

**COLLECTION VIE ÉCONOMIQUE**

# **CLUB DE FOOTBALL**

**PRENEZ LA DIRECTION D'UN CLUB,  
ET GEREZ-LE**

Édité par  
**mansware**  
diffusion

## ● LES AUTEURS

Alain STERIN et l'Equipe CENECO/GAMECO

Celle-ci a organisé depuis 1969 la formation à l'économie de 100 000 adultes et implanté des systèmes de communication intégrés (conception de films, audio-visuels, formation de démultiplicateurs, diffusion de l'information) auprès de 200 entreprises en France ainsi qu'en Belgique, au Canada, en Côte d'Ivoire, en Grèce, en Italie.

Gilles DELABRE (mathématicien spécialiste de la simulation qu'il enseigne dans différentes écoles) développe dans diverses organisations, et notamment auprès du Ministère des PTT, des systèmes informatiques originaux.

## ● ANSWARE DIFFUSION

Est une société filiale du groupe THOMSON spécialisée dans la conception, la réalisation et l'édition de logiciels pour micro-ordinateurs domestiques ou professionnels.

Trois collections sont en constant développement :

- Les collections FAMILIALE dont la collection VIE ÉCONOMIQUE sur THOMSON T07, COMMODORE VIC 64, APPLE II.
- La collection PROFESSIONNELLE destinée aux cadres, enseignants, chercheurs, étudiants sur THOMSON T07, APPLE II, et micro-ordinateurs sous système d'exploitation MS/DOS.
- La collection ENTREPRISE destinée aux professions libérales, artisans, commerçants et petites entreprises (micro-ordinateurs sous système d'exploitation MS/DOS).

Pour de plus amples informations sur ces collections, contactez votre distributeur.

## PRESENTATION ET OBJECTIF

Vous êtes responsable d'un club de football et vous devez prendre les décisions pour obtenir les meilleurs résultats :

- au plan sportif : battre les autres équipes,
- au plan financier : équilibrer au moins les comptes et si possible dégager un résultat positif.

Le jeu se déroule, selon votre choix, sur une ou plusieurs périodes de six matchs. Si vos résultats financiers sont trop négatifs vous êtes éliminé.

## LANCEMENT DU PROGRAMME

Sur TO7 ou TO7-70, introduire la cartouche BASIC.

Après avoir branché l'ordinateur domestique, reliez-le au téléviseur et au lecteur de cassette, puis mettez téléviseur et ordinateur sous tension.

Introduisez la cassette « CLUB DE FOOTBALL » dans le lecteur de cassette.

- Sur TO7 ou TO7-70 : sélectionnez le chargement de cassette en appuyant sur 2. UN PROGRAMME ENREGISTRÉ.
- Sur le micro-ordinateur MO5 : sélectionnez le chargement de cassette en tapant :  
RUN" CASS : " suivi de ENTREE.

Enclenchez ensuite la lecture sur le lecteur de cassette en appuyant sur la touche > de votre lecteur.

Quel que soit l'ordinateur, le chargement du programme dure environ 3 minutes.

Au cours du chargement, l'image écran présentant le logiciel « CLUB DE FOOTBALL » apparaît. Appuyez alors sur n'importe quelle touche pour lancer le programme.

## OBJECTIF

Vous êtes dirigeant du club pour une première saison. Chaque saison ou période correspond à six matchs, dont trois à l'extérieur et trois à domicile. Vous rencontrerez à cette occasion un nombre égal d'adversaires forts, moyens ou faibles.

Partant d'une situation déficitaire, votre objectif est de rétablir au mieux votre balance et de préparer la saison suivante. Si vous êtes un bon dirigeant vous pourrez ainsi être reconduit plusieurs fois dans vos fonctions et parvenir, petit à petit, à un résultat bénéficiaire.

Attention, ne soyez pas simplement un gestionnaire, sachez consacrer du temps à vos joueurs et investir dans les jeunes espoirs !

## DÉBUT DU JEU

L'écran de départ s'affiche :



- Donnez un nom à votre équipe.
- Tapez ENTREE (si le nom de votre équipe comprend huit caractères, vous passez directement à l'étape suivante).
- Choisissez le niveau de votre équipe en tapant 1 - 2 ou 3.  
Attention, si vous choisissez :
  - une équipe forte, vous partez d'une situation facile,
  - une équipe moyenne, vous partez d'une situation moyenne,
  - une équipe faible, vous partez d'une situation difficile.

