기타 비외발자전거적인 기술

~~3.23.3~~ 5.24.3 쇼맨쉽과 독창성

채점하는데에는 4가지 부문이 있는데, 표정연기, 쇼맨쉽, 독창성, 전체표현성이 있다.
동일한 비중을 둘 필요는 없지만, 네가지 모두 고려되어야 한다.

표정연기 : 좋은 프리스타일 연기는 관객을 생각하는 것이다. 심판은 선수가 주제를 표현하는 능력을 찾아낼수 있어야하고 연기에 대한 관객의 정서, 즐거움 반응을 파악할 수 있어야 한다.
쇼맨쉽 : 선수는 루틴을 연기하는 동안, 관객과의 눈맞춤, 얼굴표정연기, 관객과의 혼연일치를 이루어야 한다. 빈약한 쇼맨쉽은 관객과의 눈맞춤이 안될 때, 미소가 보이지 않을 때, 실수가 있었을 때의 한숨이나 투덜거림, 관객과의 교감부족일 때 나타난다.
독창성 : 심판은 모든 동작에 있어서의 창조적 연기를 찾게된다. 높은 점수는 독특한 루틴이나 동작요소에 주어진다. 높은 점수는 새로운 접근적 시도에 의해서 프리스타일의 발전에 더 기여하는 루틴에 주어지게 된다.
전체적 표현 : 높은 점수는 시종일관되게 매력적인 루틴을 보이고, 관객과 심판에게 어필할수 있는 선수에게 주어지게된다.

쇼맨쉽과 독창성(표정연기, 쇼맨쉽, 독창성, 전체표현성)에 대한 채점 가이드라인

점수	라이딩 관찰의 예
15	완전함 – 모든 부문에서 활성화 되어있고 관객 교감되며 열정적이다.
13	거의 완벽- 대부분이 곳이 활성화된다.
11	높은 수준 – 안무에 있어서 다양함, 스타일,동시성이 뛰어남
8	중간 수준
6	일부분만 뛰어나다

4	낮은 수준 – 많은 부문에서 만족도가 부족하다.
0	한장소에서만 움직임이 있다; 몸동작이 연기라고 할수 없다; 기타 비 외발자전거적인 기술

~~3.23.4~~ 5.24.4 연기해석도 : 복장, 음악, 소도구

얼마나 복장, 음악, 소도구(사용할 경우만),스타일이 전체적 루틴속에서 주제를 잘 표현하는가이다. 만일, 한 부분을 누락했다면 전체의 연기가 영향을 받는다. 구성요소는 전후관계가 잘 맞아야 하고 구성비율이 얼마나 잘 루틴안에 들어가 있는가에 달려있다.

복장 : 루틴을 잘 하기 위한것이어야 하고 기술연기에 방해가 되어서는 안된다. 하지만, 만일 복장이 라이딩에 방해가 될정도이지만 연기를 성공적으로 잘 소화 했다면 감점을 받는 것이 아니라 스타일에 대한 추가점수를 얻게된다.

음악 : 심판은 음악이 전체루틴에 맞게 선정되었는지를 찾는다. 기술이 음악의 느낌과 템포에 맞게되도록 선정한다. 단순한 백뮤직수준이거나 루틴과 잘 맞지 않는다면 빈약한 선정이라 할수 있다. 높은 점수의 루틴은 주요부분에서 소리와, 강약, 주제, 또는 음악의 변화 등이 있을 때 주어진다. 주어진 시간보다 긴 음악은 그자리에서 페널티를 받게된다.

소품 : 외발자전거 기술을 구사할 때 이외의 용도로 사용될때는 외발자전거도 소도구로 본다.
(외발자전거를 바닥에 놓은 상태로 그 위에서 물구나무를 선다거나, 안장과 바퀴가 바닥에 닿아 있는 상태의 자전거 프레임 위에서 호핑스탠딩을 하는경우)
복장에서 떼어 낼수 있는 기타 소도구(모자, 옷, 등), 무대배경, 사람, 등은 '~용' 이라고 명기한다. 소도구는 시상대상은 아니지만 시연의 효과를 높인다. 심판은 소도구 자체를 보는 것이 아니라, 무슨용도로 쓰는냐를 본다. 소도구를 쓰는 것은 필수사항은 아니다. 소도구가 없다고해서 낮은점수를 받지는 않는다. 소도구와 대비해서 장식은 판정대상이 아닐수도 있다. 소품과 장식은 섹션 5.12.5에서 정의한 대로 판정된다.

스타일 : 루틴하는 동안, 선수의 폼은 전체의 무드나 테마를 표현하는데 사용된다. 전체 루틴동안에 침착한 몸의 형태를 보이는 것, 특히, 어려운 기술을 보이는 동안에 침착한 몸의 형태를 보이는 것은 높은 점수를 주어야만 한다. 예를 들어, 발레와 같은 우아한 루틴에서는 특히 자세가 우아하고 물흐르듯 해야한다. ; 만일 테크닉/스트리트 테마였다면, 스타일이 테마와 일치해야한다.
기타의 비 외발자전거 기술, 즉, 댄스, 마임, 코메디, 저글링, 아크로베틱, 음악연주, 등은 이런점수와 관계가 있다. 이들 기술은 루틴의 테마에 더해져야 한다.

복장, 음악, 소도구, 스타일의 해석에 대한 채점 가이드라인

점수	라이딩 관찰의 예
10	루틴을 모두 완성-한가지가 잘못되면 전체 연기를 망치게된다.
8	좋아 보이고, 개선의 여지가 조금있다.
6	만일, 소도구가 사용된다면, 복장,음악,소도구,스타일의 네가지 요소중 세가지가 함께 잘 운영되고, 테마를 잘 표현했으나, 명백한 기술의 건너뜀이나, 비맷치가 있다. 만일 소도구가 사용되지 않을 경우, 세가지 요소중 두가지 요소가 잘 어울어 져야한다.
2	루틴의 일부가 조직적이지만, 몇몇 요소는 잘 어울리지 않는다.(음악의 비매치, 의상선택이

	어울리지 않는다, 소도구가 어색하다. 기술과 음악이 잘 매치되지 않는다.)
0	루틴이 서로 잘 맞지 않는다. 전체적인 연기의 개념 없다.

~~3.24~~ 5.25 프리스타일 페어-추가적인 판정기준

페어의 심판들은 두개의 외발자전거의 기술을 모두 고려해야한다. 개인 프리스타일의 모든 판정기준과 점수가 사용되지만, 추가적인 아래의 요소들이 반드시 고려되어야 한다. 오직, 예외는 섹션 3.24.3에서 언급된 페어 프리스타일 난이도와 유지성을 위한 채점가이드라인이다.

5.25.1 페어 프리스타일 : 외발자전거 기술 및 전환의 퀀티티(수)

기술의 수는 두 명의 선수 모두에게 각각 적용 계산되어야 한다. 만일 둘중의 한선수만 외발자전거 기술을 보인다면, 오직 한 선수만 계산된다.

페어 대 더블 : 더블이라는것은 한 개의 외발자전거에 두명의 선수가 탄 것을 말한다. 더블의 경우, 퀀티티는 한사람의 선수에 의해 보여진 기술과 동일한 것으로 계산된다.

5.25.2 페어 프리스타일 : 숙련도 와 연기의 질

동시성 : 두사람의 타이밍 동시성은 페어루틴에서 반드시 판정해야 한다. 매회의 기술에서 잘 계획되고, 정교한 타이밍이 보여지는 루틴은 높은 점수가 주어진다. 개인루틴과 마찬가지로, 페어에서도, 의도적인 동시적 타이밍이 있는 기술과 움직임을 하지 않는다해도, 움직임의 타이밍적 정밀도는 음악리듬의 동시성으로서 측정될 수 있다. 개인 프리스타일과 동일한 차트와 규정이 페어 프리스타일에서도 사용된다.

5.25.3 페어 프리 스타일 : 난이도 와 유지도

여러 사람의 어려운 레벨은 페어에 의해서 표현된 난이도의 전체적인 수준에 의해서 결정될뿐, 개인의 표현된 묘기에 의하지 않는다. 만일 한 선수의 기술수준이 다른 한선수보다 상당히 높을 경우, 심판은 두 선수의 중간 어딘가의 점수로서 난이도 점수를 주어야한다. 기술의 숫자는 각 선수를 분리해서 세어야 한다. 한선수가 외발자전거 기술을 보이는 동안 다른 한선수가 외발자전거를 타지않고 비 외발자전거 기술을 보인다면, 한사람의 기술만 계산된다. 두 선수가 서로 균형을 보조하기위해서 하는 기술이라는 명백한 판정이 될경우, 각각 분리해서 하는 기술보다는 낮은 점수를 받게된다. 심판은 반드시 "보조를 위한 접촉" 과 "아티스틱 접촉" 을 구분지어 판정해야한다. 손을 잡는경우, 단순히 잡는경우는 서로 보조한다고 볼수는 없지만, 손을 완전히 꽉 잡았다면, 서로 보조하여 의지하고 있다고 볼수 있다.

주: 몇몇 기술은 선수들이 서로 손을 잡는다는 것이 더 어렵다. 예를 들면, 한발로타기, 사이드 바이 사이드 와 같은 기술이다.

페어 대 더블 : '더블은 한 개의 외발자전거에 두명의 선수가 타는 것을 말한다. 더블의 경우에, 퀀티티는 한사람의 선수가 행한 기술과 동일하게 계산된다. 몇몇의 페어연기선수들은 리프팅, 스트랭스 및 이와 관련된 어려운 기술과 함께 더블모션을 많이 사용한다. 하지만 어떤선수들은 페어더블모션을 전혀 사용하지 않는다. 어떻게 그 페어선수들의 기량을 비교하는가? 두 선수모두의

기술이 판정대상이된다는 것을 기억하라. 만일 윗부분의 선수가 외발자전거를 타는싯점에 좋은기술을 보이지 못했다면, 심판은 그것을 감안하여, 그선수의 실력에 따른 평균난이도율을 적용한다. 만일 윗부분의 선수가 전혀 외발자전거를 타지 않고 연기를 마친다면, '이것은 페어행위가 되지 못한다.' 하여 논쟁의 대상이 될 수 있으므로, 감점을 준다. 더블은 두사람 모두에게 어렵다. 비 더블 연기보다는 조심스럽게 비중을 두어야 한다.
유지도도 한명의 선수가 다른 선수의 손을 잡은상태로 밀거나 당길 때 증가될 수 있다. 그러나, 관련된 숫자에 의해 감점될 것이다.(섹션4.3.1)

페어 프리스타일의 난이도 및 유지도 판정을 위한 채점 가이드라인

점수	라이딩 관찰의 예
15	오랜 유지도와 함께 매우어려운 모든기술. 두선수 모두 난이도에 대한 높은기술수준
13	거의 모든기술에 있어서 충분한 유지도 및 높은 난이도
10	꽤 많은기술에서 높은 난이도, 그러나, 몇가지 기술에서 짧은 유지도
8	대체로 평균이상의 난이도이나 몇가지 기술에서 짧은 유지도
6	대체로 평균이하의 나이도거나, 일부 높은수준, 많은 기술에서 짧은유지도, 또는 한선수만 아주높은기술인 반면에 다른 선수는 매우 낮은 기술수준
4	1~2개는 높은 수준이나 많은 기술에서 짧은 유지도
2	그만한 수준이고 기술은 제법오래하나 루틴의 일관성있는 흐름이 부족함
0	지속적으로 낙차할 것같다 ; 같은기술의 반복; 전체루틴이 평균이나 낮은 난이도

5.25.4 페어 프리스타일 : 안무와 스타일

개인 프리스타일(섹션 3.22)에 더해서 심판은 팀웍과 협동면을 보아야한다. 한팀 같은 느낌이 드는지 또는 따로 분리된듯이 타는지를 본다.

5.26 그룹 프리스타일-추가적인 판정기준

개인 프리스타일, 페어 프리스타일의 채점방식과 모든 것에 다음의 추가 포인트를 더한다. 예외사항은 섹션 3.25.3과 3.25.4에 있는 채점 상세표에 있다. 그룹라이딩에는 많은 옵션이 있다. 선수들의 기량이 비슷해도 좋고, 폭넓게 달라도 좋다. 몇몇 그룹은 아주 규모가 커도 좋다. 판정시 이 모든 면이 고려될 필요가 있다.

5.26.1 외발자전거 기술과 전환의 퀀티티

대략적인 기술의 수를 모든 선수에게서 계산한다. 기술의 수는 그 그룹내의 선수의 수에 따라 비중이 달라져야만다. 외발자전거 연기를 하는동안, 외발자전거에서 내려있는선수와 비외발자전거 기술을 연기하는 선수가 있다면, 그만큼 감점된다.

5.26.2 그룹 프리스타일 : 완성도 및 연기의 질

동시성 : 선수들의 타이밍의 동시성은 판정되어야 한다. 모든 기술의 타이밍이 잘 계획되고 정교

하다면, 그 루틴은 높은 점수를 받는다. 그룹내의 서브그룹간에 서로 기술과 움직임이 달라도, 움직임의 타이밍의 정확도는 음악리듬과 동시성으서 측정될수 있다.

완성도 : 기술을 연기하는 동안 선수가 보여준 콘트롤의 수를 말한다. 몸의 폼은 좋은 콘트롤과 완성도를 나타낸다. 기술을 오랬동안 유지하는것도 그 기술의 완성도 수준이 높음을 나타내는것이다. 같은기술을 여러 번 연기하는것도 점수를 높이지만, 다양성과 난이도의 수준과 관련된 점수는 감점될 것이다. 어려운 연기를 하는동안, 그룹이 좋은 스타일(섹션3.23.2)을 나타내면, 완성도 점수는 높게 된다.

5.26.3 그룹 프리스타일 : 난이도 및 유지도

페어에서와 같이, 심판들은 그룹내의 넓은 분포를 갖는 난이도의 평균 레벨을 찾아내야만 한다. 높은수준을 갖은 선수하나 만으로 높은 난이도 점수를 줄수는 없다. 모든선수가 같은 타입의 기술로 연기를 했다해도 한두기술만하거나, 모든기술을 행했어도 변화도가 적다면, 높은 점수를 받을 수 없다. 모든 선수가 루틴을 행할 때 효율적으로 활용되어야 한다. 이는 만일 한명 이상의 선수가 초보적인 수준일 때, 그 초보선수들은 쉬운 원을 그리게 하고, 배너를 운반한다든지, 다른 선수에 의해 끌려서 연기할 수 있다는 것을 의미한다. 즉, 모든 선수들이 옆에서 가만히 서서 보고만 있게해서는 안된다는 의미이다.

작은그룹 대 큰 그룹 : 팀들은 크고 작고 여러 형태일것이다. 심판들은 이것을 판정하는데에, 고려해 넣어야 할것이다. 큰 그룹은 대형유지라이딩과 패턴 라이딩을 하려는 경향이 있다. 반면에, 작은 그룹은 비교적 어려운 기술에 초점을 맞추려는 경향이 있다. 많은 가능성을 두고서, 심판들은 적절한 판정을 하기위해서 많은 다른 요소들을 비교해야 만 한다. 크기만 크다고 작은 수의 높은 기술만으로는 높은 난이도 점수를 얻을 수 없다. 심판은 전체 연기의 한부분으로서 팀의 크기를 고려해야만 한다. 행해진 기술의 타입이 팀 크기에 의해서 잇점도 되고, 한계도 있다는 것을 감안해서 판정해야 한다.

난이도의 수준 : 행해진 기술을 성공적으로 완수 했을 때 그 수준을 판단할수있다. 높은 다양성을 갖는 기술의 수로 꾸면진 루틴에 높은 점수가 주어진다. 오직 "외발자전거 기술" 만이 판정될것이다; 비 외발자전거 기술은 오직 프레젠테이션에만 영향을 준다. 댄싱, 저글링, 그리고 다른 비외발자전거 기술만이 프레젠테이션 점수를 올릴수 있고, 난이도 점수에는 아무런 영향을 줄수 없다.

그룹 프리스타일 난이도와 유지도에 대한 채점가이드라인

점수	라이딩 관찰의 예
15	오랜 유지도와 함께 매우어려운 모든기술. 모든선수 모두 난이도에 대한 높은기술수준
13	거의 모든기술에 있어서 충분한 유지도 및 높은 난이도
10	꽤 많은기술에서 높은 난이도, 그러나, 몇가지 기술에서 짧은 유지도
8	대체로 평균이상의 난이도이나 몇가지 기술에서 짧은 유지도, 모든 선수가 동일하고 높은 난이도를 갖지는 못함.
~~6~~ 4	대체로 평균이하의 나이도거나, 일부 높은수준, 많은 기술에서 짧은유지도
4	적은수의 선수가 1~2개 기술은 높은 수준이나 많은 기술에서 짧은 유지도

2	그만한 수준이고 기술은 제법오래하나 루틴의 일관성있는 흐름이 부족함
0	지속적으로 낙차할 것같다 ; 같은기술의 반복; 전체루틴이 평균이나 낮은 난이도

5.26.4 그룹 프리스타일 : 낙차 ~~및 범위이탈~~

~~낙차의 횟수는 그 해당그룹의 선수 수에 의해서 비중이 달라져야한다. 높은점수는 BOUNDARY(연기구역)이내에서 확실한 낙차가 없을 때와 경미한 낙차가 조금 있거나 전혀 없을 때, 주어진다. 3명으로 구성된 팀이 만일 5번의 확실한 낙차를 했다면 중간점수를 받을 수는 없다. 반면에, 15명의 팀이 5번의 확실한 낙차를 했다면 중간점수를 얻을수 있다. 심판은 의도적인 낙차와 그렇지않은 낙차를 구분할수 있어야 한다.~~

확실한 낙차란 외발자전거가 쓰러졌을 때 선수의 한발이나 두발이 아닌 손과/이나 몸의 다른 부분이 바닥에 닿았을때를 말한다.
또한, 선수의 안무의 루틴에 확실하게 영향을 주었을 때를 말한다.

경미한 낙차란 외발자전거는 쓰러지지 않고, 오직 선수의 한발이나 두발이 바닥에 닿고 안무의 루틴에 영향을 주지 않은 경우를 말한다. 또한, 낙차가 계획적인지 아닌지 구별이 안될때도 적용한다.
바운더리 : 26미터 X 14미터 크기의 TJA BOUNDARY(기술심사구역 바운더리)와, 여건이 될경우, ~~TJA보다 넓게 지정한 PERFORMING AREA BOUNDARY(시연구역바운더리)를 말한다. 모든 바운더리는 마크로 표시한다. TJA밖에서의 시연은 판정하지 않는다. 바운더리에 대한 쟁점은 선수가 PERFORMING AREA BOUNDARY(시연구역바운더리)를 넘어갔을 때 적용된다. TJA 범위를 넘었다고 해서 페널티를 주지는 않는다. MAJOR BOUNDARY ISSUE(확실한 시연범위이탈)는 PERFORMING AREA BOUNDARY(시연구역바운더리)로부터 한바퀴 이상 바퀴가 돌았을 때이다. MINOR BOUNDARY ISSUE(경미한 바운더리이탈)은 PERFORMING AREA BOUNDARY(시연구역바운더리)를 한바퀴 미만으로 바퀴가 돌았을 때 이다.~~

점수는 다음의 계산방법을 이용하여 산출한다.

실수한 점수= 10 - 0.5*(확실한 낙차횟수)
- 0.25 ~~*(경미한 낙차횟수)~~
~~- .25*(NUMBER OF MAJOR BOUNDARY ISSUE:확실한 시연범위이탈횟수)~~
~~- .125*(NUMBER OF MINOR BOUNDARY ISSUE:경미한 시연바운더리이탈횟수)~~

위의 점수는 그룹내의 선수의 수에 맞춰서 점수계산을 하기 위하여 적용된다.
~~이 계산법은 엑셀에도 적용할수 있고, 계산을 간단히 하기위해서 다른 프로그램에도 사용될수 있다.~~
심판은 계획된 낙차와 계획되지 않은 낙차를 구분하는 것이 필요하다. 낙차의 수는 그룹내의 선수의 수에 의해서 영향을 받게된다. 다음의 공식이 사용 된다 :

최후의 낙차점수 = 10*(1 - 실수한 점수/선수의 수). 이 점수는 0점 보다 작을 수 없다.

실수와 범위 점수에 대한 알려진 방법 :

1. 각각의 연기판정 심판은 실수의 수와 선수의 수에 대해서 책임이 있다
2. 각각의 연기판정 심판은 보조심판을 바로 옆에두고 실수의 수와 선수의 수를 세게한다.
3. 실수 계산심판 : 4명의 심판을 시연장소의 끝에 앉힌다. 그 각각의 심판은 각자 실수의 수와 선수의 수를 센다. 최종 낙차점수는 그들이 센 수를 평균내어 계산되게 한다.
4.

5.26.5 그룹 프리스타일 : 안무와 스타일

개인 프리스타일(섹션 3.23.2)에 더하여, 심판들은 팀워크와 협동부문을 보아야 한다. 모든 선수들이 자기들이 해야할 것을 알고 있는가? 선수들이 함께 단순히 탄다기 보다는 마치 서로 당기고 있다는 느낌을 갖고 있는지? 만일 한 선수가 낙차했을 때, 다른선수들이 그를 잘 도와주는지? 등을 보아야 할 것이다. 심판들은 선수들이 연기장소 전체를 잘 활용해서 움직이는지도 보아야 하고, 모든 선수들을 효과적으로 이용하는지도 보아야 한다.

5d 스탠다드 스킬 대회규정

이것은 스탠다드대회가 시행되었을 때를 위한 가이드라인이다. 그러나, 때로는 규정에 정확히 부합되지 않는 이상 상황이 발생할 수도 있다. 이것은 부분적인 사항에 적용되지만, 기본규정에는 적용되지 않는다. 예를 들어서, 만일 어떤 대회의 가능한 시설물이 요구크기보다 약간 작아서 문제를 일으킬 것으로 보이면, 심판단의 다수결 투표로 허용할 수 있다. 규정과 다르게 승인된 것은 반드시 시합전에 모든 참가자들에게 알려야한다. 규정에서 미처 제공되지 않는 상황은 주심이 해결하거나, 주심이 주관하는 다수결 투표에 의해서 해결해야만 한다. 이때, 행사에 관련되어 참여하고 있는 모든 심판들이 출석해 있어야 한다.

5.27 스탠다드 스킬대회의 개요

5.27.1 최소 나이 그룹구분

0-14, 15세 이상, 최고의 합계점수로서 선수들의 엑스퍼트급 여부를 결정한다.

5.27.2 시간 제한

3분(모든 나이별 그룹)

5.27.3 외발자전거

한가지의 외발자전거 만 사용(정의 참조). 브레이크와 핸들바가 없어야 한다.
바퀴와 크랭크의 길이는 상관 없다.

5.27.4 음악

음악은 판정대상은 아니다. 백뮤직을 사용할 수는 있다. 선수가 원하면 음악없이도 할수 있다.

섹션 ~~3.5~~ 5.6 참조.

5.27.5 의상과 소도구

의상은 점수에 영향을 주지 않는다. 선수들은 국가팀이나 클럽, 또는 그들의 팀이나 나라를 대표하는 유니폼을 입도록 권유한다.
소도구의 경우는 아니다.

5.27.6 판정방법

선수들은 오직 자기가 선택하고 연기한 기술의 질로서 판정받는다.
각 형태는 미리 정해진 점수가 있다. 심판들은 실수에 대한 감점을 한다. 실수에는 낙차, 엉성한 자세, 연기순서틀림, 등이 있다.

5.27.7 연기의 기술

IUF 표준기술 목록에 있는 항목이 사용된다. 이 기술들을 연기하는 적절한 방법은 이 목록에 있는 설명섹션에 나와 있다. 만일, 그림설명의 모양이 글설명과 다를때에는 글설명을 적용한다.

5.28 그룹 스탠다드 스킬대회의 개요

이는 개인스탠다드 스킬대회와 유사하다. 그러나, 성별구분없이 4인 한팀이고, 표준 외발 자전거를 사용한다. 규칙은 구분해서 인쇄배포된다. 이 시합은 주최측의 재량으로 열린다.

5.29 연기의 시작

5.29.1 스탠다드 스킬

판정은 다음의 때로부터 시작된다. 즉, 시간계측심판이 1초간의 휘슬을 불거나, 미리준비된 음악이 시작될때 3분루틴이 명확히 시작된다; 스톱워치로 휘슬 1초후나 음악이 시작될 때부터 시간을 잰다. 선수는 연기구역 내의 외발자전거에서 내린 상태에서 시작해야만 한다. 만일, 선수가 구역 밖에서 시작하는 옵션을 선택하면 0.5점 감점을 받은 상태에서 휘슬1초후나 음악이 시작될 때 그렇게 시작해야한다. 매분마다 음향신호로서 알린다. 섹션 3.30에 설명된 옵션에 의한다.
제일 끝에 1초 휘슬은 3분의 할당된 시간이 끝났음을 알린다.

5.30 연기의 끝

5.30.1 스탠다드 스킬

스탠다드 스킬에서 만일 선수가 미드피거(MID-FIGURE:경기중단)에 있다면, 주어진 시간이 끝나기 전이면, 오직 행해진 부분만 점수계산된다(섹션3.39.3참조) 만일 50%미만이 행해졌다면, 100% 감점된다. 50%-100%사이가 완료되었다면, 50% 감점이다. 행해지지 않은 피거는 100% 감점이다.

