

REGULAMENTE DE JOC IN 11

1. TERENUL – marcajul terenului

Art 1. Terenul de oina are forma unui dreptunghi, avand dimensiunile de 70 m lungime si 32 m latime (pentru copiii pana la 15 ani dimensiunile terenului vor fi de 58 m lungime si 26 m latime). In aceste dimensiuni sunt cuprinse zona de bataie si zona de fund. El trebuie sa fie bine nivelat, plat si, pe cat posibil, acoperit cu iarba.

Marcajul terenului de joc va fi marcat prin linii vizibile late de la 8 pana la 12 cm, trase cu var (anexele 1,2). Laturile de 32 m si respectiv de 26 m se numesc: una linia de bataie, iar cealalta linia de fund. Laturile de 70 m (respectiv 58 m) poarta denumirea de linii de margine. Daca terenul de joc nu este prevazut cu tribune, este interzis accesul spectatorilor la o distanta mai mica de 5 m fata de liniile de margine si 15m fata de zona de bataie si zona de fund.

Zonele. Paralel cu liniile de bataie si de fund, la 5 m (respectiv 4 m) in spatele acestora, se traseaza cate o linie. Spatiile delimitate astfel constituie zona de bataie si zona de fund.

Culoarele. Terenul de joc este impartit in lungime printr-o linie punctata in doua jumatati denumite culoare:

- – culoarul de ducere pe jumatatea din stanga liniei de bataie (corespunzator liniei de plecare) si
- – culoarul de intoarcere pe jumatate din dreapta liniei de bataie (corespunzator liniei de scapare).

Cercurile. La 15 m; 30 m si 45 m pe linia de mijloc se fixeaza cercuri cu diametrul de 2 m, care se vor trasa pentru a marca locurile mijlocasitor (pentru copii la 12,50 m, 25 m si 37,50 m, iar diametrul cercului de 1,50 m). La 15, 30 si 45 m pe, linia de margine se fixeaza punctele de tangenta ale unor cercuri cu diametrul de 2 m, pentru a marca locurile marginasilor. Diametrele acestor cercuri paralele cu linia de bataie, se vor prelungi si marca cu linie intrerupta pentru a delimita triunghiurile si careurile (pentru copii la; 12,50, 25 si 37,50 m, iar diametrul cercului de 1,50 m).

Semicercul. La punctul de intretaiere a liniei de mijloc cu linia de bataia, se fixeaza centrul unui semicerc cu raza de 1 m, care se va trasa numai in interiorul terenului de joc si va delimita suprafata de protectie a jucatorului care bate mingea (pentru copii la 0,70m).

Spatiu de trei sferturi. La 45 m, distanta de linia de bataie si paralel cu ea; se traseaza o linie continua denumita linia de treisferturi. Spatiul dintre linia de treisferturi si linia de fund delimiteaza suprafata de obtinere a punctelor suplimentare din bataia mingei cu bastonul (pentru copii la 37,50 m).

Zona de protectie. In zona de bataie se va trasa un semicerc cu raza de 3m ce va avea centul la punctul de intretaiere a liniei de mijloc cu linia de bataie. In interiorul terenului se vor trasa doua linii perpendiculare pe linia de bataie cu lungimea de 3 m si tangente in punctul de intersectie cu semicercul de 3 m.

Linia de bataie. Portiunea liniei de bataie din dreptul culoarului de ducere se numeste linia de scapare.

Linia de fund. Portiunea liniei de fund din dreptul culoarului de ducere se numeste linia de intoarcere.

Linia de asteptare. In zona de bataie, la 14m in spatele liniei de scapare, paralel cu aceasta, se traseaza o linie de 10 m lungime, numita linia de asteptare, unde jucatorii echipei de bataie se aseaza, asteptand randul pentru a bate mingea (pentru copii la 3 m si respectiv 8 m lungime).

Careurile. Spatiile dintre mijlocasii si marginasii corespunzatori (din acelasi culoar) se numesc careuri. Ele sunt in numar de 4: careurile 1 si 2 din culoarul de ducere si careurile 1 si 2 din culoarul de intoarcere (anexa 3).

Triunghiurile. Spatiile dintre fruntas, primul mijlocas si primul marginas de la ducere (sau al 3-lea marginas de la intoarcere), ori dintre fundas, al treilea mijlocas si al treilea marginas de la ducere (sau primul marginas de la intoarcere) sunt denumite triunghiuri.

Liniile de margine si liniile exterioare ale zonelor (de bataie si de fund) se traseaza cu var cu linie continua, iar linia de mijloc, linia de treisferturi si cercurile vor fi trasate cu linii continue. Latimea liniilor de margine se include in dimensiunile terenului, latimea liniilor exterioare ale zonelor in zone, iar liniile de treisferturi si de fund in spatiul(zona) de treisferturi.

Latimea circumferintei cercurilor si a semicercurilor intra in suprafata cercurilor, respectiv a semicercului.

Steagurile (fanioanele) de colt. Cele 4 colturi ale zonei de bataie si cele 4 colturi ale zonei de fund se marcheaza cu steaguri colorate, infipte in pamant, avand batul inalt de 1m, iar fanionul de minimum 25 cm. In timpul jocului, steagurile nu pot fi scoase sau deplasate de la locul lor.

1. BASTONUL DE BATAIE

Art 2. Bastonul este utilizat de jucatorii echipei de bataie la lovirea mingei in timpul jocului si de cei doi capitani de echipa, la alegerea terenului. Bastonul trebuie sa fie confectionat dintr-un lemn de esenta tare (fag, frasin, etc.) El are forma unui trunchi de con, lung de 90-100 cm, cu diametrul de 5 cm la un capat si de 3,5 cm la celalalt capat.

Pentru copii bastonul va avea o lungime de 75-80 cm, cu diametrul de 4 cm la un capat si de 2,5 cm la celalalt capat.

Bastonul trebuie sa fie rotund pe intreaga lungime. Manerul bastonului de bataie trebuie sa fie prevazut cu santulete inelare de 2 mm latime si adancime, departate unul de altul la 2 cm pe o lungime de circa 20 cm pentru a nu aluneca din mana la bataia mingei.

In scopul asigurarii unei prize mai bune se poate infasura pe manerul bastonului, pe aceeasi lungime, o panglica cauciucata. Bastonul poate fi prevazut cu opritor, care face parte din lungimea bastonului.

1. MINGEA

Art 3. Mingea de oina este sferica, cu diametrul de cca. 8 cm, circumferinta de cca. 25 cm si greutatea de cca. 140 gr. Ea este confectionata din piele si se umple cu par de cal, bovine sau porc, in nici un caz cu rumegus, carpe, pietre, nisip sau par argasit.

Pentru jocurile dintre copii se folosesc mingi cu diametrul de cca. 7 cm, circumferinta de cca. 22 cm, iar greutatea de cca. 100 gr.

Mingea trebuie sa fie confectionata din 8 bucati de piele, taiate in forma de triunghiuri echilaterale curbe si cusute intre ele avand aceeasi culoare.

Art 4. Fiecare echipa este obligata sa prezinte inainte de inceperea jocului (la alegerea terenului) un baston de bataie regulamentar si o minge.

Arbitrul va alege mingea cu care se va juca. Fiecare echipa sa intrebuinteze la bataie bastonul propriu.

Art 5. Bastonul de bataie si mingea nu se pot schimba in timpul jocului decat daca arbitrul constata ca nu mai pot fi folosite (mingea si bastonul rupt) ori mingea uda (numai la repriza).

Unul din arbitri poate lua aceasta masura si la sesizarea celuiilalt arbitru sau a unuia dintre capitani de echipa.

1. JUCATORII

Varsta jucatorilor

Art 6. Dupa varsta, jucatorii de oina se impart in trei categorii:

- juniori II pana la 16 ani (inclusiv)
- juniori I pana la 20 ani (inclusiv)
- seniori peste 18 ani

(Varsta jucatorilor a fost reanalizata si modificata in Adunarea Generala a Federatiei Romane de Oina care a avut loc la Constanta ,in data de 13.03.2010)

Juniorii pot participa la jocurile echipelor de seniori numai cu avizul medicului „apt pentru joc la seniori”. Se interzice participarea juniorilor sub 15 ani la competitile rezervate seniorilor.

Obligatiile jucatorilor:

Art 7. O echipa de oina se compune din 11 jucatori titulari si cel mult 5 rezerve, pe foaia de arbitraj trecandu-se maximum 16 jucatori. Toti jucatorii vor purta un numar cusut sau tiparit pe tricou, pe piept in partea stanga si optand si pe spate.

Dimensiunile cifrelor de pe spate vor fi de 10 x 20 cm, iar cele de pe piept de 10 x15 cm.

Numerotarea se face incepand cu nr. 1. Capitanul de echipa va purta o banderola de culoare definita, pe mana stanga.

Atunci cand echipa se afla la bataie, ordinea de servire sau bataie a mingei este indicata de capitanul de echipa.

La prindere, jucatorii pot ocupa orice post, indiferent de numarul pe care-l poarta. Dupa intrarea jucatorilor pe teren, schimbarea numerelor si a locurilor la prindere nu mai este permisa. Este interzisa intrarea in teren fara ca jucatorii sa poarte numerele pe tricou.

Art 8. Jucatorii trebuie sa cunoasca regulile jocului, si sa le respecte intocmai. Ei trebuie sa fie disciplinati si sa se supuna dispozitiilor arbitrilor, fara a-si manifesta nemulțumirea prin gesturi sau cuvinte. Este interzisa intrarea in joc a sportivilor care sunt sub influenta bauturilor alcoolice.

Inlocuirea jucatorilor:

Art 9. Echipa nu poate incepe sau continua jocul decat daca este in formatie completa – 11 jucatori. Jucatorul eliminat sau ranit trebuie inlocuit cu un jucator de rezerva desemnat de antrenor sau in lipsa acestuia de capitanul de echipa, sau dupa caz cu avizul medicului.

Cand un jucator este eliminat si echipa se afla la prindere, jucatorul de rezerva va ocupa in teren locul celui eliminat. Daca echipa se afla la bataie, jucatorul de rezerva se considera ca jucator nou si obligat sa bata ultimul.

Cand a survenit o accidentare si echipa se afla la prindere, jucatorul de rezerva va ocupa locul indicat de antrenor sau capitanul de echipa (este admisa o singura schimbare) de locuri.

Daca echipa se afla la bataie, jucatorul de rezerva va putea ocupa locul din teren al jucatorului accidentat, in momentul accidentarii, sau pe linia de plecare a culoarului respectiv (la indicatiile antrenorului sau capitanului de echipa).

Antrenorul sau capitanul de echipa va putea inlocui intr-un meci maxim 3 jucatori din cele 5 rezerve trecute pe foaia de arbitraj. Jucatorul de rezerva va ocupa in teren locul jucatorului inlocuit. Exceptie face jucatorul prins la mijloc care nu poate fi inlocuit, decat dupa ce faza a fost jucata si jucatorul care a servit mingea care nu poate fi inlocuit decat dupa ce a efectuat si el bataia mingii. Atat jucatorului prins la mijloc cat si cel care a servit mingea pot fi inlocuiti in caz de accidentare dar numai cu avizul medicului.

