



www.tv-wolhusen.ch



www.turnverband.ch

Ausschreibung

Spielturnier Jugend

28.03.2026 in Wolhusen



Inhalt

Programm	1
Angebot	1
Provisorischer Zeitplan	1
Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen.....	2
Kategorien	2
Mannschaft/Reglement.....	2
Anmeldeschluss	3
Anmeldestelle	3
Teilnahme.....	3
Bekleidung.....	3
Startgeld	4
Schiedsrichter	4
Haftgeld	4
Versicherung	5
Wettkampfanlage.....	5
Spielfeldgrösse	5
Garderoben	5
Auszeichnungen	5
Verpflegung	5
Anreise	6
Schiedsgericht.....	6
Punktegleichheit	6
Fundbüro	6
Kontaktinformationen	7
Spielbeschriebe.....	8

Die Turnerinnen und Turner des TV Wolhusen organisieren zusammen mit der Abteilung Jugend des Turnverbandes LU/ OW/ NW das Spielturnier Jugend.

Das Spielturnier findet am 28. März 2026 in den Turnhallen Berghof in Wolhusen statt. Das OK ist bestrebt, einen fairen und interessanten Wettkampf zu organisieren. Jeder Teilnehmer wird am Schluss mit einem schönen Präsent belohnt.

Wir freuen uns über die Anmeldung deines Vereins und wünschen dir einen unvergesslichen und erfolgreichen Tag in Wolhusen.

Angebot

BÖCHSE-VÖLKI, STEIROLLEN, SCHIESSBUDE, RITTERDUELL

(je nach Kategorie)

Provisorischer Zeitplan

Zeit	Gruppe
07.30 Uhr	Spielbeginn Kategorie 2 - STEIROLLEN
11.30 Uhr	Spielbeginn Kategorie 1 - BÖCHSE-VÖLKI
15.00 Uhr	Spielbeginn Kategorie 3 - SCHIESSBUDE
17.00 Uhr	Spielbeginn Kategorie 4 - RITTERDUELL

Die Schiedsrichtersitzungen finden jeweils 1 Stunde vor Spielbeginn der jeweiligen Kategorie statt.

Es handelt sich hier um Richtzeiten.

Die Rangverkündigung findet jeweils im Anschluss an die Finalsspiele der jeweiligen Kategorie statt.

Der Einfachheit halber verwenden wir die männliche Personen- und Stellenbezeichnung. Darunter sind stets auch die weiblichen Bezeichnungen zu verstehen.

Kategorien

Kategorie 1:	Jahrgänge 2018 und jünger
Kategorie 2:	Jahrgänge 2016/2017
Kategorie 3:	Jahrgänge 2014/2015
Kategorie 4:	Jahrgänge 2010 - 2013

Mannschaft/Reglement

- Maximal 8 Spieler in einer Mannschaft.
- Maximal 6 Spieler auf dem Feld. Es sind auch reine Mädchen/ Knaben Gruppen möglich.
- Hat eine Mannschaft weniger als 6 Spieler auf dem Feld, so ist die Mannschaft nicht Podestberechtigt. Nach der Gruppenphase werden sie in die Finalsspiele ohne Podestbeteiligung zurückversetzt.
- Spieler dürfen nur nach einer Spielrunde ausgewechselt werden (ausser bei Verletzungen).
- Spieler dürfen in der nächst höheren Kategorie eingesetzt werden, jedoch nicht umgekehrt.
- Pro Kategorie darf ein Spieler nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.
- Zu spät erscheinende Mannschaften verlieren das Spiel forfait gemäss der Wertung Disqualifikation nach dem Spielbeschrieb.
- Pro Mannschaft ist eine Betreuungsperson in der Halle erlaubt. Alle anderen dürfen gerne auf der Tribüne unterstützen.

Anmeldeschluss

Freitag, 31. Januar 2026.

Bitte verwende zur Anmeldung das **Onlinetool** unter folgendem Link:

<https://anmeldung.turnverband.ch>

Die Anmeldezahl ist beschränkt! Bei zu vielen Anmeldungen werden die Anmeldungen nach deren Eingang berücksichtigt.

Am Wettkampftag sind Gruppen-Nachmeldungen und Kategorienwechsel nicht möglich.

