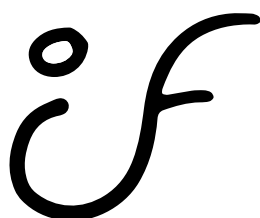


2019 Competition Rulebook



International Unicycling Federation

Final Version December, 2019

Prepared by the IUF Rulebook Committee.

Copyright © 2019 by the International Unicycling Federation, Inc. All rights reserved.
Revision: 852121e 2020-09-14

Contents

1	Règles générales et définitions	3
2	Piste : courses	26
3	Courses sur route	50
4	Tout-terrain : Courses	69
5	Tout-terrain : cyclocross	85
6	Freestyle : Artistique	93
7	Freestyle : Compétence Standard	130
8	Freestyle: X-Style	152
9	Urbain : flat	162
10	Urbain : Street	175
11	Urbain : Trial	188
12	Urban: Speed Trials	206
13	Urbain : sauts	217
14	Sports Collectifs : Hockey	228
15	Sports collectifs : Basket-ball	248
	Credits	257

Part 1

Règles générales et définitions

Contents

1A	Général	6
1A.1	Périmètre du règlement	6
1A.1.1	Unicon	6
1A.1.2	Autres utilisations de ces règles	6
1A.2	Comment utiliser ce règlement	7
1A.3	Comment le règlement est mis à jour	7
1A.4	Champions du monde	8
1A.5	Record du Monde	8
1A.6	Propriété des données	8
1A.7	Hierarchie des Officiels	9
1A.7.1	Officiels généraux	9
1B	Information concernant le compétiteur	11
1B.1	Responsabilité individuelle	11
1B.2	Surveillance des mineurs	11
1B.3	Connaissance des règles	11
1B.4	Une chance et non un droit	11
1B.5	Nations représentées	12
1B.6	Monocyclistes transgenres	12
1C	Informations sur l'Hôte	13
1C.1	Aspect de la manifestation	13
1C.2	Evénements exigés à l'Unicon	13
1C.3	Sponsors	14
1C.4	Matériels et équipement	14
1C.5	Annnonce rapide des changements de règles	14
1C.6	Formulaire d'inscription	15
1C.7	Groupes d'âge	15
1C.7.1	Groupes d'âge initiaux	15
1C.7.2	Combiner les groupes d'âge	15
1C.8	Récompenses	16
1C.9	Equipeement de Sécurité	17
1C.10	Réclamations	17
1C.11	Aire de pratique libre	18
1C.12	Programme	18
1C.13	Disponibilité du règlement	18
1C.14	Photo et vidéo	18
1C.15	Publication des informations de la convention	19
1C.16	Publication des Résultats	20
1C.17	Exclusion de participants à l'événement	20
1C.18	Réunion publique de l'IUF	20

1 Règles générales et définitions

1C.19	Changements et annulations	20
1D	Terminologie	22
1D.1	Définitions	22

1A Général

1A.1 Périmètre du règlement

Ce règlement a pour but de régir toutes les compétitions de monocycle approuvées par la Fédération Internationale de Monocycle, et peut être utilisé comme ligne directrice pour d'autres compétitions.

1A.1.1 Unicon

Tous les Unicon (Conventions Internationales de Monocycle) de l'IUF doivent se plier à ces règles. Des règles supplémentaires peuvent être ajoutées pour s'adapter à des situations particulières, mais sans neutraliser les règles de l'IUF sans assentiment préalable de son Conseil d'administration. Toute règle ajoutée doit être publiée longtemps avant une compétition internationale, et publiée en même temps que les formulaires d'inscription.

1A.1.2 Autres utilisations de ces règles

Les organisations nationales ou locales de monocycle peuvent avoir leur propre règlement. Elles peuvent utiliser le règlement de l'IUF comme base pour leur règlement. Dans ce cas, lors de compétitions nationales ou locales, ce règlement ne peut plus être appelé règlement de l'IUF. Pour obtenir des résultats pouvant permettre une qualification pour l'Unicon, il est indispensable de suivre le règlement comme décrit plus haut.

Toute organisation qui voudrait obtenir de l'IUF une approbation de son règlement modifié pour une compétition nationale doit soumettre une proposition au Conseil d'Administration au moins 90 jours avant le début de ladite compétition. En cas d'approbation, la compétition peut alors être reconnue comme un événement officiel de l'IUF.

Accueillir un « Événement officiel de l'IUF » signifie que les résultats de cet événement sont comparables aux résultats d'un autre événement de l'IUF, et peuvent alors être pris en compte pour une possible qualification. Les règlements approuvés par le Conseil d'administration de l'IUF pour une utilisation nationale ou locale, ne doivent pas être appelés « règlement de l'IUF » pour éviter toute confusion aux monocyclistes.

1A.2 Comment utiliser ce règlement

Ce règlement de l'IUF est organisé par discipline. Chaque chapitre inclut une vue d'ensemble, des règles pour les compétiteurs, des règles officielles, et des règles pour les organisateurs. De plus, le Chapitre 1 couvre les règles générales, qui ne sont pas liées à une discipline particulière.

Votre lecture des informations de ce règlement dépendra de votre rôle. Les informations ont été organisées afin de séparer les règles par rôle. Vous pouvez donc, sans risques, ignorer les sections qui ne vous concernent pas. Par exemple, si vous êtes seulement intéressé par les règles qui concernent les compétiteurs en tout-terrain, vous pouvez ignorer les autres chapitres, ainsi que les règles officielles, ou les règles pour les organisateurs du chapitre correspondant.

Le tableau suivant donne quelques conseils concernant les informations dont vous devez avoir connaissance en fonction de votre rôle.

Rôle	Sections applicables
Compétiteur	Le chapitre 1 et la vue d'ensemble ainsi que les règles pour les compétiteurs liées à vos épreuves
Officiel	Le chapitre 1 et la vue d'ensemble, les règles de compétition et les règles officielles pour l'épreuve dont vous serez un officiel
Responsable de discipline	Le chapitre 1 et l'ensemble des sections du chapitre concernant votre événement
Hôte	Toutes les sections du règlement et les directives actuelles de l'IUF sur les records du monde

1A.3 Comment le règlement est mis à jour

Ce règlement doit être mis à jour après chaque Unicon. C'est la seule fois que des modifications sont apportées au règlement, bien que des exceptions soient possibles dans des cas extraordinaires.

La mise à jour du règlement est la responsabilité du président du règlement de l'IUF, qui dirigera le comité règlement, mais peut éventuellement nommer un ou plusieurs sous-comités, par exemple pour les différents chapitres du règlement. Le comité du règlement commencera officiellement à se réunir à la clôture de l'Unicon, bien que le président puisse l'ouvrir avant, pour profiter de la présence physique de personnes.

La durée du vote de la commission du règlement et les membres officiels de la commission du règlement seront déterminés par le président de la commission du règlement de l'IUF et le conseil d'administration de l'IUF. Le comité doit s'efforcer de terminer ses travaux et de faire ses propositions spécifiques au Conseil d'administration de l'IUF dans les trois mois suivant la clôture de l'Unicon. S'ils ont besoin de plus de temps, ils peuvent demander au président de l'IUF une prolongation. Le président de l'IUF est chargé de veiller à ce que le comité du règlement reste concentré et respecte le calendrier.

Toute personne peut à tout moment soumettre une modification potentielle au règlement de l'IUF par l'intermédiaire de <https://unicycling.org/contact/>. Il ne s'agira pas de propositions officielles, mais de suggestions de sujets potentiels pour la prochaine session du règlement.

1A.4 Champions du monde

L'homme et la femme vainqueurs de chaque épreuve individuelle lors d'un Unicon sont les Champions du monde pour cette épreuve. Il n'y a pas de groupes d'âge pour ce titre.

Les vainqueurs de chaque groupe d'âge peuvent utiliser le titre de « Vainqueur de son groupe d'âge », et le terme de « Champion du monde » fait généralement référence aux gagnants tous les groupes d'âge confondus, gagnants des finales ou de la catégorie Expert.

Les gagnants dans la catégorie Expert de chaque épreuve des Unicon sont les Champions du monde. Dans les épreuves individuelles, des titres séparés sont décernés pour les hommes et les femmes. Les gagnants dans la catégorie Expert Junior sont les Champions du monde Junior.

Le gagnant/la gagnante de la catégorie Expert aux Unicon est le Champion/la Championne du monde. Le gagnant/la gagnante de la catégorie Expert Junior aux Unicon est le Champion/la Championne du monde Junior. En l'absence de l'une de ces catégories, aucun titre ne sera décerné. Aucun titre n'est remis pour la catégorie Avancée.

1A.5 Record du Monde

Surtout pour les Unicon et les grandes conventions, l'organisateur est vivement encouragé à s'assurer que les compétitions sont menées conformément aux directives actuelles de l'IUF sur les records du monde. Les concurrents s'attendent en principe à ce que la qualité des résultats soit adaptée aux records du monde.

Si cela n'est pas possible de façon réaliste, les résultats de la compétition ne peuvent pas être utilisés pour établir de nouveaux records du monde. Dans ce cas, tout doit être mis en œuvre pour que les concurrents en soient informés au moins deux mois à l'avance.

1A.6 Propriété des données

Chaque Unicon ou autre grande convention de monocycle est historique. À la fin d'un Unicon ou d'un autre événement international, dans le mois qui suit, l'hôte de la convention doit fournir à l'IUF tous les résultats des compétitions et autres, dans un format numérique convenu (par exemple, pdf). Cela comprendra toutes les données collectées pour déterminer le classement et les gagnants à tous les niveaux et dans tous les événements organisés lors de la convention. Ces données sont considérées comme publiques et ne sont pas la propriété exclusive de l'hôte.

Les détails des inscriptions des participants, les feuilles de juges, les formulaires de réclamation et tous les autres documents papiers ne sont pas nécessairement publics. Ils sont la propriété de l'organisateur et de la Fédération Internationale de Monocycle (IUF). Sur simple demande du bureau de l'IUF et dans la limite d'un an après la fin de l'Unicon, l'organisateur doit rendre disponible ces documents pour l'IUF. Les documents informatiques peuvent être aisément copiés. Les documents papiers envoyés à l'IUF peuvent soit être des copies, soit être les originaux.

Si demandées, les organisateurs et les directeurs de compétitions doivent également mettre à disposition toutes les informations nécessaires (qu'elles soient orales ou écrites) à propos des décisions prises, des méthodes utilisées et des détails de planification et de gestion de la convention. Ces informations peuvent se révéler très précieuses pour les prochains organisateurs et ne doivent ni être privées, ni perdues.

1A.7 Hiérarchie des Officiels

Ces personnes font tourner les compétitions. Toutes les tâches détaillées ci-dessous doivent être prises en charge pour que les événements fonctionnent. Des noms doivent être assignés pour tous les postes listés ci-dessous, afin de créer un organigramme pour la convention. Tous les Officiels doivent travailler objectivement et de manière impartiale.

1A.7.1 Officiels généraux

Conseil d'administration de l'IUF : le Conseil d'administration de l'IUF représente les intérêts de l'IUF concernant les exigences qui s'imposent aux conventions, au niveau des règles de la compétition, des espaces nécessaires pour cette dernière, et des autres besoins qui vont de pair avec la mise en place d'une rencontre de l'IUF. Si des problèmes surviennent quant aux exigences de l'IUF, le Conseil d'administration et l'Hôte de la convention travaillent alors ensemble pour trouver des solutions ou des compromis. La majeure partie de ces échanges ont habituellement lieu durant les étapes de planification pré-convention, quand les infrastructures et les planning sont décidés.

Liaison IUF Convention : la Liaison est un rôle optionnel de représentant du Conseil d'administration de l'IUF, dans les échanges avec les Hôtes de la convention. Fondamentalement, la Liaison détient les mêmes pouvoirs que le Conseil d'administration de l'IUF, mais elle doit informer ce dernier et prendre ses instructions auprès de lui.

Hôte de la convention : il s'agit d'une personne seule, ou d'un groupe de personne, qui s'engage à accueillir une convention de monocycle basée sur les directives et règles IUF. En acceptant d'accueillir une convention IUF, il accepte également, dans la mesure du possible, de suivre ces règles et directives. Si des problèmes sont identifiés dans l'agencement des installations, dans les programmes ou les événements, l'Hôte de la convention et les membres de l'IUF doivent travailler ensemble à leur résolution. En règle générale, l'Hôte est l'autorité suprême concernant les différents événements qui auront lieu, ou pas, lors de la convention. A l'exception des exigences de l'IUF à propos des installations, des règles ou du contenu des compétitions.

1 Règles générales et définitions – Général

Officiels principaux de la compétition : chaque discipline comporte un ensemble de postes à responsabilité parmi lesquels on peut trouver un Responsable de discipline, un Arbitre (chef), un Directeur artistique et ou un Juge en chef. Ils ne sont pas autonomes et doivent rendre des comptes à l'Hôte de la convention. En freestyle artistique, il est fortement recommandé qu'aucun de ces rôles ne soient cumulés par une même personne. Pour les autres disciplines, combiner plusieurs rôles peut simplifier l'organisation de ces événements.

1B Information concernant le compétiteur

1B.1 Responsabilité individuelle

Tous les participants doivent se rappeler qu'ils sont les invités des organisateurs de la convention, mais également les ambassadeurs de notre sport auprès des nouveaux monocyclistes, des visiteurs extérieurs et de toutes les personnes de la ville hôte. Il convient en outre de se rappeler que les organisateurs louent les locaux de la convention et que les participants se doivent d'en prendre soin. Chaque monocycliste est responsable des actions de sa famille et de ses compagnons non-monocyclistes. Les participants peuvent être disqualifiés des courses, des événements voire de la convention s'ils ne font pas attention à minimiser les perturbations liées à leur présence. La Fédération Internationale de Monocycle ne supporte en aucun cas l'amélioration des performances sportives de ses athlètes via la prise de médicaments et s'efforce de garder les compétitions propres.

1B.2 Surveillance des mineurs

Tous les mineurs doivent être accompagnés par un parent, un responsable légal, un tuteur ou une personne désignée.

1B.3 Connaissance des règles

La mauvaise compréhension des règles sera à la défaveur des monocyclistes, et non pas des Officiels ou de l'IUF. L'IUF n'est pas responsable des erreurs liées à la traduction des règles et informations dans une autre langue.

1B.4 Une chance et non un droit

S'inscrire à la compétition est un privilège, pas un droit. Vous êtes un invité de l'événement. Vous serez peut-être dans une région inconnue, avec des coutumes différentes qui constituent la norme locale. L'Hôte et les Officiels de la manifestation décident des épreuves organisées, des classes d'âge représentées, et des mesures prises. Comme tout participant, vous êtes tenu d'obéir à toutes les règles et décisions des Officiels et Hôtes de la manifestation.

1B.5 Nations représentées

Pour les épreuves où le nombre de participants est limité par pays, il peut se poser la question du pays qu'un monocycliste, un duo ou un groupe peut représenter. Les monocyclistes doivent représenter le pays dans lequel ils détiennent la citoyenneté ou dans lequel ils résident légalement. Par exemple, si un monocycliste va à l'école dans un pays différent, et qu'il est légalement dans ce pays, il peut représenter ce pays ou son pays d'origine.

Si nécessaire, la citoyenneté ou la résidence peuvent être confirmées par un passeport, un permis de conduire, ou une pièce d'identité du pays que le monocycliste souhaite représenter. Les monocyclistes en vacances prolongées, les étudiants en échange et les autres résidents temporaires d'autres pays ne sont pas éligibles pour représenter ces pays, sauf dans les épreuves multicompetiteur (voir ci-dessous).

Pour le freestyle paires ou les autres épreuves en duo, le duo peut représenter n'importe quel pays que l'un ou l'autre monocycliste est autorisé à représenter.

Pour les groupes freestyle, les sports collectifs ou les épreuves multicompetiteur, le groupe doit représenter le pays que le plus grand nombre de monocyclistes est autorisé à représenter. S'il y a une égalité dans ce nombre, le groupe peut représenter l'un des pays à égalité.

1B.6 Monocyclistes transgenres

L'IUF tient à proposer un environnement ouvert et sécurisé pour tous ses adhérents, quelque soit leur genre. Un ou une monocycliste peut ainsi s'inscrire avec le genre auquel il ou elle s'identifie le plus.

1C Informations sur l'Hôte

1C.1 Aspect de la manifestation

A un Unicon, tous les efforts doivent être faits pour que le côté convention de l'Unicon bénéficie d'autant de temps que le côté compétition, en y impliquant autant que possible les compétiteurs et en rendant l'événement convivial pour les autres participants de l'Unicon ainsi que pour les non-monocyclistes. Les exemples suivants sont donnés pour atteindre cet objectif :

- Les ateliers relatifs à l'événement
- Les compétitions ludiques basées sur l'événement
- Les résultats immédiats pour le public
- Les moyens pour les autres participants d'être présentés à l'événement
- Les divertissements pendant les pauses de la compétition (comme les divertissements de mi-temps)
- L'affichage des horaires des événements à plusieurs endroits

1C.2 Événements exigés à l'Unicon

Les épreuves suivantes doivent se tenir durant un Unicon. Les organisateurs sont libres d'ajouter différentes épreuves ou des variantes qui n'apparaissent pas ici tant qu'elles ne rentrent pas en conflit avec les règles existantes. Si les organisateurs ne peuvent pas ou ne veulent pas inclure l'une (ou plusieurs) de ces épreuves, ils doivent le faire savoir au bureau de l'IUF, en accord avec la convention d'organisation et la section 1A.1.1.

Épreuves requises :

- Piste (course & autres épreuves) : 100m, 400m, 800m, Un Pied, Marcher sur la Roue, slalom IUF, Coast, relais (4x100m), voir chapitre 2.
- Courses sur route : au moins deux courses, voir les spécificités au chapitre 3.
- Muni : Cross Country, Montée, Descente, Cyclocross ; voir les chapitres 4 and 5.
- Épreuves de freestyle : Artistique (individuel, pair, petit groupe, grand groupe), X-Style ; voir chapitres 6 and 8.
- Urbain : Flat, Street, Trials, tous les sauts, voir chapitres `repart:flat`, 10, 11, 13.
- Sports d'équipe : Hockey monocycle, basket-ball monocycle ; voir chapitres 14 and 15.

- Événements non compétitif : ateliers, formation au jugement

Événements supplémentaires recommandés :

- Athlétisme (Courses & Autres événements) : Lenteur, Downhill Gliding
- Course sur route : un troisième événement
- Sports d'équipes : Hockey tournoi B, Basketball tournoi B
- Autres événements nouveaux ou expérimentaux
- Événements non compétitif : ateliers supplémentaires, jeux, événements sociaux, excursions touristiques, sorties tout-terrain

1C.3 Sponsors

L'Hôte de la convention a la possibilité de demander et d'obtenir le parrainage du secteur privé ; par exemple, les prix Unicycle.com de freestyle, la coupe de hockey Coca-Cola, etc. Cela permettra d'obtenir des fonds externes pour défrayer les coûts pour les organisateurs et les participants. Les sponsors sont limités aux organisations qui ne nuisent pas à l'image de l'IUF et qui sont en accord avec les buts et objectifs de l'International Unicycling Federation, Inc.

1C.4 Matériels et équipement

L'hôte doit fournir tout le matériel et équipement nécessaire pour le bon déroulement des épreuves, comme un système de chronométrage, des poteaux de départ, des cônes pour le parcours IUF, etc. D'autres fournitures comme du papier et des crayons, des tables pour les juges, des imprimantes, des ballons de basket-ball, des crosses de hockey, etc... sont aussi nécessaires.

1C.5 Annonce rapide des changements de règles

Pour les compétitions internationales, des règles écrites sont nécessaires pour toutes les épreuves prévues qui ne sont pas décrites dans le règlement IUF, et pour les épreuves où des règles supplémentaires sont requises. Ces règles spéciales peuvent être des variantes des épreuves optionnelles trouvées dans le règlement IUF. Ces règles doivent être publiées en même temps que les formulaires d'inscription, ou plus tôt, et au moins un mois avant le début de l'événement. Ces règles peuvent être publiées avec les formulaires d'inscription, et/ou sur le site internet de la convention. Les participants doivent connaître les règles spéciales afin de pouvoir s'entraîner en conséquence ! Les Hôtes doivent également se décider tôt sur les règles, de sorte qu'il y ait moins de choses à gérer à l'approche de la compétition. Les changements de règles peuvent s'avérer nécessaires, pour des raisons telles que des changements de lieu, de météo ou d'équipement disponible. Lorsque cela se produit, ces changements doivent être immédiatement publiés sur le site internet de la convention. Par exemple : modifier des règles ou des détails de chronométrage pour

des courses hors-piste, des informations d'obstacles pour l'épreuve de street, des groupes d'âge prévus ou des associations de récompenses.

Si des épreuves compétitives ou des jeux sont organisés et ne figurent pas dans le règlement IUF, des règles doivent être écrites. Ces règles, si elles n'existent pas, doivent être publiées au moment de l'annonce de ces épreuves (généralement, au plus tard au moment de la publication des formulaires d'inscription). Pour que les participants puissent correctement s'entraîner et soient sur un pied d'égalité avec les participants locaux, tous doivent connaître les règles à respecter.

1C.6 Formulaire d'inscription

En raison de la diversité des situations selon les épreuves, les participants peuvent s'inscrire à différentes épreuves dans des groupes d'âge différents. Un formulaire d'inscription soigneusement organisé est essentiel pour que les participants s'y retrouvent facilement. Par exemple, un monocycliste peut s'inscrire en catégorie Expert s'il est en duo avec un monocycliste plus âgé, mais peut souhaiter s'inscrire en freestyle individuel dans son propre groupe d'âge. Avant diffusion, un formulaire d'inscription à l'Unicon doit être examiné et approuvé par les membres du Comité du règlement de l'IUF ou du Conseil d'administration. Un monocycliste n'est pas autorisé à participer à un événement avant validation de son formulaire d'inscription, comprenant le paiement, la renonciation aux recours et les éventuelles signatures. Aucun mineur ne peut participer à la compétition sans qu'un parent ou qu'un tuteur légal n'ait signé sa décharge.

1C.7 Groupes d'âge

1C.7.1 Groupes d'âge initiaux

Il est recommandé que les organisateurs publient une liste des groupes d'âge initiaux pour chaque discipline avant que les inscriptions ne commencent, fondés sur le nombre maximum de participants attendus et sur le spectre des âges de ces participants. Lors de la publication, il doit être clair que ces groupes d'âge initiaux ne sont pas forcément finaux. Bien entendu, les groupes d'âge initiaux doivent suivre les règles de chaque discipline.

1C.7.2 Combiner les groupes d'âge

Plus tard durant la période d'inscription ou après la fin de ces inscriptions, les groupes d'âge finaux sont créés à partir des groupes d'âge initiaux. Cette opération est réalisée en combinant les groupes d'âge initiaux lorsque nécessaire, tel que :

Dans une compétition comportant plus de 50 monocyclistes, il faut au moins six monocyclistes pour composer un groupe d'âge. Dans une compétition comportant moins de 50 monocyclistes, six par groupe d'âge reste une limite recommandée, mais trois monocyclistes peuvent permettre de composer un groupe d'âge. Les monocyclistes s'inscrivent

généralement dans leur groupe d'âge pour toutes les épreuves, à l'exception des événements similaires aux compétitions artistiques, pour lesquelles il existe une catégorie Expert Junior et Expert.

Les organisateurs doivent combiner les groupes d'âge avec moins de six participants (trois pour les plus petites conventions) si nécessaire. Cela signifie que les groupes d'âge ne sont pas garantis. Ce processus de combinaison peut être effectué pour chaque épreuve.

Lors de ce processus de combinaison, combinez le plus petit groupe d'âge (c'est-à-dire, le groupe d'âge avec le moins de participants) avec le groupe voisin le plus petit (plus jeunes ou plus vieux). Si plusieurs groupes d'âge sont les plus petits, choisissez celui qui possède le groupe voisin le plus petit. Continuez ce processus jusqu'à ce que tous les groupes d'âges originaux ou résultant de cette combinaison aient au moins le minimum de participants requis ou recommandés. Les groupes masculin et féminin ne peuvent pas être combinés.

Lors de circonstances exceptionnelles, il peut être décidé de séparer les groupes d'âge initiaux.

Les groupes d'âge finaux (combinés) pour toutes les épreuves doivent être publiés au plus tard 7 jours avant le début de la convention. Une fois publiés, ces groupes d'âge ne changeront plus même si des compétiteurs se retirent.

1C.8 Récompenses

Les récompenses étant affectées sur le budget de la convention, leur type, leur nombre et leur qualité sont le choix de l'Hôte de la convention. Cependant, ces récompenses doivent respecter les conditions suivantes :

- Les hommes et les femmes doivent être récompensés équitablement
- Les compétiteurs de différentes classes doivent être récompensés équitablement pour une même épreuve (par exemple, pour le 10km Standard et le 10km Illimité).
- Les récompenses doivent être équivalentes entre les catégories homogènes : équipes, groupes d'âge, et championnats (c.-à-d. 0-14 en freestyle et 16-17 en muni cross-country doivent être récompensés équitablement)

Généralement des trophées sont remis pour les champions ou pour les 1^{ers} à 3^{es} places dans les phases finales, des médailles pour les 1^{ers} à 3^{es} places dans chaque groupe d'âge pour chaque épreuve, et optionnellement des rubans ou des certificats pour les places inférieures. L'IUF récompense le plus souvent les 1^{ers} à 3^{es} places dans la plupart des épreuves, mais cela est au choix de l'Hôte de la convention. Une fois que la compétition est finie, un certificat personnel doit être disponible pour tous les compétiteurs avec un résumé de leurs résultats complets. Celui-ci peut être téléchargeable en ligne, et/ou envoyé par courriel, et/ou disponible sous forme de copie papier sur le lieu de la convention. Le format du certificat est au choix de l'Hôte de la convention.

1C.9 Equipement de Sécurité

Les protections portées par les monocyclistes doivent être conformes aux définitions de chaque discipline, qui se trouvent au chapitre 1D.1. Les organisateurs peuvent déroger à ces règles si cela est inévitable. Les raisons de cette dérogation doivent être documentées et approuvées par le bureau des directeurs IUF. Chaque dérogation doit être approuvée et annoncée au moins 2 mois avant l'événement. Des changements inévitables supplémentaires apparaissant juste avant ou pendant une épreuve ne peuvent être approuvés par le seul directeur de la compétition. L'approbation d'au moins deux représentants de l'IUF est obligatoire en plus de celle du directeur de la compétition. Ces changements sont, encore une fois, seulement autorisés dans des cas inévitables et non, par exemple, à cause de souhaits des compétiteurs ou des juges.

1C.10 Réclamations

Un formulaire officiel de réclamation/correction doit être disponible aux monocyclistes à tout moment. Toute réclamation, quel que soit le résultat qu'elle concerne, doit être soumise par écrit sur le formulaire approprié dans les deux heures suivant les résultats, sauf si un temps plus court a été précisé pour certaines épreuves (par exemple les courses sur pistes). Le formulaire doit être intégralement rempli. Ce temps peut être étendu pour les monocyclistes qui doivent être sur d'autres épreuves pendant ce laps de temps. Tous les efforts seront faits pour que toutes les réclamations soient traitées dans un délai de 30 minutes à compter de leur réception. Les erreurs administratives et l'interférence avec d'autres monocyclistes sont parmi les multiples motifs de réclamation possibles. Les réclamations remises après la remise des prix ne seront pas prises en considération si les résultats ont été affichés pendant au moins trois heures avant la remise des prix. Si les prix sont remis avant l'affichage des résultats, il est recommandé d'annoncer la date d'affichage de ceux-ci et la date limite pour les réclamations lors des cérémonies de remise des prix. Toutes les décisions du Juge en chef ou de l'Arbitre sont définitives et ne peuvent être contestées.

L'Hôte peut décider de faire une vidéo officielle de certaines compétitions, par exemple sur la ligne de départ et/ou la ligne d'arrivée, ou la ligne des 5 mètres dans le cas du 50 m 1 pied. Ceci doit être annoncé avant la compétition afin d'informer les compétiteurs de la possibilité de déposer une réclamation s'appuyant sur cette vidéo.

Que la vidéo officielle soit disponible ou non, toutes les sources de preuve possibles sont généralement autorisées comme moyen de vérification en cas de réclamation, y compris (mais sans s'y limiter) les photos/vidéos privées et les rapports de témoins oculaires. Si quelqu'un soumet une réclamation et dispose d'une preuve sur laquelle il veut s'appuyer, il doit l'indiquer dans sa réclamation. Si possible, il est recommandé que le matériel numérique soit copié sur un ordinateur " officiel " pour analyse. Si c'est impossible, la preuve doit au moins être facilement accessible, par exemple par l'intermédiaire d'un contact d'une personne et de son numéro de téléphone.

Dans le cas d'une preuve vidéo (quelle que soit son origine), un arbitre sans de bonnes compétences en analyse vidéo doit demander l'aide d'un assistant qualifié afin d'éviter les interprétations erronées.

L'arbitre décide des éléments de preuve qu'il prend en compte, et de la "valeur" qu'il attribue aux divers éléments d'information. Généralement, les enregistrements des caméras officielles et les rapports des juges auront une "valeur" plus importante qu'une preuve privée. L'objectif est que tous les monocyclistes soient jugés le plus équitablement possible.

1C.11 Aire de pratique libre

Pour l'Unicon et les autres grandes compétitions, au moins une zone avec une surface de roulement sécurisée, à l'abri des intempéries, doit être disponible pour la totalité ou une partie de la journée pendant la plupart ou tous les jours de la convention. Ces zones doivent être utilisées pour des événements non liés à la compétition tels que des ateliers, des échanges de compétences et de la pratique libre.

1C.12 Programme

Aux Unicon, tous les inscrits recevront un ensemble de documents contenant les horaires détaillés de toutes les épreuves, des plans et des indications pour se rendre à tous les lieux d'épreuves, et autant de règles et d'informations de base que possible. Ces informations doivent être fournies aux inscrits lors de leur premier passage à l'accueil administratif. Les organisateurs d'Unicon doivent mettre autant d'informations que possible dans un livret de programme officiel. Ceci peut être une excellente lecture pour les membres de la famille et les spectateurs et les faire participer davantage à notre sport. C'est également un bon support pour vendre de l'espace publicitaire, source de revenu pour la convention. Dans les autres événements monocyclistes, il est recommandé de fournir aux participants des documents d'information.

1C.13 Disponibilité du règlement

L'hôte doit s'assurer qu'il y aura suffisamment de copies du règlement pour les Officiels afin qu'ils puissent le consulter sur place.

1C.14 Photo et vidéo

Les règles suivantes sont impératives pour l'Unicon et sont fortement recommandées pour les autres grandes compétitions internationales.

Dans les épreuves en zones fermées, il peut être nécessaire de limiter le nombre de photographes et vidéastes (regroupés sous le terme "photo-vidéaste") à l'intérieur. Nous

voulons que les épreuves soient bien couvertes, mais pas au détriment de la sécurité ni du fait que les spectateurs puissent bien voir.

Les directives suivantes s'appliquent :

- Les photo-vidéastes doivent s'inscrire à l'avance pour être à l'intérieur du périmètre d'une épreuve, ou avoir une véritable accréditation de presse (photojournalistes professionnels, journalistes à la télévision, etc...).
- Les photo-vidéastes enregistrés doivent recevoir une marque d'identification : carte accrochée à un tour-de-cou, chasuble de bénévole ou tout autre moyen d'identification.
- L'Arbitre ou l'Officiel en chef de l'épreuve a le dernier mot sur les prises de vues qui peuvent affecter la vue des monocyclistes et/ou des spectateurs.
- L'Arbitre ou l'Officiel en chef peut nommer un responsable des médias pour gérer cette tâche.
- Si un responsable des médias est désigné, cette personne restera sous l'autorité de l'Arbitre ou de l'Officiel en chef de l'épreuve.
- Les responsables des médias doivent avoir une bonne compréhension des besoins des photo-vidéastes pour leur permettre de faire leur travail.
- Les photo-vidéastes doivent respecter les instructions du responsable des médias ou de l'Arbitre / l'Officiel en chef, ainsi que des Officiels présents sur les lieux.
- Les photo-vidéastes doivent rester en permanence attentifs aux mouvements autour d'eux.
- Si les photo-vidéastes continuent de rester dans le passage et/ou ne respectent pas les instructions ils seront sortis du périmètre.
- Il est grandement apprécié, mais pas imposé, que le photo-vidéaste soumette ses meilleurs clichés au responsable des médias pendant ou directement après la convention, pour être utilisés sur les supports de presse.
- Le flash n'est jamais autorisé à moins d'une permission spécifique donnée par le Responsable de discipline.

1C.15 Publication des informations de la convention

Les dates et autres renseignements d'une convention doivent être annoncés et/ou publiés le plus tôt possible. Le meilleur moyen de contrôler la publication des informations de la convention est un site web dédié à la convention, avec des mises à jour régulières pour fournir toutes les informations les plus récentes. Pour les Unicon et d'autres grands événements, les formulaires d'inscription doivent être disponibles au moins huit mois avant la date de début de la convention. Une liste de toutes les épreuves prévues, avec tous les règlements et informations utiles pour l'entraînement, doit être publiée à ce même moment. Par la suite, les informations supplémentaires doivent être ajoutées dès qu'elles sont connues. Dans la mesure du possible, les Hôtes doivent fournir des plans, des consignes et d'autres renseignements pour rendre la convention aussi agréable que possible aux participants.

1C.16 Publication des Résultats

Les résultats des championnats nationaux et internationaux doivent être publiés de manière détaillée, avec notamment le temps, la distance et le score total. Pour chaque épreuve, les noms des compétiteurs et les nationalités représentées ainsi que les noms et nationalités des Officiels doivent être publiés. Pour les épreuves artistiques, les pays et les noms de l'ensemble du jury doivent être publiés.

1C.17 Exclusion de participants à l'événement

L'hôte est autorisé à exclure un individu ou un groupe s'il agit agressivement ou abusivement envers d'autres personnes. Ces individus / groupes doivent recevoir un premier avertissement, suivi d'une exclusion de l'épreuve spécifique par l'Hôte ou le Juge en chef / Arbitre qui est responsable de l'épreuve dans laquelle le problème apparaît. L'exclusion vise à encourager un retour au calme de la part de l'(des) individu(s). Si le comportement agressif ou abusif continue, il est également possible d'exclure l'individu ou le groupe du reste de la convention.

1C.18 Réunion publique de l'IUF

Les organisateurs de l'Unicon doivent programmer une réunion publique pour l'IUF. Durant cette réunion, l'IUF élit ses membres et autres volontaires. Elle en profite également pour traiter des affaires et encourager les participants à donner leur avis ou à offrir leur assistance.

La date de la réunion doit être le plus près possible de la fin de la convention, à l'exception du dernier jour, puisque des participants pourraient être déjà partis. A minima, la réunion doit être durant la deuxième moitié de la convention.

Un minimum de deux heures doit être alloué, durant lesquelles aucun autre événement officiel, autre qu'un entraînement libre ou d'autres activités informelles, ne peut avoir lieu.

Une salle de réunion doit être mise à disposition, avec suffisamment d'espace et de places assises, ainsi que des conditions d'éclairage et acoustiques adéquates. Une salle de conférence ou un amphithéâtre sont des endroits optimaux, idéalement pourvus d'un système de son et/ou de projection.

D'autres réunion de l'IUF, publiques ou privées, peuvent avoir lieu pendant la convention, mais les exigences strictes s'appliquent uniquement à la réunion publique principale.

1C.19 Changements et annulations

L'Hôte se réserve le droit de faire des changements, si nécessaire, pour assurer le succès de la convention ou des compétitions. Parfois ces changements doivent être faits à la dernière

minute, comme changer une compétition extérieure en compétition intérieure en cas de pluie. Parfois des activités doivent être annulées à cause d'événements indépendants de la volonté de l'Hôte, comme les conditions météorologiques ou les pannes d'électricité. Quand des changements ou annulations sont décidés, l'information doit être affichée, communiquée et/ou distribuée le plus tôt possible.

1D Terminologie

Les Hôtes doivent apprendre et utiliser les noms et la terminologie propres à notre sport et à nos compétitions. Ils doivent veiller à ne pas continuer à utiliser à mauvais escient des noms et une terminologie périmés ou incorrects. Les bons termes doivent être utilisés dans toutes les annonces, la publicité, les documents internes et externes, et en particulier dans tous les documents officiels, tels que ceux qui se trouvent dans, et sont imprimés par, le logiciel de la convention. Par exemple, les noms d'épreuves artistiques spécifiques sont freestyle individuel, freestyle paires, freestyle en groupe, flat, street et standard skill. Notez que le mot Artistique ne fait partie d'aucun des noms de compétitions.

Alors que nous appelons notre événement "Unicon" (Unicycling Convention), rappelez-vous que ce mot n'est pas familier pour le grand public. Pensez à épeler le nom entier de votre événement pour que les gens sachent de quoi il est question.

1D.1 Définitions

Âge : L'âge d'un monocycliste pour chaque catégorie d'âge est déterminé par son âge lors du premier jour de la convention, quoiqu'il se passe ce jour. L'heure de la naissance, les fuseaux horaires et la date d'arrivée à la convention se sont pas pris en compte.

textbfCoast : Sauf exception explicitement indiquée, le coast est le fait de rouler sans toucher ni les pédales, ni les manivelles, ni aucune partie de la roue, incluant le pneu. (Utiliser une roue libre n'est pas considéré comme du coast.)

Expert : la catégorie la plus élevée des épreuves qui ne disposent pas de systèmes de détermination des finalistes. En l'absence de restrictions supplémentaires, les monocyclistes peuvent choisir de participer dans cette catégorie, en compétition avec les autres monocyclistes de haut niveau. Exemple de restrictions possibles : les monocyclistes de haut niveau sont sélectionnés sur la base de compétitions passées, telles que des événements nationaux, ou bien le nombre de monocyclistes dans cette catégorie est limitée. La catégorie est appelée Expert, et les monocyclistes qui en font partie peuvent aussi être appelés Experts. La distinction entre les experts et les finalistes est la suivante : dans le premier cas, la sélection ne se base pas sur les résultats de la convention en cours.

Figure : (nom) 1. Mouvement ou compétence particulier avec le monocycle, tel que marcher sur la roue ou rouler en arrière, référencé dans l'épreuve standard skill. 2. schéma de déplacement, telle que le cercle ou la forme 8.

textbf Finaliste, finales : un finaliste est une personne, et une finale est la dernière catégorie ou le dernier groupe de toute épreuve qui a plusieurs tours. Par exemple, en

course sur piste, les meilleurs monocyclistes par groupes d'âge s'affrontent dans les finales pour la plupart des épreuves.

Roue libre : mécanisme permettant à la roue de tourner pendant que les manivelles sont à l'arrêt.

textbf Vitesse : tout mécanisme qui transmet la vitesse de rotation des manivelles à une vitesse de rotation différente de la roue.

Gants : (pour les courses) tout gant épais couvrant la paume (le cuir est acceptable ; le nylon fin ne l'est pas). Les gants peuvent ne pas avoir de doigts, comme les gants de cyclisme, mais la paume de la main doit être entièrement couverte. Les protège-poignets, tels que ceux utilisés pour le patin à roues alignées, peuvent remplacer les gants.

Casque : les casques doivent avoir un niveau de qualité au moins équivalent à ceux du cyclisme classique, et respecter les normes de sécurité répandues telles que ASTM, SNELL, CPSC, ou toute autre norme courante dans le pays hôte. Les casques dédiés à d'autres sports que le cyclisme ou le patinage ne sont pas autorisés, sauf exception consentie par l'Arbitre. Les casques sont obligatoires pour certaines épreuves, comme indiqué dans la section Sécurité de ce chapitre.

IUF : International Unicycling Federation (Fédération Internationale de Monocycle). L'IUF parraine et supervise des compétitions internationales comme l'Unicon, crée les règles pour la compétition internationale, et promeut et fournit des informations sur le monocycle en général.

Expert Junior : similaire aux Expert, mais uniquement pour les monocyclistes entre 0 et 14 ans. Ces derniers peuvent choisir de participer plutôt à la catégorie Expert, pour être dans la catégorie la plus difficile.

Genouillères : toute version épaisse vendue dans le commerce est adaptée (notamment les genouillères utilisées en basket-ball et en volley-ball, ou bien celles avec une coque en plastique dur. Les genouillères doivent couvrir tout le genou et rester en place sur toute la durée de l'épreuve. Les pantalons, bandages et pansements ne sont pas considérés comme des genouillères.

Tout-terrain : autrefois appelé UMX, il est maintenant parfois désigné sous le nom de muni, pour "mountain unicycle", soit "monocycle en montagne".

Compétences hors-monocycle (pour le freestyle) l'utilisation d'un objet à deux roues ou plus sur le sol, et toute figure non réalisée sur un monocycle. Toute figure impliquant plus d'un point de contact avec le sol, comme par exemple être debout sur un monocycle posé sur le sol, ou sauter en étant sur la fourche (selle au sol) ; deux points de contact avec le sol (roue et selle), toutes deux supportant une partie du poids du monocycliste. Le terme se réfère également à d'autres compétences telles que la danse, le mime, le jeu d'acteur, la jonglerie, jouer de la musique ou rouler sur un objet qui ne correspond pas à la définition du monocycle.

Accessoire : en freestyle, pratiquement tout objet utilisé par le monocycliste, autre qu'un monocycle. Un monocycle utilisé de manière détournée (par exemple équilibre sur les mains sur un monocycle posé sur le sol) devient temporairement un accessoire. Un

chapeau déposé et ramassé sur le sol est un accessoire. Des échasses sauteuses ou un tricycle (à moins qu'il soit utilisé sur une seule roue) est un accessoire.

Chaussures : les chaussures doivent être entièrement couvrantes : elles doivent couvrir la totalité du dessus du pied. Les sandales et les tongs ne sont pas acceptées. Les lacets ne doivent pas pendre là où ils risquent de se prendre dans les manivelles.

Protège-tibia : toute version épaisse vendue dans le commerce est adaptée (notamment les protège-tibias utilisés dans le football ou le cyclisme classique, ou tout protège-tibia avec une coque plastique rigide. Les protège-tibias doivent couvrir le tibia et rester en place sur toute la durée de l'épreuve. Les pantalons, bandages et pansements ne sont pas considérés comme des protège-tibias.

Point de contact du pneu : Le centre de la zone de contact entre le pneu et la surface au sol. Généralement défini à l'œil.

Monocycle : Un monocycle est un véhicule qui a un seul contact de roulement avec la surface au sol. Il peut avoir plusieurs roues, mais il doit être impossible d'utiliser le monocycle quand plus d'une roue touchent le sol. Il est entraîné par des pédales et des manivelles qui tournent pour propulser la roue. Il est propulsé, équilibré et contrôlé uniquement par le monocycliste, sans utilisation de périphérique additionnel. Sauf interdiction, un monocycle peut comporter un guidon et un ou des freins.

Monocycle, Normal : Un monocycle normal est un monocycle avec une seule roue. Les manivelles sont fixées directement et en permanence sur l'axe de la roue. (Cela exclut les monocycles à vitesse, même avec un ratio 1:1, avec une chaîne et/ou avec une roue libre). Sauf indiqué autrement, il n'y a pas de limitation pour la taille de la roue et/ou la longueur des manivelles.

Roue ultime : un monocycle spécial constitué seulement d'une roue et de pédales, sans fourche ni selle.

UMX : Unicycle Motocross (motocross sur monocycle). Ce terme a été remplacé par muni.

Compétence monocycliste : (nom, pour le freestyle) - synonyme de "figure". Toute compétence (prouesse d'équilibre) réalisée sur un objet avec un seul point de contact avec le sol, une roue, dont le mouvement et l'équilibre sont contrôlés par le monocycliste. Toutes les montées sont également des "compétences monocyclistes"

Descente involontaire : dans la plupart des cas, toute partie d'un monocycliste touchant involontairement le sol. Une pédale ou un pied touchant le sol, dans un virage serré, ne constitue pas une descente si le pied reste sur la pédale quand la pédale touche le sol. Dans de nombreuses courses, toute descente disqualifie le monocycliste.

Uncion : Tiré de l'anglais "Unicycling Convention", signifiant "Convention de Monocycle". Ce mot désigne les Championnats du Monde de Monocycle dont l'IUF est responsable.

1 Règles générales et définitions – Terminologie

Wheel walk (marcher sur la roue) : propulser le monocycle en poussant le haut du pneu avec un ou deux pieds. Les pieds touchent seulement la roue, pas les pédales ni les manivelles. Un pied non poussant peut reposer sur la fourche.

Part 2

Piste : courses

Contents

2A	Vue d'ensemble	29
2A.1	Définition	29
2A.2	Résumé pour le monocycliste	29
2B	Règlement compétiteurs	30
2B.1	Sécurité	30
2B.2	Monocycles	30
2B.3	Identification des monocyclistes	31
2B.4	Réclamations	31
2B.5	Catégories de taille de roue	31
2B.6	Racing Disciplines	31
2B.6.1	100 m	31
2B.6.2	400 m	32
2B.6.3	800 m	32
2B.6.4	1 pied	32
2B.6.5	Wheel walk	32
2B.6.6	Relais (sur piste)	32
2B.6.7	Other Wheel Size Races	33
2B.7	Racing Rules	33
2B.7.1	Les monocyclistes doivent être prêts	33
2B.7.2	Départ	34
2B.7.3	Faux-départs	34
2B.7.4	Utilisation des couloirs	35
2B.7.5	Dépassement dans les courses en ligne	35
2B.7.6	Chutes	35
2B.7.7	Aide aux compétiteurs	35
2B.7.8	Comportements illégaux	35
2B.7.9	Seconde tentative suite à un obstacle ou une interférence	36
2B.7.10	Fins de course	37
2B.7.11	Phases finales	37
2B.8	Technical Disciplines	38
2B.8.1	Parcours IUF	38
2B.8.2	Coasting sur piste	39
2B.8.3	Track Gliding	40
2B.8.4	Downhill Gliding	40
2B.8.5	Slow Balance Forward	40
2B.8.5.1	Chronométrage	40
2B.8.5.2	Pénalités optionnelles	41
2B.8.5.3	Age Group and Final Rounds	41
2B.8.6	Slow Balance Backward	41

2 Piste : courses

2B.8.7 Stillstand	42
2C Règlement juges et officiels	43
2C.1 Officiels de course	43
2C.2 Formation des officiels	43
2C.3 Responsabilités du Starter	43
2C.4 Responsabilité du juge d'arrivée	44
2C.4.1 Juger les descentes au niveau de la ligne d'arrivée	44
2C.4.2 Pénalités de temps pour les descentes au passage de la ligne d'arrivée	44
2D Règles à suivre par les organisateurs d'événements	45
2D.1 Infrastructure	45
2D.2 Officiels	45
2D.3 Communication	45
2D.4 Groupes d'âge	46
2D.5 Combiné	46
2D.6 Configuration de la course	46
2D.7 Heat and Lane Assignments	46
2D.7.1 Lane assignments in lane-bound races	47
2D.8 Temps limite de fin de course (optionnel)	47
2D.9 Timing, Photo Finish and False Start Monitoring	48
2D.10 Précisions des résultats	48

2A Vue d’ensemble

2A.1 Définition

Track racing covers events done on an athletic track including the racing disciplines, 800m, 400m, 100m, One-Foot, Wheel Walk, and Relay. This chapter also includes technical disciplines such as, IUF Slalom, Slow Balance, Stillstand, Coasting and Gliding.

2A.2 Résumé pour le monocycliste

Cette section constitue une présentation des règles, mais ne remplace pas les règles proprement dites.

- Vous devez porter des chaussures, des genouillères et des gants.
- Helmets are required for Downhill Gliding and races on wheelsizes larger than 24 Class.
- Pour les épreuves de courses sur piste, les exigences en matière de taille de roue et de manivelles doivent être connues.
- Ayez connaissance des règles concernant les dépassements, les descentes du monocycle, les interférences entre monocyclistes, et les comportements illégaux.

2B Règlement compétiteurs

2B.1 Sécurité

Les monocyclistes doivent porter des chaussures, des genouillères et des gants (voir définitions dans le chapitre 1D.1).

Helmets are required for Downhill Gliding. Riders on wheels larger than 24 Class (or with gearing) must also wear helmets.

2B.2 Monocycles

Only regular unicycles may be used. Riders may use different unicycles for different racing events, as long as all comply with the rules for events in which they are entered.

For events divided by wheel size, there is a allowable tire diameter range and minimum crank arm length for each Unicycle Class:

Catégorie monocycle	de	Plage de diamètres	Longueur de maniv- elle minimale	Transmission
Catégorie pouces	16	0 – 418mm	89 mm	standard
Catégorie pouces	20	plus de 418 – 518mm	100 mm	standard
Catégorie pouces	24	plus de 518mm – 618mm	125 mm	standard
Catégorie pouces	29	plus de 618mm - 778mm	Pas de limites	standard
Catégorie illé	Illim- ité	Pas de limites	Pas de limites	illimité

Any unicycles in question must be checked for compliance within their wheel class (wheel diameter, crank length and transmission), with the tire pressure that will be used in the race. Preferably, this check is carried out immediately before the race.

La longueur de la manivelle est mesurée du centre de l'axe de la roue au centre de l'axe de la pédale. Des tailles plus longues peuvent être utilisées.

In all track racing events on regular unicycles, shoes must not be fixed to the pedals in any way (no click-in pedals, toe clips, tape, magnets or similar).

2B.3 Identification des monocyclistes

Riders must wear their race number clearly visible on their chest so that it is visible during the event and as the rider crosses the finish line (as relevant). Additionally, the rider may be required to wear a chip for electronic timing.

