

WORLD CUP YEAR '90 COMPILATION

TRACKSUIT MANAGER

INTRODUCTION

Vous pouvez sélectionner n'importe quel pays EUROPEEN de votre choix ou accepter la constitution de l'équipe d'ANGELETERRE comme elle a été établie. Nous sommes en Juillet. On vient de vous offrir la direction de l'équipe national et la préparation de la prochaine Coupe des Nations, dans deux ans. Votre premier match de qualification est en octobre, et vous disposez de 100 joueurs faisant tous la queue à votre porte pour être reconu au niveau international.

Le jeu se déroule sur un calendrier de quatre ans, deux ans pour la Coupe des Nations, deux ans pour la Coupe du Monde. TOUS LES AUTRES PAYS sont gérés par ordinateur et tenterons d'obtenir le même succès. alors, SOYEZ MALIN. CHAQUE JOUEUR de CHAQUE PAYS aura des qualités, des talents et des défauts INDIVIDUELS, alors TRAITÉZ-LES AVEC RESPECT.

Ecoutez! On joue l'hymne national. Il est temps de rejoindre sa place. La partie commence.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ST/Amiga Introduisez la disquette et allumez l'ordinateur.
C64 Cass Introduisez la cassette. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP. Appuyez sur la touche PLAY du magnétocassette.
C64 Disk Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez LOAD * * *,8,1 et RETURN.
Spec Cass Introduisez la cassette. Tapez LOAD * * * et appuyez sur ENTER.
Spec Disk Introduisez la disquette dans le lecteur et appuyez sur ENTER.
Amst Cass Introduisez la cassette. Appuyez sur les touches Control (CTRL) et ENTER minuscule simultanément.
Amst Disk Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez RUN *DISC*

COMMANDES DU JEU

Toutes les commandes s'effectuent avec le joystick ou avec les touches de curseur. Appuyez sur la touche control (CTRL) et "P" pour imprimer.

SAUVER UNE PARTIE

ST/AMIGA - Avant de sauvegarder vérifiez que la disquette est dans le lecteur et qu'elle n'est pas protégée en écriture.
C64/SPEC/AMST - Insérez une cassette vierge dans le lecteur, sélectionnez l'option de sauvegarde et appuyez sur PLAY et RECORD.

MENU

Le menu changera de couleur automatiquement et le curseur évitera toutes options qui ne seraient pas disponibles.

SELECTION DE L'EQUIPE

Chaque pays a des compétences individuelles minimum et maximum qui sont distribuées à chaque équipe. Ceci garantie que les joueurs auront des performances réalistes.

MANAGER D'UN AUTRE PAYS

VOUS DEVEZ SELECTIONNER un MINIMUM de TRENTE JOUEURS (Max. 100) POUR VOTRE EQUIPE, plus leurs positions. Vous pouvez aussi préciser leurs clubs (30max.). Si vous décidez de ne pas utiliser cette option, laissez en blanc.

Le dernier club mentionné apparaîtra pour chaque joueur sauf si l'on efface ou modifie. POUR TERMINER LA SELECTION, taper le mot "EXIT" dans l'espace NOMS DES JOUEURS.

LA DATE

La date sera automatiquement la date de la prochaine rencontre pour éviter une manipulation excessive des touches.

L'EQUIPE

Le nom des joueurs actuellement dans l'équipe est marqué d'un astérisque.

RECRUTEMENT

Des rapports seront disponibles sur des équipes simplement observées ou bien évaluées.
NB: La forme de chaque joueur changera au cours du jeu, donc il faut la surveiller régulièrement. Les rapports concernant la recherche de jeunes talents ne sont valables qu'UN AN. Après quoi, ils seront périmés. Vous n'avez PAS le droit de regarder d'autres internationaux le même jour que votre propre rencontre a lieu.

RESULTATS & RENCONTRES

Les listes des résultats du championnat et des prochaines rencontres pour la Coupe des Nations ou la Coupe du Monde, sont disponibles. Pour éviter de longues recherches, le curseur apparaîtra automatiquement sur le groupe que intéresse votre pays. Tous les groupes EUROPEENS sont dans les groupes 1-8. Touts les groupes SUD AMERICAINS: groupes 9 & 10. Le reste du MONDE: Groupes 11-13.

