



italia '90 world cup

italiano
deutsch
francais

C64 - spectrum - amstrad

Produced by Ian Mathias and Terry Haynes
"Licensed by OLIVETTI Official Supplier Italia '90"
This product is the official computer game for
the World Championship Italia '90
© 1992 Virgin Games Ltd
338a Ladbroke Grove, London W10 5AH
Trox packaging design by Definition (London).

ITALIANO

CALCIO D'AVVIO - ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64: Tieni schiacciato il tasto SHIFT e premi RUN/STOP. Premi PLAY sul registratore. Il programma si carica e gira da solo. Controlli: Solo joystick

AMSTRAD - 464: Premi CTRL e INVIO piccolo.
6128: Batti ITAPE e premi RETURN. Poi premi CTRL e INVIO piccolo. Controlli: I controlli sono quelli che appaiono sullo schermo.

SPECTRUM - Spec +2 Casseta: Inserisci la cassetta e premi RETURN. Il programma si carica e gira da solo.
Spec 48K: Batti LOAD e premi INVIO. Il programma si carica e gira da solo. Controlli: I controlli sono quelli che appaiono sullo schermo.

IL CAMPO DA GIOCO E SUE DIMENSIONI SECONDO I REGOLAMENTI DELLA F.I.F.A.

IL "CALCIO D'INIZIO": All'inizio di ciascun tempo, il calcio d'avvio viene effettuato dal centro del campo. La palla deve essere passata agli altri compagni in avanti. Il calcio di avvio si effettua anche dopo ogni rete segnata.

IL GIOCO: Per la maggior parte, ogni calciatore muove la palla con i piedi, dribblando con la palla al piede, passandola ai compagni o tirando in porta.

Quando la palla viene passata (o quando viene intercettata), il giocatore può fermarla con i piedi (o altre parti del corpo, eccetto le mani), "stopandola" o "controllandola". Questo si ottiene rilassando istantaneamente la parte del corpo che viene a contatto con la palla.

Alle volte, quando la palla viene passata ad un giocatore, questo può non volerla trattenere ma passarla subito ad un altro compagno. Questo si ottiene deviando la palla con i piedi o altre parti del corpo come la testa (questo si chiama "colpo di testa").

RETI E PORTIERE: Una rete viene segnata quando la palla passa completamente la linea di porta tra i due pali e sotto la

PUNIZIONE DIRETTA: Un calcio di punizione diretta (da cui puoi tirare a rete) viene accordato per i falli seguenti:

1. Spambetto
2. Calciare o tentare di calciare un avversario.
3. Caricare in modo violento o pericoloso
4. Fallo di mano (colpire, toccare o bloccare la palla con le mani).
5. Dare o tentare di dare un pugno all'avversario, *
6. Trattenere un avversario.
7. Dare una spinta all'avversario.
8. Caricare un avversario alle spalle.

Se un fallo che comporta una punizione, avviene nell'Area di Rigore, viene accordato un Calcio di Rigore. Questo è un tiro in porta singolo, durante il quale tutti i difensori devono rimanere dietro la palla e fuori della linea dell'Area di Rigore. Come puoi immaginare, questo tipo di tiro ha un'altissima percentuale di successo.

Un giocatore che litiga o che effettua marcature pericolose, può rischiare una carta gialla o rossa. Quella gialla significa che il giocatore è stato ammonito e che se il fatto si ripete viene espulso. Quella rossa significa un'espulsione automatica dal gioco. Una volta espulso, il giocatore non può essere sostituito e la sua squadra deve giocare in stato di inferiorità numerica, cioè con meno di 11 giocatori.
* Questi incidenti non si verificano in Mondiali 90

DEUTSCH

ANSTOSS! - LADEANWEISUNG

CBM 64: SHIFT-Taste gedrückt halten und RUN/STOP drücken. PLAY auf dem Recorder drücken. Das Programm wird nun geladen und gestartet. Steuerung: Nur Joystick.

Amstrad - 464: CTRL und kleine ENTER-Taste drücken.
6128: ITAPE eingeben und RETURN drücken. CTRL und kleine ENTER-Taste drücken. Steuerung: Wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Spectrum - SPEC +2: Kassette eingeben und RETURN drücken. Das Programm wird nun geladen und gestartet.

traversa.

