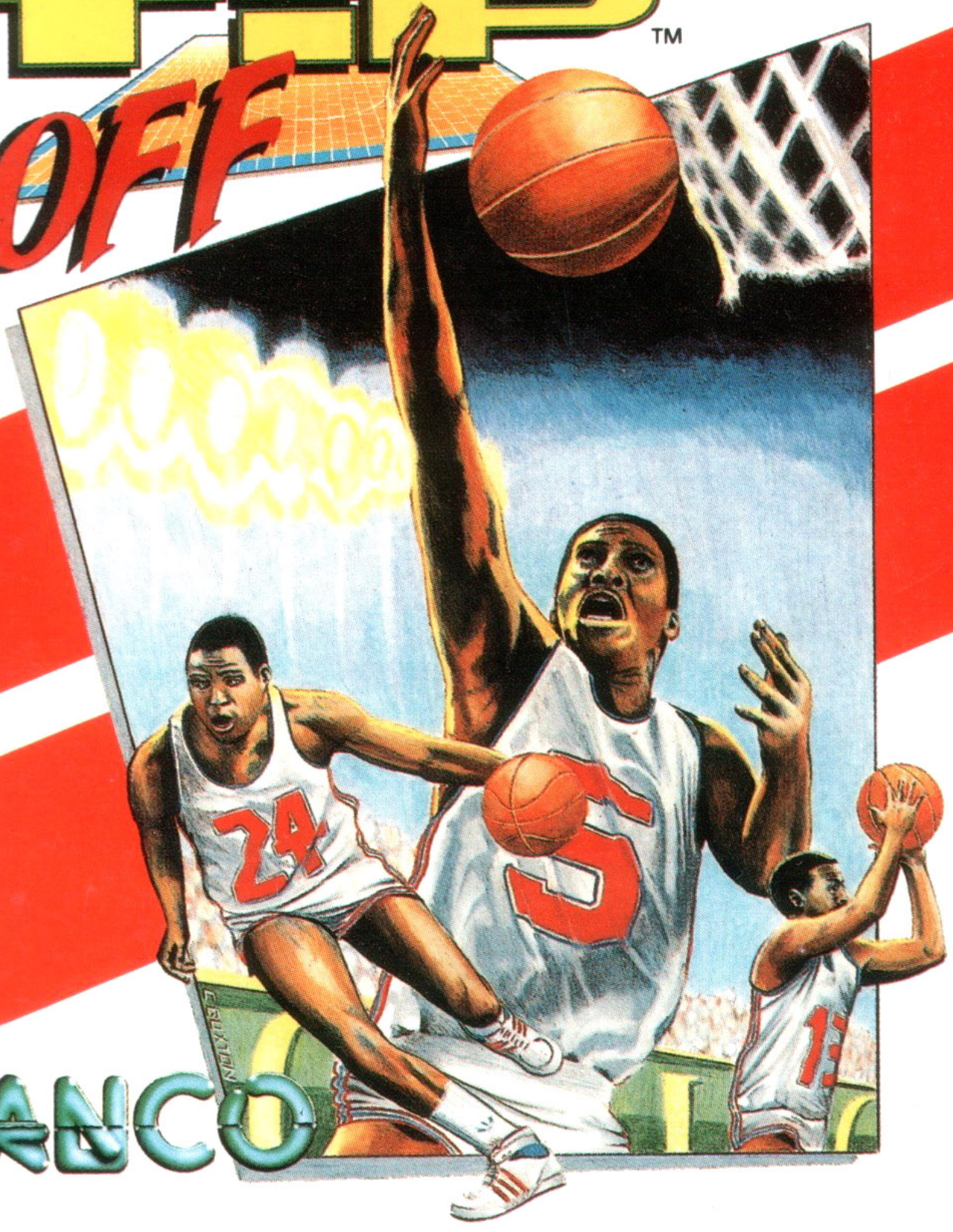
TIP OFF™



ANCO

DEUTSCH VERSION

TIP OFF

1.0 EINLEITUNG

TIP OFF ist eine Basketball-Simulation mit einem in alle Richtungen scrollenden Spielfeld. Das Grössenverhältnis der Spieler zum Spielfeld, Markierungen usw. sind im richtigen Grössenverhältnis dargestellt. Basketball ist ein schnelles Spiel, spannend von Anfang bis Ende, mit stets variierenden Taktiken. Die vom Trainer eingesetzten Taktiken spielen eine ebenso grosse Rolle wie die Spieleigenschaften der einzelnen Spieler.

Basketball ist ein Spiel, das maximalen Einsatz erfordert. Spieler beider Mannschaften können jederzeit während des Spiels den Ball spielen. Den Spielern steht jeder Teil des Spielfeldes zur freien Verfügung, und sie können von jeder beliebigen Stelle einen Korbwurf ausführen. Es handelt sich um ein einfaches Spiel, das jedoch schwierig zu meistern ist. Man muss fit sein, man benötigt Können, Geschicklichkeit, Beweglichkeit, Umsicht und insbesondere Einfühlungssvermögen, da es sich schliesslich um ein Mannschaftsspiel handelt, und jeder Spieler muss dem jeweiligen Spielstil einer Mannschaft gerecht werden können.

Jeder Spieler auf dem Spielfeld hat eine einzigartige Kombination verschiedener Eigenschaften und Fähigkeiten. Das Spielniveau verschiedener Komponenten, wie z. B. Dribbeln, Korbwerfen, Passen usw., hängen vom Level des Spiels ab.

Es gibt eine Vielzahl von Optionen. Eine der nützlichsten ist die Möglichkeit, das individuelle Spielniveau der gegeneinander spielenden Mannschaften einzustellen.

Weitere nützliche Optionen sind: Möglichkeit, eigene Taktiken zu entwickeln, eigene Mannschaften zu erstellen, Action Replay zu sehen und zu speichern.

1.1 ALLGEMEINES

Das Programm befindet sich auf zwei Disketten. Die zweite Diskette ist nicht geschützt. Es empfielt sich, eine Diskette zu formatieren und einen allgemeinen Kopierer zum Kopieren der zweiten Diskette zu benutzen.

Die zweite Diskette ist nicht anschreibbar, benutzen Sie die Kopie. Die Kopie kann dann im Laufwerk belassen werden um Ligadateien usw. zu speichern, d.h. sie kann als Dateidiskette benutzt werden.

Wenn Sie keine Kopiediskette benutzen, benötigen Sie eine formatierte Diskette um Liga- Mannschafts- oder Taktikendateien zu speichern.
HINWEIS: ACHTEN SIE DARAUF, DASS BEIDE PROGRAMMDISKETTEN STETS SCHREIBGESCHÜTZT SIND.

1.11 FORMATIEREN EINER NEUEN DISKETTE

Eine neue Diskette oder eine alte Diskette, die benutzt werden soll, muss zuvor formatiert werden. Die dazu nötige Information finden Sie in Ihrem Computer-Handbuch.

1.12 LADEN

AMIGA: Legen Sie Diskette 1 in das Laufwerk ein, wenn der Computer die Workbench verlangt.
ATARI ST: Legen Sie Diskette 1 in das Laufwerk ein, und schalten Sie den Computer ein.

2.0 HAUPTMENÜ

2.1 EINZELSPIEL

Bei einem Einzelspiel kann ein Spieler gegen den Computer oder gegen einen anderen Spieler spielen. Zwei Spieler können gemeinsam gegen den Computer oder gegen zwei andere Spieler spielen.

