

playmobil®

SPORTS & ACTION

Spelregels





LEGO
Technic
Hockey
Goal
Goalie
Player
Stick
Puck
Scoreboard

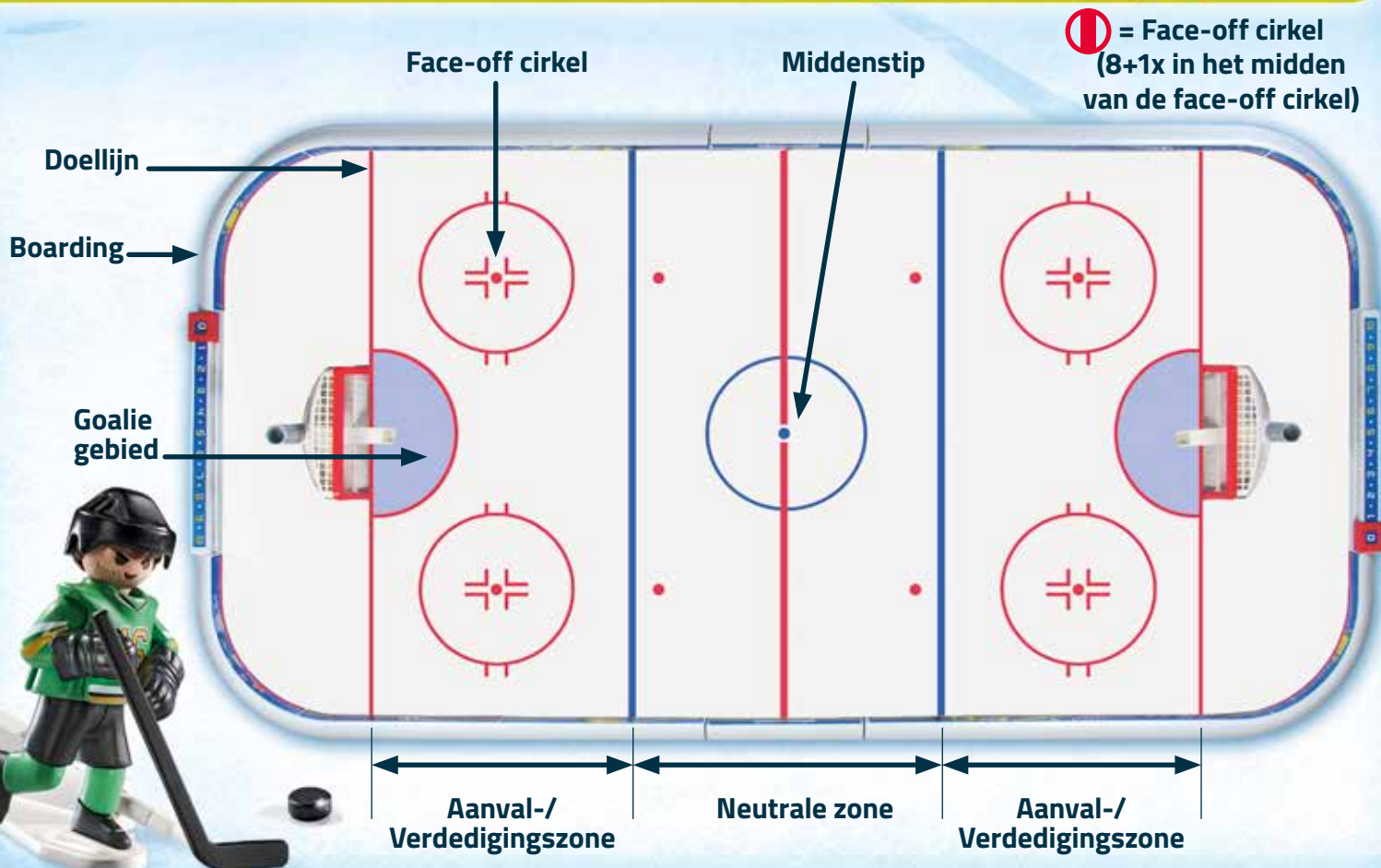
SCHIET!



SCHIET!

