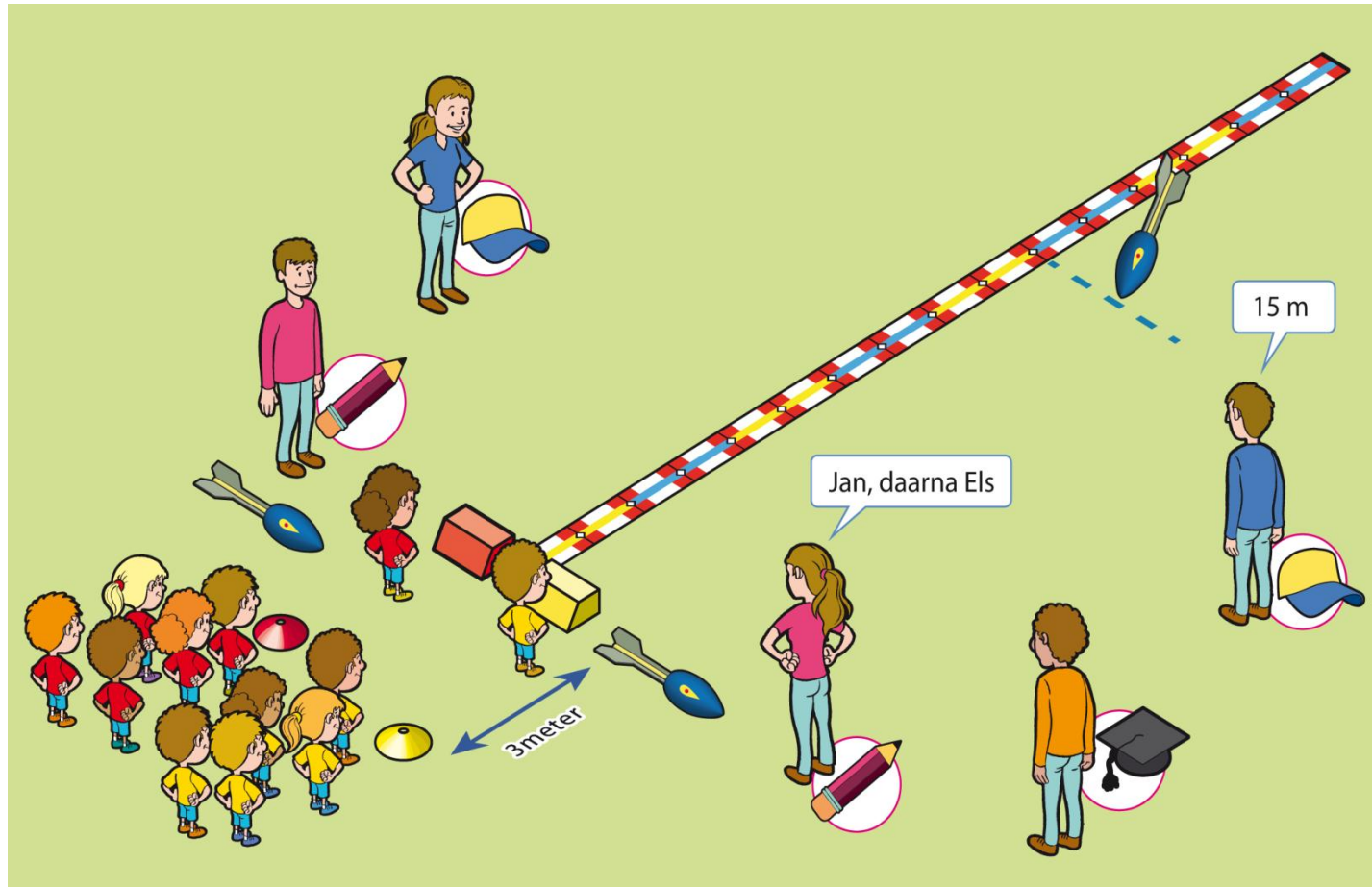


5 Vortexwerpen

Lopen
Werpen
Springen

Bovenhands
Stoten
Slingeren

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



Taak atleet

Werp de vortex zo ver mogelijk weg

- maak een rijtje achter het hoedje welke overeenkomt met de teamkleur
- werp op commando van de teambegeleider
- een aanloopje mag vanaf het hoedje
- afwerpen voor het schuimblok en hier achter blijven
- geworpen? sluit achteraan in de rij
- wanneer de vortexballen op zijn, halen de pupillen die als volgende aan de beurt zijn deze op en leggen deze in het krat

Taak hoofdjurylid

- houdt toezicht op de veiligheid
- geef indien nodig aanvullende instructie zodat iedereen doet wat van hem wordt verwacht
- zie er op toe dat vortexen bij dikke deel worden vastgepakt (niet aan de staart)
- controleer of er juist wordt gemeten/genoteerd

Taak assistent jurylid

- ga op een veilige plaats naast de meetmat staan
- kijk waar de vortex de grond raakt
- bepaal de afstand, op 50 cm nauwkeurig en geef deze door aan de teambegeleider
- tip: vraag een omstander om te helpen bij het meten: de één staat dan bijvoorbeeld ter hoogte van 15 meter, de ander ter hoogte van 25 meter langs de meetmat

Taak teambegeleider

- stel de pupillen op achter het hoedje (met teamkleur)
- geef het commando "klaar?!... werpen" en stem dit af met het andere team dat bij deze situatie aan het werpen is (tegelijk werpen)
- noteer de afstand (op 50 cm nauwkeurig) op het scoreformulier
- coördineer het gezamenlijk halen wanneer de vortexen op zijn

Materiaal (t.b.v. 2 situaties voor 4 teams)

- 16 grote (32 cm) vortexballen
- 4 schuimblokken (1 rode, 1 blauwe, 1 gele, 1 groene)
- 2 meetmatten (40 meter lengte)
- 4 hoedjes (rood, geel, groen, blauw)
- 80 haringen en een hamer (voor bevestiging meetmat)
- 4 kratjes t.b.v. vortexen