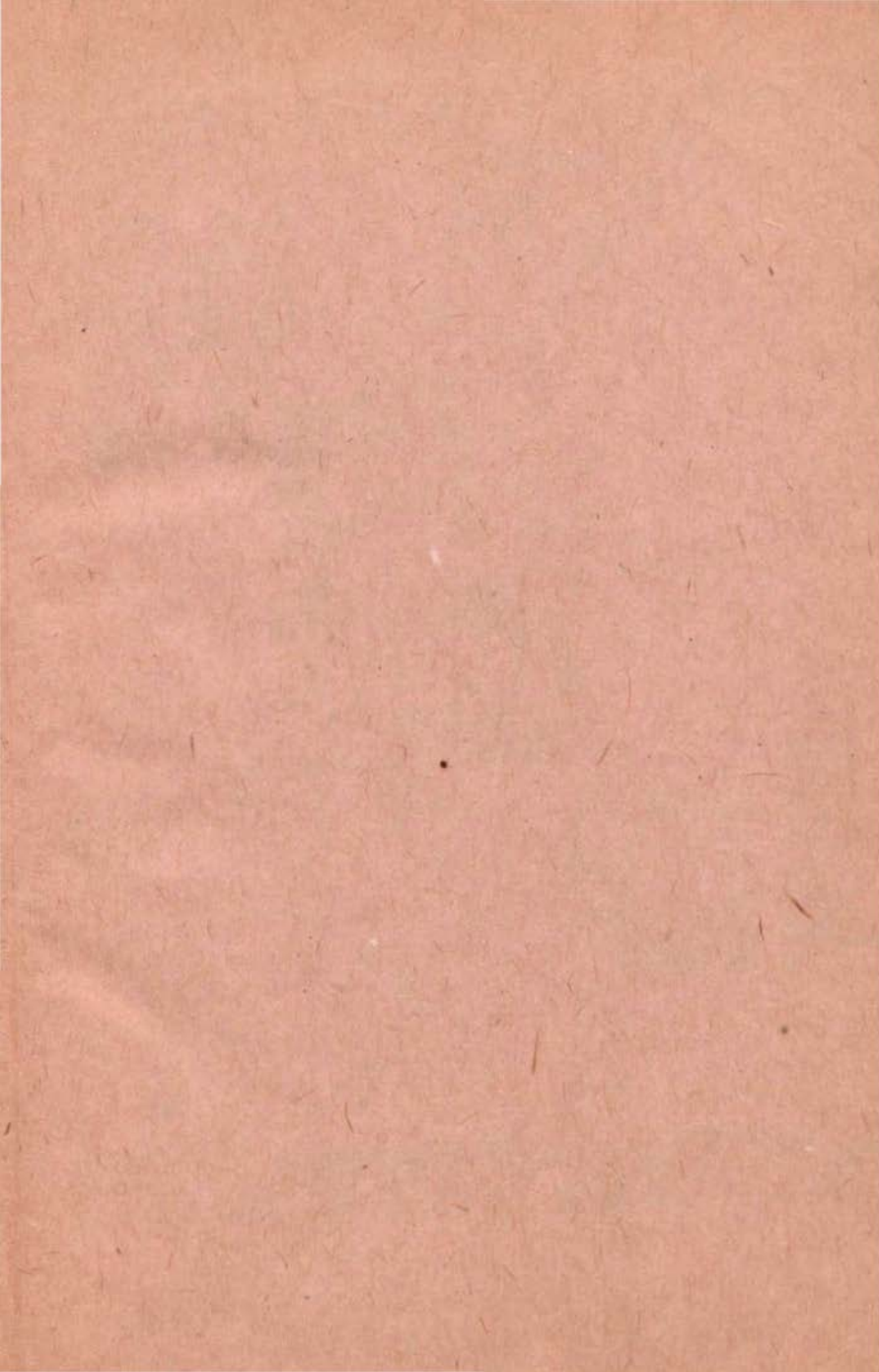
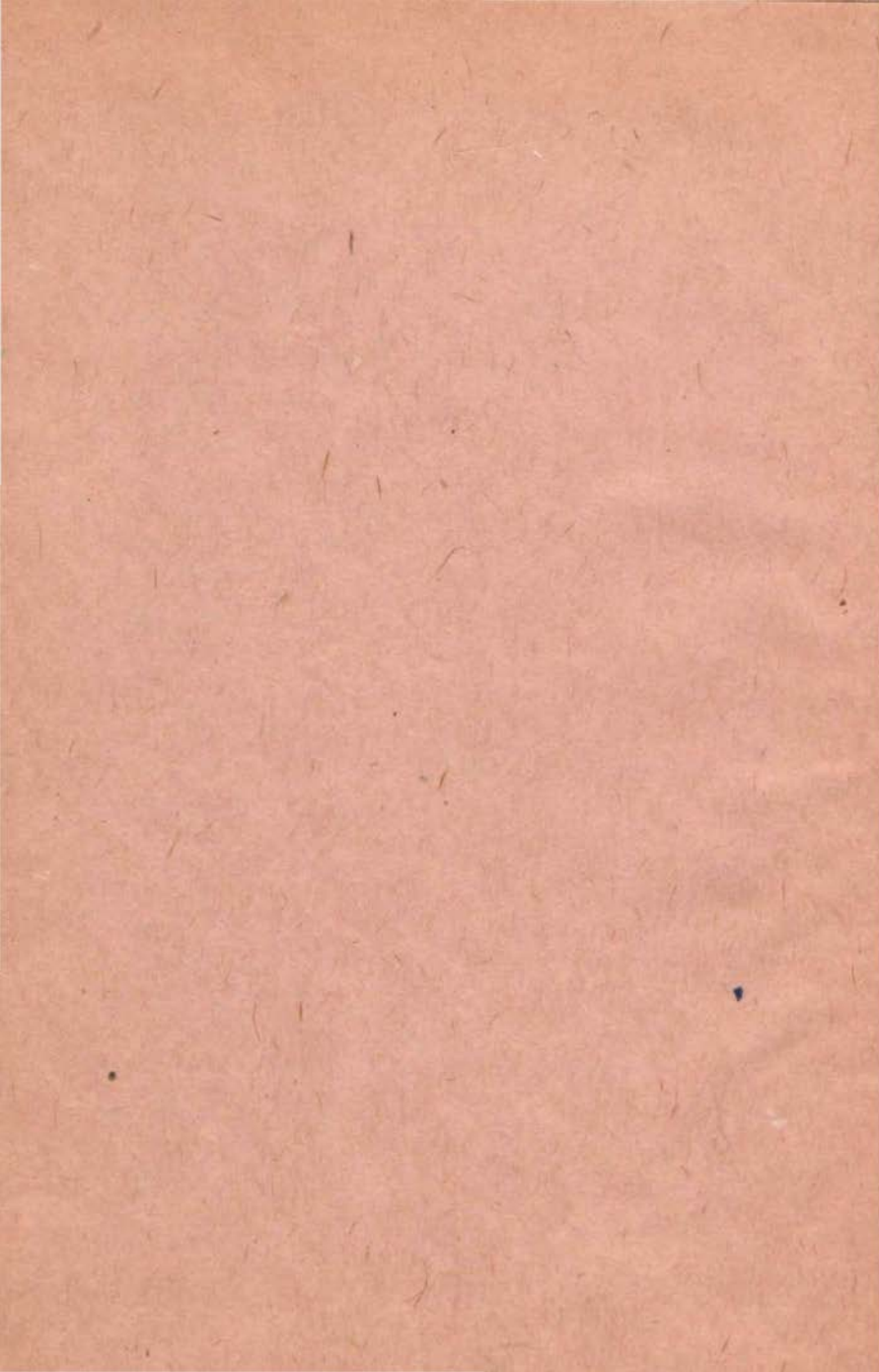


W 124  
427

Ф И Л И Т И С









127  
427

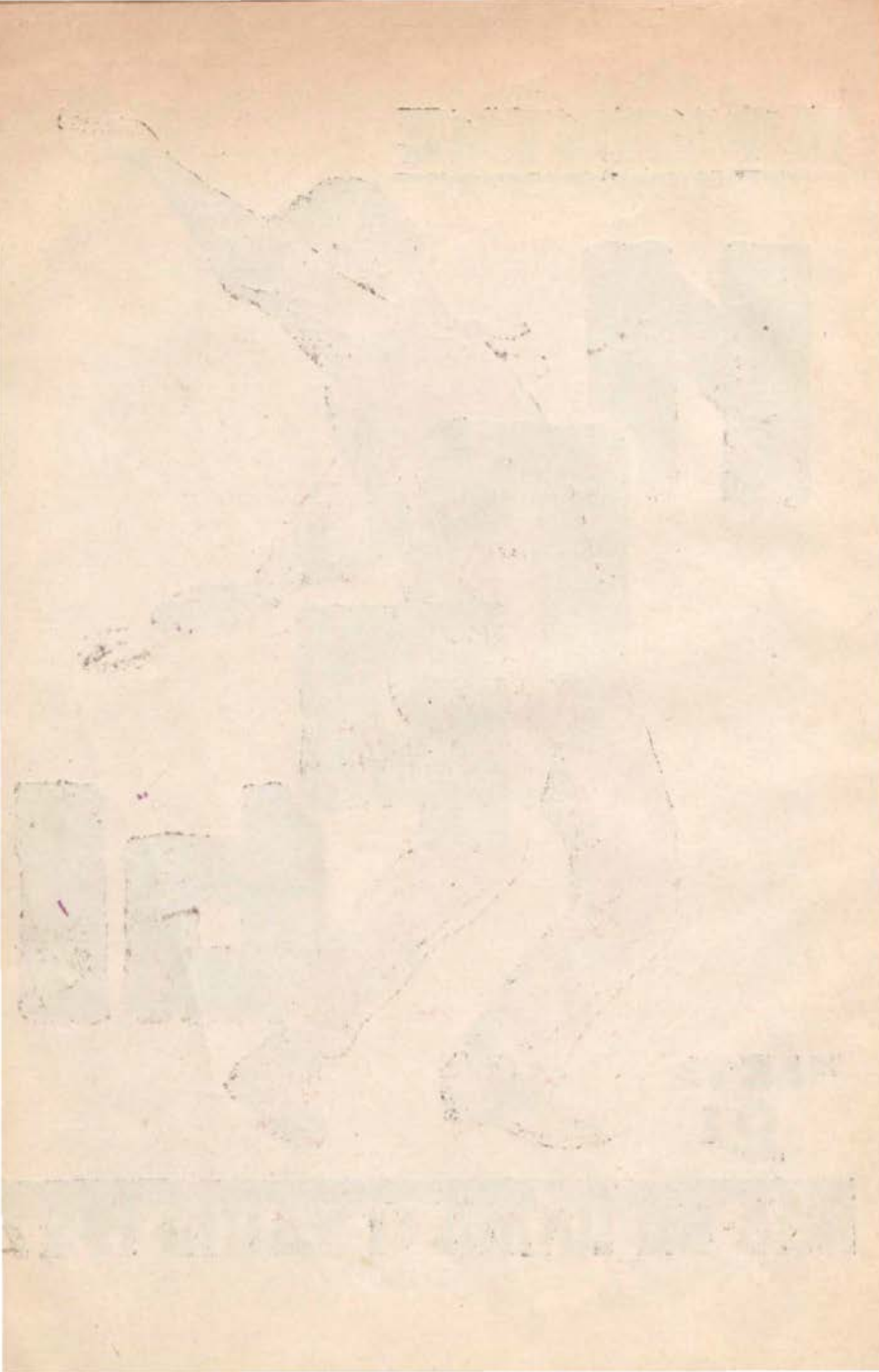
**Н.ФИЛИТИС**

**И  
С  
П  
Ы**



**ЧАСТЬ  
2<sup>Я</sup>**

**ИЗД-ВО ЦКЖД «ГУДОК» 1927**



W 124  
427

Н. ФИЛИТИС

# ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

## ПОДРОСТКОВ и ЮНОШЕЙ

(ДЛЯ ВОЗРАСТА 13 — 17 ЛЕТ)

С ТАБЛИЦЕЙ ИХ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПО  
ИХ ВЛИЯНИЮ НА РАСТУЩИЙ ОРГАНИЗМ



ИЗДАТЕЛЬСТВО ЦКЖД „ГУДОК“  
МОСКВА 1927

И. Ф. П. П. П.

ПОДВАНЖНЫЕ



Главлит № 85.435

Тираж 5.000 экз.

Заказ № 1.454



2011122025

АРЕН  
МОДИ



## ОГЛАВЛЕНИЕ.

От автора . . . . .	5
К игрокам . . . . .	6
Перечень игр . . . . .	14
Салки вытянувшись . . . . .	15
Перерезанные салки . . . . .	15
Прогулочный лишний . . . . .	16
Сбоку лишний . . . . .	17
Лишний догоняет . . . . .	17
Тяни в круг . . . . .	18
Норовистая лошадь . . . . .	20
Колесо . . . . .	20
Ножной мяч в круге . . . . .	22
Блуждающий мяч . . . . .	23
Маленький ножной мяч . . . . .	24
Круговая эстафета . . . . .	26
Посадка овощей . . . . .	28
Салки-маршировка . . . . .	30
Вызов . . . . .	31
Мяч на ловле . . . . .	33
Мопр . . . . .	34
Знамя . . . . .	37
Крикет без лапты . . . . .	39
Шведская гонка мяча . . . . .	42
Барр . . . . .	43
Два лагеря . . . . .	48
Большая лапта . . . . .	51
Городки . . . . .	56
Итальянская лапта . . . . .	60
Волейбол . . . . .	64
Баскетбол . . . . .	67
Ручной мяч . . . . .	72
Приложение. Таблица: характеристика подвижных игр.	



## ОТ АВТОРА

Второй выпуск книги «Подвижные игры» предназначен для школ 2-й ступени, для подростков и юношей, играющих главным образом на открытом пространстве, на дворе или игровой площадке. Таким образом, книга служит продолжением первого выпуска, предназначенного для школы 1-й ступени. Некоторые указанные в нем игры могут быть применены и в школе 2-й ступени. Перечень их помещен в начале настоящего сборника, описание и методические указания для проведения их преподавателями находятся в 1-м сборнике.

При составлении этого сборника я пользовался следующими пособиями по играм:

Покровский. Детские игры, преимущественно русские. Изд. 1887 г.

Лесгафт. Руководство к физическому образованию детей школьного возраста. Ч. II.

Скотак. Гимнастические игры.

Торопов. Сборник подвижных игр на открытом воздухе.

Ромм и Сысоев. Баскетбол.

Ромм. Ручной мяч и итальянская лапта.

Маркушевич и Сысоев. Волейбол и кулачный мяч.

Козлов. Спортивные игры: городки и др.

Козлов. Спортивные игры: футбол, ручной мяч, баскетбол.

Филитис. Подвижные игры. Изд. 7-ое.

## К ИГРОКАМ, УЧАЩИМСЯ В ШКОЛЕ 2-й СТУПЕНИ

Теперь, когда ваше совершенно беспечное детство кончилось, и вы, юные товарищи, стоите на пороге серьезной и ответственной трудовой жизни взрослых, не является ли для вас игра бесцельной затратой времени?..

Нужна ли она вам?..

Вы идете на смену старшего поколения, ваших отцов, матерей и всех тех взрослых, которые строили и строят новую жизнь. На это ушло у них много сил, много настойчивости, много упорного труда. Много сделано ими для республики, но еще больше должны будете сделать вы, когда жизнь призовет вас к серьезной работе. Это время не за горами. Одних из вас она призовет раньше, других позже, но все же призовет всех, и вы должны будете отдаться всем своим существом на продолжение того строительства государства, которое начато старшим поколением. Эта сложная, трудная, кипучая и в то же время увлекательная, ответственная и почетная деятельность потребует от вас не меньше сил, чем требовала она от ваших отцов и матерей, не меньше стойкости и упорного труда. Все эти достоинства не придут к вам сразу тогда, когда вы вступите в серьезную жизнь взрослых: они для этого слишком разнообразны и сложны. Вы, в ваши годы, конечно, обладаете в некоторой степени ими, но далеко не в достаточной: будущая ваша жизнь потребует неизмеримо большего, и то огромное, ценное, могучее, что называется цельным человеком — стойким, честным и энергичным, создается нелегко и постепенно в долгие годы детства и отрочества.



Роль игры в этом огромном деле создания полного человека очень велика.

В отроческой и юношеской игре воспитываются такие достоинства человека, как стойкость, энергия, настойчивое стремление к цели, умение владеть собой, смелость, неустранимость, мужество, сознание своей силы и действительное обладание ею, крепость, закаленность тела и его здоровье. Какие качества воспитываются той или иной игрой видно из приложенной к этой книжке таблицы. Воспитываются они, конечно, не одними играми, а всей отроческой жизнью, в которую труд входит очень существенной частью. О взаимоотношении между игрою и трудом и роли их в жизни человека прочтите в книге «Трудовая школа в свете истории и современности» под ред. Рубинштейна и главу об игре в книге Моложавого и Шимкевича «Проблемы трудовой школы в марксистском освещении». Можно даже утверждать, что труд воспитывает в большей мере, чем игра, некоторые из этих достоинств, как например, энергию, настойчивое стремление к цели, терпение и т. п.; но тело человека отроческий труд не воспитывает так разносторонне, как игра, он не развивает так разносторонне и ловкость и так полно здоровье. Велико значение труда для воспитания совершенного человека, но не мала и роль игры, которая подготавливает организм к труду, готовит человека к жизни. Так и смотрят современные ученые на игру, как на подготовку к жизни. И если эта наша, полная глубочайшего значения жизнь имеет огромную ценность, то подготовка к ней с вашей стороны заслуживает самого серьезного отношения.

Старайтесь, чтобы игра дала вам как можно больше.

Прежде всего стремитесь создать для себя в игре такие условия, которые были бы наиболее благоприятны для вашего здоровья. Играйте во все времена года по возможности на воле, на свежем воздухе и только в крайнем случае в помещении, но непременно хорошо проветрированном, при открытых окнах даже, если можно, и зимою. Воспитывайте в себе и в неигральное время настоятельную потребность в чистом воздухе, на

открытом пространстве, в наслаждении им и в некоторых случаях в упоении им, каждый раз, когда вы выходите из закрытого помещения, особенно зимой, когда вы идете по делу, гуляете или едете на площадке трамвая; дышите при этом глубже, держитесь бодрее и прямее, а при ходьбе и беге энергичнее совершайте эти движения.

Кроме легочного дыхания, вы знаете есть и дыхание кожное, которое имеет также большое значение для здоровья. Поэтому не препятствуйте доступу воздуха к коже вашего тела, окутывая его очень теплой и тяжелой одеждой, и кроме того держите в возможной чистоте ваше тело, обмывая с поверхности кожи пот и грязь, которые мешают кожному дыханию: соблюдение этих условий делают игру несравненно приятнее, не говоря уже о том, что она от этого гораздо здоровее.

Не полезно играть тотчас после сытой еды, в жаркую погоду, или когда игра вам не по силам, наконец, когда сама игра приводит вас в азарт, мешающий владеть собой. И еще: не играйте в трудные игры, пока более простыми играми вы не развили ваших телесных сил и навыков в том направлении, которого требуют сложная игра.

