



Sie wollen mehr Zeit mit Unternehmensführung,  
als mit der Datenrecherche verbringen?

Sie wollen eine Entscheidungsgrundlage aus  
Unternehmensdaten und Daten aus dem Internet?

Dann wollen Sie unsere  
BI-Lösungen und Datenanalysen  
für innovative Manager.

 **LUZERNER**  
IT SOLUTION GmbH



# inhaltsverzeichnis

<b>willkommensgruss</b> .....	<b>5</b>
borgspeli .....	5
<b>gut zu wissen</b> .....	<b>7</b>
allgemeine informationen.....	7
<b>lageplan</b> .....	<b>9</b>
orientierung.....	9
<b>böchse-völki</b> .....	<b>10</b>
spielbeschrieb .....	10
<b>böchse-völki</b> .....	<b>13</b>
spielpläne kat. 1 .....	13
<b>steirollen</b> .....	<b>14</b>
spielbeschrieb .....	14
<b>steirollen</b> .....	<b>17</b>
spielpläne kat. 2.....	17
<b>schiessbude</b> .....	<b>18</b>
spielbeschrieb .....	18
<b>schiessbude</b> .....	<b>21</b>
spielpläne kat. 3.....	21
<b>ritterduell</b> .....	<b>22</b>
spielbeschrieb .....	22
<b>ritterduell</b> .....	<b>24</b>
spielpläne kat. 4.....	24
<b>notizen</b> .....	<b>25</b>
platz um wichtiges zu notieren .....	25
<b>ok-team</b> .....	<b>26</b>
spielturnier .....	26
<b>festwirtschaft</b> .....	<b>27</b>
preisliste.....	27
<b>herzlichen dank</b> .....	<b>28</b>

# valiant



Reparatur- und Sanierungstechnik Zentral AG

Seetalstrasse 216  
CH-6032 Emmen  
rsag-schweiz.ch

Telefon 041 490 06 66  
Fax 041 490 06 67  
zentral@rsag-schweiz.ch



VERKEHRSFLÄCHEN -  
INSTANDHALTUNG



FUGENLOSE -  
PARKHAUSBESCHICHTUNG

## willkommensgruss

borgspeli

Liebe Jugikinder und Jugileiter  
Werte Sponsoren und Gäste

Das alljährlich vom Turnverband LU/OW/NW mitorganisierte Spielturnier findet im Jahr 2026 bereits zum fünften Mal in Wolhusen statt – dazu begrüßen wir alle Teilnehmer, Leiter/Betreuer, Zuschauer und Sponsoren recht herzlich.

Das OK hat zusammen mit dem Vertreter vom Verband das Turnier auf die Beine gestellt. Der Anlass steht unter dem Motto «Borgspeli».

Für das diesjährige Spielturnier wurden altbekannte Spiele überarbeitet und alle können sich auf spannende und umkämpfte Wettkämpfe freuen.

Damit wir ein solches Spielturnier durchführen können, sind wir auf Sponsoren angewiesen. Wir bedanken uns recht herzlich für die grosse Unterstützung, die wir in diesem Jahr erfahren durften. Es ist nicht selbstverständlich, bei den vielen weiteren Anlässen auf eure Unterstützung zählen zu dürfen.

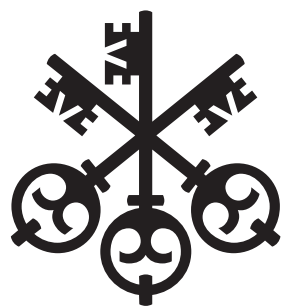
Ohne Mannschaften am Spielturnier könnte dieses gar nicht durchgeführt werden - hier ein besonderer Dank an alle Leiter und Betreuer, die mit den Kids die neuen Spiele eingeübt und sich somit am Turnier angemeldet haben.

Auch allen Schiedsrichter ist ein grosses Dankeschön auszusprechen. Ohne sie wäre eine Durchführung von einem Spielturnier dieser Art gar nicht möglich.

