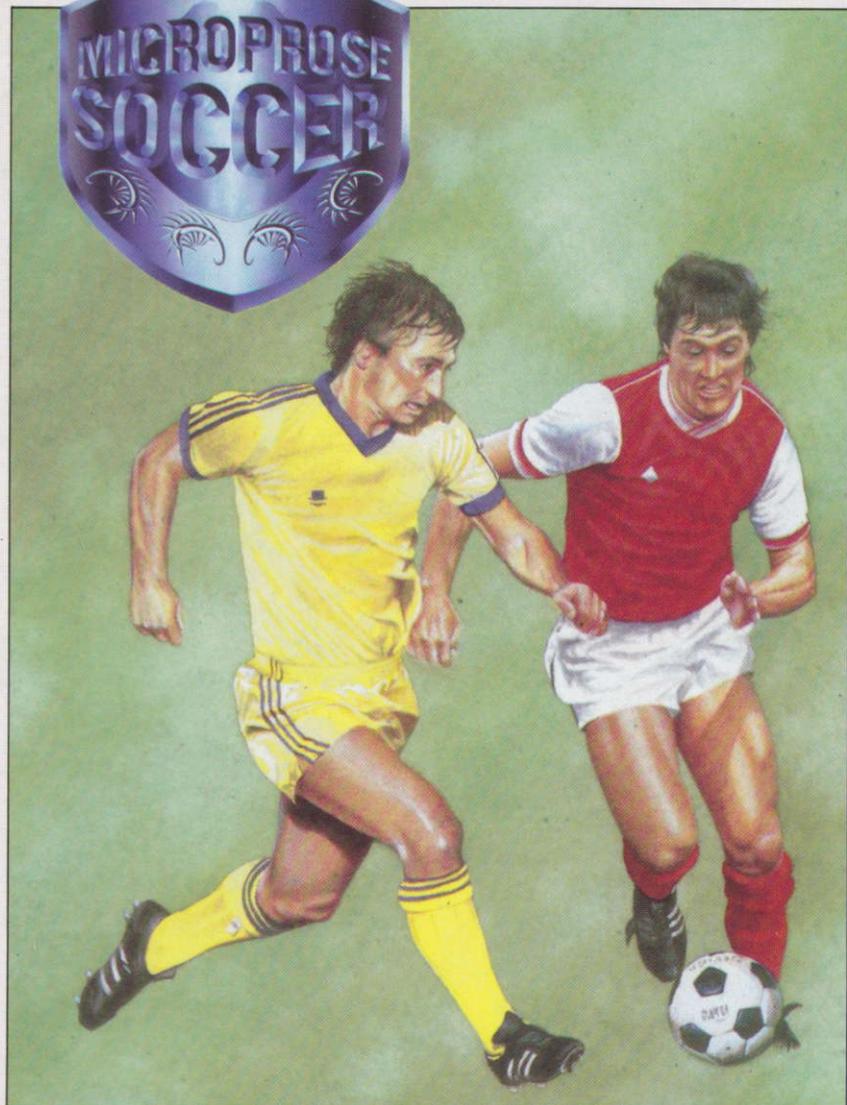


1 NOV 1988
CHANGE O



GUIDE DES JOUEURS

CHARGEMENT DU FOOTBALL MICROPROSE MICROPROSE

CASSETTE - Le jeu est chargé de façon normale. Pour les joueurs expérimentés, le jeu est chargé de façon normale. Pour les joueurs expérimentés, le jeu est chargé de façon normale. Pour les joueurs expérimentés, le jeu est chargé de façon normale.

DISQUE - Le jeu est chargé de façon normale. Pour les joueurs expérimentés, le jeu est chargé de façon normale. Pour les joueurs expérimentés, le jeu est chargé de façon normale. Pour les joueurs expérimentés, le jeu est chargé de façon normale.

FOOTBALL MICROPROSE MANUEL DE JEU

C64/128K
DISQUE
&
CASSETTE

EDITION FRANCAISE

MICROPROSE INTERNATIONAL CHALLENGE
WORLD CUP TOURNAMENT
SOCCER LEAGUE
TWO PLAYER FRIENDLY

GENIC GAMES
CONTROL PANEL
NAME BANK
PLEASE SELECT YOUR FAVOURITE OPTION.

LES TROIS PARTENAIRES JUNES POUR LE SIX-A-COTE SONT DIFFERENTS

MICROPROSE SIX-A-SIDE CHALLENGE
THE ALL STAR TOURNAMENT
INDOOR LEAGUE

FOOTBALL ASSOCIATION
LA COUPE DU MONDE
L'EUROPE DE FOOTBALL
LEU APICAL POUR LEUX

ILLUSTRATIONS
TABLEAU DE CONTROLE
LISTE DES NOMS
PHOTOS VOTRE CHOI

ASSOCIATION AMERICAINE
LE COUP DES VEULETTES
LA LIGUE

REMERCIEMENTS

LOGICIEL

SENSIBLE SOFTWARE

EPREUVES

DIARMID CLARKE, SAM REEVES, LAING BURGESS

DOCUMENTATION

STEVE JARRETT

ILLUSTRATIONS

JULIE BURNES, FIONA REMNANT

TRADUCTION

TONY CLARKE

CHARGEMENT DU FOOTBALL MICROPROSE

CASSETTE – Le jeu est chargé de façon normale. Placez la cassette dans l'enregistreur avec le titre du jeu supérieur, ou FOOTBALL ASSOCIATION ou SIX-A-SIDE, selon votre choix et avec la cassette rebovinée. Allumez le C64, appuyez la touche de déplacement ainsi que RUN/STOP. Après le signalement, appuyez sur la touche de marche de l'enregistreur – attendez.

DISQUE – Pour charger le disque, allumez le lecteur et si vous voulez jouer ASSOCIATION FOOTBALL, placez le côté 'A' supérieur, si SIX-A-SIDE servez-vous du côté 'B'. Formez LOAD**",8,1 et appuyez «RETURN» – attendez.

NOTE: Les ordinateurs C128 doivent être en mode 64 avant le chargement.

Lorsque l'écran initial apparaît et que la lampe de l'enregistreur s'est éteint, l'écran changera plusieurs fois, appuyez sur le bouton de feu sur le levier de commande. Un nouveau écran apparaîtra alternativement avec le titre et un menu, qui sera le menu principal.

POUR DEBUTER

Le FOOTBALL MICROPROSE est un jeu d'adresse, mais certaines conditions doivent être établis au début. Avec le levier de commande dans n'importe quel port, (si il y a deux joueurs, il faudra deux leviers), vous pouvez maintenant faire un choix. En tirant sur la manette une barre illuminée fera le cycle des possibilités et un appui sur le bouton déterminera le choix.