## INFORMATIONS

Cet écran s'enchaîne immédiatement après l'écran de départ, et à la fin de chaque match. Il vous indique :

- votre situation sportive : il s'agit du bilan des matchs joués depuis le début de la période
- le niveau du prochain adversaire : fort, moyen ou faible,
- le lieu du prochain match : à l'extérieur ou à domicile.



Voici votre situation de départ :

COMPTE DE RESULTAT	
<b>COUTS D'EXPLOITATION</b> Cout minimum possible auquel on va ajouter les coûts de gestion (salaires de l'entraîneur, de matériel, de transport, de match, de stade, de location, de transport, de bureau, de publicité, etc.)	<b>REVENUS VARIABLES</b> Revenu des ventes d'entrées, des droits de diffusion, des droits de sponsoring, des droits de télévision, etc.
<b>CHARGES FINANCIÈRES</b> Cout minimum possible pour une période donnée, le plus vite possible à l'augmentation	<b>RESSOURCES FINANCIÈRES</b> Ressources produites de façon sûre, les ressources de match, la production éventuelle de matchs, etc.
Resultat = 6 000 000 CHIFFRE de la période posté	Resultat = 1 000 000 CHIFFRE

## DÉCISIONS

Vous avez accès aux décisions lorsque l'écran de COMPTE DE RESULTAT est affiché. La flèche (le curseur) est positionnée devant l'un des quatre postes.

COMPTE DE RESULTAT	
Cout Général	Revenus Variables
Charges Financières	Revenus Financiers

Positionnez la flèche en face du poste qui vous intéresse en utilisant les touches  $\uparrow$   $\downarrow$   $\leftarrow$   $\rightarrow$  du clavier.

Pour connaître les détails du poste pointé par la flèche à un moment donné, tapez « barre d'espace ».

Pour revenir à l'écran de SITUATION FINANCIÈRE, il vous suffit de taper « barre espace ».

Vous avez le choix entre les décisions suivantes :

## COÛT DES JOUEURS

	disponibles	blessés et suspendus	coût
Vedettes	0	0	0
+ charges sociales			0
Joueurs	14	0	210 000
+ charges sociales	0	0	84 000
Stagiaires →	0	0	0
	montant	joueurs	294 000
Primes de matchs	2 000	13	26 000

Cet écran est fondamental, il indique l'importance et le coût de l'effectif.

### DECISIONS POSSIBLES

Acheter **ou** vendre des vedettes. C'est possible au 1<sup>er</sup> tour de chaque période (mais non pas achat **et** vente).

Acheter ou vendre des joueurs : c'est possible au 1<sup>er</sup> tour de chaque période (mais non pas achat et vente).

### PROCEDURE

Placer → devant vedettes.  
Appuyer « + » pour acheter.  
Appuyer sur « — » pour vendre.

Placer → devant joueurs.  
Appuyer sur « + » pour acheter.  
Appuyer sur « — » pour vendre.

### EFFETS

**Achats** : positif sur le nombre de spectateurs et le résultat des 2 matchs suivants ;  
augmentent les coûts.  
**Ventes** : augmentent les ressources diverses (voir cet écran).

Permet d'éviter l'annulation du match pour insuffisance d'effectifs.

Stagiaire

Voir ci-dessous :  
centre de jeunes.

Permet d'éviter le  
match annulé.

Primes de match,  
3 possibilités :

1 600 F

2 000 F

2 400 F

Placer + devant  
primes.  
Appuyer sur « + »  
pour augmenter.  
Appuyer sur « — »  
pour diminuer.

Prime versée en  
totalité en cas de  
victoire, à moitié en  
cas de match nul et  
rien en cas de défaite.

Une prime élevée  
motive les joueurs.  
Elle a un effet positif  
sur le résultat, mais  
grève le budget.

*Attention : vous ne pouvez acheter ou vendre des joueurs ou des vedettes qu'en début de période. Prenez vos précautions, un effectif insuffisant vous fera risquer l'annulation du match et une perte de recettes.*

*A l'issue de chaque match, cet écran vous indiquera les joueurs blessés et suspendus.*

## CHARGES DIVERSES

Les charges sont minimales au départ. Positionnez la flèche en appuyant sur ↓ ou sur ↑, puis appuyez sur « + » pour investir 10 000 F de plus.

