



Trial Suisse 2025

Guide d'organisateur
Les règles du trial

EST. 1914

SWISSMOTO+



La carte de pointage



Numéro de la zone

Nom et ou numéro du pilote

Numéro du tour

5 pieds (on l'appelle aussi échec)

0 pieds

1 pied

2 pieds

3 pieds

1			
NOM _____			
MOIS _____			
	SCORE	SCORE	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

N° de la zone - N° de la moto - N° de la classe - N° de la licence





Pénalités dans les sections

La moto est considérée comme étant à l'intérieur d'une section, dès que l'axe de la roue avant passe la porte "début de section" et jusqu'au moment où celui-ci passe la porte "fin de section".

Une faute:	1 point
Deux fautes:	2 points
Plus de deux fautes:	3 points
Echec :	5 points
Refuser d'accomplir la section:	
Recevoir toute aide extérieure, exceptée verbale:	
Modifier la section sans l'autorisation de l'arbitre trial (rajouter ou enlever des pierres afin de faciliter un obstacle)	
Refuser de quitter la section après un échec	5 points supplément
Contester la décision de l'arbitre trial concernant la pénalité:	5 points supplément
Sauter la section, ne pas respecter l'ordre numérique:	20 points
Oublier d'accomplir la section, ne pas faire poinçonner la carte:	20 points

EST. 1914

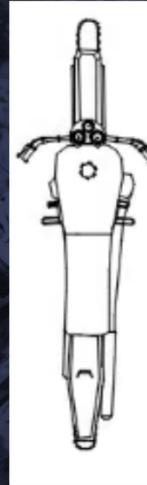
SWISSMOTO+



Pénalités dans les sections – les fautes !!



1 faute = 1 pied



Pénalités dans les sections – les fautes !!



2 fautes = 2 pieds

Deux pieds touchent par terre / obstacle dans la zone

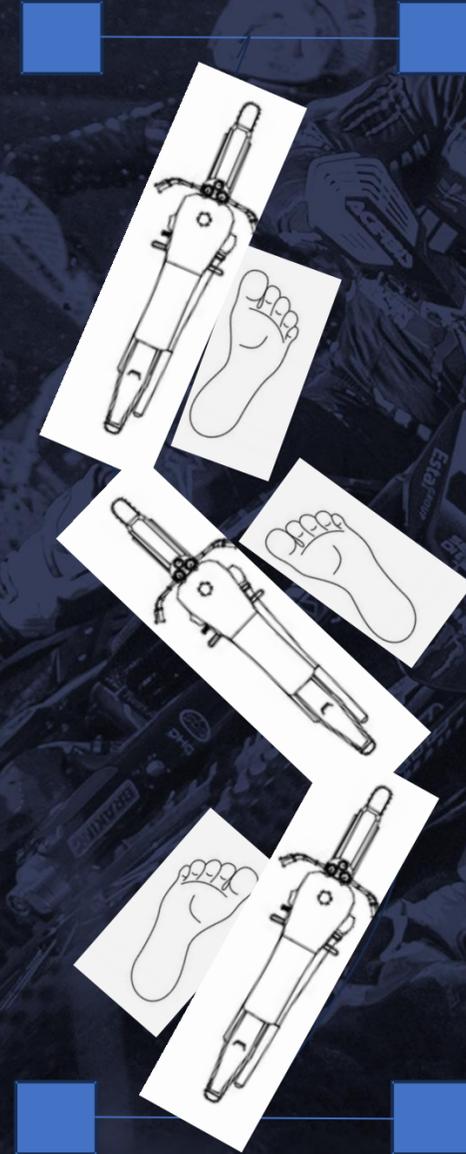
Pied gauche et droite au meme temps touchent par terre ou sur une obstacle



Pénalités dans les sections – les fautes !!



