

CHAMPIONS

WORLD CLASS SOCCER™



INSTRUCTION BOOKLET
SPELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, M \ddot{u} hlstrasse 10, 81675 M \ddot{u} nchen, Deutschland
DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France
PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON



WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPACT VOORDAT HET NINTENDO®-SISTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKauft HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

CE SCAEU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉ CE SCAEU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTAL COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUCT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET DOOR CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN

ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

EPILEPSY WARNING

READ BEFORE USING YOUR NES, SUPER NES OR GAME BOY SYSTEM

A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights and patterns commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games, including games played on the NES, Super NES and Game Boy systems. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your physician before playing video games if you, or anyone in your family, has an epileptic condition. IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, eye or muscle twitching, other involuntary movements, disorientation, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, dizziness, sickness, and/or convulsions.

WARNING

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Super Nintendo Entertainment System ("SNES") and SNES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on a television that does not claim Entertainment System with SNES games, neither Nintendo nor Acclaim Entertainment, Inc. will be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the SNES or SNES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

EPILEPSIE-HINWEIS WARNUNG BITTE VOR DEM SPIELLEN MIT DEM NES, SUPER NINTENDO ODER GAME BOY LESSEN

Bei einem kleinen Prozentsatz der Bevölkerung können während des Betrachtens von blinkenden Lichtern oder Mustern, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungsformen auftreten. Diese Zustände können bei den betroffenen Personen durch das Betrachten von bestimmten Arten von Fernsehbildern oder beim Spielen verschiedener Videospiele, dazu gehören auch Spiele auf dem NES, dem Super Nintendo- und dem Game Boy-Systemen, auftreten. Bei Spielern, die bislang nicht auf Lichtreize mit epileptischen Erscheinungsformen reagiert haben, ist eine bislang unentdeckte epileptische Veranlagung jedoch nicht ausgeschlossen. Befragen Sie daher einen Arzt bevor Sie ein Videospiel spielen oder wenn bei einem Mitglied Ihrer Familie Epilepsie vorliegt. Unterbrechen Sie sofort die Benutzung des Gerätes und befragen Sie Ihren Arzt, wenn bei Ihnen folgende Symptome während des Spielens mit Videospielen auftreten: verändertes Sehvermögen, Augen- oder Muskelzucken, andere unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe.

WARNING

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Super Nintendo Entertainment System™ (SNES) und SNES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Stillbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmerszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Weder Nintendo, noch LJN/Acclaim Entertainment GmbH, übernimmt Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von SNES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem SNES-Gerät noch durch defekte SNES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nos conseillers aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou un membre avant présenté un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Super Nintendo Entertainment System (SNES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et LJN Ltd. ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console SNES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels SNES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPTICI WAARSCHUWING

EERST LEZEN VOORDAT ER MET DE NES, SUPER NES OF GAME BOY WORDT GESPEELD

Een heel klein aantal mensen kan last krijgen van epileptische aanvallen bij het kijken naar zeer snel aan- en uitvallende lichten of patronen die normaal in onze dagelijkse omgeving voorkomen. Soms krijgen deze mensen ook aanvallen bij het kijken naar bepaalde soorten televisiebeelden of het spelen van bepaalde videospellen indoeel spelen die op de NES, Super NES en Game Boy gespeeld worden. Zelfs spelers die nog nooit zo'n aanval hebben gehad kunnen een vorm van epilepsie hebben, ook al is die nog niet eerder ontdekt. Epileptici en andere leden van de familie die tijdens het spelen van videospellen last krijgen van veranderende waarneming, oogtrillingen of spiertrillingen of andere ongecontroleerde bewegingen, gedoriënteertheid, verlies van bewustzijn van de omgeving, gestoorde verwarving, duizeligheid, misselijkheid en/of stuipruchtigen wordt aangeraden onmiddellijk te stoppen met spelen en een arts te raadplegen.

WAARSCHUWING:

GBRUIK GEEN T.V. MET FRONT- OF RETROPROJECTIE

Gebruik geen front- of retroprojectie-televisie voor het Super Nintendo Entertainment System ("SNES") en de SNES spelletjes. Uw projectie televisiescherm kan blijvend beschadigd raken als videospelletjes met stillstaande beelden of patronen op uw projectie televisie gespeeld worden. Gelijksortige schade kan plaatsvinden als u een videospel in de pauze-stand zet. Als u uw projectie televisie gebruikt voor SNES-spelletjes, kan noch Nintendo, noch ACCLAIM ENTERTAINMENT, SA aansprakelijk gesteld worden voor eventuele schade. Deze situatie komt niet voort uit een mankement aan het SNES of aan de SNES spelletjes; andere stillstaande of zich herhalende beelden kunnen eenzelfde schade aan projectie televisies veroorzaken. Neem contact op met uw TV- producent voor verdere informatie.

SNAP PRECAUTIONS

GAME PAK PRECAUTIONS/MAINTENANCE

1. If you are playing for a long time, take a 10 to 15 minute break every hour.
2. The Game Pak is a high precision piece of electronics. Do not store it in places that are very hot or cold. Do not hit, drop or otherwise abuse it. Do not take it apart.
3. Avoid touching the connectors with your fingers. Do not blow on them or allow to get wet or dirty. Doing so may damage the Game Pak and/or the Control Deck.
4. Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or any other solvent.
5. Always store the Game Pak in its protective sleeve when not in use.
6. Always check the Game Pak edge connector for foreign material before inserting the Game Pak in the Control Deck.

ZUR BEACHTUNG

1. Bei längerer Spieldauer ist es ratsam, etwa jede Stunde 10 - 15 Minuten Pause zu machen.
2. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
3. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
4. Nicht mit Verdünnern, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
5. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
6. Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigung, bevor Du sie in die Spielkassette einsetzt.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUTS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

1. Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que vous le permet le cordon de raccordeement.
2. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur écran de petite taille.
3. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
4. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
5. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

VOORZORGSMAATREGELEN/ONDERHOUD CASSETTE

1. Als er lange tijd achter elkaar wordt gespeeld, neem dan om het uur een pauze van 10 à 15 minuten.
2. De cassette is een stukje precisie-electronica. Bewaar hem niet op zeer warme of koude plaatsen. Sla er niet tegen, laat hem niet vallen en voorkom misbruik aanzetters. Haal hem ook nooit uit elkaar.
3. Raak de elektrische contacten niet aan. Blaas daar ook niet met de mond in zorg dat ze niet nat of vuil worden. Hierdoor kan namelijk de cassette of het Control Deck worden beschadigd.
4. Maak hem nooit schoon met benzene, verdunder, alcohol of welk ander oplosmiddel dan ook.
5. Bewaar de cassette altijd in zijn doosje als er niet mee gespeeld wordt.
6. Controleer steeds of er geen vuil of stof en dergelijke op de contacten van de cassette zit voordat deze in het Control Deck wordt gedaan.

THE WORLD IS WATCHING!

The stadium is packed with 80,000 soccer fans who have traveled here from dozens of countries around the globe to witness the final contest in this year's World Class Cup tournament. You were there at the very beginning: As a player on one of the 24 teams entered into World Class Cup play, you had a dream of making it past the first round. When you found yourself in the second round amidst 16 surviving teams, you feared it might have been a fluke. But it was no fluke: You made it through the quarterfinals and semifinals, and now the eyes of the world are focused on you as you trot to the center circle for the opening kickoff of the World Class Cup final! Soccer fans worldwide have been waiting four years since the last World Class Cup final for this game. But you've been waiting—and training—your entire life for this very moment. You feel the adrenaline begin to rush through your veins as the referee joins you at center spot in preparation for the opening kickoff. The coin is tossed ... the choice of field position is made ... the ball is placed on the grass ... the referee's whistle exhorts 80,000 screaming fans to their feet ... The game is on!

SOCCER RULES: A PRIMER

In soccer, the object is quite simple: score by kicking the ball into the other team's goal, and prevent the other team from scoring in your goal. Each goal is worth one point, whether it is made as the result of regular game play or a penalty kick. In order for a goal to be legal, the entire ball must cross over the goal line. Each team consists of 11 players: forwards, midfielders (or halfbacks), defenders (or fullbacks), and a goalkeeper. Any player on a team may score for his team, though scoring goals is generally the job of the forwards. The midfielders' main task is to move the ball upfield to the forwards so they can score. Defenders are given the job of preventing the other team from scoring. The goalkeeper has the task of preventing the ball from going into the goal when the other team shoots. To avoid offside errors, remember: When a player is running forward on an attack, and his team plays the ball, he must have two defenders between himself and the goal. A player may use any part of his body to shoot or advance the ball—with the exception of his hands or arms. The goalkeeper, however, may use any part of his body—including his hands and arms—to block or catch the ball.

A soccer game consists of two equal halves, usually 45 minutes in duration. The clock stops only when a goal is scored, when a penalty kick is awarded, when a player is cautioned or ejected from the game, and whenever else the referee deems it appropriate.

Referees may award two kinds of kicks as a result of rules violations: free kicks and penalty kicks.

Free kicks can be shot to the goal without being touched by another player. They are awarded for serious fouls such as tripping, kicking, striking, or pushing an opponent, or using one's hands to control the ball.

Penalty kicks are awarded when a free kick violation is made by the defense inside its own penalty area. Free kicks are taken from the point where the foul occurred.

Penalty kicks are taken from the penalty spot in front of the goal.

If a team hits or deflects the ball over a sideline, the other team takes a **throw-in** from the point where the ball crossed the line.

Corner kicks result for the attacking team when the ball passes out of the field of play on the defending side of the field, and it was last touched by the defending team.

Goal kicks result when the ball passes over the defending team's goal line and it was last touched by the attacking team.

A card system is used for fouls. A player receives a **yellow card** for a major infraction such as tripping, punching, kicking, tackling, or gouging an opponent. The yellow card is designed as a warning to the player. If that player engages in activity that earns him another penalty, he receives a **red card** and is ejected from the game. Since each team only



has 11 players on its World Class Cup roster, if a player gets ejected, his team must play shorthanded! In addition, the opposing team receives either a direct kick or a penalty kick.

BEFORE YOU LACE UP YOUR BOOTS

1. Make sure the power switch is OFF.

2. Insert the Game Pak as described in your Super Nintendo Entertainment System™ instruction manual.

3. Turn the power switch ON.

When you see the logo on your screen, press the START BUTTON. You will be presented with the following options. Use the CONTROL PAD to highlight each option and the CONTROL PAD or A and B BUTTONS to change it.

LANGUAGE: Chooses whether game text is in English, Spanish, French or German.
MATCH TYPE: You will be asked whether you wish to play a 1 player exhibition match, a 2 player exhibition match, begin a new 1 player tournament, or to enter a password which will allow you to resume a playoff previously begun. If you choose to enter a password, press the CONTROL PAD horizontally to select the letter and press it vertically to change it. Press the START BUTTON when the password is correct. If you begin a new playoff, you will be asked to select the team you wish to control throughout the playoffs. See the section entitled "The World Class Cup Structure" on p. 10 for more details on tournament play.

OFFSIDES: Chooses whether or not offside penalties are called. See the Soccer Rules section on p.4 for more information regarding the offside rule.

FOULS: Chooses whether or not fouls are called.

TIME: Selects either 45, 30, or 15 minute halves." Press START to lock in the options and to move to the Team Selection screen, where you may pick teams and set several team options.

TEAM SELECTION: Choose from among 32 international teams. Each team has varying speed, offensive, and defensive characteristics, illustrated by the bar charts on the display. When you've made your selection, press the B-Button.

FORMATION SELECTION: Choose from four different formations: 4-3-3, 4-4-2, 4-2-4, or 4-5-1. The first number refers to the number of defenders, or fullbacks, used by your team (always four). The second number refers to the number of midfielders, while the third number denotes how many forwards you have. When you've made your selection, press the B Button.

GOALIE SELECTION: Choose one of three goalkeeping modes: automatic, semi-automatic or manual. Press the B BUTTON when you've made your choice. For more information on the variations see the Goalkeeping section on p.6.

After you've made your choices, the computer will toss a coin to determine which team has the choice of first possession or end of the field. Once that choice is made, the opening kickoff begins the game.

Between halves, you will be able to change your formation and your goalie control.

YOUR VIEW OF THE FIELD

As you play CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER, the screen provides you with the following important information:

SCORE displays the current game score

TIME elapsed indicates how much time has gone by in the current half. A game consists of two halves.

The **RADAR** indicates the field positions of the players and the location of the ball to aid your game. Players are displayed as colored circles, the



ball is displayed as a flashing white circle, and the currently active player on each team is marked with an X.

The information displayed on the screen can be changed in Pause mode by pressing the START BUTTON during gameplay. When in Pause mode, you will be presented with a menu. Press the appropriate button to toggle the desired option, then press the START BUTTON again to exit.

BASIC ATTACK AND DEFENSE

The active player is always represented on-screen by a star. If the active player has been penalized with a yellow card, his star will be bordered in yellow. If the active player is not on the screen, his relative direction is marked at the screen border by an indicator.

If the active player is on-screen, this indicator will mark his nearest teammate. To switch players, press the R BUTTON. The player you are controlling is able to run in any one of eight directions: the four directions indicated by the CONTROL PAD, plus the four diagonal directions between them.

When kicking, passing, or clearing the ball, the distance of the kick or head shot that is made is determined by the length of time you hold the appropriate button and the direction on the CONTROL PAD when it is released.

