



www.turnvereinsursee.ch



www.turnverband.ch

Ausschreibung

Polyathlon

19.09.2026 in Sursee



Inhalt

Polyathlon 2026 – Wilder Dschungel	3
Angebot	4
Zeitplan	4
Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen	5
Kategorien / Startgelder / Startzeiten	5
Kategorie A-D	5
Kategorie F: Familie alle Posten, ab 9.00 Uhr	5
Kategorie P1: Polyathlon-Parcours Fun, ab 10.00 Uhr	6
Kategorie P2: Polyathlon-Parcours Familie, ab 10.00 Uhr	6
Voranmeldeschluss	6
Anmeldestelle	6
Bekleidung	7
Versicherung	7
Garderoben	7
Auszeichnungen	7
Wettkampfanlage / Situationsplan	8
Verpflegung	8
Anreise	8
Schiedsgericht	9
Durchführung / Witterung	9
Fundbüro	9
Datenschutz	9
Kontaktinformationen	10
Disziplin 1: Polyathlon Parcours	10
Disziplin 2: Weg zum Entdecker-Camp	11
Disziplin 3: Amazonas-Überquerung	10
Disziplin 4: Pfad durch den Dschungel	13
Disziplin 5: Geheimnis des Dschungels	14
Disziplin 6: Geheimes Lager im Regenwald	15
Disziplin 7: Aussichtsturm	16
Disziplin 8: Jagd nach Nahrung im Dschungel	17
Sponsoring Turnverband LU, NW & OW	18

Polyathlon 2026 – Wilder Dschungel

Der STV Sursee sowie die Abteilung Jugend des Turnverbandes LU/OW/NW freuen sich riesig, euch die ersten offiziellen Infos zum diesjährigen Polyathlon in Sursee zu präsentieren!

Unter dem Motto „**Wilder Dschungel**“ erwartet euch ein actionreicher Tag voller Abenteuer, Teamgeist und Überraschungen. Mit sieben spannenden Disziplinen und dem grossen Polyathlon-Parcours tauchen unsere jungen Dschungelforscherinnen und Dschungelforscher in eine Welt voller Herausforderungen ein.

Ob schwingende Lianen, geheimnisvolle Pfade oder knifflige Hindernisse, nur gemeinsam als starkes Team kommt ihr sicher durch den wilden Dschungel! Dabei sind Mut, Geschicklichkeit, Schnelligkeit und Köpfchen gefragt. Wer behält den Überblick im Dickicht und meistert den grossen Schlussanstieg bis zum höchsten Gipfel?

Mit dieser Ausschreibung erhaltet ihr alle wichtigen Informationen zur Anmeldung und zur Vorbereitung auf euren grossen Dschungel-Tag. Dank der detaillierten Disziplinenbeschreibungen und den folgenden Videos könnt ihr euch optimal auf die bevorstehenden Abenteuer vorbereiten.

Wir freuen uns schon jetzt auf viele mutige Teams, spannende Wettkämpfe und einen unvergesslichen Tag voller Bewegung, Spass und Dschungel-Feeling in Sursee!

Denise Bürli
Turnverein Sursee
OK-Präsidentin Polyathlon

Tamara Zurkirch
Turnverband LU/OW/NW
Wettkampfleitung

Angebot

Gruppenwettkampf mit 7 Disziplinen, sowie dem grossen neu kreierten Polyathlonparcours.

Zeitplan

Zeit	Gruppe
9:00 Uhr	Start Kat. A und B
Ab 9:00 Uhr	Start Kat. F (Familien alles)
Bis 9:30 Uhr	Mutationen / Nachanmeldungen Kat. A und B
Ab 10:00 Uhr	Start P1 und P2 (Parcour Familie und Fun) (Anmeldungen bis 15:00 Uhr)
12:00 Uhr	Wettkampfschluss Kat. A und B
12.00 -12.30 Uhr	Mittagspause
12:30 Uhr	Start Kat. C und D
Bis 13:00 Uhr	Mutationen / Nachmeldungen Kat. C und D
Ca.13:00 Uhr	Rangverkündigung Kat. A, B und F (Nach Ansage Speaker)
ca. 16:30 Uhr	Rangverkündigung Kat. C, D, P1- und P2 (Nach Ansage Speaker)

Einfachheitshalber verwenden wir die männlichen Personen- und Stellenbezeichnungen. Darunter sind stets auch die weiblichen und weiteren Bezeichnungen zu verstehen.