Последнее условие очень важно не только для того, чтобы сложная игра доставляла больше удовольствия благодаря легкому выполнению наиболее важных, входящих в нее движений, предварительно усвоенных в простых играх — как напр., бега, изворотливости, метания, ловли, — не только для того, чтобы сложная игра была поэтому неустойчива, т.-е. более полезна для здоровья, но и для того, чтобы ваша игральная сообразительность и находчивость выявлялась быстрее, чтобы вы легче владели собою, без особенного труда выполняли правила игры и сознательно подчинялись дисциплине.

Дисциплина — необходимое условие каждой общественной игры и в особенности партийной. Она приучает игроков к сложным отношениям людей в обществе, в котором главным образом развиваются наши психические качества, наши нравственные достоинства; она приучает игроков к строгому выполнению правил

игры, тех игральных законов, которым игроки добровольно согласились подчиниться и таким образом дисциплина воспитывает ту общественную честность, которая так необходима каждому человеку в его повседневной трудовой жизни.

Во время игры, в увлечении ею, когда на долю игроков выпадает огромная работа, часто бывает трудно уследить самим игрокам за выполнением всех тонкостей правил игры — а в иных играх бывает более сотни параграфов таких правил. Поэтому — как показал огромный опыт спортивных игральных клубов, обществ и ассоциаций — необходимо, чтобы в каждой сложной игре распоряжался ею особый судья, т.е. один из наиболее знающих игру, наиболее спокойных, наиболее рассудительных игроков. В правильно поставленных занятиях играми все игроки должны обладать этими качествами, и каждый из них по очереди должен быть судьей.

По его распоряжению или сигналу игра начинается и кончается или приостанавливается. Он останавливает игру, когда по ее ходу это необходимо согласно правилам, он делает замечания игрокам, нарушившим правила и предупреждает возможность таких нарушений. В некоторых играх бывает сразу двое судей. Каждому игроку, если он хочет быть хорошим игроком необходимо научиться быть знающим, рассудительным, владеющим собою, беспристрастным, мягким с товарищами и в то же время требовательным, даже иной раз сурово требовательным судьей; каждому игроку необходимо научиться беспрекословному подчинению распоряжениям судьи во время игры.

Для постепенного совершенствования в игре постоянных игральных групп или, как их называют, «команд» очень полезно вести дневник, «журнал игры», куда бы записывались наиболее важные моменты игры, вызвавшие споры или одобрения игроков, и те решения, которые были приняты вследствие этих споров.

Наибольшую пользу из игры можно извлечь в том случае, когда она, кроме тех условий, о которых было сказано, как о необходимых для правильного ее развития и совершенствования, подвергается возможно

полному учету по отношению к достижениям в ней отдельных игроков. Если этот учет производится в течение определенного игрального сезона, напр., зимнего или осеннего и если он производится так, что каждый игрок знает свои выигрыши и проигрыши, т.-е. свои игральные достоинства и недостатки, то при желании и настойчивости он может совершенствоваться в том, в чем он силен и упражняться в тех приемах игры, которыми он владеет слабо. Так, например, игрок в лапту, метко попадающий мячом даже в бегущего игрока на небольшом расстоянии и недобрасывающий мяча на большое расстояние, быстро бегающий и плохо увертывающийся, не умеющий по желанию падать и благодаря слабости мышц, быстро подняться, может постепенно устранить свои недостатки, развивая силу рук, брюшных и спинных мышц разными специальными упражнениями и тренируясь в умении увертываться, играя в такие игры, как мяч на ловле и салки с мячом. Игрок лапты, против фамилии которого значится в журнале игры, что он ни разу не промахнулся при отбивании мяча и несколько раз пропустил мяч при его ловле, должен упражняться в различных видах его ловли (в сложных видах так называемых «классов мяча») в одиночку или главным образом с помощью товарища.

Такой учет вести не легко. Нужно большое внимание и хладнокровие со стороны судей. Но это не значит, что можно от него совсем отказаться. Здесь предлагается примерная форма такого учета. Она может быть упрощена или немного усложнена сообразно с опытностью судей и игральным развитием участников игры.

Запись ведется примерно таким образом. Предположим, что две постоянные партии играют 3-й день, 20 апреля 1927 г. Иванову пришлось бить по мячу 4 раза, из которых он 2 раза промахнулся; 3 раза отбив мяч, он бежал на кон и возвратился в город, т.-е. выиграл 3 очка, и один раз, не добежав до кона, возвратился назад; наконец, один раз был посален мячем во время перебежки. В качестве игрока поля он два раза пытался попасть мячом в перебежавшего противника и оба раза промахнулся; он три раза ловил отбитый



противником мяч непосредственно после отбивания и два раза поймал его. Каждая из этих удач или неудач отмечается в соответствующей клетке крестиком. При трудности вести подсчет во всем его объеме, необходимо все-таки вести счет полным перебежкам, по числу которых подсчитывается число выигранных очков и число попаданий или промахов при отбивании мяча.

№.№ игроков	Большая лапта. 20 апр. 1927 г. 3-й день игры	Бил по мячу		Б е ж а л			Метал в противн.		Ловил мяч		С какого числа ударов выручил
		Отбил	Промахнулся	Добежал и вернулся (очко)	Возвратился, не добежав	Был послан во время перебежки	Попал	Промахнулся	Поймал	Не поймал	
<b>1-я партия.</b>											
1	Иванов, П. . .	XX	XX	XX	X			XX	XX	X	
2	Захаров, С. . и т. д.	X	XX X	XX	XX	X		X		XX	
<b>2-я партия.</b>											
1	Николаев, П. .	XXX	X	XXX			X	XXX	XXX	X	
2	Городков, М. . и т. д.	XXX	XXX	XXX	X			XX	XX	XX	X
<b>Результат игры.</b>											
...очк. в пользу											
...партии.											
<b>Матки:</b>											
<b>Судьи:</b>											

В этом сборнике не помещена игра в футбол. Вы спросите, почему? Считаю ли я эту игру ненужной, вредной для юношества, как многие из врачей и педагогов, или была другая какая причина непоещения ее среди других состязательных игр? На это ответу вам следующее. Футбол—игра превосходная, вовлекающая в деятельность мускулы всего тела и его внутренние органы,—игра, развивающая смелость, находчивость, настойчивость, дисциплину и другие необходимые в жизни человека достоинства. Как к игре очень сложной, очень ответственной и небезопасной, к ней следует приступать только после продолжительной тренировки в других, более простых, хотя все-таки очень сложных играх. Такие игры научат игрока игральной сообразительности, необходимой в сложных случаях игры, находчивости, способности владеть собой, ориентировке в разнообразных положениях передвижения в массе; эти игры, закаляющие тело игрока, вырабатывают правильное дыхание, укрепляют сердце, воспитывают выносливость. Словом, эти игры готовят игрока, его тело, психические способности настолько, что все трудности и опасности игры в футбол будут не страшны организму, приступающему к этой игре. Ведь все нападки, подчас справедливые, на футбол, нападки на его грубость, опасность, утомительность и азартность происходят от того, что эти недостатки наблюдают у команд, в огромном большинстве случаев не получивших предварительного серьезного спортивного воспитания в других играх. А ведь развитие человеческого организма игрою подчиняется общим законам развития, в силу которых требуется определенная постепенность, последовательность, переход от простого к сложному, от слабого к сильному. Неподчинение этому закону влечет за собою очень дурные последствия для здоровья организма и для его совершенствования. Вы, конечно, знаете, что лучшими лошадьми считаются арабские: это самые красивые, самые выносливые, самые добрые и самые умные лошади, живущие очень долго. Причина этого заключается как во всей системе ухода арабов за лошадью, так главным образом в том, что от нее не требуют никакой трудной работы, пока

она не окрепла. Так, араб только на четвертом году жизни лошади кладет на нее подушку, которая служит седлом для ребенка: взрослый араб никогда не сядет на нее в этом возрасте, боясь повредить еще совсем сформировавшемуся красивому животному. В Европе отношение к лошади, к сожалению, другое; мы иной раз читаем в афишах о скачках, что в них участвуют лошади двухлетки: некоторые из них побеждают, но скоро становятся никуда негодными не только для скачек, но и для всякой другой, даже легкой работы и рано гибнут.

Человеку для трудной работы нужно также прежде всего окрепнуть, а если, кроме того, эта работа сложна, то необходимо подготовиться к ней более простыми видами деятельности, с которыми она имеет что-нибудь общее. Многие партийные игры развивают и некоторую выносливость, и силу, и ловкость, и частью даже мужество и много других чрезвычайно важных достоинств, хотя многие из этих достоинств развивают и не в такой степени как развивает их футбол, но зато они не так утомительны, не так азартны и опасны и потому более по силам юным игрокам. Воспитанные такими играми юноши могут смело и без опасения приступить к изучению футбола. Но для этого, опять скажу, необходима долголетняя тренировка в более легких играх, и когда она уже будет основательно выполнена, семнадцати или восемнадцатилетний игрок в футбол будет иметь нужду не в кратком описании ее, которое могло бы войти в общий сборник игр, а в специальном руководстве по этой игре, объясняющем подробно и тренировку и тактику ее. Таких руководств много; они написаны нашими спортсменами-педагогами. С этими руководствами вы и познакомитесь тогда, когда футбол может принести вам пользу<sup>1)</sup>.

---

1) Такие руководства по футболу написаны Роммом, Сысоевым, Дюперроном, Козловым и др.

## ПЕРЕЧЕНЬ ИГР

**для младших школьных возрастных групп, пригодных  
и для старших.**

Белые медведи.

Третий лишний.

Различные виды салок.

Медведь идет.

Невод.

Медведь и вожак.

Летучий мяч.

Красные и белые (день и ночь).

Охота на уток.

Смычка.

Вольная лапта.

Сторожа и воры.

Борцы.

Бегуны (простой вид эстафетного бега).

Город за городом.

(Описание этих игр помещено в книге Н. Филитиса  
„Подвижные игры“. Для возраста 8—12 л. Изд. 2-е  
„Гудок“).

---

---



### **Салки (пятнашки) вытянувшись.**

Число игроков: 5—25.

Место для игры: небольшая травяная площадка или большая комната.

Снаряд (не обязателен):—жгут.

Игра. Один из игроков—салка (пятнашка). Он громко считает: «Раз, два, три». По первому счету все остальные игроки разбегаются. После третьего счета салка, держа в руке жгут, если он есть, бежит за кем-нибудь из убегающих и старается его посалить. Посаленный становится салкой вместо того, кто его посалил. Но салить нельзя того, кто успел упасть на вытянутые руки и касается земли только ладонями вытянутых рук и носками вытянутых ног.

Правила. 1. Салить нельзя того, кто опирается о землю руками и ногами вытянувшись. Того, чье тело находится в согнутом положении, хотя он и опирается вытянутыми руками и ногами, салить можно.

2. Не допускается салить того, кем был посален сам.

3. При большом количестве игроков каждый новый салка, прежде чем бежать за другими, должен поднять руку кверху и крикнуть: «Я — салка!».

### **Перерезанные салки.**

Число игроков: 8—25.

Место для игры: небольшой двор или большая комната.

Снаряд: жгут (не обязателен).

Игра. один из игроков—салка. Он громко считает «Раз, два, три» и называет того, за кем он бежит, чтобы

посалить. По первому счету игроки разбегаются в разные стороны; по третьему бежит салка за тем, кого назвал. Если последний будет запятнан, то становится салкой вместо запятнанного. Однако остальные игроки как бы выручают преследуемого: они перебегают дорогу догоняющим и убегающим и салка уже не может пятнать последнего, а должен гнаться за тем, кто перерезал ему путь последним.

**Правила:** 1. Салка может пятнать того, кого назвал и только в том случае, если никто не перебежал дорогу между ним и преследуемым.

2. Если перерезали путь несколько игроков, то салить нужно последнего из них по времени.

3. Не допускается салить того, кем был только что послан сам.

4. При большом количестве игроков каждый новый салка, прежде чем бежать за другими, должен поднять руку кверху и крикнуть: «Я—салка!».

### **Прогулочный лишний.**

**Число игроков:** 8—30.

**Место для игры:** небольшой двор или большая комната.

**Игра.** Все, кроме двух, берут друг друга под руку, держа на талии другую руку согнутой, и идут друг за другом попарно. Двое водят: один убегает, а другой его догоняет, стараясь посалить. Чтобы спастись от посалки, убегающий бежит к какой-нибудь паре и берет под руку одного из составляющих эту пару. Тогда его пятнать нельзя, а можно пятнать идущего в той же паре по другую сторону. Если этот последний будет послан, посаливший сам хватается с кем-нибудь под руку, а посланный делается салкой и т. д.

Идущие время от времени меняют направление. Интереснее идти под музыку или пение; еще интереснее идти плясовым шагом, например, под мотив «Во саду ли в огороде».

**Правила.** 1. Идущие попарно должны держать обе руки «калачиком».

2. Салить можно или убегающего или идущего в паре со стороны, противоположной той, к которой присоединился подбежавший к ней.

3. Нельзя салить того, кем только что был послан сам.

### С боку лишний.

Число игроков: 8—20.

Место для игры: небольшой двор или большая комната.

Игра. Все игроки, кроме двух, становятся кругом. Двое водят; один убегает, другой догоняет первого, чтобы запятнать его. Если убегающий успеет встать между двумя игроками, составляющими круг, то его салить нельзя, а можно салить того, кто находится от прибежавшего с правой или левой, по заранее принятому условию, стороны.

Посаливший сам спасается таким же образом, а посланный пятнает убегающего или стоящего от прибежавшего с определенной стороны.

Правила. 1. Салить можно или того, кто убегает, или «лишнего», т.-е. того, кто стоит с определенной заранее стороны от прибежавшего.

2. Через круг бежать не дозволяется.

3. Не дозволяется салить того, кем только что был послан сам.

### Лишний догоняет.

Число игроков: 8—30.

Место для игры: небольшой двор или большая комната.

Игра. Все, кроме двух, становятся кружком по два лицом к центру круга (рис. 1). Двое водят: один (А) убегает, другой (Б) догоняет и старается запятнать убегающего А. Если ему это удастся, то запятнанный догоняет, а запятнавший убегает. Но А может спастись от пятнания, если успеет встать перед какой нибудь парой. Предположим, что он встал к паре, где стоит В,

В этом случае В—«лишний» и теперь он должен пятнать, а Б убегать от него.

Если Б встанет перед какой нибудь парой, то В убегают от того, кто при этой паре делается лишним и т. д.

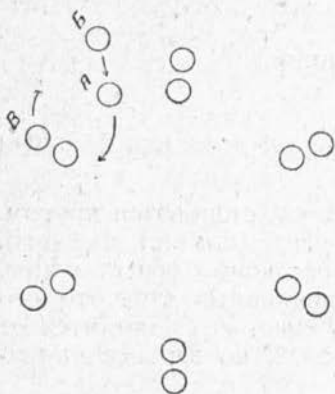


Рис. 1. „Лишний догоняет“. Примерное расположение игроков в один из моментов игры.

Это правило существенно различается от главного правила в игре „третий лишний“ и в начале делает игру довольно трудной.

Правила. 1. Салить можно того, кто убегает, или того, кто стоит сзади пары, будучи лишним, или того, кто только что догонял, а убегавший от него уже встал перед какой нибудь парой. Таким образом лишний, т.-е. стоящий за парой третьим, имеет право пятнать

только того, кто только что был догонявшим, или того, кто, ставши новым лишним, не успел еще сняться с своего места.

2. Через круг бегать нельзя. Убегающий, пробежав через круг, становится догоняющим.

### Тяни в круг.

Число игроков: 15—30.

Место для игры: небольшой двор или большая комната.

Снаряды (не обязательно): 3 — 5 кегель или булавы, или чурок от городков.

Подготовка к игре: выбравши двух судей, игроки делятся на две партии и становятся кругом таким образом, что каждый игрок одной партии имеет рядом с собой справа и слева игроков другой партии.

Внутри этого живого круга, на расстоянии  $1\frac{1}{2}$  шагов от него или несколько ближе чертят меньший круг, в котором становятся судьи.

**Игра.** По команде одного из судей «начинайте», игроки, не разрывая рук, стараются продвинуть своих соседей вперед настолько, чтобы они вошли в начерченный круг. Игрок, переступивший черту круга, проигрывает одно очко, которое засчитывается в проигрыш его партии. Играют в течение условленного до начала игры срока, минут 5—10, после которого сосчитывают очки, проигранные той и другой партией.

Иногда круга не чертят, а ставят несколько кегель или булав, а за неимением их — просто несколько чурок на расстоянии 15—25 сантиметров друг от друга, вокруг которых становятся игроки, стараясь продвинуть своих противников ближе к чуркам и заставить их свалить. За каждую сбитую чурку проигрывается одно очко. Этот вид игры называется «индейским танцем».

**Правила.** 1. Игроки делятся на две равные партии, выбирают одного или двух судей, на обязанности которых лежит следить за проигрышем очков, и условливаются в сроке, в течение которого должна вестись игра.

2. На земле чертят круг такой величины, чтобы его радиус был на  $1-1\frac{1}{2}$  шага меньше радиуса большого круга, составленного игроками, схватившимися вытянутыми руками.

3. Движение вперед начинается по команде или сигналу одного из судей.

4. Очко проигрывается той партией, игрок которой переступил через линию круга внутрь его или свалит стоящую чурку.

5. После каждого проигрыша очка судья подает сигнал, по которому игроки должны отойти на место, занятое ими в начале игры.

6. Выигравшей считается та партия, которая по окончании условленного срока проиграла меньше очков.



### Норовистая лошадь.

Число игроков: 10—30.

Место для игры: любой величины двор или большая комната.

Игра. Все игроки, кроме двух, становятся по два, кружком, лицом к центру круга, как в игре «третий лишний». В каждой паре стоящий сзади обхватывает талию переднего. Двое водят: один убегает, другой догоняет убегающего, стараясь его посалить так же, как в игре «третий лишний». Убегающий пытается встать перед какойнибудь парой так, чтобы передний в паре обхватил его талию. Если это убегающему удастся, то стоящий сзади третьим отбегает и, если он будет посален, то догоняет сам. Чтобы не лишиться своего места, стоящий сзади старается помешать подбегающему присоединиться к его паре. Для этого он поворачивает стоящего перед ним в сторону, противоположную подбегающему, или сам становится к последнему спиной и т. д.<sup>1)</sup>

Правила. 1. Можно пятнать (салить) или того, кто стоит третьим сзади пары, или убегающего.

2. Запятнавший или убегающий свободен от пятнания, если ему удастся встать перед какойнибудь парой, и стоящий за ним обнимет его талию.

3. Запятнанный водит (бегаёт за другими), пока сам не запятнает кого-нибудь.

### Колесо.

Число игроков: 13—100.

Место: двор или большой зал.

Подготовка к игре. Игроки делятся на равные по числу игроков группы. При небольшом количестве игроков, в каждой группе должно быть не менее четырех игроков, при большом—до десяти человек в группе. Для разделения на группы игроки становятся в одну линию и рассчитываются по столько номеров, сколько

<sup>1)</sup> Эти движения напоминают ловлю лошади с норовом.

