

PRO ACTION FOOTBALL



PRO ACTION FOOTBALL

TRAINER - TIPS ZUM SPIEL

BEWEGE DEINE SPIELER IMMER, INDEM DU SIE MIT DEM FINGER ÜBER DAS SPIELFELD SCHNIPPST. EINEN SPIELER AUFHEBEN, UM POSITIONSWECHSEL VORZUNEHMEN, DARFST DU NUR, WENN FOLGENDES GESCHIEHT:

EINWURF • ECKBALL • FREIWOSS • ELFMETER • MAUER BILDEN UND: WENN EIN SPIELER VERSEHENTLICH ÜBER DEN SPIELFELDRAND GESCHNIPPST WIRD, ER DARF AN DERSELBEN STELLE WIEDER AUF DAS SPIELFELD GESTELLT WERDEN, AN DER ER ES VERLASSEN HAT.

AUF ABSEITSREGEL UND FELDVERWEIS HABEN WIR VERZICHTET. WIE IN WIRKLICHKEIT FÜHRT BEIDES OFT ZU AUSEINANDERSETZUNGEN UND HEMMT DEN SPIELFLUSS.

NICHT VERGESSEN: VOR JEDEM ZUG DER GEGNERISCHEN MANNSCHAFT DARFST DU BIS ZU ZWEI SPIELER BEWEGEN (= SCHNIPSEN), UM DIE POSITIONEN ZU VERÄNDERN. BEI DEN ERSTEN SPIELER SOLLTEN DIE AKTIONEN NICHT ZU SCHNELL UND HEKTISCH HINTEREINANDER ERFOLGEN - ALLE SPIELER SOLLTEN ZEIT HABEN, SICH MIT DEN TOLLEN MÖGLICHKEITEN VON PRO-ACTION FOOTBALL VERTRAUT ZU MACHEN. MIT

STEIGENDER PROFESSIONALITÄT WIRD DAS SPIEL AUTOMATISCH SCHNELLER.

LIEGT DAS SPIELFELD NACH DEM AUSPACKEN NICHT EBEN, MUSST DU ES AUF EINER EBENEN FLÄCHE AUSBREITEN, BIS ES SICH GEGLÄTTET HAT. DU KANNST DAS SPIELFELD ABER AUCH GLÄTTEN, INDEM DU ES VON DER RÜCKSEITE HER BÜGELST - ABER NICHT ZU HEISS.

BENUTZE ZUM SPIELER NUR DEN BEILIEGENDEN BALL.

DAS SCHIESSEN, PASSEN USW. KANN AM BESTEN DURCHFÜHRT WERDEN, WENN DAS SPIELFELD AUF EINER HARTEN UNTERLAGE (Z.B. TISCHPLATTE) LIEGT.

AUFBEWAHRUNG DES SPIELS

ENTWEDER... LEGE DIE KOMPLETTEN SPIELER (NICHT DEMONTIERT) IN DIE GROSSE VERTIEFUNG DER SCHACHTEL

ODER... MONTIERE DIE SPIELER VON DEN FÜSSEN AB UND BEWAHRE SIE IN IHREN FÄCHERN AUF, IN DENEN DU SIE VORGEFUNDEN HAST. DIE FÜSSE LEGST DU ALLE IN DIE VERTIEFUNG DER SCHACHTEL.

CONSEILS DE L'ENTRAINEUR

DEPLACEZ TOUJOURS VOS JOUEURS EN DONNANT UNE PICHENETTE AVEC VOTRE INDEX SUR LEUR SOCLE. VOUS NE POUVEZ SOULEVER UN JOUEUR POUR LE PLACER A UN AUTRE ENDRIT DU TERRAIN QUE DANS L'UN DES CAS SUIVANTS :

LE JOUEUR EFFECTUE UNE TOUCHE • LE JOUEUR TIRE UN CORNER • LE JOUEUR TIRE UN COUP FRANC • LE JOUEUR TIRE UN PENALTY • LE JOUEUR FAIT PARTIE D'UN MUR •

IL SE PEUT QUE LE TERRAIN PRESENTE DES PLIS LORSQUE VOUS LE SORTEZ DE LA BOITE. ETENDEZ-LE SUR UNE SURFACE PLATE ET DEFROISSEZ-LE. REPASSEZ-LE EVENTUELLEMENT AVEC UN FER TIEDE, SUR L'ENVERS DU TERRAIN.

POUR FAIRE DES TIRS ET DES PASSES DE TRES BONNE QUALITE, PLACEZ LE TERRAIN SUR UNE SURFACE RIGIDE.

UTILISEZ UNIQUEMENT LES BALLONS AIMANTES FOURNIS DANS LA BOITE.

LE RANGEMENT DU JEU

VOUS POUVEZ SOIT :

• RANGER LES JOUEURS MONTES SUR LEUR SOCLE DANS LE GRAND COMPARTIMENT DE LA BOITE.

• RETIRER LES JOUEURS DE LEUR SOCLE ET LES REPLACER A L'ENDROIT QU'ILS OCCUPAIENT AUPARAVANT. LES SOCLER SONT RANGES DANS LE GRAND COMPARTIMENT.

DEMONTREZ LES BUTS ET RANGEZ LES DIFFERENTS ELEMENTS DANS LES COMPARTIMENTS CORRESPONDANTS.

OPMERKINGEN BIJ HET SPELEN

VERPLAATS JE SPELERS ALTIJD DOOR ZE MET JE VINGER EEN TIK TE GEVEN. DE ENIGE KEER DAT JE EEN SPELER MAG OPTILLEN IS WANNEER JE HEM MOET VERPLAATSSEN OM:

IN TE GOOIE • EEN CORNER TE NEMEN • EEN VRIJE SCHOP TE NEMEN • EEN PENALTY TE NEMEN • IN DE MUUR TE GAAN STAAN •

HET VOETBALVELD KAN GEKREUKELD ZIJN ALS JE HET UIT DE DOOS HAALT. VOUW HET OPEN EN LAAT HET EVEN OP EEN GLAD OPPERVAK LIGGEN. EVENTUEEL KUN JE DE MAT MET EEN STRIJKBOUW STRIJKEN OP DE LAAGSTE STAND! STRIJK WEL AAN DE ACHTERKANT.

