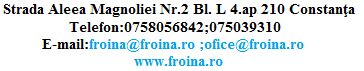
  ****

**„ OLIMPIADA GIMNAZIILOR „**

**Ediţia 2015 -2016**

**Olimpiada gimnaziilor la oină în 11** este organizată de către Ministerul Educaţiei şi Cercetării Ştiinţifice, Comitetul Olimpic şi Sportiv Român, în colaborare cu Federaţia Româna de Oină.

**1. Participanţi**

Participă echipele uniţăţilor şcolare din sistemul Ministerului Educaţiei şi Cercetării Ştiinţifice care au asociaţii sportive (structuri fără personalitate juridică, constituite în baza Legii educaţiei fizice şi sportului nr.69/2000 cu modificările şi completările ulterioare), formate din elevi, legitimaţi şi nelegitimaţi născuţi în anul 2000 şi mai mici.

La competiţiile sportive şcolare din cadrul O.G. au drept de participare elevii claselor V-VIII din unităţile de învăţământ preuniversitar, forma de zi, înscrişi în registrul matricol al unităţii şcolare pe care o reprezintă, la data de 15 octombrie a anului şcolar respectiv.

**Dreptul de joc**

Participarea în competiţie se face pe baza următoarelor documente:

1. prezentarea C.I. sau, după caz, a certificatul de naştere în original;
2. adeverinţa de participare, eliberată de unitatea de învăţământ la care elevul este înscris în Registrul Matricol, conform Anexei 3 din Regulamentul Olimpiada Gimnaziilor (care conţine şi avizul medical favorabil);
3. formularul de înscriere, eliberat de unitatea de învăţământ, conform Anexei 1 din Regulamentul Olimpiada Gimnaziilor.
4. Copie Certificat de identitate sportivă al asociaţiei sportive şcolare.
5. Copie C.I. sau, după caz, a certificatul de naştere depuse în plicul sigilat;

**Lotul unei echipe** va fi compus din 15 jucători, 1 profesor la toate etapele competiţiei.

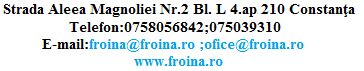
**2. Sistemul de desfasurare**

Înscrierea în competiţie a unităţilor şcolare se va face la Inspectoratele Şcolare Judeţene până la data de 1octombrie **2015**.

Pentru fazele, pe localitate şi judeţ validarea se face înaintea începerii competiţiei.

**Etapa pe localitate** – participă reprezentativele unităţilor şcolare înscrise în competiţie. Jocurile se vor desfăşura în organizarea Inspectoratului Şcolar Judeţean în colaborare cu Comisia Judeţeană de Oină pentru Olimpiada Gimnaziilor, în preioada noiembrie - decembrie 2015 ;

**Etapa pe judeţ** –participă echipele câştigătoare a etapei pe localitate. Jocurile se vor desfăşura în organizarea Inspectoratului Şcolar Judeţean în colaborare cu Comisia Judeţeană de Oină pentru Olimpiada Gimnaziilor în perioada martie-aprilie 2016 ;

**Etapa pe regiune**

Participă echipele câştigătoare ale etapei pe judeţ . Jocurile se vor desfăşura în organizarea C.O.S.R., M.Ed.C.S. prin Inspectoratul Şcolar Judeţean unde se organizează competiţia şi F.R.O. prin Comisia Judeţeană de Oină pentru Olimpiada Gimnaziilor în perioada aprilie 2016;

**Împărţirea judeţelor pe regiuni**  ( 8 regiuni )

1. **Regiunea Nord – Est – 6 judeţe:**  Suceava, Botoşani, Iaşi, Neamţ, Vaslui, Bacău;

1. **Regiunea Sud – Est – Dobrogea -6 judeţe:** Vrancea, Galaţi, Buzău, Brăila, Tulcea, Constanta;
2. **Regiunea Sud – Muntenia – 7 judeţe:** Argeş, Dâmboviţa, Prahova, Ialomiţa, Călăraşi,

Giurgiu,Teleorman ;

1. **Regiunea Sud – Vest – Oltenia – 5 judeţe:** Gorj, Vâlcea, Olt, Dolj, Mehedinţi ;
2. **Regiunea – Vest – 4 judeţe:** Arad, Caraş-Severin, Hunedoara, Timiş ;
3. **Regiunea Nord – Vest – 6 judeţe:** Bihor, Bistriţa – Năsăud, Cluj, Maramureş, Satu –Mare, Sălaj ;
4. **Regiunea Centru – 6 judeţe:** Mures, Harghita, Covasna, Brasov, Sibiu, Alba ;
5. **Regiunea Bucureşti + Ilfov – 6 sectoare +1 judeţ:** Ilfov, Bucureşti – cele 6 sectoare .

**Etapa finală (**8 echipe caştigatoare ale etapelor pe regiune )

Participă echipele câştigătoare ale etapei pe regiune. Jocurile se vor desfăşură în organizarea C.O.S.R., M.Ed.C.S. prin Inspectoratul Şcolar Judeţean unde se organizează competiţia şi F.R.O. prin Comisia Judeţeană de Oină pentru Olimpiada Gimnaziilor în perioada mai 2016;

**Programul etapelor regionale şi finale**

Participarea echipelor la fazele pe regiune şi faza naţională este validată numai în cazul în care acestea s-au prezentat până la sfârşitul zilei premergătoare începerii competiţiei.

**Ziua I**

**JOI** – sosirea (după amiază) echipelor participante şi desfăşurarea ş**edinţei tehnice (orele 18.00)** cu participarea obligatorie a profesorilor delegaţi ai echipelor.

Se va face validarea jucătorilor participanţi (prezentarea obligatorie a tuturor documentelor solicitate), se vor stabili prin tragere la sorţi ordinea jocurilor.

