Behinderten- und Rehabilitationssport-Verband Rheinland-Pfalz e.V.

Parkstr. 7
56075 Koblenz
Tel. 0261- 973878-55
Fax 0261- 973878-59
Internet: www.bsv-rlp.de
E-Mail: alina.jakobs@bsv-rlp.de

Ausschreibung

3.Landes-Inklusions-Sport-und Spielfest für Menschen mit und ohne Behinderung am 2020 in Mülheim-Kärlich

Die Verwendung des männlichen Geschlechts in der Ausschreibung bezieht alle Geschlechter mit ein.

Veranstalter: Behinderten- und Rehabilitationssport-Verband Rheinland-Pfalz e.V.
Parkstr. 7, 56075 Koblenz

Partner: Landessportbund Rheinland-Pfalz
Sportjugend des LSB-RLP
Sportbund Rheinland
Special Olympics Rheinland-Pfalz
Gymnasium Mülheim-Kärlich
Verbandsgemeindeverwaltung Mülheim-Kärlich

Gesamtleitung: Alina Jakobs und Dominic Holschbach

Zielgruppe: Menschen mit und ohne Behinderung ab dem 4. bis zum 103. Lebensjahr aus Rheinland-Pfalz, der:

- Schulen für Menschen mit geistiger Behinderung
- Kita´s für Kinder mit Behinderung
- Regelkita´s
- Regelschulen
- Werkstätten für Menschen mit Behinderung
  Heime und Wohnheime
- Sportgruppen des BSV Rheinland-Pfalz
- Seniorenresidenzen
- Vereine aus den Sportbünden Rheinland, Rheinhessen und der Pfalz

Betreuung: Die Gesamtzahl der Teilnehmer pro Einrichtung ist unbegrenzt. Für ausreichende Betreuung sorgen die entsendenden Einrichtungen selbst und haben sich bzgl. der Sporttauglichkeit der einzelnen Teilnehmer zu vergewissern, welche sie mit der Hauptanmeldung bestätigen.

Haftung: Für Wegeunfälle, Diebstähle etc. wird vom Veranstalter keine Haftung übernommen.

Kosten: kostenfrei
Für 5€ kann eine Mittagsverpflegung erworben werden.
Mineralwasser gibt es umsonst. Andere Getränke müssen selbst mitgebracht werden.

Ort: Sport-und Schulzentrum Realschule Plus und des Gymnasiums, Reihe Bäume 21, 56218 Mülheim-Kärlich, gegenüber vom Tauris-Bad

SPORTJUGEND
LANDESSPORTBUND RHEINLAND-PFALZ

Meldeschluss: für Schulen:
für andere Einrichtungen/Vereine:

Leitgedanken:

Durch den Sport und durch sportlich-spielerische Events erleben wir wie INKLUSION funktioniert. Die Teilnehmer werden eingeladen sich gegenseitig und ungezwungen kennen zu lernen und voneinander zu lernen. Der Tag soll als ein Tag der Begegnung angesehen werden.

Ablauf:

Es kann zwischen drei Arten der Teilnahme gewählt werden.

1. wettbewerbfreies Angebot

Für Teilnehmer, die keine sportlichen Disziplinen aus der Leichtathletik absolvieren können oder wollen.

2. Sportprogramm

Die Sportler können verschiedene Disziplinen der Leichtathletik absolvieren.

3. Sportabzeichen

Die Einteilung in die Behinderungsklassen nehmen Sie bitte selber vor. Vor Ort werden Prüfkarten ausgegeben. Wer schon Teildisziplinen erworben hat kann gerne seine Prüfkarte mitbringen und diese vor Ort mit fehlenden Disziplinen ergänzen.
Eine große Hilfe bei der Zusammenstellung der Disziplinen bietet folgender Link des DOSB:
https://sportabzeichen.splink.de/

Vorläufiger Ablaufplan

Montag,		
bis	9:00 Uhr	Anreise
	9:30 Uhr	Eröffnung
	ca. 9.45 Uhr	Beginn des Sport- und Spielprogramms
	ab 11.00-12.30 Uhr	offenes Mittagessen
	ca. 14.00 Uhr	Abschluss
	14.30 Uhr	Abreise

Bei leichtem Regen finden die Wettbewerbe wie geplant statt, bitte für ausreichenden Regenschutz sorgen! Sollte es stark regnen, müssen wir die Veranstaltung leider absagen. Alle Vereine und Einrichtungen werden informiert.

Wir freuen uns auf zahlreiche Meldungen!
Mit freundlichen Grüßen

gez. Alina Jakobs
Talentscout

gez. Dominic Holschbach
Sportreferent

Seiten 3-28 Anlagen und Anmeldebögen

Freunde und Partner

Special Olympics Rheinland-Pfalz

VERBANDSGEMEINDE Weißenthurm

LANDESSPORTBUND RHEINLAND-PFALZ

DIE SCHULE FÜR BERUFE MIT ZUKUNFT

Mittelrhein-Gymnasium Mülheim-Kärlich

SPORTJUGEND LANDESSPORTBUND RHEINLAND-PFALZ

Anhang:

1. Spiel-und wettbewerbsfreies Angebot

Generell dienen diese Angebote dem Erfolgserlebnis. Wurfabstände, Regeln oder ähnliches werden dem Können der Sportler individuell angepasst.

Anmerkung:

Die Stationsbeschreibung dient der groben Erklärung. Es wird individuell auf die persönlichen Fertig-und Fähigkeiten eingegangen.

1. Station: Armbrustschießen*

Ablauf: Aus einem Abstand X wird versucht mit Gummi-Sicherheits-Pfeilen Klappen umzuschießen.

Jeder Spieler hat 5 Pfeile. Jeder Treffer wird gezielt und aufgeschrieben.

Armbrust - Schiessen

Material:	Ständer mit Klappen Armbrust 5 Gummi - Sicherheits -Pfeile
Aufbau:	Ständer waagrecht auf den Boden stellen und die Klappen aufstellen.
Spielregeln:	1. Schußabstand ca. 2 - 3 Meter. 2. Jeder Spieler hat 5 Schüsse. 3. Nach jedem Schuß Punkte addieren. 4. Die Pfeile sollten nur einzeln von einem Mitarbeiter ausgehändigt werden. 5. Der Spieler kann sowohl im Knien, als auch im Stehen schiessen. 6. Die getroffenen Klappen werden nach jedem Treffer wieder aufgestellt.
Hinweis:	Muß vor einer Wand aufgestellt werden! Die Gummi - Sicherheits - Pfeile sind recht ungefährlich, und so ist die Verletzungsgefahr sehr gering. Aber deshalb keinen Leichtsinn aufkommen lassen.

2. Station: Hau die Maus*

Ablauf: Der Mitarbeiter läßt die Mäuse einzeln durch das Rohr gleiten. Der Spieler muß die Mäuse mit dem Gummihammer treffen, sobald sie aus dem Mäuseloch kommen.

Hau die Maus!

Material:	Grundplatte und 1 Meter Rohr 5 Mäuse Gummihammer
Aufbau:	Grundgestell auf den Boden stellen, Rohr in die Muffe des Rohres an dem Grundgestell stecken.
Beschreibung:	Der Mitarbeiter läßt die Mäuse einzeln durch das Rohr gleiten. Der Spieler muß die Mäuse mit dem Gummihammer treffen, sobald sie aus dem Mäuseloch kommen.
Spielregeln:	1. Vor jedem Schlag muß der Hammer in Höhe der Kastenoberkante gehalten werden! 2. Schutzzone (rot) beachten - dort darf nicht mehr zugeschlagen werden! 3. Pro richtig getroffene Maus 20 Punkte. 4. Zwei Durchgänge mit je 5 Mäusen spielen!
Hinweis:	Achtung! Nicht mit aller Gewalt auf die Mäuse einschlagen! Sie fliegen sonst mit Wucht durch die Luft!

3. Station: Fußball-Zielschuss/-wurf:*

Ablauf: Fußball wird entweder mit dem Fuß geschossen oder mit den Händen in ein Tor geworfen. Wer möchte, kann diese Aktion mit verbunden Augen versuchen. Jeder hat 3 Versuche. Der Abstand wird dem Sportler entsprechend angepasst.

Torwand - Schiessen

Material:	2 Torwandplatten (je ca. 1qm) mit Stützen
Besorgen:	Die Bälle müssen aus begreiflichen Gründen von einem Helfer oder Mitspieler gestellt werden!
Aufbau:	Die beiden Platten miteinander verschrauben und die Stützen sind nach hinten auszuklappen. Zur Sicherheit sind die Metallhaken zu verschrauben!
Spielregeln:	1. Jeder hat 5 Schüsse. 2. Die Entfernung vom Spieler zur Torwand sollte ca. 7 - 8m betragen. 3. Nicht mit aller Kraft schiessen, da sonst unter Umständen die Wand umfallen kann.
Bewertung:	Die Bewertung ist an der Torwand angebracht.

4. Station: Großes Sandsackwerfen*

Ablauf: Der Spieler versucht Sandsäcke auf die Grundplatte zu werfen. Jeder darf 5 Sandsäcke werfen. Die Punkte werden addiert und aufgeschrieben.

Großes Sandsack - Werfen

Material:	Grundplatte 10 Sandsäcke Materialkiste
Aufbau:	Grundplatte auf den Boden legen.
Beschreibung:	Der Spieler muß von 3 - 4m Entfernung Sandsäcke auf die Felder der Grundplatte werfen. Dabei muß er versuchen, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen.
Bewertung:	Addition der Punkte, je nachdem wohin die Sandsäcke gefallen sind.
Spielregeln:	Liegt ein Sack teilweise im nächst höheren Ring, wird immer der höhere gewertet.

5. Station: Raubtierfütterung*

Ablauf: Die Spieler versuchen die „Futterstücke" in den „Rachen des Tigers" zu werfen. Jeder darf 5 „Futterstücke" werfen. Die Treffer werden addiert und aufgeschrieben.

