



ПРАВИЛА ЛЮБИТЕЛЬСКОГО ВИДА СПОРТА «ЯРОСЛАВСКАЯ ЛАПТА»

1. Общие положения

1.1 Авторство правил игры в Ярославскую лапту принадлежит Ярославской городской молодёжной общественной организации "Молодёжный Совет города Ярославля", обладающей исключительными правами на внесение изменений и дополнений в настоящие правила. Авторские права могут быть зарегистрированы в порядке, установленном законодательством Российской Федерации.

1.2 Ярославская лапта – игра, свободная к некоммерческому использованию и тиражированию в любых регионах Российской Федерации и за её пределами при условии точного соблюдения данных правил и обязательного упоминания ЯГМОО "Молодёжный Совет города Ярославля" как автора игры.

1.3 Ярославская лапта не является официальным видом спорта. Матчи, турниры, чемпионаты и иные формы соревнований по Ярославской лапте носят статус любительских.

2. Определение

2.1 Ярославская лапта – двухсторонняя командная игра, которая проводится на прямоугольной площадке, ограниченной боковыми (линии аута) и лицевыми (линия города, линия дома) линиями, в которой каждая из команд поочередно играет в защите и в нападении. Цель каждой команды - заработать необходимое для победы количество очков, совершая перебежки из зоны города в зону дома и обратно после результативного удара битой (лаптиной) по мячу, а также путём осаливания мячом игроков команды противника.

3. Площадка и игровые снаряды

3.1 Соревнования в целях обеспечения безопасности зрителей и участников разрешается проводить на подготовленных спортивных сооружениях, ровных пространствах с искусственным и естественным травяным, снежным или грунтовым покрытием, как правило, на открытых площадках.

3.2 Допускается проведение игр в закрытых спортивных сооружениях в случае, если его размеры достаточны для их организации.

3.3 Игровая площадка для Ярославской лапты (рис.1) представляет собой прямоугольник, имеющий твердую поверхность, свободную от каких-либо предметов, а также свободную зону вокруг него.

Боковые линии площадки называются линиями аута, лицевые линии - линией дома и линией города.

Линия, отстоящая от линии города на 3-4 метра, называется линией пригорода. Зона внутри линий аута, города и пригорода носит наименование "пригород".

Зона внутри линий аута, города и дома называется полем.

3.4 Размеры площадки: от 12 до 15 метров в ширину и от 26 до 30 метров в длину, размер пригорода - от 3 до 4 метров.

Размеры измеряют по внешнему краю линий, ограничивающих площадку.

Размеры могут варьироваться в зависимости от состояния игровой площадки, уровня подготовленности игроков и погодных условий, в которых проходят соревнования. Рекомендуемые размеры площадки для разных покрытий:

Тип покрытия	Длина	Ширина	Пригород
Грунт, естественное травяное покрытие	27-30 м	13-15 м	3-4 м
Искусственное травяное покрытие, резиновое покрытие	27-30 м	13-15 м	3-4 м
Снежное покрытие	26-28 м	12-14 м	3-4 м

3.4 Игровая площадка размечается хорошо видимыми линиями. Рекомендуемая ширина линий разметки – 5 см.

3.5 Поле должно быть окружено свободной зоной: за линией города не менее 5 метров, за линией дома – не менее 15 метров, за боковыми линиями – не менее 5 метров.

3.6 Бита для игры в Ярославскую лапту называется лаптиной. Лаптина должна быть цельнодеревянной, длиной до 90 см, плоской (прямоугольной в сечении), шириной не более 10 см ± 0,5 см, толщиной 20-25 мм. Ширина рукоятки лаптины должна быть не менее 5 см. Конец рукоятки имеет утолщение, обеспечивающее безопасность при проведении ударов по мячу. Допускается обмотка рукоятки лентами для обеспечения более удобного хвата. Каждый игрок может пользоваться индивидуальной лаптиной, соответствующей этим размерам и требованиям. (Пример представлен на рис. 2)

3.7 Игра проводится мячом для большого тенниса, вес 60 г.

4. Команда

4.1 Согласно условиям соревнований, организаторы имеют право вводить деление участников на возрастные категории: детские, юниорские, взрослые и т.п. Принадлежность команды к той или иной категории определяется по возрасту самого старшего игрока в составе команды на день соревнований.

