

# Русские народные игры на уроках физической культуры «Русская лапта»





# Историческая справка

Лапта — старинная русская народная игра. Известна на Руси с незапамятных времен. Играли в нее и в прошлом веке, а потом она была незаслуженно забыта. И вот в конце двадцатого века она вновь возрождается. В старину играли в лапту где-нибудь за деревней, а в городе на пустырях.

Еще во времена Петра I лапта была любимейшей молодецкой забавой.

Самой популярной и любимой игрой у нас в школе стала лапта. «Эта народная игра - одна из самых интересных и полезных игр... В лапте нужны: находчивость, глубокое дыхание, верность своей партии, внимательность, изворотливость, быстрый бег, меткий глаз, твердость удара руки и вечная уверенность в том, что тебя не победят.

Трусам и лентяем в этой игре нет места...», - говорил известный русский писатель А.И.Куприн. Обид в лапте практически не бывает, потому что это игра веселая, динамичная, поднимающая настроение, азартная.



# Правила соревнований ОБОРУДОВАНИЕ МЕСТА ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ

## Площадка:

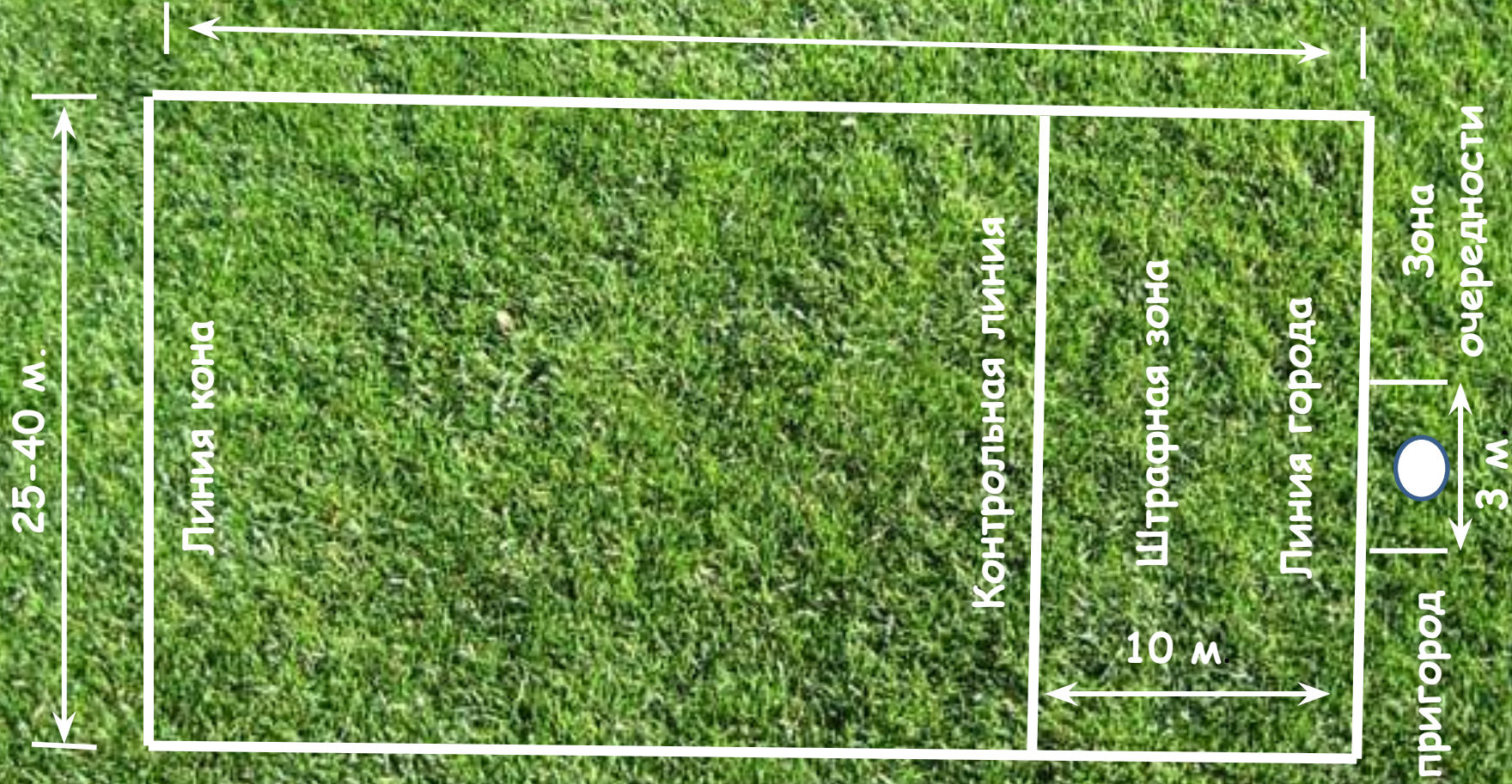
- Игровая площадка представляет собой прямоугольную площадку. Размеры площадки, в зависимости от ранга соревнований и условий проведения соревнований составляют: ширина - 25-40 м, длина - 40-55 м. Размеры измеряются по внешней линии, ограничивающей поле.
- Соревнования могут проходить на площадке с искусственным покрытием, так и на травяном покрытии. По боковым линиям должно быть свободное пространство 3 метра, с торцевой линии и линии города - 5 метров.
- Игровая площадка размечается хорошо видимыми линиями. Ширина линий разметки 8 см. Линии, расположенные по длинным сторонам игровой площадки, называются боковыми линиями, линии вдоль коротких сторон - линиями дома и линиями кона. Поле должно быть окружено свободной зоной: за линией дома - не менее 5 м, за боковыми линиями - 5-10 м, за линией кона - не менее 20 м. В 10 метрах от линии дома проводится контрольная линия, которая образует «штрафную зону».



