

Мужские игры с мячом — Lurkmore

[← обратно к статье «Дворовые игры»](#)



Народ требует хлеба и зрелищ!

Народ требует иллюстраций к статье!

В конце концов, если бы мы хотели почитать, мы бы пошли в библиотеку.

Америка

(так же известная, как «300»)

Весьма доставляющая игра, способствующая выявлению кривоглазых/кривоногих и проебыванию времени в ожидании дополнительных игроков для создания двух и более команд для игры в ногомяч.

Инвентарь присутствует на любой футбольной площадке — это сами ворота и футбольный мяч. Мяч ставится на определенном расстоянии от ворот (обычно это линия зоны вратаря, но может ставиться где угодно). Анонимус наносит удар по мячу, стараясь попасть в ворота/штангу/перекладину/крестовину.

За каждое попадание насчитываются очки. Сетка +10/Штанга +50/перекладина +100/Крестовина +300. Обычно счет ведется до 300, но может быть и больше. Немалый вклад в победу вносит ежик атрибут luck.

Пробивоны

ЧТО ЭТО: Обязательный элемент любой мужской игры с футбольным мячом. Венчает каждый завершённый раунд.

Принцип: В любой игре с мячом по итогам каждого раунда есть проигравший или проигравшие. Эти проигравшие становятся в шеренгу спинами к шеренге выигравших. Расстояние между шеренгами оговаривается заранее. Далее каждый из выигравших по очереди наносит удар ногой по мячу, после чего мяч летит в сторону шеренги проигравших. Здесь всё находится в ногах выигравших: а именно куда (по кому) бить и с какой силой. Количество ударов каждым выигравшим также оговаривается заранее. В различных городах и местах может называться по-разному, также пробивоны известны как «игра на жопу». Участники в случае проигрыша встают раком в шеренгу, а победители чеканят мяч. Расстояние, с которого производится наказание, обычно равняется десяти шагам, количество ударов определяется чеканкой (набиванием мячика одной ногой, без права падения одного на землю). Есть варианты, когда если, например, у коробки есть разметка, то как правило местные дворовые правила ориентируются на эти линии. Также были варианты, когда особо взбесивший участник проигравшей команды наказывался двумя ударами, но об этом оговаривались заранее, так во всяком случае можно было надеяться на более-менее честную игру. Еще в ходу была такая версия. Иногда попадались такие кто не хотел огребать, тогда уже карание шло в принудительной мере и расстояние от мяча до жопы значительно сокращалось. Право на удар получали участники с особенно сильным ударом, такие всегда в каждой команде бывали. Когда разбор полетов завершен, победители ловят лулзы, проигравшие — **Butthurt**, причём нередко в прямом смысле. Если шеренга была неплотной и мячик пролетел между жопами, назначают дополнительный удар либо сокращают дистанцию.

Пингвин с большим яйцом aka Кенгуру несет яйцо

ЧТО ЭТО: Еще один способ внушить проигравшему, что проигрывать нехорошо.

Принцип:

Исходное положение: проигравший берет мяч и помещает его чуть ниже МПХ, обхватывая по бокам нижними конечностями.

Задача: пропрыгать заранее оговоренный маршрут в исходном положении.

Суть: если исходное положение нарушается, играющие быстро, решительно доставляют неиллюзорную жопоболь проигравшему.

Западло: во время нарушения исходного положения отпнуть мяч куда подальше. В этом случае время доставки жопоболи увеличивается пропорционально запущенности Агилити проигравшего.

Западло вариативное: во время наказания, проигравший должен кричать «я пингвин с большим яйцом, по полю бегу бегом» или «я — пингвин несу яйцо, у меня оно одно» или «я — пингвин несу яйцо, моим ляжкам тяжело» или «я — пингвин несу яйцо, очень чешется оно» или «я — пингвин Цоцо, несу своё яйцо», алсо кричать надо было «кенгуру несет яйцо!», хрен редьки не слаще

Пингвин aka коряния aka паспорт (в некоторых зажопинсках называлась «Король»)

Суть игры заключалась в набивании мяча определёнными частями тела. Правила могли разливаться в разных городах, но в целом игра везде состояла из нескольких уровней и завершалась сдачей «экзаменов».

Правила

Первый уровень: надо жонглировать (накорять, намАять) ступнёй ноги мяч 10 раз. При этом если мяч падал, то игрок останавливался на данном количестве очков. Например, если было 3 и накорял 4, то всего 7 и осталось 3. Второй уровень: то же самое, то теперь жонглировать мяч надо было коленом Третий уровень: теперь на кулачке и уже не 10 а 21 раз. Вероятнее всего этот уровень придуман для сдачи экзаменов, чтобы не перекидывать мяч с колена сразу на голову, что неудобно, а с переходом через кулак или ребро ладони. Тем не менее, на этом уровне было сложно задержаться дольше одного хода. Ибо сложно шопестетс. Четвёртый уровень: набивание мяча на голове. Пять или шесть раз. Пятый уровень: экзамен 1. Требовалось сначала ударить по мячу ступнёй, потом коленом, кулаком и головой. Разумеется, чтобы мяч не упал на землю в промежутках. Шестой уровень: экзамен 2. Теперь в обратной последовательности, начиная с головы и до ступни. Седьмой уровень: двойной экзамен. Выполняется как последовательные 1 и 2 экзамен, но мяч не должен теряться по ходу выполнения. В нубском варианте отсутствовал. Восьмой уровень: реверсивный двойной экзамен, т.е голова-кулак-колено-нога-колено-кулак-голова. В некоторых вариантах игры присутствовала т. н. подпись: нужно было намаять 2 раза, и третий раз проводился пяткой. В принципе, смысла в подписи никакого не было, и она была just 4 lulz. Тот, кто заканчивал последним, становился пингвином и нёс большое яйцо.

