

# RUGBY

## *The World Cup*



DOMARK

Scanned

by

*Thalton*

## INTRODUCTION

The object of a game of Rugby Union is to score more points than the opposing team. This is achieved in various ways – by scoring tries and kicking the ball between the posts, but above the bar.

No matter what the outcome of the match you should always remember that Rugby is a game played by gentlemen, and the law and spirit of the game should be maintained at all times.

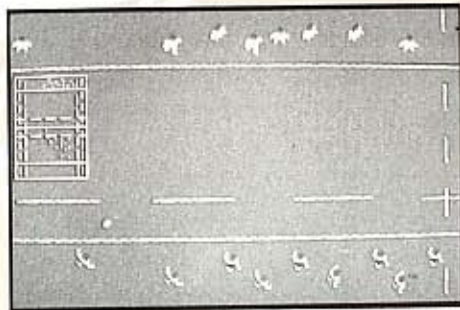
A Team consists of fifteen players. Substitutes are allowed in place of injured players. The fifteen players are divided into two groups, forwards and backs.

**FORWARDS** – Their role is to gain possession of the ball and get it to their backs who should try and develop a running play. There are eight forwards in a team: a hooker, two props, two locks, two flanks and a No. 8. The forwards are regarded as the "heavyweight" brigade of any team, and tend to tip the scales at a few pounds more than the backs.

**BACKS** – These are the more mobile members of the team. They are the ones who have the pace to create running moves in an effort to score points.

Perhaps the most important of the backs is the scrum-half. His job is to act as the link between the forwards and other backs. He must be quick-thinking and able to spot an opening to get one or all of his fellow backs into an attacking play.

The backs play two roles: those of attacker and defender. They should be good tacklers as well as good handlers, passers and runners.



Play lasts eighty minutes, divided into two equal halves of forty minutes. At half time an interval of up to five minutes is allowed, and when play resumes the team changes halves.

In all matches, play starts with a kick-off, which is a place-kick taken from the centre of the

halfway line by the team having the right to kick-off. At the start of play in the second half the other team kicks off. At the kick-off, the kicker's team must be behind the ball at the time of the kick. If not, the referee can order a scrumage at the centre. The opposing team must stand on or behind their 10 metre line.

There are four ways of scoring points: Try – worth 4 points, Goal after Try – worth 2 points, Penalty Kick – worth 3 points and Dropped goal – worth 3 points.

A try is scored by grounding the ball in the opposing in-goal area. For the ball to be grounded, the player must be holding it in his hands or arms when he brings it into contact with the ground.

Every try is further rewarded with a kick at goal, which can increase the score by another two points. The kick is taken from a point in the playing area level with the point where the ball was grounded. This is known as a "conversion".

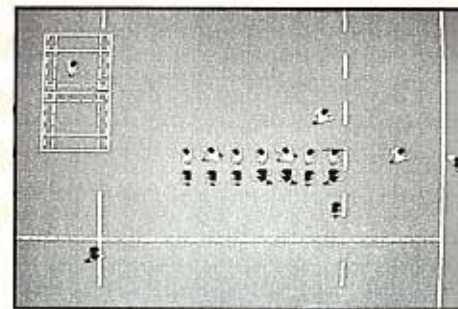
A penalty kick is a kick (not necessarily at goal) by the non-offending team following an infringement of the rules.

A player can at any time during open play, have an attempt at kicking a goal by means of a drop-kick. The successful kick is worth three points. The kick must be a drop-kick and not a punt.

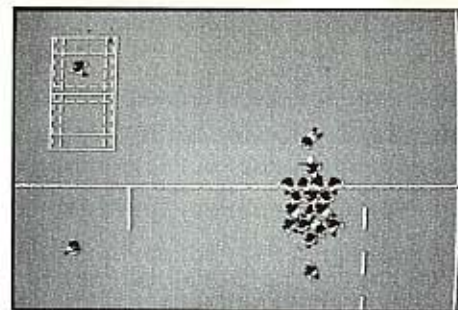
The ball must always be passed sideways or backwards in Rugby. It cannot be passed forward. If it is, then it is known as a forward pass, and the player committing the offence will be penalized. If the throw is intentional then a penalty is awarded from the point

where the infringement took place. If it was unintentional then a scrumage shall be formed at the place of the infringement.

If the ball goes into touch during the normal course of play, play is re-started with a line-out, the equivalent of the throw-in in soccer.



The forwards line up in two rows facing the touchline. The ball must be thrown straight between the two lines of players. Once the ball has been thrown, the two sets of forwards jump and try to get possession of the ball. This is done by palming the ball to one of your backs or by catching the ball.



The scrum is a heads-down 'free-for-all' between the opposing sets of forwards, who interlock with each other. Once the scrum is formed, the ball is thrown in by one of the scrum-halves and the hooker attempts to hook the ball back to his team-mates who will, in turn, gradually hook it out to the scrum-half who will have

taken up a position at the back, or side, of the scrum.

The most effective way of gaining advantage is by pushing the opposing forwards backwards. This is where a heavy pack comes in useful.

## HISTORY

Popular belief has it that William Webb Ellis was responsible for giving us Rugby football. Ellis's contribution was simple. Whilst playing the round-ball version of football (soccer), he picked up the ball and ran with it. This happened during a match at Rugby School and, as many different forms of football rules existed at the time, it was decided that Ellis's version of the game, which involved picking up the ball, should be called Rugby football. Ellis is, therefore, acknowledged as the 'Father of the handling game'.

The new game was quick to spread, particularly amongst the public schools and universities. It was 23 years after Ellis's historic run that the need to formulate the first set of standardized rules became apparent, and these were drawn up at Rugby School in 1846. Two years after this the Cambridge Rules were drawn up, and these formed the basis of the Association game, when the Football Association was set up in 1863.

It was in 1851 that a 'Rugby School football' was first seen. It was more oval than the normal football but not as pointed as a modern-day Rugby ball.

By 1860 many well known clubs were formed such as Liverpool, Blackheath, Richmond and Sale. In 1863 Richmond and Blackheath played each other for the first time in what is the longest-surviving regular fixture.

Once Rugby had spread through the British Isles, it was ready to be taken abroad to the colonies. Canada formulated its first set of Rugby rules in 1864 and it was not long after that the game was taken to New Zealand, South Africa and Australia. The Rugby creed was spread by the public school and university players in the guise of Colonial Service officials who took with them the message that Rugby was 'a game for ruffians played by gentlemen'.

As the game grew, it moved away from its 'upper crust' image and was played by the working classes. Nevertheless, there was no desire to adopt any form of professionalism, which was creeping into the Association game.

It was on 26 January 1871 at the Pall Mall Restaurant that the first meeting of the Rugby Football Union took place. Twenty clubs attended this meeting. The first governing body was so well organized and dominant that within ten years of its formation it had instituted what are still regarded as some of the game's most important fixtures. The first of these was the international, a twenty-a-side affair, between Scotland and England, which took place at Raeburn Place, Edinburgh on 27 March 1871. The following year saw the first 'Varsity match' between Oxford and Cambridge Universities. England first played Ireland in 1875 and that same year the Hopitals' Cup was founded. In 1877 Scotland played Ireland for the first time and by 1883 Wales had joined the international scene, and played each of the other home countries.

Rugby rivalled Association Football in popularity with the working man in the North of England, the West Country and Wales. But in Scotland and the London area, Rugby football remained the recreation of public schoolboy and university student.

Rugby football has always been firm in its defence of its amateur principles. In 1879 it started allowing players expenses of one shilling for playing internationals, and later payment of expenses to players travelling for away matches. At no time has it allowed payment for loss of earnings. However, players with certain clubs in the North of England, having lost wages through playing Rugby on Saturday, pressed for payment in lieu of wages but this was not acceptable to the Rugby Football Union. As a result, Northern clubs broke away from the Rugby Union and in 1895 they formed the Northern Rugby Union. So came about the biggest split in football since 1863 when the Rugby game split from the Association game.

By the time of the split, International Rugby had expanded, and in 1890 the International Rugby Board was set up. It was not until many years later, however, that it became the world governing body.

In 1888 a team of Maoris from New Zealand visited Britain and between March and November the first British touring team visited New Zealand and Australia.

Although the tour had the blessing of the Rugby Football Union, it was not under its direct control. It saw the British team lose just two of its 35 matches and was the first of many tours made by the British Lions.

Back at home, the International Championship, which is still the highlight of the season, was first contested in 1884 by the four home countries. England were inaugural winners. It became a five nations tournament in 1910 when France became the fifth nation. The French took to the game after British students had taken Rugby across the Channel around 1870.

In 1905 the New Zealand All Blacks were the first fully representative International team to tour Great Britain and they showed a superiority that has diminished very little in all those years. They lost only one of the 32 matches they played.

When the second All Black team visited Britain they went one better, winning all 28 matches and scoring more than 650 points. Their vast superiority in technique, fitness and all-round teamwork left the British game far behind.

There are eight major Rugby-playing nations, who form the International Board Countries: England, Ireland, Scotland, Wales, France, New Zealand, Australia and South Africa. In addition, countries like Argentina, Canada, Fiji, Italy, Japan, Romania, the USA and Zimbabwe are ranked as strong 'second division' nations.

## THE WORLD CUP

Billed as the world's third biggest sporting event after the Olympic Games and soccer's World Cup, the Rugby World Cup consists of 32 matches at 19 different venues around five host nations, and generates a worldwide television audience of over 2 billion viewers.

In 1987 the event had been by invitation only, but the emerging Rugby-playing nations demanded either a bigger World Cup competition or a qualifying system. In the end, the format stayed as before, with the five nations, New Zealand, Australia and Fiji included by right, and seeded according to where they finished in 1987.

