



PUFF POLO 15210

CONTENTS

- 12 Sticks
- 2 play foam balls

RULES

1. May be played indoors or out.
2. Size of playing field should be about the size of a small gymnasium. (Length = 2 x Width)
3. Any equal sized hockey goals are suitable.
4. Two teams of 6 people consisting:

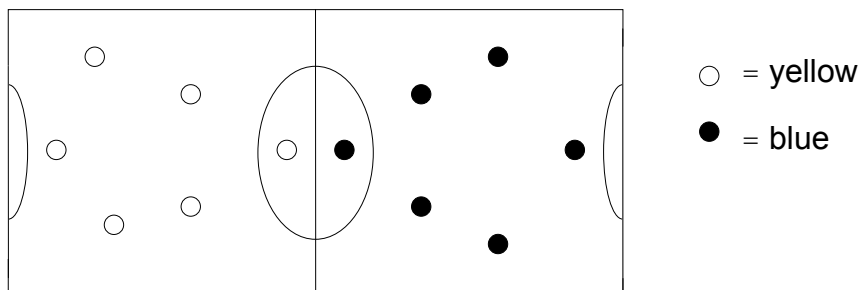
Goalkeeper - May stop the ball with stick or hands but NOT the feet.
Responsible for goal area. Must not move more than a few metres from goal area.

Centre - May not throw ball out of play.
May move anywhere on the field.
Leads offensive play.
Responsible for scoring goals.

Two Wingers - Work with Centre but may not go into their team's defensive half of the field.
Responsible for scoring goals.

Two Defenders - May not go into their team's offensive side of the field.
Responsible for defending their team's goal.

5. To begin play teams assemble in the following position:



6. **Face Off** - Referee drops the ball between opposing Centres in the centre of the field.
7. Once the ball is in play the Wings move to their respective offensive sides of the field. Defenders and Goalkeeper stay on defensive sides of the field.
8. Play continues until a foul is committed or a goal is scored.
9. Any time the ball goes out of bounds the last team to touch it loses possession. The team now in possession throws the ball back into play, but if it crosses the centre line it is considered a foul.
10. If the ball becomes stuck behind the net, a Face Off is made in front of the goal and play continues as normal.
11. Playing time is divided into three periods of 8 minutes with a rest time between each period.
12. In the event of a tie 5 minutes extra time is played until one team scores.

13. Fouls are committed when:

- A player other than the Goalkeeper handles or kicks the ball
- Players push, hold or trip each other
- Players swing sticks above knee level or throw sticks (High Sticking)
- Players make physical contact with the Goalkeeper inside the goal mouth.
- Players keep hold of the ball to delay the game
- Players kick or grab sticks from opponents

Players are unnecessarily rough or fight
Wingers and Defenders cross over the centre line - except at Face Off
Goalkeeper throws or shoots ball across centre line
Goalkeeper holds ball for more than 3 seconds
Ball crosses centre line after throw in.

14. Penalties

If a player commits a foul he must sit out of the game for 2 minutes.

After 5 fouls a player is dismissed.

If the Goalkeeper commits a foul another player from the same team serves the penalty

A penalty shot is given in the event of High Sticking or tripping. The player takes a shot at the goal from 20 feet with only the Goalkeeper in defence. Play continues when the Goalkeeper throws the ball back into play.

15. Goals

These are scored when the ball touches or crosses the goal line of the opposing team. The ball must be shot into the goal with the stick. Deflections off another player's body are not allowed.

A goal will be disallowed if a foul is committed at the time of scoring.



PUFF POLO 15210

CONTENU

- 12 bâtons
- 2 balles molles

REGLES DU JEU

1. On peut le jouer à l'Intérieur ou à l'Extérieur
2. Les dimensions du terrain du jeu doivent être à peu près celles d'un petit gymnase. (Longueur = 2 x Largeur)
3. N'importe quels buts de hockey de tailles égales sont adéquats.
4. Deux équipes de 6 personnes composées de:

Le Gardien du but - Peut arrêter la balle avec le bâton ou les mains mais pas avec les pieds.
Responsable de la surface de but.

Ne doit pas s'éloigner plus de quelques mètres de la surface du but.
Ne doit pas jeter la balle hors jeu.

Le Centre - Peut se déplacer sur tout le terrain.
Mène le jeu offensif.

