

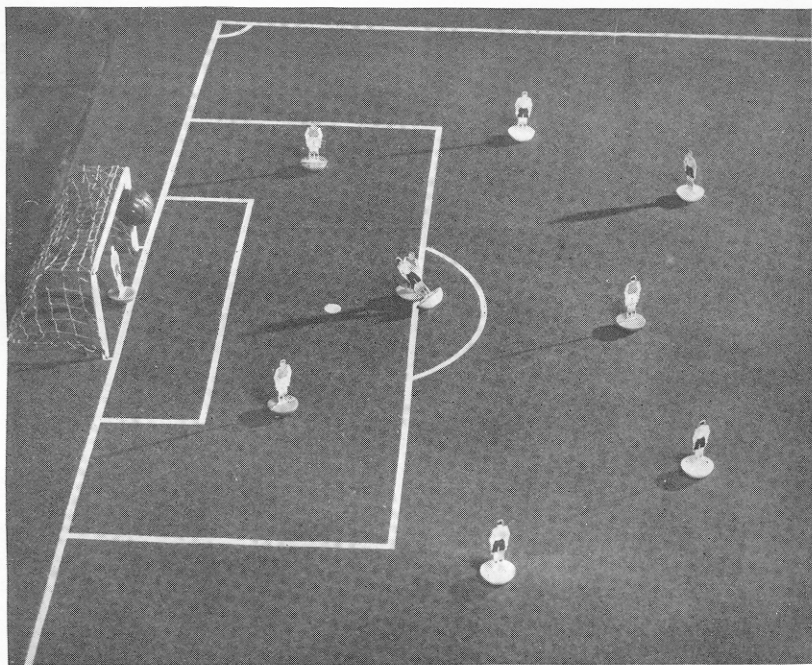
SUBBUTEO

SUBBUTEO

“FOOTBALL DE TABLE” “TAFEL VOETBAL”

SERA BREVETÉ INCESSAMMENT EN GRANDE
BRETAGNE, IRLANDE, AUSTRALIE, AFRIQUE
DU SUD, BELGIQUE ET GRAND DUCHÉ DE
LUXEMBOURG.

ZAL KORTELIINGS GEBREVETEERD WORDEN
IN GROOT-BRETANJE, IERLAND, AUSTRALIA,
ZUID-AFRIKA. BELGIE EN GROOT HERTOG-
DOM LUXEMBURG.



GOAL!

Un des moments les plus passionnants de
ce jeu ; nous vous souhaitons d'en con-
naître le plus grand nombre possible.

Een spannend ogenblik die u zult beleven,
en welke wy u in groot getal toewensen.

Inventeur et fabricant :
Uitvinder en fabricant :

P. A. ADOLPH, TUNBRIDGE WELLS, ENGLAND

Agents généraux :

SELECTION INDUSTRIES LTD., LONDON E.C.4

Algemene Agenten :

Agents pour la Belgique et le Grand Duché de Luxembourg :

Agenten voor België en het Groot Hertogdom Luxemburg :

CONTINENTAL TRADING AGENCY (BELGIUM) S.P.R.L.,

61 rue JOSEPH II, BRUXELLES.

ONLY SOLD BY
Trading Company

“ES-ES-ES”
VOORBURG HOLLAND

SUBBUTEO DEPARTMENT

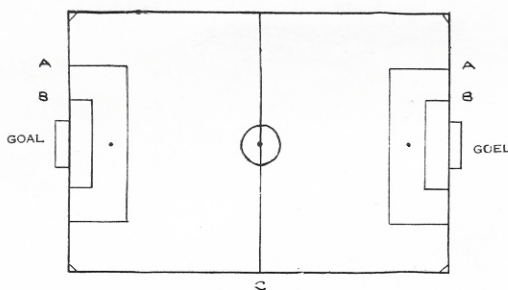
TERRAIN.

Placez un drap moltonné, assez raide, sur une table, et, à l'aide d'un morceau de craie, dessinez le croquis ci-dessous, aux dimensions suivantes :—

Surface totale : 120 cm. sur 80 cm
GOAL AREA (B) à 6 cm. de chaque côté des montants du but, tracez une perpendiculaire de 6 cm. de long, et fermez le rectangle.

