

# Wettkampfbestimmungen 2018

## 1. Weitsprung mit Anlauf/aus dem Stand

Es dürfen drei Versuche durchgeführt werden. Der weiteste Sprung ist in der Wettkampfkarte zu notieren. Es gilt der Absprungpunkt. Der Versuch ist auch gültig, wenn ca. 20 cm vor oder hinter dem Balken abgesprungen wird.

## 2. Ballweitwurf (Schlagball 80 gr.) und Kugelstoßen (4 kg)

3 Versuche dürfen durchgeführt werden.

Der weiteste Wurf ist in die Wettkampfkarte einzutragen.

## 3. Torwand, bzw. Torbaum (Abstand zur Wand 1,50 m)

5 Würfe dürfen durchgeführt werden. Die Punkte werden zusammengezählt und in die Wettkampfkarte eingetragen. Die Größe des Balles wird selbst ausgewählt.

## 4. Laufwettbewerbe (25 m, 50 m, 100 m, 400 m), Rollstuhlfahren, Dreiradfahren,

Die gestoppte Zeit ist in die Wettkampfkarte einzutragen.

## 5. Basketballwurf (Abstand zum Korb 1,50 m)

5 Würfe dürfen durchgeführt werden. Jeder Treffer zählt einen Punkt. Die Punkte werden zusammengezählt und in die Wettkampfkarte eingetragen. Die Größe des Balles wird selbst gewählt.

## 6. Dart (Pfeil)- Werfen

3 Pfeile dürfen auf die Scheibe geworfen werden. Die Punktzahlen sind zu addieren und in die Wettkampfkarte einzutragen.

## 7. Zielbosseln

3 Würfe auf ein Zielfeld mit verschiedenen Punktwerten. Die Punktzahlen sind zu addieren und in die Wettkampfkarte einzutragen.

## 8. Golf-Putt

3 x darf geputtet werden. Die Punkte sind zu addieren und in die Wettkampfkarte einzutragen.

## DRINGENDER HINWEIS !

Der/Die Behinderte hat die Wettkampfkarte so lange zu behalten, bis er/sie an die Wettkampfstation geht. Nach Durchführung der angemeldeten Disziplinen ist die Wettkampfkarte **unverzüglich** beim Wettkampfbüro abzugeben.

Das gilt auch dann, wenn auf dem oberen Teil der Karte (Versorgung der Teilnehmer, Glücksrad, T-Shirt, Medaille) noch nicht alle Felder angekreuzt sind.

Erst wenn die zur Disziplin gemeldeten Teilnehmer ihren Wettbewerb beendet haben oder die Wettkampfstätte frei ist, können Interessierte ohne Wertung noch spielen.