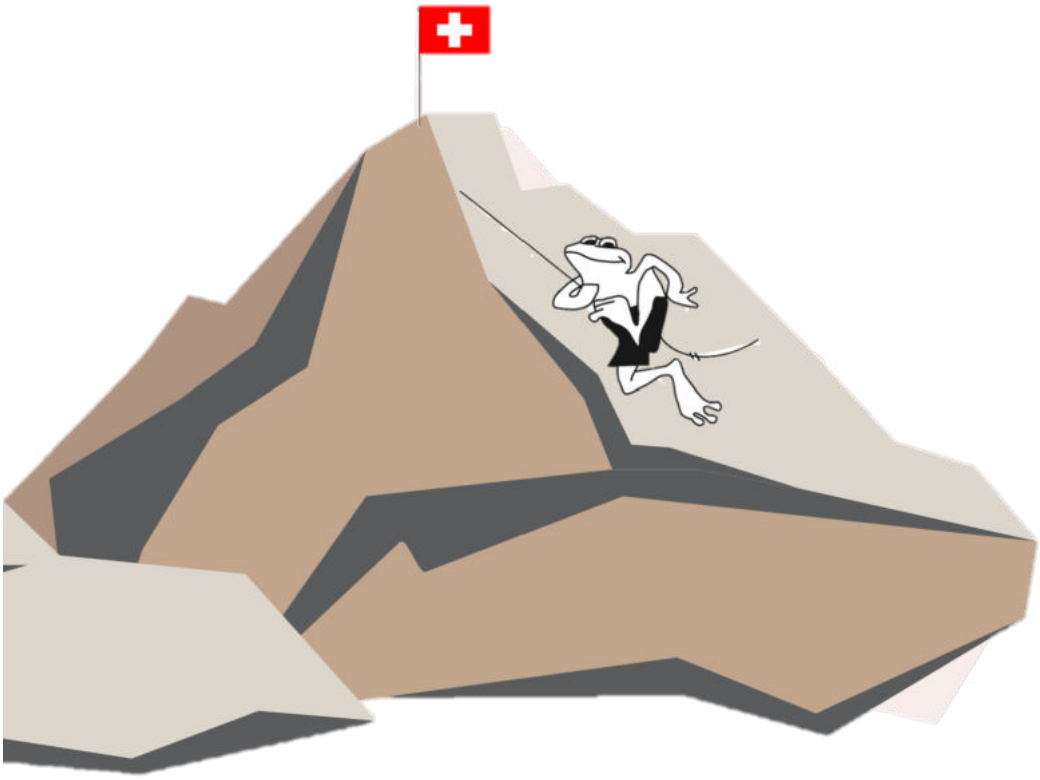
www.turnvereinsursee.ch www.turnverband.ch

Ausschreibung

Polyathlon

20.09.2025 in Sursee



Inhalt

Polyathlon – Schweizer Abenteuerland 1

Angebot 2

Zeitplan 2

Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen 3

Kategorien / Startgelder / Startzeiten 3

Kategorie A-D 3

Kategorie Wanderfamilie 3

Kategorie Familie 4

Kategorie Fun 4

Voranmeldeschluss 4

Anmeldestelle 4

Teilnahme 5

Bekleidung 5

Versicherung 5

Garderoben 5

Auszeichnungen 6

Wettkampfanlage / Situationsplan 6

Verpflegung 7

Anreise 7

Schiedsgericht 7

Durchführung / Witterung 7

Fundbüro 7

Sanität 7

Datenschutz 8

Disziplin 1: Polyathlon-Parcours 10

Disziplin 2: Schokoladenturm (Freiburg) 11

Disziplin 3: Alpenüberquerung (Graubünden) 10

Disziplin 4: Schweizer Bergrettung (Wallis) 13

Disziplin 5: Zuger Kirschjagd (Zug) 14

Disziplin 6: Kuhglockentransport (Appenzell Innerrhoden) 15

Disziplin 7: Goldrausch (Luzern) 16

Disziplin 8: Tells Apfelschuss (Uri) 17

Polyathlon – Schweizer Abenteuerland

Der STV Sursee sowie die Abteilung Jugend des Turnverbandes LU/OW/NW freuen sich, euch die ersten offiziellen zugänglichen Unterlagen des diesjährigen Polyathlons in Sursee zu präsentieren.