должно быть групп. На земле чертят небольшой круг, диаметром в 1—2 метра. Это середина колеса, спицами которого становятся отдельные группы игроков: первые номера—одна спица, вторые—другая спица и т. д. Группы становятся лучеобразно, лицом к центру круга, причем впереди стоящий игрок должен находиться на линии круга. Спицы располагаются на одинаковом одна от другой расстоянии. Один из играющих водит.

Игра. Водящий подбегает к последнему заднему игроку какой-нибудь спицы и пятнает его в спину. Запятнанный передает

удар следующему игроку, этот то же самое делает по отношению к стоящему перед ним соседу и т. д. до тех пор, пока передний игрок не получит удар. Тогда он кричит «ой» и выбегает вон из колеса, стараясь как можно скорее обегать его и встать на прежнее место его спицы (рис. 2). То же самое делают остальные игроки и водящий, которые, прибежав на прежнее

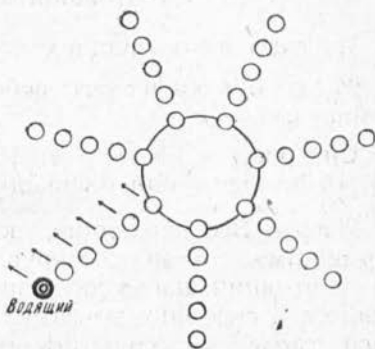


Рис. 2. „Колесо“. Момент игры, когда вся группа, получившая пятнание, и водящий устремляются вон из колеса в том направлении, которое взято первым, стоявшим ближе к центру, игроком.

место спицы, становятся друг за другом, безразлично на свое ли место или на место одного из других игроков, но только не на последнее. Игрок, прибежавший и ставший последним, водит вместо прежнего водящего, если тот занял одно из мест в спице. Новый водящий подбегает к какой-нибудь другой группе, пятнает заднего и бежит вместе с игроками этой спицы вокруг колеса и т. д. Игра без определенного конца.

Правила. 1. Группы, составляющие спицы, становятся на равном друг от друга расстоянии, лицом к центру, при чем передний игрок находится на линии круга, а все остальные за ним.

2. Передний игрок, получивши удар, должен закричать «ой» и бежать вон из колеса, не пробегая через средний круг и через другие спицы. Остальные игроки его спицы должны бежать в ту же сторону.

3. Водит тот, кто прибежит и станет последним в спице.

4. Игрок, перебежавший через круг или не в ту сторону, куда бежал передний игрок, идет водить, хотя бы он прибежал и встал на место спицы раньше других.

### Ножной мяч в круге.

Число играющих: 10—25.

Место для игры: небольшой двор или большая комната.

Снаряд для игры: большой кожаный мяч, набитый волосом или оленьей шерстью.

Игра. Все играющие, кроме одного, избранного «водящим», составляют круг, став лицом внутрь круга, на расстоянии шагов двух друг от друга. Водящий становится в середину круга, кладет мяч на пол и ударом ноги старается вытолкнуть его из круга через промежуток между двумя играющими. Играющие стараются не пропустить мяч мимо себя, для чего они ударом ноги гонят его обратно в круг. Перед началом игры условливаются, с какой стороны играющие должны отбивать мяч; таким образом, каждый игрок охраняет только один промежуток, лежащий по одну сторону от него. Если игрок пропустит мяч мимо себя с этой именно стороны, то становится внутрь круга вместо водящего, который идет на его место.

Правила. 1. Игроки не имеют права касаться мяча руками, когда он катится, но его можно отбивать, когда он летит.

2. Если мяч выкатился из круга, то игрок, пропустивший его мимо себя с условленной стороны или между ног, становится внутрь круга вместо водящего.

3. Водящий не имеет права подходить к игрокам ближе, чем на два шага.

4. Если водящий толкнул мяч так, что он перелетел через головы игроков, то он сам вносит его внутрь круга и снова водит.

5. Игроки не имеют права отходить от своих мест внутрь круга.

### Блуждающий мяч.

Число играющих: 6—25.

Место: небольшой двор или большая комната.

Снаряд для игры: большой мяч или небольшая подушка, муфта, меховая шапка.

Игра. Все играющие, кроме одного, становятся кругом на расстоянии вытянутой руки, лицом внутрь круга. Они передают друг другу большой мяч в то время, как водящий бегаёт вне круга, позади передающих, стараясь поймать или только дотронуться до него рукой. Если это ему удалось, то он меняется ролью с тем, в руках которого находился мяч, когда до него он дотронулся.

Правила. 1. Игроки, передающие мяч, не имеют права сходить с своих мест.

2. Нельзя передавать или перебрасывать мяч через одного или нескольких игроков; следует передавать обязательно рядом стоящему игроку.

3. Нарушивший одно из предыдущих правил меняется своею ролью с водящим.

4. Игрок, у которого находился мяч в то время, как его коснулся, схватил или выбил водящий, становится вместо последнего.

5. Передача мяча допускается, как в ту, так и в другую сторону.

6. Игрок, уронивший мяч, меняется своим местом и ролью с водящим.

Примечание. Если игроки слабых сил, то водящий становится внутри круга. В этом случае допускается передача мяча через одного игрока.

### Маленький ножной мяч.

Число игроков: 10—30.

Снаряд для игры: небольшой, черной резины мяч.

Подготовка к игре. Намечают продолговатый прямоугольник, длинные стороны которого называются «граничными линиями», а короткие — «коновыми линиями», или «конами». Длина такого прямоугольника должна равняться 50—60 шагам, ширина вдвое меньше. По самой середине каждой граничной линии втыкают в землю по флагу, для обозначения двух концов линии, разделяющей прямоугольник на два равных поля и носящей название «средней линии», которая должна быть ясно намечена.

Играющие избирают двух маток, которые набирают себе партии и мечут жребий, какой партии начинать игру и какой выбрать себе место по ту или другую сторону средней линии для защиты кона.

Партия, вынувшая жребий, имеет право или первая выбрать себе ту или другую половину поля или начинать игру.

Игра. Цель каждой партии заключается в том, чтобы посредством сильных ударов ногами по мячу заставить его возможно большее число раз пройти через коновую линию противной партии.

Когда каждая партия заняла свое поле, игрок той партии, которая начинает игру, кладет мяч на землю и ударом ноги посылает его к кому-нибудь из противников, которые во время посылания мяча не имеют права подходить к средней линии ближе, чем на 10 шагов. Игроки противной партии стараются или отбить мяч обратно, или только помешать пройти через свой кон, задержав его в поле. Задерживать и посылать мяч можно только ногами, но отбивать можно и руками, в том случае, если он не катится, а летит; брать или бросать его руками в поле противников не допускается. Таким образом мяч перекачивается игроками с одного поля на другое, пока не закатится за коновую или граничную линию. В первом случае партия, пославшая мяч,



выигрывает очко, во втором случае она проигрывает очко. Как в том, так и в другом случае игроки той партии, через линию которой перешел мяч, поднимают его и с любого места своего поля посылают тем же способом, как в начале игры. После этого игра продолжается прежним порядком. Игра кончается в том случае, когда какая нибудь партия выиграла условленное для выигрыша партии число очков. Иногда же перед началом игры определяют продолжительность времени, необходимого для нее, по окончании которого подсчитывают число выигранных очков той и другой партии.

**П р а в и л а.** 1) Перед началом игры матки мечут жребий. Партия, вынувшая жребий, имеет право или выбирать для защиты любой кон или начинать игру.

2) Каждая партия имеет право быть только на одной, назначенной для нее, стороне перед средней линией. Партия, игрок которой зашел за эту линию, проигрывает одно очко, которое так же, как и в других случаях проигрыша, засчитывается в число выигранных очков партии противников.

3) Игроки бьют по мячу, положенному на землю, в очередь, определенную для них матками; отбивать мяч, гнать и толкать его, когда он катится по земле или летит, имеет право всякий игрок во всякое время.

4) Посылать мяч можно только ногами, но отбивать его допускается и руками в случае если он летит на любой высоте.

5) Мяч можно брать руками только в следующих случаях: когда его кладут или бросают на землю для того, чтобы послать в поле противной партии, и когда его поднимают и вносят в поле игры (прав. 8 и 9).

6) При всяком послании мяча, положенного на землю, которое делается в начале игры и после прохождения мяча через коновую или граничную линию, игроки противной партии не должны подходить к нему ближе, чем на 10 шагов (или по условию места для игры на меньшее число шагов).

7) Если мяч после послания или отбивания прокатится или перелетит через граничную линию, то пославшая партия проигрывает одно очко. Но очко не про-

игрывается, если мяч летел выше среднего роста игроков. В этих случаях партия, которой принадлежит граничная линия, поднимает и вносит его в поле, откуда посылают к кону противников.

8) Если мяч после послания или отбивания пройдет через линию противоположного кона, то партия, пославшая его, выигрывает очко, а другая партия поднимает мяч и посылает его с любого места своего поля.

9) Очко проигрывается: а) когда мяч прокатился или перелетел через коновую или граничную линию, в) когда игрок зашел в поле противников, с) когда мяч пойман или взят в поле руками.

10) Мяч посылает всегда та партия, в поле которой он находится.

11) Игра кончается в одном из следующих двух случаев (смотря по условию, принятому в начале игры): или когда одна из партий выиграла условленное число очков или по окончании срока, определенного для игры.

### Круговая эстафета.

Число игроков. 20—100.

Место для игры: большой двор или очень большая зала.

Снаряды: несколько жгутов, или маленьких флажков, или больших или средних мячей по числу участвующих в игре групп.

Подготовка к игре. Чертят на земле возможно больших размеров круг и намечают его центр. Разделившись на группы, игроки каждой отдельной группы становятся друг за другом прямой линией от центра до линии круга, при чем находящийся первым в этой группе, стоя непременно хоть одной ногой на линии круга держит одинаковый для всех групп предмет— флажок (рис. 3), жгут и т. п., который называется в игре эстафетой.

Игра. По сигналу руководителя, стоящего в центре круга, игроки, держащие в руках эстафеты, оббегают круг в заранее определенную сторону. Как только

они снялись с своих мест, на их места становятся следующие игроки и как только к ним подбегут обежавшие круг игроки и отдадут им эстафету, они бегут в том же направлении и, обежав круг, передают эстафету третьим игрокам и т. д. Когда последние в группах игроки возвращаются после обегания круга, каждый из них старается раньше других передать свою эстафету руководителю.

Группа, игрок которой передал свою эстафету раньше других, выигрывает очко.

Правила. 1. Игроки делятся на равные по числу игроков группы, и каждая группа занимает свое место от центра к периферии круга, при чем первые игроки, становятся на линию круга.

2. Игроки как первых, так и последующих перебежек, могут бежать только после сигнала руководителя и только с линии круга с эстафетой в руках и в заранее определенном направлении.

3. Не выполнившие этих условий должны возвратиться на линию круга и только после этого снова начинают перебежку.

4. Возвратившиеся после обегания круга игроки становятся в хвосте своей группы, ближе к центру круга.

5. Перебежавший через круг игрок должен поступить согласно правилу третьему.

6. При обегании игроков не допускается их толкать, хватать и задерживать другими способами.

7. Выигравшей считается та группа, игрок которой передал руководителю свою эстафету раньше других.

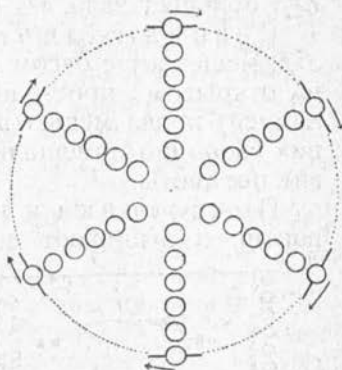


Рис. 3. „Круговая эстафета“. Расположение игроков перед началом игры.

### Посадка овощей.

(Трудный вид эстафетного бега).

Число игроков: 4—100.

Место для игры: обыкновенной величины двор или большая зала.

Снаряды для игры: 5—10 пар маленьких, с кулак, мешечков с овсом или опилками (или, если играют на открытом пространстве, то просто картошек или камней) и два мешка пустых такого размера, чтобы в них свободно помещались маленькие мешечки или другие предметы.

Подготовка к игре. Игроки делятся на две партии и выбирают двух судей. В помещении для игры чертят линию (рис. 4). На расстоянии нескольких шагов от линии, по длине помещения, чертят на одинаковом расстоянии друг от друга небольшие кружки, по числу пар мешечков.

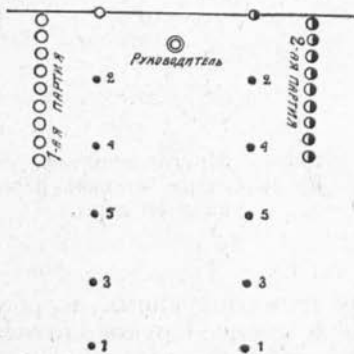


Рис. 4. „Посадка овощей“. Расположение игроков перед началом игры.

Таким образом будут начерчены, а если играют в поле, то отмечены каким-нибудь другим способом, напр., камнями или воткнутыми палочками, два ряда мест для мешечков (или картошек).

Игра. Два игрока, по одному из каждой партии, становятся на линию с мешками, в которых находятся маленькие мешечки или картошки (рис. 4)). По сигналу судьи они бегут к дальнему кружку (1-й на рисунке), кладут на него один из мешечков, потом возвращаются к ближайшему к черте и оставляют мешечек и на нем, потом поворачиваются назад и кладут мешечек и на 3-й кружок, потом на 4-й и, наконец, на 5-й (а если есть еще места, то и на следующие). Положивши все мешечки, бегуны возвращаются к 1-м местам, снимают с них

мешечки, кладут в большие мешки, потом бегут за мешечками на 2-х местах и т. д. по очереди. Снявши мешечек с последнего места и положивши его в большой мешок, игроки бегут к линии, на которой их ждут следующие по очереди игроки. Им передают мешки и они стремительно размещают во время бега мешечки в том же порядке и тем же способом, как и первые бегуны. Потом мешки передаются следующим по очереди игрокам. Когда прибежит с мешком к линии последний игрок какой-нибудь партии ранее игрока другой партии, то партия первого игрока выигрывает игру.

**П р а в и л а.** 1. Первые игроки могут бежать только по определенному сигналу судьи.

2. Партия игрока, выбежавшего раньше, проигрывает вдвое больше шагов, чем их сделал нарушивший правило 1-е. Шаги высчитываются от линии, с которой бегут, до того места, до которого добежал игрок во время сигнала.

3. Бежать с линии можно только в том случае, когда мешок находится в руках бегущего.

4. Мешок можно брать из рук другого игрока, только стоя на линии или сзади нее.

5. Класть и собирать мешечки обязательно в порядке, намеченном перед игрою. Игрок, нарушивший порядок, обязан тотчас его исправить, продолжая класть или снимать мешечки с того места, с которого было сделано нарушение.

6. Передавать мешок следующему бегуну можно только в том случае, когда в нем находятся все мешечки. Передавать мешечки можно только в большом мешке.

7. Партия, последний игрок которой прибежал ранее игрока другой партии, выигрывает игру. Но если он прибежит раньше последнего игрока другой партии на такое количество шагов, которое меньше, чем проиграно его партией согласно правилу 2-му, то выигравшей считается партия его противников.

8. Решающий голос при счете проигранных шагов и при определении выигрыша игры, принадлежит судьям.

Эту игру называют «посадкой овощей», потому, что часто вместо мешечков раскладывают в определенные места овощи: репу, морковь, лук и т. п.

Если игроков очень много, то они делятся не на две, а на большее число партий, до десяти. Соответственно числу партий намечается число кружков и предметов для раскладки.

### Салки—маршировка.

Число игроков: 10—100.

Место: большой двор или очень большая зала.

Подготовка к игре. Выбрав руководителя игрою, игроки делятся на две равные по числу партии. На земле чертят прямоугольник не менее 25 шагов в длину, а в ширину шагов на 10 больше, чем длина шеренги стоящих рядом игроков одной партии. Линии по ширине называются городскими, а по длине боковыми.

По жребию одна партия выбирает себе город, другая получает право начинать игру. Наконец условливаются, какое число маршировок нужно сделать каждой парти для окончания игры. Партии становятся в своих городах.

Игра. Начинаящая партия выстраивается в одну прямую линию за линией города. По команде руководителя «равнение на середину, шагом марш», играющая партия под команду руководителя марширует прямой шеренгой по направлению к городу другой партии.

Доведши марширующих не ближе 6—8 шагов от линии города, руководитель командует «гоп!». Тогда марширующие поворачиваются и бегут в свой город, а их противники преследуют и пятнают их. Преследовавшие выигрывают столько очков, сколько человек было ими запятнано. После этого все—и запятнанные также—становятся в своих городах, и начинает маршировать вторая партия до возгласа «гоп», после которого она убегает, а первая догоняет, пятнает и сосчитывает число запятнанных. После этого опять все становятся в своих городах, марширует уже первая партия и т. д. до тех



пор, пока обе партии не сделали условленного числа маршировок. Тогда сосчитывают выигранные каждой партией очки.

**П р а в и л а.** 1. Игроки избирают руководителя игрой и делятся на две равные партии.

2. Площадка должна иметь не менее 25 шагов в длину, в ширину столько шагов, чтобы при беге развернутой шеренгой целой партии не мешать друг другу. Длинные линии называются боковыми, короткие—линиями города.

3. Жребием решают, какой партии выбрать себе город и какой начинать игру. Партии становятся в своих городах.

4. Партии маршируют по очереди.

5. Партии маршируют прямой линией под команду руководителя. Отставать одним игрокам от других, задерживать шаг или отходить в сторону не допускается. Иначе противная сторона может потребовать, чтобы идущие начали маршировку снова.

6. Марширующие кончают движение вперед и бегут обратно не ранее команды «гоп». Остановившиеся или повернувшиеся назад игроки раньше этой команды считаются запятнанными. Другая партия преследует первую и пятнает.

7. Преследующая партия не имеет права выходить за линию своего города ранее команды «гоп». Вышедший раньше проигрывает очко, а запятнанные им такими не считаются.

8. За каждого запятнанного преследовавшая партия выигрывает очко.

9. Когда каждая партия проделала условленное перед началом игры число маршировок, подсчитывают выигранные очки, и игра кончается в пользу партии, выигравшей большее число очков.

### **Вызов.**

Число игроков: 6—20.

Место: средней величины двор или большая зала.

Подготовка к игре. На земле чертят прямоугольник шагов в 25—40 длины и шагов в 12—25 ши-

рины; длинные линии называются боковыми, короткие—городскими.

Играющие делятся на две равные партии, выбирают двух маток и мечут жребий, какой партии выбрать город и какой партии начинать игру. После этого одна партия становится в одном городе, другая—в другом.

**Игра.** Игрок начинающей партии, по назначению ее матки, бежит к городу своих противников. В это время каждый из этих игроков должен стоять в своем городе, касаясь одной ногой его линии и держа одну руку согнутой в локте и прижатой к телу ладонью, повернутой кверху. Подбежавший игрок пятнает три раза по ладони одного, или двух, или трех игроков и после третьего раза стремительно убегает к себе домой, а последний запятнанный гонится за ним, стараясь в свою очередь запятнать его сам. Если запятнает, то уводит его к себе в плен, если не запятнает, то сам делается пленным.

