

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА МИНИ-ЛАПТА

Немецкий вариант 2026

Определение

Мини-лапта – производная игра от русской лапты в закрытых помещениях и на уменьшенных игровых площадках. Это двухсторонняя командная игра, которая проводится на прямоугольной площадке, ограниченной боковыми и лицевыми линиями (линия города, линия кона), где одна команда играет в поле (защита), другая в городе (нападение). Цель одной команды – совершить как можно больше перебежек, после совершённых ударов битой по мячу в отведённое для игры время, где каждый игрок, совершивший полную пробежку (за линию кона и обратно), приносит своей команде очки. Цель другой команды – не дать соперникам сделать перебежки, попадая в них мячом (осаливание) и поймать мяч с лёта. Команда совершившая осаливание получает право перейти в атаку (в город) и совершать удары и перебежки, другая команда имеет право совершить обратное осаливание.

Оборудование места для соревнований

Соревнования в целях обеспечения безопасности зрителей и участников разрешается проводить на спортивных сооружениях, принятых к эксплуатации, 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.

Использование в тексте имен существительных мужского и женского рода

Для простоты изложения все ссылки в тексте правил на имена существительные мужского рода применительно к судьям, помощникам судей, игрокам и официальным лицам относятся как к мужчинам, так и к женщинам.



Оглавление

	Станица
Правило 1 - Игровая площадка и ее размеры.....	3
Правило 2 - Бита и мяч.....	6
Правило 3 - Время игры.....	7
Правило 4 - Участники соревнований.....	9
Правило 5 - Судейская коллегия.....	13
Правило 6 - Правила игры.....	18
Правило 7 - Нарушения игры.....	24
Правило 8 - Правила поведения и наказания.....	27
Правило 9 - Форма проведения соревнований, заявки и протесты.....	29
Приложение 1 - Жесты спортивных судей в мини-лапте.....	31
Приложение 2 - Протокол соревнований по мини-лапте.....	36
Приложение 3 - Соревнование по мини-лапте, таблица игр.....	38
Приложение 4 - Заявка на участие команды.....	39



Правило 1 - Игровая площадка и ее размеры

1.1 Размеры площадки

Длина (линии боковых сторон): минимум 18 м максимум 40 м
Ширина (линии города и кона): минимум 9 м максимум 20 м

Площадка для игры в мини-лапту представляет собой прямоугольник. Во всех случаях длина площадки должна быть больше ее ширины. Размеры измеряют по внутреннему краю линий, ограничивающих площадку. Организаторы соревнований, исходя из местных условий, положением определяют размеры площадки, но не меньше и не больше указанных выше размеров. Поверхность площадки должна быть гладкой, плоской и безопасной для игроков при их падении. В качестве покрытия площадки может применяться дерево или синтетический материал.

1.2 Линии, ограничивающие площадку

Игровая площадка размечается хорошо видимыми линиями. Ширина линий разметки 5- 8 см.

Длинные линии, ограничивающие поле, называются боковыми, короткие – линиями города и кона. В 6 метрах от линии города проводится контрольная линия, которая образует штрафную зону.

Вокруг площадки должна быть свободная зона: за линией города не менее 3 метров, за боковыми линиями не менее 1 метра, за линией кона не менее 4 метров. Желательно, за линиями города и кона на стенах подвешивать маты или другие покрытия, имеющие мягкую поверхность, в случае если свободная зона ограничена.

По углам игрового поля и на пересечении контрольной с боковыми линиями устанавливаются стойки высотой 150 см, а в закрытых помещениях конусы высотой 30 см.

1.3 Штрафная зона

Штрафная зона представляет собой прямоугольную площадку, расположенной между контрольной линией и линией города, размером 6 на 9-20 метров, необходимую для определения действительности удара по мячу. Удары действительны, если мяч при прочих условиях не попал в



штрафную зону. Во время удара игроки защиты не имеют право находиться в штрафной зоне.

1.4 Кон

Кон - это свободная зона, куда должны бежать игроки нападения и там могут дожидаться следующего засчитанного удара, чтобы вернуться в город.

1.5 Площадка очередности

Площадка очередности предназначена для ожидания игроками очередности удара по мячу. В секторе могут находиться скамейка или кресла на 5 человек.

1.6 Город

Город - место, откуда совершаются перебежки игроками, выполнившими удары по мячу. Игроку, пробившему по мячу, разрешается после удара располагаться по всей длине линии города (до площадки подающего с обеих сторон), пока мяч не выйдет из игры.

1.7 Площадка подающего

Площадка подающего расположена в центре линии города. Ширина площадки 2-3 м. В центре, на расстоянии 70 см от линии города, диаметром 50 см, чертится круг подачи.