Das gesamte OK-Team freut sich auf die «Borgspeli» wünscht allen Teams viel Glück und Erfolg, sowie faire und unfallfreie Spiele.

ok-präsident  
ivan duss





# UBS

**Trisa**  
ELECTRONICS

**5 YEARS**  
GUARANTEE

*Elegante  
Leichtigkeit*

300 g | 4 x 3 Modi | 3 m Kabel | mit Ionen-Technologie



Profitiere von  
top Preisen!

SCAN  
Q R CODE



[www.trisaelectronics.ch](http://www.trisaelectronics.ch)



## IndoorSport.ch

Willisauerstrasse 4 | 6122 Menznau | [info@indoorsport.ch](mailto:info@indoorsport.ch) | tel.: 041 493 07 07

## gut zu wissen

allgemeine informationen



### Wettkampfanlage

Sportanlage Berghof, 3-fach Turnhalle

### Durchführung

Das Spielturnier «borgspeli» findet bei jeder Witterung statt

### Türöffnung

30 Minuten vor Spielbeginn (7.30 Uhr)

### Garderobe

Sind signalisiert

### Anreise

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

### Ranglisten

Diese kann nach der Rangverkündigung der jeweiligen Kategorie online unter [www.turnverband.ch](http://www.turnverband.ch) oder [www.tv-wolhusen.ch](http://www.tv-wolhusen.ch) heruntergeladen werden

### Parkplätze

Für Bussen wird nicht gehaftet. Die Parkplätze sind mit einem Fussmarsch zur Halle ca. 10min entfernt. (siehe Lageplan)

### Einheitspreise

Jeder Teilnehmer und jede Teilnehmerin vom Spielturnier erhält ein Geschenk. Dieses kann nach der Rangverkündigung der jeweiligen Kategorie bei der Meldestelle abgeholt werden

### Sanität

Diese befindet sich in der 3-fach Turnhalle Berghof. (ist vor Ort signalisiert)

### Betreuer

Pro Mannschaft ist eine Betreuungsperson in der Halle erlaubt. Alle anderen dürfen gerne auf der Tribüne unterstützen

### Turnhallen

Die Turnhallen dürfen nur mit sauberen, trockenen und nicht abfärbenden Sohlen betreten werden

### Einturnen

Auf den Wettkampfanlagen ist kein Einturnen möglich

### Meldestelle

Oben vor der Festwirtschaft in der 3-fach Turnhalle befindet sich die Meldestelle. Alle Gruppen müssen sich bis spätestens 30 Minuten vor ihrem ersten Spiel anmelden

