

LA HISTORIA DE SUBBUTEO

“Cuarenta fantásticos años de chasquear los dedos”

Después de 47 años de éxito, Subbuteo es ahora más popular que nunca. Más de 5 millones de personas toman parte en el juego de fútbol de mesa más realístico del mundo, chasqueando jugadores a su manera sobre el tapete del campo.

Con la modernización del producto a mediados de los 80, a base de un mucho más moderno y brillante envase Subbuteo ha sido capaz de conseguir el título de “Juego del año” en 1988, galardón concedido por la industria del juguete.

Desde entonces Subbuteo ha crecido en un índice tan fenomenal, que ha alcanzado la cifra de 500.000 unidades vendidas anualmente en el Reino Unido y más de 1 millón en todo el mundo.

Subbuteo es más que un juego. Desde 1979, la Federación Internacional de Asociaciones de Subbuteo (F.I.S.A.) organiza Ligas nacionales, Campeonatos de Copa nacionales y Campeonatos internacionales, lo que significa que para muchos jugadores, jóvenes y jóvenes de corazón, Subbuteo es un deporte por derecho propio.

Además, con las ventas de accesorios y equipos en auge, es evidente que Subbuteo se ha merecido con todo derecho la posición de juego de mesa de fútbol más apreciado del mundo.

SUBBUTEO - JUGABILIDAD Y REGLAS

INSTRUCCIONES DE CARGA

ATARI ST/AMIGA

Coloca tu disco Subbuteo en el drive y conecta el ordenador. Subbuteo cargará automáticamente.

Para salvar una partida:

Selecciona SAVE LEAGUE (SALVAR LIGA) del Menú de Características.

TEN EN CUENTA, POR FAVOR: Subbuteo salvará a tu disco el juego original, luego asegúrate que tu disco está habilitado para escritura.

Para cargar una partida previamente salvada:

Selecciona la opción LOAD LEAGUE (CARGAR LIGA) al principio del juego.

COMMODORE 64 CASSETTE

Inserta el cassette en la unidad de cassette estando seguro que está rebobinada. Presiona las teclas SHIFT y RUN/STOP. Presiona PLAY en la unidad de cassette.

Cargando una liga salvada:

Selecciona la opción LOAD LEAGUE (CARGAR LIGA) del menú Liga. Cuando la pantalla se ponga de color morado presiona PLAY en la unidad de cassette.

Salvando una Liga:

Inserta una cinta virgen en la unidad de cassette. Selecciona SAVE LEAGUE (SALVAR LIGA) del control de liga. Cuando la pantalla se ponga de color morado presiona PLAY y RECORD en la unidad de cassette.

SPECTRUM

Versión disco

1. Resetea el ordenador e inserta el disco SUBBUTEO en el drive.
2. Selecciona "LOADER" del menú de apertura de pantalla del Spectrum.

Versión cassette

1. Resetea el ordenador, inserta la cinta Subbuteo en la unidad de cassette y rebobina.
2. Versión 128: Selecciona "LOADER" de la pantalla de apertura y presiona PLAY en la unidad de cassette.
3. Versión 48K: Teclea LOAD"", presiona RETURN y presiona PLAY en la unidad de cassette.
4. En los bordes "flashearán" rayas mientras el juego carga.

AMSTRAD

Versión disco

1. Resetea el ordenador e inserta el disco Subbuteo en el drive.
2. Teclea RUN"SUBBUTEO" y presiona RETURN.

Versión cassette

1. Resetea el ordenador, inserta el cassette Subbuteo en la unidad de cassette y rebobina.
2. CPC 6128: Teclea TAPE y presiona ENTER.
3. CPC 6128 y CPC 464: Presiona la tecla pequeña de ENTER y la tecla CTRL al mismo tiempo. Presiona entonces PLAY en la unidad de cassette.

Salvando una liga/Spectrum y Amstrad disco

1. Inserta un disc formateado en el drive.
2. Selecciona la opción SAVE (SALVAR) en el juego.

Salvando una liga/Spectrum y Amstrad cassette

1. Inserta una cinta virgen en la unidad de cassette.
2. Selecciona la opción SAVE (SALVAR) en el juego.
3. Presiona RECORD y PLAY en la unidad de cassette.
4. Presiona cualquier tecla en el ordenador.