2B.4 Réclamations

Les réclamations doivent être rédigées sur un formulaire officiel. Erreurs administratives, classements incorrects, et interférences entre monocyclistes ou avec d'autres éléments sont autant de motifs de réclamation possibles. Toute décision arbitrale est définitive et ne peut pas faire l'objet de réclamations. Pour les événements importants tels que les Unicon ou les championnats continentaux, la durée de réclamation par défaut est de 60 minutes (à compter de l'affichage des résultats), avec une durée minimale est de 30 minutes. Pour les événements plus petits, la durée de réclamation par défaut est de 30 minutes, avec une durée minimale est de 15 minutes. Tout écart avec la durée de réclamation par défaut doit être clairement annoncé au moment de l'affichage des résultats, et la réclamation doit être indiquée sur la feuille des résultats elle-même. La durée de réclamation peut être prolongée pour les monocyclistes devant se trouver sur une autre course pendant la période de réclamation. La réception de chaque réclamation est confirmée dans les 30 minutes, et tout est mis en oeuvre pour que le problème soit réglé pendant ces 30 minutes.

2B.5 Catégories de taille de roue

Wheel sizes for track racing are 20 Class, 24 Class and 29 Class. Additional groups for 16 Class or other wheels can be added. When not otherwise specified, 24 Class is the maximum wheel size above age 10. For age groups with a maximum age of 10 or younger, the maximum wheel size is 20 Class (or smaller, if smaller sizes are also used).

The youngest age group for 24 Class wheels should have a minimum age of 0, so riders 10 and younger have the option of racing on 24 Class with those groups (e.g. 0-8 on 20 Class, 9-10 on 20 Class, 0-13 on 24 Class).

Sauf indication contraire, il est permis de rouler dans une catégorie particulière avec un monocycle entièrement conforme à une classe plus petite (par exemple, un monocycle de catégorie 20 pouces est autorisé dans une course de catégorie 24 pouces).

2B.6 Racing Disciplines

2B.6.1 100 m

In the 100m race, riders must stay in their lane.

2B.6.2 400 m

The 400m race is started with a stagger start, where riders are started in separate lanes, at separate locations. In the 400m race, riders must stay in their lane.

2B.6.3 800 m

There are two different ways to run an 800m race, remounting after a dismount is allowed in both ways:

1. 800m Race with Stagger Start: Riders are started in separate lanes, at separate locations. The race shall be run in lanes as far as the nearer edge of the breakline where riders may leave their respective lanes. The breakline shall be an arced line marked after the first bend across all lanes other than lane 1. To assist athletes identify the breakline, halved tennis balls can be placed on the lane lines immediately before the intersection of the lines and the breakline. After the breakline, non-lane racing rules apply (see section 2B.7.5).
2. 800m with Waterfall Start: Riders are started at a curved starting line that places all riders an equal distance from the first turn. If a waterfall start is used, non-lane rules apply from the start.

2B.6.4 1 pied

The distance of the One Foot Race is 50m. Riders may pedal with both feet for the first 5 meters, but must be pedaling with only one foot after crossing the 5m line. The non-pedaling foot must have left the pedal when the tire contact point crosses the 5m line on the track. The non-pedaling foot may or may not be braced against the unicycle fork.

2B.6.5 Wheel walk

Les monocyclistes partent montés sur le monocycle, avec un ou deux pieds sur le pneu, et ils propulsent leur monocycle uniquement en poussant le pneu avec un pied ou les deux. Aucun contact avec les pédales ou les manivelles n'est autorisé. Il n'y a pas de restrictions sur la longueur des manivelles. Pour les monocyclistes des groupes d'âge allant jusqu'à 10 ans, le wheel walk se court sur 10 m. Pour tous les autres monocyclistes, la course est sur 30 m.

2B.6.6 Relais (sur piste)

The relay distances shall be 4 x 100m or 4 x 400m like in athletics

In the 4 x 100m relay each takeover zone shall be 30m long, in the 4 x 400m relay each takeover zone shall be 20m. The takeover zones must be marked on the track. (The

zones shall start and finish at the edges of the zone lines nearest the start line in the running direction.) In the 4 x 100m relay, riders are not permitted to line up outside their takeover zones, and shall start within the zone. In the 4 x 400m relay, there is no defined preparation area for the next riders as long as they stay within their lanes. Riders may remount if necessary, and must pick up the baton if it is dropped. The handover of the baton must be within the takeover zone. This means that before the baton crosses the start mark of the takeover zone only the incoming rider is in touch with the baton and at the end of the takeover zone only the outgoing rider is in touch with the baton. Riders may not throw the baton to make a pass and may not touch the ground with any part of their body while making a pass. If the baton is not handed over within the marked takeover zone, the team will be disqualified. Leaving of the lane within the takeover zone or when remounting does not result in disqualification as long as the riders do not obstruct, impede or interfere with another rider's progress.

Les équipes peuvent être mixtes, et un nombre raisonnable de groupes d'âge doit être défini, en fonction du nombre de compétiteurs attendus pour l'événement. Chaque équipe de relais peut intégrer des monocyclistes de différents groupes d'âge ; l'âge du monocycliste le plus âgé détermine le groupe d'âge.

2B.6.7 Other Wheel Size Races

The host can choose to offer additional track events based upon other wheel size requirements. Two examples include 700c racing and Unlimited. Exclusive of unicycle requirements, all other track racing rules apply.

An unlimited race is one in which there are no unicycle size restrictions. Any size wheels, any length crank arms, giraffes or any types of unicycles (see definition in chapter 1D.1) are allowed.

In the 700c wheel category, unicycle wheels must be greater than 618mm in diameter, have a maximum bead seat diameter (BSD) of 622 mm, and there are no restrictions on crank length.

2B.7 Racing Rules

2B.7.1 Les monocyclistes doivent être prêts

Les monocyclistes doivent être prêts quand ils sont appelés pour leur course. Les monocyclistes qui ne sont pas sur la ligne de départ quand leur course commence ne pourront pas y participer. Le Starter décidera quand il arrêtera d'attendre, en tenant compte de la barrière de langue et du fait que certains monocyclistes peuvent être retardés à cause de leur implication dans l'organisation de la convention.

2B.7.2 Départ

This procedure is used for all Track Races, unless noted otherwise.

Riders start mounted, holding onto a starting post or other support.

Usually, a start-beep apparatus is used. This provides a six-count start: “beep - beep -beep - beep - beep - buup!” The timing between (the start of) successive beeps is one second. The first five beeps have all the same sound frequency. The final tone (buup) has a higher frequency, so that the competitors can easily distinguish this tone from the rest. The proper moment to start is the beginning of the final tone.

Comme alternative, le Starter donnera un départ à trois temps avant de tirer un coup de pistolet de départ sur le quatrième temps. Exemple : "Un, deux, trois, BANG ! Le temps entre chacun de ces temps doit être le même, environ 3/4 de seconde. Cela permet aux monocyclistes de prévoir le moment où le pistolet sera tiré, pour un départ équitable.

Riders start with the fronts of their tires (forward most part of wheel) behind the edge of the starting line that is farthest from the finish line. Rolling starts are not permitted in any race. Riders may start from behind the starting line if they wish, provided all other starting rules are followed. Riders may lean before the start, but their wheels may not move forward during the start beeps or counting down. Rolling back is allowed. Riders may place starting posts in the location most comfortable for them, as long as it doesn't interfere with other riders.

2B.7.3 Faux-départs

Un faux-départ survient lorsque la roue d'un monocycliste commence à avancer avant le signal de départ, ou si l'un ou plusieurs monocyclistes doivent redescendre de leur monocycle à cause de perturbations causées par d'autres monocyclistes ou une autre origine.

If a heat has to be restarted, the Starter will immediately recall the riders, for example by blowing a whistle or other clear and predefined signal. Only the earliest false starting rider gets assigned this false start and the associated warning or disqualification.

La gestion des faux-départs peut s'effectuer de deux manières différentes :

- One False Start Allowed Per Heat: After the first false start of a particular heat, all riders may start again. Thereafter, any rider(s) causing a false start are disqualified for this event. This option should not be used without an electronic false start monitoring system.
- One False Start Allowed Per Rider: After the first false start of a particular rider in a heat, the rider in question receives a warning and may start again. Any rider(s) causing their personal second false start are disqualified.

2B.7.4 Utilisation des couloirs

In most races, a rider must stay in his or her own lane, except when the rider has to swerve to avoid being involved in a crash. In all other cases, a rider who goes outside their lane is disqualified. Going outside a track lane means that the tire of the unicycle touches the ground outside his assigned lane. Riding on the marking is allowed. No physical contact between riders is allowed during racing.

2B.7.5 Dépassement dans les courses en ligne

Ceci s'applique au 800 m et aux autres épreuves sans couloirs. Les contacts physiques entre monocyclistes sont interdits. Dans les courses sur piste, le dépassement d'un monocycliste doit se faire par l'extérieur, sauf s'il y a suffisamment de place pour passer prudemment par l'intérieur. Les monocyclistes qui passent par l'intérieur sont responsables de toute collision qui peut en résulter. Les monocyclistes doivent conserver une distance équivalente au diamètre d'une roue (Catégorie 24, soit 618 mm, évalué à l'œil nu) entre eux lors du dépassement, et plus généralement à tout moment. Il s'agit d'une mesure roue à roue ; un monocycliste en dépassement peut donc passer relativement proche du monocycliste qu'il dépasse, du moment que leur roue restent distantes d'au moins 618 mm. Le monocycliste le plus lent doit maintenir une course raisonnablement droite et ne doit pas interférer avec le monocycliste le plus rapide.

2B.7.6 Chutes

A dismount is any time a rider's foot or other body part touches the ground. Except for the 800m, Relay races, and other races where this is announced in advance, after a dismount the race may not be continued and will be considered as not finished (DNF - Did Not Finish). In races where riders are allowed to remount and continue, riders must immediately remount at the point where the unicycle comes to rest, without running. If a dismount puts the rider past the finish line, the rider must back up and ride across the line in control, in the normal direction.

2B.7.7 Aide aux compétiteurs

Dans les courses dans lesquelles les monocyclistes sont autorisés à remonter, ils doivent remonter sans bénéficier d'aucune assistance. Des spectateurs ou des bénévoles peuvent aider le monocycliste à se relever et/ou à récupérer son monocycle, mais le monocycliste (et son monocycle) ne doit être en contact physique avec aucun objet ou personne, y compris un starting-block sous la roue, lorsqu'il remonte sur son monocycle.

2B.7.8 Comportements illégaux

Gêner intentionnellement un autre monocycliste, couper délibérément devant un autre monocycliste pour l'empêcher d'avancer, empêcher délibérément un autre monocycliste

de doubler, ou perturber un autre monocycliste avec l'intention de le faire tomber constituent des comportements illégaux. Un monocycliste qui, gêné par un autre monocycliste, doit descendre de son monocycliste peut déposer une réclamation dès la fin de la course. Les monocyclistes qui interfèrent intentionnellement avec d'autres monocyclistes peuvent recevoir de la part de l'Arbitre un avertissement, un déclassement, une disqualification de la course / de l'épreuve ou une suspension de toutes les courses.

2B.7.9 Seconde tentative suite à un obstacle ou une interférence

Si un monocycliste est gêné dans sa progression par les actes d'un autre monocycliste, ou du fait d'une interférence extérieure, que ce soit lors du départ ou pendant la course, il peut demander à courir de nouveau. L'Arbitre décide d'accéder ou non à la demande. Un second départ ne doit pas être accordé à un monocycliste disqualifié en raison d'un événement ayant eu lieu avant d'avoir été gêné.

Il n'est pas possible de donner une définition complète des obstacles et interférences, mais cela inclut les situations dans lesquelles un monocycliste fait un écart, hésite et/ou ralentit afin d'éviter une chute ou une chute potentielle.

Si la demande est acceptée, l'Arbitre a deux possibilités :

Option 1 : faire recourir la série concernée.

En général, cette solution est choisie uniquement si la série concernée intègre les monocyclistes les plus rapides d'un groupe d'âge. Pour les autres monocyclistes de la série, recourir est optionnel. S'il décide de courir de nouveau, il accepte de renoncer à son résultat précédent. Sinon, son résultat de la course précédente est conservé. Si aucun autre monocycliste ne souhaite refaire la course, l'Arbitre bascule sur l'option 2.

Option 2 : en fonction de la situation, opter pour l'action (a), (b) ou (c).

En général, cette solution est appliquée si la série concernée n'intègre pas les monocyclistes les plus rapides d'un groupe d'âge.

- (a) Si possible, le monocycliste est ajouté à une série à venir de son propre groupe d'âge ; ou
- (b) Si possible, le monocycliste est ajouté à une série à venir d'un autre groupe d'âge ; ou
- (c) Si les solutions précédentes ne sont pas possibles, le monocycliste recourt la course dans une série dédiée.

Dans l'option 2, le monocycliste décide de courir sa série seul ou accompagné d'autres monocyclistes. Il peut choisir les monocyclistes, mais il ne peut pas ralentir le déroulement des épreuves si ces monocyclistes ne sont pas disponibles. L'Arbitre décide en dernier lieu des monocyclistes supplémentaires autorisés à courir cette série. Il doit être mentionné clairement aux monocyclistes accompagnateurs que leur résultat dans cette série ne sera pas pris en compte.

Dans tous les cas, si le monocycliste gêné est autorisé à effectuer une seconde tentative, et qu'il décide de la courir, son premier résultat est annulé et seul le résultat de la seconde

tentative sera pris en compte, quel qu'il soit. Dans le cas où la seconde tentative a été injustement accordée, par exemple dans le cas où le monocycliste avait été disqualifié avant d'avoir été gêné, le résultat de la seconde tentative ne compte pas pour ce monocycliste, et c'est le résultat de la première série qui est pris en compte.

Dans les courses en ligne, si un monocycliste est contraint à une descente à cause de la chute du monocycliste qui le précède directement, cela est considéré comme un fait de course qui ne justifie pas de seconde tentative, et tous les monocyclistes impliqués peuvent remonter et continuer. L'Arbitre peut passer outre cette règle s'il constate une interférence intentionnelle.

2B.7.10 Fins de course

Le moment de l'arrivée correspond au passage du pneu devant la ligne d'arrivée. Le lieu précis de l'arrivée est le bord de la ligne d'arrivée le plus proche de la ligne de départ. Les monocyclistes ne sont donc pas chronométrés par rapport à leur corps (et il est inutile de jeter son corps). Au passage de la ligne d'arrivée, les monocyclistes doivent être montés sur leur monocycle, et en maîtrise du monocycle. La « maîtrise » se définit comme suit :

- (a) dans les courses standard, le monocycliste a ses deux pieds sur les pédales
- (b) dans les courses 1 pied, le monocycliste a un pied sur une pédale
- (c) dans les courses en wheel walk, le monocycliste marche sur la roue en continu.

Dans les courses dans lesquelles la descente du monocycle est autorisée (800 m, relais, etc.), si un monocycliste passe la ligne sans maîtriser son monocycle, il doit revenir à pied avant la ligne, remonter et passer la ligne en maîtrisant son monocycle. Dans les courses dans lesquelles la descente du monocycle n'est pas autorisée, le monocycliste est disqualifié.

2B.7.11 Phases finales

At Unicons, a 'final' must be held for each of the following races: 100m, 400m, 800m, One Foot, Wheel Walk, and IUF Slalom. For any other Track discipline, a 'final' may be held at the discretion of the organizer, after all age group competition for that discipline has been completed.

For disciplines that are run in heats, such as 100m races or relay races, this will take the form of a final heat. For disciplines that are not run in heats, such as IUF slalom or slow balance, the final will take the form of successive attempts by the finalists.

Les monocyclistes obtenant les meilleurs résultats, quel que soit leur âge au sein de leur groupe d'âge, sont admis en finale. Ils sont appelés « finalistes ». Pour chaque finale, le nombre de finalistes (équipes finalistes dans le cas des relais) est de huit, sauf, dans le cas d'une course en couloirs, si moins de huit couloirs sont utilisables. Dans ce cas, le nombre de finalistes est égal au nombre de couloirs utilisables. Les finales ne tiennent

pas compte des groupes d'âge, mais les compétiteurs masculins et féminins courent dans des finales séparées.

Les finales sont soumises aux mêmes règles que les compétitions par groupes d'âge, y compris au sujet des faux-départ et du nombre de tentatives.

Le concurrent obtenant le meilleur résultat d'une finale est déclaré champion homme ou femme de la discipline concernée (Champion du monde dans le cas des Unicon).

Si un finaliste est disqualifié, obtient un résultat moins bon ou ne court pas la finale, son résultat conservé est celui de la compétition par groupes d'âge. Les gagnants de la finale, masculin et féminin, seront déclarés Champions de la discipline, même si un autre monocycliste a obtenu un meilleur résultat dans la compétition par groupes d'âge. Les records de vitesse peuvent être établis à la fois dans les compétitions par groupes d'âge et dans les finales.

Pour les disciplines sans finales, le statut de finaliste est attribué sur la base des résultats de la compétition par groupes d'âge. Par conséquent, le monocycliste obtenant le meilleur résultat d'une discipline est déclaré Champion de cette discipline.

2B.8 Technical Disciplines

In general, and as relevant, the rules above described for Track Racing Disciplines also apply to the Technical Disciplines below. These include, but are not limited to, rules describing false starts, lane use, dismounts, and sections such as "Riders Must Be Ready" and "Second Attempt After Hindrance or Interference."

2B.8.1 Parcours IUF

Ci-dessous, le tracé du parcours IUF. Le parcours est composé de 10 cônes qu'il faut contourner suivant le schéma prescrit. Pour les monocyclistes peu habitués au parcours, des flèches tracées sur le sol indiquent le sens des virages. Le monocycliste s'élance directement derrière la ligne de départ. Le Starter ouvre la plage temporelle de départ. Le compétiteur dispose alors de 3 secondes pour partir. Le chronomètre est déclenché lorsqu'un point du pneu prédéfini (par exemple la zone qui passe devant un faisceau lumineux de détection) coupe la ligne de départ, et est arrêté lorsqu'un point similaire du pneu passe la ligne d'arrivée. Si le monocycliste ne s'est toujours pas élancé au terme des 3 secondes, le monocycliste n'est pas disqualifié, mais le chronomètre se déclenche. La mesure temporelle au niveau des lignes de départ et d'arrivée doit être identique pour garantir des mesures précises. Il convient de s'assurer que les monocyclistes ne prennent pas de vitesse avant de passer la ligne (pas de départs lancés). Remonter sur le monocycle n'est pas autorisé. Les cônes peuvent être heurtés, mais ne doivent pas se renverser. Le parcours doit être effectué correctement, y compris le sens des virages. Un tour complet autour du dernier cône doit être effectué avant que le monocycliste ne parte vers la ligne d'arrivée. Les monocyclistes qui contournent un cône dans le mauvais sens peuvent revenir en arrière et tourner dans le bon sens, mais sans arrêt du chronomètre. Les cônes utilisés sont des cônes de signalisation routière en plastique. Pour les compétitions

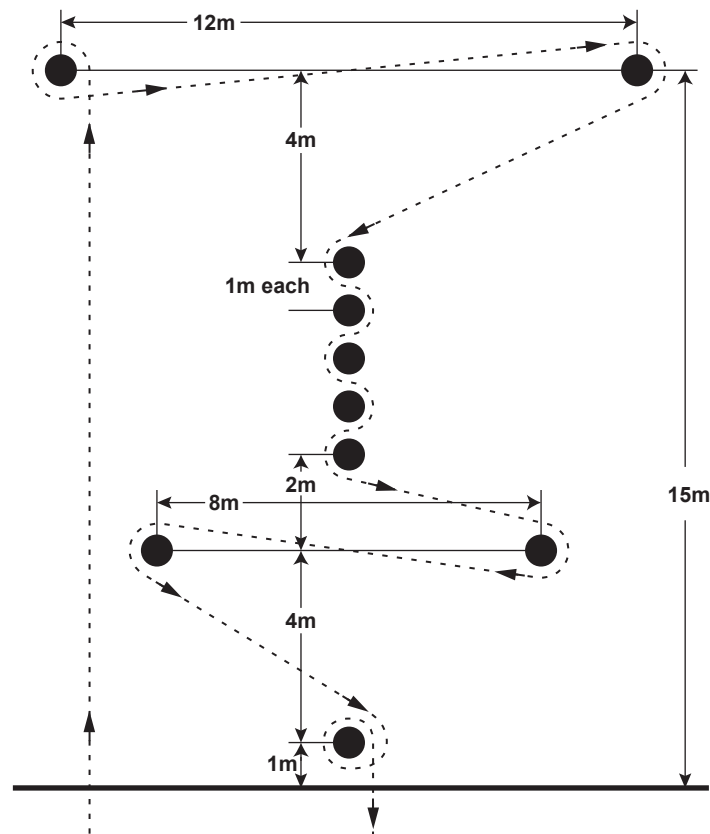


Figure 2B.1: Tracé du parcours IUF

officielles, les cônes doivent mesurer entre 45 et 60 cm de hauteur, avec une base ne dépassant pas 30 cm de côté. Le tracé du parcours doit être réalisé avec précision. La position correcte des cônes doit être marquée au sol afin qu'un cône renversé puisse être remplacé avec précision. Les monocyclistes disposent de deux tentatives.

2B.8.2 Coasting sur piste

An event to determine which rider coasts the furthest distance. There is a 30 meter speed-up distance. Riders' coasting distances are measured from a 'starting line' with a 5 meter minimum, which will be marked by a 'qualifying line.' If the rider does not cross the qualifying line it will count as a failed attempt. The farthest distance from the line wins. The distance is measured to the rearmost part of the rider that touches the ground when dismounting, or to the tire contact point where the rider stops coasting. Remounting is not allowed. Riders get two attempts. If a rider crosses the coasting line (tire contact point) not in coasting position, he or she is disqualified in that attempt. The event should be held on a track or other very level, smooth surface that is as clean

as possible. The track may be straight or curved. Ample time must be allowed for all competitors to make some practice runs on the course before the official start. Crank arm rules do not apply. Wind must be at a minimum for records to be set and broken.

2B.8.3 Track Gliding

In Gliding, the balance has to be kept all the time by the braking action between one or both feet and the top of the tire. If, for example, the foot loses contact with the tire due to small bumps, the contact must be restored immediately. It is held on a track with the same rules as Track Coasting (see above), with the addition that the riding surface must be dry.

2B.8.4 Downhill Gliding

In Gliding, the balance has to be kept all the time by the braking action between one or both feet and the top of the tire. If, for example, the foot loses contact with the tire due to small bumps, the contact must be restored immediately. A downhill race for speed. Riders start from a standstill, or speed up to the 'starting line.' Riders are timed over a measured distance to the finish line. Dismounts before the finish line disqualify the rider in that attempt. Helmets are mandatory.

2B.8.5 Slow Balance Forward

In Slow Balance Forward, the rider rides a distance of 10 meters in a continuous forward motion as slowly as possible without stopping, going backward, hopping or twisting more than 45 degrees to either side. Any age group with riders of 11 years or older must use a board of 15 cm wide. Any age group with no riders of 11 years or older must use a board of 30 cm wide at Unicon; in other conventions the host may choose to use either a 15 cm wide board or a 30 cm wide board for this age group. Tires may overlap the edges of the board, but if the tire contacts the ground next to the board, that would be the end of that attempt. There are no crank arm length or wheel size restrictions for this event.

Les monocyclistes doivent porter des chaussures. Aucun autre équipement de sécurité n'est requis.

2B.8.5.1 Chronométrage

The position of the unicycle during Slow Balance is defined by the tire contact point. In Slow Balance, the rider starts behind the starting line. On command by the starter, the rider has 10 seconds to start forward motion and let go off the starting post. The timer starts recording time when the tire contact point crosses the starting line. At this moment, the rider may not be in contact with the starting post anymore. Timers must watch the hands and the feet/wheel at the same time at that moment. The time stops when the tire contact point crosses the finish line.

2B.8.5.2 Pénalités optionnelles

At any bigger conventions where there is a large pool of judges (such as Unicon) it is recommended that the host uses a system wherein the judges may give penalties to riders who seem to make “micro-errors” or if the judges are in doubt whether an error was made. Examples of micro-errors are twisting about 46 or 48 degrees, or vibrations of the wheel. Each penalty subtracts one second from the ridden time. Riders are still disqualified for clear errors, such as riding off the board, dismounting or twisting 90 degrees. Using these penalty rules is especially discouraged for possible errors for which a reliable objective detection system is being used.

2B.8.5.3 Age Group and Final Rounds

Age Group and Final rounds are always required.

Age Group Round:

- All riders must participate in the Age Groups. Riders get two attempts.
- The best 8 female and the best 8 male riders qualify for the finals.
- For Unicon a minimum of 20 seconds is required to achieve a valid result. For any age group with no riders of 11 years or older the minimum time is 15 seconds. Riders who don't reach this threshold are automatically disqualified. If your net time after penalties brings you below the minimum time, you are also disqualified. For other competitions than Unicon, the host may adjust the threshold to a lower time or have no threshold at all.

Final Round:

- The Judging team for the Finals must consist of a single group of people that watch every rider, or (insofar available) an accurate and reliable technical means to check adherence to the rules.
- Les monocyclistes ont droit à deux tentatives.
- Le monocycliste qui réalise le meilleur temps des phases finales est déclaré vainqueur.

2B.8.6 Slow Balance Backward

This is the same as Slow Balance Backward, with the following differences in *italic*:

- Les monocyclistes roulent en marche arrière.
- Rouler vers l'avant constitue une faute.
- For Unicon a minimum of 15 seconds is required to achieve a valid result. For any age group with no riders of 11 years or older the minimum time is 10 seconds.

- Any age group with riders of 11 years or older must use a board of 30 cm wide. Any age group with no riders of 11 years or older must use a board of 60 cm wide at Unicon; in other conventions the host may choose to use either a 30 cm wide board or a 60 cm wide board for this age group.

2B.8.7 Stillstand

Le stillstand est une compétition dans laquelle le monocycliste essaie de garder l'équilibre aussi longtemps que possible. Le monocycliste ne peut pas sauter ni faire pivoter le pneu de plus de 45 degrés, et doit rester sur un bloc de bois de 25 cm de long, 10 cm de large et 3 cm de haut. La compétition doit avoir lieu en intérieur, sur une surface plane. Les seuls équipements de sécurité obligatoires sont les chaussures.

Chaque participant dispose de deux tentatives, qui peuvent être initiées à tout moment pendant la plage temporelle définie par l'hôte. Ce dernier peut décider d'allonger cette plage temporelle jusqu'à 20 secondes, pendant laquelle le compétiteur initie autant de tentatives qu'il le souhaite.

Le poteau de départ est placé selon le souhait du monocycliste. Le chronomètre est déclenché au moment où le compétiteur lâche le poteau de départ. Le poteau de départ est alors retiré. Le chronomètre est arrêté lorsque le participant descend de la planche, descend de son monocycle, commence à sauter ou tourne son pneu de plus de 45 degrés.

Pour la compétition de stillstand il n'y a pas de finale. Le résultat final correspond aux meilleurs résultats, respectivement masculin ou féminin.

2C Règlement juges et officiels

L'Arbitre a le dernier mot quant à savoir si l'équipement de sécurité d'un monocycliste est suffisant. Le Starter devra exclure de la ligne de départ tous les monocyclistes qui ne sont pas suffisamment équipés pour concourir, y compris les monocyclistes dont les lacets sont dangereusement lacés.

2C.1 Officiels de course

Le Responsable athlétisme est le principal organisateur et administrateur des épreuves d'athlétisme. Avec l'Arbitre, le Responsable athlétisme est chargé de faire se dérouler les événements selon le planning, et de répondre à toutes les questions ne concernant pas les règles ou les décisions. Le Responsable athlétisme est la plus haute autorité quant à tout ce qui est en lien avec les épreuves d'athlétisme, excepté pour les décisions relatives aux règles et aux résultats.

L'Arbitre est le principal officiel des courses, dont le principal travail est de s'assurer que les compétiteurs suivent les règles. L'Arbitre prend toutes les décisions finales concernant les infractions aux règles. L'Arbitre est responsable de la résolution des réclamations. L'Arbitre s'assure que les autres officiels sont formés et prêts.

Le Starter lance les courses, explique le règlement des courses et rappelle les monocyclistes en cas de faux-départ. Il vérifie également que les monocyclistes utilisent des monocyclistes conformes et sont équipés des équipements de sécurité.

Le juge d'arrivée détermine si le monocycliste passe correctement la ligne d'arrivée, conformément aux règles.

2C.2 Formation des officiels

Les compétitions ne peuvent pas commencer avant que tous les officiels-clés soient formés et aient intégré leur mission. Pour les courses, c'est l'Arbitre qui en est le garant.

2C.3 Responsabilités du Starter

Most Starter Responsibilities follow from the text in 2B.7.2, Starting and 2B.7.3, False Starts.

Si un décompte verbal (parlé) est utilisé, il doit s'écouler environ 0,75 secondes entre chaque élément du décompte, avec la même durée entre chacun d'eux. Les Starters

doivent s'entraîner en amont des courses. Le moment du décompte est très important pour un départ précis. Ce décompte peut être énoncé dans la langue locale ou dans une langue décidée avant le début de la compétition.

2C.4 Responsabilité du juge d'arrivée

2C.4.1 Juger les descentes au niveau de la ligne d'arrivée

Au moins un officiel doit être présent au niveau de la ligne d'arrivée pour juger des descentes de monocycle, dans toutes les courses où les descentes sont autorisées. Ces officiels doivent être désignés par l'Arbitre de course de manière à ce qu'ils aient conscience de leur rôle crucial. Les juges d'arrivée ont pleine autorité pour décider si les monocyclistes doivent remonter sur leur monocycle et franchir la ligne de nouveau. Tous les monocycles concernés doivent être clairement et immédiatement informés qu'ils doivent retourner avant la ligne d'arrivée, remonter sans mordre la ligne d'arrivée, puis la passer de nouveau en roulant. Pour retourner avant la ligne, il peut être nécessaire de contourner tous les équipements optiques de mesure, afin d'éviter de générer des problèmes de données pour les autres monocyclistes en course.

2C.4.2 Pénalités de temps pour les descentes au passage de la ligne d'arrivée

When a rider dismounts while crossing the finish line and has to back up, remount and cross the finish properly, it may happen that the first (illegal) finish is timed, and that this prevents the timing system from recording the time of the actual (proper) finish. (This may happen with a light beam finish timing system, or one based on chip timing. It will usually not happen with a modern slit camera system.)

If possible, the proper finish time must be reconstructed or estimated from whatever data is available, such as legitimate finish times of other riders in relation to the rider in question, video, photographs, or a “manual” reading from a running time display.

If it is in no way possible to assess an actual finish time, the rider's time will be recorded as 0.01 seconds faster than the next rider to cross the line after their remount and crossing. In this way, the heat finish order is preserved. If the rider in question is the last one on the track, the time recorded should be the best possible estimate of their actual time crossing the finish line after their remount.

2D Règles à suivre par les organisateurs d'événements

2D.1 Infrastructure

Une piste d'athlétisme doit être disponible pour accueillir les compétitions sur piste. La piste doit être graduée en mètres, et doit être préparée au préalable, avec les lignes de départ et d'arrivée des épreuves qui sont spécifiques au monocycle (telles que les lignes de 50, 30, 10 et 5 m). En plus de la piste d'athlétisme, une surface lisse de taille suffisante doit être disponible pour le parcours IUF. Un système de sonorisation doit être prévu pour annoncer les épreuves à venir et les vainqueurs des courses. Les mégaphones ne sont généralement pas adaptés pistes d'athlétisme.

Si la piste est en extérieur, des solutions de secours doivent être prévues en cas de mauvais temps. L'utilisation d'une piste en intérieur peut régler le problème. La piste doit être disponible sur un nombre suffisant de jours pour que d'éventuels reports d'épreuves n'aient pas d'incidences.

2D.2 Officiels

L'hôte doit désigner les Officiels suivants pour les courses sur piste :

- Responsable athlétisme
- Arbitre
- Starter
- Juges d'arrivée

2D.3 Communication

Un hôte peut imposer le port de casques et/ou de genouillères pour les courses sur piste, mais cela doit être annoncé au moment de l'ouverture des inscriptions, et cela doit être ajouté sur le formulaire d'inscription de chaque discipline, comme un point d'attention.

If a large convention advertises events with the names of the ones detailed in this chapter, they must use the rules provided here. If hosts desire to do variations on these rules, the events must be labeled accordingly. Example: "Track Coasting; Modified". In cases such as this, hosts must remember to provide detailed rules for these events at the same time the events are announced.

2D.4 Groupes d'âge

The following age groups are the minimum required by the IUF to be offered at the time of registration for any Track discipline: 0-10 (20 Class), 0-13, 14-18, 19-29, 30-UP. Convention hosts are free to offer more age groups, and often do. For example, a full range of offered age groups might look like 0-8 (20 Class), 9- 10 (20 Class), 0-12, 13-14, 15-16, 17-18, 19-29, 30-39, 40-49, 50-59, 60-UP. All age groups must be offered as male and female age group.

2D.5 Combiné

Les meilleurs performeurs combinés des 6 courses listées dans le paragraphe précédent gagnent ce titre. Les points sont attribués en fonction du classement dans chacune des courses, à partir des meilleurs temps des finales. Dans les événements plus petits, les temps des catégories par groupes d'âge du parcours IUF peuvent être utilisés si cette épreuve ne donne pas lieu à une finale. Le 1er obtient 8 points, le 2e 5 points, le 3e 3 points, le 4e 2 points, et le 5e 1 point. Le Champion du monde est celui qui totalise le plus de points ; il y a un titre pour les masculins et un titre pour les féminins. En cas d'égalité, le monocycliste qui a le plus de 1es places l'emporte. Si l'égalité n'est pas résolue, le titre va à celui qui a obtenu les meilleurs résultats au 100 m. Les séries par groupe d'âge ne donnent pas lieu à des attributions de points.

2D.6 Configuration de la course

Racing competition is held in two separate divisions: Male and Female.

Les séries se courent sans mélanger les groupes d'âge, ni les masculins et les féminins, sauf si l'Arbitre de course l'autorise.

Les courses sur piste doivent comporter un tour préliminaire et un tour final.

2D.7 Heat and Lane Assignments

The following heat and lane assignments must be used for Unicon and international competitions. Also for other competitions it is recommended to do the assignments accordingly. The rule is applied for each age group independently.

1. The riders with the fastest seed times will be placed in the last heat, the next riders in the second last heat, etc. until all riders are distributed over the heats.
2. In age group races the distribution is done according to the seed times. Riders for whom no seed times are given will be placed without time behind the rider with the slowest seed time. The order in which riders with the same time are seeded will be decided by lot.

3. In final races the distribution is done according to the times achieved in the age group races. The order in which riders with the same time will be seeded shall be decided by lot.
4. The lane assignment in lane-bound races is carried out according to the subsection below.
5. In each heat at least three riders should be seated if possible; however, this number can be undercut due to cancellations.

2D.7.1 Lane assignments in lane-bound races

1. In races up to and including 100m the lanes are to be distributed as follows in each heat:
 - If the number of lanes is odd, the rider with the fastest seed time in the race will be placed on the middle lane. The rider with the next fastest seed time will be placed on the lane to the right of the middle lane (number of the middle lane +1) and all other riders will be placed alternately to the left and right of the middle lane according to their seed times.
 - If the number of lanes is even, the rider with the fastest seed time will be placed on the lane with a number value of half the total number of lanes. The rider with the next fastest seed time will be placed to the right of this lane (half lane number +1) and all other riders will be placed alternately to the left and right according to their seed times.
2. In races from 200m the lanes are to be distributed as follows in each heat:
 - The rider with the fastest seed time in the race will be placed on lane 1, the rider with the next fastest seed time will be placed on lane 2 and all other riders will be placed one lane higher according to their seed times.
3. If a lane cannot be used, due to poor quality or other reasons, skip it and proceed as described above.

Example for the seeding of a 8-lane track from fastest to slowest seed time:

100m and shorter: fastest time in lane 4, then lane 5,3,6,2,7,1,8

200m and longer: fastest time in lane 1, then lane 2,3,4,5,6,7,8

2D.8 Temps limite de fin de course (optionnel)

Pour tenir les contraintes horaires du planning, un temps limite maximal peut devoir être fixé. Lorsque cette décision est prise à l'avance, celle-ci doit être communiquée dès que possible afin que les participants connaissent cette limite. De plus, un temps limite peut être décidé par le Responsable athlétisme le jour de la course, ou même pendant celle-ci. Le but est de permettre le bon déroulement général, dans le cas où la présence de quelques compétiteurs lents toujours en course pose problème. Ces temps limites doivent être annoncés à l'avance. Tous les monocyclistes qui sont toujours en course au moment de l'expiration du temps imparti sont classés en course inachevée (pas de temps

enregistré, ou le même temps limite pour tous). Éventuellement, s'il ne reste plus qu'un monocycliste en course par groupes d'âge et que des récompenses sont en jeu, il peut être rajouté à la dernière place du classement d'arrivée. Mais si dans chaque groupe d'âge représenté, des monocyclistes sont arrivés pour toutes les récompenses (aucune récompense en jeu), il n'est pas nécessaire d'attendre.

2D.9 Timing, Photo Finish and False Start Monitoring

A Fully Automatic Timing and Photo Finish System must be used for the track races at Unicon and is strongly recommended for track races at all other competitions. The system must have been tested, and have a certificate of accuracy issued within 4 years of the competition, including the following:

1. The System must record the finish through a camera positioned in the extension of the finish line, producing a composite photo finish image of at least 100 images per second, ideally 1000 images per second. The image must be synchronized with a uniformly marked time-scale graduated in 0.01 seconds.
2. The System shall be started automatically by the Starter's signal, so that the overall delay between the start signal and the start of the timing system is constant and equal to or less than 0.001 second.

For the track races at Unicon a false start monitoring system, which is able to reliably detect a crossing of the start line before the start signal, must be used and is strongly recommended for track races at all other competitions.

2D.10 Précisions des résultats

For all Gliding and Coasting disciplines where the distance is measured, unless the distance is an exact 0.1 meter, the distance shall be converted and recorded to the next shorter 0.1 meter, e.g. 34.56 m shall be recorded as 34.5 m. When two riders reach the same distance, it shall be determined to be a tie and the tie shall remain and gets published as such.

For all Slow disciplines and Stillstand, unless the time is an exact 0.1 second, the time shall be converted and recorded to the next shorter 0.1 second. When two riders reach the same time, it shall be determined to be a tie and the tie shall remain and gets published as such.

For all other track racing events mentioned in this chapter, unless the time is an exact 0.01 second, the time shall be converted and recorded to the next longer 0.01 second, e.g. 14.533 seconds shall be recorded as 14.54 seconds. In the event that there is a tie where an award and/or a place in the final is at stake, if a photo finish system was used, the image of this system shall be used to decide on the placings. In this case, the note (Photo Finish: +0.00X) is printed on the results list next to the official time. In other cases it shall be determined to be a tie and the tie shall remain and gets published as such.

2 Piste : courses – Règles à suivre par les organisateurs d'événements

Example: If two riders have reached a time of 0:07.08 and the image of the photo finish system shows a difference of 0.006 seconds, the following will be printed on the result list:

1ère Place	Monocycle 1	0:07.08
2ème Place	Monocycliste 2	0:07.08 (Photo finish: +0.006)

Part 3

Courses sur route

Contents

3A	Vue d'ensemble	53
3A.1	Définition	53
3A.2	Résumé pour le monocycliste	53
3B	Règlement compétiteurs	54
3B.1	Sécurité	54
3B.2	Monocycles	54
3B.3	Identification des monocyclistes	55
3B.4	Réclamations	55
3B.5	Déroulement de l'événement	55
3B.5.1	Les monocyclistes doivent être prêts	55
3B.5.2	Départ	56
3B.5.3	Faux-départs	56
3B.5.4	Dépassements	57
3B.5.5	Chutes	57
3B.5.6	Comportements illégaux	57
3B.5.7	Réparer, changer ou remplacer un monocycle (cassé)	57
3B.5.8	Fins de course	58
3B.6	Criterium	58
3C	Règlement juges et officiels	59
3C.1	Officiels de course	59
3C.1.1	Responsable course	59
3C.1.2	Arbitre	59
3C.1.3	Starter	59
3C.2	Les officiels peuvent concourir	59
3C.3	Conséquences des infractions	60
3D	Règles à suivre par les organisateurs d'événements	61
3D.1	Infrastructure	61
3D.2	Officiels	61
3D.3	Communication	61
3D.4	Groupes d'âge	62
3D.5	Entraînement	62
3D.6	Récompenses monocycles sans vitesse	62
3D.7	Criterium	62
3D.7.1	Durée en fonction de la distance	63
3D.7.2	Durée en fonction du temps	63
3D.8	Configuration de la course	63
3D.9	Ordre de départ	63
3D.10	Configuration de départ	64

3 Courses sur route

3D.10.1Départ individuel	64
3D.10.2Départ par vague	65
3D.10.3Départ groupé	65
3D.11 Responsabilités du Starter	65
3D.12 Fins de course	65
3D.13 Temps limite de fin de course (optionnel)	66
3D.14 Marathons spéciaux	66
3D.15 Distances de course et mesure des distances	66
3D.15.1Courses à distance fixe et à distance libre	66
3D.15.2Mesure de la distance pour les courses à distance fixe	67
3D.15.3Mesure de la distance pour les courses à distance libre	68
3D.16 Précisions des résultats	68

3A Vue d’ensemble

3A.1 Définition

Les courses sur route sont des courses de longues distances sur routes goudronnées ou pistes cyclable goudronnées. Cette définition inclut les courses à distance fixe et à distance libre, ainsi que les différents formats comme les courses à départ de masse, contre-la-montre et criterium.

3A.2 Résumé pour le monocycliste

Cette section constitue une présentation des règles, mais ne remplace pas les règles proprement dites.

- Vous devez porter des chaussures, des gants et un casque.
- Les appareils de musique individuels ne sont pas autorisés sur la voie publique où il peut y avoir de la circulation de véhicules motorisés.
- Les ravitaillements en eau et en nourriture sont à la charge de l’hôte.
- Les événements de course sur route ont des exigences quant aux tailles de roues, aux longueurs de manivelles et aux axes à vitesse auxquelles vous devez faire attention.
- Les courses sur route sont souvent courues en deux catégories : Standard et Illimité.
- Ayez connaissance des règles concernant les faux-départs, les dépassements, les descentes du monocycle, les façons de rouler illicites, les réparations ou remplacements de monocycles, et les réclamations.
- Il peut y avoir un temps limite de fixé, comme communiqué par l’hôte.

3B Règlement compétiteurs

3B.1 Sécurité

Les monocyclistes doivent porter des chaussures, des gants et un casque (voir définitions dans le chapitre 1D.1). Genouillères et protège-coudes sont conseillés comme équipement optionnel de sécurité.

Les appareils de musique individuels ne sont pas autorisés sur la voie publique où il peut y avoir de la circulation de véhicules motorisés.

L'eau et la nourriture sont à la responsabilité du monocycliste. Il est recommandé que les monocyclistes emportent leur eau et nourriture sur des courses de plus de 10km. Les hôtes peuvent offrir des ravitaillements en nourriture et en eau selon leur jugement.

3B.2 Monocycles

Les monocyclistes peuvent utiliser des monocycles différents pour des courses différents, tant que tous respectent les règles des épreuves dans lesquels ils prennent part. Voir 3B.5.7 pour les règles sur l'utilisation de plusieurs monocycles au sein de la même course.

Pour l'Unicon, si un 10km est organisé, il doit y avoir deux catégories : Standard 24 pouces (incluant les 20 pouces pour les monocyclistes de moins de 11 ans) et Illimité. Pour les autres conventions, cela est recommandé.

Pour l'Unicon, si un 42.195km et/ou un 100km est organisé, il doit y avoir deux catégories : Standard 29 pouces et Illimité. Pour les autres conventions, cela est recommandé.

La catégorie 24 pouces et les roues plus petites ne sont pas autorisées pour les courses de plus de 20 km sans la permission formelle du directeur de course. Le tableau suivant définit les limites de taille des monocycles.

Catégorie monocycle	de	Plage de diamètres	Longueur de maniv- elle minimale	Transmission
Catégorie pouces	16	0 – 418mm	89 mm	standard
Catégorie pouces	20	plus de 418mm – 518mm	100 mm	standard
Catégorie pouces	24	plus de 518mm – 618mm	125 mm	standard

Catégorie 29 pouces	plus de 618mm - 778mm	Pas de limites	standard
Catégorie Illim- ité	Pas de limites	Pas de limites	illimité

Les monocycles en question doivent être contrôlés pour vérifier la conformité de leur catégorie (diamètre de roue, longueur des manivelles et axe à vitesse) avec la pression du pneu qui sera utilisé durant la course. De préférence, ce contrôle est effectué immédiatement avant la course.

Sauf indication contraire, il est permis de rouler dans une catégorie particulière avec un monocycle entièrement conforme à une classe plus petite (par exemple, un monocycle de catégorie 20 pouces est autorisé dans une course de catégorie 24 pouces).

3B.3 Identification des monocyclistes

Les coureurs doivent porter leurs dossards fixés aux quatre coins, bien visibles sur la poitrine et, si nécessaire, sur le dos afin qu'ils soient visibles pendant la course et lorsque le monocycliste franchit la ligne d'arrivée. Les monocyclistes doivent utiliser le dossard fourni officiellement sans pouvoir le modifier d'aucune manière. Les dossards ne doivent pas être pliés, coupés ou défigurés. L'approbation du directeur de course doit être demandée pour modifier un dossard si celui-ci ne peut pas être fixée correctement à cause d'un sac d'hydratation, du physique du monocycliste ou de sa posture pendant la course. Les dossards perdus ou endommagés doivent être remplacés avec l'approbation du directeur de course. Les monocyclistes peuvent être tenus de porter une puce pour le chronométrage électronique.

3B.4 Réclamations

Les réclamations doivent être déposées à l'aide d'un formulaire officiel dans les deux heures suivant la publication des résultats. Tous les efforts seront fournis pour que l'ensemble des demandes soient traitées dans les 30 minutes à partir du moment où elles ont été reçues.

3B.5 Déroulement de l'événement

3B.5.1 Les monocyclistes doivent être prêts

Les monocyclistes doivent être prêts quand ils sont appelés pour leur course. Les monocyclistes qui ne sont pas sur la ligne de départ quand leur course commence ne pourront pas y participer. Le Starter décidera quand il arrêtera d'attendre, en tenant compte de la barrière de langue et du fait que certains monocyclistes peuvent être retardés à cause de leur implication dans l'organisation de la convention.

3B.5.2 Départ

Les monocyclistes peuvent commencé déjà montés sur leur monocycles, se tenants à un poteau ou tout autre support, ou se tenants entre eux. Si ils le souhaitent, les monocyclistes peuvent montés sur leur monocycle après le signal de départ.

En général, on utilise un appareil de type "start beep". Cela permet un départ en six temps : "Bip - bip - bip - bip - bip - buup ! Le temps entre le début des bips successifs est d'une seconde. Les cinq premiers bips ont tous la même fréquence sonore. Le son final (buup) a une fréquence plus élevée, de sorte que les concurrents peuvent facilement distinguer ce son du reste. Le bon moment pour commencer est le début du bip final.

Comme alternative, le Starter donnera un départ à trois temps avant de tirer un coup de pistolet de départ sur le quatrième temps. Exemple : "Un, deux, trois, BANG ! Le temps entre chacun de ces temps doit être le même, environ 3/4 de seconde. Cela permet aux monocyclistes de prévoir le moment où le pistolet sera tiré, pour un départ équitable.

Les monocyclistes partent avec l'avant de leur pneu derrière le bord de la ligne de départ le plus éloigné de la ligne d'arrivée. Les départs en mouvement ne sont autorisés dans aucune course. Les monocyclistes peuvent partir de plus loin en arrière s'ils le souhaitent, à condition que toutes les autres règles de départ soient respectées. Les monocyclistes peuvent être penchés vers l'avant avant le départ, mais leur roue ne doit à aucun moment être en mouvement vers l'avant durant le décompte. Rouler en arrière est autorisé.

3B.5.3 Faux-départs

Un faux-départ survient lorsque la roue d'un monocycliste commence à avancer avant le signal de départ, ou si l'un ou plusieurs monocyclistes doivent redescendre de leur monocycle à cause de perturbations causées par d'autres monocyclistes ou une autre origine. Dans tous les cas, seul le premier monocycliste en faux départ se verra attribuer un faux départ, avec le pénalité associé (avertissement, pénalité de temps ou disqualification).

La gestion des faux-départs peut s'effectuer de trois manières différentes :

- Un seul faux-départ autorisé par monocycliste :
s'il y a faux-départ, la vague prend un nouveau départ. Tout monocycliste qui fait un faux-départ a le droit de reprendre le départ. Tout monocycliste qui fait un deuxième faux-départ est disqualifié.
- Un seul faux-départ autorisé par vague :
dans le cas d'un faux-départ, la vague prend un nouveau départ. Pour le premier faux-départ d'une vague tous les monocyclistes peuvent reprendre le départ. Par la suite, tout monocycliste qui fait un faux-départ sera disqualifié.
- Pénalité de Temps :
dans le cas d'un faux-départ, la vague n'est pas redémarrée. Si un ou plusieurs monocyclistes causent un faux-départ, ceux-ci reçoivent une pénalité de temps (par exemple 10 secondes).

Si une vague doit recommencer, le Starter rappelle immédiatement les monocyclistes, par exemple avec un coup de feu ou en sifflant ou par n'importe quel signal clair et prédéfini.