5.31 선수의 노시그널 옵션

5.31.1 스탠다드 스킬

만일 선수가 음악을 제공하고 음향적 신호를 원하면, 선수는 선수연락관과 결재시, 이것을 알려야 한다. 만일, 선수가 음악을 제공하지 않고, 선수연락관과 결재시, 음향적 신호가 필요없다고 요구하지 않는한, 음향적 신호는 자동적으로 사용된다. 만일 무 음향신호일 경우에는 시작 신호도 없고, 1분, 2분을 알리는 신호도 없다. 이러한 경우, 계측심판은 시간을 재고, 만일 선수가 제한시간을 넘기면, 두번의 음향신호를 보내어 선수가 오버타임 했음을 알린다.

5.32 경기장 바닥, 마킹, 피겨모양

아래의 그림참조. 표면은 흠이 없어야한다. 경기지역은 충분한 조명이 있어야한다. IUF대표가 경기장으로서 합당한지를 검사하고, 사용할수 있다고 선언한다. 표면은 또한, 깨끗하고, 수평이며 매끈해야 한다. 미끄러워도 안된다. 경기가 임원진에 의해서 바닥불량으로 타기에 부적합하다고 판정이 되어도 경기는 열릴수 있으나, IUF 규정위원회의 조사에 의해서, 경기결과가 공식적으로 인정 받지 못할 수도 있다.

5.32.1 경기지역의 경계

국제경기에서는 외측 경계는 11X14미터이고, 공간이 부족하면 조금 줄일수는 있으나, 최소 9X12미터이다. 모든 선은 최소 3센티미터 폭으로 안팎의 경계부분이 모두 선명해야한다.

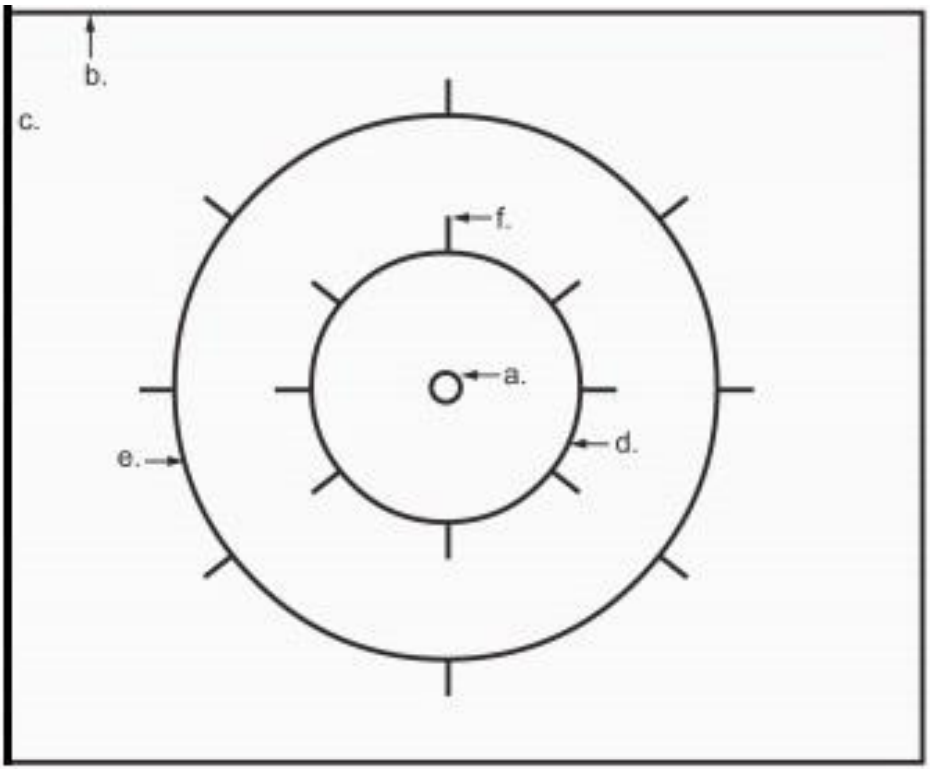

그림 5d.1 : 시연 구역 경계

a. 중앙원(50세티미터 직경)

b. 가로한계선(심판쪽)
c. 세로한계선
d. 내측원(4미터 직경) : 원그리기 연기를 위함
e. 외측원(8미터 직경) : 선과 8자 그리기를 위함
~~f.~~ 4 미터와 8 미터 원위에 있는 1/4 원 마크 및 사각형의 대각선 마크(길이 ~~약 50센티미터~~ 1미터), ~~대각선 마크는 약 38.2도~~

5.32.2 선 모양

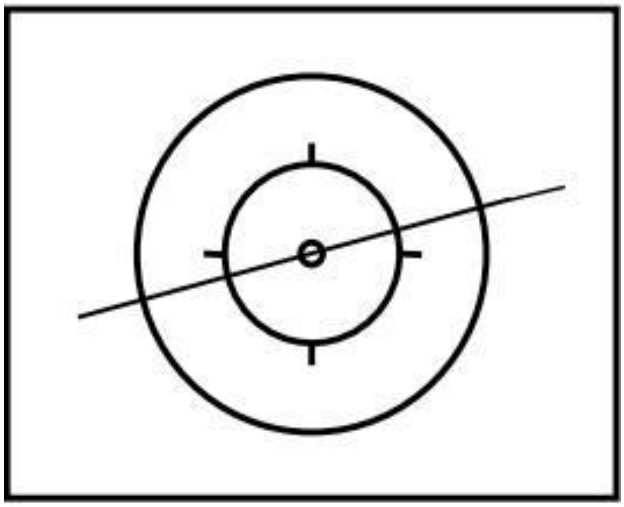

그림 5d.2 : 선모양

선,원, 8자는 어느 방향으로 타든지 좋다. 선을 탈때는 외측원(8미터)의 바깥으로부터 스타트하고, 중앙원을 지나서 다시 외측원의 바깥으로 다시 나간다. 선수는 반드시 선끝의 바깥에 자전거의 허브가 지나치기 전의 위치에 있어야한다. 시트드래그 연기를 할 때, 시트을 앞에 놓을경우, 시트가 선끝의 바깥에 있도록 해야한다. 이선은 직선이어야 한다. 원이나 8자그리기는 어느점에서 시작해도 좋다. 단. 시작한 지점에서 끝나야한다.

5.32.3 원의 모양

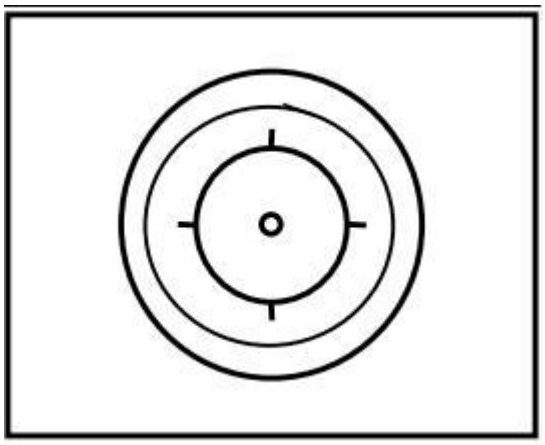

그림 5d.3 : 원모양

원그리기는 4미터원과 8미터원의 사이를 탄다. 만일 4미터 원의 안쪽으로 들어갔을 경우 바로 그 자리에서 재 시작하되 내측원 밖으로 나와서 원을 그려야 한다. 외측의 8미터원을 넘었을 경우는

문제되지 않는다. 원은 가능한한 원에 가까운 모양을 그려야 한다.

5.32.4 8자 그리기

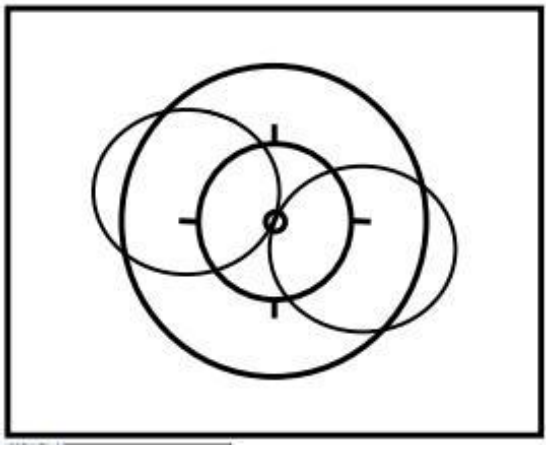

그림 5d.4 : 8자

두개의 원이 반드시 같은 크기여야하고, 도는 방향은 어느 방향이든 모두 좋다. 반드시 외측원 8미터의 각 끝을 넘어서 원을 그려야 하고, 중간원을 반드시 통과해야한다. 8자의 두 원은 반드시 원형이어야 하고, 그 원의 직경은 4미터여야 한다.

5.33 탑승, 전환, 축, 싱글 및 점수 계산되는 숏스킬

총칭하여 비탑승기술이라고 한다. 다르게 표현되지 않는한 외발자전거를 타는 지역 어디서나 볼 수 있다.

5.34 몸의 자세

특별히 명기하지 않는한, 모든 그리기 연기는 선수가 안장에 똑바로 앉아서, 팔을 수평으로 곧게 펴고 실시한다. 손은 반듯하게 펴서 손바닥이 아래로 향해야하고, 손가락도 곧게편다. 그러나, 팔을 꼭 옆으로 펴야하는 것은 아니다. 곧게펴고 수평을 유지한다면 어느 방향이라도 관계없다.

5.35 외발자전거에서의 하차

모든 내리기는, 루틴의 끝에서 내리는 것을 포함하여, 조종성있게 수행되어야 한다. 조종성있는 내리기라는 것은 선수가 자전거를 정지시키고, 외발자전거에서 내리는 것을 말한다. 그 이외의 내리기는 돌발적인 낙차로 본다. 내리기는 선수가 발을 바닥에 대면 발생한다. 단, 발을 바닥에 대도록 요구되는 기술이나, 페달위에 발을 댄채로 바닥에 있는 것은 예외이다. 규정집에서는 스포츠맨쉽에 입각한 매너로 루틴의 끝부분에서 내리기를 요구한다. 이러한 것을 유지하지 못하면 확실하지 않은 흔들리는 끝맺음으로 본다.

5.36 선수를 도와주는 행위

국제대회에서, 연기하는 구역 밖에서 말로 조언을 한다든가, 도와주는 제스쳐를 하는 것은 금지되

어 있다. 왜냐하면, 밖에 있는 사람 때문에 방해가 되기 때문이다. 또한, 경기하는 3분동안은 소도구를 쓰거나, 사람을 활용하는 것은 금지된다. 주변의 도움을 받거나, 구두 도움을 받거나, 소도구를 사용한 선수는 자격을 박탈할수도 있다. 또한, 선수가 루틴연기를 하는동안은 기술리스트를 보아서는 안된다. 즉, 손에 쓰는 것이나, 종이나, 어떤 것도 되지 않는다. 이러한 행동은 흔들림으로 이어질 것이다.

5.37 스탠다드 스킬 판정용지

기본기술을 연기하기전에, 선수는 자기가 연기할 루틴의 리스트를 작성하고 심판에게 제출해야 한다. 이 리스트는 번호, 이름, 루틴에서 행할 각 연기의 순서와 점수치를 포함한다.

5.37.1 사용될 기술

최대의 사용할 피겨의 수는 18개이다. 이중 12개는 라이딩 기술이외의 것이어도 좋지만, 12개를 넘어서는 안된다. 번호 101이상을 사용할 경우에, 기술의 수는 최대12개이다. 또한, 만일 12개의 기술만을 전체루틴에 사용한다면, 12개의 기술 모두, 비라이딩 기술로 해도 허용된다.

주 : 심판용지에 사용하는 피겨번호는 중복되면 안된다. 즉, 15b 라는 번호를 사용했다면, 15a, c, d, e, f, g, h는 사용할 수 없다.

5.37.2 기술의 순서

심판용지에 씌여진 순서와 똑같이 18개의 기술이 행하여져야 한다. 심판용지대로 행하지 않고 남은 연기는 그대로 감점이 된다. 또한, 이것을 나중에 하더라도 그 감점된 것은 남아있게된다.
예 : 심판용지에 휠워크, 한발타기, 아이들링, 뒤로타기 의 순서로 기록했는데, 휠워크,뒤로타기,한발타기, 아이들링의 순서대로 연기했다면, 기술적 판정에서 한발타기,아이들링은 100퍼센트 감점된다.

5.37.3 심판용지에 기입하기

기입완료된 심판용지는 대회 주최자가 정한 만기일까지 제출되어야 한다. 용지에 기입할 때, 사용될 기술의 이름은 스탠다드스킬 리스트에 나타나 있는 그대로 작성되어야 하고, 약자는 사용될 수 없다.
기술의 번호, 글자, 점수치는 반드시 포함되어야 하고 난이도 점수(루틴에 있는 사용될 기술의 총 포인트 점수)도 반드시 기록해야한다. 심판들은 심판용지를 체크해야하고, 선수와 컨택할 수 있다면, 틀린것은 수정한다. 심판용지를 잘못 기입해서 오는 불이익은 선수의 책임이고, 이의제기의 대상이 될수 없다. 한번 점검되고 승인된 심판용지의 기입사항은 변경할수 없다.

5.37.4 선수와 판정용지

가능하다면, 주최자는 컴퓨터 데이터 베이스를 운영하여 판정용지를 만들어 사용할수 있도록, 선수와 심판에게 배려해야만 하고, 점수를 계산하는 데에도 사용되게 해야만 한다. '기입용 판정양식지'나 '전통적 스탠다드 스킬 양식지'가 판정에 사용된다. 기타의 양식지도 선수와 심판을 도울 목

적으로 사용되도록 권유한다.

- **선수사용양식 :** 기술순서, 기술의 번호와 이름, 설명, 배당점수, 기술의 정의
- **스탠다드 스킬 양식 :** 기술순서, 기술의 번호와 이름, 설명, 배당점수, 기술적 감점을 마크할 범위 50/100%와 ~/+0의 연기실행 감점. 용지의 밑에는 세명의 심판의 이름과 루틴의 점수를 산정하는데 도움이 되는 설명을 쓸 자리를 두어야한다.
- **기입용심판양식 :** 기술순서, 기술의 번호와 이름, 설명, 배당점수, 기술적 감점을 마크할 범위 50/100%와 ~/+0의 연기실행 감점. 용지의 밑에는 세명의 심판의 이름을 쓸자리를 두어야한다.
- **난이도 판정양식 :** 기술순서, 기술의 번호와 이름, 설명, 배당점수, 기술적 감점을 마크할 범위 50/100%와 ~/+0의 연기실행 감점.
  만일, 기술의 정확한 실행을 하기위해서, 등급구분이 필요하다면, 기술적 정의를 추가함으로써 판정을 도울 수 있다.
- **연기실행 판정양식 :** 기술순서, 기술의 번호와 이름, 설명, 배당점수, 실행감점을 마크할 범위 ~/+0의 실행감점.

세장의 판정양식은 기술의 상대속도를 표시할 회색으로 된 쉐이딩 부분이 있어야한다. 회색표시가 없는부분에는 느린속도의 기술(전통적인 라이딩기술)을, 흐린 회색의 부분에는 이보다 조금 빠른속도의 기술(대부분의 짧은순간의 기술)을, 짙은회색의 부분에는 아주 빠른 기술을 표시한다. 이는 심판으로 하여금 새로운 기술을 판정할때, 자기가 얼마나 빠른 기술을 판정해야만 하는지를 짐작하게 할것이다.

5e 스탠다드 스킬의 판정

5.38 심판단

주심1명, 난이도판정심판2명, 기술실행심판2명, 기록심판2명, 계시심판1명으로 구성된다. 이는 다시 2개의 심판군으로 나뉘는데, 각각의 심판군은 1명의 난이도심판, 1명의 기술실행심판, 1명의 기록심판이다. 심판들은 자기의 경험에 따라서, 각각의 심판기능을 맡게된다. UNICON대회에서의 엑스퍼트급 그룹의 판정을 위한 모든 심판들은 UNICON 심판의 경험이 있어야 한다.

5.39 심판 작업

난이도 및 기술실행심판은 루틴을 주로 보지만, 기록심판은 리스트에서의 기술의 이름을 주로 본다. 난이도 심판은 기술이 완료되었을 때, 그 표시를 하며 완료하지 못했을 때 감점의 정도를 나타낸다. 기술실행심판은 실행시의 잘못된 것을 아래에 나타난 심볼을 사용하여 알린다. 기록심판은 두 심판의 말 한마디 한마디를 판정양식에 기록한다. 이러한 업무특성상, 두명의 심판사이에 앉는다. 심판들의 테이블은 연기구역의 모든 부분이 보일수 있는곳에 위치한다. 두개의 심판군은

서로 독립적으로 판정할 수 있도록 충분한 공간을 확보해야한다.
연기를 찍은 비디오는 판정점수에 불일치가 있거나, 심판이 선수의 점수에 의문이 있을때 재확인 할수 있다. 시간이 많을경우는 주심의 허락을 받아 재확인 할수 있다. 주심은 기록된 루틴을 미리 준비해도 좋으나, 절대적으로 요구되지는 않는다.
대안으로서, 경기나 판정의 속도를 높이기 위해서 비디오 카메라를 이용하여도 좋다. 적어도 2개의 카메라가 있어야만 하고, 각각의 코너에 하나씩 설치한다. 세번째의 카메라를 만약의 대비로서 준비하는 것도 좋다. 기록은 약 10명의 선수를 한 그룹으로 하여 컴퓨터로 다운로드한다. 심판들은 각각 구분된 시청구역에서 비디오를 보고, 채점한다.

5.40 난이도에 대한 감점

5.40.1 기술 검증

판정양식지 상의 모든 기술은 스탠다드 스킬 목록에 설명된대로 실행되어야만 한다. 만일 연기된 기술이 판정지상의 내용에 따르지 않았으면, 100% 감점된다.

5.40.2 기술적 실수

기술을 연기할때, 한번 실수가 발생하면, 50% 감점된다. 기술적 실수는 아래와 같으나, 이것에 한정되지는 않는다.

- 안장을 몸밖으로 놓고하는 연기에서 손아닌 몸의 다른부분이 안장에 닿는경우
- 안장을 몸밖으로 놓고하는 연기에서 손으로 잡은 안장이 몸에 닿는경우
- 한발로 주행하기에서 다른 한발이 주행회전에 관여되는 자전거의 부위에 닿는경우
- 다리가 빠르게 펴져야 할 부분의 기술에서 다리가 제대로 펴지지 않았거나, 발이 제대로 위치하지 못한 경우(바퀴잡고 하는 연기, 및, 크랭크아이들킥, 호핑온휠킥,등, 그러나, 여기에 한정되지는 않음)

5.40.3 기술의 완료

모든 기술은 판정양식지에 있는 모양대로 진행되어야 하며, 판정양식지에 미리 써 놓지 않는한, 바닥에 닿지 말하야 한다. 이는 모든 기술에 적용된다 : (직선기술, 원, 8자), 전환, 축기술, 싱글과 점수에 들어가는 숏기술, 탑승)
주행기술, 축기술의 반복, 점수에 들어가는 숏기술 : 기술을 연기하는 중에 전반부에서 망친경우나 요구되는 기술을 반도 못한 경우는 100% 감점이다. 만일 후반부에서 요구되는 기술을 망친경우나, 기술을 덜 실행한 경우는 50% 감점이다.

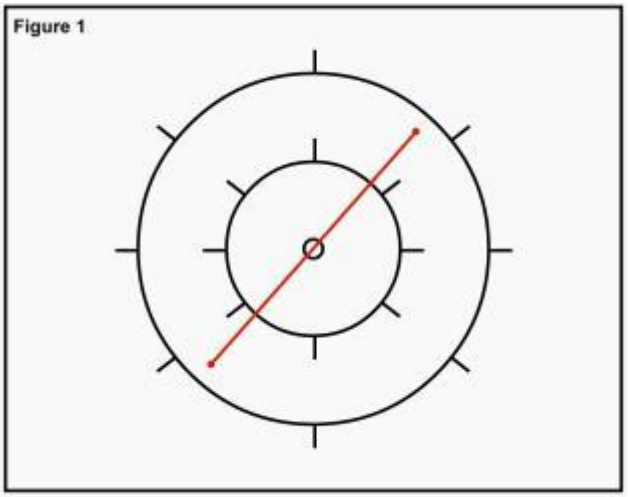

그림5e.1 : 50% 감점

주행기술 :

8 미터 원을 통과하기전에, 그러나 4 미터 원은 통과했으면 50%만 감점(그림5e.1 참조)

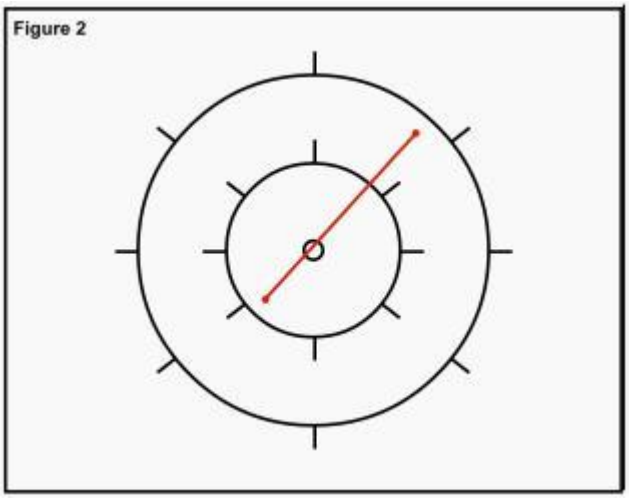

그림5e.2 : 100% 감점

4미터 원의 한쪽 끝만 지났다면 100% 감점(그림5e.2 참조)

전환 및 탑승 : 반드시 끝 점에서 끝내야 한다. (1회전,또는, $2\frac{1}{2}$ 호핑, 또는, $2\frac{1}{2}$아이들링) 그렇지 않으면 100% 감점. 만일 탑승을 위한 시작점이 정해있지 않은 경우는 반드시 외발자전거를 출발하기 전에 1회전하거나, $2\frac{1}{2}$호핑, 또는, $2\frac{1}{2}$아이들링을 해야만 한다.

축기술 : 만일 시작점이 정해있지 않은경우, 출발전에 반드시 1회전하고 출발해야 한다. 끝지점에서는 시작점과 같은 조건은 적용되지 않는다.

싱글숏기술 : 기술 설명에 정의 되지 않는한, 시작점과 끝점은 같다. 끝날때는 반드시 1회전, 또는, $2\frac{1}{2}$호핑, 또는, $2\frac{1}{2}$아이들링을 해야한다. 그렇지 않으면 100% 감점이다. 만일 시작점과 끝점이 정의되지 않은경우는 출발전에 반드시 1회전, 또는, $2\frac{1}{2}$호핑, 또는, $2\frac{1}{2}$아이들링을 해야한다.

5.40.4 연기의 시작

모든 연기는 연기에서 요구되는 지점에서 선수가 들어갔을 때 시작된다.

5.40.5 연기의 순서

판정양식지에 있는 순서대로 따르지 않는 연기는 100% 감점이다. 빠진 연기를 나중에 해도 마찬가지로 100% 감점이다.

5.40.6 연기의 흐름

섹션 3.31.1에 설명된 대로 타도록 지시된 것을 따르지 않은 경우는 반드시 100% 감점이다.

예 : "직선주행의 경우 8미터 원 밖에서 출발하여 중앙원을 지나서 다시 8미터 원밖으로 나가야 한다." 고 되어 있다. 만일 선수가 이를 지키지 않고 중앙원을 거치지 않으면 100% 감점된다.

5.41 실행감점

5.41.1 웨이브(~) = - 0.5점

웨이브는 기술당 한번씩 감점되며 실수의 종류는 아래와 같다. 한 기술당 한번이상의 웨이브가 적용될수도 있으나, 한가지 기술연기중에 기술상의 같은종류의 웨이브가 두번 발생한 경우에는, 이 웨이브는 한번 있었던 것으로 한다.

예 : 휠워크도중에 급격한 몸동작이 있었고, 출발점에서 손가락을 가지런히 붙히지 못했다면 2번의 웨이브를 적용한다. 그러나, 그 후 주행을 잘했으나, 다시 급격한 몸동작이 있었다해도 이것은 웨이브로 적용하지 않는다.

- 확실하지 않은 들어가기 와 나가기
- 불안한 웨이브나, 불확실한 연기
- 과격한 몸동작
- 똑바로 안장에 앉지 못함
- 손가락을 붙이지 못함
- 페달을 밟지않는 발을 곧게 펴지못함 과 앞발끝이 정확히 페달에 놓이지 않음
- 팔을 흔듦
- 과격한 페달돌림
- 주행선이 곧지 않음
- 원이 둥글지 않음
- 원안에서의 기술을 행할 때, 4미터 원 안으로 들어감
- 직선주행이나, 8자를 그릴 때, 중앙원을 지나지 못함.
- 8자를 그릴 때, 두원의 크기가 같지않다.
- 페달만, 또는 페달을 밟은 발로 바닥을 건드림
- 방황하는듯한 스핀 또는 삐루에(pirouette)

- 스핀시 회전반경이 1미터를 넘음
- 라이딩 경계를 넘음
- 스탠다드 스킬의 순서를 눈으로 봄
- 팔을 곧게 뻗지 않음
- 팔을 수평으로 하지 않음
- 손바닥이 밑으로 향하지 않음
- 안장을 밖으로 놓고타는 기술 연기시, 안장잡은 손이 신체에 닿음

5.41.2 라인(/) = - 1점

라인은 균형을 잃을때마다 감점된다. 균형을 잃는다는 것은 다음을 포함한다.

- 적절한 몸의 자세를 잃었을 때
- 기술연기가 깨져서 다시 시작함
- 전환이전이나 이후에 적절한 몸의 자세를 잃었을 때

5.41.3 크로스(+) = -2점

선수가 의도하지 않은 내리기가 발생할 때 마다 감점된다. 이때, 외발자전거는 쓰러지지 않음.