PENALTY AREA (A) 18 cm. de chaque côté des montants du but, tracez une perpendiculaire de 18 cm. de long, et fermez le rectangle. Le point de penalty doit se trouver à 12 cm. de la ligne du goal. **LA LIGNE DU CENTRE (C)** doit se trouver à égale distance des deux goals. Le cercle du centre doit avoir 12 cm. de rayon.

PLACEMENT DES JOUEURS : Placez la figurine représentant le goal-keeper de telle façon que le fil de fer dépasse à l'arrière du goal et puisse être manoeuvré par la poignée.



INTRODUCTION

Dans quelques instants vous allez pour la première fois jouer un match de football, unique en son genre, grâce au **Subbuteo "Football de Table."** Ce jeu vous procurera tout à la fois des heures de délassement et la possibilité de reproduire, sur votre table, toutes la finesse tactique et les émotions que procurent le véritable Football Association.

Nous attirons votre attention sur le chapitre intitulé "Comment mouvoir les Figurines," car tout l'intérêt de la partie réside dans la manière dont vous contrôlerez la balle en poussant la figurine contre elle.

COMMENT MOUVOIR LES FIGURINES.

Equilibre : Les figurines ont été scientifiquement équilibrées, ce qui leur permet de ne pas tomber lorsqu'elles sont projetées vers le ballon.

Mouvement : Les joueurs peuvent "shoter" de la manière suivante :—

TERREIN.

Plaats op de tafel een wollige doek, of deken, en teken met een stuk kryt de onderstaande schets, in de volgende afmetingen :—

TOTALE OPPERVLAKTE ; 120 op 80 cm.

DOELGEBIED (B) Op een afstand van 6 cm. van iedere doelpaal, trek een loodrechte lyn. Verbindt de twee uiteinden door een waterpaslyn.

STRAFSCHOPGEBIED (A) : Doe hetzelfde als voor het doelgebied, met een afstand van 18 cm. in plaats van 6 cm.

STRAFSCHOPPUNT : Moet getekend worden op 12 cm. van de doellyn.

MIDDELLYN (C) is op gelyken afstand van de twee doellynen. DE MIDDELCIRKEL heeft een straal van 12 cm.

PLAATSEN DER FIGUURTJES : Laat de yzerdraad van de doelwachters onder het doel uitsteken, om er de beweging met de hand van toe te laten.

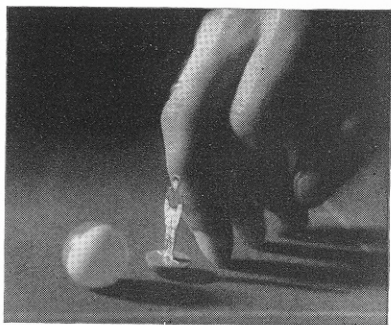
INLEIDING.

Zoodra u zult spelen met **Subbuteo "Tafel Voetbal"** zult u zich rekenschap geven dat het een onvergelykbaar voetbalspel is. U zult ontelbare aangename uren ermee doorbrengen, en het laat u toe, terzelfdertyd, by u t'huis, de knappe taktieken en de gemoedstoestand van het echte voetbalspel by te wonen. De byzondere aandacht wordt gevestigd op de uitleg gegeven in "De beweging der figuurtjes," want de behendigheid hangt grotendeels af van de manier waarop de vingertoppen het figuurtje naar de bal zenden.

HET IN BEWEGING BRENGEN DER FIGUURTJES.

Evenwicht : De figuurtjes zyn op wetenschappelyke wyze in evenwicht gebracht, zoodat ze niet zouden vallen wanneer ze de bal in beweging brengen.

Beweging : De spelers gaan volgender wyze te werk om de bal te raken :—



1

(1) Placez l'index (ou le medium) de la main droite derrière la figurine, la pointe de l'ongle effleurant la table, utilisez celle-ci comme un ressort, et projetez la figurine contre le ballon comme indiqué sur la photo.

(2) Position du doigt après le mouvement.

