

ATELIER : DEPART

Annoncer à haute voix l'horaire d'appel (toutes les 2')

Fait rentrer dans la zone de départ à H-2 (pour prise de defs)

Gérer les retardataires: ils doivent attendre que personne ne se présente sur leur circuit. A défaut (pas de disponibilité après 10' d'attente : faire partir avec 1' d'écart, dans le respect des 4' d'écart avec un autre coureur du même club).

Fait rentrer dans la zone de départ à H-1 (zone de prise de carte).

Préparer les cartes pour que les coureurs n'en prennent qu'une au départ.

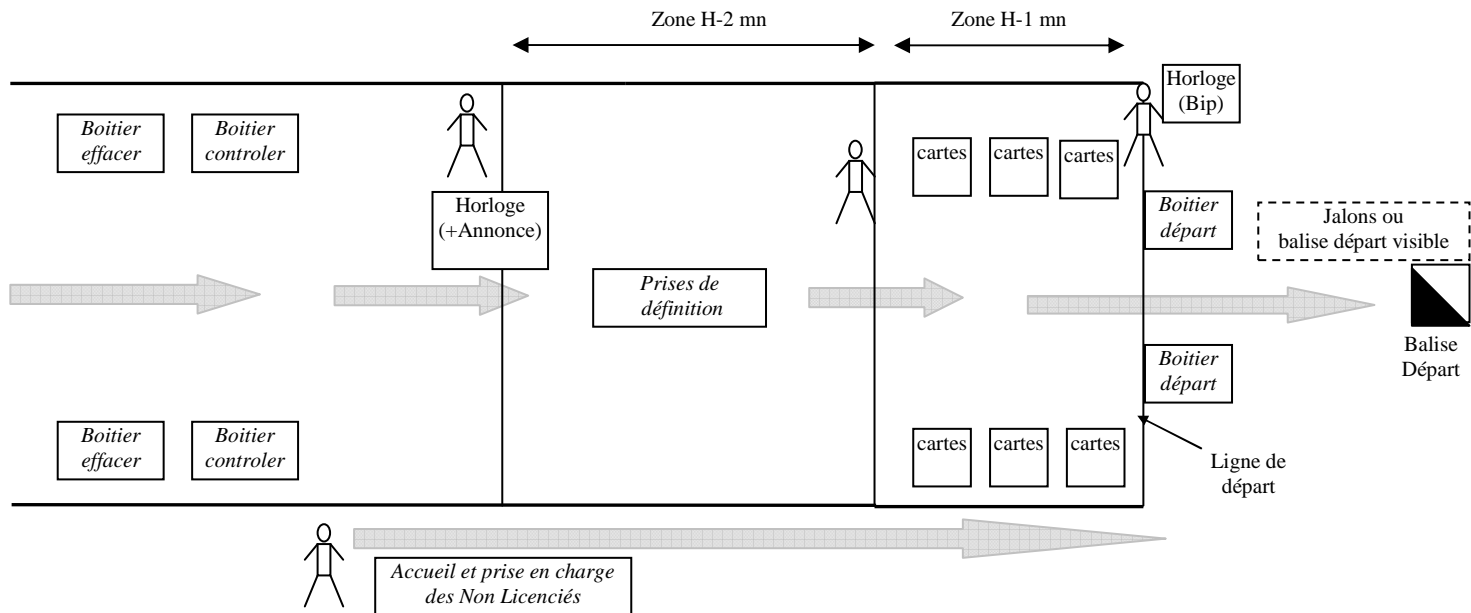
Pas de retournement de la carte avant le départ.

H (bip horloge): Autoriser les coureurs à partir

S'assurer que les coureurs poinçonnent un boitier Départ

Accueillir et faire partir les non chronométrés (vérification du carton, remise de la carte, explications si besoin est).

ATELIER DEPART



4 personnes mini

Matériel :

Piquets GEC + boîtiers : 2 effacer, 2 contrôle, 2 départ

Rubalise

Banderole Départ

Cartes pré-imprimés (tous circuits)

8 cartons ou boites pour carte /circuit

Boite de définitions

1 table

Tente club (si mauvais temps)

Talkie-walkie (communication avec accueil)

Horloges ligue + montre chrono

Consignes de course (pour affichage)

Définitions de postes (dont certains en clair sur circuits Jeunes)

Scotchs, agrafeuse