Raubtier - Fütterung

Material:	Motivplatte Raubtier Ständer 10 Holzscheiben "Futterstücke"
Aufbau:	Motivplatte mit dem Ständer verschrauben.
Beschreibung:	Der Spieler muß versuchen, die "Futterstücke" in den "Rachen" des Löwen zu werfen.
Spielregeln:	1. Abstand: 1,5 - 2m. 2. Jedes Futterstück, das in den Rachen des Löwen geworfen wurde, zählt 20 Punkte. 3. Maximale Punktzahl: 200.
Besonderheit:	Dieses Spiel hat einen erhöhten Schwierigkeitsgrad!

7. Ballzielwurf*

Ablauf: Die Sportler versuchen die Holzklappen umzuwerfen.
Die Punkte werden addiert und aufgeschrieben.

Ballzielwurf

Material:	Ständer mit Aufbau und 3 Klappen mit Magneten 5 Tennisbälle
Beschreibung:	Man muß durch geschicktes Werfen mit den Tennisbällen versuchen, die verschieden großen Klappen auf dem Ständer umzuwerfen.
Spielregeln:	1. Wurfabstand: 3 - 4 Meter. 2. Nach jedem Wurf werden die getroffenen Klappen wieder aufgerichtet! 3. Man hat 5 Würfe.

8. Station: Papageienspiel*

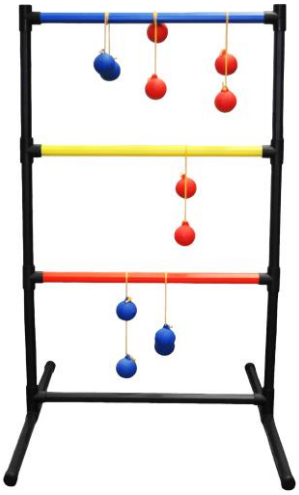
Die Spieler stellen sich vor die Platte und geben den Papageien mit der Hand einen Schwung, so dass diese nach Möglichkeiten auf Zielpunkten stehen bleiben. Jeder Treffer wird gezählt, addiert und aufgeschrieben.

Papageienspiel

Material:	Grundplatte Baum mit 2 Ständern 5 Papageien
Aufbau:	Beine ausklappen, stabil und waagrecht aufstellen.
Beschreibung:	Der Spieler stellt sich vor die Grundplatte (an die Wurzel des Baumes), und gibt den Papageien mit einer Hand einen Schwung, so daß sie nach Möglichkeit auf die Früchte auf dem Baum rutschen.
Spielregeln:	1. Maximal 200 Punkte. 2. Keine Zeitbegrenzung. 3. Pro getroffene Frucht gibt es 40 Punkte. 4. Der Spieler bekommt 40 Punkte, sobald der Papagei die Frucht gut sichtbar berührt hat. 5. Er hat 5 Stöße (jeweils einen Stoß mit einem Papagei). 6. Der Spieler darf sich nicht über den Rand des Spielfeldes hinüberbeugen, wenn er den Stoß ausführt.

9. Station: Leitergolf*

Ablauf: Jeder Spieler bekommt 3 Bolas. Es wird abwechseln auf das Leitergolf (3 unterschiedlich hohe Sprossen) geworfen. Jeder Spieler hat 6 Würfe frei.
Wertung: Der Spieler muss eine beliebige Sprosse mind. 1-mal treffen.



10. Station: Golfball-Lochplatte*

Der Spieler muss versuchen innerhalb einer Minute Golfbälle in die Löcher der Platte zu balancieren. Jeder Ball zählt, wird addiert und aufgeschrieben

Golfball - Lochplatte

Material:	Platte mit Griffen Ständer 10 Golfbälle
Besorgen:	Sanduhr / Stoppuhr
Aufbau:	Ständer aufstellen und Platte einhängen.
Beschreibung:	Der Spieler muß innerhalb einer Minute versuchen, alle 10 Golfbälle in die Löcher der Platte zu balancieren.
Spielregeln:	1. Auf den Startpunkt der Platte werden zu Beginn des Spieles alle 10 Golfbälle gelegt. 2. Für jeden Ball, der in einem Loch nach Ablauf der Minute liegt, gibt es 20 Punkte. 3. Maximal 200 Punkte. 4. Zeit: 1 Minute.

11. Station: Flipper

Ein Golfball wird durch das Rohr am Flipper in das Spiel gerollt. Der Ball muss verschiedene Hindernisse überwinden und soll am Schluß in der Punktekammer mit der höchsten Zahl landen.

12. Station: Ringe auf Hand werfen*

Der Spieler versucht von 10 Ringen möglichst viele aus Abstand X auf die Hand zu werfen. Jeder getroffene Ring zählt, wird addiert und aufgeschrieben.

Ringe auf Hand werfen

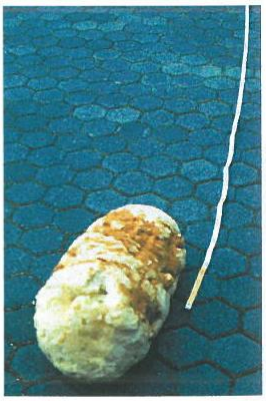
Material:	Modellhand mit Ständer 10 Gummiringe
Beschreibung:	Der Spieler muß von einer Entfernung von ca. 3m die zehn Ringe geschickt auf die Stäbe werfen.
Bewertung:	Die Bewertung ist an der Modellhand zu entnehmen.
Spielregeln:	1. Nach jedem Wurf Punkte addieren! 2. Man hat 10 Würfe.

13. Station: Hinkelstein-Wurf*

Der Hinkelstein (aus PU-Schaum) muss aus dem Stand möglichst weit geworfen werden. Wie geworfen wird ist den Sportlern überlassen.

Hinkelsteinwurf

Material:	Hinkelstein aus PU - Schaum Maßband
Aufbau:	Maßband ausrollen und auf den Boden legen.
Spielregeln:	1. Der Spieler darf keinen Anlauf nehmen, er stellt sich an die Startlinie (Maßband 0,00 Meter). 2. Jeder hat 3 Würfe. 3. Die höchste Punktzahl wird notiert. 4. Pro 50cm werden 10 Punkte aufgeschrieben. 5. Wurfweite wird mit dem Maßband ermittelt.
Beschreibung:	*Für Spieler bis 8 Jahren:* Hinkelstein mit beiden Händen hochheben und nach vorne werfen. *Für Spieler ab 9 Jahren:* Hinkelstein mit beiden Händen auf dem Rücken festhalten und über den Kopf werfen (Prinzip Obelix).

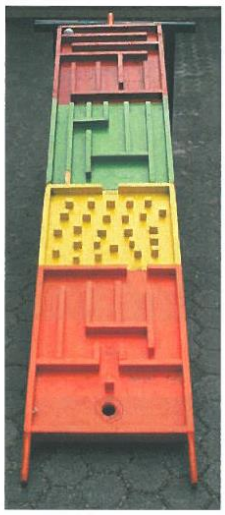


14. Großer Labyrinthkasten*

Es wird versucht, einen Golfball durch das Labyrinth zu balancieren.

Großer Labyrinth - Kasten

Material:	Große zusammenklappbare Bahn Golfball Ständer
Besorgen:	Sanduhr / Stoppuhr
Beschreibung:	Labyrinth - Kasten auseinanderklappen und mit der Auflagestange auf den Ständer legen. An den Griffen festhalten, geschickt hin und her, und hoch und runter bewegen. Dadurch muß man versuchen, den Ball durch das Labyrinth zu bewegen.
Spielregeln:	1. Zu Beginn kommt der Ball in das Startfeld. 2. Zeit: 1 Minute. 3. Es wird die Punktzahl gewertet, in deren Feld der Ball sich nach 1 Minute befindet. 4. Man bekommt alle 200 Punkte, wenn sich der Ball im Loch am Ende der Bahn befindet.
Hinweis:	Beachten Sie auch das Spielgerät Nr. 20.



15. Station: Großes Holzpuzzle

Der Spieler versucht in vorgegebener Zeit (oder frei) das Puzzle zusammen zu setzten.

Großes Holzpuzzle

Material:	Grundplatte 20 Puzzleteile in Materialkiste
Besorgen:	Sanduhr / Stoppuhr
Beschreibung:	In einer Minute muß der Spieler die 20 Puzzleteile in richtiger Anordnung zusammenfügen.
Bewertung:	Pro Puzzleteil, das richtig liegt, gibt es 10 Punkte.
Spielregeln:	1. Zeit: 1 Minute. 2. In der oberen Reihe liegen 5 Teile, während an der kürzeren Seite 4 Teile liegen. 3. Das Puzzle sollte vor den Spielern einmal komplett aufgebaut gezeigt werden!
Hinweis:	Die Rückseite aller Puzzleteile ist schwarz!

16. Station: Scheibenturm bauen

Der Spieler versucht in vorgegebener Zeit(oder frei) 20 Holzscheiben der Größe nach zu stapeln

Scheibenturm bauen

Material:	Grundplatte mit Stab 20 Holzscheiben mit unterschiedlichem Durchmesser
Besorgen:	Sanduhr / Stoppuhr
Beschreibung:	Der Spieler muß innerhalb einer Minute versuchen, die unterschiedlich großen Scheiben in der richtigen Reihenfolge mittels des Stabes auf der Grundplatte zu ordnen. Und zwar muß die größte Scheibe unten liegen, und von da ab den Durchmesser immer weiter verringern. Für jede richtig geordnete Scheibe gibt es 10 Punkte.
Bewertung:	Bewertet wird ab der untersten Scheibe bis zur ersten falsch geordneten Scheibe.

17. Angel-Spiel

Der Spieler versucht möglichst viele Fische aus dem Aquarium zu angeln

Angel - Spiel

Material:	"Aquarium" - Kiste 20 Holzfische 1 Angel mit Magnet
Besorgen:	Sanduhr / Stoppuhr
Beschreibung:	Der Spieler muß in einer Minute versuchen, möglichst viele Fische aus dem Aquarium zu angeln.
Spielregeln:	1. Zeit: 1 Minute. 2. Die Angelschnur muß ganz abgewickelt sein. 3. Jeder geangelte Fisch (=der Fisch muß neben dem Spieler am Boden liegen) zählt 10 Punkte.
Abbau:	Die Angelschnur oben am Angelstab aufwickeln und den Magnet an das Eisenplättchen am Stock drücken, damit der Magnet nicht so schnell seine Kraft verliert.

