

Областная акция, посвященная Дню молодежи

День молодежи был утвержден 7 февраля 1958 года Указом Президиума Верховного Совета СССР и назывался День советской молодежи. Праздник отмечали в последнее воскресенье июня, и позднее первый Президент России Б.Н. Ельцин 24 июня 1993 года издал распоряжение «О праздновании Дня молодежи», которое переносило этот день на 27 июня.

В 2023 году вышло распоряжение Президента Российской Федерации от 2 мая 2023 года № 132-рп «О Дне молодежи», которое устанавливает День молодежи на последнюю субботу июня. Таким образом, в 2023 году это праздник выпадет на 24 июня.

В этот день традиционно по всей стране для молодежи и силами молодежи проводятся развлекательные, спортивные, культурные и образовательные мероприятия различных форматов, состоится чествование активных представителей молодежи, общественных деятелей, представителей сферы молодежной политики.

Цель – привлечение внимания широкой общественности к празднованию Дня молодежи.

Участники – жители Вологодской области без ограничения по возрасту.

В рамках Акции в каждом муниципальном районе/городском округе области проводятся мероприятия для широкого круга участников в соответствии с целью Акции.

Порядок, место и время проведения мероприятий выбираются самостоятельно организаторами Акции.

Предлагается несколько форматов мероприятий в рамках Акции.

1. Турнир по лапте

Лапта – русская народная командная игра.

Для проведения турнира по лапте необходима ровная и большая площадка открытого типа. В качестве инвентаря используется длинная бита и теннисный или резиновый мяч. Лапта не требует особенной экипировки игроков, можно играть в стандартной спортивной форме или приобрести отдельные комплекты для участников. Главное, чтобы она различалась по цвету у каждой команды.

Команды могут состоять из членов общественных объединений, обучающихся образовательных организаций, сотрудников учреждений, предприятий и т. д. Возраст участников и количество команд не ограничены.

История и правила игры в лапту представлены в Приложении к методическим рекомендациям.

По итогам проведения турнира по лапте можно провести награждение команд-победителей дипломами и/или призами.

2. Торжественные мероприятия с награждением активных представителей молодежи

В рамках праздничных мероприятий, приуроченных к празднованию Дня молодежи в городских округах, муниципальных округах и районах, рекомендуется провести торжественное чествование и/или награждение тех, кто внес вклад в работу с молодежью: специалистов сферы молодежной политики, общественников, активистов – а также просто активных представителей молодежи.

На торжественные мероприятия рекомендуется пригласить первых лиц муниципального района/городского округа, известных общественных деятелей и т. д.

3. Онлайн-фотовыставка «Молодежь в фокусе» (или «Молодость в фокусе»)

В группе «СОДРУЖЕСТВО» социальной сети ВКонтакте будет создан открытый альбом «Молодежь в фокусе», в который подписчики группы могут добавлять фотографии, отражающие молодежь в различных локациях: на мероприятии, на отдыхе, на природе, в университете, во время занятий спортом и любые другие варианты. Срок добавления фотографий в альбом: до 22 июня.

По мере заполнения альбома организаторы публикуют посты в указанной группе на тему предстоящего Дня молодежи, используя подборки фотографий из альбома «Молодежь в фокусе».

24 июня на странице Губернатора Вологодской области в социальной сети ВКонтакте выйдет пост, посвященный Дню молодежи, для которого будут выбраны 9 фотографий из указанного альбома.

История игры

История лапты берет начало с очень давних времен. Первые упоминания игры встречаются еще в древних летописях. Во времена Петра 1 лапта использовалась в качестве элемента подготовки солдат. Официальные соревнования по лапте начали проводиться только в середине двадцатого века в СССР, однако проводились они не долго (50-е и 60-е годы), через некоторое время их проведение прервали. Возобновились первенства только в 1986 году. В 1996 году была организована Межрегиональная федерация лапты, а в 2003 она была преобразована в Федерацию русской лапты России, которая объединила 46 региональных отделений.

Вариантов лапты существует множество, ниже приведены правила классической большой лапты.

Правила игры в лапту

В лапту играют 2 команды, каждая из которых состоит из пяти человек. Одна команда находится в поле, она является защищающейся, вторая – на линии города, она атакующая. Задача игроков атакующей команды, после выполненного удара битой по мячу, постараться перебежать через поле. Задача защищающейся команды – подобрать или поймать мяч и попасть им (осалить) игроков атаки, находящихся в поле. Игрок атаки, совершивший перебежку через все поле и вернувшийся назад, приносит своей команде 2 очка. Игрок защиты, поймавший мяч с лета, приносит своей команде 1 очко. Игра длится четыре тайма по 15 минут. Победителем является та команда, которая наберет больше очков.

Площадка

Игра проводится на большом прямоугольном игровом поле 25–40 м в ширину и 40–55 м в длину. Площадка делится на 2 зоны: одна называется город (дом), с которого вводится мяч в игру, другая – кон. Между зонами располагается поле, ограниченное боковыми линиями. Штрафная линия проводится в 10 м от города, а между ними находится штрафная зона, которая необходима для определения правильности удара: если мяч попал в штрафную зону, удар не засчитывается.

Дополнительно город делится на 3 части: пригород, место подающего и площадка очередности. В пригород определяются игроки, ожидающие начала перебежки после подачи мяча, а также участники, не начавшие перебежку или неудачно подавшие мяч. На месте подающего стоит спортсмен, который вводит мяч в игру и может начать перебежку после удара. На площадке очередности стоят участники, ожидающие своей очереди сделать удар и подать мяч.