2.2 DIE LIGA

Es gibt zwei verschiedene Ligen. Nur mit beständigen guten Leistungen kann die Ligameisterschft errungen werden. Spiele können geladen und gespeichert werden.

2.3 DEMOSPIEL

Mit dieser Option kann man ein Computer-gegen-Computer-Spiel in beliebigen Leveln sehen.

2.4 AUFSTELLEN EINER MANNSCHAFT

Jede Mannschaft hat eine Gesamtpunktzahl, aus der man einzelne Spieler aufstellen kann. Die Gesamtpunktzahl entspricht verschiedenen Eigenschaften und Fähigkeiten. Beim Aufstellen einer Mannschaft sollte man die zu benutzenden Taktiken der Mannschaft im Auge behalten. Eine mit Überlegung ausgewählte Mannschaft, der entsprechende Taktiken zur Verfügung stehen, kann jeden Gegner überwältigen.

2.5 TAKTIKEN ENTWERFEN

Es gibt die Möglichkeit Taktiken im Angriffs- und Verteidigungsmodus zu entwerfen. Mit einem Sequenzer kann der Designer die Bewegung der Spieler über das gesamte Spielfeld sehen. Mit Hilfe des Sequenzers kann der Spielfluss und die Effektivität der Taktiken beurteilt werden. Es gibt Lade-und Speichermöglichkeiten.

2.6 TRIKOT-DESIGN

Es gibt zwei Farben, die Hauptfarbe und einen weissen Besatz. Mit dieser Option kann die Hauptfarbe geändert werden.

2.7 ÜBEN

Mit dieser Option können individuelle Fertigkeiten geübt werden, oder man kann als Mannschaft üben.

Die Joystickbewegungen von TIP OFF wurden einfach gehalten, und es ist wichtig, vor Beginn eines Tourniers zu üben und die Bewegungen zu lernen. Mit diesem Modus können ebenfalls Taktiken ausprobiert werden.

Man kann in allen Skilleveln mit der Mannschaft üben. Die Joystickbewegungen können jedoch nur im Einzelmodus geübt werden.

2.8 OPTIONEN

Mit dem Optionsmenü können die Spielbedingungen geändert werden. Diese Optionen müssen vor dem Verlassen des Hauptmenüs eingestellt werden.

3.0 OPTIONEN

Die in diesem Menü eingestellte Option bleibt solange bestehen, bis sie geändert wird. Vorgegebenes ist FETT dargestellt.

3.1 DAUER EINES SPEILVIERTELS 2, 4, 6 und 12

Die Dauer eines Spielviertels bei Liga- und Pokalspielen ist 4 Minuten, und sie kann nicht geändert werden.

3.2 SPIELTEMPO 50% oder VOLL

50% Tempo ist ideal während Sie das Spiel erlernen. Es ist ebenso sehr nützlich um die Ausführung eigener Taktiken und Taktiken der Opposition zu studieren.

3.3 FOULS Ja oder Nein

Beim Erlernen des Spiels kommen Fouls ziemlich schnell vor. Stellt man die Option auf NEIN ein, garantiert man den glatten Ablauf eines Spiels.

3.4

SCHWIERIGKEITSLEVEL Mannschaft A Mannschaft B Liga
SCHWIERIGKEITSLEVEL 1 INTERNATIONAL
2 NATIONAL
3 LAND
4 VEREIN
5 JUGEND

3.41 WAHL DES SCHWIERIGKEITSLEVELS

Benutzen Sie das HAUPTMENÜ und wählen Sie OPTIONEN. Dies muss vor dem Verlassen des HAUPTMENÜS erfolgen. Wenn Sie einmal eine Spieloption gewählt haben, können Sie nicht mehr zum HAUPTMENÜ zurückkehren.

3.42 EINZELSPIEL

Die Schwierigkeitslevel von Mannschaft A und Mannschaft B können individuell festgelegt werden. Das kann sehr nützlich sein. Ein guter Spieler mit einer Mannschaft aus Level 5 kann gegen einen Anfänger, der eine Mannschaft mit Level 1 steuert, ein ganz schön hartes Spiel haben.

3.43 LIGA

Die Liga kann in allen Schwierigkeitsleveln gespielt werden.

HINWEIS: Wenn die Option MANNSCHAFT LADEN bei einem Einzelspiel oder in der Liga benutzt wird, ist der Schwierigkeitslevel von dem der geladenen Mannschaft abhängig.

3.5 SCHIEDSRICHTER

Schiedsrichter 1 Wahl von 20 oder Zufallsentscheidung
Schiedsrichter 2 Wahl von 20 oder Zufallsentscheidung

4.0 SPIELER

Jeder Spieler in der Mannschaft hat eine einzigartige Mischung von körperlichen Eigenschaften und Fähigkeiten. Eigenschaften und Fähigkeiten spielen eine wichtige Rolle in Anbetracht der Spielfähigkeit eines Spielers. Zum Beispiel ermüdet ein Spieler mit hohem Tempo aber wenig Ausdauer sehr schnell, oder ein Spieler mit schlechten Wurfeigenschaften trifft den Korb nicht so oft. Spielt man mit einer Taktik, die verlangt, dass Nr. 5 ein guter Korbwerfer ist, sollten Sie sicherstellen, dass der Spieler in der Position gut werfen und springen kann.

4.1 EIGENSCHSAFTEN sind:

ALTER GRÖSSE FLAIR TEMPO AUSDAUER FASSUNG

FLAIR - Ein Spieler mit hohem Flair spielt eher ein individuelles Spiel als ein Mannschaftsspiel. Er versucht eher den Korb aus der Ferne zu treffen als an einen anderen Spieler abzugeben.

FASSUNG - Ein gut gefaster Spieler lässt sich vom Gegner nicht

unter Druck setzten, gibt den Ball nicht ab oder wirft nicht aus lauter Panik. Ein gesteuerter Spieler hat natürlich keine Fassung, dafür aber die Computerspieler. Spielt eine Spieler in Position dann wird die restliche Mannschaft computergesteuert und spielt entsprechend der vorher bestimmten Taktiken mit den Eigenschaft Fassung.

4.2 FÄHIGKEITEN

DRIBBELN STEHLEN TREFFEN PASSEN SPRINGEN

4.3 WAHL DER SPIELERZAHL

Das Spiel kann mit 1 bis 4 Spielern gespielt werden. Erhellen Sie den Kasten und drücken Sie den FEUERKNOPF.

5.0 STEUERUNGEN

AMIGA-ST - Nur Joysstick
IBM - Tastatur oder Joystick

AMIGA und ST - Wenn mehr als zwei Spieler spielen wollen, benötigt man einen speziellen Joystick-Adaptor.

STE - Joystick Ports 1 bis 4 können benutzt werden.

IBM - Um einen Joystick zu benutzen, benötigt man eine Joystick-Adapterkarte. Spieler 1 und 2 können den Joystick benutzen. Spieler 3 und 4 benutzen die Tastatur.

Steht eine Joystick-Adapterkarte nicht zur Verfügang, können Spieler 1 und 2 die Tastatur benutzen. Steht nur ein Joystick Port zur Verfügung, kann Spieler 2 die Tastatur benutzen.

TASTATURSTEUERUNGEN - IBM

	Spieler 1 oder 3	Spieler 2 oder 4
NACH OBEN	Q	P
NACH UNTEN	A	L
NACH LINKS	Y	N
NACH RECHTS	X	M
FEUERKNOPF	C	B

6.0 TRIKOT-DESIGN

Die gegenwärtigen Trikotfarben der 16 Mannschaften der Liga und Mannschaft A und B werden dargestellt. Mannschaften A und B sind nur für Einzelspiele.