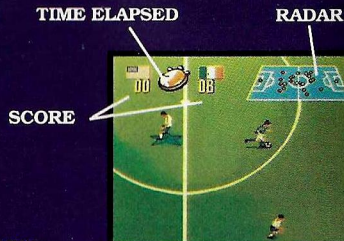
When the ball reaches a player at the end of a kick, pass or clear, he automatically becomes active. However, pressing the R BUTTON while the ball is in the air activates him before the ball reaches him, enabling him to execute free ball maneuvers such as headers, bicycle kicks and power kicks. Timing is crucial for these special kicks.

When shooting for the goal, the velocity of the kick is determined by how long you hold the A BUTTON pressed, the area you are aiming for is determined by the direction of the CONTROL PAD when it is released, and the height of the shot is determined by whether the CONTROL PAD is being pressed towards the goal when the button is released (low shot), or away from the goal (high shot).

When attempting any maneuver without the ball the level of aggressiveness you want to use is determined by how long you keep the button pressed. The more aggressive the play, the greater its chances of success, but the greater the chance of a penalty being called. The direction of the maneuver is determined by the CONTROL PAD.

The other Basic Controls are as follows:

	PLAYER CONTROLLING BALL	PLAYER WITHOUT BALL	FREE BALL (BALL IN THE AIR)
A Button	Kick towards the Goal	Attempt to Slide Tackle	Kick towards Goal/ Special Kicks
B Button	Pass the Ball	Attempt to Kick Ball From Handler	Pass Ball
X Button	Avoid defender	Burst of Speed	
Y Button	Clear the Ball	Attempt to Tackle Ball/ Shove	Clear Ball
R Button		Switch to best defender	Switch to receiver/ player nearest ball



GOALKEEPING

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER offers three different goalkeeping modes: Automatic, Semi-automatic and Manual.

In Automatic mode, the computer will control all of your goalkeeper's functions for you.

In Semi-automatic mode, the computer controls all of your goalkeeper's defensive functions, but returns control to you when he gains possession of the ball. Semi-automatic goalkeeping controls are identical to the offensive Manual controls on the chart below.

In Manual mode, you control all of your goalkeeper's functions, both attack and defensive. To switch control to him at any time, press the L BUTTON.

Manual goalkeeping controls are as follows:

	ATTACK (GOALIE HAS CONTROL OF BALL)	DEFENSIVE (GOALIE DOES NOT HAVE CONTROL OF BALL)
A Button	Will cause goalkeeper to drop the ball to his feet. Afterwards, he is controlled like a normal player.	Attempts a fetal slide, pouncing on the ball.
B Button	Will cause goalkeeper to throw the ball.	Attempts to deflect the ball.
Y Button	Will cause goalkeeper to punt the ball.	Attempts to catch the ball.

Like his teammates, the distance of the goalkeeper's clears and passes is determined by the length of time you press the button, and their direction by the direction of the CONTROL PAD.

FAFI rules dictate that once a goaltender drops the ball, he cannot pick it up until it is touched by another player. Similarly, the goalie cannot hold the ball outside of his extended goal box.

CORNER KICKS, GOAL KICKS, FREE KICKS AND THROW-INS

Corner kicks, goal kicks and throw-ins result from the ball going out of bounds. Free kicks and penalty kicks are awarded by the referee when a rules violations or foul has occurred. Executing corner, goal, penalty and free kicks is similar to executing any other type of kick. When you are awarded one, you have three options—shoot towards the goal by pressing the A BUTTON, passing to a teammate by pressing the B BUTTON, and chipping the ball with the Y BUTTON. As with a normal kick, how long you press the button influences how far the kick will go, and the CONTROL PAD will determine the direction it will go.

To execute a throw-in use the CONTROL PAD to select the angle at which your player will throw, and the B BUTTON to actually throw. The strength of the throw is determined by how long the B BUTTON is held down.

INSTANT REPLAY!

At any time during the game, you may choose to view an instant replay of the action that has just occurred. To do this, press the B BUTTON when in pause mode. This will bring up the instant replay monitor. Pressing the CONTROL PAD up and down controls the speed at which playback will occur. Pressing the CONTROL PAD left and right runs the replay in either forward or reverse. To leave the monitor, press the START BUTTON. Additionally, the very best plays will automatically be replayed during the half-time and post-game recaps!



CHAMPIONS WORLD Class Soccer: A TEAM DIRECTORY

ARGENTINA

Full Name: Argentine Republic
Location: southern South America
1990 Population: 32,291,000
World Class Cup Titles: 1978, 1986
Team Strength: excellent speed and offense



AUSTRALIA

Full Name: Commonwealth of Australia
Location: continent between Indian and Pacific oceans
1990 Population: 16,923,000
World Class Cup Titles: none
Team Strength: strong defense



AUSTRIA

Full Name: Republic of Austria
Location: central Europe
1990 Population: 7,644,000
World Class Cup Titles: None
Team Strength: excellent speed



BELGIUM

Full Name: Kingdom of Belgium
Location: northwestern Europe
1990 Population: 9,909,000
World Class Cup Titles: none
Team Strength: solid offense and defense



BOLIVIA

Full Name: Republic of Bolivia
Location: central South America
1990 Population: 6,707,000
World Class Cup Titles: none
Team Strength: strong offense and speed



BRAZIL

Full Name: Federative Republic of Brazil
Location: central/northeast South America
1990 Population: 152,505,000
World Class Cup Titles: 1958, 1962, 1970
Team Strength: excellent offense



CAMEROON

Full Name: Republic of Cameroon
Location: western coast of central Africa
1990 Population: 11,092,000
World Class Cup Titles: none
Team Strength: excellent blend of speed and offense



CANADA

Full Name: Canada
Location: northern North America
1990 Population: 26,538,000
World Class Cup Titles: none
Team Strength: speed



CHILE

Full Name: Republic of Chile
Location: south Pacific coast of South America
1990 Population: 13,083,000
World Class Cup Titles: none
Team Strength: excellent speed and defense



COLOMBIA

Full Name: Republic of Colombia
Location: northwestern coast of South America
1990 Population: 33,076,000
World Class Cup Titles: none
Team Strength: superb offense



DENMARK

Full Name: Kingdom of Denmark
Location: northern Europe
1990 Population: 5,131,000
World Class Cup Titles: none
Team Strength: strong offense



FRANCE

Full Name: French Republic
Location: western Europe
1990 Population: 56,538,000
World Class Cup Titles: none
Team Strength: solid defense



GERMANY

Full Name: Federal Republic of Germany
Location: north central Europe
1990 Population: 78,475,000
World Class Cup Titles: 1954, 1974, 1990 (all West Germany)
Team Strength: superlative speed, offense, and defense



GREAT BRITAIN

Full Name: Great Britain
Location: northwestern Europe
1990 Population: 56,750,000
World Class Cup Titles: 1966
Team Strength: fine speed



GREECE

Full Name: Hellenic Republic
Location: southeastern Europe
1990 Population: 10,028,000
World Class Cup Titles: none
Team Strength: fine offense



IRELAND

Full Name: Ireland
Location: North Atlantic Ocean
1990 Population: 3,550,000
World Class Cup Titles: none
Team Strength: strong offense



ISRAEL

Full Name: State of Israel
Location: Western Asia, on eastern shore of Mediterranean Sea
1990 Population: 4,409,000
World Class Cup Titles: none
Team Strength: above average speed



ITALY

Full Name: Italian Republic
Location: southern Europe
1990 Population: 57,664,000
World Class Cup Titles: 1934, 1938, 1982
Team Strength: excellent defense



JAPAN

Full Name: Japan
Location: Sea of Japan/Pacific Ocean
1990 Population: 123,643,000
World Class Cup Titles: none
Team Strength: consistency



MEXICO

Full Name: United Mexican States
Location: southern North America
1990 Population: 87,870,000
World Class Cup Titles: none
Team Strength: fine balance



NETHERLANDS

Full Name: Kingdom of the Netherlands
Location: western Europe
1990 Population: 14,936,000
World Class Cup Titles: none
Team Strength: superb offense



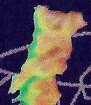
PERU

Full Name: Republic of Peru
Location: western coast of South America
1990 Population: 21,905,000
World Class Cup Titles: none
Team Strength: fine speed



PORTUGAL

Full Name: Republic of Portugal
 Location: southwest Europe
 1990 Population: 10,355,000
 World Class Cup Titles: none
 Team Strength: good speed



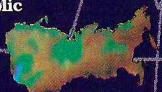
SWITZERLAND

Full Name: Swiss Confederation
 Location: central Europe
 1990 Population: 6,742,000
 World Class Cup Titles: none
 Team Strength: good speed



RUSSIA

Full Name: Russian Republic
 Location: central Asia
 1990 Population: 146,200,000
 World Class Cup Titles: none
 Team Strength: strong speed and offense



UNITED ARAB EMIRATES

Full Name: United Arab Emirates
 Location: eastern Arabian Peninsula
 1990 Population: 2,254,000
 World Class Cup Titles: none
 Team Strength: good speed



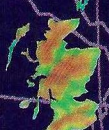
UNITED STATES

Full Name: United States of America
 Location: North America
 1990 Population: 248,710,000
 World Class Cup Titles: none
 Team Strength: good speed



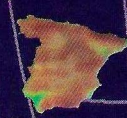
SCOTLAND

Full Name: Scotland
 Location: northern Britain
 1990 Population: 5,242,000
 World Class Cup Titles: none
 Team Strength: superior speed



SPAIN

Full Name: Spanish State
 Location: southwest Europe
 1990 Population: 39,269,000
 World Class Cup Titles: none
 Team Strength: exceptional defense, with superior offense and speed



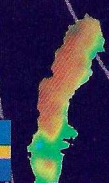
URUGUAY

Full Name: Oriental Republic of Uruguay
 Location: southeastern coast of South America
 1990 Population: 3,037,000
 World Class Cup Titles: 1930, 1950
 Team Strength: excellent speed



SWEDEN

Full Name: Kingdom of Sweden
 Location: northwest Europe
 1990 Population: 8,401,000
 World Class Cup Titles: none
 Team Strength: good defense



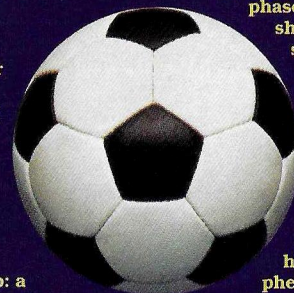
WALES

Full Name: Principality of Wales
 Location: western Britain
 1990 Population: 2,900,000
 World Class Cup Titles: none
 Team Strength: superlative speed and offense



THE WORLD CLASS CUP STRUCTURE

The greatest prize in soccer today, the Champions World Class Cup, is awarded every four years to the winning team in a 24-nation, 52-game tournament sponsored by FIFA: the Federación Acclaim de Football Internationale. The 24 teams chosen for the tournament are picked from a qualifying pool of the best national teams the world over. The 24 finalists are then split into six groups of four. Each team in the four-team group plays every other team in that group: a total of three games each. A team is awarded 2 points for each win, 1 point for each tie, and no points for each loss. The two top-placing teams from each division advance to the next phase.



along with the four best third-place teams. The second phase is a four-round single-elimination playoff consisting of 15 games (a 16th game determines third place).

Should two teams tie in the second phase, there is a shoot-out. In the shoot-out, each team takes five shots. The team that scores the most goals wins. If the teams tie here too, the shoot-outs continue with each team taking one shot each, until one scores and the other does not. With the rise of soccer as the premier international sport, the World Class Cup has become a global phenomenon, eagerly anticipated by billions of citizens in hundreds of countries on six continents around the world, each proudly supporting their favorite nations as they strive for the Cup!

A SOCCER GLOSSARY

- ARC:** The quarter circle at each corner of the field in which the ball is placed for a corner kick.
- CENTER CIRCLE:** The 10-yard circle around the middle spot on the field where play begins at the opening of each half or restarts after a goal. Opposing players must remain outside the circle until play begins.
- CLEARING:** To break up the opposing team's attack by kicking the ball away.
- CORNER KICK:** A free kick taken from the arc at the corner of the field by the attacking team when the ball goes over the endline last touched by a defender.
- CROSSBAR:** The top bar of the goal that is parallel to the ground.
- DRIBBLING:** Advancing the ball with one's feet.
- FAR POST:** The goalpost that is farthest from the ball.
- FORWARD:** A player in the front line.
- FREE KICK:** A kick given to a team when the other team commits a foul.
- HEADING:** Act of moving the ball by hitting it with one's head.
- OFFSIDE:** An infraction that occurs when an offensive player with the ball does not have at least two defensive players between himself and the goal line.
- SIDELINE:** The border of the playing field that runs perpendicular to the goal line (also called the touchline).
- SLIDE TACKLE:** To kick the ball away from an attacker by sliding on the ground.
- TACKLE:** To take the ball away from an opposing player.
- THROW-IN:** A throw made by holding the ball with both hands behind the head. This results when play is halted because the ball crosses the sideline.
- VOLLEY:** To kick the ball while it is in the air.



90-DAY LIMITED WARRANTY
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not interfere with your statutory rights. For all information on this Game Pak or other SNES Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 3445000.

Champions World Class Soccer is a trademark of Acclaim Entertainment. TM & © 1993 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. ® & © 1993 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.
Designed and developed by Park Place Productions.



GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekkauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf eine unsach gemaBen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschadigungen nach dem Kauf beruht.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH,
Möhlstrasse 10,81675 München, Deutschland.



UNTER DEN AUGEN DER GANZEN WELT!

