

# Золотая Бутса

Официальное издание виртуальной футбольной лиги "Золотая Бутса"  
[www.butsa.ru](http://www.butsa.ru)

Номер 3

## ЧЕМПИОНАТ МИРА

МНОЖЕСТВО ИНТЕРЕСНЫХ ФАКТОВ ЖЕРЕБЬЕВКИ И НЕ ТОЛЬКО ;) ...

## ИНТЕРВЬЮ С ПРЕЗИДЕНТОМ ЛИГИ СЕРИЯ ПЕНАЛЬТИ

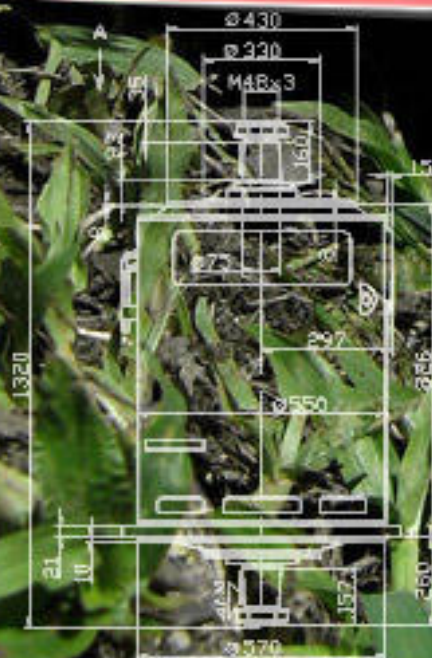
**АЛЯСКА:** «Не обижайтесь на меня! Страдаю от этого...»  
ГОСТЬ ИЗДАТЕЛЬСТВА

**НОВЫЙ ГЕНЕРАТОР.** Взгляд со стороны....  
ГОСТЕВОЙ СЕКТОР

## ГЕНЕРАТОР-3: СУДНЫЙ ДЕНЬ

ТРАЕКТОРИЯ ПОЛЕТА

Чемпионаты континентов.  
Состав комиссии обозначен!  
НА ГОРИЗОНТЕ



**ПРОВИНЦИАЛЬНОЕ ДЕРБИ**  
ФУТБОЛЬНЫЕ ИСТОРИИ

## КОЛОНКА РЕДАКТОРА



Уже больше года минуло с момента последней публикации Бомбардира. Тот выпуск, если вы помните, посвященный новому движку Золотой Бутсы, стал какой-то фатальной точкой для жизни редакции. Коллектив распался, люди нашли себя в другой области.

Бомбардир потерял свое лицо, перестал существовать как официальное издание Лиги. Конечно, журналисты по-прежнему радовали читателей на страницах Бомбардира, повествуя в своем большинстве о локальных событиях внутри футбольных союзов. Редакторы, число которых заметно сократилось, по-прежнему проверяли, вычитывали, публиковали статьи, присылаемые в газету. Была рутина, не способная обратить на себя внимание многотысячной армии менеджеров Бутсы. В игре отчетливо виделся некий изъян, пустовала ниша, отвечающая за поддержание интереса и освещение игрового процесса.

Мы все уже привыкли, что понятие «игровой процесс» это не только результаты виртуальных матчей, круговерть тренировок и трансферных сделок, развитие и ремонт инфраструктуры своих клубов. Игра в «Бутсе» целиком и полностью поглотила в себя и общение в форуме, и разработку различных сайтов и, конечно же, творчество журналистов. Черная дыра не могла так долго жить в бутсевском миру. Новый коллектив менеджеров спустя год взялся за возрождение Бомбардира.

Многие из Вас, наверное, знакомы с нашими планами. В форуме была создана тема, в которой мы попытались найти общие решения и направления в развитии нового Бомбардира.

К сожалению, обсуждения почти не получилось. Люди читали, но, очевидно не веря в наши силы, свои мнения не оставляли. В узком кругу, шаг за шагом, редакция выработала концепцию развития и приступила к ее реализации. Постепенно взгляды трансформировались, некоторые моменты приобрели иные оттенки, но в целом задача превращения Бомбардира в информационный портал Золотой Бутсы своей сути не изменила. Получив поддержку от администрации проекта, в издательстве закипела активная работа по созданию нового сайта Бомбардира, отвечающего потребностям менеджеров и самой игры. Ведется набор сотрудников в штат издательства. Пока маленький и еще не совсем отлаженный механизм завертелся, подтверждением чему явился выпуск этого номера журнала.

Для нас это была кропотливая и трудная работа, доказательство самим себе, что новый творческий коллектив единомышленников способен на многое. Мы вложили все силы и умения, дабы доставить Вам, уважаемый читатель, несколько приятных минут. В память приходит крылатое выражение – «Я не волшебник, я только учусь». Действительно, окунувшись в таинства журналистики, мы открыли для себя большие просторы, даже слишком большие. Тем не менее, сотрудники издательства старались, чтобы первые движения «магическими перьями», не оставили на листе клякс от «волшебных чернил».

Нынешние тенденции Золотой Бутсы таковы, что взоры устремлены в будущее. Проект развивается и очевидно, что главные события еще впереди. Мы решили не выпадать из общего потока и вместе с Вами заглянуть за горизонт. Надеемся, что в этом выпуске Вы найдете ответы на многие вопросы, узнаете много нового и, наконец, приятно удивитесь.

[www.butsa.ru](http://www.butsa.ru)

Колонка редактора (Сергей Халтурин "kalibus")

**ФУТБОЛ**

Результаты  
Статистика Обзоры

<http://www.italy.clan.su>



La Gazzetta dello Sport

**ИТАЛИИ**

Новости  
Афиша Прогноз

## СЕРИЯ ПЕНАЛЬТИ

**Интервью с Президентом Лиги** стр **4**

## ТРАЕКТОРИЯ ПОЛЕТА

**Генератор-3: Судный день.** стр **6**

## ГОСТЕВОЙ СЕКТОР

**Новый генератор. Взгляд со стороны....** стр **10**

## ГОСТЬ ИЗДАТЕЛЬСТВА

**Аляска: «Не обижайтесь на меня! Страдаю от этого...»** стр **14**

## ЧЕМПИОНАТ МИРА

**Жеребьевка чемпионата мира стала историей!** стр **23**

**Мундиаль. Что уготовил жребий?** стр **24**

## НА ГОРИЗОНТЕ

**Чемпионаты континентов. Состав комиссии обозначен!** стр **28**

## ФУТБОЛЬНЫЕ ИСТОРИИ

**Провинциальное дерби** стр **30**

## Интервью с Президентом Лиги

**Поздравляем Вас с «шестисезоньем» Золотой Бутсы! Пусть не юбилей, но срок уже вполне серьезный. Могли ли вы представить, что этот виртуальный менеджер, вызовет такой интерес, и будет существовать, по сей день?**

Да, так как до Бутсы я много лет играл в ВИФА, и интерес не угасал.

**Проект уже сейчас приобрел внушительные масштабы, за что поплатился появлением основных недостатков характерных для такого уровня развития – большой приток и отток менеджеров, уход старожилов, разрастание организационной структуры Лиги, чрезвычайно острые проблемы в форуме. С точки зрения создателей оправдывают ли такие жертвы стремление охватить как можно больше людей в игровой процесс?**

Да, мы ставили цель - создать лучший проект, поэтому он должен быть открыт для всех желающих и, следовательно, для роста.

**Сейчас в проекте зарегистрировано уже более 8 тысяч команд. Потолок ли это?**

На данный момент с технической точки зрения да. Но в будущем есть варианты нового изменения движка игры

**Чем было вызвано столь неожиданное и в кратчайшие сроки введение нового генератора, спровоцировавшее волну недовольства, прокатившуюся по форуму Бутсы?**

Назвать введение нового генератора неожиданным нельзя. Это была плановая акция. Нового генератора долго ждали, а разработчики готовились к его разработке.

О волне недовольства говорить не хочется. Также как не хочется думать о размерах этой волны, если бы мы продолжали игру на старом генераторе и вьюере.

Быстрое введение в действие генератора после тестирования также было вызвано тем, что в закрытом режиме группа тестеров уже перестала выявлять существенные ошибки, а в открытом тестировании значимость матча была не столь велика, чтобы игроки обращали внимание на то, что вызвало критику в дальнейшем. Поэтому для дальнейшей доработки генератора, необходимо было ввести его в действие.

**Довольно часто менеджеры критически относятся к тактической составляющей игрового процесса. Звучат мнение о невозможности влиять на результаты игры непосредственно по ходу матча, крайне низкой зависимости даже имеющихся тактических установок, основная зависимость результата от уровня силы команд. В целом конструктивная критика справедлива ли, и какие меры и шаги планируются в этом направлении?**

В то же время не меньшее число менеджеров с непониманием относится к любым результатам, не соответствующим раскладу сил, даже если причины этого результата налицо (например, слабые нападающие, неправильная тактика или игроки не на своих позициях). Тактические установки – ещё более скрытый фактор, и сильное их влияние вызовет ещё больше вопросов. Здесь нужно искать компромисс.

[www.butsa.ru](http://www.butsa.ru)

Интервью с Президентом Лиги (Сергей Халтурин "kalibus")

**Команды специально для ВАС!!!**

**ФС Люксембурга**



01. ОЛИМПИА ХРИСТНАХ-ВАЛДБИЛЛИГ 101.5 (1116) 80\$

02. ЖЕНЕСС КАНАХ 102.4 (1126) 70\$

03. АС ЛЮКСЕМБУРГ 101.6 (1117) 70\$

04. ЭЛЛОУ БОЙС 101.6 (1118) 70\$

05. ПЕТАНЖ 99.8 (1098) 60\$

06. ХОСТЕРТ 99.8 (1098) 50\$

По мере развития проекта, введение изменений в финансовой системе, тренировочном процессе, трансферном рынке и т.д. нередко вызывало нарекания участников имеющих ВИП статус. Иногда люди были не готовы к изменениям, иногда не способны осознать положительные стороны. Между тем, спонсорство участников проекта естественно должно подразумевать некие изменения, направленные на улучшение самой сути игры, повышения интереса. В связи с этим, возникает два пересекающихся между собой вопроса: Планируются какие-либо изменения в системе отношений «руководство Лиги – ВИП участник», а также имеет ли основание утверждение о скором увеличении дополнительных опций для вип-участников и появление нового ранга ВИП-5?

По поводу отношений «руководство-вип», наверное, надо что-то сделать – а то они обоснованно жалуются, что в закрытом форуме один флейм. Только надо придумать формат, который будет конструктивным.

О вип-5 речи не идет, пока не можем придумать вип-4.

Дополнительные опции – нет интересных идей, которые можно было бы легко реализовать. А так бы с удовольствием.

**Не можем не задать вопрос, интересующий, наверное, подавляющее число менеджеров Золотой Бутсы. Когда проект приобретет свою главную изюминку, когда «бутсеры» смогут наслаждаться просмотром игры своих любимцев в 3D-вьюере?**

Вопрос сложный. Из-за нехватки людей эту задачу нельзя делать параллельно с чем-либо другим. В зависимости от того, когда сможем взяться, зависит срок введения этой «изюминки» - за пару месяцев можно было бы доделать первоначальный вариант 3D-вьюера.

**Планируется ли изменения в количестве игровых дней и порядка проведения игр в следующих сезонах?**

В этом сезоне усилиями нескольких человек под руководством Урана составлен новый календарь игр, достаточно удобный и интересный. Неужели к нему уже есть претензии? Что касается количества игровых дней в сезоне, то нам долго еще придется ориентироваться на цифру 84 – под нее рассчитаны тренировки, на эту цифру завязаны многие формулы экономической системы игры. Кроме того, не видим возможности в сокращении этой цифры, а в ее увеличении не видим целесообразности.

**Весьма обсуждаемая на форуме тема - возможность игры с мобильного телефона. Нет ли планов по созданию мобильных программ для просмотра и отправки составов?**

Только если на нас выйдет с таким предложением какая-либо компания - разработчик программ для мобильных телефонов, и их условия будут нас устраивать.

**Вопрос скорее касательно движка Бутсы. Кто придумывает вопросы на пресс-конференции и как часто происходит обновление базы вопросов?**

Первичную версию вопросов для пресс-конференции подготовил Аляска. Он придумал по три варианта вопросов для каждого из возможных результатов игры с учетом некоторых специфических ситуаций - всего в базе послематчевых пресс-конференций есть 156 (!) вопросов. Понятно, что частое их обновление не только трудоемко, но и вряд ли целесообразно. Вместе с тем, не исключаем того, что полученный опыт следует учесть и обобщить, подумать о новой системе вопросов, а может быть, и о новой системе пресс-конференций.

**Наверное, самый главный раздражитель нынешнего времени это неустойчивая работа форума. Менеджеры**

нередко вспоминают старый добрый бутсевский форум-миллионщик, работавший как швейцарские часы и притягивающий громадную массу поклонников виртуального футбола. Сейчас довольно часто встретишь факты ухода менеджеров отдельных футбольных союзов на свой форум, форум в котором человек другого ФС просто так уже отметиться не сможет. В итоге возникают предпосылки к созданию неких замкнутых конгломератов, существующих исключительно ради себя. Об этом говорилось много, но что скажет ДТ?

Ну, можно повторить то, что писали в новостях – форум такого размера очень сложная система, но мы ищем варианты нового хостинга.

Ранее говорилось о планах компьютерной версии игры «Золотая бутса». На каком этапе находятся работы и ведутся ли они вообще?

Когда будет готов 3d-показ, можно всерьез задуматься о выпуске диска, но полноценная игра вряд ли может быть выпущена, по причине отсутствия прав на использование названий футбольных клубов и игроков. Мы потратили около года на переговоры с различными российскими организациями (в т.ч. РФС и РФПЛ), но не получили никакой поддержки в этом вопросе.