Специфические правила

- Сгорание при недоборе 1 очка до необходимой суммы. Например, если игрок на 1 уровне набивал 9, то очки ему не засчитывались. Западло!
- Один — не хлеб (один в жопу не лезет, один не в моде). Если игрок совершает эпический фэйл, теряя контроль с мячом после первого же касания, то давалась попытка начать сначала.
- Один не хлеб, два — не соль. Продвинутый вариант. Если игрок набивает меньше 3 то ему дают начать сначала. Вместе с правилом сгорания на 9 это было эпическое западло для нубов, не способных накорять больше 3 за раз и получающих результат 3, 6, 9 таким образом сгорая каждые 3 хода и принося over 9000 лулзов всем участникам игры. Но если нубов было хотя бы двое, то западло было уже для всех остальных, потому что это означало окончание игры чуть раньше чем завтра утром.
- Игрок, поймавший мяч в руки, мог начать серию сначала.

Нагонялы-сгонялы

Квадрат

Другое название — «4 угла».

Суть заключается в пинании мяча ногой на небольшой площадке, имеющей форму квадрата или прямоугольника, разделенного на 4 одинаковые части, именуемые «туз», «король», «валет» и «ГОВНО». Часто, в центре квадрата, рисовался круг для определения места подачи. Подача мяча осуществляется броском с руки в круг и отскоком мяча на зону, противоположную подающему. А дальше — ногами, НОГАМИ, БЛДЖАД!!!!!!1111 Мяч гоняется из одного угла в другой через центр площадки. Тактика, применяемая игроками, сильно зависит от типа покрытия (трава, грунт или асфальт) и давления воздуха в мяче.

Собственно интересен сам процесс. Игра шла не за корову, а ради удовольствия. Особых навыков, одежды и площадки не требовалось. Нужен был лишь мяч, 4 человека и желание. Площадок обычно хватало. Во время игры можно было потрепаться с друзьями, что собственно и было основной целью, так как грызть семки и пить жигуль в процессе не запрещалось (однако и не приветствовалось). Но даже это не было причиной популярности этой игры. Главное в ней — свобода действий. Забывать кому угодно (хоть себе), перехватывать мяч, гулять и играть на зоне противника/соседа/союзника, всячески мешать играть им же (не во всех правилах такое допускалось), да и вообще полная анархия в рамках правил, которые влияют лишь на подсчет очков, остальное отдано игрокам. Игрока никто не ограничивал в действиях: в то время как оппонент набивает очки чтобы попытаться «высадить» тебя, можно подбежать и отобрать мяч или пнуть его другому игроку. Пинать мяч разрешалось не только своему оппоненту (тот кто стоит в клетки по диагонали напротив твоей), но вообще любому участнику игры, особенно когда они этого не ждут. Не редки случаи когда вылетали в первом же розыгрыше (не по всем правилам так было разрешено) буквально с одного удара (дважды набив мяч головой и метко пнув его в угол оппонента (в некоторых вариантах чеканка была запрещена. Все эти «головки», «коленки», «яйца» не каналы), однако существовало правило что в первом розыгрыше максимум можно было получить 10 очков, чтобы таких вылетов не случалось). Если игрок умудрялся не получить ни одного очка в процессе игры, то при смене зоны, он получал так называемую шкурку (1 шкурка отменяла все забитые последним голом очки, таким образом можно было избежать вылета).

Правила различались не только в разных городах, зачастую в соседнем дворе играли чуть-чуть по-другому. В связи с этим разгорались некие холиворы, вплоть до мордобоя, когда на площадке сходились люди с разных дворов или городов. Особенно остро проблема унификации правил стояла в

пионерлагерях. В основном это касалось системы начисления очков. Алсо, очко называлось пачкой и обычно игра велась до десяти пачек.

Самые распространенные правила:

- перехват подачи запрещался
- принимающий подачу имел право требовать переподачи, если мяч летел либо сильно выше головы, либо не прямо на игрока
- бить по углам считалось некоторыми подлянкой
- анально каралась игра на чужом квадрате (когда игрок, стоя на своем квадрате, перехватывал мяч с чужого)

Один из методов начисления очков:

- с пыра — 1
- щётчкѡй щечкой, блджд! — 2 (иногда тоже 1)
- пяткой — 3 (иногда 7 или 5)
- коленом — 5 (иногда 2, 3, или 4)
- головой — 10 (3, иногда 5)
- ногой в прыжке — 15 (акробаты блин, один)
- ногой с разворота — 20 (или 7)
- жопой — 10¹⁰

Тот, кому забили жопой — выбывал до конца дня и считался полным лохом. Тот, кто забил жопой — был всепочитаем! Но если игрок, которому забили, после до второго касания своей зоны квадрата или аута касался мяча какой либо частью тела, кроме руки, то ему зачислялось одно очко. Взятие мяча в руки во время игры в некоторых деревнях за МКАДом каралось 2мя очками («ручки — две штучки»), а по некоторым правилам — и вылетом.

Существовало два типа начисления очков:

- Когда засчитывались лишь те очки, которые были последними (к примеру, если игроку забили головой, то игрок получал пять очков), либо (в вариациях) вся последняя серия.
- Когда засчитывалось абсолютно все очки, которые были в раунде, что порождало немало холиворов, обычно подсчетом очков занимался либо обладатель мяча, либо пятый игрок, дожидавшийся своей очереди.

Обыкновенный квадрат

Мяч мог подаваться кому угодно, причем подачу перехватывать запрещалось. Гол засчитывался тому, у кого на квадрате мяч ударится дважды. Однако нельзя было ударить мяч ногой, уронить мяч, и снова коснуться. В таком случае, игроку, допустившему такое, засчитывался гол. Если же мяч ударился сначала в одном квадрате, а потом в другом, то гол получал тот, у кого мяч коснулся земли первым. Был т. н. «детский квадрат», в котором позволялось уронить мяч на свой квадрат, и продолжить маять, но обычно этот вариант использовался игроками либо младше 8-9 лет, либо совсем уж косоногими нубами.

