

checklist steekspel (ringsteken per fiets)

onderdelen steekspel	
	4 kegels geel-zwart: twee groot, twee klein
	plooi fiets Dahon fiets slot (met sleutel)
	2 galgen met telkens: <ul style="list-style-type: none">- metalen voet- verticale steun- horizontale lat met bevestigingen voor ringen
	8 ringen met klemveren
	ringsteeklans
	digitale tafel chrono whiteboard + witbordstift krijt

opstellen steekspel

Stap 1

Zoek een vlak terrein met verharde ondergrond. (asfalt of beton – liefst geen kasseien). Best met een vrije ruimte van 30 meter lang en 5 meter breed.

Opgelet: maak het ringsteekparcours verkeersvrij!

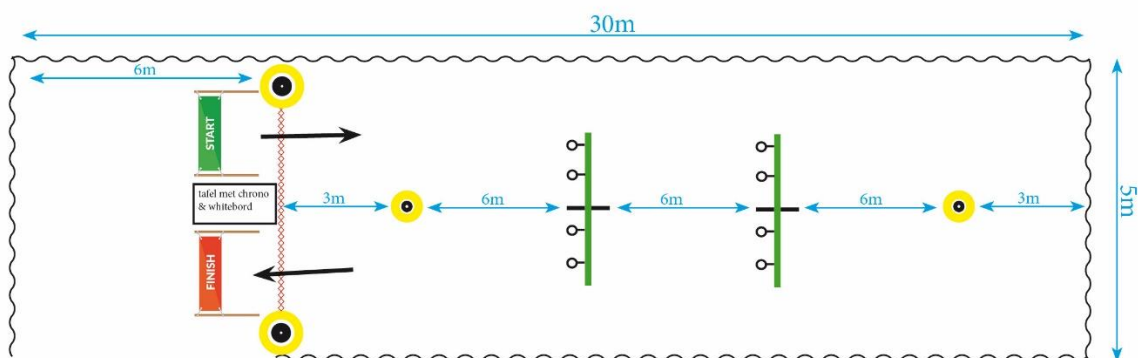
Stap 2

Leg de metalen voeten op 8 meter van elkaar in het midden van het parcours. Plaats de verticale steun (enkel hout) in de voet. Breng de horizontale steun met het metaal gedeelte aan boven op de verticale steun. Breng de ringen door middel van het toeknijpen van de klemveren aan in de aluminium profielen die aan de horizontale steun hangen.

Stap 3

Plaats de twee kleine kegels als keerpuntkegels. Duid hun positie aan met krijt, zodat deze niet wijzigt tijdens de dag. Plaats de twee grote kegels om de start- en aankomstlijn te markeren. Voorzie een 5-tal meter achter de aankomstlijn zodat de ringsteker wat plaats heeft om tot stilstand te komen.

Voorbeeld van **grondplan**:



Stap 4

Plaats de chrono samen met het whiteboard op een tafel ter hoogte van de startlijn.

Stap 5

Monteer de plooi fiets:

Zie ook filmpje op de vlas.be/steekspel

(als je de stand om één of andere reden moet verlaten, maak dan de plooi fiets met het kettingslot vast aan een paal, dranghek, ...)

animeren steekspel

animatie

Om beurt rijdt één deelnemer twee keer rond de twee galgen en probeert daarbij het maximum van acht ringen op zijn lans te steken.

- enkel bij de keerpunten mag de deelnemer met de voeten de grond raken

Daarbij wordt ook zijn tijd opgenomen om bij gelijk aantal ringen onderscheid te kunnen maken.

- echter: een snellere tijd met een kleiner aantal ringen verliest altijd van een tragere tijd met meer ringen

wedstrijdformule

De deelnemers worden ingedeeld in ploegen. Ze rijden elk een beurt. Hun aantal ringen wordt opgeteld. Bij gelijk aantal ringen worden ook de tijden opgeteld.

De ploegleden moedigen elkaar aan, wat de animatiewaarde verhoogt. Een dag-klassement wordt opgemaakt.