



Mars 2022

RÈGLEMENTS SUR LA TENUE DES COMPÉTITIONS DE MOTO TRIAL

Le trial consiste à franchir des obstacles naturels ou artificiels sans appuis, considérés comme étant des erreurs. Le parcours du pilote est observé et noté par un marqueur, qui est responsable d'attribuer les points de pénalités correspondant aux erreurs de pilotage. Les résultats dépendent de la compétence de pilotage démontrée par les coureurs dans les parcours. Le gagnant est celui qui a commis le moins d'erreur. Faute de marqueurs, les coureurs agissent mutuellement à titre de marqueur, d'où l'importance de bien maîtriser le présent règlement.

Organisateurs

- A. Deux organisateurs par fin de semaine d'événement sont officiellement considérés par l'ATAQ.
- B. Il s'agit d'un travail bénévole, mais à titre de dédommagement les frais d'inscription aux compétitions qu'ils organisent leur sont remboursés, ainsi que le remboursement de frais de déplacement et de repas selon les paramètres apparaissant sur le formulaire de demande de remboursement de l'année en cours.
- C. D'autres membres peuvent s'associer aux organisateurs pour les aider et sont éligibles seulement au remboursement des frais de déplacement et de repas.
- D. Le matériel (flèches, ruban, pancarte, poinçon, cartes, agrafeuses, etc.) pour la confection des zones est fourni par l'ATAQ et la location de toilette chimique remboursée.

Licences

- A. Les coureurs doivent être membres en règle de l'ATAQ pour la saison en cours ou s'être prévalu d'une inscription journalière. Pour se faire, ils doivent avoir complété tous les documents exigés et s'être acquittés des frais qui s'appliquent.

Classes

- A. Il n'y a pas d'âge minimal ou maximal pour compétitionner dans une classe.
- B. Selon la capacité des pilotes, chacun évolue dans la zone suivant des tracés présentant un niveau de difficulté différent. La gradation des niveaux de difficulté s'étend de Minime à Expert. Les tracés sont identifiés pour chaque niveau :
 - a) Minime
 - b) Novice
 - c) Junior
 - d) Intermédiaire
 - e) Intermédiaire avancé
 - f) Expert

Numéros de coureur

- A. L'installation sur l'avant de la moto d'une plaque présentant le numéro et la classe du coureur n'est pas obligatoire. Cependant, l'utilisation de celle-ci facilite la tâche du marqueur.

Équipement (pilotes et motos)

- A. Tous les concurrents doivent minimalement porter un casque et des bottes d'un type conçu pour une utilisation moto (Minimes : casque et bottes d'autres types sont permis).
- B. Sauf dans la catégorie minime, seule la moto de trial est acceptée, qu'elle soit à essence ou à batterie. Tout autre type de moto, tel enduro, cross, freeride, etc., sont interdites.
- C. La moto doit être entièrement fonctionnelle et équipée :
 1. de pneus trial non modifiés,
 2. d'un coupe-moteur magnétique relié au poignet,
 3. d'une protection complète du disque de frein avant,
 4. d'une couronne arrière pleine (ou d'un autocollant adapté qui bouche les trous d'une couronne non-pleine)
- D. Il n'est pas permis de changer de moto durant la même journée de compétition.

