



PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES



Distribuido por :
ERBE SOFTWARE, S.A.
Serrano, 240-28016 Madrid

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por haber elegido el Videojuego SUPER SOCCER* para utilizar con tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.™

Por favor, lee detenidamente este manual de instrucciones para asegurarte el máximo rendimiento de tu nuevo juego. Después guárdalo para consultas futuras.

TABLA DE CONTENIDOS

MODOS DE JUEGO	2
COMO JUGAR (1)	3
COMO JUGAR (2)	4
TECNICAS DE JUEGO	7
LANZAMIENTOS A PUERTA	8
FALTAS	9
FORMACIONES	10
COMENZAR UNA PARTIDA	11
LOS EQUIPOS QUE PARTICIPAN	13

™ and ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.

©1992 Nintendo Co.,Ltd.

★©1992 Human Inc.

©1992 Nintendo.

MODOS DE JUEGO

DEMOSTRACION

Esta modalidad presenta dos opciones de juego. En un partido único, puedes seleccionar un equipo nacional y jugar contra el ordenador o contra otro jugador de carne y hueso. También dos jugadores pueden unir sus fuerzas y desafiar a un oponente controlado por la máquina. La segunda particularidad de la demostración es el lanzamiento a puerta. Esta opción te da la oportunidad de perfeccionar tus paradas y tus mejores técnicas contra otro jugador o contra la máquina.

EL TORNEO

Esta modalidad te permite elegir a tu equipo favorito y enfrentarte a los otros 15 equipos y lograr ponerlos fuera de combate para conseguir participar en el campeonato mundial.

- ▶ Selecciona [NEW GAME] para empezar desde el principio
- ▶ Selecciona [CONTINUE] para continuar jugando.

Introduce los códigos de paso para conseguir el torneo. A diferencia de las contraseñas habituales, que consisten en letras y números, el juego de Super Soccer utiliza comandos direccionables desde tu mando de control para generar un código continuo. Para introducir el código, mueve el cursor utilizando las flechas de dirección, a continuación pulsa el botón B para introducir un comando direccionable o pulsa el botón Y para cancelar un comando anterior.



Seleccionar el Número de Jugadores

DEMOSTRACION

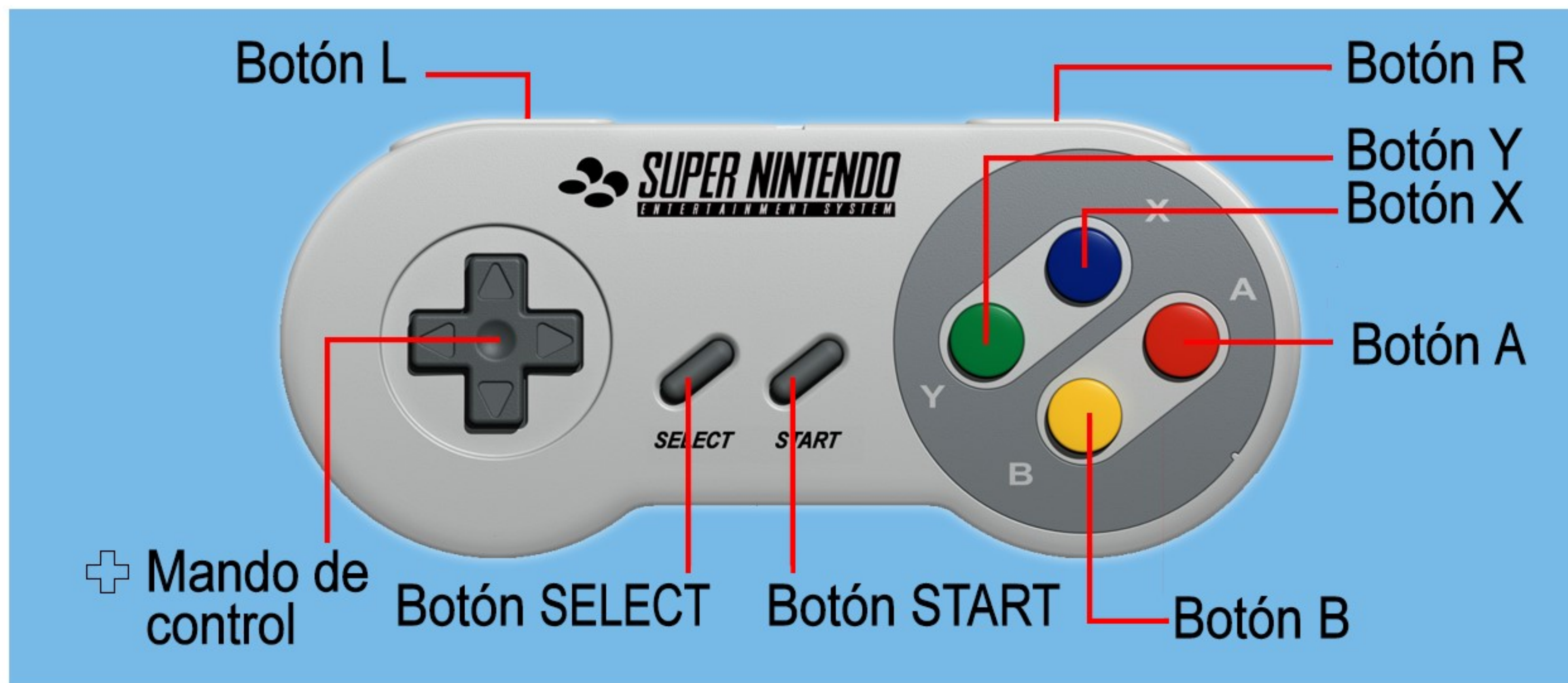
Jug 1 vs SNES
JUG 1 vs JUG 2
JUG 1 & JUG 2 vs SNES

TORNEO

Jug 1 vs SNES
JUG 1 & JUG 2 vs SNES

COMO JUGAR (1)

Super Soccer se juega utilizando las funciones de mando que mostramos a continuación:



+ Mando de Control

Se utiliza para mover al jugador en la dirección deseada.

Botón SELECT

Este botón se utiliza para parar el juego momentáneamente.

Botón START

Este botón se utiliza para seleccionar un receptor de pase.

Botón Y

Pulsa este botón para dar el pase al compañero elegido.

Botón B

Este botón se utiliza para lanzamientos fuertes y tiros a puerta.

Botón A

Este botón se utiliza para pasar el balón en la dirección que se ha pulsado en el mando de control.

Botón L

Pulsa este botón para seleccionar un receptor de pase.

Botón R

Pulsa este botón para seleccionar un receptor de pase.

Botón X

Este botón no se utiliza.

COMO JUGAR (2)

Cómo Manejar a los Jugadores

Antes de empezar a jugar, familiarízate con los botones que se necesitan en cada situación y así puedes conseguir que el juego sea aún más divertido.