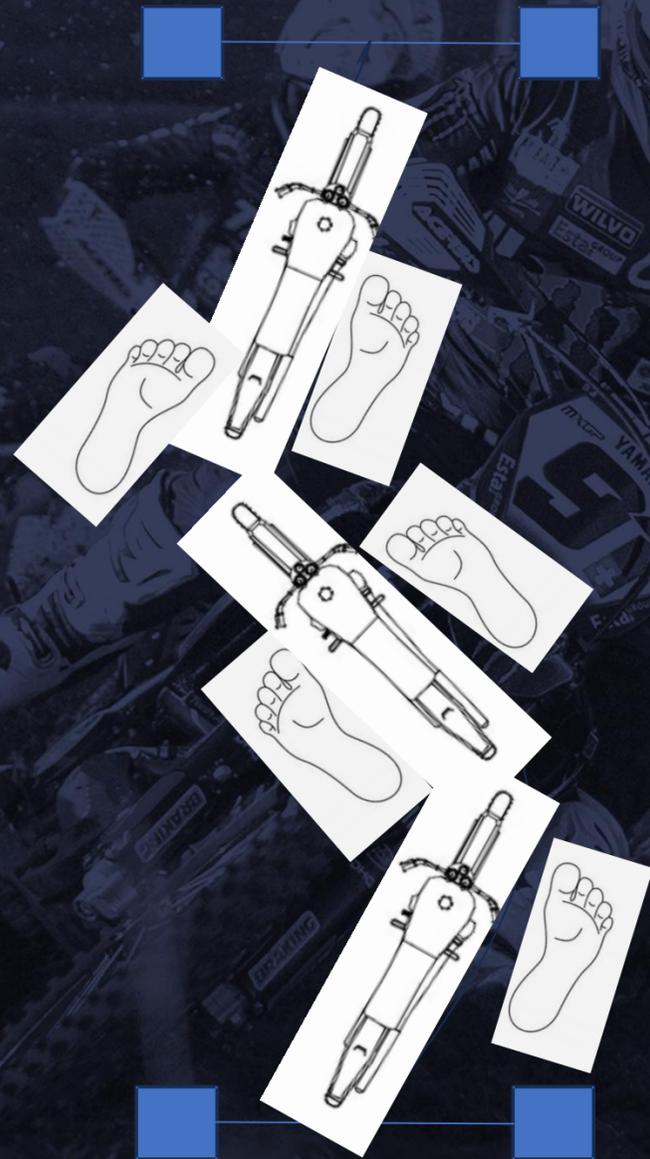
3 fautes = 3 pieds



Pénalités dans les sections – les fautes !!



3 fautes = x pieds



Pénalités dans les sections – les fautes !!

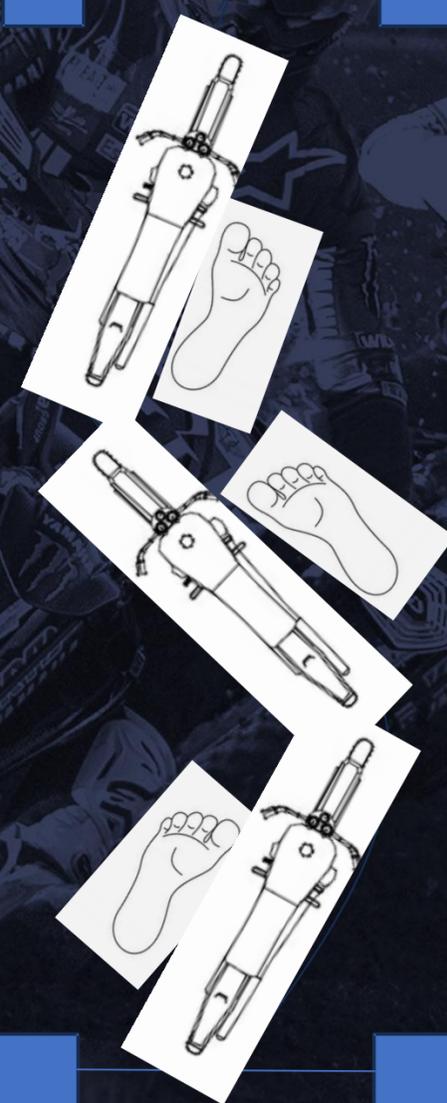
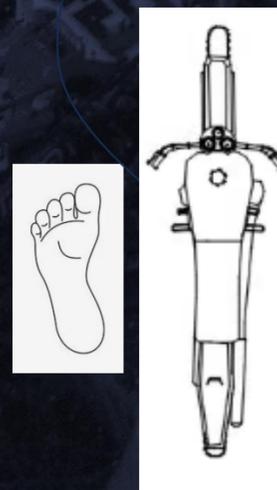


1 faute = 1 pied

2 fautes = 2 pieds

3 fautes = 3 pieds

3 fautes = x pieds



1914



Quand on bouge le pied quand il touche par terre ou obstacle, quand est-ce qu'on parle de faute et quand pas ?



Pas de faute



Faute



C'est quoi un échec ?

