

Книга «Настольная игра «Футбол на бумаге»



http://vk.com/Paper_Soccer

© Морозков Виталий Аркадьевич, 2019

ПРЕДИСЛОВИЕ	2
КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КНИГОЙ	3
Глава 1 ПРАВИЛА ИГРЫ ФУТБОЛ НА БУМАГЕ	4
I. ПОШАГОВЫЕ ПРАВИЛА	4
II. КОРОТКИЕ ПРАВИЛА	18
III. ФУТБОЛЬНАЯ НОТАЦИЯ.....	20
Глава 2 МАТЕМАТИКА ФУТБОЛА НА БУМАГЕ	23
Глава 3 ТЕОРИЯ ФУТБОЛА НА БУМАГЕ.....	39
IV. ТАКТИКА	39
1. Тактические приёмы игры – «маленькие футбольные хитрости».	39
1.1. Перекрытие хода.	40
1.2. Чётный выход.	49
1.3.1. Создание безвыходного положения на стороне ворот противника – атака.	59
1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола.	72
1.4.1. Создание безопасного положения на стороне своих ворот – защита.	140
1.4.2. Основные модели безопасных положений.	141
2. Задачи на отработку основных тактических приёмов игры.	151
2.1. Задачи на перекрытие хода.	151
2.2. Задачи на чётный выход.	156
2.3. Задачи на создание безвыходного положения с забиванием гола – «футбольные этюды».	159
2.4. Решения задач.....	163
V. СТРАТЕГИЯ.....	180
1. Статика ФУТБОЛА НА БУМАГЕ. Трюковые партии.	181
1.1. Работа в середине поля – «схемы».	181
1.2. Работа возле своих ворот – «танец у своих ворот».....	188
1.3. Работа на стороне ворот противника – «ловля на модели».	194
2. Основные понятия футбольной стратегии.	201
3. Принципы игры. Динамика ФУТБОЛА НА БУМАГЕ – «управляемый хаос».	222
4. Основные стратегические приёмы игры – «большие футбольные хитрости».....	230
4.1. Метод провокаций – защита «ку-ку».	230
4.2. Метод плотных конструкций – «эмпэкашка».	257
Глава 4 СВОБОДНЫЙ ФУТБОЛ НА БУМАГЕ	277

ПРЕДИСЛОВИЕ

*Человеческая изобретательность ни в чём не проявляется так, как в играх.
Г.В. Лейбниц*

Вся наша жизнь – одна сплошная скука, в ней нет ни фокусов, ни трюков! Да, да, дорогой читатель, ты тоже это знаешь... В нашей жизни не хватает красоты и волшебства, именно поэтому я решил написать эту книгу!

Эта книга о новой настольной игре – ФУТБОЛ НА БУМАГЕ, игре фокусов, трюков и провокаций!

Теперь можно играть в футбол где и когда угодно: за столом, на подоконнике, в школе, университете или на работе, во время любого перерыва, в автобусе, поезде или самолете! Ведь всё, что требуется – это найти партнёра, листок бумаги в клетку и ручку, или смартфон (планшет) со скачанной игрой. ФУТБОЛ НА БУМАГЕ ничуть не уступает своему старшему брату по увлекательности, ведь это игра с собственной стратегией и множеством интересных фишек!

Преимущества ФУТБОЛА НА БУМАГЕ:

Во-первых, демократичность – простота инвентаря и правил, благодаря чему играть в ФУТБОЛ НА БУМАГЕ можно в любом месте и в любое время!

Во-вторых, максимальная реиграбельность – при всей простоте правил, игра удивительно разнообразна и непредсказуема, поэтому играть в ФУТБОЛ НА БУМАГЕ хочется снова и снова!

В-третьих, динамичность – ФУТБОЛ НА БУМАГЕ быстрая игра, можно разыграть прекрасную партию за 5-10 минут, что при современном ритме жизни – бесценно!

В-четвёртых, поле ФУТБОЛА НА БУМАГЕ придаёт игре особый – трюково-провокационный характер, что позволяет использовать в игре не только «сухой расчёт», но и психологию!

В-пятых, научившись играть в ФУТБОЛ НА БУМАГЕ, ты поймешь, что ЛЮБОЕ ДЕЛО – ЭТО ИГРА, и можно действовать эффективно в ситуациях, когда 100-процентный расчёт невозможен. Для этого важно найти и реализовать правильную стратегию!

Но самое главное, что ФУТБОЛ НА БУМАГЕ – это ЖИВАЯ ИГРА со своей ИЗЮМИНКОЙ! Ты сможешь сам в этом убедиться, разучив несколько приемов и сыграв пару партий!

Настала пора развеселить тебя, дорогой читатель, и загадать тебе пару загадок, показать пару трюков! Окунёмся в волшебный мир ФУТБОЛА НА БУМАГЕ вместе!

Ты готов?

Виталий Морозков

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КНИГОЙ

Чтобы научиться играть в ФУТБОЛ НА БУМАГЕ – надо практиковаться! Книга требует твоего участия!

Играй со своими родными, друзьями – это поможет тебе! Ты «почувствуешь» игру, если будешь на практике отрабатывать приемы, изложенные в книге. Невозможно понять вещи, изложенные в книге, если ты не играешь, если ты сам не разбираешь игровые примеры!

Книга построена по принципу «от простого к сложному», от правил до тактических и стратегических приемов игры. Вначале удели внимание правилам, они простые, но, чтобы их понять тебе нужно взять ручку и бумагу в клетку, нарисовать поле и с кем-то поиграть. Не торопись, не старайся охватить все сразу, иди шаг за шагом, прием за приемом, модель за моделью и все получится!

Главу 2 «Математика ФУТБОЛА НА БУМАГЕ» можно пропустить! Ничего страшного не произойдет, это глава для «гурманов».

Читая главу 3 «Теория ФУТБОЛА НА БУМАГЕ» ты можешь «перескакивать» от тактики к стратегии, ведь одно без другого «не живет»!

Лайфхак1: ты можешь нарисовать поле на листе бумаги формата А4, поместить его в файл и с помощью неперманентного маркера и текстильной салфетки использовать одно и то же поле кучу раз, ведь нарисованные маркером ходы легко стираются с поверхности файла при помощи салфетки!

Лайфхак2: тебе будет легче разбирать игровые примеры, если ты будешь пользоваться простым карандашом и «стирашкой» – начальную конструкцию можно нарисовать ручкой, а различные варианты рассматривать с помощью карандаша и ластика. С помощью этого нехитрого способа ты сэкономишь кучу

времени и сил, ведь тебе не придётся рисовать по тысяче раз одну и ту же конструкцию!

Лайфхак3: прежде, чем разбирать игровые примеры, изложенные в книге, хорошенько изучи подглаву «Футбольная нотация» (глава 1 «Правила игры ФУТБОЛ НА БУМАГЕ») и пойми, что это такое! Без понимания нотации разбор игровых ситуаций невозможен! Обязательно прочитай!

Лайфхак4: всю полезную инфу об игре ФУТБОЛ НА БУМАГЕ ты можешь найти в нашей группе ВКонтакте: **Футбол на бумаге / Paper soccer / Настолка** (https://vk.com/paper_soccer).

И запомни, мастерство сразу не приходит! Оно приходит со временем, с практикой, поэтому самое главное – это получать удовольствие от игры! Если тебе нравится играть, значит, со временем все будет!

Глава 1 ПРАВИЛА ИГРЫ ФУТБОЛ НА БУМАГЕ

I. ПОШАГОВЫЕ ПРАВИЛА

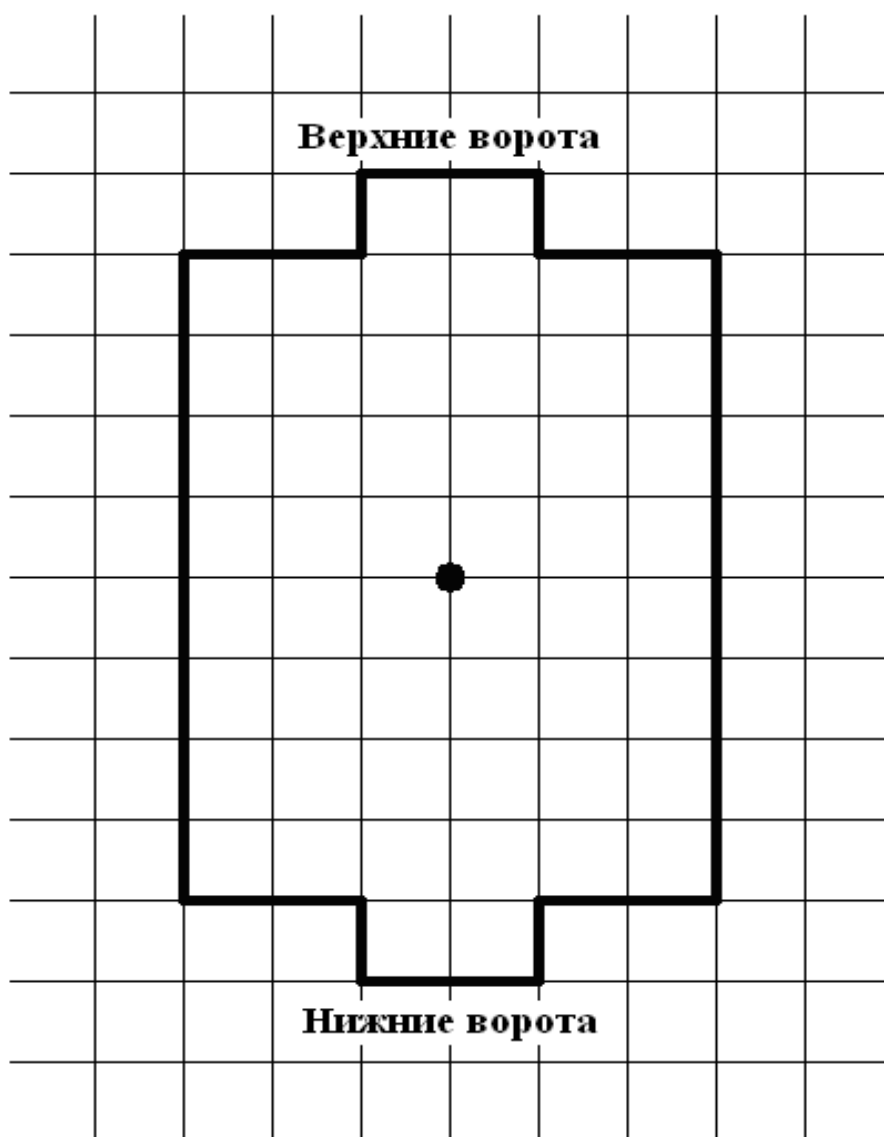
ФУТБОЛ НА БУМАГЕ (Paper Soccer) – настольная игра для двух человек, имитирующая игру в футбол. На листе бумаги в клетку рисуется поле, на котором два игрока по очереди делают ходы с помощью ручки. Выигрывает тот, кто забивает гол в ворота соперника или загоняет его в тупик.

1 ШАГ:

Находим соперника, берем лист бумаги в клетку, ручку (либо берем планшет, смартфон со скачанной игрой), и удобно усаживаемся за стол. В ФУТБОЛ НА БУМАГЕ играют **двое**, ходы делают **по очереди**.

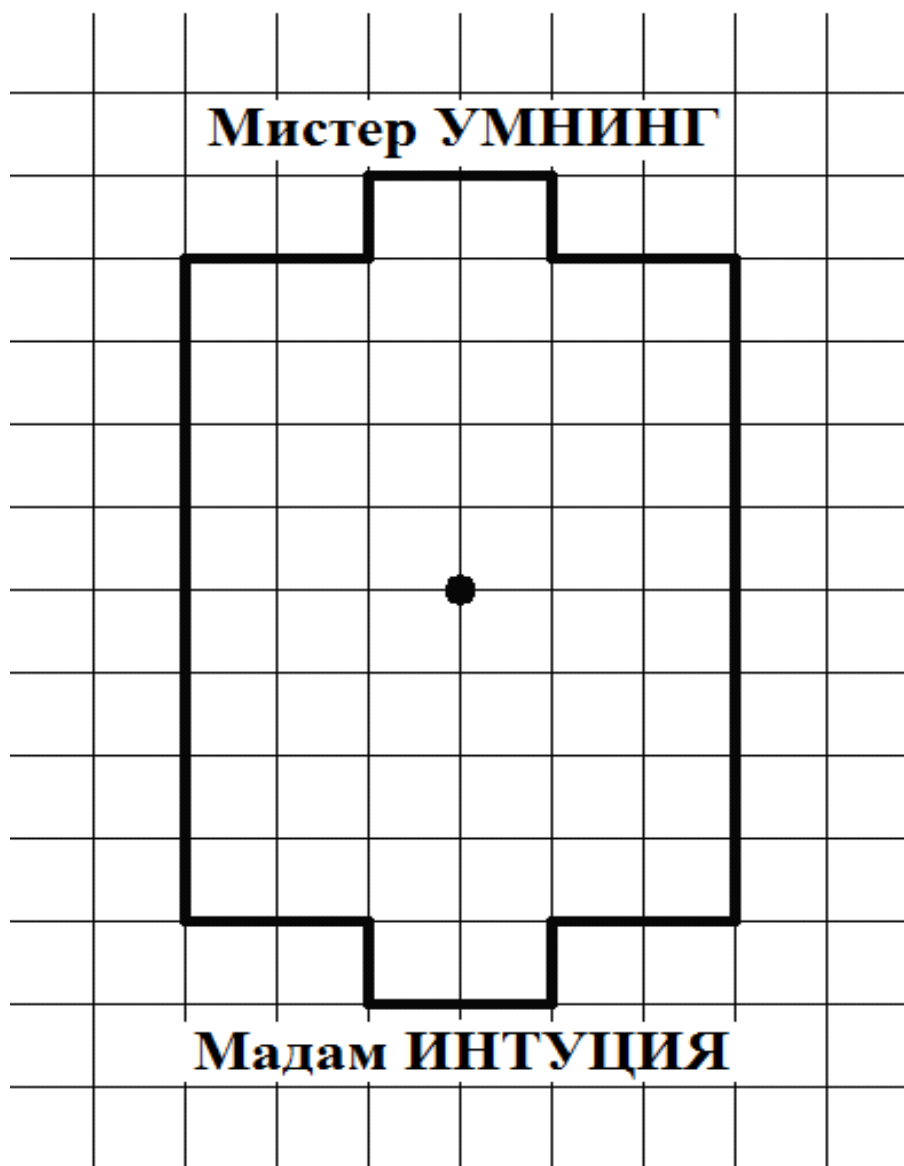
2 ШАГ:

Рисуем поле. **Жирным** выделены **границы** и **центр поля**:



3 ШАГ:

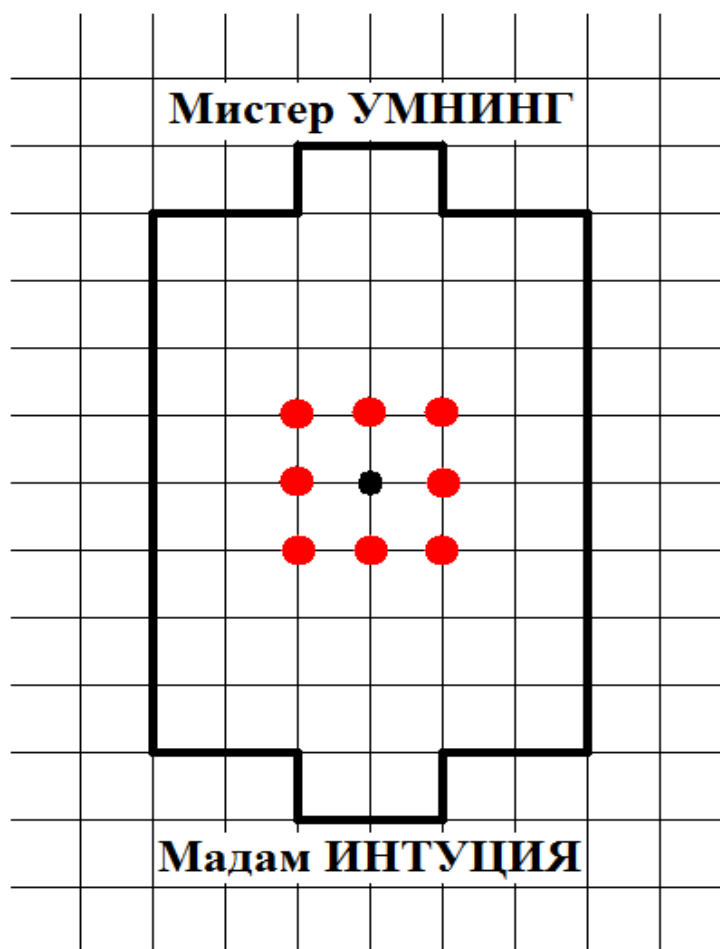
Определяемся, за какие ворота будем играть (Верхние (В) или Нижние (Н) и подписываем каждый свои ворота – в нашем случае **сторона, играющая за Верхние ворота (В)**, назвала себя «**Мистер УМНИНГ**», а **сторона, играющая за Нижние ворота (Н)**, – «**Мадам ИНТУЦИЯ**»:



4 ШАГ:

Линии внутри поля пересекаются, и ходы делаются **ПО ЭТИМ ПЕРЕСЕЧЕНИЯМ**.

Центр поля окружает восемь пересечений (показаны на рисунке – **КРАСНЫМ ЦВЕТОМ**):

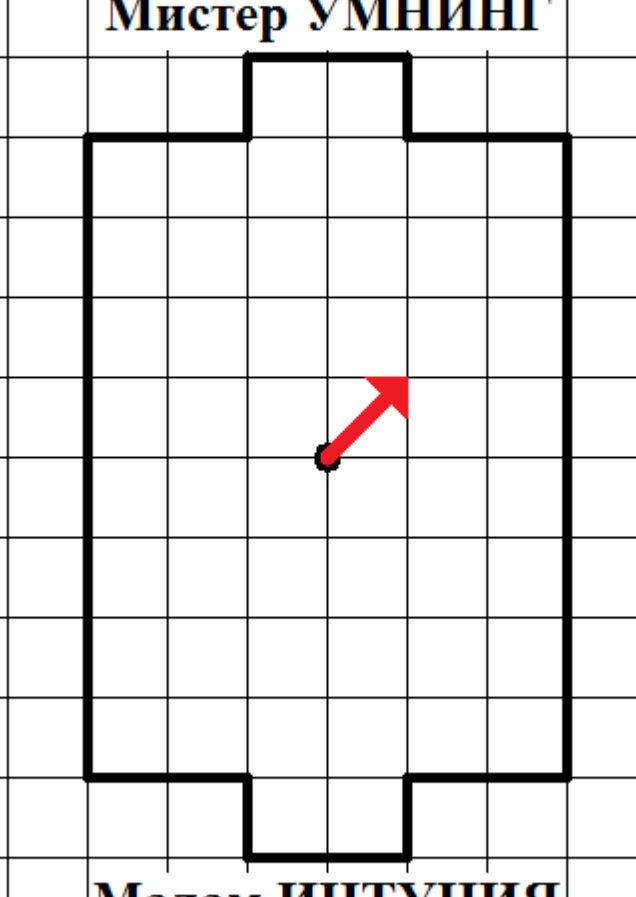


Итак, делаем **первый ход** – ставим ручку в центр поля и рисуем линию до **одного из восьми** пересечений, окружающих центр, останавливаемся в нем – первый ход сделан!

Показательная партия будет состоять из **7 ходов** – по цветам радуги:

1	Красный	Каждый
2	Оранжевый	Охотник
3	Желтый	Желает
4	Зелёный	Знать
5	Голубой	Где
6	Синий	Сидит
7	Фиолетовый	Фазан

Мистер УМНИНГ



Мадам ИНТУИЦИЯ

Мадам ИНТУЦИЯ **остановилась** (сделала свой ход) в одном из **восьми** пересечений, окружающих центр, потому что в это пересечение **ЕЩЕ НЕ БЫЛО СДЕЛАНО ХОДА!**

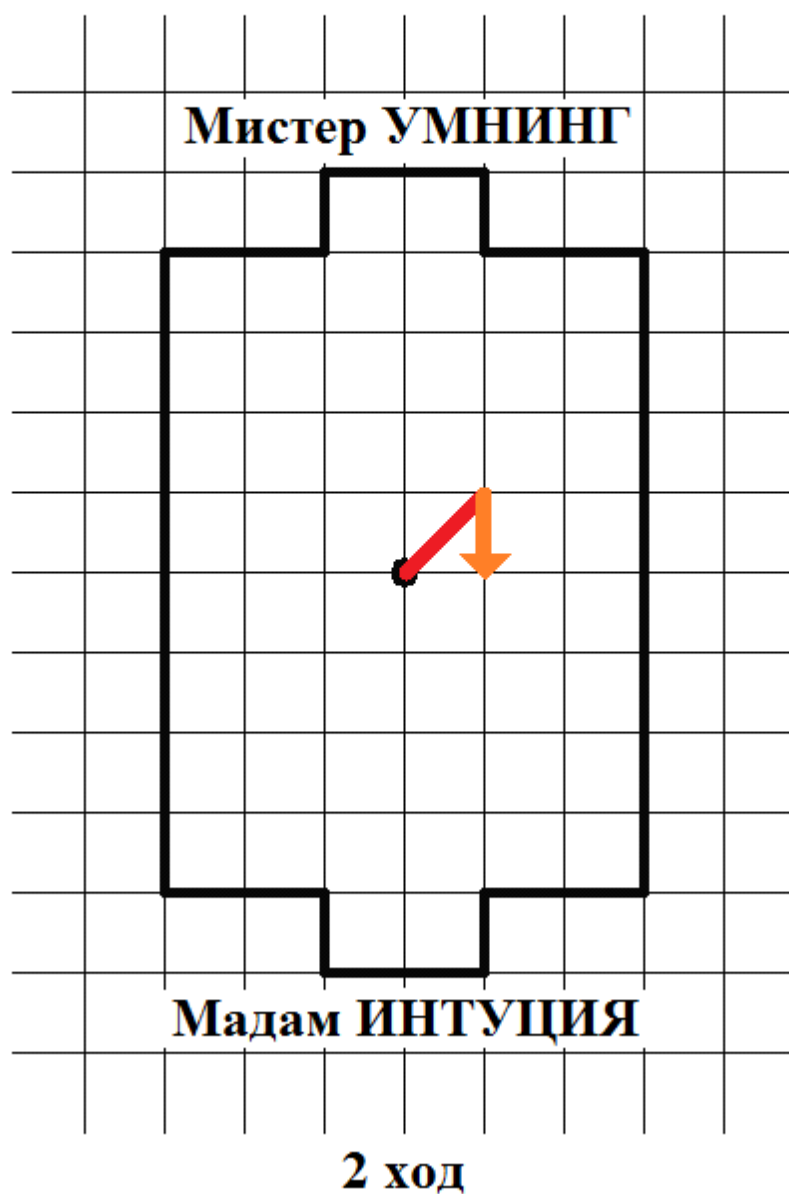
Это главное правило ФУТБОЛА НА БУМАГЕ и обязанность каждого игрока:

- останавливаться (ход сделан) в пересечении, в которое еще не было сделано хода (НЕЗАНЯТОЕ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ);
- отталкиваться (продолжать ход, «ДАВАТЬ ПАС», «РИКОШЕТИТЬ») из пересечения, в которое уже был сделан ход (ЗАНЯТОЕ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ).

Очередной ход совершается из последнего **ЗАНЯТОГО ПЕРЕСЕЧЕНИЯ**.

ВТОРОЙ ХОД может быть таким
Мистер УМНИНГ делает второй ход

ХОД ПОКАЗАН ОРАНЖЕВЫМ

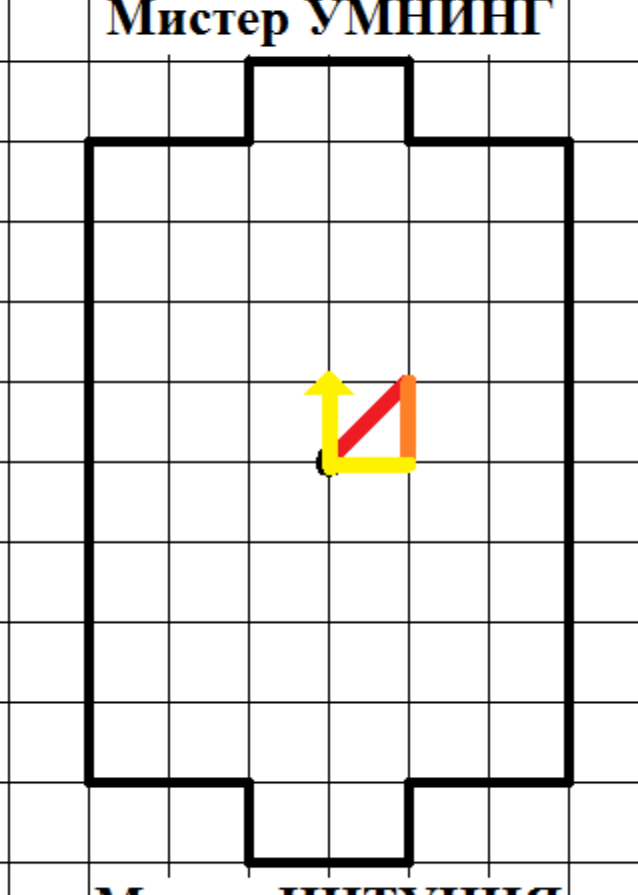


Все просто:

- попав во время хода в **НЕЗАНЯТОЕ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ** — ты останавливаешься в нем (ты свой ход сделал);
- попадая во время хода в **ЗАНЯТЫЕ ПЕРЕСЕЧЕНИЯ** — ты отталкиваешься от них (продолжаешь свой ход, **«ДАЁШЬ ПАС», «РИКОШЕТИШЬ»**).

ТРЕТИЙ ХОД может быть таким
Мадам ИНТУИЦИЯ делает третий ход

Мистер УМНИНГ



Мадам ИНТУЦИЯ

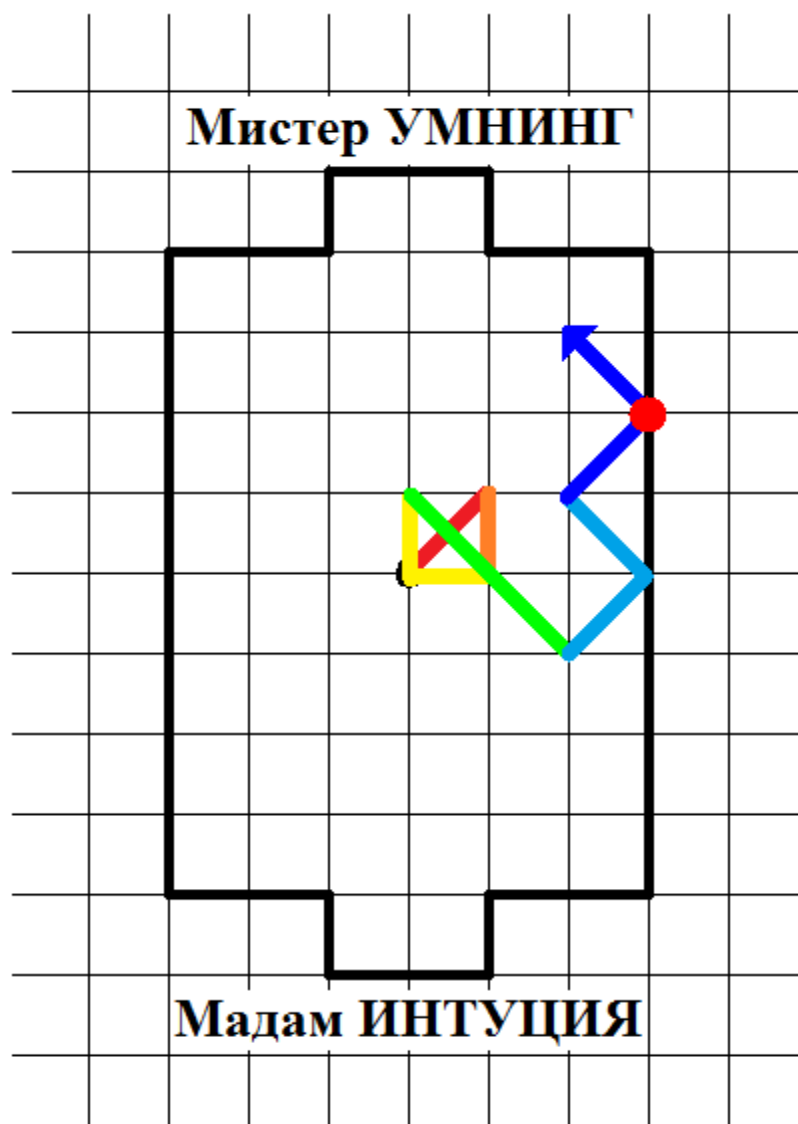
3 ход

(продолжила свой ход), поскольку **ПЕРЕСЕЧЕНИЯ, НАХОДЯЩИЕСЯ НА ГРАНИЦЕ ПОЛЯ** являются **ЗАНЯТЫМИ ПЕРЕСЕЧЕНИЯМИ** и от них надо отталкиваться;

- второе пересечение оказалось **НЕЗАНЯТЫМ** и Мадам ИНТУЦИЯ в нем остановилась.

ШЕСТОЙ ХОД может быть таким
Мистер УМНИНГ делает шестой ход

ХОД ПОКАЗАН СИНИМ



6 ход

Как видно из рисунка – Мистер УМНИНГ, делая шестой ход, **попал в два пересечения:**

- первое пересечение **НАХОДИТСЯ НА ГРАНИЦЕ ПОЛЯ** (показано на рисунке – **КРАСНЫМ ЦВЕТОМ**) и Мистер УМНИНГ оттолкнулся от него –

«отрикошетил», поскольку **ПЕРЕСЕЧЕНИЯ, НАХОДЯЩИЕСЯ НА ГРАНИЦЕ ПОЛЯ** являются **ЗАНЯТЫМИ ПЕРЕСЕЧЕНИЯМИ** и от них надо отталкиваться;

- второе пересечение оказалось **НЕЗАНЯТЫМ** и Мистер УМНИНГ в нем остановился.

!ЗАПОМНИ!

Линия, которую ты рисуешь ручкой во время хода – называется МАРШРУТОМ.

Ходить по пройденным маршрутам (по уже нарисованным линиям) – **ЗАПРЕЩАЕТСЯ!**

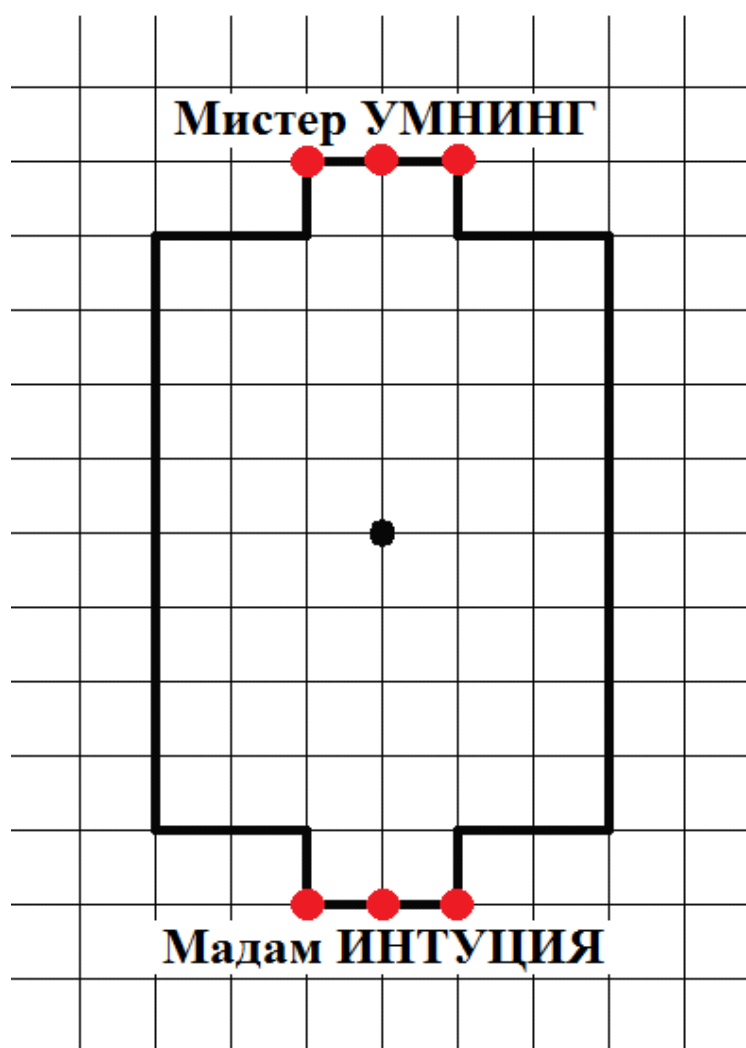
То есть, ходить по нарисованным линиям, ходить «по пройденному» – **ЗАПРЕЩЕНО!** В игре «дважды по одной дороге» не ходят.

Границы поля считаются пройденными маршрутами, ходить по границе и выходить за нее – **ЗАПРЕЩЕНО!**

В игре можно победить ДВУМЯ СПОСОБАМИ:

1-Й СПОСОБ ВЫИГРЫША:

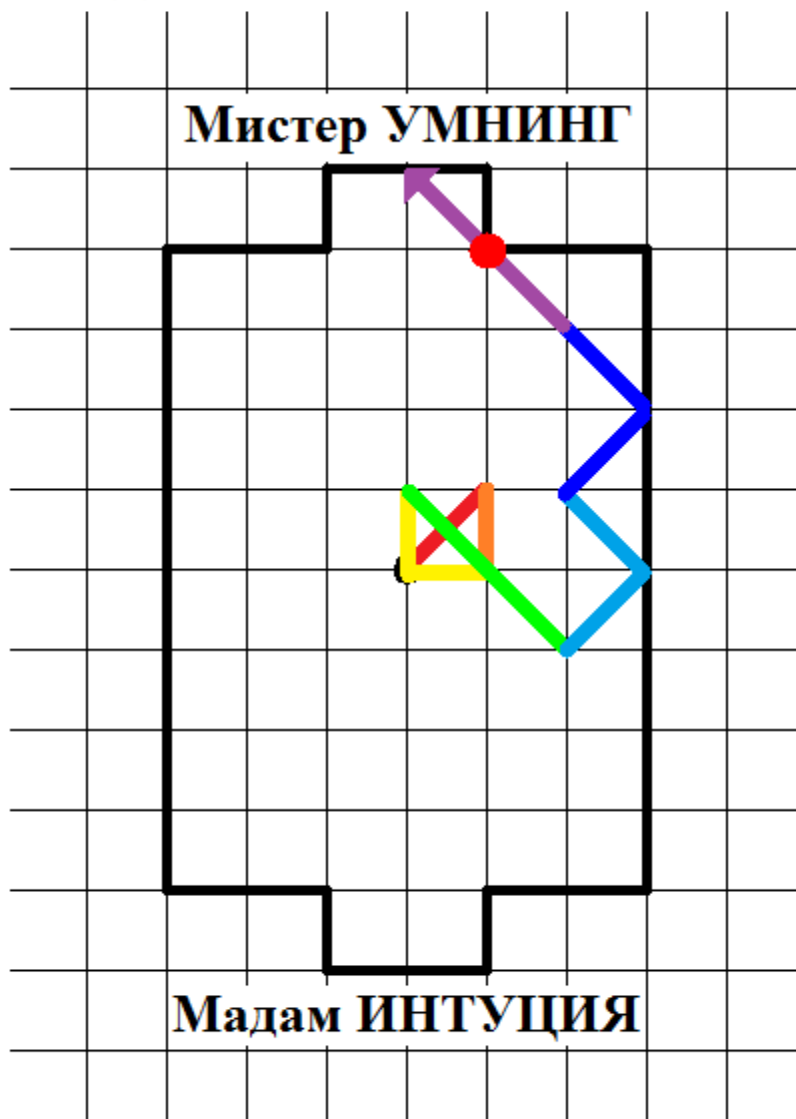
Для победы в партии тебе необходимо «**ЗАБИТЬ ГОЛ**» в ворота соперника, т.е. занять **любое из трех пересечений, находящихся в его воротах** (показаны на рисунке – **КРАСНЫМ ЦВЕТОМ**):



Игрок проигрывает, если «ЗАБИВАЕТ ГОЛ» в свои ворота – «АВТОГОЛ».

СЕДЬМОЙ ХОД может быть таким
 Мадам ИНТУЦИЯ делает седьмой ход
 и **ЗАБИВАЕТ ГОЛ!**

ХОД ПОКАЗАН ФИОЛЕТОВЫМ



7 ход - ГОЛ!

Как видно из рисунка – Мадам ИНТУЦИЯ, делая седьмой ход, **попадала в два пересечения:**

- первое пересечение **НАХОДИТСЯ НА ГРАНИЦЕ ПОЛЯ** (показано на рисунке – **КРАСНЫМ ЦВЕТОМ**) и Мадам ИНТУЦИЯ «отрикошетила» от него (продолжила свой ход), поскольку **ПЕРЕСЕЧЕНИЯ, НАХОДЯЩИЕСЯ НА ГРАНИЦЕ ПОЛЯ** являются **ЗАНЯТЫМИ ПЕРЕСЕЧЕНИЯМИ** и от них надо отталкиваться;

Партию проигрывает игрок, оказавшийся в **ЗАНЯТОМ ПЕРЕСЕЧЕНИИ**, из которого невозможно сделать ход – **«ПОПАВШИЙ В ТУПИК»** (например, попав в угол – ты проигрываешь партию).

ХОД ПОКАЗАН ФИОЛЕТОВЫМ



Как видно из рисунка – Мадам ИНТУЦИЯ, делая седьмой ход, **ПОПАЛА В УГОЛ**, а значит, проиграла партию, т.к. **оказалась в занятом пересечении** (поскольку **ПЕРЕСЕЧЕНИЯ, НАХОДЯЩИЕСЯ НА ГРАНИЦЕ ПОЛЯ** являются **ЗАНЯТЫМИ ПЕРЕСЕЧЕНИЯМИ**), из которого невозможно сделать ход – **ПОПАЛА В ТУПИК!**

ПЕРВАЯ ПАРТИЯ СЫГРАНА!

II. КОРОТКИЕ ПРАВИЛА

1). В **ФУТБОЛ НА БУМАГЕ** играют двое, ходы делают **по очереди**. Поле рисуют на клетчатой бумаге (**рис. 1**). Более жирным цветом выделены **границы** и **центр поля**.

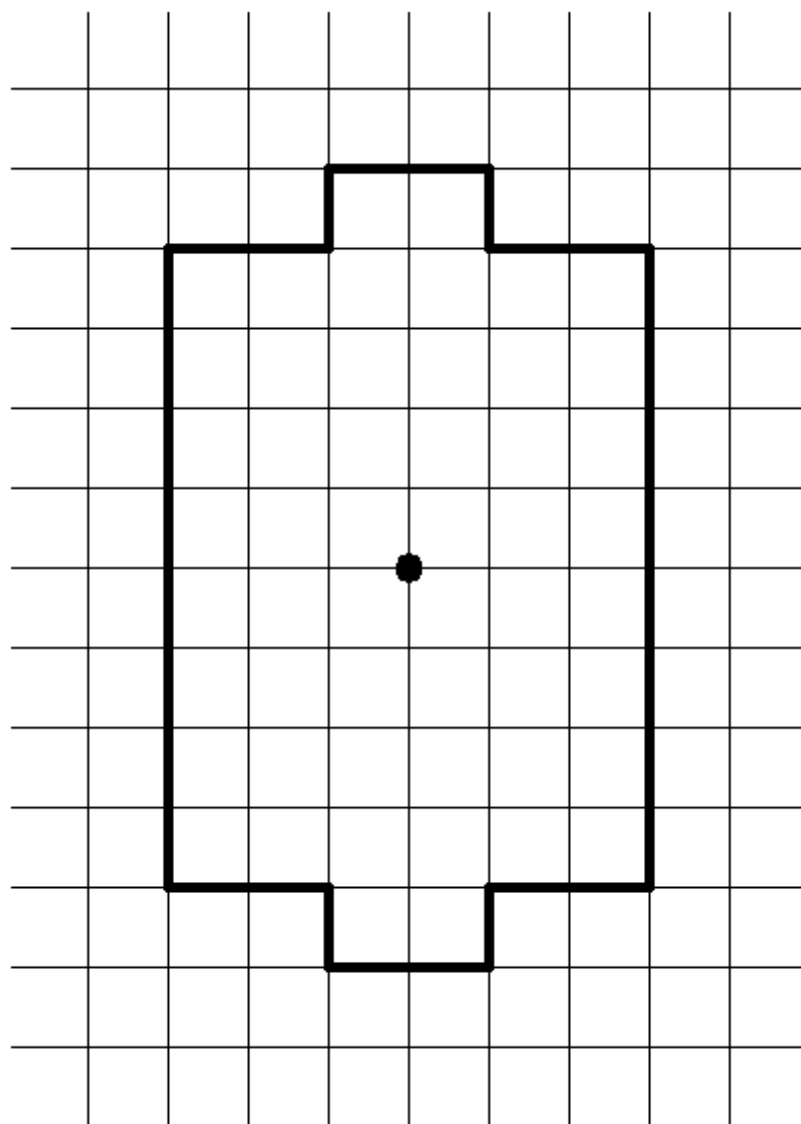


Рис. 1

Линии внутри поля образуют **пересечения**, которые делятся на **занятые** и **пустые (незанятые)**. До того момента, пока не сделан первый ход, занятыми пересечениями считаются **центр поля** и **пересечения, находящиеся на его границе**.

2). Первый ход делается из **центра поля**. В **ФУТБОЛЕ НА БУМАГЕ** существует **пять** принципиально разных **вариантов первого хода** (рис. 2).

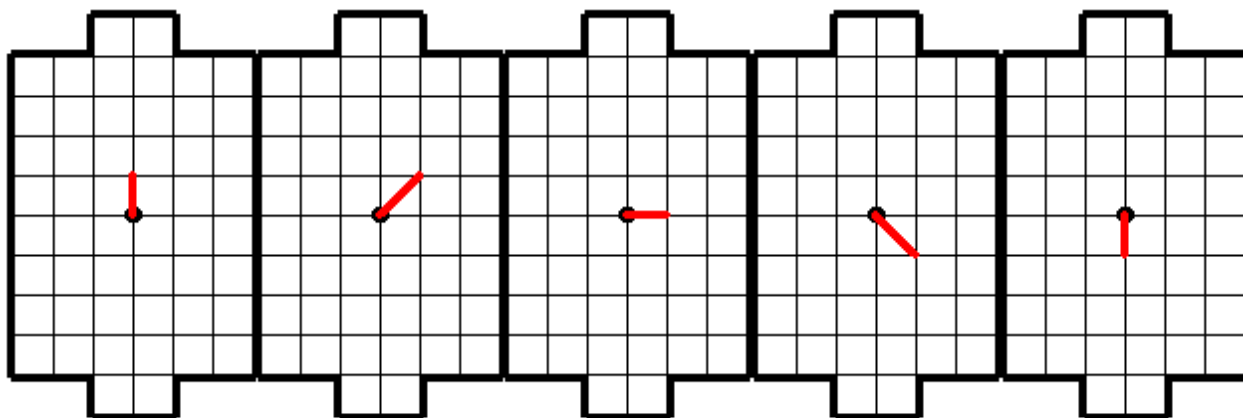


Рис. 2

Остальные три варианта всего лишь **отражения**. Т.о. первый ход можно сделать из **центра поля** в любое из **восьми пустых пересечений**. Встав в **пустое пересечение**, игрок должен в нём остановиться (**он сделал свой ход**), а данное **пустое пересечение превращается в занятое** и из него другой игрок делает свой ход. Очередной ход совершается из **последнего занятого пересечения**. Делая свой ход и попав в **занятое пересечение**, игрок должен из него **сходить («дать пас»)** и так делать до тех пор, пока не попадёт в **пустое пересечение**, в котором должен остановиться.

3). Линия хода называется **маршрутом**. Ходить по пройденным маршрутам **запрещается**. **Границы поля** считаются пройденными маршрутами.

4). Для победы в партии необходимо **«забить гол»** в ворота противника, т.е. встать в пересечение, **находящееся в его воротах** (игрок также проигрывает, если **«забивает гол»** в свои ворота – **«автогол»**). На **рисунке 3-1** приведён пример поражения Верхних ворот (В) забиванием гола.

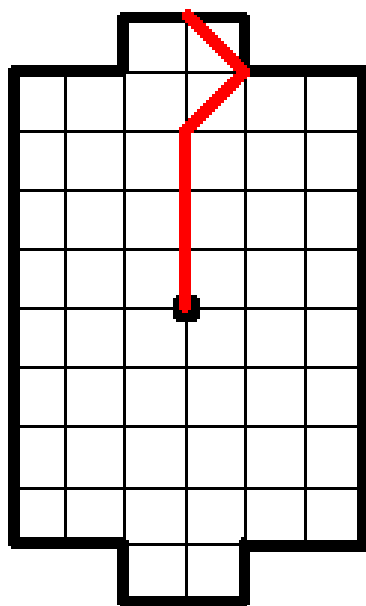


Рис. 3-1

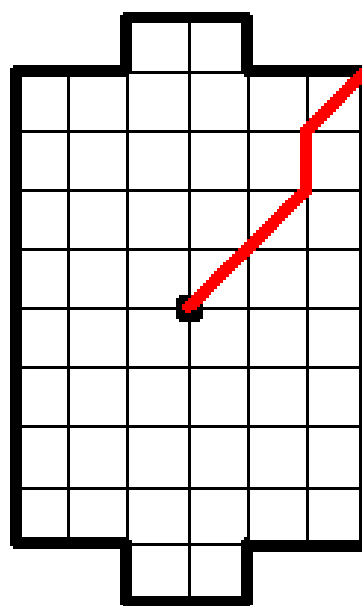


Рис. 3-2

Также партию проигрывает игрок, оказавшийся в **занятом пересечении** из которого невозможно сделать ход – **«попавший в тупик»**. На **рисунке 3-2** приведён пример такого поражения.

Естественных ничьих в **ФУТБОЛЕ НА БУМАГЕ** не бывает, **возможна** только **ничья по договорённости сторон**.

III. ФУТБОЛЬНАЯ НОТАЦИЯ

Для записи футбольных конструкций, ходов и партий используется специальная футбольная нотация: **аналитическая** и **графическая**.

Аналитическая нотация (АН).

Вертикальные пересечения обозначаются латинскими буквами от «**a**» до «**g**», а **горизонтальные** – цифрами от **1** до **11**. Т.е. в футбольной «**системе координат**» каждое пересечение поля определяется **буквой** и **цифрой**. На **рисунке 4** показаны **координаты** всех пересечений поля.

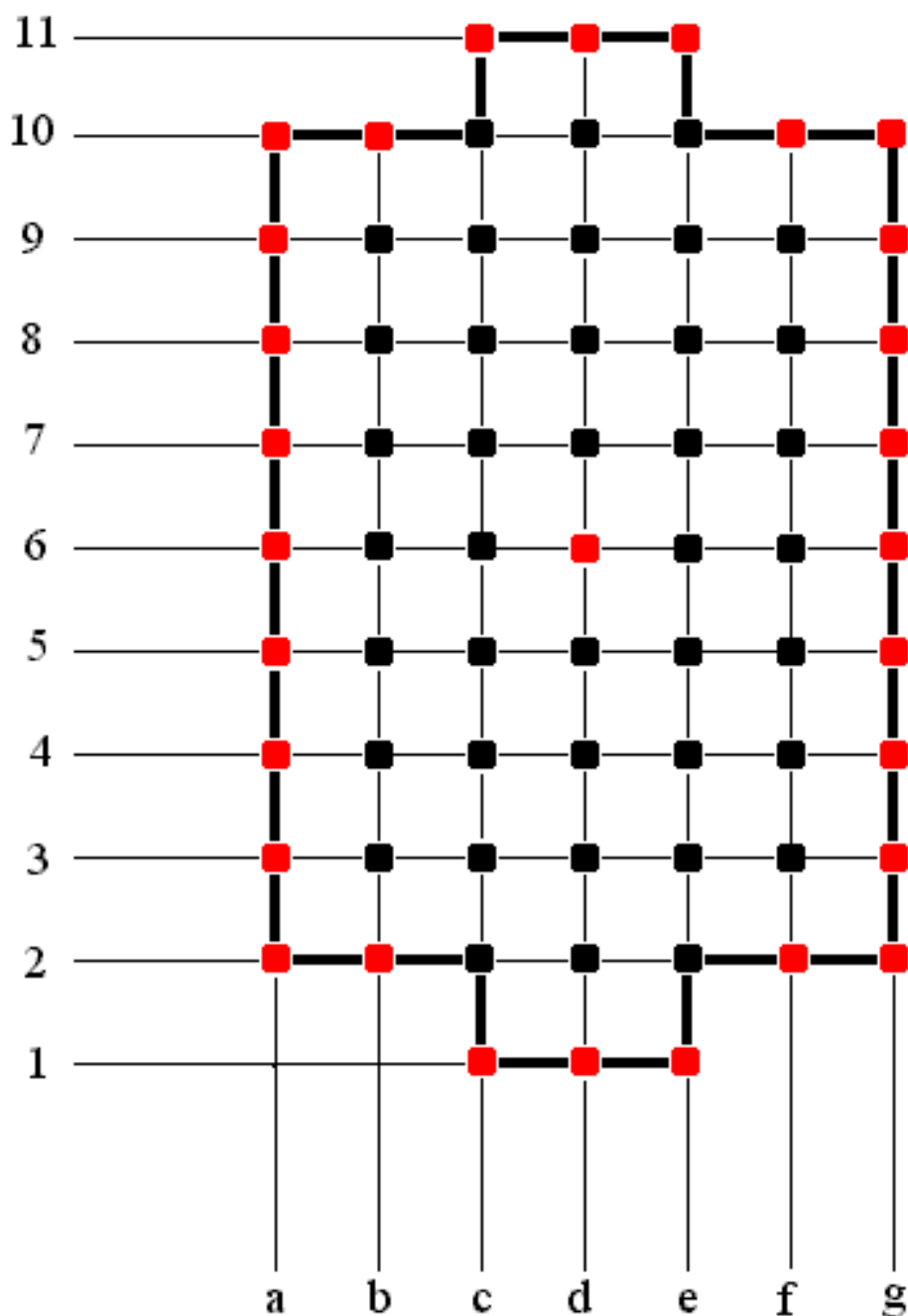


Рис. 4

Красным цветом обозначены **нечётные пересечения**, чёрным – **чётные**. Если игроки строго соблюдают правила и партия доигрывается до победного конца – маршрут последнего хода всегда заканчивается в **красном пересечении**. Доказательство этого утверждения, а также определение чётных и нечётных пересечений даётся во второй главе книги – «Математика ФУТБОЛА НА БУМАГЕ».

Графическая нотация (ГН) – это рисунок маршрута хода.

Для наглядности можно показать ход, записанный с помощью **графической** и **аналитической нотации**. Из конструкции, показанной на **рисунке 5-1**, делается следующий ход: **f8-g7-f6** (он показан на **рисунке 5-2**).

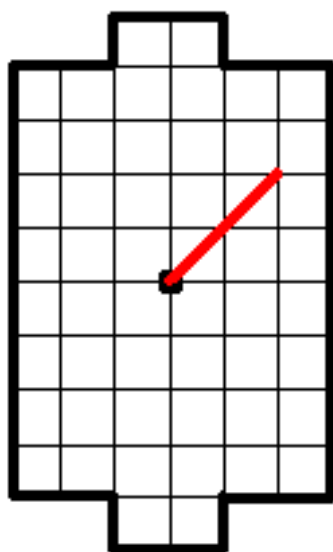


Рис. 5-1

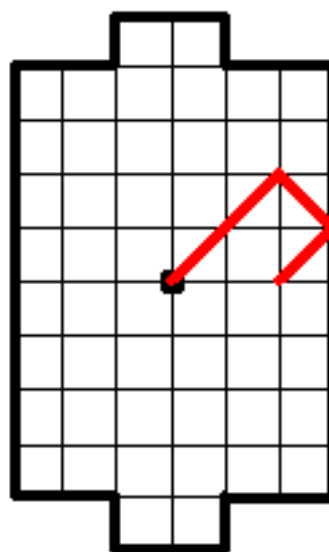


Рис. 5-2

При записи ходов и партий используются следующие сокращения:

В – Верхний игрок, Верхние ворота (сторона, играющая за Верхние ворота);
Н – Нижний игрок, Нижние ворота (сторона, играющая за Нижние ворота).

Также используется запись следующего вида: (В;Н) или (Н;В).

Пример: запись **(В;Н)** означает, что первый ход из данной конструкции (и следовательно все нечётные ходы) делает Верхний игрок (В); а Нижний игрок (Н) соответственно делает второй ход (и следовательно все чётные ходы).

ГН – графическая нотация;

АН – аналитическая нотация;

!! – очень сильный ход;

! – сильный ход;

?? – очень слабый ход;

? – слабый ход;

act – активный ход;

pas – пассивный ход;

ку² – использование стратегического приёма защита «ку-ку» (метод провокаций);

mpk – использование стратегического приёма «эмпэкашка» (метод плотных конструкций);

БП – безвыходное положение;

ЧВ(В), ЧВ(Н) – чётный выход в пользу Верхнего (В) или Нижнего игрока (Н);

Х – конец партии.

Глава 2 МАТЕМАТИКА ФУТБОЛА НА БУМАГЕ

Прежде чем перейти к изучению математических особенностей игры необходимо ввести определение **размеров футбольного поля**.

Размеры **симметричного футбольного поля** – это числовая совокупность вида **(n1;n2;n3)**, где **n1, n2, n3** – это:

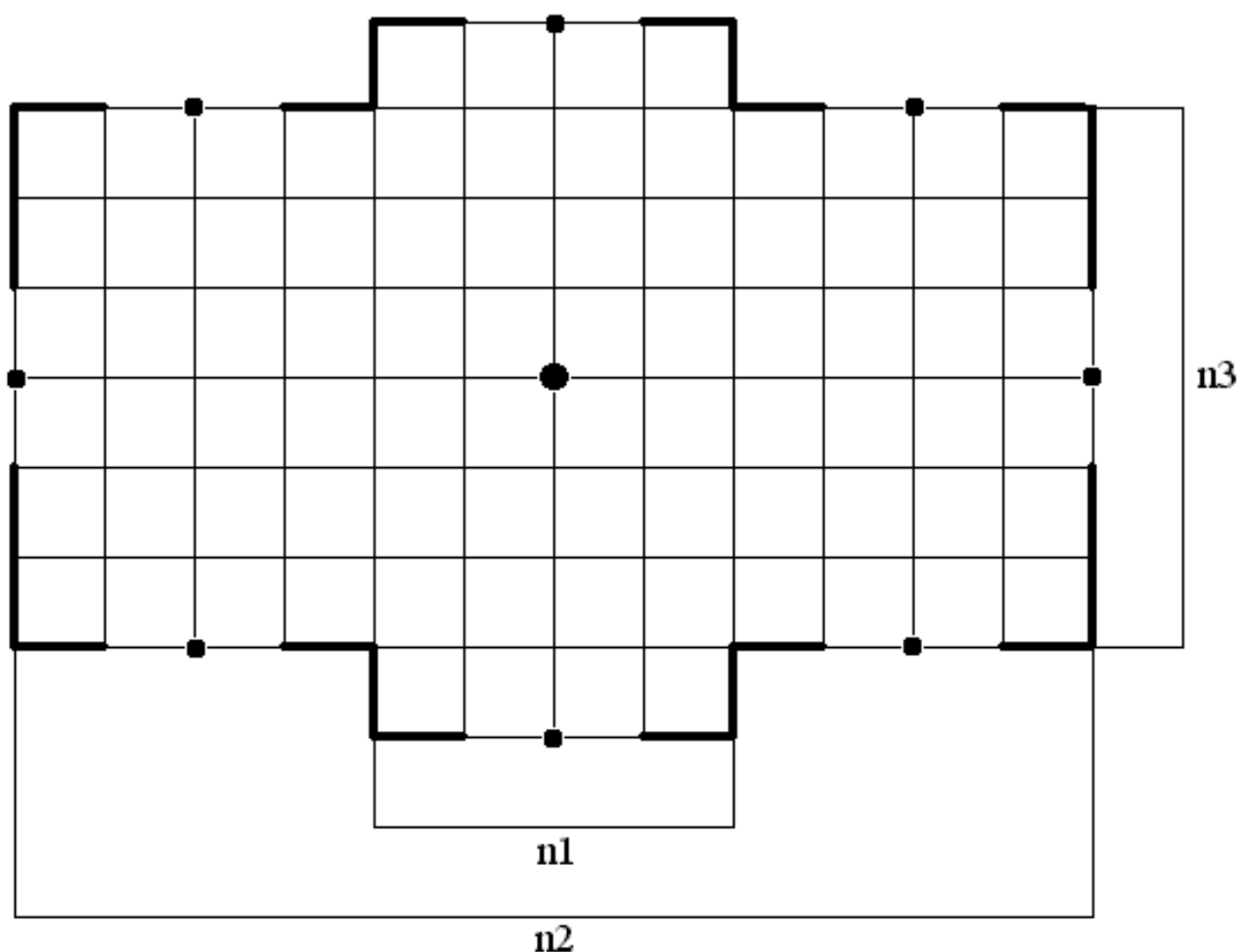


Рис. 6

Таким образом, наше футбольное поле имеет размеры **(2;6;8)**.

1). Дано: симметричное футбольное поле размера **(n1;n2;n3)**.

Определить: количество незанятых пересечений – **N**.

Решение: из **рисунка 6** очевидно, что: $N=2(n1-1)+(n2-1)(n3-1)-1$
для нашего футбольного поля: $N=2(2-1)+(6-1)(8-1)-1=36$

2). Дано: симметричное футбольное поле размера **(n1;n2;n3)**.

Доказать: на данном поле всегда чётное количество незанятых пересечений.

Доказательство: т.к. поле симметрично, то очевидно, что n_1, n_2, n_3 – всегда являются чётными числами. Введём обозначения: **Н** – нечётное число; **Ч** – чётное число. Тогда:

**Правила сложения
и умножения чётных
и нечётных чисел:**

$\text{Ч} + \text{Ч} = \text{Ч}$	$\text{Ч} \cdot \text{Ч} = \text{Ч}$
$\text{Ч} + \text{Н} = \text{Н}$	$\text{Ч} \cdot \text{Н} = \text{Ч}$
$\text{Н} + \text{Ч} = \text{Н}$	$\text{Н} \cdot \text{Ч} = \text{Ч}$
$\text{Н} + \text{Н} = \text{Ч}$	$\text{Н} \cdot \text{Н} = \text{Н}$

Из формулы определения количества пустых пересечений следует:

$$N = \text{Ч}(\text{Ч} - \text{Н}) + (\text{Ч} - \text{Н})(\text{Ч} - \text{Н}) - \text{Н} = \text{Ч} \cdot \text{Н} + \text{Н} \cdot \text{Н} - \text{Н} = \text{Ч} + \text{Н} - \text{Н} = \text{Н} - \text{Н} = \text{Ч}$$

Таким образом, $N = \text{Ч}$ всегда.

3). Дано: диаграмма с изображением сыгранной партии или части партии.

Определить: сколько было сделано ходов.

Решение: т.к. игрок ходит до тех пор пока маршрут хода не попадёт в пустое пересечение – очевидно, что, подсчитав количество пересечений, превратившихся из пустых в занятые, мы определим и количество совершённых ходов.

На **рисунке 7-1** дана диаграмма сыгранной партии, а на **рисунке 7-2** показаны «превратившиеся» пересечения (они обозначены **красным цветом**).

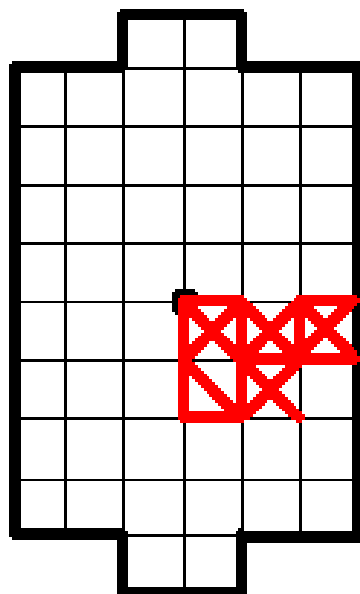


Рис. 7-1

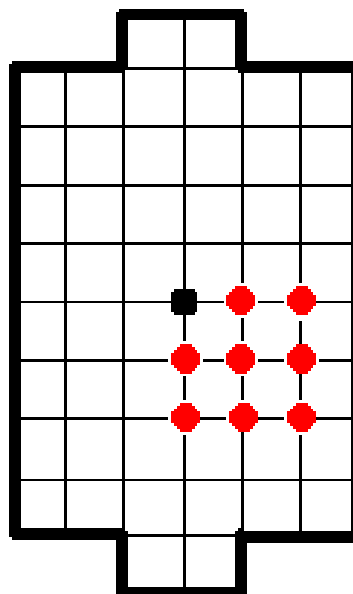


Рис. 7-2

Обозначим количество «превратившихся» пересечений через P . Из рисунка 7-2 очевидно, что: $P=3 \cdot 3 - 1 = 8$

Таким образом, в партии было сделано **8 ходов**.

4). Дано: диаграмма с изображением сыгранной партии или части партии.

Доказать: 1. количество рёбер, исходящих из центра поля и последнего занятого пересечения всегда нечётно;

2. количество рёбер, исходящих из любого другого занятого пересечения всегда чётно.

Ребро – отрезок, соединяющий два занятых пересечения.

Доказательство:

1. первый ход делается из центра поля (например **d6-d7**). Таким образом, после первого хода из центра поля исходит **одно ребро**. При дальнейшей игре «встав» в центр поля игрок должен от него «оттолкнуться».

Обозначим количество рёбер, исходящих из центра поля, через C . Тогда очевидно, что: $C=1+2+\dots+2=N+Ч+\dots+Ч=N+Ч=N$

Максимальное количество рёбер, исходящих из центра поля, равно **7** (после трёх прохождений через центр, на четвёртом игрок попадает в тупик).

Очевидно, что количество рёбер, исходящих из последнего занятого пересечения равно **1**, а следовательно **нечётно**.

2. Пересечения не являющиеся ни последними, ни центром поля сами были последними, но потом из них делали ход, т.е. количество рёбер, исходящих из данных пересечений, становилось равным **2**. При дальнейшей игре «встав» в данное пересечение игрок должен от него «оттолкнуться». Обозначим

количество рёбер, исходящих из такого пересечения (которое не является ни последним, ни центром поля), через S . Тогда очевидно, что:

$$S=2+2+\dots+2=\mathcal{C}+\mathcal{C}+\dots+\mathcal{C}=\mathcal{C}$$

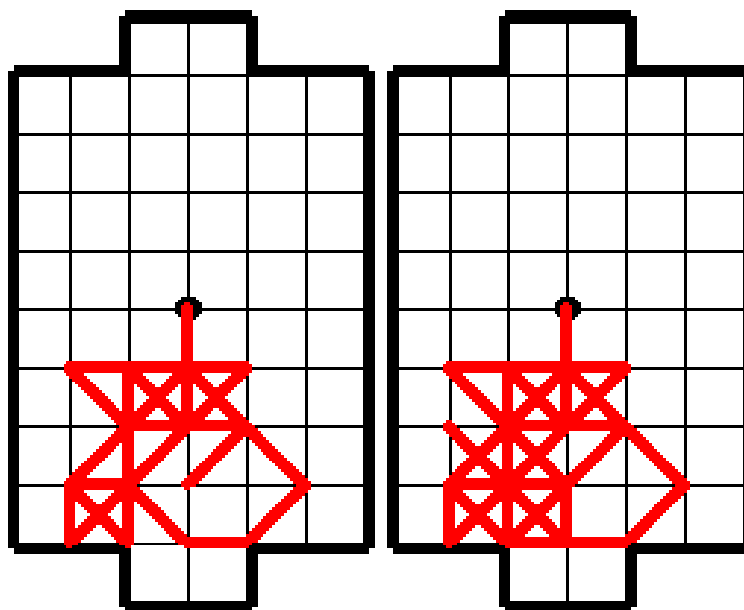


Рис. 8-1

Рис. 8-2

На **рисунке 8-1** приведён пример конструкции. Из данного положения ходят Нижние ворота (Н), хотя для них нет выхода, они «чудесным образом» его находят, и проход к воротам с лёгкостью перекрывается (**рис. 8-2**). Дело в том, что Нижние ворота (Н) попросту «смухлевали». Из пересечений $d3$ и $c4$ исходит **нечётное количество рёбер**. Этого быть никак не может, т.к. в соответствии с доказанным выше утверждением из пересечений $d3$ и $c4$ должно **исходить чётное количество рёбер**. Нижние ворота (Н) просто-напросто дорисовали «недостающее» ребро ($c4;d3$), через которое им забивается гол!

5). Дано: симметричное футбольное поле произвольных размеров.

Дать определение: понятия чётных и нечётных пересечений.

5.1. В ФУТБОЛЕ НА БУМАГЕ существует два вида пересечений: тупиковые и нетупиковые.

Тупиковыми называются пересечения, в которых можно попасть в тупик. Соответственно **нетупиковыми** называются пересечения, в которых нельзя попасть в тупик.

Попасть в тупик можно, если почти все рёбра, исходящие из данного пересечения заняты, т.е. если у данного пересечения осталось **только одно незанятое ребро**. Пример такого пересечения показан на **рисунке 9**.

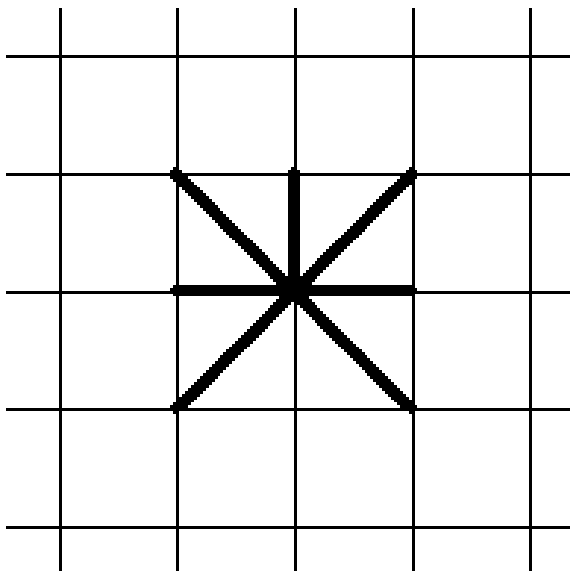


Рис. 9

Занявший такое пересечение игрок попадает в «тупик» и по правилам ФУТБОЛА НА БУМАГЕ проигрывает (рис. 10).

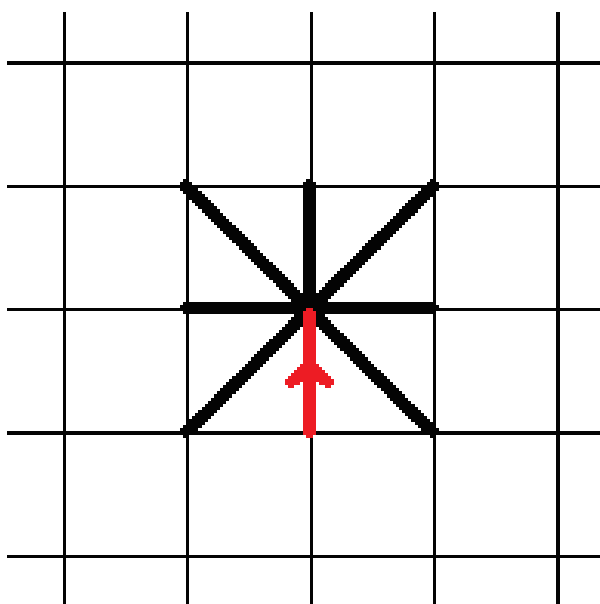


Рис. 10

Нельзя попасть в «тупик» если у данного пересечения осталось два незанятых ребра. Пример такого пересечения показан на рисунке 11.

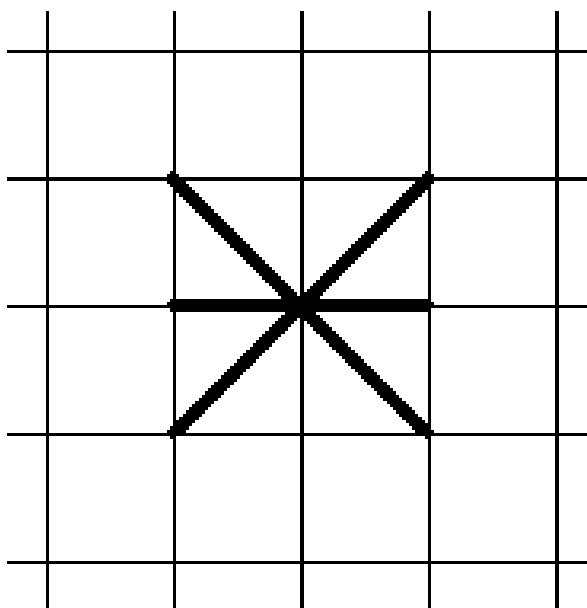


Рис. 11

Занявший такое пересечение игрок по правилам ФУТБОЛА НА БУМАГЕ должен продолжить ход. Т.о. больше нет возможности сходить в это пересечение, т.к. все исходящие из него рёбра заняты (рис. 12).

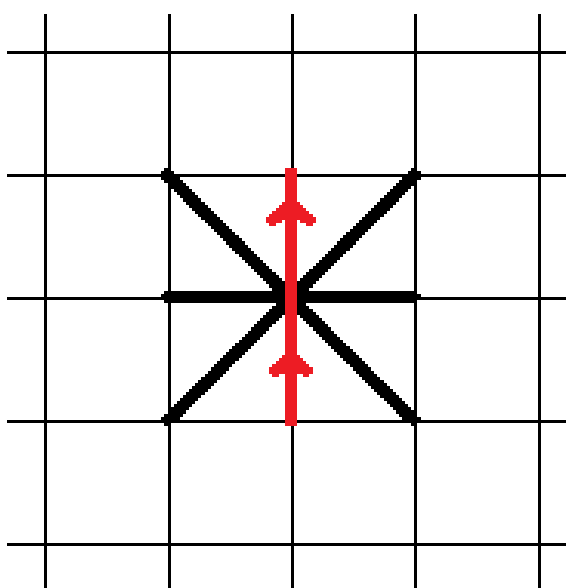


Рис. 12

Т.о. можно условно обозначить тупиковые пересечения – нечётными, а нетупиковые – чётными.

5.2. Теперь давайте исследуем на чётность все виды пересечений футбольного поля (кроме **воротных пересечений** – они этим свойством **не** обладают, т.к. по правилам ФУТБОЛ НА БУМАГЕ, если такое пересечение

занято – одна из сторон **автоматически проигрывает партию**; это особенные пересечения).

В ФУТБОЛЕ НА БУМАГЕ существует **семь видов пересечений** (они показаны на **рисунке 13**).

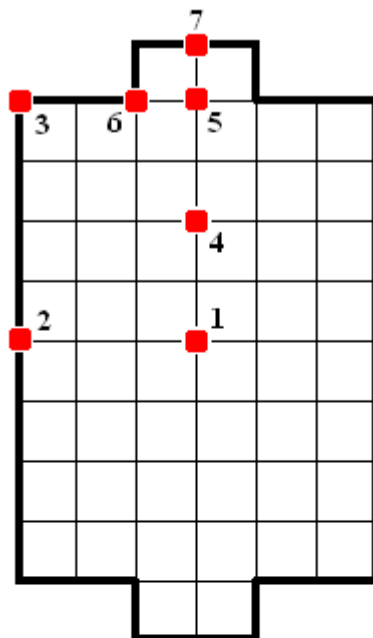


Рис. 13

7 видов пересечений:

1 – центр поля

2 – краевое

3 – угловое

4 – полевое

5, 6 – околоторотные

7 – воротное

Исследование на чётность:

1 – центр поля (d6):

Из этого пересечения делается первый ход, после чего от него отходят **семь** незанятых граней (**рис. 14**).

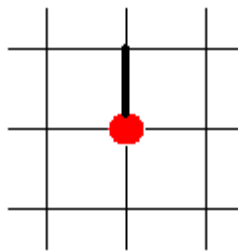


Рис. 14

При дальнейшей игре, заняв центр, нужно от него «оттолкнуться», т.е. каждый раз будут заниматься две грани: $7:2=2 \times 3+1$

Т.е. после трёх проходов через центр от него будет отходить одна незанятая грань. Если эту грань занять – ты попадёшь в тупик. Таким образом, центр – это нечётное пересечение.

2 – краевые пересечения (a3-...-a9; g3-...-g9; b2; b10; f2; f10):

Поскольку эти пересечения с самого начала игры считаются занятыми, то, сходя в одно из таких пересечений, от него надо «оттолкнуться». После этого от данного пересечения отходит одна грань (рис. 15).

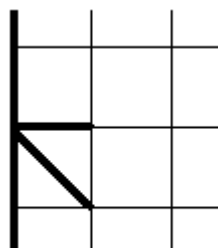


Рис. 15

Заняв эту грань – ты попадёшь в тупик. Таким образом, краевые пересечения являются нечётными.

3 – угловые пересечения (a2; g2; a10; g10):

Очевидно, что данные пересечения являются нечётными, поскольку от них отходит всего одна грань, заняв которую ты попадаешь в тупик.

4 – полевые пересечения ((b3-...b9;...; f3-...f9) – кроме d6):

Эти пересечения в начале партии являются пустыми и по ходу игры «превращаются» в занятые. Это происходит следующим образом: одна из сторон занимает полевое пересечение и в нём «останавливается», затем другая сторона ходит из этого пересечения. Т.о. от полевого пересечения будут отходить шесть незанятых граней (рис. 16):

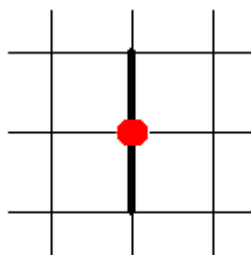


Рис. 16

При дальнейшей игре, заняв полевое пересечение, нужно от него «оттолкнуться», т.е. каждый раз будут заниматься две грани: $6:2=2 \times 3$

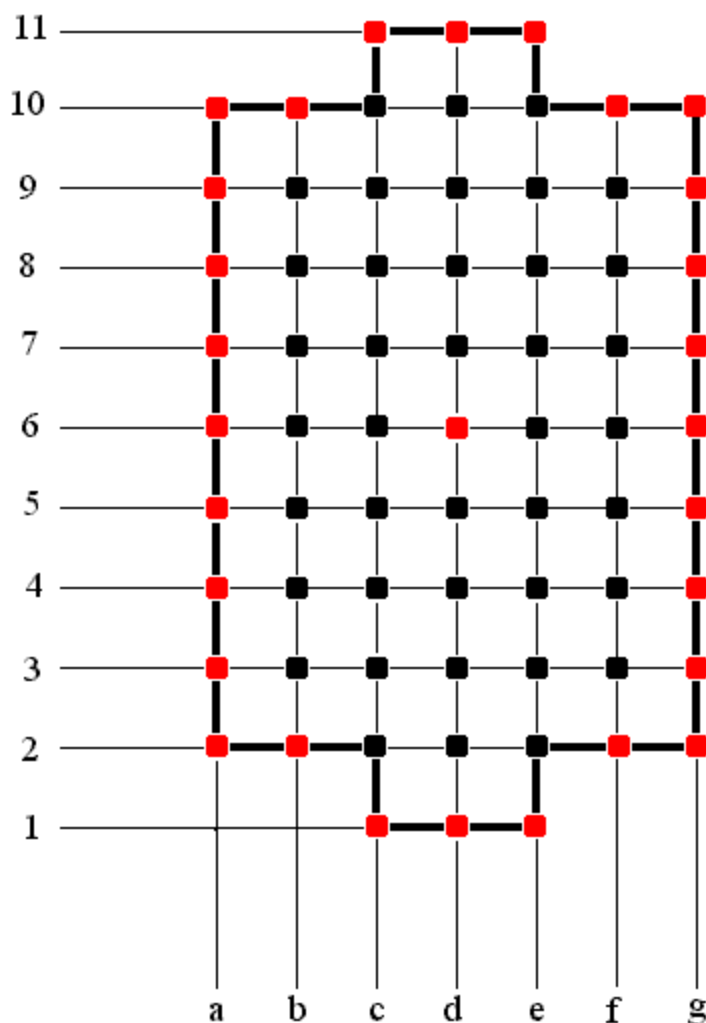
Т.е. после трёх прохождений через полевое пересечение ты займёшь все грани и дальнейший проход в такое пересечение **невозможен**. То есть, в полевом пересечении **нельзя попасть в тупик**, оно является **чётным**.

5, 6 – околоротные пересечения (с2; с10; е2; е10; d2; d10):

Часть рёбер, исходящих от данных пересечений, соединена с **воротными пересечениями**, т.е. с пересечениями, заняв которые одной из сторон автоматически засчитывается поражение. Таким образом, **условие тупиковости (нечётности)** для **околоротных пересечений** не может быть выполнено и они являются **чётными**.

Если бы в ФУТБОЛЕ НА БУМАГЕ отсутствовало правило гола – то 6 пересечения (с2;с10;е2;е10) превратились бы в **тупиковые** (поскольку от них отходят пять незанятых граней), а 5 пересечения (d2;d10) остались бы также **чётными** и были бы простыми полевыми пересечениями.

Теперь давай представим результаты в графическом виде (**нечётные и воротные пересечения** изображены **красным цветом**, чётные – **чёрным**):



Таким образом, если партия ведётся строго по правилам и доигрывается до победного конца – **последним занимается одно из красных пересечений.**

6). Следствие нечётности пересечений:

а). Введём определение изолированной группы:

изолированная группа – это конструкция, при которой **проход к обоим воротам полностью перекрыт**. Пример изолированной группы показан на рисунке 17.

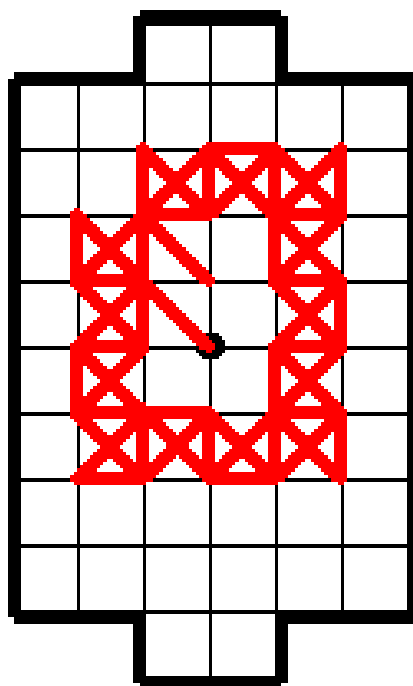


Рис. 17

б). Внутри изолированной группы всегда есть хотя бы одно нечётное пересечение. Это вполне очевидно – ведь если проход к обоим воротам полностью перекрыт, то в итоге одна из сторон попадёт в **тупик**, т.е. займёт **тупиковое (нечётное) пересечение**.

В примере представленном на **рисунке 17** таким пересечением является **центр**.

Дано: симметричное футбольное поле произвольного размера

Доказать: на данном поле нельзя построить конструкцию следующего вида:

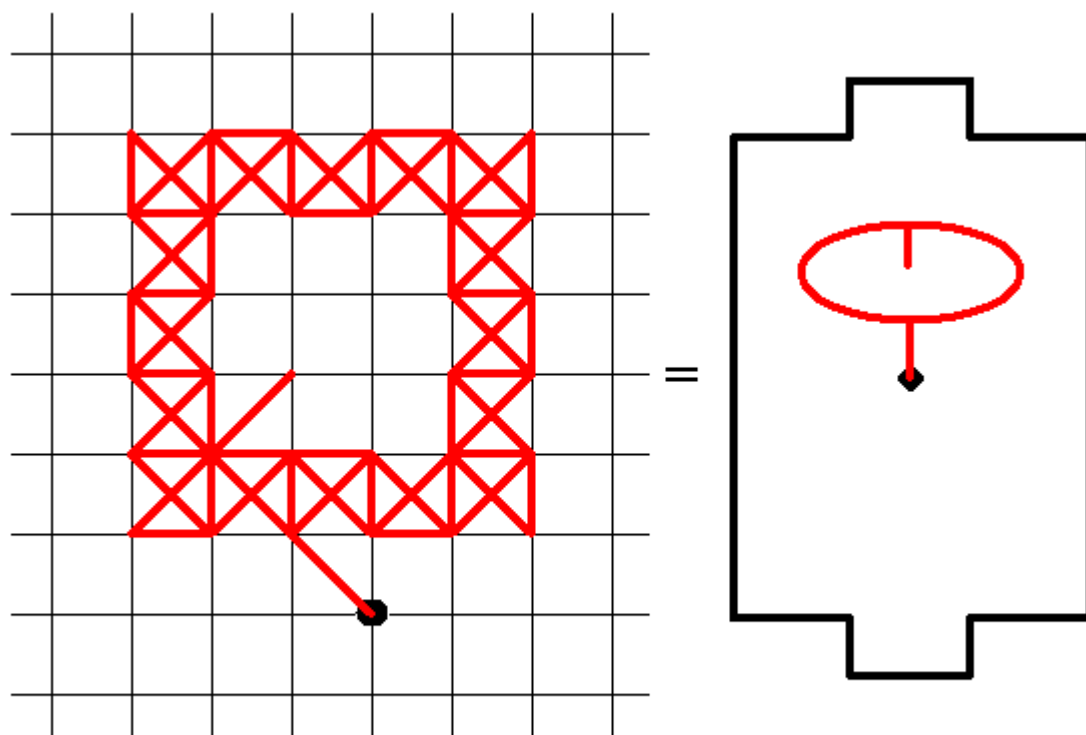


Рис. 18

Доказательство: допустим, что такую конструкцию можно построить, тогда внутри неё должно быть **хотя бы одно нечётное пересечение**, но таких **пересечений** внутри данной конструкции **нет**, а есть только **полевые пересечения**, которые являются **чётными**, в чётном пересечении **нельзя попасть в тупик**. Мы пришли к **противоречию** – следовательно, **такую конструкцию нельзя построить**, если строго соблюдать правила ФУТБОЛА НА БУМАГЕ. Приведённая на **рисунке 18** конструкция построена с **нарушением правил игры**.

Данное утверждение справедливо для футбольных полей любых конфигураций, необходимо только, чтобы совпадала «**внутренняя геометрия**».

7). Дано: ты договариваешься с противником о проведении матча.

Определить: на каком количестве партий в матче тебе нужно настаивать, чтобы твои **шансы на успех** были **максимальными**.

Решение:

Матч может состоять из **нечётного** или **чётного** количества партий. Поскольку в отдельной футбольной партии **ничьи быть не может**, то в нечётном матче **всегда определяется победитель**. В матче же, состоящем из **чётного количества партий** игроки могут сыграть в **ничью**. Для победы в матче требуется выиграть **абсолютное большинство партий**:

- для нечётного матча – **k** партий из **n**, где $(n+1)/2 \leq k \leq n$;
- для чётного матча – **f** партий из **m**, где $m/2 + 1 \leq f \leq m$

Введём несколько понятий:

- **нечётный матч** – матч, состоящий из нечётного количества партий.
- **чётный матч** – матч, состоящий из чётного количества партий.

Определение «формулы» матча зависит от нескольких обстоятельств:

1). Тебе нужна победа в матче или тебя устроит и ничья (т.е. игра будет вестись **на победу** или **на непоражение**); т.к. выиграть матч, состоящий из нечётного количества партий **N**, меньше шансов, чем не проиграть матч, состоящий из чётного количества партий (**N+1**).

Для наглядности можно привести простой пример:

Перед тобой дилемма – выбрать матч, состоящий из **одной** или из **двух** партий. Очевидно, что **более надёжный вариант** – это **две партии**, поскольку даже если ты проиграешь **в первой партии** – возможно тебе удастся отыгаться **во второй** и свести матч вничью. Но, если тебе в силу тех или иных обстоятельств нужна **только победа**, конечно лучше играть одну партию. **Таким образом, здесь всё зависит от твоей цели.**

2). Знаешь ли ты свои шансы на победу в одной партии.

3). Если знаешь то каковы они (**меньше** или **больше**, чем у противника, или **равны**).

1. Допустим, что ты знаешь свои шансы на победу в отдельной партии:

- $H_1(n)$ – вероятность не проиграть в матче, состоящем из **n** партий, для первого игрока

- $H_2(n)$ – вероятность не проиграть в матче, состоящем из **n** партий, для второго игрока

- $V_1(n)$ – вероятность выиграть в матче, состоящем из **n** партий, для первого игрока

- $V_2(n)$ – вероятность выиграть в матче, состоящем из **n** партий, для второго игрока

- $D(n)$ – вероятность того, что игроки сыграют в ничью матч из **n** партий (**n** – всегда чётное)

1.1. Вероятность того, что матч **выиграет** один из игроков или он закончится **в ничью** (если это **чётный матч**) равна **1**. Пускай в нашем небольшом исследовании **1** будет равна **729 (3^6) шансам**.

Допустим, что: $H_1(1)=V_1(1)=1/3$; тогда $H_2(1)=V_2(1)=2/3$. Т.е. вероятность выиграть для первого игрока в одной партии равна **243 шансам**, для второго – **486 шансам**. Тогда:

n	$B_1(n)$	$B_2(n)$
1	243	486
2	81	324
3	189	540
4	81	432
5	153	576
6	73	496

Таблица 1
Вероятности
выигрыша
(в шансах)

n	$H_1(n)$	$H_2(n)$
1	243	486
2	405	648
3	189	540
4	297	648
5	153	576
6	233	656

Таблица 2
Вероятности
непроигрыша
(в шансах)

Выводы из таблиц 1 и 2:

- 1). Шансов выиграть в нечётном матче из n партий больше, чем в чётном из $(n+1)$ партий;
- 2). Шансы на выигрыш у более слабого игрока с увеличением количества партий «тают на глазах», а у более сильного игрока наоборот **возрастают**;
- 3). Шансов не проиграть в чётном матче из n партий больше, чем в нечётном из $(n-1)$ партий;
- 4). Шансы на непроигрыш у более слабого игрока с увеличением количества партий также становятся **меньше**, а у более сильного игрока **возрастают**.

1.2. Допустим, что: $H_1(1)=B_1(1)=H_2(1)=B_2(1)=1/2$. Т.е. шансы игроков на выигрыш в отдельной партии **равны**.

1.2.1. Для нечётного матча (n – нечётное число):

$1=B_1(n)+B_2(n)$, т.к. $B_1(1)=B_2(1)$, тогда и $B_1(n)=B_2(n)=1/2$; т.е. вероятность выиграть у каждого из игроков в нечётном матче постоянна и равна $1/2$.

1.2.2. Для чётного матча (n – чётное число):

$1=B_1(n)+B_2(n)+D(n)$, т.к. $B_1(1)=B_2(1)$, тогда и $B_1(n)=B_2(n)=X$

$1=X+X+D(n)=2X+D(n)$

$2X=1-D(n)$

$X=(1-D(n))/2=1/2-D(n)/2$

$X<1/2$

$B_1(n), B_2(n)<1/2$; т.е. вероятность выиграть у каждого из игроков в чётном матче меньше $1/2$.

$X+D(n)=1-X$, т.к. $X<1/2$, то $X+D(n)>1/2$; т.е. вероятность не проиграть у каждого из игроков в чётном матче больше $1/2$.

Однако вероятности выигрыша и непроигрыша непостоянны. Вероятность сыграть **в ничью** с увеличением количества партий **уменьшается**, следовательно, вероятность **выигрыша увеличивается**, а **непроигрыша уменьшается**. Обе эти величины стремятся к $1/2$. Т.е. больше всего шансов не проиграть у игроков в матче из двух партий:

$H_1(2)=H_2(2)=3/4$

2. Допустим, что **ты не знаешь свои шансы на победу** в отдельной партии:

2.1. Если хочешь играть **на победу** – тебе нужен **нечётный матч**, состоящий из **как можно меньшего количества партий**. Оптимальный вариант – **матч из одной партии**. Объясняется это очень просто: т.к. ты не знаешь своих шансов, то они могут оказаться **меньше**, чем у противника, и, выбирая «**длинный**» матч, ты только усугубишь своё положение. Если же твои шансы **больше или равны** – то они такими и останутся.

2.2. Если хочешь играть на непоражение – тебе нужен чётный матч, состоящий из как можно меньшего количества партий. Оптимальный вариант – матч из двух партий.

Теперь можно подвести общий итог:

1). Если хочешь не проиграть – тебе нужен чётный матч:

1.1. Если знаешь свои шансы:

1.1.1. Играешь сильнее – чем больше партий, тем лучше.

1.1.2. Играешь слабее или на равных – чем меньше партий, тем лучше.

Оптимальный вариант – матч из двух партий.

1.2. Если не знаешь свои шансы – чем меньше партий, тем лучше.

Оптимальный вариант – матч из двух партий.

2). Если хочешь выиграть – тебе нужен нечётный матч:

1.1. Если знаешь свои шансы:

1.1.1. Играешь сильнее – чем больше партий, тем лучше.

1.1.2. Играешь слабее – чем меньше партий, тем лучше. Оптимальный вариант – матч из одной партий.

1.1.3. Играешь на равных – количество партий в матче не имеет значения, т.к. вероятность победить постоянна и равна $1/2$.

1.2. Если не знаешь свои шансы – чем меньше партий, тем лучше.

Оптимальный вариант – матч из одной партий.

Теперь оформим полученные результаты в виде таблицы:

ТВОЯ ЦЕЛЬ	ВИД МАТЧА	ЗНАЕШЬ СВОИ ШАНСЫ			НЕ ЗНАЕШЬ СВОИХ ШАНСОВ
		ОНИ >	ОНИ <	ОНИ =	
В Ы И Г Р Ы Ш	Нечётный	Чем больше партий – тем лучше	Чем меньше партий – тем лучше. Лучше всего – 1.	Количество партий в матче не имеет значения	Чем меньше партий – тем лучше. Оптимальный вариант – 1 партия.
Н Е П О Р А Ж Е Н И Е	Чётный	Чем больше партий – тем лучше	Чем меньше партий – тем лучше. Лучше всего – 2.	Чем меньше партий – тем лучше. Лучше всего – 2.	Чем меньше партий – тем лучше. Оптимальный вариант – 2 партии.

Следует сказать, что полученные результаты лишь **идеальная математическая модель**. Данная модель **не учитывает** того, что **шансы игроков во время проведения матча могут меняться**, например, в зависимости от их игровой выносливости, обучаемости. Но вообще – это хорошие **«рабочие»** правила.

К тому же (**в первую очередь начинающим игрокам**) я бы посоветовал просто **играть в своё удовольствие**, не задумываясь обо всех этих математических премудростях, с равными по силе игроками.

Глава 3 ТЕОРИЯ ФУТБОЛА НА БУМАГЕ

IV. ТАКТИКА

Под **тактикой** в ФУТБОЛЕ НА БУМАГЕ подразумевается **некий ход или последовательность ходов, совершаемых с целью достижения определённого результата**. Как правило – с целью создать **определённую конструкцию в поле**, чтобы обеспечить себе **выгодное положение** или создать **безвыходное положение для противника**. То есть, **тактика – это решение локальных задач, наиболее типичные приёмы**, с помощью которых реализуется **общий план**.

1. **Тактические приёмы игры – «маленькие футбольные хитрости».**

К тактическим приёмам ФУТБОЛА НА БУМАГЕ относятся:

1.1. Перекрытие хода;

1.2. Чётный выход;

1.3. Создание безвыходного положения на стороне ворот противника – атака;

1.4. Создание безопасного положения на стороне своих ворот – защита.

1.1. Перекрытие хода.

Это самый распространённый приём, который **используется чаще других**. С его помощью можно:

- 1) создать безвыходное положение противнику (**атака**);
- 2) занять выгодное положение – построить «**закрытую четверку**»;
- 3) спастись от создания тебе безвыходного положения (**защита**).

1). Создание безвыходного положения противнику.

А) Самой простой моделью такого положения является – полное перекрытие прохода к твоим воротам. На рисунке 19 приведён пример такого перекрытия:

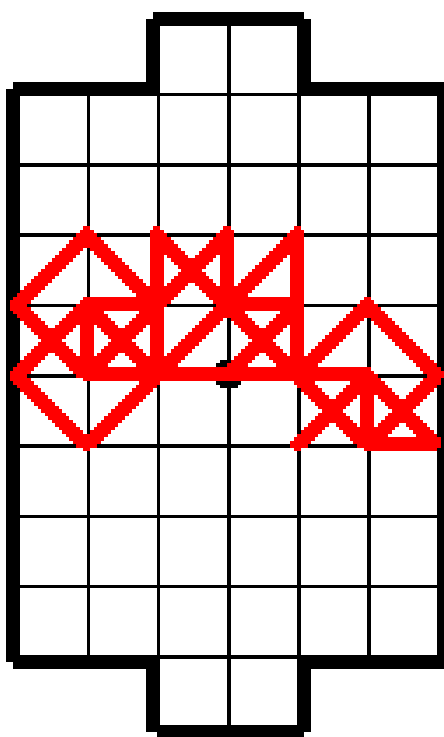


Рис. 19

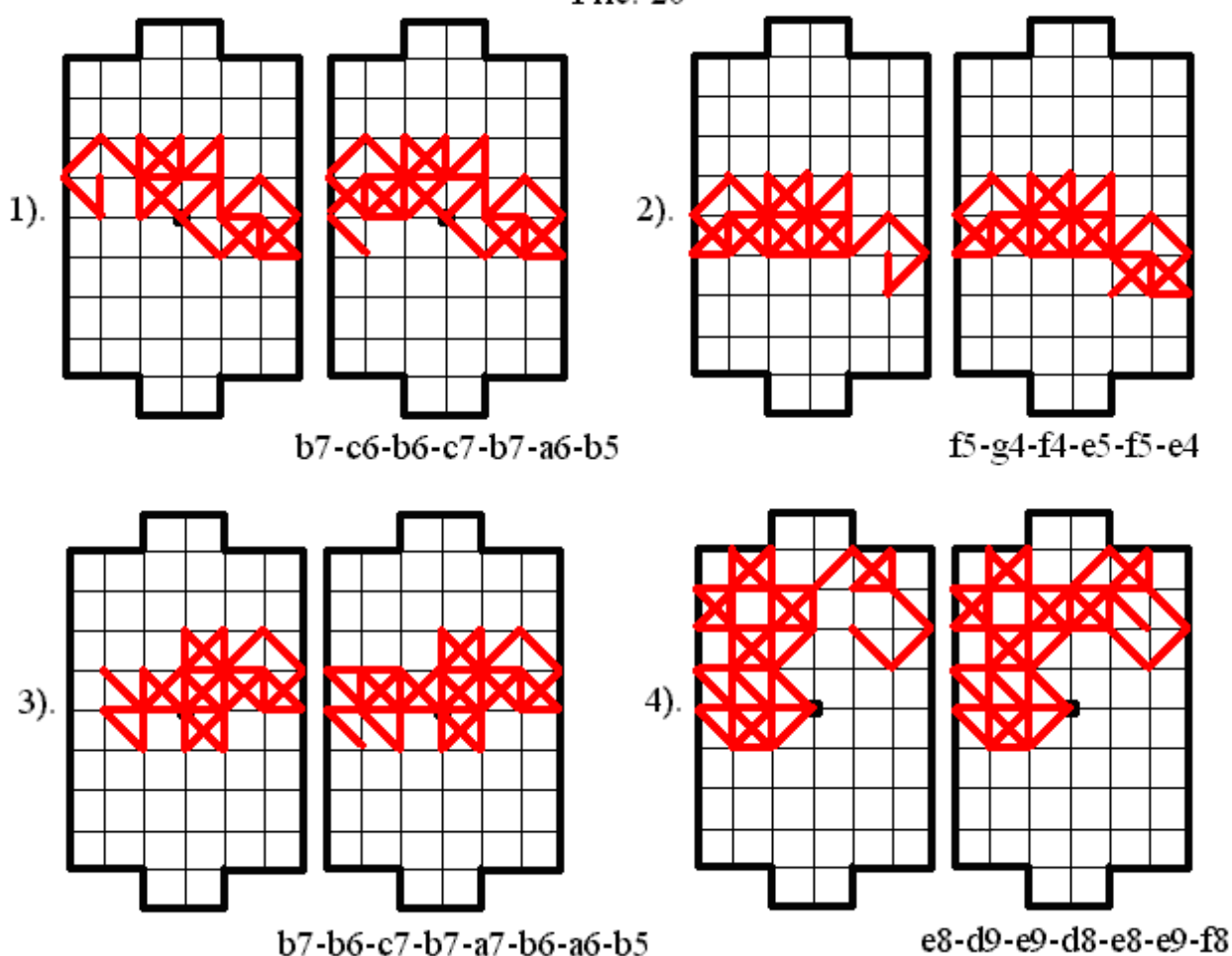
Из рисунка видно, что **проход к Верхним воротам (В) полностью закрыт**. Однако Верхнему игроку (В) **не надо торопиться и сразу рваться к Нижним воротам (Н)**, т.к. **противник может также перекрыть проход к своим воротам** и тогда Верхний игрок (В) может проиграть. Всё, что требуется от Верхнего игрока (В) в данном положении – это методично заполнять пустые пересечения,

«спускаясь» к воротам противника (это пересечения: c5; d5; b4; c4; d4; e4; f4), и только затем забить ему гол.

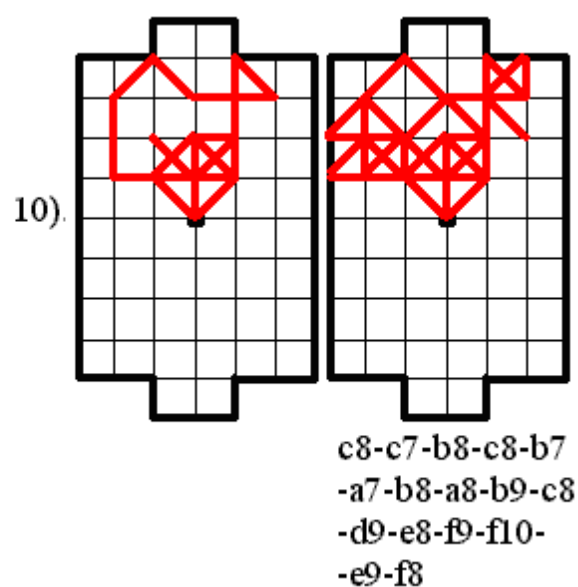
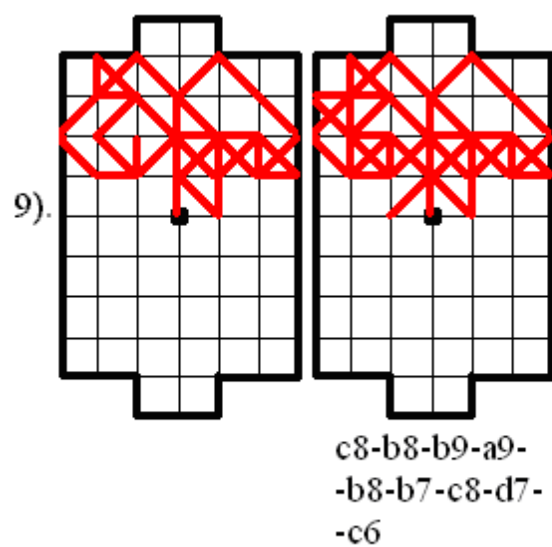
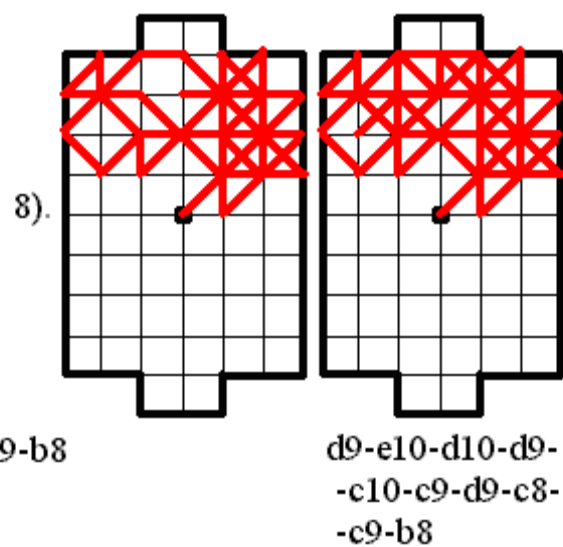
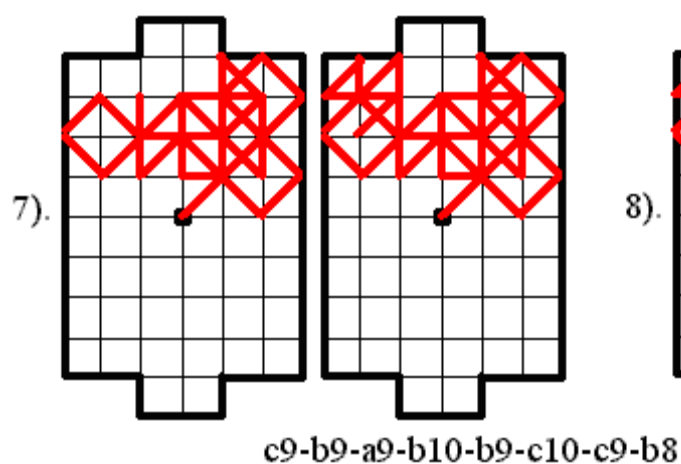
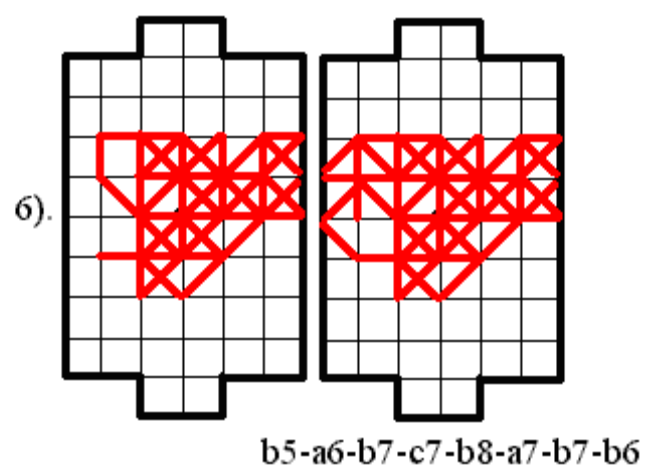
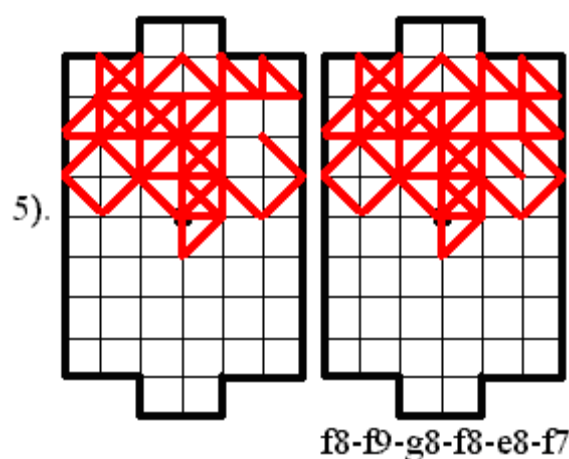
Таким образом, перекрыв полностью проход к своим воротам, ты **автоматически побеждаешь в партии** (если ворота твоего противника не перекрыты). От тебя требуется лишь **заполнить все незанятые пересечения вплоть до «голевой линии» противника¹** и забить ему гол. Но, заполняя пустые пересечения, следи, чтобы противник не «загнал тебя в тупик» (о выигрыше «тупиком» будет написано ниже).