Mit sieben Disziplinen für unsere jungen Abenteurer und Abenteuerinnen und dem grossen Polyathlon-Parcours wartet auf alle Teilnehmenden ein Tag voller Spiel, Spass und Überraschungen. Unter dem Motto "Schweizer Abenteuerland" müssen alle ihren Mut und Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Als eingespieltes Team können sie zeigen, wie sie diese Wanderung durch die Schweizer Kantone und Traditionen zusammen bewältigen. Genauigkeit, Geschwindigkeit, Voraussicht und Geschick entscheiden, wer am Schluss den Höhenanstieg auf den höchsten Gipfel am erfolgreichsten absolviert hat.

Mit dieser Ausschreibung verfügt ihr über alle wichtigen Informationen, welche ihr für die Anmeldung, die Vorbereitungen auf den typisch schweizerischen Tag braucht. Mit Hilfe der detaillierten Disziplinen-Beschreibung, könnt ihr euch optimal auf den Schweizer Tag vorbereiten.

Wir freuen uns auf eure Anmeldung und wünschen euch schon heute eine gute Wanderung durch die Schweiz und hoffen das alle den Weg auf Sursee finden.

Denise Bürli
Turnverein Sursee
OK-Präsidentin Polyathlon

Tamara Zurkirch
Turnverband LU/OW/NW
Wettkampfleitung

Schweizer Abenteuerland

Angebot

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

Zeitplan

Zeit	Gruppe
9:00 Uhr	Start Kat. C und D
Ab 9.00 Uhr	Start galaktische Familien
Bis 9:30 Uhr	Mutationen / Nachanmeldungen Kat. C und D
Ab 11.00 Uhr	Start Familien- und Fun-Kategorie (Anmeldungen bis 15:00 Uhr)
12:30 Uhr	Wettkampfschluss Kat. C und D
12:30 Uhr	Start Kat. A und B
Bis 13:00 Uhr	Mutationen / Nachmeldungen Kat. A und B
Ca.13:30 Uhr	Rangverkündigung Kat. C und D **(Nach Ansage Speaker)**
ca. 17:00 / 17:30 Uhr	Rangverkündigung Kat. A, B, Familien- und Fun (**Nach Ansage Speaker)**

Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen

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

Kategorien / Startgelder / Startzeiten

Kategorie	Startgeld Gruppe	Startzeiten
A 2009 – 2012	CHF 60.-	12:00 Uhr
B 2013 – 2014	CHF 60.-	12:00 Uhr
C 2015 – 2016	CHF 60.-	9:00 Uhr
D 2017 und jünger	CHF 60.-	9:00 Uhr
galaktische Familien	CHF 60.-	ab 9.00 Uhr
Familien	CHF 20.-	ab 11:00 Uhr
Fun	CHF 20.-	15:30 Uhr

Achtung Anmeldungen vor Ort für die Kategorien A, B, C und D Kosten 80 Franken!

Kategorie A-D

Eine Gruppe besteht aus 5 Kindern. Der Jahrgang des ältesten Kindes gibt die Startkategorie an. Jüngere Teilnehmende können in einer höheren Kategorie unbeschränkt eingesetzt werden. Pro Riege oder Klasse können mehrere Gruppen starten. Ein Kind darf mit verschiedenen Gruppen starten. Jede Gruppe absolviert den Polyathlon-Parcours sowie weitere 7 spielerische Disziplinen.

Kategorie Wanderfamilie

Eine Familie besteht aus 4 bis 5 Personen. Dabei müssen mindestens 2 davon noch Kinder sein. Jede Familie absolviert den Polyathlon-Parcours sowie weitere 7 spielerische Disziplinen.

Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen

Polyathlon-Parcours ab 15.00 Uhr

Kategorie Familie

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. Die Anmeldung erfolgt direkt am Wettkampftag bis 15:00 Uhr.

Kategorie Fun

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.

Voranmeldeschluss

Samstag, 14. September 2025

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 können beim Verband «andere» Wählen.

Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen

Für Fragen stehe ich dir gerne zur Verfügung:
Tamara Zurkirch, Brühlmattstrasse 6, 6221 Rickenbach, Tel. 078 879 97 76
E-Mail: tamara.zurkirch@hispeed.ch / polyathlon@turnverband.ch
Internet: turnvereinsursee.ch / turnverband.ch

Teilnahme

Kategorie A-D: Mädchen und Knaben der Jahrgänge 2009 und jünger.
Weitere Kategorien gemäss Kategorienbeschrieb.

