

 <p>FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE OINĂ OINA Tradiție și originalitate în sportul românesc</p>	<p align="center">R O M Â N I A FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE OINĂ</p> <p><i>Sediul : Strada Aleea Magnoliei nr. 2, Bl. L4, ap. 110, Constanta ;</i> <i>Telefon : 0735 /176 186; 0723 000 918</i> <i>E-mail: froina@froina.ro; office@froina.ro;</i> www.froina.ro</p>
--	---

Nr. 510 Din 15.11.2017

**REGULAMENTUL DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE AL
COMPETIȚIEI SPORTIVE ȘCOLARE
„ GIMNAZIADA „
OINĂ (MASCULIN și FEMININ)
Ediția 2017 -2018**

CAPITOLUL I SCOP

Descoperirea de noi talente la clasele gimnaziale și îndrumarea lor către cluburile de specialitate.

CAPITOLUL II PARTICIPANȚI

Gimnaziada la Oină este organizată de către Ministerul Educației Naționale, Comitetul Olimpic și Sportiv Român, în colaborare cu Federația Română de Oină.

Competitia se desfășoară atât la feminin cât și la masculin, între echipe formate din 6 jucători/jucătoare.

La competiție participă echipele unităților școlare din sistemul Ministerului Educației Naționale care au asociații sportive (structuri fără personalitate juridică, constituite în baza Legii educației fizice și sportului nr.69/2000 cu modificările și completările ulterioare), formate din elevi(băieți/fete), legitimați și nelegitimați născuți în anul 2002 și mai mici.

Nu există limită legată de folosirea sportivilor legitimați.

Au drept de participare elevii(băieți/fete)claselor V-VIII din unitățile de învățământ preuniversitar, forma de zi, înscriși în registrul matricol al unității școlare pe care o reprezintă, la data de 15 octombrie a anului școlar respectiv.

CAPITOLUL III CONDIȚII DE PARTICIPARE

Participarea în competiție se face pe baza următoarelor documente:

- prezentarea C.I. sau, după caz, a certificatului de naștere în original;
- adeverința de participare, eliberată de unitatea de învățământ la care elevul este înscris în Registrul Matricol, conform Anexei 3 din Regulamentul Gimnaziadei (care conține și avizul medical favorabil);
- formularul de înscriere, eliberat de unitatea de învățământ, conform Anexei 1 din Regulamentul Gimnaziadei.
- Copie Certificat de identitate sportivă al asociației sportive școlare.

e) Copie C.I. sau, după caz, a certificatul de naștere depuse în plicul sigilat;

Lotul unei echipe va fi compus din 6 jucători titulari , 2 jucători de rezervă si un profesor, la toate etapele competiției.

CAPITOLUL IV SISTEMUL DE DESFĂȘURARE

Înscrierea în competiție a unităților școlare se va face la Inspectoratele Școlare Județene până la data de **1 octombrie 2017** .

Pentru toate fazele validarea se face înaintea începerii competiției.

Pentru toate fazele sistemul de desfășurare este turneu simplu, fiecare cu fiecare.

Etapa pe localitate – participă reprezentativele unităților școlare înscrise în competiție. Jocurile se vor desfășura în organizarea Inspectoratului Școlar Județean în colaborare cu Comisia Județeană de Oină pentru Gimnaziada , în perioada **noiembrie - decembrie 2017** .

Etapa pe județ – participă echipele câștigătoare a etapei pe localitate. Jocurile se vor desfășura în organizarea Inspectoratului Școlar Județean în colaborare cu Comisia Județeană de Oină pentru Gimnaziada în perioada **martie-aprilie 2018** ;

Etapa pe regiune

Participă echipele câștigătoare ale etapei pe județ . Jocurile se vor desfășura în organizarea C.O.S.R., M.E.N prin Inspectoratul Școlar Județean unde se organizează competiția și F.R.O. prin Comisia Județeană de Oină pentru Gimnaziada în perioada **aprilie –mai 2018**;

Împărțirea județelor pe regiuni (8 regiuni):

I. Regiunea Nord – Est – 6 județe:

- Suceava , Botoșani , Iași , Neamț , Vaslui , Bacău ;

II. Regiunea Sud – Est – Dobrogea -6 județe:

- Vrancea , Galați , Buzău , Brăila , Tulcea , Constanta ;

III. Regiunea Sud – Muntenia – 7 județe:

- Argeș , Dâmbovița , Prahova , Ialomița , Călărași ,
Giurgiu , Teleorman ;

IV. Regiunea Sud – Vest – Oltenia – 5 județe:

- Gorj , Vâlcea , Olt , Dolj , Mehedinți ;

V. Regiunea – Vest – 4 județe:

- Arad , Caraș-Severin , Hunedoara , Timiș ;

VI. Regiunea Nord – Vest – 6 județe:

- Bihor , Bistrița – Năsăud , Cluj , Maramureș ,
Satu – Mare , Sălaj ;

VII. Regiunea Centru – 6 județe:

- Mures , Harghita , Covasna , Brasov , Sibiu , Alba ;

VIII. Regiunea București + Ilfov – 6 sectoare +1 județ: - Ilfov , București – cele 6 sectoare .

Etapa finală (8 echipe câștigătoare ale etapelor pe regiune)

Participă echipele câștigătoare ale etapei pe regiune . Jocurile se vor desfășura în organizarea C.O.S.R., M.E.N. prin Inspectoratul Școlar Județean unde se organizează competiția și F.R.O. prin Comisia Județeană de Oină pentru Olimpiada Gimnaziilor în perioada **mai 2018**;

Programul etapelor regionale

Ziua I

VINERI– sosirea (după amiază) echipelor participante și desfășurarea **ședinței tehnice (orele 18.00)** cu participarea obligatorie a profesorilor delegați ai echipelor.

Se va face validarea jucătorilor participanți (prezentarea obligatorie a tuturor documentelor solicitate), se vor stabili prin tragere la sorți ordinea jocurilor (sistem turneu simplu fiecare cu fiecare).

Ziua a II -a

SÂMBĂTĂ – Reuniunea I și Reuniunea a II-a

Ziua a III -a

DUMINICĂ – Reuniunea a III- a și Festivitatea de premiere

Programul etapei regionale va fi stabilit de comun acord de echipele participante,aceasta faza putand avea alocat mai putin timp,in functie de numarul echipelor participante.

Programul etapei finale

Participarea echipelor la fazele pe regiune și faza națională este validată numai în cazul în care acestea s-au prezentat până la sfârșitul zilei premergătoare începerii competiției.

Ziua I

VINERI – sosirea (după amiază) echipelor participante și desfășurarea **ședinței tehnice (orele 18.00)** cu participarea obligatorie a profesorilor delegați ai echipelor.

Se va face validarea jucătorilor participanți (prezentarea obligatorie a tuturor documentelor solicitate), se vor stabili prin tragere la sorți ordinea jocurilor (sistem turneu simplu fiecare cu fiecare).

Ziua a II -a

SÂMBĂTĂ – Reuniunea I și Reuniunea a II-a

Ziua a IV-a

DUMINICĂ –Reuniunea a III-a și Festivitatea de premiere

CAPITOLUL V ARBITRAJUL

Federatia Romana de Oina va asigura arbitrajul la toate meciurile din cadrul competitiei.Pentru desemnarea arbitrilor ,organizatorii etapei respective se vor adresa ,cu cel putin 10 zile inaintea datei de desfasurare a competitiei,representatului regional al federatiei.

Extras din Regulamentul jocului de oină în 6

TERENUL pentru juniori II - cu dimensiunile de 39,5 m lungime și 13,5 m lățime

BASTONUL pentru juniori II - de 80 cm și diametrul de 5 cm la un capăt și de 2,5 cm la celălalt capăt



MINGEA pentru juniori II - Pentru băieți se folosesc mingi cu diametrul de 8 cm, circumferința de 24 cm, iar greutatea de 120 g. Pentru fete se folosesc mingi cu diametrul de 8 cm, circumferința de 24 cm, iar greutatea de 100 g.



REGULILE JOCULUI

B)COMPONENȚA ECHIPEI ȘI OBLIGAȚIILE JUCĂTORILOR :

Art. 7. O echipă de oină se compune din 6 jucători titulari și cel mult 2 rezerve, pe foaia de arbitraj trecându-se maxim 8 jucători .

