



ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА
 ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ,
 ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ

(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ПАТЕНТУ

(21), (22) Заявка: **2004120091/12, 01.07.2004**

(24) Дата начала действия патента: **01.07.2004**

(45) Опубликовано: **27.10.2005 Бюл. № 30**

(56) Список документов, цитированных в отчете о поиске: **ЩЕМЕЛИНИН В.И. Русская лапта. Правила соревнований. - Сибай: Филиал БГПИ, 1995. RU 2159140 C2, 20.11.2000. US 3554551 A, 12.01.1971. US 6106416 A, 22.08.2000.**

Адрес для переписки:

660099, г.Красноярск, ул. Горького, 20, кв.28, С.А. Бодикову

(72) Автор(ы):

Бодиков С.А. (RU)

(73) Патентообладатель(ли):

Бодиков Сергей Аркадьевич (RU)

(54) СПОРТИВНАЯ ИГРА "ЛАПТБОЛ"

(57) Реферат:

Спортивная игра предназначена для использования в области спорта и развлечений для пользователей всех возрастных групп, начиная с 6-летнего возраста, с неограниченными двигательными функциями и позволяет обеспечить расширение арсенала спортивных игр. В спортивной игре в качестве игрового элемента используют теннисный мяч, а в качестве биты - ракетку для игры в большой теннис. Игрок бьющей

команды пробегает по часовой стрелке через три базы игрового поля, имеющего форму сектора с углом 45-55°, не ограниченного с одной стороны. По линии старта расположены накопитель, финишный створ и ударный пятак, имеющий пятно набрасывания и ограничитель минимальной высоты набрасывания. Игрок команды в поле должен засаливать игроков бьющей команды. 1 з.п. ф-лы, 1 ил., 1 табл.



FEDERAL SERVICE
FOR INTELLECTUAL PROPERTY,
PATENTS AND TRADEMARKS

(12) **ABSTRACT OF INVENTION**

(21), (22) Application: **2004120091/12, 01.07.2004**

(24) Effective date for property rights: **01.07.2004**

(45) Date of publication: **27.10.2005 Bull. 30**

Mail address:

**660099, g.Krasnojarsk, ul. Gor'kogo, 20,
kv.28, S.A. Bodikovu**

(72) Inventor(s):

Bodikov S.A. (RU)

(73) Proprietor(s):

Bodikov Sergej Arkad'evich (RU)

(54) **SPORTIVE GAME "LAPTBALL"**

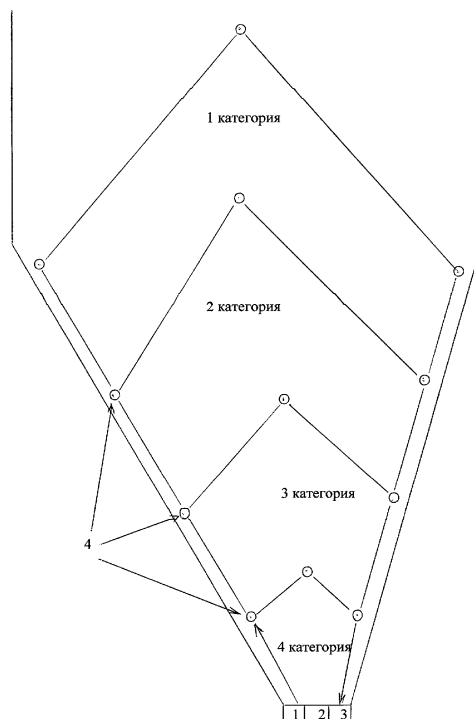
(57) Abstract:

FIELD: sportive games, in particular, game similar to rounders, which may be used in sports and entertainment for mature groups, beginning from 6 year old children, with unlimited motional functions.

SUBSTANCE: sportive game includes tennis ball used as playing member and racket for high tennis as beating member. Player of beating team runs clockwise through three bases of playing field formed as sector with an angle of 45-55° and unlimited at its one side. Accumulator, finish flap and striking device having outlining spot and minimal outlining height limiting device. Player of team in the field should mark by contacting the players of beating team.

EFFECT: wider range of sportive games and increased entertaining effect.

2 cl, 1 dwg



RU 2 2 6 2 9 7 0 C 1

RU 2 2 6 2 9 7 0 C 1

Изобретение относится к спортивным играм, а именно к спортивной игре с использованием метательного игрового элемента, и может быть использовано для всех половозрастных групп, начиная с 6-летнего возраста, с неограниченными двигательными функциями.

5 В последнее время все большее распространение получают нетрадиционные спортивные игры.

Известна спортивная игра «Бейсбол», заключающаяся в состязании двух команд игроков на игровом поле, где угол сектора равен 90 градусов [1].

