국제 외발자전거 연맹

2012~~2~~ 3 경기규정집

Part 2 : ~~주행경기 규칙~~ 트랙 및 평지경기규정

트랙 및 평지 경기규정

트랙 및 평지 경기는 광의의 정의로서는, 육상경기와 유사한 트랙에서 행해지는 외발자전거경주와 평지에서 이루어지는 외발자전거 경주의 규율을 총망라 한 것 이라 할 수 있다.

2.1 ~~주행경기 종류~~ 트랙 및 평지경기의 범위

2.1.1 남자/여자

주행경기는 두 부문으로 나누어서 열린다. : 남자, 여자 두개의 부문이고, 주행경기 주심의 승인이 필요하고 혼성되는 것은 허용치 않는다.

2.1.2 나이별 그룹구성

다음의 나이별 그룹은 IUF에 의한 최소의 ~~구분단위~~ 요구단위이다:
0-10(20"), 0-13, 14-18, 19-29, 30-이상.

~~좀더 큰 대회에서는 0-10(20"), 0-12, 13-14, 15-18, 19-29, 30이상이 유리하다. 모든 나이별 그룹은 남,녀를 구분한다. 선수들은 본인나이에 맞는 부문(2.15)에 들어가야 하고, 라이더의 수와는 관련이 없다. 나이별 예선의 최상위선수들은 최종경기 또는 최종예선경기에 나가기 위한 자격결정을 위해서 다른 빠른 선수들과의 경기를 실시해도 좋다. 1개 이상의 나이그룹을 넘어서는 시합을 구성할 수 없다. 단, 주심의 허락이 있으면 가능하다.~~
~~섹션 2.16에 나열된 것을 제외한 주행경기에서 나이별 그룹은 다음의 계산방식에 의해서 계산되어야만 한다. : 50명보다 적은 대회에서는 3명이 대결토록하면 되고, 50명보다 큰 대회에서는 5명씩의 나이별그룹을 형성하는 것이 좋다. 예를 들어 : 만일 4명의 소년과 5명의 소녀가 같은 나이라면 소년들은 다른 나이그룹으로 옮기고, 소녀들 5명은 본래의 나이그룹에 남게하는 것이다.~~

~~2.1.3 나이별 그룹구성 추가~~

대회주최자는 나이별 구분을 ~~추가할 수 있다.~~ 더 제공할 수 있다. 그런 일은 종종 일어난다.
최대 나이별 그룹구성은 예를 들어, 다음의 같이 최대범위로서 제공될 수 있을 것이다.
~~0-6(16"),~~ 0-8(20"), 9-10(20"), 0-12, 13-14, 15-16, 17-18, 19-29, 30-39, 40-49, 50-59, 60이상
모든 그룹은 남자와 여자로 구분되어야 한다.

~~2.1.4~~ 2.1.3 바퀴 크기

트랙경주를 위한 바퀴크기는 20", 24", 29" 이다. 추가로 16"와 다른 휠사이즈를 추가할 수 있다.
24" 미만 크기의 휠사이즈 대회의 나이별 그룹구성에 24" 휠사이즈 또한 참가 가능한데, 그때는 한 단계 나이 많은 그룹에 참가하도록 한다. 즉, 0-13(24")와 같이 조정한다는 의미이다.
0-10세 나이그룹의 선수가 휠워크, 얼티밋 경기를 할 때는 30m가 아닌, 10m 경기를 하게 된다.
~~Muni나 도로달리기경기에서, 어린 나이그룹의 선수나 작은바퀴 선수그룹은 조금 더 짧은거리를 달리게 해도 좋다.~~

~~2.1.4.1 700c 주행경기~~

~~좀더 큰 휠사이즈의 소개시범을 위한 특별 경기종류이다. 이 부문에 참가한 선수들은 추가로 보통트랙 주행경기에 참가해도 좋다. 소개되는 주행경기의 거리는 100m, 1500m 이다. 주최자는 추가로 700c 정식경기를 추가할 수 있다.~~
~~타이어의 직경은 618~750mm(24"~29")~~
~~크랭크 길이 제한은 없다.~~
~~여기에, 외발자전거 경기 규정을 적용하면 된다.~~
~~대회주최자가 나이별 그룹을 구성 할 수 있다.(참가선수의 수나, 나이를 보아서)~~

2.1.4 최종결선경기

모든 UNICON 경기에서 최종결선은 다음의 종목에서 반드시 열려야 한다.
즉, 100m, 800m, 한발로 달리기, 휠워크 이다.
모든 트랙 및 평지주행경기에서의 최종결선은 조직위의 재량으로 예선경기가 끝난 후에 열린다.

100m, 릴레이 경주에서의 예선경기는 최종경기의 형태를 취하게 될 것이다.
예선경기가 없는 IUF 슬라럼 경기나 천천히 달리기경기는 최종결선 진출자가 한 사람씩 이어서 도전하는 경기의 형태를 취하게 될 것이다.

~~2.1.5 주행경기 나이별 그룹구성의 선정~~

~~모든 선수는 자기나이에 맞는 그룹에서 경기하게 된다. 일반적인 경우 모든 나이별 그룹이 경주를 마친후에 최종경기 해야한다. 해당 나이그룹에서 가장 빠른기록을 낸 선수가 최종결선에 나간~~

~~다. 여기서 세계챔피언이 결정된다. 최종결선에 나온선수를 파이널리스트라고 부른다. 파이널리스트의 수는 경기장 트랙의 수에 의해 결정된다. IUF 슬라롬경기, 앞으로천천히 달리기, 뒤로 천천히 달리기, 등 비 전통적 경주에서는 최종경기는 없다. 주의 : 예능기술경기의 나이별 그룹구분은 주행경기 그룹구성과는 별개로 한다.~~

각 나이별 그룹에서 가장 좋은 결과를 낸 선수는 결승에서 겨루게 될 것이다. 이를 우리는 파이널리스트 라고 부른다. 파이널리스트의 수는 그 트랙에서의 가용한 주행로의 수와 같게 된다.

~~2.1.6 나이별 그룹 예선경기~~

~~예선경기를 갖지 않는 방식의 행사에서 최종선발 선수의 순위는 각 그룹별의 최종시간기록을 기준으로 시상하게 된다. 위에서 언급한 각종 급에서 제일 우수한 시간성적을 기록한 선수가 그 대회에서의 세계 챔피언이다.~~

~~2.1.7 최종 경기~~

~~100m, 400m, 800m, 50m 의 한발로 페달 돌려서 달리기 와 30m 휠워크경기 부문에서 세계챔피언을 선발하기 위한 경기는 각 나이그룹 별의 기록결과에 의해 결정된다. 최종경기를 위한 좋은 주행로가 있는 만큼 그에 해당하는 최종선수가 선발될 수 있다. 나이그룹별 선발경기가 끝난 후, 각 그룹에서 좋은 시간을 기록한 선수를 최종선수로 결정한다. 최종선수가 참여하는 대결을 시작한다. 이 경기에서 좋은시간을 기록한 선수가 세계챔피언으로 결정된다.~~

레인을 사용하지 않는 최종경기의 경우에도 파이널리스트의 수는 레인의 수와 같게 적용된다.

최종경기는 나이별 구분없이 진행되나, 남녀구분은 있다.

최종경기규정은 나이별 그룹경기의 규정과 동일하다.(출발부정이나 도전시도수를 포함한 규정)

최종경기에서의 가장 좋은 성적자가 남녀 각각의 세계챔피언으로 결정된다.(UNICON 대회에서의 챔피온은 월드챔피언이다)

~~2.1.8 최종 경기의 결과~~

~~최종경기에서의 기록이 바로 전의 예선경기보다 못하면 먼저의 기록이 해당나이그룹에서의 최고기록으로서 유지된다. 최종경기에서 1등이 그 대회에서의 세계챔피언이다. 비록 다른 선수의 예선경기기록이 최종경기의 1등 선수보다 좋더라도, 그 다른선수는 세계챔피언이 아니다. 예선 경기에서의 속도기록은 어떤 경기에도 세트할 수 있다.~~

2.2 주행경기를 위한 외발자전거

표준크기의 외발자전거가 사용된다. ~~트랙, 오프로드, 로드경기별로 각각 다른 제한을 둔다.~~ 선수는 각기 다른 경기에서 규정에 부합하는 크기의 외발자전거를 탈 수 있다.

2.2.1 휠의 사이즈

각 종류별의 종목마다 휠 사이즈별로 허용하는 타이어의 직경이 있다.

-29″휠 : 타이어의 외경이 768mm를 넘으면 안 된다.

-24″휠 : 타이어의 외경이 618mm를 넘으면 안된다.

-20″휠 : 타이어의 외경이 518mm를 넘으면 안된다.

-16″휠 : 타이어의 외경이 418mm를 넘으면 안된다.

타이어 외경에 의심이 가면, 그 타이어의 외경을 정밀하게 측정해야 한다.

2.2.2 크랭크의 길이

29"휠의 경우를 제외하고 여기서의 크랭크길이는 최소길이를 의미한다. 크랭크길이의 측정은 휠 허브의 중심에서 페달의 중심축 까지의 거리를 말한다. 표준길이보다 큰길이의 크랭크사용은 허용한다.

-29"휠 : 모든크기의 크랭크길이 허용
-24"휠 : 125mm이상
-20"휠 : 100mm이상
-16"휠 : 89mm 이상

2.2.3. 페달

모든 트랙경주에서 페달에 운동화가 어떠한 형태로든 고정되어서는 안 된다. (클릭인 타입의 페달, 토우클립, 테이프로 감기, 자석이나 그와 유사한 어떠한 형태도 금지)

~~2.3 장비~~ 2.3 안전장비

선수는 운동화, 무릎보호대, 장갑(~~섹션1.26에 명기~~ 첩터 1e) 를 착용해야 한다. ~~헬멧이 요구되기도 한다.~~ 하이점프나 롱점프 얼티밋 경주에서 또한 모든선수는 헬멧을 착용해야 한다. 주심은 선수의 안전장비가 충분하도록 알려주어야 한다. ~~헬멧과 팔꿈치 보호대는 좋은 보호장비이다.~~ 출발점운영요원은 장비가 충분치 않은 선수는 제외시킨다. 운동화 끈의 맨 상태도 체크한다.
주최측의 권한으로 트랙경기를 위한 헬멧이나 무릎보호대를 필수적인 장비로 규정하는 것도 허용된다. 그러나, 선수등록이 시작되는 싯점에 언급되어야 하고, 선수가 등록시에 규정체크 할 때 특이규정사항으로서 반드시 나타내어 주어야 한다.