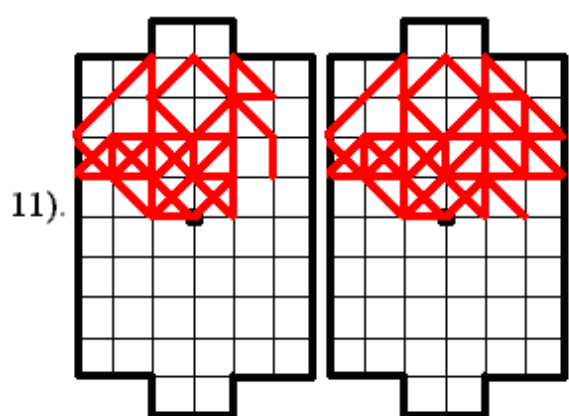
Полное перекрытие прохода к твоим воротам можно осуществить с помощью **перекрытия хода**. На рисунке 20 представлены примеры таких перекрытий (во всех примерах ходят **Верхние ворота (В)**):

Рис. 20

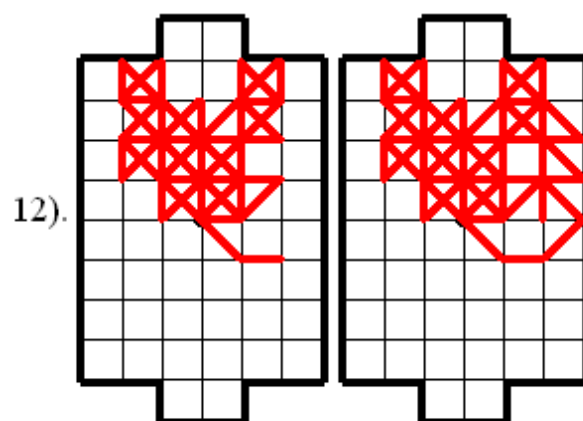


¹ см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 5). Голевая линия.

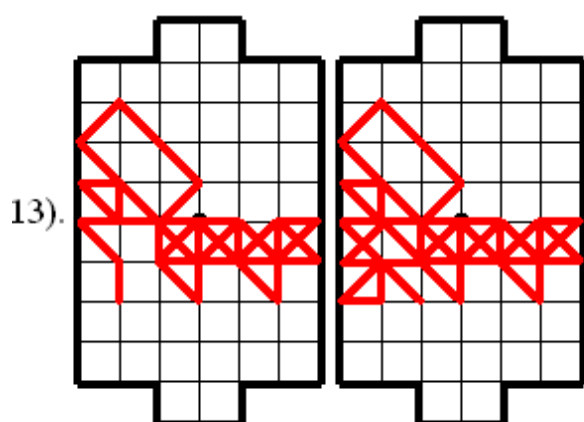




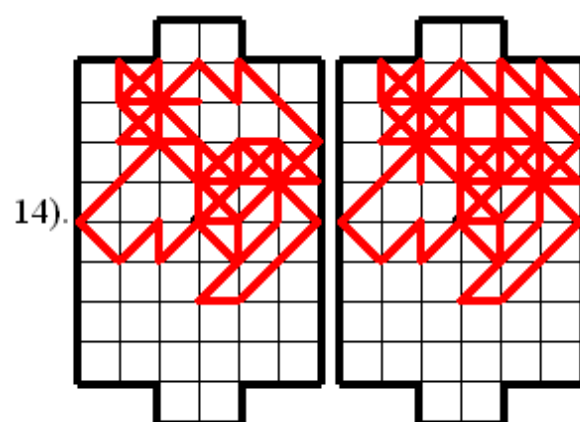
f7-g7-f8-g8-f9-
-f8-e8-f7-e7-f6



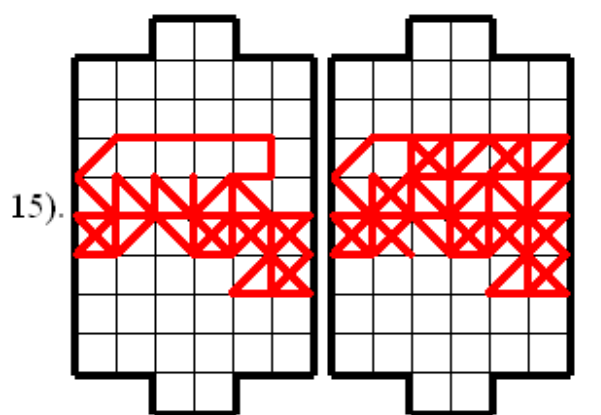
f5-g6-f7-g7-f8-
-g8-f9-f8-f7-f6



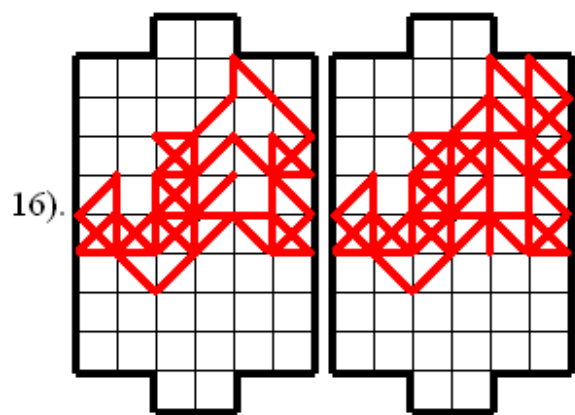
b4-a4-b5-a5-
-b6-c5-b5-c4



d9-d8-e8-e9-f8-f9-g9-
-f10-f9-e9-d9-c8-c7



d7-e8-f7-f6-g7-f7-
-g8-f8-e7-d7-d8-c7-
-d7-c8-c7-b6-c5



e7-e8-f8-g9-f10-f9-
-f8-e9-e8-d8-e7-e6-e5

Во всех приведённых выше примерах **победу в партии одерживают Верхние ворота (В)** (если, конечно, они не будут делать глупых ходов – не дадут загнать себя в тупик).

Б). Вторая модель – это «загон» противника в тупик.

В ФУТБОЛЕ НА БУМАГЕ партию проигрывает не только игрок, которому забили гол, но и **оказавшийся в занятом пересечении из которого невозможно сделать ход** – «попавший в тупик». Проиграть таким образом твой противник может вследствие собственной ошибки (например, **зайти в угол**) или, попав в устроенную тобой ловушку. Создать такую **западню** можно с помощью **перекрытия хода**.

Суть этой модели в следующем: с помощью перекрытия хода создаётся **изолированная группа** (такое положение, когда **проход к обоим воротам полностью закрыт**), затем в данной группе ты занимаешь последнее пустое пересечение и в итоге противник в конце концов **попадает в тупик** (чтобы занять последнее пустое пересечение их число должно быть **нечётным**, т.к., создавая изолированную группу, ты занимаешь **первое**).

Допустим, в партии сложилось такое положение (**рисунок 21-1**):

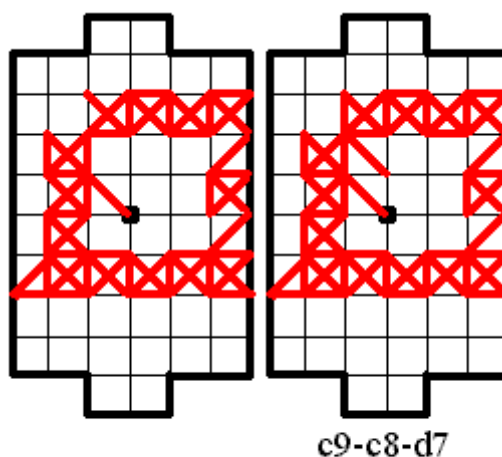


Рис. 21-1 Рис. 21-2

Сейчас ходят Верхние ворота (В). Их ход показан на **рисунке 21-2**. Из **рисунка 21-2** видно, что Верхние ворота (В) **загнали Нижние (Н) в западню** – они перекрыли ход и в итоге займут **последнее пустое пересечение**, а Нижние ворота (Н) **попадут в тупик**.

На **рисунке 22** представлены другие примеры выигрыша тупиком (выигрывает сторона, которая делает ход):

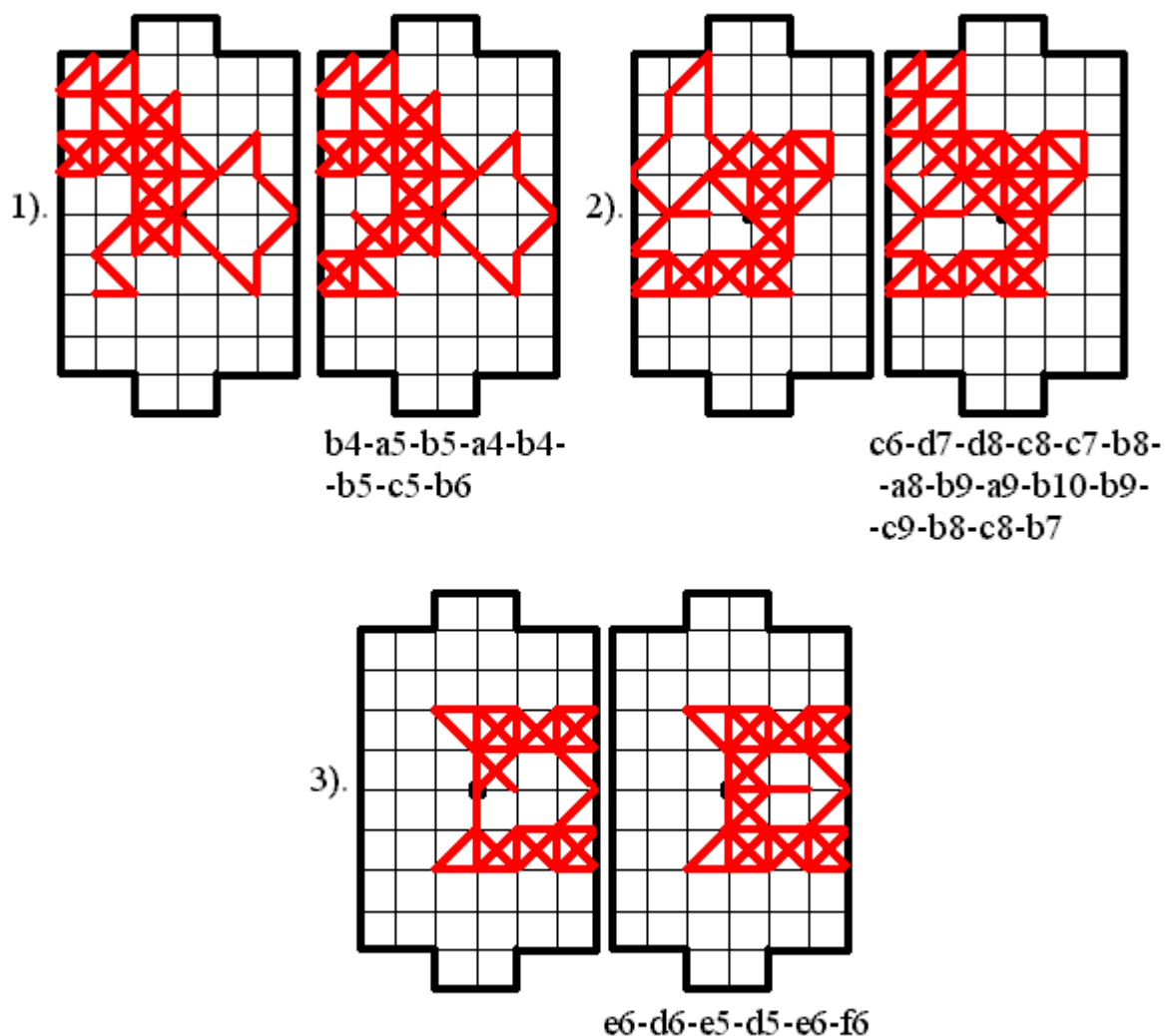
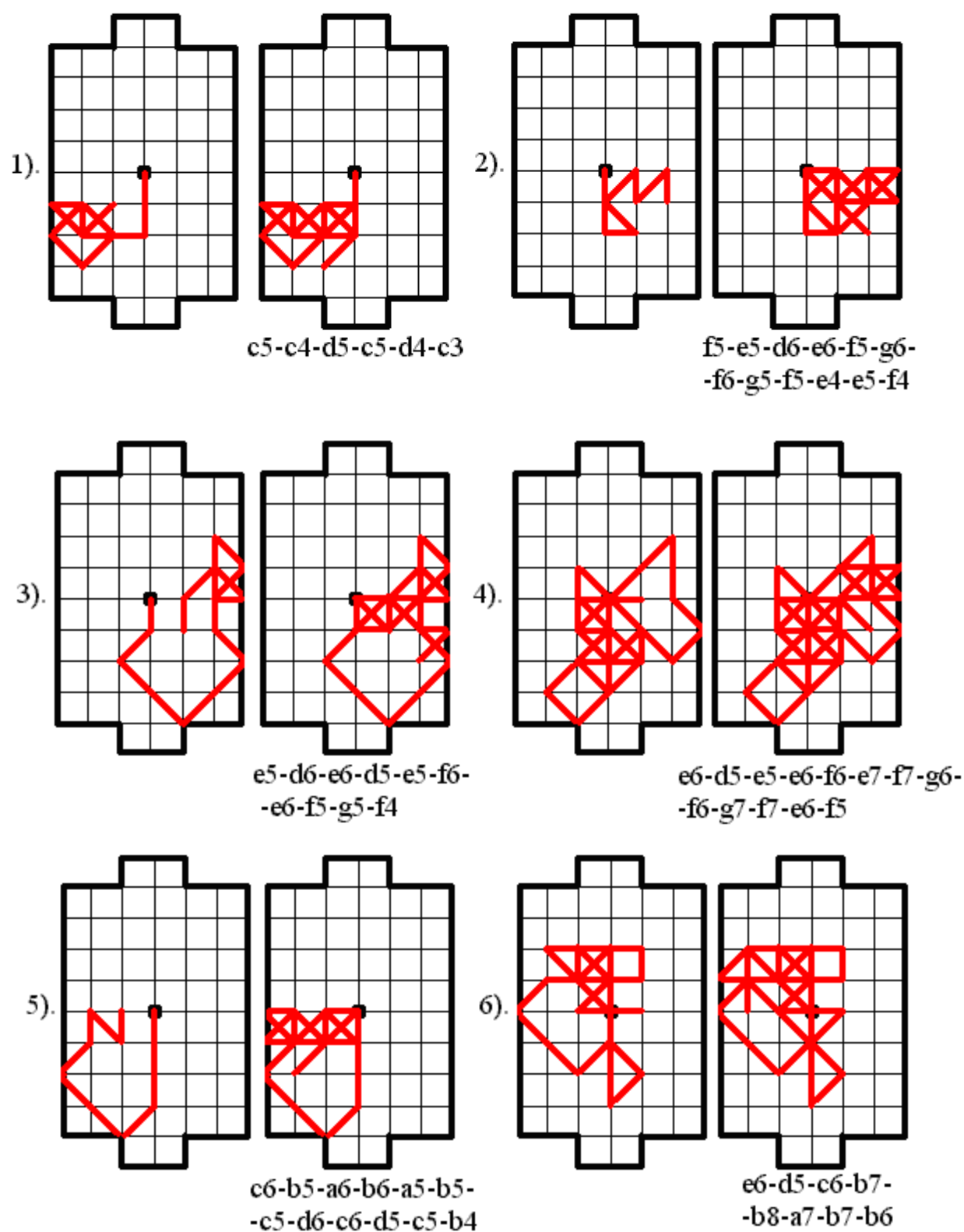
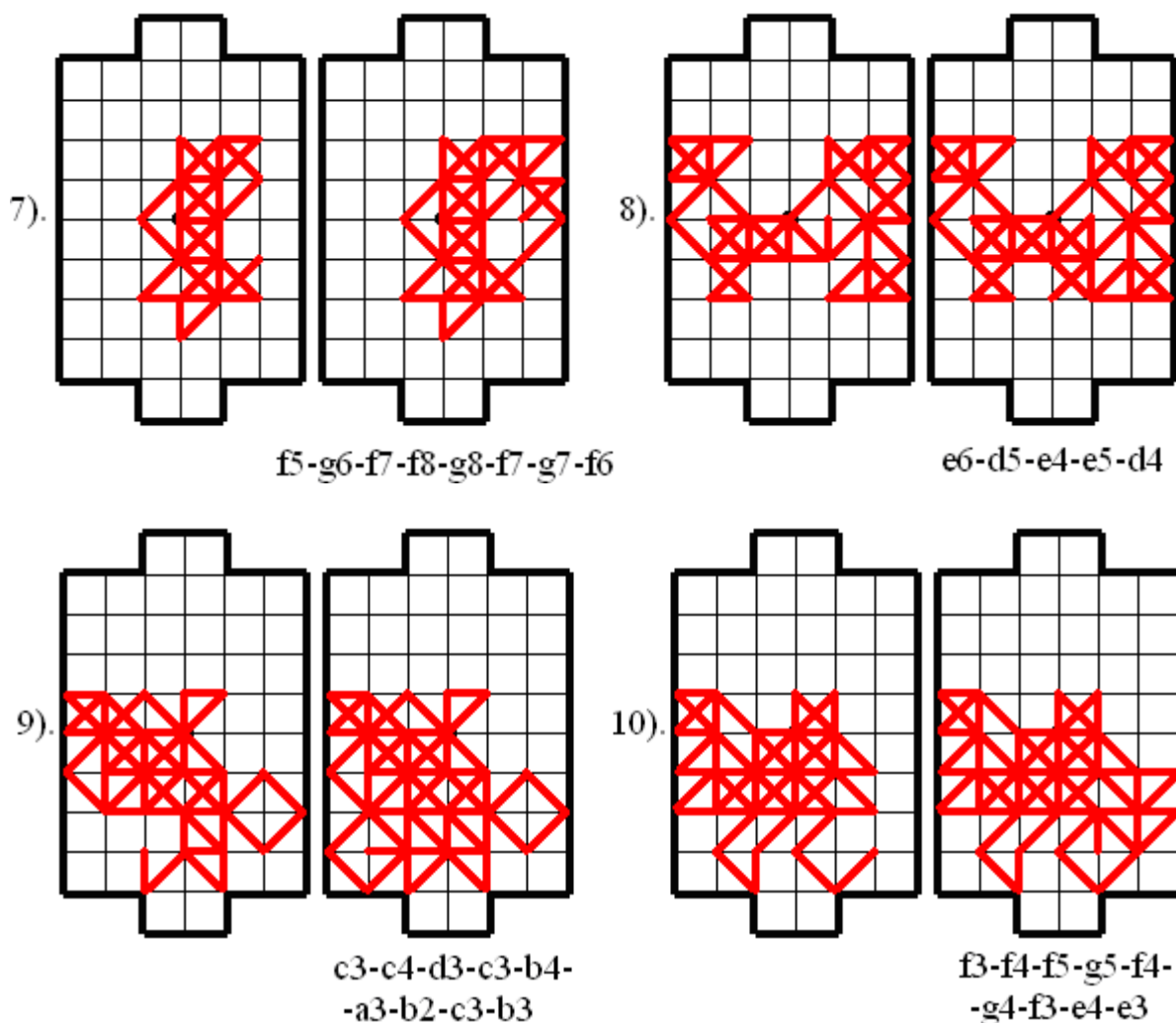


Рис. 22

В). Третья модель – это создание с помощью перекрытия хода безвыходного положения у ворот противника. Основная идея данной модели: с помощью перекрытия хода ты создаёшь такую конструкцию, что следующим ходом противник становится в пересечение, из которого ему будет забит гол – голевое пересечение, возможности выйти в безопасное пересечение – у него нет. На рисунке 23 представлены примеры создания таких положений Верхними воротами (В):

Рис. 23





Перекрытие хода используется также при создании более сложных безвыходных положений, но об этом будет рассказано в другой части книги – в разделе 1.3.1. Создание безвыходного положения на стороне ворот противника – атака.

2). Занятие выгодного положения – построение «закрытой четвёрки».

Закрытая четвёрка – это «футбольный шешдар», стенка, через которую сопернику практически невозможно вырваться на сторону твоих ворот.

Примечание:

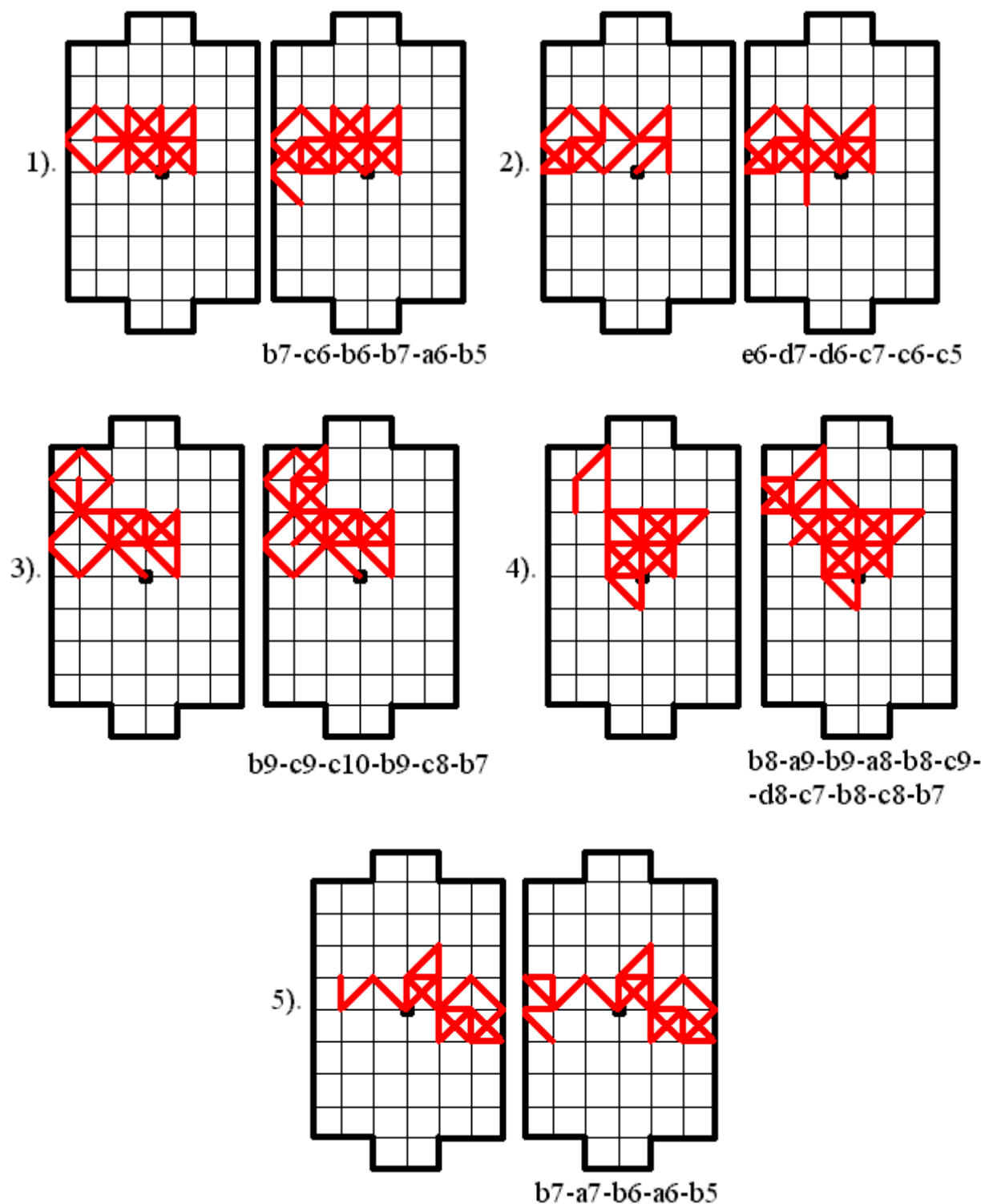
Понятие взято из длинных нард, где «шешдаром» называется такое расположение шашек на игровой доске, при котором шашка соперника запирается: 6 шашек размещается перед 1 шашкой соперника. То есть, «шешдар» – это заслонка, через которую сопернику не пройти, блок.

Если тебе удастся построить в поле данную конструкцию – победа в партии тебе гарантирована на **90%**. Суть данной модели будет рассмотрена в разделе «Стратегия»², а сейчас я просто продемонстрирую, как её создать с помощью

² см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 8). Закрытая четвёрка – «футбольный шешдар».

перекрытия хода. На **рисунке 24** приведены примеры построения **закрытых четвёрок** Верхними воротами (В):

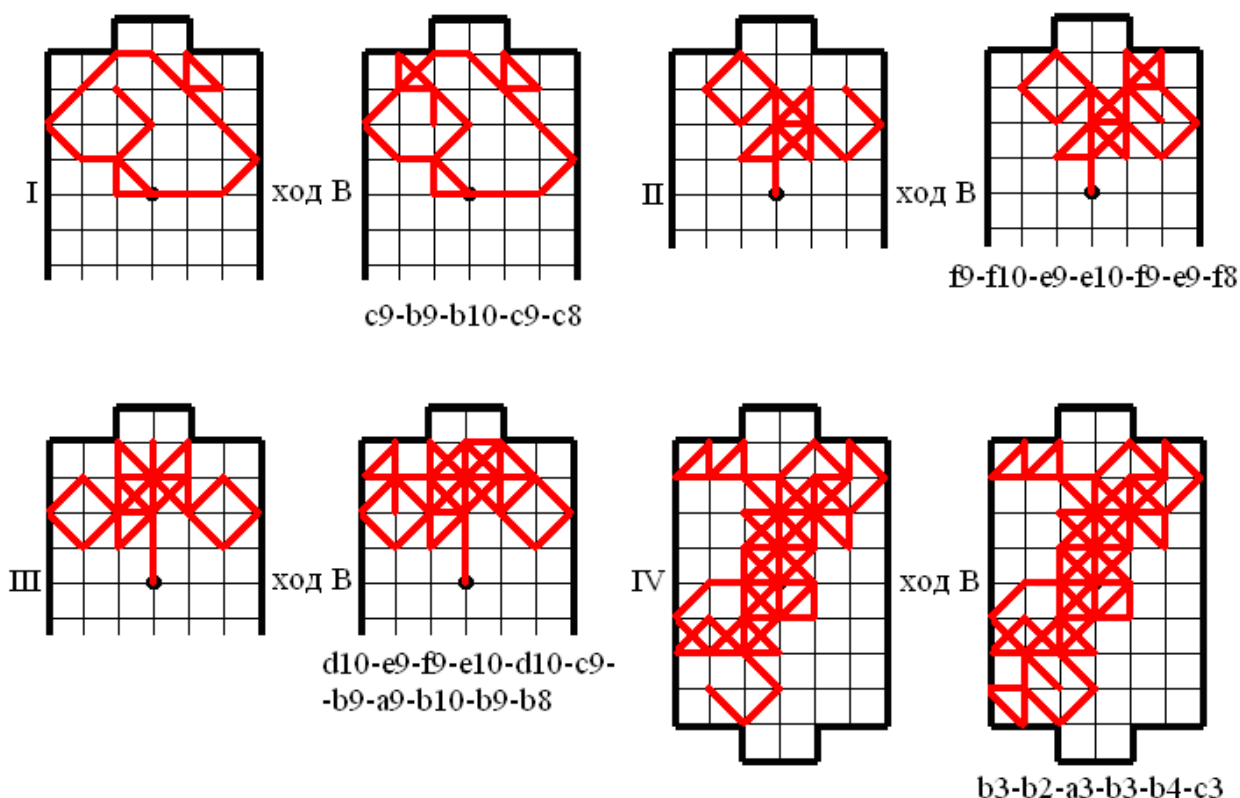
Рис. 24



3). Спасение от создания тебе безвыходного положения.

Примеры использования данного тактического приёма в защитных целях показаны на **рисунке 25**:

Рис. 25



В примерах I, II Верхний игрок (В), делая перекрытие хода, спасается от забивания гола в его ворота.

В примерах III, IV с помощью перекрытия хода Верхний игрок (В) не только защищается, но и создаёт Нижнему игроку (Н) безвыходное положение – проход к Верхним воротам (В) полностью перекрывается.

Этим применение данного тактического приёма не исчерпывается. Он может служить для реализации каких-то иных твоих игровых задумок. Главная идея этого приёма: сделать невозможным для противника проход через определённые пересечения – «запереть» ему проход.

1.2. Чётный выход.

Этот приём занимает второе место по применению после перекрытия хода. Научиться строить с помощью него нужные тебе конструкции сложнее, чем перекрытием хода, этот приём требует большего мастерства. Построив с помощью данного приёма необходимую конструкцию, ты лишаешь противника возможности перекрыть тебе проход. Т.е. чётный выход – это противоядие от создания тебе соперником перекрытия хода.

Применение чётного выхода:

- 1) создание безвыходного положения противнику (атака);
- 2) спасение от создания тебе безвыходного положения (защита);
- 3) провокации с целью создания выгодного положения для тебя или безвыходного положения для противника.

1). Создание безвыходного положения противнику (атака).

А) Самой простой моделью такого положения является – **полное перекрытие прохода к твоим воротам**. Создание данной модели с помощью чётного выхода показано на **рисунке 26** – ходят Нижние ворота (Н):

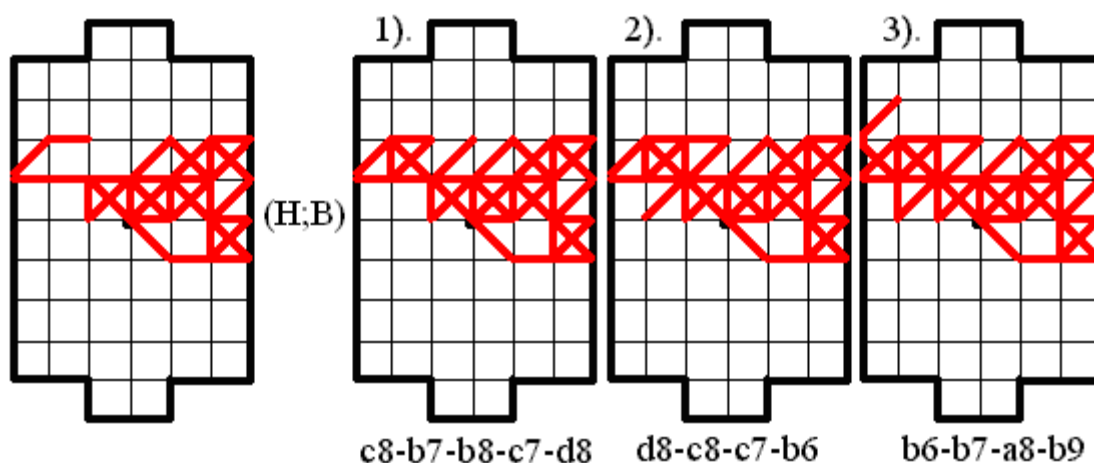
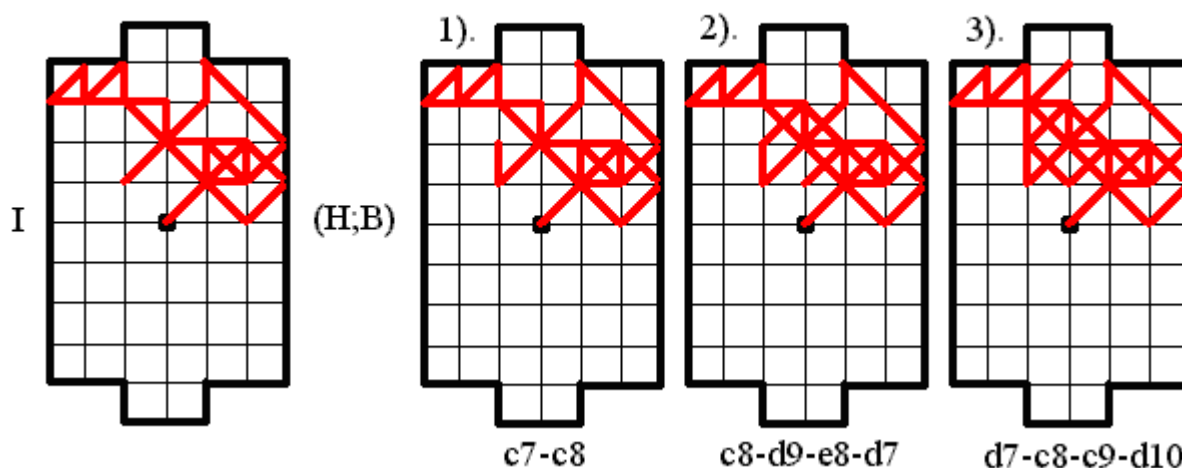


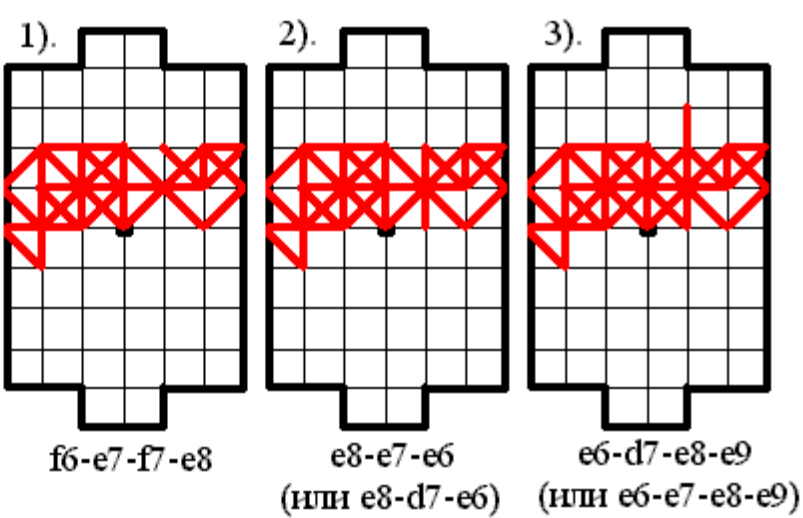
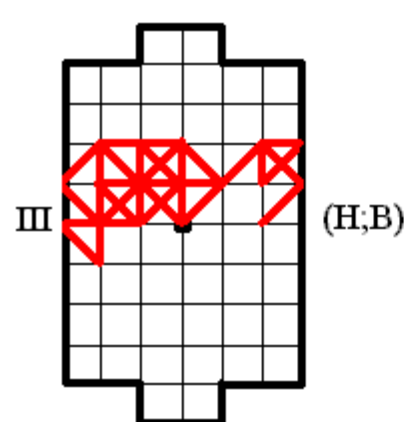
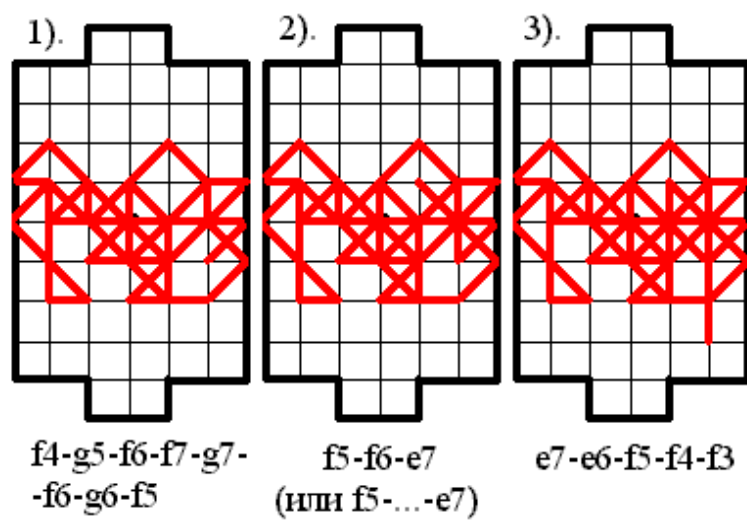
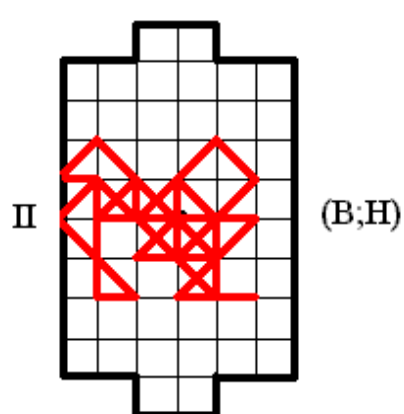
Рис. 26

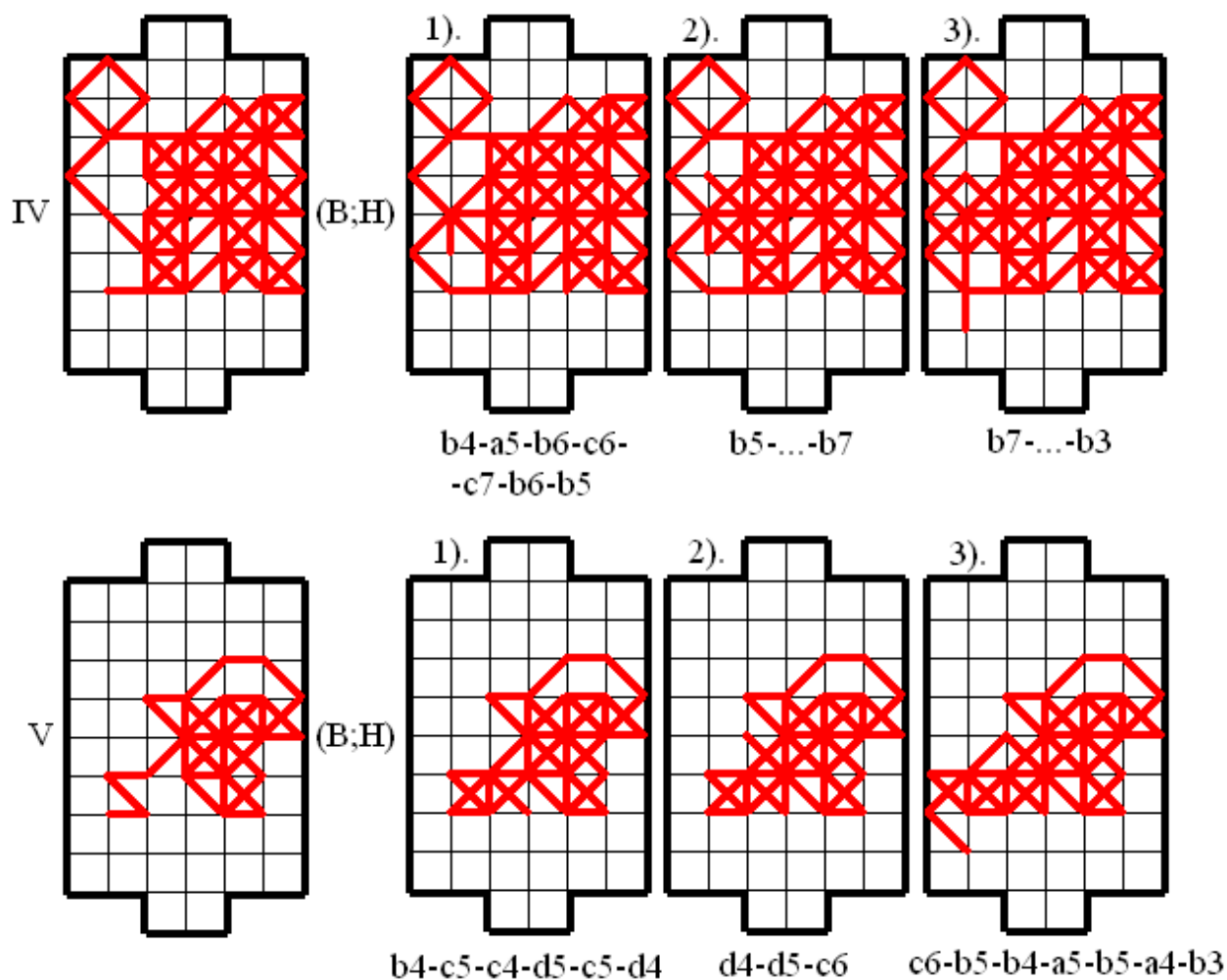
Нижние ворота (Н) своим **первым ходом** создали конструкцию – **чётный выход**. У Верхних ворот (В) есть две **альтернативы** – занять одно из пересечений: **b9-...-f9**, тогда им будет забит гол, или пересечение **b6**, что они и делают **вторым ходом**. **Третьим ходом** Нижние ворота (Н) **полностью перекрывают проход** и, следовательно, **побеждают в партии**.

На **рисунке 27** представлены иные примеры создания этой модели:

Рис. 27

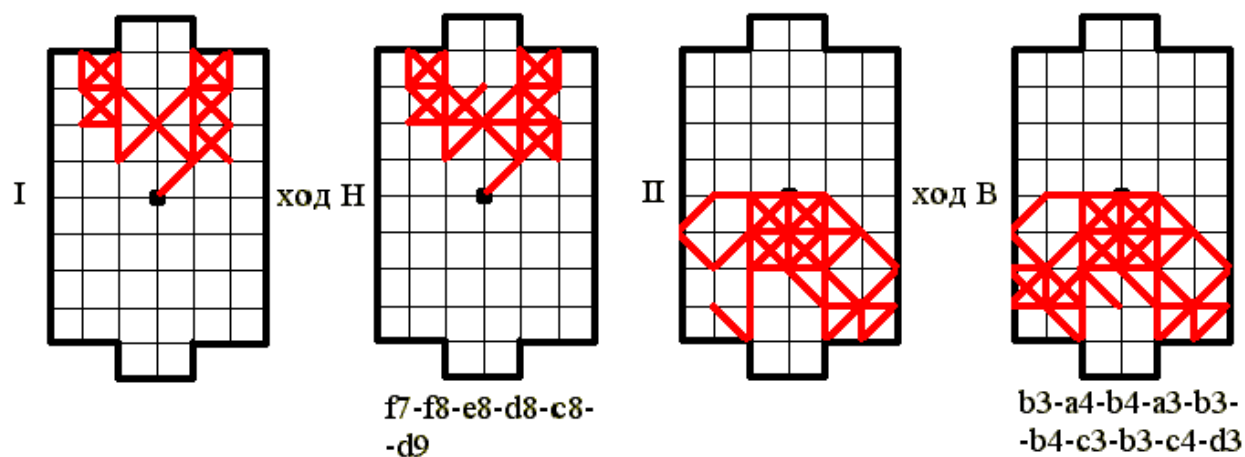


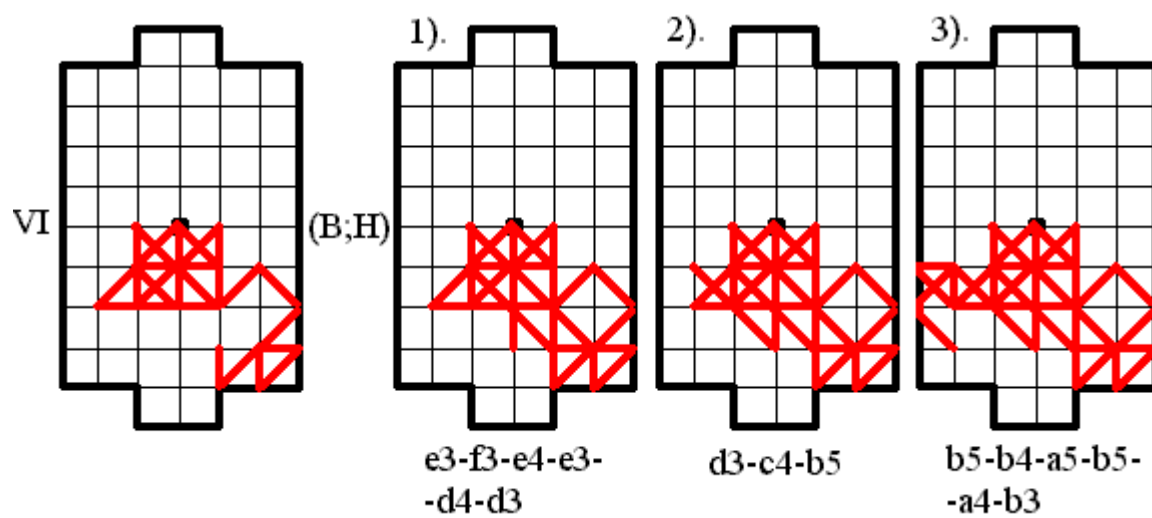
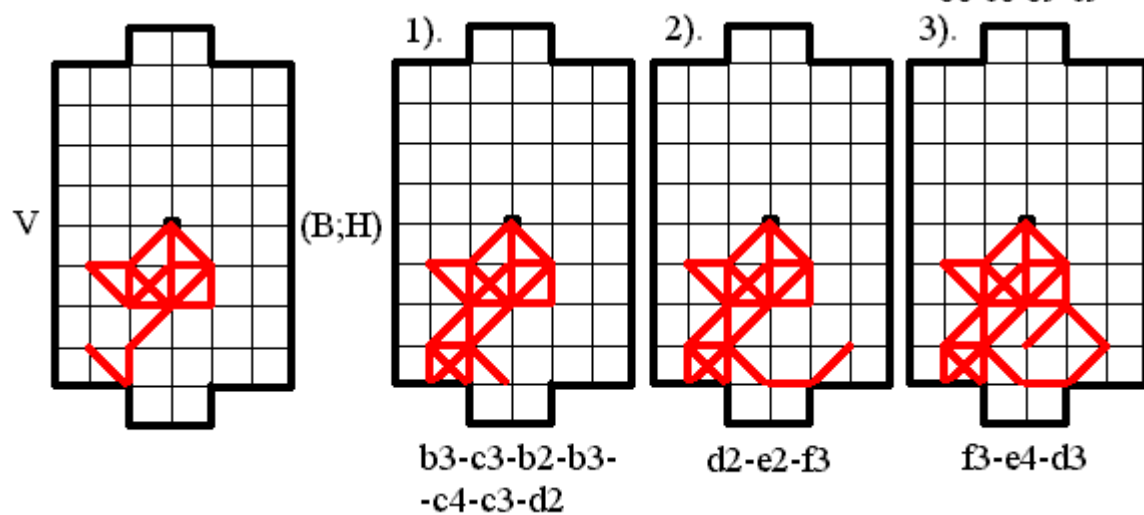
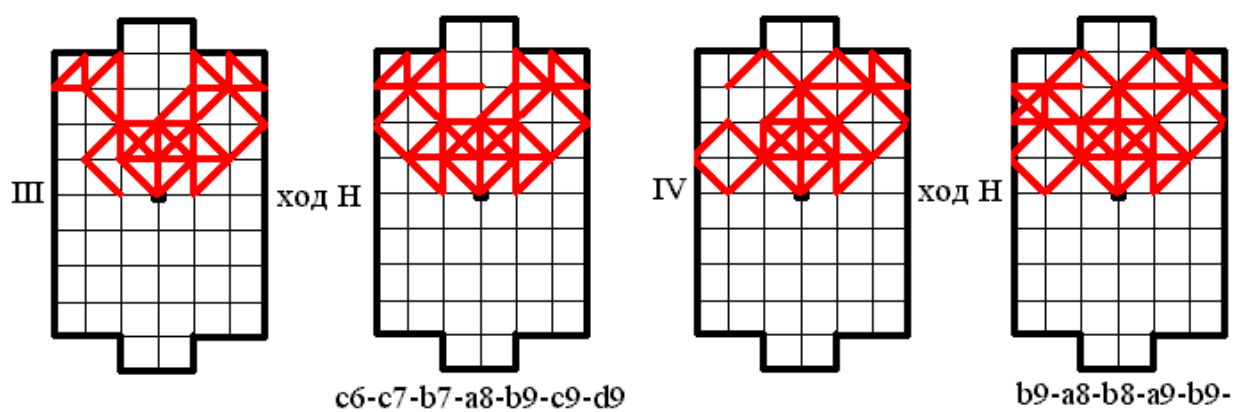


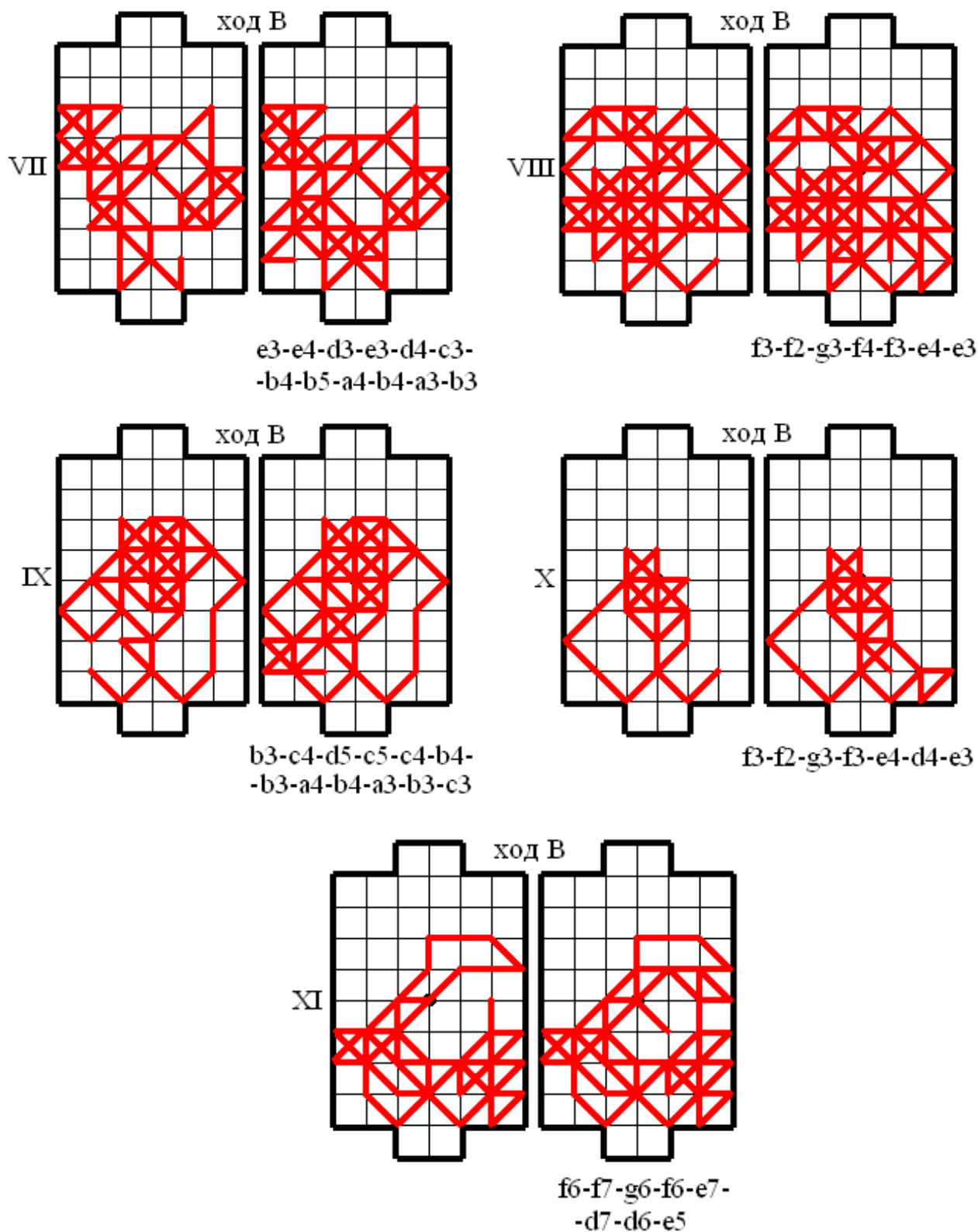


Б). Суть второй модели состоит в следующем: с помощью **чётного выхода** ты **лишаешь** противника **возможности перекрыть проход к голевым пересечениям**, т.е. как бы твой соперник не ходил – следующим ходом ему будет забит гол (если, конечно, он не забьёт гол сам себе или не попадёт в тупик). На **рисунке 28** представлены примеры создания этой модели:

Рис. 28





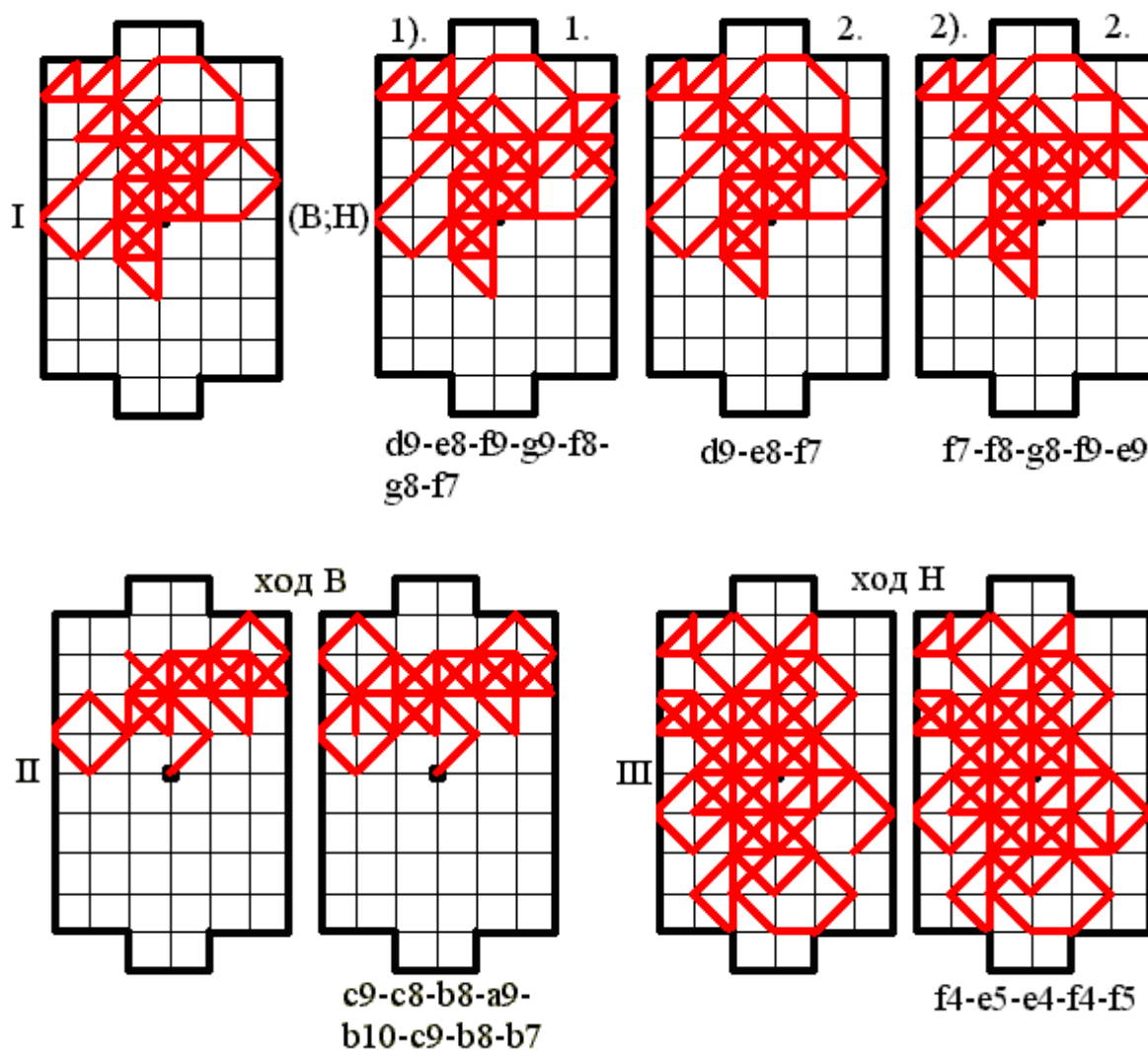


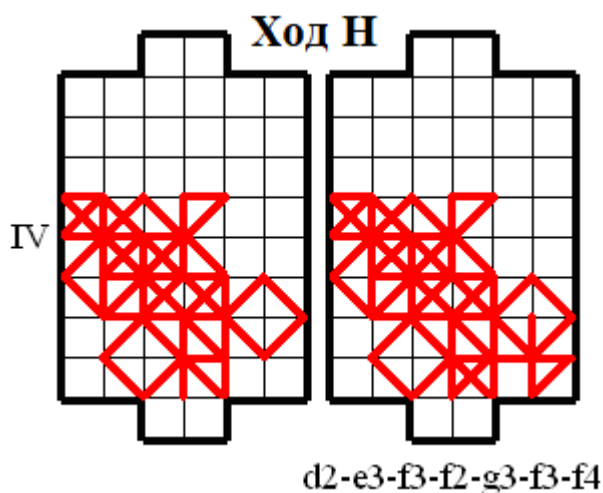
Пример VI (рис. 28) – иллюстрация двойного чётного выхода. Атакёр опять взял вверх.

2). Спасение от создания тебе безвыходного положения (защита).

Примеры того как с помощью **чётного выхода** можно спастись от поражения в партии показаны на **рисунке 29**.

Рис. 29





В примере I (рис. 29) защищаются Верхние ворота (В). Первый вариант – оптимальный (ход 1.1), Верхние ворота (В) создали ситуацию **чётного выхода** и если Нижние (Н) решат продолжить атаку и выйдут в пересечение **е9** – следующим ходом защищающаяся сторона **полностью перекроет проход к своим воротам** и следовательно **выиграет партию**. Во втором варианте Верхние ворота (В) **поторопились** и следующим ходом атакующая сторона (Нижние ворота (Н)) **перекрытием хода полностью закрывает проход к своим воротам (ход 2.2)**. Данный пример – иллюстрация хорошей и плохой защиты.

В примере II Верхние ворота (В) не только спаслись от поражения, но и заняли **наивыгоднейшее положение**. Если Нижние ворота (Н) и дальше будут «рваться вперёд» и выйдут в пересечение **б9**, то защищающаяся сторона вообще **полностью перекроет проход к своим воротам** и выиграет партию.

В примере III Нижние ворота (Н) создав конструкцию **чётного выхода** не только спасают себя от поражения, но **выигрывают партию**.

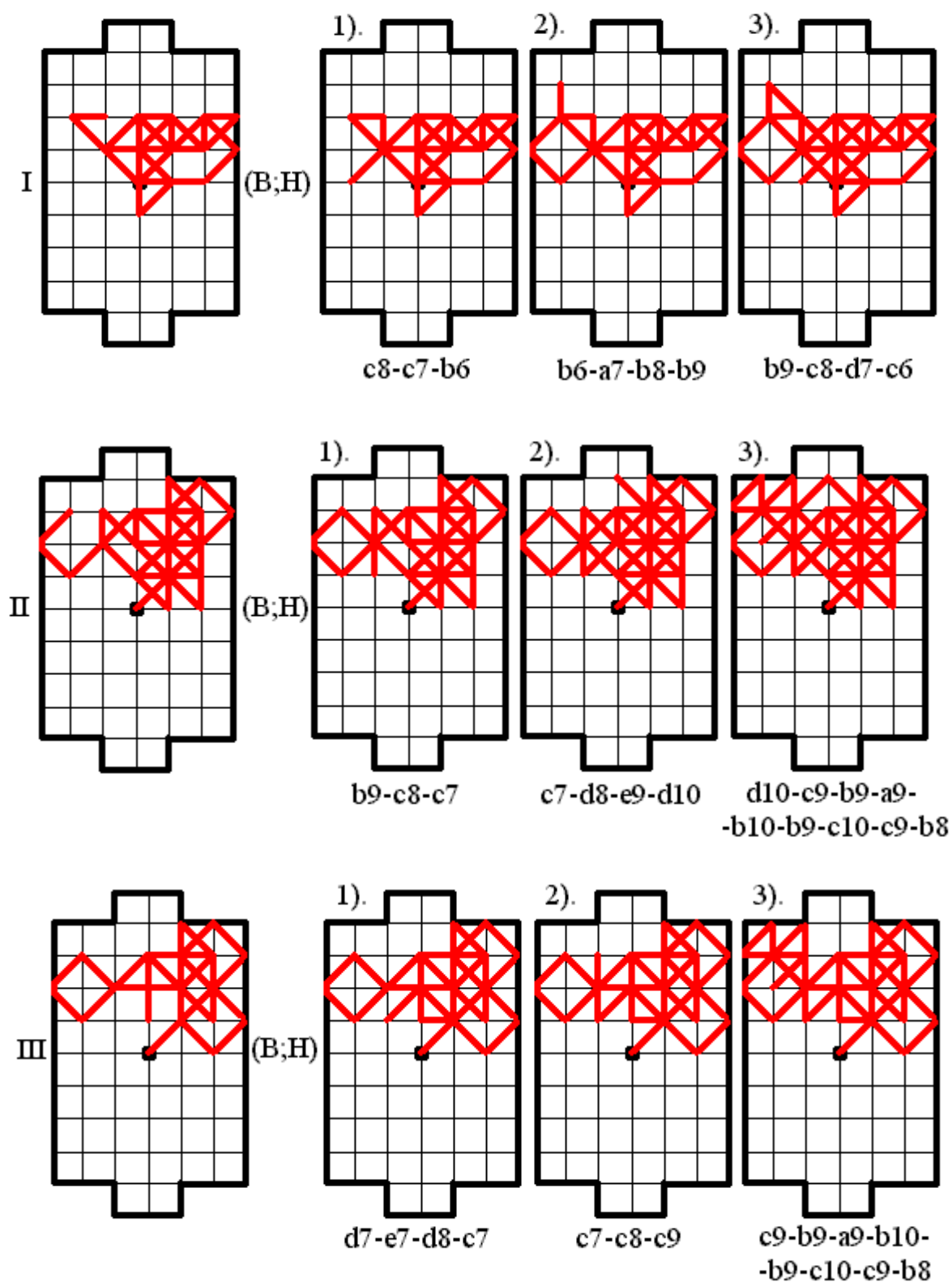
В примере IV Нижний игрок (Н) построил отличный **чётный выход** в свою пользу и **спасся от поражения в партии!**

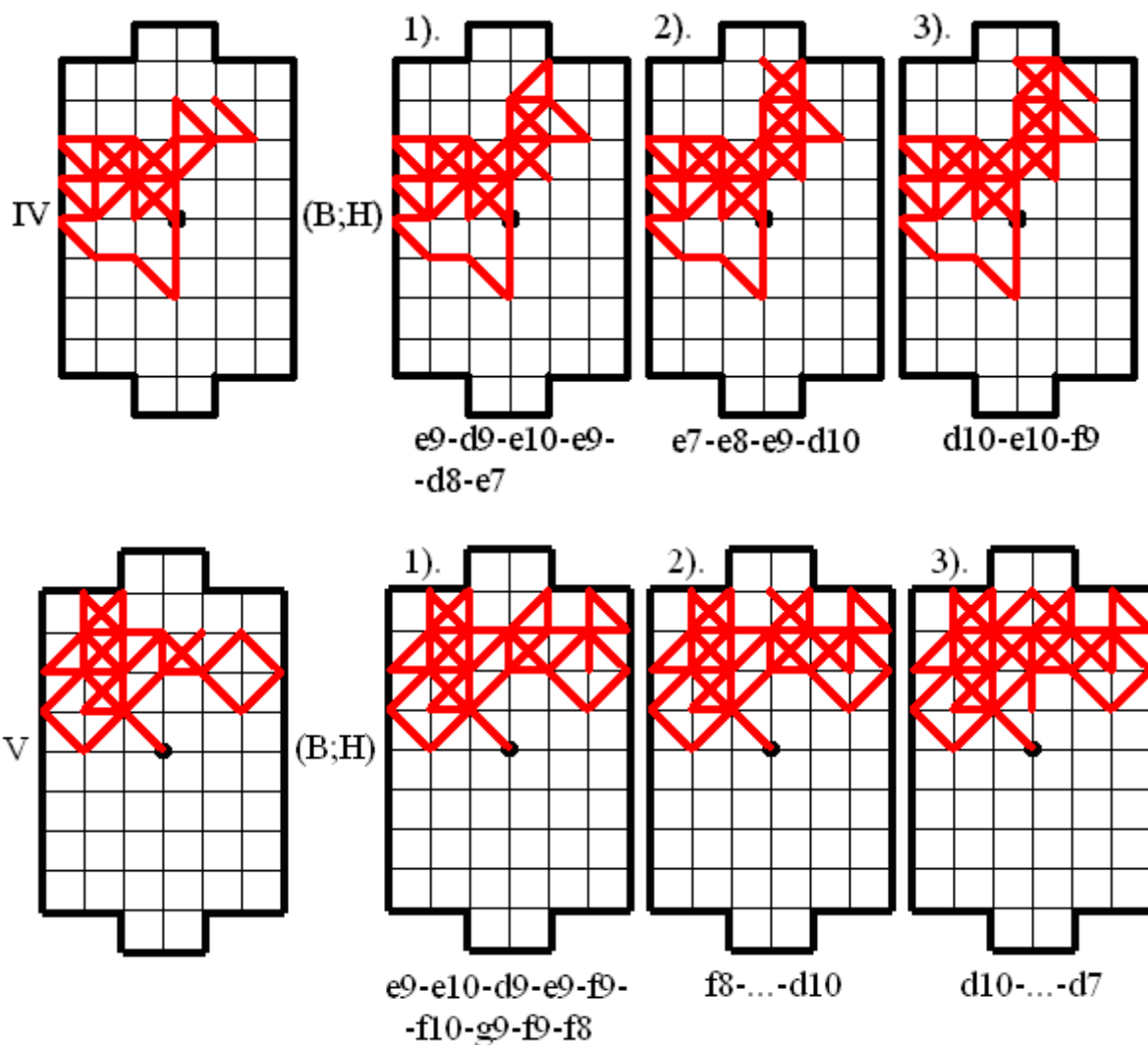
3). Провокации с целью создания выгодного положения для тебя или безвыходного положения для противника.

Это футбольные уловки, трюки, на которые твой противник может «купиться», а может и нет. Но **в случае удачи** ты укрепишь свое положение в поле или вообще выиграешь партию!

Примеры удачных трюков показаны на рисунке 30:

Рис. 30





В примере I (Рис. 30) с помощью удачной провокации Верхние ворота (В) заняли выгодное положение – закрытую четвёрку³, а в остальных примерах они вообще выиграли партию с помощью этого трюка!

Таким образом, главная идея чётного выхода состоит в лишении соперника возможности перекрыть тебе проход через определённые пересечения, ты не даёшь противнику возможность «запереть» себя. Ты строишь модель: «ты вышел – я зашёл обратно» (и так **n** раз – может, например, быть двойной чётный выход).

Конструкция чётный выход бывает двух видов:

- 1). Слитый;
- 2). Разрывной.

³ см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 8). Закрытая четвёрка – «футбольный шешдар».

Примеры разрывного чётного выхода – рисунок 26 (очень показательный пример); пример V рисунка 27, примеры VII и VIII рисунка 28, пример IV рисунка 29, примеры I-II и V рисунка 30.

Примеры слитого чётного выхода – все остальные примеры раздела 1.2. Чётный выход.

Следует особо отметить, что конструкции **чётного выхода** гораздо «экономичнее» конструкций **перекрытия хода**. Т.е. для конструкций **чётного выхода** нужно меньше занятых пересечений. Это свойство **чётного выхода** имеет огромное значение при организации атаки – **чётный выход** очень компактное «оружие».

1.3.1. Создание безвыходного положения на стороне ворот противника – атака.

Выиграть в ФУТБОЛЕ НА БУМАГЕ можно двумя способами (при оптимальной игре противника): **загнать соперника в тупик** или **забить ему гол**. Первый способ я описал, когда говорил про **перекрытие хода**⁴. Суть второго способа (**забивание гола**) заключается в **создании безвыходного положения на стороне ворот противника – безвыходного положения с забиванием гола.**

Смысл создания безвыходного положения с забиванием гола заключается в осуществлении **идеи зажимания.**

Суть идеи зажимания:

1). На стороне ворот соперника ты строишь такую конструкцию, что противник не может перейти на сторону твоих ворот (соперник не может **«выскользнуть»**, он вынужден работать на стороне своих ворот);

2). Ты совершаешь **оптимальную последовательность ходов**, и в итоге соперник: либо **занимает голевое пересечение** (после чего ему соответственно забивается гол), либо **забивает гол в свои ворота** (делает «автогол»), либо **попадает в тупик**.

⁴ См. Тактика. 1.1. Перекрытие хода. 1). Создание безвыходного положения противнику. Б). **«Загон» противника в тупик.**

Пример реализации идеи зажимания Верхним игроком

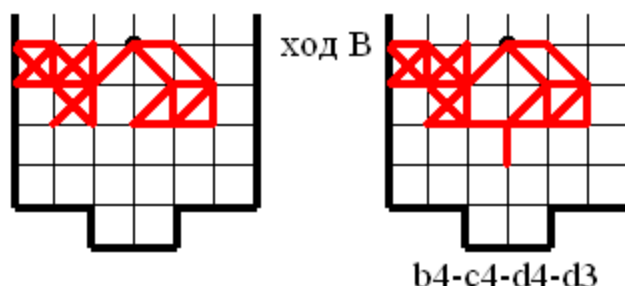


Рис. 31

На рисунке 31 показан пример создания **безвыходного положения на стороне ворот Нижнего игрока (Н)**. Из рисунка видно, что Нижний игрок (Н) может следующим ходом занять одно из следующих пересечений: **(b3; c3; d2; d5; e3; f3)**. После занятия Нижним игроком (Н) одного из этих пересечений – ему забивается гол, поскольку все эти пересечения являются **голевыми**.

Предпосылка осуществления идеи зажимания: наличие достаточной опоры.

Условия наличия достаточной опоры:

1). Возможность построения на стороне ворот соперника такой конструкции, что **противник не мог бы перейти на сторону твоих ворот** (соперник не сможет «выскочить», он будет **вынужден работать на стороне своих ворот**);

2). **Опора должна быть действительной, а не мнимой** (поскольку есть такие конструкции, в которых ты лишь временно можешь «поддержать» соперника на стороне его ворот, и если оппонент будет оптимально защищаться, то он без труда сможет перейти на сторону твоих ворот).

Можно показать что такое **«мнимость» опоры** на нескольких простых примерах. Во всех примерах атакует Нижний игрок (Н) – он думает, что **достаточная опора** создана и пытается реализовать **идею зажимания**. Итак, Нижний игрок (Н) – **оптимально атакует**, Верхний игрок (В) – **оптимально защищается**.

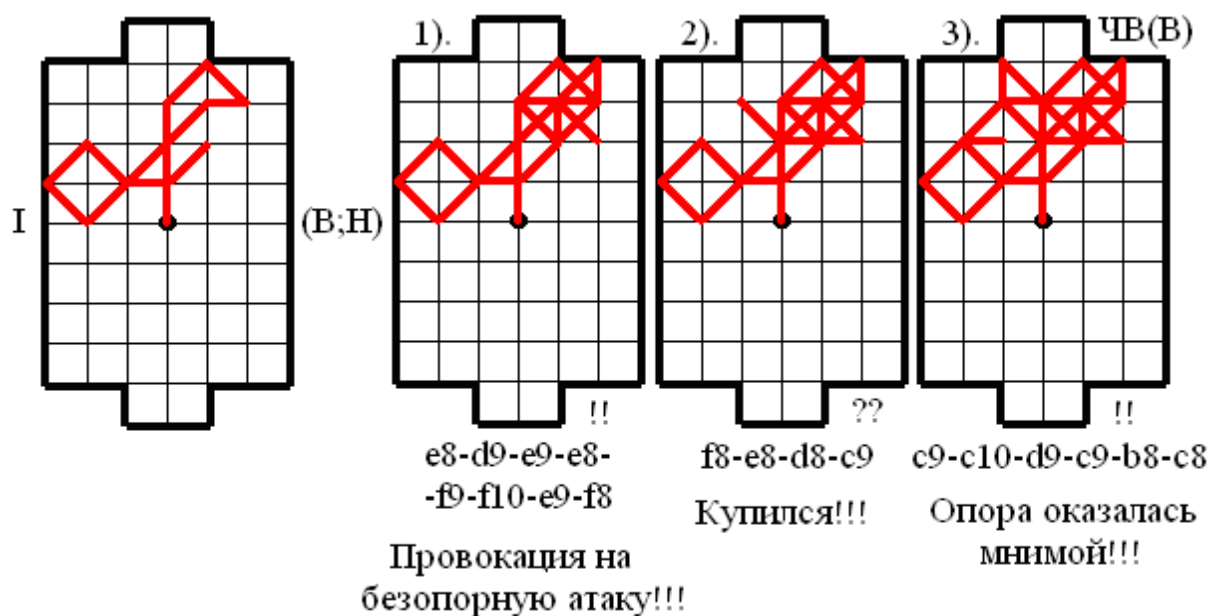


Рис. 32

Из конструкции, представленной на **рисунке 32** первый ход делает Верхний игрок (В) и это **замечательный ход** – Верхний игрок (В) **провоцирует** Нижнего игрока (Н) на **безопорную атаку!** И Нижний игрок (Н) «покупается» на этот **трюк!** Наверное, Нижний игрок (Н) думал, что **создаст** этим ходом **безвыходное положение** сопернику, ведь Верхний игрок (В) **не сможет сразу «выскочить» на сторону ворот Нижнего игрока (Н)** – Верхний игрок (В) **вынужден «работать» на стороне своих ворот!** Однако Нижний игрок (Н) **ошибся** – опора оказалась **мнимой**, Верхний игрок (В) строит отличный **чётный выход в свою пользу** и в итоге сможет «без проблем» перейти на **сторону ворот Нижнего игрока (Н)** – в **безопасную зону!**

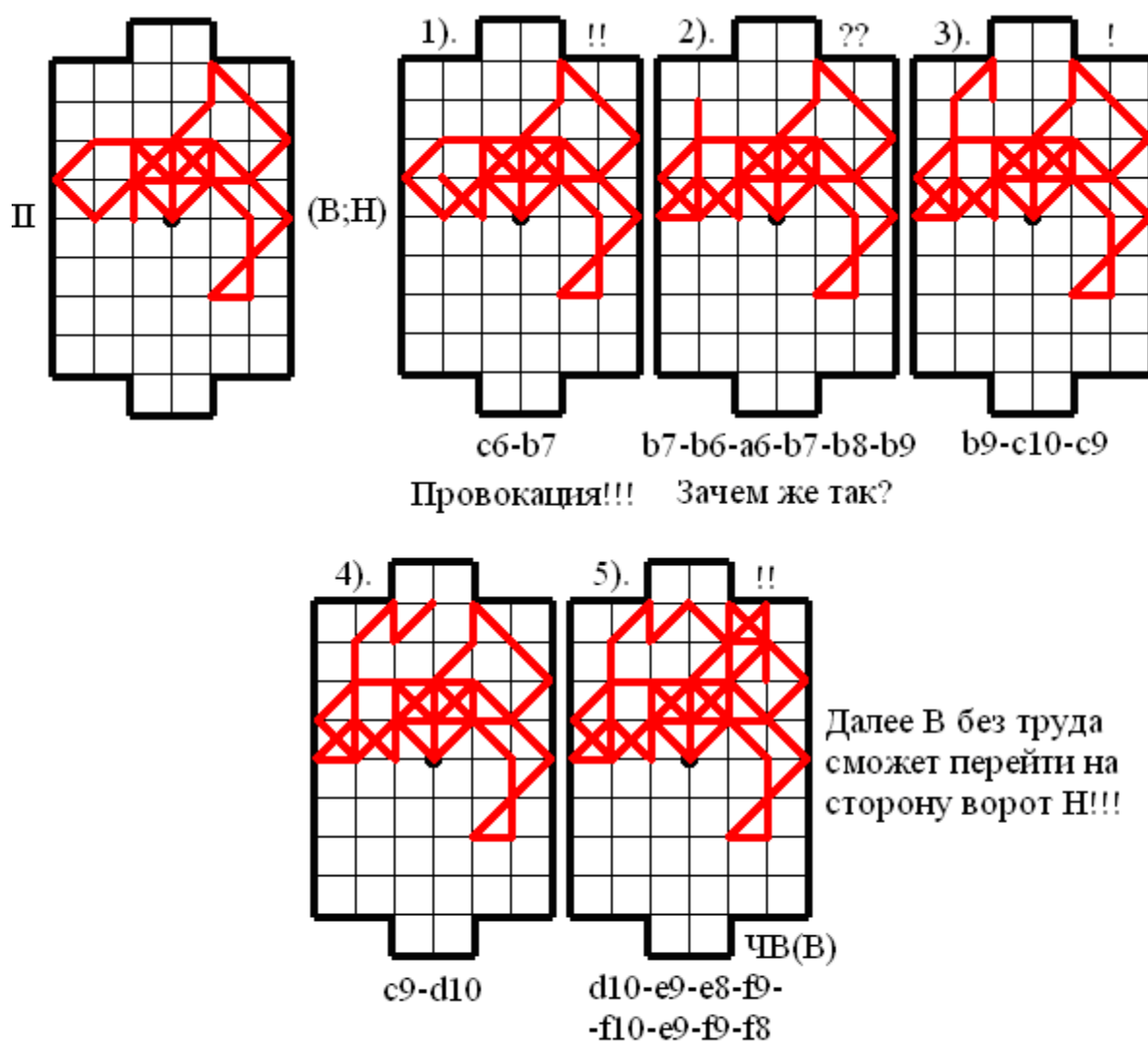


Рис. 33

Из рисунка 33 видно, что Нижний игрок (Н) опять «купился» на провокацию соперника и «ринулся» в безопорную атаку... Верхний игрок (В) прекрасно видел, что конструкция 1). – это безопасное для него положение и даже если соперник будет атаковать, то он всё равно сможет «вырваться» на сторону ворот Нижнего игрока (Н)! Этот пример прекрасно показывает, как можно временно подержать соперника на стороне его ворот и в итоге «остаться ни с чем».

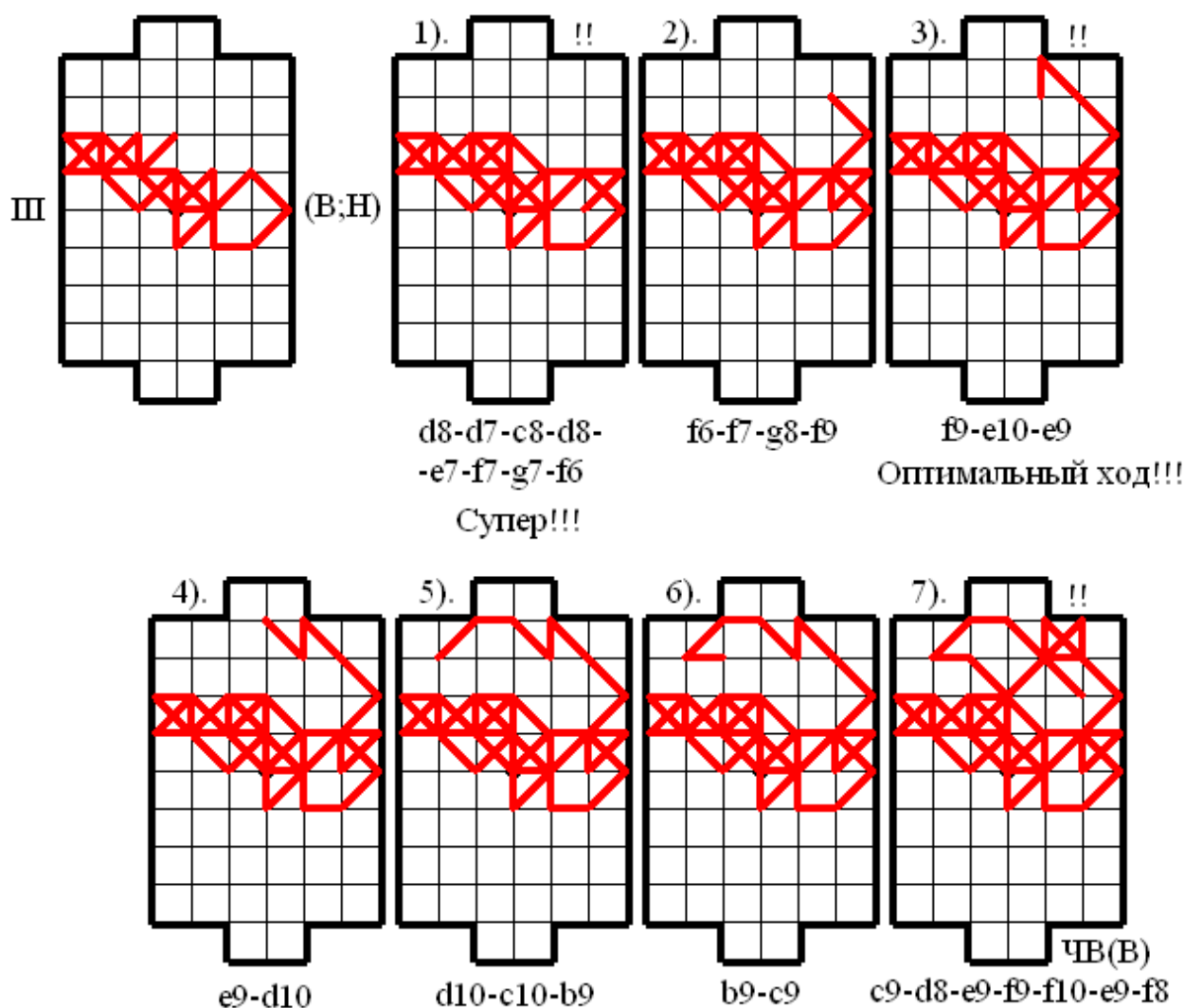


Рис. 34

Из конструкции, представленной на **рисунке 34** первый ход сделал Верхний игрок (В) – этим ходом он **создал безопасное положение на стороне своих ворот** и **спровоцировал Нижнего игрока (Н) на безопорную атаку!** Нижний игрок (Н) решил атаковать, **а зря!** Несмотря на то, что **Нижний игрок (Н) атаковал оптимально** – ему не удалось осуществить **идею зажимания**, т.к. **опора оказалась мнимой**, а Верхний игрок (В) **оптимально защищался!** В результате Верхний игрок (В) построил **7). ходом** чётный выход в свою пользу и «без труда» сможет перейти на сторону ворот Нижнего игрока (Н)!

В этой конструкции Нижнему игроку (Н) удалось лишь **временно «поддержать» соперника на стороне его ворот**, но не удалось осуществить идею зажимания, т.к. **опора оказалась мнимой!**

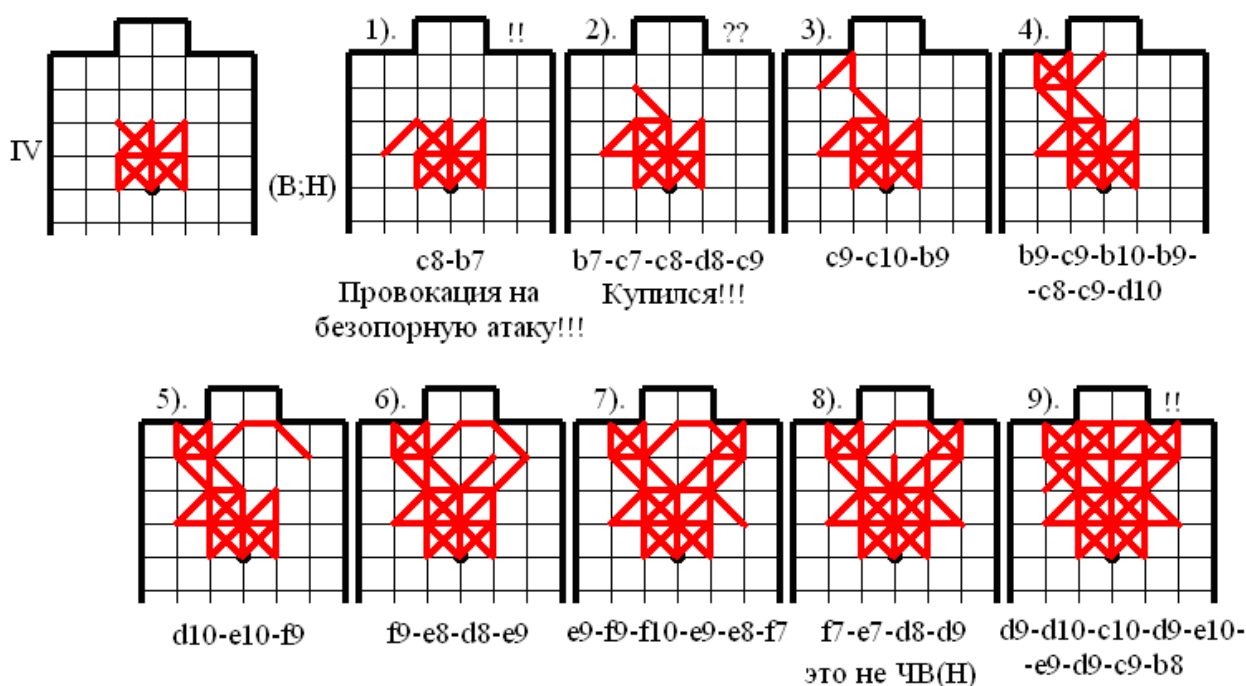


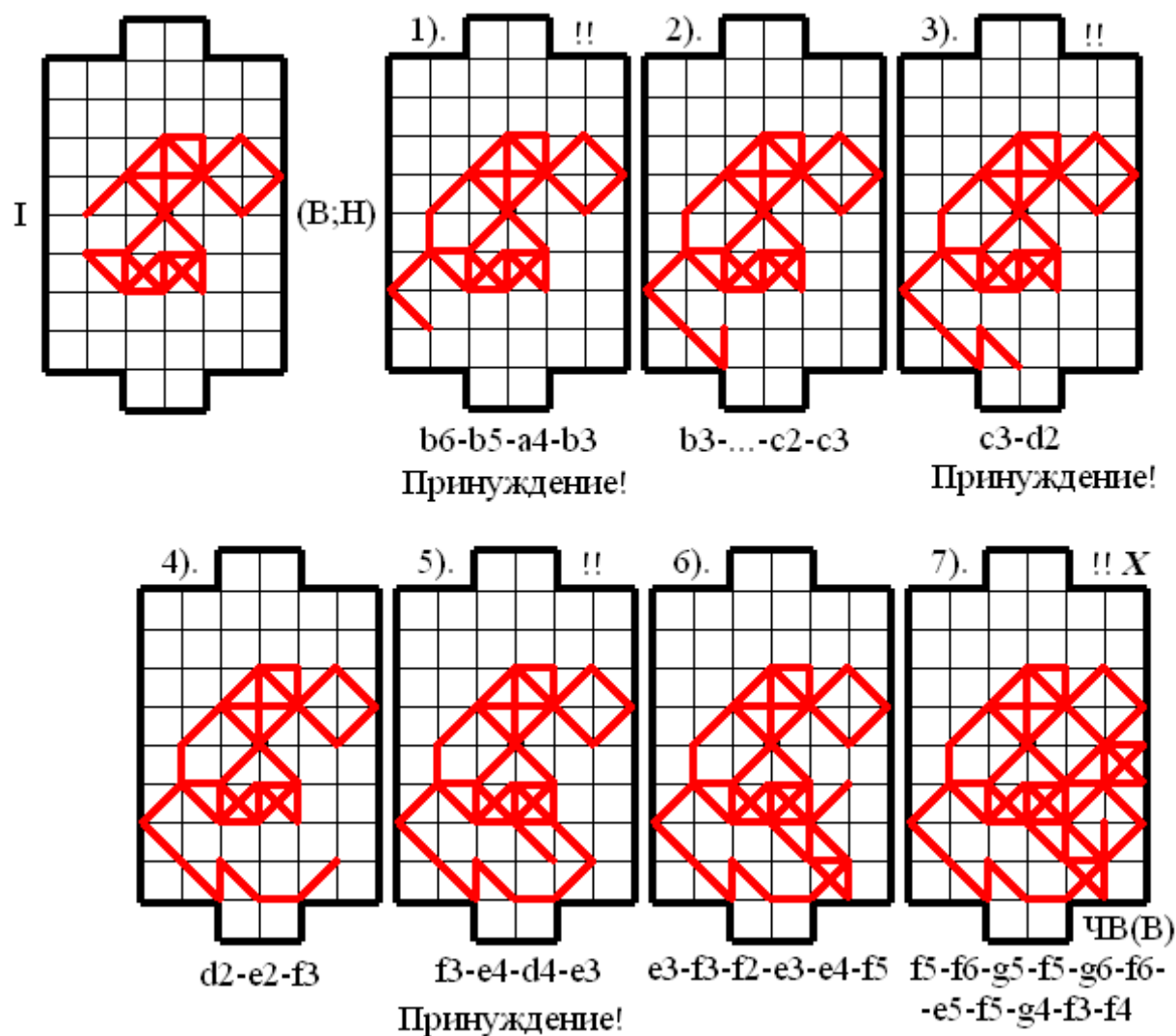
Рис. 35

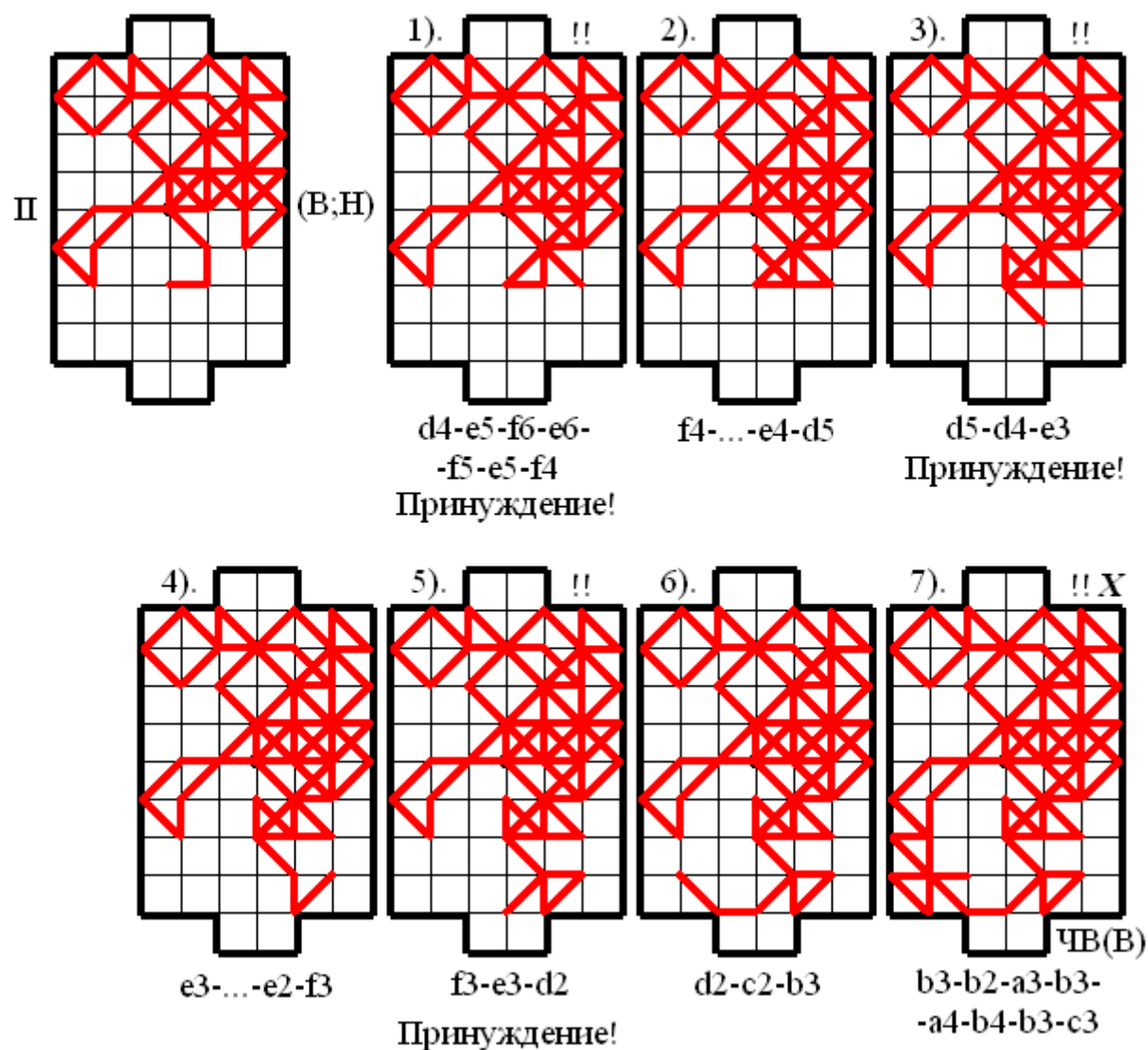
Из конструкции, представленной на **рисунке 35** видно, что Верхний игрок (В) опять **спровоцировал** соперника на **беспорную атаку**, а Нижний игрок (Н) «**купился**» на этот **фокус**! Несмотря на то, что Нижний игрок (Н) **атаковал оптимально** и использовал **целую кучу футбольных форм**, Верхнему игроку (В) всё равно удалось защититься и в результате он «**без проблем**» сможет перейти на сторону ворот Нижнего игрока (Н)! Опора опять оказалась **мнимой**!

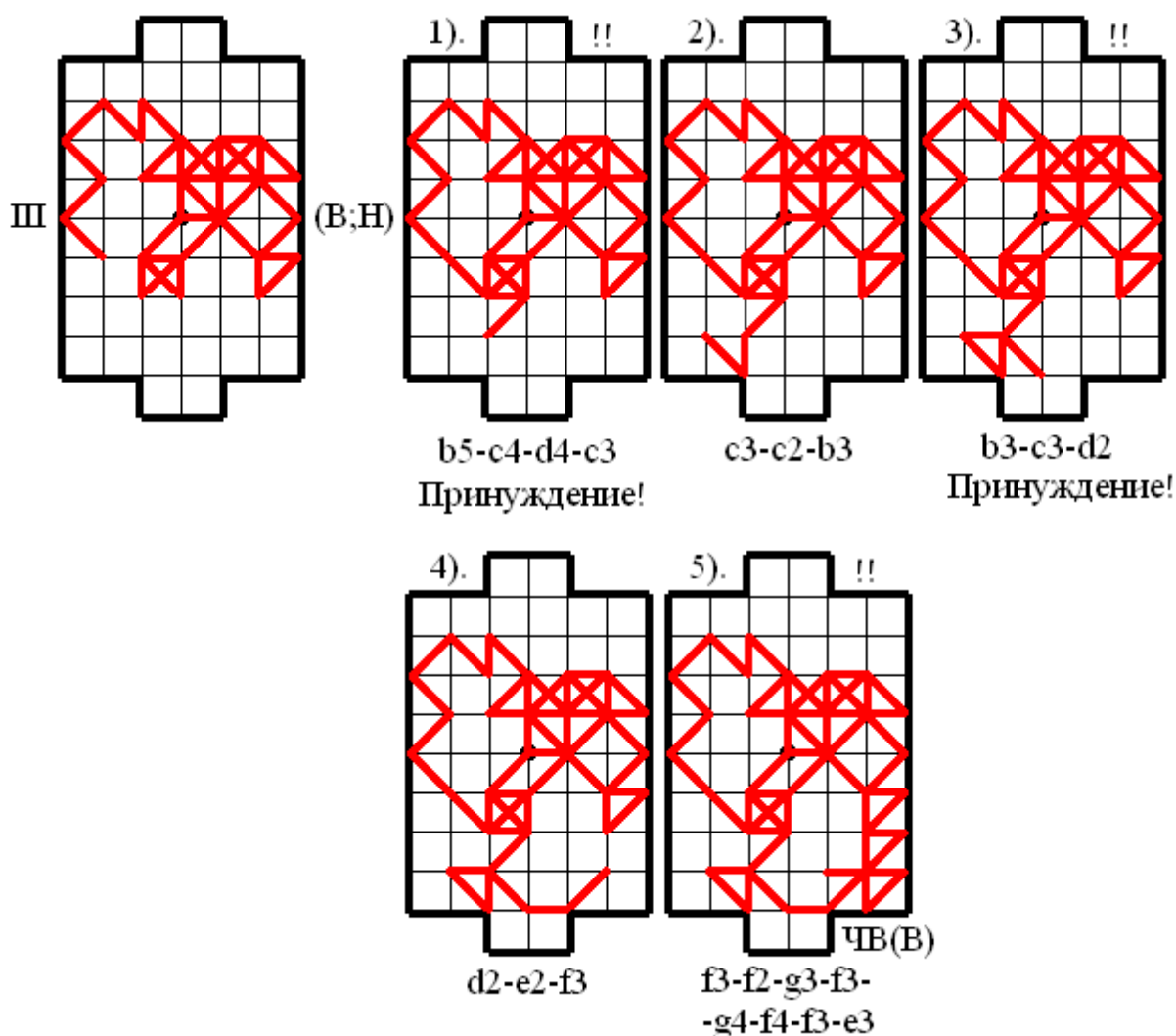
Нет никакого универсального способа определения действительности опоры, всё зависит от конкретной конструкции. Часто, определяя в практической игре «**достаточность**» той или иной конструкции для организации **100% атаки**, приходится «**делать ставку**»: начать осуществлять идею зажимания или «**поработать**» ещё на стороне своих ворот. Помочь тебе выбрать верный вариант может только твоя **игровая интуиция**, развивать которую можно с помощью изучения различных **футбольных форм** и **моделей безвыходных и безопасных положений**. По мере накопления «**багажа**» различных футбольных форм и моделей у тебя появится **чувство достаточности опоры**.

Теперь необходимо показать на примерах **грамотную организацию атаки**. Во всех примерах Верхний игрок (В) видит, что **построена достаточная опора** и осуществляет **идею зажимания** (рисунок 36):

Рис. 36







Для создания безвыходного положения с забиванием гола необходимо знать несколько простых вещей:

- 1). Для создания безвыходного положения необходима достаточная опора.
- 2). Создание безвыходного положения состоит из 2 этапов:

1. Игровая задумка, в качестве которой часто могут выступить:

А). Осуществление идеи какой-либо модели безвыходного положения с забиванием гола;

Б). Вынуждение противника занять определённое пересечение (пересечения) для того, чтобы:

а). осуществить идею какой-либо модели безвыходного положения с забиванием гола;

б). с помощью перекрытия хода, чётного выхода или каким-либо иным способом сделать так, чтобы соперник мог занять только голевое пересечение.

Могут быть и другие игровые идеи.

2. Проверка игровой задумки футбольной математикой, т.е. можно ли построить задуманную конструкцию, строго соблюдая правила игры. Если

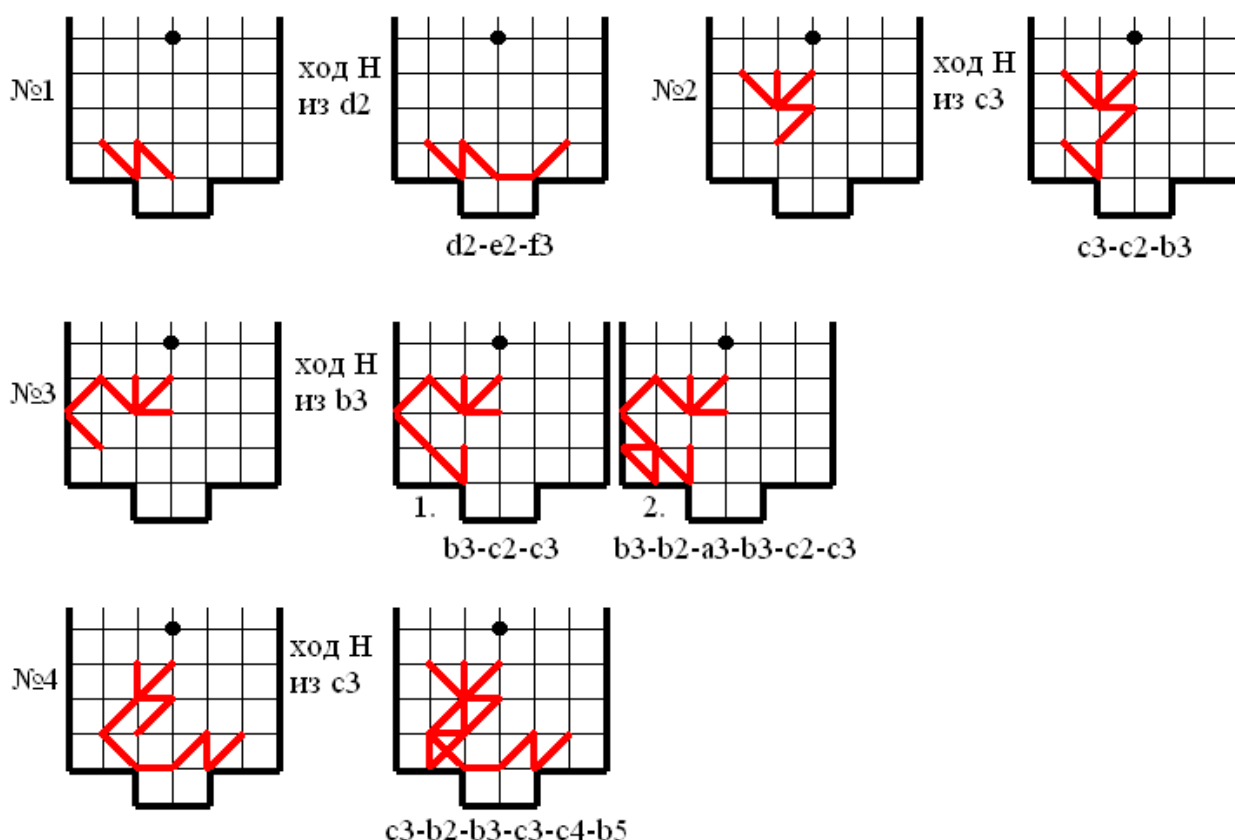
проверка дала «положительный результат» – приступайте к осуществлению идеи зажимания.

3). Осуществление идеи зажимания – это целый комплекс, компонентами которого являются:

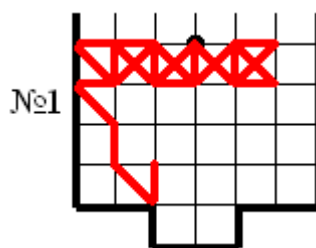
1. Использование **перекрытия хода**;
2. Использование **чётного выхода**;
3. Использование **моделей безвыходных положений**;
4. Использование различных **футбольных форм** (стандартных конструкций).

Очень показательно привести несколько примеров **осуществления идеи зажимания** одним из игроков. Но вначале следует описать несколько **футбольных форм**.

Примеры футбольных форм:

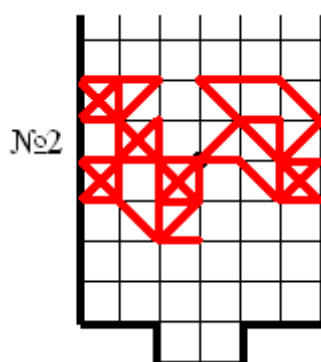
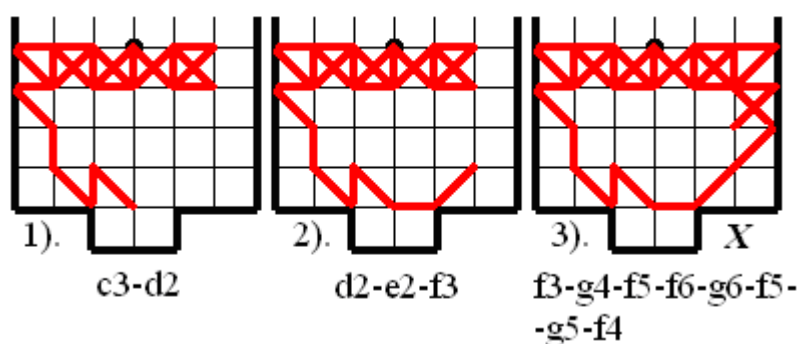


Примеры осуществления идеи зажимания Верхним игроком (В) (создана достаточная опора; Верхний игрок (В) ходит и выигрывает):



Игровая задумка: вынудить Нижнего игрока (Н) занять пересечение f3 (сделать это можно с помощью формы №1), а затем с помощью перекрытия хода осуществить идею модели **полное перекрытие прохода к своим воротам**⁵.

