Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа № 54 г. Челябинска»

454018 г. Челябинск, ул. Двинская, 7 т. 731-11-30

**Индивидуальный проект**

**«Развивающая игра из дерева».**

**Автор проекта:**

Сторожев Д. А  
обучающийся 8 в класса

МБОУ «СОШ №54 г. Челябинска»

**Наставник проекта:**  
Мещеряков Виктор Иванович

учитель технологии

МБОУ «СОШ №54 г. Челябинска»

Челябинск 2022

**СОДЕРЖАНИЕ**

Введение…….........................................................................................................3

Глава I.Развивающие игры из дерева?.......…………………………………….5

Глава II. "Русская лапта"………………………………....………………….…..9

1. История появления «Русской лапты»...……………………………….……..9

2. Правила игры в лапту ……………………………………………….……..10

Заключение………………………………………………………………….…..28Список литературы………………………………………………………….….29

**Введение**

Игра - вид непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате её, а в самом процессе. Игра сопровождает человечество на протяжении всей его истории, переплетаясь с магией, культовым поведением, спортом, военными и др. тренировками, искусством, в особенности исполнительскими его формами. Игры свойственны и высшим животным. Игра изучается историками культуры, этнографами, историками религии, искусствоведами, исследователями спорта и военного дела.

Связь игры с тренировкой и отдыхом одновременно обусловлена её способностью моделировать конфликты, решение которых в практической сфере деятельности или затруднено или невозможно. Поэтому игра является не только физической тренировкой, но и средством психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям. В качестве абстрактной модели конфликта.

#### Особая психическая установка играющего который одновременно и верит и не верит в реальность разыгрываемого конфликта, роднит игру с искусством. Вопрос о соотношении игры и искусства был поставлен Кантом и получил философско-антропологическое обоснование у Ф. Шиллера, видевшего в игре специфически человеческую форму жизнедеятельности по преимуществу «...человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет». Однако между игрой и искусством имеется существенное отличие: игра представляет собой овладение умением, тренировку, моделирование деятельности, отличительным свойством игры является наличие системы правил поведения.

Игра – явление многогранное, ее можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива. В нём развивается чувство долга и ответственности, стремление к взаимопомощи, солидарности, привычка подчинять личные интересы интересам коллектива. Мнение коллектива сверстников, оценка коллективом поступков и поведения подростка для него очень важны.

Цель работы – влияние развивающих игр из дерева на школьников.

Задачи:

1.Изучить развивающие игры из дерева.

2. Использование развивающей игры из дерева "русская лапта" на уроках физической культуры

3. Изучить народную игру «Русская лапта»

**Объект** – народная игра «Русская лапта»

**Предмет**- влияние игры «русская лапта» на школьников.

**Глава I. Развивающие игры из дерева - ?**

#### Игры– не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом, она разводит то, что по «видимости едино», и сближает то, что в учении и в жизни сопротивляется сопоставлению и уравновешиванию. Научное предвидение, угадывание будущего можно объяснить «способностью игрового воображения представить в качестве систем целостности, которые, с точки зрения науки или здравого смысла системами не являются».

#### Например, игры путешествия. Они носят характер географических, исторических, краеведческих, следопытских «экспедиций», совершаемых по книгам, картам, документам. Все они совершаются школьниками в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями: геолога, зоолога, экономиста, топографа и т.д. Участники пишут дневники, пишут письма «с мест», собирают разнообразный материал познавательного характера. В этих письменных документах деловое изложение материала сопровождается домыслом. Отличительная черта этих игр – активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, поскольку в них оно осуществляется во внешнем действии и непосредственно включается в действие. Стало быть, в результате игры у детей рождается теоретическая деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних действий.

Игра объективно – первичная стихийная школа, кажущийся хаос которой предоставляет ребенку возможность ознакомления с традициями поведения людей, его окружающих.

Итак, игра воспроизводит стабильное и новационное в жизненной практике и, значит, является деятельностью, в которой стабильное отражают именно правила и условности игры – в них заложены устойчивые традиции и нормы, а повторяемость правил игры создает тренинговую основу развития ребенка. Во многих играх «функция реального» присутствует то ли в виде срезовых условий, то ли в виде предметов – аксессуаров, то ли в самой интриге игры. Забавляясь и играя, ребенок обретает себя и осознает себя личностью. Она уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических, интеллектуальных способностей, как в игре. Игра - это регулятор всех жизненных позиций ребенка.

Отрадно, что в общественной практике последних лет в науке понятие игры осмысливается по-новому, игра распространяется на многие сферы жизни, игра применяется, как общенаучная, серьезная категория.

Огромная роль в развитии ребенка принадлежит игре – важнейшему виду детской деятельности. Она является эффективным средством формирования личности школьника, его морально-волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир. Игра дает свободу, так как она не задача, не долг, не закон. По приказу играть нельзя, только добровольно.

А что игра даёт?