- Quand la moto recule et que le concurrent fait une ou plusieurs fautes.
- Quand la moto touche le sol / Quand le concurrent chute (aussi pendant que le pilote a 1 ou 2 pieds par terre et le guidon de la moto touche le sol ou l'obstacle).
- Quand la moto ou une partie de la moto passe au-delà d'une délimitation.
- Quand la moto repasse sur ses propres traces après avoir effectué une boucle.
- Quand la moto ou le concurrent casse, déchire, enlève ou renverse une délimitation ou une porte de toute catégorie. Toucher une délimitation n'est pas considéré comme un échec si le contrôleur ne doit pas se déplacer pour remettre la délimitation en place.
- Quand le concurrent descend de la moto (n'enfourche plus la moto et touche le sol ou un obstacle / quand le pilote a les deux pieds du même côté de la moto)
- Quand la moto manque une porte ou une délimitation avec une ou les deux roues. (les deux roues doivent passer chaque porte!)
- Quand le moteur de la moto s'arrête pendant que le coureur prend appui ou qu'une partie de la moto, à l'exception des pneus, touche le sol, sans progression.
- Quand le concurrent n'a pas les 2 mains sur le guidon au moment où il fait une ou plusieurs fautes et que la moto n'est pas en progression.
- Quand le concurrent dépasse le temps limite de 1 minute 30 secondes dans la traversée de la section avec la moto. Le temps déterminant est celui de la traversée de la porte avec l'axe avant « Début de la section » jusqu'à la traversée de la porte avec l'axe avant « Fin de la section ».
- Quand le concurrent entre dans la zone avec la moto sans le bracelet coupe-circuit



Echec : un ou deux pieds touchent par terre / obstacle et on recule la moto (tire la moto en arrière) ou déplace la moto en arrière!!



5

Tolérance de 5 cm max

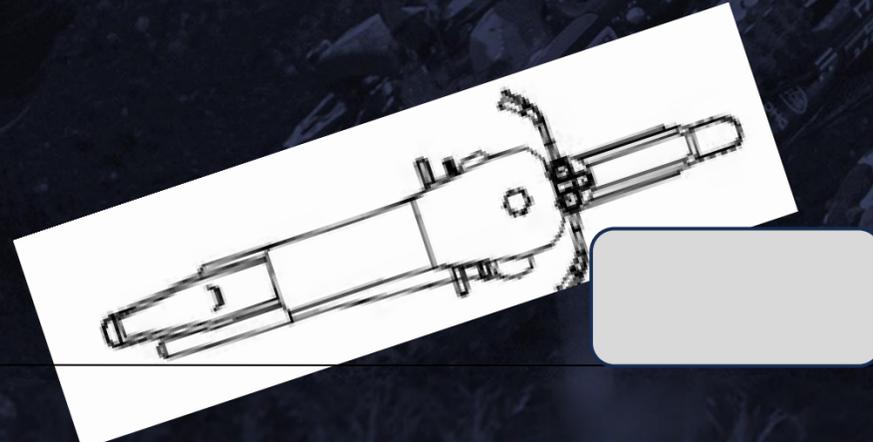
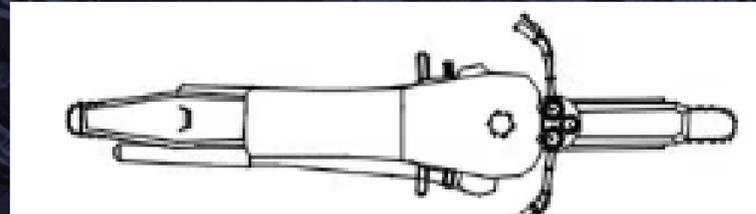
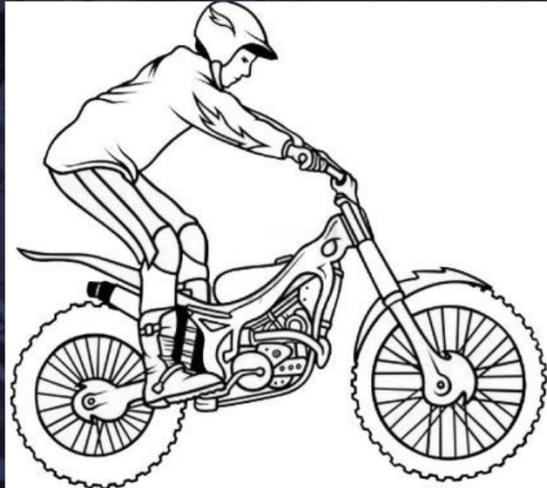
EST. 1914