Русский квадрат

Продвинутый вариант. Мяч подавался в игру вбрасыванием из-за головы (как аут в ногомяче) в центральный круг игроку по диагонали и после этого его нельзя было опускать на землю и надо было одним касанием любой частью тела, кроме руки, направить его в квадрат любого из других игроков. Если мяч касался земли, то тот, в чьем квадрате это случалось, получал очко. Если мяч касался земли вне квадратов, очко получал тот кто последний касался мяча («перелёт»). Если мяч падал точно на черту между двумя квадратами то назначался «спор» и за очко играли только два игрока между квадратами которых упал мяч. Как вариант — линия считалась ошибкой (как перелёт) и очко давалось тому кто в линию ударил, ибо нехуй, [такие дела]. В классическом («китайском») квадрате в этом случае разыгрывался «уголок».

Нубский квадрат

Вариант использовался либо нубами, либо, когда мяч в принципе не особо прыгучий. Мяч мог удариться о землю сколько угодно, мог даже прокатиться по земле. Гол засчитывался тому, на чьем квадрате мяч был последним, однако нельзя было ронять мяч между своими ударами мяча (то есть, если ты ударил по мячу, он коснулся земли, и ты снова ударил по мячу, то тебе засчитывался гол).

Король квадратный

Правила во многом аналогичны игре в квадрат, но есть нюансы. Игроки распределяли среди себя (как правило — набиванием) звания «король», «купец», «солдат» и «говно». Эти же звания присваивались определенным частям квадрата (по порядку по/против часовой стрелки). Игрок, которому забили очко, переходил на уровень ниже, меняясь местами со стоящим там. Если забивали «говну» — следовали такие этапы понижения, как «по щиколотки», «по колена», «по пояс», «по шею», «с головой» (реже — добавляются «первый буль», «второй буль», «третий буль»). Если дойти до последнего этапа — проигрыш. Если говно забивает кому-либо или забивают солдату — говно поднимается на этап выше, если при этом «чистый» — смещает «солдата». «Король», продержавшийся 5 кругов, может издать закон, изменив правила игры. Плюсы — при более-менее равных силах игра может длиться долго.

Козёл, Минус Пять(баскетбол)

Для игры требуется баскетбольное кольцо и мяч, разметка и площадка необязательны. Играть может любое число игроков.

Игроки договариваются об очередности бросков, после чего первый кидает бросает мяч в кольцо с любого места, с которого захочет (хоть за километр от кольца). Если он не попал, мяч берет следующий игрок и тоже кидает с любого места, и так по кругу до тех пор, пока кто-нибудь не попадет.

В этом случае следующий игрок должен кидать мяч точно с того же места, что и предыдущий (попавший в кольцо). Если и он попадает в цель — мяч переходит следующему, который так же должен кидать с того же места, и т. д. А вот если не попадает (напомним, с того места, с которого кто-то до него попал), то получает штрафное очко.

Штрафные очки в игре представляют собой буквы из слова «КОЗЕЛ» (или игра до пяти очков), то есть первое штрафное очко — это буква «К», второе — буква «О», и так далее, пока кто-то не наберет все слово «КОЗЕЛ» целиком и не выйдет из игры (собственно, «станет козлом», в чем и заключается обидный смысл проигрыша). К. О. подсказывает, что набрать таким образом можно не более пяти штрафных очков (по числу букв в слове «КОЗЕЛ»), впрочем, иногда еще добавляют точку в конце, чтобы игра длилась чуть подольше.

Оставшиеся в игре продолжают играть и выбывать, пока не останется только один, он и будет победителем.

В игре существует два вида тактики: азартная и осторожная.

При «азартной» игрок, выбирая место броска, старается стать подальше от кольца, откуда очень тяжело забить, и пытается забросить мяч оттуда. Считается, что этой тактики придерживаются все реальные пацаны. Если мяч забросить не удастся, ход просто переходит к следующему, зато если получится, то следующий уже наверняка не сможет забить гол с этой же точки и получит очередную букву. Опять же, если забить издали внезапно получается, то это выглядит красиво, и все зрители (особенно девчонки) будут завистливо и восторженно охать.

При «осторожной» тактике игрок в свой ход становится тупо рядом с кольцом и кидает оттуда, забивая наверняка. Поскольку забить оттуда легко, следующий и последующие за следующим тоже наверняка забьют, поэтому игра превращается в броски по кольцу с одной и той же точки, до тех пор, пока кто-нибудь в свою очередь не ошибется, промахнувшись, и не получит свою букву (после чего следующий игрок, наконец, сможет сам выбирать место броска, в зависимости уже от своей тактики)

Интересно, однако, что при «осторожной» тактике война идет в основном на нервы и требует нешуточного хладнокровия и собранности, поскольку каждый бросок может стать фатальным, в отличие от «азартной», где как раз игроки ничем не рискуют, бросая мяч наудачу. Таким образом, в реальности «осторожная» тактика оказывается гораздо менее спокойной, чем «азартная», несмотря на то, что последняя выглядит динамичней и резвей (мяч летает издали и с большой силой, а при промахах улетает далеко и за ним приходится бегать).

Стоит ли говорить, что спокойные и собранные игроки, предпочитающие «осторожную» тактику, всегда обыгрывают придерживающихся «азартной». Особенно смешно бывает, когда опытные баскетболисты, стремящиеся попонтоваться и кидające издали проигрывают неумеющим кидать пионерам, вынужденным становиться под кольцо, чтобы попасть хоть как-то. Правда все игроки хорошо бросают, игра превращается в унылое говно и со стороны смотреть скучно. ЗаМКАДыш-кун хочет рассказать об особом правиле, применяемом против «осторожных» игроков. Суть такова: Если все остальные игроки после попавшего тоже попали, то эта точка «засирается», то есть первый игрок получает штрафное очко, при наборе трех таких очков он получает букву. В наиболее хардкорных версиях если игрок после тебя тоже попал, то ты получаешь букву. Особым шиком считается выбить игрока, только засирая точки.

