

BRIEFING

Afstanden

Omloop 1 : Jeugd :	1 ^e en 3 ^e loper : 2,7 km	2 ^e loper : 2,0 km
Omloop 2 : Open :	1 ^e en 3 ^e loper : 3,2 km	2 ^e loper : 2,6 km
Omloop 3 : Masters :	1 ^e en 3 ^e loper : 2,7 km	2 ^e loper : 2,0 km
Omloop 4 : Masters+ :	1 ^e en 3 ^e loper : 1,8 km	2 ^e loper : 1,5 km
Omloop 5 : Short Easy :	2,5 km	

Kaart

Schaal 1/4.000

Getekend cfr sprintnormen ISSprOM2019, stand 2022.

Voor opmerkelijke bomen wordt een onderscheid gemaakt tussen



recent geplante dunne bomen, met kleine kruin



oudere dikkere bomen, met grote kruin

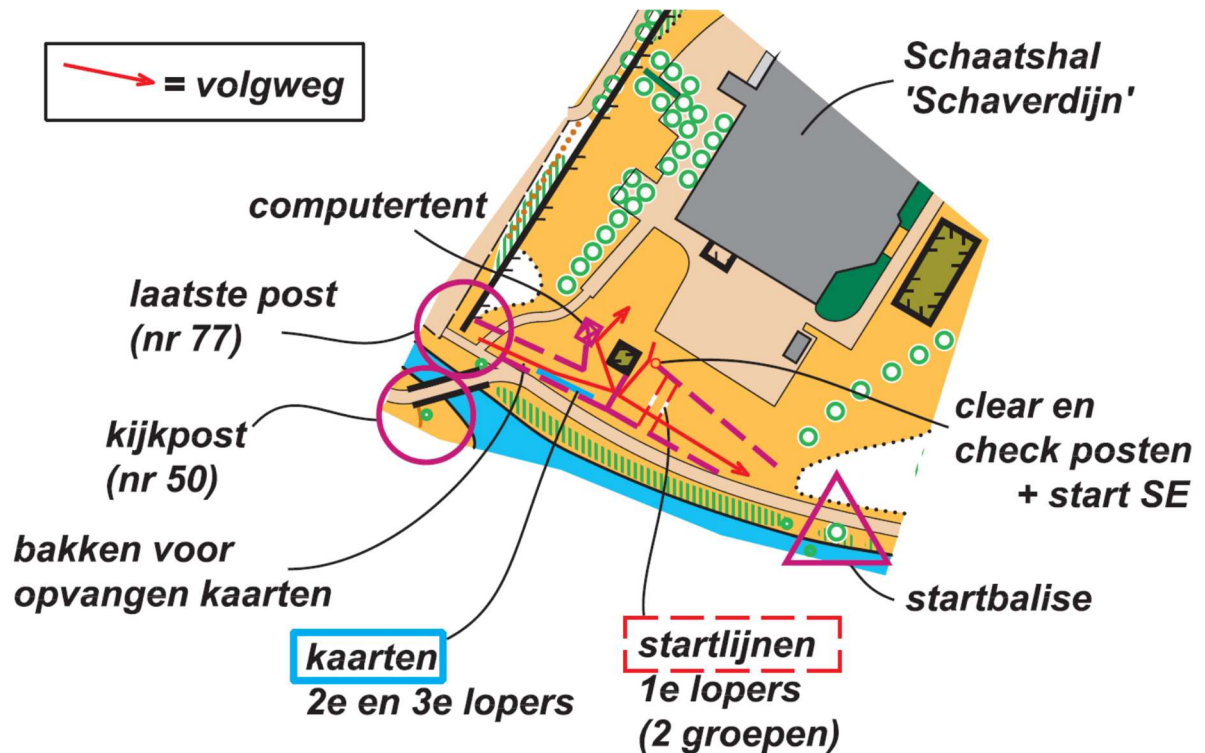
Postenbeschrijvingen staan op de kaart bij alle omlopen.

Op een grasveldje tussen de schoolgebouwen werd deze week een speeltuig geplaatst dat dus niet op de kaart getekend staat :



Veiligheid

A.u.b., opgelet op de fietspaden en op autoparkings !



Scenario :

- Er zijn **2 starttijden** voor de **1^e lopers** :
 - **10u30** : categorieën **Jeugd** en **Open**
 - **10u35** : categorieën **Masters** en **Masters+**
- De eerste lopers gaan minstens 5 à 15 min voor de start naar de ingang van de startbox
- Voor alle lopers : **‘Clear’ en ‘Check’ bij het binnen gaan van de startbox !**
- Er liggen 2 startlinten op de grond gespannen : voorste lint voor Jeugd en Open reeks; 2^e lint is voor Masters en Masters+ reeks
- De kaarten van de 1^e lopers worden omgekeerd op de grond gelegd aan het lint; de borstnummer van de bijhorende loper staat op de achterkant van de kaart gedrukt : de loper zet een voet op de kaart tot het startsignaal gegeven wordt
- Na het startsignaal doet elke loper zijn specifieke omloop (**nummers controleren !**) en passeert ook de **kijkpost** (nr 50); kijkpost staat op 1/2 à 2/3 van de omloop, naargelang de categorie
- De 2^e/3^e loper gaat tijdig naar de startbox : **‘Clear’ en ‘Check’ bij het binnen gaan van de startbox !**
- De aankomende loper loopt van de laatste post (nr 77) richting aankomst; hij/zij gooit zijn/haar kaart in de bak en neemt de kaart van zijn/haar opvolger; borstnummer van de volgende loper staat gedrukt op de achterkant van de kaart
- De loper is zelf verantwoordelijk voor het nemen van de correcte kaart !
- De aankomende loper geeft de kaart door aan zijn/haar opvolger, die de volgende omloop doet
- Na het doorgeven van de kaart moet de aangekomen loper direct de **aankomstpost punchen** en **uitlezen aan de computer**
- Aan de aankomst is een lint op de grond gespannen om bij een eindsprint tussen 3^e lopers te bepalen welke ploeg wint.