2.4 출발

선수는 출발용 지지대를 잡고 자건거에 탄 상태에서 출발한다. 외발자전거의 특성상 앞으로 기울여야 출발할 수 있으므로 출발총을 쏠 때는 4카운트를 한다. 즉, 하나, 둘, 셋, 탕! 과 같이 한다. 이렇게 함으로써 선수는 총 쏘는 시간을 예측하여 좋은 출발을 할 수 있다. ~~숫자~~ 요소 간의 부르는 간격은 3/4초여야 하고 ~~하나, 둘을 부른 시간과 셋, 탕!을 부른시간은~~ 그들 요소간의 시간크기는 같아야 한다. 출발심판은 출발 전에 이를 연습해 두어야 한다. 정밀한 출발을 위해서 카운트타이밍은 매우 중요하다. 사용되는 언어는 현지언어를 쓰거나 사전 합의된 언어를 쓴다. 예비 수단으로서 경적을 쓸 수 있다. 이때에는
삑 – 삑 – 빽 – 삑 – 삑 – 삐익! 과 같이 한다. 각 삑 간의 간격은 1초이다. 제일 끝의 삐익! 의 톤은 약간 높은 소리를 사용해서 선수들이 쉽게 구분할 수 있게 한다. 출발선상에서의 바퀴위치는 제일 앞부분이 출발선 뒤에 위치해야 한다. 뒤로부터 굴러서 하는 출발은 허용되지 않는다. 그러나, 선수가 원하면 아예 뒤에서부터 출발해도 좋다. 이때는 또 여러가지 규칙이 적용된다. 선

수는 총 쏘기 전에 몸을 앞으로 기울여도 좋으나, 바퀴 앞은 출발선을 넘으면 안 된다. 선 뒤로 굴러가는 것은 허용되나 앞으로의 굴러나감은 허용되지 않는다. 선수는 스타팅 포스트를 가장 편리한 장소에 놓고 사용할 수 있으나 다른 선수를 방해해서는 안 된다.

2.4.1 선수의 출발전 준비철저

선수는 경기시작을 알리게 되면 미리 준비해야 한다. 경기시작 때 출발선에 서있지 못한 선수는 참가 자격을 상실한다. 출발심판은 기다려줄 시간도 결정해야 한다. 왜냐하면 언어가 통하지 않아서 늦을 수 있기 때문이다. 몇몇 선수는 진정으로 대회의 진행을 돕다가 늦을 수도 있다는 사실을 알아야 한다.

2.5 부정 출발

~~출발총이 쏘아지기 전에 출발선을 넘는 일이 생길수 있다.~~ 부정출발은 선수의 바퀴가 출발총이 쏘아지기 전에 앞으로 움직일 때 발생한다. 때로는 옆 선수의 방해나 다른 이유 때문에 외발자전거에서 내리게 되면서 발생 할 수도 있다. ~~두 번 부정출발이 되면 선수는 참가에서 제외된다. 부정출발이 되면 출발심판은 총을 다시 쏘아서 알린다.~~

부정출발에 대해서는 두 가지의 옵션사항이 있다.

*** 부정출발은 한 선수당 한번만 허용된다. :** 부정출발이 되면 그 예선시합의 출발이 다시 시작된다. 어떠한 선수도 한번의 부정출발은 허용된다. 두 번째의 부정출발이 발생하면 그 선수는 실격된다.

*** 부정출발은 한 예선경기당 한번만 허용된다. :** 부정출발이 되면 그 예선시합의 출발이 다시 시작된다. 어떤 특정 예선시합에서의 첫 번째 부정출발이 있더라도 모든 선수는 다시 출발할 수 있다. 그 후에 또 부정출발이 있으면 어느 선수라도 실격된다. 이 옵션은 전자 부정출발 감시장치가 없는 경우는 사용되지 말아야 한다.

어떤 예선경기에서 재출발 할 일이 발생하면, 출발심판은 즉시 선수들을 불러들여야 한다. 예를 들면, 출발 총을 다시 쏘거나, 휘슬을 불거나, 다른 사전에 약속된 명확한 신호를 사용해야 한다. 이것은 단지 시간적 조기출발에만 국한되는 부정출발에 대한 실격이라 할 수 있다.

2.6 피니시 라인

외발자전거의 제일 앞부분이 피니시 라인의 첫 부분을 지날 때를 기준으로 한다. 즉, 출발선을 떠난 후 가장 처음 닿는 부분을 말한다. 선수의 시간기록은 몸이 아닌 바퀴이다. 결승선을 지날 때 외발자전거에 탄 상태여야하고 '콘트롤' 상태에 있어야 한다. 콘트롤이라 함은

(a) 정상주행 중 양페달 위에 발이 놓여있고; 또는

(b) 한발은 페달에, 다른 한발은 주행 중 ; 또는

(c) 최소한발은 휠 위에(휠워크 경기)

주행 중 낙차가 허용된 경기 중(800m, 랠리, ~~산악외발자전거, 로드레이스~~, 등)에서, 피니시 라인에

서 낙차했을 경우, 주자는 뒤로 원 위치해서 다시 타고, 피니시 라인을 통과해야 한다. 내림이 허용되지 않은 경기에서는 실격된다.

2.6.1 피니시라인에서의 낙차 판정하기

피니시라인에서는 1~2명의 심판이 필요하다. 이들은 낙차가 허용된 경기의 피니시라인에서 낙차를 판정한다. 이들 심판들은 주행경기주심이 선발하고, 업무자체의 책임이 막중함을 알아야 한다. 이들 피니시라인 심판들은 선수들이 제대로 다시 탄 상태에서 피니시라인을 통과하는지 확인하는 권한이 있다. 위반한 선수는 즉시 지적하고, 피니시라인 전의 내린 지점에서 피니시라인이 닿지 않는 위치로부터 출발하여 다시 통과한다. 다른 선수들의 경기측정장비가 방해 받지 않은 범위에서 피니시라인 주변을 돌아서 다시 올라타고 가는 경우도 있을 수 있다.

2.6.2 피니시라인에서의 재승차에 대한 시간벌점

전자계시가 되는 경기에서 선수가 제대로 된 경기를 했음에도 불구하고, 기록측정이 안 되는 수가 있다. 이럴 때는 실제시간을 기록하는 대신, 피니시라인을 통과한 다음선수보다 0.01초 빠른 기록으로 인정한다. 제일 마지막 선수가 피니시라인 직전에 낙차 한 경우는 재승차후 피니시라인을 통과한 시간을 기록으로 한다.

피니시라인을 성공적으로 통과했는데도 정확한 시간이 없는 경우, 그 선수의 바로 뒤에 피니시라인을 통과한 선수의 시간을 기본으로 계산해서 산출한다. 즉, 후에 들어온 선수의 시간보다 0.01초 빨리 들어온 시간으로 계산된다.

2.7 주행로 사용

모든 주행경기에서 선수는 자기의 배정된 주행로를 달려야한다. 단, 부딪힐 우려가 있는 경우는 예외이다. 그런 경우, 다시 자기의 주행로로 달리면 된다. 하지만 그 외의 경우에 주행로의 바깥으로 나간 경우는 즉시, 실격된다. 주행중의 다른 선수와의 접촉은 허용되지 않는다. 200m, 400m 경주는 STAGGER출발을 사용한다. 800m경주는 한 개 또는 두 개의 방법으로 출발해도 좋다.

WATERFALL START : 폭포형출발 : 커브형태의 출발선이며 첫번째 회전 주로에서 같은 거리가 된다. 이 규칙이 적용되면 비주행로 규칙이 적용된다. (아래참조)

STAGGER START : 스태거형출발 : 선수들은 각각 다른 주행로와 다른 위치에서 출발한다. 일정한 거리까지는 자기의 주행로를 달려야 하지만, 그 후로는 안쪽 주행로로 들어갈 수 있다.

2.7.1 비 주행로 경주

800m, ~~Muni, 도로경주~~, 및 기타의 주행로가 없는 상태의 경기를 말한다. 선수들간의 접촉이 있어서는 안 된다. 선수들간의 간격은 최소한 24"의 바퀴크기(618mm의 간격으로서 심판의 눈짐작판정)를 항상 유지해야 한다. 즉, 휠과 휠 사이의 거리를 말하며, 다른 선수를 추월할 때도 너무 가깝지 않도록 하기 위함이다.

2.8 주행로 배정

어떤 대회에서는 대회신청 시에 미리 주행로를 배정받는다., 또 어떤 대회에서는 선수들이 주행로를 선택하기도 한다. 만약 선수들끼리 동의하기 힘들 경우, 사무관이 결정한다. 한 개의 나이별 그룹에서의 예선경기가 한번 이상 있는 경우, 빠른 선수끼리만 같은 경기 내에서 겨루게 되지는 않는지를 자세히 살피는 노력도 기울여야 한다. 주행로 상에 구멍이 있는 등, 상태가 안 좋을때는 특히 주행로 배정에 신경을 써야 한다. 아주 상태가 좋지 않거나 위험한 주행로는 사용하지 않는 편이 좋다. 주심은 사무관의 주행로 선정을 재결정 할 수 있다. 일반적인 규칙은 선수들이 주행로를 결정한다.

2.9 최종경기에서의 나이별 그룹 혼성하기

주행경기의 주심의 허락이 없는 한 나이별 그룹이나 남녀를 함께 혼성해서 시합할 수는 없다.

2.10 추월하기

추월하고자 하는 경우는 반드시 바깥쪽으로 추월해야 한다. 단, 안쪽에 충분히 추월할 수 있는 공간이 있는 경우는 제외한다. 안쪽으로 추월한 겨우 생기는 모든 책임은 그 선수가 결과에 승복해야 한다. 추월하는 선수와 당하는 선수의 거리는 바퀴 하나의 거리(618mm)를 유지해야 한다. 추월 당하는 선수는 추월하는 선수에게 방해되지 않도록 가능한 한 직진해야 한다.

2.11 외발 자전거의 낙차

선수들이 주행 중, 신체의 어느 부분이라도 땅에 닿게 되면 낙차이다., 반드시 자전거에서 타시 탑승해야 한다. 주행 중 자전거에서 내리면 그 선수는 실격된다. 단, 800m, 릴레이, ~~Muni,~~ 기타 비전통적 경기, 오프트랙경기 외에는 주행 중 낙차하면 실격된다. 경기 중 재승차가 가능한 경기에서, 내린 자리에서 그대로 달려야 한다. 조금이라도 앞으로 타지 않은 채 달려서는 안 된다. 낙차한 상태에서 결승선을 넘었다면 다시 뒤로 가서 재승차하여 결승선을 통과해야 한다. 주행 중 다른 선수의 행동에 의해서 또는, 바깥쪽에서의 간섭으로 낙차되었을 경우, 주심은 그 선수가 다른 결승에서 다시 시합할 수 있는지 없는지를 결정해야 한다. 주행로 구분이 없는 경기에서 바로 앞 선수에 의해서 낙차한 경우 이는 경기의 일부로 인정하고, 두 선수는 재승차하여 달려도 좋다. 단, 고의적인 면이 발견되었다면 주심은 이 규칙을 적용하지 않을 수 있다.