Echec : La moto chute / touche par terre / obstacle



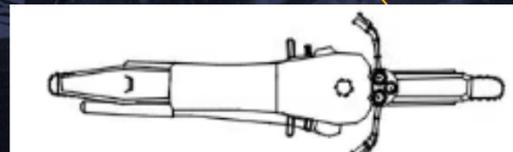
5



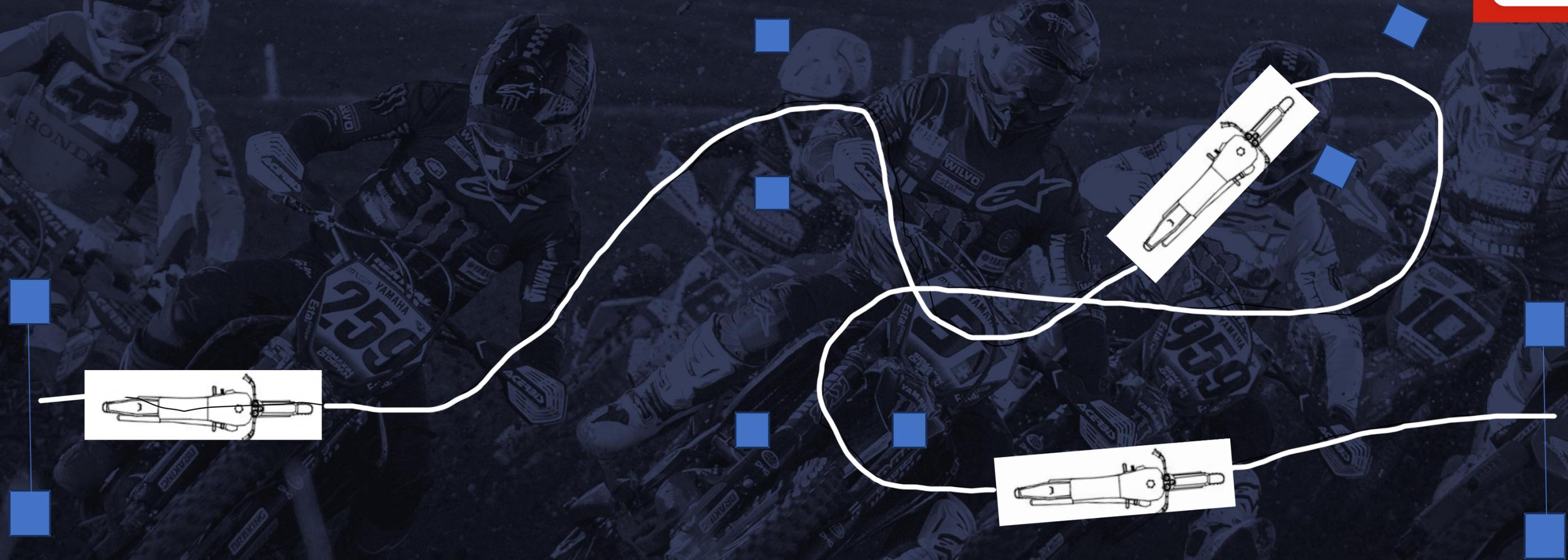
Echec : Quand la moto ou une partie de la moto passe au dessus des limitations de la zone



5



Echec : Quand le trialiste repasse sur ces propres traces

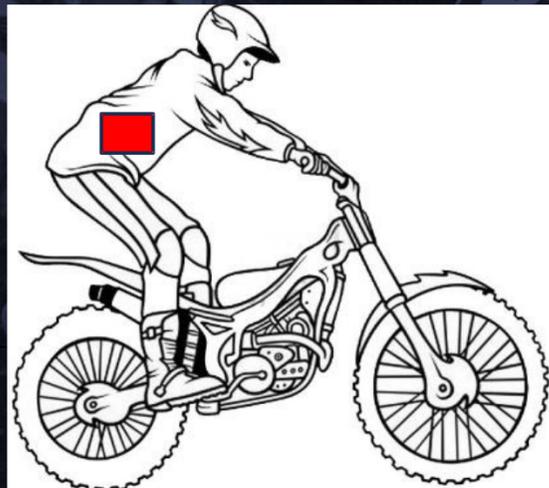


EST. 1914

SWISSMOTO+



Echec : Quand le pilote ou/et la moto renverse, déchire ou casse une partie de la porte ou flèche n'importe la couleur de la flèche



SWISSMOTO+

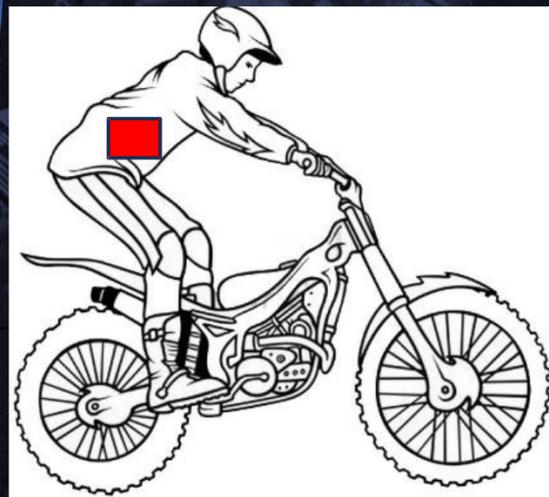
EST. 1914



Echec : Quand le pilote ou/et la moto renvers, déchire ou casse une partie de la porte ou fleche n'importe la couleur de la fleche