* Перерыв в повседневности, с ее монотонностью жизни. Игра это неординарность.
* Порядок: система правил в игре абсолютна и несомненна. Невозможно нарушать правила и быть в игре.
* Создает гармонию. Формирует стремление к совершенству. Игра имеет тенденцию становиться прекрасной. Хотя в игре существует элемент неопределенности, противоречия в игре стремятся к разрешению.
* Увлеченность: игре нет частичной выгоды. Она интенсивно вовлекает всего человека, активизирует его способности.
* Элемент неопределенности, который возбуждает, активизирует ум, настраивает на поиск оптимальных решений.
* Понятие о чести. Она противостоит корыстным и узкогрупповым интересам. Для нее не существенно, кто именно победит, но важно, чтобы победа была одержана по всем правилам, и чтобы в борьбе были проявлены с максимальной полнотой мужество, ум, честность и благородство.
* Физическое совершенствование, поскольку в активных своих формах она предполагает обучение, умения ориентироваться и двигаться по пересеченной местности.
* Возможность проявить или совершенствовать свои творческие навыки в создании необходимой игровой атрибутики. Это оружие, доспехи, одежда, различные амулеты, обереги и прочее.
* Возможность развить свой ум, поскольку необходимо выстроить интригу и реализовать ее.
* Развитие остроумия, поскольку процесс и пространство игры обязательно предполагают возникновение комичных ситуаций, хохм и анекдотов.
* Радость общения с единомышленниками.

В игре с особой силой проявляются индивидуальные особенности детей, также влияющие на развитие творческого замысла. Через игру и в игре постепенно готовится сознание к предстоящим изменениям условий жизни, отношений со сверстниками и со взрослыми. В игре формируются такие качества, как самостоятельность, инициативность, организованность, развиваются творческие способности, умение работать коллективно.

Социальные изменения, произошедшие в нашей стране, условия жизни человека (аудио- и видеотехника, компьютеры, транспорт и др.), интенсификация его деятельности, слабая физическая подготовка, понижение двигательной активности людей, все возрастающее воздействие на их организм неблагоприятных внешних факторов прямо или косвенно приводят к негативным нравственным и функциональным изменениям в состоянии здоровья.

Кафедра спортивных игр УралГАФК для частичного решения этой проблемы сочла целесообразным способствовать развитию незаслуженно забытой народной игры "Русская лапта" (РЛ) в нашем регионе.

Эта игра на Руси пользовалась особой популярностью. В нее играли взрослые и дети. Она приносила людям веселье, радость, воспитывала удаль, смелость, находчивость, ловкость, решительность, выдержку, взаимоуважение между соперниками, развивала быстроту и выносливость, укрепляла здоровье играющих.

Исключительная ценность этой игры заключается в том, что начинать заниматься ею можно с дошкольного возраста и продолжать эти занятия в течение многих лет жизни. Кроме того, для игры не нужны дорогостоящий инвентарь, специальная спортивная форма и оснащенные аппаратурой игровые площадки. Игра доступна всем, так как включает естественные двигательные действия и не требует от игроков специальной подготовки.

Русская лапта может носить как чисто оздоровительный, так и спортивный характер, предусматривая спортивное совершенствование молодежи. Использование русской лапты как средства физической культуры в оздоровительных целях, несомненно, будет способствовать формированию и совершенствованию жизненно важных двигательных умений и навыков, повышению функциональных возможностей всех систем и органов организма занимающихся, формированию потребности в общении со своими сверстниками и ориентации играющих на здоровый образ жизни, формированию личностных качеств и позитивных черт характера. Кроме того, надо полагать, что русская лапта должна повышать анаэробные возможности человека, от которых зависят качества, необходимые для его выживания в экстремальных ситуациях.

Игра на свежем воздухе, особенно в весенне-осенние периоды, без сомнения, должна последовательно повышать устойчивость организма к простудным и инфекционным заболеваниям, а также вредным влияниям неблагоприятной внешней среды нашего региона.

Некоторые пути решения проблемы. В настоящие время на кафедре спортивных игр УралГАФК проводятся исследования возможностей возрождения и развития русской лапты в Челябинске и Челябинской области.

На базе дошкольного образовательного учреждения (ДОУ) № 9 Южно-Уральской железной дороги созданы условия для занятий РЛ детей старшей и подготовительной групп с целью их оздоровления. В лицее № 11 г. Челябинска организуются группы учащихся среднего и подросткового возраста.

Целью эксперимента с подростками является оценка влияния двухгодичных занятий русской лапты по разработанной методике на физическую, функциональную подготовленность и личностные качества занимающихся.

В Кунашакском, Еткульском и Агапавском районах Челябинской области ведется подготовительная работа по включению русской лапты в программу комплексной ДЮСШ "Урожай".

**Глава II. "Русская лапта".**

1. **История появления «Русской лапты»**

Лапта - это одна из первых командных игр древнерусской культуры. Первые упоминания об этой игре относятся к XIV веку. Много принадлежностей для лапты было обнаружено при раскопках Новгорода.

При Петре I игру начали применять как средство физической подготовки солдат Семёновского, Преображенского и Шевардинского полков и далее для других.

Первая попытка создания официальных единых правил по русской лапте была предпринята в 1926 г. Высшим Советом по физической культуре при ВЦИК РСФСР. Первый чемпионат Российской Федерации, в 1958 г., послужил существенным стимулом к дальнейшему развитию этой народной игры в городах и областях страны. Лапта завоевала признание. В России были созданы тысячи команд. Уже в 1959 г. лапту включают в программу Спартакиады народов РСФСР.