Il portiere è l'unico giocatore che può toccare la palla con le mani (ma solo dentro l'Area di Rigore). Le parate più spettacolari sono effettuate dai portieri più dotati con tuffi tra i pali.

FUORI CAMPO: La palla è fuori campo solo quando passa oltre le linee di fondo o laterali.

A seconda dei casi, una palla che va fuori campo può essere rimessa in gioco in tre modi.

RIMESSA LATERALE: Quando la palla finisce fuori dei lati del campo, il gioco riprende con una rimessa laterale di un giocatore della squadra avversaria a quella che ha toccato la palla per ultimo. La palla deve essere lanciata con tutte e due le mani da dietro la testa e in un movimento unico. I piedi del giocatore devono poggiare entrambi a terra dietro la linea laterale fino a lancio avvenuto.

CALCIO D'ANGOLO: Se hai toccato la palla per ultimo, quando questa finisce a fondo campo, o quando lo stesso fa uno della squadra avversaria dalla sua parte, si effettua una rimessa con un calcio d'angolo.

RIMESSA DAL FONDO: Quando mandi la palla oltre il fondo dalla parte avversaria, o

INIZIO DEL GIOCO: OPZIONI: Il primo menu che appare è quello della videata di Selezione Parametri di Gioco. Questo ti permette di modificare il volume e la durata, accendere/spengere l'audio e scegliere tra il modulo a uno o due giocatori in tutte le opzioni preimpostate. Tali opzioni variano a seconda della versione di cui disponi.

Per evidenziare un'opzione da modificare, muovi il joystick in su e in giù, mentre muovendolo a destra e a sinistra scorri tra le selezioni nelle opzioni. Per uscire dalla videata con le opzioni in corso attive, premi il bottone di Fuoco.

All'inizio della videata Gioco (a cui ritorni alla fine di ogni partita), puoi rileszionare i moduli a uno o due giocatori, oppure salvare il tuo punteggio elevato al termine di una partita. Se vuoi modificare delle opzioni

SPEC 48K: "LOAD" eintippen und ENTER drücken. Das Programm wird nun geladen und gestartet.
Steuerung: Wird auf dem Bildschirm angegeben.

SPIELBEGINN: OPTIONEN: Das erste Menü, das erscheint, ist der Spielwahl-Bildschirm. Mit seiner Hilfe können Sie die eingestellten Optionen für Lautstärke, Spielzeit, Schwierigkeit, Audio Ein/Aus und den Spielmodus (ein oder zwei Spieler) ändern. Die jeweiligen Optionen hängen von Ihrer Version des Spiels ab.

Bewegen Sie den Joystick hoch und runter, um die Option, die verändert werden soll, hervorzuheben; bewegen Sie den Joystick nach rechts oder links, um die Wahlmöglichkeiten innerhalb der Optionen aufzurollen. Um den Bildschirm mit den momentan aktiven Optionen zu verlassen, drücken Sie den Feuerknopf.

Zu Beginn des Spielbildschirms (der zum Ende jedes Spiels wieder auftaucht), können Sie den Spielmodus (ein oder zwei Spieler) neu einstellen oder Ihren Punktstand nach Beendigung eines Spiels speichern. Wenn Sie vorher eingestellte Optionen verändern wollen, so wählen Sie Spielneubeginn (Restart Game).

Wenn Sie Spielneubeginn aus dem obigen Menü wählen, erscheinen mehrere Spieloptionen: Lautstärke (Volume), Spielzeit (Game time), Schwierigkeit (Game Level), Audio Ein/Aus und Spielmodus - ein oder zwei Spieler (One-Player und Two-Player). Die niedrigste Schwierigkeitsstufe ist 1, die höchste 5, die geringste Lautstärke ist 1, die höchste 5 usw.

Ist ein Spiel für einen oder zwei Spieler angezeigt, so kann jeder Spieler eine Mannschaft wählen. Bewegen Sie den Joystick, um Ihre Wahl hervorzuheben und drücken Sie Feuer, um das Spiel zu starten (oder warten Sie, bis der Computer die hervorgehobene Wahl annimmt und den Anstoß vornimmt).