Das Stadion ist bis auf den letzten Platz besetzt. 80.000 Fußballfans sind aus Dutzenden von Ländern der ganzen Welt angereist, um als Zuschauer den Schlußwettkampf des diesjährigen World-Class-Turniers mitzuerleben! Sie waren schon von Anfang an dabei: Als Spieler für eine der 24 Mannschaften, die sich um den World-Class-Titel bewerben, haben Sie schon lange davon geträumt, die erste Runde zu überstehen. Als Sie sich tatsächlich unter den 16 Teams in der zweiten Runde wiederfanden, konnten Sie es immer noch nicht glauben. Doch es war kein Traum: Sie haben das Viertelfinale und das Halbfinale überstanden, und in diesem Moment sind die Augen der Welt auf Sie gerichtet, als Sie zum Mittelkreis laufen, wo der Ball für das Endspiel des World-Class-Wettkampfs angestoßen wird! Vier Jahre lang haben die Fußballfans der ganzen Welt auf dieses World-Class-Finale gewartet. Doch Sie haben Ihr ganzes Leben lang auf diesen Moment gehofft - und dafür trainiert. Sie spüren, wie das Adrenalin durch Ihre Adern zu strömen beginnt, als sich der Schiedsrichter mit Ihnen am Mittelkreis aufstellt, um den Anstoß vorzubereiten. Die Münze wird geworfen... die Seiten gewählt... der Ball wird auf den Rasen gelegt... und beim Pfiff des Schiedsrichters hält es keinen der 80.000 Zuschauer auf seinem Sitz... Das Spiel hat begonnen!

FUSSBALLREGELN: DIE GRUNDLAGEN

Das Ziel beim Fußball ist ganz einfach: ein Tor erzielen, indem man den Ball ins gegnerische Netz schießt, und die andere Mannschaft daran hindern, ein Tor zu schießen. Jedes Tor ist einen Punkt wert, egal ob es aus dem Spiel heraus oder als Ergebnis eines Elfmeters erzielt wurde. Damit das Tor gültig ist, muß der Ball vollständig die Torlinie überquert haben.

Jede Mannschaft besteht aus 11 Spielern: Stürmer, Mittelfeldspieler, Verteidiger und ein Torwart.

Jeder Spieler der Mannschaft kann ein Tor schießen, obwohl dies im allgemeinen die Aufgabe der Stürmer ist. Die Aufgabe der Mittelfeldspieler besteht vor allem darin, den Ball nach vorn zu den Angreifern zu spielen, damit diese Tore schießen können. Die Verteidiger sollen die andere Mannschaft daran hindern, Tore zu erzielen. Der Torwart schließlich hat die Aufgabe, den Ball nicht ins Tor zu lassen, wenn die andere Mannschaft schießt.

Um eine Abseitsposition zu vermeiden, sollten Sie darauf achten, daß sich im Moment der Ballabgabe durch einen angreifenden Spieler Ihrer Mannschaft zwischen Ihrem vordersten Stürmer und dem Tor immer mindestens ein gegnerischer Spieler und der Torwart befinden. Mit Ausnahme der Hände oder Arme kann der Spieler jeden Teil seines Körpers benutzen, um den Ball voranzutreiben. Der Torwart dagegen kann auch Hände und Arme einsetzen, um den Ball abzublocken oder zu fangen.

Ein Fußballspiel besteht aus zwei gleichen Halbzeiten, die normalerweise je 45 Minuten lang sind. Die Uhr wird nur dann angehalten, wenn ein Tor geschossen wurde, ein Elfmeter ausgeführt oder ein Spieler verwundet bzw. vom Platz gestellt wird oder es der Schiedsrichter aus anderen Gründen für nötig hält.

Bei Regelverletzungen kann der Schiedsrichter zwei Arten von Strafstoßen vergeben: Freistöße und Elfmeter.

Direkte Freistöße können aufs Tor geschossen werden, ohne daß ein anderer Spieler den Ball berührt. Sie werden für ernsthaftere Fouls vergeben, wenn also ein Spieler den Gegner zu Fall bringt, ihn tritt, schlägt bzw. stößt oder den Ball mit der Hand berührt.

Elfmeter werden vergeben, wenn eine Mannschaft im eigenen Strafraum eine Verletzung der Freistoßregel begeht. Freistöße werden von dem Punkt ausgeführt, wo das Foul stattfand. Elfmeter werden vom Strafpunkt vor dem Tor ausgeführt.

Wird der Ball von einer Mannschaft über die Seitenlinie geschossen oder abgefälscht, dann erhält die andere Mannschaft einen Einwurf von dem Punkt aus, an dem der Ball die Linie überquert hat.

Eckstöße für das angreifende Team werden vergeben, wenn der Ball das Spielfeld über die rückwärtige Linie verläßt und zuletzt von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft berührt wurde.

Zu einem Torabstoß kommt es, wenn der Ball die rückwärtige Außenlinie überquert und zuletzt vom angreifenden Team berührt wurde.

Zur Ahndung von Fouls werden Karten benutzt. Für ein grobes Foul wie Umwerfen, Schlagen, Treten, hartes Tackling oder Würgen des Gegners wird der Spieler mit einer gelben Karte bestraft, die als Warnung dient. Begeht der Spieler eine weitere Regelwidrigkeit, die mit einer gelben Karte geahndet



wird, dann erhält er eine rote Karte und wird vom Platz gestellt. Da die World-Class-Kader nur aus 11 Spielern bestehen, muß die Mannschaft in diesem Fall mit weniger Männern weiterspielen. Gleichzeitig wird der anderen Mannschaft entweder ein direkter Freistoß oder ein Elfmeter zugesprochen.

BEVOR SIE IHRE FUSSBALLSCHUHE ZUSCHNÜREN

1. Versichern Sie sich, daß Ihr Gerät ausgeschaltet ist.

2. Legen Sie das Game Pak ein, wie im Handbuch für Ihr Super Nintendo Entertainment System[®] beschrieben.

3. Schalten Sie nun das Gerät EIN.

Sobald das Logo auf dem Bildschirm zu sehen ist, drücken Sie den STARTKNOPF. Sie erhalten daraufhin eine Liste von Optionen. Markieren Sie die Optionen mit dem RICHTUNGSKNOPF (R-KNOPF), und ändern Sie sie mit dem R-KNOPF oder KNOPF A oder B.

SPRACHE: Legt fest, ob der Bildschirmtext auf englisch, spanisch, französisch oder deutsch erscheint.

SPIELART: Sie werden gefragt, ob Sie ein Freundschaftsspiel für 1 oder 2 Spieler wählen, ein neues Turnier für 1 Spieler beginnen oder ein Passwort eingeben möchten, mit dem Sie eine bereits begonnene Spielerie fortsetzen können. Wenn Sie sich für das Passwort entscheiden, betätigen Sie den R-KNOPF in horizontaler Richtung, um den Buchstaben zu wählen, und in vertikaler Richtung, um ihn zu verändern. Drücken Sie den STARTKNOPF, wenn Sie das richtige Passwort buchstabiert haben. Beginnen Sie eine neue Spielerie, dann werden Sie aufgefordert, die Mannschaft zu wählen, die Sie in diesem Wettkampf steuern möchten. Weitere Einzelheiten zum Turnierablauf finden Sie im Abschnitt "Der Aufbau der World-Class-Meisterschaft" auf S. 20.

ABSEITS: Legt fest, ob Abseitsfehler im Strafraum durch Elfmeter geahndet werden. Einzelheiten zur Abseitsregel finden Sie im Abschnitt "Fußballregeln" auf S. 13.

FOULS: Legt fest, ob Fouls bestraft werden oder nicht.

ZEIT: Legt die Länge einer Halbzeit auf 45, 30 oder 15 Minuten fest.

Drücken Sie START, um die Optionen zu aktivieren und zum Teamauswahlbildschirm weiterzugehen, wo Sie Ihre Mannschaft wählen und verschiedene Optionen für das Team festlegen können.

TEAMAUSWAHL: Wählen Sie aus 32 Nationalmannschaften. Jedes Team ist unterschiedlich schnell und hat verschiedene Merkmale in Angriff und Verteidigung, die durch die Leistendiagramme auf der Anzeige dargestellt werden. Drücken Sie KNOPF B, wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben.

WAHL DER AUFSTELLUNG: Wählen Sie aus vier verschiedenen Formationen: 4-3-3, 4-4-2, 4-2-4 oder 4-5-1. Die erste Zahl bezieht sich auf die Anzahl der Verteidiger, die Ihre Mannschaft einsetzt (immer vier). Die zweite Zahl gibt die Anzahl der Mittelfeldspieler an, während die dritte für die Stürmer steht. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, drücken Sie KNOPF B.

TORWARTWAHL: Wählen Sie einen von drei Torwart-Modi: automatisch, halbautomatisch oder manuell. Drücken Sie KNOPF B, wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben. Weitere Informationen zu den verschiedenen Modi finden Sie im Abschnitt "Der Torwart" auf S. XX. Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, wirft der Computer eine Münze, um zu bestimmen, welches Team den Ballbesitz oder die Seite wählen darf. Sobald diese Entscheidung gefällt wurde, beginnt das Spiel mit dem Anstoß. In der Halbzeitpause können Sie Ihre Mannschaftsaufstellung und den Torwartmodus ändern.

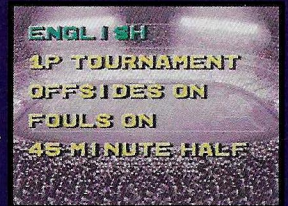
IHR BLICK AUF DAS SPIELFELD

Wenn Sie CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER spielen, erscheinen auf dem Bildschirm die folgenden wichtigen Informationen:

SPIELSTAND zeigt die bisher gefallenen Tore an.

ABGELAUFENE ZEIT gibt an, wieviel Zeit in der laufenden Halbzeit vergangen ist. Das Spiel besteht immer aus zwei Halbzeiten.

Das **RADAR** bezeichnet die Positionen der Spieler und des Balls auf dem



Feld, um Ihnen das Spiel zu erleichtern. Die Spieler werden als farbige Kreise angegeben, der Ball als ein blinkender weißer Kreis, und der momentan aktive Spieler jeder Mannschaft ist durch einen Stern (*) markiert.

Die Informationen auf dem Bildschirm können im Pausenmodus verändert werden, indem Sie während des Spiels den STARTKNOPF drücken. Sobald das Spiel unterbrochen ist, erscheint ein Menü. Drücken Sie den entsprechenden Knopf, um die gewünschte Option zu verändern, und gehen Sie dann durch erneutes Drücken des STARTKNOPFES zurück ins Spiel.

GRUNDLAGEN VON ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG

Der aktive Spieler wird auf dem Bildschirm durch einen Stern markiert. Hat er bereits eine gelbe Karte erhalten, dann ist dieser Stern gelb umrandet. Ist der aktive Spieler nicht auf dem Bildschirm zu sehen, dann wird durch einen Zeiger am Bildschirmrand die Richtung angegeben, in der er sich befindet.

Ist der aktive Spieler auf dem Bildschirm zu sehen, dann weist dieser Zeiger auf seinen nächsten Teamkameraden hin. Um zu einem anderen Spieler umzuschalten, drücken Sie den R-KNOPF. Der von Ihnen gesteuerte Spieler kann in acht verschiedene Richtungen laufen, und zwar in die vier Hauptrichtungen des R-KNOPFES und die vier diagonalen Richtungen dazwischen.

Beim Schießen, Abgeben oder Klären des Balls wird die Länge des Schusses oder Kopfstoßes dadurch bestimmt, wie lange Sie den entsprechenden Knopf und die Richtung auf dem R-KNOPF gedrückt halten, bevor Sie loslassen.

Wenn der Ball nach einem Schuß, Abspiel oder Klären einen Spieler erreicht, wird dieser automatisch aktiviert. Drücken Sie jedoch den R-KNOPF, während der Ball in der Luft ist, dann wird dieser Spieler bereits vor dem Ballkontakt aktiviert, damit er einen Spezialschuß wie Kopfstoß, Fallrückzieher oder Power-Kick ausführen kann, bei denen es vor allem auf das genaue Timing ankommt.

Bei einem Torschuß wird die Geschwindigkeit des Balls dadurch bestimmt, wie lange Sie Knopf A gedrückt halten, während die Richtung des Schusses mit dem R-KNOPF festgelegt wird. Die Höhe des Schusses hängt davon ab, ob beim Loslassen des Knopfes der R-KNOPF in Richtung des Tores (niedriger Schuß) oder vom Tor weg (hoher Schuß) gedrückt wird. Bei allen Manövern ohne Ball hängt der Grad der Aktivität davon ab, wie lange Sie den Knopf gedrückt halten. Je aggressiver das Spiel, desto größer ist jedoch auch die Gefahr eines Elfmeters. Die Richtung des Manövers wird mit dem R-KNOPF bestimmt.

Die übrigen Grundsteuerungen sind wie folgt:

	SPIELER AM BALL	SPIELER OHNE BALL	FREIER BALL (BALL IN DER LUFT)
Knopf A	Aufs Tor schießen	Gleitackling-Versuch	Schuß aufs Tor/ Spezialschuß
Knopf B	Den Ball abspielen	Ballabnahmeversuch durch Schuß	Ball abspielen
Knopf X	Einem Verteidiger ausweichen	Sprint	
Knopf Y	Klären	Ballabnahmeversuch/ Schieben	Klären
R-Knopf		Zum besten Verteidiger wechseln	Zum Ball annehmenden/ nächsten Spieler wechseln

ABGELAUFENE ZEIT RADAR



SPIELSTAND

STERN ZEIGER



DER TORWART

In CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER gibt es drei verschiedene Torwart-Modi: Automatisch, Halbautomatisch und Manuell.

