국제 외발자전거 연맹

2012 3경기규정집

Part 5 7 : 외발자전거 트라이얼

7. 외발자전거 트라이얼

7.1 프리 외발자전거 트라이얼 경기의 정의

외발자전거 트라이얼의 목적은 장애물을 넘어서 타는 것이다. ~~선수는 기본 외발자전거 부문에서 순수한 기술과 완성도를 보여야 한다.~~ 이 대회는 섹션이라고 하는 서로 다른 장애물을 포함하는 코스에서 진행된다. 각 섹션은 1점의 가치가 있고, 코스마다 15-40섹션 이거나 더 많은 섹션으로 구성된다. 선수들이 한 섹션을 성공적으로 마칠 때마다 점수를 얻는다.(클리닝 이라 한다.) 목표는 가능한 많은 섹션을 성공적으로 클리닝해서 가능한 많은 점수를 더 얻는 것이다. 일정시간이 끝난 시점에서 가장 높은 전체점수를 받는 선수가 승자이다.(모든섹션를 클린한 선수)

7.2 코스

대회는 한정된 시간 내에 이루어진다.(장애물의 수에 따라 2시간 이상)
섹션은 15-40 개이고, 각 섹션의 길이는 3~20미터 이다. 섹션에는 좁은 빔, 통나무, 급경사, 바위, 등이 있다. 섹션의 평균난이도는 참가 선수들의 실력 정도에 따라 변경될 수 있다. 모든 선수들의 실력에 따라 고르게 실력을 발휘되도록 시설되어야 한다. 장애물 셋팅에 대한 추가정보는 ~~부록1~~ 섹션 7.15 참조.
각 섹션은 섹션번호, 난이도수준, 섹션의 설명, 섹션의 범위, 등으로 구분되고, 테이프로 출발선, 섹션바운더리, 피시시라인, 등이 표시된다.

7.3 안전 장비

모든 선수는 헬멧, 정강이 보호대, 무릎보호대 장갑, 팔목보호대와 같은 안전 장비를 갖추어야 한

다. 위험한 섹션을 절대 만들면 안 된다. 특히, 높은 곳에서 선수들이 내려오는 경우에는 더욱 위험하지 않도록 해야 한다. 인공적인 구조물의 경우, 특히 무너지지 않도록 하고 정상적인 라이딩 컨디션 하에서 추락하지 않도록 해야 한다. 경기 업서버나 경기이사가 보기에 선수들의 능력범위의 위험한 섹션이 있다면, 선수가 도전하지 못하도록 한다. 추락했을 때 , 특히 위험해 보이는 곳에서는 경기이사가 판단했을 때, 결승까지 갈만한 실력이 있는 선수만을 도전하도록 허락해도 좋을 것이다.

7.4 대회시간

대회시간은 장애물과 선수의 수에 따라 달라진다. 일반적으로 2시간이며, 장애물 당 약 2~3분이 허용된다. 전체시간을 알려면 장애물당 시간 곱하기 장애물수를 하면 된다. 코스의 크기, 섹션의 수 선수의 수는 전체 대회시간을 정하는 요소가 될 수 있다. 모든 선수는 경기시간이 끝나면 타기를 멈춰야 한다. 만일 선수가 시도하는 중간이라면 제한시간이 되었더라도 그 시도를 끝낼 수 있도록 허용된다.

7.5 대회 범위

선수들은 수상 목적에 따라 각각 다른 범위로 나뉘어진다. 선수의 나이구분은 0-14, 15-29, 30세세 이상으로 구분되는 것이 최소의 구분이다. 주최자의 재량으로 다르게 구분될 수도 있다.(0-12, 13-14, 15-19, 20-29, 30-39, 40세이상) 나이별 구분에 이어 남녀로도 구분되며, 한 그룹의 선수는 6(3)명이다. 1.3.2 참조. 코스와 선수의 수에 따라, 대회는 몇몇의 슬롯시간으로 나뉘어진다.
~~나이별 슬롯시간으로 그룹을 나누는 것이 더 좋다. 결승에 오를 가능성이 있다고 생각하는 선수들은 같은 슬롯시간에 있어야 하고 등록양식에 우선적으로 기록해야 한다.~~
그룹을 나누는 것은 각 시간 슬롯 내에서 능력별 순위가 골고루 넓게 분포되도록 하는 데에 목적이 있으며 특정 장애물 앞에서 몰리는 것을 미연에 방지한다. 이는 선수번호 별, 알파벳순, 선수의 자발적인 실력순위에 의해서 무작위로 나눈다.