STEUERUNG - JOYSTICK: Bewegen Sie den Joystick, um Ihren Spieler auf dem Feld zu bewegen. Wenn Sie einen Spieler im Ballbesitz steuern, so können Sie den Ball in die

vorcedemente impostate, già dette nella videata precedente, scegli RESTART GAME (RIAVVIA PARTITA). Se scegli "Restart Game" nel menu sopradetto, puoi visualizzare diverse opzioni di gioco: Volume, Durata, Livello, Audio Acceso/Spento, e scelta di modulo a Uno o Due Giocatori. Tutti questi sono abbastanza espliciti. Il livello meno difficile è 1, il più difficile è 5, il volume minore è 1, quello più alto è 5, e così via.

Per evidenziare un'opzione da modificare, muovi il joystick in su e in giù, mentre muovendolo a destra e a sinistra scorri tra le selezioni nelle opzioni. Per uscire dalla videata con le opzioni in corso attive, premi il bottone di Fuoco.

Quando indichi una partita a Uno o Due Giocatori, ciascun giocatore ha la scelta delle squadre da rappresentare. Usa il joystick per evidenziare la tua scelta e premi Fuoco per eseguire (oppure aspetta un attimo e il computer accetta la scelta evidenziata effettuando il calcio d'avvio)

JOYSTICK: Usa il joystick per muovere direzionalmente sul campo il giocatore che stai controllando. Se stai controllando il calciatore con la palla, puoi dribblare nella direzione voluta correndo con la palla al piede.

CALCIA/SCAMBIA/MARCA - * ATTACCARE: Se la tua squadra è in possesso di palla, premendo il bottone di fuoco il calciatore con la palla (se è quello che stai controllando) effettua il tiro (oppure effettua una Rimessa, se questa è stata indicata). Se controlli un altro attaccante, premendo il bottone di fuoco effettui lo scambio con il giocatore in possesso di palla.

* DIFENDERE: Se la tua squadra non è in possesso di palla, premendo il bottone di fuoco ottieni il controllo del difensore più vicino alla palla. Se questo è già sotto controllo, premendo il bottone di fuoco inizia a tentare una marcatura.

ELEMENTI DI CALCIO: Il campo da calcio è un rettangolo dalle dimensioni variabili tra i 110 e i 130 metri di lunghezza e i 70 e i 100 metri di larghezza. L'unica

von Ihnen gewünschte Richtung dribbeln, indem Sie über das Spielfeld rennen, mit dem Ball zu Fuß des Spielers. StOSS/Wechsel/Angriff

ANGRIFF: Ist Ihre Mannschaft im Ballbesitz und steuern Sie den Spieler im Ballbesitz, so wird bei Drücken des Feuerknopfs der Spieler den Ball stoßen (oder einen Einwurf ausführen, falls dies angezeigt ist). Steuern Sie einen anderen Angriffsspieler, so übernehmen Sie bei Drücken des Feuerknopfs die Kontrolle des Spielers im Ballbesitz.

VERTEIDIGUNG: Ist Ihre Mannschaft nicht im Ballbesitz, so geht bei Drücken des Feuerknopfs die Steuerung des Verteidigungsspielers, der dem Ball am nächsten ist, auf Sie über. Steuern Sie diesen Spieler schon, so bewirkt das Drücken des Feuerknopfs einen Angriff dieses Verteidigungsspielers.

GRUNDLEGENDE INFORMATIONEN: Das Spielfeld ist ein Rechteck mit einer Größe von 90 bis 120 Metern Länge und 45 bis 90 Metern Breite. Die einzige Bedingung für die Größe innerhalb dieser Parameter ist, daß das Spielfeld nicht quadratisch sein darf.

Ziel des Spiels ist es natürlich, mehr Tore als der Gegner im Verlauf des Spiels zu erzielen. Ein Schaubild des Spielfelds ist unten dargestellt.

In der Wirklichkeit besteht ein Spiel aus zwei Spielperioden von jeweils 45 Minuten Dauer. Im "World Cup Soccer 90" Spiel fällt die Entscheidung über den Spiel Ausgang schneller.

Eine Fußballmannschaft besteht aus elf Spielern, von denen einer der Torwart ist.

DAS SPIELFELD UND SEINE ABMESSUNGEN NACH FIFA-REGELN.

