



SOMMERSCHWIMMFEST

DER HAMBURGER SCHULEN

Liebe Kollegin, lieber Kollege,

vielen Dank für Ihr Interesse am Sommerschwimmfest.

Wir freuen uns auf einen schönen Wettkampftag mit Ihnen und Ihren Schülern.

Hier sind die notwendigen Informationen für Sie und Ihre Klasse:

Freibad Billstedt am Dienstag, den 7. Juli 2015

Anfahrt: U-Bahnlinien U2 oder U4, Station U-Bahn Billstedt, der Fußweg zum Bad dauert etwa zehn Minuten und ist ausgeschildert. Eingang: Archenholzstraße 50

Einlass: ab 8.30 Uhr

Es gibt mit den Schwimmstaffeln und dem Wasserballturnier zwei Wettbewerbe. Natürlich sorgen wir dafür, dass eine Klasse nicht gleichzeitig an zwei Orten antreten muss.

Bitte melden Sie Ihre Klasse am Eingang an. Sie erhalten dort eine Laufkarte.

Auf dieser sind die Zeiten, die Reihenfolge und weitere Einzelheiten für Ihre Klasse angegeben.

Die Betreuer sorgen bitte dafür, dass ihre Mannschaften pünktlich und in Schwimmkleidung am Startort erscheinen. Die Kollegen und Kolleginnen werden gebeten, die Klasse zusammenzuhalten und dafür zu sorgen, dass während der gesamten Veranstaltung die Sprungbretter nicht benutzt werden.

Die Klassen dürfen die Schwimmhalle nicht betreten. Das gilt auch für den Rutschenturm - bitte achten Sie auf Ihre Schüler, damit niemand verloren geht.

Umkleiden: Es gibt nur in begrenztem Umfang Möglichkeiten zum Umkleiden. Daher sollten die Schüler und Schülerinnen möglichst in Sportkleidung erscheinen. Es gibt Zelte zum Umkleiden. Dies sind nur Wechselumkleiden. Dort darf nichts deponiert werden. Verabreden Sie einen Treffpunkt für Ihre Klasse. Dort legen Sie die Sporttaschen ab. Wertsachen bitte zuhause lassen.

Toiletten: in der Nähe der Wechsel-Umkleidezelten, siehe Lageplan

Erste Hilfe: Schwimmmeisterraum neben dem Becken, auch für Fundsachen



Der Schwimmwettkampf

Einteilung der Mannschaften je Klasse:

Die Betreuer werden gebeten, bereits in der Schule oder vor Beginn des Wettkampfes die SchülerInnen einzuteilen, wer in der Pendel-Staffel, Transport-Staffel, Wasserball-Dribbel-Staffel schwimmt und wer in der Wasserball-Mannschaft spielt sowie die möglichen Auswechselspieler.

1. Staffel: Pendel-Staffel (mit 8 Teilnehmenden)

Jeder Teilnehmer schwimmt 2 Bahnen (40m), Stilart beliebig.

2. Staffel: Transport-Staffel (mit beliebiger Anzahl von Teilnehmenden)

Auf einer großen Matte wird ein Schüler eine Bahn quer 20m transportiert. Beliebige viele Schüler dürfen schwimmend die Matte vorwärts schieben.

Der Passagier muss eine Schwimmweste tragen (wird gestellt). Diese muss vom Nachfolgenden an Land angelegt werden. Sprünge des Passagiers auf die Matte sind verboten. Insgesamt müssen 4 Passagiere zur Gegenseite befördert werden. Auf jeder Bahn wird eine Person befördert!

3. Staffel: Wasserball-Dribbel-Staffel (mit 8 Teilnehmenden)

Ein Wasserball (in Größe eines Basketballs) wird eine Querbahn 20m transportiert. Stilart beliebig, der Ball darf nicht geworfen werden.

Es wird empfohlen, zu kraulen und den Ball zwischen den Armen zu führen.

Am Ende muss der Ball in einen Eimer am Beckenrand gelegt werden.

Ein Schüler/eine Schülerin der Mannschaft muss diesen Eimer hinhalten.