Kategorien / Startgelder / Startzeiten

Kategorie	Startgeld Gruppe	Startzeiten
A 2012 – 2015	CHF 50.-	9:00 Uhr
B 2016 – 2017	CHF 50.-	9:00 Uhr
C 2018 – 2019	CHF 50.-	12:30 Uhr
D 2020 und jünger (ca. 2022)	CHF 50.-	12:30 Uhr
F Familie alles	CHF 40.-	ab 9.00 Uhr
P1 Parcour Fun	CHF 20.-	ab 10:00 Uhr
P2 Parcour Familien	CHF 20.-	ab 10:00 Uhr

Achtung Anmeldungen vor Ort für die Kategorien A, B, C und D Kosten 70 Franken!

Kategorie A-D

Eine Gruppe besteht aus **neu 4 Kindern**. Der Jahrgang des ältesten Teilnehmers gibt die Startkategorie an. Jüngere Teilnehmende können in einer höheren Kategorie unbeschränkt eingesetzt werden. Wir empfehlen den Polyathlon ab 4 Jahren, jüngere sind natürlich auch herzlich Willkommen. Pro Riege oder Klasse können mehrere Gruppen starten. Ein Teilnehmer darf mit verschiedenen Gruppen starten. Jede Gruppe absolviert den Polyathlon-Parcours sowie weitere 7 spielerische Disziplinen.

Kategorie F: Familie alle Posten, ab 9.00 Uhr

Eine Familiengruppe besteht aus 3-6 Personen. Dabei ist mindestens 1 Erwachsenen und 1 Kind. Jede Familie absolviert den Polyathlon-Parcours sowie weitere 7 spielerische Disziplinen. Gewertet wird analog zur Kat. C + D.

Kategorie P1: Polyathlon-Parcours Fun, ab 10.00 Uhr

Eine Gruppe besteht aus 3 bis 5 Personen. Es gibt keine Altersvorschriften. Alle können mitmachen, egal ob Teilnehmende, Betreuer oder Zuschauer. Die Gruppe absolviert nur den Polyathlon-Parcours. Die Anmeldung erfolgt direkt am Wettkampftag bis 15:00 Uhr.

Kategorie P2: Polyathlon-Parcours Familie, ab 10.00 Uhr

Eine Gruppe besteht aus 3 bis 5 Personen (davon mind. **1 Elternteil** + Kind oder **1 Gotti/Götti** + Kind oder **1 Grosseltern** + Kind). Die Gruppe absolviert **nur** den Polyathlon-Parcours. Dieser kann absolviert werden, sobald ihr Kind laufen kann. Die Anmeldung erfolgt direkt am Wettkampftag bis 15:00 Uhr.

Voranmeldeschluss

Samstag, 12. September 2026

Anmeldestelle

Anmeldungen können über die Webseite des Turnverbands Luzern, Ob- und Nidwalden gemacht werden (gleiches Tool wie GETU-Wettkampf-Anmeldungen). <https://anmeldung.turnverband.ch/>

Einmal registrierte Kinder werden in den Folgejahren vom System wiedergefunden. Die Eingabe der Daten ist einmalig. Personen ohne Zugang können sich als Gast Einloggen. Unter "Noch kein Login? Jetzt registrieren" gibt es die Möglichkeit Gast.

P.S. Schulen und Familien können beim Verband "Andere" wählen.

[Passwort vergessen?](#)

[Noch kein Login? Jetzt registrieren](#)

[Benutzer-Dokumentation](#)

Für Fragen stehe ich dir gerne zur Verfügung:

Tamara Zurkirch, Brühlmattstrasse 6, 6221 Rickenbach, Tel. 078 879 97 76

E-Mail: polyathlon@turnverband.ch

Internet: turnvereinsursee.ch / turnverband.ch

Bekleidung

Mottogetreue T-Shirts/Bekleidung (zum Beispiel als Dschungelforscher, Dschungel Tier oder vieles mehr) sind willkommen, genauso wie Gesichtsbemalungen oder Schlachtrufe!

Einzig Gegenstände, welche die Ausübung von Sport behindern, lasst ihr bitte zu Hause!

Versicherung

Die Versicherung ist Sache der Teilnehmenden. Der Organisator lehnt jede Haftung bei Unfällen, Krankheit, Schadenfällen und Diebstahl ab.

