



À l'intérieur des sections, les tracés sont définis par des flèches de couleur :

- a) S5 (anciennement Minime) : flèche noire sur fond blanc.
- b) S4 (anciennement Novice): flèche blanche sur fond noir.
- c) S3 (anciennement Junior): flèche bleue sur fond blanc.
- d) S2 (anciennement Intermédiaire) : flèche verte sur fond blanc.
- e) S1 (anciennement avancé) : flèche verte avec point rouge sur fond blanc.
- f) Expert : flèche rouge.

Dans un tracé, une porte se définit:

- a) Par l'espace entre deux flèches de même couleur pointant l'une vers l'autre.
- b) Par l'espace entre un ruban et une flèche pointant vers ce ruban.
- c) Par l'espace entre une flèche de votre classe et la flèche d'une autre classe (les deux pointant dans le même sens).
- d) 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.

Systeme de marquage:

- a) Le marquage des points débute au moment où l'axe de la roue avant a passé la porte d'entrée et prend fin au moment où l'axe de la roue avant franchit la porte d'arrivée.
- b) 1 faute = 1 point.
- c) 2 fautes = 2 points.
- d) 3 fautes et plus = 3 points.
- e) Échec = 5 points.

Définition de faute:

- a) 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.
- b) 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.
- c) Appui incluant rotation = pénalisé au même titre qu'un simple appui = 1 point
- d) Glisser ou traîner un pied au sol = 3 points.
- e) 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 = 1point.
- f) Deux appuis en même temps (exemple le plus courant, appui des deux pieds au sol) = 2 points.

Définition d'un échec (5 points):

- a) La moto se déplace vers l'arrière en même temps qu'il y a appui.
- b) Une roue de la moto touche le sol à l'extérieur d'un ruban.
- c) 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.
- d) Tout déplacement de flèches par le coureur ou la moto, qui nécessite une réparation.
- e) La rupture d'un ruban.
- f) 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.

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.
- 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.
 - 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.
 - Toute section non poinçonnée sur une carte de points est considérée comme un échec.
 - Si les cartes sont perdues ou illisibles, le coureur sera classé comme n'ayant pas terminé la compétition.
 - Un temps maximal 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.