Die Bahneinteilungen und die genauen Zeiten Ihres Startes erhalten Sie zu Beginn des Wettkampfes am Eingang des Bades.

Siegerehrung: Direkt im Anschluss an den Wettkampf.

Es gibt für jede der drei Staffeln eine Urkunde je Wettkampfklasse. Und es gibt Preise.

Wir freuen uns, wenn alle Klassen an der Siegerehrung teilnehmen.

Ende: gegen 12 Uhr.

Spielaktionen

Für Schüler, die nicht zur Wasserballmannschaft gehören oder die auf einen Start beim Wettkampf warten, gibt es Spielangebote auf der Wiese.

Bitte auf den Zeitplan für Wasserball und den Wettkampf achten! Wasserballspiele können nicht nachgeholt werden. Bitte keine eigenen Bälle mitbringen.

Fußball oder Ähnliches muss leider aus Gründen der Sicherheit unterbleiben.



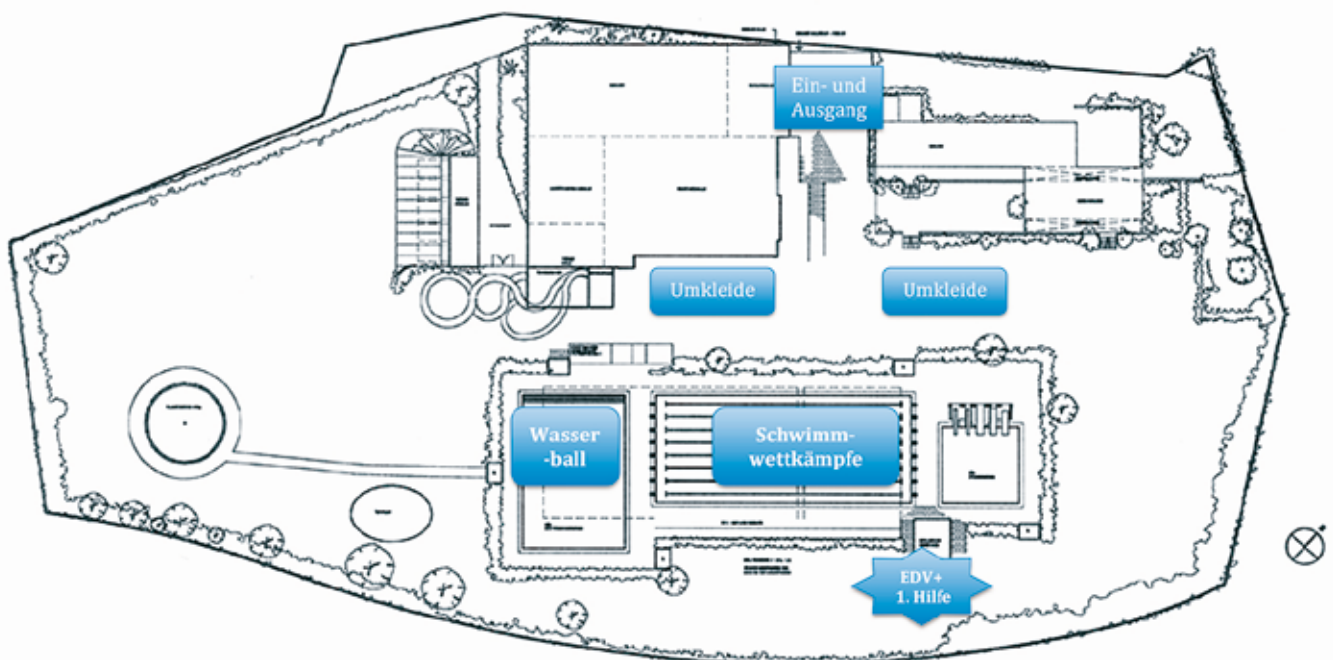
Das Wasserballturnier

Alle Spiele beginnen pünktlich. Kommt eine Mannschaft zu spät oder gar nicht, gewinnt die andere 5:0. Es ist zweckmäßig, rechtzeitig vor den Spielen abzuklären, wer die Startmannschaft (fünf Feldspieler und einen Torwart) bildet. Danach kann beliebig oft ausgewechselt werden. Jede Mannschaft bekommt einen wasserballkundigen Betreuer.