Реализация идеи зажимания

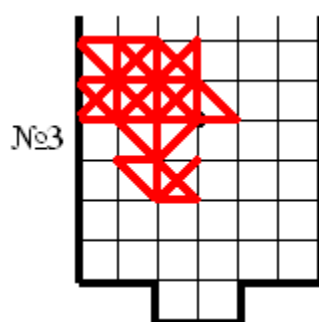
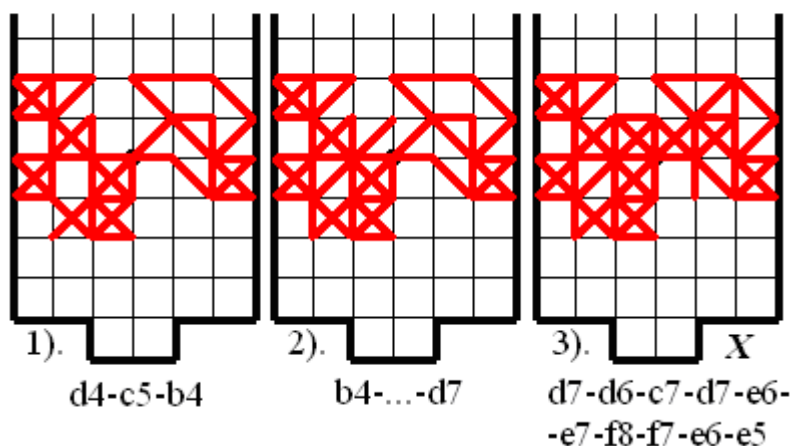


Игровая задумка: вынудить Нижнего игрока (Н) занять пересечение d7 (сделать это можно с помощью выхода в b4), а затем с помощью перекрытия хода осуществить идею модели **полное перекрытие прохода к своим воротам**⁶.

⁵ см. Тактика. 1.1. Перекрытие хода. 1). Создание безвыходного положения противнику. А). полное перекрытие прохода к твоим воротам.

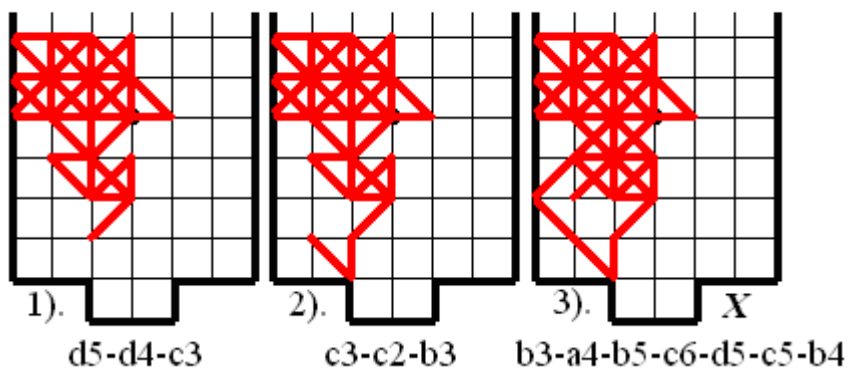
⁶ Там же.

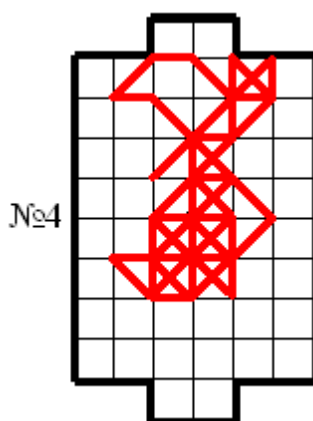
Реализация идеи зажимания



Игровая задумка: вынудить Нижнего игрока (Н) занять пересечение **b3** (с помощью **формы №2**), а затем с помощью **перекрытия хода** сделать так, чтобы соперник мог занять только голевое пересечение (**d3** или **d2**).

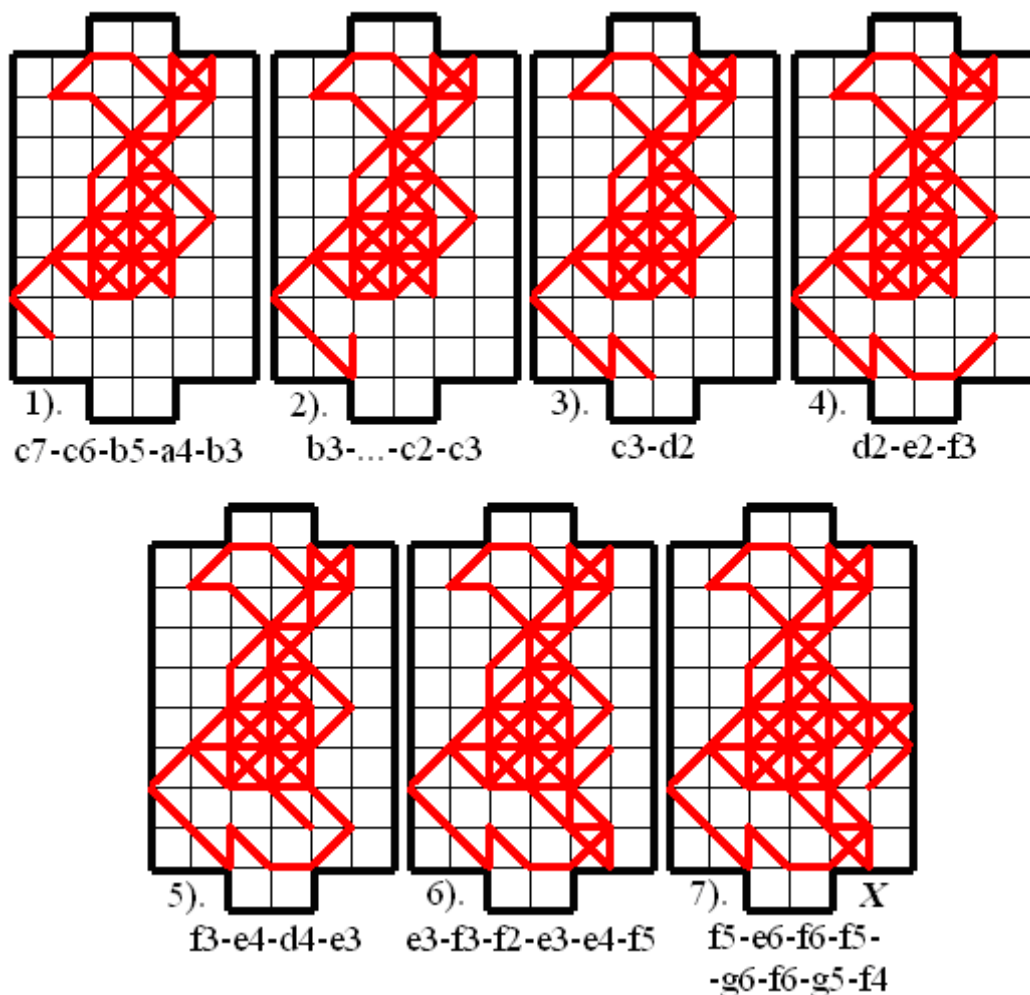
Реализация идеи зажимания





Игровая задумка: вынудить **Нижнего игрока (Н)** занять пересечение **f5** (с помощью **форм №3, №1, №4**), а затем с помощью **перекрывания хода** сделать так, чтобы соперник мог занять только **голевое пересечение d3**.

Реализация идеи зажимания



Поскольку **естественных ничьих в ФУТБОЛЕ НА БУМАГЕ не бывает** — то **с математической точки зрения** любая футбольная конструкция (в т.ч. и начальное положение, когда не сделано ни одного хода) является **безвыходным**

положением для одной из сторон при оптимальной игре стороны, которой данная конструкция выгодна.

Однако найти такую «универсальную» стратегию пока не представляется возможным (да и нужно ли это?) и футбольная задача решается не математически, а по-игровому. Иначе говоря, игрок овладевает искусством создания безвыходного положения сопернику через изучение различных футбольных конструкций (моделей безвыходных и безопасных положений, различных футбольных форм).

Если ты хочешь быть хорошим игроком, то тебе необходимо формировать свою базу моделей безвыходных положений и атакёрских футбольных форм. В данной базе ты должен выделить основные модели и формы, которые ты будешь знать «на зубок» и которые составят твой «арсенал» в атаке. С помощью этого «арсенала» и твоих игровых задумок ты сможешь строить совершенно новые модели безвыходных положений с забиванием гола по ходу игры. И ещё, играй максимально просто, сводя всё к моделям, которые ты хорошо знаешь и понимаешь.

Так что учись «строить конструкции», анализируй различные конструкции! Знаешь, как здорово в партии осознанно создать безвыходное положение сопернику! Если же такое положение создадут тебе – не расстраивайся, а лучше поучись!

Для этого ниже приведён перечень основных моделей с забиванием гола, который является частью моего «арсенала». Данный перечень не является исчерпывающим, в игре существует множество моделей, но именно эти являются наиболее полезными. Итак, «учиться, учиться и ещё раз учиться»!

1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола.

Все модели – это конструкции, которые создал **Верхний игрок (В)**. **Верхний игрок (В)** создал безвыходное положение сопернику – **Нижний игрок (Н)** ходит и проигрывает. Во всех моделях первый ход делает **Нижний игрок (Н)**.

Используется запись следующего вида: (В;Н) или (Н;В).

Запись (В;Н) означает, что первый ход из данной конструкции (и следовательно все нечётные ходы) делает **Верхний игрок (В)**; а **Нижний игрок (Н)** соответственно делает второй ход (и следовательно все чётные ходы).

Запись (Н;В) означает, что первый ход из данной конструкции (и следовательно все нечётные ходы) делает **Нижний игрок (Н)**; а **Верхний игрок (В)** соответственно делает второй ход (и следовательно все чётные ходы).

Также используются следующие записи:

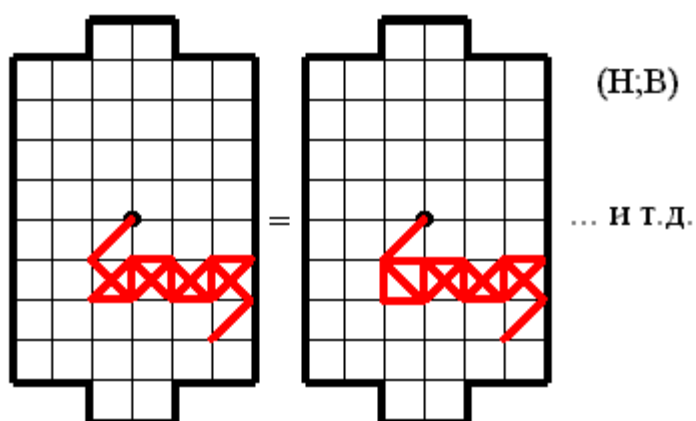
ГН – графическая нотация;

АН – аналитическая нотация.

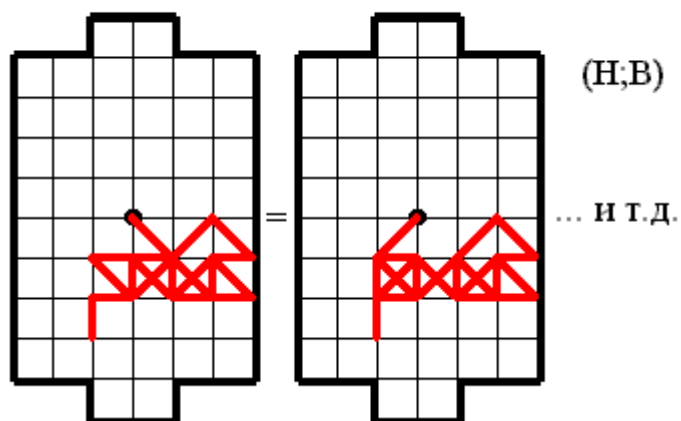
Ниже приведен перечень основных моделей, после перечня идет разбор каждой модели.

Перечень
основных моделей безвыходных положений
с забиванием гола

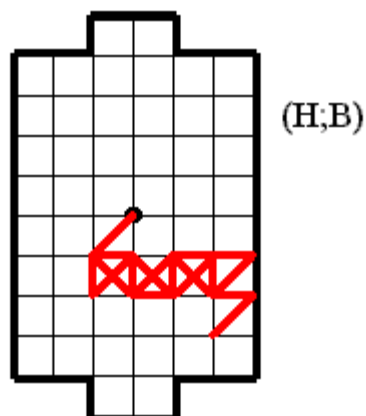
Модель № 1 - простой зажим



Модель № 2 - боковой зажим

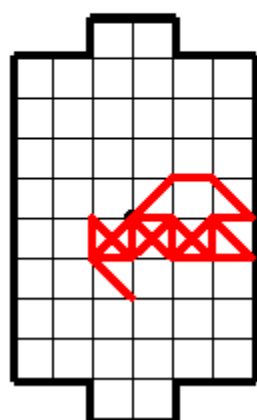
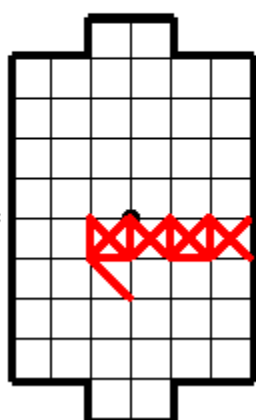


Модель № 3 - зажим "стенка"

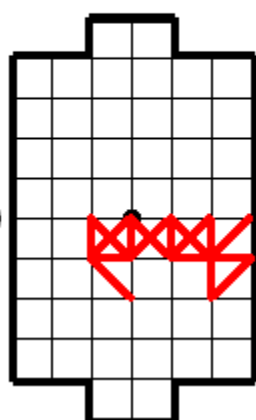


Модель № 4 – серп

Вариант 1

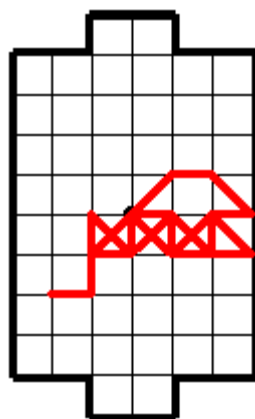
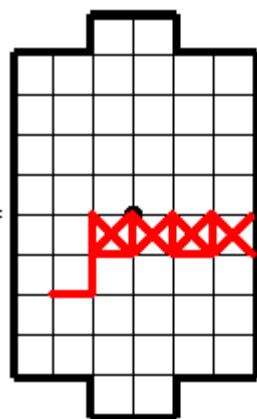

$$=$$
 $(H; B)$

Вариант 2

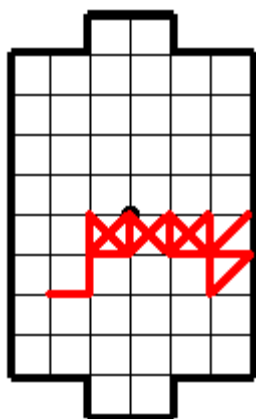


Модель № 5 – штык

Вариант 1

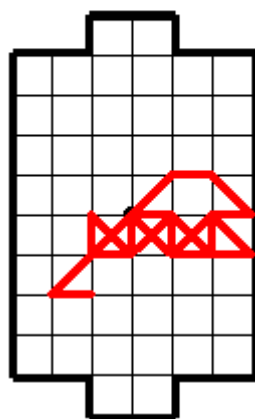
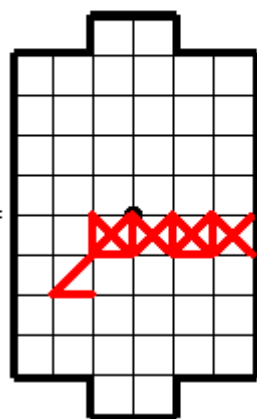

$$=$$
 $(H; B)$

Вариант 2

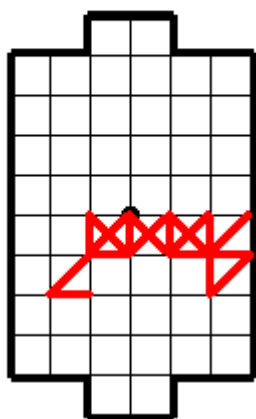


Модель № 6 – крюк

Вариант 1

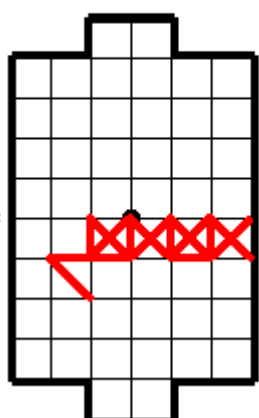
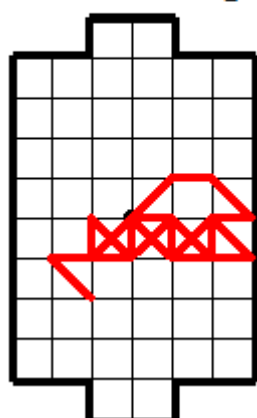

$$=$$
 $(H;B)$

Вариант 2



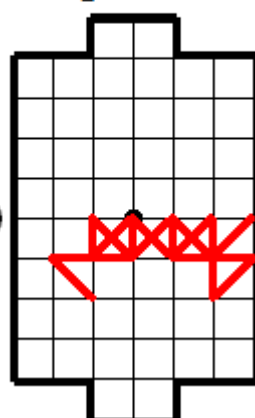
Модель № 7 - гарпун

Вариант 1



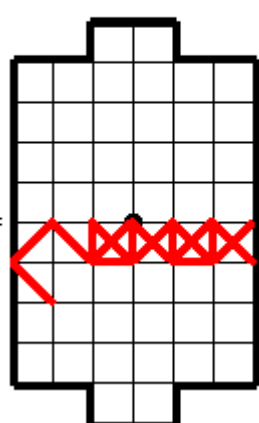
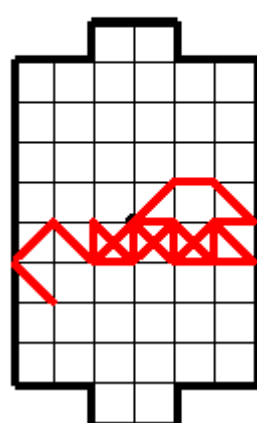
(H;B)

Вариант 2



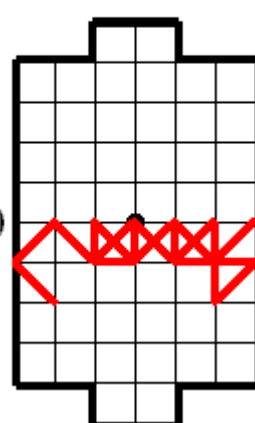
Модель № 8 - верхний крючок

Вариант 1

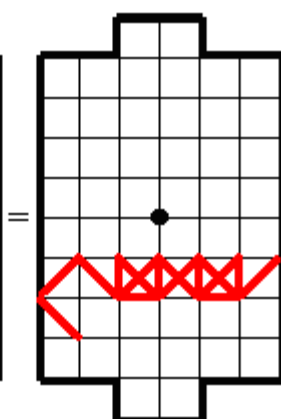
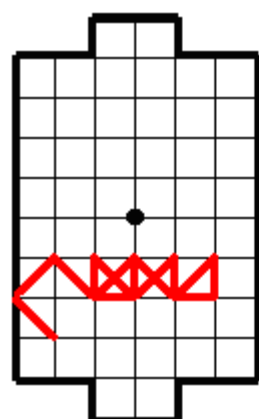


(H;B)

Вариант 2



Модель № 9 - нижний крючок

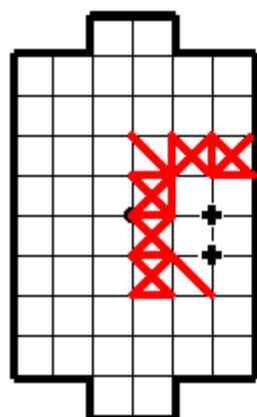


(H;B)

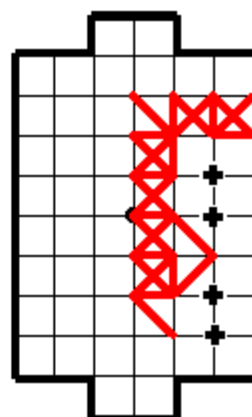
... и т.д.

Модель № 10 - капкан

Вариант 1



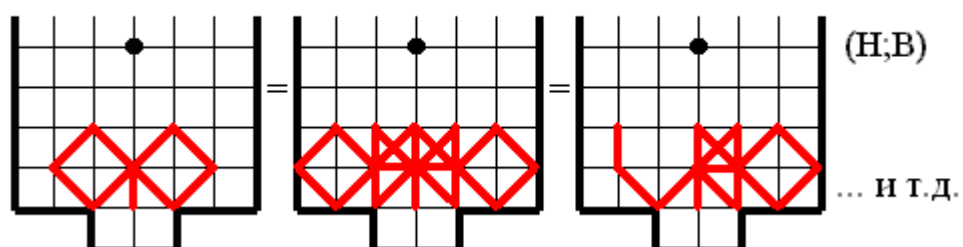
Вариант 2



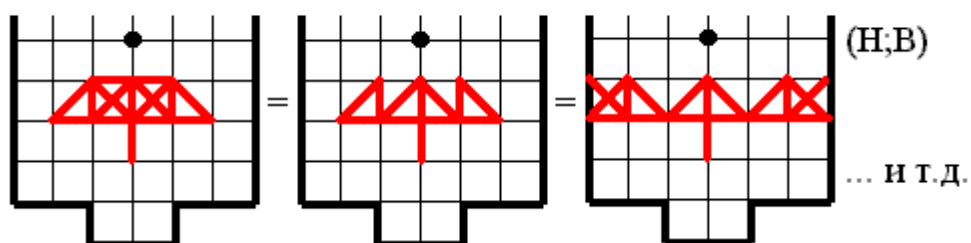
(H;B)

$\Sigma(+)=\text{Чётное}$

Модель № 11 - глаза змеи

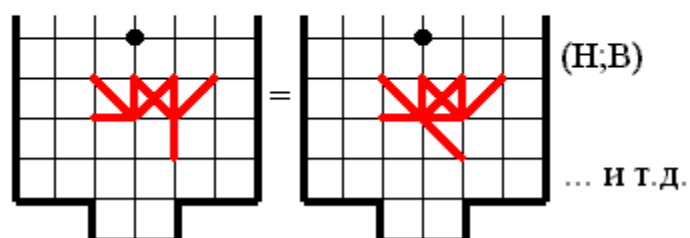


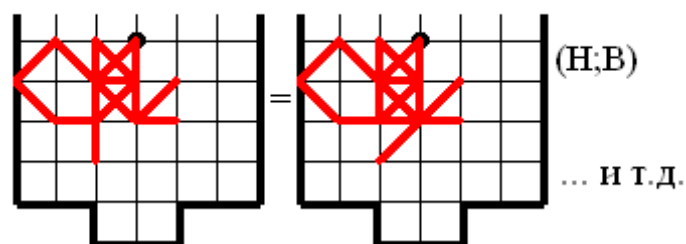
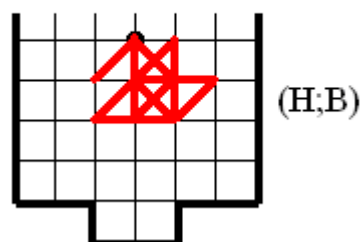
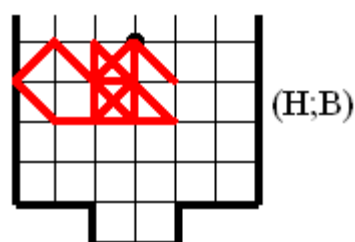
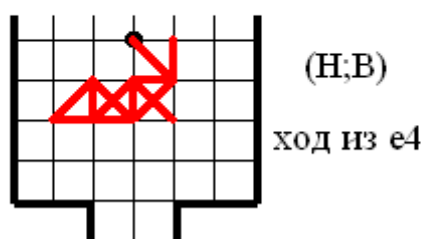
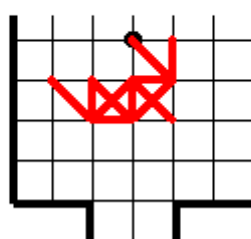
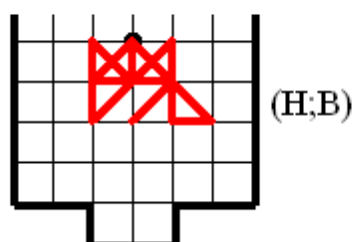
Модель № 12 - зонтик



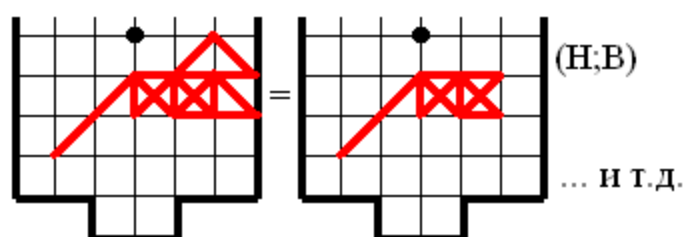
Модель № 13 - двойной зажим

Вариант 1

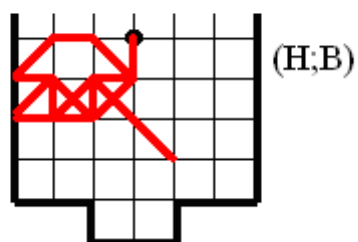


Вариант 2**Вариант 3****Вариант 4****Модель № 14 - зажим "мешанина"****Вариант 1****Вариант 2****Модель № 15 - сложный зажим**

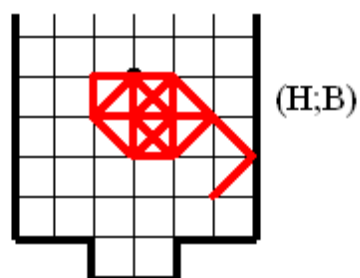
Модель № 16 - малый слон



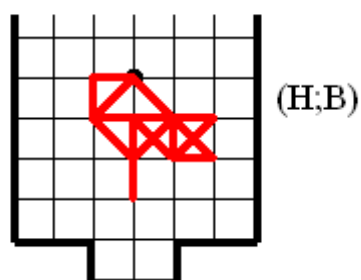
Модель № 17 - большой слон



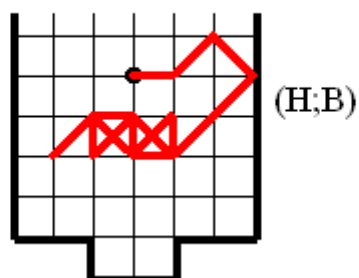
Модель № 18 - пирамида



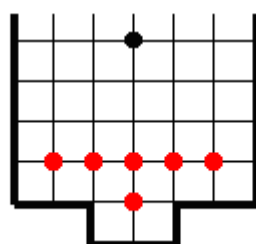
Модель № 19 - центровой зажим



Модель № 20 - "лисий" зажим

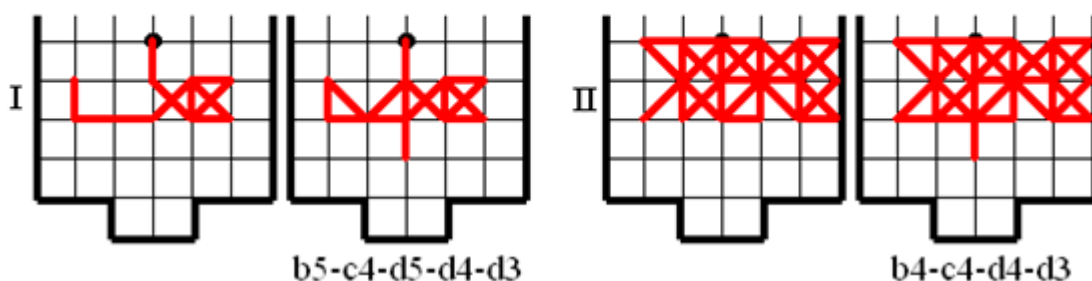


Модели с использованием свойств
 сильных пересечений ГОЛЕВОЙ ЛИНИИ
 (b3; c3; d3; d2; e3; f3) или (b9; c9; d9; d10; e9; f9)

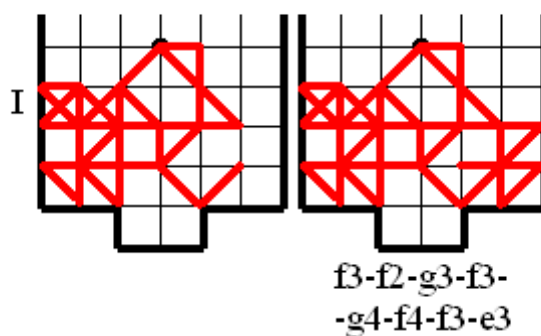


Примеры моделей – Верхний игрок (В) ходит и выигрывает

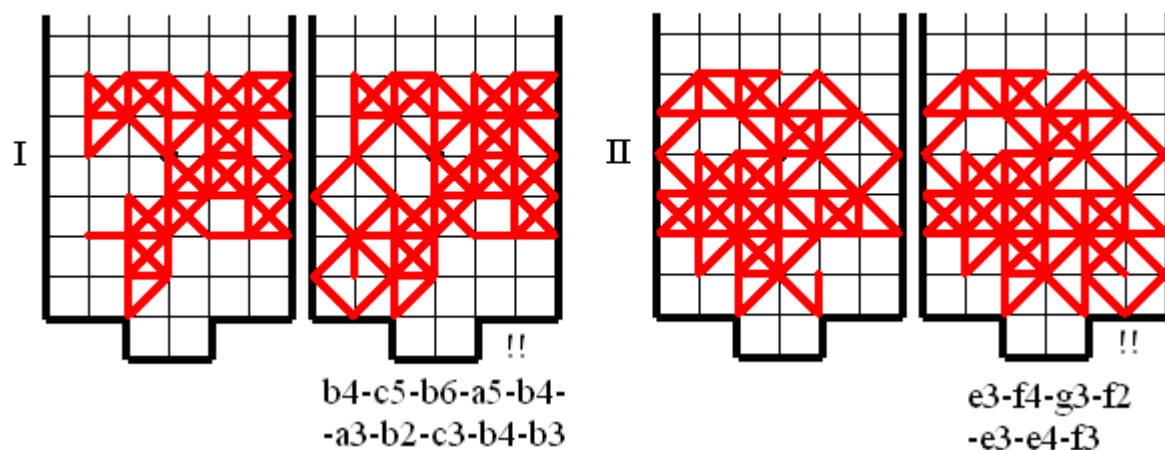
1. Занятие суперсильного, «огневого» пересечения d3



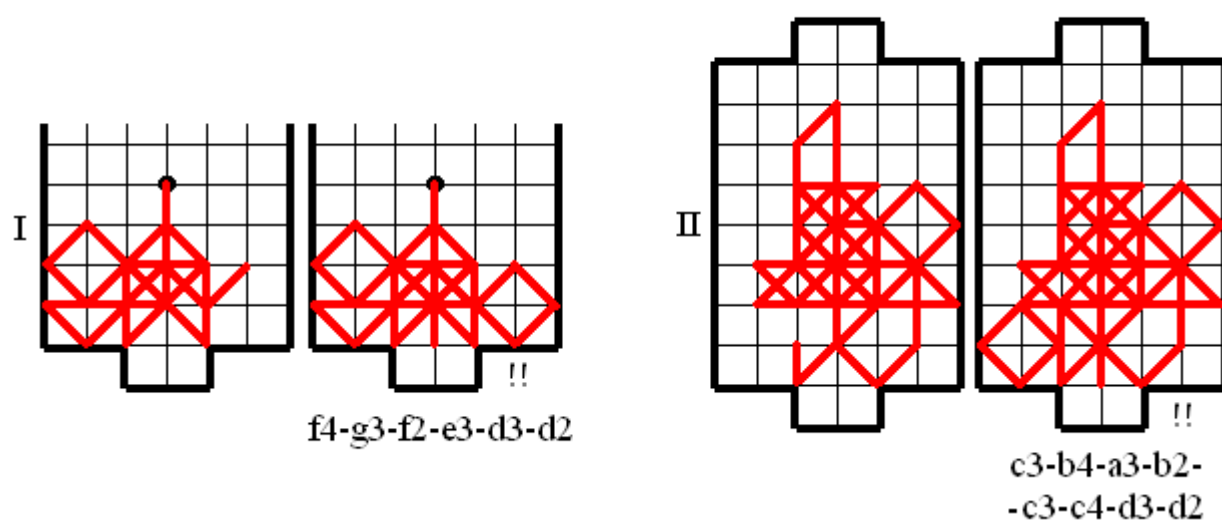
2. Занятие сильного пересечения c3/e3



3. Занятие сильного пересечения b3/f3

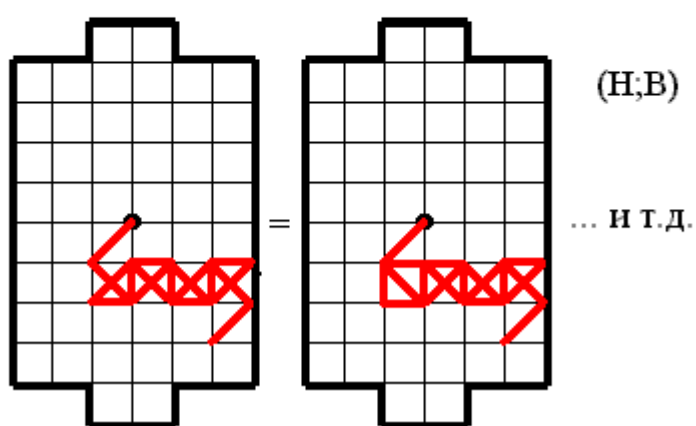


4. Занятие сильного пересечения d2

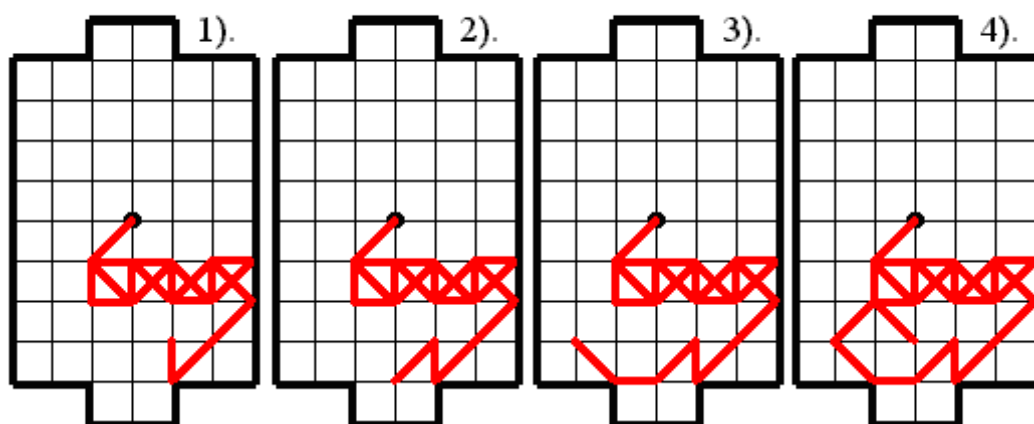


Разбор основных моделей безвыходных положений с забиванием гола

Модель № 1 - простой зажим



Графическая нотация



Аналитическая нотация:

1). f3-e2-e3 (или f3-...-e2-e3; а если ход был сделан из пересечения e3, то тогда: e3-...-e2-f3. Т.е. **основная идея** данного хода – не дать забить гол через пересечение e2).

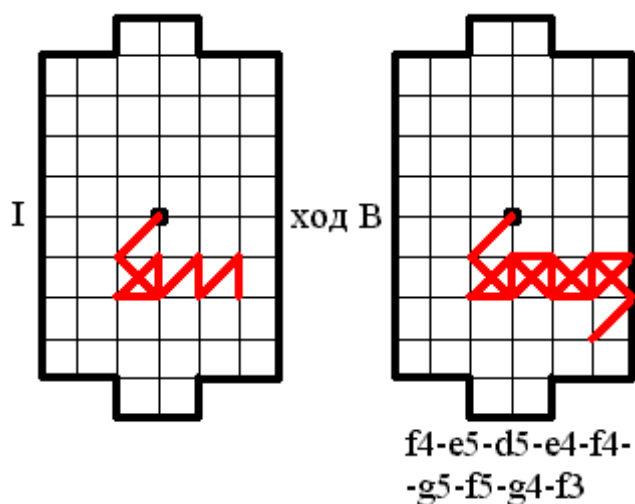
2). e3-d2 (или f3-e3-d2)

3). d2-c2-b3

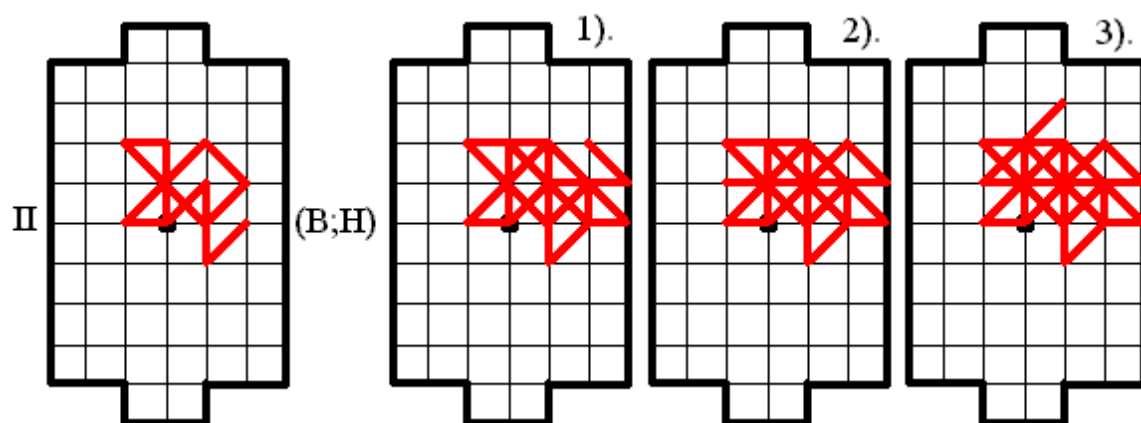
4). b3-c4-d3

Теперь как бы не сходили Нижние ворота (Н) – они в итоге встанут в пересечение c3, после чего им будет забит гол.

Примеры применения модели № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ:



Дальше – по плану



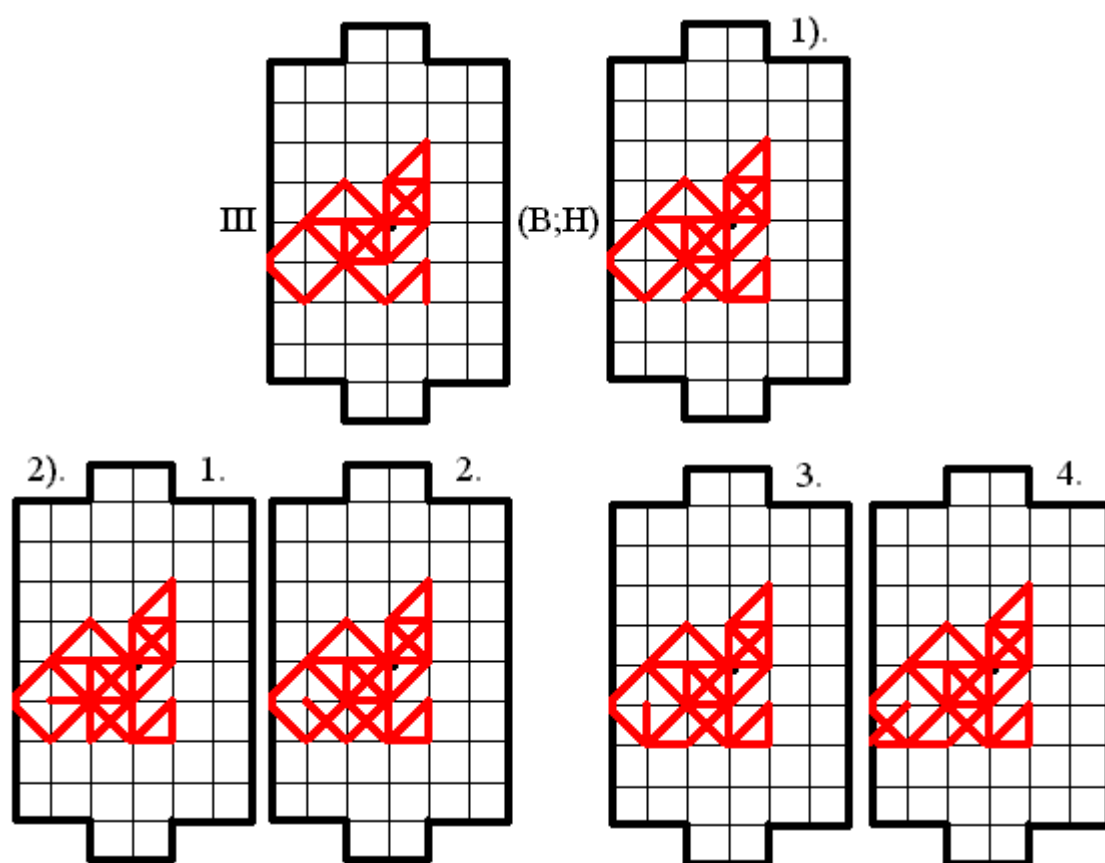
АН:

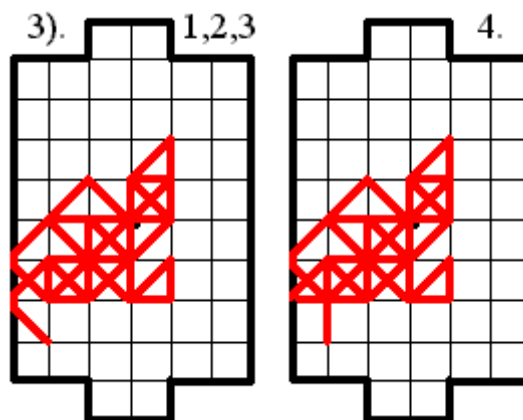
1). f6-e7-e8-d8-e7-f7-f6-g6-f7-g7-f8

2). f8-...-e7-d7-c7

3). c7-d8-e9

Это безвыходное положение для Верхних ворот (В).





АН:

1). e4-d4-d5-c4

2).1. c4-c5-b5

2. c4-b5

3. c4-b4-b5

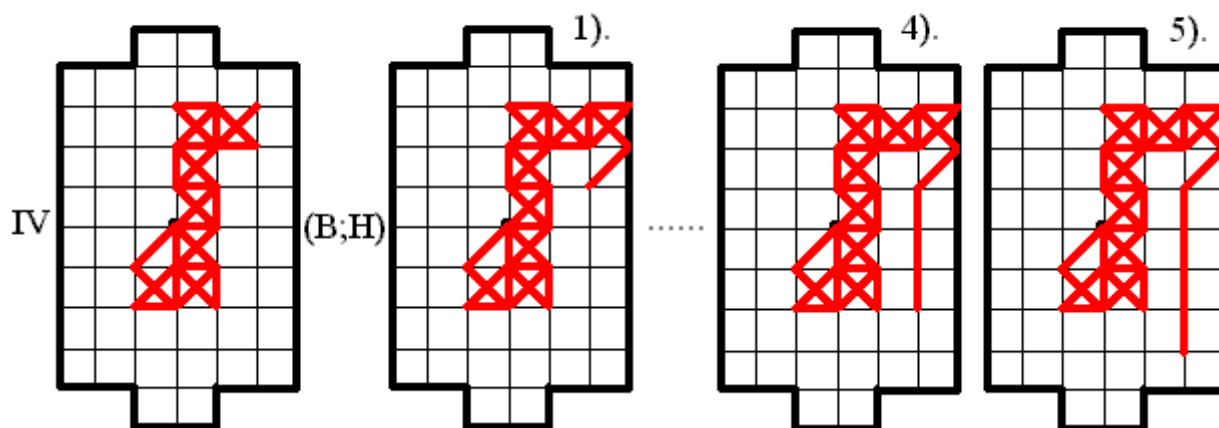
4. c4-b4-a4-b5

3).1,2,3,4. b5-...-b3 (это перекрытие хода)

Это безвыходное положение для Нижних ворот (Н).

Теоретически возможна следующая конструкция:

Теоретически возможна следующая конструкция



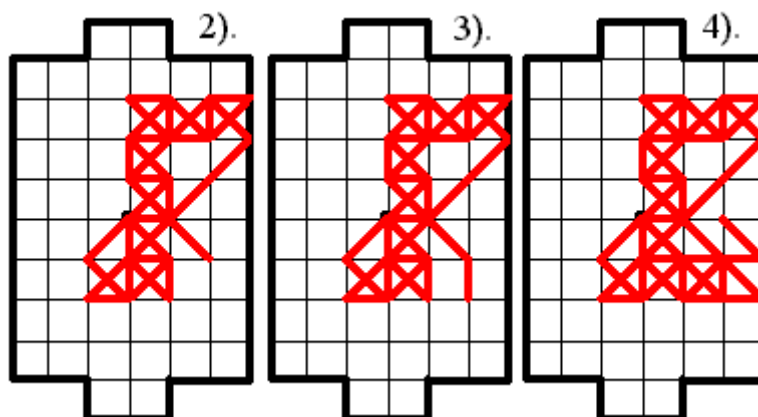
АН:

1). f9-f8-g9-f9-g8-f7

2)-4). – заполнение пустых пересечений (**f6, f5, f4**), т.к. их количество **нечётно**, то **в последнем** останутся Нижние ворота (Н). После этого Верхние ворота (В) следующим ходом занимают пересечение **f3** или **e3** и становится очевидным, что Нижние ворота (Н) **в западне**.

Примечание: заполняя пустые пересечения (**f6, f5, f4**) Верхним воротам (В) следует играть внимательно, **лишая** Нижние ворота (Н) возможности **загнать**

себя в тупик. Вот показательный пример невнимательности Верхних ворот (В) и находчивости Нижних (Н):



АН:

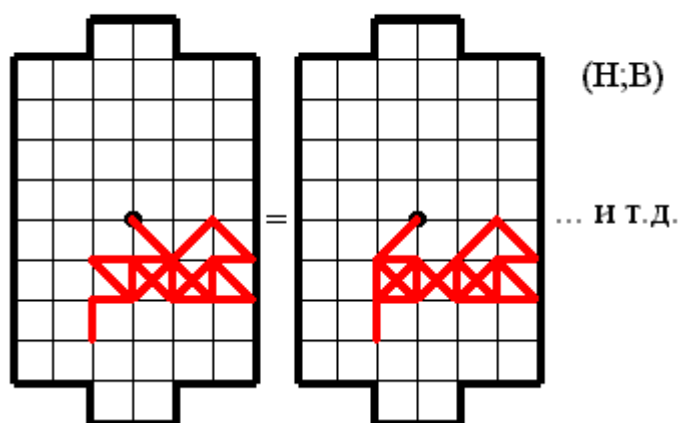
2). f7-e6-f5 (в сложной ситуации Нижние ворота (Н) не растерялись и ухватились за последний шанс – **возможность выиграть тупиком**)

3). f5-f4 (**отвратительный ход** – Верхним воротам (В) следовало бы занять пересечение **f6** и в итоге они бы без проблем «дожали» Нижние (Н), осуществив идею модели № 1 – **ПРОСТОЙ ЗАЖИМ**)

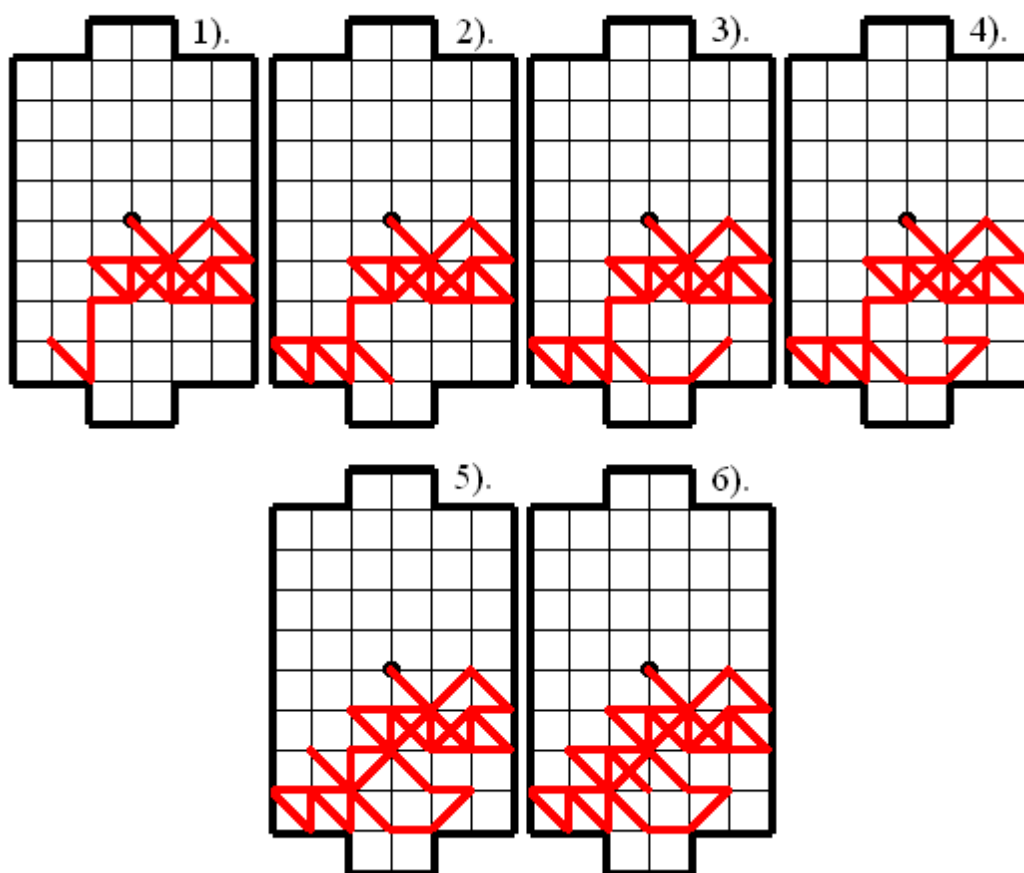
4). f4-e5-f5-e4-f4-g4-f5-g5-f6 (**отличный ход**)

Т.о. Нижним воротам (Н) удалось выиграть **трюком**, выбраться из, казалось бы, безвыходного положения. **В игре необходимо быть сконцентрированным до конца и иметь чёткий план.**

Модель № 2 – боковой зажим



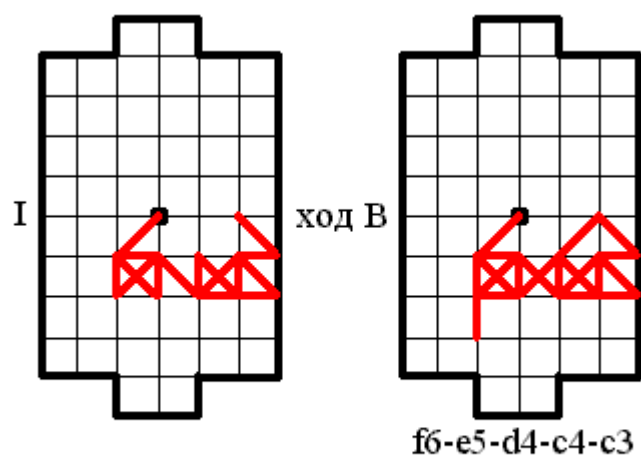
ГН:



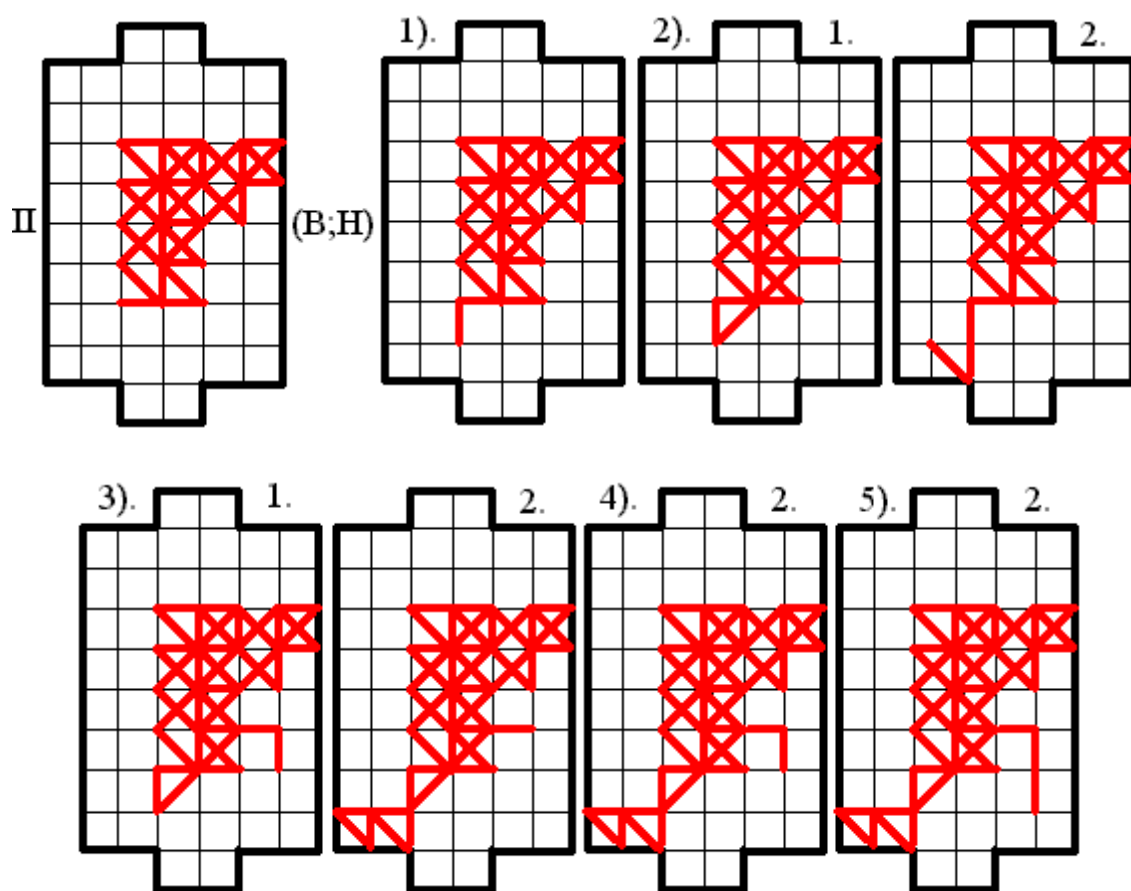
АН:

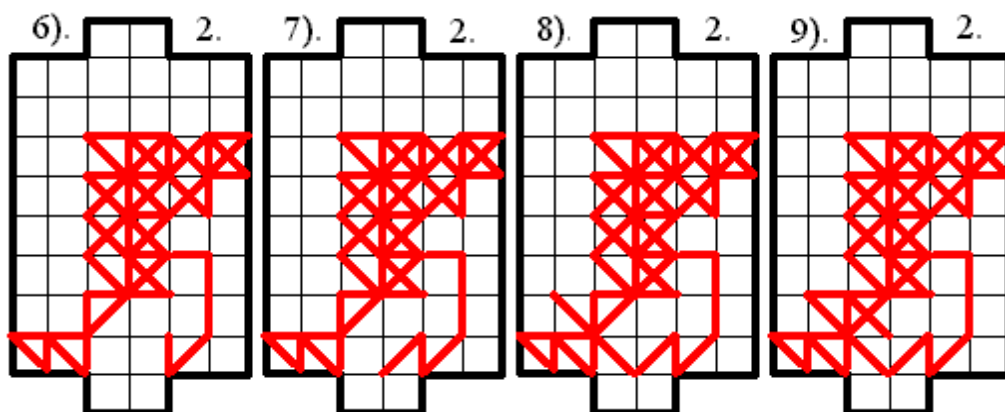
- 1). c3-c2-b3 (у Нижних ворот (Н) нет выбора)
- 2). b3-b2-a3-b3-c3-d2
- 3). d2-e2-f3 (у Нижних ворот (Н) опять нет выбора, иначе – гол)
- 4). f3-e3
- 5). e3-d4-c3-b4 (или e3-...-d4-c3-b4)
- 6). b4-c4-d3

Примеры применения модели № 2 – БОКОВОЙ ЗАЖИМ:



Дальше – по «отработанной схеме»





АН:

1). с4-с3 (Верхние ворота (В) разглядели в данной конструкции модель № 2 – БОКОВОЙ ЗАЖИМ)

2).1. с3-d4-e5-f5 (или с3-d4-...-f5(f4))

2. с3-с2-b3

3).1. f5-f4 (или f5(f4)-...-f4(f5)) – Нижние ворота (Н) в безвыходном положении

2. b3-b2-a3-b3-с3-d4-e5-f5

4).2. f5-f4 (или f5-...-f4)

5).2. f4-f3

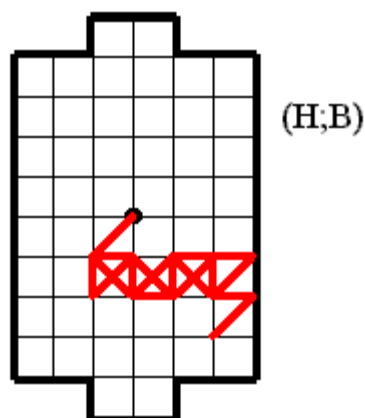
6).2. f3-...-e2-e3

7).2. e3-d2

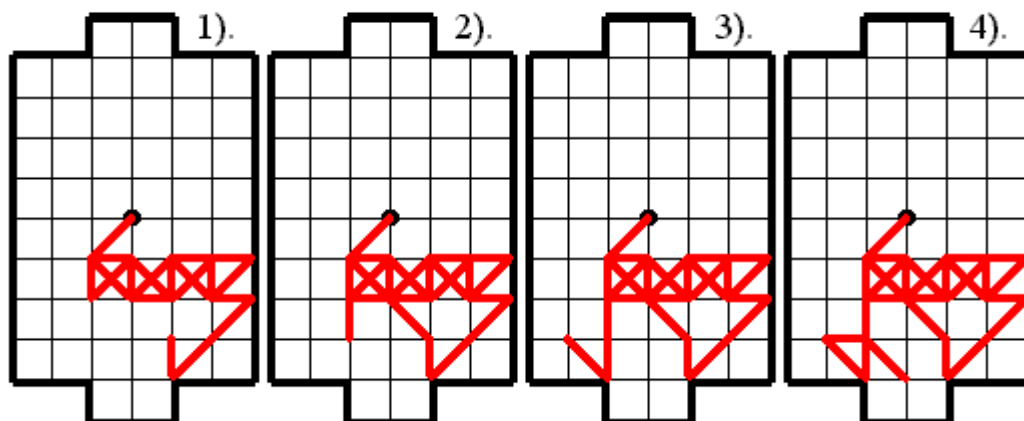
8).2. d2-с3-b4 – у Нижних ворот (Н) нет выбора

9).2. b4-с4-d3 – Нижние ворота (Н) проиграли

Модель № 3 – зажим "стенка"



ГН:



АН:

1). f3-e2-e3 (или f3-...-e2-e3)

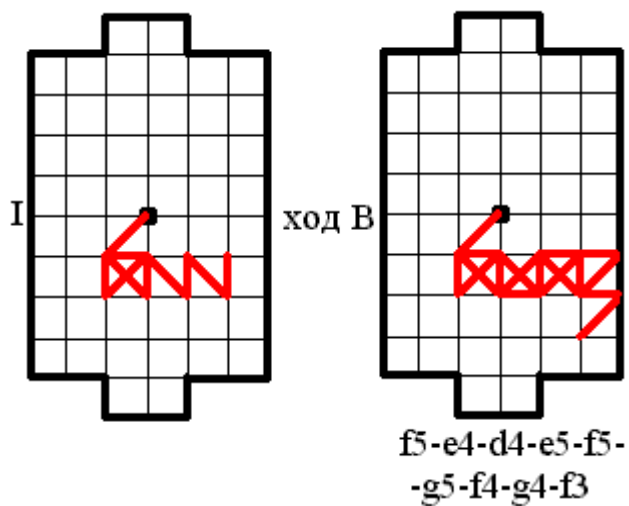
2). e3-d4-c4-c3

3). c3-c2-b3 (для Нижних ворот (Н) это единственно возможный ход)

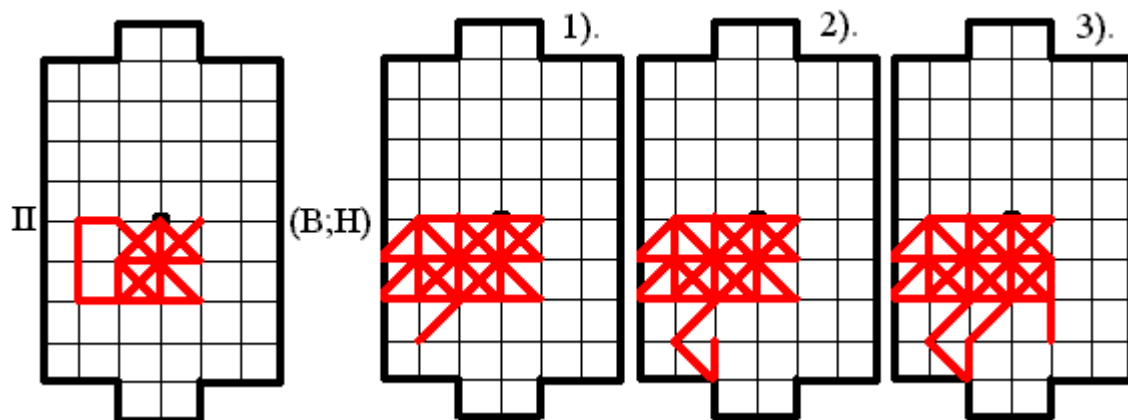
4). b3-c3-d2

Как бы не ходили Нижние ворота (Н) они в итоге остановятся в пересечении **d3** после чего следующим ходом им забивается гол.

Примеры применения модели № 3 – ЗАЖИМ «СТЕНКА»:



Дальше - по плану



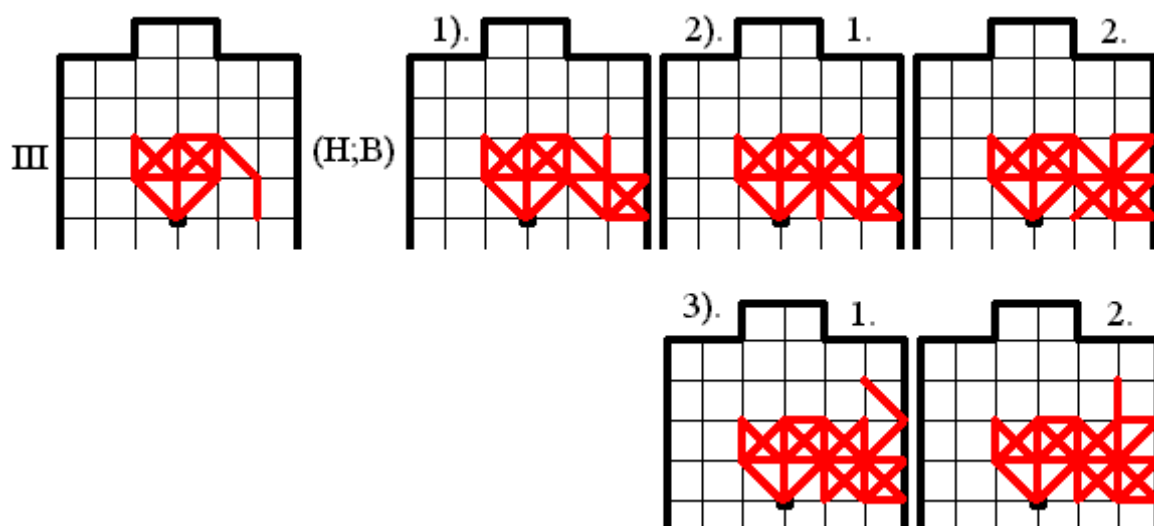
АН:

1). e6-d6-c6-c5-b4-a4-b5-a5-b6-c5-b5-c4-b3

2). b3-c2-c3 (или b3-...-c2-c3)

3). c3-d4-e5-e4-e3

Это безвыходное положение для Нижних ворот (Н) (см. разбор модели № 3 – ЗАЖИМ «СТЕНКА»).



АН:

1). f6-g7-f7-g6-f6-e7-f7-f8 (это – чётный выход в атаке)

2).1. f8-e7-e6

2. f8-g8-f7-e6

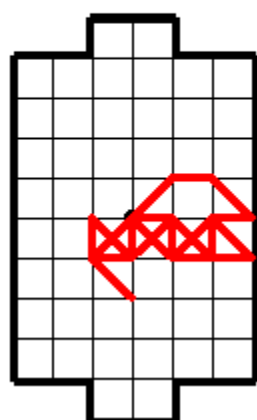
3).1. e6-f7-g8-f9

2. e6-e7-f8-f9

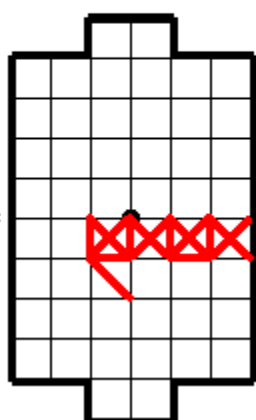
3).1,2 – это модель № 3 – ЗАЖИМ «СТЕНКА»

Модель № 4 - серп

Вариант 1

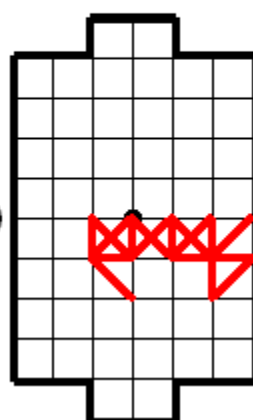


=



(H;B)

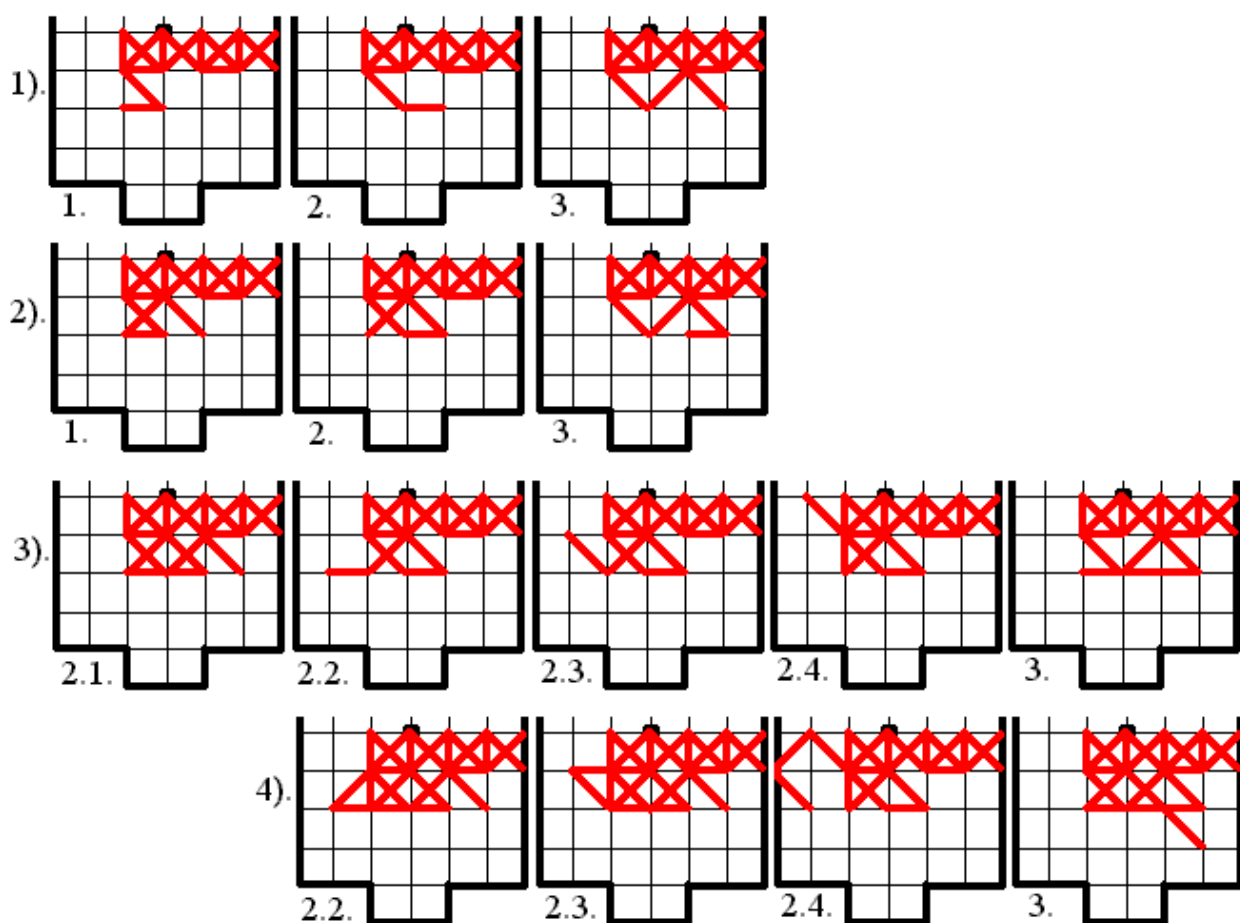
Вариант 2

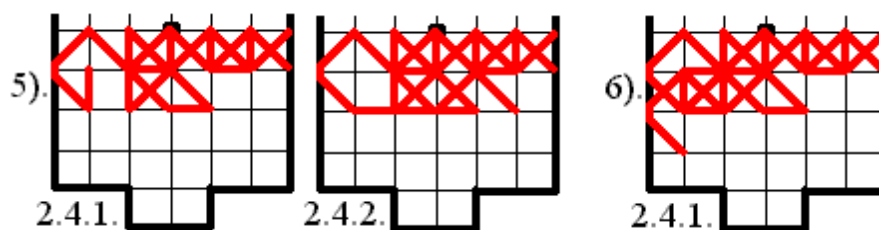


Разбор положения

Вариант 1

ГН:





АН:

1).1. d4-c4 (или d4-...-c4)

2. d4-e4 (или d4-...-e4)

3. d4-e5-f4 (или d4-...-f4)

2).1. c4-d5-e4

2. e4-d5-c4

3. f4-e4

2).1. – это безвыходное положение для Нижних ворот (Н) (модель № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ)

3).2.1. c4-d4-e5-f4 (или c4-...-f4)

2.2. c4-b4 (или c4-...-b4)

2.3. c4-b5 (или c4-...-b5)

2.4. c4-c5-b6

3. e4-d4-c4 (или e4-...-c4)

3).2.1. – это безвыходное положение для Нижних ворот (Н) (модель № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ)

4).2.2. b4-c5-c4-d4-e5-f4

2.3. b5- c5-c4-d4-e5-f4

2.4. b6-a5-b4

3. c4-d5-e4-f3

4).2.2, 2.3 – это безвыходные положения для Нижних ворот (Н) (как бы не сходили Нижние ворота (Н) – они выходят в голевое пересечение, после чего им забивается гол)

4).3. – это безвыходное положение для Нижних ворот (Н) (модель № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ)

5).2.4.1. b4-b5 (или b4-...-b5)

2.4.2. b4-c4-d4-e5-f4(или b4-...-f4)

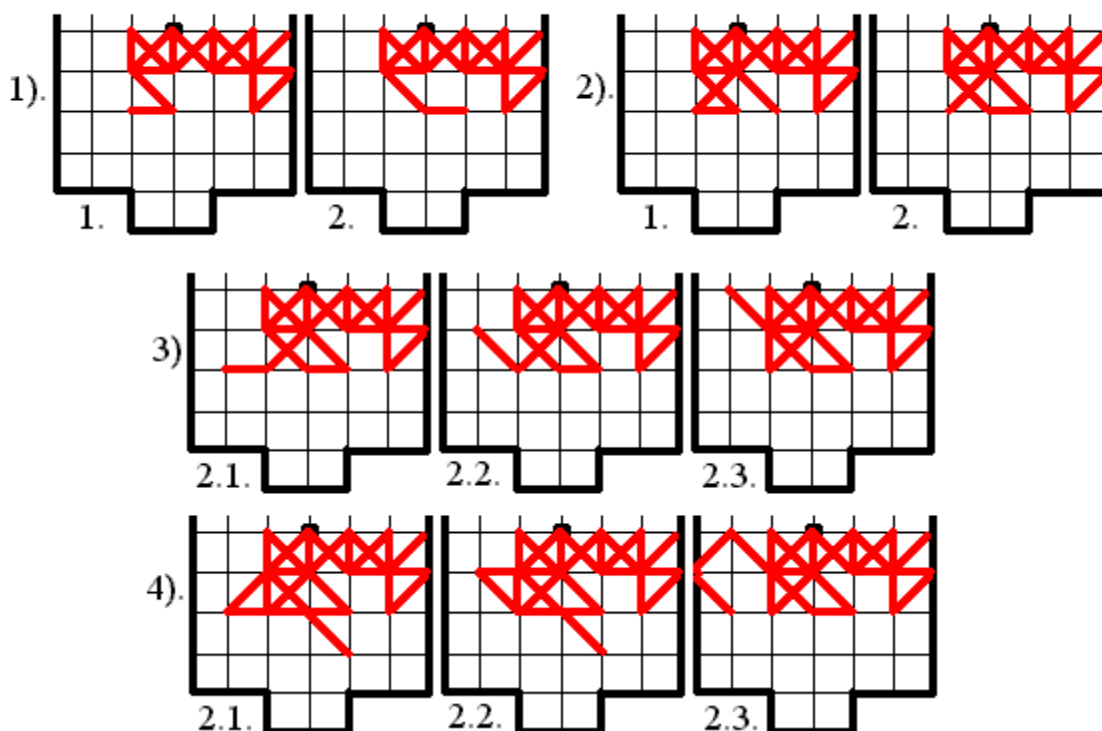
5).2.4.2. – это безвыходное положение для Нижних ворот (Н) (модель № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ)

6).2.4.1. b5-c4-b4-c5-b5-a4-b3 (с помощью перекрытия хода – проход к Верхним воротам (В) полностью перекрыт)

Т.о. вариант 1 является безвыходным положением для Нижних ворот (Н).

Вариант 2

ГН:



АН:

1).1. d4-c4 (или d4-...-c4)

2. d4-e4 (или d4-...-e4)

2).1. c4-d5-e4

2. e4-d5-c4

2).1. – безвыходное положение для Нижних ворот (Н)

3).2.1. c4-b4 (или c4-...-b4)

2.2. c4-b5 (или c4-...-b5)

2.3. c4-c5-b6

4).2.1. b4-c5-c4-d4-e3

2.2. b5-c5-c4-d4-e3

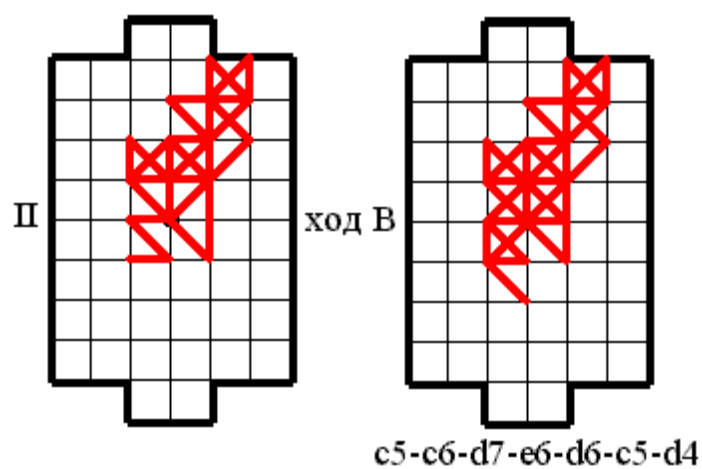
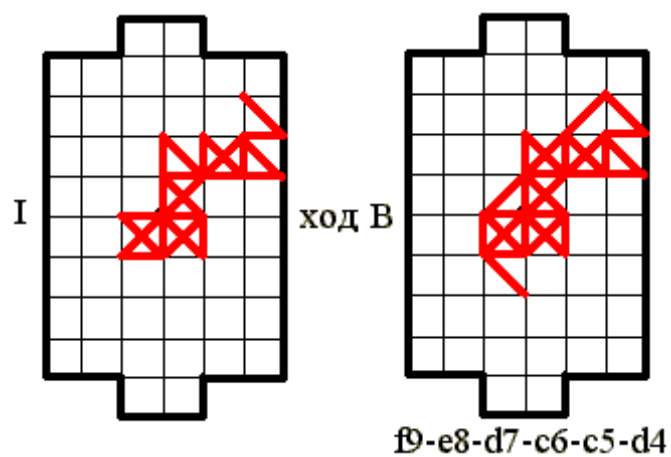
2.3. b6-a5-b4

4).2.1, 2.2. – безвыходное положение для Нижних ворот (Н) (модель № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ)

4).2.3. – безвыходное положение для Нижних ворот (Н) (далее Нижний игрок (Н) может занять только пересечение b5, после чего Верхний игрок (В) полностью перекрывает проход к своим воротам и выигрывает партию!)

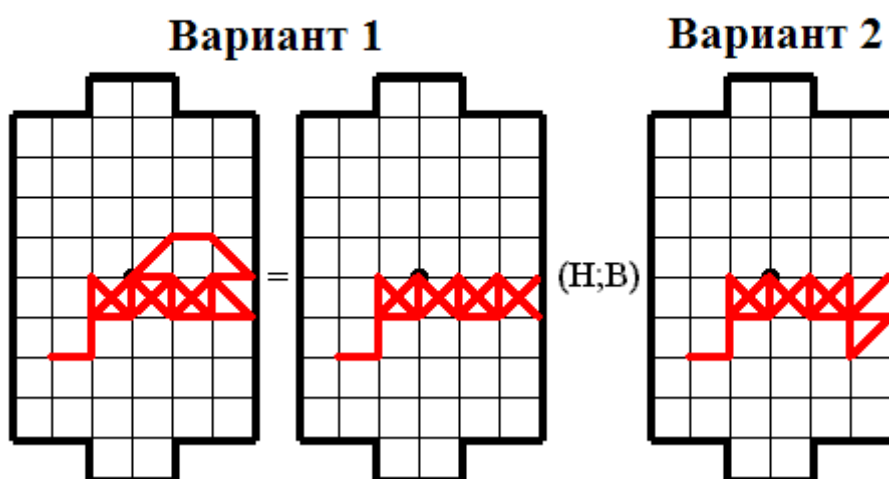
Т.о. вариант 2 является безвыходным положением для Нижних ворот (Н).

Примеры применения модели № 4 – СЕРП:

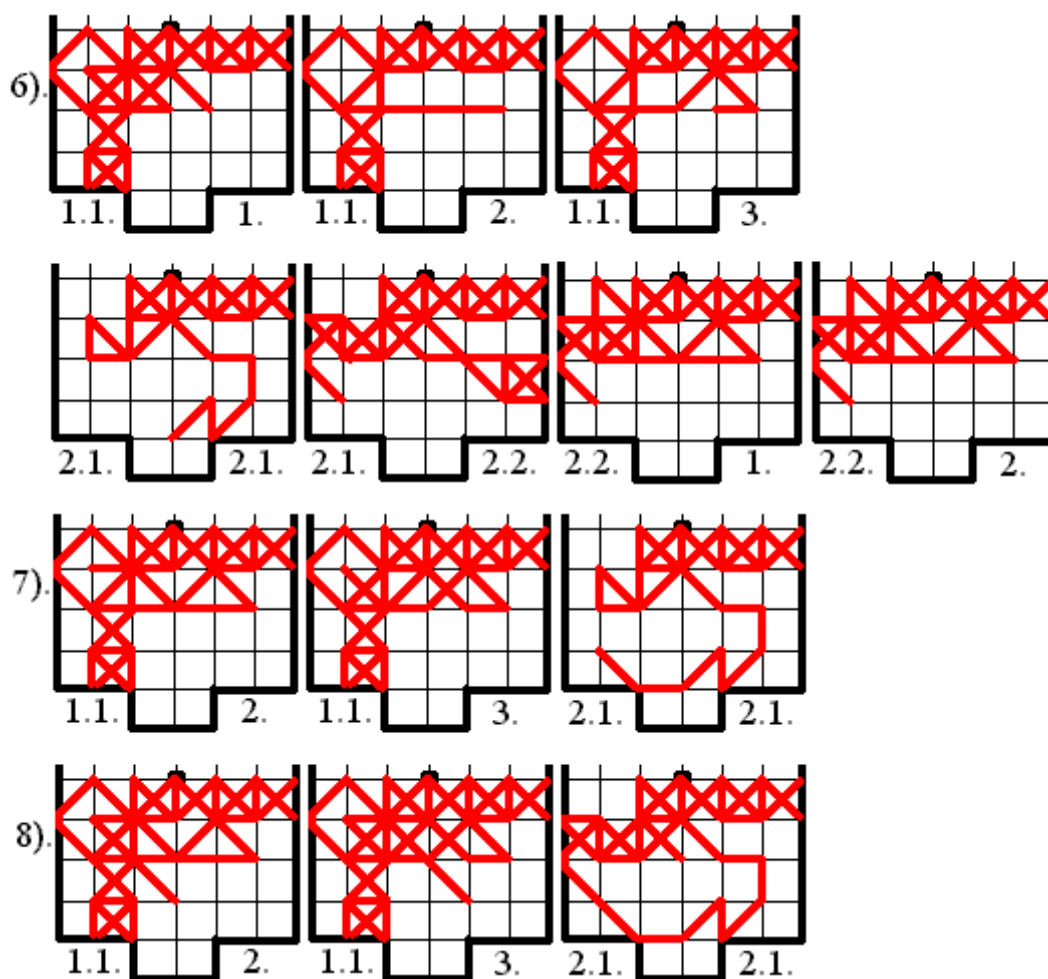


В обоих примерах Нижние ворота (Н) в ловушке.

Модель № 5 - штык







АН:

1).1. b4-c5-b6 (или b4-a5-b6)

2.1. b4-b5 (или b4-...-b5, кроме варианта 2.2.)

2.2. b4-c5-b5

3. b4-c5-d4

2).1. b6-a5-b4-c3

2.1. b5-c4-d5-e4

2.2. b5-c4-d4

3. d4-c4-d5-e4

2).3. – безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) (модель № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ)

3).1.1. c3-c2-b3

1.2. c3-c4-d5-e4 (или c3-c4-d5-e5-e4)

1.3. c3-c4-d5-e5-f4

2.1.1. e4-d4

2.1.2. e4-f4

2.2.1. d4-e4 (или d4-...-e4)

2.2.2. d4-e5-f4 (или d4-...-f4)

2.2.3. d4-c5-b6 (или d4-...-b6)

4).1.1. b3-b2-c3-b3-c4-d4

1.2. e4-f4

1.3. f4-e4

2.1.1. d4-c5-b4-a5-b5-a4-b3

2.1.2. f4-f3

2.2.1. e4-f4

2.2.2. f4-e4

2.2.3. b6-b5-b4-a5-b5-a4-b3

4).1.2, 1.3. – безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) (следующим ходом Нижний игрок (Н) выходит в одно из голевых пересечений (d4,d3,e3,f3), после чего ему забивается гол)

4).2.1.1, 2.2.3. – безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) (проход к Верхним воротам (В) полностью перекрыт)

5).1.1.1. d4-c5-b5 (или d4-...-b5)

1.1.2. d4-e4 (или d4-...-e4)

1.1.3. d4-e5-f4 (или d4-...-f4)

2.1.2.1. f3-e2-e3 (или f3-...-e2-e3)

2.1.2.2. f3-g4-f4-g3-f3-e4-d4

2.2.1. f4-e5-d4-c5-b6 (или f4-...-b6)

2.2.2. e4-d4-c5-b6 (или e4-...-b6)

6).1.1.1. b5-c4-d5-e4

1.1.2. e4-f4

1.1.3. f4-e4

2.1.2.1. e3-d2

2.1.2.2. d4-c5-b4-a5-b5-a4-b3

2.2.1, 2.2.2. b6-b5-b4-a5-b5-a4-b3

6).1.1.1, 2.1.2.2, 2.2.1, 2.2.2. – это безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) (проход к Верхним воротам (В) полностью перекрыт)

7).1.1.2. f4-e5-d4-c5-b5 (или f4-...-b5)

1.1.3. e4-d5-c4-b5 (или e4-...-b5)

2.1.2.1. d2-c2-b3

8).1.1.2. b5-c4-d3

1.1.3. b5-c5-d4-e3

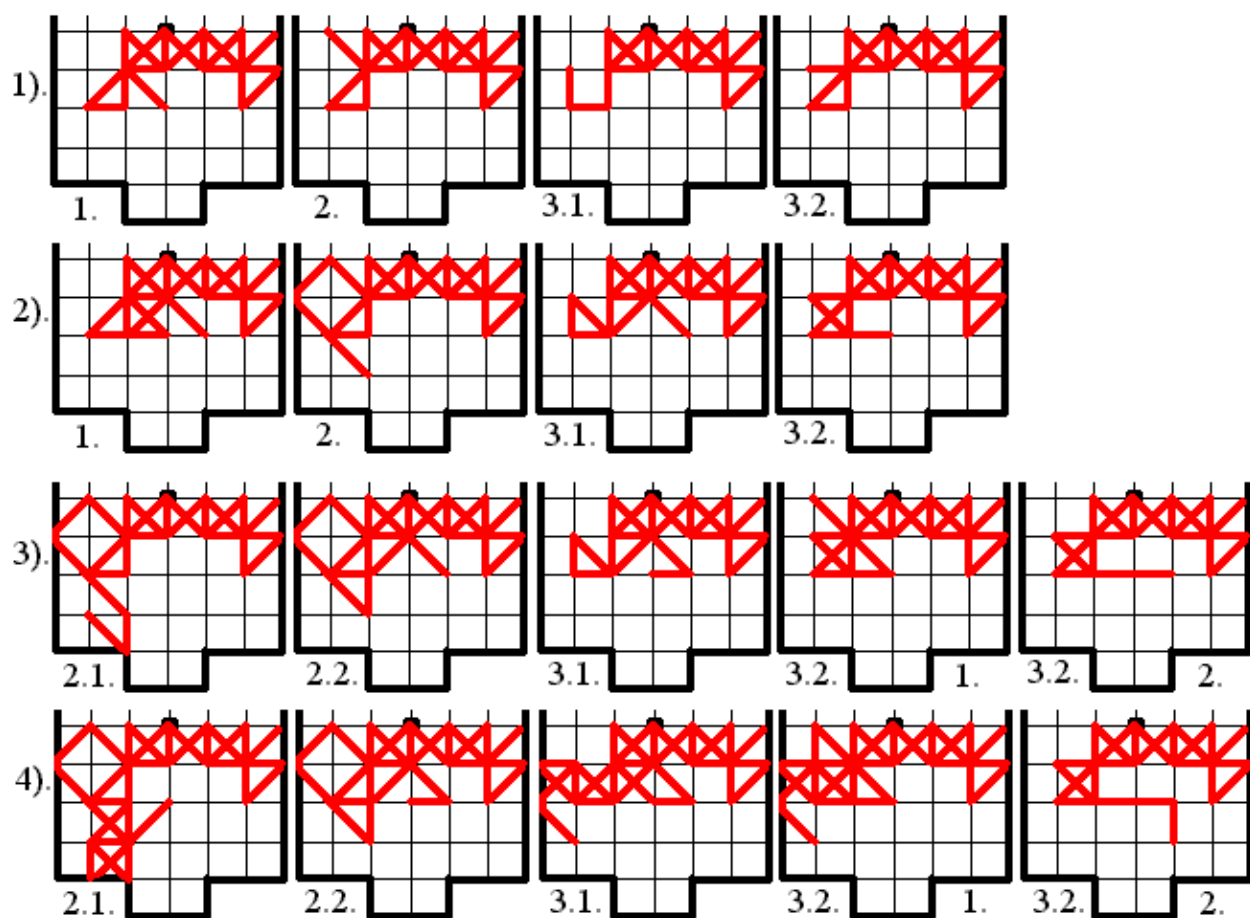
2.1.2.1. b3-a4-b5-a5-b4-c5-d4

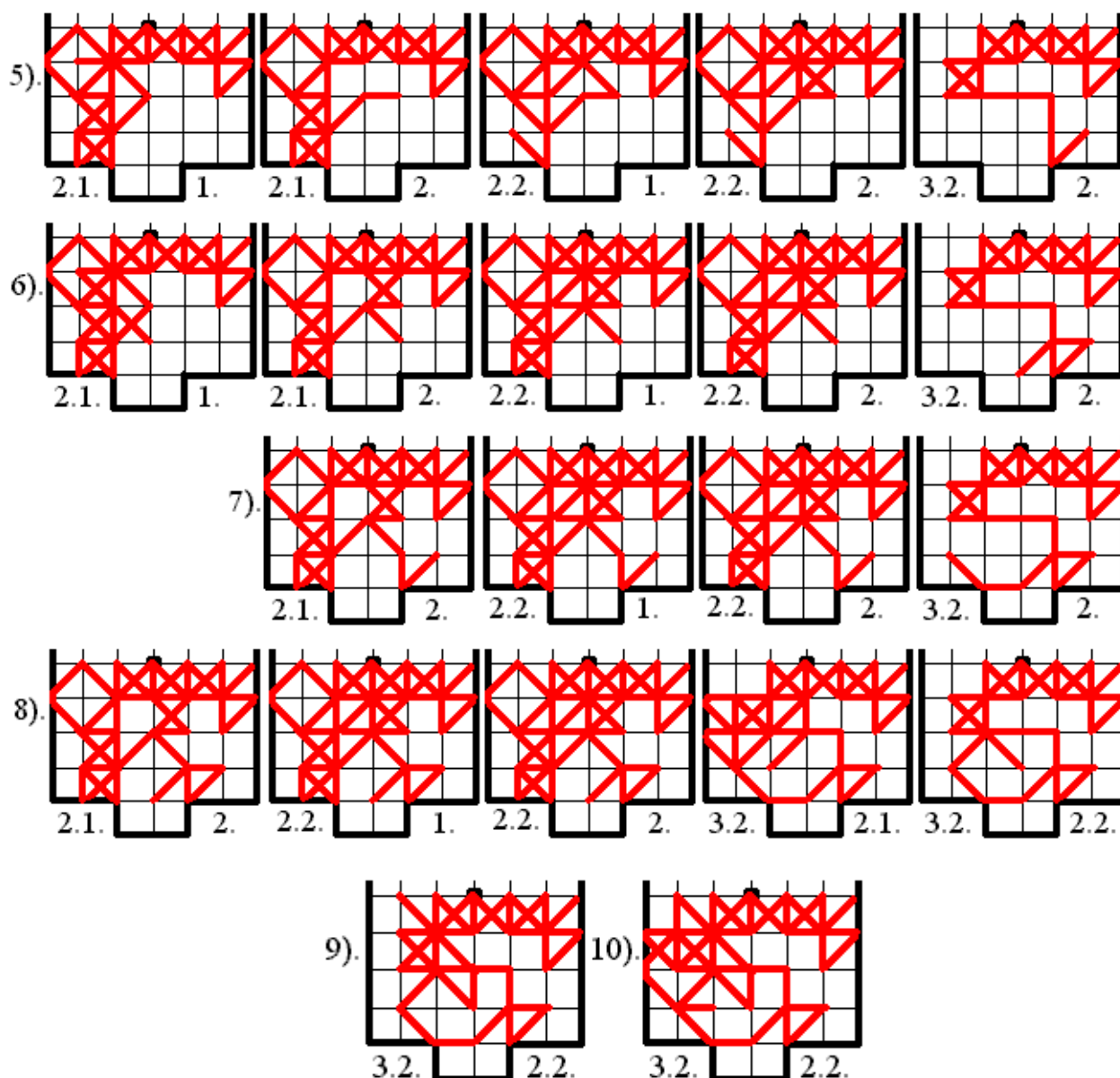
8).1.1.2, 1.1.3, 2.1.2.1. – это безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) (проход к Верхним воротам (В) полностью перекрыт)

Т.о. вариант 1 является безвыходным положением для Нижних ворот (Н).

Вариант 2

ГН:





АН:

1).1. b4-c5-d4

2. b4-c5-b6 (или b4-a5-b6)

3.1. b4-b5 (или b4-...-b5, кроме варианта 3.2.)

3.2. b4-c5-b5

2).1. d4-c4-d5-e4

2. b6-a5-b4-c3

3.1. b5-c4-d5-e4

3.2. b5-c4-d4

2).1 – это безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) (следующим ходом он выходит в голевое пересечение (c3,d3,e3,f3), после чего ему забивается гол)

3).2.1. c3-c2-b3

2.2. c3-c4-d5-e4 (или c3-...-e4)

3.1. e4-d4 (или e4-...-d4)

3.2.1. d4-c5-b6 (или d4-...-b6)

3.2.2. d4-e4 (или d4-...-e4)

4).2.1. b3-b2-c3-b3-c4-c3-d4

2.2. e4-d4

3.1. d4-c5-b4-a5-b5-a4-b3

3.2.1. b6-b5-b4-a5-b5-a4-b3

3.2.2. e4-e3

4).3.1, 3.2.1. – это безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) (проход к Верхним воротам (В) полностью перекрыт)

5).2.1.1. d4-c5-b5 (или d4-...-b5)

2.1.2. d4-e4 (или d4-...-e4)

2.2.1. d4-c3-c2-b3

2.2.2. d4-e5-d5-d4-c3-c2-b3

возможен вариант 2.2.3. – с выходом в пересечение b5 (например: d4-c3-b2-a3-b4-b5), но тогда – с помощью перекрытия хода полностью перекрывается проход к Верхним воротам (В)

3.2.2. e3-e2-f3 (или e3-...-e2-f3)

6).2.1.1. b5-c4-d3

2.1.2. e4-d5-e5-d4-e3

2.2.1. b3-b2-c3-b3-c4-d4-e5-d5-d4-e3

2.2.2. b3-b2-c3-b3-c4-d4-e3

3.2.2. f3-e3-d2

6).2.1.1. – безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) (проход к Верхним воротам (В) полностью перекрыт!)

7).2.1.2, 2.2.1, 2.2.2. e3-e2-f3 (или e3-...-e2-f3)

3.2.2. d2-c2-b3

8).2.1.2, 2.2.1, 2.2.2. f3-e3-d2

3.2.2.1. b3-b4-b5-a5-b4-a4-b3-c4-d5-d4-c3

3.2.2.2. b3-c4-d3

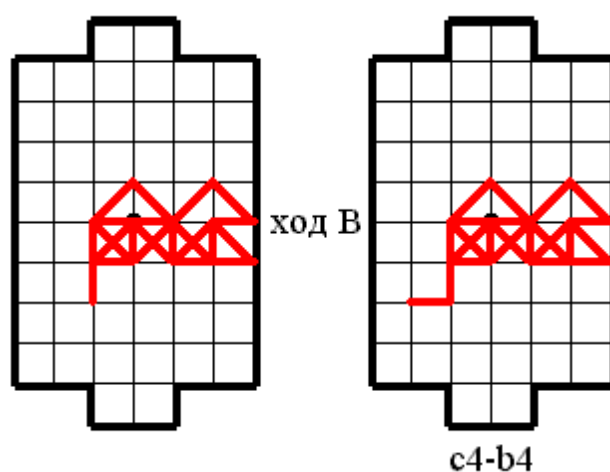
8).2.1.2, 2.2.1, 2.2.2, 3.2.2.1. – безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) (Нижний игрок (Н) выходит в пересечение d3, после чего ему забивается гол)

9).3.2.2.2. d3-d4-c5-b6 (или d3-...b6)

10).3.2.2.2. b6-b5-b4-a5-b5-a4-b3-c3

Т.о. вариант 2 – безвыходное положение для Нижнего игрока (Н).

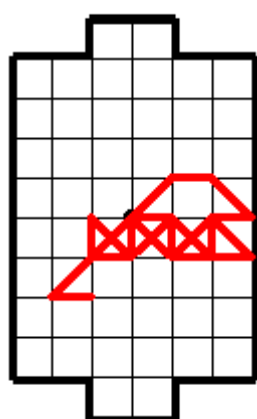
Пример применения модели № 5 – ШТЫК:



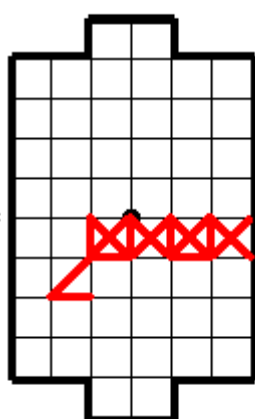
Нижние ворота (Н) проиграли партию.

Модель № 6 - крюк

Вариант 1

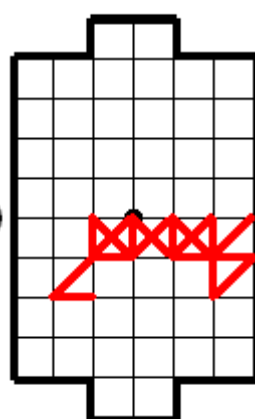


=



(Н;В)

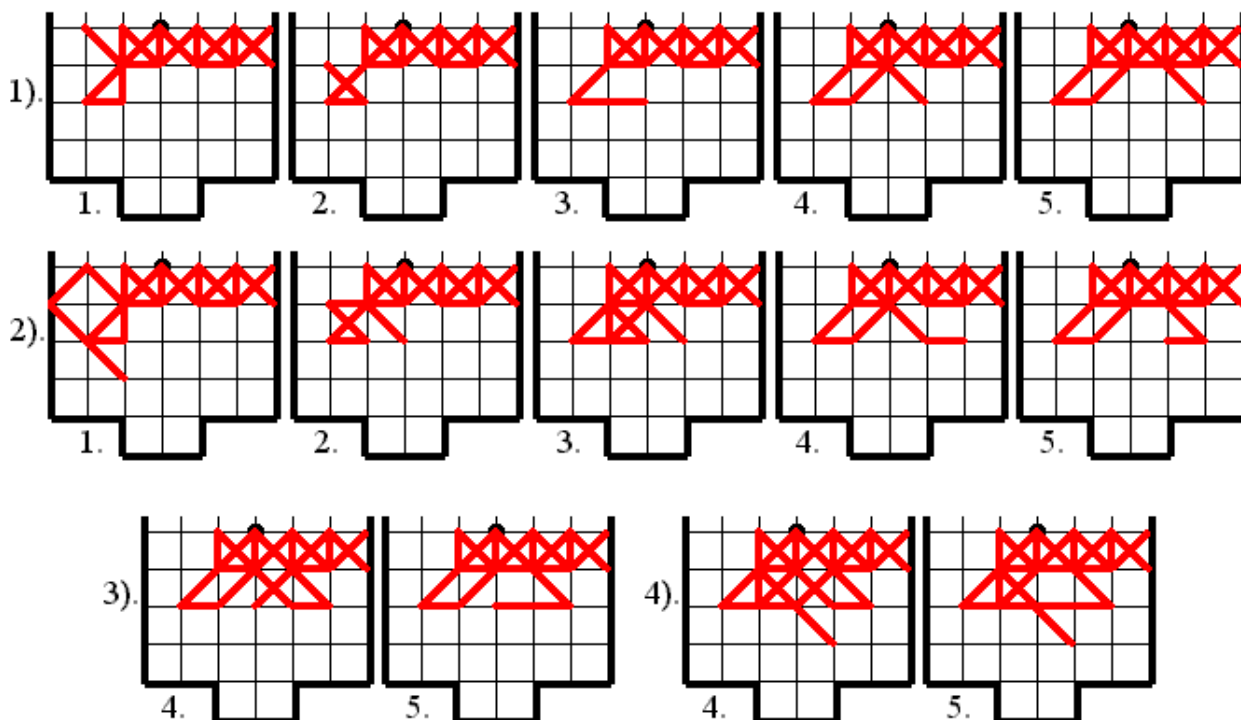
Вариант 2



Разбор положения

Вариант 1

ГН:



АН:

- 1).1. c4-c5-b6
2. c4-b5 (или c4-c5-b5)
3. c4-d4 (или c4-...-d4)
4. c4-d5-e4 (или c4-d5-e5-e4)
5. c4-d5-e5-f4
- 2).1. b6-a5-b4-c3
2. b5-c5-d4
3. d4-c5-c4-d5-e4
4. e4-f4
5. f4-e4

2).1, 2, 3. – безвыходные положения для Нижнего игрока (Н)

1. – см. модель № 5 – ШТЫК, вариант 1, 2).1.

2. – см. модель № 5 – ШТЫК, вариант 1, 2).2.

3. – см. модель № 5 – ШТЫК, вариант 1, 2).3.

3).4. f4-e5-d4 (или f4-...-d4)

5. e4-d4 (или e4-...-d4)

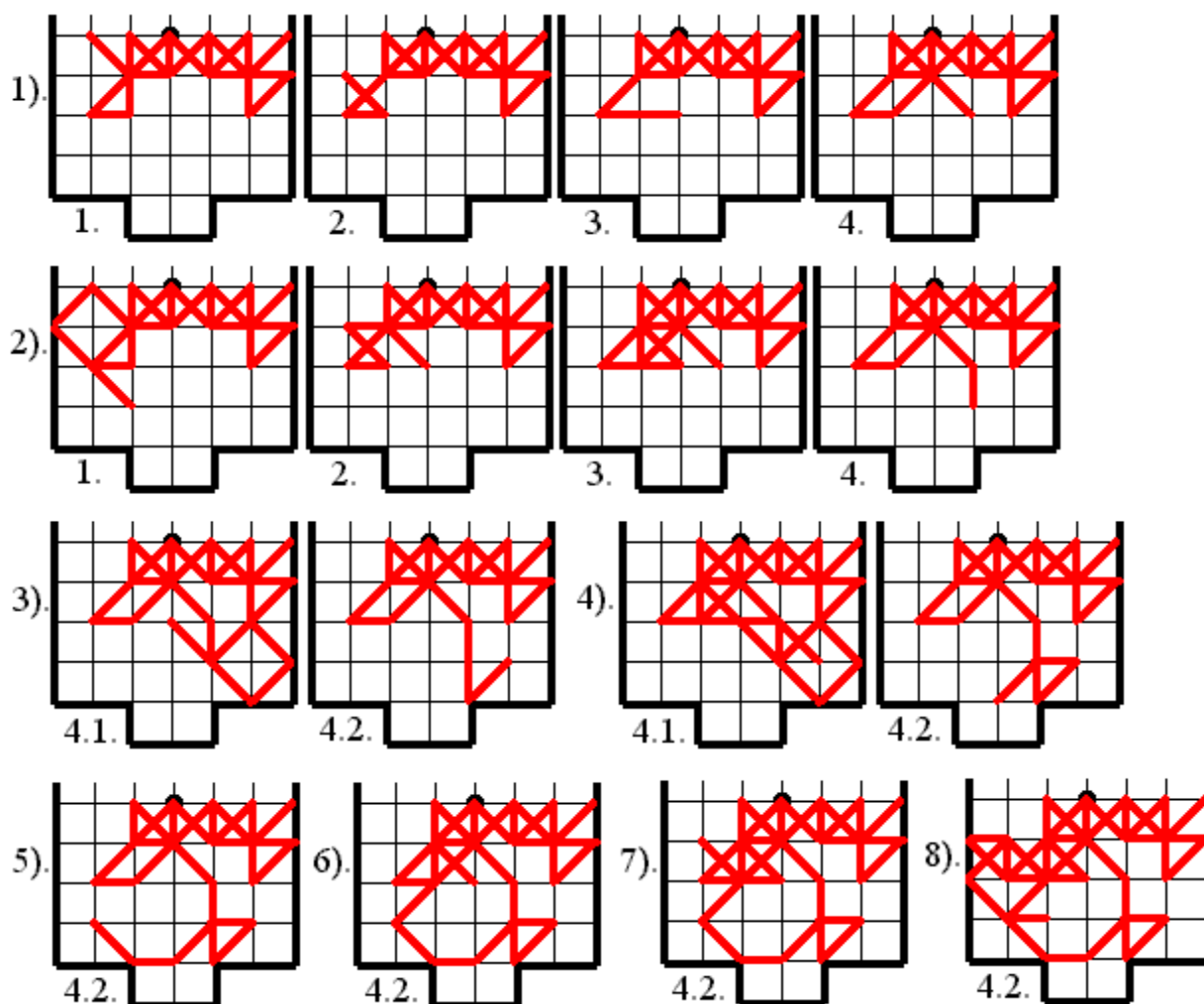
4).4, 5. d4-c5-c4-d4-e3

4).4, 5. – безвыходные положения для Нижнего игрока (Н) (модель № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ)

Т.о. вариант 1 является безвыходным положением для Нижних ворот (Н).

Вариант 2

ГН:



АН:

1).1. c4-c5-b6

2. c4-b5 (или c4-c5-b5)

3. c4-d4 (или c4-...-d4)

4. c4-d5-e4 (или c4-...-e4)

2).1. b6-a5-b4-c3

2. b5-c5-d4

3. d4-c5-c4-d5-e4

4. e4-e3

2).1, 2, 3. – это безвыходные положения для Нижнего игрока (Н)

1. – см. модель № 5 – ШТЫК, вариант 2, 2).2.

2. – см. модель № 5 – ШТЫК, вариант 2, 2).3.2.