После этого высылает игрока другая партия. Этот игрок тоже пятнает три раза и, если третий раз запятнает того, кто взял в плен его товарища, а запятнанный не догонит его, то недогнавший идет в плен, а вместе с ним освобождается взятый им в плен раньше.

В плен идет также тот, кто выйдет за черту города раньше, чем подбежавший запятнает его в последний раз.

Игра продолжается до тех пор, пока все игроки какой-нибудь партии не будут в плену.

**Правила.** 1. Игроки делятся на две равные партии, выбирают себе маток и, начертив линии городов и боковые, мечут жребий, решающий какой партии начинать игру и какой выбрать город.

2. Матка начинающей партии высылает своего игрока к городу противников, из которых каждый держит согнутую под прямым углом в локте и прижатую к телу руку ладонью кверху. Эти игроки должны стоять одной или обеими ногами около самой линии города.

3. Подбежавший должен ударить по ладони одного, двух или трех противников, всего три раза.

4. Получивший третий удар догоняет ударившего, стараясь его запятнать. Если запятнать удалось, то запятнанный идет в плен к своим противникам; если не удалось, то сам идет в плен.

5. Убегающий не имеет права забегать за боковые линии. Забежавший становится пленным.

6. Пленные стоят сзади того, кто их взял в плен, из которого выходят после того, как взявший их в плен сам становится пленным.

7. В плен идет также тот, кто вышел хотя бы одной ногой из города за его линию до получения третьего удара.

8. Матка, взятая в плен, отдает вместо себя пленного, принадлежавшего к партии противников, или одного из своих.

9. Игра кончается, когда все игроки какой-нибудь партии находятся в плену.

### Мяч на ловле.

Число игроков: 5—30.

Место для игры: большой двор или большая зала.

Снаряд: футбольный или средней величины резиновый мяч.

Подготовка к игре: одного из наиболее выносливых игроков, который может долго бегать, выбирают охотником, остальные игроки называются зверями.

Игра. Охотник берет мяч и три раза подбрасывает его. В это время звери разбегаются в разные стороны. Охотник, поймав в третий раз подброшенный мяч, мечет им в одного из зверей. Если он при этом промахнется, то поднимает мяч и снова мечет до тех пор, пока не запятнает зверя.

Зверь, запятнанный охотником становится его собакой; на его обязанности лежит поднимать мяч и передавать его охотнику. Каждый новый запятнанный зверь становится собакой охотника и так же, как и первая собака, должен поднимать и передавать мяч охотнику.

Ни один зверь не имеет права дотрагиваться до мяча руками, кроме того случая, когда ему позволяется отыгаться (прав. 3). Но зато звери могут катать мяч ногами, что очень мешает охотнику пятнать зверей. Стоит только ему уронить мяч, как звери ударами ног начинают бросать мяч из стороны в сторону, и охотнику с его собаками приходится очень долго бегать, прежде чем они поймают мяч. Этим правом катать мяч ногами звери могут пользоваться только после того, как у охотника будут две собаки, но не раньше. Когда же играют не на открытом пространстве, а в большой зале, то звери перебрасывают друг другу мяч руками, ногами же толкать запрещается. Но условно можно также играть и на воде.

Игра кончается, когда все звери запятнаны.

**П р а в и л а.** 1. Охотник, начиная игру, может запятнать зверя только после того, как подбросит три раза мяч.

2. Зверь, запятнанный охотником, становится его собакой.

3. Зверь, запятнанный охотником, может отыгаться, если он, подняв мяч, успеет перепятнать охотника раньше, чем последний возьмет мяч.

4. Зверь не имеет права дотрагиваться до мяча руками, кроме случая, описанного в прав. 3; игрок, нарушивший это правило, становится собакой охотника.

5. Звери имеют право катать мяч по земле ногами или же, вместо этого, перебрасывать друг другу мяч, если это будет обусловлено, но не ранее того, как у охотника будут две собаки. Нарушивший это правило становится собакой.

6. Игра считается оконченной, когда все звери стали собаками охотника.

### Мопр.

(Прежнее название игры: колдун).

Число играющих: 5—40.

Место для игры: большой двор или большая зала.

Подготовка к игре. На двух сторонах помещения для игры отделяют чертами места для двух городов; пространство между городами называется полем, посреди которого или сбоку отводят место под тюрьму.

Из всего числа играющих одного избирают вожак о м, двух других (или одного, смотря по числу игроков) — с т о р о ж а м и. Игроки становятся в одном из городов, а сторожа и вожак—в тюрьме (рис. 5).

Игра. Игроки стараются пробраться из того города, в котором они стоят, в противоположный. В это время вожак выходит из тюрьмы и пятнает. Всякий, запятнанный им, делается пленным и становится на линию тюрьмы. Когда игроки, побывав во втором городе, начнут перебегать в первый, вожак и сторожа наблюдают за тем, чтобы возвращающиеся не освободили пленных.

Между тем, на обратном пути к первому городу одна часть игроков отвлекает внимание вожака, старающегося запятнать новых игроков, другая часть поддразнивает сторожа, делая вид, что желает подбежать и освободить пленных; остальные игроки, воспользовавшись тем моментом, когда на них не обращают внимания ни вожак, ни сторожа, подбегают к пленным и ударом руки по вытянутым рукам пленных освобождают их из тюрьмы.

Освобожденные вместе с освободившими их бегут в город. Если на этом пути сторожом или вожаком будет запятнан освобожденный, то только он становится пленным.

Таким образом, игроки перебегают из одного города в другой, и игра продолжается до тех пор, пока не будут в плену все игроки.

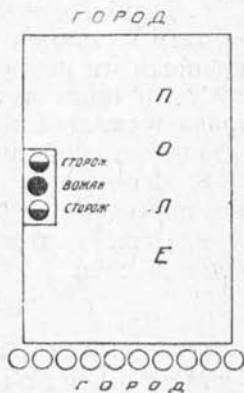


Рис. 5. „Мопр“. Расположение игроков перед началом игры.

**Правила:** 1. Вожак и сторожа имеют право пятнать только в поле.

2. Вожак имеет право пятнать всякого игрока, сторожа — только освобожденных пленным и тех, кто их освободил, пока они еще не прибежали в город.

3. Игрок, запятнанный вожаком или сторожом, становится пленным.

4. Пленных нельзя освобождать в ту перебежку игроков из одного города в другой, во время которой они были взяты в плен.

5. Освобожденный пленный, если он будет запятнан на пути к городу, идет обратно в плен.

6. Игрок, освободивший пленного, но запятнанный на пути к городу, становится пленным вместе с освобожденным им игроком.

7. Ни один игрок, пришедший в город, не имеет права выходить из него, пока в него не прибегут все остальные свободные игроки.

8. Игроки не имеют права заходить в тюрьму или перебегать через нее.

9. Игра считается оконченной, когда все игроки взяты в плен.

### **Знамя.**

Число играющих: 18—40.

Место игры: большой двор или очень большая гимнастическая зала.

Снаряд для игры: небольшой флаг на древке приблизительно в 1 метр длиной.

Подготовка к игре. На противоположных сторонах поля игры намечают два лагеря; в поле, в нескольких шагах от лагеря защитников, помещают знамя. Игроки разделяются на две партии: нападающих и защитников. Первые избирают из своей среды командира, а вторые — пять защитников знамени.

Игра. В начале игры партии становятся в своих лагерях, а защитники знамени находятся около флага (рис. 6). Из лагеря нападающих выбегает командир, касается рукою флага и гонится за защитниками. Некоторые из защитников прячутся к себе в дом, другие



разбегаются по полю, стараясь не попасться командиру (если он их запятнает, то они считаются пленными и участия в дальнейшей игре не принимают). В это время несколько нападающих подкрадываются к знамени, пользуясь тем, что защитники отбежали от него и пытаются унести его в свой лагерь. Защитники, заметив это, бегут за атакующими знамя, стараясь запятнать их и сделать таким образом своими плен-



Рис. 6. Игра в „Знамя“.

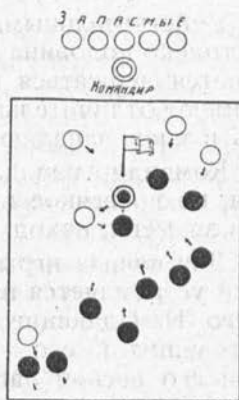


Рис. 7. Игра в „Знамя“.

ными; но тут на защитников нападает командир, отгоняет их от игроков своей партии, которые под его прикрытием бегут к знамени (рис. 7).

Если им удастся унести знамя в свой лагерь, то они выигрывают игру, если же они попадают в руки своим противникам, то выигрывают игру последние.

Другие случаи, возможные в игре, и другие подробности раз'яснены в правилах

**Правила. 1.** Перед началом игры играющие намечают два лагеря и избирают большинством голосов двух предводителей. Предводители мечут жребий. Вынувший жребий набирает себе партию нападающих

другой—партию Защитников. В каждой партии один из игроков, по назначению предводителя, становится его помощником.

2. Играющие (от 18 человек до 40 человек), выбрав двух командиров, разделяются на две партии и располагаются двумя лагерями на противоположных сторонах поля игры. Главным местом игры считается знамя, поставленное в нескольких шагах от какого-нибудь лагеря. Партия, находящаяся ближе к знамени, защищает его от нападения другой партии.

3. Действительными защитниками знамени может быть только половина игроков, входящих в партию. Они стараются держаться вокруг знамени; на своем платье они имеют отличительный знак. Они могут когда угодно брать в плен нападающих, находящихся в поле.

4. Командир нападающих не имеет права похищать знамя, но во всякое время может брать в плен защитников знамени, находящихся в поле.

5. Для начала игры командир дотрагивается до знамени и устремляется на защитников, чтобы отогнать их от него. Нападающие следят за всеми его движениями и под защитой его стараются достигнуть знамени и унести его в свой лагерь, не попавшись в плен. Если знамя унесено в лагерь нападающих, последние выигрывают игру, и после того как их пленные и пленные защитников возвратятся в свой лагерь, приступают к новому нападению.

6. Нападающие и защитники, взятые в плен, идут на заранее определенное для пленных место. Если половина нападающих, не завладевших знаменем, взята в плен, то их партия проигрывает очко и идет защищать знамя, а их противники становятся нападающими.

7. Командир партии защитников и его помощник не могут быть в одно и то же время защитниками знамени. Обыкновенно командир или, в его отсутствие, его помощник внимательно следит за ходом игры, имея под рукой нескольких защитников, снабженных отличительным знаком и готовых заменить, по его приказанию, защитников знамени. Отозванный обратно должен тотчас возвратиться и снять свой отличительный знак.

8. Взятие в плен нападающего, державшего в руках знамя, влечет за собою для партии нападающих потерю и перемену лагеря. Нападающему дозволяется бросать знамя на том месте, где он в это время находится, и передавать другому игроку; но запрещается подбрасывать его ногами, бросать по направлению к своим, к лагерю или в самый лагерь.

9. Защитник знамени, поднявши его с земли, может отнести на место, не попавшись командиру. Защитник, взятый в плен со знаменем в руках, бросает его на том месте, где взят в плен.

10. Нападающие могут укрыться в лагерь противников, но, как только они выйдут оттуда, все защитники, не исключая также и тех, которые не защищают знамени, могут преследовать их и брать в плен. Чтобы следить за ними, назначают наиболее ловких игроков, так как нападающим, находящимся в лагере своих противников, легко захватить знамя. Защитники, преследуемые командиром, могут укрыться только в своем лагере.

11. На смену уставшего командира высылают другого игрока, который, прежде чем получить права командира, должен надеть на себя отличительный знак и дотронуться до знамени.

12. Очко считается выигранным защитниками: а) если половина нападающих взята в плен; б) если взят в плен нападающий со знаменем в руках. Очко считается выигранным нападающими: а) если знамя будет унесено ими в их лагерь и б) если все защитники взяты в плен.

13. После каждого выигрыша очка выигравшая партия нападает.

14. Игра кончается по прошествии условленного перед началом игры срока; тогда подсчитывают очки, выигранные каждой партией.

### **Крикет без лапты.**

Число играющих: 8—30.

Место для игры: большой двор или очень большая зала.

Снаряды: мяч футбольный или резиновый, средней величины или большой, и толстая палка в 1,5 метра

длины; если игра происходит в зале, то эта палка заменяется стойкою, употребляемую обыкновенно для прыганья через веревочку.

Подготовка к игре. На земле чертят продолговатый прямоугольник, саженей в 9—13 длиной, короткие стороны которого называются коновыми линиями или конами, а длинные — граничными (в зале граничных линий обыкновенно не чертят); пространство, заключенное между этими четырьмя линиями, называется полем. По самой середине поля чертят круг диаметром в 8 шагов, и в его центре втыкают палку или ставят стойку.

Выбирают двух маток, которые набирают себе партии, после чего посредством метания жребия решают, какой партии начинать игру. Партия, начинающая игру, становится за одну из коновых линий и называется поэтому партией кона; игроки же другой партии рассыпаются по всему полю и называются партией поля.

Игра. Когда все игроки встали на свои места по назначению предводителя кона, один из его игроков, кладет мяч на коновую линию или бросает на землю и ударом ноги посылают его в поле с таким расчетом, чтобы он упал дальше от палки, воткнутой в середину поля. Ударив мяч ногою, игрок тотчас бежит на противоположный свободный кон; в то же самое время игроки поля стараются, пока перебегающий еще не добежал до кона, поймать мяч и кинуть его в палку, чтобы этим самым выиграть одно очко и получить право поменяться с противной партией местами.

Предположим, что игроки поля не попали в палку. В этом случае перебежка игрока кона доставила его партии одно очко, которое засчитывается ей в выигрыш. Этот игрок остается на противоположном кону до следующей перебежки его товарища. Мяч передается опять партии кона, которая снова посылает его в поле, после чего метавший бежит на противоположный кон, откуда к своему кону выбежал игрок, оставшийся с прежней перебежки.

Во вторую перебежку игроки поля могут метать с одинаковыми последствиями как в палку, так и в игрока,

возвращающегося с свободного кона. Если они не промахнутся, то выигрывают одно очко и идут на любой кон, вследствие чего называются партией кона; противная же партия уходит с кона в поле и становится поэтому партией поля.

После этого игроки новой партии кона посылают мяч в поле и перебегают на противоположный кон, а их противники, подняв мяч, стараются попасть им в палку или, что возможно только в следующие перебежки, в возвращающегося с свободного кона игрока. После удачного метания партии снова меняются местами и т. д. до конца игры.

Перед началом игры условливаются в том, когда считать ее оконченной. Возможны два случая, когда оканчивается игра: или когда прошел условленный срок, определенный для игры, после которого сосчитывают число выигранных очков в обеих партиях, или когда одна из партий выиграла определенное для окончания игры число очков.

**П р а в и л а.** 1. Играющие делятся на две партии, выбирают себе маток и метанием жребия решают, какой из двух партий быть партией кона и какой — партией поля.

2. Игрок кона толкает мяч в поле в очередь, определенную для него его маткой, последняя играет наравне с другими игроками.

3. Игрок кона не имеет права при послании бить по мячу кулаком.

4. Игрок посылает в поле мяч, или толкая ногой, или бросая обеими руками, которые он держит над головой, после чего обязан бежать на противоположный кон, где он должен оставаться до следующего послания мяча с кона игроком его партии, если последняя сохранит за собою это право.

5. Если в то время, когда перебегающий не успел еще встать на противоположном кону, игроки поля, подняв посланный мяч, попадут в палку или в игрока, бегущего с свободного кона обратно в свой, то партия поля выигрывает одно очко.

6. Игроки поля мечут мяч только с того места, где он пойман, исключая случая правила 13. Внутри круга ловить мяч не допускается.

7. После каждого выигрыша очка партией поля в случаях, описанных в прав. 5, партии меняются своими местами и вследствие этого—названиями и отправлениями.

8. Как в начале игры, так и при каждой смене партий, партия, идущая на кон, имеет право выбрать любой из двух конов.

9. Если игрок кона промахнется во время послания, т.-е. не попадает ногой по мячу, положенному или брошенному на кон, то его партия проигрывает одно очко.

10. Если игрок при послании мяча попадет мячом в палку, воткнутую в середину поля, то его партия проигрывает очко.

11. Если посланный с кона мяч, не коснувшись игрока поля, перекатится через граничную линию, то партия кона проигрывает одно очко.

12. Если посланный с кона мяч пойман игроком поля налету, то его партия выигрывает одно очко.

13. Если посланный мяч перелетит через линию противоположного кона и, не коснувшись земли, будет пойман игроком поля, то последний мечет в палку с линии круга.

14. Ни один игрок поля, во время перебежки игроков кона, не имеет права выходить с поля, кроме случая, изложенного в правиле 13.

15. Игра считается оконченной: или по прошествии условленного времени, в течение которого она должна продолжаться, или по выигрыше какой-нибудь партией установленного перед началом игры числа очков.

### **Шведская гонка мяча.**

Число игроков: 16—30.

Место для игры: большой земляной двор или очень большая зала.

Снаряды: футбольный или большой резиновый мяч, который может быть заменен самодельным.

Подготовка к игре. Площадка делится по длине прямой линией на две равные части. На каждой



половине чертят круги диаметром в два шага на расстоянии 3—4 шагов один от другого. Таких кругов должно быть на каждой половине столько, сколько в партии игроков без одного. Обыкновенно все эти круги располагаются полукругом на поле каждой партии (рис. 8).

Игроки делятся на две равные партии и мечут жребий, какой партии занимать ту или другую половину площадки. Два игрока, по одному в каждой партии, называются *с т о р о ж а м и*, и каждый из них становится на половине своих противников. Каждый из остальных игроков становится в отдельном круге на своей половине. В игре, кроме того, необходим руководитель или судья.

**Игра.** Когда каждый игрок встал в круг, а сторожа — на половине своих противников, руководитель, стоя на середине линии, подбрасывает кверху мяч, а сторожа стараются завладеть им или схватив его, или отбив так, чтобы после этого было удобно взять его. Сторож может и отбить мяч к своим игрокам. Когда сторож завладел мячом, он перебрасывает его своему игроку, стоящему в первом круге. Если этот игрок поймал мяч, то он перебрасывает его второму, второй — третьему и т. д. до игрока, стоящего в последнем круге. Когда и этот поймал мяч, его партия выигрывает очко: выходят новые сторожа, а прежние становятся на их места, и игра продолжается так, как она началась, т.-е. руководитель подбрасывает мяч кверху и т. д.

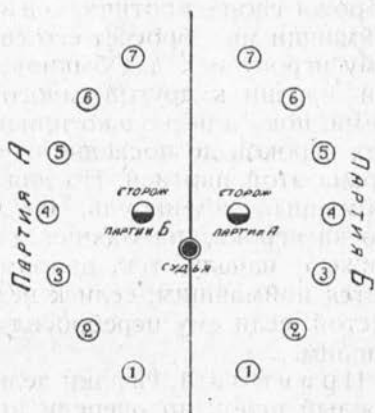


Рис. 8. «Шведская гонка мяча». Расположение игроков перед началом игры.

