



2019

Kölner Inklusionsspiele

Samstag, den 6. Juli 2019
10:30 - 15:30 Uhr
Bezirkssportanlage Thuleweg
51061 Köln (Höhenhaus)

... ausgerichtet von

Netzwerk "Sportive Kids" e.V.
Leitungsgremium der Jugend
Wikingerweg 8
51061 Köln
Tel.: 0157-79757331
netzwerk-sportive-kids.de
netzwerk-sportive-kids@t-online.de

Spendenkonto:
DE 26 37050198 1933034280
Sparkasse KölnBonn

*Wir stellen uns der Herausforderung;
wir wollen gemeinsam etwas tun;
wir zusammen, ich mit Dir und Du mit mir.*

Die zweiten Kölner Inklusionsspiele werden nach Art der schottischen Highland Games ausgetragen. In Begleitung des Landessportbundes NRW, des Rugby Landesverbandes NRW und des Statssportbundes Köln engagieren wir uns als Förderprojekt der in Bonn ansässigen Aktion Mensch für die Einbindung von Menschen mit körperlichen und geistigen Einschränkungen in den Breiten- und Leistungssport.

Die Ausrichtung nach Art der schottischen Highland Games dient der individuellen Leistungsentwicklung in einer offenen Gemeinschaft. Die unterhaltsamen Begleitmodule eröffnen einen nachhaltigen Eindruck bei Sportlern, Sportlerinnen und Gästen.

Die inklusiven Teams sollen sich aus mindestens 5 Teilnehmern/ -innen und ausreichend Auswechselsportler/-innen zusammensetzen, wobei 50% der Teammitglieder aus Teilnehmern mit körperlichen oder geistigen Einschränkungen bestehen soll. Fehlende Teammitglieder werden aus dem NSK Kader eingebunden.

Für Eure Anmeldung und weiterführende Informationen steht Euch das Leitungsgremium der Jugend gerne zur Verfügung.

Wir freuen uns auf Euer Engagement

Viele Grüße,
Euer
Leitungsgremium der Jugend

Kontakt Daten:
Tel.: 0157-79757331
netzwerk-sportive-kids@t-online.de

Team Entry Form

-Anmeldung -

II. Kölner Inklusionsspiele 2019

(Anmeldeschluss ist der 15.6.2019)

Verein/ Gruppe

Teamname

Teamkontakt



Wir melden unser Team zu den II Kölner Inklusionsspielen an:

Teamstärke	Ersthelfer/-in	Verantwortliche/r	Beauftragte/r
(Anzahl)	(Anzahl)	i.S.d. elterlichen oder vormund- schaftlichen Ge- nehmigung (Anzahl)	i.S.d. Sucht - und Gewaltprävention (Anzahl)

- #1 Der Turniertag ist der 6.7.2019, Start 10.30 Uhr, Ende 15:30 Uhr. Eine Players Fee/ Teilnahmegebühr entfällt
- #2 Mit Einreichen der Anmeldung erkennen wir an, dass das Netzwerk „Sportive Kids“ e.V. weder Haftung für Beschädigung oder Verlust von Gegenständen und/ oder der körperlichen, geistigen oder seelischen Unversehrtheit übernimmt, unabhängig davon, ob die ursächlichen Ereignisse vor, bedingt durch oder während des Events statt gefunden haben.
- #3 Alle Teilnehmer verpflichten sich, eine eigene Haftpflicht-, Unfall- und Krankenversicherung als versicherte Person im Rahmen der Eigen-, Familien- oder Vereinsversicherung inne zu haben.
- #4 Im Rahmen der EU-Datenschutzgrundverordnung informieren wir Sie darüber, dass Ihre personenbezogenen Daten für die Dauer des Förderrahmens und unserer Nachweisverpflichtung gegenüber der Aktion Mensch / Bonn und des Gesetzgebers gespeichert und verarbeitet werden. Alle Teilnehmer/- innen stimmen einer film- und phototechnischen Ablichtung/ Aufnahme während der Trainings- und der Veranstaltung, sowie deren Veröffentlichung in der Presse, den Homepages der Turnierteilnehmer und den Social Media Kanälen (vgl. Auflistung/ Anlage) zu. Fragen und Anregungen hierzu richten Sie bitte an Günter Stenkamp (Vorstand). Im Übrigen gelten die Datenschutzbestimmungen unter netzwerk-sportive-kids.de.
- #5 Zum Eigenschutz und für einen reibungslosen Ablauf ist den Anweisungen der Ordner Folge zu leisten.