Перенесемся на десяток лет в будущее. Учтем значительное расширение и выход на новый уровень интернет-услуг, предоставляемых населению. Учтем возможные скачки в наукоемких производствах, новые возможности пользователя в компьютерных технологиях. Окунемся в мир фантастики и представим Золотую бутсу того времени. Насколько обширны фантазии ДТ?

Технически выход на новый уровень доступен уже сейчас. Это могло бы быть: неограниченное число участников, мгновенное получение (создание) команды и начало игры, проведение матчей в любое время, как только две команды договорились и прислали ордера, проведение быстрых турниров (на несколько часов), создание турниров футсоюдами или отдельными участниками, динамические тренировки, когда умения набираются по ходу дня и изменяются каждую секунду, такая же динамическая работа магазина, массажиста, психолога и врача, 3d показ и замены игроков и изменение тактики по ходу матча.

Естественно такие возможности чересчур кардинальны, чтобы вводить их на Бутсе, ломая старую систему, поэтому для начала мы хотим опробовать их на другом проекте (не футбольном), о котором в скором времени будет объявлено.

[www.butsa.ru](http://www.butsa.ru)

Интервью с Президентом Лиги (Сергей Халтурин "kalibus")

ФУТБОЛ



АЛБАНИИ

В ЗОЛОТОЙ БУТСЕ

## Генератор-3: Судный день

Многие ли из нас задавались вопросом: а что такое «генератор»? Умников, утверждающих, что генератор – это устройство, преобразующее один вид энергии в другой, мы, видимо, попросим постоять в сторонке. Хотя в Золотой Бутсе и приходится преобразовывать энергию своих мозгов в энергию виртуальных игроков на поле, в данном случае нас интересует вопрос о генераторе куда глубже, чем это может себе представить учитель физики.

Для Золотой Бутсы Генератор – сердце процесса, дающее ему жизнь и перекрывающее жизненные токи в момент поломки. Это источник радости и разочарований, восторга и гнева. Это Он вызывает самые бурные споры, это Он вселяет надежды и дает нам светлое будущее! Сколько пафоса и... простоты одновременно из-за нескольких минут в день. Вдумайтесь в это! Но есть в нем одна черта – закрытость от широкого глаза, неизведанность, манящая каждого из нас, зовущая на новые и новые свершения.

Именно неизвестность и подтолкнула нас на это путешествие – проникновение в недра генератора. Перед началом текущего сезона была введена в действие новая версия генератора, которая вызвала у одних менеджеров восторг, у других – разочарование, у третьих – гнев. Но в конечном итоге все мы смирились с необратимостью этих преобразований, поскольку в них все-таки оказался заложен некий смысл, позволивший расширить игровые возможности менеджеров.

Возвращаясь к началу, еще раз зададимся вопросом: а что же такое «генератор в Золотой Бутсе»?

Здравый смысл подсказывает, что наш генератор – это компьютерная программа, размещенная на сервере. Задача этой программы – имитация футбольных матчей – одного за одним. Мы говорим «имитация»... Конечно, не всё так просто, как оно звучит. Имитация – это весьма сложный процесс. Он проходит по определенному алгоритму, канву которого составляет модель реального футбольного матча. Говорим «модель» – подразумеваем, что это всё-таки не реальный матч. То есть мелочи игры в виде задиранья игроками футболок по поводу забитого гола и питья воды из бутылочек нам, естественно, не нужны, хотя и создают антураж. А еще было бы занятно послушать, что же все-таки тренер говорит игрокам, когда они проигрывают 1-9? :) Видимо, тренер омского «Газмеса» отдыхает...

Канва процесса имитации затем наполняется событиями, главный герой которых – мяч. Любые действия с мячом, будь то пас, удар головой, навес, вброс аута и так далее, находят в алгоритме имитации своё описание. Куда полетит мяч после удара головой? А если за мячом прыгнули два игрока? А если голкипер успел к мячу раньше защитника и нападающих? Все эти и многие другие условия должны быть обработаны, прежде чем будет получено точное направление движения мяча, координата места его падения, скорость удара. Здесь уже начинается царство математики, поскольку расчет траектории и скорости полета мяча описывается математическими уравнениями, которые составляют ноу-хау генератора и его авторов.

[www.butsa.ru](http://www.butsa.ru)

Генератор-3: Судный день (Дмитрий Терехин "Outlaw",  
Игорь Щепёткин "Montgomery", Дмитрий Дмитриев "Дмитрий Дмитриев")



ФС Шри-Ланки

මහලු පාලන කමිටුවේ මෙහි  
ලාංඡනයේ අර්ධ-කොටසක් පමණක් පෙන්වා ඇත. මෙහි සම්පූර්ණ ලාංඡනය  
සඳහා වැඩි විස්තර සඳහා අප වෙබ් අඩවියට පිවිසෙන්න.



Чем больше переменных в этих уравнениях, тем больше разнообразных факторов учитывается в процессе генерации. Некоторые факторы совсем несущественны, некоторые – очень важны.

Среди факторов, учитываемых в расчетах, обязательно присутствуют и наши – тренерские – установки на матч. Ведь немало зависит и от того, кто ударил по мячу, и от того, кто далее оказался на его пути, и от того, с какой целью бьющий выполнил именно удар головой, а, скажем, не принял мяч на грудь и не отправил его дальним ударом ногой в сторону ворот. Сила удара, точность удара, отработка паса, наличие соответствующих бонусов у игроков – важнейшие факторы математических уравнений. Подчеркнем, что именно профильные умения имеют решающее действие в каждой конкретной ситуации. Многие из нас, вероятно, сталкивались с тем, как отличный нападающий с низким уровнем приема мяча теряет его на ровном месте после передачи, но при высоком уровне отбора проводит прекрасный прессинг!

А что же рэндом, спросит читатель? И окажется совершенно прав. Рэндом (от англ. «random» – случайный), или случайный фактор, присутствует обязательно. Именно он привносит в игру завидную долю пикантности и интереса. Случайность выражается в силе его действия на результат расчета уравнения. Но его необходимость неоспорима, ведь, согласитесь, игра машин с фактически заранее predetermined исходом – кислое зрелище. Более того, возвращаясь к примеру с расчетом траектории мяча при ударе головой, нужно отметить, что в реальности даже мастеровитый нападающий далеко не всегда сумеет выпрыгнуть высоко и вовремя, чтобы вколотить мяч в сетку, а защитнику очень тяжело выбить этот мяч наверняка – ему не менее сложно предугадать, куда соперник вознамерился этот мяч отправить. Поэтому введение случайного фактора в процесс имитации более чем оправдано.

Расчету подвергается не только поведение мяча на поле, но и поведение игроков на поле. Очень многое здесь зависит от расстановки, поскольку игроки стараются придерживаться своих позиций. Другим фактором уравнений для

игроков является тактическая направленность – ориентация на атаку или на оборону. И не забываем про случайный фактор, ведь часто в реальном футболе бывает так, что по ситуации левофланговые игроки внезапно оказываются в середине расстановки или даже справа!

Вот из таких уравнений, описывающих ситуацию за ситуацией, и строится весь алгоритм имитации. В процессе имитации меняется физическая готовность и мораль игроков, что оказывает влияние (возможно, не самое решающее) на ход игры. Весь процесс игры – от начала и до конца – записывается в файл матча, который мы потом открываем и смотрим с помощью вьюера – программы просмотра матчей. Таким образом, «картинка» вьюера с точностью воспроизводит действия на поле во время матча. По итогам имитации также выдаются ростеры команд с новой физготовностью и моралью.

Подведем итог всему вышесказанному. Генератор Золотой Бутсы – это специальная программа, которая симулирует процесс проведения матчей. Она загружает ордера двух соперничающих команд со всеми тактическими параметрами и начинает процесс симуляции. Этот процесс построен на математических уравнениях, описывающих каждую игровую ситуацию и поведение всех участников матча. Уравнения учитывают умения игроков, их бонусы, тактику команды и случайный фактор. Весь процесс игры один в один записывается в файл матча, который можно просмотреть с помощью вьюера.

А вот что о работе генератора говорит один из его создателей Дмитрий Терехин.

*Процесс генерации мы старались сделать наиболее приближенным к футболу. Всё, что мы видим во вьюере, – реально, поэтому для его описания можно использовать алгоритм реального футбольного матча. Игроки занимают позиции соответственно схеме, бросается монетка - кому начать с центра поля, игра начинается. В зависимости от ситуации на поле, игроки с мячом и без мяча могут совершать различные действия – удары, пасы, проходы, дриблинг, опеку, открывания. Выбор действий и способа их совершения зависит от тактических*

*установок. Успех действий зависит от умений и бонусов.*

*Например, при тактике «дальние удары» игрок за пределами штрафной выберет скорее удар, чем пас. Затем в зависимости от его точности, расстояния до ворот и угла будет выбрано, попал ли он в створ ворот. При попадании в створ, в зависимости от силы удара бьющего и мастерства вратаря, определяется, забит ли гол. В итоге с различной вероятностью, игрок может забить, промахнуться, попасть в штангу или перекладину, вратарь может поймать мяч, отбить в поле или перевести на угловой.*

*Для более сложных событий, например ударов со штрафного или пенальти, игрокам прописаны сценарии поведения (вероятность выбора которых опять же зависит от тактики, умений и бонусов), что делает показ ещё более зрелищным.*

Вот таким нам представился генератор Золотой Бутсы. Мы хотели бы рассказать о нем подробнее, однако легко можем переступить пределы секрета разработчиков. Впрочем, разработчики не отказались ответить на вопросы менеджеров Золотой Бутсы.

**Новый генератор принципиально отличается от старого или же это доработка прежнего?**

Об отличиях уже писалось: это исправление огромного количества ошибок, переработка алгоритмов поведения игроков, введение умений, бонусов, тактик, морали, добавление большого количества новых событий: штрафные, угловые, пенальти, ауты, свободные удары, выходы один на один, фланговые проходы, закрутка мяча, удары в штанги и перекладины, отбивание мяча вратарем.

**Изменяется ли мораль во время матча динамически или ее состояние фиксируется строго в начале и в конце матча?**

По ходу игры мораль и умения игроков не изменяются.

**Планируется ли расширять объем предоставляемой генератором статистики? Если да, то в какую сторону и как скоро?**

Планируется такое расширение. Как только закрепим достигнутые результаты, подумаем о

том, какие данные могут быть интересны участникам, внедрим дополнительную статистику.

**Значимость рэндома на новом генератора по сравнению со старым является секретом?**

Почему секрет? Влияние рэндома уменьшилось.

**Планируется ли ввод в игру такой важной составляющей, как офсайды?**

При следующей существенной переработке генератора – да.

**Нет ли в планах намерений смоделировать неспортивное поведение игроков на поле, за которое давали бы не два, а более матчей дисквалификации?**

Такие вещи интересно было бы сделать после введения 3d, когда такую ситуацию можно показать более наглядно.

**В вопросах пресс-конференций часто есть ссылки на «судейские ошибки». Запрограммированы ли эти ошибки в генераторе? Если нет, то планируется ли ввести такой компонент игры?**

Нет никакой необходимости программировать судейские ошибки. Такими ошибками можно считать ошибки генератора и спорные ситуации, которые иногда случаются. Мы не ставили своей задачей смоделировать футбол лучше, чем он есть в реальной жизни. Некоторые спорные ситуации оставлены на усмотрение генератора, и его можно называть судьей. И если трактовка таких ситуаций вследствие рэндома в каком-либо матче оказывается в пользу одной команды, то по аналогии с жизнью, менеджер может на пресс-конференции покритиковать судейство. Это не только успокоит самых «горячих» критиков генератора, но и приблизит нашу игру к условиям реального футбола.

**Насколько сильно влияют задания игрокам на их игру? В каком отношении увеличивается процент выполнения того или иного действия в зависимости от установки? Если можно по пунктам: нарушения, плеймейкер, диспетчер, фланги, дриблинг, дальние удары.**

Проценты вряд ли могут что-то сказать, и только введут в заблуждение, так как решения зависят от многих факторов. Мы постепенно

ищем баланс влияния заданий и подкручиваем эти коэффициенты.

**Планируется ли введение новых типов заданий для игроков?**

Пока не планируется, не хотелось бы усложнять игру. Ещё многое можно улучшить в работе тех настроек, которые есть.

**Каким образом бонусы футболистов влияют на игру? При каких ситуациях они действуют?**

Бонусы влияют в ситуациях, исходя из их названия – например, Штрафные влияют при пробитии штрафных. Они повышают в этих ситуациях влияние соответствующих умений игрока или вероятности успеха. Вклад бонусов примерно до 20%, но зависит от ситуации.

**Происходит ли снижение физготовности по ходу матча? И меняется ли в связи с этим мастерство игроков?**

Физготовность по ходу матча снижается, но на мастерство в текущей версии генератора не влияет.

**Каким образом при генерации учитывается преимущество своего поля?**

У игроков команды, которая играет на своем поле, повышена мораль, а уровень повышения зависит от посещаемости стадиона. Максимального повышения морали, которое заложено в формуле, можно ожидать при полном стадионе.

**По каким критериям происходит выбор игрока для замены травмированного во время матча?**

Критерий один: на замену выходит наиболее сильный игрок соответствующего амплуа. Если такого нет, то на замену выходит игрок другого амплуа, который теряет меньший процент мастерства при игре не на своей позиции.

**Планируется ли расширение причин замены? Например, очень полезным было бы менять игрока, получившего желтую карточку, а не только по времени матча или по голам. Кроме того, коренным образом изменить расстановку игроков в условиях ведения в счете и наоборот.**

Об этом можно будет задуматься, после того как закрепимся на уже достигнутом.

**Использование прессинга: каковы положительные и отрицательные стороны?**

Прессинг влияет на улучшение таких характеристик игрока, как Отбор и Опека.

**Какие профильные умения нужно в первую очередь прокачивать игроку в зависимости от его позиции?**

Рекомендация общая – следует придерживаться элементарной логики.