На самом деле игра очень редко проходит так просто. Дело в том, что когда сторож партии А бросает мяч к своим, сторож партии Б старается помешать им поймать

мяч и завладевает им сам. Завладевши мячом, он старается перекинуть его к своему игроку, стоящему в первом круге. Предположим, что это удалось ему, и сторож не мог помешать ему в этом, не мог помешать и первому игроку перекинуть ко второму, и второму перекинуть к третьему: но когда третий перекидывал к четвертому, сторож партии А успел встать между их кругами, отбить мяч и завладеть им. Тогда он сам пытается кинуть мяч к своему первому игроку: но перед этим последним стоит сторож партии Б и потому сторож А кидает кому-нибудь из остальных своих игроков, чтобы отвлечь сторожа своих противников от первого игрока. Игрок, поймавши мяч, бросает его своему сторожу, а тот—первому игроку и т. д. Обыкновенно мяч переходит от одной партии к другой много раз и продолжительное время, пока в несколько приемов не пройдет через руки всех игроков до последнего: после чего игра будет выиграна этой партией. Но для того, чтобы мяч считался пойманным кем-нибудь, он должен быть пойман: от броска игрока, находящегося в круге рядом с ним и ближе к началу, так, например, четвертый игрок считается поймавшим, если к нему попал мяч от третьего; шестой, если ему перебросил пятый, считающийся поймавшим.

**П р а в и л а.** 1. Игроки делятся на две равные партии. Каждый игрок по очереди исполняет обязанности сторожа.

2. Прямой чертой разделяют площадку по ее длине на две равные части. На каждой половине чертят такое количество кругов, которое бы равнялось числу игроков одной партии без одного.

3. Игроки решают жребием, какой партии выбрать себе ту или другую половину игрального поля; каждая партия становится на своей половине по одному игроку в каждом круге, кроме одного игрока в каждой партии, который становится на половине своих противников в роли сторожа.

4. Игра начинается с подбрасывания сверху мяча руководителем, около которого по обе стороны средней линии, не ближе двух шагов от нее, находятся два сторожа. Руководитель в это время стоит на самой линии.

Подброшенный мяч сторожа стараются или поймать, или отбить с тем, чтобы или поймать его самим, или дать возможность поймать игрокам отбившего.

5. Цель игры заключается в том, чтобы перебросить к первому игроку мяч, который должен быть брошен и пойман последовательно каждым следующим по порядку игроком до последнего включительно, при чем мяч считается пойманным только в том случае, если он брошен от игрока, стоящего в ближайшем круге и считающегося поймавшим мяч.

6. При поимке или захвате мяча игроки не имеют права выходить из круга обеими ногами: необходимо хоть одной ногой быть в круге. Они могут для этого ложиться на землю, но так, чтобы хоть одна ступня своим краем касалась площадки круга.

7. Поимка при вышеизложенных условиях считается только тогда, когда мяч брошен, а не передан из рук в руки.

8. Сторож может занимать любое место на половине своих противников, кроме пространства занимаемого кругами.

9. При нарушении правил 6-го и 8-го мяч передается сторожу противников.

10. Когда мяч прошел через всех игроков согласно правилу 5-му в один ли прием или с большими перерывами, партия выигрывает очко.

11. Каждый раз, как выигрывается очко, новые сторожа заступают место прежних, которые и становятся в свободные круги.

12. Игра кончается, когда кончился условленный перед началом игры срок для ведения ее. Выигравшей считается та партия, которая выиграла большее количество очков. Во время игры партии меняются местами по выигрыше определенного перед началом игры числа очков.

### Барр.

Число играющих: 10—30.

Место: большой двор.

Подготовка к игре. На одном конце площадки чертят линию города партии А, на другом конце—линию

города партии В. Пространство между городами называется полем. В поле около каждого города сбоку чертят еще по одной линии, которые называются линиями плена.

Играющие избирают двух маток, которые набирают себе партии и мечут жребий, какой партии начинать игру и какой выбрать город. Каждая партия становится в своем городе (рис. 9).

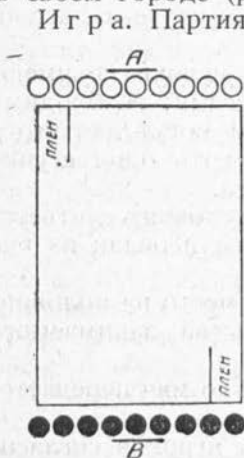


Рис. 9. „Барр“. Расположение игроков перед началом игры.

Игра. Партия, начинающая игру, например, партия А, высылает одного из своих игроков к городу В. Как только высланный подбежит к городу В, из последнего выбегает игрок противников, который старается запятнать первого игрока. Предположим, что игрок партии В не успел пробежать и половины поля, как из партии А на выручку своего товарища высылают другого игрока, который, в свою очередь, может запятнать выбежавшего перед тем игрока партии В. Последний, видя для себя опасность быть запятнанным новым игроком, бросает преследование и быстро возвращается к городу, в то время как за ним гонится его противник, принадлежащий к

партии А. Тогда из партии В высылают другого игрока, который имеет право преследовать, как первого, так и второго игрока партии А, выбежавших из города ранее его.

Предположим, что этот второй игрок из партии В, несмотря на то, что для его преследования выслали уже игрока из противной партии, успел запятнать одного из выбежавших ранее его игроков партии А. Запятнавши, он кричит: «Взят в плен!» После этого все игроки должны уйти с поля в свои города, а пленный—встать на линию плена.

Когда в одной из партий находится хоть один пленный, игра становится интереснее, так как выбегающие

из городов могут не только пятнать противников, но и освобождать из плена своих.

Мы предположили, что пленный взят игроком партии В. Этой партии, как выигравшей игрока, принадлежит право продолжать игру. Поэтому она высылает своего игрока к городу партии А, из которой выбегает другой игрок, чтобы преследовать противника или освободить пленного ударом по его вытянутой руке. Но в это самое время из партии В выбегает новый игрок, для преследования которого высылают игрока из партии А, а за последним бежит вышедший после всех игрок партии В и т. д.; так что через некоторое время в поле будет находиться несколько игроков обеих партий, при чем по правилам игры они имеют право пятнать только тех из своих противников, которые выбежали раньше их, освобождать же пленных имеет право всякий игрок той партии, к которой эти пленные принадлежат.

Если игрок, подбежавший к пленным для их освобождения, ударит одного или нескольких из них по вытянутой руке, то, чтобы они получили право возвратиться в свой город, он должен закричать «свободны!» После этого все свободные игроки должны уйти с поля в свой города. Следующая очередь высылать игрока к противной партии принадлежит игрокам, освободившим пленных.

Таким образом игра продолжается до тех пор, пока одна из партий не возьмет в плен всех игроков противной партии.

**П р а в и л а.** 1. Игрок имеет право пятнать только тех своих противников, которые выбежали в поле ранее его.

2. Запятнанный становится пленным, если запятнавший его противник закричит во время пятнания: «Взят в плен!» (или просто «плен!»).

3. Пленные, пока их не освободят, не имеют права сходить с линии плена.

4. Пленный считается освобожденным, если его ударит по протянутой руке игрок его партии и закричит: «Свободен!» Если пленные стоят, взявшись за руки, то достаточно ударить по руке одного из них, чтобы все они были свободны.

5. Пленных имеет право освободить каждый свободный игрок их партии.

6. После каждого пятнания или освобождения из плена, все свободные игроки обязаны уйти с поля в свои города.

7. После каждого пятнания или освобождения пленных право снова продолжать игру принадлежит партии, запятнавшей или освободившей пленных.

8. Игра считается оконченной, когда все игроки какой-нибудь партии взяты в плен.

Иногда игра осложняется тем, что внутри каждого города чертят по короткой линии, которая называется крепостью; для защиты крепости ставят обыкновенно сторожа, на обязанности которого лежит пятнать всякого игрока противной партии, если он проникнет в чужой город и попытается «взять крепость», т.е. встать на линию крепости ногою. Если противнику удалось взять крепость раньше, чем он будет запятнан, то игра кончается в пользу его партии. Если же он будет запятнан, то становится пленным. Взять крепость имеет право всякий игрок противной партии, не принадлежащий к пленным.

### Два лагеря.

Число игроков: 20—200.

Место для игры: большой земляной двор или очень большая гимнастическая зала.

Снаряды: 1—4 толстых каната, считая один канат в 35 метров длины на 50 человек, одновременно принимающих участие в перетягивании.

Подготовка к игре. Площадку по ее ширине делят прямой линией на две равные части; по ту и другую сторону средней линии, параллельно ей, шагах в 25—40, чертят по крепостной линии. По обеим сторонам каждой крепостной линии отводят небольшие площади под запас и плен.

На среднюю линию, поперек ее и под прямым углом, кладут один или несколько канатов так, чтобы середина их приходилась на средней линии.



Игроки выбирают руководителя и по крайней мере двух судей и делятся на две партии. Каждая партия выбирает себе матку, которая три четверти своих игроков назначает крепостными, а одну четверть—запасными.

Крепостные становятся за линией своей крепости, запасные—в запасе, руководитель—на средней линии и судья—между крепостью и запасом своих противников (рис. 10).

**Игра.** По сигналу руководителя крепостные игроки бегут к канатам, хватают их и тянут в свою крепость с тем, чтобы весь канат был перетянут через крепостную линию, что дает перетянувшему в выигрыш одно очко. Как только канат хоть незначительной частью перешел крепостную линию, но еще не вытянут весь, по знаку судьи бегут к чужой крепости запасные на помощь своим. Игрок, втянутый в крепость вместе с канатом или зашедший в чужую крепость обеими ногами, считается пленным и идет в плен к своим противникам.

После того как все канаты перетянуты полностью в крепости, по сигналу руководителя они кладутся на прежние места средней линии и объявляется перерыв (пауза), во время которого пленные идут в плен, запасные—в запас и недостающее число крепостных пополняется из запаса. По окончании паузы, которая должна продолжаться столько времени, сколько необходимо для того, чтобы игроки успокоились, игра начинается прежним порядком.

**Правила.** 1. Площадь игры делится пополам средней линией, от которой на 25—40 шагов проводят с обеих сторон по параллельной линии, ограничивающей



Рис. 10. «Два лагеря». Расположение игроков и канатов перед началом игры.

крепость. На концах крепостных линий чертят площади плена и запаса.

2. На среднюю линию, под прямым к ней углом, кладут один или несколько вытянутых канатов так, чтобы их середина приходилась на средней линии.

3. Игроки делятся на две равные партии и выбирают себе маток. Кроме того, избирается один руководитель и двое или более судей.

4. Матка назначает три четверти состава своей партии крепостными и одну четверть—запасными. Крепостные становятся в крепости, запасные—на площади запаса. Судьи занимают место между запасом и крепостью. Какой партии занять ту или другую крепость, решается жребием.

5. Игра начинается по сигналу руководителя, стоящего на средней линии. По сигналу крепостные бегут к канатам и стараются их перетянуть за линию своей крепости.

6. Когда канат хотя бы в небольшой своей части перетянут через крепостную линию, имеют право выбежать запасные, чтобы помочь своим, находящимся около чужой крепости.

7. Игрок, коснувшийся обеими ногами площади крепости противников, считается пленным и выходит из игры, становясь в плену.

8. Игрок запаса считается пленным, если он вышел из запаса до сигнала судьи, так же, как крепостной игрок, выбежавший из крепости раньше сигнала руководителя.

9. За каждый, втянутый полностью в крепость, канат вытянувшая партия выигрывает очко.

10. Игра продолжается от 12 до 15 минут, не считая в этом числе пауз. Пауза в 3—5 минут делается каждый раз после того, как все канаты перетянуты в крепости. Во время паузы пленные идут на площадь плена и запасные—на площадь запаса. Выбывших в плен крепостных игроков заменяют игроки запаса, если они имеются.

11. По окончании условленного для продолжения игры срока, если он наступил во время еще не окончившегося перетягивания канатов, он должен быть продолжен, пока не кончится перетягивание. Игра считается

оконченной в пользу партии, имеющей большее число выигранных очков. При равном у обеих партий числе очков выигравшей считается та, у которой осталось больше игроков.

### Большая лапта.

Число игроков: 10—22.

Место для игры: очень большой двор или ровный луг.

Снаряды: тугой небольшой резиновый мяч, обшитый кожей, или мяч из шерсти, обтянутый кожей, или просто тугой черный мяч. Лапта длиной немного меньше одного метра, узкий конец которой, ручка, — обвивается бечевкой.

Подготовка к игре. На игральном поле отмечают ясно видимыми чертами прямоугольник согласно правилу 1-му; составляются две партии с их матками, согласно правилу 3-му; избирается судья, если нет руководителя игрою; условливаются относительно продолжительности игры и мечут жребий, кому быть играющей партией и кому служащей; первая становится в город, вторая располагается в поле, согласно правилу 5-му (рис. 11).

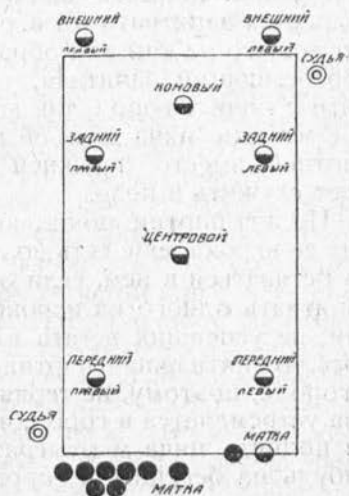


Рис. 11. „Большая лапта“. Расположение игроков перед началом игры.

Игра. Когда играющие встали на свои места и матка играющей партии назначила каждому из своих игроков его очередь при отбивании мяча, судья подает сигнал к началу игры, и игрок, бьющий в первую очередь, берет лапту и становится на игральную линию, около которой в поле стоит матка служащей партии. Матка

служащей партии или какой-нибудь другой игрок по ее назначению п о д а е т, т.-е. подбрасывает, мяч по направлению к игроку играющей партии, который должен отбить его в поле сильным ударом лапты, после чего может бежать к кону. Если отбитый мяч полетел недалеко, и его подобрали противники, которым в этом случае легко запятнать перебегающего, или если бивший промахнулся, то остается в городе и может бежать, когда кто-нибудь из следующих игроков пробьет достаточно хорошо. Если же мяч послан хорошо, т.-е. высоко и далеко, то бивший бежит на кон.

В это время служащая партия старается поймать свечу, т.-е. поймать мяч налету, или же, подняв мяч, старается запятнать им игрока противной партии, перебегающего на кон или обратно. Если поймана свеча или перебегающий запятнан, то служащая партия спешит уйти с поля в город, так как «поймка свечи» или удачное метание мяча дали ей право самой стать играющей партией, вместо прежней играющей партии, которая идет служить в поле.

Но для партии, покидающей город в случае запятнания ее игрока, еще есть возможность воротить себе право оставаться в нем, если она успеет «отыгаться», т.-е. запятнать одного из игроков удаляющейся с поля партии, не успевших встать в городе. Если пятнание удалось, то пятнавшая партия снова получает право быть в городе; поэтому, не теряя ни секунды после пятнания, она устремляется в город, чтобы ее противники не успели поднять мяча и отыгаться, т.-е. перепятнать кого-нибудь из бегущих в город. Часто борьба между партиями затягивается на очень продолжительное время; не успеет отыгравшаяся уйти с поля, как ее пятнают противники; которым также не удастся уйти во время в город, так как и их останавливают ловким метанием мяча; и так продолжают меняться до тех пор, пока одна из партий, получив право встать в городе, успеет уйти с поля, не будучи запятнанной.

Мы допустили тот случай, когда бивший по мячу бежал на кон; это случается тогда, когда, по мнению бившего, удар был настолько хорош, что дает ему возможность благополучно добежать до кона, пока мяч еще не

попал в руки служащей партии. Но случается и так, что бивший не надеется на счастливый исход своей перебежки и поэтому остается в городе до тех пор, пока не будет сделан удачный удар одним из его товарищей.

В интересах партии, чтобы каждый бивший игрок побывал на кону и возвратился обратно в город, так как это только дает ему право бить снова в его очередь, или, как это называется в игре, «получить руку», и его перебежка доставляет выигрыш очка. Если ни один игрок не был на кону после отбивания мяча, то партии меняются своими местами. Партии меняются также и в том случае, если игрок играющей партии «ожогся», т.-е. взял мяч в руки, или если служащей партией «поймана свеча», т.-е. поймали мяч прежде, чем он коснулся земли.

**П р а в и л а.** 1. Площадь игры представляет собой прямоугольник, длина которого равняется приблизительно 70 шагам, а ширина вдвое меньше. Размеры эти указаны для сильных подростков и должны быть изменены применительно к возрасту и силам игроков.

2. Границы игрального пространства должны быть ясно определены и на углах поставлены флажки. Длинные линии прямоугольника называются б о к о в ы м и, одна короткая—и г р а л ь н о й, городом или салом, другая—к о н о в о й или к о н о м. Пространство, заключенное между этими линиями, называется п о л е м.

3. Играют две партии по 5—11 человек в каждой. Нормальное количество игроков в каждой партии—9 человек. Каждая партия выбирает себе м а т к у. Кроме того выбирают одного или двух с у д е й, которые распоряжаются игрою, следя за исполнением правил и подсчитывая выигранные очки.

4. Перед началом игры условиваются о ее продолжительности и мечут жребий, решающий, какой партии и г р а т ь; другая партия должна с л у ж и т ь. Первая партия называется и г р а ю щ е й или и г р о к а м и к о н а, вторая—с л у ж а щ е й или и г р о к а м и п о л я.

5. Игроки кона занимают пространство вне поля за игральной линией, а после смены часть их может находиться и за коном. Игроки служащей партии располагаются в поле и за коновой линией при 9-ти игроках в

следующем порядке от игральной линии: около последней становится м а т к а, на первой четверти поля—два передовых недалеко от боковых линий; в центре поля—центровой; в последней четверти поля—два задних, около самого кона—к о н о в о й и наконец вне поля, в нескольких шагах от кона,—два в н е ш н и х.

6. Игра начинается и кончается по сигналу руководителя или судьи.

7. Игра начинается тем, что первый назначенный бить по мячу игрок кона становится на игральную линию с лаптою, объявляет подавальщику мяча, что он готов, и бьет по подброшенному мячу.

8. Игроки играющей партии бьют в очередь, определенную для них маткою.

9. Каждый игрок может бить только один раз. Если он промахнулся, то ему не дозволяется бить по мячу до тех пор, пока он не побывает на кону и этим приобретет право бить снова или, как это называется в игре, пока не «получит руку». Бежать на кон он имеет право только после того, как пробьет другой игрок.

10. Подача считается плохой и отбойщик может не принять ее, т.-е. не отбивать мяч, если последний после подачи не достиг высоты человеческого роста или принял такое направление, при котором нельзя его отбить. При такой подаче подавальщик должен подать мяч снова.

11. Подача считается принятой, и мяч не подается снова, если отбойщик пытался отбить плохо брошенный мяч.

12. Игроки кона не имеют права перебежать во время подачи мяча до того момента, когда отбойщик ударит по мячу или промахнется.