7.5.1 최종라운드

경기가 끝났을 때, 남녀 탑라이더들은 챔피언선정을 위한 최종라운드에 오르게 된다. 탑라이더의 수는 최소 각 남녀 그룹에서 6명이고 주최자에의 더 늘어날 수도 있다. 탑라이더의 난이도를 나타내는 추가적인 6-10라인이 있을 수 있다. 남녀 최종선수들은 각 성별의 능력에 따라 다른 선에 설수 있다. 최종경기에서 다중기술을 나타낼 수 있는 긴 라인은 예선에서 사용했던 기존라인에 추가해서 아주 새로 또는 혼성해서 만들 수 있다. 주최자는 최종대회의 라인은 관객과 충분이 가깝게 해도 좋다. 장애물에 따라 각 그룹마다 20~30분이 주어져야 한다. 예선과 최종대회 사이에는 1시간의 차이를 최소 두고, 다음날 해도 좋다.

7.6 대회 범위를 위한 섹션제한

전체 코스 중 어느 곳을 먼저 공략하는지는 선수의 선택에 달려있다.
~~선수층이 넓을 때에 또는 공간적 시간적 제한이 있을 때, 대회이사는 다음의 시스템을 사용할 수 있다. 즉, 탑라이더는 초보라이더 사이에 끼워져있을 때 그 곳을 스킵할 수 있다. 섹션에는 청(초보자라인), 적(중급라인), 흑(프로라인)으로 구분되어야만 한다. 각 라인은 위의 셋 중의 한가지 색으로 표시되어야 한다. 섹션설명카드를 사용해도 좋다. 또한 가능한 제시된 색깔을 맞추는 것이 권장된다. 심판자에, 선수는 제 색에 맞는번호를 받아야하고 그래야 쉽게 앞으로 할것을 알게될것이다. 청색부터 적색라인을 성공적으로 마친 선수들은 점수를 받게될 것이다. 청, 적, 흑색은 다음과 같이 구분된다.~~
즉, 모든 선수에게 공히 권해지는 권장사항이다. 그러나, 시간적, 공간적 제약이 있을 때, 대회이사는 탑 레벨의 선수에게는 쉬운 섹션을 생략하도록 허용할 수도 있다. 쉬운 섹션은 녹색으로, 중간난이도섹션은 청색으로, 고난이도는 검은색으로 구분 해도 좋다. 이는 섹션 7.15.3(경기장 섹션 별 난이도 등급 배정)에 제공된 지시에 따른다.
100%의 청색선 라이딩을 성공적으로 마친 선수는 녹색선 부분을 타지 않아도 자동적으로 녹색선 라이딩을 마친 것으로 된다.

~~* 청색라인 : 2 팰릿높이(30센티)의 점프가 요구되는 장애물. 이는 낮은 기술수준이다, 갭은 40센티 미만 이다.~~
~~* 적색라인 : 3~6팰릿높이 이며 어려운 수준의 섹션이다. (예: 작은레일, 어려운 앵글) 갭은 1.2미터까지~~
~~* 흑색라인 : 7팰릿높이 또는 그 이상의 높이, 아주어려운 수준의 섹션, 갭은 1.2미터 이상, 높은데서 떨어지기도 한다.~~

~~보통 25%의 청색라인, 50%의 적색라인, 25%의 흑색라인~~

7. 7 득점

각 섹션은 1점 이다. 목적은 성공적으로 점수를 따는 것이다. (이를 클리닝이라 한다) 가능한 정해진 시간 이내에 많은 섹션을 성공해야 한다.

7.7.1 "클리닝" 의 정의

그 정의는 다음과 같다.