JE HEBT HET MEESTE SPEELPLEZIER WANNEER JE HET VOETBALVELD OP EEN HARDE ONDERGROND LEGT.

SPEEL ALLEEN MET DE BIJGELEVERDE MAGNETISCHE BAL.

HET SPEL OPBERGEN

OF... JE BERGT ALLE SPELERS OP IN HET GROTE VAK IN DE 'TRAY' VAN DE DOOS.

OF... JE HAALT DE SPELERS VAN DE STANDAARDS AF EN BERGT ZE OP IN DE UITSPARINGEN WAAR ZE OORSPRONKELIJK IN ZATEN. BERG DE STANDAARDS OP IN HET GROTE VAK. HAAL HET DOEL UIT ELKAAR EN LEG DE ONDERDELEN IN HET SPECIALE VAK.



PRO ACTION FOOTBALL

INHALT SOMMAIRE INHOUD

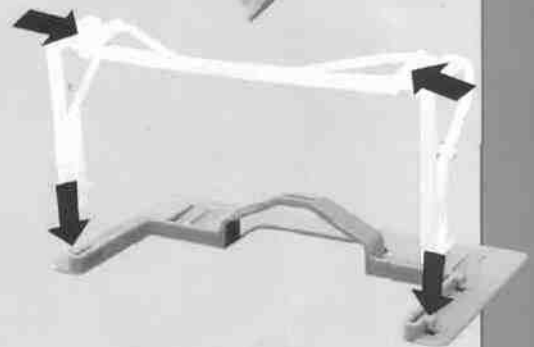
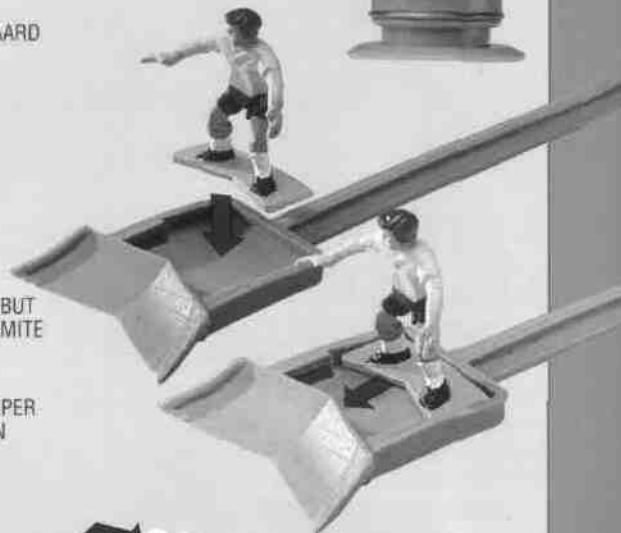
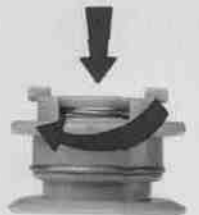
- 2** • TRAINER-TIPS ZUM SPIEL
• CONSEILS DE L'ENTRAINEUR
• OPMERKINGEN BIJ HET SPELEN
- 4** • HANDHABUNG DER SPIELER
AUFSTELLUNG UND START DES SPIELS
• MANIPULATION DES FIGURINES
MISE EN PLACE ET DEBUT DE MATCH
• OMGAAN MET JE SPELERS
VOORBEREIDING EN BEGIN VAN HET SPEL
- 5** • SPIELER-
UND BALLBEWEGUNG
DEPLACEMENT DES JOUEURS
• SPELER - EN BALBEWEGING
- 6** • TORWARTABSCHLAG
• LE GARDIEN DE BUT REMET EN JEU
• DOELTRAPPEN
- 7** • KURZREGELN
• RESUME DES REGLES
• SPELREGELS IN HET KORT
- 10** • ANSTOSS
BALLBESITZ
• LE COUP D'ENVOI
INTERCEPTER LE BALLON
• AFTRAP
IN BEZIT KRIJGEN
- 11** • DER PASS
ZWEIKAMPF
• FAIRE UNE PASSE
TACLER
• EEN PASS GEVEN
TACKELN
- 12** • FOUL
FREISTOSSE
• LES FAUTES
LE COUP FRANÇ
• OVERTREDINGEN
VRIJE TRAPPEN
- 13** • ELFMETER
SCHIESSEN
• LES PENALTIES
SHOOTER
• STRAFSCHOPPEN
SCHIETEN
- 14** • ECKEN
EINWURF
• LES CORNERS
LES TOUCHES
• HOEKSCHOPPEN
INGOOIEN
- 15** • TORABSTOSS
BEWEGEN DES TORWARTS
• LES DEGAGEMENTS
DEPLACEMENT DES GARDIENS DE BUT
• DOELTRAPPEN
VERPLAATSEN VAN DE KEEPER

AUFBAU - ANLEITUNG MONTAGE DES JOUEURS MONTAGE SPELERS

- **SPIELER**
SETZE JEDEN SPIELER AUF EINEN
STANDFUSS UND DREHE IHN FEST.
- **LES JOUEURS**
PLACEZ CHAQUE JOUEUR SUR UN SOCLE
PUIS LE FAIRE PIVOTER POUR LE BLOQUER.
- **SPELERS**
PLAATS DE SPELER OP EEN STANDAARD
EN DRAAI TOT HIJ VASTKLIKT.
- **TORWART**
SCHIEBE DAS BODENSTÜCK DES
TORWARTS IN DIE HALTERUNG
DES GRIFFES, BIS ES EINRASTET.
- **LES GARDIENS DE BUT**
INSEREZ LE SOCLE DU GARDIEN DE BUT
DANS L'ENCOCHE SITUÉE A L'EXTREMITÉ
DE LA CROSSE.
- **KEEPERS**
SCHUIF DE STANDAARD VAN DE KEEPER
AAN ZIJN BENEN TOTDAT HET OP Z'N
PLAATS KLIKT.

