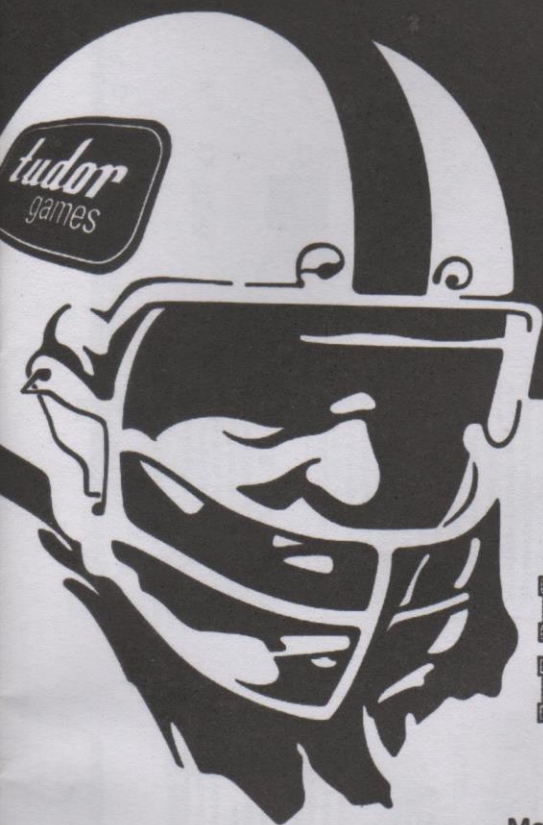




ELECTRIC FOOTBALL®

OFFICIAL RULES

and Assembly Instructions

Mode d'emploi • Instrucciones de uso

For all battery operated Tudor Games Electric Football®
sets featuring PlayAction™ Remote Control

 WARNING: CHOKING HAZARD—Small parts. Not for children under 3 years.	 AVERTISSEMENT : DANGER DE SUFFOCATION—Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.	 ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA—incluye piezas pequeñas. No apto para niños menores de 3 años.
---	---	---



**CAUTION: NEVER MIX BATTERY TYPES AND NEVER MIX OLD AND NEW BATTERIES.
FOR BEST RESULTS USE ALKALINE BATTERIES AND REMOVE WHEN NOT IN USE.**

©2014 Tudor Games, Inc. All trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Electric Football® is a registered trademark of Tudor Games, Inc.

For more information, visit us online at www.tudorgames.com or call (800) 914-8836.

8+



2

INTRODUCTION TO ELECTRIC FOOTBALL®

WELCOME!

Welcome to the exciting world of Electric Football! You now own America's most loved football game. To better understand your game, assemble it correctly, and learn how to play, please begin by reading this Official Rules and Assembly Instructions booklet. It will guide you through setup, explain Electric Football® rules, and teach you how to play Electric Football®.

OBJECTS OF THE GAME

Electric Football® allows one or more coaches to control two teams of eleven players each. It is played on a rectangular field, as measured by the yard lines, with plays and sets up offensive and defensive formations.

The strategy and skill used in directing the teams depends on the power of the game, using standard football rules and scoring.

Electric Football® can be enjoyed on many levels by one to four players.

VIBRATION MAKES THE ACTION HAPPEN!

When you press the button on your PlayAction™ Remote Control, your Electric Football® field vibrates. This vibration makes your players move when they are placed on the field.

Just like real football, you're the coach and you call the plays. You train your players using their Invisible™ Cleats to go fast, or to be strong, and to go where you want them to go.

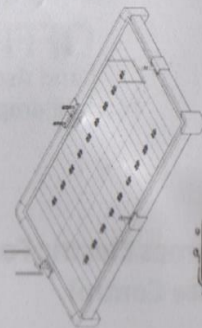
While the action is happening, you can even control the speed of the play and how the action unfolds. You do this by rotating the large dial located on the PlayAction™ Remote Control while pressing its side button.

For example, at the start of a play, turn the vibration on down to see how your play develops. When you see an opening in the line or an open man downfield, turn it up and make in-play decisions just like the pros. You can also play at a full-action, hard-hitting constant setting where your players will make pancake blocks and hit hard enough to knock each other down!

TABLE OF CONTENTS

This booklet covers the following information:

Parts List	page 3
Assembly Instructions	page 4, 5, 6
Electric Football® Action Figures	page 7
Invisible™ Cleats	page 8, 9
Definitions, How to Play	page 10, 11, 12, 13
Position Chart, Sample Plays	page 14
Warranty and more	page 15
Sample Score Sheet	page 16



CUSTOMIZATION

Electric Football® action figures have been commercially made for decades and as a result, many collectors are involved in the hobby. Some figures are highly sought after and a trained eye can identify their country of origin, history, material, and molding type.

From the oldest metal figures to molded one-piece plastics to today's figures, a colorful history and considerable marketplace exists for collectable Electric Football® items.

By painting and customizing your figures you can create amazing miniature works of art. Find tips, techniques, paints, figures, facemasks, chinstraps, and more accessories online at <http://www.TutorGames.com>.

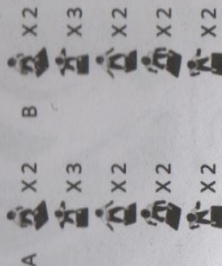
PARTS LIST

THE EQUIPMENT ROOM

Every football team has equipment—and your Electric Football® team is no different. Spend the next few minutes reading this booklet and setting up your new field and players.

First, let's make sure you have what you need for proper assembly. You should have everything pictured on this page. Please note that some contents may differ by the model of the game you purchased. Match the item below with the picture and the item in your set.

- A Football Team "X" figures in 5 positions
- B Football Team "Z" figures in 5 positions
- C Electric Football® Speed Turn™ playing field
- D FieldDrive™ Motion Generator
- E PlayAction™ Remote Control with cord
- F Invisible™ Strength Cleats
- G Invisible™ Speed Cleats
- H Triple Threat Quarterback™ kicking legs
- I Triple Threat Quarterback™ kicking legs
- J Black uniform number sheet
- K White uniform number sheet
- L Official Electric Football® felt football strip
- M Goal posts
- N Yardstick markers
- O Sliding frame clips



ASSEMBLY INSTRUCTIONS: PART 1

PLEASE READ AND FOLLOW DIRECTIONS CAREFULLY!

1. Turn the Playing Field upside down so that the white, non-printed side is facing you. The FieldDrive™ Motion Generator will be mounted as shown at right.
2. **MARK IT FIRST.** To mount the FieldDrive™ Motion Generator correctly, place it lengthwise against the underside edge, centered under the 50-yard line. Mark its outline with a pencil, move it up **ONE WIDTH** and orient as shown at right, mark again.
3. **AFTER** marking the correct position, remove the adhesive tape liner from the FieldDrive™ Motion Generator as shown at right. **LIGHTLY** stick the FieldDrive™ Motion Generator into position onto the underside as described in Step 2 above.
4. Slide your palm beneath the Playing Field directly under the FieldDrive™ Motion Generator. Using your palm as a brace, **GENTLY PUSH** the FieldDrive™ Motion Generator down against your palm to secure its adhesive tape to the Playing Field.
5. While holding the FieldDrive™ Motion Generator with one hand, plug the PlayAction™ Remote Control's jack into the side hole. Fully unwind the cord.
6. **BATTERY INSTALLATION:** To install the batteries, turn the PlayAction™ Remote Control over and squeeze its latch to open the battery door. Observe the (+) and (-) markings and install batteries as indicated inside the battery compartment. Batteries should be installed by an adult. For longer life, use only alkaline batteries. Requires 2 "AA" (LR6) batteries.
7. Set the game upright and check for correct installation by pressing the button on the side of the PlayAction™ Remote and rotating the speed control dial. The Playing Field should vibrate slower and faster as you rotate the dial. Play on a cushioned surface for best results.

BATTERY SAFETY INFORMATION

- We recommend the use of alkaline batteries.
- Batteries should be installed by an adult.
- In exceptional circumstances, batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or ruin your product.
- Non-rechargeable batteries should not be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the product before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable batteries.
- Do not mix old and new batteries.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Expired batteries are to be removed from the product.
- The safety terminals are not to be short-circuited.
- Dispose of batteries safely.
- Do not dispose of this product in a fire. The batteries inside may explode or leak.

ASSEMBLY INSTRUCTIONS: PART 2

INSTALLING SLIDING FRAME CLIPS, GOAL POSTS, AND YARDSTICK MARKERS

1. Arrange the five (5) Sliding Frame Clips around the Playing Field as shown to the right. In the next step, you will install one Sliding Frame Clip onto each Playing Field Frame, with an extra Sliding Frame Clip on one sideline.
2. One by one, angle each Sliding Frame Clip as shown to the right, placing the angled side with holes onto the angled top of the Playing Field Frame. Then press gently downward until the Sliding Frame Clip locks into place. Repeat for the other four Sliding Frame Clips. All Sliding Frame Clips should now slide along the Playing Field frame. You can remove the Sliding Frame Clips, if necessary, by reversing the procedure.
3. With the Sliding Frame Clips in place as shown to the right, install Goal Posts into the center holes behind both end zones. Center the Goal Post/Sliding Frame Clip combination behind both end zones.
4. Insert one Yardstick Marker in the center hole of the single Sliding Frame Clip on one sideline.
5. Move the two Sliding Frame Clips together on the other sideline and place two Yardstick Markers in two holes so that they measure 10 yards on the field between them.

6. Your assembled Playing Field should look like the drawing shown to the right. As you play, slide the single Yardstick Marker/sliding Frame Clip combination along the sideline back and forth to mark the line of yardage. Slide both Yardstick Markers together along the other sideline to mark the original line of scrimmage and first down.

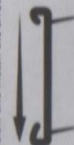
ASSEMBLY INSTRUCTIONS: PART 3

ATTACHING PLAYERS TO INVISIBASE™ CLEATS

Attaching your players to their Invisibase™ Cleats is simple; just slide the player into the slot as shown. You can only use one Strength Cleat per player. Speed Cleats are narrower and require two Cleats per player.

INVISIBASE™ AND DIRECTION OF TRAVEL

For forward motion, refer to the Invisibase™ diagram below and match the arrow.



Invisibases™ are omni-directional, meaning they can be worn forwards, backwards or, in the case of Speed Cleats, in both a forward AND backward configuration by placing one Speed Cleat forward and the other Speed Cleat backward on the same player. This can provide various quarterback and zone defense coverage options.

See pages 8 and 9 for more information

INVISIBASE™ STRENGTH CLEATS



INVISIBASE™ SPEED CLEATS

TRIPLE THREAT QUARTERBACK™ (TTQB) Assembly

Hold the Kicking Leg at a right angle to the Body, insert peg into hole, and press firmly.

Passing

Remove a football from the felt strip. One end of every football has a small slice in it. Push the center of the football to split the end. Place the football on the raised passing hand of the TTQB. To pass, hold the base in one hand. Use your thumb and middle finger to hold the handle. Use your index finger to aim the ball. Pull back firmly and let your index finger slide off quickly. The passing arm will flick forward and the ball will fly toward the receiver.

Passing Tips

1. Tilt the TTQB forward slightly when passing.
2. Place the ball loosely on the passing hand so that it is parallel with the playing field.
3. Practice lining up the passing hand and the front arm with the receiver.
4. Flick the TTQB hand as shown, above the ball.



Kicking

Push the Kicking Leg back beyond the tee until it locks. Place the football on the tee of the TTQB. By squeezing the handle and the passing hand together, the Kicking Leg releases, sending the football downfield or through the Goal Posts.

Kicking Tips

1. Angle the ball back on the kicking tee. Angle the TTQB base up so that the front is in the air.
2. If your TTQB tends to kick to one side, angle him slightly to the opposite side.
3. Straggle the Kicking Leg lever after repeated use.



PASSING



KICKING

FOOTBALL ACTION FIGURES

YOUR PLAYERS

OK, coach. Let's get to work. The first task is to scout your team. Head coaches in football don't just randomly pick players for positions; they work to understand their players, their skills, and their body types. For example, the wide receiver and the defensive lineman positions are very different. This principle also applies to Electric Football.