2. Sportprogramm/Disziplinen Sportabzeichen

Die hier aufgeführten Disziplinen können aus den gewählten Teilnahmearten 2 und 3 ausgewählt werden. Diese sind in verschiedene Kategorien aufgeteilt.

1. Ausdauer
   - Lauf 30 m/50 m/100 m Lauf

   Bestimmungen:
   Auf die Benutzung von Startblöcken kann verzichtet werden. Der Start kann auch aus einer ruhigen Standstellung erfolgen. Der/Die Läufer/in ist zu disqualifizieren, wenn er/sie für zwei Fehlstarts im selben Lauf verantwortlich ist.
   In den Behinderungsklassen H gibt es das Rollstuhlfahren, welches mit Arm- oder Beinantrieb durchgeführt werden kann.

2. Schnelligkeit
   - Lauf 30 m/50 m/100 m Lauf

   Bestimmungen:
   Auf die Benutzung von Startblöcken kann verzichtet werden. Der Start kann auch aus einer ruhigen Standstellung erfolgen. Der/Die Läufer/in ist zu disqualifizieren, wenn er/sie für zwei Fehlstarts im selben Lauf verantwortlich ist.
   In den Behinderungsklassen H gibt es das Rollstuhlfahren, welches mit Arm- oder Beinantrieb durchgeführt werden kann.

   - Gehen

     Gehen ist nur in der Behinderungsklasse BI und II sowie in CI und CII möglich.

3. Kraft
   - Medizinball

   Bestimmungen: Der Medizinballwurf kann aus dem Stand, mit Anlauf oder aus der Drehung ausgeführt werden und muss beidhändig erfolgen; ein Rückwärtswurf ist nicht gestattet. Die Länge des Anlaufes und die Zahl der Drehungen sind beliebig. Der Abwurf erfolgt aus einem Abwurfraum in einen Wurfsektor. Die Abwurfstelle wird durch eine Linie am Boden oder einen
   Abwurfbalken markiert. Der Abwurfraum darf erst verlassen werden, wenn der Medizinball nach dem Wurf den Boden berührt hat. Der/Die Teilnehmer/in muss den Abwurfraum nach hinten verlassen.
   Bewertung: Der Wurf wird gemessen wie beim Schleuderball: Die Weitenmessung erfolgt vom nächstliegenden, vorderen Rand des Auftreffpunktes des Balles bis an die Innenkannte der Abwurflinie bzw. des Abwurfbalkens. Beginnend mit dem 0-Punkt des Maßbandes wird dieses dabei über den Kreismittelpunkt im Abwurfraum gespannt. Die Weite des Wurfes wird an der Innenkante der Abwurflinie(an der Seite des kleineren Winkels) abgelesen

- Schlagball (80gr.)/Wurfball(200gr.)

Bestimmungen: Der Schlag- bzw. Wurfball kann aus dem Anlauf oder aus dem Stand geworfen werden. Die Abwurfstelle wird durch eine Linie am Boden markiert. Diese Linie darf nach dem Wurf nicht übertreten werden, d. h. der/die Werfer/in muss vor der Linie abwerfen und die Abwurfstelle seitlich oder nach hinten verlassen.

Bewertung: Als Leistung wird die senkrechte Entfernung des nächsten Eindruckes des Gerätes zur Innenkante der Abwurflinie oder ihrer seitlichen Verlängerung gemessen.

- Medizinball(1kg/2kg)

Bestimmungen: Der Medizinballwurf kann aus dem Stand, mit Anlauf oder aus der Drehung ausgeführt werden und muss beidhändig erfolgen; ein Rückwärtswurf ist nicht gestattet. Die Länge des Anlaufes und die Zahl der Drehungen sind beliebig. Der Abwurf erfolgt aus einem Abwurfraum in einen Wurfsektor. Die Abwurfstelle wird durch eine Linie am Boden oder einen Abwurfbalken markiert. Der Abwurfraum darf erst verlassen werden, wenn der Medizinball nach dem Wurf den Boden berührt hat. Der/Die Teilnehmer/in muss den Abwurfraum nach hinten verlassen.

Bewertung: Der Wurf wird gemessen wie beim Schleuderball: Die Weitenmessung erfolgt vom nächstliegenden, vorderen Rand des Auftreffpunktes des Balles bis an die Innenkannte der Abwurflinie bzw. des Abwurfbalkens. Beginnend mit dem 0-Punkt des Maßbandes wird dieses dabei über den Kreismittelpunkt im Abwurfraum gespannt. Die Weite des Wurfes wird an der Innenkante der Abwurflinie(an der Seite des kleineren Winkels) abgelesen

- Keulenweitwurf

Der Keulenweitwurf ist nur für die Behinderungsklassen G (Erwachsene) und H möglich.

Die Regelung ist identisch zum Schlagball/Wurfball, wobei das Wurfgerät eine Keule (mind. 160 g) ist.

- Fußballweitschuss (nur Sportabzeichen)

Der Fußballweitschuss ist nur für die Behinderungsklasse E möglich.

Beim Fußballweitschuss wird der Fußball mit dem Fuß über eine ebene Fläche geschossen. Der Ball wird ohne Anlauf aus dem Stand geschossen. Es wird die Entfernung vom Abstoßpunkt bis zum Liegenbleiben des Balles gemessen.

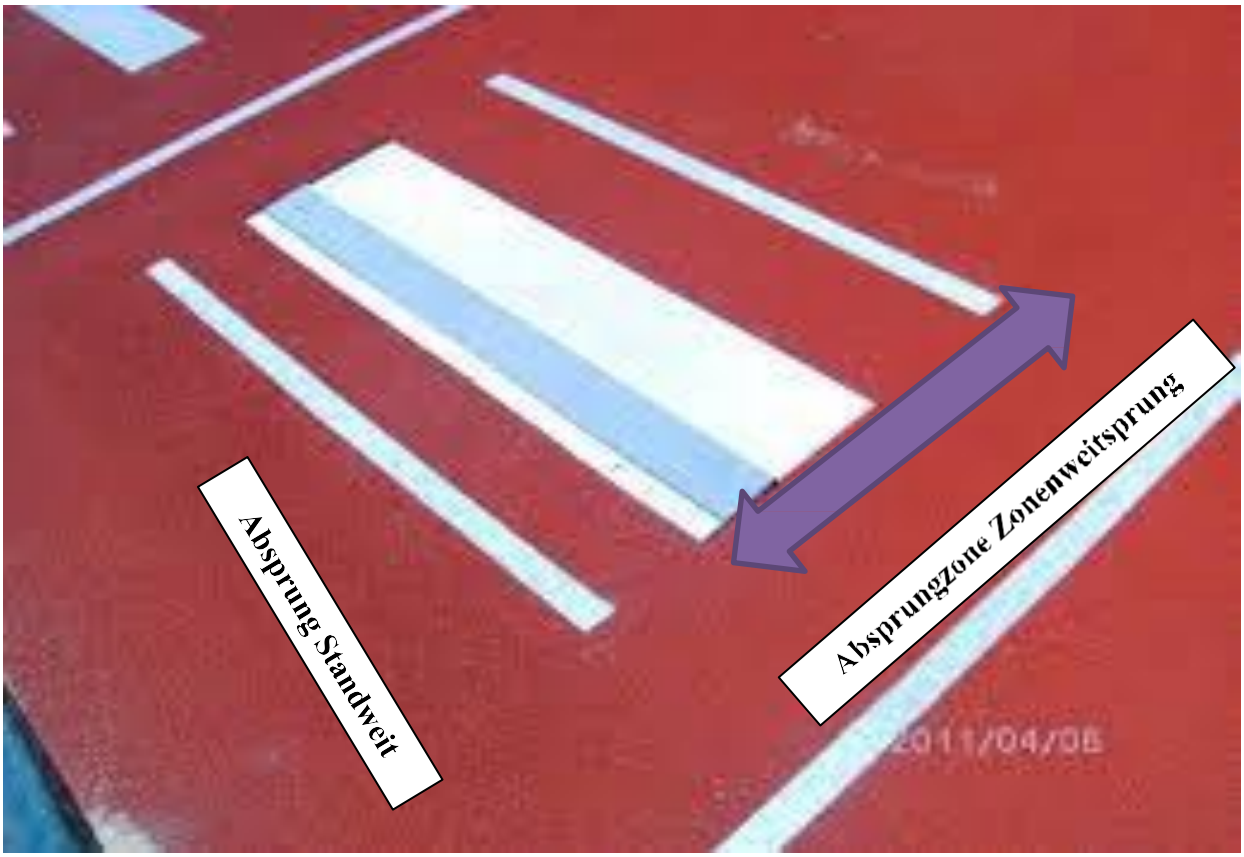
4. Koordination

- Weitsprung

Bestimmungen: Die Länge des Anlaufs ist beliebig. Der Absprung kann entweder von einem in den Boden eingelassenen Balken oder aus einer 80 cm breiten Absprungfläche erfolgen.

Bewertung: Absprung vom Balken: Gemessen wird vom hintersten Eindruck des Niedersprungs senk-recht zur Vorderkante des Absprungbalkens.