Anmeldestelle

Tobias Meier

Münigenstrasse 2a

6208 Oberkirch

spielturnier@turnverband.ch

Teilnahme

Mädchen und Knaben, Jahrgänge 2010 und jünger, Jugendliche des Turnverbandes LU/ OW/ NW. Herzlich willkommen, sind auch Riegen befreundeter Turn- und Sportverbände.

Bekleidung

Jedes Team hat in einem einheitlichen Tenue zu erscheinen.

Startgeld

Fr. 100.00 pro Team für Riegen des Turnverbandes LU/ OW/ NW.

Fr. 120.00 pro Team für Gastriegen aus anderen Turn- und Sportverbänden.

Der Gesamtbetrag ist bis spätestens **18. Februar 2026**, auf das Bankkonto der Luzerner Kantonalbank, IBAN CH64 0077 8222 5443 1200 4, zu Gunsten des Turnverband LU/ OW/ NW, 6003 Luzern zu überweisen. Bei nicht antreten der Riege oder einzelner Teams verfällt das Startgeld zu Gunsten des Veranstalters.

Schiedsrichter

Jeder Verein hat wie folgt Schiedsrichter zu stellen:

1-2 Mannschaften: 1 Schiedsrichter

3-4 Mannschaften: 2 Schiedsrichter

5-6 Mannschaften: 3 Schiedsrichter etc.

Jeder Schiedsrichter leistet den Einsatz für eine Kategorie.

Haftgeld

Es wird kein Haftgeld eingezogen.

Fehlende Disziplingehilfen oder zu spät erhaltene Anmeldungen oder/und Einzahlung werden nach dem Spielturnier in Rechnung gestellt.

Fr. 50.00 für verspätete Anmeldung

Fr. 50.00 für verspätete Einzahlung

Fr. 50.00 für verspätete Erscheinen zur Schiedsrichtersitzung

Fr. 150.00 pro fehlenden Schiedsrichter

Versicherung

Ist Sache der Teilnehmer. Der Organisator lehnt jede Haftung für Unfall, Schadenfall und Diebstahl ab.

Wettkampfanlage

Turnhallen Berghof in Wolhusen.

Turnschuhe mit abfärbenden Sohlen sind nicht erlaubt.

Spielfeldgrösse

Die Grösse der Turnhalle bestimmt die Spielfeldgrösse. Die Geräte sind gemäss den Zeichnungen in den Spielbeschrieben aufzustellen. Die gestrichelte Linie stellt die Mittellinie und das Volleyballfeld dar.

Garderoben

Sind signalisiert und für Jungen und Mädchen zugeteilt.

Auszeichnungen

Die ersten drei Gruppen pro Kategorie erhalten eine Auszeichnung. Jeder Teilnehmer des Spielturniers erhält ein Präsent.

Verpflegung

Die Verpflegung der Spieler und Betreuer ist Sache der Riege. Eine Festwirtschaft sorgt für das leibliche Wohl. Die Schiedsrichter erhalten einen Lunch.

Anreise

Wir empfehlen die Anreise mit den öffentlichen Verkehrsmitteln, da der Bahnhof Wolhusen Weid nur ca. 10 Gehminuten von den Turnhallen entfernt ist. Parkplätze sind signalisiert.

Schiedsgericht

Einsprachen gegen Entscheide des Schiedsrichters sind bis spätestens 15 Minuten nach Spielschluss schriftlich bei der Wettkampfleitung einzureichen. Gleichzeitig ist eine Protestgebühr von Fr. 100.00 abzugeben. Bei Ablehnung der Einsprache verfällt die Protestgebühr. Der TK-Chef und drei OK-Mitglieder entscheiden endgültig.

Punktegleichheit

Bei Punktegleichheit in der Gruppenphase entscheiden folgende Kriterien.

1. Direktbegegnung
2. Besseres Punktverhältnis
3. Los

Fundbüro

Während des Anlasses befindet sich das Fundbüro bei der Anmeldung/ Infostelle. Fundgegenstände können bis 14 Tage nach dem Wettkampf bei Alain Stirnimann (079 725 89 10) abgeholt werden.