Each player action figure and each set of Invisibase™ Cleats they wear combine to provide a unique skill and purpose to every combination. To win, you must find a way to use each combination to its best advantage when running your plays. See the chart on this page for a player overview and quick reference.

Now let's examine the action figures. There are 5 different player poses, plus the special TTQB.

First is the LINEMAN figure. Notice that he is bent over, with his elbows out so he can make contact with players beside him. Because his body position is lower than the more upright figures, he has a low center of gravity. This makes him less likely to get knocked over. Because his mass is spread out equally, it makes him harder to push. Linemen are best on the offensive and defensive lines, where you want strength and the ability to push players around.

Next we have the ALL PURPOSE figure. This player is squatting, with his arms hanging to his sides. He is very well balanced. He is a versatile figure capable of playing many positions. Use one at quarterback and the other at running back or tight end. On defense, use them as cornerbacks or defensive tackles.

The BACKER figure is the tall player standing with his hands out to his sides. He is often used at the offensive tackle and tight end positions on offense, and can be used at the linebacker, defensive end, and safety positions on defense. His height makes it more difficult for the TTQB to throw over him. His wide stance offers a greater chance of an errant pass hitting him, increasing the odds of an interception.

The RUNNER figure, while intended to be a stiff-arming running back, can also be used as a slot receiver on offense. On defense, they make great pass rushers at the defensive end position. He also makes a good cornerback because he can grab opposing receivers, preventing them from getting open.

Player Type	On offense can be...	On defense can be...
LINEMAN	Center (C) Guard (G)	Defensive Tackle (DT)
ALL PURPOSE	Quarterback (QB) Running Back (RB) Tight End (TE)	Cornerback (CB) Defensive Tackle (DT)
BACKER	Offensive Tackle (OT) Tight End (TE)	Linebacker (LB) Defensive End (DE) Safety (S)
RUNNER	Running Back (RB) Slot Receiver (SR)	Defensive End (DE) Cornerback (CB)
SPRINTER	Wide Receiver (WR)	Safety (S) Defensive End (DE)
TTQB	Quarterback (QB) Kicker (K) Punter (P)	

The Triple Threat Quarterback™ or TTQB is a player that is able to pass, kick, and run. He is used in specialized situations. For passing, the TTQB enters the game only as a mid-play substitution after the offensive coach decides to throw a pass. For kicking, the TTQB enters the game at the beginning of the play for a kickoff, field goal, or extra point.

The SPRINTER figure makes a good wide receiver, and works well as a safety on defense. Because of their slim design, sprinters can be devastating at blitzing defensive linemen because they are harder to block. See the POSITION CHART on page 13.

INVISIBASE™ CLEATS

MATCHING INVISIBASE™ CLEATS TO ACTION FIGURES

OFFENSE

Offensive Line

On the offensive line, speed isn't the issue—it's strength. You want the strongest players for your line. Outfit them with Invisibase™ Strength Cleats. You want good blockers to give your quarterback time to throw the ball. Give your tight ends and running backs blockers in the defensive line for your running backs to break through.

Running Backs and Blocking Backs

You need speed and directional capability for your main back, so use Invisibase™ Speed Cleats. You need speed, so run back to slip between the linemen, so consider sliding your Speed Cleats toward the center, angled like a wedge for a focus on the center. Be aware that if you place your Cleats too close to the center, you will create a running back that falls down easily. For your blocking backs, use Strength Cleats.

Quarterback

As quarterback, your choice of Invisibase™ Cleats will depend on the yardage on the side set. Some leagues prohibit the quarterback from being a lead blocker. In this situation, use a Strength Cleat worn backwards, or a set of Speed Cleats set in opposite directions, so that the quarterback can immediately get out of the way of the running backs, simulating a hand off. If you allow the quarterback to be a lead blocker, use either Strength Cleats or Speed Cleats, depending on the play called. Use the same Cleat options for the TQB.

Receivers

You need speed, the ability to slip past a defender, and control so you can run a good route. Use Speed Cleats and angle them to hit the seam or to go deep.

Tight Ends

The tight end needs to block and also needs to slip out and catch a pass. Depending on the play you're calling, use either Speed Cleats or Strength Cleats.

DEFENSE

Defensive Line

When you want your linemen to hold their position, stay in their lane, and make a tackle on a running back that comes near, use Strength Cleats. When you want your linemen to penetrate the offensive line, give them Speed Cleats and adjust them to glide around the sides of the offensive linemen. Matching and matching

action figures and Cleats on the line can take your game to the next level.

Linebackers

Linebackers must do two things. First, they need to help the linemen stop the run. Second, they need to drop back in pass coverage. Both Speed and Strength Cleats are useful. Because of their unique duties, you may want many different types of Cleats for linebackers. Expecting the run? Swap in Strength Cleats. Looking for the pass? Have some Speed Cleats on standby. Want to blitz the quarterback? Use Speed Cleats angled like a snowplow.

If your league allows it, snip the outside front edges of a Strength Cleat with a nail clipper or safety scissors so that players can slip in between the linemen or glide around them. See page 9 for advanced Invisibase™ Strength and Speed Cleat tuning.

PRO TIP On a third-and-short garbage play, top coaches might substitute five LINEMAN players. Having several extra sets of figures and bases allows them to keep a consistent roster of specialized players with specialized skills for different situations. Top coaches know their players' strengths and weaknesses and use them to their advantage. They might swap a roster of 40 to 50 players per team. This isn't a bad idea for your own team. Consider substitutions, usually finding players on the sidelines by jersey number.

Cornerbacks and Safeties

The cornerback's main job is to keep the receiver from getting open. He must outrun the receiver in case the receiver breaks free and catches the ball. The safety must catch any player that gets past the line or any receiver who gets free from the cornerback. Use the fastest Speed Cleat configuration you can create.

JERSEY NUMBERING SYSTEM

Player jersey numbers are pre-cut and ready to use. Once you have decided how you will use your players, peel off the numbers and place them on the back and front of your players' jerseys.

1-19	Quarterbacks, Kickers, Punters
20-19	Wide Receivers
20-49	Running Backs, Cornerbacks, Safeties
50-59	Linebackers
50-79	Offensive Line
80-89	Receivers, Tight Ends, Halfbacks
90-99	Defensive Line, Unbackers

FOOTBALL ACTION FIGURES

INVISIBASE™ CLEATS

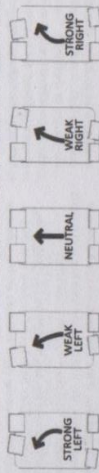
Coaches new to Electric Football® may think that all players should go as straight and as fast as possible. You will find it's best to use a variety of Cleats that travel in different directions, with different strength and speed capabilities. Speed Cleats and Strength Cleats can be trimmed with safety scissors or nail clippers to make them run as you wish. On the top, you can trim off the corner edges to move past other players, or leave them squared off for maximum blocking. Underneath, think of the Cleat as your canvas and trim away the material in the front and back that is touching the playing field. Generally, the less material touching the field, the faster your players will be. The more material touching the field, the stronger your players will be.

IMPORTANT: Be careful to always keep the overall height of the Cleat the same. You may cut the material down to points, but you should never reduce the overall height of the Cleat or create a tilted Cleat. This is illegal.

Experiment with different trimming patterns on the front and back as shown in the examples on this page. Always be careful when trimming Cleats.

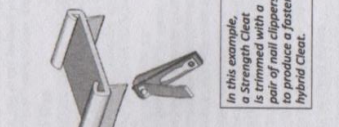
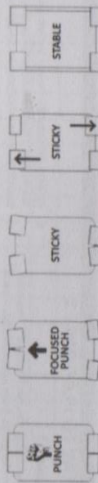
INVISIBASE™ SPEED CLEATS: DIRECTION

The Speed Cleat is a thinner Strength Cleat. Two are required. To control a player's direction of travel, try angling one Cleat and then the other, then run them to see how they perform. See the Speed Cleat examples below. You are looking at the bottom of the player and Cleat combination.

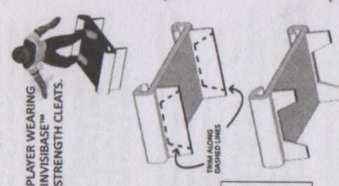


INVISIBASE™ SPEED CLEATS: PERFORMANCE

The performance configurations below are useful to get the most out of each position. Shown left to right, the **PUNCH** is used along the defensive line or at turning back to bust through the pile. The **FOCUSED PUNCH** is for receivers to break away from coverage. The **STICKY** is good for blockers to stay stuck to defenders. The **SPIN** is good for pocket passers and zone defenders as it keeps the player spinning in place. The **STABLE** is good for any player who needs to stay upright against a tough opponent. What works for you?



In this example, a Strength Cleat is trimmed with a pair of nail clippers to produce a faster hybrid Cleat.



PLAYER WEARING TWO INVISIBASE™ SPEED CLEATS IN NEUTRAL POSITION.

DEFINITIONS

OFFENSE

This is the team with the ball. The goal of the offense is to move the ball into the opponent's end zone for a touchdown.

DEFENSE

The defensive team's goal is to keep the offense from moving the ball into its end zone.

KICKOFF

A kickoff made from the kicking team's 35-yard line to start each half or after a score (the kicking team is the defensive team). If the kicked ball travels off the playing field without first striking any part of the field, then the receiving team is awarded the ball at its own 35-yard line.

FIRST DOWN

The offensive team has 4 tries (called "downs") to gain 10 yards. If 10 yards are gained, the team earns a first down and a new set of downs begins. On 4th down, it is typically wise for the offense to either punt or kick a field goal unless the yardage needed for a first down or touchdown is short.

PUNT

Kicking the ball to the opponent instead of running a play. If the offense did not make its 10 yards in 3 downs, it usually punts the ball away from its own end zone. If the ball is kicked away from the offense's playing field without first striking any part of the field, then the receiving team is awarded the ball 20 yards past the spot of the kick.

TACKLE

1. Ball carrier is considered tackled when opposing player's Cleats or player platform touches ANY part of ball carrier's Cleats or platform.

2. Ball is downed at the front of ball carrier's Cleats.

3. If ball carrier turns and starts running towards his own goal line, play stops and the ball is marked at the furthest yardage gained (furthest forward progress) by ball carrier.

PIVOT

Rotating a player within his original resting footprint and/or adjusting his Speed Cleats without lifting him from the field. A pivot is also a type of offensive audible and defensive shift.

MOTION

Moving a player from his original resting footprint to another place on the Playing Field. When motioning a player, you may also adjust his Cleats but you cannot change to another set of Cleats. A motion is also a type of offensive audible and defensive shift.

HOW TO PLAY: PART 1

START OF THE GAME

Now you're ready to play Electric Football®. This next section will cover the game from start to finish. Toss a coin to decide which team receives the ball first. The winner may choose to receive (become the offense) or kick off (play defense).

KICKOFF

The Triple Threat Quarterback™ is placed on the kickoff mark (35-yard line, at center), with the ball placed on his kicking tee. The ball is then kicked toward the opponent's goal line. If the ball lands on the board and is not a touchback, the ball is considered live and it must be recovered or "touched" to gain possession.

Players are pivoted toward the ball by both teams to gain possession. Once both teams declare that they are ready, the receiving team switches on the power at one desired speed for a count of three (one-thousand-one, one-thousand-two, one-thousand-three), then the switch is released. If any player touches the ball during the three count, they gain possession and the game is immediately switched off. If the kicking team gains possession, the play is dead at the spot of possession. If the receiving team gains possession, the player who touched the football is now the ball carrier and may be pivoted to advance the ball. Both teams may pivot any of their players whose Cleats are not touched by an opponent's Cleats to attempt to either block or tackle. Power is switched on until the return player is tackled, scores a touchdown, tumbles, turns around, or scores a touchdown.