1.8 Зона замены

Зона замены – расположена между контрольной линией и линией города. Игроки обязаны выходить на площадку и уходить с нее через эту зону.

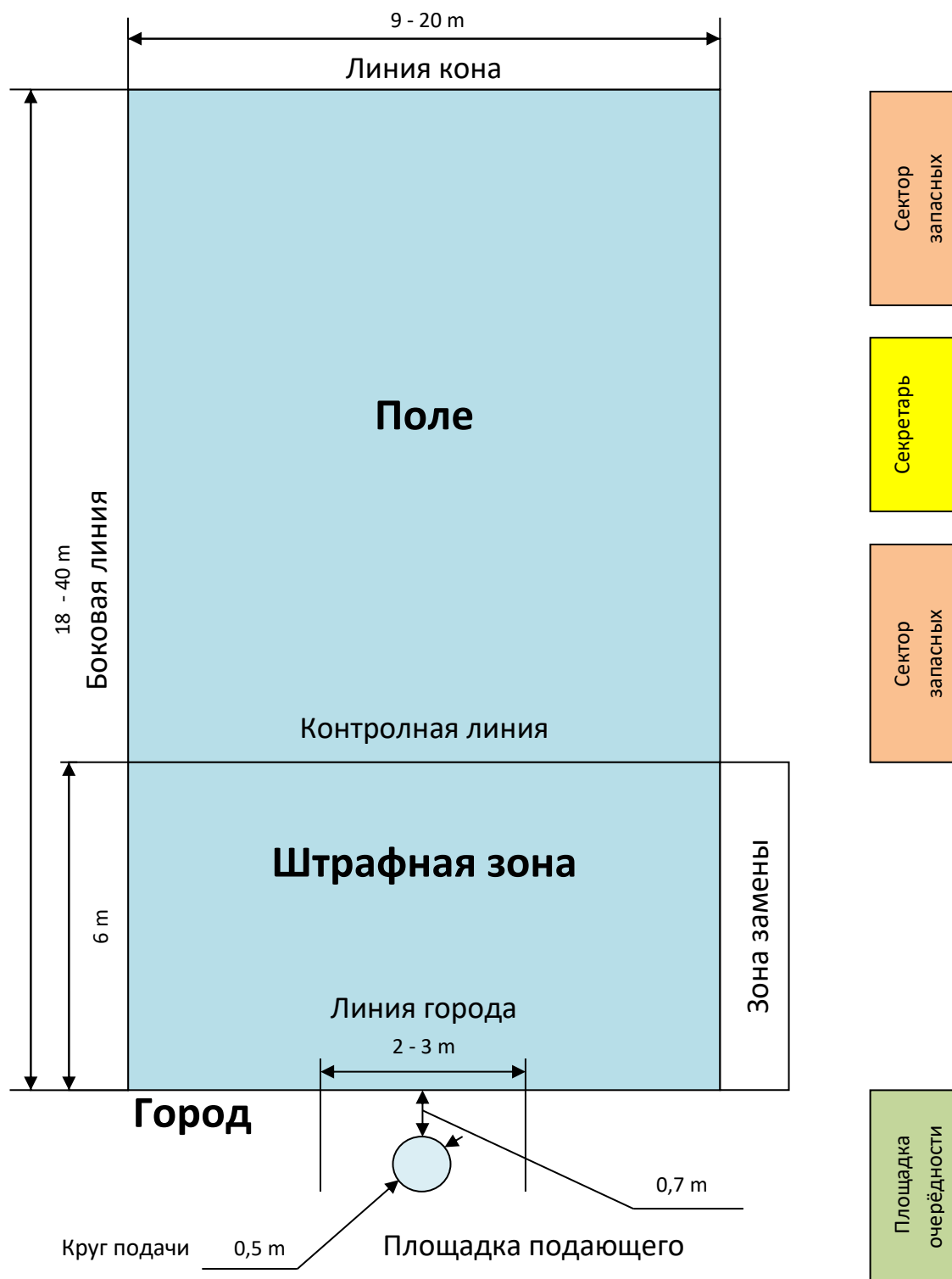
1.9 Секторы запасных игроков играющих команд

Два сектора для запасных игроков расположены вдоль боковой линии, по возможности справа и слева, от секретаря игры. Размер каждого сектора (длина-5м, ширина-1м) обозначается разметкой. В каждом секторе должны быть скамейки или кресла до 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.



1.10 Игровая площадка для игры в мини-лапту

Кон (свободная зона)



Правило 2 - Бита и мяч

2.1 Бита

Бита должна быть цельнодеревянной, без дополнительной обмотки, длиной 60-100 см, диаметром не более 5 см $\pm$ 2 мм.

Диаметр рукоятки биты должен быть не менее 2,5-3 см.