Les deux jeux emploie pratiquement les mêmes menus décrit ci-dessous. Les différences seront signalées dans la section REGLE DU JEU.

LE MENU PRINCIPAL

MICROPROSE INTERNATIONAL CHALLENGE	(FOOTBALL ASSOCIATION)
WORLD CUP TOURNAMENT	(LA COUPE DU MONDE)
SOCCER LEAGUE	(LA LIGUE DE FOOTBALL)
TWO PLAYER FRIENDLY	(JEU AMICAL POUR DEUX)
DEMO GAME	(DEMONSTRATION)
CONTROL PANEL	(TABLEAU DE CONTROLE)
NAME BANK	(LISTE DES NOMS)
PLEASE SELECT YOUR FAVOURITE OPTION	(FAITES VOTRE CHOIX)

LES TROIS PREMIERES LIGNES POUR LE SIX-A-SIDE SONT DIFFERENTS:

MICROPROSE SIX-A-SIDE CHALLENGE	(ASSOCIATION AMERICAINE)
THE ALL STAR TOURNAMENT	(COUPE DES VEDETTES)
INDOOR LEAGUE	(LA LIGUE)

DEBUT RAPIDE

Il est conseillé qu'un joueur seul choisis MICROPROSE INTERNATIONAL CHALLENGE au menu principal: appuyez sur le bouton pour éviter le tableau de championnat et puis appuyez encore deux fois pour commencer le match. Vous jouerez maintenant au nom de PLAYER 1 contre la première équipe, Oman.

Si il y a deux joueurs, choisissez TWO PLAYER FRIENDLY au menu principal et puis PLAY BALL et appuyez sur le bouton. Maintenant dépendant de qui appuie sur le bouton pour commencer le match, un des joueurs sera PLAYER 1 et l'autre sera PLAYER 2.

Ceci vous permettra de jouer immédiatement avec le minimum de délai. Quand même on vous conseille de lire les avis dans la section LES CONTROLES aussitôt que possible pour vous mettre au fait avec les commandes de la manette.

METHODE D'OPERATION

NAME BANK (Liste des noms)

Pour bien jouer MICROPROSE SOCCER vous devrez vous servir des choix offert par le jeu. Il est nécessaire que le nom des joueurs soit enregistré sur la liste. Donc, illuminez **NAME BANK** et appuyez sur le bouton. La liste des noms apparaît et un petit menu secondaire dessous . . .

INSERT NAME
DELETE NAME
EXIT

(AJOUTER UN NOM)
(EFFACER UN NOM)
(SORTIE)

PLAYER 1 et PLAYER 2 seront utilisés par toutes les ligues à moins qu'ils soient effacés. Si vous voulez le faire, choisissez **DELETE** et appuyez sur le bouton, allumez le nom que vous voulez effacer et un second appuie sur le bouton effacera le nom.

Les noms peuvent être effacer de cette façon pendant le jeu. Par exemple, si un des joueurs doit quitter le jeu avant la fin, sélectionnez **DELETE NAME** et il sera déplacé.

Maintenant choisissez **INSERT NAME** et appuyez sur le bouton, enrégistrez sur le clavier le nom du premier joueur (jusqu'à 8 caractères) et puis appuyez sur le touche de «RETOUR». Ensuite il faut choisir les couleurs de la première et seconde équipe. En employant la manette, tirez pour cyler les couleurs disponibles et appuyez sur le bouton pour vérifier votre choix. Répétez le procédé pour la deuxième équipe.

NOTE: Le logiciel vous empêche automatiquement de choisir une couleur qui rapproche de trop celle d'une autre équipe. Si les couleurs de votre 1ère équipe se heurtent avec celles de l'équipe opposée, il serait difficile de les distinguer sur l'écran, donc la seconde couleur sera utilisée pour faire un contraste.

Le **NAME BANK** sert aussi à démontré le progrès des joueurs dans les différentes compétitions.

Quand tous les noms et leurs couleurs sont complets choisissez **EXIT** pour retourner au menu principal.

PANNEAU DE CONTROLE CONTROL PANEL _____

Vous pouvez continuer à faire des choix en vous servant de **CONTROL PANEL** ceci vous permet d'accoutumer certaines fonctions de MICROPROSE SOCCER à votre discrétion. Quand vous avez fait ce choix un second menu apparaît.

SELECTION MODE – MAN/AUTO	(Voir LES CONTROLES)
WEATHER – ON/OFF	(Les jeux au dehors seulement)
BANANA POWER – HI/MED/LO	(Voir Coup de Banane)
MATCH LENGTH – 2/4/6/8/10/12 Mins	(Durée du match)
REPLAYS – ON/OFF	(REPRISES)
COLOUR MODE – COL/BW	(COULEUR)
IN GAME MUSIC – ON/OFF	(MUSIQUE)
SAVE – TAPE/DISK	(Faire ENREGISTREMENT)
LOAD – TAPE/DISK	(Lire ENREGISTREMENT)

Chaque choix peut être allumer avec la manette et vérifier avec le bouton.

Voici un résumé des fonctions:

SELECTION MODE

Pendant le jeu, le joueur contrôler par la manette peut être choisi AUTOMatiquement et se sera le joueur le plus proche du ballon ou MANuel qui permet d'échanger entre le joueur contrôler et celui le plus près de la balle en appuyant sur le bouton. Dans ce cas, il est possible d'avancer la balle sans abandonné la possession aux autres membres de votre équipe qui sont plus près.

WEATHER (OUTDOOR GAME ONLY)

Le temps (jeu au dehors), comme pour de vrai, il pleut pendant les matchs de MICROPROSE SOCCER avec du tonnerre et des éclairs. Ceci a un effet sérieux avec la balle et les joueurs, donc si vous préférez ne pas jouer sur un terrain mouillé, choisissez OFF.

BANANA POWER

Coup de banane, voyez l'illustration à la fin du livret. Pour ajuster la force du coup, choisissez HI pour fort, MED pour coup moyen et LO pour faible. Des effets réalistes sont obtenus avec MED.

MATCH LENGTH

Durée du match. Le match peut être de 2,4,6,8,10 et 12 minutes de durée. Il est opportun de choisir des matchs de 2 ou 4 minutes en jouant les grandes ligues à moins que vous avez l'intention d'enregistrer votre position.

REPLAYS

Les reprises. MICROPROSE SOCCER joue des reprises en temps retardé après chaque but. Si vous desirez les arrêtées, choisissez OFF.

COLOUR CODE

Le choix d'écran, si vous jouez MICROPROSE SOCCER en monochrome choisissez BW et les couleurs des équipes seront en noir et blanc pour clarifier le jeu, naturellement si vous avez un écran en couleur choisissez COL.