3. – следующим ходом Нижний игрок (Н) выходит в голевое пересечение, после чего ему забивается гол

3).4.1. e3-f4-g3-f2-e3-d4 (или e3-f4(f2)-...-e3-d4)

4.2. e3-e2-f3 (или e3-...-e2-f3)

4).4.1. d4-c5-c4-d4-e4-f3

4.2. f3-e3-d2

4).4.1. – безвыходное положение для Нижнего игрока (Н), т.к. следующим ходом он выходит в голевое пересечение (с3, d3 или d2).

5).4.2. d2-c2-b3

6).4.2. b3-c4-c5-d4

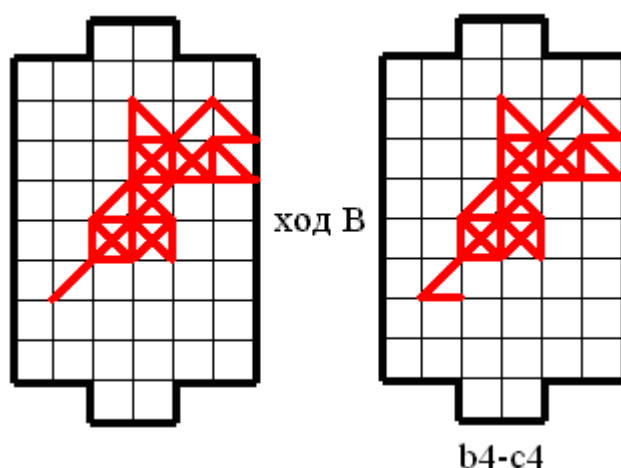
7).4.2. d4-c4-b5 (или d4-...-b5)

8).4.2. b5-b4-a5-b5-a4-b3-c3

8).4.2. – безвыходное положение для Нижнего игрока (Н), следующим ходом он выходит в пересечение d3, после чего ему забивается гол.

Т.о. вариант 2 является безвыходным положением для Нижних ворот (Н).

Пример применения модели № 6 – КРЮК:

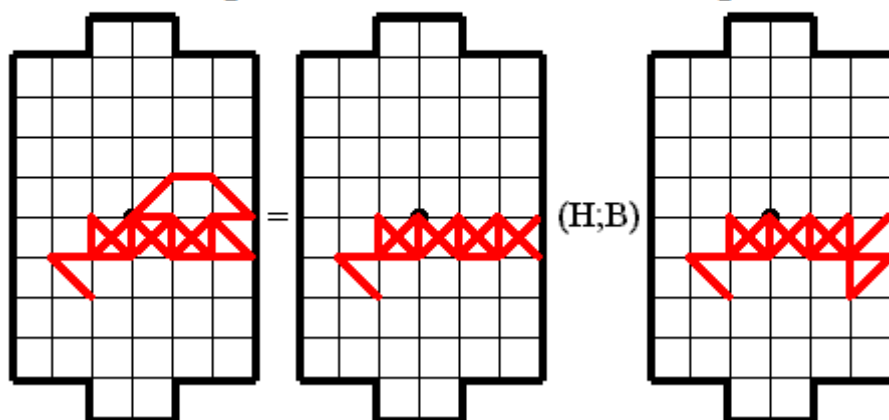


Нижние ворота (Н) проиграли партию.

Модель № 7 – гарпун

Вариант 1

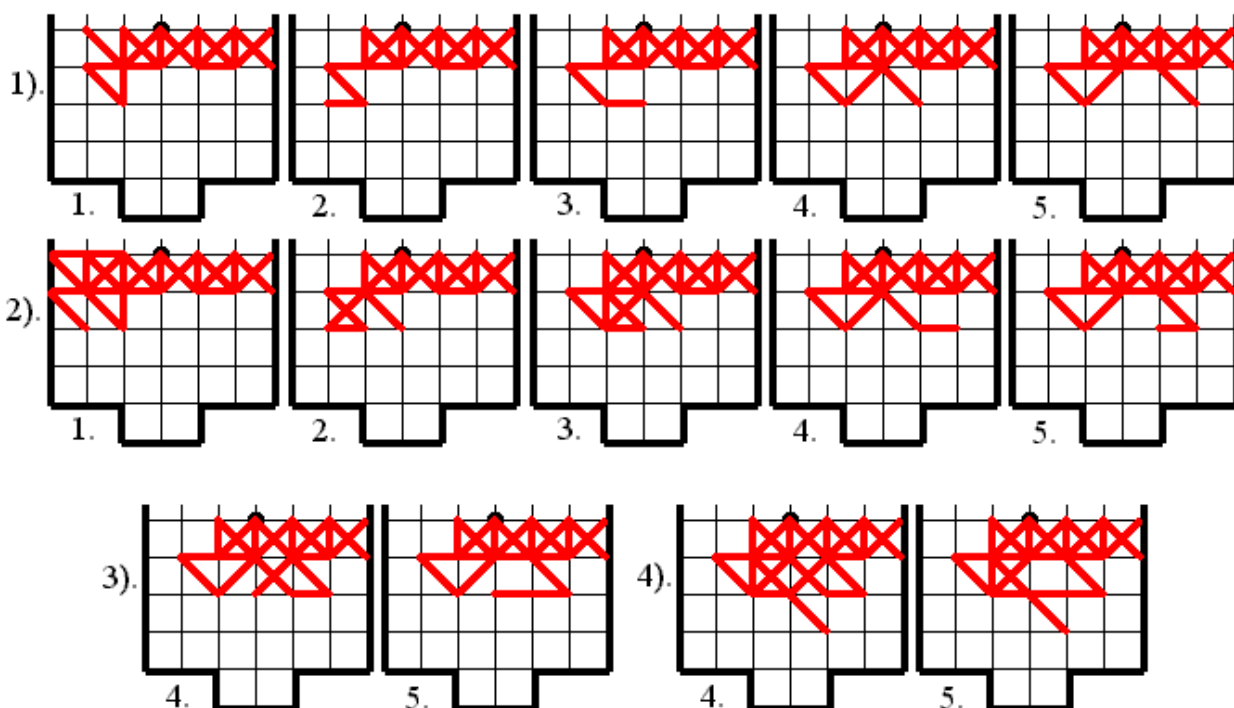
Вариант 2



Разбор положения

Вариант 1

ГН:



АН:

- 1).1. c4-c5-b6
2. c4-b4 (или c4-c5-b4)
3. c4-d4 (или c4-...-d4)
4. c4-d5-e4 (или c4-d5-e5-e4)
5. c4-d5-e5-f4
- 2).1. b6-b5-c6-b6-a6-b5-a5-b4
2. b4-c5-d4
3. d4-c5-c4-d5-e4
4. e4-f4
5. f4-e4

2).1, 2, 3. – безвыходные положения для Нижнего игрока (Н)

1. – проход к Верхним воротам (В) полностью перекрыт

2. – см. модель № 5 – ШТЫК, вариант 1, 2).2.2.

3. – см. модель № 5 – ШТЫК, вариант 1, 2).3.

3).4. f4-e5-d4 (или f4-...-d4)

5. e4-d4 (или e4-...-d4)

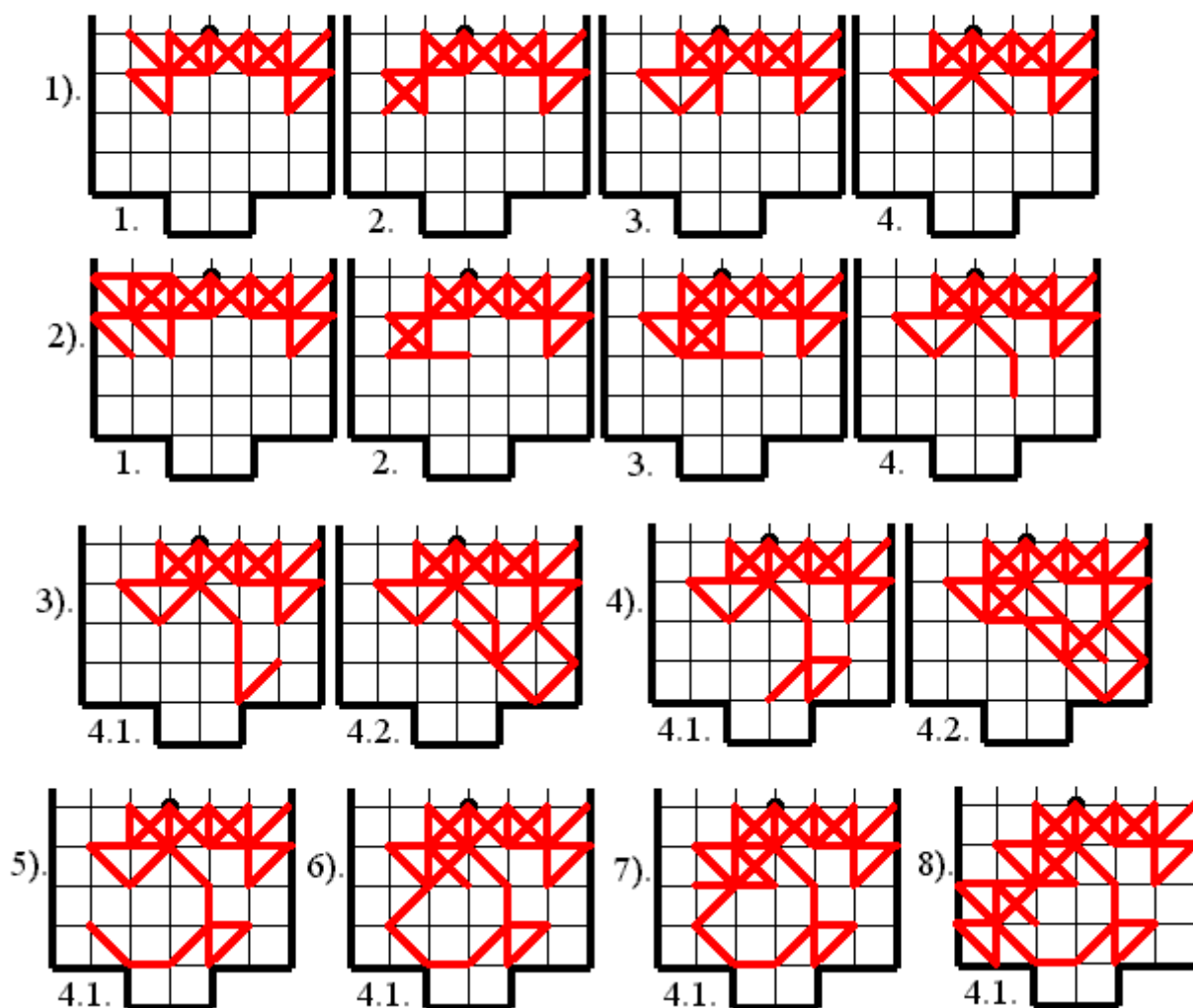
4).4, 5. d4-c5-c4-d4-e3

4).4, 5. – безвыходные положения для Нижнего игрока (Н) (модель № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ)

Т.о. вариант 1 является безвыходным положением для Нижних ворот (Н).

Вариант 2

ГН:



АН:

1).1. c4-c5-b6

2. c4-c5-b4 (или c4-b4)

3. c4-d5-d4 (или c4-...-d4)

4. c4-d5-e4 (c4-...-e4)

2).1. b6-b5-c6-b6-a6-b5-a5-b4

2. b4-c4-d4

3. d4-c5-c4-d4-e4

4. e4-e3

2).1, 2, 3. – безвыходные положения для Нижнего игрока (Н)

1. – проход к Верхним воротам (В) полностью перекрыт

2. – см. модель № 5 – ШТЫК, вариант 2, 2).3.2.

3. – следующим ходом Нижний игрок (Н) выходит в голевое пересечение, после чего ему забивается гол

3).4.1. e3-e2-f3 (или e3-...-e2-f3)

4.2. e3-f4-g3-f2-e3-d4 (или e3-f4(f2)-...-e3-d4)

4).4.1. f3-e3-d2

4.2. d4-c5-c4-d4-e4-f3

4).4.2. – безвыходное положение для Нижнего игрока (Н), т.к. следующим ходом он выходит в голевое пересечение (с3, d3 или d2)

5).4.1. d2-c2-b3

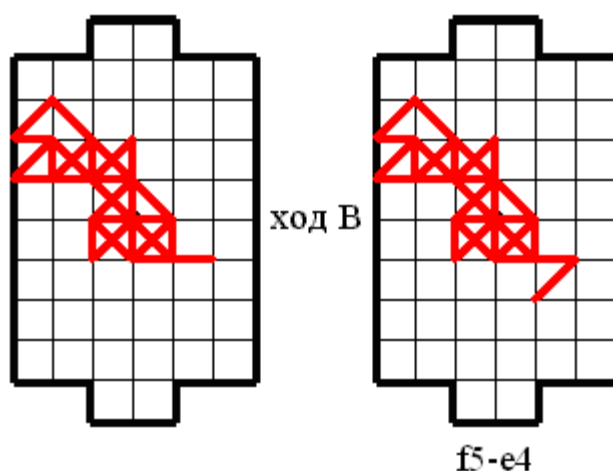
6).4.1. b3-c4-c5-d4

7).4.1. d4-c4-b4 (или d4-...-b4)

8).4.1. b4-b3-b2-a3-b3-a4-b4-c3

Т.о. вариант 2 является безвыходным положением для Нижних ворот (Н).

Пример применения модели № 7 – ГАРПУН:

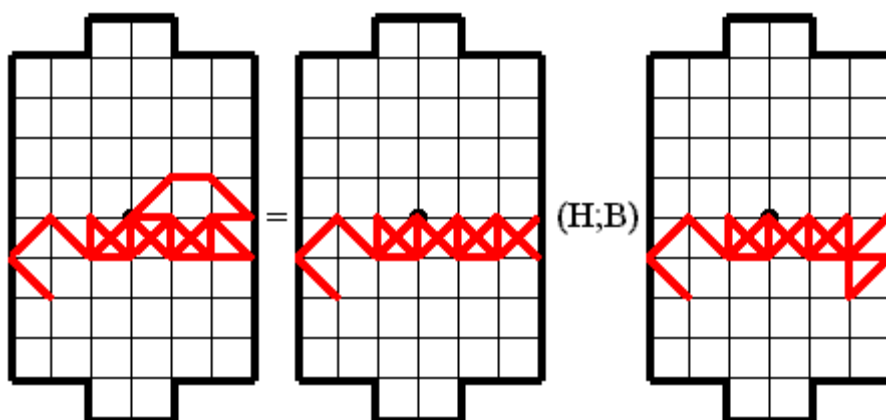


Нижние ворота (Н) – в западне.

Модель № 8 – верхний крючок

Вариант 1

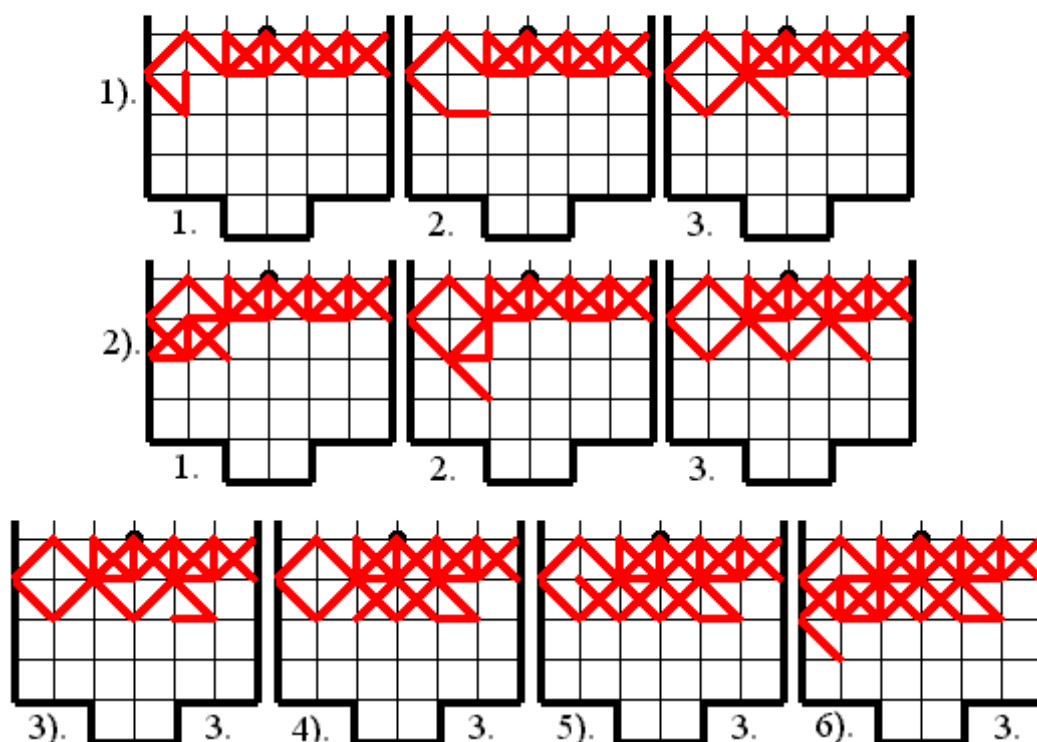
Вариант 2



Разбор положения

Вариант 1

ГН:



АН:

1).1. b4-b5 (или b4-...-b5)

2. b4-c4 (или b4-c5-c4)

3. b4-c5-d4

2).1. b5-a4-b4-c5-b5-c4

2. c4-c5-b4-c3

3. d4-e5-f4

2).1, 2. – безвыходные положения для Нижнего игрока (Н)

1. – проход к Верхним воротам (В) полностью перекрыт

2. – см. модель № 5 – ШТЫК, вариант 1, 2).1.

3).3. f4-e4 (или f4-...-e4)

4).3. e4-d5-c4

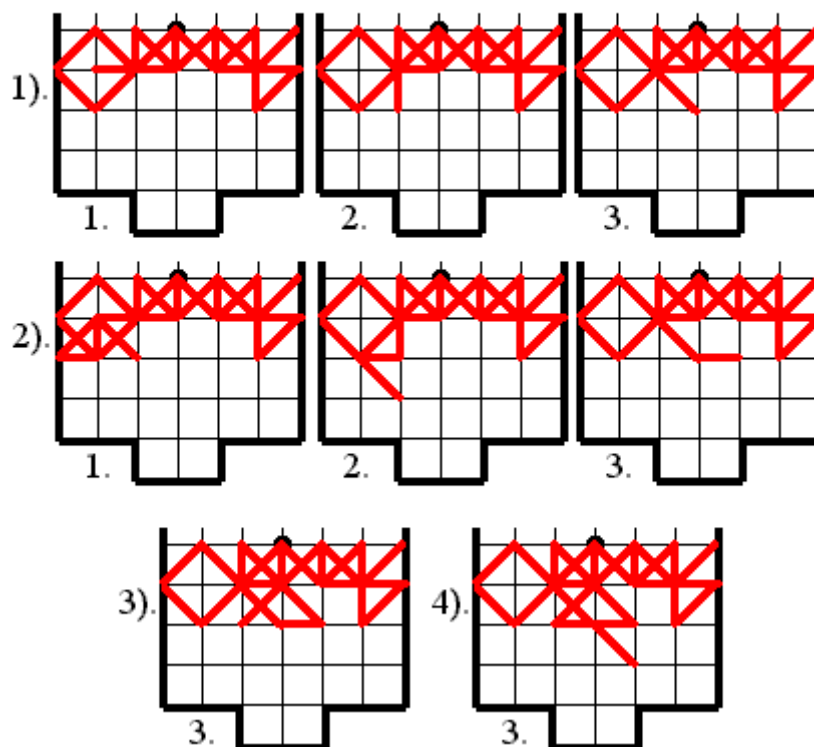
5).3. c4-b5 (или c4-...-b5)

6).3. b5-b4-c4-c5-b5-a4-b3

6).3. – безвыходное положение для Нижнего игрока (Н), т.к. проход к Верхним воротам (В) полностью перекрыт.

Вариант 2

ГН:



АН:

1).1. b4-c5-b5 (или b4-...-b5)

2. b4-c5-c4 (или b4-c4)

3. b4-c5-d4

2).1. b5-b4-a4-b5-c4

2. c4-b4-c3

3. d4-e4

2).1, 2. – безвыходные положения для Нижнего игрока (Н)

1. – проход к Верхним воротам (В) полностью перекрыт

2. – см. модель № 5 – ШТЫК, вариант 2, 2).2.

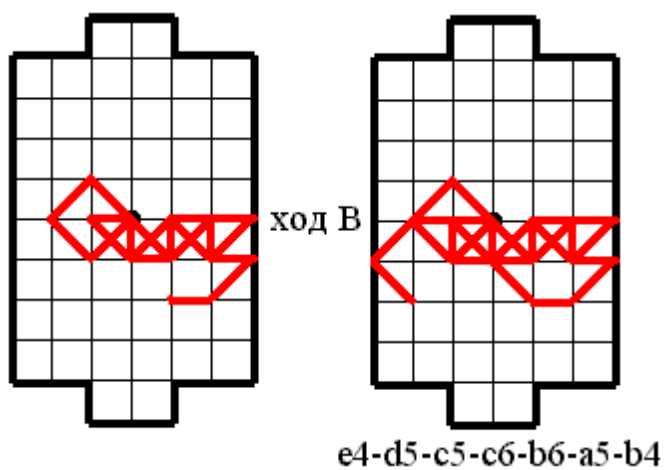
3).3. e4-d5-c4 (или e4-...-c4)

4).3. c4-d4-e3

4).3. – безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) (модель № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ)

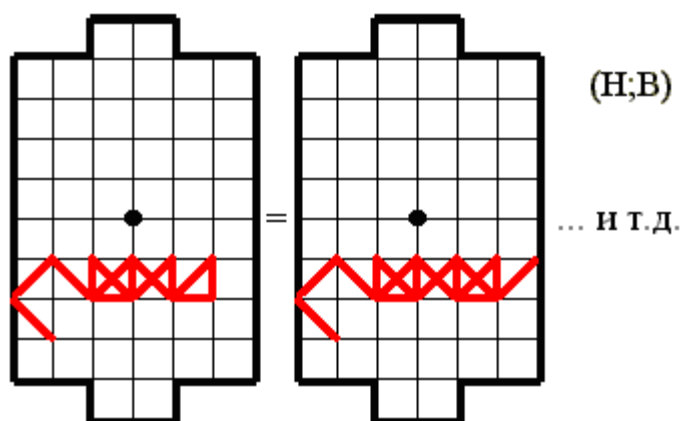
Т.о. вариант 2 является безвыходным положением для Нижних ворот (Н).

Пример применения модели № 8 – ВЕРХНИЙ КРЮЧОК:



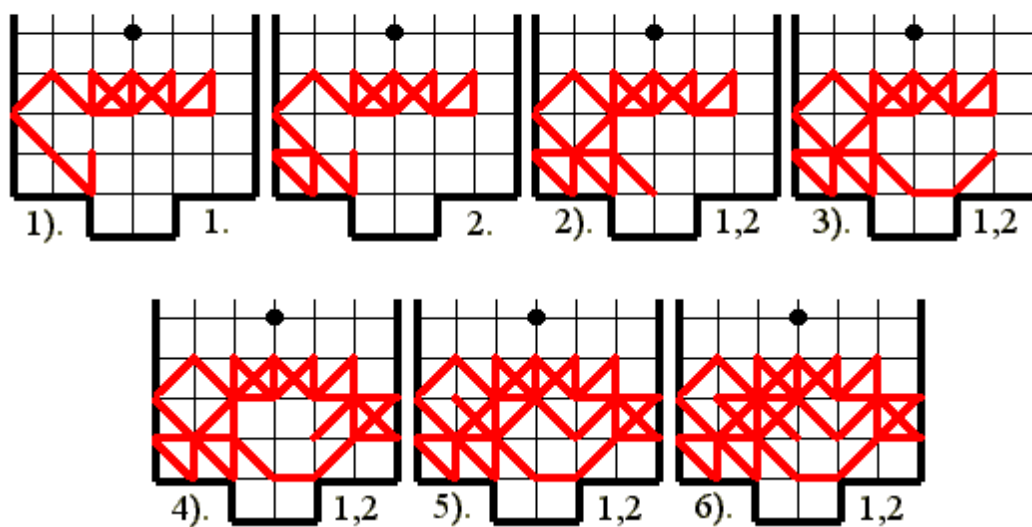
Нижние ворота (Н) – в ловушке.

Модель № 9 – нижний крючок



Разбор положения

ГН:

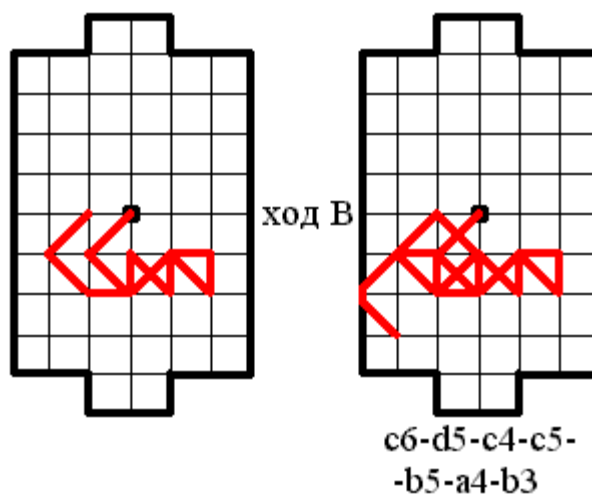


АН:

1).1. b3-c2-c3

2. b3-b2-a3-b3-c2-c3
 2).1. c3-b3-b2-a3-b3-c4-c3-d2
 2. c3-b3-c4-c3-d2
 3).1,2. d2-e2-f3
 4).1,2. f3-f4-g4-f3-g3-f4-e3
 5).1,2. e3-d4-c3-b4
 6).1,2. b4-c4-d3

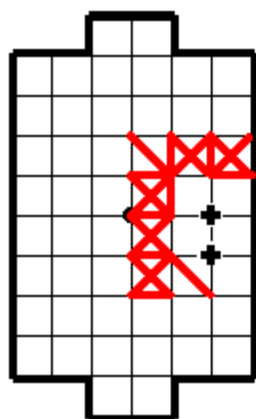
Пример применения модели № 9 – НИЖНИЙ КРЮЧОК:



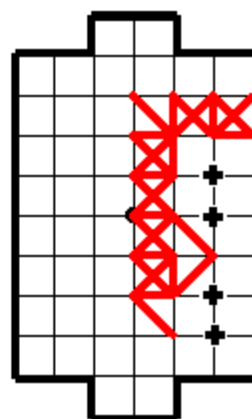
Дальше – по плану. Нижние ворота (Н) в ловушке.

Модель № 10 – капкан

Вариант 1



Вариант 2

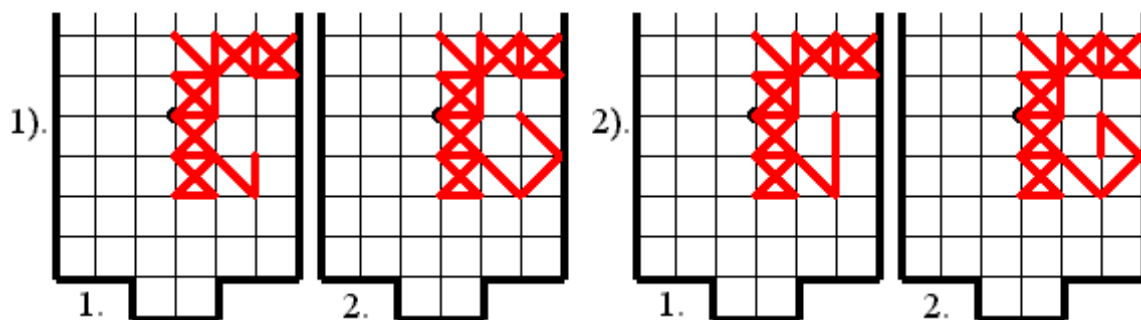


(Н;В)
 $\Sigma(+)=\text{Чётное}$

Разбор положения

Вариант 1

ГН:



АН:

1).1. f4-f5 (или f4-...-f5)

2. f4-g5-f6 (или f4-...-f6)

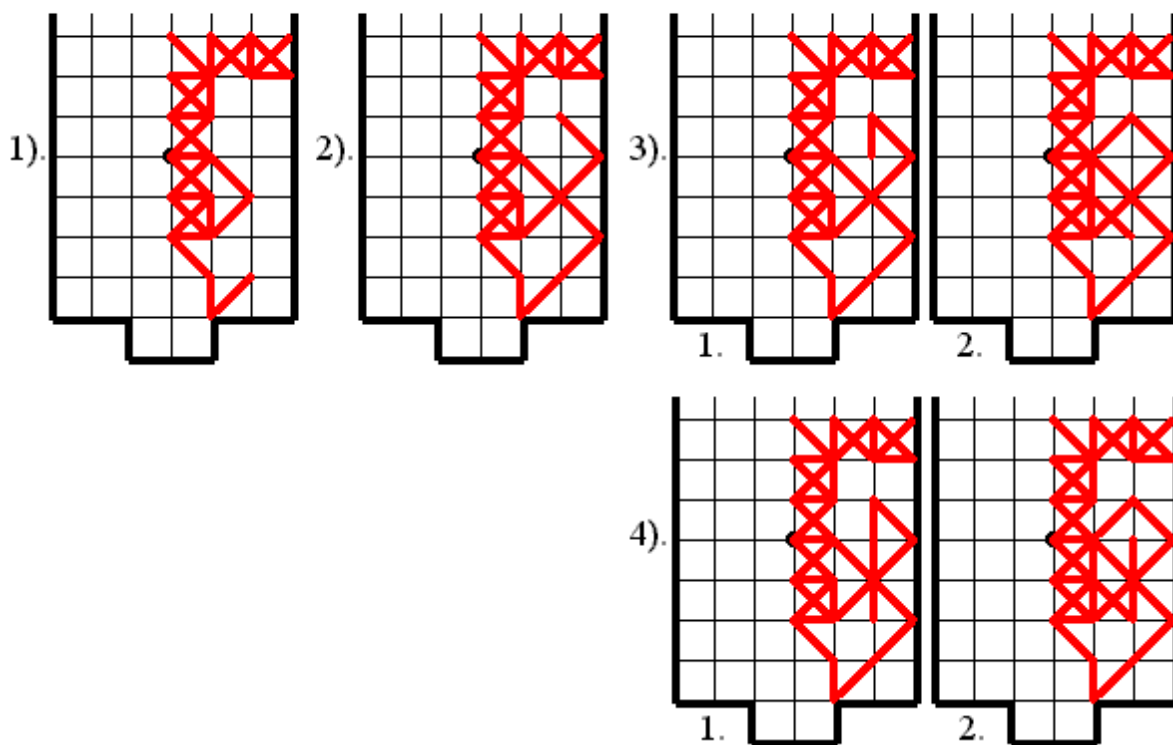
2).1. f5-f6

2. f6-f5

2). – безвыходное положение для Нижнего игрока (Н), поскольку следующим ходом он занимает голевое пересечение (d3, e3, f3)

Вариант 2

ГН:



АН:

1). e3-e2-f3 (это единственно возможный ход)

2). f3-g4-f5-g6-f7

3).1. f7-f6 (или f7-...-f6)

2. f7-e6-e5-f4 (или f7-...-f4)

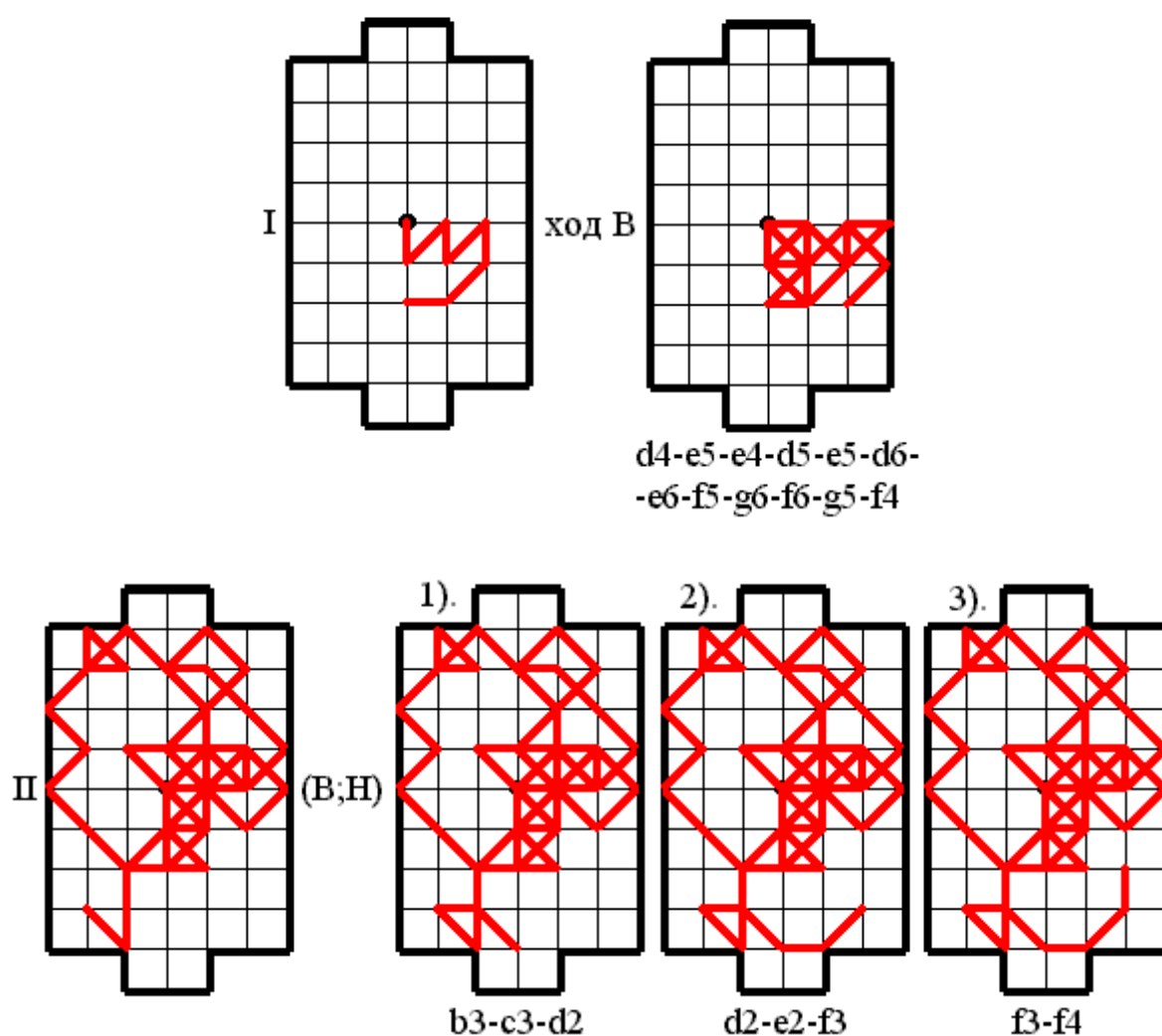
4).1. f6-f5-f4

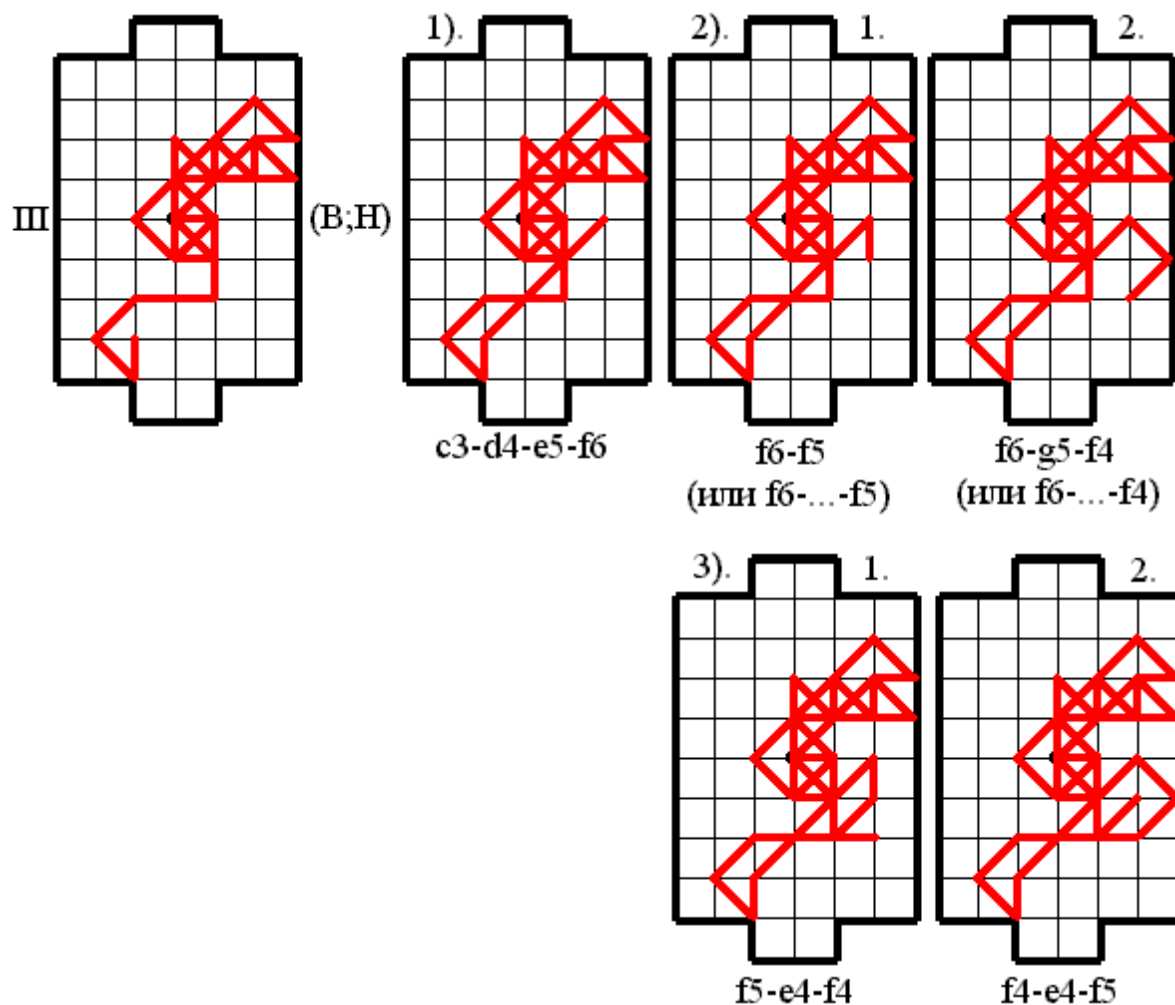
2. f4-f5-f6

4). – безвыходные положения для Нижнего игрока (Н), т.к. следующим ходом он выходит в голевое пересечение (d2, d3)

Примеры применения модели № 10 – КАПКАН:

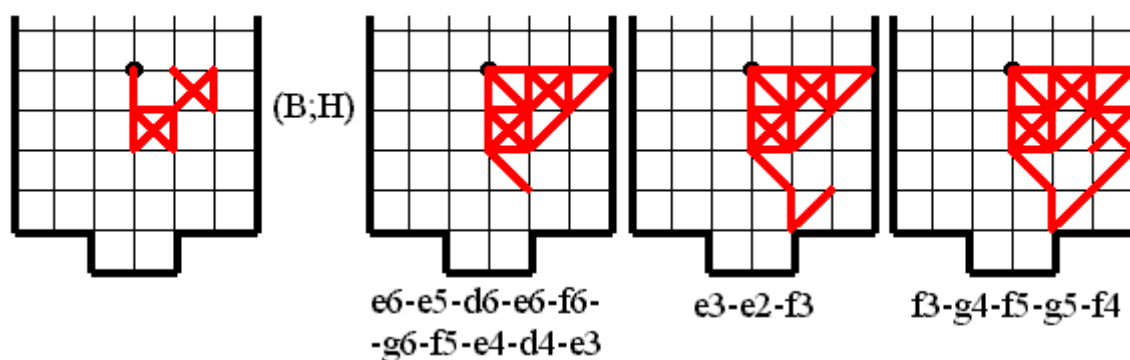
Вариант 1





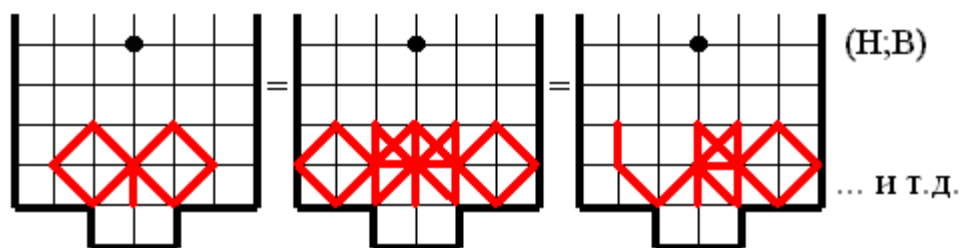
Во всех трёх вышеописанных примерах **Верхние ворота (В)** загоняют **Нижние (Н)** в одну и ту же ловушку и в итоге Нижние ворота (Н) **выходят в голевое пересечение**, после чего им соответственно забивается гол.

Вариант 2



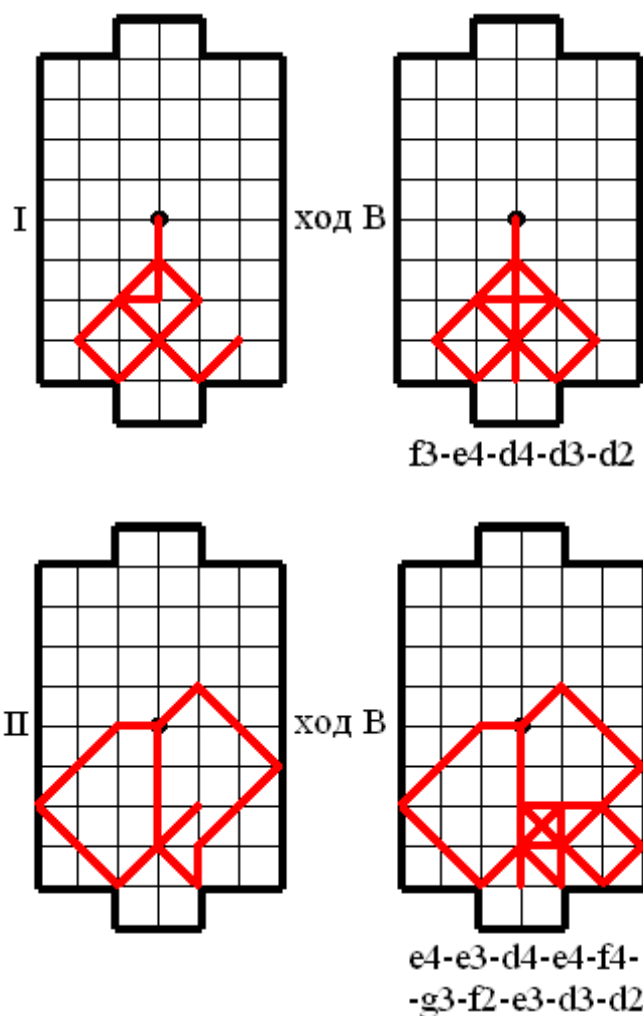
Данный пример очень показателен. С такой конструкцией Верхние ворота (В) могли выиграть только, **осуществив идею второго варианта** (первый вариант здесь не проходит).

Модель № 11 - глаза змеи

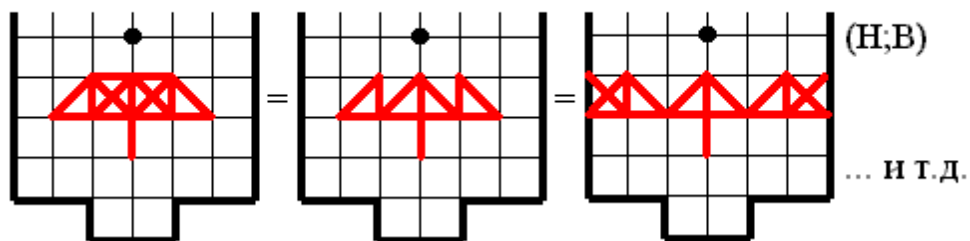


Комментарии: следующим ходом Нижние ворота (Н) выходят в голевое пересечение (b3, c3, e3 или f3), после чего им соответственно **забивается гол** (хотя может быть и другой вариант – Нижние ворота (Н) сделают «автогол»).

Примеры применения модели № 11 – ГЛАЗА ЗМЕИ:

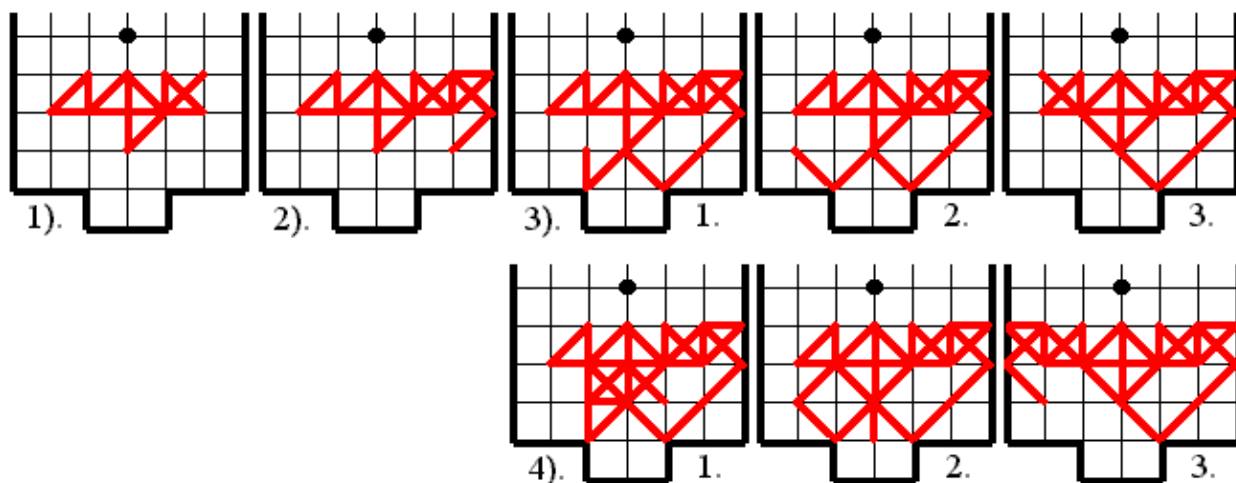


Модель № 12 – зонтик



Разбор положения

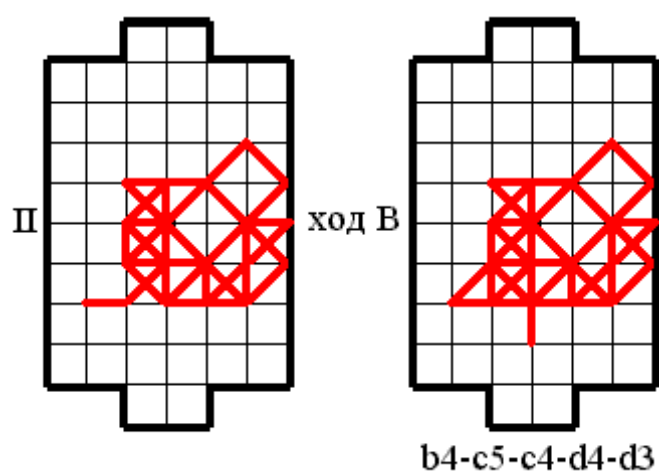
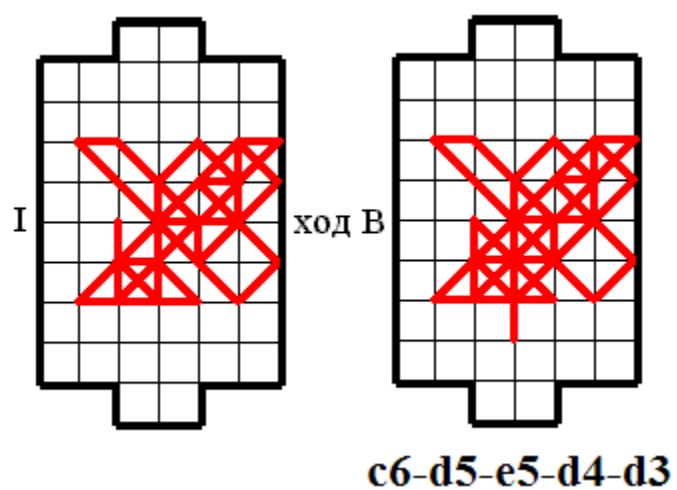
ГН:



АН:

- 1). d3-e4-f5 (это единственно возможный ход)
- 2). f5-f4-g5-f5-g4-f3
- 3).1. f3-e2-d3-c2-c3
2. f3-e2-d3-c2-b3
3. f3-e2-d3-c4-b5
- 4).1. c3-c4-d3-c3-d4-e3
2. b3-c4-d3-d2
3. b5-b4-a5-b5-a4-b3
- 4).1, 2, 3. – это безвыходные положения для Нижнего игрока (Н), поскольку следующим ходом он выходит в голевое пересечение.

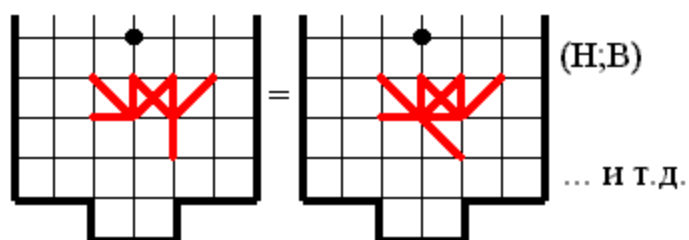
Примеры применения модели № 12 – ЗОНТИК:



В обоих примерах Верхние ворота (В) осуществляют идею модели № 12 (ЗОНТИК) и следовательно выигрывают партию.

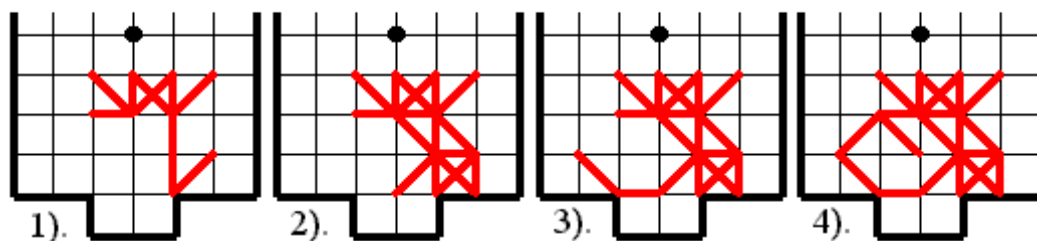
Модель № 13 - двойной зажим

Вариант 1



Разбор положения

ГН:



АН:

1). e3-e2-f3 (у Нижнего игрока (Н) нет выбора)

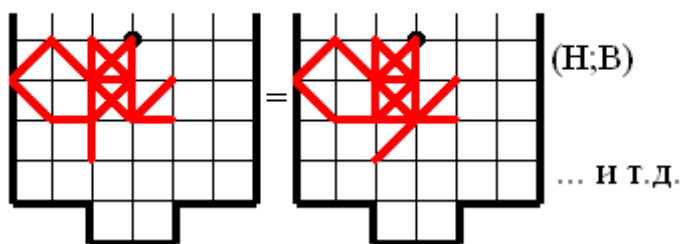
2). f3-e3-f2-f3-e4-d4-e3-d2

3). d2-c2-b3 (у Нижнего игрока (Н) вновь нет выбора)

4). b3-c4-d3

4). – это безвыходное положение для Нижнего игрока (Н), следующим ходом он выходит в пересечение c3 или f4 после чего ему забивается гол (Верхние ворота (В) создали конструкцию – чётный выход, т.е. Нижние ворота (Н) не могут сделать перекрытие хода и выйти в f4)

Вариант 2

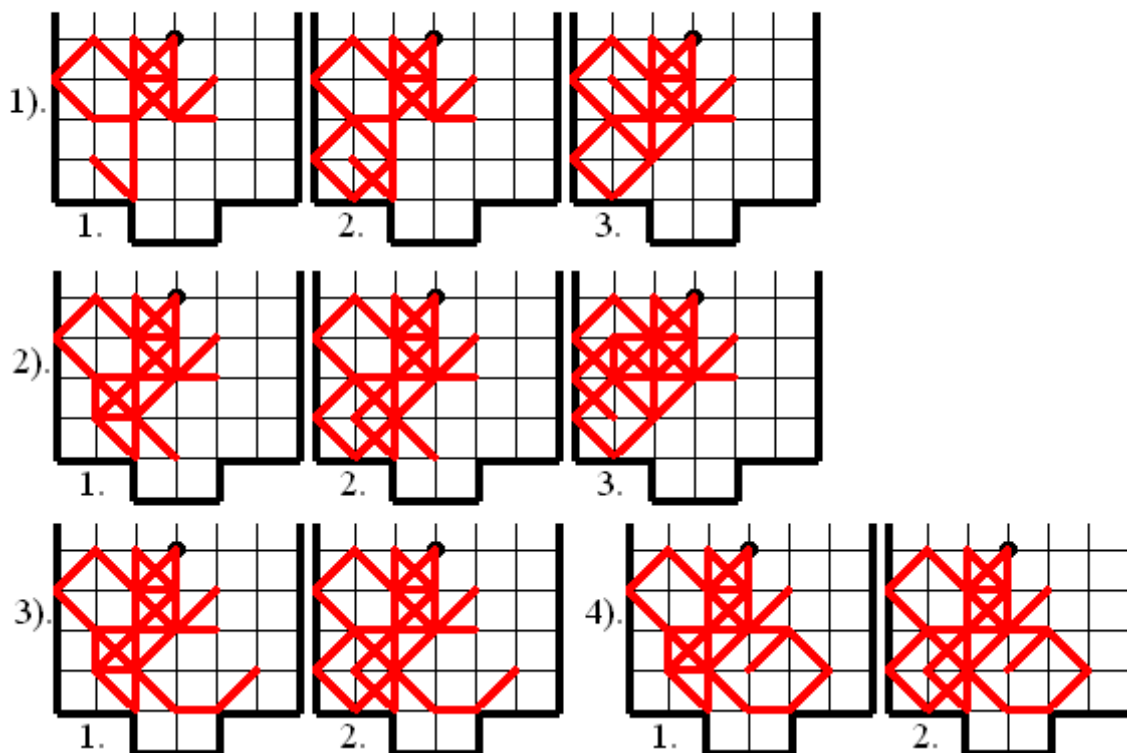


(Н;В)

... и т.д.

Разбор положения

ГН:



АН:

1).1. c3-c2-b3

2. c3-b4-a3-b2-c3-c2-b3

3. c3-b4-a3-b2-c3-d4-c4-b5

2).1. b3-b4-c3-b3-c4-d4-c3-d2

2. b3-c4-d4-c3-d2

3. b5-b4-c5-b5-a4-b3

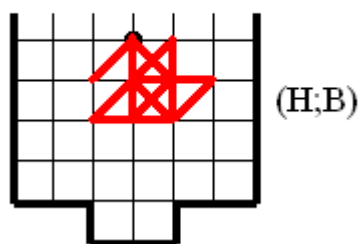
2).3. – безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) (следующим ходом он выходит в пересечение d2 или d3, после чего ему забивается гол)

3).1, 2. d2-e2-f3

4).1, 2. f3-e4-d3

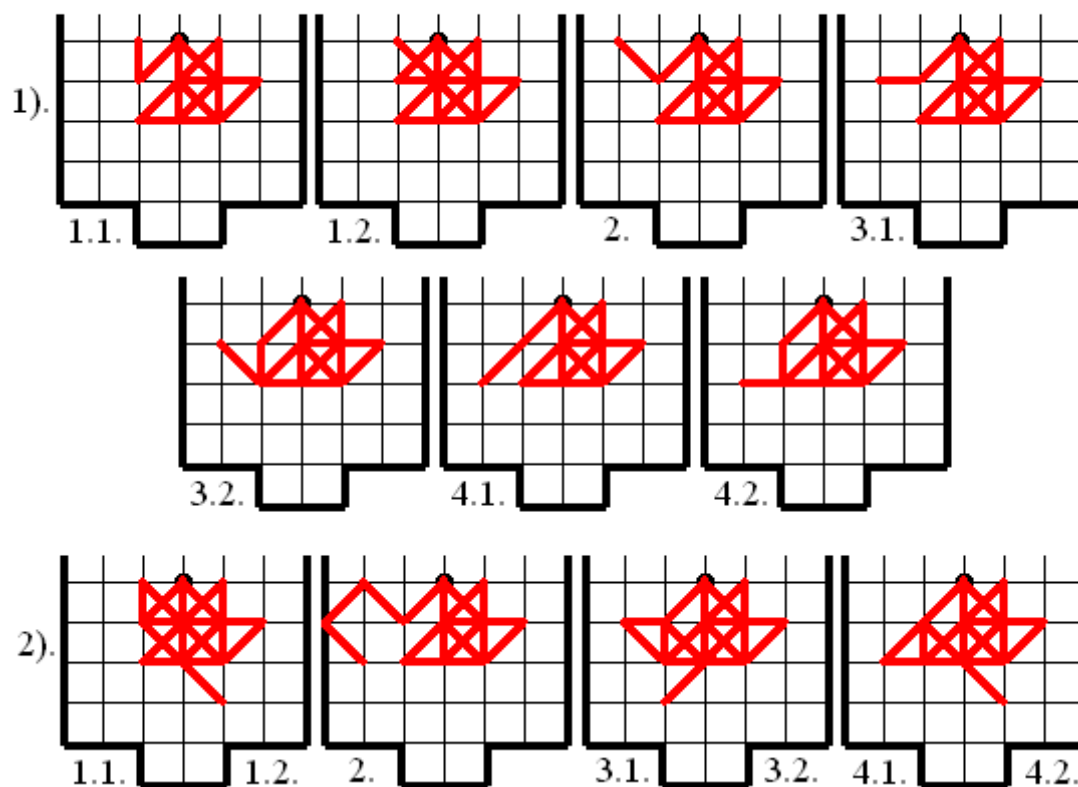
4).1, 2. – безвыходные положения для Нижнего игрока (Н) (данные положения аналогичны: модель № 13 – ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ, вариант 1, 4).)

Вариант 3



Разбор положения

ГН:



АН:

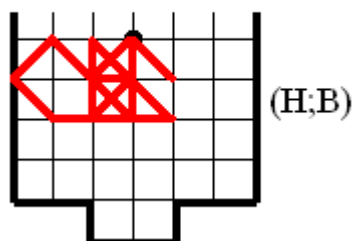
1). c5-...-c6 (b6;b5;b4)

2).1.1, 1.2, 3.1. – 4.2. c6(b5;b4)-...-e3(b3)

2. b6-a5-b4

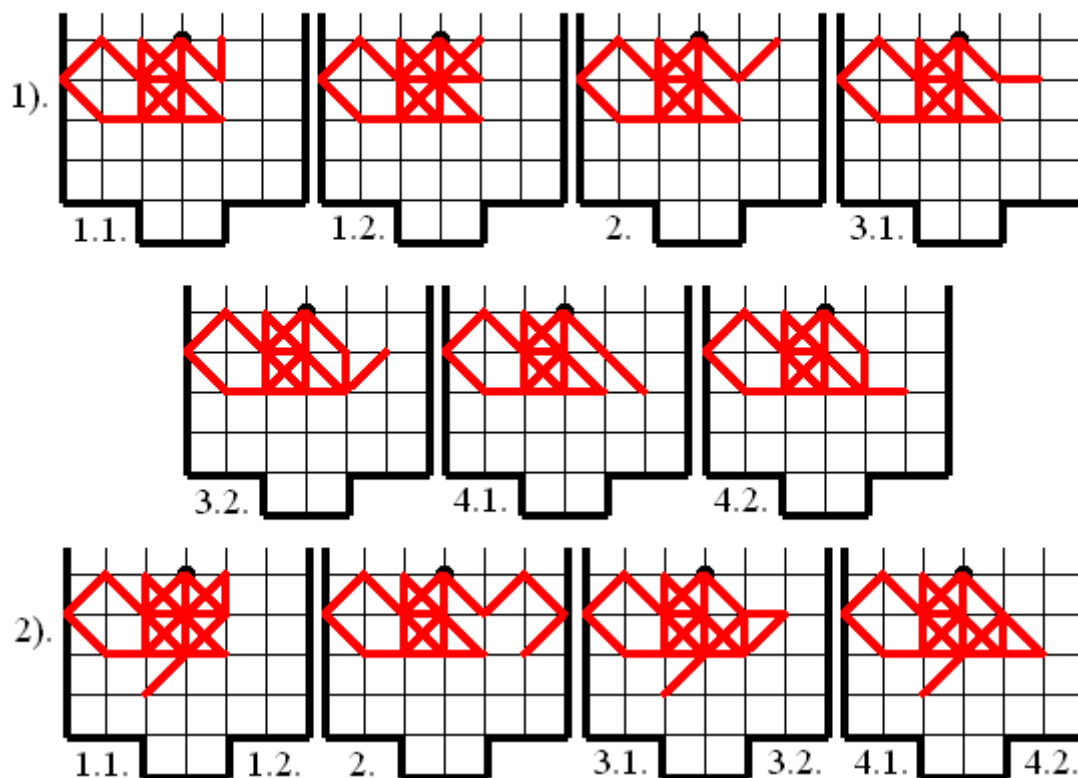
2). – безвыходные положения для Нижнего игрока (Н), Верхний игрок (В) осуществляет идею варианта 1 модели № 13 – ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ

Вариант 4



Разбор положения

ГН:



АН:

1). e5-...-e6 (f6;f5;f4)

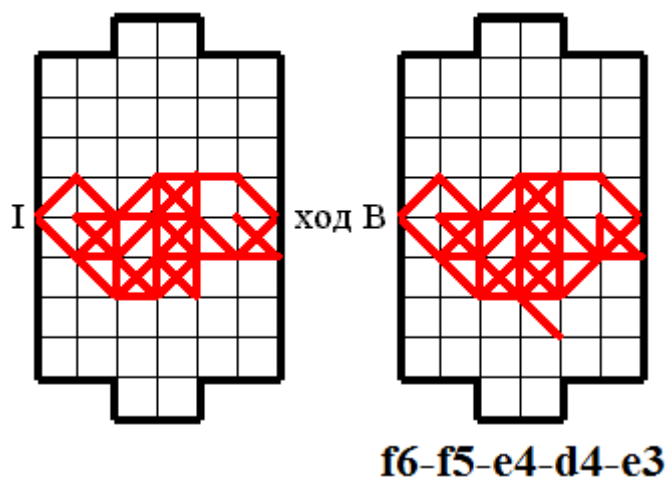
2).1.1, 1.2, 3.1. – 4.2. e6(f5;f4)-...-c3

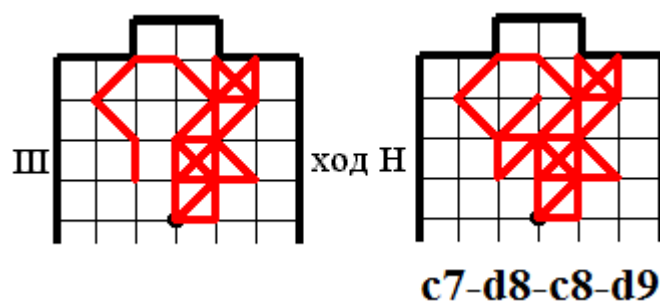
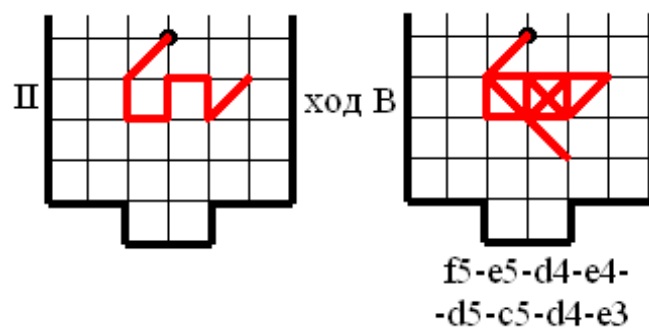
2. f6-g5-f4

2). – безвыходные положения для Нижнего игрока (Н), Верхний игрок (В) осуществляет идею варианта 2 модели № 13 – ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ

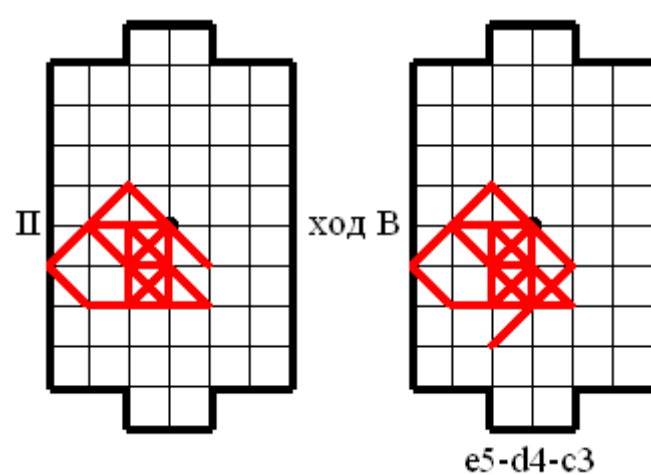
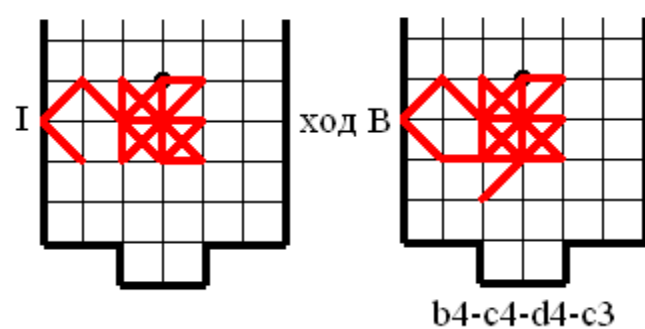
Примеры применения модели № 13 – ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ:

Вариант 1

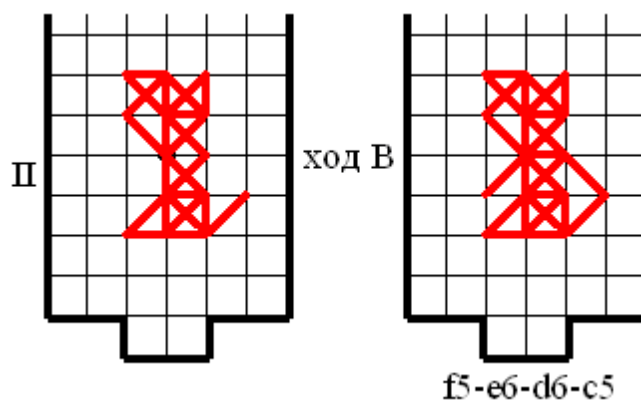
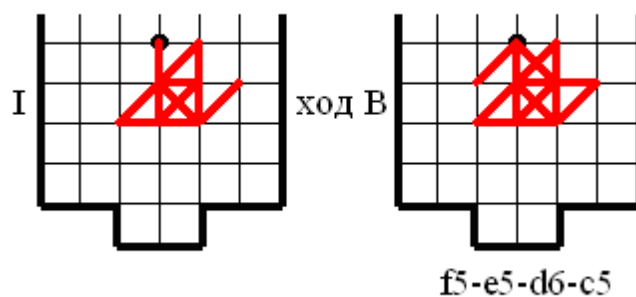




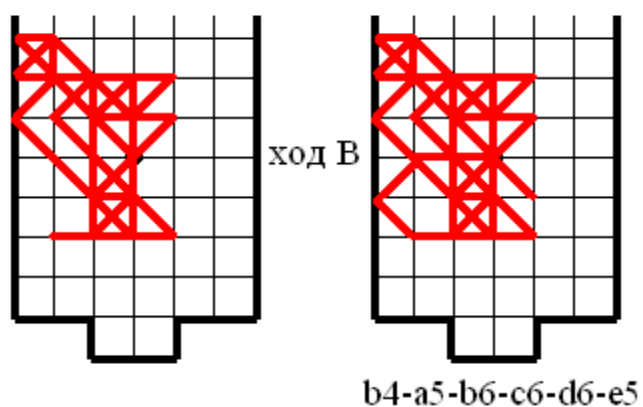
Вариант 2



Вариант 3



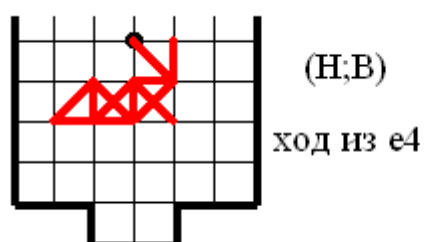
Вариант 4



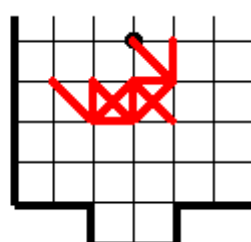
В приведённых выше примерах атакующая сторона выигрывает партию, осуществляя идею модели № 13 – ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ.

Модель № 14 - зажим "мешанина"

Вариант 1



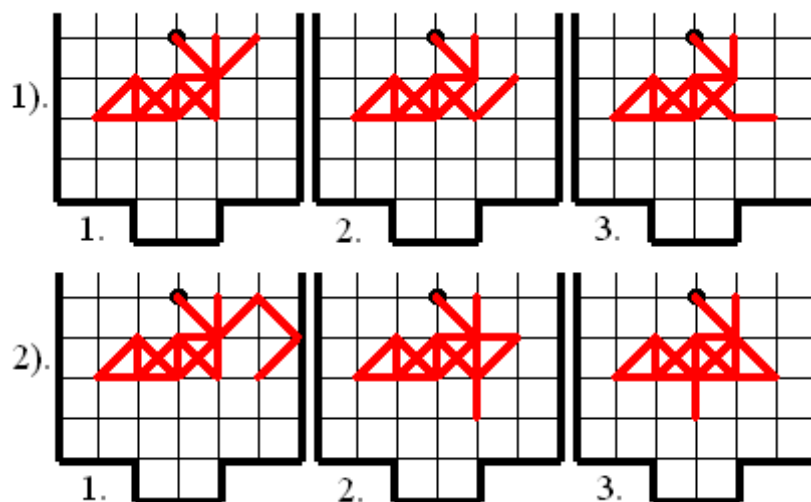
Вариант 2



Разбор положения

Вариант 1

ГН:



АН:

1).1. e4-e5-f6

2. e4-f5 (или e4-e5-f5)

3. e4-f4 (или e4-e5-f4)

2).1. f6-g5-f4

2. f5-e5-e4-e3

3. f4-e5-e4-d4-d3

2).1, 2, 3. – это безвыходные положения для Нижнего игрока (Н)

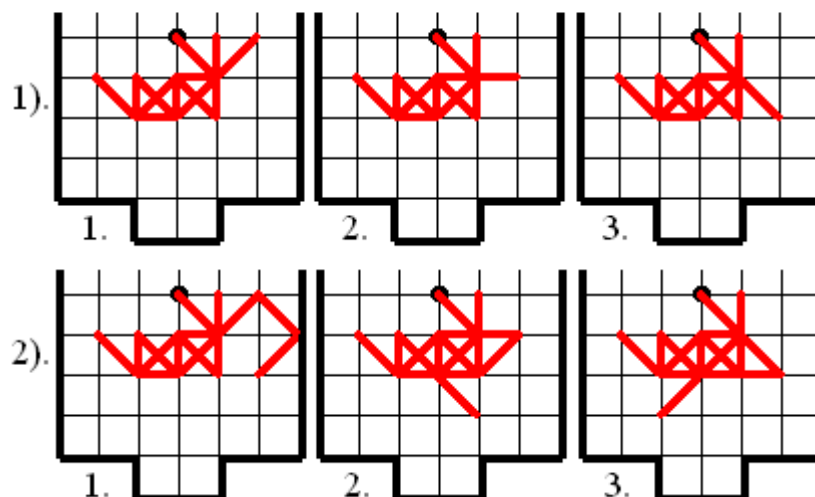
1. – модель № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ

2. – модель № 13 – ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ

3. – модель № 12 – ЗОНТИК

Вариант 2

ГН:



АН:

1).1. e4-e5-f6

2. e4-e5-f5 (или e4-f5)

3. e4-e5-f4 (или e4-f4)

2).1. f6-g5-f4

2. f5-e4-d4-f3

3. f4-e4-d4-c3

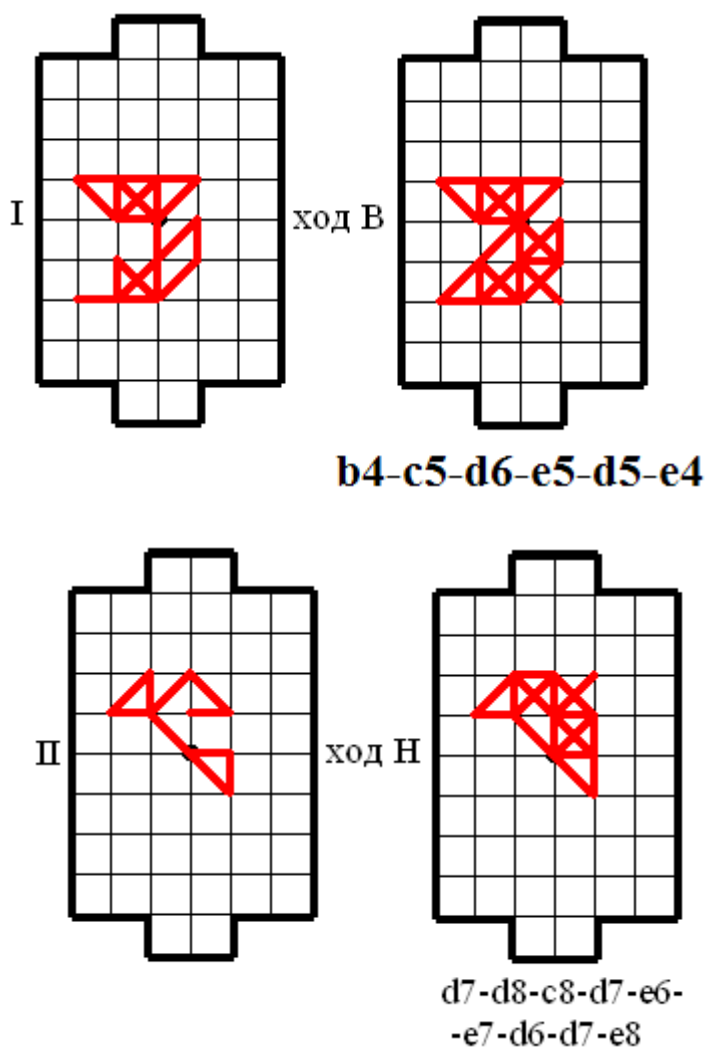
2).1, 2, 3. – это безвыходные положения для Нижнего игрока (Н)

1. – модель № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ

2, 3. – модель № 13 – ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ

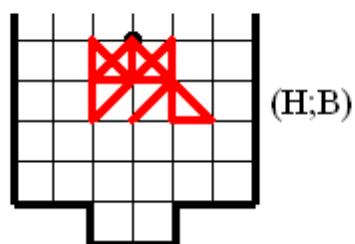
Таким образом, модель № 14 – ЗАЖИМ «МЕШАНИНА» является смесью, «мешаниной» моделей №№ 1 (ПРОСТОЙ ЗАЖИМ), 12 (ЗОНТИК), 13 (ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ)

Примеры применения модели № 14 – ЗАЖИМ «МЕШАНИНА»:



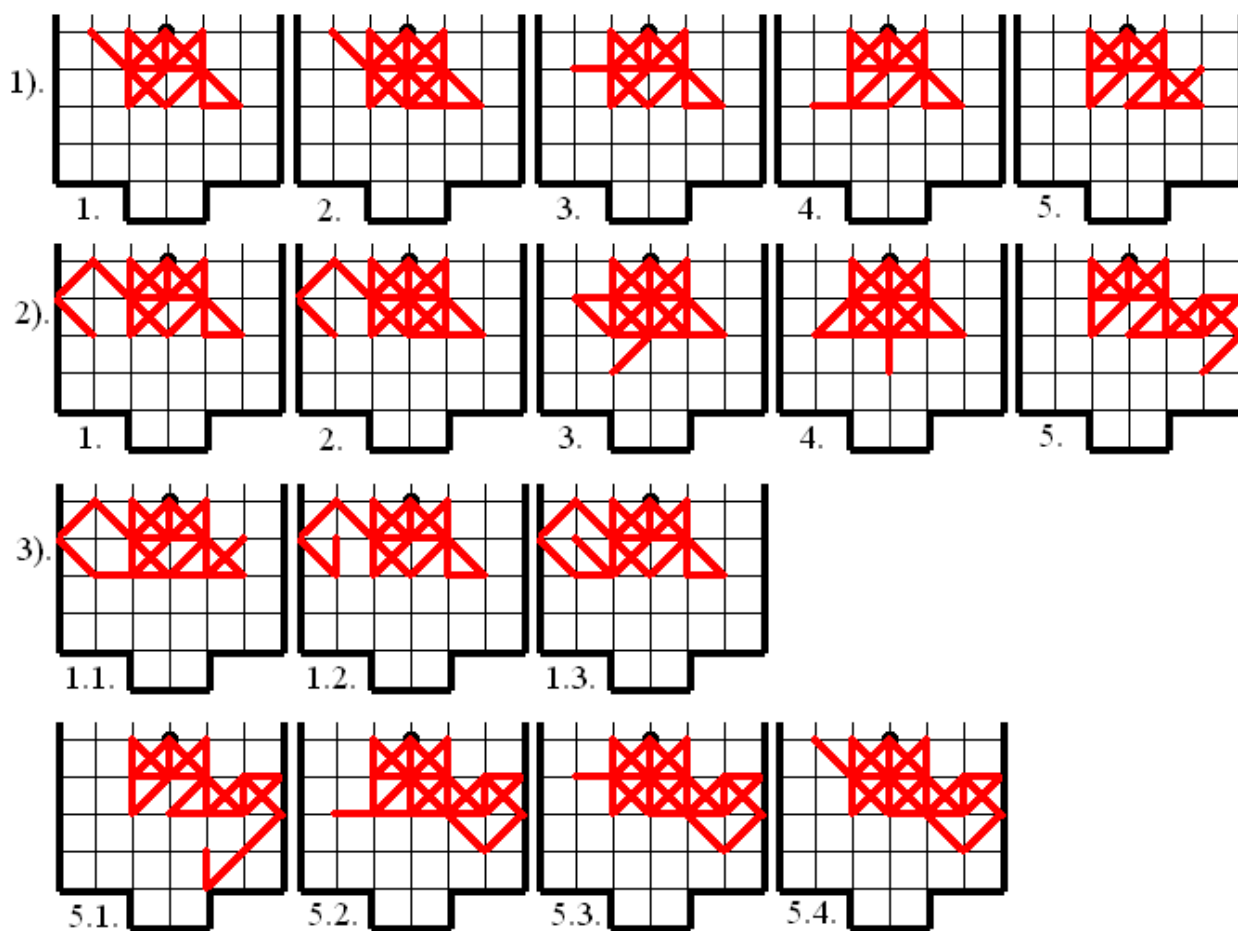
В обоих примерах атакующая сторона выигрывает, осуществляя идею модели № 14 – ЗАЖИМ «МЕШАНИНА».

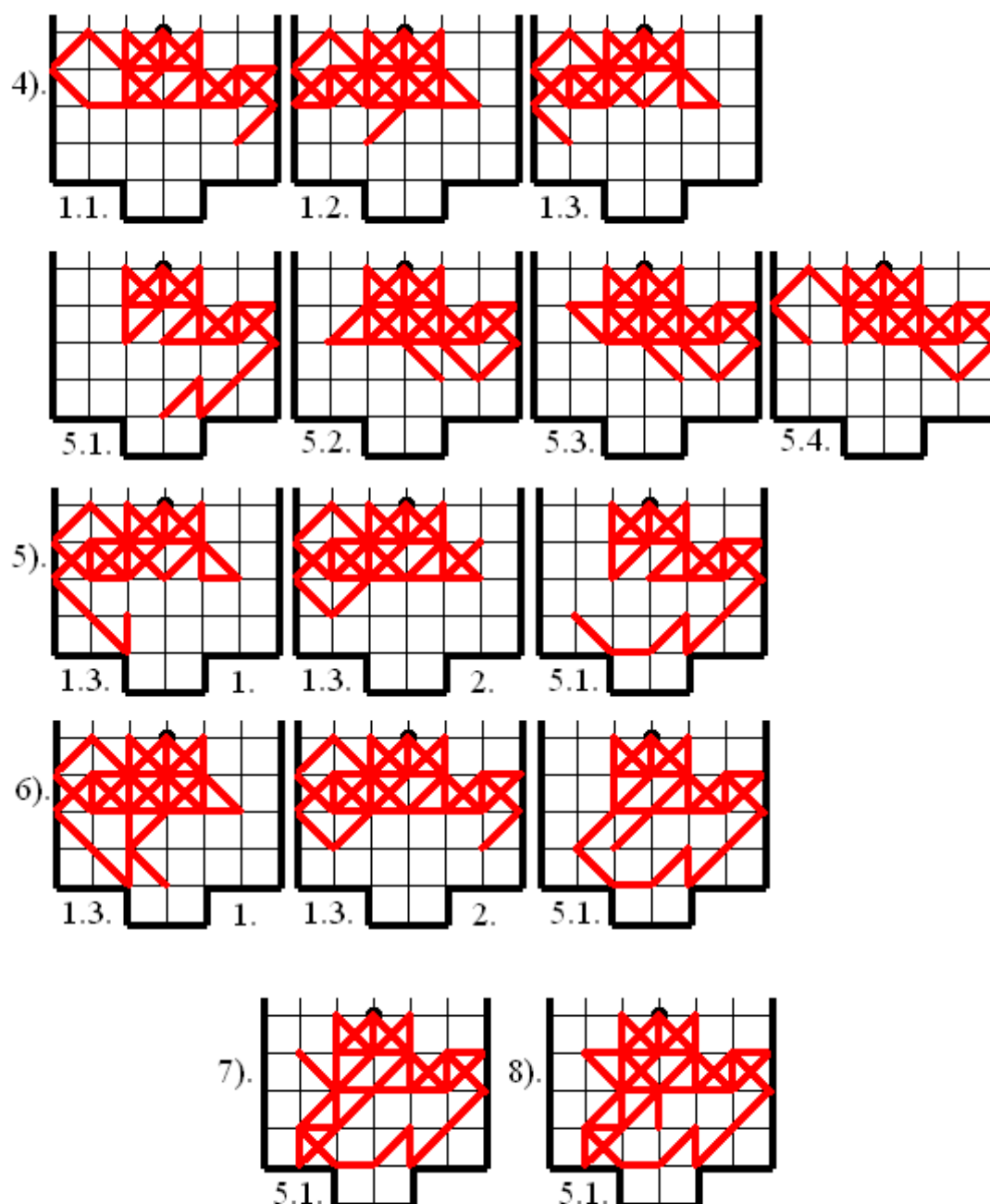
Модель № 15 – сложный зажим



Разбор положения

ГН:





АН:

1).1. d4-c5-b6

2. d4-d5-e4-d4-c5-b6

3. d4-c5-b5 (или d4-...-b5)

4. d4-c4-b4 (или d4-...-b4)

5. d4-e4-f5 (или d4-d5-e4-f5)

2).1. b6-a5-b4

2. b6-a5-b4

3. b5-c4-d4-d5-e4-d4-c3

4. b4-c5-d4-d5-e4-d4-d3

5. f5-f4-g5-f5-g4-f3

2).2, 3, 4. – это безвыходные положения для Нижнего игрока (Н)

2. – модель № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ

3. – модель № 13 – ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ

4. – модель № 12 – ЗОНТИК

3).1.1. b4-c4-d4-e4-f5 (или b4-...-f5)

1.2. b4-b5 (или b4-...-b5, кроме варианта 1.3.)

1.3. b4-c4-b5

5.1. f3-e2-e3 (или f3-...-e2-e3)

5.2. f3-e4-d5-d4-c4-b4 (или f3-...-b4)

5.3. f3-e4-d5-d4-c5-b5 (или f3-...-b5)

5.4. f3-e4-d5-d4-c5-b6

4).1.1. f5-f4-g5-f5-g4-f3

1.2. b5-a4-b4-c5-b5-c4-d4-d5-e4-d4-c3

1.3. b5-b4-c5-b5-a4-b3

5.1. e3-d2

5.2. b4-c5-d4-e3

5.3. b5-c4-d4-e3

5.4. b6-a5-b4

4).1.1, 1.2, 5.2, 5.3, 5.4. – это безвыходные положения для Нижнего игрока (Н)

1.1, 1.2. – модель № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ

5.2, 5.3. – следующим ходом Нижние ворота (Н) выходят в одно из голевых пересечений (d2 или d3) после чего им забивается гол

5.4. – следующим ходом Нижние ворота (Н) выходят в пересечение b5 после чего Верхние ворота (В) с помощью перекрытия хода закрывают к себе проход

5).1.3.1. b3-c2-c3 (или b3-...-c2-c3)

1.3.2. b3-c4-d4-e4-f5 (или b3-...-f5)

5.1. d2-c2-b3

6).1.3.1. c3-c4-d4-d5-e4-d4-c3-d2

1.3.2. f5-f4-g5-f5-g4-f3

5.1. b3-c4-d4-c3

6).1.3.1, 1.3.2. – это безвыходные положения для Нижнего игрока (Н)

1.3.1. – модель № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ

1.3.2. – проход к Верхним воротам (В) полностью перекрыт

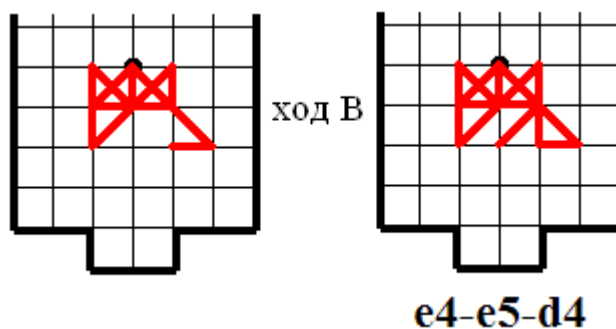
7).5.1. c3-b3-b2-c3-c4-b5 (по другому Нижний игрок (Н) сходить не может)

8).5.1. b5-c5-d4-d3

8).5.1. – это безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) (Верхний игрок (В) создал конструкцию – слитый чётный выход, Нижний игрок (Н) займет пересечение b4 после чего ему забивается гол)

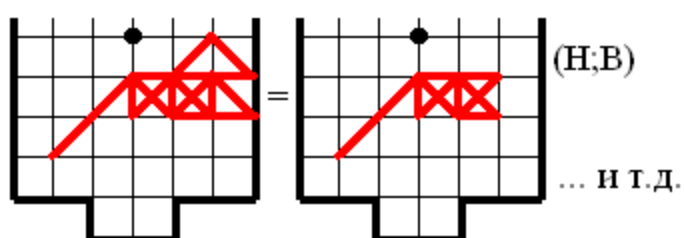
Таким образом, модель № 15 – СЛОЖНЫЙ ЗАЖИМ является безвыходным положением для Нижних ворот (Н).

Пример применения модели № 15 – СЛОЖНЫЙ ЗАЖИМ:



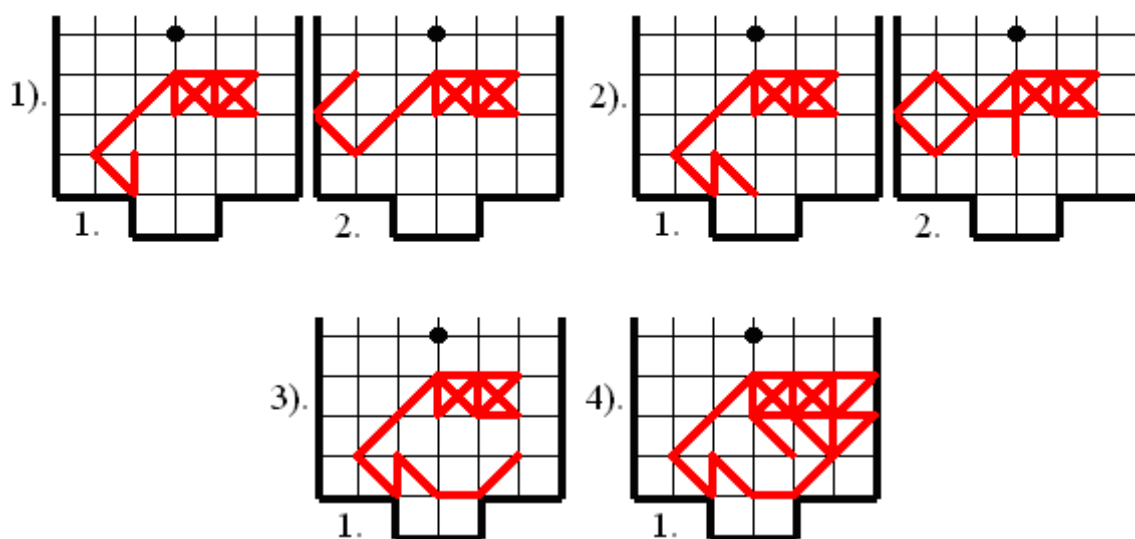
Нижние ворота (Н) – в ловушке.

Модель № 16 – малый слон



Разбор положения

ГН:



АН:

1).1. b3-c2-c3 (или b3-b2-a3-b3-c2-c3)

2. b3-a4-b5 (или b3-b2-a3-b3-a4-b5)

2).1. c3-d2

2. b5-c4-d4-d3

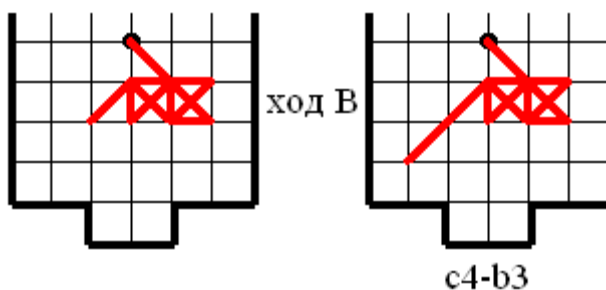
2).2. – это безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) (как бы не сходил Нижний игрок (Н) – он вынужден занять голевое пересечение, после чего ему забивается гол!)

3).1. d2-e2-f3

4).1. f3-f4-f5-g5-f4-g4-f3-e4-d4-e3 (это красивое перекрытие хода)

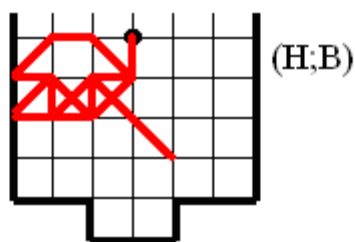
4).1. – это безвыходное положение для Нижнего игрока (Н), следующим ходом Нижний игрок (Н) выходит в пересечение d3 после чего ему забивается гол

Пример применения модели № 16 – МАЛЫЙ СЛОН:



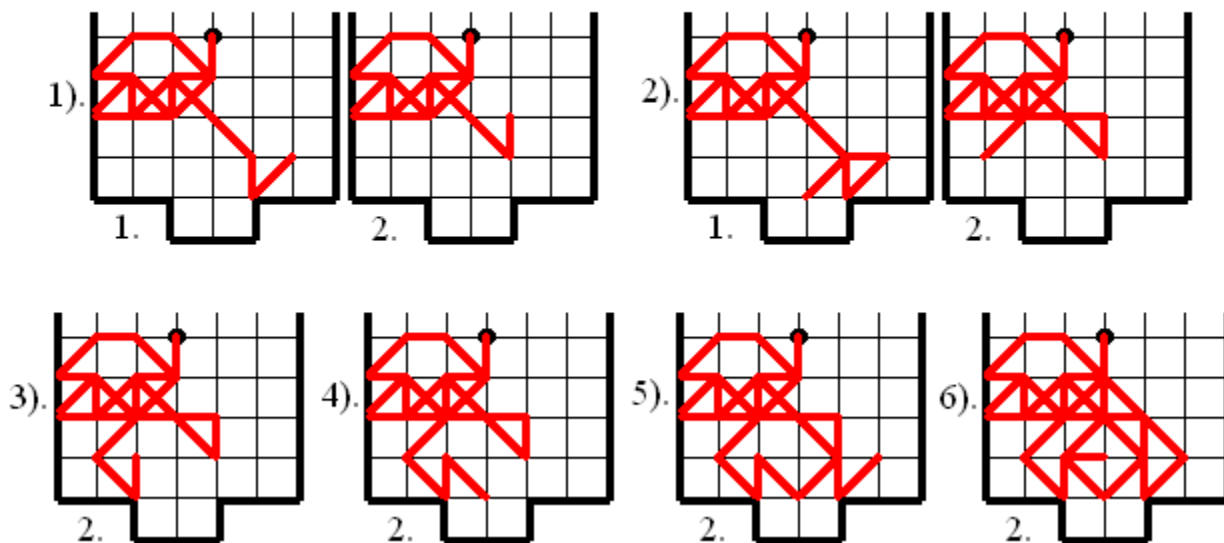
Нижние ворота (Н) – в западне.

Модель № 17 – большой слон



Разбор положения

ГН:



АН:

1).1. e3-e2-f3

2. e3-e4

2).1. f3-e3-d2

2. e4-d4-c4-b3

2).1. – безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) (см. модель № 16 – МАЛЫЙ СЛОН 2).1.)

3).2. b3-c2-c3 (или b3-...-c2-c3)

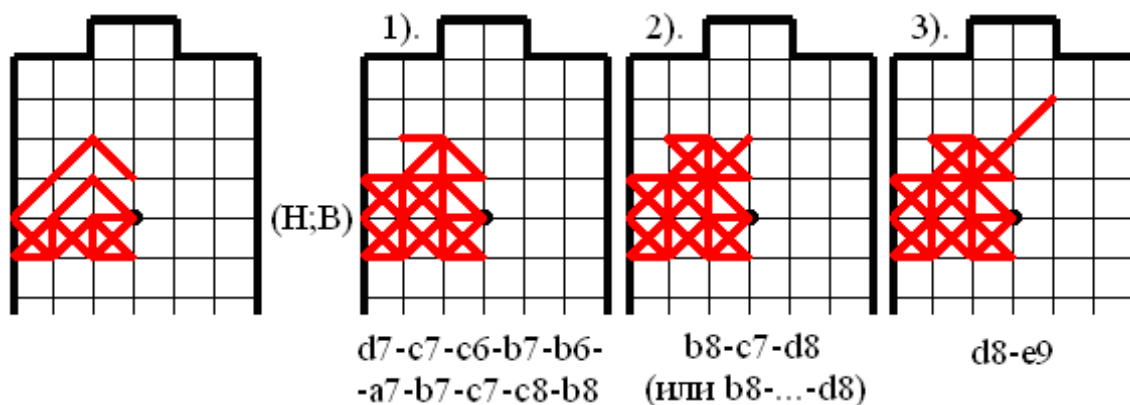
4).2. c3-d2

5).2. d2-e3-e2-f3 (у Нижнего игрока (Н) нет выбора)

6).2. f3-e4-d5-d4-c3-d3

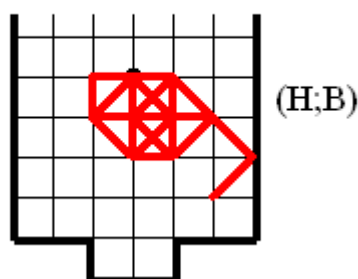
6).2. – это безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) (Верхний игрок (В) построил слитый чётный выход и теперь как бы не сходил Нижний игрок (Н) – следующим ходом ему будет забит гол)

Пример применения модели № 17 – БОЛЬШОЙ СЛОН:



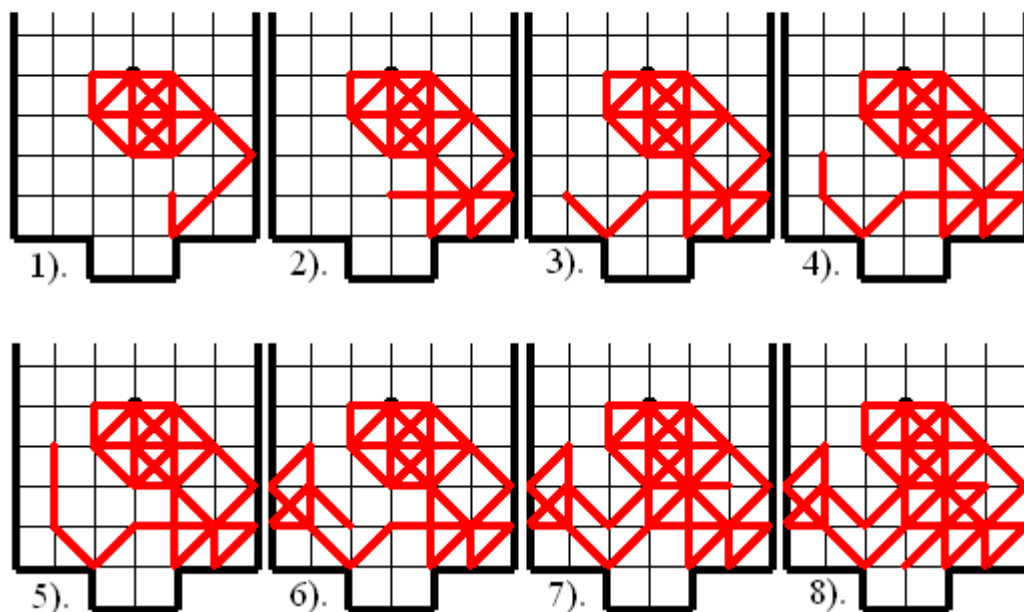
Верхние ворота (В) проиграли партию.

Модель № 18 - пирамида



Разбор положения

ГН:



АН:

1). f3-e2-e3 (или f3-f2-g3-f3-e2-e3)

2). e3-f3-f2-g3-f3-e4-e3-d3

3). d3-c2-b3 (у Нижнего игрока (Н) нет выбора)

4). b3-b4!

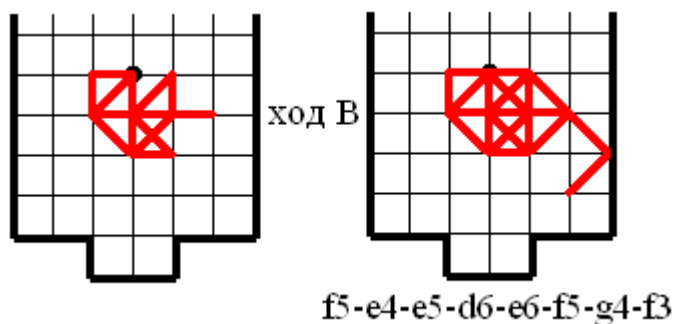
5). b4-...-b5(b6) – не имеет значения

6). b5-a4-b3-a3-b4-c3

7). c3-d4-d3-e4-f4 (у Нижнего игрока (Н) нет выбора)

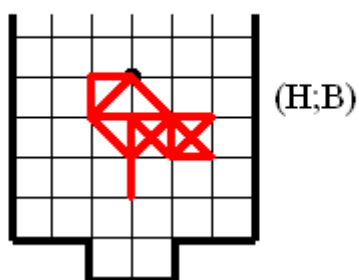
8). f4-e3-d2 (это слитый чётный выход у ворот – следующим ходом Нижний игрок занимает пересечение c4, после чего ему забивается гол)

Пример применения Модели № 18 – ПИРАМИДА:



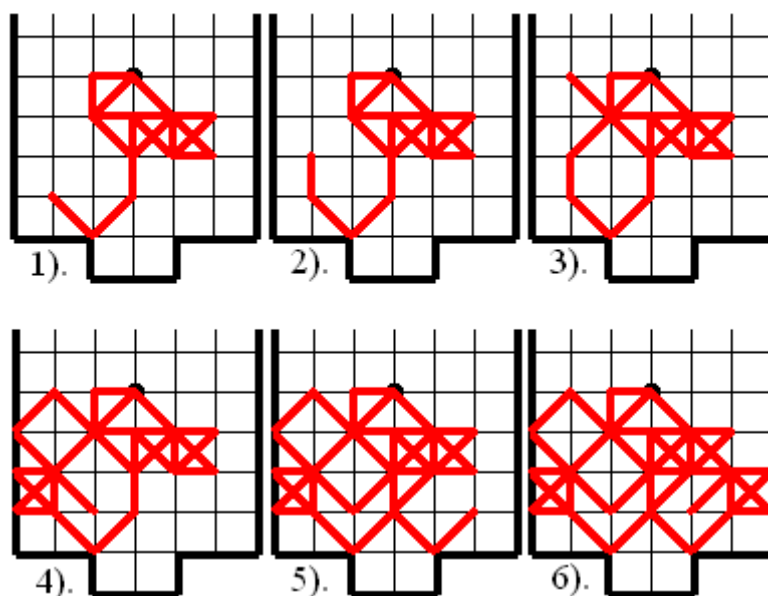
Нижние ворота (Н) проиграли эту партию.

Модель № 19 - центровой зажим



Разбор положения

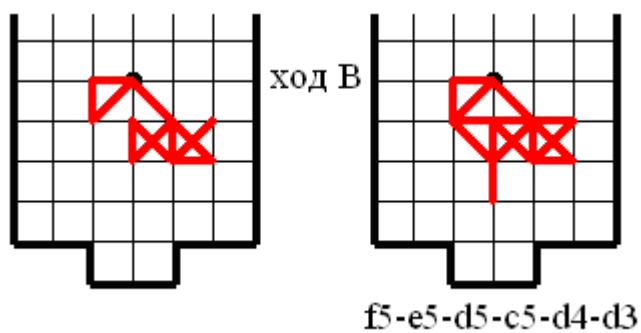
ГН:



АН:

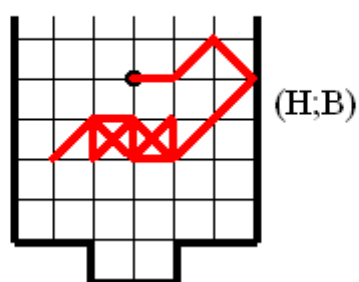
- 1). d3-c2-b3 (у Нижнего игрока (Н) нет выбора)
- 2). b3-b4!
- 3). b4-...-b6(b5) – не имеет значения
- 4). b6-a5-b4-a3-b3-a4-b4-c3
- 5). c3-d4-e4-d3-e2-f3 (у Нижнего игрока (Н) нет выбора)
- 6). f3-f4-g3-f3-g4-f4-e3 (это чётный выход у ворот – следующим ходом Нижний игрок (Н) занимает пересечение c4, после чего ему забивается гол)

Пример применения модели № 19 – ЦЕНТРОВОЙ ЗАЖИМ:



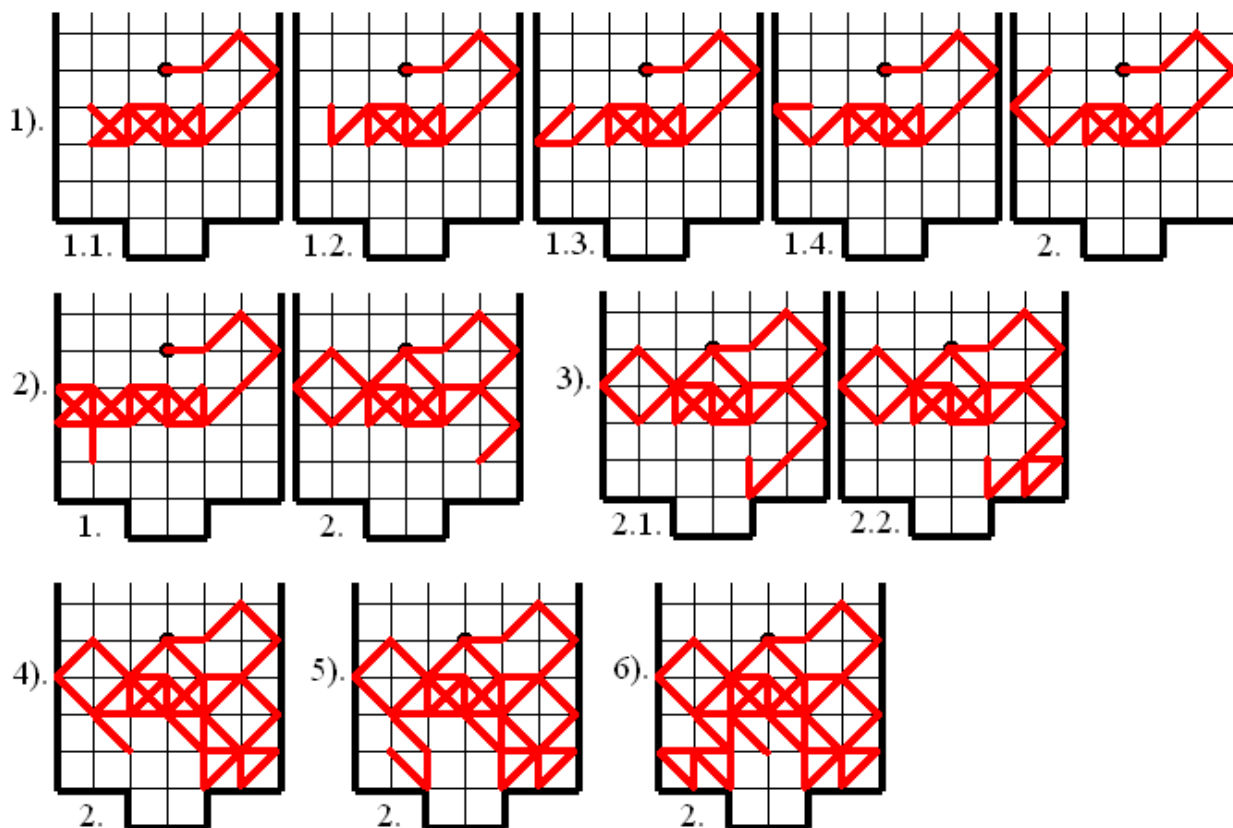
Нижние ворота (Н) – в ловушке.