- **NETZE**
DER HAKEN AN DER STANGE MUSS
NACH OBEN ZEIGEN.
- **LES MONTANTS DES BUTS**
ASSEMBLEZ LES POTEAUX ET LA
BARRE TRANSVERSALE ET FIXEZ
L'ENSEMBLE SUR LE SUPPORT.
LE CROCHET DE LA BARRE
TRANSVERSALE DOIT ÊTRE
TOURNE VERS LE HAUT.
- **NETTEN**
DE HAAK MOET NAAR BOVEN WIJZEN.

- **TORE**
FÜGE PFOSTEN UND STANGE ZUSAMMEN
UND SETZE. SIE IN DIE BODENPLATTE EIN.
SPANNE DAS NETZ ÜBER DIE HAKEN.
- **LES FILETS**
TENDEZ LE FILET SUR LES CROCHETS.
- **DOELEN**
BEVESTIG DE DOELPALEN AAN DE
DOELLAT EN BEVESTIG HET GEHEEL
AAN HET ONDERSTEL. BEVESTIG
HET NET AAN DE HAKEN.



HANDHABUNG DER SPIELER MANIPULATION DES FIGURINES OMGAAN MET JE SPELERS

TIPP DEM SPIELER
KURZ AUF DEN KOPF, UM ZU
SCHIESSEN.
DONNEZ UN PETIT COUP SEC SUR LA TÊTE
DE VOTRE JOUEUR POUR LE FAIRE TIRER.
TIK DE SPELER OP HET HOOFD
OM TE SCHIETEN.



AUFSTELLUNG UND START DES SPIELS MISE EN PLACE ET DEBUT DE MATCH VOORBEREIDING EN BEGIN VAN HET SPEL

- EMPFOHLENE SPIELERAUFSTELLUNG
- POSITION DE DEPART RECOMMANDEE
- SUGGESTIE OPSTELLING

- WIRF EINE MÜNZE: WENN DU GEWINNST, HAT DEIN TEAM ANSTOß.
- TIREZ A PILE OU FACE : SI VOUS GAGNEZ, VOTRE EQUIPE DONNE LE COUP D'ENVOI.
- GOOL MET EEN MUNTSTUK "KOP OF MUNT": ALS JIJ WINT, MAG JOUW TEAM AFTRAPPEN.



- GESPIELT WERDEN ZWEI HALBZEITEN. NACH DER ERSTEN HALFTE WERDEN DIE SEITEN GEWECHSELT. WIR EMPFEHLEN 2 X 15 MINUTEN SPIELDAUER.
- LE JEU SE JOUE EN DEUX MI-TEMPS D'EGALE DUREE. ON CHANGE DE CAMP A LA MI-TEMPS. NOUS VOUS SUGGERONS DE JOUER 15 MINUTES PAR MI-TEMPS.
- HET SPEL WORDT IN TWEE HELFTEN VAN GELIJKE DUUR GESPEELD. NA DE EERSTE HELFT MOETEN DE KEEPERS WISSELEN. WIJ ADVISEREN EEN SPEELDUUR VAN 2 X 15 MINUTEN.

BEIM ANSTOSS DARF NUR DER TORWART IM STRAFRAUM STEHEN.
SEUL LE GARDIEN DE BUT A LE DROIT DE SE TROUVER DANS LA SURFACE DE REPARATION AU MOMENT DU COUP D'ENVOI.
ALLEEN DE KEEPER MAG HIER STAAN TIJDENS DE AFTRAP



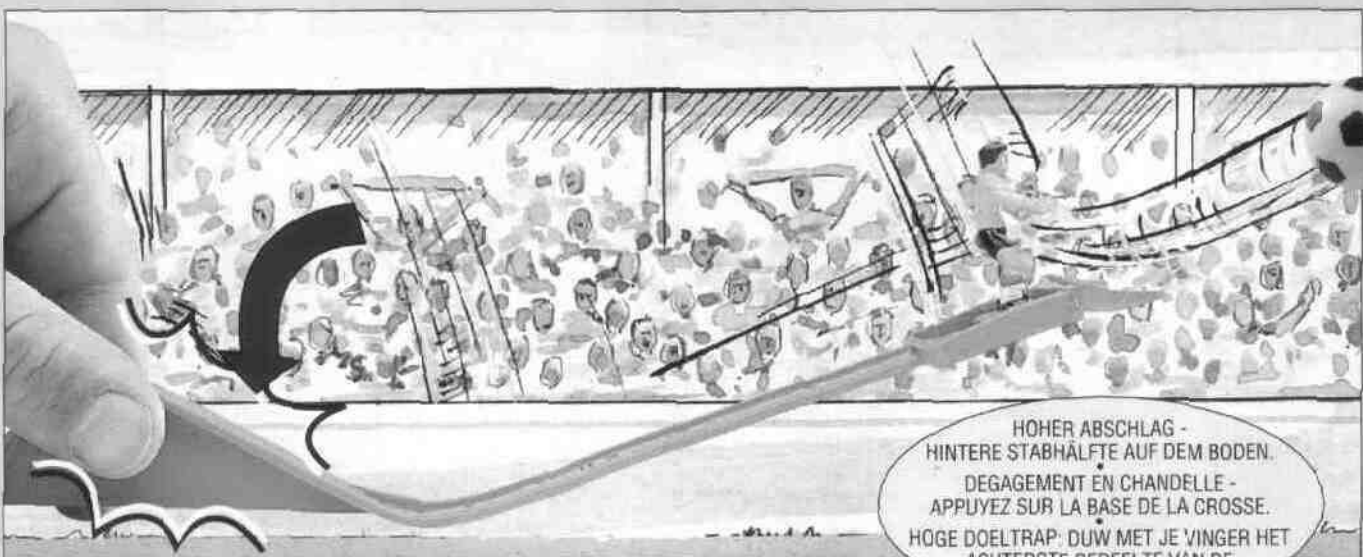
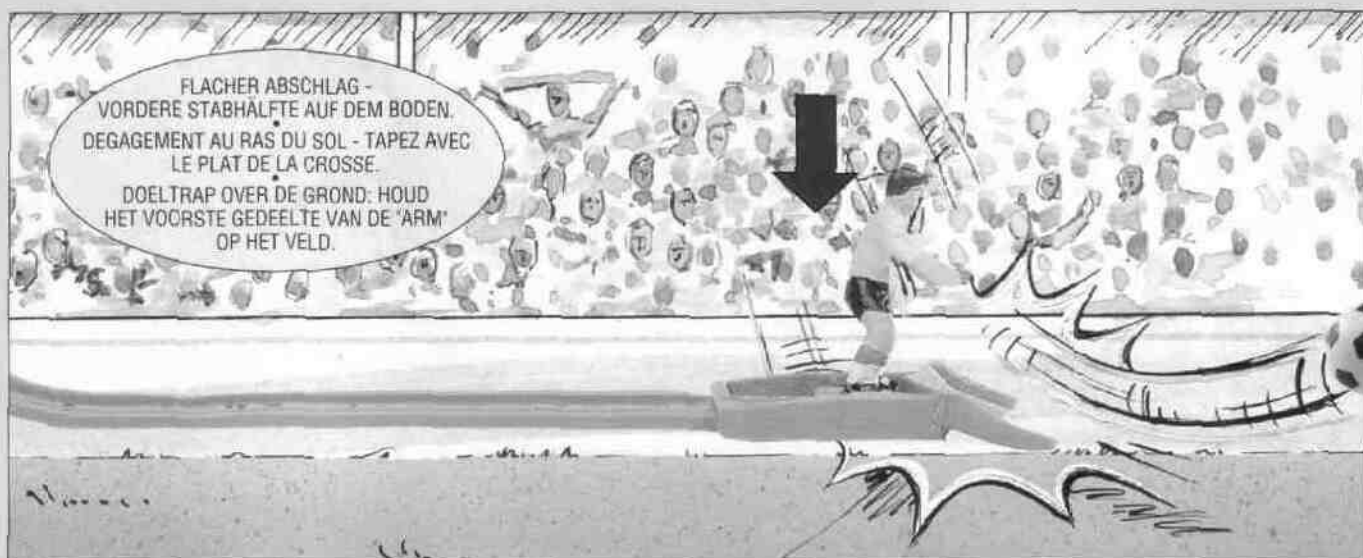
**SPIELER -
UND BALLBEWEGUNG
DEPLACEMENT
DES JOUEURS
SPELER - EN BALBEWEGING**