The remaining eight places were open to the ambitions of 21 other Unions around the world. They were required to play in preliminary rounds, and some had to try harder than others! The only abiding tension in the American Zone, for example, was over who would end up in Pool 1 with New Zealand and England. Canada, Argentina and the USA were all guaranteed places in the finals, they were simply playing for the most favourable draw – won in the end by Canada in Pool 4.

The European Zone was an entirely different matter; there were even preliminary rounds to the preliminary rounds. A complicated process eventually left Holland and Spain in a four-cornered contest with Romania and Italy, who were previously exempt because of their participation in the 1987 tournament. In the event, the seeding proved justified with Romania and Italy going through.

|        |                                               |
|--------|-----------------------------------------------|
| POOL 1 | England, New Zealand, USA and Italy           |
| POOL 2 | Scotland, Ireland, Japan and Zimbabwe         |
| POOL 3 | Wales, Australia, Argentina and Western Samoa |
| POOL 4 | France, Fiji, Canada and Romania              |

# RUGBY – THE WORLD CUP

## OVERVIEW

Rugby – The World Cup allows you to take part playing any or all of the sixteen countries that will be competing in the 1991 World Cup in an accurate simulation of the tournament.

## THE TOURNAMENT

The sixteen teams are split into four pools, as drawn for the World Cup, each consisting of four teams. The first part of the tournament is a round robin competition between the four teams in each pool. The winner and runner-up of the pool will qualify for the quarter-final stages. Once into, and past the quarter finals, the tournament becomes a knock-out competition. In the event of a draw the two teams will play a sudden death situation, where the next points scored win the match. The winners of the final will become the new World Cup holders.

## PLAYER'S GUIDE

### 1.0 – THE MAIN MENU

On the main menu you are given a selection of three options which are:

- a) SINGLE GAME
- b) TOURNAMENT
- c) MATCH LENGTH

### a) Single Game

This allows the player to practise the game, or to play a second human without having to play the tournament. You may practise using any of the sixteen teams.

### b) Tournament

This allows you to take part in The Rugby World Cup Tournament. Select the team, or teams, you wish to play as. You may select any of the 16 teams you wish, this will allow up to 16 people to play the same tournament. Select the team by using team select (*see later*).

### c) Match Length

This allows you to select the length of the match you are to play. You may either play 2x5 minutes, 2x7 minutes or 2x10 minutes.

## TEAM SELECT

**Amiga/ST –** Click on the 'computer' icon by the side of the team you wish to play and press fire. The icon will change to a joystick. To exit the team select screen, move your joystick to the bottom exit icon.

**C64 –** Click on the team you wish to control and then enter your initials by the side of the team. To exit the team select screen move to the second screen of teams and select DONE at the bottom of the select table.

## IN-GAME CONTROLS

Control your players using the joystick to move round the pitch. The player you are currently controlling is highlighted by a line underneath. You can only control players that are in an onside position, i.e. your side of the ball. A number of moves are available to you:

- Tackling** To tackle simply run into the player with the ball. There is a slight chance, as with real Rugby, that your player will miss the tackle.
- Passing** To pass the ball simply push the joystick left or right, depending on the direction you wish to pass, and press fire. You may also use the diagonals away from the direction you are running (i.e. when playing up the screen pull back and left and press fire).
- Kicking To Touch** To kick the ball toward touch simply push the joystick diagonally toward the direction you are playing (i.e. when playing up the screen push forward and left and press fire). Holding fire increases the power of the kick.
- Kicking Up and Under** To kick an 'Up and Under' simply push the joystick in the direction you are playing (i.e. when playing up the screen push forward and press fire). Holding fire increases the power of the kick.
- Scrum** Once a scrum has been entered move the joystick left and right as fast as possible to win control of the scrum. The ball is then passed out to the scrum half.
- Line-Outs** Once the ball has gone into touch a line-out is initiated. Again, move the joystick left and right as fast as possible to jump the highest and win the line-out. The ball is then passed back to the scrum half.
- Conversions** Once you have scored a try a picture of the posts is displayed. In the centre of the screen you will see a moving cursor. Stop the cursor inside the posts to kick the ball by pressing the fire button.

## NB: AMIGA/ST ONLY

- Drop Kicks** When in front of the posts if you use the controls to do an up and under and the ball passes through the posts a drop goal is awarded.

## MACHINE SPECIFIC CONTROLS

### ATARI ST & AMIGA

- |               |                                 |
|---------------|---------------------------------|
| Player 1      | Joystick in Port 1              |
| Player 2      | Joystick in Port 0 (mouse port) |
| Pause/Unpause | P                               |
| Quit          | Escape                          |

### COMMODORE 64/128

- |               |                    |
|---------------|--------------------|
| Player 1      | Joystick in Port 2 |
| Player 2      | Joystick in Port 1 |
| Pause/Unpause | Run/Stop           |
| Quit          | Restore            |

## LOADING INSTRUCTIONS

### DISK

- |                  |                                     |
|------------------|-------------------------------------|
| Atari ST/Amiga   | Reset machine and insert game disk. |
| Commodore 64/128 | Type LOAD""",8,1                    |

## **EINLEITUNG**

Das Ziel eines Rugby Union-Spiels ist es, mehr Punkte als die gegnerische Mannschaft zu erzielen. Dies geschieht auf verschiedene Weise - durch gelungene Versuche und Treten des Balls zwischen die Malstangen oberhalb der Querstange.

Egal wie das Spiel ausgeht - Sie sollten immer daran denken, daß Rugby von Gentlemen gespielt wird; und Regeln und Geist des Spiels sollten jederzeit gewahrt bleiben.

Eine Mannschaft besteht aus fünfzehn Spielern. Verletzte Spieler dürfen ausgewechselt werden. Die fünfzehn Spieler sind in zwei Gruppen aufgeteilt, in Stürmer und Hinterspieler.

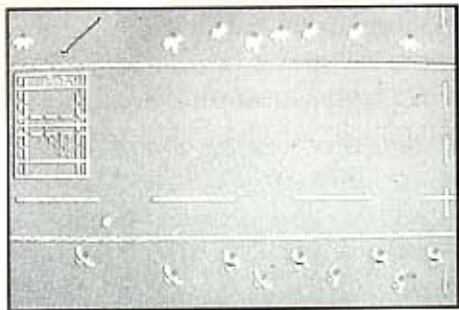
**STÜRMER** – Ihre Rolle besteht darin, den Ball in ihren Besitz zu bringen und an die Hinterspieler weiterzugeben, die versuchen sollten, damit nach vorne zu laufen. Jede Mannschaft hat acht Stürmer: einen Hooker, zwei Props, zwei Locks, zwei Flanken und eine Nr.8. Die Stürmer gelten als die "Schwergewichts"-Brigade jeder Mannschaft und bringen meistens ein paar Pfunde mehr auf die Waage als die Hinterspieler.

**HINTERSPIELER** – Sie sind die beweglicheren Mitglieder der Mannschaft. Sie sind diejenigen, die schnell genug sind, um einen Punktgewinn zu erlaufen.

Der vielleicht wichtigste Hinterspieler ist der Gedrängehalbspieler. Seine Aufgabe ist es, als Verbindungsmann zwischen den Stürmern und den anderen Hinterspielern zu wirken. Er muß geistesgegenwärtig und in der Lage sein, eine Öffnung zu erkennen, durch die er einen oder alle seiner Hinterspieler zu einem Angriff führen kann.

Die Hinterspieler haben eine Doppelrolle: als Angreifer und Verteidiger. Sie sollten gut im Fassen und Laufen sowie in der Handhabung und Abgabe des Balls sein.

Das Spiel dauert achtzig Minuten, aufgeteilt in zwei Halbzeiten von je vierzig Minuten. Zur Halbzeit ist eine Pause von bis zu fünf Minuten erlaubt, und die Mannschaften wechseln vor Wiederaufnahme des Spiels die Seiten.



Die Spielphase beginnt in jedem Match mit einem Antritt. Dies ist ein Platztritt, der von der Mitte der Mittellinie aus von der Mannschaft vorgenommen wird, der der Antritt zugesprochen wurde. Bei Wiederaufnahme des Spiels in der zweiten Halbzeit hat die andere Mannschaft den

Antritt. Während des Antritts muß die Mannschaft des ausführenden Spielers hinter dem Ball stehen. Wird diese Regel verletzt, kann der Schiedsrichter ein Gedränge in der Mitte anordnen. Die gegnerische Mannschaft muß auf oder hinter ihrer 10 Meter-Linie stehen.

Es gibt vier Möglichkeiten zum Punkterwerb: Versuch - 4 Punkte wert, Tor nach Versuch - 2 Punkte wert, Strafritt - 3 Punkte wert und Sprungtritt-Tor - 3 Punkte wert.

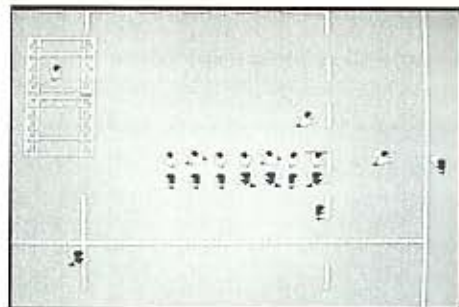
Ein Versuch wird durch das Niederlegen des Balles im gegnerischen Malfeld erzielt. Dabei muß der Spieler den Ball in seinen Händen oder Armen halten, wenn er mit ihm den Boden berührt.

Eder Versuch wird außerdem mit einem Tritt auf das Mal belohnt, der das Punktekonto um zwei erhöhen kann. Der Tritt wird von einem Punkt im Spielfeld ausgeführt, der sich auf gleicher Höhe mit dem Punkt befindet, auf dem der Ball niedergelegt wurde. Dies wird als "Konversion" bezeichnet.

Ein Strafritt ist ein Tritt (nicht unbedingt auf das Mal), der nach einem Regelverstoß von der Mannschaft ausgeführt wird, die diesen nicht begangen hat.