Alain Stirnimann

TK-Chef TV Wolhusen

079 725 89 10

alain.stirnimann@bluewin.ch

Ivan Duss

OK-Chef TV Wolhusen

079 773 70 83

duss.i@zapp.ch

Tobias Meier

Turnverband

078 734 90 70

spielturnier@turnverband.ch

BÖCHSE-VÖLKI (KAT. 1)

STEIROLLEN (KAT. 2)

SCHIESSBUDE (KAT. 3)

RITTERDUELL (KAT. 4)

Material: 2 x Kasten 20 x Plastikbecher 2 x kleine Matte	Feldgrösse: 1 Turnhalle 2 Felder à ½ Volleyballfeld „Choli“	Spielzeit: 8 Minuten
Punktesystem: 1 Spielpunkt pro Mannschaft für gewonnenes Spiel Bei Unentschieden: 1. Priorität: 1 Punkt pro stehendes Kind im Feld 2. Priorität: 1 Punkt für abgeschossene Plastikbecher der Gegnermannschaft		
Organisation: Es wird ein Völki-Spielfeld gemäss der Feldgrösse von oben aufgestellt. Die „Choli“ reicht um das ganze Gegenerfeld herum. In der Mitte werden je 1 kl. Matte hingelegt welche als Neutrale Zone gilt. In der Mitte jedes Feldes steht ein Kasten mit den 10 Plastikbechern, welche als zwei 5er Pyramiden aufgestellt werden. Der Kasten hat insgesamt 3 Elemente.		
Spielablauf: Die Mannschaften treten gegeneinander an und spielen Völkerball. Am Anfang ist von jeder Mannschaft eine Person in der „Choli“. Jede Mannschaft startet auf Pfiff des Schiedsrichters mit einem Ball, welcher auf dem Kasten liegt. Der Ball muss nicht übergeben werden. Ziel ist es die gegnerische Mannschaft zu eliminieren. Wird ein Kind direkt von einem Ball am Körper inkl. Kopf oder Ball in der Hand getroffen, so geht das Kind auf dem direkten Weg in die „Choli“. Das Abfangen des Balles ist erlaubt. Das Kind, welches von Anfang an in der „Choli“ war, darf jetzt aufs Spielfeld – alle andern Kinder können sich nicht mehr befreien. Es gewinnt die Mannschaft einen Spielpunkt, die zuerst die ganze gegnerische Mannschaft eliminiert hat. In der Mitte des eigenen Feldes steht ein Kasten mit 10 Plastikbecher. Auf diese kann ebenfalls geschossen werden. Die kleine Matte, welche im gegnerischen Feld liegt (Neutrale Zone) darf betreten werden. So kommt man näher an den Kasten und kann besser auf die Becher oder aber die Gegner schießen. Sind alle Plastikbecher am Boden (oder auf dem Kasten umgekippt), so ist das Spiel sofort beendet und die Mannschaft, bei der die Plastikbecher nicht mehr stehen, hat dieses Spiel verloren. Die andere Mannschaft erhält einen Spielpunkt. Dann werden die Plastikbecher vom Schiedsrichter wieder aufgestellt und das Spiel beginnt von neuem, bis die Zeit abgelaufen ist. Bei einem Übertritt wird ein getroffener Plastikbecher vom Schiedsrichter wieder aufgestellt. Bälle ausserhalb des Feldes können jeweils von den Kindern in der „Choli“ geholt werden. In der „Choli“ und/ oder im Spielfeld darf mit dem Ball gelaufen werden, jedoch dürfen die Spielabgrenzungen nicht übertreten werden. Das Ballfischen ist nicht erlaubt.		
Wertung: Die Mannschaft, die am Schluss der Spielrunde mehr Spielpunkte ausweist, hat die Spielrunde gewonnen. Haben beide Mannschaften gleich viele Spielpunkte, gewinnt, bei wem im letzten noch nicht zu Ende gespielten Spiel mehr Kinder im Feld stehen – stehen gleich viele Kinder, so werden die Plastikbecher gezählt, welche getroffen sind. Ist diese Anzahl identisch wird die Spielrunde als Unentschieden gewertet. In der Vorrunde können die Spiele unentschieden enden. In den Finalspielen gibt es kein Unentschieden. (1 Minute Nachspielzeit)		
Schiedsrichter: Der Schiedsrichter entscheidet, ob ein Kind getroffen worden ist und stellt nach dem Spielende die Pyramiden wieder auf. Pro Feld sind zwei Schiedsrichter eingeteilt. Schiedsrichter 1 ist für die Mannschaft 1 verantwortlich. Schiedsrichter 2 ist für die Mannschaft 2 verantwortlich.		
Zeitspiel, gefährliches Spiel oder unsportliches Verhalten: Beim ersten Mal im Spiel → Mannschaftsverwarnung; beim zweiten Mal → minus 1 Spielpunkt; beim dritten Mal → Disqualifikation. der Gegner gewinnt 5:0.		

