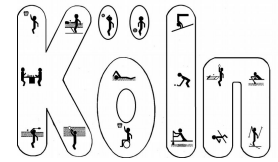


AUSSCHUSS FÜR DEN SCHULSPORT IN DER STADT KÖLN

INFORMATION, BERATUNG UND KOORDINATION DES AUSSERUNTERRICHTLICHEN SCHULSPORTS
SPORTWETTKÄMPFE DER KÖLNER SCHULEN • SCHULSPORTGEMEINSCHAFTEN
TALENTSUCHE IN ZUSAMMENARBEIT VON SCHULE & VEREIN / VERBAND
GESCHÄFTSSTELLE: AMT FÜR SCHULENTWICKLUNG, REFERAT FÜR SCHULSPORT ☎ 221-292 17 / 18
RESSORT » SCHWIMMEN «: VOLKER HAMPKE • TEL. P 366 737



AUSSCHREIBUNGEN, ERGEBNISSE: WWW.BILDUNG.KOELN.DE/SCHULSPORT - INFO SCHULSPORT@STADT-KOELN.DE

Köln, im Februar 2019

An die
Leitungen
aller Kölner Grundschulen,
auch die in nicht-städtischer Trägerschaft

STADTMEISTERSCHAFTEN 2019

KÖLNER GRUNDSCHULEN



SCHWIMMEN - MANNSCHAFTEN

Veranstalter Referat für Schulsport
Ausrichter Ausschuss für den Schulsport in der Stadt Köln
und SchwimmBezirk Mittelrhein (SBM)
Bad **Zollstockbad** Köln, Raderthalgürtel, (Tel. 2791 820)
Termin **Dienstag, 02. Juli 2019**
Zeit **Beginn: 10.00 Uhr** - Einschwimmen: 9.15 - 9.55 Uhr - Siegerehrung ca. 13.30 Uhr
Meldung formlos per E-Mail mit Angabe der Schulanschrift und dem Namen der Mannschaft/en (z.B. "Poller Wasserbüffel", "Neumarktfrösche",...) an schulsport@schwimm-mit.de
Meldeschluss **18. Juni**

Bitte beachten **Keine Straßenkleidung in der Halle - auch der Betreuer / Eltern etc. !!**

TEILNAHMEBEDINGUNGEN:

- Jede Kölner Grundschule kann eine oder mehrere Mannschaften melden, die unter einem Fantasienamen starten (z.B. "Wasserbüffel", "-flöhe",...).
- Eine Mannschaft besteht aus mindestens **8** und höchstens **10** Mädchen- und/oder Jungen.
- In jedem Wettkampfteil starten **8** Kinder.

PROGRAMM:

1.	8 x	25 m Sprint-Staffel	3.	8 x	25 m Ball-Staffel
2.		25 m Technik/Koordination	4.	8 Min.	Mannschaftsdauerschwimmen

DURCHFÜHRUNG

- Die Bahnverteilung wird ausgelost und beibehalten.

Wk 1: 8 x 25 M SPRINT-STAFFEL • BAUCH- UND RÜCKENLAGE

Die/der Startschwimmer/in schwimmt die erste Bahn in Bauchlage, die Ablösung schwimmt in Rückenlage, usw. im Wechsel. - Der Rückenstart erfolgt im Wasser mit Abstoß von der Beckenwand. Die Rückenlage muss beibehalten werden; zum Zielanschlag darf die Rückenlage verlassen werden.

Wertung: Nach Zeit, je Regelverstoß erfolgt Zeitstrafe, z. B. 5 sec.

WK 2: 25 M TECHNIK-TEST

8 Kinder jeder Mannschaft schwimmen je 1 Bahn in **EINER** der folgenden Technik-Kombinationen, die vor dem Start ausgelost wird und für **alle Teilnehmer** gilt. **KEINE ZEITNAHME !!!**