5.41.4 서클(O) = - 3점

신체에서 발 이외의 부분(손, 무릎, 몸의 뒷부분, 등)이 바닥에 닿거나, 외발자전거가 바닥에 쓰러졌을때 감점된다. '안장끌며달리기' 경기에서만 발 이외의 부분이 닿았을 때 적용된다.

5.41.5 라인, 써클, 크로스의 적용

판정양식지에 미리 기입하지 않았더라도, 어떤기술연기를 하는 동안이나 기술과 기술 사이에서 라인, 서클, 크로스가 발생할 때마다, 감점된다. 세개 중, 가장 높은 적용감점대상의 심볼만이 실행한 실수에 적용된다. 웨이브가 판정양식지 상에 기록된 기술 사이에서 일어났다면, 감점되지 않는다. 웨이브는 몸형태에 관한 것이 아닌 경우에 한해서, 기술과 기술 사이에서 채점된다.

예 : 판정양식지상에 명기된 기술과 기술 사이에서 만일 선수의 팔이 적합한 자세가 아니라도, 웨이브를 받지는 않는다. 그러나, 라이딩 지역의 경계를 넘으면 웨이브를 받는다.

5.42 전체 채점

루틴이 끝난후, 심판이 판정한 퍼센트와 심볼은 숫자로 변환된다. 이 숫자를 선수의 시작점수로부터 뺀다. 그후, 두 심판단이 낸 점수의 평균을 내서 선수의 최종 점수를 얻는다. 스탠다드 스킬대회에서의 승자는 제일 높은 점수를 얻은 선수이다. 한사람 이상이 동일한 점수를 받았으면, 순위는 기술점수가 높은쪽으로 결정된다. 그래도 점수가 같다면, 이는 공동순위로 결정된다.

5f 스탠다드 스 킬 리 스 트

5.43 스탠다드 스킬 연기에 대한 일반사항

아래의 기술명단에 나온 기술들의 형태 만이 스탠다드 스킬 루틴의 조합에 사용될 수 있다.

5.43.1 라이딩 위치

라이딩 형태에 대하여 다르게 기술된 것이 없는 한, 선수는 안장에 앉고, 두발은 페달에 올린 상태에서 실행된다.

5.43.2 몸의 형태

선수는 적절한 몸의 형태를 보여야 하고, 전체의 기술을 보이는 동안 이 형태는 변하지 말아야 한다. 이러한 몸의 형태는, 비록, 그것이 판정양식지상에 기록되지 않았더라도 기술 전환의 전후에 적절한 몸의 형태를 유지해야 한다. 몸의 형태는 연기하지 않을때는 이완되어도 좋으나, 연기중에는 이완되면 안된다.

5.43.3 달리는 방향

별도로 언급되지 않는한, 앞으로 달리면서 연기한다. 즉, 선수의 얼굴이 향하는 방향을 말한다.

5.43.4 패턴

별도로 언급되지 않는한, 직선으로 실행해야한다. 예외는 탑승, 정지시의 기술, 전환, 축기술, 싱글과 숏스킬이다. 이들은 라이딩 지역내에서 어느지점에서나 실행할수 있다.

5.43.5 전환, 및 싱글숏스킬

전환의 설명에 별도로 언급되지 않는한, 선수의 발이 페달위에 있고, 안장에 앉은 상태에서 시작되고 끝난다. 전환의 전후에, 그리고, 연기로서 채점용지상에 들어가 있는 싱글숏스킬은 시작과 끝에 반드시, 최소 1번의 바퀴회전이 있어야만 한다. 만일 전환의 시작점과 끝점 또는 싱글숏스킬이 계산된 숏스킬이라면, 그것이 판정용지상에 기록되어있던 아니던 , 그 기술은 최소한 설명된 것의 50%는 행해 져야만 한다.

예 1 : 전환기술인 "안장 앞에 놓고 타기" 의 경우, 선수는 안장을 앞에 놓고 최소한 완전 한바퀴를 타야한다.

예 2 : 싱글숏스킬인 "한발로 하는 180도 스핀" 에서 선수는 반드시 한발로 $2\frac{1}{2}$바퀴 회전해야한다.

5.43.6 축 기술

설명에 별도로 언급되지 않는한, 선수의 발이 페달 위에 있고, 안장에 앉은 상태에서 시작되고 끝난다. 판정용지상에 기록된 형태의 축 기술에 들어가기 전에 적어도 한바퀴의 회전을 출발점에서부터 타야한다. 축기술을 행한후, 적어도, 한바퀴를 또한 타야한다. 끝점은 출발점의 요구사항과 동일 하지 않아도 된다.

5.43.7 탑승

설명에 별도로 언급되지 않는한, 안장에 앉은 상태에서 두발을 페달에 올린상태에서 끝난다.
판정용지상에 기록된 형태의 탑승을 행한후, 적어도 한바퀴 이상의 바퀴를 돌린후 끝점에서 마쳐야만 한다. 숏스킬로 간주되는 탑승의 끝에서는 그것이 판정용지상에 기록되어있던 아니던 , 그 기술은 최소한 설명된 것의 50%는 행해 져야만 한다.
예 : 옆에서 타기의 경우, 탑승한 후 탑승한 자리에서 최소 한바퀴 이상 굴려나가야한다.

5.43.8 안장 빼고 타기의 형태

별도로 다르게 언급되지 않는 한, 안장을 잡은 손 외의 몸이 안장에 닿아서는 안 된다.
안장을 잡고 있는 손뿐만 아니라 팔도 선수의 몸으로부터 떨어져 있어야하고 선수의 몸 어디에도 닿으면 안된다.

5.43.9 한발로 타기의 형태

별도로 다르게 언급되지 않는 한, 돌리지 않는 다른 발은 프레임에 놓아야 하고, 외발자전거의 주행회전에 관련된 부분과 접촉이 있어서는 안된다.

5.43.10 휠워크 타기의 형태

별도로 다르게 언급되지 않는 한, 발은 오로지 타이어만 밀어야하고, 페달이나 크랭크에 닿아서는 안된다.

5.43.11 코우스팅(COASTING)

별도로 다르게 언급되지 않는 한, 두 발은 외발자전거의 주행회전부에 닿아서는 안된다.(페달, 크랭크, 타이어)

5.43.12 전환, 싱글숏스킬, 안장밖으로 빼고 타기를 포함하는 탑승

별도로 다르게 언급되지 않는 한, 시작점과 끝점에서, 한손이나 두손을 안장에 대는 것이 허용되고, 첫번째 호핑이나 끝 호핑, 또는 아이들링, 바퀴회전시에는 몸을 안장에 대어도 좋다.
이는 다음의 것을 포함하나, 제한되지는 않는다 ; 안장을 밖에 두고하는 스핀기술, 안장을 앞이나 뒤로 넣거나 빼며하는 전환기술, 레그어라운드 기술, 안장을 앞으로 놓고하는 옆으로 타기, 안장을 앞이나 뒤로 두고하는 드래그 전환, 휠투페달 호핑

5.43.13 스탠드업 휠워크 로 부터의 전환

모든 전환기술에서 두번째 발은 가볍게 바퀴에 닿고 있어야하고 나머지 발은 바퀴를 앞으로 밀어야 한다. 별도로 다르게 언급되지 않는 한, 선수는 서 있는 상태에서 휠워크를 앞으로 행하여 나간다.

5.43.14 스핀(SPIN)과 삐루엣(PIROUETTES)

선수는 최소한 3회전을 완전하게 보여야 한다. 스핀은 고정된 점을 돌면서 해야하고 그 직경은 1미터 이하여야 한다. 만일 요구되는 최소 회전수를 넘겼을 경우, 마지막 회전은 스핀으로서 판정된다. 삐루엣의 경우 1개의 점에서 행해지며, 그 동안 페달은 앞뒤로 움직이지 않아도 좋다. 만일 최소 요구 회전수를 넘겼을 경우, 처음의 요구회전수만을 판정한다.

5.43.15 레그 어라운드 기술

모든 변환기술은 발을 페달이나 크랭크에 올린상태에서 시작하고 끝내며, 시작과 끝의 부분은 다르게 명기되지 않는한, 아이들링, 라이딩, 호핑으로 끝낸다.

5.43.16 아이들링의 형태

반드시, 5번 연속해서 앞뒤로 움직여야만 한다.

5.43.17 트위스팅의 형태

반드시, 5번 연속해서 앞뒤로 움직여야만 한다.

5.43.18 제자리 스탠딩

3초간이 제한시간이다.

5.43.19 호핑의 형태

최소 5번의 연속적인 뛰기를 해야한다.

5.44스탠딩 기술의 채점과 설명

다음의 설명은 기술에 대한 정확한 내용이다. 그림은 설명을 명확히 하기 위한것이다. 만일 설명과 그림이 불일치 하는 경우 항상, 설명이 우선적으로 적용된다.

리스트에서 사용되는 약어 :

fwd = forward 앞으로
ext = extended 펼쳐짐
bwd = backward 뒤로
frh = freehanded 손을 대지 않음
c = circle 원
1ft = one foot 한발
8 = figure eight 8자
ww = wheel walk 휠워크

5.44.1 라이딩 기술

1	**a**	**라이딩**	라이딩(안장에 앉음, 얼굴은 앞을 향함)	1.0
	b	라이딩 – c	원을 그리며 탐(안장에 앉음, 얼굴은 앞을 향함)	1.3
	C	라이딩 – 8	8자를 그리며 탐(안장에 앉음, 얼굴은 앞을 향함)	1.5
2	**a**	**한손 싯포스트잡고 타기**	안장 앞에 놓고 싯포스트 한손으로 잡고 탐	1.3

	b	한손 싯포스트잡고타기- c	안장 앞에 놓고 싯포스트 한손으로 잡고 원그림	1.6
	c	한손 싯포스트잡고타기- 8	안장 앞에 놓고 싯포스트 한손으로 잡고 8자그림	1.9
	d	두손 싯포스트잡고타기	안장 앞에 놓고 싯포스트 두손으로 잡고 탐	1.4
	e	두손 싯포스트잡고타기- c	안장 앞에 놓고 싯포스트 두손으로 잡고 원그림	1.8
	f	두손 싯포스트잡고타기- 8	안장 앞에 놓고 싯포스트 두손으로 잡고 8자그림	2.0
3	a	뒤로 타기	뒤로 탄다	2.5
	b	뒤로 타기 - c	뒤로 타며 원그리기	3.1
	c	뒤로 타기 – 8	뒤로 타며 8자 그리기	3.6
4	**a**	**몸앞에 안장 기대고 타기**	몸앞에 안장을 잡고탐, 안장이나 손을 몸에 의지가능	2.0
	b	안장 앞에두고 타기	선수 앞에 안장을 잡고 탄다	2.3
	C	안장 앞에두고 타기 - c	선수 앞에 안장을 잡고 타며 원을 그린다.	2.9
	d	안장 앞에두고 타기 – 8	선수 앞에 안장을 잡고 타며 8자를 그린다.	3.3
	e	손대지않고 안장을 앞에놓고 기대어타기	안장을 앞에 놓되,두다리로 잡아야한다.두손사용불가 안장이 선수의 몸에 닿아도 좋다.	3.3
	f	손대지않고 안장을 앞에놓고 타기	안장을 앞에 놓되, 두다리로 잡아야한다. 두손사용불가	3.7
	g	손대지않고 안장을 앞에놓고 타기- c	안장을 앞에 놓되, 두다리로 잡고 원그림 두손사용불가	4.3
	h	손대지않고 안장을 앞에놓고 타기 - 8	안장을앞에 놓되, 두다리로 잡고 8자그림 두손사용불가	4.8
5	**a**	**안장 몸앞에기대고 뒤로타기**	안장을앞에놓고타되,안장이나손이 선수몸에 의지가능	3.4
	b	안장 앞에두고 뒤로타기	안장을앞에놓고 뒤로 타기	3.6
	C	안장 앞에두고 뒤로타기- c	안장을 앞에놓고 원그리며타기	4.1
	d	안장 앞에두고 뒤로타기- 8	안장을 앞에놓고 8자그리며타기	4.7
	e	손대지않고 안장을 앞에놓고 기대어 뒤로타기	안장을 앞에 놓되, 두다리로 잡고 뒤로타야한다. 두손사용불가, 안장이 선수의 몸에 닿아도 좋다.	4.0
	f	손대지않고 안장을 앞에놓고 뒤로타기	안장을 앞에 놓되, 두다리로 잡고 뒤로타야한다. 두손사용불가	4.5
	g	손대지않고 안장을 앞에놓고 뒤로타기- c	안장을 앞에 놓되, 두다리로 잡고 뒤로 원을 그리며 타야한다. 두손사용불가	5.2
6	a	안장뒤에놓고몸에기대고타기	안장을 뒤에 놓고 타되, 안장이나 손이 몸에 닿는다	2.2
	b	안장 뒤에 놓고타기	안장을 뒤에 놓고 탄다.	2.5
	c	안장 뒤에 놓고 타기- c	안장을 뒤에 놓고 타면서 원을 그린다	3.1
	d	안장 뒤에 놓고 타기- 8	안장을 뒤에 놓고 타면서 8자를 그린다.	3.6
7	**a**	**Seat in back bwd, Seat against body**	안장을 뒤에 놓고 뒤로탄다. 안장이나 안장을 잡은 손이 선수의 몸에 닿아도 좋다.	3.5
	b	안장 뒤에 놓고 뒤로타기	안장을 뒤로 나오게 잡고 뒤로 탄다	3.9
	c	안장 뒤에 놓고 뒤로타기- c	안장을 뒤로 나오게 잡고 뒤로타며 원을 그린다.	4.5

	d	안장 뒤에 놓고 뒤로타기- 8	안장을 뒤로 나오게 잡고 뒤로타며 8자를 그린다.	5.1
8	**a**	**Seat on side, seat against body**	안장을 옆으로 나오게 잡고타며, 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다.	3.4
	b	Seat on side, seat against body - c	안장을 옆으로 나오게 잡고타며 원을 그린다, 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다.	3.2
	c	안장 옆에 놓고 타기	안장을 옆으로 나오게 잡고 탄다.	4.1
	d	안장 옆에 놓고 타기- c	안장을 옆으로 나오게 잡고 타며 원을 그린다.	3.9
9	**a**	**Seat on side bwd, Seat against body**	안장을 옆으로 나오게 잡고 뒤로 탄다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다.	4.3
	b	안장 옆에 놓고 뒤로타기	안장을 옆으로 나오게 잡고 뒤로 탄다.	4.6
	c	Seat on side bwd – c	안장을 옆으로 나오게 잡고 뒤로 타며 원을 그린다.	4.4
10	**a**	**Stomach on seat, 1hand on seat**	안장에 하복부를 대고타며 한손은 안장을 잡는다.	2.1
	b	Stomach on seat,	안장에 하복부를 대고 탄다. frh	2.3
	c	Stomach on seat - c	안장에 하복부를 대고 타며 원을 그린다. frh	2.9
	d	Stomach on seat - 8	안장에 하복부를 대고 타며 8자를 그린다. frh	3.3
11	**a**	**Stomach on seat bwd**	안장에 하복부를 대고 뒤로탄다. frh	3.8
	b	Stomach on seat bwd - c	안장에 하복부를 대고 뒤로타며 원을 그린다. frh	4.4
	c	Stomach on seat bwd - 8	안장에 하복부를 대고 뒤로타며 8자를 그린다. frh	4.8
12	**a**	**Chin on seat, 1 hand on seat**	안장의 뒷부분을 뺨만대고 탄다. 한손으로 안장을 잡아도 좋다.	3.5
	b	Chin on seat	안장의 뒷부분을 뺨만대고 탄다. frh	4.0
	c	Chin on seat - c	안장의 뒷부분을 뺨만대고 타며 원을 그린다. frh	4.6
	d	Chin on seat - 8	안장의 뒷부분을 뺨만대고 타며 8자를 그린다. frh	5.2
13	**a**	**Chin on seat bwd,1 hand on seat**	뺨만 안장뒤에대고 뒤로타며, 한손만 안장에닿아도됨	4.2
	b	Chin on seat bwd	뺨만 안장뒤에대고 뒤로타며, 두손은 안장에 못댐	4.9
	c	Chin on seat bwd – c	뺨만 안장뒤에대고 원그리며 뒤로탐, 두손안장못댐	5.6
	d	Chin on seat bwd – 8	뺨만 안장뒤에대고 8자그리며뒤로탐, 두손안장못댐	6.4
14	**a**	**Drag seat in front**	안장을 앞에뉘고 바닥에 끌며 탄다.	4.1
	b	Drag seat in front – c	안장을 앞에뉘고 바닥에 끌며 원그린다.	4.7
	c	Drag seat in front – 8	안장을 앞에뉘고 바닥에 끌며 8자그린다.	5.3
15	**a**	**drag seat in front bwd**	안장을 앞에뉘고 바닥에 끌며 뒤로탄다	5.3
	b	Drag seat in front bwd - c	안장을 앞에뉘고 바닥에 끌며 뒤로타며 원그림	6.1
	c	Drag seat in front bwd - 8	안장을 앞에뉘고 바닥에 끌며 뒤로타며 8자그림	6.9
16	**a**	**Drag seat in back**	안장을 뒤에뉘고 바닥에 끌며탄다	4.3
	b	Drag seat in back – c	안장을 뒤에뉘고 바닥에 끌며 원을 그림	4.9
	c	Drag seat in back – 8	안장을 뒤에뉘고 바닥에 끌며 8자를 그림	5.6

17	**a**	**Drag seat in back bwd**	안장을 뒤에뉘고 바닥에 끌며 뒤로탄다.	6.0
	b	Drag seat in back bwd – c	안장을 뒤에뉘고 바닥에 끌며 뒤로타며 원을 그림	6.9
	c	Drag seat in back bwd – 8	안장을 뒤에뉘고 바닥에 끌며 뒤로타며 8자를 그림	7.8
18	**a**	**Riding sideways,** **Seat against body**	한손이나 두손으로 안장을 앞에잡고, 발은 휠축과 평행이며, 몸은 진행방향과 90도임, 손이나 안장이 몸에 닿아도 좋음	5.6
	b	Riding sideways	한손이나 두손으로 안장을 앞에잡고, 발은 휠축과 평행이며, 몸은 진행방향과 90도임	5.7
	c	Riding sideways 1ft ext, Seat against body	한손이나 두손으로 안장을 앞에잡고, 한발은 휠축과 평행이며, 몸은 진행방향과 90도임, 다른발은 펼쳐진채로하고, 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다.	6.0
	d	Riding sideways seat drag	발은 휠축과 평행이며, 몸은 진행방향과 90도이고 안장은 앞바닥에 끈다.	6.3
19	**a**	**One foot**	한발만 페달에 올리고 탄다	3.0
	b	One foot – c	한발만 페달에 올리고 원을 그리며탄다	3.5
	c	One foot – 8	한발만 페달에 올리고 8자를 그리며탄다	3.9
	d	One foot ext	한발만 페달에 올리고 타며, 다른다리는 펼친다	3.2
	e	One foot ext – c	한발만 페달에 올리고 원그림, 다른다리는 펼친다	3.7
	f	One foot ext – 8	한발만 페달에 올리고 8자그림, 다른다리는 펼친다	4.2
	g	One foot crossed	한발로만 타며, 나머지발을 페달하는 발에 겹쳐올림	3.4
	h	One foot crossed – c	한발로 원그림, 나머지발을 페달하는 발에 겹쳐올림	3.9
	i	One foot crossed – c	한발로8자그림, 나머지발을 페달하는 발에 겹쳐올림	4.4
20	**a**	**One foot bwd**	한발로 뒤로감	4.0
	b	One foot bwd – c	한발로 뒤로 가며 원그림	4.6
	c	One foot bwd – 8	한발로 뒤로 가며 8자그림	5.2
	d	One foot ext bwd	한발로 뒤로감, 다른다리는 펼침	4.4
	e	One foot ext bwd – c	한발로 뒤로가며 원그림, 다른다리는 펼침	5.1
	f	One foot ext bwd – 8	한발로 뒤로가며 8자그림, 다른다리는 펼침	5.7
21	**a**	**One foot** **seat in front against body**	안장을 앞에 한손으로 잡고 한발로 탄다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다.	3.8
	b	One foot seat in front	안장을 앞에 한손으로 잡고 한발로 탄다.	4.5
	c	One foot seat in front – c	안장을 앞에 한손으로 잡고 한발로 타며 원그림.	5.2
	d	One foot seat in front – 8	안장을 앞에 한손으로 잡고 한발로 타며 8자그림.	5.9
	e	One foot ext, Seat in front against body	안장을 앞에 잡고 한발로 타며 안장이나 안장잡은 손이 몸에 닿아도좋다. 한다리는 펼침	4.1
	f	One foot ext, Seat in front against body - c	안장을 앞에 잡고 한발로 타며 원을 그림. 안장이나 안장잡은 손이 몸에 닿아도좋다. 한다리는 펼침	4.7

22	**a**	**One foot seat in front Against body bwd**	안장을 앞에 잡고 한발로 뒤로 탄다. 안장이나 안장잡은 손이 몸에 닿아도좋다.	4.7
	b	One foot seat in front bwd	안장을 앞에 잡고 한발로 뒤로 탄다.	5.4
	c	One foot seat in front bwd – c	안장을 앞에 잡고 한발로 뒤로 타며 원을 그림	6.2
	d	One foot ext, Seat in front against body bwd	안장을 앞에 잡고 한발로 뒤로 탄다. 안장이나 안장잡은 손이 몸에 닿아도좋다. 다른다리는 쭉폄	5.9
	e	Ont foot ext, seat in front against body bwd – c	안장을 앞에 잡고 한발로 뒤로 타며 원그림. 안장이나 안장잡은손이 몸에 닿아도좋다. 다른다리는 쭉폄.	6.8
23	**a**	**Seat on side, 1 ft, Seat against body**	안장을 옆에 잡고 한발로 탄다. 안장이나 안장잡은 손이 몸에 닿아도좋다.	4.0
	b	Seat on side, 1 ft	안장을 옆에 잡고 한발로 탄다.	5.0
	c	Seat on side, 1 ft - c	안장을 옆에 잡고 한발로 타며 원을 그린다	4.8
	d	Seat on side, 1 ft - 8	안장을 옆에 잡고 한발로 타며 8자를 그린다	6.5
24	**a**	**Seat on side, 1ft bwd, Seat against body**	안장을 옆에 잡고 한발로 뒤로 탄다. 안장이나 안장잡은 손이 몸에 닿아도좋다	5.0
	b	Seat on side, 1 ft bwd	안장을 앞에 잡고 한발로 뒤로 탄다.	5.4
	c	Seat on side, 1 ft bwd – c	안장을 앞에 잡고 한발로 뒤로 타며 원을 그린다.	5.1
25	**a**	**Side saddle, hand touching seat**	쉬는발을 안장에올리거나 돌리는 발과 같은쪽에 놓고, 한발로 탄다. 한손으로 안장을 잡아도 좋다.	3.5
	b	Side saddle, hand touching seat – c	쉬는발을 안장에올리거나 돌리는 발과 같은쪽에 놓고, 한발로 원을그림. 한손으로 안장을 잡아도 좋다.	4.0
	c	Side saddle frh	쉬는발을 안장에올리거나 돌리는 발과 같은쪽에 놓고, 한발로 탄다. 손은 아무것도 잡지 않는다.	3.7
	d	Side saddle frh - c	쉬는발을 안장에올리거나 돌리는 발과 같은쪽에 놓고, 한발로 원그림. 손은 아무것도 잡지 않는다.	4.3
	e	Side saddle frh - 8	쉬는발을 안장에올리거나 돌리는 발과 같은쪽에 놓고, 한발로 8자그림. 손은 아무것도 잡지 않는다.	4.8
26	**a**	**Cross over**	한발로타되, 반대쪽페달을 돌린다. 나머지다리는 펼치거나 포크에 올린다.	4.4
	b	Cross over – c	한발로타되, 반대쪽페달을 돌리며 원을 그린다. 나머지다리는 펼치거나 포크에 올린다.	4.2
	c	Cross over – 8	한발로타되, 반대쪽페달을 돌리며 8자를 그린다. 나머지다리는 펼치거나 포크에 올린다.	5.7
27	**a**	**Cross over bwd**	한발로타되, 반대쪽페달을 돌리며 뒤로 탄다. 나머지다리는 펼치거나 포크에 올린다.	5.4
	b	Cross over bwd – c	한발로타되, 반대쪽페달을 돌리며 뒤로 타며 원을 그린다. 나머지다리는 펼치거나 포크에 올린다.	5.1