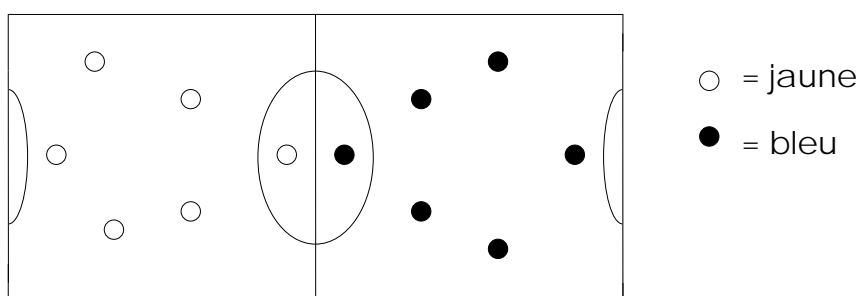
Responsable de marquer les buts.

Deux Ailiers - Collaborent avec le Centre mais ne peuvent pas se déplacer dans la moitié défensive de leur équipe.

Responsable de marquer les buts.

Deux Défenseurs - Ne peuvent pas se dégager dans la moitié offensive de leur équipe.
Responsable de défendre le but de leur équipe.

5. Pour commencer le jeu les équipes se rassemblent dans les positions indiquées:



6. **Remise en Jeu** - L'arbitre laisse tomber la balle dans le centre du terrain.
7. Dès que la balle est en jeu les Ailiers se dégagent vers leur propre côté offensif du terrain.
Les Défenseurs et le Gardien du but restent sur le côté défensif du terrain.
8. Le jeu continue jusqu'à ce qu'on commet une faute ou qu'on marque un but.
9. Si toutefois la balle passe hors jeu l'équipe l'ayant touché en dernier en perd possession.
L'équipe qui s'empare de la balle la rejette en jeu, mais au cas où elle traverse la ligne du centre on le considère comme faute.
10. Au cas où la balle reste coincée derrière le filet, on fait une remise du jeu devant la surface du but et le jeu continue.
11. La période du jeu est partagée en trois périodes de 8 minutes avec un temps de pause entre chacune.
12. En cas d'un score nul on joue une prolongation de 5 minutes jusqu'à ce qu'une des équipes marque un but.
13. **On commet des fautes quand:**

Un des joueurs à part le Gardien du but fait une faute de main ou donne un coup de pied à la balle.

Les joueurs se poussent, se tiennent ou se font des croches -pieds.

Les joueurs se donnent des mouvements de bâtons au-dessus du niveau de genou ou jettent leurs bâtons (High Sticking)

Les joueurs touchent le Gardien du but dans le but.

Les joueurs gardent la balle pour retarder le jeu.

Les joueurs donnent des coups de pieds ou arrachent les bâtons des autres.

Les joueurs sont brutaux sans cause ou se battent.

Les Ailiers ou les Défenseurs traversent la ligne centrale - à l'exception de la Remise en Jeu.

Le Gardien du but lance ou envoie la balle à travers la ligne centrale.

Le Gardien du but garde la balle pendant plus que 3 secondes.

La balle traverse la ligne centrale après un rejet en jeu

14. Les Amendes

Si un joueur commet une faute il ne joue pas pendant 2 minutes.

Après 5 fautes un joueur sort.

Si le Gardien de but commet une faute un autre joueur de son équipe doit subir l'amende.

On tire un penalty en cas de 'High Sticking' ou de croche-pieds. Le joueur le tire d'une distance de 7 mètres avec seulement le Gardien de but en défense. Le jeu continue quand le Gardien rejette la balle en jeu.

15. Les Buts

On marque un but quand la balle touche ou traverse la ligne de but de l'équipe opposée. Il faut shooter la balle dans le but avec le bâton. Si la balle rebondie sur un autre joueur avant de rentrer dans le but, celui-ci est refusé. Un but sera refusé si on commet une faute au moment de le marquer.



