

# Драка — Lurkmore

«Чё, пойдём выйдем, поговорим?»

— Анонимус

**Драка** — финальная стадия конфликта между двумя или более людьми, выражающаяся в форме мордобоя, зачастую с применением холодного оружия. Внимание, если применяется **огнестрел** — это уже не драка! В 100 случаях из 100, по статистике британских учёных, самый неэффективный способ разрешения конфликта и самый болезненный.

## Краткое вступление

Прежде всего драка, в отличие от спортивного поединка, это всегда нарушение закона (от нарушения дисциплины до уголовного преступления). Чем жёстче бой и его последствия, тем больше ответственность, поэтому степень контакта определяется мотивацией и отморозенностью участников. Лучшие помощники в этом вопросе — КоАП и УК.

Далее: драка в отличие от тренировки всегда связана с конфликтом, а это стресс и сильные эмоции (в первую очередь страх и гнев), и об этом особенно следует помнить изнеженным **нердам**. Недостаточно готовить свое тело и мышцы к **физическому противостоянию**, в первую очередь надо готовиться обуздать свою тонкую психику в случае стремительного **конфликта!**

А ещё в драке не 24 раунда, а всего один. И длится он, как правило, меньше тридцати секунд (пьяные и массовые драки не в счёт), в связи с чем у некоторых тренеров существует правило: если оба участника поединка способны продолжать бой дольше положенного — лупить обоих.

## История

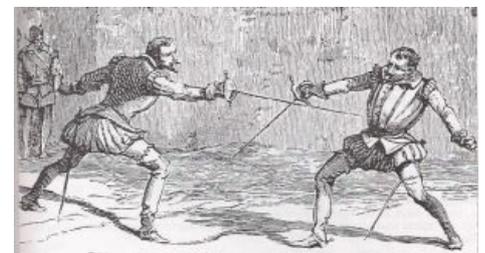
**Божий суд** aka судебный поединок он же хольмганг — весьма распространённая некогда форма драки, идущая из самой древности (от **первобытных племен**) и вплоть до эпохи Возрождения. Сохранилась во многих вариациях (часть из которых и не драка вовсе, а, скажем, доставание из кипящей жидкости кольца), но суть неизменна: считалось, что того, кто прав, боги уберегут. А неправого накажут. Впрочем, за неимением дактилоскопии и серологии способов было всего два: либо свидетели (на раз подкупаемые), либо, собственно, испытание судьбой. Плюсы и минусы очевидны: кто лучше подрался/прошел **спасбросок на удачу**, тот и прав, а кто не прошел — тому уже всё равно. Даже если драться человек не мог/не хотел, отказаться от испытания огнем и прочим он уже не мог, но мог **выставить вместо себя другого**, если такой дурак сыщется. Для особых же случаев существовала хардкорная разновидность С. П. — **«Коронный поединок»** — по результатам которого все полимеры (титул, земли, состояние, *Etc.*) побеждённого отходили его более удачливому противнику. Откуда, собственно, и пошла фраза «победитель получает всё».

**Дуэль** — аристократический (в основном) перевод противника на биомассу. Впрочем, бывало что и не до смерти. Позиционировалась как выяснение отношений **на почве оскорбления одного лица другим**, с соблюдением максимально честных и равных условий боя (что есть **ересь**, так как существовал такой класс бойцов как **бретёры**, да и гусары своими ножичками не только шампанское открывали.), а встретиться в условиях адовой мясорубки тестостеронового шторма вполне могли личности, в плане ОФП далекие друг от друга как бык и Юпитер.

Дуэли регулировались т. н. «Дуэльным кодексом» — рулбуком по правильному, благочинному принятию ислама, с реверансами и этикетом. Опять же, как и в случае с Божьим судом, в особых случаях (ну, там, калека увечный, баба, или просто чел с руками из задницы), позволялось выставить вместо себя защитника, часто из числа тех же бретёров. Причём, — вот сюрприз — многие из них ввязывались в подобное лишь за БОЛЬШИЕ бабки. Особым же лулзом являлось то, что в России, как обычно, аж до начала 20 века дуэльного кодекса как такового не было (на бумаге, конечно) — существовал он в виде неписаных и общеобязательных правил, а-ля это ваше буси-до. А уж к тому времени, в живых из числа тех, торговых бретёров, остались лишь два-три человека, среди коих были граф Фёдор «Американец» Толстой, приходившийся седьмой водой на киселе тому самому Льву, и некий военный Дурасов, создавший «Дуэльный кодекс» в виде целой книги, так что, как оно было во времена



... а также ног и подручных предметов



Каноничная дуэль **благородных донов**

Пушкина, мы можем только осознавать примерно, не зная многих тонкостей. Однако, следует отметить, что в этой стране дуэли были, пожалуй, наиболее жестокими, и дуэли в свежесбрившей могиле или через платок (суть в том, что противники стояли на расстоянии выстрела друг от друга, а стрелять они должны были после падения платка, державшегося за разные стороны самими же стрелками), да и «русская рулетка» придумана не от хорошей жизни же!

Изначально для дуэли использовалась всяческая заточенная арматура, но прогресс не стоит на месте, и в девятнадцатом веке противники уже начали бодро дырывать друг друга сначала из кремневых карамультоков, а потом и нарезного короткоствола. Тут можно вспомнить канонизированные вестернами ковбойские поединки, в стиле: «кто быстрее — тот и прав». В Европе все же предпочитали стрелять в порядке очереди. Куча **наших всех** перемерло именно из-за дуэлей.



Такое оружие, как рапира было придумано и внедрено в шестнадцатом веке специально для дуэлей с целью максимально сохранить жизнь участникам — тонкое и легкое колющее лезвие было менее пригодно для убийства и особенно калечения человека, чем **рыцарский меч** или ранняя шпага, мало чем от него отличавшаяся. Первое время это работало — историей зафиксированы случаи, когда обоих дуэлянтов уносили к медикам с более чем двадцатью дырками в каждом, и они после этого выживали. Но бурно развивавшаяся в эпоху Возрождения и гуманизма наука, особенно медицина и анатомия, вскоре популярно объяснила, куда надо ткнуть, чтобы противник откинул копыта, и смертность на дуэлях снова выросла.

## Теория

**Есть мнение**, что психологическая составляющая драки весьма похожа на игру в **покер**. Комбинация карт на руках — это расклад сил, поставить крупную сумму денег — все равно что достать битву и быть готовым за это отвечать, и конечно же пасануть или поддержать ставку — это все равно что засцать или принять вызов. Также крайне желательно отметить, что во многих (почти во всех) случаях ты не можешь отказаться от игры, или же отказ в разы хуже опиздюливания.

Начнем с наиболее очевидного: в драке всегда есть баланс сил — **расклад**. Например тот факт, что в кулачном безоружном бою боксер Вася сильнее ботана Пети или что дюжина **гопников** с ножами сильнее трёх **школьников** с гонором.

Любая драка начинается не просто так, а из-за чего-то, и победа либо поражение решает кому это что-то достанется. Таким образом, у драки всегда есть **цель**. Это может быть **авторитет** в **коллективе**, задетое **ЧСВ**, **тян**, или отъем бабла и мобилки. Можно ещё выделить истинную цель и повод, но это не суть. Главная особенность цели — она однозначно связана с победой. Победил — добился, проиграл — не добился.

И наконец самое интересное, в драке каждый всегда чем-то рискует. В школьном выходе «по разам» это обычно порванная одежда, пара синяков, респект ровесников и возможные санкции за нарушение дисциплины. Ибо вряд ли участники готовы убивать друг друга **со всеми вытекающими последствиями**. А в разборке с бандитами-беспредельщиками риски взлетают до упора.

В отличие от покера в драке есть риск, который не зависит от исхода. Ты можешь победить, но даже чистая победа не залечит разбитый нос и кулаки. С другой стороны часть риска от исхода зависит. На примере **школьной иерархии**: если альфа и претендент дерутся за лидерство и проигравший станет омегой, то как раз опасность упасть до омеги и связана с победой. Для определенности иногда будем называть этот риск «ставкой».

**Ставка** — это то, чем ты готов пожертвовать ради победы, насколько далеко готов зайти и какие приемы и предметы готов использовать.

Пример маленькой ставки — это легкие телесные, а максимальной — собственная жизнь. Каждый решает сам, что и ради какой цели он готов поставить. **Кто-то** готов рискнуть жизнью ради собственного задетого ЧСВ, а **кто-то** пасанёт даже когда будут резать его близких и его самого. Следует помнить, что повышение ставки всегда сильно повышает ответственность перед законом, даже если это просто блеф! Именно ставка определяет возможную кару от **государства** и **общества**! Просьба одолжить мобилку — это не преступление, а такая же просьба, сопровождающаяся подзатыльником — это уже грабеж, ну а если серией ударов в голову, приведших к сотрясению — то и вовсе разбой!

## Классификация

### По цели

Конкретных целей и поводов может быть чуть более чем дохуя, поэтому рассмотрим только основные и наиболее распространенные.

**Иерархический поединок** — это драка с целью прояснить кто есть кто в коллективе, иными словами кому быть альфой, а кому омегой.

Коллектив может быть как стабильным и долговременным (**школьный**

класс), так и спонтанным и краткосрочным (сельская дискотека). Главные особенности — негласное правило об отсутствии ответственности перед законом. Из этого следует ограничение риска, не допускающее тяжких телесных и убийства, и наличие правил или кодекса чести. Хотя бывают исключения в виде уголовников и отморожков. Но среди среднестатистической и более-менее адекватной публики желающих присесть за убийство ради понтов обычно нет. В таких драках ставка часто соответствует цели и потому смысл участвовать есть.



Если все было в рамках правил и понятий, то жаловаться кому бы то ни было что «меня побили» — это позор и самый быстрый путь в тряпки. То есть рассказать-то, возможно, придется, особенно если факты на лице, но называть обидчиков и тем более требовать, чтобы их привлекли к ответственности, никак нельзя.

Школьный «выход по разам» — это типичный иерархический поединок. Сложно найти того, кто бы не участвовал в них в школьные годы. Обычно такие драки заранее оговариваются и проходят в определенном месте, возможно при наличии судей и зрителей. Здесь не стоит опасаться, что тебя внезапно пырнут ножом из-за угла или огреют кирпичом по затылку. По арсеналу разрешенных приемов — это миксфайт, удары конечностями и борьба. Оружие обычно запрещено, а применение подлянок не приветствуется. Условие победы — до первой крови, положить на лопатки, нокаут или нокаун, или пока противник не сольется и не признает поражение. Психологическое давление и словесная дуэль — важнейший и неотъемлемый атрибут.

С точки зрения иерархического поединка всякого рода, **БИ** есть весьма полезная и рабочая вещь и однозначно must have для любого уважающего себя **школяра**. С той лишь оговоркой, что это БИ должно быть реально рабочим и эффективным именно на уровне низкой травмоопасности для обеих сторон.

Иерархический поединок в школе — практически всегда обязательное к участию мероприятие, отказ под пацифистским предлогом должен подкрепляться неоспоримым уважением окружающих (что редкость). Так что если мама учит юного омегу, что драться это плохо — не слушай. Это как раз тот случай, когда лучше достойно проиграть в неравном бою, чем уйти от драки. Тем более, что детям друг друга покалечить случайно ещё в разы сложнее.

Однако бывают и **исключения: Тыц!**

**Армейская драка.** Также иерархический поединок, но происходящий в **армии**. Особенность в том, что в цивилизованных частях побои запрещены, и проводятся регулярные осмотры личного состава на предмет наличия синяков. А также в том, что часть — изолированный чисто мужской коллектив из не самых интеллектуально одаренных особей с очень жёсткой иерархией и традициями, который очень быстро дичает и деградирует, что обуславливает серьезный накал страстей даже в иерархических разборках. К тому же дедушки имеют печальный опыт унижений от своих дедушек, и часто воспринимают молодняк как законную возможность отыграться. Сочетание наличия большой мотивации давать пиздюлей и запрета оставлять следы побоев порождает свое, особое кунг-фу. Например, удары наносятся ладонями, либо через подушку. Также сами драки происходят вдали от отеческих офицерских глаз: ночью после отбоя, либо в каптерке.