IN GAME MUSIC

Musique, si vous voulez, arrêter la musique avec OFF. Il est aussi possible d'ajuster le ton en vous servant des touches + ou -.

SAVE & LOAD

Enregistrement et chargement du jeu: Quand vous êtes au milieu d'une ligue et que vous voulez enregistré votre position courante, choisissez **SAVE** et appuyez sur le bouton. Maintenant donnez un nom de fichier (Pas plus de 9 caractères) et appuyez la touche de «RETOUR».

Pour reprendre un jeu, choisissez **LOAD**, Donnez le nom du fichier et vous êtes prêt à jouer.

NOTE: Ce choix vous permet de réserver la position courante de la ligue, mais il n'est pas possible de réserver un match, lorsque vous quitter un match, il est abandonné et le résultat effacé.

Quand vous avez fini avec le panneau de contrôle (**CONTROL PANEL**), choisissez la sortie **EXIT** pour retourner au menu principal.

TOUCHES ADDITIONELLES

FI – pour échanger la manette de commande, si au début d'un match un des joueurs contrôle l'opposition accidentellement, servez-vous de **FI** pour échanger le contrôle.

RUN/STOP – pour suspendre le jeu, un second appuie remet le jeu en marche.

RUN/STOP et Q – pour quitter le jeu.

DEMONSTRATION DEMO GAME _____

Si voulez voir un jeu, sans jouer vous-même, MICROPROSE SOCCER jouera un match avec deux équipes choisi au hasard. Allumez ce choix et appuyez sur le bouton deux fois ...

Quand vous en avez assez, appuyez sur le bouton en appareillant la manette ou bien servez-vous de **RUN/STOP** et **Q** pour retourner au menu principal.

JEU A DEUX JOUEURS TWO PLAYER FRIENDLY _____

Faites le choix et appuyez sur le bouton, un autre écran apparaît démontrant le match pendant et qui sont les participants avec un petit menu dessous:

RE-SELECT TEAMS	(CHOIX DES EQUIPES)
PLAY BALL	(JEU)
EXIT	(SORTIE)

Le choix se fait comme d'habitude. Si il y a deux noms sur la LISTE **NAME BANK** les joueurs sont choisis automatiquement.

Quand même, si **NAME BANK** choisi deux joueurs qui ne veulent pas jouer à ce moment, allumez **RE-SELECT TEAMS** et appuyez sur le bouton, maintenant les noms peuvent être choisis normalement.

Une fois que les équipes sont choisis, allumez **PLAY BALL**. Le sommaire des matchs est affiché sur l'écran, indiquant les joueurs, leurs couleurs et la direction du jeu. Le prompt pour le début du match apparaît aussi, appuyez sur le bouton pour commencer. Si par erreur l'autre joueur débute, appuyez sur FI pour échanger le contrôle.

Le match peut être arrêté à n'importe quel moment en appuyant sur RUN/STOP et Q. Ceci vous permet de rechoisir les équipes **RE-SELECT TEAMS** si c'est nécessaire ou retourner au menu principal. Une fois que vous avez quitté le match il ne peut pas être repris. Si vous choisissez **PLAY BALL**, un nouveau match commencera.

À la fin du match le nombre de but sera déployé, quand vous appuyez sur le bouton le jeu reprend avec l'écran des matchs pendants..

LA LIGUE (MATCH INTERIEUR DE SIX A SIX) SOCCER/INDOOR LEAGUE_____

En faisant ce choix le tableau de la ligue apparaît sur l'écran en montrant les joueurs sur la liste (**NAME BANK**) la différence des points et la position des équipes dans la ligue, alternant avec l'écran des matchs pendants et le menu ci-dessous:

RE-SELECT TEAMS	(CHOIX D'EQUIPES)
PLAY BALL	(JOUER)
EXIT	(SORTIE)

LA LIGUE permet jusqu'à 16 joueurs sur la liste (**NAME BANK**) de jouer l'un contre l'autre dans la compétition. Les joueurs dans chaque match sont choisis en se servant de (**RE-SELECT TEAM**), le choix d'équipe et le match commence de la même façon que pour **TWO PLAYER FRIENDLY**.

C'est la responsabilité des joueurs de tenir compte des matchs joués et des adversaires. Mais l'ordinateur prend note des points gagnés par chaque joueur: 0 points au début. 1 point au gagnant, 0 pour les matchs à égalité et -1 point au vaincu. (Ce n'est pas possible d'avoir moins de zéro point). Donc à la fin de la compétition le joueur avec la plus grande différence en points sera le vainqueur.

On peut rentrer la ligue à n'importe quel moment pendant le jeu, et la position courante enregistrée sur disque ou cassette. Alors dans une grande ligue la compétition peut prendre place pendant plusieurs jours si nécessaire.

COUPE MONDIALE WORLD CUP/ALL STAR TOURNAMENT

Avec ce choix une liste de noms et un menu secondaire sont affichés à l'écran:

MENU SECONDAIRE

START NEW TOURNAMENT	(COMMENCER UNE NOUVELLE COMPETITION)
RE-SELECT TEAM	(CHOIX D'EQUIPE)
CONTINUE OLD TOURNAMENT	(POUR REPRENDRE LA COMPETITION COURANTE)
EXIT	(SORTIE)

Les noms déployés sont courants sur la liste (**NAME BANK**) et sont tous exclus jusqu'à ce qu'ils soient choisis. Avec (**RE-SELECT TEAM**) allumez le premier joueur et appuyez sur le bouton, ensuite choisissez la nationalité en vous servant de la manette pour cycloer les 29 équipes disponibles et appuyez sur le bouton pour faire le choix. Répétez cette méthode pour tous les joueurs qui veulent prendre part.

Une fois les équipes choisies (**START NEW TOURNAMENT**) pour commencer. Le tableau de La Coupe Mondiale est calculée par l'ordinateur, avec 24 des 29 équipes disponibles, participants. Naturellement ceux déjà choisis seront inclus.

Chaque équipe est gradée d'après leur talent supposé, ceci a un effet sur la position au tableau, car il y a quatre sélections: **1st SEED, 2nd SEED, 3rd SEED, 4th SEED** qui s'accordent aux niveaux d'habilité et modifié la qualité du contrôle de l'ordinateur pour les équipes qui ne sont pas contrôlées par les joueurs. Par exemple si vous êtes tiré dans le même groupe que Oman, Northern Ireland et Mexico vous avez une bonne chance de gagner. En conséquence si vous avez choisi le Brésil vous avez une meilleure chance de gagner que si vous aviez choisi le Cameroun.

NOTE: Le tableau des compétitions est comme le vrai, c'est à dire que les équipes du même groupe ne sont pas tirés contre d'autres équipes du même groupe pendant la première tournée.