Инвентарь и экипировка

Лапта – бюджетная игра, которая не требует особенной экипировки игроков. Для проведения матча самое главное – ровная и большая площадка. В качестве инвентаря используется лишь длинная бита и теннисный или резиновый мяч. Что касается формы, можно играть в стандартной спортивной форме или приобрести отдельные комплекты для участников. Главное, чтобы она различалась по цвету у каждой команды.

Мяч и бита

Для лапты используется обычный теннисный или резиновый мячик. Для подачи используется деревянная лапта (бита), длина которой должна быть в пределах 60–120 см, а диаметр не превышать 5 см. Допустимо каждому игроку использовать индивидуальную битку. Для детей рекомендуется использовать плоскую лапту длиной в 80 см и шириной в 6 см.

Состав команды

Каждая команда должна состоять из 10 участников. Один из них назначается капитаном путем жеребьевки, 5 остальных игроков находятся на поле или в городе, 4 остаются на замену.

Расположение игроков

Жребием определяется команда, которая будет играть роль защитника на поле. Другой автоматически назначается статус нападающей, после чего она отправляется в зону города. Защитников расставляет капитан вдоль штрафной линии и линии кона, чтобы они смогли как можно быстрее поймать мяч и осалить подающего игрока. Нападающие выстраиваются за линией города на месте очередности, один из них подает мяч в игру и отправляется на перебежку, стараясь остаться не осаленным.

Судейство

В судейскую бригаду входит старший судья, линейный судья и секретарь. Старший судья проверяет и утверждает площадку, снаряжение и экипировку игроков, проводит жеребьевку команд и определяет капитана команды, дает команды о начале и окончании тайма/игры. Также старший судья имеет право отменить решение линейного судьи и внимательно следит за ходом игры, неся ответственность за любое действие каждого участника.

Линейный судья подписывает протокол встречи, следит за ходом игры и подает сигналы с помощью жестов о действиях участников старшему судье. Секретарь ведет всю документацию, контролирует замены в игре, подает сигналы старшему судье, когда мяч попадает в аут, подсчитывает очки, внося их в протокол. По окончании игры подписывает протокол и передает ему старшему судье.

Продолжительность игры

Игра состоит из 2 таймов по 20 минут каждый с пятиминутным перерывом между ними. При этом судья строго следит за длительностью и ходом игры, компенсируя потерянное время в ходе затянутых игроками пауз, перерывов при транспортировке травмированных участников и по другим случаям.

Подача и удары по мячу

Начинает игру команда нападающих, находящихся в зоне города. Подает мяч один игрок, отбивает его тот, у кого в руках бита. В течение подачи разрешено 2 попытки. После того, как мяч окажется в игре, судья дает право на начало перебежки остальным игрокам нападения. Если у подающих участников не получилось ввести мяч в игру, то он переходит в зону пригорода, где ожидает подачи от другого нападающего. Игрок, на которого перешла очередь подавать или отбивать мяч, может отказаться от этой попытки. Если ни один нападающий не подал мяч, команды меняются сторонами без борьбы.

Ввод мяча в игру

Удар засчитывается в любых случаях после его подачи ударом биты, за исключением 2 моментов: если мяч коснулся штрафной зоны; если мяч коснулся перелетел за боковые линии площадки и коснулся земли. Причем, если мяч коснулся поля, но после вылетел за боковую линию или задел другого игрока, удар также засчитывается.

Возвращение мяча в дом

Если защитники не могут осалить нападающих игроков, они возвращают мяч в зону дома, после чего он автоматически находится вне игры и возвращается в нее только после удара биты. Команда, чей игрок последним дотронулся до мяча, становится в зону защиты, другая – в зону нападения.

Перебежки

После ввода мяча в игру нападающие начинают перебежку. Начать перебежку могут только игроки, которые подавали мяч: бьющий перебегает с площадки подающего, остальные – с зоны пригорода. Остальные игроки не имеют права начинать перебежку. Пробежка длится до момента, пока мяч снова не вернется в зону дома. Участники, которые успели вернуться в зону города, получают право на следующий удар, становясь в очередь за другими игроками.

Осаливание

С целью осаливания защитники перемещаются по полю в любом направлении, пасуя друг другу мяч. Нападающий считается осаленным, если в момент выполнения пробежки его коснулся мяч. После осаливания игроки защиты убегают за линию города или кона, чтобы не получить ответного осаливания от «пострадавших» игроков. Причем ответные осаливания могут продолжаться до момента, пока последний защитник не достигнет линии города или кона. Участники могут помогать друг другу в осаливании и переосаливании. Самое главное, чтобы количество игроков каждой команды не превышало 6.

Самоосаливание

Самоосаливание засчитывается судьей как нарушение правил, при котором нападающий начал перебежку и возвратился за линию дома или кона, а также в случае забега за боковую линию или заступа на нее. При самоосаливании игрок защиты, у которого находится мяч, кладет его в пределах поля и покидает площадку, уходя за линию дома или кона вместе с остальными участниками.

Очки

Если защитник поймал мяч с лета («свечу») в пределах поля или вне его, команде присуждается одно очко. Команда нападающих получает 2 очка, если игрок нападения совершил полную перебежку, оставшись не осаленным или успевшим выполнить пробег до осаливания другого участника.

Результат игры

Победителем становится команда, набравшая большее количество очков в ходе игры. Если в процессе игры у одной из команд на площадке остается меньше 4 игроков, то ей засчитывается поражение.