

*Official Rules &
Instructions for Playing*

COLECO

ELECTRIC ACTION FOOTBALL



OFFICIAL ELECTRIC ACTION FOOTBALL GAMES
FROM THE COLECO WORLD OF SPORTS^{T.M.} GAMES

SEE YOUR DEALER FOR ALL THE COLECO FAVORITES

- ◆ ACTION HOCKEY
- ◆ ACTION BASKETBALL
- ◆ ACTION BASEBALL

PRO STARS AND OFFICIAL TEAM SERIES



Coleco Electric Action Football is designed to realistically duplicate all the thrills of football. Each man on the team moves independently and each coach exercises his skill at field generalship thru his operation of the offensive and defensive alignments. His effectiveness in operating the Action Quarterback will increase his offensive power. Combining these two football skills of strategy and precision action is Coleco's feature of their game. By duplicating the plays of pro football with our game you can gain a better understanding of football as a precise, strategic sport.

USING THE GAME

YARD MARKER (10 yard, 1st. down chain): Used to indicate length of play gain and scrimmage line.

PLAYERS: Nylon tips under base of player dictate direction. These are adjustable for direction changes as required by brushing softly in direction of man as required.

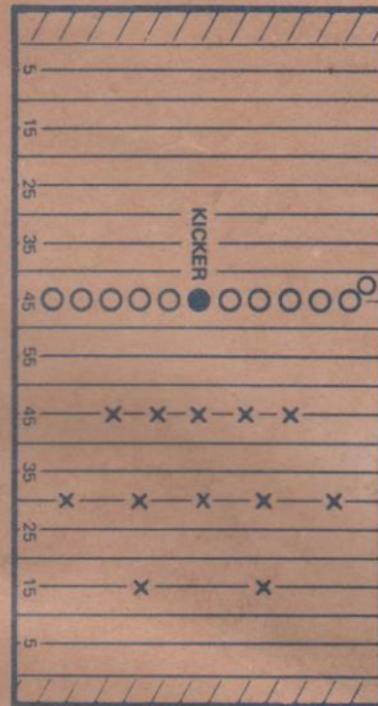
QUARTERBACK: This man is used for kicking or passing only. He cannot be used for running plays. For running plays use all standard players. When using the Action Quarterback, place the ball in his right hand or on the kicking tee near his right foot. Hold his base securely with one hand and gently operate the spring mechanism with the other.

VIBRATOR CONTROL: Speed of men is dictated by field vibration. By adjusting the knob, you vary the required speed.

BALL: The football is magnetic and designed to adhere to metal plates on player bases.

PROCEDURE OF PLAY

KICK-OFF: To start the game, or the second half, after a conversion or field goal, the teams line up as in diagram. The Action Quarterback kicks to opposing team and the man closest to where the ball hits the field becomes the ball carrier. If the kick goes out of bounds the kicking team is penalized 5 yards and the kick is replayed, or the receiving team exercises their option to accept the ball, first down at the point where the kick went out of play as is practiced in pro football.



LINE-UP FOR KICK-OFF

TIME OF PLAY: Game should be divided into 4 periods of equal time agreed to before the game begins by both coaches keeping in mind that real football consists of 15 minute periods.

RUNNING PLAY: The following sequence is suggested for running plays from scrimmage. Turn switch off and the offensive player lines up his team using all standard players. The defensive player sets up his defense and the offensive coach then places the ball on selected ball carrier's base. The switch is turned on and play develops. The offensive coach may insert the Action Quarterback, but he must pass or kick. Action Quarterback replaces standard player at that position.

PASSING PLAYS: When the Action Quarterback is inserted into the line-up a pass or kick is mandatory. The switch is turned off. The quarterback is placed at a fixed point behind the line of scrimmage and must not be moved from this point. The switch is turned on and play develops. When an eligible receiver is located, the vibrator is turned off and the pass is thrown; a forward pass is considered complete when the ball strikes the intended receiver either directly or on a ricochet from the field. Place the ball on base of receiver, the switch is turned on and play continues from the point of completion. Should the ball strike a defensive player before striking an offensive receiver the pass is considered intercepted; the ball is placed on interceptors

base, the vibrator turned on and play continues. A passed ball coming to rest touching neither an offensive or defensive player is considered **incomplete**. If a defensive player makes contact with the Action Quarterback or reaches the yard line where the quarterback stands, he is considered **downed** at that point.