Garderoben

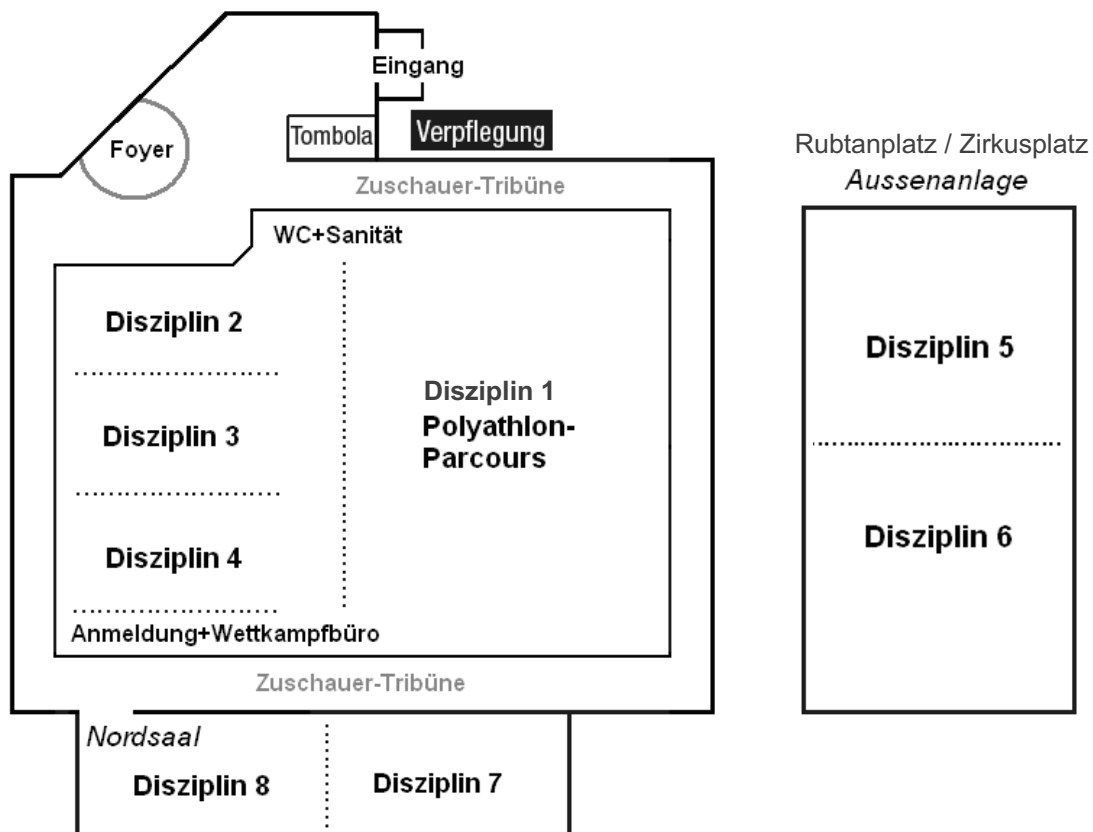
Stehen in der Stadthalle zur Verfügung.

Auszeichnungen

Die drei Erstrangierten jeder Kategorie gewinnen eine Auszeichnung. Jedes teilnehmende Kind erhält ein Andenken.

Wettkampfanlage / Situationsplan

Stadthalle Sursee

**Verpflegung**

Der STV Sursee betreibt eine grosse Festwirtschaft.

Anreise

Sursee ist gut mit den öffentlichen Verkehrsmitteln erreichbar. Die Stadthalle liegt nur wenige Gehminuten vom Bahnhof entfernt.

Achtung: Parkplätze sind gebührenpflichtig!

Schiedsgericht

Rekurse sind schriftlich bis spätestens 15 Minuten nach Wettkampfschluss an die Vertreterin des Verbandes einzureichen. Sie und zwei Mitglieder des OK entscheiden endgültig. Um Einsprache erheben zu können, muss eine Protestgebühr von CHF 100 bezahlt werden. Diese wird nur dann zurückerstattet, wenn die Einsprache als richtig anerkannt wurde.

Durchführung / Witterung

Der Polyathlon findet bei jeder Witterung statt.

Fundbüro

Während des Anlasses befindet sich das Fundbüro bei der Anmeldung. Nach dem Anlass kann der Hauswart der Stadthalle Sursee kontaktiert werden - Telefon 041 926 92 33 (bis 14 Tage nach dem Anlass).

Datenschutz

Der Turnverband Luzern, Ob- und Nidwalden, sowie der STV Sursee machen während dem Anlass Fotos, sowie auch Videos. Mit der Anmeldung zum Polyathlon stimmt ihr zu, dass diese Fotos und Videos auf Sozialen Medien und für Zeitungsberichte gebraucht werden dürfen.

Denise Bürli

OK Präsidentin

Tel. 079 584 24 28

denise.buerli@hotmail.com

Tamara Zurkirch

Vertreterin Turnverband

Tel. 078 879 97 76

polyathlon@turnverband.ch

Standort: Stadthalle

Der Polyathlon-Parcours ist Adrenalin pur und eines der Highlights des ganzen Polyathlons. Die Gruppe durchläuft diesen Parcours als Team. Dabei muss sie unterschiedliche Hindernisse überwinden und sich diversen Herausforderungen stellen.

