

Использование подвижных игр в баскетболе с обучающимися младшего школьного возраста

*Е.Ю.Данилов,
тренер-преподаватель по баскетболу МОУ ДОД ДЮСШ №1*

Подвижные игры сегодня не только широко применяются во время уроков физического воспитания в школах, они получили признание тренеров, ведущих занятия даже с высококвалифицированными командами и спортсменами.

Особенно большое значение приобретают подвижные игры в работе с контингентом дошкольного (в детских садах) и младшего школьного возраста.

Игры служат развитию многих двигательных и физических качеств, способствуют выработке чувства коллективизма и морально-волевых качеств. Игры эмоциональны по содержанию и очень подходят для детей, которые во всех занятиях ищут развлечения. Игры выявляют победителя или победителей, что очень важно в работе с детьми.

Для детей, занимающихся в группах мини-баскетбола, игры могут служить также активным отдыхом.

Для тренеров и преподавателей можно рекомендовать все подвижные игры, которые даны в школьных программах для соответствующих классов.

Каждый тренер-преподаватель может и должен использовать подвижные игры в зависимости от местных условий: базы, инвентаря, количества и состава занимающихся и т. п.

При обучении приемам техники мини-баскетбола и совершенствовании их (особенно передач, ловли, ведения мяча) рекомендуется использовать игры с мячом. Кроме того, частая смена ситуаций, необходимость принимать срочные и самостоятельные решения, ориентироваться в неожиданно возникших ситуациях не только развивают такие качества, как ловкость, скорость, координация движений, но и заставляют заниматься тактическим мышлением, что в целом позволяет эффективнее воспитывать и формировать будущего спортсмена.

Ниже приводятся рекомендуемые игры:

1. «Полный ящик». В середине спортивного зала или баскетбольной площадки ставится ящик, в котором 20 - 30 мячей разного веса и объема (теннисные, волейбольные, футбольные, детские резиновые).

Один из играющих разбрасывает мячи в разные стороны, а остальные участники игры стараются в то же самое время собрать все мячи в ящик. Если игроку, который стоял у ящика и разбрасывал мячи, удастся выбросить все мячи, то он победитель. Если все мячи собраны в ящик, то побеждают

собирающие мячи.

Примечание. Для начинающих можно создать льготные условия, например собирающие побеждают, если в ящике собраны $\frac{2}{3}$ всего количества мячей. Можно указать также определенное время игры. Игра проходит очень весело и интересно. Ее можно еще более оживить, пользуясь только маленькими (теннисными) мячами. Тогда мячи переносятся в корзине и игрок, разбрасывающий мячи, передвигается по залу (площадке).

2. «Лови мяч!» Каждый участник получает мяч. Задание - высоко подбрасывать мяч и ловить его. Внимание обращается не только на высоту полета мяча, но и на правильную ловлю, на правильное движение навстречу летящему мячу. Дети должны поймать высоко подброшенный мяч 5, 6, 7 раз и т. д. Тот, кто уронил мяч, начинает упражнение снова. Побеждает тот, кто первым поймает мяч подряд определенное количество раз, например 10, 20, 25.

Тренер наблюдает за игрой и заставляет повторять упражнение, если мяч не был подброшен на необходимую высоту. Вначале играющие подбрасывают мяч двумя руками, потом одной (правой, левой). Так же и ловится мяч. Можно давать и такие задания, как, например, подбросить мяч правой рукой, а поймать левой и наоборот, а также более сложные специальные задания - перед ловлей определенное количество раз похлопать в ладоши, один или несколько раз повернуться вокруг своей оси, лечь (сесть) и встать.

Вариант. При участии более 5 игроков один из них берет мяч и входит в круг, бросает его вверх и, когда мяч достигает наивысшей точки, выкрикивает имя одного из участников, который должен забежать в круг и поймать мяч. При ошибке в ловле игрок выбывает из игры или получает штрафное очко.