Préparation du parcours

- A. Chaque compétition se déroule sur un circuit subdivisé en sections délimitées (zones) et identifiées, généralement au nombre de 8, dans lesquelles les concurrents, chacun leur tour, essayent de franchir les obstacles (rochers, talus, racines, etc.) en posant le moins possible de pieds au sol. L'ensemble du parcours comporte généralement 5 tours. Le nombre de section et de tours peuvent varier, à la discrétion des organisateurs.
- B. L'ensemble du parcours doit être facile à suivre et bien indiqué à l'aide de flèches afin que les coureurs et les spectateurs s'y retrouvent facilement.
- C. Pour chaque section, prêt de l'entrée, il doit y avoir une pancarte qui montre le numéro de la section.
- D. L'entrée et la sortie de la section doivent être identifiées par des pancartes.
- E. Du ruban, généralement de couleur blanche, est utilisé pour délimiter les sections. Celui-ci, doit être fixé solidement aux éléments du terrain naturel ou encore sur des piquets. Il doit être fixé autant que possible à une hauteur d'environ douze pouces du sol.
- F. À l'intérieur des sections (zones), aucun des tracés ne doit présenter une largeur inférieure à 4 pieds (1.2 mètres).
- G. À l'intérieur des sections (zones), les tracés doivent être clairement indiqués pour chaque classe. Si une section est trop difficile pour une classe en particulier (exemple : Novice), il n'y aura pas de tracé correspondant dans la section. Des indications claires doivent alors apparaître pour informer les coureurs concernés de passer à la section suivante.
- H. Les Minimes ont des sections (zones) préparées à part des autres.
- I. À l'intérieur des sections, les tracés sont définis par des flèches de couleur :
 - a) Novice : flèche blanche sur fond noir.
 - b) Junior : flèche bleue sur fond blanc.
 - c) Intermédiaire : flèche verte sur fond blanc.
 - d) Intermédiaire avancé : flèche verte avec point rouge sur fond blanc.
 - e) Expert : flèche rouge.

- J. Dans un tracé, une *porte* se définit :
- par l'espace entre deux flèches de même couleur pointant l'une vers l'autre.
 - par l'espace entre un ruban et une flèche pointant vers ce ruban.
 - par l'espace entre une flèche d'une classe et la flèche d'une autre classe (les deux pointant dans le même sens).
 - par la fin des rubans de chaque côté de l'entrée (porte d'entrée) et de chaque côté de la sortie (porte de sortie) des sections.
- K. Aucune section ne peut être modifiée après le début de la compétition. Si une section devient inutilisable durant le déroulement de la compétition, les organisateurs doivent annuler les tours de cette section qui n'ont pas été complétés par tous les coureurs avant que le bris ne survienne. La section doit être fermée pour les tours restant.

Pointage

- A. Système de marquage :
- Le marquage des points débute au moment où l'axe de la roue avant a passé la porte d'entrée d'une section. Dès lors, il n'est pas possible de faire marche arrière ou de recommencer la tentative sans obtenir un échec.
 - Le marquage des points prend fin au moment où l'axe de la roue avant franchit la porte d'arrivée.
 - 1 faute = 1 point.
 - 2 fautes = 2 points.
 - 3 fautes = 3 points.
 - Le pointage maximal dans une section sans échec, sans égard au nombre de fautes est de 3 points.
 - Échec = 5 points.
- B. Définitions de *faute* :
- Un appui correspond à tout contact entre une partie du corps du pilote ou de la moto (autre que les pneus, les repose-pieds ou la plaque de protection) et l'environnement (le sol, les arbres, les rochers, etc.). Un appui = une faute.
 - Une faute (exemple le plus courant, appui sur un pied) = 1 point. À noter que l'appui du pied, lorsqu'il demeure positionné sur le repose-pied, n'entraîne pas de pénalité.
 - Rotation du pied au sol = 2 points.
 - Glisser ou traîner un pied au sol = 3 points.
 - Tant que la moto est dans les limites du tracé, un appui en dehors des limites du tracé ou de la section n'entraînera pas d'échec ou de pénalité supplémentaire, donc = 1 point.
 - Deux appuis en même temps (exemple le plus courant, appui des deux pieds au sol) = 2 points.
- C. Définitions d'un *échec* (5 Points) :
- La moto se déplace vers l'arrière en même temps qu'il y a appui.
 - Une roue de la moto touche le sol à l'extérieur d'un ruban.
 - Les deux roues de la moto survolent un ruban ou une flèche. À noter qu'il est permis de passer sans échec une seule roue pardessus un ruban ou une flèche, s'il n'y a pas contact.
 - Tout déplacement de flèches par le coureur ou la moto, qui nécessite une réparation.
 - La rupture d'un ruban.
 - Les deux pieds posés au sol du même côté de la moto ou derrière l'essieu de la roue arrière.

