PROJET DE RÈGLEMENT

OPEN TRIAL

Le Trial du choix

Dans le Trial traditionnel, le niveau de difficulté est principalement défini par la catégorie du pilote.

Dans l'Open Trial, le pilote choisit lui-même sa difficulté.

Règlement sportif — Version 1.0 — Projet

Document de travail – ébauche destinée à l'expérimentation et à la validation

ARTICLE 1 — PRINCIPES GÉNÉRAUX

L'Open Trial est une discipline de motocyclisme dont l'objectif principal est de franchir un parcours naturel ou artificiel comportant différents obstacles, en conservant le meilleur équilibre possible entre difficulté choisie et maîtrise du pilotage.

Le principe fondamental du Trial reste inchangé :

« Le meilleur passage est celui réalisé sans poser le pied à terre. »

Le présent règlement introduit toutefois un principe de liberté : le pilote choisit lui-même le niveau de difficulté qu'il souhaite affronter.

La difficulté est matérialisée par cinq couleurs de portes : ⚫ Noir → 🟡 Jaune → 🟢 Vert → 🔵 Bleu → 🔴 Rouge, du niveau le plus facile au niveau le plus difficile.

ARTICLE 2 — CATÉGORIES

Les pilotes sont répartis en sept catégories d'âge. L'âge pris en compte est celui du pilote au 1er janvier de l'année de l'épreuve.

Catégorie	Âge	Couleurs autorisées
JEUNE	6 à 9 ans	⚫ Noir / 🟡 Jaune
ESPOIR	10 à 13 ans	⚫ Noir / 🟡 Jaune / 🟢 Vert
JUNIOR	14 à 17 ans	⚫ Noir / 🟡 Jaune / 🟢 Vert / 🔵 Bleu
ADULTE	18 à 29 ans	⚫ Noir / 🟡 Jaune / 🟢 Vert / 🔵 Bleu / 🔴 Rouge
SENIOR	30 à 39 ans	⚫ Noir / 🟡 Jaune / 🟢 Vert / 🔵 Bleu / 🔴 Rouge
VÉTÉRAN	40 à 49 ans	⚫ Noir / 🟡 Jaune / 🟢 Vert / 🔵 Bleu
MASTER	50 ans et +	⚫ Noir / 🟡 Jaune / 🟢 Vert

La couleur maximale autorisée constitue une limite réglementaire et de sécurité. Le pilote reste libre de choisir une couleur inférieure.

ARTICLE 3 — PORTES ET NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Les portes sont matérialisées par des flèches.

Couleur	Valeur en points
● Noir	1
● Jaune	2
● Vert	3
● Bleu	4
● Rouge	5

Ces valeurs correspondent au niveau de difficulté retenu pour le calcul du score. Elles pourront être ajustées après expérimentation du règlement.

ARTICLE 4 — PRINCIPE DES ZONES

Chaque zone comporte plusieurs obstacles. Pour chaque obstacle, plusieurs trajectoires correspondant aux différentes couleurs peuvent être proposées.

Le pilote doit franchir au maximum 5 portes par zone.

Une fois cinq portes régulièrement franchies, le pilote doit quitter la zone selon les indications du parcours.

ARTICLE 5 — CHOIX DES PORTES

Le pilote choisit librement les cinq portes qu'il souhaite franchir parmi les couleurs autorisées pour sa catégorie.

- cinq portes de la même couleur ;
- cinq couleurs différentes ;
- toute combinaison de couleurs autorisées.

Exemple pour un pilote ADULTE : ● ● ● ● ●, ou ● ● ● ● ●, ou ● ● ● ● ●, selon sa stratégie.

Le choix de la difficulté appartient entièrement au pilote.

ARTICLE 6 — ENGAGEMENT D'UNE PORTE

Une porte est considérée comme engagée lorsque l’axe de la roue avant l’a franchi..

Avant cet engagement, le pilote peut modifier son choix de trajectoire. Après engagement, le choix de la porte est définitif.

Une porte régulièrement franchie rapporte les points correspondant à sa couleur.

ARTICLE 7 — VALIDATION D'UNE PORTE

Une porte est validée lorsque l’axe de la roue arrière l’a franchi..

Une porte non franchie ne rapporte aucun point. Les points des portes régulièrement franchies sont définitivement acquis.

ARTICLE 8 — LIBERTÉ DE PILOTAGE ENTRE LES PORTES

Le pilote est libre de se déplacer entre les portes choisies. Les pieds posés entre deux portes sont comptabilisés exactement de la même manière que les pieds posés lors du franchissement d'un obstacle.