NOTE: The Action Quarterback cannot be placed more than 20 yards behind the line of scrimmage.

KICKING FROM SCRIMMAGE: If the offensive team fails to advance the ball 10 yards in 2 downs they should punt, (if no field goal is to be attempted). The teams line up as in a play from scrimmage. The Action Quarterback is placed 15 yards behind the line of scrimmage. The switch is turned on and the

kick takes place. If the kick hits a defensive man coming thru the line, the kick is blocked and the defensive team obtains possession at that point. If the kick is not blocked, the defensive team obtains possession at point where the ball hits the ground. Switch is turned off and defensive man nearest this point is given the ball. Switch is turned on and play develops until that man is tackled or scores a touchdown.

ACTIONS OF PLAY

TACKLE: When a defensive player makes contact with the ball carrier, he is considered tackled. Play stops, the down advances and players line up for the next play from scrimmage. Play is also stopped when vibration causes the ball carrier to stop his advance and or turn and move in opposite direction.

FIRST DOWN: As in real football 3 downs are allotted to offensive team in which to gain required 10 yards. A first down occurs when 10 yards or more are obtained by one or a series of running or passing plays.

FUMBLE: When the ball drops from carrier's base it is considered a free ball. The man has fumbled and any player is eligible to recover for his team, by making contact with the ball. Play resumes from the point of recovery.

OUT OF BOUNDS: Out of bounds occurs when the ball carrier touches the chalk lines on either side of the field. Play resumes at the hash marks of that yard line and the down advances as in pro football.

ROUGE: There is no provision in these rules for the single point. We have left this decision to the coaches of each team.

SCORING

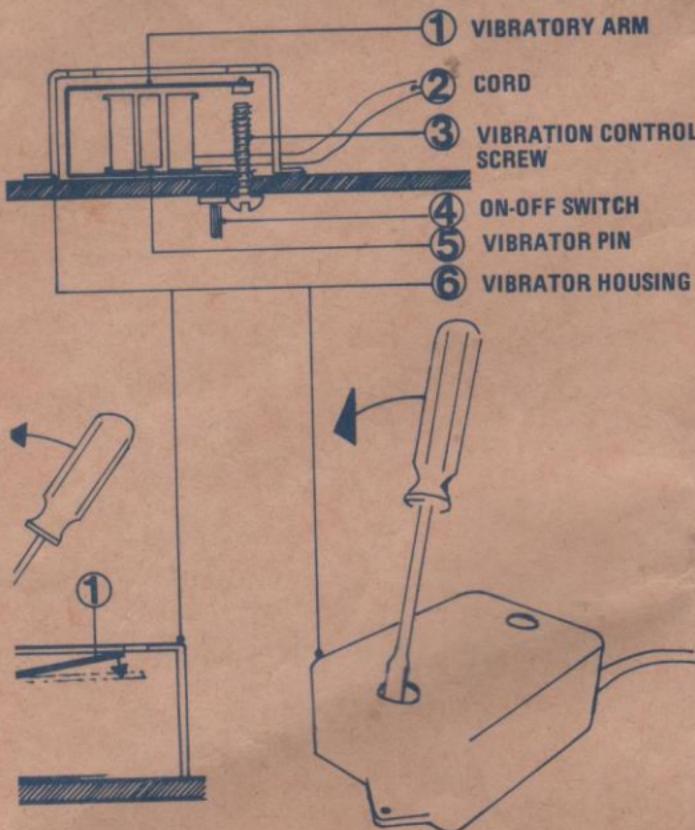
TOUCHDOWN: 6 points are scored when the offensive team carries the ball or completes a pass into the defensive end zone. The defensive team can score a touchdown by recovering a fumble in the offensive end zone.

CONVERT: Teams line up as in play from scrimmage with the Action Quarterback on the 15 yard line. The ball is placed on his kicking tee, the switch is turned on and the convert is attempted. If the ball strikes any defensive player the kick is considered blocked and no points are scored. If the kick is good, offensive team scores 1 point.