4.2 Состав команды для игры в Ярославскую лапту – 5 человек, в том числе капитан команды. Гендерный состав: трое мужчин и две девушки.

4.3 Допускается наличие запасных игроков в команде. Количество запасных игроков определяется организаторами соревнований. Равноценная (мужчина на мужчину, девушка на девушку) замена игроков разрешается между встречами по согласованию с главным судьей на поле. Во время проведения встречи замена допускается главным судьей на поле только в случае получения игроком травмы.

4.4 Нарушение количественного и гендерного состава или возрастной категории участников команды не допускается. В случае данного нарушения команде засчитывается техническое поражение. (0:6).

4.5 Капитан команды контролирует поведение своей команды и имеет право обращаться к главному судье поля, главному судье соревнований в вежливой, корректной форме по вопросам, связанным с толкованием правил или для получения необходимой информации. Если по какой-либо уважительной причине капитан команды покидает площадку, он обязан сообщить главному судье поля, кто из игроков остается капитаном на время его отсутствия. Правом представления интересов команды в решении спорных моментов обладает исключительно капитан команды.

5. Правила игры

5.1 **Счет.** Игра идет до 6 очков. В случае счета 5:5 фиксируется ничья. Если во встрече необходимо определить победителя, то при счете 5:5 команды продолжают игру, оставив в каждой команде по 3 игрока – 2 мужчин + 1 девушку, с возможностью равноценной замены из числа основного состава игроков. (Замена в данном случае производится после розыгрыша попыток всех трех игроков обеих команд, если счет остается равным). В случае равного счета игра ведется до момента, когда по итогам розыгрыша попыток всех трех игроков обеих команд разница в счете составит не менее 2 очков.

5.2 **Приветствие команд и жеребьевка.** Перед началом игры по свистку главного судьи поля команды выстраиваются друг напротив друга по линиям города и пригорода для приветствия. После приветствия главный судья поля проводит жеребьевку, в которой участвуют капитаны команд. Игроки команды, начинающей по жребию игру в защите, занимают исходные позиции на игровой площадке внутри зоны, ограниченной линиями аута, дома и пригорода, а игроки команды нападения занимают места в свободной зоне за линией города.

5.3 **Подача мяча.** Первый игрок нападающей команды становится на выполнение попытки удара в любом месте свободной зоны строго за линией города, вне игрового поля. Остальные игроки нападения находятся на расстоянии не менее 3 метров от бьющего игрока вдоль линии города.

Подачу (набрасывание бьющему игроку) мяча осуществляет игрок команды нападения. подача мяча проводится открытой ладонью, на высоту, указанную нападающим. Самому себе подавать мяч запрещено. По свистку главного судьи на поле подающий делает подачу, а бьющий – попытку удара по мячу.

5.5 **Попытка удара.** Каждый игрок нападения имеет право на использование подряд трех попыток удара. Попыткой считается движение (мах) лаптиной в сторону брошенного мяча. Попытка считается нерезультативной, если:

- игрок промахнулся по мячу;
- мяч не перелетел за линию пригорода и/или ударился в зону пригорода;
- мяч упал за линию аута, при этом не коснулся поля или игроков команды защиты;
- бьющий игрок, совершая перебежку, оставил лаптину лежащей в зоне поля;
- при розыгрыше 2 очков игрок команды нападения, находящийся в доме, вышел в поле раньше, чем бьющий игрок начал перебежку после результативного удара.

В случае если все 3 попытки удара оказались нерезультативными, команда защиты получает разыгрываемое количество очков, а право удара переходит к следующему игроку команды города.

Попытка считается результативной, если:

- мяч пересек линию дома;
- мяч коснулся поля (за исключением пригорода) или игроков команды защиты;
- мяч был пойман с лёта игроками защиты.

Даже в случае результативного удара по мячу игрок может не совершать перебежку, а перейти к следующей попытке удара. В этом случае он сигнализирует об этом главному судье поля поднятием руки, а судья объявляет о решении игрока не совершать перебежку и дает свисток.

5.6 Заступ при ударе. Игрок, совершивший удар по мячу и коснувшийся земли за линией города (сделавший заступ), должен начать перебежку в случае, если удар был результативным.

