

Jeux des 50 ans et plus Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine

Marche prédiction

RÈGLEMENTS

1. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

En aucun temps lors des compétitions, une personne, autre que le capitaine, n'a le droit d'intervenir auprès des bénévoles spécialisés.

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. 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.

4. ÉQUIPE

Une équipe est composée de trois (3) 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.

5. DÉROULEMENT

- Les départs des compétiteurs se font par groupe. Chaque marcheur est chronométré de façon individuelle.
- Les membres de l'équipe parcourent le circuit de compétition simultanément.

6. COMMENT COMPTEZ LES POINTS

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

7. DISQUALIFICATION

Une personne sera automatiquement disqualifiée si elle :

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