Inlocuirea jucatorilor se face numai cand jocul este inchis.

In caz de epuizare a rezervelor prin inlocuirea accidentatilor, echipa descompletata pierde jocul la scorul de 0-6, indiferent de situatia de pe teren in momentul descompletarii si i se acorda 1 punct in clasament.

III. ECHIPAMENTUL

Art 10. Echipamentul jucatorilor se compune din tricou, chilot cu suspensor, ghete cu crampoane, sau pantofi de sport, jambiere (si dupa caz sapca din panza cu cozoroc).

Tinuta echipelor:

Art 11. Echipele trebuie sa se prezinte pe teren in tinuta ingrijita, iar jucatorii sa poarte echipament uniform. In cazul in care ambele echipe au tricouri de aceeasi culoare, echipa gazda este obligata sa-si schimbe tricourile, iar daca ambele echipe sunt oaspete, schimba echipa care este trecuta prima pe foaia de arbitraj.

1. DELEGATUL, CAPITANUL DE ECHIPA SI ANTRENORUL

Art 12. Delegatul de echipa este reprezentantul asociatiei sportive in timpul concursurilor de oina.

El are urmatoarele atributii:

- – raspunde de tinuta si disciplina jucatorilor;
- – asigura prezentarea la timp a echipelor pe terenul de joc;

- – ia parte la tragerea la sorti si stabilirea ordinii jocurilor;
- – are dreptul de a face contestatii in numele echipei pe care o reprezinta;
- – are obligatia de a prezenta arbitrilor legitimitatile jucatorilor;
- – in timpul jocurilor echipei lui, va ocupa loc in incinta terenului pe banca de rezerve.

La Divizia A:

Delegatul echipei gazda raspunde de trasarea regulamentara a terenului, vestiare pentru ambele echipe si arbitrii, precum si protectia acestora de la sosirea in localitate pana la plecare. Nu admite intrarea in vestiarul arbitrilor decat a observatorului federal, sau in incinta terenului decat a celor prevazuti de regulament.

Art 13. Capitanul de echipa conduce jocul echipei sale atat la prindere, cat si la bataie. El reprezinta echipa in timpul jocului si inlocuieste in lipsa pe antrenor sau pe delegatul de echipa in atributiile acestora:

- – este singurul jucator care poate sa se adreseze arbitrilor, dar numai cu acceptul acestuia;
- – raspunde de disciplina echipei sale.

Antrenorul de echipa hotaraste: intrarea in joc a rezervelor si poate da indicatii la inceput de joc sau pauze.

Va ocupa loc pe banca jucatorilor de rezerva (pentru echipa de la batai la 10 m lateral dreapta de linia de margine a zonei de bataie, iar pentru echipa de la prindere la 10 m lateral dreapta de cercul marginasului 2 de la intoarcere).

1. PREZENTAREA ECHIPELOR

Art 14. Echipele sunt obligate sa se prezinte pe teren la ora fixata, se admit maximum 15 minute intarziere. Orice intarziere care depaseste 5 min de la chemarea pe teren a echipelor de catre arbitru duce la pierderea jocului prin neprezentare.

Art 15. Intrarea echipelor in teren are loc numai la fluierul arbitrilor.

Pentru alegerea terenului, arbitrul va arunca bastonul capitanului primei echipe trecute pe foaia de arbitraj, care il va prinde cu o mana de la jumătate in jos.

Capitanul celeilalte echipe va apuca bastonul deasupra mainii acestuia si apoi prin repetarea procedurii se va ajunge la capatul bastonului. Capitanul care va ajunge primul la capat (astfel ca bastonul sa fie prins cu toate cele patru degete – fara degetul mare) pe circumferinta bastonului, are dreptul sa aleaga prinderea sau bataia.

Dupa alegerea terenului, echipa de la bataie se indreapta in flanc cate unul catre linia de asteptare, unde se aseaza in ordinea de bataie, iar echipa de la prindere spre linia de fund, unde, dupa ce se grupeaza (1, 3, 3, 3, 1) dupa locurile ce le ocupa pe teren. La fluierul arbitrilor intra in pas alergator pe linia de mijloc, oprindu-se fiecare grupa de 3 in dreptul cercului pe care il ocupa mijlocasul (pozitia marginasilor fiind la marginea cercului cu fata spre exteriorul terenului). La al doilea fluier, marginasii se indreapta spre cercurile in care au fost repartizati sa joace, dupa care incepe la fluierul arbitrilor cu bataia mingii.

Dupa terminarea reprizei de joc, arbitrii fluiera strangerea echipei de la prindere, formand grupe de 3, de data aceasta in linie (marginasii in fata si in spatele mijlocasului) si, in pas alergator echipele in formatie si in ordine isi schimba locurile.

Dupa terminarea partidei, jucatorii ambelor echipe se aseaza pe acelasi loc, in linie, arbitrii comunica rezultatul, dupa care echipele saluta publicul si echipa adversa si apoi parasesc terenul in flanc cate unul.

1. ARBITRII

Art 16. Pentru conducerea unui joc de oina este nevoie de 2 arbitri. Ei sunt delegati de colegiul de arbitri si aprobati de Biroul Federal sau de colegiile judetene.

Echipamentul arbitrilor se compune din:

- – camasa (bluza);
- – pantalon scurt (lung);
- – jambiere;

- – pantofi sau ghete de sport;
- – sapca;
- – ecuson tip F.R.O.
- – fluier
- – stegulet galben.

Arbitrii conduc jocul. Ei vor urmări aplicarea regulilor jocului și vor lua hotărâri în toate cazurile de nerespectare a regulamentului de joc.

Deciziile luate în timpul jocului de către oricare arbitru nu pot fi contestate. Atribuțiile arbitrilor sunt cele stabilite în Regulamentul arbitrilor. Dreptul lor de a penaliza se va exercita și asupra infractorilor comise în timpul unei suspendări temporare a jucătorului sau când mingea este în afara de joc.

Arbitrii se consultă între ei numai când apreciază ca este necesar, dar la cererea arbitrului care a luat primul decizia. Arbitrii trebuie să aibă două cartonase (galben și roșu) pentru sancționarea abaterilor.

Arbitrul este obligat:

- – să verifice marcajul și starea terenului, ei fiind singurii în măsură să hotărască dacă jocul se poate desfășura sau nu;
- – să constate prezența medicului – cade în sarcina organizatorului;
- – să examineze foaia de arbitraj;
- – să cerceteze identitatea și echipamentul jucătorilor;
- – să consemneze contestatiile;
- – contestatiile privind validarea și identitatea jucătorilor se pot face până la începerea jocului
- – să constate retragerile sau neprezentările echipelor, aplicând prevederile articolului 14;
- – să aleagă materialul de joc;
- – să tragă la sorti echipa care alege bataia sau prinderea;
- – să se plaseze în imediată apropiere a locului unde se joacă mingea și să urmărească cu cea mai mare atenție jocul fără să împiedice prin plasamentul sau normal desfășurarea jocului;
- – să fluiera la timp și să sancționeze orice greșeală;
- – să semnalizeze prin fluier, oprirea, reînceperea și închiderea și deschiderea jocului;
- – să semnalizeze prin fluier prinsul la mijloc, indicând poziția celui ce a prins mingea și plasarea acestuia în limitele regulamentului.
- În cazul în care în momentul prinderii mingei, sunt jucători ai echipei de la bataie intrați în teren, atunci prinsul la mijloc nu se va mai semnala prin fluier, ci doar se va indica și marca locul unde a fost prinsă mingea cu fanionul;
- – să decida prin fluier lovirea unui jucător sau obținerea de puncte suplimentare (la lovirea unui jucător, jocul se consideră oprit și se va reincepe prin fluierul arbitrului, după ieșirea acestuia din teren).

În cazul realizării unor puncte suplimentare în zona de 3/4 și zona de fund (fără ca mingea să depășească linia de 65 m respectiv 54 m) și se află jucători ai echipei de la bataie intrați în teren, atunci 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 scoaterea în triumfi;
- – să dea avertisment jucătorilor (cartonas galben) sau să-i elimine din joc (cartonas roșu) pentru atitudine nesportivă sau pentru încălcarea repetată a prevederilor regulamentului, consemnând abaterea în foaia de arbitraj. Cumularea a două cartonase galbene în timpul aceluși joc atrage după sine eliminarea din jocul respectiv (cartonas

rosu) a jucatorului vinovat si suspendarea pentru jocul urmator. Cumularea a doua cartonase galbene in jocuri diferite atrage dupa sine suspendarea pentru jocul urmator;

- – sa se autorizeze schimbarea jucatorilor eliminati ori accidentati (numai cu avizul medicului – cazul prinsului la mijloc) sau inlocuirea unui jucator cu o rezerva;
- – sa opreasca jocul pentru orice infractiune comisa;
- – sa intrerupa temporal jocul in cazul deteriorarii bastonului sau a mingei, ori in caz de accidentare a unui jucator;
- – sa verifice scorul dupa fiecare repriza cu celalalt arbitru;
- – sa rezolve pe loc toate situatiile ivite in timpul jocului, chiar daca acestea nu sunt specificate in regulament, pe care le va consemna in foaia de arbitraj;
- – va fluiera in special cazurile cand unul sau mai multi jucatori ai echipei de la bataie, aflati in spatele liniei de plecare, sau de intoarcere, parasesc aceste linii in mod neregulamentar, precum si in cazurile de obstructie;
- – sa urmareasca ca jucatorii de la bataie sa serveasca mingea o singura data in ordinea stabilita de antrenor sau capitanul de echipa. Ultimului jucator i se va servi mingea de catre primul jucator care a batut, sau primul iesit din teren (in cazul in care cel care a servit primul se afla in teren);
- – sa urmareasca daca in spatele liniei de plecare sau de intoarcere se gasesc mai mult de doi jucatori ai echipei de la bataie;
- – sa supravegheze ca jucatorul care bate mingea, dupa efectuarea bataii sa treaca in spatele liniei de plecare, iar cel care a servit mingea sa se retraga 2m inapoi in zona(cand jocul se deschide) iar in cazul cand jocul nu se deschide sa-si reia locul la bataia mingii;
- – sa sanctioneze eventualele obstructii facute atat de jucatorii de la bataie, cat si cei de la prindere (in zone, triunghiuri, sau pe linia de bataie);
- – sa noteze numerele jucatorilor care au trecut linia de scapare si sa semnalizeze sfarsitul reprizei (cand ultimul jucator a trecut aceasta linie);
- – jucatorul prins la mijloc, in caz ca a intrat totusi in teren la bataia sa si a fost prins, va fi jucat ca orice jucator;
- – in caz ca a fost lovit, va fi jucat si la mijloc, intrucat prin intrarea in teren, inainte de a vedea ce se intampla cu mingea batuta de el, a cautat sa-si creeze un avantaj;
- – sa noteze numerele jucatorilor care au obtinut puncte suplimentare din bataia mingei, numarul punctelor, precum si jucatorii loviti;
- – sa observe iesirile jucatorilor de la bataie in culoarul de ducere, sa sanctioneze pe cele neregulamentare;
- – sa semnalizeze mingile care au depasit in zbor liniile de treisferturi (si nu au fost prinse) de 60 si 65 m (indiferent daca au fost prinse sau nu, mingi care dau dreptul echipei de la bataie la obtinerea de puncte suplimentare);
- – sa supravegheze pozitia fundasului in momentul cand se bate mingea si sa ia masurile ce se impun in cazul unor nereguli;
- – sa observe iesirile jucatorilor de la bataie in culoarul de intoarcere, sanctionand pe cele neregulamentare;
- – arbitrii sunt obligati sa colaboreze pe toata durata jocului, dar nu pot anula decizia colegului.

