

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 17»  
Г. НОВЫЙ УРЕНГОЙ

ПОДГОТОВКА ШКОЛЬНИКОВ К СДАЧЕ  
НОРМ ВСЕРОССИЙСКОГО СПОРТИВНОГО  
КОМПЛЕКСА ГТО ЧЕРЕЗ ВНЕУРОЧНУЮ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПОСРЕДСТВОМ РУССКОЙ  
НАРОДНОЙ ИГРЫ ЛАПТА

*АВТОР: УЧИТЕЛЬ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ  
МБОУ «СШ № 17» Г. НОВЫЙ УРЕНГОЙ  
ШКОЛКИН АЛЕКСАНДР ВЛАДИМИРОВИЧ*



Г. НОВЫЙ УРЕНГОЙ  
2018 ГОД

*«ЭТА НАРОДНАЯ ИГРА — ОДНА ИЗ САМЫХ ИНТЕРЕСНЫХ И ПОЛЕЗНЫХ ИГР. В ЛАПТЕ НУЖНЫ НАХОДЧИВОСТЬ, ГЛУБОКОЕ ДЫХАНИЕ, ВЕРНОСТЬ СВОЕЙ КОМАНДЕ, ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ, ИЗВОРОТЛИВОСТЬ, БЫСТРЫЙ БЕГ, МЕТКИЙ ГЛАЗ, ТВЁРДОСТЬ УДАРА РУКИ И ВЕЧНАЯ УВЕРЕННОСТЬ В ТОМ, ЧТО ТЕБЯ НЕ ПОБЕДЯТ. ТРУСАМ И ЛЕНТЯЯМ В ЭТОЙ ИГРЕ НЕТ МЕСТА».*

**А.И.Куприн**



# ПРАВИЛА ИГРЫ

Русская лапта - двухсторонняя командная игра, которая проводится на прямоугольной площадке, ограниченной боковыми и лицевыми линиями. Цель одной команды - совершить как можно больше перебежек после совершенных ударов битой по мячу в отведенное для игры время, где каждый игрок, совершивший полную перебежку, приносит своей команде очки. Цель другой команды - не дать соперникам сделать перебежки осаливанием мячом и поймать больше «свечей», причем, осалив перебежчика, команда получает право на удары и перебежки, если не произойдет переосаливания, (ответное осаливание).



# СОСТАВ КОМАНДЫ

Каждая команда состоит из 10 игроков, один из которых является капитаном.

Во время игры на площадке должны находиться шесть игроков каждой команды, но не менее четырех, которые могут быть заменены в соответствии с положениями, предусмотренными настоящими правилами.

## **Продолжительность игры**

Игра состоит из двух таймов по 20 мин каждый с 5-минутным перерывом между ними. При этом в каждом тайме судья обязан компенсировать время, потерянное, по его мнению, в результате затягивания игроками пауз, в тактических целях, пауз в игре на транспортировку с площадки травмированных игроков или по какому-либо другому непредвиденному случаю.



# ПОДАЧА И УДАРЫ ПО МЯЧУ

Подача мяча проводится одним из игроков нападения открытой ладонью над кругом подачи. В момент подачи мяча нападающий и подающий игроки располагаются на площадке подающего у круга подачи. Каждый игрок нападения имеет право на использование одной попытки, для пробития удара по мячу.

Игрок нападения может не производить удар по мячу один раз, если подача мяча его не устраивает, но во второй раз он обязан выполнить удар, иначе лишается права на удар.

Если после одного из ударов мяч оказался в игре (выбит на игровое поле за пределами штрафной линии или, коснувшись поля, вылетел за одну из боковых линий, или вылетел за линию кона по площадке или по воздуху между стойками), игроки нападения, имеющие право на перебежку, могут ее начинать (кроме подающего игрока – игрок подающей мяч не имеет право на перебежку).

Игрок нападения, не сумевший ввести мяч в игру после удара, получает право на перебежку с пригорода только при следующем правильном ударе одного из игроков своей команды.

# ВОЗВРАЩЕНИЕ МЯЧА В ДОМ

Игроки защиты, получив мяч, обязаны вернуть его за линию дома в площадку подающего, положив в круг подачи, если не возникает ситуация для осаливания. При возвращении мяча в площадку подающего в штрафной зоне не должно находиться более одного игрока команды. Мяч возвращается без задержки и считается вышедшим из игры, если он пересекает линию дома. Обратное из-за линии дома мяч на площадку не может быть возвращен, так как считается, что он уже вышел из игры. Вывести мяч из игры игрок может, только находясь в пределах игровой площадки.