Однако в 60-70-х гг. развитие лапты приостанавливается, эта увлекательная спортивная игра практически прекращает свое существование. Во многих странах ухватились за плодотворную идею этой игры, модернизовали игру, сделали более спортивной, и теперь лаптовые виды спорта, такие, например, как бейсбол, крикет и песапалло, завоевали огромную популярность".

И только к концу 80-х гг. несправедливость, допущенная по отношению к этой интересной игре, была устранена. Новый импульс к развитию лапты дало постановление Госкомспорта СССР "О развитии бейсбола, софтбола и русской лапты", принятое в 1987 г.

Богатые традиции игры в "Русскую лапту", имевшиеся в нашей стране, не позволили ей исчезнуть окончательно, и достаточно было поддержки на официальном уровне, чтобы началось ее второе рождение.

Чем же интересна "Русская лапта", что привлекает в ней специалистов и любителей? Эта игра не требует ни особых дорогостоящих принадлежностей, ни специально фундаментально оборудованных площадок, что в настоящее время приобретает особую актуальность.

Особая ценность этой игры в том, что начинать заниматься ею можно с дошкольного возраста и продолжить эти занятия в течение многих лет жизни. Кроме того, для игры не нужны дорогостоящий инвентарь, специальная спортивная форма и оснащенные аппаратурой игровые площадки. В условиях средней школы в лапту можно играть круглогодично.

Российская федерация лапты классифицирует эту игру на три вида:

· пляжная лапта

· русская лапта

· мини лапта

Игра доступна всем, так как включает в себя естественные двигательные действия и не требует от игроков специальной подготовки. «Русская лапта» выступает как средство совершенствования навыка, выполняемого в изменяющихся ситуациях. Игровые поединки безопасны и достаточно просты в организации, не требуют от занимающихся специальной подготовки и могут проводиться в условиях спортивного зала или открытой спортивной площадки.

**2. Правила игры в лапту**

1. Определение:

Русская лапта - двухсторонняя командная игра, которая проводится как на открытом воздухе, так и в закрытых помещениях, на прямоугольной площадке, ограниченной боковыми и лицевыми линия­ми. Цель одной команды - совершить как можно больше перебежек после совершенных ударов битой по мячу в отведенное для игры время, где каж­дый игрок, совершивший полную пробежку, приносит своей команде очки. Цель другой команды - не дать соперникам сделать перебежки осаливанием мячом и поймать больше «свечей», причем, осалив перебежчика, команда получает право на удары и перебежки, если не произойдет переосаливания (ответное осаливание).

2. Оборудование места для соревнований:

Соревнования в целях обеспечения безопасности зрителей и участников разрешается проводить на спортивных сооружениях, принятых к эксплуатации государственными комиссиями, при условии наличия Актов техническо­го обследования о готовности сооружения к проведению мероприятия.

Перед началом соревнований главный судья, представитель организа­ции, проводящей соревнования, и врач составляют акт о том, что оборудо­вание места проведения соревнований соответствует (не соответствует) пра­вилам соревнований.

3. Игровая площадка и ее размеры:

Игровая площадка (приложение 1) представляет собой прямоугольник, имеющий твердую поверхность (травяное или искусственное покрытие), сво­бодную от каких-либо предметов, размером 40-55 м в длину и 25-40 м в ширину для игры на открытом воздухе, и размером 23-40 м в длину и 15-20 м в ширину, для игры в закрытых помещениях, при высоте потолка помещения не менее 6 м. Размеры измеряют по внутреннему краю линий, ограничивающих пло­щадку. дку.

Организаторы соревнований, исходя из местных условий, положением опреде­ляют размеры площадки, но не меньше и не больше указанных выше размеров. ов.

4. Линии, ограничивающие площадку:

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.

Площадка должна быть окружена 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» (на открытом воздухе).

Для игры в закрытых помещениях: за линией дома- не менее 3 м, за

боковыми линиями - 1 м, за линией кона - не менее 5 м., в 6 метрах от линии дома проводится контрольная линия, которая образует штрафную зону.

5. Штрафная зона:

Штрафная зона представляет собой прямоугольную площадку размером 10 м на 25-40 м ( 6 м на 15-20 м для закрытых помещений), необходимую для определения действительности уда­ра по мячу, т.е. удары действительны, если мяч при прочих условиях (при­ложение 1) не попал в штрафную зону.

6. Площадка очередности:

Площадка очередности предназначена для ожидания игроками очередности удара по мячу.

7. Пригород:

Пригород - место, откуда совершаются перебежки игроками, выпол­нившими удары по мячу.

8. Площадка подающего:

Площадка подающего расположена в центре линии дома. Ширина пло­щадки 3 м, в центре, на расстоянии 50 см от линии дома, диаметром 50 см, чертится круг подачи.

9. Бита:

Бита должна быть цельнодеревянной, без дополнительной обмотки, длиной 60-110 см, диаметром не более 5 см ± 1мм. Диаметр рукоятки биты должен быть не менее 3 см.