VII. SECRETARUL DE CONCURS SI OBSERVATORUL

Art 17. Secretarul si observatorul au urmatoarele sarcini:

- – sa controleze exactitatea intocmirii foilor de arbitraj completate de delegatul de echipa, antrenor sau capitan, si semnate de antrenor sau capitanul de echipa, pe baza legitimatilor prezentate si numerele lor; daca foile de arbitraj sunt semnate de delegati si daca au fost formulate contestatii (in care caz va atrage atentia celor doi arbitri);

- – sa retina carnetele jucatorilor pana dupa terminarea jocului (sau concursului) eliberandu-se numai cu avizul celor doi arbitri;
- – sa tina evidenta cartonaselor galbene si eliminarilor (cartonas rosu) aplicate jucatorilor;
- – sa tina evidenta jocurilor programate si a celor jucate;
- – sa anunte din timp echipelor programul jocurilor;
- – sa anunte echipele pentru jocul urmator;
- – sa intocmeasca clasamentul concursului dupa rezultatele obtinute de fiecare echipa; (trecute in foile de arbitraj si omologate de comisia de organizare);
- Locul secretarului este in afara terenului de joc, unde comisia de organizare ii va pune la dispozitie o masa si un scaun.

VIII. DELEGATUL DE TEREN SI SCORERUL

- Art 18 Comisia de organizare a competitiei desemneaza un delegat de teren si un scorer care au urmatoarele sarcini:
 - – sa ia din timp masurile necesare pentru ca terenul sa fie marcat regulamentar sau sa fie refacut total sau partial; (cand marcajul nu mai este destul de vizibil) la cererea arbitrilor dar numai in intervalul dintre doua jocuri sau in pauza.
 - – sa asigure ca intrarea sau iesirea echipelor (din joc) sa se faca fara intarziere;
 - – sa stabileasca locul (spatiul) pe care urmeaza sa-l ocupe echipele in incinta stadionului;
 - – sa asigure desfasurarea jocurilor la orele indicate in program
 - – sa se ingrijeasca de rezolvarea din timp a locurilor pentru delegati si arbitri;
 - – sa tina scorul in timpul desfasurarii jocului pe tabla de marcaj, consultandu-se cu arbitrul.

9. CRAINICUL (COMENTATORUL) Art 19. Comentatorul anunta comunicariile comisiei de organizare si ale secretariatului. Comenteaza jocurile ce se desfasoara.

10. REGULILE JOCULUI

Art 20. Jocul de oina se disputa in doua reprize cu o pauza de 5 min.

Pauza incepe in momentul cand ultimul jucator al echipei de la prindere a trecut linia de bataie. Cele doua echipe joaca fiecare cate o repriza la „bataie” si una la „prindere”.

Art 21. O echipa este la bataie atunci cand jucatorii sai trebuie sa bata mingea cu bastonul si apoi sa treaca prin cele doua culoare, aparandu-se pentru a nu fi loviti de jucatorii echipei de la prindere care tintesc in ei.

Art 22. O echipa este la prindere atunci cand jucatorii ei sunt desfasurati pe teren pe locurile indicate si incearca sa loveasca. cu mingea pe jucatorii de la bataie, care trec prin culoare, sau sa prinda mingea batuta de jucatorii de la bataie.

Jucatorii de la prindere, dupa asezarea lor pe teren, poarta urmatoarele denumiri:

- – fruntas – jucatorul care actioneaza in zona de bataie. Cand se efectueaza bataia mingei, el poate sa-si aleaga orice loc in zona, fara a intra in zona de protectie, si nu are voie sa impiedice sau sa deranjeze bataia mingei prin plasamentul sau;
- – fundas – cel care actioneaza in zonele de fund;
- – mijlocas – (primul, al doilea si al treilea) – cel care actioneaza din cercurile de pe linia de mijloc;
- – marginas la ducere (primul, al doilea si al treilea) – cel care actioneaza din cercurile de pe marginea stanga a terenului;
- – marginas la intoarcere (primul; al doilea si al treilea) – cel care actioneaza din cercurile de pe marginea dreapta a terenului.

Art 23. Repriza incepe la fluierul arbitriului, prin servirea mingei primului jucator de la bataie – acceptata de acesta prin lovirea sau incercarea de lovire a mingei cu bastonul – si se termina cu momentul cand toti cei 11 jucatori ai echipei de la bataie au trecut linia de scapare.

Art 24. Jucatorii echipei care au efectuat bataia mingei cu bastonul pot intra in joc atunci cand:

- a) si-au efectuat propriile batai;
- b) se serveste mingea unui coechipier (mingea a intrat in joc cand a parasit palma jucatorului care efectueaza serviciul);
- c) unul sau mai multi coechipieri sunt in joc si mingea se afla pe teren;
- d) coechipierul prins la mijloc a iesit din aceasta faza.

Art 25. Jocul se opreste cand mingea iese din joc si anume:

- a) datorita unui serviciu gresit, jucatorul de la bataie refuza serviciul (vezi art.27, pct.4);
- b) din cauza unei batai gresite, mingea cade in afara liniilor de margine;
- c) nu se afla in joc nici un jucator al echipei de la bataie;
- d) mingea batuta cade peste linia exterioara a zonei de fund si depaseste zona de fund, pe sus;
- e) datorita unei greseli a echipei de la prindere, mingea depaseste linia de margine, zona de bataie sau zona de fund;
- f) jucatorul care a efectuat bataia sau care serveste mingea nu a respectat locul de bataie (vezi art.27, pct.7);

In cazul alineatelor a) si b), jucatorii aflati in spatele liniilor de plecare sau de intoarcere nu pot intra in joc (daca au intrat, vor fi readusi la linia de plecare). De asemenea, se vor aplica urmatoarele reguli privind situatia mingilor iesit din teren:

- – daca mingea iesita din teren a fost oprita de public sau o alta persoana de cat jucatorii echipei de la prindere, jocul se redeschide numai la fluierul arbitrilor. Jucatorul in care s-a tras si nu a fost lovit are voie sa parcurga intreg culoarul in care se afla, iar ceilalti jucatori de la bataie aflati in teren au voie sa depaseasca un careu sau triumphi fata de locul in care se aflau;
- – daca mingea a fost oprita si readusa in teren de jucatorii de la prindere, jocul se redeschide in mod automat cand mingea in teren se afla in mana unui jucator de la prindere, care are in spatiul sau de activitate un jucator de la bataie (chiar si acela in care s-a tras si nu a fost lovit);
- – daca mingea iese din teren peste linia zonei de fund, din batai in zbor, jocul se opreste in momentul in care mingea a depasit linia zonei de fund.

In aceasta situatie, jucatorii echipei de la bataie care se afla in terenul de joc se vor opri la fluierul arbitrilor, pe locurile unde se gasesc in momentul in care mingea a depasit linia zonei de fund, arbitrul aducandu-i in primul careu al culoarului de ducere, respectiv primul careu al culoarului de intoarcere daca acestia au depasit linia de 30 m;

- – daca mingea iese din teren peste linia zonei de fund din bataie pe jos jocul se opreste in momentul in care mingea a depasit linia zonei de fund. In aceasta situatie, jucatorii de la aparare intrati in teren se vor opri la fluierul arbitrilor exact pe locurile in care se aflau;
- – jucatorii aflati in spatele liniilor de plecare sau intoarcere nu pot sa intre in joc cand mingea se afla afara din teren.

Jocul reincepe

1. In cazul alineatelor a),b),c) si f), jocul reincepe prin reluarea serviciului (numai cand n-au mai ramas jucatori de la bataie in teren).
2. In cazul alineatului d), jocul reincepe din locul unde jucatorii au fost opriti (cel mult primul careu al culoarului de ducere, respectiv intoarcere) si numai la fluierul arbitrilor.
3. In cazul alineatului e), jocul reincepe la fluierul arbitrilor daca au ramas jucatori in teren.

Art 26. Jocul se considera inchis si se deschide la fluierul arbitrilor atunci cand:

- a) in spatele liniei de plecare sau intoarcere se afla trei jucatori, in timp ce mingea nu mai este in joc.
- b) ultimul jucator a ramas singur si nu a intrat in teren la bataia sa.

Jocul se redeschide

1. Daca este un singur jucator, jocul se redeschide prin scoaterea lui din oficiu, in primul triumphi de la ducere sau de la intoarcere, dupa caz.
2. Daca sunt mai mult de doi jucatori, se scoate din oficiu jucatorul indicat de capitanul de echipa din grupul unde se afla jucatori mai multi.
3. In momentul reanșperii jocului, ceilalti jucatori ramasi in spatele liniilor de plecare sau de intoarcere pot intra in joc. Daca jocul se inchide din nou, se va repeta scoaterea in triumphi din oficiu dupa aceleasi reguli. Deschiderea jocului la scoaterea din triumphi este semnalata de arbitru prin fluier.
4. In toate situatiile de redeschidere, jucatorul de la prindere care este in posesia mingei, o va ridica cu bratul in sus pana la fluierul arbitrului

Art 27. Echipa de la bataie este obligata sa respecte urmatoarele reguli:

1. Sa ocupe loc pe linia de asteptare in picioare, neavand voie sa o paraseasca decat in momentul cand le vine randul sa efectueze bataie mingiei cu bastonul.
2. In decursul unui joc, jucatorii de pe linia de asteptare trec la bataia mingiei o singura data. Ordinea de bataie va fi indicata de capitanul de echipa, in functie de evolutia jocului.

Jucatorul poate efectua bataia mingiei numai dupa ce in prealabil a servit un coechipier (exceptie face jucatorul care bate primul).

3. Jucatorul secund servește jucatorului prim s.a.m.d.;

Ultimului jucator ii va servi mingea primul coechipier care a batut mingea si a iesit din teren.

Daca acesta nu a iesit din teren, ultimul jucator va fi servit de primui jucator iesit din teren.