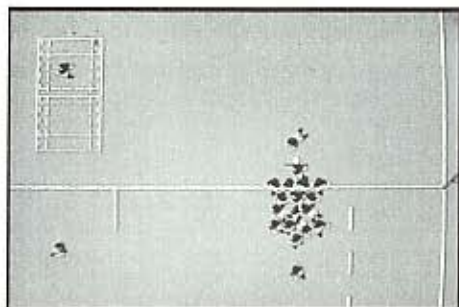
Der Ball muß im Rugby immer seitlich oder nach hinten abgegeben werden. Er kann nicht nach vorne abgegeben werden. Geschieht dies doch, so wird es als Paß nach vorne bezeichnet, und der schuldige Spieler wird bestraft. Wurde der Ball absichtlich nach vorne geworfen, dann wird ein Strafritt auf dem Punkt ausgeführt, an dem die Regelverletzung stattfand. War der Paß unabsichtlich, wird an der entsprechenden Stelle ein Gedränge gebildet.

Geht der Ball während des normalen Spielverlaufs ins Aus, wird das Spiel mit einer Gasse wieder gestartet, die dem Einwurf beim Fußball entspricht.



Die Stürmer stellen sich in zwei Reihen parallel zur Seitenlinie auf. Der Ball muß genau zwischen diese beiden Spielerreihen geworfen werden. Sobald der Ball geworfen wurde, stürzen sich die beiden Stürmergruppen darauf und versuchen, den Ball in ihren

Besitz zu bringen. Dazu muß der Ball mit der Hand zu einem der Hinterspieler geschlagen oder aufgefangen werden



Beim Gedränge schieben sich die gegnerischen Stürmergruppen gegeneinander, Köpfe nach unten und ineinander verhakt. Sobald das Gedränge gebildet ist, wird der Ball von einem der Gedrängehalbspieler hineingeworfen, und der Hooker versucht, den Ball seinen

Team-Gefährten zuzuhakeln, die ihn wiederum hinaus zum Gedrängehalbspieler hakeln, der inzwischen seine Position hinter oder neben dem Gedränge eingenommen hat.

Die erfolgreichste Methode, einen Vorteil zu erlangen, besteht darin, die gegnerischen Stürmer rückwärts zu drängen. Dazu braucht man eine schwergewichtige Gruppe.

## GESCHICHTE

Nach allgemeiner Überzeugung ist William Webb Ellis der Mann, der das Rugby für uns erfunden hat. Er hat ganz einfach folgendes getan: Während eines Fußballspiels hob er den runden Ball auf und lief mit ihm davon. Dies geschah während eines Spiels an der Schule in Rugby, und weil es damals viele verschiedene Regeln im Fußball gab, entschied man, daß Ellis' Version des Spiels, bei der man den Ball aufheben konnte, Rugby-Fußball genannt werden sollte. Ellis ist daher als "Vater des Handspiels" anerkannt.

Das neue Spiel breitete sich schnell aus, besonders in den Privatschulen und Universitäten. 23 Jahre nach Ellis' historischem Lauf wurde es nötig, das erste verbindliche Regelbuch auszuarbeiten, und dies geschah 1846 in der Schule in Rugby. Zwei Jahre später wurden die Cambridge-Regeln aufgesetzt, die die Grundlage für das Verbands-Spiel bildeten, als 1863 der Fußball-Verband gegründet wurde.

Der erste "Rugby-Schul-Fußball" wurde 1851 benutzt. Er war

ovaler als der normale Fußball, aber nicht so spitz wie der moderne Rugby-Ball.

Bis 1860 waren viele bekannte Vereine gegründet worden, wie Liverpool, Blackheath, Richmond und Sale. Richmond und Blackheath spielten 1863 das erste Mal gegeneinander in dem ältesten noch bestehenden regelmäßigen Turnier.

Sobald sich Rugby auf den Britischen Inseln verbreitet hatte, konnte es den Sprung in die Kolonien unternehmen. Kanada legte 1864 seine ersten Rugby-Regeln fest, und nicht lange danach wurde das Spiel nach Neuseeland, Südafrika und Australien gebracht.

Das Glaubensbekenntnis des Rugby wurde von den Spielern der Privatschulen und Universitäten verbreitet, die in der Gestalt von Kolonialbeamten die Überzeugung weitergaben, daß Rugby "ein Spiel für Rüpel, gespielt von Gentlemen" sei.

Indem sich das Spiel ausweitete, entfernte es sich von seinem "vornehmen" Image und wurde auch von den Arbeitern gespielt. Trotzdem strebte man nicht die Professionalität an, die sich langsam in den Verbands-Fußball einschlich.

Das erste Treffen der Rugby Football Union fand am 26. Januar 1871 im Pall Mall-Restaurant statt. Zwanzig Vereine nahmen an dieser Versammlung teil. Der erste Vorstand war so gut organisiert und mächtig, daß er innerhalb der ersten zehn Jahre seines Bestehens Turniere ausgearbeitet hatte, von denen viele heute immer noch als die wichtigsten in diesem Sport angesehen werden. Das erste davon war ein Länderspiel zwischen England und Schottland mit zwanzig Spielern auf jeder Seite, das in Raeburn Place, Edinburgh, am 27. März 1871 stattfand. Im folgenden Jahr gab es das erste "Uni-Match" zwischen den Universitäten von Oxford und Cambridge. England spielte 1875 zum ersten Mal gegen Irland, und im selben Jahr wurde der Hospitals' Cup begründet. 1877 traten Schottland und Irland erstmals gegeneinander an, und 1883 betrat auch Wales die internationale Bühne und spielte gegen die anderen

## britischen Teams

Bei den Arbeitern im Norden und Westen Englands und in Wales war Rugby bald ebenso populär wie der Verbands-Fußball. In Schottland und im Großraum London aber blieb Rugby ein Zeitvertreib an Privatschulen und Universitäten.

Rugby hat seinen Amateurstatus immer heftig verteidigt. 1879 wurde den Spielern erstmals ein Shilling für ihre Ausgaben bei Länderspielen zugestanden, und später wurden die Reisekosten bei Auswärtsspielen übernommen. Verdienstverluste der Spieler sind allerdings nie ersetzt worden. Spieler einiger Vereine im Norden Englands, die durch die Rugby-Spiele an Samstagen Lohneinbußen hinnehmen mußten, drängten jedoch auf Ersatzzahlungen. Diese Forderung war aber für die Rugby Football Union nicht annehmbar. Daraufhin trennten sich die Vereine im Norden von der Rugby Union und bildeten 1895 die Northern Rugby Union. So kam es zur größten Spaltung im Fußball seit 1863, als sich Rugby vom Verbands-Fußball getrennt hatte.

Zum Zeitpunkt der Spaltung hatte sich das internationale Rugby ausgeweitet, und das Internationale Rugby-Gremium war 1890 gegründet worden. Zum Vorstand des Welt-Rugbys wurde es jedoch erst viele Jahre später.

1888 besuchte eine neuseeländische Maori-Mannschaft Großbritannien, und von März bis November reiste die erste britische Gast-Mannschaft durch Neuseeland und Australien.

Obwohl diese Reise von der Rugby Football Union abgesegnet war, stand sie nicht unter deren direkter Kontrolle. Die britische Mannschaft verlor nur zwei ihrer 35 Spiele und leitete eine lange Reihe von Auswärtsreisen der Britischen Löwen ein.

Zuhause ist die Internationale Meisterschaft, die zuerst 1884 von den vier britischen Teams ausgetragen wurde, immer noch der Höhepunkt der Saison. England war der erste Gewinner dieses Titels. Mit Frankreich als fünftem Land, wurde diese Veranstaltung

1910 zu einem Fünf-Nationen-Turnier. Die Franzosen erwärmten sich für das Spiel, nachdem britische Studenten Rugby um 1870 über den Kanal getragen hatten.

Die erste internationale Mannschaft, die offiziell ihr Land auf einer Reise durch England vertrat, waren 1905 die All Blacks aus Neuseeland, deren Überlegenheit bis heute wenig nachgelassen hat. Von den 32 Spielen, in denen sie antraten, verloren sie nur eines.

Das zweite All Black-Team, das England besuchte, war noch besser; es gewann alle 28 Spiele und erzielte mehr als 650 Punkte. Mit ihrer großen Überlegenheit in Technik, Fitness und Zusammenspiel der Mannschaft waren die Spieler dem britischen Spiel um Längen voraus.

Die wichtigsten Länder, in denen Rugby gespielt wird, und die zusammen das Internationale Gremium bilden, sind: England, Irland, Schottland, Wales, Frankreich, Neuseeland, Australien und Südafrika. Zusätzlich dazu werden Länder wie Argentinien, Kanada, Fiji, Italien, Japan, Rumänien, die USA und Zimbabwe als starke "Zweitliga"-Länder angesehen.

## DIE WELTMEISTERSCHAFT

Die Rugby-Weltmeisterschaft, die nach den Olympischen Spielen und den Fußball-Weltmeisterschaften als das größte Sportereignis der Welt bezeichnet wird, besteht aus 32 Spielen an 19 verschiedenen Orten in fünf Gastländern, und wird weltweit von 2 Milliarden Fernsehzuschauern verfolgt.

1987 wurden die Teams zu diesem Wettkampf eingeladen, aber die aufstrebenden Rugby-Nationen verlangten entweder ein größeres Teilnehmerfeld für die Weltmeisterschaft oder ein Qualifikations-System. Die Struktur blieb schließlich wie vorher erhalten, mit den fünf Nationen sowie Neuseeland, Australien und

Fiji als rechtmäßigen Teilnehmern, die entsprechend ihrer Leistung von 1987 "gesetzt" wurden.