+ Mando de Control

Cuando Te Encuentras Cerca del Balón

- Mueve al jugador que lleva el número de camiseta que se muestra en pantalla.
- Determina la dirección que llevará el balón cuando sea lanzado.

Cuando Tienes Posesión del Balón

- El jugador regateará con el balón en la dirección en la que se ha pulsado el mando de control.

Cuando un Oponente Tiene el Balón

- Mueve al jugador que lleva el número de camiseta que se muestra en pantalla.
- El jugador hará una carga en la dirección en la que se ha pulsado el mando de control.

Botón Y

Cuando Te encuentras Cerca del Balón

- Realiza una tijaleta o el golpe de cabeza (sólo cuando el balón está en el aire).

Cuando Tienes Posesión del Balón

- Pasa el balón al compañero elegido.

Cuando un Oponente Tiene el Balón

- Pulsa este botón para cargar con el hombro a un contricante que lleva el balón.

Botón B

Cuando Te Encuentras Cerca del Balón

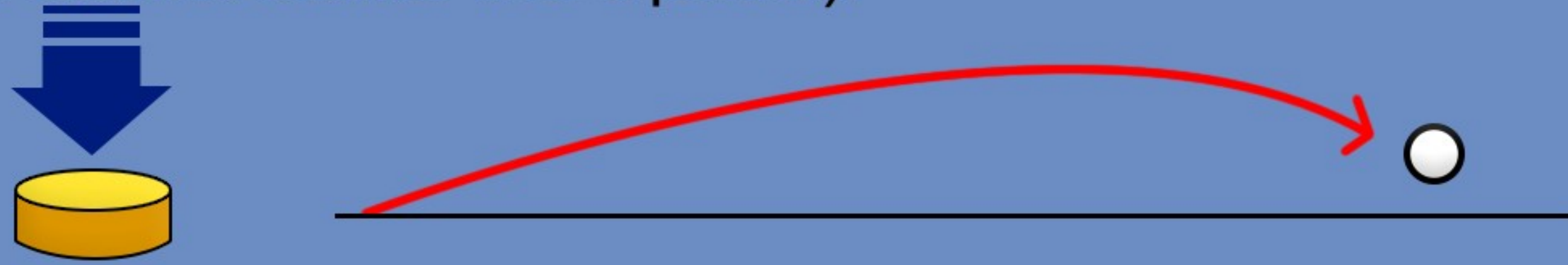
- Realiza lanzamientos fuertes y tiros a puerta.

Cuando tienes Posesión del Balón

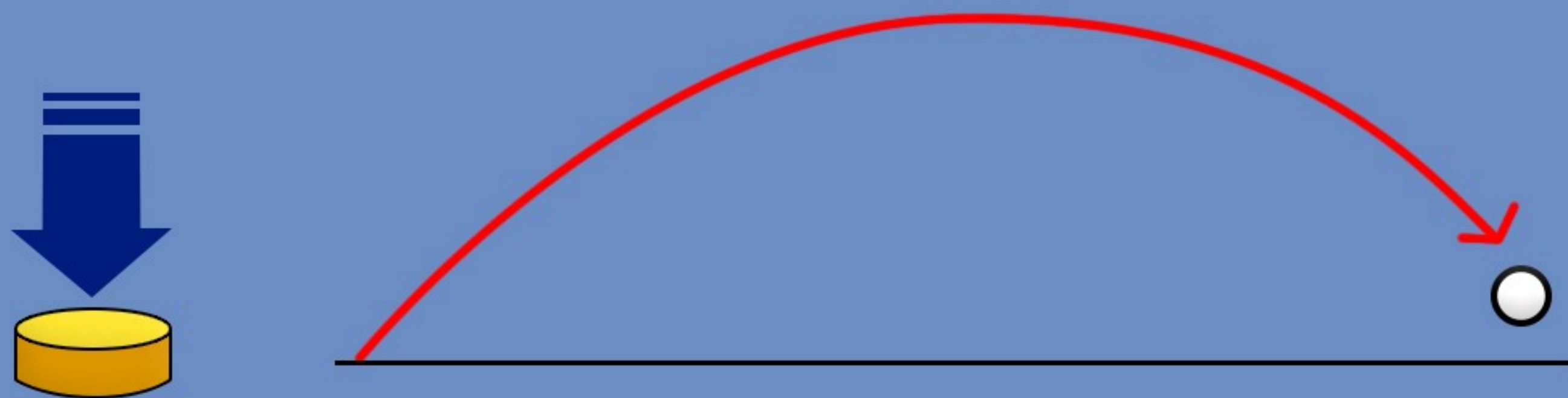
- El jugador lanza el balón en la dirección en la que ha pulsado el mando de control.

Cuando Te Encuentras Cerca del Balón/ Cuando tienes Posesión del Balón

- Cuando lanzas el balón con el mando de control pulsado, éste saldrá haciendo una curva. El grado de curvatura variará dependiendo de cuando se pulsa el mando de control, en relación a cuánto tiempo se pulsa el botón B, y dependiendo de qué jugador es el que lanza el balón. (Algunos jugadores curvan el balón mejor que otros). El balón realizará una curva rápida y baja cuando el intervalo es corto, (Utiliza este sistema cuando tires a puerta).



- El balón realizará un "loop" lento y alto cuando el intervalo es largo. (Utiliza este sistema cuando quieras hacer un tiro largo o para centrar el balón a un jugador cercano a la portería).



Cuando un Oponente Tiene el Balón

- Pulsa este botón para intentar quitar el balón a un oponente.

Botón A

Cuando Te Encuentras Cerca del Balón

- Se utiliza para moverse por el camino de juego.

Cuando tienes Posesión del Balón

- El jugador pasará el balón en la dirección en la que ha pulsado el mando de control.

Cuando un Oponente Tiene el Balón

- El jugador realizará una carga a un oponente que lleve el balón.

Pulsa los botones START , L o R y mueve el cursor de la flecha con el mando de control para seleccionar un receptor de pase.

Cómo Utilizar el portero

AUTOMATICO

En esta modalidad, la consola reacciona, automáticamente, ante el movimiento del balón y trata de hacer una parada. Después de realizar una parada satisfactoria, tú asumes el control del portero.

MANUAL

El portero manual tiene más alcance que el portero automático, pero debes estar preparado para controlar cada movimiento que realice.

+ Mando de Control	Este determina los movimientos del portero y la dirección de los saltos.
Botón Y	Pulsa este botón para saltar y coger el balón.
Botón B	Pulsa este botón para saltar y dar una patada al balón. (La mayor parte de los porteros de Super Soccer pueden saltar alrededor de 1 1/2 veces más lejos cuando lanzan el balón que cuando lo cogen).