N'employez pas le pouce. Il ne doit en aucune manière intervenir dans le mouvement. La pratique vous permettra de contrôler la figurine de telle sorte qu'elle touche la balle et l'envoie dans la direction souhaitée.

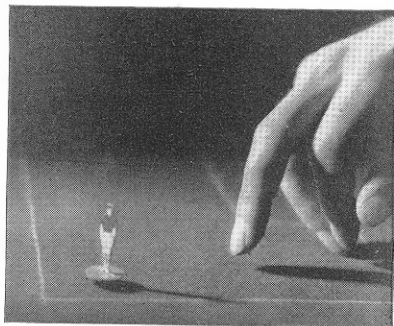
Défense du but : Tenez le goal légèrement de la main gauche et manœuvrez le goal-keeper de la main droite. Ici encore, avec un peu d'entraînement, vous arriverez à "bloquer" les "shots" les plus difficiles.

ET MAINTENANT JOUONS !

Kick-off (Coup d'envoi) : Les adversaires font pile ou face. Le gagnant donne le coup d'envoi. Le centre-avant (No. 9), comme indiqué ci-dessus, est projeté contre la balle. Si celle-ci ne touche aucune figurine du camp adverse, l'équipe qui a débuté continue à jouer. La figurine la plus proche du ballon est projetée à son tour et tant que le joueur d'une équipe touche une de ses figurines sans atteindre celle de son adversaire, il continue à jouer. Si par contre, une de ses figurines ne touche pas le ballon, ou si celui-ci touche une figurine du camp adverse, c'est à celle-ci à jouer.

La figurine qui touche le ballon en dernier lieu est celle de l'équipe qui joue, et cela jusqu'à ce que la balle sorte des limites du jeu. C'est alors le camp adverse qui donne le goal-kick, la rentrée en touche (throw-in) ou le corner.

En plus des règles du Football Association, voici les



2

(1) De rechter wysvinger (ofwel de middelvinger) onmiddelyk achter het figuurtje plaatsen, de nagelpunt lichtjes tegen de tafel, die als lichte veer dient, en dan het figuurtje op de bal zenden, zooals hierboven aangeduid.

(2) De houding van de vinger na den stoot.

Den duim wordt niet gebruikt in het voortdrijven van het figuurtje. Gebruik hem dus niet als veer. Door herhaalde praktyk zult u ertoe komen, met een gepaste stoot, het figuurtje in de gewenste richting en plaats te zenden.

Doelverdediging : Houd het doel in plaats met uw linkerhand en beweeg de doelwachter met de rechterhand. Ook hier, met wat oefening, zult u een goed getal doelen kunnen vermyden.

EN NU GESPEELD !

Beginschop : Er wordt opgegooid met een muntstuk. De winner krygt het beginschop. De middenvoor (No. 9) zet de bal in beweging, zooals hierboven aangeduid. Indien de bal geen tegenstrever aanraakt, speelt dezelfde ploeg verder. De maat dichtsbij de bal speelt, en zoo gaat het verder zoolang de bal geen tegenstrever aanraakt.

Wanneer een figuurtje de bal mist of dat deze een tegenstrever aanraakt, is het aan de beurt van de andere ploeg. Het figuurtje dat laatst de bal raakt maakt deel uit van de ploeg die aan het spel blyft, zoolang de bal niet over de lynen gezonden wordt. In dit geval geeft de andere ploeg doelschop, hoekbal, of doet den ingooi. Volg de regels van het echte voetbalspel, daaraan toegevoegd

REGLES SPECIALES DU SUBBUTEO "FOOTBALL DE TABLE."

Goal : Pour pouvoir "shoter" au goal, il faut que la balle et la figurine se trouvent plus près de la ligne de goal que de la ligne centrale (dans le camp de l'adversaire).

Goal-kick : Quand la balle sort derrière le goal, c'est le back-gauche ou le back-droit qui la remet en jeu, suivant le côté par où elle est sortie.

Nombre de "shots" : La même figurine ne peut toucher que 3 fois le ballon. Après le 3me "shot", c'est une autre figurine de la même équipe qui doit entrer en action.