Art .8. Jucătorii trebuie să cunoască prevederile regulamentelor emise de F. R. Oină precum și regulile jocului și să le respecte întocmai.

a) Ei trebuie să se comporte civilizați, demni, disciplinați atât în timpul jocului, cât și în toate împrejurările în care vin în relații cu oficialii și publicul spectator , atât înainte cât și după terminarea jocului și să se supună dispozițiilor arbitrilor, fără a-și manifesta nemulțumirea prin gesturi sau cuvinte.

b) Este interzisă intrarea în joc a sportivilor fără viză medicală obținută de la cabinetul de medicină sportivă.

c) Este interzisă intrarea în joc a sportivilor care sunt sub influența băuturilor alcoolice, precum și a celor care consumă băuturi alcoolice în timpul pauzelor, pe parcursul desfășurării competiției sau folosesc mijloace și metode care le sporesc în mod artificial performanțele și le prejudiciază sănătatea și etica sportivă, în conformitate cu prevederile legale în vigoare (droguri, substanțe halucinogene etc.).

Atitudinea nesportivă față de adversari, coechipieri, oficiali (proteste, înjurii, jigniri etc.) se sancționează în funcție de gravitate cu avertisment, cartonaș galben sau chiar eliminare.

C) ÎNLOCUIREA JUCĂTORILOR :

Art. 9. Echipa nu poate începe sau continua jocul decât dacă este în formație completă de 6 jucători. Jucătorul eliminat trebuie înlocuit cu un jucător de rezervă, desemnat de antrenor, iar în lipsa acestuia, de căpitanul de echipă.

Antrenorul sau căpitanul de echipă va putea înlocui, într-un meci, maximum 2 jucători titulari cu jucători de rezervă astfel :

9.1. Pentru echipa de la prindere.

a) Când un jucător este *eliminat*, jucătorul de rezervă va ocupa în teren locul celui eliminat, și va avea aceleași drepturi ca și ceilalți jucători.

b) Când a survenit o *accidentare*, jucătorul de rezervă va ocupa locul indicat de antrenor sau căpitanul de echipă (este admisă o singură schimbare de locuri).

9.2. Pentru echipa de la bătaie .

a) În cazul *eliminării* unui jucător,
- dacă jucătorul eliminat a bătut și a obținut puncte suplimentare, punctele obținute vor fi luate în considerație. Jucătorul de rezervă se consideră ca jucător nou și obligat să bată ultimul, iar eventualele puncte suplimentare obținute din bătaia acestuia nu se iau în considerație.

- dacă jucătorul eliminat nu a bătut, jucătorul de rezervă se consideră ca jucător nou și va ocupa locul jucătorului eliminat și va avea dreptul să obțină puncte suplimentare .

b) În cazul *accidentării* unui jucător,
- Jucătorul de rezervă va putea ocupa locul din teren al jucătorului *accidentat*, în momentul accidentării.

- Excepție face jucătorul prins la mijloc, care nu poate fi înlocuit decât după ce faza a fost jucată.
- De asemenea și jucătorul care a servit mingea și care nu poate fi înlocuit decât după ce a efectuat și el bătaia mingii.

Atât jucătorul prins la mijloc, cât și cel care a servit mingea pot fi înlocuiți în caz de accidentare, dar numai cu avizul medicului.

Înlocuirea jucătorilor se face numai când jocul este închis cu acordul arbitrilor, dacă înlocuirea se face fără acordul arbitrilor, jucătorii vor fi sancționați cu cartonaș galben.

În caz de epuizare a rezervelor prin înlocuirea accidentaților, echipa descompletată pierde jocul la scorul de 0-6, sau rămâne scorul din teren, dacă diferența de scor este mai mare de 6 puncte în favoarea echipei rămase în teren și i se acordă 1 punct în clasament.

IV. ECHIPAMENTUL

Art.10. Echipamentul jucătorilor se compune din tricou, șort, ghete cu crampoane, jambiere (și după caz șapcă cu cozoroc).

10.1. Jucătorii trebuie să poarte pe tricouri numere de minimum 20 cm înălțime pe spatele tricoului și de minimum 10 cm pe fața tricoului. Culoarea numerelor trebuie să fie diferită de culoarea tricoului și să fie ușor vizibile.

10.2. Căpitanul de echipă va purta o banderolă de culoare diferită pe mână.

Art.11. Echipele trebuie să se prezinte pe teren în ținută îngrijită, iar jucătorii să poarte echipament uniform. În cazul în care ambele echipe au tricouri de aceeași culoare, echipa gazdă este obligată să-și schimbe tricourile, iar dacă ambele echipe sunt oaspete, schimbă echipa care este trecută prima pe foaia de arbitraj.

V. DELEGATUL, ANTRENORUL ȘI CĂPITANUL DE ECHIPĂ

Art. 12. Delegatul de echipă este reprezentantul clubului sau al asociației sportive în timpul concursurilor de oină. El are următoarele atribuții :

- a) răspunde de ținuta și disciplina jucătorilor pe parcursul întregii competiții;
- b) asigură prezentarea la timp a echipei pe terenul de joc;
- c) ia parte la ședința tehnică, la stabilirea jocurilor prin tragere la sorți;
- d) să completeze foaia de arbitraj;
- e) are dreptul de a face contestații în numele echipei pe care o reprezintă;
- f) are obligația de a prezenta arbitrilor legitimațiile jucătorilor;
- g) în timpul jocurilor echipei lui, va putea ocupa loc pe banca de rezerve;
- h) să participe la ședințele sau convocările organizate de F.R.OINĂ.

12.1. *Delegatul echipei gazdă* răspunde:

- de trasarea regulamentară a terenului de joc;
- de amenajarea vestiarelor pentru ambele echipe și arbitri;

Nu admite intrarea în vestiarul arbitrilor decât a observatorului federal, urmărește ca în incinta terenului de joc să pătrundă doar persoanele prevăzute de regulament.

Art.13. Antrenorul echipei de oină are următoarele obligații:

- a) să țină permanent legătura cu cei care conduc clubul;
- b) să se ocupe de creșterea și educarea sportivilor;
- c) să antreneze fizic și tactic sportivii componenți ai echipei de oină;
- d) să participe la competiții alături de echipa sa;
- e) să țină o legătură permanentă cu F. R. OINĂ;
- f) să se adreseze cuviincios arbitrului în timpul jocului;
- g) să formuleze contestații;
- h) să înlocuiască jucători;
- i) să dea indicații în timpul jocului, de pe banca de rezerve sau în pauze.

Dacă lotul nu are delegat, atunci antrenorul preia atribuțiile acestuia și va ocupa loc pe banca jucătorilor de rezervă.

Art. 14. Căpitanul de echipă conduce jocul echipei sale atât la prindere, cât și la bătaie. El reprezintă echipa în timpul jocului și înlocuiește în lipsă pe antrenor sau pe delegatul de echipă, preluând în totalitate atribuțiile acestora în timpul competiției.

- a) este singurul jucător care poate să se adreseze arbitrului, dar numai cu acceptul acestuia;

b) răspunde de disciplina echipei sale în timpul jocului.

VI. PREZENTAREA ECHIPELOR LA JOC

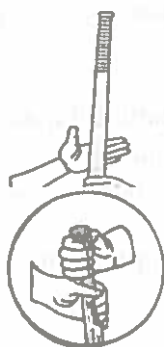
Art. 15. Echipele sunt obligate să se prezinte pe teren la ora fixată, se admit maximum 15 minute întârziere în competiții „tip divizie”; pentru competiții „tip turneu” se admit cel mult 5 minute întârziere. Orice întârziere care depășește aceste minute de la chemarea pe teren a echipelor de către arbitru duce la pierderea jocului prin neprezentare cu 0-9 și 0 puncte în clasament.

Art. 16. Întrarea echipelor în teren are loc numai la fluierul arbitrului.

a) Fiecare echipă este obligată să prezinte înainte de începerea jocului un baston de bătaie regulamentar și o minge de joc. Arbitrul va alege mingea cu care se va juca. Fiecare echipă va întrebuința la bătaie bastonul propriu.

b) Bastonul de bătaie și mingea nu se pot schimba în timpul jocului decât dacă arbitrul constată că nu mai pot fi folosite ori la sesizarea unuia dintre căpitani de echipă (mingea udă, ruptă sau bastonul fisurat, rupt).