3. Катание мяча по полу (площадке). Мяч катают одной (правой, левой) или двумя руками. Соревноваться можно индивидуально или командами (группами). При этом используются 2 варианта:

а) эстафета друг другу навстречу в 2 колонны. В зале за лицевыми линиями располагаются участники 4 – 5 команд (3 игрока одной команды стоят на одной стороне зала и 3 – на другой). Игрок одной тройки передвигается по залу и катит мяч. Как только мяч достиг противоположной лицевой линии, катание начинает стоящий там игрок.

г) участники в колонне передают мяч в одном направлении (например, назад) одним способом (например, над головой), а в другом направлении - другим (например, через ноги). Участники в колонне находятся на расстоянии 1 - 1,5 м. Мяч подается назад или через голову, или через ноги и т. д. Последний в колонне, получив мяч, бежит с ним по змеевику через колонну и становится первым.

4. «Школа» («переходи в следующий класс!»). Участники (не более 4 - 6) стоят на одной линии. На определенном расстоянии от них стоит руководитель и поочередно передает мяч стоящим «школьникам». Тот, кто поймал мяч и правильно передал обратно, имеет право на переход в следующий класс, т. е. делает шаг назад. Совершивший ошибку при ловле или передаче остается на месте, т. е. на второй год. Можно применять разные виды передач, увеличивать расстояние. Побеждает тот, кто первым закончит все классы или школу.

Вариант. Можно соревноваться и парами. Пары начинают с расстояния 3 м. При безошибочной обоюдной ловле и передаче расстояние между участниками одной пары увеличивается на 1 м. Побеждает пара, которая, например, после 10 передач достигнет самого большого расстояния.

Примечание. При различных играх с мячом, связанных с ловлей, передачами, владением мячом, рекомендуется пользоваться мячами, разными по весу и объему. Мячи можно менять по ходу игры после определенного сигнала или смены мест. Это способствует выработке так называемого «чувства мяча». Целесообразно также для определения победителей вести подсчет очков.

5. «Стрела». В каждой команде 5 – 6 игроков. Они выстраиваются на боковой линии. Один из игроков стоит на расстоянии 3 – 4 впереди остальных и поочередно передает мяч игрокам и получает его от всех игроков. Потом он уступает свое место первому в шеренге, а сам становится на место последнего. Побеждает команда, участники которой первыми возвратились в начальное (исходное) положение.

Варианты:

а) стоящий впереди обменивается с первым в шеренге тремя передачами и потом занимает его место;

б) стоящий впереди обменивается тремя передачами со всеми в шеренге и потом становится последним;

в) участники становятся в колонну, один - впереди на расстоянии 3 – 4 м от остальных. Стоящий впереди передает мяч и получает его от первого в колонне, который садится, потом передача следует второму в колонне, который после обратной передачи тоже садится. Когда мяч получает последний участник в колонне, он бежит с мячом (лучше вести его) на место стоящего впереди колонны, а тот становится первым в колонне.

Побеждает команда, первая возвратившаяся в исходное положение.

Примечание. Вместо того чтобы садиться, участник может становиться последним. Это обеспечивает непрерывное движение всей команды;

г) участники могут быть расставлены по кругу. В середине круга стоит передающий мяч;

д) стоящий в середине круга имеет два мяча, которые передает поочередно.

Примечание. Группы должны быть по возможности небольшими, т. е. 4 – 6 участников. Виды передач меняются в зависимости от подготовленности игроков. Вместо обратных передач можно применять ведение мяча.

6. «Будь внимательным!». В группе небольшое количество участников (4 – 5). Они образуют полукруг. Один из них стоит впереди (расстояние между участниками вначале 3 – 4 м, потом уменьшается). Стоящий впереди передает мяч любому игроку полукруга. Участник, который ловит мяч, должен перед ловлей его хлопнуть в ладони.