Im AUTOMATISCHEN MODUS steuert der Computer alle Funktionen Ihres Torwarts für Sie. Im HALBAUTOMATISCHEN MODUS steuert der Computer sämtliche Verteidigungsfunktionen Ihres Torwarts, gibt die Kontrolle jedoch an Sie ab, wenn der Torwart in Ballbesitz kommt. Die Steuerung des Torwarts im halbautomatischen Modus entspricht der manuellen Offensiv-Steuerung in der unten abgebildeten Tabelle.

Im MANUELLEN MODUS steuern Sie sämtliche Funktionen Ihres Torwarts, sowohl im offensiven als auch im defensiven Bereich. Um mit der Steuerung zum Torwart überzugehen, können Sie jederzeit den KNOPF LINKS drücken.

Manuell wird der Torwart wie folgt gesteuert:

	OFFENSIV (TORWART KONTROLLIERT DEN BALL)	DEFENSIV (TORWART KONTROLLIERT DEN BALL NICHT)
Knopf A	Torwart läßt den Ball vor seine Füße fallen. Danach wird er wie jeder andere Spieler gesteuert.	Torwart versucht sich im Hechtsprung auf den Ball zu werfen.
Knopf B	Torwart wirft den Ball.	Torwart versucht den Ball abzufälschen.
Knopf Y	Torwart führt Abschlag aus der Hand durch.	Torwart versucht den Ball zu fangen.

Wie bei den anderen Spielern hängt die Schußweite der Aktionen des Torwarts davon ab, wie lange Sie den Knopf gedrückt halten, und ihre Richtung von der gedrückten Richtung auf dem R-KNOPF.

Die FAFI-Regeln schreiben vor, daß der Torwart einen fallengelassenen Ball erst dann wieder aufheben kann, wenn er von einem gegnerischen Spieler berührt wurde. Außerdem kann der Torwart den Ball nicht außerhalb seines erweiterten Torraums festhalten.

ECKSTÖSSE, TORABSTÖSSE, FREISTÖSSE UND EINWÜRFE

Zu Eckstößen, Torabstößen und Einwürfen kommt es, wenn der Ball das Spielfeld verläßt. Freistöße und Elfmeter vergibt der Schiedsrichter, wenn eine Regelverletzung oder ein Foul stattgefunden hat.

Ecken, Torabstöße, Elfmeter und Freistöße werden ähnlich wie jeder andere Schuß ausgeführt. Wenn Sie einen davon erhalten, haben Sie drei Möglichkeiten: aufs Tor schießen, indem Sie KNOFF A drücken, an einen Teamkameraden abgeben, indem Sie KNOFF B drücken, oder durch Drücken von KNOFF Y den Ball chippen. Wie beim normalen Schuß hängt die Flugweite des Balls davon ab, wie lange Sie den entsprechenden Knopf gedrückt halten. Mit dem R-KNOPF wird die Richtung des Fluges festgelegt.

Um einen Einwurf auszuführen, wählen Sie mit dem R-KNOPF den Winkel, in dem der Spieler den Ball werfen soll, und führen den Wurf mit KNOFF B aus. Die Stärke des Wurfs hängt davon ab, wie lange KNOFF B festgehalten wird.

WIEDERHOLUNGSFUNKTION!

Sie können sich jederzeit während des Spiels entscheiden, die gerade abgelaufene Szene noch einmal in der Wiederholung anzusehen. Drücken Sie dazu im Pausenmodus KNOFF B. Damit rufen Sie den Wiederholungsmonitor auf. Die Geschwindigkeit der Wiederholung bestimmen Sie, indem Sie den R-KNOPF oben oder unten drücken. Durch Drücken des R-KNOPFES links oder rechts lassen Sie die Wiederholung vorwärts oder rückwärts laufen. Drücken Sie den STARTKNOPF, um den Bildschirm wieder zu verlassen. Die allerbesten Szenen werden außerdem während der Halbzeitpause und in der Zusammenfassung nach dem Spiel noch einmal gezeigt!



CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER: EINE TEAMÜBERSICHT

ARGENTINIEN

Voller Name: Republik Argentinien
Lage: Süden Südamerikas
Bevölkerung 1990: 32.291.000
World-Class-Titel: 1978, 1986
Besondere Stärke: schnell und hervorragend im Angriff



AUSTRALIEN

Voller Name: Australischer Bund
Lage: Kontinent zwischen dem Indischen und dem Pazifischen Ozean
Bevölkerung 1990: 16.923.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: starke Verteidigung



BELGIEN

Voller Name: Königreich Belgien
Lage: Nordwesteuropa
Bevölkerung 1990: 9.909.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: solide in Angriff und Verteidigung



BOLIVIEN

Voller Name: Republik Bolivien
Lage: Mitte Südamerikas
Bevölkerung 1990: 6.707.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: starke Verteidigung und Schnelligkeit



BRASILIEN

Voller Name: Bundesrepublik Brasilien
Lage: Mitte/Nordosten Südamerikas
Bevölkerung 1990: 152.505.000
World-Class-Titel: 1958, 1962, 1970
Besondere Stärke: hervorragend im Angriff



CHILE

Voller Name: Republik Chile
Lage: Südpazifikküste Südamerikas
Bevölkerung 1990: 13.089.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: hervorragende Schnelligkeit und Verteidigung



DÄNEMARK

Voller Name: Königreich Dänemark
Lage: Nordeuropa
Bevölkerung 1990: 5.131.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: stark im Angriff



DEUTSCHLAND

Voller Name: Bundesrepublik Deutschland
Lage: Norden Mitteleuropas
Bevölkerung 1990: 78.475.000
World-Class-Titel: 1954, 1974, 1990 (alle Westdeutschland)
Besondere Stärke: hervorragende Schnelligkeit, Angriff und Verteidigung



GREAT BRITAIN

Voller Name: Great Britain
Lage: Nordwesteuropa
Bevölkerung 1990: 56.750.000
World-Class-Titel: 1966
Besondere Stärke: besondere Schnelligkeit



FRANKREICH

Voller Name: Französische Republik
Lage: Westeuropa
Bevölkerung 1990: 56.538.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: solide Verteidigung



GRIECHENLAND

Voller Name: Hellenische Republik
Lage: Südosteuropa
Bevölkerung 1990: 10.028.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: guter Angriff



HOLLAND

Voller Name: Königreich der Niederlande
Lage: Westeuropa
Bevölkerung 1990: 14.936.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: hervorragende Verteidigung



IRLAND

Voller Name: Republik Irland
Lage: Nordatlantik
Bevölkerung 1990: 3.550.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: starker Angriff



ISRAEL

Voller Name: Medinat Israel
Lage: Westasien, an der Ostküste des Mittelmeeres
Bevölkerung 1990: 4.409.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: überdurchschnittliche Schnelligkeit



ITALIEN

Voller Name: Italienische Republik
Lage: Südeuropa
Bevölkerung 1990: 57.884.000
World-Class-Titel: 1934, 1938, 1982
Besondere Stärke: hervorragende Verteidigung



JAPAN

Voller Name: Japan
Lage: Japanisches Meer/Pazifik
Bevölkerung 1990: 123.643.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: Beständigkeit



KAMERUN

Voller Name: Republik Kamerun
Lage: Westküste Zentralafrikas
Bevölkerung 1990: 11.092.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: hervorragende Mischung aus Schnelligkeit und Angriff



KANADA

Voller Name: Kanada
Lage: Norden Nordamerikas
Bevölkerung 1990: 26.538.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: Schnelligkeit



KOLUMBIEN

Voller Name: Republik Kolumbien
Lage: Nordwestküste Südamerikas
Bevölkerung 1990: 33.076.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: überragend im Angriff



MEXICO

Voller Name: Vereinigte Mexikanische Staaten
Lage: Süden Nordamerikas
Bevölkerung 1990: 87.870.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: gute Balance



ÖSTERREICH

Voller Name: Republik Österreich
Lage: Mitteleuropa
Bevölkerung 1990: 7.644.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: hervorragende Schnelligkeit



PERU

Voller Name: Republik Peru
Lage: Westküste Südamerikas
Bevölkerung 1990: 21.905.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: gute Schnelligkeit



PORTUGAL

Voller Name: Republik Portugal
Lage: Südwesteuropa
Bevölkerung 1990: 10.355.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: gute
Schnelligkeit



SPANIEN

Voller Name: Spanien
Lage: Südwesteuropa
Bevölkerung 1990: 39.289.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke:
außergewöhnliche Verteidigung
mit hervorragendem
Angriff und Schnelligkeit



RUSSLAND

Voller Name: Russische
Republik
Lage: Zentralasien
Bevölkerung 1990:
146.200.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: schnell
und stark im Angriff



URUGUAY

Voller Name: Republik Uruguay
Lage: Südostküste Südamerikas
Bevölkerung 1990: 3.037.000
World-Class-Titel: 1930, 1950
Besondere Stärke:
hervorragende Schnelligkeit



SCHOTTLAND

Voller Name: Königreich Schottland
Lage: Norden Großbritanniens
Bevölkerung 1990: 5.242.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: überragende
Schnelligkeit



USA

Voller Name: Vereinigte Staaten von
Amerika
Lage: Nordamerika
Bevölkerung 1990: 248.710.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: gute
Schnelligkeit



SCHWEDEN

Voller Name: Königreich Schweden
Lage: Nordwesteuropa
Bevölkerung 1990: 8.401.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke:
gute Verteidigung



VEREINIGTE ARABISCHE EMIRATE

Voller Name: Vereinigte Arabische Emirate
Lage: ostarabische Halbinsel
Bevölkerung 1990: 2.254.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: gute Schnelligkeit



SCHWEIZ

Voller Name: Schweizerische
Eidgenossenschaft
Lage: Mitteleuropa
Bevölkerung 1990: 6.742.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: gute
Schnelligkeit



WALES

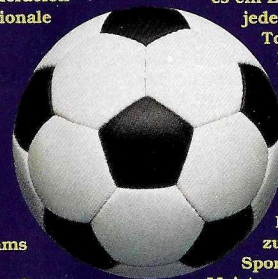
Voller Name: Fürstentum Wales
Lage: Westen Großbritanniens
Bevölkerung 1990: 2.900.000
World-Class-Titel: keine
Besondere Stärke: überragend in
Schnelligkeit und
Angriff



DER AUFBAU DER WORLD- CLASS-MEISTERSCHAFT

Der größte Preis im modernen Fußball, der Champions World-Class-Pokal, wird alle vier Jahre an das Siegerteam eines 24-Nationen-, 52-Spiele-Turniers vergeben, gesponsert von FAIF, der Federación Acclaim de Football Internationale (Internationaler Acclaim-Fußballbund).

Die 24 für den Wettbewerb ausgewählten Mannschaften werden durch Qualifikationsspiele der besten Nationalmannschaften der Welt bestimmt. Die 24 Finalisten werden dann in sechs Gruppen zu je vier Teams aufgeteilt. Diese vier Mannschaften spielen in ihrer Gruppe jeder gegen jeden, also drei Spiele pro Team. Für einen Sieg gibt es 2 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt und für eine Niederlage keinen Punkt. Die beiden topplatzierten Mannschaften aus jeder Gruppe kommen mit den vier besten



drittplatzierten Teams weiter zum nächsten Turnierabschnitt. Dieser besteht aus vier Runden mit 15 Spielen im K.o.-System (und einem 16. zum Ausspielen des dritten Platzes).

Sollten im zweiten Turnierabschnitt zwei Mannschaften unentschieden spielen, gibt es ein Elfmeterschießen. Dabei hat jede Mannschaft fünf Schüsse aufs Tor. Wer die meisten Treffer landet, gewinnt. Wird auch hier keine Entscheidung herbeigeführt, wird das Elfmeterschießen mit je einem Schuß pro Team so lange fortgesetzt, bis eine Mannschaft ein Tor erzielt, die andere jedoch nicht. Mit dem Aufstieg des Fußballs zur international beliebtesten Sportart hat sich die World-Class-Meisterschaft zu einem weltweiten Phänomen entwickelt, einer Veranstaltung, die von Millionen von Fans in Hunderten von Ländern auf allen Kontinenten sehnsüchtig erwartet wird. Und jeder feuert beim Kampf um den Meisterschaftspokal seinen Favoriten an!

EIN FUSSBALL-GLOSSAR

ECKKRAUM: Der Viertelkreis in jeder Ecke des Spielfeldes, in den der Ball für einen Eckstoß gelegt wird.

MITTELKREIS: Der 10-Yard-Kreis um den Mittelpunkt des Spielfeldes, auf dem das Spiel zu Beginn jeder Halbzeit und nach einem Tor angestoßen wird.

Die gegnerischen Spieler dürfen den Kreis erst nach dem Anstoß betreten.

KLÄREN: Aufhalten eines Angriffs der gegnerischen Mannschaft durch Wegschießen des Balls.

ECKSTOSS: Ein Freistoß, der vom Eckraum aus durch das angreifende Team ausgeführt wird, wenn der Ball die Torlinie überquert hat und zuletzt von einem Verteidiger berührt wurde.

LATTE: Die obere Leiste des Torrahmens, parallel zum Boden.

DRIBBELN: Den Ball mit den Füßen vorantreiben.

LANGES ECK: Vom Ball weiter entfernte Torseite.

STÜRMER: Ein Spieler in der vordersten Linie.

FREISTOSS: Ein Schuß, der vergeben wird, wenn die andere Mannschaft ein Fouls begangen hat.

KOPFBALL: Fortbewegen des Balls durch Stoßen mit dem Kopf.