# Правила соревнований ОБОРУДОВАНИЕ МЕСТА ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Площадка:  
40-55 м.

Столик секретаря





# Правила соревнований БИТА, МЯЧ и ЗОНЫ СКАМЕЙКИ КОМАНД

## БИТА

Бита изготавливается из цельного куска дерева или литьем из пластика. Длина биты от 60 см до 100 см, бьющая часть 4,5-5,5 см диаметром, диаметр рукоятки 2,5-3,5 см, рукоять должна иметь упор. Длина биты и диаметр рукоятки зависит от индивидуальных особенностей игрока и разновидности удара.

## МЯЧ

Для игры в лапту используется мяч для игры в большой теннис ярко желтого или оранжевого цвета, в зависимости от цвета покрытия на котором происходит игра и яркости и цвета освещения.

## ЗОНЫ СКАМЕЙКИ КОМАНД

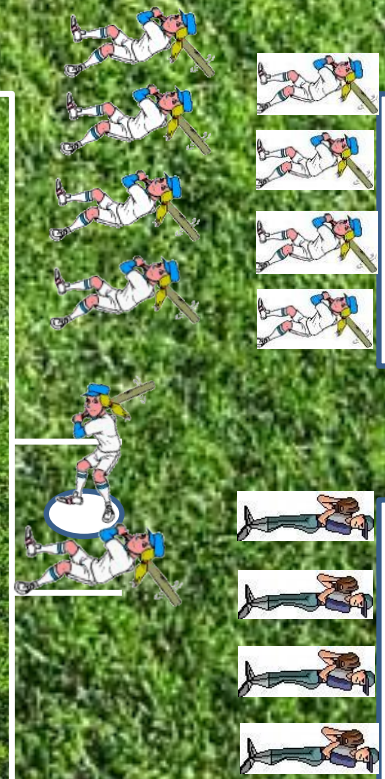
Зоны скамейки команд находятся вдоль лицевой линии по обеим сторонам штрафной площадки. Скамейки должны быть рассчитаны на 10 человек для каждой команды.



# Правила соревнований 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.



СКАМЕЙКА ЗАПАСНЫХ



## Правила соревнований ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ И НАЧАЛО ИГРЫ

- Игра состоит из двух таймов по 30 мин каждый с 5-минутным перерывом между ними.
- Перед началом игры по свистку старшего судьи команды выходят со стороны линии дома на середину контрольной линии и поворачиваются лицом друг к другу для приветствия.
- После приветствия старший судья проводит жеребьевку, в которой участвуют капитаны команд. Игроки команды, начинающей по жребию игру в защите, занимают исходные позиции на игровой площадке, а первый номер нападающей команды становится с битой на площадку подающего у круга подачи. Остальные игроки находятся на скамейках своих команд. Подачу мяча осуществляет игрок нападения (без права на перебежку). Игрок-подающий мяч становится у круга подачи.