Ошибкой, за которую начисляется штрафное очко, считается ловля без хлопка, хлопок без передачи, неудачная ловля (мяч упал). Передающий имеет право на ложные движения, т. е., например, показывает, что сделает передачу одному игроку, а фактически передает мяч другому.

Задание усложняется, если уменьшается расстояние. Эта игра развивает внимание, реакцию, мышление и вырабатывает умение проводить ложные движения.

7. «Охота за мячом». В каждой команде не менее 6 игроков. Игроки двух команд располагаются по кругу, через одного, т. е. один игрок команды «А», другой - «Б» и т. д.

В каждой команде по мячу. В исходном положении мячи находятся в кругу. Затем по сигналу в указанном направлении передаются мячи. Побеждает команда, которая после определенного количества кругов или передач, или в течение какого-то времени (например, за минуту) догнала другую или приблизилась к ней.

Игроки одной команды передают мяч только своим игрокам. Запрещено препятствовать или мешать передачам соперников. Передавая мяч, нельзя пропускать своих игроков.

8. «Волна». Участники одной команды сидят (расстояние между ними 1 – 2 м) в колонне. Первый держит мяч между ногами. По сигналу он отклоняется назад и ногами передает мяч следующему, который принимает мяч тоже ногами. Последний в колонне бежит с мячом и занимает место первого.

Примечание. Для разминки следует 1 - 2 раза провести игру с передачей мяча руками, отклоняясь назад.

9. Эстафета. В команде 8 – 12 участников. После сигнала участники в шеренге занимают исходное положение, лежа в упоре на руках, кроме первого и последнего, которые стоят. После второго сигнала первый игрок бросает (катит) мяч через образующийся тоннель. Последний получает мяч, бежит на

место первого, подает команду и снова бросает (посылает, катит) мяч через тоннель.

Игрок, под которым прошел мяч, имеет право лечь на живот до следующей команды. Последний игрок может не бежать, а вести мяч. При более подготовленном контингенте участники могут занять и положение лежа в упоре на руках, на спине.

Вариант. Игроки могут сидеть. После команды принимается положение лежа, ноги отводятся назад, за голову до соприкосновения с полом, тогда мяч посылается возле шеренги. Игроки принимают исходное положение, а последний бежит с мячом (или ведет его) на место первого.

Одна из команд передает мяч: игрок 1 передает мяч игроку 2, тот — игроку 3 и т. д. Затем мяч передается обратно. Вслух отмечается количество передач. Одновременно участники другой команды обегают команду, производящую передачи. Как только последний игрок другой команды вернулся на место, прекращаются передачи, уточняется их количество. Команды меняются местами, победителя определяют по наибольшему количеству передач. Игра требует быстрых, точных передач и развивает скоростные качества.

10. «Колесо». Соревнуются 4 команды по 6, максимум 8 участников. Команды располагаются как спицы в колесе.

У первого в каждой команде мяч, который подается (передается) назад указанным способом. Когда последний получил мяч, он обегает вокруг колеса и становится первым.

11. Эстафета. Команды в составе 5 – 6 участников располагаются за лицевой линией баскетбольной площадки. У каждой команды 2 мяча. После сигнала первый игрок каждой команды ведет мяч до точки (4 м) от лицевой линии, кладет мяч на отмеченное место, бежит за вторым мячом, ведет до следующей точки (6 м от лицевой линии), оставляет мяч там и бежит обратно, прикасаясь рукой ко второму игроку своей команды (передача эстафеты). Второй игрок бежит за первым мячом и ведет его обратно до лицевой линии, кладет мяч за линию, бежит за вторым мячом, ведет его обратно и прикасается рукой к третьему игроку команды. Третий действует как первый, четвертый как второй и т. д. Побеждает команда, игроки которой первыми выполняют задание.

Расстояние точек от лицевой линии можно увеличить, можно применять и передачи в стену, обводку препятствий и т. д.