10 Недостатками игры «Бейсбол» являются повышенные требования к технике безопасности, кроме того, детям играть в эту игру очень тяжело. При игре на данном поле слишком большой диапазон вылета мяча; низкая вероятность попадания по мячу, так как бита для игры имеет округлую форму и тяжелая для детей.

Известна спортивная игра «Русская лапта» двух команд, каждая из которых состоит из 10 игроков. Цель одной команды совершить как можно больше пробежек после 15 совершенных ударов битой по мячу в отведенное для игры время, где каждый игрок, совершивший полную перебежку, приносит своей команде очко. Цель другой команды - не дать соперникам сделать пробежку осаливанием мячом и поймать больше «свечей», причем осалив перебежчика команда получает право на удары и перебежки, если не произойдет переосаливания (ответное осаливание). Игровая площадка представляет собой 20 прямоугольник, имеющий твердую поверхность, размером 40-55 м в длину и 25-40 м в ширину. Продолжительность игры - два тайма по 30 минут каждый с перерывом в 5 минут. [2].

Недостатком игры является сложность за отслеживанием течения игры, снижается зрелищность. При игре вероятность попадания по мячу в силу строения биты достаточно 25 низкая.

Изобретение решает задачу создания новой спортивной игры, доступной для профессионального спорта, и возможность использования ее для детей разных возрастов.

Технический результат заключается в расширении арсенала спортивных игр.

30 Указанный технический результат достигается тем, что в известной спортивной игре, заключающейся в состязании двух команд игроков на игровой площадке с использованием игрового элемента для засаливания игроков, согласно изобретению в качестве игрового элемента используют теннисный мяч, а в качестве биты - ракетку для игры в большой теннис, при этом игрок бьющей команды пробегает через три базы игрового поля.

Для спортивной игры может быть использовано игровое поле, имеющее форму сектора с 35 углом вылета 45-55°, не ограниченного с одной стороны, и с тремя базами, расположенными в игровом поле, при этом по линии старта расположены накопитель, финишный створ и ударный пятак, имеющий пятно набрасывания и ограничитель минимальной высоты набрасывания, выполненный в виде штыря с разметкой глубины и поперечной крестовиной.

40 Использование игрового элемента теннисного мяча, а в качестве биты ракетки для игры в большой теннис позволяет значительно облегчить игру детям разных возрастов.

Размер игровой площадки для игры детей зависит от возраста игроков. Особенностью игрового поля является то, что в зависимости от возрастной категории игроков меняется расстояние между тремя базами, которые обегает участники игры по часовой стрелке (см. 45 таблицу).

Таблица

Категория участников	Расстояние, м			
	до 1-ой базы	между 1 и 2 базой	между 2 и 3 базой	от 3 базы до финиша
1 (старше 18 лет)	30-40	35-45	25-35	45-55
2 (возраст 14-17 лет)	25-35	25-35	18-25	35-45
3 (возраст 10-13 лет)	20-30	15-25	15-25	20-30
4 (возраст до 10 лет)	7-12	10-15	10-15	7-12

Игра состоит из трех сетов по два гейма.

На чертеже изображена схема игрового поля для 4-х основных категорий пользователей:
1 кат. - возраст старше 18 лет, 2 кат. - возраст 14-17 лет, 3 кат. - возраст 10-13 лет, 4 кат. - возраст до 10 лет.

Использование изобретения.

5 Правило I. Игра

Спортивная игра «Лаптабол», - это игра двух команд, каждая из которых состоит из 15 игроков. Цель одной команды, располагающейся в поле, поймать мяч и засалить как можно больше соперников. Цель другой команды, находящейся вне пределов поля, за линией старта, ударить ракеткой по набрасываемому мячу и пробежать по полю через 3 базы так, чтобы быть незасаленным. «Чисто» пробежавший игрок не дает отрицательных очков своей команде.

Правило II. Оборудование, игровая площадка

Для игры «Лаптабол» используется теннисный мяч (окружность 20 см, вес до 60 г), а в качестве биты - ракетка для игры в большой теннис.

15 Игровая площадка для игры «Лаптабол» имеет форму усеченного сектора с углом вылета 45-55°, неограниченного с одной стороны.

Игровое поле со стороны усеченного конуса по линии старта имеет: накопитель 1 шириной 1.5 м, ударный пятак шириной 3.0 м и финишный створ шириной 2.0 м. Ударный пятак имеет пятно набрасывания диаметром 0.8 м, изготовленное из дерева. Там же
20 установлен ограничитель минимальной высоты набрасывания - штырь с разметкой глубины и поперечной крестовиной. На игровом поле очерчены три базы 4 диаметром 1.5 м. Линию игрового поля ограничивают ленты шириной от 4 до 8 см с вшитыми в них через определенные промежутки кольцами для штырей, необходимых для закрепления ленты.