Армейский произвол такой армейский

**Нападение** — принципиально другая и куда более рискованная ситуация. В отличие от выяснения отношений насилие здесь лишь метод быстрого перераспределения ценностей или способ как следует тебя за что-то проучить, а то и вовсе отправить в мир иной. Здесь есть две неравные стороны — нападающий и жертва. Нападающий заранее все планирует, четко представляет себе цель и ставку и возможный расклад, и поэтому имеет преимущество. В то время как для жертвы все происходит неожиданно, на сбор и анализ информации времени почти нет. А высокая потенциальная ставка нагоняет зашкаливающий страх на неподготовленного человека, вводя его в ступор. Яркие примеры — **гоп-стоп**, грабеж, и, внезапно, принималово ОМОНОм. Возможно и перерастание обычного выяснения отношений в нападение, если имеешь дело с неадекватными — **чурками**, например. Нападение может вообще пройти незаметно для жертвы, если в темном подъезде дадут кирпичом по голове, заберут ценности и смуются. Но это уже не драка. Или же просто — невнятный диалог/напряжённая ситуация/угрозы и **ВНЕЗАПНО** — нокаут. А для жертвы это выглядит так: 1) вспышка 2) потемнело 3) уснул 4) проснулся. Между третьим и четвертым пунктами может пройти сколько угодно времени, и даже кома может посетить «счастливчика». А также — четвертый этап может и не последовать. Так что если вам представится возможность избежать инициативы противника путём прицельного удара в бороду/нос (лучше всего в челюсть конечно, ибо вероятность нокаута превыше всего), то лучше уж воспользуйтесь



этим. Ну, а если вы потомственное сыкло и даже не умеете правильно нанести хоть один удар в неэкстремальной обстановке (то есть до драки), для вас существует верный способ хотя бы дезориентировать противника, путём, опять же, внезапного удара пальцами по глазам, как бы это смишно и банально не звучало. А вообще, если отклониться от темы статьи — [короткоствол](#) к вашим услугам, только лупить с него надо по ногам, а не в лицо. Таки и нож в этом случае лишним не будет, правда, нужно еще уметь им правильно пользоваться, иначе твое оружие может оказаться у тебя в жопе. И помни: если оружие лежит где-то, откуда ты не сможешь достать его всего за пару секунд — его у тебя нет.

**Спарринг** — все просто. Два человека, четко определенные правила, место и иногда продолжительность. Ставка практически всегда низкая. Опционально присутствует судья. Последствий чаще всего никаких. Моментально останавливается в случае определенных событий (один из бойцов выдохся, отключился или вышел из боя). Целей обычно две: тренировка или [фаллометрия](#).

## По ставке

### Маленькая ставка.

Пример драки с маленькой ставкой — это выяснение отношений в школе. При условии, что оба противника вменяемы. Также годный пример это процесс опускания омеги, сопровождающийся пинками и подсрачниками.

Драка между гражданами которым есть что терять, а равно и ссыкунами по натуре, всегда будет дракой с маленькой ставкой.

Гоп-стоп в большинстве случаев тоже грозит дракой с маленькой ставкой. Ибо чаще всего это попытка взять лоха на понт.

### Большая ставка.

Сюда попадает весь криминал — грабеж, бандитизм, разбойное нападение. Как правило бандиты готовятся заранее, знают что рискуют реальными сроками, и поэтому настроены на быстрое и надежное решение вопроса. Окочуривание жертвы в процессе не желательно, но часто допускается. То есть если будешь геройствовать, то прирежут не сомневаясь.

С повышением ставки сильно меняется расклад. На маленьких ставках исход сильно зависит от ОФП и навыков в БИ, порог морально-волевых качеств невысок. Повышение же ставки снижает роль физухи и мордобойной подготовки, выводя на первый план именно морально-волевые качества и мотивацию. В смертном бою с применением холодного оружия именно готовность идти до конца и скорость понимания ситуации — определяющие факторы. Даже многолетняя физическая и техническая подготовка не дает 100% гарантии (хотя грамотная подготовка всегда лучше, чем ничего). Никакие приемы и доведенные до автоматизма реакции не помогут, если в самый важный момент дрогнул! В бою с высокой ставкой многое зависит от удачи. И наличие оружия + умение его применять куда важнее чем БИ (хотя фехтование — это тоже БИ, просто красивое махание оружием в воздух, популярное в секциях обычных БИ, где оно скорее часть антуража, чем часть реальной боевой подготовки (на соревнованиях все равно — бой без оружия), менее практично, чем фехтовальные поединки, но всё же лучше, чем совсем никакой подготовки).

Предельный случай боя с максимальной ставкой — это [война](#) и в ней количество факторов возрастает уже [до неотслеживаемости](#). Ну, а кто больше сумел отследить — тот и местный товарищ Жюков, а остальные — лузеры и пьют йады в бункерах.

## По количеству участников

**1 vs 1.** Классический иерархический поединок или непрофессиональный гоп-стоп — серьезные дела редко делаются в одиночку.

**1 vs N.** Если на тебя напали, или ты нарвался на серьезный разговор — чаще всего будешь иметь дело не с одним противником. Расклад самый неприятный, и если ты недостаточно крут и отморожен, то лучше уступай, здоровее будешь. Также эта позиция хорошо знакома «омегам»: один против группы опускателей. Страх гарантирован. Нюанс заключается в том, что иногда остальные противники присутствуют *исключительно* для моральной поддержки того, кто собирается драться с тобой, и с готовностью отступят при удобной возможности. Но возможен и вариант, что разговор ограничится заговариванием зубов, после чего последует дружное опиздюливание — это зависит от традиций (например, в школе для дворян, представлявшей собой фактически интернат, но для VIP, по причине высокой концентрации малолетних долбоёбов, нравы царили сходные с интернатом для сирот, с той разницей, что драчунов образцово-показательно наказали бы, и потому применялось коллективное отпиздюливание, часто в форме «тёмной», чтобы наказывать было некого).

**N vs 1.** Самый легкий и приятный вариант, а если N много больше единицы, то почти наверняка выигрышный. Преобладающая эмоция здесь не страх, а эйфория. Такой расклад особенно добавляет дерзости трусливым. В эйфории же и недооценке противника и заключается закавыка (то есть победить-то победите, но кому-то могут что-то ценное и сломать от отчаяния, возможно, что именно тебе). Ещё

одна закавыка в том, что в случае чего пунктик «в составе организованной группы» гарантирует более суровое наказание.

**N vs M** и более честный **N vs N**. Стенка на стенку. Знание того, что товарищи рядом, добавляет уверенности, так что вариант более комфортный чем 1 на 1. Однако эффект толпы и стадный инстинкт могут (не-)заметно поднять ставку, поэтому по потенциальным потерям это самый жесткий вариант. И не только. Это ещё и самый непредсказуемый вариант исхода, как по физическим последствиям, так и по юридическим.

А ещё, вопреки распространённому мнению, массовое уличное побоище часто бывает пострашнее варианта **1 vs N**. Ты только вдумайся: один ты можешь сам принимать решения, как драться, бежать-небежать, куда и когда драпать или съехать на базаре, разрулить ситуацию более-менее мирно. В компании же неуравновешенных дружков от тебя мало что зависит, ты не в состоянии контролировать чужие поступки, трусом казаться не хочется, бросить всё и убежать просто так уже нельзя, если конечно тебе совсем не плевать на них. И чем вас больше, тем хуже ваша мобильность и труднее затеряться на районе. Да, да, не надейся быстро разбежаться по домам, спалитесь довольно быстро, в случае чего серьёзного мусора кого-нибудь, но зацепят из твоих кентов и довольно быстро обработают в стиле «все уже дали показания и ваши личности установлены, пиши чистуху и пойдешь домой». В итоге рискуешь иметь групповое хулиганство\грабёж\разбой, ст 213 ч2, 161 ч2, 162 ч2, а за любое групповое преступление дают всегда больше срок, а подельники — твои «боевые друзья», ещё могут оказаться и козлами редкостными... Достаточно, чтобы среди вас был какой-нибудь бухой, обдолбанный, либо просто задиристый баклан, который сам полезет на рожон и вас за собой утянет. А если он ещё решит и обчистить карманы потерпевших, а подобные мыслишки всегда могут посетить одурманенный мозг, то отвечать будете все вместе и попробуй докажи ментам, что ты не верблюд и не был с мудаком заодно.

Другой расклад, это если вы слабее по каким-либо причинам (чаще всего их просто больше или приходит подмога, вызывают по мобилам «подкрепление») и вас начинают жёстко гасить. У вас же может не хватить мозгов даже вовремя убежать по вышеназванным причинам, полная разрозненность и отсутствие сплочённости в состоянии аффекта сводят на нет оперативные решения, вас будут уже мочить столько, сколько это захочется самим противникам.

Сюда же можно отнести всякого рода разборки, выяснения отношений с подтягиванием «братвы с района» но такая тема уже почти ушла в прошлое с девяностыми и началом нулевых.

Вывод: не шляться с неадекватными выебонами, пьяной толпой по городским трущобам, незнакомым дворам, кабакам, к [клубам](#) это тоже относится. Думай как следует с кем собираешься отдыхать.

Очень жизненно и реалистично суть показана в фильме Бумер.

## Последствия

Каждая драка, кроме выяснения победителя и его награды, имеет побочные эффекты для всех участников.

### Физические

**Царапины, ушибы, ссадины.** Спутники абсолютно любой драки, даже самой незначительной потасовки.

**Травмы разной степени тяжести.** Бывают реже, но не застрахован никто. От нанесенных «тяжелым тупым предметом» до колото-резаных и огнестрельных ран, переломов, сотрясения мозга и отбитых внутренних органов.

**Порванная одежда.** Порванная либо испачканная одежда также бывает почти всегда. Поэтому если родители-нищоброды на последние деньги купили тебе новые штаны, или деловой этикет обязывает быть опрятным — имей в виду этот риск.

**Смена религии.** Да, и это тоже нельзя сбрасывать со счетов. Причем смерть сразу, не отходя от кассы, ненамного хуже смерти в больнице от полученных травм, или пожизненной инвалидности уровня «овощ». Утешает одно: после обращения в истинную веру лично тебе будет уже все равно, кто победил.

### Юридические

**Исключение из учебного заведения.** Внезапно, но факт, многие учебные заведения практикуют. Посему если в [универе](#) назревает выяснение отношений — лучше провести его подальше от стен заведения. Так как особо-то никто и не будет разбираться кто инициировал рукоприкладство.

**Потеря работы.** Таки да, случается. И для этого необязательно дать пизды шефу, коллеге, или просто в пределах места работы; опять же, в ряде случаев разбираться, за что ты сидел 15 суток или почему пришел на службу с фингалом, там никто не будет, нам такие люди не нужны. Частный случай — травмы, несовместимые с дальнейшим продолжением профессиональной деятельности.

**Суды.** Если удалось установить, кто, кого, когда и где, то даже при отсутствии серьезного вреда может наступить разбирательство, в котором каждый будет доказывать, что именно он пострадал больше всех. Иногда со стороны подобные иски с корявыми доводами и высосанными из хуя справками выглядят забавно, но участникам обычно не до смеха. Как правило, признанную **верблюдом** сторону (часто, но не всегда - тот, кто первым ударил) заставят оплачивать все медицинские счета потерпевшего, плюс судебные издержки и мифический «моральный вред». Шоб неповадно было. Если же кому-то в драке прилетело слишком сильно и/или по откровенно уебанскому поводу...

**Уголовная ответственность.** Если в драке были нанесены серьезные повреждения (переломы, травмы внутренних органов или того хуже), и/или если налицо признаки уголовно наказуемых деяний, таких как ракет, грабеж, разбой и прочее говно. Медики обязаны сообщить в полицию если к ним обращается **пациент** с явными следами побоев. Ну а если к ним поступает пациент с ножевым, то к нему (а при первой возможности и к автору порезов) в гости вот-вот **наведается стража. Я гарантирую это.** Тысячи **малолетних долбоебов круто обламывают свои перспективы**, получая судимости и отсидки из-за того, что слишком сильно кому-то переебали из-за полного пустяка.