Absprung aus Absprungfläche: Gemessen wird vom hintersten Eindruck des Niedersprungs senkrecht zur Höhe des vordersten Eindrucks des Absprungslinie, dient den Kindern zur besseren Orientierung. Da der Aufbau der Weitsprunganlagen in den einzelnen Sportstätten variiert, ist eine genaue Festlegung der Absprunglinie schwierig vorzugeben. Die Prüfer/innen sollten (um auf jeden Fall die Landung in der Sprunggrube zu gewährleisten) Absprunglinie und Hindernis (siehe Bild) nahe dem Grubenrand positionieren

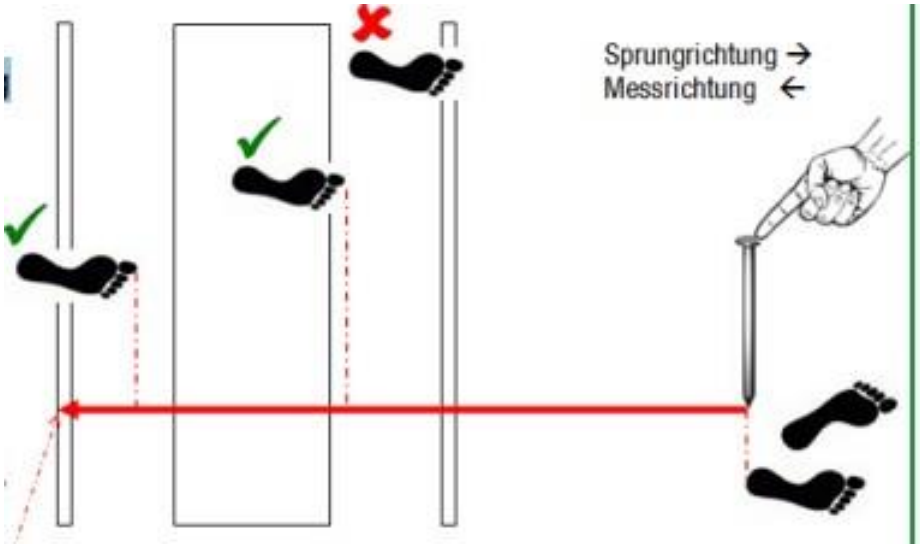


Zonenweitsprung

Bestimmungen: Der/Die Teilnehmer/in hat vier Versuche, von denen die besten drei in die Wertung kommen. Die Länge des Anlaufs ist beliebig. Der Absprung erfolgt vor einer Absprunglinie. Wird diese übertreten, so ist der Sprung ungültig.

Bewertung: Die erste Zone beginnt an der Absprunglinie und reicht (inkl. Hindernis) bis in die Sprunggrube. Daran anschließend beginnt die zweite Zone. Gewertet wird die entsprechende Punktzahl der Zone, in der sich der hinterste Eindruck des Niedersprungs befindet. Dabei werden die drei besten Sprünge entsprechend der unten stehenden Skizze gewertet und anschließend addiert. Der addierte Punktwert aus den drei gewerteten Sprüngen entspricht der Bronze-, Silber- oder Gold-Leistung Die Zonen sind mit entsprechenden Markierungen (z. B. mit Klebestreifen oder Dachlatten am Rand der Grube) zu versehen.

Empfehlung: Die empfohlene Anlauflänge für Kinder beträgt etwa 10 m. Ein kleines, niedriges Hindernis(max. 10 cm hoch, z. B. Schaumstoffröhren oder -streifen, siehe Bilder) unmittelbar hinter der Absprunglinie, dient den Kindern zur besseren Orientierung. Da der Aufbau der Weitsprunganlagen in den einzelnen Sportstätten variiert, ist eine genaue Festlegung der Absprunglinie schwierig vorzugeben. Die Prüfer/innen sollten (um auf jeden Fall die Landung in der Sprunggrube zu gewährleisten) Absprunglinie und Hindernis (siehe Bild) nahe dem Grubenrand positionieren.

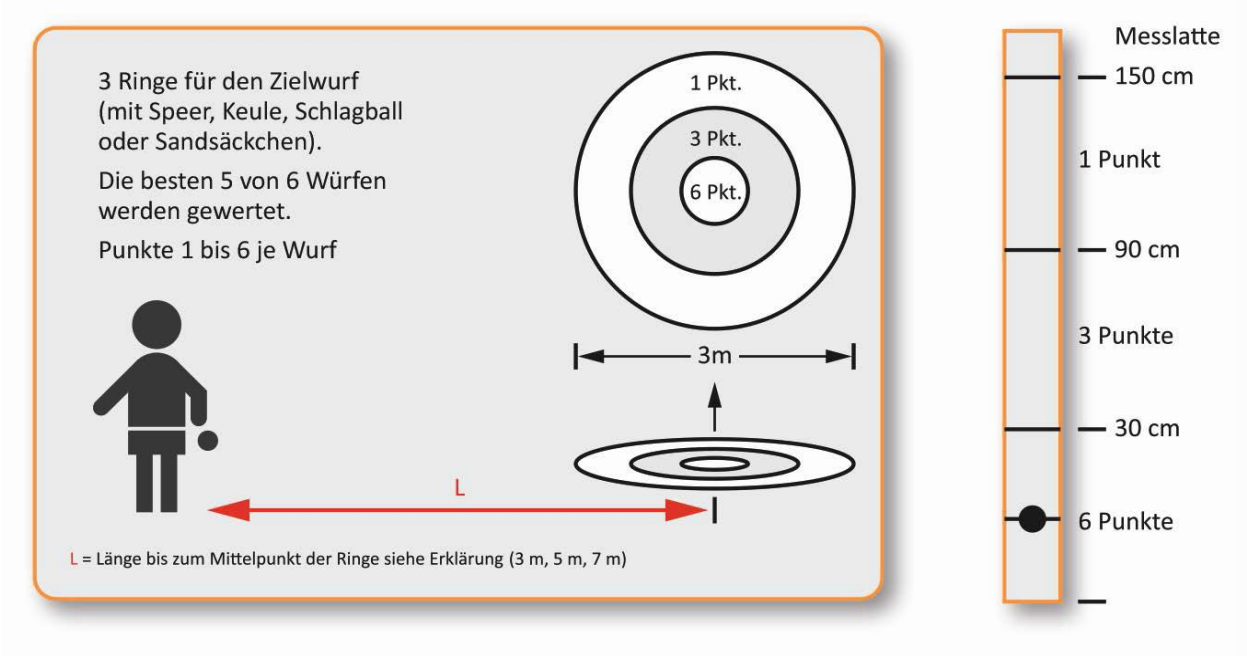


Standweitsprung

Bestimmungen: Der Absprung erfolgt ohne Anlauf mit beiden Füßen vom Grubenrand oder von einem Absprungbalken. Die Zehen dürfen nicht übergreifen. Die Fußstellung muss parallel und auf gleicher Höhe und ebenerdig mit der Landung sein.

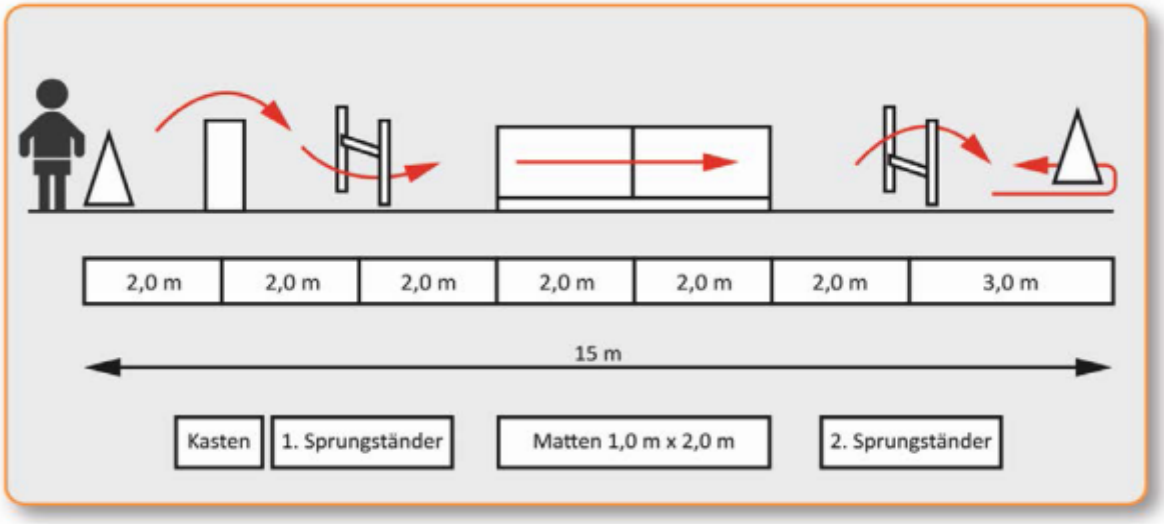
Bewertung: Der/Die Springer/in darf in der Vorbereitungsphase seines/ihres Sprungs vorwärts und rückwärts Schwung holen und dabei Fersen und Fußspitzen abwechselnd vom Boden heben; er/sie darf jedoch vor dem Absprung keinen Fuß ganz vom Boden lösen oder ihn in irgendeiner Richtung auf dem Boden hin- und hergleiten lassen. Gemessen wird vom hintersten Eindruck des Niedersprungs senkrecht bis zur Höhe des vordersten Eindruckes des Absprunges bzw. der Vorderkante des Absprungbalkens.