5.7 Полная перебежка. Каждый игрок нападения, совершивший результативный удар по мячу, имеет право на перебежку из-за линии города за линию дома и обратно, не заступая за линии аута. Если игрок совершил такую перебежку и не был осален или самоосален, он приносит своей команде одно очко.

5.8 Розыгрыш двух очков. Игрок, сделавший перебежку из города за линию дома, может при необходимости остаться в доме. Для этого ему необходимо полностью зайти за линию дома и сигнализировать судье поднятием руки о своём решении остаться. Войти в поле, чтобы возвратиться в город, этот игрок может только после начала перебежки следующего игрока команды нападения. В данном случае разыгрывается 2 очка.

В случае, если первый игрок вернулся из-за линии дома в город, а второй игрок совершил полную перебежку, и ни один из них не был осален или самоосален, команда нападения получает 2 очка. Если на любом этапе розыгрыша 2 очков хотя бы один из игроков команды нападения осален или самоосален, то команда защиты претендует на 2 очка. В случае, если игрок, оставшийся за линией дома, вернулся в город неосаленным, а бьющий игрок добежал неосаленным до линии дома, он также имеет право остаться в доме. В этом случае команде города записывается 1 очко, в розыгрыше вновь 2 очка. В доме одновременно не может оставаться более 1 игрока команды нападения. Пятый игрок обязан совершить полную перебежку и не имеет права оставаться в доме.

5.9 Осаливание. Команда защиты после совершения игроком команды нападения результативного удара старается завладеть мячом и совершить осаливание – попасть мячом в любого игрока команды соперника, совершающего перебежку. Игрок, совершающий перебежку, считается осаленным, если его коснется в пределах поля мяч, брошенный в него любым игроком защиты, находящимся в поле. С целью осаливания игроков команды нападения защитники имеют право передвигаться с мячом по своему усмотрению или передавать мяч любому игроку своей команды. После осаливания игроки защиты обязаны пересечь линию пригорода и полностью перейти за линию города. Осаленная команда может произвести ответное осаливание. Ответные осаливания могут продолжаться до тех пор, пока все игроки последней осалившей команды не перейдут за линию города.

5.10 Результативность осаливания. Осаливание считается результативным, если осаленный игрок в момент осаливания касался поля какой-либо частью тела, либо находился в полёте над линиями города, дома или аула, не касаясь земли за ними.

5.11 Ошибки при осаливании. При осаливании мяч должен расстаться с рукой осаливающего, то есть необходимо совершить хотя бы минимальный бросок, отправив мяч в лёт по воздуху. В противном случае осаливание не считается результативным. Запрещено умышленное осаливание в голову (произведённое с расстояния менее 2 метров), а также осаливание путём умышленного перекалывания мяча в одежду соперника (в капюшон, карманы и т.п.).

5.12 Самоосаливание. Игрок считается самоосаленным, если он самостоятельно по своей инициативе коснулся мяча, понял его с земли или поймал в воздухе. Самоосаливание допускается в пределах поля и вне его, за исключением следующих случаев:

- в случае розыгрыша 2 очков запрещается самоосаливание игрока, находящегося в доме, мячом, пущенным бьющим игроком его же команды;
- запрещается самоосаливание бьющего игрока сразу после удара в зоне пригорода или в полете над ней.

Самоосаливание игрока означает, что его команда становится осаленной.

5.13 Действия команд после осаливания/самоосаливания. Игроки команды нападения после осаливания одного из игроков, совершающих перебежку, имеют право перейти за линию города и выйти в поле, помогая своим игрокам совершить обратное осаливание. Игроки команды защиты после первого осаливания или самоосаливания игрока нападения, совершающего перебежку, имеют право зайти за линию пригорода и уйти в город. Пересекать линию города и пригорода до первого осаливания/самоосаливания перебегающих игроков обеим командам запрещено, нарушение карается автоматическим проигрышем разыгрываемого количества очков. Исключение – пересечение линии пригорода игроками команды защиты для овладения мячом, после удара отскочившим в зону пригорода или за линию города.