Конец рукоятки имеет утолщение, обеспечивающее безопасность при проведении ударов по мячу. Вес биты не должен превышать 1000 г для женщин и 1200 г для мужчин $\pm$ 50 г.

Игрокам в возрасте до 12 лет разрешается пользоваться плоской битой длиной 60-80 см, шириной до 6 см и рукояткой толщиной 2-3 см.

Каждый игрок может пользоваться индивидуальной битой, соответствующей этим размерам. Запрещается использовать бейсбольные и софтбольные биты. Биту нельзя искусственно утяжелять. Обмотка рукоятки любыми материалами запрещена. Организаторы соревнований перед началом игры должны провести маркировку всех бит.

2.2 Мяч

Игра проводится теннисным мячом, окружность которого 20 см, вес 60 г, жёлтого или белого цвета.

Игроки в возрасте до 12 лет играют детским теннисным мячом, окружность которого 20 см, вес 40 г.



Правило 3 - Время игры

3.1 Продолжительность игры

Игра состоит из двух таймов по 20 минут каждый с 3-минутным перерывом между ними.

Отсчет времени начинается со свистка, который выполняет судья, для попытки первого игрока ударить по мячу или самого удара.

В каждом тайме судья обязан компенсировать время, потерянное, по его мнению, в результате затягивания игроками пауз, в тактических целях, пауз в игре на транспортировку с площадки травмированных игроков или по какому-либо другому непредвиденному случаю.

3.2 Разминка

За 20 минут до начала матча команды проводят разминку. При проведении заключительной части разминки (за 5 минут 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 линии город и линии кона параллельно боковым линиям.

3.3 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.

3.4 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 дожидаться 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.

3.5 Правила пяти минут

В конце каждого тайма игры за 5 минут до её окончания старший судья объявляет о вступлении в действие правила 5 минут. В этом случае при игре в нападении, команда, допустившая два промаха, переходит играть в защиту (отказ игрока от выполнения удара не расценивается как недействительный удар).



Правило 4 - Участники соревнований

4.1 Возраст участников

Участники соревнований делятся на следующие возрастные группы:

Д1 (Дети-1)	мальчики и девочки	9 лет и моложе
Д2 (Дети-2)	мальчики и девочки	10-11 лет
П1 (Подростки-1)	мальчики и девочки	12-13 лет
П2 (Подростки-2)	мальчики и девочки	14-16 лет
М1 (Молодежь-1)	юноши и девушки	17-18 лет
М2 (Молодежь-2)	юноши и девушки	19-21 лет
В (Взрослые)	мужчины и женщины	22-35 лет
С1 (Сеньоры-1)	мужчины и женщины	36-45 лет
С2 (Сеньоры-2)	мужчины и женщины	46 лет и старше

4.2 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. 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.

4.3 Состав команды

Каждая команда состоит из 8 игроков, один из которых является капитаном.

Во время игры на площадке должны находиться 5 игроков каждой команды, которые могут быть заменены в соответствии предусмотренными настоящими правилами. В случае если в составе команды остаётся менее 3-х игроков, а по объективным причинам (травмы, удаления и т. д.) запасные игроки отсутствуют, игра прекращается и в протоколе игры фиксируется счёт на момент возникшей ситуации.

4.4 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. При особо грубых нарушениях участник может быть снят с соревнований немедленно.

Быть дисциплинированными, корректными и вежливыми по отношению к другим участникам, судьям, тренерам, представителям, обслуживающему персоналу и зрителям.

Бзоговорочно выполнять все распоряжения и указания судей.

Вести честную спортивную борьбу, не допускать умышленных действий, с целью помешать соперникам или получить преимущество.

Не вступать с судьями в пререкания и не демонстрировать своё недовольство их решениями.

Участник имеет право обращаться к судьям только через капитана или тренера команды.



4.5 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 и кроссовок. Спортивная обувь для игры в закрытых помещениях должна иметь гладкую, не оставляющую следов на поверхность. Цифры на футболке должны быть одного цвета, контрастного цвету футболок, на спине высотой 20 см, на груди -10 см. Цифры на трусах - контрастного цвета на левой половине спереди, высотой 8 см. Команда имеет право использовать номера с 1-го по 20-й.

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

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

Примечание.

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

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

4.6 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.

Тренер 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 данные правила. Не менее чем за 15 мин до начала игры тренер должен сообщить секретарю фамилии и номера игроков, капитана команды и помощника тренера, а также назвать стартовый состав (пяти игроков) и подписать протокол. 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. Он обязан иметь повязку на левом или правом предплечий.

Если по какой-либо уважительной причине капитан команды покидает площадку, он обязан сообщить старшему судье кто из игроков остается капитаном на время его отсутствия.

