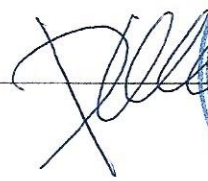


Утверждаю:

Председатель правления
Плавской районной Тульской области
молодежной общественной организации
волонтеров «Патриот»



С.Н. Шевченко

Согласовано:

Глава администрации
муниципального образования
Плавский район



А.Р. Гарифзянов

ПОЛОЖЕНИЕ **о проведении I районного турнира по Русской лапте в муниципальном образовании** **Плавский район**

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. Настоящее Положение определяет цель, задачи и порядок проведения I районного турнира по Русской лапте в муниципальном образовании Плавский район (далее - Турнир).
- 1.2. Организатором Турнира выступает Плавская районная Тульской области молодежная общественная организация волонтеров «Патриот» и Муниципальное бюджетное учреждение муниципального образования Плавский район «Молодежный центр «Патриот» (далее - Организатор).
- 1.3. Настоящий турнир проводится в соответствии с календарным планом проекта «Пространство для молодежи «Связь».

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

- 2.1. Цель Турнира - содействие популяризации массовых игр, как формы активного досуга молодежи.
- 2.2. Основные задачи Турнира:
 - 2.2.1. формирование у молодежи Плавского района идеологии активного и здорового образа жизни;
 - 2.2.2. способствование физическому развитию молодежи Плавского района;
 - 2.2.3. создание доступных условий для активного досуга и оздоровительно - спортивных занятий молодежи;
 - 2.2.4. повышение уровня спортивной подготовки молодежи Плавского района.

3. МЕСТО И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

- 3.1. Турнир будет проходить на городском стадионе г. Плавск
- 3.2. Турнир пройдет 10 сентября 2022 года с 10.00.

4. УЧАСТНИКИ ТУРНИРА

- 4.1. Участниками Турнира могут быть граждане Российской Федерации в возрасте от 12 до 35 лет, проживающие на территории Плавского района.
- 4.2. Для участия в Турнире участникам необходимо собрать команду в количестве не более 8 человек, и направить форму Заявки на участие (Приложение № 2 к настоящему Положению) на электронную почту Организатора patriot.plavsk@tularegion.org до 12.00 9 сентября 2022 года.
- 4.3. Каждому участнику Турнира рекомендуется быть зарегистрированным в автоматизированной информационной системе «Молодежь России» myrosmol.ru (далее - АИС) и отправить заявку (через личный кабинет пользователя АИС) на Мероприятие Районный турнир по Русской лапте по ссылке <https://myrosmol.ru/event/104984>.

4.4 Команда – участник должна состоять из не более 8 человек (6 человек, плюс 2 человека — в запас).

5 ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

- 5.1. Победители и призеры соревнований получают медали за 1, 2 и 3 место.
- 5.2. Победители Турнира получают кубок за 1 место.
- 5.3. Информация об итогах проведения Турнира и победителях публикуется на официальных информационных ресурсах Организатора

6 УСЛОВИЯ ФИНАНСИРОВАНИЯ

- 6.1. Финансирование Турнира осуществляется за счет средств гранта из бюджета Тульской области в форме субсидий СО НКО.
- 6.2. Участие в Турнире бесплатное. Транспортные расходы осуществляются за счет учреждений и организаций, направляющих команды.

7. ОБРАБОТКА ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ

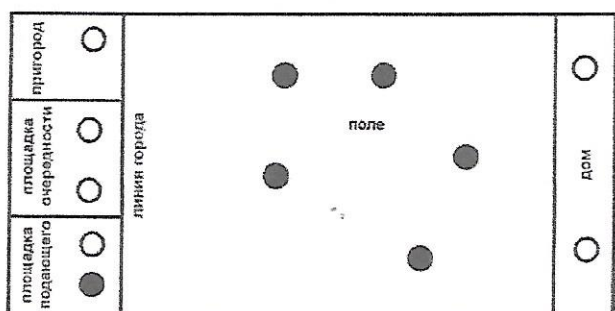
- 7.1. Организатор может осуществить обработку определенных категорий персональных данных субъектов персональных данных в рамках целей проведения Турнира. Вид обработки персональных данных смешанный.
- 7.2. Ответственность за сбор письменных согласий с субъектов персональных данных на обработку персональных данных возлагается на Организатора.