TECNICAS DE JUEGO

Saque de Banda

Obtienes un saque de banda cuando tu oponente lanza el balón atravesando la línea de banda. (Utiliza el mando de control para seleccionar una de las tres direcciones disponibles, a continuación pulsa el botón Y para lanzar el balón a tu compañero que está señalado con una flecha.)



Lanzamiento de Esquina (Corner)

Si tu oponente lanza el balón atravesando su propia línea de meta, obtienes un corner. (Los corner se pueden realizar en 8 direcciones.)

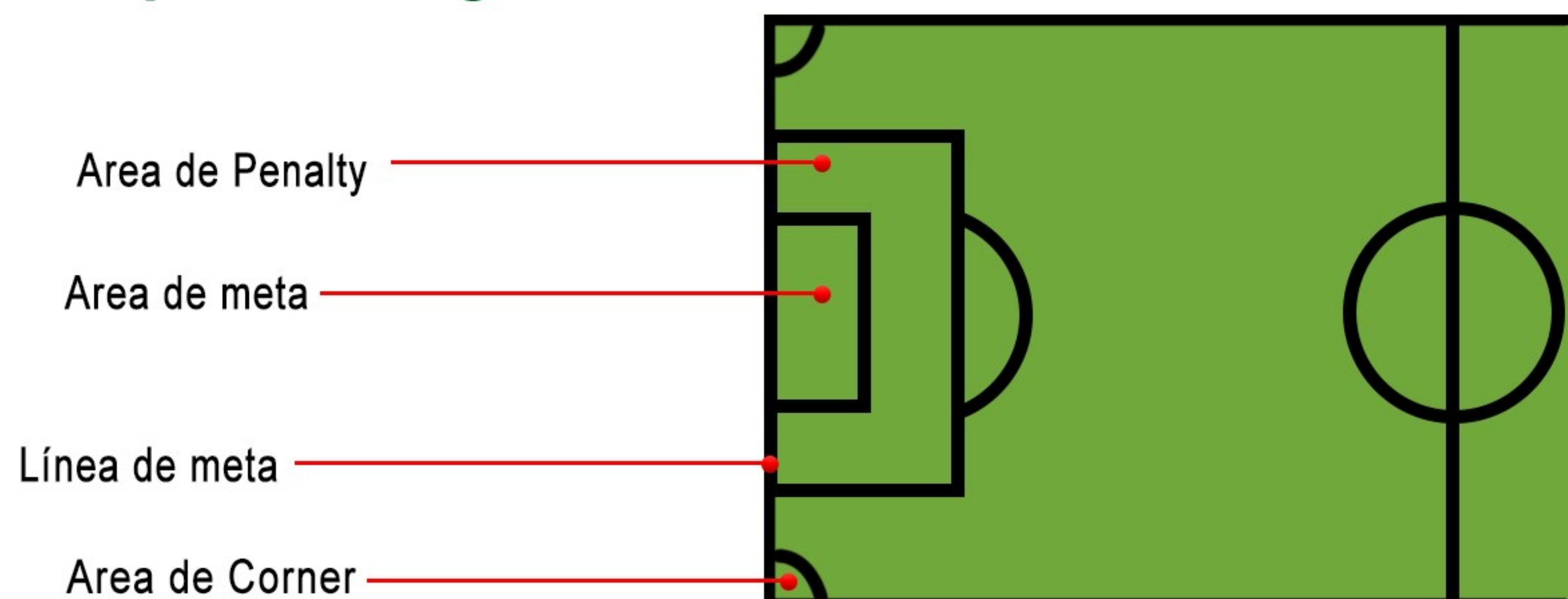


Tiro a Puerta

Si tu oponente lanza el balón atravesando tu línea de meta, obtienes un tiro a puerta desde la esquina de la línea de meta.



El Campo de Juego



LANZAMIENTOS APUERTA

Si el partido acaba en empate, los lanzamientos a puerta decidirán el resultado. Cada equipo lanzará penaltys alternativamente. El equipo que puntalice más goles en esta vuelta, ganará el partido. Una vez que un equipo es incapaz de superar la diferencia de goles (aunque puntúen en cada uno de los tiros de penalty que les queden), el equipo con mayor número de goles vencerá inmediatamente. Si después de que ambos equipos han lanzado cinco tiros de penalty la puntuacion mantiene el empate, los equipos continuarán lanzando penaltys hasta que haya un vencedor.