## Психологические

**Исцеление ФГМ.** Науке известны случаи исцеления на начальных стадиях этим методом **народной медицины**. Однако возможны и осложнения, поэтому следует применять очень тонко и грамотно. Целебное опиздюливание — разновидность шоковой терапии, и поэтому его может применять только **квалифицированный персонал**.

**Опускание с небес на землю.** Каким бы Рэмбо **ты** себя не представлял, драка покажет, из чего ты сделан на самом деле. Как говорить — в бою ты мигом опускаешься с уровня своих ожиданий до уровня реальной подготовки. Не работает с теми, кто реально умеет драться и часто практикуется: они свои возможности и так знают. В особо тяжелых случаях превращается в следующий тип.

**Зашугивание.** Результат дозированных, но регулярных пиздюлей или угрозы отпиздюливания. Базовый метод сохранения иерархии и удержания власти. Ибо если угнетённых месяц-другой не трогать, то их ЧСВ может начать самовосстанавливаться, а там гляди и место под солнцем начнут просить. Поэтому надо постоянно их прессовать! Именно это, а не тупость и зависть, и является истинной причиной почему **омегу** никогда не оставляют в покое. Длительное пребывание в зашуганном состоянии гарантированно порождает **комплексы**.

**Ненависть к определенным группам лиц.** Драки — очень хороший способ избавиться от мысли, что все люди равны и все мы братья. Ничто так не простимулирует твою любовь к конкретным **национальностям, социальным группам, профессиям** и любым другим людям, выбранным по определенному критерию, как вступление с ними в бой и последующие разборки. Особенно если условия были, мягко говоря, неравны, а в результате ты огребешь пиздюлей, они получают ништяки, и им за это ничего не будет.

## Мифы и заблуждения

«— Вот видите, ваше высокопреосвященство, вы сами ставите меня в такое положение, когда я не смогу не принять ваш вызов, чтобы не слыть трусом!»

— Мой вызов? — сделал удивленный вид кардинал. — Конечно, ваша светлость! Вы только что предложили мне побиться с вами об заклад, что мне не защитить книг уважаемого мной мыслителя Декарта от какой-то там толпы. — И вооруженных стражников, — добавил кардинал. — И вооруженных стражников, — согласился Сирано. — И против всех вы будете в одиночестве? — Нет, почему же, ваша светлость! **Со мной будет моя шпага!**

»

— Казанцев. «Клокочущая пустота»

Заблуждений и стереотипов касательно драк великое множество. Часть из них является пережитками прошлого, другие — результат прежнего жизненного опыта в других условиях. Многие заблуждения передаются по наследству.

Драка это не такой простой процесс каким его обычно представляют. Большинство людей под дракой

понимают только махание кулаками, не уделяя должного внимания ставке и психологической составляющей. Это и является основным источником заблуждений.

**Драка = расклад.** Самое популярное заблуждение. Из этого следует множество мифов: «занятие БИ гарантирует победу» или «нож/ПМ в кармане гарантирует победу», «качок всегда побьет дохляка», «каратист всегда побьет обычного человека» и т. д. Если гопник побил на улице каратиста — не спешите думать, что причина в том, что каратэ говно. Вполне возможно, каратист не был готов драться по той ставке, которую заявил гопник.

**Грозный внешний вид = серьезный боец.** Так думает каждый, кто никогда не дрался. И этот миф культивируется в кино (визуальное же искусство, ёба). Однако размеры бицепсов говорят лишь об ОФП, которая коррелирует с возможностью сильно уебать. Но они ничего не говорят о навыке махания кулаками, готовности рисковать, наличии оружия и опасных с точки зрения драки связей. Может это просто закомплексованный и медлительный **качок**? И тем более заблуждение считать что боевой прикид делает кого-то опасным противником. Тяжелые берцы и всякие железяки чаще носят хилые **говнари**, а не настоящие бойцы. С другой стороны, дохляков считают заведомо безопасными, что далеко не всегда так, например, полудохлый от туберкулёза урка, или истощенный наркоман под страхом ломки, оба из которых недолго думая могут убить, а первый сделает это ещё и умеючи.

**Ставка = const.** Если ставка вообще не берется во внимание, то подсознательно она считается константой, что на самом деле не так. Крайние случаи — это «настоящий мужик должен всегда биться до конца» и «никогда и ни за что не лезть в драку». Первый случай культивируется в культуре **горячих кавказских парней**, в результате они кидаются на всех с ножами по поводу и без. Кроме того, что это нагоняет страх, оно имеет печальный побочный эффект — быстрый и надежный путь на нары или в могилку. Кроме чурок весьма популярно у глуповатых уголовников и нищобродов. Второй же вариант — это классический омега и маменькин сынок, для которого постоять за себя в школе равноценно совершению разбойного нападения.

**Неверное определение цели и ставки.** Ты можешь думать, что победа в драке автоматически сделает тебя объектом желаний твоей трян, но увы. Рискнув и даже победив, ты можешь обнаружить, что жертва была напрасна, а трян, наоборот, стала считать тебя тупым гопником или опасным отморожком. Возможна ситуация, когда трян вначале была очень благодарна за спасение, и даже (вот чудо!) свидетельствовала в **суде** в твою пользу, но после получения безусловного срока за «превышение необходимой самообороны», прислала SMSку с предложением **остаться друзьями**.

Или в драке с бандитами ты можешь думать, что происходит то же самое, что и в школьном выходе по разам, предполагая наличие правил и кодекса чести. Но перо под ребро откроет тебе неприятную истину. Гопники часто используют это заблуждение, когда после пары пенделей и отбора мобилы намекают, что рассказывать родителям будет нехорошо. Запомни, в случае грабежа на кону стоит отнюдь не твоя честь и не твой авторитет, поэтому **стучать ментам это первое дело** и позора в этом нет! Во всяком случае, именно это они сами и сделают в первую очередь, если твоё кунг-фу внезапно оказалось сильнее. И это, кстати, тоже надо иметь в виду при раздаче воспитательных: часты случаи, когда гопота огребала ножом или арматуриной достаточно, чтобы потом засадить саму несостоявшуюся жертву, но недостаточно, чтобы оказаться весной найденными под снегом. Наивный воспитатель же был уверен, что «стучать же не по понятиям» и даже не озаботился **превентивным подкреплением своей юридической позиции**.

**Неправильная оценка соперника.** Это классическая и хорошо известная ошибка. Однако кроме оценки сил (расклада) надо ещё оценивать способность противника реально повышать ставку. Задрот, который огребёт и успокоится — это одно. Задрот, который распахнется и поставит тебя перед дилеммой самому получить кучу переломов или сесть за то, что кучу переломов получит он — совсем другое. Причём на время принятия этого решения поставить паузу и обдумать не получится, а нерешительность, как известно, увеличивает вероятность первого исхода. В качестве примера курум рассказ Зощенко «Серенада».

## Страх

Очень часто (чуть менее чем всегда) главная проблема в драке это отнюдь не противник, а собственный страх. Основная причина — страх сделать ставку. Даже если на теорию в этой статье тебе похуй или ты никогда о ней не слышал, то хотя бы **подсознательно** ты понимаешь, что в драке таки можешь получить в циферблат или изгваздать новую одёжку в грязи. А такие потери не входили в твои планы, особенно если драка стала **полной неожиданностью**. Если же противник демонстрирует (или изображает) готовность сделать высокую ставку — твой страх будет только усиливаться. Будучи и так захваченным врасплох ты вряд ли сумеешь отличить блеф от настоящей готовности идти до конца.

Кроме страха неприемлемой ставки есть ещё страх потерять цель. Если тебя назвали **лохом** — ты же не можешь сразу слиться, если только ты не омега, который не возражает. Уважающий себя пацан должен защитить честь, и если это переходит в драку, то пасовать нельзя. Понимание бессмысленности таких предьяв от незнакомцев бывает сложновато поймать в нужный момент.

В результате против тебя действует два страха и ты оказываешься в ловушке. Страх потерять цель толкает тебя в драку, а страх сделать ставку заставляет твой мозг судорожно думать лишь о том как побыстрее все закончить с наименьшими потерями. Схлестываются две противоположные мотивации и вместо того,

чтобы трезво оценивать ситуацию и думать над тем как действительно избежать драки или победить в ней, ты ввязываешься в конфликт, который тебе заведомо не по зубам. Со стороны все выглядит так, что ты ещё машешь кулаками и пытаешься отбиваться, но уже очевидно что ты **проиграл**. Это типичнейшая ситуация, **95%** драк проходят именно так! Ибо каждый первый считает себя **Д'Артаньяном**, но рисковать даже чуть-чуть ради этого звания готов далеко не каждый.

Все эти страхи только усиливаются, если у тебя в голове сидят ложные или взаимоисключающие стереотипы, например, если родители растят тебя **овощем** или ты не понимаешь которая из максим — «**настоящего мужика**» или «**цивизованности**» — для тебя важнее. Если твоя голова занята исключительно **уроками/играми/мечтами** и ты никогда даже не задумывался о возможности драки — если она таки случится, то это будет для тебя полная неизвестность. Ты тупо не поймёшь, что происходит, и это лишь усилит и без того немаленькие страхи.

В особо запущенных случаях даже после регулярных опиздюливаний мозг **поциента** избегает задумываться в правильном направлении. Это особо **доставляет** окружающим. Что характерно, это справедливо даже для интернетов — **баноустойчивые** упорки это как раз тот случай.

Много **людей** знают об этих страхах и используют их в своих целях. Неотъемлемый атрибут чуть более чем всех драк это демонстрация полной решимости **рвать на куски**. Или как минимум **клятвенные обещания** неминуемого **экстерминатуса** в следующий раз. Расчет на то, что противник **поверит** и испугается, после чего его можно брать хоть голыми руками.

Как с этим бороться? Прежде всего надо четко себе представлять, что в драке ты всегда что-то потеряешь. И к этому надо быть морально готовым. Если ты находишься в среде, где драка очень вероятна (**школа, армия, тюрьма, двор, деревня** и т. д.) — ты должен быть каждый день к этому готов. Каждый день когда идешь в школу ты должен быть морально готов к тому, что кому-то придётся внезапно двинуть в рыло кулаком, а вечером на твоём лице будет фингал и твоя одежда будет испачкана и возможно порвана. Не стоит к этому стремиться, но надо **быть готовым!** Если же ты боишься такого варианта как огня — твое ближайшее будущее **печально**. Если ты таки решил ввязаться в драку — ясное понимание того, что потери неизбежны просто необходимо. А пустая надежда как-нибудь обойтись без получения по лицу заставит тебя дрогнуть, **инфа 100%**.

Самый **цимес** в том что готовность получить по лицу часто от этого спасает, в то время как страх получить по лицу так же часто гарантирует это. **Чем больше боишься быть побитым — тем чаще тебя будут бить.**

И конечно же весьма желательна боевая подготовка. Хорошее годное **БИ** крайне рекомендуется. Тот же бокс научит не охуевать от пропущенного по лицу пиздюля, который с непривычки может показаться **пиздецом** и одним этим нагнать нешуточного страха, ну и прочим азам.

Не следует путать страх с эффектом, производимым большим количеством адреналина при попадании в кровь и не находящего себе выхода. Дрожащие руки, трясущиеся колени и чувство какой-то противоестественной лёгкости — **совершенно нормальные** ощущения перед дракой, пока мозг ещё не дал команду «бежать/сражаться». Подобные чувства перед боем испытывали даже самые опытные рубаки в хрен знает какие времена, после чего невозбранно потрошили противников пачками (или съёбывались, обгоняя кавалерию).

## Блеф

Однако, спросите вы, как отличить блеф от реальной угрозы? Есть проверенный вариант — **подумать логически**. Если цель драки несущественна, то **скорее всего** ради неё тебя не собираются убивать. А если цель драки очень важна — вполне могут.

(cars) tractor tippin (long)  
Гоп-стоп, суть

Например, очень вряд ли гопник будет готов дырять тебя за мобилу (а вот испуганный нарк уже может). Потому что ножевое ранение — тяжкие телесные, возможно убийство, а это уже **8+ лет за высокими заборами**, а не 2 (если поймали впервые). Вряд ли ништяки от толкания краденой мобилки стоят так дорого, и если у нападающего осталась хоть одна извилина, то он это понимает.

