

# Федерація ойни Румунії



## ПРАВИЛА ГРИ В ОЙНУ (українською мовою)

Констанца

**Federația Română de Oina**



**REGULAMENTUL  
JOCULUI DE OINA**  
(in ucraineana)

**Constanța**

**Міністерство освіти і науки України  
Державний заклад  
«Луганський національний університет  
імені Тараса Шевченка»**

**ПРАВИЛА ГРИ В ОЙНУ**

**Полтава  
ДЗ «ЛНУ імені Тараса Шевченка»  
2022**

УДК 796.39(072)

Д55

Д56

С32

П49

**Рецензенти:**

**Школа О. М.** – кандидат педагогічних наук, професор, завідувачка кафедри фізичного виховання та спортивного вдосконалення Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради.

**Шинкарьов С. І.** – кандидат біологічних наук, доцент, завідувач кафедри олімпійського та професійного спорту Навчально-наукового інституту фізичного виховання і спорту ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка».

**Добре Н.**

Д56 Правила гри в ойну : навч. метод. посіб. для вчителів і викл. вишів / Сердечний В. В., Полулященко Т. Л. ; за ред. Н. Добре / пер. з рум. І.-Л. Горват. – Полтава : Вид-во ТОВ «ТАЛКОМ», 2022. – 96 с. : іл., фот.

**ISBN 978-617-8016-67-8**

Це перше видання «Правил гри в ойну» українською мовою, яке стане в нагоді не тільки тим, хто займається ойною професійно або на аматорському рівні, але й усім уболівальникам та широкому загалу поціновувачів цієї національної гри.

Пропоновані правила – чинний їх варіант, затверджений Федерацією ойни Румунії.

**УДК 796.39(072)**

*Рекомендовано до друку рішенням вченої ради Державного закладу «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка» від 31.08.2022 (протокол № 1).*

**ISBN 978-617-8016-67-8**

Навчально-методичний посібник для вчителів і викладачів вишів, а так само для здобувачів вищої освіти денної і заочної форм навчання першого (бакалаврського) рівня спеціальності 014 Середня освіта. Фізична культура; 017 Фізична культура і спорт; 227 Фізична терапія, ерготерапія.

© Nicolae Dobre

© Володимир Сердечний, Тетяна Полулященко

© Federația Română de Oina

© ДЗ «ЛНУ імені Тараса Шевченка», 2022

## ЗМІСТ

<b>PREAMBUL</b> .....	7
<b>ВСТУП</b> .....	9
<b>ПРАВИЛА ГРИ В ОЙНУ 11 НА 11 ГРАВЦІВ</b> .....	12
Стаття 1 Термінологічний апарат .....	12
Стаття 2 Поле для гри .....	13
Стаття 3 Інвентар для гри .....	17
Стаття 4 Команда .....	19
Стаття 5 Правила гри .....	20
Стаття 6 Командна гра в «нападі» .....	22
Стаття 7 Командна гра в «захисті» .....	28
Стаття 8 Нарахування очок .....	31
Стаття 9 «Перебіжчик у пастці» .....	35
Стаття 10 Судді .....	45
<b>ПРАВИЛА ГРИ В ОЙНУ 6 НА 6 ГРАВЦІВ</b> .....	54
Стаття 1 Термінологічний апарат .....	54
Стаття 2 Поле для гри .....	54
Стаття 3 Інвентар для гри .....	55
Стаття 4 Команда .....	55
Стаття 5 Правила гри .....	55
<b>ПРАВИЛА ГРИ В ОЙНУ 8 НА 8 ГРАВЦІВ (ОДИН КОРИДОР)</b> .....	61
Стаття 1 Термінологічний апарат .....	61
Стаття 2 Поле для гри .....	61
Стаття 3 Інвентар для гри .....	62
Стаття 4 Команда .....	62
Стаття 5 Правила гри .....	62
<b>ПРАВИЛА ГРИ В ОЙНУ 8 НА 8 ГРАВЦІВ (ДВА КОРИДОРИ)</b> .....	68
Стаття 1 Термінологічний апарат .....	68
Стаття 2 Поле для гри .....	68
Стаття 3 Інвентар для гри .....	68
Стаття 4 Команда .....	69
Стаття 5 Правила гри .....	69
<b>ІСТОРІЯ ПРАВИЛ ГРИ В ОЙНУ</b> .....	75

<b>СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ .....</b>	<b>77</b>
<b>ДОДАТКИ .....</b>	<b>87</b>

 <p><b>OINA</b> Tradiție și originalitate în sportul românesc</p>	<p style="text-align: center;"><b>R O M Â N I A</b> <b>FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE OINĂ</b></p> <p><b>Sediul:</b> Strada Aleea Magnoliei, nr. 2, Bl. L4, ap. 110, Constanța; <b>Telefon:</b> 0735 /176 186; <b>E-mail:</b> nicudbr@yahoo.com; www.froina.ro</p>
--	---

Nr. 363 din 10.08.2022

***Dragi prieteni,***

Războiul tragic, în toate formele sale, provoacă întotdeauna suferință care, cu greu, poate fi exprimată în cuvinte.

Totuși, viața merge înainte și, uneori, și în aceste vremuri, găsim puterea de a continua cursul firesc al vieții.

Un exemplu, în acest sens, este domnul profesor SERDECHNYI VOLODYMYR, pe care războiul l-a făcut să își părăsească casa și să ajungă la mii de kilometri de aceasta, în România, la Constanța.

Cunoscută fiind pasiunea sa pentru sport, în general și pentru oină – sportul național al României, în special, acesta și-a dedicat tot timpul șederii sale în România, pentru realizarea, în limba ucraineană, a materialelor necesare pentru învățarea acestui sport (regulament de joc, metode și mijloace de antrenament).

Astfel, domnul profesor SERDECHNYI VOLODYMYR a putut să pună pe hârtie, în limba ucraineană, frumusețea unui sport 100% românesc, ale cărui origini sunt cu sute de ani în urmă, primul campionat național fiind organizat în anul 1899, la București.

În lucrarea de față, autorul cu un efort deosebit (deoarece a avut la dispoziție cărți în limba română), a reușit să redea, foarte exact, regulile de joc, precum și metodele și mijloacele de antrenament.

Astfel, a pus în valoare complexitatea, dinamismul și spectaculozitatea acestui sport care, cu siguranță, va cuceri copiii ucrainieni și nu numai.

Oina - sportul național al României, poate constitui o nouă punte de legătură între două popoare vecine.

Apreciam în mod deosebit, efortul fantastic făcut de domnul profesor SERDECHNYI VOLODYMYR, pentru întocmirea lucrării de față și vă adresăm mulțumirile noastre pe această cale.

În același timp, dorim să adresăm mulțumiri doamnei Irina-Liuba Horvat, care a asigurat traducerea în limba ucraineană a materialului prezentat.

Vă invităm pe toți să redescoperiți frumusețea sportului național al României – Oina!

Cu deosebit respect,

**PREȘEDINTE**

**NICOLAE DOBRE**





*Alma mater*  
дає поживу для розуму,  
надихає на творчість,  
озорює життєвий шлях,  
*Cordis Pacificus,*  
*VII, II, IX A.D.*

## ВСТУП

Ойна – румунська національна старовинна спортивна гра з м'ячем і биткою, яка була поширена серед чабанів, аналогічна до української гилки. Перші згадки про гру датуються XIV століттям. З 30-х років XX ст. у Румунії проводять національну першість із цієї гри.

Якщо поглянути на мапу Європи, то, мабуть, не знайдеться країни, в якій би не було своєї національної гри з м'ячем і биткою. Сюжет цих ігор приблизно однаковий: відбивання м'яча биткою, біг, ловлення м'яча, «квацання» перебіжчика (кидок у нього м'ячем або його торкання м'ячем у руці) або переправлення м'яча на якусь базу та ін.; в одних іграх гра точиться на полях прямокутної форми, тобто перебіжчики просуваються полем туди і назад прямою лінією (ойна, гилка, палант та ін.), в інших іграх на полі розташовано декілька пунктів (баз), зазвичай вони утворюють квадрат, які перебіжчики мають пройти по черзі (наприклад, раунлерз, песапалло). Якщо провести для цих ігор умовну лінію прогресу від сивої давнини – народна гра, дозвілля - до нашого часу – спортивна гра, змагання, то ойна серед них, на нашу думку, одна з тих, що набула всіх ознак масової спортивної гри. На доказ цього говорять такі факти: наявність єдиних правил гри; варіативність розмірів полів та характеристик інвентарю для різних статей і вікових категорій спортсменів; розмаїття різновидів гри: 11 на 11 гравців, 8 на 8 гравців, 6 на 6 гравців, ойна на пляжі та ін.; багаторічна сітка регулярних змагань: чемпіонатів, кубків, турнірів, спортивних фестивалів, показових матчів та ін. Ойна давно вже досягла тієї фази, коли вона може вийти за межі Румунії на міжнародну арену вже як інтернаціональний вид спорту. Простота і демократичність, базові природні рухи (біг, метання, стрибки та ін.), гармонійний

розвиток усіх фізичних якостей, широкий віковий діапазон кар'єри гравця (від дітей до дорослих), гендерна рівність, нескладний інвентар для гри та ін. - усі ці чинники, на нашу думку, сприятимуть поширенню ойни в Україні.