Cargando una liga salvada/Spectrum y Amstrad disco

1. Inserta el disco con la liga previamente salvada.
2. Selecciona LOAD LEAGUE (CARGAR LIGA) en el menú inicial.

Cargando una liga salvada/Spectrum y Amstrad cassette

1. Inserta el cassette con el juego de liga previamente salvado y rebobina.
2. Selecciona LOAD LEAGUE (CARGAR LIGA) en el menú inicial.
3. Presiona PLAY en la unidad de cassette.

PREPARACION DEL JUEGO

Subbuteo se puede jugar con el ordenador o hasta un máximo de ocho amigos. El juego ofrece también al jugador elegir entre partidos individuales o liga.

NIVELES DE HABILIDAD

Hay tres niveles:

NOVICE-AMATEUR (NOVATO): Nivel fácil. La precisión de "chasqueo" del ordenador es probablemente tu estándar.

LEAGUE (LIGA): Aquí el ordenador es bueno... pero no muy bueno.

INTERNACIONAL: Esto es más una cuestión de ¿eres tú tan bueno?

PARTIDOS SIMPLES

Te permite jugar una partida o bien contra el ordenador o bien contra un amigo. Así puedes practicar, experimentar y elevar tus habilidades preparándote para el reto de liga. Puedes seleccionar con el nivel de habilidad que te convenga.

LIGA

La liga consistirá en OCHO equipos controlados por el jugador o por el ordenador. Cada equipo controlado por el ordenador tendrá niveles individuales de habilidad que mantendrá durante la liga.

Las características de la liga y tablas son establecidas por el ordenador. Cuando un encuentro es controlado por dos jugadores ordenador, tú tendrás la opción de observar el juego o permitirle jugar dentro de la memoria de la máquina y ver sólo los resultados. Hasta ocho jugadores pueden jugar y el ordenador controlará automáticamente cualquier equipo sin control de jugador.

COLORES DEL EQUIPO (16 BITS)

Cada jugador tendrá la oferta de una elección de rayas de camisetas para elegir. En modo Liga, el color de la camiseta permanecerá durante toda ella con el equipo seleccionado. El ordenador seleccionará automáticamente los colores de los equipos adversarios. Dos jugadores no pueden seleccionar el mismo color.

COMO JUGAR SUBBUTEO EN ORDENADOR (16 BITS)

PRESENTACION

La presentación del campo te permite girar la superficie del campo 360° más la opción de ver a los jugadores desde una vista desde arriba variando en ángulos. Mientras el campo está rotando los jugadores permanecen automáticamente en posiciones correctas y perspectiva hasta el final de la maniobra. Esta presentación (estoy seguro que estarás de acuerdo) pone de manifiesto la calidad de nuestros programadores presentándote movimientos gráficos de alta calidad mientras se mantiene una presentación de "scrolling" soberbio. Para ofrecer más diversión que añade jugabilidad hemos introducido una opción "zoom a zoom". Esto te permite trabajar de cerca maniobras críticas con tus jugadores y también te permite evaluar la situación actual a través de una aproximación. Todo ello está explicado más adelante.

SELECCION DE ICONOS

SYMBOL 1 es el SYMBOL en el extremo izquierdo de la pantalla, SYMBOL 2 está inmediatamente a la derecha de SYMBOL 1 y así sucesivamente.

Symbol 1: Establece potencia y fuerza

Moviendo el dedo por la base de las figuras seleccionadas permite al jugador seleccionar cuánto efecto se requiere cuando se "chasquea" la figura.

Cuando esto está cumplimentado, el jugador decide sobre la distancia requerida para "chasquear" la figura. Esto es conseguido juzgando correctamente la distancia que el dedo está separado de la base de la figura.

Symbol 2, 3, 4 y 5: Rotación del campo

Esto permite al jugador rotar el campo rápido o lento, dependiendo de la exigencia de la situación. El campo rota a izquierda o derecha.

Symbol 6 y 7: Opción Zoom

Aquí el jugador puede acercarse o separarse a distancia antes de seleccionar la figura a chasquear.