If the ball is kicked out of the back of the end zone, the receiving team may call a touchback and take the ball at the 20-yard line, or the receiving team may return the kick from the end zone, as outlined above.

PLAYING FROM SCRIMMAGE

The line of scrimmage (where the ball is placed) is determined by the front part of the ball carrier's Cleats at the end of the previous play. In setting up your teams for play, use the following sequence:

1. Offense sets their players, and declares, "SET".
2. Defense sets their players, and declares, "SET".
3. Offense makes any audible calls (see below).
4. Defense may then shift, but ONLY if offense calls an audible.
5. Offense declares RUN or PASS play. If it's a RUN play, then the offense must declare the number of the ball carrier. If a PASS play is called, then the quarterback has the ball.

6. Offense presses the power switch on the PlayAction™ Remote, controlling the speed. Switch is released (vibration stops) for a pass, pitch-out, or at the end of the play.

AUDIBLES AND SHIFTS

After both the offense and defense declare "SET" the offense has the option to call an audible. An audible allows up to any number of offensive players to be pivoted or motioned to another location. Unenem CANNOT be motioned. Only 2 players per play may be audible.

If the offense audibles, then the defense may react by making a shift. A shift allows for any of defensive players to be pivoted or motioned. The number of offensive players able to be shifted is equal to the number of offensive players audited. For example, if the offense pivots one WR, then the defense may motion one player.

RUNNING GAME

If a RUN play is called by the offensive coach, the ball carrier is declared. The ball is now the ball carrier and is tackled, runs out of bounds, tumbles, turns around, or scores a touchdown. Only ball carriers in the backfield may run with the ball. The backfield is defined as the area between the offensive tackles.

THE PASSING GAME

Passing is a skill that takes practice to master, but the thrill of completing passes is well worth the effort. Here's what happens on a passing play.

When you set up your team, make sure your quarterback figure has Cleats that will make him drop back, roll out, or stay in the pocket. Be careful that your quarterback doesn't fade back beyond 20 yards of the line of scrimmage. If he does, he is considered "sacked" and the ball is moved to that yard line. Also, be careful not to get flagged for using an illegal Forward Pass. See the Penalties section on page 15.

Start the play by pressing the power button on the PlayAction™ Remote and watch to see if an eligible receiver breaks open. If he does, and before a defender touches your quarterback, release the power button to stop the play and call "PASS".

TO PASS

To pass, replace your quarterback with the TTQB, place the ball in the passing hand and fire away at an eligible receiver (review the passing technique for the TTQB on page 8). Beginners get 3 attempts, while advanced players get just 1 attempt to hit the receiver. The TTQB can be pivoted, tilted, or angled, but cannot be moved from the original quarterback location. Eligible receivers are all offensive players except the five interior linemen (center, guard, and offensive tackles).

HOW TO PLAY: PART 2

PASS COMPLETION

If the ball hits a receiver or his Cleats without hitting the field or a defender first, the pass is completed (beginners may allow the ball to hit the field first, then the player, and still be complete). Following the completion, the defense is allowed to pivot any unblocked players toward the receiver.

Following the completion, the offensive coach may pivot the receiver. The defense is also allowed to pivot any unblocked players toward the receiver. Then the offensive coach presses the power switch on the PlayAction™ Remote until the receiver is tackled, turns around, runs out of bounds, fumbles, or scores. The offense can change the speed at any time during the play.

INCOMPLETE PASS

If the ball does not hit an eligible receiver, the pass is incomplete. Resume play at line of scrimmage, next down.

INTERCEPTION

If the ball hits a defensive player first, instead of the intended receiver, the ball is intercepted. The defender may be pivoted to advance the ball and all offensive and defensive players whose Cleats are not touching an opponent's Cleats may also be pivoted to attempt either a block or tackle. The defensive coach is then handed the PlayAction™ Remote. He presses the power button and adjusts speed until the player that intercepted is tackled, turns around, runs out of bounds, fumbles, or scores.

PASS DEFENSE

Defensive backs (the two outermost players lined up outside of the tackles) are not allowed to hold receivers at the line of scrimmage. Defensive backs may run backward (back-pedal), side-by-side (man-to-man coverage), be angled to push the receiver (chuck or redirect), or have their Cleats set to turn in a small circle to cover an area of the field in a zone defense. These concepts are covered in the InvisiBase™ Cleats. Tips section on page 14.

OPTION PITCH-OUT

On any RUN play where the quarterback is the ball carrier, the offense may run with the quarterback, or it may call a pitch-out. Here's how it works: the offensive coach must release the power switch before a defender tackles the quarterback to stop the play and call "pitch-out." Then, the coach must declare the number of the player who will take the pitch.

The quarterback can pitch to any player who is behind or lateral to him and within 10 yards. This player becomes the new ball carrier. No player adjustments can be made on a pitch-out.

PUNTING

It is usually wise to punt on fourth down, unless you are close to your opponent's goal line or within field goal range.

To punt, set up your team with the TTQB 15 yards behind the center. The return team should place at least one player 50 yards behind the line of scrimmage to receive the punt. When both teams have called "SET," switch on the power for two seconds (one-thousand-one, one-thousand-two) allowing the return team a chance to block the kick by tackling the punter. Then release the power switch to stop play.

If the TTQB is not tackled, place the ball on the kicking tee and kick it. Rules for returning a punt are the same as for returning a kick-off except that the ball is not live, cannot be recovered by the defense, and can only be downed.

CONVERSION

After your team scores a touchdown, you can run a play from the 2-yard line to attempt to score two points, or kick a "point after" for one point. Rules for the setup of a point after are similar to punts and kickoffs (the defense gets 2 seconds to rush).

FIELD GOAL

You must be at or within 50 yards of the opponent's goal line to attempt a field goal. To kick a field goal, set up players similar to a punt with the TTQB 15 yards behind the center figure.

The defense lines up and tries to block the kick by tackling the TTQB. When both teams are set, the offensive coach switches on the power for two seconds (one-thousand-one, one-thousand-two), then releases the power switch to stop play.

If the TTQB is not tackled, place the ball on the tee and kick the field goal. Beginners get 3 attempts, while advanced players get just 1 attempt to kick the ball through the Goal Posts.

HOW TO PLAY: PART 3

USING THE FOOTBALL FROM SCRIMMAGE

The felt football is typically used only for passing and for kicking. For all other plays, the offensive and defensive coaches are both aware of which action figure is the ball carrier.

SCORING POINTS

Touchdown = 6

Field Goal = 3

Safety = 2

Conversion by run or pass = 2

Conversion by kick = 1

GAME TIMING

A game consists of four quarters, two quarters per half. Coaches agree before the start of the game on a certain number of plays to allow per quarter or half. The number of plays allowed per quarter may be as few as eight (8) or as many as fifteen (15). This allows each team to have at least one possession of the ball per quarter, and gives each team an equal opportunity to score during that period of play.

After each quarter, the two teams switch sides of the field. The second half begins with a kickoff to the team that lost the coin toss, unless the winner of the coin toss chose to kick off in the first half. If the score is tied at the end of four quarters, play an extra quarter. The first team to score in overtime wins.

KEEPING SCORE

The scoring sheet format below can be used to track the score and number of plays per quarter. Photocopy the last page of this booklet for additional score sheets.

PENALTIES

Offsides

This occurs when a team lines up one or more of their players across the line of scrimmage. Opposing team can either accept the offsides penalty for 5 yards or decline it and keep any gain made on the play. If penalty is accepted, the 5 yards are marked off, but the down remains the same.

Ineligible Receiver

This occurs when a pass hits an ineligible receiver (offensive tackle, guard or center) on the fly. Offensive team is penalized 5 yards and the loss of a down.

Defensive Holding

This occurs when the defender's arm "hooks" the receiver's arm and prevents him from going up field by spinning together in circles. Defensive team is penalized 5 yards, automatic first down.

Illegal Forward Pass

This occurs when a quarterback crosses the line of scrimmage on a called PASS play. Offensive team is penalized 5 yards and the loss of a down.

In order for the quarterback to scramble on a called PASS play without penalty, the offensive coach must stop the game and declare a RUN/SCRAMBLE. The defensive coach may then pivot any unblocked defender to chase down the quarterback and make the tackle. The game is turned back on and play is resumed until the quarterback is tackled, runs out of bounds, turns around, fumbles, or scores a touchdown.

DATE	PLACE		PLAYERS														★
			VISITORS							HOME							
DOWNS AND PLAYS PER QUARTER																	
QTR.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1																	
2																	
3																	
4																	

14)

PHOTOCOPY THIS PAGE FOR EXTRA SCORECARDS

DATE	PLACE														PLAYERS	
	VISITORS							HOME								
QTR. 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	★
2																
3																
4																

DATE	PLACE														PLAYERS	
	VISITORS							HOME								
QTR. 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	★
2																
3																
4																

DATE	PLACE														PLAYERS	
	VISITORS							HOME								
QTR. 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	★
2																
3																
4																

INTRODUCTION AU FOOTBALL ELECTRIC

BIENVENUE !

dans le monde excitant de l'Electric Football ! Tu possèdes désormais le jeu de football américain le plus populaire en Amérique. Pour bien comprendre ton jeu, monte-le correctement et apprend comment jouer en commençant par lire ce livret des règlements officiels. Tu pourras alors assembler le jeu pendant l'installation, espèrera les règles du Electric Football et t'apprendra comment y jouer.

BUT DU JEU

L'Electric Football permet à un entraîneur ou plus de diriger deux équipes de onze joueurs de football américain vers la victoire ! Chaque entraîneur, en qualité de gestionnaire de son équipe, exécute les jeux et établit des formations offensives et défensives. La stratégie et le talent utilisés pour diriger l'équipe déterminent le gagnant de la partie, en utilisant les règles et le pointage normaux du football américain.

L'Electric Football peut être apprécié à plusieurs niveaux par un à quatre joueurs.

LES VIBRATIONS CRÉENT L'ACTION !

Lorsque tu appuies sur le bouton de la télécommande PlayActionMC, le son de l'Electric Football se met à vibrer. Ces vibrations font bouger les joueurs lorsqu'ils sont placés sur le terrain.

Comme pour le football réel, tu es l'entraîneur et tu choisis les jeux. Tu entraînes tes joueurs à l'aide de tes crampons InvisiSlideMC pour aller plus vite, pour être plus forts et pour aller où tu le souhaites.

Tu peux même contrôler la vitesse du jeu et de quelle manière l'action se déroule pendant le jeu.

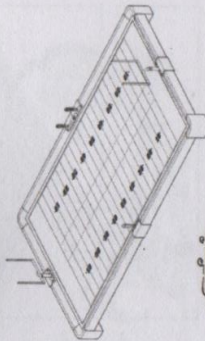
Tu peux faire cela en tournant le grand cadran situé sur la télécommande PlayActionMC tout en appuyant sur son bouton latéral.

En début de jeu par exemple, active la vibration pour voir comment ton jeu se développe. Lorsque tu vois une ouverture dans une ligne ou un bon défenseur sur le terrain, active-le et prend des décisions comme les pros. Tu peux également jouer à un niveau constant d'action totale dans lequel tes joueurs font des plaquages et frappent suffisamment fort pour mettre les autres à terre.

TABLE DES MATIÈRES

Ce livret contient les informations suivantes :

Liste des pièces	page 3
Instructions de montage	page 4, 5, 6
Figurines de footballleur	page 7
InvisiSlide	page 8, 9
Règlements, comment jouer	page 10, 11, 12, 13
Tableau de position, Échiquier de jeu	page 14
Garantie et autre	page 15
Échantillon de feuille de pointage	page 16



PERSONNALISATION

Les figurines d' Electric Football sont fabriquées commercialement depuis des décennies et pour cette raison de nombreux collectionneurs s'intéressent à ce passe-temps. Certaines figurines sont très recherchées et un œil entraîné peut identifier son pays d'origine, son histoire, la matière et le type de moulage.