	c	Cross over bwd - 8	한발로타되, 반대쪽페달을 돌리며 뒤로 타며 8자를 그린다. 나머지다리는 펼치거나 포크에 올린다.	7.0
28	**a**	**Side ride**	두손으로 안장을 옆에 잡고, 페달의 반대쪽 한발로 탄다. 안장이나 안장잡은 손이 몸에 닿아도좋다	5.9
	b	Side ride - c	두손으로 안장을 옆에 잡고, 페달의 반대쪽 한발로 원그림. 안장이나 안장잡은 손이 몸에 닿아도좋다	5.6
	c	Side ride – 8	두손으로 안장을 옆에 잡고, 페달의 반대쪽 한발로 8자그림. 안장이나 안장잡은 손이 몸에 닿아도좋다	7.7
	d	Side ride, 1 hand	한손으로 안장을 옆에 잡고, 페달의 반대쪽 한발로 탄다. 안장이나 안장잡은 손이 몸에 닿아도좋다	6.2
	e	Side ride, 1 hand – c	한손으로 안장을 옆에 잡고, 페달의 반대쪽 한발로 원그림. 안장이나 안장잡은 손이 몸에 닿아도좋다	5.9
	f	Side ride, 1 hand - 8	한손으로 안장을 옆에 잡고, 페달의 반대쪽 한발로 8자그림. 안장이나 안장잡은 손이 몸에 닿아도좋다	8.1
29	**a**	**Side ride bwd**	두손으로 안장을 옆에 잡고, 페달의 반대쪽 한발로 뒤로탄다. 안장이나 안장잡은 손이 몸에 닿아도좋다	6.6
	b	Side ride bwd - c	두손으로 안장을 옆에 잡고, 페달의 반대쪽 한발로 뒤로원그림. 안장이나 안장잡은 손이몸에 닿아도좋다	6.3
	c	Side ride bwd – 8	두손으로 안장을 옆에잡고, 페달의 반대쪽 한발로 뒤로8자그림. 안장이나 안장잡은 손이몸에 닿아도좋다	8.6
	d	Side ride bwd, 1 hand	한손으로 안장을 옆에 잡고, 페달의 반대쪽 한발로 뒤로탄다. 안장이나 안장잡은 손이 몸에 닿아도좋다	6.8
	e	Side ride bwd, 1 hand – c	한손으로 안장을 옆에 잡고, 페달의 반대쪽 한발로 뒤로원그림. 안장이나 안장잡은 손이몸에 닿아도좋다	6.5
	f	Side ride bwd, 1 hand - 8	한손으로 안장을 옆에잡고, 페달의 반대쪽 한발로 뒤로8자그림. 안장이나 안장잡은 손이몸에 닿아도좋다	8.8
30	**a**	**Wheel walk**	발을 프레임 앞의 바퀴위에 놓고 밀며 주행	3.3
	b	Wheel walk – c	발을 프레임 앞의 바퀴위에 놓고 밀며 원그림	4.4
	c	Wheel walk - 8	발을 프레임 앞의 바퀴위에 놓고 밀며 8자그림	5.1
31	**a**	**Wheel walk bwd**	발을 프레임 앞의 바퀴위에 놓고 밀며 뒤로주행	4.4
	b	Wheel walk bwd – c	발을 프레임 앞의 바퀴위에 놓고 밀며 뒤로 원그림	5.1
32	**a**	**Ww frame between feet**	발을 각각 프레임 앞뒤의 바퀴위에 놓고 밀며주행	4.1
	b	Ww frame between – c	발을 각각 프레임 앞뒤의 바퀴위에 놓고 밀며원그림	4.7
33	**a**	**Ww frame between feet bwd**	발을 각각 프레임 앞뒤의 바퀴위에 놓고 밀며 뒤로 주행	4.6
	b	Ww frame between feet bwd - c	발을 각각 프레임 앞뒤의 바퀴위에 놓고 밀며 뒤로 원그림	5.3
34	**a**	**Ww bwd, feet behind**	휠의 윗쪽의 프레임 뒤쪽을 발로 돌려서 추진하면서	5.0

		frame	뒤로 달린다.	
	b	Ww bwd, feet behind frame – c	휠의 윗쪽의 프레임 뒤쪽을 발로 돌려서 추진하면서 뒤로 달리면서 원을 그린다.	5.8
35	**a**	**Spoke walk bwd,** **Feet behind frame**	휠의 윗쪽의 프레임 뒤에서 휠의 양쪽을 발로 돌려서 추진하면서 뒤로 달린다. 발을 스포크, 림, 타이어에 닿아도 좋다.	5.3
	b	Spoke walk bwd, Feet behind frame – c	휠의 윗쪽의 프레임 뒤에서 휠의 양쪽을 발로 돌려서 추진하면서 뒤로 달리면서 원을 그린다. 발을 스포크, 림, 타이어에 닿아도 좋다.	6.1
36	**a**	**Ww 1 ft**	휠의 프레임 앞쪽에서 한발로 휠을 돌리면서 휠워킹한다.	3.5
	b	Ww 1 ft – c	휠의 프레임 앞쪽에서 한발로 휠을 돌리면서 휠워킹하며 원을 그린다.	4.3
	c	Ww 1 ft - 8	휠의 프레임 앞쪽에서 한발로 휠을 돌리면서 휠워킹하며 8자를 그린다.	4.8
	d	Ww 1 ft ext	휠의 프레임 앞쪽에서 한발로 휠을 돌리면서 휠워킹한다. 한발은 편채로 달린다.	4.0
	e	Ww 1 ft – c	휠의 프레임 앞쪽에서 한발로 휠을 돌리면서 휠워킹하며 원을 그린다. 한발은 편채로 달린다.	4.6
	f	Ww 1 ft – 8	휠의 프레임 앞쪽에서 한발로 휠을 돌리면서 휠워킹하며 8자를 그린다. 한발은 편채로 달린다.	5.2
	g	Ww 1 ft crossed	휠의 프레임 앞쪽에서 한발로 휠을 돌리면서 휠워킹한다. 한발을 휠워크하는 무릎위에 올린다.	4.6
	h	Ww 1 ft crossed - c	휠의 프레임 앞쪽에서 한발로 휠을 돌리면서 휠워킹하며 원을 그린다. 한발을 휠워크하는 무릎위에 올린다.	5.3
37	**a**	**Ww bwd 1 ft**	프레임앞쪽의 바퀴위를 한발로 돌리면서 뒤로 달림	5.4
	b	Ww bwd 1 ft – c	프레임앞쪽의 바퀴위를 한발로 돌리면서 뒤로 달리며 원을 그린다.	6.2
	c	Ww bwd 1 ft ext	프레임앞쪽의 바퀴위를 한발로 돌리면서 뒤로 달림. 이때 한발은 늘어뜨린다.	6.0
	d	Ww bwd 1 ft – c	프레임앞쪽의 바퀴위를 한발로 돌리면서 뒤로 달리며 원을 그린다. 이때 한발은 늘어뜨린다.	6.9
38	**a**	**Koosh koosh**	프레임 뒷쪽에서 휠을 한발로 돌리며 뒤로가는 휠워크, 다른 한발은 프레임에 올려놓고 브레이크 역할을 한다.	3.9
	b	Koosh koosh – c	프레임뒷쪽에서 휠을 한발로 돌리며 뒤로가며 원을	4.5

			그리는 휠워크, 다른 한발은 프레임에 올려놓고 브레이크 역할을 한다.	
	c	Ww bwd 1 ft behind frame	프레임 뒤쪽에서 한발로 뒤쪽으로 가는 휠워크	5.2
	d	Ww bwd 1 ft behind frame – c	프레임 뒤쪽에서 한발로 뒤쪽으로 가며 원을 그리는 휠워크	6.0
39	**a**	**Hand ww**	발은 프레임에 놓고 손으로 바퀴를 돌려가는 휠워크	4.7
	b	Hand ww – c	발은 프레임에 놓고 손으로 바퀴를 돌려 원을 그리며 가는 휠워크	5.4
	c	Hand ww feet out	발은 프레임에 놓고 손으로 바퀴를 돌려가는 휠워크, 발은 밖으로 뻗는다.	5.8
	d	Hand ww feet out – c	발은 프레임에 놓고 손으로 바퀴를 돌려원을 그리며 가는 휠워크, 발은 밖으로 뻗는다	6.7
40	**a**	**1 hand ww**	한손으로 하는 휠워크	5.4
	b	1 hand ww – c	한손으로 하며 원을 그리는 휠워크	6.2
	c	1 hand ww feet out	한손으로 가는 휠워크, 발은 밖으로 뻗는다.	6.5
	d	1 hand ww feet out – c	한손으로 원을 그리는 휠워크, 발은 밖으로 뻗는다.	7.5
41	**a**	**Hand ww, stomach on seat**	배를 안장에 대고 한손으로 휠워크, 발은 밖을 뻗음	4.3
	b	Hand ww Stomach on seat - c	배를 안장에 대고 한손으로 원을 그리며 휠워크, 발은 밖으로 뻗음	4.9
42	**a**	**1 hand ww, stomach on seat**	배를 안장에 대고 한손으로 하는 휠워크, 발은 뻗음	5.1
	b	1 hand ww, stomach on seat – c	배를 안장에 대고 한손으로 원을 그리는 휠워크, 발은 뻗음	5.9
43	**a**	**Ww seat in front**	안장을 몸에대고 앞으로 타며, 한손이나 두손으로 안장을 앞으로잡는다. 프레임 앞쪽에서 발로 바퀴를 돌린다.	6.3
	b	Ww seat in front – c	안장을 몸에대고 앞으로 타며, 한손이나 두손으로 안장을 앞으로 잡는다. 프레임 앞쪽에서 발로 바퀴를 돌리며 원을 그린다.	7.2
	c	Ww seat in front,1 ft	안장을 몸에대고 앞으로 타며, 한손이나 두손으로 안장을 앞으로 잡는다. 프레임 앞쪽에서 한발로 바퀴를 돌리며 나머지발은 안장중간에서 세운다.	5.4
	d	Ww seat in front, 1 ft ext	안장을 몸에대고 앞으로 타며, 한손이나 두손으로 안장을 앞으로 잡는다. 프레임 앞쪽에서 한발로 바퀴를 돌리며 나머지발은 뻗는다.	6.2
44	**a**	**Ww seat in front bwd, Feet behind frame**	안장을 몸에대고 뒤로 타며, 한손이나 두손으로 안장을 앞으로 잡는다. 프레임 뒷쪽에서 발로 바퀴를 돌리며 안장을 잡은 손이나 안장은 몸에 대어도 좋다.	6.5

	b	Ww seat in front bwd, Feet behind frame - c	안장을 몸에대고 뒤로 타며 원을 그린다, 한손이나 두손으로 안장을 앞으로 잡는다. 프레임 뒷쪽에서 발로 바퀴를 돌리며 안장을 잡은 손이나 안장은 몸에 대어도 좋다	7.5
	c	Ww seat in front bwd, 1 ft, Foot behind frame	안장을 몸에대고 뒤로 타며, 한손이나 두손으로 안장을 앞으로 잡는다. 프레임 뒷쪽에서 한발로 바퀴를 돌리며 안장을 잡은 손이나 안장은 몸에 대어도 좋다	6.5
	d	Ww seat in front bwd, 1 ft ext, Foot behind frame	안장을 몸에대고 뒤로 타며, 한손이나 두손으로 안장을 앞으로 잡는다. 프레임 뒷쪽에서 발로 바퀴를 돌리며 안장을 잡은 손이나 안장은 몸에 대어도 좋다. 다른 한쪽 발은 뻗는다.	6.7
45	**a**	**Ww seat in back**	한손이나 두손으로 안장을 뒤쪽에 잡고 앞으로 탄다. 프레임 앞쪽에서 발로 휠워크를 한다.	6.4
	b	Ww seat in back - c	한손이나 두손으로 안장을 뒤쪽에 잡고 앞으로 타며 원을 그린다. 프레임 앞쪽에서 발로 휠워크를 한다.	7.4
	c	Ww seat in back, 1 ft ext	한손이나 두손으로 안장을 뒤쪽에 잡고 앞으로 타며 원을 그린다. 프레임 앞쪽에서 발로 휠워크를 한다. 한발은 뻗는다.	6.5
46	**a**	**Seat on side, ww, hand touching seat**	안장의 전방옆에서 휠워크, 부분적을 안장에 앉아도 좋다. 한손은 안장을 잡는다.	5.6
	b	Seat on side, ww	안장의 전방옆에서 휠워크, 부분적을 안장에 앉아도 좋다.	5.8
	c	Seat on side, ww - c	안장의 전방옆에서 휠워크하며 원을 그린다, 부분적을 안장에 앉아도 좋다.	6.7
	d	Seat on side, ww, 1 ft, hand touching seat	안장의 전방옆에서 한발로 휠워크, 부분적으로 안장에 앉아도 좋고 한손을 대도 좋다; 다른발은 프레임에 댄다.	5.3
	e	Seat on side, ww, 1 ft	안장의 전방옆에서 한발로 휠워크, 부분적으로 안장에 앉아도 좋다. 다른발은 프레임에 댄다.	5.6
	f	Seat on side, ww, 1 ft - c	안장의 전방옆에서 한발로 휠워크하며 원을 그린다, 부분적으로 안장에 앉아도 좋다. 다른발은 프레임에 댄다.	6.4
	g	Seat on side, stand up ww, 1 ft, hand touching seat	한손으로 안장을 옆으로 잡고 프레임에 서며, 프레임의 앞을 한발로 휠워크 한다. 안장이나 프레임이 몸에 닿아도 좋다	5.2

	h	Seat on side, stand up ww 1 ft	안장 옆으로 타고 프레임에 서며, 프레임의 앞을 한 발로 휠워크한다. 안장과 프레임이 몸에 닿아도 좋다	5.6
	i	Seat on side, stand up ww, 1 ft – c	안장 옆으로 타고 프레임에 서며, 프레임의 앞을 한 발로 휠워크하며 원을 그린다. 안장과 프레임이 몸에 닿아도 좋다	6.4
47	**a**	**Seat on side, koosh koosh**	프레임의 뒤쪽바퀴를 한발로 휠워크하며 후진한다. 나머지 발은 프레임에 올리고, 발 앞부분으로 바퀴를 잡으며 브레이크 역할을 해서 균형을 잡는다. 두발은 안장의 한쪽에 두며 한손은 안장을 잡는다. 안장의 일부분에 걸터앉는 형태이다.	5.5
	b	Seat on side, koosh koosh - c	프레임의 뒤쪽바퀴를 한발로 휠워크하며 후진하며 원을 그린다. 나머지 발은 프레임에 올리고, 발 앞부분으로 바퀴를 잡으며 브레이크 역할을 해서 균형을 잡는다. 두발은 안장의 한쪽에 두며 한손은 안장을 잡는다. 안장의 일부분에 걸터앉는 형태이다.	6.3
	c	Seat on side, stand up koosh koosh	프레임의 뒤쪽바퀴를 한발로 휠워크하면서 서서 후진한다. 나머지 발은 프레임에 올리고, 발 앞부분으로 바퀴를 잡으며 브레이크 역할을 해서 균형을 잡는다. 두발은 안장의 한쪽에 두며 한손은 안장을 잡는다. 안장이 다리에 닿는다.	5.6
	d	Seat on side, stand up koosh koosh - c	프레임의 뒤쪽바퀴를 한발로 휠워크하면서 서서 후진하며 원을 그린다. 나머지 발은 프레임에 올리고, 발 앞부분으로 바퀴를 잡으며 브레이크 역할을 해서 균형을 잡는다. 두발은 안장의 한쪽에 두며 한손은 안장을 잡는다. 안장이 다리에 닿는다.	6.4
48	**a**	**Sideways ww**	진행방향과 90도 틀어서 바퀴위에 서며, 한발은 프레임의 앞쪽 바퀴위에 다른 한발은 뒤쪽바퀴위에 올려서 서서 주행한다. 두손으로 안장을 잡는다.	5.4
	b	Sideways ww - c	진행방향과 90도 틀어서 바퀴위에 서며, 한발은 프레임의 앞쪽 바퀴위에 다른 한발은 뒤쪽바퀴위에 올려서 서있주행한다. 두손으로 안장을 잡는다. 주행하며 원을 그린다.	6.2
49	**a**	**Sideways ww, 1 ft**	진행방향과 90도 틀어서 바퀴위에 서며, 한발은 프레임의 앞쪽 바퀴위에, 다른 한발은 늘어뜨린다. 두손으로 안장을 잡는다.	5.6
	b	Sideways ww, 1 ft – c	진행방향과 90도 틀어서 서며, 한발은 프레임의 앞쪽 바퀴위에, 다른 한발은 늘어뜨린다. 두손으로 안장을 잡는다. 원을 그리며 주행한다.	6.4

	c	Sideways ww, 1 ft on seat	진행방향과 90도 틀어서 서며, 한발은 프레임의 앞쪽 바퀴위에, 다른 한발은 안장에 놓는다. 두손으로 안장을 잡는다.	5.8
50	**a**	**Sideways ww, Sitting on seat, 1 hand**	진행방향과 90도 틀어서 옆으로 앉으며, 한발은 프레임의 앞쪽 바퀴위에, 다른 한발은 프레임 뒤쪽 위에서 휠워크한다. 한손은 안장을 잡는다.	6.1
	b	Sideways ww, sitting on seat, frh	진행방향과 90도 틀어서 옆으로 앉으며, 한발은 프레임의 앞쪽 바퀴위에, 다른 한발은 프레임 뒤쪽 위에서 휠워크한다. 손은 안장을 잡지 않는다.	6.3
	c	Sideways ww, sitting on seat, frh - c	진행방향과 90도 틀어서 옆으로 앉으며, 한발은 프레임의 앞쪽 바퀴위에, 다른 한발은 프레임 뒤쪽 위에서 휠워크 하며 원을 그린다. 손은 안장을 잡지 않는다.	7.2
	d	Sideways ww, sitting on seat, frh, 1 ft	진행방향과 90도 틀어서 옆으로 앉으며, 한발은 프레임의 앞쪽 바퀴위에, 다른 한발은 프레임 위에 올리고 휠워크 한다. 손은 안장을 잡지 않는다.	6.5
	e	Sideways ww, sitting on seat, frh, 1 ft ext	진행방향과 90도 틀어서 옆으로 앉으며, 한발은 프레임의 앞쪽 바퀴위에, 다른 한발은 늘어뜨리고 휠워크 한다. 손은 안장을 잡지 않는다.	6.7
51	**a**	**Stand up ww 1 ft**	서서 한발로 프레임 앞쪽을 휠워크한다.	4.2
	b	Stand up ww 1 ft – c	서서 한발로 프레임 앞쪽을 휠워크하며 원을 그린다.	4.8
52	**a**	**Stand up koosh koosh**	프레임 위에서서 프레임 뒤쪽의 바퀴를 한발로 뒤로 추진하며 휠워크한다. 다른 한발은 프레임 위에 올리고 발앞쪽으로 바퀴를 누르며 브레이크 역할을 하며 밸런스를 잡는다.	4.8
	b	Stand up koosh koosh – c	프레임 위에서서 프레임 뒤쪽의 바퀴를 한발로 뒤로 추진하며 원을 그리면서 휠워크한다. 다른 한발은 프레임 위에 올리고 발앞쪽으로 바퀴를 누르며 브레이크 역할을 하며 밸런스를 잡는다.	5.5
	c	Stand up ww bwd 1 ft	프레임 위에 서서 프레임 앞쪽의 바퀴를 한발로 뒤로 추진하며 휠워크한다.	6.0
	d	Stand up ww bwd 1 ft – c	프레임 위에 서서 프레임 앞쪽의 바퀴를 한발로 뒤로 추진하며 원을 그리면서 휠워크한다.	6.9
53	**a**	**Gliding**	한발은 바퀴 위에 올리고 다른 한발은 프레임에 올리고 달린다. 바퀴위의 발은 오직 브레이크 역할을 하면서 밸런스를 유지하되 프레임에는 닿지 않는다.	3.9
	b	Gliding – c	한발은 바퀴 위에 올리고 다른 한발은 프레임에 올리고 원을 그리면서 달린다. 바퀴위의 발은 오직 브	4.7

			레이크 역할을 하면서 밸런스를 유지하되 프레임에는 닿지 않는다.	
	c	Gliding, foot on frame	바퀴위의 한발 또는 두발로 브레이크 역할을 하며 오직 밸런스를 유지하는데만 사용하고 탄다. 뒷굽치는 프레임 위에 올린다.	3.9
	d	Gliding, foot on frame – c	바퀴위의 한발 또는 두발로 브레이크 역할을 하며 오직 밸런스를 유지하는데만 사용하고 원을 그린다. 뒷굽치는 프레임 위에 올린다.	4.7
	e	Gliding, leg ext	한발은 바퀴위에 다른발은 늘어뜨리고 탄다. 바퀴위의 발은 오직 브레이크 역할을 하며 밸런스를 잡고, 프레임에 놓지 않는다.	4.2
	f	Gliding, leg ext - c	한발은 바퀴위에 다른발은 늘어뜨리고 원을 그린다. 바퀴위의 발은 오직 브레이크 역할을 하며 밸런스를 잡고, 프레임에 놓지 않는다.	5.0
54	**a**	**Gliding bwd foot behind frame**	한발은 프레임의 뒤쪽 바퀴 위에 놓고, 다른 한발은 프레임 위에 올리고 뒤로 주행한다. 바퀴 위의 발은 브레이크 역할을 하며 밸런스를 잡는다.	5.2
	b	Gliding bwd foot behind frame – c	한발은 프레임의 뒤쪽 바퀴 위에 놓고, 다른 한발은 프레임 위에 올리고 뒤로 주행하며 원을 그린다. 바퀴위의 발은 브레이크 역할을 하며 밸런스를 잡는다	6.2
	c	Gliding bwd foot on frame	두발을 프레임 위에 올리고 뒤로 달린다. 발앞으로 브레이크를 잡으며 밸런스를 유지한다.	5.1
	d	Gliding bwd foot on frame – c	두발을 프레임 위에 올리고 뒤로 달리며 원을 그린다. 발앞으로 브레이크를 잡으며 밸런스를 유지한다.	6.1
	e	Gliding bwd foot on frame, leg ext	한발을 프레임 위에 올리고 뒤로 타며, 이 발로 브레이크 역할을 하며 밸런스를 유지한다. 다른 한발은 늘어뜨린다.	5.7
	f	Gliding bwd foot on frame, leg ext - c	한발을 프레임 위에 올리고 뒤로 타며 원을 그린다, 이 발로 브레이크 역할을 하며 밸런스를 유지한다. 다른 한발은 늘어뜨린다.	6.8
55	**a**	**Coasting, leg ext**	한발을 프레임 위에 놓고 다른 한발은 늘어뜨리고 주행한다.	5.3
	b	Coasting, leg ext - c	한발을 프레임 위에 놓고 다른 한발은 늘어뜨리고 원을 그리며 주행한다.	6.1
	c	Coasting, leg ext - 8	한발을 프레임 위에 놓고 다른 한발은 늘어뜨리고 8자를 그리며 주행한다.	6.9
	d	Coasting, feet in	두발을 프레임 위에 놓고 주행한다.	5.3
	e	Coasting, feet in – c	두발을 프레임 위에 놓고 주행하며 원을 그린다.	6.1

	f	Coasting, feet in – 8	두발을 프레임 위에 놓고 8자를 그리며 주행한다.	6.9
56	**a**	**Coasting bwd, leg ext**	한발을 프레임에 올리고 뒤로 타며, 다른 한발은 늘어뜨린다.	6.2
	b	Coasting bwd, leg ext - c	한발을 프레임에 올리고 뒤로 타며 원을 그린다, 다른 한발은 늘어뜨린다.	7.1
	c	Coasting bwd, leg ext - 8	한발을 프레임에 올리고 뒤로 타며 8자를 그린다, 다른 한발은 늘어뜨린다.	8.1
	d	Coasting bwd, feet in	두발을 프레임에 올리고 뒤로탄다.	6.0
	e	Coasting bwd, feet in – c	두발을 프레임에 올리고 뒤로 타며 원을 그린다.	7.0
	f	Coasting bwd, feet in - 8	두발을 프레임에 올리고 뒤로 타며 8자를 그린다.	7.8
57	**a**	**Stand up glide**	한발을 프레임 앞의 바퀴 위쪽에 놓고 서서 글라이딩하면서 브레이크 역할을 하며 탄다.	5.4
	b	Stand up glide – c	한발을 프레임 앞의 바퀴 위쪽에 놓고 서서 글라이딩하면서 브레이크 역할을 하며 원을 그린다.	6.5
	c	Stand up glide – 8	한발을 프레임 앞의 바퀴 위쪽에 놓고 서서 글라이딩하면서 브레이크 역할을 하며 8자를 그린다.	5.4
	d	Stand up glide, foot on frame – c	한발이나 두발로 프레임 위에 서서 원을 그리며 글라이딩 한다. 바퀴위의 발로는 오직 브레이크 역할만을 하며 균형을 잡는다.	6.5
	e	Stand up glide 1 ft ext, 1 hand on seat	한발만으로 프레임 위에 서서 글라이딩하며 바퀴위의 발로는 오직 브레이크 역할만을 하며 균형을 잡는다. 한손은 안장을 잡고, 다른 한발은 늘어뜨린다.	6.3
	f	Stand up glide 1 ft ext	한발로 프레임 위에서서 글라이딩하며, 그 발로 프레임 앞의 바퀴위에서 오직 브레이크 역할을 하며 균형을 잡는다. 다른 한발은 늘어뜨린다.	6.6
	g	Stand up glide 1 ft ext – c	한발로 프레임 위에서서 글라이딩하며 원을 그린다, 그 발로 프레임 앞의 바퀴위에서 오직 브레이크 역할을 하며 균형을 잡는다. 다른 한발은 늘어뜨린다.	7.9
58	**a**	**Stand up glide bwd**	프레임에 선채로 뒤로 글라이딩한다. 휠위에 올린 발로는 오직 브레이크 역할을하며 균형을 잡는다. 브레이크 잡는 발은 프레임에 닿지 않는다.	6.7
	b	Stand up glide bwd – c	프레임에 선채로 뒤로 글라이딩 하며 원을 그린다. 휠위에 올린 발로는 오직 브레이크 역할을하며 균형을 잡는다. 브레이크 잡는 발은 프레임에 닿지 않는다.	8.0
	c	Stand up glide bwd, foot on frame	프레임에 선채로 뒤로 글라이딩한다. 휠위에 올린 발로는 오직 브레이크 역할을 하며 균형을 잡는다. 한발 또는 두발은 브레이크로 사용하고, 브레이크 잡는	6.7

