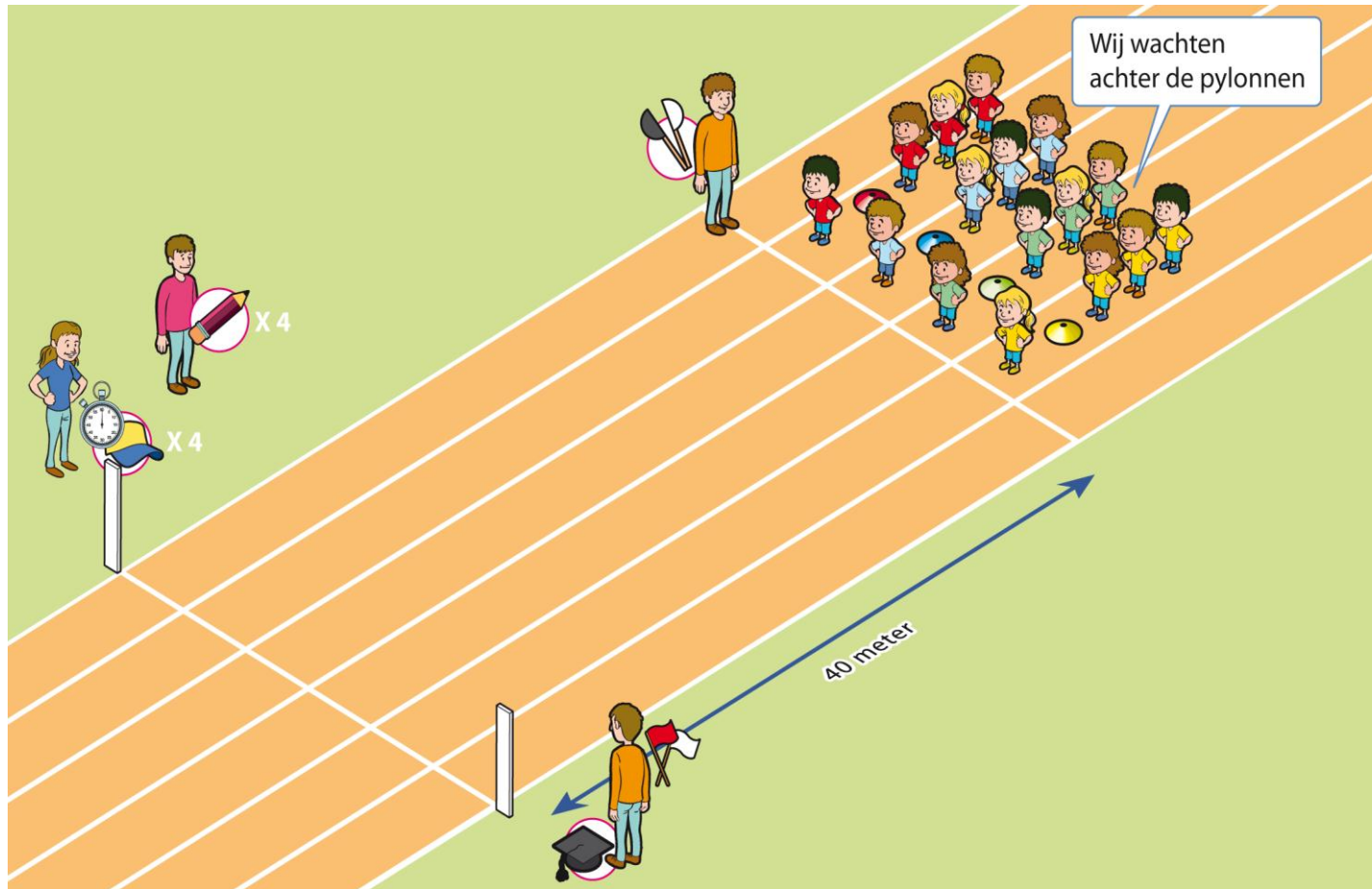


2a Sprinten (60 m)

Lopen
Werpen
Springen

Hindernis
Estafette
Sprint
Duurloop

A-pupillen
B-pupillen
C-pupillen
Mini-pupillen



Taak atleet

Sprint zo snel mogelijk naar de finish

- maak een rijtje achter het hoedje welke overeenkomt met de teamkleur
- ga, op het commando “op uw plaatsen” van de starter, klaarzitten in het startblok (één knie op de grond en handen achter de lijn)
- kom op commando “klaar” omhoog en sprint op het startsignaal zo hard mogelijk rechtdoor naar de finish
- loop buitenom terug en sluit achteraan in de rij en loop eventueel nogmaals

Taak hoofdjurylid start

- roep de voorste pupillen vanachter het hoedje naar voren en controleer of deze achter de startlijn staan
- “op uw plaatsen”, “klaar?”
- geef startsignaal met de startklapper
- valse start? klap nogmaals met de startklapper en start serie opnieuw

Taak hoofdjurylid aankomst

- communiceer met behulp van vlaggen met starter
- stuur ass. juryleden aan: zorg ervoor dat ze op juiste momenten klaar zijn om te klokken en controleer of dit zorgvuldig gebeurt

Taak assistent jurylid

- ga aan de zijkant bij de finish staan
- klok met de stopwatch de tijd van de pupil:
 - druk op *START/STOP* op signaal startklapper
 - druk op *START/STOP*, wanneer de loper met de borst over de finishlijn komt.
- geef score door aan teambegeleider en druk op *RESET*

Taak teambegeleider

- stel de pupillen op achter het hoedje (met teamkleur)
- ga aan de zijkant bij de finish staan
- noteer de geklokte tijden op het scoreformulier (op honderdsten nauwkeurig aflezen)
- geef advies aan pupil: nogmaals lopen of niet?

Materiaal

- 1 startklapper
- 4 hoedjes: 1 blauwe, 1 groene, 1 gele en 1 rode
 - ⇒ 4 stopwatches
 - ⇒ 4 startblokken
 - ⇒ 1 rode en 1 witte vlag
 - ⇒ finishpalen of grote pylonen