- a) Fußsprung ins Wasser mit Pullbuoy zwischen den Beinen, Schwimmen in Bauchlage nur mit Armen, Rolle im mittleren Bereich des Beckens (Markierung), Schwimmen in Rückenlage mit beliebigen Beinschlag, Arme halten Pullbuoy unter dem Kopf bis zum Bahnende.
- oder -
- b) Sprung ins Wasser, Schwimmen in Bauchlage mit Wechselbeinschlag und an den Körper angelegten Armen, Rolle im mittleren Bereich des Beckens (Markierung), Schwimmen in Rückenlage mit Armgleichschlag bei beliebigen Beinschlag.
- oder -
- c) Start „von unten“ (im Wasser), eine Hand muss an der Wand sein, Schwimmen in Bauchlage mit Brett und Brustbeinschlag, Rolle im mittleren Bereich des Beckens (Markierung), Schwimmen in Rückenlage mit beliebigen Beinschlag, Brett (mit „langen“ Armen) hinter dem Kopf.
- oder -
- d) Sprung ins Wasser, **mindestens 5 m Tauchen (Markierung Tauchring), Rolle im mittleren Bereich des Beckens (Markierung), Brustschwimmen (regelgerecht!)** bis zum Bahnende.

Ablauf: Die **Mannschaften** starten hier einzeln **nacheinander** (je 2 „Wellen“ á 4 Kinder); **keine Zeitnahme!**

Wertung: Jedes Kind kann insgesamt 4 Punkte für den Sprung, die Rolle sowie die richtige Ausführung der ersten und zweiten Technikkombination erreichen. **NEU:** Die Anzahl der Punkte wird in Sekunden umgewandelt, die von 60 Sek subtrahiert werden.

WK 3: 8 X 25 M BALL-STAFFEL • SCHWIMMART BELIEBIG

Beim Start und Wechsel sitzen die Kinder auf dem Beckenrand und gleiten mit dem Ball ins Wasser. Der Ball muss der Ablösung in die Hand übergeben werden. Weder beim Transport noch bei der Übergabe darf der Ball geworfen oder geschlagen werden. Die Zeitnahme erfolgt, wenn der/die letzte Schwimmer/in mit dem Ball die Beckenwand berührt.

Wertung: Nach Zeit, je Regelverstoß erfolgt Zeitstrafe, z. B. 5 sec.

WK 4: 8 MINUTEN DAUERSCHWIMMEN • SCHWIMMART BELIEBIG

8 Kinder jeder Mannschaft schwimmen 8 Minuten lang auf einer Bahn „am Band“. Die Kinder starten auf **Kommando** im Abstand von ca. 3 Sekunden. Die Stoppuhr wird mit dem Start der ersten Schwimmer in Gang gesetzt. Bei jeder Wende auf der Start-/Zielseite nimmt der Schwimmer einen Tennisball aus einem Eimer und legt ihn in einen daneben stehenden anderen Eimer.

Wertung: Die Tennisbälle werden gezählt (1 Ball = 2 Bahnen). **NEU:** Die Anzahl der Bahnen werden in Sekunden umgewandelt, die von 8 Min. subtrahiert werden.

GESAMTWERTUNG • MELDUNG

- Die **Gesamtwertung** erfolgt durch Addition der in den Wettbewerben 1-4 erreichten Punkte (Platz 1=100 Pkte, Platz 2=99 Pkte, usw.). Die Mannschaft mit der größten **Punktesumme** gewinnt.
- Meister und Vize-Meister erhalten bei der anschließenden Siegerehrung einen **Wanderpokal**. Alle Mannschaften erhalten Siegerurkunden.
- Eine **Liste mit Namen** der Kinder (bitte lesbar!) am Wettkampftag bitte bis 09.45 Uhr abgeben.
- **Meldungen:** formlos per E-Mail mit Angabe der Schulschrift und dem Namen der Mannschaft/en (z.B. „Poller Wasserbüffel“, „Neumarktfrösche“,...).spätestens **bis 18. Juni** an folgende Anschrift; später eingehende Meldungen werden nicht berücksichtigt.
- **Meldeanschrift:** schulsport@schwimm-mit.de
- Der Veranstalter behält sich vor, bei hohen Meldezahlen das Wettkampfprogramm zu kürzen. Die gemeldeten Schulen werden dann benachrichtigt.
- **Pokalverteidiger:** Die KGS Mainstr., KGS Lebensbaumweg und St. Martin-Schule übergeben bitte vor Wettkampfbeginn die Wanderpokale dem Veranstalter. (*Gravur angebracht?*)

Schriftliche Einverständniserklärungen der Eltern zur Aufnahme und Verwendung der Film- und Fotoaufnahmen durch die Stadt Köln müssen der Schulleitung für alle gemeldeten Teilnehmer/innen vorliegen

gez. V. Hampke

info: schulsport@schwimm-mit.de
schulsport@stadt-koeln.de