1. **섹션으로 타고 들어가기** : 출발선을 자전거의 중심축이 지나는 순간을 말함
2. **데빙(DABBING)없이 타고 섹션통과** : 데빙의 정의는 다음과 같다.
   a. 선수의 신체 일부가 바닥이나 장애물에 닿는것. 만일 옷이 바닥이나 장애물에 닿았다면 큰 영향이 없을 경우 데빙으로 보지 않는다.
   b. 다음 부품 외의 부분이 바닥에 닿는 것 : 타이어, 림, 스포크, 크랭크, 페달, 비비, 배쉬가드, 베어링하우징
   c. 섹션외의 지역에서 타거나, 호핑하는것. 선수가 체공 중이라도 자전거의 축은 반드시 섹션구역내에 있어야한다.(예: 선수는 섹션안쪽으로 돌아와 내리더라도 코너를 도는 섹션구역을 넘어서는 호핑할 수 없다)

d. 구분선 테이프를 망치거나 섹션구획을 구분하는 다른 마커들을 해치는 행위. 그러나, 바퀴축이 섹션 안에 있는 한 테이프에 바퀴가 닿는 것은 데빙이 아니다.
e. 문제지적에 따르지 않는 섹션라이딩

3. **섹션에서 나감** : 자전거의 축이 피니시라인이나 정해진 피니시 구역(테이프로 그려진 원 같은 것)을 완전히 넘어 나가면 섹션을 나간 것이다. 나갈 때 자전거를 콘트롤 상태로 유지해야하는 규정은 없다. 만일 피니시 라인을 넘어갈 때 자세가 흐트러지더라도 데빙만 없다면 그 구역을 클리닝한 것이다.

7.7.2 예외 및 특별 규정

장애물에 페달을 후킹했을 때, 페달 위에 대부분의 선수발이 놓여있는한, 발의 앞뒤가 조금 바닥에 닿더라도 문제되지 않는다. 그러나, 선수가 자세를 제대로 잡은 후에도 계속 발의 앞이나 뒷부분에 몸무게를 싣는다면, 그것은 데빙을 범한 것이 된다. 자전거의 한쪽으로 선수 몸의 모든 부분이 쏠리는 것은 괜찮다. 선수가 포기하지 않는 한 성공할 때까지 도전할 수 있다. 그러나, 두번 이상 도전으로 클리닝 한경우는 추가점수를 받을 수 없다. 또 전체 섹션을 마치지 못하면 아무 점수도 받을 수 없다. 만일 섹션에 라인업이 있다면, 선수는 도전을 마친 후 라인의 끝에 가야만 한다.

7.8 업서버

업서버는 선수가 성공적으로 섹션을 마쳤는지를 판단하는 책임을 갖고 있다. 경기이사는 업서버를 구성하는 여러가지 가능한 방법을 사용할 수 있다. :

* 한 명의 업서버는 각 섹션에 한 명 배정된다. 그러나, 실제로는 섹션수가 더 많기 때문에 이것은 불가능하다.
* 각 배정된 업서버는 이웃한 섹션을 여러 개 판정할 수 있다. 이 경우, 선수는 업서버가 보고 있을 때 경기를 진행해야 할 의무가 있다.
* 선수는 여러 그룹으로 나눌 수도 있고, 각 그룹에 한 명의 업서버가 배정될 수도 있다. 이런 경우, 섹션에서 섹션으로 움직이는 그룹주변을 따라다니며 판정해야만 한다.
* 작은 규모의 경기에서는 업서버가 필요없을 수도 있다. 섹션에서 자기순서를 기다리는 선수가 현재 시연하고 있는 선수의 업서버로서 활동할 수도 있다. 이를 셀프져지라고 하고 어디까지나 정직한 기록을 한다는 전제가 있어야 한다. 이는 작은 규모의 경기에서 일반적인 형태이다.

