**Баскетбольные игры**

**«21»**

Минимальное количество участников: 2.

Популярна: везде.

Защита: см. ниже.

Правила: Варьируются в зависимости от географического местоположения. В России: первый игрок делает бросок и при попадании переходит на штрафную и бросает оттуда до первого промаха. При промахе (как с любой точки, так и со штрафной), второй игрок должен взять подбор, не дав мячу дважды удариться об землю (в противном случае, мяч уходит следующему игроку и тот бросает со штрафной) и бросать оттуда, где находится. Особо хитрые при подборе раздвигают ноги насколько могут, а потом приставляют ногу дальнюю от кольца, приближаясь иногда на добрый метр. Защита отсутствует, но особо точному снайперу, могут говорить под руку, махать чем-нибудь перед лицом и т.п. Физический контакт, как таковой места не имеет. Очки насчитываются по разному. Общепринятый вариант, как правило, по одному очку за попадание внутри дуги и два из-за нее. Выигрывает первый игрок, набравший 21 очко. Последний бросок необходимо выполнить из-за трехочковой. В США: может присутствовать кое-какая защита. Если у тебя 21 очко и ты промахнулся решающий трехочковый, персональный счет падает с 21 до 17, и так до бесконечности.

**«33»**

Минимальное количество участников: 2.

Популярна: везде.

Защита: отсутствует.

Правила: Кидаешь штрафной. Если забил, тебе прибавляется 3 очка и ты кидаешь опять. Если не забил, тогда твой соперник кидает с того места, где он поймал мяч. Если он забил, становится на штрафной. Есть несколько вариантов концовок при 30 очках: попасть один раз, три штрафных подряд, с центра, спиной, из-за кольца и т.д.

**«Козел»**

Минимальное количество участников: 2.

Популярна: везде.

Защита: отсутствует.

Правила: первый игрок делает бросок с любой точки и при попадании, следующий игрок должен повторить бросок с той же точки. При промахе у второго игрока «добавляется» новая буква. Цель игры: путем точным бросков и, соответственно, промахов противника, заставить его набрать слово «Козел». Существует также понятие «круга» (в России): если, скажем, первый игрок делает бросок из-под кольца и все остальные также выполняют идентичный бросок, то первый игрок не имеет права бросать с любого другого места, а должен «подтвердить» свой предыдущий бросок, если он точен, то «на кону» стоят уже две буквы. И так до чьего-либо промаха.

**«3»**

(или «минус три», или «плюс три», или «плюс/минус сколько угодно»)

Минимальное количество участников: 2.

Популярна: в России.

Защита: по договоренности. Как правило, отсутствует.

Правила: Игроки бросают трехочковые. Если первый забивает бросок, то получает в свой актив «плюс 1». Попадание одного соперника нейтрализует удачный бросок другого. То есть, если у меня «плюс один» (у него соответственно, «минус один»), и мой противник забивает трехочковый, то у нас «по нулям». Цель: довести персональный счет до «плюс 3».

**«Юта»**

Минимальное количество участников: 3.

Популярна: в Америке.

Защита: убийственная.

Правила: простые. Каждый сам за себя. Цель: набрать сто очков. Очки засчитываются по пять с любой точки. Процесс следующий: обыграв противника (-ков), игрок отправляется на штрафную. Может забить только три штрафных (причем обязательно «вчистую», не задев дужки или щита), после чего должен снова обыгрывать защитников. Во время штрафных защиты нет. Фолы не объявляются, то есть игра не для нытиков. Аутов тоже нет. Однако, объявляются проносы, пробежки, двойное ведение. Мяч переходит к первому игроку, объявившему нарушение. Набрав сто очков, игрок должен «разбить лед» точным штрафным, а лишь потом имеет право бить решающий трехочковый. При промахе с трехочковой, игрок продолжает игру, причем обязан сначала забить с поля (откуда угодно), опять «разбить лед» со штрафной и лишь потом с трехочковой. Если игрок не докидывает до кольца, то подобравший мяч, может сразу же бросать в кольцо и не выводиться за штрафную. Так же необязательно выводится при выдающемся столпотворении игроков (восемь и больше).

**«15»**

Минимальное количество участников: 3.

Защита: отсутствует.

Правила: Основной элемент игры - бросок с зависанием. Первый игрок должен начинать со штрафной броском с зависанием. Если попал - зарабатывает 1 очко и кидает ещё раз . Если он не докидывает до кольца ("сквозняк"), то получает "-"1(минус 1) очко. Следующий в таком случае начинает тоже со штрафной. Далее следующий игрок после промаха предыдущего должен в одном прыжке подобрать мяч и поразить кольцо (в этом случае он получает 2 очка), если же он подобрал мяч уже после одного удара об пол, то ему необходимо сделать двойной шаг и обязательно бросить мяч с зависанием (этот бросок оценивается в 1 очко) . Если мяч ударился о пол 2 раза, получился "сквозняк" или бросающий кинул не с зависанием, то ему минус 1. После попадания игрок кидает уже со штрафной. Ну и так далее. Иногда можно играть со спасениями. Например, игрок, чья очередь наступила, кидает из неудобного положения, то он может сделать пас другому игроку и крикнуть "спасай", тот в свою очередь делает бросок с зависание, ловя мяч в одном прыжке. Если "спаситель" попал, то ему же и засчитывается этот мяч и очередь переходит к другому. Если нет, то минус пасующему. Спасание можно делать и при "сквозняке", можно даже устроить перепасовочку. Игра длится до тех пор, пока кто-то не неберёт 15 очков. За "сквозняки" можно ввести наказание по суровее - сгорание всех очков. Ну это уже на усмотрение играющих.