CHARGES DIVERSES	
INSTALLATION	10 000 F
CENTRE DE JEUNES	40 000 F
EQUIPE DES STS	44 000 F
EQUIPE STS	16 000 F
TOTAL	110 000 F

**Installation** : 10 000 F de plus augmentent la capacité du stade de 500 places.

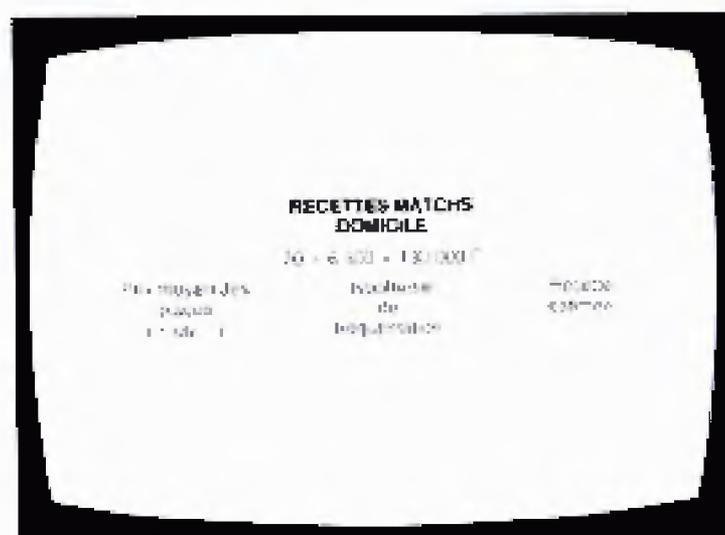
**Centre de jeunes** : 10 000 F de plus à chaque tour permettent d'avoir un stagiaire au tour suivant. A la fin d'une période les stagiaires sont incorporés dans l'effectif « joueurs » et peuvent être revendus.

Les stagiaires sont peu coûteux et leur présence permet d'éviter l'insuffisance d'effectifs.

**Equipements** : l'amélioration des équipements (10 000 F de plus) entretient le moral des joueurs et améliore donc le résultat. Mais ne suréquipez pas.

**Les charges fixes** : ne changent pas (ce sont les salaires du soigneur, de l'entraîneur, les frais administratifs, l'impression des billets...)

## RECETTES MATCHS



Appuyer sur « + » pour augmenter et sur « - » pour diminuer le prix moyen des places.

Il y a cinq possibilités de prix : 14 F — 17 F — 20 F — 25 F — 30 F : en jouant sur le prix des places, vous modifiez la fréquentation estimée et la recette estimée.

Dans le cas d'un match à l'extérieur il n'y a pas de décision possible sur cet écran. Apparaît alors la recette, qui est fonction du niveau des deux équipes.

*Attention* : si le « 0 » apparaît, c'est que le match est annulé pour insuffisance d'effectif.

*Par ailleurs la fréquentation estimée est différente de la fréquentation réelle, qui subit l'incidence du résultat précédent.*

## RESSOURCES DIVERSES

RESSOURCES DIVERSES	
Sponsor	10 000
Municipalité	10 000
Match amical	0
Vente joueurs	0
TOTAL	110 000

Situation de départ : la flèche est toujours positionnée devant « match amical ».

**Sponsor** : le sponsor est un organisme ou une entreprise qui finance une équipe, moyennant l'inscription de son nom sur les équipements (maillots, survêtements, stade...). Le montant versé varie suivant les résultats et n'est acquis qu'au sixième coup. (Vous n'accédez donc pas à ce poste : à vous d'attirer les sponsors par vos résultats.)

**Municipalité** : elle soutient le club quel que soit le résultat. Le montant ne change pas.

**Match amical** : vous pouvez en conclure un par tour. Appuyez sur « + ». Il rapporte 10 000 F. Il fatigue les joueurs et a un effet négatif sur le résultat du match suivant.

*Attention : le match amical n'est pas visualisé.*

**Vente de joueurs** : les vedettes et les joueurs peuvent être revendus respectivement 25 000 et 20 000 F. La décision doit être prise en début de période sur l'écran « Coût des joueurs ».

Vous avez pris vos décisions, revenez rapidement sur l'écran de SITUATION FINANCIÈRE en appuyant sur « barre d'espace » puis enchaînez par  sur l'écran suivant, ce qui vous laisse le temps de dialoguer avec vos joueurs et l'entraîneur. Ce temps de dialogue favorise un bon résultat : vous avez donc intérêt à être rapide dans vos décisions, pour que ce temps soit le plus long possible.