Це перші в Україні правила гри в ойну українською мовою. Переклад на українську був би неможливий без відвідування змагань і турнірів з ойни, перегляду відеозаписів ігор, роботи з методичною літературою із цього виду спорту, а головне – плідній співпраці з функціонерами Федерації ойни Румунії, тренерами та гравцями команд. Слід зауважити, що це не простий механічний переклад з румунської, його було адаптовано, звісно ж без втрати логіки гри і сенсу правил, до української спортивної термінології з урахуванням її вимог і традицій. Як відправну точку ми взяли українську народну гру гилка, як найбільш подібну до ойни, щоб сформувані термінологічний апарат останньої. Наприклад, в оригінальному варіанті правил команда, яка відбиває м'яч биткою, – це захисники, а команда, гравці якої ловлять м'яч, – це нападники. В українському ж перекладі ролі команд змінено, бо саме в гилці гравець, який відбиває м'яч биткою, – нападник, а гравці, які ловлять м'яч у полі, – захисники. Аби уникнути складних словесних конструкцій, ми вважали за доцільне замінити їх неологізмами, наприклад, гравець, який відбиває м'яч биткою – биткар, від битка і суфікс -ар (суфіксальний спосіб творення іменників), гравець, який виконує подачу м'яча – підгилювач (віддієслівний іменник), від гилити – бити м'яч під час гри в гилки й іменникового префіксу під- та суфіксу -ач. Момент улучання м'ячем у перебіжчика – «квацання», слово, яке прийшло з гилки від попадати в когось м'ячем або торкатися когось рукою, граючи у квача, гилку тощо; мазати. Так само для позначення траєкторій польоту м'яча ми ввели такі терміни: м'яч, що котиться по землі, – «поземник»; м'яч, що летить високою траєкторією, – «повітряник». Ці та інші нововведення (назви позицій гравців команди захисту, найменування зон та ліній ігрового поля, фаз гри тощо) сприятимуть якнайкращому розумінню правил гри та їх застосуванню на практиці.

Ойна – динамічна гра, зазвичай, її тривалість близько 40 хвилин, а кожному гравцеві випадає по одному разу побувати в

ролі підгилювача, биткаря, перебіжчика та захисника. За своїм сюжетом вона нагадує шашки, де бити фігуру суперника обов'язково, тобто кожна команда неодмінно має відповідати на дію свого противника. Такий часовий формат гри дозволяє використовувати її на уроках фізичної культури, під час спортивних свят, на дозвіллі. Ще одна перевага ойни це те, що починати грати в неї можна майже в будь-якому віці, або, наприклад, продовжити в ній свою спортивну кар'єру, яка була закінчена в іншому виді спорту. Доволі часто ойну використовують волейболісти, гандболісти, футболісти, легкоатлети, щоб урізноманітнити свої тренування, а більшість вправ з неї легко підійдуть для тренувань софтболісток і бейсболістів. До речі, в ойну можна грати і просто неба, і в спортивний залі.

До «Правил гри в ойну» ввійшли чинні правила гри в ойну 11 на 11 гравців, правила гри в ойну 6 на 6 гравців, правила гри в ойну 8 на 8 гравців (один коридор), правила гри в ойну 8 на 8 гравців (два коридори); нумерація статей і пунктів правил українською і румунською мовами ідентична.

Слід висловити щирі слова подяки президенту Федерації ойни Румунії Nicolae Dobre, його помічникам і бізнес-партнерам Daniel Froni, Stefan Calangiu, Marius Presura, Valentin Ioniță, Raluca Grosu за активної участі й допомоги яких стала можливою поява цього навчально-методичного посібника.

Список рекомендованих джерел містить покликання на методичну літературу (румунською мовою) з ойни, фото і відеоматеріали з техніки і тактики гри, за допомогою яких можна поповнити обсяг знань про неї.

Сподіваємось, що поява правил гри в ойну українською дозволить значно розширити в Україні (до речі, і в українській діаспорі Румунії) коло тих, хто почне започатковувати цю гру в практиці, а саме викладачів фізичної культури середніх навчальних закладів, закладів передвищої освіти, викладачів фізичного виховання закладів вищої освіти, здобувачів освіти, тренерів та широкого загалу людей, які дотримуються здорового способу життя.

# ПРАВИЛА ГРИ В ОЙНУ 11 НА 11 ГРАВЦІВ

## **Стаття 1** ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ АПАРАТ

### **1.1** Ойна 11 на 11 гравців

Для цієї гри потрібно поле, дві команди по 11 гравців у кожній, м'яч і битка. Мета кожної команди – здобути більше за суперника очок для перемоги в матчі.



**Рис. 1.** Вихідне розташування команд для гри 11 на 11 гравців

### **1.2** Команда

Залежно від місця, яке займає на полі команда, вона грає або в «нападі», або в «захисті».

#### **1.2.1** Команда в «нападі»

Команда перебуває в «нападі», коли її гравці б'ють по м'ячу биткою (биткарі), а потім перетинають ігрове поле (перебіжчики), захищаючись, щоб не попасти під удар гравців команди «захисту», які намагаються влучити («квацання») у них м'ячем.

#### **1.2.2** Команда в «захисті»

Команда в «захисті», коли її гравці намагаються влучити в гравців «нападу» м'ячем – «квацання», щоб здобути очки.

### **1.3** Очки

У грі ойна очки можуть здобути і гравці команди «нападу», і гравці команди «захисту».

### **1.3.1 Очки команди «нападу»**

Команда «нападу» може здобувати очки (одне або два за кожен удар) залежно від відстані, яку подолає відбитий биткою м'яч.

### **1.3.2 Очки команди «захисту»**

Команда «захисту» здобуває два очки за кожне правильне влучання м'ячем у противника (перебіжчика).

### **1.4 Тайм**

Тайм це одна половина гри в ойну, у першому таймі одна команда «нападає» – відбиває м'яч, а друга «захищається» – ловить м'яч, у другому таймі команди міняються ролями.

Перерва між таймами 5 хв.

### **1.5 Перемога в грі**

Очки, здобуті кожною командою у двох таймах, у «нападі» й у «захисті», складають. Команду, яка здобула найбільшу кількість очок, оголошують переможницею.

## **Стаття 2 ПОЛЕ ДЛЯ ГРИ**

### **2.1 Ігрова поверхня поля**

Поле для гри в ойну має бути рівним, без будь-яких сторонніх предметів і, наскільки це можливо, з трав'яним покривом.

### **2.2 Розміри поля**

Поле для гри в ойну це прямокутник, він має такі розміри:

- 70 м завдовжки і 32 м завширшки для дорослих і юніорів I (див. Схема 1);

- 58 м завдовжки і 26 м завширшки для юніорів II і юніорів III (див. Схема 2);

- 48 м завдовжки і 21 м завширшки для юніорів IV і дітей (див. Схема 3).

\*Розмір ігрового поля вимірюють від зовнішнього краю ліній.

### **2.3 Поле для гри**

Поле для гри включає в себе: зону відбивання, ігрове поле і зону очікування на вороття.

### **2.4 Ігрове поле**

Поле для гри має форму прямокутника і розділено вздовж на два коридори пунктирною лінією, це середня лінія.

#### **2.4.1 Коридор руху вперед**

Ліва половина ігрового поля (від лінії старту і до лінії фінішу).

#### **2.4.2 Коридор руху назад**

Права половина ігрового поля (від лінії вороття і до лінії повернення).

#### **2.4.3 Лінія відбивання**

Лінія ігрового поля, за якою відбивають м'яч биткою. Відрізок лінії повороту поруч з коридором руху вперед – це лінія старту, а відрізок поряд коридору руху назад – лінія повернення.

#### **2.4.4 Внутрішня лінія зони очікування**

Лінія ігрового поля, у напрямку якої м'яч б'ють биткою. Відрізок внутрішньої лінії зони очікування поруч з коридором руху вперед – це лінія фінішу, а відрізок поряд з коридором руху назад – лінія вороття.

#### **2.4.5 Бокові лінії**

Лінії, які збоку обмежують ігрове поле і входять у його розміри.

#### **2.4.6 Тричвертна лінія**

Позначає початок тричвертної зони. Вона паралельна до лінії відбивання, її проводять на відстані 45 м від неї (37,5 м – юніори II та юніори III і 30 м – юніори IV та діти).