7.9 점수 유지

7.9.1 방법 1

모든 큰 대회에서 방법1은 필수 이다. 다른 모든 대회에서도 이 방법이 권장된다. 각 선수는 대회 시작 전에 점수카드(샘플참조)를 받는다. 그리고 경기 시작 전에 업서버에게 카드를 제출해야 한

다. 만일 대회가 자신이 판정하는 형태(SELF-JUDGED)인 경우, 경기를 할 선수는 자기를 업서버할 선수에게 카드를 제출 해야 한다. 만일 그 섹션을 클리어한 경우, 그 업서버는 해당선수가 그 섹션을 완성했다는 신호를 해야 한다. 경기의 끝 부분에서 선수들은 그 카드를 대회이사나 점수를 계산하도록 지정된 사람에게 넘겨 주어야 한다.

점수카드 샘플

선수이름 :	부 문 :	
섹 션 번 호	섹 션 번 호	섹 션 번 호
1	6	11
2	7	12
3	8	13
4	9	14
5	10	15

7.9.2 방법2

이 방법은 작은 규모경기를 위한 것이다. 큰 경기에는 적당하지 않다. UNICON 대회나 국내대회에서는 이 방법을 쓰지 않도록 한다. 이 방법에서는 1~2명의 업서버가 다음의 양식을 이용하여 점수를 기록한다.

	섹 션																	
선 수 이 름	부 문	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Jane Smith	상 급																	
John Anderson	스 포 츠 급																	

섹션을 마친 후, 선수는 업서버에게 돌아와야 하고 어느 섹션을 마쳤는지를 얘기해 주어야 한다.

7.10 코스 셋터로서의 참가

대회를 원만히 대중적인 것으로 유지하기 위해서, 코스셋터도 대회에 참여할 수 있도록 허용된다. 코스셋터는 다른 어떤 선수보다도 코스에 대해서 더 친숙하지만, 더 유리하다고 할 수 없다. 왜냐하면 누구나 여러 번 한 섹션을 도전할 수 있기 때문이다. 코스셋터가 경기에 참여하려 하면, 선

수의무 "F" 조항을 확인해야만 하고, 그들이 코스를 디자인하고 만드는 동안을 포함하여 모든 사전 코스연습은 삼가해야 한다.

~~5.9 안 전~~

~~모든 선수는 안전장구를 착용해야 한다. 안전장구에는 헬멧, 정갱이 및 무릎보호대, 장갑, 손목보호대가 포함된다. 위험한 섹션은 가능한 만들지 않는다. 특히, 위험한 물건이 주변에 없도록하여 라이더가 떨어졌을 때, 다치지 않도록 한다. 인공구조물 섹션은 무너지지 않도록 한다. 업서버나 경기이사가 보기에 위험하다고 생각되면 그 장애물에 도전하는 것은 금지시켜도 좋다. 장애물에서 떨어지는 것은 특히 위험할 수 있으므로, 경기이사는 선수의 자질이 되는 사람만 도전을 허락할 수 있다.~~

7.11 선수의 의무

- 선수는 규칙을 알아야 한다.
- 선수는 도전시간을 스스로 체크해야 한다. 너무 많은 시간을 허용할 수는 없으며, 제한시간보다 너무 빠르게 마쳐서도 안 된다.
- 선수는 섹션의 시작과 끝을 잘 알아야 할 의무가 있다.
- 만일 두 개 이상의 섹션이 중복되면, 한번에 한 선수만 도전하도록 권유된다. 처음 출발한 선수가 진행우선권을 갖는다.
- 선수는 자기 점수카드에 대한 소지 의무가 있다. 만일 점수카드가 손상되면 경기이사에경 새로운 것을 요청할 수 있다. 만일 잃어버리면 새 카드를 받을 수 있지만, 이전의 점수는 0 으로 된다.
- 경기시작 전에는 아무도 장애물에서 연습할 수 없다. 이상적으로는 구분된 연습장이 있으면 좋다. 이곳에서의 워밍업은 가능하다.
- 선수나 관객에 의한 장애물의 고의적인 변경은 금지된다. 만일 선수에 의한 비고의적인 변경이 생겼다면, 그 선수는 경기이사나 코스셋터에게 알리고, 그들은 이를 가능한 한 원위치 시킨다.