DER ANSTOSS: Zu Beginn jeder Halbzeit findet der Anstoß in der Mitte des Spielfelds statt. Der Ball geht in einer Vorwärtsgerade als eine Ballabgabe zu einem Mannschaftskameraden. Der Anstoß bringt den Ball auch nach einem Tor wieder ins Spiel.

condizione è che il campo non sia quadrato.

Lo scopo del gioco, naturalmente, è di fare più reti dell'avversario nel corso di una partita. Qui sotto è illustrato uno schema del campo.

Nella realtà, una partita di calcio si divide in due tempi di 45 minuti ciascuno. Ovviamente, nei Mondiali il risultato di una partita viene determinato in modo molto più rapido. Una squadra di calcio è composta di undici giocatori, uno dei quali deve essere il portiere.

Quando la palla viene passata (o quando viene intercettata), il giocatore può fermarla con i piedi (o altre parti del corpo, eccetto le mani), "stopandola" o "controllandola". Questo si ottiene rilassando istantaneamente la parte del corpo che viene a contatto con la palla.

Alle volte, quando la palla viene passata ad un giocatore, questo può non volerla trattenere ma passarla subito ad un altro compagno. Questo si ottiene deviando la palla con i piedi o altre parti del corpo come la testa (questo si chiama "colpo di testa").

PUNIZIONE: Un Calcio di Punizione viene di norma accordato per un'infrazione delle regole. Ci sono due tipi di punizione, una diretta e una indiretta.

PUNIZIONE INDIRETTA: Un calcio di punizione indiretta (dal quale non si può tirare direttamente a rete) viene accordato per le seguenti infrazioni:

1. Fallo di ostruzione (bloccaggio intenzionale di un avversario diretto verso la palla).
2. Condotta antisportiva *
3. Fuori gioco. *
4. Carica regolare - ma distante dalla palla (una carica regolare è quando un giocatore entra in contatto con un avversario con il fianco o con le spalle).
5. Doppia giocata dello stesso giocatore durante una rimessa. (Un giocatore non può dare la palla a se stesso durante una Rimessa Laterale, una Rimessa dal Fondo, un Calcio d'Avvio, un Calcio di Punizione, un Calcio d'Angolo o un Calcio di Rigore).

DAS SPIEL: Größtenteils bewegt der Spieler den Ball mit dem Fuß, indem er dribbelt, d.h. indem er mit dem Ball zu seinen Füßen über das Spielfeld läuft, den Ball abgibt oder auf das Tor schießt.

Wenn der Ball an einen anderen Spieler abgegeben wird (oder der Ball von einem Spieler abgefangen wird), so kann der Spieler ihn mit dem Fuß (oder einem anderen Teil seines Körpers, außer Armen oder Händen annehmen, indem er den Ball stoppt. Dies wird durch die augenblickliche Entspannung der Muskelpartien erreicht, die sich in Kontakt mit dem Ball befinden.

Es kann manchmal vorkommen bei der Ballabgabe an einen anderen Spieler, daß dieser den Ball nicht behalten möchte, sondern den Ball im gleichen Moment wieder abgibt. Dies kann geschehen, indem der Spieler den Ball mit seinen Füßen oder einem anderen Teil seiner Körpers, wie z.B. dem Kopf, ablenkt. Dies wird "Köpfen" genannt.

TORE UND DER TORWART: Ein Tor wird erzielt, wenn der Ball die Torlinie passiert (nur innerhalb des Strafraums). Die spektakulärsten Abwehrhandlungen werden von talentierten Torwarten ausgeführt, wenn sie sich zwischen Tor und Ball werfen.

AUS: Ein Ball befindet sich nur im Aus, wenn er entweder die Seitenlinien oder die Torlinie passiert. Je nach Umständen kann ein Ball, der ins Aus, aber nicht ins Tor geht, auf drei verschiedenen Arten wieder ins Spiel gebracht werden.

EINWURF: Wenn der Ball von einer der Linien ins Aus geht, wird das Spiel fortgesetzt durch einen Einwurf durch einen Spieler der gegnerischen Mannschaft des Spielers, der den Ball zuletzt berührt hat. Der Ball muß mit beiden Händen geworfen werden, in einer einzigen Bewegung, die hinter dem Kopf beginnt. Die Füße des Spielers müssen sich hinter der Linie befinden und mit dem Boden in Berührung bleiben, bis der Spieler den Ball geworfen hat.