Groupes de QUATRE équipes = UNE se qualifie
Groupes de CINQ équipes = DEUX se qualifient

LE CALENDRIER

Le calendrier comprend toutes les rencontres du mois courant.

LES RENCONTRES

Seulement DEUX rencontres peuvent être organisées chaque mois. La seule EXCEPTION est l'organisation de tournées. UNE SEULE tournée est permise par ANNEE CIVILE.

LES TOURNÉES

UNE SEULE tournée est permise par année civile, une tournée consiste de CINQ matchs en DIX JOURS. Inscrivez la date à laquelle vous voulez commencer la tournée, puis inscrivez l'adversaire. Une équipe d'un maximum de 25 joueurs est disponible par tournée. Vos adversaires ont le droit de refuser une rencontre. Il peut avoir plusieurs raisons à cela.

- L'incapacité de former une équipe satisfaisante. (ex:blessures)
- Ils sont déjà retenus pour d'autres rencontres amicales
- Ils ont besoin de repos après des matchs précédents trop nombreux
- Ils ne vous considèrent pas à la hauteur

NB: Il est conseillé d'avoir des reserves dans chaque catégorie, car d'autres remplaçants ne sont pas autorisés en cas de blessures au cours de la tournée.

CONSEIL: Si un joueur a fait un match quelques jours auparavant, sa résistance sera mise à l'épreuve, ce qui affectera ses capacités, donc, sélectionnez votre équipe soigneusement et gardez vos meilleurs joueurs pour les matchs importants (surtout si vous vous qualifiez pour les finales).

LE DEROULEMENT

Une programmation superbe permet de jouer à la seconde près TOUTES les rencontres, les matchs de championnat aussi bien que les rencontres amicales. Donc tout les buteurs, l'heure à laquelle les buts sont marqués, et les statistiques des matchs sont complètement authentiques.

Le match que vous jouez/regardez a été ralenti pour vous permettre de suivre un commentaire complet. Ceci peut être accéléré ou ralenti avec le joystick.

Tactiques: Elles ne peuvent être changées qu'à la mi-temps, avant les prolongations ou pendant les arrêts de jeu.

Blessures: Lorsqu'elles surviennent, elles affectent les capacités du joueur et la dextérité du joueur pour le reste du match. Si vous adoptez la tactique d'ordonner à l'un de vos joueurs d'être agressif vis d'un adversaire, vous prenez le risque de recevoir une carte jaune ou rouge ainsi qu'une réaction "musclée" de la part de l'adversaire.

AVERTISSEMENTS ET EXPULSIONS

Un joueur n'a droit qu'à un seul avertissement par match. Une autre interpellation entraîne l'expulsion. Une expulsion peut signifier une interdiction de jouer pendant 3 matchs.

NB: Tous les joueurs évacués sur civière ou considérés gravement blessés seront exclus de l'équipe. Un club ne peut pas laisser partir un joueur qui n'est pas apte. Un joueur expulsé ne peut pas être remplacé.

INTERNATIONAL SOCCER

CHARGEMENT

Insérez la disquette de jeu dans votre ordinateur et mettez celui-ci en route. Le jeu se charge automatiquement.

ECRAN D'OPTIONS

Lorsque l'écran d'options apparaît, vous pouvez modifier les caractéristiques de jeu en déplaçant le ballon au-dessus d'un icône et en appuyant sur feu.

MISE EN ROUTE DU JEU

ST: Appuyez sur LA BARRE D'ESPACEMENT pour lancer un jeu à deux joueurs ou sur les touches 1 à 9 pour jouer contre l'ordinateur. Le niveau 1 est le plus facile et le niveau 9, le plus difficile.

AMIGA: Appuyez sur F6 pour lancer un jeu à deux joueurs ou sur F5 pour jouer contre l'ordinateur. Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, introduisez le niveau de difficulté, le niveau 1 étant le plus facile et le 9 le plus difficile. Appuyez sur F7 pour sélectionner le joueur 1 ou 2 contre l'ordinateur.

Les modes spéciaux suivants peuvent être invoqués lorsque vous utilisez un adaptateur pour 4 joueurs.

F8 - Joueurs 1 & 2 contre joueur 3 F9 - Joueurs 1, 2 & 3 contre ordinateur
F10 - Joueurs 1 & 2 contre joueurs 3 & 4

FORMATIONS

Pour chaque équipe se trouve une icône de formation qui permet à l'équipe de sélectionner le nombre de défenseurs, de joueurs du centre et d'attaquants qui se trouvent sur le terrain. L'équipe 1 se trouve à gauche des joueurs et l'équipe 2 sur la droite. Lorsque l'ordinateur joue, il utilise l'équipe 2.