Wenn Sie die Trikotfarbe einer Mannschaft ändern wollen, wählen Sie die Mannschaft, und drücken sie wiederholt den Feuerknopf um die Farben zu durchlaufen.

Wenn zwei Mannschaften die gleiche Farbe haben, erhält die auswärtige Mannschaft automatisch die Farbe WEISS.

7.0 WAHL DER MANNSCHAFT

7.1 Von den 12 Spielern die zur Wahl stehen, nimmt der Trainer 10 mit zum Spiel. Die Details der Eigenschaften und der Fähigkeiten jedes Spielers sowie seine Nummer erscheinen neben seinem Namen. Aufgrund von Platzmangel wurden die Eigenschaften usw. abgekürzt. Sehen Sie dazu bitte 7.51.

7.11 WAHL DER SPIELER

Die ersten 10 Spieler der Liste gehen zum Spiel. Ein Spieler wird ersetzt, indem man ihn anwählt und den Feuerknopf drückt. Jetzt wählen Sie den Namen in Position 11 und 12 an, und drücken Sie den Feuerknopf. Die Spieler tauschen dann die Plätze.

Die folgenden Ikonen befinden sich auf dem Bildschirm:

7.12 MANNSCHAFT

Mit dieser Option können Sie eine Mannschaft entweder aus den vorgegebenen Mannschaften oder aus der Dateidiskette mit Mannschaften der Option MANNSCHAFT AUFSTELLEN laden.

7.121 Nachdem die Option MANNSCHAFT angewählt wurde, erscheinen die folgenden Disketten-Optionen:

DATEI LADEN
DATEI SPEICHERN
DATEI LÖSCHEN
INHALTSVERZEICHNIS
FERTIG

7.122 DATEI LADEN

Das Verzeichnis der vorgegebenen Mannschaften oder der Mannschaften der Dateidiskette erscheint. Wählen Sie die Mannschaft an, die Sie laden wollen, und drücken Sie den Feuerknopf. Die neue Mannschaft erscheint. Wenn Sie die Option ändern wollen, wählen Sie MANNSCHAFT an.

7.13 TAKTIKEN

Mit dieser Option können Sie eine oder alle der 16 Taktiken der gegenwärtigen Spieltaktikendatei ersetzen.

7.131 Bei dieser Option erscheinen die Optionen wie in 7.121. Wählen Sie die Option DATEI LADEN an. Das Verzeichnis der auf Diskette 2 vorgegebenen Taktiken oder die mit dem Taktiken Designer erstellten Taktiken erscheint.

7.132 Wählen Sie die zu ersetzenden Taktiken an, und drücken Sie den Feuerknopf. Wehlen Sie die neuen Taktiken im Verzeichnis an, und drücken Sie den Feuerknopf. Wenn alle gewünschten Taktiken ersetzt wurden, wählen Sie FERTIG an, und Sie kehren zum Bild WAHL DER MANNSCHAFT zurück.

7.14 FERTIG

Bei einem Ligaspiel werden die Mannschaft und die Taktiken auf einer Dateidiskette gespeichert. Bei einem Einzelspiel bleiben die Einzelheiten erhalten bis sie geändert werden.

7.15 ABBRUCH

EINZELSPIEL - Sie kehren zum Hauptmenü zurück.
LIGA - Sie kehren zum Ligamenü zurück.

7.2 WAHL DER FELDSPIELER

Es dürfen stets nur fünf Spieler auf dem Spielfeld sein. Ein FOUL AUS Spieler darf nicht aufs Spielfeld.

Die vom Computer gewählten Spieler erscheinen im oberen Viertel des Bildschirms. Ihre Trikotnummer wird angegeben. Markierungen bleiben blank.

Fouls und Müdigkeit werden für jeden Spieler angegeben.
Im unteren Viertel des Bildschirms sieht man die restliche Mannschaft, d.h. die Ersatzspieler.

Man ersetzt einen Spieler mit einem Ersatzspieler, indem man den zu ersetzenden Spieler anwählt und den Feuerknopf drückt. Dann wählt man einen Ersatzspieler und drückt den Feuerknopf.
Folgende Information erscheint in der Anzeige:

Name	- Name des Spielers
Nr.	- Trikotnummer des Spielers
Pos.	- Position auf dem Spielfeld LV: Linker Verteidiger RV: Rechter Verteidiger M: Mitte LS: Linker Stürmer RF: Rechter Stürmer P: In Position spielen
M1	- Markierung 1
M2	- Markierung 2
ERM	- Ermüdung in %. 100% bedeutet verletzt
FLS	- Anzahl der persönlichen Fouls F/A: Der Spieler ist Foul-Aus und darf nicht aufs Spielfeld.

7.21 Es gibt ferner die folgenden Ikonen:

7.211 TAKTIKEN

Es stehen 16 Taktiken zur Verfügung. Die ersten 8 sind gegenwärtige Spieltaktiken, die übrigen 8 sind Ersatztaktiken. Man kann jede gegenwärtige Taktik gegen eine Ersatztaktik austauschen. Wählen Sie die zu ersetzende Taktik, und drücken Sie den Feuerknopf. Dann wählen Sie eine Ersatztaktik, und drücken Sie den Feuerknopf. Wählen Sie FERTIG um zum MANNSCHAFTSWAHL Menü zurückzukehren. Diese Taktiken können nur beim Bewachen einer Zone oder beim Angriff auf den gegnerischen Korb benutzt werden.

7.212 SCHNELLE VERTEIDIGUNG
Die Markierungen werden automatisch entsprechend der Wahl gezeichnet. Weiteres in 7.43.

7.213 STATISTIKEN
Sehen Sie hierzu 7.5.

7.214 FERTIG
Das Spiel beginnt.

7.3 SPIELMODUS ANWÄHLEN
Es gibt 2 Optionen:

7.31 Dem Ball am nächsten - Steuerung geht auf den dem Ball am nächsten stehenden Spieler über. Die restlichen Spieler werden vom Computer gesteuert.

7.32 In Position spielen - Eine bestimmte Position, wie z.B. Mittelfeld oder rechter Verteidiger wird angewäht. Man steuert dann dann den Spieler in der entsprechenden Position.

7.33 EIN SPIELER - Der Spieler kann entweder in Position oder dem Ball am nächsten spielen.

7.34 ZWEI SPIELER - GEGENEINANDER - wie in 7.33
TEAMMODUS - Der zweite Spieler kann nur in Position spielen.

7.35 DREI SPIELER - Der 3. Spieler spielt im Team modus mit Spieler 1 und kann nur in Position spielen.

7.36 VIER SPIELER - Der 4. Spieler spielt im Teammodus mit Spieler 2 und kann nur in Position spielen.

7.37 SPIELWAHL - IN POSITION
Man steuert automatisch den Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Wenn Sie in Position spielen wollen, wählen Sie den gewünschten Spieler an, und drücken Sie den Feuerknopf. Dann Drücken Sie P auf der Tastatur. Ein P erscheint dann neben dem entsprechendem Namen. Mit P wird dieser Befehl wieder gelöscht.

Wenn der Spieler ersetzt wurde, steuert man dann den neuen Spieler in der entsprechenden Position. Sie können jedoch in jeder 'Spielpause einen neuen Spieler in diese Position einsetzen.