TORWARTABSCHLAG

LE GARDIEN DE BUT REMET EN JEU

DOELTRAPPEN





KURZREGELN

Anstoß

- Dein Stürmer, der den Anstoß ausführt, muß vorwärts schießen; das darf kein Torschuß sein.
- Danach schnippst Du einen anderen Spieler Deiner Mannschaft los, um den Ball in Besitz zu nehmen. Kann Dein Spieler den Ball nicht in seinen Besitz bringen, gilt der Ball als "frei" (weiterer Spielablauf siehe III./3.).
- Wichtig: Der Anstoß darf nicht von Spielern des Gegners gestört werden.

Spiel

1. Mannschaft in Ballbesitz (Ball am Fuß Deines Spielers):

- Dein Zug beginnt, wenn einer Deiner Spieler den Ball besitzt. Jeder Zug besteht immer aus 2 unterschiedlichen Aktionen, die Du allerdings in beliebiger Reihenfolge ausführen kannst:
- Aktion 1 - BALLBEWEGUNG: Schuß oder Paß
- Aktion 2 - SPIELERBEWEGUNG: Spurt oder Dribbling
Du bist solange am Zug, wie Deine Mannschaft im Ballbesitz ist.

II. Mannschaft ohne Ballbesitz

1. **Während** jeder Ball- und Spielerbewegung der gegnerischen Mannschaft kannst Du versuchen, durch Spurten in Ballbesitz zu kommen. Das heißt, während Dein Gegner einen Paß spielt oder dribbelt, läßt Du einen Deiner Spieler in Richtung Ball spurten, um ihn in Besitz zu nehmen.
2. **Vor** jedem Zug der gegnerischen Mannschaft darfst Du bis zu 2 Spieler bewegen (= schnipsen), um die Positionen zu verändern.

III. Ballverlust

Drei Aktionen führen zum Ballverlust:

1. Einer Deiner Spieler schießt den Ball ins Seiten- oder Tor aus.
 2. Schießt Du den Ball direkt zu einem gegnerischen Spieler (Fehlpaß), so besitzt er jetzt den Ball und seine Mannschaft ist am Zug (Ballbewegung, Spielerbewegung).
 3. Ist **nach Deinem Zug** (Ball- und Spielerbewegung) keiner Deiner Spieler (und auch kein Gegner) in Ballbesitz, so ist der Ball "frei".
- Die gegnerische Mannschaft ist an der Reihe und versucht, durch den Spurt eines Spielers in Ballbesitz zu kommen.
 - Gelingt das nicht, so hat Deine Mannschaft den nächsten Versuch.
 - Es wird immer abwechselnd gespurtet, bis eine der Mannschaften den Ball erreicht. Grundsätzlich gilt: Sind zwei Spieler gleichzeitig in Ballbesitz, so müssen sie getrennt werden, um zu ermitteln, wer am Zug ist.

Tore

- Tore zählen, wenn der Ball die Torlinie überschritten hat. Tore, die von hinter der Mittellinie aus erzielt werden, sind ungültig.



ANSTOSS LE COUP D'ENVOI AFTRAP

- DER ERSTE SCHUSS MUSS VORWÄRTS AUSGEFÜHRT WERDEN - VOM SPIELER AM ANSTOSSPUNKT.
- LE COUP D'ENVOI DOIT ETRE TIRE DEPUIS LE POINT CENTRAL, VERS L'AVANT.
- DE AFTRAP MOETEN WORDEN GEDAAN DOOR JOUW MIDVOOR.



DIE GEGNERISCHEN SPIELER DÜRFEN ERST EINGREIFEN, NACHDEM DER ANSTOSS KOMPLETT AUSGEFÜHRT IST (ANSTOSS UND SPURT).
LES JOUEURS DE L'EQUIPE ADVERSE NE PEUVENT PENETRER DANS LE ROND CENTRAL OU APRES LE COUP D'ENVOI.
DE TEGENSTANDERS MOGEN PAS NA DE AFTRAP IN DE MIDDENCIRKEL KOMEN.