Symbol 8: Pantalla de reglas

Permite al jugador ver la regla actualmente en desarrollo (ejemplo, si el árbitro hace sonar el silbato, aparecerá la regla infringida) o el paquete completo de reglas tal como han sido establecidas por el Comité de Gobierno de Subbuteo. También está disponible un plano del campo con todas las 22 figuras en su posiciones actuales.

DURACION DEL JUEGO

Un reloj ofrece una opción de tiempo de hasta 45 minutos por período.

FORMACIONES DE EQUIPO

Aparecerá una elección de formaciones de equipo para que el jugador seleccione. Una vez seleccionada la formación permanecerá hasta el final del tiempo.

DISPLAY DEL EQUIPO EN POSESION

Cuando un equipo está en posesión de la pelota, se pone de

manifiesto por un puntero o por cambio de color (dependiendo del ordenador).

TIEMPO LIMITE

Para restringir la pérdida de tiempo (trampas) y asegurar que el juego se juega a la velocidad de acuerdo con Subbuteo se incorpora una restricción de tiempo para cada movimiento. La duración es 30 segundos.

PENALIZACION: Tiro libre indirecto al contrario.

NOTA: El reloj se para por tiros libres, corners, saques de banda, penaltys o cuando se consigue un gol (en las versiones de 16 bits el reloj se para también cuando se selecciona una vista desde arriba).

SELECCIONANDO JUGADOR

Para seleccionar un jugador para maniobrar mira lo siguiente:

- a) "Desarrolla" (scroll) la pantalla para traer al jugador requerido a la vista.
- b) **PRESIONA y SUELTA EL BOTON IZQUIERDO** sobre el jugador requerido; ver **SYMBOL 1** para chasquear jugador.

EL PORTERO

El portero estará **CONTROLADO POR EL ORDENADOR** en todo momento. Intentará mantener, hasta el final del juego, la portería imbatida anticipándose al disparo. El portero intentará también sacar la pelota cuando esté dentro del interior del área de gol propia. Después de jugada la pelota será devuelto a la posición anterior al toque.

Esto contará como un turno de jugador.

TOQUES A BALON PARADO

Cuando ocurre un tiro libre, se te pedirá que selecciones un jugador. Cuando esté seleccionado, el jugador ES SACADO DE LA PANTALLA CON LA PELOTA permitiendo "chasqueos libres posicionales" (VER CHASQUEOS POSICIONALES). El jugador y la pelota volverán y estarás en condiciones de seleccionar la dirección en la que quieres que apunte.

IMPORTANTE

LAS REGLAS DEL SUBBUTEO PARA ORDENADOR SON LAS REGLAS OFICIALES DE LA F.I.S.A. (Asociación Internacional de Fútbol Subbuteo) 1990. ESTAS REGLAS PUEDEN DIFERIR EN ALGUNOS CASOS DE LAS REGLAS DEL FUTBOL COMO SE APLICAN EN LA F.A. (Asociación de Fútbol).

COMO JUGAR SUBBUTEO EN ORDENADOR (8 BITS)

COMMODORE

Teclas universales

RUN STOP = Pausa juego.

F = Permite chasqueo para salir del fuera de juego.

Teclado Jugador 1

Q = Arriba.

A = Abajo/abortar.

Z = Izquierda.

X = Derecha.

C = "Fuego".

Teclado Jugador 2

* = Arriba.

; = Abajo.

< = Izquierda.

> = Derecha.

/ = "Fuego".

Joystick

ADELANTE = Arriba.

ATRAS = Abajo/Abortar.

IZQUIERDA = Izquierda.

DERECHA = Derecha.

BOTON FUEGO = "Fuego".

SPECTRUM Y AMSTRAD

Teclas universales

P = Pausa juego.

F = Permite chasqueo para salir del fuera de juego.

Teclado Jugador 1

Q = Arriba.

A = Abajo/abortar.

Z = Izquierda.

X = Derecha.

SPACE = "Fuego".

Teclado Jugador 2

O = Arriba.

K = Abajo/Abortar.

N = Izquierda.

M = Derecha.

ENTER = "Fuego".

Joystick

ADELANTE = Arriba.

ATRAS = Abajo/Abortar.

IZQUIERDA = Izquierda.

DERECHA = Derecha.

BOTON FUEGO = "Fuego".