# ПЕРЕБЕЖКИ

Каждый игрок нападения, совершивший после правильного удара по мячу (или ввода мяча в игру) полную перебежку из пригорода или площадки подающего за линию кона и обратно за линию дома и при этом не был осален или самоосален, приносит своей команде два очка.

Игрок, совершивший правильный удар, может начать перебежку с площадки подающего.

Нападающие, имеющие право на перебежку, в любой момент могут начать перебежку, пока мяч находится в игре и не возвращен в дом.

Если до пересечения мячом линии дома игроки нападения начали перебежку, то они обязаны закончить ее в одну сторону.

Игрок, сделавший перебежку из дома за линию кона, может при необходимости остаться там и возвратиться в дом после одного из последующих ударов своей команды, что также является полной перебежкой.

Перебежка считается начатой, если игрок начал движение в соответствующем направлении и при этом коснулся игрового поля двумя ногами или всем телом пересек линию дома или кона. Начальной фазой перебежки считается касание ногой игровой площадки, после чего игрок не имеет права вернуться за линию дома или кона и может быть осаленным игроками защищающейся команды. Перебежка считается оконченной, если игрок хотя бы одной ногой заступил за линию дома или кона, а другая нога при этом не касается игрового поля, или игрок пересек линию кона или дома по воздуху после финишного прыжка.

Если после начатой перебежки игроки нападения оказались за линией кона, то защитники обязаны доставить мяч в дом без задержки для продолжения игры.

# ОСАЛИВАНИЕ

Игрок, совершающий перебежку, считается осаленным, если его коснется в пределах игровой площадки мяч, брошенный в него любым игроком защиты, в том числе, если игрока коснется мяч рикошетом от стены помещения.

С целью осаливания игроков нападения защитники имеют право передвигаться с мячом по своему усмотрению или передавать мяч любому игроку своей команды. После осаливания игроки защиты обязаны убежать за линию дома или кона, так как осаленная команда может произвести ответное осаливание. Ответные осаливания могут продолжаться до тех пор, пока все игроки последней осалившей команды не убегут за линию кона или дома.

При попытке осаливания игроки не имеют права касаться друг друга, в противном случае нарушители могут быть наказаны (см. статью 43).

Для ответного осаливания игроки команды нападения, находящиеся за линией дома, имеют право выбегать на площадку, помогая своим игрокам, но их количество не должно превышать 6 игроков. Если на площадке находится 7 игроков, происходит свободная смена. Команда, нарушившая правила уходит играть в защиту.





# САМООСАЛИВАНИЕ

Игрок нападения считается самоосаленным, если он начал перебежку и возвратился за линию дома или кона. В этом случае команда нападения переходит играть в защиту.

Игрок нападения считается самоосаленным, если он начал перебежку и наступил ногой на боковую линию или при падении задел ее какой-либо частью тела.

Игрок защиты считается самоосаленным, если он после осаливания или самоосаливания нападающего сам оказался за боковой линией последним или коснулся мяча после совершенного осаливания или самоосаливания.

Момент самоосаливания (как и осаливания) фиксируется судейским свистком и соответствующими жестами судей.

Если к моменту осаливания или самоосаливания игроки нападения не успели завершить пробежку в дом, то очков команде они не приносят, а только получают право на удар. Игроки, задержавшиеся при этом за линией кона, при возвращении в дом также очков не приносят.

Если один из игроков оказался самоосаленным, то игрок противоположной команды, находящийся с мячом, обязан положить его так, чтобы мяч оказался в пределах игровой площадки, и покинуть площадку за линию дома или кона вместе со своими игроками.

# ЛОВЛЯ МЯЧА С ЛЕТА

Если защитник поймал мяч с лета в пределах поля или вне его, то он приносит своей команде очко и обязан быть готовым к осаливанию игроков нападения, если они выйдут на перебежку.

Если защитник поймал отбитый мяч с лета в пределах штрафной зоны также приносит своей команде очко ( игра продолжается).

Ловля мяча за пределами линии дома, очков защите не приносит, так как удар засчитывается не действительным.

## Очки

Очко своей команде приносит игрок, поймавший «свечу», 2 очка - игрок, совершивший полную перебежку и оставшись при этом не осаленным, или до осаливания другого игрока своей команды.



# РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ

Результат игры определяется по наибольшему числу очков, набранных командой за игровое время.

При равном количестве очков фиксируется ничья.

При проведении стыковых игр или игр по системе с выбыванием в случае ничейного результата после основного времени игры проводится (после жеребьевки) дополнительный период продолжительностью 5 мин или несколько таких периодов, необходимых для получения преимущества одной из команд. Между дополнительными периодами предусматриваются перерывы продолжительностью до 2 мин, в начале каждого дополнительного периода проводится жеребьевка.