2.12 주행경기에서 낙차후의 도와주기

재승차후 달리기가 허용된 경기에서, 선수들은 다른 사람의 도움없이 재출발해야 한다. 관중이나 도우미(helper)가 그 선수가 일어나도록, 또 자전거를 일으켜 세우는 정도로 도울 수는 있으나, 재승차하려 할 때는 도와 줄 수 없다. 심지어는 스타팅블록 같은 보조물도 절대 사용해서는 안 된다.

2.13 불법적 라이딩 행위

고의적으로 다른 선수를 방해하는 모든 사항을 포함한다. 다른 선수의 앞을 고의적으로 지나간다든지, 다른 선수의 추월을 고의로 방해한다든지, 고의적으로 낙차를 유도하여 다른 선수를 트랙바

깥으로 밀어내는 등의 모든 행위가 불법에 해당한다. 다른 선수에 의해서 어쩔 수 없이 낙차한 선수는 경기직후 바로 이의제기를 해도 좋다. 다른 선수를 고의로 방해한 선수는 주심으로부터 경고를 받게 되고 한단계 낮은 선수 지위로 놓이게 되며, 그 해당경기 또는 행사에서 참가 자격을 잃을 수도 있으며, 다른 모든 대회에서 선수로서의 자격정지를 받을 수 있다.

2.14 이의제기

공식적인 이의제기 양식은 언제 어디서나 어떤선수에게나 사용할 수 있어야 한다. 이의제기는 적절한 양식형식에 의해서 제출되어야하고, 경기결과가 게시된후 ~~15분~~ 30분 이내에 제출되어야 한다. 이의제기 양식지는 모두 제대로 채워져야 하고, 바로 다음 경기가 이어서 있는 선수에게는 이의제기 시간제한을 연장할 수 있다. 단, 그 다음 시합운영시간 이내로 이의제기 시간을 제한한다. 모든 이의제기는 그것이 제기된 후 30분 이내에 처리되도록 한다. 서류행위의 잘못, 위치잡기의 부정확성, 다른선수로 부터의 방해, 등은 이의제기 할 수 있는 부분이다. 주심의 결정이 최종결정이 되며, 이는 제의제기 될 수 없다.

2.15 경기별 컷오프 시간의 결정

장거리 시합을 기준으로 최대로 잡는 것이 좋고, 대회 전체 스케쥴을 유지하는 범위 내에서 잡는다. 대회시합 전에 결정이 되어있다면, 모든 참가자들이 알 수 있도록 광고해 두어야 혼선을 피할 수 있다. 추가로, 경기이사의 재량으로 컷오프시간은 대회기간 중이나 해당일에 조정될 수 있다. 이 컷오프의 목적은 늦은 경기자들이 코스 중에 있어도 전체진행을 원활히 하기 위함이다. 이런 컷오프된 선수들은 미리 방송으로 알리지 않아도 된다. 컷오프시간이 되면 모든 미 완주자들은 미완주자로서 명단이 작성될 것이다.(시간기록이 안되고, 동일한 컷어프시간으로 기록된다.) 경우에 따라 한 개의 나이별 그룹에 한 선수만 있어서, 시상하는 것은 문제가 된다면 그 선수는 다른 그룹으로 완주순서가 편입될 수 있다. 그러나, 만일 모든 참가자 그룹에서 이미 완주한 수상자들이 다 나와서 더 이상 수여할 상이 없다면, 기다려 줄 필요는 없다.

2.16 대회에서 최소한 운용해야할 경기

UNICON에서 허용한 최소한의 시행해야 할 대회는 100, 400, 800m, 한발 달리기, 휠워크, IUF슬라럼 경기이다. 그 외의 추가경기는 대회 주최자의 재량으로 추가할 수 있다.

2.17 혼합된 트랙경기

위에 언급된 6경기에서 최고의 기록보유자들이 이 타이틀을 받게 된다. 위에 언급된 각 경기에서 점수는 순위에 따라 배정되고, IUF 슬라롬 경기에서는 결승경기나, 최종경기에서의 시간기록에 의해서 점수가 배정된다. 1등은 8점, 2등은 5점, 3등은 3점, 4등은 2점, 5등은 1점이다. 최고의 토탈 점수를 받는 선수가 세계챔피언이다. 남, 녀 각 1명만 받게 된다. 동점이 있는 경우, 각 경기의 등수를 비교해서 가장 높은 순위의 선수가 승자이다. 그래도 아직 동점이면, 100미터 경기에서 더 나은 선수에게 승리가 돌아간다. 나이별 예선 경기에서는 점수를 매기지 않는다.

2.18 전통적 특별경기

이 경기들은 모든 Unicon 경기에 꼭 들어 가야한다.

2.18.1 한발로 페달 돌리며 달리기(ONE FOOT)

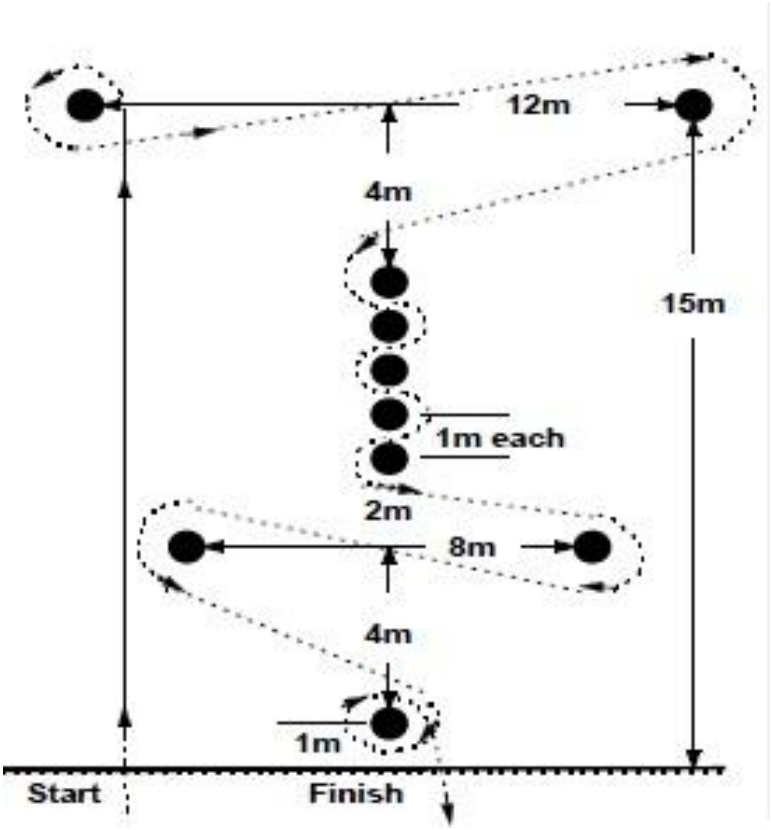
선수들은 처음 5미터 구간은 두 페달로 달려도 좋고, 그 5 미터 이 후로는 한발로 만 간다.
5미터 라인은 타이어의 접지되는 부분을 기준으로 응시해서 판정한다. 이것은 또한, 타이어의 접지부분이 트랙의 5미터 지점을 지나갈 때에는 한 발이 페달로부터 떠나 있어야 함을 말한다.
페달 돌리기를 하지 않는 발은 외발자전거의 포크에 ~~나 기타자리에 놓는다.~~ 놓아도 좋고 놓지 않아도 좋다.

2.18.2 휠 워크

선수들은 타이어에 발을 올린 채로 출발하고 발로 타이어를 밀면서만 전진할 수 있다. 크랭크나 페달에는 발을 댈 수 없다.

2.18.3 IUF 슬라럼

아래의 그림은 10개의 콘 사이를 정해진 패턴으로 돌아야만 하는 IUF 슬라럼 코스이다. 코스에 익숙하지 않은 선수들을 위하여 바닥에 도는 방향을 알리는 화살표를 표시해야 한다. 선수들은 ~~트랙경기와 마찬가지로~~ 출발선 뒤에서 출발해야 한다. 경기출발심판은 시작을 알리고, 그 후 3초 이 내에 선수는 출발해야 한다.



시간계시심판은 ~~자전거의 바퀴 앞부분이 출발선을 떠난 싯점을 출발로 본다.~~ 타이어의 지정된 지점(예를 들어 바닥 쪽의 밝은 빔)이 출발선을 지나고 비슷한 부위가 피니시 라인을 지날 때 이를 측정한다. 선수가 만일 3초 이내에 출발하지 않았다 해도, 계시심판은 시간을 스타트한다.
그렇더라도 선수는 행동할 수 있는 자격이 유지된다. 시작점과 피니시 라인은 정확한 시간측정을 보장하기 위해서 명확하게 표시되어야 한다. 스타트라인을 통과할 때 관성을 미리 받고 출발하지 않도록 해야 한다.(플라잉 출발금지). 재탑승은 할 수 없다.
콘을 건드려도 되나 쓰러뜨리면 안 된다. 코스를 반드시 따라야 하고 표시된 방향으로 돌아야 한다. 제일 마지막 콘은 완전히 한 바퀴를 돈 다음에 피니시라인을 통과해야 한다. 잘못 진입한 경우 계시를 계속하고 있다면, 다시 원 위치해서 경기를 계속할 수 있다.
콘의 종류는 플라스틱의 교통용 콘이다. 공식적인 콘의 크기는 45~60cm 높이에 밑의 크기는 한 변이 30cm 이다. 코스는 정밀하게 셋업되어야 한다. 콘이 놓일 위치는 정확히 바닥에 표시해야하고 쓰러졌을 때 바로 세워서 다시 정확히 놓게 해야 한다. 선수들은 두 번 시도할 수 있다.