Den Spielplan mit den genauen Anschwimmzeiten erhalten Sie zu Beginn des Wettkampfes am Eingang des Bades.

Die **Spielregeln** hängen diesem Dokument an. Es ist sehr, sehr empfehlenswert, sie vor dem Turnier in der Schule mit den Schülern anzusprechen. Ansonsten gilt: Das Turnier soll Spaß bringen.

Der Lageplan



Die Wasserball-Spielregeln

Bevor es um die Regeln geht: Wir wünschen uns einen fairen und respektvollen Verlauf der Kinderspiele. Die Spieler haben hier die Gelegenheit, Gesten des Fair-Plays einzuüben.

Die Regeln scheinen zunächst unübersichtlich, sind aber für Kinder in einem Spiel leicht verständlich und ähneln bekannten Ballspielen.

Beim Wasserballturnier bekommt jede Mannschaft einen wasserballkundigen Betreuer zu Seite, der nicht nur Kappen ausgibt, sondern auch mit Tipps und Tricks helfen kann.

Es ist sehr sinnvoll, rechtzeitig vor Spielbeginn beim Wasserballfeld aufzutauchen und sich vorzubereiten.

Mannschaften

Alle Spieler einer Mannschaft (fünf Feldspieler, ein Torwart, Auswechselspieler) tragen gleichfarbige Kappen, nur die Torwarte tragen rote Kappen. Alle Spieler müssen kurzgeschnittene Fingernägel haben. Die Anzahl von Mädchen und Jungen in einem Team ist egal.

Ein Schiedsrichter leitet das Spiel. Nach einem Torerfolg müssen alle Spieler einer Mannschaft wieder in ihre Spielfeldhälfte zurückkehren.

Jetzt ist der beste Moment zum Wechseln von Spielern.

Das Spiel beginnt wieder mit dem Pfiff des Schiedsrichters. Es ist sinnvoll, den Ball von der Mittellinie zu einem Mitspieler zu spielen. Während des Spieles kann jederzeit in einer eigenen Spielfeldecke durch Abklatschen gewechselt werden.



Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 2 mal 8 Minuten durchgehender Spielzeit. Die Pause dauert etwa zwei Minuten. In der Pause wechseln die Mannschaften die Seiten. Bei Turnieren kann mit veränderten Spielzeiten gespielt werden.

Spielbeginn

Das Spiel beginnt (am Anfang und nach der Pause) mit dem „Anschwimmen“: Beide Mannschaften stellen sich neben dem Tor an ihrer Grundlinie auf. Bei Handzeichen und Pfiff des Schiedsrichters schwimmen die SpielerInnen in Richtung Spielfeldmitte, wo der Ball vom Schiri eingeworfen wird.

Der schnellste Spieler der Mannschaft sollte auf der Seite des Schiris starten, um den Ball schnappen zu können. Nach einem Torerfolg wird ein Mittelanstoss gespielt. Vorher muss jede Mannschaft in ihre eigene Spielfeldhälfte schwimmen.



Fehler

Ein einfacher Fehler wird mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft geahndet. Ein Freiwurf muss unmittelbar nach dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführt werden, darf aber nie direkt aufs Tor erfolgen.

Ein persönlicher Fehler wird für den betreffenden Spieler mit einer Zeitstrafe geahndet. Der Spieler muss für zwanzig Sekunden in die Mannschaftsecke schwimmen und dort warten, bis er wieder in das Spiel hineingewunken wird oder ein Tor fällt.

Diese Regel muss jeder Spieler kennen!

Ballbehandlung

Einfacher Fehler: Es ist nicht erlaubt, den Ball vollständig unter Wasser zu drücken.

Beachte: Hält ein Angreifer den Ball mit der Hand von oben und ein Verteidiger drückt mit seiner Hand den Ball mit der Hand des Angreifers unter Wasser, so erhält der Verteidiger einen Freiwurf.

