

XXI. Landessportspiele für Behinderte und ihre Freunde

- Veranstalter: Behinderten- und Rehabilitations-Sportverband Sachsen-Anhalt e. V. (BSSA)
- Ausrichter: VSB 1980 Magdeburg in Zusammenarbeit mit dem Stadtsportbund Magdeburg
- Datum: Samstag, den 04. September 2010
- Ort: Elbauenpark Magdeburg
- Partnervermittlung: Es besteht die Möglichkeit, am Veranstaltungstag nichtbehinderte Partner (Schüler) zur Komplettierung der Paare vermittelt zu bekommen.
Der Bedarf ist auf dem Meldebogen anzugeben.
- Zeitlicher - bis 9:00 Uhr Anreise
- Ablauf: - 10:00 Uhr Eröffnung in der Brandbergehalle
- 10:15 Uhr Beginn der Wettkämpfe an den Wertungsstationen
- 13:00 Uhr Wettkampfsende
- 14:00 Uhr Showprogramm in der Brandbergehalle
- 14:45 Uhr Siegerehrung
- ca. 15:30 Uhr Veranstaltungsende
- Wertung: In den Wettkampfdisziplinen erfolgt die Wertung in drei Altersklassen:
AK I bis 40 Jahre
AK II 41 bis 100 Jahre
AK III über 100 Jahre
Die Altersklasse ergibt sich aus der Summe des Alters beider Teilnehmer.
- Siegerehrung: 1. bis 3. Platz erhalten Medaillen in den ausgeschriebenen Disziplinen in den drei Altersklassen.
- Startgeld: 3,00 € für Mitglieder des BSSA
6,00 € für Nichtmitglieder des BSSA
Im Startgeld sind Mittagessen, ein Getränk und ein T-Shirt von der Veranstaltung enthalten.
Ohne T-Shirt beträgt das Startgeld 1,50 € / 3,00 €.
- Meldetermin: 12.08.2010
Bei später eingehenden Meldungen besteht kein Anspruch auf T-Shirt und kostenfreie Versorgung.
- Meldeadresse: Behinderten- und Rehabilitations-Sportverband Sachsen-Anhalt e.V.
Am Steintor 14, 06112 Halle
Tel.: 0345-5170824, Fax: 0345-5170825

Rahmenprogramm

Alle Besucher, Gäste und Sportler erwartet ein interessantes und abwechslungsreiches Rahmenprogramm mit Informations- und Mitmachangeboten, Kletterturm, Kinderschminken, Nutzung der Panoramabahn u. v. a. m.

Allgemeine Hinweise

Verpflegung: Wertbons für Mittagessen und Getränke sind bei der Anmeldung nach der Einzahlung des Startgeldes erhältlich. Das Mittagessen erfolgt an ausgeschilderten Stützpunkten.

Umkleidemöglichkeiten: Behindertengerechte Umkleidemöglichkeiten sind vorhanden. Wir bitten trotzdem im Interesse des reibungslosen Ablaufes der Veranstaltung möglichst in Sportkleidung anzureisen.

Versicherungen: Ab Eintreffen am Veranstaltungsort sind alle Teilnehmer im Rahmen der ARAG-Sportversicherung des LSB unfall- und haftpflichtversichert. Mitglieder des BSSA sind schon auf der Hinreise versichert. Der Veranstalter haftet nicht für abhanden gekommene Gegenstände.

Startkarten: Es wird gebeten, die Startkarten im Vorfeld der Veranstaltung zu kopieren und ausgefüllt an den Wettkampfstationen bereit zu halten.

Fahrtkosten: Fahrtkosten werden den Mitgliedsvereinen des BSSA bis zu 40% erstattet. Rechnungen sind bis zum 04. Oktober 2010 an den VSB 1980 Magdeburg, Große Diesdorfer Straße 104 a, 39110 Magdeburg einzureichen. Spätere Einsendungen können leider keine Berücksichtigung finden.

Die Programmhefte mit den Meldebögen und Startkartenmustern werden den Mitgliedsvereinen des BSSA ab 31.05.2010 zugesandt.