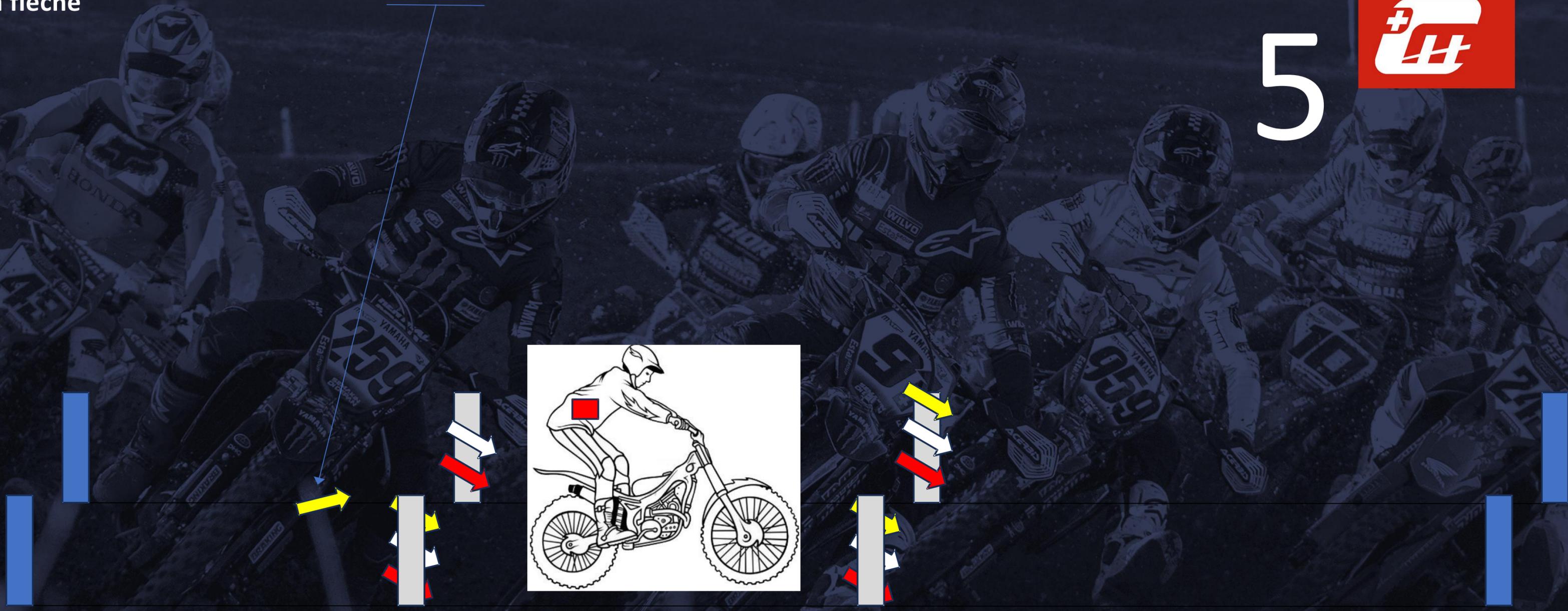
5



Echec : Quand le pilote ou/et la moto renverse, déchire ou casse une partie de la porte ou flèche n'importe la couleur de la flèche



5



EST. 1914

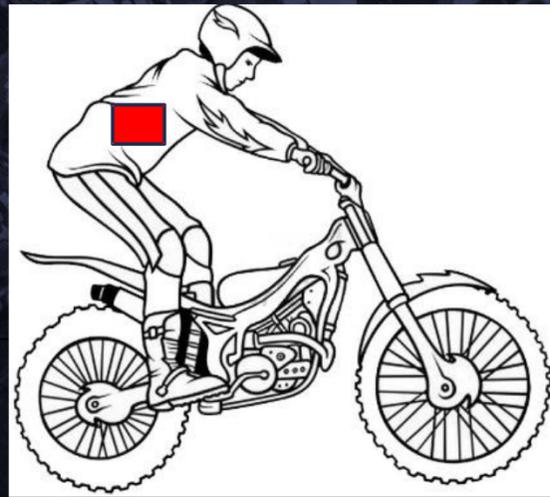
SWISSMOTO+



Echec : Quand le pilote ou/et la moto renverse, déchire ou casse une partie de la porte ou fleche n'importe la couleur de la fleche



5



SWISSMOTO⁺

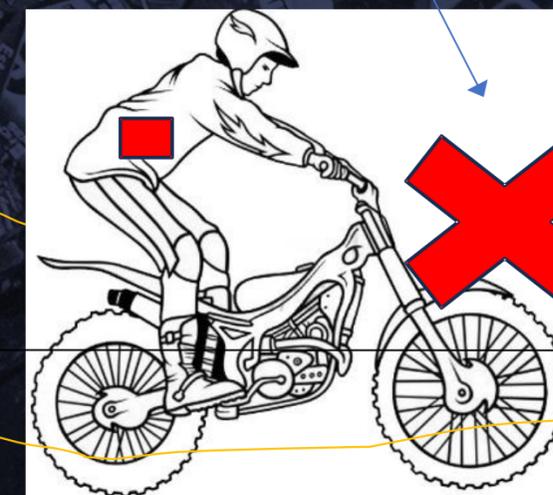
EST. 1914



Echec : Quand le pilote ou/et la moto renvers, déchire ou casse une partie de la porte, flèche ou délimitation n'importe la couleur de la flèche