Im Zwei-, Drei- oder Vierspieler-Modus können Sie dieses Bild nicht eher verlassen, bis ein Spieler in Position angewählt worden ist.

7.4 VERTEIDIGUNG

In TIP OFF gibt es zwei Hauptoptionen:

a) BEWACHEN EINER ZONE
B) BEWACHEN EINES SPIELERS

7.41 BEWACHEN EINER ZONE

Die Spieler bewachen eine zuvor bestimmte Zone des Spielfeldes, und sie bewegen sich entsprechend der gewählten Taktiken.

7.42 BEWACHEN EINES SPIELERS

Jeder Spieler kann einen gegnerischen Spieler bewachen. Man bewacht eine Position, nicht einen bestimmten Spieler, d.h. Sie können Ihrem linken Verteidiger den Auftrag geben, den gegnerischen linken Verteidiger zu bewachen, oder Sie können ihren linken Verteidiger und den Mittelfeldspieler beauftragen den gegnerischen linken Verteidiger zu bewachen. Wenn Sie wollen, können Sie allen Spielern den Auftrag geben, den gegnerischen linken Verteidiger zu bewachen.

Bei der Mannschaftswahl gibt es neben jedem Namen zwei Spalten. 1. und 2. Bewachungssystem. Das 1. wird für die Bewachung des halben Spielfeldes benutztt, und das 2. gilt für die Bewachung des gesamten Spielfeldes.

BEWACHEN EINER SPIELFELDHÄLFTE

Diese Art der Spielerbewachung findet nur dann in Ihrer Spielfeldhälfte statt, wenn der Gegner Ballkontrolle hat. Zu jeder anderen Zeit wird Zonenbewachung benutzt.

BEWACHEN DES GESAMTEN SPIELFELDS
Jeder Feldspieler wird bewacht, wenn der Gegner Ballkontrolle hat. Zu jeder anderen Zeit wird Zonenbewachung benutzt.

7.43 SCHNELLE VERTEIDIGUNG

Wenn diese Ikone angewählt wurde, erscheint ein Menü.

7.431 ZONE BEWACHEN - Spielerbewachung wird aufgehoben.

7.432 BEWACHEN EINER SPIELFELDHÄLFTE - Das 2. Bewachungssystem wird aufgehoben, und das 1. wird automatisch eingestellt. Bewachungsaufträge einzelner Spieler können geändert werden. Wählen Sie die entsprechende Bewachung an, und drücken Sie den Feuerknopf. Der Durchlauf beginnt.

7.433 BEWACHEN DES GESAMTEN SPIELFELDES - Sowohl das 1. als auch das 2. Bewachungssystem wird eingestellt.

1. Spielerbewachung in der verteidigenden Hälfte.
2. Spielerbewachung in der angreifenden Hälfte.
   Änderungen wie in 7.432.

7.5 STATISTIKEN

Es gibt drei verschiedene Statistiken.

EIGENSCHAFTEN
FÄHIGKEITEN
SPIEL

Wenn die STATS Ikone angwählt wird, erscheinen die Eigenschaften der gesamten Mannschaft. Mann hat die Möglichkeit, die Statistiken für Können oder Spiel zu sehen oder abzubrechen. Während der Spielpause werden die Spielstatistiken angezeigt, und man hat die Möglichkeit, die Statistiken für Eigenschaften oder Fähigkeiten zu sehen.

7.51 Aufgrund von akutem Platzmangel werden die Überschriften für Eigenschaften, Können und Spiel abgekürzt.

EIGENSCHAFTEN	ALTER	ALT
	GRÖSSE	GRS
	FLAIR	FLR
	TEMPO	TPO
	AUSDAUER	ASD
	FASSUNG	FSG
FÄHIGKEITEN	DRIBBELN	DRB
	STEHLEN	STL
	KORBWERFEN	KWF
	PASSEN	PSN
	SPRINGEN	SPG
SPIEL	STEHLEN	STL
	HINDERN	HDR
	HELFEN	HLF
	KORBTREFFER	KTF
	GUTE PÄSSE	GPS
	SCHLECHTE PÄSSE	SPS
	KORB-PROZENTSATZ	KPS

Hindern ist der Erfolg, den ein Spieler beim Blocken eines Passes hat.Helfen ist die Hilfestellung, die einem Spieler gegeben wurde, um den Ball an einen anderen Spieler, der in einer besseren Schussposition ist, abzugeben.

8.0 TAKTIKEN-DESIGNER

Hier können Sie Ihre eigenen Taktiken entwerfen. Bedenken Sie dabei jedoch, welches Bewachungssystem benutzt werden soll. Die Qualität der Spieler dieser Taktiken sollte ebenfalls bedacht werden.

Beim Basketball spielen Taktiken eine wichtige Rolle. Mit etwas Sorgfalt kann sogar eine Durschnittsmannschaft einer starbesetzten Mannschaft überlegen sein.

Das Menü Taktiken Design besteht aus:

8.1 DISKETTE

Folgendes erscheint:

8.11 DATEI LADEN

Eine gegenwärtige Taktik kann zum Abändern geladen werden. Legen Sie entweder Diskette 2 oder eine Dateidiskette ein. Das Verzeichnis der gegenwärtigen Taktiken erscheint.

8.12 DATEI SPEICHERN

Eine mit dem Taktiken-Designer entwickelte Taktik kann auf einer zuvor formatierten Diskette gespeichert werden.

8.13 DATEI LÖSCHEN

Jede Datei kann von der Diskette gelöscht werden. Wählen Sie den Namen im Verzeichnis an, und benutzen Sie dann die Option DATEI LÖSCHEN Option.

8.14 VERZEICHNIS

Das Verzeichnis der Taktiken der Programm- oder dateidiskette erscheint.

8.15 FERTIG

Man verlässt die Diskettenoptionen.

8.2 VERTEIDIGUNG

Das Spielfeld wird in 8 von 1 - 8 numerierten Blöcken dargestellt. Der Ball bewegt sich von oben nach unten. Wählen Sie einen Block, z.B. Nr. 3. Dies stellt die Position des Balles in dem Block dar. Nun wählen Sie mit dem Pfeil und einem Druck des Feuerknopfes einen beliebigen Spieler an. Bringen Sie den Spieler in die gewünschte Position auf dem Spielfeld, und drücken Sie den Feuerknopf. Wenn der Ball sich während des Spiels in dem Block befindet, steht die Position des Spielers fest. Bestimmen Sie für alle Spieler auf dem Spielfeld eine Position für den Ball in dem Block. Wiederholen Sie diesen Vorgang für den Ball in allen Blöcken.

8.3 ANGRIFF

Die verteidigende Hälfte des Spielfeldes ist von 1 bis 4 numeriert. Die angreifende Hälfte des Spielfeldes ist ein Block, der jedoch drei volle Bewegungen der Spielfeldhälfte enthält.

Taktiken werden wie bei der Verteidigung erstellt. Bei der Erstellung von Bewgungen für 5, 6 und 7 sollten Sie beachten, das die Bewegungen fortlaufend sind.

8.4 BLOCK KOPIEREN

Die Position der Spieler für den Ball in einem bestimmten Block kann für einen anderen Block übernommen werden. Wählen Sie die Block-Kopieren-Option. Bestimmen Sie den zu kopierenden Block, und wählen Sie dann den Kasten in den die Bewegung kopiert werden soll.