Далее, если реально хотят убить или покалечить, то обычно не угрожают (зачем тратить время на **разговоры с трупами?**), а сразу делают. Потому что если жертва будет предупреждена и всё верно оценит, то проделывать с ней что-то такое будет сложнее. Если же на тебя орут диким ревом, что всё, щас «моргалы выкалывать» будут — как минимум даже если убийство возможно, то для нападающего это не самый лучший вариант. А весьма вероятно, что и неприемлемый.

Ещё один признак блефа — это улыбка. Если на тебя бычили, а потом стали улыбаться — это был блеф. Да, есть такая фишка, что у некоторых осознавших точку невозвращения, проступает странная шизанутая лыба, но она сильно отличается от «обычных».

Сюда же можно отнести имитацию своего страха. Трюк, старый, как мир: агрессор прессужет жертву, жертва делает вид, что безудержно прудит в труселя, а потом **ВНЕЗАПНО** разносит расслабившемуся противнику весь еблет зажатый в кулаке бойком от молотка.

**ВНИМАНИЕ!** Всё это касается лишь адекватной и вменяемой публики. Если перед тобой отморозок, обдолбанный нарик, в жопу пьяный белконавт, псих или плохо контролирующий свой гнев и страх персонаж, то от него можно ожидать чего угодно!

## Оружие

На первый взгляд оружие дает неоспоримое преимущество и нагоняет страх на врагов. И это может показаться спасением для слабых и трусливых [неудачников](#). В самом деле — купил на рынке перочинный ножик и теперь все будут меня бояться! Ведь я же могу их порезать, а они меня нет! (*спойлер*: Обычно получив пиздюлей за понт ножом, пациент начинает мечтать о понтах с [короткостволом](#).)

Однако следует понимать, что готовность применить оружие означает готовность за это отвечать, то есть готовность поднять ставку. Кроме того, нож или ствол в твоих руках фактически (и юридически) выписывает противнику лицензию на твоё убийство. Потому что проломить голову человеку угрожавшему ножом — вполне вписывается в воображаемые рамки уже самообороны противника. А УК Рашки и вовсе твою самооборону чем-то посерьёзней оружия противника делает нелегальной.

Поэтому, не будучи заранее решительно готовым к таким последствиям — никогда не доставай оружие! НИКОГДА! Если же ты достал нож, а противник понял, что ты не готов к виду крови — в лучшем случае тебе придется делать вид, что ты пошутил и мириться. В худшем же, если он окажется более решительным, чем ты — тебе придется еще и ползти к проктологу, чтобы достать свой же нож из своей задницы.

Можно, конечно, рассчитывать взять на понт, но это большой риск и годится только для окучивания лохов, которых и так можно брать голыми руками.

Главное, понять, что если ты и без оружия не был готов наносить побои, то откуда же у тебя возьмется решимость наносить ещё более серьёзные травмы оружием? Ниоткуда! А использование оружия *обязывает* быть готовым сделать соответствующую ставку! Поэтому если твоя проблема в том, что ты боишься рисковать в драке — никакое оружие тебе не поможет! Наоборот, сделает только хуже.

Любое колюще-режущее оружие всегда означает максимальную ставку. Нож, отвертка, шило, розочка от бутылки, дубина с гвоздями — все это в твоих руках означает, что ты готов калечить и убивать и садиться в тюрьму. Потому что таким оружием сложно дозировать повреждения, и даже порез конечности в (не)удачном месте может стать смертельным. То же самое с огнестрелом. Поэтому оно имеет смысл только если тебе грозит реальная неминуемая, смертельная опасность. Запомни это!

Всё, что не режет и не колет, не так рискованно, например палки, камни, целые бутылки и цепи. Битой тоже можно убить, но, по крайней мере, ей можно переобуть по руке с ножом или ноге и знать, что тяжелее перелома ничего не будет. Хороший удар по ключице тоже превращает соответствующую руку в унылое, слабоманевренное говно. Но если тебе или близким грозит реальная опасность — особо на это не рассчитывай и целься в голову, лол.

В силу этих причин, такое оружие обязывает к меньшей ставке и использовать его можно шире. Если тебя сильно допекли — лучше взять дубину и приласкать пару человек, чем взять нож и пару человек порезать (или засцать резать и получить своим же ножом в кишки). Порезать, конечно, можно (и иногда нужно) не насмерть, а так, чтобы противник забыл про драку и посвятил всего себя, скажем, жгутованию пропоротой руки, если твой фехтовальный скилл позволяет такие выверты и противник не утратил инстинкт самосохранения. Внезапно, менты редко оценивают такие благородные порывы, так что в плане юридических последствий всё-таки лучше дубина, а где-нибудь в ебенях — дык и гопожмур, у которого 99% его гопознакомств и связей намного более на подозрении, чем белый и пушистый ты.

Алсо, у идейных преступников действует правило «показал нож — бей!», у некоторых народов похожее, но всё же менее жёсткое правило, что «нож должен отвесть крови» (в отличие от первого варианта, можно передумать и, легонько «полоснув» по себе, «напоить нож кровью», что, в общем, тоже предполагает некоторое количество яиц у владельца ножа).

### Классификация оружия

Так как в иерархической драке применение оружия в 95% случаев не допускается, а в 5% — строго регламентировано локальным «дуэльным кодексом», речь пойдет именно о тех ситуациях, когда надо защищать свою жизнь, жизнь близких людей, имущество, etc.

«В умелых руках и хуй балалайка» — гласит народная мудрость. Так что, фактически в качестве оружия может быть использовано всё что угодно, или хотя бы потенциально тверже физиономии соперника. Но опять же, надо уметь. Даже если у тебя в кармане охуенный тесак, которому сам [Рэмбо](#) позавидует — это ничего не гарантирует. Предпочтение следует отдавать тем вещам, которые вписываются в два пункта: а) есть везде (бульжники, бутылки) или может быть носимо с собой постоянно; б) максимально сложно классифицировать как оружие (хоть законы и дают более-менее четкие определения, но на практике подвести классификацию можно почти подо все).

**Всё своё ношу с собой.** Знай, Анон, ты *всегда* при оружии. В твоих карманах *всегда* лежат: зажигалка,

ключи, мобила. На твоём запястье часы, часто с металлическим браслетом. У тебя во рту древнейшее оружие всех ходящих, летающих и плавающих тварей — зубы. Если ты осознал, что «разьебать айфон + не покурить + проебать ключи от хаты + потерять пару зубов» < «валиться в канаве с разьебанными рёбрами и челюстями», то это резко повышает твои шансы на победу даже против более сильного соперника. Браслет часов расстегнуть и скинуть на кулак — импровизированный кастет готов. Мобила и зажигалка, зажатые в кулаке на манер ножа, значительно твёрже костяшек опытного каратиста, а один удачный удар по близкой к поверхности кости (череп, суставы) порождает сотни боли. Но самое страшное оружие, сравнимое с заточкой, это ключи от твоей халупы! Если он один, то используй как нож. Если больше — это адский кастет, способный убить одним метким ударом путём нанесения глубоких сложно излечимых рваных ран. Зажми в кулак кольцо и выстави ключи меж пальцами (Росомха-стайл). Такое оружие даже в задротских руках всегда наносит критический урон. Зубы, да, дружок, зубы — древнейшее оружие на нашей сраной планетке. Не стесняйся рвать вражье мясо в любой удачный момент. Зажали рот — откусывай нахуй пальцы. Душат локтем — изворачивайся и грызи что есть мочи плечо и предплечье. Противник, охуевший на мгновение (если он не закалённый урка) от встречи с первобытной яростью зверя, вряд ли бросится тебя догонять. Да-да, дружок, второе твоё дело после того, как противник оказался в лёгком нокауте — включать повышенную и давить по тапкам так, чтоб сам Болт отказался выходить с тобой на дорожку. Обычно пейсатели используют различные метафоры для описания такой прыти, но здесь это в прямом смысле «так, словно спустя мгновение ты умрёшь». Если противник не понял, что ты готов идти до конца, и побежал за тобой, причём явно догоняя, ты можешь выиграть время, зачастую овер9000 метров, на ходу схватив любой предмет и метнув его в догоняющего. Если это происходит при херовом освещении, то есть даже шанс использовать вражеский инстинкт самосохранения — пригнись, сгребни рукой воздух, словно кирпич, и метни этот «кирпич» в противника. А если ты уже на коленях в углу тёмной подворотни и никто не слышит твоих криков, бежать некуда, а в ответ на слёзы и сопли вражина достал заточку — вставай в низкую стойку (как кабан или бык перед атакой — в пружину), ошетишься всем своим оружием, рычи, скалься и приготовься продать свою жизнь подороже.

**Кастет** — крайне эффективен. Мобилен (сунул руку в карман, достал уже готовое к применению орудие). Сложно выбить из рук (важно не дать драке перейти в партер, сиречь держать дистанцию). Минусы: однозначное ХО, то есть если тебя, анонимус, примут с кастетом в кармане, можешь в крайней вероятности поздороваться со [сгущенкой](#). Пожалуй, даже слишком эффективен — сломать челюсть, нос или проломить череп — как два байта переслать, а это уже тяжкие телесные.

**Нож** любой. Хоть [бокскаттер \(Невада-тян и 11 сентября\)](#) гарантируют). Подразумевает знание хотя бы основ ножевого боя, ибо без оных — ты говно. Но даже [зайчатки](#) этих знаний резко повышают твои шансы. Плюсы: многие виды не будут классифицированы как оружие (на практике — это единственный плюс, так как смотри выше, про знание тактики и умение применять: умеешь — плюсов масса, не умеешь — хуево быть тобой). Минусы: можно случайно 105-ю. Если дойдёт до суда, то и при отсутствии убитых (наличии порезанных) доказать, что всего лишь защищался — малореально.

**Палка**. Любой длинный не заостренный предмет без наконечников, достаточно прочный чтобы им можно было переебать разок другой. Может быть множество вариантов: ветка, черенок от лопаты, бита, штакетина от забора, прут от арматуры и так далее. Древнейшее оружие, которым при желании можно очень быстро обзавестись, благо пригодных для использования предметов хватает в повседневной жизни. Основное применение — держа палку за один конец наносить вторым рубящие удары с размаха. Остальные техники (тычки, метание) второстепенны и в общем случае не столь эффективны. Поражающий эффект достигается за счет длины, которая увеличивает плечо рычага, и того факта, что палке в отличие от кулака не больно. У бейсбольной биты масса специально сосредоточена возле ударного конца, что повышает урон по сравнению с равномерно-толстой палкой типа черенка от лопаты. Палка хороша тем что ей можно дозировать повреждения от воспитательных пиздюлей до убийства. Если противника не хочется калечить, то можно слегка переебать по конечности или [мясистым частям](#). Будет ушиб и большой синяк, но это намного лучше, чем маленькая дырочка от ножа.

Главное — держать дистанцию и не дать противнику захватить второй конец. Для этого можно выполнять незамысловатые вращательные движения, чтобы ударный конец все время двигался с большой скоростью. Основная тактика против палки — подойти вплотную, ибо на ближней дистанции бить тебя дальним концом палки будет очень неудобно.

IRL, если не имеешь навыков борьбы, то палка дает довольно

небольшое преимущество. Человек скотина крепкая и остановить его одним-двумя ударами обычной палки не получится (алюминиевой бейсбольной битой — может быть), после чего противник подойдет в упор и завяжется борьба, где важнее сила и выносливость. Палку при этом тебе придется выбросить, причем, желательнее подальше — вряд ли ты сможешь ею еще раз воспользоваться. Короче, тактика такая: палкой снять как можно больше НР, после чего выкинуть ее и как можно быстрее завалить вражину.

**Камень.** Такое же древнее и почти такое же распространенное оружие, как и палка. Небольшой камень, зажатый в кулак, резко увеличивает урон. Кроме того, удары можно наносить самим камнем. Ему, как и палке, тоже не больно, потому можно легко и незаметно пробить череп. Ещё одно эффективное применение — для метания. При должном скилле это грозное дальнобойное оружие, однако среднестатистический городской анонимус вряд ли им обладает и в стрессовой ситуации может промазать даже с трех метров. При такой меткости можно запросто попасть не туда, куда хотел, и получить совсем не те последствия, которые ожидал. Поэтому смысл **шв'рять камни** есть только если поблизости нет ценного имущества и посторонних людей, и самих камней больше одного. ИРЛ более стрёмное оружие чем палка, но всё ещё лучше, чем нож.