Zielwerfen



Bestimmungen: Es werden 6 Würfe absolviert, von denen die besten 5 gewertet werden. Der Zielbereich hat einen Durchmesser von 3 m, aufgeteilt in 3 Ringe zu je 60 cm Abstand. Pro Ring werden von außen nach innen 1, 3 oder 6 Punkte gezählt.
Material: Geworfen wird mit der Keule (ab 160 g, ab 36 cm), dem Schlagball (80 g) oder Sandsäckchen (mind. 10x15 cm, 120 g).
Keulen gibt es in vielen Arten, daher wird keine Vorgabe getroffen, sondern ein Mindestgewicht bzw. eine Mindestgröße angegeben.
Bewertung: Als Zielpunkt zählt die Stelle, an der die Keule, der Schlagball bzw. das Sandsäckchen zuerst den Boden berührt hat bzw. der Speer im Boden stecken bleibt oder eine deutlich sichtbare Einschlagmarkierung hinterlassen hat. Liegt eine Randberührung vor, zählt der höhere Ringwert.
Die Entfernung bezeichnet die Länge von der Abwurfstelle bis zum Mittelpunkt der Kreise und ist für die Altersklassen wie folgt zu verwenden:
- 3 m für die Altersklasse 6 bis 11 sowie 70 und älter
- 5 m für die Altersklasse 12 bis 17 sowie für die Altersklasse 40 bis 69
- 7 m für die Altersklasse 18 bis 39

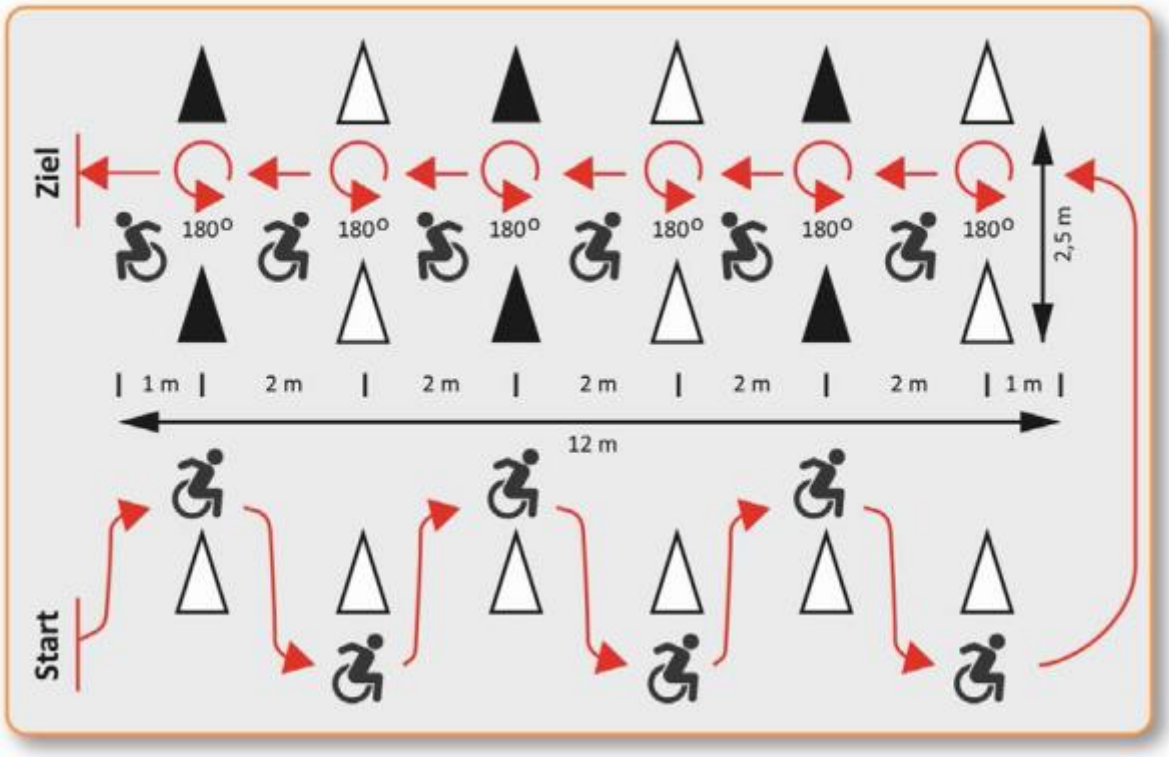
- Geschicklichkeitsgehen



Ausführung: Kasten mit dem ganzen Körper überwinden, unterkriechen der ersten Latte, gehen über die Matten, übersteigen der zweiten Latte, umgehen der Wendemarke, übersteigen der Latte, gehen über die Matten, unterkriechen der Latte, überwinden des Kastens mit dem ganzen Körper. Der Weg zwischen Kriechhindernis – Wendemarke – Kriechhindernis darf nicht im Hüpferlauf zurückgelegt werden.

	Höhe des Kastens	Höhe der vorderen Latte	Höhe der hinteren Latte
Kinder/Jugend – weiblich Frauen (ab 18 Jahre)	0,90 m hoch	0,70 m hoch	0,40 m hoch
Kinder/Jugend – männlich Männer (ab 18 Jahre)	1,10 m hoch	0,70 m hoch	0,50 m hoch

Rollstuhlparcours



Durchführung: Beim Rollstuhlparcours ist eine Strecke von 12 m zweimal zu absolvieren. Auf der Hinstrecke sollen 6 Hütchen als Slalom durchfahren werden. Ohne Pause geht es auf die Rückstrecke, auf der jeweils 2 Hütchen abwechselnd vor- und rückwärts durchfahren werden müssen. Dabei soll der Übergang von Vorwärts- und Rückwärtsfahren fließend erfolgen. Der gesamte Parcours muss ohne Pause absolviert werden.

Seilspringen (Rope Skipping)

Bestimmungen: Siehe Absatz 6.4.6.1 – 6.4.6.6

Material: Gesprungen wird mit einem handelsüblichen Seil ohne Motor. Bei einem Seil mit Griffen, muss sich das Seil frei drehen können, damit es sich nicht aufdreht.

Hinweise zur Durchführung: Zwischensprünge sind nur beim Grundsprung vorwärts bei Kindern (bis9 Jahre) und bei Älteren (ab 70 Jahre) und beim Doppeldurchschlag erlaubt. Die Übungen sind mit kontinuierlichem Seildurchschlag durchzuführen.

Bewertung: Die objektive Bewertung erfolgt ausschließlich über eine vorgegebene Anzahl von Sprüngen ohne Unterbrechung.

Überblick über die Seilsprungelemente für die jeweilige Altersgruppe:

Alter		6-9	10-11	12-13	14-17
Element		Grundsprung vorwärts mit oder ohne Zwischensprung ODER Galoppschritt	Grundsprung vorwärts ohne Zwischensprung	Grundsprung rückwärts ohne Zwischensprung	Kreuzdurchschlag ohne Zwischensprung
siehe Absatz		6.4.6.1 / 6.4.6.2	6.4.6.1	6.4.6.4	6.4.6.5
Anzahl der Sprünge	Bronze	10	20	10	10
	Silber	15	30	15	15
	Gold	25	40	25	20

Alter		18-29	30-39	40-49	50-59
Element		Doppeldurchschlag mit oder ohne Zwischensprung	Kreuzdurchschlag ohne Zwischensprung	Laufschritt = Jogging-Step ohne Zwischensprung	Grundsprung rückwärts ohne Zwischensprung
siehe Absatz		6.4.6.6	6.4.6.5	6.4.6.3	6.4.6.4
Anzahl der Sprünge	Bronze	10	10	20	10
	Silber	15	15	30	20
	Gold	20	20	40	30

Alter		60-69	70-79	80-89	ab 90
Element		Grundsprung vorwärts ohne Zwischensprung	Grundsprung vorwärts mit oder ohne Zwischensprung ODER Galoppschritt		
siehe Absatz		6.4.6.1	6.4.6.1 / 6.4.6.2		
Anzahl der Sprünge	Bronze	10	8	6	4
	Silber	20	14	10	6
	Gold	30	18	12	8

Grundsprung vorwärts (Easy Jump):

Mit beiden Füßen gleichzeitig über das Seil springen. Gesprungen wird ohne Zwischensprung. Hierbei wird jeder Seildurchschlag gezählt.

Grundsprung vorwärts (Easy Jump) mit Zwischensprung:

Mit beiden Füßen gleichzeitig über das Seil springen. Dabei ist jeweils ein Zwischensprung erlaubt. Es wird jeder Seildurchschlag gezählt.

Galoppschritt:

Der/Die Teilnehmer/in muss im Laufschritt auf der Stelle oder in der Fortbewegung jeweils bei einem Seildurschlag mit beiden Füßen nacheinander das Seil überqueren (einbeiniger Absprung, das andere Bein wird nachgezogen). Hierbei wird gezählt wie oft der rechte Fuß das Seil überquert.

Laufschritt (JoggingStep):

Der/Die Teilnehmer/in muss im Laufschritt auf der Stelle oder in der Fortbewegung, jeweils abwechselnd mit dem rechten und dem linken Fuß das Seil überqueren. Das bedeutet pro Laufschritt erfolgt ein Seildurchschlag. Hierbei wird gezählt, wie oft der rechte Fuß das Seil überquert.

Grundsprung rückwärts (Easy Jump):

Wie nur rückwärts geschwungen. Ohne Zwischensprung.

Kreuzdurchschlag (Criss Cross):

Der/Die Teilnehmer/in muss bei jedem zweiten Sprung die Arme vor dem Körper kreuzen. Hierbei wird jedes Kreuzen der Arme gezählt. Das Seil ist bei jedem Sprung (ohne Zwischensprung) unter den Füßen durchzuschlagen.

Doppeldurchschlag (Double Under):

Der/Die Teilnehmer/in muss bei jedem Sprung das Seil zweimal unter den Füßen durchschlagen. Es wird jede Landung nach dem Zweifachdurchschlag gezählt. Zwischen den Doppeldurchschlagsprüngen dürfen maximal 2 Sprünge (Zwischensprünge) ohne Doppeldurchschlag erfolgen.

3. Sportabzeichen

Einteilung in Behinderungsklassen nach funktioneller Beeinträchtigung
Die vorliegende Einteilung ist spezifisch für das Deutsche Sportabzeichen für Menschen mit Behinderung erarbeitet worden und soll Menschen mit Behinderung faire Ausgangsbedingungen zur Teilnahme ermöglichen.