ABSEITS: Ein Verstoß, der eintritt, wenn sich bei der Ballabgabe zwischen einem Angreifer und der Torlinie nicht mindestens ein Verteidiger und der Torwart befinden.

SEITENLINIE: Die Begrenzungslinien des Spielfeldes, die im rechten Winkel zu den Torlinien verlaufen.

GLEITTACKLING: Durch Gleiten am Boden einem Gegner den Ball abnehmen.

TACKLING: Einem gegnerischen Spieler den Ball abnehmen.

EINWURF: Ein Wurf, bei dem der Ball mit beiden Händen hinter dem Kopf gehalten werden muß. Dazu kommt es, wenn das Spiel angehalten wird, weil der Ball die Seitenlinie überquert hat.

VOLLEY: Schießen des Balls direkt aus der Luft.



LE MONDE SPECTATEUR!

Le stade est rempli de 80 000 fans de foot, venus de nombreux pays des quatre coins du globe pour assister à la finale de la Coupe du Monde! Vous étiez là depuis le début. Joueur de l'une des 24 équipes qualifiées pour la Coupe du Monde, vous rêviez de dépasser le premier tour. Lorsque vous vous êtes retrouvé au second tour, parmi les 16 équipes restantes, vous avez pensé que c'était un coup de chance. Mais ce n'était pas de la chance: vous vous êtes qualifié pour les quarts de finale, puis pour les demi-finales, et maintenant, les yeux du monde entier sont rivés sur vous, tandis que vous arrivez dans le cercle pour le coup d'envoi de la finale de la Coupe du Monde! Les fans de foot du monde entier attendent ce match depuis la dernière finale de la Coupe du Monde, il y a quatre ans. Mais vous, c'est toute votre vie que vous avez attendu ce moment. Vous sentez la tension monter alors que l'arbitre vous rejoint dans le centre pour préparer le coup d'envoi. La pièce est lancée... le choix des camps est effectué... le ballon est placé sur l'herbe... le coup de sifflet de l'arbitre retentit et déclenche les cris de la foule...

Le match a commencé!

REGLES DU FOOTBALL: RESUME

Au football, l'objectif est très simple: envoyer le ballon dans le but de l'équipe adverse, et empêcher l'autre équipe de marquer des buts.

Chaque but vaut un point, qu'il soit marqué pendant le jeu régulier ou à la suite d'un penalty. Pour que le but soit légal, le ballon entier doit franchir la ligne de but. Chaque équipe est composée de 11 joueurs: les avants, les demis (ou milieux de terrain), les arrières, et le goal.

N'importe quel joueur peut marquer des buts pour son équipe, bien que ce rôle soit généralement réservé aux avants. La tâche principale des demis est de passer le ballon aux avants pour qu'ils puissent marquer des buts. Le rôle des arrières est d'empêcher l'équipe adverse de marquer des buts. Le goal est chargé d'empêcher le ballon de rentrer dans le but lorsqu'un joueur de l'équipe adverse tire.

Pour éviter les hors-jeu, n'oubliez pas: lorsqu'un joueur attaquant court vers l'avant, et que son équipe a le ballon, il doit y avoir deux joueurs entre lui et le but.

Les joueurs ont le droit d'utiliser n'importe quelle partie de leur corps pour tirer ou faire avancer le ballon, à l'exception des mains et des bras. Par contre, le goal peut utiliser tout son corps (y compris les mains et les bras) pour bloquer ou attraper le ballon.

Un match de football est constitué de deux mi-temps de même durée, normalement 45 minutes. L'horloge s'arrête uniquement lorsqu'un but est marqué ou un penalty accordé, lorsqu'un joueur reçoit un avertissement ou est expulsé du match, ou lorsque l'arbitre juge nécessaire pour une raison ou une autre.

Les arbitres peuvent accorder deux types de tirs suite à des infractions aux règles: les coups francs et les penalties.

Pour les coups francs, le ballon n'a pas besoin d'être touché par un autre joueur pour qu'un but soit marqué. Les coups francs sont accordés pour des fautes graves: faire un croc-en-jambe ou donner un coup de pied à un adversaire, le frapper ou le pousser, ou utiliser les mains pour contrôler le ballon.

Les penalties sont accordés lorsque l'équipe défensive commet une infraction similaire à celles pour les coups francs, mais à l'intérieur de sa surface de réparation. Les coups francs sont tirés du point où la faute a eu lieu. Les penalties sont tirés du point de réparation, devant le but.

Si une équipe envoie le ballon au-delà de la ligne de touche, l'autre équipe fera une remise en touche, de l'endroit où le ballon a franchi la ligne.

Les corners sont accordés à l'équipe attaquante lorsque le ballon dépasse la ligne de but du camp défenseur après avoir été touché pour la dernière fois par un joueur de l'équipe défensive.

Les remises en jeu ont lieu lorsque le ballon dépasse la ligne de but du camp défenseur après avoir été touché pour la dernière fois par un joueur de l'équipe attaquante.

Un système de cartons est utilisé pour les fautes. Un joueur reçoit un carton jaune pour une faute grave, par exemple s'il fait un croc-en-jambe, donne un coup de poing ou de pied, tacle ou charge un adversaire. Le carton jaune sert d'avertissement au joueur. Si le même joueur commet une autre faute valant

un carton jaune, il reçoit un carton rouge et est expulsé du jeu. Comme chaque équipe n'a que 11 joueurs pour la Coupe du Monde, si un joueur se fait expulser, son équipe est désavantagée. De plus, l'équipe adverse obtient soit un coup franc direct soit un penalty.

AVANT D'ENTRER SUR LE TERRAIN

1. Vérifiez que la console est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche de jeu comme indiqué dans votre manuel d'instructions Super Nintendo Entertainment System®.
3. Allumez la console (ON).

Lorsque le logo apparaît sur votre écran, appuyez sur le BOUTON START. Les options décrites ci-dessous s'afficheront. Utilisez le CONTROL PAD pour mettre une option en surbrillance, et le CONTROL PAD ou les BOUTONS A et B pour la changer.

LANGUE: Vous pouvez choisir de voir le texte de jeu s'afficher en anglais, en espagnol, en français ou en allemand.

TYPE DE MATCH: On vous demandera si vous désirez participer à un match de démonstration à 1 joueur, à un match de démonstration à 2 joueurs, commencer un nouveau tournoi à 1 joueur, ou entrer un mot de passe qui vous permettra de reprendre un tournoi déjà commencé. Si vous décidez d'entrer un mot de passe, appuyez sur le CONTROL PAD horizontalement pour sélectionner un emplacement de lettre et verticalement pour changer la lettre affichée. Appuyez sur le BOUTON START lorsque le mot de passe est correct. Si vous commencez un nouveau tournoi, vous devrez sélectionner l'équipe que vous souhaitez contrôler. Référez-vous à la section intitulée "Fonctionnement de la Coupe du Monde" à la page 28 pour plus de détails sur le tournoi.

HORS-JEU: Vous permet de décider si les hors-jeu seront pénalisés. Reportez-vous à la section "Règles du football" à la page 21 pour plus de renseignements sur la règle des hors-jeu.

FAUTES: Vous permet de décider si les fautes seront pénalisées.

TEMPS: Vous permet de sélectionner des mi-temps de 45, 30 ou 15 minutes. Appuyez sur START pour confirmer le choix de vos options et passer à l'écran Sélection d'équipe, où vous pouvez choisir les équipes et régler plusieurs options.

SELECTION D'EQUIPE: Choisissez parmi 32 équipes internationales. Chaque équipe a des caractéristiques différentes en ce qui concerne la vitesse, l'attaque et la défense, illustrées par les barres affichées. Une fois votre sélection effectuée, appuyez sur le BOUTON B.

SELECTION DE FORMATION: Vous avez le choix entre quatre formations différentes: 4-3-3, 4-4-2, 4-2-4 et 4-5-1. Le premier chiffre correspond au nombre d'arrières de votre équipe (toujours quatre). Le deuxième chiffre correspond au nombre de demis, et le troisième, au nombre d'avants. Une fois votre sélection effectuée, appuyez sur le BOUTON B.

SELECTION DU GOAL: Vous avez le choix entre trois modes de contrôle: automatique, semi-automatique et manuel. Appuyez sur le BOUTON B lorsque votre choix est effectué. Pour plus de précisions sur les différentes variations, reportez-vous à la section Goal à la page 24. Lorsque vous aurez terminé vos sélections, l'ordinateur lancera une pièce de monnaie pour tirer au sort l'équipe qui aura le droit de choisir son camp. Ensuite, le coup d'envoi est effectué. Entre les mi-temps, vous aurez la possibilité de changer de formation et de mode de contrôle du goal.

LA VUE DU TERRAIN

Lorsque vous jouez à CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER, les informations suivantes sont affichées à l'écran:

SCORE affiche le score actuel du match.

TEMPS ECOULE indique depuis combien de temps la mi-temps en cours a commencé.

Le **RADAR** indique les positions des joueurs et du ballon sur le terrain, pour vous aider pendant le match. Les joueurs sont représentés par des cercles de couleur, le ballon, par un cercle blanc clignotant, et le joueur actif de chaque équipe est marqué par un X.



Les informations affichées à l'écran peuvent être modifiées en mode Pause. Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur le BOUTON START. En mode Pause, vous verrez apparaître un menu. Appuyez sur le bouton approprié pour activer l'option désirée, puis appuyez à nouveau sur le BOUTON START pour reprendre le jeu.

ATTAQUE ET DEFENSE DE BASE

Le joueur actif est toujours représenté à l'écran par une étoile. Si le joueur actif a été pénalisé par un carton jaune, son étoile sera bordée de jaune. Si le joueur actif n'apparaît pas à l'écran, un indicateur situé au bord de l'écran donnera sa direction relative.

Si le joueur actif est à l'écran, cet indicateur donnera la direction de son coéquipier le plus proche. Pour changer de joueur, appuyez sur le BOUTON R. Le joueur que vous contrôlez peut courir dans huit directions: les quatre directions marquées sur le CONTROL PAD, ainsi que les quatre diagonales entre ces directions.

Lorsque vous effectuez un tir, une passe, ou un dégagement, la longueur du coup de pied ou de tête est déterminée par la durée pendant laquelle vous maintenez le bouton approprié enfoncé, et sa direction est déterminée par la direction choisie sur le CONTROL PAD lorsque vous relâchez le bouton.

Lorsque le ballon atteint un joueur à la fin d'un tir, d'une passe, ou d'un dégagement, il devient automatiquement actif. Cependant, en appuyant sur le BOUTON R pendant que le ballon est en l'air, vous pouvez activer le joueur avant que le ballon ne l'atteigne, ce qui lui permet d'exécuter des manœuvres telles qu'une tête ou un coup de pied en ciseaux.

Lorsque vous tirez pour marquer un but, la vitesse du tir est déterminée par la durée pendant laquelle vous maintenez le BOUTON A enfoncé. La zone visée est déterminée par la direction choisie sur le CONTROL PAD lorsque vous relâchez le bouton. La hauteur du tir est également déterminée par le CONTROL PAD: si vous appuyez dans la direction du but lorsque vous relâchez le bouton, le tir sera bas; si vous appuyez dans la direction opposée au but lorsque vous relâchez le bouton, le tir sera haut.

Lorsque vous tentez une manœuvre sans le ballon, le niveau d'agressivité que vous souhaitez utiliser est déterminé par la durée pendant laquelle vous appuyez sur le bouton. Plus vous êtes agressif, plus vous avez de chances de réussir, mais aussi, plus vous risquez de faire une faute. La direction de la manœuvre est déterminée par le CONTROL PAD.

Les autres commandes de base sont les suivantes:

	JOUEUR AVEC LE BALLON	JOUEUR SANS LE BALLON	BALLON EN L'AIR
Bouton A	Tir vers le but	Tentative de tacle glissé	Tir vers le but/ Coups spéciaux
Bouton B	Passer le ballon	Essayer de prendre le ballon d'un coup de pied.	Passer le ballon
Bouton X	Eviter arrière	Accélérer	
Bouton Y	Dégagement	Tentative de tacle/poussée	Dégagement
Bouton R		Passer au meilleur arrière	Passer au joueur/receveur le plus près du ballon

TEMPS ECOULE RADAR



ETOILE INDICATEUR



LE GOAL

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER vous propose trois façons différentes de contrôler votre goal: automatique, semi-automatique, et manuelle. En **MODE AUTOMATIQUE**, l'ordinateur contrôlera toutes les fonctions du goal à votre place. En **MODE SEMI-AUTOMATIQUE**, l'ordinateur contrôlera toutes les fonctions défensives du goal, mais vous reprendrez le contrôle lorsque le goal sera en possession du ballon. Les commandes permettant de contrôler le goal en mode semi-automatique sont similaires aux commandes manuelles offensives, décrites dans le tableau ci-dessous. En **MODE MANUEL**, vous contrôlez toutes les fonctions du goal, aussi bien offensives que défensives. Pour passer au goal pendant le jeu, appuyez sur le BOUTON L. Les commandes manuelles sont les suivantes:

	ATTAQUE (LE GOAL A LE CONTROLE DU BALLON)	DEFENSE (LE GOAL N'A PAS LE CONTROLE DU BALLON)
Bouton A	Le goal posera le ballon à ses pieds. Il sera ensuite contrôlé comme un joueur normal.	Se précipitera pour bondir sur le ballon.
Bouton B	Le goal lancera le ballon.	Essaiera de faire dévier le ballon.
Bouton Y	Le goal dégagera le ballon.	Essaiera d'attraper le ballon.

