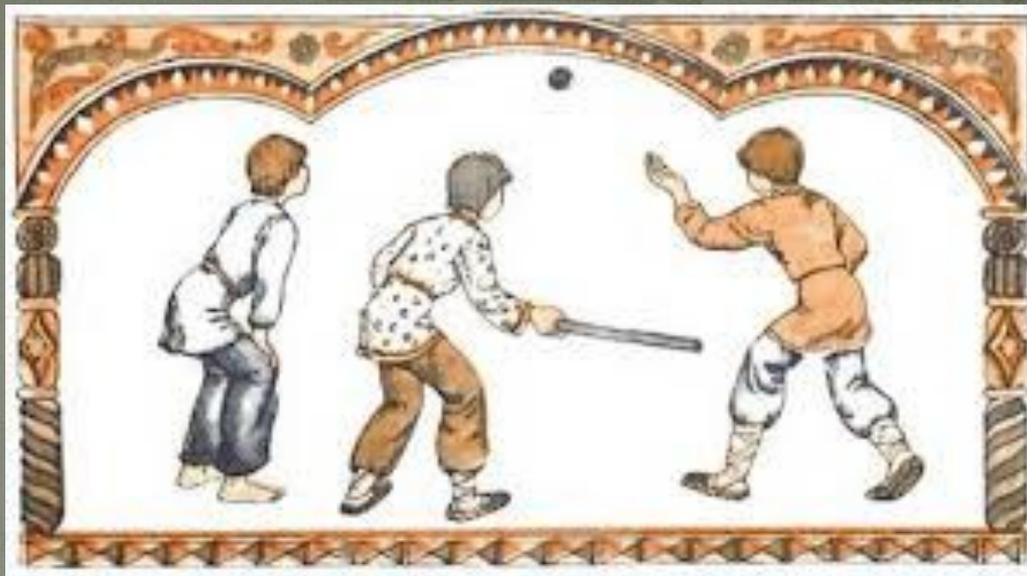




ЛАПТА



- Русская лапта - одна из древнейших национальных спортивных игр, а возможно, и самая древняя. Принадлежности для игры в лапту - деревянные биты и войлочные мячи - были найдены на раскопках Великого Новгорода, датируемых XIV веком. Ни один праздник на Руси без игры в лапту, наряду с кулачными боями, не обходился. Играл в лапту и Петр I, играли солдаты и офицеры Преображенского и Семеновского полков. И в Красной армии по инициативе тогдашнего председателя Высшего совета физической культуры Н. И. Подвойского эта игра использовалась в качестве одного из элементов физической подготовки. Правда, примерно с тридцатых годов наступил довольно длительный период забвения, и лишь в 1957 году лапта была представлена в программе Спартакиады народов России.



- Игра доступна любому желающему. Для нее нужны только деревянная бита, мяч да земляная или травяная площадка. Удары по мячу, пробежки через игровую зону и осаливание мячом игроков соперника очень похожи на бейсбол