**Ziua a II -a**

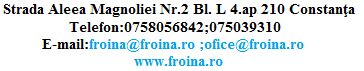
**VINERI** – Reuniunea I şi Reuniunea a II-a

**Ziua a III -a**

**SĂMBĂTĂ**  – Reuniunea a III- a şi Reuniunea a IV-a

**Ziua a IV-a**

**DUMINICĂ –** Reuniunea a V–a şi Festivitatea de premiere .

**Regulamentul jocului de oină în 11**

TERENUL pentru juniori II - cu dimensiunile de 58 m lungime şi 26.5 m lăţime

BASTONUL pentru juniori II - lungimea 90 cm şi diametrul de 4 cm la un capăt şi de 2,5 cm la celălalt.

MINGEA pentru juniori II - cu diametru de 8 cm, iar greutatea de 140 g.

**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” şi una “la prindere”.**

**21.1. Repriza începe la fluierul arbitrului, prin servirea mingii primului jucător de la bătaie, acceptată de acesta prin lovirea sau încercarea de lovire a mingii cu bastonul şi se termină în momentul când toţi cei 11 jucători ai echipei de la bătaie au bătut, au trecut prin cele două culoare și au incheiat 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 şi apoi să treacă prin cele două culoare, apărându-se pentru a nu fi loviţi de jucătorii echipei de la prindere care ţintesc 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 braţ, anunțând în felul acesta arbitrul cel mai apropiat.**

**22.3. Jucătorul care bate mingea are la dispoziție maximum 2 minute de la fluierul arbitrului. 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 ei sunt desfăşuraţi pe teren pe locurile indicate şi încearcă să lovească, nimerind cu mingea jucătorii de la bătaie, care trec prin culoare, sau să prindă mingea bătută de jucătorii de la bătaie.**

**Jucătorii de la prindere, după aşezarea lor pe teren, poartă următoarele denumiri: (vezi anexa 3)**

**23.1. *fruntaş* - jucătorul care acţionează în zona de bătaie. Când se efectuează bătaia mingii, el poate să-şi aleagă orice loc în zonă, fără a intra în zona de protecţie, el nu are voie să împiedice sau să deranjeze bătaia mingii prin plasamentul său ;**

**23.2*. fundaş* - cel care acţionează în zona de fund a terenului ;**

**23.3. *mijlocaş* - (primul, al doilea şi al treilea) - cei care acţionează din cercurile de pe linia de mijloc a terenului;**

**23.4. *mărginaş la ducere* - (primul, al doilea şi al treilea) - cei care acţionează în cercurile de pe marginea stângă a terenului ;**

**23.5. *mărginaş la întoarcere -* (primul, al doilea şi al treilea) - cei care acţionează 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 situaţii :**

**a) şi-au efectuat propriile bătăi ;**

**b) se serveşte mingea unui coechipier (mingea a intrat în joc când a părăsit palma jucătorului care efectuează serviciul) ;**

**c) când sunt mai puțini de doi coechipieri în joc pe culoarul de ducere şi mingea se află în joc;**

**d) coechipierul prins la mijloc a ieşit din această fază.**

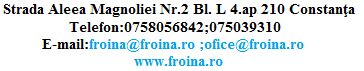
**Art.25. Jocul se opreşte când mingea iese din joc şi anume :**

**a) din cauza unui serviciu greşit, jucătorul de la bătaie refuză serviciul (vezi art.27.4) ;**

**b) din cauza unei bătăi greşite, 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 şi depăşeşte zona de fund, pe sus;**

**e) din cauza unei greşeli a echipei de la prindere, mingea depăşeşte linia de margine, zona de bătaie sau zona de fund ;**

**f) jucătorul care a efectuat bătaia sau care serveşte mingea nu a respectat locul de bătaie (vezi art. 27.7) ;**

**g) dacă în teren au pătruns mingi străine ;**

**h) dacă serviciul a fost efectuat din terenul de joc și nu în zonă.**

**COMENTARIU**

**În cazul alineatelor *a)* şi *b*), jucătorii aflaţi în spatele liniilor de plecare sau de întoarcere nu pot intra în joc (dacă au intrat, vor fi readuşi pe linia de plecare sau întoarcere). De asemenea, se vor aplica următoarele reguli privind situaţia mingilor ieşite din teren:**

**1. dacă s-a tras asupra unui jucător şi nu a fost lovit acesta are voie să parcurgă întreg culoarul în care se află, iar ceilalţi jucători de la bătaie aflaţi în teren au voie să depăşească un careu sau triunghi faţă de locul în care se aflau ;**

**2. dacă mingea a fost oprită şi readusă în teren de jucătorii de la prindere, jocul se redeschide în mod automat când mingea se află în mâna unui jucător de la prindere, care are în spaţiul său de activitate un jucător de la bătaie (chiar şi acela în care s-a tras şi nu a fost lovit) ;**

**3. dacă mingea ieşită din teren a fost oprită de public, o altă persoană decât jucătorii echipei de la prindere sau un alt obstacol, jocul se închide și se redeschide numai la fluierul arbitrului** (jucătorii fiind readuşi pe pozițiile inițiale în care se aflau la oprirea mingii ;

**4. dacă mingea iese din teren peste linia zonei de fund, din bătăie în zbor, jocul se opreşte în momentul în care mingea a depăşit linia exterioară a zonei de fund. În această situaţie, jucătorii echipei de la bătaie, care se află în terenul de joc, se vor opri la fluierul arbitrului, pe locurile unde se găsesc în momentul în care mingea a depăşit linia exterioară a zonei de fund, anunțând două puncte suplimentare. Arbitrul îi va aduce în primul careu al culoarului de ducere, respectiv primul careu al culoarului de întoarcere, dacă aceştia au depăşit linia de 30 m, dacă nu au depășit triungiul vor rămâne în triunghi ;**

