

1. Règlements généraux

- Les résultats des compétiteurs ne pourront être divulgués avant la remise des médailles pour fin de vérification.
- Afin qu'une compétition ait lieu, il doit y avoir lors de l'inscription, au moins 3 équipes.
- En aucun temps lors des compétitions, une personne autre que le capitaine n'a le droit d'intervenir auprès des officiels.

2. Principe de la discipline

- Chaque membre de l'équipe doit parcourir une distance de 1 kilomètre dont il a prédit le temps d'exécution. Le but est de terminer le parcours dans un temps le plus près possible du temps prédit. On calculera l'écart entre le temps prédit et le temps réel de chacun des marcheurs de l'équipe.

3. Zone de marche

- La marche se fait sur un circuit d'un kilomètre à l'extérieur ou à l'intérieur.

4. Matériel

- Aucun compétiteur ou personne présente sur le circuit de marche, sauf les chronométreurs officiels, ne peut avoir en sa possession une montre ou un chronomètre pendant la durée de la compétition.
- Chacune des équipes sera identifiée par une couleur différente ou un dossard. Les identifications seront remises par un des officiels avant le départ du premier marcheur d'une équipe.

5. Équipe

- Une équipe est composée de quatre personnes dont un capitaine.
- Le capitaine inscrit l'alignement des marcheurs et le temps d'exécution prédit et fournit l'information à un officiel avant le départ du premier marcheur de son équipe.

6. Déroulement

- Les départs des compétiteurs se font à tour de rôle ou par groupe. Chaque marcheur est chronométré de façon individuelle.
- Les membres de l'équipe parcourent le circuit de compétition à tour de rôle en se relayant, pour un total de 4 kilomètres.
- Pour dépasser un autre marcheur, on doit le contourner par l'extérieur du circuit de marche.
- Le marcheur ou la marcheuse doit toujours avoir un pied en contact avec le sol. Il est interdit de courir.

7. Comment compter les points

- On calcule l'écart entre le temps prédit et le temps d'exécution pour chacun des marcheurs. L'écart de temps des quatre marcheurs d'une équipe est additionné.
- L'équipe gagnante est celle qui à l'écart de temps le moins élevé. Un écart de temps négatif ou positif a la même valeur.

8. Disqualification

Une personne qui :

- Reçoit de l'information
- S'arrête
- Fait du sur place
- A une montre ou un chronomètre en sa possession
- Fait des signes à un spectateur ou un compétiteur
- Cours



PS : IL N'EST PAS PERMIS DE S'INSCRIRE À DEUX JOURNÉES CONSÉCUTIVES À LA MÊME DISCIPLINE.