Si la course utilise le départ individuel ou le départ par vague (voir sections 3D.10.1 et 3D.10.2) une pénalité de temps est l'option recommandée. Dans le cas d'un départ groupé (section 3D.10.3), toute solution est envisageable.

3B.5.4 Dépassements

Le dépassement d'un monocycliste doit se faire par l'extérieur, sauf s'il y a suffisamment de place pour passer prudemment par l'intérieur. Les monocyclistes qui passent par l'intérieur sont responsables de toutes collisions qui peut en résulter. Les contacts physiques entre monocyclistes sont interdits. Le monocycliste le plus lent doit maintenir une course raisonnablement droite et ne doit pas interférer avec le monocycliste le plus rapide.

3B.5.5 Chutes

Descendre et remonter sur son monocycle est autorisé. Si un monocycliste est contraint à une descente à cause de la chute du monocycliste qui le précède directement, cela est considéré comme un fait de course et les deux monocyclistes doivent remonter sur leur monocycle et repartir.

3B.5.6 Comportements illégaux

Les comportements illégaux comprennent le fait d'interférer intentionnellement de quelque façon que ce soit avec un autre monocycliste, de couper délibérément devant un autre monocycliste pour l'empêcher d'avancer, d'empêcher délibérément le dépassement d'un autre monocycliste ou de distraire un autre monocycliste dans l'intention de le faire chuter.

3B.5.7 Réparer, changer ou remplacer un monocycle (cassé)

Dans les courses sur route, les monocyclistes peuvent faire des modifications à leur monocycle mais ils doivent être autonomes pour cela. Les monocyclistes doivent transporter toutes les pièces et outils nécessaires à leur(s) modification(s) et doivent les faire sans aucune assistance. Par exemple, un monocycliste peut changer ses manivelles mais il doit transporter les nouvelles manivelles et tous les outils depuis le début de la course.

Une aide est autorisée en cas de panne ou d'endommagement du monocycle. Les outils extérieurs et une aide manuelle peuvent aider le monocycliste à continuer, en incluant le remplacement du monocycle si nécessaire. L'Arbitre doit confirmer que la situation était imprévue et qu'elle est bien accidentelle. Si l'Arbitre en décide autrement et que le

3 Courses sur route – Règlement compétiteurs

monocycliste utilise une assistance externe pour modifier son monocycle, le monocycliste sera disqualifié.

Le monocycliste peut continuer la course à pied (en marchant, sans courir) avec un monocycle cassé. Si le monocycliste quitte la course il doit réentrer dans la course avant le point ou au point auquel il est sorti de celle-ci. Quand le monocycliste est hors de la course, il peut courir ou utiliser n'importe quel moyen de transport.

Toutes les modifications faites sur le monocycle doivent obéir aux exigences de la catégorie dans laquelle participe le monocycliste. Par exemple, si un monocycliste casse une manivelle dans la catégorie Standard 24 pouces pour la course de 10km, il n'est autorisé qu'à installer une nouvelle manivelle de 125mm ou plus longue.

3B.5.8 Fins de course

Les temps d'arrivée sont déterminés lorsque l'avant du pneu franchit le plan vertical au bord le plus proche de la ligne d'arrivée.

Les monocyclistes sont toujours chronométrés par rapport à leur roue, non pas leur corps. Si le monocycliste ne passe pas la ligne avec contrôle, il est pénalisé de 5 secondes sur son temps. La notion de contrôle est définie par le fait que la partie avant de la roue franchit complètement la plan vertical de la ligne d'arrivée (comme défini ci-dessus) avec le monocycliste ayant les deux pieds sur les pédales (note : un monocycliste n'est pas considéré en contrôle si le monocycle franchit la ligne d'arrivée indépendamment du monocycliste. Le temps d'arrivée correspond toujours au moment où la roue franchit le plan vertical de la ligne d'arrivée, auquel on ajoute les 5 secondes de pénalité).

Dans le cas où un monocycliste finit avec un monocycle cassé, le monocycliste doit amener au minimum la roue jusqu'à la ligne d'arrivée, et le temps est toujours mesuré quand la roue franchit la ligne d'arrivée. Les 5 secondes de pénalité sont appliquées.

3B.6 Criterium

Un Criterium est une courte course sur route, d'une distance de 5 à 10km. Les parcours doivent comporter des virages à gauche et à droite et plusieurs tours.

3C Règlement juges et officiels

3C.1 Officiels de course

3C.1.1 Responsable course

Le Responsable course est le principal organisateur et administrateur des événements de courses sur route. Avec l'hôte de la Convention, le Responsable course détermine le parcours, obtient les autorisations, communique avec la communauté, et détermine le système utilisé pour le déroulement de l'événement. Le Responsable course est responsable de la logistique et du matériel pour tous les événements liés aux courses sur route. Avec l'Arbitre, le Responsable course est chargé de faire se dérouler les événements selon le planning, et de répondre à toutes les questions ne concernant pas les règles ou les décisions. Le Responsable course est la plus haute autorité quant à tout ce qui est en lien avec l'événement des courses sur route, excepté pour les décisions relatives aux règles et aux résultats.

3C.1.2 Arbitre

L'Arbitre est le principal officiel de la course, dont le principal travail est de s'assurer que les compétiteurs suivent les règles. L'Arbitre prend toutes les décisions finales concernant les infractions aux règles. L'Arbitre est responsable de la résolution des réclamations. L'Arbitre doit avant tout être objectif et ne doit ni favoriser les monocyclistes locaux ni les monocyclistes extérieurs.

3C.1.3 Starter

Le Starter lance les courses, explique les règles et rappelle les monocyclistes dans le cas d'un faux-départ. Le Starter est en charge de vérifier les monocycle et les protections des monocyclistes.

3C.2 Les officiels peuvent concourir

L'Arbitre ne peut concourir dans aucune des compétitions dans lesquelles il pourrait y avoir besoin de prendre une décision. Le Responsable course peut concourir, à conditions que le parcours ait été annoncé suffisamment tôt pour que le Responsable course n'ait pas l'avantage de la connaissance du parcours.

3C.3 Conséquences des infractions

L'Arbitre a le dernier mot quant à savoir si l'équipement de sécurité d'un monocycliste est suffisant. Le Starter devra exclure de la ligne de départ tous les monocyclistes qui ne sont pas suffisamment équipés pour concourir, y compris les monocyclistes dont les lacets sont dangereusement lacés.

Un monocycliste qui est forcé à descendre de son monocycle à cause d'interférences causées par un autre monocycliste peut protester immédiatement à la fin de la course. Les monocyclistes qui interfèrent intentionnellement avec d'autres monocyclistes peuvent recevoir de l'Arbitre un avertissement, un déclassement (se voir attribuer la place juste en dessous dans le classement final), une disqualification de la course/épreuve ou une suspension de toutes courses.

3D Règles à suivre par les organisateurs d'événements

3D.1 Infrastructure

Il s'agit de courses se déroulant habituellement sur routes ou pistes cyclables.

Pour toutes les courses sur route d'une distance fixe (traditionnelle), il est encouragé que le parcours soit conforme aux exigences des records mondiaux de l'IUF. En bref :

(1) Les points de départ et d'arrivée du parcours, mesurés le long d'une ligne droite théorique entre eux, ne doivent pas être distants de plus de 50 dénivellement totale entre le départ et l'arrivée ne doit pas dépasser 1:1000, soit 1 m par km (0,1

Pour les détails, veuillez vous référer aux directives concernant les records du monde de l'IUF.

3D.2 Officiels

L'hôte doit désigner les officiels suivants pour chaque course sur route :

- Responsable course
- Arbitre
- Starter

3D.3 Communication

L'hôte doit annoncer les règles sur les faux-départs au moins deux mois à l'avance.

Les détails concernant les épreuves autres que les courses sur pistes, ou les épreuves avec des parcours ou des détails spécifiques doivent être publiés dès que possible. Cela dans le but de fournir aux compétiteurs toutes les informations dont ils ont besoin pour s'entraîner et pour les aider à préparer les monocycles appropriés. Ce sont des besoins importants pour les participants qui viennent de loin. Les détails nécessaires dépendent de l'événement mais cela inclut des choses comme la longueur de la course, l'altitude et le dénivelé, l'inclinaison des côtes, le niveau de difficulté du terrain, le nombre de virages, la surface de roulement, la largeur de la piste, etc. Si possible, le tracé doit être fourni. Lorsque les parcours ne peuvent être planifiés que quelques semaines ou jours avant la convention, les détails doivent être postés dès que connus sur le site web de la convention

et/ou à tous les endroits sur lesquels les informations de la convention sont postés. Il est acceptable de publier des parcours provisoires en attendant qu'ils soient validés.

3D.4 Groupes d'âge

Les groupes d'âge suivants correspondent aux catégories minimales requises par l'IUF, devant être proposées au moment de l'inscription pour n'importe quelle course sur route : 0-13, 14-18, 19-29, 30+. Pour toutes les disciplines pour lesquelles il y a une taille de roue standard catégorie Standard 24 pouces, un groupe d'âge 0-10 (catégorie 20 pouces) doit être proposée. Tous les groupes d'âge doivent être proposés en masculin et en féminin.

3D.5 Entraînement

Si le parcours est ouvert 7 jours avant la course, pour que tous les monocyclistes puissent s'entraîner, alors il n'y aucune restriction sur qui peut participer. Si le parcours n'est pas ouvert à l'entraînement jusqu'au jour de la course, alors il est interdit à toute personne qui a reconnu le parcours de participer à la course. Les organisateurs doivent alors s'assurer que le balisage et la mise en place du parcours sont faits par des non compétiteurs.

3D.6 Récompenses monocycles sans vitesse

Aux Unicon, s'il y a cinq monocyclistes masculins ou plus dans une course Illimité, les trois monocyclistes masculins les plus rapides sans vitesse seront récompensés dans une catégorie sans vitesse pour cette course. De même, aux Unicon, s'il y a cinq monocyclistes féminins ou plus dans une course Illimité, les trois monocyclistes féminins les plus rapides sans vitesse seront récompensés dans une catégorie sans vitesse pour cette course. Ceci n'est vrai que pour le classement général, pas pour les classements par groupes d'âge. Les autres courses peuvent choisir si elles souhaitent récompenser les trois plus rapides, le plus rapide ou aucun des monocyclistes sans vitesse.

3D.7 Criterium

Le critérium peut être organisé autour d'un ou plusieurs pâtés de maisons ou dans un grand parking. La longueur de tour recommandée est de 500 à 1000 mètres. Il est recommandé que le parcours ait des virages à gauche et à droite, en tenant compte de la sécurité et du nombre de monocyclistes en course. La course peut se dérouler sur une distance déterminée (tous les coureurs effectueront le même nombre de tours), ou être basée sur le temps. Une course à distance fixe est fortement recommandée pour les grandes manifestations. Différentes catégories (par exemple, la catégorie illimitée et la catégorie standard 24 pouces) peuvent avoir des durées de course différentes. Les départs se font en masse. Si un monocycliste tombe en raison de la chute d'autres coureurs devant ou à proximité, cela est généralement considéré comme faisant partie de la course. Les

interférences intentionnelles avec d'autres coureurs ne sont pas autorisées et peuvent entraîner la disqualification par le directeur de course.

3D.7.1 Durée en fonction de la distance

SI la course est à distance fixe, le nombre de tour doit être annoncé clairement aux monocyclistes avant le départ de la course. Il doit y avoir entre 3 et 10 tours. Chaque monocycliste est responsable du décompte de ses tours; les organisateurs ne sont pas responsables des monocyclistes disqualifiés car ils n'effectuent pas le nombre de tours requis.

3D.7.2 Durée en fonction du temps

Le Critérium peut également être organisé comme un événement basé sur le temps. En utilisant le temps des deux premiers tours du meilleur monocycliste, l'arbitre déterminera combien de tours pourront être effectués dans le temps limite souhaité. À partir de ce moment, le nombre de tours restants (pour les premiers) sera affiché et servira à déterminer le moment où l'arrivée de la course aura lieu. Une cloche sera sonnée à un tour de l'arrivée. Les coureurs qui ont été doublés dans la course finiront tous dans le même tour que le leader et seront placés en fonction du nombre de tours qu'il leur reste à faire, puis de leur position à l'arrivée.

3D.8 Configuration de la course

Les monocyclistes sont habituellement divisés par groupes d'âge et types de monocycle, par exemple la catégorie 24 pouces et la catégorie 29 pouces, et/ou la catégorie Standard et la catégorie Illimité.

3D.9 Ordre de départ

Le but en déterminant l'ordre de départ est de trier les monocyclistes par vitesse tout en s'assurant que les hommes et les femmes roulent entre eux. Sauf indication contraire ci-dessous, les monocyclistes les plus rapides partent en premier ; aussi au sein d'un groupe de départ (par vague ou départ groupé), les monocyclistes doivent être rangés par vitesse avec le plus rapide en tête. L'ordre de départ peut être déterminé par le temps de référence du monocycliste ou par le résultat d'une précédente course sur route dans cette compétition. Par exemple, si le marathon se déroule après le 10 km, les résultats du 10 km peuvent être utilisés pour déterminer l'ordre de départ du marathon. Dans le cas où le monocycliste n'a pas de temps de référence et est inscrit à une épreuve particulière (comme le marathon) et n'a pas participé à une course précédente (comme le 10 km) le Commissaire de course a le droit d'assigner sa position qu'il jugera la plus adaptée.

3D.10 Configuration de départ

L'ordre de départ et les vagues doivent être assignés avant la course. Il y existe trois configurations de départ pour les courses sur route : départ individuel (section 3D.10.1), départ par vague (section 3D.10.2), ou départ groupé (section 3D.10.3).

Pour déterminer quelle configuration de départ utiliser, veuillez lire les règles suivantes du début vers la fin. Un fois que c'est déterminé, ignorez les autres règles.

- Dans le cas d'un contre-la-montre individuel, utilisez le départ individuel.
- Si le parcours est trop étroit pour assurer la sécurité et un départ équitable, utilisez le départ individuel.
- Si vous ne pouvez pas faire un démarrage en toute sécurité avec 5 monocyclistes ou plus, utilisez le départ individuel.
- Si le départ est composé de 30 monocyclistes ou moins, utilisez le départ groupé.
- Si le parcours ne permet pas à dix monocyclistes de rouler de front durant au moins 500 mètres avant que le parcours ne se rétrécisse, utilisez des vagues de 12 monocyclistes ou plus.
- Si le départ est composé de plus de 50 monocyclistes, utilisez des vagues de 20 monocyclistes ou plus.
- Dans tous les autres cas, utilisez un départ groupé.

Les différentes catégories de monocyclistes peuvent se mélanger pendant la course, mais les monocyclistes Standards doivent toujours démarrer indépendamment des monocyclistes Illimités, même dans le cas d'un départ groupé. Les monocyclistes Illimités doivent partir en premier, sauf s'il n'y a pas de risque que ceux-ci doivent dépasser les monocyclistes Standards (par exemple s'ils ne roulent pas le même jour).

Dans la section ci-dessous, "le monocycliste le plus rapide" signifie "le monocycliste le plus rapide d'après son temps de référence". Le temps de référence est l'estimation du temps d'arrivée, préférablement basé sur la dernière performance, dans une/des course(s) similaire(s). Si le monocycliste ou son entraîneur n'indique aucun temps de référence, l'organisateur peut choisir le temps de référence.

3D.10.1 Départ individuel

Chaque monocycliste démarre individuellement à un intervalle de temps fixe, comme toutes les 20 ou 30 secondes. Les monocyclistes sont triés en fonction de leur vitesse avec le plus rapide en premier. (Sauf dans le cas d'un contre-la-montre, où il est possible de démarrer avec le plus rapide ou le plus lent des monocyclistes.)

3D.10.2 Départ par vague

Les vagues se composent d'au moins 12 monocyclistes, soit hommes soit femmes (pas de vague mixte). Les vagues peuvent varier en taille. Les vagues sont triées en fonction de la vitesse, avec la plus rapide en premier. La première vague doit être réservée aux hommes les plus rapides. La seconde vague doit être réservée aux femmes les plus rapides. Les meilleurs hommes et les meilleures femmes doivent avoir des conditions de course équivalentes. Les vagues suivantes doivent être réparties en fonction de leur vitesse. L'intervalle de temps entre deux vagues doit suivre les règles suivantes :

- Pour les courses sans tour, il doit avoir un intervalle temporel de minimum 5 minutes (pour le 10 km) et de 10 minutes (pour le marathon) entre les vagues 1 et 2, comme entre les vagues 2 et 3. Ceci dans le but d'assurer la sécurité et une course équitable pour les meilleurs hommes et les meilleures femmes.
- Pour les courses avec tours (et les courses autres que le 10 km et le marathon), l'intervalle de temps entre les vagues 1, 2 et 3 doit être calculé pour que les vagues suivantes aient le moins de chance d'interférer avec les meilleurs hommes et les meilleures femmes.

3D.10.3 Départ groupé

Un départ groupé est un départ dans lequel tous les monocyclistes d'une certaine catégorie (comme Standard ou Illimité) démarrent ensemble. Les hommes et les femmes d'une même catégorie démarrent ensemble.

3D.11 Responsabilités du Starter

Si un décompte verbal (parlé) est utilisé, il doit s'écouler environ 0,75 secondes entre chaque élément du décompte, avec la même durée entre chacun d'eux. Les Starters doivent s'entraîner en amont des courses. Le moment du décompte est très important pour un départ précis. Ce décompte peut être énoncé dans la langue locale ou dans une langue décidée avant le début de la compétition.

3D.12 Fins de course

Pour une course, si le temps d'arrivée est chronométré à l'aide de puces électroniques ou de tout autre équipement électronique non photographique, l'ordre d'arrivée doit être vérifié par un équipement de chronométrage photo si deux monocyclistes se trouvent à moins de 0,1 seconde l'un de l'autre. Également, dans le cas où l'on pense qu'un record du monde a été établi, le temps d'arrivée doit être vérifié avec un équipement de chronométrage photo.

3D.13 Temps limite de fin de course (optionnel)

Pour tenir les contraintes horaires du planning, un temps limite maximal peut devoir être fixé. Lorsque cette décision est prise à l'avance, celle-ci doit être communiquée dès que possible afin que les participants connaissent cette limite. De plus, un temps limite peut être décidé par le Responsable course le jour de la course, ou même pendant celle-ci. Le but est de permettre le bon déroulement général, dans le cas où la présence de quelques compétiteurs lents toujours en course pose problème. Ces temps limites doivent être annoncés à l'avance. Tous les monocyclistes qui sont toujours en course au moment de l'expiration du temps imparti sont classés en course inachevée (pas de temps enregistré, ou le même temps limite pour tous). Éventuellement, s'il ne reste plus qu'un monocycliste en course par groupes d'âge et que des récompenses sont en jeu, il peut être rajouté à la dernière place du classement d'arrivée. Mais si dans chaque groupe d'âge représenté, des monocyclistes sont arrivés pour toutes les récompenses (aucune récompense en jeu), il n'est pas nécessaire d'attendre.

3D.14 Marathons spéciaux

Des exceptions aux règles par défaut peuvent être accordées pour un marathon monocycliste qui se déroule dans le cadre d'un marathon de plus grande échelle. Celles-ci permettent aux organisateurs de la course de monocycliste de suivre certaines conditions imposées par l'organisateur du marathon principal pour que le marathon monocycliste puisse s'intégrer dans l'événement global.

Les exceptions suivantes peuvent être faites aux règles :

- Départ groupé / départ par vague (le départ groupé peut être imposé par l'organisateur principal pour des questions d'horaire)
- Les groupes de départ n'ont pas à séparer les hommes et les femmes et/ou les tailles des roues.
- Le temps réel (temps mesuré au moment où la roue du monocycliste traverse la ligne de départ) peut être utilisé pour le classement tandis que le temps officiel (temps mesuré à partir du début de la course) compte pour les records.

3D.15 Distances de course et mesure des distances

3D.15.1 Courses à distance fixe et à distance libre

Les courses à distance fixe reconnues sont le 10 km, le marathon (42,195 km) et le 100 km.

Une course de distance libre peut être toute distance de course qui est différente de plus de 3 reconnue.

Il est attendu que l'Unicon ai au moins deux courses sur route, dont au moins une est une course reconnue à distance fixe.

3D.15.2 Mesure de la distance pour les courses à distance fixe

Dans le cas d'une course à distance fixe, le parcours doit être mesuré avec précision en suivant le chemin le plus court possible. Le parcours doit être garanti comme n'étant pas plus court que la distance annoncée.

La méthode suivante est acceptable pour une précision suffisante. Une méthode plus précise est également acceptée.

1. Préparez un parcours d'étalonnage sur un asphalte droit et plat, d'une longueur minimale de 100 mètres, à l'aide d'un ruban à mesurer en acier de 5 mètres ou plus.
2. Parcourez le parcours d'étalonnage au moins une fois avec une bicyclette ou monocycle (une roue de 24 pouces minimum). Roulez normalement, sans trop osciller et à vitesse normale. Faites attention à ce que la montée et la descente du monocycle ne fasse pas pivoter la roue ou ne la soulève du sol. Comptez avec attention le nombre de tours de roue pour parcourir le parcours d'étalonnage. Incluez les tours de roue partiels (par exemple en comptant le nombre de rayons passés pour le dernier tour partiel).
3. Calculez le développement de la roue (en mètres par tour) à partir de l'étape 2.
4. Si vous utilisez un compteur de vélo : entrez la valeur de déploiement de la roue au millimètre près dans un compteur de vélo fiable équipé d'un capteur de roue (tel qu'un aimant).
5. Installez le compteur de vélo ou un compteur de tours de roue sur le même vélo ou monocycle que celui utilisé à l'étape 2.
6. Roulez sur le parcours en suivant le trajet le plus court possible. Faites attention à rouler de la même manière qu'à l'étape 2.
7. Relevez la distance sur le compteur ou calculez-la à l'aide du nombre de tours de roue et du développement de la roue.
8. Calculez la marge de sécurité en additionnant (1) 0,4% de la distance mesurée et (2) la résolution du compteur. Exemple : si votre compteur affiche 10,15 km, la marge de sécurité est de $0,4\% \cdot 10,15 \text{ km} + 0,01 \text{ km} = 0,0506 \text{ km} = 50,6 \text{ m}$. Note : vous pouvez passer l'étape (2) si vous utilisez un compteur de tours de roue qui peut déterminer des tours de roues uniques.
9. Ajoutez la marge de sécurité au parcours (par exemple en déplaçant la ligne de départ ou ligne d'arrivée) pour garantir que le parcours est au moins aussi long que la distance annoncée.

Notez que les étapes de 2 à 7 doivent être faites sans pause. Le même monocycliste doit rouler le parcours d'étalonnage et le parcours de la course. La pression du pneu ne doit pas être modifiée entre temps.

3D.15.3 Mesure de la distance pour les courses à distance libre

Dans le cas d'une course à distance libre, le parcours doit être mesuré avec une précision de plus ou moins 3 est annoncé comme un 80 km, la distance doit être comprise entre 77.3 km et 82.4 km. Un bon GPS grand public est acceptable, tant que la réception du signal et le nombre de satellites est suffisant sur tout le long du parcours (pas de point parasite ou manquant). Est également accepté l'outil de mesure de distance Google Maps. Par contre, un compteur kilométrique de voiture, peut être facilement hors de ces 3 d'erreur, ce qui n'est donc pas acceptable sauf si vous savez le corriger. Évidemment, une méthode de mesure de distance plus précise est acceptée, comme la méthode présentée pour les distances fixes traditionnelles.

3D.16 Précisions des résultats

Pour tous les résultats de courses sur route, à moins que le temps mesuré ne soit une seconde entière exacte, le temps doit être converti et enregistré à la seconde entière suivante, par exemple 1:33:47.153 doit être enregistré et publié comme 1:33:48.

En cas d'égalité de points lorsqu'un prix est en jeu, si un système de photo-finish ou une autre méthode précise a été utilisé, les résultats de celui-ci sont utilisés pour décider du classement. Dans ce cas, la note (photo finish : +0,XX) est affichée sur les résultats à côté du temps officiel. Dans les autres cas, il est décidé qu'il y a égalité et cette égalité est maintenue et est publiée comme telle.

Exemple: Si deux coureurs ont un temps de 1:33:48 et que l'image du système de photo finish montre une différence de 0,456 seconde, les éléments suivants seront imprimés sur la liste des résultats:

1ère Place	Monocycliste 1	1:33:48
2ème Place	Monocycliste 2	1:33:48 (Photo finish: +0.456)

Part 4

Tout-terrain : Courses

Contents

4A	Vue d'ensemble	72
4A.1	Définition	72
4A.2	Résumé pour le monocycliste	72
4B	Règlement compétiteurs	73
4B.1	Sécurité	73
4B.2	Monocycles	73
4B.3	Identification des monocyclistes	73
4B.4	Réclamations	73
4B.5	Déroulement de l'événement	74
4B.5.1	Courses de uphill	74
4B.5.2	Courses de downhill	74
4B.5.3	Course de cross-country (XC)	74
4B.5.4	Départ	74
4B.5.5	Faux-départs	74
4B.5.6	Dépassements	74
4B.5.7	Chutes	75
4B.5.7.1	Descentes du monocycle : course de uphill	75
4B.5.7.2	Descentes du monocycle : downhill	75
4B.5.7.3	Descentes du monocycle : cross-country	76
4B.5.8	Fins de course	76
4B.5.8.1	Fins de courses : uphill	76
4B.5.8.2	Fins de course : cross-country et downhill	76
4C	Règlement juges et officiels	77
4C.1	Responsable muni	77
4C.2	Arbitre	77
4C.3	Starter	77
4C.4	Capitaine de course	77
4C.5	Les officiels peuvent concourir	78
4D	Règles à suivre par les organisateurs d'événements	79
4D.1	Infrastructure	79
4D.1.1	Uphill	79
4D.1.2	Downhill	79
4D.1.3	Cross-country	80
4D.2	Officiels	80
4D.3	Communication	81
4D.4	Groupes d'âge	81
4D.5	Signalisation du parcours	81
4D.6	Entraînement	82

4 Tout-terrain : Courses

4D.7	Configuration de la course	82
4D.8	Configuration de départ	83
4D.9	Ordre de départ	83
4D.10	Faux-départs	83
4D.11	Camera sur la ligne d'arrivée	84

4A Vue d’ensemble

4A.1 Définition

Le monocycle tout-terrain (Muni), se réfère à des courses hors routes sur tout type de terrain. Le terrain peut être constitué de n’importe quoi, allant de la terre à des chemins pavés, des collines, des tranchées, des bordures, du sable, de la boue, ou de l’herbe (la montagne n’est pas une nécessité).

4A.2 Résumé pour le monocycliste

Cette section constitue une présentation des règles, mais ne remplace pas les règles proprement dites.

- Vous devez porter des chaussures, des genouillères, des gants, et un casque.
- Les ravitaillements en eau et en nourriture sont à la charge de l’hôte.
- Les rencontres de muni ne comprennent pas de recommandation en taille de roue, longueur de manivelle, ou d’axe.
- Ayez connaissance des règles concernant les dépassements, les descentes du monocycle, les déplacements illicites, et les réclamations.

4B Règlement compétiteurs

4B.1 Sécurité

Pour toutes les épreuves de muni, les compétiteurs doivent porter des chaussures, des genouillères, des gants protège-poignets et un casque (voir les définitions au chapitre 1D.1). Les protections supplémentaires, notamment pour les tibias, coudes ou chevilles sont optionnelles.

L'eau et la nourriture sont à la responsabilité du monocycliste. Les hôtes peuvent offrir des ravitaillements en nourriture et en eau selon leur jugement.

4B.2 Monocycles

Il n'y a pas de restrictions concernant la taille de la roue, la longueur des manivelles et l'utilisation d'un frein ou d'un axe à vitesse.

4B.3 Identification des monocyclistes

Les coureurs doivent porter leurs dossards fixés aux quatre coins, bien visibles sur la poitrine et, si nécessaire, sur le dos afin qu'ils soient visibles pendant la course et lorsque le monocycliste franchit la ligne d'arrivée. Les monocyclistes doivent utiliser le dossard fourni officiellement sans pouvoir le modifier d'aucune manière. Les dossards ne doivent pas être pliés, coupés ou défigurés. L'approbation du directeur de course doit être demandée pour modifier un dossard si celui-ci ne peut pas être fixée correctement à cause d'un sac d'hydratation, du physique du monocycliste ou de sa posture pendant la course. Les dossards perdus ou endommagés doivent être remplacés avec l'approbation du directeur de course. Les monocyclistes qui perdent ou endommagent leur dossards durant la course ne seront pas pénalisés. Les monocyclistes peuvent être tenus de porter une puce pour le chronométrage électronique.

4B.4 Réclamations

Les réclamations doivent être déposées à l'aide d'un formulaire officiel dans les deux heures suivant la publication des résultats. Tous les efforts seront fournis pour que l'ensemble des demandes soient traitées dans les 30 minutes à partir du moment où elles ont été reçues.

4B.5 Déroulement de l'événement

4B.5.1 Courses de uphill

Une course de uphill met en compétition l'habilité des participants à grimper une côte. Les courses peuvent être courtes et raides ou longues et portées sur l'endurance.

4B.5.2 Courses de downhill

Une course de downhill est une épreuve de rapidité et de maîtrise sur un terrain en descente.

4B.5.3 Course de cross-country (XC)

Les courses de cross-country sont des courses de distance hors-route et testent l'aptitude des participants à se déplacer rapidement sur des terrains difficiles.

4B.5.4 Départ

Les participants commencent avec le pneu (partie la plus en avant de la roue) derrière le bord le plus proche de la ligne de départ.

4B.5.5 Faux-départs

Un faux-départ survient lorsque la roue d'un monocycliste commence à avancer avant le signal de départ, ou si l'un ou plusieurs monocyclistes doivent redescendre de leur monocycle à cause de perturbations causées par d'autres monocyclistes ou une autre origine.

4B.5.6 Dépassements

Les participants doivent prêter attention à éviter autant que possible les contacts physiques. Les violations de cette règle peuvent se traduire par une disqualification ou une pénalité de temps, qui sera déterminée et annoncée avant le début de la course.

Si un monocycliste plus rapide arrive de derrière, le monocycliste de tête n'a pas l'obligation de lui céder la place tant qu'il est sur son monocycle. Le plus rapide doit tenter de passer lorsqu'il n'y a pas de risque. Un participant sur son monocycle a toujours la priorité sur un participant ayant pied à terre.

4B.5.7 Chutes

Les chutes sont autorisées dans toutes les courses de muni sauf avis contraire. Lors d'une course avec départ groupé, les participants à terre doivent céder la priorité à ceux qui roulent, aussi rapidement que possible après leur chute, avant de remonter en selle. Les monocyclistes à terre ne doivent pas entraver la progression de ceux qui roulent lorsque qu'ils essayent de se remettre en selle. Si nécessaire, ils doivent se déplacer sur une zone différente pour libérer le passage. Si des participants décident de ne pas passer une section difficile en roulant, ils ne doivent pas dépasser de participants montés sur leurs monocycles en marchant ou en courant. Dans les courses de type épreuve de temps, voir ci-dessous pour les variations liées aux spécificités de l'épreuve. La violation de ces règles de marche peut mener à la disqualification ou à une pénalité de temps, qui sera déterminée et annoncée avant le départ de la course.

4B.5.7.1 Descentes du monocycle : course de uphill

Le participant doit effectuer la course entière. S'il tombe, il doit remonter sur son monocycle à l'endroit où se trouvait la roue au moment de la chute. Les participants peuvent aussi décider de retourner en arrière (vers la ligne de départ) pour remonter.

4B.5.7.2 Descentes du monocycle : downhill

Les participants au sol ne doivent pas entraver la progression ou le passage des autres monocyclistes. Ils doivent rester attentifs à l'arrivée de monocyclistes derrière eux, et ne pas les bloquer avec leur monocycle ou leur corps.

Courir ou marcher vite est interdit, sauf de manière brève pour se ralentir après une chute imprévue. Après une chute, le participant doit s'arrêter complètement avant de remonter sur son monocycle. Si un participant se retrouve au delà de son monocycliste après une chute, il peut repartir en arrière pour le récupérer, mais devra effectuer un arrêt complet avant de remonter en selle. D'une manière générale, les participants peuvent marcher lentement si nécessaire. Ils peuvent choisir de mettre pied à terre pour effectuer un passage difficile, mais devons le faire en marchant lentement ; avant de s'arrêter pour remonter en selle. Les pénalités suivantes s'appliquent au participant si :

- Les participants reçoivent une pénalité immédiate de cinq secondes s'ils courent ou marchent vite de manière intentionnelle, sans être en train de gérer une chute. Un juge doit clairement indiquer quand la pénalité de temps commence et à partir de quand le coureur peut repartir, par exemple avec un coup de sifflet et un compte à rebours de cinq secondes.
- Les participants sont immédiatement disqualifiés s'ils ne s'arrêtent pas et n'attendent pas la fin des cinq secondes après l'indication du juge. La disqualification doit être signifiée au participant immédiatement par un juge, par exemple par deux coups de sifflet.

- Les juges doivent être entraînés et testés sur la connaissance de ces règles. Les participants doivent être informés du type de signalisation avant la course.

4B.5.7.3 Descentes du monocycle : cross-country

Si la course est définie comme un contre-la-montre, les restrictions de descente du monocycle doivent être annoncées avant le début de la course. En fonction de la longueur et de la difficulté de la course, les participants ayant mis pied à terre peuvent être tenus de marcher, ou de marcher seulement sur une distance limitée, ou ne pas avoir de restrictions du tout.

4B.5.8 Fins de course

4B.5.8.1 Fins de courses : uphill

Les participants doivent franchir la ligne d'arrivée sur leur monocycle, avec les deux pieds sur les pédales. Dans le cas d'une chute sur la ligne d'arrivée, le participant doit repartir en arrière, remonter sur son monocycle, et traverser la ligne de nouveau.

4B.5.8.2 Fins de course : cross-country et downhill

Les participants peuvent traverser la ligne d'arrivée aussi bien en marchant que sur leur monocycle. Toute arrivée où le monocycliste ne serait pas en selle avec les deux pieds sur les pédales sera pénalisée de 10 secondes de temps supplémentaires.

4C Règlement juges et officiels

4C.1 Responsable muni

Le Responsable muni est le principal organisateur et administrateur des événements de tout-terrain. Avec l'hôte de la Convention, le Responsable muni détermine le parcours, obtient les autorisations, communique avec la communauté, et détermine le système utilisé pour le déroulement de l'événement. Le Responsable muni est responsable de la logistique et du matériel pour tous les événements liés au muni. Avec l'Arbitre, le Responsable muni est chargé de faire se dérouler les événements selon le planning, et de répondre à toutes les questions ne concernant pas les règles ou les décisions. Le Responsable muni est la plus haute autorité quant à tout ce qui est en lien avec l'événement muni, excepté pour les décisions relatives aux règles et aux résultats.

4C.2 Arbitre

L'Arbitre est le principal officiel du muni, dont le principal travail est de s'assurer que les compétiteurs suivent les règles. L'Arbitre prend toutes les décisions finales concernant les infractions aux règles. L'Arbitre est responsable de la résolution des réclamations.

4C.3 Starter

Le Starter lance les courses, explique les règles et rappelle les monocyclistes dans le cas d'un faux-départ. Le Starter est en charge de vérifier les monocycle et les protections des monocyclistes.

4C.4 Capitaine de course

Le Capitaine de course est responsable de la sécurité et du balisage de la course, ainsi que du placement et de l'instruction des bénévoles aux bonnes pratiques de courses ou pour aider les juges en cas de descente de monocycle (voir les sections correspondantes pour plus de détails). De plus, le Capitaine de course se doit d'assister le Responsable muni pour la sélection d'une course adaptée et respectant les directives énoncées dans ce règlement.

4C.5 Les officiels peuvent concourir

L'Arbitre ne peut concourir dans aucune des compétitions dans lesquelles il pourrait y avoir besoin de prendre une décision. Le Responsable muni peut concourir, à conditions que le parcours ait été annoncé suffisamment tôt pour que le Responsable muni n'ait pas l'avantage de la connaissance du parcours.

4D Règles à suivre par les organisateurs d'événements

4D.1 Infrastructure

Les sections très dangereuses doivent être sécurisées (par exemple en retirant des pierres/branches tranchantes des lieux où les participants sont susceptibles de tomber/d'aller en raison du parcours prévu).

Le niveau des courses de downhill et cross-country doit être déterminé à l'avance par deux personnes en utilisant l'échelle de difficulté en Muni de l'IUF (voir IUF publication et online calculator). Les niveaux et informations supplémentaires doivent être publiés au moins sept jours avant l'événement.

4D.1.1 Uphill

Les courses de uphill doivent être majoritairement en montée mais peuvent comporter des sections de plat ou de descente. Aux Unicon, si le terrain est techniquement simple (i.e. lisse ou avec seulement des petites pierres ou racines), le parcours principal doit faire plus de 500 m ou avoir un dénivelé de plus de 100 m. Si le terrain est plus difficile, le parcours peut être plus court ou avoir moins de dénivelé. L'hôte de l'événement peut créer des catégories Débutant/Avancé avec un parcours plus simples ou plus court, ou sur une portion choisie de la course principale. Cela est recommandé pour les courses de uphill ainsi que pour les autres types d'événements suivant ces règles.

4D.1.2 Downhill

Les courses de downhill doivent être principalement en descente mais peuvent comprendre des sections plates ou en montée. La longueur recommandée de la course est de 2,5 km, ou 1 km minimum, en fonction du terrain disponible, des pistes, et du planning. La difficulté globale du parcours doit être cotée en utilisant l'échelle du downhill (Unicycle Downhill Scale). Un score minimum de 20 points est recommandé. Les courses avec un niveau inférieur à 15 points doivent être labellisées "Downhill débutant" par souci de clarté.

4D.1.3 Cross-country

Une course de cross-country doit principalement se dérouler en tout-terrain mais peut être constituée de sections de routes pavées ou gravillonnées. Libre aux organisateurs de choisir la part de descentes, de montées et de plat, tant que la course n'est pas principalement constituée de montées ou de descentes.

Recommandations spéciales pour les Unicon et les championnats continentaux :

Il existe quatre catégories principales basées sur la distance et la difficulté. La difficulté globale de la course doit être cotée d'après l'échelle du cross-country (Unicycle XC Scale). Si la course est composée de plusieurs tours, c'est la distance totale qui sert de base pour la note.

Principales catégories

1. Débutant : distance 3-7 km, max 15 points sur l'échelle du cross-country
2. Intermédiaire : distance 8-13 km, 16-21 points sur l'échelle du cross-country
3. Elite : distance 15-25 km, minimum 24 points sur l'échelle du cross-country. Doit idéalement durer 1h30 pour les compétiteurs les plus rapides
4. Marathon : plus de 30 km, doit idéalement durer 3-5 heures pour les compétiteurs les plus rapides

La catégorie Élite, avec les sous-catégories Femmes et Hommes, doivent à minima être courues. Les autres catégories sont à la volonté de l'hôte.

La course de cross-country élite doit être conçue de manière à être terminée par les participants en environ 1h30, mais pas en moins de 1h. La course doit être choisie de manière à ce que les participants équipés d'un axe à vitesse ne soient pas avantagés. Les sections impraticables en monocycle doivent être évitées autant que possible pour que les participants n'aient pas à marcher ; mais les sections en montée peuvent comprendre des passages techniques. Les montées longues et douces sont préférables à des montées courtes et raides. Si seuls des parcours courts sont disponibles, les participants peuvent être amenés à effectuer plusieurs tours.

4D.2 Officiels

L'hôte doit désigner les officiels suivants pour chaque course de muni :

- Responsable muni
- Arbitre
- Starter
- Capitaine de course

4D.3 Communication

Après la compétition, l'hôte doit publier deux listes de résultats pour chaque discipline : classement en fonction des groupes d'âge, et classement global (Femmes et Hommes séparés).

Si l'hôte souhaite inclure d'autres épreuves que les trois principales (uphill, downhill et cross-country), il doit annoncer les règles détaillées pour ces épreuves en même temps que les celles des autres épreuves.

Les détails concernant les épreuves de tout-terrain doivent être publiés dès que possible. Cela dans le but de fournir aux compétiteurs toutes les informations dont ils ont besoin pour s'entraîner et pour les aider à préparer les monocycles appropriés. Ce sont des besoins importants pour les participants qui viennent de loin. Les détails nécessaires dépendent de l'événement mais cela inclut des choses comme la longueur de la course, l'altitude et le dénivelé, l'inclinaison des côtes, le niveau de difficulté du terrain, le nombre de virages, la surface de roulement, la largeur de la piste, etc. Le tracé doit être fourni dès que possible et un fichier GPS doit être publié sur le site internet au minimum un mois avant la compétition. Les scores de difficulté des courses (IUF Muni Difficulty Scale) et leurs données doivent être publiés au moins 7 jours avant l'événement. Il est acceptable de publier des parcours provisoires en attendant qu'ils soient validés.

4D.4 Groupes d'âge

Les groupes d'âge doivent être proposés en groupes d'âge hommes et femmes. Il ne doit pas y avoir de restriction d'équipement particulière à un groupe d'âge. Les groupes d'âges suivants sont les groupes maximaux admissibles pour les compétiteurs de muni :

En dessous de 15	Jeunes
15-16	Juniors
17-18	Espoirs
19-29	Elites
30-49	Séniors
50+	Vétérans

4D.5 Signalisation du parcours

Le parcours doit être clairement identifié. A chaque intersection, la direction doit être indiquée par au moins l'une des méthodes suivantes :

- Option 1 : marquage à la craie ou à la peinture (seulement si les autorités locales le permettent).

Les flèches indiquant le parcours doivent être dessinées 5 à 10 mètres avant les intersections, aux intersections, et 5 à 10 mètres après les intersections. Des croix doivent être dessinées sur les mauvaises directions aux intersections, et 5 à 10 mètres sur le mauvais chemin après les intersections.

- Option 2 : usage de bandes de rubalise (ou ruban de balisage).
De petites pièces de rubalise (inférieures à 1 mètre) peuvent être utilisées à la place des flèches pour indiquer la bonne direction. De plus grandes bandes peuvent servir à barrer les mauvaises routes sur toute leur largeur à la place des croix. Cette rubalise peut être attachée au sol si elle ne peut être suspendue dans les airs pour une raison ou une autre.
- Option 3 : usage de tout autre moyen clair de signalisation.
Des copeaux de bois ou de larges panneaux avec flèches et croix imprimées dessus sont des exemples de méthodes acceptables. Comme pour les options 1 et 2, les signalisations doivent être placées 5 à 10 mètres avant, après, et au niveau des intersections, et les mauvaises directions indiquées très clairement à l'intersection, et 5 à 10 mètres après sur la mauvaise route.

Tout élément de la route tels que le sol, les arbres, les rochers, les barrières, peut être utilisé comme support pour le marquage, tant que le résultat est facilement visible et n'est pas facilement effaçable/décrochable par les participants, d'autres passants, ou par des éléments extérieurs. Si la météo prévoit de la pluie, les options 2 ou 3 seront préférables à l'option 1. Pour les intersections principales, la présence d'un bénévole en plus du marquage pour indiquer la bonne direction est hautement recommandée. Tout type de signalisation peut aussi être utilisé sur les longues sections entre les intersections, dans le but de confirmer aux participants qu'ils sont toujours sur la bonne voie.

Si les autorités l'autorisent, un effort doit être fait pour que le parcours soit marqué quelques jours en avance afin de permettre aux monocyclistes de s'entraîner dessus.

Tout changement de parcours par rapport à celui donné sur le site internet/le programme doit être annoncé aux participants par email le plus rapidement possible, même si ce changement a lieu peu de temps avant la course. Si le changement a lieu le jour de la course, les participants doivent également être prévenus de la modification sur la ligne de départ.

4D.6 Entraînement

Pour toutes les courses de muni, chaque participant doit disposer d'au moins un test du parcours pour s'y familiariser avant la course officielle. Si possible, le parcours doit être libre d'accès pour l'entraînement durant tous les jours de la convention qui précèdent la course. Pour les conventions sur plusieurs jours, la course de muni doit se tenir sur la seconde partie de la convention, afin de permettre aux participants de s'entraîner avant la course. La course ne peut pas se tenir sans possibilité d'entraînement.

4D.7 Configuration de la course

Pour les courses de uphill et downhill, les participants doivent partir à tour de rôle et à intervalle régulier. Si le planning prévoit une fenêtre de temps courte pour la course, les monocyclistes doivent être regroupés en vagues de tailles suffisamment petites pour permettre les dépassements, et ainsi éviter les goulots d'étranglements sur le début.

Pour une course de downhill de moins de 2 km, deux manches séparées pourront être courues. Dans ce cas, le temps du concurrent retenu sera le plus rapide des deux.

Pour une course de uphill, une ou deux tentatives pourront être faites. Dans le cas de deux tentatives, le temps du concurrent retenu sera le plus rapide des deux.

4D.8 Configuration de départ

Il y a 3 méthodes de départs différentes, qui peuvent être utilisées pour les courses de muni.

1. **Départ Groupé** : tous les concurrents partent en même temps. Ce type de départ ne doit pas être utilisé si la durée de la course est inférieure à 30 minutes. Le début du parcours doit être suffisamment large pour que les concurrents puissent rouler de front avant que le chemin ne se rétrécisse. Des zones de dépassement doivent exister tout au long du parcours. Des vagues de plus de 40 monocyclistes doivent être scindées pour éviter les accidents.
2. **Départ par vagues** :
les groupes de coureurs partent à intervalles pouvant varier entre 30 secondes et quelques minutes. Le nombre maximum de concurrents par vague est déterminé par la largeur moyenne des 100 premiers mètres du parcours : on doit prévoir un mètre de large par concurrent. Les premières vagues doivent être constituées selon le genre avec les meilleurs hommes dans la première vague avant les meilleures femmes dans la seconde. Après le départ de la première vague des meilleurs hommes, il doit s'écouler au minimum 10 minutes avant le départ des meilleures femmes. Après le départ de la vague des meilleures femmes, il doit s'écouler au minimum 5 minutes avant le départ des vagues suivantes.
3. **Départ individuel** : chaque concurrent démarre seul, avec un intervalle de temps pouvant varier entre 30 secondes et plusieurs minutes entre chaque concurrent.

4D.9 Ordre de départ

Les concurrents les plus rapides doivent toujours partir en premier, sans tenir compte du mode de départ. L'ordre peut être déterminé en utilisant une épreuve de placement, ou par d'autres méthodes.

4D.10 Faux-départs

Il existe plusieurs options sur la façon de gérer les faux-départs :

- **Pénalité de temps** :
en cas de faux-départ, la vague n'est pas rappelée. Si un faux-départ est le fait d'un concurrent (ou de plusieurs concurrents), il(s) reçoit(reçoivent) une pénalité de temps (10 secondes est recommandé).

- Un seul faux-départ autorisé par monocycliste :
s'il y a faux-départ, la vague prend un nouveau départ. Tout monocycliste qui fait un faux-départ a le droit de reprendre le départ. Tout monocycliste qui fait un deuxième faux-départ est disqualifié.
- Un seul faux-départ autorisé par vague :
dans le cas d'un faux-départ, la vague prend un nouveau départ. Pour le premier faux-départ d'une vague tous les monocyclistes peuvent reprendre le départ. Par la suite, tout monocycliste qui fait un faux-départ sera disqualifié.

Il est fortement recommandé d'utiliser la méthode de pénalité de temps pour tous les types de départ (c'est-à-dire départs groupé, par vagues ou individuels comme décrit dans la section 4D.8). Si aucune règle de faux-départ n'est annoncée au préalable, c'est la méthode de pénalité de temps qui est appliquée par défaut. Dans le cas d'un faux-départ délibéré plusieurs secondes avant le départ officiel, le(s) concurrent(s) contrevenant(s) sera(seront) disqualifié(s), à la discrétion du Starter.

Aux Unicon et aux championnats continentaux, une caméra sera positionnée avec un angle judicieux pour enregistrer le départ de toutes les vagues. Les enregistrements officiels de cette caméra serviront de preuves en cas de réclamation de faux-départ ou autres réclamations de la procédure de départ après la course.

Rappeler des vagues (options 2 & 3) doit être évité. Si une vague est rappelée pour quelque raison que ce soit, le Starter doit immédiatement rappeler les concurrents, par exemple avec un coup de pistolet ou un sifflet ou tout autre signal clair et prédéfini.

4D.11 Camera sur la ligne d'arrivée

Aux Unicon et aux championnats continentaux, une caméra sera positionnée avec un angle judicieux pour filmer la ligne d'arrivée. Les enregistrements officiels de cette caméra serviront de preuves en cas de chutes sur la ligne d'arrivée ou de réclamations après la course.

Part 5

Tout-terrain : cyclocross

Contents

5A	Vue d'ensemble	87
5A.1	Définition	87
5A.2	Résumé pour le monocycliste	87
5B	Règlement compétiteurs	88
5B.1	Sécurité	88
5B.2	Monocycles et catégories	88
5B.3	Identification des monocyclistes	88
5B.4	Réclamations	88
5B.5	Déroulement de l'événement	89
5B.5.1	Départ	89
5B.5.2	Dépassements	89
5B.5.3	Chutes	89
5B.5.4	Comportements illégaux	89
5B.5.5	Fins de course	89
5C	Règlement juges et officiels	90
5C.1	Responsable cyclocross	90
5C.2	Arbitre	90
5C.3	Les officiels peuvent concourir	90
5D	Règles à suivre par les organisateurs d'événements	91
5D.1	Infrastructure	91
5D.2	Officiels	91
5D.3	Communication	91
5D.4	Groupes d'âge	91
5D.5	Disponibilité du parcours pour l'entraînement	92
5D.6	Configuration de la course	92

5A Vue d’ensemble

5A.1 Définition

Le cyclocross est une épreuve sur un circuit qui comprend des sentiers de cross country, des terrains herbeux, des trottoirs, et des obstacles naturels ou créés par l’homme où descendre du monocycle peut s’avérer nécessaire. La longueur classique d’un tour est comprise entre 1 km et 2,5 km. Tous les monocyclistes font la course sur la même durée, les plus rapides effectuant plus de tours que les plus lents.