2.19 점핑 경기

외발자전거로하는 높이뛰기와 멀리뛰기 경기

2.19.1 높이뛰기

외발자전거를 탄 채로 일정한 바를 뛰어넘는 경기로서 바를 건드리면 안되고, 낙차해서도 안된다.
3가지 형태의 성공적인 점프

1. 선수는 출발선 전에 자전거에 타야 하고, 외발자전거를 제대로 조종하고 있음을 보여야 한다. 출발선을 지나고 나서 시도를 시작한다. 만일 시도하다가 실패한 경우는 다시 출발선 뒤에서 다시 시작해야 한다. 앞서의 시도는 하지 않은 것으로 간주한다.
2. 선수는 바를 넘을 때 장치를 건드리면 안 된다. 떨어지지 않으면 건드려도 괜찮다. 선수가 피니시라인을 넘기 전에 떨어지면 성공하지 못한 것이 된다.
3. 피니시라인을 넘기까지, 선수는 낙차나 땅에 손대기, 다른 물체잡기, 바를 떨어뜨리기, 또는 다른 점프장치 건드리기 등을 하지 말아야 한다. 땅에 내릴 때까지 선수는 외발자전거를 콘트롤 할 수 있어야 한다. 선수는 각 높이마다 두 번 실기할 수 있다. 낮은 높이에서 시작하여 높은 높이로 가며, 최종 두 번의 실기에서 실패할 때까지 높일 수 있다. 실패한 때까지의 최고 기록을 기록으로 친다.

2.19.1.1 사용되는 외발자전거 기준

표준의 외발자전거를 사용해야만 한다. (챕터1e 정의 참조) 휠의 크기와 크랭크의 길이제한은 없다. ~~좋은 결과를 얻기위해 튼튼하고 견고한~~ 강도가 높고 그립감이 좋으므로 금속제 페달이 허용된다. 이 경기의 장소로는 트랙 경기장을 사용할 수 없다. ~~주의 : 안전을 위하여 헬멧이 요구된다.~~

2.19.1.2 셋업

높이 뛰기 경기에서 최소 3미터의 원을 점프장치 주변에 그려야 한다. 이 원이 출발선이자 피니

시라인 이다. 선수는 언제라도 선을 넘을 수 있다. 선수는 반드시 탄 자세로 또는 뛰어서 피니시라인을 넘어야 인정된다. 성공적인 피니시라인지나기 방법은 달리기 주행경기(RACING)의 심판기준과 같다(섹션2.6참조).
바는 느슨하게 현가장치에 놓여야 한다. 그래야 선수가 건드렸을 때 떨어지므로서 실패했을 경우에 확인할 수 있다. 자석붙임장치는 허용되지 않는다. 바의 굵기는 최소 2cm 이다.

2.19.1.3 외발자전거가 고장났을 때

외발자전거가 경기도중 고장 났을 때는 새 자전거를 제공해야만 한다.

2.19.2 롱 점프

선수는 가능한 기준점으로부터 멀리 뛰어야 하고, 낙차하면 안 된다. 선수는 피니시라인을 넘어서도 자전거를 콘트롤하고 있다는 것을 보여야 한다. 선수는 세 점을 확실히 통과해야 인정된다.(점프마커, 랜딩마커, 피니시라인) 선수는 점프할 때 앞이나 옆으로 해도 좋다. 착지후 선수는 5미터를 점프마커로부터 더 나가서 낙차하지 않고, 또는 바닥에 손을 대지 않고, 다른 물체를 잡지 않고 콘트롤 상태를 유지해야 한다. 만일 도약하는 지점이나 착지하는 지점에서 타이어가 점프마커에 닿으면 실격이다. 선수는 출발선과 점프마커 사이에 있는 한 경기를 중지할 수 있다. 그러나 점프 마커를 넘거나 건드리면 점수를 계산하기 시작한다. 실격판정도 내릴 수 있다. 선수는 각각의 도전길이에서 두 번 씩 실시 할 수 있다. 두 번 중에 가장 먼 거리의 파울없는 성공적인 점프를 기록으로 한다.
끝없는 대결을 방지하기 위하여, 한번 도전할 때 마다 늘어나는 거리는 5cm 이다.
한번 5명의 선수가 남기만 하면, 계속할 스텝을 결정하는 것은 선수에게 달렸다. 각 나이별 그룹에서 최소길이는 150cm에서는 15cm씩 + , 70cm에서는 0~15cm씩 조정한다. 주최자는 대회의 수준에 따라 이를 조정할 수 있다.

2.19.2.1 외발 자전거 기준

하이점프와 같은 기준이다. 주의 : 헬멧은 꼭 착용해야 한다.
표준형태의 외발자전거를 반듯이 사용해야 한다.(챕터 1e 정의 참조) 휠의 크기나 크랭크의 길이는 제한이 없다. 강도가 높고 그립감이 좋으므로 금속제 페달이 허용된다. 이러한 금속제 페달을 사용할 경우, 민감한 트랙표면을 좋게 유지하는 것은 힘들지도 모른다.

2.19.2.2 셋업

라이딩 장소는 출발점, 점프마커, 착지마커, 피니시라인으로 구성되어 있고 점프마커로 부터 피니시라인 까지는 6미터이다. 선수는 외발자전거에 타거나 뛰어서 도전하게 되고 점수를 받는다. 성공적인 피니시라인 통과 방법은 주행경기 방식과 같다. (섹션 2.6참조) 출발선은 점프마커로부터 최소 15미터 떨어져 있어야 하고, 충분한 가속을 줄 수 있어야 한다. ; 피니시라인 뒤로는 최소 7미터길이와 폭 2미터의 안전공간을 두어야 한다. 선수는 출발선과 점프마커 사이의 15미터를 모두 또는 일부를 사용하게 된다. 또한, 선수들은 가속을 위하여 사이드점프도 할 수 있다. 점프나 착지를 위한 마커(점프마커, 착지마커)는 미터 자와 유사한 형태여야 한다. 폭은 최소 1미터이고,

5미리미터 높이를 초과할 수 없다. 깊이는 3센티미터보다 작지 않아야 한다.(앞뒤) 장거리점프 경기에서는 최소 28x2미터의 면적이 있어야 한다.

2.19.2.3 판정

선수는 점프마커, 랜딩마커, 등 , 모든 마커를 닿지 않게 통과해야 한다 ; 유효한 점프가 되기 위해서는 피니시 라인도 옳게 통과해야 한다. 점프거리는 점프한 곳의 바깥쪽 끝에서부터 착지마커까지이다. 마커에는 적어도 두 명의 심판이 있어야만 한다. 국내 챔피언과 UNICON 산하대회에서는 2명의 심판이 항상 필요하다. ; 한 심판마다 각 마커 하나씩 관찰

2.19.2.4 고장난 외발자전거

점프나 착지 중에 고장 난 자전거는 새것으로 교체된다.

2.20 대체대회, 선택 또는 재미있는 이벤트

이러한 선택적 행사는 매 번의 외발자전거 대회에 항상 있지는 않다. 이러한 재미위주의 행사는 많지도 적지도 않다. 주최자의 선택에 의해서 시행된다. 나이별로 그룹을 구성하는 것도 주최자 재량이다. 여기 언급되는 모든 대회는 전에도 있었던 경기이다. 여기서 언급된 경기가 큰 대회에서 유치됐다면, 여기에 제공된 규칙을 따라야만 한다. 만일 주최자가 이곳의 규칙을 변경시킨다면 그 경기는 다음과 같은 언급을 하고 실시해야만 한다. 예 : 트랙글라이딩 : 변형된 경기규칙적용
이런 경우 주최자는 행사가 발표되는 시점에서 동시에 이 행사에 대한 자세한 규칙을 제공해야 함을 기억해야 한다.

2.20.1 ~~4 X 100 m~~ 릴레이(트랙)

~~보통 트랙경기와 동일한 규칙이 적용된다. 혼성된 남성/여성 팀도 가능하다.~~ 보통 육상경기와 동일한 4 x 100미터 또는 4 x 400미터를 사용한다. 바톤(BATON)을 넘겨주는 테이크오버 존(TAKEOVER ZONE)부분은 20미터 길이이고 트랙에 반드시 정확하게 표시해야 한다. 선수는 필요시 재승차할 수 있고 바톤을 떨어뜨리면 꼭 다시 집어야 한다. 바톤을 넘겨주는 절차는 반드시 테이크오버 존(TAKEOVER ZONE)안에서만 이루어져야 한다. 이 말은 다음과 같이 정의될 수 있다. 즉, 테이크오버 존의 시작점 전에서는 오직 지금 들어오는 선수만이 바톤을 잡고 있어야 하고, 테이크오버 존의 끝나는 지점 에서는, 오직 나가는 선수 만이 바톤을 잡고 있어야 한다는 뜻이다.
또한, 선수는 바톤을 던져서 전달 할 수 없고 전달하는 동안에는 신체의 어떠한 부위도 바닥에 닿아서는 안된다.
~~보통 나이별 구분은 하지 않는다.~~ 만일 ~~일정 구간~~ 테이크오버 존(TAKEOVER ZONE)내에서 바톤을 넘겨받지 못하면 그 팀은 실격처리 된다.
다른 선수를 방해하거나, 지연시키거나, 장애가 되게 하지 않는 한, 테이크오버 존 내에서 자기의 주행로(레인:LANE)를 벗어나는 것과 재탑승은 허용된다.
바톤을 이어 받을 선수에게는 그 선수가 자기의 주행로 상에 있는 한, 따로 정의된 준비구역은 없다.
남녀 혼성된 팀도 가능하며, 대회에 나올 선수의 상황에 따라서 합리적으로 나이별 그룹을 편성

할 수 있다. 각각의 릴레이팀은 나이구분 없이 구성할 수 있으나 그 팀에서 가장 나이 많은 사람을 기준으로 그 시합의 나이별 그룹에 속하게 된다.

2.20.2 관성주행 경기(코우스팅 경기: COASTING EVENTS)

어느 선수가 제일 멀리 관성주행 하는가를 결정하는 경기이다. 관성주행거리는 최소 5미터의 출발선, 즉, 퀄리파잉 라인으로 부터 측정된다. 만일 퀄리파잉 라인을 통과하지 못하면 실패로 간주된다. 그 선에서 가장 멀리 가는 선수가 이긴다. 거리측정방법은 선수가 낙차했을 경우는 그 선수가 땅에 닿은 지점 중 가장 뒤쪽부분을 재어야 한다. 낙차하지 않은 경우라면 선수가 멈춘 곳의 타이어의 뒤쪽을 기준으로 한다. 재승차는 할 수 없다. 선수는 관성주행도중 자전거의 타이어, 페달, 휠 부분을 터치해서는 안 된다. 선수는 두 번 시도할 수 있다. 만일 선수가 관성주행 시작선(타이어의 앞부분이 이 선에 있어야 한다)을 잘못된 채로, 통과했다면 그 시도는 실격 처리된다. 경기장의 표면은 부드럽고 깨끗해야 하며, 직선이어도 좋고 곡선이어도 좋다. 모든 도전자들에게 충분한 시간을 주어서 시합 전에 충분한 연습을 할 수 있게 해야 한다. 경기의 형태는 사전에 충분히 언급되어야 한다. 관성주행경기에서 크랭크의 길이는 제한되지 않는다.