**Говорилось, что в gam-файле содержатся два ордера и какой-то дополнительный (случайный?) параметр. Как влияет этот параметр на игру? Он рассчитывается исходя из данных ордеров, или это чистой воды рэндом?**

Процесс генерации был описан мной выше. Матч рассчитывается из данных ростера и ордера, но естественно во всех формулах есть влияние случайного фактора. Работу генератора с gam-файлами можно назвать нашим ноу-хау, но общий принцип уже был разгадан нашими менеджерами и описывался на форуме. Те, кому это действительно интересно, могут почитать форум, или попробовать решить эту задачу сами :)

**Звуковое сопровождение вьюера. Менеджеры изъявляли пожелание о внесении разнообразия – добавить гимны стран, турниров и прочее. Ведется ли работа в этом направлении.**

Нами в данный момент такая работа не ведется, это уже относится к области создания модов, которые могут делать сами менеджеры, а мы при необходимости поможем.

**Вопрос как к специалисту. В какой среде ведется разработка генератора и вьюера? Многие менеджеры неоднократно высказывали желание «доработать» вьюер и билдер, спрограммировать к ним своего рода моды. Готовы ли Вы предоставить исходные материалы разработчикам?**

Исходные материалы мы предоставить не можем, но моды готовы обсуждать. Генератор и вьюер сделаны на Delphi.

## Новый генератор. Взгляд со стороны...

*Выраженное в настоящей статье мнение является исключительно мнением автора, и выводы основываются на его видении игры. Автор не имеет никакого отношения к руководству проекта и понятия не имеет о том, как устроен генератор и надеюсь, не несет ответственности за неправильность своих рассуждений.*

**Алексей Холодный (iceleha)**

Введение нового генератора, пожалуй, явилось наиболее громким из всех новшеств, порадовавших или огорчивших нас. И как же хочется приоткрыть завесу тайны и рассказать пару важнейших секретов генератора. Увы! К сожалению или к счастью, я не обладаю специальными познаниями в области программирования. Управляя двумя командами, с оплаченным рангом ВИП-3 я всего лишь скромный менеджер, не имеющий доступа в секретные лаборатории бутсы, но зато очень любящий и уважающий футбол. А посему, в этом материале вы познакомитесь с наблюдениями человека стороннего от создания и тонкостей генератора, которые, надеюсь, будут интересны читателям. Итак, новый генератор! Взгляд со стороны.

### **Визуальные и звуковые отличия старого и нового вьюера.**

Начнем с того, что, бесспорно, порадовало каждого из нас – появился звук! Первый раз я произвел фурор в рабочем кабинете, открыв вьюер, с простым и уже привычным желанием посмотреть очередной матч. Честно говоря, что произошло, сообразил далеко не сразу и существенно позже появления нехороших мыслей в голове моего начальника.... Оправдался как-то нелепо, но с тех пор все равно просматриваю матчи исключительно со звуком.

Конечно, новички скажут разве это звук? Отвечу Вам дорогие мои, что после двухлетнего молчания, а примерно столько я в проекте, это целая симфония – свистки, удары по мячу, шум трибун, наконец! Все это существенно добавило радости от просмотра матчей!

А как выглядит поле? Есть мнение, что это взгляд с дирижабля. Раньше, я вам скажу, это нельзя было назвать видом в принципе, скорее рисунком. Объемные ворота, тени, полосочки на поле от по-разному уложенной травы – красота! Если бы меня попросили сравнить, я сказал бы так: «Старый вид поля – нарисованный ребенком воздушный шарик, да простят меня разработчики, а новый вид – это реальный воздушный шар, правда, очень далеко». Но, нельзя не отметить, что каким бы не было поле, из матча в матч играем на одном и том же, и по-прежнему имеются некоторые глюки.

Стоит обратить внимание и на то, что мячик и игроки не претерпели особых изменений. Первый - остался серым кругляшкой, а игроки – майками, ползающими, не разворачиваясь, по полю. Но вспомните эту фишку, когда все 22 игрока начинали дергаться на поле так, как будто им подвели ток в ... интересное место (в руку конечно, а вы что подумали?) и такое безобразия продолжалось до конца матча?

[www.butsa.ru](http://www.butsa.ru)

Гостевой сектор (Алексей Холодный "iceleha")



Единственная свободная команда в ФС Украины может стать вашей

**Спартак Ивано-Франковск**

**Украина-2**

Сила 11 лучших - 112.6

цена - 200\$

Вспомнили, а теперь сравните!

По-моему, это ужас, по сравнению с отскакивающим в не нужное время вратарем и безразлично смотрящим на прокатывающийся мимо него мяч защитником...

Хотите еще сравнений? Пожалуйста! А как вам игроки бегущие на замену и выбегающие с нее. Внимание! Исключительно во время остановки игры? Помните, как бывало забавно наблюдать, как мяч принимал один игрок, а бежал с ним совсем другой? Как вам штрафные? Бегущие на разборки игроки, а затем выстраивающиеся в стенку? Я уже не говорю о траекториях полета мяча, который приобрел возможность закручиваться. Наличие штанг? Приятно наблюдать, что игроки радуются забитому мячу, и он не выскакивает, как в старинных мультиках про космический футбол из центра поля, а выкидывается раздосадованным вратарем из ворот.

Подводя итог, скажу, аудиовизуальное восприятие мне подсказывает, что здесь есть большой прогресс. Конечно, все мы ждали 3-D, но что ж, «Москва не сразу строилась»...

### Сравнение результатов

Вот здесь, пожалуй, о наболевшем. Помните тот праведный гнев, когда вы проигрывали командам на 12-15 пунктов слабее? Сейчас можете вздохнуть относительно свободно. После внесения последних изменений, я таких результатов не наблюдал. Пожалуй, вероятность проиграть более слабому сопернику осталась, но теперь эта разница не составляет более 6-7 баллов в исключительных случаях. Наверно Вы скажете, все равно не честно! Качаешься, качаешься, а толку ноль! Или, наоборот, ну как же? Спартак может обыграть Интер! А теперь вернемся к старому генератору. Ни для кого не секрет, что на старом генераторе обыграть команду с мастерством выше, чем на три бала мастерства 11 лучших было героическим подвигом!

Бытует мнение, что результаты матчей стали больше походить на хоккейные. Что ж с этим, пожалуй, можно согласиться, но сравните! Раньше выиграть с преимуществом в три мяча с равной командой было почти не реально! Да и забить три мяча было совсем не просто. Количество голов, возможно, конечно на любителя, но истинным любителям футбола приятнее смотреть на результативные матчи, чем на сухие.

А теперь пенальти и штрафные. Думаю, со мной тут спорщиков не найдется! Судите сами – пенальти стали забивать не один из 8-10 попыток, а почти каждый. А голы со штрафных? Помните такое на старом генераторе? В мою бытность бутсовцем, с вашего позволения отнесу себя к касте ветеранов, такого не было! Шаг вперед, несомненно! Вот только наверно уж слишком редко стали пенальти назначать...

Еще одно новшество – голы теперь забиваются разнообразно – из разных точек поля, а не после прохода нападающего и обыгрыша вратаря как на старом генераторе. Ну, и простите, изредка ударов из района 11 метров или с линии штрафной. Тут Вам и навесы, и пасы в разрез между защитниками, и дриблинг нападающих, и удары со средних дистанций! По симпатичней конечно новый вьюер и генератор в этом плане.

### Сравнение использования тактик и схем.



Тактика – вот главный вопрос, который у всех на устах. Работают ли настройки, влияет ли тактика игры, прессинг, индивидуальные настройки, схемы, в конце концов? Могу сказать, что по моим наблюдениям да! На вопрос как, конечно, не отвечаю. Сложно анализировать то, что изменилось совсем не давно, однако попробуем.

Теперь фланговые полузащитники выполняют не только функцию «однажды раз в 25 матчей сделать сольный проход и обыграть вратаря, пока защитники безмятежно уснули в центре поля», а доставляют мяч в штрафную на голову нападающих, а иногда даже входят в штрафную и бьют, словно превратились в португальского Рональдо. В некоторых расстановках «правильно» себя ведет АМ – активно подключаясь к атаке, делая выверенную передачу в разрез, или нанося удар из-за пределов штрафной площади. Прибавили защитники, которые теперь не «вениками» стоят в своих зонах, а оказывают сопротивление противнику, как в выборе позиции, так и при отборе в разных участках поля.

Любопытно, что ранее полюбившаяся всем на старом движке схема 3-1-3-1-2 уже не приносит тех замечательных результатов над более слабым соперником, как на старом генераторе. Популярными сейчас являются схемы 4-3-3 и 3-4-3, что еще более интересно – в этих схемах хорошо играют ярко выраженные правый и левый форварды, забивая с углов вратарской.

Изменение бегунка тактики влияет на игру теперь более осознано. Обратите внимание на возвращение полузащитников при защитной и атакующей тактике – увидите разницу. По моим наблюдениям на старом генераторе это было совсем не так очевидно.

Индивидуальные настройки и настройки комплексные, а также пасы, сложно поддаются анализу. Помню, что совсем на ранней стадии участия в проекте, вычитал, что индивидуальные настройки действуют только при выборе тактики «нормальная». Это было

на старом генераторе, как к этому относится новый? Пока загадка. Надеюсь, ДТ прольет на это больше света, чем ваш скромный слуга.

### **Сравнение факторов, влияющих на результат.**

Говорят, что цифры и точные науки – враги романтики и неожиданностей... Наверное многие скажут: «Так и «Бутса» построена сплошь и рядом на цифрах и на их сочетаниях...». Возразить, пожалуй, тяжело! Есть ли он - элемент неожиданности или нет? «Элементарно!» сказал бы Холмс в ответ, - практика и еще раз практика. На старом генераторе, я помню, специально играли матчи в одних и тех же условиях с одним и тем же соперником и знаете, что удивляло – разный результат! Казалось, это невозможно, ан нет!

Что ж, наверно все же многое предопределяет результат в «Бутсе». Каждая из настроек в отдельности и все в совокупности – мораль, фактор поля, иногда мне кажется заполнение стадиона, а, следовательно цена на билет, расстановка, профильные умения, общее мастерство игроков, и, опять же мне кажется, замены, физическая готовность. Если сложить все эти факторы то получится уж очень хитроумная формула, разгадать, которую почти невозможно. Да и не нужно на мой взгляд. Эта формула разрушит игру, которая завлекает нас своей «неожиданностью» сочетания цифр.

### **Сравнение нового генератора и реального футбола.**

Что ж это, несомненно, раздел критики. Но для начала дам Вам почву для размышлений: назовите мне компьютерную игру, которая является реальностью? Что не смогли? Вот-то же! Наверно новому поколению дико слышать о 2-D пространстве в компьютерной игре. Можете считать меня динозавром, но я до сих пор помню свой восторг от 2-х мерной игры на видео приставке Денди - «Бомбермен». Квадратики, кружочки двигаются на не

замысловатом лабиринте, расположенном «как вид из дирижабля» на «нарисованный ребенком воздушный шар». Дайте-ка, припомню, кажется, ко мне весь класс ходил в нее рубиться... Но вернемся к бутсовским реалиям и реалиям футбольным.

1. Итак, уже отмечались хоккейные результаты. Сложно сказать плюс это или минус Бутсы. Но, будучи объективным, скажу – из 8 матчей не могут 5 закончиться с количеством забитых голов четыре и больше. Думаю, ни один чемпионат в мире не может похвастаться такой результативностью.

2. Настройки тактики хоть и приблизились к реальным, но все же находятся на расстоянии как от Земли до солнца. Даже не вдаваясь в подробности, на мой взгляд, слишком многое еще предстоит сделать в этом направлении.

3. Аудио/видео. А, вот, кстати, кто его знает, как выглядел бы матч с высоты дирижабля... но все же футболки игроков точно выглядели бы иначе.

4. Расстановки, предусмотренные «Бутсой», предоставляют широкие возможности. Насчет реальности их реализации в игре вопрос спорный. А, главное, отсутствие в игре возможности менять расстановку по ходу матча опять же отдаляет проект от реальности.

5. Позитивно, мне кажется, сокращение карточек, травм и редкое исполнение пенальти, тем более с хорошей реализацией. Однако перестарались – один пенальти за 20 матчей, это вряд ли.

6. Игроки стали немного правильнее перемещаться по полю, как и мяч. Хотя, конечно, от реальности пока еще далеко, но все же приятней чем раньше.

7. Штанги есть в реальном футболе! А теперь и в «Бутсе» целых четыре на поле, правда, пока не видел переключать.

8. Кстати никто не обратил внимания, а вратари теперь не забивают в свои ворота. И еще научились отбивать мячи во время сильных ударов не намертво, а как положено – подставив кулаки. Тока вот кулаков не видно.

9. И, конечно, баги - их стало меньше, но они есть.

Вот, пожалуй, принципиальные минусы нового генератора и направления работы. Конечно, есть и другие недостатки, но пока остановимся лишь на этих, чтобы не портить тебе настроение мой дорогой читатель...

### Итог

Поток негатива от внедрения нового генератора не малый, впрочем, как и позитива. Но прошу всех, обратится к логике! Генератор и вьюер стали реалистичнее, неожиданней по сравнению со старым собратом. Что на самом деле должно порадовать даже самых пессимистически настроенных товарищей по виртуальному футбольному снаряду. Главную футбольную поговорку помните - «Мяч круглый». Суть ее в том, что футбол вещь – непредсказуемая, и порой неадекватная совершенно, но все же захватывающая. Ругать игру можно сколь угодно, но чем ближе она к реальному футболу, тем больше она будет захватывать своих игроков.

Кстати приятным для меня, как оптимиста, оказалось следующее наблюдение почти нет отзывов о том, что новый генератор стал хуже старого, самые негативно настроенные говорят о том, что ничего не изменилось...

Так что, искреннее спасибо нашим руководителям проекта за новый генератор и вьюер! Но все мы будем ждать новых улучшений и развития проекта в сторону реального футбола.