Die übrigen acht Plätze standen 21 weiteren ambitionierten Nationen rund um die Welt offen. Sie hatten Vorrunden-Spiele zu absolvieren, bei denen sich einige Teams besonders anstrengen mußten! Die einzigen bleibenden Spannungen in der amerikanischen Zone bezogen sich darauf, wer zum Beispiel mit Neuseeland und England in Gruppe 1 spielen würde. Die Teilnahme an der Endrunde war für Kanada, Argentinien und die USA garantiert - sie spielten nur noch um die beste Auslosung, die am Ende von Kanada in Gruppe 4 gewonnen wurde.

In der europäischen Zone sah es ganz anders aus; dort gab es sogar Vorrunden für die Vorrunden. In einem komplizierten Prozeß blieben schließlich Holland und Spanien in einem Vierkampf gegen Rumänien und Italien übrig, die beide vorher aufgrund ihrer Teilnahme an dem Turnier 1987 von den Vorrunden befreit gewesen waren. Am Ende erwies sich das Setzen von Rumänien und Italien durch deren Qualifikation als gerechtfertigt.

GRUPPE 1 England, Neuseeland, USA und Italien

GRUPPE 2 Schottland, Irland, Japan und Zimbabwe

GRUPPE 3 Wales, Australien, Argentinien und West-Samoa

GRUPPE 4 Frankreich, Fiji, Kanada und Rumänien

## **RUGBY – THE WORLD CUP**

### **ÜBERBLICK**

Rugby – The World Cup erlaubt Ihnen, in einer exakten Simulation des Turniers bei den Weltmeisterschaften 1991 anzutreten, indem Sie als eines oder als alle der sechzehn teilnehmenden Teams spielen.

## **DAS TURNIER**

Die sechzehn Mannschaften sind in vier Gruppen zu je vier Mannschaften aufgeteilt, wie sie für die Weltmeisterschaft ausgelost wurden. Im ersten Teil des Turniers treten die vier Mannschaften aus einer Gruppe in einem Wettkampf jeder gegen jeden an. Der Gruppensieger und der Zweite qualifizieren sich für das Viertelfinale. Vom Viertelfinale an wird das Turnier im K.O.-System weitergespielt. Kommt es zu einem Unentschieden, spielen die Mannschaften weiter, bis der nächste Punkt das Spiel entscheidet. Die Gewinner des Finales sind neue Weltmeisterschafts-Titelträger.

## **SPIELANLEITUNG**

### **1.0 – AS HAUPTMENÜ**

Im Hauptmenü können Sie zwischen den folgenden drei Optionen wählen:

- a) EINZELSPIEL
- b) TURNIER
- c) SPIELLÄNGE

#### **a) Einzelspiel**

Damit kann der Spieler das Spiel üben oder mit einer zweiten Person spielen, ohne das ganze Turnier bestreiten zu müssen. Sie können mit jedem der sechzehn Spiele üben.

#### **b) Turnier**

Damit können Sie am Rugby-Weltmeisterschafts-Turnier teilnehmen. Wählen Sie die Mannschaft, oder Mannschaften, als

die Sie spielen möchten. Sie können jede beliebige der 16 Mannschaften auswählen. Dadurch können bis zu 16 Personen im selben Turnier mitspielen. Zum Wählen der Mannschaft "Team-Auswahl" benutzen (siehe unten).

### **c) Spiellänge**

Damit können Sie die Länge des Spiels vor Spielbeginn festlegen. Sie können 2x5 Minuten, 2x7 Minuten oder 2x10 Minuten lang spielen.

## **TEAM-AUSWAHL**

**Amiga/ST** – "Computer"-Icon neben der Mannschaft, als die Sie spielen wollen, anklicken und Feuer drücken. Das Icon verwandelt sich in einen Joystick. Um den "Team-Auswahl"-Bildschirm zu verlassen, den Joystick zum unteren Exit-Icon bewegen.

**C64** – Klicken Sie die Mannschaft an, die Sie kontrollieren wollen, und geben Sie daneben Ihre Initialen ein. Um den "Team-Auswahl"-Bildschirm zu verlassen, zum zweiten Team-Bildschirm gehen und DONE unten auf der Auswahl-Tabelle wählen.

## **BEFEHLE IM SPIEL**

Benutzen Sie den Joystick, um die Spieler über das Spielfeld zu bewegen. Der Spieler, den Sie gerade kontrollieren, wird durch eine Linie darunter gekennzeichnet. Sie können nur Spieler kontrollieren, die nicht im Abseits stehen, also nur Spieler auf Ihrer Seite des Balles. Ihnen stehen verschiedene Bewegungen zur Verfügung:

**Fassen** Zum Fassen einfach in den ballführenden Spieler laufen. Wie im richtigen Rugby kann es passieren, daß Ihr Spieler daneben faßt.

### **Abgeben**

Um den Ball abzugeben, einfach den Joystick nach links oder rechts bewegen, je nachdem wohin Sie den Ball spielen wollen, und Feuer drücken. Sie können auch die Diagonalen gegen Ihre Laufrichtung benutzen (d.h. wenn Sie den Bildschirm hoch spielen, ziehen Sie zurück und nach links und drücken Feuer).

### **Ins Malfeld schießen**

Um den Ball in Richtung Malfeld zu treten, einfach den Joystick diagonal in die Richtung drücken, in die Sie spielen (d.h. wenn Sie den Bildschirm hoch spielen, bewegen Sie den Joystick nach vorne und links und drücken Feuer). Festhalten des Feuerknopfes verstärkt die Schußkraft.

### **Hohe Selbstvorlage**

Um eine hohe Selbstvorlage zu treten, einfach den Joystick in Spielrichtung drücken (d.h. wenn sie den Bildschirm hoch spielen, bewegen Sie den Joystick nach vorne und drücken Feuer). Festhalten des Feuerknopfes verstärkt die Schußkraft.

### **Gedränge**

Sobald ein Gedränge gebildet worden ist, bewegen Sie den Joystick so schnell wie möglich nach links und rechts, um die Kontrolle über das Gedränge zu gewinnen. Der Ball wird dann an den Gedrängehalbspieler abgegeben.

### **Gassen**

Sobald der Ball die Seitenauslinie übertreten hat, wird eine Gasse aufgestellt. Bewegen Sie den Joystick wieder so schnell wie möglich nach links und rechts, um am höchsten zu springen und die Gasse zu gewinnen. Der Ball wird dann nach hinten an den Gedrängehalbspieler abgegeben.

### **Konversionen**

Sobald Sie einen Versuch erzielt haben, wird ein Bild der Malstangen gezeigt. In der Bildschirmmitte sehen Sie einen sich bewegenden Cursor. Halten

Sie den Cursor zwischen den Stangen an, um den Ball zu treten, indem Sie den Feuerknopf drücken.

## ZUSATZ, NUR FÜR AMIGA/ST

**Sprungtritt** Wenn Sie den "Hohe Selbstvorlage"-Befehl vor den Malstangen benutzen, und der Ball fliegt zwischen den Stangen hindurch, so wird ein Sprungtritt-Tor angerechnet.

## GERÄTE-SPEZIFISCHE BEFEHLE

### ATARI ST & AMIGA

|                           |                                |
|---------------------------|--------------------------------|
| Spieler 1                 | Joystick in Port 1             |
| Spieler 2                 | Joystick in Port 0 (Maus-Port) |
| Unterbrechen/Neu beginnen | P                              |
| Abbrechen                 | Escape                         |

### COMMODORE 64/128

|                               |                    |
|-------------------------------|--------------------|
| Spieler 1                     | Joystick in Port 2 |
| Spieler 2                     | Joystick in Port 1 |
| Unterbrechen/<br>Neu beginnen | Run/Stop           |
| Abbrechen                     | Restore            |

## LADEANWEISUNGEN

### DISKETTE

|                  |                                                            |
|------------------|------------------------------------------------------------|
| Atari ST/Amiga   | Gerät in Grundstellung bringen und Spieldiskette einlegen. |
| Commodore 64/128 | LOAD""",8,1 eintippen                                      |

## RUGBY - LA COUPE DU MONDE

## INTRODUCTION

Dans un match de Rugby à quinze, l'objectif est de marquer plus de points que l'adversaire. Pour cela, vous devez réussir des essais et les transformer en envoyant le ballon, d'un coup de pied, entre les poteaux et au-dessus de la barre transversale.

Quel que soit l'issue du match, rappelez-vous que le Rugby est un sport de gentlemen et que les règles et l'esprit du jeu doivent être appliqués tout au long de la partie.

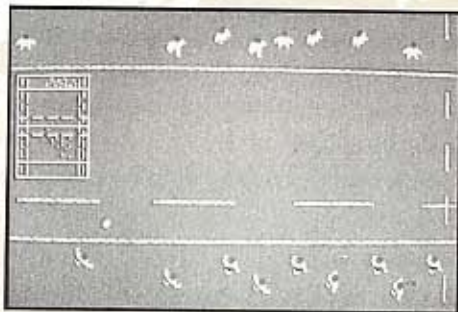
Une équipe se compose de quinze joueurs. Les remplaçants sont autorisés quand d'autres joueurs sont blessés. Les quinze joueurs sont divisés en deux groupes: les avants et les arrières.

**LES AVANTS** – Leur rôle est de récupérer le ballon et de le renvoyer à leurs arrières qui doivent ensuite essayer de construire des attaques. Il y a huit avants dans une équipe: un talonneur, deux piliers, deux avants, deux ailiers et un No 8. En général, les avants constituent la brigade des "poids lourds" de l'équipe et pèsent un peu plus que les arrières.

**LES ARRIERES** – Ils sont les membres les plus mobiles de l'équipe. Ils doivent être capables de construire des attaques rapides afin d'essayer de marquer des points.

Le demi de mêlée est peut-être l'arrière le plus important. Il sert de lien entre les avants et les autres arrières. Il doit avoir un jugement rapide et être capable de trouver une ouverture qui mette l'un de ses arrières en position d'attaque.

Les arrières jouent à la fois le rôle d'attaquants et celui de défenseurs. Ils doivent être de bons plaqueurs, manieurs du ballon, passeurs et coureurs.