Des vieilles figurines en métal en passant par les pièces en plastiques moulé jusqu'aux figurines actuelles, il existe une histoire haute en couleurs et un marché considérable pour les pièces de collection de l'Electric Football.

En plaçant et personnalisant tes figurines tu peux créer de magnifiques scènes d'art miniatures. Trouve des conseils, techniques, peintures, figurines, masques, jouillures et d'autres accessoires en ligne sur <http://www.TutorGames.com>

LISTE DES PIÈCES

LA SALLE D'ÉQUIPEMENT

Chaque équipe de football dispose d'un équipement et ton Football électrique n'est pas différent. Prends quelques minutes pour lire ce livret et préparer ton nouveau terrain et tes joueurs.

Tout d'abord, assure-toi de disposer de tout ce dont tu as besoin pour le montage. Tu dois avoir tout ce qui est illustré sur cette page. Note que les pièces ne sont pas dessinées à l'échelle et que certaines peuvent différer en fonction de ton jeu avec les images ci-dessous.

A	Équipe de football « A » Figurines en 5 positions	A	X 2	B	X 2
B	Équipe de football « B » Figurines en 5 positions	B	X 3	C	X 3
C	Terrain de jeu Electric Football® SpeedTurF™	C	X 2	D	X 2
D	Générateur de mouvements FieldDrive™	D	X 2	E	X 2
E	Générateur de mouvements FieldDrive™ avec cordon	E	X 2	F	X 2
F	Crampons de force Invisibase™	F	X 2	G	X 2
G	Crampons rapides Invisibase™	G	X 2	H	X 2
H	Corps de Triple Threat Quarterback™	H	X 2	I	X 2
I	Jambes de botté du Triple Threat Quarterback™	I	X 2	J	X 1
J	Feuille de numéros pour uniforme noir	J	X 1	K	X 1
K	Feuille de numéros pour uniforme blanc	K	X 1	L	X 1
L	Les boules de jeu en feutre officiel	L	X 1	M	X 2
M	Potereau de buts	M	X 1	N	X 3
N	Marqueur de mesure	N	X 2	O	X 5
O	Support de cadre coulissant	O	X 2		

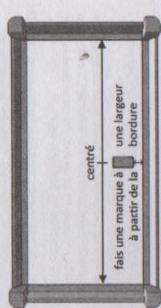
INSTRUCTIONS DE MONTAGE: PARTIE 1

LIS ET SUIS ATTENTIVEMENT LES DIRECTIONS!

1. Retourne le terrain de sorte que la face blanche sans motif soit tournée vers toi. Le générateur de mouvement FieldDrive™ sera installé comme illustré à droite.
2. **FAIS D'ABORD UNE MARQUE.** Pour installer correctement le générateur de mouvement FieldDrive™, place-le contre la bordure inférieure, centré sous la ligne des 50 verges, avec l'ouverture de vérin tournée vers le rebord inférieur. Marque son contour avec un crayon, déplace-le vers le haut d'UNE LARGEUR et marque son contour à nouveau.
3. **APRÈS** avoir marqué la bonne position, retire la protection comme qu'il illustré à droite. Colle **LEGÈREMENT** le générateur de mouvement FieldDrive™ sur la face inférieure comme indiqué à l'étape 2 ci-dessous.
4. Fais glisser la paume de ta main sous le terrain de jeu et retire le ruban adhésif qui se trouve sous le FieldDrive™. En utilisant ta paume comme un support, **POUSSE DÉLICATEMENT** le générateur de mouvement FieldDrive™ contre la paume vers le bas afin de bien fixer le ruban adhésif au terrain de jeu.
5. Tout en maintenant le générateur de mouvement FieldDrive™ avec une main, branche la prise jack de la télécommande PlayAction™ dans l'orifice latéral. Déroule entièrement le cordon.
6. **INSTALLATION DES PIÈLES:** Pour installer les piles, retourne la télécommande PlayAction™ et presse sur son loquet pour ouvrir le couvercle des piles. Respire les marques (+) et (-) et installe les piles comme indiqué dans le compartiment. Les piles doivent être installées par un adulte. Pour une plus grande autonomie, utilise seulement des piles alcalines. Nécessite 2 piles « AA » (L60).
7. Remets le jeu dans le bon sens et vérifie que l'installation est correcte en appuyant sur le bouton latéral de la télécommande. Vérifie que le terrain de jeu doit vibrer plus lentement et plus rapidement pendant que tu tournes le cadran. Joue sur une surface rembourrée pour un meilleur résultat.

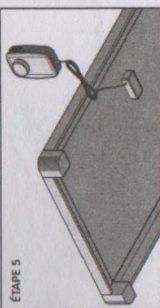
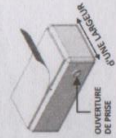
INFORMATIONS DE SÉCURITÉ SUR LES PIÈLES

- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Les piles doivent être installées par un adulte.
- Les piles ne doivent pas être jetées dans les poubelles. Elles peuvent couler et entraîner des brûlures chimiques ou endommager votre appareil.
- Pour éliminer que les piles ne coulent :
 - Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées.
 - Les piles rechargeables doivent être retirées de l'appareil avant d'être rechargées.
 - Les piles rechargeables doivent être rechargées uniquement sous la supervision d'un adulte.



INFORMATIONS DE POSITIONNEMENT IMPORTANTES

- PLACER À UNE LARGEUR DE 50 VCS CENTRES SOUS LA LIGNE DES 50 VCS.
- TOUTE L'OUVERTURE DE PRISE VERS LA BORDURE.



ÉTAPE 5

- Ne pas mélanger des piles alcalines, régénérables et non régénérables.
- Ne pas mélanger des piles neuves et usagées.
- Seules des piles de même type ou de types semblable à celui recommandé doivent être utilisées.
- Les piles doivent être insérées en respectant la polarité.
- Les piles épuisées doivent être retirées du jouet.
- Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
- Ne pas jeter cet appareil au feu. Les piles présentes à l'intérieur de celui-ci pourraient exploser ou couler.

INSTALLATION DES SUPPORTS DU CADRE COULISSANT, DES POTEAUX DE BUTS ET DES MARQUEURS DE MESURE

- Place les cinq (5) supports de cadre coulissant autour du terrain de jeu comme illustré à droite. A l'étape suivante, tu installeras un support de cadre coulissant sur chacun des cadres du terrain de jeu, et deux l'une des lignes latérales.

- Un à un, bascule chaque support de cadre coulissant contre l'arrière à droite, en plaçant la face coulissante vers le terrain de jeu. Appuie ensuite doucement vers le bas jusqu'à ce que le support de cadre coulissant s'encroche en position. Fais de même pour les quatre autres supports de cadre coulissant. Tous les supports de cadre coulissant doivent maintenant pouvoir glisser le long du châssis du terrain de jeu. Tu peux retirer les supports de cadre coulissant, si nécessaire, en effectuant la procédure inverse.

- Maintenant que les supports de cadre coulissant sont placés comme illustré à droite, insère les poteaux de buts dans les orifices centraux, derrière les deux extrémités de zones. Centre l'ensemble de poteaux de buts/support de cadre coulissant derrière.
- Insère un marqueur de mesure dans le trou central du support pour cadre coulissant simple sur l'une des lignes de touche.
- Déplace deux supports de cadre coulissant sur l'autre ligne de touche place deux marqueurs de mesure dans les deux trous de sorte qu'il y ait 10 verges entre eux.

- Ton terrain de jeu monté doit ressembler au dessin de droite. Pendant le jeu, fais glisser l'ensemble de marqueur de mesure/support de cadre coulissant sur l'une des lignes latérales d'avant en arrière afin d'indiquer la ligne de mesure. Fais glisser les deux marqueurs de mesure ensemble de l'autre côté pour marquer la ligne de mi-côte d'origine et de premier essai.

FIXER LES JOUEURS AUX CRAMPONS INVISIBLESSM

Fixer tes joueurs aux crampons InvisiblesSM est facile, fait juste glisser le joueur dans le logement comme illustré. Tu ne peux utiliser qu'un seul Crampion Fort par joueur. Les crampions rapides sont plus étroits et il en faut deux par joueur.

INVISIBLESSM ET DIRECTION DE DÉPLACEMENT

Pour se déplacer vers l'avant, consulte le schéma InvisiblesSM ci-dessous et fait correspondre la flèche.



Les InvisiblesSM sont omnidirectionnels, ce qui signifie qu'ils peuvent être portés vers l'avant, vers l'arrière, ou, dans le cas des crampions rapides, dans les deux directions avant ET arrière en plaçant un crampion rapide vers l'avant et un autre vers l'arrière sur le même joueur. Ceci peut offrir diverses options de couvertures pour le quart-arrière et la défense de la zone.

Reporte-toi aux pages 8 et 9 pour plus d'informations.

CRAMPONS DE FORCE INVISIBLESSMCRAMPONS RAPIDES INVISIBLESSMTRIPLE THREAT QUARTERBACKSM (TTQB)

Montage

Maintiens la jambe de botté à angle droit par rapport au corps, insère la cheville dans l'orifice et appuie fermement.

Faire une passe

Retire un ballon de la bande de feutre. Une extrémité de chacun des ballons de football a une petite fente. Pousse le centre du ballon pour fendre l'extrémité. Place le ballon de football sur la main de passe levée du TTQB. Pour faire la passe, maintiens la main de passe levée et utilise ton index pour pointer le ballon. Tenir la poignée et utilise ton index pour pointer le ballon. Ferme fermement vers l'arrière et laisse ton index glisser rapidement. Le bras va basculer vers l'avant et le ballon va voler vers le receveur.

Astuces pour faire une passe

- Bascule légèrement le TTQB vers l'avant lors de la passe.
- Place le ballon pas trop fermement dans la main de passe afin qu'il soit parallèle avec le terrain.
- Entraîne-toi à aligner la main qui fait la passe avec le bras avant du receveur.
- Fais basculer la main du TTQB comme illustré, au-dessus du ballon.



Botté

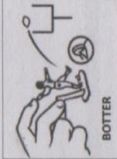
Pousse la jambe de botté vers l'arrière au-delà du té jusqu'à ce qu'elle se bloque. Place le ballon de football sur le té du TTQB. En pressant la poignée et la main de passe ensemble, la jambe de botté se libère et envoie le ballon sur le terrain ou à travers les poteaux de buts.

Astuces de botté

- Incline le ballon vers l'arrière sur le té de botté.
- Incline la base du TTQB de sorte que l'avant soit soulevé.
- Si ton TTQB a tendance à botter d'un côté, oriente-le légèrement du côté opposé.
- Appuie le levier de botté après une utilisation répétée.



BOTTER



FAIRE UNE PASSE



TES JOUEURS

D'accord entraîneur. Mettons-nous au travail. La première tâche est de sélectionner votre équipe. Les entraîneurs en chef de football ne choisissent pas les positions des joueurs au hasard, ils travaillent pour comprendre leurs joueurs, connaître leurs compétences et leurs morphologies. Par exemple, les positions de receveur éloigné et de joueur de ligne défensive sont très différentes. Ce principe s'applique également à l'Electric Football.

Chaque figurine et chaque ensemble de crampon «*invisibles*» qu'il porte se combine pour fournir une compétence unique destinée à chaque position. Pour gagner tu dois trouver un moyen d'utiliser chaque combinaison à son meilleur avantage lorsque tu fais jouer tes joueurs. Regarde les dessins de cette page pour une vue d'ensemble des joueurs et une référence rapide. Examinez les figurines de jeu. Il existe cinq différentes positions de joueur plus le TTQB spécial.

Remarque vient la figurine du JOUEUR DE LIGNE. Elle est penchée, les coudes relevés afin de pouvoir entrer en contact avec les joueurs qui l'entourent. En raison de la position de son corps qui est plus basse que les figurines debout, son centre de gravité est aussi plus bas. Cela le rend plus difficile à faire tomber. Sa masse est distribuée de manière égale, cela le rend plus difficile à pousser. Les joueurs de ligne sont les meilleurs sur les lignes offensives et défensives, là où tu souhaites de la puissance et la capacité de pousser les joueurs à proximité.