METEO

A gauche et au-dessous des joueurs se trouve l'icône d'état du terrain qui vous permet de spécifier s'il est humide, glissant ou sec. S'il est mouillé, les changements de direction trop soudains feront glisser les joueurs. Un nouveau terrain de jeu se chargera pour montrer ses conditions.

DUREE

A la gauche du centre se trouve la durée des deux temps de jeu qui peuvent être de 5, 10, 30 ou 45 minutes.

JEUX NOCTURNES

A la droite du centre se trouve l'icône de coup d'envoi. Elle vous permet de jouer des jeux nocturnes et présente des ombres etc.

VENT

A la droite et au-dessous des joueurs se trouve l'icône de vent. Vous pouvez jouer lorsque le vent souffle de la droite, la gauche ou pas du tout. La force des vents correspond à la force des bourrasques.

COULEURS DE L'EQUIPE

Les couleurs de l'équipe peuvent être sélectionnées en cliquant sur les têtes ou les pieds des joueurs. Cliquez sur la tête d'un joueur jusqu'à ce que vous atteigniez la teinte désirée. Si celle-ci est dépassée, cliquez sur les pieds pour faire marche arrière. L'ordinateur ne vérifie pas la similarité des couleurs des équipes et c'est aux joueurs de s'assurer qu'ils peuvent se reconnaître.

DEROULEMENT DU JEU

CHANGEMENT DE CONTROLE

Si vous n'avez pas le ballon, vous pouvez changer le joueur que vous contrôlez en appuyant sur le bouton avec le joystick centré. Vous ne pouvez que contrôler les joueurs qui se trouvent sur l'écran.

ENVOI DU BALLON

Trois puissances d'envoi sont disponibles. Passe au sol, ricochet et dégagement. Elles sont sélectionnées par le temps d'appui du bouton.

ATTAQUE

Lorsque vous n'êtes pas en possession du ballon, vous pouvez tenter une attaque en appuyant sur le bouton feu du joystick non centré. Si vous attaquez un joueur dans votre propre case de pénalité, vous obtiendrez un penalty.

CONTROLE DU GARDIEN DE BUT

Le gardien de but s'accroupit pour montrer qu'il est prêt à plonger lorsque le ballon s'approche de la cage. Pour le faire plonger, pointez vers le haut, vers le haut et l'avant de la cage ou vers le bas, vers le bas et l'avant de la cage en maintenant le bouton enfoncé. Ces positions de joystick font faire un plongeon vers le bas ou le haut. Si le gardien de but sauve le ballon, celui-ci rebondit en dehors de la cage.

TOUCHE

Lorsque vous obtenez une touche, un joueur saisira le ballon et attendre que vous appuyiez sur la barre d'espacement avant de remettre le ballon en jeu.

CORNERS

Les corners comme les touches se font avec la barre d'espacement.

LANCER DU GARDIEN DE BUT

Appuyez aussi sur la barre d'espacement pour que le gardien de but lance le ballon.

PENALTIES

Lorsque vous obtenez un penalty, un joueur est sélectionné pour lancer le ballon derrière lequel il se trouve. Le joystick doit être pointé vers le haut, vers le haut et l'avant de la cage de but, vers le bas ou vers le bas et l'avant de la cage de but pour que le ballon soit envoyé très haut ou très bas de chaque côté du gardien de but. Pour contrôler ce dernier, utilisez la procédure normale.

MI-TEMPS ET PLEIN-TEMPS

Aux mi-temps et plein-temps, le score s'affiche sur le tableau de résultats électronique.