## АЛЯСКА: «Не обижайтесь на меня! Страдаю от этого...»



Первые лучи жаркого летнего солнца вяло ползли по столу, отвоёвывая у полумрака пространство, в апартаментах президента издательства Бомбардир. Через открытое окно легкий ветерок назойливо пытался разметать

со стола кипу документов, принося с собой звуки оживленного города, пение птиц и шепот листьев. За стеклом торопливо сновали корреспонденты, дизайнеры, занимаясь подготовкой журнала к публикации. Повсюду раздавался шелест бумаги, глухое цоканье клавиатуры, окутывая издательство в рабочую атмосферу. Но вдруг – тишина! Даже старый добрый Epson, с завидным аппетитом пожиравший бумагу, пискнул жалобным зуммером и замолк... Не иначе ли ЧП?! Еще более неожиданно тишина оборвалась. Ее взорвали звуки падающих стульев и всеобщего оживления. С откровенным интересом и некоторой тревогой я окинул взором помещение. В издательстве творилось смятение! Люди вскочили со своих мест и, обступив со всех сторон, горячо приветствовали гостя. Мне не стоило большого труда узнать в посетителе Александра Зырянова, известного бутсевскому миру как Аляска.

*Приветствую Вас Александр! Прекрасно выглядите! Костюмчик шикарный! От «Trimforti»?*

Нет... от «Gil Vicente»!

*Туфельки тоже ничего да и над прической заметно что колдовал не Сережа Зверев. Смею предположить, что дела у вас как никогда прекрасны?*

Ага, как никогда... то есть не как вчера, не как позавчера и даже не как неделю (месяц, год...) назад... Только не прекрасны, а нормальны.

У меня всегда всё нор-маль-но... «Больной в реанимации: «Доктор! Я не могу нащупать свои ноги!...». Доктор: «Не волнуйтесь... у вас с ногами все нормально.

Просто нам пришлось ампутировать ваши руки».

*Спасибо что посетили издательство. Назойливость журналистов и внимание прессы уже подобрались к Вашей печенке? :)*

Да уж... отсутствием внимания не страдаю. И дело не только в журналистах. Иногда им кажется, что только журналисты умеют вопросы задавать – умные и актуальные. А такими вопросами заполнен, завален, забит форум, иногда они имеют форму претензий, замечаний, предложений и... по мере возможного, стараюсь отвечать на те, которые попадают в поле зрения, на которые у меня есть ответы.

После мы прошли в кабинет и уютно расположились для конструктивной беседы. Обсудив несколько важных для издательства вопросов, я не мог не воспользоваться случаем взять интервью.

***В настоящий момент Аляска занимает пост вице-президента Лиги. Какие причины заставили в структуре Лиги ввести этот пост, и каков перечень обязанностей?***

Известно многим: наш Президент Лиги – личность не очень публичная, к широкому общению не склонен, а уж на то, чтобы вникать в разного рода конфликты, отвечать на вопросы, которые множатся после каждого ответа, у Димы Терехина просто нет времени. Ему надо выбирать – или активно работать или держать на себе форум, вникая в каждую ситуацию, реагируя на многочисленные вопросы и запросы. Сожалею, что его не хватает на всё, но рад, что он выбрал для себя именно работу (генератор, вьюер, разные скрипты и прочее). Отношусь к Диме с глубокой симпатией и большим уважением. Только потому и стал я своеобразной его «тенью»... Тенью и... громоотводом. Готов был взять на себя часть его функций, хотел защитить его, если хотите, от ненужных склок и конфликтов. Этим, конечно, задачи вице-президента не ограничиваются, но рассчитываю, что в ходе беседы мы конкретизируем и остальные.

***Не секрет, что большинство процессов в Лиге протекает под вашим руководством или чутким контролем. Это было неудивительно два и даже год назад, когда мир Бутсы имел куда более узкие рамки. Но сейчас, ситуация иная. По-прежнему ли без ведома Аляски «не пролетит и муха»?***



Мухи летают... И раньше и сейчас. Но не стоит преувеличивать мою роль, особенно в былые времена. В той камерной ситуации

проблемы были другие. Вполне достаточно было того, что есть какой-то пресс-атташе, которого большинство знало. Другое дело сейчас. Порой напишешь кому-то письмо или сделаешь замечание в форуме, а в ответ – ты кто такой? Ты пресс-атташе? Вот и прессуй прессу, а не мешай свободным менеджерам свободно развивать свою команду или свободно общаться... По числу же задач, которые постепенно взял на себя, я функции пресс-атташе давно перерос. Так появилась должность вице-президента. Но дозвель над остальными активистами Лиги, представителями руководства или администрации я никогда не собирался и не хочу.

Есть много интересных парней с хорошей головой, со своими представлениями об игре и игровом процессе. Им нужна свобода действий и творчества. Вот, например, сильный парень Davidoff... В силу своих способностей он решает такие задачи, которые мне просто не по силам. Но я рад тому, что у нас есть Саша, что у меня с ним хороший контакт и диалог, что вместе мы смогли решить несколько трудных задач, другие продолжаем решать, обсуждая. Думаю, что ему без меня было бы труднее, понимаю, что какие-то задачи он решил бы по-другому, но не уверен, что лучше. Полезное сотрудничество.

Неплохо себя проявляет Azure. Мне иногда трудно без него, а ему порой нужен я для решения каких-то вопросов. На Алексее много разнообразных задач, он достаточно хорошо ориентируется в их решении, а тот факт, что некоторые направления требуют определенного совершенствования, воспринимается им с пониманием. Мы оба заинтересованы в том, чтобы предпринять нужные шаги, которые есть в наших планах.

Активно выдвинулся в лидеры Doomik, всё большее влияние на процессы в Лиге оказывает Dos.

Короче... Вернемся к мухам. Если они летают, то для их «ловли» есть достаточно большая команда

***Существуют ли ныне проблемы в организации управления всеми структурами Лиги, и какие новые решения в этом плане ожидают менеджеров?***

Да, еще одна проблема, которая стимулировала появление вице-президента. В Лиге много разных структур, очень важна согласованность действий, а условия виртуального общения весьма специфичны. Многих парней, с которыми тесно общаешься, с которыми должен принимать разные решения, лично не знаешь, в глаза им никогда не заглядывал, да и они моих не видели. Правда, пара моих поездок в Москву этот нюанс исправили, не только же пить водку и пиво я туда ездил...

Тем не менее, проблемы управления остаются. Например, руководители некоторых структур работают, как бы находясь в автономном плавании. Считаю, что нам необходим некий Президентский совет – несколько наиболее влиятельных участников, которые должны принимать наиболее ответственные решения. А потом уж каждый из них на своем участке будет их реализовывать, используя свой аппарат.

Еще одно очень важное положение. У нас сложилась достаточно уникальная система, в которой механизмы управления сочетаются с возможностями самоуправления. Не следует смешивать эти понятия и подменять одно другим. Управленческие решения могут приниматься с учетом общественного мнения или без него, особенно в тех случаях, которые касаются игровых принципов или правил игры. Ну а в самоуправляемых структурах (футсоюзах, в первую очередь) многое зависит именно от коллективных решений и от взаимоотношений участников. У людей есть права и заданные полномочия. Решайте свои проблемы и не рассчитывайте на то, что вот придет Аляска или иной представитель администрации и решит вопрос, кому руководить сборной или футсоюзом. При острой необходимости приходится иногда вмешиваться, но это не должно быть системой – пора научиться действовать самостоятельно.

И последнее. И в управление и в самоуправление привлекаются и выбираются участники проекта. То есть важно понять – многое из того, что и как делается, зависит не от какого-то там руководства, а от самих участников, которые вчера были новичками, а сегодня занимают какие-то должности.

*Всем известен довольно либеральный подход администрации Лиги к нарушителям правил и спокойствия. Порою становится и вовсе непонятным, зачем руководство тянется за платочками, сосками, памперсами и пряниками ради решения конфликтов. Кнут не приемлем для виртуальной игры, Золотой Бутсы или в работе представителей нашей администрации?*



У нас, по сути дела, как бы две игры. Одна из них – собственно игра (футбол), в ней несколько тысяч участников. Другая – околоигровой форум. Правила поведения в первой игре создавались долго и трудно. В свое время я принимал активное участие в их создании, равно как и в формировании Комитета ФП. Сейчас в Комитете есть почти всё, что необходимо для эффективной работы. Выделить хочу КИРИЛЛа, который сделал очень много и в процессе доработки нужных нормативов и в ходе создания следственной службы (сожалею, что он оставил проект, но зрелый человек может сам принимать подобные решения). Осталось лишь научиться четко следовать отработанным процедурам. Махинаторам и людям, которые не умеют играть честно, в нашей игре остается все меньше территории. Здесь кнут приемлем.

Другое дело – форум. Участников значительно меньше, напряжения больше. Но в форуме больше оснований для либерализма. Проще всего, заклеив либеральный подход, взять на вооружение жесткие меры и достаточно быстро навести порядок в мире Бутсы. Только это будет уже другой мир. И не уверен, что в этом мире будет мир и согласие. Кроме того... в реальном мире живут рядом всякие «красные», «коричневые», «голубые» и прочие цветные и бесцветные. В виртуальном мире не избежать такого соседства. Потому наша задача не избавляться от неугодных, а учиться жить всем вместе, обладая при этом необходимыми средствами для того, чтобы защитить себя от агрессии, хамства, грубости, элементарной невоспитанности... Может, кого-то и перевоспитать получится, особенно из молодых.

Вот недавно забанил одного любителя отстаивать свою специфическую точку зрения. Солидно, по сроку, забанил и... жду от него протестного письма с оскорблениями, если и не в мой адрес, то в сторону всего модераторского корпуса. Дождался. Но содержание извинительного (!) письма меня настолько поразило, что я от неожиданности и «подчистил» его высказывание и бан ему снял. Почти уверен – второй мой шаг оказал на нарушителя более сильное воздействие, чем наказание.

*Виртуальный мир бутсы поглотил в себя, не побоюсь сказать, уже бесчисленное количество людей. Проект растет, а вместе с ним процесс управления становится сложнее и сложнее. Возникают новые нюансы, возникает множество проблем. Уже сейчас каждый из нас стремится увидеть конечный совершенный вариант Бутсы, чего добиться, увы, на данный момент не возможно. Критика утопила положительные отзывы, все чаще заставляя менеджеров окунуться в этот поток. Как исправить ситуацию? Какими чертами мы должны обладать. Что должен сделать каждый из нас и руководство?*

Всем нам – каждому из нас, рядовые мы участники или из числа руководства, нужно больше терпения и терпимости. Правильно ты сказал – проект растет, возникают новые нюансы и проблемы. Поэтому не можем мы стоять на месте, не можем пользоваться вчерашними, уже привычными приемами, правилами. Мы вынуждены все время находиться в творческом состоянии, искать решения новых проблем, а готовых таких решений нет и быть не может. Маленький пример. Большинство помнит процесс слияния некоторых футсоюзов. Процесс трудоемкий и болезненный. Был проделан огромный объем работы, который взял на себя Ugan. Появились новые проблемы (знаю, участвовал в решении части их). Некоторые кивают на то, что слияние произошло не без ошибок. А как же вы хотели? Можно подумать, что кто-то из нас когда-то раньше выполнял такие действия. Новые проблемы тоже будут решены, но

сомнений у меня, например, нет: мы правильное решение приняли о слиянии и, думаю, что в следующем сезоне об этом все уже забудут и сегодняшние проблемы станут историей, а мы будем иметь заданное количество примерно равноценных футсоюзов.

Второе. К терпению я бы добавил **доброжелательность**. Сильных - к слабым. Ветеранов – к новичкам. Умных – к не очень умным. И наоборот, и так далее. Короче – **«Глупые, не бейте умных! Умные, не обижайте глупых!»**

Последнее. Думаю, что о конечном совершенном варианте Бутсы надо забыть. У нас всегда будут возможности и запас идей, которые можно и нужно будет внедрять. И это хорошо. Другое дело, что можно мечтать о таком варианте игры, который станет базовым и достаточно стабильным, который без особых проблем сможет принимать в себя отдельные доработки и новые идейки. Думаю, что мы близки к такому варианту, если не говорить о генераторе (генератор можно улучшать и совершенствовать до бесконечности с учетом постоянного роста технических возможностей и опыта тех, кто генератор разрабатывает).

*Задолго до начала сезона в закрытых разделах форума, и в частности «Аляска и компания» разгорелись дебаты о нововведениях в 5-том сезоне. К обсуждению было привлечено значительное количество менеджеров, и мнения нередко расходились. Многие сомневались в целесообразности столь значительных перемен (введение морали, изменения в расчете физготовности, зрительского рейтинга, зарплаты игроков, «вынужденного ухода» на пенсию игроков в зависимости от возраста и мастерства ну и вдобавок ко всему этому переход на новый генератор) И все же изменениям дали зеленый свет. Мы куда-то торопимся или уже опоздали?*

И не торопимся и не опоздали... Мы нашли в себе силы сделать этот огромный объем работы и хорошо, что он выполнен. В конечном итоге не так много времени на все это было затрачено (правда, стоит подумать о том большом напряжении сил и нервов, которое испытывали реализаторы) – уже к 20 игровому дню большинство проблем забылось, остальные

в стадии доработки. В принципе всё работает нормально или близко к этому состоянию... Так что зеленый свет для этих изменений горел уже до начала обсуждений.

Что касается сомнений при этих обсуждениях, то я скажу так: обсуждения бывают двух типов... Одни из них затеваются для того, чтобы набрать идеи, выбрать те из них, которые лягут в основу перспективной линии развития. Для таких ситуаций характерно отсутствие готового решения у разработчиков, оно ищется и находится в процессе обсуждения. Всякого рода сомнения уместны.

Другие нужны лишь для того, чтобы при наличии уже готовых решений, в ходе обсуждения эти решения уточнить, детализировать, узнать возможные претензии, ожидаемые негативные последствия и набрать нужные аргументы для первых, нейтрализовать вторые. Всё это как раз и было сделано, многое учтено и мы имеем... ну, имеем то, что имеем, и мне кажется, что это не худший вариант.