Все дети очень любят подвижные игры. Они с удовольствием играют в них дома, в школе, в лагере. Очень хорошо, когда вместе с ребятами в игру включаются и их родители. Для дошкольников игры подбираются несложные, но быстрые, эмоциональные. Для ребят постарше игры могут быть и посложнее.

12. «Передал - садись». Участники этой игры делятся на 2—4 команды, с таким расчетом, чтобы в каждой команде было не менее 6 участников. Затем все становятся в колонну по одному за линией старта. Дополнительная линия проведена на расстоянии 2 – 3 м от нее. Капитан каждой команды с мячом в руках становится напротив своей команды за второй линией.

По сигналу капитан передает мяч (двумя руками от груди, одной рукой через плечо или другим условленным способом) первому игроку колонны, который ловит его, передает обратно капитану и приседает (упор присев). Капитан таким же образом передает мяч второму, затем третьему и всем остальным игрокам. Каждый игрок после передачи мяча капитану приседает. Когда мяч передан капитану последним игроком, капитан поднимает мяч вверх над головой, и вся команда быстро встает, равняется и стоит по стойке «смирно».

Выигрывает та команда, которая раньше выполнила задание. Если игрок не поймал мяч, то он обязан за ним сбегать, вернуться на свое место и передать мяч капитану.

Данную игру можно разнообразить с помощью следующих *вариантов*:

1) игроки команды стоят в и. п., ноги на ширине плеч, друг за другом, перешагнув через гимнастическую скамейку. После передачи мяча каждый игрок садится на скамейку;

2) последний в колонне игрок ловит мяч и ведет его к тому месту, где стоит капитан, выполняет его обязанности, т. е. передает по очереди мяч всем участникам команды. Капитан становится в начале колонны, а остальные игроки отступают на полшага. В ходе игры каждый участник побывает в роли капитана. Игра заканчивается в тот момент, когда капитан, начинавший игру, окажется на своем месте и поднимет мяч над головой;

3) последний в колонне игрок ловит мяч и ведет его до линии, которая проводится на расстоянии 8—10 м от линии старта, и обратно до места капитана, затем он передает мяч по очереди всем игрокам команды. Первая передача может быть выполнена с большего расстояния, до того, как достигнуто место капитана;

4) мяч передается двумя руками сверху, как в волейболе;

5) мяч передается как в футболе, внутренней стороной стопы (внешней стороной, подъемом или другим условленным способом), и игрок после передачи садится на гимнастическую скамейку, которая стоит рядом.

13. «Охотники и утки»

Играющие делятся на 2 команды. По жребию одна команда («утки») размещается в кругу (диаметр круга 6 - 10 м), а другая («охотники») – за кругом. У одного охотника в руках мяч.

По сигналу охотник бросает мяч в ближайшую утку или передает тому игроку-охотнику, вблизи которого находятся утки. Охотники стараются попасть мячом в уток, а утки убегают от них с мячом, увертываются от брошенного мяча или перепрыгивают его. За каждое попадание в утку команде охотников присуждается 1 очко. По истечении определенного времени (3 - 5 мин.) роли меняются (охотники становятся утками, а утки охотниками), и игра продолжается.

Выигрывает команда, набравшая большее количество очков. Засчитываются лишь те попадания, при которых мяч непосредственно коснулся игрока (не засчитываются попадания мячом, отскочившим от пола или другого игрока). Также не засчитываются попадания, при которых мяч был брошен охотником, переступившим в момент броска линию окружности или наступившим на нее. Не засчитывается попадание в голову. Если игрок, убегая или увертываясь от мяча, выбежал за круг, то он считается осаленным и охотникам засчитывается очко.

Данную игру можно разнообразить с помощью следующих вариантов:

1) осаленный игрок выходит из игры, которая продолжается до тех пор, пока все утки не окажутся выбывшими из игры. Фиксируется время, которое потребовалось охотникам для осаливания всех уток. Затем роли меняются, игра продолжается и заканчивается при осаливании последней утки. Выигрывает команда, которой потребовалось меньше времени для осаливания всех уток;

2) если игрок поймал брошенный в него мяч, то попадание не засчитывается и у охотников отнимается одно очко (или один ранее осаленный игрок возвращается в круг).