Eine große Hilfe bei der Zusammenstellung der Disziplinen bietet folgender Link des DOSB:
https://sportabzeichen.splink.de/

Übersicht der zehn Behinderungsklassen mit Untergruppen und Erläuterungen:

A = Allgemeine Behinderung

B = Einseitige Behinderung der unteren Gliedmaßen (Beinbehinderung) mit Untergruppen B I und B II

C = Beidseitige Behinderung der unteren Gliedmaßen (Beinbehinderung) mit Untergruppen C I und C II

D = Einseitige Behinderung der oberen Gliedmaßen (Armbehinderung) mit Untergruppen D I und D II

E = Beidseitige Behinderung der oberen Gliedmaßen (Armbehinderung) mit Untergruppen E I und E II

F = Behinderung durch Einschränkung oder Ausfall von Sinnesorganen mit Untergruppen F I, F II und F III

G = Behinderung durch Schädigung des zentralen und/oder peripheren Nervensystems mit Einschränkungen der Geh-/Stehfähigkeit mit Untergruppen G I, G II, G III

H = Behinderung durch Schädigung des zentralen und/oder peripheren Nervensystems ohne Geh-/Stehfähigkeit mit Untergruppen H I, H II, H III

I = Geistige Behinderung

J = Kleinwuchs

Behinderungsklasse A = Allgemeine Behinderung
In diese Behinderungsklasse sind alle Behinderungen einzuordnen, die sich nicht auf eine erkennbare Funktionsbeeinträchtigung der oberen oder unteren Gliedmaßen (Arme/Beine) beziehen oder den Behinderungsklassen B bis J nicht eindeutig zuzuordnen sind.
Beispiele:
- Innere Erkrankungen wie z. B. Krebs, Diabetes, Asthma
- Gravierende Funktionsbeeinträchtigungen der Wirbelsäule ohne neurologische Ausfälle
- Schwerhörige oder Gehörlose ohne Gleichgewichtsstörung (weitere Einschränkung bzw. Ausfall von Sinnesorganen siehe Behinderungsklasse F)
- Lernbehinderung
- Autismus
- Psychische Erkrankungen

Behinderungsklasse B = Einseitige Behinderung der unteren Gliedmaßen (Beinbehinderung)
Es wird nur der Grad der Behinderung (GdB) der betroffenen unteren Gliedmaße herangezogen. Eine Erhöhung des GdB aus anderen Gründen bleibt, wenn keine Funktionsbeeinträchtigung dadurch vorliegt, unberücksichtigt.

Untergruppe B I
Einseitige Behinderung an der unteren Gliedmaße mit einem GdB 20 bis 60 oder Endoprothesenträger/in ohne GdB mit Nachweis durch Endoprothesenpass.
Beispiele:
- Erhebliche Bewegungseinschränkung des Sprunggelenkes bis zur Versteifung
- Erhebliche Bewegungseinschränkung oder Instabilität oder Versteifung des Kniegelenkes
- Erhebliche Bewegungseinschränkung eines Hüftgelenkes bis zur Versteifung
- Teillähmung der unteren Gliedmaße durch Ausfall eines oder mehrerer Nerven (komplette Lähmung s. u.) Beinverkürzung ab 4,1 cm – ausgeglichen durch orthopädisches Schuhwerk
- Teilverlust des Fußes, mindestens aller 5 Zehen
- Unterschenkelverlust
- Chronische Knochenentzündungen der unteren Gliedmaße mit Fistelung
- Angeborene Fehlbildungen (Dysmelie) der unteren Gliedmaße vom Kniegelenk abwärts
- Sonstige Behinderung einer unteren Gliedmaße im Rahmen des o. g. GdB

Untergruppe B II
Einseitige Behinderung an der unteren Gliedmaße mit einem GdB 70 bis 100.
Beispiele:
- Lähmung der unteren Gliedmaße ggf. inklusive Ausfall der Rumpfnerven
- Oberschenkelverlust bis einschließlich Mitnahme des Hüftkopfes
- Angeborene Fehlbildungen (Dysmelie) der unteren Gliedmaße oberhalb des Kniegelenkes
- Sonstige einseitige Behinderung der unteren Gliedmaße im Rahmen des o. g. GdB

Behinderungsklasse C = Beidseitige Behinderung der unteren Gliedmaßen (Beinbehinderung)
Es wird nur der Grad der Behinderung (GdB) der betroffenen unteren Gliedmaßen herangezogen. Eine Erhöhung des GdB aus anderen Gründen bleibt, wenn keine Funktionsbeeinträchtigung dadurch vorliegt, unberücksichtigt.

Untergruppe C I
Beidseitige Behinderung an den unteren Gliedmaßen mit einem GdB 20 bis 60 oder Endoprothesenträger/in ohne GdB mit Nachweis durch Endoprothesenpass.
Beispiele:
- Beidseitige Endoprothesen der großen Gelenke
- Beidseitige erhebliche Bewegungseinschränkung der Sprunggelenke bis hin zur Versteifung
- Beidseitige Lähmung der unteren Gliedmaßen durch Ausfall eines oder mehrerer Beinnerven (komplette Beinlähmung s. u.)
- Teilverlust beider Füße, mindestens Verlust aller Zehen beiderseits
- Beidseitige angeborene Fehlbildungen (Dysmelie) im Rahmen des o. g. GdB
- Sonstige beidseitige Beinbehinderung im Rahmen des o. g. GdB
Untergruppe C II
Beidseitige Behinderung an den unteren Gliedmaßen mit einem GdB 70 bis 100.
Beispiele:
- Hochgradige Bewegungseinschränkung beider Kniegelenke bis zur Versteifung
- Hochgradige Bewegungseinschränkung beider Hüftgelenke bis zur Versteifung
- Kombination von hochgradigen Bewegungseinschränkungen der Hüft-, Knie- und Sprunggelenke beidseits bis zur Versteifung
- Beidseitiger Unterschenkelverlust und beidseitige höhere Gliedmaßenverluste (Rollstuhlfahrer/innen siehe Behinderungsklasse H)
- Beidseitige angeborene Fehlbildungen (Dysmelie) der unteren Gliedmaßen im Rahmen des o. g. GdB
- Sonstige beidseitige Behinderung an den unteren Gliedmaßen im Rahmen des o. g. GdB

Behinderungsklasse D = Einseitige Behinderung der oberen Gliedmaßen (Armbehinderung)
Es wird nur der Grad der Behinderung (GdB) der betroffenen oberen Gliedmaße herangezogen. Eine Erhöhung des GdB aus anderen Gründen bleibt, wenn keine Funktionsbeeinträchtigung dadurch vorliegt, unberücksichtigt.

Untergruppe D I

Einseitige Behinderung an der oberen Gliedmaße mit einem GdB 20 bis 60 oder Endoprothesenträger/in ohne GdB mit Nachweis durch Endoprothesenpass.
Beispiele:
- Endoprothese des Schulter-, Ellbogen- oder Handgelenkes (Endoprothesen an den Fingern bleiben unberücksichtigt)
- Erhebliche Bewegungseinschränkung eines Schultergelenkes bis zur Versteifung
- Erhebliche Bewegungseinschränkung des Ellenbogengelenkes bis zur Versteifung
- Lähmung der oberen Gliedmaße durch Ausfall eines oder mehrerer Armnerven (komplette Lähmung des Armnervengeflechtes s. u.)
- Versteifung des Handgelenkes
- Verkürzung der oberen Gliedmaße um mehr als ein Viertel der normalen Länge
- Verlust oder völlige Gebrauchsunfähigkeit mehrerer Langfinger mit gestörter Greiffunktion der Hand oder Verlust des Daumens im Grundgelenk
- Unterarmverlust
- Angeborene Fehlbildungen (Dysmelie) einer oberen Gliedmaße unterhalb des Ellbogengelenkes
- Sonstige Behinderung an einer oberen Gliedmaße im Rahmen des o. g. GdB

Untergruppe D II

Einseitige Behinderung an der oberen Gliedmaße mit einem GdB 70 bis 100.
Beispiele:
- Komplette Lähmung der oberen Gliedmaße durch Ausfall des Armnervengeflechtes
- Oberarmverlust
- Angeborene Fehlbildungen (Dysmelie) einer oberen Gliedmaße oberhalb des Ellbogengelenkes
- Sonstige einseitige Behinderung an der oberen Gliedmaße im Rahmen des o. g. GdB

Behinderungsklasse E = Beidseitige Behinderung der oberen Gliedmaßen (Armbehinderung)
Es wird nur der Grad der Behinderung (GdB) der betroffenen oberen Gliedmaßen herangezogen. Eine Erhöhung des GdB aus anderen Gründen bleibt, wenn keine Funktionsbeeinträchtigung dadurch vorliegt, unberücksichtigt.

Untergruppe E I

Beidseitige Behinderung an den oberen Gliedmaßen mit einem GdB 20 bis 60 oder Endoprothesenträger/in ohne GdB mit Nachweis durch Endoprothesenpass.
Beispiele:
- Beidseitige Endoprothesen an den oberen Gliedmaßen (Endoprothesen an den Fingern bleiben unberücksichtigt)
- Erhebliche Bewegungseinschränkung großer Gelenke der oberen Gliedmaßen beidseits bis zur Versteifung
- Verlust von 2 Langfingern an beiden Händen oder beider Daumen
- Beidseitige angeborene Fehlbildungen (Dysmelie) an den oberen Gliedmaßen im Rahmen des o. g. GdB
- Sonstige beidseitige Behinderung an den oberen Gliedmaßen im Rahmen des o. g. GdB

Untergruppe E II

Beidseitige Behinderung an den oberen Gliedmaßen mit einem GdB 70 bis 100.
Beispiele:
- Kombinierte hochgradige Bewegungseinschränkungen mehrerer Gelenke beidseits bis zur Versteifung
- Beidseitiger Ausfall der Armnerven mit einhergehender Lähmung
- Verlust aller Finger beider Hände und/oder höherer Bereiche der oberen Gliedmaßen
- Beidseitige angeborene Fehlbildungen (Dysmelie) an den oberen Gliedmaßen im Rahmen des o. g. GdB
- Sonstige beidseitige Behinderung an den oberen Gliedmaßen im Rahmen des o. g. GdB

Behinderungsklasse F = Behinderung durch Einschränkung oder Ausfall von Sinnesorganen
Untergruppe F I
Sehschädigung: Fähigkeit vorhanden, Gegenstände oder Umrisse bis zu einem Sehvermögen von bis zu einschließlich 6/60 zu erkennen und/oder eine Gesichtsfeldeinschränkung von einem Radius bis ausschließlich 20 Grad.

Untergruppe F II

Blindheit: Keine Lichtempfindung auf beiden Augen bis zur Lichtempfindung, ohne Erkennen
von Gegenständen oder Umrissen jeder Richtung und jeder Entfernung. Kein Fingerzählen möglich.