7.12 셋틀먼트에 대한 논쟁 및 이의제기

업서버의 결정에 대한 항의는 누구나 제출할 수 있다. 이의제기는 주변에 있던 사람(다른선수, 관객,등)이 할 수 있다. 그 내용은 업서버에 의해 기록되지 않은 것 일수도 있고, 잘못된 페널티 일수도 있다. 이의제기는 경기결과가 발표된 후 15분 이내에 제출되어야만 한다. 이는 서면으로 제출되어야 하며, 선수이름, 섹션번호, 항의 내용,등이 포함되어야 한다. 작은 규모의 경기에서, 경기이사는 단독심판으로 활동할 수 있다. 큰 규모의 경기에서는 최소 3명의 심판으로 구성되어야만 한다.

심판들은 사전에 참가예약이 되어야 한다. 심판단은 경기이사, 수석 업서버, 경기심판, 선수대표로 구성되어야만 한다. 만일 수석 업서버가 없다면, 경기이사가 트라이얼에 경험이 있는 사람을 지정할 수 있다. 논쟁이 생기지 않도록 주의하고, 심판과 친한 사람이 이의제기를 한경우, 그는 배제된다. 이의제기에 대한 판정은 관련된 단체, 선수, 업서버, 이의를 제출한 사람을 기준으로 하게

된다.
이의제기에 대한 평가에 있어서, 의심되는 부분은 업서버에게 제출되어야 한다. 심판단은 목격한 것을 증언의 기준으로 하는 업서버의 권한을 넘을 수는 없다. 오직, 만일 모든 단체가 우연히 사실에 대하여 일치하고 업서버가 페널티에 대하여 받아들인다면, 업서버의 결정은 되돌릴 수 있다.

7.13 타이 브레이킹

동점은 두 선수가 같은 점수일 때 종종 일어난다. 코스셋터는 동점된 선수와 협력하여 타이브레이커 섹션을 새로 만들고 적절한 수준의 난이도로 우열을 가려야 한다. 이 새로운 섹션은 비교적 길고 몇 가지 기존의의 섹션과 혼용해서 구성하거나 전혀 새로운 구성을 해도 좋다. 그 섹션은 출구 쪽으로 갈수록 어려움이 증가하는 장애물로 구성되어야 한다. 각 동점선수는 이 섹션에 도전해야 하고 승자는 가장 멀리 데빙없이 타는 사람으로 결정된다. 단 한번의 시도만 허용된다. 가장 멀리 가는 선수의 정의는 데빙하기 직전까지 바닥에 닿고 있는 자전거의 부품을 기준으로 한다.(크랭크,페달, 타이어,등) 콘트롤 상태를 유지해야 한다는 기준은 없다. 예를 들면, 만일 선수가 자전거의 타이어 위로 내리면서 잠깐 데빙했다면, 데빙하기 직전의 타이어가 닿고 있던 부분이 최종주행위치가 된다. 만일 한명 이상의 선수가 타이 브레이커 섹션을 통과했다면 다른 선수는 좀더 어려운 섹션을 수행해야 한다.

7.14 자전거 디자인 제한

어떤 외발자전거라도 좋다. 대회 중간에라도 자전거를 바꾸는 것은 허용된다.

7.15 코스셋터를 위한 가이드라인

7.15.1 섹션번호 및 설명

코스셋터는 섹션 알림 및 설명을 위하여 다음의 재료를 확보해야 한다 : 플래깅 테이프, 덕트 테이프, 스프레이-페인트, 스테이플 건, 용지, 카드보드, 마커, 큰 지퍼록 백. 비닐코팅 카드를 이용한 A,B,C,1,2,3 등은 장애물을 표시하고 설명하는데 유용하다. 각 섹션은 명확하게 번호 매겨져야 하고 시작 및 끝점이 명확하게 표시되어야 한다. 특히 피니시 지점을 명확히 해서 선수가 클리닝했을 때를 명확히 할 수 있어야 한다. 섹션의 난이도의 등급을 할당하지 않아도 된다. 그러나, 섹션마다에 설명하고 점수카드에 설명하는 것을 권장한다. 왜냐하면 선수가 도전해야 할 장애물을 미리 쉽게 알 수 있기 때문이다. 만일 섹션 5.5에 설명된 제한 시스템이 사용되면, 장애물과 점수카드에 난이도 등급을 반드시 표시해야 한다. 국제경기에서는 각 라인마다에, 섹션설명을 추가하는 것이 권장된다. 그것에는 다음의 내용이 포함된다.

