





www.imbach-logistik.ch

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

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

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 2025 bereits zum vierten 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 durch-
führen können, sind wir auf Sponsoren
angewiesen. Wir bedanken uns recht herz-
lich 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.

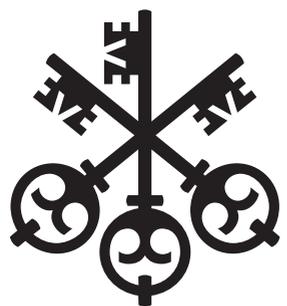
Ohne Mannschaften am Spielturnier
könnte dieses gar nicht durchgeführt
werden - hier ein besonderer Dank an alle
Leiter und Betreuer, die mit den Kids die
neuen Spiele eingeübt und sich somit am
Turnier angemeldet haben.

Auch allen Schiedsrichter ist ein gros-
ses 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 unfall-
freie 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



IndoorSport.ch

Willisauerstrasse 4 | 6122 Menznau | 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 oder www.tv-wolhusen.ch heruntergeladen werden

Parkplätze

Bezüglich den Bauarbeiten kann im Berghof nicht parkiert werden. (siehe Lageplan). Für Bussen wird nicht gehaftet. Die Parkplätze sind mit einem Fussmarsch zur Halle ca. 10min entfernt.

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

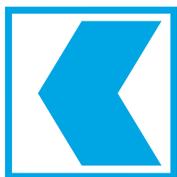
Notfalltelefon

079 725 89 10, Alain Stirnimann, TK-Chef

SCHÄRLI BOSSERT AG

Autocenter • Pneuhaus

6110 Wolhusen • Tel. 041 492 61 71 • schaerlibossert.ch



Luzerner
Kantonalbank

lageplan

orientierung

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



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

böchse-völki

spielbeschieb

kat. 1

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 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 abge-

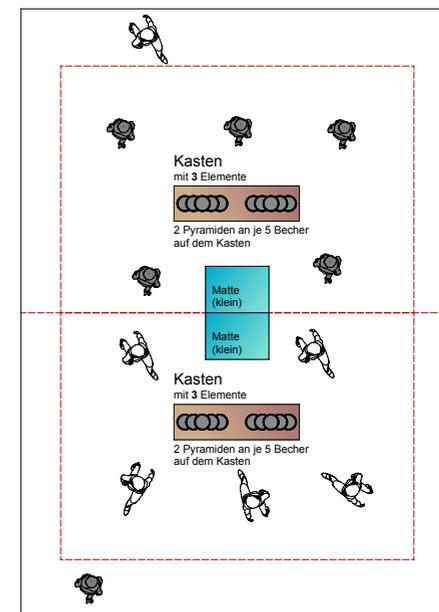
laufen ist. Bei einem Übertritt wird ein getroffener Plastikbecher vom Schiedsrichter wieder aufgestellt. Bälle ausserhalb des Feldes können jeweils von den Kindern in der «Choli» geholt werden. In der «Choli» und/oder im Spielfeld darf mit dem Ball gelaufen werden, jedoch dürfen die Spielabgrenzungen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

steirollen

spielbeschrieb

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 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 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).

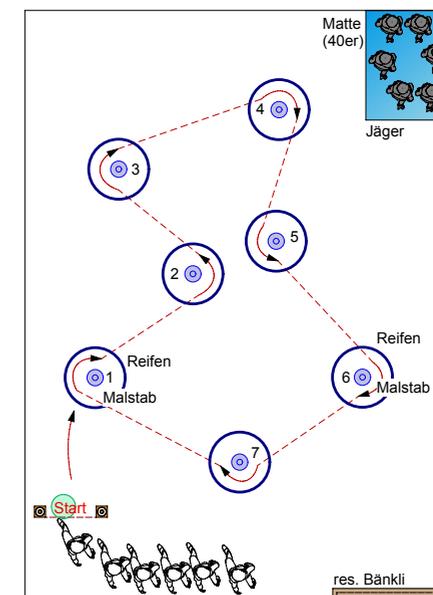
Wertung

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

schliessbude

spielbeschieb

kat. 3

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 erreichbar 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-

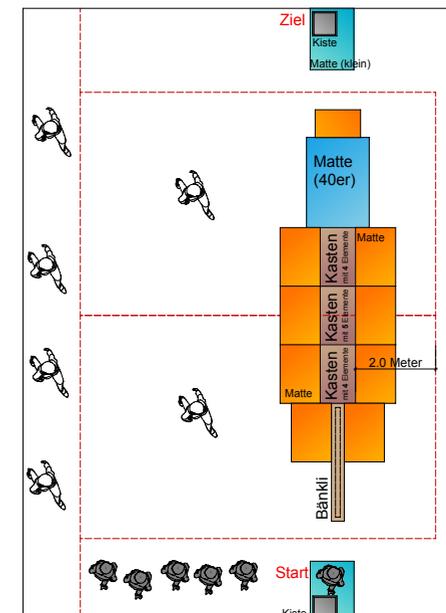
te Läufer starten. Das heisst, der Läufer 1 berührt den letzten Kasten nicht mehr. Die Mannschaft 2 versucht mit den Softbällen die Läufer abzuschliessen, als Treffer gilt der ganze Körper – das Abfangen der Bälle gilt als Treffer. Geschossen wird von der Laufbahn gegenüberliegenden Volleyballlinie aus.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

ritterduell

spielbeschieb

kat. 4

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

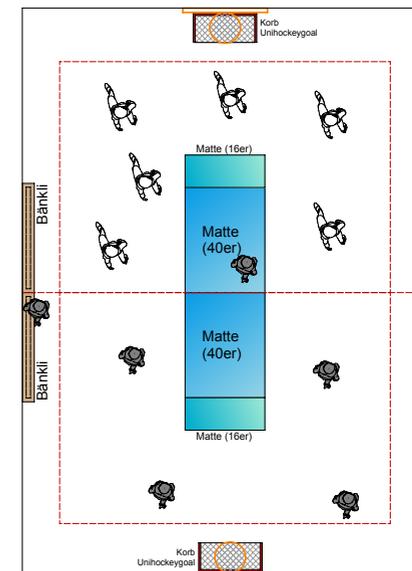
Tor auf dem Tor abgelegt werden und darf erst von einem Mitspieler da wieder entfernt werden. Kann ein Kind auf der gegnerischen Seite einen Korb erzielen, ohne dass es den Boden berührt, so ist die ganze Mannschaft befreit. Pro Schuss kann es auch mehrere Kinder treffen, solange der Ball dazwischen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

ok-team

spieltunier



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