			발은 프레임에 놓는다.	
	d	Stand up glide bwd, foot on frame – c	프레임에 선채로 뒤로 글라이딩하며 원을 그린다. 휠위에 올린 발로는 오직 브레이크 역할을 하며 균형을 잡는다. 한발 또는 두발은 브레이크로 사용하고, 브레이크 잡는 발은 프레임에 놓는다.	8.0
	e	Stand up glide bwd 1 ft ext, 1 hand	프레임에 선채로 뒤로 글라이딩한다. 휠위에 올린 발로는 오직 브레이크 역할을 하며 균형을 잡는다. 다른 한발은 펴고 한손은 안장위에 놓는다.	7.1
	f	Stand up glide bwd 1 ft ext	프레임에 선채로 뒤로 글라이딩한다. 휠위에 올린 발로는 오직 브레이크 역할을 하며 균형을 잡는다. 다른 한발은 편다.	7.4
	g	Stand up glide bwd 1 ft ext – c	프레임에 선채로 뒤로 글라이딩하며 원을 그린다. 휠위에 올린 발로는 오직 브레이크 역할을 하며 균형을 잡는다. 브레이크 잡는 발의 뒷굼치는 프레임에 올린다. 다른 한발은 편다.	8.9
59	**a**	**Stand up coast**	두발을 프레임 위에 놓고 서서 코우스팅 한다.	7.0
	b	Stand up coast - c	두발을 프레임 위에 놓고 서서 코우스팅 하며 원을그린다.	8.4
	c	Stand up coast - 8	두발을 프레임 위에 놓고 서서 코우스팅 하며 8자를 그린다.	9.5

5.44.2 전환

101	**a**	**Riding to seat in front**	주행중, 안장을 앞쪽으로 빼어 낸다.	1.3
	b	Riding to stomach on seat	주행중, 안장을 앞쪽으로 빼고 배를 안장에 올린다.	1.5
102	**a**	**Seat in front to riding**	안장을 앞으로 놓은후, 안장뒤에서 라이딩한다.	1.5
	b	Stomach on seat to riding	안장에 배를 올린후, 안장뒤에서 라이딩한다.	1.6
103	**a**	**Riding to seat in back**	주행중, 안장을 뒤로 뺀다.	1.6
104	**a**	**Seat in back to riding**	안장을 뒤로 뺀후, 안장을 뒤로 대고 라이딩한다.	1.7
105	**a**	**Ww to pedals**	두발로 휠워크를 하다가, 한발로 두번 바퀴를 돌린 후 페달에 발을 올린다.	2.8
	b	Ww to riding 1 ft	휠워크로부터 한발로 페달돌리기까지	3.1
	c	Gliding to pedals	글라이딩에서 페달에 올리기까지	3.3
	d	Gliding to riding 1 ft	글라이딩에서 한발로 페달 돌리기까지	3.5
	e	Ww 1 ft to pedals	한발로 휠워크에서 라이딩 까지	3.0
106	**a**	**Pick up seat in front**	앞으로 안장끌기에서 프레임을 걷어올려서 선수 앞으로 들어올리기 까지, 프레임은 손으로 올림	4.0
	b	Pick up seat in front with toe	앞으로 안장끌기에서 프레임을 걷어올려서 선수 앞으로 들어올리기 까지, 프레임은 발끝으로 살짝 백	4.5

			페달링하면서 올림,	
	c	Pick up seat in front free foot	앞으로 안장끌기에서 프레임을 걷어올려서 선수 앞으로 들어올리기 까지, 프레임을 페달에서 떠난 발로 들어올리고 발을 다시 프레임 아래에 놓는다.	4.2
107	**a**	**Pick up seat in back**	뒤로 안장놓고 끌기에서, 프레임을 손으로 잡아올린 후, 안장을 뒤로 놓거나, 옆으로 놓는다.	4.0
	b	Pick up seat in back with heel	뒤로 안장놓고 끌기에서, 프레임을 발뒷굼치로 잡아올린후, 안장을 뒤로 놓거나, 옆으로 놓는다.	4.0
	c	Pick up seat in back free foot	뒤로 안장놓고 끌기에서, 프레임을 잡아올린후, 안장을 뒤로 놓거나, 옆으로 놓는다. 프레임을 올리는 동작은 페달에서 발을 뗀후, 프레임을 들어올린후, 프레임 밑에 댄다.	4.8
108	**a**	**Seat in front to side ride**	안장앞에놓고타기 에서 점프해서 옆으로타기로 전환	5.0
109	**a**	**Side ride to seat in front**	옆으로타기 에서 안장앞에놓고타기로 전환	5.2
110	**a**	**Side ride to hop on wheel**	옆으로타기 에서 호핑온휠 로 전환	4.7
	b	Side ride to sideways ww	옆으로타기 에서 사이드웨이 휠워크 로 전환	5.3
111	**a**	**Idling to stand up ww**	아이들링으로부터, 스탠드업휠워크로 전환, 두발을 동시에 페달로부터 떼고, 동시에 프레임에 올린다.	3.7
	b	Idling to stand up ww frh	아이들링으로부터, 스탠드업휠워크로 전환, 두발을 동시에 페달로부터 떼고, 동시에 프레임에 올린다. 두손은 닿지 않는다.	3.9
	c	Hopping to stand up ww	호핑으로부터 스탠드업휠워크로 전환, 두발을 동시에 페달로부터 떼고, 동시에 프레임에 올린다.	3.9
	d	Hopping to stand up ww frh	호핑으로부터 스탠드업휠워크로 전환, 두발을 동시에 페달로부터 떼고, 동시에 프레임에 올린다. 두손은 닿지 않는다.	4.1
	e	Stillstand to stand up ww	스틸스탠드에서 스탠드업 휠워크로 전환, 두발을 동시에 페달로부터 떼고, 동시에 프레임에 올린다.	4.3
	f	Stillstand to stand up ww frh	스틸스탠드에서 스탠드업 휠워크로 전환, 두발을 동시에 페달로부터 떼고, 동시에 프레임에 올린다. 두손은 닿지 않는다.	4.5
	g	Riding to stand up ww	라이딩중, 스탠드업휠워크로 전환, 두발을 동시에 페달로부터 떼고, 동시에 프레임에 올린다.	4.0
	h	Riding to stand up ww frh	라이딩중, 스탠드업휠워크로 전환, 두발을 동시에 페달로부터 떼고, 동시에 프레임에 올린다. 두손은 닿지 않는다.	4.2
	i	Riding bwd to stand up koosh koosh	뒤로타기에서 스탠드업 쿠시쿠시로 전환, 두발을 동시에 페달로부터 떼고, 동시에 프레임에 올린다.	4.2

	j	Riding bwd to stand up koosh koosh frh	뒤로타기에서 스탠드업 쿠시쿠시로 전환, 두발을 동시에 페달로부터 떼고, 동시에 프레임에 올린다. 두손은 닿지 않는다.	4.4
112	**a**	**1 ft to stand up glide**	한발로타기에서 스탠드업 글라이드로 전환, 또는 프레임에 발올리는 스탠드업글라이드로 전환	4.0
	b	1 ft to stand up glide frh	한발로타기에서 스탠드업 글라이드로 전환, 또는 프레임에 발올리는 스탠드업글라이드로 전환, 두손은 닿지 않는다.	4.1
	c	Gliding to stand up glide	글라이딩에서 스탠드업글라이딩으로 전환, 발은 프레임에 올린다.	3.8
	d	Gliding to stand up glide frh	글라이딩에서 스탠드업글라이딩으로 전환, 발은 프레임에 올린다. 두손은 닿지 않는다.	3.9
	e	Riding to stand up glide	라이딩 중 점프해서 두발을 동시에 페달에서 떼고 스탠드업글라이딩 또는 발을 프레임에 올리는 글라이딩으로 전환,	4.2
	f	Riding to stand up glide frh	라이딩 중 점프해서 두발을 동시에 페달에서 떼고 스탠드업글라이딩 또는 발을 프레임에 올리는 글라이딩으로 전환, 두손은 닿지 않는다.	4.3
113	**a**	**1 ft bwd to stand up glide bwd**	한발로 뒤로타기에서 스탠드업 글라이딩 뒤로타기 또는 프레임에 발올리는 스탠드업 글라이딩 뒤로타기로 전환	5.1
	b	1 ft bwd to stand up glide bwd frh	한발로 뒤로타기에서 스탠드업 글라이딩 뒤로타기 또는 프레임에 발올리는 스탠드업 글라이딩 뒤로타기로 전환, 두손은 닿지 않는다.	5.3
	c	Gliding bwd to stand up glide bwd	글라이딩 뒤로타기에서 스탠드업 글라이딩 뒤로타기 또는 프레임에 발올리는 스탠드업 글라이딩 뒤로타기로 전환	4.9
	d	Gliding bwd to stand up glide bwd frh	글라이딩 뒤로타기에서 스탠드업 글라이딩 뒤로타기 또는 프레임에 발올리는 스탠드업 글라이딩 뒤로타기로 전환, 두손은 닿지 않는다.	5.1
	e	Riding bwd to stand up glide bwd	뒤로타기에서 스탠드업 글라이딩 뒤로타기 또는 프레임에 발올리는 스탠드업 글라이딩 뒤로타기로 전환,	5.3
	f	Riding bwd to stand up glide bwd frh	뒤로타기에서 스탠드업 글라이딩 뒤로타기 또는 프레임에 발올리는 스탠드업 글라이딩 뒤로타기로 전환, 두손은 닿지 않는다.	5.5
114	**a**	**Stand up ww to hop on wheel frh**	스탠드업휠워크에서 프레임위의 발위치를 바꿔서 손대지 않고하는 바퀴위에서의 스탠드업호핑으로 전	3.6

			환, 두손은 닿지 않는다.	
	b	Hop on wheel frh to stand up ww	손닿지 않고 하는 호핑에서 프레임위의 두발 위치를 바꿔서 스탠드업 휠워크로 전환, 두손은 닿지않는다	3.6
115	**a**	**Ww to crossover**	휠워크에서 크로스오버로 전환	3.7
	b	Ww 1 ft to crossover	한발로 휠워크에서 크로스오버로 전환	3.8
	c	Gliding to crossover	글라이딩에서 크로스 오버로 전환	4.2
116	**a**	**Crossover to ww**	크로스 오버에서 휠워크로 전환	3.7
	b	Crossover to ww 1 ft	크로스 오버에서 한발 휠워크로 전환	3.8

5.44.3 축 기술

151	**a**	**Riding turn 90**	라이딩중 가상의 수직축을 90도 바꾸고, 주행계속	1.3
	b	Riding turn 180	라이딩중 가상의 수직축을 180도 바꾸고, 주행계속	1.7
	c	Riding turn 360	라이딩중 가상의 수직축을 360도 바꾸고, 주행계속	2.2
152	**a**	**Bwd riding turn 90**	뒤로 라이딩중 가상의 수직축을 90도 바꾸고, 주행계속	2.3
	b	Bwd riding turn 180	뒤로 라이딩중 가상의 수직축을 180도 바꾸고, 주행계속	2.7
	c	Bwd riding turn 360	뒤로 라이딩중 가상의 수직축을 360도 바꾸고, 주행계속	3.5
153	**a**	**Stand up full turn, arms in**	스탠드업글라이딩에서 가상의 수직축을 360도 돌고 스탠드업글라이딩이나, 스탠드업휠워크를 계속한다. 회전중에 두팔은 몸쪽으로 당긴다.	4.6
	b	Stand up full turn	스탠드업글라이딩에서 가상의 수직축을 360도 돌고 스탠드업글라이딩이나, 스탠드업휠워크를 계속한다.	4.8
	c	Stand up 1.5 turns, arms in	스탠드업글라이딩에서 가상의 수직축을 540도(1.5회전) 돌고 스탠드업글라이딩이나, 스탠드업휠워크를 계속한다. 회전중에 두팔은 몸쪽으로 당긴다.	4.9
	d	Stand up 1.5 turns	스탠드업글라이딩에서 가상의 수직축을 540도(1.5회전) 돌고 스탠드업글라이딩이나, 스탠드업휠워크를 계속한다.	5.1
	e	Stand up 2 turns, arms in	스탠드업글라이딩에서 가상의 수직축을 720도(2회전) 돌고 스탠드업글라이딩이나, 스탠드업휠워크를 계속한다. 회전중에 두팔은 몸쪽으로 당긴다.	5.3
	f	Stand up 2 turns	스탠드업글라이딩에서 가상의 수직축을 720도(2회전) 돌고 스탠드업글라이딩이나, 스탠드업휠워크를 계속한다.	5.5
	g	Stand up 2.5 turns, arms in	스탠드업글라이딩에서 가상의 수직축을 900도(2.5	5.8

			회전) 돌고 스탠드업글라이딩이나, 스탠드업휠워크를 계속한다. 회전중에 두팔은 몸쪽으로 당긴다.	
	h	Stand up 2.5 turns	스탠드업글라이딩에서 가상의 수직축을 900도(2.5회전) 돌고 스탠드업글라이딩이나, 스탠드업휠워크를 계속한다.	6.0
	i	Stand up 3 turns, arms in	스탠드업글라이딩에서 가상의 수직축을 1080도(3회전) 돌고 스탠드업글라이딩이나, 스탠드업휠워크를 계속한다. 회전중에 두팔은 몸쪽으로 당긴다.	6.3
	j	Stand up 3 turns	스탠드업글라이딩에서 가상의 수직축을 1080도(3회전) 돌고 스탠드업글라이딩이나, 스탠드업휠워크를 계속한다.	6.5
154	**a**	**Back turn**	라이딩중, 가상의 수직축을 180도 돌고, 진행중이던 같은 방향으로 뒤로타기를 계속한다.	2.6
	b	Back turn seat in front, Touching body	안장앞에놓고타기에서, 가상의 수직축을 180도 돌고, 진행중이던 같은 방향으로 뒤로타기를 계속한다. 안장이나 안장을 잡은 손이 선수의 몸에 닿아도 좋다.	3.0
	c	Back turn seat in front	안장앞에놓고타기에서, 가상의 수직축을 180도 돌고, 진행중이던 같은 방향으로 뒤로타기를 계속한다.	3.2
	d	Back turn seat in back, Touching body	안장뒤에놓고타기에서, 가상의 수직축을 180도 돌고, 진행중이던 같은 방향으로 뒤로타기를 계속한다. 안장이나 안장을 잡은 손이 선수의 몸에 닿아도 좋다.	3.3
	e	Back turn seat in back	안장뒤에놓고타기에서, 가상의 수직축을 180도 돌고, 진행중이던 같은 방향으로 뒤로타기를 계속한다.	3.8
	f	Back turn, 1 ft	한발로 타기에서 가상의 수직축을 180도 돌고, 진행중이던 같은 방향으로 뒤로타기를 계속한다	3.5
155	**a**	**Front turn**	뒤로타기를 하다가 가상의 수직축을 180도 돌고, 진행중이던 같은 방향으로 앞으로타기를 계속한다.	3.0
	b	Front turn seat in front, Touching body	안장앞에놓고뒤로타기를 하다가, 가상의 수직축을 180도 돌고, 진행중이던 같은 방향으로 앞으로타기를 계속한다. 안장이나 안장을 잡은 손이 선수의 몸에 닿아도 좋다.	3.2
	c	Front turn seat in front	안장앞에놓고뒤로타기를 하다가, 가상의 수직축을 180도 돌고, 진행중이던 같은 방향으로 앞으로타기를 계속한다.	3.4

	d	Front turn seat in back, Touching body	안장뒤로놓고뒤로타기를 하다가, 가상의 수직축을 180도 돌고, 진행중이던 같은 방향으로 앞으로타기를 계속한다. 안장이나 안장을 잡은 손이 선수의 몸에 닿아도 좋다.	3.4
	e	Front turn seat in back	안장뒤로놓고뒤로타기를 하다가, 가상의 수직축을 180도 돌고, 진행중이던 같은 방향으로 앞으로타기를 계속한다.	3.9
	f	Front turn, 1 ft	뒤로한발타기를 하다가, 가상의 수직축을 180도 돌고, 진행중이던 같은 방향으로 앞으로타기를 계속한다.	3.7
156	**a**	**Stand up back turn, arms in**	프레임에 스탠딩업후 글라이딩하다가, 가상의 수직축을 180도 돌고, 진행중이던 같은 방향으로 글라이딩뒤로타기를 계속한다. 회전하는중 두팔은 몸으로 당긴다.	5.2
	b	Stand up back turn	프레임에 스탠딩업후 글라이딩하다가, 가상의 수직축을 180도 돌고, 진행중이던 같은 방향으로 글라이딩뒤로타기를 계속한다.	5.4
157	**a**	**Stand up front turn, arms in**	프레임위에서고 뒤로 글라이딩하다가, 가상의 수직축을 180도 돌고, 진행중이던 같은 방향으로 글라이딩을 계속한다. 회전하는중 두팔은 몸으로 당긴다.	5.3
	b	Stand up front turn	프레임위에서고 뒤로 글라이딩하다가, 가상의 수직축을 180도 돌고, 진행중이던 같은 방향으로 글라이딩을 계속한다.	5.5
158	**a**	**Spin**	몸의 상반신이 가상의 수직축을 돌면서 작은 원을 그린다.	3.1
	b	Spin 1 ft	몸의 상반신이 가상의 수직축을 돌면서 한발로 작은 원을 그린다.	3.5
	c	Spin 1 ft ext	몸의 상반신이 가상의 수직축을 돌면서 작은 원을 그린다. 한발로 하면서 다른 한발은 펼친다.	3.7
159	**a**	**Backward spin**	몸의 상반신이 가상의 수직축을 돌면서 뒤로 작은 원을 그린다.	4.0
	b	Backward spin 1 ft	몸의 상반신이 가상의 수직축을 돌면서 뒤로 작은 원을 그린다. 한발로 돌린다.	4.3
	c	Backward spin 1ft ext	몸의 상반신이 가상의 수직축을 돌면서 뒤로 작은 원을 그린다. 한발로 하면서 다른 한발은 펼친다.	4.7
160	**a**	**Toe point spin**	한발로 페달돌리기를 하다가 다른한발을 바닥에 닿게하고 가상의 수직축을 돈다. 회전중 바닥에 닿은	3.6

			발은 어느방향으로도 진행하면 안된다. 한손으로는 안장을 잡아도 좋다.	
	b	Toe point spin frh	한발로 페달돌리기를 하다가 다른한발을 바닥에 닿게하고 가상의 수직축을 돈다. 회전중 바닥에 닿은 발은 어느방향으로도 진행하면 안된다. 아무손도 안장을 잡아서는 안된다.	3.7
	c	1 ft spin, hand holding foot	한발로 페달돌리기를 하다가 다른한발을 바닥에 닿게하고 가상의 수직축을 돈다. 한손을 무릎부분을 접은상태로 잡고, 안장은 잡지 않는다.	3.7
161	**a**	**Toe point bwd spin**	한발로 뒤로 페달돌리기를 하다가, 다른한발을 바닥에 닿게하고 가상의 수직축을 돈다. 회전중 바닥에 닿은 발은 어느방향으로도 진행하면 안된다. 한손으로는 안장을 잡아도 좋다.	4.3
	b	Toe point bwd spin frh	한발로 뒤로 페달돌리기를 하다가, 다른한발을 바닥에 닿게하고 가상의 수직축을 돈다. 회전중 바닥에 닿은 발은 어느방향으로도 진행하면 안된다. 으느손도 안장을 잡으면 안된다.	4.5
	c	1 ft spin bwd, hand holding foot	한발로 뒤로 페달돌리기를 하다가, 다른한발을 바닥에 닿게하고 가상의 수직축을 돈다. 한손을 무릎부분을 접은상태로 잡고, 안장은 잡지 않는다.	5.0
162	**a**	**Cross over toe point spin**	한발로 작은원을 그리면서 상반신이 가상의 수직축을돌되, 발과 페달의 위치는 정해진 위치와 좌우가 교차되게한다. 페달링하지 않는 발은 펼쳐지게 하며 반드시 바닥에 닿아야하고 회전중 어느방향으로도 진행되어는 안된다.	4.0
	b	Cross over spin	한발로 작은원을 그리면서 상반신이 가상의 수직축을돌되, 발과 페달의 위치는 정해진 위치와 좌우가 교차되게한다. 페달링하지 않는 다리는 펼친다	3.9
163	**a**	**Cross over spin bwd**	한발로 뒤로 작은원을 그리면서 상반신이 가상의 수직축을돌되, 발과 페달의 위치는 정해진 위치와 좌우가 교차되게한다. 페달링하지 않는 다리는 펼친다	4.4
164	**a**	**Spin seat in front, Seat against body**	안장을앞에잡고 작은원을 그리면서 상반신이 가상의 수직축을 돌게한다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에닿아도 좋다.	3.5
	b	Spin seat in front	안장을앞에잡고 작은원을 그리면서 상반신이 가상의 수직축을 돌게한다.	3.7
165	**a**	**Spin seat in back,**	안장을앞에잡고 작은원을 그리면서 상반신이 가상	3.6

		Seat against body	의 수직축을 돌게한다.	
	b	Spin seat in back	안장을앞에잡고 작은원을 그리면서 상반신이 가상의 수직축을 돌게한다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다.	3.9
166	**a**	**Spin seat on side, Seat touching body**	안장을옆으로잡고 작은원을 그리면서 상반신이 가상의 수직축을 돌게한다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에닿아도 좋다.	3.4
	b	Spin seat on side	안장을옆으로잡고 작은원을 그리면서 상반신이 가상의 수직축을 돌게한다.	3.8
167	**a**	**Pirouette, arms in**	앞으로가던 관성을 이용하여 가상의 수직축을 제자리에서 돈다. 제자리 돌기를 할 때, 팔은 당겨서 몸에 붙힌다. 팔을 수평으로 펼쳐서는 안된다.	3.9
	b	Pirouette	앞으로가던 관성을 이용하여 가상의 수직축을 제자리에서 돈다.	4.7
168	**a**	**Backward pirouette, arms in**	뒤로가던 관성을 이용하여 가상의 수직축을 제자리에서 돈다. 제자리 돌기를 할 때, 팔은 당겨서 몸에 붙힌다. 팔을 수평으로 펼쳐서는 안된다.	5.2
	b	Backward pirouette	뒤로가던 관성을 이용하여 가상의 수직축을 제자리에서 돈다.	5.5
169	**a**	**Pirouette seat in front, Against body, arm in**	안장을 앞으로잡고 가상의 수직축을 제자리에서 돈다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다. 제자리 돌기를 할 때, 팔은 당겨서 몸에 붙힌다. 팔을 수평으로 펼쳐서는 안된다.	4.0
	b	Pirouette seat in front, Seat against body	안장을 앞으로잡고 가상의 수직축을 제자리에서 돈다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다.	4.7
	c	Pirouette seat in front, arm in	안장을 앞으로잡고 가상의 수직축을 제자리에서 돈다. 제자리 돌기를 할 때, 팔은 당겨서 몸에 붙힌다. 팔을 수평으로 펼쳐서는 안된다	4.2
	d	Pirouette seat in front	안장을 앞으로잡고 가상의 수직축을 제자리에서 돈다.	4.9
170	**a**	**Pirouette seat in back, Against body, arm in**	안장을 뒤로잡고 가상의 수직축을 제자리에서 돈다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다. 제자리 돌기를 할 때, 팔은 당겨서 몸에 붙힌다. 팔을 수평으로 펼쳐서는 안된다.	4.1
	b	Pirouette seat in back, seat against body	안장을 뒤로잡고 가상의 수직축을 제자리에서 돈다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다. 제자리 돌기를 할 때, 팔은 당겨서 몸에 붙힌다.	4.8
	c	Pirouette seat in back,	안장을 뒤로잡고 가상의 수직축을 제자리에서 돈	4.3

		arm in	다. 제자리 돌기를 할 때, 팔은 당겨서 몸에 붙힌다.	
	d	Pirouette seat in back	안장을 뒤로잡고 가상의 수직축을 제자리에서 돈다.	5.0

5.44.4 싱글 숏 기술

201	**a**	**Hop-twist 90**	외발자전거와 함께 뛰어오르고, 가상의 수직축주위를 한번의 점프동안에 90도 회전한다.	2.3
	b	Hop-twist 180	외발자전거와 함께 뛰어오르고, 가상의 수직축주위를 한번의 점프동안에 180도 회전한다.	2.8
	c	Hop-twist 360	외발자전거와 함께 뛰어오르고, 가상의 수직축주위를 한번의 점프동안에 360도 회전한다.	4.1
	d	Hop-twist frh 90	외발자전거와 함께 뛰어오르고, 가상의 수직축주위를 한번의 점프동안에 90도 회전한다. 손은 안장에 대지 않는다.	2.5
	e	Hop-twist frh 180	외발자전거와 함께 뛰어오르고, 가상의 수직축주위를 한번의 점프동안에 180도 회전한다. 손은 안장에 대지 않는다.	3.0
	f	Hop-twist frh 360	외발자전거와 함께 뛰어오르고, 가상의 수직축주위를 한번의 점프동안에 360도 회전한다. 손은 안장에 대지 않는다.	4.5
202	**a**	**Riding hoptwist 90**	앞으로 타다가 점프하면서 가상의 수직축주위를 한번의 점프동안 90도 돌고 라이딩을 계속한다.	2.5
	b	Riding hoptwist 180	앞으로 타다가 점프하면서 가상의 수직축주위를 한번의 점프동안 180도 돌고 라이딩을 계속한다.	3.0
	c	Riding hoptwist 360	앞으로 타다가 점프하면서 가상의 수직축주위를 한번의 점프동안 360도 돌고 라이딩을 계속한다.	4.1
	d	Riding hoptwist frh 90	앞으로 타다가 점프하면서 가상의 수직축주위를 한번의 점프동안 90도 돌고 라이딩을 계속한다. 안장에 손을 대지 않는다.	2.6
	e	Riding hoptwist frh180	앞으로 타다가 점프하면서 가상의 수직축주위를 한번의 점프동안 180도 돌고 라이딩을 계속한다. 안장에 손을 대지 않는다.	3.5
	f	Riding hoptwist frh360	앞으로 타다가 점프하면서 가상의 수직축주위를 한번의 점프동안 360도 돌고 라이딩을 계속한다. 안장에 손을 대지 않는다.	4.6
203	**a**	**Hoptwist on wheel 90**	바퀴위에서 호핑하여 한번의 점프동안에 가상의 수	3.1