Material: 2 x grosse Gymnastikbälle 2 x Starttöggeli 7 x Malstäbe 7 x Reifen 1 x 40er Matte 1 x Softball 2 x Punktezähler 1 x Stoppuhr	Feldgrösse: 1 Turnhalle	Spielzeit: je 4 Minuten pro Team
Punktesystem: Rollmannschaft: 1 Punkt pro Reifenbetretung beim umlaufen des Malstabes 2. Runde 2 Punkte / 3. Runde 3 Punkte / 4. Runde 4 Punkte usw. Jägermannschaft: 5 Punkte pro Treffer		
Organisation: Die 7 Malstäbe und Ringe werden in der Halle aufgestellt, so dass mit dem grossen Gymnastikball ein Slalom darum gelaufen werden kann. Die Malstäbe ergeben am Schluss einen Rundlauf. In der gegen-überliegenden Ecke der Startzone wird für die Jägermannschaft ein Sektor mit der Matte eingerichtet.		
Spielablauf: Die Mannschaft 1 (Rollmannschaft) versammelt sich bei den beiden Starttöggeli. Die Mannschaft 2 (Jägermannschaft) versammelt sich auf der Matte – der Softball liegt ebenfalls darauf. Wenn das Spiel beginnt, startet das erste Kind der Mannschaft 1 und rollt den ersten Gymnastikball der Reihe nach (Slalom) um die Malstäbe im Feld (siehe Laufweg auf dem Plan). Ziel ist es möglichst viele Malstäbe anzulaufen. Dabei muss der Ringe mit einem Fuss betreten werden (siehe Beschrieb Wertung), bis man von der Mannschaft 2 mit dem Softball abgeschossen wird. Sobald das Kind getroffen wurde und der Pfiff vom Schiedsrichter ertönt, kann das Kind 2 mit dem zweiten Gymnastikball sofort starten. In der Zwischenzeit geht das Kind 1 zurück zur Gruppe und übergibt den ersten Gymnastikball dem Kind 3 und stellt sich zu hinterst an. Ziel der Mannschaft 2 ist es, die Kinder der Mannschaft 1, welche die grossen Gymnastikbälle rollen, möglichst schnell abzuschiesen, damit die Mannschaft 1 keine Punkte sammeln kann. Jedes getroffene Kind gibt einen Punkt für die Mannschaft 2. Als Treffer zählt der ganze Körper, nicht aber der grosse Gymnastikball. Mit dem Softball darf nie gelaufen werden und der Ball darf nur geworfen werden. Konnte das Kind der Mannschaft 1 getroffen werden, muss der Softball zuerst auf der Matte neutralisiert werden, dies wird erreicht, indem alle Kinder der Mannschaft 2 mit dem Ball gleichzeitig auf der Matte stehen. Erst dann, kann sich die Mannschaft 2 wieder in der Halle verteilen. Kann das Kind der Mannschaft 1 eine ganze Runde (7 Malstäbe) hinter sich bringen, so darf es eine zweite (dritte...) Runde anhängen bis es getroffen wird. Sollte das Kind (der Rollmannschaft) nach mehreren Runden nicht mehr genügend Energie haben, darf es ab der dritten Runde freiwillig dem nächsten Kind, per Handschlag übergeben. Sollte dies der Fall sein, muss aber die Mannschaft 2 (Jägermannschaft) den Ball nicht auf der Matte neutralisieren