COMMANDES AU CLAVIER

AMIGA/ST F1 - Niveau 1 F2 - Niveau 2 F3 - Niveau 3 F4 - Niveau 4
P - Pause activée/désactivée T - Temps, score, mi-temps et conditions

AMIGA SEULEMENT

CURSEUR VERS LE HAUT - Augmente le volume
CURSEUR VERS LE BAS - Diminue le volume
8 DU CLAVIER NUMERIQUE - Eleve la position verticale de l'écran
2 DU CLAVIER NUMERIQUE - Abaisse la position verticale de l'écran
TAB - Active/désactive la musique et les effets sonores Q - Quitte le jeu

KICKOFF

KICKOFF est un jeu de football qui se déroule sur un véritable stade, à l'échelle de votre écran. Les équipes jouent selon des tactiques que vous déterminez en début de jeu. Les joueurs doivent se placer devant le ballon pour l'intercepter et le contrôler. Le ballon se déplacera comme dans un vrai match, selon le style du joueur qui le contrôle: marquer un but dépendra plus de votre habileté que d'un quelconque hazard. Le contrôle du ballon est très important. Pour cela il vous faudra pratiquer intensément les attaques, les dribbles, les tirs-au-but, les ratissages et les multiples manières de tirer un corner. Vous pourrez, très vite, atteindre un niveau avoisinant la perfection.

Chaque joueur a quatre qualités: la précision, l'agressivité, la condition physique et la vitesse. La vitesse et la précision sont donc plus élevées chez un footballeur international que chez un footballeur du niveau junior. La possibilité de charger le niveau de jeu chaque équipe rend le jeu encore plus passionnant; si vous aimez la difficulté, donnez-vous une équipe junior pour affronter une équipe internationale. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur ou avec un ami. Dans tous les cas, vous pouvez compter sur l'arbitre pour faire le ménage du côté de l'équipe de l'ordinateur. En cas de manque de fair-play, vous connaissez le tarif: 1 Carton jaune: avertissement, carton rouge: expulsion.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ST/Amiga Introduisez la disquette et allumez l'ordinateur.
C64 Cass Introduisez la cassette. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP. Appuyez sur la touche PLAY du magnétocassette.
C64 Disk Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez LOAD * * *,8,1 et RETURN.
Spec Cass Introduisez la cassette. Tapez LOAD * * * et appuyez sur ENTER.
Spec Disk Introduisez la disquette dans le lecteur et appuyez sur ENTER.
Amst Cass Introduisez la cassette. Appuyez sur les touches Control (CTRL) et ENTER minuscule simultanément.
Amst Disk Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez RUN *DISC*

SAUVER (SAVE)

Après avoir introduit une disquette formatée, les noms apparaissent. Se positionner sur un nom déjà sauvé, ou inscrire un nouveau nom, puis cliquer. Celui-ci-est alors enregistré. Lorsque deux drives sont branchés sur l'ordinateur, utiliser le deuxième lecteur pour sauver.

CONTROLE DU JEU

AMIGA/ST/C64: Joystick uniquement
AMSTRAD/SPECTRUM: 1 joueur - Joystick ou Clavier
2 joueurs - (joueur 1 - Joystick) - (joueur 2 - Clavier)

COMMANDES CLAVIER

Q (clavier QWERTY) ou A (clavier AZERTY) = HAUT
A (clavier QWERTY) ou Q (clavier AZERTY) = BAS
O = GAUCHE P = DROITE BARRE ESPACE = TIRER H = PAUSE

MENU PRINCIPAL

La pratique: permet d'apprendre et de maîtriser les mouvements du joystick. Vous pourrez améliorer vos passes et coners qui se pratiquent avec ou sans gardien.
Les pénaltis: en régime un ou deux joueur, vous pouvez tirer ou arrêter cinq pénaltis.
Le match simple: vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur ou avec un ami. Il y a cinq niveaux d'adresse, et chaque équipe peut opter pour un niveau différent.
Le championnat: il dure 14 semaines au cours desquelles huit équipes s'opposent, chaque équipe ayant un style particulier.
Durée du match: elle doit être choisie avant de sélectionner le type de match (simple ou championnat), et varie de 10 à 90 minutes. Les forfaits sont de 10 minutes.

Pour revenir au menu principal, utilisez la touche ESCAPE (Amiga/ST) ou ENTER (Spectrum/Amstrad) ou BARRE ESPACE (CBM 64)

SUB MENUS

Le match simple: selectionnez le nombre de joueurs à l'aide du joystick.
Niveau de habilité: Joueurs du dimanche, Equipes Junior, Première division, Seconde division et International. Soulignez votre choix et appuyez sur le bouton FIRE.
Un pile ou face est effectué pour que l'équipe gagnante choisisse son côté de terrain.

Les tactiques: elles sont au nombre de quatre, et représentent les différentes formations sur le terrain.