#### **2.4.7 Тричвертна зона**

Тричвертна зона входить в ігрове поле, її площу обмежують бокові лінії, тричвертна лінія і внутрішня лінія зони очікування. Це простір, який приносить «1» очко гравцям нападу, якщо м'яч, відбитий биткою, потрапляє безпосередньо в зону.

#### **2.4.8 Кола**

На однакових відстанях на середній лінії та дотичній до бокових ліній розмічають 3 кола (разом – 9 кіл), де перебуватимуть 9 з 11 гравців команди «захисту».

**а)** Відстані від лінії відбивання, на якій кола розташовані на середній лінії та дотичні до бокових ліній, такі:

- 15 м, 30 м і 45 м для дорослих і юніорів I;
- 12,5 м, 25 м і 37,5 м для юніорів II і юніорів III;
- 10 м, 20 м і 30 м для юніорів IV і дітей.

**б)** Діаметр кіл дорівнює:

- 2 м для дорослих і юніорів I;
- 1 м для юніорів II, юніорів III, юніорів IV і дітей.

**в)** Розташування в колах обумовлює назви позицій гравців «захисту», вони такі:

- гравці, розташовані в колах, дотичних до бокової лінії коридору руху вперед, це 1-й лівий захисник, 2-й лівий захисник і 3-й лівий захисник (1Л, 2Л, 3Л).

- гравці, розташовані в колах, дотичних до бокової лінії коридору руху назад, це 3-й правий захисник, 2-й правий захисник і 1-й правий захисник (3П, 2П, 1П).

- гравці, розташовані в колах на середній лінії, це 1-й центральний півзахисник, 2-й центральний півзахисник і 3-й центральний півзахисник (1Ц, 2Ц, 3Ц).

\*Порядок назв від лінії відбивання.

#### **2.4.9 Квадрати**

Ігрові площі, утворені між колами (між гравцями, розташованими в колах):

- 1-й квадрат (коридор руху вперед) утворюють: 1-й лівий захисник, 2-й лівий захисник, 2-й центральний півзахисник і 1-й центральний півзахисник;

- 2-й квадрат (коридор руху вперед) утворюють: 2-й лівий захисник, 3-й лівий захисник, 3-й центральний півзахисник і 2-й центральний півзахисник;

- 1-й квадрат (коридор руху назад) утворюють: 1-й правий захисник, 2-й правий захисник, 2-й центральний півзахисник і 3-й центральний півзахисник;

- 2-й квадрат (коридор руху назад) утворюють: 2-й правий захисник, 3-й правий захисник, 1-й центральний півзахисник і 2-й центральний півзахисник.

#### **2.4.10 Трикутники**

Ігрові площі, утворені між захисником зони відбивання або захисником зони вороття і гравцями із сусідніх кіл:

- 1-й трикутник руху вперед: між захисником зони відбивання, першим центральним півзахисником і першим лівим захисником;

- 2-й трикутник руху вперед: між захисником зони вороття, третім центральним півзахисником і третім лівим захисником;

1-й трикутник руху назад: між захисником зони вороття, третім центральним півзахисником і першим правим захисником;

- 2-й трикутник руху назад: між захисником зони відбивання, першим центральним півзахисником і третім правим захисником.

## **2.5 Зона відбивання**

Зона відбивання – це площа за межами ігрового поля, обмежена боковими лініями, лінією відбивання і зовнішньою лінією зони відбивання.

### **2.5.1 Захисник зони відбивання**

Гравець, який здійснює свою діяльність у зоні відбивання.

### **2.5.2 Захисна зона**

У зоні відбивання із точки перетину середньої лінії і лінії відбивання проводять півколо радіусом 3 м. Усередині поля проводять дві лінії перпендикулярно до лінії вдару довжиною 3 м, вони дотичні в точці перетину з півколом 3 м.

### **2.5.3 Півколо**

У точці перетину середньої лінії з лінією вдару позначають центр півкола радіусом 1 м, його окреслюють лише всередині ігрового поля, це півколо обмежує зону вдару для биткаря.

### **2.5.4 Лінія очікування**

У зоні відбивання на відстані 4 м від лінії відбиття, паралельно до неї, проводять лінію завдовжки 10 м, вона має назву лінія очікування. На ній розташовуються гравці, які чекають на свою чергу для вдару по м'ячу.

## **2.6 Зона очікування на вороття**

Зона очікування на вороття – це площа, обмежена боковими лініями, внутрішньою лінією зони очікування і зовнішньою лінією зони очікування.

### **2.6.1 Прапорці**

Чотири кути зони відбивання і чотири кути зони очікування на вороття позначають прапорцями. Древяно



прапорця заввишки 1 м, мінімальні розміри полотнища 30 см х 40 см.

### **2.7 Лінії**

Усі лінії ігрового поля (завширшки 8 – 10 см) це невід’ємна частина площ, які вони розмежують, а саме:

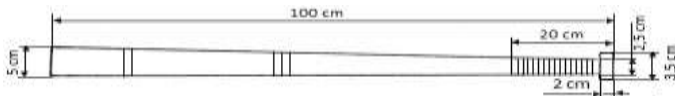
- бокові лінії, лінія відбивання і внутрішня лінія зони очікування – це частина ігрового поля (двох коридорів руху);
- зовнішні лінії – це частина площ, які вони обмежують;
- лінія тричвертної зони і внутрішня лінія зони очікування – це частина площі тричвертної зони;
- лінії кіл і півкола – це частина їх поверхні.

### **2.8 Лава для запасних гравців**

Місця, де розташовані лави для запасних гравців 2-х команд, перебувають на відстані не менше 5 м від бокового краю поля, щоб не заважати грі.

## **Стаття 3 ІНВЕНТАР ДЛЯ ГРИ**

### **3.1 Битка**



Матеріал для битки – це тверда деревина (бук, ясен та ін.), вона має конусоподібну форму. Її переріз по всій довжині має бути круглим. Для кращого зчеплення руків’я битки можна обмотати клейкою або прогумованою стрічкою; на тонкому кінці битки має бути упор («п’ятка»).

#### **3.1.1 Розміри битки**

- для дорослих і юніорів I – довжина 100 см, діаметром 5 см з одного кінця і 2,5 см з протилежного кінця;
- для юніорів II і юніорів III – довжина 90 см, діаметром 5 см з одного кінця і 2,5 см з протилежного кінця;
- для юніорів IV і для дітей – довжина 80 см і діаметр 5 см з одного кінця і 2,5 см з протилежного.

#### **3.1.2 Використання битки**

Битку використовують:

- двійко капітанів для процедури жеребкування;

- гравці команди нападу для вдару по м'ячу, під час гри, за спроби здобути додаткові очки.

### 3.2 М'яч



М'яч для гри має форму сфери. Його виготовляють зі шкіри та наповнюють натуральною шерстю коня, великої рогатої худоби, овець або свиней. Покришку м'яча виготовляють з 8 шматків шкіри, вирізаних у формі вигнутих рівносторонніх трикутників однакового кольору і зшитих між собою.

#### 3.2.1 Розміри м'яча

- для старших, юніорів використовують м'ячі діаметром 8 см, окружністю 24 см і масою 140 г (№ 1);

- для старших, юніорів I, юніорів II і юніорів III використовують м'ячі діаметром 8 см, окружністю 24 см і масою 120 г (№ 2);

- для юніорів II і юніорів III використовують м'ячі діаметром 8 см, окружністю 24 см і масою 100 г (№ 3);

- для юніорів IV і дітей використовують м'ячі діаметром 8 см, окружністю 24 см і масою 80 г (№ 4).



Фото 1. М'ячі для різних вікових груп

### **3.3 Зміна інвентарю для гри**

Битку і м'яч не можна змінювати під час гри, якщо суддя не визнає, що їх більше не можна використовувати; сповістити про це можуть капітани команд (мокрый або зіпсований м'яч, а також тріснута або зламана битка).

## **Стаття 4 КОМАНДА**

### **4.1 Склад команди**

До складу команди з ойни входять 11 основних гравців і щонайбільше 5 запасних, причому не більше 16 гравців можна занести до суддівського протоколу (див. Фото 12, 13).

### **4.2 Права гравців**

Член команди має право грати, якщо він має право грати за команду відповідно до правил, у тому числі і тих, що регулюють вікові обмеження, установлені організатором змагань.

### **4.3 Поведінка гравців**

Гравці повинні проявляти дисципліну, повагу і чесність і під час гри, і за будь-яких обставин, під час яких вони вступають у контакт з офіційними особами і глядачами, і до, і після гри, і приймати рішення суддів, не виражаючи невдоволення.

### **4.4 Ігрова екіпіровка**

Усі члени команди повинні носити однакове спорядження (футболка, шорти, лосини). Поєднання кольорів і дизайн екіпіровки двох команд мають чітко відрізнитись.\*

\*Коментар. Зазвичай гравці використовують екіпіровку для футзалу, міні-футболу або футболу.

