

Turmball (Genaueres schnelles Zuspiel)

1. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander wie beim Basketballspiel.
2. Jede Mannschaft hat einen Turmwächter, der auf einem Kasten in der gegnerischen Spielhälfte steht.
3. Es gibt jeweils einen Punkt, wenn eine Mannschaft durch gegenseitiges Zuspielen den eigenen Turmwächter anspielen kann und dieser ihn auffängt. Der Turmwächter darf dabei nicht vom Kastenteil herunterspringen. Es gilt beim Zuspielen (mit Ball nicht weiterrennen, sondern abgeben!)
4. Wenn ein Punkt gemacht wurde, darf die andere Mannschaft den Ball übernehmen und von der Grundlinie aus neu beginnen.