Untergruppe F III

Schwerhörigkeit oder Gehörlosigkeit mit zusätzlicher Gleichgewichtsstörung.
Schwerhörige oder Gehörlose ohne Gleichgewichtsstörung werden in die Behinderungsklasse A eingruppiert.

Behinderungsklasse G = Behinderung durch Schädigung des zentralen und/oder peripheren
Nervensystems mit Einschränkungen der Geh-/Stehfähigkeit
Menschen in dieser Klasse haben eine nachgewiesene Behinderung durch Schädigung des zentralen und/oder peripheren Nervensystems. Sie sind geh-/stehfähig beim Sporttreiben, ggf. mit Unterstützung von Hilfsmitteln, wie z. B. Gehhilfen.

Untergruppe G I
Geringe Einschränkung der Geh-/Stehfähigkeit ohne Funktionseinschränkung des Rumpfes sowie der oberen Gliedmaßen, im Folgenden Oberkörper genannt.
Beispiele:
- Funktionell inkomplette Querschnittlähmung ohne Funktionseinschränkung des Oberkörpers
- Zerebrale Bewegungsstörung an den unteren Gliedmaßen mit asymmetrischem Gang2 und ohne Funktionseinschränkung des Oberkörpers
- Sonstige Schädigungen des zentralen und/oder peripheren Nervensystems mit Auswirkungen an den unteren Gliedmaßen mit asymmetrischem Gang und ohne Funktionseinschränkung des Oberkörpers

Untergruppe G II
Geringe Einschränkung der Geh-/Stehfähigkeit mit geringer Funktionseinschränkung des Rumpfes sowie der oberen Gliedmaßen, im Folgenden Oberkörper genannt.
Beispiele:
- Funktionell inkomplette Querschnittlähmung mit geringer Funktionseinschränkung des Oberkörpers
- Zerebrale Bewegungsstörung einer Körperseite mit deutlich asymmetrischem Gang und normale Funktionen der nichtbetroffenen Körperseite
- Zerebrale Bewegungsstörung an den unteren Gliedmaßen mit geringer Funktionseinschränkung des Oberkörpers
- Sonstige Schädigungen des zentralen und/oder peripheren Nervensystems mit Auswirkungen auf eine Körperseite oder an den unteren Gliedmaßen mit geringer Funktionseinschränkung des Oberkörpers

Untergruppe G III
Erhebliche Einschränkung der Geh-/Stehfähigkeit mit erheblicher Funktionseinschränkung des Rumpfes sowie der oberen Gliedmaßen, im Folgenden Oberkörper genannt.
Beispiele:
- Zerebrale Bewegungsstörung mit deutlicher Funktionseinschränkung einer Körperseite und zusätzlicher Funktionseinschränkung der nicht betroffenen Körperseite
- Zerebrale Bewegungsstörung am ganzen Körper, wobei die unteren Gliedmaßen deutlich stärker betroffen sind als die oberen Gliedmaßen
- Sonstige Schädigungen des zentralen und/oder peripheren Nervensystems mit Auswirkungen an einer Körperseite mit zusätzlicher Funktionseinschränkung der nicht betroffenen Körperseite oder am ganzen Körper, wobei die unteren Gliedmaßen deutlich stärker betroffen sind als die oberen Gliedmaßen
asymmetrischer Gang: zahlreiche Darstellungsformen (z. B. starkes Hochheben oder Nachziehen eines Beines)

Anmerkung: Menschen mit einer *geringen Einschränkung der Geh-/Stehfähigkeit und mit erheblicher Einschränkung des Oberkörpers* sowie (umgekehrt) mit einer *erheblichen Einschränkung der Geh-/Stehfähigkeit mit geringer Einschränkung des Oberkörpers* haben keine eigene Untergruppe erhalten.

Behinderungsklasse H = Behinderung durch Schädigung des zentralen und/oder peripheren
Nervensystems ohne Geh-/Stehfähigkeit (Rollstuhlfahrer/in)
Menschen in diese Klasse haben eine nachgewiesene Behinderung durch Schädigung des zentralen und/oder peripheren Nervensystems. Sie sind nicht geh-/stehfähig und beim Sporttreiben rollstuhlabhängig.

Untergruppe H I
Keine Geh-/Stehfähigkeit ohne Funktionseinschränkung des Rumpfes sowie der oberen Gliedmaßen, im Folgenden Oberkörper genannt.
Beispiele:
- Inkomplette Querschnittlähmung ohne Geh-/Stehfähigkeit und ohne Einschränkung der Funktionen des Oberkörpers
- Komplette Querschnittlähmung ohne Funktionseinschränkung des Oberkörpers
- Verlust oder Fehlbildung der beiden unteren Gliedmaßen (keine Prothesennutzung möglich)
- Sonstige Schädigungen des zentralen und/oder peripheren Nervensystems ohne Funktionseinschränkung des Oberkörpers

Untergruppe H II
Keine Geh-/Stehfähigkeit mit geringer Funktionseinschränkung des Rumpfes sowie der oberen Gliedmaßen, im Folgenden Oberkörper genannt.
Beispiele:
- Inkomplette Querschnittlähmung ohne Geh-/Stehfähigkeit und mit geringer Funktionseinschränkung des Oberkörpers
- Komplette Querschnittlähmung mit geringer Funktionseinschränkung des Oberkörpers
- Zerebrale Bewegungsstörung an einer Seite des Körpers mit geringer Funktionseinschränkung und zusätzlicher Funktionseinschränkung der nicht betroffenen Seite
- Zerebrale Bewegungsstörung am ganzen Körper, wobei die unteren Gliedmaßen deutlich stärker betroffen sind als die oberen Gliedmaßen
- Sonstige Schädigungen des zentralen und/oder peripheren Nervensystems mit geringer Funktionseinschränkung des Oberkörpers oder an einer Körperseite mit zusätzlicher Funktionseinschränkung der nicht betroffenen Körperseite

Untergruppe H III

Keine Geh-/Stehfähigkeit mit erheblicher Funktionseinschränkung des Rumpfes sowie der oberen Gliedmaßen, im Folgenden Oberkörper genannt.

Beispiele:

- Komplette Querschnittlähmung mit erheblicher Funktionseinschränkung des Oberkörpers

- Zerebrale Bewegungsstörung an einer Seite des Körpers mit erheblicher Funktionseinschränkung des Oberkörpers und zusätzlicher Funktionseinschränkung des Oberkörpers der nicht betroffenen Seite

- Starke zerebrale Bewegungsstörung am ganzen Körper mit erheblicher Funktionseinschränkung des Oberkörpers

- Kleinwuchs mit erheblicher Bewegungseinschränkung der unteren Gliedmaßen (erheblicher Funktionseinschränkung des Oberkörpers durch Kleinwuchs)

- Sonstige Schädigungen des zentralen und/oder peripheren Nervensystems mit erheblicher Funktionseinschränkung des Oberkörpers oder an einer Körperseite mit zusätzlicher Funktionseinschränkung der nicht betroffenen Körperseite

Behinderungsklasse I = Geistige Behinderung

In diese Behinderungsklasse sind alle Formen einer geistigen Behinderung einzuordnen.

Behinderungsklasse J = Kleinwuchs

In diese Behinderungsklasse sind alle Formen von Kleinwuchs einzuordnen

Eine große Hilfe bei der Zusammenstellung der Disziplinen leistet folgender Link des DOSB:

https://sportabzeichen.splink.de/

Parkstr. 7
56075 Koblenz
Tel. 0261- 973878-55
Fax 0261- 973878-59
Internet: www.bsv-rlp.de
E-Mail: alina.jakobs@bsv-rlp.de

Meldebogen Gesamt-Anzahl

BEHINDERTEN- UND REHABILITATIONS SPORT-VERBAND RHEINLAND-PFALZ

Behinderten- und Rehabilitationssport-Verband Rheinland-Pfalz e.V

3.Inklusions-Sport-und Spielfest für Menschen mit und ohne Behinderung am 30.September 2020 in Mülheim-Kärlich

Name der Einrichtung/des Vereins: _____

Zahlenmäßige Meldung Sport- und/oder Spielprogramm:

1.wettbewerbfreies Angebot ☐

Anzahl: _____

2.Sportprogramm ☐

Anzahl: _____

3.Sportabzeichen ☐

Anzahl: _____

Sie erhalten nach der Veranstaltung eine Gesamtrechnung vom BSV-Rheinland-Pfalz
Bitte zurücksenden an:
BSV Rheinland-Pfalz
Alina Jakobs
Parkstraße 7
56075 Koblenz
alina.jakobs@bsv-rlp.de
Fax: 0261-973878-59

Parkstr. 7
56075 Koblenz
Tel. 0261- 973878-55
Fax 0261- 973878-59
Internet: www.bsv-rlp.de
E-Mail: alina.jakobs@bsv-rlp.de

Einzel-Meldebogen wettbewerbfrei

BEHINDERTEN- UND REHABILITATIONS SPORT-VERBAND RHEINLAND-PFALZ

Namentliche Einzelmeldung

1. wettbewerbsfreies Angebot: ☐

Name: _____

Vorname: _____

Geschlecht: weiblich ☐ männlich ☐

Name der Einrichtung/des Vereins:_____

Stationen:

1.	Armbrust-Schießen	☐
2.	Hau die Maus	☐
3.	Torwand-Schießen	☐
4.	Großes Sandsackwerfen	☐
5.	Raubtierfütterung	☐
6.	Ballzielwurf	☐
7.	Papageienspiel	☐
8.	Leitergolf	☐
9.	Golf-Lochball	☐
10.	Ringe auf Hand werfen	☐
11.	Hinkelsteinwurf	☐
12.	Labyrinth-Kasten	☐
13.	Holzpuzzel	☐
14.	Scheibenturm bauen	☐
15.	Angel-Spiel	☐

Parkstr. 7
56075 Koblenz
Tel. 0261- 973878-55
Fax 0261- 973878-59
Internet: www.bsv-rlp.de
E-Mail: alina.jakobs@bsv-rlp.de