5A.2 Résumé pour le monocycliste

Cette section constitue une présentation des règles, mais ne remplace pas les règles proprement dites.

- Vous devez porter des chaussures, des genouillères, des gants, et un casque.
- Ayez connaissance des règles concernant les dépassements, les descentes du monocycle, les déplacements illicites, et les réclamations.

5B Règlement compétiteurs

5B.1 Sécurité

Les monocyclistes doivent porter des chaussures, des genouillères, des gants/protège-poignets et un casque (voir définitions dans le chapitre 1D.1).

5B.2 Monocycles et catégories

L'hôte ou le directeur de l'événement peut établir des catégories en fonction de ses capacités. Les catégories doivent être nommées en conséquence, si elles sont utilisées : Débutant, Intermédiaire, Élite. L'élite est la seule catégorie qui détermine le champion général.

Les catégories ne doivent pas séparer les concurrents par une quelconque configuration du monocycle (taille des roues, taille de la manivelle, vitesse, etc.).

5B.3 Identification des monocyclistes

Les coureurs doivent porter leurs dossards fixés aux quatre coins, bien visibles sur la poitrine et, si nécessaire, sur le dos afin qu'ils soient visibles pendant la course et lorsque le monocycliste franchit la ligne d'arrivée. Les monocyclistes doivent utiliser le dossard fourni officiellement sans pouvoir le modifier d'aucune manière. Les dossards ne doivent pas être pliés, coupés ou défigurés. L'approbation du directeur de course doit être demandée pour modifier un dossard si celui-ci ne peut pas être fixée correctement à cause d'un sac d'hydratation, du physique du monocycliste ou de sa posture pendant la course. Les dossards perdus ou endommagés doivent être remplacés avec l'approbation du directeur de course. Les monocyclistes qui perdent ou endommagent leur dossards durant la course ne seront pas pénalisés. Les monocyclistes peuvent être tenus de porter une puce pour le chronométrage électronique.

5B.4 Réclamations

Les réclamations doivent être déposées à l'aide d'un formulaire officiel dans les deux heures suivant la publication des résultats. Tous les efforts seront fournis pour que l'ensemble des demandes soient traitées dans les 30 minutes à partir du moment où elles ont été reçues.

5B.5 Déroulement de l'événement

5B.5.1 Départ

Il s'agit d'un départ dans le style Le Mans. Les monocycles sont alignés dans une zone délimitée, à distance des monocyclistes et à côté de la ligne de tour/d'arrivée. Les monocyclistes sont alignés derrière une ligne supplémentaire et doivent ensuite courir pour retrouver leur monocycle quand la course commence. Ils doivent alors monter sur leur monocycle et rouler. Les monocyclistes devront être montés dans les 10 mètres après avoir passé la ligne de tour/d'arrivée.

5B.5.2 Dépassements

A l'approche, les monocyclistes doivent prévenir les monocyclistes plus lents de leur intention de dépasser. Des précautions particulières devront être prises du fait des différentes langues.

5B.5.3 Chutes

Après descente du monocycle il n'y a pas de restriction quant au dépassement des monocyclistes. Les monocyclistes à terre peuvent courir avec leur monocycle. La courtoisie est attendue afin d'éviter les accidents, mais le monocycliste courant à terre ne doit pas céder le passage au monocycliste roulant.

5B.5.4 Comportements illégaux

Les monocyclistes ne peuvent pas couper le parcours afin d'éviter des obstacles. Ils doivent rouler à travers l'obstacle si possible ou descendre et courir avec leur monocycle. Par définition, la majorité des monocyclistes ne seront pas capable de rouler ou sauter par-dessus les sections à obstacle. Rouler ou sauter par-dessus un obstacle ne doit pas endommager ou casser l'obstacle.

Les monocyclistes doivent essayer de rouler au moins 50% du parcours à chaque tour. Cela permet d'éviter que quelqu'un court tout le long de la course en portant ou en poussant son monocycle sans monter dessus. Un compétiteur en violation sera averti par un officiel de la course. Le non-respect de l'avertissement entraînera une disqualification.

5B.5.5 Fins de course

Les monocyclistes peuvent franchir la ligne d'arrivée sur le monocycle, en marchant ou en courant.

5C Règlement juges et officiels

5C.1 Responsable cyclocross

Le Responsable cyclocross est le principal organisateur et administrateur de l'épreuve de cyclocross. Avec l'hôte de la Convention, le Responsable cyclocross détermine le parcours, obtient les autorisations, communique avec la communauté, et détermine le système utilisé pour le déroulement de l'événement. Le Responsable cyclocross est responsable de la logistique et du matériel pour tous les événements liés au cyclocross. Avec l'Arbitre, le Responsable cyclocross est chargé du déroulement des événements selon le planning, et répond à toutes les questions ne concernant pas les règles ou les jugements. Le Responsable cyclocross est la plus haute autorité pour l'épreuve du cyclocross, excepté pour les décisions liées aux règles et aux résultats.

5C.2 Arbitre

L'Arbitre est le principal officiel du cyclocross, dont le principal travail est de s'assurer que les compétiteurs suivent les règles. L'Arbitre prend toutes les décisions finales concernant les infractions aux règles. L'Arbitre est responsable de la résolution des réclamations.

5C.3 Les officiels peuvent concourir

L'Arbitre ne peut concourir dans aucune des compétitions dans lesquelles il pourrait y avoir besoin de prendre une décision. Le Responsable cyclocross peut concourir, tant que le parcours de la course a été annoncé assez tôt pour que le Responsable cyclocross n'ait pas d'avantage quant à la connaissance du parcours.

5D Règles à suivre par les organisateurs d'événements

5D.1 Infrastructure

Il s'agit d'un événement avec plusieurs tours qui réunit des sentiers de cross country, des terrains herbeux et des obstacles créés par l'homme où descendre du monocycle sera nécessaire. Le parcours doit être dessiné de tel sorte que le parcours ne favorise aucun type de monocycle. Un parcours ne doit pas comporter moins de deux ni plus de six obstacles ou sections à barrière où normalement les monocyclistes descendent et courent avec leur monocycle. Les tronçons de départ et d'arrivée doivent être libres de tout obstacle dans un rayon de 10 mètres. Le parcours doit être conçu afin d'éviter les embouteillages et donner aux monocyclistes suffisamment d'espace pour se dépasser, en particulier après le départ.

Il est suggéré que la longueur du parcours ne soit pas plus courte que 1 km de long et pas plus longue que 2,5 kilomètres de long. Les organisateurs doivent garder en tête que la majeure partie de la course doit être visible depuis plusieurs points de vue.

5D.2 Officiels

L'hôte doit désigner les officiels suivants pour chaque course de cyclocross :

- Responsable cyclocross
- Arbitre

5D.3 Communication

L'événement cyclocross est exempté de la règle sur la publication préalable des détails du parcours. En effet le parcours de cyclocross est habituellement installé juste avant la course.

5D.4 Groupes d'âge

Les groupes d'âge doivent être proposés en groupes d'âge hommes et femmes. Il ne doit pas y avoir de restriction d'équipement particulière à un groupe d'âge. Les groupes d'âges suivants sont les groupes maximaux admissibles pour les compétiteurs de muni :

En dessous de 15	Jeunes
15-16	Juniors
17-18	Espoirs
19-29	Elites
30-49	Séniors
50+	Vétérans

5D.5 Disponibilité du parcours pour l'entraînement

Le parcours du cyclocross doit être disponible au moins une heure avant l'événement de cyclocross. Cela garantira que les personnes ayant réalisé le parcours n'ont pas d'avantage sur les autres monocyclistes, et peuvent concourir.

5D.6 Configuration de la course

Il est suggéré que la course Élite dure environ 45 minutes et que la course Débutant/Intermédiaire dure environ 30 minutes. En utilisant le temps du meilleur monocycliste sur ses deux premiers tours, l'arbitre déterminera combien de tours peuvent être effectués dans la limite de temps désirée (par ex. 45 minutes). A partir de ce moment-là, le nombre de tours restants (pour le premier) va être affiché et il sera utilisé pour déterminer quand arrive la fin de la course. Une cloche sera sonnée quand il ne restera qu'un tour.

Pour les monocyclistes ayant des tours de retard, la course s'arrête à leur premier passage de ligne d'arrivée suivant l'arrivée du vainqueur. Ils seront placés selon le nombre de tours effectués et leur position finale.

Part 6

Freestyle : Artistique

Contents

6A	Vue d'ensemble	97
6A.1	Définition	97
6A.2	Résumé pour le monocycliste	97
6B	Règlement compétiteurs	98
6B.1	Sécurité	98
6B.2	Monocycles	98
6B.3	Identification des monocyclistes	98
6B.3.1	Removal of Convention Wristband	98
6B.4	Réclamations	98
6B.5	Date limite d'inscription	99
6B.6	Compétitions	99
6B.6.1	Restrictions pour les Groupes de Freestyle	99
6B.6.1.1	Petit Groupe	99
6B.6.1.2	Grand Groupe	99
6B.7	Catégories	100
6B.7.1	Choix des catégories.	100
6B.7.2	Surclassement de monocycliste(s) dans une catégorie supérieure.	100
6B.8	Déroulement de l'événement	101
6B.8.1	Limites de temps	101
6B.8.1.1	Limites de temps pour les Groupes d'Age	101
6B.8.1.2	Limites de temps pour les catégories	101
6B.8.2	Méthde de Jugement	101
6B.8.2.1	Méthode de Jugement : Individuel	101
6B.8.2.2	Méthode de Jugement : Paire	101
6B.8.2.3	Méthode de Jugement : Groupe	102
6B.8.2.4	Préparation de la musique	102
6B.8.3	Accessoires et Décors	102
6B.8.4	Les monocyclistes doivent être prêts	103
6B.9	Mis en place des numéros	103
6B.9.1	Début du numéro	103
6B.9.2	Fin du numéro	103
6B.9.3	Rangement	104
6B.9.4	Zone de compétition sale ou en désordre	104
6C	Règlement juges et officiels	105
6C.1	Juges Artistiques	105
6C.2	Formation des officiels	106
6C.3	Interruption du jugement	106
6C.4	Jury Freestyle	106
6C.4.1	Sélection des Juges	107

6 Freestyle : Artistique

6C.4.2	Affectation des juges pour les groupes d'âge et les catégories	107
6C.4.3	Affectation des juges pour les catégories Expert (et Expert Junior)	107
6C.4.4	La composition du jury ne peut pas changer	108
6C.4.5	Évaluation des performances des Juges	108
6C.4.6	Réintégrer des juges	108
6C.4.7	Calculer les scores de précision	108
6C.4.8	Nommer les juges de Freestyle	109
6C.4.9	Impossibilité de fournir des juges	109
6C.4.10	Atelier Juges	109
6C.5	Notation	109
6C.5.1	Retrait des notes	110
6C.5.2	Egalités	110
6D	Jugement du Freestyle artistique	111
6D.1	Introduction	111
6D.1.1	Freestyle Paire et Groupe - Critères supplémentaires de jugement .	111
6D.2	Score Technique	111
6D.2.1	Nombre de figures en monocycle et de transitions	112
6D.2.1.1	Freestyle paires :	113
6D.2.1.2	Groupes de Freestyles :	113
6D.2.2	Maîtrise et qualité de l'exécution	113
6D.2.2.1	Freestyle Paire et Groupe :	114
6D.2.3	Difficulté et Durée	114
6D.2.3.1	Freestyle paires :	115
6D.2.3.2	Groupes de Freestyles :	115
6D.3	Performance Score	116
6D.3.1	Presence/Execution	116
6D.3.1.1	Freestyle paires :	116
6D.3.1.2	Groupes de Freestyles :	117
6D.3.2	Composition/Choreography	117
6D.3.2.1	Freestyle paires :	117
6D.3.2.2	Groupes de Freestyles :	117
6D.3.3	Interpretation of the Music/Timing	117
6D.3.3.1	Freestyle paires :	118
6D.4	Dismount Score	118
6D.4.0.1	Groupes de Freestyles :	119
6E	Règles à suivre par les organisateurs d'événements	120
6E.1	Infrastructure	120
6E.1.1	Size Of Performing Areas	120
6E.2	Officiels	120
6E.3	Communication	121
6E.3.1	Annoncement des Résultats	121
6E.4	Atelier Juges	121
6E.5	Groupes d'âge et Catégories	121
6E.5.1	Minimum Age Groups: Individual	122

6 Freestyle : Artistique

6E.5.2	Minimum Age Groups: Pair	122
6E.5.3	Minimum Age Groups: Group	122
6E.6	Categories for Smaller Competitions	122
6E.7	Pre-Event Practice Time	122
6E.8	Order Of Performance	123
6E.8.1	Media Types	123
6E.8.2	Volume de la musique	123
6E.8.3	Special Music Instructions	123
6E.9	Limiting Competitors	123
6E.9.1	Maximum Number of Competitors for Jr. Expert and Expert: In- dividual	123
6E.9.2	Method for Limiting the Competitors at Unicon: Individual	124
6E.9.3	Maximum Number of Competitors for Jr. Expert and Expert: Pair	124
6E.9.4	Method for Limiting the Competitors at Unicon: Pair	124
6E.9.5	Maximum Number of Competitors for Jr. Expert and Expert: Group	125
6E.9.6	Method for Limiting the Competitors at Unicon	125
6F	Judging Grids	126
6F.1	Technical Judging Grid	126
6F.2	Performance Judging Grid: Execution/Presence	127
6F.3	Performance Judging Grid: Choreography/Composition	128
6F.4	Performance Judging Grid: Music and Timing	129

6A Vue d’ensemble

6A.1 Définition

En Freestyle Artistique, les monocyclistes se produisent en musique, avec costumes, accessoires et tout type de monocycle. Ils sont jugés non seulement sur la technique et la difficulté de leur chorégraphie mais aussi sur leur capacité à divertir et leur talent d’acteur. Les épreuves sont Individuel, Paire et Groupe.

6A.2 Résumé pour le monocycliste

Cette section constitue une présentation des règles, mais ne remplace pas les règles proprement dites.

- Aucune protection n’est nécessaire.
- Un nombre illimité de monocycles de tous types est autorisé.
- Soyez conscients des conditions d’inscription préalables.
- Soyez conscient de la limite de temps qui concerne votre épreuve.
- Ayez Connaissance des critères de jugement lorsque vous créez votre numéro.

6B Règlement compétiteurs

6B.1 Sécurité

Aucune protection n'est nécessaire.

6B.2 Monocycles

N'importe quelle quantité ou type.

6B.3 Identification des monocyclistes

Aucune identification des riders n'est requise.

6B.3.1 Removal of Convention Wristband

Lors des Unicon, si toutes les conditions suivantes sont réunies:

- Competitors are given a wristband to show their registration status.
- The wristband is of a non-removable type, or removing the wristband damages it.
- The rider is competing in a Junior Expert or Expert Individual or Pair Freestyle competition.
- The wristband interferes with the competitor's costume or other aspect of their performance.

Then the competitor may remove this wristband on the same day prior to their competition, and shall be given a new wristband, on the same day, by the event organizers following their competition.

6B.4 Réclamations

Les réclamations doivent être déposées via le formulaire officiel dans les 15 minutes après la publication des résultats de l'événement. Une réclamation n'est possible que si elle concerne une erreur de calcul ou une autre erreur non liée au score subjectif d'un juge. Il n'est pas possible de protester contre les scores attribués par les juges. Le chef des juges doit répondre à toutes les réclamations dans les 30 minutes après leur réception sous forme écrite.

6B.5 Date limite d'inscription

Ces évènements ont une date limite d'accès, qui doit être spécifiée dans le formulaire d'inscription. Si elle n'est pas spécifiée dans le formulaire d'inscription, la date limite est d'un mois avant le début officiel de la convention. Un maximum de dix Individuels, dix Paires, et deux Groupes, seront autorisés à se rajouter au-delà de cette période de temps, du fait de difficultés de planification de voyage ou pour une autre raison valable communiquée à l'avance. Ils seront ajoutés dans l'ordre d'arrivée via un mail ou un fax au chef des juges et au directeur de convention. Il ne sera pas permis aux participants s'étant inscrits moins de 36h avant le début de la compétition de concourir.

La modification des partenaires dans une Paire est autorisée jusqu'à 24h avant le début de la compétition, tant que cela n'entraîne pas de changement de catégorie. Pour les Groupes Freestyle, il est recommandé de prévoir des remplaçants pour le numéro. En cas de blessure ou maladie, les groupes disposant de remplaçants inscrits peuvent remplacer les participants jusqu'au début de leur numéro. Si un groupe ne dispose pas de remplaçants inscrits, alors il doit obtenir l'autorisation du juge en chef pour remplacer un participant, et ceci ne sera autorisé que jusqu'à 24h avant le début de la compétition. Si un groupe ajoute ou retire des participants de manière à passer de Petit Groupe à Grand Groupe (ou vice versa), il y est autorisé, tant que cela respecte les limites de compétiteurs par pays et que cela est fait 24h avant l'évènement. Le juge en chef doit être informé de tout changement ou remplacement.

6B.6 Compétitions

6B.6.1 Restrictions pour les Groupes de Freestyle

Les Groupes de Freestyle sont divisés en Petits Groupes et Grands Groupes. Un monocycliste ne peut faire partie de chaque catégorie (Petit Groupe, Grand Groupe) qu'une seule fois. Par exemple : un monocycliste peut faire un numéro en Petit Groupe, puis un numéro en Grand Groupe, mais pas deux numéros en Petit Groupes.

Un monocycliste peut intégrer un second Groupe de Freestyle (Petit ou Grand) avec la permission du juge en chef, pour remplacer un monocycliste pour cause de blessure, maladie, ou autre incident.

6B.6.1.1 Petit Groupe

Minimum trois monocyclistes, maximum huit.

6B.6.1.2 Grand Groupe

Minimum neuf monocyclistes, pas de maximum.

6B.7 Catégories

Les compétitions de Freestyle Artistique sont organisées soit par groupes d'âge (Groupe d'âge, Junior Expert, et Expert), soit par catégorie (Novice, Intermédiaire, et Expert), comme déterminé par l'hôte.

6B.7.1 Choix des catégories.

Nom de catégorie	Niveau
Novice	0-3
Intermédiaire	4-6
Expert	7-10

Les catégories sont déterminées selon le niveau. Les niveaux IUF sont utilisés comme guide pour déterminer le niveau de chacun. Aucun test de niveau n'est requis, ces nombres sont simplement utilisés comme référence.

Pour le Freestyle Paires, le niveau moyen des deux monocyclistes sera utilisé pour déterminer la catégorie adéquate.

Les monocyclistes peuvent intégrer la catégorie de compétition de leur choix en fonction du niveau approximatif des figures intégrées à leur numéro. Les monocyclistes souhaitant intégrer une catégorie autre que celle ainsi déterminée doivent communiquer leur choix et leurs raisons au juge en chef avant la compétition. Le juge en chef examinera ces choix pour s'assurer que les monocyclistes intègrent une catégorie convenant à leur niveau.

6B.7.2 Surclassement de monocycliste(s) dans une catégorie supérieure.

Du fait que les catégories soient déterminées en fonction du niveau et non de l'âge, il peut être difficile de déterminer une catégorie adéquate pour un numéro donné. Par conséquent, il peut être nécessaire de surclasser un numéro dans une catégorie supérieure après jugement.

Routines are allowed to have a maximum of some successfully performed skills that are deemed to be higher than the allowed level for the category. Skills successfully performed is defined as performing the skill for a reasonable distance without falling, given the choreography of the routine. Individual routines are allowed to have a maximum of three such skills and pairs routines are allowed to have a maximum of six such skills. When this limit is exceeded, the routine is to be promoted to the next most difficult level. Clearly the skill levels are not an inclusive list of all the skills that may be performed in any given routine. Therefore, the approximate difficulty level of each skill performed in any routine must be evaluated to determine whether or not the skill is too difficult for the given category.

C'est au juge en chef qu'il appartient de décider si oui ou non un numéro est promu à la catégorie supérieure. Le juge en chef doit prendre en compte l'opinion des autres juges pour prendre sa décision.

6B.8 Déroulement de l'événement

6B.8.1 Limites de temps

Les compétitions de Freestyle Artistique sont soumises aux limites de temps décrites ci-dessous.

6B.8.1.1 Limites de temps pour les Groupes d'Age

Compétition	Age	Limite de temps
Individuel	0-14	2 minutes
	15+	3 minutes
	Expert Jr.	3 minutes
	Expert	4 minutes
Paires	0-14	2 minutes
	15+	3 minutes
	Expert Jr.	3 minutes
	Expert	4 minutes
Petit groupes	Expert Jr.	4 minutes
	Expert	5 minutes
Grand Groupe	Tous	5 minutes

6B.8.1.2 Limites de temps pour les catégories

Nom de catégorie	Limite de temps
Novice	2 minutes
Intermédiaire	3 minutes
Expert	4 minutes

6B.8.2 Méthde de Jugement

6B.8.2.1 Méthode de Jugement : Individuel

Les scores des participants sont divisés en trois parties appelées Technique, Artistique, et Chutes. Se reporter à la section Jugement Freestyle Artistique pour plus de détails.

6B.8.2.2 Méthode de Jugement : Paire

Pareil que le freestyle Individuel. En Paires, une attention particulière est portée au travail d'équipe ; compétences des deux personnes, etc. (Voir les critères de jugements pour une description complète.)

6B.8.2.3 Méthode de Jugement : Groupe

Pareil que le freestyle Individuel, mais avec une attention supplémentaire apportée au travail d'équipe et aux figures à plusieurs, comme les déplacements en formation. Les différentes tailles de groupe seront prises en compte, niveaux relatifs, et âge relatif des monocyclistes. (Voir la section critères de jugement pour une description complète.)

6B.8.2.4 Préparation de la musique

Dans les épreuves de Freestyle Artistique, la musique fait partie du jugement et les compétiteurs doivent l'utiliser. Les compétiteurs doivent fournir leur musique de manière compatible ainsi qu'annoncé préalablement par le Directeur Artistique. Il est demandé de préparer au moins une copie de sauvegarde de la musique en cas de perte ou de dommage. Cette copie de sauvegarde doit être prévue dans un format utilisable pour la compétition. Toutes les musiques doivent être clairement nommées avec le nom du participant, le groupe d'âge ou la catégorie, le type de présentation (Paire, par exemple), et si besoin, le numéro de piste de la musique. Pour les CDs, il est aussi recommandé aux participants de tester leur musique sur plusieurs lecteurs pour s'assurer qu'elle fonctionnera le jour de la compétition.

6B.8.3 Accessoires et Décors

Les accessoires sont tous les objets utilisés par le monocycliste lors de son numéro et qui requièrent une manipulation technique de la part du participant (par exemple, objets tels que massues, rubans, cerceau, etc.). Ces objets peuvent être utilisés pour faire une figure, comme de la corde à sauter avec le monocycle. Cependant, ils peuvent être aussi utilisés pour une figure hors monocycle qui viendrait en support de la chorégraphie, comme par exemple l'utilisation élaborée d'un chapeau. Les accessoires doivent être utilisés par le monocycliste. Il n'est pas obligatoire d'inclure des accessoires dans le numéro. Si aucun accessoire n'est utilisé, le score n'en sera pas pour autant plus faible.

Les Décors : à l'inverse des accessoires, les décors sont utilisés pour présenter le monocycliste ou clarifier le thème du numéro. Le décor ne doit pas nécessiter de manipulation technique de la part du monocycliste. Par exemple, d'autres personnes en costumes ou une image de fond. Le décor n'est pas une contribution personnelle du monocycliste et leur effet n'est donc pas jugée. À l'inverse, un décor peut entraîner une perte de points si il distrait de la performance du monocycliste. Pour les catégories Junior Expert et Expert de l'Unicon, il est interdit d'utiliser des décors (y compris des gens) qui soient trop grands, et que le compétiteur ne pourrait pas transporter et/ou installer par lui-même.

Concernant les accessoires et les décorations, ni l'usage de feu ni d'objets coupants (comme par exemple des couteaux de jonglage) ne sont autorisés.

6B.8.4 Les monocyclistes doivent être prêts

Les monocyclistes qui ne sont pas prêts à l'heure prévue pour leur numéro peuvent être autorisés ou non à présenter après le dernier compétiteur dans leur groupe d'âge ou catégorie. Le juge en chef de considérera les barrières linguistiques et les contraintes éventuelles liées à une participation à l'organisation de la convention. Un monocycliste ne peut pas présenter devant un panel de juges différent de celui qui a jugé le reste de son groupe d'âge ou de sa catégorie.

6B.9 Mis en place des numéros

Les concurrents disposent d'un maximum de deux minutes pour installer leurs monocycles et leurs accessoires dans la zone de compétition. Les concurrents qui prennent trop de temps risquent la disqualification. Une prolongation du temps de préparation ne peut être accordée que par le juge en chef et doit être demandée à l'avance. Les concurrents doivent démontrer un besoin légitime lorsqu'ils demandent plus de temps, comme de nombreux accessoires ou des effets spéciaux complexes.

6B.9.1 Début du numéro

Le jugement, le chronomètre et le numéro commencent tous en même temps. Le chronométreur démarre le chronomètre au début de la musique, ou à un signal des concurrents, selon ce qui arrive en premier. Le signal peut être un signe de tête, de main, une inclination de tête, un signal verbal (« Début ! ») ou bien tout autre moyen clairement compréhensible. Toute activité non monocycliste comme la danse, le jeu d'acteur, l'acrobatie, etc., doit être incluse dans le temps du numéro à juger.

6B.9.2 Fin du numéro

La prestation se termine par un signal du concurrent, comme un salut ou un "Merci", une fin évidente, ou bien à la fin du temps imparti. Rien de ce qui se produit après le temps limite ne peut affecter les scores des juges.

Un signal sonore indiquera la fin du temps imparti. Ce signal peut être un son généré par un ordinateur/appareil, un buzzer, ou bien un coup de sifflet. Ce signal sonore doit être clairement audible pour le ou les concurrents, les juges, et les officiels. Toute figure ou performance effectuée après la fin du temps imparti ne sera pas pris en compte. Continuer après la fin du temps imparti réduira la note du concurrent. Toute limite de temps est une limite maximum. Les concurrents ne sont pas obligé de remplir tout leur temps imparti, mais un numéro très court risque un moins bon score comparé à une performance avec plus de figures. Cependant, un numéro ennuyeux, répétitif ou artificiellement allongé pourra perdre des points à cause de sa longueur. Le concurrent doit décider de ce qui fera le meilleur numéro.

6B.9.3 Rangement

A monocycle, une surface propre et sèche est essentielle. Après un numéro, la zone de compétition doit être laissée telle qu'elle était avant la représentation. Les concurrents et leurs assistants doivent retirer tous les accessoires, monocycles et débris de la zone en deux minutes maximum. Le prochain concurrent peut commencer à s'installer pendant ce temps là.

6B.9.4 Zone de compétition sale ou en désordre

Les concurrents qui souhaiteraient utiliser des accessoires salissants pour leur numéro doivent considérer attentivement les règles précédentes. Ballons éclatés, poudres ou poussières, confettis, eau, tartes, etc. peuvent prendre plus de deux minutes à nettoyer. Une autorisation spéciale doit être accordée par le Juge en Chef ou le Directeur Artistique avant l'utilisation de tout accessoire de ce type. Les compétiteurs qui créent du désordre qu'ils ne réussissent pas à nettoyer pourront être disqualifiés.

6C Règlement juges et officiels

6C.1 Juges Artistiques

Responsable artistique : Organisateur principal et administrateur des épreuves artistiques. Le travail du responsable artistique débute avant la convention, lorsqu'il prépare les équipements pour la compétition (ou la zone de performance) et qu'il recrute les autres officiels artistiques. Avec l'hôte de la convention, le responsable artistique détermine la logistique de l'évènement, les formulaires et les méthodes utilisés pour le déroulement de l'évènement. Avec le juge en chef, le responsable artistique est en charge du bon déroulement du respect du programme, et de répondre à toutes les questions ne relevant pas des règles et du jugement. Le responsable artistique est la plus haute autorité pour tout ce qui concerne la rencontre artistique, excepté sur les décisions concernant les règles et les résultats.

Juge en Chef : Tout comme l'arbitre, le juge en chef doit être très expérimenté qui doit avant tout être objectif et ne favoriser ni les compétiteurs locaux, ni les compétiteurs extérieurs. Le juge en chef doit être familier avec les différents rôles des officiels, et avec tous les aspects des règles des épreuves artistiques. Le juge en chef supervise tout, gère les réclamations, et répond à toutes les questions concernant les règles ou le jugement. Le juge en chef est responsable de la préparation et de la compétence des officiels, et de la conformité du marquage des zones sur le sol. Le juge en chef est également responsable de l'exactitude des calculs et tableaux de jugement.

Chronomètreur : Gère le temps pour toutes les performances et émet des signaux sonores aux moments-clés durant les performances.

Juge : Note les performances. Les différentes catégories artistiques nécessitent différentes qualités de jugement. Elles peuvent ainsi demander différents juges. Tous les juges doivent être complètement impartiaux et doivent comprendre les règles et les critères de jugement.

Présentateur : S'occupe de la sonorisation avec le DJ et annonce les monocyclistes suivants ainsi que les résultats des compétitions. Peut également apporter d'autres informations intéressantes entre les performances.

DJ : S'occupe de la sonorisation, lance les musiques des performances et garde une trace des musiques et des demandes des monocyclistes.

6C.2 Formation des officiels

Les compétitions ne peuvent commencer avant que tous les juges artistiques n'aient été formés et n'aient compris leurs tâches. Pour les événements artistiques, le juge en chef est le référent. Pour certains événements artistiques, un niveau minimum d'expérience de jugement est demandé. Voir section 6C.4.

6C.3 Interruption du jugement

L'interruption du jugement peut provenir de dégâts matériels, d'une blessure ou d'une maladie soudaine d'un compétiteur, ou de l'interférence d'une personne ou d'un objet avec un compétiteur. Dans ce cas, le juge en chef détermine la quantité de temps restante et le compétiteur est en faute. La réadmission dans la compétition doit s'effectuer dans le temps réglementaire de la compétition. Si le numéro reprend et que le compétiteur n'était pas fautif, tous les points perdus résultant de cette interruption sont restaurés.

6C.4 Jury Freestyle

Aux Unicon et aux championnats continentaux il doit y avoir un minimum de cinq juges Techniques et cinq juges Artistiques pour les compétitions de Groupes d'âges, les Juniors Experts et les Experts (Inclus les Groupes). Aux Unicon un minimum de quatre juges Chutes est demandé pour les groupes. Pour de plus petites compétitions il doit y avoir un minimum de trois juges Technique et Performance et un minimum de deux juges Chutes. Tous les juges doivent assister à l'atelier organisé dans le planning de la compétition avant le début de la compétition de Freestyle. Des exceptions peuvent être accordées par le Juge en Chef si les règles n'ont pas changé depuis la dernière expérience du juge et si celui-ci a un score de précision élevé. En dehors de cas exceptionnels les juges aux Unicon doivent parler anglais ou doivent avoir un traducteur pour la langue spécifiée pendant le jugement. Les juges des autres conventions doivent parler la langue dominante de la convention ou avoir un traducteur.

Les noms des juges doivent être envoyés au juge en chef (via email, fax ou courrier) au moins un mois avant le début de la convention. Pour chaque juge, le message doit contenir le nombre de conventions de Freestyle durant lesquelles il a été concurrent, juge, ou simplement dans le public. Voir la section 6C.4.8 pour une description des clubs/pays devant fournir des juges. Les juges doivent avoir au moins 14 ans au début de l'événement. Il est recommandé que les juges soient actuellement des compétiteurs, d'anciens compétiteurs, des entraîneurs pour des numéros de Freestyle, des juges ayant déjà fait leurs preuves lors d'anciennes compétitions, ou encore des spectateurs qui ont déjà observé de nombreux numéros de Freestyle.

Tout ce qui se passe durant le procédé de jugement (de manière non exhaustive, la détermination des scores et les discussions avec le juge en chef) est confidentiel et ne peut pas être discuté ou partagé.

6C.4.1 Sélection des Juges

Une personne ne doit pas être Juge d'un événement s'il ou elle est :

- Un parent, enfant ou frère/sœur d'un rider en course dans l'événement.
- Un coach individuel ou de groupe, un manager, un entraîneur, un membre du club spécifié dans le formulaire d'inscription, un membre de la famille, ... d'un monocycliste en lice pour l'événement.
- Un sponsor, un membre d'une organisation sponsor ou en lien avec une organisation sponsorisant l'un des monocyclistes dans le groupe à juger.
- Un membre de la famille d'un autre juge déjà présent dans le groupe de juges.

Si la quantité de juges disponibles est trop limitée par les critères ci-dessus, les restrictions peuvent être levées en partant du bas de la liste et en remontant autant que nécessaire, mais seulement jusqu'à ce qu'assez de juges soient disponibles.

6C.4.2 Affectation des juges pour les groupes d'âge et les catégories

Les juges seront sélectionnés depuis la liste des juges, telle que décrite dans la section 6C.4.8. Il est fortement conseillé d'exclure de la liste les juges qui concourent dans l'événement juste avant ou juste après la catégorie actuelle. Les juges seront également éliminés de la liste pour la catégorie actuelle selon la méthode donnée dans la section 6C.4.5. La sélection finale des juges sera effectuée selon leur score de précision depuis la liste des juges restants.

6C.4.3 Affectation des juges pour les catégories Expert (et Expert Junior)

Les juges affectés aux catégories Expert et Expert Junior seront choisis par le juge en chef, en sélectionnant les juges disponibles les plus qualifiés. Les qualifications d'un juge sont déterminés selon l'ordre d'importance suivant :

- Highest judging accuracy scores obtained while judging age group (age groups judges must have a minimum of five entrants) or other Jr. Expert and Expert events.
- Plus grande expérience de jugement des catégories Expert et Expert Junior.
- Plus grande expérience de jugement international.
- Plus grand nombre de compétitions de Freestyle vécues (regardées, jugées ou pratiquées en tant que concurrent).

Les juges qui concourent durant l'événement juste avant ou juste après la catégorie actuelle sont éliminés de la liste. Les juges seront également éliminés de la liste pour la catégorie actuelle en suivant les règles de la section 6C.4.1. De même, ils peuvent être éliminés de la liste s'ils montrent des faiblesses de jugement durant le jugement des groupes d'âges, telles que décrites dans la section 6C.4.5. Aux Unicons, si plus de cinq juges de chaque catégorie (Technique et Performance) restent en lice, les juges qui n'ont

pas jugé durant un précédent Unicon seront retirés de la liste. S'il y a toujours plus de cinq juges dans au moins une catégorie, la liste finale des juges sera choisie en fonction de leur score de précision, tel que défini dans la section 6C.4.7.

6C.4.4 La composition du jury ne peut pas changer

Les membres du groupe de juges doivent rester les mêmes pour l'intégralité d'un groupe d'âge ou d'une catégorie. Par exemple, un juge ne peut pas être remplacé par un autre, excepté entre différents groupes d'âges ou différentes catégories. Dans le cas d'une urgence (médicale ou autre), cette règle peut être outrepassée par le juge en chef.

6C.4.5 Évaluation des performances des Juges

Les juges sont notés en comparant leurs scores avec ceux des autres juges aux compétitions précédentes. Les caractéristiques de faiblesses de jugement sont :

- Égalités excessives : Un juge doit être capable de différencier les compétiteurs. Pour sûr, l'égalité est acceptable. Cependant, une utilisation excessive de celle-ci anéantit l'utilité du jugement.
- Biais de groupe : Si un juge classe les membres d'un certain groupe ou d'un pays de manière significativement différente des autres groupes. Cela inclut le fait qu'un juge classe des membres bien plus haut ou bien plus bas que les autres juges (un juge peut se révéler plus dur pour les membres de son propre groupe).
- Classement incohérent : Si un juge classe un grand nombre de monocyclistes différemment de la moyenne des autres juges.

6C.4.6 Réintégrer des juges

Si un juge a été indiqué comme ayant des faiblesses de jugement, il peut être réintégré dans la liste en :

- Discutant avec le juge en chef à propos des scores qui étaient Égalité, Biaisés ou Incohérents.
- S'entraînant au jugement avec au moins deux catégories de 4 participants ou plus.

Si l'entraînement au jugement ne montre pas de nouvel exemple de faiblesses de jugement, il peut être réintégré à condition que le juge en chef et le responsable artistique soient d'accord. Si le juge en chef et le responsable artistique sont la même personne, alors le juge suivant avec le plus haut rang doit approuver cette réintégration.

6C.4.7 Calculer les scores de précision

Le juge en chef devrait décider de remplacer un juge s'il montre des signes de faiblesses. Afin de prendre la bonne décision, le juge en chef peut utiliser des indicateurs tels que des heuristiques, des analyses statiques, ...

6C.4.8 Nommer les juges de Freestyle

Parties (Countries/Clubs) that participate at competitions must nominate judges in relation to the number of Artistic Freestyle participants they send (see table below). For the purpose of counting judges, an “Artistic Freestyle participant” is defined as a routine. (For example: If Country A has 3 Individual routines, 2 sets of Pairs routines, and 1 Small Group, then they have 6 participants and will need 2 judges.) After registration finishes, the chief judge will send a request to all parties. The request contains the compiled number of minimum judges per party and a question to nominate the candidates. Judge nominations include the experience of the judges (such as previous competitions, how long he/she has been judging, age group/expert judging or other relevant qualifications such as educations).

Nombre de participants par partie	Nombre minimum de juges par partie
<5	0
5-10	2
11-20	3
21-30	4
>30	5

6C.4.9 Impossibilité de fournir des juges

Pour une compétition, les parties qui sont dans l'impossibilité de fournir le nombre requis de juges (que ce soit en Groupes, Individuels ou Pairs) peuvent voir leurs compétiteurs exclus de la compétition. Des exceptions peuvent être spécialement données avec une lettre au juge en chef, au responsable artistique et au directeur de la convention. Note : Une partie qui est dans l'incapacité de nommer le nombre minimal de juges peut demander à une partie qui a plus de juges que le minimum requis de nommer leurs juges additionnels pour cette première.

6C.4.10 Atelier Juges

Les juges doivent avoir lu les règles avant le début de l'atelier. L'atelier inclura une session d'entraînement au jugement. Chaque juge devra avoir signé un papier indiquant qu'il a lu les règles, participé à l'atelier, qu'il accepte de suivre les règles et qu'il acceptera d'être retiré de la liste des juges disponibles si son score de précision de jugement démontre des faiblesses de jugement.

6C.5 Notation

To tabulate the scores in Artistic Freestyle events, each judge's scores in a category or age group are totaled and restated as a percentage of that judge's total points for that category or age group, i.e. the judge's relative preferences for each performer. Then the percentages from all of the judges are averaged per riders. This is done first in

Performance, Technical, and Dismount. Once the percentage average value for each competitor has been calculated, these three averaged percentages are added together according to their weighting to see the final results.

6C.5.1 Retrait des notes

Toutes les notes des juges doivent être gardées. Le juge en chef a le pouvoir de retirer des notes seulement si elles sont considérées comme étant biaisées, incohérentes ou pour tout autre cas extrême.

6C.5.2 Egalités

Dans le cas d'une égalité où plusieurs compétiteurs ont le même score après le processus précédent, ces monocyclistes seront classés selon leur score en Technique. Afin de déterminer le classement des monocyclistes à égalité, le processus de notation doit être répété en utilisant uniquement le score Technique et seulement pour ces compétiteurs. Si ces notes Techniques sont égales, tous les compétiteurs avec le même score remportent la même place.

6D Jugement du Freestyle artistique

6D.1 Introduction

Le jugement pour le Freestyle Individuel, en Couple et en Groupe est divisé en trois parties : Technique, Performance et Descentes. Elles composent la note ainsi :

Technique	45%
Performance	45%
Chutes	10%

Des juges qualifiés peuvent juger une ou plusieurs composantes (Technique, Performance, Descentes du monocycle) par catégorie, exception faite du Freestyle en groupe. Pour chaque composante, il existe des sous-catégories, chacune étant toujours notée 10 points (afin de faciliter le jugement). Les plus hautes notes sont les meilleures. Des notes telles que 2,0, 2,2 voire 2,25 sont encouragées afin d'aider à différencier les monocyclistes de niveau similaire. Les sous-catégories de chaque composante peuvent posséder des coefficients différents, tels que décrits ci-dessous.

6D.1.1 Freestyle Paire et Groupe - Critères supplémentaires de jugement

Les critères de jugement listés dans les sections suivantes s'appliquent au Freestyle Individuel, Paire et Groupe. Dans plusieurs sections, des critères additionnels s'appliquant au Freestyle Individuel et Paire sont à prendre en compte par les juges.

6D.2 Score Technique

La partie Technique du jugement est divisée en trois sous-catégories. Ces sous-catégories possèdent les coefficients suivants :

Nombre de figures en monocycle et de transitions	33.33...%
Maîtrise et qualité de l'exécution	33.33...%
Difficulté et Durée	33.33...%

6D.2.1 Nombre de figures en monocycle et de transitions

Le nombre est le nombre de figures en monocycle et de transitions réussies. Les transitions, avant et après les figures, doivent également être comptées. Si le monocycliste descend durant une transition mais après une figure réussie, seule la figure terminée est comptée. La transition échouée ne doit pas être comptée. Par exemple, si la descente survient pendant un gliding debout, seule la transition entre le moment où le monocycliste pédale et le moment où il se met debout est comptée. Si la descente survient après le gliding debout et pendant la transition pour s'asseoir, la précédente transition pour se mettre debout et le gliding debout sont comptés.

Seules les "figures en monocycle" sont comptées (voir la définition dans le chapitre 1D.1). Par exemple, si un monocycliste jongle pendant qu'il fait du sur-place, le sur-place sera compté comme une figure tandis que le jonglage sera pris en compte dans le score d'interprétation : accessoires et autres performances. Exécuter diverses figures brièvement avec des transitions rapides peut augmenter ce score, mais réduira le score de durée.

Variété : différentes variantes du même type de figures sont comptées séparément. Les figures doivent être choisies pour fonctionner avec le style de la performance, mais effectuer exactement la même figure plusieurs fois décrémente ce score.

Exemples :

- Le "drag seat avant" et le "drag seat arrière" sont comptés indépendamment.
- Les différentes variantes du "gliding debout à un pied" sont comptées séparément :
 - Arabesque (la jambe libre est tendue derrière le corps, au-dessus de la taille, à au moins 90 degrés)
 - La prise du genou (une main supportant le genou de la jambe libre)
 - Le Y équilibré (la jambe libre est tenue par une main et la seconde main forme le Y)
 - Attrapage du pied (la jambe libre est tenue dans une ou deux mains)
 - Biellmann (la jambe libre est tenue derrière et tirée au-dessus de la tête dans la position de Biellmann)
- Face up spins are different from normal upright spins
- Des combinaisons de tours à une unique rotation sont différents de rotations continues

Originality: Skills with unique variations that are completely new or with new approaches will get more points. Originality is mainly judged in Performance (section 6D.3).

6D.2.1.1 Freestyle paires :

Le nombre de figures doit être compté pour chaque monocycliste séparément. Si un monocycliste ne roule pas en monocycle ou que il effectue des figures sans monter sur son monocycle pendant que l'autre monocycliste effectue des figures en monocycle, seulement une figure pour un monocycliste est compté.

Pairs Vs. Doubles: "Duo" fait référence à deux monocyclistes sur un monocycle. Dans le cas de Duos la Quantité est compté comme si ce n'était qu'un monocycliste.

6D.2.1.2 Groupes de Freestyles :

Le nombre approximatif de figures est compté pour l'ensemble des monocyclistes. Ce nombre doit être pondéré par le nombre de monocyclistes dans le groupe. Si certains monocyclistes ne roulent pas en monocycle ou effectuent des figures sans lien avec le monocycle pendant que les autres monocyclistes effectuent des figures en monocycle, le nombre de figures est réduit en conséquence.

6D.2.2 Maîtrise et qualité de l'exécution

La maîtrise est le contrôle démontré par le(s) monocycliste(s) durant l'exécution des figures et des transitions. Le corps doit démontrer un bon contrôle et une bonne maîtrise du monocycle. Si un monocycliste montre un beau style durant des figures difficiles, le score de maîtrise devrait être haut. La maîtrise des figures est également requise pour effectuer les "figures additionnelles non-monocyclistes" (telles que la jonglerie, la danse ou les acrobaties).

Différents points de vue peuvent être adoptés afin de vérifier la qualité de l'exécution, tels que la stabilité, la durée, la vitesse, la synchronisation et la fluidité de la transition. Ces points de vue peuvent ne pas valoir autant, mais ils doivent tous être vérifiés.

Durée : Tenir une figure durant un temps plus long et sur une plus longue distance indiquent également un plus haut niveau de maîtrise et de difficulté.

Stability: High scores should not be given if unintentional jerky body movement, or a wandering spin or pirouette is shown occasionally.

Vitesse : Un haut score est donné lorsque le monocycliste contrôle parfaitement la vitesse (plus lente ou plus rapide) des tours, des pirouettes et des transitions.

Synchronisation : La synchronisation avec le rythme de la musique et la précision du timing doivent également être jugées. De plus hauts scores sont donnés pour une routine si le timing des figures est bien planifié et cohérent.

Fluidité des transitions : De hauts scores sont donnés pour les transitions lorsque le monocycliste passe rapidement d'une figure à une autre. De bas scores sont donnés pour les transitions si plusieurs sauts, tours de roue ou de sur-place (ou tout autre figure de

mise en place) doivent être effectués avant de passer à la technique plus difficile, à moins qu’il ne soit clair que ceux-ci sont utilisés pour améliorer la chorégraphie globale ainsi que le timing de la routine.

6D.2.2.1 Freestyle Paire et Groupe :

Synchronization: La synchronisation doit être jugée pour les numéros de duos et de groupes. Des scores élevés sont attribués pour un numéro si la synchronisation de toutes les figures est bien anticipée et précise. Même si les monocyclistes ne font pas intentionnellement la même figure/mouvement au même moment, la précision de la synchronisation de chaque mouvement peut être mesurée comme une synchronisation avec le rythme de la musique, d’une manière similaire aux numéros individuels.

6D.2.3 Difficulté et Durée

The level of Difficulty is taken into account for successfully executed skills including transitions. High scores are awarded for a routine packed with a number of skills all with high difficulty. High scores should not be given if only one or two of the skills are of a high level. Generally:

- Les figures effectuées en arrière sont plus difficiles que si elles étaient performées en avant.
- ‘Seat against body’ is easier than ‘Seat not touching body’.
- Faster spins/turns with smaller diameter are more difficult than slower spins/turns with larger diameter.
- ‘Stand up with a hand touching the seat’ is easier than ‘stand up with neither hand touching the seat’.
- ‘Jump up from the pedals to the frame removing both feet simultaneously’ is more difficult than ‘Standup with one or both feet on the frame’.

Only ‘unicycling skills’ will be judged; non-unicycling skills only affect Performance scores. Dancing, juggling, and other non-unicycling skills can only affect the Performance score, and have no influence on this score. However, if a rider is juggling while idling, for example, the difficulty of idling does not carry the same difficulty as idling without juggling. The same applies for dancing and acrobatics.

Durée : Tenir une figure durant un temps plus long et sur une plus longue distance indiquent également un plus haut niveau de maîtrise et de difficulté.

6D.2.3.1 Freestyle paires :

The Difficulty level of a multiple person act is determined by the overall level of difficulty displayed by the pair, not by the difficulty of feats presented by a single rider. If one rider's skill level is a great deal higher than the other, judges must keep the Difficulty score somewhere between the levels of the two riders. Number of skills should be counted for each rider separately. If a rider is not riding a unicycle and performing non-unicycling skills while the other rider doing unicycling skills, only one skill for a rider is counted. A skill in which the two riders obviously support each other will score lower than the same skill performed separately. Judges must be able to distinguish between 'support' and 'artistic contact.' Riders who are merely holding hands may not be supporting each other, but if their arms are locked, they probably are.

Note: Certaines figures sont plus difficiles lorsque les monocyclistes se tiennent les mains, comme rouler à un pied, côte à côte.

Pairs Vs. Doubles: 'Doubles' refers to two riders on one unicycle. In case of Doubles, the Quantity is counted as same as the skill by a single rider. Some Pairs performers use lots of doubles moves, with lifting, strength, and the associated difficulty. Other Pairs acts use no doubles moves at all. How to compare them? Remember that the skill level of both riders is being judged. If the 'top' rider does not display much unicycling skill when he or she rides, judges must keep that in mind, and rate their average difficulty accordingly. If the top rider never rides, one can argue that this is not a Pairs act, and give a major points reduction. Doubles moves are difficult for both persons, but must be weighed carefully against non-doubles performances.

Duration can be increased if a rider pulls or pushes another rider with holding hands, but will decrease the score as related to Quantity.