Баскетболист-кун сообщает также, что существует «олимпийская» система, при которой при прохождении круга (все участники забросили мяч с указанной точки) первый попавший либо меняет место нового броска, либо продолжает бросать со старой точки. Но в таком случае первый промазавший получит уже не 1 штрафное очко, а 2 и т. д. в зависимости от прошедших полных кругов (К. О.)

Тридцать три (баскетбол)

Площадка: стритбольная, то есть баскетбольная на одно кольцо (половина стандартной), и мяч.

Количество игроков: не ограничено.

Правила. Посередине площадки отмечают три рубежа (точки для бросков), по одной прямой, на расстоянии примерно 3, 4 и 5 метров от кольца (если площадка с разметкой, используется ближний край круга, середина (линия штрафных бросков, БЛДЖАД!!!) и дальний край (трех-очковая дуга!)).

Договариваются об очередности бросков. Первый становится на ближний рубеж и кидает мячик в кольцо, если попадает — получает одно очко, переходит на второй рубеж и кидает оттуда. Если попадает, получает два очка и кидает с третьего рубежа. Если попадает и оттуда, то получает три очка и продолжает кидать с третьего рубежа, получая за каждое попадание по три очка. В более азартных версиях игры дают больше очков, например — три, шесть и девять за каждый рубеж, соответственно (но тогда, чтобы игра не кончилась слишком быстро, могут увеличивать расстояния).

Если в какой-то момент игрок промахивается, то мяч должен ловить следующий в очереди (поэтому всегда важно помнить, за кем идет твоя очередь). Игрок кидает мяч с того места, откуда поймал, и в случае попадания получает одно очко, откуда бы не кидал, затем переходит на первый рубеж и далее кидает по правилам. Если промахивается, мяч ловит следующий игрок и так по кругу.

Если мяч по ошибке поймает игрок, чья очередь бросать еще не наступила, он отдает его тому, чья очередь в данный момент, причем тот бросает с того места, где мяч был пойман, даже если поймал его не он. Если поймавший по ошибке успел бросить мяч по кольцу, то попадание, если было, не засчитывается, а мяч возвращается в точку, где был пойман и передается тому, чья очередь.

Мяч считается пойманным в той точке, в которой кто-нибудь из игроков задел его первый раз, из этой точки и бросает его тот, чья сейчас очередь (даже если мяч после касания улетел далеко).

Если мяч ушел в аут никем не задетый, то тот, кто должен был ловить и бросать по кольцу, бросает из под кольца, поставив ноги вплотную друг к другу точно под центром кольца, отрывать их не разрешается, но можно отклоняться в сторону или вытягивать руки с мячом. Поскольку закинуть мяч в кольцо из под самого кольца сложно, но все же легче, чем из дальнего угла, обычно другие игроки стараются не допустить выхода мяча в аут, а ловят его у самого края площадки, чтобы непоймавшему пришлось кидать оттуда.

Цель игры — набрать 33 очка, при этом последнее очко может быть набрано только броском назад, когда игрок становится на ближний рубеж, повернувшись к кольцу спиной. Даже если игрок набрал 33 или более очков, например, забросив трехочковый бросок, уже имея на счету 30 очков или больше, ему все равно засчитывается только 32 очка, и последнее он обязан забить спиной, становясь на ближний рубеж, когда до него доходит очередь (при этом неважно, где и кем мяч был пойман). Поскольку забить спиной резко сложнее, это вносит в игру элемент неожиданности и дает шанс слабым игрокам, например, возможна ситуация, когда вырвавшийся далеко вперед игрок застрянет на последнем мяче и будет долго и безуспешно кидать его спиной, пока остальные тоже не наберут по 32 очка и не начнут кидать мяч спиной, в такой ситуации победитель может быть определен в любой из бросков, то есть всегда неожиданно.

Обычно после победы одного из игроков остальные продолжают играть, разыгрывая второе, третье и так далее места, пока в игре не останется единственный лузер.

Альтернативные варианты

Первый вариант. Разметка поля та же. Первый бросок осуществляется с любой из отмеченных точек, но попадание с ближней к кольцу точки (обычно центр штрафного круга) приносит 3 очка, со следующей — 6 очков (дальний край штрафного круга), с дальней соответственно 9 очков (линия трёхочковых бросков типовой баскетбольной разметки, а то и вообще середина поля). Следующий игрок делает бросок с того места, где он поймал мяч, даже если его коснулся кто-то другой (что при участии в игре великовозрастных быдланов иногда приводит к подставам). Попадание также приносит 3 очка, независимо от расстояния до кольца (в некоторых вариантах «чистое» попадание, когда мяч вошёл в кольцо, не касаясь ни кольца ни щита, даёт 6 очков). Если игрок не попал в щит (и в кольцо соответственно) — с него снимается 3 очка (особо неумелые быстро уходят в минус) следующий игрок бросает с одной из начальных позиций.

Игрок, набравший 30 очков, производит оставшиеся броски с начальных позиций, причём попадание с ближней даёт 1 очко, со средней — 2, с дальней — 3. После набора 33 очков следующему в очереди игроку даётся возможность «выбить» почти выигравшего таким образом: игрок, набравший 33 становится на ближнюю точку и со всей силы швыряет (именно швыряет) мяч в щит так, чтобы тот отлетел как можно дальше. Следующий игрок должен поймать мяч и забросить его в кольцо. В случае попадания очки выигрывавшего игрока «сгорают», игра продолжается. Промах карается снятием 3 очков, невыбитый игрок становится победителем.

Второй вариант. Разметка та же. Игра начинается с первой отметки, каждое попадание равно трем очкам. При наборе 21 очка игрок переходит на вторую отметку, заметно дальше первой (штрафная по умолчанию). При наборе 30 очков одно попадание становится равно одному очку и вне зависимости от

того, где был пойман мяч, каждый бросок совершается с третьей линии, которая обычно даже дальше 3-очковой отметки. Кто первый набирает 30 очков- выигрывает, остальные разыгрывают 2, 3 и т. д. места.