5



SWISSMOTO⁺

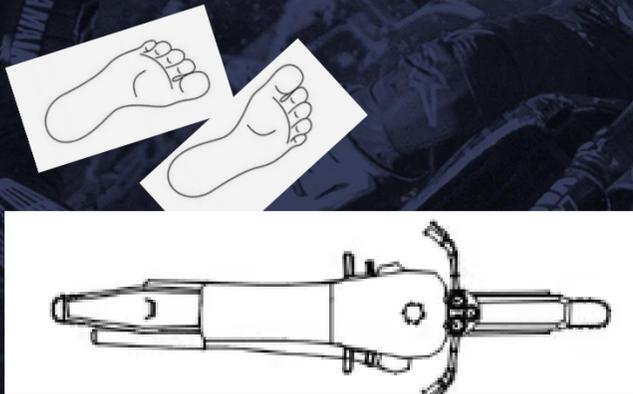
EST. 1914



Echec : Quand le pilote a les deux pieds du même cote de la moto dans la zone (donc il n'enfourche plus la moto)



5



EST. 1914

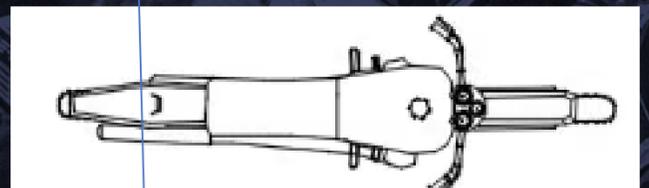
SWISSMOTO⁺



Echec : Quand le pilote a les deux pieds derrière l'axe arrière de la moto dans la zone (donc il n'enfourche plus la moto)

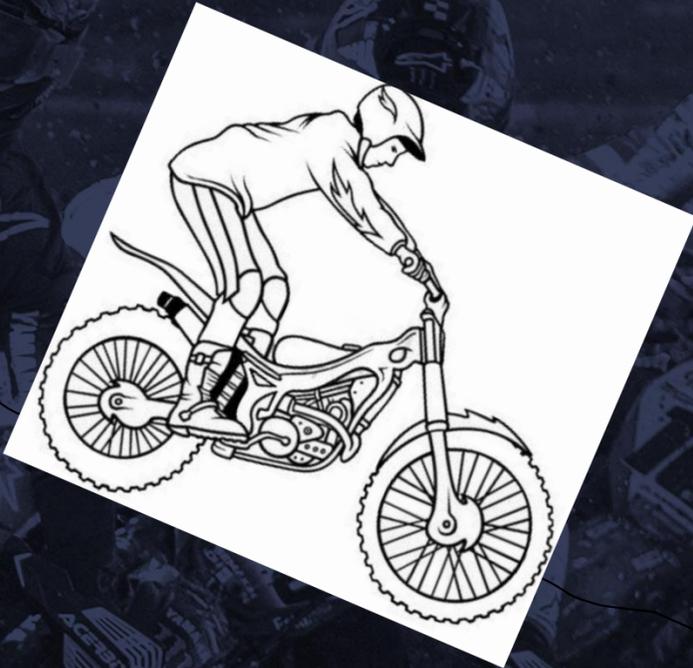
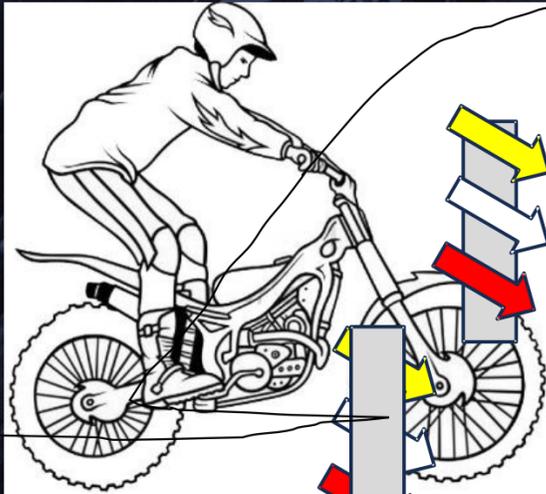