16.1. Pentru alegerea terenului, se folosește bastonul echipei trecută a doua pe foaie. Arbitrul va arunca bastonul căpitanului primei echipe trecute pe foaia de arbitraj, care îl va prinde cu o mână de la jumătate în jos. Căpitanul celeilalte echipe va apuca bastonul deasupra mâinii acestuia și, apoi, prin repetarea procedurii, se va ajunge la capătul bastonului. Căpitanul, care va ajunge primul la capăt (astfel ca bastonul să fie prins cu toate cele patru degete - fără degetul mare) pe circumferința bastonului, are dreptul să aleagă prinderea sau bătaia.



16.2. După alegerea terenului, echipa de la bătaie se îndreaptă în coloană câte unul către linia de așteptare, unde se așază în ordinea de bătaie. Echipa care a luat prinderea se îndreaptă în coloană câte unul în pas alergător, spre linia de fund, unde se grupează în formație 1, 2, 2, 1, după locurile ce le ocupă pe teren. La fluierul arbitrului, intră în pas alergător pe linia de mijloc, oprindu-se fiecare grupă de 3, 3, în dreptul cercurilor (poziția mărginașilor fiind la marginea cercului cu fața spre exteriorul terenului). La al doilea fluier al arbitrului, mărginașii, fundașul și frunțașul se îndreaptă spre locurile lor în care au fost repartizați să joace.

După această așezare în teren, arbitrul acordă echipei de la prindere 5 minute de încălzire și acomodare cu terenul și mingea, apoi invită pe primul și al doilea jucător în zona de protecție pentru prima bătaie a mingii. La fluierul arbitrului și prima bătaie a mingii, începe jocul.

16.3. După terminarea primei reprizei de joc, arbitrii fluieră strângerea echipei de la prindere în formație 3,3 iar echipa de la bătaie în coloană câte unul la al doilea fluier în pas alergător, echipele își schimbă locurile.

16.4. După terminarea partidei, jucătorii ambelor echipe se așază pe același loc ca la începutul partidei, în linie. Arbitrii comunică rezultatul, după care echipele salută publicul și echipa adversă și părăsesc terenul în coloană câte unul.

VII. ARBITRII

Art. 17. Pentru conducerea unui joc de oină, este nevoie de 2 arbitri principali. Ei sunt delegați de comisia centrală de arbitri sau comisia județeană de arbitri și aprobați de Biroul Federal sau de Asociațiile Județene de Oină.

17.1. Arbitrii vor urmări aplicarea regulilor jocului și vor lua hotărâri în toate cazurile de nerespectare a regulamentului de joc. Dacă în cursul desfășurării jocului, intervin situații neprevăzute în regulament, arbitrii rezolvă situația ivită în spiritul regulamentului de joc și o vor consemna în foaia de arbitraj.

17.2. Deciziile luate în timpul jocului de către arbitru nu pot fi contestate. Dreptul lor de a penaliza se va exercita și asupra infracțiunilor comise în timpul unei suspendări temporare a jucătorului sau când mingea este în afară de joc.

17.3. Arbitrii se consultă între ei numai când apreciază că este necesar, dar la cererea arbitrului care a luat primul decizia, pentru eventuala corectare a unei decizii greșite. Decizia eronată poate fi anulată numai de arbitrul care a luat-o. Arbitrii trebuie să aibă două cartonașe (galben și roșu) pentru sancționarea abaterilor.

Atribuțiile arbitrilor sunt cele stabilite în Regulamentul Arbitrilor.

Echipamentul arbitrilor se compune din: tricou; șort; jambiere; ghete de sport; șapcă; ecuson tip F. R. O.; fluier; fanion.

Arbitrul este obligat:

- să verifice marcajul și starea terenului , el fiind singurul în măsură să hotărască dacă jocul se poate desfășura sau nu ;
- să constate prezența medicului ;
- să examineze foaia de arbitraj și să nu permită începerea meciului până când foaia de arbitraj nu este completată corect ;
- să verifice identitatea și echipamentul jucătorilor;
- să consemneze contestațiile ;
- contestațiile privind validarea și identitatea jucătorilor se pot face până la consemnarea rezultatului în foaia de arbitraj de către ambii arbitri, în caz contrar contestațiile nu sunt luate în considerație ;
- să constate retragerile sau neprezentările echipelor, aplicând prevederile articolului 15;
- să aleagă mingea de joc ;
- să asigure demersurile pentru alegerea bătăii sau prinderii ;
- să se plaseze în imediata apropiere a locului unde se joacă mingea și să urmărească jocul cu cea mai mare atenție, fără să împiedice prin plasamentul său desfășurarea acestuia ;
- să fluiera la timp și să sancționeze orice greșală ;
- să semnalizeze prin fluier, oprirea, reînceperea, închiderea și deschiderea jocului ;
- să semnalizeze prin fluier prinsul la mijloc, indicând cu fanionul poziția celui ce a prins mingea și plasarea acestuia în limitele regulamentului ;

În cazul în care, în momentul prinderii mingii, sunt jucători ai echipei de la bătaie intrați în teren, atunci prinsul la mijloc nu se va mai semnala prin fluier, ci doar se va indica și marca, prin fanion, locul unde a fost prinsă mingea.

- să decidă prin fluier lovirea unui jucător sau obținerea de puncte suplimentare (la lovirea unui jucător, jocul se consideră oprit și se va reîncepe prin fluierul arbitrilor, după ieșirea jucătorului lovit din teren)

În cazul realizării unor puncte suplimentare în zona de trei sferturi și zona de fund și se află jucători intrați în teren ai echipei de la bătaie , punctele suplimentare nu se mai semnalează prin fluier, ci doar prin ridicarea unui braț sau respectiv ambele brațe (după caz), anunțându-se punctele suplimentare realizate după terminarea fazei de joc.

- să semnalizeze reînceperea jocului în caz de prindere la mijloc și de reîncepere a jocului prin introducerea în triunghi a unuia din cei trei jucători aflați pe linia de plecare ;
- să dea avertisment jucătorilor (cartonaș galben) sau să-i elimine din joc (cartonaș roșu) pentru atitudine nesportivă sau pentru încălcarea repetată a prevederilor regulamentului, consemnând abaterea în foaia de arbitraj.

Cumularea a două cartonașe galbene, în timpul aceluiași joc, atrage după sine eliminarea din jocul respectiv (cartonaș roșu) a jucătorului vinovat și suspendarea pentru jocul următor. Cumularea a două cartonașe galbene, în jocuri diferite, atrage după sine suspendarea pentru jocul următor.

- să autorizeze schimbarea jucătorilor eliminați ori accidentați (numai cu avizul medicului) cazul prinsului la mijloc sau înlocuirea unui jucător cu o rezervă ;
- să oprească jocul pentru orice infracțiune comisă ;
- să întrerupă temporar jocul în cazul deteriorării bastonului sau a mingii, ori în caz de accidentare a unui jucător
- să verifice scorul după fiecare repriză, consultându-se cu celălalt arbitru și dând amândoi un singur rezultat ;
- va fluiera în special cazurile când unul sau mai mulți jucători ai echipei de la bătaie, aflați în spatele liniei de plecare, sau de întoarcere, părăsesc aceste linii în mod neregulamentar, precum și în cazurile de obstrucție ;
- să urmărească atent ca jucătorii de la bătaie să servească mingea o singură dată în ordinea stabilită de antrenor sau căpitanul de echipă. Ultimului jucător i se va servi mingea de către primul jucător care a bătut, sau primul ieșit din teren (în cazul în care cel care a bătut primul se află în teren) ;
- să urmărească dacă în spatele liniei de plecare sau de întoarcere se găsesc mai mult de doi jucători ai echipei de la bătaie ;
- să supravegheze ca jucătorul care bate mingea, după efectuarea bătăii, să treacă în spatele liniei de plecare, iar cel care a servit mingea să se retragă pe linia de așteptare (când jocul se deschide), iar în cazul când jocul nu se deschide, să-și reia locul la bătaia mingii ;
- să sancționeze eventualele obstrucții făcute atât de jucătorii de la bătaie, cât și de cei de la prindere (în zone, triunghiuri, sau pe linia de bătaie) ;
- să noteze numerele jucătorilor care au trecut linia de scăpare și să semnalizeze sfârșitul reprizei(când ultimul jucător a trecut această linie) ;
- jucătorul prins la mijloc, în caz că a intrat totuși în teren pe bătaia sa și a fost prins, va fi jucat ca orice jucător ;