**5. dacă mingea iese din teren peste linia exterioară a zonei de fund din bătaie pe jos, jocul se opreşte în momentul în care mingea a depăşit linia exterioară a zonei de fund. În această situaţie, jucătorii din apărare intraţi în teren se vor opri la fluierul arbitrului exact pe locurile în care se aflau și vor relua jocul din spațiile în care se aflau când jocul a fost închis ;**

**6. jucătorii aflaţi în spatele liniilor de plecare sau întoarcere nu pot să intre în joc când mingea se află afară din teren, iar jocul este închis.**

**25.1. Jocul se deschide**

**a) În cazul alineatelor *a , b , c* şi *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 opriţi (cel mult primul careu al culoarului de ducere, respectiv întoarcere sau triunghi) şi numai la fluierul arbitrului;**

**c) În cazul alineatului *e,* jocul se deschide la fluierul arbitrului, dacă au rămas jucători în teren.**

**Art.26. Jocul se consideră închis şi se deschide la fluierul arbitrului atunci când:**

**a) în spatele liniei de plecare sau întoarcere se află trei jucători, în timp ce mingea nu mai este în joc ;**

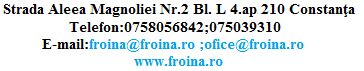
**b) ultimul jucător a rămas singur şi nu a intrat în teren la bătaia sa.**

**26.1. Jocul se redeschide**

**a) Dacă este un singur jucător în zona de bătaie sau zona de fund, jocul se redeschide prin introducerea, în primul triunghi de la ducere sau de la întoarcere, după caz ;**

**b) Dacă sunt mai mult de doi jucători, se introduce jucătorul indicat de antrenor sau de căpitanul de echipă din grupul unde se află jucători mai mulţi ;**

**c) În momentul reînceperii jocului, ceilalţi jucători rămaşi în spatele liniilor de plecare sau de întoarcere pot intra în joc, dar nu mai mult de doi jucători pe culoar. 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 situaţiile de redeschidere a jocului , jucătorul de la prindere , care este în posesia mingii, o va ridica cu braţul 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 aşteptare 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 aşteptare trec la bătaia mingii o singură dată. Ordinea de bătaie va fi indicată de căpitanul de echipă sau antrenor în funcție de situația tactică din momentul respectiv, cu obligația ca să anunțe arbitrul.**

**27.3. Jucătorul poate efectua bătaia mingii numai după ce în prealabil a servit un coechipier (excepţie face jucătorul care bate primul). Jucătorul secund serveşte jucătorului prim ş.a.m.d. Ultimului jucător îi va servi mingea primul coechipier care a bătut mingea şi a ieşit din teren. Dacă acesta nu a ieşit din teren, ultimul jucător va fi servit de primul jucător ieşit din teren sau dacă jucătorul a fost eliminat din joc va servi următorul jucător.**

**27.4. Mingea se serveşte pentru bătaie, fiind aruncată vertical din palmă la înălţimea indicată cu mâna sau bastonul, de jucătorul care bate. Înălţimea maximă de servire nu trebuie să depăşească 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 şi 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 ţine cu ambele mâini, fie pe partea stăngă, fie pe partea dreaptă, după cum are tehnica jucătorul de la bătaie. După executarea bătăii, bastonul se aşează în spatele semicercului.**

**27.7. Pentru ca bătaia să fie valabilă, mingea trebuie bătută în direcţia liniei de fund, fără să cadă în afara terenului de joc, depăşind liniile de margine. Bătaia se consideră regulamentară atunci când atât jucătorul care serveşte mingea, cât şi 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 intraţi în teren, readuşi la locul de plecare.**

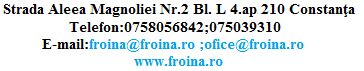
**27.8. Dacă jucătorul de la bătaie nu loveşte mingea cu bastonul, bătaia se consideră executată şi jocul deschis.**

**27.9. 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.**

**27.10. Jucătorii se consideră intraţi în joc şi atunci când calcă sau depăşesc cu un picior linia de plecare sau cea de întoarcere . Odată intraţi în teren, ei nu se mai pot întoarce peste aceste linii, căci pot fi loviţi valabil de către fruntaş sau fundaş.Dacă jucătorii aflați pe linia de plecare și de întoarcere au călcat linia în timp ce coechipierul lor bătea mingea (mingea părăseşte palma jucătorului care serveşte),, jocul se închide, se anulează bătaia și eventualele puncte suplimentare.**

**27.11. Jucătorii sunt obligaţi să parcurgă în întregime culoarele de ducere şi întoarcere. Trecerea lor peste linia de sosire şi de scăpare se înregistrează obligatoriu de arbitrul respectiv.**

**27.12. În spatele liniei de plecare şi de întoarcere nu se pot afla decât cel mult doi jucători. La bătaia sau sosirea celui de-al treilea jucător, cel puţin 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 şi jucătorul indicat de căpitanul de echipă, dintre cei aflaţi în spatele liniei de plecare sau întoarcere din grupul unde se află jucători mai mulţi, este introdus în primul triunghi la ducere sau la întoarcere şi nu se mai poate întoarce pe linia de unde a plecat.**

**Pe culoarul de ducere şi culoarul de întoarcere nu pot acţiona mai mult de 2 jucători. Se admite completarea grupei de 2 jucători pe parcursul ieşirii jucătorilor din culoarul de ducere sau întoarcere.**