14. «Тигр в кругу». Играющие становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук. В кругу находится водящий - «тигр». Игроки, стоящие по кругу, передают (бросают) друг другу мяч различными способами (двумя руками от груди, одной рукой через плечо, двумя руками сверху, снизу, с отскоком от пола, катанием по полу), а тигр старается перехватить мяч или коснуться его. Если тигр коснулся мяча, то вместо него в круг идет игрок, неудачно передавший мяч, или игрок, у которого мяч был осален в руках, а тигр занимает место игрока.

При передачах мяча необходимо соблюдать следующие правила:

1) мяч не передается игроку, стоящему рядом с тем, у кого он находится;

2) мяч передается не выше поднятых вверх рук тигра;

3) мяч передается в течение 3 сек. Игрок, нарушивший эти правила, сменяет тигра;

4) если мяч оказался за пределами круга, то игрок, неточно передавший его, или игрок, не поймавший мяч, заменяет тигра.

С помощью следующих *вариантов* можно несколько усложнить эту игру:

- 1) в кругу действуют два тигра, а при большом числе участников - и три тигра;
- 2) количество мячей может быть увеличено;
- 3) игроки передают мяч, лежа на животе, а тигр старается коснуться мяча, передвигаясь на четвереньках;
- 4) передачи мяча выполняются сидя или мяч ловится только одной рукой, причем действия тигра не ограничены. Этот вариант применяется, если тигр продолжительное время не может коснуться мяча;
- 5) передачи мяча выполняются ногами; разрешается ведение мяча; могут быть применены и финты.

15. «Народный мяч». Начиная, со 2-го класса с ребятами рекомендуется проводить игру в народный мяч. Участники этой игры (2 команды) соревнуются в умении владеть мячом: метать, передавать, ловить мяч и увертываться от него. Для игры требуется площадка размерами 15—18 м в длину и 6 - 9 м в ширину; средняя линия должна делить площадку на 2 равных квадрата; необходим также волейбольный, футбольный, гандбольный, баскетбольный или резиновый мяч.

Команды могут играть в составе 4 игроков, в официальных соревнованиях число игроков может быть доведено до 10, в товарищеских и тренировочных играх может участвовать свыше 10 человек.

Жеребьевку проводят капитаны команд. По жребью определяется команда, которая должна начать игру. После взаимного приветствия команды становятся каждая на своей половине площадки, а капитаны - за противоположной лицевой линией. Капитан, команда которого начинает игру, получает мяч.

По сигналу судьи капитан команды с мячом начинает игру. Он может уже первым ударом попытаться попасть мячом в игрока второй команды, может передать мяч кому-либо из своих партнеров, находящихся в более выгодном положении.

Задачи игроков второй команды: во-первых, увернуться от мяча, брошенного в них; во-вторых, стремиться овладеть мячом, чтобы, в свою очередь, осалить игроков первой команды.

Каждый игрок второй команды может овладеть мячом при следующих условиях:

- 1) если он поймал мяч, брошенный в него игроком первой команды;
- 2) если он перехватил мяч в тот момент, когда игроки первой команды передавали его через площадку второй команды;
- 3) если мяч попал в игрока второй команды и остался на их площадке.

Игрок, в которого попали мячом, оставляет свою площадку и уходит за противоположную лицевую линию, туда, где находится капитан, становится его помощником и здоровствует в осаливании игроков другой команды. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то один ранее осаленный партнер возвращается на свою площадку. Если в команде (на своей половине площадки) не осталось больше игроков, на площадку выходит капитан. Когда осаливают и его, заканчивается первая партия игры. После этого команды меняются местами, и игру начинает вторая команда. Встречу выигрывает команда, которая в 2 партиях из 3 или в 3 партиях из 5 добилась победы.