und kann somit einfach weiterspielen. Der Gymnastikball darf nur gerollt und nicht getragen / angehoben werden. Die Malstäbe dürfen von den Kindern nicht umgeworfen oder umgeschossen werden. Fällt ein Malstab um, so muss dieser zuerst wieder vom entsprechenden Kind aufgestellt werden, bevor der nächste Malstab angelaufen oder auf das Kind geworfen werden kann (wird durch Schiedsrichter 1 kontrolliert).		Das Diagramm zeigt den Slalomkurs für die Rollmannschaft (Mannschaft 1). Der Kurs beginnt am 'Start' (grüner Punkt) und führt über die Malstäbe 1 bis 7 in einer geschlossenen Schleife. Die Malstäbe sind als blaue Kreise mit einem roten Punkt in der Mitte dargestellt. Die Ringe sind als blaue Kreise mit einem roten Punkt in der Mitte dargestellt. Die Starttöggeli sind als kleine grüne Kreise dargestellt. Die Jägermannschaft (Mannschaft 2) ist auf der Matte (40er) positioniert, die als blauer Bereich mit einem roten Punkt in der Mitte dargestellt ist. Die Matte ist mit einem roten Punkt in der Mitte markiert. Die Jägermannschaft ist als Gruppe von Kindern dargestellt. Die Rollmannschaft ist als Gruppe von Kindern dargestellt. Die Jägermannschaft ist auf der Matte positioniert, die als blauer Bereich mit einem roten Punkt in der Mitte dargestellt ist. Die Matte ist mit einem roten Punkt in der Mitte markiert. Die Jägermannschaft ist als Gruppe von Kindern dargestellt. Die Rollmannschaft ist als Gruppe von Kindern dargestellt.
Wertung: In der ersten Runde: 1 Punkt pro umlaufenen Malstab, mit dem Gymnastikball jeweils beim betreten des Ringes. Bei Anschlussrunden je ein Punkt mehr. 2. Runde 2 Punkte / 3. Runde 3 Punkte usw. Übergibt ein Kind vorzeitig fängt es wieder bei 1 Punkt an. Wird ein Malstab nicht richtig umlaufen (siehe Pfeilrichtung), können keine Punkte gesammelt werden, bis dieser korrekt umlaufen ist. 5 Punkte pro Abschusstreffer für die Jägermannschaft. Die Mannschaft, die am Schluss mehr Punkte hat, gewinnt die Spielrunde. In der Vorrunde können die Spiele unentschieden enden. In den Finalspielen gibt es kein Unentschieden. Dann gibt es eine Nachspielzeit von je 1 Minute pro Team.		
Schiedsrichter: Der Schiedsrichter entscheidet. Pro Feld sind zwei-drei Schiedsrichter eingeteilt. Schiedsrichter 1 oder 2 betreuen die Rollmannschaft und zählen dabei die berührten Ringe. Wird ein Kind getroffen, pfeift der Schiedsrichter der mitläuft. Der 3. Schiedsrichter zählt die Treffer der Jägermannschaft.		
Zeitspiel, gefährliches Spiel oder unsportliches Verhalten: Beim ersten Mal im Spiel -> Mannschaftsverwarnung; beim zweiten Mal -> 10 Strafpunkte; beim dritten Mal -> Disqualifikation, der Gegner gewinnt 30:0.		