Comme pour ses coéquipiers, la longueur des dégagements et des passes du goal est déterminée par la durée pendant laquelle vous appuyez sur le bouton, et leur direction est déterminée par la direction choisie sur le CONTROL PAD. Les règles de la FAFI disent que lorsqu'un goal a lâché le ballon, il ne pourra pas le ramasser tant que celui-ci n'aura pas été touché par un joueur de l'équipe adverse. De même, le goal ne peut pas tenir le ballon en dehors de la surface de réparation.

CORNERS, LES REMISES EN JEU, COUPS FRANCS, ET TOUCHES

Les corners, les remises en jeu et les remises en touche ont lieu lorsque le ballon sort du terrain. Les coups francs et les pénalties sont accordés par l'arbitre lorsqu'il y a infraction aux règles ou faute.

Pour exécuter des corners, des coups de pied de but, des pénalties et des coups francs, vous procédez de la même façon que pour n'importe quel autre type de tir. Lorsque vous devez en faire un, vous avez trois options: shooter vers le but en appuyant sur le BOUTON A, faire une passe à un coéquipier en appuyant sur le BOUTON B, et effectuer un tir lobé en appuyant sur le BOUTON Y. Comme pour les tirs normaux, la durée pendant laquelle vous appuyez sur le bouton influence la longueur du tir, et sa direction est déterminée par la direction choisie sur le CONTROL PAD. Pour exécuter une remise en touche, utilisez le CONTROL PAD pour sélectionner l'angle auquel votre joueur lancera le ballon, et appuyez sur le BOUTON B pour le lancer. La force du lancer est déterminée par la durée pendant laquelle vous appuyez sur le BOUTON B.

REVOIR L'ACTION INSTANTANEMENT!

A tout moment d'un match, vous pouvez choisir de revoir instantanément ce qui vient de se passer. Pour cela, appuyez sur le BOUTON B lorsque vous êtes en mode pause. L'écran de replay instantané apparaîtra. Appuyez vers le haut ou le bas sur le CONTROL PAD pour contrôler la vitesse à laquelle vous reverrez l'action. Appuyez vers la gauche ou la droite sur le CONTROL PAD pour faire défiler les images vers l'avant ou vers l'arrière. Pour quitter cet écran, appuyez sur le BOUTON START. De plus, les meilleurs moments du match seront automatiquement repassés pendant la mi-temps et le récapitulatif suivant le match!



CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER:
REPertoire DES EQUIPES

ALLEMAGNE

Nom exact: République fédérale d'Allemagne
Situation géographique: nord de l'Europe centrale
Population en 1990: 78 475 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: 1954, 1974, 1980 (tous pour l'Allemagne de l'Ouest)
Force de l'équipe: vitesse, attaque et défense exceptionnelles



ARGENTINE

Nom exact: République argentine
Situation géographique: sud de l'Amérique du Sud
Population en 1990: 32 291 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: 1978, 1986
Force de l'équipe: vitesse et attaque excellentes



AUSTRALIE

Nom exact: Commonwealth d'Australie
Situation géographique: continent situé entre les océans Indien et Pacifique
Population en 1990: 16 923 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: forte défense



AUTRICHE

Nom exact: République d'Autriche
Situation géographique: Europe centrale
Population en 1990: 7 644 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: excellente vitesse



BELGIQUE

Nom exact: Royaume de Belgique
Situation géographique: nord-ouest de l'Europe
Population en 1990: 9 909 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: attaque et défense solides



BOLIVIE

Nom exact: République de Bolivie
Situation géographique: centre de l'Amérique du Sud
Population en 1990: 6 707 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: forte attaque et bonne vitesse



BRESIL

Nom exact: République fédérale du Brésil
Situation géographique: centre/nord-est de l'Amérique du Sud
Population en 1990: 152 505 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: 1958, 1962, 1970
Force de l'équipe: excellente attaque



CAMEROUN

Nom exact: République du Cameroun
Situation géographique: côte occidentale de l'Afrique centrale
Population en 1990: 11 092 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: excellente combinaison de vitesse et d'attaque



CANADA

Nom exact: Canada
Situation géographique: nord de l'Amérique du Nord
Population en 1990: 26 538 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: vitesse



CHILI

Nom exact: République du Chili
Situation géographique: côte Pacifique sud de l'Amérique du Sud
Population en 1990: 13 063 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: vitesse et défense excellentes



COLOMBIE

Nom exact: République de Colombie
Situation géographique: côte/nord-ouest de l'Amérique du Sud
Population en 1990: 33 076 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: formidable attaque



DANEMARK

Nom exact: Royaume du Danemark
Situation géographique: nord de l'Europe
Population en 1990: 5 131 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: forte attaque



ECOSSE

Nom exact: Royaume d'Ecosse
Situation géographique: nord de la Grande-Bretagne
Population en 1990: 5 242 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: excellente vitesse



EMIRATS ARABES UNIS

Nom exact: Emirats arabes unis
Situation géographique: péninsule arabe orientale
Population en 1990: 2 254 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: bonne vitesse



ESPAGNE

Nom exact: Etat espagnol
Situation géographique: sud-ouest de l'Europe
Population en 1990: 39 269 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: défense exceptionnelle, doublée d'une attaque et d'une vitesse excellentes



ETATS-UNIS

Nom exact: Etats-Unis d'Amérique
Situation géographique: Amérique du Nord
Population en 1990: 248 710 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: bonne vitesse



FRANCE

Nom exact: République française
Situation géographique: Europe occidentale
Population en 1990: 56 538 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: bonne défense



GREAT BRITAIN

Nom exact: Great Britain
Situation géographique: nord-ouest de l'Europe
Population en 1990: 56 750 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: 1966
Force de l'équipe: bonne vitesse



GRECE

Nom exact: République de Grèce
Situation géographique: sud-est de l'Europe
Population en 1990: 10 020 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: bonne attaque



IRLANDE

Nom exact: Irlande
Situation géographique: nord de l'Océan Atlantique
Population en 1990: 3 550 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: forte attaque



ISRAEL

Nom exact: Etat d'Israël
Situation géographique: Asie occidentale, sur la côte est de la Mer Méditerranée
Population en 1990: 4 409 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: aucun
Force de l'équipe: vitesse au-dessus de la moyenne



ITALIE

Nom exact: République italienne
Situation géographique: Europe méridionale
Population en 1990: 57 664 000 habitants
Titres de Coupe du Monde: 1934, 1938, 1982
Force de l'équipe: excellente défense



JAPON

Nom exact: Japon
 Situation géographique: Mer du Japon/Océan Pacifique
 Population en 1990: 123 643 000 habitants
 Titres de Coupe du Monde: aucun
 Force de l'équipe: régularité



MEXIQUE

Nom exact: Etats-Unis Mexicains
 Situation géographique: sud de l'Amérique du Nord
 Population en 1990: 87 870 000 habitants
 Titres de Coupe du Monde: aucun
 Force de l'équipe: bon équilibre



PAYS-BAS

Nom exact: Royaume des Pays-Bas
 Situation géographique: Europe occidentale
 Population en 1990: 14 936 000 habitants
 Titres de Coupe du Monde: aucun
 Force de l'équipe: formidable attaque



PAYS DE GALLES

Nom exact: Principauté du Pays de Galles
 Situation géographique: ouest de la Grande-Bretagne
 Population en 1990: 2 900 000 habitants
 Titres de Coupe du Monde: aucun
 Force de l'équipe: vitesse et attaque exceptionnelles



PEROU

Nom exact: République du Pérou
 Situation géographique: côte occidentale de l'Amérique du Sud
 Population en 1990: 21 905 000 habitants
 Titres de Coupe du Monde: aucun
 Force de l'équipe: bonne vitesse



PORTUGAL

Nom exact: République du Portugal
 Situation géographique: sud-ouest de l'Europe
 Population en 1990: 10 355 000 habitants
 Titres de Coupe du Monde: aucun
 Force de l'équipe: bonne vitesse



RUSSIE

Nom exact: République russe
 Situation géographique: Asie centrale
 Population en 1990: 146 200 000 habitants
 Titres de Coupe du Monde: aucun
 Force de l'équipe: bonne vitesse et forte attaque



SUEDE

Nom exact: Royaume de Suède
 Situation géographique: nord-ouest de l'Europe
 Population en 1990: 8 401 000 habitants
 Titres de Coupe du Monde: aucun
 Force de l'équipe: bonne défense



SUISSE

Nom exact: Confédération helvétique
 Situation géographique: Europe centrale
 Population en 1990: 6 742 000 habitants
 Titres de Coupe du Monde: aucun
 Force de l'équipe: bonne vitesse



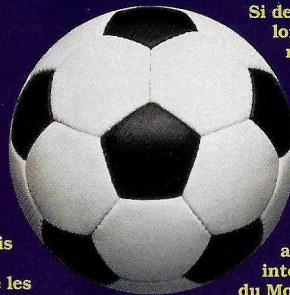
URUGUAY

Nom exact: République orientale de l'Uruguay
 Situation géographique: côte sud-est de l'Amérique du Sud
 Population en 1990: 3 037 000 habitants
 Titres de Coupe du Monde: 1930; 1950
 Force de l'équipe: excellente vitesse



FONCTIONNEMENT DE LA COUPE DU MONDE

Le plus grand titre du football aujourd'hui, la Coupe du Monde, est accordé tous les quatre ans à l'équipe gagnante d'un tournoi de 52 matchs regroupant 24 nations, sponsorisé par la FAFT: la Fédération Acclamée de Football International. Les 24 équipes participant au tournoi sont sélectionnées par des éliminatoires opposant les meilleures équipes nationales du monde entier. Les 24 finalistes sont alors répartis en six groupes de quatre. Chaque équipe joue contre les trois autres équipes de son groupe, ce qui fait un total de trois matches par équipe. Une équipe obtient 2 points si elle gagne, 1 point si elle fait match nul, et 0 point si elle perd. Les deux meilleures équipes de chaque groupe passent à



l'étape suivante, ainsi que les quatre meilleures équipes classées en troisième position. La seconde étape consiste en 15 matches éliminatoires simples, répartis sur quatre tours (un 16ème match détermine la troisième place).

Si deux équipes font match nul lors de la seconde étape, on a recours aux tirs au but. Pour les tirs au but, chaque équipe tire cinq fois. L'équipe qui marque le plus de buts gagne. Si là encore, il y a égalité, les tirs au but continuent, un par un, jusqu'à ce qu'une équipe marque et l'autre pas. Avec l'ascension du football au statut de premier sport international, la Coupe du Monde est devenue un phénomène universel, attendu avec impatience par des millions de fans dans des centaines de pays de tous les continents du monde, chacun supportant fièrement son équipe favorite, espérant la voir remporter la Coupe!

GLOSSAIRE DU FOOTBALL

ARC: Le quart de cercle situé à chaque coin du terrain, dans lequel le ballon est placé pour un corner.

CERCLE: Le cercle de 9,15 m entourant le point central du terrain. C'est là que le jeu commence au début de chaque mi-temps, ou recommence après un but. Les joueurs de l'équipe adverse doivent rester en dehors du cercle jusqu'à ce que le jeu commence.

DEGAGEMENT: Repousser l'attaque de l'équipe adverse en envoyant le ballon très loin.

CORNER: Coup franc effectué de l'arc au coin du terrain par l'équipe attaquante, lorsque le ballon a dépassé la ligne de but après avoir été touché pour la dernière fois par un joueur de l'équipe défensive.

BARRE TRANSVERSALE: La barre en haut du but, parallèle au sol.

DRIBBLER: Faire avancer le ballon avec ses pieds, et passer ses adversaires.

MONTANT ELOIGNE: Le montant de but qui est le plus loin du ballon.

AVANT: Joueur se trouvant sur la ligne de front.

COUP FRANC: Coup accordé à une équipe lorsque l'équipe adverse fait une faute.

TETE: Déplacer le ballon en le frappant avec la tête.

HORS-JEU: Infraction qui a lieu lorsqu'un joueur offensif possédant le ballon n'est pas séparé de la ligne de but par deux joueurs défensifs au minimum.

LIGNE DE TOUCHE: Bordure du terrain, perpendiculaire à la ligne de but.

TACLE GLISSE: Glisser sur le sol et donner un coup de pied dans le ballon pour le prendre à l'adversaire

TACLE: Prendre le ballon à l'adversaire

REMISE EN TOUCHE: Lancer effectué en tenant le ballon derrière la tête avec les deux mains. Cela a lieu quand le ballon a dépassé la ligne de touche, ce qui interrompt le match.

VOLEE: Donner un coup de pied au ballon lorsqu'il est en l'air.



**FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat à:

**DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA,
12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France**

Pour plus information sur les jeux d'Acclaim: Minitel 36 - 15 Acclaim
Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

**BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

**Columbia TriStar Home Video
38 Rue Souveraine 1050 Brussels Belgium**

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.



90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd an met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

**Columbia TriStar Home Video,
postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederland**

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.



DE WERELD KIJKT TOE!