Примечание.

На чемпионатах страны, первенствах и кубках земель участники соревнований, тренеры и помощники тренеров не имеют права участвовать в судействе этих же соревнований.



Правило 5 - 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, секретари, судьи-информаторы, судьи-хронометристы, врач соревнований на правах заместителя главного судьи.

Матч между двумя командами судит бригада в составе: старший судья, судья 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 на игровой площадке (старший судья и судья 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.

5.1 Главный судья и его заместитель

5.1.1 Главный судья 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 и составить приемный акт;
- выносить решения по заявлениям и протестам, поступившим от тренеров команд;
- проводить заседания судейской коллегии перед началом соревнований и ежедневно по их окончании для подведения итогов и утверждения результатов, а также в тех случаях, когда это требуется по ходу соревнований;
- не позднее трех дней после окончания соревнований сдать отчет и протоколы за своей подписью и подписью главного секретаря в организацию, проводящую данное соревнование.



5.1.2 Главный судья имеет право:

- отменить соревнование, если к началу его проведения место соревнований, оборудование и инвентарь окажутся непригодными;
- прекратить дальнейшее проведение соревнований или устроить временный перерыв (неблагоприятная погода или какие-либо другие причины чрезвычайного характера);
- 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 и спортивной форме не отвечают требованиям правил или положению о данных соревнованиях;
- снять с соревнований участников и тренеров, допустивших грубости или иные проступки, не совместимые с требованиями, предъявляемыми к спортсмену.

Примечание.

Главный судья не имеет права отменять установленные положением условия розыгрыша и изменять настоящие правила.

5.2 Главный секретарь:

- проверяет документы команд на комиссии по допуску;
- проводит жеребьёвку и составляет расписание игр;
- подготавливает протоколы соревнований, раздаёт их секретарям и вывешивает копии протоколов для сведения участников и представителей;
- контролирует работу секретарей;
- производит обработку протоколов игр, ведёт счёт очков и выводит результаты командных соревнований;
- составляет общий отчёт по результатам соревнований;
- ведёт табель работы судей;
- сдаёт все материалы соревнований в организацию, проводившую соревнования.



5.3 Старший судья:

- принимает решение о пригодности игровой площадки к соревнованиям;
- 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 жребий между командами для определения их игры в защите и нападении;
- проверяет на соответствие правилам соревнований форму спортсменов и инвентарь;
- дает свисток на начало игры и ее окончание;
- делает замечания, предупреждения или удаляет с поля игроков за допущенные нарушения, используя для этого желтую ил красную карточки;
- при вынужденной остановке (травма игрока, неспортивное поведение участников соревнований и зрителей), или искусственной задержке игры по вине одной из команд добавляет время игры от 1 до 5 минут, о чем сообщает капитанам команд;
- принимает решение в спорных игровых ситуациях;
- в конце каждой половины игры или в любое время, которое считает необходимым, внимательно проверяет протокол хода игры и утверждает счет;
- имеет право принимать решения по всем вопросам, не оговоренным настоящими правилами.

5.4 Судья на линии:

- фиксирует ошибки, входящие в его компетенцию (выход мяча при ударе за боковую линию по воздуху, самоосаливание игроков при перебежках, касание игроков нападения игрока защиты);
- следит за правильностью пересечения линий дома и кона игроками нападения при перебежках;
- определяет момент осаливания и переосаливания;
- фиксирует ловлю мяча с лета;
- при необходимости дает пояснения старшему судье по завершившейся игровой ситуации;
- помогает старшему судье фиксировать игроков, совершивших перебежку с правом на удар.



5.5 Секретарь:

- ведет протокол игры;
- фиксирует производимые командами замены;
- контролирует действия игроков при подаче и ударах по мячу;
- подписывает вместе со старшим судьей и капитанами команд протокол игры и сдает его главному судье;
- помогает старшему судье фиксировать попадание мяча в штрафную зону при проведении игроками ударов по мячу;
- извещает старшего судью о предстоящей замене;
- регистрирует минутные перерывы;
- оперативно уведомляет старшего судью о нарушениях, связанных в моментах осаливания, переосаливания и самоосаливания.

5.6 Судья-информатор:

- знакомит зрителей с основными положениями и правилами соревнований, с командами, участниками, тренерами и судьями;
- информирует зрителей и участников о ходе соревнований с помощью радиовещания, демонстрационных щитов, табло и т.д., согласовывая свои действия со старшим судьей и секретарем.

5.7 Судья-хронометрист:

- фиксирует время игры, продолжительность минутных перерывов, добавленное время.