5



Echec : Quand la moto ne passe pas entièrement la porte avec les deux roues

5

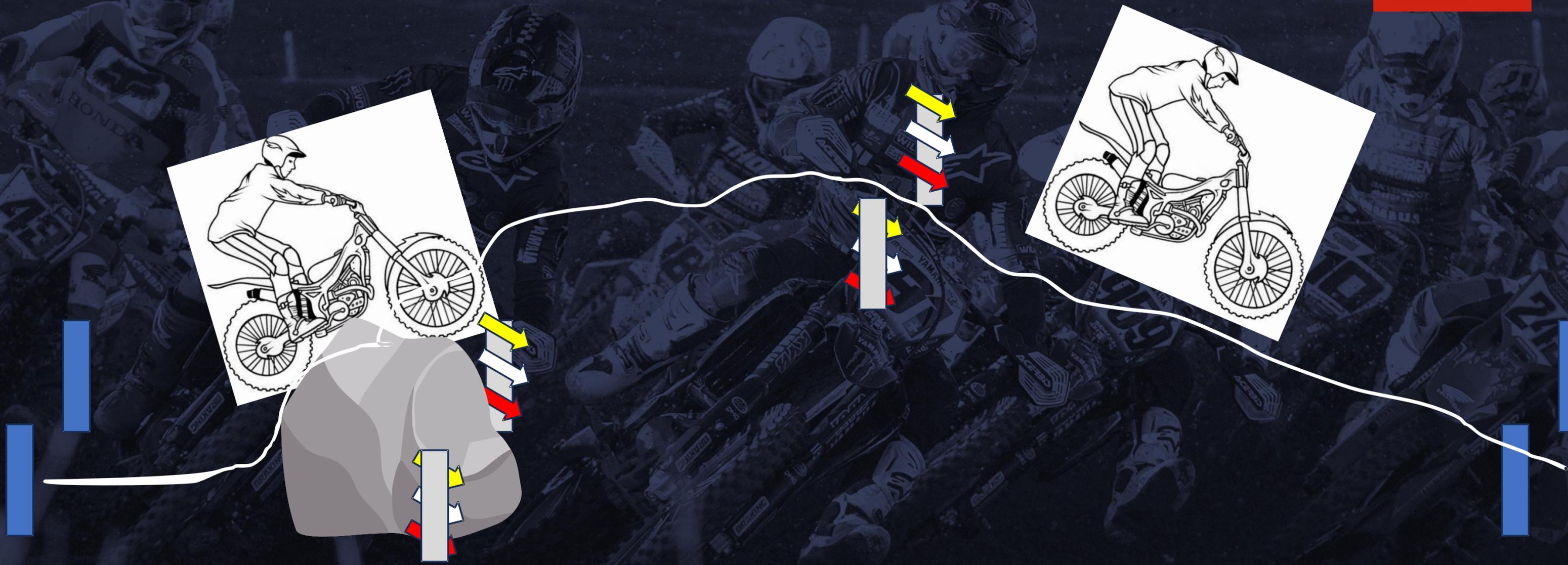


EST. 1914

SWISSMOTO+



Echec : Quand la moto ne passe pas entièrement la porte avec les deux roues



EST. 1914

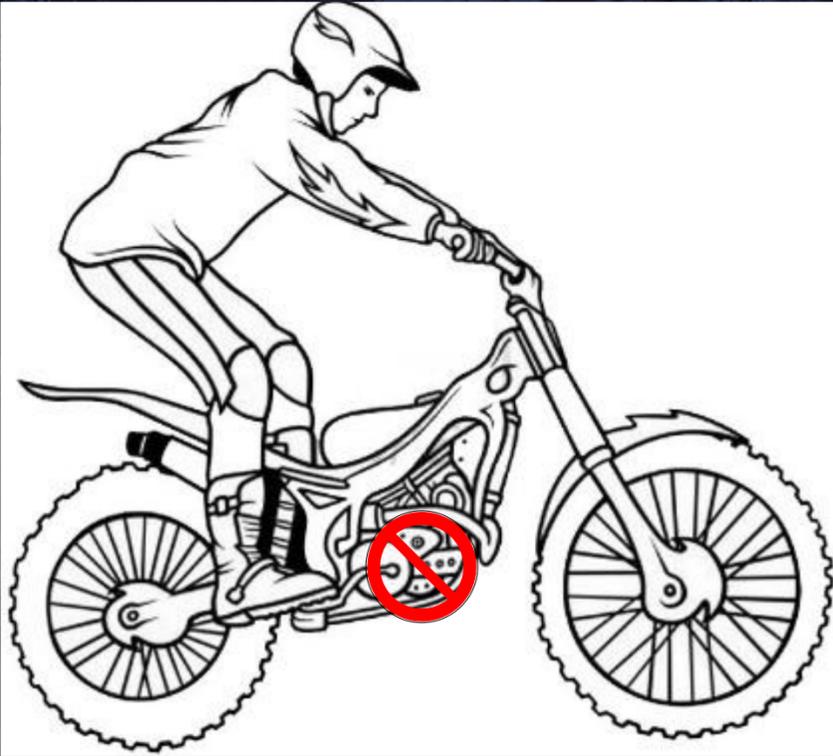
SWISSMOTO+



N'est plus un Echech : Quand le moteur s'éteint et le pilote redémarre la moto avec un ou deux pieds par terre. On compte le nombre de pieds posés mais plus compté comme 5 car il y a des motos electriques et moto avec démarreur.



