

# Лапта

Важно быть уверенным в том, что тебя не победят

**В** энциклопедическом словаре о лапте написано так: «Русская народная командная игра с мячом и битой. Игроки одной командой выбивают битой — лаптой мяч как можно дальше и во время его полета бегут через поле игры и обратно, игроки другой команды стараются поймать мяч и попасть им в одного из соперников».

Надо признать, в лапту сейчас играют немногие. Вместе с тем слово «забытая» отнести к этой игре было бы не вполне справедливым. О лапте помнят, знают, что когда-то она была одной из самых любимых игр. Время от времени предпринимаются попытки ввести ее в ряд строго регламентированных спортивных игр (вроде американского бейсбола или британского крикета) с четкими и однозначными правилами, со специально оборудованными полями, с судьями и секретарями, с официальными протоколами. (Заинтересовавшиеся могут заглянуть на сайт *laptaru*.)

Трудно сказать, принесут ли эти попытки значимый результат, но в любом случае лапта останется жить как вольная народная игра, интерес к которой может на время гаснуть и сам собой пробуждаться снова; игра, правила которой меняются от местности к местности; игра, которая порождает целое семейство подобных, но более простых игр, — кстати, именно эти игры, не требующие особой умелости и рассчитанные на небольшое число участников, особенно могут быть рекомендованы для семейного досуга.

С них мы и начнем, сказав прежде о принадлежностях для игры. Это мяч (подойдет теннисный) и бита, которая, собственно, и есть лапта. Заглянув в словарь Даля, мы узнаем, что лапта — это «лопасть, плосковатая вещь, к одному концу пошире; палка, веселко, коим бьют мяч». Один конец палки лапты обстривают так, чтобы за него было удобно держаться, а другой обтесывают наподобие лопатки. Длина лапты около метра, ширина лопатки около 7 сантиметров. В зависимости от возраста играющих размеры лапты могут отклоняться в большую или меньшую сторону. Заметим также, что бита может быть просто круглой палкой.

**Лапта для двоих.** Один — бьющий, другой — ловящий. Определяют место, с которого производится удар, и направление, в котором может быть послан мяч (поле). Бьющий подбрасывает мяч и направляет его

лаптой в поле. Ловящий, вставший поодаль, старается поймать мяч на лету. Если ему это удалось, он меняется с бьющим ролями. Нет — подбирает мяч с земли и бросает бьющему, чтобы тот продолжил свое занятие. Возможны промахи бьющего; надо заранее договориться, сколько промахов подряд (скажем, три) лишают его права на удар.

**Лапта для троих.** Один — подавальщик, другой — бьющий, третий — ловящий. Первые два становятся на условленное место (отметить на земле чертой), третий — поодаль, в поле. Подавальщик подбрасывает мяч. Бьющий выбивает его лаптой в поле и, бросив лапту, бежит в направлении удара до определенного места (также заранее отметить чертой). Ловящий старается поймать мяч и попасть им в бегущего («заколоть» его). Если ему это удалось, он становится бьющим, а «заколотый» занимает его место. Не удалось — подбирает мяч с земли и бросает его к черте, с которой производится удар. Бьющий и подавальщик меняются местами.

**Даровки.** Так называлась эта игра в бывшей Вятской губернии. Бьющий бьет лаптой по мячу (дает даровки), а несколько ловящих, стараясь опередить один другого, ловят его в поле. Кому это удалось, тот становится бьющим. Если мяч упал на землю, бьющий не сменяется.

**Земляная лапта.** Отличается от даровок одним: ловящие, даже и не поймав мяч, получают еще одну возможность сменить бьющего; тот кладет лапту на землю, а игрок, подобрав упавший мяч, бросает его так, чтобы попасть в лапту. Если бросок окажется удачным, бьющему придется идти в поле ловить мяч, а меткий игрок займет его место.

**Вольная лапта.** Это как бы развитие лапты для троих. Здесь тоже проводятся на земле две черты (шагах в пятидесяти одна от другой; заметим, что расстояния для пробежек во всех описываемых играх должны, конечно, соизмеряться с возрастом детей и их умелостью). На одной черте стоят подавальщик и бьющий, остальные же игроки (от трех до шести; большее число играющих не очень желательно: им придется подолгу ждать очереди бить) располагаются в поле между двумя чертами, друг за другом, более или менее равномерно. (Перед игрой надо сосчитать, кто бьет, кто подает, кто стоит в поле первым, ближе всех к бьющему, кто вторым и т. д.)