Spass, Nervenkitzel, Strategie und Spannung sind garantiert!!!

Ziel: Die Gruppe muss so schnell wie möglich durch diesen Parcours rennen, hüpfen, klettern, kriechen, balancieren, ...

Messfaktor: Endzeit. Die Zeit wird gestoppt, sobald der letzte Teilnehmer die Ziellinie überquert hat und der Buzzer gedrückt wurde.

Spezielles: Diese Disziplin wird zweifach gewertet und erhält somit die doppelte Gewichtung im Vergleich mit den übrigen Disziplinen.

Standort: Stadthalle

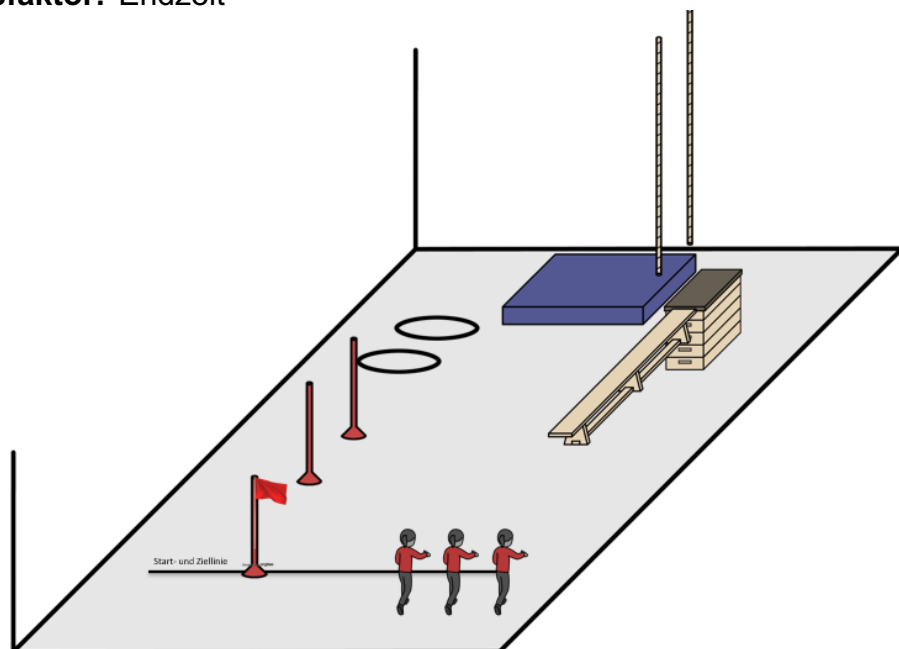
Der Weg zum Entdecker-Camp im Dschungel ist nicht leicht. Die Abenteurer müssen über Hügel steigen, Lianen zum Überqueren von tiefen Felsspalten nutzen und sumpfigem Untergrund ausweichen.

Ein Teilnehmer startet und rennt auf den Hügel zu. Der Weg den Hügel hinauf stellt ein Bänkli, was in einen Schwedenkasten eingehängt wird, dar. Oben auf dem Hügel muss ein felsiger Abgrund mit der Liane (Affenschwanz) überquert werden.

Sicher auf der anderen Seite gelandet, heisst es für den Teilnehmer schnell weiter: Über Reifen und um Malstäbe gilt es, das Entdecker-Camp so schnell wie möglich zu erreichen und dem nächsten Teilnehmer zu signalisieren, dass der Weg sicher überquert wurde. Das wird mit einem Rauchzeichen («Abklatschen» mit einem grauen Tuch an einem Stab) zu erkennen gegeben.

Der nächste Teilnehmer kann losrennen, sobald er das Rauchzeichen sieht.

Die Zeit läuft, bis alle Teilnehmer das Camp erreicht haben.

Messfaktor: Endzeit

Standort: Stadthalle

Tief im Herzen des südamerikanischen Dschungels versperrt ein gewaltiger Fluss den Weg der Abenteurer: der mächtige Amazonas. Das Wasser ist schnell und unberechenbar – nur mit Geschick, Schnelligkeit und Teamarbeit gelingt die Überquerung.

Ein Teilnehmer startet und schlängelt sich zunächst im Slalom um zwei Malstäbe, wie auf einem schmalen Pfad durch dichtes Gestrüpp. Danach erklimmt er das oberste Teil eines Schwedenkastens, um einen guten Absprungpunkt zum Flussufer zu erreichen.