4. Mingea se servește pentru bataie, fiind aruncata vertical din palma la inaltimea indicata, cu mana sau bastonul, de jucatorul care bate. Inaltimea maxima de servire nu trebuie sa depaseasca 2m. Jucatorul care bate are dreptul sa refuze prima minge servita, fiind obligat sa execute bataia la o a doua minge servita.

In caz contrar pierde dreptul de a mai bate si este trecut in spatele liniei de plecare.

5. Jucatorul care a efectuat bataia este obligat ca imediat sa se indrepte spre linia de plecare; cel care a servit mingea, in cazul in care se deschide jocul, trebuie sa se retraga in mod obligatoriu 2 m inapoi in zona sau sa ocupe locul pentru bataia mingiei, cand jocul nu se deschide.

6. Bataia mingiei se executa cu bastonul, care se tine in orice mana, sau cu ambele maini, dupa cum obisnuieste jucatorul de la bataie. Dupa executarea bataii, bastonul se aseaza in spatele semicercuii.

7. Pentru ca bataia sa fie valabila, mingea trebuie batuta in directia liniei de fund, fara sa cada in afara terenului de joc, depasind liniile de margine. Bataia se considera regulamentara atunci cand atat jucatorul care servește mingea, cat si cei care efectueaza bataia se gasesc in zona de bataie in spatele semicercului cu ambele picioare.

In caz contrar, bataia se considera neregulamentara, jucatorul este trecut in spatele liniei de plecare, iar coechipierii intrati in teren, readusi la locul de plecare.

8. Daca jucatorul de la bataie nu lovește mingea cu bastonul, bataia se considera executata si jocul deschis.

Puncte suplimentare

La acordarea punctelor suplimentare se va tine cont de pozitia mingei si nu a jucatorului.

1. Se acorda 2 puncte suplimentare:

- – daca mingea batuta depaseste in traiectoria ei linia de 55 m (respectiv 54 m), fara sa fi atins pamantul si fara sa depaseasca liniile de margine ale zonei de fund;
- – daca marginea batuta este atinsa de catre jucatorii de la prindere si cade peste linia de 65 m (respectiv 54 m), fara sa depaseasca liniile de margine ale zonei de fund;

1. Se acorda 2 puncte suplimentare:

- – daca mingea batuta prin aer, cade in zona de fund (60-65 m);
- – daca mingea batuta prin aer, cade in zona de fund, pe liniile ce delimiteaza aceasta zona, dar nu pe linia de 60 m (respectiv 50 m);

- – 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, dar nu pe linia de 60 m (respectiv 50 m).

1. Se acordă punct suplimentar:

- – dacă mingea batută, în traiectoria ei prin aer, depășește linia de fund (60 m, respectiv 50 m) și apoi trece peste liniile de margine ale zonei de fund (printre steaguri);
- – dacă mingea batută depășește, în traiectoria ei, linia de fund (60 m respectiv 50 m) și a fost prinsă în zona de un jucător al echipei de la prindere;
- – dacă mingea batută depășește, în traiectoria ei, linia de treisferturi, fără să fie prinsă direct sau dintr-o pasă din voleu ori răscoasă, înainte de a atinge pământul și cade în spațiul de treisferturi;
- – dacă jucătorii echipei de la prindere, aflați în spațiul de treisferturi, resping mingea (care, în traiectoria ei, a depășit linia de treisferturi) în afara liniilor de margine;
- – dacă mingea în timpul călătoriei traversează pe sus spațiul dintre linia de treisferturi 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 batută în traiectoria ei cade pe linia de treisferturi (această linie face parte din linia de treisferturi) sau pe linia de fund (60 m, respectiv 50 m);
- – dacă mingea batută depășește în traiectoria ei linia de treisferturi și este respinsă din acest spațiu în fața liniei de treisferturi și nu este prinsă.

Toate punctele suplimentare obținute de echipă de la bataie se adună la scorul reprizei.

9. După executarea bătăii, jucătorul trece în spatele liniei de plecare sau, dacă jocul este deschis, poate intra în joc. De asemenea, poate să-l deschidă chiar el. Jucătorii de la „bataie” nu au voie sub nici o formă să-l împiedice pe fruntas în executarea sarcinilor sale, în zonă sau pe linia de bataie. Orice infracțiune este considerată obstructivă.

10. Jucătorii se consideră intrați în joc și atunci când calca sau depășesc cu un picior linia de plecare sau cea de întoarcere. Odată intrați în teren, ei nu se mai pot întoarce pe aceste linii, căci pot fi loviți valabil de către fruntas sau fundas.

11. Jucătorii sunt obligați să parcurgă în întregime culoarele de ducere și întoarcere. Trecerea lor peste linia de sosire și de scapare se înregistrează obligatoriu de arbitrul respectiv.

12. În spatele liniei de plecare și de întoarcere nu se pot afla decât cel mult doi jucători. La bataie sau sosirea celui de-al treilea jucător, cel puțin unul dintre jucători este obligat să intre în joc pe culoarul de ducere sau întoarcere, după caz.

În caz de neexecutare, jocul se consideră închis și jucătorul indicat de capitănul de echipă, dintre cei aflați în spatele liniei de plecare sau întoarcere din grupul unde se afla jucători mai mulți, este scos în primul triumf !a ducere sau la întoarcere și nu se mai poate întoarce pe linia de unde a plecat.

Pe culoarul de ducere și culoarul de întoarcere nu pot acționa mai mult de 2 jucători. Se admite completarea grupei de 2 jucători pe parcursul ieșirii jucătorilor din culoarul de ducere și întoarcere.

3. Jucătorii care au trecut peste linia de scapare au terminat jocul de la „bataie” și nu mai pot reintra în joc. Ei se vor așeza pe banca jucătorilor de rezervă unde rămân până la sfârșitul reprizei. Parasirea bancii 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.

4. Atât timp cât mingea este în joc, jucătorii de la bataie intrați în teren sunt obligați să parcurgă de la linia de plecare pe culoarul de ducere, la linia de sosire și de la linia de întoarcere, pe culoarul de întoarcere la linia de scapare, fie că sunt sau nu tintiți.

În cursul trecerii lor prin aceste culoare pot fi tintiți de jucătorii de la prindere și loviți valabil, atât timp cât nu a depășit cu întreg corpul linia de sosire sau de scapare.

Pentru a-si apara corpul de loviturile mingei cu care sunt tintiti, jucatorii de la bataie pot executa orice miscare de corp, dar nu au voie sa utilizeze pentru indepartarea mingei decat palmele. Ei au dreptul sa prinda din zbor mingea jucata de echipa de la prindere si, sa lase jos, sa-i schimbe directia prin respingere, sa se ghemuiasca la pamant si sa se ascunda-dupa coechipierii proprii.

Jucatorul tintit care prinde mingea este obligat sa o depuna imediat pe pamant (nu are voie sa o arunce sau sa o inapoieze jucatorilor de la prindere sau sa fuga cu ea). In caz de nerespectare a acestei reguli, jucatorul este repus in situatia avuta inainte de a comite greseala, anulandu-se si orice avantaj de care au beneficiat coechipierii sai.

Jucatorii echipei de la bataie intrati in joc si care nu iau parte la faza de joc, daca se gasesc in alt spatiu pot intercepta cu mana orice minge, care vine din tintire, pasa ori ricoseu. De asemenea, pot opri cu piciorul mingile venite pe pamant. Dupa oprire, mingea trebuie sa ramana pe loc. Nerespectarea acestei reguli duce la anulara avantajului obtinut.

Jucatorii echipei de la bataie se considera loviti si atunci cand, aflandu-se in terenul de joc, ies din teren, depasind liniile de margine. In cazul in care jucatorii echipei de bataie trec dintr-un culoar in altul peste linia de mijloc, jocul se va opri si jucatorul (jucatorii) in cauza vor fi readusi in primul triunghi al culoarului pe care trebuia sa evolueze.

Mingea in deplasare pe pamant poate fi interceptata sau oprita de catre jucatorii din aparare cu mana sau cu piciorul.

5. Jucatorii de la bataie odata intrati in joc au dreptul sa impiedice pe cei de la prindere sa prinda sau sa joace mingea (marcaj), asezandu-se fie in fata lor, fie lateral, fara sa-i imbranceasca sau sa-i tina (obstructie) sau sa intre in cerc.

6. Jucatorii de la bataie aflati pe linia de asteptare sau iesiti din joc nu au voie sa impiedice fruntasul echipei adverse in actiunile sale. Ca sanctiune, jucatorul vinovat va primi carton galben iar jocul va fi reluat de la faza anterioara comiterii greselii.

Daca jucatorul eliminat a terminat jocul, echipa de la bataie trebuie sa-i inlocuiasca cu o rezerva care va conta ca jucator neintrat in joc, trecandu-l ultimul la bataia mingei. Eventualele puncte suplimentare obtinute de jucatorul eliminat se mentin, dar cele realizate, din bataia mingei de jucatorul care a inlocuit nu se socotesc.

Daca jucatorii echipei de la bataie aflati in fata liniei de bataie sau de fund impiedica (sau il tin) pe fruntasul sau fundasul echipei adverse in actiunile lor, drept sanctiune vor fi sanctionati cu carton rosu. Orice avantaj pentru echipa de la bataie ca urmare a obstructiei se anuleaza si jocul reincepe din situatia anterioara comiterii greselii.

Jucatorii echipei de la bataie aflati in zona de fund nu au voie sa-l impiedice pe fundas in desfasurarea jocului sau in zona si in special la prinderea mingilor din bataie. Nerespectarea acestei reguli va duce la sanctionarea jucatorilor vinovati si anulara avantajelor obtinute.

Daca prin obstructia facuta a dus la accidentarea jucatorilor de la prindere, jucatorul vinovat va fi eliminat din joc, inlocuitorul fiind considerat ca un jucator neintrat in joc si trecut ultimul la bataia mingii. Eventualele puncte suplimentare obtinute de jucatorul eliminat se mentin, insa cele realizate de jucatorul care a inlocuit nu se socotesc.

Jucatorii de la bataie aflati in spatele liniei de intoarcere pot intra in joc si intercepta mingea batuta, in zbor (fara sa produca obstructie) inasa nu se iau in considerare (se anuleaza) eventualele puncte suplimentare realizate din aceasta interceptie.

Jocul echipei de la prindere (in atac)

Art 28. Echipa de la prindere (in atac) este obligata sa respecte urmatoarele reguli:

1. Repartizarea pe locuri de prindere se lasa la latitudinea capitanului de echipa. Dupa ocuparea locurilor; jucatorii nu-si mai pot schimba locurile pana la terminarea reprizei.

2. Jucatorii de la prindere nu au voie sa opreasca sau sa impiedice in nici un fel deplasarea pe culoare a jucatorilor de la bataie si nici sa se aseze in fata lor, ci numai la 2 m lateral, atunci cand se apara in careu sau triunghi. Se considera obstructie.