Tiros de Penalty

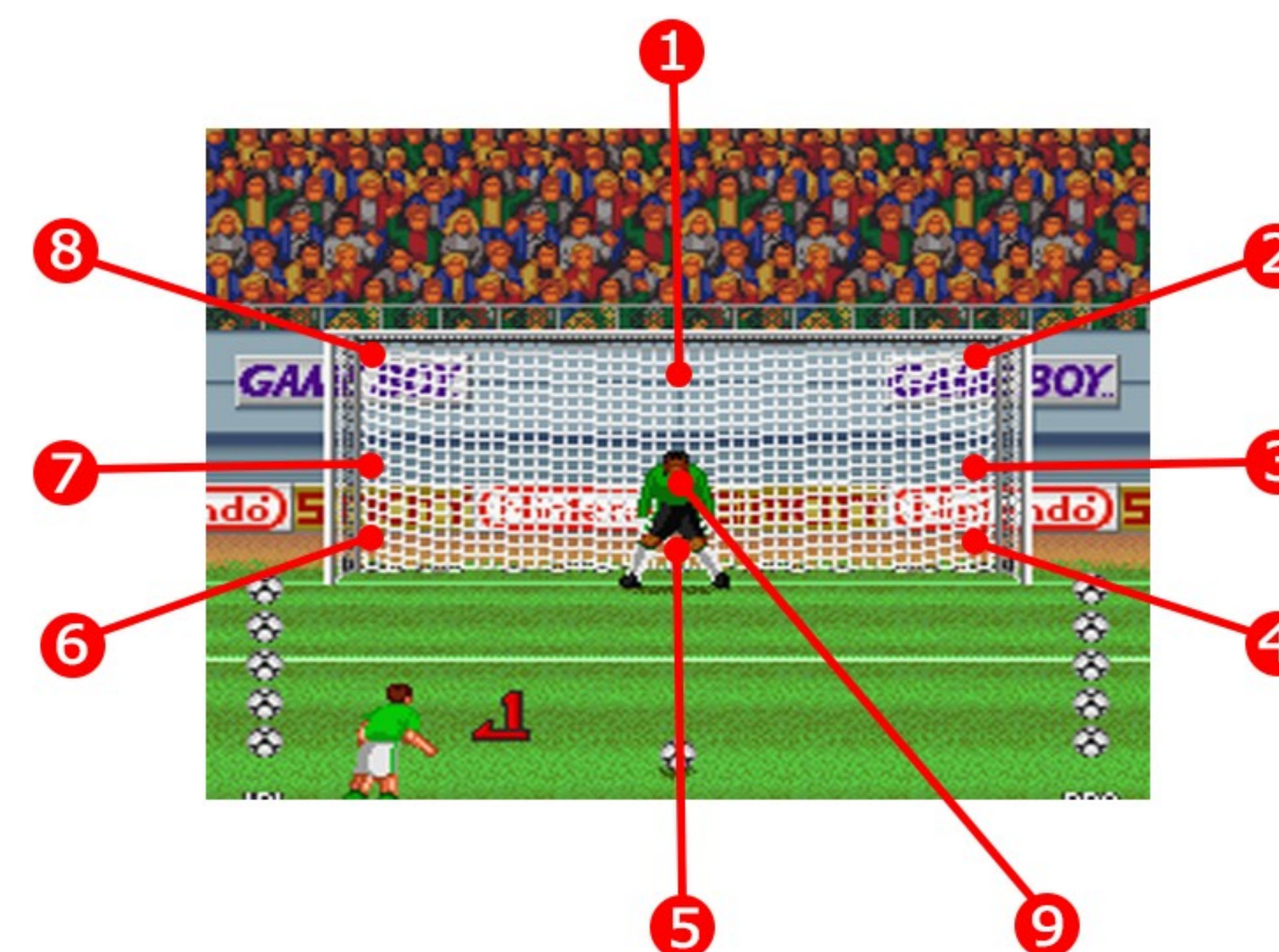
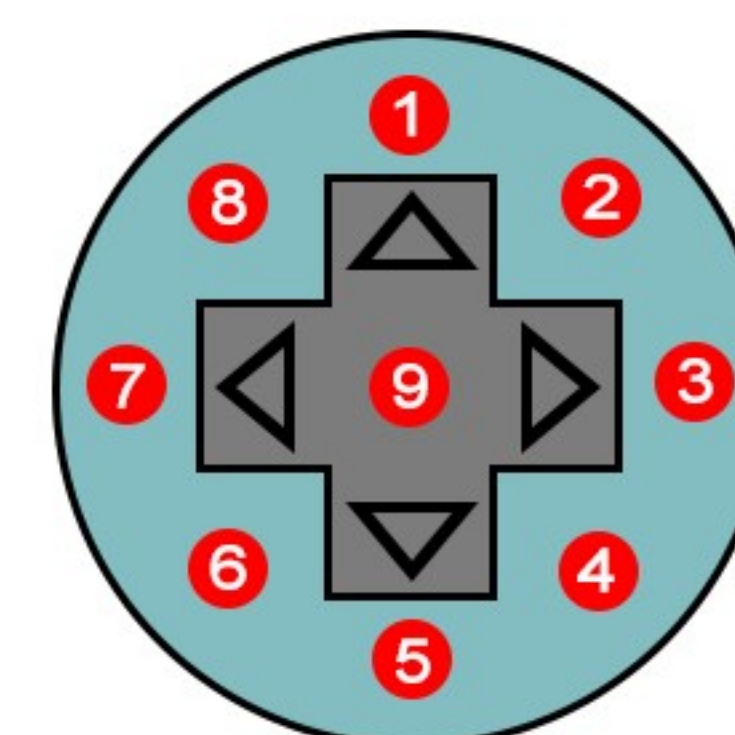
Pulsa el mando de control en la dirección que quieras lanzar el balón, y pulsa el botón B. La velocidad del balón aumentará si pulsas el botón B de nuevo cuando el jugador lanza el balón.

Cómo parar los tiros

Pulsa el mando de control en la dirección que quieras mover al portero y pulsa el botón B para hacerle saltar en esa dirección.

Direcciones de Tiro y de Parada

El balón y el portero se pueden lanzar/mover en nueve direcciones con el mando de control. La novena dirección se selecciona al no pulsar el mando de control



LAS FALTAS

Si realizas una carga con el hombro a un oponente, el árbitro te adjudicará una falta. Si la falta es menor, a tu jugador le sacarán una tarjeta amarilla, lo que supone una advertencia para que realices un juego más limpio. Cuando un jugador recibe una tarjeta amarilla, el número de la camiseta de este jugador cambiará de color, de blanco a amarillo. Faltas descaradas que lesionen a uno de tus oponentes conlleva, automáticamente, una tarjeta roja. Si un jugador de tu equipo recibe una tarjeta roja, será expulsado del juego y tu equipo jugará con menos de once jugadores durante el resto del partido. Si un mismo jugador comete dos faltas, recibirá una tarjeta roja y será expulsado.



El jugador culpable es expulsado del juego.
 El jugador lesionado debe ser retirado de la formación.
 Un jugador de reserva tendrá que reemplazar al jugador lesionado.



En la pantalla de la selección de la alineación, el nombre del jugador expulsado estará representado en color rojo, y el nombre del jugador lesionado brillará intermitentemente en color amarillo hasta que se lleve a cabo la sustitución. (Ver página 12 para detalles a cerca del cambio de jugadores.)

Cada equipo sólo puede tener cuatro jugadores eliminados en cada partido. Si recibes cuatro tarjetas rojas, en un partido, tu equipo perderá la capacidad de cargar con el hombro.

LAS FORMACIONES

En el videojuego Super Soccer puedes seleccionar una formación que coincida con tu estilo de juego y que además se defienda ante las fuerzas de tus oponentes.

4-3-3

Esta formación te permite equilibrar el ataque y la defensa, y es una de las más utilizadas en el mundo en la actualidad.

4-4-2

Puedes sorprender a tu contrincante con ataques oportunos de esta formación defensiva.

4-2-4

Utilizando cuatro defensas y cuatro delanteros mantienes un control compensando de los extremos del campo, pero tus dos centrocampistas pueden tener problemas con equipos que sobrecargan el centro del campo.

BARRERA

Esta formación utiliza una defensa para ayudar al portero a defenderse de un fuerte ataque del oponente.

3-2-2-3

Utiliza esta formación si quieres controlar el centro del campo y ejercer presión sobre la meta de tu oponente constantemente.

2-3-5

Esta formación usa cinco delanteros para emprender grandes ataques. Es importante, sin embargo, que los centrocampistas y los defensas se mantengan alerta y eviten un ataque rápido de un delantero oponente.

3-5-2

Esta formación se usa para centrar la batalla en el centro del campo. Tres de tus centrocampistas, además, pueden atacar la meta de tu oponente.