Einzel-Meldebogen Sportprogramm

BEHINDERTEN- UND REHABILITATIONS SPORT-VERBAND RHEINLAND-PFALZ

Namentliche Einzelmeldung

2. Sportprogramm ☐

Name: _____

Vorname: _____

Geschlecht: weiblich ☐ männlich ☐

Name der Einrichtung/des Vereins:_____

Disziplinen:

1. Lauf/Gehen	☐30m	☐50m	☐100m
2. Medizinball	☐1kg	☐2kg	
3. Schlagball/Wurfball	☐80gr.	☐200gr.	
4. Keulenweitwurf	☐		
5. Weitsprung	☐ Anlauf	☐ Stand	☐ Zone
6. Zielwerfen	☐		
7. Geschicklichkeits-gehen	☐		
8. Rollstuhlparcours	☐		

Parkstr. 7
56075 Koblenz
Tel. 0261- 973878-55
Fax 0261- 973878-59
Internet: www.bsv-rlp.de
E-Mail: alina.jakobs@bsv-rlp.de

Einzel-Meldebogen Sportabzeichen

BEHINDERTEN- UND REHABILITATIONS SPORT-VERBAND RHEINLAND-PFALZ

3. Sportabzeichen

Name: _____

Vorname: _____

Geschlecht: **weiblich** ☐ **männlich** ☐

Name der Einrichtung/des Vereins:_____

Angaben Sportabzeichen:

Behinderungsklasse: _____

Geburtsdatum: _____

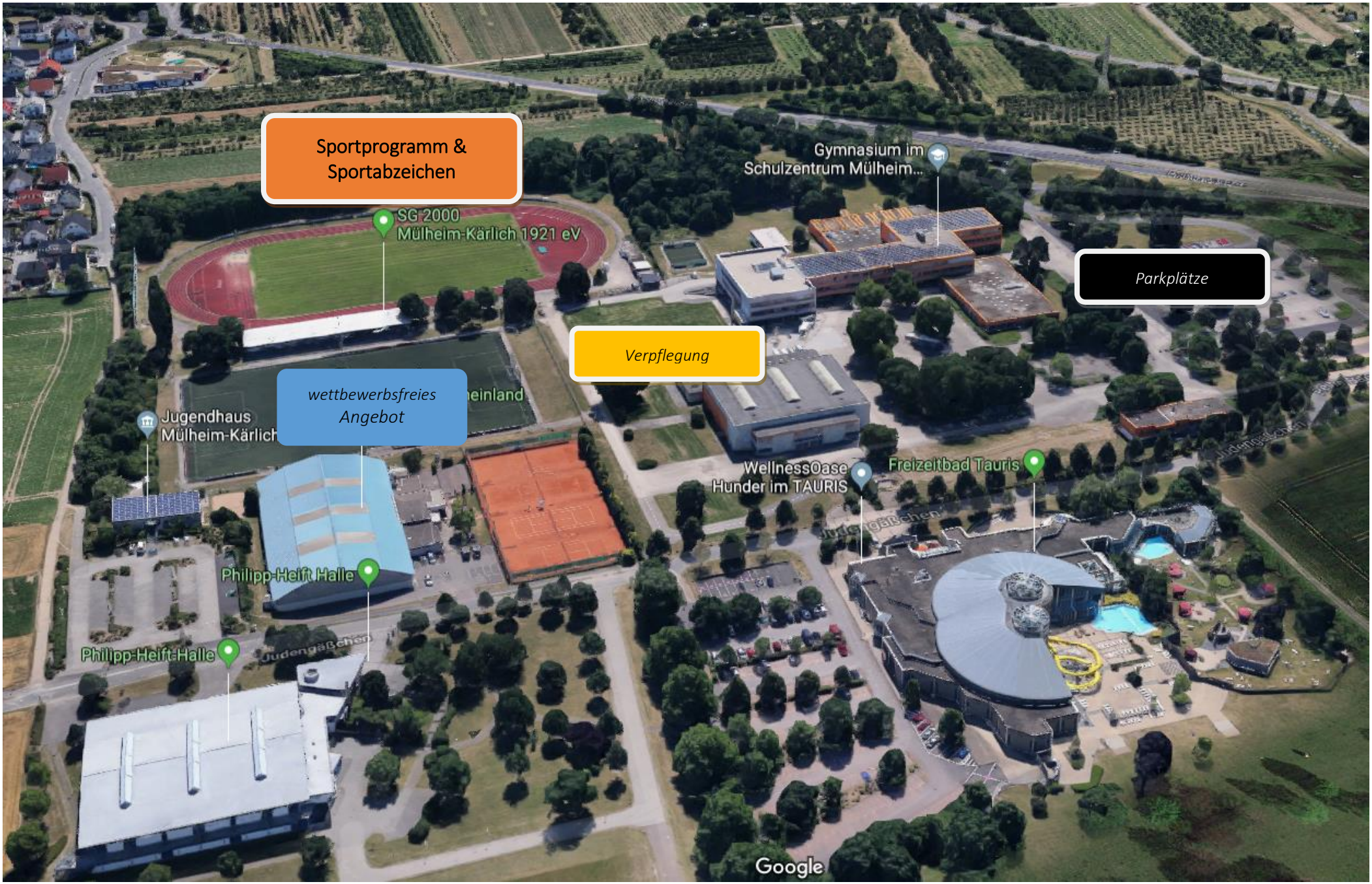
1.Disziplin
Ausdauer: _____

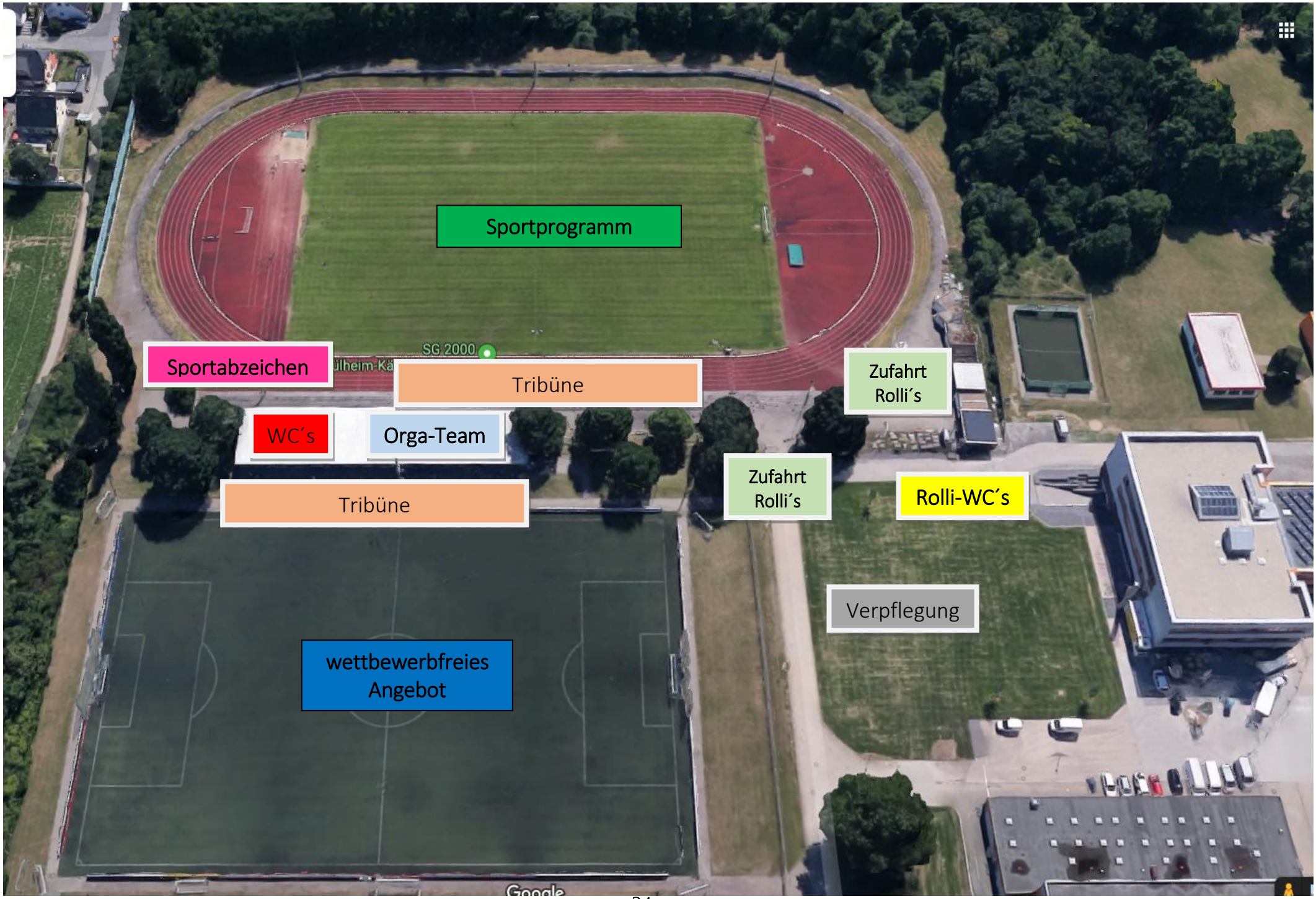
2.Disziplin
Kraft: _____

3.Disziplin
Schnelligkeit _____

4.Disziplin
Koordination: _____

Tipp: https://sportabzeichen.splink.de/
1. Anforderungen anzeigen
2. ohne Registrierung
3. Geschlecht auswählen
4. Geburtsjahr
5. Behinderungsklasse


Sportprogramm & Sportabzeichen
SG 2000 Mülheim-Kärlich 1921 eV
Gymnasium im Schulzentrum Mülheim...
Parkplätze
Verpflegung
wettbewerbsfreies Angebot
Jugendhaus Mülheim-Kärlich
WellnessOase Hunder im TAURIS
Freizeitbad Tauris
Philipp-Heift Halle
Philipp-Heift-Halle
Judengäßchen
Google


Sportprogramm
Sportabzeichen
Tribüne
Zufahrt Rolli´s
WC´s
Orga-Team
Tribüne
Zufahrt Rolli´s
Rolli-WC´s
Verpflegung
wettbewerbfreies Angebot
SG 2000
Google