Конец рукоятки имеет утолщение, обеспечивающее безопасность при проведении ударов по мячу. Каждый игрок может пользоваться индиви­дуальной битой, соответствующей этим размерам. Игрокам в возрасте до 12 лет разрешается пользоваться плоской битой длиной 80 см, шириной до 6 см и рукояткой толщиной 2 см. Запрещается использовать бейсбольные и софтбольные биты. Вес биты не должен превышать 1500 г ± 50 г.

Организаторы соревнований перед началом игры должны провести маркировку всех бит.

10. Мяч:

Игра проводится теннисным мячом, окружность которого 20 см, вес 60 г.

11. Секторы запасных игроков играющих команд:

Два сектора для запасных игроков расположены сзади пригорода, пло­щадки подающего и площадки очередности. Размер каждого сектора (длина -5 м, ширина -2м) обозначается разметкой. В каждом секторе должны быть скамейки или кресла на 12 человек. В секторах размещаются игроки играющих команд, тренеры и их помощники. Игрокам разрешается иметь с собой спортивную сумку и биты. Тренеру разрешается руководить коман­дой, не покидая данного сектора, за исключением моментов, когда он соби­рается произвести замену или взять минутный перерыв.

12. Допуск участников к соревнованиям:

К участию в соревнованиях в соответствии с возрастными группами допускаются лица, прошедшие надлежащую подготовку под руководством тренера и медицинским наблюдением и получившие разрешение тренера и врача на участие в соревнованиях.

Разрешение тренера и врача оформляется именной заявкой по установ­ленной форме, обязательны подпись врача и печать против каждой фами­лии участника (см. статью 51). Заявка на участие команды в соревнованиях подписывается руководителем соответствующей спортивной организации и заверяется печатью.

В отдельных случаях с разрешения врача, тренера и спортивной орга­низации, проводящей соревнования, участники младшей возрастной груп­пы могут быть допущены к соревнованиям старшей группы, если они хоро­шо физически и технически подготовлены (с предъявлением специальной медицинской справки).

Допуск участников осуществляется мандатной комиссией. Ее утверж­дает организация, проводящая соревнования. В мандатную комиссию вхо­дят: председатель мандатной комиссии, главный судья, главный секретарь, врач соревнований, представитель организации, проводящей соревнования. Они проверяют заявки и документы участников.

Ответственность за допуск участников несут председатель комиссии и представитель федерации. В мандатную комиссию представляется страхо­вой полис на каждого участника и его отказ от претензий.

Организаторы соревнований не несут ответственности за травмы или несчастные случаи, возможные на соревнованиях, при условии соблюдения настоящих правил.

Страховка участников проводится клубами, федерациями или непо­средственно участниками.

13. 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.

14. Обязанности и права участников:

Участники соревнований обязаны знать правила, программу и поло­жение соревнований.

При нарушении правил соревнований или некорректном поведении участник наказывается желтой карточкой, при повторном нарушении на­казывается красной карточкой и снимается с соревнований.

При особо грубых нарушениях участник может быть снят с соревнова­ний без предупреждения.

Участник имеет право обращаться к судьям только через капитана команды.

15. Спортивная форма участников:

Участники соревнований обязаны выступать в опрятной спортивной форме.

Все игроки одной команды должны быть одеты в единую спортивную форму, которая состоит из футболки с номером спереди и сзади, трусов с номером, гетр и бутс. Цифры на футболке должны быть одного цвета, кон­трастного цвету футболок, на спине высотой 20см, на груди- 10см. Цифры на трусах - контрастного цвета на левой половине спереди, высотой 8 см. Команда имеет право использовать номера с 1-го по 12-й. Гетры высокие, закрепленные под коленным суставом. Бутсы с короткими шипами. Для игры в закрытых помещениях разрешается играть в кроссовках.

На футболках (на груди слева) должна быть эмблема соответствующей спортивной организации. Разрешается располагать эмблему спонсоров.

Участники всероссийских соревнований должны иметь эмблему Федерации русской лапты России на правом рукаве футболки диамет­ром 8 см.

В холодное время года участникам разрешается надевать теплый тренировочный костюм (единого цвета для всей команды) под единую указан­ную выше форму, спортивную шапочку и перчатки.

Примечание. Для избежания травм игрокам во время матча не разре­шается надевать часы, браслеты, перстни, цепочки на шею.

Не разрешается выходить на игру в бейсболках, наколенниках, шортах и укорочен­ных трусах (типа плавок).

16. Тренер и капитан команды:

Каждая команда должна иметь тренера, который является руко­водителем команды по всем вопросам. Он несет ответственность за дис­циплину участников, обеспечивает своевременную их явку на сорев­нования; участвует в жеребьевке, присутствует на совещаниях судейской коллегии, если они проводятся совместно с руководи­телями.

При руководстве командой во время матча тренер команды обя­зан находиться только в секторе запасных игроков в спортивном кос­тюме с эмблемой клуба или соответствующей спортивной организа­ции.

Тренеру запрещается вмешиваться в работу судей и организаторов соревнований.

Он имеет право подать заявление в судейскую коллегию в письменной форме через секретаря. Заявление должно быть обоснованной ссылкой на раздел и статью настоящих правил.

