

Distribución de Hockey de piso

Hechos

- Tom Harter, el director de la Recreación Cívica en Combate Riachuelo, el M, el hockey desarrollado de piso en 1962.
- Hay sólo cuatro reglas generales que juegan, así que el juego se puede aprender rápidamente.
- El juego se diseña para la actividad ardua y el juego continuo.
- El Énfasis es colocado a jugar la escogido/pelota, no el adversario.
- Verificar de Cuerpo está absolutamente prohibido, lo haciendo seguro e ideal como una actividad mixta.

Zona recreativa

- Cualquier gimnasio que se ordena para el baloncesto se puede utilizar.
- La caja de la meta es una línea 5 pies de la frente de la meta y 4 pies en cada lado de la meta.

El Hockey del piso Posiciona

Cada equipo es compuesto de 6 posiciones de jugador: · un portero que puede parar los disparos con manos, con los pies, o con el palo. · Un centro, que es el único jugador permiti  mover el tribunal repleto y que dirige el juego ofensivo. · Dos jugadores defensivos que no pueden ir pasado la l nea central en el  rea ofensiva y en cuya responsabilidad deber  mantener la escogido/pelota fuera del fin defensivo del tribunal. · Dos jugadores ofensivos que no pueden ir pasado la l nea central en el  rea defensiva y que trabajan con el centro que establece los juegos ofensivos.

Reglas b sicas

El Juego

- el Juego empieza en el silbido.
- Pena para empezar antes el silbido es la p rdida de la posesi n.
- El centro debe tener un pie dentro del juego del c rculo y el comienzo con un paso del c rculo.
- Todos los otros jugadores deben estar fuera del de 10 pies refrenando el c rculo.
- Las Metas no se pueden rayar directamente del paso del c rculo central en el comienzo del juego.

El Juego

- Liberta la sustituci n se permite en tiempo.
- El Cambio de posiciones entre guardias y se puede hacer adelante s lo cuando el escogido est  muerto, una meta se raya, o un roughing o se porta mal asqueroso es llamado.
- No hay fuera de salta.
- No hay tiempos muertos de equipo.
- Los juegos de Tiempo Extraordinario son la "muertes repentinos" (primero meta ray ) con cada per odo es 5 minutos con un 2 per odo del descanso de minuto entre per odos.

Rayar

- Un punto se raya cada vez los pasos escogidos a través de la línea de portería.
- Si las cruces escogidas la línea de portería mientras en el aire, debe golpear la pared de espalda de la meta a contar para una cuenta.
- Pucks puede desviar lejos de un jugador o equipo.
- Pucks no se puede patear ni puede ser tirado en la meta.
- Las Metas no rayando en un asqueroso.

La meta que Mantiene

- El portero debe llevar una máscara.
- Se recomienda que el portero llevara un guante de pelota en la mano que agarra.
- El portero no puede tener ni puede tirar el escogido hacia el otro fin de la zona recreativa.
- La pena para tirar el escogido es la pérdida de la posesión y una mala conducta asquerosos.
- Ningún otro jugador puede entrar la caja de la meta sin es acusado de la mala conducta. · El portero será acusado de la mala conducta si él o ella tienen el escogido para más de tres segundos.
- El portero puede ser tirado de la caja de la meta, pero es restringido a la línea central.

Hockey de piso Asqueroso

Los jugadores cargaron con un correr, roughing, o se porta mal asqueroso debe sentarse fuera dos minutos. Su equipo debe jugar falto de mano de obra por este período. Si la oposición raya una meta durante la pena, el jugador puede volver al piso.

Correr Asqueroso

- jugadores Defensivos y cruzando adelante la línea central.
- Tocando el escogido con la mano.
- Columpiando el palo encima de la cintura.
- Portero que tira el escogido.
- Jugador de otra manera que el portero que entran la caja de la meta.
- Cortando en el escogió a levantarlo en el aire (a excepción de un disparo en la meta).

Roughing Asqueroso

- Tajando o golpeando con el palo
- Empujando, veloz, o bloquear con el cuerpo.
- Atascando Alto encima de los hombros y cortando con el palo (con o sin el contacto a otro jugador).
- Cualquier acción consideró peligroso a otros jugadores.

Pórtese mal Asqueroso

- el juego de tiempo es parado deliberadamente yaciendo en, pisando, o teniendo el escogido.
- Demasiados jugadores en el piso.
- La Ofensiva o jugadores defensivos (de otra manera que el portero) en el área de caja de meta con su palo.