We have presented these rules as a guideline only, and suggest that you keep a copy of Pro Football rules handy for reference purposes. We do not intend to illustrate all the rules of football but only to give you a foundation on which you can build.

FIELD GOAL: When the offensive team elects to try a field goal they must be in advance of mid-field. If the kick is good, offensive team scores 3 points. They then kick off to the defensive team. If the field goal is missed the defensive team obtains possession at the point of attempt. Teams line up as in regular alignment for kicking plays.

SAFETY: When the ball carrier is tackled in his own end zone or the offensive team recovers their own fumble in their end zone a safety has been scored. The defensive team gets 2 points and the offensive team must give up possession by a punt from their 25 yard line.



VIBRATOR

If the vibrator is not operating, the most likely fault is due to the Vibrating Arm (1) touching the Vibrator Housing (6). To rectify this situation follow this simple repair procedure.

- A. Disconnect the game.
- B. Insert screwdriver into hole in housing and by elevating screwdriver to vertical position, the vibrating arm will bend into position away from the Housing (see diagram).

QUARTERBACK

If your quarterback gets injured and injuries are fatal, a replacement may be ordered at a cost of 50¢ plus mailing from:

IN U.S.A.

Coleco Industries Inc.,
Patch Road,
Gloversville, New York 12078.
c/o Parts Dept.

IN CANADA

Eagle Toys Ltd.,
4000 St. Ambroise St.,
Montreal 207, P. Q. Canada
c/o Parts Dept.

Reglements Officiels & Instructions pour Jouer AU FOOTBALL ELECTRIQUE

COLECO



JEU OFFICIEL DE FOOTBALL ACTIONNÉ À L'ÉLECTRICITÉ
DE LA SÉRIE UNIVERS DES SPORTS DE COLECO. ^{T.M.}

VOYEZ CHEZ VOTRE MARCHAND TOUS VOS JEUX COLECO FAVORIS

- HOCKEY D'ACTION
 - BALLON-PANIER D'ACTION
 - BASEBALL D'ACTION

ÉTOILES PROFESSIONNELLES ET SÉRIE DE CLUBS OFFICIELS

DÉFINITIONS

INTRODUCTION

La principale caractéristique des jeux de Football Coleco actionnés à l'électricité est, que chaque joueur a sous son commandement une équipe de douze hommes prêts à l'action. Chaque joueur qui agit comme gérant de l'équipe, annonce le jeu et établit les formations offensives et défensives. L'habileté et la stratégie déployées dans la direction des équipes aidera le joueur à gagner la partie.

Les règles de ce jeu sont presque identiques aux règlements officiels du football. Des variations sont possibles toute fois de façon à ce que les joueurs puissent modifier le règlement ou ajouter des règles s'ils le veulent, pour augmenter l'intérêt. Les divergences d'opinion sur des points portant à controverse et qui ne sont pas régies par le règlement peuvent être réglées par une entente mutuelle.

La charge de la ligne initiale est presque identique à celle qui se produit dans une partie réelle, et il est possible d'obtenir un résultat typique en disposant les joueurs à des angles de blocage différents sur le tableau. Un gérant ou toute personne qui étudie le football, peut se servir de ce jeu pour établir différentes formations et en étudier l'efficacité.

Un plaqué

On considère que le porteur du ballon a été plaqué seulement lorsqu'un des joueurs adversaires touche son socle. Le ballon touche le sol directement sous la pointe avant du socle du porteur de ballon. Si un joueur se retourne et s'avance vers sa propre ligne de but, le jeu s'arrête et le ballon est placé au sol au point où le joueur s'est retourné.

Hors-jeu

Si une partie du socle du joueur porteur du ballon touche la ligne de côté du champ, il est hors-jeu et le jeu s'arrête. On reprend le jeu à l'essai suivant à la marque sur la ligne des verges où le ballon est sorti du jeu.

Perte du ballon

Si le porteur du ballon perd le ballon pour toute raison, on considérera cela comme perte du ballon le premier joueur, (y compris celui qui a échappé le ballon,) à toucher le ballon après l'échappée, prend possession du ballon. On arrête le jeu et le ballon est placé au point où il a été recouvré.