5.14 Нарушения во время игры:

- блокирование игроков, умышленное преграждение пути передвижения игроков команды противника, выбивание мяча из руки, толчки и т.д. Определение степени нарушения данного правила полностью находится в компетенции главного судьи на поле. В случае нарушения судья имеет право объявить предупреждение, а в случае

повторного нарушения присудить разыгрываемое количество очков потерпевшей стороне. В случае нарушения, повлекшего явную потерю игрового преимущества, судья вправе присудить разыгрываемое количество очков потерпевшей стороне.

- заступ игрока команды нападения за линии аута при совершении перебежки. В данном случае разыгрываемое количество очков автоматически присуждается команде соперника.
- заступ игрока команды защиты за линию аута после совершения осаливания/самоосаливания игрока команды противника. В данном случае разыгрываемое количество очков автоматически присуждается команде соперника.

5.16 Тайм-аут. Каждая команда имеет право взять 30-секундный тайм-аут, но не более 1 раза во время встречи

5.17 Спорная ситуация. При возникновении спорной ситуации, в том числе не регламентированной данными Правилами, главный судья на поле дает возможность игрокам доиграть игровой момент, затем останавливает игру и принимает решение в рамках настоящих Правил. В данном случае главный судья поля имеет право объявить спорный мяч и назначить переигровку подачи. При розыгрыше спорного мяча игроки возвращаются на места, предшествующие спорной ситуации, а очки, набранные в ней, аннулируются

6. Судейская коллегия

6.1 Судейская коллегия назначается организацией, проводящей соревнования. В состав судейской коллегии входят: главный судья соревнований (при проведении игр на 2 полях и более), главный секретарь соревнований, главный судья на поле, боковые судьи, секретари на полях, врач соревнований. Матч между двумя командами судит бригада в составе: главный судья поля, от 2 до 4 боковых судей, секретарь. Все они должны быть нейтральными по отношению к играющим командам, квалифицированными (в полном объеме знать правила соревнований), объективными и беспристрастными.

6.2 Судьи и их обязанности

6.2.1 Главный судья соревнований.

Главный судья соревнований обязан:

- следить за проведением соревнований в соответствии с настоящими Правилами и положением о соревнованиях; его распоряжения обязательны для участников, судей и тренеров;
- проверить до начала соревнований место соревнований и инвентарь, их пригодность и соответствие настоящим Правилам;
- выносить решения по заявлениям и протестам, поступившим от команд;
- проводить заседания судейской коллегии перед началом соревнований и по их окончании для подведения итогов и утверждения результатов, а также в тех случаях, когда это требуется по ходу соревнований.

Главный судья соревнований имеет право:

- отменить соревнование, если к началу его проведения место соревнований, оборудование и инвентарь, а также погодные или иные условия окажутся непригодными;
- произвести изменения в программе и расписании соревнований, если в этом возникла крайняя необходимость;
- комплектовать судейские бригады на каждую игру;
- отстранить от работы судей, совершивших грубые ошибки или не справляющихся с исполнением возложенных на них обязанностей;
- не допускать к соревнованиям участников, которые по своему возрасту, спортивной классификации, состоянию здоровья или поведению не отвечают требованиям Правил или положению о данных соревнованиях;
- снять с соревнований участников и тренеров, допустивших грубости или иные проступки, не совместимые с требованиями настоящих правил, положения о проведении соревнований и общих норм поведения на спортивных мероприятиях.

Главный судья не имеет права изменять настоящие Правила.

6.2.2 Главный судья поля

- руководит проведением встречи, ему подчиняются все судьи бригады и члены играющих команд;
- принимает решения по всем вопросам, возникшим в ходе игры;
- организует выход команд на площадку, проводит построение и жеребьевку;
- проверяет на соответствие Правилам состав команд, готовность спортсменов и инвентарь;
- дает свисток на начало игры и её окончание;
- делает замечания, предупреждения или удаляет с поля игроков за нарушения;
- принимает решение в спорных игровых ситуациях;
- в конце каждой половины игры или в любое время, которое считает необходимым, проверяет протокол игры и утверждает счет;
- имеет право прекратить дальнейшее проведение игры или устроить временный перерыв (неблагоприятная погода или иные причины чрезвычайного характера);
- имеет право принимать решения по всем вопросам, не оговоренным настоящими Правилами, по согласованию с главным судьей соревнований и председателем оргкомитета мероприятия.