Köln, den _____

Unterschrift der/s Teamverantwortlichen

Team Entry Form

-Teilnehmerliste -

II. Kölner Inklusionsspiele 2019

(Anmeldeschluss ist der 22.6.2019)

Alle Teilnehmer erkennen die Rahmenbedingungen an. Die dazu gehörigen Erziehungsberechtigten stimmen der Teilnahme zu.

Name/ Vorname	Alter	Geschlecht	Unterschrift	Unterschrift
---------------	-------	------------	--------------	--------------

1

Teamverantwortliche/r

2

Ersthelfe/r

3

Präventionsbeauftragte/r

4

5

6

7

8

9

10

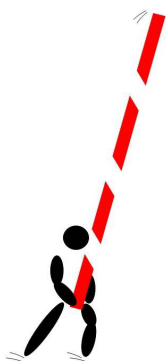
⇒ Für weitere Teilnehmer/-innen und Gäste bitte ein weiteres Blatt benutzen

Die Gewinner der Inklusionsspiele sind die Teilnehmer. Mit Fair Play und dem Spirit Of The Game freuen uns auf einen erfolgreichen und faszinierenden Turniertag.

Die Disziplinen sind an die Richtlinien der Scottish Highland Games Association angelehnt (vgl. <http://www.shga.co.uk>). Die teilnehmenden Teams treten in einheitlichen Trikots an; das Antreten im Kilt (Rock der schottischen Kultur) ist erwünscht.

Die Disziplinen:

Baumstamm werfen (caber toss)
(Protektoren verwenden)

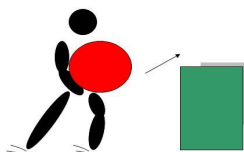


Der Stamm ist anzuheben, senkrecht bis zur Startlinie zu tragen und dann wird er voran gestoßen, so dass das obere Ende nach einer 180 Grad Drehung den Boden erreicht und aus dem Schwung heraus erneut 45 Grad nach vorne fällt, so dass er in gerader Linie zur Abstoßposition zu Boden fällt (auf 12 Uhr).

- 5 Teilnehmer/-innen / Versuche je Team
- 1 Punkt je erfolgreichem Versuch
- Maximale Abweichung (15 Grad r/l)

Teilnehmer **mit Bewegungshilfen** erhalten einen entsprechend kürzeren Stamm. *)

Gewicht platzieren (stone lifting)
(Protektoren verwenden)

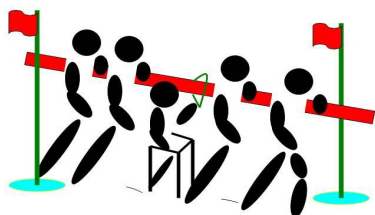


Das Gewicht (Medizinball 3 kg) ist anzuheben und, mit den Armen zu umklammern. Aufrecht gehend soll das Gewicht zum Plateau transportiert und dort oberhalb abgelegt werden.

- 5 Teilnehmer/-innen / Versuche je Team
- 1 Punkt je erfolgreichem Versuch (der Ball darf nicht zu Boden fallen)
- Zeitlimit 2 Minuten

Teilnehmer **mit Bewegungshilfen** erhalten entsprechend leichtere Gewichtseinheiten. *)

Baumstammslalom (caber slalom)
 (Protektoren verwenden)

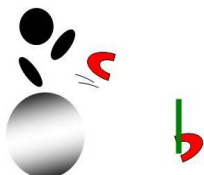


Ein 4,50 Meter langer Stamm wird von 5 Teilnehmern/ -innen durch einen Slalom-Parcours zur Endlinie und danach wieder zur Ziellinie getragen. Dabei geht das vordere Teammitglied immer als erstes um die gesamten Hindernisse. Die Positionen dürfen am Wendepunkt verändert werden.