Le comptage des pieds concerne l'ensemble du parcours dans la zone : avant une porte, pendant une porte, entre deux portes et après la dernière porte jusqu'à la sortie de zone.

Le commissaire comptabilise simplement le nombre total de pieds posés dans la zone.

ARTICLE 9 — SCORE DE DIFFICULTÉ

Chaque porte régulièrement franchie rapporte la valeur correspondant à sa couleur.

Exemple : 🔴 🔵 🟢 🟢 🟡 = 5 + 4 + 3 + 3 + 2 = 17 points.

Le score maximal théorique d'une zone complète est de 25 points de difficulté. Le score minimal d'une zone complète est de 5 points si les cinq portes noires sont franchies.

ARTICLE 10 — QUALITÉ DU PASSAGE / COMPTAGE DES PIEDS

Le nombre de pieds constitue le deuxième élément de la performance. Le principe retenu est : plus le nombre de pieds est faible, meilleure est la performance. Le zéro pied constitue la référence du passage parfait.

Nombre total de pieds	Bonus qualité
0	+10
1	+ 8
2	+ 6
3	+ 4
4	+ 2
5	0
6e pied	Échec

Le sixième pied entraîne immédiatement l'arrêt du passage dans la zone.

ARTICLE 11 — ÉCHEC DE LA ZONE

Dès que le pilote pose son sixième pied, la zone est déclarée en échec. Le pilote doit alors quitter la zone.

L'échec de la zone n'annule pas les portes déjà franchies.

Les points correspondant aux portes régulièrement franchies avant l'échec restent acquis. Les portes non franchies ne rapportent aucun point.

Exemple : le pilote a franchi 🔴 + 🔵 + 🔴 + 🟢 avant de poser son sixième pied. Il conserve 5 + 4 + 5 + 3 = 17 points. La cinquième porte non franchie rapporte 0 point.

ARTICLE 12 — OBJECTIF STRATÉGIQUE

Le pilote doit rechercher le meilleur compromis entre la difficulté des portes choisies, la maîtrise de son passage et le nombre de pieds posés.

La prise d'une difficulté supérieure n'est donc pas automatiquement synonyme de meilleur résultat. Un pilote doit évaluer sa capacité à franchir la difficulté choisie avec un minimum de pieds.

Score de zone = points des portes + points bonus qualité

Le score ne peut jamais être négatif.

Exemple	Calcul	Score
5 portes noires + 5 pieds	5 + 0	5
5 portes rouges + 3 pieds	25 + 4	29
5 portes bleues + 0 pied	20 + 10	30

ARICLE 13 — CLASSEMENT DE L'ÉPREUVE

Le classement est établi dans chaque catégorie d'âge. Le classement est obtenu par l'addition des scores de toutes les zones régulièrement disputées.

Le pilote ayant obtenu le plus grand nombre de points est classé devant les pilotes ayant obtenu un nombre inférieur de points.

ARTICLE 14 — ÉGALITÉS

En cas d'égalité de points au classement final, les critères suivants pourront être utilisés, dans cet ordre :

- nombre de zones réalisées avec 0 pied ;
- nombre total de pieds le plus faible ;
- nombre de portes de difficulté supérieure franchies ;
- meilleur résultat obtenu dans la dernière zone ;
- tout autre critère prévu par le règlement particulier de l'épreuve.

Ces critères devront être confirmés après expérimentation du système de notation.

ARTICLE 15 — COMMISSAIRE DE ZONE

Le commissaire est chargé d'identifier les portes franchises et noter leur couleur, compter les pieds, constater l'échec éventuel.

Le commissaire n'a pas à calculer les points total du pilote. Une application smartphone le fera automatiquement.

ARTICLE 16 — RÈGLE DE SÉCURITÉ

Un pilote ne peut utiliser une couleur supérieure à celle autorisée pour sa catégorie.

Toute tentative de franchissement d'une couleur non autorisée constitue une infraction au règlement.

Le directeur de course peut arrêter immédiatement un pilote dont le comportement présente un danger pour lui-même, les autres concurrents, les commissaires ou le public.

ARTICLE 17 — CONCEPTION DES ZONES

Le traceur doit construire les zones en tenant compte des cinq niveaux de difficulté : ⚫ Noir, 🟡 Jaune, 🟢 Vert, 🔵 Bleu et 🔴 Rouge et avec 5 portes par couleur.

Chaque obstacle peut proposer plusieurs niveaux de difficulté.