### **4.5 Капітан команди**

- веде гру своєї команди і в захисті, і в нападі;
- єдиний гравець, який може звернутися до судді, але тільки за його згоди;
- відповідає за дисципліну своєї команди під час гри;
- єдиний гравець, який може вийти із черги з лінії очікування під час гри.



**Фото 2. Капітанка (нарукавна пов'язка з літерою «С») команди «захисту» кидає м'яч зі складного в. п.**

#### **4.6 Вихід команд на поле**

Вихід команд на поле відбувається тільки за свистком судді.

##### **4.6.1 Інвентар команди**

Перед початком гри кожна команда зобов'язана пред'явити стандартну битку й ігровий м'яч. Суддя вибирає м'яч для гри. Кожна команда використовуватиме для гри свою власну битку.

### **Стаття 5 ПРАВИЛА ГРИ**

#### **5.1 Тривалість гри**

Гра з ойни – це дві невизначені за часом половини (тайми) гри з 5-хвилинною перервою між ними. Кожна з двох команд грає половину в «нападі» і половину в «захисті».

##### **5.1.1 Початок і кінець половини гри**

Тайм (одна з половин гри) починається після свитка судді, подачею м'яча першому гравцеві для вдару биткою по ньому – відбитого ним або спробою вдарити м'яч биткою – і закінчується моментом, коли всі 11 гравців команди нападу перетнуть лінію повернення.

## **5.2 Процедура жеребкування**

Процедура жеребкування починають з того, що суддя кидає вертикально битку товстим кінцем донизу капітану команди, яка перша розташована в суддівському протоколі, він ловить її однією рукою ближче до нижньої її третини. Капітан другої команди накладає свою кисть на битку вище за кисть, упритул до неї, капітана першої команди, і так по чергово вони, повторюючи процедуру, просуваючись угору, доходять до верхнього кінця битки. Капітан, який першим дійшов до краю (так, щоб битка була захоплена всіма чотирма пальцями по окружності – без великого пальця) має право вибрати гру в «захисті» (ловлення) або гру в «нападі» (відбивання).



**Фото 3. Процедура жеребкування**

## **5.3 Розташування команд для гри**

Після жеребкування 2 команди розташовуються відповідно до його підсумків.

### **5.3.1 Розташування команди «нападу»**

Команда «нападу» йде колоною до лінії очікування, де вишиковується відповідно до черговості відбивання.

### **5.3.2 Розташування команди «захисту»**

Команда «захисту» переходить шеренгою по пунктирній середній лінії до внутрішньої лінії зони очікування, розвертаються кругом, гравці групуються (1, 3, 3, 3, 1) відповідно до місць, які вони займатимуть на полі. За свистом судді вони повільно біжать пунктирною середньою лінією вперед, залишаючи кожен групу гравців з 4, 3, 4 у колах півзахисників (крайні захисники стають лицем до бокових ліній); після другого свистка крайні захисники, захисник зони відбивання і захисник зони вороття виходять на свої позиції.

### **5.3.3 Розташування перед грою**

Після цього розташування на ігровій площі суддя надає команді 3 хвилини, щоб випробувати м'яч і поле, а потім запрошує перших двох гравців команди нападу в зону биткаря для першого вдару по м'ячу, що знаменує собою початок гри.

### **5.3.4 Визначення переможців у разі нічиєї**

Якщо змагання відбуваються за турнірною системою, то матч з ойни може закінчитися внічию, але якщо це поєдинок на вибування, то переможця визначають після додаткових ударів биткою.

## **Стаття 6 КОМАНДНА ГРА В «НАПАДІ»**

### **6.1 Відбивання м'яча биткою**

Відбивання м'яча биткою – це елемент, з якого починають гру в ойну. Він передбачає синхронне виконання 2-х дій, виконуваних гравцями одної команди: подача м'яча й удар по м'ячу биткою.



**Фото. 4. Розташування м'яча на кисті підгилювача**



**Фото 5. Биткар і підгилювач**

### **6.1.1 Правила та дії гравців під час відбивання м'яча биткою**

**а)** Гравці команди нападу займають місце за лінією очікування, їм не дозволено залишати його доти, доки не настане їхня черга вдарити м'яч биткою або подати; за винятком капітана команди;

**б)** Під час гри гравці з черги на лінії очікування вдаряють по м'ячу тільки один раз. Порядок виходу на ігрове поле вказує капітан або тренер команди залежно від тактичної ситуації на цей момент;

**в)** Гравець може вдарити по м'ячу тільки після того, як попередньо подав партнеру по команді (окрім гравця, який завдає удар першим). Другий гравець подає першому, третій – другому і так далі;

**г)** Гравець, який відбиває м'яч – биткар має щонайбільше 2 хв після свистка судді. Якщо він перевищить цей час, він утрачає право бити і проходить до лінії старту;

**д)** Останньому гравцеві подаватиме м'яч гравець, який бив першим, або перший гравець, який залишив поле (якщо той, хто відбивав першим, перебуває в полі);

**е)** Биткар має право відмовитися від удару, піднявши руку, попереджаючи цим жестом найближчого суддю;

**ж)** М'яч для відбивання підкидають (подачу виконує підгилювач) вертикально з долоні на висоту і відстань, що її вказав рукою або биткою биткар для удару якого виконують

підкидання м'яча. Максимальна висота подачі (підкидання) не має перевищувати 2 м. Биткар має право відмовитись від поданого першого м'яча, але зобов'язаний виконати удар по другому поданому м'ячу. Інакше він утрачає право бити і проходить на лінію старту;

**и)** Биткар, який здійснив удар биткою, зобов'язаний негайно вийти на лінію старту. Підгилювач, у разі відкриття гри, повинен разом з биткою вийти із зони биткаря на лінію очікування або зайняти місце в зоні биткаря, якщо гру не було відкрито. За порушення цього правила суддя може покарати жовтою карткою;

**к)** Відбивання м'яча виконують биткою, яку тримають обома руками, залежно від техніки відбивання. Після відбивання биткар залишає битку в зоні биткаря;

**л)** Аби удар биткою по м'ячу був результативним, його потрібно спрямувати в напрямку зовнішньої лінії зони очікування, але щоб траєкторія не виходила за межі бокових ліній. Відбивання вважають за правильне, коли підгилювач і биткар обома ногами перебувають у зоні биткаря. Інакше удар уважатимуть неправильним, биткар іде до лінії старту, а партнери по команді повертаються на вихідні позиції в полі;

**м)** Якщо биткар не влучив по м'ячу биткою, відбивання вважають таким, що воно відбулося і гра відкрита;

**н)** Після вдару гравець проходить до стартової лінії і може ввійти в гру.

## **6.2 Вихід гравців нападу в гру**

Гравці нападу можуть вийти на поле для гри, якщо м'яч перебуває в грі, у кількості не більше двох гравців на коридор:

**а)** Коли м'яч залишив долоню підгилювача, під час виконання ним подачі (якщо гра була закрита і на ігровому полі не було гравців команди нападу);

**б)** У будь-який час після свистка (якщо гра була закрита і на полі все ще перебували гравці команди нападу);

**в)** Якщо фаза «перебіжчик у пастці» закінчилась.

### **6.2.1 Правила для гравців нападу**

**а)** Гравці повинні пройти весь шлях по коридорах, незалежно від того, чи поціляють у них гравці захисту. Під час



проходження через ці коридори вони можуть бути уражені м'ячем гравцями команди захисту;

**б)** Гравці команди нападу не можуть бути уражені («квацання») м'ячем усередині зони відбивання і зони очікування на вороття;

**в)** Для захисту свого тіла від ударів м'яча, яким у них намагаються влучити гравці захисту, гравці нападу (перебіжчики) можуть виконувати будь-які рухи тілом, захищаючи під час цього себе тільки долонями. Вони мають право ловити м'яч, зіграний захисниками, у польоті і, опускаючи його, змінювати його напрямок за допомогою відскоку, присідати, ховатися за своїми партнерами по команді, які в цей час перебувають на полі;



**Фото 6. Перебіжчик відбиває м'яч долонями**

**г)** У зоні відбивання і зоні очікування на вороття можуть перебувати не більше двох гравців команди нападу, коли гра закрита, і немає інших гравців нападу – перебіжчиків на ігровому полі; якщо у відповідних зонах перебувають трійко гравців команди нападу, то, принаймні, один з них зобов'язаний увійти за вказівкою капітана в перший трикутник відповідного коридору;

**д)** У кожному коридорі можуть перебувати не більше двох гравців. Дозволено комплектувати групу з двох гравців для проходження коридору, коли гра буде відкрита;

**е)** Гравці команди нападу, які ввійшли в гру можуть перехопити рукою будь-який м'яч, що прилітає від кидка, передач захисників або рикошету. Вони так само можуть зупинити м'ячі на землі ногою або рукою, за винятком двох зон (відбивання й очікування на вороття). Після зупинки м'яч має залишатися на місці, недотримання цього правила призведе до анулювання здобутої переваги;

**ж)** Гравець-мішень, який піймав м'яч, зобов'язаний відразу його випустити на землю (йому не дозволено кидати його або повертати гравцям захисту або бігати з ним). У разі недотримання цього правила, гравця повертають до першого трикутника свого коридору, анулюючи будь-яку перевагу, якою скористалися його партнери по команді;

**и)** Якщо гравці команди нападу переходять з одного коридору руху до іншого через середню пунктирну лінію (лінію півзахисту), гру зупиняють, а відповідного гравця (гравців) повертають до першого трикутника коридору, в якому він мав грати;

**к)** Гравці команди нападу, які перебувають за лінією вороття можуть увійти в коридор, щоб перехопити відбитий м'яч у повітрі (не створюючи перешкод захисникам), анулюючи будь-які додаткові очки цього ігрового епізоду;\*

\*Коментар. Такі дії гравців команди нападу спрямовані на те, щоб дезорієнтувати команду захисників та створити умови перебіжчикам для їхнього подальшого просування.