1st SEED

1 Brazil	Brésil
2 Italy	Italie
3 Argentina	Argentine
4 W Germany	Allemagne
5 Holland	Pays Bas
6 USSR	USSR

2nd SEED

7 France	France
8 Uruguay	Uruguay
9 Spain	Espagne
10 England	Angleterre
11 Poland	Pologne
12 Denmark	Danemark
13 Mexico	Méxique

3rd SEED

14	Sweden	Suède
15	Hungary	Hongrie
16	Scotland	Ecosse
17	Austria	Autriche
18	Ireland	Eire
19	Wales	Pays de Galles
20	Chile	Chili
21	N. Ireland	Irlande

4th SEED

22	Algeria	Algérie
23	USA	Etats Unis
24	Australia	Australie
25	Canada	Canada
26	Cameroon	Cameroon
27	Japan	Japon
28	N. Zealand	Nouvelle Zélande
29	Oman	Oman

Le tableau sert aussi de calendrier pour la compétition, indiquant quels matchs seront joués ce jour-là.

Quand deux équipes qui ne sont pas contrôlés par les joueurs prend place, seulement le résultat est affiché. Ses résultats sont calculés soigneusement par l'ordinateur et sont dépendants en part à leur valeur. En appuyant continuellement sur le bouton on peut faire le cycle de tous les matchs sans participants humain.

Les résultats qui dépendent des joueurs (ou contre l'ordinateur, ou contre l'équipe d'un autre joueur) seront avisés sur l'écran des matchs pendants. Le match commencera comme d'habitude en choisissant **PLAY BALL** et en appuyant sur le bouton pour débiter.

Si pendant la compétition, les joueurs veulent changer d'équipe (peut être parcequ'ils sont éliminés ou parcequ'ils veulent quitter la compétition ou même la rejoindre) – alors allumez **RE-SELECT TEAM** plutôt que **PLAY BALL**. Il est alors possible de choisir une équipe qui est toujours dans le championnat pourvu qu'elle ne soit pas choisi par un autre joueur ou omise tout à fait.

NOTE: Un joueur peut seulement entrer dans le championnat après le début si son nom est déjà sur la liste (**NAME BANK**).

La première tournée est terminée lorsque chaque équipe a joué trois matchs. Le progrès est établi par le nombre de points gagner, chaque équipe reçoit 2 points gagnant, un point match à égalité, 0 pour le vaincu. La différence des buts est aussi calculée pour les résultats égaux, évitant des rejouages.

Les deux premières équipes dans chaque groupe passeront à la seconde manche, qui n'a qu'un seul gagnant dans chaque groupe. Ensuite le tirage est fait au sort et les six équipes gagnants de la 2ème manche avec les deux meilleures de ceux qui ont perdus passeront à la troisième manche. La compétition continuera de cette façon jusqu'à la finale. Les match à égalité seront décidées avec du temps de plus, la première équipe a gagné un but étant le gagnant.

MICROPROSE INTERNATIONAL CHALLENGE

Le MICROPROSE INTERNATIONAL CHALLENGE a été conçu pour le joueur seul ou pour des joueurs qui veulent jouer contre l'ordinateur plutôt qu'eux-mêmes.

Au début un tableau montrant le niveau (**LEVEL**) et les points gagnés par chaque joueur sur la liste (**NAME BANK**) sera affiché. Ce tableau alterne avec celui des matchs pendants (**PENDING MATCH**) et un petit menu ci-contre:

RE-SELECT TEAM	(CHOIX D'EQUIPE)
PLAY BALL	(JOUER)
EXIT	(SORTIE)

Si le tableau des matchs pendants vous est agréable, choisissez **PLAY BALL** et continuez comme d'habitude. Mais **RE-SELECT TEAM** vous permet de choisir à volonté des concurrents parmi les joueurs sur la liste. (**NAME BANK**)

Le MICROPROSE INTERNATIONAL CHALLENGE est une ligue de 16 équipes contrôlés par l'ordinateur, le niveau devenant de plus en plus sévère et les adversaires choisis parmi les participants à la Coupe Du Monde. Chaque fois que vous gagnez votre position sur le tableau augmente et chaque fois que vous perdez, vous descendez la liste, quand même il n'est pas possible de dépasser le bas de la liste! Si un match est à égalité, il sera rejoué jusqu'à ce qu'un résultat soit obtenu.

On espère avancer par les 16 niveaux, le Brésil étant l'équipe la plus difficile à battre, ce n'est pas facile! Votre position peut être enregistrée sur cassette ou disque et le jeu repris au dernier niveau accompli.

LES CONTROLES CONTROLS

Les joueurs de MICROPROSE SOCCER ont un grand nombre de commandes pour diriger les membres des équipes sur le terrain de jeu, elles sont effectuées par le levier de commande avec ou sans le bouton de feu. Sans se servir du bouton, les huit positions de la manette dirigent les joueurs sur le terrain de jeu.

Il y a trois modes d'opération:

- Le ballon est libre.
 - Un membre de votre équipe contrôle le ballon.
 - Un membre de l'équipe adverse contrôle le ballon.
- Dirigez un membre de votre équipe sur le terrain avec la manette pour essayer de gagner la balle. Le joueur prend contrôle du ballon aussitôt qu'il le touche et court avec jusqu'à ce qu'il en soit dérobé. Si on appuie sur le bouton en faisant contact avec la balle, elle est projetée dans la direction face au joueur.

b) Quand le joueur contrôle la balle, il court avec celle-ci et fait un coup de pied seulement si l'on appuie sur le bouton.

Il y a des coups différents dépendant de la position de la manette et la durée de l'appuie sur le bouton. Avec un coup sec la distance sera courte tandis qu'avec un appuie prolongé la balle ira beaucoup plus loin. (La durée d'un appuie prolongé a un maximum déterminer par l'ordinateur.)

Aussitôt que l'on appuie sur le bouton, la manette cesse de contrôler le joueur et permet le genre de coup d'être choisi. Pour faire un coup, appuyez sur le bouton et mettez la manette dans la position désirée.

MANETTE EN AVANT Volée en ligne droite.

MANETTE EN DIAGONAL Coup de banane, la balle prend une courbe à gauche ou à droite.

MANETTE CENTREE Coup élevé.

MANETTE EN ARRIERE Coup Pélé, pardessus la tête!

(VOIR LES ILLUSTRATIONS A LA FIN DU LIVRET.)

NOTE: La direction du coup de pied et celle du joueur immédiatement avant l'appuie sur le bouton. Par exemple, si votre joueur court dans une direction sud-est, un coup de banane de gauche à droite est exécuté en appuyant sur le bouton avec la manette en avant.

c) Si le ballon est contrôlé par un membre de l'équipe adverse, il faudra attaquer ce joueur. Quand votre joueur est suffisamment près, un appuie sur le bouton commencera l'attaque, mais c'est seulement possible si votre joueur est en train de courir.