TODOS LOS MENUS SE CONTROLAN UTILIZANDO LAS TECLAS DE CURSOR Y ENTER.

DURACION DE JUEGO

Un reloj ofrece una opción de tiempo de un máximo de 45 minutos por parte.

FORMACIONES DE LOS EQUIPOS

Aparecerá una elección de formaciones de los equipos. Una vez seleccionada permanecerá hasta el final del partido.

DISPLAY DE EQUIPO EN POSESION

Cuando un equipo está en posesión de la pelota se pone de manifiesto por un puntero o cambio de color (dependiendo del ordenador).

UNA BARRA DE TIEMPO (ver LIMITE DE TIEMPO) aparece debajo del nombre del equipo del que el ordenador está esperando instrucciones. Ejemplo: "chasqueos posicionales", "sacando y chutando", etc.

LIMITE DE TIEMPO

Para restringir la pérdida de tiempo (trampas) y asegurar que el juego se desarrolla a la velocidad de acuerdo con Subbuteo se incorpora una restricción de tiempo para cada movimiento. La duración es 30 segundos.

PENALIZACION: Tiro libre indirecto para el contrario.

NOTA: El reloj se detiene para tiros libres, corners, saques de banda, penaltys o cuando se consigue un gol.

SELECCIONANDO JUGADOR

Para seleccionar un jugador para maniobrar:

- a) Desarrolla arriba/abajo la pantalla para traer a la vista al jugador deseado.
- b) PRESIONA y SUELTA el botón de FUEGO.
- c) Aparecerá en la pantalla un "iluminador" parpadeante. Muévelo a IZQUIERDA o DERECHA para seleccionar al jugador requerido.
- d) Presiona y suelta el botón de FUEGO.
- e) Aparecerá un punto y círculo alrededor del jugador seleccionado. Esto se utiliza para indicar la dirección en la que el jugador se desplazará cuando sea "chasqueado". Utiliza IZQUIERDA/DERECHA para seleccionar la dirección deseada.
- f) Presiona y suelta el botón de FUEGO.

NOTA: El procedimiento anterior cesará si se selecciona ABORTAR (ver ABORTAR).

BARRA DE POTENCIA

Cuando ha sido seleccionado un jugador para ser "chasqueado", aparecerán DOS barras al lado de la pantalla. La barra IZQUIERDA selecciona la POTENCIA que quieres aplicar cuando "chasquees" al jugador. Cuanto más larga es la barra mayor es la potencia aplicada. La barra DERECHA te permite decidir cuánto EFECTO quieres. Por debajo del punto medio aplicará EFECTO A LA DERECHA. Por encima aplica EFECTO A LA IZQUIERDA. Para la barra en la mitad para "chasquear" un jugador recto adelante. Esto requiere habilidad y práctica.

ABORTAR

Esto permite cambiar tu idea cuando estás seleccionando un jugador (ver SELECCIONANDO UN JUGADOR). La opción es aplicable hasta el momento que se activa la BARRA DE POTENCIA. ABORTAR se selecciona presionando la tecla ABAJO en teclado o TIRANDO ATRAS en joystick.

EL PORTERO

El portero está CONTROLADO POR EL ORDENADOR en todo momento. Intentará mantener, hasta el final de la partida la portería imbatida anticipándose al chut. El portero intentará también sacar la pelota cuando esté dentro del interior del área de gol propia. Después de jugada la pelota será devuelto a la posición anterior al toque. Esto contará como un turno de jugador.

TOQUES A BALON PARADO

Cuando ocurre un tiro libre, se te pedirá que selecciones un jugador. Cuando esté seleccionado, el jugador ES SACADO DE LA PANTALLA CON LA PELOTA permitiendo "chasqueos libres posicionales" (VER CHASQUEOS POSICIONALES). El jugador y la pelota volverán y estarás en condiciones de seleccionar la dirección en la que quieres que apunte.

IMPORTANTE

LAS REGLAS DEL SUBBUTEO PARA ORDENADOR SON LAS REGLAS OFICIALES DE LA F.I.S.A. (Asociación Internacional de Fútbol Subbuteo) 1990. ESTAS REGLAS PUEDEN DIFERIR EN ALGUNOS CASOS DE LAS REGLAS DEL FUTBOL COMO SE APLICAN EN LA F.A. (Asociación de Fútbol).