Вариант «33 — Американка». Игроки выстраиваются в очередь перед кольцом со штрафной отметки. Первый игрок кидает мяч в кольцо, если попадает, то ему начисляется 1 очко и он продолжает кидать дальше, если не попадает, то задача игрока стоящего за ним, в прыжке поймать отлетающий мяч и кинуть его в кольцо, пока не коснулся ногами земли. Если он попадает в прыжке, то ему начисляется n-ое количество очков (больше одного), и он идёт кидать со штрафной отметки. Если не попадает, то за отлетающем мячом прыгает следующий игрок и так далее. Не попавшие в кольцо должны сразу уходить в конец очереди.

В зависимости от прокаченности баскетбольного скилла участников игры, зависит и сама игра соответственно. У одних она превращается в кучу-малу из тел падающих друг на друга прыгунов за мячом (что доставляет не мало), а у других, в весьма динамичное соревнование, в котором можно продемонстрировать различные финты в воздухе. Смешанный же вариант игры конечно самый лучший. Так же в неё часто играют без начисления очков.

Американка (Летучка, Навесы)

Другие названия — «Навесной», «одно касание», «Шведка», «Тристо», в Хабаровском крае — «Карась». Анонимус говорит, что было название сего действия игра в стрелкача.

Площадка: Для большего интереса ворота должны быть небольшими.

Правила: Несколько полевых игроков и один вратарь. Задача полевых — набрать n очков, при этом полевой имеет право коснуться мяча только один раз подряд(исключение: можно набивать мяч). Вратарь не имеет право выходить из штрафной. Полевой, промахнувшийся мимо ворот, сделавший два касания или сыгравший рукой, становился вратарём. Очки предыдущего вратаря в зависимости от правил либо обнулялись, либо оставались при нём.

Забить любое количество голов не является проблемой, однако бесхитростные удары на силу считаются западлом. Also за простой гол с ноги вратарю записывается в пассив только одно очко, набирать 20-25 пунктов таким образом слишком нудно. Градация очков за различные голевые удары — 100% хоумрул. Иногда за удар ножницами (через себя) в одном дворе начисляли 10-15 очков, а в соседнем такого понятия вообще не было. Набравший энную сумму пропущенных очков вратарь проигрывал и подвергался той или иной экзекуции(иногда — просто вылету из игры, а иногда вратаря-проигравшего ставили на ворота раком и били по нему пенальти каждый из игроков по разу, в случае попадания бонусный удар).

Тем не менее, основные виды ударов, приносящих горе-вратарю более одного очка:

- Гол после набивания(чеканки) мяча, коллективной или индивидуальной: сколько раз был набит мяч до удара, столько очков и пропустил вратарь. При падении мяча на землю, естественно, счёт чеканки обнулялся.
- Удар с лёта, коленом или головой.
- Удар из особо удалённой от ворот точки.
- Любой удар, пропущенный вратарём между ног.
- Гол после розыгрыша углового.
- Гол от штанги или перекладины (в некоторых компаниях не считалось голом, также тот, кто вдарил мимо ворот с головы, не становился вратарем).
- Ещё тысячи их, порой крайне изощрённых.

Достоинства не требует больших физических затрат, идеальна для футбольной разминки-заминки. Развивает ловкость, точность и скилл проведения хитрых комбинаций. Крайне нетравматична. Позволяет участвовать игрокам разного уровня. Можно троллить, оставляя одного и того же игрока на воротах часами, или намеренно закатывать несложные голевые комбинации, доводя до верного проигрыша в игре на желание или пробивоны. Можно подсирать — ставить игрока на ворота, упустив за лицевую отданный им пас. Если во дворе присутствует вратарь, интересующийся профессией на любительском или профессиональном уровне, игра становится хард-модом симулятора футбольной атаки.

Недостатки не требует больших физических затрат, и вообще малоподвижна. Часто бывает скучной, так как соревновательный элемент редуцирован. Home rules в каждом дворе, которые частенько вызвали полемику.

Примечание игра имеет продвинутую версию под названием «банки» или «бананы» (а также «огурец») — там можно забивать только с лёта.

Три банана

Или «три банки» — та самая продвинутая версия «американки».

Правила: Отличаются от исходных тем, что забивать можно только после того, как мяч трижды был пасован между игроками, не ударяясь при этом об землю. С углового, как правило, можно было переправлять мяч в ворота сразу. Человек, забивший с земли или после недостаточного количества

набиваний, становился вратарём. По некоторым версиям правил карался удар из штрафной площадки за исключением удара головой.

Очевидно, эта игра более хардкорна, чем «американка», и нубам в ней не место. Особо доставляло загнать в ворота какого-нибудь центрфорварда и накидать ему нужное количество банок в рекордные сроки максимально извращенным способом (ножницами в очко, например). Впрочем, вратарь на полевой позиции обычно порождает не меньше лулзов.

В отличие от своей детской версии, требует реакции, скорости и чувства мяча.

Преимущество: В «бананах» баланс в противостоянии полевых и вратаря приближен к равенству.

Стеночка

Площадка: Стена любого искусственного сооружения с ровной площадкой перед ней.