Перед решающей, третьей или пятой, партией проводится жеребьевка, как и в начале игры.

Существует ряд правил для тех, кто играет в эту увлекательную игру:

1) игрок не имеет права наступать на линию площадки или переступить через нее при броске мяча или увертывании от него. При нарушении этого правила попадание не засчитывается и мяч передается другой команде. Если же это правило нарушено при увертывании от мяча, то игрок считается осаленным и должен покинуть площадку;

2) засчитывается только непосредственное попадание. Если мяч после отскока от земли касается игрока или партнера, то попадание не засчитывается;

3) игрок имеет право ловить мяч, брошенный в него, или перехватывать мяч, который передается через площадку противником. Если же игрок выпускает пойманный мяч из рук, то он считается осаленным;

4) если мяч, попавший в игрока, партнер по команде успевает поймать до приземления, то попадание не засчитывается;

5) если мяч в ходе игры упал на площадку противника и остался там, поднять его имеют право только игроки этой команды. Если мяч выкатился за боковую линию площадки одной команды, то право играть им имеют игроки другой команды;

6) игрок, в которого попали мячом, не имеет права прикасаться к упавшему мячу. Если же он нарушил это правило, то мяч передается другой команде;

7) игрок имеет право бежать с мячом в руках по своей площадке;

8) игроки, увертываясь от мяча, имеют право свободно перемещаться в пределах своей площадки. Кроме основных правил при игре «Народный мяч» могут использоваться различные варианты:

1) если игрок поймал брошенный в него мяч, то на площадку возвращаются все ранее осаленные игроки;

2) если мяч попадает в нескольких игроков, то они считаются осаленными;

3) осаленные игроки остаются на своей площадке, а капитан все время действует один. За каждое попадание в игрока мячом команде засчитывается

одно штрафное очко. Если используется этот вариант, то игра проводится на время или же до определенного числа очков;

4) осаленные игроки становятся на лицевой линии (рядом со своим капитаном; они могут только передавать мяч своему капитану, но не имеют права осаливать игроков другой команды:

5) бросок мяча может быть выполнен только после 1,2,3 передач через площадку другой команде;

Примечание. В игре пользуются всеми видами передачи и бросков, применяемых в баскетболе.

6) осаленные игроки становятся по всем трем сторонам площадки, откуда они могут осаливать игроков другой команды. Этот вариант представляется наиболее интересным, так как при таком условии игра становится особенно активной.

16. «Лапта». Свое умение владеть малым мячом (теннисным, резиновым) учащиеся могут проверить, играя в лапту. В этой игре нужно уметь быстро бросать, передавать, ловить мяч, уметь попасть по нему битой.

Для игры в лапту нужна площадка в форме прямоугольника размером 40—60 м в длину и 25—35 м в ширину. На одной стороне за лицевой линией расположен «город», за противоположной лицевой — «кон». На расстоянии 10 м от линии города и параллельно ей проводится линия, ограничивающая запретную зону, которая входит в размеры поля. Город делится на три части: площадку очередности, пригород (каждая из них занимает $\frac{2}{5}$ территории города) и площадку подающего $\frac{1}{5}$ территории города).

Теннисный мяч и лапта (бита) — вот что необходимо для ведения игры. Лапта (бита) должна быть цельнодеревянной, плоской, длиной до 80 см, шириной 8 см, толщиной 3 см игроков и двух запасных. Во время тренировочных игр в состав команды может входить больше игроков.

По жребию определяется бьющая команда, которая остается в городе. Игроки же другой команды, водящей, равномерно распределяются по полю, причем один из них, подающий, остается в городе на площадке подающего. Игра продолжается до тех пор, пока одна команда не добьется определенного количества очков, например 20. Игра делится на две половины с 5-минутным перерывом между ними. Если первую половину игры по жребию начинает одна команда, то вторую - другая.

Команды могут соревноваться и на время (оно определяется заранее), например на протяжении 30 – 40 мин. с перерывом 5 – 10 мин. между первой и второй половинами игры.