Важно понять – любая игра уникальна. Малейшие изменения ее правил или условий не столько меняют игру, сколько делают **другую игру**. Эта другая может быть лучше или хуже, но она **другая**. Когда-то я познакомился с современными вариантами игры в шахматы. Десятка полтора. Варианты интересные, но... человечество продолжает играть в классические шахматы, а всякие экзотические варианты остаются для узкого круга любителей.

У меня в жизни был интересный опыт. Я придумал свою игру (на базе одной из американских настольных игр). Об этой игре было рассказано в журнале «Наука и жизнь», что позволило создать игровой клуб по переписке (компьютеры тогда только входили в нашу жизнь, Интернета не было вообще). В первые год-два я получил массу предложений по совершенствованию игры, внимательно анализировал каждое из них, но... счел возможным принять только одно, да и то – внесено оно было опытным уже игроком на 7-8 году десятилетнего существования нашего клуба. Уверен – у нас не было бы этих 10 лет, если бы я начал шарахаться и внедрять все

поступавшие предложения, среди которых были и интересные.

*В виду своих обязанностей Аляска в форуме всегда представляет интересы администрации Лиги, разработчиков проекта. Наверное, чтобы выразить свое отношение к тем или иным событиям нет ни времени, да и повода. И вот он предоставляется. Что не устраивает Аляску в игровом процессе нынешней Бутсы, что требуется изменить, что хочется видеть в ином виде для Аляски не руководителя?*



Представлю себя рядовым пользователем...

Собственно говоря, как менеджер своей команды, я таковым и являюсь. Я бы хотел, чтобы была исчерпывающая информация об условиях игры.

Есть задания игрокам на игру – как они действуют? Есть варианты игровой стратегии – как они влияют на изменение игры и могут ли привести к изменению ее результата? Есть бонусы – как они усиливают игру футболистов? Есть трансфер – как совершить эффективную сделку, не нарушая при этом правил, не вызывая подозрений у бдительного Комитета ФП? Капитан команды – каково его значение в игре? Я бы хотел, узнав результат матча, получить исчерпывающую информацию об игровых установках на матч в обеих командах. Короче... Я хотел бы и хочу того же, о чем говорят многие участники. Казалось бы, в чем же дело, почему этого нет?

Во-первых, нет сегодня – будет завтра. Что-то, что уже известно, уже описано в Правилах на сайте (знаю точно – многие участники их не читают), над чем-то работа продолжается.

Во-вторых, открою страшную тайну – не все аспекты игры до конца проработаны. Тот же капитан команды. Его можно пока не назначать вообще (назначит его автомат) – хуже от этого не будет. Правда, я назначаю – мне приятно видеть капитаном самого сильного и опытного игрока...

В-третьих, система игры уже очень велика и сложна. Описать подробно все ее нюансы – весьма трудоемкое дело. Можно его завершить? Да. Мне для этого надо 2-3 недели «чистой» работы, без всяких отвлечений. Практически это, увы, не возможно. А все попытки решить проблему наскаками, в дискретном режиме ни к чему не приводят... Проблема остается, она известна. Значит, будут найдены пути ее решения.

***Вопросы о форуме для Вас не новы. Не буду конкретизировать многочисленные склоки по поводу репутации, и как кажется некоторым, необоснованные действия модераторов. Порой создается ощущение, что мы заражены негативом, что болезнь распространилась слишком глубоко. Есть ли противоядие в руках администрации?***

Противоядие есть. Это применение жестких мер, предусмотренных нашими правилами. На днях я принял решение об изгнании из Лиги участника за его безобразное поведение в чате (аналог форума), за последующую затем рассылку писем мерзкого содержания. Примитивный хулиган. Хочу, чтобы знали об этом, в том числе и те, кто любит хулиганить и в чате и в форуме. У меня есть на примете пара-тройка участников, которые могут составить компанию обозначенному выше хулигану.

Вместе с тем, применение таких мер сопряжено с некоторыми проблемами. Вот пример: есть у нас участник, у которого форумный рейтинг равен -19. Это означает – любое новое нарушение приведет к отлучению его от форума на долгий, очень долгий срок. Таковы наши правила. С точки зрения борьбы за порядок на форуме такое решение будет вполне обоснованным. С другой стороны, этот парень – активный участник игры, форума тоже. Станет ли всем нам лучше от его отсутствия в общении? Его можно считать несдержанным, грубоватым хамом, перенасыщенным юношеским максимализмом, может быть, даже дураком в каких-то вопросах. Но нельзя не признать и его любви к игре, умения и желания помочь другим участникам, новичкам в том числе. Думаю, что его 20-ое нарушение не заставит себя долго ждать (почти уверен в этом), но

признаюсь – решение о его удалении с форума будет для меня трудным, хотя принять его придется.

Другой вариант. Месяц-два назад получил бан на год (!) один участник, известный своими грубыми высказываниями. Он обратился к админу об отмене (смягчении) наказания. Ему посоветовали обратиться к Аляске (именно в мой адрес была направлена та его агрессия, за которую он был столь жестко наказан). Не захотел... Его право. А у нас есть право наказывать.

Еще один важный нюанс. Претензии к модераторскому корпусу. Они есть, даже если отбросить те из них, которые поступают от «обиженных» нарушителей, которые редко считают себя виноватыми (когда-то я работал и много общался с людьми, лишенными свободы на долгие сроки; даже среди рецидивистов редко встречались такие, кто считал справедливыми свою изоляцию, полученный ими срок – такова природа человека).

Модераторы ошибаются, не все их решения можно считать безупречными. У кого-то больше, у кого-то меньше, но ошибки есть у всех (включая Аляску). Что с ними делать? Иногда удается исправлять, приходится обсуждать их с модераторами, принимать кадровые решения. Уверяю всех – такая работа ведется постоянно, хоть и не всегда с должной последовательностью. Но! Это работа администрации. Пользователи же должны знать одно: для них модератор – фигура неприкосновенная. Не нравятся его действия? – предъявляй свои претензии в соответствии с существующими у нас правилами.

Несколько слов о Репутации. Мы приняли решение – Репутация не является обязательным условием и правом участия в общении. Это позволяет администрации **по своему усмотрению** лишать отдельных участников права на возможность изменения репутации другим участникам. Какие-то основания для подобных решений прописаны в правилах. Но они не являются исчерпывающими. Кто-то считает это произволом? Не возражаю. Но проведенное голосование показало, что большинство форумчан против отмены опции Репутации. Мы ее сохранили (желание отключить было), но с целью снижения

конфликтов вокруг нее оставляем за собой право «точечных» отключений. Точка.

**На протяжении прошлого и нынешних сезонов по инициативе руководства (в большинстве своем Аляски) в форуме организовывались обсуждения возможных нововведений. Конкретный пример – введение налогов на предельное мастерство команд, введение морали и т.д., сейчас – обсуждение нового принципа работы трансфера. Таковые обсуждения стали системой работы администрации при принятии важных решений и каков их характер – предупредительно-информативный или аналитический?**

В какой-то мере я говорил уже об этом выше, когда рассказывал о типах обсуждений. При обсуждении так называемых пределов суммарного мастерства команды стояла задача – посмотреть, какова будет реакция участников на это, какие аргументы использую оппоненты, отработать свои аргументы, если придется к ним прибегать. Это обсуждение можно отнести к первому типу (готового решения еще нет, но есть проблема, о которой стоит подумать), твоими словами говоря – характер его аналитический. Готового решения еще нет, но признаюсь – я окреп в необходимости предложенного, меня поддерживает Davidoff, некоторые другие участники, мнение которых мне интересно.

Трансфер. Проблема старая и болезненная. На каком-то этапе мы пошли по пути либерализации его правил, предоставили возможность продавцам выбирать покупателя, осуществлять сделки в более свободном режиме. Хорошо? Конечно. Только столкнулись с тем, что 1) многие участники стали злоупотреблять полученными свободами, 2) Комитет ФП, проявляя свойственную ему подозрительность, стал блокировать много сделок, среди которых, конечно, были и не вызывающие подозрений при более тщательном анализе и расследовании, но... на такие расследования просто не хватает сил, а порой и кадров, готовых к трудоемкому анализу, кропотливому учету всей многообразной информации, которую дает трансфер с его участниками и сделками.

Результат – обилие конфликтов, протестов, споров и скандалов. В этой мутной воде кто-то «греет руки», кто-то не может защитить свои интересы... Таким образом, работа по изменению трансферных схем продолжается. Ищутся варианты, в которых будет сокращено влияние субъективного фактора. Будет польза? Да... Только при этом будут сокращены некоторые «свободы» участников трансфера. Кто-то при этом пострадает, Лига, возможно, выиграет – мы рассчитываем на резкое сокращение конфликтных ситуаций с одновременным сокращением всяких махинаторских схем.

**Для Вас, конечно же, не секрет попытка нового коллектива менеджеров возродить Бомбардир и вывести его на совершенно иной уровень. Что Вы ждете от Бомбардира, каким его видите?**



Лично я готов уделять Газете Лиги максимум внимания, знаю, что о хорошей Газете давно мечтает Президент Лиги. Я готов сделать всё, что от меня зависит, чтобы очередная попытка не оказалась

очередной кампанией, после которой нам снова придется ждать появления очередных энтузиастов.

Газета – это и плацдарм для обсуждений, грамотных дискуссий, и средство заявить о своих способностях, о своих идеях и предложениях. А это поможет всем нам узнать и выявить грамотных, заинтересованных специалистов, в разнообразии которых мы нуждаемся. Газета – концентрат форумного общения, в недрах которого (форума) многие интересные вопросы просто захлебываются в беззащитном флуде и безграмотных репликах, оценках и суждениях. Газета – источник качественной информации, которая может создаваться трудом старательных аналитиков. В конечном итоге Газета – это одновременно и источник и средство повышения интереса к проекту, к игре, к людям, которые ее делают и в ней участвуют.

Чего бы я не хотел видеть в Газете? Глухих, никому не интересных отчетов о сереньких матчах между никому не известными командами, безграмотных текстов, пустопорожних тем. Я бы ограничил право участников простым нажатием кнопки размещать в Газете свои материалы без предварительного просмотра их редакторами, обладающими четкими представлениями о том, что может и должно быть в Газете, а что – нет.

Мы должны понимать. Если человек зашел в Газету, то любое нажатие кнопки должно выводить его на интересный или полезный материал. Если после просмотра нескольких страниц человек не находит ничего подобного, то трудно ожидать от него повторного захода в Газету.

И последнее. Не буду настаивать на этом, но я не очень разделяю увлечения PDF-выпусками. Они напоминают мне лихие кавалерийские атаки, после которых копящиеся силы для очередного выпуска... Мне более по душе постоянная кропотливая работа с постепенным появлением в Газете эксклюзивных материалов. Возможно, нужен какой-то разумный компромисс. Например, в ходе работы Газеты постепенно отбираются наиболее интересные материалы, которые потом фиксируются в Журнале. Плюс какой-то специально для него эксклюзивчик (он потом размещается и в Газете). Такие выпуски станут своеобразным архивом для лучших статей, интервью... и будут привлекать внимание к самой Газете.

***Сколько времени ежедневно приходится Аляске уделять Золотой Бутсе и на что тратится его большая часть?***



Эх, больной для меня вопрос, так как времени трачу очень много, не оставляя его для других своих увлечений, которыми просто жертвую. Скажу – 10 часов в день и... мне не все поверят. Правильно. Потому что иногда больше. Конечно, иногда и меньше, но это зависит от загрузки по работе. К счастью, работа позволяет мне иметь 2-3 свободных дня в рабочей неделе плюс два выходных. На что

трачу это время? Ну, понятное дело, не менее часа уходит на любимую команду (учесть результаты тренировки, оценить состояние игроков, сравнить состояние своей команды с командами соперников и... короче, все, кто любят свои команды, знают, на что еще можно потратить время). После генерации игр чемпионата не менее часа уходит на внесение результатов в разные учетные таблицы (кроме меня никому не нужно, зато интересно). Очень много времени занимает аська – бесконечные обсуждения «горячих» вопросов с админами, с модераторами, с участниками. Потом идут ответы на письма, которые приходят в личку форума и на команду... Там и вопросы и просьбы о помощи и претензии. Отвечать стараюсь всем. Понятное дело – модераторская работа на форуме (в последнее время в чат зачастил), а также участие в темах, созданных мною или другими участниками, если я вижу необходимость вставить там свой «пятак». Многие давно заметили – мои сообщения, как правило, достаточно содержательны, часто большие по объему, тщательно их обдумываю, а потом частенько и редактирую... Приходится участвовать в решении всяких конфликтов, отвечать на жалобы. Большая часть новостей (ну, половина, как минимум) готовится мною. Очень часто на написание новости может уйти час или даже больше – ее смысл и содержание надо обсудить с руководством, разобраться в деталях, чтобы потом доходчиво объяснить смысл предлагаемой новости. Подготовка нормативов... не каждый день, но если очередной появляется, то может забрать несколько дней... с разными согласованиями, обсуждениями и прочее... Иногда «вырубаясь» на подготовку отдельных разработок (отчеты о матчах, мораль, физика и прочее).