Не менее чем за 15 мин до начала игры тренер должен сообщить секретарю фамилии и номера игроков, капитана команды, помощника тренера и подписать протокол. Если игрок меняет свой номер в процессе игры, тренер должен сообщить об этом секретарю и старшему судье. Если тренер собирается произвести замену или взять минутный перерыв, он должен сообщить об этом секретарю.

Помощник тренера выполняет обязанности тренера, если тот по каким-либо причинам не может их выполнять.

Обязанности тренера может выполнять капитан команды. Если капи­тан команды покинул игровую площадку по какой-либо уважительной при­чине, он может действовать как тренер.

Однако если он получил красную карточку, выполнять обязанности тренера он не имеет права.

Капитан команды контролирует поведение своей команды и может об­ращаться к старшему судье 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 старшему судье кто из игроков остается капитаном на время его отсутствия.

17. Судейская коллегия:

Судейская коллегия назначается организацией, проводящей соревно­вания. В состав судейской коллегии входят: главный судья, заместитель главного судьи, главный секретарь, старшие судьи, судьи на линии, судья-информатор, судья-хронометрист, врач соревнований на правах заместите­ля главного судьи.

Матч между двумя командами судит бригада в составе: старший судья, двое судей на линии, секретарь, судья-информатор и судья-хронометрист. Все они должны быть нейтральными по отношению к играющим командам.

Судьи должны быть квалифицированными (в полном объеме знать пра­вила соревнований и иметь свой экземпляр правил), объективными и бес­пристрастными.

Судьи в поле (старший судья и судьи на линии) должны быть одеты в специальную форму.

Судьи, проводящие матч, не должны вступать в разговоры с игроками, входить в сектор тренера и разговаривать с тренерами. Они должны быть активными, внимательными и всегда вежливыми, помнить, что единствен­ная обязанность судьи на площадке - это судейство.

18. ИГРА:

1. Продолжительность игры

Игра состоит из двух таймов:

- по 30 мин каждый с 5-минутным перерывом между ними на открытом воздухе;

- по 20 мин. каждый с 5-минутным перерывом между ними в закрытом помещении.

2. Разминка

За 30 мин до начала матча команды проводят разминку. При проведе­нии заключительной части разминки (за 5-10 мин до начала игры) на игро­вой площадке одна из команд занимает правую ее половину, другая - левую. Условной границей при этом является воображаемая линия, проходящая через центр круга подачи параллельно боковым линиям до линии кона.

3. Начало игры

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.

По свистку старшего судьи подающий делает подачу, а бьющий - первый удар по мячу. Игрок, совершивший подачу мяча, после правильно выполненного удара, должен покинуть площадку подающего и отойти в сектор подающего (свободная зона).

4. Подача и удары по мячу

Подача мяча проводится одним из игроков нападения открытой ладонью над кругом подачи на высоту, указанную нападающим. В момент подачи мяча нападающий и подающий игроки располагаются на площадке подаю­щего у круга подачи. Каждый игрок нападения имеет право на использова­ние двух попыток при игре на открытом воздухе; одной попытки в закрытых помещениях.

Игрок нападения может не производить удар по мячу один раз, если подача мяча его не устраивает, но во второй раз он обязан выполнить удар, иначе лишается права на удар. Для игры в закрытых помещениях, в целях безопасности, разрешается производить удары только способом сверху.

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).

Игрок нападения, не сумевший ввести мяч в игру после двух попыток, получает право на перебежку с пригорода только при следующем правиль­ном ударе одного из игроков своей команды.

Игроки имеют право отказаться от выполнения ударов и перейти на перебежку, о чем предварительно предупреждают старшего судью.

В случае если при выполнении удара по мячу бита вырывается из рук и падает на площадку, это засчитывается как промах.

В начале каждого тайма, а также после перехода из защиты в нападе­ние, игроки нападения выходят на удар по усмотрению тренера.

Если в ходе игры у нападающей команды не окажется игро­ков, имеющих право на удар, то происходит свободная смена.

В случае промаха пяти игроков команды нападения или в ситуации, когда в пригороде находятся 5 игроков, а шестой выполняет удар (подачу ему производит запасной игрок нападения), при засчитанном ударе защитники обязаны быстро вывести мяч из игры, если нет необходимости осаливания игроков нападения.

Игроки нападения, пока мяч находится в игре, имеют право выполнять перебежку за линию кона и наступать на площадку двумя ногами. В этом случае они также получают очки и имеют право на удар, возвращаясь в дом.

Удар считается действительным, если мяч касается игрока защиты и выходит по воздуху за боковую линию, или после касания защитника падает в штрафную зону. Кроме того, защитники могут ловить мяч в свободной или штрафной зонах (до линии дома), такой удар также является действительным.

Удар считается недействительным, если:

- после удара нападающего мяч, не задев игровое поле, вылетел за боковую линию, или не долетел до контрольной линии, упав в штрафную зону;

- мяч после удара нападающего задевает потолок в помещении.