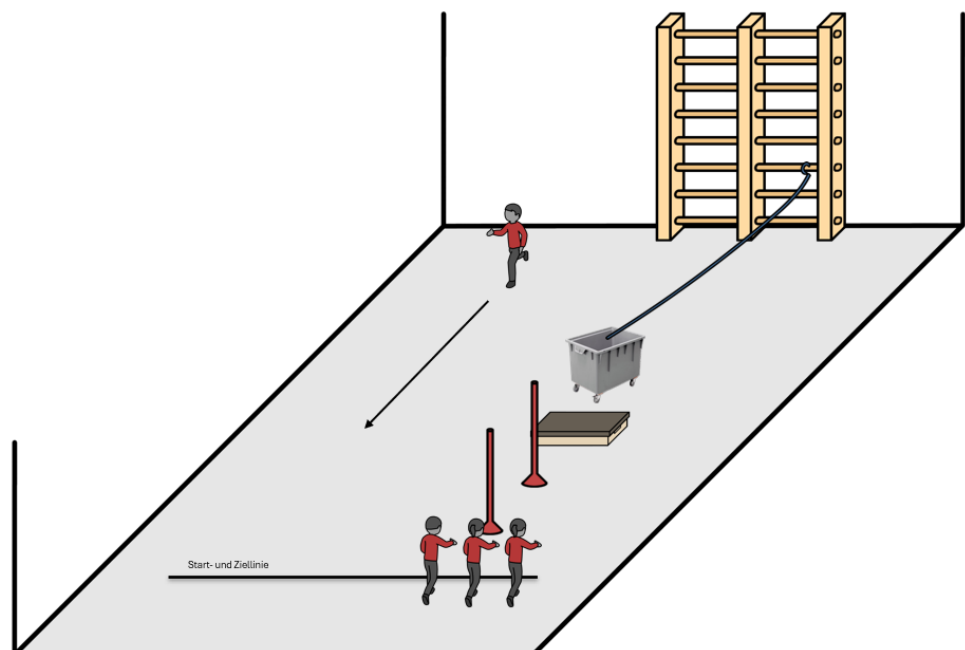
Von dort steigt er direkt in das Boot (grauer Ballwagen). Mit Hilfe eines Seils zieht er sich über den Fluss bis zur Sprossenwand auf die andere Seite des Amazonas. Dabei muss die Sprossenwand mit dem Boot berührt werden. Das Boot wird durch die Strömung (Helfer) zurückgetrieben.

Sobald das andere Ufer erreicht ist, springt der Teilnehmer aus dem Boot und rennt zurück zur Startlinie, um den nächsten Abenteurer loszuschicken.

Die Zeit läuft, bis alle Teilnehmer den Amazonas überquert haben.

Messfaktor: Endzeit

Kategorie: A+B: 2 Durchgänge
C+D+F: 1 Durchgang



Standort: Stadthalle

Dichter Nebel liegt über dem Regenwald. Riesige Bäume ragen in den Himmel, Lianen hängen zwischen den Stämmen und das Dickicht ist kaum zu durchdringen. Die Abenteurer schlagen sich ihren Weg durch den Dschungel, überqueren wacklige Pfade und sammeln unterwegs wertvolle Palmenblätter.

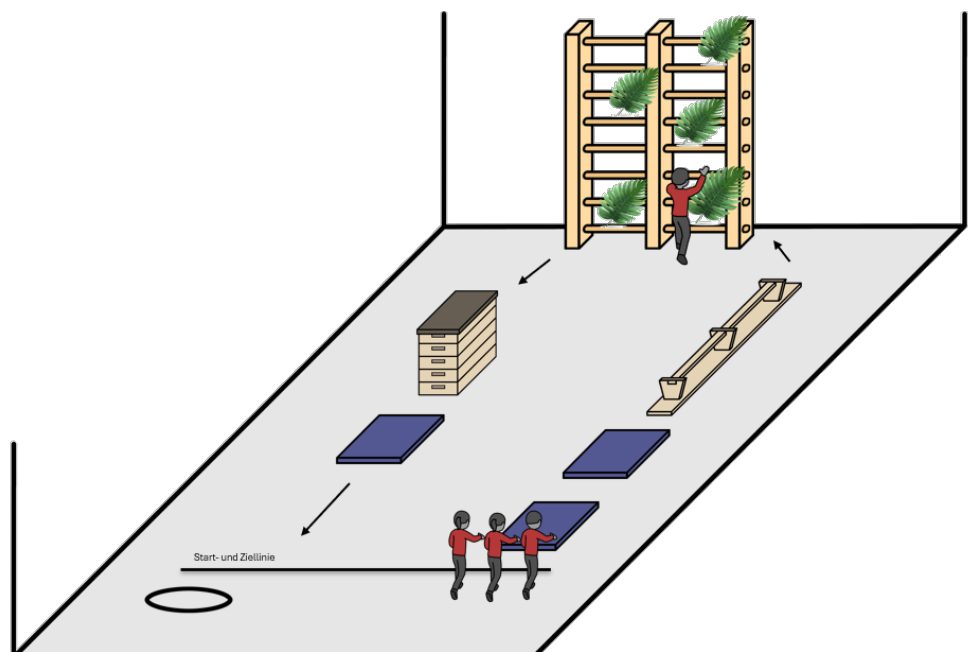
Ein Teilnehmer startet und bewegt sich zunächst vorsichtig von 6er Matte zu 6er Matte, um trockenen Fusses durch den sumpfigen Waldboden zu gelangen. Anschliessend balanciert er über die schmale Seite eines Bänklis, das wie ein schmaler Baumstamm über eine Schlucht führt.