# ПОРАЖЕНИЕ

Если в процессе игры у одной из команд на площадке остается меньше четырех игроков, то игра прекращается; этой команде засчитывается поражение.

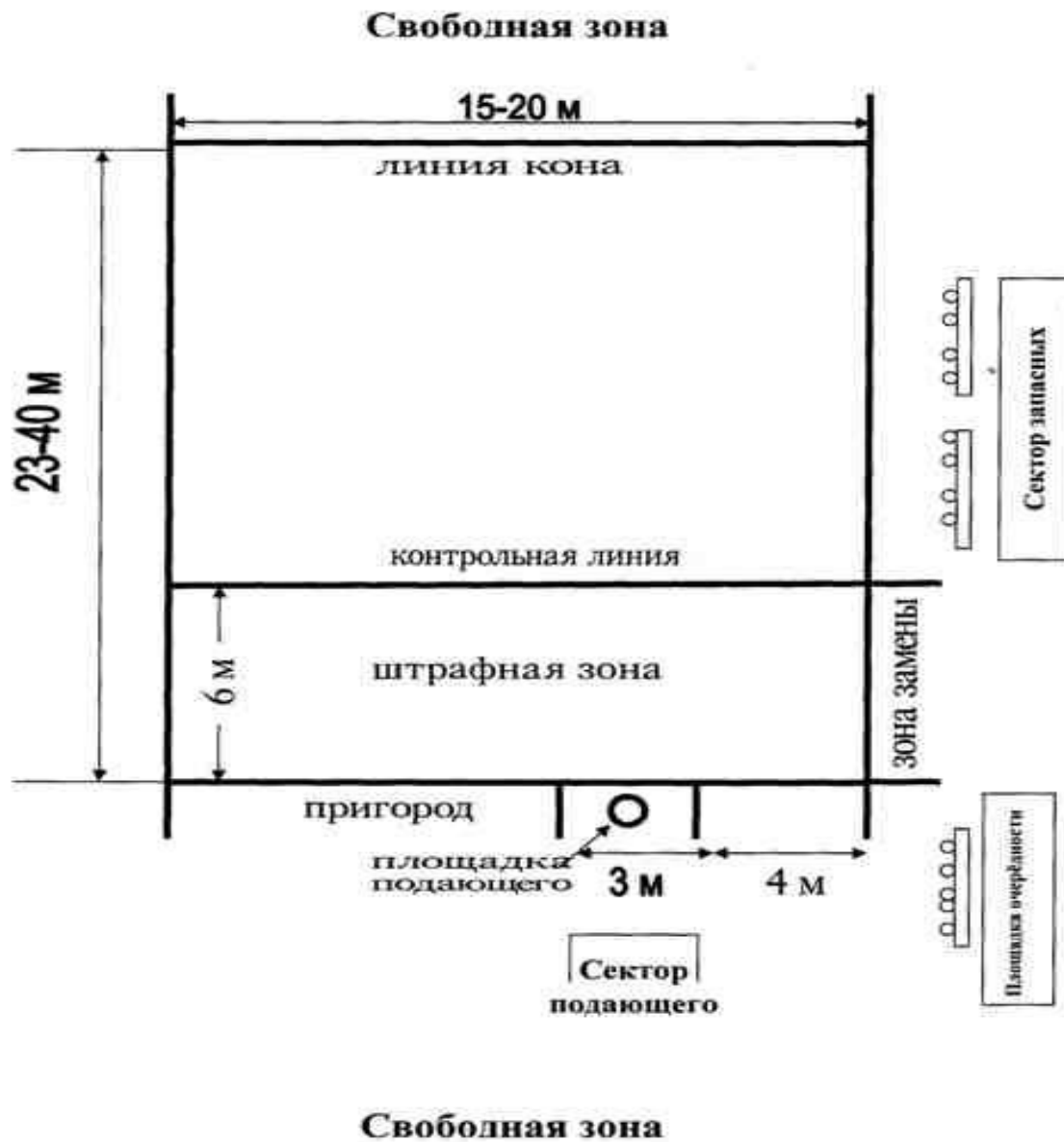
Если команда, которой засчитывается победа из-за снятия с игры соперника, имеет к этому моменту преимущество в счете, то фиксируется этот счет. Если команда не имеет преимущества в счете, то фиксируется счет 40:0 в ее пользу.

Если в команде обнаруживается подставной игрок(ки) или игрок(ки) с фиктивными документами, то ей засчитывается поражение со счетом 0:40. Команда снимается с соревнований и может быть оштрафована решением федерации.



# ПЛОЩАДКА ДЛЯ ИГРЫ В ЛАПТУ

## ПЛОЩАДКА ДЛЯ ИГРЫ



# АКТУАЛЬНОСТЬ





***Спасибо  
за  
внимание!***