Модель № 20 – "лисий" зажим



Разбор положения

ГН:



АН:

1).1. b4-...-b5

2. b4-a5-b6

2).1.1. b5-b4-a5-b5-a4-b4-b3

1.2. b5-c4-b4-a5-b5-a4-b4-b3

1.3. b5-c4-b4-b5-a5-b4-b3

1.4. b5-c4-b4-b5-a4-b4-b3

2. b6-c5-d6-e5-f5-g4-f3

2).1. – безвыходные положения для Нижнего игрока (Н), Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ

3).2.1. f3-e2-e3

2.2. f3-f2-g3-f3-e2-e3

4).2.1. e3-f3-f2-g3-f3-e4-e3-d4-c4-b4-c3

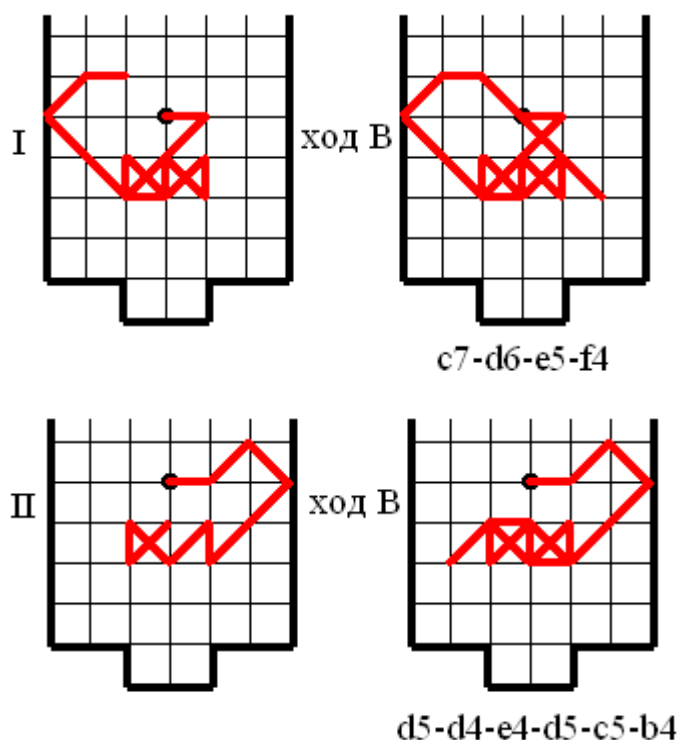
2.2. e3-f3-e4-e3-d4-c4-b4-c3

5).2. c3-c2-b3 (это единственно возможный ход для Нижнего игрока (Н))

6).2. b3-b2-a3-b3-c3-c4-d3

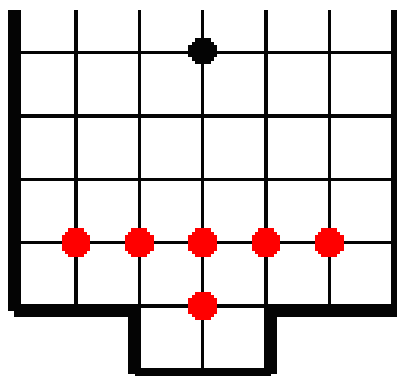
6).2. – безвыходное положение для Нижнего игрока (Н), это чётный выход в пользу Верхнего игрока (В)

Примеры применения модели № 20 – «ЛИСИЙ» ЗАЖИМ:

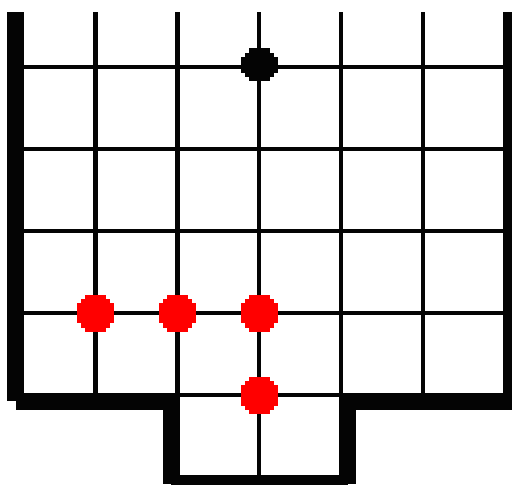


В обоих примерах атакующая сторона (Верхний игрок (В)) выигрывает, осуществляя идею модели № 20 – «ЛИСИЙ» ЗАЖИМ.

Модели с использованием свойств сильных пересечений ГОЛЕВОЙ ЛИНИИ (b3; c3; d3; d2; e3; f3) или (b9; c9; d9; d10; e9; f9)



Если отбросить все «отражения», то мы получим 4 принципиально разных сильных пересечения голевой линии⁷ (они выделены красным цветом):

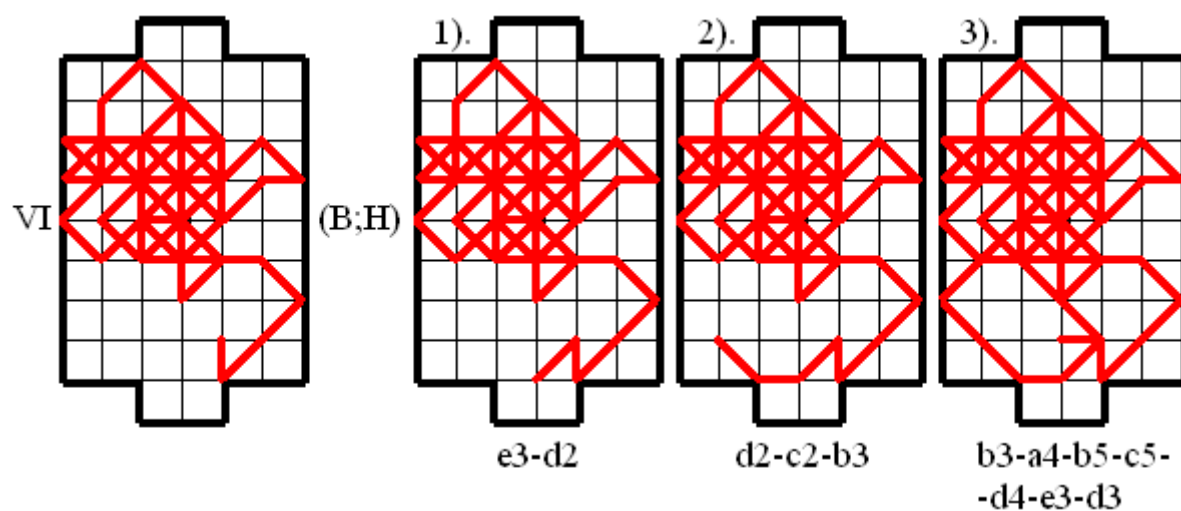
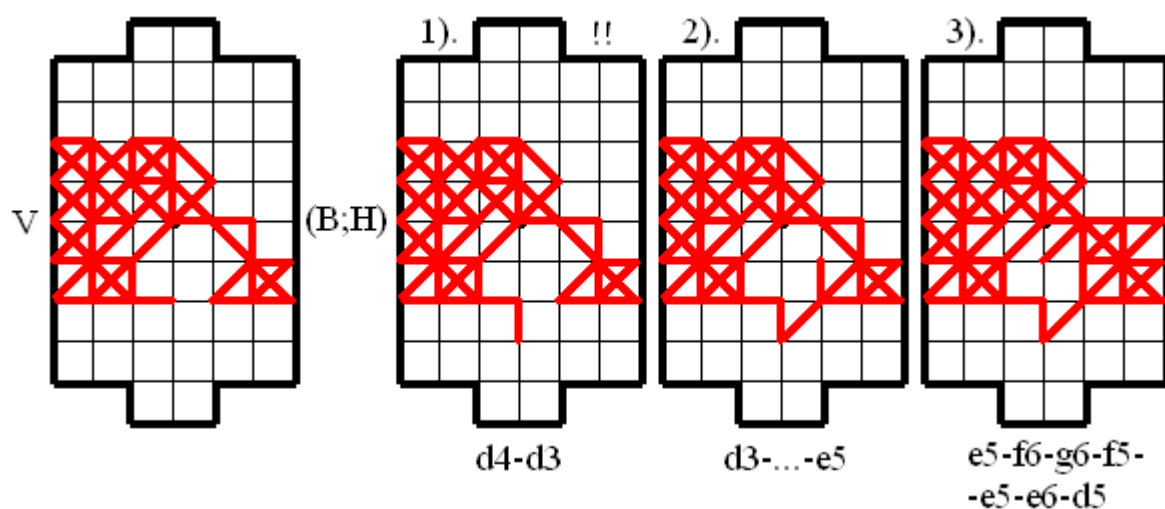
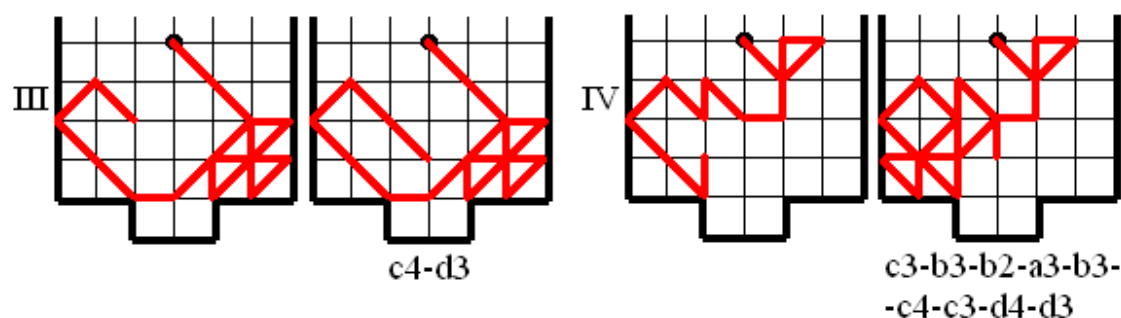
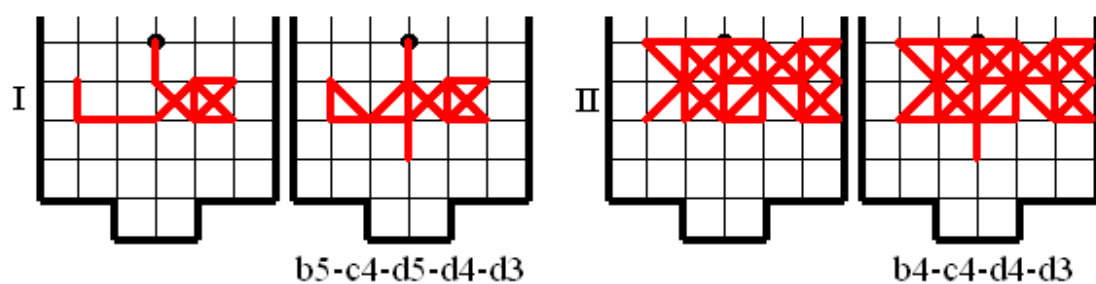


Основная идея занятия данных сильных пересечений состоит в создании «прострела» – большого количества голевых пересечений на стороне ворот соперника. Умело используя свойства этих пересечений, можно осуществлять идею зажимания в «неудобных» конструкциях.

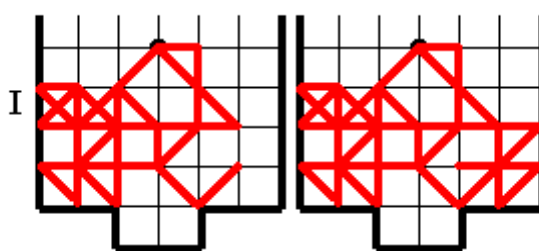
⁷ см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 5). Голевая линия.

Примеры моделей – Верхний игрок (В) ходит и выигрывает

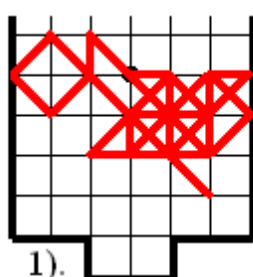
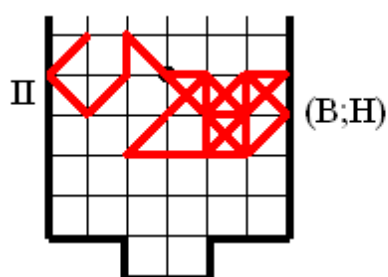
1. Занятие суперсильного, «огневого» пересечения d3



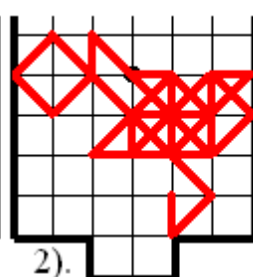
2. Занятие сильного пересечения $c3/e3$



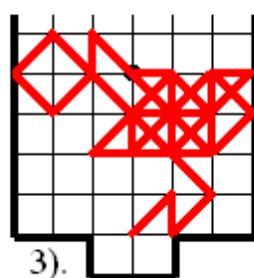
f3-f2-g3-f3-
-g4-f4-f3-e3



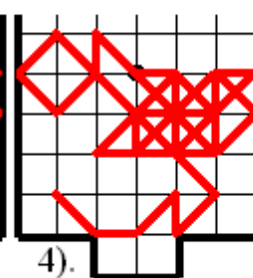
b7-c6-d5-d4-
-e5-d5-e4-f3



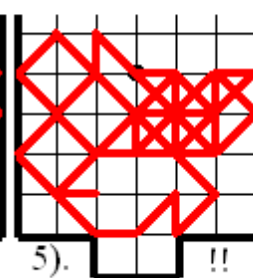
f3-...-e2-e3



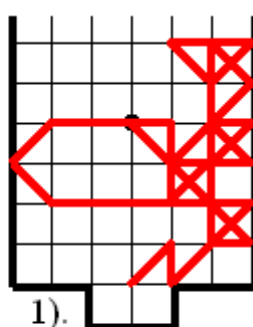
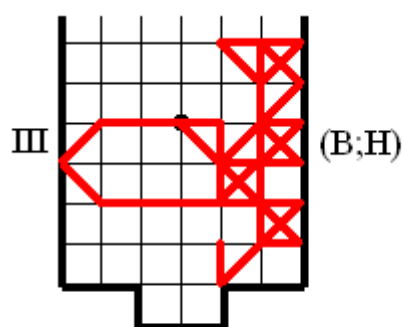
e3-d2



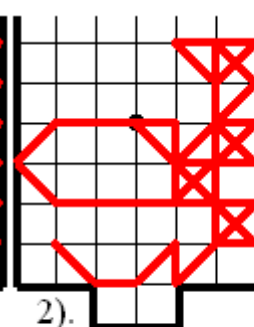
d2-c2-b3



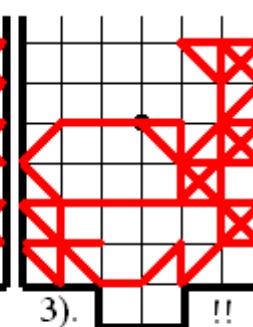
b3-c4-b5-a4-b3-c3 !!



e3-d2

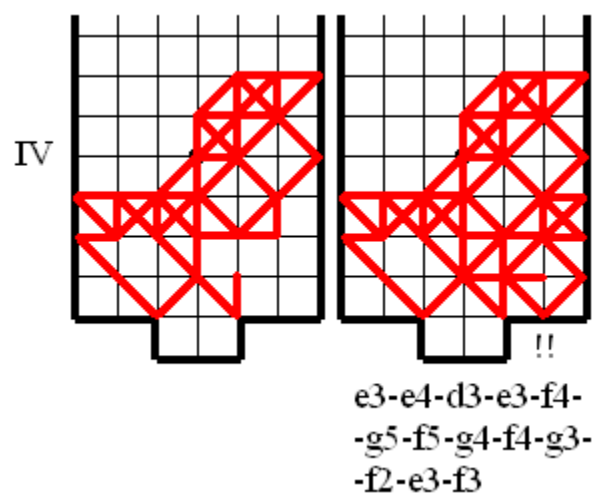
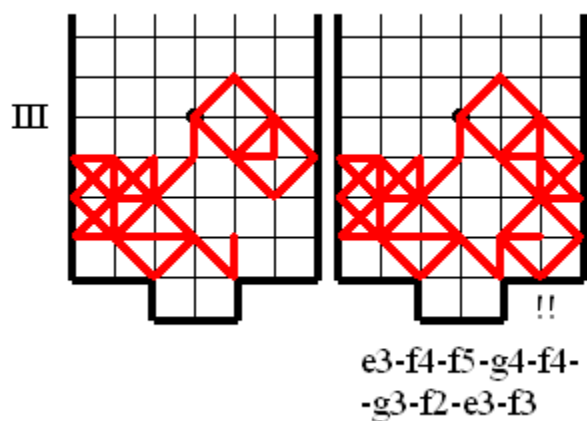
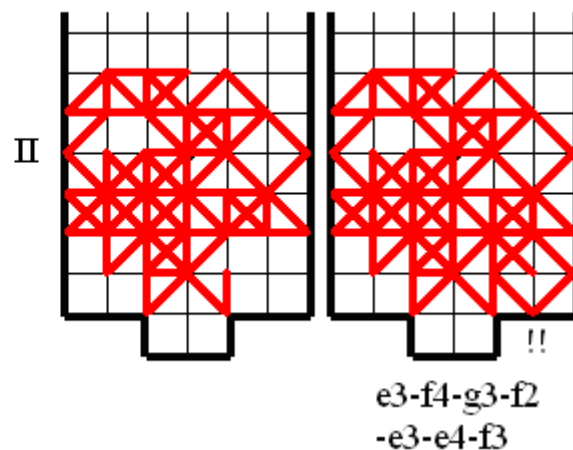
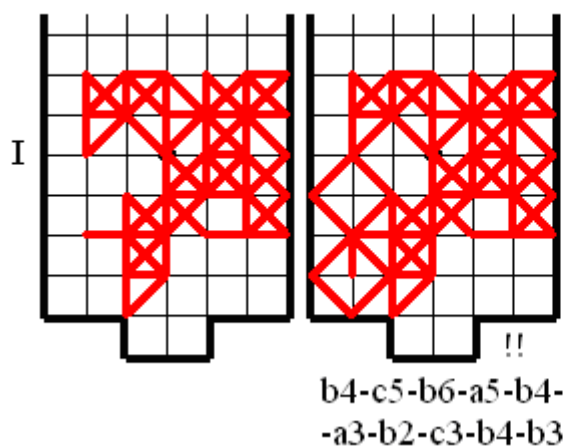


d2-c2-b3

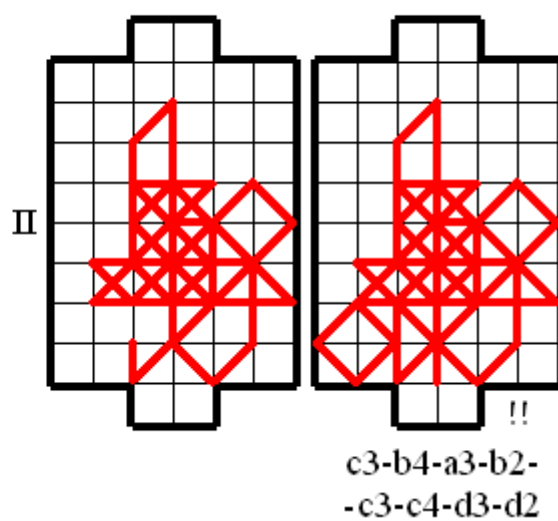
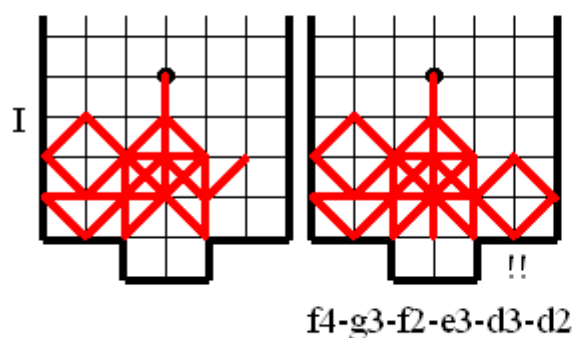


b3-a4-b4-b3-
-b2-a3-b3-c3

3. Занятие сильного пересечения **b3/f3**



4. Занятие сильного пересечения **d2**



1.4.1. Создание безопасного положения на стороне своих ворот – защита.

Если **безвыходные положения на стороне ворот соперника** – комбинации в атаке, то **безопасные положения возле своих ворот** – защитные комбинации.

Главная идея безопасного положения состоит в том, что ты на стороне своих ворот создаёшь такую конструкцию, что как бы противник не атаковал – он не сможет создать тебе безвыходное положение (т.е. забить тебе гол), если ты будешь оптимально защищаться. Таким образом, создавая безопасное положение, ты всегда сможешь перейти на сторону ворот соперника, даже если он будет атаковать твои ворота, поскольку не создана достаточная опора⁸ для осуществления идеи зажимания.

При создании безопасного положения на стороне своих ворот используется не только знание **моделей безопасных положений**, но и знание **моделей безвыходных положений** и **различных футбольных форм** (для того, чтобы не строить конструкции выгодные сопернику: «знаешь ловушку – значит, знаешь, как в неё не попасть»).

Если ты хочешь хорошо играть в **ФУТБОЛ НА БУМАГЕ**, то тебе необходимо формировать **собственную базу моделей безопасных положений и защитных футбольных форм**. В данной базе ты должен выделить **основные модели и формы**, которые необходимо знать на **100%** и которые будут составлять твою «систему защиты».

В данной части книги я опишу несколько **моделей безопасных положений**. В представленных примерах противник «сломя голову» атакует твои ворота (**ты играешь за Верхние ворота (В)**), в результате чего тебе удаётся полностью перекрыть проход к своим воротам или занять выгодное положение. Эти модели могут быть очень полезны, когда ты защищаешься («танцуешь» возле своих ворот).

Перечень представленных моделей не является исчерпывающим, это лишь наиболее простые и важные конструкции.

1.4.2. Основные модели безопасных положений.

Все модели – это конструкции, которые создал **Верхний игрок (В)** – он провоцирует соперника на безопасную атаку⁹, а **Нижний игрок (Н)** «покупается» на этот трюк и атакует, но в итоге остаётся «ни с чем», поскольку опоры достаточной для осуществления идеи зажимания не создано!

Используется запись следующего вида: **(В;Н)** или **(Н;В)**.

Запись **(В;Н)** означает, что первый ход из данной конструкции (и следовательно все нечётные ходы) делает **Верхний игрок (В)**; а **Нижний игрок (Н)** соответственно делает второй ход (и следовательно все чётные ходы).

⁸ См. Тактика. 1.3.1. Создание безвыходного положения на стороне ворот противника – атака.

⁹ см. Тактика. 1.3.1. Создание безвыходного положения на стороне ворот противника – атака. Предпосылка осуществления идеи зажимания: наличие достаточной опоры.

Запись **(Н;В)** означает, что первый ход из данной конструкции (и следовательно все нечётные ходы) делает **Нижний игрок (Н)**; а **Верхний игрок (В)** соответственно делает второй ход (и следовательно все чётные ходы).

Также используются следующие записи:

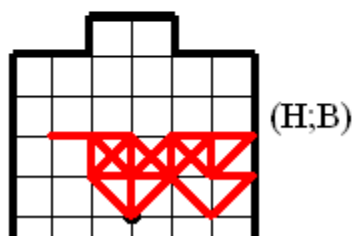
ГН – графическая нотация;

АН – аналитическая нотация.

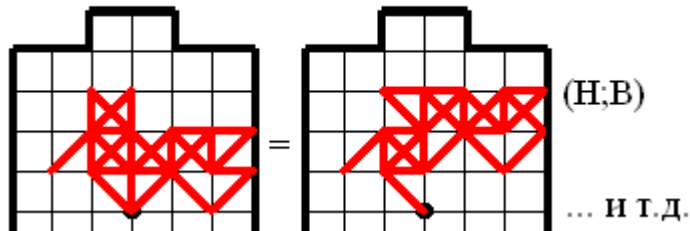
Ниже приведен перечень основных моделей, после перечня идет разбор каждой модели.

Перечень **основных моделей безопасных положений**

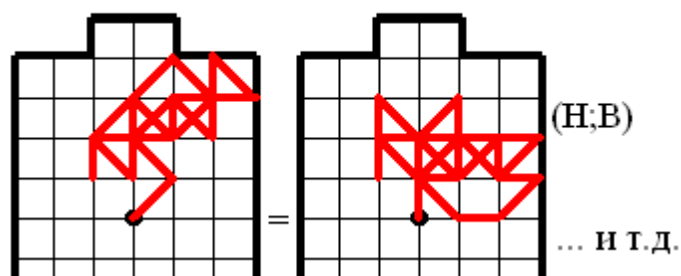
Модель № 1 - линейка



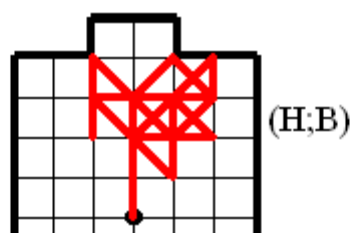
Модель № 2 - лисий хвост



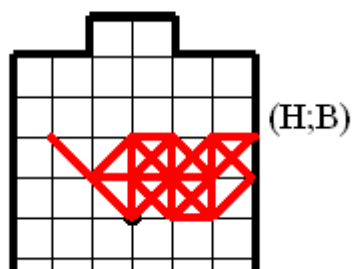
Модель № 3 - дальняя обманка



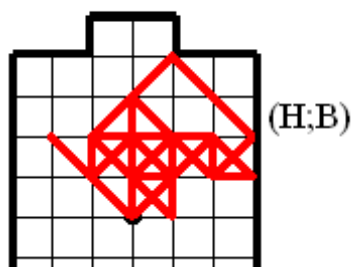
Модель № 4 - ближняя обманка



Модель № 5 - "хвост пистолетом"



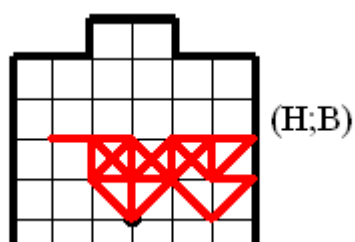
Модель № 6 - чайник



Разбор

основных моделей безопасных положений

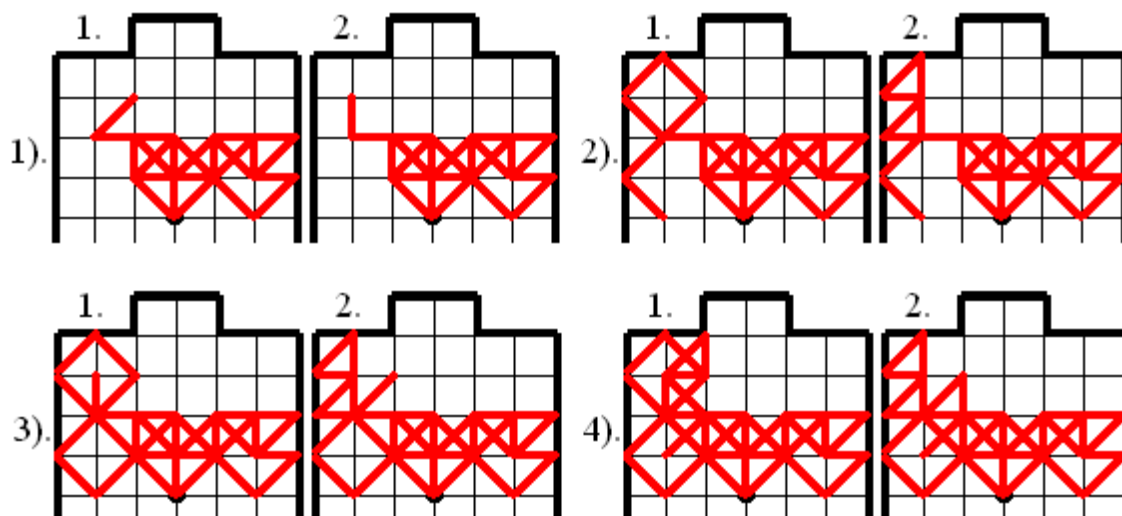
Модель № 1 - линейка



Нижние ворота (Н) атакуют, а Верхние (В) проводят комбинацию «двойка» или выходят в пересечение с6.

Комбинация "двойка"

ГН:



АН:

1).1. b8-c9 (или b8-a9-b10-c9)

2. b8-b9 (или b8-a8-b9)

2).1. c9-b10-a9-b8-a7-b6

2. b9-b10-a9-b9-a8-b8-a7-b6

3).1. b6-c7-b8-b9 (или b6-...-b9)

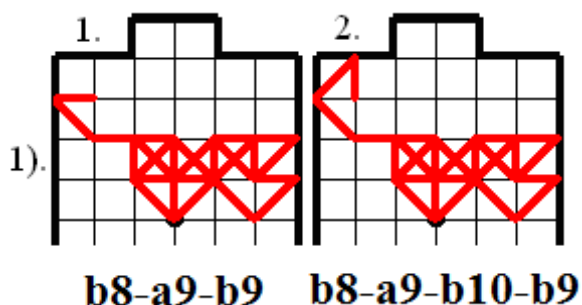
2. b6-c7-b8-c9

4).1. b9-c9-c10-b9-c8-b7 (перекрытие хода)

2. c9-c8-b7

4).1, 2. – это безвыходные положения для Нижнего игрока (Н), поскольку проход к Верхним воротам (В) полностью перерыв

Может сложиться так, что Нижние ворота (Н) будут атаковать, но провести комбинацию «двойка» будет невозможно. Вот примеры такой конструкции:



b8-a9-b9

b8-a9-b10-b9

В этом случае Верхним воротам (В) нужно просто занять пересечение **с6**:

1).1. b7-b8 (или b7-...-b8)

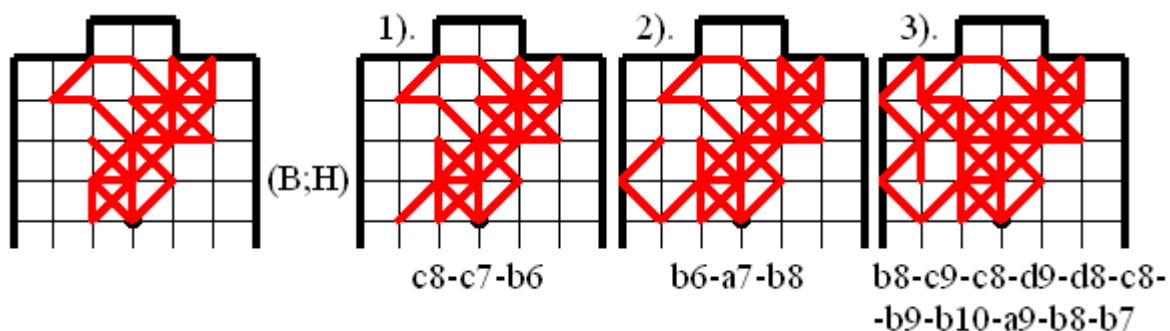
2. b7-a8-b9

2).1. b8-c7-b7-a8-b8-a7-b6

2. b9-c9-c8-d9-c10-b9-b10-c9-b8

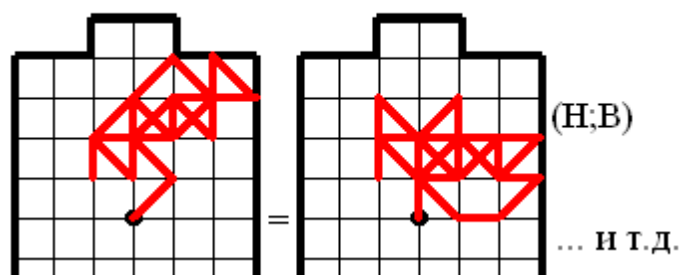
2).1, 2. – это безвыходные положения для Нижнего игрока (Н), поскольку проход к Верхним воротам (В) полностью перекрыт

Пример применения модели № 2 – ЛИСИЙ ХВОСТ:



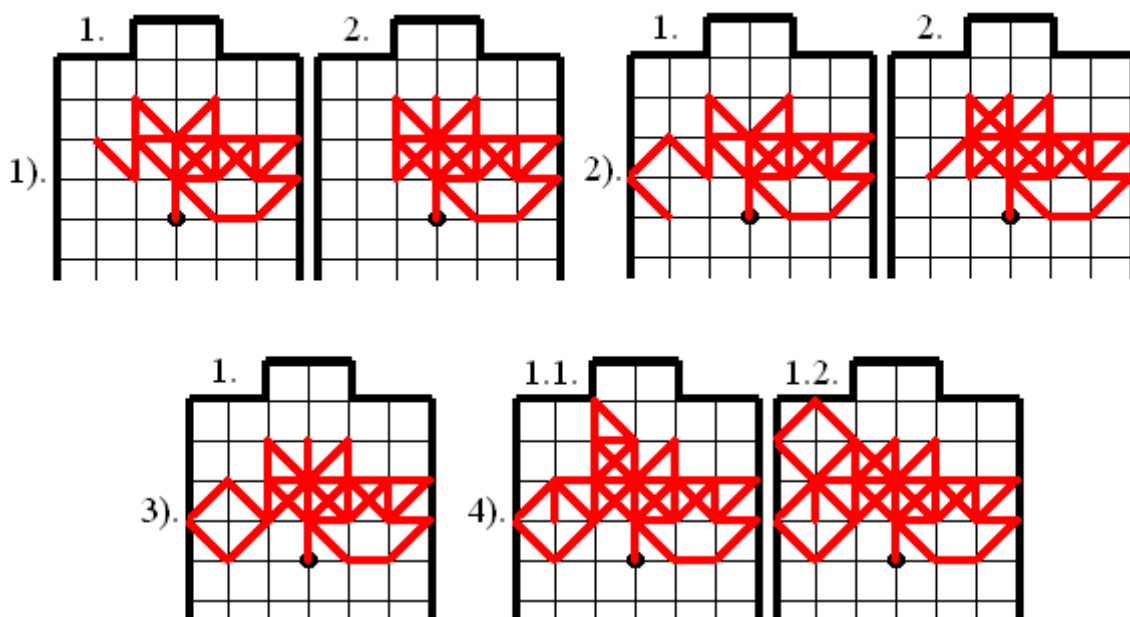
Нижние ворота (Н) «купились» на этот **трюк** и проиграли партию.

Модель № 3 – дальняя обманка



Нижние ворота атакуют

ГН:



АН:

1).1. c7-b8

2. c7-d8-d9

2).1. b8-a7-b6

2. d9-c8-b7

2).2 – это безопасное положение для Верхнего игрока (В) (модель № 2 – ЛИСИЙ ХВОСТ)

3).1. b6-c7-d8-d9

4).1.1. d9-c9-c10-d9-c8-b8-b7

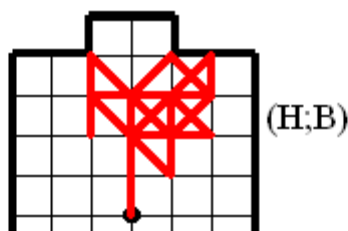
1.2. d9-c8-b8-a9-b10-c9-b8-b7

4).1.1, 1.2. – безопасные положения для Верхнего игрока (В)

1.1. – очень интересная конструкция – здесь сразу два чётных выхода (если Нижние ворота (Н) займут пересечение b9 или d10, то следующим ходом проход к Верхним (В) полностью перекрывается)

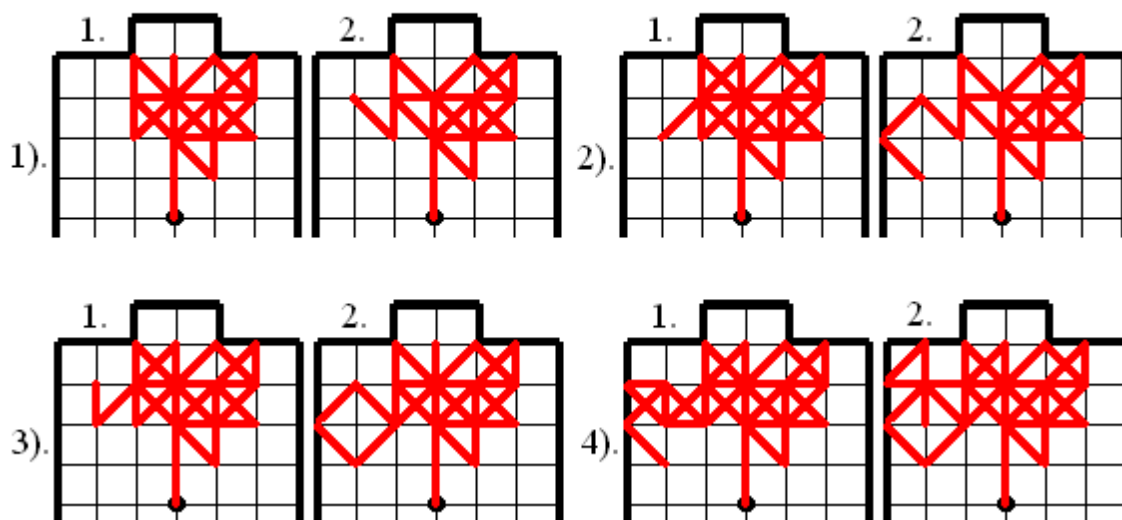
1.2. – это слитый чётный выход (аналогично 1.1.)

Модель № 4 – ближняя обманка



Нижние ворота атакуют

ГН:



АН:

1).1. c8-d9-d10

2. c8-b9

2).1. d10-c9-b8

2. b9-a8-b7

3).1. b8-b9 (или b8-...b9)

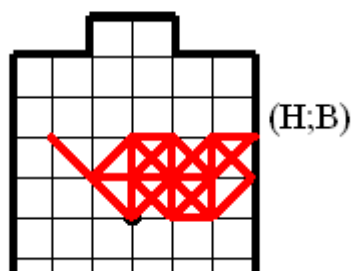
2. b7-c8-d9-d10

4).1. b9-c8-b8-a9-b9-a8-b7 (это перекрытие хода)

2. d10-c9-b9-a9-b10-b9-b8

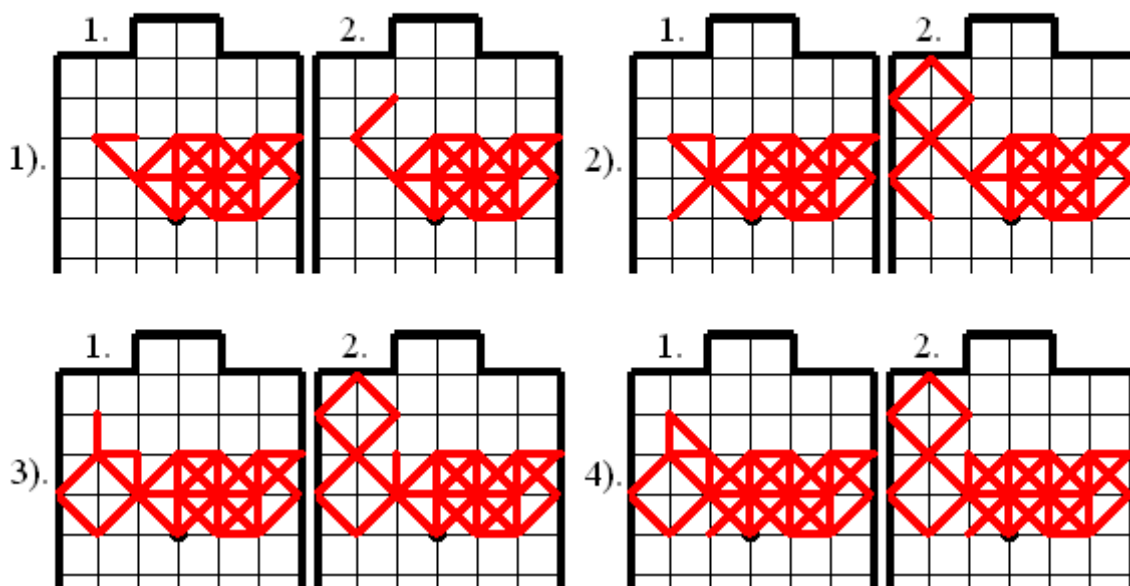
4).1,2. – это безвыходные положения для Нижнего игрока (Н), поскольку проход к Верхним воротам (В) полностью перекрыт

Модель № 5 - "хвост пистолетом"



Нижние ворота атакуют

ГН:



АН:

1).1. b8-c8

2. b8-c9 (или b8-...-c9(b9))

2).1. c8-c7-b6

2. c9-b10-a9-b8-a7-b6

3).1. b6-a7-b8-b9 (или b6-...-b9(c9))

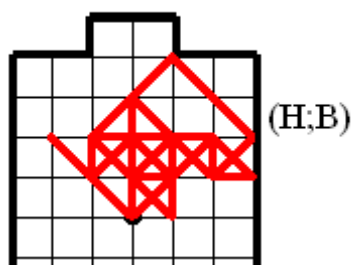
2. b6-c7-c8

4).1. b9-c8-d7-c6

2. c8-d7-c6

4).1,2. – безопасные и очень выгодные положения для Верхнего игрока (В) (в обоих случаях – закрытая четвёрка¹⁰), а если следующим ходом Нижний игрок (Н) выйдет в пересечение b7, то ответным ходом проход к Верхним воротам (В) будет полностью закрыт

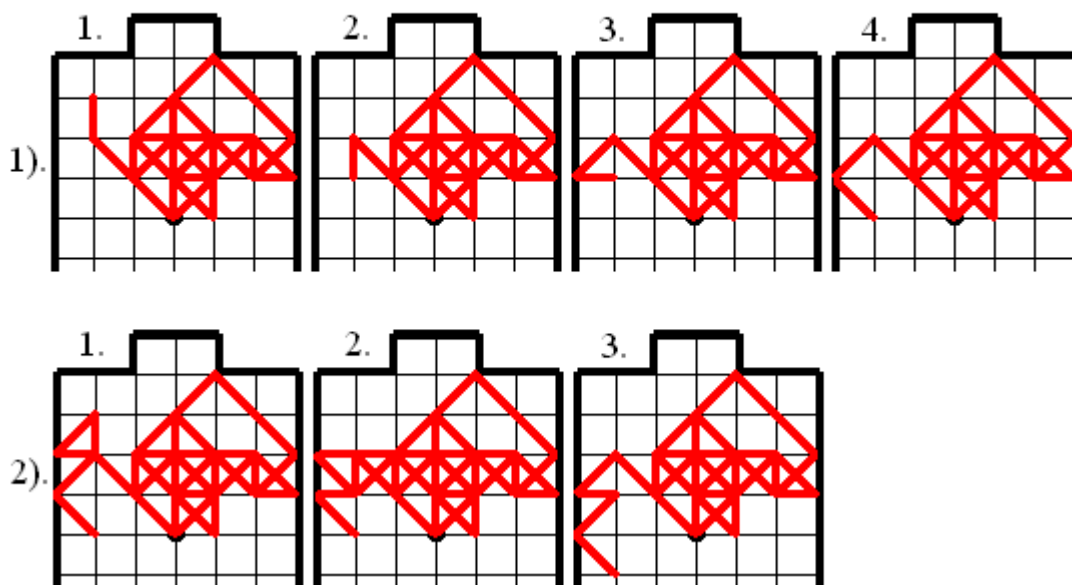
Модель № 6 - чайник



¹⁰ см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 8). Закрытая четвёрка – «футбольный шешдар».

Это очень неудобное положение для Нижних ворот (Н)

ГН:



АН:

1).1. b8-b9 (или b8-...-b9(c9))

2. b8-b7 (или b8-...-b7, кроме варианта 3.)

3. b8-a7-b7 (это, пожалуй, самый неудобный вариант для Верхнего игрока (В), который может предложить Нижний игрок (Н))

4. b8-a7-b6

1).4. – это выгодное положение для Верхнего игрока (В) (Нижний игрок (Н) сам создал закрытую четвёрку¹¹ для Верхнего игрока (В), если Нижний игрок (Н) будет дальше атаковать – проход к Верхним воротам (В) будет полностью перекрыт

2).1. b9-a8-b8-a7-b6

2. b7-c8-b8-a8-b7-a7-b6

3. b7-a6-b5

2).1, 2, 3. – безопасные положения для Верхнего игрока (В)

1. – закрытая четвёрка

2. – проход к Верхним воротам (В) полностью перекрыт (это безвыходное положение для Нижних ворот (Н))

3. – если Нижние ворота (Н) будут продолжать атаковать, то Верхним (В) удастся построить закрытую четвёрку, а затем и полностью перекрыть проход

Общий вывод по разделам 1.3.1., 1.3.2., 1.4.1., 1.4.2. подглавы ТАКТИКА:

¹¹ см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 8). Закрытая четвёрка – «футбольный шешдар».

Создание противнику **безвыходного положения** и **безопасного положения на стороне своих ворот** – это два важнейших умения, без которых невозможно хорошо играть в ФУТБОЛ НА БУМАГЕ. Без усвоения этих двух понятий нельзя разобраться в сути футбольной стратегии. Но, поняв, что такое **безвыходное и безопасное положение**, играя на стороне своих ворот, ты будешь «порхать как бабочка», а на стороне ворот противника «жалить как пчела»!

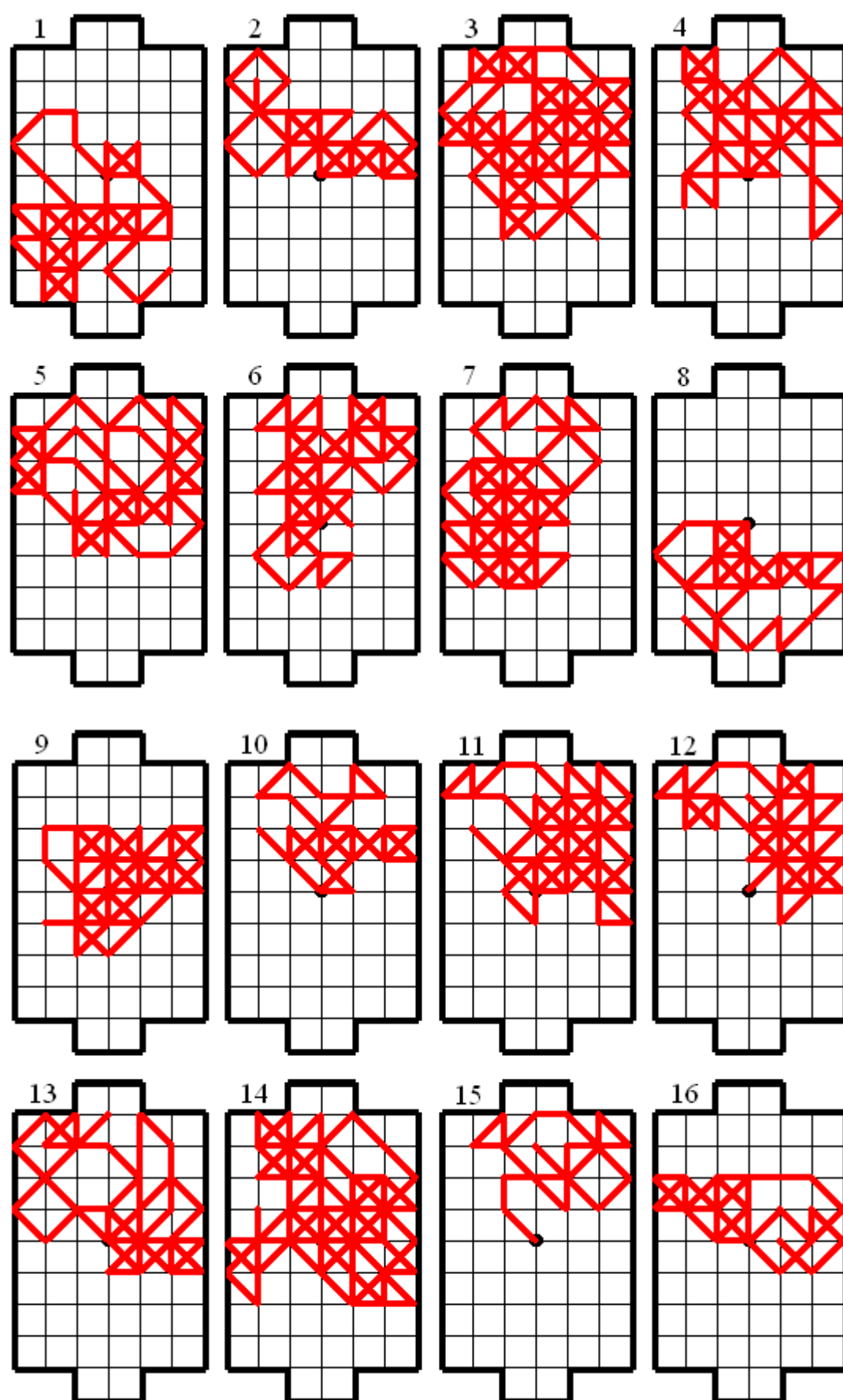
2. Задачи на отработку основных тактических приёмов игры.

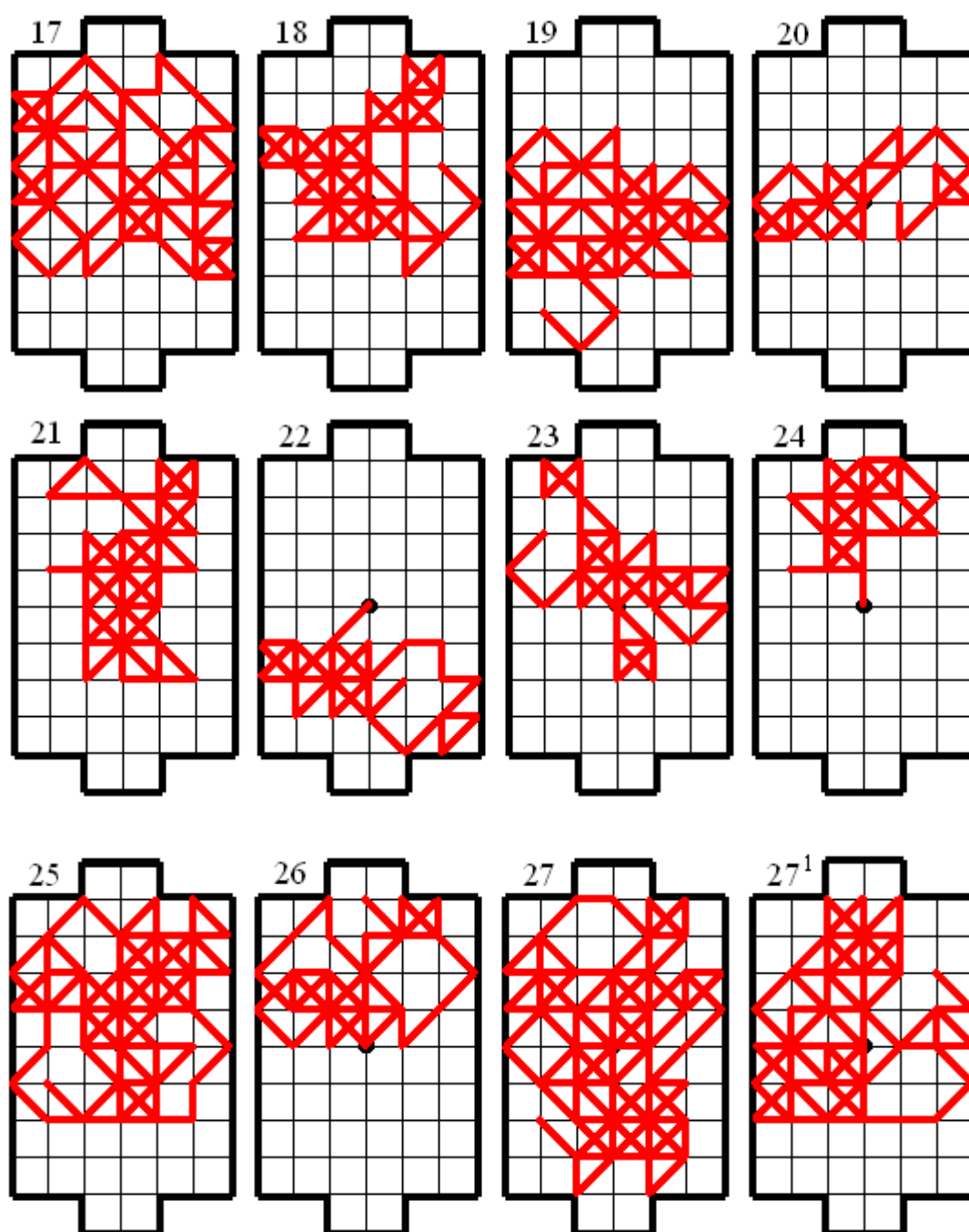
Во всех задачах первый ход делают **Верхние ворота (В)**. Суть задач: реализуя какой-либо **тактический приём**, то есть, совершая **оптимальный ход** или **последовательность ходов**, **Верхний игрок (В)** занимает выгодное положение в поле или создаёт безвыходное положение противнику – **Нижнему игроку (Н)**.

Лайфхак: тебе будет легче решать задачи, если ты будешь пользоваться **простым карандашом** и «стирашкой» – начальную конструкцию можно нарисовать **ручкой**, а различные варианты рассматривать с помощью карандаша и ластика. С помощью этого нехитрого способа ты сэкономишь кучу времени и сил, ведь тебе не придётся рисовать по тысяче раз одну и ту же конструкцию!

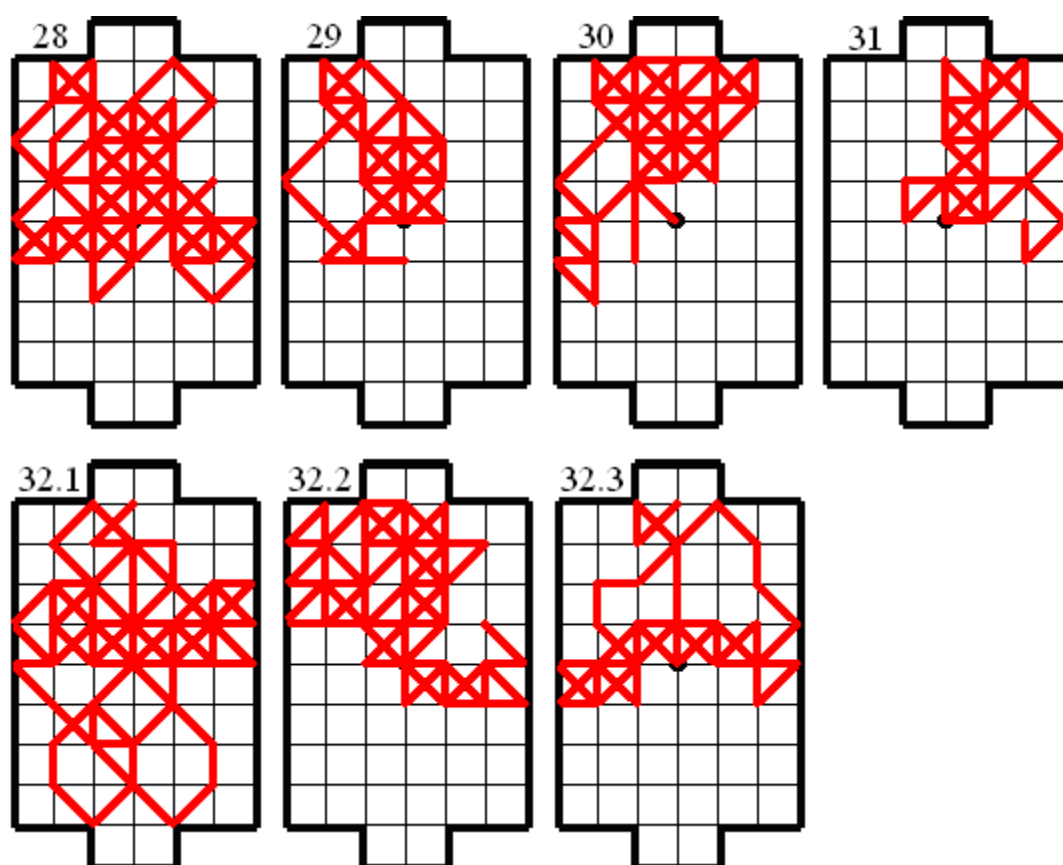
2.1. Задачи на перекрытие хода.

1). **Верхний игрок (В)** ходит и полностью перекрывает проход к своим воротам:

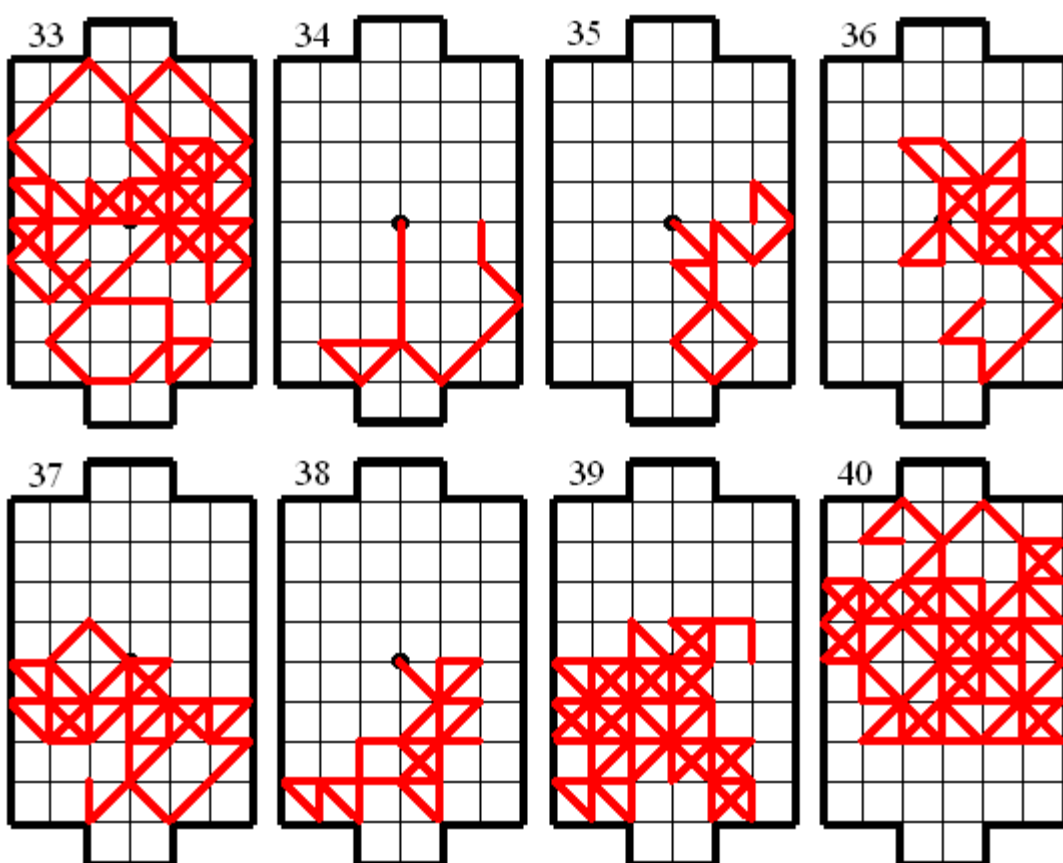


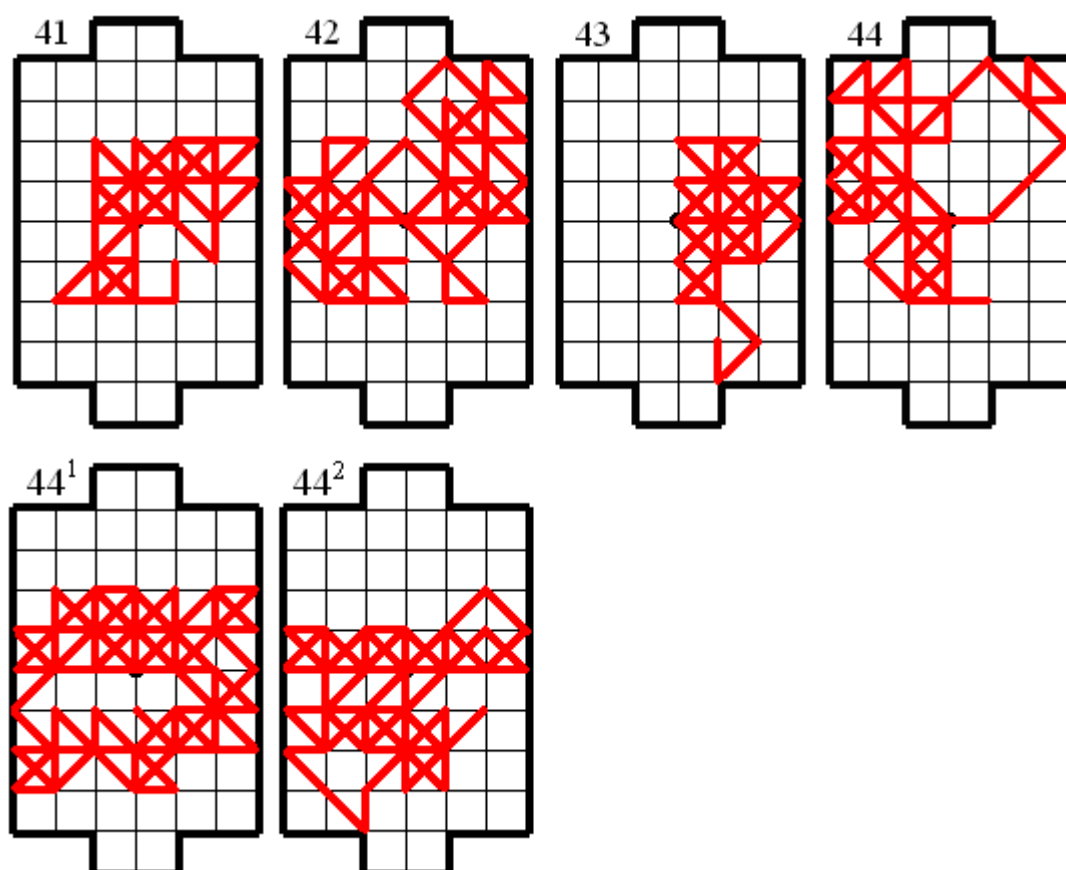


2). Верхний игрок (В) ходит и загоняет Нижнего игрока (Н) в тупик:

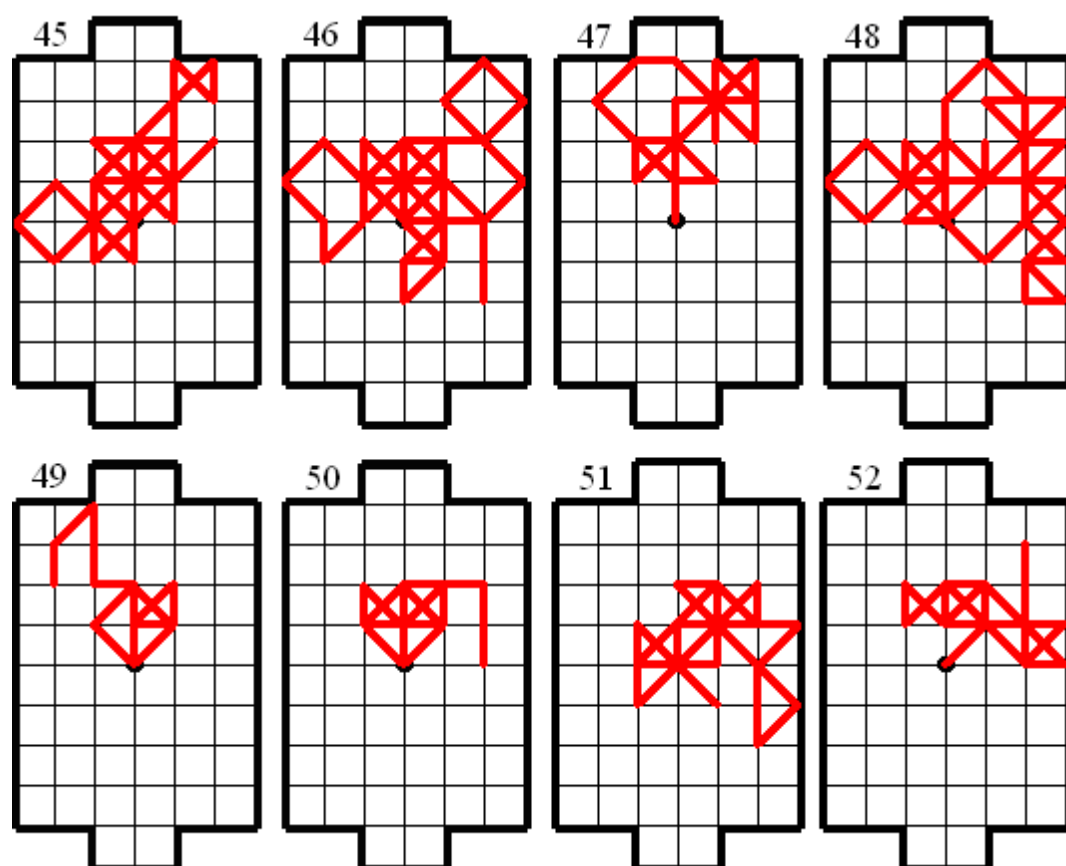


3). Верхний игрок (В) ходит и создаёт безвыходное положение Нижнему игроку (Н):



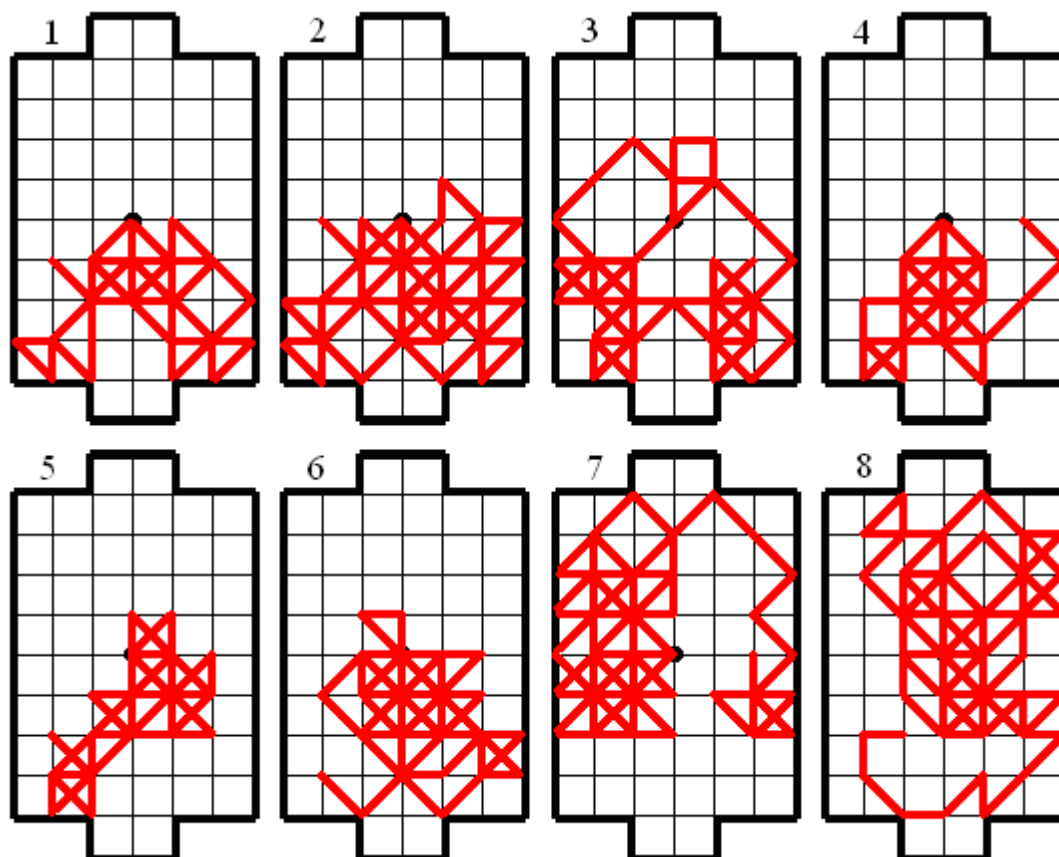


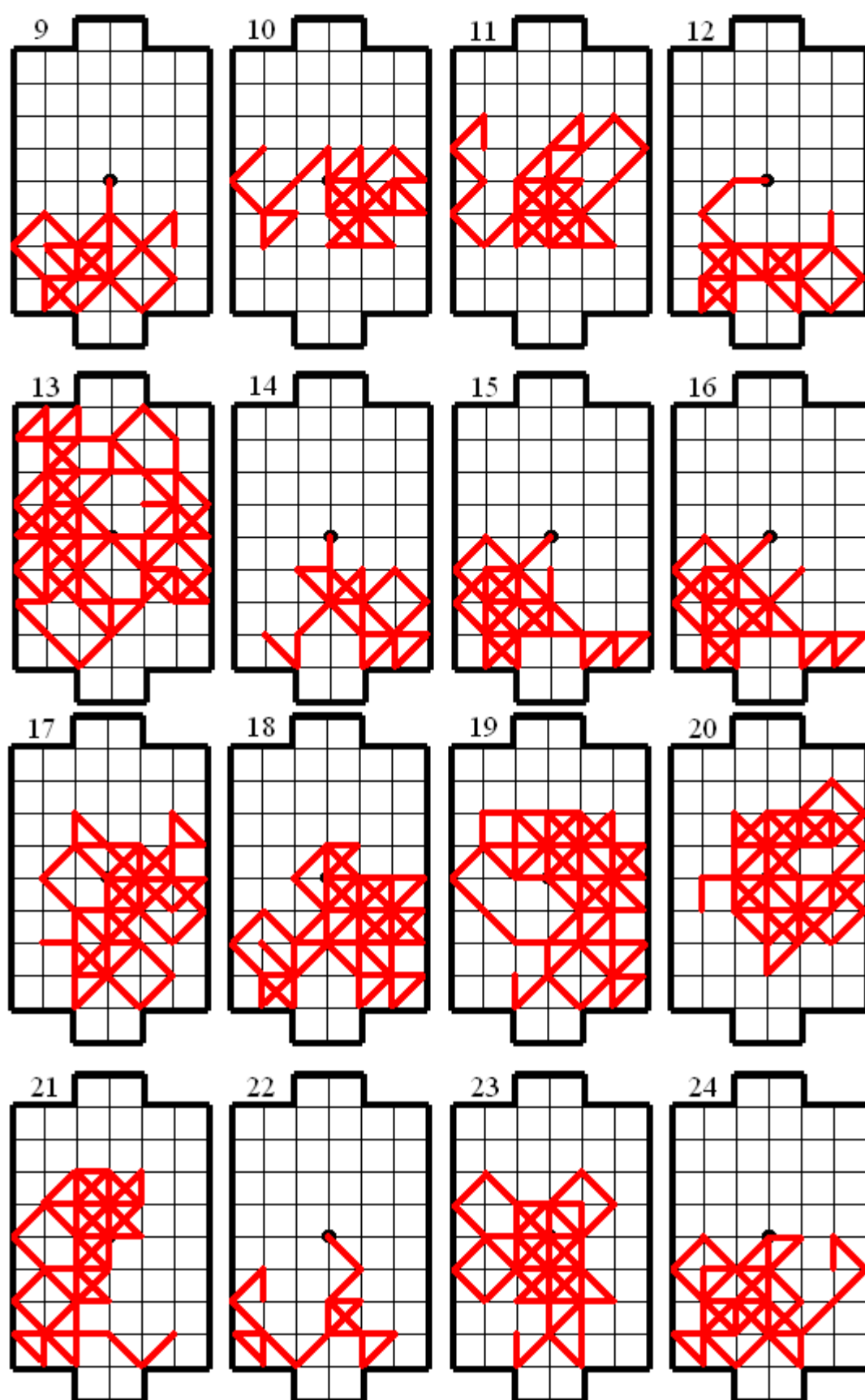
4). Верхний игрок (В) строит закрытую четвёрку:

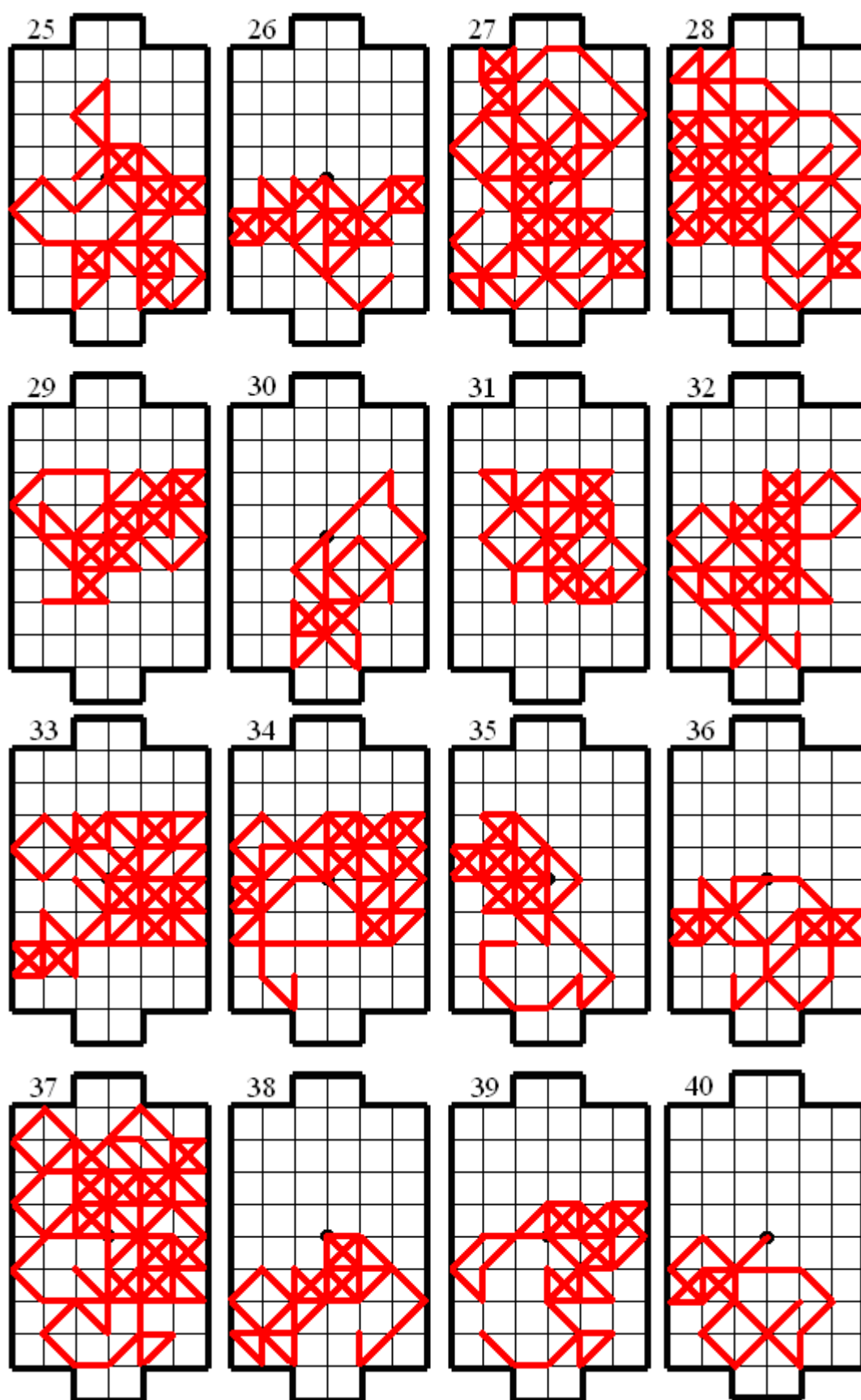


2.2. Задачи на чётный выход.

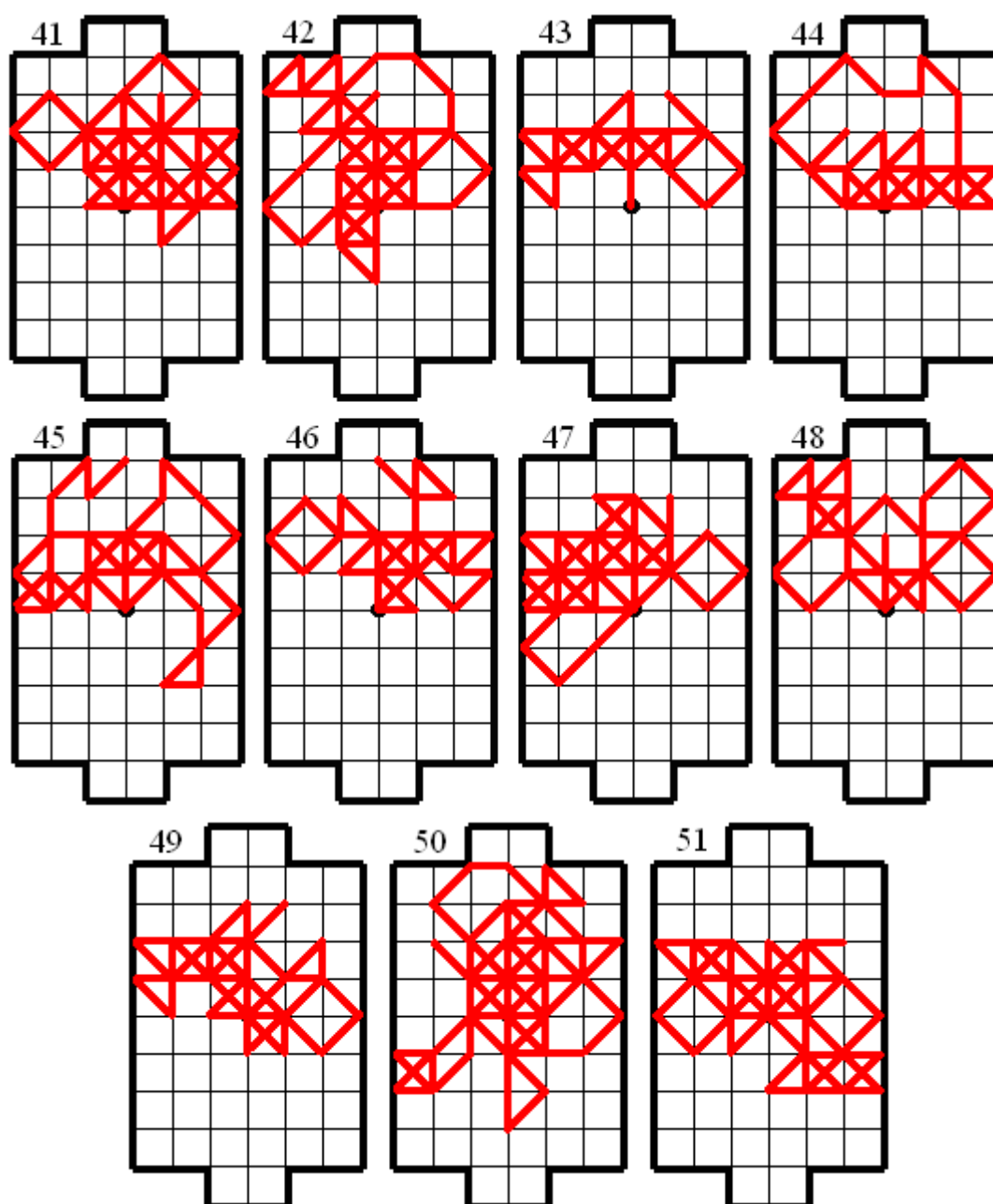
1). Верхний игрок (В) ходит и создаёт Нижнему игроку (Н) безвыходное положение (атака):





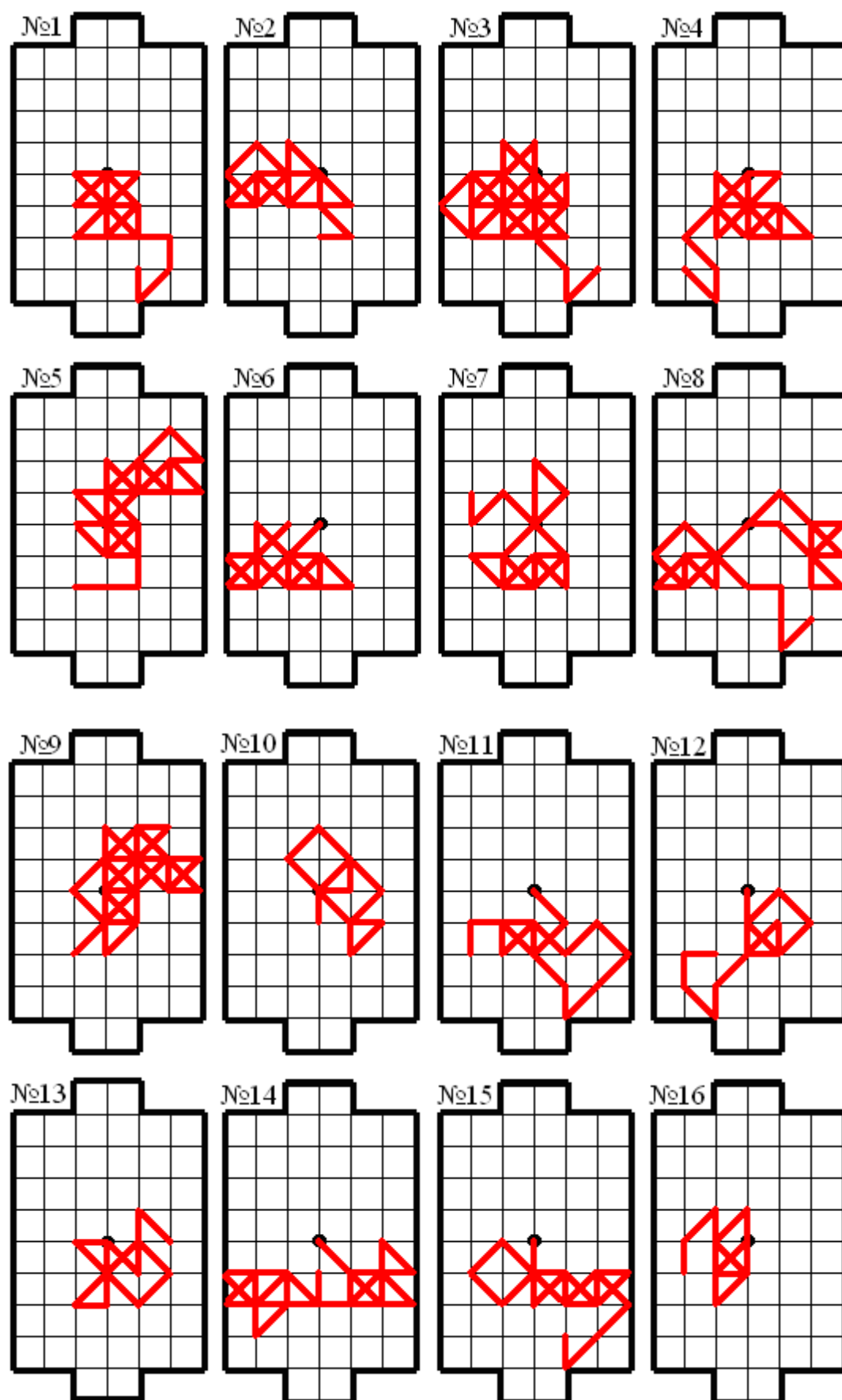


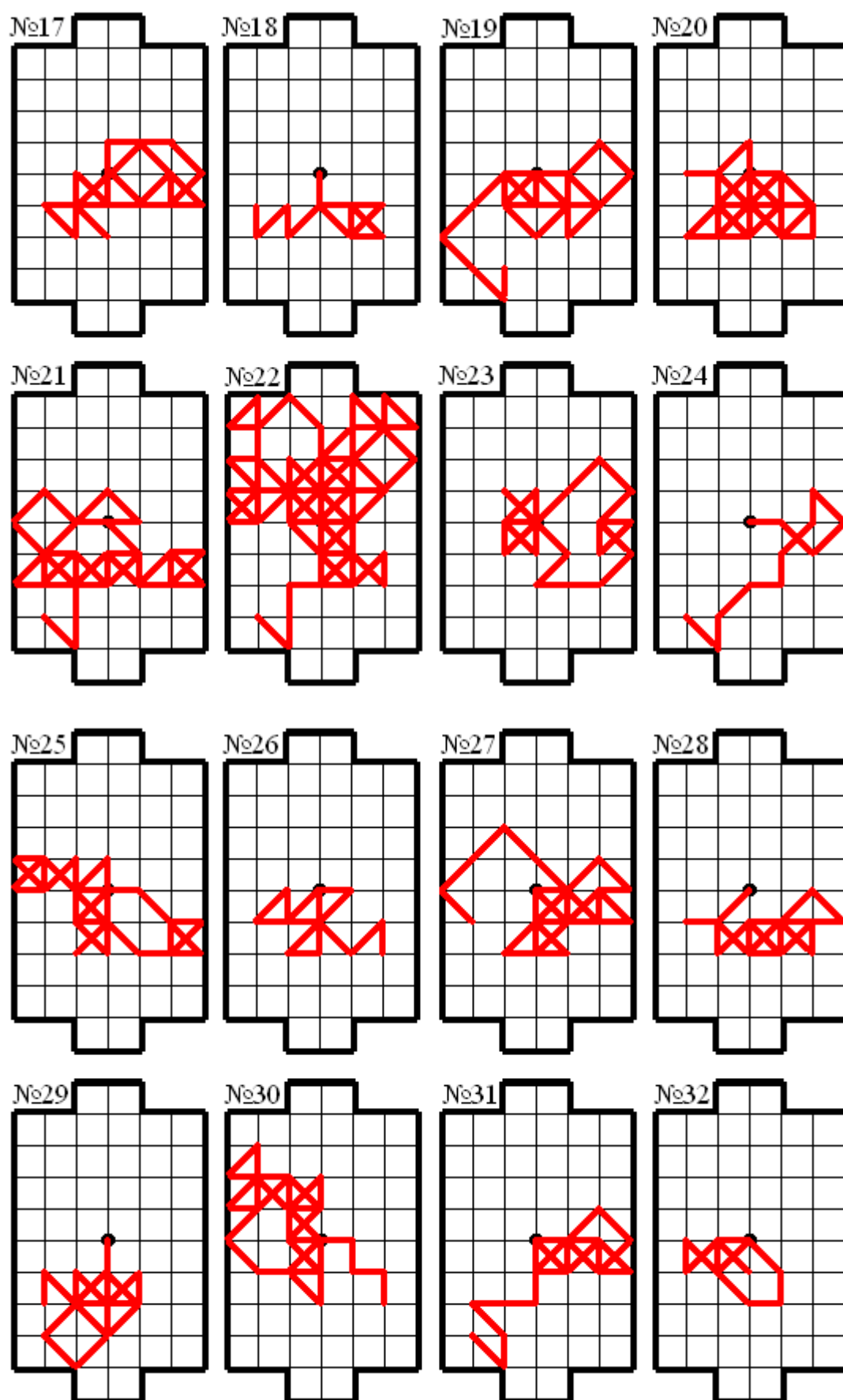
2). Верхний игрок (В) ходит и спасается от создания безвыходного положения на стороне своих ворот (защита):

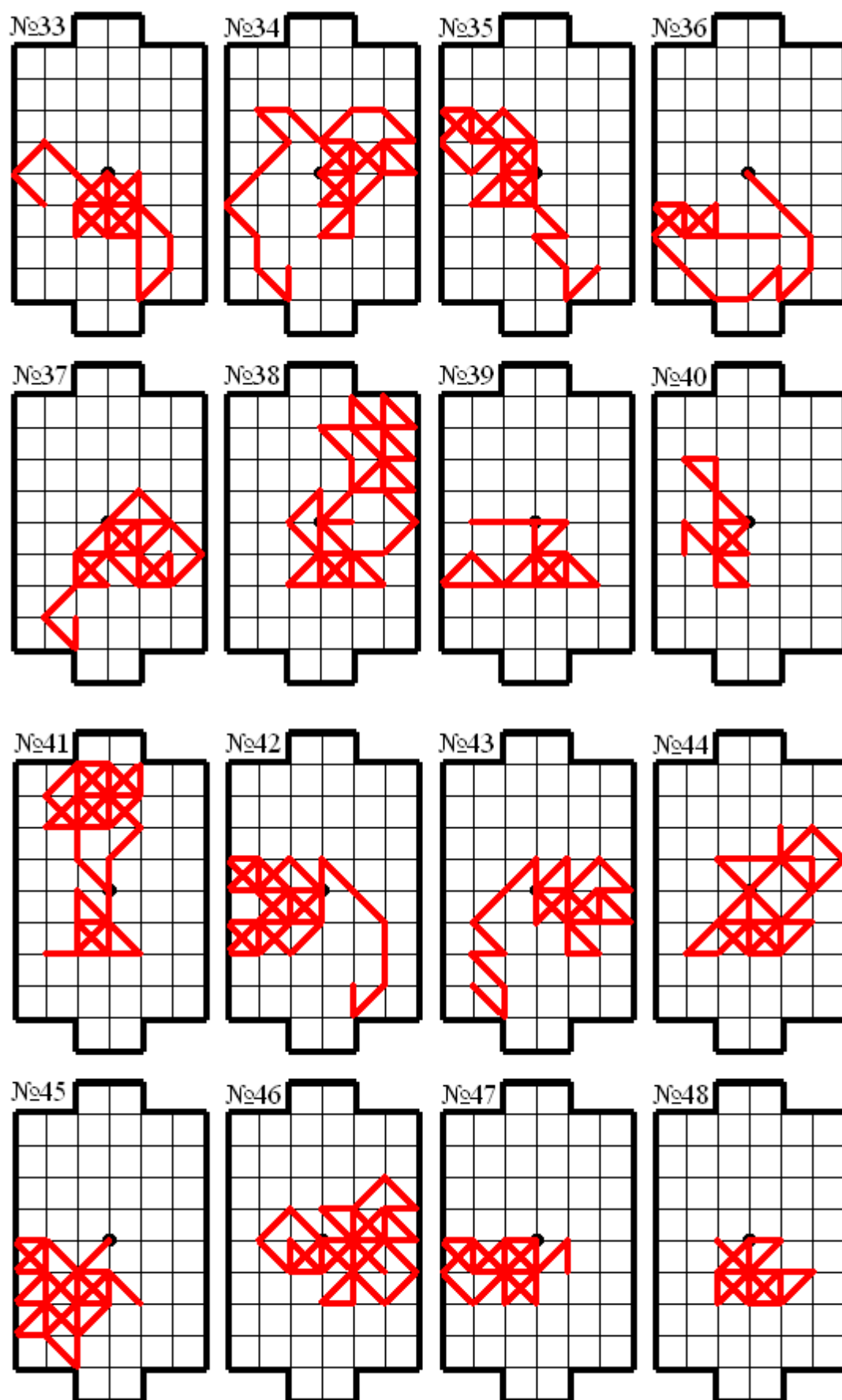


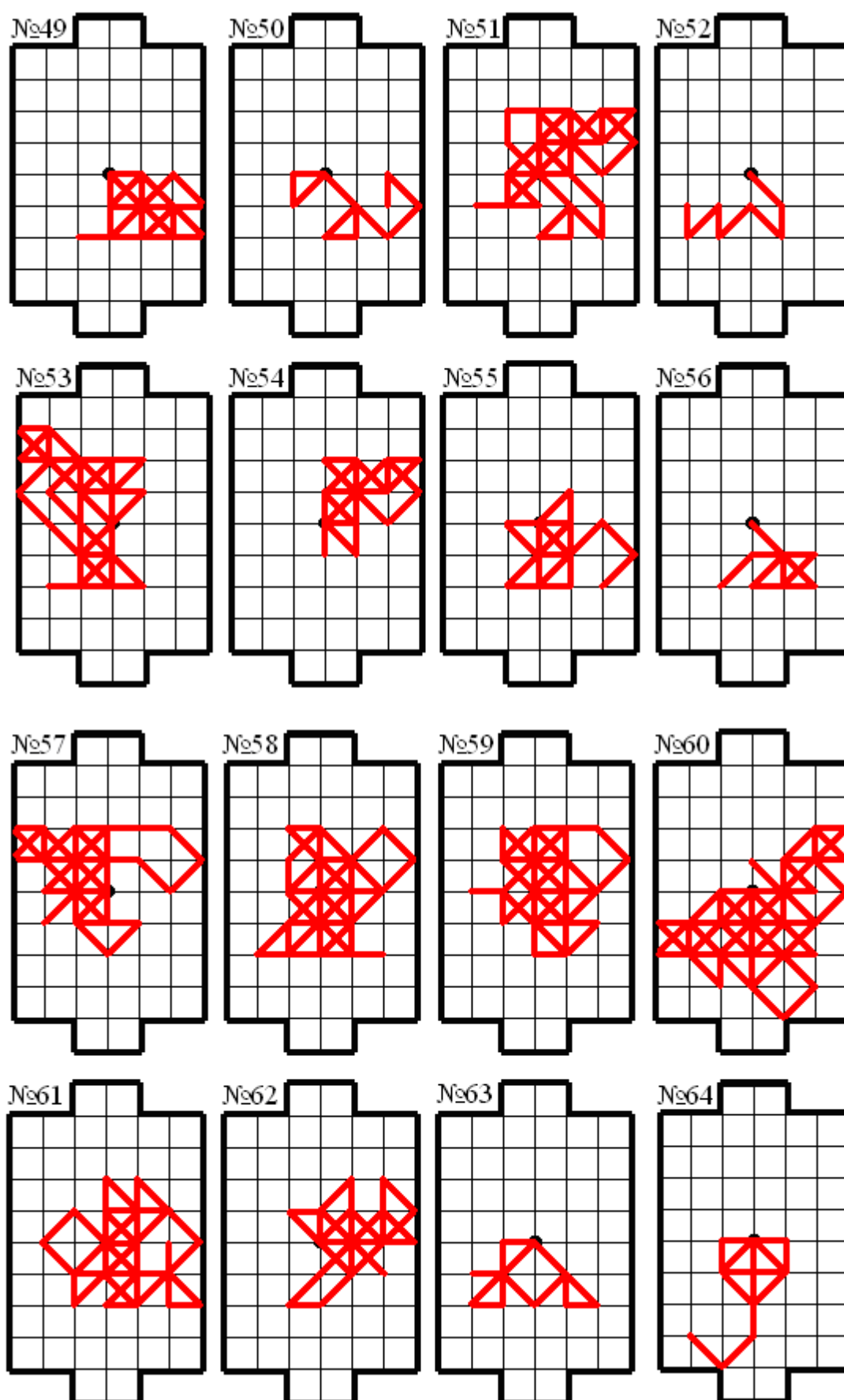
2.3. Задачи на создание безвыходного положения с забиванием гола — «футбольные этюды».

Верхний игрок (В) ходит и выигрывает:









2.4. Решения задач.

I. Задачи на перекрытие хода:

1. f3-f4-g3-f3-g4-f4-e3
2. b9-c9-c10-b9-c8-b7
3. f4-g5-f6-f5
4. b5-a6-b6-a5-b5-c6-d5
5. c7-c8-b7-c7-b6
6. e6-e7-f7-f8-e7-f6
7. d9-d8-c9-d9-e8
8. b3-b2-a3-b3-c3-c4-d3
9. b5-a6-b7-c7-b8-a7-b7-b6
10. b8-a9-b9-a8-b8-b9-c8-b8-c9-c8-b7
11. b8-c9-c10-d9-c9-d10-d9-c8
12. d9-e10-d10-d9-c10-c9-d9-d8-c7
13. d10-d9-c10-d10-e10-d9-e9-f8-e8-f9-g8-f8-g9-f9-e9-d8
14. b7-b8-a7-b7-c6-c5
15. d9-d10-c10-d9-e10-e9-d9-d8-e9-f8
16. e6-e7-d7-e8-f7-e6-d5
17. c8-c9-b9-b10-c9-d9-c8-d8-e9-e8-f9-f8-e8-d7-c6
18. f7-e8-d7-e7-f7-f8-e7-f6
19. b3-b2-a3-b3-b4-c3
20. e6-d5-e5-d6-e6-f7-e7-f6-e6-f5
21. b7-a8-b9-b10-a9-b9-c8-d8-d9-c8-c9-b8
22. e4-e5-d5-e4-f5-g5-f4-f3-e4-f4-e3
23. b8-a9-b9-a8-b8-b9-c9-b8-c8-b7
24. b7-a8-b9-b10-a9-b9-b8
25. b5-b6-a6-b7-c6-b6-c5
26. d10-c9-b9-b10-a9-b9-b8-c9-c8-d9-e8
27. b4-b5-a4-b4-a3-b2-c3-c4-b4-b3
- 27.¹ 1). f8-e9-d10-e10-f9!
- 2). f9-...-e7
- 3). e7-d6-e6-e7-f6-f5!
28. f7-g8-f9-f10-g9-f9-e9-f8
29. d5-c6-b6-b5-a5-b6-a6-b7
30. c5-b6-c6-b7
31. f6-f7-g7-f6-e7-f8
- 32.1. d10-e9-d8-c9-b9-b10-a9-b9-b8-c9-c8-d8-e8-f8-e9-e10-f9
- 32.2. f7-g8-f9-f10-g9-f9-f8
- 32.3. 1). d10-d9-c9-d8-c8-c7-b8-a8-b7-a7-b6-b7-c8-d7-e8
- 2). e8-...-e9
- 3). e9-d10-c10-b9!
33. c5-b5-b4-c4-c5-d4-c3
34. f6-g5-f5-f4
35. f6-f5-e5-f6-g5-f4

36. e4-e5-d5-e4-f4
37. c3-d4-c4-c3-b4-a4-b3
38. f4-f5-g5-f4-g4-f3
39. f6-e6-f7-g6-f6-g5-f4-e5-f6-f5
40. c9-c8-b8-a9-b10-b9-b8-c9-d9-e8-d7-c6
41. e5-d5-e4-f5-g6-f6-g5-f5-e5-f4
42. d5-e4-d4-d5-e5-e6-f5
43. e3-d4-d5-e5-f4
44. e4-d5-c5-b6-b5-a5-b4
- 44.¹ d5-e5-e6-d5-d6-c5-c6-d5-c5-b4-c3
- 44.² f5-e5-f6-f5-g5-f4
45. f8-g9-f9-g8-f8-f9-e9-f8-e8-f7
46. f4-g4-f5-g5-f6-e5-f5-e4
47. e8-d7-c7-d6-e7-e8-f8-g9-f9-e8-f7
48. e8-f9-f10-e9-e8-d9-e9-d8-e8-f7-e6
49. b8-c9-b9-b10-a9-b9-a8-b8-c8-c7-d7-c8-b7
50. f6-g6-f7-g7-f8-e7-f7-e6
51. e5-e6-f5-e5-f6-g6-f7-e6-d5
52. f9-g8-f8-e7-e6

II. Задачи на чётный выход:

Примечание: все модели безвыходных положений, на которые я буду ссылаться в решениях задач – смотри в подглаве ТАКТИКА 1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола.

1. b5-...-d3
2. b6-a5-b4-c3
3. f5-e5-d4-d3
4. f6-e5-f4-e4-e3-f2-g3-f4-f3
5. b4-c4-d3

Далее **Нижний игрок (Н)** вынужден занять пересечение **с6**, после чего **Верхний игрок (В)** полностью перекрывает проход к своим воротам

6. b3-a4-b5-c5-c4-b3-c3
7. f6-e5-d4-d5-d6-e5-d5-e4

Далее **Нижний игрок (Н)** вынужден занять пересечение **е6**, после чего **Верхний игрок (В)** выходит в пересечение **f3** и осуществляет идею модели № 1 –

ПРОСТОЙ ЗАЖИМ

8. c4-b3-b2-a3-b3-a4-b4-c5-c4-c3
9. f4-g5-f5-g4-f4-g3-f3-f4-e4-d4-e3
10. b7-c6-c5-d6-c6-d5-d4-c5-d5-c4

Далее **Нижний игрок (Н)** вынужден занять пересечение **б6**, после чего **Верхний игрок (В)** полностью перекрывает проход к своим воротам или осуществляет идею модели № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ

11. b7-b6-a6-b7-c6-b6-c5-b5

Далее **Нижний игрок (Н)** вынужден занять пересечение **с7**, после чего **Верхний игрок (В)** осуществляет идею модели № 1 – **ПРОСТОЙ ЗАЖИМ**

12. f5-g4-f4-g5-f5-e4-f3

Далее **Нижний игрок (Н)** вынужден занять пересечение **е5**, после чего **Верхний игрок (В)** занимает пересечение **д2** и полностью перекрывает проход к своим воротам

13. e7-e6-f5-f6-e7-d6-d5

Далее **Нижний игрок (Н)** вынужден занять пересечение **д7**, после чего **Верхний игрок (В)** полностью перекрывает проход к своим воротам

14. b3-c3-d3

15. d5-e4

16. e5-e4

17. b4-c3-d2

Далее **Нижний игрок (Н)** вынужден занять пересечение **б3**, после чего **Верхний игрок (В)** полностью перекрывает проход к своим воротам

18. b4-c4-d3

19. c3-c4-d3-c3-d4-e3

20. b5-a6-b6-a5-b5-c5-b4

Далее **Нижний игрок (Н)** вынужден занять пересечение **б7**, после чего **Верхний игрок (В)** полностью перекрывает проход к своим воротам

21. f3-f4

Простая, но очень остроумная конструкция **чётного выхода** – вспомните формулу чётного выхода: «**ты вышел – я зашёл обратно**»

22. b4-a5-b5-c4

23. c3-b4-a3-b2-c3-c4-d3-c3-d4-e3-f4-g3-f2-e3-d3-d2

Это пример осуществления идеи модели № 11 – ГЛАЗА ЗМЕИ

24. f5-f4-g4-f5-e4-f4-g3-f2-e3-f3

25. c6-c5-b4-c3-b2-a3-b4-b3

26. f3-f4-g4-f3-g3-f2-f3-e4-e3

27. b5-b6-a5-b5-c4-b4

28. f7-g6-f6-f5

Далее **Нижний игрок (Н)** вынужден занять пересечение **е7**, после чего **Верхний игрок (В)** полностью перекрывает проход к своим воротам

29. b4-a5-b6-a6-b5

Далее **Нижний игрок (Н)** вынужден занять пересечение **с7**, после чего **Верхний игрок (В)** полностью перекрывает проход к своим воротам

30. f4-g5-f5-g4-f4-e3-e4-f4-g3-f2-e3-f3

31. c4-d4-d3

Использование свойств сильного пересечения **д3**. Классный «прострел»!

32. e3-e4-d3-e3-f4-g3-f2-e3-d4-c3-d3-d2

Далее **Нижний игрок (Н)** вынужден занять пересечение **б6**, после чего **Верхний игрок (В)** занимает пересечение **б3** и выигрывает партию

33. c6-d7-d6-c6-b6-b5-a6-b6-a5-b5-c5

В этой конструкции **Верхнему игроку (В)** важно было сделать **чётный выход**, чтобы обеспечить себе победу на **100%**. И он это сделал!