8.5 BLOCK FLIPPEN

Wenn Sie z.B. für Block 3 Taktiken erstellt haben und diese in 4 wiederholen wollen, können Sie Block 3 in 4 kopieren, aber die Achse ist dann falsch. Mit der Option Block-Flippen ensteht ein Spiegelbild. Der rechte Verteidiger erscheint im linken Flügel und umgekehrt. Benutzen Sie, falls erforderlich, die Option Spielerwechsel.

8.6 SPIELERWECHSEL

Wählen Sie zwei Spieler auf dem Spielfeld an, und sie tauschen Plätze.

8.7 BLOCKBEWEGUNG

Während der Ball von Block zu Block wandert, kann man mit der Blockbewegung sowohl im Verteidigungs- als auch im Angriffsmodus die Bewegungen der Spieler verfolgen. Der Bewegungsablauf ist wie folgt.

Verteidigung	7 - 5 - 3 - 1
	8 - 6 - 4 - 2
Angriff	1 - 3 - Bewegungen 5, 6 und 7
	2 - 4 - Bewegungen 5, 6 und 7

Wählen Sie Blockbewegung an, um die Bewegungen zu wiederholen.

8.8 SEQUENZ FESTLEGEN

Der Ball kann in einen beliebigen Block gelegt werden, d.h. für die Verteidigung kann die Sequenz wie folgt sein:

7 - 8 - 6 - 4 - 3 - 4 - 2 - 3

In der Angriffshälfte kann nur eine Bewegungssequenz gesehen werden, aber der Bewegungsablauf 5, 6 und 7 kann geändert werden. Die festgelegte Sequenz kann beim Angriff z.B. wie folgt sein:

1 - 3 - 4 - 3 - 6 - 7 - 5

Wählen Sie Angriff oder Verteidigung und die Option Sequenz-Festlegen. Wählen Sie einen der acht Blöcke. Drücken Sie wiederholt auf den Feuerknopf, um die Nummern zu durchlaufen. Wenn Sie zufrieden sind, gehen Sie zum nächsten Block über, und wiederholen den Vorgang.

Wenn Angriff gewählt wurde, kann der letzte Block offen gelassen werden. Ein blanker Block wird übersprungen.

8.9 SEQUENZ DURCHLAUFEN

Die in 8.8 festgelegte Sequenz kann nun in einem Durchlauf gesehen werden. Mit RUN SEQUENCER wird der Durchlauf wiederholt.

9.0 MANNSCHAFT AUFSTELLEN

Sie können für jeden Schwierigkeitslevel eine eigene Mannschaft aufstellen. Eine Mannschaft mit den Namen Spieler 1 bis Spieler 12 erscheint. Eigenschaften und Fähigkeiten eines jeden Spielers werden angegeben.

9.1 Die Mannschaft kann für jeden Schwierigkeitslevel gestaltet werden. Am unteren Rand des Bildschirms befinden sich fünf Ikonen.

9.11 LEVEL: Wählen Sie diese Ikone an. Halten Sie den Feuerknopf gedrückt, und Sie durchlaufen die Schwierigkeitslevel.

9.12 DISKETTE: Die Funktion ist wie in 8.1 beschrieben. Es wrid anstelle des Verzeichnisses der Taktiken das Verzeichnis der Mannschaften dargestellt.

9.13 LADEN: Eine zuvor zusammengestellte Mannschaft kann zwecks Editierens geladen werden. Wählen Sie diese Ikone an, und das Verzeichnis gespeicherter Mannschaften erscheint.

9.14 SPEICHERN: Eine neugeschaffene Mannschaft kann gespeichert werden. Der Dateiname kann maximal aus 16 Zeichen bestehen.

9.15 FERTIG - Sie kehren zum Hauptmenü zurück.

9.2 SPIELERNAME

Wählen Sie den zu ändernden Spielernamen. Der Cursor erscheint, ändern Sie den Namen mit der Tastatur. Mit ENTER/RETURN wählen Sie den Modus.

9.3 SPIELER STATISTIKEN

Folgende Eigenschaften und Fähigkeiten sind modifizierbar:

DRIBBELN	DRB
PASSEN	PSN
KORBWERFEN	KWF
TEMPO	TPO
SPRINGEN	SPG
STEHLEN	STL
AUSDAUER	ASD

9.31 Für jeden Spieler gibt es bei allen Schwierigkeitsleveln eine Gesamtpunktzahl.

INTERNATIONAL	350
NATIONAL	300
LAND	250
VEREIN	200
JUGEND	150

Die Gesamtpunktzahl erscheint auf dem Bildschirm.

9.32 SPIELERSTATISTIKEN FESTLEGEN

Wählen Sie den gewünschten Kasten neben Spielernamen an. Halten Sie den Feuerknopf gedrückt und bewegen Sie den Joystick nach oben oder unten. Die Gesamtpunktzahl wird entsprechend geändert.

9.33 LADEN EINER MANNSCHAFT ZUM SPIELEN

Eine neugeschaffene Mannschaft kann für ein Einzel- oder Ligaspiel geladen werden.

10.0 JOYSTICKSTEUERUNGEN

Die Spieler bewegen sich in alle acht Richtungen des Joysticks. Die Tastaturbefehle des IBM entsprechen den Joystickbewegungen nach oben, nach unten, nach links und nach rechts. Eine Diagonalbewegung wird durch gleichzeitiges Drücken zweier Tasten erzielt.

Alle Steuerungsbefehle gelten für einen normalen Joystick. Besondere Joysticks mit unabhängigen links und rechts Knöpfen können für bestimmte Bewegungen und leichtere Steuerung benutzt werden. Diese Joysticksteuerungen werden unter SPEZIAL aufgeführt.

Alle Anweisungen gelten, falls nicht anderweitig erwähnt, für normale Joysticks.

10.1 SPIELERBEWEGUNG

Ein Spieler läuft in alle acht Richtungen des Joysticks.
Mit dem Ball kann der Spieler sich in zwei verschiedenen Geschwindigkeiten bewegen. Mit dem Feuerknopf schaltet man zwischen diesen hin und her.

10.2 DRIBBELN

Steht ein Spieler still, wird der Ball gedribbelt. Der Ball wird abwechselnd nach rechts und links gedrückt.
Halten Sie den Feuerknopf gedrückt, und bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts um den Rythmus des Spielers zu steuern. Hält man den Joystick stets in eine bestimmte Richtung

dreht sich der Spieler im Kreis. Es funktionieren nur die Joystick-bewgungen nach rechts und links.

10.3 GEBÜCKT DRIBBELN

Halten Sie den Feuerknopf gedrückt und den Joystick in zentraler Position. Der Spieler dribbelt nun in einer gebückten Haltung, um einen Verlust der Ballkontrolle durch einen gegnerischen Spieler zu erschweren.

ANMERKUNG - Lässt man den Feuerknopf los, gelangt man in den HALTModus. Man hat 0,5 Sekunden Zeit. Wird der Feuerknopf innerhalb dieser 0,5 Sekunden wieder gedrückt, geht das Dribbeln oder der Lauf mit dem Ball weiter.

Wenn Sie in den HALTModus gehen, müssen Sie entweder auf den Korb werfen oder den Ball abgeben.

10.4 PÄSSE

Wenn ein Spieler stoppt und in den HALTModus gelangt, muss der Ball entweder auf den Korb geworfen oder abgegeben werden.

Lassen Sie den Feuerknopf los, und der Spieler hält den Ball. Er ist jetzt zum Korbwurf oder Pass bereit.