Ensuite nous avons la figurine **POLYVALENTE**. Ce joueur est très accroupi, les bras pendant sur les côtés. Il est très bien équilibré. C'est une figurine polyvalente capable de jouer à plusieurs positions. Utilisez-en une comme quart-arrière et une autre comme porteur de ballon ou en aligner rapproché. En défense, utilisez-les comme demis de coin ou plaqueurs défensifs.

La figurine de SECONDEUR est un grand joueur qui se tient debout avec les mains écartées. Il est souvent utilisé en positions de plaquer défensif et de demi-tour. Il est capable de passer à l'attaque et peut être utilisé en position de SECONDEUR, aller défensif et marquer en défense. Le TITQB a du mal à lancer au-dessus de lui en raison de sa taille. Sa grande envergure augmente les chances qu'il attrape une passe rante et augmente ainsi les chances

La figure du COUREUR, bien qu'elle soit destinée à représenter un centre arrière aux bras solides, peut également être utilisée comme receveur de passe à l'attaque. En défense, ils font d'excellents chasseurs de passe. Il fait également un excellent demi de coin car il peut attraper les receveurs de l'autre équipe afin de les empêcher d'avoir une ouverture.



La figurine du **SPRINTER** fait un bon receveur éloigné et travaille bien comme maraudeur en défense. En raison de leur silhouette fine, les sprinteurs peuvent être dévastateurs pour effectuer une poussée surprise sur les lignes défensives car ils sont plus difficiles à bloquer.

Consulte le **TABLEAU DE POSITION** à la page 13.

Type de joueur	En attaque peut être...	En défense peut être...
 JOUEUR DE LIGNE	Centre (C) Gardes (G)	Plaqueur défensif (PD)
 JOUEUR POLYVALENT	Quart-arrière (QA), Centre arrière (CA), Allier rapproché (AR)	Demi de coin (DC) Plaqueur défensif (PD)
 SECONDAIRE	Bloqueur (B) Allier rapproché (AR)	Secondaire (S) Allier défensif (AD) Maraudeur (M)
 COUREUR	Centre arrière (CA) Receveur (R)	Allier défensif (AD) Demi de coin (DC)
 SPRINTER	Receveur éloigné (RE)	Maraudeur (M) Allier défensif (AD)
 TTCB	Quart-arrière (QA) Botteur (B) Botteur de dégagement (P)	

Le Triple Threat QuarterbackSM ou TTQB est un joueur qui peut passer, botter et courir.

Il est utilisé dans des situations spécialisées. Pour passer, le TQCB entre en jeu uniquement comme substitution d'un joueur de milieu de terrain après que le responsable de l'attaque décide d'effectuer une passe.

Pour botter, le TQ8 entre en jeu pour un engagement, un tir de champ ou un botté de transformation.

RAMPONS INVISIBASE^{MC}

FAIRE CORRESPONDRE LES CRAMPONS INVISIBASE^{MC}
CLEATS TO ACTION FIGURES

Maintenant que tu connais tes joueurs, parlons de leurs chaussures.

ATTAQUE

Ligne offensive
Sur la ligne offensive, la vitesse n'est pas le problème, c'est la puissance qui importe. Tu veux les joueurs les plus forts pour ta ligne. Equipe-les avec les crampons de force Invisibase®. Tu veux de bons bloqueurs pour laisser à ton quart-arrière du temps pour lancer le ballon. Utilise-les pour bloquer les joueurs autour et faire des trous dans la ligne défensive afin que le centre arrière lance à travers eux-ci.

Centre arrière et bloqueurs
Tu as besoin de vitesse et d'agilité pour changer de direction pour tes arrières, utilise donc les crampons rapides invisiblessm. Tu veux que le centre arrière glisse entre les joueurs de ligne, alors pense à utiliser les crampons rapides vers le centre, incliné comme un chasse-neige pour une poussée efficace. Fais attention de ne pas placer les crampons trop près du centre sinon tu créeras un centre arrière qui tombe trop facilement. Pour tes centres arrière, utilise les crampons de force.

Quart-arrière Pour le quart-arrière, le choix de crampons invisibles à base MC dépend du jeu et des règles définies. Certaines ligues interdisent au quart-arrière d'être un bloqueur principal. Dans ce cas, utilise des crampons de force points vers l'arrière, ou un jeu de crampons à l'initiale dans des directions opposées, le long du chemin du centre arrière, afin de simuler une remise de ballon. Si tu permets au quart-arrière d'être un bloqueur principal, utilise soit les crampons de force soit les crampons rapides, en fonction du jeu. Utilise la même option pour le TGOB.

Receivers
Tu as besoin de vitesse, de la capacité de glisser entre les défenseurs et de contrôle afin de pouvoir exécuter une bonne course. Utilise les crampons rapides, incline-les pour frapper la ligne, ou pour aller en profondeur.

Les ailiers rapprochés ont besoin de bloquer et aussi de se faufler et d'attraper une passe. En fonction du jeu, utilise soit les crampons de force, soit les crampons rapides.

DEFENSE

Ligne défensive
Lorsque tu souhaites que tes joueurs de ligne tiennent leur position, restent dans leur ligne, et fassent un blocage sur un centre arrière qui se rapproche, utilise des crampons de force. Lorsque tu souhaites que tes joueurs de ligne pénètrent le ligne d'attaque, équipe-les de crampons rapides et règle-les de sorte qu'ils glissent sur les côtés de la ligne d'attaque. Mélanger et agencer les figurines et les crampons sur la ligne peut

CHIIFRES DE FOOTBALL D'ACTION

CRAMPSONS INVISIBLES™

Les entraîneurs qui débutent dans l'Electric Football peuvent penser que tous les joueurs doivent pouvoir aller en ligne droite le plus vite possible. Tu constateras qu'il est plus efficace d'utiliser une combinaison de crampons qui permet d'aller dans différentes directions avec différentes capacités de forces et de vitesse.

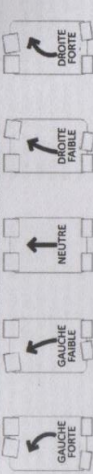
Les crampons de force et rapides peuvent être coupés à l'aide d'un coupe-ongles ou de ciseaux à bouts ronds pour obtenir des formes différentes. Les joueurs qui ont des crampons coupés peuvent couper les coins pour pouvoir doubler les autres joueurs, ou les laisser carrés afin d'offrir le maximum de blocage. En dessous, pense aux crampons comme à un tapis et coupe les parties avant et arrière qui touchent le terrain avec le terrain, et plus le joueur est rapide. Plus il y a de surface de contact avec le terrain, et plus le joueur est fort.

IMPORTANT: Fais attention que la hauteur générale d'un joueur ne soit pas trop grande. Si tu as des crampons inclinés, mais tu ne dois jamais réduire la taille générale des crampons ou créer des crampons inclinés. Ceci n'est pas autorisé.

Expérimente avec diverses formes de coupe sur l'avant et l'arrière comme illustré par les exemples de cette page. Fais toujours attention lorsque tu coupes les crampons.

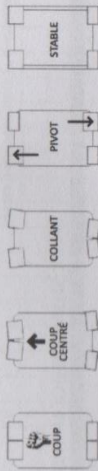
CRAMPSONS RAPIDES INVISIBLES™ : DIRECTION

Les crampons rapides sont plus fins que les crampons de force. Il en faut deux. Pour contrôler la direction du déplacement du joueur, essaie d'incliner un crampon puis l'autre, puis essaie-les pour voir le résultat. Regarde les exemples de crampons rapides ci-dessous. Tu vois les joueurs du dessous et les combinaisons de crampons.



CRAMPSONS RAPIDES INVISIBLES™ : PERFORMANCE

Les configurations ci-dessous sont utiles pour obtenir les meilleures performances de chaque type de position. De gauche à droite, le COUP est utilisé contre la ligne défensive ou par le centre arrière pour bloquer l'attaque. Le COUP CENTRE est utile pour les joueurs du milieu de terrain. Le COUP FAIBLE est utile pour les joueurs qui ont besoin de rester collés aux défenseurs. Le PIVOT est utile pour les petites passes et les défenseurs de zone car il permet au joueur de tourner sur place. Le STABLE est utile pour tout joueur qui a besoin de rester bien droit en face d'un adversaire robuste. Qu'est-ce qui fonctionne pour toi ?



DEFINITIONS

ATAQUE

C'est de déplacer le ballon dans la zone de but de l'attaque et d'effectuer un touché.

DÉFENSE

L'objectif de l'équipe défensive est d'empêcher l'équipe offensive d'emmener le ballon dans la zone de but.

L'ENGAJEMENT

Un botté effectué à partir de la ligne des 35 verges (yard) où le joueur qui engage les crampons de l'équipe défensive peut se déplacer vers l'avant (sans perdre le ballon défensif). Si le ballon botté sort du terrain de jeu sans l'avoir touché, l'équipe receveuse récupère le ballon pour l'engager depuis sa propre ligne des 35 verges.

LE PREMIER ESSAI

L'équipe en attaque dispose de 4 tentatives (appelées « essais ») pour avancer de 10 verges. Si les 10 verges ne sont pas avancées, l'équipe défensive peut reprendre pour quatre nouvelles tentatives. Au quatrième essai il est généralement sage de la part de l'équipe attaquant de faire un botté de dégagement ou un tir de placement à moins que la distance requise pour une première essai ou un touché soit trop courte.

DÉGAGEMENT

Botter le ballon en direction de l'adversaire plutôt qu'en direction de son propre camp. Si le ballon n'est pas parcourent pas 10 verges en 3 tentatives, elle fait généralement un botté de dégagement pour envoyer le ballon au loin ou tente un tir de placement au quatrième essai. Si le ballon botté sort du terrain de jeu sans l'avoir touché, l'équipe receveuse récupère le ballon pour l'engager depuis sa propre ligne des 35 verges.

BLOQUER

1. Le porteur du ballon est considéré comme bloqué lorsque les crampons ou la plateforme du joueur adverse touche l'IMPORTE QUELLE partie des crampons ou de la plateforme du porteur du ballon.
2. Le ballon est plaqué devant les crampons du porteur du ballon.
3. Si le porteur du ballon tourne et commence à courir vers sa propre ligne de but, arrête le jeu et le ballon est placé sur la ligne des 20 verges de l'équipe (la plus grande progression) réalisée par le porteur du ballon.

PIVOT

Faire pivoter le joueur dans sa position d'origine et/ou régler ses crampons rapides sans le soulever du terrain. Un pivot est également un type d'attaque d'appel d'automatique et de changement de défense.

MOUVEMENT

Un mouvement est une action de se déplacer vers une autre position sur le terrain de jeu.

Lorsque tu déplaces un joueur, tu peux également régler ses crampons mais tu ne peux pas les changer. Un mouvement est également un type d'attaque d'appel d'automatique et de changement de défense.

ÉCHAPPÉ

Les échappés arrivent lorsque l'arrière des crampons du porteur du ballon sont touchés par l'avant des crampons d'un défenseur OU lorsqu'un défenseur frappe le porteur du ballon. Le jeu est arrêté et arrive ce qui suit :

Procédure d'échappé

1. Une pique est jetée pour déterminer la possession : Face, l'attaque garde le ballon ; Pile, la défense le récupère.
2. Si la défense récupère le ballon, elle peut tenter d'avancer celui-ci : le défenseur peut être pivoté vers l'avant ou l'arrière. Si la défense ne récupère pas le ballon, les défenseurs doivent les crampons ne touchent pas ceux d'un adversaire peuvent être également pivotés pour tenter un blocage.
- Remarque : un porteur de ballon plaqué ne peut pas être touché ou repositionné de quelque manière que ce soit pour tenter un blocage.
3. Si le porteur du ballon et le défenseur sont touchés, le jeu est arrêté et le ballon est placé sur la ligne des 20 verges de l'équipe qui a récupéré le ballon.
4. Si l'attaque récupère le ballon, le jeu s'arrête et le ballon est placé à cette ligne de verges pour un nouvel essai.