Здесь хочу сказать еще. Очень (очень!) сожалею, что практически не нахожу времени на элементарное общение (по душам, как говорится) с большим количеством приятных мне людей, которых подарила и продолжает дарить мне Бутса. Есть замечательные ребята, девушки, которым хочется помочь, да просто поговорить с ними, подружиться, но... увы. Использую возможность и говорю - **Не обижайтесь на меня! Страдаю от этого...**

То же касается многих форумных тем, в том же флейме. Хочется встрять, что-то от себя сказать (часто есть, что сказать). Не хватает часто сил и на форум собственного футсоюза, в котором есть много приятных и интересных для меня участников, друзей, но... опять время... и усталость... От общения тоже ведь устаешь. **Общение – это и развлечение и... работа, если уважаешь себя и своих собеседников.**

Ответив на вопрос о времени, Аляска посмотрел на часы.... Видно куда-то торопится а, следовательно, наш разговор на

сегодня завершен. Мне оставалось как подобает подчиненным поплакаться о тяжелой ситуации в издательстве, критическом износе орг.техники и отсутствия должного спонсирования. Александр спокойно выслушал, улыбнулся и как подобает руководителю, пообещал ситуацию исправить. Вскоре я вновь остался один, и услышал, как поперхнулся мой принтер, молчавший при нашем разговоре словно подслушивая, издал противный звук и потащил в свою пасть очередную жертву. Издательство вновь наполнили рабочие звуки. Жизнь продолжалась... а в месте с ней и игра.



[www.butsa.ru](http://www.butsa.ru)

Гость издательства (Сергей Халтурин "kalibus")

 <p>Свободные команды ФС Голландии (на аукционе):</p>		<p>Дордрехт 2 дивизион с11- 103,5 цена- 80 \$</p>		<p>Виллем II 2 дивизион с11- 99,2 цена- 60 \$</p>		<p>Витесс 2 дивизион с11 - 95,6 цена - 30 \$</p>
---	---	---	--	---	---	--

## Жеребьевка чемпионата мира стала историей!



2 июня в чате «Золотой бутсы» состоялась жеребьевка финальной части чемпионата мира. Как известно, хозяевами турнира стали футбольные союзы Чехии и Швейцарии, чьи сборные прошли в финальную часть без отборочных матчей. За остальные 30 путёвок шла упорная борьба, в результате которой за бортом чемпионата остались такие команды как Испания и Греция.

Безусловно, самое интригующее событие последнего времени вызвало большой ажиотаж. Более сотни менеджеров наблюдали жеребьевку в «прямом эфире». Буря эмоций пронеслась в тот день по чату, а затянувшийся процесс распределения команд вызывал раздражение, которое в прочем только подогрело интерес к судьбоносным мгновениям.

С началом жеребьевки ведущий Алексей Черкес (Uran) определил представительство континентов в каждой из 8 групп. Затем началось распределение команд, и первыми были посеяны хозяева мундиала. Сборная Чехия возглавила группу «А», а швейцарцам досталась группа «Е». И тут стартовало священное действие, когда сотня болельщиков и тренеров национальных команд находилась на пике волнения. Далее узнали свои места представители африканского континента, а первой командой, вытянутой из корзины стал Сенегал, угодивший группу «А». Вслед за

африканцами обрели свои группы сборные Конфедерации и Америки. Настала очередь Европы, где и развернулись самые интригующие события. «Европейскую часть» жеребьевки открыла Англия, составившая компанию командам из Чехии, Сенегала и Японии. Затем была выбрана Франция, которой досталась не самая сложная группа – США, Тунис и Новая Зеландия. А при жеребьевке группы «С» многих наверняка захлестнули эмоции – в компанию к победителю первого чемпионата континентов Бразилии и одной из лучших африканских команд Нигерии жребий определил Беларусь и Италию. Поединок Италии и Бразилии станет одним из украшений групповой стадии турнира. В группу D попали одни из фаворитов турнира, действующие чемпионы Европы – сборная Украины. Сильная команда России составит компанию Швейцарии, Камеруну и Китаю в группе E. А в квартет под литерой «F» сразу же окрестили группой смерти – к выбранным ранее ЮАР и Парагваю, добавились Голландия и Португалия. В последние две группы жребий отправил Германию, Аргентину и Швецию.



<b>ГРУППА А</b> ЧЕХИЯ СЕНЕГАЛ ЯПОНИЯ АНГЛИЯ	<b>ГРУППА В</b> ТУНИС Н. ЗЕЛАНДИЯ США, ФРАНЦИЯ	<b>ГРУППА С</b> НИГЕРИЯ, БРАЗИЛИЯ БЕЛАРУСЬ ИТАЛИЯ	<b>ГРУППА D</b> Ю.КОРЕЯ КОЛУМБИЯ УКРАИНА АВСТРИЯ
<b>ГРУППА Е</b> ШВЕЙЦАРИЯ КАМЕРУН КИТАЙ РОССИЯ	<b>ГРУППА F</b> ЮАР ПАРАГВАЙ ГОЛЛАНДИЯ ПОРТУГАЛИЯ	<b>ГРУППА G</b> ИНДИЯ МЕКСИКА ЭСТОНИЯ ГЕРМАНИЯ	<b>ГРУППА H</b> КОНГО УЗБЕКИСТАН АРГЕНТИНА ШВЕЦИЯ

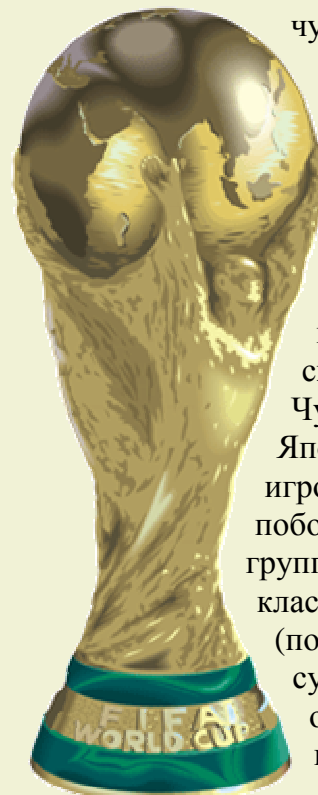
## Мундиаль. Что уготовил жребий?

Вот и наступило наиболее ожидаемое событие года: финальная часть Чемпионата Мира 6-го сезона Золотой Бутсы. Толпы болельщиков потянулись на стадионы, прихватив с собой тиво, чтобы в трепетном восторге наблюдать за спором футбольных сборных со всего мира: кто сильнее. Ответ на этот вопрос станет известен довольно скоро, а пока нас ожидает величайший праздник эмоций и футбола

32-е сильнейшие команды мира уже начали бороться за право увезти с собой главный приз — Кубок Мира — на радость своим футбольным союзам. Давайте посмотрим, в каком состоянии подошли команды к этим играм, на что они рассчитывали и что получилось в результате.

### Группа А

Фаворитами этой группы по праву могут считаться сборные Англии и Японии, без особых проблем выигравшие первые матчи. Команда родоначальников футбола очень хорошо сбалансирована, имеет классных исполнителей во всех звеньях. Единственным слабым местом, если его вообще можно назвать таковым, являются фланговые защитники, в частности Уэйн Бридж, однако и это — лишь на фоне своих



чуть более мастеровитых партнеров по обороне.

В целом же англичане имеют полную обойму игроков высокого класса и могут до бесконечности варьировать игровыми схемами и тактиками. Чуть менее сильна сборная Японии, однако подбор ее игроков позволит ей побороться за первое место в группе. Помимо отставания в классе от команды Англии (почти 7 пунктов по суммарной силе), можно отметить проблемные позиции правого

[www.butsa.ru](http://www.butsa.ru)

Чемпионат мира (Сергей Потопенко "artiusha")

газета футбольного союза Боливии

# Bolivian Football News

Сборная Новости Афиша

Результаты Обзоры Прогноз Статистика

защитника и левого хавбека — всего по одному игроку в японской сборной могут ее закрыть, и в случае неблагоприятно исхода, например травмы или удаления, их придется исключить из тактических схем.

Побороться за выход из группы, скорее всего со второго места, может и сборная Чехии. Однако у хозяев чемпионата, в отличие от их конкурентов за места в плей-офф, проблем предостаточно. В распоряжении тренера всего 14 исполнителей. Отсутствует игрок на позицию левого края обороны, поэтому тактику с фланговыми защитниками, как и в первом матче с англичанами, скорее всего, придется игнорировать и дальше. Ситуация осложняется и дисквалификацией одного из сильнейших полузащитников Томаша Чижека, который пропустил первый матч группового турнира и будет дисквалифицирован и в следующем. Поэтому на выход в 1\8 финала восточноевропейцам рассчитывать сложно.

Схожая проблема и у сборной Сенегала — явного аутсайдера группы. Состав команды — всего 15 человек, однако исполнители есть на все позиции. Самым сильным звеном сенегальцев является оборона, руководимая Паскалем Менди. Поэтому надеяться африканцем стоит лишь на надежность защитных порядков да расторопность форвардов Сиссохо и Брева при организации контратак, хотя уже в матче с японцами эти надежды не оправдались.

### Группа В

У явных фаворитов группы французов проблем с выходом из группы, казалось, не предвидится. Сборная, в которой опыт сочетается с молодостью, вряд ли встретит достойное сопротивление со стороны соперников. Однако уже в первом матче мы имеем достаточно сенсационный результат — французы сыграли вничью с

американцами. Что, кстати, дает последним, неплохой задаток — очко в матче с фаворитами, ведь за второе место развернется нешуточное сражение. Сразу три сборные, приблизительно равные по классу — Тунис, Новая Зеландия и США — будут бороться за путевку в 1\8 финала. Специалисты считали, что все решится в личной встрече островитян и американцев — обе сборные отлично сбалансированы, в отличие от африканцев, средняя линия которых уступает конкурентам. Однако Тунис уже в первом туре показал, что списывать со счетов его рано, обыграв 3-1 Новую Зеландию. Так что островитяне теперь имеют весьма призрачные шансы на выход из группы, ведь в игре с американцами явное преимущество на стороне сборной США — подбор игроков у новозеландцев поменьше, и в конце группового раунда у американских футболистов будет банальный перевес в физической подготовке. Да и отсутствие фланговых защитников добавит оперативного пространства шустрим «крайкам» американцев, позволяя им вносить больше конструктива при созидательных действиях.

### Группа С

Здесь можно было сразу выделить явного аутсайдера — сборную Нигерии. Не хотелось бы обижать африканцев, без проблем преодолевших своих соперников в отборочном туре, но в той группе нигерийцам делать явно нечего. Вот уж не повезло, так не повезло — просто никаких шансов. В борьбе за путевки в плей-офф титаны мирового футбола Италия и Бразилия, а также очень сильная сборная Беларуси не оставят камня на камне от представителя черного континента. И первый же матч со сборной Бразилии показал справедливость прогнозов.



А вот кто из оставшихся трех команд сможет выйти из группы — стоит жирный знак вопроса. Это как раз тот случай, когда у команд нет слабых мест. В споре итальянцев и белорусов сильнее оказались последние, поэтому апеннинцам для выхода крайне необходимо обыгрывать сборную Бразилии. Как все сложится, мы узнаем скорее всего лишь после третьего тура, так что интрига здесь будет существовать до самого конца.

### Группа D

Одна из тех групп, в которых, казалось, расставить приоритеты проще всего. Лидером, несомненно, должна была стать сборная Украины. Этой команде, бесспорно, одной из главных претенденток не только на выход из группы, а и на победу в турнире, вряд ли способен помешать кто-то из соперников. Форварды, способные смять любую защиту, хавбеки, которые будут контролировать центр в матче практически с каждой командой, оборона, которой под силу остановить любого нападающего, и вратари, тянущие все, что летит в ворота — вот что такое сборная Украины сегодня. Поэтому сомневаться, что первую путевку в плей-офф получат именно украинцы, могут либо закоренелые скептики, либо болельщики-оптимисты команд соперниц.

Второе место вероятнее всего займет сборная Австрии. По классу она явно выше остальных двух команд (10 пунктов по ростерной силе). Поэтому, вероятнее всего, она сможет их обыграть и без особых проблем получит нужные для выхода шесть очков.

Однако первый матч между Украиной и Австрией, закончившись вничью, неожиданно вывел на первое место сборную Южной Кореи, которую вместе с Колумбией относили к аутсайдерам, борцам за третье место. Корейцы, слегка уступая latinoамериканцам во всех линиях и имея

проблемы с позицией левого защитника, сумели грамотно подобрать тактическую схему на игру и без особых хлопот обыграть колумбийцев. Посмотрим, что они смогут противопоставить футбольным зубрам — следующая игра у них со сборной Украины.

### Группа E

Нешуточная борьба разворачивается за первое место между сборными России и Швейцарии. С крупным счетом обыграв своих соперников, команды в следующем туре ожидает личная встреча. Сборные эти приблизительно равны, отлично укомплектованы и не испытывают недостатка игроков на каких-либо позициях. Можно сказать, что оборона россиян несколько понадежнее, но на самом деле очень незначительно. Поэтому в матче между этими сборными можно ожидать борьбы не на жизнь, а насмерть.

Возможные попытки включиться в борьбу за выход в плей-офф сборной Китая пока не увенчались успехом. Во-первых, представители Востока на порядок слабее обоих лидеров, что и показала игра со Швейцарией а во-вторых, в команде явно просматривается кадровый дефицит: начисто отсутствуют крайние защитники, да и с фланговыми полузащитниками недостаток — лишь один левый хавбек. Поэтому никаких экзотических схем в игре Китая мы скорее всего не увидим и дальнейшем, игра же против грандов исключительно центральной осью, как уже показал матч, ничего хорошего китайцам не принесет.

Сборной Камеруна остается рассчитывать лишь на индивидуальные действия некоторых своих игроков. И если против ослабленного физнагрузками Китая, у которого в команде наберется всего 16 игроков, такое может пройти, то команды, сила которых больше на 20 пунктов, вряд ли

[www.butsa.ru](http://www.butsa.ru)

Чемпионат мира (Сергей Потапенко "artiusha")



оставят африканцам какие-либо шансы, что наглядно показали россияне.

### Группа F

Одним словом — группа смерти, именно в ней и ожидался самый серьезный накал страстей. Сразу три команды с ростерной силой свыше 130-ти будут сражаться за выход в финальную часть турнира: ЮАР, Голландия и Португалия. Да и не самая слабая сборная Парагвая наверняка попытается подпортить шансы этих команд на выход, хотя на большее ее усилий, скорее всего, не хватит. А вот в битве Титанов предпочтение отдавалось европейцам — направленность обороны африканцев исключительно на центральные зоны может в итоге вылезти им боком.