- 5 Teilnehmer/-innen / je Team/ Versuch
- 1 Punkt je vollendeter Runde
- Zeitlimit 2 Minuten

Teilnehmer **mit Bewegungshilfen müssen nicht** das Gewicht stemmen, haben diesen aber zu umleinen. Sie sind dabei gehalten ihre Position im Team bei zu halten. *)

Hufeisen werfen (horseshoe game)
 (Protektoren verwenden)

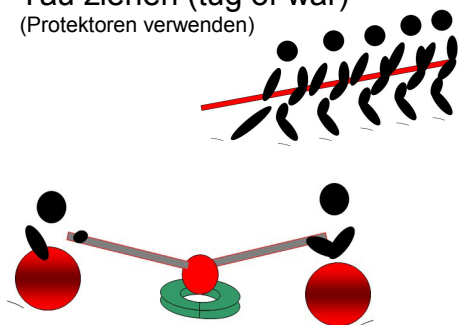


Aus 5 Metern Entfernung soll ein Hufeisen um eine Zielstange geworfen werden; Teilnehmer – innen mit weniger als 120 cm Körperhöhe starten aus 3 Metern Entfernung.

- 5 Teilnehmer/-innen / Versuche je Team
- 1 Punkt je platziertem Hufeisen

Teilnehmer **mit Bewegungshilfen** starten von der 3 Meter Linie; bei Bedarf wird die Distanz zur Zielstange weiter verkürzt, beträgt aber mind. 1 Meter. *)

Tau ziehen (tug of war)
 (Protektoren verwenden)

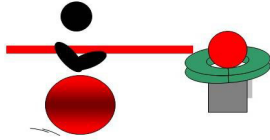


Jeweils 5 Teammitglieder ergreifen eine Tauseite und sollen den in der Mitte anhängigen Ball aus einem Behältnis auf ihre Seite ziehen

- 5 Teilnehmer/-innen / Versuche je Team
- 5 Punkte / 1 Versuch

Teilnehmer **mit Bewegungshilfen** erhalten Einmanntaue und wetteifern an einer Plateaeinheit. *)

Lanzen stoßen (lance game) (Protektoren verwenden)



Aus einer Entfernung von 5 Metern laufen die gegnerischen Teamspieler/-innen auf ein Plateau zu. Der dort befindliche Ball ist mit einer Leichtstofflanze aus einer Entfernung von 1,60 Metern herunter zu stoßen. Der Ball ist ohne nachschlagen auf der gegnerischen Seite zu Boden zu bringen.

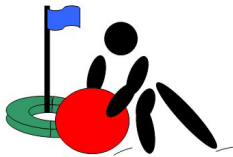
- 5 Teilnehmer/-innen / Versuche je Team
- 1 Punkt bei gefallenem Ball

Teilnehmer mit **Bewegungshilfen** erhalten ein tiefer gestelltes Plateau.

Sicherheitsanweisung:

Die Stoßdistanz ist gleich der Lanzenlänge; bzw. gleich der Entfernung beim Passieren. Dieser Abstand ist zu markieren. Übertreten der Markierung führt zur Disqualifizierung.

Fass rollen (barrel rolling) (Protektoren verwenden)



Ein Fass ist um ein Rad zu rollen, dort einem weiteren Teammitglied zu übergeben, der in Gegenrichtung erneut das Rad mit dem Fass umrundet und wieder wechselt.

- 5 Teilnehmer/-innen / Versuche je Team
- 1 Punkt je erfolgreicher Umrundung
- Zeitlimit 2 Minuten

Teilnehmer mit Bewegungshilfen dürfen diese, alternativ auch die Füße benutzen. *)

Baumstammziehen (timber walk) (Protektoren verwenden)



An einer Handleine ist je an einer Hand ein Stamm entlang einer vorgegebenen Wegstrecke zu führen.

- 5 Teilnehmer/-innen / Versuche je Team
- 1 Punkt je erfolgreicher Umrundung
- Zeitlimit 2 Minuten

Teilnehmer mit Bewegungshilfen platzieren die Stämme auf oder an diesen. *)

*) Begleitpersonen, die Hilfestellung geben, sind zulässig und mit dem Ordner team Vorort zu klären, die Punktwertung erfolgt durch die Ordner am Platz, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.