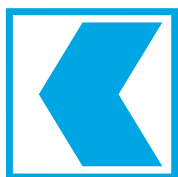
### Notfalltelefon

079 725 89 10, Alain Stirnimann, TK-Chef

# SCHÄRLI BOSSERT AG

## Autocenter • Pneuhaus

6110 Wolhusen • Tel. 041 492 61 71 • [schaerlibossert.ch](http://schaerlibossert.ch)

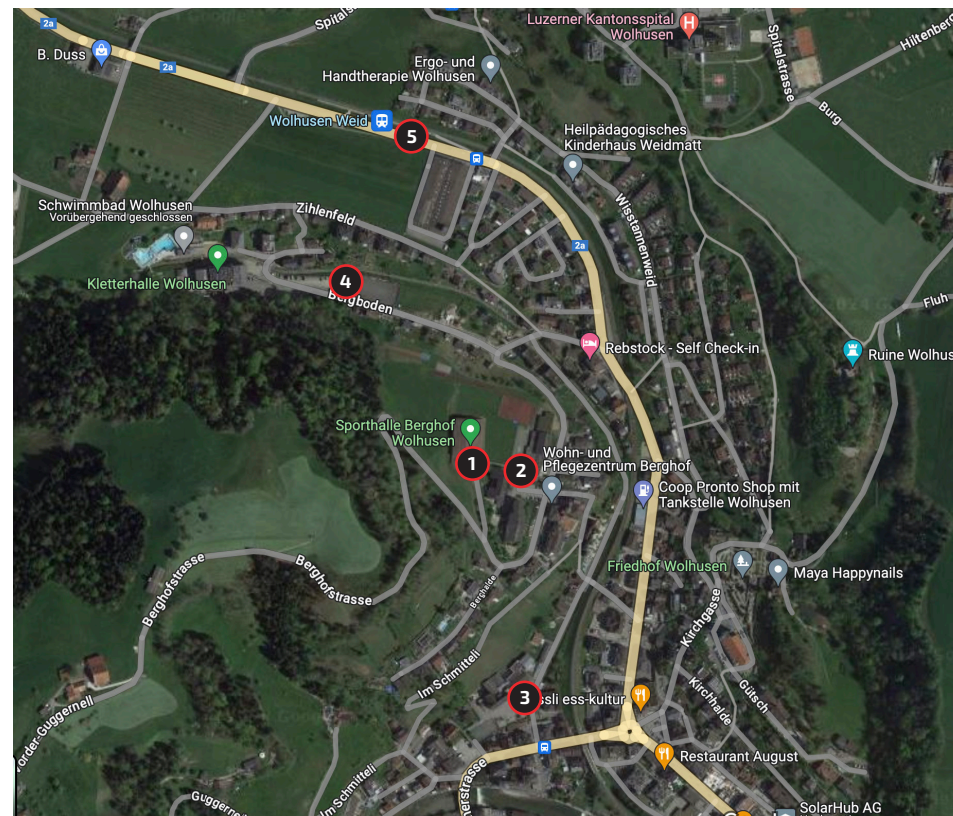


Luzerner  
Kantonalbank

## lageplan

orientierung

Bitte planen Sie **genügend Zeit** ein, aufgrund der Parkplatzsituation.



- 1 Anmeldung / Info
- 2 Parkplatz Berghof
- 3 Parkplatz Schulhaus Rainheim
- 4 Parkplatz Bergboden
- 5 Bahnhof Wolhusen Weid

# böchse-völki

## spielbeschreibung



### Material

- 2 x Kasten
- 2 x Softbälle
- 20 x Plastikbecher
- 2 x kleine Matte
- 1 x Stoppuhr

### 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 für 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 Gegnerfeld 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 abge-

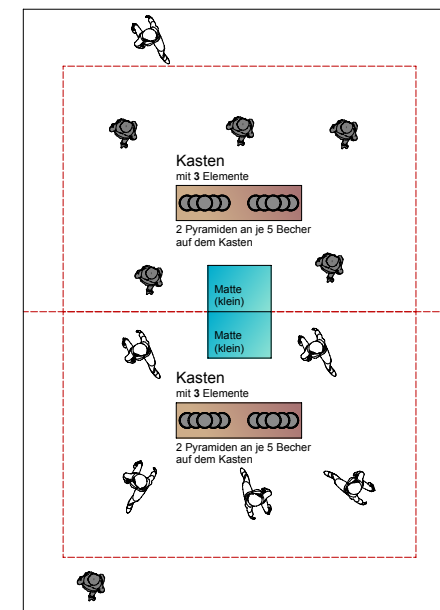
laufen ist. Bei einem Übertritt wird ein getroffener Plastikbecher vom Schiedsrichter wieder aufgestellt. Bälle ausserhalb des Feldes können jeweils von den Kindern in der «Choli» geholt werden. In der «Choli» und/oder im Spielfeld darf mit dem Ball gelaufen werden, jedoch dürfen die Spielabgrenzungen 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.



Hier befindet sich die Spielerergänzung



# steirollen

## spielbeschreibung

kat. 2

### 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 der 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 gegenüberliegenden 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 Ring mit einem Fuss betreten werden (siehe Beschreibung 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 abzuschossen, damit die Mannschaft 1 keine Punkte sammeln kann. Jedes getroffene Kind gibt fünf Punkte 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).

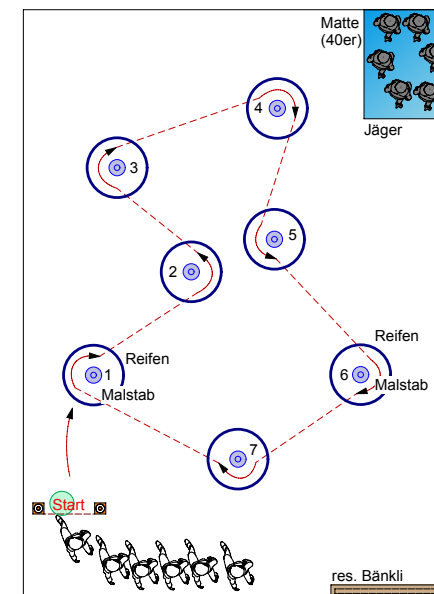
### Wertung

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.