6.2.3 Боковой судья

- фиксирует результативность попытки удара, выход мяча при ударе за линию аута, самоосаливание, заступы игроков при перебежках;
- следит за правильностью пересечения линий города и дома игроками нападения при перебежках;
- определяет момент осаливания и переосаливания;
- при необходимости дает пояснения главному судье поля по завершившейся игровой ситуации;

6.2.4 Секретарь на поле

- ведет протокол игры;
- фиксирует производимые командами замены;
- контролирует действия игроков при подаче и ударах по мячу;
- следит за очередностью ударов игроков нападения;
- регистрирует таймауты, перерывы;
- при необходимости помогает главному судье поля фиксировать заступы игроков за линии города и пригорода;
- подписывает вместе с главным судьей поля и капитанами команд протокол игры и сдает его главному секретарю соревнований для последующей обработки.

6.2.5 Главный секретарь соревнований

- организует обработку заявок и регистрацию команд, прибывших на соревнования;
- организует жеребьевку и распределение команд по подгруппам, категориям и т.п.;
- координирует работу секретарей на полях, обеспечивает ведение сводного протокола соревнований;
- представляет итоговые результаты соревнований на утверждение главному судье и председателю оргкомитета соревнований

6.2.6 Врач соревнований:

- обеспечивает контроль наличия допуска участников к соревнованиям по медицинским показаниям;
- оказывает первую медицинскую помощь при получении игроками травм;
- принимает окончательное решение о замене и/или дисквалификации игрока по состоянию здоровья;
- имеет право на проведение мероприятий по выявлению алкогольного или наркотического опьянения среди участников соревнований.

7. Штрафы и подача протеста

7.1 Игроки и болельщики не должны пренебрегать указаниями судей или позволять себе неспортивное поведение:

- апеллировать к судьям и зрителям;
- касаться судей;
- сквернословить и позволять себе оскорбительные жесты;
- дразнить соперника или оскорблять соперника;
- беспричинно задерживать игру;
- выходить на игровую площадку на замену, не предупредив об этом секретаря или старшего судью;
- курить вне отведённого для этого местам,
- находиться в состоянии опьянения, демонстрировать и распивать спиртные напитки;
- совершать иные действия, нарушающие условия проведения мероприятия и дух спортивных соревнований.

Нарушения, носящие преднамеренный, неспортивный характер или дающие провинившемуся игроку несправедливое преимущество, должны незамедлительно наказываться предупреждением, а особенно грубые нарушения – штрафом, предусмотренным положением о проведении соревнований.

7.2 В случае несогласия с решением судей капитан команды имеет право подать официальный протест. Протест подается не позже 30 минут по окончании матча в письменном виде главному судье соревнований. В протесте должны быть описаны моменты нарушений со ссылкой на конкретные статьи Правил соревнований.

8. Знаки судейской бригады

Для освещения происходящего на поле во время встречи, члены судейской бригады используют следующие условные обозначения:

- «Осаливание было» - руки, скрещенные на груди.
- «Осаливания не было» - руки, разведенные в стороны.
- «Аут» - рука бокового судьи указывает на пространство вне поля.
- «Мяч в поле» - рука бокового судьи указывает на поле.
- «Нарушение» «Заступ» «Остановить игру» - рука, поднятая вверх.

