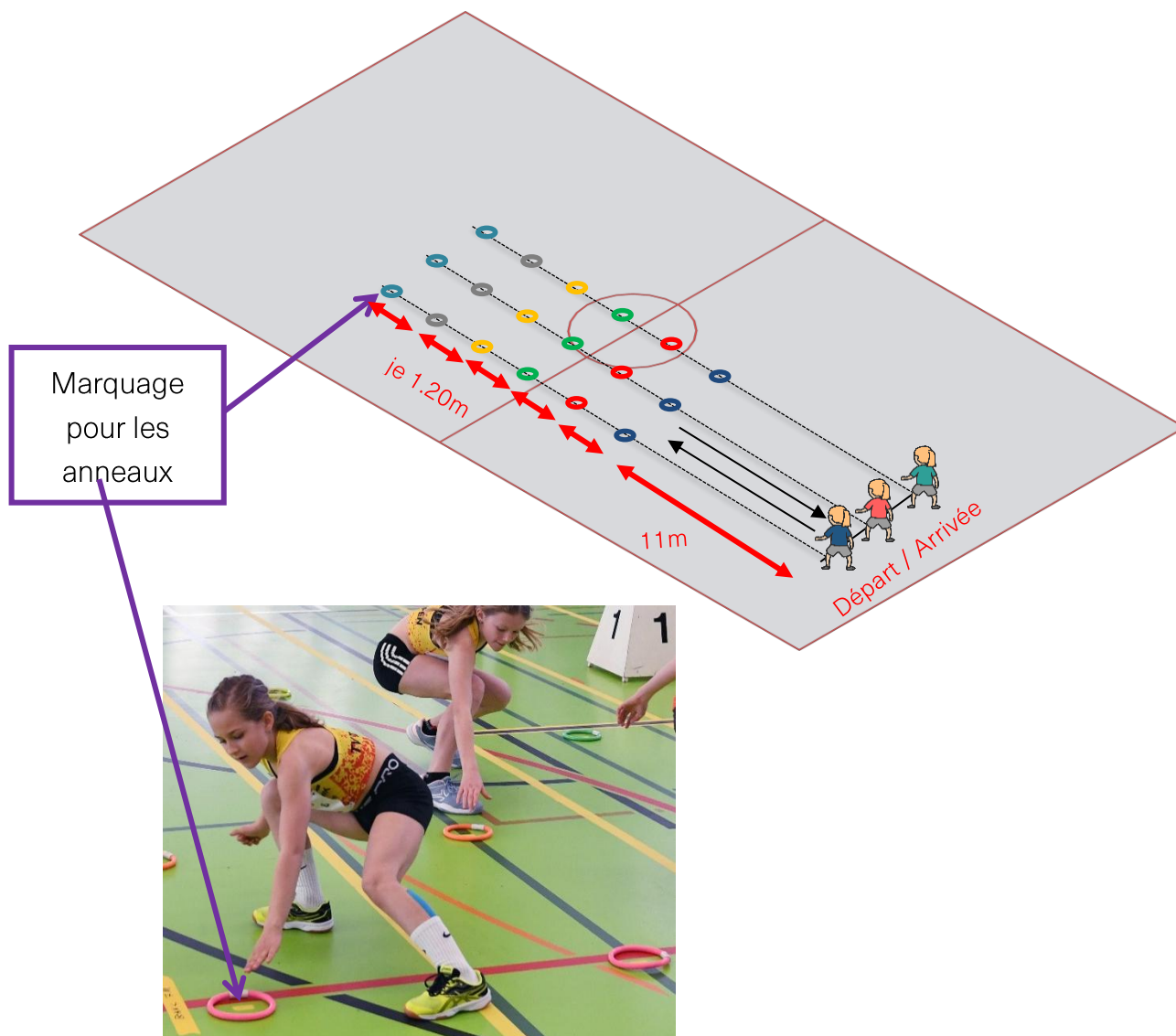


„Sprint aux anneaux“

U12 (10-11 ans)