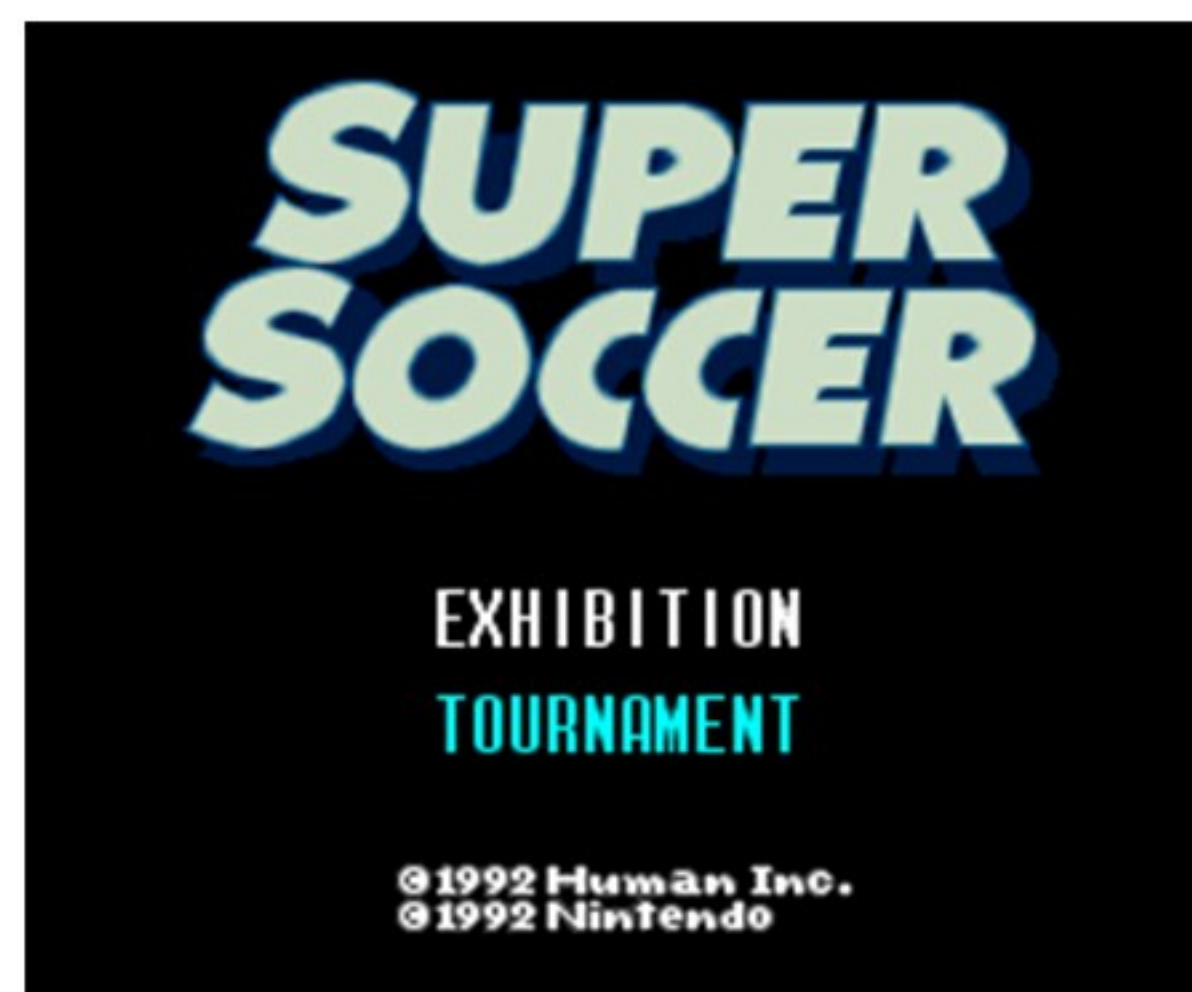
3-3-4

Los tres defensas y tres centrocampistas suministran apoyo defensivo, así los cuatro lanzadores pueden atacar la portería de tu enemigo.

COMENZAR UNA PARTIDA

Cómo seleccionar las Modalidades

Selecciona la modalidad deseada en la pantalla del título. (Ver página 2 para obtener detalles a cerca de las modalidades de la demostración y del torneo.)



Selecciona el número de jugadores. (Ver la página 2 para obtener detalles con respecto a las opciones de los jugadores.)



Cómo seleccionar los Equipos

Selecciona el equipo que quieres utilizar en la pantalla de selección del equipo de la derecha. (Ver la página 13 para detalles respecto a los equipos propios.) El jugador que aparece en la parte izquierda de la pantalla representa al primer jugador (JUG 1), y el jugador que aparece en la parte derecha de la pantalla representa al segundo jugador (JUG 2) o a la máquina (SNES).



Aptitudes del Equipo

Nombre del equipo (Nombre del País)
Potencia de Ataque
Potencia Defensiva
Potencia de Carrera



Selección de la Formación/Selección del modo de dirigir al portero

Selecciona una formación del equipo (ver la página 10 para detalles) y el modo de dirigir al portero (ver las páginas 7 & 8 para detalles)



Cómo seleccionar la Alineación del Inicio

Selecciona los 11 primeros jugadores de tu equipo.



Número de la camiseta del portero. Los nombres de los 11 primeros jugadores.