Bekleidung

Motto getreue T-Shirts/Bekleidung (zum Beispiel als Wanderer, Willhelm Tell Globi, Schweizer Nati 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.

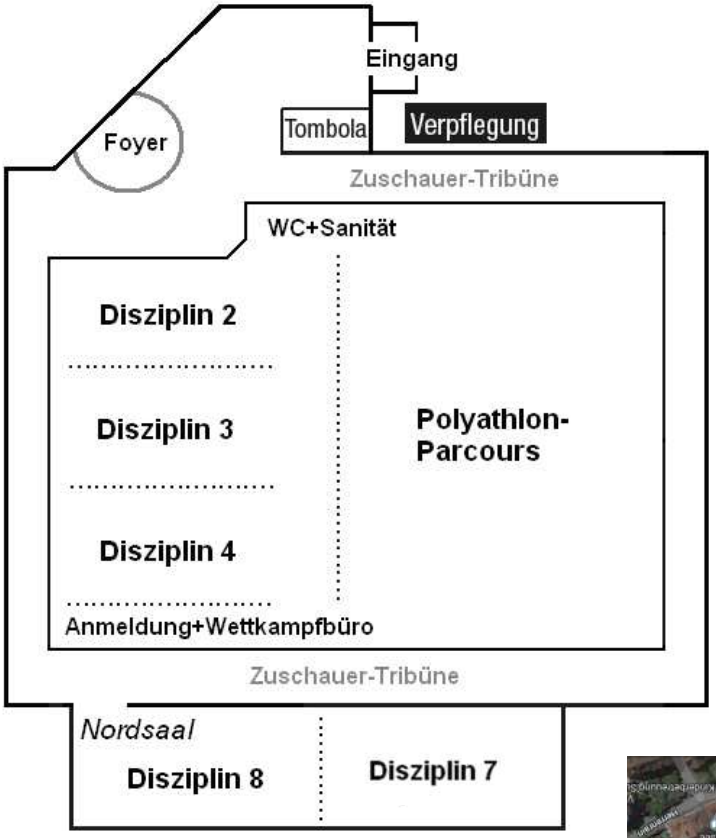
Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen

Auszeichnungen

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

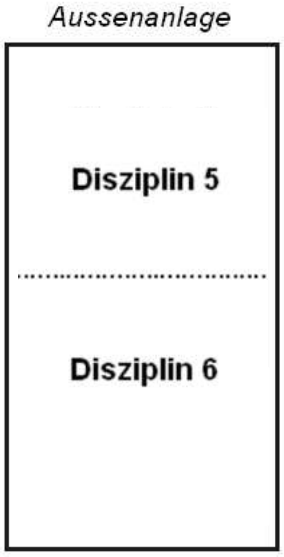
Wettkampfanlage / Situationsplan

Stadthalle Sursee

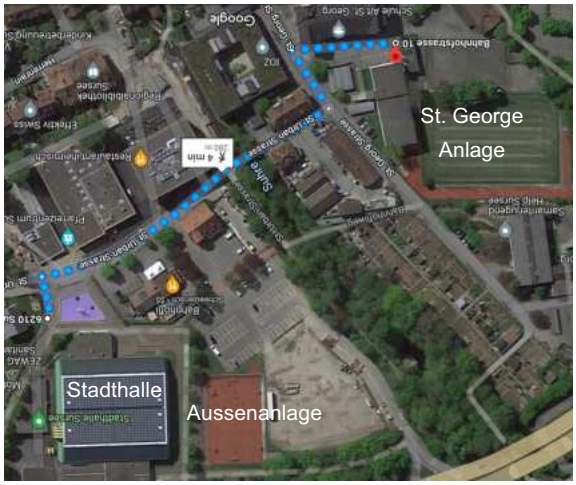


St. George Anlage

schön Wetter



schlecht Wetter



Die beiden Wettkampfs-Plätze liegen nur wenige Gehminuten auseinander.

Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen

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. Gleichzeitig ist eine Protestgebühr von CHF 100.- abzugeben. Bei Ablehnung der Einsprache verfällt die Protestgebühr.