**Бутылка** — применяется в основном нетрезвыми персонажами или же в адрес оных — по понятным причинам. В наши дни является таким же распространённым подручником, как и палки с камнями. Способ применения зависит от применяющего: можно банально нанести удар по голове; швырнуть в ебальник, и если разобьётся — профит гарантирован; предварительно разбив дно бутылки, превратить её из ударного в режущее/колящее, то есть в «розочку». Алсо, **раньше**, особенно после **НГ**, всюду валялись наряду с пивными и старые бутылки из-под советского шампанского (если **БОМЖа** не подмял), которые вряд ли разобьешь об голову, вплоть до летального.

**Велосипедная цепь (hard mode: мотоциклетная цепь)** — не подарок, причем для обеих сторон. Гибкая структура позволяет класть с пробором на блоки, она же позволяет знатно заехать самому себе по чему-нибудь чувствительному. Просто обмотанная вокруг кулака или — лучше — рукавицы фактически представляет собой тот же кастет, только с некоторыми нюансами. Наконец, в **определённых кругах** был популярен несложный, но эффективный удар «плашмя», при котором цепь **ВНЕЗАПНО** превращается в увесистую псевдо-палку, что замечательнейшим образом дезориентирует противника. При применении главное — не дать сопернику схватить второй конец. В умелых руках достаточно тяжёлая цепь способна творить лютое, бешеное **гуро**, поскольку в случае наматывания эту самую цепь можно по сильнее дёрнуть и разорвать противнику всю кожу со всем, что находится прямо под ней. При применении на шее может быть смертельно.

**Солдатский ремень** — нестареющая классика и частый аргумент в деревенских разборках. Собсна сгодится любой ремень из годного материала и с тяжелой бляхой, однако солдатский — это **канонично**. Сам ремень частично обматывается вокруг кулака и запасть, удары наносятся болтающейся бляхой. Техника может варьироваться. Хорош тем, что доставляет много боли и крови и характерную **живопись** на телах пациентов, при этом не нанося ни колото-резаных, ни переломов крупных костей. Иными словами, он сочетает в себе высокую пиздюляторную способность и малый риск присесть впоследствии, даже если было лютое и бешеное мочилово в пьяном угаре. Единственно — не рекомендуется усердствовать при ударах по голове. Тут уж, не зная меры, можно и голыми руками в могилу отправить.



На первый взгляд не так и страшно

На первый взгляд не так и страшно



С кетчупом

С кетчупом



Холст, масло, пацанчики

Холст, масло, пацанчики



Это какой-то иероглиф?

Это какой-то иероглиф?





Солдатский  
ремень

Для ата-та по  
жопе

Для живописи  
бляхой

Собсна бодиаарт

**Шокер** — в 99% случаев крайне хуевое средство обороны. Существует два вида — контактные (для ближних опиздюливаний) и дистанционные (чаще для ментов). Описание и виды можно узнать в Педивикии.

Использовать предпочтительно для ближнего боя, так как в случае промаха из дистанционного пиздить тебя будут долго и со вкусом. Слухи о нелетальности этого оружия слегка преувеличены, зажмуриться может даже накачанный амбал. Основное свойство шокера в том, что электрическое возбуждение передается нервным клеткам, вызывая болевой шок, а по простому — тебя пизданёт нехуевый разряд—тебя скрутит жуткая боль→оглушение/потеря сознания. Однако не следует самонадеянно ожидать, что шокер вырубит с первого тычка, эксперименты с шокером, проведённые [короткоствольщиками](#), показали, что если противник только тыкает шокером, ничего больше не предпринимая, то вполне можно, сняв с предохранителя и передёрнув затвор, застрелить самонадеянного придурка. Потому тычки шокера должны сочетаться с пиздюлями. Следует помнить, что после удара шокером дошлифовка противника должна быть очень срочной, иначе он может мутировать в берсерка-неадекватата, даже если сам того не желает: по влиянию именно на нервную систему электротравма вне конкуренции. Впрочем, такие полезные свойства имеют только реально мощные шокеры (типа пиндосского тазера), достать которые не так уж и просто, плюс дорого. Остальное же имеет шансы 50/50 либо разозлить, либо рассмешить гопника. О китайском говне за 300 рублей и самоделках (к которым менты легко могут доебаться) лучше и вовсе в приличном обществе не упоминать.

**Рогатка** — да, она самая: старая добрая рогатка из детства может стать крайне жёстким оружием. Несмотря на кажущуюся невинность сего агрегата, скорость полёта поражающего элемента (шарика подшипника, например) составляет 50 метров в секунду, а это уже около 180 км/час. Из хорошей рогатки с расстояния в 15-20 метров шарик подшипника пробьёт череп и с вероятностью 90% завалит любого кабана. Выбить глаз, зубы, поломать кости, свалить с ног или убить попаданием в висок не сложно, так что стрельбу нужно вести осторожно и прицельно. Идеальным нелетальным зарядом является сухой каштан: при попадании в лоб нокдаун гарантирован. Камни и металлические заряды только в крайнем случае. Если, конечно, нет желания хлебать баланду лет семь. Интересно, что в США рогатка является охотничьим оружием и требует лицензии.

**Перцовые спреи и прочая химическая поебень** — вполне приемлемое средство обороны. При правильном применении ~~защитит~~ поможет съебаться от от какого-нибудь гопаря или торчка, а то и нескольких. Преимущественно используется самками и дрищами, так как не смертельно и просто в применении, которое, в свою очередь, не грозит тюрьмой. Часто бывают говном, но, поскольку выдача содержимого дозируется и может быть прервана, после покупки можно чуть-чуть пшикнуть в сортире, вдохнуть, проплакаться и оценить, поможет тебе эта пердушка или толку от неё ноль. Каноничное использование выглядит так: прыскаешь в рожу→рожа начинает адово задыхаться и тереть глаза→бьешь с ноги по яйцам→драпаешь. Скастованное ядовитое облако обычно не позволяет дошлифовать мудака в плотном бою, не нанюхавшись самому при этом. Жидкие брызгалки («Удар», например) лишены этого недостатка, но из них хуй попадёшь и ещё хуй подействует содержащееся внутри говно, так что являются они не оружием, а всего лишь прелюдией к сокрушению морд, дебафающей противника по многим статсам и увеличивающей твои шансы вернуться домой с целой мордой, а его оставить с разукрашенной во все цвета фингалов. Если, опять же, ты [удачно](#) накроешь плевком лицевую область его тупой быдломорды.

Дополнительный плюс — конченные мудаки, уебланы и прочие дебилы, которым в Вальгалле не место, после газового плевка не переходят в режим полуслеплого берсерка, пытаюсь выцарапать хоть какой-то шанс, а рефлекторно отворачивают щячьло. Такая реакция практически гарантирует им быстрый и болезненный нокаут с сотрясением фимозга. А вот истинные воины могут на адреналине зарядить ногой в живот, целясь по памяти даже будучи ослеплёнными, пока руки противника заняты «вонючкой». В любом случае, дебафф — это ещё не экстерминатус.

**Табуретка** — также популярное оружие в армии, а также в местах массового скопления пьяного быдла.

Неоднократно бил людей по голове табуреткой (см. Армейская табуретка) сам, и видел как это делали другие.

От удара военнослужащие теряли сознание, табуретка, как правило, приходила в негодность — разбивалась на части. При этом даже сотрясения мозга были достаточно большой редкостью. С одной стороны — по причине очевидного отсутствия мозгов, это понятно. С другой стороны

| — человек крепок. **ВНИМАНИЕ:** не пытайтесь повторить это дома с друзьями.

— *Goblin*

но:

| Хорошим ударом по голове человека можно проломить череп, сделать дураком и даже убить насовсем.

— *Он же*

## Участники

Разные по происхождению и социальному статусу люди склонны по-разному вести себя в драке.

**Колхозник.** К ним часто относятся с пренебрежением, рассматривая как людей второго сорта. Возможно, эта категория граждан не сильна в красноречии и не блещет изысканными манерами, однако в драке они быстро заставляют себя уважать. Жизнь на свежем воздухе и **сельхозработы** способствуют физическому развитию больше, чем **душный город** и **втыкание в монитор**. Поэтому, если колхозник не до конца отравил свой организм синькой и веществами, то его ОФП в принципе вполне себе на уровне. Но самое главное даже не это, а то, что на деревне драки, в т.ч по пьяни и с летальным исходом-это НОРМА. Поэтому типичный колхозник — это СУРОВЫЙ персонаж, который вполне может сделать фраеру типа тебя немножечко бо-бо, а уж если это неоднократно сидевший (в перденях-не редкость) уркаган-еще и умеючи.

**Ботан.** Физическое развитие может варьировать, но в первую очередь это именно психологически неготовый к драке персонаж. В конфликтном окружении он быстро зашугивается, и если не доводить до отчаяния, то какого-либо вреда нанести не способен. Несмотря на то, что его ум натаскан на решение разных задач, понять суть драки ему не дано, в первую очередь из-за ложных стереотипов, впитанных с молоком матери. Подсознательно ботан хочет побыстрее проскочить жестокое и непонятное детство и поскорее вступить во взрослую жизнь, где кулаками вопросы якобы не решают. От драки всегда стремится уйти, даже минимальный риск для него неприемлем. Тренировочная груша для задира и гопников.

Часто считают, что человек становится ботаном из-за того что слишком много занимается учебой. Однако это не совсем так. В подростковом возрасте никто ещё не затянута рутинной настолько, что добровольно будет сидеть дома за скучными книжками, вместо того чтобы бегать по улице с друзьями. Даже искренний интерес к учебе (что редкость) и строгий контроль родителей не заставят чадо полностью забивать на развлечения в компании сверстников. А вот низкий статус в коллективе, постоянные унижения и зашугивание — запросто. Именно нарвавшись на эту социальную стену ботан и начинает добровольно «ботанить» в качестве компенсации, типа «пускай вы сильнее, зато я умнее». Но причину унижения книжные знания не исправляют. А причина в том, что **интеллигентные** родители воспитывают чадо в атмосфере полной дружелюбности, бесконфликтности, равноправия и взаимоуважения. Что имеет мало общего с инстинктивно-иерархической структурой детских и подростковых групп, где место под солнцем определяется именно в ходе конфликтов. Да и во взрослых коллективах подобная иерархия никогда не отмирает до конца, а потом у взрослых ботанов рождаются собственные дети...

Следует помнить, что не всё, что выглядит, как ботан, плавает, как ботан и **крякает**, как ботан — ботан. Психологическая подготовка на роже не написана (если ты не искушён в видении людей насквозь), легковес БИ тоже особо не выделяется из толпы, а откровенный задрот может оказаться хитрецом, сделавшим ставку на оружие, а не мышцы. Таких мало, но тем внезапнее оказывается, когда безобидный с виду ушлёпок начинает орудовать **шокером** в левой руке и отвёрткой в правой с ловкостью белочки, грызущей орешки, оставляя на асфальте мудаков с пробитым солнечным сплетением, или достаёт чуть ли не из хаммерспейса **тонкий длинный ножыг** и профессиональными движениями фехтовальщика начинает пускать кровь из всех органов, которые не успели отдрнуть из радиуса поражения. Но правда такова — в реальной жизни шансов встретить такого кадра практически нет, и не в последнюю очередь потому, что они не шляются по подворотням и уж тем более не станут докапываться до тебя хотя бы по причине совершенной выдуманности подобного персонажа дабы пофлюордорсить задротам пишушим/правлящим 90% статей на Лурке, включая эту. Надо быть очень, очень упорным, везучим и живучим искателем приключений, чтобы в конце твоей карьеры именно ложный задрот со зловещей ухмылкой заломал тебя приёмом айкидо и додушил витой парой.