Si votre joueur arrive à touché la balle elle deviendra libre et peut être prise, si l'attaque est manquée le joueur de l'autre équipe garde le contrôle de la balle.

NOTE: Les attaques sur un terrain mouillé peuvent avoir des résultats imprévus!

Quand un joueur adverse approche votre but, un avertisseur se fait entendre pour vous signaler que vous avez contrôle du garde-but. Dans ce cas un appuie sur le bouton a les effets suivant:

MANETTE A DROITE Le garde se lance à droite.

MANETTE A GAUCHE Le garde se lance à gauche.

MANETTE CENTRALE Le garde fait un saut en l'air.

Le garde-but a priorité de possession quand il touche le ballon.

LES COUPS DE COIN

Un appuie sur le bouton envoie la balle dans une direction diagonale seulement. La force du coup dépend de la durée de l'appuie.

LANCEMENTS

Pour lancer la balle dans le terrain de jeu, seul trois directions sont permises. Diagonal à droite et à gauche ou tout droit, la puissance est réglée comme pour les coups de pied.

LE GARDE-BUT

Quand le garde-but a contrôlé le ballon, le jeu recommence avec son coup de pied qui est toujours dirigé tout droit en avant, mais la puissance est établie comme d'habitude.

DEBUT

Au début un des deux joueurs près de la balle la pousse vers l'autre joueur quand on appuie sur le bouton. Le joueur qui reçoit la balle a maintenant le contrôle.

REGLES DU JEU

Pour ceux qui ne sont pas au courant des règles de football, un sommaire pour les deux jeux de football MICROPROSE sont inclus.

FOOTBALL ASSOCIATION

LES REGLES

Les règles suivantes sont celles des arbitres de FIFA, La (Fédération Internationale de Football Association).

COMPOSITION

Le terrain sera normalement un sol herbacé et démarquer selon le premier diagramme, DESSIN 1.

Les buts seront établis à chaque bout du terrain et construit d'après le second diagramme, DESSIN 2.

Le ballon aussi sera standard, mesurant entre 686 et 711 millimètres de circonférence et un poids entre 397 et 454 grammes.

LES EQUIPES

Il y aura deux équipes et chaque équipe sera composée de dix joueurs et un garde-but avec deux joueurs de réserve. Le garde-but peut manipuler la balle avec ses mains dans la région du but indiquée sur le diagramme, DESSIN 1.

DEBUT

Au début la balle sera placée au centre du terrain de jeu et chaque équipe sera dans sa moitié du terrain. L'équipe avec le premier coup sera décidé au sort et l'équipe adverse débutera la seconde partie.

La balle doit avancer au moins la distance de sa circonférence (700 millimètres) dans la moitié du terrain occupé par les adversaires et le joueur avec le premier coup ne peut pas retoucher la balle avant qu'un autre joueur l'ait touchée.

Le début prendra place aussi après un but et sera exécuté par l'autre équipe.

LES POINTS

Un but peut être accompli par n'importe quel joueur des deux équipes et peut se faire contre son équipe et dans ce cas sera au compte des adversaires.

HORS JEU

La balle est en jeu dans les limites du terrain et seulement hors jeu lorsqu'elle traverse complètement une des lignes qui démarque le terrain ou la ligne du but.

LANCEMENTS

Quand la balle dépasse une des lignes du côté, la balle est lancée par un membre de l'équipe qui n'est pas responsable. Le lancement prendra place à l'endroit où la balle a traversé la ligne.

LES COINS

Quand un joueur est responsable pour un coup qui envoie la balle de façon qu'elle dépasse la ligne de son but, un coin sera donné aux adversaires. La balle est placée dans le quart de cercle le plus proche et un des joueurs donnera le coup de pied et les membres de son équipe peuvent se placer à volonté mais les membres de l'autre équipe doivent se tenir à au moins 10 mètres de la balle. Si la balle entre dans le but en directe, le but ne sera pas compté.

LE GARDE-BUT

Si la balle dépasse la ligne du but sans entrer dans le but et pousser par les adversaires, la balle sera rendue au garde-but qui la remettra en jeu. (C'est à dire avec un coup qui dépassera la zone de pénalité.)

Le coup doit être fait dans la moitié de l'étendue du but le plus proche de l'endroit traversé par la balle.

LES REGLES DU SIX-A-SIDE

En principe les règles du six-a-side sont les mêmes que pour le football association, mais il y a certaines différences parce que le terrain de jeu est bien plus petit. Les règles suivantes sont établies par la MSL (Major Indoor Soccer League) des Etats Unis.

COMPOSITION

Le terrain de jeu sera artificiel et les régions seront démarquées avec des lignes rouges et blanches.

Le terrain sera à l'intérieur et sera entouré d'un mur de plexiglas de 2,5 mètres d hauteur.

Les buts seront à chaque bout du terrain et seront des dimensions indiqués dans le diagramme. DESSIN 4.

Le ballon sera standard, mesurant entre 686 et 711 millimètres de circonférence et un poid entre 397 et 454 grammes.

LES EQUIPES

Il y aura deux équipes de six joueurs chaque, le garde-but inclut. Les deux équipes seront obligées d'avoir 14 joueurs prêt à jouer pour les remplacements et même quand il s'agit de buts additionnels, il faut un minimum de quatre joueurs par équipe sur le terrain de jeu.

DEBUT

Les visiteurs prendront le premier coup et la balle avancera au moins 350 millimètres vers le but des adversaires qui seront dans leur moitié du terrain et au moins à 23 centimètres de la balle. Le joueur avec le premier coup ne peut pas retoucher la balle avant qu'un autre joueur l'ait touchée.

Le jeu est repris de la même façon après chaque quart ou après un but.

HORS JEU

La balle est hors de jeu seulement quand elle passe pardessus la barrière qui entoure le terrain de jeu. Quand cela prend place un coup libre sera donnée aux adversaires avec la balle au centre de la ligne rouge la plus proche.

LES TROIS LIGNES

Si un coup de ballon envoie la balle vers le but des adversaires de façon qu'elle traverse trois lignes (deux rouges et une blanche) sans touché le sol ou un autre joueur, un coup libre sera donné à l'équipe qui n'est pas responsable et prendra place au centre de la dernière ligne rouge que la balle a traversée.

LES COUPS DE COTE

Si la balle passe pardessus le mur un coup libre sera donné à l'équipe qui n'est pas responsable, la balle étant placé sur la ligne de côté à l'endroit où la balle a traversé le mur.

Un but peut être gagner en direct.