- EINER DEINER EIGENEN SPIELER SPURTET NACH DEM BALL, UM IHN ANZUNEHMEN.
- UN AUTRE JOUEUR DE VOTRE EQUIPE COURT SUR LE BALLON POUR ESSAYER DE L'INTERCEPTER.
- EEN VAN JE ANDERE SPELERS LOOPT WAAR DE BAL OM DEZE IN BEZIT TE KRIJGEN.

BALLBESITZ INTERCEPTER LE BALLON IN BEZIT KRIJGEN

- KOMMT DEIN SPURTENDER SPIELER NICHT IN BALLBESITZ, SO IST DER BALL "FREI". DIE GEGNERISCHE MANNSCHAFT IST AN DER REIHE UND VERSUCHT, DURCH DEN SPURT EINES SPIELERS DEN BALL ZU ERREICHEN.
- SI VOTRE JOUEUR NE PARVIENT PAS A S'EMPARER DU BALLON, LA BALLE EST PERDUE. C'EST A L'EQUIPE ADVERSE DE JOUER. ELLE A DROIT A DEUX DEPLACEMENTS POUR RECUPERER LE BALLON.
- ALS JOUW SPELER DE BAL NIET IN BEZIT KRIJGT, IS HET 'BALVERLIES' EN IS HET ANDERE TEAM AAN DE BEURT OM ACHTER DE BAL AAN TE LOPEN.



GELINGT DAS WIEDERUM NICHT, SO HAT DEINE MANNSCHAFT DEN NÄCHSTEN VERSUCH, USW...

SI ELLE NE PARVIENT PAS NON PLUS A S'EN EMPARER, C'EST A VOTRE TOUR D'ESSAYER, ET AINSI DE SUITE.

ALS ZIJ OOK MISSEN, IS HET EERSTE TEAM WEER AAN DE BEURT.



- SCHNIPSE DEINEN SPIELER ZUM BALL (= SPURT), HAT DEIN SPIELER DEN BALL AM FUSS, SO IST ER IN BALLBESITZ.
- DONNEZ UNE PICHENETTE SUR LE SOCLE DE VOTRE JOUEUR POUR LE DEPLACER. SI VOTRE JOUEUR TOUCHE LE BALLON, C'EST A VOUS DE JOUER.
- 'TIK' JE SPELER AAN DE BAL. ALS DE BAL JOUW SPELER AANRAAKT, HEEFT HIJ DE BAL IN BEZIT.



DER PASS FAIRE UNE PASSE EEN PASS GEVEN

DU KANNST SCHIESSEN,
UM DEN BALL EINEM ANDEREN SPIELER
ZUZUSPIELEN.
VOUS POUVEZ TIRER ET PASSER LE BALLON
A UN COEQUIPIER.
JE KUNT SCHIETEN EN EEN
PASS GEVEN NAAR EEN ANDERE
SPELER.

EIN TRAUMPASS -
DA KOMMT ER!
UNE SUPER-PASSE ! ET VOILA LE TRAVAIL !
EEN SCHITTERENDE PASS - EN PRECIES
DAAR WAAR HIJ MOET ZIJN!

ZWEIKAMPF TACLER TACKELLEN



- VERSUCHE, IMMER DEN BALL ZU TREFFEN - EGAL OB ER ROLLT ODER AM FUSS DES GEGNERS "KLEBT".
- INTERCEPTEZ LE BALLON QUI ROULE SUR LE TERRAIN, AVANT VOTRE ADVERSAIRE.
- RAAK DE ROLLENDE BAL VOORDAT DE ANDERE SPELER DAT DOET.

- TRIFFST DU DEN GEGNER ANSTATT DEN BALL, SO IST DAS EIN FOUL UND DIE GEGNERISCHE MANNSCHAFT ERHALT EINEN FREISTOSS.
- SI VOUS BOUSCULEZ L'ADVERSAIRE AVANT D'ATTEINDRE LE BALLON, IL Y A FAUTE. L'EQUIPE ADVERSE BENEFICIE D'UN COUP FRANC.
- ALS JE DE ANDERE SPELER EERST RAAKT, IS DAT EEN OVERTREDING WAARVOOR HET ANDERE TEAM EEN VRIJE TRAP KRIJGT.



OH NEIN!
OH NON!
OH NEE!

- HABEN BEIDE SPIELER DEN BALL AM FUSS...WERDEN SIE GLEICHZEITIG WEGGEZOGEN. BALLBESITZ HAT DER SPIELER, AN DEM DER BALL HANGEN BLEIBT.
- SI VOUS CONTROLEZ LE BALLON TOUTS LES DEUX, SEPARER DOUCEMENT LES JOUEURS POUR VERIFIER LEQUEL EST LE PORTEUR DU BALLON.
- ALS JULLIE ALLEBEI DE BAL HEBBEN... TREK JE DE SPELERS UIT ELKAAR OM ZO TE BESLISSEN WELK TEAM DE BAL IN BEZIT HEEFT.



- DER SPIELER MIT DEM BALL KANN BEIM DRIBBLING EINEN GEGNER REMPELN UND IHN WEGSTOSSEN. DAS GILT NICHT ALS FOUL.
- LE PORTEUR DU BALLON PEUT BOUSCULER D'AUTRES JOUEURS SANS QUE CELA CONSTITUE UNE FAUTE.
- SPELERS MET DE BAL KUNNEN OP ANDERE SPELERS INLOPEN, EN ZE ZO OPZIJ SPELEN. DIT WORDT NIET ALS EEN OVERTREDING GEZIEN.



FOUL LES FAUTES OVERTREDINGEN

FOULI
FAUTE ! PENALTY ! RENVOI !
OVERTREDING!



- WENN EIN SPIELER DER GEGNERISCHEN MANNSCHAFT, OHNE DEN BALL ZU BESITZEN, DEINEN SPIELER REMPELT ODER BEI EINEM ZWEIKAMPF IHN TRIFFT, STATT DEN BALL, SO IST DAS EIN FOUL.
- SI UN JOUEUR DE L'EQUIPE ADVERSE BOUSCULE LE PORTEUR DU BALLON AU LIEU D'INTERCEPTER LA BALLE, IL Y A FAUTE.
- ALS DE SPELER VAN HET ANDERE TEAM ZONDER BAL TEGEN JOUW SPELER OPBOTST OF ALS HIJ HEM RAAKT IN PLAATS VAN DE BAL, BETEKENT DIT EEN OVERTREDING.



