



Règlement du Championnat Régional De l'Orléanais

NOTA : Ce règlement n'a pas pour but de se substituer au règlement National de BikeTrial. Ce document est un complément d'information et ce présent document reprend les différents articles du règlement national avec en supplément la partie des « Règles Générales » et « Calcul des points ».

1. Règles générales

1.1. Conseils, trucs et astuces pour les commissaires.

- Il est possible de demander à tout moment l'aide d'un responsable ou de l'organisation pour se faire expliquer la zone.
- Il est possible aussi de demander l'avis d'un commissaire d'une zone voisine.
- Compter les points sur les doigts d'une main en tenant la main levée à la vue de tous.
- Ne compter une pointe de pied que si elle a favorisé le pilote, reprise d'équilibre. (Attention, souvent source de contestation).
- Donner un avertissement en cas de gêne volontaire du commissaire par un suiveur pour l'empêcher de bien voir les fautes du pilote.
- En cas d'insulte au commissaire, donner une pénalité de 10 points. Une exclusion est possible après consultation des responsables de la compétition.

1.2. Chronométrage (voir rubrique 7 pour les autres aspects du chronométrage)

- Il faut démarrer le chronomètre uniquement lorsque l'axe de la roue avant est rentré dans la zone.
- Le pilote est sorti de la zone dès que l'axe de la roue avant a passé la ligne de sortie.

1.3. En cas de contestation...

- Pour éviter les contestations, enregistrer mentalement les erreurs commises par le pilote en zone et ainsi pouvoir les justifier.
- Le doute est systématiquement accordé au pilote (attention, certains pilotes sont de mauvaise foi).
- Le commissaire ne compte que les pénalités qu'il est certain d'avoir vu.
- Lorsque le commissaire est certain de son jugement et en cas de contestation, il pointe dans tous les cas son jugement (et surtout pas ce que le pilote demande) et note au dos du carton « réclamation zone X tour Y » non pour la réclamation, voir le directeur de course.
- Le commissaire ne doit pas pointer un jugement avec lequel il n'est pas d'accord.
- En cas de contestation, donner un avertissement au pilote, le menacer d'une pénalité de 10 points supplémentaires. Si la contestation persiste malgré l'avertissement, sanctionner le pilote par une pénalité de 10 points.
- Le commissaire est le seul juge arbitre et donc le seul à pouvoir sanctionner les fautes d'un pilote en zone.

1.4. En cas d'erreur...

- En cas d'erreur de poinçonnage de point (bonne ligne, mais mauvaise colonne), poinçonner toutes les cases sauf celle qui est bonne.
- En cas d'erreur de poinçonnage de zone (mauvaise ligne), laisser telle quelle la ligne en erreur, pointer sur la bonne ligne. Comme cela aurait dû être fait, noter sur le document de double pointage l'erreur commise (n° de dossard, n° du tour, ligne et colonne pointée par erreur).

1.5. Quelques rappels...

- Définition d'une « porte » : c'est la ligne imaginaire entre deux flèches de la même catégorie et qui se regardent.
- Remarque : 1 flèche + la banderole ne constituent donc pas une porte.
- Le suiveur peut être présent dans la zone avec le pilote, mais ne doit pas gêner le commissaire ; ne pas hésiter à remettre en place un suiveur gênant.
- La reconnaissance de la zone par le pilote se fait sans le vélo et sans occasionner de gêne pour les autres pilotes.

2. Calcul des points

Tout ce qui est toléré sans pénalité:

1. survoler avec la roue une banderole (avec ou sans pied au sol), sans que la roue ne se pose de l'autre côté de la banderole.
2. appui du sabot ou du boîtier de pédalier.
3. appui d'une pédale.
4. appui d'une pédale + le talon (ou la pointe du pied), tant que le reste du pied est bien sur la pédale.
5. Faire tomber ou arracher une flèche.
6. Rouler sur une flèche dans le cas où ce n'est pas une porte (la roue est sur la flèche)
7. forcer sur la banderole (jouer sur l'élasticité), tant qu'elle ne casse pas ni que l'axe ne passe pas derrière.
8. passer l'axe de la roue arrière dans une « porte » d'une catégorie inférieure ou supérieure.
9. crevaison ou incident technique dans la zone, à partir du moment où le pilote continue ainsi.
10. appui (ou autre) après que l'axe de la roue avant ait franchit la sortie de la zone.
11. être désaxé de son vélo (avoir les pieds complets du même côté de l'axe du cadre) sans aucun appui.
12. toucher la banderole.
13. frotter légèrement, frôler un obstacle, tant que cela n'aide pas le pilote.