			직축주위를 90도 돈다.	
	b	Hoptwist on wheel 180	바퀴위에서 호핑하여 한번의 점프동안에 가상의 수직축주위를 180도 돈다.	3.6
	c	Hoptwist on wheel frh90	바퀴위에서 스탠딩업호핑하여 한번의 점프동안에 가상의 수직축주위를 90도 돈다. 안장에 손을 대지 않는다	3.7
	d	Hoptwist on wheel frh180	바퀴위에서 스탠딩업호핑하여 한번의 점프동안에 가상의 수직축주위를 180도 돈다. 안장에 손을 대지 않는다	3.9
204	**a**	**Hop over**	50센티직경원위에서 외발자전거와 함께 호핑한다. 한손이나 두손이 안장을 잡아도 좋다. 외발자전거와 사람은 앞으로 호핑 한다.	2.7
	b	Sideways hop over	50센티직경원위에서 외발자전거와 함께 호핑한다. 한손이나 두손이 안장을 잡아도 좋다. 외발자전거와 사람은 옆으로 호핑한다.	2.6
	c	Hop over, seat in front	50센티직경원위에서 외발자전거와 함께 호핑한다. 한손이나 두손은 안장을 잡아도 좋다. 호핑하며 뛰는 방향은 얼굴이 향한 방향이다. 이때 안장은 앞에 잡고한다.	3.1
	d	Sideways hop over, seat in front against body	50센티직경원위에서 외발자전거와 함께 호핑한다. 한손이나 두손은 안장을 잡아도 좋다. 안장이나 안장을 잡은 손은 몸에 닿아도 좋다. 외발자전거와 호핑하며 뛰는 방향은 얼굴이 향한 방향과 90도 수직방향이다.	3.0
	e	Sideways hop over, Seat in front	50센티직경원위에서 외발자전거와 함께 호핑한다. 한손이나 두손은 안장을 잡아도 좋다. 외발자전거와 호핑하며 뛰는 방향은 얼굴이 향한 방향과 90도 수직방향이다.	3.3
	f	Sideways hop over, Hop on wheel	바퀴위에서 호핑하면서 50센티직경원 위에서 외발자전거와 함께 호핑한다. 한손이나 두손이 안장을 잡아도 좋다. 안장이나 안장을 잡은 손은 몸에 닿아도 좋다.	3.3
	g	Sideways hop over, Stand up hop on wheel frh	바퀴위에서 안장에 손을 대지 않고 호핑하면서 50센티 직경원에서 외발자전거와 함께 호핑한다.	3.8
205	**a**	**Wheel grab**	라이딩, 호핑, 또는 아이들링하면서 프레임의 앞으로 기울여서 한손 또는 두손으로 타이어를 잡는다.	1.3
	b	Wheel grab, 1 ft ext	라이딩, 호핑, 또는 아이들링하면서 프레임의 앞으로 기울여서 한손 또는 두손으로 타이어를 잡는다.	2.2

			단, 몸을 앞으로 기울이기 전에 한발은 페달에서 내리고 펴서 늘어뜨린다.	
	c	Wheel grab, 2ft ext	라이딩, 호핑, 또는 아이들링하면서 프레임의 앞으로 기울여서 한손 또는 두손으로 타이어를 잡는다. 단, 몸을 앞으로 기울이기 전에 두발을 페달에서 내리고 펴서 늘어뜨린다.	3.5
	d	Wheel grab seat in front	안장앞에놓고호핑하다가 한손이나 두손으로 프레임 앞쪽의 타이어를 손으로 잡는다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다.	3.1
	e	Wheel grab seat in front, 1 ft ext	안장앞에놓고호핑하다가 프레임의 앞으로 기울여서 한손 또는 두손으로 타이어를 잡는다. 단, 몸을 앞으로 기울이기 전에 한발은 페달에서 내리고 펴서 늘어뜨린다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다.	3.4
	f	Wheel grab seat in front, 2ft ext	안장앞에놓고호핑하다가 프레임의 앞으로 기울여서 한손 또는 두손으로 타이어를 잡는다. 단, 몸을 앞으로 기울이기 전에 두발을 페달에서 내리고 펴서 늘어뜨린다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다.	4.0
	g	Wheel grab seat in front, 2 ft ext to back	안장앞에놓고호핑하다가 프레임의 앞으로 기울여서 한손 또는 두손으로 타이어를 잡는다. 단, 몸을 앞으로 기울이기 전에 두발을 페달에서 내리고 펴서 늘어뜨린다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다. 두다리는 직선으로 뒤로 펴고 지면과는 평행(완전 수평)이 되어야하고 두다리는 양쪽으로 45도 벌리고 수평이 되어야한다.	4.8
206	**a**	**Bounce seat, riding**	안장을 앞에놓고타기로부터 안장을 바닥에 내리치고 반동으로 올라오게 한후 다시 잡는다. 한손이나 두손을 사용해도 좋고 손이나 안장이 몸에 닿아도 좋다. 외발자전거는 안장이 튀는동안 편하도록 타기를 중지한다.	3.2
	b	Bounce seat, idling	안장을 앞에놓고 아이들링하면서 안장을 바닥에 내리치고 반동으로 올라오게 한후 다시 잡는다. . 한손이나 두손을 사용해도 좋고 손이나 안장이 몸에 닿아도 좋다. 외발자전거는 안장이 튀는동안 편하도록 타기를 중지한다.	3.4
	c	Bounce seat, hopping	안장을 앞에놓고 호핑하면서 안장을 바닥에 내리치고 반동으로 올라오게 한후 다시 잡는다. . 한손이	3.0

			나 두손을 사용해도 좋고 손이나 안장이 몸에 닿아도 좋다. 외발자전거는 안장이 튀는동안 편하도록 타기를 중지한다.	
	d	Bounce seat in back, riding	안장을 뒤에 놓고 탄후,안장을 바닥에 내리치고 반동으로 올라오게 한후 다시 잡는다. . 한손이나 두손을 사용해도 좋고 손이나 안장이 몸에 닿아도 좋다. 외발자전거는 안장이 튀는동안 편하도록 타기를 중지한다.	3.7
	e	Bounce seat in back, idling	안장을 뒤에놓고 아이들링하면서 안장을 바닥에 내리치고 반동으로 올라오게 한후 다시 잡는다. . 한손이나 두손을 사용해도 좋고 손이나 안장이 몸에 닿아도 좋다. 외발자전거는 안장이 튀는동안 편하도록 타기를 중지한다.	4.0
	f	Bounce seat in back, hopping	안장을 뒤에놓고 호핑하면서 안장을 바닥에 내리치고 반동으로 올라오게 한후 다시 잡는다. . 한손이나 두손을 사용해도 좋고 손이나 안장이 몸에 닿아도 좋다. 외발자전거는 안장이 튀는동안 편하도록 타기를 중지한다.	3.7
207	**a**	**Touch seat on floor**	안장을 앞에 놓고 라이딩, 아이들링, 또는 호핑하는 동안 몸을 아래로 굽히고, 한손으로 선수앞으로 튀어 나오게 잡고 있는 안장이 바닥을 치게 한다.	3.1
	b	Touch seat 2 times on floor	안장을 앞에 놓고 라이딩, 아이들링, 또는 호핑하는 동안 몸을 아래로 굽히고, 한손으로 선수앞으로 튀어 나오게 잡고 있는 안장이 바닥을 치게 한다. 안장앞에놓고 라이딩, 아이들링 또는 호핑하기 동작으로 돌아오기 전까지, 안장을 두번 바닥에 치고 오르게 한다.	3.3
	c	Touch seat 3 times on floor	안장을 앞에 놓고 라이딩, 아이들링, 또는 호핑하는 동안 몸을 아래로 굽히고, 한손으로 선수앞으로 튀어 나오게 잡고 있는 안장이 바닥을 치게 한다. 안장앞에놓고 라이딩, 아이들링 또는 호핑하기 동작으로 돌아오기 전까지, 안장을 세번 바닥에 치고 오르게 한다.	3.4
208	**a**	**Touch the floor**	안장에 앉는위치에서 몸을 기울여서, 앉거나, 선 자세로 한 손이 바닥에 닿게 한다.	2.5
	b	Touch the floor with both hands	안장에 앉는위치에서 몸을 기울여서, 앉거나, 선 자세로 두 손이 바닥에 닿게 한다.	3.5
209	**a**	**Touch the floor, seat in**	한손으로 안장을 앞으로 나오게 잡고, 몸을 구부려	3.0

		front	서, 다른한손으로는 바닥을 닿게한다.	
210	**a**	**Seat drop**	안장을 앞으로 한손이나 두손으로 잡고 호핑하다가 안장을 앞발위치정도로 떨어뜨린다. 안장을 잡고 있을때는 안장이 몸에 닿아도 좋다. 프레임의 바닥과 이루는 각도는 거의 바닥과 닿거나 45도 사이이다. 안장을 되돌리기 위해서, 즉, 프레임을 뒤로 기울게하기위해서, 앞에있던 발로 채어올리거나 한손을 내밀어서 잡아 올린다.	3.3
	b	Seat drop, twist 90	안장을 앞으로 한손이나 두손으로 잡고 호핑하다가 안장을 앞발위치정도로 떨어뜨린다. 안장을 잡고 있을때는 안장이 몸에 닿아도 좋다. 프레임의 바닥과 이루는 각도는 거의 바닥과 닿거나 45도 사이이다. 위치를 옆으로 90도 돌린후, 안장을 되돌리기 위해서, 즉, 프레임을 뒤로 기울게하기위해서, 앞에있던 발로 채어올리거나 한손을 내밀어서 잡아 올린다.	3.5
211	**a**	**Crank idle kick, seat against body**	크랭크아이들링하다가 페달에서 발을 차올라 페달을시작했던 위치와 45~90를 이루게 한다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다.	3.3
	b	Crank idle kick	크랭크아이들링하다가 페달에서 발을 차올라 페달을시작했던 위치와 45~90를 이루게 한다.	3.5
	c	Crank idle kick, seat against body, high	크랭크아이들링하다가 페달에서 발을 차올라 페달을시작했던 위치와 90도를 이루게한다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다.	3.9
	d	Crank idle kick, high	크랭크아이들링하다가 페달에서 발을 차올라 페달을시작했던 위치와 90도를 이루게한다.	4.3
212	**a**	**Hop on wheel kick**	바퀴위에서 호핑하다가 한발을 차서 올린다. 다시 한발을 내려서 바퀴위에서 호핑한다.	3.2
	b	Hop on wheel kick, 2 feet	바퀴위에서 호핑하다가 두발을 차서 올린다. 다시 두발을 내려서 바퀴위에서 호핑한다	3.6
213	**a**	**Pedals to hop on wheel**	안장앞에놓고 타기나 호핑을 하다가, 점핑하여 바퀴위로 오르고 바퀴위에서 호핑한다.	2.9
	b	Pedals to hop on wheel, Riding	안장앞에놓고 타기나 호핑을 하다가, 발을 순차적으로 바퀴위에 올린다. 이때 한발은 프레임의 앞쪽에 다른 한발은 프레임의 뒤쪽에 올리고 바퀴위에서 호핑한다.	3.4
	c	Ww to hop on wheel	휠워킹을 하다가 발을 순차적으로 바퀴위에 올린다. 이때 한발은 프레임의 앞쪽에 다른 한발은 프	3.8

			레임의 뒤쪽에 올리고 바퀴위에서 호핑한다.	
	d	Pedals to stand up hop on wheel, frh	라이딩을 하다가 발을 바퀴위에 올린다. 이때 한발은 프레임의 앞쪽에 다른 한발은 프레임의 뒤쪽에 올리고 두손을 놓은채로 스탠드업호핑을 한다.	3.5
	e	Pedals 270 to hop on wheel	안장앞에놓고 타기나 호핑을 하다가, 점프하여 바퀴위에서 호핑한다. 이때, 외발자전거를 가상의 수직축상에서 270도돌고 다시 타이어위에 착지한다.	4.0
	f	Pedals 450 to hop on wheel	안장앞에놓고 타기나 호핑을 하다가, 점프하여 바퀴위에서 호핑한다. 이때, 외발자전거를 가상의 수직축상에서 450도돌고 다시 타이어위에 착지한다	5.3
	g	Pedals to sideways ww	안장앞에놓고타기나 호핑을 하다가, 점프하여 바퀴위로 올라가서 옆으로가는 휠워크를 한다.	3.4
	h	Pedals 270 to sideways ww	안장앞에놓고타기나 호핑을 하다가, 점프하여 바퀴위로 올라가서 옆으로가는 휠워크를 한다. 이때, 외발자전거를 가상의 수직축상에서 270도돌고 다시 타이어위에 착지한다.	4.7
	i	Pedals 450 to sideways ww	안장앞에놓고타기나 호핑을 하다가, 점프하여 바퀴위로 올라가서 옆으로가는 휠워크를 한다. 이때, 외발자전거를 가상의 수직축상에서 450도돌고 다시 타이어위에 착지한다.	6.0
214	**a**	**Hop on wheel to pedals**	바퀴위에서 호핑하다가, 아래로 점프하여 안장앞에 놓고 타기(이때 안장이 몸에 닿아도 좋다)나, 정상 라이딩을 한다.	3.4
	b	Hop on wheel to pedals, Step down	바퀴위에서 호핑하다가, 두발을 하나씩 순차적으로 페달에 내리고 라이딩을하거나 아이들링을 한다.	3.4
	c	Hop on wheel to ww	바퀴위에서 호핑하다가, 휠워크로 전환한다.	3.3
	d	Stand up hop on wheel frh to pedals	바퀴위에서 서서 두손놓고 호핑하다가, 아래로 점프하여 라이딩으로 전환한다.	4.0
	e	Hop on wheel 270 to pedals	바퀴위에서 호핑하다가, 아래로 점프하여 안장앞에 놓고 타기(이때 안장이 몸에 닿아도 좋다)나, 정상 라이딩을 한다. 이때, 외발자전거를 가상의 수직축상에서 270도돌고 다시 타이어위에 착지한다.	4.2
	f	Hop on wheel 450 to pedals	바퀴위에서 호핑하다가, 아래로 점프하여 안장앞에 놓고 타기(이때 안장이 몸에 닿아도 좋다)나, 정상 라이딩을 한다. 이때, 외발자전거를 가상의 수직축상에서 450도돌고 다시 타이어위에 착지한다.	5.8
	g	Sideways ww to pedals	사이드웨이휠워크를하다가 호핑없이 점핑또는 순차적으로 페달로 내려서 안장앞에놓고타기나 정상라	3.9

			이딩을한다.	
	h	Sideways ww 270 to pedals	사이드웨이휠워크를하다가 호핑없이 점핑또는 순차적으로 페달로 내려서 안장앞에놓고타기나 정상라이딩을한다. 이때, 외발자전거를 가상의 수직축상에서 270도돌고 다시 타이어위에 착지한다.	6.0
215	**a**	**180 unispin**	안장앞에놓고호핑하기(이때안장에 몸을대도됨)로부터 위로 점프하여, 가상의 수직축 주변을 180도로 외발자전거를 돌리거나, 또는, 몸을 돌린후, 발은 다시 페달위나 크랭크위에 그리고, 몸은 안장에 돌아와서 앉는다. 몸은 90도까지 도는 것이 허용되고 바퀴에 몸이 닿는 것은 허용되지 않는다.	3.6
	b	360 unispin	안장앞에놓고호핑하기(이때안장에 몸을대도됨)로부터 위로 점프하여, 가상의 수직축 주변을 360도로 외발자전거를 돌리거나, 또는, 몸을 돌린후, 발은 다시 페달위나 크랭크위에 그리고, 몸은 안장에 돌아와서 앉는다. 몸은 90도까지 도는 것이 허용되고 바퀴에 몸이 닿는 것은 허용되지 않는다.	4.6
	c	540 unispin	안장앞에놓고호핑하기(이때안장에 몸을대도됨)로부터 위로 점프하여, 가상의 수직축 주변을 540도로 외발자전거를 돌리거나, 또는, 몸을 돌린후, 발은 다시 페달위나 크랭크위에 그리고, 몸은 안장에 돌아와서 앉는다. 몸은 90도까지 도는 것이 허용되고 바퀴에 몸이 닿는 것은 허용되지 않는다.	5.7
	d	720 unispin	안장앞에놓고호핑하기(이때안장에 몸을대도됨)로부터 위로 점프하여, 가상의 수직축 주변을 720도로 외발자전거를 돌리거나, 또는, 몸을 돌린후, 발은 다시 페달위나 크랭크위에 그리고, 몸은 안장에 돌아와서 앉는다. 몸은 90도까지 도는 것이 허용되고 바퀴에 몸이 닿는 것은 허용되지 않는다.	6.8
	e	180 unispin to seat in front	외발자전거로부터 위로 점프해서 외발자전거나 몸을 가상의 수직축주변을 180도 돌고 안장앞에잡고 타기 자세로 돌아온다. 몸은 90도 까지만 도는 것이 허용된다; 몸이 바퀴에 닿는 것은 허용되지 않는다. 안장은 선수의 몸에 닿아도 좋고, 한손이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 된다.	3.6
	f	360 unispin to seat in front	외발자전거로부터 위로 점프해서 외발자전거나 몸을 가상의 수직축주변을 360도 돌고 안장앞에잡고 타기 자세로 돌아온다. 몸은 90도 까지만 도는 것	4.6

			이 허용된다; 몸이 바퀴에 닿는 것은 허용되지 않는다. 안장은 선수의 몸에 닿아도 좋고, 한손이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 된다.	
	g	540 unispin to seat in front	외발자전거로부터 위로 점프해서 외발자전거나 몸을 가상의 수직축주변을 540도 돌고 안장앞에잡고 타기 자세로 돌아온다. 몸은 90도 까지만 도는 것이 허용된다; 몸이 바퀴에 닿는 것은 허용되지 않는다. 안장은 선수의 몸에 닿아도 좋고, 한손이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 된다.	5.7
	h	180 unispin to idling 1 ft	안장앞에잡고호핑자세(몸이 안장에 닿아도 좋다)에서 위로 점프하여 외발자전거나 몸을 가상의 수직축주변을 180도 돌고 안장에 앉는자세료 돌아와 앉고 한발로 아이들링한다. 몸은 90도 까지만 도는 것이 허용된다; 바퀴에 몸이 닿는 것은 허용되지 않는다.	4.0
	i	360 unispin to idling 1 ft	안장앞에잡고호핑자세(몸이 안장에 닿아도 좋다)에서 위로 점프하여 외발자전거나 몸을 가상의 수직축주변을 360도 돌고 안장에 앉는자세료 돌아와 앉고 한발로 아이들링한다. 몸은 90도 까지만 도는 것이 허용된다; 바퀴에 몸이 닿는 것은 허용되지 않는다.	5.0
	j	540 unispin to idling 1 ft	안장앞에잡고호핑자세(몸이 안장에 닿아도 좋다)에서 위로 점프하여 외발자전거나 몸을 가상의 수직축주변을 540도 돌고 안장에 앉는자세료 돌아와 앉고 한발로 아이들링한다. 몸은 90도 까지만 도는 것이 허용된다; 바퀴에 몸이 닿는 것은 허용되지 않는다.	6.2
	k	180 unispin to idling 1 ft Seat in front	외발자전거로부터 위로 점프해서 외발자전거나 몸을 가상의 수직축주변을 180도 돌고 안장앞에잡고 타기 자세로 돌아온후 한발로 아이들링한다. 몸은 90도 까지만 도는것이 허용된다; 바퀴에 몸이 닿는 것은 허용되지 않는다. 안장은 선수의 몸에 닿아도 좋고 한손이나 두손으로 안장을 잡아도 좋다.	4.7
	l	360 unispin to idling 1 ft Seat in front	외발자전거로부터 위로 점프해서 외발자전거나 몸을 가상의 수직축주변을 360도 돌고 안장앞에잡고 타기 자세로 돌아온후 한발로 아이들링한다. 몸은 90도 까지만 도는것이 허용된다; 바퀴에 몸이 닿는 것은 허용되지 않는다. 안장은 선수의 몸에 닿아도	5.7

			좋고 한손이나 두손으로 안장을 잡아도 좋다.	
	m	Riding 180 unispin	안장앞에잡고타기를하다가 외발자전거로부터 위로 점프해서 외발자전거나 몸을 가상의 수직축주변을 180도 돌고 페달이나 크랭크에 발을 대고 앉는 자세로 돌아오거나 안장앞에잡고타기자세로 돌아온다. 몸은 90도 까지만 도는것이 허용된다. 바퀴에 몸이 닿는 것은 허용되지 않는다. 안장은 선수의 몸에 닿아도 좋고 한손이나 두손으로 안장을 잡아도 좋다.	3.9
	n	Riding 360 unispin	안장앞에잡고타기를하다가 외발자전거로부터 위로 점프해서 외발자전거나 몸을 가상의 수직축주변을 360도 돌고 페달이나 크랭크에 발을 대고 앉는 자세로 돌아오거나 안장앞에잡고타기자세로 돌아온다. 몸은 90도 까지만 도는것이 허용된다. 바퀴에 몸이 닿는 것은 허용되지 않는다. 안장은 선수의 몸에 닿아도 좋고 한손이나 두손으로 안장을 잡아도 좋다.	4.9
216	**a**	**180 unispin to ww**	외발자전거로부터 위로 점프해서 외발자전거나 몸을 가상의 수직축주변을 180도 돌고 다시, 돌아와서 휠워크한다.	4.3
	b	360 unispin to ww	외발자전거로부터 위로 점프해서 외발자전거나 몸을 가상의 수직축주변을 360도 돌고 다시, 돌아와서 휠워크한다.	5.3
	c	180 unispin to ww 1 ft	외발자전거로부터 위로 점프해서 외발자전거나 몸을 가상의 수직축주변을 180도 돌고 다시, 돌아와서 한발로 휠워크한다.	4.5
	d	360 unispin to ww 1 ft	외발자전거로부터 위로 점프해서 외발자전거나 몸을 가상의 수직축주변을 360도 돌고 다시, 돌아와서 한발로 휠워크한다.	5.5
217	**a**	**180 unispin to stand up hop on wheel frh**	외발자전거로부터 위로 점프해서 외발자전거나 몸을 가상의 수직축주변을 180도 돌고 다시, 돌아와서 두손으로 안장잡지않고 바퀴위에서 호핑한다. 바퀴에 착지할 때, 두손은 첫번째 호핑후에는 안장을 잡지 않아야 한다.	4.5
	b	360 unispin to stand up hop on wheel frh	외발자전거로부터 위로 점프해서 외발자전거나 몸을 가상의 수직축주변을 360도 돌고 다시, 돌아와서 두손으로 안장잡지않고 바퀴위에서 호핑한다. 바퀴에 착지할 때, 두손은 첫번째 호핑후에는 안장	5.5