6D.2.3.2 Groupes de Freestyles :

As in Pairs, judges must seek to find the average Level of Difficulty of what may be a widely varied group of riders. Top level skills done by only one rider cannot bring the Difficulty score up to top level. High scores should not be given if only one or two of the skills are of a high level even if done by all riders or with skills that are the same type but with minor variations. All riders in the routine must be used effectively. This means that if one or more riders are at a beginner level, they can still ride around in circles, carry banners, be carried by other riders, etc. Riders should not be left standing on the side.

Small Group Vs. Large Group: Some groups will be much smaller or larger than others, and judges must include this information in their decisions. Large groups may have a tendency toward formation riding and patterns, while smaller groups may focus more on difficult skills. With so many possibilities, judges must compare many different factors to get an adequate judgment. Large numbers alone should not earn a high difficulty score, and neither should a few difficult skills performed by a small number. The judges must

consider the group's size as a part of the overall performance, including the advantages or limitations that size has on the types of skills being performed.

6D.3 Performance Score

The Performance part of the judging is broken into three subcategories. These subcategories are weighted as follows:

Presence/Execution	33.33...%
Composition/Choreography	33.33...%
Interpretation of the Music/Timing	33.33...%

Ci-dessous vous pouvez trouver une définition de chaque catégorie ainsi que les critères pris en compte par les juges.

6D.3.1 Presence/Execution

Ils y a deux parties dans cette section. Chaque partie ne doit pas forcément être considéré également, mais les juges doivent prendre en considération les deux parties.

Presence: involvement of the rider physically, emotionally and intellectually as they translate the intent of the music and choreography.

Execution: quality of movement and precision in delivery. This includes harmony of movement.

Criteria:

- Physical, emotional and intellectual presence
- Carriage
- Authenticity (individuality/personality)
- Clarity of movement
- Variety and contrast
- Projection

6D.3.1.1 Freestyle paires :

Additional Criteria:

- Unison and “oneness”
- Balance in performance between partners
- Spatial awareness between partners

6D.3.1.2 Groupes de Freestyles :

Additional Criteria:

- Teamwork and cooperation
- Use of all riders effectively

6D.3.2 Composition/Choreography

An intentional, developed and/or original arrangement of all types of movements according to the principles of proportion, unity, space, pattern, structure and phrasing.

Criteria:

- Purpose (Movements, tricks, costume and music to match for a unified experienced)
- Harmony (Interaction between tricks and body movements)
- Utilization (Utilization of space and pattern usage for proper floor coverage)
- Dynamics
- Imaginativeness (Imaginative, originality and inventiveness of purpose, movement and design)

6D.3.2.1 Freestyle paires :

Additional Criteria:

- Unity
- Shared responsibility in achieving purpose by both

6D.3.2.2 Groupes de Freestyles :

Additional Criteria:

- Uniform coverage of the performance area

6D.3.3 Interpretation of the Music/Timing

The personal and creative musical realization of the rhythm, character and content of music to movement in the performance area.

Criteria:

- Continuity and musical representation (Effortless proper musical realization to artfully characterize the routine)
- Expression of the music's style, character and rhythm
- Use of finesse to reflect the nuances of the music

- Chronométrage

Musical realization can occur in four different ways:

- Analog: Representing the highlights/cues in the music through movements
- Congruent: Representing every beat/tone/note in the music through movements
- Contrastive: Movement that is contrary to the music (fast movements to slow music or vice versa) or putting moves on the off-beat
- Autonomy: Movement and music are independent. Music and movements don't need to match, yet can. This offers the artist the most freedom in his creative process

Finesse is the refined, artful manipulation of nuances by the rider(s). Nuances are the personal artistic ways of bringing variations to the intensity, tempo, and dynamics of the music made by the composer and/or musicians.

6D.3.3.1 Freestyle paires :

Additional Criteria:

- Relationship between the partners reflecting the character of the music

6D.4 Dismount Score

The Dismount Score is calculated based on the number of major and minor falls as outlined below. Judges need to be able to differentiate between a planned dismount and an unplanned dismount.

Major dismounts are when the unicycle falls and/or a hand or any body part other than the rider's foot or feet touch the floor. Major dismounts are also when the choreography of a rider's routine is clearly affected.

Minor dismounts are when the unicycle does not fall, only the rider's foot or feet touch down and the choreography of a rider's routine is not affected. A minor dismount may also be counted when Judges cannot differentiate between a planned dismount and an unplanned dismount.

Exception: Dismounts that occur while the rider is performing a seat drag skill have to be evaluated somewhat differently since the unicycle is already on the ground. For these dismounts, the judges should use the current above language regarding minor and major dismounts but disregard the parts talking about the unicycle. For example, if a rider is performing seat drag in back and steps off the unicycle with only their feet touching the ground, it would be considered a minor dismount unless the choreography of the routine is plainly affected.

Individual and Pairs Freestyle Dismount Score Calculation:

$$\text{Dismount Score} = 10 - \text{number of major dismounts} - 0.5 \cdot \text{number of minor dismounts}$$

6D.4.0.1 Groupes de Freestyles :

At Unicon a minimum of four dismount judges must be appointed by the Chief Judge to count falls for group routines. At smaller competitions a minimum of two dismount judges should be appointed by the Chief Judge to count falls for group routines. These judges should be chosen to fairly represent the different groups present (e.g. four judges from four different countries). Neither Performance nor Technical judges should count falls for group freestyle. Each dismount judge should count all of the major and minor dismounts of a group, not only dismounts in one part of the floor. The counts from each judge should be averaged to create the dismount score for a group.

Group Freestyle Dismount Score Calculation: The number of dismounts should be weighted by the number of riders in the group. The following formula is used:

$$\text{Mistake Score} = 1.0 \cdot \text{number of major dismounts} + 0.5 \cdot \text{number of minor dismounts}$$

$$\text{Final Dismount Score} = 10 - \frac{\text{mistake score}}{\sqrt{\text{number of riders}}}$$

The Final Dismount Score cannot be lower than 0.

6E Règles à suivre par les organisateurs d'événements

6E.1 Infrastructure

Traditionally a gymnasium is used. Artistic competitions are also possible in an auditorium, if the stage is large enough. If this is done, a gym must also be available for practice, and possibly for group competition. There must also be enough room for judges and spectators. Seating must be provided for spectators, and a practice area must be provided for riders. Ideally, this practice area would be in a separate gym. The primary practice area cannot be outdoors, as wet or extreme weather would prevent riders from warming up and exchanging skills. If necessary, the practice area can be behind a curtain in the competition gym, or behind the spectator seating. Neither of these solutions is as desirable, due to the distraction that is unavoidably caused by riders using these areas.

The gym or riding surface must be marked with the boundaries of all riding areas for events in which they are required. In some facilities black tires, metal pedals, untaped wooden hockey sticks, etc. might not be allowed. The host must make sure the participants are informed of this in advance. All performing and practice areas must be in well-lit places that are protected from the weather, or have fallback locations in case the weather is bad.

It is very important that a good quality public address system be available for announcements, and to play competition music. At least two music-playing devices must be provided (one as a backup or test machine). These should be compatible with all the media types specified for the various events to be held there.

6E.1.1 Size Of Performing Areas

The minimum size for an Artistic Freestyle event must be 28 x 15 meters. Hosts must publicize the dimensions of the available performing area as far in advance of the competition as possible, and organizers of international championships at least three months prior to the event.

6E.2 Officiels

The host must designate the following officials for Artistic Freestyle:

- Directeur Artistique

- Juge en chef

6E.3 Communication

6E.3.1 Annonce des Résultats

At Unicon and Continental Championships, final results will be announced at the awards ceremony. The protest period begins at the conclusion of the awards ceremony.

At other events, hosts can choose to announce results and the awards ceremony or continuously announce and/or post them for public view. If this second option is chosen, Results Sheets will be posted after each age category of an event. The protest period begins at this point.

Results Sheets show a summary of the overall results for each category. The summary includes the percentage each competitor received out of a total 100% (all competitors together) for Performance, Technical, and Overall, along with the number of major and minor falls from the Dismount category. Judge scores will never be shared. A sample Result Sheet can be found [here](#).

6E.4 Atelier Juges

The hosts of the convention must provide for a judge's workshop at least 24 hours prior to the start of the Artistic Freestyle competition. A minimum of 2 hours must be set aside, in a classroom or similar environment. If possible, it is strongly recommended to have more than one workshop to accommodate schedules. Variations on this can be approved by the Chief Judge. Workshop schedule(s) must be announced to all judges at least three weeks prior to the start of the competition.

6E.5 Groupes d'âge et Catégories

Age groups and categories may be different for different types of events. The minimum allowable age groups and categories are listed for each event. Convention hosts are free to add more age groups but additional categories can only be added when agreed upon by the Artistic Director, Chief Judge, and Event Host. Categories may not be added or removed at a Unicon without approval by the IUF Board. Age group is determined by the rider's age on the first day of the convention. Junior Expert is open to all riders 0-14. Expert is open to riders of any age, including 0-14. Riders must state the category in which they are entering for each Freestyle event in which they participate.

Example: Riders who enter Individual Freestyle as Experts can enter Pairs in another category if they wish. Riders are divided into male and female in Individual Freestyle, but not in Pairs or Group.

6E.5.1 Minimum Age Groups: Individual

Unicon and Continental Championships: 0-14, 15-UP, Jr. Expert, Expert.

Other competitions: 0-14, 15-UP, Expert.

The decision to enter as Expert or Jr. Expert (if used) is optional, but must be stated in advance.

6E.5.2 Minimum Age Groups: Pair

Unicon and Continental Championships: 0-14, 15-UP, Jr. Expert, Expert.

Other competitions: Age Group (all ages), Expert.

Each rider may enter only once. The age of the older rider determines the age group for the pair. The decision to enter as Expert or Jr. Expert (if used) is optional, but must be stated in advance.

6E.5.3 Minimum Age Groups: Group

Small Group: Jr. Expert, Expert. Large Group: none.

6E.6 Categories for Smaller Competitions

At competitions where the number of Artistic Freestyle competitors is low, the Event Host may choose to only offer categories and no age groups. This decision would be made to encourage a competition that is fair and engaging for both spectators and competitors. See 6B.7.1 for a description of recommended categories.

6E.7 Pre-Event Practice Time

In order to give fair practice time in the Freestyle competition venue to the high level competitors, thirty minutes for practice must be reserved immediately before each Jr. Expert and Expert competition. During each thirty minute warm-up period, only the competitors for that event are allowed to be on the competition floor.

Each group that is competing also must be given time to rehearse on the competition floor. The Artistic Director is responsible for publishing a rehearsal schedule at least two weeks before the competition day. The amount of time allotted to each group is to be determined by the Artistic Director, however, each group must be given the same amount of rehearsal time and it cannot be less than fifteen minutes.

6E.8 Order Of Performance

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

6E.8.1 Media Types

The Artistic Director is responsible for announcing what media types will be supported, and making sure the necessary equipment is provided.

6E.8.2 Volume de la musique

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

6E.8.3 Special Music Instructions

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

6E.9 Limiting Competitors

6E.9.1 Maximum Number of Competitors for Jr. Expert and Expert: Individual

Non-Unicon: Organizers of non-Unicon events can choose to limit the number of competitors using the guidelines below, come up with their own limit guidelines, or have no limit.

Unicon: Each country can submit a maximum of three individuals in each category to compete at Unicon in the Individual Freestyle events (three in Jr. Expert Male, three in Jr. Expert Female, three in Expert Male, three in Expert Female). If a country has placed 1st, 2nd, or 3rd in Individual Freestyle at the previous Unicon, they can submit

one additional competitor for each placing in that category. For example, if Country-A wins first place in Expert Male at the previous Unicon, they may submit up to four individuals for Expert Male at the current Unicon. If Country-B wins second and third place in Jr. Expert Female at the previous Unicon, they may submit up to five individuals in Jr. Expert Female at the current Unicon.

6E.9.2 Method for Limiting the Competitors at Unicon: Individual

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

6E.9.3 Maximum Number of Competitors for Jr. Expert and Expert: Pair

Non-Unicon: Organizers of non-Unicon events can choose to limit the number of competitors using the guidelines below, come up with their own limit guidelines, or have no limit.

Unicon: Each country can submit a maximum of three pairs in each category to compete at Unicon in the Pairs Freestyle events (three in Jr Expert Pairs, three in Expert Pairs). If a country has placed 1st, 2nd, or 3rd in Pairs Freestyle at the previous Unicon, they can submit one additional competitor for each placing in that category. For example, if Country-A wins first place in Expert Pairs at the previous Unicon, they may submit up to four Pairs for Expert Pairs at the current Unicon. If Country-B wins second and third place in Jr Expert Pairs at the previous Unicon, they may submit up to five pairs in Jr Expert Pairs at the current Unicon. If a pairs team is submitted consisting of members from two countries, that team must choose one of their two countries to represent.

6E.9.4 Method for Limiting the Competitors at Unicon: Pair

A country that has more interested pairs than allowed should select pairs by their own way. Any type of competition using the IUF judging methods to determine their competitors is recommended. If a country is unable to hold a competition, a country can choose pairs by their own rating method. For example, if a country has placed 1st, 2nd, or 3rd in Pairs Freestyle at the previous Unicon, it can give these pairs a higher rating if BOTH partners from the previous Unicon still be pairs, because they brought additional number of pairs to a country. If a country did not place in the top three, it can give only

the highest placing pairs a higher rating. It is strongly recommended to complete the selection at least three months prior to the start of the Unicon. If a country cannot select by then, the method and schedule of the selection must be communicated to the Chief Judge and Artistic Director at least three months prior to the start of the Unicon.

6E.9.5 Maximum Number of Competitors for Jr. Expert and Expert: Group

Non-Unicon: Organizers of non-Unicon events can choose to limit the number of competitors using the guidelines below, come up with their own limit guidelines, or have no limit.

Unicon: Each country can submit a maximum of three groups to compete at Unicon in each of the following categories: Expert Small Group, Jr. Expert Small Group, Expert Large Group, and Jr. Expert Large Group.

6E.9.6 Method for Limiting the Competitors at Unicon

A country that has more interested groups than allowed should select group by their own way. Any type of competition using the IUF judging methods to determine their groups is recommended. If a country is unable to hold a competition, a country can choose groups by their own rating method. It is strongly recommended to complete the selection at least three months prior to the start of the Unicon. If a country cannot select by then, the method and schedule of the selection must be communicated to the Chief Judge and Artistic Director at least three months prior to the start of the Unicon.

6F Judging Grids

6F.1 Technical Judging Grid

Range of Scores	Quantity of Unicycling Skills and Transitions (0-10)	Mastery and Quality of Execution (0-10)	Difficulty and Duration (0-10)	Range of Scores
10.00-9.00 Outstanding	• uses allotted time to perform an optimal number of skills • impressive originality and variety	• looks effortless • no loss of control in the entire routine • riding looks balanced and controlled	• all riders perform very difficult skills • all skills have long duration	
8.99-7.00 Good	• uses time fairly effectively to show a number of skills • good originality and variety	• riding looks effortless most of the time • minimal loss of control • riding looks balanced and controlled most of the time	• many skills at high difficulty • many skills have long duration	
6.99-4.00 Average	• shows a good amount of skills but could have used time more effectively • okay originality and variety of skills	• riding sometimes looks effortless • some loss of control • riding looks balanced and controlled some of the time	• averaged difficulty of skills performed by all riders is average • skills vary in duration	
3.99-1.00 Poor	• lower number of skills • lacks originality and/or variety of skills	• riding often looks challenging • riding is often out of control • riding often looks unbalanced	• low difficulty when averaged for whole routine • many skills have short duration	
0.99-0.00 Extremely Poor	• few to no unicycling skills	• falling looks imminent • riding constantly is out of control • riding constantly looks unbalanced	• all novice skills	

6 Freestyle : Artistique – Judging Grids

6F.2 Performance Judging Grid: Execution/Presence

Range of Scores	Presence	Carriage	Authenticity	Clarity	Variety	Projection
9.00-10.00 Outstanding	Spellbinding presence	Refined line of body and limbs	Superb authenticity, rider is completely one with their character	Precise execution of body movements in a way that fit the overall routine	Excellent creativity with dispositions and expressions to convey overall routine	Exceptional projection, audience members feel engaged in the performance
8.00-8.99 Very Good	Very good emotional, intellectual, and physical involvement	Very good carriage and lines	Very good authenticity	Almost all movements are precise and intentional	Rider uses a variety of dispositions and expressions in a way that engages the audience	Strong projection
7.00-7.99 Good	Good engagement	Good carriage/lines	Good authenticity			Projection most of the time
6.00-6.99 Above Average	Above average engagement	Above average line of body and limbs and good carriage	Above average authenticity, the rider is in character for the majority of the routine			Able to project about 75% of time
5.00-5.99 Average	Average involvement or involvement in one or two ways	Average carriage/lines with some breaks	Average authenticity, there are moments when the rider is out of character	Average clarity, some movements look precise while others look unintentional	Average level of creativity with disposition and expression	Projection skills vary throughout routine
4.00-4.99 Fair		Reasonable line of body and limbs				Projection only about 50% of time
3.00-3.99 Weak	Occasional presence shown, eyes often downcast	Variable line of body and limbs/carriage/extensions	The rider is occasionally in character		Very poor clarity, few to no moves look intentional	Some variety with expression and disposition but rider often looks the same throughout the routine
2.00-2.99 Poor		Poor line of body and limbs/carriage/extensions		Limited projection skills, cautious		
1.00-1.99 Very Poor	Very poor presence, rider shrinks from the performance	Very poor line of body and limbs/carriage/extensions	Very poor authenticity, the rider is almost never in character	Movements don't look intentional at all	Little variety with disposition and expression to fit the routine	Very limited projection skills
0.00-0.99 Extremly Poor	No presence at all	Extremely poor line of body and limbs/carriage/extensions	Extremely poor authenticity, the rider is never in character		The expression or disposition remains the same the whole time	Projection skills lacking, labored

6 Freestyle : Artistique – Judging Grids

6F.3 Performance Judging Grid: Choreography/Composition

Range of Scores	Purpose	Harmony	Utilization	Dynamics	Imaginativeness
9.00-10.00 Outstanding	Memorable moments distributed evenly throughout the routine to create a unified piece	Choreography gives the feeling of a completely unified dance, all parts of the performance create a balanced routine	Rider does an excellent job of using the whole space with movements that flow in various directions and patterns	Change of tempo incorporated seamlessly	Completely imaginative concept that creates a routine unlike something that has been done before
8.00-8.99 Very Good	Variety of innovative moves that develop concept	Choreography gives the feeling of a mostly unified dance	Excellent use of space	Change of tempo incorporated with ease	Great creativity in the creation of the routine
7.00-7.99 Good	Interesting moves derived from concept		Good use of space	Unity of rider(s) in use of tempo	
6.00-6.99 Above Average	Some interesting creative moves that use rhythm(s) effectively	Interesting composition that creates a routine that feels unified most of the time	Above average use of space	Above average variation of tempo	Above average amount of creativity and imagination used when creating routine
5.00-5.99 Average	Variable moves often related to concept		Average use of performance space, limited variety of patterns/directions of riding	Variable changes in tempo	Average amount of creativity and imagination used when creating routine
4.00-4.99 Fair	Routine correspondents well with concept	Choreography gives the feeling of a halfway unified dance	Elements generally well distributed but sometimes too much emphasis to one part of the performance space	Few changes in tempo	Some creativity and imagination used when creating this routine
3.00-3.99 Weak	Some isolated groups of moves that fit concept				
2.00-2.99 Poor	Some moves do not appear to fit concept	Placement of moves lacks coherence	Poor variety of placement of moves in the performance space	Tempo does not change throughout routine	A small amount of creativity and imagination was used to create this routine
1.00-1.99 Very Poor	Many moves do not appear to fit concept				
0.00-0.99 Extremely Poor	Most to none moves do not appear to fit concept	Choreography does not give the feeling of a unified dance at all			No creativity at all, similar routines have been done many times before

6 Freestyle : Artistique – Judging Grids

6F.4 Performance Judging Grid: Music and Timing

Range of Scores	Continuity & Musical Realization	Expression	Finesse	Chronométrage
9.00-10.00 Outstanding	Proper type of musical realization is used the entire routine with effortless continuity	Rider/music/nuances as one motivation from the “heart”	Rider superbly and expertly uses the nuances of the music to reflect the overall concept of the routine	The rider expertly uses their movements to create meaningful moments which, when put all together, produce a cohesive, well-timed routine
8.00-8.99 Very Good				
7.00-7.99 Good	Above average use of the proper musical realization for the majority of the routine	Rider/music/nuances work together to create one fluid routine for the majority of the time	Rider uses the nuances of the music for the majority of the routine but misses some key moments in the music	The rider creates a bond between the routine and the music that is apparent for the majority of the routine
6.00-6.99 Above Average				
5.00-5.99 Average				
4.00-4.99 Fair				
3.00-3.99 Weak	Rider uses the proper musical realization for some of the routine, music seems like background instead of inspiration	The routine has some cohesion but the music/nuances/rider are not fully integrated	Rider rarely uses the music as inspiration and does not utilize the nuances presented in the music to better the routine	The rider matches the timing of the music sometimes but often seems unconnected to the music during the routine
2.00-2.99 Poor				
1.00-1.99 Very Poor				
0.00-0.99 Extremely Poor	Rider never uses the proper type of musical realization, the routine could be done without any music and it would have looked the same	The routine seems disjointed and the music/nuances/rider seem completely disconnected	Rider never looks deeper into the music to utilize the nuances, routine has a monotone feeling	Movements seem unplanned and are placed in a way that leads to a lack of timing whatsoever

Part 7

Freestyle : Compétence Standard

Contents

7A	Vue d'ensemble	133
7A.1	Définition	133
7A.2	Résumé pour le monocycliste	133
7B	Règlement compétiteurs	134
7B.1	Sécurité	134
7B.2	Monocycles	134
7B.3	Identification des monocyclistes	134
7B.4	Réclamations	134
7B.5	La liste des compétences	134
7B.5.1	Choix des compétences	134
7B.5.2	Ordre des figures	135
7B.5.3	Remplir la fiche de jugement	135
7B.6	Déroulement de l'événement	135
7B.6.1	Limites de temps	135
7B.6.2	Méthde de Jugement	135
7B.6.3	Musique	136
7B.6.4	Costume et Accessoires	136
7B.6.5	Les monocyclistes doivent être prêts	136
7B.6.6	Rider's No-Signal Option	136
7B.6.7	Début du numéro	136
7B.6.8	Body Form	136
7B.6.9	Chutes	137
7B.6.10	Assisting Riders	137
7B.6.11	Line Figure	137
7B.6.12	Figure en cercle	137
7B.6.13	Figure en huit	138
7B.6.14	Mounts, Transitions, Axis, Single And Counted Short Skills	138
7B.6.15	Fin du numéro	138
7C	Règlement juges et officiels	139
7C.1	Standard Skill Officials	139
7C.2	Formation des officiels	139
7C.3	Interruption du jugement	139
7C.4	Competitor and Judging Forms	139
7C.5	Jury	140
7C.6	Operation Of The Judges	140
7C.7	Difficulty Devaluations	141
7C.7.1	Skill Verification	141
7C.7.2	Erreurs Techniques	141
7C.7.3	Skill Completion	141

7 Freestyle : Compétence Standard

7C.7.4 Start Of Figures	142
7C.7.5 Figure Order	142
7C.7.6 Figure Patterns	142
7C.8 Execution Devaluations	143
7C.8.1 Vague (~) = -0.5 Point	143
7C.8.2 Ligne (/) = - 1 Point	144
7C.8.3 Croix (+) = - 2 Points	144
7C.8.4 Cercle (0) = - 3 Points	144
7C.8.5 Applying Lines, Circles, Crosses	144
7C.9 Totaling Scores	144
7D Règles à suivre par les organisateurs d'événements	145
7D.1 Infrastructure	145
7D.1.1 Floor, Markings And Figure Shapes	145
7D.1.2 Riding Area Boundaries	145
7D.2 Officiels	146
7D.3 Communication	146
7D.3.1 Annonce des Résultats	146
7D.4 Groupes d'âge	146
7D.5 Media Types	147
7D.6 Volume de la musique	147
7E List of Standard Skills	148
7E.1 General Remarks About Standard Skill Riding	148
7E.1.1 Riding Position	148
7E.1.2 Body Form	148
7E.1.3 Riding Direction	148
7E.1.4 Pattern	148
7E.1.5 Transitions, And Single Short Skills	148
7E.1.6 Axis Skills	149
7E.1.7 Montées	149
7E.1.8 Figure selle sortie	149
7E.1.9 Figure de 1-pied	149
7E.1.10 Figure de marcher sur la roue	149
7E.1.11 Coasting	150
7E.1.12 Transitions, Single Short Skills, Mounts Involving Seat Out Skills	150
7E.1.13 Transition Vers/De un Macher sur la Roue Debout	150
7E.1.14 Tours et Pirouettes	150
7E.1.15 Leg Around Skills	150
7E.1.16 Idling Figures	150
7E.1.17 Twisting Figures	150
7E.1.18 Stillstands	151
7E.1.19 Hopping Figures	151
7E.2 Standard Skill Scores and Descriptions	151

7A Vue d'ensemble

7A.1 Définition

In Standard Skill, riders demonstrate pure skill and mastery on a regular unicycle, by performing up to 18 skills they have preselected. Standard Skill judging is based on the point value of the skills and quality of their execution, not the 'show.'

Group Standard Skill is similar to Individual Standard Skill, but with four person teams (comprised of males and/or females), on regular unicycles only. Rules are published separately. This event is held at the discretion of the convention host.

7A.2 Résumé pour le monocycliste

Cette section constitue une présentation des règles, mais ne remplace pas les règles proprement dites.

- Aucune protection n'est nécessaire.
- Only a single regular unicycle may be used.
- Une feuille listant les figures que vous allez performer doit être donné au jury avant la date limite.
- Les monocyclistes doivent connaître le bon usage des marquages au sol lorsqu'ils effectuent des lignes, des pirouette ou bien des figures en huit.

7B Règlement compétiteurs

7B.1 Sécurité

Aucune protection n'est nécessaire.

7B.2 Monocycles

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

7B.3 Identification des monocyclistes

Aucune identification des riders n'est requise.

7B.4 Réclamations

Les réclamations doivent être déposées par le biais d'un formulaire officiel dans les 15 minutes qui suivent la publication des résultats de la compétition. Une réclamation n'est possible que par rapport à une erreur de calcul ou toute autre erreur non liée à la note subjective donnée par un Juge. Le Juge en chef doit résoudre toutes les réclamations dans les 30 minutes qui suivent leur réception sous forme écrite.

7B.5 La liste des compétences

7B.5.1 Choix des compétences

Avant de participer au Standard Skill, chaque monocycliste doit remplir et retourner aux juges une feuille avec son numéro listé. Cette liste doit être composée du numéro, nom et point de chaque figure qui sera réalisé pendant le numéro, dans l'ordre dans lequel ils seront présentés.

Seulement les figures inscrites dans la liste IUF Standard Skill doivent être utilisées. La méthode appropriée pour performer ces figures se trouvent dans la section "Descriptions" de la liste. Si les illustrations des figures ne correspondent pas aux descriptions, les descriptions s'appliquent.

Le nombre maximum de figures autorisé est 18. De ces 18 figures, pas plus de 12 doivent être des figures sur-place. Les figures ayant des points correspondants à 101 ou plus sont limitées à 12. Si le monocycliste choisie seulement 12 figures pour son passage, elles peuvent être des figures sur-place.

Note: Chaque nombre de figure doit apparaitre seulement une fois sur la feuille de juge. Par exemple, si le monocycliste effectue la figure 15 b, elle ne peut effectuer la 15 a, c, d, e, f, g, or h.

7B.5.2 Ordre des figures

Les 18 figures doivent être performées dans le même ordre qu'elles apparaissent sur la feuille de jugement. Les figures n'étant pas effectuées dans l'ordre préalablement donné seront dévaluées à 100%. Cette dévaluation est valable même si la figure est effectué plus tard lors du passage. Exemple: Les figures sur la feuille de jugement sont : marché sur la roue, 1 pied, sur-place, rouler en arrière. Le monocycliste marche sur la roue, oublie le 1 pied et le sur-place, puis roule en arrière, suivi du 1 pied et du sur-place. Le juge technique doit marqué le 1 pied et le sur-place avec une dévaluation de 100%.

7B.5.3 Remplir la fiche de jugement

The completed judging sheet must be sent in before the deadline date set by competition organizers. When filling out the sheet, each figure name must be written out exactly as it appears on the Standard Skill List, with no further abbreviations. Figure numbers, letters, and point values must be included, and the total Difficulty score (total points for all figures in the routine) must be filled in. The judges have to check the judging sheets and, if possible in contact with the competitor, correct any mistakes. Any disadvantage resulting from filling out a judging sheet incorrectly will be at the competitor's expense, and will not be valid grounds for protest. Judging sheets, once checked and approved for competition, cannot be changed.

7B.6 Déroulement de l'événement

7B.6.1 Limites de temps

Trois minutes (tout ages)

7B.6.2 Méthde de Jugement

Les monocyclistes sont seulement jugés sur la qualité d'exécution des figures qu'ils ont choisisent de performer. Chaque figure à un score préalablement déterminé. Les juges déduisent des points pour les fautes, comme une chute, mauvaise posture, performer des figures dans le mauvais ordre, etc.

7B.6.3 Musique

In Standard Skill music is not judged. But background music will be provided during all Standard Skill routines, or competitors may provide their own. Competitors may also, at their request, have no music played.

7B.6.4 Costume et Accessoires

Les habits n'ont pas d'influence sur le score. Les monocyclistes sont encouragés à s'habiller aux couleurs des leurs pays, groupe ou club. Pas d'accessoires.

7B.6.5 Les monocyclistes doivent être prêts

Les monocyclistes qui ne sont pas prêts à l'heure prévue pour leur numéro peuvent être autorisés ou non à présenter après le dernier compétiteur dans leur groupe d'âge ou catégorie. Le juge en chef considérera les barrières linguistiques et les contraintes éventuelles liées à une participation à l'organisation de la convention.

7B.6.6 Rider's No-Signal Option

SI un monocycliste fournit sa propre musique et veut un signal acoustique, il doit l'indiquer lorsque il s'inscrit. Si un monocycliste ne fournit pas sa propre musique, un signal acoustique sera utilisé à moins que le monocycliste n'indique "Pas de signal acoustique" lorsque il s'inscrit. S'il n'y a pas de signal acoustique il n'y aura pas de signal de départ ou de signal indiquant 1 minutes et 2 minutes. Dans tout les cas le chronomètreur mesure le temp et si le monocycliste excède la limite de durée, le chronomètreur effectuera un "double signal acoustique" pour indiquer que le monocycliste a excédé le temps imparti.

7B.6.7 Début du numéro

The judging begins when the timer blows a one second whistle signifying the beginning of the three minute routine or when a predetermined piece of music begins; the stopwatch will begin timing immediately following the one second acoustic signal or music. The end of each minute will be indicated by acoustic signals. This may be made optional as described in section 7B.6.6. A final one-second acoustic signal will signify the completion of the three-minute allotment.

7B.6.8 Body Form

Unless otherwise noted, each figure must be performed with riders sitting up straight with their arms stretched and horizontal. Hands must be flat with palms down and

fingers together. Arms do not have to be straight out to the sides. As long as arms are outstretched and horizontal, they may point in any direction.

7B.6.9 Chutes

All dismounts must be controlled, including the dismount at the end of the routine. A controlled (intentional) dismount is where the rider comes to a stop and steps off the unicycle. Dismounts executed otherwise will be considered unintentional. A dismount occurs any time a rider touches the floor, except in skills where the rider is required to touch the floor, or when a foot on a pedal touches the floor. The rules demand that the rider dismounts in a sportsmanlike manner at the end of the routine. Failure to do so will result in a wave for insecure exit.

7B.6.10 Assisting Riders

At international events it is forbidden for a rider to get verbal assistance or helping gestures from a person outside the riding area, since this is interference with the rider by an outside person. At international events it is forbidden for a rider to use any props (including people) during the 3-minute routine. Any competitor caught getting assistance (verbal or nonverbal) or using props may be disqualified from the competition. Also, a rider may not look at the list of skills while performing the routine. This includes skills written on the competitor's hand, a piece of paper or elsewhere. Each occurrence of a competitor looking at a skills list will result in a wave.

7B.6.11 Line Figure

Lines, circles and figure eights may be ridden in any direction. Line figures start outside the large (8 m) circle, cross the center circle, and continue outside the large circle. The rider must be in position for the figure before the hub crosses over the outside edge of the line. For seat drag figures where the seat is forward of the riding direction, the rider must be in position before the seat crosses the outside edge of the line. The line should be straight. Circles and figure eights can be started at any point, as long as the rider completes the figure by crossing over the starting point.

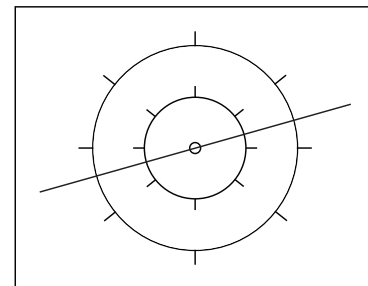


Figure 7B.1: Line Figure

7B.6.12 Figure en cercle

Circle figures are ridden in the area between the 4 m and 8 m circle lines. If the rider crosses the 4 m line while performing the figure, the circle must be restarted from the point where the rider re-crosses to the outside of the

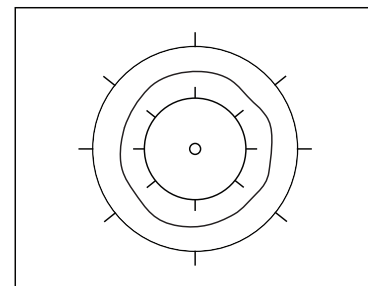


Figure 7B.2: Figure en cercle

4 m circle. Crossing the 8 m line does not invalidate the figure. Circle figures should be as round as possible.

7B.6.13 Figure en huit

The two circles making up the 8 should be the same size, and the orientation of the 8 can be in any direction. The rider must pass outside the 8 m circle on each end of the 8, and cross the center circle at the middle. The two halves of the figure 8 must be circular, with diameters of at least 4 m.

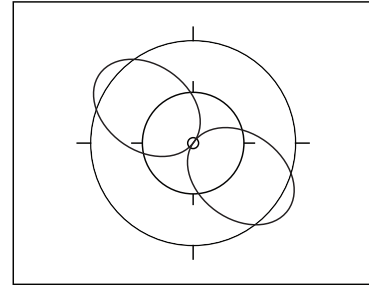


Figure 7B.3: Figure en huit

7B.6.14 Mounts, Transitions, Axis, Single And Counted Short Skills

These are all collectively called “non-riding skills”. May be performed anywhere in the riding area unless stated differently in the description.

7B.6.15 Fin du numéro

In Standard Skill, if the rider is in mid-figure, only the part of that figure that was executed before the time ended will be counted (see section 7C.7.3). If the figure was less than 50% complete, a 100% devaluation will be given. If between 50% and 100% was completed, a 50% devaluation will be given. Any figures that have not been performed receive 100% devaluations.

7C Règlement juges et officiels

7C.1 Standard Skill Officials

The host must designate the following officials for Standard Skill:

- Standard Skill Director
- Juge en chef

7C.2 Formation des officiels

As the rules state, competitions cannot be started until all key artistic officials have been trained and understand their tasks. For Standard Skill events, the Chief Judge is in charge.

7C.3 Interruption du jugement

L'interruption du jugement peut provenir de dégâts matériels, d'une blessure ou d'une maladie soudaine d'un compétiteur, ou de l'interférence d'une personne ou d'un objet avec un compétiteur. Dans ce cas, le juge en chef détermine la quantité de temps restante et le compétiteur est en faute. La réadmission dans la compétition doit s'effectuer dans le temps réglementaire de la compétition. Si le numéro reprend et que le compétiteur n'était pas fautif, tous les points perdus résultant de cette interruption sont restaurés.

7C.4 Competitor and Judging Forms

If available to the organizers, a computer database should be used to generate forms for both the competitor and the judges, and then be used to calculate the scores. Either the Writing Judge Form or the traditional Standard Skill Form is required for judging. The other forms are suggested to help both the competitors and judges. Suggested forms are:

- Competitor Form: Skill Order, Figure number and letter, Description, Score, and Skill Definition.

- Standard Skill Form: Skill Order, Figure number and letter, Description, Score, and areas to mark 50/100% technical devaluations and the / + 0 execution devaluations. An area at the bottom should be included to write in the names of the three judges. An area at the bottom should also be included to help in manual scoring of the routines.
- Writing Judge Form: Skill Order, Figure number and letter, Description, Score, and areas to mark 50/100% technical devaluations and the / + 0 execution devaluations. An area at the bottom should be included to write in the names of the three judges.
- Difficulty Judge Form: Skill Order, Figure number and letter, Description, Score, Skill Definition, and area to mark 50/100% technical devaluations. The addition of the Skill Definition can help the judge if there is clarification needed for the correct execution of the skill.
- Execution Judge Form: Skill Order, Figure number and letter, Description, Score, and area to mark the / + 0 execution devaluations.

All three judging forms should have gray shading to indicate the relative speed of the skills. No shading would indicate a slower skill (typically all riding skills), a light gray indicates skills that are quicker than the riding skills (most of the counted short skills), and a dark gray indicates skills that are very quick. This will help the judges estimate how quickly they must watch for new skills.

7C.5 Jury

There will be 1 Chief Judge, 2 Difficulty Judges, 2 Execution Judges, 2 Writing Judges, and 1 Timer. The judging panel will be divided into two judging units, each consisting of one Difficulty, one Execution, and one Writing Judge. The judges will be appointed to the functions Writer, Execution, and Difficulty, respectively in order of their experience. At Unicons, all judges for the Expert groups must have previous Unicon judging experience.

7C.6 Operation Of The Judges

While the Difficulty and Execution Judges watch the routine, the Writing Judge reads the names of the figures from the list. The Difficulty Judge indicates if a skill was fully completed, or the reduction percentage if it was not. The Execution Judge indicates the execution mistakes using symbols, as described below. The Writer writes down the verbal remarks of both judges on the judging sheet. For this reason, the Writer is seated between the other two judges. The position of the judging table must be so that all judges have a clear view of the entire riding area. There must be enough space between the two judging units to ensure their working independently of each other.

A video of the performance may be reviewed if there are discrepancies in judge scores, or if a judge is in doubt about one or more of his/her scores. When time allows, video

can be reviewed by approval of the Chief Judge. The Chief Judge should prearrange for routines to be recorded, but this is not a mandatory requirement.

Alternatively, to speed up the competition and judging, video cameras should be used to record the competition. There must be at least two cameras, one on each of the two corners. A third camera in the center is also good for a backup. The recordings should be downloaded to a computer in approximately groups of ten competitors. The judges will all be in a separate viewing area to watch the videos and make their scores.

7C.7 Difficulty Devaluations

7C.7.1 Skill Verification

Every figure on the judging sheet must be executed according to its description in the Standard Skill List. If a performed figure does not correspond with the entry on the judging sheet, 100% is devaluated.

7C.7.2 Erreurs Techniques

If a technical mistake occurs during the execution of a skill, 50% is devaluated. Technical mistakes include but are not limited to the following:

- Part of body other than one hand touching seat in seat out skills
- Hand holding seat touching body in seat out skills
- Free foot touching rotating part of unicycle in one foot skills
- Legs not extended and/or toe not pointed for skills where the leg is quickly extended (including, but not limited to: wheel grab, crank idle kick, hop on wheel kick)

7C.7.3 Skill Completion

Every figure on the judging sheet must be performed as entered, from start to finish, without the rider touching the floor, except where required to by the figure description. This applies to all skills: riding skills (figures in lines, circles and 8's), transitions, axis skills, single and counted short skills, and mounts.

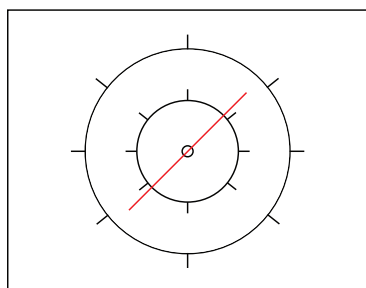
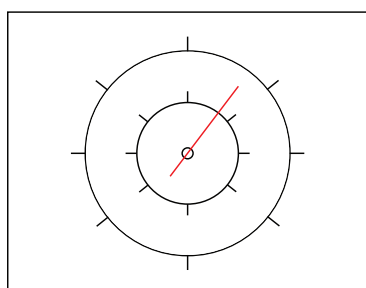


Figure 7C.1: 50% de dévaluation

Riding Skills, Repetitive Axis Skills, and Counted Short Skills: If a figure is broken off in the first half of its required execution, or performed for less than half of the required execution, 100% is devaluated. If a figure is broken off in the second half of the required execution, or performed for less than the required execution, 50% is devaluated.



Riding Skills: If a rider is not in position for a line figure before crossing the 8-meter circle, but is in position when crossing both 4-meter circle lines, 50% is devaluated (see figure 7C.1). If the rider is in position but only crosses one edge of the 4-meter circle, 100% is devaluated (see figure 7C.2).

Transitions and mounts: Must finish in the end position (one revolution, $2\frac{1}{2}$ hops, or $2\frac{1}{2}$ idles) or 100% is devaluated. If the end position for a mount is not defined, must perform one revolution, OR $2\frac{1}{2}$ hops, OR $2\frac{1}{2}$ idles before stepping off the unicycle.

Axis skills: If the end position for a axis skill is not defined, must perform one revolution before stepping off the unicycle. The ending position is not required to be the same as the starting position.

Single Short Skills: Unless otherwise defined in the skill description, the ending position is the same as the starting position. Must finish in the end position (one revolution, $2\frac{1}{2}$ hops, or $2\frac{1}{2}$ idles) or 100% is devaluated. If the start and end position for a single short skill is not defined, must perform one revolution, $2\frac{1}{2}$ hops, OR $2\frac{1}{2}$ idles before stepping off the unicycle.

7C.7.4 Start Of Figures

All figures start when the rider gets into the position required for that figure.

7C.7.5 Figure Order

Figures left out according to their order on the judging sheet are devaluated 100%. This devaluation remains, even if the figure is performed afterward.

7C.7.6 Figure Patterns

Riding figures that the rider doesn't attempt to be ridden as described in section 7D.1.2 should receive 100% devaluation.

Example: The line figure is described as "...start outside the large (8m) circle, cross the center circle, and continue outside the large circle". If the rider does not attempt to cross the center circle and performs the line circle completely outside the 4m circle, then 100% is devaluated.

7C.8 Execution Devaluations

7C.8.1 Vague ($\sim$) = -0.5 Point

A wave is scored once per skill for each of the following execution mistakes listed below. More than one wave can be applied to each skill, but if a rider makes the same mistake twice during one skill, they should only receive one wave.

Example: During wheel walking, a rider may have jerky body movements and fingers not together at the beginning: two waves should be applied. If the rider then smoothly wheel walks for a while and then has jerky body movements again, a third wave should not be applied.

- insecure entrance or exit
- cramped, insecure execution
- jerky body movements
- not sitting up straight
- fingers not together
- free leg not stretched, toes not pointed
- waving arms
- jerky pedal movement
- line not straight
- circle not round
- crossing the 4 m circle when performing a skill in a circle
- failure to cross center circle in line or figure 8
- circles of figure 8 not the same size
- pedal, or foot on pedal touching floor
- wandering spin or pirouette
- circle size exceeds 1 meter diameter in a spin
- going outside riding area boundary
- looking at the standard skill order
- bras pas tendus
- bras pas à l'horizontal
- palms not down
- arms touching the body during seat out skills

7C.8.2 Ligne (/) = - 1 Point

A line is scored every time loss of control occurs. Loss of control includes:

- loss of proper body form
- breaking off and restarting a skill
- loss of proper body form before or after transitions

7C.8.3 Croix (+) = - 2 Points

A cross is scored each time an unintentional dismount occurs with the competitor landing on his or her feet without the unicycle being dropped.

7C.8.4 Cercle (0) = - 3 Points

A circle is scored each time an unintentional dismount occurs with a part of the rider other than his or her feet touching the floor (hand, knee, rear, etc.) or with the unicycle being dropped. Seat drag skills only have this score applied if a part of the rider other than the feet touches the floor.

7C.8.5 Applying Lines, Circles, Crosses

Lines, circles and crosses are scored every time they occur during and between all skills, whether entered on the score sheet or not. Only the highest applicable devaluation symbol shall be imposed per execution mistake. Most waves are not scored if they occur between skills listed on the judging sheet. Waves can only be scored between skills if they are unrelated to body form.

Example: A competitor will not get a wave if the competitor's arms are not in proper form between skills listed on the judging sheet, but a competitor will get a wave for exceeding the riding area boundary.

7C.9 Totaling Scores

After the routine is finished, the percentages and symbols from the judges are converted into numbers. These numbers are subtracted from the rider's starting score. Then, the scores of the two judging units are added together and divided by two to get the finishing score of a competitor. The winner in the Standard Skill event is the competitor with the highest score. If more than one competitor have the same score, placing is decided by the highest Execution score. If those scores are also the same, the competitors receive tie scores.

7D Règles à suivre par les organisateurs d'événements

7D.1 Infrastructure

These are the guidelines by which Standard Skill competition is to be executed. At times, however, situations may occur in which the regulations cannot be followed exactly. This applies to minor details; not to principal rules. For instance, if the size of the available accommodation would cause the size of the riding area to be slightly smaller than required, that can be approved by a majority vote of the judging panel. Whatever differences from the rules are approved must be made known to all participants before competition. Any situation that may occur for which the rules do not provide a solution, shall be solved by the Chief Judge or by a majority vote in a meeting chaired by the Chief Judge, at which all judges active in the concerned event must be present.

7D.1.1 Floor, Markings And Figure Shapes

See diagram. The riding surface must allow flawless riding. The riding area must be sufficiently illuminated. An IUF representative will inspect the area to make sure it conforms to the requirements, and declare it rideable. The surface of the riding floor must be clean, level, smooth and shall not be slippery. Competition can be held on a floor that has not been declared rideable by the panel, but the results of such competition may not be officially recognized by the IUF, after investigation by the IUF rules committee.

7D.1.2 Riding Area Boundaries

For international competitions, the outer boundaries must be 11 x 14 meters. For other competitions, if space does not permit, the size may be smaller but will be no less than 9 x 12 meters. All lines must be at least 3 cm wide and clearly marked, including the outer boundaries.

- a. Center circle (50 cm diameter)
- b. Long edge of riding area (faces judges)
- c. Short edge of riding area
- d. Inner circle (4 m diameter) for circle figures
- e. Outer circle (8 m diameter) for line and figure eights.

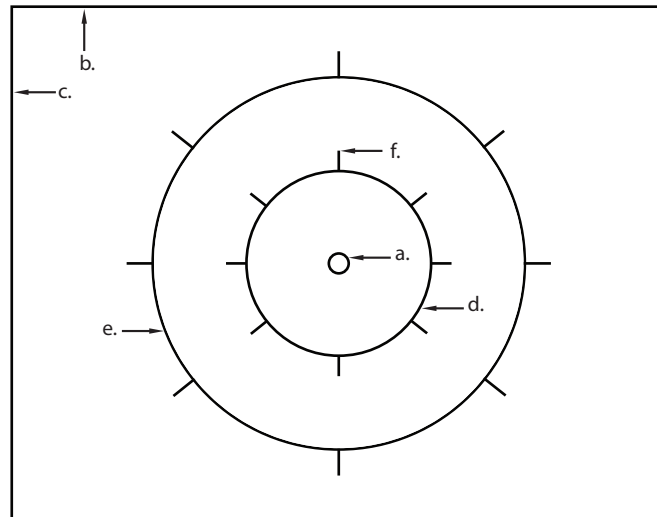


Figure 7D.1: Riding Area Boundaries

- f. Quarter and diagonal circle marks (length 1 m) on the 4 m and 8 m circles. Diagonals marked by going from corner to corner of the riding boundary.

7D.2 Officiels

The host must designate the following officials for Standard Skill:

- Directeur Artistique
- Juge en chef

7D.3 Communication

7D.3.1 Annonce des Résultats

Les résultats finaux vont être continuellement annoncés et/ou postés à la vue de tous. Les feuilles de résultat seront postées après chaque passage d'une catégorie d'âge. La période des contestations commence à ce moment là.

7D.4 Groupes d'âge

The minimum age groups are 0-14, 15-UP. Best overall scores determine which competitors reach the Expert ranks.

Riders are divided male/female in Standard Skill.

7D.5 Media Types

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

7D.6 Volume de la musique

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

7E List of Standard Skills

7E.1 General Remarks About Standard Skill Riding

Only figures listed in the following skills list can be used for the assembly of Standard Skill routines.

7E.1.1 Riding Position

Unless stated differently in a figure description, it is to be executed with the rider seated and with both feet on the pedals.

7E.1.2 Body Form

The rider must show proper body form and shall not change this form during the execution of the entire figure. Proper body form must also be shown for the figure before and after transitions, even if not listed on the judging sheet. The body form may be relaxed when not performing figures, except for figures before and after transitions.

7E.1.3 Riding Direction

Unless stated differently, all riding figures are to be performed riding forward, this being the direction in which the rider faces.

7E.1.4 Pattern

Unless stated differently in a figure description, it is to be executed in a line. Exceptions are mounts, stationary skills and transitions, axis skills, single and counted short skills, which can be executed at any spot in the riding area.

7E.1.5 Transitions, And Single Short Skills

Unless stated differently in the description of a transition, it starts and ends with the rider seated with both feet on the pedals. Before and after transitions, and single short skills entered on the score sheet as figures, at least one revolution of the wheel must be ridden in the start and end positions. If the start or end position of a transition or single

7 Freestyle : Compétence Standard – List of Standard Skills

short skill is a counted short skill, that skill must be executed at least 50% as described, whether or not it is listed on the judging sheet.