**27.13. Jucătorii care au trecut peste linia de scăpare au terminat jocul de la «bătaie», nu mai pot reintra în joc. Ei se vor aşeza pe banca jucătorilor de rezervă, unde rămân până la sfârşitul reprizei. Părăsirea băncii jucătorilor de rezervă se sancţionează de arbitri chiar cu eliminare, dacă a adus prejudicii echipei de la prindere şi arbitrului, prin fapte, gesturi sau injurii.**

**27.14. Atât timp cât mingea este în joc, jucătorii de la bătaie intraţi în teren sunt obligaţi să-l parcurgă de la linia de plecare pe culoarul de ducere, la linia de sosire şi de la linia de întoarcere, pe culoarul de întoarcere la linia de scăpare, fie că sunt sau nu ţintiţi.**

**27.15. În cursul trecerii lor prin aceste culoare pot fi ţintiţi de jucătorii de la prindere şi loviţi valabil, atât timp cât nu au depăşit cu întreg corpul linia de sosire sau de scăpare.**

**27.16. Pentru a-şi apăra corpul de loviturile mingii cu care sunt ţintiţi, jucătorii de la bătaie pot executa orice mişcare de corp, dar nu au voie să utilizeze pentru îndepărtarea mingii decât palmele.**

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

**27.17. Jucătorul ţintit 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 situaţia avută înainte de a comite greşeala (în primul triunghi pe ducere sau întoarcere), anulându-se şi orice avantaj de care au beneficiat coechipierii săi.**

**27.18. Jucătorii echipei de la bătaie intraţi în joc şi care nu iau parte la faza de joc, dacă se găsesc în alt spaţiu, pot intercepta cu mâna orice minge, care vine din ţintire, pasă ori ricoşeu. 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 obţinut.**

**27.19. Jucătorii echipei de la bătaie se consideră loviţi şi atunci când, aflându-se în terenul de joc, ies din teren cu tot corpul, depăşind liniile de margine pe ducere și întoarcere.**

**27.20. În cazul în care jucătorii echipei de la bătaie trec dintr-un culoar în altul peste linia de mijloc jocul se va opri şi jucătorul (jucătorii) în cauză va fi readus în primul triunghi al culoarului pe care trebuia să evolueze.**

**27.21. 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 (exeptînd cele două zone)..**

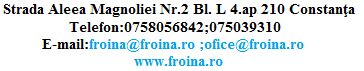
**27.22. Jucătorii de la bătaie, odată intraţi în joc, au dreptul să împiedice pe cei de la prindere să prindă sau să joace mingea (marcaj), așezându-se fie în faţa lor, fie lateral, fără să-i îmbrâncească sau să-i ţină (obstrucţie) sau să intre în cerc.**

**27.23. Jucătorii de la bătaie aflaţi pe linia de aşteptare sau ieşiţi din joc nu au voie să împiedice fruntaşul echipei adverse în acţiunile sale. Ca sancţiune, jucătorul vinovat va primi cartonaş galben iar jocul va fi reluat de la faza anterioară comiterii greşelii.**

**27.24. 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 obţinute de jucătorul eliminat se menţin, dar cele realizate din bătaia mingii de jucătorul nou intrat în teren, nu se socotesc.**

**27.25. Dacă jucătorii echipei de la bătaie aflaţi în faţa liniei de bătaie sau de fund împiedică (sau îl ţin) pe fruntaşul sau fundaşul echipei adverse în acţiunile lor, vor fi sancţionaţi cu cartonaş galben. Orice avantaj pentru echipa de la bătaie ca urmare a obstrucţiei se anulează şi jocul reîncepe din situaţia anterioară comiterii greşelii.**

**27.26. Jucătorii echipei de la bătaie aflaţi în zona de fund nu au voie să-l împiedice pe fundaş în desfăşurarea jocului sau în zonă şi în special la prinderea mingilor din bătaie. Nerespectarea acestei reguli va duce la sancţionarea jucătorilor vinovaţi cu cartonaş galben şi anularea avantajelor obţinute.**

**** 

**27.27. Dacă prin obstrucţia 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 şi trecut ultimul la bătaia mingii. Eventualele puncte suplimentare obţinute de jucătorul eliminat se menţin, însă cele realizate de jucătorul care a înlocuit nu se socotesc.**

**27.28. Jucătorii de la bătaie aflaţi în spatele liniei de întoarcere pot intra în joc şi intercepta mingea bătută, în zbor (fără să producă obstrucţie numai pe culoarul de întoarcere), însă nu se iau în considerare (se anulează) eventualele puncte suplimentare realizate din această intercepţie.**

**27.29. Jucătorii aflaţi la bătaie pot obţine puncte suplimentare .**

**La acordarea punctelor suplimentare se va ţine cont de poziţia mingii în terenul de joc şi nu a jucătorului.**

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

* **dacă mingea bătută depăşeşte în traiectoria ei linia de 65 m (respectiv 54 m ), fără să fi atins pământul şi fără să depăşească liniile de margine ale zonei de fund ;**
* **dacă mingea bătută este atinsă de către jucătorii de la prindere şi cade peste linia de 65 m (respectiv 54 m) , fără să depăşească 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 , 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 ).**