34. c3-c4-b3-b2-a3-b3-c3-d3

Очень «**острая**» конструкция, **Нижнему игроку (Н)** в этой партии явно не повезло

35. c4-d4-e4-e3-d3 (или c4-d4-e4-e3-d4-d3)

Опять используются свойства «**огневого**» пересечения **d3**. В определённых конструкциях это пересечение настоящая «**палочка-выручалочка**»

36. c3-c4-d3-c3-d4-e4-f3-f2-g3-f3-e3

37. c5-c4-d5-c5-d6-e5-d5-c6-c5-b6-b5

Далее **Нижний игрок (Н)** вынужден занять пересечение **b7**, после чего **Верхний игрок (В)** полностью перекрывает проход к своим воротам

38. e3-f3-f2-g3-f3-e4-e3-d4-d3

39. b3-b2-a3-b3-a4-b4-b3-c3

40. e4-e3-f2-g3-f4-e4-d5-c4-b4-b3-b2-a3-b3-c3

41. e9-...-b8

42. d9-e8-f9-g9-f8-g8-f7

43. e9-e8-d9-e9-f10-g9-f8-f7

44. c8-d7-c7-c8-d8-d9-c8-b9-b8

45. d10-e9-e8-f9-e9-f10-f9-f8

46. d10-c9-c10-b9-c9-b10-b9-b8

47. e9-e10-d9-e9-d8-e8-f8-f7

48. d8-d9-c9-d8-e9-f8-f7

49. e9-f8-g7-f7-f6

50. b8-a9-b9-a8-b8-c8-b7

51. f8-g8-f7-g7-f6

III. Футбольные этюды:

Примечание: все модели безвыходных положений, на которые я буду ссылаться в решениях задач – смотри в **подглаве ТАКТИКА 1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола.**

№1

1). e3-e4-f3-e3-f4-g3-f2-e3-d4-c5-c4-c3

2). c3-c2-b3

3). b3-c3-d2

№2

1). d4-c5-b4

2). b4-...-c4

3). c4-d5-d4-e5-e4-e3

Далее **Верхний игрок (В)** осуществляет идею **модели № 2 – БОКОВОЙ ЗАЖИМ**

№3

- 1). f3-e3-d2
- 2). d2-c2-b3
- 3). b3-a4-b5-c4-c3

№4

- 1). b3-c4-c3-b3-b2-c3-d4-c4-d3
- 2). d3-e4-f5
- 3). f5-f4-g5-f5-g4-f3

№5

- 1). c4-d5-d4-e5-f6
- 2). f6-f5 (или f6-...-f5(f4))
- 3). f5-e4-f4 (т.е. главная идея: занять пересечение f4(или f5), перекрыв рёбра (e4;f5) и (e4;f4))

№6

- 1). c6-d5-d6-e5; далее:

1. Если Нижний игрок (Н) занимает одно из следующих пересечений: (e6;f5;f4), – то Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ

2. Если Нижний игрок (Н) занимает пересечение f6, то Верхний игрок (В) отвечает ходом: f6-g5-f4. Как бы после этого не сходил Нижний игрок (Н), Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ

№7

b7-a7-b6-a6-b5-a5-b6-c5-b4

Нижний игрок (Н) вынужден занять пересечение c6, после чего Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 3 – ЗАЖИМ «СТЕНКА»

№8

- 1). f3-e3-f2-f3-f4-e3-d4-c4-b3
- 2).1. b3-...-c3 (с перекрытием рёбер (c2;b3) и (c2;c3))
2. b3-...-d5
- 3).1. c3-d2
2. d5-d4-c3

№9

- 1). c4-d4-e4
- 2).1. e4-d5-c5
2. e4-...-f5(f4)
- 3).1. c5-d4-e3 (далее Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ)

2. f5(f4)-...-f4(f5) (с перекрытием прохода через пересечение e4 – Нижний игрок (Н) проиграл; если без такого перекрытия, то Нижний игрок (Н) выходит в c5, после чего Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ)

№10

- 1). d5-e6-f5-f6-g5-f5-g6-f6-e6-e5-d5-e4-f4
- 2). f4-...-d4
- 3). d4-c3

Далее Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 17 – БОЛЬШОЙ СЛОН

№11

- 1). b4-c4-d4-e4-e3-d2
- 2). d2-c2-b3
- 3). b3-c4-b5-a4-b3-b2-a3-b3-b4-c3

№12

- 1). c4-b3-c3-b2-a3-b4-c3-c4-d4-e3
- 2). e3-e2-f3
- 3). f3-e3-d2

№13

- 1). f6-e5-d4-e4-e5-f5-f6-g6-f5-g5-f4
- 2). f4-...-c5
- 3). c5-d4-e3

Далее Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ

№14

- 1). d5-e4-f3
- 2). f3-...-e2-e3
- 3). e3-d2

№15

- 1). e3-e4-f3-e3-f4-f3-f2-e3-d4-c4-c3
- 2). 1. c3-c2-b3
2. c3-d4-c5
- 3). 1. b3-c3-d2
2. c5-c4-d3

№16

- 1). b5-c6-b6-c5-b5-a6-b6-a5-b5-c4-b4
- 2). b4-...-d4

3). d4-e3

Далее Верхний игрок (В) осуществляют идею модели № 17 – БОЛЬШОЙ СЛОН

№17

d4-d5-c4-d4-e5-e4

Далее Нижний игрок (Н) занимает e6 или f4, после чего Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 13 – ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ

№18

1). b5-c4-b4-a5-b5-a4-b3

2).1. b3-...-c2-c3

2. b3-...-d4

3).1. c3-d3

2. d4-c3

№19

1). c3-d2

2). d2-e2-f3

3). f3-e4-f4

4). f4-...-f6

5). f6-e6-d5-e4-d4-c3-d3

№20

1). b6-a5-b4-c3

2). c3-c2-b3

3). b3-c4-c3-b3-b2-c3-d2

4). d2-e2-f3

5). f3-f4-g3-f3-g4-f4-e3

№21

1). b3-b2-a3-b3-b4-c3-d2

2). d2-e2-f3

3). f3-f2-g3-f3-f4-e3

№22

1). b3-c3-d2

2). d2-e2-f3

3). f3-g4-f5-f6

4). f6-...f8

5). f8-e9-d9-c8-b7-c6-b5

Далее Нижний игрок (Н) будет вынужден занять пересечение **b4** (или **c5**), после чего Верхний игрок (В) займёт пересечение **c5** (или **b4**) и выиграет партию!

№23

c7-d7-e7-f6-e5-f4-f5-e4-e5-d5-d4-c5-d5-c4

Далее Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 14 – ЗАЖИМ «МЕШАНИНА» (Вариант 1)

№24

- 1). b3-c3-d2
- 2). d2-e2-f3
- 3). f3-g4-f5-f6-g5-f5-e5-f4
- 4). f4-...-d5
- 5). d5-d4-e3

№25

- 1). c4-d4-e4-e3
- 2).1. e3-e2-f3
2. e3-f4-g3-f2-e3-e2-f3
3. e3-f4-g3-f2-e3-d4-e5
- 3).1. f3-e3-f4-f3-f2-e3-d2
2. f3-e3-d2
3. e5-e4-f5-e5-f4-f3
- 4).1,2. d2-c2-b3
- 5).1,2. b3-a4-b5
- 6).1,2. b5-...-b4
- 7).1,2. b4-c3
- 8).1,2. c3-...-e5
- 9).1,2. e5-e4-d3

№26

- 1). f4-g5-f5-g4-f4-e4-d4-c5-c4-b5-a4-b3
- 2).1. b3-c2-c3
2. b3-b2-a3-b3-c2-c3
- 3).1. c3-b3-b2-a3-b3-c4-c3-d3
2. c3-b3-c4-c3-d3

№27

- 1). b5-c4-c3
- 2).1. c3-c2-b3
2. c3-d4-c5
- 3).1. b3-c3-d2
2. c5-c4-d3
- 4).1. d2-e2-f3
- 2.1. d3-c3-c2-b3
- 2.2. d3-...-f4
- 2.3. d3-c2-c3-d3-e2-e3(f3)

- 5).1. f3-f4
- 2.1. b3-c3-d2
- 2.2. f4-f3
- 2.3. e3(f3)-f4
- 6).2.2. f3-...-d3-c3-c2-b3
- 7).2.2. b3-c3-d2

№28

- 1). b5-c4-d4-c3
- 2). c3-c2-b3
- 3). b3-c3-d2
- 4). d2-e2-f3
- 5). f3-g4-f4-e3

№29

- 1). b4-c5-d5-e5-f4
- 2).1. f4-f5 (или f4-...-f5)
- 2. f4-g5-f6
- 3).1. f5-e4-f4-g5-f5-g4-f3 (то есть, Верхний игрок (В) делает перекрытие хода с выходом в f3)
- 2. f6-e5-d6-c5-b5-a5-b4-a4-b3-c3
- 4).2. c3-...-d3-e2-f3
- 5).2. f3-g4-f4-g3-f3-f4-e4-f3-e3

№30

- 1). f4-g5-f5-g4-f4-e5-d4-e3
- 2).1. e3-f4-g3-f2-e3-e4
- 2. e3-e2-f3
- 3. e3-f4-g3-f2-e3-e2-f3
- 3).1. e4-e5-d5-e4-f5-e6-d5-c4
- 2,3. f3-e3-d3
- 4).2,3. d3-c2-b3
- 5).2,3. b3-a4-b5-b6
- 6).2,3. b6-...-b4
- 7).2,3. b4-c3
- 8).2,3. c3-d4-d3-e4
- 9).2,3. e4-e3-d2

Далее **Нижний игрок (Н)** вынужден занять пересечение **с4**, после чего ему забивается гол — это **чётный выход в пользу Верхнего игрока (В)!**

№31

- 1). b3-c4-c3-b3-b2-c3-d4-e5-f5-f4
- 2).1. f4-e4
- 2. f4-e5-e4

3. f4-g4-f5-e4
 3).1. e4-e5-f4-g4-f5-e4-f3
 2. e4-f5-g4-f4-e4-f3
 3. e4-e5-f4-e4-f3
 4).1,2,3. f3-...-e2-e3
 5).1,2,3. e3-d2

№32

- 1). d5-c5-b5-a6-b6-a5-b4
 2). b4-...-c4
 3). c4-d5-d4-e5-d5-e4-e3

Далее Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 2 – БОКОВОЙ ЗАЖИМ

№33

- 1). b5-c4-d4-e3-f4-g3-f2-e3-f3-e4-d3
 2). d3-c4-b4
 3). b4-c5-b5-b4-a5-b5-a4-b3

№34

- 1). c3-d2
 2). d2-e2-f3
 3). f3-e4-d5-d4-e3
 4). e3-f3-f2-e3-e4-f5
 5). f5-f4

№35

- 1). f3-e3-d2
 2). d2-c2-b3
 3). b3-a4-b5-b6-c5-b4
 4). b4-...-c4
 5). c4-d5-d4-c4-c5-d4-c3

№36

- 1). e4-e5-d4-c3
 2). c3-...-c4-d5
 3). d5-d4-c5-d5-e4-e3-f4-g3-f2-e3-f3-e4-d3

№37

- 1). c3-d2
 2). d2-e2-f3
 3). f3-g4-f4-f3-e4-d4-e3

№38

- 1). e6-d7-e8-f7-e6-e7-f6
- 2). f6-...-c5
- 3). c5-d4-e3

Далее Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ

№39

- 1). b6-a5-b5-a6-b6-b5-b4-b3
- 2).1. b3-c2-c3
2. b3-b2-a3-b3-c2-c3
3. b3-b2-a3-b3-c4-c5
- 3).1. c3-b3-b2-a3-b3-c4-c3-d4-d3
2. c3-b3-c4-c3-d4-d3
3. c5-d4-d3
- 4).1,2,3. d3-e4-f5
- 5).1,2,3. f5-f4-g5-f5-g4-f3

№40

- 1). b5-c6-b6-a6-b5-c4-d5-d4-c3
- 2). c3-c2-b3
- 3). b3-a4-b5-a5-b4

№41

- 1). b4-c5-d6-c6-d7-c7-d8-d7-c8-b7
- 2). b7-...-b6(b5)
- 3). b6(b5)-...-b5(b6)

№42

- 1). e3-f4-g4-f3-g3-f2-f3-e3-d2
- 2). d2-c2-b3
- 3). b3-c4-d3

№43

- 1). b3-c4-c3-b3-b2-c3-d2
- 2). d2-e2-f3
- 3). f3-e4-d5-c4-d3

№44

- 1). e8-f7-g6-f5-f6-g5-f5-f4
- 2). f4-e5-e6 (или f4-...-e6)
- 3). e6-f5-g4-f3
- 4). f3-...-e2-e3
- 5). e3-d4-c4-c3
- 6).1. c3-...-c2-b3

2. c3-...-b4-a5-b6

7).1.b3-c3-d2

2. b6-c5-c4-b3

8). Далее Нижний игрок (Н) может выйти в пересечение b5 двумя разными способами, чтобы следующим ходом ему не был забит гол:

1. Нижний игрок (Н) совершает перекрытие хода и делает невозможным для Верхнего игрока (В) проход через c3. Следующим ходом Верхний игрок (В) занимает пересечение d3 и полностью перекрывает проход к своим воротам

2. Нижний игрок (Н) перекрывает рёбра (c2;c3) и (c2;b3), но оставляет Верхнему игроку (В) возможность прохода через c3. Следующим ходом Верхний игрок (В) занимает пересечение d2 и выигрывает партию

№45

1). e4-f3

2).1. f3-...-g4-f5

2. f3-...-e2-e3

3).1. f5-e4-d3

2. e3-d2

4).1. d3-...-e5

5).1. e5-...-e3

6).1. e3-d3-e2-e3-f3-f2-g3-f3-f4

7).1. f4-e3-d2

№46

1). f5-e5-d5-e4-f3

2). f3-...-e2-e3

3). e3-d2

4). d2-c2-b3

5). b3-b2-a3-b3-c3

6). c3-d4-c5-b5

7). b5-c6-b6-b5-a6-b6-a5-b4

№47

1). e5-d4-e3

2).1. e3-e2-f3

2. e3-e4

3).1. f3-e3-d2

2. e4-f3

3).1. – это безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) (см. модель № 16 – МАЛЫЙ СЛОН 2).1. – 4).1.)

4).2.1. f3-e2-e3-f4 (или f3-...-f4 – с перекрытием рёбер (e2;e3) и (e2;f3) и оставлением прохода через e3)

2.2. f3-f2-e3-e2-f3-e3-f4

2.3. f3-...-g4-f5

5).2.1. f4-...-d2

2.2. f4-e4-d4-c3

2.3. f5-e4-d5-e5-e4-d4-c4-b3

5).2.1. – это безвыходные положения для Нижнего игрока (Н), см. вариант **3).1.**

6).2.2. c3-...-c2-b3

2.3. b3-...-c2-c3

7).2.2. b3-c3-d2

2.3. c3-d3

№48

1). c6-c5-b4

2).1. b4-...-b5 (далее Верхний игрок (В) осуществляет идею **модели № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ**)

2. b4-a5-b6

3).2. b6-c6-d6-e5-e6-f5-g4-f3

4).2. f3-e2-e3 (или f3-f2-g3-f3-e2-e3)

5).2. e3-f3-f2-g3-f3-e4-e3-d4-c4-b4-c3

6).2. c3-c2-b3

7).2. b3-b2-a3-b3-c3-c4-d3

№49

1). c4-c3

2).1. c3-d4-c5

2. c3-c2-b3

3).1. c5-c4-b3

2. b3-c4-d5-e4-f3

4).1.1. b3-...-b4 (с перекрытием рёбер (c2;b3) и (c2;c3) и оставлением прохода через c3)

1.2. b3-b2-c3-c2-b3-c3-b4

1.3. b3-...-a4-b5

2. f3-...-e2-e3

5).1.1. b4-...-d2

1.2. b4-c4-d5-e4-e3

1.3. b5-c4-d5-e4-e3

2. e3-d4-c3-d2

6).1.1. d2-e2-f3

1.2., 1.3. e3-...-e2-f3

7).1.1. f3-e4-e3

1.2. f3-e3-d2

1.3. f3-e3-d3

№50

1). f5-f4-e4-f5-g4-f4-f3

- 2).1. f3-...-d5
- 2. f3-e2-e3 (или f3-f2-g3-f3-e2-e3)
- 3).1. d5-d4-e3!
- 2. e3-f3-f2-g3-f3-e4-e3-d4-c3
- 4).2.1. c3-c2-b3
- 2.2. c3-c4
- 5).2.1. b3-c3-d2!
- 2.2. c4-c5-d4-c4-d3
- 6).2.2. d3-c3-c2-b3
- 7).2.2. b3-c3-d2!

№51

- 1). b5-a4-b3
- 2).1. b3-...-c2-c3
- 2. b3-...-c4
- 3. b3-b2-a3-b3-b4
- 3).1. c3-d2
- 2. c4-c5-d4-c4-d5-e4-e3
- 3. b4-c5-d4-d3!
- 4).1. d2-e2-f3
- 2. e3-...-e2-f3
- 5).1. f3-e4-d5-e5-e6-d5-d4-e3!
- 2. f3-e3-d2
- 6).2. d2-...-b4
- 7).2. b4-c4-d3!

№52

- 1). b5-c4-b4-a5-b5-a4-b4-c3
- 2). c3-c2-b3
- 3). b3-c4-c3-b3-b2-c3-d2
- 4). d2-e2-f3
- 5). f3-e4-d3! (чётный выход в пользу Верхнего игрока (В))

№53

- 1). b4-a5-b6-c6-d6-e5

Далее Верхний игрок (В) осуществляет идею варианта 4 модели № 13 – ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ

№54

- 1). d5-e6-f6-e5-d5-e4
- 2).1. e4-d4 (или e4-e5-d4)
- 2. e4-f5 (или e4-e5-f5)
- 3. e4-f4 (или e4-e5-f4)

3).1. d4-c3! (далее Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 17 – БОЛЬШОЙ СЛОН)

2. f5-e5-e4-f4

3. f4-e5-e4-f5

4).2. f4-...-d4

3. f5-...-d4

5).2,3. d4-c3! (далее Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 17 – БОЛЬШОЙ СЛОН)

№55

1). f4-e4-d5-c5

2).1. c5-...-b4(b5; b6; c7; d7)X далее Верхний игрок (В) осуществляет идею варианта 2 модели № 13 – ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ

2. c5-c6-b7

3).2. b7-a6-b5X далее Верхний игрок (В) осуществляет идею варианта 2 модели № 13 – ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ

№56

1). c4-b3

2).1. b3-...-c2-c3

2. b3-...-a4-b5

3).1. c3-d2! (это безвыходное положение для Нижнего игрока (Н); см. модель № 16 – МАЛЫЙ СЛОН 2).1 – 4).1.)

2. b5-c4-d4-d5-e4-d3

4).2. d3-e2-f3

5).2. f3-f4-g3-f3-g4-f4-e3

6).2. e3-...-d4-d3-c4-c5

7).2. c5-d4-c3

8).2. c3-d3-c2-c3-b3-b2-a3-b3-b4 (хороший ход, но он не спасает от поражения)

9).2. b4-c3-d2!

№57

1). b5-b4

2). b4-...-c4

3). c4-d5-d4-e3

4).1. e3-e2-f3

2. e3-e4

5).1. f3-e3-d2! (это безвыходное положение для Нижнего игрока (Н); см. модель № 16 – МАЛЫЙ СЛОН 2).1 – 4).1.)

2. e4-f3

6).2.1. f3-...-f4 (с перекрытием рёбер (e2;e3) и (e2;f3) и оставлением прохода через e3)

2.2. f3-f2-e3-e2-f3-e3-f4

2.3. f3-...-g4-f5

7).2.1. f4-...-e3-d2! (этот вариант аналогичен варианту 5).1.)

2.2. f4-e4-d4-c3

2.3. f5-e4-d4-c3

8).2.2., 2.3. c3-...-c2-b3

9).2.2. b3-c3-d2!

2.3. b3-c3-d2

10).2.3. d2-e3-e2-f3-f2-e3-f3-f4 (попытка создать слитый чётный выход, но Нижний игрок (Н) заблуждается, поскольку пересечение f6 занято)

11).2.3. f4-f5-g5-f6-e5-f4-e4-d3! (перекрытие хода)

№58

1). f4-g5-f6-f5 (слитый чётный выход)

2). f5-g6-f7 (или f5-...-f7)

3). f7-e6-f5-f4-f3

4). f3-...-e2-e3

5). e3-d4-d3 (опять чётный выход)

6). d3-...-b5

7). b5-b4-a5-b5-a4-b3!

№59

1). b6-c5-d4-e3

2). e3-e2-f3

3). f3-g4-f5-f6-g5-f5-f4

4). f4-...-c4

5). c4-d5-c5-c4-c3! (далее Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 3 – ЗАЖИМ СТЕНКА)

№60

1). d7-d6-e7-d7-e8

2).1. e8-...-d8(e9; f9)X далее Верхний игрок (В) выходит в e3 и выигрывает партию!

2. e8-d9

3).2. d9-e10-f9X далее Нижний игрок (Н) выходит в e9 или d8, после чего Верхний игрок (В) выходит в e3 и выигрывает партию!

Этот этюд – пример отличного «зажима»!

№61

1). f6-g5-f5-e6-f6-e5-f4-f3

2). f3-...-e2-e3

3). e3-d2

4). d2-c2-b3

5). b3-c4-d4-c3

6). c3-b2-b3-c3-c4-b5

7). b5-c5-d4-e3-d3

- 8). d3-...-d4-d5-c6
 9). c6-b5-b6-a5-b5-a6-b6-c6-c5-b4!

№62

- 1). f5-e5-f4
 2). f4-...-e4
 3). e4-d5-d4-e4-e5-d5-d6-c5
 4).1. c5-...-b4(b5; c6)X далее Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ!
 2. c5-b6
 5).2. b6-a5-b4X далее Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 1 – ПРОСТОЙ ЗАЖИМ!

№63

- 1). b5-c4-d4-d3
 2). d3-e4-f5
 3). f5-f4-g5-f5-g4-f4-g3-f2-f3
 4).1. f3-e2-d3-c2-b3
 2. f3-e2-d3-c2-c3
 3. f3-e2-d3-c4-d5
 5).1. b3-c4-d3-d2
 2. c3-c4-d3-c3-d4-e4-f3-e3
 3. d5-c6-b5-b4-a5-b5-a4-b3

Этот этюд – пример умелого использования свойств сильного пересечения d3!

№64

- 1). b3-b4
 2). b4-c5-b6 (или b4-...-b5(b6))
 3). b6-a5-b4-a3-b3-a4-b4-c3
 4). c3-d3-e2-f3
 5). f3-f4
 6). f4-f5 (или f4-...-f5(f6))
 7). f5-g4-f3-g3-f4-e3!

V. СТРАТЕГИЯ

Итак, ты уже познакомился с основными тактическими приемами ФУТБОЛА НА БУМАГЕ, но возникает вопрос: **в чём же всё-таки суть игры, что делать в начале партии** (когда не создана какая-либо конкретная конструкция), **как надо играть, чтобы вероятность создать безвыходное положение противнику была максимальной?** Данная часть книги даёт ответы на все эти вопросы.

1. Статика ФУТБОЛА НА БУМАГЕ. Трюковые партии.

Помимо точного расчёта в каждой игре есть такой компонент как **психология**. В данном разделе книги речь пойдёт о футбольных партиях полностью выстроенных **на психологии начинающих игроков**. **Трюковые партии** не только показывают красоту ФУТБОЛА НА БУМАГЕ, но и **помогают вывести принципы игры**, лежащие в основе базовой стратегии, а также **основные стратегические приёмы**.

Так какова же **психология начинающего игрока**, как он мыслит? А мыслит он очень просто: раз **цель игры – забить гол**, то лучший способ это сделать – это **«рваться»** к воротам противника, постоянно атаковать; выигрыш тупиком для него – это **«когда я или соперник случайно зашёл в угол»** (пересечения **a2; a10; g2; g10**). Так мыслят практически все начинающие игроки (я тоже не исключение, так что знаю, о чём пишу). Следуя таким принципам, эти игроки предсказуемы и действуют неэффективно, а следовательно обречены на поражение.

Прежде чем показать пару трюков, давай договоримся о **нескольких моментах**:

1). Ты опытный игрок, а соперник начинающий и мыслит так, как я описал выше;

2). Ты играешь за Верхние ворота (В).

1.1. Работа в середине поля – «схемы».

Чтобы разобрать эти партии давай **«запрограммируем»** понятие **постоянной атаки**:

Вначале введем **несколько определений**:

1). **Начальное пересечение** – пересечение, из которого совершается ход;

2). **Конечное пересечение** – пересечение, которое превращается из пустого в занятое;

3). **Промежуточные пересечения** – все остальные пересечения, которые проходит игрок, совершая ход.

Поскольку наш менее опытный соперник играет за Нижние ворота (Н) – для него «программа постоянной атаки» выглядит так: **число координаты конечного пересечения должно быть больше каждого из чисел координат начального и промежуточных пересечений**.

Говоря по-русски, соперник постоянно «рвётся» к твоим (Верхним (В) воротам, «прёт напролом», не делая никаких отступлений, он постоянно атакует твои (Верхние (В) ворота.

При записи партий используются следующие сокращения:

В – Верхний игрок, Верхние ворота (сторона, играющая за Верхние ворота);

Н – Нижний игрок, Нижние ворота (сторона, играющая за Нижние ворота).

Используется запись следующего вида: (Н;В).

Запись **(Н;В)** означает, что первый ход из данной конструкции (и следовательно все нечётные ходы) делает Нижний игрок (Н); а Верхний игрок (В) соответственно делает второй ход (и следовательно все чётные ходы).

ГН – графическая нотация;

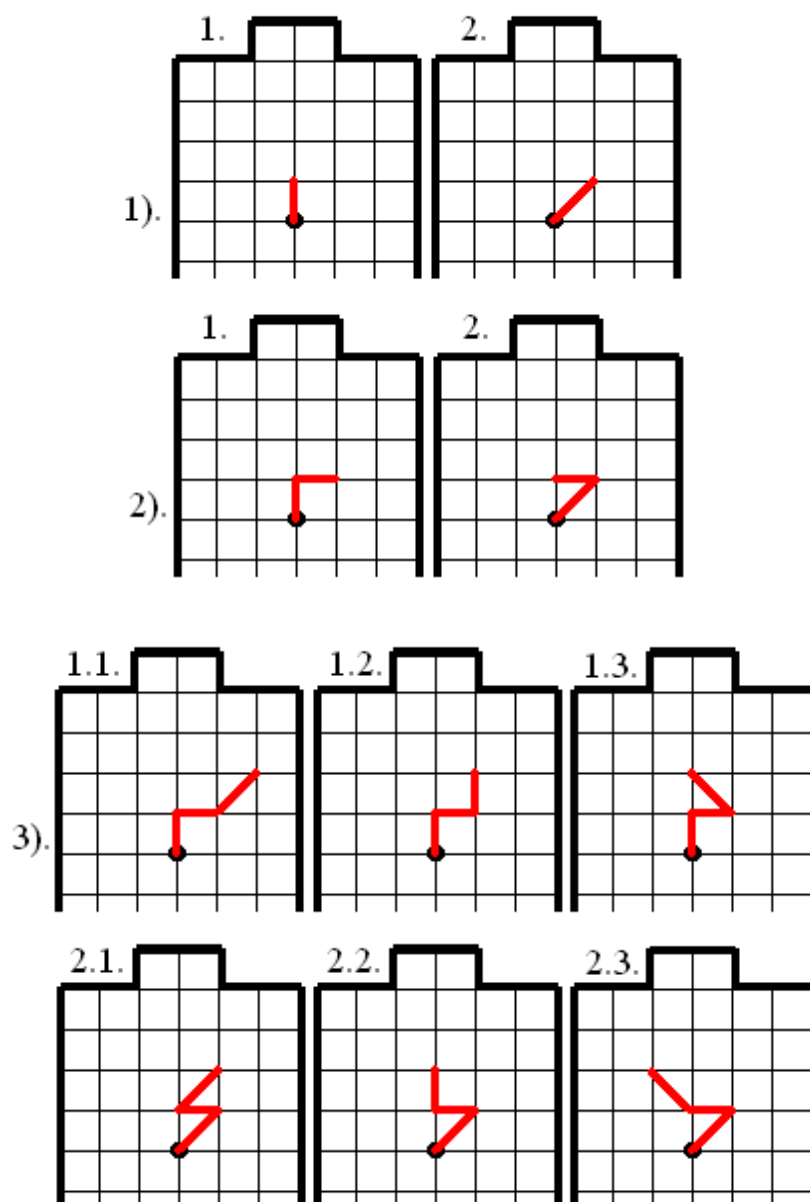
АН – аналитическая нотация;

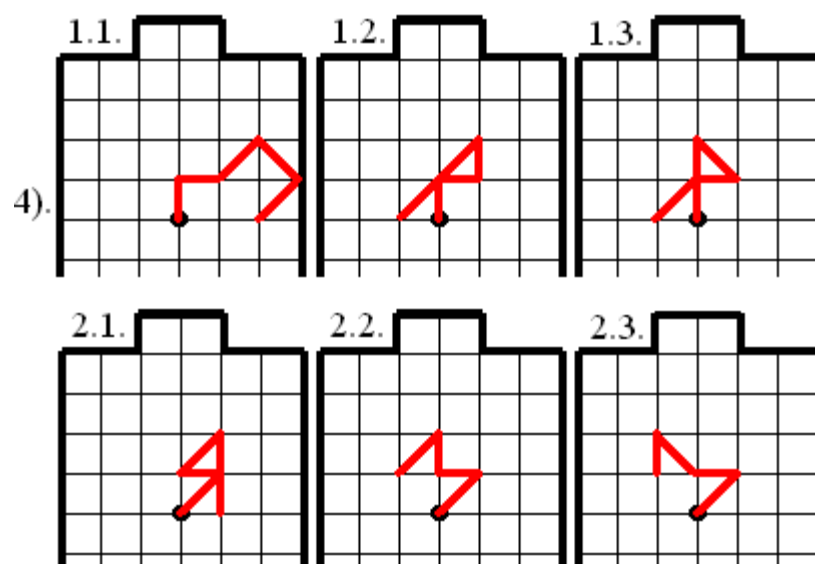
Х – конец партии.

Трюковые партии с работой в середине поля

"схемы"

(Н;В)

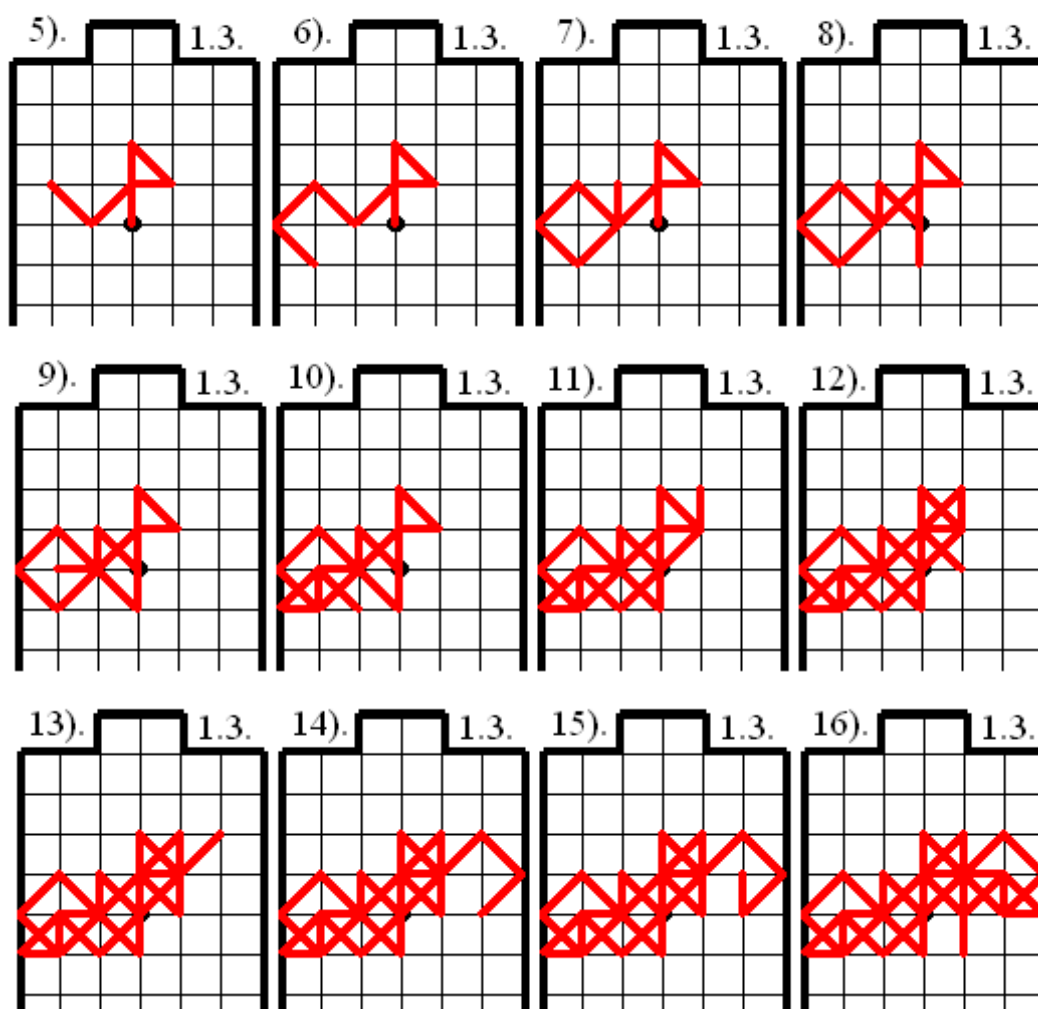




Итак, после **четвёртого** хода у нас есть **шесть базовых конструкций** – «схем». Если твой виртуальный противник и дальше будет **бездумно «рваться»** к твоим воротам, то к **ходу шестнадцатому** (или немного больше) **проход** к Верхним (В) (твоим) воротам **будет полностью перекрыт**. Я продемонстрирую это на примере **двух партий** – это два возможных варианта развития партии из положений **4).1.3.** и **4).2.3.**

Партия № 1

ГН:



АН:

5).1.3. c6-b7

6).1.3. b7-a6-b5

7).1.3. b5-c6-c7

8).1.3. c7-d6-d5

9).1.3. d5-c6-b6

10).1.3. b6-b5-a5-b6-c5

11).1.3. c5-d6-e7-e8

12).1.3. e8-d7-e6

13).1.3. e6-e7-f8

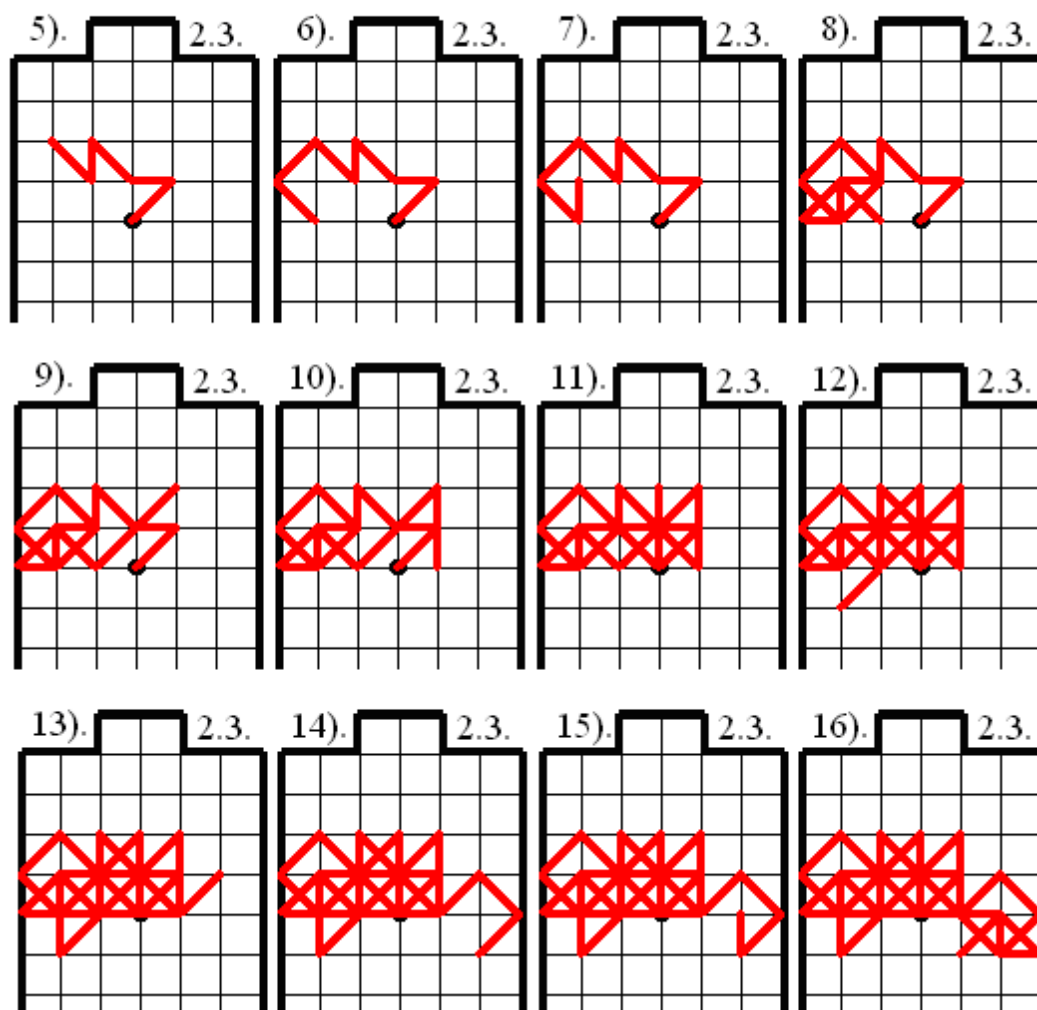
14).1.3. f8-g7-f6

15).1.3. f6-f7

16).1.3. f7-g6-f6-e7-f7-e6-e5X

Партия № 2

ГН:



АН:

- 5).2.3. c7-b8
- 6).2.3. b8-a7-b6
- 7).2.3. b6-b7
- 8).2.3. b7-a6-b6-c7-b7-c6
- 9).2.3. c6-d7-e8
- 10).2.3. e8-e7-e6
- 11).2.3. e6-d7-d6-c7-d7-d8
- 12).2.3. d8-c7-c6-b5
- 13).2.3. b5-b6-c6-d6-e6-f7
- 14).2.3. f7-g6-f5
- 15).2.3. f5-f6
- 16).2.3. f6-g5-f5-e6-f6-e5X

По тому же сценарию проходят все партии из положений **4).1.1.- 2.3.**, если противник «идёт напролом» к твоим воротам, не делая никаких отступлений. Эти «схемы» применимы не только если ты ходишь **вторым**. Если

за тобой первый ход – ты можешь просто занять пересечение **d5** или **d7** (в зависимости от того за какие ворота ты играешь), т.е. сделать ход **«вверх» к своим воротам** и тем самым **спровоцировать соперника на трюковую партию**. Психологической уловкой этих партий является то, что кроме своего первого хода ты ходишь к воротам противника, т.е. соперник думает, что ты идёшь **«напролом»** к его воротам, он же в свою очередь всю **«рвётся»** к твоим воротам. В итоге тебе удаётся построить **закрытую четвёрку**¹² или **полностью перекрыть проход к своим воротам (сделать блокировку)**¹³.

Помимо перечисленных плюсов эти схемы имеют **существенные недостатки**:

1). Замороженность – неумение сыграть **«от ситуации»**.

2). Предсказуемость – играя **«по схемам»**, не только ты можешь перехитрить противника, но и он может обмануть тебя, поскольку ты повторяешься, действуешь по жёстким правилам, **не делая от них отступлений**.

3). Неуклюжесть – схемы становятся неэффективными или их вообще нельзя применить, если противник делает отступления. **Можно «нагородить» непонятных «статичных» конструкций**, которые тебе только мешают, и ты проиграешь.

Таким образом, если весь твой план в партии строится лишь на схемах – ты играешь статично и становишься предсказуемым.

Приведу пример партии, в которой один из игроков выиграл у другого, зная, что он играет схематично. Если в трюковых партиях мы играли с противником, которого можно **«поймать на схемы»**, то теперь мы играем со **«схемщиком»**. Программа манеры игры нашего соперника выглядит так: он предполагает, что мы рвёмся к его воротам, и строит **конструкции 4).1.1.- 2.3.**¹⁴ Наш **соперник-схемщик** играет за Верхние ворота (В).

¹² см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – **8). Закрытая четвёрка** – **«футбольный шешдар»**.

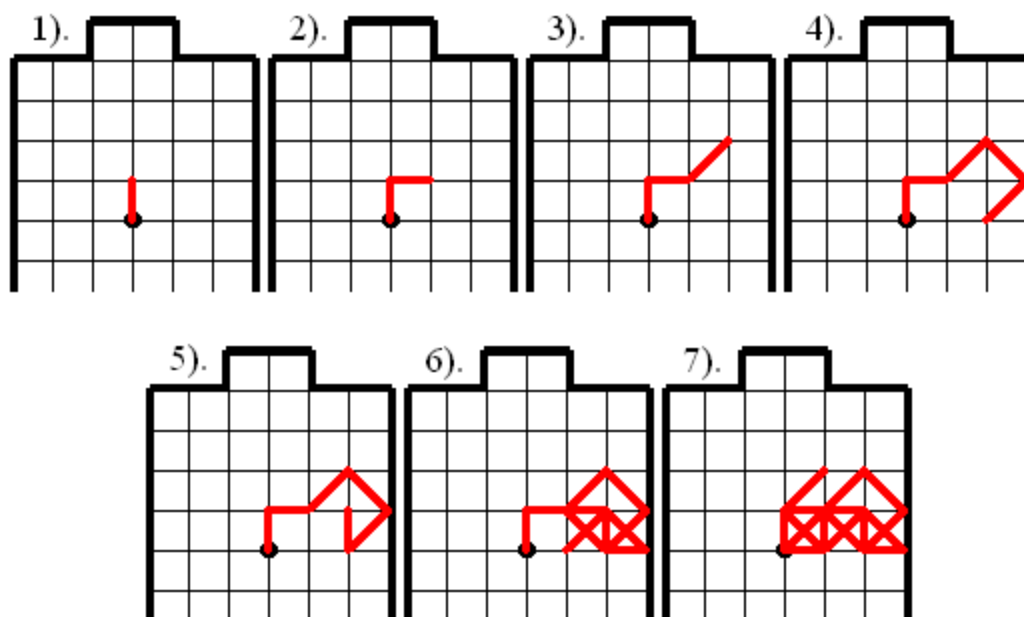
¹³ см. Тактика. 1.1. Перекрытие хода. 1). Создание безвыходного положения противнику. А). **полное перекрытие прохода к твоим воротам.**

¹⁴ см. Стратегия. 1.1. Работа в середине поля – «схемы». **Трюковые партии с работой в середине поля – «схемы»**.

Партия со схемщиком

ГН:

(Н;В)



Модель № 17
БОЛЬШОЙ СЛОН

АН:

1). d6-d7

2). d7-e7

Схемщик рассчитывает, что всё опять пройдёт по его плану, что мы из тех, кто «тупо рвётся» к воротам соперника, но он ошибается!

3). e7-f8

4). f8-g7-f6

5). f6-f7

6). f7-g6-f6-e7-f7-e6

Вообще это отвратительный ход, но в нём есть своя логика – логика схемщика: он рассчитывает, что мы и дальше будем «рваться» к его воротам, что займём одно из пересечений (**c8;d8** или **e8**), он играет по своим «замороженным схемам», а не от ситуации. Следующим ходом мы действительно занимаем пересечение **e8**, но не так как думал схемщик.

7). e6-e7-d6-e6-d7-e8X

Этим ходом мы создали схемщику безвыходное положение – следующим ходом он вынужден занять пересечение **d8**, после чего мы реализуем идею модели № 17 – **БОЛЬШОЙ СЛОН**¹⁵. Схемщик в шоке, он проиграл.

¹⁵ См. Тактика. 1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола – модель № 17 – БОЛЬШОЙ СЛОН.

1.2. Работа возле своих ворот – «танец у своих ворот».

В описанных выше трюковых партиях работа велась в середине поля, и наш неопытный и агрессивный соперник не мог даже приблизиться к нашим воротам. Теперь борьба будет вестись как раз у наших ворот. Принципы остаются теми же:

1). Наш соперник неопытный игрок, который постоянно стремится к нашим воротам;

2). Мы играем за Верхние ворота (В).

Только теперь мы не строим конструкций в середине поля, а позволяем сопернику вырваться к нашим воротам. Посмотрим, что из этого получится на примере нескольких красивых партий.

При записи партий используются следующие сокращения:

В – Верхний игрок, Верхние ворота (сторона, играющая за Верхние ворота);

Н – Нижний игрок, Нижние ворота (сторона, играющая за Нижние ворота).

Используется запись следующего вида: (В;Н) или (Н;В).

Запись **(В;Н)** означает, что первый ход из данной конструкции (и следовательно все нечётные ходы) делает Верхний игрок (В); а Нижний игрок (Н) соответственно делает второй ход (и следовательно все чётные ходы).

Запись **(Н;В)** означает, что первый ход из данной конструкции (и следовательно все нечётные ходы) делает Нижний игрок (Н); а Верхний игрок (В) соответственно делает второй ход (и следовательно все чётные ходы).

ГН – графическая нотация;

АН – аналитическая нотация;

Х – конец партии.

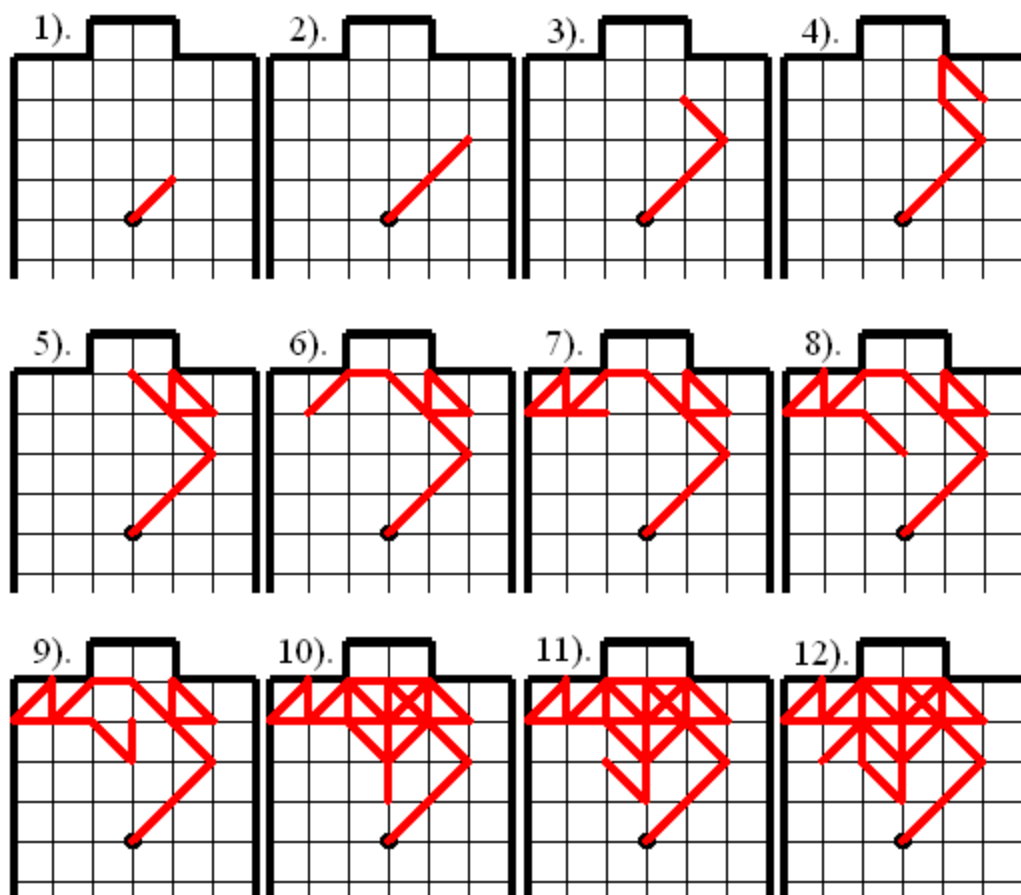
Трюковые партии с работой у своих ворот

«танец у своих ворот»

Партия № 1

ГН:

(Н;В)



АН:

1). d6-e7

2). e7-f8

3). f8-e9

4). e9-e10-f9

5). f9-e9-d10

6). d10-c10-b9

7). b9-b10-a9-b9-c9

8). c9-d8

9). d8-d9

10). d9-c10-c9-d9-d10-e10-d9-e9-d8-d7

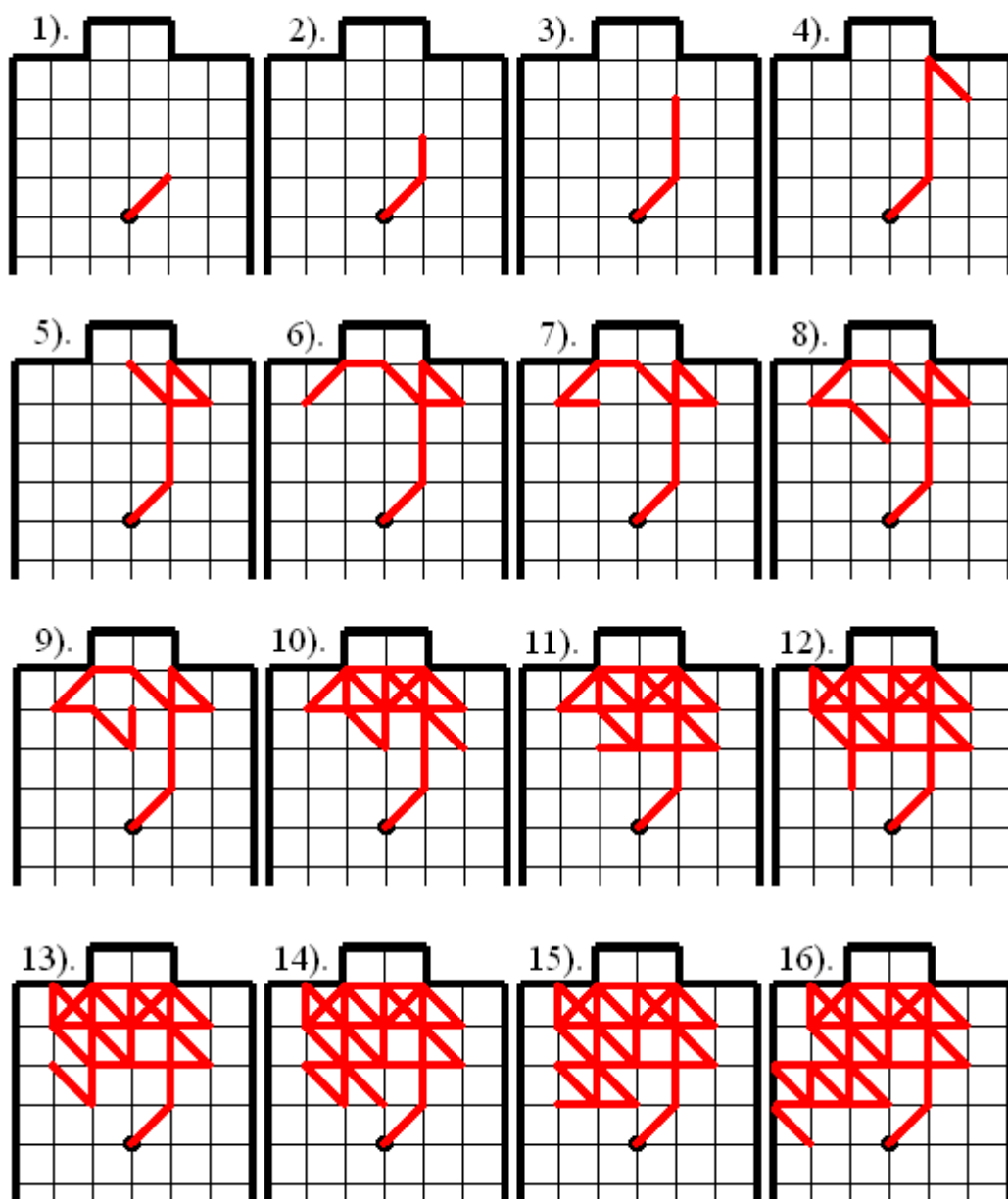
11). d7-c8

12). c8-c9-b8X

Партия № 2

ГН:

(Н;В)



АН:

1). d6-e7

2). e7-e8

3). e8-e9

4). e9-e10-f9

5). f9-e9-d10

6). d10-c10-b9

7). b9-c9

8). c9-d8

9). d8-d9

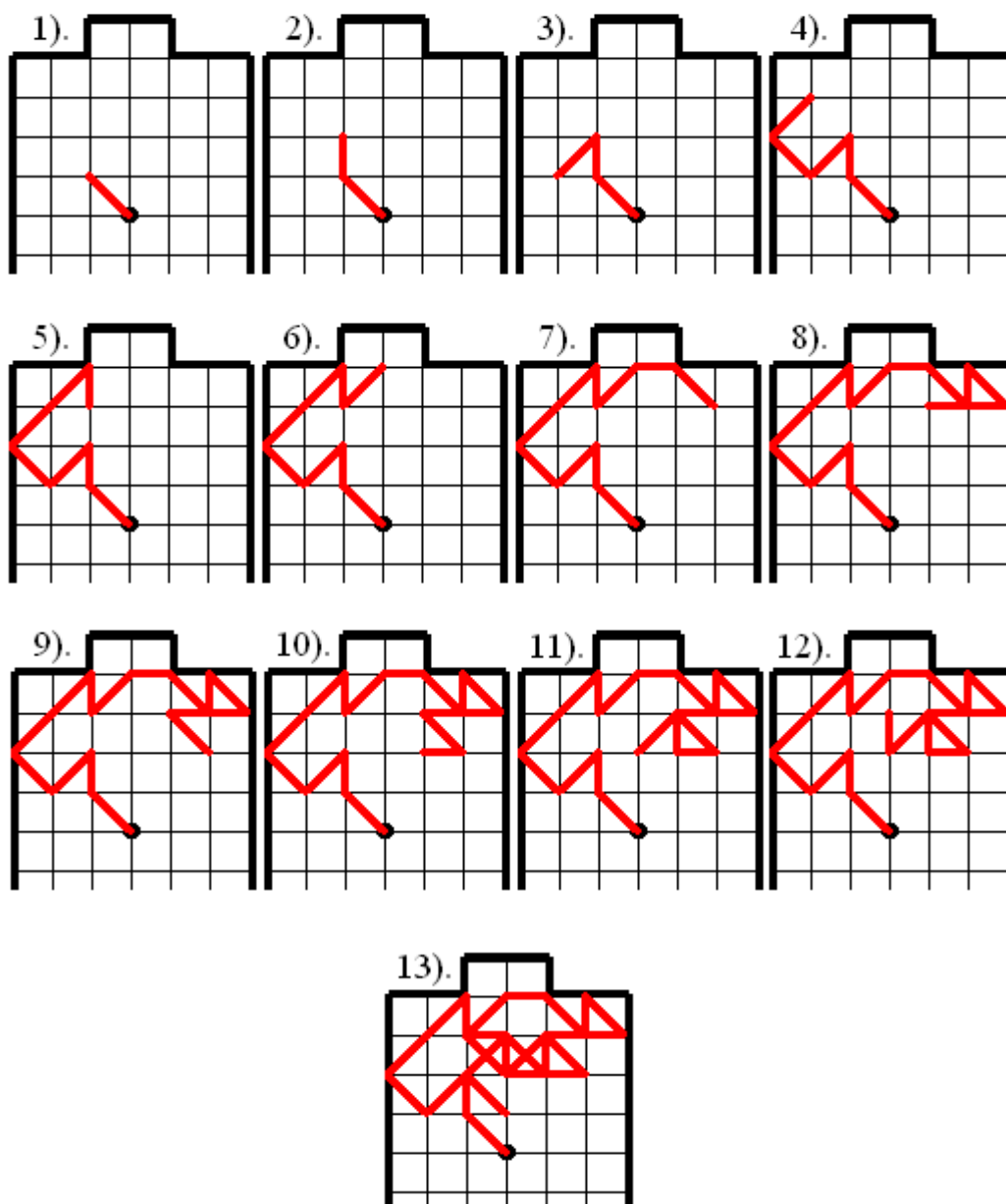
10). d9-c10-c9-d9-d10-e10-d9-e9-f8

- 11). f8-e8-d8-c8
- 12). c8-b9-b10-c9-c8-c7
- 13). c7-b8
- 14). b8-c8-d7
- 15). d7-c7-b7
- 16). b7-b8-a8-b7-a7-b6X

Партия № 3

ГН:

(В;Н)



АН:

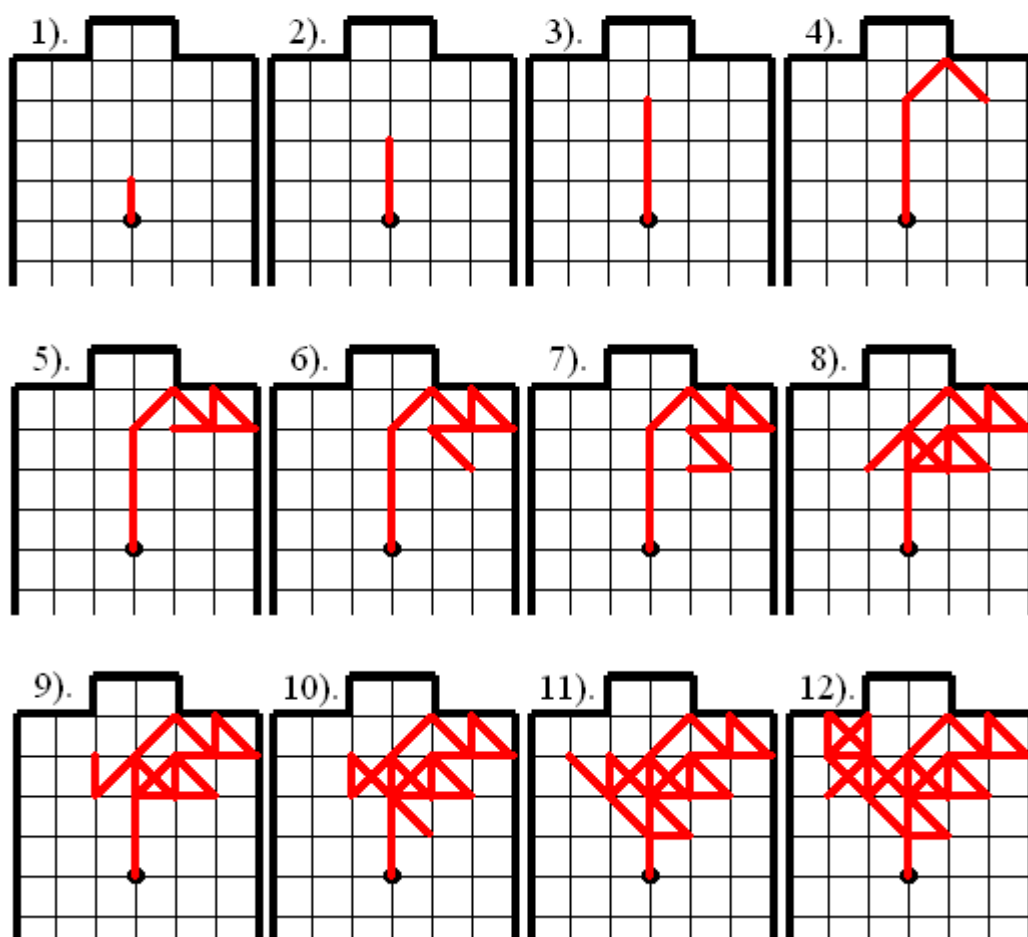
- 1). d6-c7
- 2). c7-c8
- 3). c8-b7

- 4). b7-a8-b9
- 5). b9-c10-c9
- 6). c9-d10
- 7). d10-e10-f9
- 8). f9-f10-g9-f9-e9
- 9). e9-f8
- 10). f8-e8
- 11). e8-e9-d8
- 12). d8-d9
- 13). d9-e8-d8-c9-d9-c8-d7X

Партия № 4

ΓΗ:

(H;B)



AH:

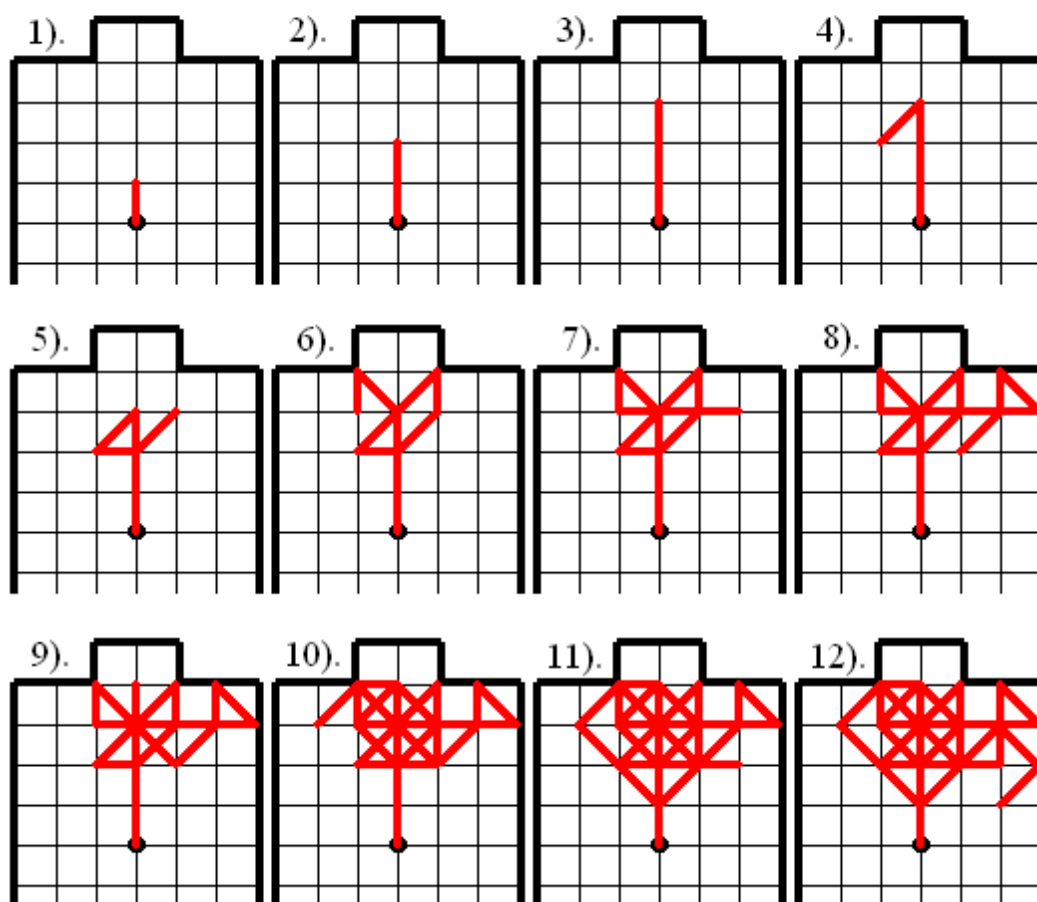
- 1). d6-d7
- 2). d7-d8
- 3). d8-d9
- 4). d9-e10-f9
- 5). f9-f10-g9-f9-e9
- 6). e9-f8

- 7). f8-e8
- 8). e8-e9-d8-e8-d9-c8
- 9). c8-c9
- 10). c9-d8-e7
- 11). e7-d7-c8-b9
- 12). b9-c9-c10-b9-b10-c9-b8X

Партия № 5

ГН:

(Н;В)



АН:

- 1). d6-d7
- 2). d7-d8
- 3). d8-d9
- 4). d9-c8
- 5). c8-d8-e9
- 6). e9-e10-d9-c10-c9
- 7). c9-d9-e9-f9
- 8). f9-f10-g9-f9-e8
- 9). e8-d9-d10
- 10). d10-c9-d8-e8-e9-d10-c10-b9
- 11). b9-c8-d7-e8-f8

12). f8-f9-g8-f7X

Во всех приведённых выше партиях прослеживается чёткая логика: Нижний игрок (наш неопытный соперник) **постоянно атакует** Верхние ворота (В), а Верхний игрок (В) (мы с тобой) **провоцирует его на эти атаки и умело защищается** – «танцует» **возле своих ворот**. В результате Верхнему игроку (В) (нам с тобой) **удётся перекрыть проход к своим воротам**.

Просмотрев трюковые партии с работой у ворот можно сделать вывод: **безудержная атака ворот соперника без всяких отступлений ни к чему не ведёт, если противник грамотно защищается**. Если ты идёшь «напролом» к **воротам соперника** и противник хоть что-нибудь понимает в игре – тебе не удастся создать ему безвыходное положение, то есть, забить ему гол или выиграть тупиком, поскольку ты не создал **достаточной опоры**¹⁶. Напротив, это твоему противнику удастся занять выгодное положение (например, построить **закрытую четвёрку**¹⁷) или вообще перекрыть проход к своим воротам.

«Танец» у своих ворот – очень эффективное «оружие»:

1). Если соперник игрок неопытный и **постоянно «рвётся» к твоим воротам**, то «танцуя» у своих ворот тебе удастся построить **закрытую четвёрку** или вообще полностью перекрыть проход к своим воротам.

2). «Танец у своих ворот» – более **безопасный вариант**, чем «схемы», поскольку ты не строишь никаких конструкций в середине поля (построение таких «статичных» конструкций может привести к непредсказуемым последствиям, если соперник начнёт делать отступления, и в результате ты можешь проиграть партию). То есть, делая ставку на «танец» у своих ворот, ты **не прогадаешь**, даже если противник начнёт делать отступления.

Вообще **«танец» у своих ворот** – это грамотная защита своих ворот с **постоянными провокациями противника на атаку**. Если есть возможность играть у своих ворот – **играй до последнего**, до тех пор, пока не возникнет реальная угроза создания тебе безвыходного положения, тем самым ты только **укрепишь своё положение в поле**.

1.3. Работа на стороне ворот противника – «ловля на модели».

В психологии «более продвинутых» начинающих игроков есть ещё одна **тонкость**, о которой я умолчал, но теперь настала пора раскрыть этот секрет! Секрет этот заключается в том, что сообразительные начинающие игроки, сыграв несколько партий, быстро понимают, что **безудержная атака ничего не даёт**, и они решают играть на стороне своих ворот. **Здесь то и начинается настоящее веселье!**

¹⁶ см. Тактика. 1.3.1. Создание безвыходного положения на стороне ворот противника – атака. **Предпосылка осуществления идеи зажимания: наличие достаточной опоры.**

¹⁷ см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 8). **Закрытая четвёрка – «футбольный шешдар».**

Если в описанных выше трюковых партиях наш противник **постоянно рвался к нашим воротам**, то теперь он «исхитрился» и решил «сменить план», он решил действовать так: «Ага, я постоянно атакую, но у меня ничего не получается! Теперь я буду провоцировать соперника (нас с тобой) на атаку и буду всё время держаться на стороне своих ворот!» Однако всё это может очень плохо закончиться для нашего соперника! Как это происходит, мы посмотрим на примере нескольких трюковых партий.

Теперь борьба будет вестись на стороне ворот нашего противника. Алгоритм несколько меняется:

- 1). Наш соперник неопытный игрок, который играет на стороне своих ворот, провоцируя нас на атаку;
- 2). Мы играем за Верхние ворота (В).

Примечание: все модели безвыходных положений, на которые я буду ссылаться в трюковых партиях с работой на стороне ворот противника – смотри в подглаве ТАКТИКА 1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола.

Настала пора показать фокус!

При записи партий используются следующие сокращения:

В – Верхний игрок, Верхние ворота (сторона, играющая за Верхние ворота);

Н – Нижний игрок, Нижние ворота (сторона, играющая за Нижние ворота).

Используется запись следующего вида: (В;Н) или (Н;В).

Запись **(В;Н)** означает, что первый ход из данной конструкции (и следовательно все нечётные ходы) делает Верхний игрок (В); а Нижний игрок (Н) соответственно делает второй ход (и следовательно все чётные ходы).

Запись **(Н;В)** означает, что первый ход из данной конструкции (и следовательно все нечётные ходы) делает Нижний игрок (Н); а Верхний игрок (В) соответственно делает второй ход (и следовательно все чётные ходы).

ГН – графическая нотация;

АН – аналитическая нотация;

!! – очень сильный ход;

! – сильный ход;

?? – очень слабый ход;

? – слабый ход;

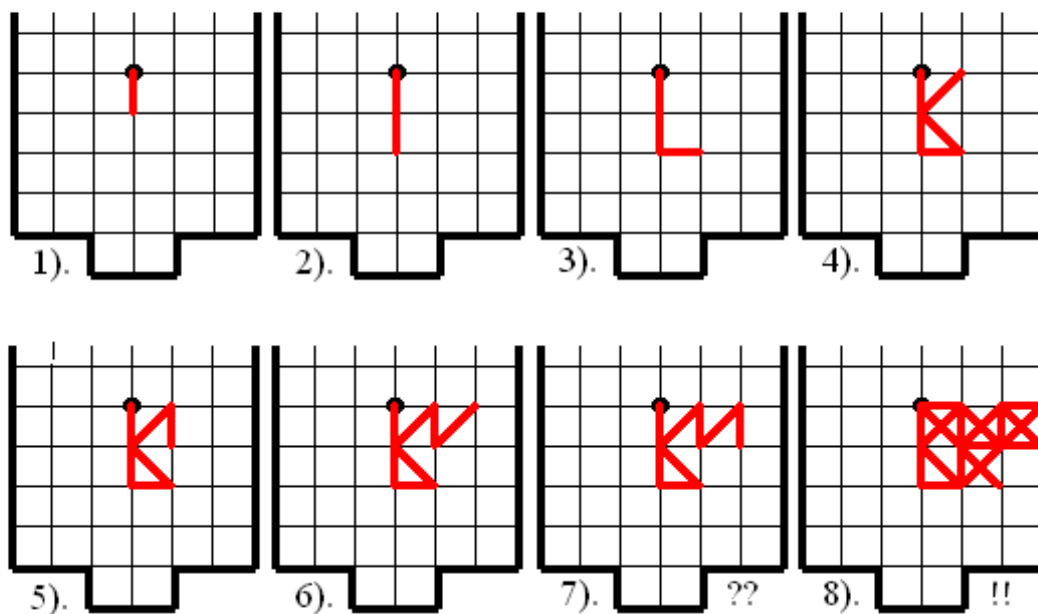
Х – конец партии.

Трюковые партии с работой на стороне ворот противника «ловля на модели»

Партия № 1

ГН:

(Н;В)



КАПКАН

АН:

1). d6-d5

Наш соперник хитрый, не даёт нам спровоцировать его на атаку!

2). d5-d4

Ну и что! Будем «ловить» его на модели!

3). d4-e4

Наш соперник сам провоцирует нас на атаку! Молодец!

4). e4-d5-e6

Этим ходом мы показали сопернику, что «не хотим» играть на стороне его ворот! Хотя на самом деле мы ой как этого хотим!

5). e6-e5

Наш соперник продолжает реализовывать свой план!

6). e5-f6

Провокация на выход в f5!

7). f6-f5??

Мерзкий ход! Наш соперник строго следовал своему плану – играл на стороне своих ворот, но он не мыслил от ситуации, не знал моделей безвыходных положений...

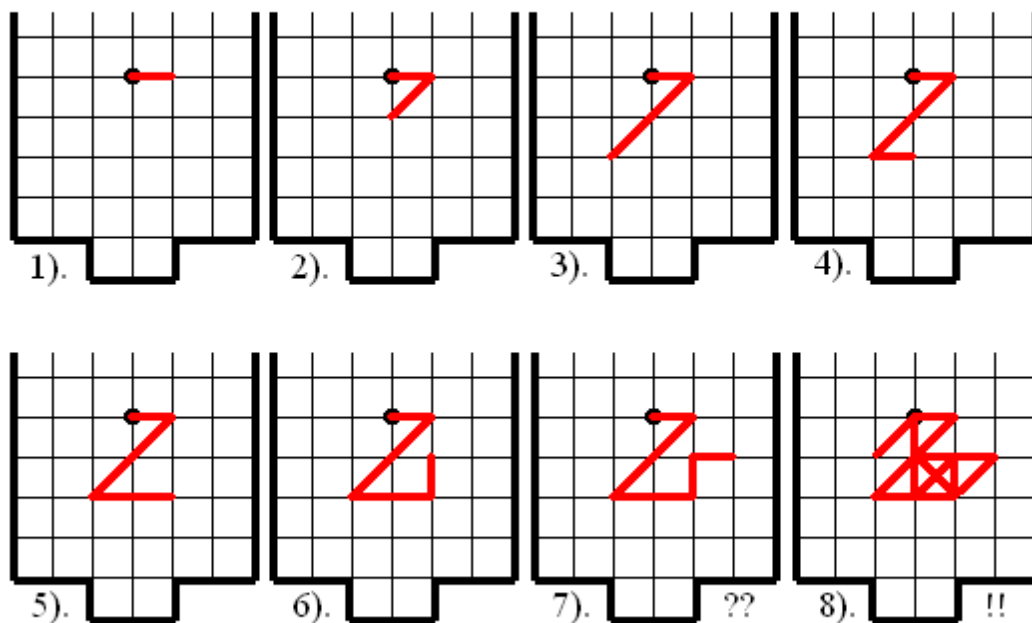
8). f5-e5-d6-e6-f5-g6-f6-g5-f5-e4-e5-f4!!X

Верхний игрок (В) осуществляет идею Модели № 10 (Вариант 1) – «КАПКАН». Вот тебе и первый фокус!

Партия № 2

ГН:

(Н;В)



**ДВОЙНОЙ
ЗАЖИМ**

АН:

1). d6-e6

2). e6-d5

Этим ходом мы «делаем вид», что рвёмся к воротам соперника!

3). d5-c4

Наш противник провоцирует нас на атаку!

4). c4-d4

Но мы же не из тех, кто рвётся в безопорную атаку¹⁸, мы лучше «половим» соперника на модели!

5). d4-e4

Соперник продолжает провоцировать нас на атаку! Здорово играет!

6). e4-e5

Мы продолжаем «охоту»!

7). e5-f5??

Вот это да... И как он мог так сходить? Наш соперник, как и в предыдущей партии, заиклился на принципе игры на стороне своих ворот и не мыслил от ситуации, похоже и моделей безвыходных положений он не знал...

8). f5-e4-d5-d4-e5-d5-d6-c5!!X

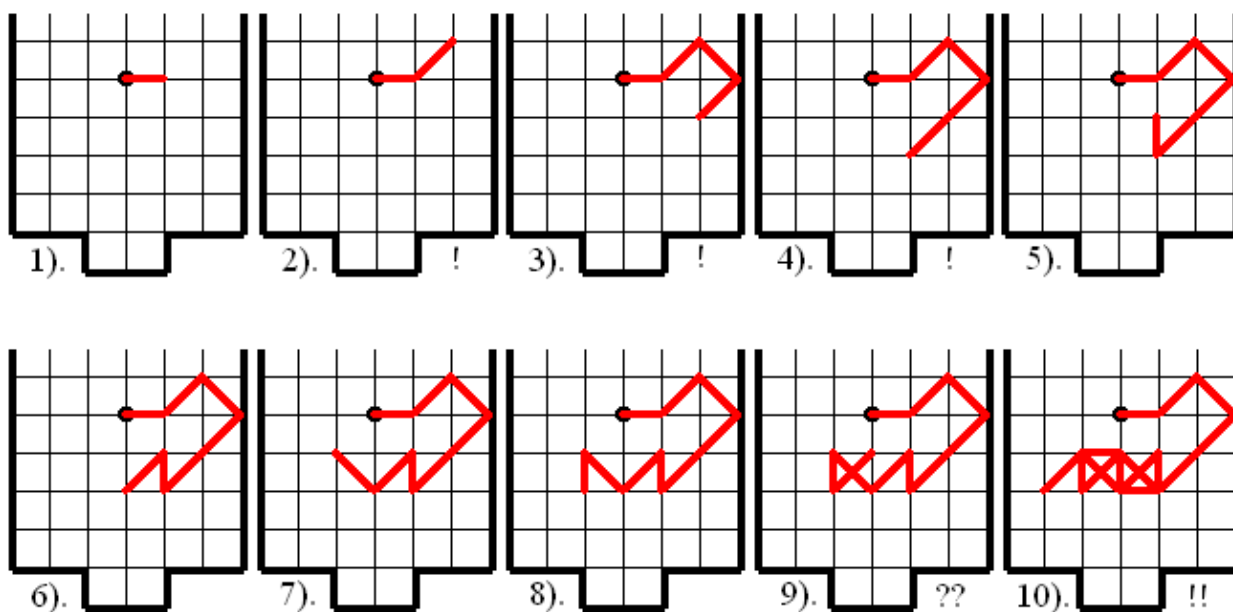
¹⁸ см. Тактика. 1.3.1. Создание безвыходного положения на стороне ворот противника – атака. Предпосылка осуществления идеи зажимания: наличие достаточной опоры.

Верхний игрок (В) осуществляет идею Модели № 13 (Вариант 3) – «ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ». Вот и второй фокус!

Партия № 3

ГН:

(Н;В)



**"ЛИСИЙ"
ЗАЖИМ**

АН:

1). d6-e6

2). e6-f7!

Прямая провокация на атаку!

3). f7-g6-f5!

Не купился! Молодец!

4). f5-e4!

Хорошо, будем строить формы и ловить на модели!

5). e4-e5

6). e5-d4

«Ловля» на модели продолжается! При этом мы «придерживаем» соперника на стороне его ворот!

7). d4-c5

Соперник уже не провоцирует нас на атаку, наверное, он хочет «вырваться» со стороны своих ворот! Но не тут то было!

8). c5-c4

Провокация на занятие d5 и удержание соперника на стороне его ворот!

9). c4-d5??

Ну почему так, ведь были ходы и лучше? Опять старая история: отсутствие мышления от ситуации и незнание моделей безвыходных положений!

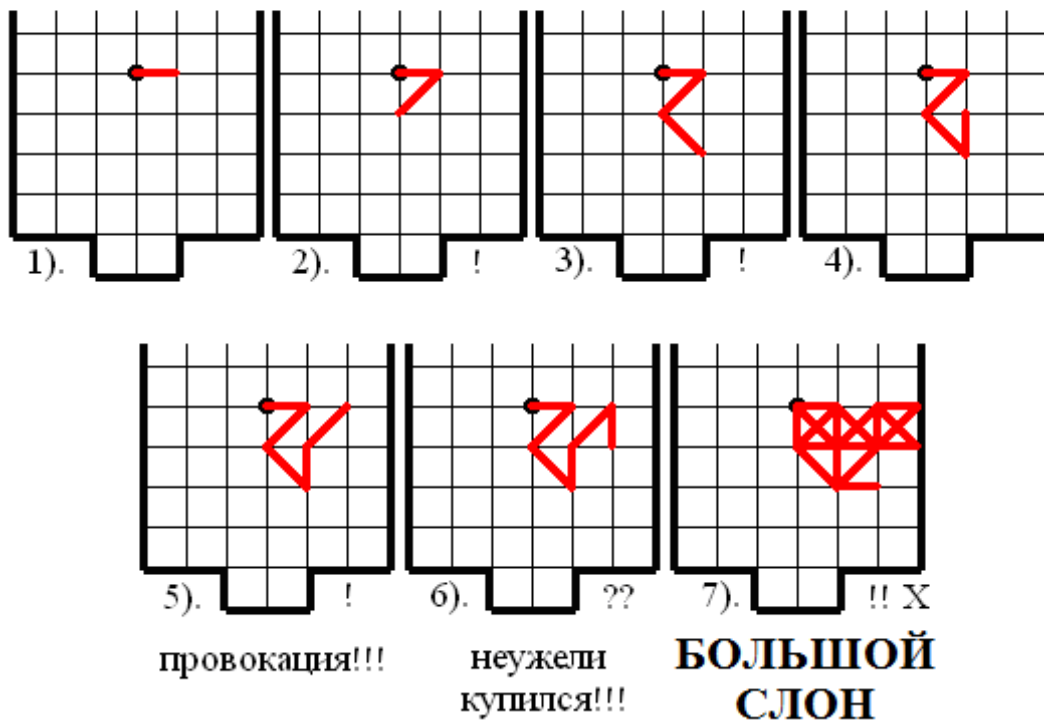
10). d5-d4-e4-d5-c5-b4!!X

Верхний игрок (мы с тобой) осуществляет идею Модели № 20 – «ЛИСИЙ ЗАЖИМ». Вот тебе и третий фокус!

Партия № 4

ГН:

(В;Н)



АН:

1). d6-e6

Мы выбрали самый провокационный «дебют»!

2). e6-d5!

Не стал рваться к воротам, кое-чему научился!

3). d5-e4!

Ну и ладно, будем ловить на модель!

4). e4-e5

5). e5-f6!

Провокация!

6). f6-f5??

Странный и очень пассивный ход. Возможно, Нижний игрок (Н) хотел спровоцировать нас на атаку, но толку-то от такой провокации – ведь после этого ему создают безвыходное положение. И опять всё повторяется: отсутствуют мышление от ситуации и знание моделей безвыходных положений!

7). f5-g6-f6-g5-f5-e6-e5-d6-d5-e5-f5-e4-f4!!X

Далее Верхний игрок (В) (мы с тобой) осуществляет идею Модели № 17 – «БОЛЬШОЙ СЛОН» и выигрывает эту партию! А вот, наконец, и четвёртый фокус!

Во всех трюковых партиях с работой на стороне ворот соперника прослеживается чёткая логика: Нижний игрок (Н) (наш неопытный противник), поняв, что безудержная атака ни к чему не приводит, решил играть на стороне своих ворот, а Верхний игрок (В) (мы с тобой) позволяет ему это делать. При этом Нижний игрок (Н) заиклился на принципе провокаций на атаку, он не мыслит от ситуации, не делает отступлений, да к тому же просто не знает моделей безвыходных положений. В итоге всё это сыграло с Нижним игроком (Н) (нашим соперником) злую шутку – мы «поймали его на модель»!

Итак, чему же нас научили эти трюковые партии? Вот их простые уроки:

1). Если ты будешь заикливаться на принципе провокаций на атаку, не будешь играть от ситуации, если у тебя неважный «арсенал» (багаж моделей и форм, которые ты изучил), то соперник может «поймать тебя на модель» и ты проиграешь партию.

2). Никогда не надо заикливаться на каких-либо «своих принципах» игры: никогда не подгоняй игру под какую-либо свою «схему», играй от ситуации, от положения, смотри в поле, а не в свои иллюзии;

3). Тебе необходимо изучать модели безвыходных и безопасных положений, различные футбольные формы.

Итак, изучив трюковые партии, поняв их логику можно подвести итог раздела «Статика ФУТБОЛА НА БУМАГЕ. Трюковые партии»:

1). Если ты уже в начале партии делаешь ставку на «силовой вариант», то есть, постоянно рвёшься к воротам противника, не делая никаких отступлений, ты обречен на поражение (тебя загонят в ловушку с помощью «схем» или «танца» у ворот).

2). Бессмысленно атаковать ворота соперника, если не создана достаточная опора для осуществления идеи зажимания. С помощью безудержной «безопорной» атаки невозможно создать безвыходное положение противнику (если он будет правильно защищаться).

3). Если ты будешь заикливаться на принципе провокаций на атаку, не будешь играть от ситуации, если у тебя неважный «арсенал» (багаж моделей и форм, которые ты изучил), то соперник может «поймать тебя на модель» на стороне твоих ворот и ты проиграешь партию.

4). Если весь твой план в партии строится лишь на схемах – ты играешь статично и становишься предсказуемым. Какие это схемы не имеет значения – главное, что ты всё время играешь по каким-либо своим жёстким принципам и не мыслишь «от ситуации», например, ты можешь без отступлений атаковать ворота противника или опять-таки без отступлений играть на стороне своих ворот.

2. Основные понятия футбольной стратегии.

Прежде чем перейти к описанию принципов и основных стратегических приёмов игры необходимо расшифровать ряд понятий:

- 1). **Сильные и слабые пересечения;**
- 2). **Пустая, плотные, мягкие и растянутые конструкции;**
- 3). **«Танец» у своих ворот – элемент защиты «ку-ку»;**
- 4). **Снукер;**
- 4)¹. **Голевые пересечения;**
- 5). **Голевая линия;**
- 6). **Опорная конструкция;**
- 7). **Прямые провокации на атаку;**
- 8). **Закрытая четвёрка – «футбольный шешдар».**

1). Сильные и слабые пересечения.

1. Сильное пересечение – пересечение, заняв которое можно построить конструкцию выгодную тебе и соответственно невыгодную сопернику.

2. Слабое пересечение – пересечение, заняв которое нельзя построить выгодную тебе конструкцию. То есть, **если пересечение слабое**, то как бы ты в него не сходил – конструкция всё равно будет тебе невыгодна.

В партии приходится постоянно исследовать **«на силу»** пересечения, которые ты можешь занять. Данное исследование состоит из трёх этапов:

- 1. Определение всех пересечений, которые ты можешь занять.**
- 2. «Экспертиза» этих пересечений.**

Ты берёшь конкретное пересечение и рассматриваешь возможные варианты развития партии в случае занятия тобой данного пересечения (эту **«процедуру»** ты проделываешь с каждым из пересечений).

Исключения: на практике часто выходит так, что проводить **«экспертизу»** всех пересечений совсем не обязательно. Например, если при работе на стороне ворот противника ты нашел пересечение, заняв которое, сопернику создаётся безвыходное положение (**должна быть 100% гарантия**), то исследование других пересечений **не имеет смысла**.

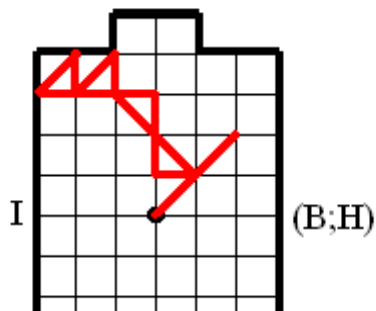
3. Выбор пересечения, которое ты собираешься занять.

Ведь на втором этапе ты определил, какие пересечения являются сильными, а если таких не оказалось, то при оптимальной игре соперника ты проиграешь (**но: никогда не сдавай партию, играй до конца, ведь соперник может допустить ошибку!**).

Такие исследования поначалу будут занимать у тебя много времени, ты будешь рассматривать все варианты – **«считать»**, но по мере накопления игрового опыта и развития интуиции это не будет представлять для тебя сложности (за редким исключением – в какой-нибудь супернестандартной конструкции).

Примеры исследования пересечений на силу:

1). Работа на стороне своих ворот

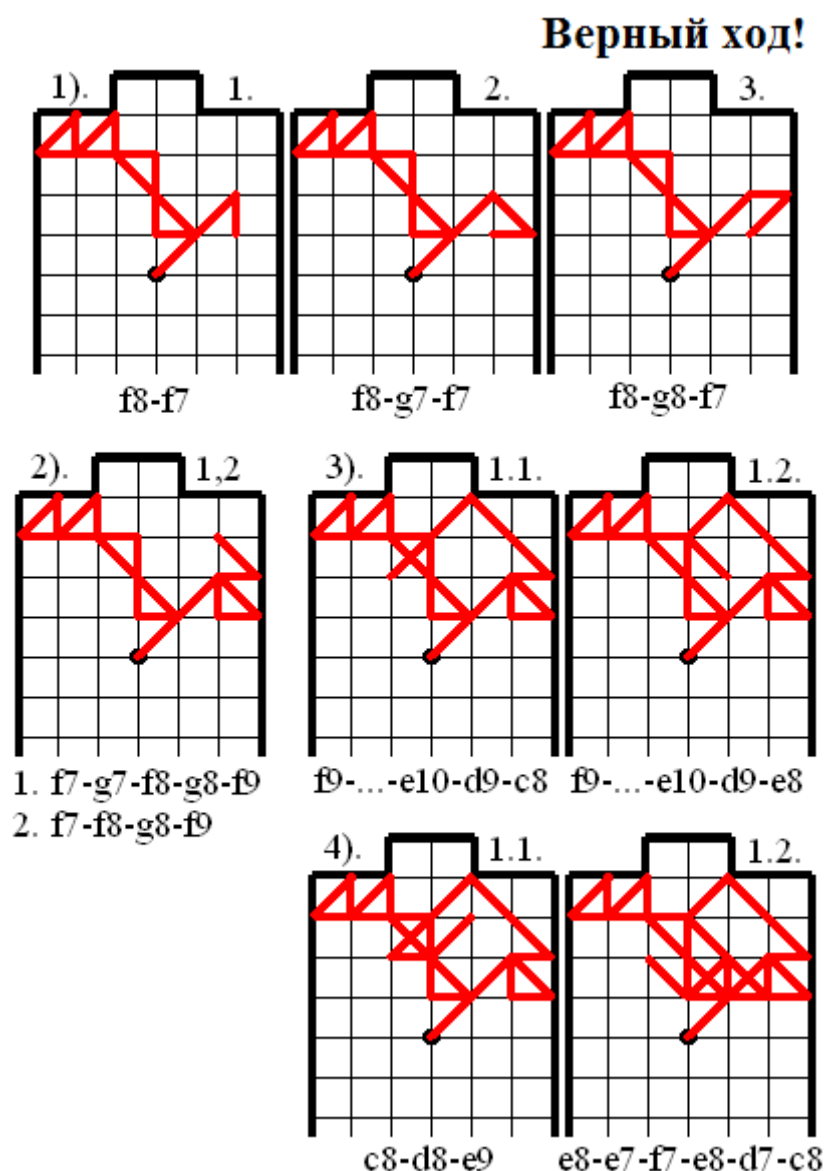


1. В примере I ходят Верхние ворота (В) (т.е. мы с тобой). Они могут занять одно из следующих пересечений: **e8; e9; f9; f7; f6**.

2. Проведём «экспертизу» каждого из этих пересечений:

А). Пересечения **e8; e9; f9** – являются **голевыми**, т.е. **слабыми**. Если мы займем любое из этих пересечений, то следующим ходом Нижние ворота (Н) забьют нам гол.

Б). Пересечение **f7** – очень интересно. Оно является сильным, но занять его нужно, построив определённую конструкцию:



Комментарии:

Оптимальным ходом является **конструкция 1).3.** Если Верхние ворота (В) займут пересечение **f7** по другому, то Нижние ворота (Н) создадут им безвыходное положение (**вариант 1)1, 2 – 4)1.1, 1.2, 2.1, 2.2**).

Но, построив нужную **конструкцию – 1).3**, Верхние ворота (В) могут легко «**выскользнуть**» и занять безопасное пересечение как бы не сходили Нижние (Н).

В). Пересечение **f6** является **сильным**, заняв его, Верхние ворота (В) будут находиться в безопасном положении.

3. Теперь нам необходимо сделать выбор из двух пересечений: **f7** и **f6**. Я бы выбрал **пересечение f7**, поскольку это **более провокационный ход** – есть шанс, что противник примется атаковать, а я буду «**танцевать, танцевать, танцевать!**» и укреплять своё положение в поле!

2).1. b4-...-b5

2. b4-a5-b6

3. b4-...-f4

4. b4-...-f5

5. b4-...-f6

Это все возможные варианты для противника

3).1. b5-c4-b4-a5-b5-a4-b3

2. b6-c7-b7-b6-a7-b7-a6-b5

3. f4-e5-d4-d3

4. f5-e4-d4-e3

5. f6-g5-f4

3).1, 3, 4, 5 – безвыходные положения для Нижних ворот (Н):

1. – Верхние ворота (В) реализуют идею модели № 15 (см. **вариант 2).5**) – **СЛОЖНЫЙ ЗАЖИМ**

3. – Верхние ворота (В) реализуют идею модели № 12 - **ЗОНТИК**

4. – Верхние ворота (В) реализуют идею модели № 13 – **ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ**

5. – Верхние ворота (В) реализуют идею модели № 1 – **ПРОСТОЙ ЗАЖИМ**¹⁹

4).2.1. b5-...-f4

2.2. b5-...-f5

2.3. b5-...-f6

5).2.1. f4-e4-d4-c3

2.2. f5-e5-d4-c3

2.3. f6-g5-f4

5).2.1, 2.2, 2.3. – безвыходные положения для Нижних ворот (Н), поскольку Верхние ворота (В) реализуют идею модели № 1 – **ПРОСТОЙ ЗАЖИМ**

Таким образом, пересечение **b4** является **сильным** и, заняв его, Верхние ворота (В) создадут Нижним (Н) безвыходное положение.

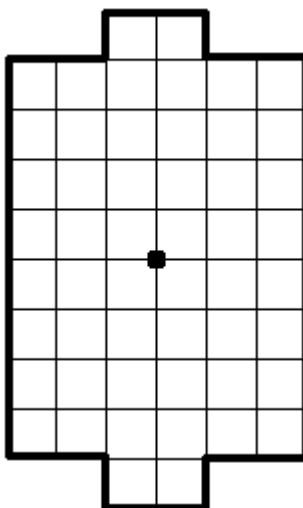
3. Дальнейшее исследование не имеет смысла, мы нашли чёткий вариант и своим ходом занимаем пересечение b4.

2). Пустая, плотные, мягкие и растянутые конструкции.

2.1. Пустая конструкция – это начальное положение в поле, когда не сделано ни одного хода. Пустая конструкция показана на **рисунке 1**.

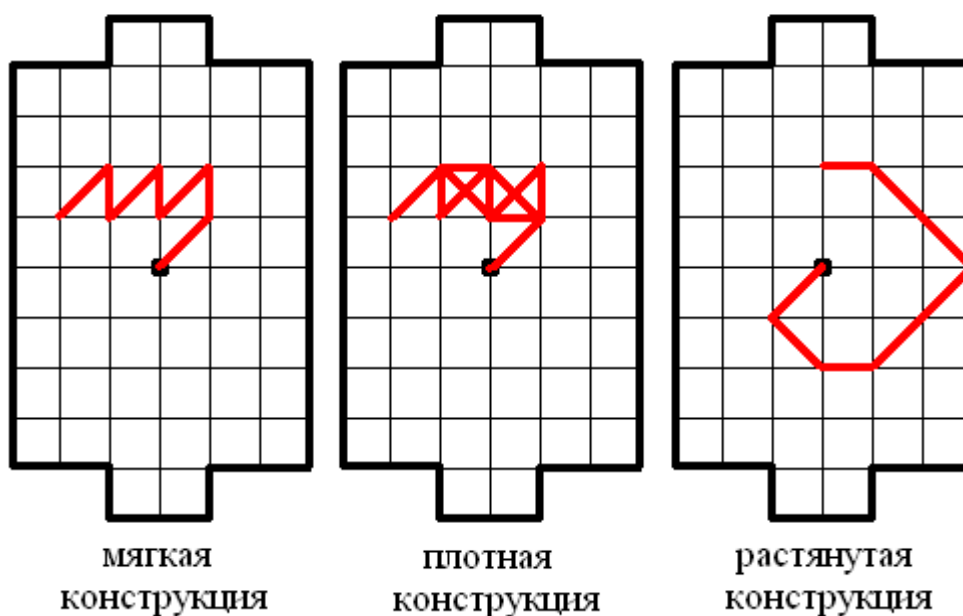
¹⁹ См. Тактика. 1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола – модели №№ 15 – **СЛОЖНЫЙ ЗАЖИМ**, 12 – **ЗОНТИК**, 13 – **ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ**, 1 – **ПРОСТОЙ ЗАЖИМ**.

Рис. 1



2.2. Показать что такое **плотные, мягкие и растянутые конструкции** можно на одном простом примере. Допустим, в партии было сделано **семь ходов**. На **рисунке 2** показаны три возможных конструкции после этих семи ходов:

Рис. 2



3). «Танец» у своих ворот – элемент защиты «ку-ку»²⁰.

Данный элемент футбольной стратегии является **динамическим**. «Танец» у **ворот** – это грамотная защита своих ворот с постоянными провокациями противника на атаку. «Танец» у **ворот** предполагает, что ты строишь **только безопасные для себя конструкции**. Самый лучший способ понять, что такое

²⁰ См. Стратегия. 4.1. Метод провокаций – защита «ку-ку».

«танец» у ворот – еще раз просмотреть трюковые партии с работой у своих ворот²¹.

4). Снукер.

Снукером в ФУТБОЛЕ НА БУМАГЕ называется положение неудобное для атаки. Очень важно не путать снукер с безопасным положением. Соотношение снукера и безопасного положения довольно просто: **каждое безопасное положение является снукером, но не каждый снукер является безопасным положением**. Графически это соотношение можно представить так (рисунок 2¹):

Рис. 2¹



Создав безопасное положение на стороне своих ворот, ты всегда сможешь перейти на сторону ворот соперника, даже если он будет атаковать твои ворота. Но если ты «сделал» снукер, то возможно противнику удастся создать тебе безвыходное положение. Главная идея снукера состоит в том, что сопернику будет очень сложно создать тебе безвыходное положение, поскольку конструкция снукер предполагает очень большой «высчет», то есть, перебор очень большого количества вариантов. Как показала практика, если ты сделаешь снукер, то сопернику, скорее всего, не удастся создать тебе безвыходное положение.

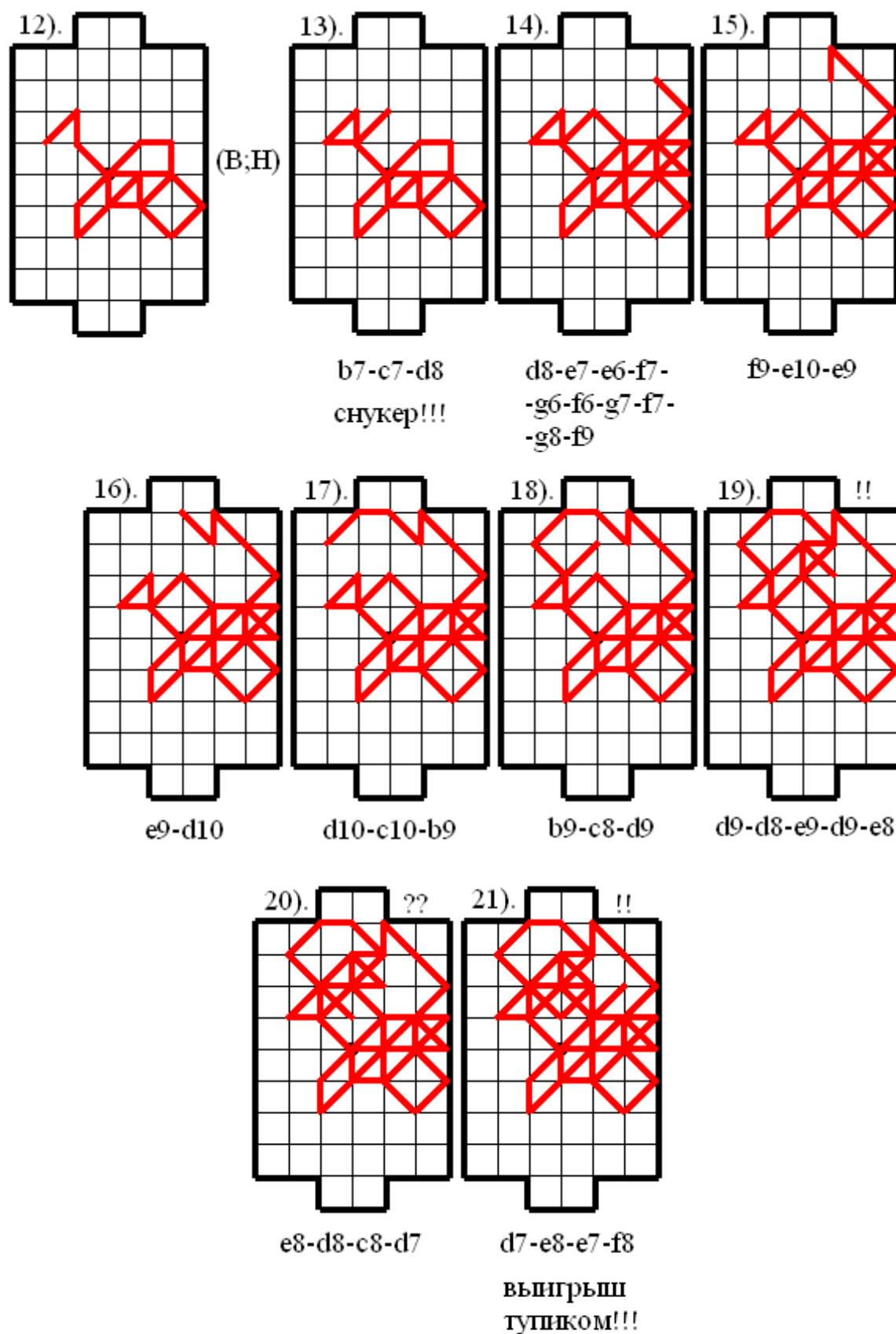
Предпосылка создания снукера:

Ты считаешь, что безудержная атака твоих ворот сопернику ничего не даст, применив «танец» у своих ворот – ты легко уйдёшь от атак и займёшь выгодное положение. То есть, сопернику, чтобы создать тебе осложнения придётся не рваться в 100% атаку, а делать отступления, вот тут-то у тебя и появится шанс «вырваться» на сторону ворот противника – в безопасную зону.

Снукер – это вязкая конструкция на стороне своих ворот. Снукер имеет огромное значение в практической игре, когда соперник может нервничать, находиться в условиях ограниченного количества времени.

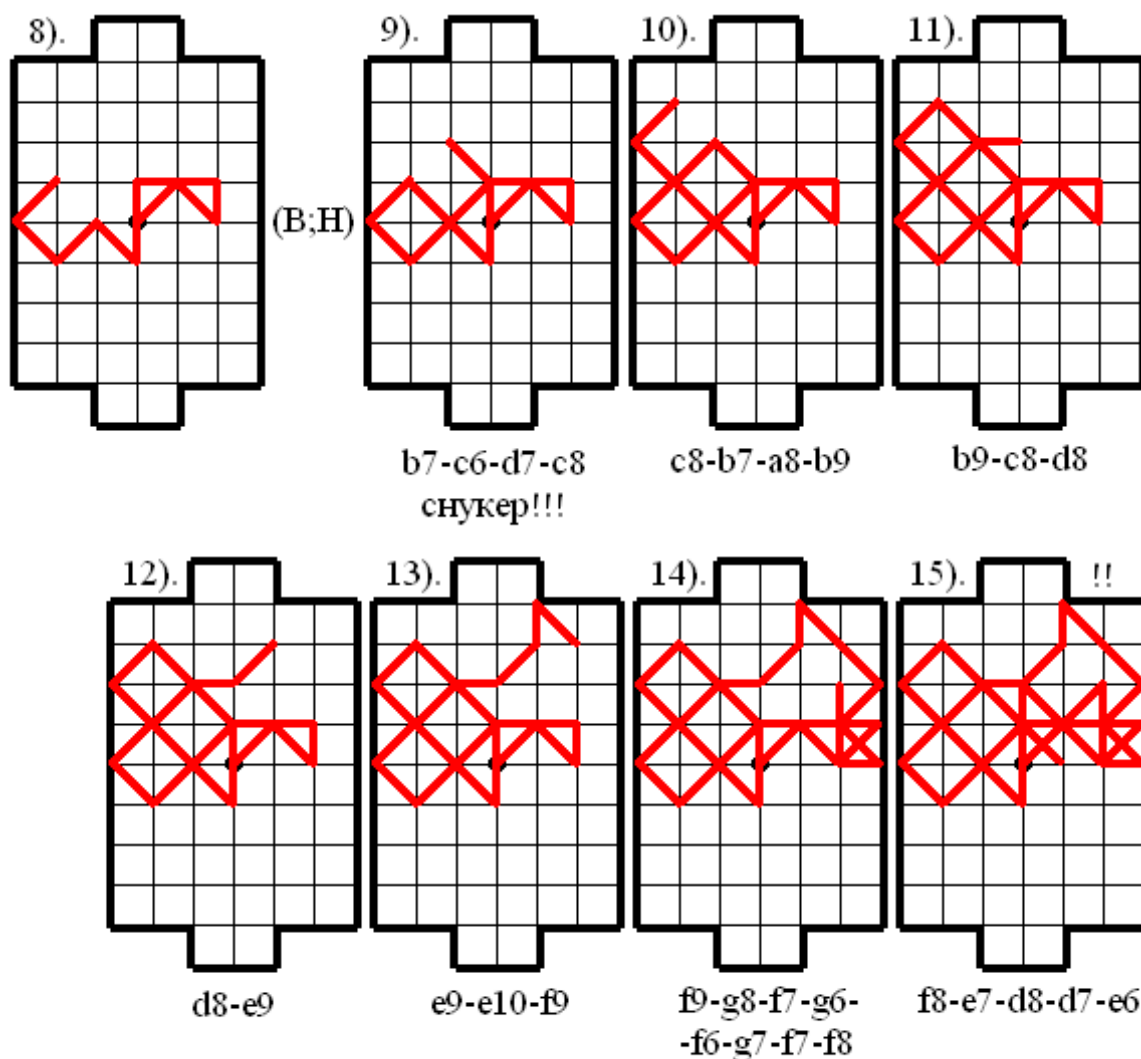
Показать, что такое снукер, можно на примерах из реальных партий.

