

# КОМПАНИЯ ДАЧНЫЙ СПОРТ

Тел. +7 495 410 97 66 [www.crocket.ru](http://www.crocket.ru) [www.garden-sport.ru](http://www.garden-sport.ru) E-mail: [crocket@bk.ru](mailto:crocket@bk.ru)

## ЛАПТА ПРАВИЛА ИГРЫ

Эта игра не требует дорогостоящих принадлежностей, ни специально фундаментально оборудованных площадок, что в настоящее время приобретает особую актуальность. Для лапты необходимы игровая площадка 40-55 м в длину и 25-40 м в ширину с земляным, травяным или искусственным покрытием, цельнодеревянная бита и теннисный мяч.

### Упрощенные вариант лапты для небольшой компании или одной семьи

И «свечки» и «тройник» — замечательная, если можно так сказать, семейная лапта. Три-четыре игрока — это как раз оптимальный состав для одной отдыхающей на природе семьи.

### СВЕЧКИ

Если собираются играть три-четыре человека, то обычно используется упрощенный вариант — «свечки». На ровной лужайке на расстоянии 15—20 м друг от друга проводят две линии: одна называлась городом, другая — коном, или домом. Потом, используя считалку или жребий, определяется бьющий, он становится за чертой города, остальные располагаются в поле за коном.

Бьющий подбрасывает мяч и сам же сильно ударяет по нему битой. Полевые игроки, наблюдая за мячом, ждут, когда он пересечет кон, чтобы не дать ему опуститься на землю, поймать. Если это им удастся, бьющий идет в поле, а его место занимает игрок, владевший мячом. Если же полевые игроки, зазевавшись, не успевают поймать мяч, удар повторяется. Бывает, что бьющий промахивается по мячу. Правила разрешают ему повторить удар. После третьего промаха бьющий уступает свое место другому игроку.

### ТРОЙНИК

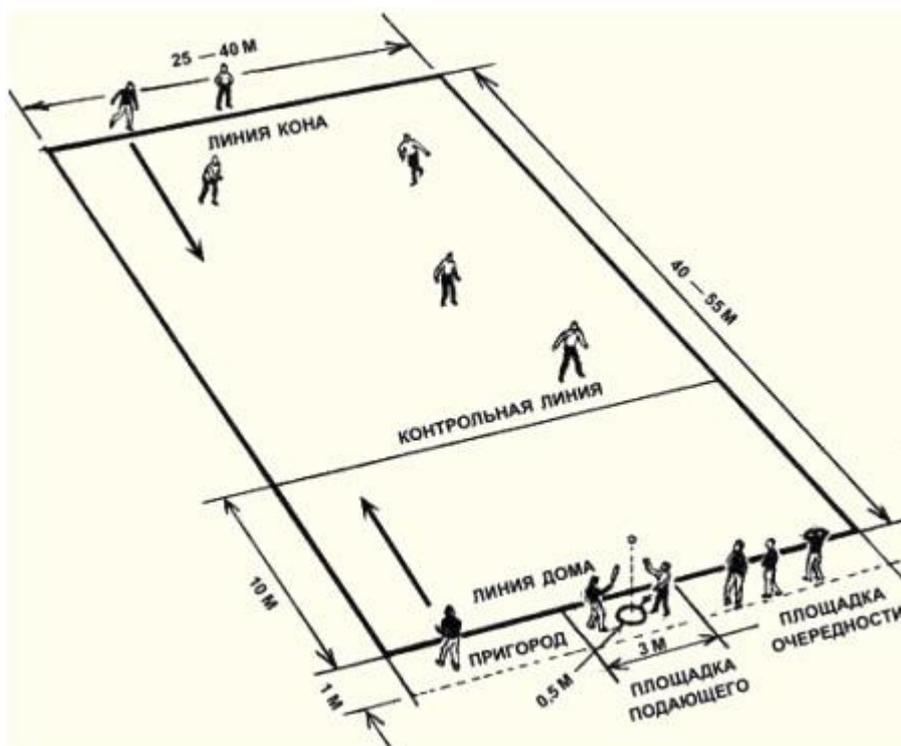
Три игрока (отсюда и название — «тройник») располагаются в таком порядке: один у линии города, другой — у кона. Третий же — бьющий — может начинать игру с любой линии. Если в «свечках» бьющий сам подбрасывал себе мяч под удар, то в этой игре ему помогает полевой игрок. «Тройник» — более динамичная игра, поэтому бьющий здесь должен не только сильно бить по мячу, но и быстро бегать: после удара, пока мяч летит по воздуху, он должен пробежать всю площадку и встать за противоположной чертой. В это время полевой игрок, стоящий у дальней линии, старается перехватить стремительно летящий мяч, чтобы осалить им бегущего.

На удар бьющему отводилось три попытки. Если он не уверен, что после несильного удара сумеет перебежать площадку неосаленным, то остаётся на месте. После третьего даже неудачного удара он обязан бежать к противоположной черте. Успех этой перебежки зависит от его ловкости, быстроты, смекалки.

## КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА ЛАПТЫ

### ВВЕДЕНИЕ

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 лицевой 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 жребью, 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 падении 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 биты в поле, затягивать время, брать биты 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, seasons 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 на рушениях игрок наказывается замечанием и желтой карточкой.