**VIP.** Пациент, считающий себя по дефолту круче других. Что подразумевает, что он так же по дефолту должен этих других при необходимости пиздить. Или как минимум не дать им отпиздить себя. Что **ИРЛ** соблюдается не всегда (чуть более чем никогда), чем и **доставляет**. Особенно учитывая, что именно его VIP-амбиции зачастую и являются причиной драки. Он мастер гнуть пальцы и объяснять всем, какое они **говно** по сравнению с ним. Если же это не помогает, то в ход идут звонки очень серьезным пацанам, которые сейчас приедут и непременно закатают всех в асфальт, забивание стрелок на следующий раз и прочие финты. Если же начинается махач, то **внезапно** выясняется, что пациент не готов сделать ставку и на долю процента покрывающую раскинутые прежде понты. Обычно это публика, прикоснувшаяся в своей жизни к настоящим ништякам и попробовавшая вкус сладкой жизни, поэтому реально рисковать всем этим им не интересно. Но встречаются пациенты (как правило младше 20), реально верящие в то, что

крутой папа в случае чего отмажет их от тюрьмы. ИЧСХ тоже вероятно.

**Хач.** Здесь рассматриваются в первую очередь **гордые сыны гор**, а не зашуганные среднеазиатские **гастарбайтеры** типа таджиков и узбеков. Горцы (в первую очередь кавказцы и чеченцы, а также армяне, грузины, дагестанцы, ингуши, азеры и прочие) имеют весьма отличные от русского менталитет и систему ценностей. Во многом это обусловлено **суровыми** условиями жизни в горах, где в силу рельефа сложнее централизованно наводить порядок и каждый должен быть готов постоять за себя. Поэтому для них справедливо все то же самое, что и для **колхозников** выше, и даже в большей степени.

Однако есть и свои особенности:

- популярность в **тех краях** БИ, в первую очередь борьбы и самбо,
- почти поголовное ношение оружия (ножей и пикалок) и **реальная готовность** пустить это дело в ход.
- клановая система, по принципу «**один за всех и все за одного**». В результате повздорив с одним ты будешь иметь дело со всем кланом, в котором могут оказаться весьма влиятельные чины, которые отмажут рядовых бойцов если они тебя порежут или если синяки получили они то закроют лет на 5. Знание этого делает рядовых бойцов решительнее и бесстрашнее,
- особая мораль и система ценностей, в частности обостренное **ЧСВ** и специфическое отношение к **слабым**, убивать и грабить которых есть законное право и чуть ли не доблесть. Случайно оброненное **слово**, из-за которого **обычный человек** пошлет тебя **нахуй** и забудет, может оказаться для чурки вопросом жизни и смерти, ради которого он кинется на тебя с ножом и порежет.

Поэтому, мой юный друг, жители гор могут быть очень опасными противниками, связываться с которыми в одиночку крайне не рекомендуется. Все проблемные вопросы с ними лучше решать через **полицию** или **другие влиятельные организации**. Если повод мизерный, то лучше извиниться и этим исчерпать конфликт. Ни в коем случае не показывай страх, но и не лезь на рожон.

**Спортсмен.** Почти все виды спорта развивают ОФП, поэтому спортсмены в драке сильны, выносливы и скоординированы. Кто в спорте работает руками (метатели разных предметов, волейболисты, пловцы) могут сильно переебать рукой, кто ногами — соответственно ногой. Если вид спорта не боевой, то этим и ограничивается (исключение регби, где ставят навыки борьбы). Если же перед тобой титулованный боксер или борец — в одиночку и без оружия **ты** с ним ничего не сделаешь (точнее, шансы будут сильно ниже среднего. Однако бывает всякое). Однако для максимальной эффективности боксёру необходим курс адаптации, потому что удар в перчатке и без неё — разные вещи, на улице бьют не только рукой по морде, но и ногой по яйцам, а **против ножа в печени бессилён даже чемпион мира**. Алсо те, кто занимается командным спортом, благодаря навыками игры в команде, имеют заметные плюсы в групповой драке.

NB: автохуй, в пауэрлифтинге взрывная сила тоже тренируется, только немного по иному

**Качок.** Особый подвид спортсмена с внушительными внешними данными, которые позволяют сильнее придавить, лучше держат удары и меньше чувствуют боль. В борьбе качок однозначно будет иметь преимущество за счёт массы. Однако силовой тренинг (пауэрлифтинг, бодибилдинг) сковывает мышцы и делает движения медлительными. В результате способность сильно, а главное быстро, уебать в драке у качков не так высока, как можно было бы ожидать. Если же качалка идет с **фанатизмом** и употреблением **химии**, то ОФП быстро уходит в минус, сердце не справляется с прокачкой крови через ненормально разросшееся мясо и начинает сбоить. Такой качок в драке нулевой и сдувается очень быстро. Тот же, кто не **задрачивает** и после тренировки поколачивает грушу, резко становится более опасным.

NB

В тяжёлой атлетике ака олимпийская штанга в отличие от пауэрлифтинга присутствует подём штанги в рывке, что требует не только грубой силы, но и ВНЕЗАПНО резкости

**Самка.** Неприятный противник несмотря на то, что в среднем физически слабее мужика. В первую очередь потому, что вышенаписанное про «ставку» и «расклад» — это не про них. Обычная баба вступает в драку лишь в самом крайнем случае, так что на тормоза рассчитывать не приходится (хоть какая-то адекватность наблюдается у гопотёлок, дракам не чуждых, но они, если ты заведомо не слабее, связываться с тобой и не будут), зато жестокости изрядно больше, так что вполне можно ожидать ударов по яйцам, выцарапывания глаз и вырывания волос. Драка двух женщин — неприятное зрелище даже со стороны, не имеющее совершенно ничего общего с киношной «борьбой в купальниках в грязи». И самое главное: когда дойдет дело до ответственности — виновата на 95% окажется именно мужская **шовинистическая** свинья, посмевавшая поднять руку на женщину. Особо можно отметить самок с детенышами — страх за потомство запросто может перевести их в режим берсерка в любой момент.

**Отморозок.** Его внешний вид почти неопознаваем, его поведение не поддается логике. Отморозок-тот, у кого в голове нету психических блоков, которые у других то самое «взять и беспричинно уебать» и ограничивают. Классический пример-"выпускник" детдома. Вся его жизнь — это адь и беспроблемный пиздец, он ощущает себя полным говном, и поэтому ни тюрьма, ни смерть его не пугают. Ему будет доставлять удовольствие сам факт опиздюливания нормальных людей, ибо в этот момент он ощущает свое превосходство. На другой стороне от замороженной братии — **вполне нормальный, взрослый и даже лысый персонаж**, лишь при попытке нападения на которого выясняется, что...не на того напали. Казалось бы, проще мобилку отдать, чем в тюрьме сидеть, а он будет **прыгать по** дохлым гопникам, пока без сил не упадёт. И в обоих вариантах, из-за внезапности неадекватности, особого выхода нет — приходится просто надеяться, что судьба с такими товарищами не сведёт, а если и сведёт, то останется хоть какой-то шанс

унести ноги и сохранить здоровье *любой* ценой и способом.

Еще сюда следует добавить вполне реальных клиентов из тюрем, дурдомов, наркодиспансеров и/или/ одновременно стоящих на учете. Такие, несмотря на полностью ботанский вид и заторможенность (наркоманство герычом ухойдакает кого угодно), носят с собой ножички и способны тыкать ими на поражение просто за косой взгляд в свою сторону, ибо мания преследования. К тому же, физическая сила в состоянии аффекта (а у обколотых психов это дефолтное состояние) часто весьма превышает ожидаемую. Собственно, основная причина, по которой буйного больного в палате с трудом удерживают два-три качка-санитара, а озверевший ботан может внезапно вырубить нескольких гопников. В общем, видишь человека со странным взглядом или со странной походкой — лучше на него не смотреть.

К отморозкам также можно отнести **буйных пьяных и употребивших вещества**: они, будучи под своей дозой, не чувствуют боли, отчего их невероятно трудно нейтрализовать. Причём алкаш или наркоман может по-прежнему резво рваться в бой, **даже с отхуяренной выстрелом картечью конечностью**. Также хуёво то, что алкаш или наркоман, когда закончится действие веществ, может подохнуть от полученных внутренних повреждений, которые он ранее не чувствовал, в варианте: *подрались с алкашом на свадьбе при куче свидетелей; он тебя избил; но на следующее утро сам же и сдох...* В плюсе — отсутствие реакции, поэтому многопудовый прямой в голову или тупой удар ногой, от которых даже алкаш увернётся, "зомби" ловит в полной мере, не пропуская ни одного джоуля, а со встряхнутым мозжечком болевая чувствительность уже не очень важна — вертикальное положение тела в ближайšie пол-сутки ему не угрожает. Бывалые люди подстраивают тактику под степень упоротости — меньше болевых приёмов и больше мощных тумачков, Анону известен случай, когда человек лечил трещину в какой-то мелкой кости стопы, полученную ОБ ГОЛОВУ напавшего ночью пьяного. Очнулся алкаш от такого нокаута очень нескоро.

Ещё один вариант отморозка — это человек со связями и **полномочиями**, которые могут помочь ему избежать ответственности даже в случае самых тяжелых последствий (сюда же примыкает вышеупомянутый малолетний VIP-долбоёб верящий что «папа отмажет»). Такой не побоится выстрелить и пырнуть ножом, но в отличие от того, кому нечего терять, он вряд ли готов сам погибать в драке и, в общем, ещё рационален. Поэтому если у него нож и у тебя нож — он может и отступить.

**Берсеркер** Самый опасный тип в любой драке. Отличительная особенность в том, что в критической ситуации, коей драка и является, любой из вышеперечисленных типов, случайно или намеренно, может им стать. **В драке единственная эмоция, которую испытывает, это ярость**. Полное отсутствие как страха противника, так и последствий вкупе с повышенным болевым порогом (вплоть до полной нечувствительности) и возросшей до небес ставкой делают сабжа самым опасным противником. Даже самые сильные удары, вплоть до ножа (если это не удар в сонную артерию), скорее всего не принесут ровным счётом никакого результата. Силу удара контролировать не в состоянии и может запросто погнуть арматуру или сломать свой же кулак об что-нибудь голову или спину. Остановить его без оружия практически нереально, и единственная рабочая тактика - бежать, потому что преследовать вряд ли будет.

**Гопники**. АУЕ, ОПГ, а до кучки и **скинхеды**. Главная особенность — насильственный отъем ценностей это их профессия. Бандит всегда опытен и подготовлен, часто вооружен и ВСЕГДА не один. ИЧСХ гопотелки тоже вполне участвуют в озалуплении лохов вроде тебя-вместе с бойфрэндами. Матерые уголовники владеют богатым арсеналом для запугивания и психологического подавления. Если ты в уличных конфликтах новичок или любитель, то они профессионалы. В отличие от отморозка бандит относительно рационален (если не совмещает работу и удовольствие, лол). Цель драки — добыча **профита** с минимальными последствиями для себя. Поэтому вполне возможен вариант когда жертва отдает ценности и уносит ноги прочь, особенно если ценность не так велика и бандитские физици не засветились. Бандиты нападают на заведомо более слабую жертву, и в их планы не входит защищать свою честь или выяснять кто сильнее. Поэтому, встретив внезапный и решительный отпор от предположительно легкой добычи, могут и отступить. Но все-таки будьте добры учитывать, что бандиты изначально заряжены на подавление сопротивления жертвы и если подкатили именно к вам значит вы, в данный момент, заведомо слабее (иначе бы подкатили к другому, лол). В конце концов пострадавших/погибших от рук профессиональных преступников на порядки выше, чем отбившихся от них.

## Полезные советы

«Набей человеку морду и он проходит с разбитой мордой всю неделю.

Научи человека бить морды и он проходит с разбитой мордой всю жизнь.

»

— Народная кетайская кунфуическая пословица

**Не ищи неприятности на свою жопу!** Сядь и пораскинь мозгами, готов ли ты сегодня вечером ставить

на кон свое здоровье, жизнь и свободу в драке на ножах? Готов ли ты встретить толпу [хулиганов](#), которые не боятся ни увечий, ни тюремных сроков и которым доставляет удовольствие пиздить всех кто слабее их? Если к такой ставке ты не готов — вполне логично не соваться туда, где это может случиться, не правда ли? Не факт, что тебя убьют, но если случится драка ты испугаешься высокой ставки и дрогнешь, после чего твоя судьба будет зависеть от воли победителей — могут ограбить, а могут и на органы порезать. Поэтому ходить по тёмным подворотням неблагополучных кварталов стран третьего мира — верх глупости. И в сто раз глупее ходить там со своей девушкой. Чуть менее глупо ошиваться по всяким быдлоклубам и ночным барам, но также не рекомендуется, ибо ночь без драк, в таких местах, редкость. Если чувствуешь в себе силушку богатырскую и гормоны просят приключений — запишись на спортивное БИ или в ближайший бойцовский клуб и разряжай их там, в безопасных условиях на ринге, по-прежнему избегая вышеуказанных мест.