**27. 29. b. *Se acordă un punct suplimentar:***

* **dacă mingea bătută, în traiectoria ei prin aer, depăşeşte linia de fund (60 m, respectiv 50 m) şi apoi trece peste liniile de margine ale zonei de fund (printre steaguri) ;**
* **dacă mingea bătută depăşeşte, în traiectoria ei, linia de fund (60 m, respectiv 50 m) şi a fost prinsă în zonă de un jucător al echipei de la prindere ;**
* **dacă mingea bătută depăşeşte, în traiectoria ei, linia de trei sferturi, fără să fie prinsă direct sau dintr-o pasă din voleu ori ricoşeu, înainte de a atinge pământul şi cade în spaţiul de trei sferturi ;**
* **dacă jucătorii echipei de la prindere, aflaţi în spaţiul de trei sferturi, resping mingea (care, în traiectoria ei, a depăşit linia de trei sferturi) în afara liniilor de margine ;**
* **dacă mingea în timpul cât traversează pe sus spaţiul dintre linia de trei sferturi şi linia de fund şi înainte de a ieşi peste liniile de margine este atinsă de un jucător al echipei de la prindere sau, prinzând-o, a depăşit cu mingea linia de margine ;**
* **dacă mingea bătută în traiectoria ei cade pe linia de trei sferturi (această linie face parte din zona de trei sferturi) sau pe linia de fund (60 m, respectiv 50 m) ;**
* **dacă mingea bătută depăşeşte în traiectoria ei linia de trei sferturi şi este respinsă din acest spaţiu în faţa liniei de trei sferturi şi nu este prinsă.**

**Toate punctele suplimentare obţinute de echipa de la bătaie se iau în calcul la scorul reprizei.**

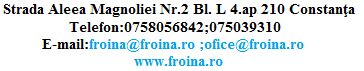
**Jocul echipei de la prindere (în atac)**

**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 formaţie 1,3,3,3,1 și intrarea în teren la fluierul arbitrului, jucătorii nu-şi 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 şi nici să se aşeze în faţa lor (ci numai la 2 m lateral, atunci când se apără în careu sau triunghi). Altfel se consideră obstrucţie.**

**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 ţintesc (trag) într-un adversar, ei trebuie să se găsească cu cel putin un picior în cerc sau zonele de competenţă.**

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

**b) Fundaşul sau fruntaşul, ca să lovească valabil, trebuie să se găsească în orice punct al zonei, cu cel puţin un picior în zonă (înainte de a trage şi după ce a tras).**

**28.5. Lovirea adversarului cu mingea trasă din afara cercului, de pe linie sau din faţa 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 şi în spatele palmei, excepţie făcând palmele până la încheietură.**

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

**b) Tot lovitură valabilă se consideră şi aceea provenită dintr-o minge ricoşată din palmele unui coechipier, care îi loveşte orice parte a corpului în afară de palme (nu se pot considera loviţi doi jucători deodată prin ricoşeu).**

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

**28.9. Acelaşi jucător poate fi lovit de 3 ori, o dată pe culoarul de ducere, o dată pe culoarul de întoarcere şi atunci când, fiind prins la mijloc, intră în teren fără să fie invitat de arbitru. Arbitrul va semnaliza prin fluier orice lovitură.**

**28.10. Dacă în spaţiul în care a fost lovit un jucător, ori în alt spaţiu sau culoar, se mai găsesc şi alţi jucători ai echipei de la bătaie, arbitrul fluieră lovirea jucătorului, opreşte jocul, până în momentul în care jucătorul lovit a ieşit din spaţiul respectiv în afara terenului, de unde se îndreaptă de-a lungul liniei de margine în spatele liniei de întoarcere cînd a fost lovit pe culoarul de ducere sau pe banca de rezervă când a fost lovit pe culoarul de întoarcere. Toţi ceilalţi coechipieri se opresc pe loc.**

**28.11. În momentul în care se serveşte mingea, jucătorii de la prindere trebuie să se găsească cu ambele picioare în cerc sau în zonele respective. Ei pot să-şi 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.**

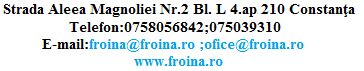
**28. 12. În mişcarea lor pe teren, jucătorii mărginaşi nu au voie să depăşească linia de mijloc (care separă culoarele). În cazul în care prind o minge din zbor peste linia de mijloc, prinderea este valabilă, dar se retrag pentru a juca prinsul la mijloc la distanţă de 15 m (respectiv 12,5 m) Aceeaşi situaţie şi pentru fundaşul şi fruntaşul care au depăşit triunghiul respectiv.**

**28.13. Jucătorii de la prindere nu au dreptul să intre într-un careu sau triunghi străin, în care se joacă mingea şi se află unul sau doi jucatori ai echipei de la bătaie. Nerespectarea acestei reguli determină pe arbitru să oprească jocul,**

**permiţând jucătorilor de la bătaie, aflaţi în careul sau triunghiul respectiv, să depăşească acest spaţiu. Se consideră depăşire.**

**28.14. Ei pot intra numai pentru a recupera o minge respinsă de apărători în direcţia lor şi căzută pe pământ şi, după ce se retrag în spaţiul sau de joc, poate pasa mingea. De asemenea, ei pot să dubleze un coechipier (să ţină diagonala), aşezându-se în spatele lui pentru a-l ajuta la oprirea mingii sau pentru a împiedica ieşirea mingii din teren, atunci când este trasă.**

**28.15. Fruntaşul şi fundaşul nu au voie să se deplaseze, în afara terenului, pentru a dubla un coechipier decât până la axa primelor cercuri din zona lor de acţiune. De asemenea jucătorii mărginași pot ține diagonala fără a depăși axul imaginar al cercului alăturat.**

**** 

**Prinsul la mijloc**

**Prinsul la mijloc se poate realiza de către jucătorii de la prindere pe întreg terenul de joc, indiferent de spațiul în care joacă.**

În timpul unui meci jucătorii nu au voie să prindă mingea din bătaie sau pasă cu ajutorul echipamentului (şapcă, tricou etc.), mingea poate fi prinsă numai cu palmele.

