



# Delfin-Turmball

Eine Spielkreation der Delfin-Klasse an der Schule Friedrich-Frank-Bogen 2016

## REGELN:

1. Auf jeder Grundlinie steht ein großer Kasten.
2. Gespielt wird mit 2 Mannschaften.
3. Jede Mannschaft stellt einen Turmwächter auf den Kasten in der gegnerischen Hälfte.
4. Am Beginn des Spiels stehen beide Mannschaften hinter ihrer Grundlinie.
5. Der Ball wird an der Mittellinie eingeworfen.
6. Der Spieler im Ballbesitz muss stehen. Wenn der ballbesitzende Spieler von einem Gegner berührt wird, muss der gegnerische Spieler eine Runde um beide Kästen laufen, bevor er wieder am Spiel teilnimmt.
7. Jede Mannschaft versucht, sich den Ball so zuzupassen, dass sie einen Punktepass erreicht.
8. Ein Punktepass ist das Zuspiel zu dem eigenen Turmwächter, der den Ball fängt. Für das Fangen des Balles erhält die Mannschaft einen Punkt.
9. Der Turmwächter hat nun die Möglichkeit, einen Extrapunkt für seine Mannschaft zu bekommen, in dem er einen Spieler der gegnerischen Mannschaft abwirft und unterhalb des Halses trifft.
10. Wird der gegnerische Spieler am Kopf getroffen, gibt es keinen Extrapunkt und auch der Punktepass wird aberkannt.
11. Fängt der abgeworfene Spieler den Ball geht der Extrapunkt an die verteidigende Mannschaft.
12. Das Spiel wird in der Hallenhälfte der verteidigenden Mannschaft fortgesetzt.