1-3





N'est pas considéré comme un échec !

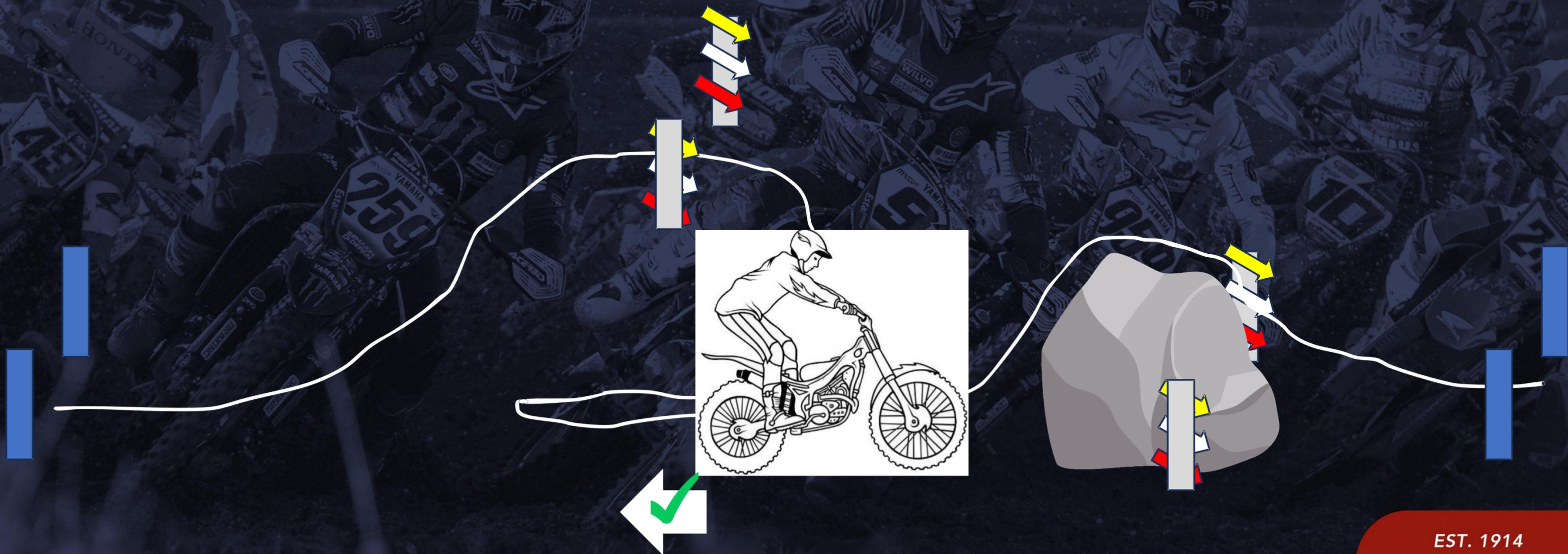
- Quand le concurrent qui touche le sol ou un obstacle au-delà d'une délimitation (est considéré comme une faute)
- Faire reculer la moto sans que le pilote touche le sol ou un obstacle n'est pas considéré comme une faute ou un échec.
- *Le concurrent peut passer dans une porte d'une autre catégorie à condition qu'il passe toutes celles qui correspondent à la sienne.*

SWISSMOTO+

EST. 1914



La moto peut reculer quand le pilote ne touche pas le sol ou un obstacle avec un ou deux pieds!



SWISSMOTO 

EST. 1914



La moto peut toucher un obstacle mais il faudra donner un point de penalite quand le pilote cherche l'appui avec le guidon / genou



Apui = 1 faute (touché n'est pas considéré comme faute)

reste sur la plaque n'est pas une faute

EST. 1914

SWISSMOTO⁺





Très important quand vous êtes dans le rôle de contrôleur de section!

- Le trial est un sport de jugement !!
- Application et respecter chaque règle à 100% c'est la base pour qu'une compétition de trial se déroule correctement et de manière équitable !!
- Ce n'est pas toujours facile d'appliquer le règlement, mais d'être juste avec chaque pilote doit être la règle!
- Les erreurs sont possibles, mais c'est votre jugement qui compte même si le pilote n'est pas d'accord! En cas de discussion cordiale!! réferez le pilote au commissaire de course qui peut intervenir si il le faut!

EST. 1914

SWISSMOTO+