Le match dure quatre-vingt minutes, c'est-à-dire deux moitiés de jeu de quarante minutes chacune. La mi-temps dure cinq minutes et les équipes changent de camp à la reprise.

Le coup d'envoi se fait par un coup de pied donné au ballon, placé au centre de la ligne

médiane, par l'équipe qui a été désignée pour entamer la partie. En deuxième mi-temps, le coup d'envoi est donné par l'autre équipe. Au coup d'envoi, l'équipe qui entame le jeu doit se tenir derrière le ballon sinon l'arbitre risque d'ordonner une mêlée au centre. L'équipe adverse doit se tenir sur ou derrière sa ligne des 10 mètres.

Il y a quatre manières de marquer des points : l'Essai qui vaut quatre points, la Transformation d'un Essai qui vaut 2 points, le Coup de Pied de Pénalité qui vaut 3 points et le Drop Goal qui vaut 3 points.

Un essai consiste à toucher le sol avec le ballon, dans la zone des buts située derrière les poteaux de l'équipe adverse. Pour que l'essai compte, le joueur doit avoir le ballon dans ses mains ou ses bras quand il entre en contact avec le sol.

Chaque essai est suivi d'un coup de pied aux buts qui, s'il est réussi, augmente le score de deux points. Le coup de pied est donné d'un point de la zone de jeu situé au même niveau que le point où le ballon a touché le sol. On appelle cela une "Transformation".

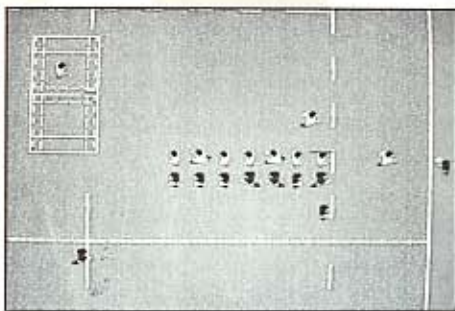
Un coup de pied de pénalité est un coup de pied (mais pas nécessairement au but) accordé contre l'équipe qui commet une infraction au règlement.

Un joueur peut, à tout moment du jeu, essayer d'effectuer un drop-kick. Un coup de pied réussi vaut trois points et ce coup de pied doit être un drop-kick, et non pas un coup de volée.

En Rugby, le ballon doit être passé latéralement ou en retrait. Il ne doit pas être passé en avant, ce qui s'appelle une "passe en avant" et qui constitue une faute. Si la passe en avant est intentionnelle, une pénalité est alors accordée à l'endroit où la faute a été commise. Si la passe en avant est involontaire, une mêlée est accordée à l'endroit où la faute a été commise.

Si le ballon sort en touche durant le jeu, la partie reprend avec un alignement, l'équivalent d'une remise en jeu après une sortie en touche au football.

Les avants s'alignent sur deux rangées devant la ligne de touche.



Le ballon doit être lancé tout droit, entre les deux lignes de joueurs. Lorsque le ballon est lancé, les avants de chaque équipe sautent pour essayer d'en prendre possession. Pour récupérer le ballon, vous pouvez soit le saisir au vol soit le renvoyer, de la paume de la main, à l'un de vos arrières.

La mêlée oppose les avants de chaque équipe qui s'entrelacent, tête baissée. Une fois la mêlée constituée, le ballon est introduit par un des demi de mêlée et le hooker essaie de talonner le ballon sur l'un de ses co-équipiers. Celui-ci l'envoie à son tour sur son demi de mêlée qui a, entre temps, pris position en arrière ou sur le côté de la mêlée.

La meilleure manière de prendre le dessus consiste à repousser les avants de l'équipe adverse. C'est dans une telle situation qu'une grosse mêlée peut être avantageuse.

## HISTORIQUE

On raconte que William Webb Ellis a contribué à la création du Rugby d'une manière très simple. Lors d'une partie de balle ronde correspondant au football moderne (le soccer), Ellis ramassa la balle de la main et se mit à courir. Ceci se produisit lors d'un match disputé à l'école de Rugby et comme il y avait, à l'époque, plusieurs règlements de football, on décida que la version de jeu d'Ellis devrait être appelée le Rugby Football. A partir de ce moment, Ellis fut appelé le "Père du jeu avec les mains".

Ce nouveau jeu se répandit rapidement, surtout parmi les "publics schools" et les universités. Vingt-trois ans après le geste historique d'Ellis, on ressentit le besoin de formuler la première série de règles standard. Ces règles furent établies à l'école de Rugby en 1846. Deux ans plus tard, le Règlement de Cambridge fut rédigé et constitua la base du jeu de l'Association. La Football Association fut créée en 1863.

C'est en 1851 que le "ballon de l'école de Rugby" vit le jour. Il était plus ovale que le ballon normal mais pas aussi pointu qu'un ballon de Rugby moderne.

En 1860, plusieurs clubs célèbres s'étaient déjà formés : Liverpool, Blackheath, Richmond et Sale. En 1863, Richmond et Blackheath s'opposèrent pour la première fois, au cours d'une rencontre qui est devenue, depuis, la plus vieille et la plus régulière des rencontres.

Après son expansion dans les îles britanniques, le Rugby était prêt à être exporté vers les colonies. Le Canada mit au point son premier règlement de Rugby en 1864, suivi de près par la Nouvelle-Zélande, l'Afrique du Sud et l'Australie. Le Rugby fut propagé par les joueurs des publics schools et des universités auprès des membres du Service Colonial. Leur message était que le Rugby était "un sport pour voyous joué par des gentlemen".

A mesure que la réputation du jeu se développait, son image

"aristocratique" devenait moins rigide et les classes laborieuses commençaient à le pratiquer. Cependant, il n'y avait aucune intention d'adopter le professionnalisme qui s'infiltrait déjà dans le jeu de l'Association.

La première réunion de la Rugby Football Union eut lieu au restaurant Pall Mall le 26 janvier 1871. Vingt clubs prirent part à cette réunion. Le premier conseil d'administration fut si bien organisé que, pendant une période de dix ans après sa formation, il avait organisé quelques-uns des matchs qui sont encore considérés comme faisant partie des rencontres les plus importantes en Rugby. L'une d'elles fut le premier match international (deux équipes composées de vingt joueurs chacune) entre l'Ecosse et l'Angleterre, à Raeburn Place, à Edinbourg, le 27 mars 1871. L'année suivante vit le premier "Varsity Match" entre les universités d'Oxford et de Cambridge. La première rencontre entre l'Angleterre et l'Irlande eut lieu en 1875. Au cours de la même année, la Coupe des Hôpitaux fut créée. En 1877, l'Ecosse joua contre l'Irlande pour la première fois et en 1883, le Pays de Galles fit son apparition sur la scène internationale et joua contre chacun des pays des îles britanniques.

Le Rugby rivalisait en popularité avec l'"Association Football" au sein des classes ouvrières du nord et de l'ouest de l'Angleterre et au Pays de Galles. Cependant, en Ecosse et dans la région de Londres, il était toujours, réservé aux élèves des Public Schools et aux étudiants des universités.

Le Rugby a toujours défendu avec force ses principes de jeu "d'amateurs". En 1879, on commença à accorder aux joueurs prenant part à des matchs internationaux et, plus tard, à ceux jouant à l'extérieur, le paiement d'un shilling représentant leurs frais de déplacement. Les responsables de Rugby n'ont jamais autorisé les indemnités pour manque à gagner. Cependant, les joueurs de certains clubs du nord de l'Angleterre, qui perdaient une partie de leurs salaires en jouant au Rugby le samedi, insistèrent à être payés, ce qui était inacceptable pour la "Rugby

Football Union". En conséquence, les clubs du nord quittèrent la Rugby Union et formèrent la Northern Rugby Union en 1895, créant ainsi la rupture la plus sérieuse que le football ait connue au sein de l'Association depuis 1863.

Pendant ce temps, le Rugby international continuait sa marche en avant et, en 1890, le Comité International de Rugby vit le jour. Ce ne fut que plusieurs années plus tard, cependant, qu'il devint le vrai Comité international.

En 1888, une équipe de Maoris de Nouvelle-Zélande rendit visite à la Grande-Bretagne et, entre les mois de mars et novembre, une équipe de "touristes" britanniques se rendit en Nouvelle-Zélande et en Australie pour la première fois.

Bien que la tournée ait eu la bénédiction de la "Rugby Football Union", cette dernière ne la contrôlait pas directement. L'équipe britannique ne perdit que deux des 35 matchs qu'elle avait disputés. D'autres tournées furent ensuite entreprises par les "Lions Britanniques".

En Grande-Bretagne, le Championnat International, qui est toujours considérée comme l'épreuve la plus importante de la saison, fut disputé pour la première fois en 1884 et mit aux prises les quatre pays des îles britanniques. L'Angleterre en fut le premier vainqueur. Ce championnat devint le Tournoi des Cinq Nations après que la France y ait fait son entrée. En 1870, des étudiants britanniques avaient exporté le Rugby en France.

En 1905, les All Black de Nouvelle-Zélande furent la première équipe à entreprendre une tournée en Grande-Bretagne. La supériorité dont ils firent preuve ne leur a encore pas fait défaut : ils ne perdirent qu'un seul des 32 matchs qu'ils disputèrent!

La deuxième équipe des All Black à rendre visite à la Grande-Bretagne fit encore mieux : elle remporta tous ses matchs (28) et marqua plus de 650 points! La technique des All Black, leur condition physique et leur esprit de corps étaient de loin supérieurs à ceux des équipes britanniques.

Le Comité International de Rugby est composé principalement de huit nations : l'Angleterre, l'Irlande, l'Ecosse, le Pays de Galles, la France, la Nouvelle-Zélande, l'Australie et l'Afrique du Sud. Les pays tels que l'Argentine, le Canada, Fiji, l'Italie, le Japon, la Roumanie, les USA et le Zimbabwe sont considérés comme de bonnes équipes de "deuxième division".