Правила: Просты до безобразия, игрокам нужно всего лишь поочерёдно бить по мячу так, чтобы он коснулся стенки (иногда — только определённой её части). Непопавший по стене, или коснувшийся мяча не в свою очередь либо набирал штрафное очко, либо сразу проигрывал. После промаха одного из игроков, мяч обычно ставится на заранее обговоренное место, и следующий по очереди должен ударить по нему пяткой. Бить надо из того места, где мяч остановился после удара предыдущего участника. Казалось бы, так просто! Хуй там — хорошим ударом можно было отправить дермантиную сферу за пятьдесят-шестьдесят метров от стенки, приблизив вероятность фейла следующей игрока к единице. Практиковался также удар, при котором мяч отправлялся почти параллельно стене, едва чиркнув по ней. Приводит к необходимости закручивать мяч с приличного расстояния под острым углом. В особо хардкорных случаях удар проводился по углу стены. Мяч улетал так, что попасть в стену было практически невозможно. Можно подосрать (в следствии чего в некоторых регионах игра именовалась Подсирало)кого-либо, ударив по стенке так, чтобы мяч после отскока попал в него. Особый глум — запустить мяч в лужу, говно или густую растительность. Если мяч попадал в такое место, откуда стены вообще не видно, игра приобретала особый интерес. Виртуозы умели перекидывать футбольный снаряд на другую сторону используя для игры стенки. При очень далеком отскоке мяча, можно было использовать **чит**. Правилами игры условлено что после одного удара, мяч должен был попасть по стене. Следовательно можно было зажать мяч ногами и допрыгать до стенки и бросить мяч на нее. Однако применять его в незнакомой и не знающих его компании было нежелательно, поскольку при наличии среди играющих **сильных игроков**, можно было ввести их в когнитивный диссонанс с выходящими из этого **последствиями**

Преимущества: Бесконтактная, нетравматичная, позволяет время от времени извлекать лулзы. Можно играть хоть вдвоём. Не выявлено ни одного расхождения в трактовке правил (А вот и нет! У нас её называли «Козёл». Вместо очков начислялись буквы: одно очко — К, два очка — Ко, и так далее. Как только кто-то собирал на себе все слово — он становился к стенке и ему простреливали мячом по сраке). Отличная игра для тренировки точности и силы удара, что потом пригождалось в обычном футболе. Также игра знаменита своими пафосными расстрелами несчастной стены (только игравшие в это смогут запомнить на всю жизнь сладкий для души звук попадания мяча в стену после сильнейшего выстрела, разносящийся по всему двору и окрестностям — **BWAAAAAAAAH!!!**).

Недостатки: Быстро превращает мяч в тряпку грушевидной формы. Риск получить пизды при регулярном подсирании достаточно высок. При отсутствии подсёров превращается в бездарное УГ. При наличии в стене окон игра чревата разбиванием стекла в них с последующим опиздюливанием участников игры.

Примечание: В Москве, в пределах Садового кольца точно, известна как Козел. Счет идет не по цифрам, а по буквам. Проигрывает тот кто собрал К-О-З-Л-А. Иногда играли на жопу. Вот так вот.

Примечание 1: Поскольку играли на жопу игра эта и называлась ЖОПА. Никаких очков не было, начислялись только буквы, по одной за каждый промах или косяк. Четыре промаха — добро пожаловать раком к стенке и начисляются удары. Кто сколько набьет, тот столько и лупит. Иногда в качестве бонуса после букв шли еще и знаки препинания, точка, запятая, точка с запятой, восклицательный, еще один восклицательный, многоточие и иже с ними. Такие дела.

Примечание 2: В центральной части Хохлостана игра называлась «Минус пять» и допускала некоторые осложнения правил.

Примечание 3: В Белгороде повсеместно называлась Подсирало, из-за возможности подосрать опоненту

Примечание 4: Известен вариант игры с теннисным мячом. На стенке определялась область для попадания (или нижняя граница). После отскока необходимо поймать мяч до того как он ударится об землю 3 раза, не поймал или промахнулся по области — FAIL и буква соответственно.

Примечание 5: Если число играющих делится на два, то можно играть по командам (один через другого) и тогда буквы начисляются не отдельному игроку, а всей команде... Второй способ игры в команде — прежде чем мяч долетит до стенки его должны коснуться все члены команды, при этом мяч с момента

удара первого члена команды не должен касаться земли. Третий способ — мяча может касаться только один человек из команды, но пока мяч после удара о стену не коснулся земли. Другие члены команды могут его пинать в сторону, противоположную этой стене.

Примечание 6: Иногда существовала опция «С подсиралом\без подсирала». Вторую как правило выбирали малолетние нубы, а первую — все остальные. В расово украинском Харькове подсиралием считалось не умышленное попадание в игрока после рикошета от стены, а попадание в него сразу после удара (фактически умышленный удар в игрока, а не в стену, дабы засрать его). В силу того, что играли между собой близкие друзья, такой ход считался непочётным и его довольно быстро договорились не использовать в игре. Упомянутое же попадание в игрока после рикошета от стены считалось вполне православным. Алсо, в Харькове не били пяткой после фейла предыдущего игрока.

Триста

ака «сотня» ака «зона». Разновидность футбола на одни ворота.

Площадка: Любая, на которой есть ворота. (Интереснее играть на [хоккейных](#)), стандартное поле со стандартными воротами даёт больше физ. нагрузки и требовательнее к вратарям.

Количество участников: В идеале 6-8 человек. Больше количество превращает игру в мясо.

Инвентарь: Футбольный мяч.

Правила: Участники делятся на команды. Жеребьевкой выбирается какой команде обороняться, а какой атаковать. Обороняющаяся команда обороняет ворота, а атакующая (как это ни странно) их атакует. Цель дефендеров — не дать мячу пересечь линию ворот, вратарь должен поймать мяч в руки, причём вся обороняющаяся команда стоит на воротах и в процессе игры каждый защитник имеет право играть руками в штрафной, то есть является вратарём (как вариант вратарём остаётся один заранее определённый игрок, либо ориентировались по ситуации). Розыгрыш мяча ведётся следующим образом: игрок атакующей команды пробивает пенальти, причём на воротах стоят все обороняющиеся игроки, атакующие стоят за пределами штрафной площадки (обычно не больше 2-3 метров от ворот), иногда перед воротами, мешая обороняющимся и получая за это пендели. После взятия мяча вратарём или забитого гола происходит смена бьющего из нападающей команды (иногда забитый гол даёт право повторного удара игроку, который выполнял пенальти, либо «призовые» суммируются для того, кто забил и пробиваются, когда подходит его очередь). В случае, когда мяч после пенальти отскакивает в игровую зону, начинается футбол в одни ворота, при котором защитники должны взять его, а нападающие — не сфейлить и набрать побольше очков. Когда все нападающие пробьют свой удар, команды меняются местами. Проигрывают в итоге те, кто пропустит п очков.

