

MARCHE PRÉDICTION

1. PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

- Chaque coureur doit parcourir 1 km dont il a prédit le temps d'exécution.
- Le but est de terminer le parcours dans un temps le plus près possible de sa prédiction.
- On calcule l'écart entre le temps prédit et le temps réel pour chaque Marcheur.
- La marche prédiction n'est pas une course rapide, ni une marche qui stresserait les participants. Les marcheurs ne doivent pas chercher à forcer leur rythme de marche.

En équipe

- L'équipe gagnante est celle qui est le plus près de sa prédiction, après la compilation des résultats des 4 membres de l'équipe.
- Une équipe est composée de 4 personnes, dont un capitaine. Le capitaine inscrit l'alignement des marcheurs, le temps d'exécution prédit pour chacun et fournit l'information à l'officiel avant le départ du premier marcheur de son équipe.

2. MATÉRIEL

Aucun compétiteur ou aucune personne présente sur le circuit de marche ne peut avoir en sa possession une montre ou un chronomètre pendant la durée de la compétition. Un marcheur ayant bénéficié d'une information sur le temps sera automatiquement éliminé.

3. PLATEAU

La marche se fait sur un circuit de 1 km, de préférence à l'extérieur, désigné par l'organisation.

4. DÉROULEMENT

Les départs des compétiteurs se font à tour de rôle, à quinze secondes d'intervalle. Le premier marcheur de l'équipe 1 commence. Quinze (15) secondes plus tard, le premier marcheur de l'équipe 2 continue et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit passé). Chaque marcheur est chronométré de façon individuelle. Les membres de l'équipe parcourent le circuit de compétition à tour de rôle, en alternance avec les autres équipes, pour un total de 4 kilomètres.

5. POINTAGE

Un chronomètreur officiel de la compétition rend les résultats indiscutables au dixième de secondes.

- 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 dont l'écart d'équipe est le moins élevé. Un écart de temps négatif ou positif à la même valeur.

6. FAUTES ET PÉNALITÉS

- Pour dépasser un autre marcheur, on doit le contourner par l'extérieur du circuit de marche.
- Les officiels peuvent autoriser un temps d'arrêt au chronomètre d'un marcheur en situation d'urgence seulement.
- Une personne sera considérée comme ayant reçu de l'information sur son temps, donc automatiquement disqualifiée si elle :
 - Consulte un objet qui mesure le temps (cellulaire, montre, chronomètre, etc.)
 - S'arrête ou fait du sur place
 - Communique par signe ou verbalement avec un spectateur en possession d'objets pouvant mesurer le temps.

7. PARTICULARITÉS FADOQ

- Tout joueur est tenu d'être bon sportif pendant toute la durée de la compétition. Des écarts de conduite, gestes ou paroles déplacés visant à nuire à un autre joueur résulteraient en l'interruption et la perte du match pour le joueur fautif ou l'exclusion du tournoi.
- Seuls les capitaines sont autorisés à s'adresser aux officiels.

RETARD DE L'ÉQUIPE

Les participants doivent être sur le site de compétition et prêts à participer au moins 15 minutes avant l'heure de début de la compétition.

Une équipe qui arrive en retard lors de sa compétition aura comme conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point.