

Лапта.

Правила игры.

1. Состав команды и замена игроков.
 - 1.1. Команда состоит из 12 человек: 8 полевых и 4 запасных игроков
 - 1.2. Начать игру команда обязана в полном составе. Если во время игры команда остаётся в количестве 6 человек, игра прекращается и этой команде засчитывается поражение.
 - 1.3. Во время игры команде разрешается заменять не более 4 игроков в момент, когда мяч находится в не игры.
2. Партии и продолжительность игры.
 - 2.1. В игре одна команда занимает линию города (бьющая), а другая (водящая) располагается в поле (полевая).
 - 2.2. Игра состоит из двух партий. Продолжительность 20-25 минут, перерыв – 10 минут.
 - 2.3. После перерыва между партиями право начать игру получает команда, которая в первой половине была водящей (полевой).
 - 2.4. Смена команд происходит в следующих случаях:
свободная – а) если у бьющей команды не остаётся игрока с правом на удар,
б) если игроки поля (водящие) поймали мяч с лёта;
игровая – а) если игрок водящей команды осалит игрока города,
б) если происходит самоосаливание игрока города.
 - 2.5. При игровой смене команд все игроки водящей команды должны занять места в городе или за линией кона, а игроки бьющей команды должны немедленно покинуть линию города или кона и занять место в поле.
 - 2.6. При игровой смене команд игроки (осаленной) команды имеют право осалить убегающих игроков команды противника. В случае ответного осаливания смена команд не производится.
 - 2.7. Ответное осаливание может выполняться неограниченное количество раз, пока игроки, осалившие противника последними, не окажутся за линиями города или кона.
 - 2.8. В случае свободной или игровой смены команд все игроки бьющей команды получают право на удар.
3. Начало игры.
 - 3.1. Партия начинается ударом по мячу игрока бьющей команды (метальщика) из зоны подачи. Дальнейшие удары производятся из зоны подачи согласно очереди, установленной до начала игры.
 - 3.2. Игроки бьющей команды, ожидающие очереди, располагаются в зоне «очередности», пробившие мяч игроки, ожидающие перебежки, располагаются в зоне «пригорода».
 - 3.3. Мяч считается «в игре» с момента правильного удара по нему до возвращения мяча за линию города или её пересечения по воздуху со стороны поля.
4. Подача мяча.
 - 4.1. Подбрасывание мяча производит игрок водящей команды (подавальщик), находящийся в пределах «площадки подавальщика».

- 4.2. Подбрасывание мяча производится над фанерным кругом диаметром 50 см.
- 4.3. Подавальщик заменяется после трёх неправильно подброшенных мячей.
- 4.4. Подавальщик, находящийся в поле, пользуется всеми правилами полевых игроков.
5. Удар по мячу.
 - 5.1. Удар считается правильным, если мяч вышел за пределы штрафной площадки и не пересёк боковых линий по воздуху.
 - 5.2. Если бьющий сделал промах, право удара переходит к следующему игроку.
 - 5.3. Каждый игрок бьющей команды имеет право на один удар, а капитан на три удара, при этом капитан имеет право удара в любой очередности.
 - 5.4. После выполнения ударов по мячу всеми игроками согласно очередности право на новый удар игроки приобретают после перебежки.
 - 5.5. После удара бьющий имеет право на перебежку, но биты он должен оставить в зоне подачи.
 - 5.6. В случае если бита осталась на линии города или в поле целиком или любой её частью, игроки защищающейся команды должны коснуться биты мячом. Судья засчитывает бьющей команде самоосаливание, после чего команды меняются местами.
6. Перебежки
 - 6.1. Право на перебежку получает каждый игрок бьющей команды после правильного удара, находится ли он в зоне подачи, очередности или пригорода (перебежки).
 - 6.2. Полной перебежкой считается перебежка до линии кона и обратно, игрок, сделавший полную перебежку, приносит команде очко.
 - 6.3. Игрок, добежавший до линии кона, в случае необходимости имеет право там остаться и ждать правильного удара.
 - 6.4. Игрок бьющий может осуществить перебежку непосредственно после своего удара или выполнить её после правильного удара следующих игроков.
 - 6.5. Игроки, начавшие перебежку с линии города или кона, обязаны завершить её независимо от игровой ситуации на поле. Перебежка считается начатой, если игрок заступил за черту города или кона двумя ногами.
 - 6.6. В случае заступа за линию города или кона одной ногой (фальстарт) игрокам города засчитывается самоосаливание и они покидают город.
 - 6.7. После правильного удара независимо от игровой ситуации на поле один из игроков бьющей команды должен обязательно начать перебежку с линии города или кона. В противном случае команда лишается права на один из последующих ударов.
 - 6.8. При возвращении мяча в зону подачи игрок полевой команды должен положить мяч на линию города. С этого момента мяч находится вне игры до следующего удара бьющего, начинать перебежку запрещено, игрок, производящий перебежку, должен её завершить в соответствующем направлении.
7. Осаливание
 - 7.1. Осаленным считается игрок бьющей команды, которого при перебежке в пределах поля коснулся мяч.
 - 7.2. Осаленным считается правильным, если мяч был выпущен из рук игроком полевой команды и не коснулся земли или какого-либо предмета.