DU ERHÄLTST
EINEN FREISTOSS.
VOUS BENEFICIEZ D'UN COUP FRANC.
JE KRIJGT EEN VRIJE TRAP. NEEM
DEZE VRIJE TRAP.

FREISTÖSSE LE COUP FRANC VRIJE TRAPPEN

- WENN EINER DEINER SPIELER GEFOULT WURDE, WIE BEIM ZWEIKAMPF BESCHRIEBEN, ERHÄLT ER EINEN FREISTOSS. LEG DEN BALL AUF DEN PUNKT, AN DEM DAS FOUL GESCHAH.
- LORSQU'UNE FAUTE EST COMMISE CONTRE L'UN DE VOS JOUEURS, VOUS BENEFICIEZ D'UN COUP FRANC. PLACEZ LE BALLON A L'ENDROIT OU LA FAUTE A ETE COMMISE.
- ALS EEN VAN JOUW SPELERS DOOR EEN ANDERE SPELER GERAAKT IS, ZOALS BESCHREVEN BIJ TACKELLEN, DAN KRIJGT HIJ EEN VRIJE TRAP. LEG DE BAL OP DE PLAATS WAAR DE OVERTREDING WERD BEGAAN.

DIE GEGNER KÖNNEN EINE MAUER AUS 2 SPIELERN BILDEN, DIE ABER MINDESTENS 10 CM VOM BALL ENTFERNT SEIN MUSS. L'ADVERSAIRE PEUT CONSTRUIRE UN MUR DE DEUX JOUEURS, A 10 CENTIMETRES AU MOINS DU JOUEUR QUI TIRE LE COUP FRANC.

DE TEGENPARTIJ KAN EEN MUURTJE OPSTELLEN VAN TWEE SPELERS. DEZE MUUR MOET OP EEN AFSTAND VAN TENMINSTE 10 CM VAN DE SPELER, DIE DE VRIJE TRAP NEEMT, OPGESTELD WORDEN.

DEN MACH ICH REINI
DROIT AU BUT ! JE VAIS LOBER
LE GARDIEN !
DIT WORDT EEN PRÄCHTGOAL! IK GEEF
EEN LOB OVER HET HOOFD
VAN DE KEEPER HEEN!



- DU KANNST WÄHLEN, OB DU DIREKT AUF DAS TOR SCHIESST ODER EINEN INDIRECTEN FREISTOSS AUSFÜHRT.
- VOUS POUVEZ TIRER DIRECTEMENT DANS LE BUT, OU JOUER UN COUP FRANC INDIRECT.
- JE KUNT KIEZEN; DIRECT OP DE GOAL SCHIETEN OF JE NEEMT EEN INDIRECTE VRIJE TRAP.

ELFMETER

LES PENALTIES

STRAFSCHOPPEN

- BEGEHT EINER DEINER SPIELER IM EIGENEN STRAFRAUM EIN FOUL AN EINEM SPIELER DER GEGNERISCHEN MANNSCHAFT, SO ERHÄLT DEIN GEGNER EINEN ELMETER.
- SI VOUS COMMETTEZ UNE FAUTE SUR UN ADVERSAIRE SITUE DANS VOTRE SURFACE DE REPARATION, L'ADVERSAIRE OBTIENT UN PENALTY.
- ALS EEN VAN JOUW SPELERS EEN OVERTREDING MAAKT TEGEN EEN TEGENSTANDER IN JOUW STRAFSCHOPGEBIED, DAN MOET ER EEN STRAFSCHOP GENOMEN WORDEN.

- LEGE DEN BALL AUF DEN ELMETERPUNKT UND SCHIESSE.
- PLACEZ LE BALLON SUR LE POINT DE PENALTY ET TIREZ.
- LEG DE BAL OP DE STIP EN SCHIET!



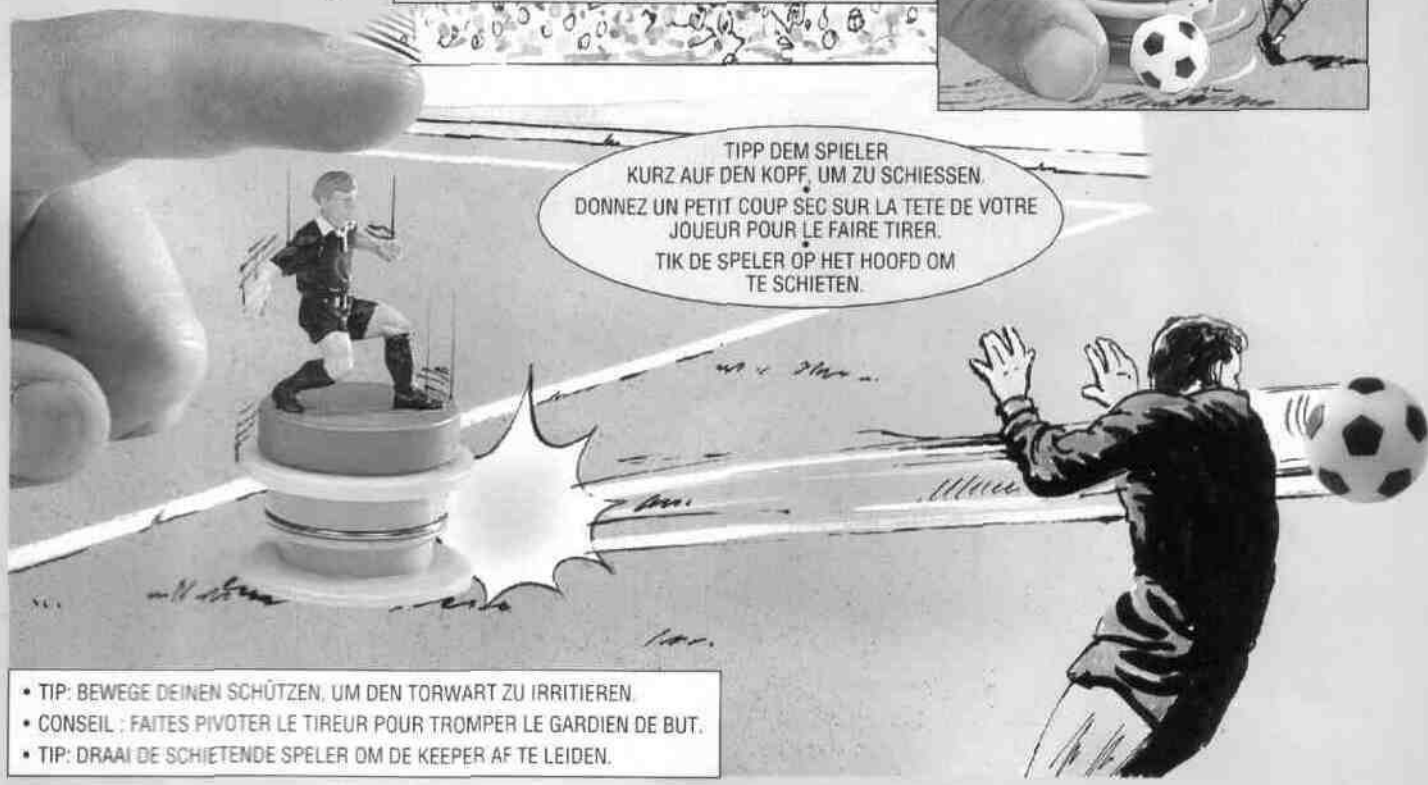
DER TORWART MUSS AUF DER TORLINIE BLEIBEN. LE GARDIEN NE DOIT PAS SORTIR DE SES "6 METRES". DE KEEPER MOET BINNEN HET 16-METER GEBIED BLIJVEN.