## TABLEAU RECAPITULATIF DES DECISIONS

Ce tableau indique les décisions possibles en début de période et en cours de période :

	Début de période	Entre deux matchs
<b>COUT DES JOUEURS</b> Achat ou vente (joueurs et vedettes) Prime de match	OUI  OUI	non  OUI
<b>CHARGES DIVERSES</b> Installation Centre jeunes Equipements	OUI OUI OUI	OUI OUI OUI
<b>RESSOURCES DIVERSES</b> Match amical	OUI	OUI
<b>RECETTES MATCHS</b> Match à domicile	OUI	OUI

## DÉROULEMENT DU MATCH

Vos décisions sont prises, vous n'avez plus le temps de discuter, le match commence.

Pour les matchs à domicile, vous voyez s'afficher la fréquentation du stade, et le nombre total de places (qui dépend de vos investissements en équipement).

Ensuite, le sablier de 90 minutes représentant la durée du match démarre. Suivez le déroulement du match sur le tableau d'affichage.

Si vous laissez la touche > de votre magnétophone enfoncée, vous entendrez le bruit du match.

Laissez le magnétophone branché, sinon il affiche ERROR.

*Attention, si votre effectif disponible est inférieur à 11 joueurs, le match est annulé, perdu pour vous et sans recette. Vous éviterez cette situation en prenant garde aux écrans de décision concernant les joueurs.*

Appuyez sur la « barre d'espace ». Vous revenez alors à l'écran 1 qui enregistre votre résultat et annonce votre prochain match.

## DESCRIPTION DU MODÈLE DE SIMULATION

Les résultats financiers qui apparaissent au COMPTE DE RÉSULTAT dépendent beaucoup des décisions prises, qui influent sur le résultat des matchs.

Le résultat est déterminé par les facteurs suivants :

- Match à domicile ou à l'extérieur. R
- Primes de matchs. E
- Temps passé avec les joueurs. S
- Match amical. U
- Equipements. L
- Effectif des joueurs (11 ou 12 joueurs). T
- Force relative des équipes. A
- Présence de vedettes. T
- Aléas (climatiques, ...).

- FRÉQUENTATION du stade : elle est elle-même fonction du :

Prix des places

Résultats des matchs précédents

De ce fait le résultat après match est différent du résultat prévu avant match en raison :

- de la fréquentation réelle lors du match,
- de l'incidence des primes de match. Avant le match, elles sont promises mais ne sont versées qu'après le match en cas de victoire (en totalité) ou en cas de match nul (la moitié).

## DURÉE DU JEU

Le jeu se déroule sur le nombre de périodes (1 période = 6 matchs) que vous voulez.

D'une période à l'autre :

- l'équipe conserve l'effectif de la fin de la période précédente. Apparaissent donc les dépenses prévues correspondant à cet effectif.
- Les recettes de match, les dépenses diverses reviennent à leur niveau de début de période exceptée la subvention du sponsor qui reste fonction des résultats antérieurs.

- Le résultat de la (ou des) période(s) antérieure(s) apparaît en dessous du compte de résultat. Les résultats se cumulent ou se compensent sur plusieurs périodes.

Mais attention : si en fin de première période ou des périodes suivantes vos résultats financiers sont par trop négatifs (pertes dépassant 250 000 F) vous êtes démissionné. C'est ce qu'indique l'écran « BILAN DE VOTRE GESTION ». Dans les autres cas il vous indique que vous pouvez continuer.

Déjà parus dans la même collection :

- T07**  
**M05**  
Commodore 64  
SEGA
- Politique économique**  
« Devenez ministre de l'économie et des finances »  
Face à 15 événements, prenez les décisions qui permettront de tenir les prix, de relancer la croissance, de limiter le chômage, d'équilibrer le commerce extérieur et tout cela sans perdre votre popularité.
- T07**  
**M05**  
Commodore 64  
SEGA
- Les placements d'épargne**  
« Gérez le patrimoine de tante Ursule »  
Face à divers événements, vous devez choisir les meilleurs placements liquides, ou compte sur livret ou actions, ou obligations ou immobilier.
- T07**  
**M05**
- Business +**  
A la tête d'une entreprise, rivalisez avec vos concurrents (1 à 6 joueurs), prenez vos décisions : prix de vente, publicité, recherche, investissements, emprunts, embauches, achat en Bourse...