7.3.Игроки полевой команды имеют право передавать мяч друг другу в любом направлении и передвигаться с мячом.

8. Самоосаливание

8.1.Игрок бьющей команды считается самоосаленным, если он:

8.1.1. начав перебежку, возвратился за линию кона или города;

8.1.2. заступил за боковую линию поля при перебежке;

8.1.3. коснулся мяча или умышленно игрока водящей команды;

8.1.4. заступил до или после удара за линию города или кона.

8.2.При самоосаливании игрок полевой команды, владевший мячом, должен отбросить его в любую сторону, но в пределах поля, далее происходит игровая смена команд.

9. Результаты игры

9.1.За каждую перебежку команда получает одно очко.

9.2.Команда, набравшая после двух партий наибольшее количество очков, является победительницей.

10. Размеры и разметка поля

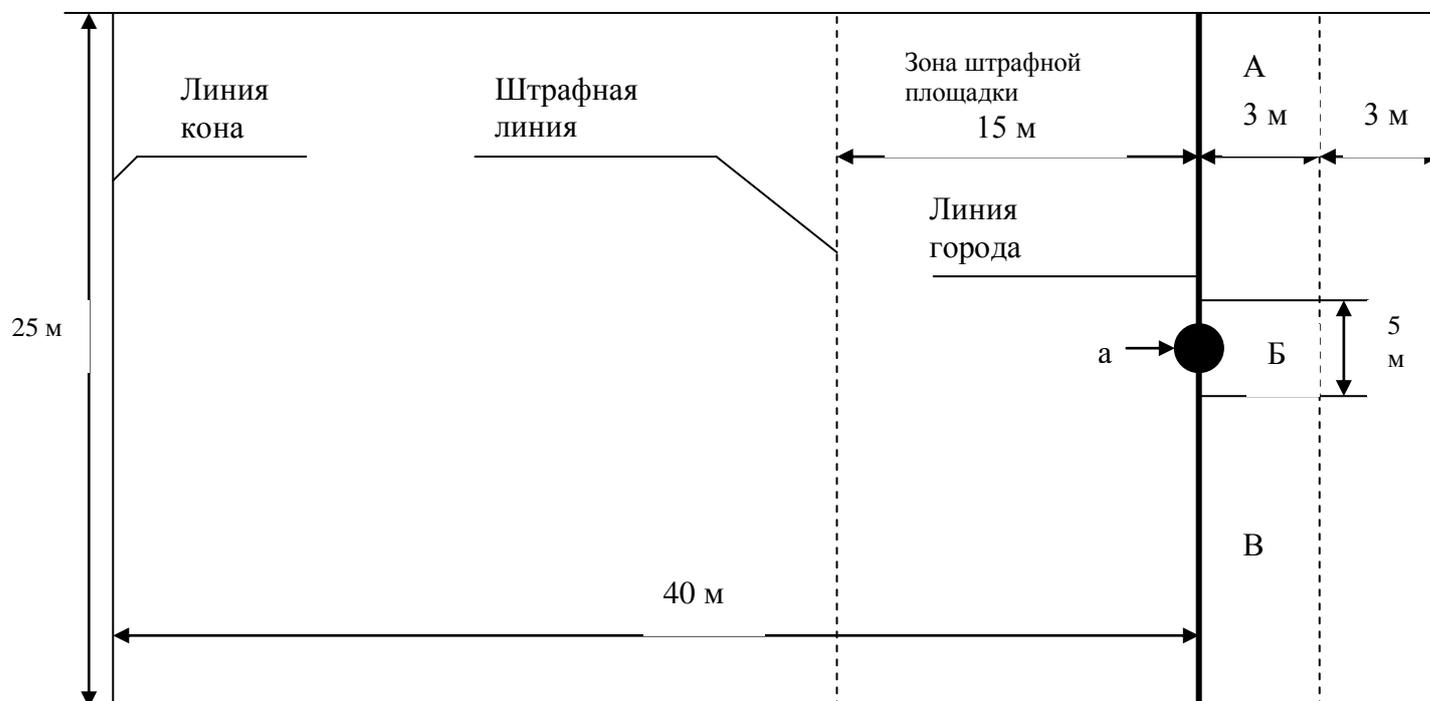
10.1. Поле для игры представляет собой прямоугольник с ровной поверхностью. Длина – 40м. и ширина – 25м.

10.2. Ширина линии разметки 4 см. и входит в размер поля.

11. Лапта (бита)

11.1. Длина биты – 70 см, ширина 8 см и толщина биты 2 см.

12.Мяч – длина окружности - до 24-25 см.



Площадка для игры в лапту

А – зона перебежки, Б – площадка подающего (метальщика),

В – зона очередности, а – фанерный круг диаметром 50 см.