			을 잡지 않아야 한다.	
218	**a**	**180 unispin on wheel**	바퀴위에서 호핑하면서 외발자전거로부터 점핑하고 외발자전거를 가상의 수직축상을 180도 돌린다. 그리고, 다시 바퀴위에서 호핑하는 자세로 착지한다.	3.8
	b	360 unispin on wheel	바퀴위에서 호핑하면서 외발자전거로부터 점핑하고 외발자전거를 가상의 수직축상을 360도 돌린다. 그리고, 다시 바퀴위에서 호핑하는 자세로 착지한다.	4.8
219	**a**	**Crankflip, feet on pedals**	한손이나 두손으로 안장을 잡고 타다가 위로 점프해서 바퀴를 돌리되, 페달에서 발을 때지 않고 한 바퀴를 돌리고 다시 착지한다. 바퀴는 앞이나 뒤나 도는 것이 허용된다.	3.8
	b	crankflip	한손이나 두손으로 안장을 잡고 라이딩하다가 점프해서 바닥을 떠난후, 앞쪽페달이나 뒤쪽페달을 눌러서 완전한 1회전이 되게하고 착지하여 페달에 발을 데기 전까지 두발을 페달에서 뗀다. 바퀴는 앞이나 뒤나 도는 것이 허용된다.	5.1
	c	Double crankflip	한손이나 두손으로 안장을 잡고 라이딩하다가 점프해서 바닥을 떠난후, 앞쪽페달이나 뒤쪽페달을 눌러서 완전한 2회전이 되게하고 착지하여 페달에 발을 데기 전까지 두발을 페달에서 뗀다. 바퀴는 앞이나 뒤나 도는 것이 허용된다.	5.6
	d	Triple crankflip	한손이나 두손으로 안장을 잡고 라이딩하다가 점프해서 바닥을 떠난후, 앞쪽페달이나 뒤쪽페달을 눌러서 완전한 3회전이 되게하고 착지하여 페달에 발을 데기 전까지 두발을 페달에서 뗀다. 바퀴는 앞이나 뒤나 도는 것이 허용된다.	6.1
	e	Crankflip, seat in front	한손이나 두손으로 안장앞에놓고타기를 하다가 점프해서 바닥을 떠난후 앞쪽페달이나 뒤쪽페달을 눌러서 완전한 1회전이 되게하고, 착지하여 페달에 발을 데기 전까지 두발을 페달에서 뗀다. 바퀴는 앞이나 뒤나 도는 것이 허용된다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다.	5.2
	f	Double crankflip, seat in front	한손이나 두손으로 안장앞에놓고타기를 하다가 점프해서 바닥을 떠난후 앞쪽페달이나 뒤쪽페달을 눌러서 완전한 2회전이 되게하고, 착지하여 페달에 발을 데기 전까지 두발을 페달에서 뗀다. 바퀴는 앞이나 뒤나 도는 것이 허용된다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다.	5.7

	g	Triple crankflip, seat in front	한손이나 두손으로 안장앞에놓고타기를 하다가 점프해서 바닥을 떠난후 앞쪽페달이나 뒤쪽페달을 눌러서 완전한 3회전이 되게하고, 착지하여 페달에 발을 데기 전까지 두발을 페달에서 뗀다. 바퀴는 앞이나 뒤나 도는 것이 허용된다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다.	6.2
220	**a**	**Crankflip 180 unispin**	안장앞에잡고 라이딩이나 호핑하다가 위로 점프하여 공중의 중간에서 페달을 밟아서 완전히 한바퀴 돌도록하고, 동시에 외발자전거를 180도 돌리고 페달에 착지한다. 안장에 앉아도 되고 안장을 앞으로 잡아도 좋다. 만일 안장을 앞으로 잡을경우는 한손이나 두손이 안장에 닿아도 좋고 안장이 몸에 닿아도 좋다.	5.5
	b	Crankflip 360 unispin	안장앞에잡고 라이딩이나 호핑하다가 위로 점프하여 공중의 중간에서 페달을 밟아서 완전히 한바퀴 돌도록하고, 동시에 외발자전거를 360도 돌리고 페달에 착지한다. 안장에 앉아도 되고 안장을 앞으로 잡아도 좋다. 만일 안장을 앞으로 잡을경우는 한손이나 두손이 안장에 닿아도 좋고 안장이 몸에 닿아도 좋다.	6.5
	c	Crankflip 540 unispin	안장앞에잡고 라이딩이나 호핑하다가 위로 점프하여 공중의 중간에서 페달을 밟아서 완전히 한바퀴 돌도록하고, 동시에 외발자전거를 540도 돌리고 페달에 착지한다. 안장에 앉아도 되고 안장을 앞으로 잡아도 좋다. 만일 안장을 앞으로 잡을경우는 한손이나 두손이 안장에 닿아도 좋고 안장이 몸에 닿아도 좋다.	7.5
	d	Double crankflip 180 unispin	안장앞에잡고 라이딩이나 호핑하다가 위로 점프하여 공중의 중간에서 페달을 밟아서 완전히 두바퀴 돌도록하고, 동시에 외발자전거를 180도 돌리고 페달에 착지한다. 안장에 앉아도 되고 안장을 앞으로 잡아도 좋다. 만일 안장을 앞으로 잡을경우는 한손이나 두손이 안장에 닿아도 좋고 안장이 몸에 닿아도 좋다.	5.9
	e	Double crankflip 360 unispin	안장앞에잡고 라이딩이나 호핑하다가 위로 점프하여 공중의 중간에서 페달을 밟아서 완전히 두바퀴 돌도록하고, 동시에 외발자전거를 360도 돌리고 페달에 착지한다. 안장에 앉아도 되고 안장을 앞으	6.9

			로 잡아도 좋다. 만일 안장을 앞으로 잡을경우는 한손이나 두손이 안장에 닿아도 좋고 안장이 몸에 닿아도 좋다.	
	f	Double crankflip 540 unispin	안장앞에잡고 라이딩이나 호핑하다가 위로 점프하여 공중의 중간에서 페달을 밟아서 완전히 두바퀴 돌도록하고, 동시에 외발자전거를 540도 돌리고 페달에 착지한다. 안장에 앉아도 되고 안장을 앞으로 잡아도 좋다. 만일 안장을 앞으로 잡을경우는 한손이나 두손이 안장에 닿아도 좋고 안장이 몸에 닿아도 좋다.	7.9
221	**a**	**Crank flip, standing on frame**	한손이나 두손으로 안장앞에잡고 몸에대고 호핑하다가 위로 점프하고 착지할때는 한발은 바퀴위에 다른 한발은 프레임의 크라운부분에 내린다. 이때, 바퀴를 눌러서 뒤로 완전한 한바퀴돌도록하고, 착지시에는 페달에 내리고 안장은 앞에 잡으며 몸에 닿아도 좋다.	4.4
222	**a**	**Leg around, riding to riding**	라이딩하다가 다리를 안장주변으로 한바퀴씩 돌린다. 처음 한번은 안장 뒤쪽으로 돌리고, 두번째는 안장 앞쪽으로 한바퀴 돌린다.	3.3
	b	Leg around twice, riding to riding	라이딩하다가 다리를 안장주변으로 한바퀴씩 돌린다. 처음 한번은 안장 뒤쪽으로 돌리고, 두번째는 안장 앞쪽으로 한바퀴 돌린다. 그후, 다시한번 같은 동작을 반복한다.	4.4
	c	Leg around, riding to seat on side, 1 hand	라이딩하다가 한다리를 돌려서 위로 넘기고 안장 앞에 놓고, 안장옆에서 아이들링하되 안장은 몸에 댄다. 한손이 사용된다.	3.4
	d	Leg around, riding to seat on side	라이딩하다가 한다리를 돌려서 위로 넘기고 안장 앞에 놓고, 안장옆에서 아이들링하되 안장은 몸에 댄다. 두손이 사용된다.	3.0
	e	Leg around, riding to crank idle, 1 hand	라이딩하다가 한다리를 돌려서 위로 넘기고 안장 앞에 놓고, 크랭크 아이들링하되 안장은 몸에 댄다. 한손이 사용된다.	3.6
	f	Leg around, riding to crank idle	라이딩하다가 한다리를 돌려서 위로 넘기고 안장 앞에 놓고, 크랭크 아이들링하되 안장은 몸에 댄다. 두손이 사용된다.	3.2
	g	Leg around, riding to crank idle, rev	라이딩하다가 한다리를 돌려서 위로 넘기고 안장 뒤에 놓고, 크랭크 아이들링하되 안장은 몸에 댄다. 한손이나 두손이 사용된다.	3.3

	h	Leg around, riding to seat in back	라이딩하다가 한다리를 안장뒤 주변으로 돌리고 몸과 그 다리를 안장앞쪽으로 가져가서 안장이 뒤에 있는 자세로 전환한다. 한손이나 두손이 사용된다.	3.6
223	**a**	**Leg around, seat on side to riding**	안장을 옆에놓은 상태에서 한 다리를 안장 앞쪽주변으로 돌린후, 라이딩자세로 돌아간다. 한손이나 두손이 사용된다.	2.5
	b	Leg around, seat on side to crank idle	안장을 옆에놓은 상태에서 한 다리를 안장 앞쪽주변으로 돌린후, 크랭크아이들링으로 돌아간다. 한손이나 두손이 사용된다.	2.6
	c	Leg around, seat on side to seat in front	안장을 옆에놓은 상태에서 한 다리를 안장 앞쪽주변으로 돌린후, 안장앞으로 타기로 돌아간다. 한손이나 두손이 사용된다.	3.2
	d	Leg around, seat on side to seat in front, rev	안장을 옆에놓은 상태에서 한 다리를 안장 뒷쪽주변으로 돌린후, 안장앞으로타기로 돌아간다. 한손이나 두손이 사용된다.	3.2
	e	Leg around, seat on side to side hopping	안장을 옆에놓은 상태에서 한 다리를 안장 앞쪽주변으로 돌린후, 사이드호핑자세로 점프한다. 한손이나 두손이 사용된다.	3.4
224	**a**	**Leg around, crank idle to riding, 1 hand**	크랭크아이들링에서 한다리를 안장 앞주변을 돌아서 아이들링으로 들어간다. 한손은 안장위에 놓는다.	2.6
	b	Leg around, crank idle to riding, frh	크랭크아이들링에서 한다리를 안장 앞주변을 돌아서 아이들링으로 들어간다. 두손은 안장에 닿지 않는다.	3.1
	c	Leg around, crank idle to 1ft idle	크랭크아이들링에서 한다리를 안장 앞주변을 돌아서 한발 아이들링으로 들어간다. 한손이나 두손이 사용된다.	3.1
	d	Leg around, crank idle to seat on side	크랭크아이들링에서 한다리를 안장 앞주변을 돌아서 안장옆에타고 하는 아이들링으로 들어간다. 이때 안장이 몸에 닿아도 좋다. 한손이나 두손이 사용된다.	2.6
	e	Leg around, crank idle to seat in front	크랭크아이들링에서 다리를 안장의 앞주변을 돌아서 안장앞에놓고 아이들링하기로 들어간다. 한손이나 두손이 사용된다.	3.4
	f	Leg around, crank idle to crank idle	크랭크아이들링에서 다리를 안장의 앞주변을 돌고, 다시, 뒷부분 주변을 돌아서 크랭크 아이들링하기로 들어간다. 한손이나 두손이 사용된다.	3.8
	g	Crank idle to side hopping	크랭크아이들링에서 사이드호핑이나 발을 타이어에	3.8

			올리고 하는 사이드호핑으로 들어간다. 한손이나 두손이 사용된다.	
	h	Crank idle to hop on wheel	크랭크아이들링에서 한발씩 바퀴위로 올려서 바퀴위에서 호핑을 한다. 한손이나 두손이 사용된다.	3.9
	i	Crank idle to hop on wheel, jump	크랭크아이들링에서 점프해서 바퀴위로 올라가서 바퀴위에서 호핑을 한다. 한손이나 두손이 사용된다.	4.1
225	**a**	**Leg around, seat in front to riding**	안장에 몸을 대고하는 안장앞에놓고 타기에서 한발을 안장의 뒤로 돌리고 다시 앞으로 돌린후 라이딩으로 전환한다. 한손이나 두손이 사용된다.	2.7
	b	Leg around twice, seat in front to riding	안장앞에놓고타기에서 한다리를 돌려서 안장뒤에놓고타기 또는 일반라이딩으로 전환한다. 그 다리는 다시 페달에 놓기까지 안장주변을 돈다. 똑같이 그 다리를 한번더 돌린다. 한손이나 두손이 사용된다.	3.9
	c	Leg around, seat in front to seat in front	안장에 몸을 대고하는 안장앞에놓고 타기에서 한발을 안장의 뒤로 돌리고 다시 앞으로 돌린후 안장앞에놓고타기로 전환한다. 한손이나 두손이 사용된다.	3.4
	d	Leg around, seat in front to seat on side	안장앞에 놓고, 몸에 붙이고타기에서, 한발을 안장의 뒤로 돌리고 다시 앞으로 돌린후, 안장을 당겨서 몸의 옆에 붙인후 다른 다리를 페달에 올리고 아이들링한다. 한손이나 두손이 사용된다.	3.0
	e	Leg around, seat in front to crank idle	안장앞에 놓고, 몸에 붙이고타기에서, 한발을 안장의 뒤로 돌리고 다시 앞으로 돌린후, 안장을 당겨서 몸의 옆에 붙인후 다른 다리를 크랭크암에 올리고 크랭크아이들링한다. 한손이나 두손이 사용된다.	3.2
	f	Leg around, seat in front to seat in back	안장앞에 놓고, 몸에 붙이고타기에서, 한발을 안장의 뒤로 돌리고 다시 앞으로 돌린후, 다리와 몸을 안장의 앞으로 가져와 안장뒤에놓고 타기로 전환한다. 한손이나 두손이 사용된다.	3.4
226	**a**	**Leg around, seat in back to riding**	안장뒤로놓고타기에서, 한발을 안장의 뒤로 돌리고 다시 앞으로 돌린후, 안장뒤로놓고타기에서 일반라이딩으로 전환한다. 한손이나 두손이 사용된다.	3.7
	b	Leg around twice, seat in back to riding	안장뒤로놓고타기에서, 한발을 안장의 뒤로 돌리고 다시 앞으로 돌린후, 안장뒤로놓고타기에서 일반라이딩으로 전환한다. 그후 한번더 같은동작을 반복한다. 한손이나 두손이 사용된다.	4.4

227	**a**	**Step around**	안장앞에놓고타기에서, 외발자전거 주변을 외발자전거 바운싱이나 터닝없이, 한발씩 옮기면서 돈다. 즉, 두발의 위치를 바꾼다. 선수는 얼굴의 방향을 반대로 바꾼상태에서 끝내고 안장에 앉는다.	3.9
	b	Jump around	안장앞에놓고타는 호핑에서 위로 뛰어올라서 선수의 몸을 180도 틀어서 페달로 돌아와서 착지한다.	4.9
	c	Inverse	안장옆에놓고타기를 하다가, 한발을 안장뒤로 돌려서 한발씩 외발자전거를 돌고, 이때, 외발자전거를 바운싱하거나 돌리지 말고, 페달에 놓는 발의 위치를 서로 바꾼다. 전환이 끝난 싯점에는 선수는 얼굴의 방향이 뒤로돌아 탄자세로 안장에 앉는다.	4.8
228	**a**	**180 unispin, 180 hoptwist**	안장앞에잡고 호핑하면서(안장이 몸에 닿아도 좋다) 한번 점프해서 가상의 수직축상을 180도 회전하고, 동시에 외발자전거에서 위로 점프해서 몸을 180도 돌리고, 페달위나 크랭크위에 안장앞에잡고 착지한다. 즉, 홉트위스트와 유니스핀은 동일방향이고, 결과적으로 지면과 비교하면 360도회전이 된다.	5.1
	b	360unispin, 180 hoptwist	안장앞에잡고 호핑하면서(안장이 몸에 닿아도 좋다) 한번 점프해서 가상의 수직축상을 180도 회전하고, 동시에 외발자전거에서 위로 점프해서 몸을 360도 돌리고, 페달위나 크랭크위에 안장앞에잡고 착지한다. 즉, 홉트위스트와 유니스핀은 동일방향이고, 결과적으로 지면과 비교하면 540도회전이 된다.	5.4
	c	540unispin, 180 hoptwist	안장앞에잡고 호핑하면서(안장이 몸에 닿아도 좋다) 한번 점프해서 가상의 수직축상을 180도 회전하고, 동시에 외발자전거에서 위로 점프해서 몸을 540도 돌리고, 페달위나 크랭크위에 안장앞에잡고 착지한다. 즉, 홉트위스트와 유니스핀은 동일방향이고, 결과적으로 지면과 비교하면 720도회전이 된다.	5.8
	d	360unispin, 180 hoptwist, Opposite	안장앞에잡고 호핑하면서(안장이 몸에 닿아도 좋다) 한번 점프해서 가상의 수직축상을 180도 회전하고, 동시에 외발자전거에서 위로 점프해서 몸을 360도 돌리고, 페달위나 크랭크위에 안장앞에잡고 착지한다. 홉트위스트와 유니스핀은 반대방향이고, 결과적으로 지면과 비교하면 180도회전이 된다.	5.8
	e	540unispin, 180 hoptwist opposite	안장앞에잡고 호핑하면서(안장이 몸에 닿아도 좋다) 한번 점프해서 가상의 수직축상을 180도 회전하고, 동시에 외발자전거에서 위로 점프해서 몸을 540도	6.3

			돌리고, 페달위나 크랭크위에 안장앞에잡고 착지한다. 홉트위스트와 유니스핀은 반대방향이고, 결과적으로 지면과 비교하면 360도회전이 된다.	
229	**a**	**180 sidespin**	한손이나 두손으로 안장을 앞에잡고 타기나 호핑을 하다가(이때 안장은 몸에 닿아도 좋다) 점프해서 유니스핀과 유사하게 자전거를 180돌린다. 유니스핀 하는동안 한다리는 자전거를 돌리는 방향과 같은방향으로 말아올리고 있는다(처음에는 안장뒤에, 나중에는 안장앞에) 그리고, 두발로 페달위로 착지한다. 안장을 돌리는 손은 기본적으로 안장앞에놓고 자세이지만, 자전거에 착지할때는 손은 몸의 뒤에 있게된다.	5.4
	b	360 sidespin	한손이나 두손으로 안장을 앞에잡고 타기나 호핑을 하다가(이때 안장은 몸에 닿아도 좋다) 점프해서 유니스핀과 유사하게 자전거를 360돌린다. 유니스핀 하는동안 한다리는 자전거를 돌리는 방향과 같은방향으로 말아올리고 있는다(처음에는 안장뒤에, 나중에는 안장앞에) 그리고, 두발로 페달위로 착지한다. 안장을 돌리는 손은 기본적으로 안장앞에놓고 자세이지만, 자전거에 착지할때는 손은 몸의 뒤에 있게된다.	5.8
	c	540 sidespin	한손이나 두손으로 안장을 앞에잡고 타기나 호핑을 하다가(이때 안장은 몸에 닿아도 좋다) 점프해서 유니스핀과 유사하게 자전거를 540돌린다. 유니스핀 하는동안 한다리는 자전거를 돌리는 방향과 같은방향으로 말아올리고 있는다(처음에는 안장뒤에, 나중에는 안장앞에) 그리고, 두발로 페달위로 착지한다. 안장을 돌리는 손은 기본적으로 안장앞에놓고 자세이지만, 자전거에 착지할때는 손은 몸의 뒤에 있게된다.	6.3

5.44.5 계산되는 숏스킬

251	**a**	**Idling**	크랭크를 수직으로 중심에 놓고, 앞과 뒤로 바퀴를 움직이면서 한곳에 위치하도록 하는 것	1.8
	b	Idling 1ft	크랭크를 수직으로 중심에 놓고, 앞과 뒤로 바퀴를 움직이면서 한곳에 위치하도록 하는 것, 단, 페달에 한발만을 사용한다.	2.1
	c	Idling 1ft ext	크랭크를 수직으로 중심에 놓고, 앞과 뒤로 바퀴를	2.3

			움직이면서 한곳에 위치하도록 하는 것, 단, 페달에 한발만을 사용한다. 다른발은 늘어뜨린다.	
	d	Idling 1ft crossed	크랭크를 수직으로 중심에 놓고, 앞과 뒤로 바퀴를 움직이면서 한곳에 위치하도록 하는 것, 단, 페달에 한발만을 사용한다. 한발은 크로스해서 페달링하는 다리위에 올린다.	2.3
252	**a**	**Idling seat in front, seat against body**	안장을 앞으로잡고, 크랭크를 수직으로 중심에 놓고, 앞과 뒤로 바퀴를 움직이면서 한곳에 위치하도록 하는 것. 안장이나 안장을 잡은손이 몸에닿아도 좋다.	2.5
	b	Idling seat in front	안장을 앞으로잡고, 크랭크를 수직으로 중심에 놓고, 앞과 뒤로 바퀴를 움직이면서 한곳에 위치하도록 하는 것.	2.8
	c	Idling 1ft seat in front, Seat against body	안장을 앞으로잡고, 크랭크를 수직으로 중심에 놓고, 앞과 뒤로 바퀴를 움직이면서 한곳에 위치하도록 하는 것. 안장이나 안장을 잡은손이 몸에닿아도 좋다. 단, 페달에 한발만을 사용한다.	2.9
	d	Idling 1ft seat in front	안장을 앞으로잡고, 크랭크를 수직으로 중심에 놓고, 앞과 뒤로 바퀴를 움직이면서 한곳에 위치하도록 하는 것. 단, 페달에 한발만을 사용한다.	3.3
	e	Idling 1ft seat in front ext, Seat against body	안장을 앞으로잡고, 크랭크를 수직으로 중심에 놓고, 앞과 뒤로 바퀴를 움직이면서 한곳에 위치하도록 하는 것. 안장이나 안장을 잡은손이 몸에닿아도 좋다.단, 페달에 한발만을 사용한다. 다른한발은 늘어뜨린다.	3.2
	f	Idling seat in back, seat against body	안장을 뒤로 잡고 크랭크를 수직으로 중심에 놓고, 앞과 뒤로 바퀴를 움직이면서 한곳에 위치하도록 하는 것. 안장이나 안장을 잡은손이 몸에닿아도 좋다.	3.1
	g	Idling seat in back	안장을 뒤로 잡고 크랭크를 수직으로 중심에 놓고, 앞과 뒤로 바퀴를 움직이면서 한곳에 위치하도록 하는 것.	3.4
253	**a**	**Idling seat on side, seat touching body**	안장을 선수의 옆에 튀어나오게 잡고 아이들링한다. 안장은 몸에 닿아도 좋다.	2.7
	b	Idling seat on side frh, touching body	안장을 선수의 옆에 튀어나오게 잡고 아이들링한다. 안장은 몸에 닿아도 좋으나 손은 댈수 없다.	2.9
	c	Idling seat on side	안장을 선수의 옆에 튀어나오게 잡고 아이들링한다. 한손만 안장을 잡을수 있고, 신체의 다른부분은	3.0

			안장에 닿아서는 안된다.	
	d	Idling 1ft seat on side, touching body	안장을 선수의 옆에 튀어나오게 잡고 한발만 페달에 올린채 아이들링한다. 안장은 몸에 닿아도 좋다.	3.1
	e	Idling 1ft seat on side	안장을 선수의 옆에 튀어나오게 잡고 한발만 페달에 올린채 아이들링한다. 한손만 안장을 잡을수 있고, 신체의 다른부분은 안장에 닿아서는 안된다.	3.5
	f	Idling 1ft ext seat on side, touching body	안장을 선수의 옆에 튀어나오게 잡고 한발만 페달에 올린채 아이들링한다. 안장은 몸에 닿아도 좋다. 다른쪽 다리는 늘어뜨린다.	3.6
	g	Idling 1ft ext seat on side	안장을 선수의 옆에 튀어나오게 잡고 한발만 페달에 올린채 아이들링한다. 한손만 안장을 잡을수 있고, 신체의 다른부분은 안장에 닿아서는 안된다. 다른쪽 다리는 늘어뜨린다.	4.2
	h	Side idle	안장을 선수의 옆에 놓고 아이들링한다. 이때, 페달을 밟는발은 원래의 해당되는 발이 아니고 반대편 발이다. 두손으로 안장을 잡는다. 안장이나 안장을 잡은손은 몸에 닿아도 좋다.	4.0
	i	Side idle, 1 hand	안장을 선수의 옆에 놓고 아이들링한다. 이때, 페달을 밟는발은 원래의 해당되는 발이 아니고 반대편 발이다. 한손으로 안장을 잡는다. 안장이나 안장을 잡은손은 몸에 닿아도 좋다.	4.1
254	**a**	**Crank idle, seat against body**	아이들링을 하되, 한발은 페달에, 다른 한발은 크랭크암의 제일 위에 올린다. 안장이나 안장을 잡은손은 몸에 닿아도 좋다.	2.9
	b	Crank idle freehand, seat against body	아이들링을 하되, 한발은 페달에, 다른한발은 크랭크암의 제일 위에 올린다. 안장이나 안장을 잡은손은 몸에 닿아도 좋다. 그러나, 두손은 안장을 잡으면 안된다.	3.1
	c	Crank idle	아이들링을 하되, 한발은 페달에, 다른한발은 크랭크암의 제일 위에 올린다. 한손만 안장을 잡을수 있고, 신체의 다른부분은 안장에 닿아서는 안된다.	3.2
255	**a**	**Wheel idle**	발을 바퀴위에 올려놓고 아이들링한다. 한발은 프레임의 앞쪽에, 다른 한발은 프레임의 뒤쪽에 둔다.	3.7
	b	Wheel idle, 1ft	한 발만 바퀴위에 올려놓고 아이들링한다.	3.6
	c	Wheel idle,m 1ft ext	한 발만 바퀴위에 올려놓고 아이들링한다. 다른 한발은 늘어뜨린다.	3.8
256	**a**	**Twisting**	한곳에 머물면서, 외발자전거를 가상의 수직선 주변으로 좌우로 돌린다.	2.6

257	**a**	**Stillstand**	바퀴를 돌리지 않는 상태에서 한곳에 서 있는다.	3.6
258	**a**	**Hopping**	한손으로 안장을 잡은채로 외발자전거와 함께 제자리뛰기를 한다.	1.8
	b	Hopping freehand	아무손도 안장을 잡지않은채로 외발자전거와 함께 제자리뛰기를 한다.	2.0
259	**a**	**Hopping seat in front, seat against body**	안장을 앞에 내어 잡고 외발자전거와 함께 제자리 뛰기를 한다. 안장이나 안장을 잡은손이 몸에 닿아도 좋다.	2.5
	b	Hopping seat in front	안장을 앞에 내어 잡고 외발자전거와 함께 제자리 뛰기를 한다.	2.8
	c	Hopping seat in front, seat against body	안장을 뒤로 내어 잡고 외발자전거와 함께 제자리 뛰기를 한다. 안장이나 안장을 잡은손이 몸에 닿아도 좋다.	3.1
	d	Hopping seat in back	안장을 뒤로 내어 잡고 외발자전거와 함께 제자리 뛰기를 한다.	3.4
260	**a**	**Hop on wheel**	한발은 프레임의 앞의 바퀴위에, 다른한발은 뒤의 바퀴위에 올리고 서서 호핑한다. 두손으로 안장을 잡는다.	2.6
	b	Hop on wheel, sitting	한발이나 두발을 바퀴위에 올리고 안장에 앉아서 호핑한다. 한손은 안장을 잡아도 좋다.	3.2
	c	Hop on wheel, sitting, Freehand	한발이나 두발을 바퀴위에 올리고 안장에 앉아서 호핑한다. 손으로 안장을 잡지 않는다.	3.4
	d	Stand up hop on wheel, 1 hand	두발을 프레임의 앞뒤의 바퀴위에 놓고선다. 안장은 두다리사이에 놓고 호핑한다. 한손은 안장의 위를 잡는다	3.1
	e	Stand up hop on wheel, freehanded	두발을 프레임의 앞뒤의 바퀴위에 놓고선다. 안장은 두다리사이에 놓고 호핑한다. 두손은 사용하지 않는다.	3.6
261	**a**	**Hoptwisting**	한곳에서 외발자전거와 함께 수직축상을 좌측, 우측으로 옮기며 호핑한다. 최소 연속해서 5번(좌-우 이동을 1번으로 계산함) 해야만한다. 손은 안장에 대지 못한다.	2.6
262	**a**	**Side hopping**	안장위를 한손이나 두손으로 잡고 외발자전거의 옆에타고 한발만 페달위에 올리되, 원래의 발이 아닌 반대쪽 발을 페달에 올린상태로 호핑한다. 다른 한다리는 늘어뜨린다.	2.9
	b	Side hopping, foot touching tire	안장위를 한손이나 두손으로 잡고 외발자전거의 옆에타고 한발만 페달위에 올리되, 원래의 발이 아닌	2.8

			반대쪽 발을 페달에 올린상태로 호핑한다. 다른 한발은 균형을 잡기위해서 타이어에 댄다.	