3. Jucatorii de la prindere au dreptul sa paseze mingea unul altuia din orice loc al terenului fie prin aer, fie pe pamant. Cand tintesc (trag) in intr-un adversar, ei trebuie sa se gaseasca cu cel putin un picior in cerc.

Fundasul sau fruntasul ca sa loveasca valabil trebuie sa se gaseasca in orice punct al zonei, cu cel putin un picior in zona (inainte de a trage si dupa ce a tras).

Lovirea adversarului cu mingea trasa din afara cercului, din fata liniei de bataie sau de fund, ori in afara zonei de bataie sau de fund, nu se ia in considerare.

Lovirea jucatorilor de la bataie este considerata valabila, daca jucatorul care a tras a avut tot timpul un picior in cerc (sau zona) sau pe marginea cercului (inainte si dupa ce a tras).

4. Trimiterea mingei cu piciorul de la un jucator la altul este interzisa.

5. Jucatorul de la bataie se considera lovit atunci cand mingea il atinge in orice parte a corpului, cu exceptia palmei pana la incheietura, chiar daca a fost lovit in spatele palmei.

De asemenea, este considerat lovit cand mingea sare din palmele sale sau ale unui coechipier si ii atinge orice parte a corpului.

Tot lovitură valabilă se considera și aceea provenită dintr-o minge răscolită dintr-un coechipier, care îi lovește orice parte a corpului în afara de palme (nu se pot considera loviți doi jucători deodată prin răscolire).

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

6. Același jucator, poate fi lovit de 3 ori, o dată pe culoarul de ducere; o dată pe culoarul de întoarcere și atunci când fiind prins la mijloc intră în teren fără să fie invitat arbitru. Arbitrul va semnaliza prin fluier orice lovitură.

Dacă în spațiul în care a fost lovit un jucator, ori un alt spațiu sau culoar, se mai găsesc și alți jucatori ai echipei de la bataie, arbitrul fluiera lovirea jucatorului, oprește jocul, până în momentul în care jucatorul lovit a ieșit din spațiul respectiv în afara terenului, de unde se îndreaptă de-a lungul liniei de margine către zona de fund sau de bataie. Toți ceilalți coechipieri se opresc pe loc.

7. În momentul în care se servește mingea, jucatorii de la prindere trebuie să se gasească cu ambele picioare în zonele respective. Ei pot să-și parasească locurile, spre a prinde mingea atunci când mingea a intrat în joc (a parasit palma jucatorului care a servit-o pentru bataie).

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

8. În mișcarea lor pe teren, jucatorii marginasi nu au voie să depășească linia de mijloc (care separă culoarele). În cazul în care prind o minge din zbor peste linia de mijloc, prinderea este valabilă, dar se retrag pentru a juca prinsul la mijloc la distanța de 15 m. Aceeași situație și pentru fundas și fruntas care au depășit triunghiul respectiv.

9. Jucatorii de la prindere nu au dreptul să intre într-un careu sau triunghi strâns, în care se joacă mingea și se află unul sau doi jucatori ai echipei de la bataie. Nerespectarea acestei reguli determină pe arbitru să oprească jocul, permițând jucatorilor de la bataie, aflați în careu sau triunghiul respectiv; să depășească acest spațiu. Se considera depășire.

Ei pot intra numai pentru a recupera o minge respinsă de aparatori în direcția lor și căzută pe pământ și după pasare se vor retrage în spațiile de joc. De asemenea, ei pot să dubleze un coechipier (sau țina diagonală așezându-se) în spatele lui pentru a-l ajuta la oprirea mingei sau pentru a împiedica ieșirea mingei din teren, atunci când este trasă. Se pot ține diagonalele chiar și în zonele de bataie și de fund, dar numai către marginasul 1 ducere, mijlocasul 1 și marginasul 3 întoarcere pentru zona de bataie, precum și marginasul 3 ducere, mijlocasul 3 și marginasul 1 întoarcere pentru zona de fund.

Fruntasul și fundasul nu au voie să se deplaseze, în afara terenului, pentru a dubla un coechipier decât până la axa primelor cerc-uri din zona lor de acțiune.

Prinderea la mijloc

Art 29. Prinsul la mijloc, nu se poate juca la distanta mai mica de 15 m.

Pasa din voleu este admisa pe tot terenul inclusiv in zona de 3/4.

Daca mingea este prinsa in zona, cu toate punctele suplimentare acordate echipei de la bataie nu poate constitui motiv de joc a fazei de prins la mijloc.

Jucatorul care a prins mingea nu are voie sa paseze sau sa traga decat din spatele acestui loc marcat de arbitru. Nerespectarea acestei reguli atrage anularea fazei respective.

Daca mingea pasata a fost prinsa in afara terenului de joc, (jucatorul respectiv a iesit cu ea in afara terenului de joc), jocul este oprit de arbitru, prin fluier, prinsul la mijloc considerandu-se terminat. Jocul reancepe cu trecerea jucatorului care a fost prins la mijloc, in careu sau triumphi.

FAZA DE PRINS LA MIJLOC SE JOACA ASTFEL:

- a) daca mingea a fost prinsa de un jucator marginas, prinderea la mijloc se face intre acesta si marginasul din fata de pe culoarul opus;
- b) daca mingea a fost prinsa de fruntas, prinderea la mijloc se face intre acesta si al doilea mijlocas;
- c) daca mingea a fost prinsa de primul mijlocas, prinderea la mijloc se face intre acesta si al treilea mijlocas;
- d) daca mingea a fost prinsa de al doilea mijlocas, prinderea la mijloc se face la alegerea jucatorului prins la mijloc, intre acesta si fruntas sau fundas;
- e) daca mingea a fost prinsa de al treilea mijlocas, prinderea la mijloc se face intre acesta si primul mijlocas;
- f) daca mingea a fost prinsa de fundas, prinderea la mijloc se face intre acesta si al doilea mijlocas.

Jucatorul intermediar de la prindere, adica mijlocasul respectiv in situatia prevazuta la pct. „a”, primul mijlocas in situatia prevazuta la pct. „b”, al doilea mijlocas in situatiile prevazute la pct. „c” si „e”, sau al treilea mijlocas in situatiile prevazute la pct. „d” si „f”, paraseste cercul sau pe timpul executarii prinsului la mijloc, plasandu-se la o distanta de 2 m de marginea cercului in locul indicat de arbitru, fiind considerat scos din joc si ramane nemiscat pana in momentul in care mingea a atins pamantul sau s-a consumat faza de prins la mijloc (nu misca picioarele).

Mingea prinsa pe laturile terenului, va fi fixata la un (1) m distanta de liniile de margine.

Jucatorii de la prindere intre care se efectueaza prinderea la mijloc, au dreptul sa schimbe mingea intre ei cel mult de trei ori (incepand de la cel care a prins mingea) sau poate trage din prima, a doua sau a treia minge.

A treia pasa este socotita efectuata din momentul in care mingea a parasit mana jucatorului care a executat-o.

Jucatorii nu au dreptul sa paseze mingea prin aer sau pe pamant jucatorului intermediar (scos din joc) pana cand nu s-a terminat faza de prins la mijloc. Daca totusi i s-a pasat, prinsul la mijloc inceteaza.

Jucatorul prins la mijloc poate sa-si aleaga distanta la care sa se plaseze fata de cei doi adversari, insa pe diagonala lor pe care nu are voie sa o paraseasca. In caz contrar, arbitrul va sanctiona aceasta abatere prin avertisment (cartonas galben) si daca se repeta chiar cu eliminarea jucatorului. El este liber sa faca orice miscare pentru a se apara, avand dreptul sa intercepteze mingea in timpul schimbului, nu poate face insa marcajul adversarului decat dupa fluierul arbitrului (sa nu intre in cerc).

La prinsul la mijloc, jucatorul prins are voie sa se miste un pas stanga-dreapta.

Jucatorii de la prindere intre care se efectueaza prinsul la mijloc, trebuie sa-si pastreze pozitia regulamentara, pe care a avut-o la stabilirea diagonalei, pana la efectuarea pasei catre coechipier.

Jucatorul prins la mijloc are voie sa fuga prin culoarul de ducere sau intoarcere intr-unul din careuri sau triumphiuri, peste linia de sosire, ori sa se reintoarca peste linia de plecare daca:

- a) Jucatorii de la prindere in timpul schimbului au scapat mingea si aceasta a atins pamantul, sau au pasat in afara terenului, peste linia de margine;
- b) Jucatorii de la prindere n-au tras dupa primele trei schimburi;
- c) jucatorul prins la mijloc a interceptat mingea si a pus-o jos sau a respins-o in teren;
- d) jucatorul a fost tintit dar n-a fost lovit.

Jucatorul iesit din prinsul la mijloc ramane in joc pana in momentul in care reuseste sa treaca peste linia de sosire sau plecare.

Daca jucatorul a revenit in zona de bataie peste linia de scapare (in loc de linia de plecare), el este readus in triumphiul sau careul in care s-a gasit cand s-a jucat faza de prins la mijloc, dupa care jocul se reia la fluierul arbitrului, pierzand dreptul de a se mai reintoarce in zona de bataie. Daca jucatorul este lovit in timpul cat a fost prins la mijloc el este obligat sa fuga numai peste linia de sosire, fara a mai fi tintit. Din momentul lovirii, jocul se considera inchis si se reia prin bataia mingei.

Daca in momentul prinderii mingei mai sunt in teren jucatori ai echipei de la bataie, jocul se continua pana la trecerea acestora (si a celor care eventual ar mai intra in joc) peste linia de sosire sau de scapare si apoi se efectueaza prinderea la mijloc.

Inainte de inceperea jocului de prindere la mijloc, in spatele liniei de plecare sau de intoarcere, nu trebuie sa fie mai mult de doi jucatori. In caz contrar se introduce din oficiu in teren (triumphi) jucatorul in plus, dupa care se poate juca prinsul la mijloc. Inceperea jocului la prinderea la mijloc se semnaleaza prin fluier de catre arbitru.

In cazul unei lovituri in faza de prins la mijloc se acorda 2 puncte.

1. CODUL DE SEMNALIZARE

Art.30. Pentru a intari unele decizii luate prin fluier de catre arbitri sau in anumite situatii ori faze, cand nu este indicat a se fluiera, se utilizeaza si semnalizarea cu bratul. Aceste semnalizari sunt efectuate de arbitri in functie de locul unde se petrece faza sau infractiunea.

1) Ridicarea unui brat

– semnalizeaza acordarea unui punct suplimentar

2) Ridicarea ambelor brate

– semnalizeaza acordarea de 2 puncte suplimentare

3) Ridicarea fanionului si fluier

– pentru a semnaliza comiterea unei nereguli

XII. STABILIREA REZULTATULUI JOCULUI

Scorul

Art 31. Scorul este prezentarea in cifre a punctelor castigate de cele doua echipe care au disputat o partida de oina. Ele se socotesc pe reprize si pe intreg jocul.