0 points



0 points



Pénalités comptant pour 1 point :

1. 1 appui (à la fois) au sol de toute partie du corps sauf la main : orteil, pied, tibia, genou, cuisse, hanche, fesse, dos, avant-bras, coude, bras, épaule, tête. Cet appui peut être dans la zone, hors de la zone, sur un obstacle, une flèche, un piquet, etc...
2. 1 appui de la pointe du pied ou du talon sans que la pédale ne touche le sol : c'est une « pointe » (difficile à juger et litigieux).
3. 1 appui + enfiler le pied dans le cadre pour s'aider à faire monter le vélo.
4. 1 pied au sol, puis rotation sur 1 seul axe de ce pied (talon ou pointe, mais pas alternativement les deux).
5. 1 appui de l'extrémité du guidon (très commun).



1 point



Pénalités comptant pour 3 points :

1. -1 appui au sol qui dérape de manière significative sur une longueur égale ou supérieure d'environ 30 cm, soit environ une longueur supérieure à celle du pied.
2. Sortir de la zone avec un cumul de 4 points (le 4e point est « offert »).

Le pointage de 4 pénalités n'existe pas dans le règlement Ufolep :

Un pilote qui a 4 pénalités doit être pointé à 3 sur son carton.

Pénalités comptant pour 5 points :

1. Appui de la main sur quoi que ce soit.
2. Appui sur une personne (suiveur, spectateur, ...).
3. Appui + les deux pieds d'un même côté du cadre.
4. Appuis simultanés (même brefs) ; par exemple 2 pieds, ou 1 pied + une hanche, etc...
5. Ne pas sortir de la zone avant le temps imparti (rappel : c'est l'axe de la roue avant qui compte).
6. Une fois entré dans la zone, l'axe de la roue avant ne doit pas sortir de la zone.
7. Survol d'une banderole avec les 2 axes des roues (souvent pour éviter une difficulté).

8. Survol d'une flèche lors du passage d'une porte. (il faut imaginer que les piquets sont infinis en hauteur)
9. Poser une roue à l'extérieur de la zone (axe de la roue en dehors de la zone + roue posée au sol ou sur un obstacle).
10. Passer l'axe de la roue avant ou arrière en dessous d'une banderole (identique à la règle n°9).
11. Toucher avec une main toute partie du vélo (à l'exception du guidon bien sûr) exemple : empoigner le cadre du vélo.
12. Ne pas respecter les flèches de sa catégorie (même si le pilote a suivi les flèches d'une catégorie supérieure).
13. Ne pas passer l'axe de la roue avant ou le boîtier de pédalier ou l'axe de la roue arrière entre les 2 flèches d'une « porte » de sa catégorie (les 3 points « géométriques » cités doivent tous les 3 passer la « porte »).
14. Passer l'axe de la roue avant dans une « porte » d'une catégorie inférieure ou supérieure (mais l'axe arrière a le droit : voir règle n°8 de la catégorie 0 point).
15. Casser la banderole.
16. Arracher ou casser un piquet.
17. Toute aide extérieure (exemple : suiveur qui touche le pilote ou le vélo).
18. Abandonner.
19. Ne pas passer la porte de sortie avec son vélo.



5 points





5 points



5 points



3. Les zones

On appelle "ZONES", les secteurs où se déroule la compétition. Le nombre varie de 5 à 10 par tour.

Elles sont choisies pour leur intérêt technique tous en conservant les spécificités et en respectant les techniques propres du BikeTrial 20" et du BikeTrial 26".

Les pilotes sont autorisés à reconnaître les zones uniquement à pied. L'essai à vélo est strictement INTERDIT et disqualificatif.

Une zone " NEUTRE " (non obligatoire mais préconisée) de 2 à 3 m de long, en terrain non accidenté, matérialisée sous forme de rectangle avec de la rubalise au sol, doit précéder l'entrée de chaque zone.

Dans cet espace doit se trouver UNIQUEMENT le pilote qui attend le commissaire pour son entrée en zone.

Les zones sont signalées, par un panneau ENTREE avec le numéro de la zone et un panneau FIN ; elles sont matérialisées, à droite et à gauche, par de la rubalise.

L'entrée et la sortie de zone doivent être à 2 m de tout obstacle significatif.

Une banderole (rouge et blanche, différente du reste du balisage de la zone) est fixée au sol, au départ et à la sortie de zone. Elle permet d'identifier clairement le début et la fin de chaque zone, pour le pilote, le commissaire et le chronométrateur.

La largeur recommandée pour la porte d'entrée et de sortie de zone est fixée à 1 m et ne doit en aucun cas être inférieure à la largeur d'un guidon standard (environ 74 cm).