ECKSTOSS: Wenn Sie den Ball zuletzt berührt haben,

bevor der Ball über Ihre Torlinie geht, oder Ihr Gegner den Ball zuletzt berührt hat, bevor er über seine Torlinie ging, so wird das Spiel durch einen Eckstoß wiederaufgenommen.

ABSTOSS: Wenn Sie den Ball über die Torlinie Ihres Gegners schießen oder der Gegner den Ball über Ihre Torlinie schießt, so wird das Spiel durch einen Abstoß wiederaufgenommen.

FREISTOSS: Ein Freistoß erfolgt normalerweise nach einer Regelverletzung. Es gibt zwei Arten von Freistößen, direkte und indirekte.

INDIREKTER FREISTOSS: Ein indirekter Freistoß (der nicht direkt zu einem Tor führen kann) wird für die folgenden Verstöße gegeben:

1. Sperren (eine vorsätzliche Blockierung eines Spielers, während er zum Ball läuft).
2. Unfairen Verhalten.*
3. Abseits*
4. Ein fairer Angriff - aber nicht im Spielabstand zum Ball (bei einem fairen Tackle kommt ein Spieler in Kontakt mit einem Gegner mit einer Seite seines Körpers, Schulter gegen Schulter).
5. Wenn der Ball bei einer Neuaufnahme des Spiels zweimal vom selben Spieler gespielt wird. (Ein Spieler kann den Ball nicht an sich selbst abgeben oder sich zuwerfen bei einem Einwurf, Abstoß, Anstoß, Freistoß, Eckstoß oder einem Elfmeter.)

DIREKTER FREISTOSS: Ein direkter Freistoß (der direkt zu einem Tor führen kann), wird für die folgenden Fouls gegeben:

1. Beistellen
2. Treten eines Gegners oder der Versuch.
3. Angriff in einer brutalen oder gefährlichen Weise.
4. Handspiel (Berührung oder Blockierung des Ball mit der Hand oder dem Arm).
5. Boxen eines Gegners oder der Versuch.
6. Festhalten eines Spielers.
7. Stoßen eines Spielers

Si un joueur est expulsé de cette manière, son équipe ne peut pas le faire remplacer par un autre joueur et devra jouer avec moins de 11 joueurs.

* Ces incidents ne se produiront pas dans World Cup Soccer 90.

DEBUT DU JEU: LES OPTIONS: Le premier menu à apparaître est l'écran de Sélection des Paramètres du Jeu. Il vous permet de changer les options de volume, temps de jeu, niveau de jeu, audio en/hors fonction et modes un/deux joueurs. Ces options varient selon la version.

Déplacez le manche à balai vers le haut ou le bas pour mettre en relief l'option que vous voulez changer et déplacez le manche vers la gauche ou la droite pour faire défiler les sélections se trouvant dans ces options. Pour sortir de l'écran pendant que les options courantes sont actives, appuyez sur le bouton Feu.

Au début de l'écran Game ou Jeu (auquel vous retourneriez à la fin de chaque jeu), vous pouvez resélectionner les modes un ou deux joueurs ou sauvegarder votre haut score à la fin d'un jeu. Si vous voulez changer les options qui ont été réglées auparavant et énumérées dans le tableau ci-dessus, choisissez "Restart Game" (Recommencer le Jeu).

Si vous sélectionnez ce choix du menu ci-dessus, vous verrez plusieurs options de jeu: Volume, Game Time (Temps de Jeu), Game Level (Niveau de Jeu), Audio Off/On (allumé/éteint), et One-Player/Two Players (Un/Deux Joueurs). Les options sont toutes explicites. Le niveau de difficulté le plus bas est le niveau 1 et le plus élevé est le niveau 5; le niveau de volume le plus bas est 1, le plus élevé 5, et ainsi de suite.

Déplacez le manche à balai vers le haut ou le bas pour mettre en relief l'option que vous voulez changer et déplacez le manche vers la gauche ou la droite pour faire défiler les sélections se trouvant dans ces options. Pour sortir de l'écran pendant que les options courantes sont actives, appuyez sur le bouton Feu.