2.20.2.1 도로 관성주행경기(ROAD COASTING)

이런 종류의 경기는 약간 경사진 언덕길에서 열리면 제일 좋다. 선수들은 출발선 뒤에서부터 속도를 내어 주행하며 스피드를 올리기 위한 거리는 제한이 없다.

2.20.2.2 트랙 관성주행경기(TRACK COASTING)

30미터의 ~~출발거리~~ 속도내는 구간을 갖는다. 이런 경기는 트랙에서 하며 경사면은 없이 부드러운 장소에서 연다. 바람은 최소한으로 불어야만 한다. 이 경기는 다른 세계적인 다른 트랙경기와 비교될 수 있다.

2.20.2.3 내리막길 관성주행경기(DOWNHILL COASTING)

이는 스피디한 관성주행경기로서 선수는 서 있는 정지상태에서 스타트라인을 출발하거나 스타트라인까지 뒤로부터 속도를 올린 후 시작한다. ~~섹션 2.20.3.2의 내리막길 미끄러지기 경기와 같은 규칙이 적용된다.~~ 결승선 전에 낙차하면 그 시도는 실격처리 된다. 경사도는 안전을 위하여 매우 점차적으로 경사가 이루어져야 하고 헬멧착용은 필수이다.

2.20.2.4 실내 관성주행경기(INDOOR COASTING)

30미터의 사전주행거리를 갖는다. 이런 경기는 체육관, 또는 표면의 수평이 잘 잡힌 부드러운 실내에서 열린다. 선수는 체육관의 끝에 있는 원안에서부터 출발하게 된다. 원을 도는 방향은 어느 쪽이나 좋다.

선수는 관성주행하기 전, 최대 30미터의 거리를 갖는다. 실내관성주행경기는 UNICON이 권장하는 경기이다.

2.20.3 글라이딩 경기(GLIDING EVENT)

글라이딩 경기는 코우스팅경기와 비슷하지만, 타이어 위에 발을 대어서 브레이크 역할을 하게하면서 균형을 이루며 가는 경기이다. 위에서 언급한 코우스팅 경기와 유사하다. 선수는 일정한 거리나 시간을 주어진 지점으로부터 글라이딩하게 된다. 경기규칙은 코우스팅경기와 같다. 단 주행하는 곳의 표면은 건조한 상태이어야 하고 코우스팅도 허용된다.

2.20.3.1 경사면 글라이드 또는 트랙 글라이드(SLOPE GLIDE OR TRACK GLIDE)

경사면 글라이드는 작은 언덕길에서 할 수 있다. 선수는 언덕에서 출발하여 평지부분까지 달리는데, 가능한 그가 달릴 수 있는 데까지 달린다. 이 경기는 제한된 출발거리가 있거나 전혀 없다. 정지된 상태에서 출발하여 글라이드해야 한다. 트랙 글라이드인 경우 트랙 코우스팅경기와 동일한 규칙을 적용한다.(섹션 2.20.2.2참조)

2.20.3.2 다운힐 글라이드(DOWNHILL GLIDE)

스피드를 위한 다운힐 경기이다. 선수들은 정지상태 또는 스타팅라인을 달려서 시작한다. 선수들의 피니시 라인까지 달린 시간을 잰다. 낙차한 경우, 그 시도는 실격이 된다. 헬멧은 필수이다.

2.20.4. 천천히 앞으로달리기

목적은 가능한 천천히 멈추지 않고, 뒤로가지도 않고, 뛰지도 않고, 좌우로 45도 이상 돌지도 않으면서 지속적으로 달리는 경기이다. 두가지 형태가 있다 : 나이 0-10 : 10m x 30cm
나이 11세 이상 : 10m x 15cm. 이 경기만은 외발자전거의 휠 바닥을 기준으로 모든 것을 측정한다. 선수는 휠의 바닥이 출발선에 닿게 하고 출발한다. 시작심판의 명령으로 출발하고 선수는 즉시 전진하면서 스타팅 포스트로 가게 한다. 시간계시심판은 자건거바퀴의 밑면이 피니시라인에 닿았을 때를 기준으로 시간을 측정한다. 선수가 살짝 멈춘다거나, 뒤로 간다거나, 45도 이상 돌거나 낙차하면 실격처리 된다. 선수는 두 번 도전할 수 있다. 크랭크 길이나 휠사이즈의 제한은 없다. 안전장비는 필요 없다.

2.20.5 천천히 뒤로 달리기

천천히 앞으로달리기와 같은 규칙이 적용된다. 단. 예외적용은 나이 0-10 : 60cm 보드
11세 이상 : 30cm 보드.

2.20.6 700c 경주

경주의 길이나 형태는 700c 휠부문에서 언급된 것과 같다.
-최대 휠 직경 : ~~75cm~~ 768mm
-24" 휠 사이즈를 제외시킬 경우 그 크기는 618mm 이다.
-크랭크 크기는 제한이 없다.
-위의 조항에 추가하여, 700c 외발자전거 경기는 외발자전거 경주를 위한 다른 모든 요구사항에 부합되어야 한다.

-주최자는 나이별 그룹을 구성할 수 있다.

2.20.7 무제한 트랙 경주

무제한 경주는 휠사이즈의 제한이 없다. 어떠한 휠사이즈, 크랭크사이즈, 기린자전거, 및 어떤 형태의 외발자전거도 허용된다.(정의 참조 챕터 1e) 모든 다른 트랙경기의 규정이 적용된다. ~~헬멧은 의무적이다.~~

2.20.8 저글링 외발자전거 경주

보통 50m경기가 일반적이다. 한발로 돌리기 경주에서는 5m라인이 사용되고, 이 선을 넘을 때는 저글링을 해야만 한다. 3개 이상의 탄성없는 물체를 사용해야 만 한다. 저글링 도구를 바닥에 떨어뜨린다든지, 저글링 패턴이 정지되면, 실격이다. 세 개의 공을 다루는 경우 두 개의 공이 한 손 안에 함께 있으면 정지된 것으로 본다. 4개 이상의 저글링으로 출발한 경우는 한 개를 떨어뜨렸다고 해도 그 패턴이 3개로 유지되면 된다. 선수가 피니시라인을 지날 때 콘트롤 상태에 있어야 하고 저글링 패턴이 유지되어야 한다. 콘트롤의 정도는 주심이 결정한다.

2.20.9 얼티밋 휠 경주(ULTIMATE WHEEL RACE)

얼티밋 휠경기는 프레임과 시트가 없이 휠과 페달만 있는 장치의 경주이다. 경주 거리는 나이 0-10 : 10m, 11세 이상 : 30m 이다. 최대휠 크기는 618mm(24")이며 나이구분은 없다. 크랭크 크기는 125 mm 또는 250mm의 페달구멍까지의 길이 이다. 주최자는 사전에 제한사항의 변경을 알린 경우에 한해서 다른 제한사항을 두거나, 할 수 있다.

2.20.10 50m 뒤로 빨리달리기

선수는 뒤로 빨리 달린다. 타이어의 뒤쪽이 출발선에 있어야 한다. 헬멧은 필수이다. 타이어의 뒷부분이 결승선을 통과하면 그 시간을 측정한다.

2.20.11 메들리 경주(MEDLEY)

이 경주는 여러 가지의 경주를 합한 형태의 경주이다. 예 : 앞으로 달리기 25m, 시트를 앞에 잡고 달리기 25m, 한발 돌리기 25m, 뜀뛰기 10m, 이때, 전위 부분은 5m 다. 규칙은 주최자가 정한다. 재승차는 허용된다.

2.20. 12 기린자전거 천천히 달리기(SLOW GIRAFFE RACE)

천천히 앞으로 달리기와 유사한 경기이나 기린과 같이 높은 자전거를 사용한다. 출발점에서 스타팅 포스트를 사용할 수 있다. 크기나 기어 비의 제한은 없으나, 바퀴 축과 별도의 크랭크가 있으며 벨트나 체인으로 연결된 구동형태여야 한다.

~~2.20.13~~ PART 3 도로경주

3.1 정의

트랙경기보다 긴 거리를 사용하고 일반도로나 자전거도로를 이용하여 경주한다. 모든 선수는 한 꺼번에 경주해도 되고, 나이별로 구분해서 해도 된다. ~~좁은 코스에서 많은 선수들이 있을 경우, 안전과 추월을 용이하게 하기 위해서 소 그룹으로 나누어 출발시킬 수 있다.~~

3.2 일반규정

물과 음식을 나누어주는 장소를 별도로 두는 것이 권장된다. ~~되고, 도착 전 30분이나 그 이상의 거리가 바람직하다. 헬멧은 무제한급 선수와 29"(768mm)이상의 휠에 필요하다.~~ 차량이 다니는 도로에서의 개인휴대의 음악장치는 허락되지 않는다. ~~비주행로 추월규칙이 적용되며, 트래프팅은 허용된다.~~ 선수는 나이별로 구분도 기도하고, 자전거 타입으로 구분되기도 한다. 예 : 24", 29"의 트랙용 외발자전거, 표준의 외발자전거(휠과 크랭크 규제없슴)무제한 외발자전거(정의 참조 챕터 1e) 24" 이하의 휠은 ~~아주 장거리 경주에서 권장되지 않는다.~~ 20키로미터 이상의 경기에서는 허용되지 않는다. 단, 레이싱 디렉터의 빠른 허락이 없다면. ~~보통의 도로경기 거리는 10km 이고 마라톤은 42.195km 이다. 어떤거리라도 사용할 수 있고, 거리가 공표되면, 주행거리가 정확히 측정된 후에 경기가 진행되어야 한다.~~

3.3 안전장비

선수들은 신발, 무릎보호대, 장갑, 헬멧을 반드시 착용해야 한다.(정의 참조 챕터 1e)
심판은 선수의 안전장비가 충분한지 아닌지를 최종적으로 말해야 한다. 팔꿈치 보호대 또한 외발자전거 경주에서 고려될만한 좋은 장비이다. 출발심판은 경기 출발선에서 선수들이 적절하지 못한 장비를 착용했을 때에는 이를 제거하며 신발끈이 풀려서 위험한지도 보아야 한다.