La longueur du parcours est d'environ 18 à 30 mètres, en fonction du relief. Toutes les zones devront si possibles être tracé en U de façon à gagner du temps sur l'épreuve.

Les banderoles doivent être fixées à 40 cm du sol en utilisant les ressources naturelles (arbres, rochers...) mais aussi à l'aide de piquets d'une longueur maximum de 60 cm.

Les piquets métalliques sont interdits. La partie supérieure ne doit pas être pointue.

Ils doivent être inclinés vers l'extérieur de la zone afin de ne pas blesser un pilote en cas de chute.

Des flèches de couleur, en nombre suffisant, permettent aux pilotes d'identifier clairement leur parcours.

4. Le pointage

Chaque concurrent reçoit une fiche de pointage lors de son départ. Dès l'arrivée en zone il doit la donner au commissaire de zone qui la classe dans l'ordre d'arrivée.

Le commissaire appelle le pilote pour effectuer sa zone mais si celui-ci n'est pas prêt, le suivant peut partir. (Dans ce cas son carton de pointage est remis en dessous du paquet de cartons)

Après son passage en zone, le concurrent reçoit du commissaire de zone sa fiche pointée.

A la fin de chaque tour, le pilote rend sa fiche à la table de contrôle et en reçoit une autre pour le tour suivant.

La perte de la fiche entraîne le comptage du tour au pointage maximum (5), dans toutes les zones.

Le pilote est considéré comme entré ou sorti dès que l'axe de la roue avant passe l'entrée ou la fin de la zone.

5. Les commissaires

Dans chaque zone, il doit y avoir 1 commissaire, et si possible 1 aide-commissaire.

Un seul, âgé d'au moins 18 ans, sera désigné comme Chef de zone par le Directeur de course.

Rôle des commissaires et aides-commissaires:

* Pointer les concurrents.

* Renseigner les pilotes sur les différents parcours fléchés dans la zone.

* Assurer la sécurité des pilotes dans les endroits exposés ou si le pilote en fait la demande.

* Remettre en état la zone après dégradation (rupture de banderole, piquets arrachés, flèches tombées). Un nécessaire de remise en état : banderole, flèches, marteau, doit être prévu dans chaque zone ou groupe de zones.

Pour être efficaces, les commissaires doivent parfaitement connaître le règlement et avoir repéré les parcours faisant partie de leur zone la veille ou au plus tard le matin de l'épreuve.

La personne chargée du chrono commissaire ou aide doit renseigner le pilote en lui indiquant le temps qui lui reste en zone: 1 min, 30 s, 15 s, puis 5, 4, 3, 2, 1, 0 s, et uniquement si le pilote en fait la demande.

Seul le chef de zone est habilité à recevoir les réclamations et seulement celles émises par les pilotes.

Tout litige doit être noté et faire l'objet d'un compte-rendu au Directeur de Course (Voir Réclamations).

6. Le suiveur

Chaque pilote peut être accompagné d'un suiveur.

Celui-ci doit demander l'autorisation au commissaire pour entrer en zone. Il peut uniquement assurer la sécurité de son pilote dans un endroit jugé difficile par le commissaire.

Durant le passage en zone du pilote, le suiveur a interdiction de renseigner son pilote.

Tout comportement exagéré sera sanctionné par le commissaire.

7. Le chronométrage

Toutes les catégories ont un temps limite de 2 minutes pour sortir chaque zone.

Ce même temps de 2 mn est valable pour toutes les zones de l'épreuve.

Les lignes matérialisées d'entrée et de fin de zone servent de début et de fin pour le chronométrage.

Passé le délai de 2 mn, le pilote est pénalisé de 5 points, même s'il n'a posé aucun pied en zone.

8. Le matériel

Tous les vélos sont acceptés du 20 au 26 pouces.

Toutes les parties saillantes de plus de 10 mm doivent être protégées.

Les extrémités du guidon doivent être bouchées.

9. Classement du Championnat

Le classement général s'effectuera sur toutes les manches du championnat. Il y aura une manche Bonus (la plus mauvaise) qui sera décompté pour le classement final du Championnat. Sur chaque manche l'attribution du nombre de point sera définie comme indiqué ci-dessous :

1° : 30 points 9° : 13 points

5° : 21 " " 13° : 08

2° : 27 " " 10° : 11 " "

6° : 19 " " 14° : 07 " "

3° : 25 " " 11° : 10 " "

7° : 17 " " 15° : 06 " "

4° : 23 " " 12° : 09 " "

8° : 15 " "

Tous les suivants ayant terminé : 05 points

Les Concurrents ayant abandonné : 01 point