- în caz că a fost lovit, va fi jucat și la mijloc, întrucât prin intrarea în teren, înainte de a vedea ce se întâmplă cu mingea bătută de el, a căutat să-și creeze un avantaj ;
- să noteze numerele jucătorilor care au obținut puncte suplimentare din bătaia mingii, numărul punctelor, precum și jucătorii loviți ;
- să semnalizeze mingile care au depășit în zbor linia de trei sferturi (și nu au fost prinse), indiferent dacă au fost prinse sau nu, mingi care dau dreptul echipei de la bătaie la obținerea de puncte suplimentare) ;
- să supravegheze poziția fundașului (să se afle cu ambele picioare în zonă)în momentul când se bate mingea și să ia măsurile ce se impun în cazul unor nereguli ;
- să observe ieșirile jucătorilor de la bătaie în culoarul de ducere și întoarcere, sancționând pe cele neregulamentare ;
- arbitrii sunt obligați să colaboreze pe toată durata jocului, dar nu pot anula decizia colegului, informându-l pe acesta în luarea unei decizii corecte. numai în cazuri de indisciplină, nu de joc.

VIII. SECRETARUL DE CONCURS ȘI OBSERVATORUL

Art. 18. Secretarul și observatorul federal sunt delegați și aprobați de Biroul Federal sau de Asociațiile Județene de Oină, având următoarele *sarcini*:

- să controleze exactitatea întocmirii foilor de arbitraj completate de delegatul de echipă, antrenor sau căpitan și semnate de aceștia, pe baza legitimațiilor prezentate, precum și numerele de pe tricouri ale jucătorilor ;
- să controleze dacă foile de arbitraj sunt semnate de delegați și dacă au fost formulate contestații (în care caz va atrage atenția celor doi arbitri) ;
- să rețină carnetele jucătorilor până după terminarea jocului (sau concursului), eliberându-le numai cu avizul celor doi arbitri ;
- să țină evidența cartonașelor galbene și eliminărilor (cartonaș roșu) aplicate jucătorilor;
- să țină foaia de arbitraj ;
- să țină evidența jocurilor programate și a celor jucate ;
- să anunțe din timp echipele în ceea ce privește programul jocurilor ;
- să anunțe echipele pentru jocul următor și terenul de joc ;
- să întocmească clasamentul concursului după rezultatele obținute de fiecare echipă (trecute în foile de arbitraj și omologate de comisia de organizare) .

Locul secretarului este în afara terenului de joc , unde comisia de organizare îi va pune la dispoziție, un scaun și umbrelă la masa oficială de concurs (vezi anexele 1, 2).

IX. DELEGATUL DE TEREN ȘI SCORERUL

Art. 19. Comisia de organizare a competiției desemnează un delegat de teren și un scorer care au următoarele *sarcini*:

- să ia din timp măsurile necesare pentru ca terenul să fie marcat regulamentar sau să fie refăcut total sau parțial, (când marcajul nu mai este destul de vizibil) la cererea arbitrului, dar numai în intervalul dintre două jocuri sau în pauză ;
- să asigure ca intrarea sau ieșirea echipelor (din joc) să se facă fără întârziere ;
- să stabilească locul (spațiul) pe care urmează să-l ocupe echipele în incinta stadionului ;
- să asigure desfășurarea jocurilor la orele indicate în program ;
- să se îngrijească de rezolvarea din timp a locurilor pentru delegați și arbitri ;
- să asigure, în apropierea terenului de joc, *masa oficială de concurs*, precum și *zonele băncilor de rezerve* conform (anexei nr.1, 2) ;
- să țină scorul în timpul desfășurării jocului pe tabela de marcaj , consultându-se cu arbitrul (la pauză) .

X. CRAINICUL (COMENTATORUL)

Art. 20. Comentatorul anunță comunicările comisiei de organizare și ale secretarului de concurs. Comentează jocurile ce se desfășoară acolo unde se impune.

XI. REGULILE JOCULUI

Art. 21. Jocul de oină se dispută în două reprize nelimitate în timp, cu o pauză de 5 minute între reprize. Cele două echipe joacă fiecare câte o repriză la „ bătaie ”și una la „ prindere”.

21.1. Repriza începe la fluierul arbitrilor, prin servirea mingii primului jucător de la bătaie, acceptată de acesta prin lovirea sau încercarea de lovire a mingii cu bastonul și se termină în momentul când toți cei 6 jucători ai echipei de la bătaie au bătut și au parcurs culoarul dus întors încheind repriza trecând linia de scăpare.

21.2. Pauza începe în momentul când ultimul jucător al echipei de la bătaie a trecut linia de scăpare.

Art. 22. *O echipă este la bătaie* atunci când jucătorii săi trebuie să bată mingea cu bastonul și apoi să parcurgă culoarul dus întors, apărându-se pentru a nu fi loviți de jucătorii echipei de la prindere care țin în ei.

22.1. Fiecare jucător are dreptul la două servicii (are dreptul să refuze primul serviciu la al doilea este obligat să bată).

22.2. Un jucător aflat la bătaia mingii are dreptul de a refuza bătaia prin ridicarea unui braț, anunțând în felul acesta arbitrul cel mai apropiat.

22.3. Jucătorul care bate mingea are la dispoziție maximum 2 minute de la fluierul arbitrilor. Dacă depășește acest timp, pierde dreptul de a bate și este trecut pe linia de așteptare.

Art. 23. *O echipă este la prindere* atunci când jucătorii sunt pe teren pe locurile indicate și încearcă să lovească jucătorii de la bătaie, care trec prin culoare, pentru a obține puncte.

Jucătorii de la prindere, după așezarea lor pe teren, poartă următoarele denumiri: (vezi anexa 2)

23.1. *frunțaș* - jucătorul care acționează pe toată linia de bătaie, dar poate lovi (ținti) valabil numai din cerc;

23.2. *fundaș* - jucătorul care acționează pe toată linia de fund, dar poate lovi (ținti) valabil numai din cerc;

23.3. *mărginaș la ducere* - (primul, al doilea) - cei care acționează în cercurile de pe marginea stângă a terenului;

23.4. *mărginaș la întoarcere* - (primul, al doilea) - cei care acționează în cercurile de pe marginea dreaptă a terenului.

Art. 24. Pot intra în joc jucătorii echipei care au efectuat bătaia mingii cu bastonul în următoarele situații:

- a) și-au efectuat propriile bătăi;
- b) se servește mingea unui coechipier pentru a efectua bătaia (mingea a intrat în joc când a părăsit palma jucătorului care efectuează serviciul);
- c) când sunt mai puțini de doi coechipieri în joc pe culoar și mingea se află în joc;
- d) excepție face ultimul jucător la bătaie, care poate să facă grupă cu ultimii doi jucători, deci pe teren se pot afla în acel moment 3 jucători

Art. 25. Jocul se oprește când mingea iese din joc și anume:

- a) din cauza unui serviciu greșit, jucătorul de la bătaie refuză serviciul;
- b) din cauza unei bătăi greșite, mingea cade în afara liniilor de margine;
- c) nu se află în joc niciun jucător al echipei de la bătaie;
- d) mingea bătută cade peste linia exterioară a zonei de fund și depășește zona de fund, pe sus;
- e) din cauza unei greșeli a echipei de la prindere, mingea depășește linia de margine, zona de bătaie sau zona de fund;
- f) jucătorul care a efectuat bătaia sau care servește mingea nu a respectat locul de bătaie;
- g) dacă în teren au pătruns mingi străine;
- h) dacă serviciul a fost efectuat din terenul de joc și nu în zonă.
- i) dacă mingea bătută cade în teren și apoi părăsește terenul peste liniile laterale.

25.1. Jocul se deschide

a) În cazul Art.25 alineatelor a, b, c și f, jocul se deschide prin reluarea serviciului (numai dacă n-au mai rămas jucători de la bătaie în teren);

b) În cazul alineatului d, jocul se deschide din locul unde jucătorii au fost opriți și numai la fluierul arbitrilor;

c) În cazul alineatului g, jocul se deschide la fluierul arbitrilor, dacă au rămas jucători în teren.