10.41 IN BRUSTHÖHE

Halten Sie den Feuerknopf wieder gedrückt. Bewegen Sie den Joystick in die gewünchte Richtung, und lassen Sie den Feuerknopf los.

10.42 ZWISCHEN DEN BEINEN

Halten Sie den Feuerknopf gedrückt. Bewegen Sie den Joystick in die entgegengesetzte Richtung zum Spieler, und lassen Sie den Feuerknopf los.

10.43 ÜBER DEM KOPF (Nur Spezial)

Drücken Sie den 2. Feuerknopf. Bewegen Sie den Joystick in die gewünschte Richtung, und lassen Sie den Feuerknopf los.

10.44 GETIPPT (Nur Spezial)

Drücken Sie den zweiten Feuerknopf, und bewegen Sie den Joystick in die gewünschte Richtung. Mit einem Druck des ersten Feuerknopfes wird der Pass ausgeführt.

10.5 SPRUNGEINWURF

Es handelt sich hierbei um den beliebtesten Korbwurf des modernen Basketballspiels. Der Spieler springt in die Höhe, beide Füsse verlassen den Boden. Der Ball wird mit beiden Händen gehalten. Auf der Höhe des Sprungs lässt der Spieler den Ball los.

TIPPEN Sie kurz den Feuerknopf während der Spieler den Ball hält.

10.6 HAKENWURF

Der Spieler steht auf dem Boden und richtet sich auf den Zehenspitzten zum Korb auf. Der Korbschuss wird mit einer Hand geworfen.
Kehren Sie die Joystickbewegung um während der Spieler den Ball hält.
SPEZIAL - TIPPEN Sie den 2, Feuerknopf.

10.7 SPRUNGHAKEN

Es handelt sich hier um eine Kombination des Sprung- und Hakenwurfs, d.h. der Spieler springt, beide Füsse verlassen den Boden, und der Einwurf erfolgt mit der Hand. Der Spieler kann hier etwas höher springen als bei einem normalen Sprungeinwurf.

Dieser Korbwurf ist nur möglich wenn der ausführende Spieler sich in der Nähe des Korbs befindet. Ziehen sie den Joystick zurück.
SPEZIAL - TIPPEN Sie kurz den 2. Feuerknopf.

10.8 SPRUNGEINWURF BEIM LAUFEN

Hierzu muss der ballkontrollierende Spieler mit voller Geschwindigkeit laufen.

Ziehen Sie den Joystick zurück.

SPEZIAL - Tippen Sie kurz den 2. Feuerknopf.

10.9 DUNKING

Dierser Korbwurf wird von einen Spieler ausgeführt, der sich sehr nahe zum Korb befindet. Er muss gross sein und gut springen können. Ziehen Sie den Joystick zurück.
SPEZIAL - Tippen Sie kurz den 2. Feuerknopf.

10.10 TÄUSCHUNG

Ein Spieler tut so als ob er einen Korbwurf vorhat, und dann stoppt er. Anstatt einen Korbwurf zu versuchen, gibt er den Ball ab, wodurch der Gegner, der den Korbwurf sperren oder blockieren wollte, verwirrt ist.

Drücken Sie den Feuerknopf, bevor er den Ball loslässt.

10.11 SPRINGEN

Drücken Sie den Feuerknopf während der Ball in der Luft ist.

10.12 STEHLEN

Während ein Spieler dribbelt, versucht ein Gegner, ihm den Ball abzunehmen. Man muss dem Spieler, der Ballkontrolle hat, gegenüberstehen.
Drücken Sie den Feuerknopf.
BITTE BEACHTEN SIE, dass man Ballkontrolle während eines Korbwurfes oder eines Passes nicht übernehmen kann.

10.13 FREIWURF

Drücken Sie den Feuerknopf.

10.14 HILFE BEIM KORBWURF

Bei Korbwurfaktion erscheint ein Kreuz auf dem Bildschirm. Man kann erkennen wo der Ball landen würde. Sie können das Kreuz steuern um einen erfolgreichen Korb zu haben. Sie haben 2 Sekunden Zeit um die Bewegung zu steuern. Alle anderen Joystick-bewegungen sind in der Zeit ausser Kraft gesetzt. Diese Hilfe sollte im ÜBUNGSMODUS ausführlich geübt werden.

HINWEIS: Siehe 13.0 für die Steuerung bei AUSZEIT und Spieler-austausch.

11.0 DIE LIGA

Die Liga besteht aus 16 Mannschaften. Die Liga kann im Format 1 x 16 oder 2 x 8 in jedem Schwierigkeitslevel gespielt werden. Die Wahl des Formats und des Levels findets in den OPTIONEN des Hauptmenüs statt.

11.1 FORMAT DER LIGA

11.11 1 x 16 - Alle sechzehn Mannschaften der Liga spielen einmal gegeneinander. Sie können entweder spielen oder nur die Ergebnisse erfahren.
Für einen Sieg erhält die Mannschaft 2 Punkte. Der Sieger erhält den Ligapokal.

11.12 2 x 8 - Die Liga besteht aus 2 Gruppen mit je 8 Mannschaften. Jede Mannschaft in der Gruppe spielt zweimal gegeneinander.
Die ersten zwei der Gruppe gehen weiter zur nächsten Runde. Der Sieger erhält den Ligapokal.

11.13 Bei einem Unentschieden wird die Mannschaft mit den meisten während der Saison erzielten Körben zum Sieger erklärt.

11.2 LIGAOPTIONEN

In der Ligatabelle erscheinen alle Mannschaften mit einem C neben dem Namen. Dies bedeutet, dass alle Mannschaften vom Computer gesteuert werden. Wenn keine Änderung vorgenommen wird, spielt der Computer gegen den Computer, und es erscheinen nur die Spielergebnisse.

11.21 SPIELAUSWAHL

Wählen Sie die Mannschaft, die Sie spielen wollen, und drücken Sie F4. Das C wird zum J/S.

11.22 EDITIEREN DES MANNSCHAFTSNAMENS

Wählen Sie die Mannschaft, dessen Namen Sie ändern wollen. Drücken Sie F1. Ein Cursor erscheint. Ändern Sie den Namen mit der Tastatur. Beenden Sie diesen Vorgang mit RETURN/ENTER.

11.23 NEUE TAKTIKEN LADEN

Jede Mannschaft hat 16 Taktiken in der Taktikenbank. Neue Taktiken können entweder von der Programmdiskette oder von einer Dateidiskette mit selbstgestalteten Taktiken geladen werden. Die Taktikenbank kann nur zu Beginn der Liga geändert werden.

Die neuen Taktiken werden im Mannschaftswahlbild geladen. Sehen Sie dazu 11.241.

11.24 NEUE MANNSCHAFT LADEN

Jede Mannschaft der Liga kann mit einer anderen von Diskette 2 oder einer neugeschaffenen ertsetzt werden.

11.241 Wählen Sie die Mannschaft, die Sie ersetzen wollen, und drücken Sie F5. Das Mannschaftswahlbild erscheint. Folgen Sie den Anweisungen in 7.12 zum Laden einer neuen Mannschaft und denen in 7.13, um neue Taktiken zu laden.

11.242 Wählen Sie DONE im Mannschaftswahlbild, um die neue Mannschaft und Taktiken auf der Dateidiskette zu speichern.

HINWEIS: Wenn eine neue Mannschaft geladen wird, wird mit dem Schwierigkeitslevel der neuen Mannschaft gespielt.

