

## ЛАПТА

Состав играющих: В игре может участвовать целый ряд, а могут быть только несколько играющих. На соревнованиях в ВДЦ "Орленок" практикуют смешанные команды из 4 мальчиков и 4 девочек. Снаряжение: Инвентарь для игры очень прост: палка-бита (лапта) и небольшой мяч. В качестве биты используется палка или узкая дощечка длиной от 50 до 100-120 см. Размер биты зависит от возраста и подготовки играющих. Для сильных и умелых игроков лучше подходит увесистая круглая бита толщиной 5-7 см. Площадка: Площадкой для лапты может служить и футбольное поле и поляна в лесу и вообще любое открытое ровное место, вокруг нее должно оставаться еще некоторое свободное пространство, так как мяч нередко вылетает за пределы площадки. Для проведения соревнований в ВДЦ "Орленок" мы используем площадку размером 25x35 м.

Суть игры в лапту состоит в следующем: игрок одной команды (бьющей) выбивают мяч битой в поле и перебегают через поле и обратно; другие (водящая команда) пытаются поймать мяч с воздуха или подобрать с земли и попасть им в игроков, перебегающих поле. Игра продолжается или до определенного счета или по времени (по договоренности).

### Правила игры

#### I. Начало игры.

1. По жребью определяются бьющая и водящая команды. Команды занимают свои места.

2. Игра начинается ударом по мячу игроком бьющей команды, ожидающие очереди произвести удар по мячу, размещаются в "площади очередности". II. Подбрасывание мяча.

1. Подбрасывающие (подачу) мяча производит игрок водящей команды. В момент подбрасывания мяча бьющий и подающий игроки должны обеими ногами находиться в пределах "площадки подающего". Подающий игрок может находиться от бьющего на любом расстоянии но в пределах "площадки подающего", выполняя просьбу бьющего и подавая мяч, как ему (бьющему) удобно.

2. Подбрасывания мяча производится с открытой ладони.

3. За неправильное подбрасывание мяча подающему игроку делается замечание, при повторном нарушении - предупреждение, а при последующих нарушениях этого игрока команда водящих штрафует очком.

4. При нахождении в поле подающий игрок может пользоваться всеми правами полевых игроков. III. Удар по мячу.

1. Удар считается правильным, если мяч пересек штрафную линию по воздуху. Удар, после которого мяч коснулся земли в пределах штрафной площадки, считается недействительным. Удар, после которого мяч пересек линию кона по воздуху приносит бьющей команде 1 очко. Примечание: Мяч, пересекший боковую линию после штрафной площадки по земле или по воздуху считается в игре.

2. Игрок, выполняющий удар, имеет право требовать нового подбрасывания (подачи) мяча до трех раз, при условии, если он не пытался ударить по мячу. Если подбрасывание было произведено неправильно, игрок имеет право на дополнительную подачу.

3. Если бьющий игрок сделал промах, то он имеет право начать перебежку только после правильного удара по мячу одним из последующих игроков его команды.

А 4. Удары по мячу игроками бьющей команды производятся по очереди в порядке номеров. После выполнения ударов по мячу всеми игроками бьющей команды право на последующий удар приобретает игрок только после полной перебежки или ударивший мяч за линию кона.

5. Удар, при котором может быть нанесено физическое повреждение игроку, подающему мяч, считается опасным. Такой удар является недействительным, игроку дают предупреждение, при повторном нарушении - удаляют с поля.

#### IV. Перебежка.

1. Право на перебежку игрок получает после правильного удара по мячу. Игрок, делающий полную перебежку, должен пробежать по полю за линию "кона" и вернуться по полю обратно за линию "города". Правильно выполнивший одну полную перебежку получает право на удар.

2. Игрок, пробежавший по полю за линию "кона", может там остаться и возвратиться обратно после одного из последующих правильных ударов по мячу игроками его команды, что также является полной перебежкой.

3. Игрок, делающий перебежку непосредственно после своего удара, может бежать из площадки подающего.

4. Игрок имеет право не делать перебежку непосредственно после своего удара, а выполнять ее после одного из последующих правильных ударов по мячу кем-либо из игроков его команды. Перебежку разрешается начинать только из "пригорода", кроме случая, указанного в пункте 4 настоящего параграфа.

5. Игроки бьющей команды, не имеющие права на перебежку, могут выходить в поле только после того, как их команду "осалили".

6. Игроки, начинающие перебежку за линию "кона" или "города", при правильном ударе, обязаны закончить ее. Перебежка считается начатой, если игрок заступил одной ногой за линию "кона" или "города".

7. При возвращении мяча из поля в "город" (после пересечения мячом линии "город"), начинать перебежку запрещается. Игроки, производящие в данный момент перебежку, обязаны закончить ее в одну сторону.

8. Игрокам водящей команды запрещается вести силовую борьбу при перебежках. Примечание: В случае умышленной задержки мяча игроками водящей команды, судья может остановить игру и отправить мяч в "город".

#### V. "Осаливание".

1. Игроки водящей команды могут находиться в любом месте поля и вне его и передвигаться в любом направлении, не пересекая линию "город".

2. Игрок, делающий перебежку, считается "осаленным", если его в пределах поля коснется мяч (в том числе и в штрафной площадке).

3. "Осаливание" могут производить все игроки водящей команды, в том числе и подающий игрок, если он находится в поле.

4. Осаливать можно только, выпуская мяч из рук (бросая).

5. Игрокам водящей команды разрешается передавать друг другу мяч в любом направлении и передвигаться с ним. VI. "Самоосаливание". Игрок бьющей команды считается "самоосаленным", если он:

- выбежал за боковую линию поля или наступил на нее;

- начав перебежку, возвратился за линию "кона" или "города". VII. Смена площадок.

1. Если у бьющей команды не остается игрока с правом на удар, и происходит смена площадок ("города" и поля).

2. Если игрок водящей команды поймал "свечу", после пересечения мяча через линию "города" происходит смена площадок.

3. Команды меняются площадками, если бита-лапта попала в поле или на линию "города".

4. В случаях "самоосаливания" команды меняются площадками.

5. Команды меняются площадками, если игрок водящей команды "осалит" игрока бьющей команды (игровая смена - часть команда должна убежать за линии "кона" или "города"). VIII. Счет.

1. За каждую правильную полную перебежку бьющая команда получает одно очко.

2. Удар за линию "кона" (не пересекая боковых линий) приносит очко бьющей команде.

3. Пойманная "свеча" приносит очко водящей команде.