Hier befindet sich die Spielergängung

# Maler<sup>team</sup> BRÜGGER DÜRMÜLLER



# RAIFFEISEN



Dank unseren Kontaktlinsen  
erleben Sie schönste Augenblicke!

**steffen**  
seit 1947

Wolhusen | Schüpfheim | steffenstag.ch

## steirollen spielpläne kat. 2

Gruppe A		Gruppe B	
1. STV Ballwil	2. Jugl Geuensee 2	3. Jugl Langnau 4	4. Jugl Schenkon 1
3. STV Willisau 4	4. Jugl Langnau 4	6. Jugl Schenkon 1	8. STV Willisau 6
5. STV Zell 3	6. Jugl Schenkon 1	8. STV Willisau 6	10. STV Roggliswil
7. Jugl Langnau 3	10. STV Roggliswil		
9. TV Wolhusen 3			
11. STV Willisau 5			

Halle 1		Halle 2		Halle 3	
8.00 Uhr	STV Ballwil	STV Zell 3	Jugl Langnau 3	Jugl Geuensee 2	Jugl Langnau 4
8.12 Uhr	TV Wolhusen 3	STV Willisau 4	Jugl Langnau 3	Jugl Schenkon 1	STV Willisau 6
8.24 Uhr	STV Zell 3	TV Wolhusen 3	TV Wolhusen 3	STV Roggliswil	Jugl Geuensee 2
8.36 Uhr	Jugl Langnau 3	TV Willisau 4	TV Willisau 4	Jugl Langnau 4	Jugl Willisau 6
8.48 Uhr	STV Ballwil	Jugl Langnau 3	STV Zell 3	Jugl Schenkon 1	STV Roggliswil
9.00 Uhr	STV Willisau 5	STV Willisau 4	Jugl Langnau 3	STV Willisau 6	Jugl Geuensee 2
9.12 Uhr	TV Wolhusen 3	STV Ballwil	Jugl Langnau 3	Jugl Langnau 4	Jugl Schenkon 1
9.24 Uhr	STV Willisau 5	STV Zell 3	Jugl Langnau 3	STV Willisau 6	STV Roggliswil
9.36 Uhr	STV Ballwil	STV Willisau 4	Jugl Langnau 3	Jugl Geuensee 2	Jugl Schenkon 1
9.48 Uhr	STV Zell 3	STV Willisau 4	TV Wolhusen 3	STV Roggliswil	Jugl Langnau 4

Halle 1		Halle 2		Halle 3	
10.15 Uhr	1. Gruppe A	L 2. Gruppe B	3. Gruppe A	5. Gruppe A	5. Gruppe B
10.27 Uhr	2. Gruppe A	N 1. Gruppe B	4. Gruppe A	5. Gruppe A	6. Gruppe A
10.39 Uhr	Y Sieger L	Z Verlierer L	Verlierer O	5. Gruppe A	6. Gruppe A
10.51 Uhr	W Sieger N	X Verlierer N	Verlierer M	5. Gruppe B	6. Gruppe A
11.03 Uhr	7. Verlierer X	5. Sieger X	Sieger Z		
11.15 Uhr	1. Sieger W	3. Verlierer W	Verlierer Y		

Viertelfinal
Viertelfinal
Halbfinal
Rang 5 bis 8
Rang 1 bis 4 (FINAL)

# schiessbude

## spielbeschreibung



### Material

- 6 x Softbälle
- 2 x Matten div. Sicherheitsmatten
- 1x Bänkli
- 1 x 40er Matte
- 3 x Kasten
- 2 x Behälter
- 1 x Zähler
- 1 x Stoppuhr
- 50-60x 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, 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 nächs-