Am Ende des Pfades erreicht er eine hohe Palme (Sprossenwand) und reisst dort ein Palmenblatt (Bündeli) ab, dass er für seine Expedition mitnimmt. Danach klettert er auf einen Kasten, um sich einen Überblick über den Dschungel zu verschaffen, und springt wieder auf eine 6er Matte hinunter.

Zurück an der Startlinie sprintet er zum nächsten Teilnehmer und klatscht ab, damit dieser ebenfalls in den Dschungel aufbrechen kann.

Die Expedition dauert 3 Minuten. Die Zeit wird gestoppt, sobald alle Teilnehmer wieder beim Start zurück sind.

Messfaktor: Anzahl gesammelte Palmenblätter nach drei Minuten



Standort: Rubtanplatz Zirkusplatz (Schlechtwetter: Nordsaal)

Tief im südamerikanischen Regenwald gibt es Orte, die auf keiner Karte eingezeichnet sind. Zwischen dichtem Blätterdach, uralten Bäumen und geheimnisvollen Geräuschen verbirgt sich eine Herausforderung, die nur echte Abenteurer meistern können.

Die Expedition führt euch zu einem unbekannten Abschnitt des Dschungels. Was euch dort erwartet, weiss niemand genau – vielleicht ein versteckter Tempel, eine knifflige Aufgabe der Dschungelbewohner oder eine überraschende Prüfung eurer Geschicklichkeit.

Erst vor Ort werdet ihr erfahren, welche Mission euch im Dickicht des Regenwaldes erwartet. Haltet also Augen und Ohren offen, arbeitet als Team zusammen und stellt euch mutig der geheimnisvollen Herausforderung.

Die genaue Aufgabe wird erst am Standort bekannt gegeben.

Standort: Rubtanplatz Zirkusplatz (Schlechtwetter: Nordsaal)

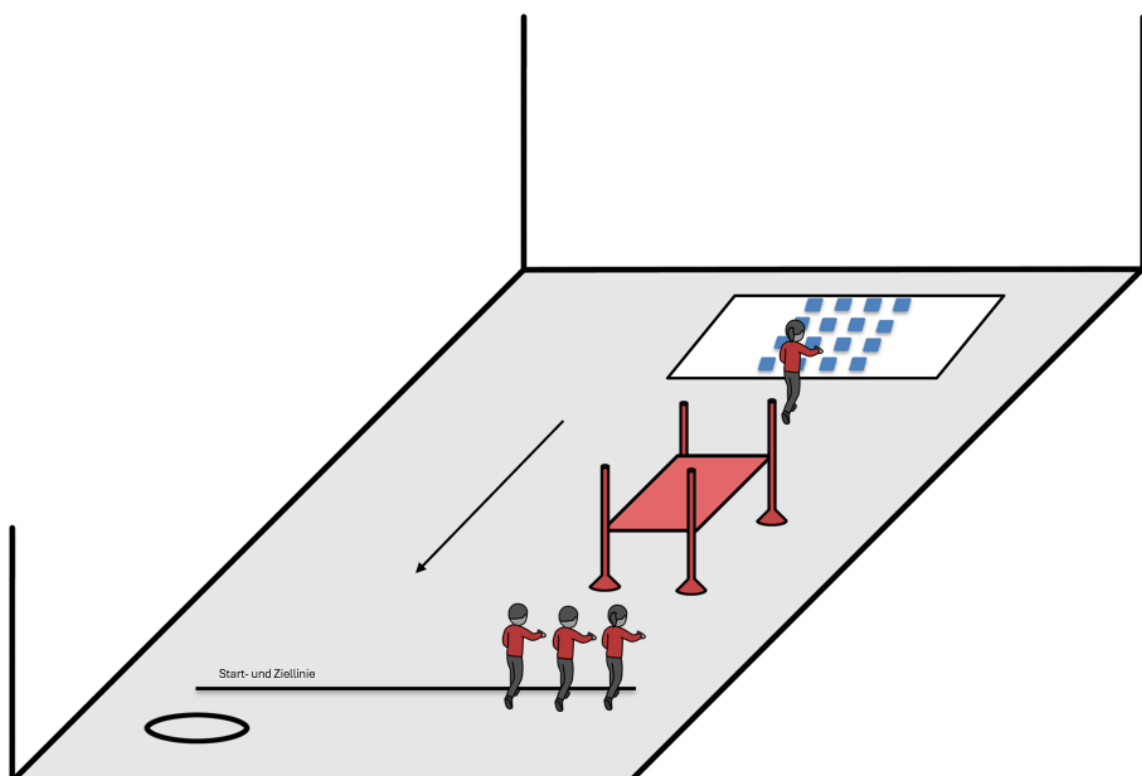
Tief im südamerikanischen Dschungel stossen die Abenteurer auf ein verborgenes Lager. Unter einer grossen Plane führt ein geheimer Zugang in das Lager hinein. Nur wer sich geschickt durch das Dickicht bewegt und ein gutes Gedächtnis hat, kann die versteckten Werkzeuge der Expedition finden.