Einfacher Fehler: Es ist nicht erlaubt, den Ball vollständig unter Wasser zu drücken.

Beachte: Hält ein Angreifer den Ball mit der Hand von oben und ein Verteidiger drückt mit seiner Hand den Ball mit der Hand des Angreifers unter Wasser, so erhält der Verteidiger einen Freiwurf.

Diese Regel muss jeder Spieler kennen!

Einfacher Fehler: Es ist nicht erlaubt, den Ball mit beiden Händen zu werfen. Er darf jedoch mit beiden Händen gefangen und berührt werden. Ausnahme: Der Torwart darf immer beide Hände einsetzen.

Einfacher Fehler: Verlässt der Ball über eine Seitenlinie das Spielfeld, hat die gegnerische Mannschaft am Spielfeldrand einen Freiwurf.

Verlässt der Ball über eine Torlinie das Spielfeld gibt es einen Freiwurf für den Torwart. Eine Ausnahme ist der Eckball, den es gibt, wenn der Torwart bei einem Torwurf den Ball zuletzt berührte. Der Eckball darf zwei Meter von der Grundlinie an der Seitenlinie ausgeführt werden.

Ist die Situation verfahren, kann der Schiedsrichter sich den Ball geben lassen und ihn zwischen jeweils einen Spieler aus beiden Teams, die etwa einen Meter vom Spielfeldrand entfernt nebeneinander stehen, werfen. Wer den Ball hat, hat ihn.

Um den Ball kämpfen

Einfacher Fehler: Ein Spieler, der den Ball nicht hält, darf nicht angegriffen werden.

Beachte: Wird ein Angreifer im Ballbesitz angegriffen, erhält er erst einen Freiwurf, wenn er den Ball nicht mehr in der Hand hält. Diese Regel ist grundlegend für das Wasserballspiel.

Persönlicher Fehler: Spielt ein Spieler übertrieben hart um einen Ball, wird gegen ihn eine Zeitstrafe verhängt. Persönliche Fehler sind auch das Ziehen und Schubsen des Gegners und das absichtliche Spritzen. Der Schiedsrichter hat hier einen Ermessungsspielraum.

Schwere persönliche Fehler: Bei Beleidigungen, unfairem Verhalten oder unangemessenem und brutalem Spiel kann der Schiedsrichter einen Spieler des Feldes verweisen. Die Mannschaft darf einen Ersatzspieler nach 20 Sekunden weiterspielen lassen.

Tritt eine Mannschaft zu einem Spiel nicht an oder kommt zu spät, verliert sie 0:5 und erhält 0:2 Punkte.



Schiedsrichterzeichen

Anschwimmen zum Spielbeginn: Pfiff und Senken des Armes.

Einfacher Fehler: Pfiff und Zeigen mit dem Arm in Angriffsrichtung.

Persönlicher Fehler: Zwei Pfliffe, der Schiedsrichter zeigt auf den betreffenden Spieler, weist in die Spielfeldecke und zeigt die Kappennummer des Spielers mit den Fingern (eine geballte Faust entspricht der 10).

Torerfolg: Der Schiri pfeift und zeigt auf die Spielfeldmitte zum Wiederanpfeiff.

Eckball: Der Schiri zeigt die Richtung der angreifenden Mannschaft und auf die Ecke.

Spielende: Schlusspfeiff und beide Arme nach außen führen.

Unterschiede zum großen Sportspiel.

MiniWasserball wird gespielt:

- auf einem kleinen, schulertiefem Spielfeld (etwa 15 m lang),
- mit verkleinerten Toren (2 m breit und 0,90 m hoch),
- mit verkürzter Spielzeit (zwei mal acht Minuten durchgehend),
- mit kleinem Ball (Größe „Mini-Polo“ in grün),
- mit zwei Händen am Ball, aber ohne „Zwei-Hände-Wurf“,
- mit fünf Feldspielern, einem Torwart und Ersatzspielern,
- ohne die 2m-Regel,
- ohne Strafwurffehler (5m),
- ohne einen direkten Freiwurf (5m),
- ohne die 30s-Regel,
- ohne einen Ausschluss ohne Ersatz.