3.4 나이별 그룹

다음의 나이별 그룹이 도로경주 등록시에 IUF에서 제공될 최소의 나이별 부문이다. :
0-13, 14-18, 19-29, 30-UP.
24인치의 휠사이즈 카테고리에서의 나이부문에서는 0-10(20인치)의 나이별 그룹이 반드시 제시되어야 한다.
주최측은 더 많은 나이별 그룹을 제공할 수 있고, 자주 그렇게 행해지고 있다. 예를 들어, 최대로 나이별 그룹을 구성한다면,
0-8(20인치), 9-10(20인치), 0-12, 13-14, 15-16, 17-18, 19-29, 30-39, 40-49, 50-59, 60-이상 과 같이 될 수 있을 것이다. 여자와 남자는 별개로 구성한다.

3.5 경주 거리 및 거리측정

보통의 도로경기 거리는 10km 이고, 무제한급과 스탠다드 24인치 부문 또한 10km이다. 풀 마라톤은 42.195km 이다. 무제한급과 가능하다면 29인치급도 포함된다. 도로 경주에서는 어떠한 거리나 휠사이즈급 이라도 사용할 수 있다. ~~그 거리가 공표되면, 주행거리가 정확히 측정된 후에 경기가 진행되어야 한다.~~

3.5.1 전통적 경기를 위한 거리측정 방법

전통적인 경주인 경우(10키로미터 또는 42.195키로미터 마라톤), 그 코스는 가능한 정밀하게, 짧게 측정되어야 한다. 그 코스는 광고된 길이 보다 짧지 않음을 보장 해야만 한다.

다음의 방법이 정밀성을 보장한다. 더 정밀한 방법이 있다면 허용된다.

1. 금속제의 최소 5미터의 측정용 테이프를 사용하여, 최소 100미터 길이의 직선이며 평면인 아스팔트 위에 보정코스를 셋팅한다.
2. 보정코스를 최소 한번, 자전거나 외발자전거(최소24인치)로 달린다. 보통속도로서 너무 좌우로 왔다갔다 하지 말고, 정상적으로 달린다. 탑승 및 하차시 바퀴가 너무 흔들리지 않게하고, 표면으로부터 튀지 않도록 조심한다. 조심스럽게 보정코스에 맞는 휠 회전수가 나오는지 세어서 확인한다. 1회전이 안 되는 나머지 회전수는 지난 스포크의 수를 세어서 환산하여 가산한다.
3. 2번항으로 부터 1회전 당의 미터거리를 계산한다.

4. 자전거용 속도계를 사용할 경우 : 바퀴 1회전의 거리를 정확하게 속도계에 입력하고, 휠센서(자석)와 함께 사용한다.
5. 속도계 또는 바퀴회전계수기를 스탭2 에서 사용된 자전거나 외발자전거에 부착한다.
6. 실제의 경주코스를 따라 최단거리로 달린다. 스탭2에서 기술한 방법대로 조심해서 달린다.
7. 자전거 속도계에 나온 거리를 읽거나, 바퀴회전계수기에 나온 숫자와 바퀴 일회전당거리를 곱하여 주행거리를 계산한다.
8. 적용할 안전마진을 (1)과 (2)를 더하여 산출한다.
   (1) 속도계로 측정된 거리에 0.4%를 곱하여 더한다.
   (2) 속도계에 나온 거리의 계산 결과.

예 : 속도계에 10.15키로미터로 표시되었다면, 안전마진은 다음과 같다.

0.4% X 10.15km + 0.01km = 0.0506km

주 : 한 바퀴당 주행거리를 계산 가능한 바퀴회전계수기를 쓸 경우 (2)번은 생략한다.

9. 최소로 잡아도 고시된 거리보다는 멀다는 보장을 위해서 실제코스에 안전마진을 더한다.

(출발선, 또는 피니시라인을 안전마진 만큼 옮긴다.)
이상의 2에서 7까지의 스탭에서 브레이크를 잡아서는 안 된다. 동일한 사람이 보정코스와 주행코스를 달려야만 한다. 타이어압이 변하지 않아야 한다.

3.5.2 기타 거리에 대한 측정

비전통적 경기 (10키로미터, 42.195키로미터 마라톤 이외)에서는 그 코스의 오차범위는 3% 전후 또는 그 보다 적어야한다.
예 : 경기공지사항에 100키로미터면, 실제거리는 97~103키로미터 이어야 한다.
좋은 성능의 GPS를 사용해도 좋다. 단, 사용 중에 충분한 개수의 위성과 계속적인 교신이 있는 상태여야 한다.(스트레이 나 미싱 포인트 데이터가 떠서는 안됨)
또 한가지 사용 가능한 것은 구글지도의 거리측정이다.
자동차를 이용한 거리측정은 자칫 3%범위를 쉽게 넘을 수 있으므로, 정확도가 확보되지 않는 한 받아 들일 수 없다.
결론적으로, 전통적 경기의 거리측정방법에서 언급한 바와 같이, 더 정확한 거리측정 장치라면 허용할 수 있다.

3.6 경주에 사용되는 외발자전거

오직 표준형의 외발자전거가 사용된다.
다른 형태의 주행경주에서는 그 경주의 규정에 맞는다면, 다른 형태의 외발자전거를 사용하여도 좋다.

3.6.1 휠 사이즈와 크랭크의 길이 제한

- 표준형의 29인치 외발자전거는 바퀴의 외경이 768미리미터 보다 크지 않아야 하고, 크랭크길이의 최소제한은 없다. 변속기는 허용되지 않는다.
- 표준형의 24인치 외발자전거는 바퀴의 외경이 618미리미터 보다 크지 않아야 하고, 크랭크길이는 125미리미터 보다 짧아서는 안 된다. 변속기는 허용되지 않는다.
- 표준형의 20인치 외발자전거는 바퀴의 외경이 518미리미터 보다 크지 않아야 하고, 크랭크길이는 100미리미터 보다 짧아서는 안 된다. 변속기는 허용되지 않는다.

3.7 예선경기의 배정

경기를 위한 줄 서는 순서라든가, 조별 예선은 시작 전에 배정되어야 한다. 도로경기에서의 출발하는 형태는 세가지가 지정되어 있다:

개별출발(섹션 3.7.2),
조별출발(섹션 3.7.3),
집단출발(섹션 3.7.4)

어떤 출발형태를 쓸 것인가는 다음의 규정을 위에서부터 밑으로 순차적으로 읽은 후에 결정한다. 읽은 부위에서 결정을 했다면, 그 후의 나머지 규정은 무시한다.

- 개별적 타임트라이얼 형태의 경주 : 개별출발
- 예선경기로서, 주행코스가 너무 좁아서 선수들에게 안전하지 못하고, 공정하지 못하게 될 가능성이 있다면 : 개별출발
- 5명 이상의 선수들이 교차해도 안전하게 출발할 수 없다면 : 개별출발
- 30명 이하의 선수로 구성된 출발이 가능한 필드라면 : 집단출발
- 코스의 형태가 500미터를 달린 후에 좁아지는데, 출발선으로부터 좁아지기 전까지 최소 500미터를 10명이 나란히 달릴 수 없는 규모라 하더라도 : 12명 이상씩 조별출발
- 50명 이상의 선수로 구성된 출발이 가능한 필드라면 : 20명 이상의 조별출발
- 이외의 모든 경우는 집단출발

스탠다드 선수들은 집단출발이건 조별출발이건 무제한급과 분리해서 출발시킨다. 무제한급 선수가 먼저 출발한다. 그렇게 해야 추월에 의한 혼란을 막을 수 있다.(때로는 무제한급은 별도의 날짜를 잡는다.)
아래의 섹션에서 "가장빠른 선수" 라는 것은 "시드타임에서 가장빠른 선수" 를 의미한다. 시드타임이라는 것은 추정되는 피니시타임이며, 과거에 있었던 유사한 경기에서의 성적을 기초로 한 것이다. 선수나 코치로부터 시드타임을 받지 못했다면, 대회조직이 시드타임을 배정할 수 있다.

3.7.1 출발순서

출발순서를 정하는 목적은 그들의 속도별로 공정하게 선수를 구분하기 위해서이다. 반면에 성별로 구분하는 문제가 남는다. 아래에 언급되지 않는 한, 가장 빠른 선수가 가장 먼저 출발한다. 출발하는 그룹 중에서 조별출발이나 집단출발의 형태에 관계없이 선수는 가장 빠른 선수가 앞에 줄에 선다. 출발순서는 시드타임을 기준으로 하거나, 그 대회기간 중 바로 직전에 있었던 도로경기 결과를 기준으로 정한다. 예를 들면, 10키로미터 경기 후에 마라톤 경기가 있을 경우, 10키로미터 경기의 결과를 기준으로 마라톤의 출발순서를 정할 수 있다. 어떤 선수의 경우 시드타임이 없이 마라톤 대회에 참가 할 경우나 이전 경기의 참가가 없는 경우는 레이싱 클럭(경주담당직원)이 출발순서 배정의 권한이 있다.

3.7.2 개별출발

각 선수는 일정한 간격을 두고 각자 출발한다.(예로서 20, 30초 간격) 이전 기록이 빠른 선수가 먼저 출발한다.(예외 : 개인 타임 트라이얼의 경우, 가장 빠른 선수가 먼저가거나, 가장 느린 선수가 먼저 간다.)

3.7.3 조별출발

조별출발은 최소 12명의 선수로 구성되고 남녀 구별해서 출발한다.(혼합금지) 속도가 가장 빠른 선수가 먼저 출발한다. 5분 간격으로 조별 출발한다.

다음의 예와 같다: 처음의 3개의 조별출발은 가장 빠른 선수가 포함된다. 그 후, 앞서의 세번째 출발한 남자 팀과 속도가 비교적 비슷한 가장 빠른 여자선수가 출발한다. 이렇게 함으로써, 남녀의 비슷한 속도 선수들이 혼합되어서 달리는 것을 방지할 수 있다.

3.7.4 집단출발

집단출발은 모든 등급의 모든 선수가 함께 출발하는 것이다.(스탠다드 또는 무제한급) 남녀 구분도 없다.

3.8 특별 마라톤 경기

큰 도시 마라톤에 포함되어 이루어지는 외발자전거 마라톤(예: 듀셀도르프 마라톤)경기에서는 기존의 규정을 바탕으로 예외가 있을 수 있다. 본 행사에 외발자전거 마라톤을 적용시키기 위해서 본 마라톤 행사의 조직위의 요구에 맞추기 위해서라면 예외가 허용된다.

다음의 예외규정이 만들어질 수 있다.