²¹ См. Стратегия. 1.2. Работа возле своих ворот – «танец у своих ворот». Трюковые партии с работой у своих ворот – «танец у своих ворот».

Рис. 2²

В части партии, представленной на рисунке 2², Верхний игрок (В) тринадцатым ходом делает снукер. Почему Верхний игрок (В) решил так

сходить, ведь у него была возможность выйти на сторону ворот соперника? Дело в том, что **Верхний игрок (В)** не видел смысла в таком выходе. Если бы он вырвался сразу на сторону ворот Нижнего игрока (Н), то, скорее всего, сам попал бы в снукер, и неизвестно чем бы всё это закончилось – поэтому он решил опередить события и сделал снукер Нижнему игроку (Н). Как показывает дальнейшее развитие партии, «сделав ставку» на снукер, **Верхний игрок (В)** не ошибся: он легко защитился с помощью «танца» у ворот, а затем вообще выиграл партию туфиком!

Рис. 2³

В части партии, представленной на **рисунке 2³**, Верхний игрок (В) сделал снукер на девятом ходу. Нижний игрок (Н) попытался организовать атаку, но у него ничего не вышло и **пятнадцатым ходом** Верхний игрок (В) создаёт **чётный выход в свою пользу**, а заодно и наивыгоднейшую **опорную конструкцию**²². Кстати говоря, эту партию выиграл Верхний игрок (В) – он грамотно обработал

²² см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии. 6). Опорная конструкция.

опорную конструкцию и в итоге создал Нижнему игроку (Н) безвыходное положение!

4)¹. Голевые пересечения.

Понятие **голевого пересечения** можно объяснить на следующем примере – рисунок 2⁴:

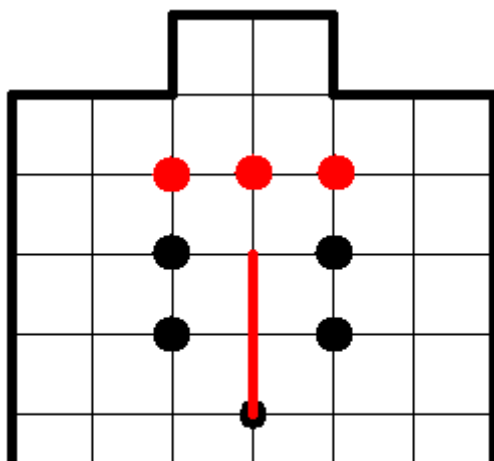
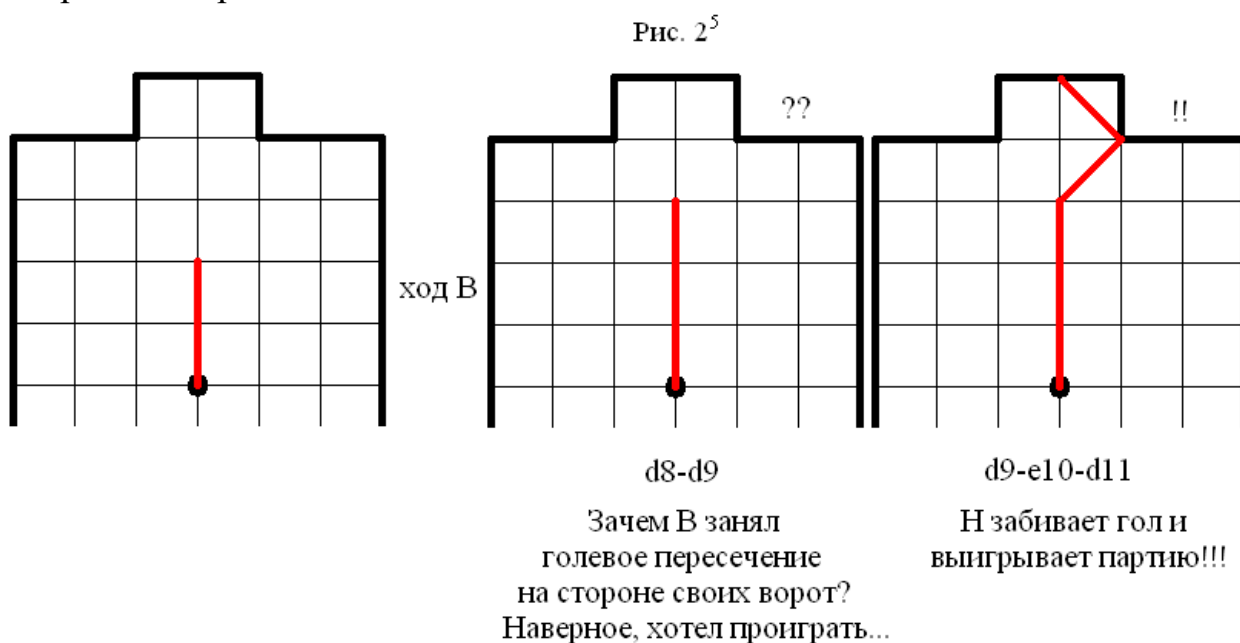


Рис. 2⁴

Игрок, который ходит из конструкции представленной на **рисунке 2⁴** может занять либо одно из четырёх **неголевых** пересечений (c7; c8; e7; e8) – они обозначены **чёрным цветом**, либо одно из **голевых** пересечений (c9; d9; e9) – они обозначены **красным цветом**.

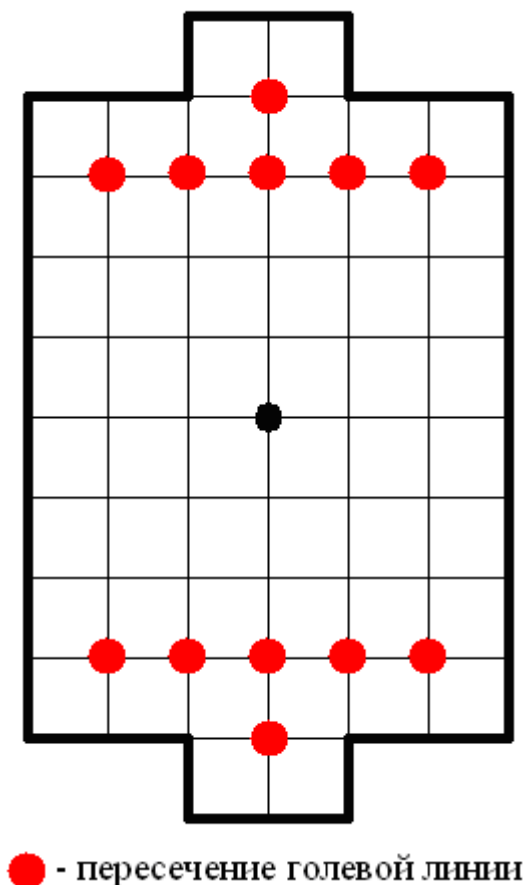
При чём, если в этой конструкции ход делает **Верхний игрок (В)**, и он **занимает одно из голевых пересечений** (рисунок 2⁵) – ему забивается гол, и он проигрывает партию.



5). Голевая линия.

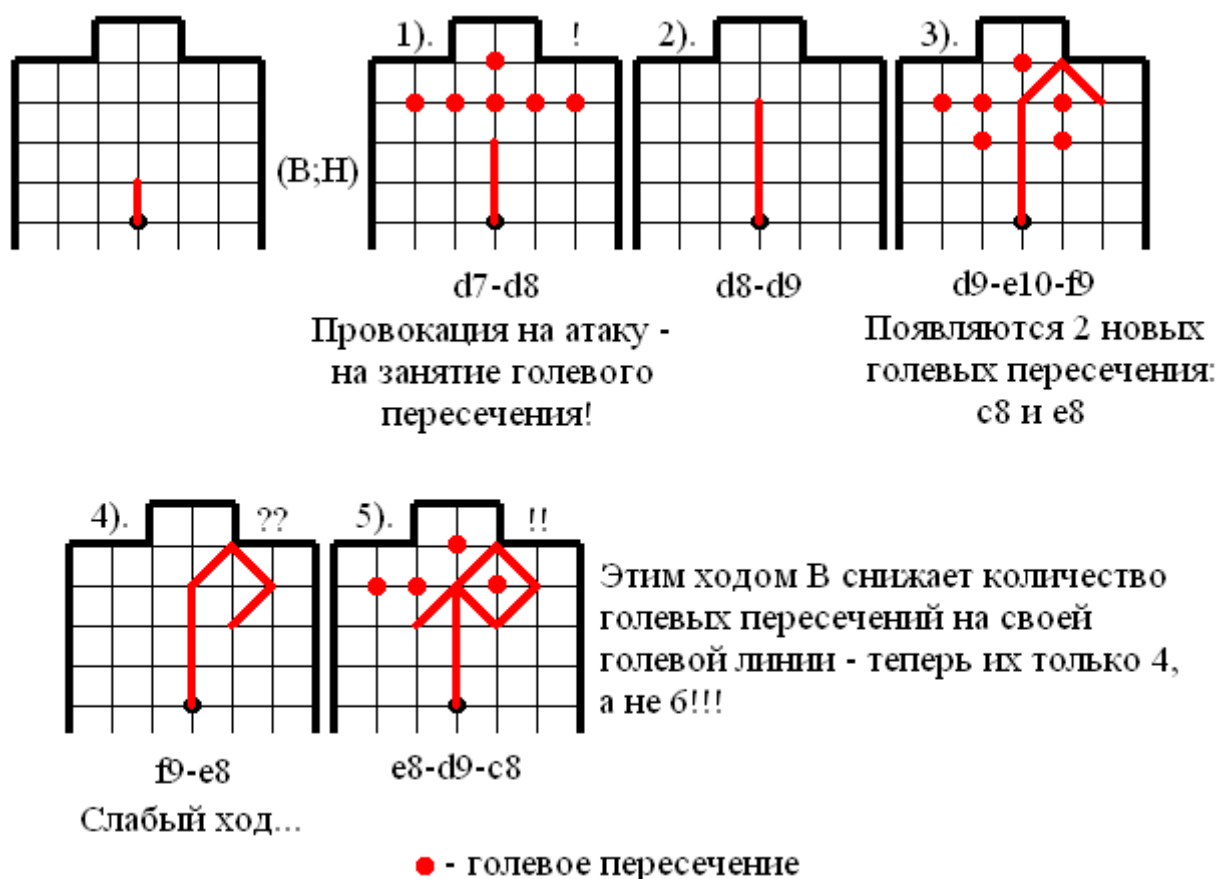
Голевая линия – это группа голевых пересечений на стороне ворот одного из игроков. В поле есть две голевые линии – на стороне ворот Верхнего игрока (В) и Нижнего игрока (Н). В начале партии голевые линии – это пересечения (b3; c3; d3; e3; f3; d2) и (b9; c9; d9; e9; f9; d10) – рисунок 3.

Рис. 3



Голевая линия «вещь» не статичная – она изменяется по ходу партии, поскольку одни пересечения перестают быть голевыми (**их занимают**), а другие, наоборот, **«превращаются» в голевые**. Можно посмотреть как это происходит на одном простом примере – рисунок 3¹:

Динамика голевой линии верхнего игрока

Рис. 3¹

Из рисунка 3¹ видно, что голевая линия Верхнего игрока (В) на протяжении пяти ходов изменялась. Можно представить динамику голевой линии Верхнего игрока (В) в виде таблицы (чёрным цветом отмечены пересечения, которые превращаются по ходу партии из обычных в голевые):

Ход Верхнего игрока (В)	Пересечения голевой линии Верхнего игрока (В)
Первый	b9; c9; d9; d10; e9; f9
Третий	b9; c8; c9; d10; e8; e9
Пятый	b9; c9; d10; e9

Как видно из рисунка и таблицы Верхнему игроку (В) пятым ходом удалось снизить количество голевых пересечений своей голевой линии!

Также из рисунка видно, что занятие Нижним игроком (Н) вторым ходом пересечения d9 привело к превращению пересечений c8 и e8 из обычных в голевые! Это очень интересное свойство, которое можно использовать при

организации атаки или для того, чтобы «обострить» ход партии! Пересечение **d3/d9** – это «суперсильное», «прострельное» пересечение²³!

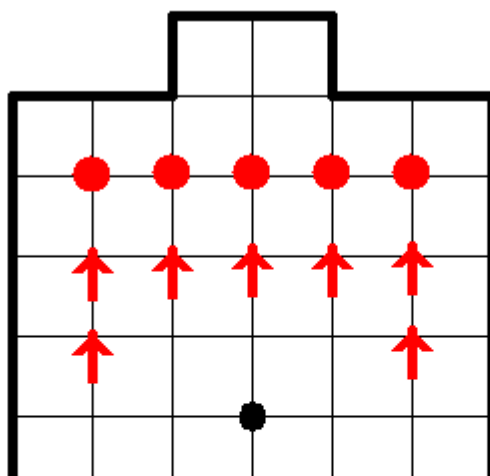
6). Опорная конструкция.

Опорная конструкция – это выгодная одной из сторон конструкция, при грамотной обработке которой данная сторона создаёт безвыходное положение противнику. То есть, если ты в партии **построишь** **выгодную** тебе **опорную конструкцию**, а затем **грамотно её обработаешь** – ты **построишь** тем самым **опору**, достаточную для создания безвыходного положения противнику. Примером опорной конструкции является **закрытая четвёрка**²⁴.

7). Прямые провокации на атаку.

Осуществление прямых провокаций на атаку означает занятие таких пересечений, чтобы у противника **сразу появлялась возможность занять одно из пересечений** твоей голевой линии²⁵. Допустим, ты играешь за Верхние ворота (В), тогда **общая схема прямых провокаций в начале партии** для тебя выглядит так (рисунок 4):

Рис. 4



● - пересечение, которое предположительно может занять соперник (пересечение Вашей голевой линии)

↑ - пересечение, которое Вы должны занять, чтобы сразу дать возможность сопернику занять одно из пересечений Вашей голевой линии

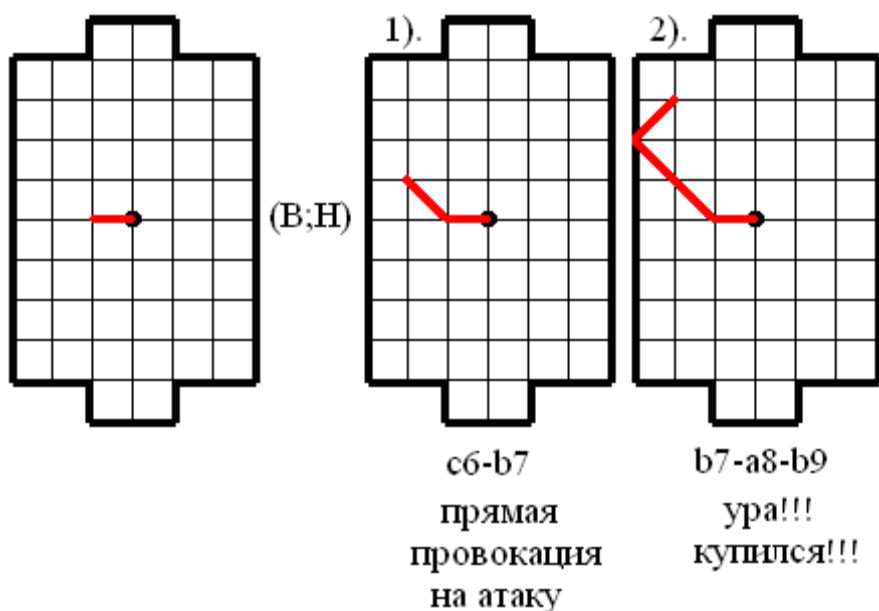
²³ См. Тактика. 1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола – модели с использованием свойств сильных пересечений голевой линии.

²⁴ см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 8). Закрытая четвёрка – «футбольный шешдар».

²⁵ см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 5). Голевая линия.

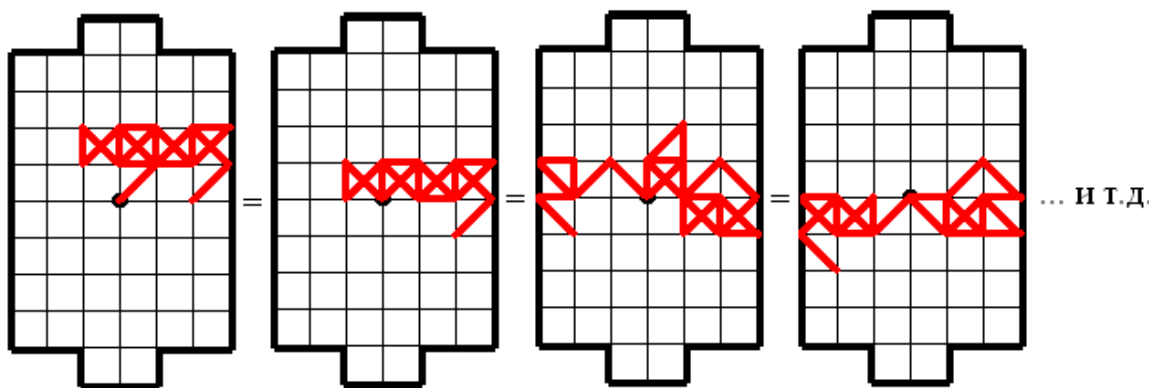
Вот наглядный пример того, как Верхний игрок (В) напрямую спровоцировал Нижнего (Н) на атаку своих ворот – **рисунок 5**. Верхний игрок (В) ходит и провоцирует на атаку, а Нижний (Н) «покупается» и атакует:

Рис. 5



8). Закрытая четвёрка – «футбольный шешдар».

Закрытой четвёркой называется конструкция следующего вида

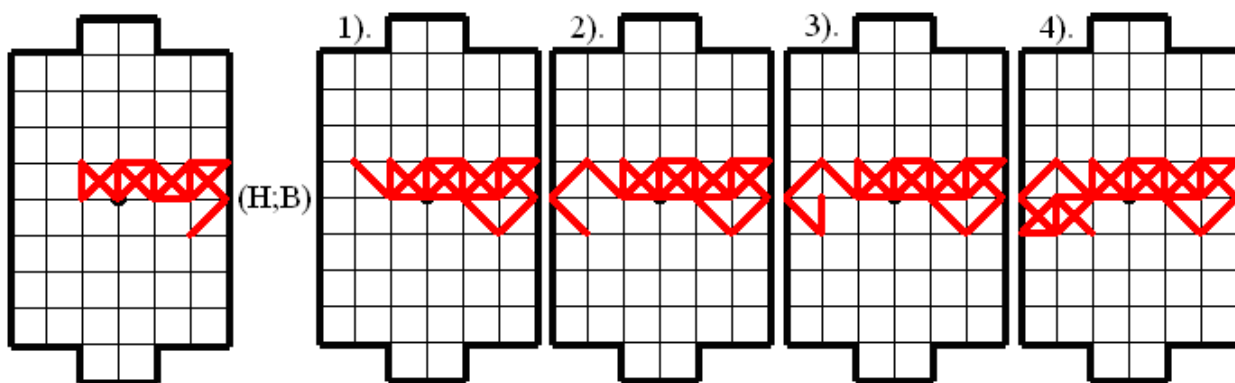


Если тебе удалось построить закрытую четвёрку – ты занял **наивыгоднейшее положение, построил стенку, через которую сопернику практически невозможно пробиться**. Далее возможны два варианта развития партии:

1). Противник будет «рваться» к твоим воротам и ты полностью перекроешь к ним проход.

Пример - ты играешь за Верхние ворота (В)

ГН:



АН:

1). f5-e6-d6-c6-b7

2). b7-a6-b5

3). b5-b6 (или b5-...-b6)

4). b6-a5-b5-c6-b6-c5X

Это безвыходное положение для **Нижних ворот (Н)**, поскольку **проход к Верхним воротам (В) полностью перекрыт**²⁶.

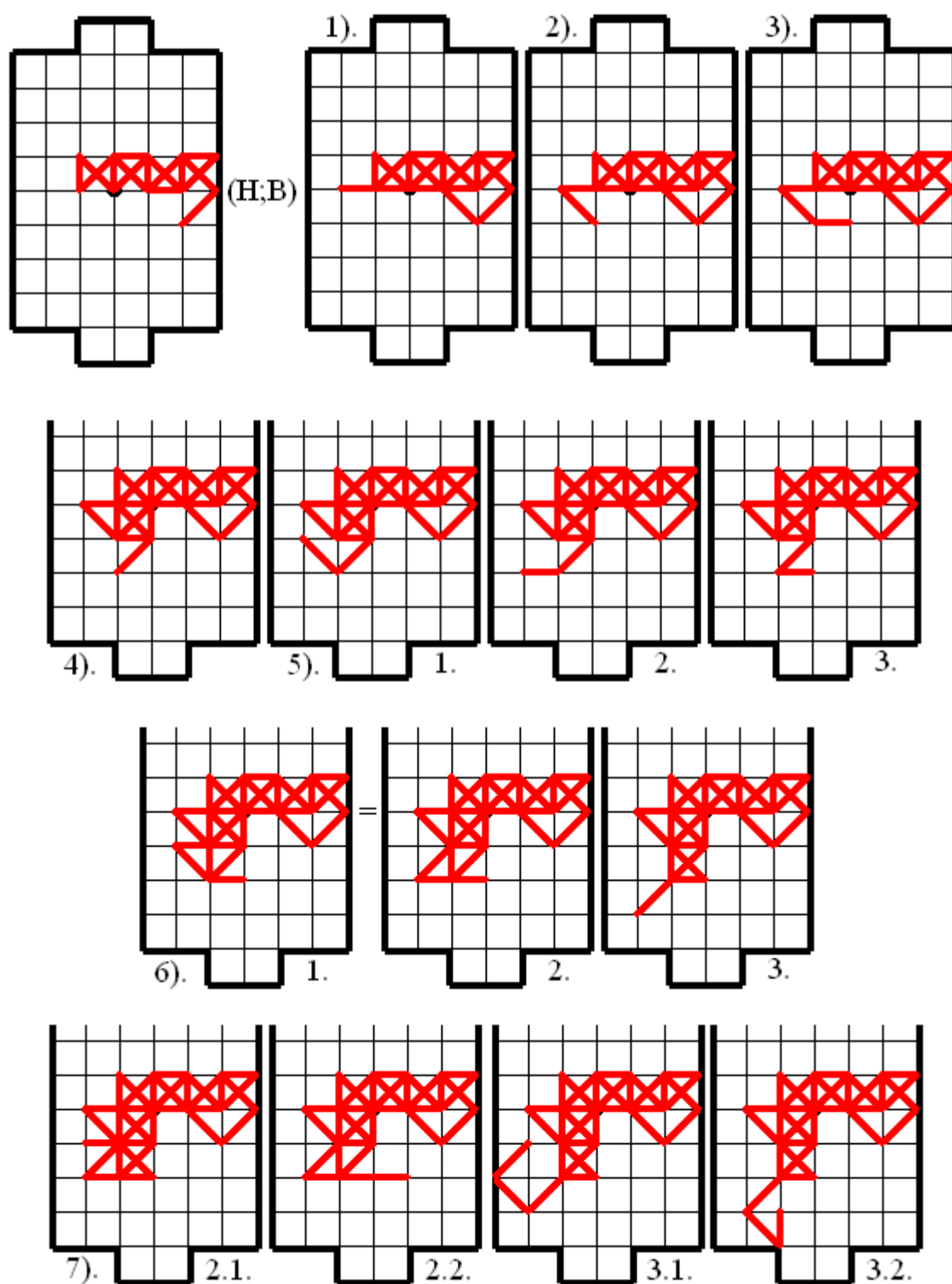
2). Противник начнёт делать отступления.

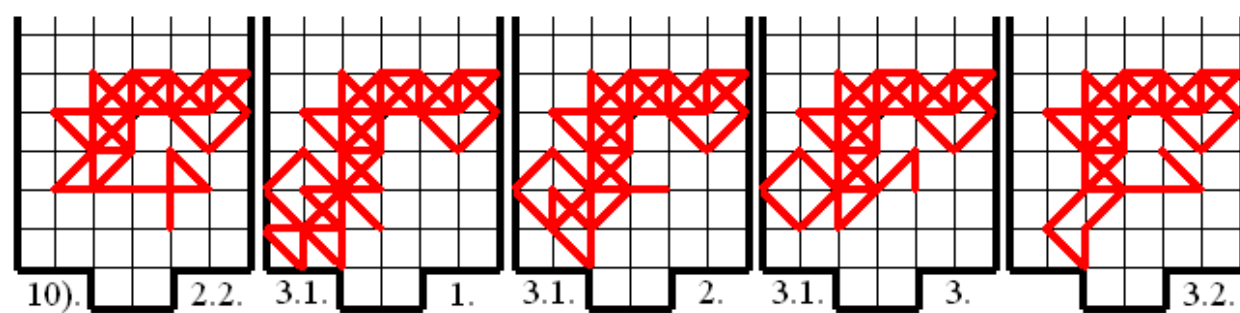
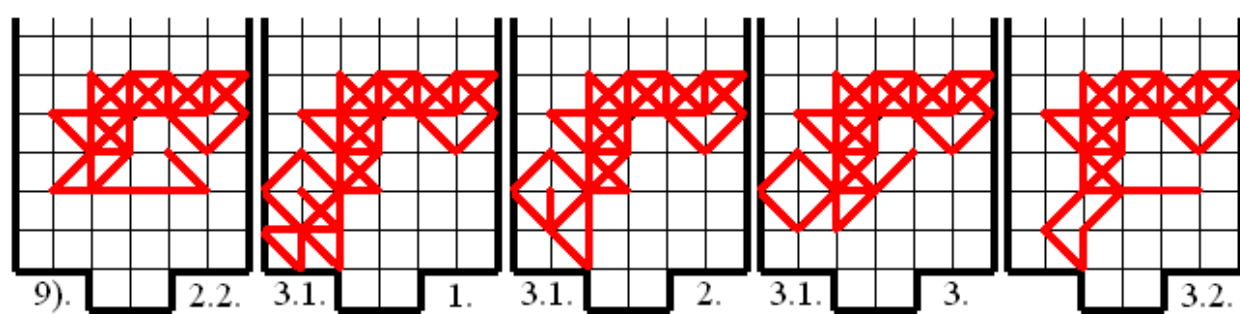
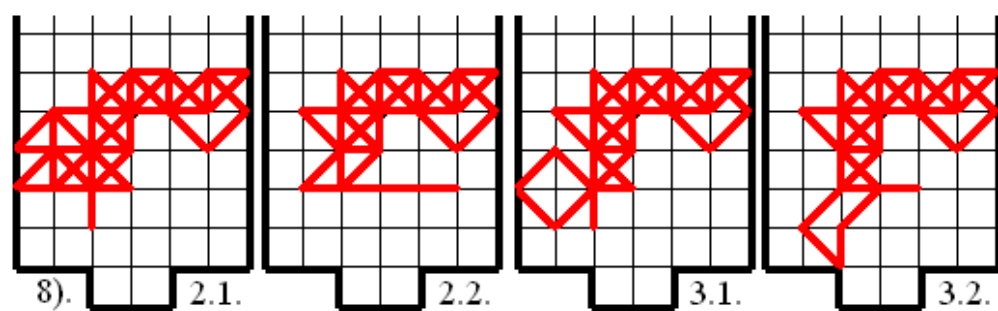
В этом случае **необходимо «грамотно обработать»** данную конструкцию – не допустить создание безопасного положения на стороне ворот противника, **не дать ему «выскользнуть»**. Нужно **методично «дожать»** противника, в итоге создав ему безвыходное положение.

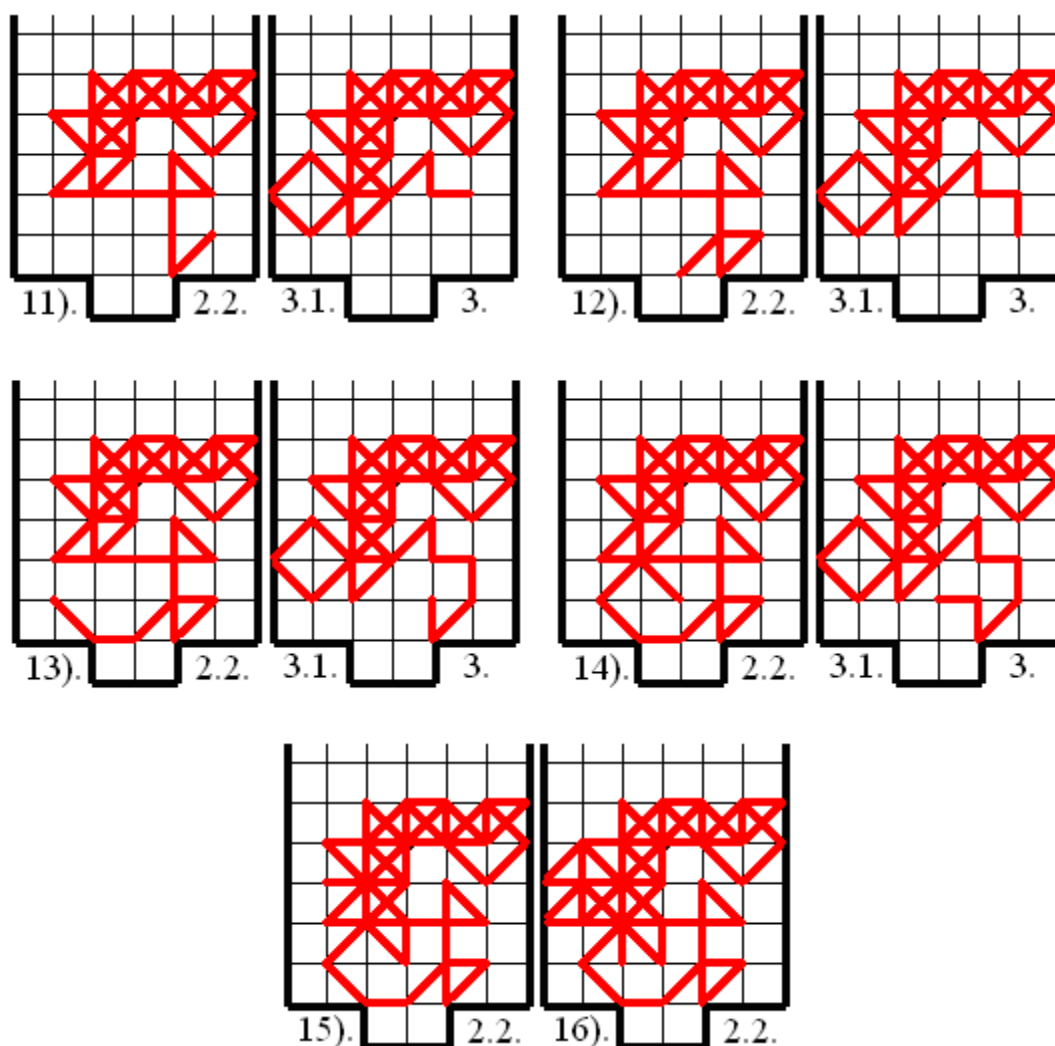
²⁶ см. Тактика. 1.1. Перекрытие хода. 1). Создание безвыходного положения противнику. А). полное перекрытие прохода к твоим воротам.

**Пример – «обработка закрытой четвёрки»
ты играешь за Верхние ворота (В)**

ГН:







АН:

- 1). f5-e6-d6-c6-b6
- 2). b6-c5
- 3). c5-d5
- 4). d5-d6-c5-c6-d5-c4
- 5).1. c4-b5 (или c4-c5-b5)
2. c4-b4 (или c4-c5-b4)
3. c4-d4 (или c4-c5-d4)
- 6).1. b5-c5-c4-d4
2. b4-c5-c4-d4
3. d4-c5-c4-b3

Конструкции 1. и 2. с точки зрения ФУТБОЛА НА БУМАГЕ **равнозначны**, поэтому дальнейшее развитие партии из данных конструкций я покажу на примере одной из них

- 7).2.1. d4-c5-b5
- 2.2. d4-e4 (или d4-...-e4(e5))
- 3.1. b3-a4-b5 (или b3-...-b5)
- 3.2. b3-c2-c3 (или b3-...-c2-c3)
- 8).2.1. b5-b4-a4-b5-a5-b6-b5-c4-c3X

Это безвыходное положение для Нижних ворот (Н), поскольку проход к Верхним (В) полностью перекрыт

2.2. e4-f4

3.1. b5-c4-c3

3.2. c3-d4-e4

9).2.2. f4-e5 (или f4-...-e5)

3.1.1. c3-c2-b3-b2-a3-b3-c3-b4

3.1.2. c3-c2-b3-b4

3.1.3. c3-d4-e5 (или c3-...-e5(e4))

3.2. e4-f4 (или e4-...-f4(e5))

10).2.2. e5-e4-e3

3.1.1. b4-c4-d3X

3.1.2. b4-c3-d4-e4X

3.1.3. e5-e4

3.2. f4-e5X

10).3.1.1, 3.1.2, 3.2. – это безвыходное положение для Нижних ворот (Н)

3.1.1. – проход к Верхним воротам (В) полностью перекрыт

3.1.2. – см. вариант 8).3.2.

3.2. – следующим ходом Нижние ворота (Н) занимают голевое пересечение, после чего им соответственно забивается гол

11).2.2. e3-e2-f3 (или e3-...-e2-f3)

3.1.3. e4-f4 (или e4-...-f4)

12).2.2. f3-e3-d2

3.1.3. f4-f3

13).2.2. d2-c2-b3

3.1.3. f3-...-e2-e3

14).2.2. b3-c4-d3

3.1.3. e3-d3X Это безвыходное положение для Нижних ворот (Н), далее они вынуждены занять пересечение b4, после чего им забивается гол!

15).2.2. d3-d4-c5-b5 (или d3-...-b5)

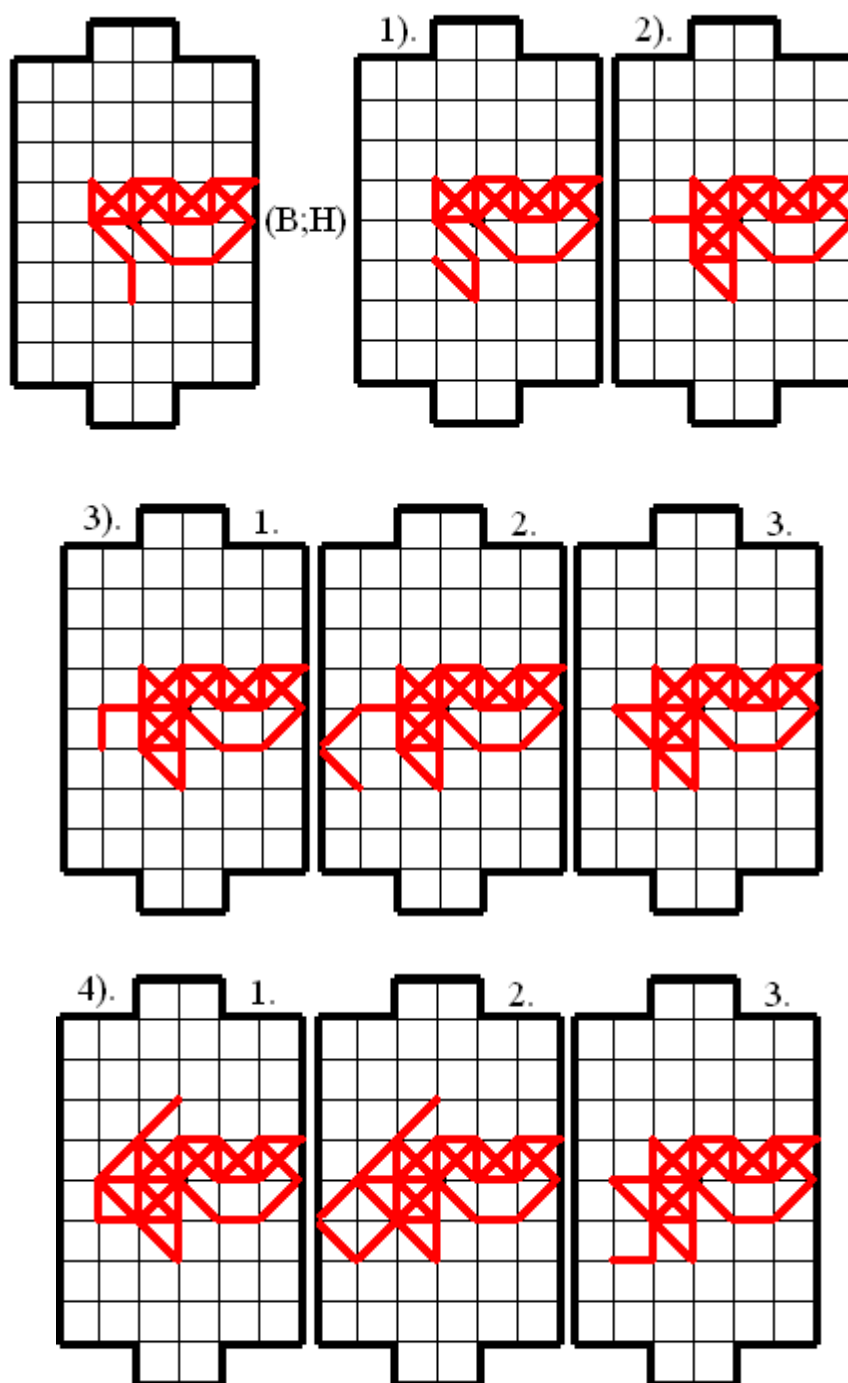
16).2.2. b5-b4-a4-b5-a5-b6-b5-c4-c3X

Это безвыходное положение для Нижних ворот (Н), они проиграли партию.

А сейчас я покажу пример того, как можно упустить победу, даже если тебе удалось построить закрытую четвёрку.

Пример - мы играем за Верхние ворота (В)

ГН:



АН:

- 1). d4-c5
- 2). c5-d6-d5-c5-c6-b6
- 3).1. b6-b5 (или b6-...-b5)
2. b6-a5-b4 (или b6-c5-b4)
3. b6-c5-c4
- 4).1. b5-c5-b6-c7-d8!!
2. b4-c5-b6-c7-d8!!

3. c4-b4!!

4).1, 2, 3. – это безопасные положения для Нижнего игрока (Н)

1, 2. – теперь у Нижнего игрока (Н) есть **закрытая четверка**, и теперь он будет «давить»

3. – модель безопасного положения № 1²⁷ - **ЛИНЕЙКА**

Комментарий:

Верхнему игроку (В) (**нам с тобой**) следовало бы занять одно из следующих пересечений: **c4; e4; f4** или пересечение **c5**, но **создав при этом иную конструкцию**, а затем методично «дожать» Нижнего игрока (Н). Но мы заняли самое «опасное» пересечение, при этом **создав конструкцию выгодную нашему противнику**. В итоге Нижний игрок (Н) умудрился **выскочить** из этих «ежовых рукавиц».

3. Принципы игры. Динамика ФУТБОЛА НА БУМАГЕ – «управляемый хаос».

Представлю базовую стратегию игры в виде совокупности принципов (основных идей). **Все принципы неразрывно связаны друг с другом и «работают» как одна система**. Благодаря принципу «управляемый хаос» эта система является очень гибкой, динамичной.

Принципы ФУТБОЛА НА БУМАГЕ:

1). **Закрепление в поле в целях построения опоры, достаточной для создания безвыходного положения сопернику (осуществления идеи зажимания или выигрыша тупиком).**

Элементы принципа:

1. Закрепление в поле.

Поскольку создать **безвыходное положение противнику** невозможно, если на стороне его ворот **нет никакой опоры** – тебе **необходимо эту опору создать** (вспомни уроки трюковых партий²⁸). **Не стремись с самого начала атаковать ворота соперника**, в начале ты должен **закрепиться в поле**. Это не означает, что нельзя работать на стороне ворот соперника; **главное – не «пускаться» в безудержную безопорную атаку, а делать отступления**.

Итак, **цель начала и середины партии – это закрепление в поле**, борьба за выгодную конструкцию, грамотно обработав которую, можно создать безвыходное положение сопернику.

Борьба за выгодное положение в поле – игра в «кошки-мышки» со многими уловками, трюками и провокациями. Если тебе удалось «**вывернуться**»

²⁷ см. Тактика. 1.4.2. Основные модели безопасных положений – **Модель № 1 – ЛИНЕЙКА**.

²⁸ см. Стратегия. 1. Статика футбола на бумаге. Трюковые партии. **Итог раздела**.

и заполучить выгодную для себя конструкцию – постепенно «дожимай» противника и создавай ему безвыходное положение.

Никогда не забывай, что **понятие безвыходного положения** предполагает не только забивание гола, но и **выигрыш тупиком!** Хотя подавляющее большинство партий действительно заканчивается созданием безвыходного положения с забиваем гола, то есть, осуществлением одной из сторон **идеи зажимания**.

2. Построение безопасных для себя или неудобных для атаки соперника конструкций.

2.1. Режим безопасного положения предполагает, что ты строишь такие конструкции, чтобы тебе не был забит гол и у тебя всегда была возможность перейти на сторону ворот соперника – в **безопасную зону**²⁹.

2.2. Снукер предполагает, что ты строишь конструкцию, **неудобную для атаки соперника**³⁰.

Прекрасными примерами реализации первого принципа ФУТБОЛА НА БУМАГЕ – являются **трюковые партии**³¹. В этих партиях более опытный игрок (он играл за Верхние ворота (В)) **не стремился атаковать ворота соперника, он старался закрепиться в поле и, используя идеи «схем», «танца у ворот», «ловли на модели» строил достаточную опору** и создавал своему неопытному сопернику безвыходное положение.

2). «Управляемый хаос» – отсутствие жёсткого алгоритма действий (несхематичность) при чёткой сфокусированности на цели игры.

Элементы принципа:

1. Отсутствие в игре жёсткого алгоритма действий (несхематичность).

1.1. Осуществляя первый принцип игры, **ты не зацкливаешься ни на каких конструкциях и формах** (как это было в **схемах**³²), ты играешь **свободно**. До тех пор пока не создана **какая-либо конкретная конструкция (опорная конструкция)** «направление хода» (ходишь ты к своим воротам или к воротам противника), формы конструкций не имеют никакого значения.

Пока не создана опорная конструкция – в партии идёт свободное хаотичное «рисование» конструкций.

1.2. Ты играешь «от ситуации» и не повторяешься.

1.2.1. Нет какого-то универсального алгоритма построения конструкций в общем плане, какой-то «суперсхемы», играя по которой – ты всегда победишь.

²⁹ см. Тактика. 1.4.1. Создание безопасного положения на стороне своих ворот - защита.

³⁰ см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 4). Снукер.

³¹ см. Стратегия. 1. Статика футбола на бумаге. Трюковые партии.

³² см. Стратегия. 1.1. Работа в середине поля – «схемы».

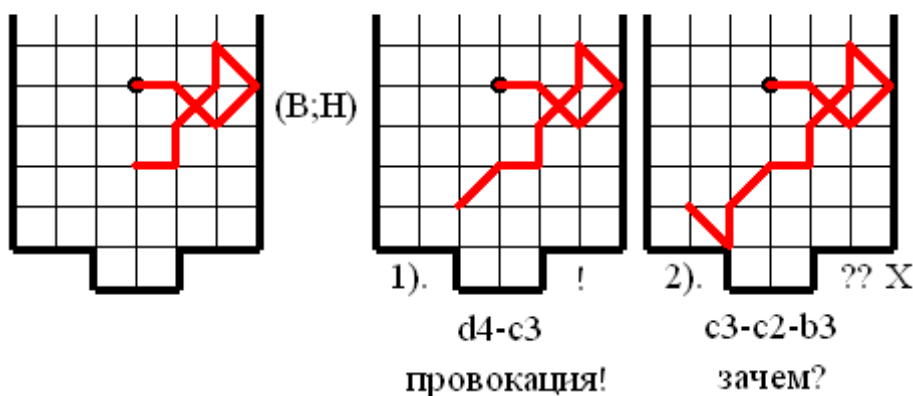
Результат заикливания на своих «принципах» хорошо показывают трюковые партии³³.

В этих партиях менее опытный игрок (он играл за Нижние ворота (Н)) постоянно заикливался на каких-либо своих «принципах» игры: он то безудержно атаковал и его загоняли в ловушку с помощью «схем» или «танца у ворот», то пассивно «жался» на стороне своих ворот и его «ловили» на модель. Интересна также партия, в которой более слабый игрок (он играл за Верхние ворота (В)) заиклился на идее «схем» и в результате его «поймали» на модель³⁴.

Если ты заикливаешься на каких-то своих принципах – ты начинаешь повторяться, а это может использовать соперник, он может «просчитать» тебя и подловить на какой-нибудь трюк!

1.2.2. Не нужно решение для какой-то конкретной конструкции «подгонять» для всех конструкций, поскольку всё зависит от ситуации. Необходимо играть «от ситуации», «от конструкции». В разных конструкциях необходимо играть «разно», находя оптимальное решение для данной конструкции, не заикливаясь на каких-либо своих общих принципах. Можно привести несколько простых примеров, демонстрирующих ошибочность такой «подгонки» и «заикливания».

Рис. 6

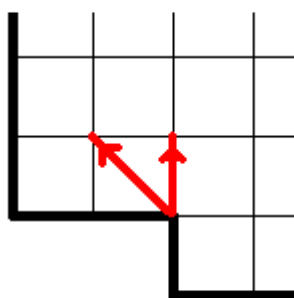


На рисунке 6 приведена конструкция из реальной партии. Из этой конструкции первый ход сделал Верхний игрок (В). Он сходил: d4-c3. Смысл этого хода заключался в провокации! Дело в том, что Верхний игрок (В) знал, что Нижний игрок (Н) повторяется, что он заиклен на защитном ходе «ПТИЦА» – рисунок 7:

³³ см. Стратегия. 1. Статика футбола на бумаге. Трюковые партии.

³⁴ См. Стратегия. 1.1. Работа в середине поля – «схемы». Партия со схемщиком.

Рис. 7



с3-с2-б3 или б3-с2-с3

Верхний игрок (В) знал это по опыту игры с Нижним игроком (Н), Нижний игрок (Н) в партиях **всегда защищался** ходом «ПТИЦА» – он **не мыслил от ситуации**, а считал этот ход **универсальным защитным ходом**, который **приемлем для любой конструкции**. Но Нижний игрок (Н) ошибся и в данной конструкции ход «ПТИЦА»: **с3-с2-б3** – ведёт к созданию ему безвыходного положения. Ты сможешь проверить это, решив этюд № 24³⁵. Нижнему игроку (Н) следовало сделать такой ход (**рисунок 8**):

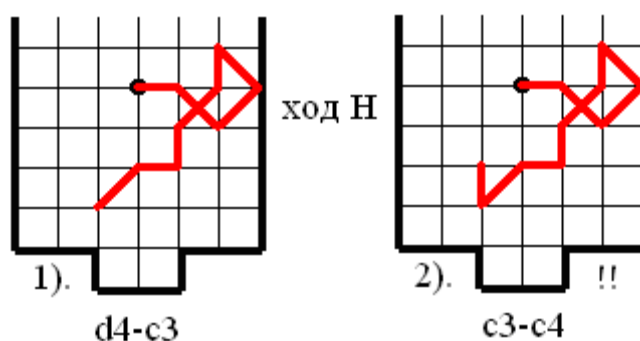


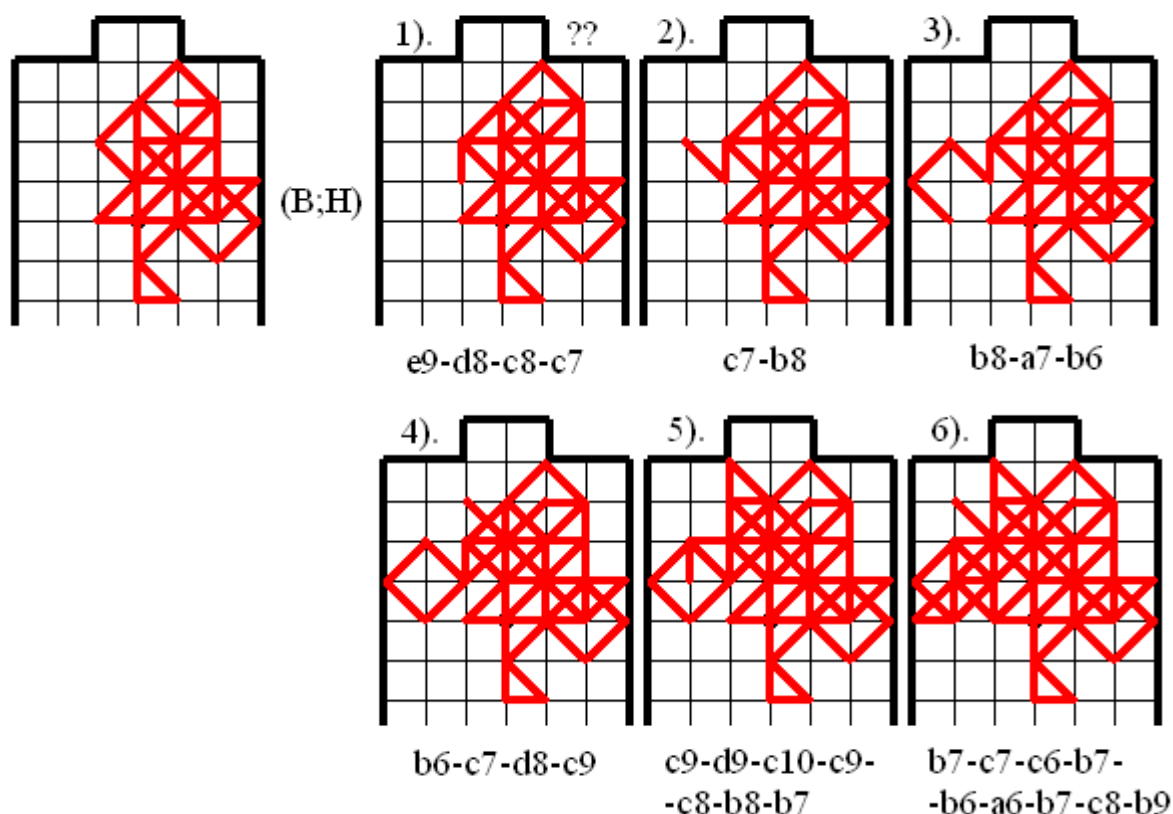
Рис. 8

Конструкция, представленная на **рисунке 8** – это безопасное положение для Нижнего игрока (Н) и при грамотной защите он сможет «**вырваться**» на сторону ворот Верхнего игрока (В).

В качестве второго примера снова приведу **конструкцию из реальной партии**.

³⁵ см. Тактика. 2.3. Задачи на создание безвыходного положения с забиванием гола – «футбольные этюды». Этюд № 24.

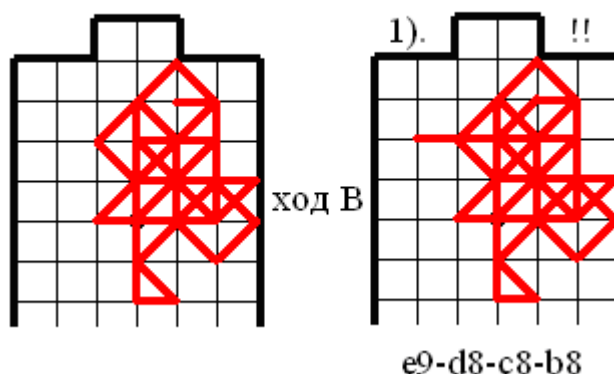
Рис. 9



Из конструкции, представленной на **рисунке 9**, первый ход делает Верхний игрок (В). Он думал, что этим ходом создал себе безопасное положение – **модель № 3 – ДАЛЬНЯЯ ОБМАНКА**³⁶, потому что **конструкция 1)** внешне похожа на данную модель. Верхний игрок (В) заиклился на модели № 3 – ДАЛЬНЯЯ ОБМАНКА и не учёл, что **пересечение с6 – занято**, в отличие от модели № 3 – ДАЛЬНЯЯ ОБМАНКА, где оно было пустым. В итоге **5). ходом** Верхний игрок (В) **не построил чётный выход в свою пользу** и Нижний игрок (Н) с помощью перекрытия хода создал Верхнему игроку (В) безвыходное положение. Верхнему игроку (В) необходимо было увидеть, что в данной конструкции нельзя реализовать идею модели № 3 – ДАЛЬНЯЯ ОБМАНКА и сходить так (**рисунок 10**):

³⁶ см. Тактика. 1.4.2. Основные модели безопасных положений – модель № 3 – «ДАЛЬНЯЯ ОБМАНКА».

Рис. 10



Конструкция, представленная на рисунке 10 – безопасное положение для Верхнего игрока (В).

Игра «от ситуации» – это и есть своеобразное универсальное решение в общем плане, игровое решение.

2. Чёткая сфокусированность на цели игры.

Играя, ты стремишься: строить безопасные для себя конструкции, занять выгодное положение, создать безвыходное положение сопернику.

Ты играешь несхематично, но при этом ищешь идею в общем плане, которая поможет тебе выиграть.

Главная и конечная цель – это создание безвыходного положения противнику.

Лучше всего фокусироваться на цели – построение опоры, достаточной для создания безвыходного положения сопернику. Помни: атаковать «без опоры» бессмысленно!

Используя «управляемый хаос», ты не подгоняешь игру под какую-то свою схему (что довольно глупо, поскольку в общем плане нет **100% расчёта!**), ты играешь свободно, не по какой-либо своей схеме, а «от ситуации», «от положения», не заикливаясь ни на каких конструкциях и формах, не повторяясь, ты ищешь идею в общем плане.

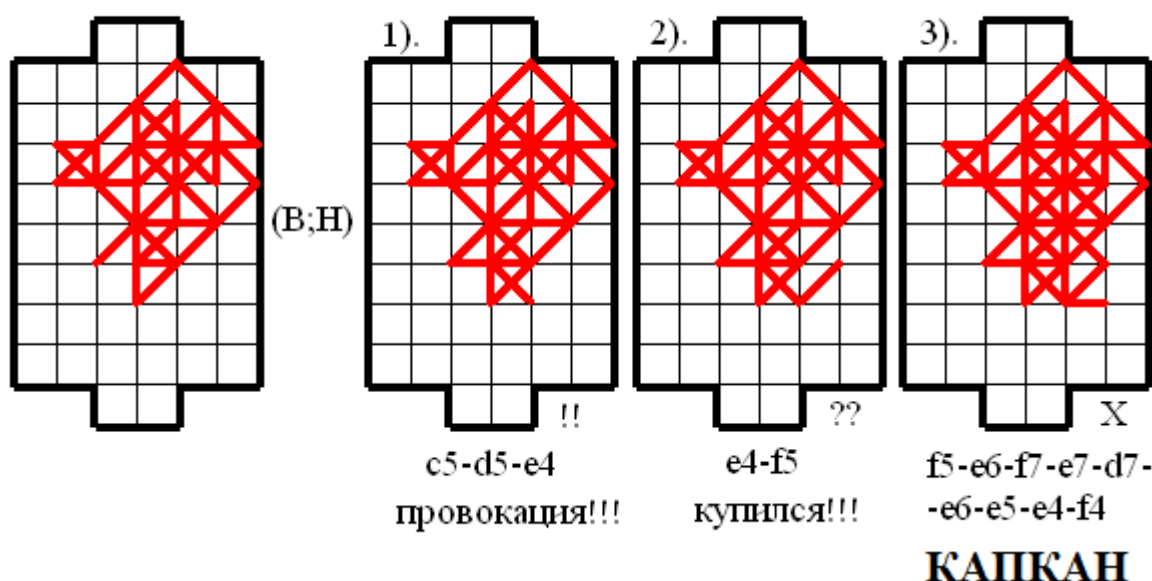
3). Органичное сочетание трюков с эффективной игрой в общем плане.

В игре существует такое понятие как **трюк**, то есть, **возможность выиграть провокацией** (в случае, если противник на неё «купится»). **Никогда не ставь самоцелью выиграть партию трюком, а органично сочетай трюки с эффективной игрой в общем плане.**

Недооценивать трюки тоже нельзя, поскольку трюк даёт шанс не только выиграть быстрее, **но и выиграть вообще** – ведь даже выгодное положение в поле (выгодная для тебя конструкция) не всегда гарантирует победу на **100%**.

Показать как этот принцип работает можно на двух простых примерах из реальных партий.

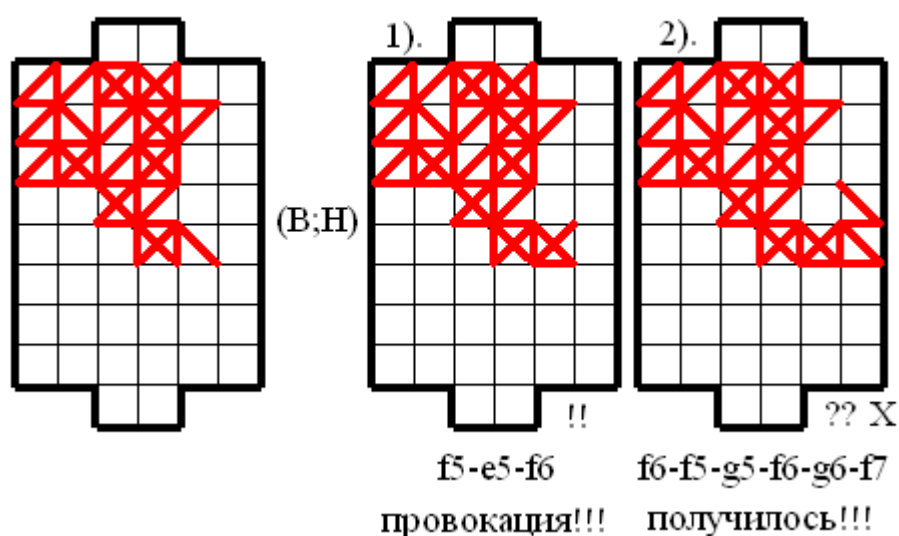
Рис. 11



Из конструкции, представленной на **рисунке 11**, видно, что Верхний игрок (В) прекрасно закрепился в поле и построил наивыгоднейшую опорную конструкцию. При этом Верхний игрок (В) подметил, что **есть шанс выиграть эту партию без долгой обработки опорной конструкции**, он понял, что если он сходит: **с5-d5-e4** – то возможно ему удастся **поймать Нижнего игрока (Н) на модель № 10 – КАПКАН**³⁷. Как видно из **рисунка 11** – всё прошло по задумке Верхнего игрока (В): Нижний игрок (Н) пассивно сходил – **е4-f5**, после чего Верхний игрок (В) реализовал идею **модели № 10 – КАПКАН**. Очень здорово, когда в партии удаются такие **фокусы!**

³⁷ См. Тактика. 1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола – **модель № 10 – «КАПКАН»**.

Рис. 12



В конструкции, представленной на **рисунке 12**, Верхний игрок (В) построил очень выгодную для себя **опорную конструкцию**. Верхний игрок (В) подметил, что **есть шанс выиграть эту партию без долгой обработки опорной конструкции**, он понял, что если он сходит: **f5-e5-f6** – то, возможно, ему удастся **поймать Нижнего игрока (Н) на модель «ЗАГОН ПРОТИВНИКА В ТУПИК»**³⁸. Как видно из **рисунка 12** – всё прошло по задумке Верхнего игрока (В): Нижний игрок (Н) сделал перекрытие хода с выходом в **f7** и дальше Верхнему игроку (В) остаётся с помощью **перекрытия хода осуществить идею модели «ЗАГОН ПРОТИВНИКА В ТУПИК»**. Ты можешь сам это проверить, решив **задачу** на перекрытие хода **32.2**³⁹.

Замечательными **примерами реализации данного принципа** – являются **трюковые партии**⁴⁰. В этих партиях более опытный игрок не только **закреплялся в поле, но и создавал себе шанс выиграть партию трюком**. Эти партии сами по себе – **примеры удачных трюков!**

Совокупность вышеописанных принципов **ФУТБОЛА НА БУМАГЕ** даёт **«взрывоопасный коктейль»**. Мало кто может устоять на ногах, попробовав этот крепкий напиток, если ты играешь сконцентрированно до самого конца партии. Старайся каждую партию сыграть в полную силу, получай удовольствие от игры, в игре тебе должно быть весело! **В каждой партии должен происходить поиск оптимальных решений, ведь игра – это не «голая схема»**. Ищи оригинальную игровую идею, простые решения в сложных ситуациях.

³⁸ см. Тактика. 1.1. Перекрытие хода. 1). Создание безвыходного положения противнику. **Б). загон противника в тупик.**

³⁹ см. Тактика. 2.1. Задачи на перекрытие хода – **задача 32.2.**

⁴⁰ См. Стратегия. 1. Статика футбола на бумаге. **Трюковые партии.**

4. Основные стратегические приёмы игры – «большие футбольные хитрости».

К основным стратегическим приёмам ФУТБОЛА НА БУМАГЕ относятся: защита «ку-ку» (метод провокаций) и «эмпэкашка» (метод плотных конструкций).

4.1. Метод провокаций – защита «ку-ку».

В соответствии с первым принципом ФУТБОЛА НА БУМАГЕ создать безвыходное положение сопернику можно только если построена достаточная опора⁴¹. Но возникает вопрос: «Как эту опору создать?»

Очень эффективным методом, позволяющим это сделать, является метод провокаций – защита «ку-ку». Главная идея этого метода довольно проста – она «вырисовывается» из трюковых партий с «танцем у своих ворот» и «ловлей на модели»⁴². Как показали эти партии – всегда есть шанс спровоцировать соперника на атаку (и, перейдя к «танцу у своих ворот», построить выгодную себе конструкцию) или поймать его на модели.

Суть защиты «ку-ку» состоит в провокациях и резких переходах – «туда-сюда», со стороны своих ворот в сторону ворот соперника и наоборот, например: попровокцировал соперника на атаку, если не «покупается» – резкий переход на сторону его ворот, половил на модели.

Примечание:

Именно из-за провокаций и резких переходов от своих ворот к воротам соперника этот метод называется защита «ку-ку». Этот термин взят из профессионального бокса. Метод защита «ку-ку» был разработан тренером Флойда Паттерсона и Майка Тайсона – Касом Д'Амато. Другое название этого метода – «Пик-а-бу» (от англ. peek-a-boo – игра в прятки). Название пришло от игры, в которую мамы всех континентов играют с совсем маленькими детьми: они прячут лицо за ладонями, потом высовывают его оттуда наполовину, говорят «ку-ку» и снова прячутся. Суть этой техники в том, что во время атаки противника боксер все время как бы прячется за своими руками, но не статично, а постоянно раскачиваясь из стороны в сторону и показываясь из-за них («качает маятник» – мое прим.), - отсюда и название. В результате этих движений противник «сбивается с прицела» и постоянно мажет. Защита «ку-ку» никак не является защитой в чистом виде. Применяющий ее боксер постоянно контратакует и бьет с обеих рук, используя и одиночные удары, и комбинации⁴³.

Помимо того, что соперник может «купиться» на одну из твоих провокаций, у защиты «ку-ку» есть ещё одна «изюминка» – применение этого

⁴¹ См. Стратегия. 3. Принципы игры. Динамика футбола на бумаге – «управляемый хаос».

⁴² См. Стратегия. 1.2. Работа возле своих ворот – «танец у своих ворот»; 1.3. Работа на стороне ворот противника – «ловля на модели».

⁴³ Беленький А.Г. Бокс: Большие чемпионы. – М.: ООО «Агентство «КРПА Олимп»: ООО «Издательство АСТ»: ООО «Издательство Астрель», 2004. – С. 299-300.

метода позволяет «сбить соперника с прицела», «задёргать его», он может «потеряться». Ведь происходит резкая «смена плана», например: только соперник «настроился» на то, что ты играешь на стороне своих ворот и вдруг «бац» – ты «путаешь ему все карты», резко переходишь на сторону его ворот!

Этот метод может использоваться **не только от начала до конца партии, но и в эпизодах**, ведь защита «ку-ку» – это просто-напросто провокации.

Элементы защиты «ку-ку»:

1. Провокации и «резкие рывки».

1.1. Провокации на атаку.

Если с самого начала партии соперник «рвётся» к твоим воротам («заряжен» на атаку) – используй **прямые провокации на атаку**, то есть, **предоставляй противнику возможность занять одно из пересечений твоей голевой линии**⁴⁴. И вообще, если у тебя есть возможность спровоцировать соперника на атаку – **делай это!** Противник атакует – **прекрасно**. Используй «танец» у ворот и «танцуй» до тех пор, пока не возникнет угроза создания тебе безвыходного положения – в этом случае уходи в безопасное (сильное) пересечение.

Запомни «золотое правило»: если можно играть у своих ворот – играй до последнего, то есть, до того момента, пока не возникнет угроза создания тебе безвыходного положения. Применяя **«танец» у своих ворот** – ты только укрепляешь своё положение в поле – **играя со слабым соперником, с помощью «танца» у ворот ты полностью перекроешь проход к своим воротам или построишь выгодную тебе опорную конструкцию, например, закрытую четвёрку**⁴⁵.

Старайся спровоцировать соперника на атаку как только у тебя появляется такая возможность, **но** при этом ты должен строить **безопасные для себя** или просто **неудобные для атаки соперника конструкции (снукеры)**.

То есть, ты **провоцируешь** соперника на **безопасную атаку** – он атакует, но он не создал **достаточную опору**⁴⁶, а следовательно **не сможет** создать тебе безвыходное положение!

1.2. Ловля на модели.

Если у тебя нет возможности спровоцировать соперника на атаку – резко переходи на сторону его ворот. Здесь у тебя появляется **целых два шанса!**

Во-первых, соперник по ошибке может занять пересечение своей голевой линии. Вот только не надо говорить, что такого не может быть! **Очень даже может!** И вообще, если есть шанс – то его надо использовать, даже если

⁴⁴ см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 5). **Голевая линия.**

⁴⁵ см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 8). **Закрытая четвёрка – «футбольный шешдар».**

⁴⁶ см. Тактика. 1.3.1. Создание безвыходного положения на стороне ворот противника – атака. **Предпосылка осуществления идеи зажимания: наличие достаточной опоры.**

это шанс один из миллиона. Приведу **пример реальной партии** – самой короткой партии в моей практике:

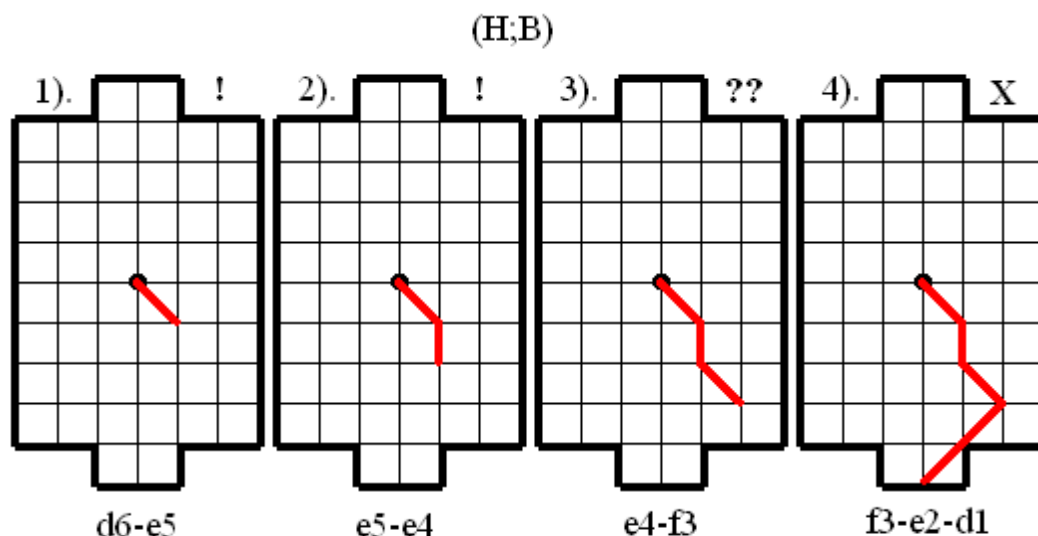


Рис. 13

В партии, представленной на **рисунке 13**, первый ход сделал Нижний игрок (Н) – это ход в сторону его ворот. Своим первым ходом **Нижний игрок (Н)** показал, что не будет «рваться» к воротам соперника, молодец! Верхний игрок (В) тоже «не растерялся» и решил: «Ладно, хочешь – поиграем на стороне твоих ворот!» Верхний игрок (В) сделал ход: **e5-e4**. По каким-то неведомым причинам (скорее всего непонимание правил игры) Нижний игрок (Н) третьим ходом занял пересечение своей голевой линии! После этого Верхнему игроку (В) оставалось только забить гол, что он и сделал.

А представляете, если бы Верхний игрок (В) в этой партии начал бы «грузиться», «строить сложные планы»... Но он не стал этого делать, он сделал «простой, энергичный ход»: **e5-e4**, который принёс ему победу в партии!

Во-вторых, можно «подловить» соперника на модель. Практика показала, что часто удаётся поймать соперника на одну из следующих моделей: № 10 – КАПКАН, № 13 – ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ, № 17 – БОЛЬШОЙ СЛОН⁴⁷.

1.3. «Резкие рывки».

В партии ты постоянно «смещаешься» со стороны своих ворот в сторону ворот соперника и наоборот, например: **половил соперника на модели**, если не «покупается» – резкий переход на сторону своих ворот, **попровоцировал на атаку**.

Цель таких переходов-провокаций очень проста – «сбить соперника с прицела», «задёргать его». Ведь происходит резкая смена плана!

⁴⁷ См. Тактика. 1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола – модели №№ 10 – КАПКАН, 13 – ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ, 17 – БОЛЬШОЙ СЛОН.

Но помни: важно делать такие «рывки» не по какой-то «схеме», а естественно, следуя принципу «управляемый хаос»⁴⁸.

Примечание:

Практика показала, что **очень эффективна** такая «манера» игры: ты **провоцируешь соперника на атаку** (предоставляешь ему возможность занять одно из пересечений **своей голевой линии**⁴⁹) и делаешь это до тех пор, пока это **возможно**. И только если у тебя **нет возможности спровоцировать противника на атаку** – ты делаешь **резкий переход** и начинаешь «ловить» его на модели.

Провоцируя соперника на атаку, ты строишь **удобные тебе плотные провокационные конструкции!**

Таким образом, провокации на атаку – первичны!

Очень показательными примерами использования этой «манеры» являются – **партии №№ 1, 2, 5, 7** на защиту «ку-ку» (см. ниже).

2. Построение лёгких провокационных конструкций.

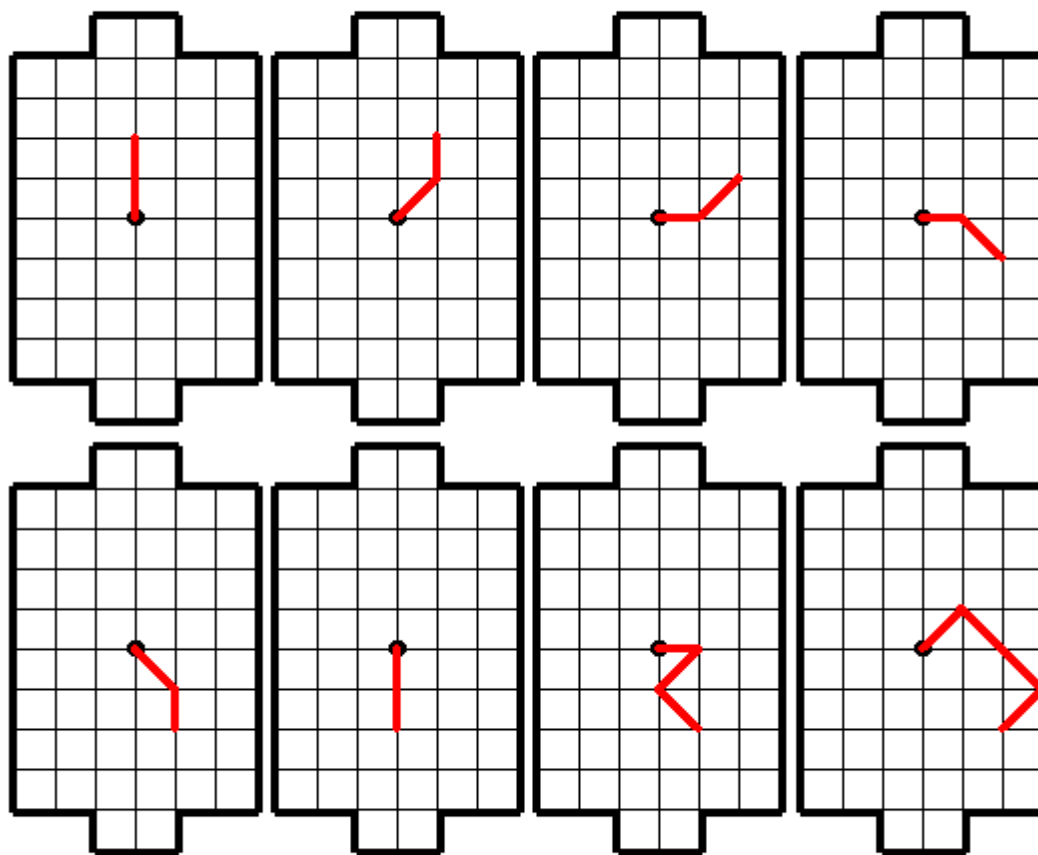
2.1. Прямые провокации и максимальное облегчение конструкций.

С самого начала партии ты используешь **прямые провокации** и **максимально облегчаешь конструкции**. То есть, ты «делаешь простые и энергичные ходы», ты «не строишь сложные планы». Защита «ку-ку» любит лёгкие провокационные растянутые конструкции и терпеть не может «неуклюжие» статичные конструкции. Чем более «экономичны» и легки провокационные конструкции – тем лучше!

⁴⁸ См. Стратегия. 3. Принципы игры. Динамика футбола на бумаге – «управляемый хаос».

⁴⁹ см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 5). Голевая линия; 7). Прямые провокации на атаку.

Хороши начала следующего типа
Все конструкции создал Верхний игрок (В)



... и т.д.

Рис. 14

Все конструкции, представленные на **рисунке 14**, создал **Верхний игрок (В)**. Смысл его ходов прост: он старается **сразу спровоцировать соперника на атаку или на «модельную ловлю»**. Верхний игрок (В) сходил так, что у Нижнего игрока (Н) **сразу появилась возможность занять пересечение голевой линии**.

Но: не обязательно начинать партию именно так, главное – **увидеть момент, когда можно напрямую спровоцировать соперника**. Помни о принципе «управляемый хаос» и никогда ни на чём не **зацикливайся**, в игре не надо себя «искусственно ограничивать»!

2.2. Построение плотных конструкций, только если у тебя есть игровая задумка.

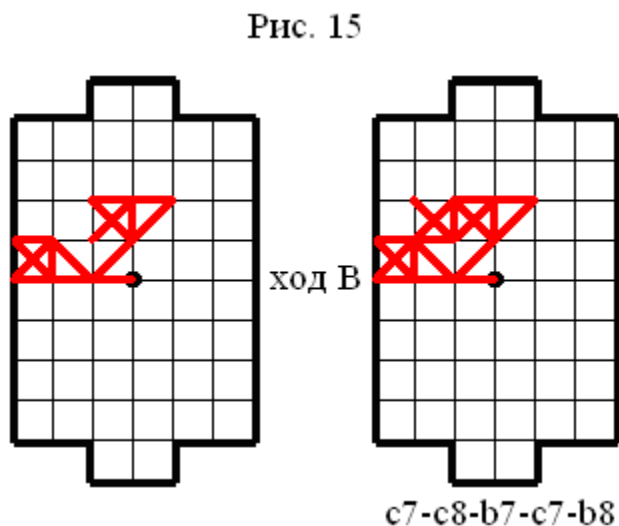
Плотные конструкции лучше строить только, если у тебя есть **игровая задумка**.

Не надо «блистать» комбинациями, которые ни к чему не ведут, а лишь мешают; не делай лишних перекрытий хода – «**не делай лишних движений**», работай **максимально просто** до тех пор, пока у тебя не появится какая-либо игровая идея.

В качестве такой игровой задумки могут выступать:

1). Построение закрытой четвёрки или другой выгодной тебе опорной конструкции.

Приведу один замечательный пример построения Верхним игроком (В) выгодной ему опорной конструкции – вот этот **трюк (рисунок 15):**



Из конструкции, представленной на рисунке 15 первый ход сделал Верхний игрок (В). Этим очень неплохим ходом Верхний игрок (В) **построил выгодную опорную конструкцию** – лишил Нижнего игрока (Н) возможности прохода через пересечение **c7**. Теперь Нижний игрок (Н) **вынужден работать у Верхних ворот (В)**. Но данное положение **абсолютно безопасно для Верхнего игрока (В)** и он, **применяя «танец» у ворот**, укрепит своё положение в поле.

Данный пример приведён из реальной партии⁵⁰, в этой партии победу одержал **Верхний игрок (В)** – приведённый выше **фокус** ему очень помог.

2). Создание безвыходного положения сопернику.

3). Создание снукера в твою пользу.

4). Построение удобных тебе плотных провокационных конструкций (см. партии на защиту «ку-ку» – Партии №№ 1, 2, 5, 7).

5). Другие твои игровые идеи.

В качестве примера приведу **коротенькую расходовку** из одной партии – **рисунок 16:**

⁵⁰ См. Стратегия. 4.2. Метод плотных конструкций – «эмпэкашка». Партии, в которых Верхний игрок (В) строит иную плотную опорную конструкцию – **Партия № 1.**

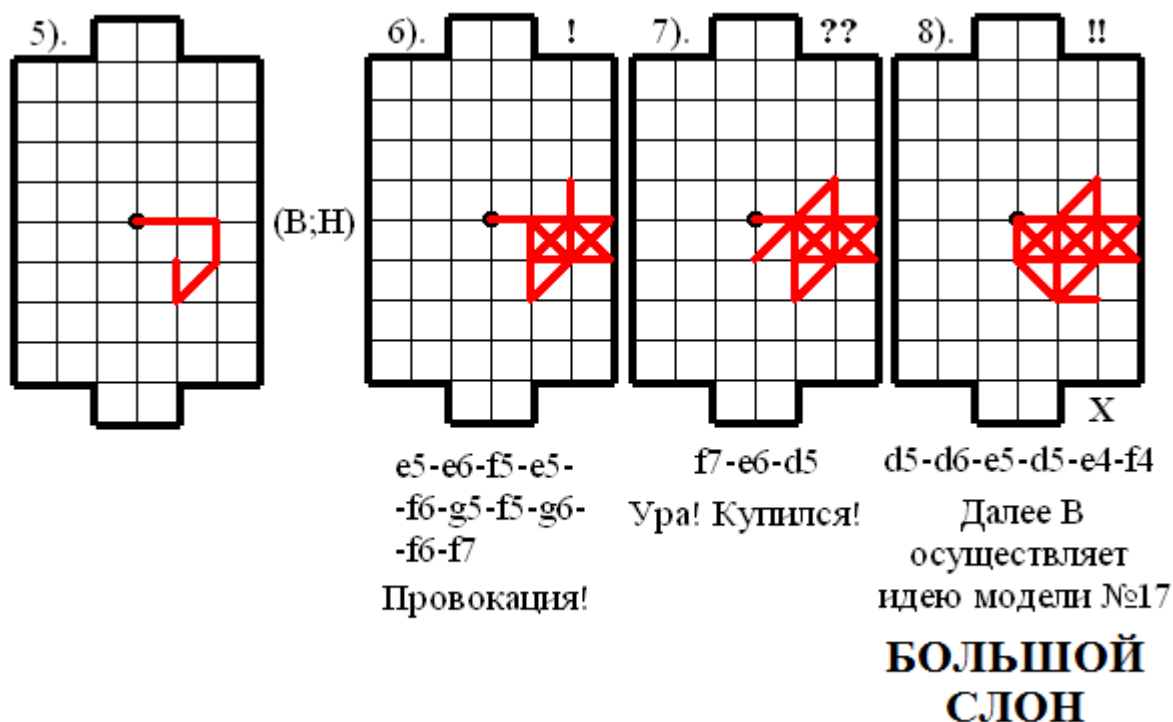


Рис. 16

Как видно из рисунка 16, Верхний игрок (В), «не грузясь» шестым ходом в партии построил провокационную плотную конструкцию. Провокация действительно хороша: это одновременно и провокация на атаку (Нижний игрок (Н) может занять f9), и провокация на «модельную ловлю»! Нижний игрок (Н) седьмым ходом «купился» на этот фокус и далее Верхний игрок (В) выигрывает партию, осуществляя идею модели № 17 – БОЛЬШОЙ СЛОН⁵¹.

Метод провокаций (защита «ку-ку») – это игровое решение главной задачи ФУТБОЛА НА БУМАГЕ – задачи построения опоры, достаточной для создания безвыходного положения сопернику⁵².

Как показала практика наиболее эффективно этот метод «работает», если использовать его не в «отдельных эпизодах», а постоянно – от начала до конца партии, сочетая с принципом «управляемый хаос» – постоянные хаотичные провокации.

Лучший способ понять как «работает» метод провокаций (защита «ку-ку») – это просмотр партий на его применение. Все приведённые ниже партии сыграны между реальными людьми!

В приведённых ниже партиях на защиту «ку-ку» использование этого метода Верхним игроком (В) будет обозначаться: ку².

При записи партий используются следующие сокращения:

⁵¹ См. Тактика. 1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола – модель № 17 – БОЛЬШОЙ СЛОН.

⁵² см. Тактика. 1.3.1. Создание безвыходного положения на стороне ворот противника – атака. Предпосылка осуществления идеи зажимания: наличие достаточной опоры.

В – Верхний игрок, Верхние ворота (сторона, играющая за Верхние ворота);

Н – Нижний игрок, Нижние ворота (сторона, играющая за Нижние ворота).

Используется запись следующего вида: (В;Н) или (Н;В).

Запись **(В;Н)** означает, что первый ход из данной конструкции (и следовательно все нечётные ходы) делает Верхний игрок (В); а Нижний игрок (Н) соответственно делает второй ход (и следовательно все чётные ходы).

Запись **(Н;В)** означает, что первый ход из данной конструкции (и следовательно все нечётные ходы) делает Нижний игрок (Н); а Верхний игрок (В) соответственно делает второй ход (и следовательно все чётные ходы).

ГН – графическая нотация;

АН – аналитическая нотация;

!! – очень сильный ход;

! – сильный ход;

?? – очень слабый ход;

? – слабый ход;

act – активный ход;

pas – пассивный ход;

ку² – использование стратегического приёма защита «ку-ку» (метод провокаций);

mpk – использование стратегического приёма «эмпэкашка» (метод плотных конструкций);

БП – безвыходное положение;

ЧВ(В), ЧВ(Н) – чётный выход в пользу Верхнего (В) или Нижнего игрока (Н);

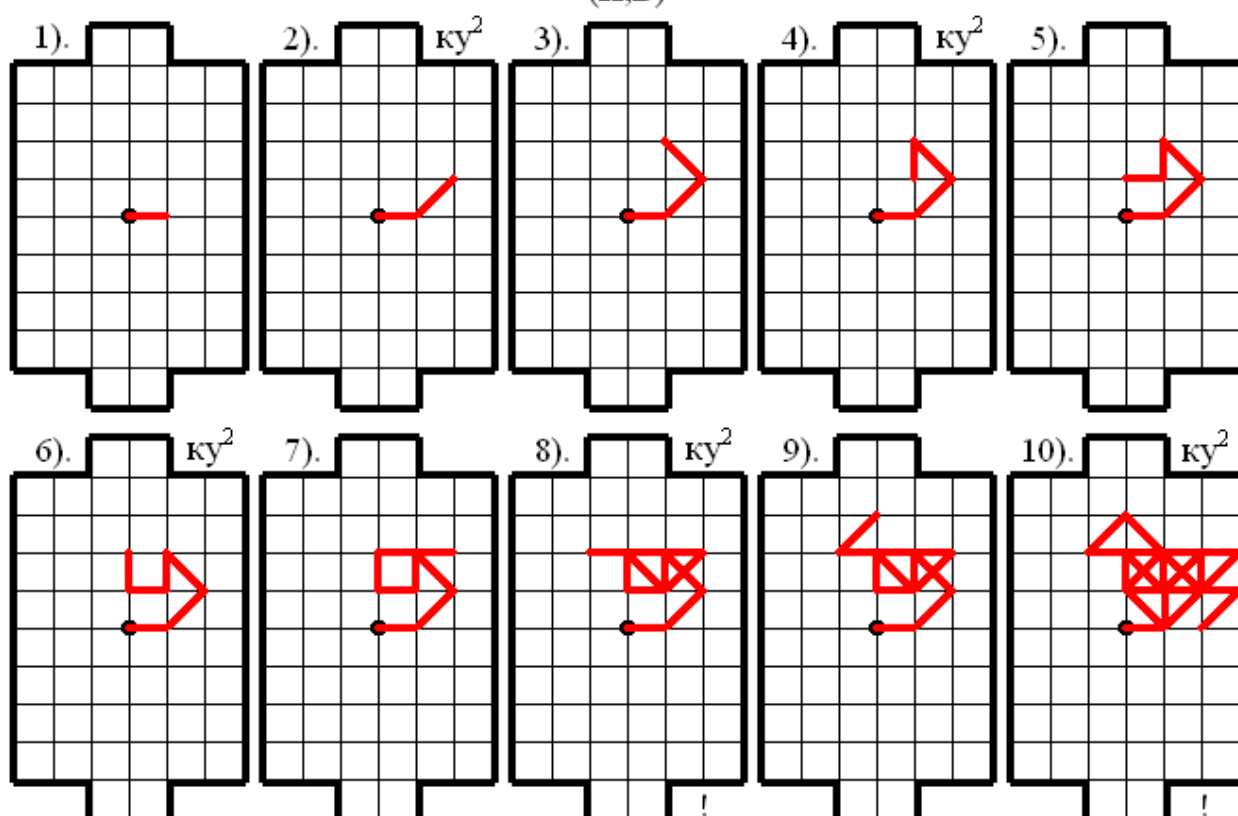
Х – конец партии.

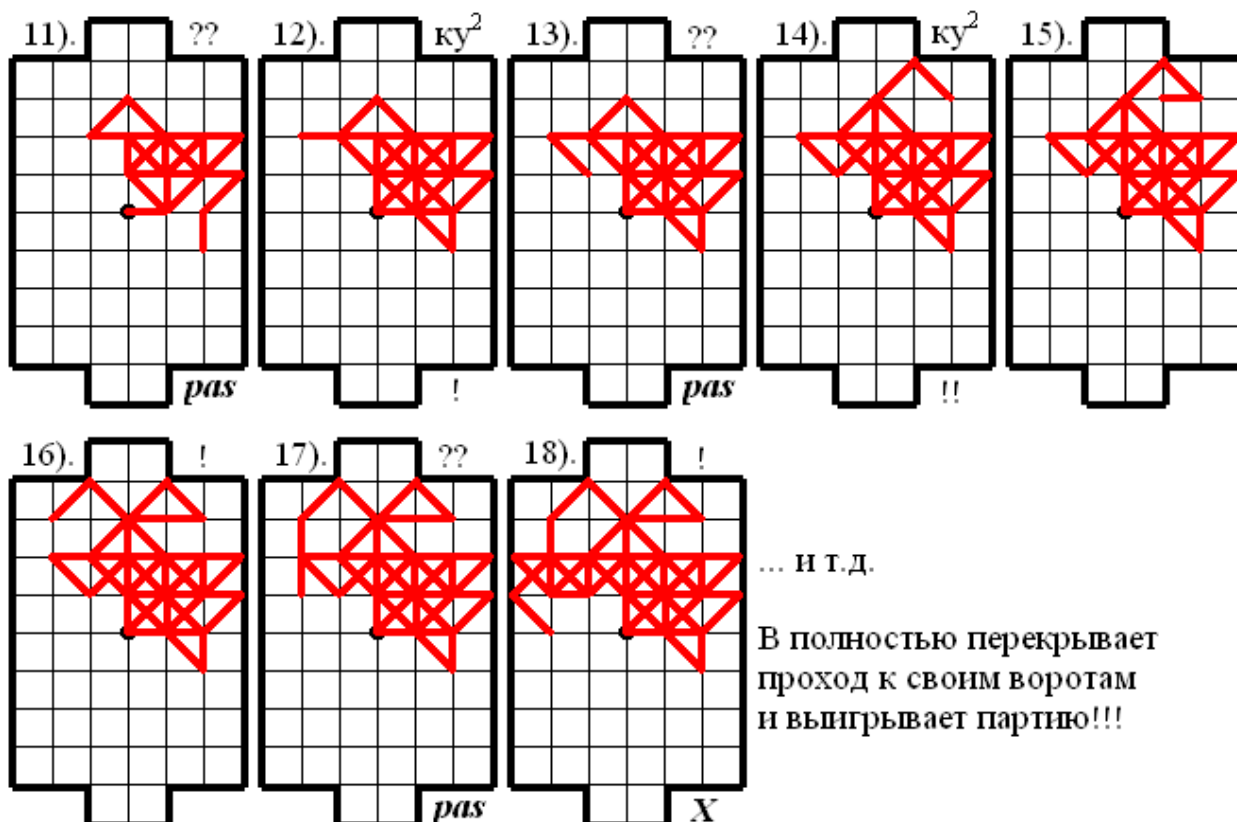
**Партии, в которых Верхний игрок (В)
действует в соответствии с принципами игры
и пользуется методом провокаций (защитой «ку-ку»)**

Партия №1

ГН:

(Н;В)





АН:

1). d6-e6

2). e6-f7 ку^2

Верхний игрок (В) сразу начинает провоцировать соперника на атаку – он предоставляет возможность Нижнему игроку (Н) занять одно из пересечений своей голевой линии⁵³!

3). f7-e8

4). e8-e7 ку^2

Опять провокация на атаку!

5). e7-d7

6). d7-d8 ку^2

Верхний игрок (В) продолжает провоцировать соперника на безопорную атаку⁵⁴!

7). d8-e8-f8

8). f8-e7-d8-c8! ку^2

Снова провокация на атаку – это безопасное положение для Верхнего игрока (В)!

9). c8-d9

10). d9-e8-d7-e6-e7-f7-f8-g8-f7-g7-f6! ку^2

⁵³ см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 5). Голевая линия; 7). Прямые провокации на атаку.

⁵⁴ см. Тактика. 1.3.1. Создание безвыходного положения на стороне ворот противника – атака. Предпосылка осуществления идеи зажимания: наличие достаточной опоры.

Провокация на атаку, эта конструкция абсолютно безопасна для Верхнего игрока (В)! Верхний игрок (В) построил очень «удобную» для себя плотную конструкцию!

11). f6-f5?? pas

Удивительно пассивный ход... Почему Нижний игрок (Н) не загадывает сопернику загадок?

12). f5-e6-f6-e7-d6-d7-c8-b8! ку²

Верхний игрок (В) проводит свой план до конца – он снова провоцирует соперника на атаку, строя при этом безопасные и очень удобные для себя плотные конструкции! Вот хитрец!

13). b8-c7?? pas

Ход хуже не придумаешь... Нижний игрок (Н) «пляшет под дудку» соперника и делает всё для того, чтобы проиграть эту партию...

14). c7-d8-d9-e10-f9!! ку²

Этот ход – настоящее издевательство над Нижним игроком (Н)... Но это очень эффективный ход!

15). f9-e9

16). e9-d9-c10-b9!

Это безопасное положение для Верхнего игрока (В)!

17). b9-b8-b7?? pas

Похоже, Нижний игрок (Н) совсем «потерялся» – он делает этот ход и проигрывает партию...

18). b7-c8-c7-b7-a8-b8-a7-b6!X

Верхний игрок (В) полностью перекрывает проход к своим воротам и выигрывает партию! Дальше всё идёт по «отработанной схеме»⁵⁵!

Комментарии:

В этой партии победу Верхнему игроку (В) принесли: постоянные провокации на атаку своих ворот и построение удобных плотных конструкций! Нижний игрок (Н) в этой партии играл очень пассивно, он не «загадывал сопернику загадок», действовал очень «вяло» и неинтересно! Эта партия от начала и до конца прошла «под диктовку» Верхнего игрока (В) и 18). ходом он полностью перекрыл проход к своим воротам!

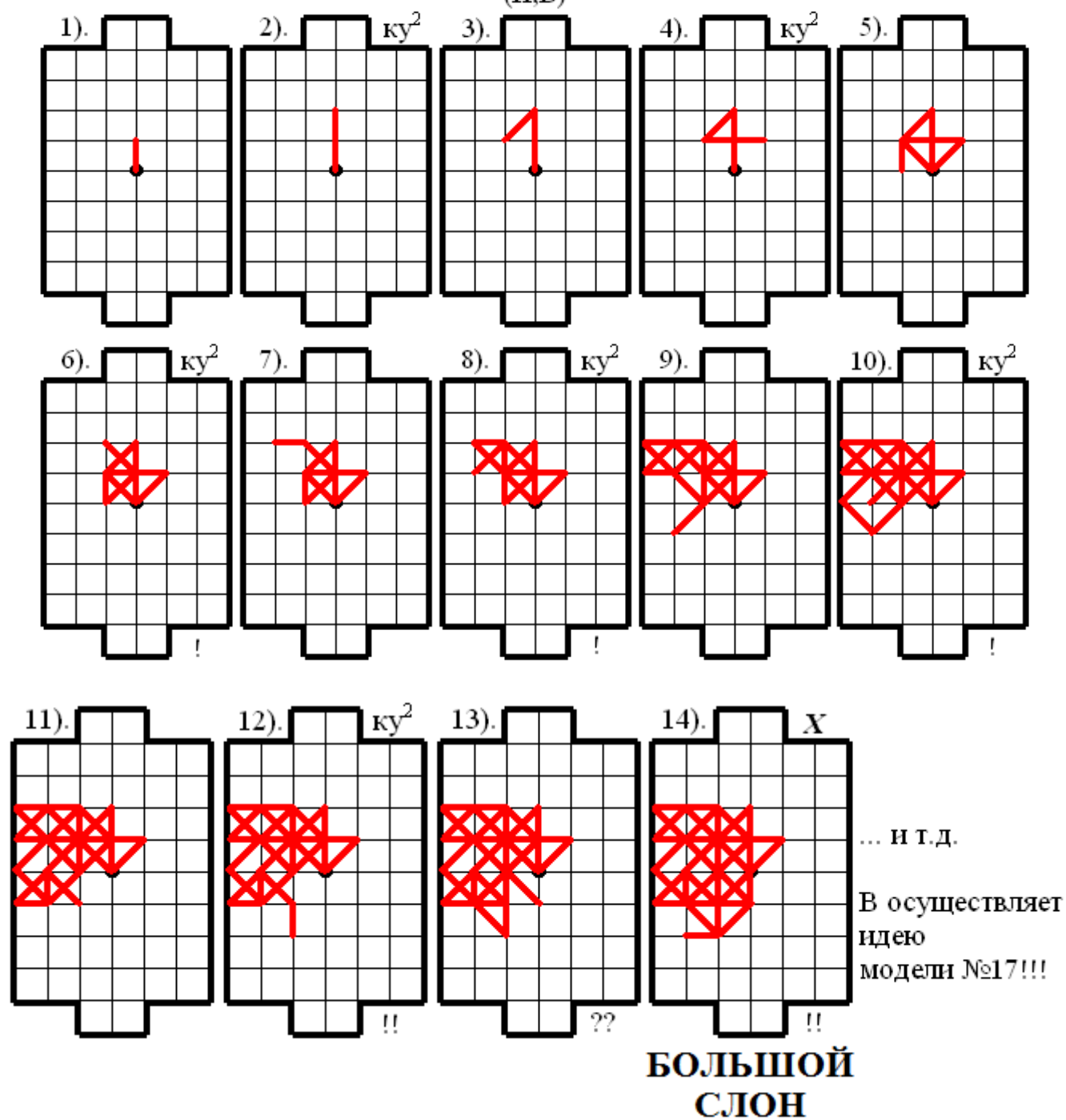
Защита «ку-ку» – просто СУПЕР! В этой партии она «не подкачала»!

⁵⁵ см. Тактика. 1.1. Перекрытие хода. 1). Создание безвыходного положения противнику. А). полное перекрытие прохода к твоим воротам.

Партия № 2

ГН:

(Н;В)



АН:

1). d6-d7

2). d7-d8 $ку^2$ **Провокация на атаку! Сразу!**

3). d8-c7

4). c7-d7-e7 $ку^2$ **Верхний игрок (В) продолжает провоцировать соперника на атаку!**

5). e7-d6-c7-c6

6). c6-d7-c8! ку^2

Верхний игрок (В) провоцирует на атаку и строит «удобные» для себя плотные конструкции!

7). c8-b8

8). b8-c7-c8-b7! ку^2

И снова: провокация на атаку и построение удобных плотных конструкций! Это безопасное положение для Верхнего игрока (В)!

9). b7-a8-b8-a7-b7-c6-b5

10). b5-a6-b7-c7-b6! ку^2

Верхний игрок (В) продолжает проводить свой план – он провоцирует соперника на атаку и строит удобные для себя плотные конструкции! Это безопасное положение для Верхнего игрока (В)!

11). b6-b5-a5-b6-c5

12). c5-c4!! ку^2

Отличная провокация: Верхний игрок (В) одновременно провоцирует соперника и на атаку, и на «модельную ловлю»! Это безопасное положение для Верхнего игрока (В)!

13). c4-b5-c5-c6-d5??

Слабый ход... Нижний игрок (Н) «попался» на модель!

14). d5-c5-d6-d5-c4-b4!!X

Далее Нижний игрок (Н) вынужден будет занять d4, после чего Верхний игрок (В) реализует идею модели № 17 – БОЛЬШОЙ СЛОН!

Комментарии:

В этой партии победу Верхнему игроку (В) принесло использование метода провокаций – защита «ку-ку». Верхний игрок (В) от начала до конца партии проводил две основные идеи: постоянные провокации на атаку своих ворот и построение удобных плотных конструкций! Реализация этих двух идей «принесла свои плоды» и в итоге Верхний игрок (В) «поймал» соперника на модель № 17 – БОЛЬШОЙ СЛОН⁵⁶!

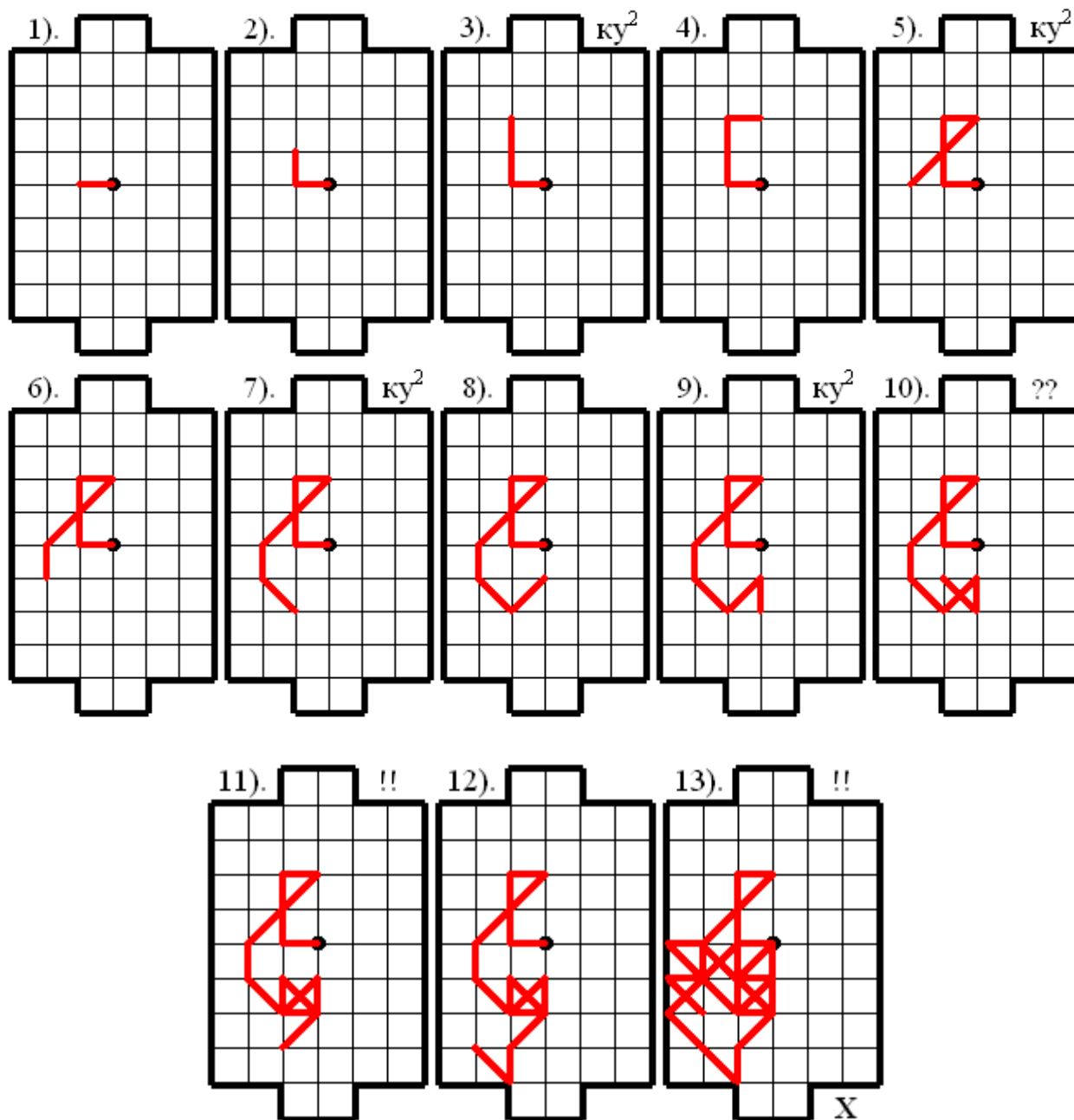
Защита «ку-ку» сработала на 100%!

⁵⁶ См. Тактика. 1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола – модель № 17 – БОЛЬШОЙ СЛОН.

Партия № 3

ГН:

(В;Н)



КАПКАН

АН:

1). d6-c6

2). c6-c7

3). c7-c8 $ку^2$

Прямая провокация на атаку!

4). c8-d8

5). d8-c7-b6 $ку^2$

Верхний игрок (В) почувствовал отсутствие «зарядки» на атаку у соперника и решил «перевести мяч» на сторону его ворот – с целью «половить» Нижнего игрока (Н) на модели!

6). b6-b5

7). b5-c4 ky^2

Верхний игрок (В) начинает «модельную ловлю» и строит нужные футбольные формы!

8). c4-d5

9). d5-d4 ky^2

Провокация на выход в c5!

10). d4-c5??

«Купился»!

11). c5-c4-d4-c3!!

12). c3-c2-b3

13). b3-a4-b5-c6-c5-d6-d5-c5-b6-a6-b5-a5-b4!!X

Это безвыходное положение для Нижнего игрока (Н), поскольку следующим ходом у него есть только две возможности: загнать себя в тупик или занять одно из пересечений (d3;d2), после чего ему забивается гол!