# Правила соревнований НАЧАЛО ИГРЫ





## Правила соревнований ПОДАЧА И УДАР ПО МЯЧУ

- Поддача мяча проводится одним из игроков нападения открытой ладонью над кругом поддачи на высоту, указанную нападающим. В момент поддачи мяча нападающий и подающий игроки располагаются на площадке подающего у круга поддачи. Каждый игрок нападения имеет право на использование двух попыток.





## Правила соревнований ПЕРЕБЕЖКА

- 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 земле или по воздуху между флагами), игроки нападения, имеющие право на перебежку, могут ее начинать (кроме подающего игрока, который не имеет права на перебежку).





# Правила соревнований ПЕРЕБЕЖКА

- 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.





# Правила соревнований ОСАЛИВАНИЕ

Игрок, совершающий перебежку, считается осаленным, если его коснется в пределах игрового поля мяч, брошенный в него любым игроком защиты.

С целью осаливания игроков нападения защитники имеют право передвигаться с мячом по своему усмотрению или передавать мяч любому игроку своей команды.





# Правила соревнований ОСАЛИВАНИЕ и ПЕРЕБЕЖКА В ГОРОД ИЛИ КОН

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

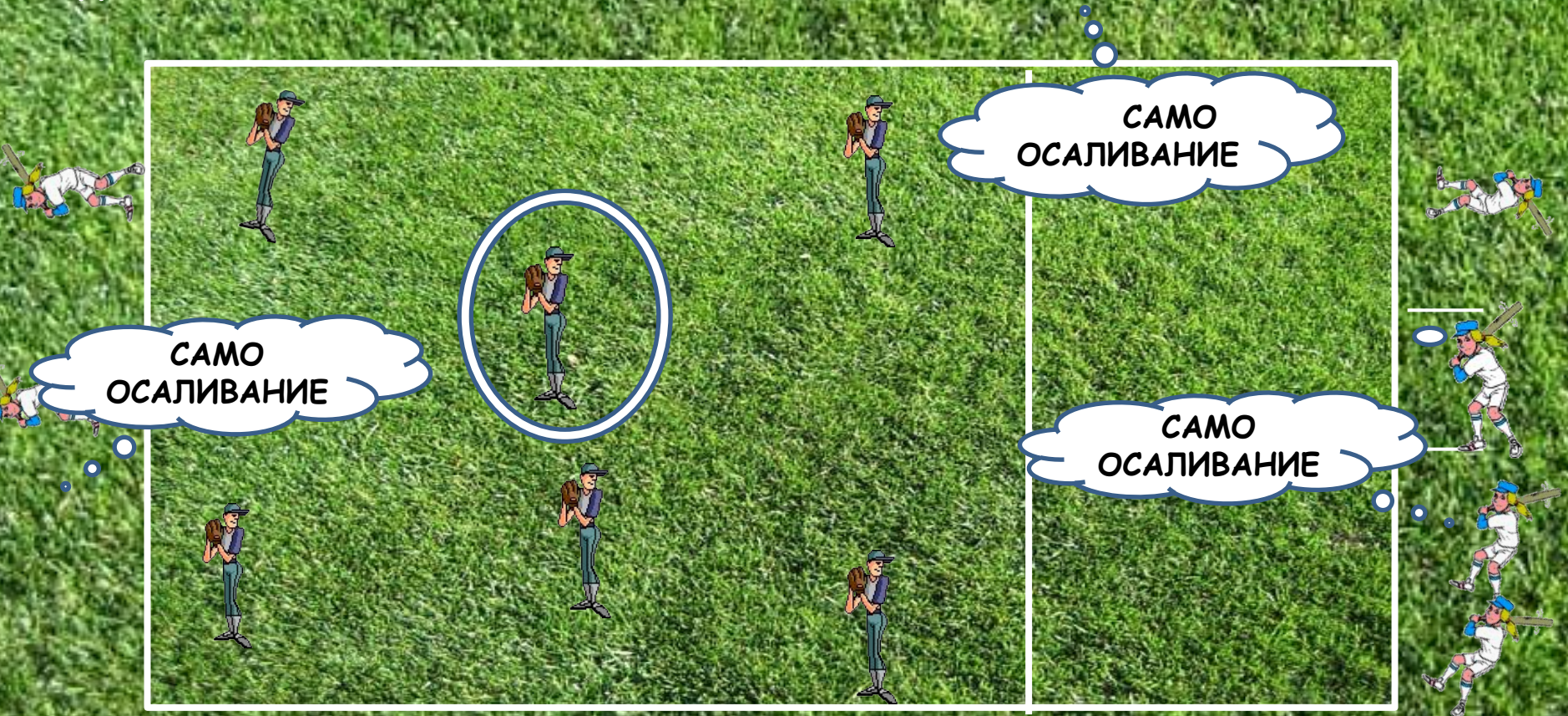




# Правила соревнований САМОСАЛИВАНИЕ

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.





# Правила соревнований 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).





## Правила соревнований ОЧКИ И РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ

### 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.

### ПОРАЖЕНИЕ

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



# Правила соревнований ПРОТОКОЛ ИГРЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2



ФЕДЕРАЦИЯ РУССКОЙ ЛАПТЫ РОССИИ

ПРОТОКОЛ № \_\_\_\_\_

Соревнований по русской лапте \_\_\_\_\_  
 Между командами \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_  
 Дата \_\_\_\_\_ Место \_\_\_\_\_ Начало \_\_\_\_\_ Окончание \_\_\_\_\_  
 Ст. судья \_\_\_\_\_ Судья на линии \_\_\_\_\_ Секретарь \_\_\_\_\_  
 Судья на линии \_\_\_\_\_ Судья информатор \_\_\_\_\_

Команда А					СЧЕТ ИГРЫ							
