



С.В.Богатырева
2018 г.

ПОЛОЖЕНИЕ о проведении соревнований по лапте

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Соревнования проводятся с целью:

- привлечения населения к регулярным занятиям физической культурой и спортом;
- укрепления здоровья и создание условий для активных занятий физической культурой и спортом;
- духового и физического оздоровления населения;
- профилактики правонарушений и незаконного потребления наркотических средств среди молодежи;
- пропаганды и популяризации здорового образа жизни, активного отдыха.

2. РУКОВОДСТВО

Общее руководство организацией и проведением соревнований осуществляется муниципальное бюджетное учреждение «Центр физкультурно-массовой работы» муниципального образования город Краснодар.

Непосредственное проведение соревнований возлагается на муниципальное бюджетное учреждение «Центр физкультурно-массовой работы» муниципального образования город Краснодар.

3. ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Турнир проводится

Дата: _____

Место: _____

Время: _____

4. УЧАСТНИКИ

К соревнованиям допускаются участники _____ лет

Состав команды: 10 игроков. В турнире могут принять участие команды меньшего состава, но не менее 6 игроков.

К турниру допускаются участники (цы), имеющие допуск врача, страховой медицинский полис и прошедшие инструктаж по технике безопасности.

5. ЗАЯВКИ

Предварительные заявки присыпать на электронную почту cfmr.fk@mail.ru до ___.__.20__ года.

Заявки на участие в турнире будут приниматься главной судейской коллегией на месте проведения соревнований.

Мандатная комиссия начинает работу за 1 час до начала проведения соревнований.

Для участия в турнире участники предоставляют в главную судейскую коллегию:

- а) именную заявку, заверенную врачом (Приложение №1);
- б) на каждого игрока копию документа, удостоверяющего личность.
- в) полис обязательного медицинского страхования (копия).
- г) полис страхования от несчастных случаев на время проведения соревнований.

Предоставление заявок на участие в соревнованиях является подтверждением согласия на обработку персональных данных.

6. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

Турнир проводится в один этап.

Команды играют на спортивной площадке.

Игры проводятся в соответствии с действующими правилами по лапте (Приложение №2).

7. ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ

Спортивные мероприятия проводятся на спортивных сооружениях муниципального образования город Краснодар, отвечающих требованиям соответствующих нормативно - правовых актов, действующих на территории Российской Федерации и направленных на обеспечение общественного порядка, безопасности участников и зрителей.

8. ФИНАНСИРОВАНИЕ

Финансовые расходы, связанные с приобретением наградного материала, несет муниципальное бюджетное учреждение «ЦФМР» муниципального образования город Краснодар.

9. НАГРАЖДЕНИЕ

Команды призёры фестиваля награждаются грамотами муниципального бюджетного учреждения «ЦФМР» муниципального образования город Краснодар.

ЗАЯВКА

от команды _____

для участия в соревновании по лапте

№	Ф.И.О.	Год и дата рождения	Виза врача, печать
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

Представитель команды _____

ПРАВИЛА ЛАПТЫ

1. Набирают 2 команды, количество человек до 10 с каждой стороны.
2. Размечают игровую площадку: проводят 2 черты на расстоянии 40–50 м друг от друга и 2 боковые – в 25–40 м.
3. По жребию одна команда идет в город, другая уходит в поле, где и водит.
4. Игроки, находящиеся за чертой города начинают игру. Бьющий отбивает подброшенный мяч, стараясь отправить его, как можно дальше в поле. После чего бросает лапту и устремляется через все поле к черте, обозначающей кон. Его задача – пересечь эту линию и возвратиться обратно в город, оставшись незапятнанным.
Команда водящих в это время должна поймать мяч налету либо быстро подобрать его с земли и осалить бегущего противника. При этом им не разрешается перемещаться по полю с мячом, но зато можно перебрасывать его друг другу.
5. В том случае, когда водящим удалось запятнать бегущего, они переходят в город.

Если же бегущего не удалось осалить, то стараются быстрее перекинуть мяч за черту города. И тогда, игрок, отбивавший мяч и не успевший вернуться в город до момента падения мяча за эту черту, остается за линией кона.

6. Такая ситуация: бьющий подал слабо мяч, и соперники успели его быстро поймать. Тогда, чтобы не рисковать, и не быть запятнанным, подающий может никуда не бежать, а остаться за чертой, в деревне, в стороне от команды.
7. Игра идет своим чередом: все участники должны сделать по одному броску.
8. Игроков, находящихся за чертой кона и в деревне, может выручить своя команда. Такая возможность появляется, когда участник отбивает мяч на значительное расстояние, т. е. он дает шанс на перебежку себе и своему товарищу.
9. Команда выигрывает в том случае, когда участники выполнили по удару, пересекли кон и благополучно вернулись назад.