Как правило, игру в лапту судят двое судей - судья на поле и судья на линии. Судья на поле следит за тем, чтобы игроки выполняли правила игры и принимали нужное решение во всех случаях нарушения правил. Решение судьи

на поле является окончательным. Судья на линии - это помощник судьи на поле. Он располагается у линии кона и передвигается вдоль левой боковой линии, следя за выполнением правил игры.

Капитаны команд до выхода на поле проводят жеребьевку. После взаимного приветствия команды занимают места: одна команда, ведущая, - на поле, а другая, бьющая, - на площадке очередности. Подающий и первый игрок бьющей команды находятся на площадке подающего. Игру начинает игрок бьющей команды ударом по мячу. Подбрасывание (подачу) мяча производит игрок водящей команды (мяч подается открытой ладонью).

Удар по мячу следует выполнять так, чтобы он перелетел запретную зону и приземлился на площадку или за линией кона. Удар, после которого мяч коснулся земли в пределах запретной зоны или вне боковых линий поля, считается недействительным.

У игроков бьющей команды есть свои задачи, которые они стремятся выполнить в ходе игры. Задачи игроков бьющей команды сводятся к тому, чтобы выполнить точный и сильный удар по мячу, пробежать через поле до линии кона и обратно и, таким образом, получить очко для своей команды. Бить лаптой по мячу следует так, чтобы он летел правильно и по возможности дальше. Игрок должен держать лапту двумя или одной рукой и затем ударять по мячу. Если удар выполнен правильно, то игрок бросает лапту в пределах площадки подающего и бежит через поле и за линию кона. Если же удар был неудачным (промах, мяч приземлился в запретной зоне или за боковой линией площадки), то игрок переходит в пригород, предварительно передав лапту следующему игроку. Игрок или игроки в пригороде ждут, когда будет выполнен правильный удар, и тогда бегут до кона и, если возможно, обратно. Если бежать обратно в город невозможно, то следует выждать за линией кона следующего правильного удара или ошибки кого-либо из игроков (ответное осаливание) водящей команды (неточность передач мяча, непопадание мячом при осаливании кого-либо из бьющей команды) и бежать обратно в город.

Каждый игрок, находящийся в пригороде и за линией кона, может начать перебежку в любое время игры, используя малейшую оплошность или медлительность подающего;

2) перебежать через поле, следя за мячом, увертываться от мяча, нагибаясь, падая, подпрыгивая или с поворотом;

3) начав перебежку, обязательно закончить ее. Перебежка считается начатой, если игрок шагнул одной ногой за линию кона или города;

4) добежать до кона и обратно (без осаливания и ответного осаливания), получив для команды одно очко;

5) попасть мячом в бегущего игрока. Если при этом бегущий игрок сумел схватить мяч, то он должен попытаться, в свою очередь, осалить мячом кого-либо из игроков противника, которые еще находятся на поле (ответное

осаливание). Если ответное осаливание совершено удачно, игрок должен бежать в город или за линию кона;

6) осалив игрока, делавшего перебежку, все остальные игроки бьющей команды выбежали на поле и помогли произвести ответное осаливание, а в случае удачи быстро убежали в город или за линию кона;

7) игроки команды, находящиеся в городе, получили право на перебежку после вновь произведенного удара, если после ответного осаливания или нескольких ответных осаливаний смены команд не произошло;

8) предыдущие игроки бьющей команды остались на поле и выполняли задачи игроков водящей команды, если ответное осаливание не удалось.

Задачи игроков водящей команды заключаются в том, чтобы:

1) находясь в любом месте поля и вне его, игроки передвигались в любом направлении;

2) поймать мяч в воздухе после удара лаптой. Если «свеча» поймана, то производится смена команд;

3) быстрее схватить упавший мяч и осалить им игрока, делающего перебежку, или же передать (бросить) мяч своему партнеру, который находится ближе к игроку, делающему перебежку;

4) осалив игрока, делающего перебежку, убежать за линию кона или города и стать игроками бьющей команды.