HORS LIMITES

L'équipe attaquant marque 6 points lorsque qu'un des choses suivantes se produit : n'importe quelle partie des crampons du porteur du ballon passe la ligne de but de l'adversaire ; lorsqu'une passe est réussie vers un joueur qui est dans la zone de but de l'adversaire ; ou lorsqu'un échappé est récupéré dans la zone de but de l'adversaire.

DE SÛRETÉ

Ceci se produit lorsque le porteur du ballon est plaqué derrière son propre camp. Si l'un de ses épaules a piqué derrière son propre ligne de but, l'équipe défensive gagne 2 points ainsi que le ballon pour effectuer un coup franc qui sera effectué sur la ligne des 20 verges de l'adversaire.

CEMI SE JEU

Ceci se produit lorsque le ballon atterrit sur le terrain de jeu jusque dans la zone de but, ou si l'équipe du receveur choisit de ne pas effectuer de coup d'envoi dans la zone de but. Le ballon est placé sur la ligne des 20 verges de l'équipe qui a récupéré le ballon.

DÉMARRER LE JEU

Maintenant tu es prêt à jouer à l'Electric Football. La prochaine section couvrira le jeu, du début à la fin. Lance une pique pour décider quelle équipe reçoit le ballon en premier. Le gagnant peut choisir de recevoir (devenir attaquant) ou de mettre en jeu (jouer la défense).

DÉMARRER LE JEU

Maintenant tu es prêt à jouer à l'Electric Football. La prochaine section couvrira le jeu, du début à la fin. Lance une pique pour décider quelle équipe reçoit le ballon en premier. Le gagnant peut choisir de recevoir (devenir attaquant) ou de mettre en jeu (jouer la défense).

COMMENT JOUER: PARTI 3

UTILISER LE BALLON EN MÊLE

Les ballons de football en feutre ou en caoutchouc sont utilisés pour les parties de jeu et les coups de pieds. Pour toutes les autres phases de jeu, les entraîneurs de la défense et de l'attaque savent tous deux quelle figurine porte le ballon.

MARQUAGE DES POINTS

- Touché = 6
- Botté de placement = 3
- Touché de sûreté = 2
- Transformation par course ou passe = 2
- Perte d'un essai = 1

TEMPS DE JEU

Une partie est composée de quatre quarts par équipe. Les entraîneurs conviennent avant le début de la partie d'un nombre de minutes pour chaque quart. Les entraîneurs conviennent également du nombre de minutes par quart pour être compris entre huit (8) et quinze (15). Ceci permet à chaque équipe de disposer d'au moins une possession du ballon pendant un quart, et donne à chaque équipe une occasion égale de marquer pendant cette phase de jeu.

Après chaque quart, les deux équipes échangent de quart. L'équipe qui a perdu le tirage au sort, ou l'équipe qui a perdu le tirage au sort, doit alors que le gagnant du tirage choisisse de botter en première demie. S'il y a égalité à la fin des quatre quarts, joue un quart supplémentaire. La première équipe qui marque pendant la prolongation gagne.

NOTER LES POINTS

Le format de la feuille de pointage ci-dessous peut être utilisé pour suivre les points et le nombre de jeux par quart. Photocopiez la dernière page de ce livret pour avoir des feuilles de pointage supplémentaires.

DATE	LIEU				JOUEURS														★
					1	2	3	4											
VISITEURS																			
DOMICILE																			
ESSAIS ET JEUX PAR QUART																			
QRT.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
1																			
2																			
3																			
4																			

PÉNALITÉS

Hors-jeu
Ceci se produit lorsqu'une équipe aligne un ou plusieurs de ses joueurs à travers la ligne de mêlée. L'équipe opposée a le droit de décliner le gain réalisé pendant le jeu, ou la pénalité est acceptée. 5 verges sont allouées, mais l'essai reste le même.

Receveur non autorisé

Ceci se produit lorsque le bras d'un défenseur « attrape » le bras du receveur et l'empêche de remonter le terrain non autorisé (bloqueur offensif, garde ou centre) en vol. L'équipe attaquante est pénalisée de 5 verges et de la perte d'un essai.

Retenue défensive

Ceci se produit lorsque le bras d'un défenseur « attrape » le bras du receveur et l'empêche de remonter le terrain non autorisé (bloqueur offensif, garde ou centre) en vol. L'équipe attaquante est pénalisée de 5 verges et de la perte d'un essai.

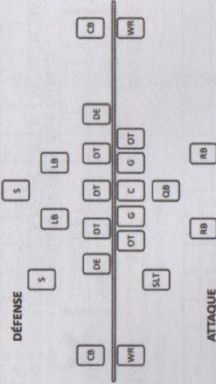
Passe avant irrégulière

Ceci se produit lorsque le quart-arrière traverse la ligne de passe avant irrégulière. L'équipe attaquante est pénalisée de 5 verges et de la perte d'un essai.

Afin de laisser le quart-arrière se débarrasser sur un jeu de PASSE sans pénalité, l'entraîneur de l'équipe en attaque doit arrêter le jeu et annoncer COURSE/CAROUILLAGE. L'entraîneur de la défense peut alors pivoter n'importe où et faire un tackle/plaquage. Le jeu reprend jusqu'à ce que le quart-arrière soit tackle, court en dehors des limites, tourne, fait un échappé ou marque un touché.

TABLEAU DE POSITION ET EXEMPLES DE JEUX

TABLEAU DE POSITION



ATAQUE

EXEMPLES DE JEUX

1. Option de jeu de passe ou de course

Ci-dessous se trouve une triple option de jeu de base qui force ton adversaire à couvrir l'ensemble du terrain. Un quart-arrière rapide et un centre arrière sont en position pour passer le ballon à un receveur et un centre arrière qui plonge pour parcourir le terrain. Cela force l'adversaire à couvrir le terrain, ouvrant ainsi des espaces dans ses défenses.

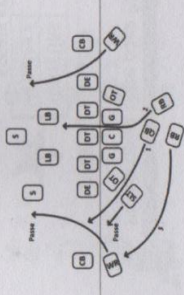
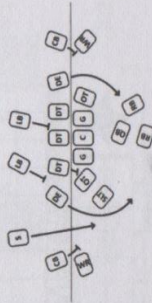
Prépare un quart-arrière et un centre arrière pour balayer l'arrière du terrain. Ce centre arrière doit être prêt à courir en dehors puis tourner le long de la ligne de touche pour effectuer une course en arc de gauche vers le coin arrière. Le quart-arrière doit être prêt à passer le ballon à un receveur ou à un centre arrière afin de trouver une ouverture. Le receveur peut faire un appel d'automatique pour dépasser un bloqueur ou remonter le terrain. Une COURSE ou une PASSE peut être demandée en fonction de la manière dont la défense s'aligne. Ceci est une option, alors le quart-arrière doit décider si c'est une course ou une passe. Si c'est un jeu de COURSE, alors les trois arrières sont capables de courir avec le ballon et le quart-arrière peut le garder ou effectuer une passe en retrait.

2. Défense de base

Cette défense de base est conçue pour couvrir l'ensemble du terrain. Les joueurs de la défense sont alignés sur les ailiers défensifs, pratiquant les côtés et se précipitant sur le passeur en courant en boucles.

Les demis de coin embrouillent les receveurs et essaient de le sortir du terrain tandis que les maraudeurs restent bien en arrière pour pouvoir réagir aux courses ou aux passes. Les seconds sont en position pour remplir les espaces ou faire des tacles, ou ils peuvent être inclinés vers l'avant pour couvrir les passes. Cette défense est une illustration ci-dessous. Tu peux également préparer l'un de tes maraudeurs pour tourner en rond en protection contre les passes profondes.

(X)



ÍNDICE

¡Bienvenido al emocionante mundo del Electric Football! Ahora tienes el juego de fútbol americano más deseado de Estados Unidos. Para entender mejor el juego, monta correctamente y lee el reglamento oficial y las instrucciones de montaje. Te ayudará a montar y jugar las reglas de Electric Football y te enseñará cómo jugar.	página 3
Lista de piezas	página 3
Instrucciones de montaje	página 4, 5, 6
Muefocos de fútbol americano	página 7
Tacos Invisibase™	página 8, 9
Definiciones. Cómo jugar	página 10, 11, 12, 13
Esquema de posiciones, Jugadas de ejemplo	página 14
Garantía y más	página 15
Hoja de puntuaciones de ejemplo	página 16

OBJETIVO DEL JUEGO

Electric Football® permite que uno o varios entrenadores dirijan dos equipos de once jugadores de fútbol americano móviles hacia la victoria. Cada entrenador, como gestor de su equipo, decide las jugadas y coloca las posiciones de ataque y defensa. La estrategia y habilidad a la hora de dirigir los equipos determina el ganador del juego, utilizando el reglamento y la puntuación estándar del fútbol americano.

Electric Football se puede disfrutar de muchas formas entre uno y cuatro jugadores.

LA VIBRACIÓN PERMITE LA ACCIÓN!

Cuando pulsas el botón de tu mando a distancia PlayAction™, el campo de Electric Football vibra. Esta vibración hace que los jugadores se muevan cuando están colocados sobre el campo.

Como sucede en el fútbol americano real, eres el entrenador y decides las jugadas. Entrenas a los jugadores mediante sus tacos Invisibase™ para que vayan deprisa o jueguen con fuerza y que vayan adonde tú quieras.

Mientras sucede toda la acción, hasta puedes controlar la velocidad de la jugada y cómo se desarrollan los acontecimientos. Lo haces rotando el gran dial del mando a distancia PlayAction™ mientras pulsas su botón lateral.

Por ejemplo, al inicio de una jugada, baja la vibración para ver cómo se desarrolla la misma. Cuando veas una apertura en la línea o un hombre descubriendo en el campo, sube y toma decisiones en mitad de la jugada como los profesionales. También puedes jugar con un ajuste de acción completa contundente y constante con el que los jugadores harán pichajes con facilidad y golpearán con la bastante fuerza como para derribarse entre ellos.

LISTA DE PIEZAS

LA SALA DE EQUIPAMIENTO

Todo equipo de fútbol americano tiene su equipamiento y todo equipo de Electric Football no es la excepción. Pasa unos minutos leyendo este cuadernillo y preparando tu nuevo campo y tus jugadores.

Para empezar, vamos a asegurarnos de que tienes todo lo necesario para un montaje adecuado. Debes tener todo lo que aparece en esta página. Ten en cuenta que los artículos no están dibujados a escala y algunos contenidos podrían variar según el modelo de juego que hayas comprado.

Empareja los artículos de abajo con la imagen y el artículo de tu juego.

- | | |
|---|---|
| A | Muefocos de fútbol americano del equipo "A" en 5 posiciones |
| B | Muefocos de fútbol americano del equipo "B" en 5 posiciones |
| C | Campo de juego SpeedTur™ de Electric Football® |
| D | Generador de movimiento FieldDrive™ |
| E | Mando a distancia PlayAction™ con cable |
| F | Tacos Invisibase™ de fuerza |
| G | Tacos Invisibase™ de velocidad |
| H | Cuerpos Triple Threat Quarterback™ |
| I | Jornas de patair Triple Threat Quarterback™ |
| J | Hoja de números de uniforme negro |
| K | Hoja de números de uniforme blanco |
| L | Los bolas de fútbol americano afeiladas |
| M | Interferencia |
| N | Mandador de yardas |
| O | Clip deslizando de estructura |

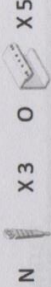
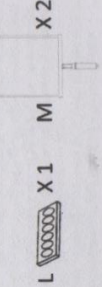
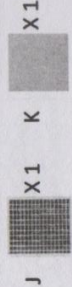
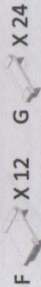
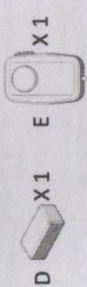
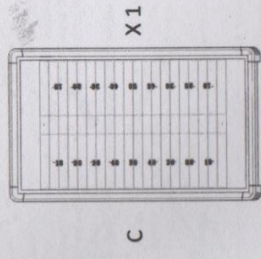
- | | | | |
|---|-----|---|-----|
| A | X 2 | B | X 2 |
| | X 3 | | X 3 |
| | X 2 | | X 2 |
| | X 2 | | X 2 |
| | X 2 | | X 2 |

PERSONALIZACIÓN

Los muefocos de Electric Football® llevan fabricándose dedicadas comercialmente y hay muchos coleccionistas que tienen esta afición. Algunos muefocos son muy buscados cuando un ojo experto ha identificado su país de origen, material y estilo de modelado.