1. 출발 : 출발지점의 설명
2. 섹션 : 섹션설명과 섹션 구역범위
3. 끝 : 끝점의 위치 설명
4. 섹션 스케치(옵션)

스케치는 매우 중요해서 강하게 권장되며 장황한 설명을 자주하지 않아도 되므로 모두에게 유리하다. 글로써 설명을 써도 좋다.

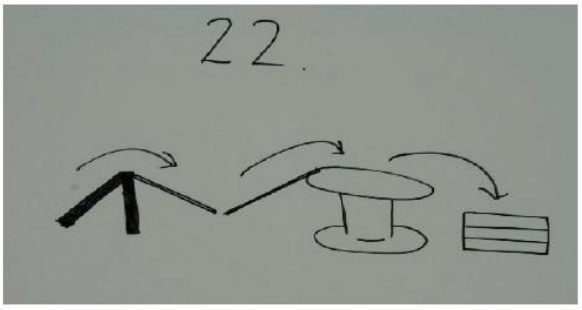
설명과 스케치의 예

섹 션 22

출발 : 노란테이프 사이, 빔 A 로

섹션 : 빔 A 에서 타기 시작하여 스풀 #1 위로, 그후, 박스2 로

끝 : 두개의 플래깅 테이프 사이에서 머물면서, 박스 2 에서 벗어나서 라이딩 한다.



섹션 설명을 쉽게 하기 위해서 장애물에 번호나 글자를 표시한다. 이를 먼 거리에서도 식별할 수 있어야 한다. 비닐코팅을 하여 쓰면 재사용할 수도 있어서 좋다. 박스에는 번호를 빔에는 글자를 쓰면 좋다. "바닥에 손대지 말고 빔 A 에서 박스 6 까지 탈 것!" 과 같이 섹션설명을 포함하여 좀 더 쉽게 이해하도록 한다. 섹션설명은 선수가 그 섹션을 완성하는데, 요구를 하거나 제한하거나 해서는 안 된다. 예를 들면, 도전 정도를 높이기 위해서 사용하는 페달고정장치나 방충장비를 제한하여서는 안 된다.

7.15.2 섹션 난이도

난이도의 범위는 참가 선수의 능력에 따라 달라져야 한다. 가장 쉬운 섹션은 모든 참가자들이 한두번의 시도로서 통과할 수 있어야 하고 제일 어려운 섹션은 최고 선수들이 여러 번 도전해서 할 수 있도록 하여야 한다. 가장 어려운 섹션은 한 사람 정도만 마칠 수 있는 난이도를 만드는 것이 권장된다. 전혀 한 사람도 마칠 수 없는 난이도도 좋다. 이런 높은 난이도는, 처음단계에서 동점이 나오는 것을 방지 할 수 있다. 한번도 해보지 않은 기술을 성공시킨다면 기술적인 평균수준을 높이는 결과를 초래한다.

7.15.3 경기섹션에 관한 난이도 등급배정

난이도 등급을 경기섹션에 배정하는 것은 선택사항이며, 시합 부문(섹션 7.6)에서 경기섹션의 제한이 요구된다면, 배정해야 한다. 그러나, 어떤 선수에게 도전할 경기섹션의 계획을 세우는 데에 도움이 된다면 이는 권장할 만하다. 난이도 등급을 배정할 때 가장 중요한 책임은 연속성이다. 이런 이유 때문에, 모든 경기섹션이 만들어진 다음에 난이도 등급을 배정하는 것이 최선이다.