4-3-3	Défense	4-2-4	Attaque
4-4-2	Milieu de Terrain	5-3-2	Bonne défense

Soulez son choix à l'aide du joystick et valider avec le bouton de Feu. Le match commence dès la fin des sélections.

LES MATCHES DE CHAMPIONNAT

Le championnat dure 14 semaines et oppose 8 équipes. Chacune d'entre elles a un style qui lui est propre. Il se joue en première division. En fin de match, vous aurez la possibilité de sauver ou charger chaque résultat séparément.

Le tableau du championnat formé de huit équipes apparaît lorsque vous optez pour le match de championnat dans le menu principal. A l'intérieur de la grille, il vous est indiqué si l'équipe est contrôlée par l'ordinateur ou le joystick (Vous pouvez le modifier). Sont également affichés les résultats des matchs ainsi que les points remportés par chaque équipe.

Modifier: vous pouvez modifier le nom ainsi que le contrôle des équipes soit l'ordinateur (C), soit le joystick (J). Pour le nom, déplacez le joystick vers le haut ou vers le bas, puis cliquez l'équipe à modifier. Le signe " * " apparaît à côté du nom pour effacer chaque lettre grâce à la touche de correction (backspace). Inscrivez le nouveau nom à l'aide du clavier (15 caractères maximum). Utilisez la touche F1 pour passer du mode ordinateur au mode joystick..Cliquez DONE lorsque toutes les modifications ont été effectuées.
Chargez (Load): Les noms des différentes grilles de championnats apparaissent, pour charger une des grilles, cliquez le nom choisi.
Continuer (Continue): fonction permettant de sélectionner les équipes qui vont jouer le match suivant.

CONTROLE DES JOUEUR

Les coups de têtes: Vous pouvez effectuer des coups de tête en sautant à l'aide du bouton FIRE lorsque le ballon est en l'air, et diriger le tir grâce au joystick.
Les attaques: Il existe deux types d'attaque: La première dite de blocage: vous devez courir à côté de l'adversaire et avant son attaque, intercepter le ballon. La seconde dite de ratissage, pour laquelle vous utiliserez le bouton FIRE et toucherez le ballon avant le joueur pour ne pas être pénalisé. Sont considérées comme fautes, les attaques par derrière ou sur adversaire n'ayant pas le ballon.
Les corners: Il y a neuf différents effets que le joueur peut donner au ballon au moment du tir.
Les pénalties: L'angle ainsi que la hauteur peuvent être contrôlés. Une flèche se déplaçant de droite à gauche indique la position horizontale du ballon au moment du tir. Quant à la hauteur, elle dépend de la façon dont vous cliquez, plus vous cliquez lentement, plus le tir est haut.

CONTROLE DU GARDIEN DE BUT

Ce schéma correspond aux 9 positions du joystick. Pour se déplacer, appuyez sur le bouton FIRE du joystick, et le maintenir appuyé pour prolonger la durée du mouvement.

CONTROLE DU BALLON

Le dribble: le ballon se déplace en face du joueur et se trouve propulsé plus ou moins loin suivant la vitesse du footballeur au moment où il le touche.
Le shoot: Pour shooter dans le ballon, appuyez sur le bouton FIRE, le tir s'effectuera dans le sens du joueur.
Blocage: Vous bloquerez le ballon en appuyant sur le bouton FIRE avant de le toucher.
Passe: Il faut d'abord arrêter le ballon puis, sans lâcher le bouton FIRE, diriger la passe grâce au joystick, et lâcher le bouton FIRE.

LINEKERS

INTRODUCTION

Vous avez enfin la chance de faire partie d'une équipe de foot grandeur nature. Et cette simulation ne manquera ni de plaquages glissants, de têtes, de remises en jeu, de corners, de coups de pied au but, de coups irréguliers, ni même du redoutable arbitre avec son carton rouge. Essayez de mener votre équipe au sommet de la Première Division.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ST/Amiga Introduisez la disquette et allumez l'ordinateur.
C64 Cass Introduisez la cassette. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP. Appuyez sur la touche PLAY du magnétocassette.
C64 Disk Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez LOAD * * *,8,1 et RETURN.
Spec Cass Introduisez la cassette. Tapez LOAD * * * et appuyez sur ENTER.
Spec Disk Introduisez la disquette dans le lecteur et appuyez sur ENTER.
Amst Cass Introduisez la cassette. Appuyez sur les touches Control (CTRL) et ENTER minuscule simultanément.
Amst Disk Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez RUN *DISC*