Der erste Teilnehmer startet und kraxelt am Boden unter einer Militärblache durch, als würde er sich vorsichtig durch dichtes Unterholz bewegen. Danach rennt er gerade nach hinten zur nächsten Aufgabe.

Dort deckt er beim Memory mit 16 Karten zwei Karten mit verschiedenen Werkzeugen auf und versucht, ein passendes Paar zu finden. Anschliessend rennt er zurück zur Startlinie, damit der nächste Teilnehmer starten kann.

Die Gruppe versucht innerhalb von drei Minuten möglichst viele passende Werkzeugpaare zu entdecken.

Messfaktor: Anzahl gefundene Memorypaare nach drei Minuten



Standort: Nordsaal Stadthalle

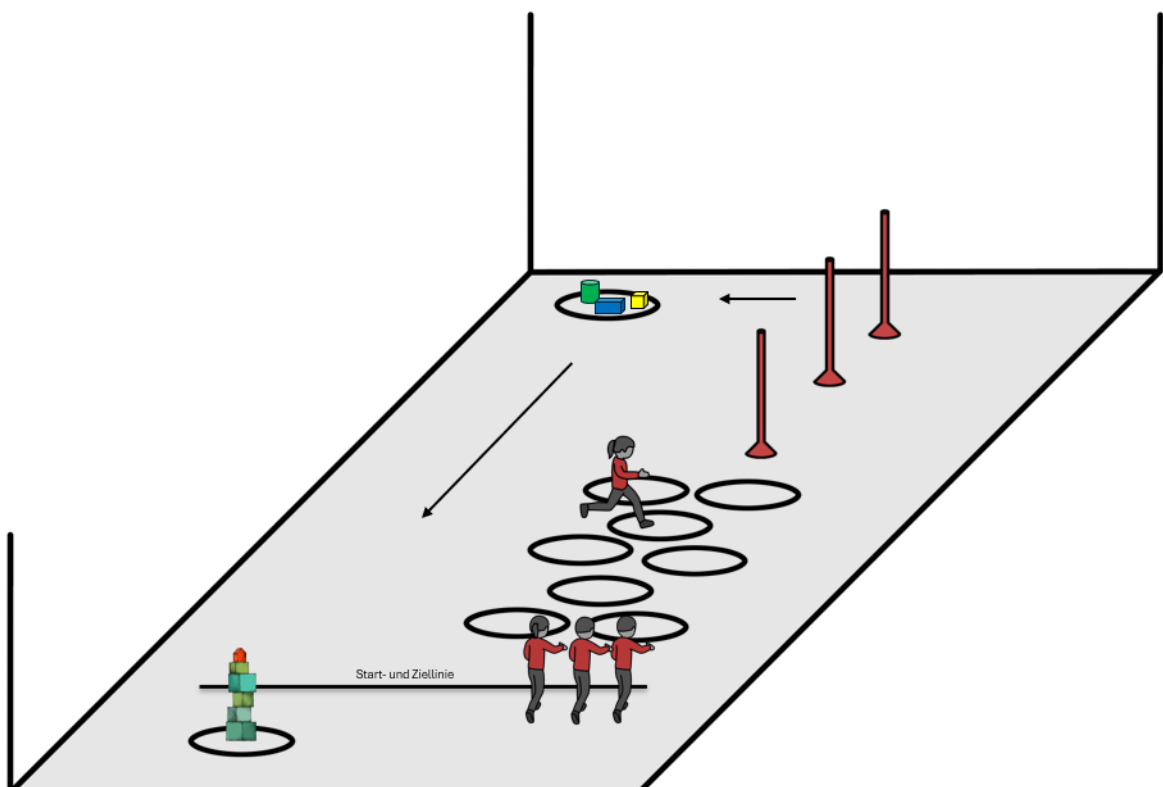
Zwischen Lianen, geheimnisvollen Pfaden und wilden Hindernissen sammeln die Abenteurer Baumstämme, um daraus einen möglichst hohen Aussichtsturm zu errichten.