**Не дай себя спровоцировать** Собственно больше половины драк начинаются с банального хамства — ПНХ — а потом дружно в больницу или в отделение, как повезет. Держи себя в руках. Откровенные буйные неадекваты это забота местных ментов, охраны и администрации. Если тебе что-то крикнули на улице, не спеши поворачиваться со словами «че ты бя сказал?» Не веди никаких [диалогов](#) с отморозками, вполне возможно (да почти наверняка!), что тебя специально выводят на эмоции.

**Если на тебя напали**, перед тобой стоит один или группа адептов сабжа (фудбол, АУЕ и др.), но боевые действия ещё не начались — самое главное не паниковать. Возможно, все очень хуёво, но паникой ты сделаешь всё только хуже. Далее, надо собрать максимум информации и понять, какая у твоих оппонентов цель, как далеко они готовы зайти и что они вообще из себя представляют как бойцы. И конечно же надо твердо знать, какую ставку готов в этой ситуации сделать ты сам и что ты как боец из себя представляешь. *Очень* важно так же уловить «точку невозврата» и начать так или иначе действовать в нужный момент, чтобы события не развивались по принципу «ещё рано, ещё рано, уже поздно». Это позволит тебе действовать грамотно во всех конфликтных ситуациях. На все это у тебя будет пара секунд. Совсем не лишним будет иногда продумывать такие ситуации в свободное время, чтобы быть заранее готовым.

В общем случае — вряд ли ты успеешь все увидеть и обдумать. Поэтому, если ты один — беги! Даже если кажется, что противник слабее, если ты МСМК по боксу, твой папа генерал милиции, а дядюшка — криминальный авторитет — все равно лучше беги. Вдруг гопник на голову ниже тебя достанет нож и воткнет тебе в глаз? Оно тебе надо? Можешь конечно рискнуть, может быть ты победишь и будешь потом хвастать друзьям. Если ради таких понтов ты готов рисковать здоровьем, то это твое дело. Но главное — четко понимать ситуацию, а не следовать стереотипу вроде «настоящий мужик должен всегда драться». Исключения (когда безопаснее сразу расстрелять из минигана, а не опрометчиво подставлять спину, удирая) — значимы™, но по маловероятности не сильно уступают наличию у тебя минигана.

Разумеется, чтобы бежать, желательно немного знать местность, чтобы не загнать самого себя в тупик, имея на хвосте раззадоренных охотничьим инстинктом преследователей. Если случилось так, что тебя занесло в неведомые ебеня, то лучше бежать по самым широким улицам (они обычно сквозные и без тупиков) и желательно в направлении, где предположительно может иметься полиция или люди. Перепрыгнуть забор и попасть на какую-нибудь охраняемую территорию, пусть даже с собакой, иногда может быть хорошим выходом — вряд ли за тобой полезут бандиты, а сторожу можно объяснить, что у тебя проблемы. Во всяком случае, бить тебя он не станет, а если влететь туда с воплем «ПОЛИИИЦИЯАА СПАСИИИТЕ!!!» — возможно, даже успеет чем-то помочь, если палил камеры и видел ваше приближение.

Бывают ситуации, когда бежать некуда, например ты не один или в закрытом помещении, а цель очень важна — в этом случае драться придется. Тогда забывай про все, подбирай/доставай любое оружие и вперед, [с крайней беспощадностью](#) по отношению к себе и окружающему миру. В этой ситуации она как раз имеет смысл.

**Изменяй ставку.** Если победа нужна, а расклад не твой — не спеши сдаваться, ты можешь изменить ставку. Если гопник достал нож — предложи разобраться без ножей. Прокатит не всегда, но попытаться стоит. Или наоборот, если тебя щемят толпой — возьми в руку палку да перееби как следует паре что поближе. Если они не готовы к серьезной драке, то отвалят. Если ты слабее, то подъем ставки — это единственный и весьма действенный метод изменить расклад в твою пользу, о котором часто забывают, теряясь и задыхаясь от адреналина. Возможно, даже не придется драться, если противники не готовы так рисковать, то они сдуются, но возможно что нет и убьют...

**Внезапность.** Пользуйся ею: если противник ещё не готов к атаке, а ты уже понимаешь, к чему приведет бездействие, то почему бы и не [взять и убать](#) первому? Нежданчик — наилучшая возможность переломить исход в свою пользу. Тут главное не упустить момент. Если ты видишь, что противник, потихоньку начинает сокращать дистанцию — не задумываясь, бей в голову, в идеале — попади в челюсть и бей до тех пор, пока противник не упадет. Всегда следи за руками, в любой момент он может достать нож, или чего покрепче, поэтому если видишь, что рука лезет в карман, бей в пах. Также бутылка из-под пива, с соседнего стола, внезапно, может спасти жизнь. Впрочем, стоит помнить и про УК (105, 111).

**Планируй все заранее.** В свободное время продумывай в деталях насколько это возможно где и за что ты будешь драться, а где не будешь. Надо не мечтать о том, как раскидываешь толпу гопников [ударом ногой с разворота](#), а именно планировать когда будешь вступать в драку, а когда будешь убегать, что

будешь говорить при угрозе драки, и будет ли в этом смысл.

**Если рядом тьян.** Прежде всего, начнем с разбора ситуации. Весьма маловероятно, что ты окажешься с ней в вымышленно-киношной ситуации из разряда «мы с ней гуляли себе, и тут на нас из кустов выскочили хулиганы». Это романтическая хуйта, совершенно оторванная от суровых реалий нашей жизни. Ну или вы реально два долбоеба, обожающие прогулки по неблагополучным районам при полной луне — тут уж [премия Дарвина](#) вам в утешение. Обычно же все гораздо банальнее и пошлее.

Драка в присутствии женского пола — особая и очень тонкая ситуация. Животный мир выясняет у кого с самкой будет [любовь](#) именно в драке. Самки, в свою очередь, прекрасно осведомлены об этой старой и доброй традиции, и потому вполне могут устроить провокацию с последующими оленьими боями, дабы выявить более ценного носителя генотипа, и просто лулзов ради. Это может быть нарочито строгое замечание подвыпившему верзиле или даже целой гоп-компании, либо наоборот — легкий флирт и всяческая демонстрация своей кагбе доступности. В любом случае подогретое первобытными инстинктами быдло предложит тебе «выйти по разам», а твоя, с позволения сказать, тьян, устроится поудобнее и достанет попкорн. Спасуешь перед ситуацией — Тряпка-кун тебе имя. Разберешься с «обидчиком» или хотя бы достойно ляжешь, что ж, почет тебе и уважение, а также сотрясение мозга.

Итак. Ситуация неэтична просто до ужаса, что же делать? Возвращаться к разделу «не дай себя спровоцировать». Главное здесь — осознать, что твоей тьян реально ничего не угрожает, поскольку все происходит наверняка в людном, хорошо освещенном месте, вроде бара или ночного клуба, рядом толпа таких же добровольных защитников женского пола как и ты, воспитанных на таких же ебанутых идеалах, да и сам(и) оппонент(ы) вовсе не чужд(ы) джентльменских замашек по отношению к противоположному полу, а потому сеанс БПЕ вроде как не планируется. Единственная предполагаемая жертва в данной ситуации это именно [ты](#). Серьезно, интернет ломится от трагикомичных историй, когда обычный среднестатистический кун, воспитанный в духе «настоящего мужчины», из самых благих намерений вступаясь за самочку, отважно бросается в пучину быдланов. В итоге такого горе-защитника либо убивали, либо калечили, сделав инвалидом на всю жизнь. После этот герой будет кусать себе локти, что вовремя не слился из этого пренеприятнейшего казуса. Так бывает очень часто в подобных ситуациях, мало кому остаётся выйти сухим из воды. Чем же ему оплатит та самая тьян? А с вероятностью в 99,99% ничем, потому как он уже дефектный, а ей нужен здоровый и крепкий мужчина для продолжения рода. А слабый и каличный горе-заступничек не сможет обеспечить ей красивой жизни, не сможет заработать столько же, сколько энергичный, целеустремленный, здоровый физически и процветающий мужчина. Максимум что она сделает — это придет на ток-шоу [1] со словами вроде «спасибо вам, %мать username% за такого замечательного сына», повергая присутствующих в ахуй своим цинизмом. Вот и думай, нужно ли тебе все это. ЧСХ вступивший за девушку с юридической точки зрения будет зачинчиком драки, а те кто его отпиздил — соответственно защищавшимися, и при хорошем адвокате они будут признаны невиновными, а при охуительном адвокате полезший драться из-за девушки, выйдя из больнички, ещё и получит срок.

**Не размышляй во время боя.** Думать надо перед дракой, очень серьезно и усиленно. Также можно думать после. Но в самом бою загружать свой мозг логическими рассуждениями вредно и опасно. Если ты принял решение участвовать и уже полетели удары — не думай ни о чем, целиком погрузись в процесс и передай управление инстинктам. Дело в том, что инстинктивный режим «стимул-реакция» позволяет распознавать ситуации и действовать намного быстрее, чем рационально-логическое мышление. Типичная ошибка ботаников и людей умственного труда в том, что они по привычке начинают рассуждать, что-то вроде «если он ударит правой я отойду в сторону а потом захвачу руку и проведу болевой, а если ударит с левой я уклонюсь и потом коленом по яйцам и боковой в челюсть». Рассуждения могут быть логичными и верными, но в любом случае они будут слишком медленными, а скорость критически важна! Драка с тренированным человеком идет на тех скоростях на которых логическое мышление не эффективно! Особенно вредны рассуждения о последствиях: «а вдруг мне выбьют зуб? что я тогда скажу маме? а вдруг я его ударю слишком сильно и меня поставят на учет в милицию? это же вся учеба и все планы на смарку!». Любые подобные мысли приводят к единственному выводу — драться опасно, и лучше закончить все побыстрее. А это гарантированный слив.

Следует, правда, помнить, что во время драки у бывалого бойца философствовать не получается не потому, что он себе «запрещает» это делать, а потому, что мозг чуть более, чем полностью занят тактической мыслью, вплоть до «чтения мыслей» оппонента по движениям его глаз и непроизвольным подёргиваниям конечностей. [Бокс](#) в помощь. А если очень серьезно — запишись в марафонцы. Ребята похожи на сбежавших из концлагеря — а 40 км пробегут и глазом не моргнут. Короче, 100% вариант, особенно в конфликте 1 на 1.

**Тренируйся.** ОФП и годное [БИ](#) не только увеличат твои шансы в драке, но и в целом окажут благотворное влияние на жизнь и здоровье. Главное — без фанатизма.

**Отступай.** Если противник сильнее, или их много, или ты понимаешь, что не справишься, возьми свою гордость, сверни трубочкой, засунь себе в жопу и беги (а лучше засунь потом — с цилиндрическим предметом в очке бежать не удобно). Лучше быть живым трусом, чем смелым [арабом](#).

## Итого

В общем, если нет хорошего повода в пользу драки, то вариантов у тебя три:

- Изматывание противника бегом.
- Голосовая атака с целью деморализовать противника, переходящая в изматывание одного бегом.
- Голосовая атака с целью вызова подкрепления, переходящая в изматывание противника бегом с целью дать подкреплению прибыть по назначению.

А если серьезно, то главный вопрос: а оно точно того стоит? Вот ты видишь, как мужика избивают. Или деву. Шаблон требует заступиться. Но тебе точно будет легче, лежа в больнице (или под землей, это уж как повезет) от того, что тебе за спасение дадут медаль? Это именно тот случай, когда «не умеешь — не берись».