Weitere Interessenten erhalten die Programmhefte auf Anfrage in der Geschäftsstelle des BSSA, Am Steintor 14, 06112 Halle, Tel.: 0345-5170824, Fax: 0345-5170825, E-Mail: info@bssa.de

Sportliche Wettkämpfe (Paarwertung)

Es starten jeweils eine Person mit und eine Person ohne Behinderung.

(Partner/Freund) gemeinsam als Paar. Die Auswahl der einzelnen Wettkampfstationen ist jedem Paar freigestellt. Es besteht die Möglichkeit, an den verschiedenen Wettkampfstationen unterschiedliche Paare zu bilden. Pro Wettkampfstation ist bitte eine ausgefüllte Startkarte mitzubringen.

Stationen der Landessportspiele

1. Halbkugel ziehen

Partner 1 im Rollstuhl, hält sich an den Griffen der Kugel fest. Partner 2 läuft/geht vorwärts oder rückwärts eine Gesamtstrecke von ca. 20m und zieht Partner 1 schnellstmöglich bis zur Ziellinie.

Wertung:

Die Zeit wird gestoppt, wenn beide die Ziellinie erreicht haben. Das schnellste Team gewinnt.

2. Halbkugel werfen

Beide Teilnehmer werfen/stoßen die Kugel, die an einem Seil befestigt ist, im Sitzen gemeinsam. Jedes Team hat 1 Minute Zeit die Kugel so oft und so weit wie möglich zu werfen. Jedes Team hat einen Probeversuch.

Wertung:

Die Gesamtweite ergibt sich aus der Summe der einzelnen Wurfweiten in der Minute.

3. Minigolf

Die Teilnehmer schlagen mit Hilfe eines Hockeyschlägers einen Hockeyball über eine angeschrägt erhöhte Holzbahn in vorgegebenen Löcher. Die neun Löcher sind mit unterschiedlichen Wertigkeiten (10 - 50 Punkte) gekennzeichnet. Jeder Teilnehmer hat einen Probeversuch. Die weiteren drei Schläge gehen in die Wertung ein.

Wertung:

Die Trefferpunktzahl für das Team ergibt sich aus der Summe der erzielten Punkte beider Teilnehmer.

4. Zielwerfen

Im Tor hängt eine Handballtorwart ähnliche Figur, welche von verschiedenen große Reifen umgeben ist. Die großen Ringe haben eine niedrigere Wertigkeit, als die Kleineren. Die Punkteverteilung wird von 10 bis 30 Punkten festgelegt. Geworfen wird mit einem Softball. Jeder Teilnehmer hat einen Probeversuch und 3 Werteveruche.

Wertung:

Voller Treffer ergeben volle Punktezah, Randtreffer entsprechen halber Punktzahl. Die Summe der Trefferpunkte beider Teilnehmer ergibt eine Gesamtpunktzahl, die in die Wertung eingeht.

5. Dombau

Der Dom besteht aus fünf Bausteinen. Diese Bausteine haben Transportgriffe und sind mit Zahlen gekennzeichnet. Gemeinsam sollen beide Partner den bereits aufgebauten Dom auf ein anderes gekennzeichnetes Feld umsetzen. Die Strecke zwischen den beiden Bauflächen beträgt ca. 15 Meter.

Wertung:

Das Team arbeitet gemeinsam. Die Zeit wird gestoppt, wenn alle Teile auf der richtigen Stelle platziert sind. Die schnellste Zeit gewinnt.

6. Elberegatta

Das Paar befindet sich in einem Boot. Partner 1 vorn sitzt im Rollstuhl und hält das Boot vor sich mit Händen und/oder Füßen fest. Partner 2 hinten schiebt den Rollstuhl, dabei hängt das Boot mit Hilfe von Gurten über den Schultern. Das Paar läuft/fährt nun die „Elbe“ hinab. Die Streckenlänge liegt bei ca. 15 Metern.

Wertung:

Die Zeit wird gestoppt, wenn Partner 1 die Startlinie überfährt und sobald Partner 2 die Ziellinie passiert hat. Die schnellste Zeit gewinnt.