Первый же тур принес зрелищные матчи и интересные результаты. По классу команд Нидерланды незначительно, но превосходят португальцев. А вот с моральным аспектом до матча у команд дело обстояло с точностью до наоборот. Однако это не помешало голландцам уверенно победить со счетом 4-2. Неожиданно для многих сборная ЮАР потеряла очки в матче с Парагваем, сыграв вничью. Так что сбрасывать со счетов сейчас нельзя ни одну сборную — выйти в плей-офф может любая из команд.

### Группа G

Немецкая динамо-машина наверняка выиграет, хотя и не без труда, все три встречи и в итоге займет первое место в группе — в один голос утверждали футбольные критики. И действительно, отлично сбалансированная команда, укомплектованная настоящими мастерами мяча, ей под силу добиться нужного результата в играх с соседями по группе.

Помешать этому в некоторой мере могла одноматчевая дисквалификация единственного левого защитника Фабиана Сандера. Однако после победы над мексиканцами со счетом 9-1 даже последние скептики уверовали, что именно бундестим раньше всех оформит себе путевку в 1/8 финала. А вот кто же займет второе место, сказать заранее достаточно сложно. Сборная Эстонии, обыгравшая в непростом первом матче группового турнира Индию, имеет неплохие шансы, но впереди матч с серьезным, хотя и деморализованным, соперником — командой Мексики. Причем мексиканцам вполне под силу обыграть балтийцев. А у самих эстонцев, несмотря на победу, сейчас спад, что делает результат матча абсолютно непредсказуемыми.

### Группа H

В этой группе все более-менее предсказуемо. Слабенькая сборная конголезцев не смогла оказать сопротивления явным фаворитам группы — суровым северным парням из. А вот сражение между Узбекистаном и Аргентиной, претендовавшими на второе место, получилось достаточно интересным. Несмотря на то, что моральное состояние сборных очень разнилось — Узбекистан находился в отличной форме, тогда как у латиноамериканцев с этим, похоже, была настоящая проблема — далеко не самая надежная оборона узбеков не смогла ничего противопоставить стремительному нападению аргентинцев во главе с Хавьером Савиолой. Поэтому результат закономерен — 2-0 в пользу латиноамериканцев, у которых появился отличный шанс на выход из группы, достаточно лишь обыграть сборную Конго в следующем туре.

[www.butsa.ru](http://www.butsa.ru)

Чемпионат мира (Сергей Потапенко "artiusha")



**Локомотив Лиски**

Сила 11 - 113.4 (1248)

ЦЕНА - 200\$

3-Б дивизион



## Чемпионаты континентов. Состав комиссии обозначен!

В преддверии старта Чемпионата мира был окончательно согласован порядок выбора хозяев следующих крупных международных форумов - чемпионатов континентов. Подробнее об этом ниже, а пока остановлюсь на отличиях, добавленных в Положение о конкурсе в процессе подготовки. Главное изменение - обозначен состав комиссии, которая будет принимать решение о месте проведения турнира. При выборах организатора Чемпионата мира много вопросов было именно по тому, кто именно принимал решение. Теперь же чётко определён круг лиц, которые выносят вердикт. Остальные изменения касаются деталей: изменены требования по

вместимости стадионов, изменён срок, к которому должна быть завершена разработка сайта турнира, добавлен пункт о взносе из кассы ФС как финансовых гарантий, чётко обозначена форма подачи заявки на проведение турнира. Остаётся лишь добавить, что датой старта конкурса на право принять континентальные первенства будет дата финала чемпионата мира. Начиная с этого дня можно подавать заявку. Для решения организационных вопросов будут созданы соответствующие топики на форуме в разделах "Координация ФС". Дата окончания приёма заявок будет озвучена позже. Ниже приводится обновлённый текст Положения.

### Положение об организации чемпионатов континентов

**1.** Настоящее Положение определяет порядок и правила организации чемпионата, обязанности руководства Лиги и оргкомитета чемпионата относительно организации турнира.

**2.** Принятие решения о месте проведения чемпионата осуществляется комиссией Комитета по проведению официальных турниров после рассмотрения заявок, поданных к указанному сроку, от ФС, которые заинтересованы в проведении турнира на своей территории, проверки соответствия возможностей ФС требованиям, предъявляемым к организаторам турнира, изложенным в настоящем Положении. Заявки ФС, не отвечающих требованиям к организаторам турнира не рассматриваются. В состав комиссии по выборам входят: председатель Комитета по проведению официальных турниров, вице-президент Лиги, координатор деятельности ФС в данной зоне.

**3.** Требования к организаторам турнира:

- - минимальная вместимость стадионов для приёма:
  - а) финального матча и полуфиналов - 90000 зрителей
  - б) матчей 1/4 - 75000 зрителей
  - в) матчей группового турнира - 60000 зрителей

На матчи турнира должно быть заявлено не менее 10 стадионов. Все стадионы должны быть построены на момент подачи заявки.

[www.butsa.ru](http://www.butsa.ru)

Чемпионаты континентов. Состав комиссии обозначен! (Сергей Горбунов "redfog")

Официальный сайт ФС Острова Святой Елены



- - наличие у ФС, претендующего на проведение турнира, своего сайта;
  - - обеспечение разработки и поддержки сайта турнира на протяжении турнира, сайт турнира должен быть готов к работе за неделю до жеребьевки отборочного турнира (для создания и поддержки сайта допускается привлечение менеджеров из других ФС);
  - - наличие в ФС регулярных изданий; - обеспечение освещения турнира в прессе (допускается привлечение к освещению турнира журналистов из других ФС);
  - - взнос за право участия в конкурсе в размере 50.000.000 гольденов из кассы ФС, как гарантия со стороны ФС (перечисляется после подведения итогов конкурса). С ФС, которые не получают право на проведение турнира, сумма взноса не снимается. В качестве дополнительных плюсов при рассмотрении заявки учитываются:
  - - опыт организации турниров, в том числе товарищеских коммерческих турниров под эгидой ФС, положительно оценённый руководством Лиги;
  - - активность членов ФС в различных организациях в рамках Лиги («Бомбардир», деятельность в составе комитетов Лиги)
- 4.** За подготовку страны-организатора к проведению турнира отвечает оргкомитет турнира. В состав оргкомитета входят следующие лица:
- - президент ФС, осуществляющий общее руководство подготовкой к турниру и несущий ответственность за выполнение всех обязательств ФС по организации турнира.
  - - администратор-разработчик сайта турнира, осуществляющий создание и поддержку сайта турнира на всё время проведения турнира.
  - - руководитель пресс-службы турнира, отвечающий за координацию деятельности журналистов и полноценное освещение турнира в прессе. Контроль, за деятельностью оргкомитета со стороны руководства Лиги, осуществляет председатель Комитета по проведению официальных соревнований.
- 5.** Форма подачи заявки на проведение турнира:
- - страна
  - - планируемый состав оргкомитета
  - - адрес сайта ФС
  - - информация о изданиях ФС (периодичность, формат, форма публикации)
  - - перечень стадионов, заявленных для проведения матчей турнира
  - - дополнительная информация о ФС (опыт проведения турниров под эгидой ФС, в том числе коммерческих; информация о деятельности членов ФС в рамках Лиги; прочая информация на усмотрение президента ФС, подающего заявку)
- Заявка оформляется в виде веб-страницы или презентации в программе Power-Point.

## Провинциальное дерби

ЧАСТЬ I. НАЧАЛО.

Роман смотрел на поле. Вокруг все было словно окутано туманом. Автоматически провожая взглядом мяч, он думал о чем-то, совсем не имеющим отношение к происходящему вокруг. Мозг никак не желал сосредотачиваться на игре, возможно, самой важной игре в его жизни. Он мысленно ругал себя за это, но ничего поделать не мог. Голова гудела то ли от адреналина, вбрасываемого в кровь огромными порциями, то ли от монотонного шума стадиона. Рома оглядывался по сторонам и не узнавал его. Когда-то именно сюда, будучи еще пятилетним пацаненком, он впервые пришел посмотреть на игру. Его семья жила неподалеку, и очень часто по вечерам он слышал громкие крики и пение, раздававшиеся на километры вокруг. Как-то отец пообещал познакомить его, снедаемого любопытством, с источником этих громких но, как ему казалось, мелодичных звуков. И вот однажды он привел его сюда. Помнит ли он первый в своей жизни футбол? Конечно! Он снится ему по ночам. Он помнит все детали до мелочей – обшарпанную скамейку голубого цвета, незнакомого мужика, сидевшего впереди и беспощадно смолившего папиросы одну за другой. Он помнит, как сидевшие на противоположной трибуне болельщики вдруг разом запели. Для него, пятилетнего мальчишки, это было невероятное зрелище. Все вокруг казалось таким огромным. По стадиону, едва заполненному наполовину, раздавалось гулкое эхо. Казалось, эхо подхватило боевой клич болельщиков и вторит каждому их слову. Он посмотрел на отца снизу вверх.



Тот, приложив ко лбу ладонь, чтобы избавиться глаза от назойливого солнца, вглядывался в противоположные трибуны, как будто пытаясь найти там кого-то из своих старых знакомых. Его губы неслышно шевелились. Он пел! Только очень тихо, почти неслышно. Ромка дернул его за рукав, тот сразу замолчал и посмотрел на него. Уголки рта задорно улыбались, он обнял сына и сказал:

- Давай-ка, я расскажу тебе правила этой игры.

[www.butsa.ru](http://www.butsa.ru)

Провинциальное дерби (Дмитрий Панин "Navigator")

**В Мексике уже более 4-х сезонов функционирует газета Viva Mexico!**  
За это время вышло около 70 выпусков газеты, а всего было опубликовано более сотни статей интервью с менеджерами мексиканских команд, отчеты о проходящих акциях и многое другое обзоры турнирных таблиц всех 6 дивизионов, рассказы о наиболее интересных матчах

И он начал говорить. Ромка внимал каждому слову, следил за рукой, которой отец указывал то на боковой флажок, то на разметку вратарской площадки. Рассказ отца увлек его, и тут он с удивлением, что начал понимать происходящее на поле. Ему вдруг разом открылись хитросплетения атакующих комбинаций, поведение защитников, борьба во время розыгрыша угловых ударов. Он смотрел на зеленую поляну стадиона, как на картину великого сражения. Воображение рисовало разноцветные стрелки, такие же, как в контурных картах по истории у старшей сестры. Вот, «синие» пошли в атаку правым флангом, а в это время «красные» укрепляют центр, оттягивая свои силы назад от ворот соперника.

- А вон, видишь, справа, вдалеке от нас, бегают Вадим? Ну, Вадим, сын тети Лены с четвертого этажа.

- А как он попал туда? Он что, тоже футболист?

- Тоже футболист, – усмехнулся отец, – к тому же неплохой.

А потом они вместе шли домой. Отец купил по дороге два мороженных, и они шли оба, довольные победой своей команды. С этого дня у него появилась «своя» команда. Впрочем, за «Цемент» в городе болели все, как один. Воплощением всенародной любви стал стадион на 8 тысяч мест, построенный на деньги местного цементного завода, как нетрудно догадаться – владельца клуба, работниками которого числились и все футболисты местной команды. Они шли рядом – отец и сын, разделяющие отныне любовь к футболу.

- Папа, а как Вадим стал футболистом? – нарушил тишину Рома.

- Так же, как и все. Пошел в секцию. При клубе есть. Небольшая, правда.

Клуб и секция существовали с незапамятных времен. Ромкин отец и сам когда-то хотел поступить в нее, но не сложилось. Дед (его отец), фронтовик, считал, что футбол – это чистой воды развлечение, а время для развлечений, как он полагал, еще не пришло. Уверить его в обратном было сродни геройскому подвигу. Но Ромкин отец все же сумел. И они таки пришли в секцию, но его не

взяли. Слишком долго пришлось уговаривать деда – набор в секцию был завершен. Пришлось ждать целый год. А через год прибавилось забот в семье – у Ромкиного отца появился младший братишка. И дед, и бабушка целыми днями вкалывали на цементном заводе. Все заботы о малыше упали на плечи Ромкиного папы. На футбол времени не осталось. Мечта так и осталась мечтой.

Отец вдруг остановился и присел на корточки перед сыном. Он посмотрел в его глаза, полные детской

непосредственности, потрепал рукой светлый чуб, выгоревший под жарким южным

солнцем. И так они провели минуты две – Ромка с лицом, измазанным растаявшим мороженым, и его отец, погруженный в свои воспоминания.

- А хочешь, мы и тебя запишем в секцию? Будешь гонять мяч. А что, – в задумчивости сказал отец, – не всю же семью отдавать этому проклятому цементному заводу, который словно Змей Горыныч сотнями пожирает судьбы местных обитателей. Будешь играть в футбол, посмотришь страну. Все-таки команда участвует в республиканских соревнованиях. Как ты смотришь на эту идею?

- Стать футболистом?

- Да.

- Папа, а ты это серьезно? – в растерянности спросил Ромка. Ему ведь было всего пять лет. Конечно, вот-вот уже должно было исполниться шесть, и на следующий год он уже должен был пойти в школу, но никогда еще до сих пор родители не разговаривали с ним так ... по-взрослому. Его, конечно, могли спросить, хочет ли он мороженого, или хочет ли он в туалет. Но чтобы так – хочет ли он играть в футбол. Ведь никогда раньше он не принимал таких важных решений.



- Серьезнее некуда. - задумчиво ответил отец. - Ты знаешь, сын, говорят, что на ошибках учатся. Когда-то твой дед совершил ошибку. А я не хочу ее повторять. Я обещаю тебе, ты слышишь, обещаю! В сентябре, когда откроется секция, мы обязательно пойдем с тобой туда, и ты станешь тренироваться. Ты будешь играть.