Jugadores de reserva

Aptitud del jugador

AT: Potencia de ataque

DF: Potencia defensiva

RN: Potencia de carrera

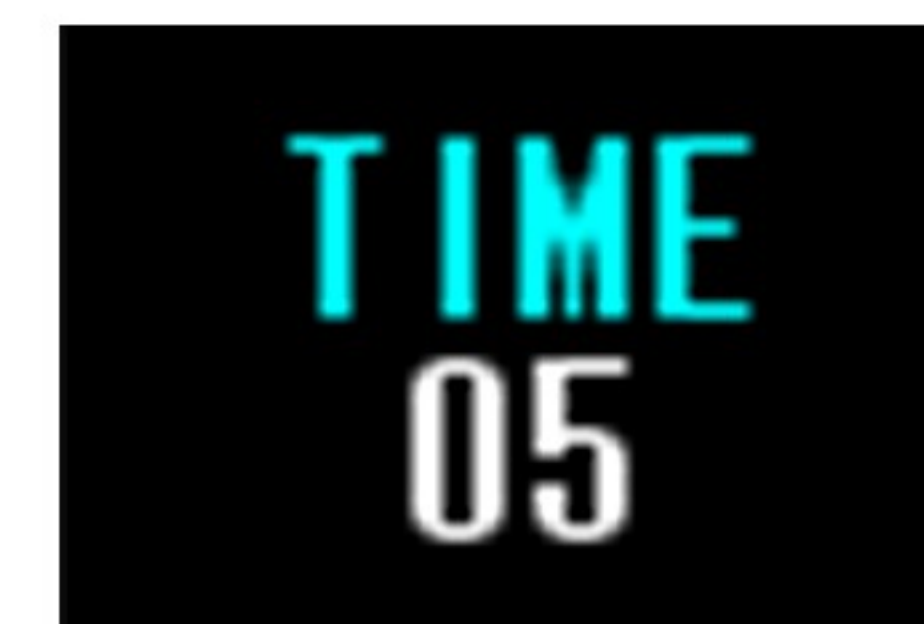
Cómo Interpretar la Pantalla

Jugadores de Reserva

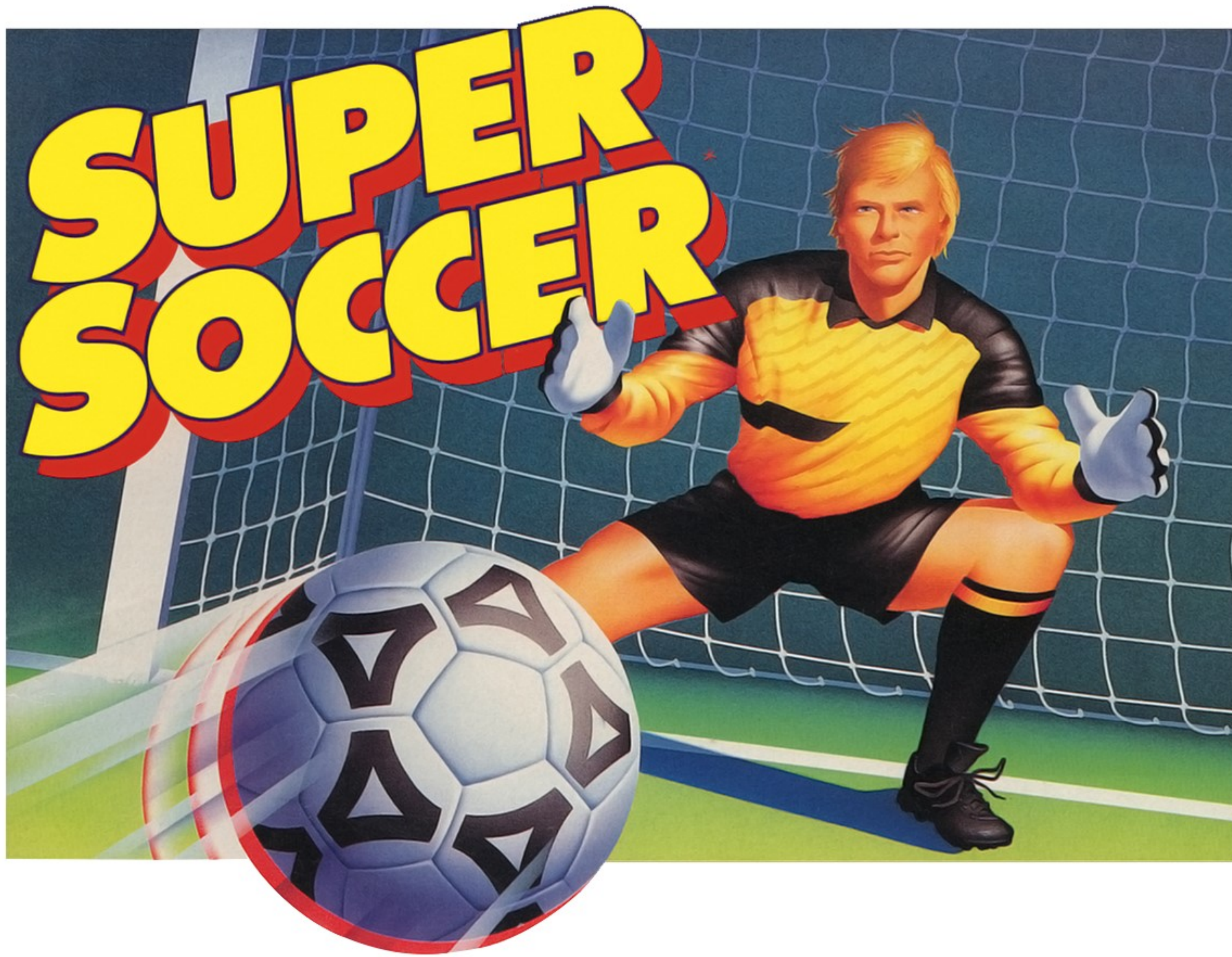
- Señala el jugador que quieres reemplazar utilizando el mando de control, luego pulsa el botón B (el nombre del jugador brillará)
- A continuación, coloca el cursor en el jugador de reserva que quieras utilizar, y pulsa el botón B para intercambiar a los dos jugadores en la pantalla inicial.

Cómo seleccionar el tiempo límite para cada mitad (de 1 a 99 minutos)

Para aumentar reducir el Límite de tiempo pulsa hacia arriba o hacia abajo el mando de control. (Sólo en la modalidad de demostración)



LOS EQUIPOS QUE PARTICIPAN



ALEMANIA

Una defensa fuerte y un ataque super instruido son las claves del éxito arrollador de este equipo contra otros. Por supuesto, este equipo es el favorito para ganar.

4-3-3

- | | | | |
|---------------|---------------|---------------|----------------|
| 1. DOLPH (GK) | 5. KARL (DF) | 9. MAX (FW) | 13. OTTO (FW) |
| 2. FRANZ (DF) | 6. KLAUS (MF) | 10. RUDI (FW) | 14. ULRIC (MF) |
| 3. ANDRE (DF) | 7. LOTAR (MF) | 11. HANS (FW) | 15. BYRNE (MF) |
| 4. ARNIE (DF) | 8. KURT (MF) | 12. PENN (DF) | 16. JORGE (MF) |

ARGENTINA

Argentina tiene uno de los mejores jugadores del mundo. El les condujo al campeonato mundial hace pocos años.

4-4-2

- | | | | |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. EMIL (GK) | 5. CARLO (DF) | 9. LUIS (MF) | 13. MANNY (MF) |
| 2. RUBEN (DF) | 6. JULIO (MF) | 10. OSCAR (FW) | 14. PEDRO (FW) |
| 3. JOSE (DF) | 7. DIEGO (MF) | 11. RAMON (FW) | 15. ART (DF) |
| 4. ARIEL (DF) | 8. SAUL (MF) | 12. RAOUL (MF) | 16. TOMAS (DF) |

ITALIA

Es un equipo destinado a ganar. La bien equilibrada ofensiva y defensa italianas hace de ellos uno de los mejores equipos del mundo.