5.44.6 탑승

301	**a**	**Mount, 1 hand**	외발자전거의 뒤로부터 탑승한다. 한발은 뒤쪽페달에 놓고 위로가면서 바퀴를 넘거나 바퀴를 뒤로 돌려서 균형을 잡느다. 한손은 안장을 잡는다.	1.2
	b	Mount	외발자전거의 뒤로부터 탑승한다. 한발은 뒤쪽페달에 놓고 위로가면서 바퀴를 넘거나 바퀴를 뒤로 돌려서 균형을 잡는다.	1.3
	c	Mount to idle	외발자전거의 뒤로부터 탑승한다. 한발은 뒤쪽페달에 놓고 위로가면서 바퀴를 넘거나 바퀴를 뒤로 돌려서 균형을 잡는다. 탑승후 아이들링한다.	1.5
	d	Mount to 1ft idle	외발자전거의 뒤로부터 탑승한다. 한발은 뒤쪽페달에 놓고 위로가면서 바퀴를 넘거나 바퀴를 뒤로 돌려서 균형을 잡는다. 탑승후 한발만 페달에 올리고 아이들링한다.	2.0
	e	Mount to 1ft ext idle	외발자전거의 뒤로부터 탑승한다. 한발은 뒤쪽페달에 놓고 위로가면서 바퀴를 넘거나 바퀴를 뒤로 돌려서 균형을 잡는다. 탑승후 한발만 페달에 올리고 아이들링한다. 다른 한발은 늘어뜨린다.	2.5
302	**a**	**Rolling mount**	외발자전거를 앞으로 밀면서 탑승하는데, 한발은 뒷페달에 올리고 바퀴 위로 안장을 올려서 멈춤없이 승차한다. 뒤로가지 않고 앞으로 계속가야한다.	1.8
	b	Rolling mount to 1ft	외발자전거를 앞으로 밀면서 탑승하는데, 한발은 뒷페달에 올리고 바퀴 위로 안장을 올려서 멈춤없이 승차한다. 뒤로가지 않고 앞으로 계속가야하며, 바로 한발라이딩을 한다.	2.5
	c	Rolling mount to 1ft ext	외발자전거를 앞으로 밀면서 탑승하는데, 한발은 뒷페달에 올리고 바퀴 위로 안장을 올려서 멈춤없이 승차한다. 뒤로가지 않고 앞으로 계속가야하며, 바로 한발라이딩을 하되, 발을 늘어뜨린다.	2.7
	d	Rolling mount to gliding	외발자전거를 앞으로 밀면서 탑승하는데, 한발은 뒷페달에 올리고 바퀴 위로 안장을 올려서 멈춤없이 승차한다. 뒤로가지 않고 앞으로 계속가야하며, 바로 글라이딩으로 연결되어야하고 두발이 페달에 닿아서는 안된다.	3.7
	e	Rolling mount to coasting	외발자전거를 앞으로 밀면서 탑승하는데, 한발은	4.5

			뒷페달에 올리고 바퀴 위로 안장을 올려서 멈춤없이 승차한다. 뒤로가지 않고 앞으로 계속가야하며, 바로 코우스팅으로 연결되어야하고 두발이 페달에 닿아서는 안된다.	
303	**a**	**Back mount**	외발자전거 앞에서서 탑승한다. 한발은 앞쪽페달에 놓고 바퀴 위를 지나 뒤로 안장을 올려서 탑승하거나, 바퀴가 앞으로 가도록 돌려서 균형을 잡도록한다.	1.9
	b	Back mount to idle	외발자전거 앞에서서 탑승한다. 한발은 앞쪽페달에 놓고 바퀴 위를 지나 뒤로 안장을 올려서 탑승하거나, 바퀴가 앞으로 가도록 돌려서 균형을 잡도록한다. 탑승한후 바로 아이들링으로 전환한다.	2.1
	c	Back mount to 1ft idle	외발자전거 앞에서서 탑승한다. 한발은 앞쪽페달에 놓고 바퀴 위를 지나 뒤로 안장을 올려서 탑승하거나, 바퀴가 앞으로 가도록 돌려서 균형을 잡도록한다. 탑승한후 바로 한발 아이들링으로 전환한다.	2.6
	d	Back mount to 1ft ext idle	외발자전거 앞에서서 탑승한다. 한발은 앞쪽페달에 놓고 바퀴 위를 지나 뒤로 안장을 올려서 탑승하거나, 바퀴가 앞으로 가도록 돌려서 균형을 잡도록한다. 탑승한후 바로 한발 아이들링으로 전환한다. 돌리지 않는 발은 늘어뜨린다.	3.1
	e	Back mount to ww	외발자전거 앞에서서 탑승한다. 한발은 앞쪽페달에 놓고 다른한발은 바퀴위에 올리고 바로 휠워크를 한다.	2.7
	f	Back mount to ww 1ft	외발자전거 앞에서서 탑승한다. 한발은 앞쪽페달에 놓고 다른한발은 바퀴위에 올리고 바로 휠워크를 한다.	3.2
	g	Back mount to ww 1ft ext	외발자전거 앞에서서 탑승한다. 한발은 앞쪽페달에 놓고 다른한발은 바퀴위에 올리고 바로 휠워크를 한다. 한발은 늘어뜨린다.	3.5
	h	Back mount to stand up ww	외발자전거 앞에서서 탑승한다. 한발은 앞쪽페달에 놓고 다른한발은 바퀴위에 올리고, 바로 스탠드업 휠워크를 한다.	4.0
304	**a**	**Mount to stomach on seat, 1hand on seat**	외발자전거 뒤에서서 탑승한다. 한발은 뒤페달에 올리고, 배를 안장위에 올린다. 바로 탑승을 하거나, 바퀴가 뒤로 돌게해서 균형을 잡는다. 한손으로 안장을 잡는다.	1.5
	b	Mount to stomach on seat	외발자전거 뒤에서서 탑승한다. 한발은 뒤페달에	2.0

			올리고, 배를 안장위에 올린다. 바로 탑승을 하거나, 바퀴가 뒤로 돌게해서 균형을 잡는다.	
	c	Mount to seat in front, Touching body	외발자전거 뒤에서서 탑승한다. 한발은 뒤페달에 올리고, 안장을 앞에 잡는다. 이상태에서 바퀴위로 향해오르거나 바퀴를 뒤로 돌려서 균형을 잡는다. 안장이나 안장을 잡은 손이 몸에 닿아도 좋다.	2.0
	d	Mount to seat in front	외발자전거 뒤에서서 탑승한다. 한발은 뒤페달에 올리고, 안장을 앞에 잡는다. 이상태에서 바퀴위로 향해오르거나 바퀴를 뒤로 돌려서 균형을 잡는다.	2.4
305	**a**	**Side mount**	외발자전거의 옆에 선다. 페달위치에 해당되는 발을 올리고, 다른발을 안장의 앞쪽을 선회해서 반대편 페달에 올리고 동시에 안장에 앉는다.	1.8
	b	Side mount leg around	외발자전거의 옆에 선다. 페달위치에 해당되는 발을 올리고, 다른발을 안장의 앞쪽을 선회해서 한번 더 선회한후 반대편 페달에 올리고 동시에 안장에 앉는다.	3.4
	c	Side mount leg around twice	외발자전거의 옆에 선다. 페달위치에 해당되는 발을 올리고, 다른발을 안장의 앞쪽을 선회해서 두번 선회한후 반대편 페달에 올리고 동시에 안장에 앉는다.	4.9
	d	Side mount from on wheel	외발자전거의 옆에 선다. 페달위치에 해당되는 발을 올리고 다른발을 안장의 앞쪽을 선회해서 한번 더 선회한후 반대편 페달에 올리고 동시에 안장에 앉는다. 선수는 이어서 한페달이 바닥에 닿게 눕히고 한손으로 안장을 잡은채로, 한발은 위에 있는 페달에 다른한발은 타이어끝위에 얹는다. 두발이 바닥에 닿아서는 안되며 다시 옆타기로 전환한다.	2.5
	e	Side mount from on wheel Leg around	외발자전거의 옆에 선다. 페달위치에 해당되는 발을 올리고 다른발을 안장의 앞쪽을 선회해서 두번 더 선회한후 반대편 페달에 올리고 동시에 안장에 앉는다. 선수는 이어서 한페달이 바닥에 닿게 눕히고 한손으로 안장을 잡은채로, 한발은 위에 있는 페달에 다른한발은 타이어끝위에 얹는다. 두발이 바닥에 닿아서는 안되며 다시 옆타기로 전환한다.	4.1
306	**a**	**Side mount reverse**	외발자전거의 옆에 선다. 페달위치에 해당되는 발을 올리고, 다른발을 안장의 뒤쪽을 선회해서 반대편 페달에 올리고 동시에 안장에 앉는다.	1.8
	b	Side mount reverse leg	외발자전거의 옆에 선다. 페달위치에 해당되는 발	3.4

		around	을 올리고, 다른발을 안장의 뒤쪽을 선회해서 한번 더 선회한후 반대편 페달에 올리고 동시에 안장에 앉는다.	
	c	Side mount reverse leg around twice	외발자전거의 옆에 선다. 페달위치에 해당되는 발을 올리고, 다른발을 안장의 뒤쪽을 선회해서 두번 더 선회한후 반대편 페달에 올리고 동시에 안장에 앉는다.	4.9
	d	Side mount reverse from on wheel	외발자전거의 옆에 선다. 페달위치에 해당되는 발을 올리고 다른발을 안장의 뒤쪽을 선회해서 한번 더 선회한후 반대편 페달에 올리고 동시에 안장에 앉는다. 선수는 이어서 한페달이 바닥에 닿게 눕히고 한손으로 안장을 잡은채로, 한발은 위에 있는 페달에 다른한발은 타이어끝위에 얹는다. 두발이 바닥에 닿아서는 안되며 다시 옆타기로 전환한다.	2.5
	e	Side mount reverse from on sheel leg around	외발자전거의 옆에 선다. 페달위치에 해당되는 발을 올리고 다른발을 안장의 뒤쪽을 선회해서 두번 더 선회한후 반대편 페달에 올리고 동시에 안장에 앉는다. 선수는 이어서 한페달이 바닥에 닿게 눕히고 한손으로 안장을 잡은채로, 한발은 위에 있는 페달에 다른한발은 타이어끝위에 얹는다. 두발이 바닥에 닿아서는 안되며 다시 옆타기로 전환한다.	4.1
307	**a**	**Jump mount**	외발자전거의 뒤에섰다가 점프해서 승차한다. 두발이 동시에 페달에 올라야한다. 승차동작을 취하기 전의 외발자전거 프레임은 바닥과 수직을 이루고 있어야한다.	2.2
	b	Free jump mount	외발자전거의 뒤에섰다가 점프해서 승차한다. 두발이 동시에 페달에 올라야한다. 선수의 발이 바닥을 떠나기전에 외발자전거가 가도록한다. 승차동작을 취하기 전의 외발자전거 프레임은 바닥과 수직을 이루고 있어야한다.	2.7
	c	Jump mount to seat in front	외발자전거의 뒤에섰다가 점프해서 승차한다. 두발이 동시에 페달에 올라야한다. 선수는 안장을 앞에 잡은자세로 안장이 몸에닿지 않도록하고 페달에 올라탄다. 승차동작을 취하기 전의 외발자전거 프레임은 바닥과 수직을 이루고 있어야한다.	2.5
	d	Jump mount to seat in back	외발자전거의 뒤에섰다가 점프해서 승차한다. 두발이 동시에 페달에 올라야한다. 선수는 안장을 뒤에 잡은 자세로 안장이 몸에닿지 않도록하고 페달에	2.7

			올라탄다. 승차동작을 취하기 전의 외발자전거 프레임은 바닥과 수직을 이루고 있어야한다.	
	e	Jump mount to ww	외발자전거의 뒤에섰다가 점프해서 승차한다. 두발은 휠워크자세를 취한다. 승차동작을 취하기 전의 외발자전거 프레임은 바닥과 수직을 이루고 있어야한다.	2.9
	f	Jump mount from on wheel	외발자전거의 뒤에섰다가 점프해서 승차한다. 두발이 동시에 페달에 올라야한다. 이때 자전거는 옆으로 뉘어져 있어야하고, 선수는 타이어 옆면 위에 서되 두발이 바닥에 닿아서는 안된다. 이 자세에서 위로 점프하여 안장을 당겨서 앉는위치로 놓으면서 안장과 페달에 착지한다.	2.9
	g	180 unispin jump mount	외발자전거의 뒤에섰다가 점프해서 승차한다. 두발이 동시에 페달에 올라야한다. 자전거나 선수가 가상의 수직축을 180도 돌게된후 안장에 앉아야한다. 승차동작을 취하기 전의 외발자전거 프레임은 바닥과 수직을 이루고 있어야한다.	2.8
	h	360 unispin jump mount	외발자전거의 뒤에섰다가 점프해서 승차한다. 두발이 동시에 페달에 올라야한다. 자전거나 선수가 가상의 수직축을 360도 돌게된후 안장에 앉아야한다. 승차동작을 취하기 전의 외발자전거 프레임은 바닥과 수직을 이루고 있어야한다.	3.0
	i	Turn around jump mount	외발자전거의 뒤에섰다가 점프해서 승차한다. 두발이 동시에 페달에 올라야한다. 선수는 180도 돈후 안장에 앉아야한다. 승차동작을 취하기 전의 외발자전거 프레임은 바닥과 수직을 이루고 있어야한다.	3.0
	j	Jump mount to stand up ww	외발자전거의 뒤에섰다가 점프해서 스탠드 휠워크자세로 승차한다. 승차동작을 취하기 전의 외발자전거 프레임은 바닥과 수직을 이루고 있어야한다.	3.8
	k	Free jump mount to seat drag in front	외발자전거의 뒤에섰다가 점프해서 승차한다. 두발이 바닥을 떠나기전에 안장은 앞으로 가도록한다. 그리고 두발이 동시에 페달에 오르도록하고 안장이 앞의 드래그 위치에 오도록한다.	4.2
	l	Jump mount to seat drag in front	외발자전거의 안장이 앞쪽의 드래그 위치에 오도록하고 바퀴는 점프하기전에 두다리로 세우고 페달로 향해 점프하여 두발이 동시에 올라타도록한다. 안장이 앞의 드래그 위치에 오도록 탄다.	4.6

	m	Jump mount to seat drag in back, holding wheel	외발자전거의 안장이 뒤쪽의 드래그 위치에 오도록 하고 바퀴는 점프하기전에 두다리로 세우고, 페달로 향해 점프하여 두발이 동시에 올라타도록한다. 안장이 뒤의 드래그 위치에 오도록 탄다.	4.1
	n	Jump mount to seat drag in back, feet holding seat	외발자전거의 안장이 뒤쪽의 드래그 위치에 오도록 하고, 점프하기전에 안장을 두발로 세우고, 페달로 향해 점프하여 두발이 동시에 올라타도록한다. 안장이 뒤의 드래그 위치에 오도록 탄다.	4.8
308	**a**	**Side jump mount**	외발자전거의 옆에섰다가 점프하여 승차한다. 이때, 한다리는 안장의 앞쪽을 선회해서 양 발이 동시에 페달에 오르면서 안장에 앉는다.	2.5
	b	Free side jump mount	외발자전거의 옆에섰다가 점프하여 승차한다. 이때, 한다리는 안장의 앞쪽을 선회해서 양 발이 동시에 페달에 오르면서 안장에 앉는다. 단, 선수가 외발자전거를 타기전에 앞으로 가도록한후 점프한다.	3.0
	c	Side jump mount to seat on side	외발자전거의 옆에섰다가 점프하여 승차한다. 이때, 한다리는 안장의 앞쪽을 선회해서 양 발이 동시에 페달에 오르면서 안장에 앉는다. 단, 승차전에 안장이 몸에 닿아있는다.	3.1
	d	Side jump mount to ww	외발자전거의 옆에섰다가 점프하여 승차한다. 이때, 한다리는 안장의 앞쪽을 선회해서 양발이 동시에 타이어위에 오르면서 안장에 앉아서 바로 휠워크한다. 페달에 발이 닿아서는 안된다.	3.8
	e	Side jump mount to ww 1ft	외발자전거의 옆에섰다가 점프하여 승차한다. 이때, 한다리는 안장의 앞쪽을 선회해서 양발이 동시에 타이어위에 오르면서 안장에 앉아서 바로 한발로 휠워크한다. 페달에 발이 닿아서는 안된다.	3.9
	f	Side jump mount to ww 1ft ext	외발자전거의 옆에섰다가 점프하여 승차한다. 이때, 한다리는 안장의 앞쪽을 선회해서 양발이 동시에 타이어위에 오르면서 안장에 앉아서 바로 한발로 휠워크한다. 다른한 다리는 늘어뜨린다. 페달에 발이 닿아서는 안된다.	4.1
	g	180 unispin side jump mount	외발자전거의 옆에섰다가 점프하여 승차한다. 이때, 한다리는 안장의 앞쪽을 선회해서 양발을 동시에 페달에 올린다. 선수가 바닥에서 발을 떼는 순간부터 페달에 발을 올리기 전까지 외발자전거를 180도 가상의 수직축상에서 돌린다.	3.8
	h	360 unispin side jump	외발자전거의 옆에섰다가 점프하여 승차한다. 이때,	5.2

		mount	한다리는 안장의 앞쪽을 선회해서 양발을 동시에 페달에 올린다. 선수가 바닥에서 발을 떼는 순간부터 페달에 발을 올리기 전까지 외발자전거를 360도 가상의 수직축상에서 돌린다.	
	i	Rolling side jump mount to gliding	외발자전거를 앞으로 밀면서 점프하여 안장에 오르는데 페달에 발을 닿지않게하고 즉시 글라이딩으로 들어간다.	4.3
309	**a**	**Spin mount 360**	외발자전거에 승차하되, 멈춤이나 아이들링없이 외발자전거를 가상의 수직축상을 360도 돌려서 승차한다.	2.4
	b	Spin mount 720	외발자전거에 승차하되, 멈춤이나 아이들링없이 외발자전거를 가상의 수직축상을 720도 돌려서 승차한다.	3.4
310	**a**	**Kick up mount, 1 hand on seat**	외발자전거를 바닥에 눕혀놓고 한발은 위쪽페달에 올리고, 다른발로 안장을 차서 위로 올리면서 다른 한발을 페달에 올리고 승차한다. 이때 한손으로 안장을 잡아도 좋다.	2.8
	b	Kick up	외발자전거를 바닥에 눕혀놓고 한발은 위쪽페달에 올리고, 다른발로 안장을 차서 위로 올리면서 다른 한발을 페달에 올리고 승차한다. 두손은 쓰지 않는다.	3.2
	c	Kick up to ww	외발자전거를 바닥에 눕혀놓고 한발은 위쪽페달에 올리고, 다른발로 안장을 차서 위로 올리면서 다른 한발을 페달에 올리고 승차한다. 두손은 쓰지 않는다.	3.4
	d	Kick up mount to ww 1ft	외발자전거를 바닥에 눕혀놓고 한발은 위쪽페달에 올리고, 다른발로 안장을 차서 위로 올리면서 차올린 발을 페달에 올리고 승차한다. 두손은 쓰지 않는다. 바로 차올렸던 발을 바퀴에 올리고 한발 휠워크로 들어간다.	3.6
	e	Kick up mount to ww 1ft ext	외발자전거를 바닥에 눕혀놓고 한발은 위쪽페달에 올리고, 다른발로 안장을 차서 위로 올리면서 차올린 발을 페달에 올리고 승차한다. 두손은 쓰지 않는다. 바로 차올렸던 발을 바퀴에 올리고 한발 휠워크로 들어간다. 위쪽페달에 올렸던 발을 늘어뜨린다.	3.8
311	**a**	**Pick up**	외발자전거 뒤로부터 탑승한다.(바퀴는 세워지도록 바닥에 놓는다.) 안장을 잡어올리면서 페달위로 점	3.2

			핑하여 승차한다.	
312	**a**	**Swing up mount**	외발자전거 뒤로부터 탑승한다.(바퀴는 세워지도록 바닥에 놓는다 ; 안장은 앞쪽바닥에 놓고 안장끌기 위치) 한발은 그 발에 해당되는 페달에 올리고, 다른 한발로는 프레임을 들어올린후, 손으로 안장앞 잡기자세로 안장에 몸에 댄채로 아이들링이나 호핑을 한다.	3.2
	b	Swing up mount, frh	외발자전거 옆으로부터 탑승한다.(바퀴는 세워지도록 바닥에 놓는다 ; 안장은 뒷쪽바닥에 놓고 안장끌기 위치) 한발은 그 발에 해당되는 페달에 올리고, 다른 한발로는 프레임을 들어올린후 탑승한다. 프레임을 들어올린발은 안장의 뒤를 돌아서 해당되는 페달에 올린다. 이때 손은 안장에 대지 못한다.	4.0
313	**a**	**Push up mount**	바닥에 얼굴을 향한채로 엎드려서 올라타기 동작을 시작한다. 외발자전거는 승차위치에 있지만 안장과 바퀴만 바닥에 닿은채로 시작된다. 선수는 팔만의 힘으로 푸쉬업해서 일어나면서 라이딩 위치로 들어간다. 발만 페달에 댈수 있다.	3.8

~~3.44 대회 운영 요원~~

~~운영요원들은 대회행사의 모든 일을 맡아한다. 아래에 명기된 자세한 모든일들을 담당하게된다. 아래에 명기된 일에는 반드시 운영요원의 이름이 배정되어야만 한다. 왜냐하면, 대회의 위계질서를 분명히 하기위해서이다. 운영요원들은 객관적이고 공정하게 모든 일을 처리해야 한다.~~

~~**예능기술 이사 :** 모든 예능적 기술에서의 가장 높은자리의 조직자이자 관리자이다. 경기시작전에 미리 경기장의 장치들을 준비하고 예능기술요원들을 섭외하는 일로부터 담당하게된다.~~
~~경기주최측과 함께, 행사에 사용될 모든 시스템, 서식행위와 방법들을 결정한다. 주심과 함께, 스케쥴대로 대회가 잘 운영되도록 할 의무가 있고, 경기규정과 판정을 제외한 모든 질문에 답변을 해야하는 의무도 갖고 있다. 예능행사에 있어서 모든일에 있어서 최상위의 권한을 갖고 있으나, 경기규정과 결과에 대해서는 권한이 없다.~~
~~**주심 :** 심판과 마찬가지로, 주심은 폭넓은 경험을 갖고 있어야만하고 지역이나 연고에 관계없이 객관적이며 인정에 끌리지 않아야 한다. 주심은 예능기술 운영요원의 일에 대해서 전반적으로 잘 알아야 하고 경기규칙의 모든 양상을 알고 있어야 한다. 또한, 이의제기를 잘 처리해야하고 규정에 대한 질문이나 판정에 대한 질문, 등에 답변을 해야 하는등, 모든 일을 폭넓게 볼수 있어야 한다. 또한 주심은 예능운영요원이 잘 준비되고 교육되었는지 감시할 책임이 있다. 그리고, 예능경기를 할 장소가 정확하게 측정되었고 바닥표시가 제대로 되었는지에 대한 책임도 있다. 심판점수표와 계산이 정확하게 되었는지에 대한 책임 또한 있다.~~
~~**시간계측심판(timer) :** 모든 연기시의 시간을 측정하고, 연기시의 키포인트에서 음향신호를 준다.~~

~~**심판 :** 연기에 대한 등위를 메긴다. 여러가지의 예능적 범위는 서로 다른 판정의 질을 요구하고, 다른 판정을 할수도 있다. 모든 심판은 공정해야만 하고 규정과 판정기준을 잘 이해하고 있어야 한다.~~

~~**게시심판(tabulator) :** 모든 판정용지를 진행하고 최종경기결과지 및 기타양식지를 기록한다.~~

~~**전달심판(runner) :** 여러종류의 양식지와 자료를 필요한 장소로 전달해주는 도우미역할을 한다.~~

~~**방송심판(announcer) :** DJ와 함께 음향시스템을 작동시키며 시작할 선수들의 이름을 방송하고 경기결과를 방송한다. 연기중에 해설도 담당한다.~~

~~**DJ :** 음향시스템을 작동시키고 음악을 나오게하며, 선수들의 연기에 필요한 음악도 나오게하며 선수들의 음악에 대한 특별한 요구도 들어준다.~~

~~**연락심판(rider liaison) :** 선수들의 연기가 있기전에 체크하는 역할을 하며, 연기의 순서를 결정한다. 선수들의 음악이 적절한지 확인한다.~~

~~**무대담당 :** 선수들의 무대를 셋업하고 제거하며 선수연기가 끝난후 청소도 한다.~~

~~**결과게시원 :** 예능점수 결과지를 모든사람들이 볼수 있도록 게시하고 시간을 기록한다.~~