Material: 6 x Softbälle 2 x Matten div. Sicherheitsmatten 1x Bänkli 1 x 40er Matte 3 x Kasten 2 x Behälter ca. 50-60 x Tennisbällen	Feldgrösse: 1 Turnhalle	Spielzeit: je 4 Minuten pro Team
Punktesystem: Ritter: 1 Punkt pro Gold (Tennisball)		
Organisation: 2m innerhalb des Volleyballfeldes (lange Strecke) wird die Burgmauer – Parcours aufgestellt. Zuerst das Bänkli (eingehängt) gefolgt vom ersten Kasten mit 4 Elementen, dann der zweite Kasten mit 5 Elementen und dann der dritte Kasten mit wiederum 4 Elementen – am Schluss dann die 40er Matte. Links und rechts der Kasten und am Ende der 40er Matte werden Matten zur Sicherheit aufgebaut. Am anderen Ende der Halle ist ein Behälter mit Tennisbällen auf der Zielmatte (blau).		
Spielablauf: Läufer 1 der Mannschaft 1 (Ritter) versammelt sich auf der Startmatte (blau). Das erste Kind rennt los. Über das Bänkli, welches schräg hinauf zum ersten Kasten führt, wird der erste Kasten, dann der zweite Kasten und dann der dritte Kasten überquert. Am Schluss gelangt das Kind, mit einem Sprung auf die 40er Matte wieder auf den Hallenboden zurück und versucht die Kiste mit dem Gold (Tennisbälle) auf der Zielmatte zu erreichen. Die Mannschaft 2 (Jäger) versucht mit den Softbällen das Kind, welches am Rennen ist, abzuschliessen. Wird der Läufer direkt getroffen oder fällt dieser von der Mauer herunter, so kehrt dieser ohne Gold (Tennisball) zur Gruppe zurück und schliesst hinten an. Der nächste Läufer geht los, sobald der Läufer nicht mehr auf dem Hindernis steht. (Bodenkontakt) Wird der Goldbehälter (Kiste mit Tennisbällen) erreicht wird, darf daraus ein Ball genommen und auf direktem Weg zurück zur Gruppe gesprungen werden. Vor der Zielmatte kann das Kind getroffen werden, erst wenn die Zielmatte mit beiden Beinen erreicht ist, ist das Kind "save" (Treffer in der Luft zählt auch als Treffer). Auf dem Rückweg, hinter der Mauer, kann man von der Mannschaft 2 nicht mehr abgeschossen werden. Das eroberte Gold, wird bei der Mannschaft 1 auf der Startmatte in die zweite Kiste gelegt. Sobald das Kind vom letzten Kasten auf die 40er Matte springt, darf der nächste Läufer starten. Das heisst, der Läufer 1 berührt den letzten Kasten nicht mehr. Die Mannschaft 2 versucht mit den Softbällen die Läufer abzuschliessen, als Treffer gilt der ganze Körper – das Abfangen der Bälle gilt als Treffer. Geschossen wird von der Laufbahn gegenüberliegenden Volleyballlinie aus. Übertrittstreffer zählen nicht und werden vom Schiedsrichter 2 angezeigt. Ist diesem der Fall, darf der getroffene sich direkt ein Goldstück holen und sich wieder hinten anschliessen. Die restlichen Kinder der Mannschaft 2, geben die Bälle vom Feld dem Werfer zurück. Beim Zurückwerfen der Bälle dürfen die Läufer am Lauf nicht behindert werden. Die Werfer dürfen Bälle "fischen", müssen jedoch für den Schuss wieder hinter der Linie stehen. Die Kinder der Werfermannschaft können während der Spielrunde selbständig die Position wechseln (werfen und Ball retour geben), es dürfen aber maximal 4 Werfer hinter der Linie stehen. Nach 4 Minuten werden die Mannschaften getauscht – die Läufermannschaft wird zu der Werfermannschaft und umgekehrt.		
Wertung: Wer am Schluss mehr Punkte (Gold) hat, gewinnt die Spielrunde. Ein Sieg gibt drei Punkte, ein Unentschieden einen Punkt und eine Niederlage null Punkte. In der Vorrunde können die Spiele unentschieden enden. In den Finalspielen gibt es kein Unentschieden. Dann gibt es eine Nachspielzeit von je einer Minute pro Team.		
Schiedsrichter: Der Schiedsrichter entscheidet. Pro Feld sind zwei Schiedsrichter eingeteilt. Schiedsrichter 1 schickt die Läufer retour, wenn diese getroffen wurden und zählt die gesammelten Goldstücke. Schiedsrichter 2 kontrolliert die Übertritte.		
Zeitspiel, gefährliches Spiel oder unsportliches Verhalten: Beim ersten Mal im Spiel -> Mannschaftsverwarnung; beim zweiten Mal -> 5 Strafpunkte; beim dritten Mal -> Disqualifikation, der Gegner gewinnt 20:0.		