Минутный перерыв					А		Б		А		Б	
№ сл.	Фамилия игрока	№ игрока	Роста		Зачета	1	2	1	2	1	2	
			1	2								
1								41	41		81	81
2								42	42		82	82
3								43	43		83	83
4								44	44		84	84
5								45	45		85	85
6								46	46		86	86
7								47	47		87	87
8								48	48		88	88
9								49	49		89	89
10								50	50		90	90
11								51	51		91	91
12								52	52		92	92
13								53	53		93	93
14								54	54		94	94
15								55	55		95	95
16								56	56		96	96
17								57	57		97	97
18								58	58		98	98
19								59	59		99	99
20								60	60		100	100
21								61	61		101	101
22								62	62		102	102
23								63	63		103	103
24								64	64		104	104
25								65	65		105	105
26								66	66		106	106
27								67	67		107	107
28								68	68		108	108
29								69	69		109	109
30								70	70		110	110
31								71	71		111	111
32								72	72		112	112
33								73	73		113	113
34								74	74		114	114
35								75	75		115	115
36								76	76		116	116
37								77	77		117	117
38								78	78		118	118
39								79	79		119	119
40								80	80		120	120

Капитан \_\_\_\_\_

Команда Б  
Минутный перерыв

№ сл. Фамилия игрока № игрока Роста (1, 2) Зачета

1								61	61		101	101
2								62	62		102	102
3								63	63		103	103
4								64	64		104	104
5								65	65		105	105
6								66	66		106	106
7								67	67		107	107
8								68	68		108	108
9								69	69		109	109
10								70	70		110	110
11								71	71		111	111
12								72	72		112	112
13								73	73		113	113
14								74	74		114	114
15								75	75		115	115
16								76	76		116	116
17								77	77		117	117
18								78	78		118	118
19								79	79		119	119
20								80	80		120	120

Капитан \_\_\_\_\_

Результат первой половины \_\_\_\_\_ в пользу \_\_\_\_\_

Общий счет \_\_\_\_\_ в пользу \_\_\_\_\_

Карточки игроков А \_\_\_\_\_

Карточки игроков Б \_\_\_\_\_

Представитель А \_\_\_\_\_ Б \_\_\_\_\_

Судейский судья \_\_\_\_\_

Полномочия представителя в случае протеста \_\_\_\_\_



## ИНТЕРНЕТ РЕСУРСЫ И ЛИТЕРАТУРА:

- <http://www.ruslapta.ru/> - Федерация русской лапты России
- <http://www.lapta.ru/> - сайт Федерации лапты России