Комментарии:

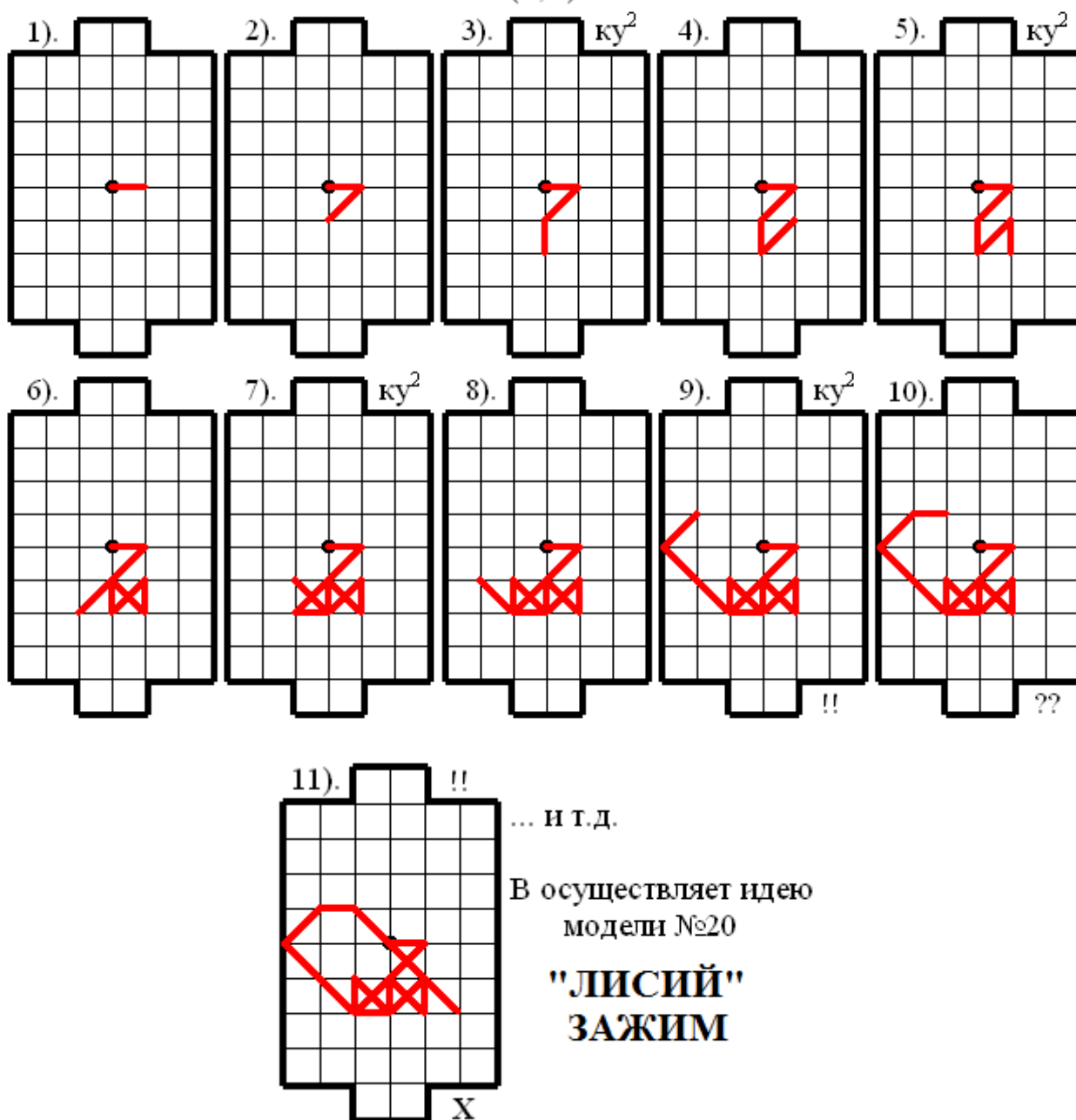
В этой партии Верхний игрок (В) сразу принялся провоцировать соперника на атаку. Нижний игрок (Н) не попался в эту ловушку... Но Верхний игрок (В) не растерялся и «перевёл игру» на сторону **Нижних ворот (Н)** – в результате чего ему удалось поймать Нижнего игрока (Н) на модель № 10 – **КАПКАН**⁵⁷! Метод провокаций (защита «ку-ку») **сработал!**

⁵⁷ См. Тактика. 1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола – модель № 10 – **КАПКАН**.

Партия № 4

ГН:

(В;Н)



АН:

1). d6-e6

2). e6-d5

3). d5-d4 $ку^2$

Провокация на «модельную ловлю»!

4). d4-e5

5). e5-e4 $ку^2$

«Охота» продолжается!

6). e4-d5-c4

7). c4-d4-c5 $ку^2!!$

Верхний игрок (В) всерьёз настроился «поймать» соперника на модель!

8). c5-c4-b5

9). b5-a6-b7 ky^2

А вот и «резкая смена плана» – «рывок» в сторону своих ворот. Отличный ход – это двойная провокация: и на атаку, и на «модельную ловлю»!

10). b7-c7??

Слабый ход... Нижнего игрока (Н) всё-таки «поймали» на модель...

11). c7-d6-e5-f4!!X

Это безвыходное положение для Нижних ворот (Н) – Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 20 – «ЛИСИЙ» ЗАЖИМ.

Комментарии:

В этой партии Верхний игрок (В) сразу понял, что **соперник «не заряжен» на атаку**. Тогда Верхний игрок (В) решил «положить на модели» своего «оппонента».

9 ход прекрасен – ведь, во-первых, это **двойная провокация**, а во-вторых – **резкая «смена плана»**, которая очевидно и «сбила с прицела» Нижнего игрока (Н).

10 ход ведёт Нижнего игрока (Н) к поражению – Верхний игрок (В) осуществляет идею **модели № 20 – «ЛИСИЙ» ЗАЖИМ⁵⁸**.

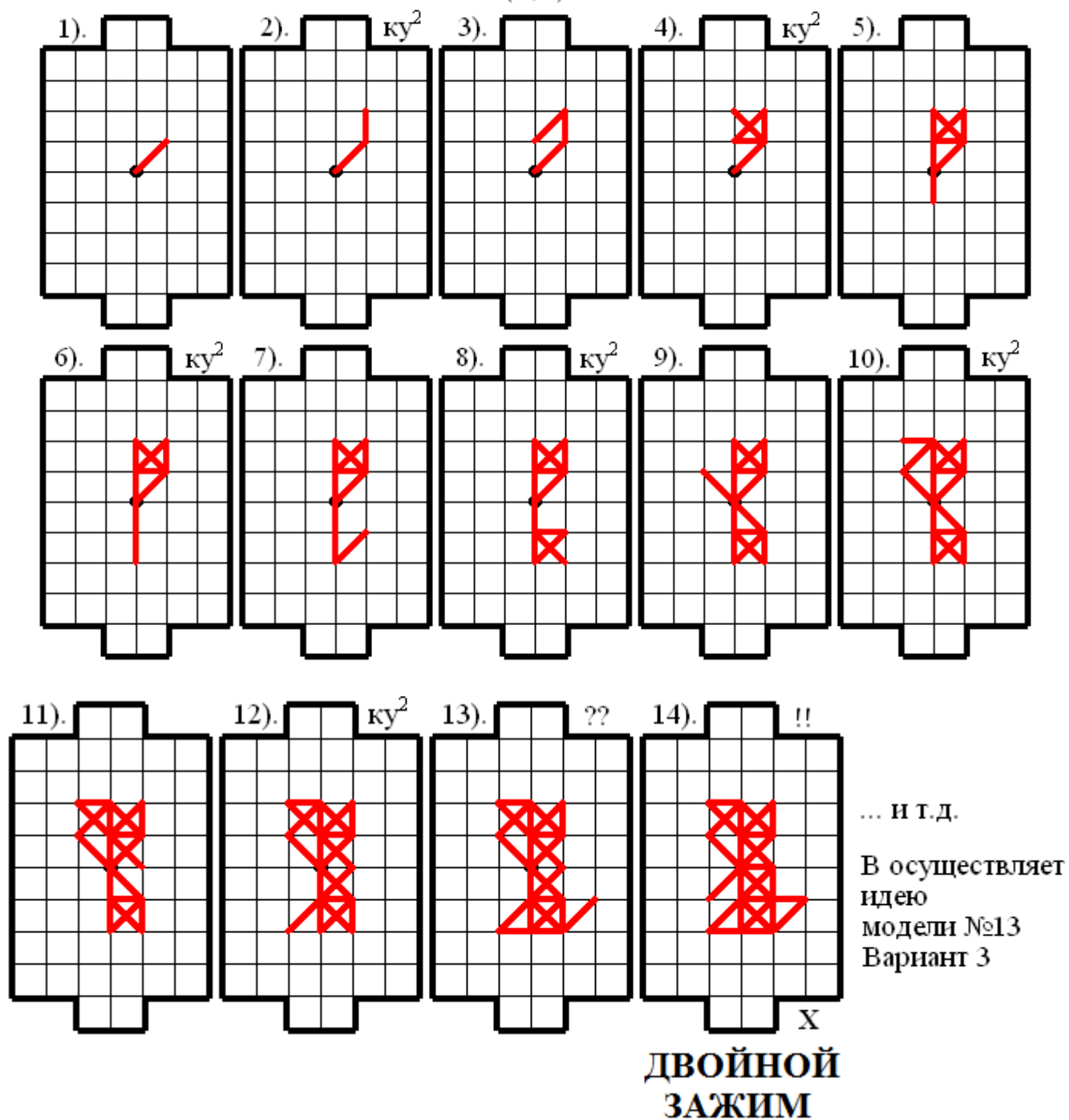
Защита «ку-ку» вновь сработала на все 100%!

⁵⁸ См. Тактика. 1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола – **модель № 20 – «ЛИСИЙ» ЗАЖИМ**.

Партия № 5

ГН:

(Н;В)

**АН:**

1). d6-e7

2). e7-e8 $ку^2$ **Верхний игрок (В) сразу провоцирует соперника на атаку!**

3). e8-d7

4). d7-e7-d8 $ку^2$ **Снова провокация на атаку! Верхний игрок (В) также строит удобную для себя конструкцию.**

5). d8-d7-d6-d5

6). d5-d4 $кy^2$

Нижний игрок (Н) захотел перейти на сторону своих ворот, а Верхний игрок (В) подумал: «Пожалуйста, теперь будем ловить тебя на модели!»

7). d4-e5

8). e5-d5-e4 $кy^2$

«Ловля», «ловля», «ловля» на модели!

9). e4-e5-d6-c7

10). c7-d8-c8 $кy^2$

Резкая «смена плана» – провокация на атаку! Кроме того Верхний игрок (В) строит очень удобную для защиты своих ворот конструкцию!

11). c8-d7-e6

12). e6-d5-c4 $кy^2$

Снова «смена плана»! Провокация на занятие f5! Верхний игрок (В) совсем «задёргал» соперника!

13). c4-d4-e4-f5??

«Купился, купился»! К сожалению, Нижний игрок (Н) выбрал худший вариант...

14). f5-e5-e6-d6-c5!!X

Это безвыходное положение для Нижних ворот (Н) – Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 13 (вариант 3) – ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ.

Комментарии:

В этой партии Верхний игрок (В) постоянно «смещался» – от своих ворот к воротам противника и наоборот. Верхний игрок (В) постоянно провоцировал соперника: то на атаку, то на «модельную ловлю». В результате всех этих «смещений» и провокаций Верхний игрок (В) поймал соперника на **модель №13 (вариант 3) – ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ**⁵⁹.

Хочется отметить ещё одну интересную особенность этой партии – Верхний игрок (В), помимо того, что постоянно провоцировал противника, строил удобные для себя плотные конструкции: 4, 8 и 10 ходы!

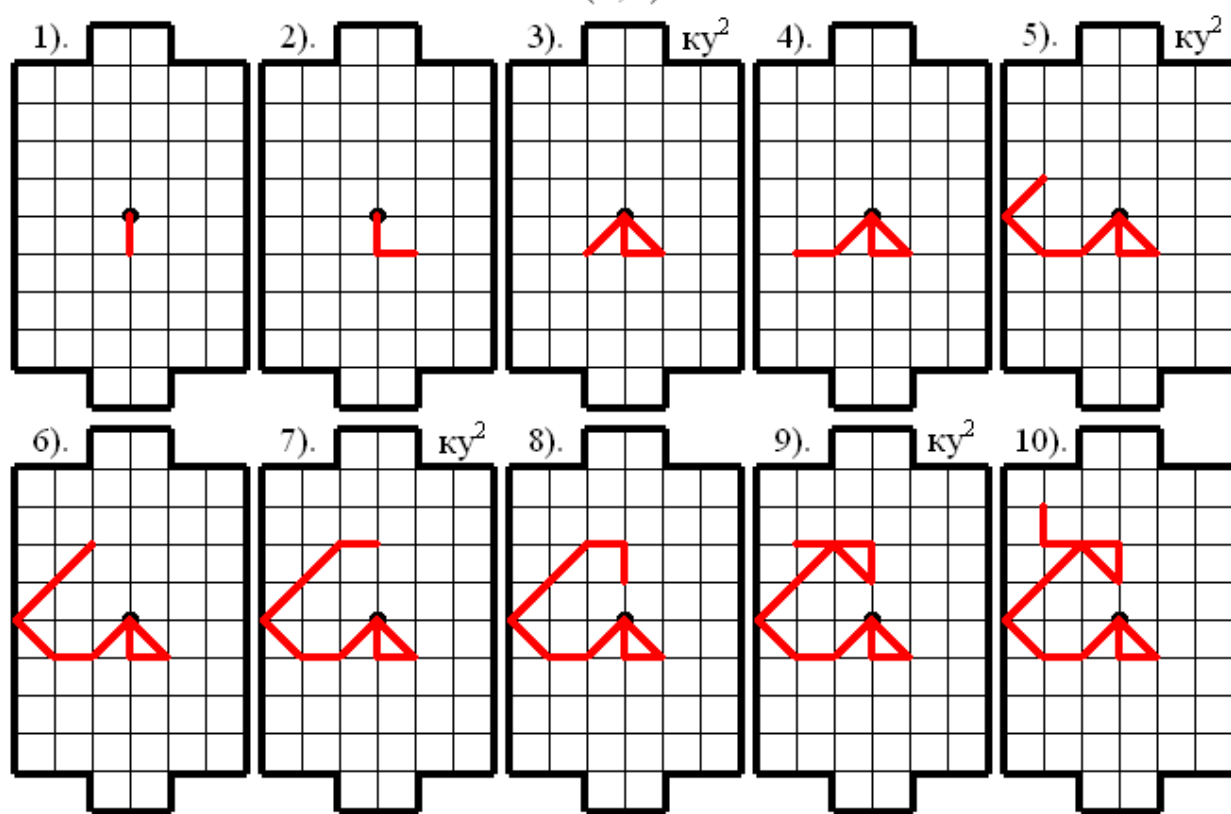
Да, защита «ку-ку» опять не подвела!

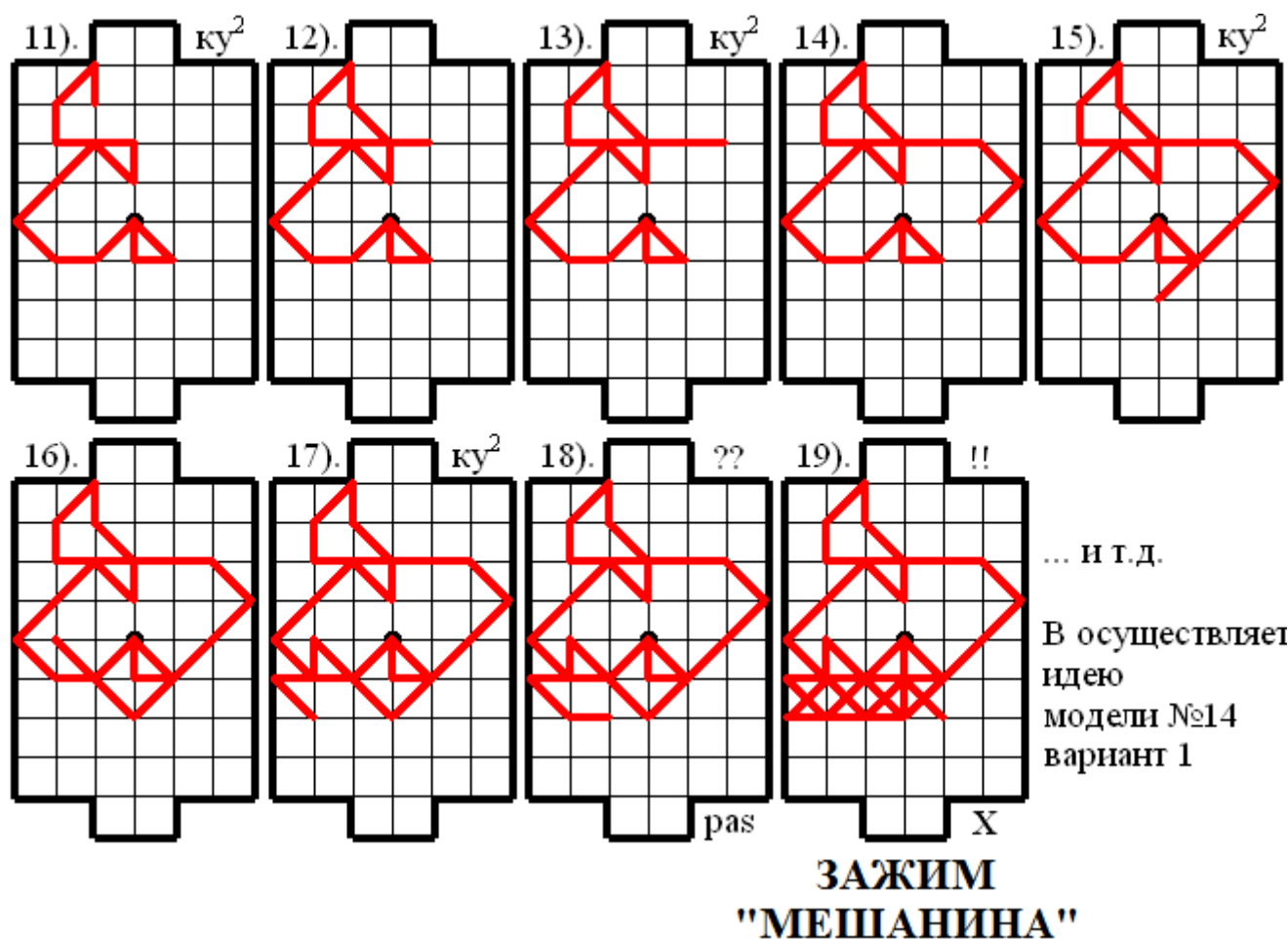
⁵⁹ См. Тактика. 1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола – **модель № 13 – ДВОЙНОЙ ЗАЖИМ**.

Партия № 6

ГН:

(В;Н)





АН:

1). d6-d5

2). d5-e5

3). e5-d6-c5 $ку^2$

Верхний игрок (В) решил показать, что «не выпустит» соперника со стороны его ворот! Вот ведь «показушник» какой!

4). c5-b5

5). b5-a6-b7 $ку^2$

Резкая «смена плана» – провокация на атаку!

6). b7-c8

7). c8-d8 $ку^2$

Снова провокация на атаку!

8). d8-d7

9). d7-c8-b8 $ку^2$

Провокации продолжаются! Ну и провокатор же Верхний игрок (В)!

10). b8-b9

11). b9-c10-c9 $ку^2$

«Танец» у ворот!

12). c9-d8-e8

13). e8-f8 $ку^2$

«Танцую как бабочка»!

14). f8-g7-f6

15). f6-e5-d4 ку^2

Верхний игрок (В) решает «сменить план» – и переходит на сторону ворот соперника!

16). d4-c5-b6

17). b6-b5-a5-b4 ку^2

Провокация!

18). b4-c4?? пас

Почему так пассивно? Гораздо интереснее было бы, например: b4-b5-a4-b4-c5-d5-c6

19). c4-b5-a4-b4-c5-d5-c4-d4-d5-e4!!X

Это безвыходное положение для Нижних ворот (Н) – Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 14 (вариант 1) – ЗАЖИМ «МЕШАНИНА»!

Комментарии:

В представленной партии Верхний игрок (В) от начала до конца реализовывал идею метода защита «ку-ку».

Очень интересен **3 ход**: казалось бы, он «не вписывается» в метод провокаций. Но на самом деле – это только **видимость!** Это очень интересный ход, сделав который, Верхний игрок (В) показал сопернику, что он «не выпустит» Нижнего игрока (Н) со стороны его ворот. Но зато, как только появилась возможность – **Верхний игрок (В) сразу «меняет план»** и резко провоцирует противника на атаку – уже на **5 ходу!**

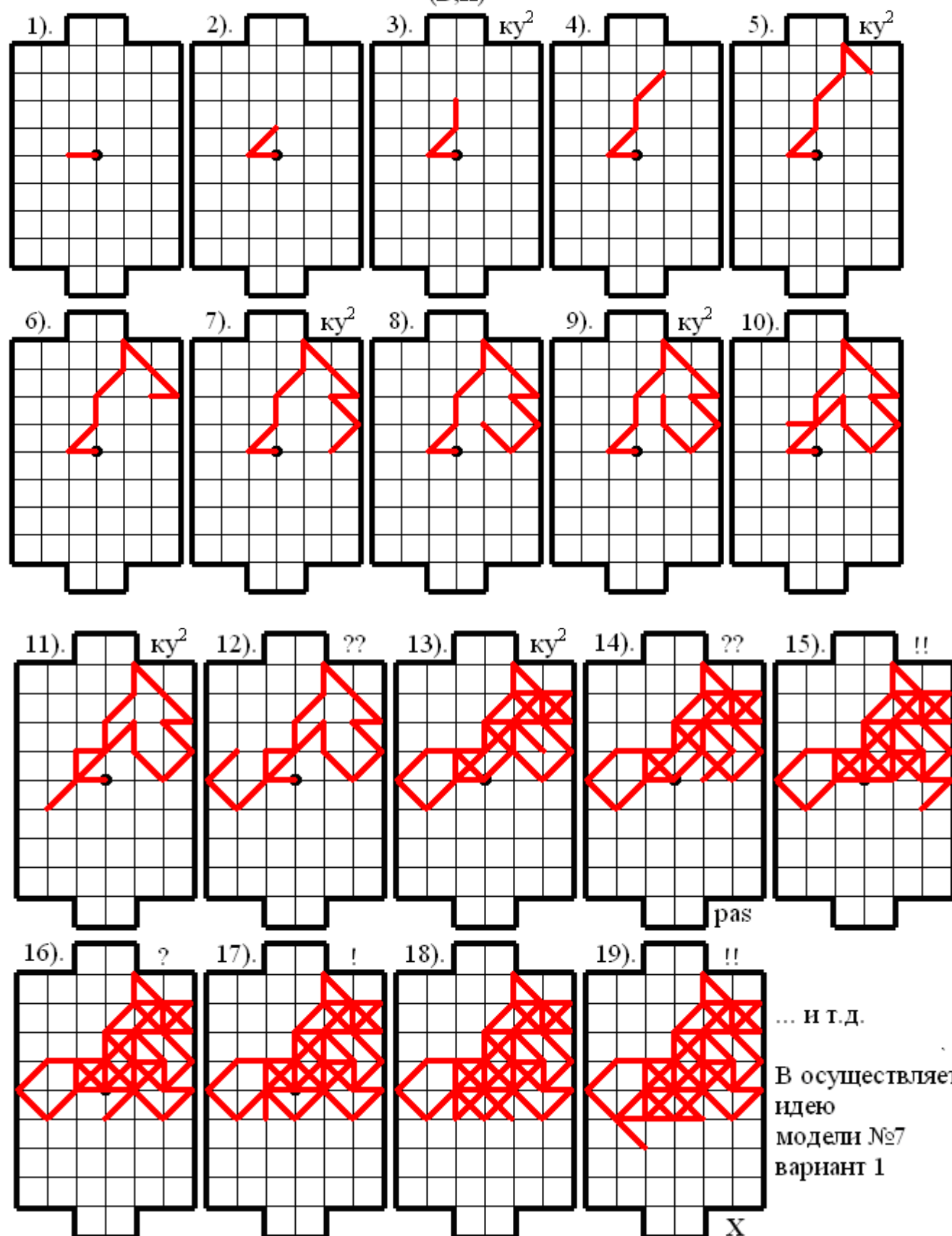
В этой партии защита «ку-ку» снова «не подкачала», хотя Верхнему игроку (В) отчасти повезло: **18 ход** Нижнего игрока (Н) очень вял и пассивен, а ведь можно было ещё «побороться»! Но так или иначе Верхнему игроку (В) удалось поймать соперника на модель № 14 – ЗАЖИМ «МЕШАНИНА»⁶⁰ на **19 ходу!**

⁶⁰ См. Тактика. 1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола – модель № 14 – ЗАЖИМ «МЕШАНИНА».

Партия № 7

ГН:

(В;Н)



ГАРШУН

АН:

- 1). d6-c6
- 2). c6-d7
- 3). d7-d8 ку^2

Прямая провокация на атаку!

- 4). d8-e9
- 5). e9-e10-f9 ку^2

«Танец» у ворот!

- 6). f9-g8-f8
- 7). f8-g7-f6 ку^2

Верхний игрок (В) почувствовал отсутствие «зарядки» на атаку у соперника и решил «сделать вид», что «отходит» от своих ворот!

- 8). f6-e7
- 9). e7-e8 ку^2

Как только появилась возможность – прямая провокация на атаку!

- 10). e8-d7-c7
- 11). c7-c6-b5 ку^2

Провокация на занятие b7!

- 12). b5-a6-b7??

Неужели «купился»?

- 13). b7-c7-d6-e7-d8-e8-f8-e9-f9-f8-g9-f9-e8-f7 ку^2

Отличный ход – Верхний игрок (В) построил чётный выход в свою пользу: даже если Нижний игрок (Н) займёт c8 – Верхний игрок (В) сможет легко «вернуться», заняв c5 или d5. Верхний игрок (В) построил очень удобную для себя плотную провокационную конструкцию!

- 14). f7-e6?? pas
- 15). e6-d7-d6-e6-e7-f7-f6-g6-f5!!

Этим ходом Верхний игрок (В) построил выгодную себе опорную конструкцию! Дальше ему просто нужно грамотно её «обработать»!

- 16). f5-e6-d5?

Слабо... Нижний игрок (Н) «упрощает жизнь» сопернику...

- 17). d5-c6-c5!

Простой и грамотный ход!

- 18). c5-d6-e5
- 19). e5-d5-c5-b5-c4!!X

Это безвыходное положение для Нижних ворот (Н) – Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 7 (вариант 1) – ГАРПУН.

Комментарии:

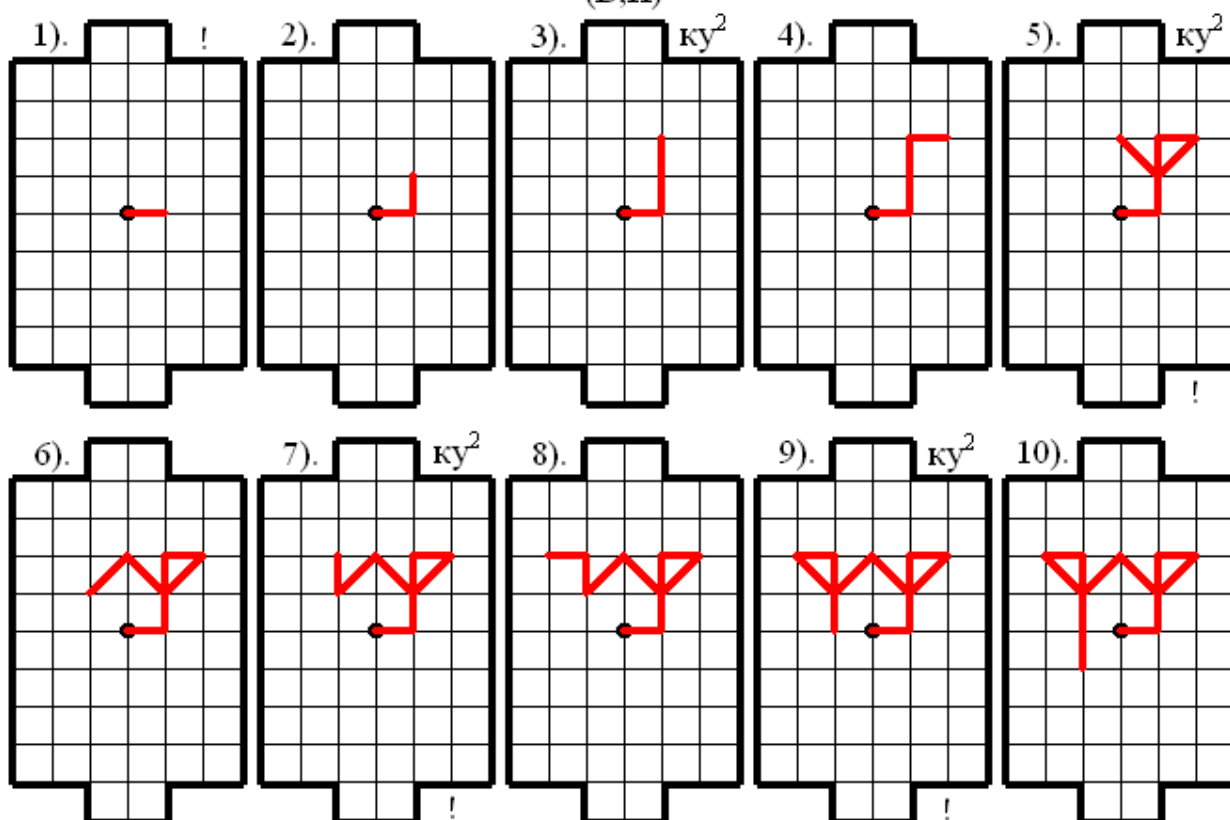
В этой партии **Верхний игрок (В)** использовал «старую, добрую стратегию» – защиту «ку-ку» или метод провокаций и «задёргивания» соперника.

Верхнему игроку (В) сразу удалось спровоцировать соперника на атаку и уже **4 ходом** Нижний игрок (Н) занял е9 – одно из пересечений голевой линии соперника. Однако Нижний игрок (Н) оказался «не так то прост» – он **начал** делать отступления! Но Верхний игрок (В) всё равно оказался хитрее и в результате целой «серии провокаций» ему удалось **15 ходом** построить выгодную для себя опорную конструкцию, которую он в дальнейшем грамотно обработал и забил гол в этой партии, осуществив идею модели № 7 – ГАРПУН⁶¹.

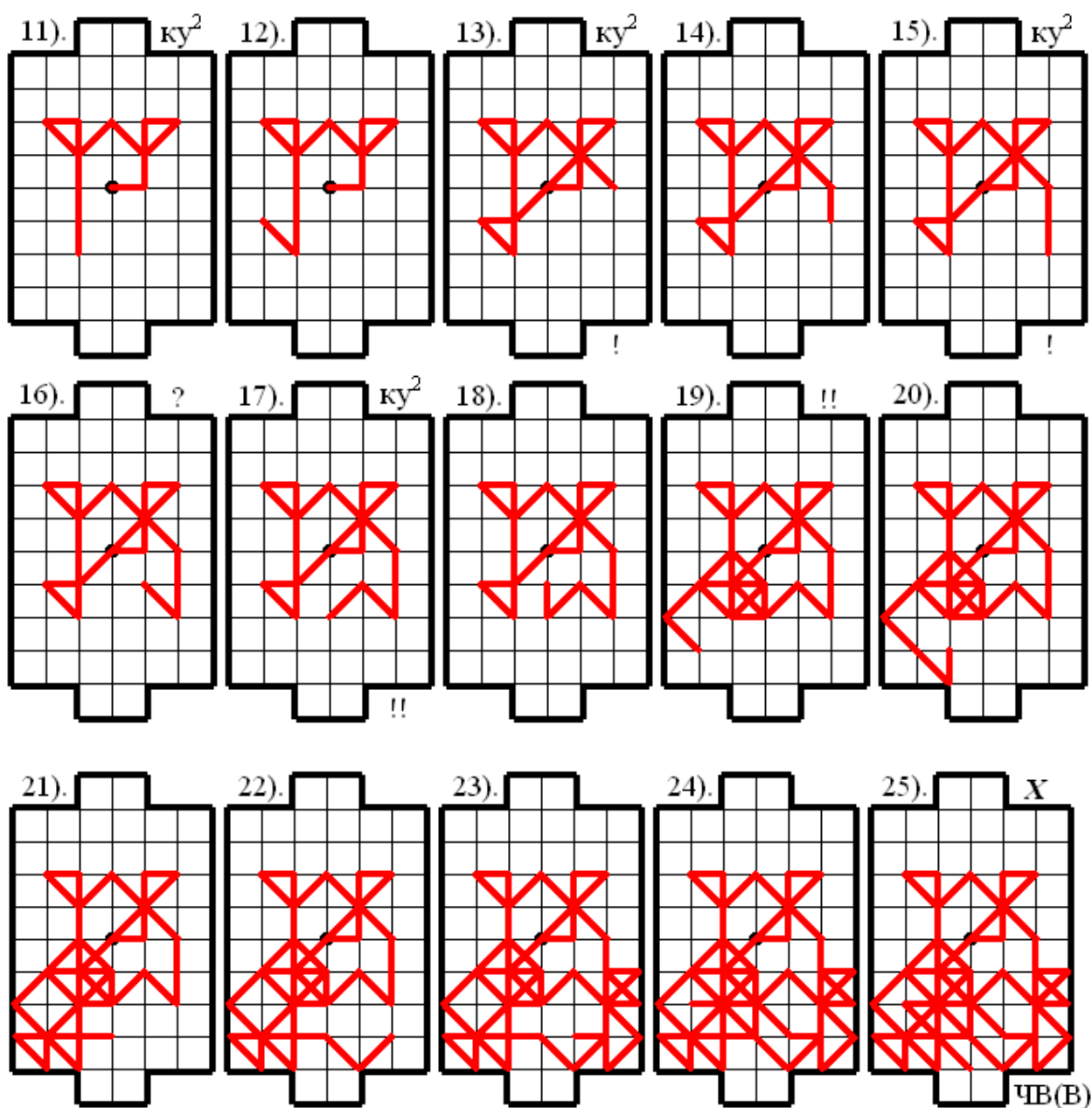
Партия № 8

ГН:

(В;Н)



⁶¹ См. Тактика. 1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола – модель № 7 – ГАРПУН.



АН:

1). d6-e6!

Верхний игрок (В) выбрал самое провокационное начало!

2). e6-e7

3). e7-e8 ky^2

Верхний игрок (В) сразу начинает провоцировать соперника на атаку! Ну а как иначе?!

4). e8-f8

5). f8-e7-d8! ky^2

Опять провокация на атаку! К тому же Верхний игрок (В) «придерживает» соперника на стороне своих ворот! Ну и хитрец же этот Верхний игрок (В)!

6). d8-c7

7). c7-c8! ky^2

Снова провокация и «удержание» на стороне своих ворот!

8). c8-b8

9). b8-c7-c6! $ку^2$

Верхний игрок (В) **«меняет план»** – теперь он **решил поиграть на стороне ворот соперника!** Верхний игрок (В) почувствовал, что «дело пахнет жареным» (что играть на стороне своих ворот опасно) и быстренько «сместился» со стороны своих ворот!

10). c6-c5

11). c5-c4 $ку^2$

Провокация на модельную ловлю!

12). c4-b5

13). b5-c5-d6-e7-f6! $ку^2$

Провокация на атаку! Верхний игрок (В) делает снукер⁶²! Это действительно очень **неудобная для атаки конструкция** и даже если Нижний игрок (Н) решится на атаку, то, скорее всего, **при грамотной защите** Верхнему игроку (В) удастся «вырваться» и спастись! Верхний игрок (В) **не испугался возможных осложнений**, он считал этот ход **наиболее эффективным!**

14). f6-f5

Нижний игрок (Н) не стал атаковать, испугался!

15). f5-f4! $ку^2$

Верхний игрок (В) продолжает провоцировать на атаку и снова делает снукер!

16). f4-e5?

Нижний игрок (Н) побоялся атаковать и сделал слабый ход...

17). e5-d4!! $ку^2$

Это отличный ход! Верхний игрок (В) видел, что после этого хода **соперник будет вынужден работать на стороне своих ворот**, к тому же Нижний игрок (Н) займёт одно из **четырёх возможных пересечений (b4; b6; d5; e4)**. Верхний игрок (В) подумал: «**Я смогу что-нибудь придумать и организовать атаку!**»

18). d4-d5

Этот ход проигрывающий... Дальше Верхний игрок (В) осуществляет идею зажимания.

19). d5-c4-d4-c5-d5-c6-b5-a4-b3!!

Грамотное начало атаки!

20). b3-c2-c3

21). c3-c4-b3-b2-a3-b3-c3-d3

22). d3-e2-f3

23). f3-f4-g5-f5-g4-f4-g3-f2-f3-e3

24). e3-d4-d3-c4-b4

25). b4-c3-d2X ЧВ(В)

Это чётный выход в пользу Верхнего игрока (В), его соперник проиграл партию.

Комментарии:

⁶² см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 4). Снукер.

В этой партии было всё! Верхнему игроку (В) удалось одержать победу над соперником благодаря следующим **задумкам**:

1. использование **защиты «ку-ку»** – провокации на атаку, смена плана, ловля на модели (**от начала до конца партии!**);
2. «удержание» соперника на стороне своих ворот – **ходы 5) и 7)**;
3. «удержание» соперника на стороне его ворот – **ход 17)**;
4. построение **снукера** – **ходы 13) и 15)**.

Верхний игрок (В) не только использовал **метод провокаций** от начала до конца партии, и применил **«целую кучу» других интересных идей!** Всё это помогло одержать Верхнему игроку (В) **заслуженную победу!**

4.2. Метод плотных конструкций – «эмпэкашка».

Суть **«эмпэкашки»** (сокращённое название данного метода от аббревиатуры МПК – метод плотных конструкций) очень проста – она состоит в построении **выгодной тебе плотной опорной конструкции**, при грамотной обработке которой ты **создаёшь безвыходное положение сопернику**.

Как всегда всё просто:

Во-первых, ты создаёшь выгодную тебе плотную опорную конструкцию;

Во-вторых, грамотно её обрабатываешь – **«дожимаешь соперника»** и создаёшь ему безвыходное положение (**с забиванием гола или загонем в тупик**).

Прекрасным примером плотной опорной конструкции является **закрытая четвёрка**⁶³.

Лучший способ **понять как «работает» метод плотных конструкций** – это просмотр партий на его применение. Все приведённые ниже партии **сыграны между реальными людьми!**

Партии с применением **«эмпэкашки»** можно разделить на **два вида**:

- 1). С построением **закрытой четвёрки**;
- 2). С построением **иной плотной опорной конструкции**.

В приведённых ниже партиях на **«эмпэкашку»** использование этого метода **Верхним игроком (В)** будет обозначаться: **mpk**.

При записи партий используются следующие сокращения:

В – Верхний игрок, Верхние ворота (сторона, играющая за Верхние ворота);

Н – Нижний игрок, Нижние ворота (сторона, играющая за Нижние ворота).

Используется запись следующего вида: **(В;Н)** или **(Н;В)**.

⁶³ см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 8). **Закрытая четвёрка** – «футбольный шешдар».

Запись **(В;Н)** означает, что первый ход из данной конструкции (и следовательно все нечётные ходы) делает Верхний игрок (В); а Нижний игрок (Н) соответственно делает второй ход (и следовательно все чётные ходы).

Запись **(Н;В)** означает, что первый ход из данной конструкции (и следовательно все нечётные ходы) делает Нижний игрок (Н); а Верхний игрок (В) соответственно делает второй ход (и следовательно все чётные ходы).

ГН – графическая нотация;

АН – аналитическая нотация;

!! – очень сильный ход;

! – сильный ход;

?? – очень слабый ход;

? – слабый ход;

act – активный ход;

pas – пассивный ход;

ку² – использование стратегического приёма **защита «ку-ку»** (метод провокаций);

mpk – использование стратегического приёма **«эмпэкашка»** (метод плотных конструкций);

БП – безвыходное положение;

ЧВ(В), ЧВ(Н) – чётный выход в пользу Верхнего (В) или Нижнего игрока (Н);

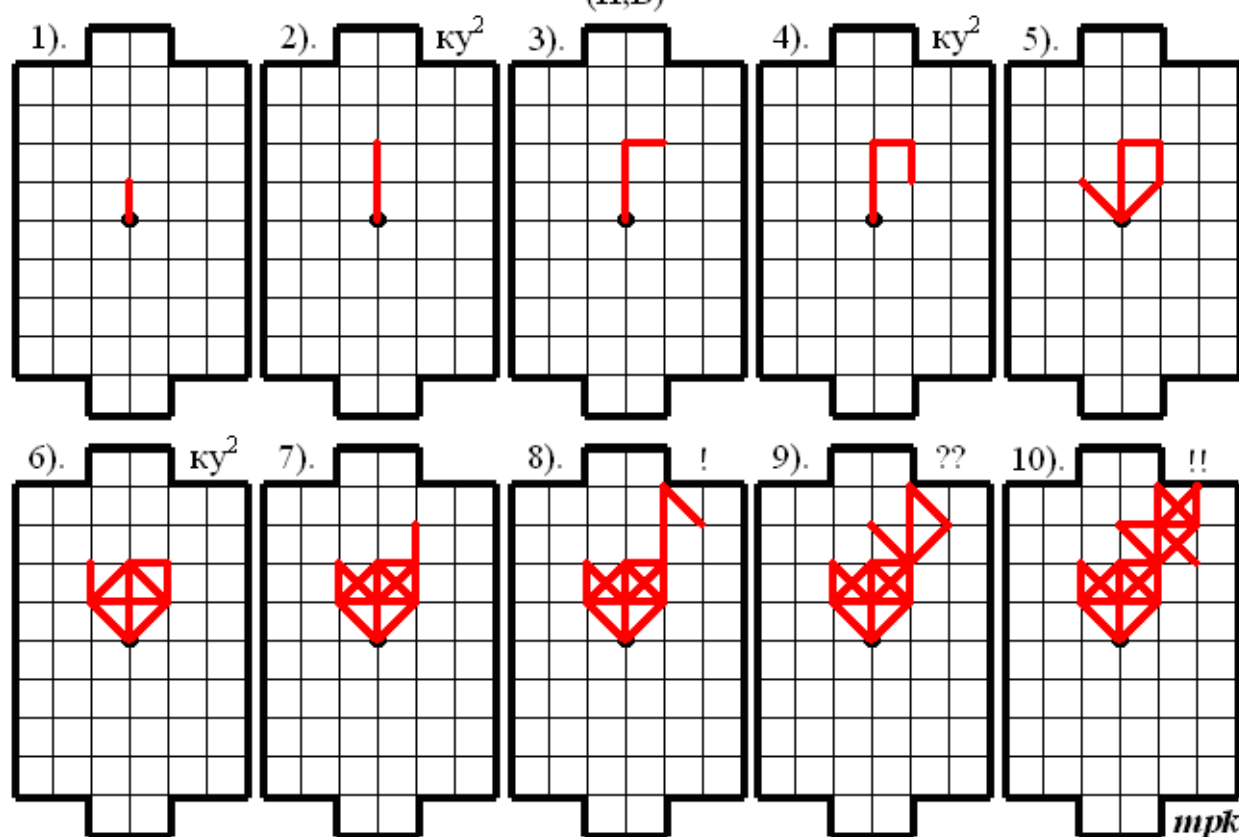
Х – конец партии.

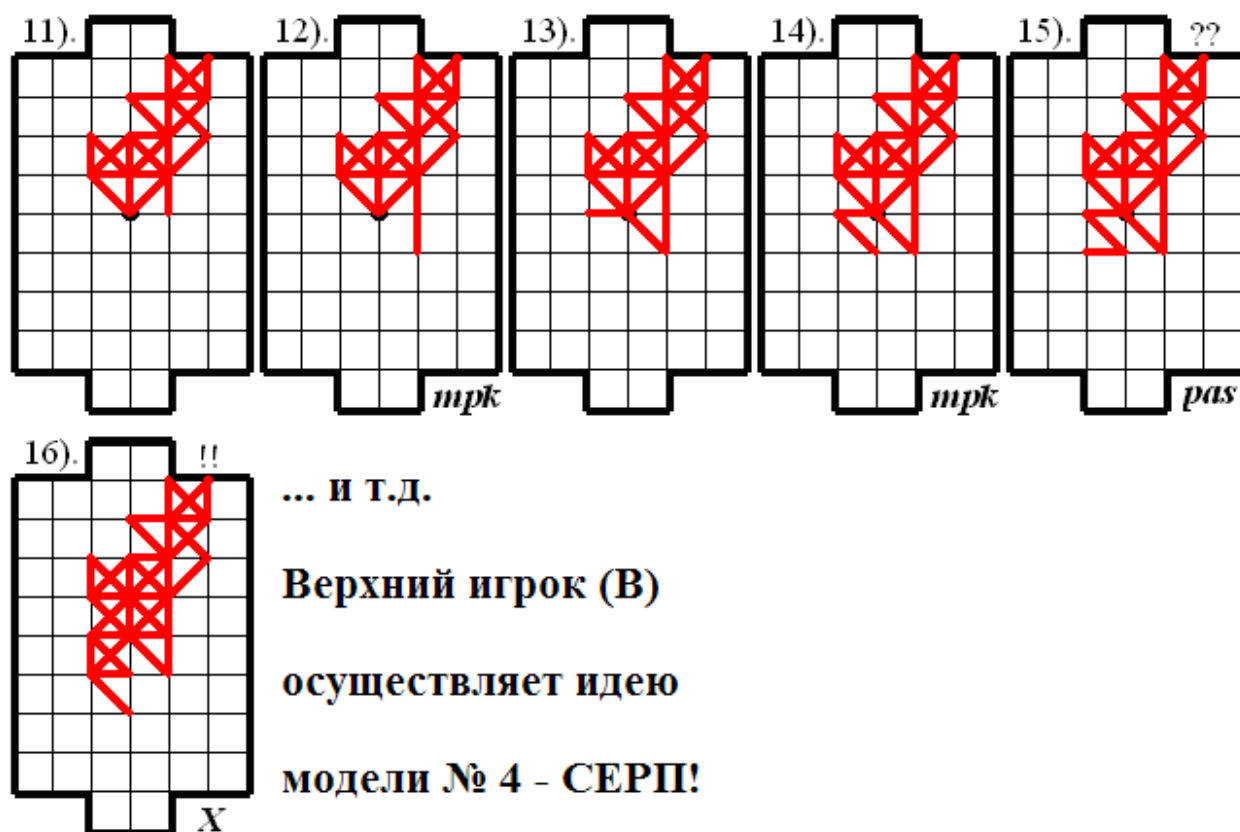
**Партии, в которых Верхний игрок (В)
строит ЗАКРЫТУЮ ЧЕТВЁРКУ**

Партия № 1

ГН:

(H;B)





АН:

1). d6-d7

2). d7-d8 $ку^2$

Прямая провокация на атаку, сразу!

3). d8-e8

4). e8-e7 $ку^2$

Верхний игрок (В) продолжает провоцировать соперника на атаку!

5). e7-d6-c7

6). c7-d8-e7-d7-c7-c8 $ку^2$

Снова провокация, похоже, Верхний игрок (В) не намерен останавливаться!

7). c8-d7-e8-e9

8). e9-e10-f9!

Верхний игрок (В) «танцует» у своих ворот! Отличный защитно-провокационный ход!

9). f9-e8-d9??

Очень странный ход...

10). d9-e9-f9-f10-e9-f8!! **mpk**

Верхний игрок (В) строит ЗАКРЫТУЮ ЧЕТВЁРКУ!

11). f8-e7-e6

12). e6-e5 **mpk**

13). e5-d6-c6

14). c6-d5 **mpk**

15). d5-c5?? **pas**

Очень вялый и пассивный ход... А ведь ещё существовало множество возможностей «осложнить жизнь» Верхнему игроку (В), например: d5-d6-e6-d5-e5-f4.

16). c5-d6-e6-d7-c6-c5-d4!!X

Это безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) – Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 4 – СЕРП.

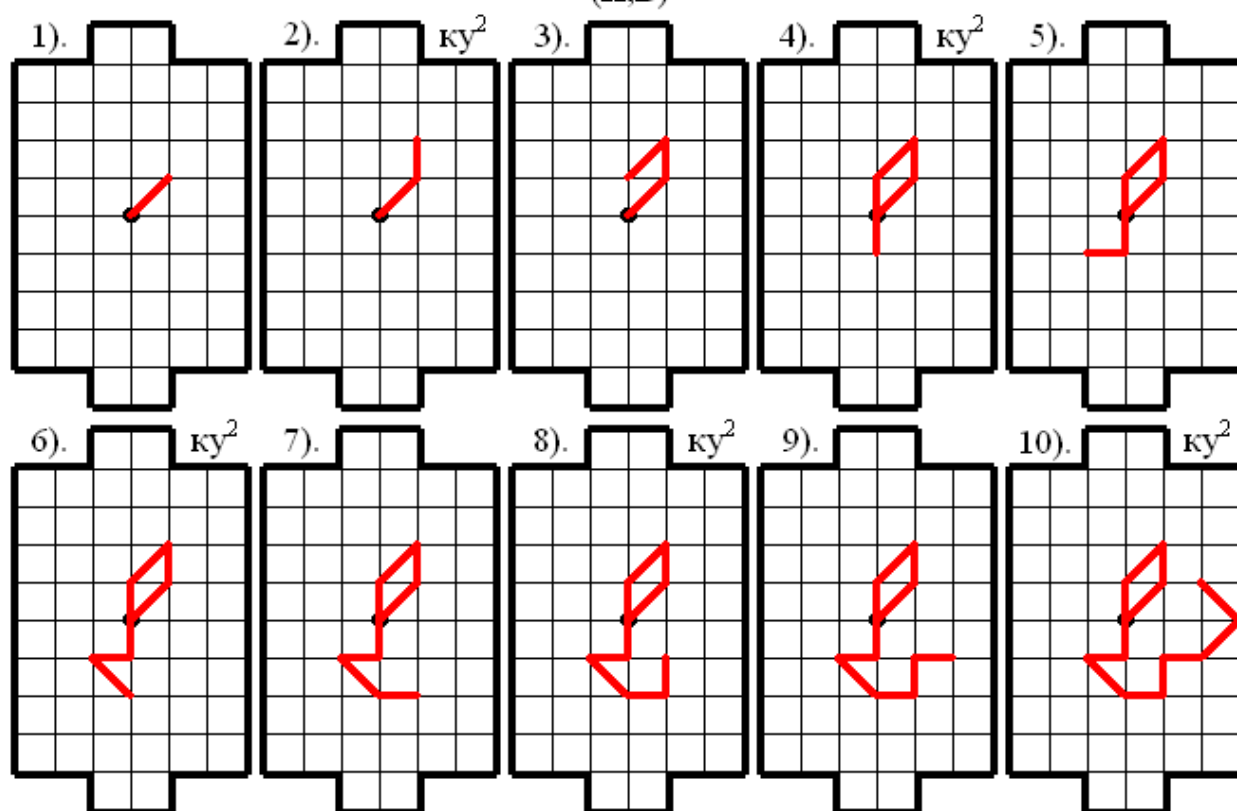
Комментарии:

Это была лёгкая партия для Верхнего игрока (В) – он постоянно провоцировал Нижнего игрока (Н) на атаку своих ворот. В результате всех этих провокаций Верхнему игроку (В) удалось на 10 ходу построить закрытую четвёрку⁶⁴, затем он «дожал» Нижнего игрока (Н), осуществив в итоге идею модели № 4 – СЕРП⁶⁵.

Партия № 2

ГН:

(Н;В)



⁶⁴ см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 8). Закрытая четвёрка – «футбольный шешдар».

⁶⁵ См. Тактика. 1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола – модель № 4 – СЕРП.



АН:

1). d6-e7

2). e7-e8 $ку^2$

Верхний игрок (В) сразу провоцирует соперника на атаку! Вот ведь провокатор!

3). e8-d7

4). d7-d6-d5 $ку^2$

Верхний игрок (В) решил «сменить план» и перейти на сторону ворот противника!

5). d5-c5

6). c5-d4 $ку^2$

Ага, началась «модельная ловля»!

7). d4-e4

8). e4-e5 $ку^2$

«Охота» продолжается!

9). e5-f5

10). f5-g6-f7 $ку^2$

Снова «резкая смена плана» – Верхний игрок (В) переходит на сторону своих ворот и провоцирует соперника на атаку!

11). f7-f8

12). f8-e7-d7-c8! $ку^2$

Это безопасное положение для Верхнего игрока (В). Верхний игрок (В) «придерживает» Нижнего (Н) на стороне своих ворот и одновременно провоцирует его на атаку!

13). c8-c7

14). c7-b8! $ку^2$

Это безопасное положение для Верхнего игрока (В). И опять: провокация и удержание на стороне своих ворот!

15). b8-c8-d8??

Зачем так? Можно было сыграть гораздо интереснее: b8-a7-b7!

16). d8-c7-d7-d8-e7-f7-e8-f8-g8-f7-g7-f6!! mpk

Верхний игрок (В) строит закрытую четвёрку и неплохо закрепляется в поле! К тому же это провокация: есть шанс «поймать» Нижнего игрока (Н) на модель № 10 – КАПКАН.

17). f6-e6?? pas

Станный, очень пассивный ход... Нижний игрок (Н) «попался» на модель КАПКАН...

18). e6-d5-e5-d6-e6-e5-f6-f5-e6-f7-f6-g5-f5-e4-d5-d4-e5-f4!!X

Это безвыходное положение для Нижнего игрока (Н). Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 10 – КАПКАН!

Комментарии:

В этой партии Верхний игрок (В) использовал защиту «ку-ку»: он то провоцировал соперника на атаку, то старался «поймать» его на модель. В общем, Верхний игрок (В) постоянно «смещался».

Результатом всех этих «смещений», а также интересной задумки Верхнего игрока (В) – удержания на стороне своих ворот (ходы: 12 и 14), стало построение Верхним игроком (В) на 16 ходу закрытой четвёрки⁶⁶.

16 ход также интересен тем, что Верхний игрок (В) не только строит закрытую четвёрку, но и провоцирует Нижнего игрока (Н) на занятие e6. Нижний игрок (Н) купился на эту провокацию и «попался на модель» КАПКАН! Верхний игрок (В) выиграл эту партию, реализовав идею модели № 10 – КАПКАН⁶⁷!

Защита «ку-ку» и «эмпэкашка» чётко «сработали» в этой партии!

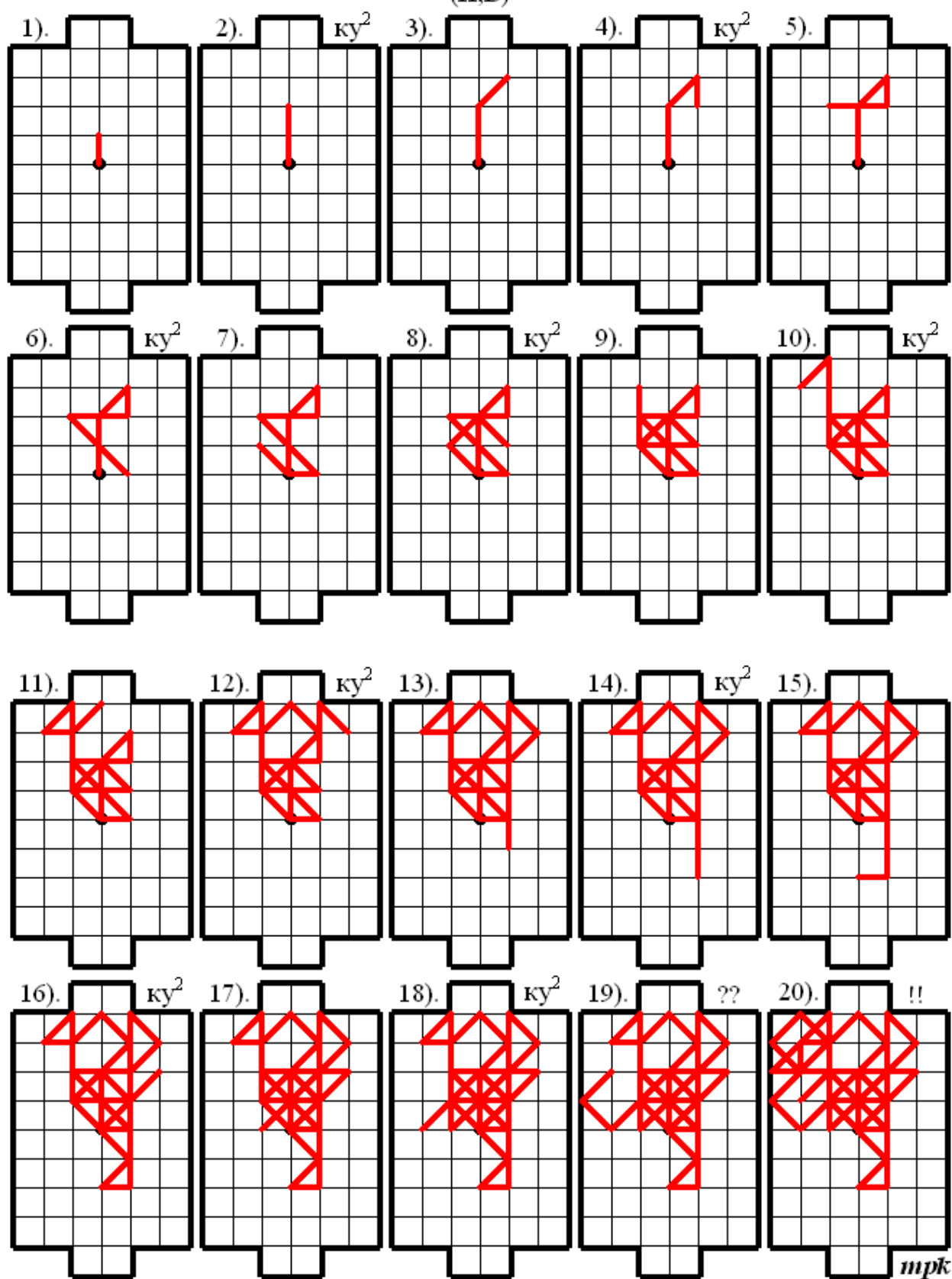
⁶⁶ см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 8). Закрытая четвёрка – «футбольный шешдар».

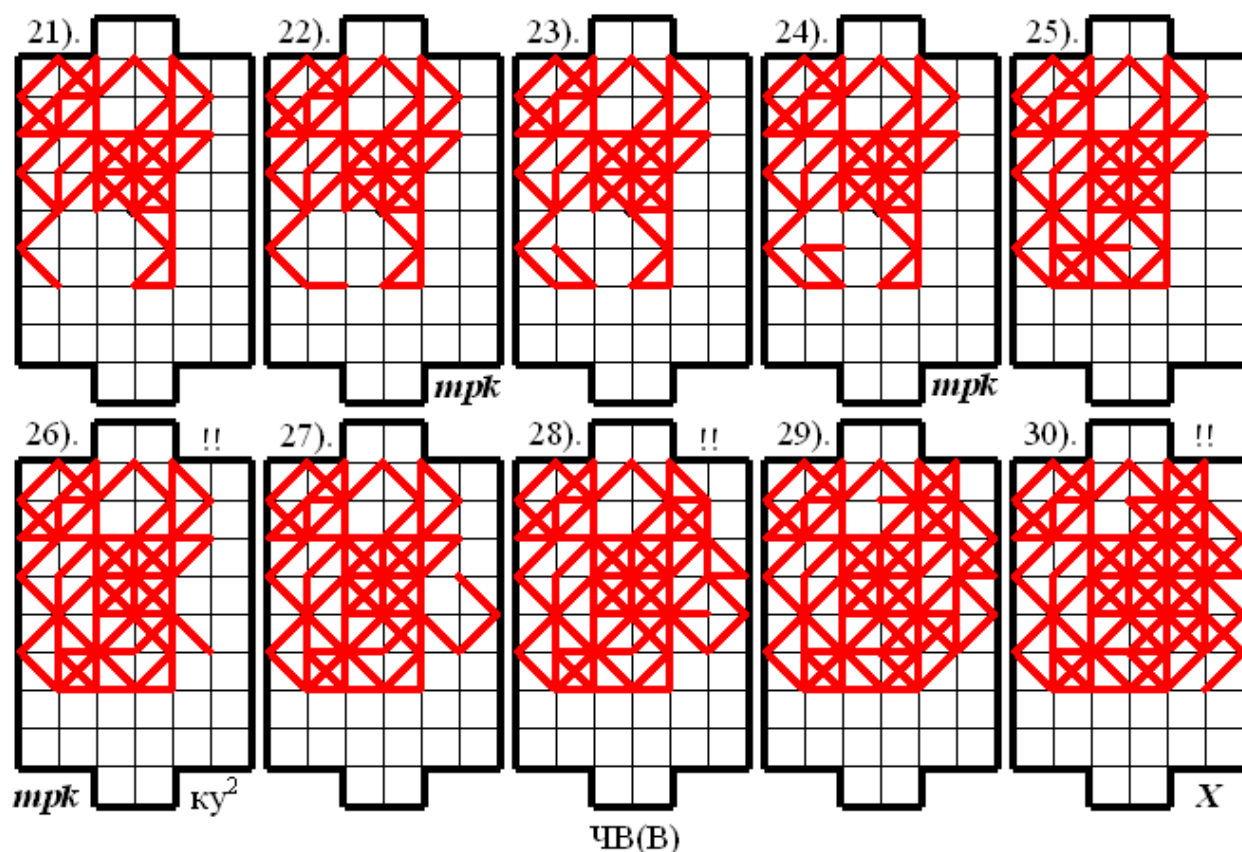
⁶⁷ См. Тактика. 1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола – модель № 10 – КАПКАН.

Партия № 3

ГН:

(Н;В)





АН:

1). d6-d7

2). d7-d8 $ку^2$

Прямая провокация на атаку! Ну и хитёр же этот Верхний игрок (В)! Да и наглости, похоже, ему не занимать!

3). d8-e9

4). e9-e8 $ку^2$

Верхний игрок (В) начинает «танцевать», он грамотно защищается: строит безопасную для себя конструкцию и одновременно провоцирует соперника на атаку!

5). e8-d8-c8

6). c8-d7-e6 $ку^2$

«Уход» в сторону ворот Нижнего игрока (Н)! Верхний игрок (В) начинает «дёргать» соперника, провоцировать его на выход в сторону своих ворот!

7). e6-d6-c7

8). c7-d8-e7 $ку^2$

Верхний игрок (В) провоцирует на атаку и строит удобную для себя конструкцию!

9). e7-d7-c7-c8-c9

10). c9-c10-b9 $ку^2$

«Танец» у ворот – это безопасное положение для Верхнего игрока (В)!

11). b9-c9-d10

12). d10-e9-e10-f9 $ку^2$

Это единственно возможный ход в данной конструкции, но при этом он абсолютно надёжен! «Танец» у ворот продолжается!

13). f9-e8-e7-e6-e5

14). e5-e4 ку²

Этим ходом Верхний игрок (В) «дёргает» соперника! Верхний игрок (В) решил: «хочешь поиграть на стороне своих ворот, пожалуйста, давай поиграем!»

15). e4-d4

16). d4-e5-d6-e7-f8 ку²

«Резкая смена плана» – Верхний игрок (В) переходит на сторону своих ворот и провоцирует соперника на атаку! Это безопасное положение для Верхнего игрока (В)!

17). f8-e8-d7-c6

18). c6-c7-b6 ку²

Провокация на выход в b8!

19). b6-a7-b8??

Зачем так? Ведь можно было, например: b6-a5-b4!

20). b8-b9-a8-b8-a9-b10-c9-b8-c8-b7!! mрк

Верхний игрок (В) с помощью перекрытия хода строит закрытую четвёрку!

21). b7-b6-a5-b4

22). b4-c4 mрк

Пошла обработка Верхним игроком (В) закрытой четвёрки!

23). c4-b5

24). b5-c5 mрк

Обработка продолжается!

25). c5-b4-b5-b6-c5-c6-d6-c5-c4-d4-c5-d5

26). d5-e6-f5!! mрк; ку²

Отличный ход! Это провокация на выход в f7!

27). f5-g6-f7

28). f7-f8-e9-f9-f8-g7-f7-e6-f6!! ЧВ(В)

Верхний игрок (В) построил чётный выход в свою пользу! Теперь даже если Нижний игрок (Н) выйдет в d9 – Верхний игрок (В) всегда сможет «выйти обратно»!

29). f6-e5-d5-e4-...-d9

30). d9-...-f4!!X

Следующим ходом Нижний игрок (Н) либо загоняет себя в тупик, либо занимает одно из пересечений своей голевой линии, после чего ему забивается гол!

Комментарии:

В этой партии Верхний игрок (В) использовал защиту «ку-ку» – он постоянно «смещался»: то провоцировал соперника на атаку и «танцевал» возле своих ворот, то делал «резкий рывок» в сторону ворот соперника и обратно – в сторону своих ворот!

Все эти провокации **сработали**, и **20 ходом** Верхний игрок (В) использует «эмпэкашку» – строит **закрытую четвёрку**⁶⁸! Далее следует грамотная обработка Верхним игроком (В) выгодной ему плотной конструкции.

26 ходом Верхний игрок (В) провоцирует соперника на занятие f7 с целью сделать **чётный выход в свою пользу**! Нижний игрок (Н) «покупается» на эту провокацию и **30 ходом** Верхний игрок (В) полностью перекрывает проход к своим воротам и выигрывает партию!

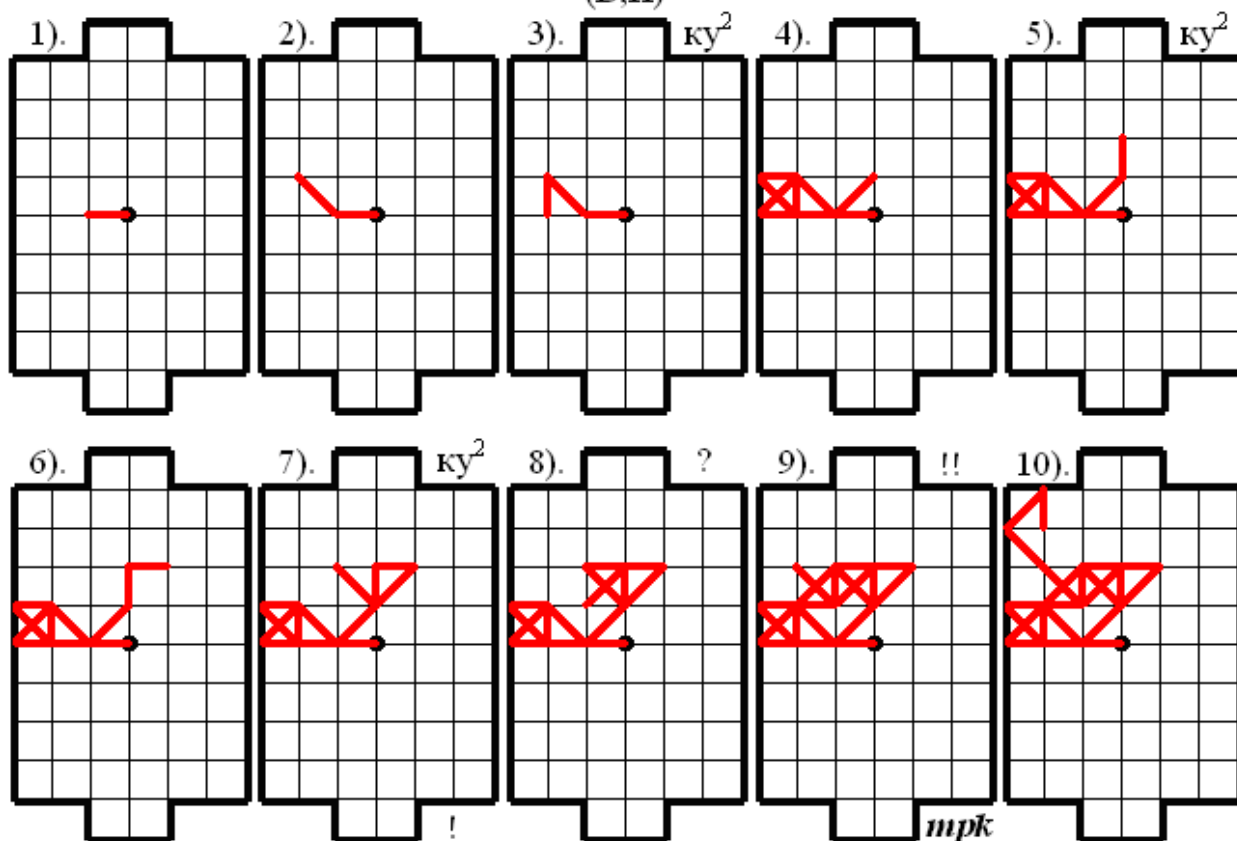
«Эмпэкашка» и защита «ку-ку» принесли Верхнему игроку (В) победу в этой партии!

Партии, в которых Верхний игрок (В) строит иную плотную опорную конструкцию

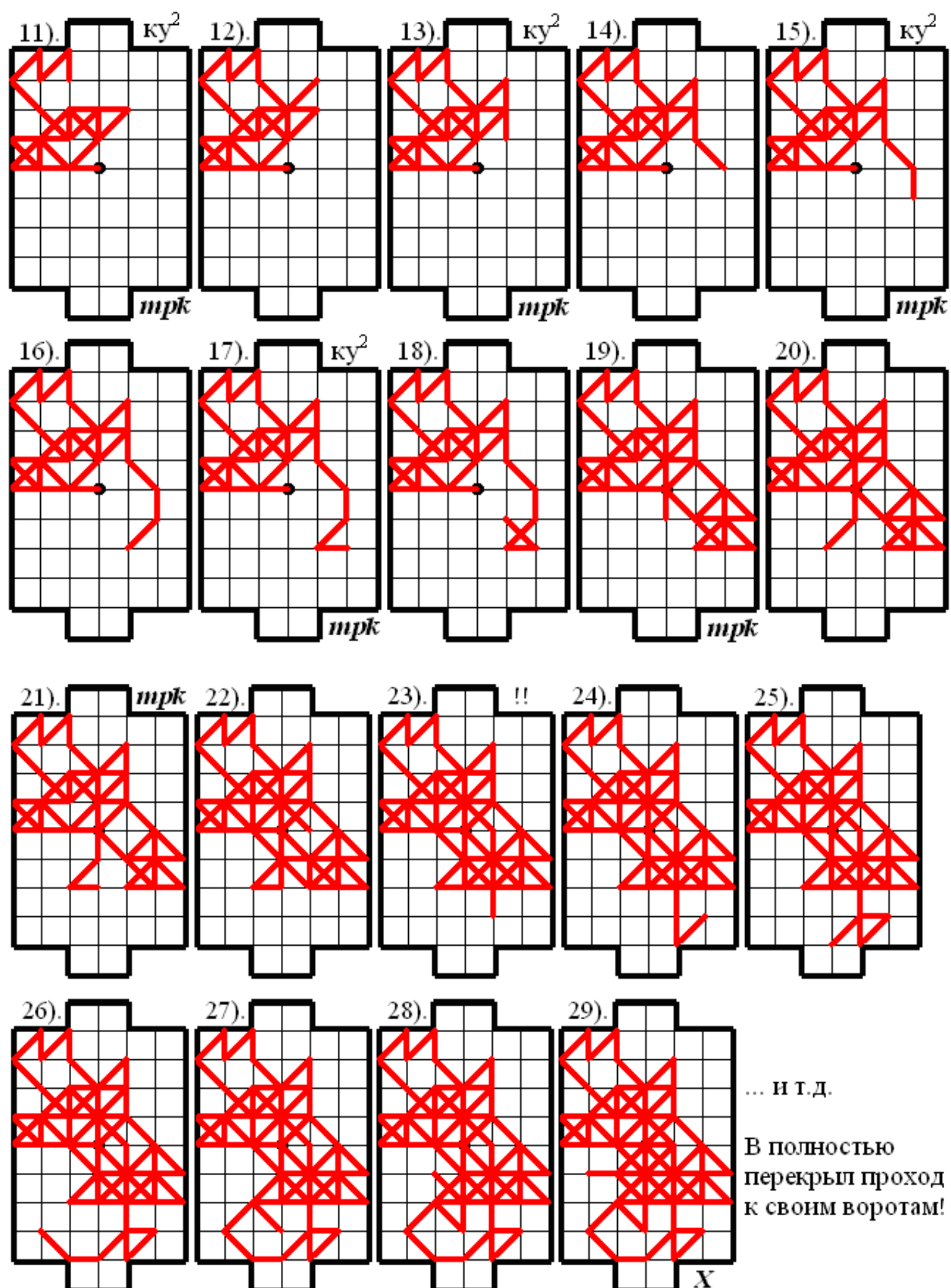
Партия № 1

ГН:

(В;Н)



⁶⁸ см. Стратегия. 2. Основные понятия футбольной стратегии – 8). Закрытая четвёрка – «футбольный шешдар».



АН:

- 1). d6-c6
- 2). c6-b7
- 3). b7-b6 ky^2

Провокация на атаку – на занятие b9!

4). b6-a7-b7-a6-b6-c6-d7

5). d7-d8 $ку^2$

Провокации на атаку продолжаются!

6). d8-e8

7). e8-d7-c8! $ку^2$

Верхний игрок (В) провоцирует соперника на атаку и одновременно «придерживает» его на стороне своих ворот!

8). c8-d8-c7?

Зачем же так? Ведь после такого хода Нижнему игроку (Н) придётся очень нелегко...

9). c7-c8-b7-c7-b8!! mpk

Отличная игровая задумка: Верхний игрок (В) построил выгодную опорную конструкцию – лишил Нижнего игрока (Н) возможности прохода через пересечение c7. Теперь Нижний игрок (Н) вынужден работать у Верхних ворот (В). Но данное положение абсолютно безопасно для Верхнего игрока (В) и он, применяя «танец» у ворот, укрепит своё положение в поле.

10). b8-a9-b10-b9

11). b9-c10-c9 mpk ; $ку^2$

Верхний игрок (В) «танцует» у своих ворот!

12). c9-d8-e9

13). e9-e8-e7 mpk ; $ку^2$

Это безопасное положение для Верхнего игрока (В) – модель № 3 – ДАЛЬНЯЯ ОБМАНКА⁶⁹.

14). e7-f6

Нижний игрок (Н) начал делать отступления, не поздно ли?

15). f6-f5 mpk ; $ку^2$

Это безопасное положение для Верхнего игрока (В) – провокация на выход в f7 или f8!

16). f5-e4

17). e4-f4 mpk ; $ку^2$

Это безопасное положение для Верхнего игрока (В). Верхний игрок (В) «придерживает» соперника на «правом фланге»!

18). f4-e5

19). e5-f5-f4-g4-f5-g5-f6-e5-d6-d7-e7-d6-d5 mpk

Верхний игрок (В) грамотно обрабатывает плотную конструкцию!

20). d5-c4

21). c4-d4 mpk

Отличный ход – даже если Нижний игрок (Н) займёт пересечение e6, Верхним воротам (В) ничего не угрожает!

22). d4-d5-e4-e5-d5-c6-c7-d7-e6

23). e6-e5-d4-e4-e3!!

⁶⁹ См. Тактика. 1.4.2. Основные модели безопасных положений. Модель № 3 – ДАЛЬНЯЯ ОБМАНКА.

Нижний игрок (Н) проиграл – далее Верхний игрок (В) реализует идею «зажимания»!

24). e3-e2-f3

25). f3-e3-d2

26). d2-c2-b3

27). b3-c4-d3

28). d3-d4-c5

29). c5-d6-e6-d5-c5-b5X

Верхний игрок (В) полностью перекрывает проход к своим воротам и выигрывает эту партию!

Комментарии:

Верхний игрок (В) сразу начал провоцировать соперника на атаку, а 9 ходом осуществил неплохой трюк – построил выгодную опорную конструкцию, принудив Нижнего игрока (Н) работать у Верхних ворот (В)!

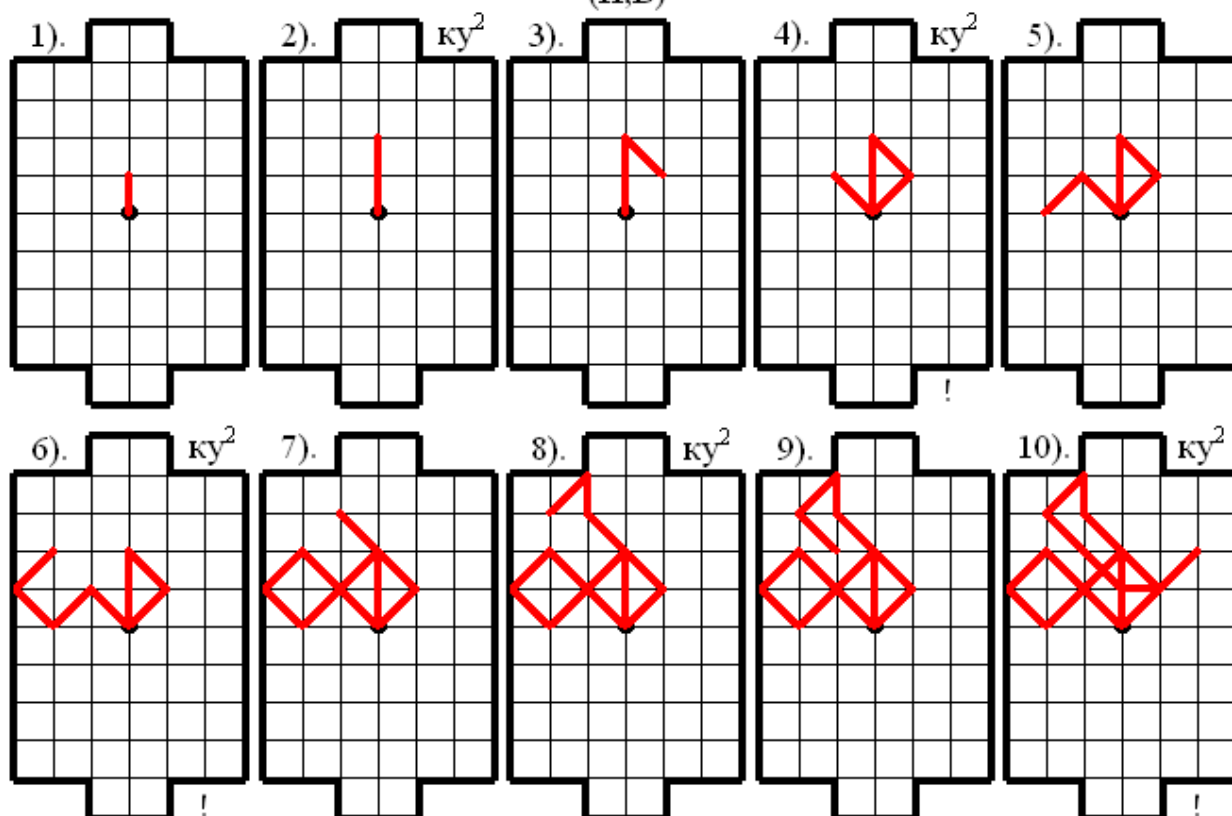
Дальше Верхний игрок (В) «танцевал», «танцевал», «танцевал» возле своих ворот (ходы 11 и 13)!

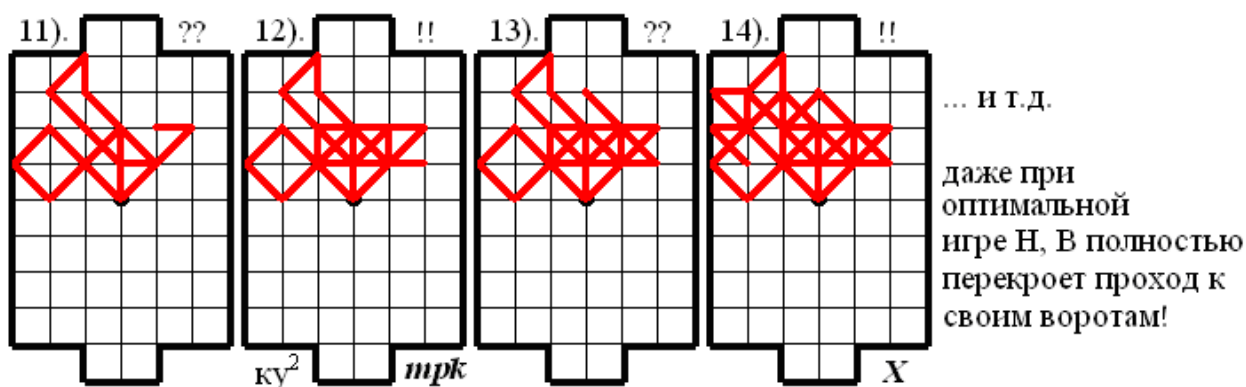
На 14 ходу Нижний игрок (Н) начал делать отступления, но Верхний игрок (В) грамотно обработал опорную конструкцию и в результате создал Нижним воротам (Н) безвыходное положение (ходы: 23-29).

Партия № 2

ГН:

(Н;В)





АН:

1). d6-d7

2). d7-d8 ку²

Прямая провокация на атаку!

3). d8-e7

4). e7-d6-c7! ку²

Верхний игрок (В) провоцирует соперника на атаку и «придерживает» его на стороне Верхних ворот (В)!

5). c7-b6

6). b6-a7-b8! ку²

И снова: провокация на атаку и «удержание» на стороне Верхних ворот (В)!

7). b8-c7-d8-c9

8). c9-c10-b9 ку²

Верхний игрок (В) грамотно защищается – «танцует» у своих ворот! Это безопасное положение для Верхнего игрока (В)!

9). b9-c8

10). c8-d7-e7-f8! ку²

И в третий раз: провокация на атаку и «удержание» на стороне Верхних ворот (В)!

11). f8-e8

Ну что за странный ход, ведь можно было гораздо интереснее: f8-g7-f6

12). e8-d8-c8-c7-d7-e8-e7-f7!! трк; ку²

Отличный ход: Верхний игрок (В) строит выгодную для себя опорную конструкцию и одновременно провоцирует соперника на атаку!

13). f7-e8-d9??

Этот ход ведёт Нижнего игрока (Н) к поражению в партии...

14). d9-c8-c9-b8-b9-a9-b8-a8-b7!!X

Это безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) – даже если он будет играть оптимально, то всё равно будет вынужден занять одно из «опасных» пересечений (e6; f6; f5), после чего Верхний игрок (В) полностью перекроет проход к своим воротам!

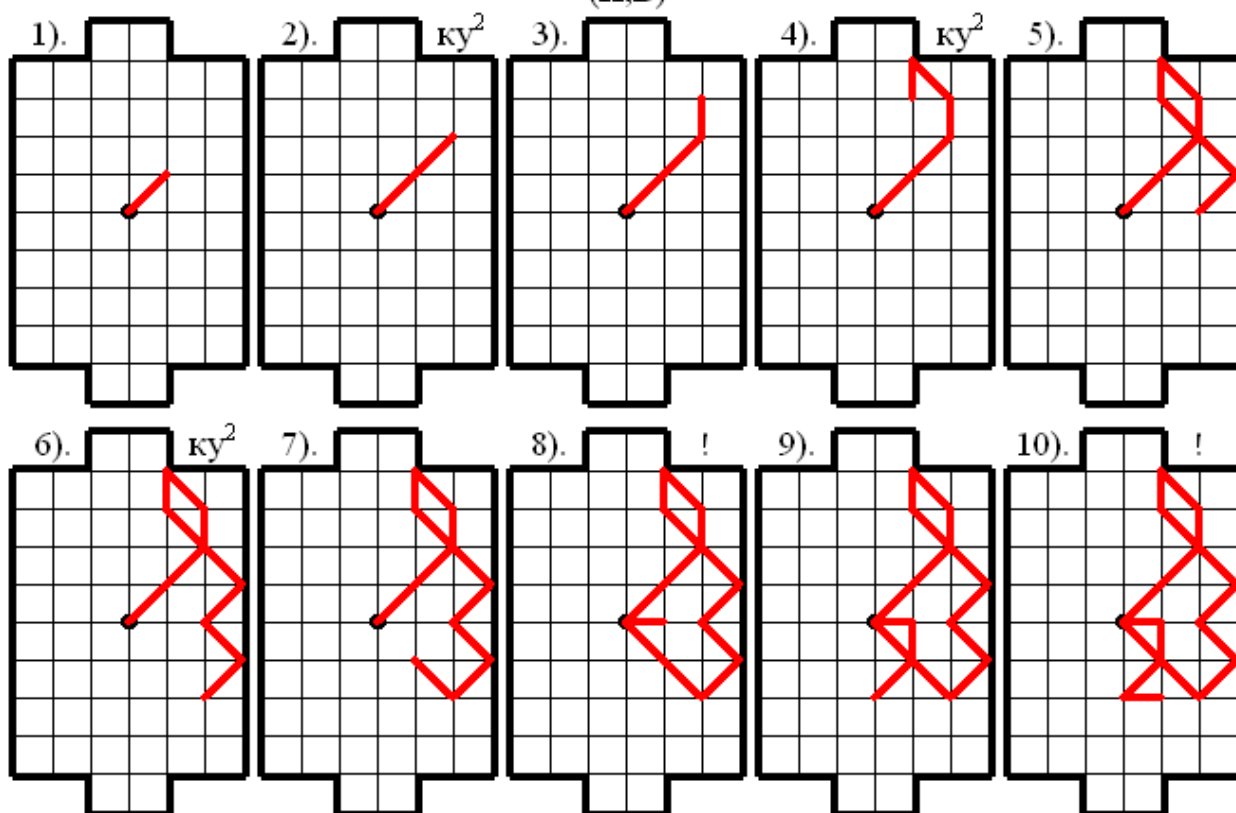
Комментарии:

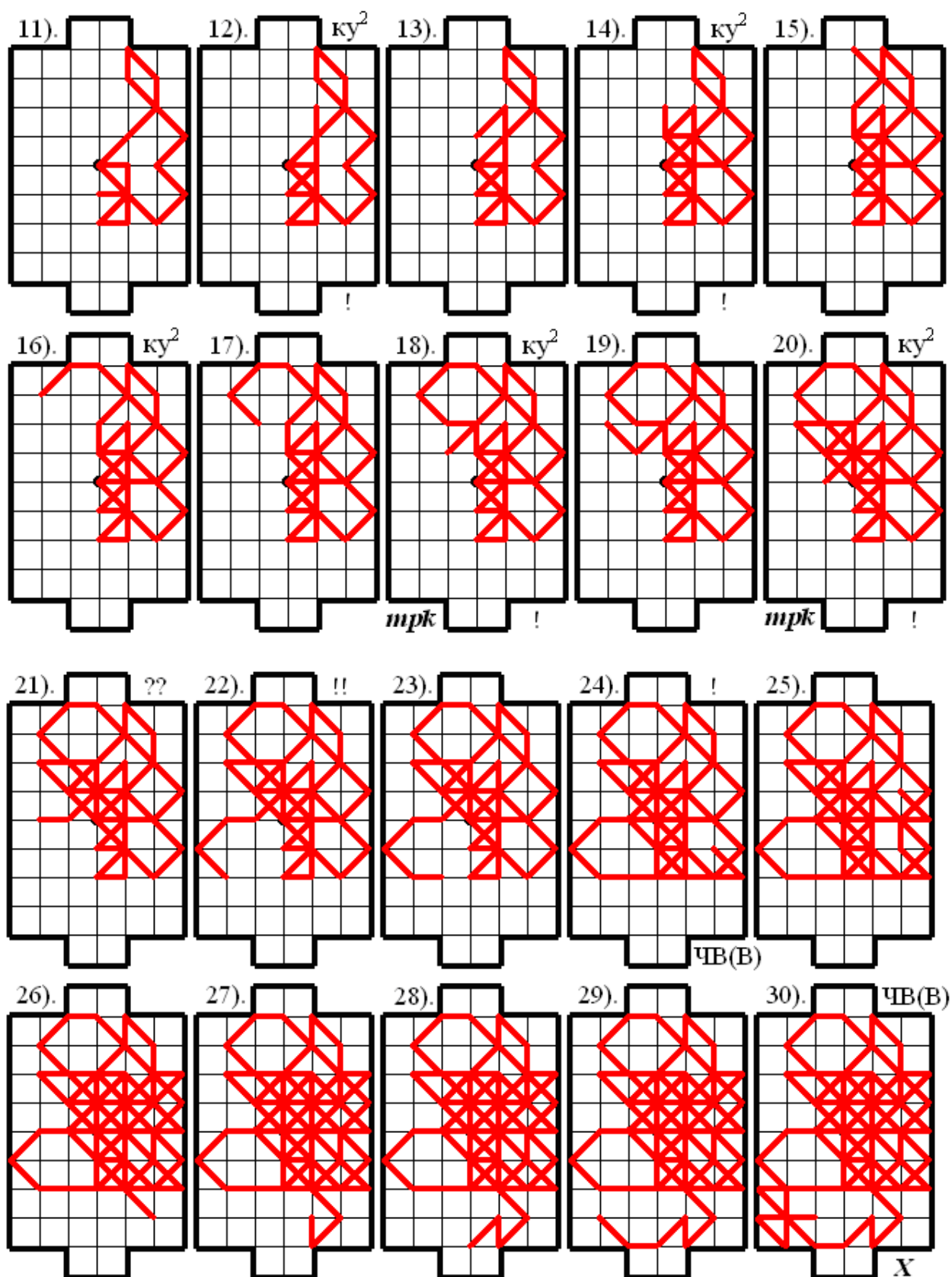
В этой партии победу Верхнему игроку (В) принесли две **идеи**: постоянные **провокации на атаку** и **«удержание» соперника на стороне своих ворот**. Благодаря этим двум задумкам, Верхний игрок (В) **12 ходом** построил очень **выгодную для себя плотную опорную конструкцию**, а в результате очень слабого **13 хода** Нижнего игрока (Н) – **выиграл эту партию!**

Партия № 3

ГН:

(Н;В)





АН:

1). d6-e7

2). e7-f8 $ку^2$

Верхний игрок (В) сразу провоцирует соперника на атаку!

3). f8-f9

4). f9-e10-e9 ky^2

Верхний игрок (В) «танцует» у своих ворот!

5). e9-f8-g7-f6

6). f6-g5-f4 ky^2

«Резкая смена плана»! Верхний игрок (В) переходит на сторону ворот соперника!

7). f4-e5

8). e5-d6-e6!

Верхний игрок (В) реализует одну интересную задумку: он «придерживает» противника на правом фланге!

9). e6-e5-d4

10). d4-e4!

Опять «удержание» на правом фланге!

11). e4-e5-d5

12). d5-e6-e7-e8! ky^2

Верхний игрок (В) «проводит свой план до конца»: провокация на атаку и удержание на правом фланге!

13). e8-d7

14). d7-e6-f6-e7-d7-d8! ky^2

И снова: провокация и удержание!

15). d8-e9-d10

16). d10-c10-b9 ky^2

17). b9-c8

18). c8-d8-c7! $mpk; ky^2$

Верхний игрок (В) строит очень выгодную для себя плотную опорную конструкцию и продолжает провоцировать соперника на атаку! Вот ведь хитрец!

19). c7-b8

20). b8-c8-d7-d6-c7-d7-c6! $mpk; ky^2$

Верхний игрок (В) ещё сильнее укрепляется в поле!

21). c6-b6??

Слабый ход... Теперь Нижний игрок (Н) при оптимальной игре соперника проиграет...

22). b6-a5-b4!!

Конструкция 22). – это безвыходное положение для Нижнего игрока (Н)! Дальше идёт вариант, который был разыгран в этой партии. Но ты можешь сам решить этот несложный этюд и рассмотреть все варианты! Задача проста: из конструкции 21). Верхний игрок (В) ходит и выигрывает!

23). b4-c4

24). c4-d4-d5-c6-d6-d5-e4-f4-g4-f5! ЧВ(В)

Это чётный выход в пользу Верхнего игрока (В)!

25). f5-f6-g6-f7

26). f7-e7-d8-e8-f7-f8-g8-f7-e6-f5-e4-f3

27). f3-...-e2-e3

28). e3-d2

29). d2-c2-b3

30). b3-b4-a4-b3-a3-b2-b3-c3X ЧВ(В)

Верхний игрок (В) делает чётный выход в свою пользу с занятием сильного пересечения с3!

Комментарии:

В этой интереснейшей партии победу Верхнему игроку (В) принесли три задумки: 1). постоянные провокации на атаку, 2) удержание соперника на правом фланге, 3) построение выгодной плотной опорной конструкции.

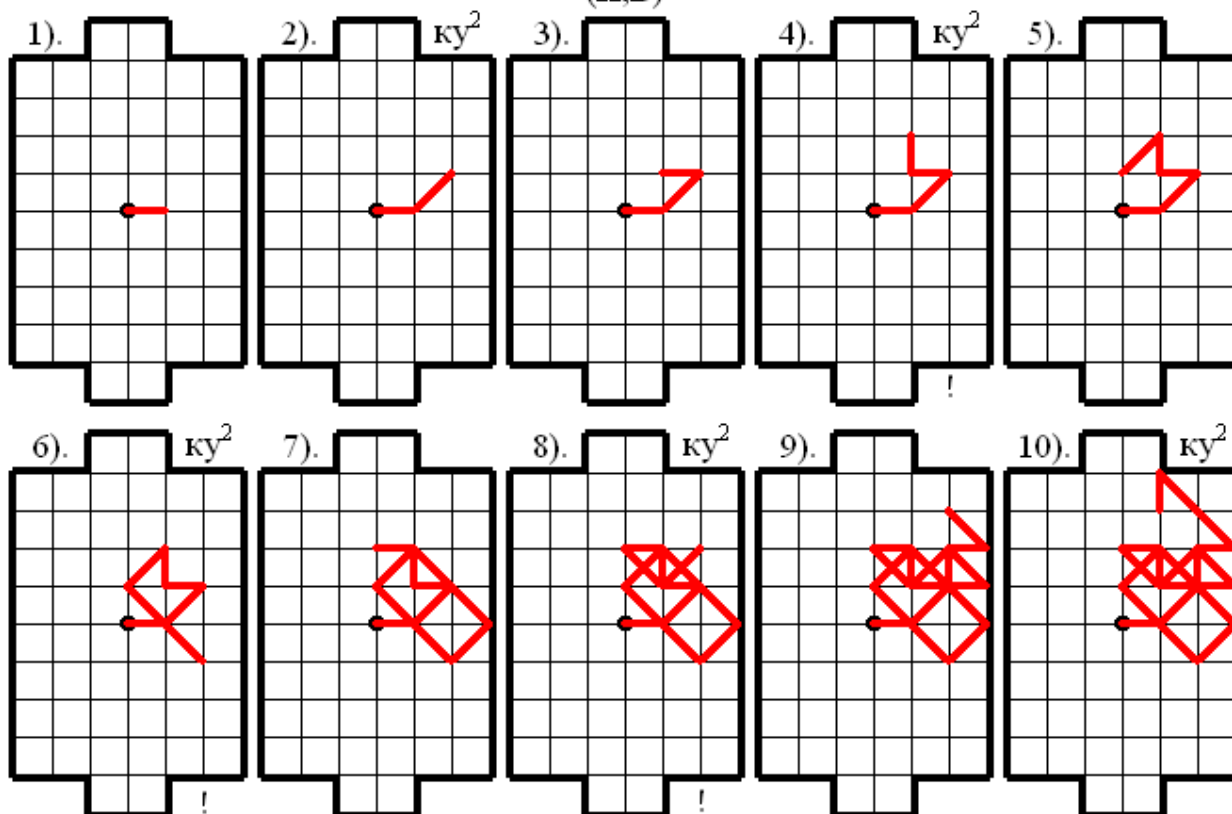
С помощью провокаций на атаку и удержания противника на правом фланге Верхний игрок (В) **18 ходом** построил **наивыгоднейшую для себя плотную опорную конструкцию**, а после слабого **21 хода** соперника – **создал ему безвыходное положение!**

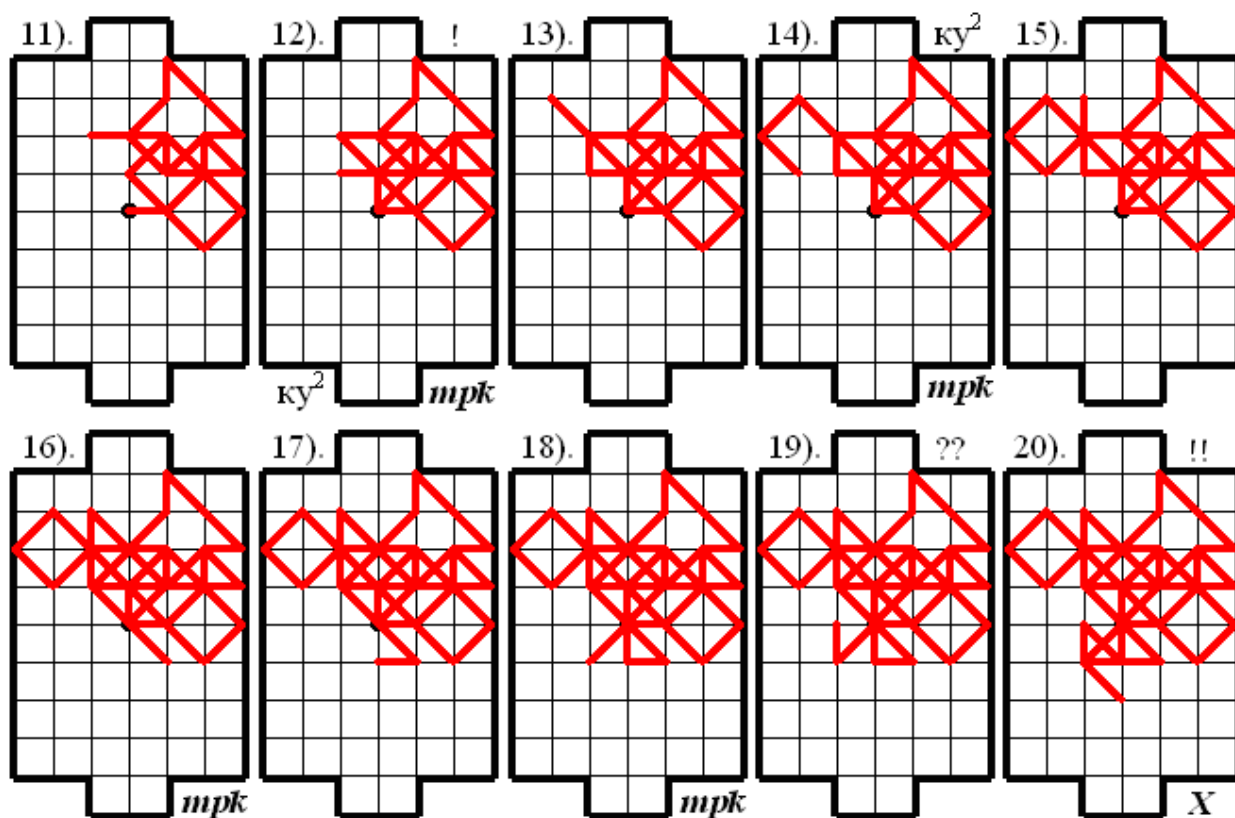
В этой партии, помимо защиты «ку-ку» и «эмпэкашки», «сработала» ещё одна интересная идея – **удержание соперника на одном из флангов!**

Партия № 4

ГН:

(Н;В)





... и т.д.

В осуществляет
идею модели № 4
СЕРП

АН:

1). d6-e6

2). e6-f7 $ку^2$

Верхний игрок (В) напрямую провоцирует соперника на атаку!

3). f7-e7

4). e7-e8! $ку^2$

Опять прямая провокация на атаку и удержание на правом фланге!

5). e8-d7

6). d7-e6-f5! $ку^2$

Ох, и хитёр же Верхний игрок (В): он «делает вид», что «смещается» в сторону ворот соперника, оставляя при этом возможность Нижнему игроку (Н) занять пересечение своей голевой линии! Верхний игрок (В) продолжает реализацию двух своих задумок: прямо провоцировать соперника на атаку и «придерживать» его на правом фланге! При этом у Нижнего игрока (Н) нет возможности строить непредсказуемые плотные конструкции!

7). f5-g6-f7-e8-d8

8). d8-e7-f8! $ку^2$

И снова: провокация и «удержание»!

9). f8-f7-g7-f8-g8-f9

10). f9-e10-e9 $ку^2$

Ага, пошёл «танец» у своих ворот!

11). e9-d8-c8

12). c8-d7-d6-e7-d7-c7! **mpk; кy²**

Отличный ход Верхнего игрока (В): он создаёт остроумную плотную опорную конструкцию, провоцируя соперника на атаку – это безопасное положение для Верхнего игрока (В)!

13). c7-c8-b9

14). b9-a8-b7 **mpk; кy²**

Из двух возможных вариантов хода Верхний игрок (В) выбрал верный – соперник не сможет создать ему безвыходное положение!

15). b7-c8-c9

16). c9-d8-c7-d6-e5 **mpk**

17). e5-d5

18). d5-d6-c5 **mpk**

19). c5-c6??

Слабый ход, нужно было бороться до последнего!

20). c6-d5-c5-d4!!**X**

Это безвыходное положение для Нижнего игрока (Н) – Верхний игрок (В) осуществляет идею модели № 4 – СЕРП⁷⁰.

Комментарии:

В этой партии победу Верхнему игроку (В) принесла реализация трёх задумок: 1). постоянные провокации на атаку – защита «кy-кy», 2). грамотное удержание на правом фланге, 3). построение и грамотная обработка плотной опорной конструкции – «эмпэкашка».

Глава 4 СВОБОДНЫЙ ФУТБОЛ НА БУМАГЕ

Игра, о которой шла речь в предыдущих главах книги – это **классический ФУТБОЛ НА БУМАГЕ**. Но классический ФУТБОЛ НА БУМАГЕ является лишь частным случаем другой игры – **свободного ФУТБОЛА НА БУМАГЕ**. Правила свободного ФУТБОЛА НА БУМАГЕ те же самые, что и у классического, но вносятся ряд дополнений:

1). Местом первого хода может быть любое пересечение, за исключением **запретных пересечений**. То есть, жребием необходимо определить игрока, который:

1. выберет место первого хода;

2. совершит первый ход.

Таким образом, возможны следующие 4 комбинации – (Н;Н); (Н;В); (В;Н); (В;В):

⁷⁰ См. Тактика. 1.3.2. Основные модели безвыходных положений с забиванием гола – **модель № 4 – СЕРП**.

Выбирает место первого хода	Совершает первый ход
Н	Н
Н	В
В	Н
В	В

В - Верхний игрок

Н - Нижний игрок

В свободном ФУТБОЛЕ НА БУМАГЕ используется следующая запись:
(выбирает место первого хода; совершает первый ход)

Пример: (В;Н) – означает, что место первого хода выбирает **Верхний игрок (В)**, а совершает первый ход **Нижний игрок (Н)**.

2). Ограничения:

1. Если выбирает место первого хода и совершает первый ход один и тот же игрок, то есть, (В;В) или (Н;Н), – **запрещается** первым же ходом забивать гол противнику;

2. Если выбирает место первого хода и совершает первый ход разные игроки, то есть, (В;Н) или (Н;В), – **запрещается** выбирать местом первого хода **угловое пересечение**, находящееся около ворот соперника. Такими пересечениями могут быть: **a2; g2; a10; g10**.

3. Запрещается местом первого хода выбирать одно из воротных пересечений: **c1; d1; e1; c11; d11; e11**.

Т.о. запретными пересечениями являются:

А). c1; d1; e1; c11; d11; e11 – всегда;

Б). a2; g2; a10; g10 – в зависимости от ситуации.

Игроку, нарушившему данные ограничения, засчитывается поражение в партии.

С введением данных правил, **игра существенно обогащается**. Теперь возможно построение новых, интересных, **совершенно неожиданных конструкций!**

Однако всё сказанное выше не означает, что ты должен себя ограничивать классическим и свободным вариантом игры! Фантазируй, придумывай поля любых конфигураций и с любым количеством участников! Игра прекрасна и безгранична в своём многообразии!

Надеюсь, прочитав эту книгу и сыграв пару партий, ты скажешь:

«ФУТБОЛ НА БУМАГЕ – ЭТО КРУТО!»