Desde los muefocos de metal más antiguos a los muefocos de plástico de una pieza de hoy en día, hay una historia pintoresca y un mercado considerable para los objetos relacionados con el Electric Football.

Al jugar y personalizar tus muefocos puedes crear increíbles obras de arte en miniatura. Encuentra consejos, técnicas, pinturas, muefocos, máscaras, barbillas y demás accesorios en línea en <http://www.TudorGames.com>.



INSTRUCCIONES DE MONTAJE: PARTE 1

1. Oa la vuelta al campo de juego de forma que quede a la vista la parte blanca sin imprimir. El generador de movimiento FieldDrive™ se montará tal y como se muestra a la derecha.

Después de haber marcado la posición correcta, retira la cinta adhesiva del generador de movimiento FieldDrive™ tal y como se muestra a la derecha. Pega CON SUMO CUIDADO el generador de movimiento FieldDrive™ en la parte inferior tal y como se describe en el paso 2 más arriba.

4. Dondra la palma de tu mano por debajo del campo de juego, justo a la altura del generador de movimiento FieldDrive™. Utiliza la palma de tu mano como apoyo. EMPUJA CON CUIDADO el generador de movimiento FieldDrive™ hacia abajo contra la palma de tu mano para que la cinta adhesiva se fije en el campo de juego.

5. Mientras sostienes con una mano el mando de movimiento FieldDrive™, enchufa el cable del mando a distancia PlayAction™ en la entrada lateral. Desenrolla el cable por completo.

6. COLOCACIÓN DE LAS PILAS: para colocar las pilas, gira el mando a distancia PlayAction™ y aprieta la pestaña para abrir la tapa de las pilas. Fíjate en las marcas (+) y (-) e instala las pilas como se indica en el interior del compartimento de las pilas. Las pilas deben estar frescas y nuevas. No utilices pilas de otro tipo, especialmente pilas alcalinas. Necesitas 2 pilas "AA" (LR6).

7. Oa el juego del derecho y conéctalo a la instalación eléctrica pulsando el botón lateral del mando a distancia PlayAction™ y girando el dial de control de velocidad. El campo de juego debería vibrar más despacio o más deprisa según gires el dial. Para mejores resultados, juega en una superficie suave.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD DE LAS PILAS

- Recomendamos el uso de pilas alcalinas.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto.
- En casos excepcionales es posible que las baterías goteen un líquido que puede producir una quemadura química, lesiones o estropear el producto.
- Para evitar fugas en las pilas:
 - Las pilas no recargables no se deben recargar.
 - Las pilas recargables se deberán retirar del producto antes de recargarlas.
 - Las pilas recargables solo se deberán cargar bajo la supervisión de un adulto.

INSTRUCCIONES DE MONTAJE: PARTE 2

INSTALAR CORREDERAS CLIPS, POSTES DE LA META, MARCADORES

1. Coloca los cinco (5) clips deslizantes de estructura alrededor del campo de juego tal y como se muestra a la derecha. En el siguiente paso, instalarás un clip deslizante de estructura a cada lado de la estructura del campo, con un clip deslizante de estructura adicional en la línea lateral.

2. Coloca de uno en uno y en ángulo cada clip deslizante de estructura tal y como se muestra a la derecha, colocando el lado en ángulo con orificios en la parte superior de la estructura del campo de juego. El clip deslizante de estructura se sujeta al campo de juego por la parte superior de la estructura del campo de juego. Repite la operación con los otros cuatro clips deslizantes de estructura. Ahora todos los clips deslizantes de estructura deberían deslizarse por la estructura del campo de juego. Si fuera necesario, puedes retirar los clips deslizantes de estructura realizando el proceso a la inversa.

3. Con los clips deslizantes de estructura colocados tal y como se muestra a la derecha, introduce las porteras en los agujeros centrales detrás de ambas zonas de ensayo.

4. Inserta un marcador de estructura en el centro de la estructura del campo de juego. Inserta un clip deslizante de estructura en la línea central del único clip deslizante de estructura de una de las bandas.

5. Desplaza los dos clips deslizantes de estructura de la otra banda juntos y coloca dos marcadores de yarda en dos orificios de forma que haya 10 yardas en el campo entre ellos.

6. El campo de juego montado debería ser igual que el del dibujo que se muestra a la derecha. Mientras juegues, desplaza la combinación de marcador de yarda/clip deslizante de estructura única de una banda hacia la línea central. Desliza los marcadores de yarda de la otra banda para marcar la línea de scrimmage original y el primer down.

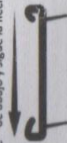
INSTRUCCIONES DE MONTAJE: PARTE 3

COLOCAR LOS TACOS INVISIBASE™ EN LOS JUGADORES

Colocar un taco invisibase™ en un jugador es sencillo; solo hay que deslizar el jugador en la ranura tal y como se muestra. Solo es posible utilizar un taco de pase y es necesario colocar dos por jugador.

INVISIBASE™ Y DIRECCIÓN DE MOVIMIENTO

Para un movimiento de avance, consulta el diagrama de invisibase™ de abajo y sigue la flecha.



Los tacos invisibase™ son omnidireccionales, lo que quiere decir que te pueden llevar hacia delante, hacia atrás o, en el caso de los tacos de velocidad, tanto hacia delante como hacia atrás colocando un taco de velocidad hacia delante y el otro hacia atrás en el mismo jugador. Esto puede proporcionar varias opciones de cobertura de quarterback y defensa de zona.

Consulta los págs 8 y 9 si deseas más información.

TRIPLE THREAT QUARTERBACK™ (TTQB)

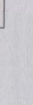
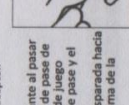
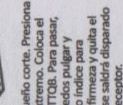
Montaje
Sostén la pierna de patee en ángulo recto respecto al cuerpo, inserta la clavija en el agujero y presiona con firmeza.

Pasear
Retira un balón de la línea alieneada.

Un extremo de cada balón tiene un ángulo que presiona el centro del balón para que se abra el extremo. Coloca el balón en la mano de pase levantada del TTQB. Para pasear, sostén la base en una mano. Utiliza los dedos pulgar y corazón para sostener el mango y el dedo índice para el dedo índice rápidamente. El brazo de pase saldrá disparado hacia delante y la pelota volará hacia el receptor.

Consejos para pasar

- Inclina el TTQB un poco hacia delante al pasar
- Coloca la pelota suelta en la mano de pase de forma que esté paralela al mango de pase y el brazo adelantado con el receptor
- Practica la alineación de la mano de pase y el brazo adelantado con el receptor
- Practica la alineación de la mano de pase y el brazo adelantado con el receptor



TACO INVISIBASE™ DE FUERZA



TACO INVISIBASE™ DE VELOCIDAD



Patear

Empuja la pierna de patee hacia atrás más allá del soporte hasta que se bloquee. Coloca el balón en el soporte del TTQB. Al ir juntando el mango y la mano de pase, la pierna de patee se moverá hacia adelante y el balón saldrá por el campo o través de los postes de la portería.

Consejos para patear

- Coloca la pierna con un ángulo hacia atrás, en la plataforma de patee. Coloca la base del TTQB inclinada hacia arriba de forma que la parte frontal quede en el aire.
- Si el TTQB suele patear hacia un lado, inclínalo ligeramente hacia el lado opuesto.
- Tras utilizarla muchas veces, estira la palanca de la pierna de patee.

Consejos para pasar

- Inclina el TTQB un poco hacia delante al pasar
- Coloca la pelota suelta en la mano de pase de forma que esté paralela al mango de pase y el brazo adelantado con el receptor
- Practica la alineación de la mano de pase y el brazo adelantado con el receptor
- Practica la alineación de la mano de pase y el brazo adelantado con el receptor



PATEAR

PASAR

FIGURAS DE ACCIÓN DEL FÚTBOL

TUS JUGADORES

Cada muñeco de jugador y cada conjunto de tacos invisibase™ que lleve concombina para dar lugar a una habilidad y propiciar situaciones en cada posición. Para ganar, debes encontrar un modo de aprovechar cada combinación al máximo a la hora de ejecutar tus jugadas. Consulta la tabla de esta página para una visión general de cada jugador y como referencia rápida.

Ahora, vamos a examinar los muñecos. Hay 5 posturas de jugador diferentes, además del TTQB.

Primero, está el muñeco **LINEERO**. Fíjate en que está doblado, con los codos hacia fuera de forma que pueda entrar en contacto con los jugadores que tiene al lado. Dado que su posición corporal es más baja que la de otros muñecos más erguidos, tiene un centro de gravedad bajo. Esto hace que sea menos probable que lo derriben. Como su masa está repartida de forma equilibrada, es más difícil empujarlo. Los lineeros son mejores en las líneas de ataque y defensa, donde es necesario fuerza y la capacidad de empujar a otros jugadores.

Después, está el muñeco **MULTIPROPÓSITO**. Está hecho para jugar en cualquier posición. Tiene los brazos extendidos y los codos hacia fuera, lo que le da un centro de gravedad bajo y le permite jugar en muchas posiciones. Utiliza uno a la altura del quarterback y el otro como corredor o tight end. En defensa, utilízalos como cornerback o tackle defensivo.

El muñeco **ZAGUERO** es el jugador alto con las manos extendidas a ambos lados. Suele utilizarse como tackle defensivo y en posiciones de tight end como atacante, y en defensa puede utilizarse como linebacker, defensivo end y safety. Su altura hace que el TTQB tenga más problemas para lanzar sobre él. Su posición desplegada hace más fácil que atrape un pase suelto, aumentando las posibilidades de interceptar.

El muñeco **CORREDOR**, aunque su objetivo sea ser un corredor con el brazo fijo, también puede utilizarse como slot receiver durante un ataque. En defensa, son excelentes pasadores en la posición defensiva end. Además, es un buen cornerback porque puede agarrar a los receptores rivales impidiendo que se abran.

El muñeco **ESPIÑTER** es un buen receptor y funciona bien como safety en defensa. Debido su diseño, esbulto, los espiñters pueden ser devastadores como lineeros defensivos frente a blitz porque son más difíciles de bloquear.

Consulta la TABLA DE POSICIONES de la página 13.

Al ataque puede ser...		En defensa puede ser...	
Tipo de jugador		Tipo de jugador	
	Central (C) Guard (G)		Tackle defensivo (DT)
	Quarterback (QB) Corredor (RB) Tight End (TE)		Cornerback (CB) Tackle defensivo (DT)
	Tackle ofensivo (OT) Tight End (TE)		Linebacker (LB) Defensive End (DE) Safety (S)
	Corredor (RB) Slot receiver (ST)		Defensive End (DE) Cornerback (CB)
	Receptor (WR)		Safety (S) Defensive End (DE)
	Quarterback (QB) Pasador (K) Pateador de despeje (P)		

El Triple Threat Quarterback™ o TTQB es un jugador capaz de pasar, patear y correr. Se usa en situaciones especiales. Para pasar, el TTQB entra en el juego solo como sustituto a mitad de jugada cuando el entrenador de ataque decide hacer un pase.

Para patear, el TTQB entra en el juego al inicio de la jugada para un kickoff, field goal o un punto extra.