5.8 Врач соревнований:

- входит в состав судейской коллегии и принимает участие в ее работе;
- проверяет наличие в заявках визы врача о допуске к соревнованиям и правильность оформления заявок;
- осуществляет медицинское наблюдение за участниками в ходе соревнований;
- проводит обследование участников и оказывает медицинскую помощь при получении травм и в случае заболевания, дает заключение о возможности продолжения соревнований;
- следит за соблюдением санитарно-гигиенических требований при проведении соревнований;
- должен присутствовать в течение всего периода соревнований рядом со спортивной площадкой.

В случае травмы участника рекомендации врача являются определяющими в решении о возможности допуска этого спортсмена к продолжению соревнований.

Через день после окончания соревнований врач соревнований представляет главному судье отчет о медико-санитарном обеспечении соревнований с указанием случаев заболеваний и травм



Правило 6 - Правила игры

6.1 Начало игры

Перед началом игры по свистку старшего судьи команды выходят со стороны линии города 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. Первый игрок нападающей команды с битой в руках и подающий становится на площадку подающего. Остальные игроки находятся на площадке очередности. Подачу мяча осуществляет игрок нападения (без права на перебежку). По свистку старшего судьи подающий делает подачу, а бьющий первый удар по мячу.

6.2 подача и удары по мячу

Подача мяча проводится одним из игроков команды 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. Удары в спортивных залах выполняются двумя руками только из-за головы способом сверху. Держать биту одной рукой при ударе запрещается. Каждый игрок нападения имеет право на использование двух попыток, для пробития удара по мячу. На открытых площадках разрешаются также виды ударов способом снизу и сбоку. 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.

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 площадке, или по воздуху между стойками или не задел потолок), игроки нападения, имеющие право на перебежку, могут ее начинать (кроме подающего игрока – игрок подающий мяч не имеет право на перебежку).

Игрок нападения, не сумевший ввести мяч в игру после двух попыток, получает право на перебежку с города 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, войдя в сектор подающего подняв руку вверх. Отказ можно сделать до того, как бьющий взял биту для выполнения удара.

В случае если мяч подан для удара с нарушением правил, но оказался введенным в игру, то такой удар засчитывается как недействительный удар.

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

Если в ходе игры у нападающей команды не окажется игроков, имеющих право на удар, то происходит свободная смена. В случае промаха 4 игроков команды нападения, пятому игроку подаёт запасной игрок.

В начале каждого тайма, а также после перехода из защиты в нападение и при свободной смене, игроки нападения выходят на удар по решению тренера. Право на последующий удар игроки получают только после полной перебежки.

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 начать перебежку за линию кона наступив на площадку двумя ногами. В этом случае они получают очки и имеют право на удар, возвращаясь в город. Удар считается действительным, если мяч касается игрока защиты и выходит по воздуху за боковую линию, или после касания защитника падает в штрафную зону. Если бита при ударе ломается или лопаются мяч, а также мяч попадает вне зоны доступа, то даётся спорный мяч.

6.3 Возвращение мяча в город

Игроки защиты, получив мяч, обязаны вернуть его за линию города, если не возникает ситуация для осаливания. При возвращении мяча за линию города, в штрафной зоне должно находиться не более одного игрока команды защиты. Мяч возвращается без задержки и считается вышедшим из игры, если он пересекает линию города между стойками. Обратно из-за линии города мяч на площадку не может быть возвращен, так как считается, что он уже вышел из игры.



Вывести мяч из игры может игрок, находясь в пределах игровой площадки, а также за её пределами. Если после осаливания или переосаливания все игроки нападения оказались в городе, то подаётся свисток на выход мяча из игры.

6.4 Перебежки

Каждый игрок нападения, совершивший (после правильного удара по мячу или ввода мяча в игру) полную перебежку из города или площадки подающего за линию кона и обратно за линию города и при этом не был осален или самоосален, приносит своей команде 2 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 город.

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

Игрок, сделавший перебежку из города за линию кона, может при необходимости остаться в свободной зоне и возвратиться в город после одного из последующих действительных 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 города или кона. Начальной фазой перебежки считается касание любой частью тела игровой площадки, после чего игрок не имеет права вернуться за линию города или кона и может быть осаленным игроками защищающейся команды. Перебежка считается оконченной, если игрок хотя бы одной ногой заступил за линию города или кона, а другая нога при этом не касается игрового поля, или игрок пересек линию кона или города 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.

Игрок нападения, имеющий право на перебежку, имеет право отказаться от перебежки, если в поле нет игроков его команды, подняв руку и повернувшись спиной к игровому полю. Старший судья подаёт свисток на остановку игры, а игроки защиты должны быстро вернуть мяч подающему игроку.