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 Hauswarte der Stadthalle Sursee kontaktiert werden - Telefon 041 926 92 33 (bis 14 Tage nach dem Anlass).

Sanität

Samariterverein Sursee.

Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen

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.

Kontaktinformationen

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

Disziplin 1: Polyathlon-Parcours

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 die letzte Person 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

Disziplin 2: Schokoladenturm (Freiburg)

Standort: **Stadthalle**

Zuerst reisen wir in den Kanton Freiburg, der für seine köstliche Schokolade und seine süssen Spezialitäten bekannt ist. In dieser Region wird Schokolade mit viel Liebe und handwerklichem Geschick hergestellt, und wir werden uns von dieser Tradition inspirieren lassen!

Spieler 1 durchläuft den Hindernisparcours und holt sich im Reifen einen Baustein (Schokolade). Danach rennt er zurück zur Starlinie. An der Startlinie angelangt startet Spieler 2. Mit den gesammelten Bausteinen wird von den Spielern, die nicht unterwegs sind, ein Turm gebaut. Nach drei Minuten wird die Zeit gestoppt und der Turm muss stehen. Es wird gemessen, wie hoch der Turm gebaut wurde.

Messfaktor: Höhe des Turms nach drei Minuten

Disziplin 3: Alpenüberquerung (Graubünden)

Standort: **Stadthalle**

Willkommen zur grossen Alpenüberquerung! Wie echte Bergsteiger überquert ihr wilde Schluchten, balanciert auf schmalen Pfaden, bezwingt Gletscher und erreicht schliesslich eine Alphütte hoch oben in den Bündner Alpen. Doch Vorsicht: Nur mit Mut, Geschick und Teamgeist schafft ihr es, diesen Parcours so schnell wie möglich zu meistern.

Spieler 1 startet und überquert die Schlucht (Sprung von 6er Matte zu 6er Matte) balanciert über den Bergpfad (schmale Seite Bänkli). Er durchläuft den Gletscher (durch einen Kastenteil hindurch krabbeln) und landet auf der Alphütte (auf Kasten klettern und runterspringen auf 6er Matte). Bei der Alphütte angelangt rennt er zu Spieler 2 und klatscht ihn ab. Die Zeit wird gestoppt, wenn alle Spieler wieder zurück beim Start sind.

Messfaktor: Endzeit

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

Disziplin 4: Schweizer Bergrettung (Wallis)

Standort: **Stadthalle**

Nun begeben wir uns in die majestätischen Alpen des Kantons Wallis, bekannt für seine beeindruckenden und atemberaubenden Landschaften. Hier ist die Bergrettung ein wichtiger Teil des Lebens, denn die Sicherheit der Bergsteiger hat oberste Priorität. In diesem Spiel schlüpfen wir in die Rolle von mutigen Bergrettern.

Ein verletzter Bergsteiger (Spieler 1) liegt auf einer dünnen Matte. Die anderen vier Spieler halten jeweils an einer Ecke der Matte. Die Zeit startet, sobald Spieler 1 vom Boden abgehoben wird. Gemeinsam müssen die vier restlichen Spieler, Spieler 1 über den Hindernisparcours transportieren und sicher in den Helikopter (markiertes Feld) bringen. Sobald Spieler 1 den Helikopter erreicht hat, stoppt die Zeit.

Messfaktor: Endzeit

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

Disziplin 5: Zuger Kirschjagd (Zug)

Standort: **Rubtanplatz Zirkusplatz oder Nordsaal**

Seid ihr bereit für die Zuger Kirschjagd? Hoch über dem Zugersee sind die Kirschen reif, und nun seid ihr gefragt: Schwingt euch auf den Trettraktor, fährt zur Plantage und sammelt so viele süsse Kirschen wie möglich! Doch aufgepasst – nicht jede Frucht ist ein Volltreffer, und manchmal versteckt sich auch ein Wurm im Korb. Nur wer geschickt fährt, schnell sammelt und ein bisschen Glück hat, wird zum Kirschkönig oder zur Kirschkönigin von Zug gekrönt.