5. Возвращение мяча в дом

Игроки защиты, получив мяч, обязаны вернуть его за линию дома в площадку подающего, положив в круг подачи, если не возникает ситуация для осаливания. При возвращении мяча в площадку подающего в штрафной зоне не должно находиться более одного игрока команды. Мяч возвращается без задержки и считается вышедшим из игры, если он пересекает линию дома между флажками. Обратно из-за линии дома мяч на площадку не может быть возвращен, так как считается, что он уже вышел из игры. Вывести мяч из игры игрок может только находясь в пределах игровой площадки.

6. Перебежки

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.

Нападающие, имеющие право на перебежку, в любой момент могут на­чать перебежку, пока мяч находится в игре и не возвращен в дом.

Если до пересечения мячом линии дома игроки нападения начали пе­ребежку, то они обязаны закончить ее в одну сторону.

Игрок, сделавший перебежку из дома за линию кона, может при необ­ходимости остаться там и возвратиться в дом после одного из последующих ударов своей команды, что также является полной перебежкой.

Перебежка считается начатой, если игрок начал движение в соответ­ствующем направлении и при этом коснулся игрового поля двумя ногами или всем телом пересек линию дома или кона. Начальной фазой перебежки считается касание ногой игровой площадки, после чего игрок не имеет пра­ва вернуться за линию дома или кона и может быть осаленным игроками защищающейся команды. Перебежка считается оконченной, если игрок хотя бы одной ногой заступил за линию дома или кона, а другая нога при этом не касается игрового поля, или игрок пересек линию кона или дома по воздуху после финишного прыжка.

Если после начатой перебежки игроки нападения оказались за линией кона, то защитники обязаны доставить мяч в дом без задержки для продол­жения игры.

3. Осаливание

Игрок, совершающий перебежку, считается осаленным, если его кос­нется в пределах игрового поля мяч, брошенный в него любым игроком защиты. В закрытых помещениях осаливанием считается, если нападающего мяч коснется после отскока от площадки, стены или других предметов, кроме потолочного перекрытия.

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

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 (см. статью 42).

Для ответного осаливания игроки команды нападения, находящиеся за линией дома, имеют право выбегать на площадку, помогая своим игрокам, но их количество не должно превышать 6 игроков. Если на площадке находится 7 игроков, происходит свободная смена. Команда, нарушившая правила уходит играть в защиту. Игроки команды соперника, убежавшие за линию кона, могут вернуться в площадку очередности.

4. Самоосаливание

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.

Игрок защиты считается самоосаленным, если он после осаливания или самоосаливания нападающего сам оказался за боковой линией последним или коснулся мяча после совершенного осаливания или самоосаливания.

Момент самоосаливания (как и осаливания) фиксируется судейским свистком и соответствующими жестами судей.

Если к моменту осаливания или самоосаливания игроки нападения не успели завершить пробежку в дом, то очков команде они не приносят, а только получают право на удар. Игроки, задержавшиеся при этом за ли­нией кона, при возвращении в дом также очков не приносят.

Если один из игроков оказался самоосаленным, то игрок противопо­ложной команды, находящийся с мячом, обязан положить его так, чтобы мяч оказался в пределах поля, и покинуть площадку за линию дома или кона вместе со своими игроками.

5. 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, или за боковой линией в свободной зоне, также приносит своей команде очко (игра продолжается).

Ловля мяча за пределами линии дома, очков защите не приносит, так как удар засчитывается не действительным.

6. 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.

7. Результат игры

Результат игры определяется по наибольшему числу очков, набран­ных командой за игровое время.

При равном количестве очков фиксируется ничья.

При проведении стыковых игр или игр по системе с выбыванием в слу­чае ничейного результата после основного времени игры добавляется (после жеребьевки) дополнительное время продолжительностью 10 мин (2 периода по 5 мин.) или несколько таких периодов, необходимых для получения преимущества од­ной из команд. Между дополнительными периодами предусматриваются перерывы продолжительностью до 3 мин, в начале каждого дополнитель­ного периода проводится жеребьевка.

8. Поражение

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

Если команда, которой засчитывается победа из-за снятия с игры со­перника, имеет к этому моменту преимущество в счете, то фиксируется этот счет. Если команда не имеет преимущества в счете, то фиксируется счет 20:0 в ее пользу.

Если в команде обнаруживается подставной игрок(ки) или игрок(ки) с фиктивными документами, то ей засчитывается поражение со счетом 0:20. Команда снимается с соревнований и может быть оштрафована решением федерации.

19. ПРАВИЛА, КАСАЮЩИЕСЯ ИГРОКОВ:

1. Замена игроков

Прежде чем выйти на площадку, заменяющий игрок должен информи­ровать об этом секретаря. Он должен быть готов немедленно принять уча­стие в игре.

Секретарь подает сигнал на замену после того, как мяч выйдет из игры по сигналу старшего судьи, но до того момента, когда снова будет дан свис­ток на подачу.

Заменяющий игрок должен оставаться за пределами площадки, вблизи столика секретаря, до тех пор, пока старший судья не разрешит ему выход на площадку, после чего он должен выйти немедленно.

Замены должны производиться как можно быстрее. Если, по мнению судьи, имеет место неоправданная задержка времени, то команде-наруши­телю засчитывается минутный перерыв.