REGLAMENTO (8 Y 16 BITS)

EL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego es el mismo que en el tablero Subbuteo. Esto significa que tu observarás una línea pasando directamente a través del campo aproximadamente a medio camino entre la línea de medio campo estándar y la línea de gol. Se le llama ZONA DE TIRO.

ZONA DE TIRO

A menos que esté establecido de otro modo o se produzca un gol en propia meta, **NO SE PUEDE CONSEGUIR UN GOL MIENTRAS LA PELOTA ESTE FUERA DE ESTE AREA** (ver Marcando goles).

PENALIZACION: Saque de puerta.

SAQUE DE CENTRO

La pelota debe ir hacia adelante y no puede tocarla el jugador consecutivamente.

PENALIZACION: Saque libre indirecto.

NOTA: Si la pelota no va hacia adelante, hay que repetir el saque de centro.

POSESION

a) El equipo atacante mantiene la posesión hasta el momento

que algún jugador chasqueado (no chasqueo posicional) falla en tocar la pelota o se comete una falta.

PENALIZACION: Posesión para el equipo contrario.

- b) El atacante puede usar cualquier jugador (excepto el portero) para tocar la pelota, pero no puede utilizar el **MISMO JUGADOR MAS DE TRES VECES SEGUIDAS.**

PENALIZACION: Tiro libre indirecto.

CHASQUEOS DEFENSIVOS

Después de cada movimiento de ataque el **DEFENSOR PUEDE HACER UN CHASQUEO DEFENSIVO.** Si el jugador toca a otro jugador o a la pelota se comete **FALTA.**

PENALIZACION: El contrario decide si el jugador que comete la falta (más otros jugadores y la pelota si es golpeada) es devuelto a su posición original.

Para todas las situaciones a balón parado se procede:

- a) Seleccionas el jugador que saca el tiro libre, saque de banda, etc.
- b) El ordenador **QUITA** el jugador seleccionado y la pelota del campo dejando un indicador en dónde se volverá a colocar la pelota.
- c) Entonces puedes proceder a seleccionar y colocar jugadores convenientemente (ver Chasqueos posicionales y Reposicionando jugadores).
- d) El ordenador devolverá ahora a la pantalla la pelota y el jugador seleccionado para hacer el saque.
- e) El jugador seleccionado para hacer el saque puede ser ahora posicionado convenientemente. Cuando esté terminado presiona el botón de **FUEGO.**

NOTA: LOS SAQUES DE BANDA NO PERMITEN POSICIONAMIENTO DEL JUGADOR HACIENDO EL SAQUE.

SAQUES DE PUERTA

Puedes seleccionar cualquier jugador incluyendo el portero para hacer saques de puerta.

- a) La pelota tiene que ir fuera del área de gol.
PENALIZACION: Volver a sacar.
- b) El jugador tiene que golpear la pelota cuando hace el saque.
PENALIZACION: El equipo contrario gana la posesión.
- c) La pelota no puede ser jugada inmediatamente por el MISMO jugador.
PENALIZACION: Tiro libre indirecto.
- d) No puede conseguirse gol de saque de puerta excepto un gol en propia meta.

SAQUE DE BANDA

Un saque de banda se produce en el punto donde la pelota sale del campo de acuerdo con lo siguiente:

- a) Si un jugador del equipo A toca la pelota a la banda sin que la pelota toque a ningún otro jugador.
PENALIZACION: Saque de banda para el equipo B.
- b) Si el jugador del equipo A toca la pelota golpeando a un contrario dentro de la misma zona, pero la pelota va fuera de juego en una zona DIFERENTE.
PENALIZACION: Saque de banda para equipo B.
- c) Si el jugador del equipo A toca la pelota golpeando a un contrario dentro de la misma zona y la pelota va fuera de juego en la MISMA zona.
PENALIZACION: Saque de banda para equipo A.
- d) Si el jugador del equipo A toca la pelota golpeando a un contrario que está en una zona DIFERENTE y va fuera de juego.
PENALIZACION: Saque de banda para equipo B.

NOTA: Un gol NO PUEDE SER CONSEGUIDO DIRECTAMENTE de saque de banda EXCEPTO si es un gol en PROPIA META.