6.5 Осаливание

Игрок нападения, совершающий перебежку, считается осаленным, если его коснется в пределах игрового поля мяч, брошенный в него любым игроком защиты находящийся в поле, а также, если мяч коснется игрока рикошетом от стены или пола. С целью осаливания игроков нападения защитники имеют право передвигаться с мячом по своему усмотрению или передавать мяч любому игроку своей команды.

После удачного осаливания игроки защиты получают возможность перейти в нападение, но для этого они обязаны убежать за линию города 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 города. При попытке осаливания игроки не имеют права касаться друг друга, в противном случае нарушители могут быть наказаны.

Для ответного осаливания игроки команды нападения, после осаливания, находящиеся за линией города или кона (но не с площадки очередности), имеют право выбегать на площадку, помогая своим игрокам, но их количество не должно превышать 5 игроков. Если на площадке находится 6 игроков, происходит свободная смена. Подающий игрок (запасной) также может принимать участие для ответного осаливания.

6.6 Самоосаливание

Игрок нападения считается самоосаленным, если он начал перебежку и возвратился за линию города или кона. В этом случае команда нападения переходит играть в защиту.

Игрок нападения считается самоосаленным, если он начал перебежку и заступил ногой за боковую линию или при падении пересёк 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.

Игрок нападения считается самоосаленным, если он коснулся игрока защиты владеющего мячом.

Игрок нападения считается самоосаленным, если во время удара по мячу он заступает за линию города. 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 город, то очков команде они не приносят, а только получают право на удар.



Игроки, задержавшиеся при этом за линией кона, при возвращении в город также очков не приносят.

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

6.7 Ловля мяча с лёта

Если защитник поймал мяч с лёта в пределах поля или вне его, то он приносит своей команде 1 очко и обязан быть готовым к осаливанию игроков нападения, если они выйдут на перебежку.

Если защитник поймал отбитый мяч с лёта в пределах штрафной зоны или за пределами поля также приносит своей команде 1 очко (игра продолжается).

Ловля мяча за пределами линии города и после удара с нарушением правил, очков защите не приносит, так как удар засчитывается не действительным.

Ловля мяча с перехватом, с прижатием к телу или задев прежде другого игрока, очков защите также не приносит.

6.8 Очки

Одно очко своей команде приносит игрок, поймавший мяч с лёта, 2 очка - игрок, совершивший полную перебежку и оставшись при этом не осаленным, или до осаливания другого игрока своей команды.

6.9 Результат игры

Результат игры определяется по наибольшему числу очков, набранных командой за игровое время. При равном количестве очков фиксируется ничья. При проведении игр по системе с выбыванием в случае ничейного результата после основного времени игры, после жеребьевки, проводится два дополнительных тайма по 5 мин по пять человек в каждой команде. Или несколько таких периодов, необходимых для получения преимущества одной из команд. Между дополнительными периодами предусматриваются перерывы продолжительностью до 2 минут.

6.10 Поражение

Если в процессе игры у одной из команд на площадке остается меньше 3 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 или игрок с фиктивными документами, то ей засчитывается поражение со счетом 0:20. По решению главного судьи команда снимается с соревнований.

6.11 Замена игроков

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

Секретарь подаёт 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 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. Игрок, выходящий на замену, может войти на игровую площадку только через «зону замены». Число замен в ходе игры не лимитируются. При игре в защите может быть заменен любой игрок.

При игре в нападении заменяется игрок, имеющий право на удар; игрок, ударивший по мячу, может заменяться только в двух случаях:

- если он совершит полную перебежку;
- если он по состоянию здоровья не может продолжить игру.

Игрок не может покинуть площадку в игровое время без разрешения судьи.

6.12 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.



Правило 7 - Нарушения игры

7.1 Нарушения при подаче и ударе по мячу

7.1.1 Нарушениями при подаче является:

- подбрасывания мяча не над кругом подачи;
- задерживание времени для подачи;
- подачи мяча с игровой площадки.

7.1.2 Нарушениями при ударе являются:

- удар с плеча;
- 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 города.

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.

7.2 Нарушения при возвращении мяча в город

Нарушениями при возвращении мяча в город являются:

- возвращение мяча не в площадку подающего;
- выбрасывание мяча в сторону после выноса за линию города;
- задержка мяча на игровой площадке, когда игроки нападения находятся за линией кона или города и не делают попыток на перебежку;
- мяч возвращается в город, спрятанный игроком;
- обманные движения мячом, спрятанным в руке во время выноса мяча за линию города;
- в штрафной зоне находятся двое игроков защиты.



За сокрытие мяча игроку-нарушителю предъявляется желтая карточка. При обманных движениях во время переноса мяча за линию города старший судья дает свисток о выходе мяча из игры и делает предупреждение.

При нахождении в штрафной зоне двух игроков защиты старший судья делает предупреждение игрокам.