## LA COUPE DU MONDE

Considérée comme la troisième plus grande épreuve internationale après les Jeux Olympiques et la Coupe du Monde de Football, la Coupe du Monde de Rugby consiste en 32 matchs disputés à 19 endroits différents dans les cinq nations organisatrices et attire un public de plus de deux milliards de téléspectateurs dans le monde.

Jusqu'en 1987, le tournoi était limité aux équipes invitées, mais bientôt, les nations nouvellement venues au Rugby commencèrent à exiger soit une plus grande Coupe du Monde soit un système de qualification. Finalement, l'organisation resta la même, avec les cinq nations, la Nouvelle Zélande, l'Australie et Fiji qualifiées automatiquement et organisées en têtes de série, selon leurs positions finales au tournoi de 1987.

Les huit places qui restaient devaient être disputées par 21 autres pays du monde lors de tours préliminaires. Dans la zone américaine par exemple, on était inquiet de savoir qui allait terminer dans le Groupe 1, avec la Nouvelle-Zélande et l'Angleterre. Le Canada, l'Argentine et les USA étaient qualifiés en finale mais voulaient tous faire partie du groupe 4, considéré comme le groupe le moins difficile. Le problème fut réglé par un tirage au sort gagné par le Canada.

Dans la zone européenne, les choses ne furent pas aussi faciles : il y eut même des tours préliminaires avant les tours préliminaires.

Un procédé complexe conduisit à un tournoi éliminatoire entre quatre équipes, dont deux (la Roumanie et l'Italie) avaient dû être qualifiées automatiquement pour avoir pris part à la compétition de 1987. En fin de compte, ces deux pays se qualifièrent à la Coupe du Monde, aux dépens de l'Espagne et des Pays-Bas, confirmant ainsi les résultats du système des têtes de série.

GROUPE 1 Angleterre, Nouvelle-Zélande, USA et Italie.

GROUPE 2 Ecosse Irlande, Japon et Zimbabwe.

GROUPE 3 Pays de Galles, Australie, Argentine et Samoa de l'Ouest.

GROUPE 4 France, Fiji, Canada et Roumanie.

## RUGBY - LA COUPE DU MONDE

### VUE D'ENSEMBLE

Rugby - The World Cup est une simulation précise du tournoi de la prochaine coupe du monde de 1991. Vous pouvez jouer contre n'importe quel pays parmi les seize qui y prendront part.

### LE TOURNOI

Les seize pays sont divisés en quatre poules, chacune d'elles comprenant quatre équipes. La première partie du tournoi oppose les quatre équipes de chaque poule entre elles. Le vainqueur et le second de chaque poule se qualifient aux quarts-de-finales. Après cela, le tournoi prend la forme d'une compétition avec épreuves éliminatoires. En cas de match nul, les deux équipes jouent des prolongations au cours desquelles la première équipe à marquer gagne le match. Le vainqueur du match de la finale devient le

nouveau détenteur de la Coupe du Monde.

### GUIDE DU JOUEUR

#### 1.0 - LE MENU PRINCIPAL

Le menu principal vous offre trois options:

- a) MATCH SIMPLE
- b) TOURNOI
- c) DURÉE DU MATCH

#### a) MatchSimple

Cette option vous permet de vous entraîner ou de jouer contre un autre humain sans avoir à participer au tournoi. Vous pouvez vous entraîner avec une équipe quelconque parmi les seize disponibles.

#### b) Tournoi

Cette option vous permet de prendre part au tournoi de la Coupe du Monde de Rugby. Sélectionnez l'équipe ou les équipes que vous voulez représenter. Vous avez le choix entre seize équipes, ce qui permet à 16 personnes de participer au même tournoi. Sélectionnez l'équipe à l'aide de Selection des Equipes (*voir plus loin*).

#### c) Durée du Match

Cette option vous permet de sélectionner la durée du match que vous voulez disputer. Vous pouvez jouer 2x5 minutes, 2x7 minutes ou 2x10 minutes.

## SELECTION DES EQUIPES

**Amiga/ST** – Cliquez sur l'icône 'computer' se trouvant à côté de l'équipe que vous voulez représenter et appuyez sur Feu. L'icône se transforme alors en joystick. Pour sortir de l'écran Sélection des Equipes, ramenez votre joystick sur l'icône exit du bas.

**C64** – Cliquez sur l'équipe que vous voulez contrôler puis entrez vos initiales à côté de cette équipe. Pour sortie de l'écran Sélection des Equipes, allez au deuxième écran des équipes et sélectionnez DONE, au bas du tableau de sélection.

## COMMANDES DE JEU

Les joueurs sont contrôlés avec joystick. Le joueur que vous contrôlez est souligné. Vous ne pouvez contrôler que les joueurs qui ne se trouvent pas en position de hors-jeu, c'est-à-dire ceux qui sont de votre côté du ballon. Vous disposez d'un certain nombre de mouvements:

**LE PLAQUAGE** Pour plaquer, il vous suffit de courir et de bousculer le joueur en possession du ballon. Comme dans le vrai Rugby, votre joueur peut ne pas réussir son plaquage.

**LES PASSES** Pour passer le ballon, poussez le joystick à gauche ou à droite selon la direction vers laquelle vous voulez faire la passe et appuyez sur Feu. Vous pouvez aussi utiliser les passes en retrait et en diagonale (c'est-à-dire, quand vous jouez en haut de l'écran, vous pouvez tirer sur le joystick et le pousser vers la gauche puis appuyer sur Feu).

**COUP DE PIED EN TOUCHE** Pour envoyer le ballon en touche, poussez le joystick en diagonale dans la direction dans laquelle vous jouez (c'est-à-dire que, quand

vous jouez en haut de l'écran, poussez le joystick dans cette direction et appuyez sur Feu). En maintenant le bouton Feu enfoncé, vous augmentez la puissance du coup de pied.

Une fois le ballon introduit dans la mêlée, bougez le joystick de gauche à droite aussi rapidement que vous le pouvez pour gagner le contrôle de la mêlée. Le ballon sera ensuite passé au demi de mêlée.

## ALIGNEMENTS EN TOUCHE

Quand le ballon sort en touche, il s'ensuit un alignement en touche. Bougez le joystick de gauche à droite aussi rapidement que vous le pouvez pour sauter plus haut que les autres et récupérer le ballon. Celui-ci est ensuite renvoyé au demi de mêlée.

## TRANSFORMATIONS

Après que vous ayez réussi un essai, vous voyez apparaître l'image des poteaux. Un curseur se déplace au centre de l'écran. Arrêtez le curseur à l'intérieur des poteaux et appuyez sur le bouton Feu pour donner un coup de pied au ballon.

## N.B. AMIGA/ST SEULEMENT

### Les Drops

Quand vous vous trouvez devant les poteaux, que vous utilisez les commandes pour essayer un "up and under" (haut et en-dessous) et que le ballon passe à travers les poteaux, vous marquez un drop goal.

## COMMANDES SPECIFIQUES DE LA MACHINE

### ATARI ST & AMIGA

|               |                                      |
|---------------|--------------------------------------|
| Joueur 1      | Joystick sur Port 1                  |
| Joueur 2      | Joystick sur Port 0 (port de souris) |
| Pause/Reprise | P                                    |
| Quitter       | Escape                               |

### COMMODORE 64/128

|               |                     |
|---------------|---------------------|
| Joueur 1      | Joystick sur Port 2 |
| Joueur 2      | Joystick sur Port 1 |
| Pause/Reprise | Run/Stop            |
| Quitter       | Restore             |

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### DISQUE

|                  |                                                             |
|------------------|-------------------------------------------------------------|
| Atari ST/Amiga   | Réinitialiser la machine et introduire la disquette de jeu. |
| Commodore 64/128 | Taper LOAD""",8,1                                           |

## RUGBY - THE WORLD CUP

### INTRODUZIONE

Lo scopo di una partita di Rugby Union è di segnare più punti della squadra avversaria. Questo si ottiene in vari modi - segnando mète e calciando la palla tra i pali ma sopra la barra.

Qualunque sia il risultato dell'incontro, devi sempre ricordarti che il Rugby è un gioco tra gentiluomini, e le regole e lo spirito del gioco devono essere sempre mantenuti presenti.

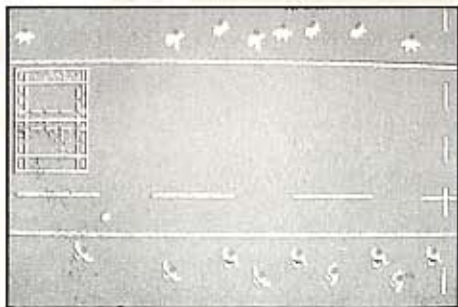
Una Squadra è formata da quindici giocatori. Sono permesse sostituzioni di giocatori infortunati. I quindici giocatori si dividono in due gruppi, gli avanti e i difensori.

**AVANTI** – Il loro ruolo è di prendere possesso della palla e passarla ai difensori che devono cercare di sviluppare un'azione di corsa. In una squadra vi sono otto avanti: un agganciato, due sostegni, due bloccatori, due ali e un N. 8. Gli avanti sono considerati i 'pesi massimi' della squadra e tendono ad essere di qualche chilo più pesanti dei difensori.

**DIFENSORI** – Sono i membri più mobili della squadra. Essi sono quelli che possiedono lo scatto per creare mosse di corsa per cercare di segnare punti.

Forse il più importante dei difensori è il mediano di mischia. Il suo compito è di agire da collegamento tra gli avanti e gli altri difensori. Deve essere di riflessi rapidi e capace di vedere un'apertura per farvi penetrare uno o tutti i suoi colleghi difensori in azione di attacco.