Premier essai

L'équipe d'offensive a droit à trois essais pour avancer de dix verges. Un premier essai est effectué lorsqu'un joueur porte le ballon vers l'avant sur une distance de dix verges ou plus, (la longueur du marquer représente 10 verges), ou qu'une passe de dix verges ou plus est complétée.

Touché

Un touché est compté lorsqu'une partie du socle du porteur de ballon traverse la ligne des buts de l'adversaire ou lorsqu'une passe est complétée ou qu'un ballon perdu est récupéré par l'équipe à l'offensive dans la zone adverse.

Sûreté

Lorsqu'un porteur de ballon est plaqué derrière sa propre ligne de but ou lorsqu'un joueur récupère un ballon perdu derrière sa propre ligne de but, il y a sûreté. Deux points sont accordés à l'opposition et le ballon est mis au jeu par l'équipe contre qui la sûreté a été pointée par un coup de pied de leur propre ligne de vingt-cinq verges.

Rouge

Il n'y a pas dans ces règlements de règle pour le point simple. Nous avons laissé cette décision aux gérants de chaque équipe.

POINTAGES

Botté libre . . . Un botté libre après qu'une sûreté a été pointée est fait par l'offensive sur sa ligne de vingt cinq verges. Placement . . . vaut 3 points. A n'importe quel moment lorsqu'elle est à l'avant de son quart-arrière et en bottant le ballon entre les poteaux des buts par-dessus la barre. Si le but est marqué, les équipes s'enlignent pour un coup d'envoi régulier par l'équipe contre laquelle le but a été marqué. Si le ballon ne passe pas au-dessus du poteau de but entre les perches, on le ramène à l'endroit où il était au moment où on a tenté le botté et l'équipe de l'opposition reprend le ballon. Un touché . . . vaut 6 points. On marque un touché lorsque le joueur de l'équipe offensive porte le ballon par-dessus la ligne des buts, dans la zone d'extrémité de l'équipe défensive. Un touché peut aussi résulter d'une passe avant complétée dans la zone d'extrémité.

Point après un touché

Transformation par botté

1

Marqueur de 10 verges

Posez le marqueur magnétique de 10 verges sur l'une des lignes de côté. Avant chaque série d'essais, on place le poteau marqueur de dix verges le plus près de la ligne des buts de l'offensive à l'endroit où commence le premier essai. Sauf pour les mesures qui se font dans le champ, on ne le déplace que lorsque les équipes s'échangent le ballon.

La coulisse du marqueur de 10 verges représente le mouchoir du juge de lignes et ne doit être employée que pour effectuer les mesures sur le champ. Lorsque la mesure est près d'un premier essai, l'un des joueurs peut demander la chaîne. Pour effectuer une mesure sur le champ, placez la coulisse sur une ligne des verges sans déplacer le marqueur de 10 verges. Déplacez ensuite le marqueur de dix verges dans le champs en le plaçant de façon à ce que la coulisse soit par-dessus la même ligne de verge. Si une partie du socle du porteur de ballon dépasse du poteau avant, le premier essai est bon.

Contrôle de la vitesse

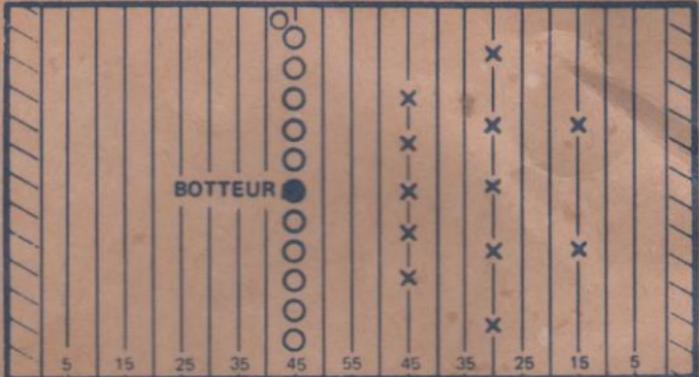
On peut régler la vibration du champ du jeu pour une action rapide ou lente en tournant lentement le bouton de contrôle de vitesse. Les pattes de nylon sous le socle du joueur indiquent la direction. Elles sont réglables pour effectuer des changements de direction au besoin.