SAQUE DE CORNER

Se consigue un corner cuando se produce lo siguiente:

- a) Si un jugador defensor toca la pelota detrás de su propia línea de fondo sin que la pelota toque a un contrario... Saque de corner.
- b) La pelota es forzada sobre la línea de fondo, por un jugador defensor, supuesto que el jugador defensor y la pelota están en ZONA DE TIRO y el jugador atacante está en la mitad del equipo contrario... Saque de corner.

**SI NO SE PRODUCE NINGUNO DE LOS CASOS ANTERIORES:
SAQUE DE PUERTA.**

REPOSICIONANDO JUGADORES (Saque de puerta)

Cuando los jugadores están autorizados para ser posicionados sin tener que ser chasqueados, se consigue yendo a la pantalla de reglas, cogiendo al jugador cliqueando sobre él y moviéndolo a donde quieres que vaya.

Los jugadores son posicionados normalmente por "chasqueo" EXCEPTO cuando se aplica la regla del SAQUE DE PUERTA.

Aquí se pueden posicionar un número ilimitado de jugadores, PERO se aplican las siguientes restricciones:

1. Un jugador situado en su propia mitad sobre el campo puede ser posicionado en cualquier OTRO LUGAR QUE NO SEA la mitad de campo CONTRARIA.
2. Un jugador situado en la mitad del campo CONTRARIO puede moverse a cualquier sitio EXCEPTO HACIA LA LINEA DE GOL DEL EQUIPO CONTRARIO.

3. No están permitidos jugadores en el área de penalty donde se está haciendo el saque de puerta.

PENALIZACION: El ordenador los moverá fuera del área.

NOTA: EL ORDENADOR SOLO PERMITE POSICIONES LEGALES DE LOS JUGADORES.

CHASQUEOS POSICIONALES

El equipo en posesión hará primero sus chasqueos posicionales, después de que el jugador ha sido seleccionado para hacer saque/saque de banda.

NOTA: El falta de un jugador si, cuando es "chasqueado", toca a otro jugador.

PENALIZACION: El adversario decide si el jugador que comete la falta (más otros jugadores y la pelota si es golpeada) es devuelto a su posición original.

SAQUE DE PUERTA

Una cantidad ilimitada de jugadores pueden ser "chasqueados" posicionalmente para un saque de puerta y pueden ser posicionados en cualquier lugar en el campo. Sin embargo, no están permitidos jugadores en el área de penalty cuando se está haciendo el saque de puerta.

PENALIZACION: El ordenador los moverá fuera del área.

SAQUE DE BANDA

Un "chasqueo" posicional permitido para ambos equipos.

SAQUE DE CORNER

Tres 'chasqueos'' posicionales permitidos para cada equipo.

CONSIGUIENDO GOLES

- a) El jugador chutando TIENE QUE ESTAR en cualquier parte de la mitad del campo contrario y la pelota TIENE que estar dentro de la ZONA DE TIRO contraria.
PENALIZACION: Saque de puerta.
- b) Un gol en propia meta puede conseguirse desde CUALQUIER PARTE del campo.
- c) No se puede conseguir gol directamente de tiro libre, saque de banda o saque de puerta.
- d) No se puede conseguir de un tiro libre indirecto o saque de banda incluso si la pelota toca a otro jugador.

SAQUE DE PENALTY

Cualquier jugador puede ser seleccionado para hacer el tiro. El ordenador moverá cualquier figura de dentro del área de penalty. El jugador que chuta no puede tocar la pelota otra vez hasta que otro jugador de cualquier lado lo haya hecho.

FALTAS

- 1. Si un jugador atacante toca a cualquier otro jugador de CUALQUIER equipo y procede a PERDER la pelota.
PENALIZACION: El adversario decide si el jugador que comete la falta (más otros jugadores y la pelota si es golpeada) es devuelto a su posición original.
- 2. Si un jugador atacante toca a cualquier otro jugador de CUALQUIER equipo y procede a GOLPEAR la pelota,

dependiendo de dónde se produjo la falta, la penalización será la siguiente:

- a) Dentro de la propia área de penalty: Tiro de penalty.
- b) Dentro de la propia ZONA DE TIRO: Tiro libre directo.
- c) En cualquier otro lugar: Tiro libre indirecto.