13. Отбивание считается плохим, если мяч перелетел или перекатился через боковую линию. В этом случае отбивавший игрок остается «без руки», пока не сделает перебежку на кон и обратно. Никто из играющей партии не имеет права перебежать, пока игрок поля, взявши мяч за боковой линией, не коснется ногой площадки поля.

14. Никто из сделавших перебежку и имеющих руку не имеет права бить по мячу, пока все остальные игроки не пробили столько же раз, что и прибежавшие.



15. Матка может бить три раза, если в городе, кроме нее, осталось не более двух игроков.

16. Служащая партия имеет право пятнать мячом посредством метания каждого игрока играющей партии, находящегося в поле или за боковой чертой. Для этого игроки поля могут бежать с мячом, перебрасывать или катить его к своим игрокам, находящимся в более выгодном положении по отношению к игроку кона, которого хотят запятнать.

17. Если игрок кона запятнан мячом в поле или за боковой линией, партии меняются местами: играющая идет в поле служить, а служащая в город играть.

18. Играющая партия, уступая свое место противникам после того как ее запятнали, может воротить себе право быть в городе, если ей удастся «отыграться», т.-е. перепятнать одного из противников, еще не успевших уйти с поля. То же может сделать после этого каждая партия, уходящая с поля, когда ее игрок запятнан.

19. Если отбитый мяч, раньше чем он коснулся земли, игрока или какого-нибудь предмета, будет пойман игроком поля, т.-е. будет «поймана свеча», по терминологии игры в большую лапту, то партии меняются местами, отправлениями и названиями.

20. При смене партий игроки, получившие право играть, могут уйти за коновую линию; но такие игроки считаются «без руки», пока они не прибегут в город.

21. Ни один игрок играющей партии не имеет права касаться мяча руками, «ожечься», в противном случае партия должна уступить свое место служащей.

22. Игрок, отбивший мяч, обязан оставить лапту в городе; бежать же с ней на кон или бросить ее в поле не допускается, в противном случае игрок должен вернуться и остаться в городе до тех пор, пока кто-нибудь из его партии не пробьет по мячу.

23. Партии меняются местами и ролями:

- а) когда служащая партия «поймала свечу»,
- б) когда служащая партия запятнала мячом игрока кона,
- в) когда никто из игроков играющей партии не имеет руки,
- г) когда игрок играющей партии ожогся.

24. Каждый раз, как игрок города (играющей партии) перебежал на кон и прибежал обратно в город, его партия выигрывает очко. Подсчет выигранных очков ведет судья или руководитель игроу.

По окончании игры выигравшей считается та партия, которой засчитано больше выигранных очков.

### Городки.

Число играющих: 8—12.

Место: ровная площадка шагов в 25 длины и шагов в 10 ширины.

Снаряды: биты по числу игроков или в меньшем количестве и 10 рюх.

Подготовка к игре. Намечают ясно видными линиями города, коны и полуконы согласно правилу 2-му. Делятся на две равные партии и мечут жребий, кому принадлежит «забой», т.-е. право начинать игру и кому выбрать кон, и условливаются о порядке постановки фигур. После этого ставят в городах 1-ю фигуру.

Игра. Игрок партии, начинающей забой, становится в свой кон и отсюда бросает битой в поставленные рюхи в городе противников с таким расчетом, чтобы они были выбиты из него сильным ударом. Первым бьет наиболее сильный игрок, чтобы хоть одна рюха была выбита из города. Тогда следующие игроки бьют уже с полукона. Когда все игроки пробьют полагающееся им подряд число раз, начинает бить партия их противников. Если эта вторая партия не успеет выбить всех намеченных фигур тем количеством ударов, каким перед тем была первая партия, то первая партия продолжает выбивать те рюхи и фигуры, которые она еще не выбила в «первую очередь», и тогда к ней переходит право забоя во второй очереди.

Точные указания на ход игры находятся в правилах 16, 17 и других.

П р а в и л а. 1. Площадка должна быть земляной, ровной, плотно утрамбованной, размером или 17 метров на 7 м., или 21 м. на 4 м. Это размеры площадки для игры

взрослых. Эти нормы необходимо уменьшить сообразно меньшим силам подростков и женщин.

2. Могут быть два плана площадок для городков:

а) Широкая площадка размечается так (рис. 12): на одной стороне, по его ширине, чертят два «города» в виде квадратов размером  $2 \times 2$  метра и на расстоянии 2 метров один от другого. На другой стороне площадки

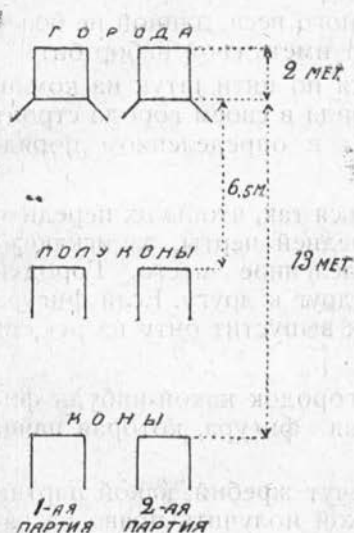


Рис. 12. «Городки». План широкой площадки.



Рис. 13. «Городки». План узкой площадки.

чертят еще два квадрата — «коны», которые приходились бы аккуратно каждый против своего города на расстоянии от него на 13 метров (норма для взрослых). на 6,5 метров чертят еще два квадрата таких же размеров, которые называются «полуконами». На концах передних линий городов чертят вкось по линии «усы», которые вместе с передней линией города ограничивают «площадь усов».

б) Узкая и длинная площадка имеет на обеих своих сторонах по городу с «усами», к которому сзади примыкает кон. Расстояние между городами равняется 11 мет-

рам (норма для взрослых игроков). Между городами чертят еще квадраты полуконов, отстоящих от городов противников на 6,5 метр. Размеры каждого из этих квадратов равняются  $2 \times 2$  метр. (рис. 13).

3. Городки могут быть следующих, приблизительно, размеров в игре взрослых: до 20 сант. длины и до 6 сант. в диаметре.

4. Бита—палка произвольного веса, длиной не более 1 метра. Каждый игрок может иметь свой набор бит.

5. Городки распределяются по пяти штук на команду. Из городков каждая команда в своем городе строит заранее условленные фигуры в определенном порядке (рис. 14).

6. Фигуры должны строиться так, чтобы их передняя часть касалась середины передней черты, за исключением фигур, имеющих определенное место. Городки должны прилегать вплотную друг к другу. Если фигура развалится раньше, чем игрок выпустит биты из рук, то она восстанавливается.

7. Как только последний городок какой-нибудь фигуры выбит, то ставится новая фигура, которая начинается выбиванием с кона.

8. Перед началом игры мечут жребий, какой партии первой выбивать город и какой получить право на начальный удар—«забой».

9. Игра состоит из 3-х очередей одинаковых фигур и производится со сменой сторон после каждой очереди. При смене «забой» принадлежит противникам той команды, которой он принадлежал перед этим.

10. Каждая очередь состоит из 10-ти фигур.

11. В игре принимают участие две равных по числу партии (команды) по 4—6 человек в каждой.

12. Игроки имеют по два броска в каждом «забое».

13. Каждая команда бросает свои биты из своего квадрата-кона в фигуры, построенные в городе противника, стараясь их выбить из города. Бьющий не имеет права выставлять хотя бы одну ногу за линию города, до момента падения биты на землю.

14. Выбитым городок считается тогда, когда он целиком перелетел или перекатился за боковую или заднюю черту города.

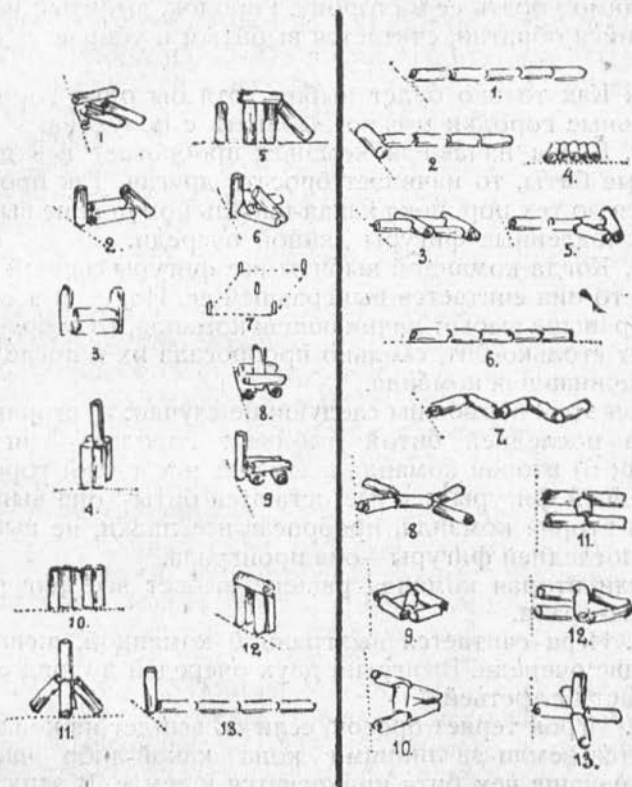


Рис. 14. „Городки“. Расстановка рюх (из книги Торопова „Подвижные игры“).

Фигуры стоячие: 1. Пушка. 2. Паровоз. 3. Покойник. 4. Бутылка. 5. Слон. 6. Утка. 7. Письмо. 8. Колодезь. 9. Телега. 10. Забор. 11. Башня. 12. Ворота. 13. Поезд.

Фигуры лежачие: 1. Колбаса. 2. Гвоздь. 3. Колотушка. 4. Мост. 5. Фонарь. 6. Канат. 7. Змея. 8. Рак. 9. Фита. 10. Аз. 11. Наш. 12. Добро. 13. Звезда.

а) Городок, вышедший в площадь «усов», не считается выбитым и должен быть выбит с места своего нахождения за город или «усы». б) Если после броска в городе или перед ним окажется лежащая бита, то необходимо убрать ее в сторону. Городок, выбитый и вкатившийся обратно, считается выбитым и убирается с города.

15. Как только будет выбит хотя бы один городок, остальные городки можно выбивать с полукона.

16. Когда начавшая команда пробросает все положенные биты, то начинает бросать другая. Так продолжается до тех пор, пока какая-нибудь команда не выбьет все условленные фигуры данной очереди.

17. Когда командой выбиты все фигуры данной очереди, то она считается выигравшей ее. Но, если все фигуры раньше выбьет начинающая команда, то вторая получает столько бит, сколько пробросала их в последний раз начинавшая команда.

При этом возможны следующие случаи: а) вторая команда последней битой выбивает городок — игра вничью; б) вторая команда выбивает последний городок последней фигуры и у нее остаются биты—она выиграла; в) вторая команда, пробросав все палки, не выбила всей последней фигуры—она проиграла.

Если вторая команда раньше выбьет все фигуры—она выиграла.

18. Игра считается выигранной командой, выигравшей две очереди. Выигрыш двух очередей подряд освобождает от третьей.

19. Игрок теряет бросок, если он выйдет из кона или коснется земли за линиями кона какой-либо частью тела, раньше чем бита прикоснется к земле. В этих случаях городки возвращаются на место.

### **Итальянская лапта.**

Число игроков: 8—20.

Место для игры: ровная площадка метров в 45 длины и метров в 20 ширины.

Снаряды: легкий круглый футбольный мяч, два шеста длиной в 2,5 метров и белая лента или, в крайнем



случае, тонкая веревка длиной несколько больше ширины площадки.

Подготовка к игре. Площадку размечают в виде прямоугольника; длинные линии называются боковыми, короткие—лицевыми. Кроме того проводят три линии параллельно лицевым: одну по самой середине площадки и две по обе стороны средней на расстоянии 3 метров от нее, линии подачи.

На концах средней линии ставят два шеста и на высоте 2 метров от земли прикрепляют туго натянутую через всю площадку ленту. Игроки делятся на две партии и выбирают двух маток.

Игра. Партии становятся каждая на своей половине площадки и один из игроков той, которой выпал жребий, берет мяч и, стоя за линией подачи, ударяет кулаком по мячу с таким расчетом, чтобы мяч перелетел через ленту как можно дальше в поле противников. Если мяч перелетел, то игроки, в поле которых мяч находится, стараются отбить его после первого отскока так, чтобы он перелетел через ленту в чужое поле. Если мяч падает после этого в том же поле, где отбит, то по нему может бить другой игрок. Если мяч все-таки не перелетел ленту, то его может отбивать третий игрок. Если мяч и этот раз не перелетел через ленту, то отбивающая партия проигрывает очко и подает мяч, как в начале игры с места за средней линией. Остальные случаи, встречающиеся в игре, описаны в правилах.

Правила. 1. Площадка для итальянской лапты должна быть достаточно ровной и иметь форму прямоугольника, размером не более  $45 \times 20$  метр. и ограничена со всех сторон линиями. Вокруг площадки, на расстоянии не менее 4-х метр. от лицевых и 3-х метр. от боковых линий, не должно находиться никаких препятствий, могущих представлять опасность и помеху для игроков (столбы, скамейки, ямы, выбоины, зрители и т. д.). Ограничивающие площадку линии называются: длинные—боковыми, а короткие—лицевыми.

2. Середина боковых черт соединяется прямой линией, называемой средней, и от нее на расстоянии 3-х метров в обе стороны проводятся две параллельных черты, называемые «линиями подачи».

3. Поперек площадки на средней линии туго натягивается лента (обычно белая) или веревка.

Лента укрепляется на двух столбах, стоящих на середине боковых линий на высоте 2 метров.

4. Для игры употребляется легкий футбольный мяч.

5. Перед началом игры мечут жребий, какой партии выбирать ту или другую сторону площадки и какой начинать игру.

6. Игра продолжается условленный срок. По истечении половины его дается 10-минутный перерыв; после него начинает игру партия, которая не начинала игру в первой половине ее.

7. В игре участвуют две партии по 4—10 человек каждая.

8. подача мяча: все игроки перед началом игры должны находиться на своей половине поля. Игра начинается ударом с места с «линии подачи» через ленту по направлению к лицевой черте противника, после слов: «Внимание».

Каждый раз, когда мяч проигран, команда, проигравшая очко, производит подачу согласно этого правила.

Ударом с места называется удар при подаче, во время которого подающий игрок не должен отрывать от земли ног, находясь перед своей «линией подачи».

9. Неправильная подача: если во время подачи произойдет одна из перечисленных в этом параграфе ошибок, то подача считается неправильной:

а) если мяч не перелетит через ленту;

б) если мяч перелетит лицевую или боковую линию поля противника без того, что коснется его площадки или кого-либо из игроков;

в) если мяч коснется ленты или стоек;

г) если подающий игрок в момент удара по мячу не касается обеими ногами земли перед «линией подачи»;

д) если игрок откроет кулак;

е) если мяч в полете коснется какого-либо препятствия, находящегося вблизи поля.

10. Мяч выходит из игры, если он целиком пересек боковую или лицевую линию и коснулся за ней земли или какого-либо препятствия.

Игрок имеет право выбежать за пределы площадки и не дав мячу удариться о землю или какое-либо препятствие ударом в воздухе передать его или перебить через ленту в площадку противника.

11. Если мяч вышел из игры, то он вводится в нее при помощи подачи проигравшей команды, согласно 8 и 9 правилам.

Судья дает свисток, как только мяч коснулся земли или препятствия за границей площадки, при чем подача производится той командой, игрок которой последний коснулся мяча.

12. Как только мяч правильно подан (согласно правилам 8 и 9), игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не сделает одной из следующих ошибок:

а) если не был произведен удар по мячу, а мяч был брошен или получил толчок;

б) если был произведен удар по мячу чем-либо кроме кулака, предплечья или плеча;

в) если мяч пришел в соприкосновение одновременно с другими частями тела, кроме кулака или руки;

г) если мяч тронут двумя руками одновременно;

д) если был произведен четвертый удар по мячу на одной стороне;

е) если игрок прикоснулся рукой ленты или стоек;

ж) если мяч коснется земли больше, чем один раз подряд и ни один из игроков в промежутке между первым и последующим касанием земли не прикоснется к мячу;

з) если он коснется ленты или стоек или пройдет под лентой;

и) если мяч коснется земли вне площадки (правило 10);

к) если при ударе мяч идет под ленту, то игрок бьющей команды имеет право вбежать на чужую площадку и оттуда, не дав мячу упасть, может ударом направить мяч в свою половину. В этом случае мяч должен пройти обратно на свою площадку под лентой.

13. За всякую ошибку команды (правила 11 и 12) в выигрыш ее противников присчитывается одно очко.

14. Выигравшей считается та команда, у которой по истечении определенного срока числится больше выигранных очков.

### Волейбол.

Число игроков: 12—20.

Место для игры: большой двор или очень большая гимнастическая зала.

Снаряды. Большой, типа футбольного, мяч, но легкий. Хорошо, если покрышка мяча, в которую вкладывается резиновая камера, будет сшита из толстой парусины. В крайнем случае можно сделать мяч средней величины из такой же парусины и набит волосом.

Два шеста или стойки, на которые привешивается туго натянутая веревочная сеть. За неимением ее на подставки кладут длинный шест или связанные между собою два тонких шеста.

Подготовка к игре. Составляются две партии, человек по 6—10. При большом количестве игроков играть менее интересно. Условливаются относительно времени для продолжения игры, по окончании которого выигравшей считается партия, проигравшая меньшее количество очков, после проигрыша которых какой-нибудь партией игра считается оконченной в пользу ее противников.

Потом мечут жребий, решающий, какой партии выбрать себе ту или другую половину площадки и какой партии начинать подачу. Разметив и оборудовав площадку согласно указаниям правил 1, 2, 3, игроки становятся так, как указано в 8-ом правиле (рис. 15).

Желательно, чтобы в игре был судья, следящий за правильностью игры и за подсчетом очков.

Игра заключается в отбивании мяча через сетку от одной партии к другой. Игрок партии, начинающей подачу, становится в квадрат заднего правого угла и ударом руки по мячу старается послать его через сетку на площадку своих противников. Те стараются отбить мяч обратно, их противники делают то же самое. Так игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не сде-

дает ошибки, т.-е. поступит против правил (см. правила 18 и 19). Каждый раз, когда сделана одна из ошибок, описанных в правиле 19-ом, проигрывается очко, и партия, противная подающей или отбивающей партии, сделавшей ошибку, получает право подавать мяч.

**Правила.** 1. Площадка для волей-бола должна быть прямоугольной формы, размером не более  $18 \times 9$  м. и не менее  $12 \times 6$  метр., хорошо выровнена и ограничена со всех сторон линиями. Вокруг площадки, на расстоянии, по крайней мере, одного метра от линии, не должно находиться никаких препятствий, могущих представлять опасность для игроков (столбы, скамейки, ямы, выбоины и пр.). Ограничивающие площадку длинные линии называются боковыми, а короткие — лицевыми.

Середина боковых черт соединяется прямой линией, называемой средней линией. За лицевой линией в правом углу каждой половины чертят еще по одному квадрату размером в один метр — „площадь подачи“.