Типичная стоимость разных вариаций, которые чуть чаще, чем всегда отличается даже в соседних дворах (важна относительная разница, между разными вариантами): Крестовина (либо отскок от крестовины с последующим добиванием) — 300 очков

Гол от перекладки (либо отскок с добиванием) — 100 очков

Штанга (ну ты понел) — 50

С углового — 25

«Чистый гол» (вратарь не коснулся мяча) — 10

Между ног — по договорённости

«Грязный» гол (мяч срикошетил от вратаря или защитника) — всего 5 очков

Забил из штрафной зоны — фейл.

Очки те же, если гол был забит сразу с первого удара (пенальти).

Для поощрения меткости иногда вводится штраф в 50 очков, если первый удар (пенальти) попал в другого игрока атакующей команды. В таком случае удары в стиле «пас/навес на атакующего у штанги» автоматически отсекаются, да и желающих мельтешить на линии удара становится меньше.

Очки обычно складываются, то есть если в процессе игры было три угловых и мяч в итоге залетел от перекладки, то это даёт в итоге 175 очков, ввиду чего мастера этой игры сначала пинают мяч в стойку ворот, а потом только забивают гол. В некоторых вариациях выбирается условие, которое даёт максимум очков, то есть предыдущий вариант даст всего 100. Забить достаточно сложно, так как перед бьющим постоянно вырастает два-три вратаря. По этой причине в игру часто играют на стандартных воротах для большого футбола.

В случае фейла, конечно же все набитые за раунд очки сгорают, что вызывает у нападающих истерические крики «не проеби мяч!». Угловой в этой игре может по договорённости подаваться не с угла поля, а с лицевого угла штрафной, при этом защитники не имеют права выходить из штрафной до второго касания нападающих, если после первого касания мяч сам не попал в штрафную. По окончании игры ([для жаждущих анальных приключений](#)) проигравшие становятся раком, и им пробивают мячом.

Преимущества:

- Прокачивает такие навыки как: Игра в ногомяч, командные действия, тактическое мышление, физическая форма.
- Почти полноценный футбол, дающий достаточно пауз чтобы отдышаться. Играть можно часами. Особонно способствует этому возможность сдвига проигрышного счёта в большую сторону: игра начинается до трёхсот очков, а заканчивается счётом 2655:3000.
- Если не хватает народа поиграть в футбол/поле слишком маленькое/ворота только одни самое милое

дело.

Недостатки

- Первый удар каждого розыгрыша очень напоминает расстрел, можно выбить пальцы и получить синяки (типично для калек, не умеющих ~~есть~~ играть на воротах). Анонимус таким образом получил единственный перелом в жизни (являясь лучшим вратарем школы)
- Опять же, обилие хоумрулов, которые приходится подолгу оговаривать перед игрой, либо с кулаками отстаивать свою версию если заранее договориться не догадались.
- Одним из весомых недостатков является банальная возможность упомнить все очки за раунд. Бывало, время спора, потраченное на решение, сколько очков схлопотала команда в целом, занимало больше, чем сам раунд. Впрочем, проблема решалась либо самым авторитетным игроком, либо последним забитым ударом.

Примечание: так как зачастую эта игра шла все свободное время в перемешку с футболом, то иногда успевала порядком поднадоесть. Отсюда и родилось: "Во что поиграем? — В тристааа!!! — Отсоси у тракториста!"

Король баскетбольный

Другие названия: Король-говно, Понос.

Площадка: площадка для уличного баскетбола или половина — для обычного.

Количество участников: от 4 и выше, но обычно больше 8 не собиралось.

Инвентарь: баскетбольный мяч.

Правила: Вокруг баскетбольного кольца по дуге (чаще всего используют дугу штрафной зоны, но радиус может уменьшаться в зависимости от умения играющих) распределяют места от «нищего» (крайнее правое положение параллельно шиту) до «короля» (крайнее левое положение). Могут присутствовать (по убыванию статуса) «принц», «министр», «генерал», «купец», «солдат». Отдельное место — «говно» — за щитом. Сначала, бросая мяч, распределяют места. Потом каждый бросает мяч со своего места, по возрастанию от «говна» до «короля». При попадании мяча в корзину игрок переходит на одно положение выше, меняясь местами со стоящим там. Если он не попал в корзину, а мяч после отскока от щита ловит другой игрок — он может бросить мяч чтобы «понизить» бросавшего ранее. Если понижают «нищего» — он попадает в «говно» и бросает из-за щита — либо навесом через щит, либо высунув руки из-под корзины. Далее следуют этапы понижения — «по щиколотки», «по колено», «по пояс», «по шею», «с головой». Дошедший до последнего этапа считается проигравшим.

Преимущества:

- Прокачивает навыки игры в баскетбол

Недостатки:

- Один умелый игрок может загнать в говно всю команду

Лапта

«В лапте главное - напор, быстрота, сообразительность и бег, бег, стремительный

бег, чтоб ветер хлестал в уши.

»

— Виктор Астафьев «Последний поклон»

По утверждению некоторых физруков — прародитель бейсбола. Для справки — подробное описание процесса игры в лапту в 30-х годах прошлого века в глухой сибирской деревне на Енисее, встречается у Астафьева в его «Последнем поклоне», особо запоминается описание засыла какого-нибудь мяча и просто кирпича «за сплавную бону». В общем обе игры очень похожи, если не брать в расчёт то, что русская народная игра в отличие от американского аналога не обросла тонкими уточнениями правил.

Для игры требуется экипировка (в сущности, только теннисный мяч, вместо биты пойдет любой кол) и размеченная площадка (подойдет любая достаточно ровная и большая площадка, никакой особой разметки там нету), а также достаточное количество людей, знающих правила и умеющих попасть битой

по теннисному мячику. По этой причине очень малопопулярна. Иногда встречается в пионерлагерях. Была популярна до 60-х годов (но есть мнение, что и современное школие имело шанс причаститься к лапте в этих ваших лагерях). Впрочем, сейчас об этой игре вообще мало кто знает. Sad but true.