NOTA: Antes de que se haga el tiro libre, el equipo que dispone del saque puede devolver los jugadores a sus posiciones anteriores a la falta antes de continuar con el saque.

FUERA DE JUEGO

Un jugador atacante sólo está en fuera de juego si está **DENTRO DEL AREA DE TIRO** mientras hay **MENOS de DOS ADVERSARIOS** entre él y la línea de fondo.

PENALIZACION: Tiro libre indirecto.

- NOTA:**
- a) Esto no se aplica si el jugador está detrás de la pelota antes de que sea jugada.
 - b) Si el jugador está **FUERA** del campo pero todavía queda bajo el criterio para la regla del fuera de juego, será considerado **FUERA DE JUEGO**.

TOQUES PARA SALIR DEL FUERA DE JUEGO (16 BITS)

Si un equipo atacante tiene un jugador en una posición de fuera de juego, puede **REQUERIR PONERLOS EN POSICION CORRECTA PRESIONANDO LA BARRA DE ESPACIO** (teclado). Esto le permitirá tener sólo **DOS "chasqueos" LIBRES**. El defensor puede hacer entonces el mismo número de "chasqueos" para **MARCAJE**.

TOQUES PARA SALIR DEL FUERA DE JUEGO (8 BITS)

Si un jugador atacante tiene un jugador en posición de fuera de juego, puede REQUERIR PONERLOS EN POSICION CORRECTA PRESIONANDO F (teclado). Esto le permitirá tener sólo DOS "chasqueos" LIBRES.

El defensor puede hacer entonces el mismo número de "chasqueos" para MARCAJE.

FIGURAS SALIENDO DEL CAMPO

Si un jugador sale del campo, será tratado IGUAL que un jugador sobre el campo. Ejemplo, decisiones de fuera de juego. Si un jugador se mueve al interior de la red de la portería, será movido al final del campo.

20 COSAS QUE NO SABIAS DE SUBBUTEO

1. Una semana antes del Mundial de Italia 90 Subbuteo celebró su propio Mundial en Roma con una participación de 25 naciones.
2. El juego se inventó hace más de 40 años, en 1947. El inventor fue un inglés llamado Peter Adolph.
3. El futbolista de élite Wimny Jones utiliza el juego Subbuteo para relajarse (como hacen otros muchos buenos futbolistas).
4. Desde que el juego se inventó ha habido más de 700 camisetas diferentes disponibles (actualmente hay a la venta más de 500 camisetas diferentes).
5. El nombre de Subbuteo se tomó del nombre latino de la afición por la caza con halcón: "Falco Subbuteo".
6. Las figuras originales de Subbuteo estaban hechas con cartas con bases inferiores de plástico.

7. El equipo más popular de Subbuteo es el Liverpool.
8. El Campeón del Mundo de Subbuteo a nivel senior es Grecia y a nivel junior es Portugal.
9. El primer juego de mesa de Subbuteo no incluía tapete para el campo. En su lugar había una pieza de tiza e instrucciones para marcar las áreas de juego sobre una superficie.
10. Bobby Charlton es el Presidente de la Asociación de Subbuteo del Reino Unido.
11. Su hermano Jack Charlton es el Presidente de la Asociación de Subbuteo irlandesa.
12. El estadio de Subbuteo lleno puede acoger más de 6.000 espectadores de plástico.
13. El equipo inglés de fútbol se llevó a Italia varios juegos de Subbuteo en el pasado Mundial de Fútbol.
14. Más de 5 millones de personas juegan a Subbuteo en todo el mundo.
15. Hay más de 200 ligas oficiales de Subbuteo y clubs en el Reino Unido.
16. En Italia hay una liga de Subbuteo organizada por monjas Carmelitas.
17. Desde que se inventó el juego se han fabricado más de 100 millones de figuras.
18. Subbuteo se vende en más de 50 países.
19. Ha habido una serie de televisión en la BBC acerca del juego. Se exhibió por vez primera en 1988 y su nombre es "Playing for Real".
20. El partido de Subbuteo más largo jamás jugado duró 4 días.

152018 F//0 E 4018



SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 - MADRID
Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95