CÓMO JUGAR: PARTE 2

FINALIZACIÓN DEL PASE

Si la pelota golpea a un receptor o sus tacos sin tocar el campo o a un defensor antes, el pase se realiza (los principiantes pueden dejar que el balón complete el pase). Tras efectuar el pase, el equipo defensor puede pivotar cualquier jugador que no esté bloqueado hacia el receptor.

Tras realizar un pase con éxito, el entrenador del equipo atacante puede pivotar al receptor. El equipo defensor puede entonces pivotar cualquier jugador que no esté bloqueado hacia el receptor. Entonces, el entrenador del equipo atacante pulsa el interruptor de bloqueo o un placaje. Se gira, se salta del campo, suelta el balón o anota. El equipo atacante puede cambiar la velocidad en cualquier momento de la jugada.

PASE INCOMPLETO

Si la pelota no alcanza a un receptor válido, el pase es incompleto. Reinicia el juego en la línea de scrimmage, comienza el siguiente down.

INTERCEPCIÓN

Si el balón golpea primero a un defensor en vez de al receptor, la pelota se intercepta. El defensor se puede pivotar para avanzar con la pelota y todos los jugadores de ataque y defensa cuyos tacos no estén tocando los de un rival también se pueden pivotar para intentar un bloqueo o un placaje. Entonces, se le pasa el mando al jugador que interceptó el balón. Se gira, se salta del campo, suelta el balón o anota.

DEFENSA DE PASE

Los defensores backs (los dos jugadores colocados más al exterior después de los tackles) no pueden detener a los receptores en la línea de scrimmage. Los defensores backs pueden correr hacia atrás (marcha atrás), al lado (cobertura hombre a hombre), ponerse en ángulo para empujar al receptor (empujar o redireccionar) o tener un pequeño círculo para cubrir una zona del campo en una sección Tacos Invisibles™. Consejos en la página 14.

OPCIÓN PASE HACIA ATRÁS

En cualquier carrera en la que el quarterback sea el jugador que lleva la pelota, el equipo atacante puede correr con el quarterback o pedir un pase hacia atrás. Así es como funciona: el entrenador del equipo atacante debe soltar el interruptor de encendido antes de que un defensor haga un placaje al quarterback para detener la jugada y decir que va a hacer un "pase hacia atrás". El entrenador del equipo atacante declara el número del jugador que va a recibir el pase.

CÓMO JUGAR: PARTE 3

UTILIZAR EL BALÓN DESDE LA LÍNEA DE SCRIMMAGE

La pelota de fútbol o pístico suele usarse solo para pasar y patear. Para atacar las demás jugadas, los entrenadores del equipo atacante y defensor saben qué multico es el que lleva el balón.

ANOTAR PUNTOS

Touchdown = 6

Field Goal = 3

Safety = 2

Anotación por carrera o pase = 2

Anotación por pateo = 1

TIEMPO DE JUEGO

Un partido consta de cuatro cuartos, dos cuartos por mitad. Los entrenadores acuerdan antes de comenzar el partido el número de jugadas a efectuar en cada cuarto o mitad. El número de jugadas permitidas en un cuarto puede ser desde ocho (8) hasta quince (15). Esto permite que cada equipo tenga al menos una posesión por mitad. El jugador de cada equipo el mismo número de oportunidades de puntar durante ese período de juego.

Después de cada cuarto, los dos equipos cambian de campo. El segundo tiempo empieza con un kickoff para el equipo que perdió el lanzamiento de moneda, a no ser que el ganador de lanzamiento de moneda eligiera el kickoff en la primera mitad. Si hay un empate al final de los cuatro cuartos, juega un cuarto adicional. El primer equipo que anote en el tiempo adicional ganará.

CONTROLAR EL MARCADOR

El formato de la hoja de puntuación de abajo se puede usar para seguir la puntuación y el número de jugadas por cuarto. Fotocopia la última página de jugadas y determina si quieres páginas de puntuación adicionales.

FECHA	LUGAR	JUGADORES													
★		★													
	VISITANTES														
	LOCALES														
	DOWN Y JUGADAS POR CUARTO														
CUARTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1															
2															
3															
4															

FALTAS

Ofensas

Esto sucede cuando un equipo alinea uno o más de sus jugadores al otro lado de la línea de scrimmage. El equipo rival puede aceptar la penalización de offside de 5 yardas o no aceptarla y mantener cualquier ganancia de la jugada. Si se acepta la penalización, se marcan las 5 yardas, pero se sigue en el mismo down.

Receptor no válido

Esto ocurre cuando un pase alcanza a un receptor no válido. El pase es incompleto y el equipo atacante sufre una penalización de 5 yardas y pierde un down.

Retención defensiva

Esto ocurre cuando el brazo del defensor "engancha" el brazo del receptor o el jugador que lleva el balón. El equipo defensor sufre una penalización de 5 yardas, primer down automático.

Pase hacia delante ilegal

Esto ocurre cuando un quarterback cruza la línea de scrimmage en una jugada de pase. El equipo atacante sufre una penalización de 5 yardas y pierde un down.

Para que el quarterback improvise en una jugada de pase sin sufrir una penalización, el entrenador del equipo de ataque debe detener el juego y declarar una carrera/improvisación. El entrenador de la defensa podrá entonces pivotar cualquier defensor que no esté bloqueado para perseguir al quarterback y hacer un placaje. El juego se vuelve a encender y se reanuda la jugada hasta que el jugador que lleva el balón suelte el balón del campo, se gire, suelte el balón o logre un touchdown.



ASISTENCIA AL CONSUMIDOR Este juego se fabrica con todo cuidado a partir de los mejores materiales disponibles. Se ha probado en la fábrica antes de su envío para asegurarse de que está en buenas condiciones de funcionamiento cuando llegue a su casa. La tienda donde ha adquirido este juego no puede devolverlo, así que no lo devuelva allí. Llame al 1-800-389-8388 o envíe un correo electrónico a nuestro departamento de atención al cliente si quiere ayuda. Si en cualquier momento necesita atención de cualquier tipo, póngase en contacto con nosotros directamente en el (800) 931-8836 (EE. UU. y Canadá) o en el (1) 815) 389-8388. Para un servicio más rápido, póngase en contacto con nosotros en www.tudor-caneva.com o envíenos un correo electrónico a suporte@tudorcaneva.com.

[illegible][illegible]

Esta garantía otorga derechos específicos y es posible que difiera de otros programas de garantía. La garantía de Tudor Games es la misma con independencia de si registra o no el producto.

ARTÍCULO 15 DE LA FCC

realizadas a este equipo ponen de manifiesto su adecuación a los límites para dispositivos digitales de clase B, según el artículo 15 de las normas de la FCC. Estos límites tienen por objeto proporcionar una protección razonable contra las interferencias en instalaciones residenciales. Este equipo genera, usa y puede irradiar energía de radiofrecuencia perjudicial en algunas circunstancias. Sin embargo, si se utiliza de acuerdo con las instrucciones, podría ocasionar interferencias dañinas para las comunicaciones inalámbricas, lo que puede impedir el funcionamiento normal de la instalación de comunicaciones inalámbricas. Este equipo, no obstante, no se puede garantizar que no ocurran interferencias en una instalación específica. Si este equipo ocasiona interferencias perjudiciales en la recepción de radio o televisión, lo que puede comprobarse encendiendo y apagando el equipo, se recomienda al usuario que intente reducir las interferencias mediante una de las siguientes medidas:

mentación o la posición de la antena receptora. Aumente la distancia entre el equipo y el receptor. Conecte el toma de corriente ubicada en un circuito distinto al que está conectada la unidad receptora. Consulte a su técnico experto en radio/TV en caso de necesitar ayuda.

TABLA DE POSICIONES Y JUGADAS DE EJEMPLO

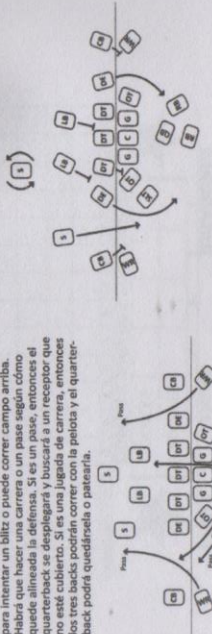
UNIDADES DE TIEMPO

LOADING OF CEMENT TO

1. Opción de pose o jugada de carrera

Coloca al quarterback y a un corredor para que barran por el fondo. Este corredor debe configurarse para que corra por el exterior y después gire por la banda (corriendo en un arco en el sentido de las agujas del reloj). El otro corredor se adentrará en la línea en busca de

Habría que hacer una carrera o un pase según cómo quedase alineada la defensa. Si es un pase, entonces el quarterback se despegaría y buscará a un receptor que no esté cubierto. Si es una jugada de carrera, entonces los tres backs podrán correr con la pelota y el quarterback podrá quedársela o pasarla.



Defensa de base

Esta defensa de base se ha diseñado para cubrir todo el campo. Los tackles defensivos están bloqueando las líneas de avance y los defensive ends están protegiendo el borde presionando al pasador girando en círculos.

Los cornerbacks están bloqueando a los receptores y tratando de hacerlos avanzar en el campo, mientras que los safeties están lo bastante avanzados para reaccionar ante carreras o pases. Los linebackers están en posición para rellenar huecos o hacer placajes interiores, o pueden colocarse en ángulo para atrapar a los jugadores que avanzan por el exterior tal y como se muestra debajo. También pueden configurar uno de sus safeties para que gire en círculos y proteja otra un pase en profundidad.

Euler Characteristic $\chi(M)$

[illegible]

²⁰ ²¹ se refieren a marcas comerciales mantenidas en EE. UU. de Tudor Cakes, conocido tal y como se indica.

© 2014 TIDOR GAMES, INC. Todos los derechos reservados. Tidor Games Inc. 2450 215th Ave SE, Camas, WA 99075 EE.UU.

[illegible]

FECHA	LUGAR			JUGADORES											
★	VISITANTES			★											
	LOCALES														
DOWNS Y JUGADAS POR CUARTO															
CUARTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1															
2															
3															
4															

FECHA	LUGAR			JUGADORES											
★	VISITANTES			★											
	LOCALES														
DOWNS Y JUGADAS POR CUARTO															
CUARTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1															
2															
3															
4															

FECHA	LUGAR			JUGADORES											
★	VISITANTES			★											
	LOCALES														
DOWNS Y JUGADAS POR CUARTO															
CUARTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1															
2															
3															
4															

Special Notes

Your New SpeedTurf™ Playing Field

On a real football field there exists a slight "crown." The crown is a subtle mounding of the playing field at the center. You can't see it from high in the stands or on television. The crown is not present because the players or coaches want a crown, rather it is a necessary design element that helps the playing field shed water, snow, and ice in bad weather. On your new SpeedTurf™ Electric Football game, the opposite is at work. A slight dip in the field focuses the waveforms (vibrations) created by the FieldDrive™ Motion Generator into consistent patterns, helping players run straighter and stay in bounds, generating more realistic plays. You might immediately notice this dip in the playing surface of your new game because it is exaggerated by the striping on the field. This slight dip is intentional and promotes more realistic play.

Your PlayAction™ Remote Control

The PlayAction™ Remote Control and the FieldDrive™ Motion Generator are designed to work together to provide the best possible range of vibration for your Electric Football experience. The Motion Generator needs enough power from the Remote Control to start, so you must turn the Remote Control up a bit to get the Motion Generator running. Once it is running you can use the complete range of the dial on the Remote Control to change speeds.

Tricks and Tips

Variations will always exist from field to field and with your playing components. Remote Controls, Motion Generators, the condition and strength of batteries, adjustments to your bases, and the surface you place the game upon will all affect your quality of play. Placing your motor in different positions may give you better results. To move a motor that has already been mounted, carefully twist it off flat from the bottom and reposition it. Any double-sided foam tape can be used. Advanced coaches slightly weight their figures, using sticky-tack mounting putty on the bottom of their cleats or bases to add some weight and stability. Part of the fun of Electric Football is tuning the playing experience until you have achieved the optimal performance for your game. Visit www.electricfootball.net for additional tricks and tips.