I difensori hanno quindi un doppio ruolo; quello di attaccanti e quello di difensori. Devono essere buoni marcatori, oltre ad essere buoni manovratori, passatori e velocisti.



Il gioco dura ottanta minuti, suddivisi in due tempi di quaranta minuti ciascuno. Alla fine del primo tempo viene concesso un intervallo di circa cinque minuti, e alla ripresa, le due squadre cambiano campo.

In tutti gli incontri, il gioco inizia con il calcio di avvio che consiste

in un calcio piazzato dal centro della linea di metà campo, effettuato dalla squadra che ha vinto il sorteggio.

All'inizio del secondo tempo, il calcio d'avvio tocca all'altra squadra. Durante il calcio d'avvio, la squadra che avvia deve trovarsi tutta dietro la palla al momento del tiro. Altrimenti l'arbitro può comandare una mischia al centro. La squadra avversaria deve stare sulla propria linea dei 10 metri o dietro.

Ci sono quattro modi per segnare punti: la Mèta - che vale 4 punti; il Goal dopo la Mèta - che vale 2 punti; il Calcio di Rigore - che vale 3 punti e il Goal al Volo - che vale 3 punti.

Una mèta si segna atterrando la palla nell'area di mèta avversaria. Per atterrare la palla, il giocatore deve averla tra le mani o tra le braccia quando la porta a contatto con il terreno.

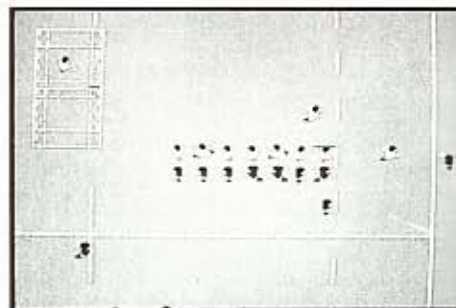
Ogni mèta viene premiata con un tiro in porta supplementare, che può far aumentare il punteggio di altri due punti. Il tiro viene effettuato da un punto dell'area di gioco a livello con il punto dove è stata atterrata la palla. Questo tiro si chiama di 'conversione'.

Un calcio di rigore è un tiro (non necessariamente in porta) effettuato dalla squadra non colpevole a seguito di un'infrazione delle regole.

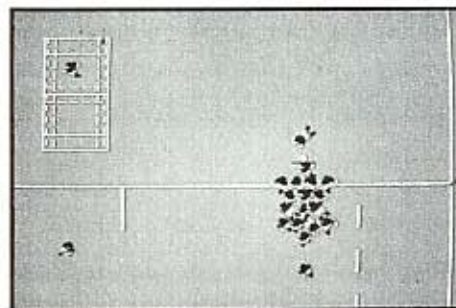
Un giocatore può sempre tentare, durante il gioco, un tiro in porta mediante un tiro al volo. Il tiro che riesce vale tre punti. Il tiro deve essere fatto al volo e non piazzato.

Nel Rugby, la palla deve essere sempre passata lateralmente o indietro, mai in avanti. In quest'ultimo caso, si dice passaggio in avanti e il giocatore che commette l'infrazione viene punito. Se il lancio era intenzionale, viene assegnato un rigore dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Se era involontario, si effettua una mischia sul luogo dell'infrazione.

Se, durante il gioco normale, la palla finisce oltre le linee laterali, il gioco riprende con una rimessa, equivalente alla rimessa da fallo laterale nel calcio.



Qui gli avanti si allineano in due file opposte alla linea laterale. La palla deve essere tirata dritta tra le due file di giocatori. Quando la palla viene lanciata, gli avanti saltano e cercano di impossessarsene. Questo si ottiene spingendo la palla verso uno dei propri difensori, oppure prendendo la palla.



La mischia è una lotta libera a testa bassa tra i due gruppi di avanti che si intrecciano a vicenda. Quando la mischia viene formata, la palla viene lanciata da uno dei mediani di mischia e un agganciante cerca di agganciare la palla portandola verso i suoi compagni che, a loro volta, la agganciano portandola

fuori verso il mediano di mischia che nel frattempo ha preso posizione alle spalle, o ai lati della mischia.

Il modo più efficace per ottenere un vantaggio è di spingere all'indietro gli avanti avversari. Qui è dove si rivela utile un pacchetto d'attacco molto pesante.

## STORIA

La credenza popolare riferisce che è stato un certo William Webb Ellis a darci il gioco del Rugby. Il contributo di Ellis è stato semplice. Mentre giocava una versione di calcio a passaggi, prese su la palla e corse via. Questo accadde durante una partita alla Scuola di Rugby e, poiché a quel tempo vi erano diverse forme di regole per il calcio, fu deciso che la versione di Ellis, che comportava prendere su la palla, fosse chiamato calcio di Rugby. Ellis, pertanto, è ritenuto il 'Padre del gioco con le mani'.

Il nuovo gioco si diffuse rapidamente, specie tra le grandi scuole e le università. Solo 23 anni dopo la storica corsa di Ellis si sentì il bisogno di formulare la prima serie di regole standard, e queste vennero redatte alla Scuola di Rugby nel 1846. Due anni dopo, furono redatte le Regole di Cambridge che andarono a formare le basi del gioco associato, quando nel 1863 fu formata l'Associazione calcio.

La 'palla della Scuola di Rugby', apparve la prima volta nel 1851. Era più ovale della normale palla da calcio, ma non a punta come quella del Rugby di oggi.

Con il 1860, si erano formate diverse società famose, come Liverpool, Blackheath, Richmond e Sale. Nel 1863 Richmond e Blackheath si incontrarono per la prima volta in quella che è rimasta la più antica gara ufficiale.

Dopo essersi diffuso in tutte le Isole Britanniche, il Rugby era pronto per essere esportato nelle colonie. Il Canada formulò il primo gruppo di regolamenti nel 1864 e non molto dopo il gioco fu portato in Nuova Zelanda, in Sud Africa e in Australia. Il verbo del Rugby venne diffuso da giocatori di grandi scuole e delle università nelle loro vesti di amministratori coloniali, che portarono con sé il messaggio che il Rugby era un 'gioco per canaglie eseguito da gentiluomini'.

Con il crescere di popolarità, il gioco si discostò dalla sua immagine 'elitistica' e venne praticato anche dalle classi operaie. Ciononostante, non vi era alcun desiderio di adottare nessuna forma di professionismo, che allora cominciava a fare capolino nelle Società.

Fu il 26 gennaio 1871, nel ristorante di Pall Mall, che ebbe luogo la prima riunione della Rugby Football Union, cui parteciparono venti società. Il primo ente di governo fu talmente ben organizzato e dominante che entro dieci anni dalla fondazione aveva istituito quelle che sono considerate ancora oggi le caratteristiche fondamentali del gioco. La prima di queste furono gli incontri tra nazionali di Scozia e Inghilterra, una cosa tra squadre di venti che ebbe luogo ad Edinburgo il 27 marzo 1871. L'anno seguente vide il primo 'Incontro Universitario' tra le università di Oxford e Cambridge. L'Inghilterra giocò la prima volta contro l'Irlanda nel 1875, e nello stesso anno fu iniziata la Hospital Cup. Nel 1877 la Scozia incontrò per la prima volta l'Irlanda, e nel 1883 il Galles si aggiunse alla scena internazionale, giocando contro ognuna delle altre nazionali.

Il Rugby rivalessava con il Calcio in popolarità presso la classe operaia nel Nord dell'Inghilterra, nelle Contee dell'Ovest e in Galles. Ma in Scozia e nell'area di Londra, il Rugby rimase il modello ricreativo degli studenti delle grandi scuole e delle università.

Il Rugby è sempre rimasto rigidamente a difesa dei suoi principi dilettantistici. Nel 1879 iniziò a permettere dei rimborsi spese di uno scellino ai nazionali, e più tardi rimborsi spese a tutti i giocatori negli incontri fuori casa. Non ha mai consentito, però, ai pagamenti per mancato guadagno. Tuttavia, i giocatori di alcune società del Nord dell'Inghilterra, avendo perso la paga per giocare a Rugby il sabato, fecero pressioni per ottenere un emolumento in sostituzione della paga, ma ciò non fu accettato dalla Rugby Football Union. Come risultato, le società del nord si scissero dalla Rugby Union e nel 1895 dettero vita alla Northern Rugby Union. E

così si verificò la più grande separazione dal 1863, quando il gioco del Rugby si era staccato dall'Associazione.

Al tempo della scissione, il Rugby Internazionale si era esteso e, nel 1890 fu fondato l'Ente per il Rugby Internazionale che, solo molti anni più tardi, però, divenne l'ente supremo del Rugby mondiale.

Nel 1888, una squadra di Maori della Nuova Zelanda fece visita in Gran Bretagna e tra marzo e novembre la prima squadra britannica si recò in Nuova Zelanda e in Australia. Sebbene la trasferta avesse il beneplacito della Rugby Football Union, essa non ricadeva sotto il suo controllo diretto. La trasferta vide la squadra britannica perdere solo due delle 35 partite disputate, e questa fu solo la prima di tante tournèe effettuate dai British Lions.

Tornando a casa, il Campionato Internazionale, che rimane sempre il culmine della stagione, venne disputato la prima volta nel 1884 dalle quattro nazionali di casa, in cui l'Inghilterra vinse la versione inaugurale. Questo divenne ben presto il torneo delle cinque nazioni nel 1910, quando la Francia ne divenne la quinta nazione. I francesi avevano adottato il gioco dopo che studenti inglesi avevano portato il Rugby oltremarica nel 1870.

Nel 1905, gli All Blacks della Nuova Zelanda furono la prima compagine internazionale ufficiale ad effettuare una tournèe in Gran Bretagna, mostrando una superiorità che non è mai diminuita in tutti questi anni, perdendo solo uno dei 32 incontri disputati.

