

WETTKAMPFKLASSEN

Wettkampf- klasse	Rumpfstabilität	Armfunktion	Beispiel: Lähmungsgrad	Beispiel: Spielstil
1	Bedeutende Dysfunktion in der Rumpfbalance. Eine hohe Rückenstütze ist notwendig, um die Balance im Sitzen zu halten.	Deutlich herabgesetzte Armfunktion. Starke Beeinträchtigung die Ellenbogen und die Schultern zu kontrollieren. Zudem bestehen Beeinträchtigungen beim Greifen. Der Schläger wird an der Hand festgebunden. (Oftmals ist nur der Bizeps, jedoch nicht der Trizeps funktionsfähig.)	Querschnittslähmung, große Rückenmarksschädigungen C3-C5. Extreme Spastik in den Armen sowie schwere Rumpfbalancebeeinträchtigungen.	Defensiver Spielstil. (z. B. leichter Unterschnitt). Keine Möglichkeit zu schießen oder Topspin zu spielen. Sehr begrenzte Reichweite.
2	Bedeutende Dysfunktion in der Rumpfbalance. Eine hohe Rückenstütze ist notwendig, um die Balance im Sitzen zu halten.	Mäßige bis schwere Herabsetzung der Armfunktion. Arm- und Handbewegungen können kontrolliert werden, jedoch mit eingeschränkter Kraft. Schläger ist an der Hand festgebunden.	Querschnittslähmung, große Rückenmarksschädigungen C6-C7 sowie schwere Rumpfbalancebeeinträchtigungen.	Wie Klasse 1: Es kann minimal mehr Kraft festgestellt werden, die Unterschnitt und Schnelligkeit in den Schlag gibt. Der Rollstuhl kann mit dem Nicht-Spielarm festgehalten werden, um mehr Reichweite zu erlangen.
3	Mäßige Dysfunktion in der Rumpfbalance. Vor- und Zurückbewegungen gehen mit einer Schwächung der Balance einher, Rumpfbewegungen sind langsam. Statische Balance kann im Gegensatz zu dynamischer Balance gehalten werden.	Normale Handfunktion.	Schwere Lähmung. Rückenmarksschädigung C8-TH7. Milde Beeinträchtigung der Armfunktion. Bedeutsame Spastik in den Beinen.	Der Nicht-Spielarm kann benutzen werden, um mehr Kraft und Balance in der Seitenlage zu erlangen. Der Wechsel zwischen Rückhand und Vorhand geschieht einfacher als in Klasse 1-2.

4	Im aufrechten Sitzen ist die Balance sehr gut. Durch den freien Arm kann durch Festhalten viel Stabilität ermöglicht werden. Das Wiederaufrichten nach dem Vorbeugen des Oberkörpers geschieht leichter als in der Wettkampfklasse 3. Seitwärtsbewegungen gehen mit einem Balanceverlust einher. Es gestaltet sich als schwierig nach Seitwärtsbewegungen wieder Stabilität zu erlangen.	Eine kleine bis mäßige Beeinträchtigung im Spielarm kann vorhanden sein.	Mäßige Lähmung. Rückenmarksschädigung TH8-L1. Mäßige Spastik in einem Bein oder beiden Beinen und mäßige Rumpfbalancebeeinträchtigung.	Abwägen zwischen einem offensiven und defensiven Spielstil. Der Ball kann in einem defensiven Spiel gut kontrolliert werden. Falls sich die Möglichkeit ergibt sollte auch offensiv gespielt werden (mit Topspin und Schuss). Gute Reichweite.
5	Normale Rumpfstabilität, Beine und Füße können eventuell zu Stabilisierungszwecken benutzt werden. Vor- und Rückwärtsbewegungen geschehen ohne Beeinträchtigung. Bewegungen in die Seitenlage sind möglich.	Normale Handfunktion	Rückenmarksschädigung L2-S3. (z. B. Kinderlähmung)	Wie Klasse 4 nur mit mehr Möglichkeiten im offensiven Spiel und sehr großer Reichweite.

Wettkampf- klasse	Beispiel der Funktionsbeeinträchtigung	Beispiel am Spielstil
6	• Schwere Beeinträchtigung in den Beinen und Armen: z. B. Lähmung inklusive des Spielarms. • Amputation des Spielarms und eines Beins • Amputation beider Beine oberhalb des Knies • Beeinträchtigung im Spielarm und im Bein • Fortgeschrittene Muskeldystrophie oder eine inkomplette Rückenmarksschädigung • Athletinnen und Athleten die aufgrund des Fehlens beider Arme den Schläger im Mund halten	• Nah am Tisch mit sehr begrenzter Reichweite • Spielweise ist sehr taktisch ausgelegt • Platzierung des Balles hat eine große Bedeutung

7	• Mäßige bis schwere Beeinträchtigung in den Beinen. Laufen ist möglich, jedoch wird die Balance bei Sprüngen verloren • Muskeldystrophie • Beeinträchtigung im Spielarm und im Bein z. B. mäßig bis schwere Zerebralparese (CP), Amputation oder Arm-/Beindefekt • Rückenmarksbruch oder Poliomyelitis (Polio) in beiden Beinen	• Meistens nah am Tisch • Angriff, falls sich die Chance ergibt • Beeinträchtigte Beinfunktion wirkt sich auf die Kraft des Schlages aus
8	• Milde Beeinträchtigung in beiden Beinen (z. B. Amputation unter dem Knie, Polio oder Rückenmarksbruch) oder eine Beinamputation über dem Knie • Beeinträchtigung des Spielarms • Mäßig Zerebralparese (CP) oder Hemiparese	• Ähnliches Spielsystem wie Menschen ohne Behinderungen • Beeinträchtigte Bewegungsmöglichkeit in den Seitenlagen und in der Vor- und Zurückbewegung. Eine dieser Bewegungsrichtungen ist oftmals mehr betroffen als die anderen
9	• Milde Beeinträchtigung im Bein (z. B. leichte Spastik, ein amputiertes Bein unterhalb des Knies, leichte Schwächung in beiden Beinen) • Milde Beeinträchtigung im Spielarm • Bedeutsame Beeinträchtigung im Nicht-Spielarm (z. B. Amputation ab der Schulter)	• Ähnlich wie Klasse 8: Die Bewegungsfreiheit ist hier ausgeprägter
10	• Leichte Beeinträchtigung im Bein (z. B. Amputation eines Fußes, leichte Beeinträchtigung der Beinmuskulatur, Steifheit im Fußgelenk) • Geringe Beeinträchtigung im Spielarm • Beeinträchtigung im Nicht-Spielarm (z. B. Amputation auf Ellbogenhöhe)	• Gleiche Spielsysteme, wie im olympischen Sport • In spezifischen Spielmomenten haben paralympische Sportler mehr Beschränkungen als olympische

11	• Die Klasse 11 umfasst alle Athletinnen und Athleten mit intellektueller Funktionsbeeinträchtigung. Dazu gehören Spielerinnen und Spieler mit einem geringen IQ (unter 75) und/oder einer Diagnose der Entwicklungsstörung	• Die Spielweise der Wettkampfklasse 11 ist sehr individuell
----	---	--