Le tracé doit permettre au pilote de construire une stratégie en fonction de son niveau technique, de son âge, de son état de forme, de l'état du terrain, de la météo et de son objectif sportif.

Le traceur doit éviter qu'une seule couleur constitue systématiquement l'unique trajectoire réaliste.

ARTICLE 18 — PHILOSOPHIE DE L'OPEN TRIAL

L'Open Trial repose sur trois principes fondamentaux :

- LIBERTÉ — Le pilote choisit la difficulté qu'il souhaite affronter.
- MAÎTRISE — Le pilote est récompensé pour franchir les difficultés choisies avec le moins de pieds possible.
- STRATÉGIE — Le pilote doit trouver le meilleur compromis entre prise de risque et maîtrise.

Le règlement ne cherche donc plus à déterminer à l'avance le niveau sportif du pilote par une catégorie TR1, TR2, TR3, etc. C'est le pilote qui détermine son niveau de difficulté à chaque zone.

ARTICLE 19 — ESPRIT DE LA COMPÉTITION

L'Open Trial doit rester avant tout une épreuve de maîtrise technique.

Le pilote qui choisit systématiquement les difficultés maximales mais accumule les pieds ne doit pas nécessairement être avantagé par rapport à un pilote choisissant une difficulté légèrement inférieure et réalisant des passages parfaitement maîtrisés.

Inversement, le pilote capable de choisir une difficulté élevée et de la franchir proprement doit être fortement récompensé.

ARTICLE 20 — ÉVOLUTION DU RÈGLEMENT

Le présent règlement constitue une base expérimentale.

Un Trial de test pourra être organisé afin d'étudier et apporter des modifications :

- la valeur respective des couleurs
- le bonus attribué au zéro pied et l'écart entre les différents niveaux de pieds
- le temps dans la zone de 1 min 30 (supprimé l'échec à 1 min 30 mais mettre 0 point de bonus qualité (pieds) par exemple)
- autorisé le recul avec 1 pied au sol (comme il y a échec de zone si > à 5 pieds)

- autorisé de recouper sa trace (comme dans le réglement UCI vélo trial)

Toute modification devra préserver les trois principes fondamentaux : CHOIX DE LA DIFFICULTÉ / MAÎTRISE / STRATÉGIE.

SYNTHÈSE DU FONCTIONNEMENT

- 1. Le pilote entre dans la zone.
- 2. Il doit franchir 5 portes au maximum en 1min30.
- 3. Il choisit lui-même leur difficulté : ⚫ 1 point, 🟡 2 points, 🟢 3 points, 🔵 4 points, 🔴 5 points.
- 4. Tous les pieds sont comptabilisés sur l'ensemble de la zone.
- 5. De 0 à 5 pieds : le pilote continue.
- 6. Au 6e pied : échec de la zone.
- 7. Les portes déjà franchies restent acquises.
- 8. Un bonus qualité est attribué selon le nombre de pieds.
- 9. Le score de la zone est calculé via l'application sur smatphone
- 10. L'addition des zones détermine le classement dans la catégorie d'âge.

Document de travail — Version 1.0 (par Fred GUERREIRO)

Pour le calcul des points dans la zone, je propose que le commissaire chef de zone utilise un smarphone avec une application dédié (le commissaire à la sortie de la zone, inscrit lui, le nombre de points sur une cravate ou sur un terminal One Trial (avec l'applicaion qui serait modifiée).

Réalisation d'une l'application sous Android: comptage des couleurs des portes (5 maxi), comptage des pieds, calcul automatique, chrono 1 min 30, alarme de temps dépassé, détection du 6e pied et remise à zéro entre deux pilotes.

Cahier des charges :

- **Une seule zone**, sans gestion de classement.
- **Aucun numéro de pilote à saisir.**
- Bouton **DÉPART** → lancement automatique du chrono **1 min 30**.
- Alarme sonore + vibration à **1:30** → **ÉCHEC**.
- Saisie des **5 portes maximium** :
    - Noir = 1 point
    - Jaune = 2 points
    - Vert = 3 points

    - Bleu = 4 points
    - Rouge = 5 points
- Boutons **COULEURS DES PORTES**
- Bouton **+1 PIED**
- Bouton **ECHEC**
- **6e pied → ÉCHEC immédiat**.
- Conservation des points des portes déjà franchies en cas d'échec.
- Calcul automatique :
    - points des portes
    - bonus lié aux pieds
    - total de la zone
- Bouton **FIN DE ZONE**.
- Bouton **NOUVEAU PILOTE** → remise complète à zéro.
- Fonctionnement du calcul **sans connexion Internet**.