8. **Angriff eines Gegners von hinten.**
Geschieht ein Foul, das normalerweise zu einem direkten Freistoß führen würde, innerhalb des Strafraums, so wird ein Elfmeter gegeben. Dies ist ein einmaliger Schuß aufs Tor, wobei alle Verteidigungsspieler sich hinter dem Ball und außerhalb des Strafraums befinden müssen. Wie Sie sich sicher vorstellen können, hat dieser Schuß eine hohe Erfolgsrate.

Einem Spieler, der einen Gegner körperlich angreift oder ein gefährliches Tackling ausführt, kann die gelbe oder rote Karte gezeigt werden. Die gelbe Karte bedeutet, daß der Spieler verwart wurde, und daß bei Wiederholung der Spieler vom Platz verwiesen werden kann. Eine rote Karte bedeutet automatisch den Verweis vom Platz. Wurde ein Spieler auf diese Weise vom Platz verwiesen, so kann die betreffende Mannschaft keinen Ersatzspieler ins Spiel bringen, sondern muß mit weniger als elf Spielern weiterspielen.

*Diese Verstöße werden nicht im World Cup Soccer 90 auftreten.

FRANCAIS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64: Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RUN/STOP. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Le programme se chargera et se déroulera.

COMMANDES: MANCHE A BALAI SEULEMENT

AMSTRAD - 464: Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. 6128: Tapez 1 TAPÉ et appuyez sur RETURN. Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. *

COMMANDES: Les commandes seront indiquées sur l'écran.

SPECTRUM: SPEC +2: Introduisez le disque et appuyez sur RETURN. Le programme se chargera et se déroulera. SPEC 48K: Tapez LOAD* et appuyez sur ENTER. Le programme se chargera et se déroulera.

COMMANDES: Les commandes seront indiquées sur l'écran.

MANCHE A BALAI: Déplacez le manche pour faire bouger le joueur que vous contrôlez tout autour du terrain. Si vous contrôlez le joueur qui est en possession de la balle

actuellement, vous pouvez dribbler avec la balle dans la direction dans laquelle vous voulez aller en courant avec la balle aux pieds.

COUP DE PIED/PERMUTATION/TACKLE - ATTAQUE: Si votre équipe a le contrôle de la balle et si vous appuyez sur le bouton feu, le joueur qui contrôle la balle (à condition qu'il soit celui que vous contrôlez) donnera un coup de pied à la balle (ou il remettra la balle en jeu si une Touche est indiquée). Si vous contrôlez un autre joueur d'attaque et si vous appuyez sur le bouton Feu, vous passerez au contrôle du joueur en possession de la balle.

DEFENSE: Si votre équipe n'est pas en possession de la balle et que vous appuyez sur le bouton Feu, vous passerez au contrôle du joueur de défense le plus proche de la balle. Si vous le contrôlez déjà et que vous appuyez sur le bouton Feu, ce joueur essaiera d'exécuter un tackle.

LES DONNEES DE BASE DU FOOTBALL: Le terrain de jeu du football est un rectangle dont la dimension peut varier entre 100 et 130 yards en longueur et entre 70 et 100 yards en largeur. La seule stipulation concernant la dimension comprise entre ces mesures est que le terrain ne peut pas être carré.

L'objet du jeu est, bien sûr, de marquer plus de buts que l'adversaire pendant la durée d'un jeu. Un plan du terrain est donné ci-dessous.

Dans le vrai football, un match consiste en deux périodes de 45 minutes chacune. Bien sûr, dans World Cup Soccer 90, l'issue d'un match est déterminée plus rapidement.

Une équipe de football se compose de onze joueurs dont un est le gardien de but.

LE TERRAIN DE JEU ET LES DIMENSIONS SELON LE REGLEMENT DE LA F.I.F.A.

LE COUP D'ENVOI: Au début de chaque mi-temps, le coup d'envoi est donné du milieu du terrain à partir du centre. La balle doit se déplacer suivant une ligne en avant représentant une passe à l'un des co-équipiers du joueur. Le coup d'envoi remet également la balle en jeu après qu'un but ait été marqué.

Après que le jeu à Un ou Deux Joueurs ait été confirmé, chaque joueur pourra choisir l'équipe qu'il veut représenter. Mettez en vedette votre choix à l'aide du manche à balai et appuyez sur le bouton Feu pour commencer le jeu (ou bien attendez tout simplement que l'ordinateur accepte le choix actuel mis en vedette et qu'il donne le coup d'envoi).