Material: 2 x Unihockey Goals 2 x grosse 40er Matten 2 x 16er Matten 3 x Softbälle 2 x Basketb.-Korb	Feldgrösse: 1 Turnhalle	Spielzeit: 8 Minuten
Punktesystem: 1 Spielpunkt, wenn die ganze Gegnermannschaft eliminiert wurde.		
Organisation: Auf beiden Hallenseiten unter dem Basketballkorb wird je ein Unihockeygoal aufgestellt. Zusätzlich werden in der Hallenmitte die zwei 40er Matten hingelegt – anschliessend werden als Verlängerung der 40er Matten die 16er Matten angehängt. Auf der einen Hallenseite werden zwei Langbänke aufgestellt (Strafbank). Beim Start befinden sich die 3 Bälle in der Mitte der beiden 40er Matten. Die Mannschaften stellen sich je in einer Hallenhälfte mit einer Hand an der Rückwand auf.		
Spielablauf: Beim Startsignal dürfen die Bälle erobert werden. Ziel ist es, mit den Softbällen die Gegner in der anderen Hallenhälfte, oder auf den Matten abzuschliessen. In der eigenen Hallenhälfte können sich die Kinder frei bewegen. In der gegnerischen Hallenseite darf der Hallenboden nicht berührt werden. Wird dies getan, so ist das Kind automatisch „getroffen“ und muss auf der Strafbank Platz nehmen. Über die 4 Matten in der Mitte besteht die Möglichkeit, bei der Gegenmannschaft ins Feld zu gelangen und von dort aus abzuschliessen. Wird ein Kind getroffen, so muss dieses der Reihe nach auf der Strafbank Platz nehmen. Hat dieses einen Ball in der Hand, so ist der Ball an Ort und Stelle abzulegen. Als Treffer gilt der ganze Körper, mit dem Ball darf der Schuss nicht abgewehrt werden, sonst zählt dies als Treffer. In der eigenen Hallenhälfte und auf den Matten darf mit dem Ball gelaufen werden. Das Ballfischen ist erlaubt, solange der gegnerische Hallenboden nicht berührt wird. Sobald die ganze gegnerische Mannschaft eliminiert ist, hat man die Runde gewonnen und erhält einen Spielpunkt. Das Spiel beginnt wieder von Neuem. Der vorderste Spielkamerad wird wieder befreit, in dem man mit dem Ball direkt oder indirekt (Bodenauf, Wandab, Kindab) ins Unihockeygoal einen Treffer erzielt. Der Ball darf nicht zum Abwehren gebraucht werden (Treffer). Ein abgefangener Ball muss beim Abwehren vor dem Tor auf dem Tor abgelegt werden und darf erst von einem Mitspieler da wieder entfernt werden. Kann ein Kind auf der gegnerischen Seite einen Korb erzielen, ohne dass es den Boden berührt, so ist die ganze Mannschaft befreit. Pro Schuss kann es auch mehrere Kinder treffen, solange der Ball dazwischen nicht den Boden berührt. Boden und Wand neutralisieren den Ball und zählen nicht als Treffer. Um den Spielfluss zu erhöhen, werden nach ca. 15 Sekunden Ball halten weitere 5 Sekunden vom Schiedsrichter heruntergezählt. In dieser Zeit muss der Ball ins gegnerische Feld gelangen.		
Wertung: Die Mannschaft, die zuerst die gegnerische Mannschaft auf dem Feld eliminiert hat, erhält einen Spielpunkt. Wer am Schluss mehr Spielpunkte hat, hat die Spielrunde gewonnen. Haben beide Mannschaften gleich viele Spielpunkte, so gewinnt die Mannschaft die Spielrunde, die nach Spielschluss mehr Spieler auf dem Feld hat. In der Vorrunde können die Spiele unentschieden enden. Ein Sieg gibt drei Punkte, ein Unentschieden einen Punkt und eine Niederlage null Punkte. In den Finalspielen gibt es kein Unentschieden. Dann gibt es eine Nachspielzeit von einer Minute.		
Schiedsrichter: Der Schiedsrichter entscheidet. Pro Feld sind zwei Schiedsrichter eingeteilt.		
Zeitspiel, gefährliches Spiel oder unsportliches Verhalten: Beim ersten Mal im Spiel -> Mannschaftsverwarnung; beim zweiten Mal -> minus ein 1 Spielpunkt; beim dritten Mal -> Disqualifikation, der Gegner gewinnt mit 5:0 Spielpunkte.		

Hauptsponsor

CONCORDIA

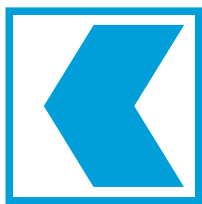
oetterli 
werbung, web und druck

posterkoenig.ch 

druckexperte.ch 

kartenkaiser.ch 

conseo.



**Luzerner
Kantonalbank**



KNUTWILER 