**л)** Гравці команди нападу одразу після входу в гру мають право перешкоджати гравцям захисту ловити або грати в м'яч (блокування), стоячи попереду них або збоку, не штовхаючи і не тримаючи їх (перешкода) і не входячи в коло;

**м)** Гравці команди нападу, які перебувають у черзі очікування або виходять з гри, не можуть перешкоджати ігровим діям захисника зони відбивання. Як покарання винний гравець отримує жовту картку і гра поновлюється з фази, що передувала помилці;

**н)** Якщо гравці команди нападу перед лінією відбивання або внутрішньою лінією зони очікування перешкоджають (або тримають) захиснику зони відбивання або захиснику зони вороття виконанню ними ігрових дій, вони будуть покарані

жовтою карткою. Будь-яку перевагу команди нападу, яка сталася внаслідок перешкоди скасовують, і гру відновлюють від тої ситуації, що передувала помилці;

**п)** Гравці, які перетнули лінію повернення, закінчивши гру у «відбиванні», не можуть знову увійти в гру;

**р)** Якщо гравець команди нападу закінчив гру через вилучення, команда має замінити його запасним гравцем, його вважатимуть таким, що не входив у гру, він стає останнім гравцем, який вийде для виконання відбивання. Будь-які додаткові очки, здобуті вилученим гравцем, зберігаються, але ті, що були здобуті завдяки відбиттю м'яча гравцем, який його замінив, не враховують.

### **6.2.2 Зупинка і поновлення гри після дій гравців команди нападу**

**а)** Через неточну подачу биткар відмовився від першої подачі – гру поновлюють другою подачею;

**б)** Через невлучний удар м'яч падає за бокову лінію – удар анулюють і гру поновлюють подачею для наступного биткаря із черги;

\*У ситуаціях, описаних у пунктах а) і б) гравці, які перебувають за лінією старту або за лінією вороття, не можуть входити в гру; якщо вони увійшли, їх повернуть на ці лінії.

**в)** Якщо відбитий м'яч, не торкнувшись землі, виходить за межі поля, перетнувши зовнішню лінію зони очікування – гру поновлюють з того місця, де зупинилися гравці (не далі першого квадрата коридору руху вперед і першого квадрата коридору руху назад відповідно);

**г)** Якщо відбитий м'яч потрапляє на ігрове поле, а потім виходить за бокові лінії або за зовнішню лінію зони очікування – гру поновлюють з місця, де перебували гравці команди нападу на момент, коли м'яч вийшов за ці обмежувальні лінії;

**д)** Гравці команди нападу залишаються в зонах після виконання вдару биткою залежно від тактики команди – гру поновлюють подачею для наступного биткаря із черги;

**е)** Гравці команди нападу, які залишилися в зонах після виконання всіх ударів биткою, вирішують не виходити на поле для гри – гру поновлюють уведенням гравця команди нападу на поле для гри;

**ж)** Гравці команди нападу вийшли в коридор до того, як м'яч залишив долоню підгильовача, – це відбивання анулюють і гру поновлюють подачею для наступного биткаря із черги;

**и)** Удар биткою по м'ячу було здійснено за межами зони биткаря – це відбивання анулюють і гру поновлюють подачею для наступного биткаря із черги.

## **Стаття 7 КОМАНДНА ГРА В «ЗАХИСТІ»**

### **7.1 Позичії та ігрові дії гравців команди в «захисті»**

- захисник зони відбивання (ЗВ) – це гравець, позиція якого – зона відбивання. Під час удару по м'ячу він може вибрати будь-яке місце в зоні, не входячи в зону биткаря, йому не дозволено перешкоджати або заважати м'ячу своїм розташуванням; він може виходити на ігрове поле до горизонтальної осі сусідніх кіл;

- захисник зони очікування на вороття (ЗО) – це гравець, позиція якого – зона очікування на вороття; він може виходити на ігрове поле до межі сусідніх позицій (лінія тричвертної зони);

- центральні півзахисники (перший, другий і третій; 1Ц, 2Ц, 3Ц), гравці, позиція яких – кола на середній пунктирній лінії ігрового поля; вони можуть рухатися обома коридорами, до межі сусідніх позицій;

- ліві захисники (перший, другий і третій; 1Л, 2Л, 3Л), гравці, позиція яких – кола на лівій боковій лінії ігрового поля (нумерація позицій від лінії старту); вони можуть рухатися тільки коридором руху вперед, до межі сусідніх позицій;

- праві захисники (перший, другий і третій; 1П, 2П, 3П), гравці, позиція яких – кола на правій боковій лінії ігрового поля (нумерація позицій від лінії вороття); вони можуть рухатися тільки коридором руху назад, до межі сусідніх позицій.

### **7.2 Правила для гравців захисту**

**а)** Коли команда грає в захисті, гравці можуть займати будь-яку позицію, незалежно від номеру, який у них на футболці. Розподіл гравців за позиціями здійснює тренер або капітан команди. Після того, як пролунав свисток судді, гравці вже не можуть помінятися місцями до кінця тайму;

**б)** Під час подачі м'яча, гравці команди захисту повинні бути обома ногами в колі або у відповідних зонах. Вони можуть

залишити свої місця, щоб піймати м'яч, коли він входить у гру (м'яч зійшов з долоні підгилювача). У разі недотримання цих правил м'яч буде вважатися таким, що не пійманий, нарахування додаткових очок відбуватиметься залежно від обставин;

**в)** Гравці команди захисту мають право передавати м'яч один одному з будь-якого місця на полі і повітрям, і по землі. Бити по м'ячу ногою заборонено;

**г)** Гравці команди захисту можуть виконувати страхування своїх партнерів у разі неточних передач, розташувавшись позаду приймаючих;

**д)** Гравці команди захисту можуть подвоїти шанси на влучання м'ячем у гравця команди нападу, розташувавшись позаду нього, щоб повернути м'яч після невлучного кидка;

**е)** М'ячі, що вийшли за межі поля від гравців команди захисту, вважають такими, що підлягають поверненню (у цьому разі гру не зупиняють) на відстані не більше 5 м від бокової лінії. Гравцям команди захисту дозволено виходити за межі ігрового поля, щоб повернути м'яч тільки до осі сусідніх з ними кіл;

**ж)** Якщо гру зупинено і на ігровому полі перебувають гравці команди нападу, її поновлюють після свистка судді: гравець команди захисту, в якого м'яч, тримає його в піднятій руці до свистка судді; суддя дає свисток, коли впевнений, що гравці команди нападу грають у певному просторі поля, щоб помітити, в якого гравця команди захисту перебуває м'яч, і відповідно до цього організувати свій захист;

**и)** Гравцям команди захисту заборонено зупиняти або перешкоджати будь-яким чином переміщенню по коридорах гравців команди нападу, стояти перед ними (ближче 2 м збоку них, під час гри у квадраті або трикутнику). Інакше такі дії гравців команди захисту – це перешкода;

**к)** Під час переміщень ігровим полем боковим захисникам заборонено перетинати середню пунктирну лінію (лінію, що розділяє коридори руху вперед і назад). Якщо вони ловлять м'яч під час його польоту над середньою пунктирною лінією, ловлення зараховують, але вони повинні відступити назад на місце своєї ігрової позиції, щоб продовжити фазу гри

«перебіжчик у пастці» на відстані 15 м. Так само захисник зони вороття і захисник зони відбивання після виходу для ловлення м'яча в трикутник повинні повернутися до своїх зон і після цього продовжувати ігрові дії;

**л)** Гравці команди захисту можуть увійти у чужий квадрат або трикутник тільки для того, щоб підібрати м'яч, відхилений гравцями команди нападу в їхньому напрямку й упалий на землю, і, відступивши у свій ігровий простір, можуть передати м'яч.