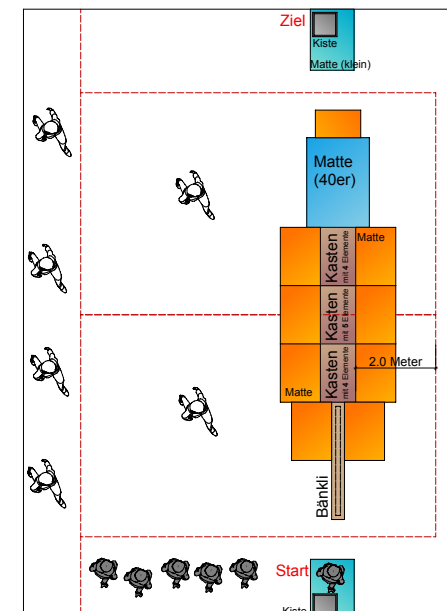
te Läufer starten. Das heisst, der Läufer 1 berührt den letzten Kasten nicht mehr. Die Mannschaft 2 versucht mit den Softbällen die Läufer abzuschliessen, als Treffer gilt der ganze Körper – das Abfangen der Bälle gilt als Treffer. Geschossen wird von der Laufbahn gegenüberliegenden Volleyballlinie aus. 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 selbstständig 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

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.



### 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



Hier befindet sich die Spielergängung



# umshaus.ch

Zumbühl AG • Samuel Zumbühl • 078 682 46 18

**Rössli**  
ess-kultur

menznauerstrasse 2  
6110 wolhusen LU  
Tel 041 492 60 60  
info@roessli-wolhusen.ch  
www.roessli-wolhusen.ch

ess-kultur    event-kultur    seminar-kultur



# AV+S

## TECHNIK BIERI

Technik für Industrie, Haushalt und Kunst

Steuerungstechnik  
Audio-Video-Technik  
Informations-Systeme  
Technischer Druck / Beschriftung

Reparaturen aller Art

079 276 74 21  
www.avstechnik.ch © info@avstechnik.ch

# juv renggli

Wolhusen | Menznau

# schliessbude

spielpläne kat. 3

Viertelfinal
Viertelfinal
Halbfinal
Rang 5 bis 8
Rang 1 bis 4

Vorrunde	Zeit	Halle	Gruppe	Match
			Gruppe A	01 TV Wolhusen 1
			Gruppe A	03 STV Zell 4
			Gruppe A	05 Jugi Ennetmoos 2
			Gruppe A	07 STV Willisau 8
			Gruppe A	09 STV Zell 5
		Halle 1	Gruppe B	02 STV Willisau 7
		Halle 1	Gruppe B	04 TV Triengen 2
		Halle 1	Gruppe B	06 STV Zell 6
		Halle 1	Gruppe B	08 Jugi Schenkon 2
		Halle 1	Gruppe B	10 TV Wolhusen 2
		Halle 2	Gruppe A	01 TV Wolhusen 1
		Halle 2	Gruppe A	03 STV Zell 5
		Halle 2	Gruppe A	05 Jugi Ennetmoos 2
		Halle 2	Gruppe A	07 STV Willisau 8
		Halle 2	Gruppe A	09 STV Zell 5
		Halle 2	Gruppe B	02 STV Willisau 7
		Halle 2	Gruppe B	04 TV Triengen 2
		Halle 2	Gruppe B	06 STV Zell 6
		Halle 2	Gruppe B	08 Jugi Schenkon 2
		Halle 2	Gruppe B	10 TV Wolhusen 2
		Halle 3	Gruppe A	01 TV Wolhusen 1
		Halle 3	Gruppe A	03 STV Zell 5
		Halle 3	Gruppe A	05 Jugi Ennetmoos 2
		Halle 3	Gruppe A	07 STV Willisau 8
		Halle 3	Gruppe A	09 STV Zell 5
		Halle 3	Gruppe B	02 STV Willisau 7
		Halle 3	Gruppe B	04 TV Triengen 2
		Halle 3	Gruppe B	06 STV Zell 6
		Halle 3	Gruppe B	08 Jugi Schenkon 2
		Halle 3	Gruppe B	10 TV Wolhusen 2
		Halle 1	Gruppe A	01. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	02. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	03. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	04. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	05. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	06. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	07. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	08. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	09. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	10. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	11. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	12. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	13. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	14. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	15. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	16. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	17. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	18. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	19. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	20. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	21. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	22. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	23. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	24. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	25. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	26. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	27. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	28. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	29. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	30. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	31. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	32. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	33. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	34. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	35. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	36. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	37. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	38. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	39. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	40. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	41. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	42. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	43. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	44. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	45. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	46. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	47. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	48. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	49. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	50. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	51. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	52. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	53. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	54. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	55. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	56. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	57. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	58. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	59. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	60. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	61. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	62. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	63. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	64. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	65. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	66. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	67. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	68. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	69. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	70. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	71. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	72. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	73. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	74. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	75. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	76. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	77. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	78. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	79. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	80. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	81. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	82. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	83. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	84. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	85. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	86. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	87. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	88. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	89. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	90. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	91. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	92. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	93. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	94. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	95. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	96. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	97. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	98. Gruppe B
		Halle 1	Gruppe A	99. Gruppe A
		Halle 1	Gruppe A	100. Gruppe B