Рис. 1 Поле для игры в Ярославскую лапту

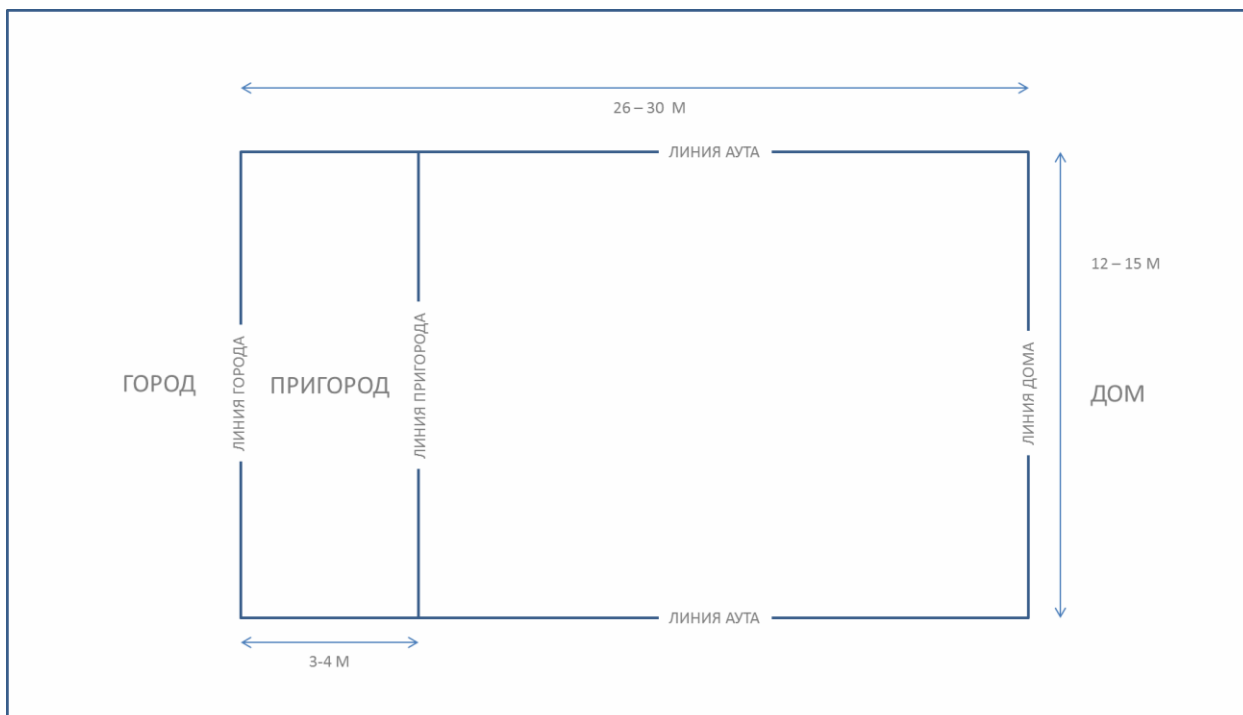
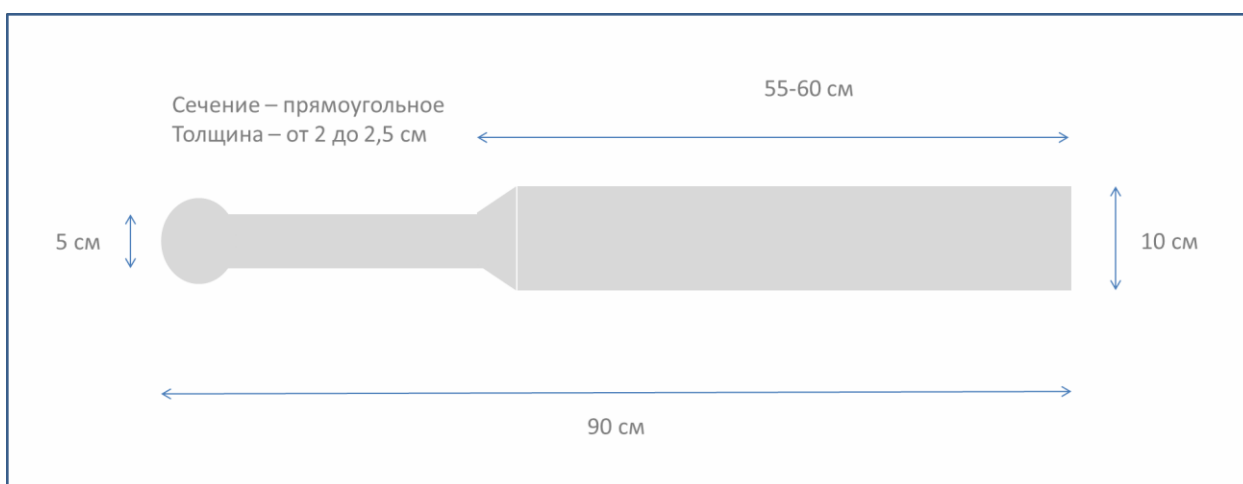


Рис. 2 Лаптина – бита для игры в Ярославскую лапту (пример).



Постоянный адрес игры в интернете: www.msyaroslavl.ru/yarlapta