SCHIESSEN SHOOTER SCHIETEN

- DU DARFST DEN BALL UM DEN SPIELER HERUMSCHIEBEN, BIS ER IN DER RICHTUNG LIEGT, IN DIE DU SPIELLEN WILLST (DAS GILT NICHT ALS BEWEGUNG). DER BALL WIRD DANN IN DIE RICHTUNG GESCHOSSEN, IN DER ER LIEGT.
- VOUS POUVEZ FAIRE ROULER LE BALLON AUTOUR DU SOCLE DE VOTRE JOUEUR, POUR LE PLACER DANS LA DIRECTION VOULUE (CECI NE COMPTE PAS POUR UN COUP). LE BALLON SE DIRIGERA DROIT DEVANT.
- JE MAG DE BAL ROND DE SPELER DRAAIEN, ZODAT JE GOED KUNT RICHTEN. (DIT GELDT NIET ALS EEN "ZET") DE BAL ZAL DAAR HEENGAAN WAAR JIJ OP RICHT.



TIPP DEM SPIELER KURZ AUF DEN KOPF, UM ZU SCHIESSEN. DONNEZ UN PETIT COUP SEC SUR LA TETE DE VOTRE JOUEUR POUR LE FAIRE TIRER. TIK DE SPELER OP HET HOOFD OM TE SCHIETEN.



- TIP: BEWEGE DEINEN SCHÜTZEN, UM DEN TORWART ZU IRRITIEREN.
- CONSEIL : FAITES PIVOTER LE TIREUR POUR TROMPER LE GARDIEN DE BUT.
- TIP: DRAAI DE SCHIETENDE SPELER OM DE KEEPER AF TE LEIDEN.

ECKEN

LES CORNERS

HOEKSCHOPPEN

- SCHIESST EINER DEINER SPIELER DEN BALL ÜBER DIE EIGENE TORAUSLINIE (ABER NICHT INS TOR), SO ERHÄLT DIE GEGNERISCHE MANNSCHAFT EINEN ECKBALL.
- SI L'UN DE VOS JOUEURS, Y COMPRIS LE GARDIEN, FAIT SORTIR LE BALLON DERRIERE SA LIGNE DE BUT, L'EQUIPE ADVERSE BENEFICIE D'UN CORNER (MAIS ATTENTION : SI LE BALLON PENETRE DANS LE BUT, LE BUT EST VALABLE).
- ALS JIJ OF JE KEEPER DE BAL ACHTER DE DOELLIJN SCHIET (MAAR NIET IN DE GOAL), DAN MAG HET ANDERE TEAM EEN HOEKSCHOP NEMEN.



EIN BELIEBIGER SPIELER DES GEGNERS FÜHRT DEN ECKBALL AUS. N'IMPORTE QUEL JOUEUR DE L'EQUIPE ADVERSE PEUT TIRER LE CORNER. HET MAAKT NIET UIT WELKE SPELER DE HOEKSCHOP NEEMT...



EINWURF

LES TOUCHES

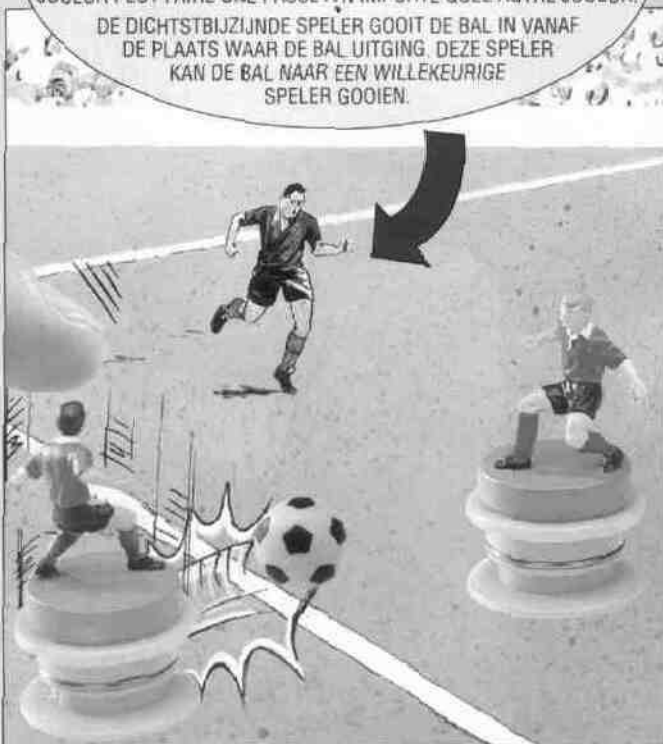
INGOOIEN

- SCHIESST DU DEN BALL ÜBER DIE SEITENLINIE, ERHÄLT DIE GEGNERISCHE MANNSCHAFT EINEN EINWURF.
- SI VOUS FAITES PASSER LE BALLON DERRIERE LA LIGNE DE TOUCHE, L'EQUIPE ADVERSE BENEFICIE D'UNE REMISE EN JEU.
- ALS JE DE BAL OVER DE ZIJLIJN SCHIET, MAG HET ANDERE TEAM INGOOIEN.