Echipele pornesc jocul de la 0 puncte si conteaza numai punctele realizate pe teren de ambele echipe.

1. a) Echipa de la prindere realizeaza puncte din lovirea adversarului, considerandu-se o lovitura egala cu 2 puncte.

2. b) Echipa de la bataie acumuleaza puncte din eventualele batai efectuate peste liniile de 65 m, 60 m si treisferturi.

Art 32. Scorurile celor doua reprize adunate dau scorul final.

Echipa care obtine cel mai mare scor final este declarata invingatoare. Daca jocurile se disputa prin eliminare, in caz de egalitate la scor este declarata invingatoare echipa care a realizat cele mai multe puncte – fiind la prindere. In cazul in care egalitatea se mentine, departajarea se face prin executarea a cate cinci batai cu bastonul de catre fiecare echipa. Daca egalitatea se mentine se vor bate in continuare, pana cand o echipa se va departaja din acelasi numar de batai executate.

Art 33. Daca jocul fixat nu se poate disputa sau nu se poate termina, din cauza impracticabilitatii terenului, fie din alte motive, echipele in cauza sunt obligate sa dispute jocul a doua zi, a treia

s.a.m.d. Daca nici a doua zi sau a treia zi jocul nu se poate disputa sau termina, echipele gazde sunt obligate sa suporte cheituielile de intretinere suplimentare ale echipei vizitatoare. Echipa care va refuza sa continue jocul, va pierde meciul cu scorul de 0-9 si i se vor atribui 0 puncte in clasament.

Art 34. In cazul cand un joc nu s-a terminat si urmeaza sa continue a doua zi, echipele nu vor putea utiliza decat aceeasi jucatori care au fost trecuti pe foaia de arbitraj.

Jocul se va relua de la momentul in care a fost intrerupt. Jucatorii eliminati definitiv nu vor putea fi inlocuiti. Daca jocul se va desfasura complet a doua zi, se va putea folosi orice jucator legitimat pentru echipa in cauza.

Jocurile oficiale intrerupte de arbitru datorita periclitarii situatiei acestuia sau atunci cand caracterul jocului este influentat nu se vor rmai continua a doua zi. In aceasta situatie, comisia respectiva va decide dupa analiza raportului arbitrului.

Art 35. Echipele care se vor retrage de pe terenul de joc (indiferent din ce motive) inaintea fiuriei final vor primi 0 puncte in clasament si vor pierde meciul cu scorul de 0-9. In cazul cand rezultatul (la momentul retragerii) este mai avantajos pentru echipa adversa, se va omologa acest rezultat.

Art 36. In caz de eliminare, desfiintare sau retragere a unei echipe, jocurile jucate se anuleaza, considerandu-se ca echipa in cauza nu a luat parte la competitie.

Art.37. Echipele care se vor dovedi ca s-au lasat invinse sau uzeaza de mijloace nelegale de a castiga, vor fi eliminate din competitia la care participa.

XIII. CLASAMENTUL

Art 38. Pentru fiecare joc de oina castigat se atribuie 3 puncte, pentru jocul egal – 2 puncte, pentru jocul pierdut – 1 punct, pentru renuntare, retragere, eliminare sau neprezentare – 0 puncte.

Clasamentul se va face in ordinea descrescatoare a numarului de puncte acumulate. Este declarata castigatoare echipa care acumuleaza cel mai mare numar de puncte la sfarsitul competitiei.

Daca 2 sau mai multe echipe se afla la egalitate de puncte, cand meciurile se desfasoara in sistem "turneu" se vor avea in vedere urmatoarele:

– rezultatul obtinut in meciul/meciurile direct(e) (daca competitia se desfasoara in sistem tur-retur, va conta echipa care s-a impus pe ansamblul celor doua manse);

– daca egalitatea persista in continuare si nu se poate face departajarea dupa criteriul de mai sus se va lua in calcul punctaverajul obtinut in meci, intre echipele aflate la egalitate;

– daca si dupa calculul punctaverajului este tot egalitate, se va lua in calcul punctaverajul general obtinut in competitie;

– daca egalitate inca se mentine se va efectua un meci sau un turneu simplu de baraj intre echipele aflate la egalitate;

– daca meciul/meciurile se termina la egalitate, se vor executa cate 5 lovituri de baston de fiecare echipa, castigatoare fiind declarata echipa care acumuleaza mai multe puncte;

– daca egalitatea se mentine, se executa cate o lovitura de baston de echipa pana cand una din echipe acumuleaza mai multe puncte.

Criteriile de mai sus sunt valabile pentru stabilirea oricarui loc din cadrul clasamentului competitiei.

In caz de egalitate, cand meciurile se desfasoara in sistem eliminatziu, se va mai disputa un meci de baraj . Daca si acesta se termina la egalitate, se vor executa cate 5 lovituri de baston de fiecare echipa, castigatoare fiind declarata echipa care acumuleaza mai multe puncte; iar daca egalitatea se mentine, se executa cate o lovitura de baston de echipa pana cand una din echipe acumuleaza mai multe puncte.

(Continutul art. 38 privind modul de stabilire a clasamentului a fost reanalizat si modificat in sedinta Biroului Federal desfasurata in data de 21.03.2008 la Constanta, precum si in Adunarea Generala a Federatiei Romane de Oina desfasurata in data de 23.03.2008 ,in aceeaasi localitate).

XIV. CONTESTATII

Art 39. Contestatiile privind validarea si identitatea jucatorilor se pot face pana la consemnarea rezultatului si semnarea foii de arbitraj de catre cei doi arbitri.

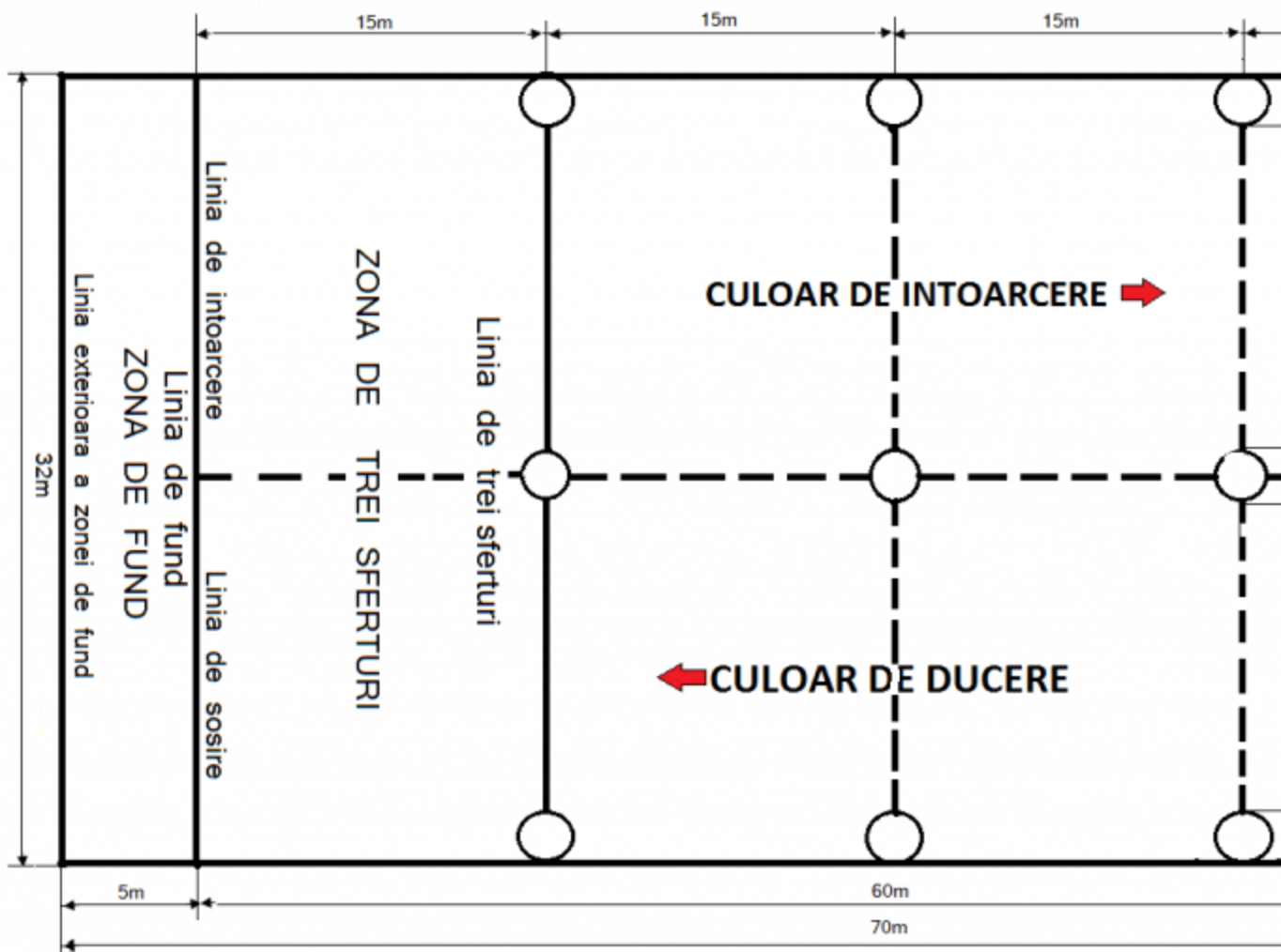
La contestatiile privind identitatea jucatorilor trebuie sa se precizeze numele jucatorilor contestati de pe foaia cu documente.