7.3 Нарушение при перебежках

Нарушениями при перебежках являются:

- выбегание с линии города или кона игроков, имеющих право на перебежку до удара;
- столкновение с игроком защиты находящимся в статическом положении и ожидающим передачу от своего игрока, в этом случае происходит свободная смена;
- умышленное самоосаливание;
- перебежки с площадки очередности;
- выбегание за линию города игрока, производящего подачу мяча;

При указанных нарушениях старший судья делает предупреждение.

При повторном нарушении предъявляет нарушителем желтую карточку.

7.4 Нарушения при игре в защите

Нарушениями при игре в защите являются:

- выбегание защитников за пределы площадки до удара;
- задержка игроков при выполнении ими перебежек;
- необоснованные передачи мяча между собой с целью задержки времени;
- выброс мяча за пределы игровой площадки 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.



7.5 Нарушение при осаливании и переосаливании

Нарушениями при осаливании и переосаливании являются:

- 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 города
- осаливание из-за пределов и за пределами игрового поля считается недействительным;
- в случае, если нападающий касается игрока защиты, владеющего мячом, то засчитывается переосаливание, а судья делает игроку замечание.
- блокировка игроков, совершающих перебежку, запрещается;
- умышленное осаливание в голову не засчитывается, а игрок защиты наказывается;
- в случае если во время осаливания или переосаливания за боковой линией оказывается игрок защиты и атаки, то сомоосаленным считается тот игрок, кто последним вернулся на игровое поле.



Правило 8 - Правила поведения и наказания

8.1 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.

8.2 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;
- умышленное нарушение;
- 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.

Желтую карточку получают также игроки, нарушившие правила, указанные в Правилах № 7.

8.3 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).

8.4 Красная карточка игроку

Игрок, имеющий желтую карточку и совершивший нарушение в одной игре повторно, наказывается красной карточкой и удаляется до окончания игры без права на замену и автоматически пропускает следующую игру турнира.

Красной карточкой наказывается игрок, имеющий желтую карточку, совершивший умышленно нарушение, указанное выше, 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 (драки на площадке с соперником, нецензурное обращение с судейской коллегией и зрителями и т.д.), дисквалифицируется на все дни соревнований.

Примечание.

Если команда выставит игрока, получившего красную карточку в описанных выше случаях, то ей засчитывается поражение со счетом 0:20. И дальнейшее участие команды выносится на решение судейской коллегии.

8.5 Красная карточка тренерам и запасным игрокам

За серьезное повторное нарушение указанные выше или неспортивное поведение тренера, помощника тренера и запасных игроков, тренер команды наказывается красной карточкой и отстраняется от руководства командой до конца игры. Дальнейшее участие его в турнире выносится на решение судейской коллегии.



Правило 9 - Форма проведения соревнований,

заявки и протесты

9.1 Вид и системы проведения соревнований

Системы соревнований бывают:

- круговая;
- кубковая, с выбыванием после одного поражения;
- олимпийская, с выбыванием после двух поражений;
- смешанная.

Выбор системы розыгрыша оговаривается положением о соревнованиях в зависимости от вида соревнований и количества участвующих команд.

При любой системе накануне соревнований, после окончания работы мандатной комиссии по допуску, проводится жеребьевка участвующих команд, после чего составляются таблица и расписание игр.

Жеребьевку проводят главный судья, главный секретарь, представитель проводящей организации, представители команд.

9.2 Заявки на участие в соревнованиях

Порядок подачи заявок на участие в соревнованиях и ее форма определяется организацией, проводящей эти соревнования.

В заявке должны быть указаны: название команды, фамилия, имя, год рождения, спортивное звание спортсменов и тренеров. Заявка должна быть подписана руководителем спортивной организации и главным врачом физкультурно-спортивного диспансера, заверена печатями указанных организаций.

Примечание.

Подпись врача о допуске к соревнованиям должна стоять перед каждой фамилией спортсмена, а в конце заявки врач указывает количество допущенных спортсменов.



9.3 Подача протеста

Протест подается не позже одного часа по окончании матча в письменном виде главному судье соревнований. В протесте должны быть описаны моменты нарушений со ссылкой на конкретные пункты правил соревнований. Протесты, поданные в неустановленное время, не рассматриваются.

9.4 Отчет главного судьи соревнований

Главный судья соревнований обязан в 3-дневный срок по окончании соревнований представить в организацию, проводящую соревнования, описательный отчет по схеме:

- дата соревнования;
- город и место проведения;
- спортивная организация, которой были поручены подготовка и проведение соревнований;
- оценка организации соревнований (прием участников, места соревнований, питание др.);
- количество команд;
- количество проведенных матчей;
- заключение о подготовленности участников;
- количество желтых и красных карточек игрокам и тренерам;
- персональный состав судейской коллегии;
- оценка судейства в целом и персонально каждого судьи;
- количество поданных протестов;
- конкретные предложения по проведению соревнований.