### **7.3 Зупинка і поновлення гри після дій гравців команди захисту**

**а)** Якщо гравець команди захисту кинув м'ячем у гравця команди нападу і поціли в нього, гру буде зупинено; гравець, в якого влучили, залишає ігрове поле, а решта гравців нападу на полі зупиняються на місцях, де вони перебували на момент улучання у свого партнера, звідки гру поновлюють за свистком судді;

**б)** Якщо гравець команди захисту кинув м'ячем у гравця команди нападу і не влучив у нього і м'яч під час цього вийшов за межі поля: гравцеві команди нападу дозволено пройти весь коридор, в якому він перебував, а решті його партнерів дозволено пройти квадрат або трикутник, порівняно з тим, де вони перебували;

**в)** Через помилку команди захисту, м'яч виходить за межі поля; гравці команди нападу, які перебувають на ігровому полі, просуваються на одну позицію вперед від того місця, де вони були; гру поновлюють за свистком судді (передачею, прицілюванням або пересуванням гравця з м'ячем);

Помилки гравців команди захисту, після яких застосовують просування гравців команди нападу на одну позицію вперед на ігровому полі, такі:

- м'яч після неточної передачі виходить за межі поля;
- вихід м'яча за межі поля під час його ловлення;
- відхилення гравцем команди нападу м'яча за межі поля під час виконання передач між гравцями команди захисту;

**г)** обгін (захисник наступив на прапорець або зайшов за нього): гравці команди нападу просуваються на одну позицію вперед, і гру поновлюють за свистком судді.

## Стаття 8 НАРАХУВАННЯ ОЧОК

### 8.1 Нарахування очок для команди в «захисті»

Команда, як грає в «захисті» здобуває очки за влучання м'яча в суперника, зарахований кидок – це два очки:\*

**а)** Під час кидка м'яча в перебіжчика гравець команди захисту повинен бути хоча б однією ногою в колі (бокові захисники і півзахисники), у зоні відбивання (захисник зони відбивання) або зоні вороття (захисник зони вороття);

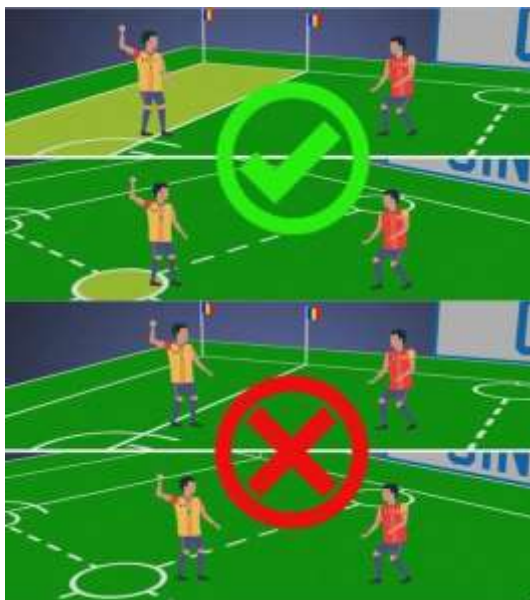


Рис. 2. Кидок м'яча в перебіжчика; пункт: а), г)

**б)** Улучання м'ячем у перебіжчика правильне, якщо захисник, який виконував кидок, перебував у колі однією ногою (був ногою на землі доти, доки м'яч не торкнувся перебіжчика), включаючи край кола;

**в)** Захисник зони вороття і захисник зони відбивання, аби їхнє влучання м'ячем у гравців команди нападу (перебіжчиків) було правильним, повинні перебувати щонайменше однією ногою у своїй зоні;

**г)** Улучання м'ячем, кинутим з-за меж кіл або зон, у перебіжчика, не беруть до уваги;

**д)** «Квацання» перебіжчика відбулось, коли м'яч торкається будь-якої частини його тіла, окрім долоні до зап'ястя.

**е)** Так само «квацання» перебіжчика зараховують, коли м'яч відскакує від його долонь і торкається будь-якої частини його тіла;

**ж)** Зараховують так само «квацання» м'ячем, що відскочив від долонь партнера по команді, який улучає в будь-яку частину його тіла, окрім долонь (двох гравців не можна вважати поквацаними рикошетом одночасно);

**и)** Гравців команди нападу вважають поквацаними, якщо вони будь-якою частиною тіла торкаються землі за межами ігрового поля (за боковими лініями);

**к)** Улучання в перебіжчика м'ячем, що відскочив від землі або торкнувся землі одночасно з ним, не зараховують;

**л)** Той самий перебіжчик може бути поквацаний три рази: один раз у коридорі руху вперед, один раз у коридорі руху назад і ще один раз під час фази гри «перебіжчик у пастці».

\*Коментар. «Квацання» перебіжчика можна здійснювати, тримаючи м'яч у руці. Така ігрова ситуація найчастіше може трапитись, коли захисник зони очікування на вороття або захисник зони відбивання зустрічає перебіжчика, який перетинаю лінію фінішу або лінію повернення, торкаючись його м'ячем у руці перед цими лініями.



**Фото 7.** Захисник (дальній план) виконує страховку



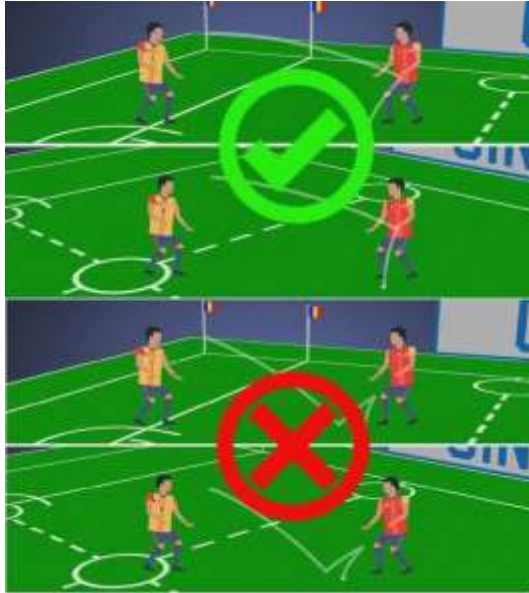


Рис. 3. «Квацання» перебіжчика; пункт: д), к)

## **8.2 Нарахування очок для команди в «нападі»**

Команда, яка відбиває м'яч, здобуває додаткові очки після вдару биткою, одне або два очки, відповідно до цих правил. Місцеположення і траєкторія м'яча враховуватимуться під час нарахування додаткових очок після вдару.

### **8.2.1 Нарахування двох додаткових очок**

**а)** Якщо відбитий м'яч пролітає, не торкнувшись землі, за зовнішню лінію зони очікування;

**б)** Якщо відбитий м'яч попав у зону очікування на вороття;

**в)** Якщо відбитий м'яч досягає зони очікування на вороття і не будучи пійманий, відскакує в будь-якому напрямку (незалежно від намірів);

**г)** Якщо відбитому м'ячу завадили пройти над зоною очікування на вороття гравці команди захисту;

**д)** Якщо відбитий м'яч відскакує від тіла гравця команди захисту в тричвертній зоні й падає в зону очікування на вороття.

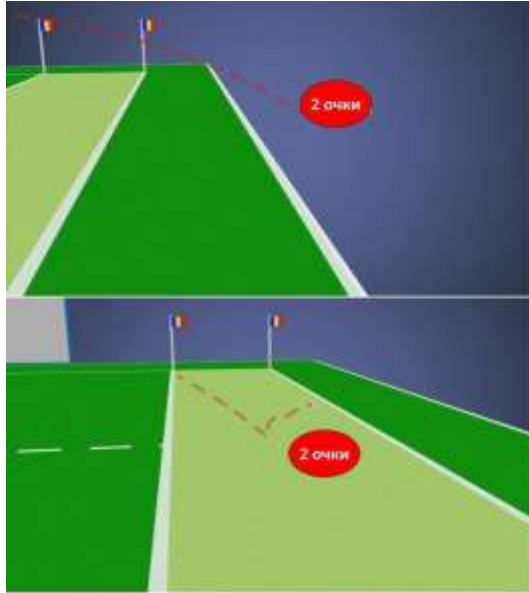


Рис. 4. Нарахування двох очок: пункти а), б)

### 8.2.2 Нарахування одного додаткового очка

**а)** Якщо відбитий м'яч на своїй траєкторії повітрям перетинає внутрішню лінію зони очікування, а потім перетинає бокові лінії зони очікування на вороття (між прапорцями);

**б)** Якщо відбитий м'яч по своїй траєкторії виходить за внутрішню лінію зони очікування і був пійманий у зоні очікування на вороття гравцем команди захисту;

**в)** Якщо відбитий м'яч попадає в тричвертну зону (включаючи лінію тричвертної зони і внутрішню лінію зони очікування);

**г)** Якщо відбитий м'яч досяг тричвертної зони і не був пійманий, приземлившись на ігрове поле або за його межі;

**д)** Якщо відбитому м'ячу завдав пройти через тричвертну зону гравець команди захисту.



Рис. 5. Нарахування одного очка: пункти а), б), в)

## Стаття 9 «ПЕРЕБІЖЧИК У ПАСТЦІ»

### 9.1 Термінологічний апарат

«Перебіжчик у пастці» – фаза гри, що трапляється в ситуації, коли відбитий биткою м'яч гравці команди захисту ловлять «на льоту», тобто до того, як він торкнеться землі або перетне внутрішню лінію зони очікування. Ловлення може безпосередньо виконувати будь-який гравець захисту або після волейбольної передачі від партнера, незалежно від позиції, на якій він грає.\* Гравцям заборонено ловити м'яч відбитий биткою або передачу від партнера за допомогою своєї екіпіровки (кепки, футболки, шортів та ін.), м'яч можна ловити тільки долонями.