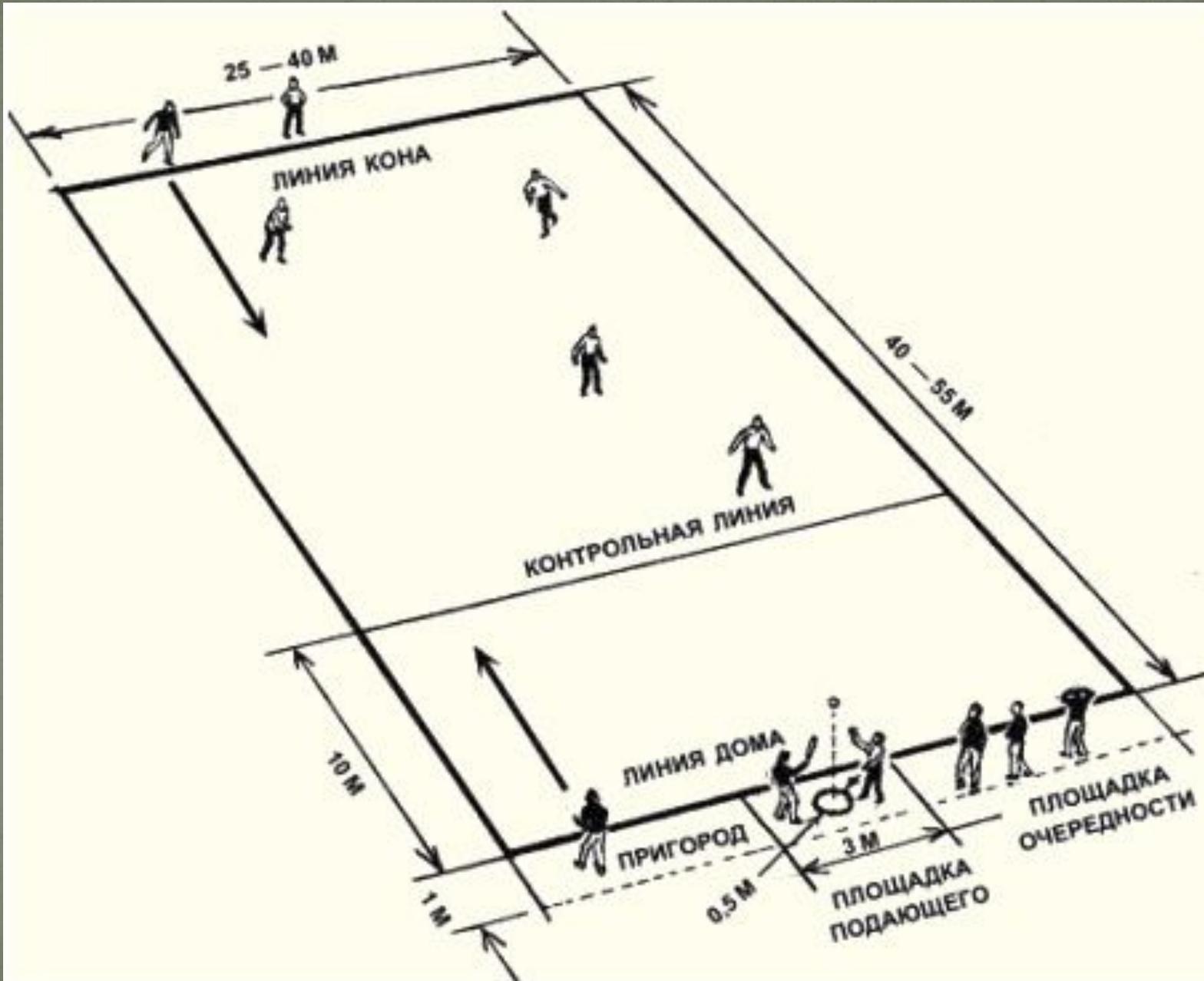
- В Финляндии подобная игра называется "пессопалло", в Германии - "шлагбал", в Румынии - "ойна", в Болгарии - "народка топка" ...

ЛАПТЫ

- В лапту играют две команды, каждая из которых состоит из пяти человек. Одна команда находится в поле, она является защищающейся, вторая – на линии города, она атакующая. Задача игроков атакующей команды, после выполненного удара битой по мячу, постараться перебежать через поле. Задача защищающейся команды – подобрать или поймать мяч и попасть им (осалить) игроков атаки, находящихся в поле. Игрок атаки, совершивший перебежку через все поле и вернувшийся назад, приносит своей команде 2 очка. Игрок защиты, поймавший мяч с лета, приносит своей команде 1 очко. Игра длится четыре тайма по 15 минут. Победителем является та команда, которая наберет больше очков.

ПЛОЩАДКА

- Игровая площадка представляет собой прямоугольную площадку. Размеры площадки, в зависимости от ранга соревнований и условий проведения соревнований составляют: ширина – 15-55 м, длина – 25-40 м. Размеры измеряются по внешней линии, ограничивающей поле.
- Комментарий. Соревнования могут проходить на площадке с искусственным покрытием, так и на травяном или земляном покрытии. По боковым линиям должно быть свободное пространство 3 метра, с торцевой линии и линии города – 5 метров. Если игра проходит в зале, освещение должно быть достаточным и равномерным.



ШТРАФНАЯ ЗОНА

- В штрафную зону входит шестиметровое пространство от линии Города, она служит для определения правильности удара и выноса мяча за линию Города.
- Комментарий. Удар считается не действительным, если мяч по воздуху не пересек линию штрафной зоны. Во время выноса мяча за линию Города в штрафной зоне должно находиться не более одного игрока защиты. Судьям не подавать сигнал на право удара, пока игрок защиты не выйдет из штрафной зоны.

ПЛОЩАДКА ПОДАЮЩЕГО



- Находится в центре передней линии, ограничивается двумя линиями на ширине 3 метра и длиной 1 метр.

ЗОНЫ СКАМЕЙКИ КОМАНД



- Зоны скамейки команд находятся вдоль лицевой линии по обеим сторонам штрафной площадки. Скамейки должны быть рассчитаны на 10 человек для каждой команды.