При игре в защите может быть заменен любой игрок.

При игре в нападении имеет право на замену только игрок, имеющий право на удар. Игрок, совершивший удар по мячу имеет право на замену только после полной перебежки.

2. Спорный мяч

При возникновении спорной ситуации судья в поле дает возможность игрокам доиграть игровой момент, затем останавливает игру и принимает решение в рамках настоящих Правил.

При розыгрыше спорного мяча игроки возвращаются на места, пред­шествующие спорной ситуации, а очки, набранные в ней, аннулируются.

20. Нарушения и наказания

1. Нарушения при подаче и ударе по мячу

Нарушениями при подбрасывании мяча являются:

- подбрасывания мяча не над кругом подачи;

- задерживание времени для подачи;

- подачи мяча с игровой площадки.

Нарушениями при ударе являются:

- выброс биты на поле;

- выход на площадку подающего очередного игрока с битой, пока мяч находится в игре;

- затягивание времени для ударов после свистка судьи;

- игрок при выполнении удара заступает за линию дома;

- удар способом сбоку и снизу ( для закрытых помещений).

Если у игрока, выполняющего удар, вылетает из рук бита, то засчиты­вается промах.

Запрещается производить удары по мячу, держа биту одной рукой.

В случае указанных нарушений судья делает предупреждение, при по­вторном нарушении предъявляется желтая карточка.

2. Нарушения при возвращении мяча в дом

Нарушениями при возвращении мяча в дом являются:

- возвращение мяча не в площадку подающего;

- возвращение мяча за линию дома броском игрока, стоящего за преде­лами площадки;

- выбрасывание мяча в сторону после выноса за линию дома;

- задержка мяча на поле, когда игроки нападения находятся за линией кона или дома и не делают попыток на перебежку;

- мяч возвращается в дом, спрятанный игроком;

- обманные движения мячом, спрятанным в руке во время выноса мяча за линию дома;

-в штрафной зоне находятся двое игроков защиты.

За сокрытие мяча игроку-нарушителю предъявляется желтая карточка. При обманных движениях во время переноса мяча за линию дома стар­ший судья дает свисток о выходе мяча из игры или делает предупреждение. При нахождении в штрафной зоне двух игроков защиты старший судья делает предупреждение игрокам.

3. Нарушение при перебежках

Нарушениями при перебежках являются:

- выбегание с линии дома или кона игроков, имеющих право на пере­бежку, в том числе умышленное, до удара;

- столкновение с игроком защиты в момент ловли мяча;

- умышленное самоосаливание;

- перебежки с площадки очередности.

- выбегание за линию дома игрока, производящего подачу мяча.

При указанных нарушениях старший судья делает предупреждение, в дальнейшем предъявляет нарушителям желтую карточку.

4. Нарушения при игре в защите

Нарушениями при игре в защите являются:

- выбегание защитников за пределы площадки до удара;

- блокировка игроков при выполнении ими перебежек;

- необоснованные передачи мяча между собой с целью задержки времени;

- выброс мяча за пределы поля во время самоосаливания игрока, вы­полняющего перебежку;

- сокрытие мяча от игроков и судей.

При указанных нарушениях старший судья делает предупреждение либо предъявляет игрокам-нарушителям желтую карточку.

5. Нарушение при осаливании и переосаливании

Если игрок защиты выполнил осаливание игрока нападения, не выпу­стив мяча из руки, то засчитывается переосаливание игрока защиты.

Переосаливание считается недействительным, если игроки осаленной команды вернут на поле мяч, вышедший за линию дома.

Осаливание из-за пределов и за пределами игрового поля считается не­действительным.

21. Запрещенные действия:

1. Определение

Правильное течение игры требует полного сотрудничества членов обе­их команд, включая тренеров и их помощников.

Обе команды имеют право предпринимать максимум усилий для дости­жения победы, но обязаны при этом не нарушать принципов спортивной этики и справедливой игры.

2. Желтая карточка игроку

Игроки 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 препятствовать ему и блокировать его при перебежках, задерживая руками или ставя подножки;

- задерживать игру;

- не поднимать должным образом руку, после совершенной полной перебежки;

- менять свой игровой номер, не предупредив секретаря или стар­шего судью;

- выходить на игровую площадку, на замену, не предупредив об этом секретаря или старшего судью (если только замена не происходит в переры­ве между таймами) или во время минутного перерыва.

Нарушения, носящие преднамеренный, неспортивный характер или дающие провинившемуся игроку несправедливое преимущество, должны незамедлительно наказываться желтой карточкой.

3. Желтая карточка тренерам, помощникам тренеров и запасным игрокам

Тренер, помощник тренера, запасные игроки не имеют права:

- выходить на игровую площадку (за исключением случаев, когда на это есть разрешение судьи для оказания помощи игроку, получившему травму);

- покидать свое место и выходить за пределы сектора запасных игроков;

- непочтительно обращаться к судьям.

Тренеру разрешается обращаться к игрокам своей команды во время минутного перерыва при условии, что он не выходит на игровую площадку, а игроки не переступают боковые линии (если на это не получено разреше­ние судьи).

