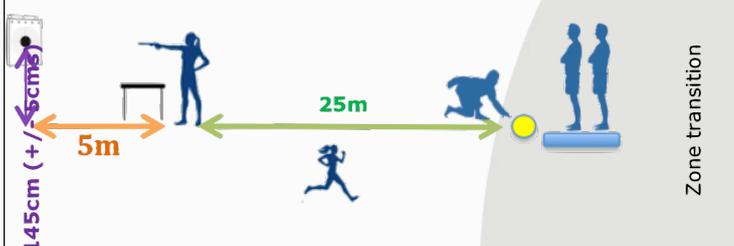


II.23. Laser - Run



Laser - Run Défiche 1	
Top AS N° 65	
Composition d'équipe	Collèges, Lycées : 2F et 2G ou 3F et 1G. LP : Open. Nombre d'équipes illimité, mais une seule comptera pour le classement général.
Jeune Organisateur	Mise en place des pas de tir, parcours équipes, gestion du matériel.
Jeune Arbitre	Veille au bon déroulement de l'épreuve. Relève les Temps de tir et indique le nombre de leds allumées (juge de tir) ou vérifie les passages de relais et prends le temps (juge de course).
Jeune Coach – Jeune Capitaine	Conseille le concurrent, le motive.
Jeune Reporter	Pour restituer les résultats, une photo (groupe / action) + 3 lignes de commentaires.
Chiffres « clés » du Top AS UNSS N° 65	Chronomètre du relais. Saisie sur OPUSS : Cf. « Trophée des AS UNSS, Introduction et Règlements ».
Illustration	Dispositif Tir à 5 m libre (1 ou 2 mains) avec touche de la table entre chaque tir. Distance de course de 50 m en aller et retour avec <u>touche à la main</u> d'une marque au sol fixe en fin de parcours (Scotch ou plot plat).

 <p>145cm (+/- 5cm)</p> <p>5m</p> <p>25m</p> <p>Zone transition</p> <p>Chaque relayeur effectue donc :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 course de 25 m pour son 1^{er} tir. - Puis des courses de 50 m entre chaque tir. - Et termine par 1 course de 25 m pour donner le relais. 	<p>Déroulement</p> <p>Relais par équipe de 4 comportant pour chaque relayeur 4 tirs et 4 courses.</p> <p>Le tir est valable dès lors que les 5 diodes de la cible passent au vert ou 50".</p> <p>Passage de relais à la touche de la marque au sol.</p> <p>Arrêt du chronomètre à la touche de la marque du dernier relayeur.</p>
---	--