КОМАНДЫ



- Каждая команда состоит не более чем из 8 игроков и тренера. Один из игроков является капитаном. Состав команды перед началом игры не может иметь менее пяти участников. Во время игры команды в защите на площадке должно находиться пять игроков. Во время игры в нападении игроки не имеющие право на атаку, находятся на скамейке.

КАПИТАН

- Каждая команда должна иметь своего капитана. Когда возникает необходимость, капитан является представителем своей команды на площадке. Он может обращаться к судье по вопросам, связанным с толкованием Правил или для получения необходимой информации, по окончании игрового момента. Это он должен делать в корректной форме. Если по какой-то причине капитан заканчивает игру, он предупреждает об этом судью и назначает одного из игроков выполнять его обязанности и передает ему повязку.

ТРЕНЕР КОМАНДЫ



- Каждая команда должна иметь тренера. Тренер несет всю ответственность за свою команду и является руководителем по всем вопросам. За 15 мин до начала игры он должен заполнить протокол игры. Он имеет право объявить судей о замене, о таймауте, обратиться к судье по каким-то разъяснительным вопросам, но только по окончании игрового момента. Тренер может иметь помощника, но об этом он должен заранее сделать запись об этом в протоколе. Помощник тренера может обращаться к судьям только в том случае, когда тренер по каким-либо причинам покинул игру. Обязанности тренера может выполнять капитан команды.

СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА



- На одну игру назначаются судейские бригады в составе: ст.судья, судья на линии, секретарь.

СТАРШИЙ СУДЬЯ

- Старший судья должен проверить и утвердить место проведения игры, проверить форму и снаряжение команд, при необходимости проводит предигровую жеребьевку, выводит на игру команды, принимает решения по всем вопросам по ходу игры. В случае возникновения спорных вопросов принимает решение, дает команду на начало и окончание игры, дает свисток на остановку игрового момента и возобновления игры, проверяет протокол, утверждает счет. Подтверждает или аннулирует решение линейных судей.

ЛИНЕЙНЫЙ СУДЬЯ

- Линейный судья контролирует ход игры и жестами указывает на те или иные действия игроков старшему судье и игрокам, подписывает протокол.

СЕКРЕТАРЬ

- Секретарь проверяет правильность заполнения протокола до начала матча. Ведет протокол во время игры, следит за заменами, общим временем, подсказывает ст.судье о выходе мяча в аут и правильности набранных очков, регистрирует использованные минутные перерывы, подписывает протокол и передает его гл.судье соревнований.

ИГРОВОЕ ВРЕМЯ



- Игра состоит из четырех таймов по 15 минут общего времени. Между первой и второй, третьей и четвертой четвертями двухминутный технический перерыв. Между второй и третьей четвертью перерыв 5 минут.

Комментарий. В зависимости от ранга и уровня соревнований общее время может быть сокращено, как игровое, так и перерывы.

НАЧАЛО ИГРЫ



- Игра начинается с приветствия команд. Согласно жребию, одна команда занимает позицию в защите, другая – в нападении. По свистку старшего судьи игрок нападения производит первый удар и начинается общий отсчет времени.

УДАРЫ ПО МЯЧУ

- Удары по мячу производятся битой, которая держится двумя руками, а замах производится из-за головы. Бить с плеча или с боку запрещается. На правильный удар дается две попытки. Удар считается действительным, если мяч по воздуху пересек шестиметровую зону и упал в пределах поля или по воздуху улетел за линию города не пересекая боковые линии. Удар считается не действительным, если мяч в воздухе задел потолок, сетку и др. посторонние предметы. После неправильной первой попытки дается вторая, если и она не удачная, то игрок лишается удара, но он имеет право на перебежку. Игрок может отказаться от удара, для этого он должен встать в районе зоны подачи и, подняв вверх руку оповестить об этом старшего судью.

ПОДАЮЩИЙ



- По просьбе бьющего он подает мяч на указанную высоту. Для совершения удара дается возможность двух подкидываний. Подающим игроком должен быть на совершения удара. Подающий не имеет права на атаку, но может выходить в поле на обратное осаливание.

ПРАВО НА АТАКУ (ПЕРЕБЕЖКУ)



- Право совершить перебежку имеют только те игроки, которые совершили попытку удара. Совершив полную перебежку, игрок может совершать перебежку только после совершения им удара.

ВЫНОС МЯЧА

- Вынос мяча производится игроком защиты, находясь в пределах игрового поля. Мяч может быть вынесен как броском, так и в руке между флажками линии города. Если мяч пересек линию города через боковые линии, то игра продолжается. Запрещается делать ложные замены на вынос мяча.