BARRERA

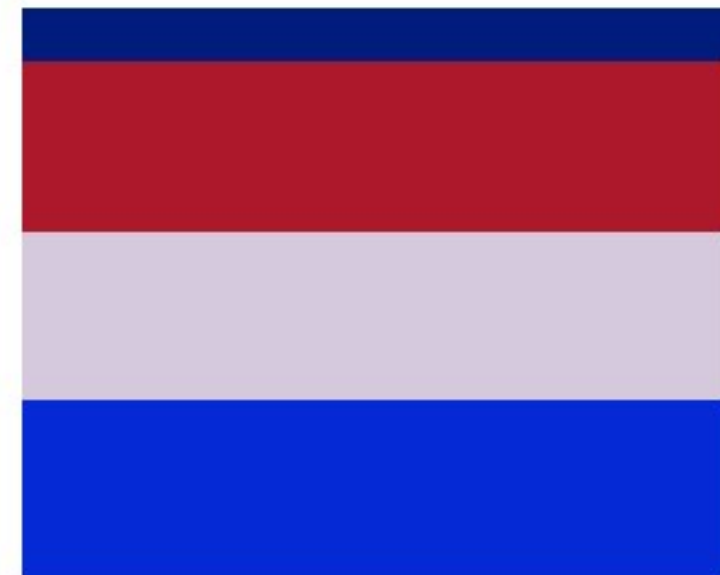
- | | | | |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. LUIGI (GK) | 5. GIAN (DF) | 9. ROCO (FW) | 13. CYRIL (MF) |
| 2. JAPO (DF) | 6. GINO (DF) | 10. PRIMO (FW) | 14. TORRE (FW) |
| 3. MAURO (DF) | 7. VINCE (MF) | 11. ROMEO (FW) | 15. BRUNO (DF) |
| 4. MECI (DF) | 8. SAL (MF) | 12. BASIL (FW) | 16. VANNI (FW) |

BRASIL

Esta es una nación con un fútbol excelente que ha producido muchos jugadores famosos. Con una defensa rápida y unos ataques rápidos y brillantes, este equipo, definitivamente, disputará la copa.

BARRERA

- | | | | |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. RIKI (GK) | 5. ALMIR (DF) | 9. PLINI (FW) | 13. NIKO (MF) |
| 2. NILO (DF) | 6. ERICO (DF) | 10. EDSON (FW) | 14. LITO (FW) |
| 3. LOPE (DF) | 7. EDGAR (MF) | 11. BENI (FW) | 15. GASAR (FW) |
| 4. VASCO (DF) | 8. PAULO (MF) | 12. HEITO (MF) | 16. PABLO (FW) |



HOLANDA

De alguna manera, han perdido algo de su magia, pero su amor propio ayudará a Holanda a ganar el gran partido.

4-2-4

- | | | | |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. VAN (GK) | 5. LAHAM (DF) | 9. ROLFE (FW) | 13. DAVID (MF) |
| 2. GAVIN (DF) | 6. ROWEN (MF) | 10. LAME (FW) | 14. ANDY (FW) |
| 3. HAYES (DF) | 7. ERNIE (MF) | 11. QUINN (FW) | 15. KIPP (DF) |
| 4. KENAN (DF) | 8. JAN (FW) | 12. TODD (MF) | 16. JIMMY (MF) |



INGLATERRA

Este equipo es renombrado por realizar un juego razonable, lo que es apropiado de un país de caballeros. Inglaterra posee una fuerte defensa y juega bien como conjunto.

BARRERA

- | | | | |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. AARON (GK) | 5. DEAN (DF) | 9. LLOYD (FW) | 13. DUSTY (FW) |
| 2. HEATH (DF) | 6. JOHN (DF) | 10. BROCK (FW) | 14. WALT (MF) |
| 3. JAMES (DF) | 7. ALLAN (MF) | 11. SHAW (FW) | 15. PETER (MF) |
| 4. IAN (DF) | 8. BLAKE (MF) | 12. MICK (MF) | 16. BERT (FW) |

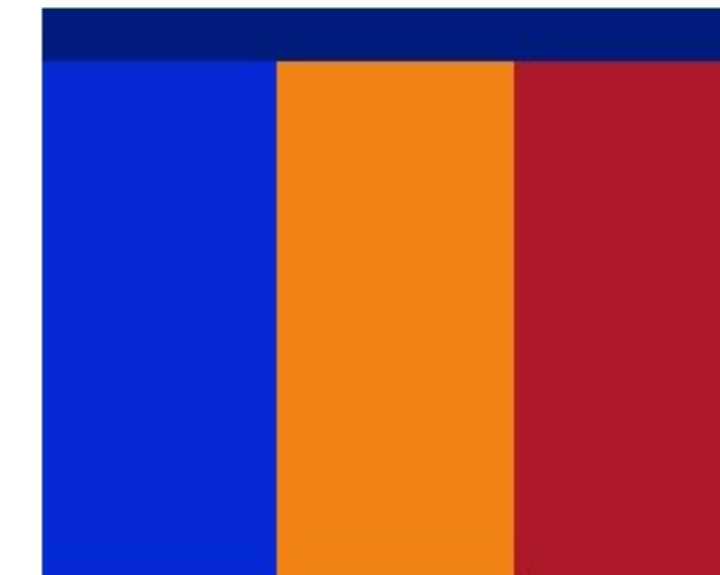


CAMERUN

Camerún es el equipo más destructivo de todos. Sus cargas de hombro y su juego duro realmente resalta, así que no le quites los ojos de encima a estas fieras del balón.

4-4-2

- | | | | |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. THOM (GK) | 5. KANA (DF) | 9. OMAR (MF) | 13. LIAM (DF) |
| 2. YOMBI (DF) | 6. ELLIS (MF) | 10. ROGER (FW) | 14. STU (DF) |
| 3. TERRY (DF) | 7. CYRIL (MF) | 11. OMAM (FW) | 15. SIMON (MF) |
| 4. MBOUH (DF) | 8. EMILE (MF) | 12. NIGEL (FW) | 16. ROY (FW) |



RUMANIA

Rumanía tiene una ofensiva y una defensa decentes, pero los jugadores no tienen aptitudes sobresalientes.