И таки да: играют в неё не только [мальчишки](#), но и [девчонки](#).

Два касания

Играть лучше всего на площадке с воротами (обычно ее называют «коробкой»). В игре участвуют 2 или 4 человека.

Суть: площадка делится пополам. Одна команда должна забить мяч в ворота соперника при этом коснувшись мяча только два раза. Игра начинается с того, что один игрок из штрафной своих ворот бьет по воротам другой команды. Противник же должен первым касанием защитить ворота своим телом, не трогая мяча руками, а вторым касанием пнуть мяч в ворота оппонента. Если игрок поймал мяч руками, то противник пробивает ему пенальти с середины поля, но в данном случае мяч уже можно ловить руками, потом опустить его на землю и пнуть в ворота врага. Так же запрещено заходить на половину противника. Если вы играете играете вчетвером, то каждому игроку команды отдается только одно касание. Например, один остановил мяч своим телом, а другой быстренько забил противникам гол.

Вышибалы

Игра проводится на плоской поверхности, участвует от 6 (меньше — нет смысла) до +бесконечности игроков. Игровое поле делится на три части: Две боковые и центральную. В центральной собирается стадо детей. В каждом боковом секторе находится по вышибале — их задача состоит в том, чтобы швырять мяч в стадо, пытаясь «осалить» игроков. Осаленные покидают стадо. Когда всех осалили — GAME OVER. Игра ведется определенное количество ходов.

Но не все так просто. Кроме обычных мячей, можно кидать мячи с подковыркой, заставляющие стадо выполнить определенное условие — встать расставив ноги, встать на руки-на-ноги, образовать туннель и т. д. (старый Анонимус не помнит, помогите ему! — бомба — игроки приседают, солдат — игроки встают на одну ногу, ручеек — встают расставив ноги в туннель, жизнь — дополнительная жизнь тому кто поймает, жизнь тухлая — жизнь с подъежкой, слово «тухлая» произносится в последний момент и т. д.). Также вышибала может проявить милость и кинуть «свечку» (её надо ловить), которая позволяет вернуть в стадо одного из осаленных. Свечки бывают липовыми, то есть «фальшивыми», то есть — вышибала кидает мяч, кричит «Свечка!», но за долю секунды, как ты её схватишь, он добавляет «Липовая!» и тебе кранты. Свечку иногда кидают навесом. Когда в стаде остается последний человек у него спрашивают сколько ему лет. Ровно столько попыток его «осалить» есть у вышибал. Если увернулся ото всех мячей то он побеждает.

Жопа (ногомяч)

Инвентарь: футбольный мяч, ровная площадка, что-либо, что можно назвать воротами. Чаще всего игра происходила на школьном футбольном поле, при этом в разных его концах независимо друг от друга могли идти две игры.

Количество игроков: не лимитировано. Игроки разбиваются на две команды.

Правила: в сущности, футбольные, только игра в одни ворота и каждая из команд попеременно либо нападает, либо защищается.

Цель игры: забить заранее оговоренное количество голов и подвергнуть проигравшую команду анальной каре.

Самый пимес: проигравшая команда плотной шеренгой выстраивается на линии ворот спиной к полю и загибается раком. С 9- или 11-метровой отметки производятся пенальти с прицелом по задницам проигравшей команды. Количество пенальти — разница забитых в ходе игры голов.

Из жопы

Инвентарь: футбольный мяч.

Количество игроков: желательно нечётное. Две команды и вратарь

Правила: футбольные. Но обе команды стремятся забить мяч в одни ворота. В начале розыгрыша вратарь выбрасывает мяч из-за спины или между ног («из жопы») в воздух для того чтобы не помогать одной из команд. Есть хоумрулы в которых можно играть без аутов, в том числе за воротами (если нет сетки) и даже пробивать из-за ворот в спину зазевавшегося вратаря, от которого мяч отскакивал уже в ворота правильно.

Разновидности: лига. Когда люди делились не на две а несколько команд. Тогда игра шла по правилам футбольного турнира (победа — 3 очка, ничья — 1, проигрыш — нутыпонел). Кроме того если у кого-то во дворе завелись часы, игра может идти по времени. Если нет, то до определённого количества голов.

Например, до 3, но если 2-2 то ничья.

Пятиминутка

Один из вариантов ногомяча. Две команды играют на одни ворота — одна атакует, вторая **ВНЕЗАПНО** обороняется. У второй команды вратарь стоит в рамке, а остальные в роли защитников пытаются препятствовать нападению. Продолжается пять минут (отсюда и название), после чего команды меняются ролями. Побеждает та, которая за свои пять минут атаки забила больше мячей. Иногда команды, чтобы продлить удовольствие, договариваются, что пятиминутка атаки будет не одна, а две, три и т. д.

Плюсы:

- развивает навыки командной игры. Единолы «ща всех обыграю и закачу банку» здесь дружно покуривают бамбук. В игре на одни ворота такого водилу остановить проще, и он разок может и забьет, при этом с пяток (особо упоротые — с десятков) раз сфейлит, проебав столь драгоценное здесь время.
- учит ценить секунды. Особенно лузовые ситуации возникают, когда игрок вышел один на один с вратарем, при этом его команде забивать еще надо минимум два, и время, сцуко, поджимает. Ударишь тихо — есть вариант **облажаться**. Заебенишь со всей дури — никто тебе мяч не подаст, придется пиздовать за ним самому, а секундомер тем временем тикает...

Минусы:

- обилие срачегонных моментов. Хотя перед игрой чаще всего устанавливают джентльменское соглашение — если защитники отбирают мяч, то далеко его не выбивают, но при равной игре и близкой концовке на это соглашение очень часто кладется **МПХ**, и тогда финал становится **немного предсказуем**.

Примечания