LE GARDE-BUT

Si la balle passe pardessus le But ou le mur derrière le but entre les deux drapeaux, le jeu reprend avec un coup du garde-but la balle ayant été placé dans la région du but. N'importe quel membre de l'équipe peut prendre le coup (non seulement le garde-but), mais la balle doit sortir de la région pénalisée.

COINS

Si un des joueurs, en défendant son but, force la balle hors de jeu derrière son but, les adversaires seront accordés un coin. La balle sera placé sur la marque du coin et un joueur prendra le coup, les buts en directs comptants.

L'HISTOIRE DE LA COUPE DU MONDE

Le jeu de football a été joué d'une façon ou d'une autre par des races anciennes, Aztèques et Vikings se servant d'un ballon plus ou moins rond.

Le sport comme on le connaît aujourd'hui commença il y a plusieurs siècles, mais c'est dans les écoles (dites publiques, en vérité privées) anglaise que les premières règles furent établis.

Naturellement, les jeunes qui avait joué à l'école voulait continuer après leur séjour, mais il fallait établir des règles acceptables à tout le monde. Comme ces jeunes gens se rencontraient à l'université se fut naturel que les collègues étaient des bonnes venues pour ces discussions. Cambridge, notamment fut bien reconnu.

Au fond il y avait deux camps, ceux qui voulait se servir de leurs mains et ceux qui préférait le coup de pied. Le premier groupe se décida à suivre les règles établi à l'école de Rugby tandis que les autres firent une association en 1863, et c'est comme ça que l'on obtient aujourd'hui le nom Football Association.

Le jeu devint populaire en Europe, l'Amérique du Sud, le Canada et en Australie mais le premier match international prit place en 1872 quand l'Ecosse gagna contre l'Angleterre à Glasgow et il fallait encore 50 ans avant que l'idée d'une coupe mondiale fut conçu.

La Coupe Mondiale était l'idée de deux Français: Jules Rimet et Henri Delaunay. Rimet devint plus tard, Président de FIFA (la Fédération Internationale de Football Associations) de 1920 à 1954, et Delaunay fut le secrétaire de 1919 jusqu'à sa mort en 1956.

C'était au premier meeting de FIFA en 1904 que l'idée d'un Championnat du Monde fut proposé. On pensait que la compétition internationale aux Jeux Olympiques n'était plus suffisant pour le grand nombre de pays ou leurs meilleurs joueurs ne pouvaient pas être représenter parcequ'ils étaient professionnels. Les discussions continuèrent pendant 26 ans, jusqu'à 1928 quand ce fut finalement accepté.

Il y avait cinq nations qui voulaient être les hôtes pour la première compétition: l'Italie, Les Pays Bas, l'Espagne, la Suède et Uruguay. Uruguay promit de payait toutes les dépenses, de voyage, d'hôtel et de construire un nouveau stade spécialement pour le championnat et pour cette raison les quatre pays européens l'acceptèrent, mais décidèrent après de ne pas envoyer d'équipe disant que le voyage par bateau de trois semaines était trop long.

Deux mois avant le début pas un pays européen était souscrit au championnat et la Fédération de l'Amérique du Sud allait se retirer de FIFA et en conséquence la France, la Belgique, la Yugoslavia et la Roumanie ont décidé de prendre part. L'équipe de la Roumanie fut choisi par le roi Carol lui-même.

En juillet 1930, la finale fut entre Uruguay et l'Argentine au stade Centenaire de Montévideo. Uruguay gagna 4-2 et remporta la trophée français de 50.000 francs. Plus tard le consulat Uruguay fut bombardé de pierre par une foule argentine.

Au congrés de Stockholm en 1932 se fut décidé que la compétition ne pouvait plus prendre place dans une seule ville, donc en 1934 les matchs furent disputés dans toute l'Italie.

La première manche était des match à élimination entre les 16 équipes qui avait qualifiés parmi les 32 équipes au début de la compétition, ses règles eût comme conséquence que l'Argentine et le Brésil onto du faire des voyages de plus de 15.000 kilomètres pour participer dans un seul match!

Uruguay boudait à cause du championnat en 1930 et décida de ne pas participer et donc les champions n'était pas représentés, mais quand-même les match ont pris place et les italiens ont gagné, Mussolini et le partie faciste en était très content faisant aussi un profit d'un million.

En 1938 le mouvement Anschluss avait envahi l'Autriche et leur meilleur joueur était maintenant avec l'équipe Allemande.

Uruguay boudait toujours et l'Argentine, parceque la France avait était choisi par préférence pour le championnat, décidèrent de ne pas jouer. La décision des derniers fut la cause d'un tumulte au bureau de la Fédération à Buenos Aries et la police a été forcer d'intervenir.

Mais il y avait de nouvelles additions, Cuba, la Pologne et les Indes Hollandaise.

Après un concour bien disputé, l'Italie gagna pour la seconde fois, et garda la coupe pendant 12 ans à cause de la guerre.

Le championnat au Brésil en 1950 était officiellement la Coupe Jules Rimet, nommé d'après le fondateur (qui avait gardé la coupe cacher sous son lit pendant la guerre).

Malheureusement c'était très mal organisé et la finale prit place dans le stade Maracana qui n'était pas fini et qui avait l'air plutôt d'un chantier de construction.

Les quatre associations britanniques ont rejoint FIFA en 1946, après avoir quitter l'organisation en 1930 à cause d'une dispute au sujet des salaires des joueurs. Le comité désigna d'une façon très généreuse, le championnat britannique comme zone qualificative assurant une place pour deux équipes! L'Ecosse décida, d'une façon ingrate que si ils ne gagnaient pas le championnat britannique ils ne joueraient pas dans la coupe. Ils ont perdu et n'ont pas pris part.

L'Ecosse n'était pas le seul absent: l'Argentine était mécontent, la Tchecoslovaquie souffrait toujours des effets de la guerre, l'Autriche déclara que son équipe était trop jeune, l'Allemagne était exclu et la Hongrie était maintenant contrôlé par les soviétiques. La Turquie aussi déclara qu'elle n'allait pas jouer à la dernière minute, ce qui permit à la France de jouer quoiqu'elle avait été déjà éliminer dans les matchs qualificatifs.

Malheureusement la France décida de ne pas jouer quand-même après des complications comme celle du circuit brésilien qui la força de jouer un match à Porto Alegre et le match prochain, à Récife, un voyage de plus de 3.000 kilomètres. En effet, beaucoup des équipes finirent par voyager des centaines, même des milliers de kilomètres, sauf le Brésil qui eut la chance de jouer tous leurs matchs sauf un, à Rio de Janeiro!