Example 1: For the transition “Riding to Seat in Front”, the rider must ride at least one full revolution of the wheel with the seat in front.

Example 2: For the single short skill, 180° uni spin to idling 1ft, the rider must idle one foot $2\frac{1}{2}$ cycles.

7E.1.6 Axis Skills

Unless stated differently in the description, it starts and ends with the rider seated with both feet on the pedals. Before axis skills entered on the score sheet as figures, at least one revolution of the wheel must be ridden in the start position. After axis skills, at least one revolution of the wheel must be ridden. The ending position is not required to be the same as the starting position.

7E.1.7 Montées

Unless stated differently in the description of a mount, it is to end with the rider seated with both feet on the pedals. After all mounts listed on the judging sheet as figures, at least one full revolution of the wheel must be ridden in the end position. For mounts ending in counted short skills, the skill must be executed at least 50% as described, whether or not it is listed on the judging sheet.

Example: For the Side Mount, the rider must ride at least one full revolution of the wheel in the riding position after mounting.

7E.1.8 Figure selle sortie

Unless stated differently in seat out figures, the rider shall have no contact with the seat other than one hand holding the seat. The hand holding the seat as well as the corresponding arm shall be extended away from the rider’s body and shall not touch any part of the rider’s body.

7E.1.9 Figure de 1-pied

Unless stated differently in one foot figures, the free foot is to be placed on the frame so that there is no contact between the free foot and any rotating part of the unicycle.

7E.1.10 Figure de marcher sur la roue

Unless stated differently in wheel walk figures, the feet are to push only the tire, and shall have no contact with the pedals or crank arms.

7E.1.11 Coasting

Unless stated differently in coasting figures, coasting is as defined in chapter 1D.1.

7E.1.12 Transitions, Single Short Skills, Mounts Involving Seat Out Skills

Unless stated differently in the description of the figure, those beginning or ending in seat out skills are allowed to have one or both hands touching the seat, and the seat touching the body for the final or first hop, idle, or revolution. This includes, but is not limited to: unispins to seat out skills, transitions into and out of seat in front or back, leg around skills, side ride to seat in front, transitions out of seat drag in front or back, hopping wheel to pedals.

7E.1.13 Transition Vers/De un Macher sur la Roue Debout

In all transition skills from/to stand up wheel walk position, a second foot may briefly touch the wheel during the transition, but only one foot pushes the wheel forward. Unless clearly stated in the description, the rider must perform stand up wheel walk forward.

7E.1.14 Tours et Pirouettes

The rider must make a minimum of three full rotations for spins and pirouettes. Spins must be ridden around a fixed point and must not exceed a 1 meter diameter. If rider rotates more than required minimum number, the last required rotations are judged for spins. Pirouettes must be executed on 1 spot and the pedals may not move backward or forward during the pirouette. If rider rotates more than required minimum number, the first required rotations are judged for pirouettes.

7E.1.15 Leg Around Skills

All variations may begin or end with feet on the cranks or pedals and begin or end either riding, idling, or hopping unless otherwise specified.

7E.1.16 Idling Figures

In idling figures, a minimum of 5 consecutive cycles (back and forth motions) must be executed.

7E.1.17 Twisting Figures

In twisting figures, a minimum of 5 consecutive cycles (side to side motions) must be executed.

7E.1.18 Stillstands

The minimum time for stillstands is 3 seconds.

7E.1.19 Hopping Figures

In hopping figures, a minimum of 5 consecutive hops must be executed.

7E.2 Standard Skill Scores and Descriptions

Due to the length of this list, it is not included in the IUF Rulebook by default.

The full list of Standard Skills is available on the IUF website, under Publications: Other Guidelines: <https://unicycling.org/publications/>.

Part 8

Freestyle: X-Style

Contents

8A	Vue d'ensemble	154
8A.1	Définition	154
8A.2	Résumé pour le monocycliste	154
8B	Règlement compétiteurs	155
8B.1	Sécurité	155
8B.2	Monocycles	155
8B.3	Identification des monocyclistes	155
8B.4	Réclamations	155
8B.5	Déroulement de l'événement	155
8B.5.1	Définitions	155
8B.5.2	Musique	156
8B.5.3	Groupes de départ	156
8B.5.4	Numéros	156
8B.5.5	Durée du numéro	156
8B.5.6	Progression	156
8B.5.6.1	Egalités	157
8C	Règlement juges et officiels	158
8C.1	Directeur X-Style	158
8C.2	Juge en chef	158
8C.2.1	Groupes de départ	158
8C.3	Table des Juges	158
8C.4	Jugement	159
8C.5	Retrait des notes	159
8D	Règles à suivre par les organisateurs d'événements	160
8D.1	Infrastructure	160
8D.1.1	Size Of Performing Area	160
8D.2	Officiels	160
8D.3	Communication	160
8D.3.1	Publication des Résultats	160
8D.4	Atelier Juges	161
8D.5	Groupes d'âge et Catégories	161

8A Vue d'ensemble

8A.1 Définition

X-Style is an event for riders to show off their most difficult skills. Riders can show their own style with creativity and ingenuity. The competitors are judged solely on the skills that they complete. Performance and falls do not count like in other freestyle competitions.

In X-Style, starting groups of ten or fewer riders compete against each other, and the top three riders advance to the next round. Riders show off their best skills in an individual run that is between 1 and 2 minutes in length based on the round. Judges will be selected from other starting groups or from non-competing volunteers.

8A.2 Résumé pour le monocycliste

Cette section constitue une présentation des règles, mais ne remplace pas les règles proprement dites.

- Aucune protection n'est nécessaire.
- Un nombre illimité de monocycles de tous types est autorisé.
- Les riders doivent s'attendre à juger d'autres groupes.

8B Règlement compétiteurs

8B.1 Sécurité

Aucune protection n'est nécessaire.

8B.2 Monocycles

Tout type et tout nombre peut être utilisé.

8B.3 Identification des monocyclistes

Aucune identification des riders n'est requise.

8B.4 Réclamations

Les réclamations doivent être déposées à l'aide d'un formulaire officiel dans les deux heures suivant la publication des résultats. Tous les efforts seront fournis pour que l'ensemble des demandes soient traitées dans les 30 minutes à partir du moment où elles ont été reçues.

8B.5 Déroulement de l'événement

8B.5.1 Définitions

Unicycle Skill: Les mouvements principaux doivent être effectués principalement sur et avec le monocycle.

Exemple 1: Si vous faites un appui renversé, pendant que le monocycle est au sol, ce n'est pas une figure de monocycle, car l'action principale est l'appui renversé.

Exemple 2: Si vous faites un appui renversé sur le monocycle, quand il est vertical avec seulement le pneu touchant le sol, c'est une figure de monocycle, car l'action principale est d'être en équilibre sur le monocycle pendant l'appui renversé.

8B.5.2 Musique

Un DJ joue une musique pour chaque passage. Le rider peut aussi apporter sa propre musique.

Chaque musique doit être fournie sous forme de support CD, ou tout autres support média accepté par les organisateurs de l'évènement.

8B.5.3 Groupes de départ

Le groupe de compétiteur est séparé aléatoirement en groupe de départ de même effectif avec un maximum de 10 personnes.

8B.5.4 Numéros

Chaque compétiteur possède un numéro dans lequel il/elle montre ses compétences. Après le numéro le DJ attend la fin de la dernière figure pour arrêter la musique. Le compétiteur peut demander au DJ de lui donner une indication du temps restant durant le numéro.

8B.5.5 Durée du numéro

The length of a competitor's run is determined by the round:

- Final Round: 2 minutes
- Semi-final round: 1 min 30 seconds
- Previous rounds: 1 minute

If there are fewer than three rounds, use only the run lengths that are relevant.

Example: If there is one round, it is considered the final round, and would be 2 minutes in length.

In smaller competitors, the director may alter the run lengths due to time constraints.

8B.5.6 Progression

Les trois meilleurs riders de chaque groupe sont qualifiés pour le passage suivant, formant un nouveau groupe de compétiteurs. Si il y a une égalité sur une des trois places qui concerne plus de 3 riders, tous les riders concernés sont qualifiés. Ce groupe est ensuite séparé en groupe de départ et le passage suivant commence. Le passage final est constitué d'un seul groupe. Suite à ce passage les 3 meilleurs riders sont récompensés pour la première, deuxième et troisième place de la compétition.

8B.5.6.1 Egalités

Si la compétition n'accepte pas les égalités (e.g. Unicon), l'égalité dans le cas d'un passage final sera départagé dans un passage supplémentaire. Ce passage sera d'une durée de 1 minute. Les juges engage les riders à départager dans l'ordre. Si une égalité persiste entre les riders, la règle de départage sera appliqué, jusqu'à ce que l'égalité soit résolu.

8C Règlement juges et officiels

8C.1 Directeur X-Style

Le Responsable X-Style est le principal organisateur et administrateur des événements de X-Style. Avec l'hôte de la Convention, le Responsable X-Style détermine le fonctionnement de l'événement. Le Responsable X-Style est responsable de la logistique et du matériel pour tous les événements liés au X-Style. Avec l'Arbitre, le Responsable X-Style est chargé de faire se dérouler les événements selon le planning, et répondre à toutes les questions ne concernant pas les règles ou les décisions. Le Responsable X-Style est la plus haute autorité quant à tout ce qui est en lien avec l'événement X-Style, excepté pour les décisions quant aux règles et aux résultats.

8C.2 Juge en chef

Le Chef des Juges est le principal officiel, sa principale tâche est de veiller au respect du règlement. Il est responsable de la supervision de la compétition, gérant les contestations, et répondant aux questions à propos des règles et des jugements. Le Chef des Juges est responsable de l'entraînement des juges. Le Chef des Juges est aussi responsable de la justesse de tous les tableaux et calculs des points de jugement.

8C.2.1 Groupes de départ

Si il y a un biais flagrant dans les groupes (par exemple tous les meilleurs concurrents dans un groupe), le juge en chef est autorisé à modifier les groupes.

8C.3 Table des Juges

Le juge en chef organise la table des juges pour chaque groupe qui commence. Tous les juges peuvent être des concurrents actifs, ou pas. De préférence, les juges doivent être des personnes avec une expérience de juge, ou bien des concurrents. Une personne qui ne concourt pas peut demander à être un juge en demandant au juge en chef à l'avance. Le juge en chef décide de la date limite pour ces demandes. Il est recommandé que chaque groupe soit jugé par deux autres groupes. La table des juges doit contenir au moins 5 juges.

Chaque performance est jugée par la table des juges. Une table juge un groupe. Les juges peuvent juger seuls ou bien par paire. Juger en paire est le système à privilégier. Tous les

juges doivent juger soit seul ou bien en pair, pour que chaque vote ait un poids égal (Le jugement en paire est préféré)

8C.4 Jugement

The judge should rank the riders of the current starting group in order. They should do this by comparing the difficulty of the shown skills in each run. When comparing the difficulty of runs, judges should take into consideration the difficulty of each competitor's run as a whole. The same skill when completed with higher quality (for example elegant, smooth, or clean) is considered more difficult. Assigning the same rank to multiple riders is not allowed.

Seul les figures exécutées sont pris en compte. Une figure exécutée se définit par le fait que le concurrent atteigne le point où il maîtrise sa position.

Exemples :

- L'atterrissage d'un tour simple fait parti de la figure. Le concurrent peut atteindre le point de maîtrise seulement après avoir atterri. Si le concurrent saute 4 fois après que le tour sans le contrôler puis tombe du monocycle, la figure ne compte pas.
- Pendant un coast, le rider est en control de la figure après être allé assez loin. Revenir sur les pédales est une compétence séparée.

Les aspects négatifs, comme mettre un pied à terre, ne compte pas. Chaque juge doit utiliser une feuille de papier blanche pour écrire les notes.

8C.5 Retrait des notes

Le classement le plus haut et le plus bas de chaque participant est ignoré. Tout les points restants sont additionnés pour chaque participant. Les 3 participants qui ont le moins de points gagnent et peuvent participer au tour suivant.

Additionally, the Chief Judge has the power to remove scores only if they are deemed to be biased, inaccurate, or another extreme case.

8D Règles à suivre par les organisateurs d'événements

8D.1 Infrastructure

Le X-Style doit être accueilli dans un gymnase approprié à la pratique du Freestyle.

8D.1.1 Size Of Performing Area

The minimum size of the performing area for an X-Style event at an international championship or Unicon is 28 x 15 meters.

The minimum size for all other X-Style events must be at least 12 x 9 meters. If the performing area is smaller than 28 x 15 meters, hosts must publicize the dimensions of the available performing area as far in advance of the competition as possible, but at least one month prior.

8D.2 Officiels

L'hôte doit désigner les Officiels suivant pour le X-style:

- Directeur X-Style
- Juge en chef

8D.3 Communication

8D.3.1 Publication des Résultats

Les résultats publiés contiennent le classement final des concurrents en fonction de la somme de leurs points et des résultats anonymisés des juges, qui classent aussi les participants.

Le directeur de l'évènement peut choisir la durée des passages, mais il doit être annoncé au moins un mois avant la compétition si cela diffère du format recommandé ci-dessous. Les passages doivent durer entre 1 à 2 minutes 30 secondes.

8D.4 Atelier Juges

L'organisateur de l'évènement doit organiser un atelier "Juge" pour entraîner les juges de X-Style. Il peut avoir lieu avant la compétition si les participants vont également être juges.

8D.5 Groupes d'âge et Catégories

Il peut y avoir deux tournois distinct pour les juniors (14 ans ou moins) et senior (15ans et plus)

L'hôte peut décider de classer les concurrents par age, et de les séparer en groupes. L'hôte est aussi autorisé à donner les trophées aux gagnant intermédiaires. Cela peut motiver les jeunes concurrents.

Part 9

Urbain : flat

Contents

9A	Vue d'ensemble	165
9A.1	Définition	165
9B	Règlement compétiteurs	166
9B.1	Sécurité	166
9B.2	Monocycles	166
9B.3	Identification des monocyclistes	166
9B.4	Réclamations	166
9B.5	Résultats	166
9B.6	Déroulement de l'événement	167
9B.6.1	Les monocyclistes doivent être prêts	167
9B.6.2	Tour préliminaire	167
9B.6.2.1	Tour préliminaire chronométré	167
9B.6.2.2	Last trick (préliminaire)	167
9B.6.3	Battles	167
9B.6.3.1	Battle chronométrée	167
9B.6.3.2	Last trick (battles)	168
9B.6.4	Nombre de compétiteurs entrant dans les battles	168
9B.6.4.1	Affectations des battles	168
9C	Règlement juges et officiels	169
9C.1	Responsable flat	169
9C.2	Juge en chef	169
9C.3	Juges	169
9C.3.1	Jury	169
9C.3.2	Sélection des Juges	169
9C.3.3	La composition du jury ne peut pas changer	170
9C.3.3.1	Évaluation des performances des Juges	170
9C.3.4	Entraînement	170
9C.4	Jugement et notation du flat	170
9C.4.1	Critères de jugement	170
9C.4.2	Notation du tour préliminaire	171
9C.4.3	Notation des battles	172
9C.4.4	Fair-play	172
9C.4.5	Finales / demi-finales	172
9D	Règles à suivre par les organisateurs d'événements	173
9D.1	Infrastructure	173
9D.1.1	Zone minimale	173
9D.1.2	Surface de pratique	173
9D.1.3	Report dû à la météo	173

9 Urbain : flat

9D.1.4	Musique	173
9D.2	Officiels	174
9D.3	Communication	174
9D.4	Catégories	174
9D.5	Entraînement	174

9A Vue d'ensemble

9A.1 Définition

Le flat est une compétition dans laquelle les riders accomplissent des figures sur une surface plane. La compétition se compose de tours préliminaires, suivis d'une finale sous forme de "battles".

9B Règlement compétiteurs

9B.1 Sécurité

Les riders doivent porter des chaussures. Aucun autre équipement de sécurité n'est nécessaire.

9B.2 Monocycles

N'importe quel nombre de monocycles normaux (voir la définition au chapitre 1D.1) peuvent être utilisés.

9B.3 Identification des monocyclistes

Aucune identification des riders n'est requise.

9B.4 Réclamations

Les réclamations doivent être déposées par le biais d'un formulaire officiel dans les 15 minutes qui suivent la publication des résultats de la compétition. Une réclamation n'est possible que par rapport à une erreur de calcul ou toute autre erreur non liée à la note subjective donnée par un Juge. Le Juge en chef doit résoudre toutes les réclamations dans les 30 minutes qui suivent leur réception sous forme écrite.

9B.5 Résultats

Les résultats finaux sont annoncés en continu et/ou affichés à la vue de tous. Les feuilles de résultats sont affichées après chaque catégorie d'une compétition. La période des réclamations commence à ce moment-là.

9B.6 Déroulement de l'événement

9B.6.1 Les monocyclistes doivent être prêts

Le Juge en chef décide de la conduite à tenir pour les riders qui ne sont pas prêts au moment planifié de leur passage. Ils peuvent être disqualifiés ou autorisés à se produire après le dernier compétiteur dans leur catégorie.

9B.6.2 Tour préliminaire

Le tour préliminaire de chaque rider est divisé en deux parties, tour préliminaire chronométré et last trick. Les riders avec les meilleures notes au tour préliminaire passeront aux battles finales.

9B.6.2.1 Tour préliminaire chronométré

Le tour préliminaire dure une minute. Toutes les figures réalisées après que la minute soit écoulée ne seront pas prises en compte. Si le rider est dans un combo quand le temps se termine, il n'est pas autorisé à commencer une autre figure et à étendre son combo, il doit terminer son combo avec sa figure en cours. Quand le temps est terminé, les riders passent du tour préliminaire chronométré au last trick.

9B.6.2.2 Last trick (préliminaire)

Il y a deux essais pour le last trick (dernière figure) dans le tour préliminaire. Le rider n'est pas obligé d'utiliser tous ses essais ou de tenter la même figure à chaque essai. Les riders peuvent passer un essai. Seul le dernier essai sera noté. Un essai raté ne réduit pas la note.

9B.6.3 Battles

Dans une battle de flat, deux riders s'affrontent en face à face, en exécutant tour à tour des figures. Les battles sont séparées en deux parties : battle chronométrée et last trick. Le gagnant de chaque battle est déterminé immédiatement après chaque battle par les Juges. Le gagnant passe à la battle suivante et le perdant est éliminé, sauf si la battle est dans un tableau à double-élimination.

9B.6.3.1 Battle chronométrée

Chaque battle dure deux minutes, sauf pour les quatre dernières. Ces demi-finales et finales des battles durent de deux à quatre minutes selon ce qui a été convenu par les deux riders de la battle. En cas de désaccord, ces battles durent par défaut trois minutes. Le rider le mieux classé au tour préliminaire choisit quel rider commence la battle. Il a

Il y a deux comptes à rebours, un pour chaque rider (chacun avec la moitié de la durée de la battle). Le chronomètre du rider correspondant démarre et s'arrête quand il commence et arrête de rouler. Chaque figure terminée après que le temps du rider soit écoulé ne sera pas prise en compte. Si le rider est dans un combo quand le temps s'achève, il n'est pas autorisé à commencer une autre figure et rallonger le combo, il doit terminer son combo avec sa figure en cours. Après que le temps d'un des riders est terminé, l'autre rider utilise son temps restant. Quand le temps est écoulé pour les deux riders, ces derniers passent de la battle chronométrée au last trick.

9B.6.3.2 Last trick (battles)

Il y a trois essais de last trick (dernière figure) pour chaque rider dans les battles. Le rider qui a commencé la battle commence le last trick. Les riders se relaient pour tenter leur last trick. Les riders ne sont pas obligés d'utiliser tous leurs essais ou de tenter la même figure à chaque essai. Les riders peuvent passer un essai. Seul le dernier essai sera noté. Les autres essais ratés n'affectent pas la note.

9B.6.4 Nombre de compétiteurs entrant dans les battles

Les compétiteurs avec les meilleures notes du tour préliminaire continuent sur les battles finales. Le nombre de compétiteurs qui entrent en finale est déterminé par le vote des Juges, mais il ne peut pas dépasser 16 riders. Une majorité simple est nécessaire pour le vote. Si un nombre autre que 4, 8 ou 16 est choisi, des qualifications directes pour le tour suivant sont utilisées pour agrandir le groupe de riders jusqu'au plus grand tableau suivant (par exemple, 11 riders utilisent le tableau de 16 riders, et les 5 premiers riders obtiennent une qualification directe lors du premier tour des battles).

9B.6.4.1 Affectations des battles

Les battles se déroulent selon les tableaux suivants. L'utilisation du tableau à double-élimination est optionnelle.

Afin de clarifier, ci-après un exemple de tournoi à double élimination : <https://unicycling.org/files/double-elimination-brackets.pdf>

9C Règlement juges et officiels

9C.1 Responsable flat

Le Responsable flat est le principal organisateur et administrateur du flat. Avec l'hôte de la convention, ils sont responsables de la logistique de l'événement, du matériel et du système utilisé pour le déroulement de l'événement. Ils doivent choisir le Juge en chef. Ils sont chargés du déroulement de l'événement selon le planning et de répondre aux questions à propos de l'événement. Le Responsable flat est la plus haute autorité sur tout ce qui est en lien avec la compétition de flat, excepté pour les décisions sur les règles et les résultats.

9C.2 Juge en chef

Le Juge en chef est le principal officiel du flat. Il choisit les Juges, supervise la compétition, gère les réclamations, s'assure du respect des règles de l'événement, et répond aux questions relatives aux règles et jugements. Le Juge en chef est aussi responsable de la justesse de tous les tableaux et calculs des points de jugement.

Un dégât matériel, la blessure d'un compétiteur ou l'interférence d'une personne ou d'un objet sur un compétiteur peut entraîner une interruption du jugement. Le Juge en chef détermine si le rider est en faute. S'il ne l'est pas, le Juge en chef choisit quand reprendre la compétition, et décide du temps restant au rider. Le Juge en chef peut être la même personne que le Responsable flat.

9C.3 Juges

9C.3.1 Jury

Il doit toujours y avoir un nombre impair de Juges pour éviter les égalités.

9C.3.2 Sélection des Juges

Une personne ne doit pas être Juge d'un événement s'il ou elle est :

- Un parent, enfant ou frère/sœur d'un rider en course dans l'événement.
- Un coach, directeur sportif, entraîneur ou coéquipier du même club/équipe d'un rider en course dans l'événement.

- Plus d'un juge du même pays dans le même groupe de juges.

Si le nombre de juges disponibles est trop limité par les critères ci-dessus, les restrictions peuvent être levées en partant du bas de la liste et en remontant autant que nécessaire, mais seulement jusqu'à ce que le nombre de juges recherché soit atteint.

9C.3.3 La composition du jury ne peut pas changer

Les membres du jury doivent rester les mêmes pour l'intégralité d'une catégorie. En cas d'urgence, le Juge en chef peut renoncer à cette règle.

9C.3.3.1 Évaluation des performances des Juges

Les Juges sont évalués en comparant leurs notes à celles des autres Juges lors de compétitions précédentes. Si la performance d'un Juge est jugée trop faible, il peut être éliminé du jury.

Caractéristiques des faiblesses de jugement :

- Excès d'égalités : utilise des égalités fréquemment (cela va à l'encontre de l'objectif du jugement)
- Parti pris : classement des membres de certains groupes ou nations plus bas ou plus haut que les autres Juges.
- Incohérence : classement d'un grand nombre de riders significativement différent de la moyenne des autres Juges.

9C.3.4 Entraînement

L'atelier de préparation des Juges est organisé par le Responsable flat ou le Juge en chef. L'un ou l'autre dirige cet atelier. Cet atelier doit avoir lieu avant le début de la compétition. Les Juges doivent avoir lu les règles avant le début de l'atelier. L'atelier comporte une mise en situation pratique. Chaque Juge doit lire les règles, venir à l'atelier, accepter de suivre les règles et accepter d'être retiré de la liste des juges disponibles s'il montre des faiblesses de jugement excessives, déterminées par le Juge en chef.

9C.4 Jugement et notation du flat

9C.4.1 Critères de jugement

Les rondes préliminaires et les duels sont jugés en utilisant les critères suivants. Chaque catégorie est notée sur 10 points, sauf le Last Trick (la dernière figure), et coefficientée différemment :

Difficulté (25% de la note) :

Ces points sont donnés pour la difficulté technique des figures et des combos réussis durant les phases préliminaires et de duel.

Cohérence (23% de la note) :

Ces points sont donnés pour le nombre de figures et de combos réussis sur le nombre total de figures et de combos tentés durant les phases préliminaires et de duel.

Fluidité (20% de la note) :

Ces points sont donnés pour la propreté et le style du rider pendant les phases préliminaires et de duel.

Variété (18% de la note) :

Ces points sont donnés selon la variété des types de figure effectuées durant les phases préliminaires et de duel.

Last Trick (dernière figure) (14% de la note) :

Ces points sont donnés selon la difficulté technique, la nouveauté, la créativité et la fluidité.

Le rider n'est pas obligé d'utiliser tous ses essais ou de tenter la même figure à chaque essai. Seul le dernier essai sera noté. Les autres essais ratés n'affectent pas la note.

Guide de notation pour le last trick :

- 0 point : rien de réussi ou figure non-méritante
- 1 point : figure passable
- 2 points : figure acceptable
- 3 points : bonne figure
- 4 points : très bonne figure
- 5 points : figure incroyable

9C.4.2 Notation du tour préliminaire

A la fin de chaque run de qualification, les Juges doivent rentrer ou retranscrire les notes du rider. Quand tous les runs préliminaires sont finis, les notes de chaque rider sont mises dans un tableau en additionnant les notes de chaque Juge, puis les riders sont classés selon leur nombre total de points.

Si deux riders sont à égalité de points, la note du last trick est utilisée pour les départager. Si les notes du last trick sont identiques et qu'ils sont sélectionnés pour les battles, les Juges choisissent leur ordre de classement par un simple vote à la majorité.

9C.4.3 Notation des battles

Pour les battles, les Juges doivent choisir un seul rider pour lequel ils voteront, ils ne peuvent pas mettre les riders à égalité. Les Juges ne sont pas tenus de retranscrire les notes pour chaque catégorie durant les battles. Chaque Juge doit déterminer individuellement un gagnant. Le Juge en chef collecte les résultats de chaque Juge et le vainqueur est choisi par simple majorité. Le gagnant de chaque battle est annoncé directement.

9C.4.4 Fair-play

Si un rider détourne ou retarde la compétition ou affiche une conduite antisportive, le Juge en chef peut choisir d'avertir ou d'éliminer ce rider.

9C.4.5 Finales / demi-finales

Le gagnant et le perdant de la finale prennent la première et la deuxième place de la compétition. Les perdants des demi-finales disputent une "petite finale" pour la troisième et la quatrième place. La petite finale est la seule battle obligatoire dans le "tableau des perdants".

9D Règles à suivre par les organisateurs d'événements

9D.1 Infrastructure

9D.1.1 Zone minimale

Une zone de 11 x 14 mètres est requise. Les Juges sont placés le long d'un des plus longs côtés. Les spectateurs peuvent être aussi proches des limites qu'ils le veulent à condition qu'ils ne gênent pas ou ne bouchent pas la vue des Juges.

9D.1.2 Surface de pratique

Les zones extérieures et goudronnées sont idéales pour le flat. La surface de pratique doit être d'une texture et d'une qualité similaire dans toute la zone de compétition. Notez que les monocycles de flat ont des pneus noirs et qu'ils peuvent parfois marquer ou endommager les surfaces intérieures. Bien qu'être à l'intérieur offre un abri et un contrôle sur la météo, beaucoup de surfaces intérieures ne conviennent pas. Le béton intérieur ne convient pas car il est le plus souvent poli, donc trop glissant. Les monocycles avec des pédales en métal et des pneus marquants sont autorisés. L'hôte de l'événement doit organiser la compétition là où les pneus marquants et les pédales en métal sont autorisés.

9D.1.3 Report dû à la météo

En cas de pluie ou de mauvais temps et d'une zone de flat non couverte, les organisateurs doivent reporter la compétition. Celle-ci doit être annulée si elle est jugée dangereuse pour les participants. Si la compétition est reportée ou déplacée vers un lieu couvert, les conditions doivent être les mêmes (pédales en métal, pneus marquants, etc.). L'hôte de l'événement doit essayer de placer les compétitions qui peuvent être influencées par les conditions météorologiques dans les premiers jours de l'événement, donnant ainsi une grande période de temps pour les planifier à nouveau.

9D.1.4 Musique

Pendant le street, un DJ joue de la musique pour la compétition.

9D.2 Officiels

Le flat doit avoir les officiels suivants :

- Responsable flat
- Juge en chef

L'hôte doit désigner le Responsable flat bien en amont de l'événement. Pour les événements internationaux, il est recommandé que le Responsable flat soit choisi au moins un an à l'avance afin qu'il puisse être consulté dans la planification. Le Responsable flat doit choisir le Juge en chef. Le Juge en chef peut être la même personne que le Responsable flat.

9D.3 Communication

Les hôtes doivent publier les détails de la zone de compétition disponible le plus en amont de la compétition possible, et les organisateurs des championnats internationaux au moins trois mois avant l'événement. Pour les autres événements, les organisateurs doivent préciser le lieu de la compétition de flat au début de la convention/compétition au plus tard.

9D.4 Catégories

Des compétitions hommes et femmes doivent être proposées dans chacune des catégories suivantes : Expert Junior (0-14), et Expert (15+). La catégorie Avancée est optionnelles ; cependant, elle n'est pas autorisée aux Unicon. S'il y a moins de 3 compétiteurs Expert Junior, ils doivent choisir d'entrer en lice soit en Expert soit en Avancé. S'il y a moins de trois femmes ou moins de trois hommes dans l'ensemble, les catégories Hommes et Femmes peuvent être fusionnées.

9D.5 Entraînement

Il n'y a pas d'exigences spécifiques pour que la zone de compétition soit disponible pour de l'entraînement pratique.

Part 10

Urbain : Street

Contents

10A	Vue d'ensemble	178
10A.1	Définition	178
10A.2	Résumé pour le monocycliste	178
10B	Règlement compétiteurs	179
10B.1	Sécurité	179
10B.2	Monocycles	179
10B.3	Identification des monocyclistes	179
10B.4	Réclamations	179
10B.5	Résultats	179
10B.6	Déroulement de l'événement	180
10B.6.1	Les monocyclistes doivent être prêts	180
10B.6.2	Timed Runs	180
10B.6.3	Best Trick	180
10B.7	Tours préliminaires	180
10B.8	Phases finales	180
10C	Règlement juges et officiels	182
10C.1	Responsable street	182
10C.2	Juge en chef	182
10C.3	Juges	182
10C.3.1	Jury	182
10C.3.2	Sélection des Juges	182
10C.3.3	La composition du jury ne peut pas changer	183
10C.3.3.1	Évaluation des performances des Juges	183
10C.3.4	Entraînement	183
10C.4	Jugement du street	183
10C.4.1	Timed Runs	184
10C.4.2	Best Tricks	184
10C.4.3	Tour préliminaire	184
10C.4.4	Final Round	184
10C.5	Fair-play	184
10D	Règles à suivre par les organisateurs d'événements	185
10D.1	Infrastructure	185
10D.1.1	Zone de compétition du street	185
10D.1.2	Problèmes avec les obstacles imposés	186
10D.1.3	Report dû à la météo	186
10D.1.4	Musique	186
10D.2	Officiels	186
10D.3	Communication	186

10D.4	Catégories	187
10D.5	Entraînement	187

10A Vue d’ensemble

10A.1 Définition

Street is a competition held on a dense street course. During preliminary rounds, competitors complete Timed Runs on the course. During finals, competitors complete Timed Runs as well as attempting Best Tricks. Runs are a set amount of time to complete tricks on the course. Best Tricks are individual attempts at landing impressive tricks.

The competition area will include a large stair set with handrails on both sides and smaller obstacles such as rails, ledges, boxes.

10A.2 Résumé pour le monocycliste

Cette section constitue une présentation des règles, mais ne remplace pas les règles proprement dites.

- Les riders doivent porter des chaussures et un casque.
- Un nombre illimité de monocycles de tous types est autorisé.
- Un rider peut passer son tour, en raison d’une blessure ou d’un problème de matériel.
- Ayez connaissance des règles concernant le manque d’équipements.

10B Règlement compétiteurs

10B.1 Sécurité

Les riders doivent porter des chaussures et un casque. Les protège-tibias sont recommandés mais pas obligatoires.

10B.2 Monocycles

N'importe quel nombre de monocycles normaux (voir la définition au chapitre 1D.1) peuvent être utilisés.

10B.3 Identification des monocyclistes

Aucune identification des riders n'est requise.

10B.4 Réclamations

Les réclamations doivent être déposées par le biais d'un formulaire officiel dans les 15 minutes qui suivent la publication des résultats de la compétition. Une réclamation n'est possible que par rapport à une erreur de calcul ou toute autre erreur non liée à la note subjective donnée par un Juge. Le Juge en chef doit résoudre toutes les réclamations dans les 30 minutes qui suivent leur réception sous forme écrite.

10B.5 Résultats

Preliminary results will be posted once the calculation of the points is done. Results sheets will be posted after each category of an event. The protest periods begins at this point. Finals results may be held off until the award ceremony if it is on the same day.

10B.6 Déroulement de l'événement

10B.6.1 Les monocyclistes doivent être prêts

The Chief Judge chooses how to handle the riders who are not ready at their scheduled competition time. They may be disqualified or allowed to perform after the last competitor in their category

10B.6.2 Timed Runs

Timed runs are completed anywhere on the course and last 40-60 seconds at the director's discretion. The length of the timed run must be consistent throughout attempt number within a given round (prelims or finals). Remounting is allowed in the event of a failed trick. Timed Runs will begin at a countdown or signal from an official and cease at the end of the allotted time.

10B.6.3 Best Trick

During finals, Best Tricks are performed anywhere on the course. Best Tricks are performed after all competitors' Timed Runs have been completed. Competitors attempt Best Tricks in the same order as Timed Runs. Each rider makes all of their Best Trick attempts consecutively, and does not have to use all of their attempts, and can attempt a different trick on each attempt. A Best Trick must be a single trick completed on the course.

10B.7 Tours préliminaires

All competitors will be placed in an order. The order should be presented in writing as well as announced before the competition. Each competitor will have the same number Timed Runs (2 or 3), as chosen by the director before the competition. Riders may choose to skip their turn in the event of an injury or any other reason. Each competitor will complete their first run in order, before repeating the order again for each consecutive run.

10B.8 Phases finales

The top 5-8 competitors will compete in a Finals round held at least 3 hours after the preliminary rounds. To ensure riders have adequate warm up time and to increase spectator numbers the final round should preferably be held in the afternoon/evening. The existing course from preliminary rounds may be used, or changes may be made to the course. The riders will be assigned an order which should be presented in writing as well as announced before the competition. Competitors will each complete three timed

runs. Each competitor will complete their first run in order, before repeating the order again for each consecutive run.

After completion of the timed runs, each competitor will have three attempts at a Best Trick. Riders may choose to skip their turn for any reason. Best Trick score is based on each competitor's highest scoring attempt. Judges can include preliminary round judges as well as riders that did not make the finals round.

10C Règlement juges et officiels

10C.1 Responsable street

Le Responsable street est le principal organisateur et administrateur du street. Avec l'Hôte de la convention, ils sont responsables de la logistique de l'événement, du matériel et du système utilisé pour le déroulement de l'événement. Ils doivent choisir le Juge en chef. Ils sont chargés du déroulement de l'événement selon le planning et de répondre aux questions à propos de l'événement. Le Responsable street est la plus haute autorité sur tout ce qui est en lien avec la compétition de street, excepté pour les décisions sur les règles et les résultats.

10C.2 Juge en chef

Le Juge en chef est le principal officiel du street. Il choisit les juges, supervise la compétition, gère les réclamations, s'assure du respect des règles de l'événement, et répond aux questions relatives aux règles et jugements. Le Juge en chef est aussi responsable de la justesse de tous les tableaux et calculs des points de jugement.

Une interruption du jugement peut résulter d'un dégât matériel, de la blessure d'un compétiteur ou de l'interférence d'une personne ou d'un objet sur un compétiteur. Le Juge en chef détermine si le rider est en faute. S'il ne l'est pas, le Juge en chef choisit quand reprendre la compétition, et décide du temps restant au rider. Le Juge en chef peut être la même personne que le Responsable street.

10C.3 Juges

10C.3.1 Jury

There are five judges for the preliminary rounds, and five judges for the final round.

10C.3.2 Sélection des Juges

Une personne ne doit pas être Juge d'un événement s'il ou elle est :

- Un parent, enfant ou frère/sœur d'un rider en course dans l'événement.
- Un coach, directeur sportif, entraîneur ou coéquipier du même club/équipe d'un rider en course dans l'événement.

- Plus d'un juge du même pays dans le même groupe de juges.

Si le nombre de juges disponibles est trop limité par les critères ci-dessus, les restrictions peuvent être levées en partant du bas de la liste et en remontant autant que nécessaire, mais seulement jusqu'à ce que le nombre de juges recherché soit atteint.

10C.3.3 La composition du jury ne peut pas changer

Les membres du jury doivent rester les mêmes pour l'intégralité d'une catégorie. En cas d'urgence, le Juge en chef peut renoncer à cette règle.

10C.3.3.1 Évaluation des performances des Juges

Les Juges sont évalués en comparant leurs notes à celles des autres Juges lors de compétitions précédentes. Si la performance d'un Juge est jugée trop faible, il peut être éliminé du jury.

Caractéristiques des faiblesses de jugement :

- Excès d'égalités : utilise des égalités fréquemment (cela va à l'encontre de l'objectif du jugement)
- Parti pris : classement des membres de certains groupes ou nations plus bas ou plus haut que les autres Juges.
- Incohérence : classement d'un grand nombre de riders significativement différent de la moyenne des autres Juges.

10C.3.4 Entraînement

The judges workshop is set by the Street Director or Chief Judge. Either the Street Director or the Chief Judge run the workshop. The workshop must be held before the competition. Judges should have read the rules prior to the start of the workshop. The workshop will include a practice session. Each judge will read the rules, attend the workshop, agree to follow the rules and agree to their potential removal from the list of available judges if they show excessive judges weaknesses, as determined by the Chief Judge.

10C.4 Jugement du street

After prelims, the highest scoring 5-8 competitors will move on to the finals. In finals, the rider with the most points is the winner.

10C.4.1 Timed Runs

For each judging category, judges will assign 0 to 10 points. These categories are combined with the following weights to create a run score out of 100 points:

Difficulty 35%

Consistency 20%

Variety 25%

Flow 20%

10C.4.2 Best Tricks

For each judging category, judges will assign 0 to 10 points. These categories are combined with the following weights to create a run score out of 100 points:

Difficulty 80%

Style 20%

10C.4.3 Tour préliminaire

Timed Runs only. Only the highest scoring run is counted.

10C.4.4 Final Round

Competitors are judged on Timed Runs and Best Trick, with 70% of the final score based on Timed Runs and 30% based on Best Trick. Only the highest scoring timed run is counted.

10C.5 Fair-play

Si un rider détourne ou retarde la compétition ou affiche une conduite antisportive, le Juge en chef peut choisir d'avertir ou d'éliminer ce rider.

10D Règles à suivre par les organisateurs d'événements

10D.1 Infrastructure

10D.1.1 Zone de compétition du street

The course is to be composed of a single “zone”.

The zone should be large and have a wide array of obstacles encouraging a range of specific skills. The list below is an example of typical things that can be used for the zones; however designers of the Street comp area should not limit themselves to the exact list.

- A ramp with a skate park rail in the middle, and a ledge on either side. This zone will encourage technical grinds, without giving an advantage to a right or left footed grinder.
- Two different manny pads (a smooth platform of at least 3 m x 0.5 m and between 7 cm and 15 cm in height), one with two revs of length, and one with just one rev of length. This will encourage the ability to perform technical flip tricks and other Street moves while having to set up quickly for the move down.
- A set of 5 stairs and a set of 7 stairs with a handrail in the middle of each (that are of a similar size to one that you would find in a city, not extremely steep). This section would encourage the ability to perform bigger moves of all types.

It is also possible to use a real street environment if that is possible. This may result in having some different obstacles than specified above but it provides a 100% real street atmosphere. Independent from the setup a host can go for, they should always take care to offer room for:

- Technical street
- Grinds
- Big tricks off larger drops

The descriptions of the zones above should give a good idea about the requirements while offering a lot of room for being creative.

10D.1.2 Problèmes avec les obstacles imposés

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

10D.1.3 Report dû à la météo

In the case of rain or bad weather and an uncovered Street area, the organizers should postpone the event and exchange all the affected parts of the course for dry ones (replacing pallets for example). Events should be canceled if considered dangerous. If postponed or moved to an indoor location, the organizers must try to keep the allowances the same as outdoors competitions with metal pedals and marking tires allowed. The event host should try to place events that may be influenced by weather conditions in the first days of the event, giving a larger period of time to reschedule it.

10D.1.4 Musique

In Street, a DJ plays music for the competition.

10D.2 Officiels

L'hôte doit désigner les Officiels suivants pour le street :

- Responsable street
- Juge en chef

L'hôte doit désigner le Responsable street bien en amont de l'événement. Pour les événements internationaux, il est recommandé que le Responsable street soit choisi au moins un an à l'avance afin qu'il puisse être consulté dans la planification. Le Responsable street doit choisir le Juge en chef. Le Juge en chef peut être la même personne que le responsable street.

10D.3 Communication

Hosts must publicize details of the available competition area as far in advance of the competition as possible. Organizers of international championships must publish this information at least three months prior to the event. For other events, the organizers must specify the venue for the Street competition by the beginning of the convention/competition at the latest.

10D.4 Catégories

Male and female competitions should be offered in each of the following categories: Junior Expert (0-14), and Expert. The Advanced category is optional however it is not allowed at Unicon. If there are less than three Junior Expert competitors, they may choose whether to compete in Expert or Advanced (if offered). If there are less than three females or less than three males overall, the male and female categories may be merged.

10D.5 Entraînement

Event organizers must arrange that the course for the Street competition is set up and available to be practiced on before competition. With different time frames depending on the time frame and duration of the convention/competition. Courses should be completed at least 2 days prior to the day of the competition for events greater than 4 days long. For logistical reasons, events of 1 - 3 days can provide the required practice time at the discretion of the competition organizers. This may be provided prior, but must be available on the day of the competition. If practicing on the competition grounds is not possible prior to the competition day, the organizers must build similar objects on another location for the riders to train on.

Part 11

Urbain : Trial

Contents

11A	Vue d'ensemble	191
11A.1	Définition	191
11A.2	Résumé pour le monocycliste	191
11B	Règlement compétiteurs	192
11B.1	Sécurité	192
11B.2	Monocycles	192
11B.3	Identification des monocyclistes	192
11B.4	Réclamations	192
11B.5	Déroulement de l'événement	192
11B.5.1	Responsabilité du monocycliste	192
11B.5.2	Feuille de zone	193
11B.5.3	Marquer des points	193
11B.5.4	Définition de la réussite	194
11B.5.5	Tentatives multiples	195
11B.5.6	Limite de temps	195
11B.5.7	Comportements interdits	195
11C	Règlement juges et officiels	196
11C.1	Officiels du trial	196
11C.1.1	Responsable trial	196
11C.1.2	Juge en chef	196
11C.1.3	Juge	196
11C.2	Sécurité	196
11C.3	Méthode de comptage des points	197
11C.3.1	Méthode 1	197
11C.3.2	Méthode 2	197
11D	Règles à suivre par les organisateurs d'événements	198
11D.1	Infrastructure	198
11D.2	Officiels	198
11D.3	Communication	198
11D.4	Groupes d'âge	198
11D.5	Entraînement	199
11D.6	Configuration de la compétition	199
11D.7	Affectation des Juges	199
11D.8	Participation du(des) Créateur(s) du parcours	200
11D.9	Préparation du parcours	200
11D.9.1	Numérotation et description des zones	200
11D.9.2	Difficulté des zones	201
11D.9.3	Attribution d'un niveau de difficulté aux zones	202

11 Urbain : Trial

11D.9.4	Organisation du parcours : site et matériaux	203
11D.9.5	Conception du parcours	203
11D.9.6	Bonnes pratiques pour gagner du temps et de la place	204
11D.10	Tours multiples	204
11D.11	Finale	205
11D.12	Gestion des égalités	205

11A Vue d’ensemble

11A.1 Définition

The object of unicycle trials is to ride over obstacles. A unicycle trials competition takes place on a “course” containing different obstacles called “sections”. Each section is given a point value depending on difficulty. (Easy - 1 point, Medium - 3 points, and Hard - 7 points.)

A course typically contains anywhere from 20 to 80 or more sections and Riders earn points by successfully riding (“cleaning”) each section from start to finish. The objective is to earn as many points as possible by cleaning as many sections as possible.

The competition takes place within a specified time period. Sections may include narrow beams or logs, steep climbs, rocks, etc.

Le niveau de difficulté moyen des zones varie entre les compétitions, en fonction du niveau des participants.

Section boundaries are defined by flagging tape and/or instructions that designate a start line, section boundaries, and a finish line.

11A.2 Résumé pour le monocycliste

Cette section constitue une présentation des règles, mais ne remplace pas les règles proprement dites.

- You must wear shoes and a helmet.
- Il n’y a pas de restrictions concernant le type de monocycle.
- Il est possible de changer de monocycle au cours de la compétition.

11B Règlement compétiteurs

11B.1 Sécurité

All riders must wear a helmet and shoes as defined in chapter 1D.1.

Gloves, shin guards, and knee protection are recommended.

11B.2 Monocycles

Tout type de monocycle peut être utilisé. Il n'existe aucune restriction quant au changement de monocycle au cours de la compétition.

11B.3 Identification des monocyclistes

Le numéro de dossard doit être visible sur le monocycle ou sur son monocycle.

11B.4 Réclamations

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

Les réclamations doivent être déposées auprès du Responsable trial dans les quinze minutes qui suivent l'affichage des résultats officiels. Les réclamations doivent être faites par écrit et doivent mentionner le monocycliste et la zone concernés, ainsi qu'une description de la réclamation.

11B.5 Déroulement de l'événement

11B.5.1 Responsabilité du monocycliste

The rider is responsible for knowing where a section starts and ends, and which route they are supposed to take.

S'il y a une file d'attente pour accéder à une zone, le monocycliste doit se replacer à la fin de la file après chaque tentative.

Si plusieurs monocyclistes se retrouvent au point de croisement de deux zones, le monocycliste qui a commencé en premier a la priorité.

11B.5.2 Feuille de zone

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

11B.5.3 Marquer des points

The preliminary course is divided in different sections of easy, medium and hard lines. Easy lines are worth one point, medium lines are worth three points and hard lines are worth seven points. The objective is to score as many points as possible by successfully riding (“cleaning”) sections within the specified time period.

Preliminary Round Points

Difficulté	Points
Facile	1 point
Intermédiaire	3 points
Difficile	7 points

During finals, the completion of a line with zero pedal grabs will be worth three points. During a pedal grab, the foot may touch an obstacle as long as the foot is in full contact with the top of the pedal/crank. A deduction of 0.5 points will be made for each pedal/crank grab used during completion of the line, with a maximum deduction of two points.

Final Round Points

Number of Pedal Grabs Used for Line Completion	Total Points Received for Line
0	3 points
1	2.5 points
2	2 points
3	1.5 points
≥ 4	1 point

A pedal/crank grab is defined as the rider placing their weight on an obstacle through the bottom of the pedal/crank which is in contact with the obstacle (see Definition Of “Cleaning” below).

A pedal/crank grab is considered complete after a clear takeoff by pushing through the pedal/crank and not through the tire.

The pedal/crank may be re-positioned during a pedal/crank grab without being considered a new grab as long as the pedal does not move more than the width of the pedal.

away from the initial position on the obstacle. Traversing an object in continuous half pedal width grabs will result in multiple pedal/crank grabs recorded.

A time stamp (to the minute) of each line completion will be recorded by each line judge during finals to be used in the event of a tie.

11B.5.4 Définition de la réussite

Une zone est passée si la tentative répond aux critères suivants :

1. Entrer dans une zone. Définit le moment où le pneu du monocycle passe la ligne de départ.
2. Parcourir la zone sans faire de faute. Une faute est définie comme suit :
 - a. Lorsqu'une partie du corps du monocycliste touche le sol ou un obstacle. Des vêtements amples qui frottent contre le sol ou un obstacle sans avoir d'influence sur l'équilibre du monocycliste n'entraînent pas de faute.
 - b. Lorsqu'une partie du monocycle autre que son pneu, sa jante, ses rayons, ses manivelles, ses pédales ou ses cages de roulement touche le sol ou un obstacle.
 - c. Lorsque le monocycliste roule ou saute hors des limites de la zone. Le monocycle doit rester à tout moment à l'intérieur des limites de la zone, même lorsque le monocycliste est en l'air (par exemple, un monocycliste ne peut pas sauter par-dessus des limites de zone qui forment un angle, même s'il atterrit à l'intérieur de la zone).
 - d. Lorsque le monocycliste déchire le ruban de signalisation ou abîme tout autre élément de délimitation de la zone. Toucher ou étirer le ruban ne constitue pas une faute, tant que le monocycle reste à l'intérieur des limites de la zone.
 - e. Lorsque le monocycliste parcourt une zone de manière non conforme avec les instructions mentionnées.
3. Exiting the section. A rider exits a section when their wheel fully cross over the finish line, or are within a defined finish area (such as a taped circle on top of a boulder). If there is no clearly defined finish area or finish line, the rider has deemed to have exited the section when they are back on the ground at the end of the section. The rider must finish in control as demonstrated by remaining mounted for a 3-second count from a judge after exiting the section.