코스셋터는 자신의 편견에 의해서 서로 다른 기술적 성향이 판정점수 값을 강화하고 제한하지 않도록 노력해야 한다. 이런 경향은 특히 비슷한 난이도 그러나, 다른 기술을 요구하는 기술섹션 등급에서 매우 중요하다.(예: 호핑, 좁은 빔에서 타기, 페달그랩(PEDAL GRAB)) 경기섹션은 녹색(쉬운 부분), 청색(중간난이도), 흑색(고난이도)선으로 구분할 수 있다. 각 선은 멀리서도 쉽게 구분되도록 명확하게 표시하는 것이 좋다. 가능하다면, 같은 색깔의 구분을 선수의 점수카드에도 적용해서 쉽게 선수가 특정 어려운 레벨의 경기섹션을 발견 할 수 있도록 하는 것도 좋다.

두 가지의 방법이 등급 배정에 사용된다.

상대적 방법(RELATIVE METHOD) : 난이도에 따른 장애물의 구분을 목적으로 하며, 난이도 등급은 코스상에 있는 다른 경기섹션과 비교하여 배정 될 수 있다. 전통적인 코스에서는 25%가 녹색선, 50%가 청색선, 25%가 흑색선이다.
절대적 방법(ABSOLUTE MEHTOD) : 경험이 많은 코스셋터가 절대적 기준으로 난이도 등급을 기준으로 녹색, 청색, 흑색선으로 구분해도 좋다. 외발자전거 트라이얼을 위해서는 U시스템, 즉, 오픈 엔드 난이도 등급시스템이 적용되어야 한다. 그러나, U시스템은 IUF기술 수준에는 들어 있지 않다는 것에 유의해야 한다. U시스템이 오픈 엔드 난이도 등급시스템이고 선수들의 설문조사를 기준으로 한 것 이므로 장애물로서의 언급은 IUF규정집의 범위 밖이다. U시스템에 대한 정보는 www.krisholm.com/u-system을 방문하기 바란다.

난이도의 등급은 다음과 같이 그룹화 할 수 있다.

녹색선 : U0-U2
청색선 : U3-U6
흑색선 : U7 및 더 고난이도

색에 의한 배정과 함께 부가적으로, 경험이 많은 코스 셋터는 모든 장애물을 U시스템으로 세분화하기를 희망할 지도 모른다. 그래서, 모든 장애물을 처음에는 U시스템으로 나누고, 그 다음에 난이도에 따른 그룹화를 사용하는 것이 매우 도움이 될 수 있다.

7.15.4 코스계획 : 위치 및 사용재료

가능한 모든 재료를 사용하는 것이 매우 중요하다. 사전계획과 적절한 위치 선정도 필수적이다. 주요대회에서는 적어도 셋팅하는 시간이 하루 정도 필요하다. 하지만 재료를 조립하고 만드는 데는 그 이전에 추가 시간이 더 필요하다.

가능하다면, 자연장애물을 코스 중에 선정하거나 인위적 건축물을 이용하는 것도 좋다. 따라서, 새로운 장애물을 만드는 것 보다는 기존에 존재하는 장애물을 이용하는 것이 좀더 쉽고 강조하여도 지나치지 않다.

섹션은 암반, 바위, 통나무, 언덕길, 등을 이용한 자연물이나 팔렛트, 가드레일, 트럭타이어, 폐차, 나무를 이용한 장애물, 등 손쉬운 재료를 이용하여 셋팅하는 것이 좋다. 때로는 실제 사람이 사용하는 물체를 자연 장애물과 혼합해서 사용하는 것도 좋다.
적은 수의 장애물을 임의로 놓아서 만들 수 있다. 그리고 워밍업도 중요하고 실제 경기에서 시도수를 줄이는 역할을 한다.
경기 중 손상된 섹션을 수리할 수 있는 재료를 준비하는 것이 좋다.(공구, 나사못, 목재,등 원재료)