**Art. 29. *Faza de prins la mijloc se joacă astfel:***

**a) dacă mingea a fost prinsă de un jucător mărginaş, prinderea la mijloc se face între acesta şi mărginaşul din faţă de pe culoarul opus ;**

**b) dacă mingea a fost prinsă de fruntaş, prinderea la mijloc se face între acesta şi al doilea mijlocaş ;**

**c) dacă mingea a fost prinsă de primul mijlocaş, prinderea la mijloc se face între acesta şi al treilea mijlocaş ;**

**d) dacă mingea a fost prinsă de al doilea mijlocaş, prinderea la mijloc se face la alegerea jucătorului prins la mijloc, între mijlocașul al doilea şi fruntaş sau fundaş ;**

**e) dacă mingea a fost prinsă de al treilea mijlocaş, prinderea la mijloc se face între acesta şi primul mijlocaş ;**

**f) dacă mingea a fost prinsă de fundaş, prinderea la mijloc se face între acesta şi al doilea mijlocaş.**

**Jucătorul intermediar de la prindere, adică mijlocaşul respectiv în situaţia prevăzută la pct. a, primul mijlocaş în situaţia prevăzută la pct. b, al doilea mijlocaş în situaţiile prevăzute la pct. c şi e, sau al treilea mijlocaş în situaţiile prevăzute la pct. d şi f, părăseşte cercul pe timpul executării prinsului la mijloc, plasându-se la o distanţă de 2 m de marginea cercului în locul indicat de arbitru , fiind considerat scos din joc şi rămâne nemişcat până în momentul în care mingea a atins pământul sau s-a consumat faza de prins la mijloc (nu mişcă picioarele).**

**29.1. Prinsul la mijloc nu se poate juca la distanţă mai mică de 15 m (respectiv 12,5 m), distanța fiind delimitată de două fanioane .**

**29.2. Pasa din voleu este admisă o singură dată pe tot terenul, dacă mingea a fost pasată și prinsă de același jucător care a făcut pasa, prinsul la mijloc se va juca de pe locul de unde jucătorul a făut pasa, dacă mingea voleibalată a fost prinsă de alt coechipier, prinsul la mijloc se va juca de pe locul de unde a fost prinsă pasa .**

**29.3. Dacă mingea a fost prinsă pe laturile terenului, în această situaţie fanionul va fi fixat la un 1 m distanţă de liniile de margine.**

**29.4. Dacă mingea este prinsă în zonă, nu poate constitui motiv de jucare a fazei de prins la mijloc, cu toate că se acordă echipei de la bătaie un punct suplimentar .**

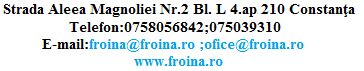
**29.5. Dacă mingea pasată a fost prinsă în afara terenului de joc (jucătorul respectiv a ieşit cu ea în afara terenului de joc), jocul este oprit de arbitru, prin fluier , prinsul la mijloc considerându-se terminat. Jocul reîncepe cu acordarea unui avantaj de un spaţiu de joc jucătorului care a fost prins la mijloc.**

**29. 6. Jucătorul care a prins mingea nu are voie să paseze sau să tragă decât din spatele acestui loc marcat de arbitru cu un fanion. Călcarea fanionului sau depăşirea lui duce la încetarea prinsului la mijloc (depăşire ).**

**29.7. Jucătorii de la prindere, între care se efectuează prinsul la mijloc, au dreptul să schimbe mingea între ei cel mult de trei ori (începând de la cel care a prins mingea) sau poate trage din prima, a doua sau a treia minge. A treia pasă este socotită efectuată din momentul în care mingea a părăsit mâna jucătorului care a executat-o.**

**29.8. Jucătorii nu au dreptul să paseze mingea prin aer sau pe pământ jucătorului intermediar (scos din joc) până când nu s-a terminat faza de prins la mijloc ( s-au efectuat cele trei pase, s-a tras asupra jucătorului prins sau mingea a atins pământul). Dacă totuşi i s-a pasat, prinsul la mijloc încetează.**

**29.9. Jucătorul prins la mijloc poate să-şi aleagă distanţa la care să se plaseze faţă de cei doi adversari, însă pe diagonala lor pe care nu are voie să o părăsească. În caz contrar, arbitrul va sancţiona această abatere prin avertisment (cartonaş galben) şi, dacă se repetă, chiar cu eliminarea jucătorului. Jucătorul prins la mijloc este liber să facă orice mişcare pentru a se apăra, având dreptul să intercepteze mingea în timpul schimbului, nu poate face însă marcaj adversarului decât după fluierul arbitrului şi părăsirea mingei din mâna jucătorului altfel va fi sancţionat .**

** **

**29.10. Jucătorii de la prindere, între care se efectuează prinsul la mijloc, trebuie să-şi păstreze poziţia regulamentară, pe care au avut-o la stabilirea diagonalei, până la efectuarea pasei către coechipier, jucătorul aflat în cerc nu poate să-și schimbe poziția inițială până la efectuarea primei pase (nu schimbă poziția picioarelor. )**

**29.11. Jucătorul prins la mijloc are voie să fugă prin culoarul de ducere sau întoarcere într-unul din careuri sau triunghiuri, peste linia de sosire, ori să se reîntoarcă peste linia de plecare dacă:**

**a) Jucătorii de la prindere în timpul schimbului au scăpat mingea şi aceasta a atins pământul, sau au pasat în afara terenului, peste linia de margine ;**

**b) Jucătorii de la prindere n-au tras după primele trei schimburi ;**

**c) Jucătorul prins la mijloc a interceptat mingea şi a pus-o jos sau a respins-o în teren ;**

**d) Jucătorul a fost ţintit, dar n-a fost lovit.**

**29.12. Jucătorul ieşit din prinsul la mijloc rămâne în joc până în momentul în care reuşeşte să treacă peste linia de sosire sau plecare.**