Якщо м'яч піймано з дотриманням цих умов, то биткар стає «перебіжчиком у пастці», він повинен стати між гравцем, який піймав м'яч і гравцем, якому той виконуватиме передачу.

\*Коментар. Під «волейбольною передачею» слід розуміти м'яч, відбитий долонею або долонями. За технікою виконання цей прийом нагадує аналогічний прийом м'яча схрещеними долонями в пляжному волейболі.

## **9.2 Взаємодія гравців захисту: «перебіжчик у пастці»**

Фаза гри «перебіжчик у пастці» має такі особливості:

**а)** Якщо м'яч піймав боковий захисник, то ігрова взаємодія відбуватиметься між ним і боковим захисником з протилежного коридору (див. Додаток А);

**б)** Якщо м'яч піймав захисник зони відбивання – ЗВ, то ігрова взаємодія відбуватиметься між ним і другим центральним півзахисником – 2Ц (див. Додаток Б);

**в)** Якщо м'яч піймав перший центральний півзахисник – 1Ц, то ігрова взаємодія відбуватиметься між ним і третім центральним півзахисником – 3Ц (див. Додаток В);

**г)** Якщо м'яч піймав другий центральний півзахисник – 2Ц, то ігрова взаємодія відбуватиметься, на його розсуд, між ним і захисником зони відбивання – ЗВ, або між ним і захисником зони очікування на вороття – ЗО (див. Додаток Г, Додаток Д);

**д)** Якщо м'яч піймав третій центральний півзахисник – 3Ц, то ігрова взаємодія відбуватиметься між ним і першим центральним півзахисником – 1Ц (див. Додаток Е);

**е)** Якщо м'яч піймав захисник зони очікування на вороття – ЗО, то ігрова взаємодія відбуватиметься між ним і другим центральним півзахисником – 2Ц (див. Додаток Ж).

Проміжні гравці під час фази гри «перебіжчик у пастці» такі:

- для ситуації, описаній у пункті а) це відповідний центральний півзахисник;

- для ситуації, описаній у пункті б) це перший центральний півзахисник;

- для ситуацій, описаних у пунктах в) і д) це другий центральний півзахисник;

- для ситуацій, описаних у пунктах г) і е) це третій центральний півзахисник.

Під час фази гри «перебіжчик у пастці» відповідний проміжний гравець залишає коло, стаючи на відстані 2 м від краю кола в місці, що його вказав суддя, цього гравця вважають таким, що він поза грою до закінчення фази «перебіжчик у пастці» (гравець повинен залишатись на місці, зберігаючи контакт ніг із землею).

### **9.3 Дії і правила під час фази гри «перебіжчик у пастці»**

**1.** «Квацання» м'ячем перебіжчика у фазі гри «перебіжчик у пастці» не можна здійснювати з відстані ближче за 15 м, від лінії, що її позначив, поклавши на землю прапорець, суддя.

**2.** Передачі м'яча у волейбольний спосіб дозволено тільки один раз на всьому ігровому полі, якщо м'яч був пійманий партнером по команді, фазу гри «перебіжчик у пастці» розігруватимуть з того місця, де було піймано м'яч.

**3.** Фазу гри «перебіжчик у пастці» не проводять, якщо після волейбольної передачі м'яч піймав той самий гравець.

**4.** Якщо м'яч було піймано біля бокової лінії, прапорець установлюють (кладуть) на відстані 1 м від бокових ліній.

**5.** Якщо м'яч було піймано в зоні, фазу гри «перебіжчик у пастці» не проводять.\*

\*Коментар. Тому що згідно з пунктом правил 2.3 зона відбивання і зона очікування на вороття не входять до ігрового поля.

**6.** Якщо гравець захисту прийняв передачу м'яча за межами ігрового поля (вийшов з ним за його межі), суддя зупиняє гру, сигналізуючи свистком, фазу гри «перебіжчик у пастці» вважають такою, що закінчилася. Гру поновлюють, надаючи перебіжчикові, якого намагалися «квацнути» перевагу ігрового простору, він просувається далі на одну позицію.

**7.** Гравцеві, який піймав м'яч, не дозволено виконувати передачі або поціляти в перебіжчика, окрім того місця, що його позначив прапорцем (поклав на землю) суддя. Не можна наступати на прапорець або заходити за нього вперед: наслідок таких дій – закінчення фази гри «перебіжчик у пастці» (обгін).

**8.** Гравці команди захисту, між якими відбувається фаза гри «перебіжчик у пастці», мають право обмінюватися між собою трьома передачами м'яча, вони можуть поціляти в перебіжчика з першої, другої або третьої передачі. Третю передачу м'яча вважають такою, що її виконано в той момент, коли м'яч залишив руку гравця, який її здійснив.

**9.** Гравцям команди захисту не дозволено передавати м'яч проміжному гравцеві (поза грою) доти, доки не закінчилася фаза гри «перебіжчик у пастці» (виконано три передачі, м'яч було кинуте в перебіжчика або м'яч торкнувся землі); якщо, однак, йому виконали передачу, гру зупиняють за свистком судді, і фазу гри «перебіжчик у пастці» припиняють.

**10.** Перебіжчик, проти якого розігрують фазу гри «перебіжчик у пастці», може вибрати відстань, на яку він пересуватиметься від двох противників на 2 м від кола до свистка судді, не входячи в коло, але на прямій лінії поміж ними, яку він не має права полишати. Інакше суддя карає за це порушення попередженням (жовтою карткою), а за повторного порушення аж до вилучення гравця-перебіжчика. Перебіжчик, проти якого розігрують фазу гри «перебіжчик у пастці», може робити будь-які рухи для свого захисту і має право перехопити м'яч; але не може, однак, цього робити до свистка судді і доти, доки м'яч не покине руку гравця, інакше його буде покарано.

**11.** Гравці команди захисту, між якими відбувається фаза гри «перебіжчик у пастці», повинні зберігати свою звичну позицію, яку вони займали під час установаження прямої лінії, доти, доки не буде зроблено передачу партнеру по команді; гравець у колі не може міняти свою вихідну позицію до моменту виконання першої передачі (він не повинен зберігати контакт ніг із землею, не змінюючи їх положення).

**12.** Гравцеві, проти якого гратимуть фазу «перебіжчик у пастці», дозволено рухатися коридором у будь-якому напрямку (навіть повертатись за лінію старту), якщо:

**а)** Гравці захисту вронили м'яч під час передач між собою, і він торкнувся землі або вийшов за межі поля для гри;

**б)** Гравці команди захисту не здійснили кидок м'яча в перебіжчика під час перших трьох передач;

**в)** Гравець, проти якого грали фазу «перебіжчик у пастці», перехопив м'яч і поклав його на землю або відбив його на ігрове поле;

**г)** Гравець захисту здійснив кидок у перебіжчика, виконуючи «квацання», але не влучив.

**13.** Гравець команди нападу, який вийшов з фази «перебіжчик у пастці», залишається в грі доти, доки йому не вдасться вийти з коридору.

**14.** Якщо перебіжчик повернувся в зону відбивання через лінію повернення або якщо перебіжчик повернувся в зону очікування на вороття через лінію фінішу (замість лінії старту або вороття), то його повертають у трикутник або квадрат, в якому він перебував під час розігрування фази «перебіжчик у пастці», після чого гру поновлюють за свистком судді, а перебіжчика позбавляють права повернутися в зону відбивання.

**15.** Якщо в перебіжчика під час фази гри «перебіжчик у пастці» влучили м'ячем («квацання»), він залишає коридор і переходить на лінію вороття; гру вважають такою, що вона зупинена, її поновлюють відбиванням м'яча.

**16.** Якщо на момент ловлення відбитого м'яча на ігровому полі все ще перебувають гравці команди нападу, гра триває доти, доки вони (і ті, хто може вийти в гру) не залишать коридор, після чого відбудеться фаза «перебіжчик у пастці».

**17.** Перед початком фази гри «перебіжчик у пастці» за лінією старту або лінією вороття можуть перебувати не більше двох гравців нападу. Інакше зайвий гравець переходить у трикутник, після чого можна розіграти «перебіжчик у пастці». Про початок фази «перебіжчик у пастці» сигналізує свистком суддя.