Свои задачи есть и у подающего, который:

1) подбрасывает мяч открытой ладонью так, чтобы игроку бьющей команды было удобно ударить его лаптой. Если мяч подброшен неточно, то подбрасывание следует повторить;

2) внимательно следит за игроком, который после неудачного удара переходит в пригород, чтобы затем начать перебежку;

3) в случае перебежки передает мяч партнеру, находящемуся ближе к игроку, делающему перебежку, если в ходе игры несколько игроков бьющей команды находятся в пригороде и за линией кона;

4) имеет право наравне с другими игроками водящей команды свободно передвигаться по полю и осаливать игроков, совершающих перебежку.

Обязанности судей заключаются в следующем:

1) судья на поле располагается за площадкой подающего и дает сигнал (свисток) начала игры;

2) судья следит за полетом мяча. Если мяч приземляется в запретной зоне или за боковой линией поля, то судья дает сигнал свистком и игра прерывается - удар считается недействительным. Если же игрок, выполнивший удар, уже начал перебежку, то он должен возвратиться в пригород;

3) судья прерывает игру свистком и все игроки бьющей команды должны возвратиться на исходные позиции, если удар выполнен правильно, но игрок после удара бросает лапту вне площадки подающего;

4) судья прерывает игру свистком и никто из игроков бьющей команды не имеет права начинать или продолжать перебежку (они возвращаются на исходные позиции), если кто-либо из бьющей команды специально дотрагивается до мяча в пределах города;

5) судья в ходе игры перемещается на правый угол площадки так, чтобы он мог одновременно следить за игрой на поле и видеть линию кона и правую боковую линию;

6) судья фиксирует момент осаливания игрока мячом, восклицая: «Переход!»;

7) судья засчитывает команде очко, если игрока осаливают при перебежке, но его партнер успел прибежать в город, т. е. коснуться линии города или территории за ней до момента осаливания;

8) судья громко объявляет результаты игры (количество очков) команд;

9) судья следит, чтобы каждый игрок бьющей команды сделал по одному удару, а последний игрок сделал три удара. Если после одного или двух ударов последнего игрока в город прибегает кто-либо из его партнеров, то игрок теряет неиспользованные удары, так как он уже не является последним. Прибежавший в город игрок имеет три удара, так как он теперь является последним;

10) судья следит, чтобы игроки бьющей команды ударяли по мячу, соблюдая очередность возвращения обратно в город. Первый раз игроки ударяют по мячу по очереди, установленной капитаном команды;

11) если судья констатирует, что кто-либо из игроков ударил лаптой по мячу не по мере возвращения его, в город, то игра прерывается, удачный удар считается недействительным и виновный игрок переходит в пригород и включается в игру только при ее возобновлении;

12) судья следит за тем, чтобы игрок при перебежке не наступил на боковую линию и не переступил ее, иначе игрок считается самоосаленным, что вызывает смену команд;

13) судья объявляет самоосаленным и того игрока, который, начав перебежку, возвратился за линию кона или города;

14) судья объявляет о смене команд и в том случае, если бьющая команда не имеет больше удара и мячом владеет игрок на площадке подающего;

15) судья присуждает очко пострадавшей команде, если ифока во время перебежки задерживают или преграждают ему путь игроки водящей команды.

При введении мяча в игру и начале перебежек судье целесообразно передвигаться за мячом вдоль боковой линии, чтобы лучше видеть ход борьбы.

В ходе игры судья следит за действиями игроков и следующим образом назначает командам очки, по которым затем определяется команда-победительница:

- 1) за каждую правильную полную перебежку бьющая команда получает 1 очко;
- 2) команда, набравшая после двух партий наибольшее количество очков, является победительницей;
- 3) если количество очков у обеих команд окажется одинаковым, игра считается сыгранной вничью (если играть на время).