Het stadion zit stampvol met 80.000 voetbalfans uit alle hoeken van de wereld die vele kilometers hebben gereisd om de finale van het wereldkampioenschap voetbal dit jaar mee te kunnen maken. Jij was tijdens de eerste ronde van het toernooi al van de partij; als één van de spelers van één van de 24 teams die deelnemen aan de wereldbeker. Je hoopte van harte dat je de eerste wedstrijd zou overleven. Toen je in de tweede ronde om je heen keek en zag dat er nog 16 teams over waren waaronder het jouwe, dacht je bijna dat er een vergissing in het spel was. Maar niets was minder waar: je hebt zelfs de kwart finale en de halve finale overleefd en nu moet je ten overstaande van de hele wereld de middencirkel inlopen om de aftrap voor de finale van het wereldkampioenschap voetbal te verrichten! Sinds de vorige cupfinale hebben voetbalfans overal ter wereld vier jaar zitten wachten op deze wedstrijd. Maar jij hebt al je hele leven gewacht - en getraind - voor dit moment. Als de scheidsrechter de middencirkel binnenloopt om de voorbereidingen voor de aftrap te treffen, voel jij de adrenaline door je aderen stromen. Het is tijd voor de toss ... de speelhelmen worden gekozen ... de bal wordt op de grasmat gelegd ... de scheidsrechter fluit ... en 80.000 schreeuwende supporters veren omhoog ... **DE WEDSTRIJD IS BEGONNEN!**

DE REGELS VAN HET VOETBAL: EEN BEKNOPTTE HANDLEIDING

De bedoeling van het voetbalspel is heel eenvoudig: je moet proberen te scoren door de bal in het doel van je tegenstander te schieten en ervoor zorgen dat je tegenstander de bal niet in jouw doel schiet.

Elk doelpunt is één punt waard, of het nu gescoord wordt tijdens het spel of via een penalty. Om een reglementair doelpunt te scoren moet de bal in zijn geheel over de doellijn gaan. Elk team bestaat uit 11 spelers: spitsen, middenvelders, verdedigers en een doelman. Iedere speler kan een goal scoren voor het team, alhoewel de meeste doelpunten door de voorhoede worden gemaakt. De belangrijkste taak van de middenvelders is de bal naar voren te spelen zodat de spitsen kunnen scoren. De spelers in de achterhoede moeten ervoor zorgen dat de tegenstanders niet scoort. De doelman moet proberen de bal tegen te houden wanneer de tegenstander op het doel schiet.

Om buitenspel situaties te vermijden, moet je goed onthouden dat een speler die in de aanval gaat en in de richting van het doel rent, altijd twee spelers tussen hemzelf en het doel moet hebben op het moment dat de bal gespeeld wordt.

Een speler mag zijn hele lichaam gebruiken om de bal te spelen of te schieten met uitzondering van zijn handen en armen. De doelman mag zijn hele lichaam, dus ook zijn handen en armen gebruiken om de bal te stoppen of te vangen.

Een voetbalwedstrijd bestaat uit twee gelijke speelhalften die beide ongeveer 45 minuten duren. De tijd wordt alleen stilgezet als er een doelpunt is gescoord, een penalty is toegewezen, een speler wordt berispt of van het veld gestuurd, of wanneer de scheidsrechter daar aanleiding toe ziet.

De scheidsrechter kan twee verschillende schoppen uitdelen als de spelregels zijn overtreden: vrijschoppen en penalties.

Een vrijschop kan direct op het doel worden geschoten zonder dat een andere speler de bal aanraakt. Vrijschoppen worden toegewezen voor vrij serieuze overtredingen zoals het laten struikelen van de tegenstander, het trappen, slaan, of omduwen van de tegenstander of wanneer een speler zijn handen gebruikt om de bal onder controle te krijgen.

Een penalty wordt toegewezen wanneer een overtreding die normaal gesproken een vrijschop zou opleveren, wordt begaan door een verdediger in zijn eigen strafschopgebied.

Vrijschoppen worden genomen op het punt waar de overtreding is begaan. Penalties worden genomen vanaf de penaltystip die zich voor de goal bevindt.

Als een team de bal raakt of van richting verandert waardoor hij over de zijlijn gaat, mag de tegenstander een ingooi nemen op het punt waar de bal de zijlijn heeft overschreden.

Er wordt een hoekschop toegewezen aan het team dat in de aanval is wanneer de bal over de achterlijn van het verdedigende team gaat en het één van de verdedigers was die de bal het laatst aanraakte.

En doelschop wordt toegewezen wanneer de bal over de achterlijn verdwijnt en als laatste is aangeraakt door één van de spelers van het aanvullende team. Om overtredingen te bestraffen kunnen er kaarten worden uitgedeeld. Een speler krijgt een gele kaart voor serieuze overtredingen zoals het onderuit halen van een tegenspeler, stempelen, slaan, of het uitvoeren van een onregelmatige



tackle. De gele kaart is bedoeld als waarschuwing voor de bestrafte speler. Als deze speler opnieuw een overtreding begaat waarvoor hij een gele kaart verdient, krijgt hij automatisch een rode kaart en moet hij het veld verlaten. Als een speler van het veld wordt gestuurd, moet zijn team doerspelen met 10 spelers, omdat er maar 11 spelers op de teamlijst van de wereldbeker staan. Bovendien krijgt de tegenstander ook nog een directe vrijschop of een penalty toegewezen.

VOORDAT JE JE VOETBALSCHOENEN AANTREKT

1. Controleer of de stroomschakelaar op UIT staat.
 2. Plaats het Spelcassette in je Super Nintendo Entertainment System* volgens de aanwijzingen in de handleiding.
 3. Zet de stroomschakelaar AAN.
- Als het logo of het scherm verschijnt, druk je op de STARTKNOP. De volgende keuzemogelijkheden verschijnen op het scherm. Gebruik de CONTROL PAD om de verschillende opties uit te kiezen en de CONTROL PAD of de A of B TOETS om ze te veranderen.



LANGUAGE (Taal): Hiermee kun je kiezen of je de tekst tijdens het spel in het Engels, Spaans, Frans of Duits wilt zien.

MATCH TYPE (Speltype): Er wordt aan je gevraagd of je een demonstratiewedstrijd wilt spelen met één of twee spelers, of je een nieuw toernooi wilt beginnen met één speler, of of je een wachtwoord wilt invoeren waarmee je een spel dat je eerder hebt afgebroken kunt afmaken. Als je besluit een wachtwoord in te voeren, druk je horizontaal op de CONTROL PAD om een letter te selecteren en vertikaal om een letter te veranderen. Druk op START als het wachtwoord juist is. Als je aan een nieuwe serie wedstrijden begint, word je gevraagd met welk team je het toernooi wilt spelen. Zie de paragraaf "De structuur van de wereldbeker" op pagina 38 voor meer informatie over het spelen van een toernooi.

OFFSIDERS (Buitenspel): Bepaal of je wel of niet wilt spelen met de buitenspelregel. Zie de sectie over de spelregels van het voetbal op pagina .. voor meer informatie over de buitenspelregels.

FOULS (Overtredingen): Bepaalt of overtredingen wel of niet worden aangerekend.

TIME (Tijd): Bepaal of de speelhalften 45, 30 of 15 minuten duren. Als je je keuzes bepaald hebt, druk je op START om door te gaan naar het Team Selectie scherm, waar je je team kiest en een aantal teamopties vastgelegd.

TEAM SELECTION (Team selectie): Je kunt kiezen uit 32 internationale elftallen. Elk team heeft andere kwaliteiten wat betreft snelheid, aanval en verdediging. Je kunt dit aflezen op de staafgrafiekjes op het scherm. Als je je keuze hebt bepaald, druk je op de B-TOETS.

FORMATION SELECTION (Spelformatie van de selectie): Je kunt uit vier verschillende spelformaties kiezen: 4-3-3, 4-4-2, 4-2-4 of 4-5-1. Het eerste getal verwijst naar het aantal verdedigers dat je team ingezet (altijd vier), het tweede getal verwijst naar het aantal middenvelders, en het derde getal correspondeert met het aantal spitsen dat je opstelt. Als je je keuze bepaald hebt, druk je op de B-TOETS.

GOALIE SELECTION (Het kiezen van de doelman): Maak je keuze uit de drie keeperinstellingen: automatisch, half-automatisch of via handbediening. Druk op de B-TOETS als je je keuze hebt gemaakt. Voor meer informatie over de drie mogelijkheden, zie sectie "het bewaken van het doel" op pagina 34 Nadat je je spelvoorkeuren hebt vastgelegd, gooit de computer een munststuk op om te bepalen welk team mag kiezen tussen de aftrap of de speelheft. Als ook deze keuze bepaald is, begint de wedstrijd met de aftrap. In de rust tussen de twee speelhalften kun je je teamformatie en je keeperinstelling aanpassen.

JOUW OVERZICHT VAN HET SPEELVELD

Tijdens het spelen van het Wereldkampioenschap voetbal zie je de volgende informatie op het scherm:

SCORE (stand): laat de stand tot nu toe zien.

TIME ELAPSED (verstreken speeltijd): geeft aan hoeveel tijd er in deze speelheft is verstreken. Een wedstrijd bestaat uit twee speelhalften.

The RADAR (de radar): geeft om je te helpen de positie van de spelers op het veld aan en de plaats van de bal in het spel. De spelers worden afgebeeld als gekleurde cirkeltjes, de bal als een flikkerend wit rondje en de



actieve speler van elk team als een X (= kruisje). Je kunt de spelformatie die je op het scherm ziet veranderen in de Pauzestand door tijdens het spel op START te drukken. Tijdens de Pauzestand krijg je een menu te zien. Druk op de relevante toets om naar de gewenste optie te springen en druk vervolgens op START om het spel te hervatten.

VERSTREKEN
SPEELTIJD

RADAR



STAND

BASISTECHNIKEN VOOR DE AANVAL EN DE VERDEDIGING

De actieve speler wordt op het scherm altijd voorgesteld in de vorm van een sterretje. Als de actieve speler al een gele kaart op zak heeft, wordt zijn sterretje omgeven door een geel lijntje. Als de actieve speler niet op het scherm zichtbaar is, wordt zijn relatieve positie aangegeven door een indicator aan de rand van het scherm. Als de actieve speler wel op het scherm zichtbaar is, geeft de indicator aan waar zijn dichtstbijzijnde medespeler zich bevindt. Om van de ene naar de andere speler te springen, druk je op de R-TOETS. De speler die onder je besturing valt kan lopen in acht verschillende richtingen: de vier richtingen aangegeven op je CONTROL PAD plus de vier diagonale lijnen die zich tussen de toetsen bevinden.

Bij het trappen, het geven van een pass of het wegwerken van de bal wordt de afstand die het schot of de kopbal aflegt bepaald door de tijdsduur waarmee je de relevante toets op de CONTROL PAD ingedrukt houdt. De richting wordt bepaald door de richting van de CONTROL PAD op het moment dat je de knop loslaat.

De speler die een schot of een pass opvangt, wordt automatisch de actieve speler in het spel. Door op de R-TOETS te drukken terwijl de bal nog in de lucht hangt, kun je een speler activeren voordat de bal hem bereikt. Hiermee geef je een speler de mogelijkheid om vrije bal manoeuvres uit te voeren zoals het koppen van de bal, het maken van een achterwaartse omhaal, of een geven van een krachtschot. Bij deze speciale schoten is je timing van doorslaggevend belang.

Als je een schot op het doel waagt, wordt de snelheid van de bal bepaald door de tijdsduur waarmee je de A-TOETS vasthoudt. De hoek waar je op richt, wordt bepaald door de richting van de CONTROL PAD op het moment dat je de toets loslaat. De hoogte van het schot is afhankelijk van de beweging van de CONTROL PAD (dwz. in de richting van het doel of juist van de goal af) op het moment dat je de toets loslaat. Beweeg je de CONTROL PAD naar het doel toe, dan krijg je een laag schot, beweeg je hem van het doel af, dan resulteert dat in een hoge bal.

Als je een speler wilt laten bewegen zonder dat hij aan de bal is, wordt de agressiviteit van zijn inzet bepaald door de tijdsduur waarmee je de toets ingedrukt houdt. Hoe agressiever het spelgedrag, des te groter is de kans op succes, maar de kans op het begaan van een overtreding is eveneens groter. De richting van de spelmanoeuvres wordt bepaald door de CONTROL PAD. De overige Basis Bedieningshandelingen zijn:

	SPELER AAN DE BAL	SPELERZONDER DE BAL	VRIJE BAL (Bal in de lucht)
A Toets	Schot op het doel slide-tackle	Poging tot omhaal	Schot op het doel/ Speciale trappen
B Toets	Pass de bal	Poging de bal te stelen	Pass de bal
X Toets	Ontwijk een verdediger	Trek een sprint	
Y Toets	Werk de bal weg	Probeer de bal te bemachtigen door een tackle/duw	Werk de bal weg
R Toets		Spring naar de beste verdediger	Spring naar de ontvanger/speler die het dichtst bij de bal is

STAR INDICATOR



HET BEWAKEN VAN HET DOEL

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER biedt drie verschillende standen om het doel te bewaken: automatisch, half-automatisch en via handbediening.

In de AUTOMATIC MODE (automatische stand) bestuurt de computer alle handelingen van de doelman.

In de SEMI-AUTOMATIC MODE (Half-automatische stand) bestuurt de computer alle defensieve acties van je doelman, maar geeft hij het initiatief aan jou op het moment dat de keeper de bal in zijn bezit heeft. De bestuurshandelingen van de half-automatische doelman zijn precies hetzelfde als de handbediende aanval in het overzicht dat je hieronder aantreft.

In de MANUAL MODE (Handbediende stand) bestuur jij alle functies van je doelman zowel in verdedigend als in aanvallend opzicht. Door op de L-TOETS te drukken, kun je op elk gewenst moment de besturing naar je doelman switchen.