3. Поперек площадки над средней линией туго натягивается веревочная сетка в 90 см. ширины, верхний край которой обшит белой полосой. Сетка укрепляется на двух столбах, отстоящих от боковых линий на 50 см. Верхний край ее отстоит от земли на 2,30 м.

4. Для игры употребляют легкий круглый мяч, типа футбольного.

5. Перед началом игры решают жеребьевкой, какой партии выбрать ту или другую сторону площадки и какой предоставить право первой подачи мяча.

6. Игра продолжается или определенное перед началом игры время или до тех пор, пока какая-нибудь партия не выиграет условленного количества очков.

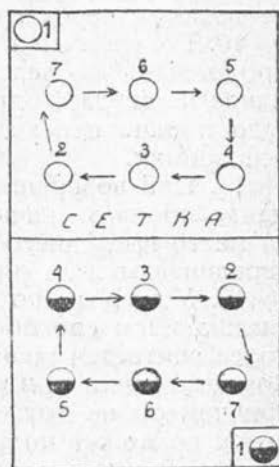


Рис. 15. „Волейбол“. Расположение игроков перед началом игры.

7. В игре участвуют две команды (партии) по 6—10 человек в каждой.

8. Перед каждой подачей мяча игроки обеих команд выстраиваются у себя на половине в 2 линии по 3—5 человек.

9. П о д а ч а м я ч а. Игрок входит в квадрат, поднимает руку кверху и сказав «Внимание», ударом одной или двух рук перебивает мяч через сетку так, чтобы он не вылетел через границы площадки.

10. П е р е м е н а п о д а ч и. Игрок, подающий мяч, продолжает это делать до тех пор, пока он или его команда не сделает одну из ошибок (прав. 18 и 19), после чего подача переходит к другой команде, на тех же основаниях.

11. При возвращении мяча для подачи к первой команде подавать начинает второй игрок, а первый идет на место последнего игрока. Таким образом все игроки передвигаются на одного ближе к квадрату.

12. У д а р ы п о м я ч у. Мяч можно отбивать руками любым способом. Прикосновение мяча к телу до пояса считается правильным и приравнивается к удару. Команда имеет три удара для того, чтобы отбить мяч, при чем он не должен касаться земли. Один и тот же игрок не может подряд дважды касаться мяча. Второй удар разрешается лишь после прикосновения к мячу другого игрока. Отводить мяч, вместо удара, или кидать не дозволяется.

13. Прикосновение двух игроков к мячу одновременно считается за двойной удар.

14. Если мяч коснулся сетки, то он остается в игре и может быть игран дальше. Прикосновение игрока к сетке считается проигрышем очка или подачи. Прикосновение же мячом к сетке в момент удара разрешается.

15. Если игрок наступит на линию так, что будет касаться площадки противника, то его команда проигрывает очко или подачу.

16. Если игрок при отбивании мяча до удара перенесет руку через сетку, даже не касаясь ее, его команда теряет подачу или очко.

17. Мяч выходит из игры, если он пересек целиком лицевую, боковую или среднюю линию по земле или воз-



духу, и последняя прикоснувшаяся к нему команда считается проигравшей очко или подачу. Прикосновение мяча к одному из постоянных предметов на площадке, кроме сетки, считается проигрышем очка или подачи.

Мяч считается выбывшим из игры только тогда, когда он коснется земли за ее границами. Выбегать с площадки на своей стороне для удара по мячу разрешается.

18. Проигрыш подачи. Если подающий игрок нарушил одно из нижеперечисленных правил, то его команда теряет подачу, без проигрыша очка.

- а) Подача была сделана не в очередь.
- б) » » не из «площадки подачи».
- в) Подающий наступил на одну из линий «площадки подачи».
- г) Мяч не перелетел сетку без помощи других.
- д) Мяч при полете задел сетку.
- е) Мяч был подан за пределы площадки.

19. Проигрыш мяча и подачи. Мяч считается проигранным, когда принимающая команда делает одну из следующих ошибок. Если же одну из этих ошибок сделает подающая команда, то она проигрывает мяч и подачу.

- а) Мяч коснулся земли—прав. 12.
- б) Команда ударила мяч более трех раз—прав. 12.
- в) Мяч был не ударен, а отведен или кинут—прав. 12.
- г) Мяч прикоснулся к телу ниже пояса—прав. 12.
- д) Прикосновение к мячу два раза подряд—прав. 12.
- е) Игрок в игре прикоснулся к сетке—прав. 14.
- ж) « « перешел среднюю линию—прав. 15.
- з) Перенес руки до удара через сетку—прав. 16.
- и) Мяч выбит за границу площадки или под сетку.

### Баскетбол.

Число игроков: 10—20.

Место игры: ровная площадка прямоугольной формы шагов в 30—45 длины и 20—25 ширины.

Снаряды: обыкновенный футбольный или такой же величины резиновый мяч. Две сетки на железных об-

руках, которые должны быть несравненно шире мяча, употребляемого в этой игре. Они могут быть заменены железными обручами с короткими стержнями. Обручи прикрепляются этими стержнями к нижней четверти щитов длиной в 1,80 метра, шириной в 1,20 метра, прибитым к двум стойкам. Прикрепляются они так, как это показано на рисунке 16-м.

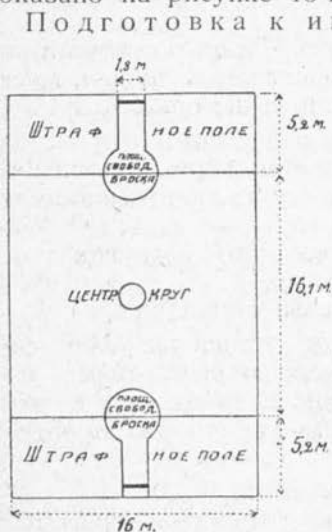


Рис. 16. „Баскетбол“. Площадка для игры.

Чертят границы прямоугольника длиной, приблизительно, метров в 25—30, а шириной немного менее двух третей длины. Линии по ширине прямоугольника называются коновыми, а по длине—боковыми. В середине коновых линий помещают стойки с корзиной или обручем. На расстоянии 5,20 метра от коновых линий и параллельно им чертят по линии штрафной площадки, а по самой середине ее—короткую линию штрафного броска. В середине площадки намечают круг в 1,20 метра в диаметре. Остальная разметка площадки понятна из рисунка.

Игроки делятся на две партии, мечут жребий, какой партии выбирать для защиты ту или другую корзину. По характеру своих обязанностей игроки делятся на три группы: защиту, полузащиту и нападение, т.-е. на защищающих свою корзину от мяча, на помогающих им и на нападающих с мячом на корзину противников. Первые становятся вблизи своей корзины, вторые—в середине площадки и третьи—близ корзины противников.

Игра. Руководитель, стоя в центре, бросает мячверху. Один из средних отбивает его одной рукой по направлению одного из своих, находящихся ближе, чем он сам, к корзине противников. Отбивает он с таким рас-

четом, чтобы мяч дошел как можно быстрее до нападающего на корзину противников. Если последний завладеет мячом и бросает его в корзину, то его партия выигрывает два очка, после чего игра продолжается тем же, с чего и началась (правила 2 и 3). Однако на практике мяч не так скоро падает в корзину, так как игроки располагаются и передвигаются таким образом, что каждый игрок одной партии имеет близ себя следящего за ним игрока другой. Когда мяч летит к одному из них, другой старается его перехватить и перебросить тому из своих игроков, которому легче поймать мяч. Игрок, поймавший мяч, должен немедленно перебросить его кому-нибудь из своих или может с ним бежать, однако, ни в коем случае не держа мяч в руках, но отбивая мяч в землю то той, то другой рукой. Хотя во время игры долго стоять на месте приходится мало, тем не менее игроки стараются, по возможности, не удаляться далеко от определенных для них мест, чтобы им не пришлось сбиться в кучу и не мешать таким образом своим. Очень важно, чтобы они были уверены, что в определенном месте находится игрок их партии, которому, завладев мячом, они могут перебросить его. Когда игрок завладеет мячом и надеется закинуть его в корзину, он останавливается и бросает его туда как можно скорее. Если же он будет держать мяч в руках дольше положенного срока, т.-е. сделает то, что запрещается правилами игры и называется, как и другие нарушения правил, ош и б к о й, то его партия платится за его ошибку с в о б о д н ы м б р о с к о м, который предоставляется его противникам (правила 19, 20 и 22). Как этой ошибке, так и других, которые очень надоедливы, нужно тщательно избегать, чтобы игра шла интересно и без особых задержек. Различные случаи, возможные в игре, описаны в правилах.

П р а в и л а. 1. Жребием решают, какая партия первая выбирает себе корзину.

2. Игра начинается, прерывается и кончается по свистку.

3. Руководитель, или судья, начинает игру: стоя в центре площадки, он бросает мяч прямо вверх.

4. Мяч, брошенный руководителем из центра, отбивает одной рукой, держа другую за спиной, один из средних игроков. Если мяч схвачен кем-нибудь из других игроков раньше среднего, то это считается ошибкой.

5. Никто из играющих не имеет права держать мяч более 5 секунд. При нарушении этого правила, руководитель останавливает игру, берет мяч и бросает его вверх на том месте, где произошло нарушение правила.

6. Так же поступает руководитель и в том случае, если мяч сразу схватят двое или несколько игроков.

7. Мяч можно бросать в любом направлении одной или двумя руками.

8. Считается ошибкой, если мяч отбит кулаком или ногой.

9. Мяч можно держать только руками, держание другим способом считается ошибкой.

10. Игрок не имеет права идти или бежать с мячом. Он должен, не дольше как в течение пяти секунд, перебросить его своему игроку. Если мяч пойман им на бегу, то он должен или остановиться или бросить его не позднее второго шага. Он может «вести мяч» по направлению к своим игрокам, отбивая его в землю то одной, то другой рукой.

11. Вырывать мяч из рук не допускается; выбить мяч одной рукой (не кулаком) можно.

12. Если мяч перелетит через боковую или коновую линию, то обратно в поле его бросает первый коснувшийся до него игрок, стоя ногой на том месте линии, через которое он прошел.

13. Ловить брошенный таким образом мяч можно только в пределах площадки игры; в противном случае поимка считается ошибкой и мяч передается тому же игроку, который первый поймал его, и он снова бросает его в поле игры.

14. Корзина «взята», когда мяч пройдет через ее обруч сверху.

15. Если игрок бросит в корзину мяч, стоя вне границ поля игры, то это считается ошибкой, которая влечет за собою получение противниками права на «свободное бросание».

16. Выигравшей считается та партия, которой удалось бросить мяч в течение установленного срока большее число раз.

17. После того как мяч попал в корзину, его вынимают и руководитель бросает с середины поля при том размещении игроков, которое было в начале игры.

18. При состязании время делится на две половины по 10, 15 или 20 минут с отдыхом в 10 минут после первой половины. После первой половины партии меняются местами и корзинами.

19. Если произошла ошибка, то она дает право противной партии на «свободный бросок», который предоставляется нападающему. Он берет мяч и, стоя на «линии свободного бросания», мечет его в корзину.

20. Во время свободного бросания никто из игроков не должен стоять между бросающим и корзиной, а с других сторон приближаться к бросающему ближе, чем на три шага. Запрещается в это время мешать бросающему; в противном случае последний, в случае промаха, имеет право на новый свободный бросок.

21. Попадание мяча в корзину посредством свободного броска добавляет в выигрыш одно очко, всякое другое попадание внутри площадки для игры считается за два очка.

22. Следующие случаи считаются ошибкой и дают право на свободный бросок:

а) Если после бросания мяча руководителем в начале игры его коснется не средний игрок.

б) Если игрок отбил мяч кулаком или ногой.

в) Если игрок держит мяч не исключительно руками, а иным способом.

г) Если игрок держит мяч более 5 секунд.

д) Если игрок идет с мячом или, поймав во время бега, сделает с ним более двух шагов.

е) Если игрок хватает, толкает, задерживает противника или отнимает у него мяч или вообще как-нибудь касается его.

**Примечание:** Практика показала, что во время игры шум и крики игроков очень мешают ходу игры, ее интересу. Поэтому настоятельно рекомен-

дуются игрокам, или иной раз устанавливают как правило, не разговаривать и не кричать во время игры.

### Ручной мяч.

Число игроков: 18—22.

Место для игры: очень большая игральная площадка метров в 80 длиной и 60 шириной.

Снаряды: большой (лучше футбольный) мяч; 4 шеста для ворот; 8 флажков на длинных древках.

Подготовка к игре: на поле намечаются линии согласно правилам 2, 3, 4, 5 и 6. Составляются две партии (команды) по 9—11 человек и выбирается судья.

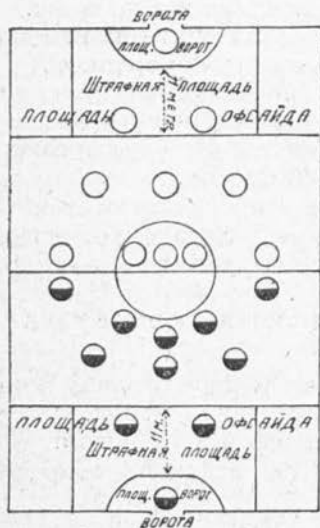


Рис. 17. «Ручной мяч». План площадки и расположение игроков перед началом игры.

Игра. Игроки становятся так, как это показано на рисунке 17. По свистку судьи один из стоящих в кругу бросает мяч кому-нибудь из своей партии. С этого момента игроки могут бежать за среднюю черту к площади ворот своих противников, стараясь завладеть мячом, чтобы его перебросить тому из своих игроков, который находится в более выгодных условиях для переброски мяча находящемуся ближе к воротам или для того, чтобы бросить его в них.

В то время, как игроки одной партии перебрасывают друг другу мяч, игроки противной партии стараются перехватить его и перебросить своему, находящемуся ближе к чужим воротам. Партия, которой удастся вбро-



сильно мяч в ворота, выигрывает одно очко. Игра после этого начинается как бы снова, и бросает мяч только что проигравшая партия.

Но на самом деле игра никогда не проходит так гладко. В ней очень много таких правил, при нарушении которых игра прерывается свистком судьи. Судья в игре играет важную роль. По его сигналу игра начинается, прерывается, кончается. Он следит за исполнением правил и за ходом игры и, каждый раз как нужно, направляет игру согласно правилам, он останавливает игроков и дает соответствующее правилам задание их деятельности. Все эти случаи изложены в правилах. Из последних следует обратить особенное внимание на следующие два: не разрешается бежать с мячом в руках, можно продвигаться с ним только на два шага, и нельзя держать его более 5 секунд. Таким образом, перебрасывание мяча, после его поимки, должно быть очень быстрым.

**Правила. 1. Размеры поля.** Поле представляет собой прямоугольник длиною около 75 метров и шириною около 55 метров.

Поверхность площадки должна быть ровной.

**2. Как размечается поле.** Поле должно быть окаймлено линиями. Короткие линии называются лицевыми, длинные боковыми. Лицевые и боковые линии должны образовывать прямые углы; в каждом углу должен быть установлен флаг, древко которого должно быть не ниже 1 м. 50 сант., углы линий «вне игры» должны быть также отмечены флажками такого же размера. Все поле по ширине делится на две равные части «средней линией».

Из центра «средней линии» делается круг радиусом 9 метров.

**3. Ворота.** Ворота состоят из двух столбов (стоек), перпендикулярно установленных на лицевых линиях на равных расстояниях от углов и на расстоянии 6 метров приблизительно друг от друга. На них помещается перекладина на высоте 2 м. 10 сант.

**4. Площадь ворот.** На расстоянии 8 метров от ворот в поле проводится линия параллельно воротам,

длиною 5 метров и к ней примыкают с обеих сторон четверти окружностей, имеющие радиус в 8 метров, имея центром соответствующие столбы ворот. Площадь, заключающаяся между воротами и этими линиями, называется «площадью ворот».

5. **Площадь «вне игры».** Площадь «вне игры» есть пространство на каждом конце площадки между лицевой линией и линией, проведенной параллельно лицевой на расстоянии 1,5 метра от нее.

6. **Штрафная площадь.** Внутри каждой площади «вне игры» проводится на расстоянии 16,5 м. в обе стороны от столбов ворот две линии, параллельные «боковым линиям». Пространство, заключающееся между ними, называется штрафной площадью. Перед серединой каждой ворот, на расстоянии 13 м. от лицевой линии обозначается метка для штрафного броска без защиты.

7. **Мяч.** Мяч должен иметь в окружности от 69 до 71 сант.

8. **Число игроков.** Две команды по 9—11 человек каждая.

9. **Продолжительность игры.** Не должна превышать 40 минут, разделенных на две половины — по 20 минут, с перерывом на 10 минут.

10. **Выбор ворот или право начального броска** решается жребием.

11. **Начальный бросок.** Игра начинается броском с места из центра поля по направлению к лицевой линии противника. Противники не должны подходить к мячу ближе, чем на 9 метр., пока не сделан бросок, и до момента первого броска ни один игрок не должен переходить через среднюю линию по направлению к воротам противника. Каждый раз, когда был взят город (когда мяч был выброшен в ворота), проигравшая команда производит начальный бросок, согласно этому правилу. После того, как начальный прыжок был сделан правильно, второй и последующие игроки могут бросать и ударять мяч в любом направлении. Если бросок был сделан не соответственно с этим правилом, он возобновляется. Многие игроки вбегают в круг или переходят среднюю линию сразу после того, как

был дан свисток. Это неправильно, и игра начинается с броска мяча, а не со свистка судьи.

12. Перемена сторон. После перерыва команды меняются сторонами. Начальный бросок после перерыва делает команда противная той, которая произвела его в начале игры.

13. Как берется город. Город считается взятым, если мяч прошел через линию ворот между стойками ворот и под перекладиной. Игра считается выигранной командой, в пользу которой судьей отмечается наибольшее количество брошенных мячей. Мяч считается вошедшим в ворота, когда он целиком пересек плоскость, образуемую стойками ворот и перекладиной. Если почему-либо перекладина во время игры переместилась, судья может засчитать мяч вошедшим, когда он убежден, что он прошел бы под перекладиной, если бы она находилась в правильном положении.

Гол считается, если кидающий упадет в «площадь ворот» после броска, не наступая на нее ногами, или же он упадет или вбежит в нее после того, как мяч прошел линию ворот.

14. Возобновление игры. После каждого гола и перерыва между половинами игры, игра начинается с центра, согласно п. 11. Начальный бросок производит проигравшая команда.

15. Мяч выходит из игры. Мяч выходит из игры, если он целиком пересек боковую или лицевую линию на земле или в воздухе. Мяч остается в игре, если он отскочит обратно и если он коснется судьи или судей на чертах, когда они находились в пределах поля. Если мяч перелетел линию, но из-за ветра вернулся в поле, он считается вышедшим из игры.

16. Выбрасывание мяча. Если мяч выходит из игры, пересекая боковую линию, игрок команды, противной той, от удара которой мяч вышел из игры, выбрасывает мяч руками с той точки линии, где мяч вышел из игры. Игрок, выбрасывающий мяч, должен стоять на линии, касаясь ее обеими ногами и выбросить мяч обеими руками из-за головы. Мяч может вбрасываться в любом направлении и считается в игре лишь только он отделится от рук выбрасывающего мяч игрока. От та-

кого выбрасывания город не может быть взят, и бросающий игрок не может касаться мяча прежде, чем его коснется другой игрок.