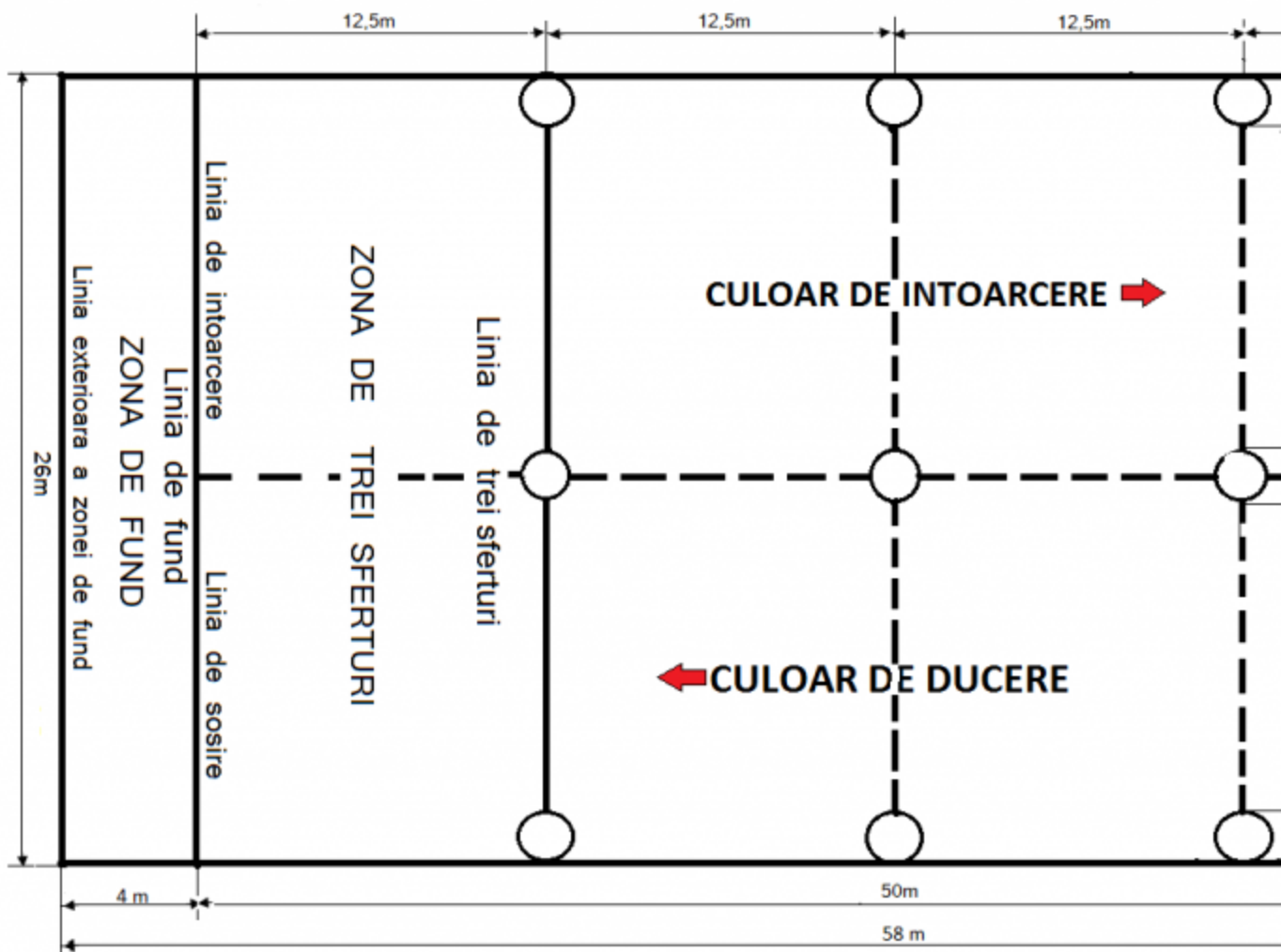
In caz de refuz din partea unui delegat de a contrasemna contestatia introdusa de echipa adversa, consemnarea de catre arbitru a acestui fapt va acoperi lipsa semnaturii refuzate.

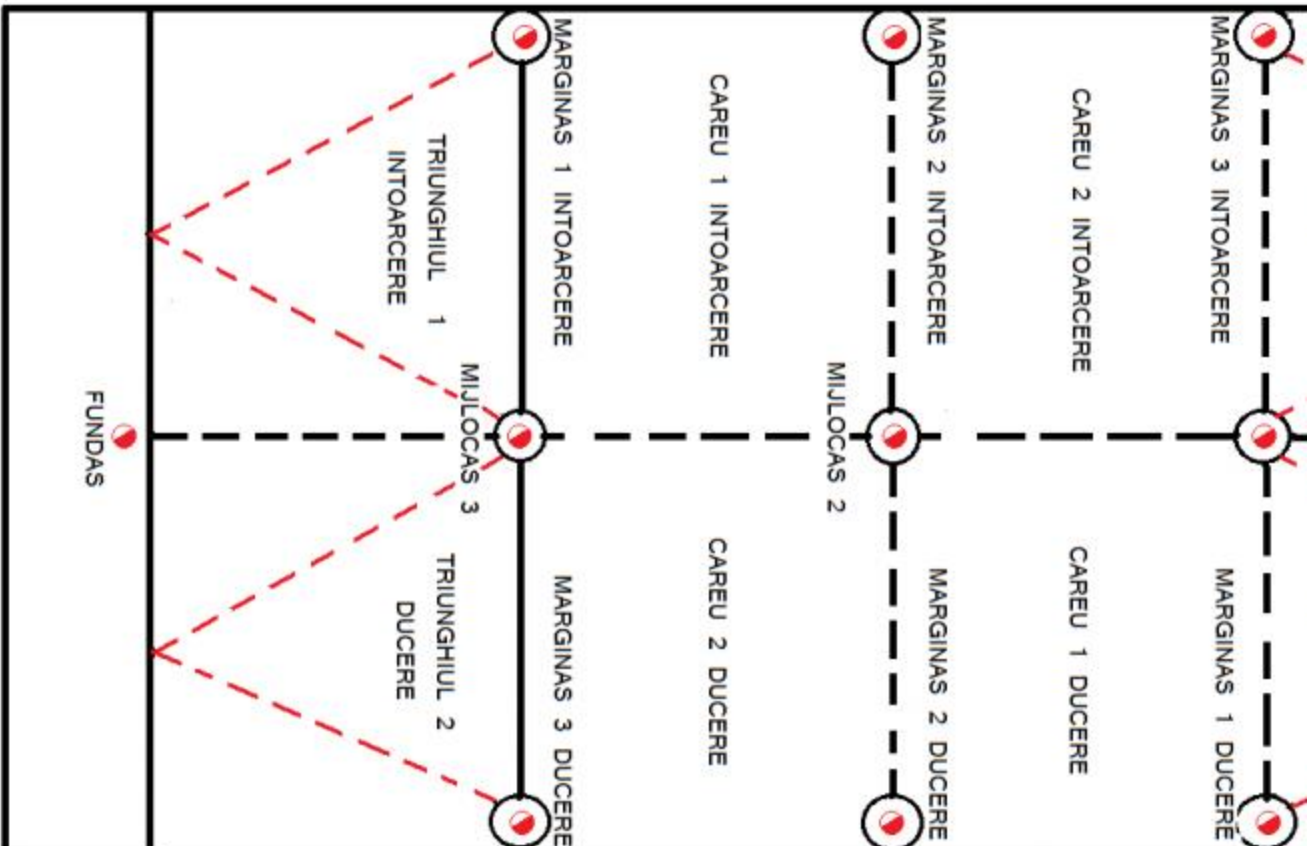
Orice contestatie se ia in considerare numai dupa achitarea unei taxe stabilite anual.

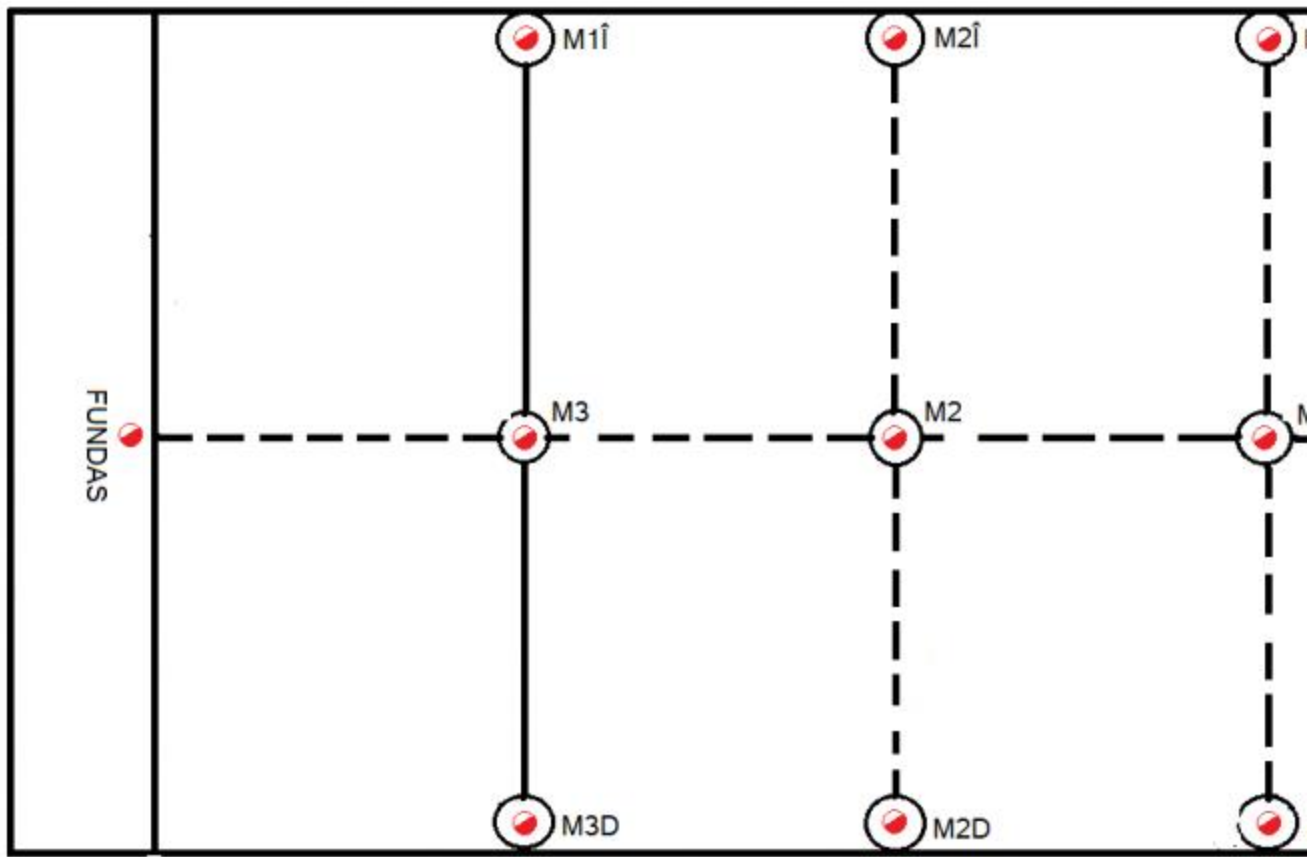
In cazul in care contestatia este intemeiata, suma se restituie.