De bediening van de toetsen in de handbediende stand is als volgt:

Net als bij de veldspelers wordt de afstand van het wegwerken van de bal en van de pass van

AANVALLEND
(de doelman is in balbezit)

VERDEDIGEND
(de doelman is niet in balbezit)

A Toets	De doelman laat de bal voor zijn voeten vallen. Vanaf nu wordt hij net zoals elke andere speler bestuurd	De doelman maakt een sliding en probeert zich op de bal te gooien
B Toets	De doelman werpt de bal uit	De doelman probeert de bal van richting te veranderen
Y Toets	De doelman trapt de bal uit	De doelman probeert de bal te vangen

de doelman bepaald door de tijdsduur waarmee de relevante toets wordt vastgehouden. De richting van de bal wordt bepaald door de richting van de CONTROL PAD.

De regels van de FAFI schrijven voor dat een doelman die de bal uit zijn handen laat vallen hem niet meer mag oppakken totdat één van de tegenspelers de bal heeft aangeraakt. De doelman mag de bal niet met zijn handen aanraken als hij zich buiten het strafschoopgebied bevindt.

HOEKSCHOPPEN, DOELTRAPPEN, VRIJESCHOPPEN EN INGGOEIEN

Hoekschoppen, doeltrappen en ingooien worden genomen als de bal over de lijnen van het speelveld is gegaan. Vrijeschoppen en penalties worden door de scheidsrechter uitgedeeld wanneer er een overtreding is begaan.

Om een hoekschop, een doeltrap, een penalty of een vrijeschop te nemen, ga je op dezelfde manier te werk als bij een normaal schot of pass tijdens het spel. Als je één van de bovenstaande sancties krijgt toegewezen, heb je de keuze uit drie mogelijkheden: schiet in de richting van het doel door op de A-TOETS te drukken, speel de bal naar een medespeler door op de B-TOETS te drukken of geef een boogballetje met de Y-TOETS. Net als tijdens het normale spel, bepaalt de tijd waarmee je de toets ingedrukt houdt hoe ver de bal gaat en wordt de richting van het schot bepaald door de richting van de CONTROL PAD. Om een bal in te gooien, gebruik je de CONTROL PAD om de richting te kiezen waarin de speler de bal wil gooien en druk je op de B-TOETS om de bal werkelijk in te gooien. De kracht waarmee de ingooi wordt uitgevoerd wordt bepaald door de tijdsduur waarmee je de toets vasthoudt.

HERHALING

Je kunt op elk willekeurig moment tijdens de wedstrijd besluiten om de herhaling te bekijken van het spelmoment dat juist heeft plaatsgevonden. Hiervoor druk je op de B-TOETS als het spel in de PAUZESTAND staat. Je ziet dan de herhalingsmonitor verschijnen. Door op de CONTROL PAD de naar boven of naar beneden toetsen in te drukken, kun je de snelheid van de herhaling beïnvloeden. Door op de CONTROL PAD op de naar links of naar rechts toetsen te drukken kun je de herhaling vooruit of achteruit laten spelen. Om de herhalingsmonitor te verlaten, druk je op de STARTKNOP. Bovendien worden de beste spelmoment automatisch herhaald in de rust en na afloop van de wedstrijd om er nog eens over na te kunnen praten!



WERELDKAMPIOENSCHAP VOETBAL: EEN OVERZICHT VAN DE TEAMS

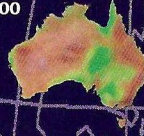
ARGENTINIË

Officiële naam: Republiek Argentinië
Ligging: het zuiden van Zuid-Amerika
Bevolking in 1990: 32.291.000
Wereldtitels: 1978, 1986
Sterke punten van het team:
razendsnel en goede verdediging



AUSTRALIË

Officiële naam: Gemenebest van Australië
Ligging: Continent tussen de Indische en Stille Oceaan
Bevolking in 1990: 16.923.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team:
sterke verdediging



BELGIË

Officiële naam: Koninkrijk België
Ligging: noordwest Europa
Bevolking in 1990: 9.909.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team:
degelijke aanval en verdediging



BOLIVIA

Officiële naam: Republiek Bolivia
Ligging: centraal-Zuid-Amerika
Bevolking in 1990: 6.707.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team:
sterke aanval en goede snelheid



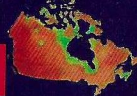
BRAZILIË

Officiële naam: Federale Republiek Brazilië
Ligging: centraal/noordwest Zuid-Amerika
Bevolking in 1990: 152.505.000
Wereldtitels: 1958, 1962, 1970
Sterke punten van het team: uitstekende verdediging



CANADA

Officiële naam: Canada
Ligging: noorden van Noord-Amerika
Bevolking in 1990: 126.538.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team:
snelheid



CHILI

Officiële naam: Republiek Chili
Ligging: zuidkust Stille Oceaan van Zuid-Amerika
Bevolking in 1990: 13.083.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team:
razendsnel en goede verdediging



COLOMBIA

Officiële naam: Republiek Colombia
Ligging: noordwestkust van Zuid-Amerika
Bevolking in 1990: 33.076.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team:
uitstekende aanval



DENEMARKE

Officiële naam: Koninkrijk Denemarken
Ligging: noord Europa
Bevolking in 1990: 5.131.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team:
sterke aanval



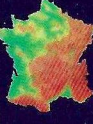
DUITSLAND

Officiële naam: Bondsrepubliek Duitsland
Ligging: noorden van Centraal Europa
Bevolking in 1990: 78.475.000
Wereldtitels: 1954, 1974, 1990 (allemaal West-Duitsland)
Sterke punten van het team:
razendsnel, prima aanval en verdediging



FRANKRIJK

Officiële naam: Republiek Frankrijk
Ligging: west Europa
Bevolking in 1990: 56.538.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team:
solide verdediging



GREAT BRITAIN

Officiële naam: Great Britain
Ligging: noordwest Europa
Bevolking in 1990: 56.750.000
Wereldtitels: 1966
Sterke punten van het team:
goede snelheid



GRIEKENLAND

Officiële naam: Helleense Republiek
Ligging: zuidoost Europa
Bevolking in 1990: 10.020.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team:
goede aanval



IERLAND

Officiële naam: Ierland
Ligging: noorden van de Atlantische Oceaan
Bevolking in 1990: 3.550.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team:
sterke aanval



ISRAËL

Officiële naam: Staat Israël
Ligging: westelijk Azië, aan de oostkust van de Middellandse Zee
Bevolking in 1990: 4.4409.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team:
tamelijk snel



ITALIË

Officiële naam: Republiek Italië
Ligging: Zuid-Europa
Bevolking in 1990: 57.664.000
Wereldtitels: 1934, 1938, 1982
Sterke punten van het team:
uitstekende verdediging



JAPAN

Officiële naam: Japan
Ligging: Japanse Zee/Stille Oceaan
Bevolking in 1990: 125.643.000
Wereldtitels: 1934, 1938, 1982
Sterke punten van het team:
consequent spel



KAMEROEN

Officiële naam: Republiek Kameroen
Ligging: westkust van Centraal Afrika
Bevolking in 1990: 11.092.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team: goede combinatie van snelheid en verdedigend spel



MEXICO

Officiële naam: Verenigde Staten van Mexico
Ligging: Zuiden van Noord-Amerika
Bevolking in 1990: 87.870.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team:
prima gebalanceerd spel



NEDERLAND

Officiële naam: Koninkrijk der Nederlanden
Ligging: west-Europa
Bevolking in 1990: 14.936.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team:
uitstekende aanval



OOSTENRIJK

Officiële naam: Republiek Oostenrijk
Ligging: centraal Europa
Bevolking in 1990: 7.644.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team:
bijzonder snel



PERU

Officiële naam: Republiek Peru
Ligging: westkust van Zuid-Amerika
Bevolking in 1990: 21.905.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team:
erg snel



PORTUGAL

Officiële naam: Republiek Portugal
Ligging: zuidwest Europa
Bevolking in 1990: 10.355.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team: snelheid



VERENIGDE ARABISCHE EMIRATEN

Officiële naam: Verenigde Arabische Emiraten
Ligging: het oostelijke deel van het Arabische schiereiland
Bevolking in 1990: 2.254.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team: goede snelheid



RUSLAND

Officiële naam: Republiek Rusland
Ligging: centraal Azië
Bevolking in 1990: 146.200.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team: snel en aanvallend



VERENIGDE STATEN VAN AMERIKA

Officiële naam: Verenigde Staten van Amerika
Ligging: Noord-Amerika
Bevolking in 1990: 248.710.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team: snel



SCHOTLAND

Officiële naam: Schotland
Ligging: noord Brittannië
Bevolking in 1990: 5.242.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team: buitengewoon snel



WALES

Officiële naam: Wales
Ligging: westelijk Brittannië
Bevolking in 1990: 2.900.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team: bijzonder snel en een uitstekende verdediging



SPANJE

Officiële naam: Spanje
Ligging: zuidwest Europa
Bevolking in 1990: 39.269.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team: uitstekende verdediging gecombineerd met een snelle aanval



ZWEDEN

Officiële naam: Koninkrijk Zweden
Ligging: noordwest Europa
Bevolking in 1990: 8.401.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team: sterke verdediging



URUGUAY

Officiële naam: Oosterse Republiek Uruguay
Ligging: zuidoostkust van Zuid-Amerika
Bevolking in 1990: 3.037.000
Wereldtitels: 1930, 1950
Sterke punten van het team: bijzonder snel



ZWITZERLAND

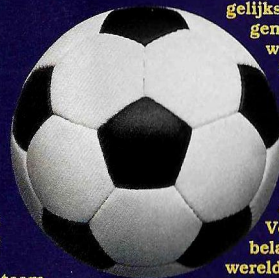
Officiële naam: Confederatie Zwitserland
Ligging: centraal Europa
Bevolking in 1990: 6.742.000
Wereldtitels: geen
Sterke punten van het team: goede snelheid



STRUCTUUR VAN DE WERELDBEKER

De wereldbeker is verreweg de belangrijkste titel in de voetballerij van vandaag. De winnaar komt tevoorschijn uit een toernooi waaraan 24 landen deelnemen en waarin 52 wedstrijden worden gespeeld. Het toernooi wordt gesponsord door de FAFI: Federación Acclaim de Football Internationale.

De 24 teams die aan het toernooi deelnemen hebben zich geplaatst door goed te presteren tijdens de kwalificatierondes. Voor het toernooi worden de 24 finalisten opgedeeld in 6 groepen van 4 elftallen. Elk team speelt één keer tegen de andere teams in de groep, dus 3 wedstrijden in totaal per team. Voor een gewonnen wedstrijd krijgt een elftal 2 punten, voor een gelijkspel 1 punt en als een team verliest, krijgt het geen punten. De teams die de eerste en tweede



plaats in hun groep bezetten gaan door naar de volgende fase. Bovendien is er nog plaats voor de 4 beste teams die derde zijn geworden in hun groep. De volgende fase bestaat uit een knock-out systeem over 4 rondes wat in totaal 15 wedstrijden oplevert (de 16de wedstrijd bepaalt de nummers drie en vier).

Als tijdens de knock-out fase twee teams gelijkspelen, dan worden er penalties genomen om de winnaar aan te wijzen. Elk team krijgt de kans om 5 penalties te nemen. Het team dat de meeste penalties verzilverd, is de winnaar. Als er na 5 penalties nog steeds een gelijke stand is, wordt het penalty schieten verlengd totdat één van de teams scoort en het andere niet.

Voetbal is uitgegroeid tot de belangrijkste sport ter wereld en het wereldkampioenschap is daarom van grote betekenis. Miljoenen supporters uit honderden landen op zes continenten kijken reikhalzend naar dit toernooi uit en zij staan allemaal achter hun favoriete nationale elftal op weg naar de wereldcup!

VERKLARENDE WOORDENLIJST VOOR HET VOETBAL

HOEKSCHOPBOOG: de kwart cirkel in iedere hoek van het speelveld waarin de bal wordt geplaatst voor het nemen van een hoekschop.
MIDDENCIRKEL: de cirkel met een doorsnee van 10 meter rond de middenstip waar de aftrap wordt genomen aan het begin van elke speelhelft en na het vallen van een doelpunt. Er mogen zich geen tegenstanders in de cirkel bevinden totdat de wedstrijd begint.
WEGWERKEN: het onderbreken van de aanval van de tegenstander door de bal weg te schieten.
HOEKSCHOP: een vrijetrap die genomen wordt vanuit het boogje in de hoek van het speelveld door het aanvallende team nadat het verdedigende team de bal over de achterlijn heeft laten lopen.
LAT: de lat bovenop de twee doelpalen die horizontaal aan de doellijn loopt.
DRIBBELEN: het lopen of rennen met de bal aan de voeten.
TWEDE PAAL: de doelpaal die het verst van de bal verwijderd is.
SPITS: een aanvallende speler.
VRUJESCHOP: een schot dat wordt toegewezen aan het team waartegen een overtreding is begaan.
KOPBAL: het spelen van de bal met het hoofd.
BUITENSPEL: een overtreding die zich voordoet wanneer een aanvallende die aan de bal is niet tenminste twee tegenspelers tussen hemzelf en de doellijn heeft.
ZIJLLIJN: de lijn die de grens van het speelveld aangeeft en die loodrecht op de achterlijn staat.
SLIDE TACKLE: het wegtrappen van de bal voor de voeten van een aanvallende door een slide te maken over de grond.
TACKLE: het onderscheppen van de bal uit de voeten van een tegenspeler.
INGOOI: het terugbrengen van de bal in het spel doormiddel van een worp met twee handen vanachter het hoofd. Een ingooi wordt toegewezen als de bal over de zijlijn is gegaan.
VOLLEY: het direkt op de slof nemen van de bal, dwz. zonder dat de bal eerst de grond raakt.