# ritterduell

## spielbeschreibung

### 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 Gegnemannschaft 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

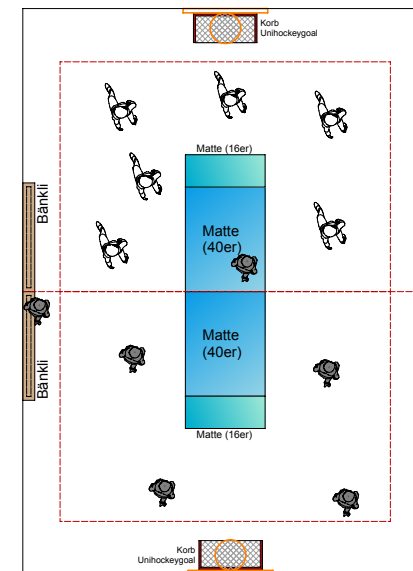
Tor auf dem Tor abgelegt werden und darf erst von einem Mitspieler da wieder entfernt werden. Kann ein Kind auf der gegnerischen Seite einen Korb erzielen, ohne dass es den Boden berührt, so ist die ganze Mannschaft befreit. Pro Schuss kann es auch mehrere Kinder treffen, solange der Ball dazwischen 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.



Hier befindet sich die Spielergänzung



# ok-team

spieltturnier



ok-präsident  
**ivan duss**



tk-chef  
**alain stirnimann**



festwirtschaft/personal  
**samuel zurkirchen**



finanzen  
**luana dissler**



verband  
**tobias meier**



sekretariat  
**marvin streit**



bauchef  
**marco dissler**



marketing  
**victoria duss**



marketing  
**elina bieri**  
tv wolhusen

# festwirtschaft

preisliste

Für ausreichende Verpflegung an den Borgspeli ist gesorgt.  
Während dem Spielbetrieb bieten wir durchgehend warme Küche an!

## Getränke

Nature, Coca Cola, Citro	0.30 lt/	CHF	3.00/
Rivella rot, Apfelschorle	1.50lt	CHF	9.00
Kaffee crème		CHF	4.00
Minzen Tee, Früchte Tee		CHF	4.00
Eichhof Alkoholfrei	0.33 lt	CHF	5.00
Eichhof Lager	0.33 lt	CHF	5.00
Suure-Most	0.50 lt	CHF	6.00
Suure-Most Alkoholfrei	0.50 lt	CHF	6.00
Weisswein Runcneuv Arneis Langhe	0.75 lt	CHF	19.00
Rotwein Briccomacchia Barbera d'Alba	0.75 lt	CHF	19.00

## Speisen

Grillwurst (Halb-Halb) mit Brot	CHF	7.00
Grillwurst (Halb-Halb) mit Pommes Frites	CHF	12.00
Portion Pommes frites	CHF	6.00
Hot Dog	CHF	6.00
Sandwich (Schinken, Tomaten-Mozzarella)	CHF	5.00

## Gebäck / Dessert

Kuchenstück	CHF	2.00
Gipfeli	CHF	1.50

herzlichen dank



jugend

[www.tv-wolhusen.ch](http://www.tv-wolhusen.ch)