Art. 26. Jocul se consideră închis și se deschide la fluierul arbitrilor atunci când:

- a) în spatele liniei de plecare sau întoarcere se află doi jucători, în timp ce mingea nu mai este în joc;
- b) ultimul jucător a rămas singur și nu a intrat în teren la bătaia sa.

26.1. Jocul se redeschide

- a) Dacă este ultimul jucător în zona de bătaie sau zona de fund, jocul se redeschide prin introducerea acestuia, în primul triunghi de la ducere sau de la întoarcere, după caz.
- b) Dacă sunt 2 jucători în spatele liniilor de plecare sau de întoarcere, se introduce jucătorul indicat de antrenor sau de căpitanul de echipă din grupul unde se află jucători mai mulți ;
- c) În momentul reînceperii jocului, ceilalți jucători rămași în spatele liniilor de plecare sau de întoarcere pot intra în joc, dar nu mai mult de doi jucători pe culoar, excepție face ultimul jucător la bătaie, care poate să facă grupă cu ultimii doi jucători, deci pe teren se pot afla în acel moment 3 jucători. Dacă jocul se închide din nou, se va repeta introducerea în triunghi după aceleași reguli. Deschiderea jocului la introducerea în triunghi este semnalată de arbitru prin fluier ;
- d) În toate situațiile de redeschidere a jocului, jucătorul de la prindere, care este în posesia mingii, o va ridica cu brațul în sus până la fluierul arbitrului ;
- e). Dacă mingea bătută a ajuns prin aer în zona de fund, nu a fost prinsă și a lovit pământul se acordă două puncte. Iar dacă mingea rămâne în zona de fund, jocul nu se închide, jucătorii de la bătaie pot continua deplasarea pe culoar (nu vor fi întorși în careul I ducere sau careul I întoarcere), continuându-se jocul.

Jocul echipei de la bătaie (în apărare)

Art. 27.. Echipa de la bătaie este obligată să respecte următoarele reguli :

27.1. Să ocupe loc pe linia de așteptare în picioare, neavând voie să o părăsească decât în momentul când le vine rândul să efectueze bătaia mingii cu bastonul sau să servească. Excepție face căpitanul de echipă.

27.2. În decursul unui joc, jucătorii de pe linia de așteptare trec la bătaia mingii o singură dată. Ordinea de intrare în teren va fi indicată de căpitanul de echipă sau antrenor în funcție de situația tactică din momentul respectiv.

27.3. Jucătorul poate efectua bătaia mingii numai după ce în prealabil a servit un coechipier (excepție face jucătorul care bate primul). Jucătorul secund servește jucătorului prim ș.a.m.d.

Ultimului jucător îi va servi mingea primul coechipier care a bătut mingea și a ieșit din teren. Dacă acesta nu a ieșit din teren, ultimul jucător va fi servit de primul jucător ieșit din teren sau dacă jucătorul a fost eliminat din joc va servi următorul jucător.

27.4. Mingea este aruncată vertical din palmă la înălțimea indicată cu mâna sau bastonul, de jucătorul care bate. Înălțimea maximă de servire nu trebuie să depășească 2 m. Jucătorul care bate are dreptul să refuze prima minge servită, fiind obligat să execute bătaia la a doua minge servită. În caz contrar, pierde dreptul de a mai bate și este trecut în spatele liniei de plecare.

27.5. Jucătorul care a efectuat bătaia este obligat ca imediat să se îndrepte spre linia de plecare. Cel care a servit mingea, în cazul în care se deschide jocul, trebuie să se retragă pe linia de așteptare în mod obligatoriu sau să ocupe locul pentru bătaia mingii, când jocul nu se deschide.

27.6. Bătaia mingii se execută cu bastonul, care se ține cu ambele mâini, în funcție de tehnica jucătorul de la bătaie. După executarea bătăii, bastonul se așează în zona de protecție.

27.7. Pentru ca bătaia să fie valabilă, mingea trebuie bătută în direcția liniei de fund, fără să depășească liniile de margine. Bătaia se consideră regulamentară atunci când atât jucătorul care servește mingea, cât și cel care efectuează bătaia se găsesc în zona de protecție în spatele semicercului cu ambele picioare.

În caz contrar, bătaia se consideră neregulamentară, jucătorul este trecut în spatele liniei de plecare, iar coechipierii intrați în teren, readuși la locul de plecare.

27.8. Dacă jucătorul de la bătaie nu lovește mingea cu bastonul, bătaia se consideră executată și jocul deschis.

27.9. După executarea bătăii, jucătorul trece în spatele liniei de plecare sau, dacă jocul este deschis, poate intra în joc.

27.10. Jucătorii se consideră intrați în joc și atunci când calcă sau depășesc cu un picior linia de plecare sau cea de întoarcere. Odată intrați în teren, ei nu se mai pot întoarce peste aceste linii, căci pot fi loviți valabil de către frunța sau fundaș.

Dacă jucătorii aflați pe linia de plecare și de întoarcere au călcat linia în timp ce coechipierul lor bătea mingea (mingea părăsește palma jucătorului care servește), jocul se închide, se anulează bătaia și eventualele puncte suplimentare.

27.11. Jucătorii sunt obligați să parcurgă în întregime culoarul atât la ducere cât și întoarcere. Trecerea lor peste linia de sosire și de scăpare se înregistrează obligatoriu de arbitrul respectiv.

27.12. În spatele liniei de plecare și de întoarcere se poate afla cel mult un jucător.

Pe culoarul de ducere și culoarul de întoarcere nu poate acționa mai mult de un jucător pe sens, excepție face ultimul jucător la bătaie, care poate să facă grupă cu jucătorul care a batut înaintea sa, caz în care pe teren se pot afla în acel moment 3 jucători (doi pe ducere și unul pe întoarcere).

La bătaia sau sosirea celui de-al doilea jucător la linia de plecare, cel puțin unul dintre jucători este obligat să intre în joc, după caz.

În caz contrar, jocul se consideră închis și jucătorul indicat de căpitanul de echipă, dintre cei aflați în spatele liniei de plecare sau întoarcere din grupul de 2 jucători, este introdus în primul triunghi la ducere sau la întoarcere și nu se mai poate întoarce pe linia de unde a plecat.

27.13. Jucătorii care au trecut peste linia de scăpare au terminat jocul de la „bătaie”, nu mai pot reentra în joc. Ei se vor așeza pe banca jucătorilor de rezervă, unde rămân până la sfârșitul reprizei. Părăsirea băncii jucătorilor de rezervă se sancționează de arbitri chiar cu eliminare, dacă a adus prejudicii echipei de la prindere și arbitrului, prin fapte, gesturi sau injurii.

27.14. Atât timp cât mingea este în joc, jucătorii de la bătaie intrați în teren sunt obligați să parcurgă culoarul de la linia de plecare la linia de întoarcere, fie că sunt sau nu țintiți.

27.15. În cursul trecerii lor prin culoar pot fi țintiți de jucătorii de la prindere și loviți valabil, atât timp cât nu au depășit cu întreg corpul linia de sosire sau de scăpare.

27.16. Pentru a-și apăra corpul de loviturile mingii cu care sunt țintiți, jucătorii de la bătaie au voie să utilizeze pentru îndepărtarea mingii decât palmele.

Ei au dreptul să prindă din zbor mingea jucată de echipa de la prindere și să o lase jos, să-i schimbe direcția prin respingere, să se ghemuiască la pământ și să se ascundă după coechipierii proprii.

27.17. Jucătorul țintit care prinde mingea este obligat să o depună imediat pe pământ (nu are voie să o arunce sau să o înapoieze jucătorilor de la prindere sau să fugă cu ea). În caz de nerespectare a acestei reguli, jucătorul este repus în situația avută înainte de a comite greșeala (în primul triunghi pe ducere sau întoarcere), anulându-se și orice avantaj de care au beneficiat coechipierii săi.

27.18. Jucătorii echipei de la bătaie intrați în joc și care nu iau parte la faza de joc, dacă se găsesc în alt spațiu, pot intercepta cu mâna orice minge, care vine din țintire, pasă ori ricoșeu. De asemenea, pot opri cu piciorul mingile venite pe pământ. După oprire, mingea trebuie să rămână pe loc. Nerespectarea acestei reguli duce la anularea avantajului obținut.