DEIN GEGNER ZIHT DEN SPIELER ZU DEM PUNKT, AN DEM DER BALL INS AUS GING. DIESER SPIELER MACHT DEN EINWURF UND KANN DEN BALL ZU EINEM SEINER MITSPIELER SCHIESSEN.

L'ADVERSAIRE PLACE SON JOUEUR LE PLUS PROCHE DERRIERE LA LIGNE DE TOUCHE, A L'ENDROIT OU LE BALLON EST SORTI. CE JOUEUR PEUT FAIRE UNE PASSE A N'IMPORTE QUEL AUTRE JOUEUR. DE DICTSTBIJZIJNDE SPELER GOOIT DE BAL IN VANAF DE PLAATS WAAR DE BAL UITGING. DEZE SPELER KAN DE BAL NAAR EEN WILLEKEURIGE SPELER GOOIEEN.



TORABSTOSS LES DEGAGEMENTS DOELTRAPPEN

- SCHIESST EIN SPIELER DER GEGNERISCHEN MANNSCHAFT DEN BALL ÜBER DEINE TORAUSLINIE (ABER NICHT INS TOR), SO ERHÄLTST DU EINEN ABSTOSS.
- SI C'EST L'EQUIPE ADVERSE QUI FAIT SORTIR LE BALLON DERRIERE LA LIGNE DE BUT (EN DEHORS DU BUT), VOUS DEVEZ EFFECTUER UN DEGAGEMENT.
- ALS DE TEGENPARTIJ DE BAL OVER DE DOELLIJN SCHIET (MAAR NIET IN HET DOEL), DAN MAG DE KEEPER EEN DOELTRAP NEMEN.



DEIN TORWART ODER EIN VERTEIDIGER FÜHRT DEN ABSTOSS AUS - VON EINEM BELIEBIGEN PUNKT DES TORRAUMES.

VOTRE GARDIEN, OU N'IMPORTE LEQUEL DE VOS DEFENSEURS PEUT DEGAGER. ON PLACE LE BALLON DANS LE COIN DE LA ZONE DES '6 METRES' LE PLUS PROCHE DE L'ENDROIT OU LE BALLON EST SORTI.

JE KEEPER OF EEN VERDEDIGER SCHIET DE BAL VANAF DIE HOEK VAN HET DOELGEBIED WAAR DE BAL UITGING.

BEWEGEN DES TORWARTS LE DEPLACEMENT DES GARDIENS DE BUT VERPLAATSEN VAN DE KEEPER

- DER TORWART KANN BÄLLE PARIEREN. DER TORWART KANN ABSTOSSE AUSFÜHREN.
- LE GARDIEN DOIT DEFENDRE SON BUT. LE GARDIEN PEUT DEGAGER.
- DE KEEPER KAN DOELPUNTEN VOORKOMEN... DE KEEPER KAN DOELTRAPPEN NEMEN...



SUPER PARADE TORWART!
BEL ARRET GARDIEN!
GOED GEPAKT. KEEPER!

ER DARF ABER DEN STRAFRAUM NICHT VERLASSEN UND SEINE HALTESTANGE DARF NICHT UNTER DEM NETZ HERAUSBEWEGT WERDEN.

IL NE DOIT PAS SORTIR DE LA SURFACE DE REPARATION ET SA GROSSE NE DOIT PAS ETRE RETIREE DU BUT.

HIJ MAG HET STRAFSCHOPGEBIED NIET VERLATEN.

- DER TORWART KANN AUCH ALLE "FREIEN" BÄLLE AUFNEHMEN, DIE IN DEN STRAFRAUM KOMMEN...
- LE GARDIEN DE BUT PEUT S'EMPARER DU BALLON LORSQU'IL EST DANS LA SURFACE DE REPARATION.
- DE KEEPER KAN BALLEN OPPAKKEN IN HET STRAFSCHOPGEBIED...



© 1994 Hasbro International Inc.

Wichtig! Bitte aufbewahren. Verbraucherservice

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland:
Kenner Parker,
Verbraucherservice,
Max-Planck-Straße 10,
63128 Dietzenbach.

Österreich:
Hasbro Österreich GmbH,
Verbraucherservice,
Davidgasse 92-94,
A-1100 Wien.

Schweiz:
MB (Switzerland) AG,
Verbraucherservice,
Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8968 Mutschellen.

●
© 1994 Hasbro International Inc.

Service Consommateurs:

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse à:

Pour la France:
Kenner Parker France S.A.,
14 rue Scandicci,
93500 Pantin.

Pour la Belgique:
S.A. Hasbro N.V.,
Boulevard International 55/4,
1070 Bruxelles.

Pour la Suisse:
MB (Switzerland) AG,
Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8968 Mutschellen.

●
© 1994 Hasbro International Inc.

Belangrijk! Bewaar deze informatie zorgvuldig.

Consumentenservice!

Wij besteden de grootste zorg aan de fabricage van onze spellen en speelgoed. Mocht er ondanks dat iets niet in orde zijn op het moment dat u het ontvangt, laat het ons dan weten. Beschrijf het probleem en stuur uw brief met vermelding van uw naam, adres en datum van aankoop naar:

Voor Nederland:
Hasbro B.V.,
Postbus 3010,
3502 GA Utrecht.

Voor België:
Hasbro N.V.,
Internationale Laan 55/4,
1070 Brussel.