Стоять на линии, значит касаться ее какой-либо частью обеих ног.

17. Бросок от ворот. Если мяч попал за лицевую черту от нападающих, он вводится в игру при помощи броска одного из игроков защищающейся команды с той половины площадки ворот, которая находится ближе к тому месту, где вышел мяч из пределов поля.

18. Бросок с угла. Если мяч прошел за лицевую линию от защищающих, то один из нападающих свободно бросает мяч одной или двумя руками с ближайшего угла штрафного поля, находясь на линии ворот, при чем может сыграть через площадь ворот (дальнейшая игра продолжается по правилам 21 и 22).

19. Права игрока. Разрешается ловить, бросать, толкать и бить по мячу только руками любым способом. Не разрешается: а) бежать с мячом в руках более 2-х шагов, б) два раза подряд касаться мяча в воздухе до того, как он или коснется земли, или другого игрока, в) касаться мяча ногой хотя бы и неумышленно или какой-либо другой частью корпуса, за исключением рук, г) держать мяч более 5 секунд.

При ловле мяча он может касаться туловища или верхней части ног до колен, но отбивать и толкать мяч можно только руками.

20. Права вратаря. Вратарь в «площади ворот» имеет право отбивать мяч любой частью тела, защищая, может также отбить мяч ногой. Он может в районе «площади ворот» бегать с мячом неограниченно, но держать мяч в руках не более 5 секунд подряд.

Если вратарь покидает «площадь ворот», то к нему применяются все правила, как к любому из остальных игроков.

Вратарь может быть заменен во время игры другим игроком, но об этом должно быть предварительно заявлено судьбе.

21. Запрещается: а) вырывать у противника мяч обеими руками, выбивать его ударом или толчком

руки<sup>1)</sup>, б) обхватывать противника или задерживать руками, в) вталкивать или умышленно заставлять противника попасть в «площадь ворот», г) отталкивать руками противника, осторожно и сзади налетать или прыгать или подставлять ногу, д) намеренно бросать мяч в игрока.

Если игроки упадут с мячом так, что мяч будет под ними, судья должен дать «спорный мяч», если только перед этим не была совершена ошибка.

При грубой игре судья имеет право кроме «штрафного броска» делать предупреждение или удалять из игры.

В «площади ворот» может находиться только один вратарь. Если другой игрок упадет в нее, не касаясь ее ногами или будет втолкнут в нее, то «углового броска» не полагается.

22. В н е и г р ы. Противник — «вне игры», если он вступил в «площадь вне игры» до того, как мяч перешел линию «вне игры», и если противник находится в «площади вне игры», а мяч вышел из нее.

Игрок, находящийся «вне игры», не имеет права принимать участия в игре.

Свободный бросок за «вне игры» дается с линии «вне игры». Противник имеет право входить в «площадь вне игры» лишь тогда, когда мяч в воздухе перелетел границу «вне игры», или коснулся земли в ее пределах.

23. М я ч в п л о щ а д и в о р о т. Если мяч брошен в свою площадь ворот, полагается угловой бросок. Если мяч попадет в «площадь ворот» так, что его нельзя достать руками, не входя в нее, то он может быть введен в игру только вратарем. Если мяч нападающего пройдет через «площадь ворот», то он остается в игре.

Если защищающая команда бросит мяч через свою «площадь ворот», и мяч касается земли в «площади ворот», то за это назначается угловой бросок.

24. С в о б о д н ы й б р о с о к. Свободный бросок дается в следующих случаях: а) при неправильном начале игры (п. 11), б) при ошибке в бросании и ловле (п. 19), в) при вхождении в чужую «площадь ворот» полагается свободный бросок с линии «вне игры».

<sup>1)</sup> В игре взрослых выбивать мяч допускается.

г) при ошибках во время выбрасывания и спорного мяча, д) если игрок находится «вне игры» (п. 22) и е) если при выбрасывании мяча—углового, свободного, штрафного или 13-метрового броска бросающий коснется мяча до того, как его коснется другой игрок.

«Свободный бросок» производится с того места, где произошла ошибка, за исключением пункта «г», а также если игрок вбежит в чужую площадь ворот; в обоих случаях свободный бросок производится с линии «вне игры», с точки, находящейся против места нарушения правил.

Если мяч при вбрасывании свободного броска проходит в ворота, не задев никого из играющих, то гол не считается.

Все свободные броски производятся без разбега. Мяч считается в игре, если он совершил полный оборот, т.е. он должен пробежать или пролететь расстояние, равное своему обхвату. Бросающий не может вторично коснуться мяча, пока его не коснулся другой игрок.

Начальный бросок, угловой и от ворот считаются свободными бросками и подходят под его правило.

25. Штрафной бросок. «Штрафной бросок» дается за нарушение правила 21. «Штрафной бросок» производится по правилам «свободного броска» с места нарушения правил и им может быть сделан непосредственный гол, но мяч можно бросать только вперед по направлению ворот противника.

Свободный, угловой, штрафной бросок от ворот производится по свистку судьи.

Каждый игрок должен находиться на расстоянии не менее 6 метров от игрока, производящего бросок.

26. 13-метровый бросок. 13-метровый бросок дается: а) при нарушении п. 21 в своей «штрафной площади», б) если игрок вступил в свою «площадь ворот», за исключением того случая, когда его туда вталкивают.

При 13-метровом броске все игроки, за исключением бросившего и вратаря, должны находиться за «штрафной линией». Бросок производится после свистка с обозначенного места только вперед и гол может быть взят непосредственно.



**Примечание:** если правила, при 13-ти метр. броске, нарушены игроками противной команды, то сделанный гол засчитывается, а если он не был сделан, то штрафной бросок повторяется.

Если правила нарушила команда бросающая, то сделанный гол не засчитывается и штрафной бросок повторяется, а если он не был сделан, то штрафной бросок не повторяется.

Если правило нарушили обе команды, то бросок перебрасывается вновь, без зачета предыдущего результата.

27. «Спорный мяч». Если вследствие какой-либо причины игра прерывается без того, что мяч перейдет боковую или лицевую границы или попадет в «площадь ворот», дается «спорный мяч».

Судья бросает мяч на том месте, где игра была прервана, вертикально вверх между двумя игроками из противоположных команд.

Игроки должны стоять друг против друга, заложив одну руку за спину; судья бросает мяч кверху между ними на такую высоту, что они не могут достать его прыгая. Когда мяч достигнет наивысшей точки своего полета, судья дает свисток, после которого игроки стараются взять мяч, не снимая одной руки со спины до момента первого прикосновения к мячу. Если мяч коснется земли, не будучи тронут одним из них, судья должен повторить спорный бросок. Только после прикосновения одного из них к мячу, остальные игроки получают право играть им.

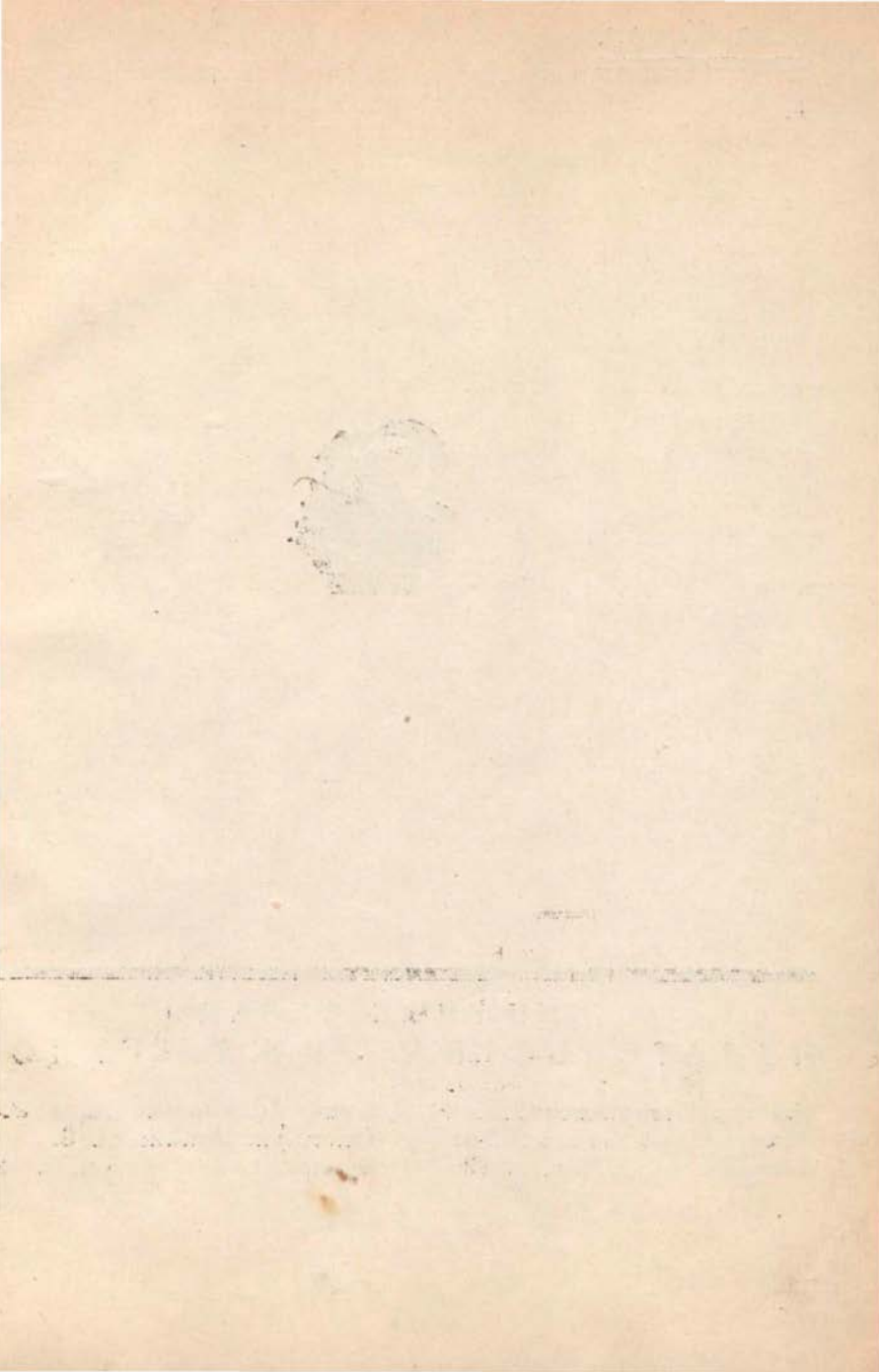
В случаях предполагаемого нарушения правил, мяч остается в игре до решения судьи.

28. Судья. В каждой игре должен быть судья, который следит за исполнением правил и решает все спорные вопросы, касающиеся игры.

В случаях некорректного поведения какого-либо игрока, судья делает провинившемуся предостережение, при повторении проступка, а также в случае грубого поведения — и вовсе без предупреждения имеет право удалить провинившегося с поля.

---





13181

Цена 50 коп.

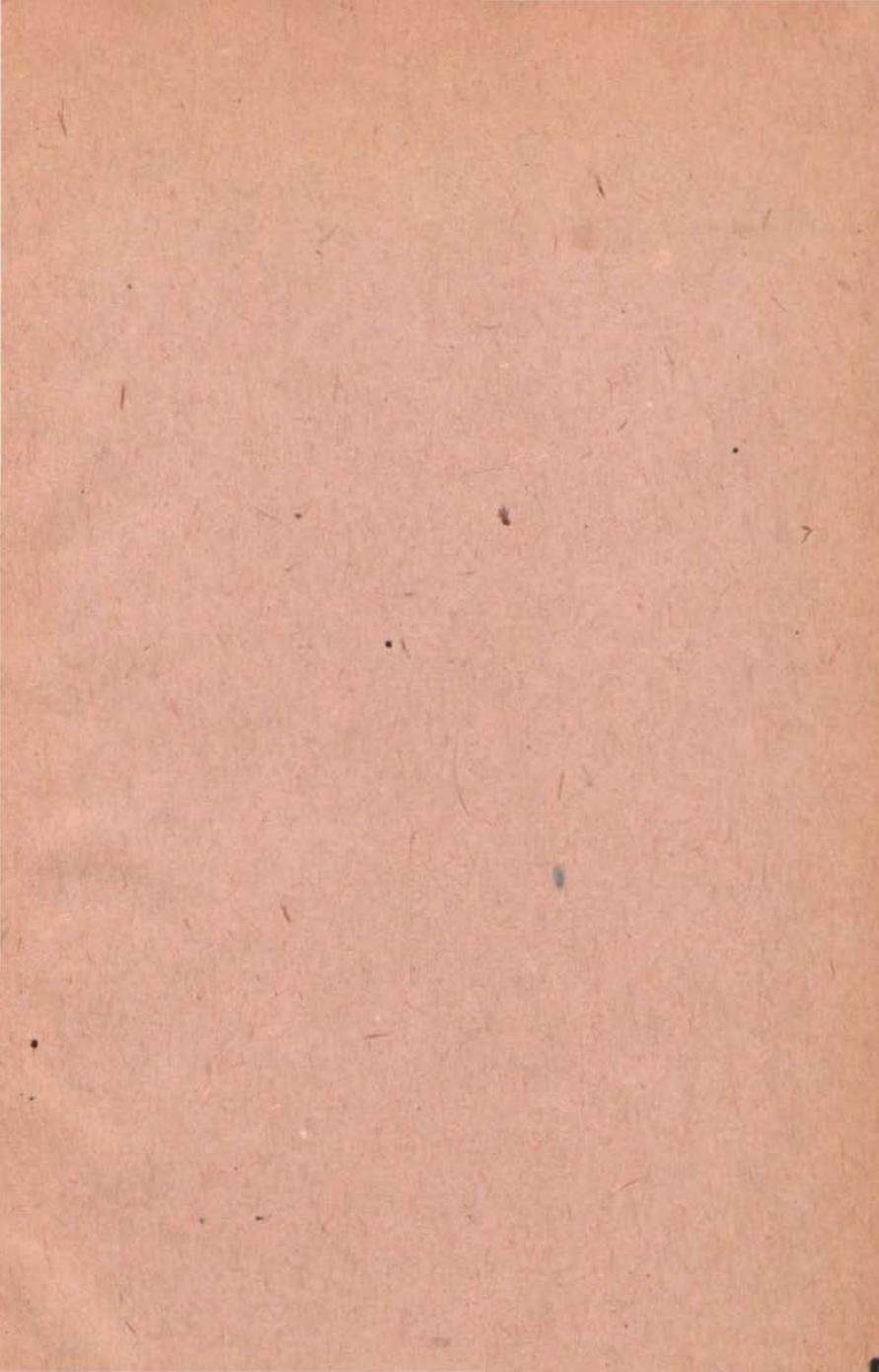


---

КНИЖНЫЕ СКЛАДЫ  
ИЗДАТЕЛЬСТВА ЦКЖД „ГУДОК“:

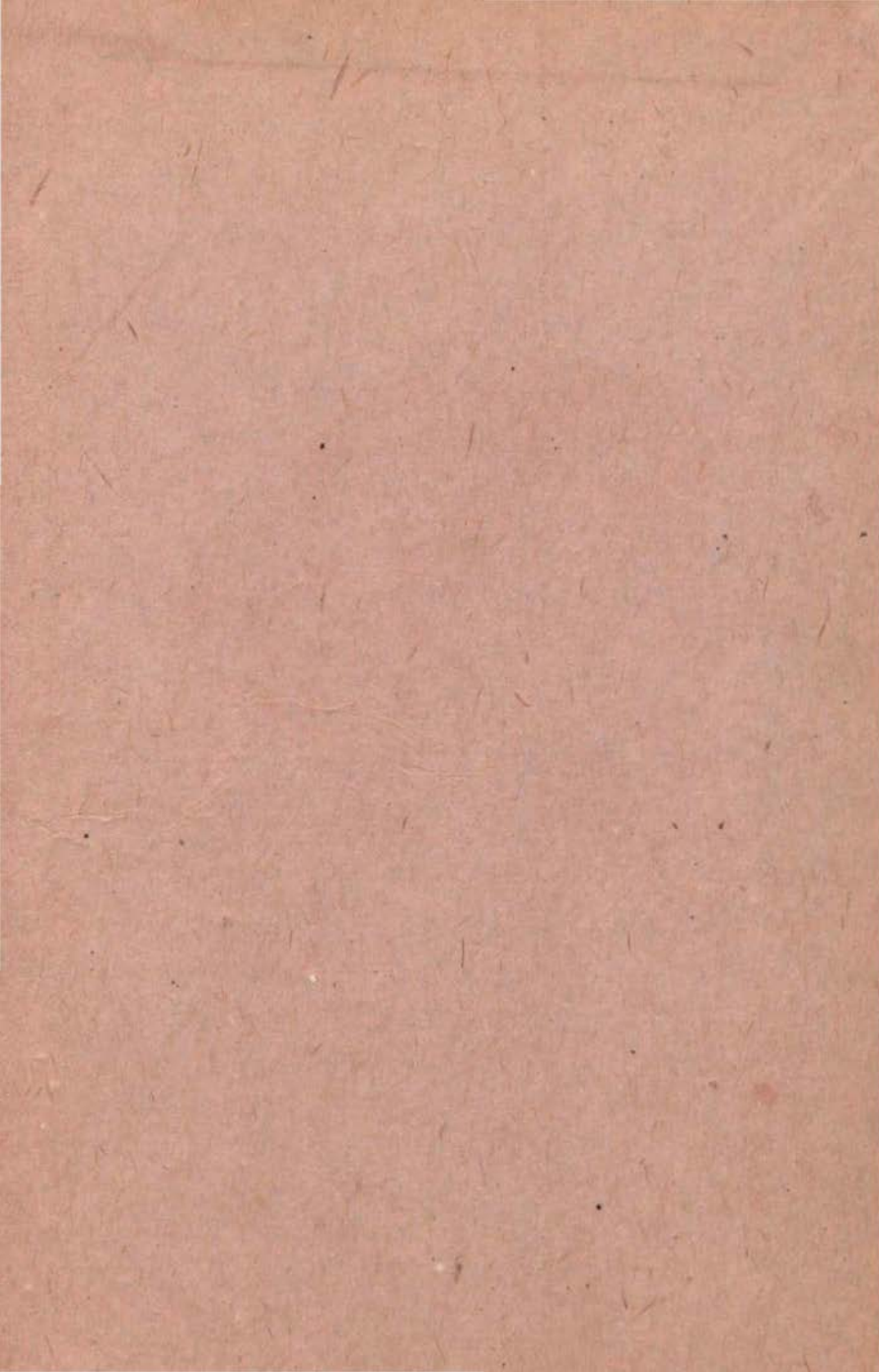
Москва, Старопанский, 5;  
Ленингр., ул. Волод., 53-а;  
Харьков, ул. 1 Мая, д. 23;

Киев, ул. Ворожского, д. 25;  
Омск, ул. Ленина, д. 6;  
Самара, Советская ул., д. 125.











2011122025