Правило III. Игроки

25 Каждая команда состоит из 15 человек. На игровом поле играет 12 человек в каждой команде и 3 человека остаются для замены игроков.

Правило IV. Правила игры

Одна команда располагается в игровом поле, ее задача - поймать мяч и засалить как можно больше соперников; другая команда «бьющая» находится вне пределов игрового поля за линией старта. Задача каждого игрока «бьющей» команды состоит из 2-х действий:
30 1 - ударить ракеткой по набрасываемому мячу, 2 - пробежать по полю через три базы по часовой стрелке так, чтобы быть незасаленным. После того как все члены «бьющей» команды выполняют по очереди каждый свои действия, первый гейм считается законченным и команды меняются местами для второго гейма. После 2-х геймов подсчитывается сумма
35 отрицательных очков команд и по меньшему значению определяется победитель в сете.

Победитель игры определяется по сумме 3-х сетов; если результат ничейный - по наименьшей сумме отрицательных очков команд за игру; в том случае если они равны - разыгрываются «буллиты» до первого нарушения равновесия в количестве пройденных баз.

40 Правило V. Правила для игроков

Состав команд и их задачи

Задача команды «бьющей» - набрать наименьшее количество «минусов» (один «минус» - один выбитый игрок).

45 Задача команды в поле - «засалить» как можно больше игроков «бьющей» команды (считается касание любой части тела или одежды из любой ситуации; исключение составляют голова и шея).

Функции игроков

Игроки команды в поле, кроме игрока №1, располагаются в игровом поле в соответствии с их персональными задачами. Игрок №1 находится в зоне ударного пятака 2. Его
50 задача - набрасывать мяч игроку «бьющей» команды для удара в зону пятака набрасывания, ограниченного проекцией.

Каждый игрок «бьющей» команды совершает два действия: первое - удар в игровое поле любым способом ракеткой по мячу и второе - переход в накопитель 1 и бег после удара,

по игровому полю через все три базы 4, обегая их по часовой стрелке по порядку: первая, вторая, третья. Игрок «бьющей» команды имеет 2 попытки удара в случае промаха по мячу. Из накопителя 1 игроки стартуют согласно порядку удара.

Касание линии ограничения игрового поля бегущим игроком считается аутом. На 5 очередной базе 4 одновременно могут находиться не более 2-х человек; возврат на базу 4 (за линию старта) запрещен; касание линии базы 4 считается «база».

Правило VI Ограничения действий игроков

Игрок №1 команды в поле (набрасывающий) заменяется:

- если не попал в зону набрасывания с 3-х попыток подряд;
- 10 - если из 8 и более набрасываний его процент попаданий менее 50;
- после второго фиктивного движения.

Если бьющий игрок не попал в створ поля, он лишается прав:

- следующей попытки;
- бега сразу после удара (возврат на линию старта).

15 Для всех игроков:

- два коротких свистка - начало игры;
- длинный свисток - игра останавливается, это значит, что все должны вернуться на 20 прежние места;
- остановка игры - мяч с поля попадает в руки набрасывающего игрока №1; он

поднимает руку с мячом вверх;

- начало игры автоматически фиксируется в момент удара ракеткой по мячу.

Правило VII. Дополнительные условия

1. «Буллит» проводится по жребию.

25 Одна команда в поле находится в количестве 6 человек. Один игрок «бьющей» команды бьет и сразу бежит. Считаются пройденные им базы до момента засаливания. Затем команды меняются местами. Так происходит до тех пор, пока не нарушится равновесие.

Источники информации

1. (Эрран, Хуан Эало де ла. Бейсбол: [Перевод с испанского]/Х.Э.Эрран. - М.: 30 Физкультура и спорт, 1988. - 176 с.:ил; 2с. ил. Перевод изд.:Beisbol/Juan ealo de la Herran (Ed.pueblo yeducation).

2. (Русская лапта: Правила соревнований. Сибай, филиал Башгоспединститута, 1985. (Центральный Совет спортобществ, Профсоюзы, «Россия», Всеросс.Федер.бейсбола и русской лапты).

35 **Формула изобретения**

1. Спортивная игра, заключающаяся в состязании двух команд игроков на игровой площадке с использованием игрового элемента для засаливания игроков, отличающаяся тем, что в качестве игрового элемента используют теннисный мяч, а в качестве биты - ракетку для игры в большой теннис, при этом игрок бьющей команды пробегает через три 40 базы игрового поля.

2. Игра по п.1, отличающаяся тем, что используют игровое поле, имеющее форму сектора с углом вылета 45-55°, неограниченного с одной стороны, и с тремя базами, расположенными в игровом поле, при этом по линии старта расположены накопитель, финишный створ и ударный пятак, имеющий пятно набрасывания и ограничитель 45 минимальной высоты набрасывания.

50