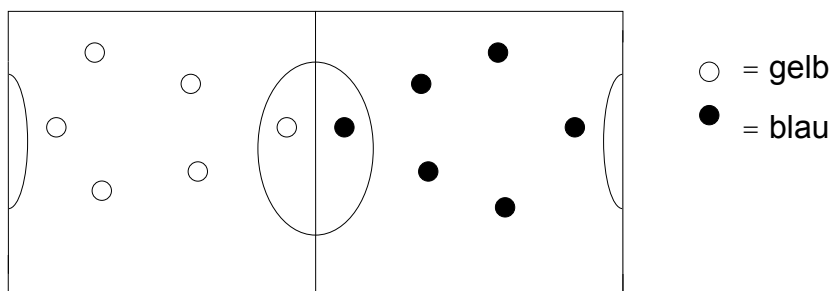
QUICK-BALL 15210

INHALT

- 12 Schläger
- 2 Schaumstoffbälle

REGELN

1. Kann sowohl drinnen als auch draußen gespielt werden.
2. Das Spielfeld sollte in etwa so groß sein wie eine kleine Sporthalle. (Länge = doppelte Breite)
3. Jegliche gleichgroße Hockeytore können benutzt werden.
4. Zwei Mannschaften mit je 6 Spielern bestehend aus:
 - Torwart** - darf den Ball mit Schläger oder Händen, NICHT jedoch mit den Füßen, stoppen. Verantwortlich für den Torraum. Darf sich nicht mehr als ein paar Meter vom Torraum entfernen. Darf den Ball nicht ins Aus werfen.
 - Mitte** - darf sich auf dem ganzen Feld bewegen. Führt den Angriff. Verantwortlich für das Toreschießen.
 - Zwei Flügel** - arbeiten mit der Mitte zusammen, dürfen nicht in die gegnerische Hälfte des Feldes. Verantwortlich für das Toreschießen.
 - Zwei Verteidiger** - Dürfen nicht in die gegnerische Hälfte des Feldes. Verantwortlich für die Verteidigung des eigenen Tores.
5. Zu Spielbeginn stellen sich die Mannschaften in folgenden Positionen auf:



6. **Anstoß** - Der Schiedsrichter läßt den Ball in der Mitte des Spielfeldes zwischen den beiden Mannschaften fallen.
7. Sobald der Ball im Spiel ist, begeben sich die Flügel in die jeweiligen gegnerischen Spielfeldhälften. Verteidiger und Torwarte verbleiben in ihren Spielfeldhälften.
8. Das Spiel geht weiter, solange kein Foul begangen wird oder ein Tor geschossen wird.
9. Jedesmal, wenn der Ball das Spielfeld verläßt, verliert die Mannschaft die den Ball zuletzt berührt hat den Ballbesitz. Die andere Mannschaft wirft den Ball in das Spielfeld zurück; wenn der Ball dabei die Mittellinie überfliegt, so gilt dies als Foul.
10. Wenn der Ball sich hinter dem Netz verheddert, so kommt es zum Anstoß vor dem Tor und das Spiel geht ganz normal weiter.
11. Die Spielzeit ist in drei Teile von je 8 Minuten mit Pausen zwischen den Dritteln unterteilt.
12. Bei einem Unentschieden gibt es 5 Minuten Verlängerung bis eine Mannschaft ein Tor schießt.
13. Es ist ein Foul, wenn:
 - Ein Spieler (außer des Torwartes) den Ball mit der Hand berührt oder den Ball mit dem Fuß schießt
 - Spieler einander schubsen, halten oder ein Bein stellen
 - Spieler den Schläger über Kniehöhe schwingen oder den Schläger werfen (hoher Schläger)
 - Spieler den Torwart im unmittelbaren Torbereich berühren
 - Spieler den Ball behalten und dadurch das Spiel verzögern
 - Spieler den Schläger des Gegners treten oder greifen

Spieler unnötig ruppig sind und sich kebbeln
Flügel und Verteidiger die Mittellinie überqueren - außer beim Anstoß
der Torwart den Ball über die Mittellinie wirft oder schießt
der Torwart den Ball länger als 3 Sekunden lang festhält
der Ball die Mittellinie nach einem Einwurf überquert.

14. **Strafen**

Wenn ein Spieler ein Foul begeht so muß er für 2 Minuten aussetzen

Nach 5 Fouls wird ein Spieler vom Feld geschickt

Wenn der Torwart ein Foul begeht, so setzt ein anderer Spieler seiner Mannschaft für ihn aus

Ein Strafstoß wird für hohen Schläger oder Beinstellen gegeben. Der Spieler schießt aus 20 Fuß Entfernung auf das Tor das nur vom Torwart verteidigt wird. Das Spiel geht weiter, wenn der Torwart den Ball wieder in das Spiel wirft.

15. **Tore**

Diese werden dann gegeben, wenn der Ball die Torlinie des gegnerischen Tores berührt oder überquert. Der Ball muß mit dem Schläger in das Tor geschossen werden. Er darf nicht vom Körper eines anderen Spielers abprallen. Ein Tor wird nicht gegeben, wenn ein Foul zur Zeit des Torschusses begangen wurde.