- 집단출발/그룹출발(경기 스케쥴상 마라톤 주관사에 의해 강제로 집단출발 할 수 있다)
- 남녀 구별이나 휠사이즈 구분없이 출발
- 장소관계상, 네토 타임(NETTO TIME : 선수의 외발자전거 휠이 출발선을 지날 때 부터의 시간)을 사용하게 될 수 있다. 하지만, 브루토 타임(BRUTTO TIME : 경주가 시작된 시간)으로 경기의 기록를 계산한다.

3.9 출발

선수는 출발용 지지대를 잡고 자건거에 탄상태에서 출발한다. 외발자전거의 특성상 앞으로 기울여야 출발할 수 있으므로 출발총을 쏠 때는 4카운트를 한다. 즉, 하나, 둘, 셋, 탕! 과 같이 한다. 이렇게 함으로써 선수는 총 쏘는 시간을 예측하여 좋은 출발을 할 수 있다. 요소 간의 부르는 간격은 3/4초여야 하고 그들 요소간의 시간크기는 같아야 한다. 이렇게 함으로써, 선수로 하여금 출발총의 타이밍을 예측 할 수 있게 하여 공정한 출발이 될 수 있게 된다. 출발심판은 출발 전에 이를 연습해 두어야 한다. 정밀한 출발을 위해서 카운트 타이밍은 매우 중요하다. 사용되는 언어는 현지언어를 쓰거나 사전 합의된 언어를 쓴다.
예비 수단으로서 경적을 쓸 수 있다. 이때에는 삑 – 삑 – 삑 – 삑 – 삑 – 삐익! 과 같이 한다. 각 삑 간의 간격은 1초이다. 처음의 5개의 삑 소리의 주파수(톤)는 동일해야 하고, 제일 끝의 삐익!의 주파수는 약간 높은 톤의 소리를 사용해서 선수들이 쉽게 구분할 수 있게 한다. 출발선상에서

의 바퀴위치는 제일 앞부분이 출발선 뒤에 위치해야 한다. 출발선으로부터 굴러서 하는 출발은 허용되지 않는다. 그러나, 선수가 원하면 아예 뒤에서부터 출발해도 좋다. 이때도 경주의 모든 규칙이 동일하게 적용된다. 선수는 총 쏘기 전에 몸을 기울여도 좋으나, 바퀴 앞은 출발선을 넘으면 안 된다. 뒤로 굴러가는 것은 허용되나 앞으로의 굴러나감은 허용되지 않는다. 선수는 스타팅 포스트를 가장 편리한 장소에 놓고 사용할 수 있으나 다른 선수를 방해해서는 안 된다.
선수의 출발시간은 해당 그룹의 시합이 시작된 시간 즉, 출발 총이 울린 시간이며, 선수가 출발선을 지나는 시간으로 하지 않는다.

3.9.1 선수는 반드시 준비하고 있어야 함

선수들은 해당경기의 콜이 있을 때 반드시 준비하고 있어야 한다. 시합이 시작되는 싯점에서 출발선에 서있지 않으면 참가기회를 잃게 된다. 출발심판은 경기를 시작하지 않고 기다리는 것도 결정 할 수 있다. 왜냐하면 언어차이로 늦는 선수도 있을 수 있고, 어떤 선수는 이 대회의 운영을 돕느라고 늦게 되는 일도 있을 수 있기 때문이다.

3.10 부정출발

부정출발은 선수의 바퀴가 출발 총이 쏘아지기 전에 앞으로 움직일 때 발생한다. 때로는 옆 선수의 방해나 다른 이유 때문에 외발자전거에서 내리게 되면서 발생 할 수도 있다.

부정출발에 대해서는 두 가지의 옵션사항이 있다.

* **부정출발은 한 선수당 한번만 허용된다. :** 부정출발이 되면 그 예선시합의 출발이 다시 시작된다. 어떠한 선수도 한번의 부정출발은 허용된다. 두 번째의 부정출발이 발생하면 그 선수는 실격된다.

* **부정출발은 한 예선경기당 한번만 허용된다. :** 부정출발이 되면 그 예선시합의 출발이 다시 시작된다. 어떤 특정 예선시합에서의 첫 번째 부정출발이 있더라도 모든 선수는 다시 출발할 수 있다. 그 후에 또 부정출발이 있으면 어느 선수라도 실격된다.

* **시간벌점 :** 한 선수, 또는 여러 선수의 부정출발이 있을 경우, 이 선수에게는 시간 벌점이 주어진다. (예 : 10초 추가)

어떤 예선경기에서 재출발 할 일이 발생하면, 출발심판은 즉시 선수들을 불러들여야 한다. 예를 들면, 출발 총을 다시 쏘거나, 휘슬을 불거나, 다른 사전에 약속된 명확한 신호를 사용해야 한다.

만일, 개별출발 또는 조별출발 방법을 사용하게 되는 경주에서(섹션 3.7.2 및 3.7.3 참조) 시간벌점은 권장되는 옵션이다. 집단출발의 경우(섹션 3.7.4참조) 둘중 어느 선택이나 가능하다. 주최측은 대회가 있기 전 최소 2달 전에 부정출발에 대한 적용방법을 알려야 한다.

3.11 경주 간의 행위

3.11.1 추월

추월하는 선수는 반드시 바깥 쪽으로 추월 해야 한다. 단, 안쪽에 충분한 공간이 있다면 안쪽으로 안전하게 추월할 수 있다. 안쪽으로 추월하다가 발생하는 모든 실책에 대한 책임은 그 추월하는 선수에게 있다. 육체적인 접촉은 허용되지 않는다. 늦게 가는 선수는 코스를 똑 바로 가야 한다. 빠르게 가는 선수를 방해하지 않도록 해야만 한다.

3.11.2 낙차

도로경기에 있어서, 낙차 후 재 탑승은 허용된다. 바로 앞 선수의 낙차로 인하여 어떤 선수가 낙차했다면, 이는 경기 중의 일부로 간주하고 재 탑승하고 경기를 계속 할 수 있다. 심판은 고의적인 방해가 발견된다면 이 규정을 철회할 수 있다.

3.11.3 불법적인 경주 행위

이것은 고의적으로 하는 모든 방해 행위를 말한다. 즉, 다른 선수가 잘 나가는 것을 방해하려고 고의적으로 크로싱하는 행위, 추월하는 것을 방해하려고 고의적으로 막는 행위, 낙차를 유도하려고 다른 선수의 주의를 산만하게 하는 행위를 말한다. 만일 경주 중에 어떤 선수의 고의적인 간섭으로 낙차가 발생했다면, 경기가 끝난 즉시 항의한다. 고의적으로 다른 선수를 방해한 선수는 심판으로부터 경고 또는 순위하락(한 단위 아래의 순위)을 받을 수도 있고, 그 경기에서 실격된 수도 있으며, 모든 경기에서 참가 정지를 받을 수 있다.

3.12 피니시

피니시 라인의 가상의 수직평면을 기준으로 했을 때, 그 평면을 타이어의 가장 앞부분이 지나갈 때를 피시니 타임(FINISH TIME)으로 한다.

선수의 앞으로 펼친 몸이 아닌 자전거의 휠을 기준으로 시간을 결정한다. 선수가 피니시 라인을 지날 때, 콘트롤을 유지하지 못 했다면, 그 선수에게는 5초의 패널티 시간이 추가된다. 여기서 콘트롤이라 함은 선수와 자전거바퀴의 뒷부분이 앞서 언급한 피니시 라인의 가상평면을 지날 때, 두 발이 모두 페달에 닿아서 주행하는 상태를 말한다.(주 : 자전거와 외발자전거가 따로 따로 피니시 라인을 지난다면 콘트롤 상태라고 보지 않는다. 이 때의 피니시 타임은 휠이 피니시 라인의 수직평면상을 지난 기준으로 하되, 5초의 시간이 페널티로 추가된다)

선수의 외발자전거가 부숴진 경우, 최소 바퀴만이라도 결승선을 통과해야 하고 바퀴가 통과한 시간이 그 선수의 기록이며, 5초의 시간이 추가되는 페널티를 받는다.

전자칩 또는 비 사진판독의 전자장비를 사용한 피니시 타임 측정인 경우, 피니시 라인을 지나는 선수들의 기록이 0.1초 이내일 경우, 사진판독으로 증명해야 만한다. 또한, 세계기록을 낸 것이 의심스러울 경우는 반드시 사진에 의한 시간장비로 증명해야만 한다.

3.13 선택 종목 경주의 컷오프 시간(END CUT-OFF TIME)

장거리 경주의 경우, 전체 행사의 스케쥴을 위해서 최대시간으로 제한을 둘 필요가 있다.
이 시간은 앞서서 결정하고, 가능한 한 빨리 참가선수들에게 알려서 컷 오프 시간을 알도록 해야 한다. 추가적으로는, 경기이사의 재량으로, 컷 오프 시간을 경기가 있는 날 또는 행사 중간에 알려도 좋다. 이 컷 오프시간의 목적은 모든 또는 일부의 늦게 달리는 선수가 코스상에 있다 하더라도 경주에 사용되는 물품들을 치워도 되도록 허용하기 위함이다. 이 컷 오프시간을 다시 얘기할 필요는 없다. 컷 오프시간 후에 코스상에 있는 피니시 라인을 지나지 못한 모든 선수는 완주하지 못한 것으로 된다.(시간기록이 없거나, 모든 선수가 컷 오프시간으로 동일한 기록이 적용된다.) 선택사항으로는 다음과 같은 조항이 있다. 한 개의 나이별 부문에서 코스상에 한 선수만 남아 있고, 아직 순위를 부여해야 할 때에는 바로 앞서 피니시 라인을 통과한 선수의 다음 순위로 인정한다. 그러나, 앞서서 피니시 라인을 통과한 선수들로서 모든 허용된 순위 부여가 끝났다면 (더 이상 걸려있는 순위부여가 없다면) 기다려 줄 필요는 없다.

Part 4 외발 산악자전거(Muni)

4.1 정의

이 규정에서 산악자전거(Muni)라 함은 ~~험로에서의 오프로드 경주를~~ 어떤 형태의 지형이든지 간에 오프로드에서의 경주를 말한다. 경주는 모든 선수가 함께 출발하는 싱글예선경주로부터 한 명씩 간격을 두고 개인 출발하는 타임 트라이얼 타입까지 변화 무쌍하다. 산은 요구되지 않는다. 지형으로서는 비포장도로에서부터, 포장도로, 언덕, 물길, 굴곡, 바위, 모래, 진흙, 잔디, 등으로 다양하다. 특별히 명시되지 않는 한, 휠 사이즈나 크랭크 길이는 관계가 없으며, 브레이크, 기어장치, 등도 허용된다.