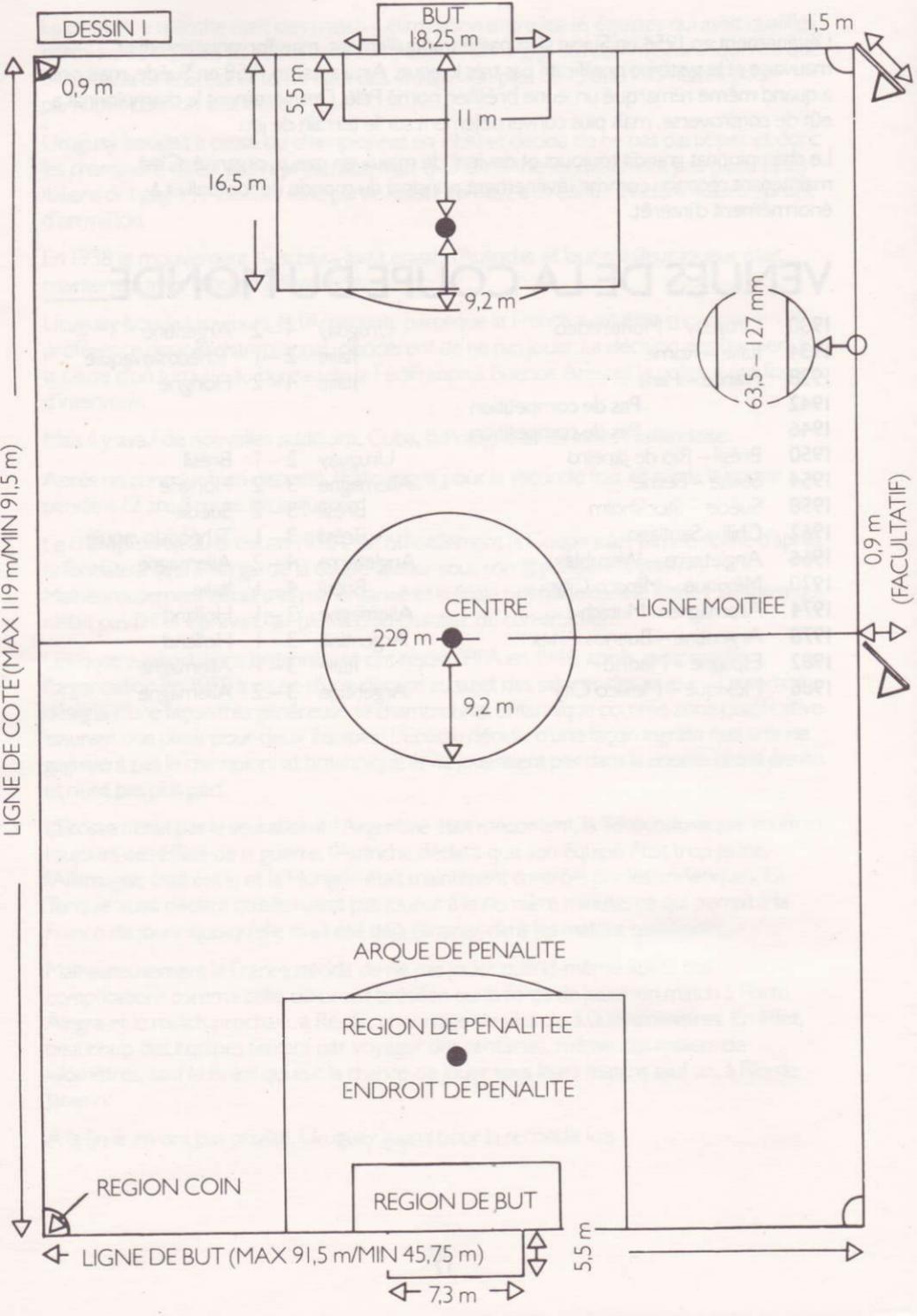
A la fin ils en ont pas profité, Uruguay gagna pour la seconde fois.

L'événement en 1954 en Suisse s'est passé tranquillement, mais l'organisation était mauvaise et le système qualificatif pas très logique. Ainsi aussi en 1958 en Suède, mais ont a quand même remarqué un jeune brésilien nommé Pélé. Dernièrement le championnat a eût de controverse, mais plus convenablement sur le terrain de jeu.

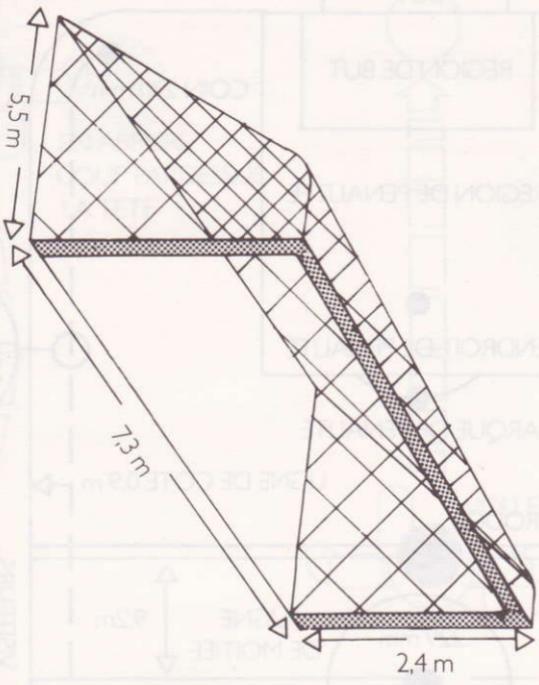
Le championnat grandit toujours et devient de mieux en mieux organisé. C'est maintenant reconnu comme l'événement principal du monde de football et à énormément d'intérêt.