JOGO DE POLO ACOLCHOADO 15210

CONTEÚDO

- 12 Tacos
- 2 Bolas de espuma

REGRAS

1. Pode ser jogado no interior ou no exterior.
2. A da área de jogo deve ser o mesmo tamanho que um pequeno ginásio.
3. Qualquer taco de hóquei serve, desde que seja do mesmo tamanho.
4. Duas equipas de 6 pessoas que consistem em:

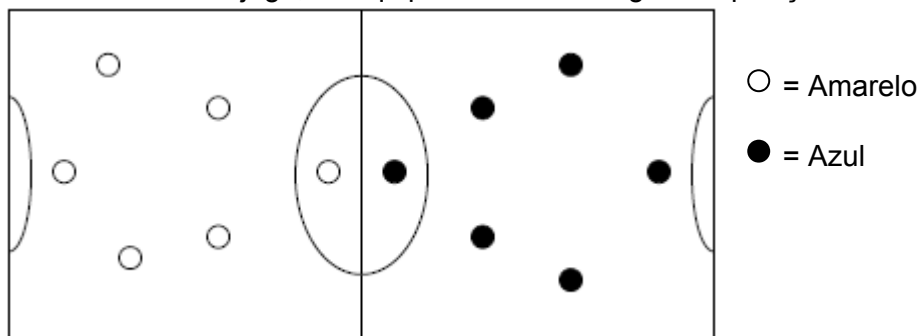
Guarda redes – Pode parar a bola com o taco ou com as mãos, mas **NÃO** com os pés.
Responsável pela área de golo. Não deve afastar-se muito da área de golo.
Não pode atirar a bola para fora de jogo.

Central – Pode movimentar-se em qualquer área do campo.
Lidera o jogo ofensivo.
Responsável por marcar golos.

Dois alas – Trabalham com o central mas não podem ir para o meio campo defensivo da sua equipa.
Responsáveis por marcar golos.

Dois defesas – Não podem ir para o meio campo ofensivo da sua equipa.
Responsáveis por defender a sua equipa do golo.

5. Para iniciar o jogo, as equipas ficam nas seguintes posições:



6. **Desafio –** O arbitro solta a bola entre os dois centrais no meio campo.
7. Quando a bola estiver em jogo, os Alas vão para o meio campo ofensivo.
Os defesas e guarda-redes ficam no meio campo defensivo.
8. O jogo continua até ser cometida uma falta ou ser marcado um golo.
9. Cada vez que a bola saia dos limites do campo a última equipa a tocar-lhe perde a posse. A equipa em posse da bola, lança-a de novo em jogo, mas se atravessar a linha central, é considerada falta.
10. Se a bola ficar presa por trás da rede, é feito um desafio em frente à baliza e o jogo continua normalmente.
11. O tempo de jogo é dividido em três períodos de 8 minutos com um tempo de descanso entre cada período.
12. No caso de haver um empate, jogam-se 5 minutos extra até que uma equipa marque golo.
13. **São cometidas faltas quando:**
 - Um jogador que não seja o guarda-redes pegue ou chute a bola.

- Um jogador empurre, agarre ou faça tropeçar outro.
- Um jogador use o taco acima do nível dos joelhos ou atire o taco.
- Um jogador faça contato físico com o guarda-redes dentro da área.
- Um jogador fique com a posse de bola para atrasar o jogo voluntariamente.
- Um jogador pontapeie ou agarre o taco de um oponente.
- Se os jogadores forem desnecessariamente violentos ou se lutarem entre si.
- Se os alas ou defesas atravessarem a linha de meio campo – exceto durante o desafio.
- Se o guarda-redes lançar a bola para lá da linha de meio campo.
- Se o guarda-redes ficar com a bola mais do que 3 segundos.
- Se a bola atravessar a linha de meio campo após um lançamento da linha lateral.

14. Penalidades

- Se um jogador cometer uma falta, deve ficar fora do jogo durante 2 minutos.
- Após 5 faltas o jogador deve ser dispensado.
- Se o guarda-redes cometer uma falta, a penalidade será cumprida por outro jogador da mesma equipa.
- É marcado penalti caso um jogador coloque o taco acima da linha do joelho. O penalti é marcado a 6 metros da baliza apenas com o guarda-redes para defender. O jogo prossegue quando o guarda-redes colocar a bola novamente em jogo.

15. Golos

São marcados quando a bola toca ou atravessa a linha de golo da equipa adversária. A bola deve ser lançada para golo com o taco. Não são permitidos desvios com o corpo de outro jogador.

O golo será anulado se for cometida uma falta quando o golo for marcado.