27.19. Jucătorii echipei de la bătaie se consideră loviți și atunci când, aflându-se în terenul de joc, ies din teren cu tot corpul peste liniile de margine, iar dacă depășește cu orice parte a corpului liniile de margine sunt întorși în primul triunghi pe ducere sau întoarcere după caz.

27.20. Mingea în deplasare pe pământ poate fi interceptată sau oprită de către jucătorii din apărare cu mâna sau cu piciorul numai în terenul de joc (excepție cele două zone)..

27.21. Jucătorii de la bătaie, odată intrați în joc, au dreptul să împiedice pe cei de la prindere să prindă sau să joace mingea (marcaj), așezându-se fie în fața lor, fie lateral, fără să-i îmbrâncească sau să-i țină (obstrucție) sau să intre în cerc.

27.22. Jucătorii de la bătaie aflați pe linia de așteptare sau ieșiți din joc nu au voie să împiedice frunzașul echipei adverse în acțiunile sale. Ca sancțiune, jucătorul vinovat va primi cartonaș galben iar jocul va fi reluat de la faza anterioară comiterii greșelii.

27.23. Dacă jucătorul eliminat a terminat jocul, echipa de la bătaie trebuie să-l înlocuiască cu o rezervă care va conta ca jucător neintrat în joc, trecându-l ultimul la bătaia mingii. Eventualele puncte suplimentare obținute de jucătorul eliminat se mențin, dar cele realizate din bătaia mingii de jucătorul nou intrat în teren, nu se socotesc.

27.24. Dacă jucătorii echipei de la bătaie aflați în fața liniei de bătaie sau de fund împiedică (sau îl țin) pe frunzașul sau fundașul echipei adverse în acțiunile lor, vor fi sancționați cu cartonaș galben. Orice avantaj pentru echipa de la bătaie ca urmare a obstrucției se anulează și jocul reîncepe din situația anterioară comiterii greșelii.

27.25. Jucătorii echipei de la bătaie aflați în zona de fund nu au voie să-l împiedice pe fundaș în desfășurarea jocului sau în zonă și în special la prinderea mingilor din bătaie. Nerespectarea acestei reguli va duce la sancționarea jucătorilor vinovați cu cartonaș galben și anularea avantajelor obținute.

27.26. Dacă prin obstrucția făcută a dus la accidentarea jucătorilor de la prindere, jucătorul vinovat va fi eliminat din joc, înlocuitorul fiind considerat ca un jucător neintrat în joc și trecut ultimul la bătaia mingii. Eventualele puncte suplimentare obținute de jucătorul eliminat se mențin, însă cele realizate de jucătorul care a înlocuit nu se socotesc.

27.27. Jucătorii de la bătaie aflați în spatele liniei de întoarcere pot intra în joc și intercepta mingea bătută, în zbor (fără să producă obstrucție numai pe culoarul de întoarcere) însă nu se iau în considerare (se anulează) eventualele puncte suplimentare realizate din această interceptie.

27.28. Jucătorii aflați la bătaie pot obține puncte suplimentare.

La acordarea punctelor suplimentare se va ține cont de poziția mingii în terenul de joc și nu a jucătorului.

27.28. a. *Se acordă 2 puncte suplimentare:*

- dacă mingea bătută depășește în traiectoria ei linia de 39,5 m (linia exterioară a zonei de fund), fără să fi atins pământul și fără să depășească liniile de margine ale zonei de fund
- dacă mingea bătută este atinsă de către jucătorii de la prindere și cade peste linia de 39,5 m (linia exterioară a zonei de fund), fără să depășească liniile de margine ale zonei de fund ;
- dacă mingea bătută prin aer, cade în zona de fund
- dacă mingea bătută prin aer, cade în zona de fund, pe liniile ce delimitează această zonă, da
- dacă mingea în traiectoria ei prin aer, fiind atinsă de jucătorii de la prindere, iese printre steagurile ce delimitează această zonă sau cade în zona de fund ori pe liniile ce delimitează zona de fund.

27.28. b. *Se acordă un punct suplimentar:*

- dacă mingea bătută depășește, în traiectoria ei, linia de trei sferturi fără să fie prinsă direct sau dintr-o pasă din voleu ori ricoșeu, înainte de a atinge pământul și cade în spațiul de trei sferturi ;
- dacă jucătorii echipei de la prindere, aflați în spațiul de trei sferturi, resping mingea (care, în traiectoria ei, a depășit linia de trei sferturi) în afara liniilor de margine ;
- dacă mingea în timpul cât traversează pe sus spațiul dintre linia de trei sferturi și linia de fund și înainte de a ieși peste liniile de margine este atinsă de un jucător al echipei de la prindere sau, prinzând-o, a depășit cu mingea linia de margine ;
- dacă mingea bătută în traiectoria ei cade pe linia de trei sferturi
- dacă mingea bătută depășește în traiectoria ei linia de trei sferturi și este respinsă (chiar și în mod intenționat) din acest spațiu în fața liniei de trei sferturi și nu este prinsă.
- dacă mingea bătută depășește, în traiectoria ei, linia de fund și a fost prinsă în zonă de un jucător al echipei de la prindere ;
- dacă mingea bătută, în traiectoria ei prin aer, depășește linia de fund și apoi trece peste liniile de margine ale zonei de fund (printre steaguri) ;

Toate punctele suplimentare obținute de echipa de la bătaie se iau în calcul la scorul reprizei.
Jocul echipei de la prindere (în atac)

Art. 28. Echipa de la prindere (în atac) este obligată să respecte următoarele reguli:

28.1. La prindere, jucătorii pot ocupa orice post, indiferent de numărul pe care-l poartă pe tricou. Repartizarea locurilor la prindere se lasă la latitudinea antrenorului sau căpitanului de echipă. După ocuparea locurilor în formație 3,3 și intrarea în teren la fluierul arbitrului, jucătorii nu-și mai pot schimba locurile până la terminarea reprizei.

28.2. Jucătorii de la prindere nu au voie să oprească sau să împiedice în nici un fel deplasarea pe culoar a jucătorilor de la bătaie și nici să se așeze în fața lor (ci numai la 2 m lateral, atunci când se apără în careu sau triunghi). Altfel se consideră obstrucție.

28.3. Jucătorii de la prindere au dreptul să paseze mingea unul altuia din orice loc al terenului fie prin aer, fie pe pământ.

28.4. Când țintesc (trag) într-un adversar, ei trebuie să se găsească cu cel puțin un picior în cerc sau zonele de competență.

a) Lovirea jucătorilor de la bătaie este considerată valabilă, dacă jucătorul care a tras a avut un picior în cerc sau pe marginea cercului (înainte și după ce a tras) în timpul țintirii;

b) Fundașul sau fruntașul, ca să lovească valabil, trebuie să se găsească în orice punct al zonei, cu cel puțin un picior în zonă (înainte de a trage și după ce a tras).

28.5. Lovirea adversarului cu mingea trasă din afara cercului, de pe linie sau din fața liniei de bătaie sau de fund, ori din afara zonei de bătaie sau de fund, nu se ia în considerare.

28.6. Trimiterea mingii cu piciorul de la un jucător la altul este interzisă.

28.7. Jucătorul de la bătaie este considerat lovit atunci când mingea îl atinge în orice parte a corpului, chiar și în spatele palmei, excepție făcând palmele până la încheietură.

a) De asemenea, este considerat lovit când mingea sare din palmele sale sau ale unui coechipier și îi atinge orice parte a corpului ;

b) Tot lovitură valabilă se consideră și aceea provenită dintr-o minge ricoșată din palmele unui coechipier, care îi lovește orice parte a corpului în afară de palme (nu se pot considera loviți doi jucători deodată prin ricoșeu).

28.8. Lovirea unui adversar cu o minge care mai întâi a atins pământul sau a atins în același timp pământul și pe jucător nu este valabilă.

28.9. Același jucător poate fi lovit de 2 ori, o dată pe culoarul de dus și o dată la întoarcere. Arbitrul va semnaliza prin fluier orice lovitură.