3-5-2

- | | | | |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. NICOL (GK) | 5. LAZLO (MF) | 9. ENESU (MF) | 13. JIRI (MF) |
| 2. ROLF (DF) | 6. TODOR (MF) | 10. ERNO (FW) | 14. LAJOS (MF) |
| 3. BELA (DF) | 7. GYULA (MF) | 11. MLADE (FW) | 15. YANKO (MF) |
| 4. PETRE (DF) | 8. NICUL (MF) | 12. ERICH (FW) | 16. ANZEL (FW) |

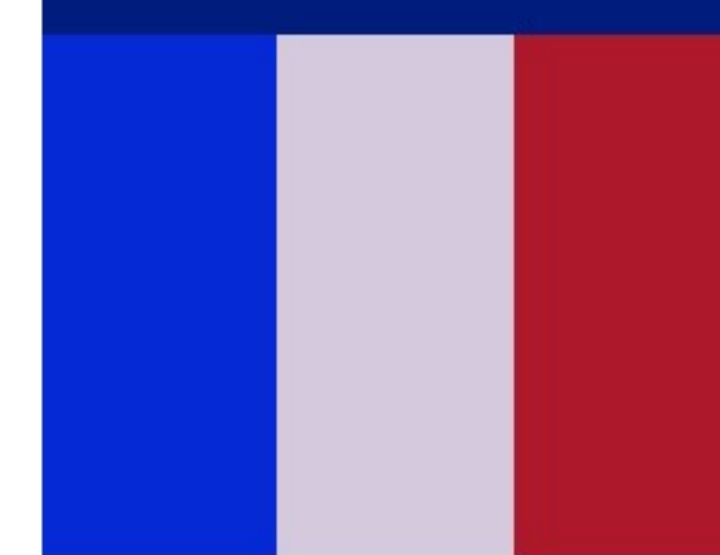


IRLANDA

La defensa de este equipo es fantástica. Además presumen de tener un portero con el apodo de "Cortina de Hierro".

3-2-2-3

- | | | | |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. RILEY (GK) | 5. EAMON (MF) | 9. BLAIR (FW) | 13. GRADY (FW) |
| 2. COLIN (DF) | 6. RYAN (MF) | 10. LOGAN (FW) | 14. FLYNN (DF) |
| 3. OWEN (DF) | 7. BRYAN (MF) | 11. SEAN (FW) | 15. FERIS (MF) |
| 4. COREY (DF) | 8. ARLEN (MF) | 12. HALEY (MF) | 16. DARBY (MF) |



FRANCIA

Este es un equipo de individuos especializados. La técnica de quitar balones de los excepcionales centrocampistas es difícil de llevar a cabo.

3-3-4

- | | | | |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. LOUIS (GK) | 5. ALAIN (MF) | 9. REGIS (FW) | 13. YVES (MF) |
| 2. LUC (DF) | 6. HERVE (MF) | 10. FELIP (FW) | 14. JULES (FW) |
| 3. HUGO (DF) | 7. GUY (MF) | 11. RENE (FW) | 15. SAM (MF) |
| 4. JEAN (DF) | 8. CHASE (FW) | 12. ASTON (MF) | 16. GAGE (DF) |



U.S.A.

A los americanos les gusta demostrar su potencia de tiro, pero no tienen mucha técnica. Su gran entusiasmo podría generar una derrota inesperada a un adversario más poderoso y experimentado.

3-5-2

- | | | | |
|-------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. TEX (GK) | 5. SCOTT (MF) | 9. GARY (MF) | 13. JASON (MF) |
| 2. ROB (DF) | 6. CHRIS (MF) | 10. BART (FW) | 14. KEVIN (FW) |
| 3. BEN (DF) | 7. RICH (MF) | 11. SPIKE (FW) | 15. JON (FW) |
| 4. JAY (DF) | 8. BRETT (MF) | 12. GREG (DF) | 16. CZAR (MF) |



JAPON

Los lanzadores de Japón son rápidos y atacan con una precisión mortal. Sin embargo, deben mejorar su defensa si esperar optar al mayor puesto del mundo.

4-3-3

- | | | | |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. MASAO (GK) | 5. TAKEO (DF) | 9. YUKIO (FW) | 13. SABRO (MF) |
| 2. KUNIO (DF) | 6. AKIRA (MF) | 10. YOSHI (FW) | 14. JUN (FW) |
| 3. KENJI (DF) | 7. JIRO (MF) | 11. FUMIO (FW) | 15. SHIN (FW) |
| 4. SATO (DF) | 8. HIRO (MF) | 12. KOJI (MF) | 16. SEIJI (DF) |



COLOMBIA

Este equipo tiene una habilidad increíble de salto y constantemente roba el balón. Los colombianos a menudo presionan en la ofensiva final sin dejar demasiados jugadores atrás en la defensa. Este estilo de juego agresivo normalmente da paso a contiendas de puntuación alta.

2-3-5

- | | | | |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. LOCO (GK) | 5. MARCO (MF) | 9. RICO (FW) | 13. NIKOS (DF) |
| 2. RAFI (DF) | 6. NUEVO (MF) | 10. ANGEL (FW) | 14. FILIP (MF) |
| 3. JUAN (DF) | 7. JAIME (FW) | 11. HUGO (FW) | 15. FRAY (FW) |
| 4. CAMPO (MF) | 8. LEON (FW) | 12. ROMUL (DF) | 16. NANDO (DF) |



YUGOSLAVIA

Los jugadores de este equipo realizan excelentes pases. Las victorias son una posibilidad real si los yugoslavos consiguen mantener la presión en la portería del oponente.

3-3-4

- | | | | |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. BACO (GK) | 5. KRSTE (MF) | 9. LAJOS (FW) | 13. BARJE (FW) |
| 2. JANKO (DF) | 6. IVAN (MF) | 10. MITRI (FW) | 14. PAVEL (FW) |
| 3. JOSIP (DF) | 7. ZUANE (MF) | 11. TANKO (FW) | 15. JURAJ (DF) |
| 4. VLADA (DF) | 8. MATIJ (FW) | 12. VLAKO (DF) | 16. POLJE (MF) |



URUGUAY

Este equipo utiliza ágiles regates para ayudarse en el camino hacia la cima. Una vez fue uno de los equipos más poderosos del mundo.

3-2-2-3

- | | | | |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. BLAZE (GK) | 5. ETRO (MF) | 9. PABLO (FW) | 13. VAL (MF) |
| 2. STAVO (DF) | 6. FELIX (MF) | 10. SANCH (FW) | 14. DONI (FW) |
| 3. VITO (DF) | 7. CECIL (MF) | 11. PATON (FW) | 15. CORBI (FW) |
| 4. TAB (DF) | 8. CATO (MF) | 12. SLVAN (DF) | 16. DURAN (MF) |



BELGICA

Este es el equipo peor clasificado, pero si se tranquilizan, toman el control de la situación y atacan, pueden evitar una derrota inesperada.

4-2-4

- | | | | |
|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. RIK (GK) | 5. SETH (DF) | 9. VAIL (FW) | 13. STACY (MF) |
| 2. PIETR (DF) | 6. ARCEL (MF) | 10. HENRI (FW) | 14. BRUCE (DF) |
| 3. HUBER (DF) | 7. SHELL (MF) | 11. LEIGH (FW) | 15. DREW (MF) |
| 4. SID (DF) | 8. WYATT (FW) | 12. FRED (DF) | 16. ROYAL (FW) |

CONTRASEÑAS

VS.

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

VS.

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

VS.

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

VS.

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

VS.

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

CONTRASEÑAS

VS.

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

VS.

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

VS.

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

VS.

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

VS.

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