- g) Une ou deux mains ne sont pas sur le guidon en même temps qu'il y a appui.
- h) Le coureur reçoit une aide physique externe.
- i) Le coureur, ou le suiveur, modifie la condition ou le tracé d'une section.
- j) Le coureur commence une section sans l'invitation du marqueur.
- k) Le coureur commence une section alors qu'un autre pilote est toujours dans la section.
- l) Le moteur est arrêté en même temps qu'il y a appui.
- m) Le guidon touche le sol.
- n) La moto effectue une boucle complète, c'est-à-dire qu'elle touche ses propres traces.
- o) Le non-respect d'une porte de son tracé (toutes les portes du tracé doivent être empruntées).
- p) Franchir la limite d'une porte d'un tracé d'une autre classe que la sienne.
- q) Débuter et/ou terminer une section en tout autre endroit que la porte d'entrée et de sortie.

D. Autres sanctions :

- a) La décision de ne pas tenter une section = 5 points. À noter que le pilote doit alors attendre son tour et faire poinçonner sa carte.
- b) Sauter une section par erreur = 10 points.
- c) Ne pas faire les sections dans l'ordre numérique = 10 points. Cependant les organisateurs peuvent faire des départs séparés en temps ou à des sections différentes. Mais dès le deuxième tour, tous les coureurs doivent effectuer les tours dans l'ordre numérique.
- d) Devancer sans son consentement un autre pilote prêt à entrer en zone = 15 points.
- e) Pratiquer une ou des sections durant les 10 jours précédant la compétition, ou le jour même de la compétition = disqualification.
- f) Abus physique ou verbal envers des marqueurs, responsables, bénévoles ou d'autres coureurs = disqualification.
- g) Utilisation de moyens illégitimes (intimidation, nuisance, sabotage, falsification ou quelque'autre moyen de nuire aux autres participants, ou d'obtenir un avantage déloyal) = disqualification.
- h) Piloter sous l'effet de l'alcool et/ou de drogues illicites = disqualification.

E. Durant l'épreuve, si un coureur croit être victime d'une mauvaise application des règles de la part d'un marqueur, il doit faire part de la situation aux organisateurs dans les plus brefs délais, de façon à ce que le litige soit réglé avant la fin de l'épreuve.

F. Pour être classé comme ayant réussi à terminer une compétition, un coureur doit avoir tenté chaque section, le nombre de fois requis et dans le bon ordre.

G. Il est de la responsabilité du pilote de voir à ce que ses cartes de pointage soient correctement remplies et remises à chacun des tours à la table de pointage.

H. Si les cartes sont perdues ou illisibles, le coureur sera classé comme n'ayant pas terminé la compétition.

I. Toute section non poinçonnée sur une carte de points est considérée comme un échec.

J. Un temps maximal, généralement de 5 heures, est déterminé avant le départ pour compléter la compétition. Si nécessaire 30 minutes supplémentaires peuvent être accordées, pénalisant le coureur de 1 point par minute. Au-delà de ce délai supplémentaire, il sera classé comme n'ayant pas terminé la compétition.

K. En cas de litiges sur la comptabilisation des points, ou d'erreurs sur le tableau de pointage, seules les scores apparaissant sur les cartes de points sont considérés pour rétablir le score officiel.

- L. Dans le cas d'une égalité de points entre deux coureurs, le nombre de sections portant le score 0 déterminera le vainqueur. Si l'égalité persiste, le coureur ayant le plus de sections portant le score 1 tranchera. Si nécessaire, le nombre de sections portant le score 2 sera considéré, et ainsi de suite.
- M. Dans le cas d'une égalité absolue en matière de pointage, c'est le coureur ayant terminé le premier qui sera déterminé vainqueur, la remise de la dernière carte déterminant la fin du chronométrage.
- N. Les marqueurs doivent rester en poste jusqu'à ce que la limite de temps du dernier coureur ait expiré.
- O. La remise des médailles se fait à la fin de chaque journée de compétition.
- P. Les organisateurs doivent publier les résultats, ainsi que les classements au championnat, via Internet.
- Q. Un coureur ayant été classé comme n'ayant pas terminé une compétition n'accumule pas de points au championnat pour cette manche.