COMMENT JOUER AU FOOTBALL À L'ÉLECTRICITÉ

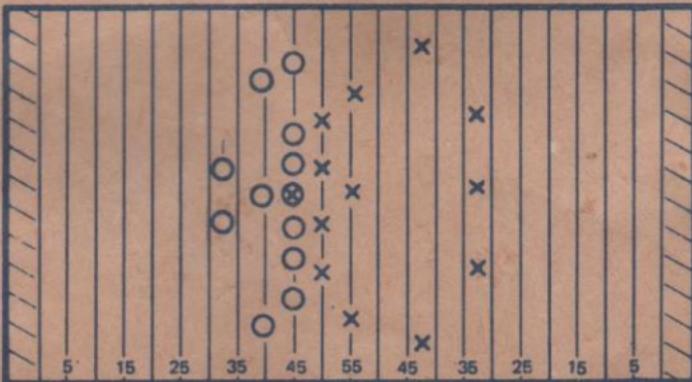
Mise au jeu

On effectue la mise au jeu au début du match, au début de la deuxième mi-temps et après la tentative de transformation qui suit chaque touché. Après la tentative de transformation, l'équipe qui a marqué doit botter vers l'adversaire.

Pour commencer le match — les deux adversaires jouent à pile ou face pour savoir qui fera le botté d'envoi à la mise en jeu et pour choisir les couleurs des équipes et les buts. On aligne ensuite les joueurs, tel qu'illustré au schéma 1. Le quart-arrière est placé sur la marque de mise au jeu de la ligne de 45 verges. Suivant la direction du botteur, le ballon peut être botté vers n'importe quelle partie du champ. Le joueur le plus près de l'endroit que le ballon frappe, devient le porteur du ballon. On donne le ballon à ce joueur que l'on place à l'endroit où est tombé le ballon et on le pointe dans la direction voulue. On tourne le bouton et le porteur de ballon court jusqu'à ce qu'il soit plaqué, qu'il soit hors-jeu, qu'il fasse marche arrière, qu'il échappe le ballon ou qu'il marque un point. Si le ballon est botté hors-jeu, celui qui le reçoit peut faire botter son adversaire à nouveau à partir de 5 verges plus loin ou il peut accepter le botté. s'il accepte le botté, on met alors le ballon au jeu, premier et dix au marqueur de l'intérieur du jeu à la ligne de verge où le ballon est sorti du jeu.



1 ALIGNEMENT SUGGÉRE POUR LA MISE EN JEU



2 FORMATION TYPIQUE D'OFFENSIVE ET DE DEFENSIVE

Périodes

Un match comprend quatre quarts de 15 minutes chacun. Au début d'un match, le joueur qui gagne à pile ou face, peut choisir quel but il veut défendre ou choisir s'il veut botter ou recevoir.

A la fin du premier quart, l'équipe change de côté et le jeu se poursuit à l'extrême opposée du champ. Le troisième quart (deuxième mi-temps) commence par un botté de mise au jeu de la même façon qu'au début du match. Le joueur qui a perdu à pile ou face au début du match peut maintenant choisir à quel bout du champ il jouera ou s'il va botter ou recevoir. Le dernier quart commence comme le deuxième quart, alors que l'offensive et la défensive changent de zone.

Jeu de la ligne de mêlée

Pour déterminer la ligne de mêlée, on considérera comme position du ballon la pointe avant du socle du porteur de ballon au moment du jeu précédent. Sur les jeux à partir de la ligne de mêlée, les lignes offensives et défensives doivent être séparées d'au moins un socle à égale distance de la ligne de mêlée. Si l'un des joueurs est en avant de ce point au moment où on tourne le bouton, l'équipe du joueur est coupable de hors-jeu.