Lorsque la pédale vient en appui contre un obstacle, le talon et/ou la pointe du pied du monocycliste peuvent être brièvement en contact avec cet obstacle, tant que la majeure partie de son pied reste sur la pédale. Cependant, lorsque le monocycliste a une position stable, appuyer son talon ou sa pointe de pied sur l'obstacle constitue une faute.

Un monocycliste peut déporter l'intégralité de son poids d'un seul côté de l'axe central de son monocycle.

11B.5.5 Tentatives multiples

Riders may attempt any problem multiple times until they succeed or decide to abandon the section. During preliminary rounds, it is not possible to earn additional points by cleaning a section more than once, and no points are awarded if the rider does not clean the entire section. During finals a rider may re-complete a line with fewer pedal grabs to receive a higher score. Only the rider's best result at each line will be recorded.

Similarly, the time of the best result will be recorded as the finishing time for each line. For example, if a rider finishes their final line at 25 minutes receiving 1 point but retries the line finishing the same line at 45 minutes with 2.5 points, their 2.5 points and 45 minutes time of completion will be recorded in the results. If the rider re-completes a line without improving their original score, the original time of completion will remain.

11B.5.6 Limite de temps

Tous les monocyclistes doivent s'arrêter à la fin du temps imparti. Si un monocycliste est engagé dans une tentative à la fin du temps imparti, il est autorisé à la terminer.

C'est aux monocyclistes de gérer leur temps. Aucune concession ne sera faite à un monocycliste qui, ayant passé trop de temps sur un obstacle, ne peut terminer le parcours pendant le temps de compétition prévu.

11B.5.7 Comportements interdits

Aucun monocycliste ne peut se lancer dans une tentative avant le début de la compétition.

Toute modification intentionnelle d'une zone par les monocyclistes ou par les spectateurs est interdite. Cependant, donner un coup de pied à un élément pour vérifier sa stabilité ne constitue pas une modification intentionnelle si cet élément bouge. Si une zone est involontairement modifiée ou cassée par un monocycliste, ce dernier doit informer le Responsable trial ou le Créateur du parcours qui redonnera si possible à l'obstacle sa forme originelle.

11C Règlement juges et officiels

11C.1 Officiels du trial

11C.1.1 Responsable trial

Le Responsable trial est le principal organisateur et administrateur des événements de trial. Avec l'Hôte de la convention, le Responsable trial détermine le parcours, obtient les autorisations, communique avec la communauté, et détermine le système utilisé pour le déroulement de l'événement. Le Responsable trial est responsable de la logistique et du matériel pour tous les événements liés au trial. Le Responsable trial est chargé de faire se dérouler les événements selon le planning, et de répondre à toutes les questions ne concernant pas les règles ou les décisions des juges. Le Responsable trial est la plus haute autorité quant à tout ce qui est en lien avec l'événement du trial, excepté pour les décisions relatives aux règles et aux résultats.

11C.1.2 Juge en chef

Le Juge en chef est le principal officiel du trial, dont le principal travail est de s'assurer que les compétiteurs suivent les règles. Le Juge en chef prend toutes les décisions finales concernant les infractions aux règles. Le Juge en chef est responsable de la résolution des réclamations.

11C.1.3 Juge

Les Juges ont la charge de déterminer si un monocycliste a réussi ou non une zone.

In the Final round, line judges will be responsible for counting pedal grabs of riders as they clean a section as well as time stamping competitors scorecards at time of line completion. In the case that a competitor re-cleans a line with an improved result the line judge should clearly mark the improved number of pedal grabs and time of completion on the competitor's scorecard.

11C.2 Sécurité

If a Line Judge or the Trials Director feels the safety is compromised by a rider attempting a section that is beyond their ability, they may prohibit the rider from attempting that obstacle. In cases where a fall from an obstacle could be particularly dangerous, the

Trials Director may also permit attempts only by highly skilled riders who believe they will qualify for the Finals.

11C.3 Méthode de comptage des points

11C.3.1 Méthode 1

La méthode 1 doit impérativement être appliquée dans toutes les compétitions importantes, et est recommandée pour toutes les autres compétitions.

Each rider is issued a scorecard (see example) at the beginning of the competition, and must give their card to a Line Judge prior to attempting a section. If the competition is self-judged, the rider attempting the section gives their card to another rider who must observe them attempt the section. If they clean the section, the line judge indicates that they have completed the section by initialing or punching the box corresponding to that section. At the end of the competition, riders hand in their cards to the Trials Director or to a designated person for tallying of scores. An excellent scorecard generator for this method can be found at <https://trialscore.one/>.

Exemple de feuille de zone :

Nom du monocycliste :	Catégorie :	
Easy (1 point each)	Medium (3 points)	Hard (7 points)
1	6	11
2	7	12
3	8	13
4	9	14
5	10	15

11C.3.2 Méthode 2

Cette méthode est destinée aux petits événements, et n'est pas adaptée aux grands événements. Les principaux événements tels que les Unicon ou les rencontres nationales ne doivent pas utiliser ce système.

Dans cette méthode, un ou deux Juges enregistrent les résultats sur un ordinateur ou une feuille de papier, suivant le modèle suivant :

	Zone :														
Monocycliste	Catégorie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Jane Smith	Expert														
John Anderson	Sport														

11D Règles à suivre par les organisateurs d'événements

11D.1 Infrastructure

In the Trials Comp, the organizers should postpone the event in case of wet weather and exchange all the affected parts of the course for dry ones (replacing pallets for example). These competitions should be canceled if considered dangerous for the riders. If postponed or moved to an indoor location the organizers must try to keep the allowances the same as outdoors competitions (metal pedals allowed for example). If originally on the competition schedule, these canceled competitions should be rescheduled during the convention duration. The event host should try to place events that may be influenced by weather conditions in the first days of the event, giving a larger period of time to reschedule it.

L'espace doit être exempt d'objets dangereux sur lesquels les monocyclistes pourraient atterrir en cas de chute d'un obstacle élevé. Les zones doivent être suffisamment solides pour ne pas s'écrouler en conditions d'utilisation normales.

11D.2 Officiels

L'hôte doit désigner les Officiels suivants pour le trial :

- Responsable trial
- Juge en chef
- Juges

11D.3 Communication

11D.4 Groupes d'âge

Competitors are divided up into different categories for the purpose of awarding prizes. Rider age groups are composed of the following categories:

Kids, for riders aged 0-9

Junior, for riders aged 10-15

Adult, for riders aged 16-34

Senior, for riders who are equal to or older than 35

The minimum number of competitors in a category must be 3, otherwise it will be blended with another category at the discretion of the director. Please refer to 1C.7.2 for more information on merging age groups.

11D.5 Entraînement

Idéalement, une zone d'entraînement séparée de la zone de compétition doit être montée, pour l'échauffement avant la compétition.

11D.6 Configuration de la compétition

La durée de la compétition dépend du nombre d'obstacles et de compétiteurs. La durée habituelle est de 2 heures, avec environ 2-3 minutes par obstacle pour permettre à chaque monocycliste de tenter chaque obstacle plusieurs fois si nécessaire. La taille du parcours, le nombre de zones et le nombre de compétiteurs sur site peuvent également influencer sur la durée de compétition prévue.

En raison de la taille du parcours et du nombre de compétiteurs, la compétition peut être divisée en plusieurs sessions. Pour éviter de longues files d'attente sur certaines zones, la répartition des monocycles dans chaque session doit intégrer tous les niveaux de compétence. La répartition peut être faite au hasard, par numéro de dossard, par ordre alphabétique, ou selon l'auto-évaluation du niveau des monocyclistes.

Habituellement, tous les monocyclistes de toutes les catégories sont libres de tenter toutes les zones du parcours. C'est l'approche préconisée pour toutes les compétitions. Cependant, en cas de manque d'espace ou de temps, le Responsable trial peut mettre en place le système suivant pour permettre aux meilleurs monocyclistes de sauter les zones les plus faciles.

The sections should be sorted into Easy lines ("green"), Medium lines ("blue"), and Hard lines ("black"), according to the instructions provided in section 11D.9.3 (Assigning Difficulty Ratings to Sections).

All riders that successfully ride 100% of the Medium lines will automatically receive the points from all the Easy lines, without having to ride them.

11D.7 Affectation des Juges

Line Judges are responsible for judging whether a rider has successfully cleaned a section. For the finals round, line judges are to be provided with a synched stopwatch or clock to provide line completion time stamps to be used in the event of ties. There are several possible ways for an Event Director to organize Line Judges at an event:

- Un Juge peut être affecté sur chaque zone. C'est la situation la plus favorable, mais elle est rarement réalisable puisqu'il y a généralement plus de zones que de Juges.

- Chaque Juge peut être affecté à plusieurs zones se trouvant à proximité les uns des autres. Dans ce cas, il revient au monocycliste de s'assurer qu'un Juge le regarde lors de sa tentative sur une zone.
- Les monocyclistes peuvent être répartis par groupes, avec un Juge affecté à chaque groupe. Le Juge suit alors son groupe de zone en zone.
- Sur les petits événements, il est possible de se passer de Juges. Les monocyclistes dans la file d'attente d'une zone peuvent alors jouer le rôle de Juge du monocycliste qui y fait une tentative. Cette méthode s'appelle l'« auto-arbitrage ». Il revient aux monocyclistes de s'assurer que les scores sont comptabilisés en toute bonne foi. C'est la méthode la plus courante dans les petites compétitions.

11D.8 Participation du(des) Créateur(s) du parcours

De nombreux événements étant organisés par les monocyclistes eux-mêmes, le(s) Créateur(s) du parcours sont autorisés à participer. Bien que le Créateur du parcours puisse avoir une meilleure connaissance initiale des zones du parcours que les autres monocyclistes, il est considéré que l'avantage est nul puisque chaque monocycliste a droit à plusieurs tentatives pour passer une zone. Cependant, si le Créateur du parcours choisit de participer, il doit s'abstenir de pratiquer le parcours avant la compétition, y compris lors de la conception et de la construction des zones.

11D.9 Préparation du parcours

Dans toutes les compétitions, les niveaux de difficulté doivent être représentés de manière équilibrée, pour convenir aux grands débutants comme aux meilleurs monocyclistes.

11D.9.1 Numérotation et description des zones

Les Créateurs du parcours doivent être en possession du matériel suivant pour le repérage et la description des zones : du ruban de signalisation, du ruban adhésif, une bombe de peinture, une agrafeuse de travaux, du papier ou du carton, un marqueur, et de grands sacs de congélation à fermeture (Ziploc). Des fiches plastifiées marquées de grands caractères A, B, C, etc. ou 1, 2, 3, etc. sont également très utiles pour la numérotation des obstacles utilisée dans les descriptions.

Pour chaque zone, l'emplacement du départ et de l'arrivée et le numéro de zone doivent être repérés très clairement. Une attention doit être portée à la clarté l'emplacement de l'arrivée, afin de pouvoir juger facilement si une zone est passée ou non par un monocycliste.

L'attribution du niveau de difficulté aux zones n'est pas obligatoire. Cependant, il est recommandé que les zones les plus difficiles soient repérées comme telles et listées sur les feuilles de zone : cela permet aux monocyclistes de déterminer rapidement sur quelles zones ils souhaitent se rendre. Si le système présenté dans la section 11D.6 est mis en

place, le classement des zones par difficulté (avec report sur les feuilles de zone) est nécessaire. Pour les compétitions internationales, l'affichage d'instructions sur chaque zone est recommandé. Ces instructions doivent comporter les informations suivantes :

1. Départ : description de l'emplacement du départ
2. Zone : description de la zone et de ses délimitations
3. Arrivée : description de l'emplacement de l'arrivée
4. Croquis de la zone (optionnel)

L'utilisation de croquis est vivement recommandée puisque tous les monocyclistes ne parlent pas la même langue. Dans certains cas, des croquis peuvent remplacer les instructions écrites.

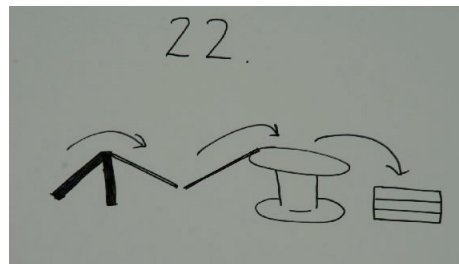
Exemple d'instructions et de croquis :

Zone 22

Départ : entre les bandes de scotch jaunes, sur la poutre A

Zone : passer sur la poutre A, puis sur le touret 1, et arriver sur la plateforme 2.

Arrivée : descendre de la plateforme 2, en restant entre les 2 bandes du ruban de signalisation.



Pour faciliter la description des zones, il est bon de repérer les obstacles principaux avec des chiffres et/ou des lettres. Ceux-ci doivent être clairement visibles à distance. Les fiches plastifiées avec des lettres ou des chiffres sont particulièrement adaptées puisqu'elles peuvent être réutilisées lors d'autres compétitions.

Marquer toutes les plateformes avec des chiffres et toutes les poutres avec des lettres est une bonne pratique. Cela permet des descriptions de zone plus simples, telles que « roulez de la poutre A à la plateforme 6, sans toucher le sol ». Les instructions de zones ne doivent pas imposer ou interdire au monocycliste des techniques de passage de zones. Par exemple, les instructions ne doivent pas interdire l'utilisation de pedal grabs dans le but d'augmenter la difficulté.

11D.9.2 Difficulté des zones

La plage de difficulté des zones doit être en adéquation avec le niveau de compétence des participants. Les zones les plus faciles doivent pouvoir être passées par tous les participants en une ou deux tentatives, et les zones les plus difficiles doivent demander aux meilleurs monocyclistes plusieurs tentatives.

Il est vivement recommandé d'inclure une ou deux zones tellement difficiles qu'elles ne seront peut être passées que par un monocycliste, voire par aucun d'entre eux. Ceci réduira le risque d'égalités pour la première place, et peut aussi permettre d'augmenter

le niveau technique général du sport, si un monocycliste réussit quelque chose qui n'a jamais été fait auparavant.

11D.9.3 Attribution d'un niveau de difficulté aux zones

L'attribution d'un niveau de difficulté aux zones est optionnelle, sauf dans le cas de restrictions de certaines zones à certaines catégories de compétiteurs (voir la section 11D.6). Cependant, cette pratique est recommandée, puisqu'elle aide les monocyclistes à décider des zones qu'ils veulent tenter. Lors de l'attribution des niveaux de difficulté, le plus important est d'être cohérent. Pour cette raison, il est préférable d'attribuer les niveaux de difficulté une fois toutes les zones construites. Les Créateurs du parcours doivent aussi veiller à ce que leurs propres forces et faiblesses techniques ne viennent pas biaiser leur évaluation sur la difficulté. Ceci est particulièrement important pour les zones qui ont des niveaux de difficulté similaires, mais qui ne sollicitent pas les mêmes techniques (par exemple : sauter, rouler sur des poutres étroites, effectuer des pedal grabs, etc.). Les zones peuvent être réparties suivant un code couleur : « vert » (facile), « bleu » (intermédiaire) et « noir » (difficile). Chaque zone doit alors être marquée clairement d'une de ces couleurs, le marquage étant visible de loin. Si possible, le même code couleur doit être utilisé sur la feuille de zone, pour aider les monocyclistes à trouver les zones d'une difficulté donnée.

Deux méthodes différentes peuvent être utilisées pour l'attribution des niveaux :

Relative Method: For the purpose of grouping obstacles by difficulty, the difficulty ratings can be assigned relative to other sections in the course. A typical course would have 25% Easy (green) lines, 50% Medium (blue) lines and 25% Hard (black) lines.

Absolute Method: Experienced course setters may assign Easy, Medium, and Hard lines based on absolute ratings of difficulty levels. The U-System, the open-ended difficulty rating system for unicycle trials, should be used to apply ratings. Note that the the U-system is NOT the same as the International Unicycling Federation (IUF) Skill Levels. Because the U-system is open-ended and based on rider consensus, description of reference obstacles is outside the scope of the IUF Rulebook. For information on the U-System, visit www.krishholm.com/u-system.

Les niveaux de difficulté peuvent être regroupés comme suit :

Easy lines: U0-U2

Medium lines: U3-U6

Hard lines: U7 and harder

In addition to assigning Easy, Medium, and Hard groupings, experienced course setters may wish to label each obstacle with a U-rating. It may be helpful to rate all obstacles first, and then use this to group the obstacles by difficulty.

11D.9.4 Organisation du parcours : site et matériaux

Il est très important d'utiliser au mieux les ressources disponibles. Une planification anticipée et un choix de site adapté sont essentiels. Pour une compétition importante, il faut prévoir au moins un jour pour créer le parcours, en plus du temps nécessaire à la collecte des matériaux nécessaires.

Si cela est possible, il est bon de sélectionner un site riche en obstacles naturels ou en éléments pouvant être intégrés dans les obstacles construits par l'homme. On ne dira jamais assez qu'il est beaucoup plus facile d'utiliser ce qui existe sur place que de construire de nouveaux obstacles.

Les zones peuvent se baser sur des éléments naturels tels que des bases rocheuses, rochers, rondins, pentes de collines et/ou être bâties avec des palettes empilées, rails, pneus de camions, carcasses de voitures, obstacles à base de bois de construction, ou tout autre matériau à disposition. Il est souvent bon de combiner éléments naturels et obstacles construits par l'homme.

Il est vivement recommandé de construire également une zone d'entraînement basique, hors de la zone de compétition. Elle peut être composée de quelques obstacles réalisés aléatoirement. Elle servira à l'échauffement et permettra de réduire la tentation d'aller sur le parcours officiel avant l'événement.

Il convient de s'assurer d'avoir une quantité importante de matériaux de construction en excès (outils, vis et matière première) à disposition pour réparer les zones endommagées au cours de l'événement.

11D.9.5 Conception du parcours

Les zones doivent être significativement différentes les unes des autres, et l'ensemble doit permettre de mettre à l'épreuve une variété de techniques de sauts et de déplacements en roulant. Il est souvent utile de lister mentalement les différentes techniques de trial et de concevoir des zones qui utilisent chacune d'elles séparément ou en combinaison.

La disposition du parcours est surtout fonction des ressources disponibles. Si les obstacles naturels sont en grand nombre, il convient de concevoir des zones qui s'articulent autour des éléments naturels les plus pertinents.

Que ce soit pour les zones naturelles ou artificielles, un bon moyen de maximiser les ressources est de commencer par construire plusieurs structures principales qui peuvent être utilisées comme des pièces centrales (servant à une ou plusieurs zones à la fois), puis de concevoir des zones autour de ces structures. Par exemple, une voiture, un touret ou un gros rocher peuvent servir de pièces centrales, entourées par des structures plus petites qui mènent à la pièce centrale et en repartent par différents chemins.

La construction de zones avec des pièces centrales mutualisées plutôt que de zones indépendantes permet de réaliser davantage de zones avec moins de matériaux de construction. Contrairement au vélo trial conventionnel, il est tout à fait possible de construire des zones qui se croisent, bien que cela puisse parfois retarder la progression puisque les

monocyclistes attendent leur tour. Le meilleur compromis est généralement une combinaison de zones avec des pièces centrales mutualisées et de zones indépendantes.

Il est extrêmement important de concevoir des zones suffisamment résistantes pour qu'elles ne se cassent pas et ne changent pas au fil de la compétition.

Dans l'ensemble, un parcours doit traiter équitablement tous les monocyclistes : gauchers et droitiers, qu'ils sautent avec le pied gauche ou le pied droit devant. Par exemple, le Créateur du parcours doit prévoir des zones qui imposent des sauts vers la gauche ainsi que vers la droite.

Il est préférable de concevoir des zones qui constituent un défi sans présenter de risque injustifié. Typiquement, les zones les mieux conçues mettent à l'épreuve l'équilibre et la précision plutôt que de tirer leur difficulté uniquement de leur taille. Par exemple, plutôt que de prévoir un drop ou un transfert trop grand entre deux portions faciles, il est préférable d'augmenter la difficulté des portions de lancement et d'atterrissage en réduisant leur taille ou en les désalignant. Il est vivement recommandé d'éviter de concevoir des drops de plus de 1,5 m de haut vers des surfaces dures et plates.

11D.9.6 Bonnes pratiques pour gagner du temps et de la place

Si les matériaux de constructions sont en quantité extrêmement limitée et qu'il y a très peu de participants, il est possible d'organiser des tours éliminatoires, plutôt qu'un parcours complet.

Un nombre réduit de zones sont montées (au minimum, une zone à la fois), et les monocyclistes tentent toutes les zones. Tous les monocyclistes qui ne parviennent pas à passer une zone après plusieurs tentatives sont éliminés. Une deuxième série de zone(s) est ensuite montée, et la même séquence est reproduite jusqu'à ce qu'un seul monocycliste arrive à passer la(les) zone(s). Cette option fonctionne avec très peu de matériaux, mais elle doit être choisie en dernier recours.

11D.10 Tours multiples

Ce nouveau format est à tester et il faudra rendre compte de son fonctionnement au cours des deux prochaines années.

The competition is to be formed by multiple rounds on the same course. Each round will be managed as a single trials competition. All other rules remain the same and each round will reset the time limit and the number of points scored.

Un créneau horaire est prévu pour chaque tour et il doit se passer au moins 2 heures entre chaque tour. Les tours peuvent s'étaler sur plusieurs jours. L'organisateur doit maintenir le parcours en bon état sur toute la durée nécessaire. Afin d'améliorer le tour suivant, des modifications mineures peuvent être effectuées sur les zones entre deux tours consécutifs. Les suggestions des monocyclistes doivent être traitées avec soin et attention ; la décision finale sur l'ajustement des zones revenant au Juge en chef. Les monocyclistes ne sont pas autorisés à pratiquer les obstacles entre les tours.

La somme des résultats de tous les tours détermine le classement et donc les monocyclistes qui seront en finale.

11D.10.1

11D.11 Finale

A la fin de la compétition préliminaire, les meilleurs monocyclistes masculins et féminins se rencontrent dans un tour final pour déterminer le gagnant. Le nombre minimum de compétiteurs est de 6, pour chacune des catégories (masculin et féminin) ; la limite haute étant fixée par l'hôte. S'il y a moins de 6 compétiteurs dans la catégorie la plus haute, il n'est pas nécessaire de faire une finale : le résultat des qualifications sera considéré comme le résultat final et le monocycliste le mieux classé sera déclaré champion. Il doit y avoir au moins 6-10 zones supplémentaires, de niveau adapté aux meilleurs monocyclistes. Les finalistes masculins et féminins peuvent avoir différentes zones, en fonction du niveau global de chaque groupe.

Pour les phases finales, des zones longues, testant plusieurs compétences peuvent être construite à partir de rien ou en combinant les zones utilisées lors des tours préliminaires. L'hôte doit veiller à ce que les zones de la finale soient proches les unes des autres, et facilement visibles des spectateurs. En fonction des obstacles utilisés, environ 20-30 minutes de compétition doivent être prévues pour chaque groupe. Entre la compétition préliminaire et la finale, un minimum d'une heure doit être prévu (ou un autre jour).

11D.12 Gestion des égalités

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

Age group or preliminary (if used): The tie may be broken using the time the rider turns in their score card. Organizers must announce this ahead of time and clearly record the time from a consistent source to insure fairness across multiple heats. If there is still a tie, it will be broken by the quantity of "hard" lines, then quantity of "medium" lines, and then the quantity of "easy" line. If there is still a tie, then the riders will finish equal.

Finals: In the case of multiple competitors finishing the finals round on equal points, riders will be separated by the time they completed their last line with preliminary results used in the case of equal finishing times.

The time stamp given by the line judge will be used to separate competitors, with the fastest completion time of lines (to the minute) receiving the higher placing. In the event that the time stamp does not separate tied riders, the preliminary round results will be used for placings. If competitors remain tied after finals points, finals time stamp and preliminary round points, no tie breaker will occur and the riders will finish equal.

Part 12

Urban: Speed Trials

Contents

12A	Vue d'ensemble	208
12A.1	Définition	208
12A.2	Résumé pour le monocycliste	208
12B	Règlement compétiteurs	209
12B.1	Sécurité	209
12B.2	Monocycles	209
12B.3	Identification des monocyclistes	209
12B.4	Déroulement de l'événement	209
12B.4.1	Start	209
12B.4.2	Race	209
12B.4.3	Disqualification	210
12B.4.4	Finish	210
12B.5	Preliminary Rounds	210
12B.6	Phases finales	210
12B.6.1	Four Rider Heats	210
12B.6.2	Two Rider Heats	211
12B.6.3	Prelim Results as Final Results	211
12B.7	Comportements interdits	212
12C	Règlement juges et officiels	213
12C.1	Speed Trials Officials	213
12C.1.1	Speed Trials Director	213
12C.1.2	Juge en chef	213
12C.1.3	Starter	213
12C.1.4	Juge	213
12C.1.5	Timekeepers/Finisher	214
12C.2	Rematch	214
12D	Règles à suivre par les organisateurs d'événements	215
12D.1	Infrastructure	215
12D.2	Officiels	215
12D.3	Communication	215
12D.4	Groupes d'âge	215
12D.5	Conception du parcours	216
12D.6	Course Planning	216

12A Vue d’ensemble

12A.1 Définition

The object of Speed Trials is for riders to traverse a pre-set course as quickly as possible. Riders are either timed or raced against each other. Time is kept when the start of the race is called and when the riders cross the finish line. The winner is the fastest rider to cross the finish line or make it the furthest along the course.

12A.2 Résumé pour le monocycliste

Cette section constitue une présentation des règles, mais ne remplace pas les règles proprement dites.

- You must wear shoes and a helmet.
- Il n’y a pas de restrictions concernant le type de monocycle.
- Il est possible de changer de monocycle au cours de la compétition.

12B Règlement compétiteurs

12B.1 Sécurité

All riders must wear a helmet and shoes as defined in chapter 1D.1. Gloves, shin guards and knee protection are recommended.

12B.2 Monocycles

Tout type de monocycle peut être utilisé. Il n'existe aucune restriction quant au changement de monocycle au cours de la compétition.

12B.3 Identification des monocyclistes

Le numéro de dossard doit être visible sur le monocycle ou sur son monocycle.

12B.4 Déroulement de l'événement

12B.4.1 Start

Riders must begin on the start pallet, mounted. It is acceptable for riders to hop in place to balance however riders will be disqualified if the tire contact point crosses the front of the pallet before the signal. The start signal will be given by the Starter by whistle to begin the race. Line judges and the starter are responsible for identifying false starts.

12B.4.2 Race

Once riders have crossed the start line, they must traverse the course without being disqualified. If a rider's unicycle makes contact with the ground while traversing the course, they can return to the last obstacle successfully completed or at an earlier obstacle in the course.

For example, if a rider loses balance on a skinny and jumps to the ground (while remaining mounted), they must go back to the obstacle touched before the skinny.

12B.4.3 Disqualification

Disqualification is instant and permanent for the attempt or heat. A disqualified rider must stop and clear the course without interfering with judges or other riders. Disqualification happens as follows:

1. False start: Starting before the signal has been given by the Starter.
2. Allowing any part of the rider's body to touch the ground or obstacle. If loose clothing brushes against the ground or obstacle but does not influence the rider's balance, then this is acceptable.
3. Allowing any part of the unicycle except the tire, rim, spokes, crank arms, pedals, or bearing caps to touch the ground or obstacle.
4. Yelling or verbally distracting the opponents or judges.

12B.4.4 Finish

A rider finishes the race once their wheel fully crosses over the finish line. Once a rider has traversed the last obstacle of the course, they may touch the ground until they cross the finish line. Timekeepers and Finishers will determine the results.

12B.5 Preliminary Rounds

Competitors have 2 or 3 individual attempts to complete the course. Determining if there should be 2 or 3 attempts is decided by the Trials Director. If the number of competitors is less than 10, the results from the preliminary round will be the final results.

12B.6 Phases finales

Finals can be run in three different ways depending on the number of competitors. At Unicon, the trials director must follow the format indicated in this section depending on number of competitors. For smaller events where materials and construction time is reduced, the trials director may choose from the formats without having to determine event by number of competitors.

12B.6.1 Four Rider Heats

If the number of competitors is 30 or more, finals must be composed of the fastest 16 times from the preliminary round and will be organized with 8 heats of 4 riders. 4 identical lines will need to be constructed. For four rider heats, the first two riders to cross the finish line move forward and the last two riders are eliminated. The heats will be organized as follows:

12 Urban: Speed Trials – Règlement compétiteurs

Quarter Finals:

Heat 1: Seed 1 versus Seed 5 versus Seed 9 versus Seed 13

Heat 2: Seed 3 versus Seed 7 versus Seed 11 versus Seed 15

Heat 3: Seed 2 versus Seed 6 versus Seed 10 versus Seed 14

Heat 4: Seed 4 versus Seed 8 versus Seed 12 versus Seed 16

Semi Finals:

Heat 5: Heat 1 1st, Heat 1 2nd, Heat 2 1st, Heat 2 2nd

Heat 6: Heat 3 1st, Heat 3 2nd, Heat 4 1st, Heat 4 2nd

5th-8th Place Round:

Heat 7: Heat 5 3rd, Heat 5 4th, Heat 6 3rd, Heat 6 4th

Finals:

Heat 8: Heat 5 1st, Heat 5 2nd, Heat 6 1st, Heat 6 2nd

12B.6.2 Two Rider Heats

If the number of competitors is between 10 and 30, finals will be composed of the fastest 8 times from the preliminary round and will be organized by 8 heats of 2 riders. 2 identical lines will need to be constructed. For two rider heats, the first rider to cross the finish line moves forward and the last rider is eliminated.

Quarter Finals:

Heat 1: Seed 1 versus Seed 5

Heat 2: Seed 3 versus Seed 7

Heat 3: Seed 2 versus Seed 6

Heat 4: Seed 4 versus Seed 8

Semi Finals:

Heat 5: Heat 1 Winner versus Heat 2 Winner

Heat 6: Heat 3 Winner versus Heat 4 Winner

3rd-4th Place Round:

Heat 7: Heat 5 Loser versus Heat 6 Loser

Finals:

Heat 8: Heat 5 Winner versus Heat 6 Winner

12B.6.3 Prelim Results as Final Results

If the numbers of competitors is less than 10, prelim results will be the final results (no finals necessary).

12B.7 Comportements interdits

No rider may attempt any obstacle prior to the start of the competition. Intentional modification of a section by riders or spectators is prohibited. Note that kicking objects to test stability does not constitute intentional modification if an object moves. If the course is unintentionally modified or broken by a rider, they should inform the Event Director or Course Setter who will return the obstacle to its original form if possible.

12C Règlement juges et officiels

12C.1 Speed Trials Officials

12C.1.1 Speed Trials Director

The Speed Trials Director is the head organizer and administrator of speed trials events. With the Convention Host, the Speed Trials Director determines the course, obtains permis, interfaces with the community, and determines the system used to run the event. The Speed Trials Director is responsible for the logistics and equipment for all trials events. Speed Trials Director is in charge of keeping events running on schedule, and answers all questions not pertaining to rules and judging. The Speed Trials Director is the highest authority on everything to do with the trials events, except for decisions on rules and results.

12C.1.2 Juge en chef

The Chief Judge is the head Speed Trials official, whose primary job is to make sure the competitors follow the rules. The Chief Judge makes all final decisions regarding rule infractions. The Chief Judge is responsible for resolving protests.

12C.1.3 Starter

The starter is responsible for giving each competitor a fair and equal start. There must be only one starter for an event to maintain consistency. The starter must use a whistle to signal the start of the race. The starter must make sure all riders are ready, alert and given the signal to begin the race. The starter must check for false starts. The starter must begin the race with random delays between 1 and 10 seconds. The starter must be positioned close to the start line as possible but must not interfere or impede riders.

12C.1.4 Juge

Each rider must have a separate line judge assigned to them. The line judges are responsible for checking for false starts. As riders progress over the course, the line judge must make sure that their assigned rider is successfully cleaning the course. Should the rider fall or dismount, the line judge must indicate the location where the rider last made contact before dismounting.

12C.1.5 Timekeepers/Finisher

Timekeepers are responsible for keeping time during Prelims. Timekeepers are unnecessary during finals since finals are heats. During prelims, the timekeepers must press their stop watches when the races commence and when the rider crosses the finish line. A minimum of two timekeepers must be used to record time. The average of the two times must be calculated to determine the final score for the attempt. During finals, two Finishers will watch the finish line to determine order of riders. Time keepers must be positioned close to the finish line for accurate results.

12C.2 Rematch

At the discretion of the Chief Judge, a rematch for a heat (finals) may be needed if the winner is unclear. The riders in question will redo the heat without other competitors. For example, if the 2nd and 3rd place rankings are unclear, a new heat will begin with only 2nd and 3rd for tiebreak.

Rematches will not be provided for broken parts or flat tyres once the competitor in question has entered the course.

12D Règles à suivre par les organisateurs d'événements

12D.1 Infrastructure

In the Speed Trials Comp, the organizers should postpone the event in case of wet weather and exchange all the affected parts of the course for dry ones (replacing pallets for example). These competitions should be canceled if considered dangerous for the riders. If postponed or moved to an indoor location the organizers must try to keep the allowances the same as outdoors competitions (metal pedals allowed for example). If originally on the competition schedule, these canceled competitions should be rescheduled during the convention duration. The event host should try to place events that may be influenced by weather conditions in the first days of the event, giving a larger period of time to reschedule it.

L'espace doit être exempt d'objets dangereux sur lesquels les monocyclistes pourraient atterrir en cas de chute d'un obstacle élevé. Les zones doivent être suffisamment solides pour ne pas s'écrouler en conditions d'utilisation normales.

12D.2 Officiels

The host must designate the following officials for Speed Trials:

- Speed Trials Director
- Juge en chef

Starter, Line Judges and Timekeepers/Finishers will be volunteers assigned during the event.

12D.3 Communication

12D.4 Groupes d'âge

Male and female competitions should be offered with age group winners set as 0-9 (Kids), 10-15 (Junior), 16-34 (Adult) and 35+ (Senior).

12D.5 Conception du parcours

Construction of the course is at the discretion of the Speed Trials director. However, the course should have a combination of long jumps, high jumps, balance elements, and precision jumps. The finals course should be more difficult than the preliminary course and all courses must not favour a particular hopping stance or direction. The Speed Trials director needs to provide a warm-up area with obstacles for riders.

12D.6 Course Planning

Adequate time and resources is required to set up a proper course with at least one day required to build identical lines for multiple riders to complete preliminary runs concurrently.

Part 13

Urbain : sauts

Contents

13A	Vue d'ensemble	219
13A.1	Définition	219
13A.2	Résumé pour le monocycliste	219
13B	Règlement compétiteurs	220
13B.1	Sécurité	220
13B.2	Monocycles	220
13B.3	Identification des monocyclistes	220
13B.4	Réclamations	220
13B.5	Nombre de tentatives	220
13B.6	Monocycle cassé	221
13B.7	Height and Distance Settings	221
13B.8	Event Flow: High Jump over Bar	221
13B.9	Event Flow: High Jump onto Platform	222
13B.10	Event Flow: Long Jump on Track	222
13B.11	Déroulement de l'épreuve : saut en longueur sur plateforme	223
13C	Règlement juges et officiels	224
13C.1	Officiels saut	224
13C.1.1	Responsable saut	224
13C.1.2	Juge en chef	224
13C.1.3	Juge	224
13C.2	Nombre de juges	224
13D	Règles à suivre par les organisateurs d'événements	225
13D.1	Infrastructure	225
13D.2	Officiels	225
13D.3	Entraînement	225
13D.4	Setup: High Jump over Bar	225
13D.5	Setup: High Jump onto Platform	226
13D.6	Setup: Long Jump on Track	226
13D.7	Mise en place : saut en longueur sur plateforme	227

13A Vue d'ensemble

13A.1 Définition

In High Jump over Bar, the rider and unicycle jump over a bar, without knocking it down, and ride away without a dismount. In High Jump onto Platform the object is to jump from the ground to a platform, with no pedal or crank grabs. In Long Jump on Track, the rider jumps as far as possible from a jump marker, to a landing without a dismount. In Platform Long Jump, the rider attempts to jump as far as possible from a single pallet to a single pallet.

13A.2 Résumé pour le monocycliste

Cette section constitue une présentation des règles, mais ne remplace pas les règles proprement dites.

- For Long Jump on Track, shoes, gloves, knee pads and a helmet are required.
- Pour les sauts en longueur sur plateforme, chaussures, genouillères et casque sont obligatoires.
- For High Jump over Bar and High Jump onto Platform, shoes and a helmet are required, and shin pads are strongly recommended.
- Il n'y a pas de restrictions concernant la taille de la roue ni la longueur des manivelles.

13B Règlement compétiteurs

13B.1 Sécurité

For Long Jump on Track and Long Jump on Platform, riders must wear shoes, a helmet and knee pads. In addition, for Long Jump on Track gloves are required.

Pour les sauts en hauteur et les sauts en hauteur sur plateforme, les monocyclistes doivent porter des chaussures et un casque. Les protège-tibias sont fortement recommandés tandis que les gants et les genouillères sont optionnels.

La définition de tous les équipements de sécurité se trouve dans le chapitre 1D.1.

13B.2 Monocycles

Regular unicycles must be used (see definition in chapter 1D.1). No restriction on wheel or crank size. Metal pedals are allowed for their strength and better grip. This may make it impossible to hold this event on a sensitive track surface.

13B.3 Identification des monocyclistes

Le numéro de dossard doit être visible sur le monocycle ou sur son monocycle.

13B.4 Réclamations

Les réclamations doivent être déposées à l'aide d'un formulaire officiel dans les deux heures suivant la publication des résultats. Tous les efforts seront fournis pour que l'ensemble des demandes soient traitées dans les 30 minutes à partir du moment où elles ont été reçues.

13B.5 Nombre de tentatives

Pour les tours préliminaires et la finale, quelle que soit la distance, chaque monocycliste dispose de trois tentatives. Les tentatives peuvent être réalisées sur n'importe quelle distance prévue, et les monocyclistes peuvent passer des distances s'ils le souhaitent. Lorsqu'un monocycliste fait une tentative à une distance donnée, il doit réussir cette distance avant de tenter la distance supérieure. Chaque tentative doit être réalisée sur

une distance égale ou supérieure : un monocycliste ne peut pas échouer à une distance puis faire une tentative sur une distance inférieure. Le résultat du monocycliste sera sa plus tentative réussie sur la plus grande distance.

De plus, lors des tours préliminaires, les monocyclistes disposent d'un maximum de 12 tentatives au total pour réaliser leur meilleure performance.

13B.6 Monocycle cassé

Si un monocycle se casse lors d'une tentative, une nouvelle tentative doit être donnée au monocycliste.

13B.7 Height and Distance Settings

In any High Jump competition, the starting height must be set at a whole number of centimeters. In any Long Jump competition, the starting distance must be set at a whole fivefold of centimeters, i.e. ending in 5 or 0. Any increment in set height/distance must be a whole number of centimeters. In any case, heights or distances must be set as accurately as reasonably possible.

13B.8 Event Flow: High Jump over Bar

Le monocycliste et son monocycle sautent par-dessus une barre, sans la faire tomber et continuent à rouler sans tomber. Un saut réussi se compose de trois phases :

1. Les monocyclistes doivent monter avant la ligne de départ, pour se présenter sur leur monocycle et en pleine maîtrise. La tentative commence lorsque le monocycliste passe la ligne de départ. Le monocycliste peut interrompre sa tentative avant d'avoir quitté le sol, mais il doit alors repartir de derrière la ligne de départ. Cette tentative ne sera alors pas comptabilisée.
2. Les monocyclistes doivent sauter au-dessus de la barre sans faire tomber cette dernière de son support. La barre peut être touchée, mais elle ne doit pas tomber. Si la barre tombe avant que le monocycliste ne passe la ligne d'arrivée, la tentative est enregistrée comme ratée.
3. Après l'atterrissage, le monocycliste doit conserver la maîtrise de son monocycle jusqu'à ce qu'il passe la ligne d'arrivée, sans tomber, sans toucher de la main le sol ou tout autre élément, et sans faire tomber la barre ni les éléments du dispositif de saut en hauteur.

Le monocycliste commence à faible hauteur, puis après chaque tentative réussie, la hauteur augmente de l'intervalle prévu. La hauteur maximale réalisée est enregistrée comme le résultat du monocycliste.

Around the High Jump over Bar apparatus a circle with a radius of 3 meters must be marked. This circle is start and finish line. The rider can cross it wherever he wants. Riders must ride or hop across the finish line in control for the attempt to count.

13B.9 Event Flow: High Jump onto Platform

Le but est de sauter depuis le sol sur une plateforme, sans effectuer de pedal grab ni de crank grab. Les monocyclistes doivent rester en maîtrise de leur monocycle (rester sur leur monocycle) pendant 3 secondes après l'atterrissage.

Le monocycliste et son monocycle sautent jusqu'à une surface d'atterrissage sur une plateforme (voir la mise en place pour les définitions) et restent sur cette surface pendant un décompte de 3 secondes énoncé par un juge. Le monocycliste commence à faible hauteur, puis après chaque tentative réussie, la hauteur augmente de l'intervalle prévu. La hauteur maximale réalisée est enregistrée comme le résultat du monocycliste.

Un saut réussi se décompose en trois parties :

1. Les monocyclistes doivent monter sur leur monocycle au sol. La tentative de saut est comptabilisée lorsque le monocycliste ou toute partie de son monocycle touche toute partie de la plateforme ou de la surface d'atterrissage. Le monocycliste peut interrompre sa tentative de saut avant d'avoir touché la plateforme ou la surface d'atterrissage. Cette tentative ne sera alors pas comptabilisée.
2. Les monocyclistes doivent faire en sorte que ce soit leur pneu qui se pose sur la surface d'atterrissage. Aucune partie du monocycliste ni de son monocycle autre que le pneu ne doit toucher la plateforme ni la surface d'atterrissage.
3. After landing, the rider must remain mounted and on the landing surface for 3 seconds, as counted by a judge. The rider may do any form of idling, hopping or stillstanding during the 3 seconds. Once the judge has counted 3 seconds, the rider may return to the ground in any fashion they choose.

Si le monocycliste respecte tous les éléments des points 1 à 3 ci-dessus, le saut est jugé réussi. Sinon, la tentative est comptabilisée comme un échec.

13B.10 Event Flow: Long Jump on Track

The rider jumps as far as possible from a jump marker, to a landing without a dismount. The rider must then continue riding across a finish line to show control. Riders must clear 3 markers (jump marker, landing marker and finish line) to make the jump count. Riders may jump with the wheel going forward or sideways. After landing, the rider must stay in control of the unicycle for the remainder of the distance from the jump marker to the finish line without dismounting, or touching a hand to the ground or any other object. If the tire touches the jump marker before takeoff or the landing marker, it counts as a foul. Riders may break off in a run as long as they are between start line and jump marker but if they cross or touch the jump marker, the attempt counts, including fouls. The farthest non-fouling, successful jump is recorded.

The rider must clear the jump marker and the landing marker without touching them; they must have cleared the finish line to make it a valid jump. Jump distance is measured between the outer edges of the jump and landing marker.

To avoid endless competitions, the length to jump will always increase by 5cm for each round. Once there are only 5 riders left, it's up to the riders to decide in which steps they continue. For each age group the minimum length should be adjusted to a useful level such as 150cm for 15+ and 70cm for 0-15. The Event Director can adjust this depending on the level at the competition.

13B.11 Déroulement de l'épreuve : saut en longueur sur plateforme

In the Long Jump on Platform competition, the rider attempts to jump as far as possible from a take-off platform to a landing platform without a dismount. The rider must remain mounted and in control on the unicycle for 3 seconds on the landing platform (described in setup below).

Riders may jump with the wheel facing forward or sideways. The rider may break off the attempt as long as they are still on the take-off platform. As soon as they jump in any direction (landing anywhere but the take-off platform), it counts as an attempt. The farthest non-fouling, successful jump is recorded.

The rider must begin stationary on the take-off platform and must land on the landing platform without touching the ground. The rider must land with their wheel on top of the landing surface. They may not pedal grab then go to tire. After landing, the rider must remain mounted and on the landing platform for 3 seconds, as counted by a judge. The rider may do any form of idling, hopping or still-standing during the 3 seconds. Once the judge has counted 3 seconds, the jump is complete.

Pour éviter les compétitions interminables, la longueur à sauter augmente de 5 cm à chaque tour. Lorsqu'il ne reste plus que 5 monocyclistes, la finale débute. Il revient alors aux monocyclistes de décider les intervalles de progression.

13C Règlement juges et officiels

13C.1 Officiels saut

13C.1.1 Responsable saut

Le Responsable saut est le principal organisateur et administrateur des événements de saut. Avec l'hôte de la Convention, le Responsable saut détermine le plan d'action, obtient les autorisations, communique avec la communauté, et détermine le système utilisé pour le déroulement de l'événement. Le Responsable saut est responsable de la logistique et du matériel pour tous les événements liés aux sauts. Le Responsable saut est chargé de faire se dérouler les événements selon le planning, et de répondre à toutes les questions ne concernant pas les règles ou les décisions. Le Responsable saut est la plus haute autorité quant à tout ce qui est en lien avec l'événement des sauts, excepté pour les décisions relatives aux règles et aux résultats.

13C.1.2 Juge en chef

Le Juge en chef est le principal officiel des sauts, dont le principal travail est de s'assurer que les compétiteurs suivent les règles. Le Juge en chef prend toutes les décisions finales concernant les infractions aux règles. Le Juge en chef est responsable de la résolution des réclamations.

13C.1.3 Juge

Le juge a la charge de déterminer si le saut d'un monocycliste est réussi ou non.

13C.2 Nombre de juges

Pour le saut en longueur, il y a besoin d'un juge (idéalement deux) pour surveiller les repères. Pour les championnats nationaux et les Unicon, il faut toujours deux juges : un pour surveiller chaque repère.

Pour le saut en longueur sur plateforme, il faut au moins un juge.

13D Règles à suivre par les organisateurs d'événements

13D.1 Infrastructure

A smooth area of sufficient size must be set aside to run Jump events. This must include a 15 m runway and a 3 m landing area for both High Jump events, a 25 m runway and an 8 m landing area for Long Jump on Track. The Event Host must organize the competition where marking tires and metal pedals are allowed. If the venues are outdoors, plans must be made to deal with inclement weather. Using an indoor venue can eliminate this problem. The track must be available for enough days to allow for inclement weather.

13D.2 Officiels

L'hôte doit désigner les officiels suivants pour les épreuves de saut :

- Responsable saut
- Juge en chef
- Juge

13D.3 Entraînement

L'organisateur doit mettre à disposition un site et des équipements similaires à ceux de la compétition officielle, afin que les monocyclistes puissent s'entraîner avant de faire leurs tentatives officielles. La mise à disposition doit être effective sur toute la durée de l'événement, et même avant si l'organisateur le décide.

Pour les événements les plus importants tels que les Unicon et les compétitions nationales ou continentales, l'organisateur doit fournir ces équipements.

13D.4 Setup: High Jump over Bar

Around the High Jump over Bar apparatus a circle with a radius of 3 meters must be marked. This circle is start and finish line. The bar must be held loosely in the jumping apparatus so it can fall or break away if the rider does not complete the desired height. Magnetic systems are not allowed. The bar shall have a minimum diameter of 2cm and

a maximum bending of 2 cm. (The bar may sag no more than 20 mm at its lowest point.) The bar must be sufficiently long such that minimum distance between the two apparatuses holding the bar is 2 meters.

13D.5 Setup: High Jump onto Platform

La structure se compose de deux parties : une plateforme et une surface d'atterrissage. La surface supérieure de la plateforme doit mesurer au minimum 120 x 80 cm. Les côtés de la plateforme doivent être à peu près perpendiculaires au sol, pour qu'ils ne gênent pas les monocyclistes. La surface d'atterrissage est une planche de bois plane solidement fixée à la surface supérieure de la plateforme, de taille 120 x 80 cm. Si la surface supérieure de la plateforme mesure plus que 120 x 80 cm, la surface d'atterrissage doit être fixée sur la plateforme de manière à ce qu'un des côtés de 120 cm soit aligné avec le bord de la plateforme. La méthode de fixation choisie ne doit pas gêner les monocyclistes lors de leurs tentatives. La structure doit être robuste et bien calée, afin qu'elle bouge le moins possible lors des tentatives. L'avant de la plateforme doit être recouvert d'une planche de bois qui dépasse vers le bas d'au moins 60 cm par rapport au dessus de la plateforme. Cette planche sera placée lorsque les monocyclistes sautent 60 cm et au-delà.

Un cercle de sécurité doit être tracé autour de la plateforme, à 3 mètres des bords de celle-ci, dans lequel personne ne doit entrer pendant une tentative de saut. Les organisateurs peuvent tracer un autre cercle, de 4 mètres, dans lequel seules certaines personnes peuvent entrer pendant une tentative (par exemple des photographes ou les juges). Enfin, une piste de 15 m doit également être réservée aux seuls monocyclistes participant à cette compétition.

13D.6 Setup: Long Jump on Track

La zone est composée d'une ligne de départ, d'un repère de saut, d'un repère d'atterrissage et d'une ligne d'arrivée au-delà du repère de saut.