Ромка бросился к отцу на шею и перемазал своим мороженым его щетинистую щеку. Отец засмеялся, посадил его не шею, и они направились в сторону дома, где их ждала мать, еще не подозревающая о том, что двое мужчин приняли сегодня важное решение, которое когда-нибудь возможно полностью изменит их жизнь.

Громкий крик над ухом прервал его размышления и заставил вздрогнуть от неожиданности. Добрая порция крепких ругательств вырвалась из глотки тренера и полетела куда-то по направлению к линии полузащиты. Жара. Рома вытер тыльной стороной ладони пот, обильно скопившийся на лбу. Ни ветерка. Стены «Центрального», плотно окружившие лавки с болельщиками и изумрудный газон, превращали футбольную арену в турецкую баню. В воздухе парило, предвещая приближающийся ночной ливень, обещанный накануне Гидрометцентром. Высокая влажность, царившая в воздухе, превращала сегодняшний матч в настоящее испытание для настоящих мужчин. Неподготовленному человеку достаточно было побегать по полю минут десять в том темпе, в котором по нему перемещались двадцать два спортсмена и три судьи, и селезенка уже давала о себе знать, предупреждая режущей болью о недопустимости лишних нагрузок на организм. В этой душегубке на первый план выходило физическое противостояние, причем не столько с соперником, сколько со стихией. Даже самые техничные игроки проигрывали единоборства тем, кто сегодня оказался выносливее. Но даже подготовленному атлету выдержать сорок пять минут изматывающего физически и морально поединка сегодня было непросто. И первым не выдержал Феликс. Уйдя на перерыв в раздевалку, он попросту не

смог подняться со скамейки, не то, чтобы выйти обратно на поле. После немедленного медицинского осмотра были сделаны выводы, неутешительные для нахмурившего брови Палыча, тренера команды. Первую замену пришлось делать уже в перерыве. Это не входило в тактический замысел Палыча. Тем более менять защитника на защитника. Глупая, бессмысленная перестановка. От этого он переживал и нервничал. Ведь сегодня он не мог проиграть. В любой другой день, любой другой команде, но только не сегодня...

Этого матча в уездном городке ждали с особым нетерпением. И даже не потому, что за отсутствием каких-либо увеселительных заведений кроме наспех залатанного дома культуры, в котором раз в месяц проводились дискотеки для молодежи, непременно завершавшиеся дракой с заглянувшими на огонек деревенскими с окрестных поселков, здесь не было особых развлечений. Просто местная футбольная команда «Цемент» была настоящим предметом гордости. Команда не имела особых заслуг, кроме, пожалуй, высоких мест на первенстве района, которые «Цемент» завоевывал с завидным постоянством. Знали ее и в области по регулярным участиям в играх за областной кубок. Награда невесть какая, но зато обладатели кубка выступали уже на соревнованиях республиканского масштаба. А вот там-то открывались уже невероятные, по масштабам «Цемент» из Климовска и тысяч похожих на него клубов, возможности. Успешные выступления на «республике» означали и достойное финансирование, и хорошую футбольную инфраструктуру, и выступления на международной арене. Для климовских игроков это был предел мечтаний. А местные жители все ждали, когда же их любимцы добьются права принимать в родном городе иностранных гостей и, наконец, пригласят в уездный город какую-нибудь команду с мировым именем. Иностранцев здесь, в общем-то, хватало. В южные порты заходили корабли со всех концов света. «Цемент» иногда выезжал на летние сборы к морю, где устраивал товарищеские встречи с командой какого-нибудь зарубежного судна. Пять часов пути до побережья преодолевали

вместе с командой и сотни верных болельщиков. Для них провести выходные у моря, да еще и поболеть за любимую команду в товарищеских играх с иностранными моряками было только в радость. Из года в год история повторялась. До тех пор, пока «Цемент», лучшим достижением которого до сих пор были игры в четвертьфиналах, не вышел в финал Кубка. И вот тут уже и у климовских футболистов, и у их земляков возникли до сих пор не знакомые им чувства – желание победить во что бы то ни стало, любой ценой. Мечта стала такой близкой, что, казалось, к ней можно было прикоснуться рукой. Раньше верные болельщики вполне готовы были простить своей команде поражение. Сколько их уже бывало раньше! Но в этот раз от «Цемент» ждали одного единственного результата.

Когда в Климовск пришло известие о том, что «Цемент» сыграет в финале с «Изумрудом», клубом из Железнодорожного, болельщики тут же начали готовиться к предстоящему действию. Города разделяет каких-то шестьдесят километров, поэтому то, что игра для «Цемент» предстояла выездная, не имело особого значения. Половина всех билетов досталась климовским болельщикам. Постаралась дирекция местного цементного завода, снарядившая в поездку за заветными корешками целый рейсовый автобус. С приближением даты финала спортивный дух больше захватывал жителей уездного городка, словно их любительский клуб готовился к битве за какой-нибудь важный европейский трофей.

По стечению обстоятельств, Рома познакомился с футболом за три дня до самого важного в истории «Цемент» матча. Поэтому спортивная лихорадка обошла его стороной.



Полюбив игру, он еще не научился разбираться в турнирных перипетиях. Он всего лишь знал, что его команде как никогда нужна победа, но куда больше его интересовало в тот день совсем другое. После неожиданного разговора с папой возле стадиона он неудержимо рвался домой, оттаскивал отца от какой-то машины, припаркованной у подъезда.

- погоди, сын. Интересно, чья это? – интересовался тот. – У нас отродясь никто не ездил на иномарках.

- Папа, ну пойдём скорее.

Едва переступив порог, он ринулся на антресоли, забрался туда почти целиком и через мгновение пыльный, но сияющий, вылез оттуда с футбольным мячом под мышкой. Старый, обтрескавшийся, этот кусок кожи был ему в тот вечер дороже всего на свете. Кто-то в детстве клал с собой на ночь в кровать любимую игрушку – мишку, или машинку, еще что-нибудь. Рома же отныне засыпал, обнимая рукой футбольный мяч. И с тех пор стадион «Центральный» стал для него вторым домом, а футбол – второй жизнью. Он готов был часами смотреть из-за сетки-рабицы, огораживавшей тренировочную площадку, как тренер гоняет своих подопечных. Днем здесь носились мальчишки, а вечером подтягивались настоящие игроки. И когда тренер приглашал их выйти на поле, Ромка с удовольствием, как верная собачонка, носился за мячами, улетающими высоко на трибуны. До школы был еще целый год. Целое лето он бегал сюда один, благо стадион находился всего в десяти минутах неспешной ходьбы от дома. Ему было совсем не скучно. Сначала он внимательно смотрел за тем, как воспитанники спортивной секции выполняют упражнения, потом старательно повторял за ними. Поначалу, конечно, он делал кучу ошибок, но уже через три дня мог на одной ноге жонглировать мячом до пяти раз. Успехи только подогревали интерес паренька. Он все больше и больше влюблялся в игру, носящую «королевский» статус среди видов спорта.

А через три дня отец поехал на финал. Сын с собой он не взял, поскольку планировал вернуться за полночь, да и тяжелая дорога на электричке пока вряд ли была по силам

пятилетнему ребенку. Рома вышел проводить отца и еще нескольких соседей-болельщиков во двор. У подъезда снова стояла красная иномарка. Та самая, которую видели здесь три дня тому назад. Соседи с интересом столпились около машины, беседуя с водителем. Усатый дядька показался пареньку незнакомым. Раньше он тут его не встречал. Из подъезда вышел Вадим и направился напрямик к автомобилю. Усатый услужливо распахнул перед ним дверь.

- Опа, Вадик, так это твоя? – поинтересовался кто-то из соседей.

- Нет. Приятеля моего.

- Так Вы на игру едете, в Железнодорожный? – поинтересовался отец и тут же пошутил: – Может быть, и нас с собой захватите?

- Не. Все не влезете.

- Ну ладно, бывай тогда. Удачи в игре! Не подведи нас!

Соседи по очереди пожали руку талантливого спортсмена. Его приятель, усмехнувшись, завел своего железного коня и, подняв вокруг облако пыли, умчал футболиста навстречу судьбоносной игре. Потихоньку направились в сторону автовокзала и болельщики.

Рома же, держа под мышкой мяч, побежал к стадиону. Но там сегодня было пустынно. Все уехали на футбол. И целый вечер в одиночестве он гонял мяч по газону, воображая себя игроком «Цемент». Он бегал от одних ворот к другим и пытался понять ощущения, испытываемые футболистами во время игр. Вокруг было пусто, но воображение рисовало ему переполненные трибуны, рукоплещущие ему и поющие песни. Где-то там, на одной из скамеек, как будто сидели его отец и сестра. Они переживали вместе с остальными. А он, новобранец «Цемент», в тот день был самая заметная фигура на поле. И так он носился по коротко стриженному газону «Центрального», увлекаемый своими мечтами, до тех пор, пока вокруг не сгустились сумерки. Время пролетело незаметно. Прибежав домой, Ромка залпом выпил приготовленную ему кружку кефира и уселся на кухне возле окна.

- Так, это еще что такое? – строго спросила заглянувшая на кухню мама. – Ну-ка, марш в кровать!

- Мам, ну папа сейчас уже приедет. Он обещал мне первому рассказать про игру.

- Теперь Вы мне вдвоем будете голову морочить со своим футболом. – вздохнула женщина, ласково потрепав сына по щеке.

- Ты не любишь футбол? Почему?

- Наверное потому же, почему твой отец не любит художественную гимнастику. Давай-ка быстренько спать. Папа приедет очень поздно. Завтра утром он тебе все обязательно расскажет. А ты ложись. Ждать придется долго, а если ляжешь в кровать, не успеешь закрыть глаза, как наступит утро.

«Интересно, почему папа не любит художественную гимнастику?» - подумал про себя Роман и послушно отправился в комнату.

Мама оказалась права. Сон накрыл его вместе с одеялом. Открыв глаза утром, он одним движением соскочил с кровати и помчался на кухню. Запах яичницы подсказывал ему, что отец завтракает перед работой. Ведь на календаре был понедельник – начало рабочей недели. Но если вчера «Цемент» выиграл, рабочий день, скорее всего, отменялся. Отец сидел как обычно – с газетой в одной руке и вилкой в другой. Нанизанным на вилку куском хлеба он как обычно собирал растекшийся по тарелке желток. Вроде все как обычно.

- Доброе утро, пап! Как сыграли? – обняв отца сзади за шею, поинтересовался юный любитель футбола.

Тот перестал жевать, отложил в сторону газету и внимательно посмотрел на сына. По его реакции сразу стало понятно, что результат вчерашней встречи для климовских футболистов оставлял желать лучшего.

- Ничего, сын. Не в этот раз, так как-нибудь в другой. А пока Европы нам не видать.

- А счет-то какой?

- Неутешительный. 0:3.

- Как же так? Ведь у нас такая сильная команда! Все говорили, что мы должны победить. Что же произошло.

- В футболе, сынок, как и в жизни, случаются предательства. Это самое

страшное, что может произойти. К сожалению, вчера мы все стали свидетелями подлости. Подлость в жизни привела к поражению в игре. Когда-нибудь мы поговорим с тобой об этом. Пока ты еще слишком мал. Но я хочу, чтобы ты твердо запомнил, я стараюсь тебя воспитать так, чтобы ты всегда оставался честным и порядочным человеком. Будь то твоя жизнь, или игра – все равно.

Он засунул в рот оставшийся кусок хлеба, наспех запил его остывшим чаем и ушел на работу.

Так, одиннадцать лет назад появилось на свет яростное соперничество среди двух футбольных команд. Как ни странно, эти клубы с тех пор длительное время не встречались друг с другом. «Изумруд» пошел «на повышение», «Цемент» по-прежнему прозябал в своей областной лиге. Громкие успехи остались позади. После поражения в финале Кубка, в игре климовской команды

наступил спад. Клуб скатился в середину турнирной таблицы и долго еще не мог пробиться в соревнования высокого уровня. Несмотря на отсутствие личных встреч между командами, жители уездного города внимательно следили за успехами «зеленых», как прозвали здесь футболистов «Изумруда» за, как несложно догадаться, цвета форменной одежды и символики. Удовольствие доставляли каждому без исключения Климовскому болельщику неудачи, постигавшие бывшего соперника по финалу и, наоборот, в уныние вводили результативные победы. Ромка, став со временем ярким поклонником своего «Цемент», как и все климовчане, ненавидел «Изумруд» так, как может ненавидеть болельщик своего злейшего спортивного врага. Волею судеб, он оказался у истоков противостояния, однако суть произошедшего одиннадцать лет назад он узнал гораздо позднее.

*Продолжение следует ...*



## Над номером работали:

Президент издательства	Сергей Халтурин ( <b>kalibus</b> )
Заместитель президента издательства – главный редактор	Дмитрий Дмитриев ( <b>Дмитрий Дмитриев</b> )
Корреспондент издательства	Игорь Щепёткин ( <b>Montgomery</b> ) Сергей Горбунов ( <b>redfog</b> ) Алексей Холодный ( <b>iceleha</b> ) Дмитрий Панин ( <b>Navigator</b> ) Сергей Потапенко ( <b>artiusha</b> )
Заместитель президента издательства - руководитель отдела новостей и рекламы	Дмитрий Волков ( <b>Дьявол</b> )
Менеджер по рекламе	Алик Мурадов ( <b>Казанец</b> )
Арт-директор	Денис Яковлев ( <b>Freedom Star</b> )
Дизайнер	Николай Баграмян ( <b>Nickolai</b> ) Василий Ратков ( <b>vaso</b> )
PR-отдел	Иван Балакшин ( <b>vanadik</b> )
	Веб-сайт: в стадии разработки
	E-mail издательства: <a href="mailto:editbombardir@gmail.ru">editbombardir@gmail.ru</a>
	Издательство: <b>ICQ 196584076</b>
	Редакция: <b>ICQ 192439</b>
	Отдел рекламы и новостей: <b>ICQ 192512586</b>
	Дизайн-студия: <b>ICQ 301204665</b>

Издательство не несет ответственности за содержание рекламы.