LE DEROULEMENT DU JEU: La plupart du temps, chaque joueur fait avancer la balle avec ses pieds, dribble en courant avec la balle aux pieds, passe la balle à son co-équipier ou tire au but.

Quand la balle est passée à un joueur (ou quand un joueur intercepte la balle), ce joueur peut arrêter la balle avec ses pieds (ou une autre partie de son corps à l'exception de la main ou du bras) en la "bloquant" ou en la "contrôlant". Ceci se fait par la relaxation instantanée ou l'élasticité de la partie du corps qui entre en contact avec la balle.

Parfois, quand la balle est passée à un joueur, celui-ci peut choisir de ne pas la garder et de la passer à l'instant même où elle arrive sur lui. Il peut exécuter cela en déviant la balle du pied ou d'une autre partie du corps comme par exemple la tête (ceci s'appelle "un coup de tête").

LES BUTS ET LE GARDIEN DE BUT: Un but est marqué si la balle toute entière passe au-delà de la ligne du but, entre les poteaux et sous la barre transversale.

Le Gardien de but est le seul joueur autorisé à saisir la balle de la main (ce qu'il ne peut faire qu'à l'intérieur de la surface de réparation). Les parades les plus spectaculaires sont exécutées par les gardiens talentueux quand ils plongent entre le but et la balle.

HORS DU TERRAIN: Une balle est hors du terrain quand elle sort au-delà des lignes de but ou de touche.

Selon les circonstances, une balle qui sort du terrain de jeu (mais pas dans les buts) peut être remise en jeu de trois manières:

TOUCHE: Quand une balle est déviée hors du terrain de chaque côté du terrain, le jeu reprend avec une touche exécutée par un

joueur appartenant à l'équipe qui n'est pas celle du dernier joueur à avoir touché la balle. La balle doit être lancée sur le terrain des deux mains, de derrière la tête, dans un mouvement continu. Les pieds du joueur doivent rester derrière la ligne et en contact avec le sol jusqu'à ce que la balle ait quitté ses mains.

CORNERS: Si vous êtes le dernier joueur à toucher la balle avant que celle-ci ne sorte par votre ligne du but ou si votre adversaire est le dernier joueur à la toucher avant qu'elle ne sorte par sa ligne de but, la remise en jeu se fait par un corner.

DEGAGEMENT DES BUTS: Si vous faites passer la balle au-delà de la ligne de but de votre adversaire ou si votre adversaire envoie la balle au-delà de votre ligne de but, le jeu reprend par un dégagement des buts.

COUP FRANC: Un Coup Franc est normalement accordé pour une infraction au règlement. Il y a deux genres de coups francs: le coup franc direct et le coup franc indirect.

COUP FRANC INDIRECT: Un coup franc indirect (à partir duquel vous ne pouvez pas marquer directement) est accordé pour les infractions suivantes:

1. Obstruction (blocage délibéré d'un joueur adverse courant vers la balle).
2. Conduite peu courtoise*.
3. Hors jeu*.
4. Une attaque régulière mais pas à une distance de jeu de la balle (une attaque régulière est une attaque pendant laquelle un joueur entre en contact de côté avec un adversaire, épaule contre épaule).
5. Contrôle de la balle deux fois de suite par le même joueur à la suite d'une reprise de jeu. (Un joueur ne peut pas se passer ou se lancer la balle à lui-même durant une Touche, un Dégagement des Buts, un Coup d'Envoi, un Coup Franc, un Corner ou un Penalty.

Si une obstruction, normalement sanctionnée par un coup franc direct se produit à l'intérieur de la Surface de Réparation, un Penalty est accordé. Celui-ci consiste en un seul tir au but pendant lequel tous les défenseurs doivent se tenir derrière la balle et à l'extérieur de la surface de réparation. Comme vous le devinez, ce tir est souvent concrétisé par un but.

Un joueur qui se bagarre ou qui exécute un tackle dangereux peut recevoir un carton jaune ou rouge. Le carton jaune signifie que le joueur reçoit un avertissement et que si la faute est répétée, il sera expulsé du terrain. Un carton rouge signifie une expulsion automatique du jeu