## **ЖЕЛТАЯ КАРТОЧКА**

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

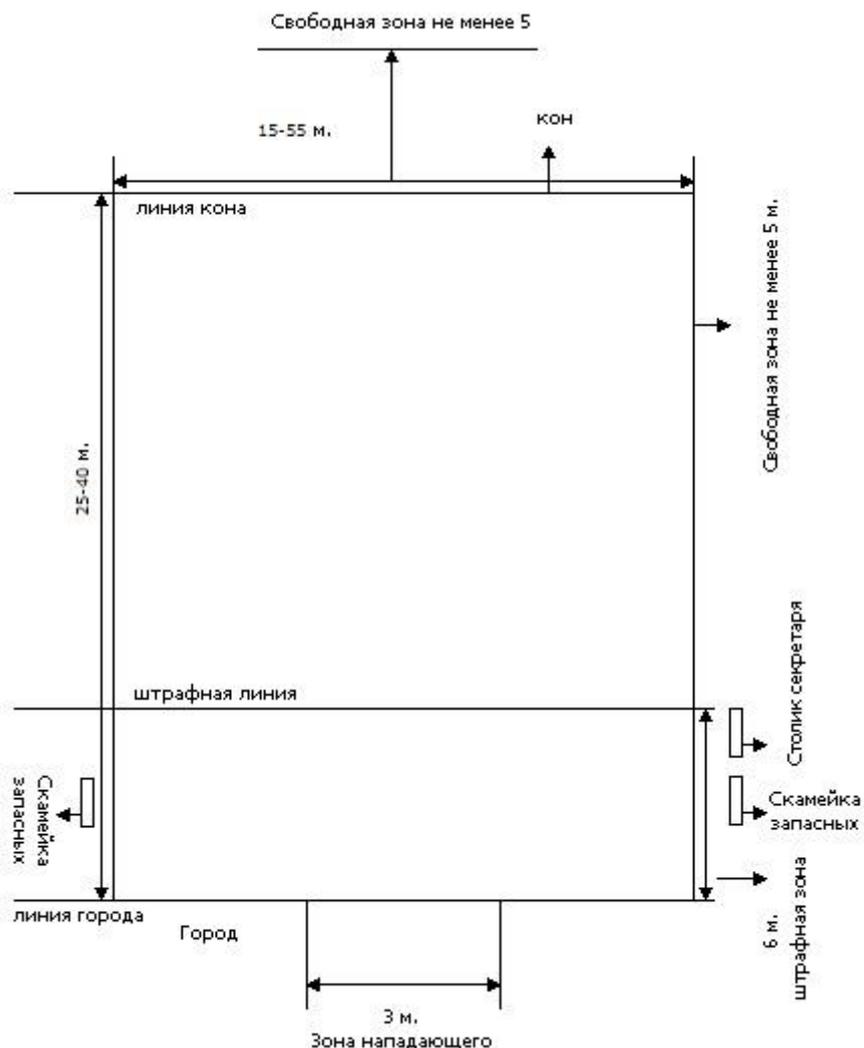
## КРАСНАЯ КАРТОЧКА

При предъявлении красной карточки игрок или тренер команды обязан покинуть поле без права замены с последующим рассмотрением на судейской коллегии. Красная карточка предъявляется при получении второй желтой карточки, драки, сквернословии, недисциплинированном поведении, 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.



Протокол № \_\_\_\_\_

соревнований по лапте \_\_\_\_\_

между командами \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_ Место \_\_\_\_\_ Начало \_\_\_\_\_ Окончание \_\_\_\_\_

Ст. судья \_\_\_\_\_ Судья на линии \_\_\_\_\_ Секретарь \_\_\_\_\_

Команда А _____									
№ п/п	Фамилия игроков	Номер игрока	Счет игры						
			А №	Б №	А №	Б №	А №	Б №	
			12	12	3839	3839	7576	7576	
			3	3	40	40	77	77	
			4	4	41	41	78	78	
			5	5	42	42	79	79	
			6	6	43	43	80	80	
			7	7	44	44	81	81	
	Капитан _____		8	8	45	45	82	82	
Команда Б _____									
			9	9	46	46	83	83	
			10	10	47	47	84	84	
			11	11	48	48	85	85	
			12	12	49	49	86	86	
			13	13	50	50	87	87	
			14	14	51	51	88	88	
			15	15	52	52	89	89	
	Капитан _____		16	16	53	53	90	90	
	Результат первой половины _____ в пользу _____		17	17	54	54	91	91	
	общий счет _____ в пользу _____		18	18	55	55	92	92	
	Замечания игрокам _____		19	19	56	56	93	93	
	Представители команды А _____ Б _____		20	20	57	57	94	94	
	Ст. судья _____		21	21	58	58	95	95	
			22	22	59	59	96	96	
			23	23	60	60	97	97	
			24	24	61	61	98	98	
			25	25	62	62	99	99	
			26	26	63	63	101	101	
			27	27	64	64	101	101	
			28	28	65	65	102	102	

29	29	66	66	103	103
30	30	67	67	104	104
31	31	68	68	105	105
32	32	69	69	106	106
33	33	70	70	107	107
34	34	71	71	108	108
35	35	72	72	109	109
36	36	73	73	110	110
37	37	74	74	111	111