The finishing line should be at least 4 meters from the landing marker but no more than 8 meters away. We suggest that judges set up the finishing line 8 meters from the jump marker and move it further away if need during longer jumps. Riders must ride or hop across the finish line for the attempt to count. Successfully crossing the finish line is judged the same as in racing (see section 2B.7.10). The start line must be a minimum of 25 meters in front of the jump marker to allow the riders to accelerate. There must be an area behind the finishing line which is a minimum of 7 meters long and 2 meters wide as safety zone. Riders may use all or part of the 25 meters between start line and jump marker. Riders are also allowed to start from beside to be able to do accelerated side jumps. Markers for takeoff and landing (jump marker and landing marker) must consist of a material which cannot be deformed in order to have the same conditions for all riders. The markers must be at least 1.20 meter in width (across the runway), no more than 10 mm in height (above the runway), and no less than 5 centimeters in depth

(front to back). A Long Jump on Track competition needs a minimum area of 40x2.5 meters.

13D.7 Mise en place : saut en longueur sur plateforme

The jump area consists of a takeoff platform and landing platform of the same height, width and length.

Both platforms should be fixed together to prevent movement throughout the event. EUR pallets (120cm x 80cm x 14.5cm) are recommended and should be covered with plywood or a similar material of sufficient friction to allow for safe landings. If EUR pallets are used the event requires 6 pallets however spares are recommended.

Take-off and Landing platforms:

The dimension of the takeoff and landing surface should be 120 cm x 80 cm (EUR pallet) with the platforms orientated parallel along the 120 cm side to ensure that riders are jumping from or landing onto the 120 cm side. The platforms must be of equal height between 36cm and 45cm (3 pallets) high. If EUR pallets are not available the platform should be marked to ensure the surface dimensions that may be used is no larger than 120cm x 80cm. The riding area consists of a run-up platform and landing platform of the same height and width.

Part 14

Sports Collectifs : Hockey

Contents

14A	Vue d'ensemble	231
14A.1	Préface	231
14A.2	Résumé pour le monocycliste	231
14B	Règlement compétiteurs	232
14B.1	Monocycles	232
14B.2	Identification des monocyclistes	232
14B.3	Crosses	232
14B.4	Nombre de joueurs	232
14B.5	Déroulement de l'événement	232
14B.5.1	Durée du match	232
14B.5.2	Séance de penalties	233
14B.5.3	Utilisation du monocycle	233
14B.5.4	Contact avec la balle	233
14B.5.5	Début et Fin	234
14B.5.6	Remise en jeu suite à un but	234
14B.5.7	Balle hors des limites du terrain	234
14B.5.8	Balle dans les rayons	234
14B.6	Sécurité	234
14B.7	Tirs au but	234
14B.7.1	Tirs avec le bras ou la main	234
14B.7.2	Tir de loin	235
14B.7.3	Balle sur l'extérieur du filet	235
14B.8	Fautes	235
14B.8.1	Considérations générales	235
14B.8.2	Priorité dans les déplacements	235
14B.8.3	Crosse sous le monocycle	236
14B.8.4	Crosse dans les rayons	236
14B.8.5	Insultes	236
14B.8.6	Déplacement du but	236
14B.8.7	Obstacle	236
14B.8.8	Jeté de crosse	236
14B.8.9	Extrémité supérieure de la crosse	236
14B.8.10	Crosse haute	237
14B.9	Pénalités	237
14B.9.1	Coup-Franc	237
14B.9.2	6.5 m	237
14B.9.3	But de pénalité	238
14B.9.4	Engagement	238
14B.9.5	Prison	238

14 Sports Collectifs : Hockey

14B.10 Réclamations	239
14CRèglement juges et officiels	240
14C.1 Responsable hockey	240
14C.2 Conseil arbitral	240
14C.2.1 Membres du Conseil arbitral	240
14C.2.2 Les Arbitres	240
14C.2.3 Le Marqueur	241
14C.2.4 Le Chronomètreur	241
14C.2.5 Avant le match	241
14C.2.6 Général	241
14C.2.7 Gestes de l'Arbitre	242
14DRègles à suivre par les organisateurs d'événements	245
14D.1 Infrastructure	245
14D.2 Officiels	245
14D.3 Terrain de Jeux	246
14D.3.1 Dimensions	246
14D.3.2 Buts	246
14D.3.3 Marquages	246
14D.4 Balle	247
14D.5 Temps d'entraînement	247

14A Vue d’ensemble

14A.1 Préface

Le monohockey est une variante du hockey qui est jouée en monocycle avec une balle de tennis. Cela a généralement lieu dans un gymnase. Les règles suivantes ne peuvent pas couvrir toutes les situations. Les équipes doivent s’accorder sur l’état d’esprit de l’interprétation des règles avant de jouer. Les différences d’expériences des joueurs et les conditions du site doivent être prises en compte. L’honnêteté de tous est primordiale.

14A.2 Résumé pour le monocycliste

Cette section constitue une présentation des règles, mais ne remplace pas les règles proprement dites.

- Un joueur ne peut prendre part au jeu que lorsqu’il est sur un monocycle. Après être tombé, il doit remonter au même endroit, mais doit d’abord s’écarter de l’action de jeu si nécessaire.
- Un joueur ne doit pas s’appuyer sur le but ou sur le mur.
- Le jeu est sans contact afin de ne pas mettre en danger les autres. La crosse d’un joueur adverse peut être touchée par sa propre crosse uniquement aux alentours de la balle. Cependant, ce contact ne doit pas être violent.
- Au début de la rencontre et après chaque but tous les joueurs doivent aller dans leur propre moitié de terrain. Ensuite, le jeu reprend dès que la balle, ou qu’un joueur de l’équipe qui en a la possession, dépasse la ligne médiane.
- Le joueur peut toucher la balle une fois avec le plat de la main (mais pas marquer de but directement).
- L’extrémité haute de la crosse doit constamment être recouverte avec une main pour éviter de blesser les autres joueurs.
- La palette de la crosse doit constamment être en dessous des hanches de tous les joueurs alentours.
- Un joueur qui tient sa crosse de façon à ce qu’un autre joueur roule dessus commet une faute, que ce soit par inadvertance ou intentionnel.
- Un but est invalidé si la balle se trouvait dans la propre moitié de terrain du joueur et qu’elle n’a été touchée par personne après cela (tir de loin).
- Le coup-franc est indirect, c.-à-d. qu’après le tir un autre joueur doit toucher la balle.

14B Règlement compétiteurs

14B.1 Monocycles

Only regular unicycles may be used. The maximum outer diameter of the wheel is 640 mm (24+ Class). In addition, the unicycles must not have sharp or protruding parts anywhere that might cause injuries. This refers especially to quick-release levers and bolts. The pedals must be plastic or rubber.

14B.2 Identification des monocyclistes

Tous les joueurs d'une équipe doivent porter des maillots de la même couleur. La couleur doit être clairement différente de celle des adversaires. Durant les tournois ou autres grands événements, chaque équipe doit avoir deux jeux de maillots de couleurs différentes.

14B.3 Crosses

Toutes les crosses autorisées pour jouer au hockey sur glace ou au floorball (hormis celles du gardien) peuvent être utilisées. Les crosses fendues ou comportant des échardes doivent être recollées ou réparées avant de jouer. Une extrémité haute en caoutchouc est recommandée.

14B.4 Nombre de joueurs

A team on the field consists of up to five players with a team requiring a minimum of three players to begin a match. Player substitutions are possible at any time with the substituting player entering the field at the same location only after the other has completely left it. It is not necessary to indicate substitutions to the referee. Each player can be the goalkeeper at any time. The goalkeeper has no special rights.

14B.5 Déroulement de l'événement

14B.5.1 Durée du match

The play time is given by the playing schedule and is a relative play time. The time stops only at the request of the referee. The teams change sides during the break. At

the start of each period, all players must be in their own half of the field. Each period starts with a face-off at the center mark. If the game ends in a draw and a decision is necessary, play is continued with extended time. If it's still a draw, a decision is reached with a penalty shootout.

14B.5.2 Séance de penalties

Trois joueurs de chaque équipe tirent un penalty chacun. S'il y a toujours égalité, chaque équipe tire un penalty supplémentaire jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Il est possible qu'un joueur tire plusieurs fois. Cependant, dans tous les cas, au moins deux autres joueurs doivent tirer avant que ce même joueur puisse tirer à nouveau.

For the penalty, all players except for a defending goalkeeper leave the corresponding half of the playing field. The goalkeeper must be close to the goal line, at least until the attacking player has had contact with the ball. The referee places the ball on the center point and the player taking the shot will, after the whistle of the referee, play the ball from there, trying to score a goal. The player must remain in motion towards the goal line with no backwards movement or stopping allowed. Once the ball has been shot, the play shall be considered complete. No goal can be scored on a rebound of any kind (an exception being the ball off the goal post and/or the goalkeeper and then directly into the goal), and any time the ball crosses the goal line, the shot shall be considered complete.

14B.5.3 Utilisation du monocycle

Le joueur doit rouler de manière autonome. Il peut s'appuyer sur sa crosse mais ne doit pas s'accoter au but, au mur ou à tout autre support. Relâcher le but uniquement au moment où il est impliqué dans le jeu n'est pas un comportement acceptable de la part du gardien. Un appui court sur un mur pour éviter de tomber peut être toléré. Un joueur qui tombe de son monocycle peut participer au jeu jusqu'à ce qu'il touche le sol. Avant d'intervenir de nouveau dans le jeu, un joueur qui remonte sur son monocycle doit être assis sur sa selle et avoir les deux pieds sur les pédales. Si un joueur n'étant pas sur son monocycle tire dans son propre but, la règle de l'avantage s'applique pour l'équipe en attaque et le but est validé.

14B.5.4 Contact avec la balle

La crosse, le monocycle et l'ensemble du corps peuvent être utilisés pour jouer la balle. Tout compte pour un contact. Les joueurs peuvent jouer la balle avec leur corps deux fois consécutivement, uniquement si l'un des contacts est passif. Lorsque la balle est jouée avec le corps, le joueur ne doit pas attraper ou tenir la balle, et le contact avec cette dernière doit être instantané. Pour les bras et les mains, voir également la section 14B.7.1.

14B.5.5 Début et Fin

Starting and resuming the game is always initiated by the referee's whistle. If a team starts to play before the referee's whistle, it is stopped immediately by two or more quick consecutive blows of the whistle. Then, the previous referee ruling is repeated. When the referee blows the whistle during the game, it is interrupted immediately.

14B.5.6 Remise en jeu suite à un but

After a goal, the non-scoring team gets the ball. All players must go to their own half. After the referee's whistle, the game resumes when the ball or a player of the team in possession crosses the center line. It is legal to directly shoot a goal after passing the center line, for example without passing the ball to another player first.

14B.5.7 Balle hors des limites du terrain

Le jeu est interrompu dès que la balle sort du terrain (même si la balle y retourne). L'équipe adverse à celle du joueur qui l'a touchée en dernier obtient un coup-franc. Le coup-franc est tiré à 1,0 m de la ligne latérale.

14B.5.8 Balle dans les rayons

Si la balle se coince dans les rayons du monocycle d'un joueur, l'équipe adverse obtient un coup-franc (et non pas un jet de 6,5 m).

14B.6 Sécurité

Attention must be drawn to the safety of the players and spectators. Thus, the rules must be obeyed strictly and all equipment must be in good condition.

Tout accessoire qui, dépassant du corps, peut causer des blessures (par exemple montres, colliers, boucles d'oreilles) doit être retiré. Lorsqu'un retrait est impossible, les accessoires doivent être suffisamment couverts pour éviter tout risque de blessure. Le port de chaussures est obligatoire, avec des lacets courts et rentrés. Les équipements suivants sont conseillés : genouillères, gants, casque, lunettes de protection et protège-dents.

14B.7 Tirs au but

14B.7.1 Tirs avec le bras ou la main

Un but marqué avec le bras ou la main sera refusé. L'équipe en défense obtient alors un coup-franc (balle au gardien). Cette règle ne s'applique pas si le but est marqué contre son camp.

14B.7.2 Tir de loin

Un but pour lequel le dernier contact avec la balle se situe dans la moitié de terrain opposée sera refusé. L'équipe en défense obtient alors un coup-franc (balle au gardien). Cette règle ne s'applique pas si le but est marqué contre son camp.

14B.7.3 Balle sur l'extérieur du filet

Si la balle vient se loger sur le filet à l'extérieur du but, ou si elle entre dans le but par un trou dans le filet, à l'arrière ou sur le côté du but, un coup-franc est donné contre l'équipe du dernier joueur à avoir joué la balle.

14B.8 Fautes

14B.8.1 Considérations générales

All players must take care not to endanger others. Exaggerated roughness can lead to injuries and must therefore be avoided. The game is non-contact: the opponents and their unicycles may not be touched. The players must take care not to hit an opponent with their stick, especially after a shot. Only in the vicinity of the ball (defined as the ball within the radius of the outstretched arm length plus stick) may a player touch an opponent's stick with their stick to block them. However, this contact may not be hard. It is illegal to turn the blade of the stick upside down in order to hook into an opponent's stick. Raising the opponent's stick is allowed in principle, if not done using exaggerated roughness. If the opponent's stick is raised to a high stick, it is always considered exaggerated roughness. Intentional delay of the game is not permitted and may result in a penalty and the stoppage of time. To keep the game going, rule violations that do not influence the course of the game should not be penalized.

14B.8.2 Priorité dans les déplacements

The following rules apply when riders come into contact with each other:

- Un joueur n'est pas autorisé à mettre en danger un autre joueur en le forçant à céder le passage (par exemple, en le poussant contre un mur).
- Un joueur en sur-place ou en appui sur sa crosse doit être évité. Toutefois, le joueur en sur-place ou en appui sur sa crosse doit s'assurer que cette dernière ne se glisse pas sous un monocycle, conformément à 14B.8.3.
- Lorsque deux joueurs roulent côte à côte, celui qui est légèrement devant peut choisir de changer de direction. Si les deux joueurs sont exactement au même niveau, celui qui a la balle pourra orienter vers une nouvelle direction.
- Si deux joueurs s'approchent frontalement ou si leur trajectoire forme un angle obtus, chacun des joueurs doit chercher à éviter le contact. En cas de contact, l'Arbitre sanctionnera le joueur qu'il aura jugé responsable du contact.

- In all cases not mentioned above, it is up to the referee to make a decision.

14B.8.3 Crosse sous le monocycle

Un joueur qui tient sa crosse de façon à ce que quelqu'un roule dessus commet une faute, que ce soit par inadvertance ou intentionnel.

14B.8.4 Crosse dans les rayons

Si une crosse se glisse entre les rayons d'un adversaire, le porteur de la crosse commet une faute.

14B.8.5 Insultes

A player must not insult the referee or other players.

14B.8.6 Déplacement du but

Les joueurs ne sont pas autorisés à déplacer le but.

14B.8.7 Obstacle

Un joueur qui n'est pas sur son monocycle ne doit pas être un obstacle pour ses adversaires. Le joueur est considéré comme obstacle si le joueur, son monocycle ou sa crosse est touchée par la balle, ou si un joueur adverse ne peut pas se déplacer librement. Le joueur doit remonter au même endroit, mais doit d'abord s'écarter de l'action de jeu si nécessaire.

14B.8.8 Jeté de crosse

Un joueur ne doit pas intentionnellement laisser tomber ou jeter sa crosse.

14B.8.9 Extrémité supérieure de la crosse

L'extrémité haute de la crosse doit constamment être recouverte avec une main pour éviter de blesser les autres joueurs. Un bref retrait de cette main pour jouer la balle est autorisé, à condition que cela soit effectué en toute sécurité.

14B.8.10 Crosse haute

The blade of the stick must always be below the players' own hips and the hips of all players in the vicinity who might be endangered. Exception: When defending a shot on goal in the direct vicinity of one's own goal, the lower end of the stick can be raised as high as the crossbar of the goal.

14B.9 Pénalités

In every instance of a violation of the rules the referee must penalize the offending team or play the advantage. When playing the advantage the referee does not blow the whistle but should display the hand sign for a free shot and shout "Advantage!" In the event that an advantage was not gained, the referee should enforce the appropriate penalty from the initial point of infringement or, when the penalty has occurred within the goal area, the closest corner mark or 1 m in front of goal line. Additionally, at the referee's discretion, offending players may be sent off after advantage has been played. The referee should not enforce this penalty until the offending team gains possession of the ball and should resume the game with a face off at the point of possession change. When two or more players fall and/or it is unclear whether a foul occurred, the referees can interrupt the game and restart it with a face-off.

14B.9.1 Coup-Franc

The free shot is the standard penalty for all violations of the rules. It is applied in all cases except for those explicitly mentioned in sections 14B.9.2-14B.9.4. The free shot is executed from the point where the violation was done. Exceptions: If a team receives a free shot within the opponents' goal area, the free shot is executed at the closest corner mark (corner shot). If a team receives a free shot within their own goal area, the free shot is taken at a distance of 1 m in front of the goal line (goalkeeper's ball). In the instance that a delay of game penalty is given, the penalty will be taken from the center mark.

Le coup-franc est indirect. Le joueur effectuant le coup-franc ne peut toucher qu'une seule fois la balle avant qu'un autre joueur ne la touche. La balle doit être frappée avec la crosse, et non pas traînée, tapotée ou soulevée avec la crosse. Les joueurs adverses, avec leur monocycle et leur crosse, doivent garder une distance à la balle d'au moins 2.0 m.

14B.9.2 6.5 m

Si une action de jeu licite avait mené à une opportunité directe de marquer un but, un "jet de 6,5 m" est donné. Les situations suivantes constituent des entraves à des opportunités directes de marquer et doivent être sanctionnées par un jet de 6,5 m :

- Un joueur attaquant subit une faute dans la zone de but adverse, alors qu'il est en bonne position pour marquer.
- Un joueur attaquant subit une faute alors qu'il se dirige vers le but adverse, avec un seul adversaire face à lui.

The ball is placed at the 6.5 m mark. A player of the defending team goes to the goal and must sit with the bottom of the wheel of their unicycle within 0.5 m of the goal line. The other team chooses a player to shoot the 6.5 m. All other players must leave the goal area. After the referee's whistle the goalkeeper must ride the unicycle freely and not rest on the goal. The 6.5 m is direct. The player executing the 6.5 m may only touch the ball once. The ball shall be hit with the stick, not dragged, flicked or lifted on the stick. If no goal is scored, play continues as soon as the ball touches the post, the keeper touches the ball or the ball crosses the extended goal line. A 6.5 m awarded at the end of, or after a time period has ended, is still executed but play does not continue after an unsuccessful shot.

14B.9.3 But de pénalité

If the defending team prevents a goal from being scored through an illegal play and if, in the opinion of the referee, the ball was traveling directly toward the goal and would definitely have entered the goal without being touched by another player, a penalty goal may be awarded to the attacking team. If there is any doubt as to the certainty of a goal, a 6.5 m must be awarded as described in section 14B.9.2.

14B.9.4 Engagement

To resume the game without penalizing one of the teams, a face-off can be used. For the face-off, the referee drops the ball between two opposing players. The ball should be dropped from below hip height of players in the vicinity. One player from each team may take part in the face-off with all other players' unicycles and sticks at a distance of at least 2 m from the ball. Play starts when the ball touches the ground as signalled by the referees whistle. A face-off during the game is executed where the ball was when the game was interrupted. Exception: Within the goal area, the face-off is executed at the closest corner mark.

14B.9.5 Prison

The referee can send a player off the field for two minutes, five minutes or for the remainder of the game. When a player is sent off for the remainder of the game they may not take part in the current match or their teams following match. However, after a five minute period the penalised team may bring a player on. These penalties are given in the case of unsporting behavior and also for intentional or dangerous disregard of the rules. While a player is in the penalty box, the team may not substitute a replacement for that player.

The referees should consider the following guidelines when punishing a player. The timer should be stopped while referees discuss the appropriate punishment and explain their ruling to players:

2 minutes :

- Retard intentionnel du jeu
- Fautes répétées du même joueur
- Faute intentionnelle
- Jeu dangereux
- Irrespect de l'Arbitre (irrespect constante de l'Arbitre ou contestation des décisions)
- Utilisation intentionnelle de matériel et de vêtements incorrects
- Un ou plusieurs joueurs en trop sur le terrain de manière intentionnelle

5 minutes :

- Fautes répétées de la part d'un joueur qui a déjà reçu 2 minutes de pénalité
- Faute intentionnelle dangereuse
- Comportement violent envers d'autres joueurs, les dirigeants de leur équipe ou des spectateurs

Exclu pour le reste du match :

- Fautes répétées de la part d'un joueur qui a déjà reçu 5 minutes de pénalité
- Violences répétées de la part d'un joueur qui a déjà reçu 5 minutes de pénalité
- Violence contre les Arbitres

14B.10 Réclamations

Les réclamations doivent être déposées à l'aide d'un formulaire officiel dans les deux heures suivant la publication des résultats. Tous les efforts seront fournis pour que l'ensemble des demandes soient traitées dans les 30 minutes à partir du moment où elles ont été reçues.

14C Règlement juges et officiels

14C.1 Responsable hockey

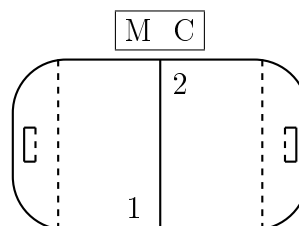
Le Responsable hockey est l'organisateur et l'administrateur principal des événements de hockey. Le Responsable hockey est en charge de la logistique et du matériel pour la compétition de hockey. Le Responsable hockey est chargé du bon déroulé des événements selon le planning.

14C.2 Conseil arbitral

14C.2.1 Membres du Conseil arbitral

Le Conseil arbitral est composé du :

- Premier Arbitre (1)
- Deuxième Arbitre (2)
- Marqueur (M)
- Chronométrateur (C)



14C.2.2 Les Arbitres

The two referees are positioned on opposite sides. They try to stay close to the ball. They should not ride a unicycle. The clothes of the referees must be of different color than those of the players. Both referees are responsible for checking all violations of the rules. The First Referee has three additional tasks:

- C'est sa décision qui sera pris en compte, en cas de désaccord avec le deuxième Arbitre.
- Le premier Arbitre relance le jeu, d'un coup de sifflet long, après chaque interruption.
- Le premier Arbitre réintroduit la balle lors des engagements.

14C.2.3 Le Marqueur

The Secretary sits at the desk and takes care that the scoreboard always shows the current score. After a goal the Secretary seeks eye contact with the First Referee to check if the goal is declared valid or not. After the end of the game the Secretary writes the final score into the report. When a player has been sent-off for the remainder of the match, the secretary records the name of the player on both the completed match and the team's next match and should inform the hockey director that the player must miss the teams next match.

14C.2.4 Le Chronométrateur

The Timer checks the time of play with a stopwatch and/or with a score board. The time is started whenever the referee starts the game by blowing the whistle. Each period is ended by the sound of the score board (e.g. horn, bell, gong) or the blowing of a whistle by the timer. The Timer also stops the time whenever the referee requests a stoppage of time. In the case of a send-off, the timer records the time of send-off and the time the offender or substitute player will be allowed back on to the field.

14C.2.5 Avant le match

Before the game, the referees assemble all players on the field (including substitutes). They check the following:

- Les couleurs des maillots sont-elles nettement différentes ?
- Do all players fulfill the safety rules for clothing?
- La balle est-elle conforme ?
- Les monocycles et les crosses sont-ils en ordre, exempts de parties coupantes, pointues ou saillantes qui pourraient entraîner des blessures ?
- Ils exposent aux joueurs leur tolérance dans l'interprétation des règles.
- Si besoin, ils indiquent aux joueurs la durée du match, et les éventuelles prolongations en cas de match nul.

14C.2.6 Général

Le jeu est interrompu par un coup de sifflet court et fort. Si des joueurs n'entendent pas le coup de sifflet, l'Arbitre doit siffler de nouveau. Il n'est pas possible de laisser le jeu se poursuivre après un coup de sifflet.

The referees should set the tone through their positive and calm appearance. Decisions are explained upon request but they are not discussed with the players. In an unclear situation, the referees can ask the players before making a final decision.

Neither the referees nor the Timer or Secretary may be distracted from the game. Most of all, they must not talk with the spectators during the game.

Si deux violations se produisent successivement, seule la première sera sanctionnée. Exception : un comportement antisportif doit être sanctionné même après interruption du jeu.

After a goal, the referee waits until both teams are back in their own halves and ready to continue. Only then, the First Referee starts the game by blowing the whistle.

To apply the advantage rule, the referee makes the normal sign for a free shot with one arm pointing in the direction of play of the team who has the advantage. In addition, the referee may shout “Advantage” or “Go ahead!”, but does not blow the whistle. The end of advantage play should be signified, either by blowing the whistle to give a free shot for the original foul in the case where no advantage was gained, or by lowering the arm again and/or shouting “Advantage over”.

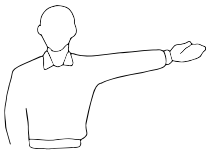
After each interruption of the game the referee briefly explains the decision. In addition the corresponding hand sign is shown.

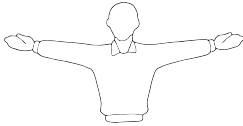
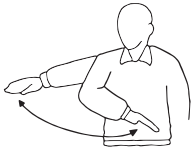
When two or more players fall and it is unclear whether a foul occurred, the referees can interrupt the game and then continue it with a face-off. This prevents more players being drawn into the situation.

The referees suspend the game if an injury occurs. Afterwards, a free shot is given to the team that was in possession of the ball at the time of the interruption. If it is unclear who was in possession, the game is continued with a face-off.

Si un Arbitre est heurté par la balle, une interruption du jeu ne sera prononcée que si le contact a changé le cours du jeu, au bénéfice d’une des deux équipes. Si tel est le cas, le jeu reprend avec un engagement.

14C.2.7 Gestes de l’Arbitre

	“Coup-franc” Bras tendu pointé en direction du jeu. Ce geste est également utilisé pour indiquer la règle de l’avantage.
	“Engagement” Les deux pouces dirigés vers le haut.

	“6,5 m” L’index indique le point des 6,5 m.
	“Pas de faute” Les deux bras ouverts horizontalement. Ce geste permet d’indiquer que, dans une situation confuse, aucune faute n’est signalée. Ce geste n’est pas accompagné d’un coup de sifflet.
	“Stop Timer” Form the letter “T” with both hands. The stoppage of time is deemed necessary by a referee for example if a player is injured, intentional delay of game occurs or discussion between referees or between referee and players is needed.
	“But” Un bras levé pointant vers le haut. The referees should check here that the secretary notes the goal. To control this it may be useful for the referees to write down the score themselves.
	“But refusé” Main ouverte, paume vers le bas, déplacée horizontalement. With this hand sign a goal shot is declared invalid. This is for example the case if the ball was last touched by hand or arm, in case of a long shot, if the ball entered the goal through the net from the outside, or if the game had already been stopped before the ball entered the goal. The referees should check here that the Secretary does not inadvertently count the invalid goal.
	“Crosse haute” Poings serrés l’un contre l’autre au-dessus de la tête.
	“Crosse sous le monocycle ou dans les rayons” La tranche de la main frappe le tibia.

14 Sports Collectifs : Hockey – Règlement juges et officiels

	“Obstacle” Bras croisés sur la poitrine.
	“Contact corporel” Une main poing fermé frappe la paume ouverte de l’autre main, au niveau de la poitrine.
	“2 minutes d’exclusion” et aussi “Deux contacts successifs de la balle avec la main” Deux doigts dressés.
	“5 minutes d’exclusion” Cinq doigts dressés.

14D Règles à suivre par les organisateurs d'événements

14D.1 Infrastructure

Le hockey doit se jouer dans un gymnase suffisamment grand pour accueillir le terrain. La surface doit être lisse de manière à protéger les palettes, tout en permettant aux roues d'accrocher. Les revêtements de terrains couverts, avec des caractéristiques d'absorption des chutes, tels que les parquets flottants, sont idéaux pour réduire les blessures.

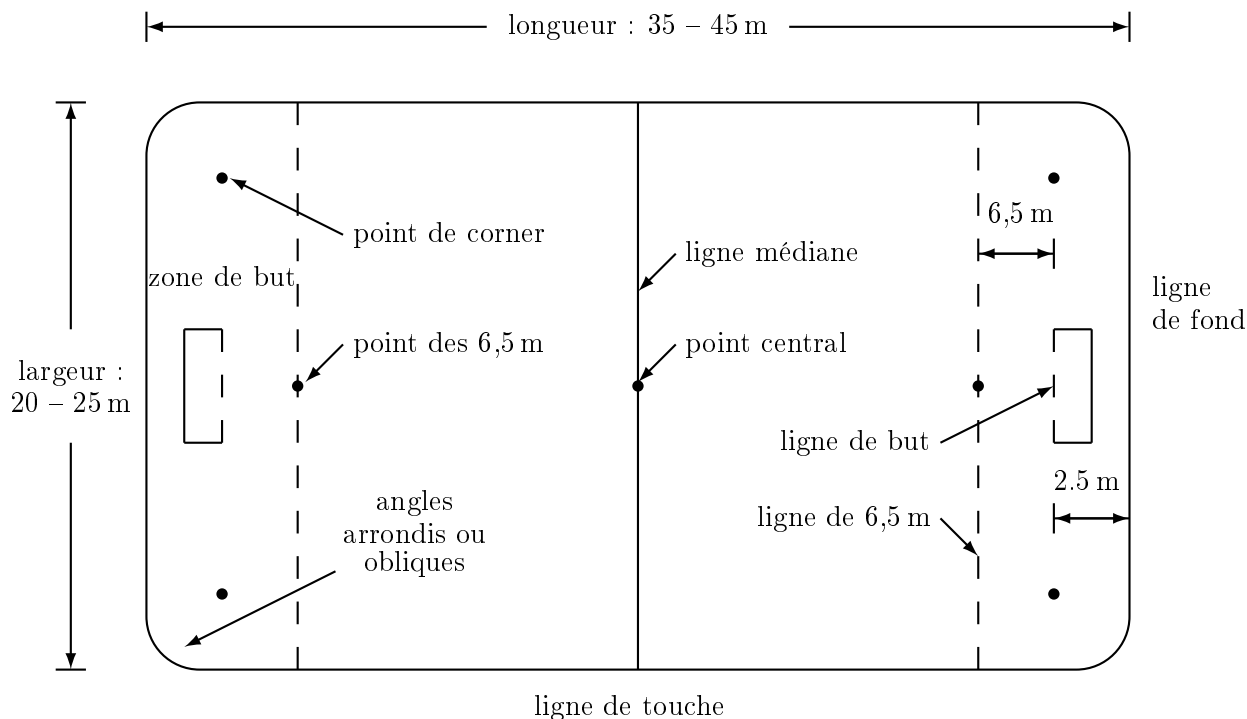
14D.2 Officiels

L'hôte doit désigner les officiels suivants pour chaque tournoi de hockey :

- Responsable hockey
- Conseil arbitral

14D.3 Terrain de Jeux

14D.3.1 Dimensions



Le terrain mesure entre 35 et 45 mètres de long et 20 à 25 mètres de large. Il est entouré de barrières. Les angles sont arrondis ou obliques.

14D.3.2 Buts

Les poteaux se situent à 2,50 m de la ligne de fond, permettant aux joueurs de passer derrière. Les dimensions intérieures de l'ouverture du but sont de 1,20 m de hauteur et 1,80 m de largeur. Les buts doivent être faits de telle sorte que la balle ne puisse pas entrer par l'arrière ni par les côtés. Les buts doivent être exempts de zones coupantes, pointues ou saillantes.

14D.3.3 Marquages

La ligne médiane divise le terrain en deux moitiés égales, et le point central est au milieu de la ligne médiane. Une marque est placée devant chaque but, à 6,5 m de distance. La ligne de but relie les poteaux, sur le sol. Les points de corner se situent sur le prolongement de la ligne de but, à, 1,0 m à l'intérieur du terrain. Les lignes de jet de 6,5 m sont parallèles aux lignes de but et passent par les points des 6,5 m. La zone de but s'étend de la ligne de jet de 6,5 m à la ligne de fond.

14D.4 Balle

On utilise une balle de tennis qui, sur le béton, rebondit à plus de 30 pourcent de la hauteur à laquelle elle a été lâchée.

14D.5 Temps d'entraînement

Lors d'un tournoi, un temps d'entraînement et/ou d'échauffement suffisant doit être proposé aux participants.

Part 15

Sports collectifs : Basket-ball

Contents

15A	Vue d'ensemble	250
15A.1	Définition	250
15A.2	Résumé pour le monocycliste	250
15B	Règlement compétiteurs	251
15B.1	Sécurité	251
15B.2	Monocycles	251
15B.3	Identification des monocyclistes	251
15B.4	Réclamations	251
15B.5	Déroulement de l'événement	252
15B.5.1	Rappels sur les fautes et les violations	252
15B.5.2	Joueur sur le monocycle	252
15B.5.3	Joueur à terre	252
15B.5.4	Contact du ballon avec un monocycle	253
15B.5.5	Pas et marcher	253
15B.5.6	Sur-place, sur-place manivelles horizontales et saut	253
15B.5.7	Ballon au sol	253
15B.5.8	Zone des quatre-secondes	253
15B.5.9	Actions spectaculaires	254
15B.5.10	Écrans	254
15C	Règlement juges et officiels	255
15C.1	Responsable basket-ball	255
15C.2	Arbitre du match	255
15C.3	Signes de l'arbitre	256

15A Vue d'ensemble

15A.1 Définition

Dans les compétitions de l'IUF, le basket-ball à monocycle se joue selon les règles internationales du basket-ball classique (les règles de la FIBA actuellement en vigueur, <http://www.fiba.basketball/documents>, ou <http://www.ffbb.com/ffbb/officiels/arbitres/le-reglement-de-jeu> pour des versions en français) avec quelques changements. Les éléments ci-dessous se combinent aux règles internationales du basket-ball classique pour former les règles utilisées pendant les Unicon.

15A.2 Résumé pour le monocycliste

Cette section constitue un résumé des règles, mais ne remplace pas les règles proprement dites.

- Soyez conscient que les règles suivantes s'ajoutent aux règles internationales du basket-ball.
- Vous devez porter des chaussures comme définies dans le chapitre 1D.1.
- Tous les joueurs d'une équipe doivent porter des maillots de la même couleur.
- Soyez conscient des restrictions portant sur le monocycle pour le basket-ball.

15B Règlement compétiteurs

15B.1 Sécurité

Tous les joueurs doivent porter des chaussures comme définies dans le chapitre 1D.1.

Suggestions vestimentaires pour le confort et la sécurité :

- Lacets courts ou lacets rentrés
- Absolument aucun bijou (montres, colliers, boucles d'oreilles)
- Aucun vêtement dur ou protection, en particulier au-dessus des genoux.

15B.2 Monocycles

Seuls des monocycles standards peuvent être utilisés, comme défini dans le chapitre 1D.1. Le diamètre extérieur maximal de la roue est 640 mm (catégorie 24+). De plus, les monocycles doivent être totalement exempts de parties coupantes ou saillantes qui pourraient causer des blessures. Les colliers de serrage rapide et les boulons, par exemple, doivent être repliés et pas excessivement longs. Les pédales doivent être en plastique ou en caoutchouc. Le pneu ne doit laisser aucune marque au sol.

15B.3 Identification des monocyclistes

Tous les joueurs d'une équipe doivent porter des maillots de la même couleur. La couleur doit être clairement différente de celle des adversaires. Durant les tournois ou autres grands événements, chaque équipe devrait avoir deux jeux de maillots de couleurs différentes. Dans les tournois "A", ces maillots doivent être marqués de numéros de joueurs clairement identifiables.

15B.4 Réclamations

Les réclamations sont traitées par le Responsable basket-ball si elles concernent l'organisation globale de la compétition. Les réclamations concernant un match spécifique sont traitées par les arbitres de ce match.

15B.5 Déroulement de l'événement

15B.5.1 Rappels sur les fautes et les violations

Une faute est une action illicite impliquant un contact commise par un joueur d'une équipe contre un joueur de l'équipe opposée. Si un contact survient au-delà de ce qui est jugé comme raisonnable, ou si un joueur en tire un avantage injuste, une faute est commise. Les exemples de fautes comprennent le fait de pousser, faire tomber, frapper ou tenir un joueur adverse et toute conduite antisportive. Une faute entraîne l'attribution du ballon à l'équipe adverse et/ou des lancers-francs. Une violation est commise lorsque le joueur enfreint l'une des règles du basket-ball. Une violation entraîne l'attribution du ballon à l'équipe adverse. Les exemples d'infractions comprennent le marcher, la reprise de dribble, le retour en zone, le porter de balle et la sortie de terrain.

15B.5.2 Joueur sur le monocycle

Le joueur ne peut jouer le ballon que lorsqu'il est sur son monocycle. Un joueur est considéré comme "sur son monocycle" (par opposition à "à terre") quand il a la selle en main et/ou entre les jambes, avec les deux pieds sur les pédales, et qu'il ne touche à rien d'autre pour s'appuyer (y compris un joueur à terre). Une fois que le joueur est sur son monocycle, il est considéré comme tel jusqu'à ce qu'une partie de son corps touche le sol ou utilise un support quelconque, y compris un joueur à terre. Un joueur effectuant une remise en jeu doit être sur son monocycle.

15B.5.3 Joueur à terre

Si un contact se produit entre le ballon et un joueur à terre ou son monocycle, il s'agit d'une violation et le ballon est rendu à l'équipe adverse. Les arbitres peuvent autoriser un contact involontaire entre le ballon et un joueur à terre ou son monocycle si ce contact ne perturbe pas le cours du jeu.

- Un joueur à terre doit s'écarter au plus vite de la zone de jeu, avec son monocycle, sans perturber le cours du jeu.
- Si ce n'est pas possible, le joueur doit laisser son monocycle là où il est jusqu'à ce qu'il puisse le récupérer sans gêner.
- Le monocycle d'un joueur à terre est considéré comme faisant partie du joueur. En ce qui concerne les fautes, un monocycle en mouvement sans monocycliste est considéré comme hors de contrôle. Ainsi, si un autre joueur est heurté par un monocycle abandonné en mouvement, une faute sera sifflée.
- Si un joueur à terre tente délibérément de jouer le ballon ou de gêner un autre joueur, une faute technique sera sifflée.
- Si un monocycle immobile sans monocycliste est gênant pour l'équipe adverse ou s'il crée un danger pour la sécurité d'un quelconque joueur, une violation de "monocycle gênant" sera sifflée.

15B.5.4 Contact du ballon avec un monocycle

C'est une violation pour un joueur de frapper ou d'arrêter délibérément le ballon avec n'importe quelle partie de son monocycle ou de sa jambe. Cependant, un contact involontaire avec le monocycle d'un joueur ou ses jambes n'est pas une violation. Tant que le joueur est en contact avec le monocycle, que le joueur soit monté ou non, le monocycle est considéré comme faisant partie du joueur quand le ballon sort des limites après avoir rebondi sur le monocycle. Si cela arrive, le ballon est rendue à l'équipe adverse.

15B.5.5 Pas et marcher

Une violation de "marcher" a lieu lorsqu'un joueur tenant la balle effectue plus de pas qu'il n'est autorisé. Un pas équivaut à un demi-tour de roue. Ainsi, chaque tour de roue correspond à deux pas. En effet, l'action d'une jambe ne fait avancer la roue que d'un demi-tour. Après que le joueur ait établi son pied de pivot (voir ci-dessous), le joueur ne devra pas changer de pied de sur-place ou faire un pas avant de commencer à dribbler.

15B.5.6 Sur-place, sur-place manivelles horizontales et saut

Le sur-place est l'équivalent du pivot et est donc autorisé. Le sur-place manivelles horizontales ("twisting"), quand les pédales restent à la même hauteur, que le pneu reste en contact avec le sol, et que le monocycle pivote vers la gauche et la droite est aussi considéré comme un pivot, et donc autorisé. Le joueur doit également rester dans un rayon d'un demi-mètre du point de départ du sur-place ou du twisting. Un joueur ne peut pas sautiller avec le monocycle s'il tient le ballon. Les sautilllements en dribblant sont autorisés.

15B.5.7 Ballon au sol

Tout joueur peut ramasser un ballon qui roule ou qui est arrêtée au sol. Cela peut être dangereux, il faut donc veiller à ne pas commettre de faute sur un joueur qui est penché pour ramasser le ballon. Si plusieurs joueurs tentent simultanément de ramasser le ballon et entrent en contact, les règles habituelles concernant les fautes s'appliquent. Toutefois, si selon l'arbitre un joueur qui n'essaie pas de ramasser le ballon ne laisse pas suffisamment d'espace à un joueur penché, une violation à l'encontre du joueur irrespectueux peut être sifflée. Si l'arbitre juge qu'aucune équipe n'est en mesure de ramasser le ballon, une situation d'entre-deux est sifflée. Un joueur peut arrêter un ballon roulant au sol avec sa main, mais ne doit pas le faire rouler intentionnellement sur le sol.

15B.5.8 Zone des quatre-secondes

La zone des trois-secondes devient la zone des quatre-secondes.

15B.5.9 Actions spectaculaires

Un joueur ne peut sauter de son monocycle intentionnellement (c'est-à-dire sans essayer de garder le monocycle sous contrôle) que lorsqu'il tente de marquer un panier ou de sauver un ballon sortant du terrain, et seulement si cela ne crée aucun danger pour quiconque selon l'arbitre. De même, les figures dans lesquelles les deux pieds ne sont pas sur les pédales (comme le "gliding" debout) ne sont autorisées que lors d'une tentative de panier et si elles ne présentent aucun danger pour quiconque selon l'arbitre. Le non-respect de ces règles constituera une violation et le panier sera annulé (si un panier est marqué lors de l'action correspondante).

15B.5.10 Écrans

L'écran n'est autorisé que si le joueur a chaque bras soit plié le long de la poitrine soit étendu le long du torse (typiquement avec la main tenant la selle) et garde une position stable sans changer l'orientation de sa roue. Il est donc permis de rester immobile ou de sautiller tout en respectant ces règles, mais pas d'effectuer de sur-place (que ce soit normal ou manivelles horizontales) pour ce qui concerne les écrans.

15C Règlement juges et officiels

15C.1 Responsable basket-ball

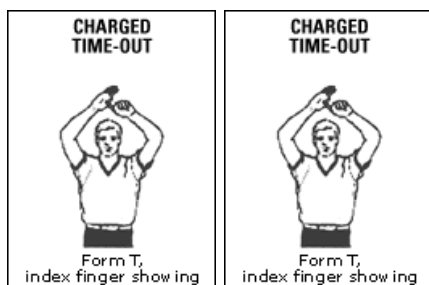
Le Responsable basket-ball est l'organisateur et l'administrateur principal des événements de basket-ball. Le Responsable basket-ball est en charge de la logistique et du matériel pour la compétition de basket-ball. Le Responsable basket-ball est chargé du bon déroulé des événements selon le planning.

15C.2 Arbitre du match

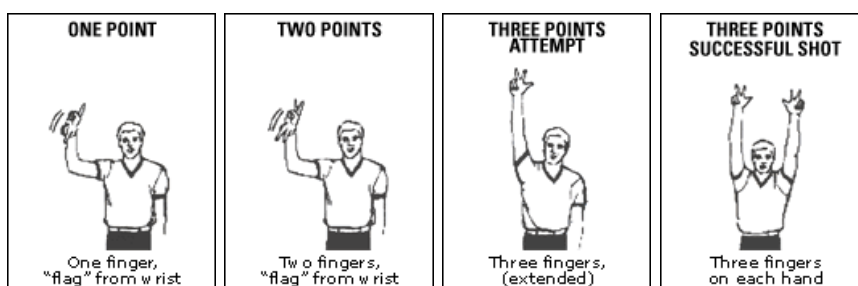
Les Arbitres du match sont les officiels principaux d'un match. Leur mission principale est de s'assurer que les compétiteurs suivent les règles. Les Arbitres du match prennent toutes les décisions finales à propos des infractions aux règles. Les Arbitres du match sont responsables du traitement des réclamations.

15C.3 Signes de l'arbitre

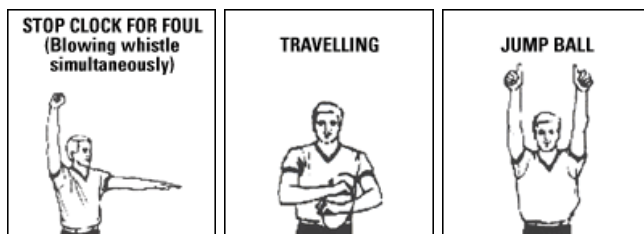
Signes administratifs



Signes des scores



Signes des violations



Credits

Credits

This rulebook would not exist without the work by hundreds of volunteers over the past 25 years. We would like to recognize the volunteers since 2004.

Editors and Publishers

Constance Cotter, Felix Dietze, John Foss, Thomas Gossman, Mary Koehler, Steve Koehler, Rolf Sander, Olaf Schlote, Rocco Schulz, Tomislav Šoić, Patricia Wilton, and Scott Wilton.

Committee

Past committee and subcommittee heads are in bold.

Yuuna Abe, Heiko Allmandinger, Jesper Andersen, Lars Anderson, Yuta Ando, Mark Atkinson, Paul Baumgartner, Julia Belk, Julien Berger, Klaas Bil, Pierre-Yves Billette, Kathi Boll, Rosi Bongers, Franz Brandl, Eli Brill, Uwe Brock, David Buchanan, Quentin Burbach, Arthur Caron, Kenny Cason, Martin Charrier, Danielle Chevalier, Stephen Coleman, Daniel Cormeau, Andy Cotter, Constance Cotter, Samuel Coupey, Myriam Courtemanche, Ashley Curtis, Tom Daniels, Roger Davies, Tim Desmet, Lena Dickmeis, Felix Dietze, Stephanie Dietze, Franziska Drechsler, Souryan Dubois, Hugo Duguay, Robin Dunlop, Ian Dubois, Joe Dyson, Christian Eder, Lutz Eichholz, Christina Eigner, Moritz Eisbach, Márk Fábíán, John Foss, Jürgen Franz, Akiko Fujii, Yuka Fujimoto, Reiner Fürst, Annette Gajowczyk, Matthias Gauler, Irene Genelin, Diane Gilbertson, Kevin Gilbertson, Kirsten Goldstein, Benoit Gonneville Damme, Thomas Gossmann, Benjamin Guiraud, Loic Guiraud, Marc Haeffliger, Moritz Hahn, Lisa Hanny, Helle Hartvig, Edd Hawkes, Kirsten Häusler, Gaby Heer, Susanne Helten, Philipp Henestrosa, Herbert Herrmann, Nina Herzog, Spencer Hochberg, Kris Holm, Bjørn Hallstein Holte, Christian Hoverath, Carl Hoyer, Mark Hughes, Steven Hughes, Christian Huriwai, Lujianne Hwang, David Ilcinkas, Lasse Jensen, Barbara Jorg, Sayaka Kan, Takanobu Kawamura, Inga Kern, Kysook Kim, Kyungsoo Kim, Seisuke Kobayashi, Stephan Kober, Greta Koehler, Mary Koehler, Steve Koehler, Nina Köning-Romswinkel, Elke Körner, Adam Kover, Dave Krack, Ingrid Kreuzer, Nicolai Krieger, Emma Kvist, Sam La Hood, Gabriele Lang-Kröll, Bernd Lawrenz, Sarah Leber, Edmund Leduc, Jana Lehnert, Franz Lenting, Pierre Letellier, Emma Liisberg, Fröhlin Lilo, Mirjam Lips, Jan Logemann, Ken Looi, Lars Lottrop, Jonathan Marshall, Emile Mathieu, Ryohei Matsuda, Haruko Matsunaga, Satoko Matsunaga, Deguti Mayuko, Yukie Mayuzumi, Kevin McMullin, Alexis Mercat, Carlos Medina, Tony Melton, Yves Métry, Sarah Miller, Danielle Millett, Jamey Mossengren, Alex Murr, Barbara Niedner, Katia Nielsen, Nimrod Nir, Erik Nygaard, Hiroaki Okayama, Tania Olsen, Yuichi Ono, Mike Padial, Antoine Pallud, Gregor Paul, Maxime Peabody, Christian Peier, Sophia Pellmann, Mike Penton, Magnus Petersen-Paaske, Raphael Pöham, Jogi Pfender, Petra Plininger, Lisa Ploner, Stefan Rabensteiner, Aurora Radavelli, Jenni Rinker, AnneSophie Rodet, Andreas Rodler, Gerald Rosenkranz, Daniela Ruedel, Niels Rytter, Satomi Sakaino, Mayumi Sakaino, Rolf Sander, Philip Sanders, Christoph Scheneker, Marie Schlenker, Olaf Schlote, Carsten Schmidt, Marco Schmidt, Timo Schneider, Ana Schrödinger, Johanna Schrödinger, Eileen Schubert, Lisa Schubert, Peter Schuhmacher, Rocco Schulz, Maren Sender, Ayumi Sekine, Paul Selwood, Kazuhiro Shimoyama, Michael Siegel, Maksym Siegienczuk, Kaito Shoji, Hiroyuki Shoji, Matej Šimunić, Martin Sjönnby, Tomislav Šoić, Ben Soja, Kristian Sommer, Jim Sowers, Virginia Steinhagen, Atata Suzuki, Reiko Suzuki, Kyoko Takada, Kawamura Takanobu, Pedro Tejada, Peter Theeg, Thomas Tiercy, Arne Tilgen, Mitsuru Tokutake, Leo Vandewoestijne, Marco Vitale, Jan Vocke, Sam Wakeling, Gareth Walkom, Chris Wallace, Nadine Wegner, David Weichenberger, Mirco Weingard, Simon Wells, Dana Wigert, Patricia Wilton, Scott Wilton, Erik Winterfeldt, Ryan Woessner, Janna Wohlfarth, Natsume Yamamoto, Rami Yannay, and Sarah Yeoll.