ОСАЛИВАНИЕ

- Осаливание – попадание мяча в игрока атаки. Осаливание игрока на падения производится в тот момент, когда он совершает перебежку и находится в поле. Осаливать можно только находясь в пределах поля, мяч должен быть выпущен из рук. После осаливания игра продолжается, и игроки защиты должны покинуть поле за линию кона или города. Если при осаливании мяч попал в голову, то осаливание не засчитывается, при умышленном попадании в голову игрок защиты наказывается желтой карточкой.

ОБРАТНОЕ ОСАЛИВАНИЕ

- После осаливания игроки той команды, игрок которой был осален имеют право производить обратное осаливание, т.е. подбирать мяч и осаливать игрока противоположной команды. Обратное осаливание может происходить многократно. На обратное осаливание со скамейки запасных в поле может выходить не более 5 человек, в противном случае дается свободная смена команд.

САМООСАЛИВАНИЕ

- Игрок нападения считается самоосаленным, если он выбежал и вернулся за линию кона или города, во время перебежки выбежал за боковую линию, коснулся мяча или игрока защиты владеющего мячом. Очки, набранные в момент самоосаливания, не засчитываются. Игрок защиты после самоосаливания и свистка судьи оставляет мяч в поле и покидает его за линию кона или города. Игроки, совершившие самоосаливание имеют право на обратное осаливание. При умышленном самоосаливании назначается свободная смена.
- Комментарий. Часто при самоосаливании игроки защиты и нападения оказываются в ауте, самоосаленным считается тот, кто последним покинет аут.

ПЕРЕБЕЖКИ

- Каждый игрок нападения имеет право на перебежку, только после того, как совершил удар. Игрок, перебежавший с линии Города до линии кона, пересекший ее и вернувшийся за линию Города не был осален сам или не был осален кто-то из игроков его команды, совершил полную перебежку и принес своей команде 2 очка. Перебежки в одну из сторон не приносят команде очков.

ОЧКИ, ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ И ПРОИГРАВШИХ

- Каждый игрок, совершивший полную перебежку, приносит своей команде 2 очка. Игрок защиты, поймавший мяч после удара с лета, приносит своей команде 1 очко. Победителем считается та команда, которая наберет больше очков.
- Команде может быть засчитано поражение, если в ходе игры на поле осталось менее трех человек. Если команда не явилась на игру, ей засчитывается техническое поражение и команда несет другие наказания, предусмотренные положением о соревнованиях.



НАРУШЕНИЯ ПРИ УДАРАХ

- Бьющему игроку запрещается выполнять удар с плеча, с боку, выходить или заступать за линию города и зону подающего, выбрасывать биту в поле, затягивать время, брать биту до разрешения судьи. При нарушении этих правил судья имеет право лишить игрока удара.

НАРУШЕНИЯ ПРИ ПЕРЕБЕЖКАХ

- Игроку атаки при перебежках запрещается выбегать в поле со скамейки запасных, сезона подающего, за исключением бьющего игрока, касаться игроков защиты, выбегать в аут, касаться или брать мяч в руку. За эти нарушения судья может дать свободную смену и наказать игрока желтой карточкой.

НАРУШЕНИЕ ПРИ ИГРЕ В ЗАЩИТЕ

- Игрокам защиты запрещается выходить за пределы поля до удара. Если игрок защиты вышел за пределы поля до удара, а удар был действительным, то игроку защиты делается предупреждение, а игроки нападения вышедшие после удара в поле совершают перебежку в одну сторону. Игрокам защиты запрещается во время перебежки блокировать игроков атаки, выходить в аут до удара, находиться в штрафной зоне до удара, прятать мяч и делать ложные движения, затягивать время при выносе мяча. При этих нарушениях игрок наказывается замечанием и желтой карточкой.

ЖЕЛТАЯ КАРТОЧКА

- Желтая карточка предъявляется игрокам в следующих случаях: если игрок дважды нарушил одно и тоже правило, за неспортивное поведение, апелляцию судьям во время игры и другие нарушения. Желтая карточка также может предъявляться и тренерам команд и их помощникам.

КРАСНАЯ КАРТОЧКА

- При предъявлении красной карточки игрок или тренер команды обязав покинуть поле без права замены с последующим рассмотрением на судейской коллегии. Красная карточка предъявляется при получении второй желтой карточки, драки, сквернословии, недисциплинированном по ведении, как на поле, так и за пределами его во время игры, до подписания протокола. Красная карточка может предъявляться и тренерам команд и их помощникам.

МИНУТНЫЙ ПЕРЕРЫВ

- Каждая команда имеет право брать один минутный перерыв в каждом тайме. Старший судья и врач также по каким либо причинам может объявить технический перерыв. Время технического, медицинского или минутного перерыва не входит в общее время.

Приятной игры!