Рисунок Ю. Саевича

Подавальщик подбрасывает мяч, бьющий старается ударить по нему как можно сильнее и, бросив лапту, бежит ко второй черте. Ловящие, подобрав мяч и перебрасывая его друг другу, стараются попасть им в бегущего. Если им это удастся, тот из ловящих, кто стоял первым, идет подавать, подавальщик идет бить, а «заколотый» отправляется в поле, встав позади всех. Если же ловящие промахнулись и бьющий успел добежать до второй черты, то он получает право бить снова (возвращаясь к первой черте беспрепятственно).

Мы видим, что ловящие действуют заодно, как одна команда. Но возможен и личный успех, игра «за себя»: если кто-то поймал мяч с лету, то этот игрок идет бить вне очереди, а бывший занимает его место.

Надо и здесь уговориться, после скольких промахов бьющий теряет право на удар. Скажем, промахнулся по мячу три раза — уступи место подавальщику, а сам встань последним в числе ловящих. Подавальщик, ясно, заинтересован, чтобы бьющий промахивался. Но это не должно побуждать его к тому, чтобы подавать мяч плохо. Если бьющий сочтет, что мяч

подан именно так, он имеет право не бить, и за промах это не считается.

**Настоящая лапта** — игра командная. Два сильнейших игрока, «матки», набирают себе команды (пары сговаривающихся подходят по очереди то к одному, то к другому, предлагая выбрать: ель или сона? вода или земля? слон или кит?); затем жребием определяют, какой команде бить, а какой — водить.

С полем для игры в лапту мы уже, по сути, знакомы. Это ровная прямоугольная площадка длиной 40–60 метров и шириной 30–40 метров. С двух противоположных сторон поля проводят линии. Ту, за которой располагается бьющая партия, назовем коновой, противоположная линия ограничивает «город». Игрока, находящегося на кону или в городе, салить нельзя, там он в безопасности. Водящая партия располагается между этими двумя линиями.

Итак, игроки разбились на две партии. Матка бьющей партии определяет очередность, в которой его игроки будут бить (и бежать); из дальнейшего описания станет понятно, почему игроки, бьющие лучше, должны прибегать к напослед-

док; матка бьет после всех, причем не один раз, как все, а несколько (сколько — договариваются). Матка другой, водящей, партии старается лучше расставить своих игроков по полю,

(«выручает», «бьет на выкуп»). Сам же он может бежать лишь со своим последним ударом. А вдруг этот удар не удался? Значит, теперь матке придется ждать, пока выручат, «выкупят» его те, кто бил прежде и кто, сделав перебежку, получил право бить снова.

Но, конечно, дела у бьющих вовсе не обязательно должны идти так гладко, как только что описано. Ведь игроки водящей, полевой, партии тоже не дремлют. Когда кому-нибудь из них удастся поймать мяч на лету, партии сразу меняются местами. То же происходит, когда мячом, поднятым с земли, удастся осалить бегущего. Отметим, что водящие могут перебрасывать мяч друг другу, стараясь, чтобы мяч попал к тому, кто с большей вероятностью сможет осалить бегущего (при этом попадание считается недействительным, если осаливший сошел с места после того, как получил мяч). Осалив игрока бьющей партии, соперники должны занять кон как можно скорее, так как теперь уже их могут засалить в поле и они снова окажутся в роли водящих.

Всегда ли полевая партия должна стремиться засалить перебежчиков? Нет, не всегда. Порой очень велика опасность промаха, а вместе с тем и того, что мяч попадет к игрокам, стоящим на кону; когда они заберут мяч, всем, кто не успел сделать перебежку, предоставляется вполне безопасная возможность сделать это сейчас. Потому-то салят с осторожностью, и если риск промахнуться велик, предпочитают скорее перебросить мяч на кон подавальщику, чтобы тот быстро ввел его в игру.

Подавальщик и сам может салить, но только в одном случае: когда кто-то из тех, кто не успел сделать перебежку, от нетерпения срывается с места до удара (а подавальщик может сделать обманный жест, будто подбрасывает мяч, на самом деле оставя его в руке) и хотя бы одной ногой выходит из кона.

Такова схема игры. Конца она, в общем, не имеет. Партии до бесконечности могли бы меняться местами. Игра идет до тех пор, пока игроки не устанут.

Даже если вы не живете на просторе и лишь изредка выбираетесь за город, вам, возможно, удастся поиграть в лапту, когда вы с друзьями и детьми своих друзей окажетесь на большой поляне или на лугу. И тогда вы убедитесь в справедливости слов, сказанных когда-то Александром Ивановичем Куприным: «Эта народная игра — одна из самых интересных и полезных игр. В лапте нужны: находчивость, глубокое дыхание, верность своей партии, внимательность, изворотливость, быстрый бег, меткий глаз и вечная уверенность в том, что тебя не победят».