8. КОНТАКТНЫЕ ДАННЫЕ

- 8.1. Контактная информация: Плавская районная Тульской области молодежная общественная организация волонтеров «Патриот», адрес местоположения: Россия, 301470, г. Плавск, ул. Коммунаров, 68, тел.: (48752) 2-40-47, e-mail: patriot.plavsk@tularegion.org
- 8.2. Контактные лица: председатель правления Плавской районной Тульской области молодежной общественной организации волонтеров «Патриот»;
- Шевченко Дмитрий Сергеевич, +79531904902;

Правила проведения и критерии оценки в ходе проведения игры

«Лапта».



Игрок команды «Лапта»

Рис. 3

Для проведения игры нужна прямоугольная площадка (Рис.3) ограниченная боковыми и лицевыми линиями. Две черты проводятся на расстоянии 40 метров друг от друга, ширина их составляет 25 метров. Одна сторона отводится под «город», другая под «дом».

Для принятия участия в игре выдвигаются по шесть участников от двух команд-противников согласно турнирной сетке.

Участники бросают жребий, по итогам которого одна команда отправляется в «город», а другая — «водит» (то есть, расходится по всему полю). Команда, обосновавшаяся в «городе», начинает игру. Ударом лапты подающий посылает мяч как можно дальше в поле. После чего его задачей является: пробежать через площадку за линию «дома» и вернуться назад.

Участники другой команды, «водящие» в поле, ловят летящий от удара лапты мяч (причём, если он будет пойман прямо с лёту, то команды меняются местами, и за пойманный с лёту мяч начисляется 1 очко).

После того, как мяч оказался в их руках, главной задачей «водящих» становится «осалить» бегущего через площадку соперника. То есть - метко попасть в него мячом. При этом можно перебрасывать мячик друг другу, выбирая наиболее удачную позицию для прицельного броска (но бегать с мячом в руках нельзя, как и касаться бегуна или мешать его передвижению). Если участникам «водящей» команды удалось «осалить» бегуна, то они переходят в «город». Если же этого сделать не удаётся, то можно попытаться быстро закинуть мяч в «город», и тогда бегун, не успевший вернуться к своей команде, остаётся за линией «дома» и ждёт следующей возможности сделать это. За чертой «дома», на противоположной стороне от своей команды, бегущий участник может остаться и сам. В том случае, если он видит, что мяч «водящими» давно пойман, они готовы его «осалить», и пробежать невредимым, ему будет слишком трудно.

Запрещается бегуну:

- Касаться мячика, выбегать за боковые пределы игровой площадки;
- Возвращаться к своей команде в «город», не побывав за линией «дома»;
- Покинув «дом», передумать и возвращаться обратно.
- Если уже решил бежать до «города» — обратной дороги нет. «Осаленный», или же сделавший одно из указанных нарушений бегун выбывает из игры. Вернуть его может следующий подающий, при условии, что он сможет добежать до «города» не «осаленным».

Таким образом, целью игры становится борьба за «город». В ходе этого соперничества команды неизбежно меняются ролями: бывают как «подающими», так и «водящими».

Побеждает та команда, которая наберёт большее количество очков. Без обмена позициями игра будет считаться выигранной, если все участники по очереди пробили по мячу, пробежали за линию дома и не «осаленными» вернулись назад в «город». Аналогично, игра будет считаться проигранной, если все участники пробили мяч, но никто из них не смог перебежать за линию «дома» и вернуться назад.

В игре побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков. Кубок в игре получает команда, победившая всех соперников, согласно турнирной сетке.

Приложение №2
к Положению о проведении
Районного турнира по Русской лапте

Заявка на участие команды _____
(название команды)

№ п/п	ФИО	Наименование спортивного соревнования	Дата рождения	Место учёбы или работы
1.		Лапта		
2.		Лапта		
3.		Лапта		
4.		Лапта		
5.		Лапта		
6.		Лапта		
7.		Лапта (запас)		
8.		Лапта (запас)		