28.10. Dacă în spațiul în care a fost lovit un jucător, ori în alt spațiu sau culoar, se mai găsesc și alți jucători ai echipei de la bătaie, arbitrul fluieră lovirea jucătorului, oprește jocul, până în momentul în care jucătorul lovit a ieșit din spațiul respectiv în afara terenului, de unde se îndreaptă de-a lungul liniei de margine în spatele liniei de întoarcere când a fost lovit pe culoarul de ducere sau pe banca de rezervă când a fost lovit pe culoarul de întoarcere. Toți ceilalți coechipieri se opresc pe loc.

28.11. În momentul în care se servește mingea, jucătorii de la prindere trebuie să se găsească cu ambele picioare în cerc sau în zonele respective. Ei pot să-și părăsească locurile, spre a prinde mingea atunci când mingea a intrat în joc (a părăsit palma jucătorului care a servit-o pentru bătaie).

În caz de nerespectare a acestor reguli, mingea nu se consideră prinsă, acordându-se puncte suplimentare după caz.

28.12. În mișcarea lor pe teren, jucătorii mărginași nu au voie să depășească linia care separă culoarele. Aceeași situație și pentru fundașul și fruntașul care au depășit triunghiul respectiv.

28.13. Jucătorii de la prindere nu au dreptul să intre într-un careu sau triunghi străin, în care se joacă mingea și se află unul sau doi jucători ai echipei de la bătaie. Nerespectarea acestei reguli determină pe arbitru să oprească jocul, permițând jucătorilor de la bătaie, aflați în careul sau triunghiul respectiv, să avanseze acest spațiu. Se consideră depășire.

28.14. Ei pot intra numai pentru a recupera o minge respinsă de apărători în direcția lor și căzută pe pământ și, după ce se retrag în spațiul sau de joc, poate pasa mingea. De asemenea, ei pot să dubleze un coechipier (să țină diagonală), așezându-se în spatele lui pentru a-l ajuta la oprirea mingii sau pentru a împiedica ieșirea mingii din teren, atunci când este trasă.

28.15. Fruntașul și fundașul nu au voie să se deplaseze, în afara terenului, pentru a dubla un coechipier decât până la axa primelor cercuri din zona lor de acțiune. De asemenea jucătorii mărginași pot ține diagonală fără a depăși axul imaginar al cercului alăturat.

28.16 Mingile trimise în afara terenului de echipa aflată la prindere sunt considerate recuperabile (caz în care nu se închide jocul) dacă acestea se află într-un spațiu de maxim 2 m de terenul de joc, în acest caz nu contează intenția jucătorului de recuperare a mingii.

XII. CODUL DE SEMNALIZARE

Art.29. Pentru a întări unele decizii luate prin fluier de către arbitri sau în anumite situații ori faze, când nu este indicat a se fluiera, se utilizează și semnalizarea cu brațul.

Aceste semnalizări sunt efectuate de arbitri în funcție de locul unde se petrece faza sau infracțiunea.

a) Ridicarea unui braț:

- semnalizează acordarea unui punct suplimentar.

b) Ridicarea ambelor brațe:

- semnalizează acordarea de 2 puncte suplimentare.
 - semnalizează lovitură valabilă a unui jucător .
- c) Ridicarea fanionului și fluier:
- pentru a semnaliza comiterea unei nereguli

XIII. STABILIREA REZULTATULUI JOCULUI

Scorul

Art .30. Scorul este prezentarea în cifre a punctelor câștigate de cele două echipe care au disputat o partidă de oină. Ele se socotesc pe reprize și pe întregul joc (meci).

a) Echipa de la prindere realizează puncte din lovirea adversarului, considerându-se o lovitură valabilă egală cu 2 puncte;

b) Echipa de la bătaie acumulează puncte din eventualele bătai conform prezentului regulament cu 1 sau 2 puncte .

Art. 31. Scorurile celor două reprize cumulate dau scorul final. Echipa care obține cel mai mare scor final este declarată învingătoare.

Art .32. Dacă jocul fixat nu se poate disputa sau nu se poate termina, din cauza impracticabilității terenului, fie din alte motive, echipele în cauză sunt obligate să dispute jocul a doua zi. Dacă nici a doua zi jocul nu se poate disputa sau termina, competiția se suspendă pentru o altă dată .

Echipa care va refuza să continue jocul, va pierde meciul cu scorul de 0-9 și i se vor atribui 0 puncte în clasament.

Art .33. În cazul când un joc nu s-a terminat și urmează să continue a doua zi, echipele nu vor putea utiliza decât aceiași jucători care au fost trecuți pe foaia de arbitraj.

a) Jocul se va relua de la momentul în care a fost întrerupt ; Jucătorii eliminați definitiv nu vor putea fi înlocuiți.

b) Dacă jocul se va desfășura complet a doua zi, se va putea folosi orice jucător legitimat pentru echipa în cauză.

Art.34. Jocurile oficiale întrerupte de arbitru datorită periclitării situației acestuia sau atunci când caracterul jocului este influențat nu se vor mai continua a doua zi. În această situație, comisia respectivă va decide după analizarea raportului arbitrului.

Art .35. Echipele care se vor retrage de pe terenul de joc (indiferent din ce motive) înaintea fluierului final vor primi 0 puncte în clasament și vor pierde meciul cu scorul de 0-9. În cazul când rezultatul (la momentul retragerii) este mai avantajos pentru echipa adversă (mai mult de 6 puncte), se va omologa acest rezultat.

Art. 36. În caz de eliminare, descalificare sau retragere a unei echipe, jocurile jucate se anulează, considerându-se că echipa în cauză nu a luat parte la competiție.

Art.37. Echipele care se va dovedi că s-au lăsat învinse sau uzează de mijloace nelegale de a câștiga , vor fi eliminate din competiția la care participă.

XIV. CLASAMENTUL

Art.38. Competițiile de oină se pot desfășura astfel : sistem turneu simplu , tur- retur , pe grupe și eliminatoriu. Comisia de competiție stabilește și anunță la ședința tehnică regulamentul competiției .

a) dacă la o competiție se vor prezenta 3 echipe se va juca sistem tur –retur ;

b) dacă la o competiție se vor prezenta peste 4 echipe se va juca sistem turneu simplu, pe grupe sau eliminatoriu în funcție de numărul de echipe, după cum stabilesc organizatorii sau regulamentul competiției.

Art .39. Pentru un meci de oină dintre două echipe aflate într-o competiție oficială se acordă puncte după cum urmează:

- pentru jocul câștigat se atribuie 3 puncte ;
- pentru jocul egal se atribuie 2 puncte ;
- pentru jocul pierdut se atribuie 1 punct ;
- pentru renunțare, retragere, eliminare sau neprezentare se atribuie 0 puncte.

a) Clasamentul se va face în ordinea descrescătoare a numărului de puncte acumulate.

b) Este declarată câștigătoare echipa care acumulează cel mai mare număr de puncte la sfârșitul competiției.

Art.40. Dacă 2 sau mai multe echipe se află la egalitate de puncte, când meciurile se desfășoară în sistem “turneu” se vor avea în vedere următoarele:

- a) rezultatul obținut în meciul/meciurile direct(e) (dacă competiția se desfășoară în sistem tur-retur, va conta echipa care s-a impus pe ansamblul celor două manșe);
- b) dacă egalitatea persistă în continuare și nu se poate face departajarea după criteriul de mai sus se va lua în calcul punctaverajul obținut în meci, între echipele aflate la egalitate;
- c) dacă și după calculul punctaverajului este tot egalitate, se va lua în calcul punctaverajul general obținut în competiție;
- d) dacă egalitatea încă se menține se va efectua un meci sau un turneu simplu de baraj între echipele aflate la egalitate;
- e) dacă meciul/meciurile se termină la egalitate, se vor executa câte 3 lovituri de baston de fiecare echipă, câștigătoare fiind declarată echipa care acumulează mai multe puncte;
- f) dacă egalitatea se menține, se execută câte o lovitură de baston de echipă până când una dintre echipe acumulează mai multe puncte
- g) În caz de egalitate după executarea celor 8 lovituri de baston, se va mai disputa un meci de baraj .
- h) Dacă și acesta se termină la egalitate, câștigă echipa cea mai tânără.

Antrenorul este cel care va înainta arbitrilor, în termen de 5 minute de la finalizarea partidei, ordinea în care jucătorii care se aflau în teren la sfârșitul jocului vor executa loviturile de departajare. În timpul executării loviturilor de baston pe terenul de joc se află numai arbitrii poziționați regulamentar.