VENUES DE LA COUPE DU MONDE

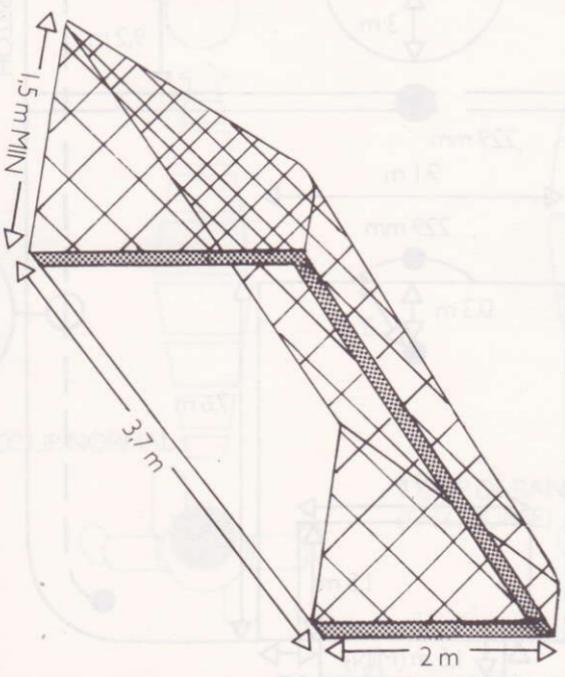
1930	Uruguay – Montévideo	Uruguay	4 – 2	Argentine
1934	Italie – Rome	Italie	2 – 1	Tchécoslovaquie
1938	France – Paris	Italie	4 – 2	Hongrie
1942	Pas de compétition			
1946	Pas de compétition			
1950	Brésil – Rio de Janeiro	Uruguay	2 – 1	Brésil
1954	Suisse – Berne	Allemagne	3 – 2	Hongrie
1958	Suède – Stockholm	Brésil	5 – 2	Suède
1962	Chili – Santiago	Brésil	3 – 1	Tchécoslovaquie
1966	Angleterre – Wembley	Angleterre	4 – 2	Allemagne
1970	Méxique – Mexico City	Brésil	4 – 1	Italie
1974	Allemagne – Munich	Allemagne	2 – 1	Holland
1978	Argentine – Buenos Aries	Argentine	3 – 1	Holland
1982	Espagne – Madrid	Italie	3 – 1	Allemagne
1986	Méxique – Mexico City	Argentine	3 – 2	Allemagne

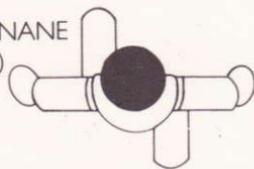
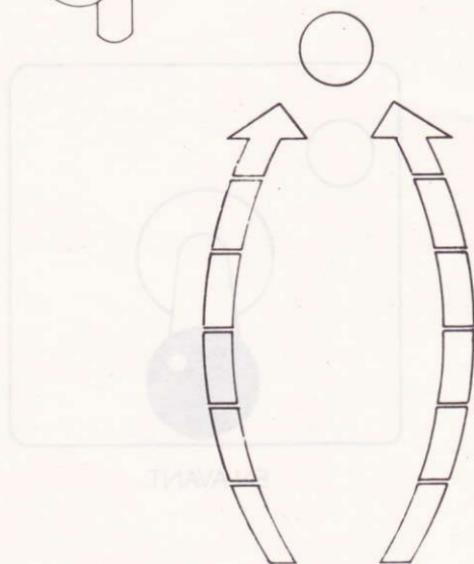
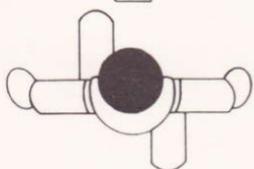
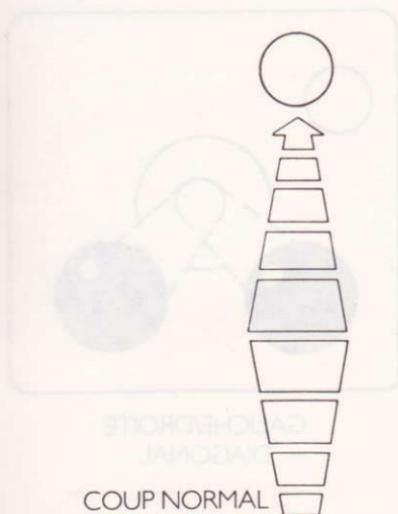
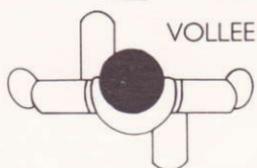
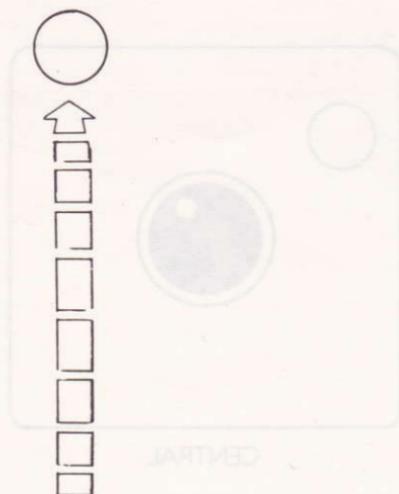


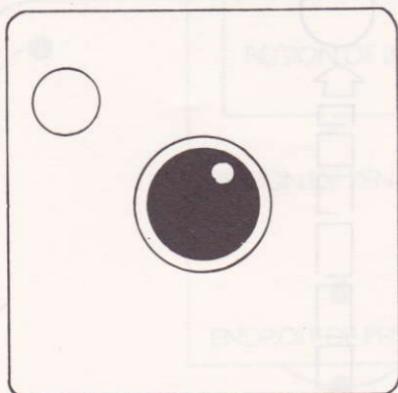
DESSIN 2



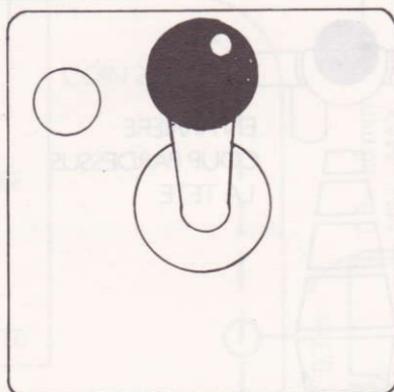
DESSIN 4



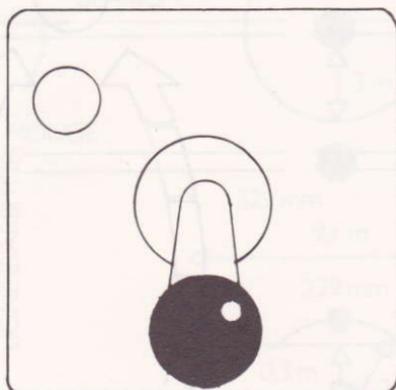




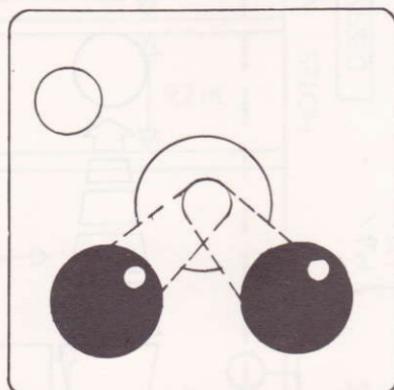
CENTRAL



EN ARRIERE



EN AVANT



GAUCHE/DROITE
DIAGONAL

MICRO PROSE

SIMULATION • SOFTWARE

MICROPROSE, 2 MARKET PLACE, TETBURY, GLOUCESTERSHIRE GL8 8DA. TEL: (0666) 54326. TLX: 43422 MPSUKG.