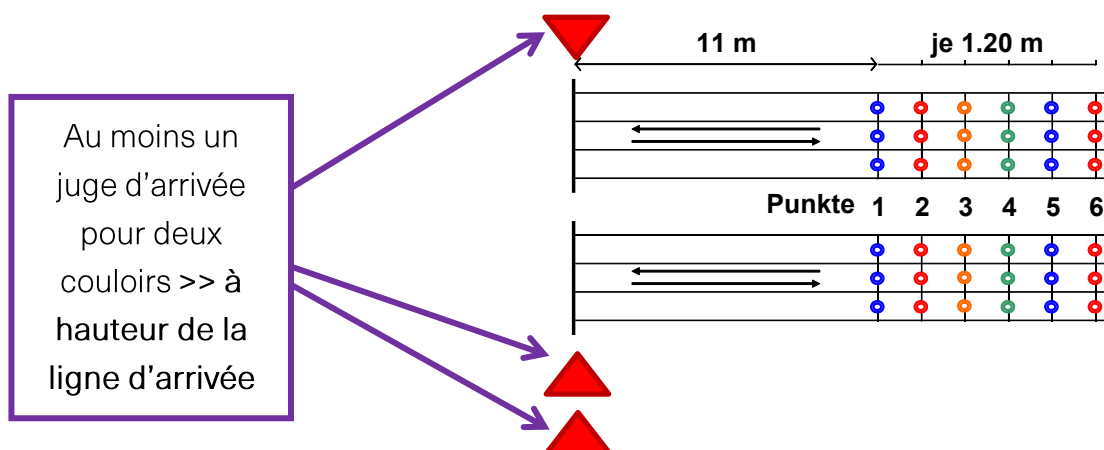
Mise en place

Points importants

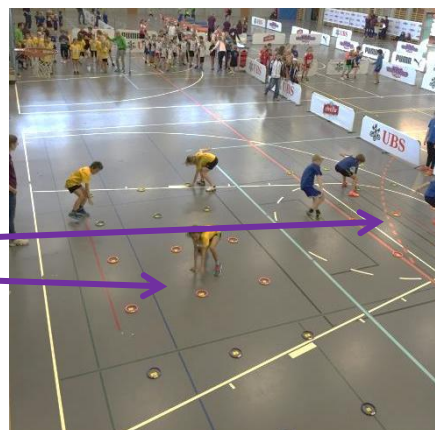
- Sept secondes
- Deux essais
- Faux départ → voir To Do's
- Le meilleur essai compte pour le résultat du team
- Les juges d'arrivée se tiennent parallèlement à la ligne d'arrivée avec une vue illimitée sur celle-ci

To Do's

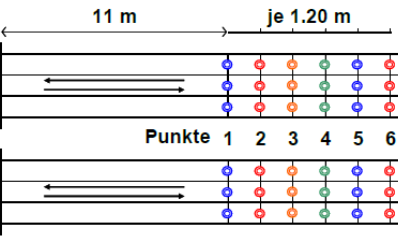
- Informer les athlètes du signal de départ : «À vos places, prêts, partez!»
- Annoncer la règle de faux départ → Un faux départ par athlète. Le deuxième faux départ du même athlète entraîne la disqualification de l'essai correspondant!
- Au moins un juge d'arrivée pour deux couloirs, sur le côté à hauteur de la ligne d'arrivée

Déroulement

Deux installations →
deux teams courent en
même temps



Règlement

„Sprint aux anneaux“	Évaluation	Matériel	Aides
Les sprinters ont sept secondes pour aller chercher un anneau à une distance de leur choix. Si l'anneau est ramené dans les temps „à la maison“, 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 points sont attribués; sinon, pas de point. Chacun dispose de deux essais. Deux installations sont mises en place, de sorte que deux teams courent en même temps! Le signal du départ est: «vos places, prêts, partez!» Règle de faux départ Un faux départ doit être rappelé. Le deuxième faux-départ du même athlète entraîne la disqualification de l'essai correspondant!	Le meilleur essai compte pour le résultat du team!  Il faut placer au minimum un juge d'arrivée pour deux couloirs (dans l'idéal un juge par couloir). Les juges d'arrivée doivent se tenir sur le côté à hauteur de la ligne d'arrivée et non en face.	Ruban adhésif Anneaux de plongée (2 x 18) Appareil acoustique pour annoncer les temps	1 starter/starter de rappel 2 aides-starters [=secrétaires] Au moins 3 (dans l'idéal 6) juges d'arrivée