К отчету должны быть приложены:

- положение о соревнованиях;
- заявки команд;
- протоколы игр;
- протоколы всех совещаний судейской коллегии;
- отчет врача соревнований;
- отчет мандатной комиссии;
- список дисквалифицированных игроков и тренеров.



Приложение 1

Жесты спортивных судей в мини-лапте

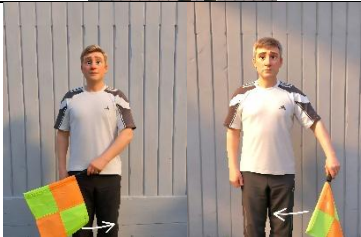
Игровое действие	Старший судья	Рисунок
Подача мяча	Подаёт свисток и делает движение вытянутой рукой снизу вверх	 x1
Промаш или недействительный удар	Два коротких свистка	 x2
Мяч выходит по воздуху за боковую линию или касается потолка- аут	Подаёт два коротких свистка и сгибает руки в локтях, поворачивая открытые ладони на себя	 x2
Повторная подача мяча	Подаёт свисток и делает движение вытянутой рукой, показывая два пальца в сторону площадки подающего	 x1
Мяч попадает при ударе в штрафную зону	Подаёт два коротких свистка и показывает левой рукой на зону, а правую поднимает в сторону линии города	 x2
Игроки отказываются от перебежки с линии кона	Подаёт свисток и показывает рукой в сторону площадки подающего	 x1

Осаливание	Подаёт свисток и показывает вытянутой рукой на площадку ладонью вниз		
Переосаливание	Подаёт свисток и показывает двумя руками на площадку ладонями вниз		
Промех при осаливании и переосаливании	Поднимает вытянутые руки в стороны		
Самоосаливание	Подаёт свисток и показывает движением руки по линии		
Мяч выходит из игры за линию города	Подаёт свисток		
Замена игрока	Перекрещивает согнутые руки перед грудью		
Очки, мяч с лёта	Поднимает вверх руку и показывает пальцами количество		

Минутный перерыв	Показывает букву «Т» с помощью указательного пальца и горизонтально поднятой ладони	
Остановка игры «Стоп-игра»	Подаёт два коротких свистка, поднимая руку вверх с круговым движением предплечьем	
Очки не засчитываются	Перекрёстное движение руками перед собой	
Жёлтая и красная карточки игрокам	Поднимает вверх карточку перед нарушителем	
Спорный мяч	Сгибает руки перед собой, пальцы сжаты в кулак, большие пальцы вверх	
Смена площадок	Выполняет круговое движение рукой перед собой в горизонтальной плоскости	

Столкновение	Удар по ладони кулаком	
Задержка игрока	Захватывает одной рукой запястье другой руки	
Окончание игры или тайма	Подаёт продолжительный свисток, поднимает руку вверх открытой ладонью вперёд	

Игровое действие	Судья на линии	Рисунок
Мяч выходит по воздуху за боковую линию или касается потолка - аут	Поднимает вверх флажок	
Осаливание	Показывает флажком на площадку	

Переосаливание	Показывает флажком и второй рукой на площадку	
Промех при осаливании и переосаливании	Поднимает вытянутые руки в стороны с флажком	
Самоосаливание	Показывает флажком на линию заступа	
Очки, мяч с лёта	Поднимает вверх руку и показывает пальцами количество	
Мяч выходит за боковую линию по воздуху, предварительно коснувшись игрока защиты	Поднимает перед собой вертикально флажок, а другой рукой касается его древка	

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Протокол № _____

Соревнований по мини-лапте

Между командами _____ и _____

Дата _____ Место _____ Начало _____ Окончание _____



Старший судья _____

Судья на линии _____

Секретарь _____

Представитель команды А _____

Представитель команды Б _____



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

Результат первой половины матча _____ в пользу _____
 Подана протеста _____

Общий счёт _____ в пользу _____
 Старший судья _____

Приложение 3

Соревнование по мини-лапте

Таблица игр

Город, Место, Дата

№ п/п	Команда	1	2	3	4	5	Разница очков в игре	Очки	Место
1									
2									
3									
4									
5									

Главный судья

Главный секретарь



Приложение 4

Соревнование по мини-лапте Заявка на участие

Наименование команды _____

Город / местность _____

Тренер _____ Капитан _____

№ п/п	Фамилия	Имя	Год рождения	Игровой номер	Допуск врача
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

Главный судья _____

Главный секретарь _____

Врач соревнований _____