Throw-in (rentrée en touche) : Lorsque la balle sort d'un des longs côtés du terrain, la rentrée se fait en frappant la balle sans que la figurine ne dépasse la ligne de touche. Si elle commet cette faute, c'est le camp adverse qui fait le throw-in.

Faute : Si au cours de la partie, une figurine touche une figurine du camp opposé sans atteindre d'abord le ballon, il y a free-kick (shot direct), ou penalty (si l'incident se produit à l'intérieur de la surface de réparation) contre l'équipe fautive.

Penalty : Lorsqu'il y a une penalty, le goal-keeper doit se trouver sur la ligne du goal, les figurines des deux équipes qui se trouvaient entre la ligne de goal et le point de penalty, au moment de la faute, doivent être reculées derrière le rectangle de penalty.

Accident : Une figurine est accidentée lorsqu'au cours de la partie elle dépasse la ligne de goal adverse, sans que le goal ne soit marqué. La figurine doit quitter le terrain pour 5 minutes, pour reprendre ensuite sa position normale.

Déplacement des figurines : Avant chaque goal-kick, les figurines des deux camps peuvent être déplacées dans toutes les directions sauf vers le goal adverse. Toutefois, si elle se trouve dans son propre camp elle peut avancer jusqu'à la ligne de centre. Sur rentrée en touche, corner ou coup franc, une figurine de chaque camp peut être déplacée, afin de pouvoir marquer un adversaire.

Durée du Jeu : En général on conseille 2 mi-temps de 25 minutes.

Il est surtout agréable de jouer au SUBBUTEO "FOOTBALL DE TABLE" à deux personnes. Toutefois, si le nombre des joueurs est plus grand, il y a lieu de déterminer les figurines qui seront mues par chaque joueur.

BYZONDERE SPELREGELS VAN SUBBUTEO "TAFELVOETBAL."

Doel : Het schieten op doel is enkel toegelaten wanneer de bal dichterbij het doel is der tegenparty dan van de middellyn, en dat het schotvaardig figuurtje in het kamp der tegenparty staat.

Doelschop : Wordt genomen door rechter of linker achterspeler, naargelang de bal rechts of links van het doel is uitgegaan.

Aantal schoppen : Niet meer dan drie achtereenvolgende malen mag hetzelfde figuurtje de bal spelen. Na de derde maal is het aan de beurt een zyner maten.

Terug in het spel brengen van de zygrenzen. Wordt gedaan door een schop in plaats van ingooi. Tydens de spelherneming mag het figuurtje niet volgen en de zygrens overschryden, zooniet is het de tegenparty die herneemt.

Fouten : Indien een figuurtje een van de tegenparty aanraakt vooraleer de bal te raken, dan is er vrye schop tegen het kamp van dit eerst genoemd figuurtje. Gebeurd deze fout binnen het strafschoopgebied, dan wordt het gevolgd door strafschoop.

Strafschoop : By strafschoop moet de doelwachter op zyn doellyn staan. Al de figuurtjes die, op het ogenblik van de fout, zich tussen de doellyn van het verdedigend kamp en het strafschooppunt bevonden, moeten verplaatst worden tot achter de booglyn van het strafschoopgebied.

Inbreuk : Een figuurtje begaat een fout, als het de een-of andere doellyn, tussen de doelpalen, overschrydt zonder dat een doel aangetekend is. In dit geval wordt het bedoelde figuurtje buiten gezonden voor vyf minuten. Na dit tydstop herneemt het zyne gewone plaats.

Verplaatsen van de figuurtjes : Vooraleer het doelschoop genomen wordt, mogen de figuurtjes van plaats veranderen, echter niet in de richting van het doel der tegenparty, tenzy ze in hun eigen kamp staan. In dit geval mogen ze de middellyn niet overschryden. Op inkom van de zygrens, corner of vrye schop, mag een figuurtje van beide zyden met den vinger verplaatst worden, met het doel een tegenstrever te markeren.

Duur van het spel : Twee maal vyf-en-twintig minuten zyn aangeraden.

Alhoewel het spel best gespeeld wordt door twee personen, is dit getal niet beperkt. Er wordt dan overeengekomen, voor den aanvang, wie en welke figuurtjes gespeeld zullen worden.