WICHTIG: Bitte beachten Sie, dass F5 funktionsfähig wird, sobald die Liga gestartet wird. Es besteht dann keine Möglichkeit mehr, die Mannschaft oder die Taktiken zu ändern.

11.3 Die folgenden Ikonen erscheinen:

11.31 DISC: Das Disketten-Optionsmenü wird dargestellt.

Datei Laden: Eine zuvor gespeicherte Mannschaft kann geladen werden und es kann weifergespielt werden.

Datei Speichern: Die gegenwärtige Liga wird gespeichert und kann später weitergespielt werden. Die Ligen werden mit einem Dateinamen, der mit der Tastatur eingegeben werden muss, gespeichert. Man benötigt dazu eine formatierte Diskette. In den Anleitungen wird diese allgemein als Dateidiskette bezeichnet.

DATEI LÖSCHEN: Bei Überfüllung der Diskette kann mit dieser Option eine Datei gelöscht werden.

VERZEICHNIS: Zeigt ein Verzeichnis aller gespeicherten Ligen.

FERTIG: Sie kehren zum Ligabild zurück.

11.32 LIGA A: Man sieht, welches Ligaformat gespielt wird. Man kann vor Beginn der Liga das Format ändern. Wählen Sie die Option, und drücken Sie den Feuerknopf. Die Option schaltet zwischen.

LIGA A 1 x 16

und

LIGA B 2 x 8

Solbald die Liga begonnen hat, wird diese Option funktionsunfähig.

11.33 HOT SHOTS: Die zehn besten Korbwerfer werden dargestellt.

11.34 WEITER: Sie gelangen zum Mannschaftswahlbild des nächsten Ligaspiels.

11.35 ABBRUCH: Sie kehren zum Hauptmenü zurück, ohne dass das Spiel gespeichert wird.

12.0 ACTION REPLAY

Während des Spiels ist Action Replay möglich.
Mit R sieht man Action Replay
F1 - langsam
F2 - normal
F3 - schnell

13.0 TASTATUR

S : Scanner AN/AUS
H: PAUSE AN/AUS
R : REPLAY
F5 : AUSZEIT Mannschaft 1
F10 : AUSZEIT Mannschaft 2
F3 : SPIELERERSATZ Mannschaft 1
F8 : SPIELERERSATZ Mannschaft 2

14.0 ÜBEN

Es gibt zwei Optionen:

INDIVIDUELLES ÜBEN MANNSCHAFTS-ÜBEN

14.1 INDIVIDUELLES Üben

Der Spieler bewegt sich Spielfeld rauf und runter, und er übt Dribbeln, Laufen, Werfen und Passen.

14.2 MANNSCHAFTS-Üben

Hier werden ausgewählte Taktiken und Pässe geübt.

Mit dem Mannschaftswahlbild wählen Sie eine Mannschaft, und Sie gehen mit 16 Taktiken zum Spiel.

Mit dem Teamwahlbild bestimmen Sie die fünf Spieler, die aufs Spielfeld gehen. Es gibt keine anderen Optionen.

Mit Mannschaft Üben können Sie eine Taktik nach der anderen ausprobieren. Mit F1 erscheint das Verzeichnis der 16 Taktiken. Wählen Sie eine Taktik, und drücken Sie den Feuerknopf.

Mit F1 endet das Üben der gegenwärtigen Taktiken, und das Verzeichnis erscheint. Sie können nun eine andere Taktik wählen.

14.3 Mit ESC kehren Sie zum Übungsmenü zurück.

Beachten Sie bitte, dass die Möglichkeit Spieler zu ersetzen oder Auszeiten beim Üben nicht existieren.

PROGRAM von STEVE SCREECH
GRAFIKEN von TONY SMITH
BRIAN VAN DE PEER

©1991
HERAUSGEBER ANCO GAMES
ANCO SOFTWARE LTD.
UNIT 7, MILLSIDE INDUSTRIAL
ESTATE, LAWSON ROAD,
DARTFORD, KENT. DA1 5BH.

REGELN

1.0 EINLEITUNG

Im Grossen und Ganzen entsprechen die Regeln für TIP OFF den Regeln des amerikanischen Basketballs. In einem Computerspiel ist es weder möglich noch sinnvoll, alle Regeln zu übernehemen, da der Spielfluss sonst erheblich gestört wird. Im Allgemeinen wurden die Regeln jedoch berücksichtigt.

1.1 Das Spiel besteht aus vier Vierteln. Die Dauer eines Viertels bestimmt die Anzahl der erlaubten Auszeiten. Sie bestimmt ebenfalls die Zahl der erlaubten Spieler- und Mannschaftsfouls.

1.2 Das Spiel kann nicht mit einem Untentschieden enden. Wenn der Punktestand gleich ist, wird eine VERLÄNGERUNG gespielt, oder soviele Verlängerungen wie nötig um ein Spielergebnis zu erzielen.

1.3 Es ist die Pflicht eines jeden Spielers Kontakt zu vermeiden. Bei einer Berührung kann ein Spielerfoul gegen den ausführenden Spieler verhängt werden.

1.4 Die nachstehende Tabelle stellt die von der Länge eines Viertels abhängigen Faktoren dar.

	DAUER EINES VIERTELS			
ZEIT (Minuten)	2	4	6	12
ZAHL DER AUSZEITEN/HALBZEIT	1	2	3	4
ZAHL DER FOULS pro AUSZEIT	3	4	5	6
MANNSCHAFTSFOULS/VIERTEL	4	5	6	7
VERLÄNGERUNGSDAUER (Minuten)	1	2	3	6

1.5 Die Freiwurflinie ist eine begrenzte Zone und unterliegt den Zeitnahmevorschriften.

2.0 STRAFEN

2.1 FREIWURF

Bei einem persönlichen Foul erfolgt ein Freiwurf. Zur Ausführung

eines Freiwurfes wird der Werfer vom Computer automatisch hinter die Freiwurflinie gesetzt.

2.11 Die dem Korb am nächsten liegenden Positionen sind den Spielern der verteidigenden Mannschaft vorbehalten.

2.2 EINS-UND-EINS

Bei dieser Art des Freiwurfes führt der gefoulte Spieler den Wurf aus. Wenn er trifft, erhält er einen weiteren Freiwurf. War er erfolglos, geht das Spiel weiter.

2.3 EINWURF

Ein Einwurf erfolgt von der Stelle der Seitenlinie, die dem Foul am nächsten liegt. Der Spieler kann den Ball werfen oder tippen.

3.0 AUSZEITEN

Auszeiten werden vom Trainer gerufen. Auszeiten müssen innerhalb einer Minute beendet sein.

Mannschaft 1 - Drücken Sie 9 auf der numerischen Tastatur.

Mannschaft 2 - Drücken Sie F10.

4.0 ERSATZSPIELER

Ein Spieler kann zu jeder Zeit ohne AUSZEIT ersetzt werden. Taktiken oder Bewachungsideen können jedoch nur während einer Auszeit geändert werden. Ein Spieler muss innerhalb von 30 Sekunden ausgestauscht sein. Der Tausch findet statt, wenn der Ball tot ist, und die Uhr steht.

Mannschaft 1 - Drücken Sie 7 auf der numerischen Tastatur.
Mannschaft 2 - Drücken Sie F8.

5.0 FOULS

Es gibt eine Reihe verschiedener Fouls. Mit der Option im Hauptmenü hat der Spieler die Möglichkeit, Fouls zu missachten.