Art.41. Criteriile de mai sus sunt valabile pentru stabilirea oricărui loc din cadrul clasamentului competiției

Art.42. Scorul pentru jocurile câștigate prin renunțare, retragere, eliminare sau neprezentare pe teren este de 9-0 și 0 puncte în clasament.

Art.43. În caz de epuizare a rezervelor prin accidentare, echipa descompletată pierde jocul cu scorul de 0-6, indiferent de situația de pe teren în momentul descompletării , acordându-i-se 1 punct în clasament.

Art.44. În caz de epuizare a rezervelor prin eliminare, echipa descompletată pierde jocul cu scorul de 0-9, indiferent de situația de pe teren în momentul descompletării, acordându-i-se 0 puncte în clasament.

Art.45. Când jocurile se dispută sistem „ divizie”, clasamentul se alcătuiește pe puncte și punctaveraj:

- a) În cazul de egalitate de puncte, se declară câștigătoare echipa cu punctaveraj pozitiv mai mare (prin scădere).
- b) Dacă egalitatea persistă, se ia în calcul punctaverajul meciurilor directe între echipele aflate la egalitate.

Art.46. Când competiția se desfășoară „ pe grupe”, departajarea se face în felul următor :

- a) locurile 1 și 2 în grupă se vor stabili aplicându-se regulamentul prevăzut pentru turneul simplu sau dublu. În continuare se vor juca două meciuri semifinale după schema :

1. prima echipă din prima grupă cu a doua echipă din a doua grupă ;
2. a doua echipă din prima grupă cu prima echipă din a doua grupă .

Învinsele vor juca între ele un singur meci de departajare pentru locurile 3-4. Dacă egalitatea persistă, departajarea se va face prin rejucarea meciului. Dacă egalitatea se menține, se vor executa câte 3 lovituri de baston de fiecare echipă, câștigătoare fiind declarată echipa care acumulează mai multe puncte; iar dacă egalitatea se menține, se execută câte o lovitură de baston de echipă până când una din echipe acumulează mai multe puncte. În caz de egalitate după executarea celor 8 lovituri de baston, se va mai disputa un meci de baraj . Dacă și acesta se termină la egalitate, câștigă echipa cea mai tânără.

Echipele câștigătoare vor juca finala , un singur meci . Va fi declarată învingătoare echipa care a câștigat meciul. Dacă finala se termină la egalitate, se va juca un nou meci pentru departajare. Dacă egalitatea se menține, se vor executa câte 3 lovituri de baston de fiecare echipă, câștigătoare fiind declarată echipa care acumulează mai multe puncte; iar dacă egalitatea se menține, se execută câte o lovitură de baston de echipă până când una din echipe acumulează mai multe puncte. În caz de egalitate după executarea celor 8 lovituri de baston, se va mai disputa un meci de baraj . Dacă și acesta se termină la egalitate, câștigă echipa cea mai tânără.

Antrenorul este cel care va înainta arbitrilor, în termen de 5 minute de la finalizarea partidei, ordinea în care jucătorii care se aflau în teren la sfârșitul jocului vor executa loviturile de departajare. În timpul executării loviturilor de baston pe terenul de joc se află numai arbitrii poziționați regulamentar.

XV. CONTESTAȚII

Art.47. 1) Contestațiile privind dreptul de joc al jucătorilor se pot face numai până la începerea jocului; contestația se aduce imediat la cunoștința conducătorului echipei adverse și va fi semnată de către arbitri, care vor rezolva contestația până la începerea meciului, pronunțându-se în scris dacă jucătorii contestați au drept de joc.

2) Orice contestație privind validarea și identitatea jucătorilor se poate face până la consemnarea rezultatului și semnarea foii de arbitraj de către cei doi arbitri.

a) La contestațiile privind identitatea jucătorilor trebuie să se precizeze numele jucătorilor contestați de pe foaie cu documente.

b) În caz de refuz din partea unui delegat de a semna contestația introdusă de echipa adversă, consemnarea de către arbitru a acestui fapt va acoperi lipsa semnăturii refuzate.

Art.48. Orice contestație se ia în considerație numai după achitarea unei taxe stabilite anual.

În cazul în care contestația este întemeiată, suma se restituie.

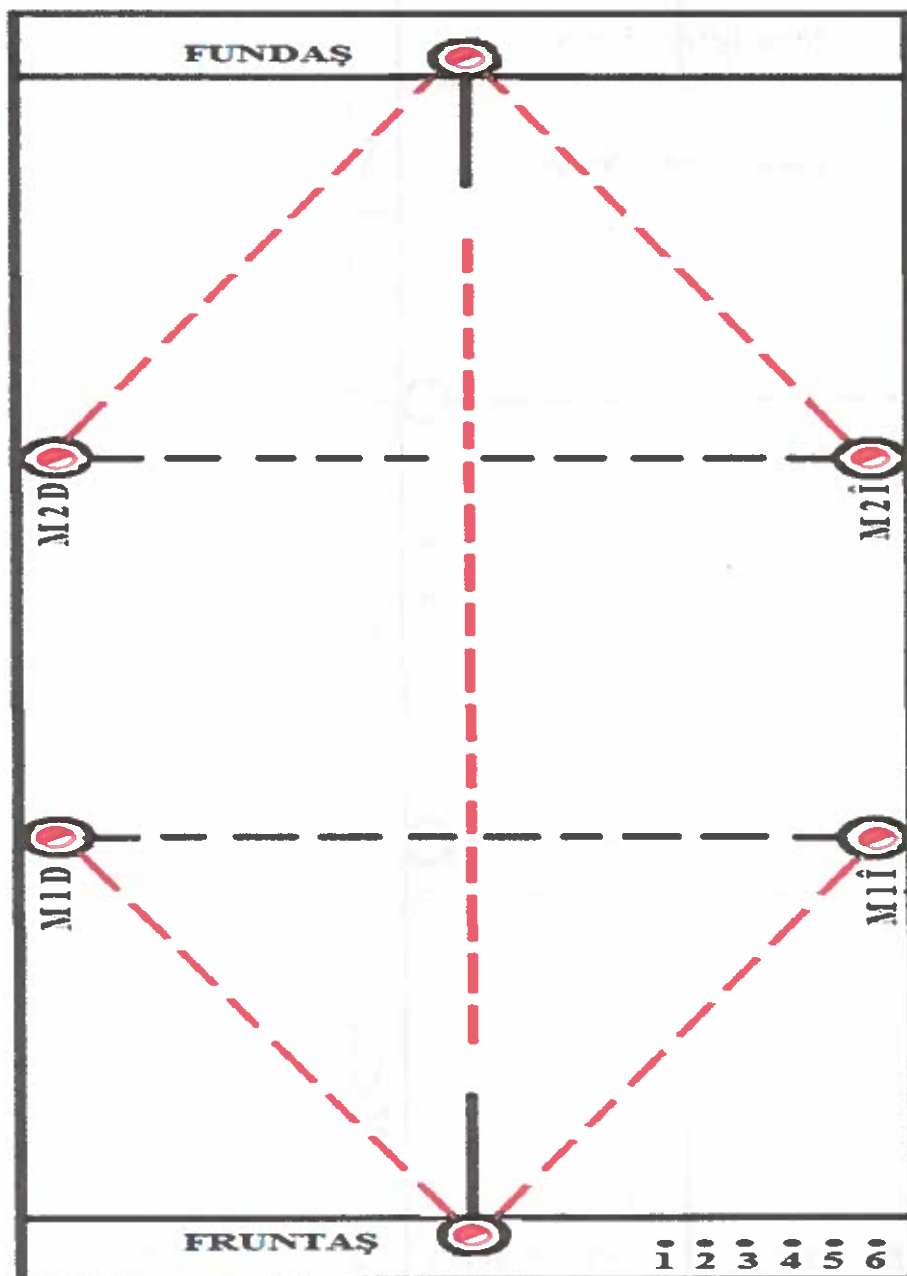
Art.49. În cazul în care meciurile sunt filmate cu mijloace amologate de Federația Română de Oină fiecare antrenor poate contesta decizia arbitrilor o singură dată pe repriză. Decizia privind contestația fiind luată de către comisia de organizare în urma analizei video.

Art.49. Nu se joacă faza de prins la mijloc

PRESEDINTE F.R. OINA

NICOLAE DOBRE





ANEXA NR. 2