En plaçant vos équipes pour un jeu à la ligne de mêlée, suivez l'ordre suivant:

1. L'offensive se place en utilisant sept hommes en première ligne et n'importe quelle formation à l'arrière, comme un "T", une aile simple, une aile double, etc. Employer tous les joueurs réguliers et non le quart-arrière.
2. On place l'équipe défensive dans n'importe quelle formation voulue.
3. Les avants de l'offensive sont placés d'après l'angle de blocage désiré.
4. Les joueurs de l'équipe défensive sont tournés en direction voulue, inclinés à gauche, inclinés à droite, etc.
5. On place le ballon sur le socle du porteur de ballon choisi ou sur le quart-arrière. Ensuite, les arrières de l'équipe offensive peuvent être pointés dans n'importe quelle direction.
6. On tourne le bouton et le jeu commence.
7. Le capitaine peut aussi placer le ballon magnétique sur le jeu même derrière la ligne de mêlée, devant les arrières. On tourne ensuite le bouton, on fait commencer les vibrations et le champ-arrière est en mouvement. Le ballon magnétique adhèrera à l'un des arrières qui deviendra le porteur du ballon et poursuivra sa route vers la ligne des buts de l'équipe adverse jusqu'à ce qu'il soit plaqué par un joueur adversaire qui le touche.

Lorsque le joueur de l'offensive se fait dépasser par le quart-arrière avant le jeu, il doit tenter de dépasser ou de botter. Le quart-arrière peut être déplacé manuellement vers

l'arrière ou vers le côté et mis en place mais ne peut pas être avancé. Le passeur ne peut reculer de plus de 30 verges de la ligne de mêlée, ou bien le ballon est mis au sol à cet endroit.

Si un homme de la défensive passe derrière le quart-arrière pendant que l'offensive le tient et avant que la passe ne soit libérée, le passeur est considéré comme ayant été plaqué à ce point. Lorsque le joueur d'offensive trouve un receveur, il doit crier passe et on doit fermer immédiatement le bouton. A ce moment la passe doit être lancée.

Les receveurs éligibles sont ceux qui ne sont pas en position de blocage.

Passe avant complète

Si le ballon frappe un receveur éligible (au vol ou au sol) la passe est complétée, on tourne le bouton et le jeu continue avec ce joueur qui devient le porteur du ballon.

Passe avant non complète

Si le ballon ne frappe pas un receveur éligible, la passe est incomplète et on reprend le jeu à la ligne de mêlée au prochain essai.

Interception

Si le ballon frappe un joueur de la défensive, la passe est interceptée, on ferme le bouton et le jeu continue pendant que ce joueur devient le porteur de ballon.

Lancé extérieur

Pour exécuter un lancer extérieur ou latéral, l'offensive doit passer le ballon à un co-équipier derrière la ligne de mêlée et en direction de sa propre ligne de buts. Si le ballon touche un joueur de l'offensive éligible (au vol ou au sol) le lancer vers l'extérieur est attrapé et le jeu se poursuit comme dans une passe avant. Si le ballon touche d'abord un joueur de la défensive, on le considère comme un lancer extérieur échappé, que la défense peut ramasser et courir comme pour une interception.

Un placement

On ne peut essayer de marquer un placement derrière la ligne offensive de 40 verges. On suit la même procédure que pour un conversion.

Coup de pied

Généralement il est sage de botter le ballon au troisième essai, à moins que l'offensive soit à moins de 30 verges de la ligne des buts de l'adversaire, le joueur de l'offensive se place derrière le quart-arrière et le botté est fait avec le bouton ouvert. Après le botté, l'homme de la défensive le plus près de l'endroit où tombe le ballon en devient le porteur. On ferme le bouton dès l'instant où le ballon touche le sol. On place le ballon sur le socle du receveur pour repartir de l'endroit qu'a touché le ballon.

Au cas où la défense n'aurait pas d'homme à au moins 30 verges de la ligne de mêlée, il est interdit de reculer au botté.

La défense doit alors mettre le ballon au jeu (premier et dix) au point où le botté a touché le champ.

Conversion

Après qu'un touché a été fait, l'équipe qui a marqué essaie une conversion en mettant le ballon au jeu à la ligne de deux verges. Les deux équipes s'enlignent comme pour jouer à partir de la ligne de mêlée et le quart-arrière se place à vingt verges de la ligne de mêlée. On place la ballon sur le pied du quart-arrière, on tourne le bouton et on essaie le botté. Le ballon doit être botté par-dessus la barre transversale entre les deux perches.