Ein Teilnehmer startet und durchläuft den Hindernisparcours durch den „Dschungel“. Beim Reifen holt er einen Baumstamm (Baustein) und bringt ihn zurück zur Startlinie. Sobald er die Startlinie erreicht, startet der nächste Teilnehmer.

Die Teilnehmer, die gerade nicht im Parcours unterwegs sind, bauen mit den gesammelten Bausteinen einen Turm – den Aussichtsturm.

Nach drei Minuten wird die Zeit gestoppt. Der Turm muss selbstständig stehen bleiben. Anschliessend wird gemessen, wie hoch der Turm gebaut wurde.

Messfaktor: Höhe des Turms und Anzahl Bausteine nach drei Minuten



Standort: Nordsaal Stadthalle

Tief im südamerikanischen Regenwald müssen die Abenteurer Nahrung für ihre Expedition sammeln. Hoch oben in den Bäumen hängen reife Mangos und Kokosnüsse, während sich weiter oben auch andere Tiere und Leckerbissen verstecken. Mit Geschick und Zielgenauigkeit versuchen die Forscher, möglichst viele dieser Nahrungsmittel zu treffen.

Ein Teilnehmer startet, rennt nach vorne zur Wurfzone und wirft einmal mit dem Indiaca auf die drei an der Wand befestigten Nahrungsmittel, die übereinander angebracht sind:

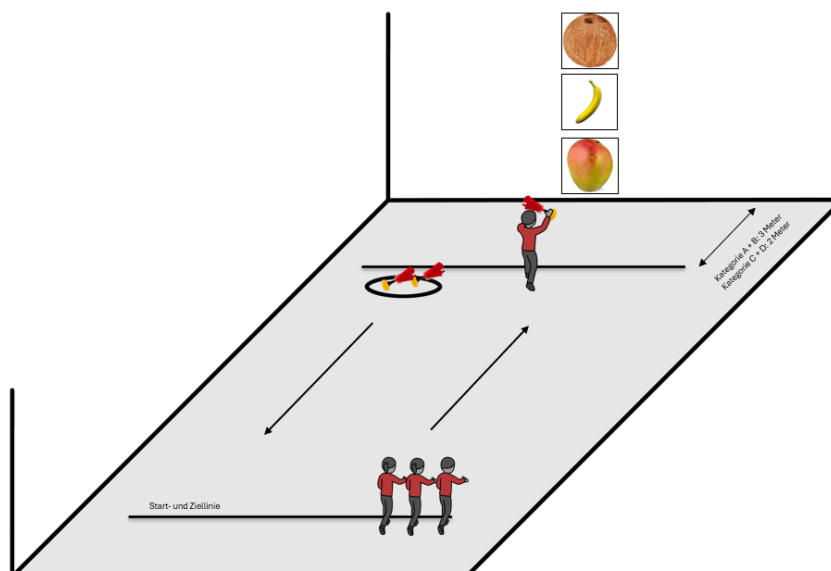
- Mango (unten): 1 Punkt
- Banane (mittig): 2 Punkte
- Kokosnuss (oben): 3 Punkte

Nach dem Wurf rennt der Teilnehmer zurück zur Startlinie zum nächsten Teilnehmer und klatscht ab.

Jeder Teilnehmer hat insgesamt drei Würfe. Nach drei Runden wird gezählt, wie viele Punkte die Gruppe gesammelt hat.

Messfaktor: Anzahl Punkte nach drei Runden

Kategorie: A+B: Distanz zur Wand 3 Meter
C+D+F: Distanz zur Wand 2 Meter





posterkoenig.ch



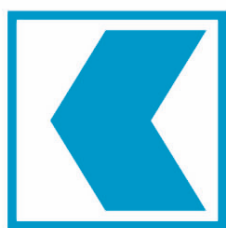
druckexperte.ch



kartenkaiser.ch



conseo.



**Luzerner
Kantonalbank**



KNUTWILER 