4. Красная карточка игроку

Игрок, имеющий желтую карточку и совершивший нарушение повтор­но, наказывается красной карточкой и удаляется до окончания игры без права на замену.

Красной карточкой наказывается игрок, имеющий желтую карточку, совершивший умышленно нарушение, указанное в статьях 38-42, он также удаляется до окончания игры без права на замену и автоматически пропускает очередную календарную игру данных соревнований.Игрок, получивший красную карточку за нарушение общественного порядка (драка на площадке с соперником, нецензурное обращение с судей­ской коллегией и зрителями и т.д.), дисквалифицируется на все дни сорев­нований без права на замену.

Примечание. Если команда выставит игрока, получившего красную карточку в описанных выше случаях, то ей засчитывается поражение со счетом 0:20; она снимается с соревнований и может быть оштрафована ре­шением Федерации.

5. Красная карточка тренерам и запасным игрокам

За серьезное повторное нарушение статьи 45 или неспортивное пове­дение тренера, помощника тренера и запасных игроков тренер команды наказывается красной карточкой и отстраняется от руководства командой до конца соревнований.

22. ПРАВИЛА ОТСЧЕТА ВРЕМЕНИ ИГРЫ:

1. Минутный перерыв

Каждая команда может взять по одному перерыву в каждом тайме и по одному минутному перерыву в каждом дополнительном периоде. Минутные перерывы не входят в общее время игры. Неиспользованные перерывы в первом тайме не переносятся на второй тайм.

Тренер имеет право просить минутный перерыв. Он должен сделать это лично, обратиться к секретарю и четко произнести: «Тайм-аут», сопровож­дая просьбу соответствующим жестом рук.

Секретарь информирует старшего судью о получении просьбы на ми­нутный перерыв, как только мяч выйдет из игры, и обязательно до того момента, когда мяч снова будет в игре.

Если команда, взявшая минутный перерыв, готова начать игру до истечения времени, старший судья имеет право начать игру немед­ленно.

Исключение. Минутный перерыв не засчитывается, если травмирован­ный

игрок готов играть немедленно или быстро заменяется либо судья раз­решает задержку.

2. Остановка времени в случае травмы

Судьи могут остановить время игры в случае получения игроком трав­мы или по какой-либо другой причине. Если в момент получения травмы мяч находится в игре, старший судья должен воздержаться от подачи сиг­нала и дождаться окончания игрового действия, т.е. момента, когда мяч будет выведен из игры.

Если необходимо срочно оказать помощь игроку, получившему травму, старший судья может немедленно остановить игру.

Если травмированный игрок не может сразу продолжить игру, его долж­ны заменить в течение одной минуты. Если травмированный игрок заменен с задержкой, старший судья засчитывает команде минутный перерыв и име­ет право добавить игровое время.

**Заключение**

Хотя для большинства населения России, лапта уже ничего не значит, потому, как они либо вообще о ней не слышали, либо играли только в детстве. Русскую лапту необходимо развивать, распространять о ней всевозможную информацию, расширять географию проведения игр. Русская лапта не требует дорогостоящего оборудования, необходимы лишь мяч и несколько бит. Ведь только в порядке исключения в отдельных регионах России на полубесправной основе в системе ДЮСШ и других внешкольных учреждениях дополнительного образования создаются отделения по народным, национальным и неолимпийским видам спорта. В русскую лапту можно играть круглый год, в любую погоду, у себя дома, на даче, в лесу на полянке, на стоянке в туристическом походе, и даже в спортзале. Русская лапта, как и любой вид спорта, развивает человека во всех смыслах: и физически и духовно.

**Р**усская лапта, городки и другие игры из дерева - часть нашей великой истории. Мы не должны забывать наши национальные виды спорта!

Кафедрой спортивных игр совместно с учебными, спортивными организациями и домоуправлениями Челябинска и Челябинской области проводится большая работа по возрождению и внедрению «Русской лапты» в образовательные и специальные учреждения, высшие учебные заведения и в работу с людьми различных возрастных групп по месту жительства.

**Список литературы**

1. Для подготовки данной работы были использованы материалы с сайта <http://lib.sportedu.ru>
2. Гужаловский, А.А. Физическое воспитание школьников в критические периоды развития //Теория и практика физической культуры. - 1987. - №7. - С. 24-26.
3. Грачев В.В. Физическая культура. Уч. Курс. Издательство Ростов-на- Дону:МарТ, 2007г
4. Кун Л. Всемирная история физической культуры и спорта. Пер. с венгр. Под общ.ред.В.В.Столбова.-М.:Радуга,1982
5. Славянская слобода - Игры, обычаи и праздники славян - http://slavyans.narod.ru/index.html
6. Словарь - Словарь устаревших и диалектных слов - http://www.telegraph.ru/misc/day/dis.htm
7. Физическая культура (курс лекций): Учебное пособие/Под ред.Волковой Л.М., Половникова П.В.:СПбГТУ,СПб,1998.-153 с.
8. Фомин, В.П. Итоги научных исследований актуальных проблем юношеского спорта //Особенности построения тренировки юных спортсменов: Сб. научных трудов /Под. ред. В. С. Топчюша, RA. Минаевой.- М, 1983. - 114 с.