**29.13. Dacă jucătorul a revenit în zona de bătaie peste linia de scăpare sau peste linia de întoarcere (în loc de linia de plecare sau de sosire), el este readus în triunghiul sau careul în care s-a găsit când s-a jucat faza de prins la mijloc, după care jocul se reia la fluierul arbitrului, pierzând dreptul de a se mai reîntoarce în zona de bătaie.**

**29.14. Dacă jucătorul este lovit în timpul cât a fost prins la mijloc, el este obligat să părăsească terenul și să se îndrepte spre linia de întoarcere. Din momentul lovirii, jocul se consideră închis şi se reia prin bătaia mingii.**

**29.15. Dacă în momentul prinderii mingii bătute pe sus, mai sunt în teren jucători ai echipei de la bătaie, jocul se continuă până la trecerea acestora (şi a celor care eventual ar mai intra în joc) peste linia de sosire sau de scăpare şi apoi se efectuează prinsul la mijloc.**

**29.16. Înainte de începerea jocului de prindere la mijloc, în spatele liniei de plecare sau de întoarcere, nu trebuie să fie mai mult de doi jucători. În caz contrar, se introduce în teren (triunghi) jucătorul în plus, după care se poate juca prinsul la mijloc. Începerea jocului la prinderea la mijloc se semnalează prin fluier de către arbitru.**

**29.17. În cazul unei lovituri în faza de prins la mijloc se acordă 2 puncte.**

**XI. CODUL DE SEMNALIZARE**

**Art.30. Pentru a întări unele decizii luate prin fluier de către arbitri sau în anumite situaţii ori faze, când nu este indicat a se fluiera, se utilizează şi semnalizarea cu braţul.**

**Aceste semnalizări sunt efectuate de arbitri în funcţie de locul unde se petrece faza sau infracţiunea.**

**a) Ridicarea unui braţ:**

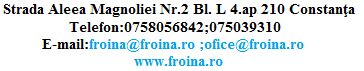
**- semnalizează acordarea unui punct suplimentar.**

**b) Ridicarea ambelor braţe:**

**- semnalizează acordarea de 2 puncte suplimentare.**

**c) Ridicarea fanionului şi fluier:**

**- pentru a semnaliza comiterea unei nereguli.**

**** 

**XII. STABILIREA REZULTATULUI JOCULUI**

**Scorul**

**Art .31. Scorul este prezentarea în cifre a punctelor câştigate de cele două echipe care au disputat o partidă de oină. Ele se socotesc pe reprize şi 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. 27.29.a. și Art. 27.29.b.) .**

**Art. 32. Scorurile celor două reprize cumulate dau scorul final. Echipa care obţine cel mai mare scor final este declarată învingătoare.**

**Art .33. Dacă jocul fixat nu se poate disputa sau nu se poate termina, din cauza impracticabilităţii 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 şi i se vor atribui 0 puncte în clasament.**

**Art .34. În cazul când un joc nu s-a terminat şi urmează să continue a doua zi, echipele nu vor putea utiliza decât aceiaşi jucători care au fost trecuţi pe foaia de arbitraj.**

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

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

**Art.35. Jocurile oficiale întrerupte de arbitru datorită periclitării situaţiei acestuia sau atunci când caracterul jocului este influenţat nu se vor mai continua a doua zi. În această situaţie, comisia respectivă va decide după analizarea raportului arbitrului.**

**Art .36. Echipele care se vor retrage de pe terenul de joc (indiferent din ce motive) înaintea fluierului final vor primi 0 puncte în clasament şi 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. 37. 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 competiţie.**

**Art.38. Echipele care se va dovedi că s-au lăsat învinse sau uzează de mijloace nelegale de a câştiga , vor fi eliminate din competiţia la care participă.**

**XIII. CLASAMENTUL**

**Art.39.**Competițile de oină se pot desfășura astfel : sistem turneu simplu , tur- retur , pe grupe și eliminatoriu.

a) dacă la o competiție se vor prezenta 2-4 echipe se va juca sistem tur –retur ;

b) dacă la o competiție se vor prezenta peste 5 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 .40. Pentru un meci de oină dintre două echipe aflate într-o competiție oficială se acordă puncte după cum urmează:**

**- pentru jocul câştigat se atribuie 3 puncte ;**

**- pentru jocul egal se atribuie 2 puncte ;**

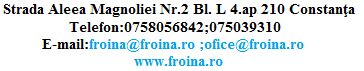
**- pentru jocul pierdut se atribuie 1 punct ;**

**- pentru renunţare, retragere, eliminare sau neprezentare se atribuie 0 puncte.**

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

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

**Art.41. Dacă două sau mai multe echipe se află la egalitate de puncte, se va avea în vedere următoarele:**

**** 

**a) Rezultatul obținut în meciul direct (dacă competiția se desfăşoară în sistem tur-retur, va conta echipa care s-a impus pe ansamblu celor două manșe) ;**

**b) Dacă egalitatea persistă și nu se poate face departajarea după criteriul de mai sus, se va lua în calcul punctaverajul obținut în meciurile directe, 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 se menține, se va efectua un meci sau un turneu simplu între echipele aflate la egalitate ;**

**e) Dacă meciul se termină la egalitate, se vor executa câte 5 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 din echipe acumulează mai multe puncte.**

**Art.42. Pentru celelalte locuri va decide punctajul. Dacă două sau mai multe echipe au același punctaj, departajarea se va face prin luarea în calcul a punctaverajului realizat între echipele aflate la egalitate de puncte. Dacă egalitatea se menține, departajarea se va realiza în funcție de punctaverajul general.**

**Art.43. Scorul pentru jocurile câştigate prin renunţare, retragere, eliminare sau neprezentare pe teren este de 9-0 și 0 puncte în clasament.**