PUNITIONS

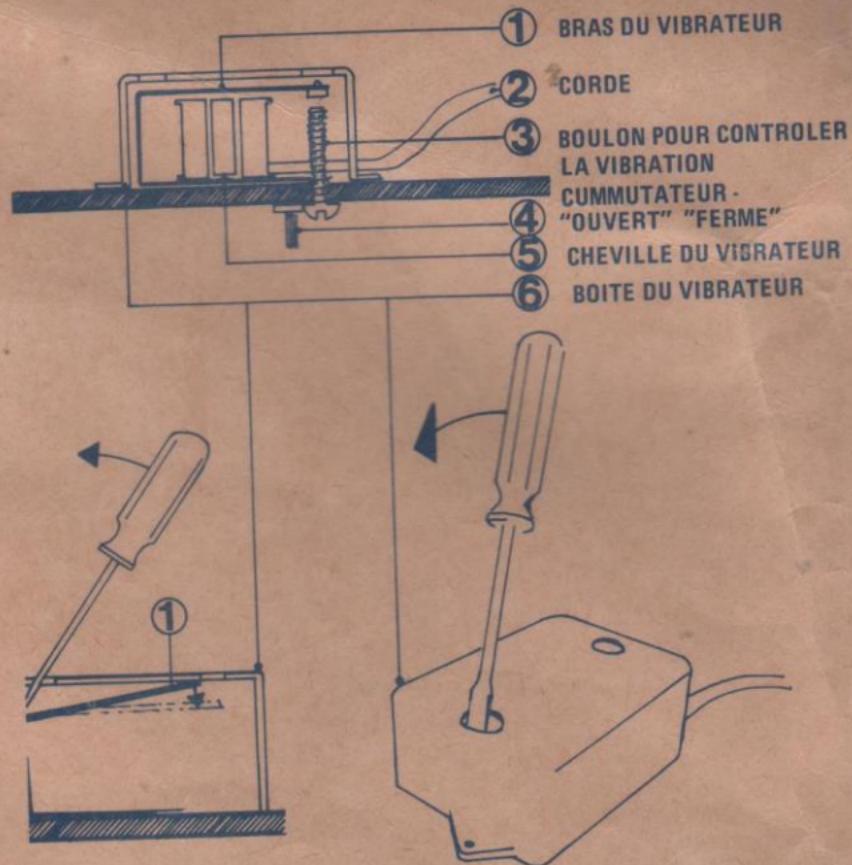
Hors-jeu

L'équipe non punie a le choix de pénaliser l'équipe hors-jeu de cinq verges à compter de la ligne de mêlée et dans ce cas, l'essai restera le même, ou bien elle peut choisir de prendre le jeu. Si elle choisit de prendre le jeu, on met le ballon au jeu à la ligne des verges où le jeu s'est arrêté, et l'essai avance.

Receveurs non éligibles

Si une passe avant frappe au vol un receveur non éligible (plaqueur de l'offensive, garde ou centre) l'équipe à l'offensive est penalisée de quinze verges à partir de la ligne de mêlée et on reprend le jeu à l'essai suivant.

Ces quelques règles sont les lignes de conduite et vous pouvez les modifier à condition d'avoir le consentement des deux gérants.



VIBRATEUR

Si le vibrateur n'opère pas bien la faute est probablement due au bras du vibrateur (1) qui touche à la boîte (6). Pour remédier à la situation suivre ces simples procédures de réparation.

- A. Débranchez la prise du jeu.
- B. Insérez un tourne-vis dans le trou de la boîte et levez le tourne-vis à la position verticale, le bras du vibrateur se pliera à la bonne position et s'éloignera de la boîte (voir diagramme).

QUART ARRIERE

Si votre quart arrière reçoit des blessures et si ces blessures sont fatales, un remplacement peut être commandé au prix de 50¢ plus frais de poste.

U. S. A.
Coleco Industries Inc.,
Patch Road,
Gloversville, New York 12078.
c/o Parts Dept.

CANADA
Eagle Toys Ltd.,
4000 Rue St. Ambroise,
Montréal 207, P. Q. Canada.
a/s Dept. de pieces.