Quando gli All Blacks visitarono la seconda volta la Gran Bretagna fecero ancora meglio, vincendo tutti i 28 incontri disputati e segnando più di 650 punti. La loro enorme superiorità tecnica, di condizione fisica e di gioco complessivo di squadra, lasciò il gioco inglese ampiamente indietro.

Ci sono otto nazioni maggiori che giocano al Rugby, e queste formano i paesi dell'Ente Internazionale: Inghilterra, Irlanda, Scozia, Galles, Francia, Nuova Zelanda, Australia e Sud Africa. Oltre

a queste, paesi come Argentina, Canada, Figi, Italia, Giappone, Romania, Stati Uniti e Zimbabwe, formano i ranghi delle nazioni di 'seconda divisione'.

## LA COPPA DEL MONDO

Definito il terzo evento mondiale, dopo le Olimpiadi e i Mondiali di Calcio, la Coppa del Mondo di Rugby consiste in 32 incontri in 19 stadi diversi di cinque nazioni ospitanti, generando un pubblico televisivo di circa 2 miliardi di spettatori.

Nel 1987 l'evento fu solo per invito, ma le nazioni emergenti richiesero subito una competizione allargata o un sistema di qualificazione. Alla fine, il formato rimase com'era prima, con le cinque nazioni, la Nuova Zelanda, l'Australia e Figi incluse di diritto e piazzate secondo la classifica del 1987.

I restanti otto posti vennero aperti alle ambizioni di 21 altre Unioni sparse nel mondo. A queste venne chiesto di giocare turni preliminari, e qualcuna ha dovuto sudare più delle altre! L'unica incertezza nella Zona Americana fu, ad esempio, chi sarebbe finito nel Girone 1 insieme alla Nuova Zelanda e all'Inghilterra. Il Canada, l'Argentina e gli USA avevano tutte il posto garantito, dovevano solo giocarsi il sorteggio migliore - vinto infine dal Canada finito nel Girone 4.

La Zona Europea fu una faccenda tutta diversa. Qui ci furono perfino i preliminari dei preliminari. Un procedimento complicato portò alla fine l'Olanda e la Spagna a vedersela con la Romania e l'Italia, precedentemente esentate perché partecipanti al torneo del 1987. Alla fine, questo arrangiamento venne giustificato dai fatti, con la Romania e l'Italia che passarono il turno.

- GIRONE 1 Inghilterra, Nuova Zelanda, USA e Italia
- GIRONE 2 Scozia, Irlanda, Giappone e Zimbabwe
- GIRONE 3 Galles, Australia, Argentina e Samoa Occidentali
- GIRONE 4 Francia, Figi, Canada e Romania

## RUGBY – THE WORLD CUP

### PANORAMICA

Il gioco ti permette di partecipare, giocando contro una o tutte le sedici nazioni in competizione, ai Mondiali 1991 in una accurata simulazione del torneo.

### IL TORNEO

Le sedici squadre sono divise in quattro gironi di quattro squadre ciascuno, come nel sorteggio dei Mondiali. La prima parte del torneo è una gara di qualificazione per le quattro squadre di ogni girone. Le prime due classificate si qualificano per i quarti di finale. Superati i quarti, il torneo diventa una gara ad eliminazione diretta. Nel caso di pareggio, le due squadre vanno allo spareggio, in cui chi segna per primo vince l'incontro. La squadra vincitrice delle finali diventa la detentrica del titolo mondiale.

### GUIDA PER IL GIOCATORE

#### 1.0 – IL MENU PRINCIPALE

Nel menu principale ti viene offerta una selezione di tre opzioni, che sono:

- a) PARTITA SINGOLA
- b) TORNEO
- c) DURATA INCONTRO

#### a) Partita Singola

Questa permette al giocatore di far pratica col gioco, oppure di giocare con un altro senza dover impegnarsi in un torneo. Puoi fare pratica con ognuna delle sedici squadre.

#### b) Torneo

Questo ti permette di partecipare al torneo Mondiale di Rugby. Seleziona la squadra, o squadre, che vuoi impersonare. Puoi selezionare ognuna delle 16 squadre, il che permette ad un massimo di 16 giocatori di partecipare allo stesso torneo. Seleziona la squadra mediante SELEZIONE SQUADRA (vedi più avanti).

#### c) Durata Incontro

Questo ti permette di selezionare la durata dell'incontro che vuoi giocare. Puoi giocare 2x5 minuti, 2x7 minuti o 2x10 minuti.

### SELEZIONE SQUADRA

**Amiga/ST –** Fai clic sull'icona 'computer' a fianco della squadra che vuoi giocare e premi FUOCO. L'icona si cambia in un joystick. Per uscire dalla videata di selezione squadra, muovi il joystick sull'icona uscita in basso.

**C64 –** Fai clic sulla squadra che desideri controllare e poi inserisci le tue iniziali a fianco della squadra. Per uscire dalla videata di selezione della squadra, muovi sulla seconda videata di squadre e seleziona DONE (FATTO) in fondo alla tabella di selezione.

## CONTROLLI DI GIOCO

Controlla i tuoi giocatori usando il joystick per spostarti sul campo. Il giocatore sotto controllo è evidenziato da una riga di sottolineatura. Puoi controllare solo i giocatori che sono in posizione di gioco, cioè dalla tua parte della palla. Puoi disporre di diverse mosse:

**Marcare** Per marcare basta correre incontro al giocatore con la palla. Come nel Rugby vero, c'è una certa possibilità che il tuo giocatore manchi la marcatura

**Passare** Per passare la palla basta semplicemente spingere il joystick a sinistra o a destra, a seconda della direzione in cui vuoi passare, e poi premere FUOCO. Puoi anche usare le diagonali fuori dalla direzione in cui stai correndo (cioè, quando giochi verso l'alto dello schermo, tira indietro e a sinistra e premi FUOCO).

**Calciare Fuori Laterale** Per calciare la palla verso le linee laterali, basta semplicemente spingere il joystick diagonalmente verso la direzione in cui stai giocando (cioè, quando giochi verso l'alto dello schermo, spingi avanti e a sinistra e premi FUOCO). Tenendo premuto FUOCO aumenti la potenza del tiro.

**Tiro a Campanile** Per calciare a 'Campanile', basta semplicemente spingere il joystick verso la direzione in cui stai giocando (cioè, quando giochi verso l'alto dello schermo, spingi avanti e premi FUOCO). Tenendo premuto FUOCO aumenti la potenza del tiro.

**Mischie** Una volta entrato in mischia, muovi il joystick a sinistra e a destra più rapidamente possibile per vincere il controllo della mischia. La palla viene quindi passata al mediano di mischia.

## Rimesse Laterali

Una volta che la palla è andata fuori laterale, si inizia una rimessa laterale. Di nuovo, muovi il joystick a sinistra e a destra più rapidamente possibile per saltare più in alto e prendere la rimessa. La palla viene quindi passata al mediano di mischia.

**Conversioni** Quando hai segnato una mèta, appare un'immagine dei pali. Al centro dello schermo vedrai un cursore mobile. Ferma il cursore tra i pali e calcia la palla premendo il bottone di FUOCO.

## N.B. SOLO PER AMIGA/ST

**Calci al Volo** Quando sei davanti ai pali, se usi i controlli per fare un campanile e la palla passa tra i pali, ottieni un goal al volo.

## CONTROLLI SPECIFICI ALLA MACCHINA

### ATARI ST e AMIGA

|               |                                          |
|---------------|------------------------------------------|
| Giocatore 1   | Joystick nella Porta 1                   |
| Giocatore 2   | Joystick nella Porta 0 (porta del mouse) |
| Pausa/Ripresa | P                                        |
| Esci          | Escape                                   |

## **COMMODORE 64/128**

|               |                        |
|---------------|------------------------|
| Giocatore 1   | Joystick nella Porta 2 |
| Giocatore 2   | Joystick nella Porta 1 |
| Pausa/Ripresa | Run/Stop               |
| Esci          | Ripristina (Restore)   |

## **ISTRUZIONI DI CARICAMENTO**

### **DISCO**

|                  |                                                        |
|------------------|--------------------------------------------------------|
| Atari ST/Amiga   | Resetta la macchina e inserisci il dischetto di gioco. |
| Commodore 64/128 | Batti LOAD""",8,1                                      |



#### WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 0528 660377.



#### COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, backed-up, hired or reproduced or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 0528 660377.



#### COPYRIGHT-HINWEIS

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt (nach englischem geltender Recht) und darf weder kopiert, verliehen oder anderweitig reproduziert werden, es sei denn, die Zustimmung des Urhebers ist erfolgt bzw. eingetraget worden.

Für alle brauchbare Informationen über Raubkopieren nimmt die FEDERATION AGAINST SOFTWARE THEFT unter der Nummer 0544 628 660377 entgegen.



#### ACHTUNG!

Es handelt sich um eine kriminelle Handlung, falls dieses Produkt verkauft, verliehen oder in irgend einer anderen Form unter die Leute gebracht wird. Dies gilt insbesondere für Raubkopien. Wer's immer noch nicht weiß: Derjenige, der Raubkopien anfertigt, vervielfältigt und weiterverleiht, wird strafrechtlich verfolgt.

Informationen und Anzeigen zum Thema Raubkopieren nimmt die FEDERATION AGAINST SOFTWARE THEFT unter der Nummer 0544-628 660377 entgegen.



#### AVIS DE COPYRIGHT

Ce programme est protégé de par la législation européenne en matière de copyright et ne peut pas être copié/néanmoins pour une copie de sauvegarde, l'usage du copier-programme ou modifié autrement sans le consentement du détenteur du copyright.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)528 660377.



#### AVERTISSEMENT

C'est un crime puni par la loi que de vendre, louer, offrir ou exposer pour la vente ou la location, ou distribuer autrement des copies en contrefaçon (illégal) de ce programme informatique et les personnes commettant ce délit seront poursuivies en justice.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)528 660377.