**Art.44. În caz de epuizare a rezervelor prin accidentare, echipa descompletată pierde jocul cu scorul de 0-6, indiferent de situaţia de pe teren în momentul descompletării , acordându-i-se 1 punct în clasament.**

**Art.45. În caz de epuizare a rezervelor prin eliminare, echipa descompletată pierde jocul cu scorul de 0-9, indiferent de situaţia de pe teren în momentul descompletării, acordându-i-se 0 puncte în clasament.**

**Art.46. Când jocurile se dispută sistem ,, divizie’’, clasamentul se alcătuieşte pe puncte şi punctaveraj:**

**a) În cazul de egalitate de puncte, se declară câştigătoare 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.47.**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 ;

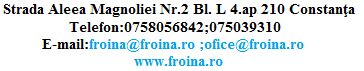
2. a doua echipă din prima grupă cu prima echipă din a doua grupă .

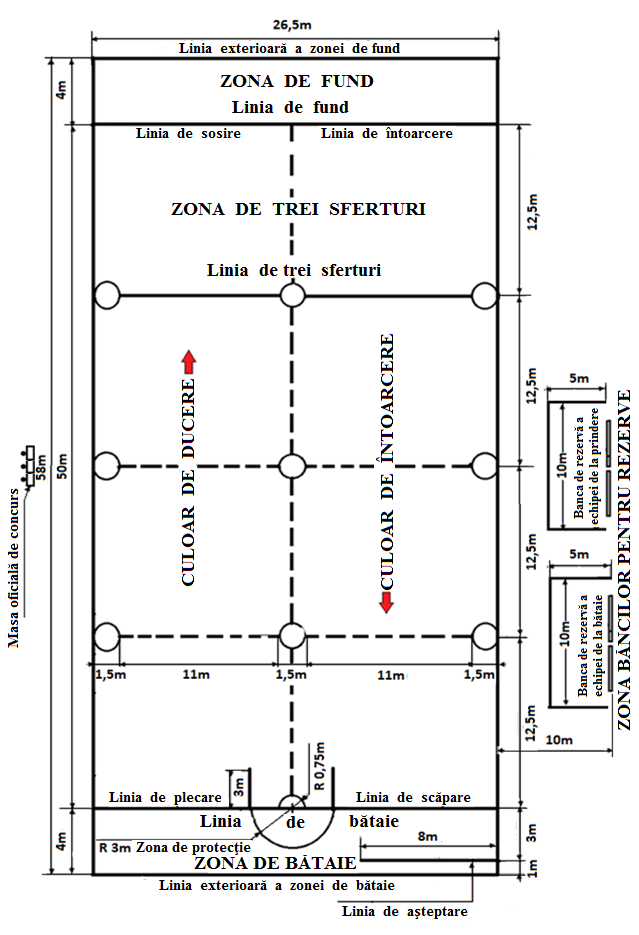
Învinsele vor juca între ele un singur meci de departajare pentru locurile 3-4. Dacă egalitatea persistă, departajarea se va face prin rejucarea meciului. Dacă egalitatea se menține, departajarea se va face prin lovituri de baston. Echipele câştigătoare vor juca finala , un singur meci .Va fi declarată învingătoare echipa care a câștigat meciul. Dacă finala se termină la egalitate, se va juca un nou meci pentru departajare. Dacă egalitatea se menține, departajarea se va faca prin lovituri de baston.

**XIV. CONTESTAŢII**  
  
**Art .48. Orice contestaţie privind validarea şi identitatea jucătorilor se poate face până la consemnarea rezultatului şi semnarea foii de arbitraj de către cei doi arbitri.**

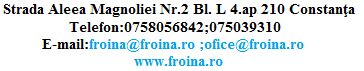
1. **La contestaţiile privind identitatea jucătorilor trebuie să se precizeze numele jucătorilor contestaţi de pe foaie cu documente.**

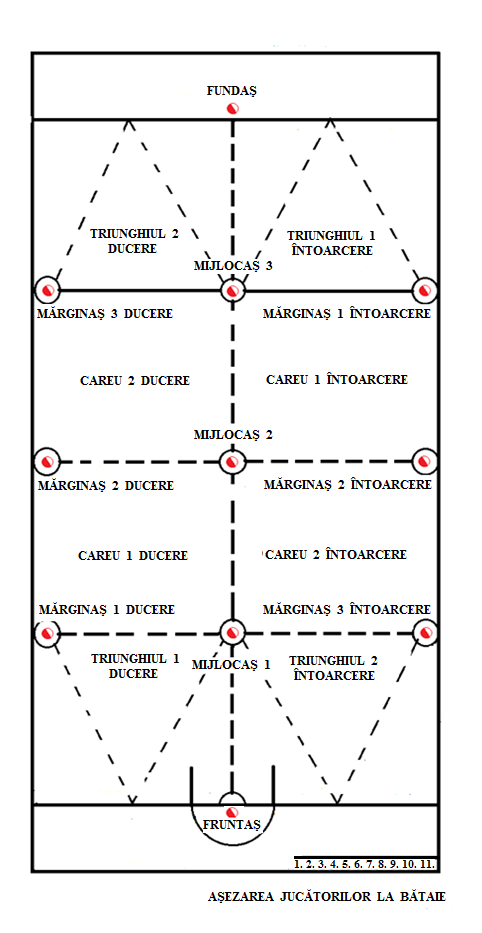
**b)În caz de refuz din partea unui delegat de a semna contestaţia introdusă de echipa adversă, consemnarea de către arbitru a acestui fapt va acoperi lipsa semnăturii refuzate.**



ANEXA NR.2



ANEXA NR. 3