

## REGULILE OFICIALE ALE JOCULUI DE OINA

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".

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.

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;

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.

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.

Jocul se opreste cand mingea iese din joc si anume:

a) datorita unui serviciu gresit, jucatorul de la bataie refuza serviciul;

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;

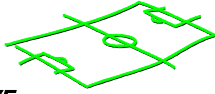
d) mingea batuta cade peste linia exterioara a zonei de fund si depaseste zona de fund, pe sus;

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;

In cazul alineatelor a) si b), jucatorii aflati in spatele liniilor de plecaer 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 arbitriului. 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 triunghi fata de locul in care se aflau;



- daca mingea a fost oprita si readusa in tren 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 bataie 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 reancepe:

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 reancepe 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 reancepe la fluierul arbitrilor daca au ramas jucatori in teren.

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.

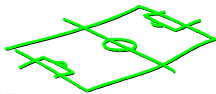
Jocul se redeschide:

1. Daca este un singur jucator, jocul se redeschide prin scoaterea lui din oficiu, in primul triunghi 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. In momentul reanteriorii 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 triunghi din oficiu dupa aceleasi reguli. Deschiderea jocului la scoaterea din triunghi este semnalata de arbitru prin fluier.
3. In toate situatiile de redeschidere, jucatorul de la prindere care este in posesia mingei, o va ridica cu bratul in sus pana la fluierul arbitrilor.

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, dobindite astfel:

- a) Echipa de la prindere realizeaza puncte din lovirea adversarului, considerandu-se o lovitura egala cu 2 puncte.
- b) Echipa de la bataie acumuleaza puncte din eventualele batai efectuate peste liniile de 65 m, 60 m si treisferturi.

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.

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.

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.

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.

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.

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.