POUR DEMARRER

Une fois le jeu chargé, vous devez faire un certain nombre de choix, comme par exemple la couleur du maillot de votre équipe, la surface sur laquelle vous allez jouer et si vous allez jouer seul ou avec un partenaire. Déplacez-vous de gauche à droite pour passer d'une catégorie à l'autre et de haut en bas pour effectuer votre choix. La catégorie, Intelligence par exemple, est affichée sous une grosse balle de foot. Votre choix est affiché au-dessus de la balle de foot. Servez-vous du joystick pour contrôler vos choix, mais si vous avez un Spectrum servez-vous du clavier: Z & X pour vous déplacer à gauche et à droite. K & M pour vous déplacer de bas en haut. Ces commandes ne s'appliquent qu'à l'écran d'options.

Les choix disponibles sont indiqués ci-dessous:

Joueur	1 ou 2
Temps de jeu	par mi-temps
Intelligence	la première division est la plus difficile
Type de joystick	pour le Spectrum seulement
Surface	pelouse ou gazon artificiel, pour C64 seulement
Couleur du terrain	pour C64 seulement
Couleur de l'équipe #1	pour C64 seulement
Couleur de l'équipe #2	pour C64 seulement

COMMANDES

Le joystick contrôle la direction dans laquelle le joueur court. Appuyez sur le bouton de feu à deux rôles, selon si le joueur a la balle ou non. Si le joueur est en possession de la balle, appuyer sur le bouton de feu déclenche le processus de tir. Plus vous appuyez sur le bouton de feu, plus le tir sera puissant. Si le joueur n'est pas en possession de la balle, le bouton de feu déclenche un plaquage glissant.

Commandes de clavier (Spectrum)

Q - Haut A - Bas K - Gauche L - Droie ENTER - Feu

POUR TIRER

Hot Shot vous permet de contrôler la balle de façon très précise. Si vous tenez le joystick dans la direction opposée à celle du joueur, alors un coup de tête se produira quand le bouton de feu est relâché. Si vous tenez le joystick à angle droit par rapport à la direction du joueur (par ex. joueur tourné vers le haut, joystick tenu à droite), la balle sera passée dans cette direction avec le bout du pied.

DEVIATIONS

Quand la balle frappe un joueur, elle peut soit rebondir sur lui soit être contrôlée sur la poitrine par le joueur qu'elle a frappée, selon la vitesse et la hauteur de la balle. Quand la balle est déviée par un joueur, elle peut rebondir de plusieurs façons selon la partie du corps du joueur touchée et selon l'angle de l'impact. Par exemple, un coup oblique sur les bras ou les jambes du joueur peut être déviée au-delà du joueur. Un coup solide à la poitrine ou au dos peut rebondir vers le tireur selon l'angle d'impact (ce qui est aussi vrai des poteaux de but et des barres transversales).

COUP DE TETE

Quand un joueur est placé sous une balle descendante et la balle frappe sa tête, la balle frappée avec la tête ira dans la direction prise par le joueur.

REMISES EN JEU, CORNERS

ET COUPS DE PIED AU BUT
Un joueur commet une irrégularité lorsqu'il plaque un autre joueur illégalement par ex. un joueur qui n'est pas en possession de la balle, ou lorsqu'il plaque un joueur qui a la balle mais de façon injuste.

Si un joueur d'une équipe commet une faute sur un joueur de l'équipe adverse, et que l'équipe adverse possède la balle, alors on joue l'avantage. Si un joueur a le contrôle de la balle et commet une faute, alors on accorde un coup franc.

Si un joueur commet des fautes à plusieurs reprises, l'arbitre peut prendre son nom et/ou l'expulser du terrain. Il devra alors abandonner la partie.

GARDIENS DE BUT

Ils sont automatiques et suivent la trajectoire de la balle en jeu. Quand un joueur frappe au but, le gardien essaiera de sauver un but. Quand il a sauvé un but ou s'il est en possession de la balle il s'avancera à la limite des 18 mètres et dégagera la balle.

EMPIRE SOFTWARE

4 The Stannetts • Laindon North Trade Centre
Basildon • Essex SS15 6DJ • ENGLAND
Telephone: 0268 541212 • Facsimile: 0268 541125