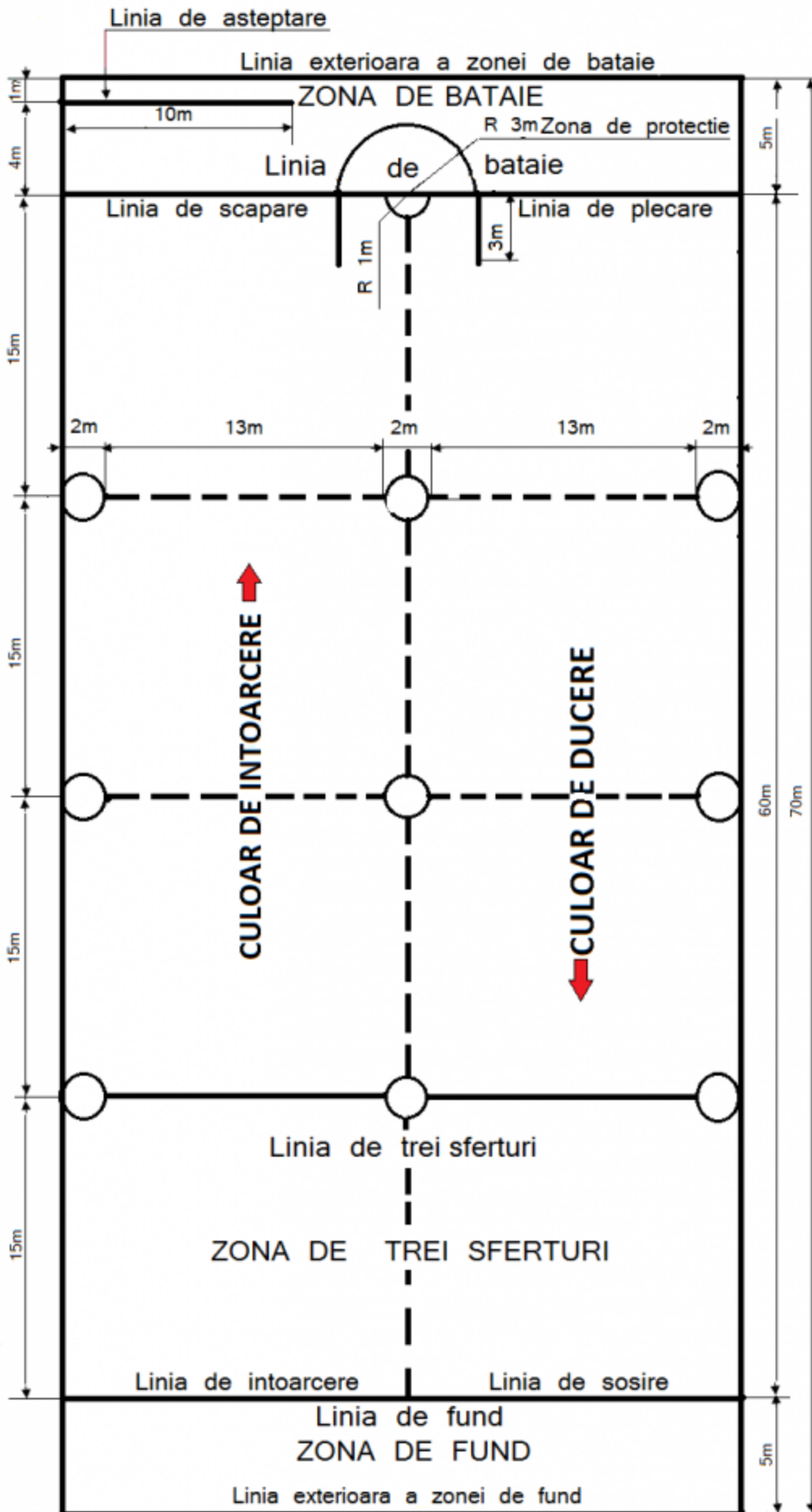
Prezentul regulament de joc a fost aprobat de Adunarea Generala a Federatiei Romane de Oina din data de 16.01.1999 si intra in vigoare incepand cu data de 01.02.1999.

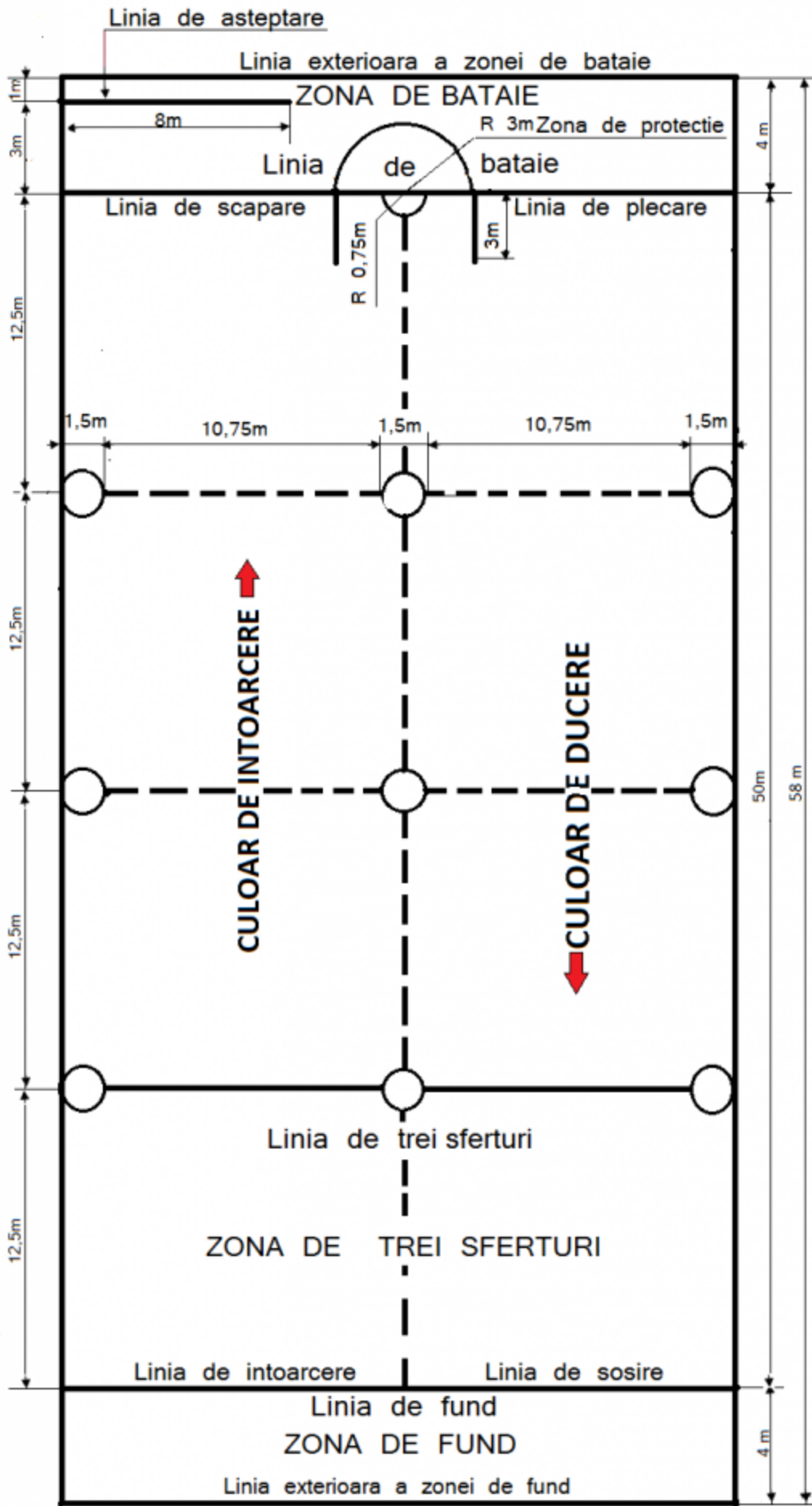




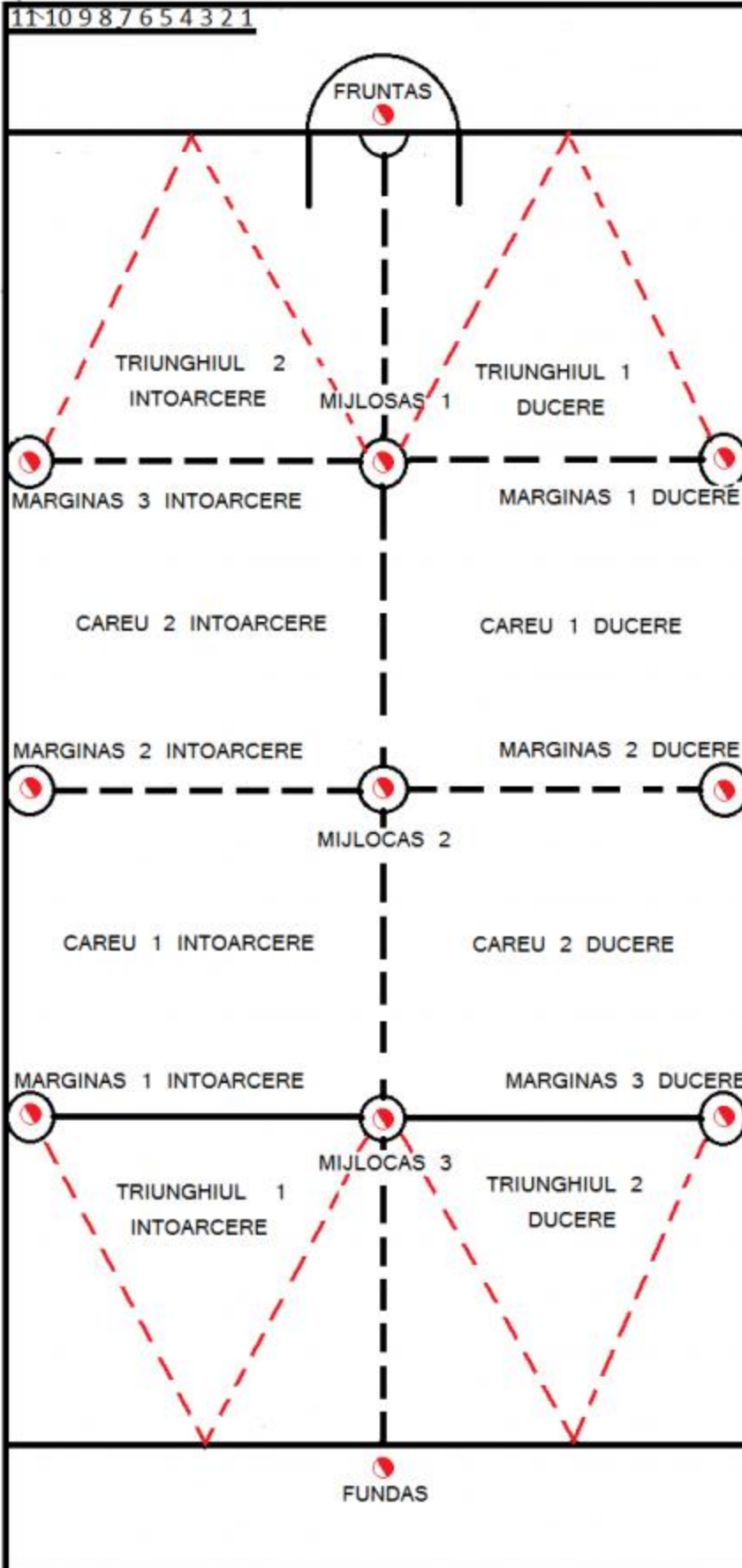








ASEZAREA JUCATORILOR LA BATAIE



11.10.9.8.7.6.5.4.3.2.1.