Более того: а где гарантия, что в результате не повесят зачин драки на тебя лично? Откуда ты знаешь, у кого из них какая крыша, связи и вообще что скажут свидетели? И так, ты увидел, как у бабы вырывают сумку. Допустим, ты КМС по боксу, одного вырубил, второму сломал руку. Только когда потерпевшая ВНЕЗАПНО не опознает нападавших, а они заявят, что сумку вырвал ты, и они тебя останавливали — доказывай, что ты **не верблюд**. Как в анекдоте: «ну что, мудака, выпендрился перед соской, а щи теперь хуем хлебать будешь?». И то, что товарищ сержант тебе после драки пожал руку — не панацея, надо будет, и сержанту вкатают взыскание за неправомерное применение силы против «терпил».

Про то, что в протоколе после встречи с гражданами толерантной национальности напишут («русский фашист сам себе нанес тяжкие телесные повреждения собственной сумкой с ноутбуком, отобрал у потерпевшего пистолет, выстрелил 4 раза себе в грудь, после чего насильно приказал потерпевшему взять означенную сумку и пистолет и спастись бегством»), ты вообще не захочешь знать. Бригада опытных сородичей воплотит в своих показаниях самые смелые фантазии, не сомневайся.

А еще есть кадры, которые на бегу (во время тактического отступления перед превосходящими силами противника), уронив мобилу, останавливаются ее подобрать. Тут без комментариев.

## Боевая подготовка

Основная статья: [Боевые искусства](#)

Дабы не детонировать адский тематический холивар, конкретные виды здесь не упоминаются. Ограничимся лишь общими рекомендациями.

Тренировки должны быть ориентированы **на практику**. Годное БИ должно учить **наносить повреждения и защищаться от них**. Несмотря на очевидность этого утверждения, некоторые школы, позиционирующие себя как серьёзную боевую подготовку, на деле дают лишь гимнастику и философию.

**Капитан Очевидность** вновь подсказывает нам, что лучший способ научиться что-то делать — делать это. Если ты всю жизнь жмёшь штангу от груди, то ты хорошо умеешь жать штангу от груди, но не факт, что ты окажешься хорошим бойцом. Поэтому, чем больше тренировка похожа на драку — тем лучшую подготовку для драки она даёт. Регулярные спарринги и риск получить в лицо — однозначно лучше, чем замедленная отработка самых смертельных ударов, но без единого спарринга. Если ты боишься синяков — никогда не научишься побеждать. И никакая **астрально-бесконтактная философия** не научит тебя этому даже за тысячу лет. Распространенное заблуждение **не таких как все** заключается в том, что традиционный мордобой — это тупой путь для тупого быдла, а **для особо одаренных** есть хитрый путь развития без **пиздюлей**, где в какой-то момент ты **ВНЕЗАПНО** становишься нагибатором. **Увы**, но так не бывает.

С другой стороны — не нужно доводить до идиотизма, отбитая голова и переломы всех конечностей тоже вряд ли сделают тебя крутым бойцом. Тренировки должны иметь адекватный КПД. Если у тебя уже есть **профессия, личная жизнь** и куча других забот, то вполне логично предположить, что БИ, которое требует регулярных тренировок в течение всей жизни и даст результат через N-ое количество десятилетий — не лучший выбор.

Далее, в бою есть большая разница между знанием как надо делать и **НАСТОЯЩИМ** умением это делать. Это обусловлено тем, что все может происходить очень быстро, намного быстрее, чем *логические операции* в коре и древесине твоего мозга. Выход — **задрачивать** основные приемы до автоматизма.

*Любопытная паста:*

На абстрактно-логическом уровне мышление успевает переработать не более 100 единиц информации в секунду, тогда как на образном и сенсомоторном (двигательном) уровнях - до десяти миллионов единиц! Благодаря этому, "ум тела", освобожденный от "цепей разума", практически мгновенно запускает нужную двигательную реакцию. Вот почему мастер действительно отражает нападение и контратакует раньше, чем сам успевает подумать об этом. Однако выбор тех или иных движений (связок приемов) наш биокомпьютер может осуществлять лишь из числа тех, которые "закодированы" в психике. Чтобы "загнать" их туда, требуется многократное повторение (не менее 5 тысяч раз на каждый прием) и длительное упражнение, то есть отработка в похожих, но все же различающихся деталями ситуациях.

— Анатолий Тарас, *«Боевая машина»*

Установлено, что на опознание ситуации, осуществляемое правым полушарием, требуется всего лишь 60 миллисекунд, тогда как ее поэлементный анализ (работа левого полушария) занимает 320 миллисекунд. Но если, например, два удара идут один за другим с интервалом меньше этой величины, то человек физически не способен адекватно прореагировать на второй из них. Поэтому всякий раз, когда он пытается понять ситуацию в деталях, опоздание с ответом неизбежно. И наоборот, воспринимая ситуацию в целом (не думая), на основе ранее отработанных и "закодированных" в подсознании схем, боец успевает выдать ответную реакцию в кратчайший промежуток времени.

— Там же

Именно поэтому, мой дорогой друг, если ты пролистал книжку по самообороне и получил представление об основных приемах — это ничуть не сделало тебя круче. Бойцовские навыки как раз так и не работают — даже самые простые для понимания движения требуют серьезных усилий и времени, чтобы ты смог более-менее толково применить их на автопилоте в драке. Без регулярных и систематических тренировок ты никогда не станешь бойцом!

На уровне выяснения отношений (иерархический поединок) именно регулярные занятия рабочим БИ — это основа основ. Опыт большого количества тренировочных боев неизбежно повышает уровень понимания ситуации, дает уверенность в своих силах, чувство дистанции, скорость реакции и прочие критически важные скиллы, которые у любого не занимающегося и не дерущегося часто человека присутствуют лишь в зачаточном состоянии.

Однако, в отличие от драки в любом БИ уровень риска ограничен. И по правилам любого БИ всегда более-менее стабильно можно выделить сильнейших и слабейших. То есть тех, кто с большой вероятностью будет побеждать, и тех, кто будет проигрывать. В отчаянной драке же все превращается в **рандом**. Роль подготовки снижается, и на первый план выходят морально-волевые качества. Об этом следует помнить чемпиону на улице. Скилл быстрых и точных ударов вполне может быть перевешен отчаянием и ножом. Именно рандомность таких драк и есть истинная причина того, почему умные люди предпочитают в них не участвовать.

Можешь думать, что ты уже **27-летний пердун**, в силу чего тебя **не пустят** на тренировку. Бросай эту отмазку, в **крупных городах** и не только полно мест где даже ленивого **битарда** могут таки **отниздить** научить. В конце концов это их работа.

Качалка тоже не помешает. Для большинства людей один вид мускулистого и тренированного человека — серьезный сдерживающий фактор. А для закрепления результата хорошо бы ещё и как минимум отрабатываешь удары на груше, а не просто качаться, иначе будут проблемы со скоростью и координацией удара.

И конечно же бег. Кроме того что это основа ОФП это единственный прием, который **гарантированно** спасет твою шкуру в случае нападения. Наиболее вероятные агрессоры: гопники, урки и бухое **быдло** — редко ведут **здоровый образ жизни**, и потому вряд ли способны составить конкуренцию в спринте тренированному человеку. Поэтому регулярные пробежки будут не лишними (особенно по пересеченной местности). Более предметный тренинг: первые пять секунд диким ошпаренным кабаном изо всех сил, потом постепенно сбавлять обороты до обычного кросса. Факультативно — **паркурчик**, в той части, где учат-таки проскакивать препятствия не сбавляя бега, а не выпендриваться.

Как видишь, чтобы быть более-менее подготовленным бойцом надо серьезно и разносторонне тренироваться. Тебе решать, насколько оно тебе нужно.

## Вывод

Первое, что поможет тебе не ссать и грамотно действовать — это понимание того, что такое Ъ-тру драка. Следует избегать, в любом случае после 18+риск в лучшем случае тратиться, что б "просто отпустили" без протокола-очень велик. Почему в 90-00-е бандюки и гопота были эталоном чОткости для школоты? Правильно, отсутствием рефлексии и результативностью. Закаленный на зоне бычара ВСЕГДА эффективнее "комнатного" дрыгомашца, ибо имеет Ъ-тру опыт, приобретенный возможно ценой многих судеб и жизней тех, кто ему попадался. Ъ-тру махачи с целью гоп-стопа, поножовщина и махачи на зонах с использованием всего, что попадает под руку-лучший (если выживешь) вид набора опыта. К сожалению, в Этой и сопредельных странах СНГ это именно так, и тут уже ничего не поделаешь. Никакая

### Что с качалкой (без груши) не так?

Привычные силовые движения будут абсолютно не совпадать с ударом, удар будет не просто не-техничным, а раскоординированным, потому что качалка не отрабатывает специфичные для боя движения, там ценится изолированный кач отдельных мышц, в то время как хороший удар требует участия почти всех мышц тела, так как в удар рукой помимо движения собственно бьющей руки подключаются мышцы ног и туловища, чему как раз и учат в боксе, карате и прочих ударных БИ.

### NB

Бег часто советуют тянам, в качестве лучшего метода защиты. НО правда такова, что обычная женщина бегаёт существенно медленнее обычного мужчины...

теоретическая подготовка этого не заменит. Более того, именно приобретенный в таком Ё-тру окружении боевой (кроме шуток) опыт и закаленная стрессом нервная система будут с носителем даже через много лет после последней "ходки" к Хозяину. Ты же в этом плане матерому гопнику не опасен от слова "совсем"-просто смиришься. Жизнь дороже-потом просто купишь новый шмот и айфон...

Если после прочтения вышенаписанного ты не согласен с этим, то нужно как следует [поразмьслить о том что ты есть и ради чего живешь, за что готов умереть, а где готов и уступить](#). Твердое знание этого и есть тот самый стержень. Для победы нужно правильное мировоззрение, подразумевающее готовность сделать ставку и понести потери. Если ты живешь ради профита и потребления то будь уверен, ты обосцышь штанишки в случае любой реальной угрозы, и скорее пососешь [хуец](#) в прямом смысле-см.выше, чем окажешь сопротивление. Чтобы ты не боялся чем-то рисковать — ты не должен бояться. В частности, НЕ БОЯТЬСЯ ВООБЩЕ. А уж если ты сам задумал стать Ё-тру преступником (гопником, бандитом, тем более быком-телохранителем, "торпедой" и т.д.)-ты должен быть решительно готов к тому что каждый день может стать для тебя последним. Так ли это страшно, если абсолютно все рано или поздно превратятся в гниющий кусок мяса? Это все кажется очевидным, но отчего же тогда [95%](#) браво ввязываются в драку, и только в больничке/СИЗО начинают судорожно рассуждать стоило оно того или нет?

Кроме того, существует много прикладных методов подготовки, направленных как на устранение комплексов, так и на преодоление инстинктивных табу, вроде нежелания выкалывать глаза или резать глотки или наоборот желания убивать. Имеют смысл регулярные аутогенные тренировки и/или медитация. В сочетании с годным БИ — незаменимые вещи, так как учат управлять своими эмоциями и на некоторое время абстрагироваться от них. В драке такое умение является необходимым, поскольку любой хороший боец должен быть в состоянии обуздать свою психику и переключаться с одного типа мышления на другой. Алсо, имеется специальный курс йоги для бойцов. Не совсем то, но в принципе суть не сильно отличается. Также может помочь вера, причём чем фанатичнее поциент, тем он безумнее в драке (курить [Крестовые походы](#), к примеру).

## См. также

- [Срач](#)
- [ББПЕ](#)
- [Боевые искусства](#)



### Гопнический стиль речи

228 282 статья Adidas Ёбанный насос Армия Бабло Бацька Бирюлёво Будь мужиком Бумер Влад Борщ Вор Воровайки Голос со стороны параша Гопник ГСР Дедовщина Драка Знаменитость российского уровня Избиение лохов Интересная личность Криминальная Россия Крутой Колян Лох Малиновый пиджак Миша Маваша Мой пездюк Мытищи На нах ёпта! Новый русский Опасный поцык Опасный поцык/Машинный перевод Пацан к успеху шёл Пацаны-пацанчики Петя-супермен Пиво Плюха Понт Проффесор Радио «Шансон» Русский шансон Свидетель из Фрязино Артём Свистунов ССУЗ Стритрейсер Сява Тазик Турникмены Тюрма Убью родных, убью друзей Шняга Южное Бутово Ягуар