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Het speelveld





Hoe schiet ik de puk weg?

Met PLAYMOBIL Hockey heb jij ten allen tijde controle over de puk! Met slechts één hand laat je de speler glijden over het ijs en activeer je met je wijsvinger de schiettrekker waardoor zijn hockeystick de puk raakt. Hoe verder je de trekker terugtrekt, hoe harder je speler schiet!

Opstarten van het spel

Allereerst moet je een teamkeuze maken. Nadien kiest één speler op welke speelhelft hij wil spelen en mag de andere speler zodadelijk de puk laten vallen voor de eerste face-off! Bevestig vervolgens de goalies op hun onderstel in de goal en de spelers op hun onderstel zodat ze de puk kunnen wegschieten. Nu is het tijd voor die eerste face-off!

Eerste face-off

Beide positioneren hun veldspeler(s) aan de rand van de middenstip. Van zodra de puk het ijs raakt, mogen ze er naartoe schaatsen en hem proberen te veroveren.

Verloop van het spel

- Je mag je speler vrij over het ijs verplaatsen om hem te laten aanvallen of verdedigen. Schieten op doel is enkel toegelaten tussen de blauwe lijnen van de neutrale zone en de aanvalszone. Probeer via passen (indien je met meerdere spelers speelt) of met de puk aan je stick deze respectievelijke zones te bereiken.
- Spelers blijven doorspelen tot er een overtreding is begaan en er een penalty wordt gegeven of wanneer de puk het speelveld heeft verlaten. In het laatste geval is er een face-off.
- Indien de puk wordt gestopt door de goalie of het schot wordt geblokeerd, blijft het spel doorgaan en kan het aanvallende team druk blijven zetten of het verdedigende team overnemen en in de tegeaanval gaan.

Na een goal

Het spel start opnieuw door een face-off op de middenstip. Het team dat niet scoorde mag de puk in het spel brengen.

Doellijn

Als de puk achter de doellijn belandt, moet het aanvallende team zich terugtrekken uit de aanvalzone en krijgen de verdedigers de puk. Een verdediger brengt de puk met behulp van zijn stick naar de neutrale zone waar beide teams er weer om mogen strijden.

Schoten over de boarding

Een schot over de boarding resulteert steeds in een face-off in de dichtsbijzijnde face-off cirkel vanwaar het schot is vertrokken.

Icing

Wanneer de puk vanuit de verdedigingszone rechtstreeks over de doellijn van de tegenstander wordt geschoten. De puk wordt in de verdedigingszone van het team die de icing fout heeft begaan geplaatst. Het aanvallende team, die geen fout hebben begaan, mogen de face-off cirkel kiezen én de puk terug in het spel brengen.

Foul

- De speler stoort het spel met zijn handen in plaats van een speelfiguur te gebruiken.
- De tegenstander zo hard tackelen dat het speelfiguur van zijn onderstel valt.
- Storen van de goalie in zijn goalie gebied (scoren vanuit dit gebied wordt steeds afgekeurd).

Penalty

Een foul wordt steeds bestraft met een penalty. De benadeelde speler mag met de puk vanop de middenstip tot aan de blauwe lijn van de neutrale zone schaatsen vooraleer hij kan schieten. Het andere team mag enkel zijn goalie inzetten om een doelpunt te voorkomen. Indien de puk in de aanvalzone blijft liggen nadat de goalie het schot stopt of de aanvaller doel mist, wordt er één herkansing toegestaan. Behalve deze regel verloopt het spel zoals omschreven onder het punt „na een goal“.

Einde van het spel

Het team dat de meeste doelpunten scoort na een bepaalde speelduur of wanneer er iemand een vooraf bepaald aantal doelpunten bereikt. Natuurlijk ben je vrij om zoveel regels of spelvarianties te bedenken om de ultieme hockey ervaring te beleven.



Meer info rond PLAYMOBIL® ijshockey...

...op play.playmobil.com



playmobil is a registered trade mark.

© 2015 geobra BRANDSTÄTTER

30826404/06.15

Printed in Germany.



MIX
Paper from
responsible sources
FSC® C113208