Spieler 1 steigt auf den Trettraktor und legt darauf die eingezeichnete Strecke zurück. Beim Reifen steigt er ab und zieht blind eine Karte, die er in die Umhängetasche legt. Zurück auf dem Trettraktor fährt er an den Start. Dort übergibt er den Trettraktor und die Umhängetasche an den nächsten Spieler. So entsteht ein Rundlauf, der nach drei Minuten endet. Die gesammelten Karten werden am Start in einem Reifen gesammelt. Folgende Symbole sind auf den Karten vorhanden:

🍒 = +1 Punkt

🍒🍒 = +2 Punkte

🌿 = 0 Punkte

🪱 = –1 Punkt

Messfaktor: Anzahl Punkte nach drei Minuten

Disziplin 6: Kuhglockentransport (Appenzell Innerrhoden)

Standort: **Rubtanplatz Zirkusplatz oder Nordsaal Stadthalle**

Unsere Reise durch die Schweiz führt uns in den malerischen Kanton Appenzell Innerrhoden! Hier sind die Kühe nicht nur ein wichtiger Teil der Landschaft, sondern auch ein Symbol für die Tradition und Kultur dieser Region. Um die Kühe zu finden, müssen wir jedoch zuerst eine Herausforderung meistern: den Kuhglocken Transport!

Spieler 1 balanciert ein kleines Glöckchen auf dem Löffel durch einen Slalomparcours. Wenn der Spieler zurück bei der Startlinie ist, übergibt er den Löffel an Spieler 2. Die Zeit wird gestoppt, sobald alle Spieler einen Durchgang gemacht haben.

Messfaktor: Endzeit (max. 3 Minuten)

Kategorie: A+B: Wenn das Glöckchen runterfällt, muss wieder bei der Startlinie begonnen werden
C+D: es darf dort weitergemacht werden, wo das Glöckchen runtergefallen ist

Disziplin 7: Goldrausch (Luzern)

Standort: **Nordsaal Stadthalle**

Tief in den Hügeln zwischen Luzern und Bern erzählen sich die Leute seit Jahrhunderten von goldhaltigen Bächen und verborgenen Nuggets. Heute seid ihr die Schatzsucher, die sich mutig auf den Weg machen – durch enge Stollen, über sprudelnde Flüsse und hin zu den begehrten Goldnuggets. Wie einst die Goldwäscher in der wilden Natur des Napfgebiets kommt es auf Schnelligkeit, Teamarbeit und einen scharfen Blick an. Macht euch bereit – das Gold wartet nicht lange!

Spieler 1 läuft los, krabbelt durch einen Bergstollen (Kastenteil), balanciert über einen Fluss (schmale Seite beim Bänkli) und nimmt ein Goldnugget (Tennisball) aus dem Reifen. Mit dem Goldnugget rennt er zurück und übergibt an Spieler 2. Ziel ist es in drei Minuten möglichst viele Goldnuggets gesammelt zu haben.

Messfaktor: Anzahl Tennisbälle nach drei Minuten

Disziplin 8: Tells Apfelschuss (Uri)

Standort: **Nordsaal Stadthalle**

Mut, Geschick und Treffsicherheit – all das braucht ihr beim Spiel „Tell's Apfelschuss“! Im Kanton Uri, der Heimat des legendären Wilhelm Tell, schlüpft ihr in die Rolle des berühmten Freiheitskämpfers. Doch statt einer Armbrust greift ihr zum Ball, um den Apfel präzise vom Pfosten zu schiessen. Mit Tempo und Zielgenauigkeit zeigt ihr, wer das Zeug zum modernen Tell hat.

Spieler 1 rennt zur Startlinie und nimmt dort einen Softball. Mit dem Softball muss er nun versuchen möglichst viele Äpfel (PET-Flaschen) wie Willhelm Tell zu treffen. Die PET-Flaschen sind wie beim Bowling angeordnet. Er bekommt so viele Punkte wie die Anzahl PET-Flaschen, die umgefallen sind. Danach rennt er zum nächsten Spieler, bis alle Spieler an der Reihe waren. Die PET-Flaschen werden nach jedem Kind wieder aufgestellt und die Punkte von Spieler 1-5 werden miteinander addiert.

Messfaktor: Anzahl Punkte nach einem Durchgang

Kategorie: A+B: Distanz Bowling 5 Meter
C+D: Distanz Bowling 3 Meter

Hauptsponsor

CONCORDIA

oetterli
werbung, web und druck

posterkoenig.ch druckexperte.ch kartenkaiser.ch conseo.

Luzerner Kantonalbank

KNUTWILER