7.15.5 코스디자인

섹션은 서로 내용적으로 달라야 하고 호핑과 롤링기술을 여러가지로 테스트 해보아야 한다. 때로는 트라이얼 기술의 리스트를 만드는 것이 좋다. 이들 섹션은 구분해서 테스트하기도하고 섞어서 테스트 해야 한다. 코스레이아웃은 주로 사용재료에 의해서 조절된다. 주변에 많은 자연장애물이 있다면, 자연장애물을 활용하여 디자인 한다. 자연 또는 인공장애물 섹션에서 재료의 활용도를 높이기 위해서 중심이 되는 구조물을 가운데 두고 주변에 장애물을 설치하는 방법을 활용한다. 예를 들면, 폐자동차, 스풀, 큰 바위를 중심허브로 하고, 작은 구조물을 주변에 각기 다른 방법으로 놓는 방법이 있다. 즉 적은 재료로서 높은 효율성을 유지 할 수 있다. 일반적인 트라이얼 자전거 경기와는 달리 중복되게 섹션을 디자인하는 것은 문제되지 않는다. 만일 선수들이 조금 딜레이 되더라도 큰 문제는 되지 않는다. 독립적인 형태의 섹션과 혼성섹션의 활용이 최선이다.
경기도중 설비가 부숴져서는 안되고 변경해서도 안 된다. 또한, 전체코스는 오른손잡이나 왼손잡이나 공평하게 편해야 된다. 왼발이나 오른발이 어느 쪽이나 앞으로 나가서 호핑을 해도 좋다.
예를 들어, 코스 셋터는 두 쪽 다를 고려한 섹션을 만들어야 한다. 도전할 수는 있되 위험이 따르지 않는 섹션을 디자인해야 한다. 큰 움직임을 보이기 보다는 밸런스와 정밀함을 보여주는 섹션을 설계하는 것 더 중요하다. 예를 들면, 큰 구조물을 만들거나, 기초적인 것을 요구하는 것 보다는 작은 움직임이라도 뛰거나 착지하는 난이도를 크게하는 것이 좋다. 너무 큰 거리를 떨어지는 것은 좋지 않다. 평지에서 1.5m 이상되는 것은 피하는 것이 좋다.
섹션을 마치고 나갈 때 콘트롤 상태를 꼭 유지하라는 요구사항은 없다. 결과적으로 잘 설계된 섹션은 끝나는 싯점에서 콘트롤을 유지할 수 있게 된다.—결승선을 통과하면서 떨어지며 지나가는 것은 하지 않도록 하는 게 좋다. 힘든 장애물과 끝 선 사이의 거리는 최소2미터 이상이 되지 않도록 해야 한다. 기존의 섹션사진은 www.krisholm.com/sections 를 참조할 것.

7.15.6 시간과 공간절약을 위한 전략

코스를 만들 사람과 자재가 부족하면, 전체코스를 셋팅하기 보다는 대안적인 코스를 새로 만드는 것이 낫다. 적은 수의 섹션이 셋트되고(한번에 한 섹션씩), 선수는 모든 섹션에 도전한다. 여러 번 도전을 해도 성공하지 못하는 선수는 제외된다. 그 후 다음섹션이 셋트되고, 오직 한 선수가 섹션을 마칠 수 있을 때까지만 과정을 반복한다. 이 옵션은 최소자원일 때만 유효하고 최종안으로 간주되어야 한다.

7.16 멀티플 라운드

이것은 새로운 형태로서 향후 2년 동안 어떠한 형태로 작용될지를 보면서 테스트하고 보고되어야 한다. 이 시합은 동일한 코스에서 복합적인 라운드로 이루어 진다. 모든 각각의 경기규정이 동일하게 적용되고 각 라운드는 시간제한을 리셋하고 점수 계산을 하게 된다.

각 라운드는 타임슬롯이 있고, 각 라운드 간에는 최소한 2시간이 주어져야 한다. 다른 라운드는 다른 날에 계획 될 수도 있다. 대회조직위는 필요한 시간에 맞도록 잘 짜여진 코스를 유지해야만 한다. 다음 라운드로 잘 진행될 수 있도록, 다음 라인까지, 조그만 변화를 라운드 간의 시간에

줄 수 도 있다. 선수의 제안은 주의깊게 취급되야 한다. 라인을 조절하는 최종결정은 주심의 몫이다. 라운드 사이의 시간에 선수는 장애물에 도전 할 수 없다.

모든 라운드의 결과의 합은 순위를 결정하는데, 이 순위로서 어떤 선수가 파이널에 나가게 될지를 결정하게 된다.