4.2 부문

외발 산악자전거 대회는 보통 업힐(섹션4.9), 다운힐(섹션4.10), 크로스컨트리(섹션4.11)를 말하며, 노스쇼어(NORTH SHORE : 기술적 대회 : TECHNICAL COMPETITION), 슬롭 스타일(SLOPE STYLE : 트릭/스타일 대회 : TRICK/STYLE COMPETITION)도 포함된다.
주최측이 앞에 말한 세가지 대회(UP, DH, XC)이외의 대회를 원한다면, 대회가 공지됨과 동시에 그에 대한 상세한 규정을 미리 제시해야만 한다.

~~2.21.1 개인 장비~~ 4.3 안전장비

모든 산악대회에서, 선수는 운동화, 무릎보호대, 장갑/손목보호대, 헬멧(정의 ~~섹션 1.26~~ 챕터 1e)을 갖춰야 한다. IUF는 외발 산악자전거 대회에서의 예외를 허락하지 않는다. 추가적인 정갱이나 관절보호 장치는 옵션이다.

~~2.21.2~~ 4.4 외발산악자전거 경기코스

코스표시가 정확하게 되어야 한다. 그래야 선수들이 코스를 쉽게 알고 갈 곳을 알게 된다. 아주 위험한 부분은 정리 되어야 한다(코스의 물리적인 구조상 선수들이 낙차할 수 있거나 세게 달리게 되는 부분에 있는 날카로운 바위나 나뭇가지는 제거한다) 명기되지 않는 한, 비주행로 추월규칙이 적용된다. (섹션2.7.1참조) ~~큰 MUNI 경주코스는 트라이얼 대회와 다르다. 경주코스에서는 추월할 공간을 갖춰야한다. 좁은 부분이 있기 때문에 경주코스는 참가선수의 수를 감안하여 충분한 추월공간을 허용해야 한다. 집단출발경기의 경우, 충분한 출발공간이 있어야하고 코스가 좁아지기전에 속도에 의해서 선수들의 분리가 시작될수 있도록 충분한 거리를 확보해야 한다. 한~~

~~예로서 너무 많은 선수가 한 장소에 있다면 더블트랙은 추월을 못하게 된다. 일반도로 부분이나 넓은 업힐 공간은 선수들을 시간적, 공간적으로 넓게 벌어지게한다. 집단출발대회는 추월할 수 있는 넓은 공간을 요구한다. 코스를 구성할 때, 최고속도에서 서로 다투는 열명이상의 선수들의 상황을 상상해보는 것이 중요하다. 여기에 부합되지 않는 트라이얼 경기나 선수가 적은 추가적인 결승대회는 피하는 것이 좋다.~~

모든 코스는 속도, 흥미, 안전 의 균형을 맞추도록 노력해야 한다.

모든 산악외발자전거 경주에서 모든 선수는 실제 경기 이전에 트랙에 익숙해 지도록 적어도 한번의 테스트 주행을 할 수 있도록 기회를 제공해야 한다. 가능하다면, 실제 경기에 앞서서 하루 종일 연습할 수 있도록 개방해야 한다. 여러 날의 경기 일정 중에, 외발산악자전거 경기는 대회 중반 이후에 잡도록 한다. 그 이유는 선수들에게 코스에서의 연습을 충분히 할 수 있는 시간을 주기 위해서 이다.

~~병목현상이 생길 수 있는 부분을 찾아내고, 동시에 많은 선수가 몰리지 않도록 계획한다.~~

4.5 출발 방식

가장 빠른 선수들은 출발방식에 관계없이 항상 먼저 출발시키는 것이 좋다. 그 순서는 시드배정에 의해서 결정한다. 세 종류의 출발방식이 있다. 모두 외발산악저전거 경기에 사용된다.

1. **집단출발:** 모든 선수들이 동시에 출발하는 방식이다. 30분 미만 걸리는 짧은 코스에서는 사용하지 않아야만 한다. 경기코스는 최초 지나가는 부분에서는 충분한 공간을 확보해야 한다. 왜냐하면 코스가 좁아지는 곳에 선수들이 이르기 전에 충분히 정렬되어야 하기 때문이다. 그 최초 지나가는 부분은 코스트랙을 따라 가도록 해야만 한다. 40명을 넘는 집단출발은 사고방지를 위해서 나누어서 출발해야 한다.
2. **조별출발 :** 30초 내지 수분 간격으로 구분할 수 있도록 간격을 두고 그룹별로 출발하는 방식이다. 최대의 선수규모는 최초 100미터 구간의 평균 폭에 의해서 결정된다. 한 선수당 1미터의 폭을 할당할 수 있다.
3. **개별출발 :** 30초 내지 수분 간격으로 구분할 수 있도록 간격을 두고 개인별로 출발하는 방식이다.

4.6 나이별 그룹

모든 나이별 그룹은 남녀 구분되어야 만 한다. 나이에 따른 장비의 특별한 제한은 없다. 다음의 나이별 구룹 구분이 산악외발자전거 대회에서의 허용되는 최대구분이다.

15세 미만	어린이(YOUTH)
15-16	주니어(JUNIOR)
17-18	루키(ROOKIES)

19-29 엘리트(ELITE)
30-49 마스터(MASTER)
50+ 베테랑(VETERANS)

4.7 IUF 산악외발자전거 결과

주최측은 경기가 끝난 후 반드시 두 개의 경기결과 리스트를 인쇄물로서 남겨야 한다: 나이별 그룹을 기준으로 한 순위, 전체 순위(남녀 구분)

~~2.21.3~~ 4.8 낙차 및 낙차한 선수

따로 명기하지 않는 한 낙차는 허용된다. 대량출발 대회에서 낙차한 선수는 재승차하기 전까지 뒤에 오는 낙차되지 않은 선수들에게 가능한 빨리 양보해야 한다. 재승차하려는 선수는 승차하고 전진하는 선수를 방해해서는 안 된다. 만일, 어려운 부분에서 타지 않고 가려는 선수는 걷거나, 뛰는 동안 승차하고 달리는 선수를 추월할 수 없다. 타임트라이얼 타입의 경기에서 아래의 경우의 많은 변수를 확인하라. 타지 않고 달리는 것에 대한 규칙에 대한 위반은 자격상실로 이어지거나, 시간벌점으로 된다. 경기시작 전에 결정되고 방송되어야 한다. 선수는 섹션 2.6에 명기된 바와 같이 피니시라인까지 완전하게 통과해야 한다.

~~2.21.4~~ 4.9 업힐 경주(UPHILL RACE)

업힐 경기는 도전자들의 업힐 능력을 보는 경기이다. 코스는 내구경기와 관련된 대회보다 짧거나, 길거나, 가파르거나 해도 좋다. 대체적으로 시간을 다투는 경기이다. 그러나, 극히 어려운 코스에서 선수는 그가 낙차하기 전에 얼마나 멀리 왔는지를 겨루게 된다. 이 경기는 낙차 없는 도전경기가 될 수 있다. 즉, 낙차 없이 가장멀리 달린 선수를 측정하거나, 낙차가 없더라도 일정거리를 성공치 못한 선수는 제외시키거나 하는 것이다. 여러 번 시도도 가능하다. 또는 단순히 시간측정경기로 운영할 수도 있다.

~~2.21.4.1~~ 4.9.1 업힐에서의 낙차

타임트라이얼로 업힐 경주가 진행될 때, 선수는 전 거리를 달리게된다. 낙차되었을 경우, 선수는 반드시 다음의 위치에서 재승차하여야 한다. 그것은

a) 자전거가 출발점을 향해서 뒤로 떨어졌다면 낙차가 발생한 지점
b) 낙차 후 선수나 자전거가 멈춘 지점, 낙차 후 너무 많은 거리를 달리거나, 걷거나, 구르면 주심의 재량으로 벌점을 받게 된다.
c) 선수는 만일 지형이 허락하지 않을 경우 낙차지점으로부터 뒤의 지점을 설정해서 재승차

할 수 있다

~~2.21.5~~ 4.10 다운힐 경기(DOWNHILL RACE)

다운힐 경기는 속도를 시험하고 험로에서의 달리는 능력을 측정하는 경기이다. 코스는 기본적으로 다운힐이나 평지 또는 업힐 부분이 있을 수 있다. 권장되는 코스길이는 2.5키로미터 또는 최소 1 키로미터이다. 그러나, 지형이나, 트레일, 스케쥴에 따라 달라질 수 있다.
2 키로미터 이내의 경기에서 두 가지의 구분된 방식으로 열릴 수도 있다. 이러한 경우, 선수의 순위는 둘을 비교하여 빠른 쪽을 기준으로 정한다.
선수는 일정한 시간 간격으로 도전하되 한번에 한 명씩 밖에 할 수 없다. 그러나 시간이 부족하다면, 조별출발 형태로 진행될 수 있다. 이때 코스에서의 추월은 허용된다. 출발초기에 병목현상이 생기지 않도록 한다.

~~2.21.5.1~~ 4.10.1 다운힐에서 낙차

낙차된 선수는 지나가는 선수들에게 추월하도록 양보해야 하고 방해해서는 안 된다. 뒤로 부터 오는 선수들을 배려해야 하고, 자전거나 몸으로 방해해서도 안 된다. 타지 않은 상태에서 뛰는것은 허용되지 않는다. 단, 낙차하면서 잠시동안 속도를 줄이기 위한 달림은 허용된다. 필요하면 선수는 걸어도 좋다. 이 규칙을 무시하면 퇴장 당하거나 시간벌점을 받는다.

~~2.21.6~~ 4.11 크로스 컨트리

크로스 컨트리경기는 최소 ~~5키로미터~~ 10키로미터 이거나 그 이상이다. 지형이나 시간계획에 따라 달라질 수 있다. 비교적 짧은 트레일만 가능하다면 두 번 이상 코스를 돌도록 할 수도 있다. 기본적으로 다운힐이나 업힐에만 초점을 맞추지 않는 산악외발자전거 경기이다. 코스에는 업힐이나 다운힐을 포함시킬 수 있고 거친 지형에서의 적응능력과 빨리 타는 능력을 겨루는 경기이다.

~~2.21.6.1~~ 4.11.1 크로스 컨트리에서의 낙차

타임트라이얼 경기로 진행될 경우, 낙차된 선수에 대한 제한사항은 경기시작 전에 미리 방송되어야만 한다. 코스의 길이나 난이도에 따라서 낙차한 선수는 걸을 수 있다. 또한 걷는 거리를 제한할 수도 있고 제한이 없을 수도 있다.