5.1 Ein Foul eines Spielers auf dem Spielfeld zählt individuell, und wird ebenfalls als Mannschaftsfoul gezählt.

5.2 Die Zahl der Fouls, die jeder Spieler begehen kann, hängt von der Dauer des Viertels ab. Ein Spieler der mehr Fouls als erlaubt begehet ist FOUL AUS und verlässt das Spielfeld. Er kann nicht zurückkommen. Ein FOUL AUS Spieler wird ersetzt und erscheint auf dem Mannschaftswahlbild.

5.3 Ein Foul eines einzelnen Spielers wird zu den von der Mannschaft insgesmt begangenen Fouls hinzugezählt. Die Zahl der erlaubten Mannschaftsfouls hängt von der Dauer des Viertels ab. Für jedes über der erlaubten Zahl hinaus begangene Foul erhält die gegenerische Mannschaft einen EINS-UND-EINS-Wurf.

5.4 Am Ende eines Viertels wird der Foulzähler einer Mannschaft auf Null zurückgesetzt.

6.0 FOULARTEN

Es gibt drei verschiedene Arten von Fouls.

6.1 PERSÖNLICHES FOUL

Dies kann bei einem falsch eingeschätztem Versuch der Ballübernahme erfolgen. Der Gegenspieler befindet sich dabei nicht in Korbwurfposition.

STRAFE - Der Gegner erhält Ballbesitz.

6.2 FOUL AN SPIELER IN KORBWURFAKTION

Dieses Foul wird begangen, wenn man versucht demjenigen, der die Korbwurfaktion begonnen hat, den Ball abzunhemen.

STRAFE

1. Korb getroffen - Die normale Punktzahl und 1 Freiwurf.
2. Korb verfehlt - Zwei Freiwürfe wenn das Foul innerhalb des Halbkreises begangen wurde, oder drei Freiqürfe, wenn es ausserhalb des Halbkreises begangen wurde.

7.0 ZEITVERSTÖSSE

7.1 20-SEKUNDEN-REGEL

Die Mannschaft, die Ballkontrolle hat, muss innerhalb von 20 Sekunden einen Wurf auf den Korb versuchen.

STRAFE - Der Ball geht an die Gegner über.

7.2 10-SEKUNDEN-REGEL

Eine Mannschaft die in der eigenen Spielfeldhälfte (Rückfeld) den Ball übernimmt, muss den Ball innerhalb von 10 Sekunden in die gegnerische Hälfte bringen (Vorfeld).
STRAFE - Der Ball geht an die Gegner über.

7.3 3-SEKUNDEN-REGEL

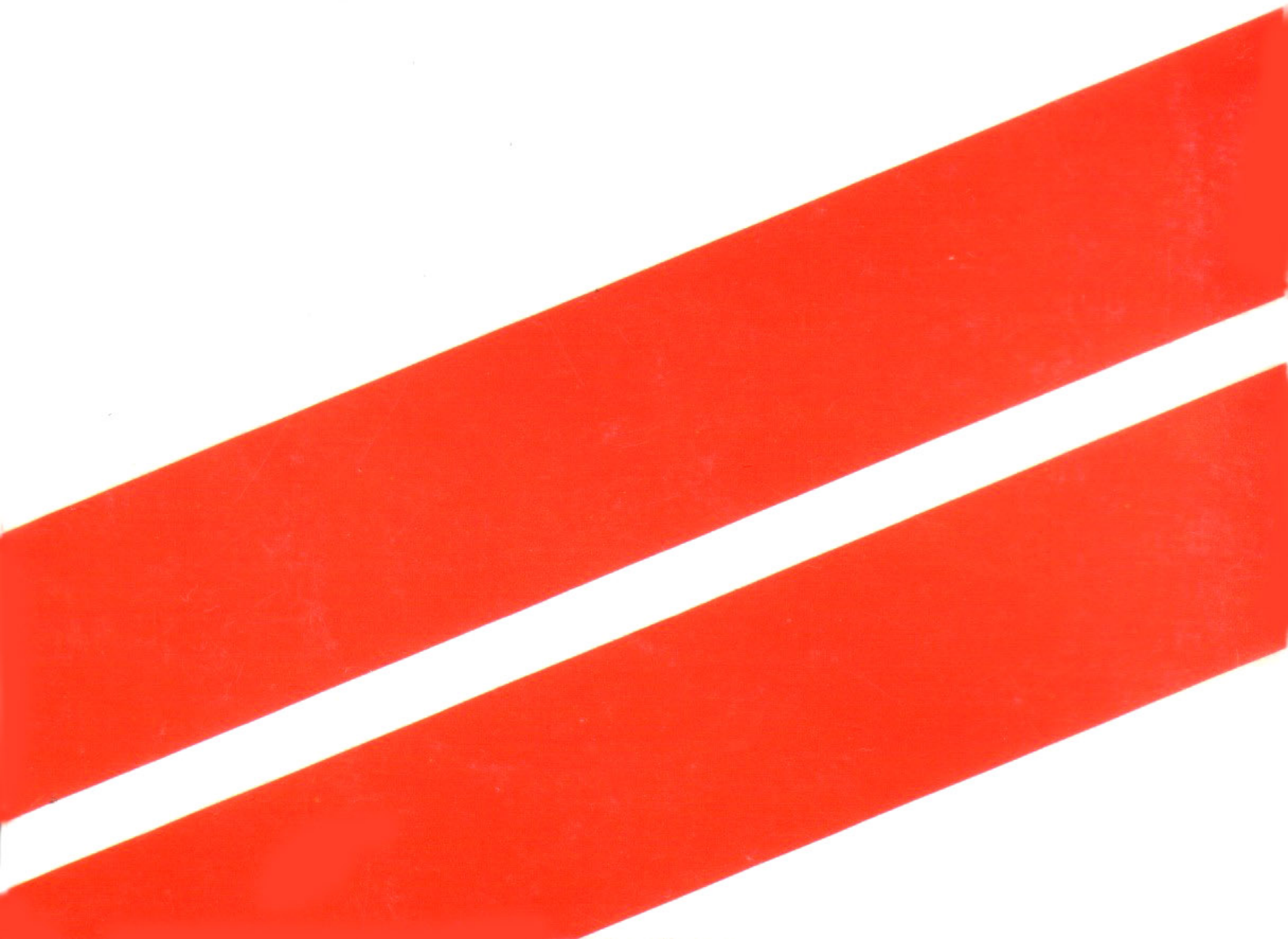
Kein Spieler der angreifenden Seite darf sich mehr als 3 Sekunden in der gegnerischen begrenzten Zone aufhalten, sonst verliert er oder seine Mannschaft den Ballbesitz.

STRAFE - Der Ball geht an die Gegner über.

8.0 KORBPUNKTE

Ein Korberfolg von ausserhalb des Halbkreises - 3 Punkte
Ein Korberfolg von innerhalb des Halbreises - 2 Punkte
Freiwurf - 1 Punkt

9.0 DRIBBELN

Dribbeln endet wenn der Spieler den Ball stoppt. Er kann dann nicht weiter dribbeln. Er muss entweder auf den Korb werfen oder den Ball an einen anderen Spieler abgeben.

© ANCO GAMES 1991
ANCO SOFTWARE LTD,
UNIT 7, MILLSIDE INDUSTRIAL ESTATE,
LAWSON ROAD, DARTFORD, KENT. DA1 5BH.