**18.** У разі правильного влучання м'ячем («квацання») у перебіжчика команді захисту нараховують 2 очки.

Гравець команди захисту, який виконує роль проміжної ланки для гравців, які передаватимуть між собою м'яч, виходить зі свого кола і стає на відстані 2 м від краю кола в місці, що його вказав суддя, він перебуває поза грою і не може зрушувати ноги з місця до того моменту, коли м'яч торкнеться землі або фази гри «перебіжчик у пастці» буде вичерпано (третя передача). Гравці захисту, які розігрують між собою фазу гри «перебіжчик

у пастці», мають право обмінятися максимум трьома передачами (починаючи з того, хто піймав м'яч) або можуть поціляти в перебіжчика з першого, другого або третього м'яча. Третя передача така, що виконана з моменту, коли м'яч зійшов з кисті гравця, який її здійснив.

Для гравця нападу – биткаря, проти якого розігрують фазу гри «перебіжчик у пастці», це еквівалентно покаранню за невдалий (такий, що його піймали «на льоту» гравці захисту) удар по м'ячу биткою.

Фаза гри «перебіжчик у пастці» типова для гри ойна, вона не має ані еквіваленту, ані аналогу в інших подібних ігрових видах спорту\* (софтбол, бейсбол та ін.); 11 гравців захисту проти одного (пійманого нападника) – це подекуди суперечлива та почасти дуже видовищна, залежно від відстані, на якій її розігрують, і варіанту розташування блоку (гравців захисту, між якими відбувається взаємодія), використовуваної тактики для того, щоб мати змогу поцілити в перебіжчика та здобути очки, та від розташування самого перебіжчика тощо. Ніхто з команди нападу не може активно брати участь у цій фазі гри, підтримуючи перебіжчика, доки м'яч не впаде на землю або не буде вичерпано три передачі. Так само «пійманий» перебіжчик може скористатися цією фазою на свою користь (якщо він управний нападник) і надати певну перевагу гравцям, які повинні вийти на поле, відкинувши м'яч у вільну зону, тому що всі захисники здебільшого перебувають поза своїми колами і не можуть без порушення правил поцілити в перебіжчика. Отже, ця фаза гри може дати все або нічого.

\*Коментар. Певною мірою подібними до ойни іграми можна вважати українську гилку, гру вибивали (англ. Dodgeball), болгарську народну топку та крикет. Одне із завдань цих ігор – «вибивання», як і в ойні, м'ячем гравця з протилежної команди.

а) гравець П1 відбив биткою м'яч до тричвертної зони, де його піймав захисник зони очікування на вороття (ЗО) у точці ЗО1 (див. Рис. 6). Суддя кладе прапорець на цьому місці. Отже, фаза гри «перебіжчик у пастці» буде розіграна поміж захисником зони очікування на вороття (ЗО) і 2-м центральним півзахисником (2Ц). Третій центральний півзахисник (3Ц)



переходить на 2 м праворуч від захисника зони очікування на вороття (ЗО1) і не може рухатися доти, доки не закінчиться фаза гри «перебіжчик у пастці» (м'яч торкнеться землі або буде використано три передачі). Усі решта партнерів займають положення для страхування гравців, які виконують передачі м'яча (не виходячи вперед них), щоб повернути їм м'яч та ускладнити втечу перебіжчика П1. Окрім захисника зони очікування на вороття (ЗО), 2-го центрального півзахисника (2Ц) та 3-го лівого захисника (ЗЛ), ніхто не може правильно поцілити в перебіжчика П1, тому що вони перебувають не на своїх «місцях». Під час третьої передачі захисник зони очікування на вороття (ЗО) кидає м'яч у перебіжчика П1, який уникаючи влучання, має такі варіанти (залежно від тактики команди захисту):

- варіант П1: повертається на лінію старту;
- варіант П2: грати та захищатись у квадраті «1» коридору руху назад, після чого він проходить у трикутнику «2» коридору руху вперед і перетинає лінію фінішу;
- варіант П3: грати та захищатись у квадраті «2» коридору руху вперед і перетинати лінію фінішу;



**Фото 8. Перебіжчик захищається долонями, уникаючи «квацання»**

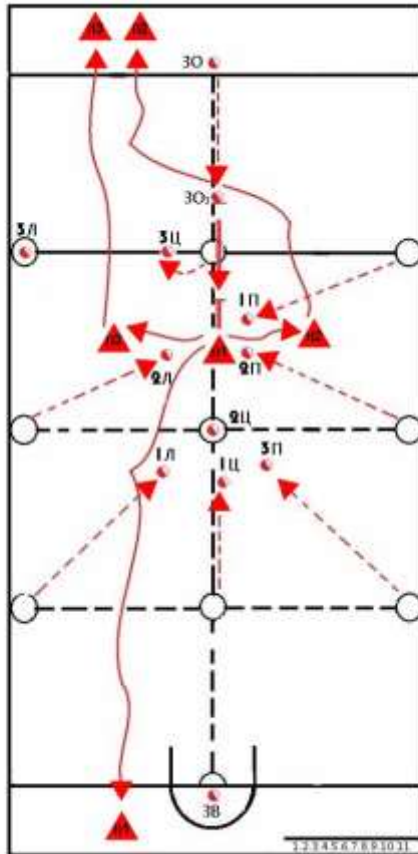


Рис. 6. Варіанти розіграшу фази гри «перебіжчик у пастці»

б) м'яч, що його відбив гравець П1 піймав 2-й лівий захисник – 2Л (див. Рис. 7). Суддя кладе прапорець на цьому місці. Отже, фаза гри «перебіжчик у пастці» буде розіграна поміж 2-м лівим захисником і 2-м правим захисником – 2П. Другий центральний півзахисник (2Ц) відходить на відстань 2 м убік від кола, він не має права рухатися доти, доки не закінчиться фаза гри «перебіжчик у пастці» (м'яч торкнеться землі або буде використано три передачі). Усі решта партнерів займають положення для страхування гравців, які виконують передачі м'яча (не виходячи вперед них), щоб повернути їм м'яч та ускладнити втечу перебіжчика П1. Окрім цього, 1-й правий захисник і 2-й правий захисник залишаються в колах, щоб гравець П1 міг грати в першому квадраті коридору руху назад (якщо він туди відійде). Окрім захисника зони очікування на вороття (ЗО), 2-го центрального півзахисника (2Ц) і 3-го лівого захисника, ніхто не може правильно поцілити в перебіжчика П1, тому що вони перебувають не на своїх «місцях». Під час третьої передачі 2-й лівий захисник (2Л) кидає м'яч у перебіжчика П1, який уникаючи влучання, має такі варіанти (залежно від тактики команди захисту):

- варіант П1: повертається на лінію старту;
- варіант П2: грати і захищатися у квадраті «1» коридору руху назад, після чого він переходить у трикутник «2» коридору руху вперед і перетинає лінію фінішу;
- варіант П3: грати у квадраті «2» коридору руху вперед, захищатися і перетнути лінію фінішу.

Примітка: на Рис. 6 і Рис. 7 переміщення перебіжчика позначено суцільними лініями.

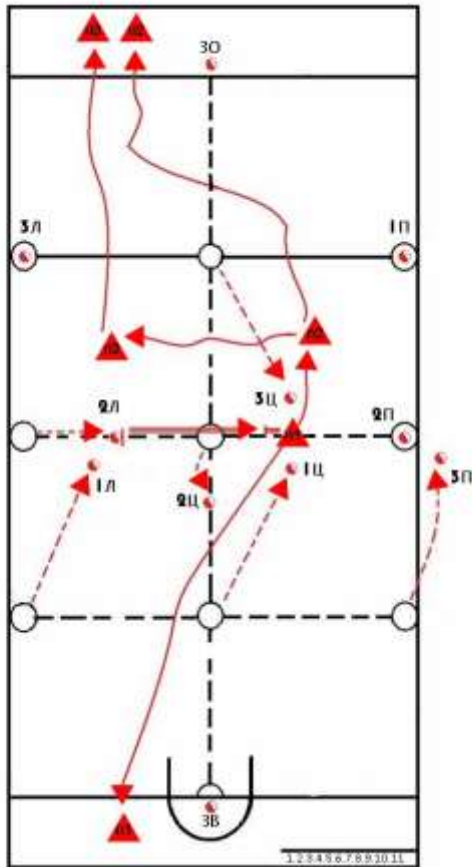


Рис. 7. Варіанти розіграшу фази гри «перебіжчик у пастці»

## Стаття 9 СУДДІ

### 10.1 Кількість суддів

Для обслуговування гри з ойни потрібно двоє головних суддів. Їх делегують центральна суддівська комісія або регіональна суддівська комісія і затверджують Федерація ойни Румунії або Регіональна федерація ойни.

### 10.2 Правила

Судді стежать за дотриманням правил гри та приймають рішення в усіх ситуаціях недотримання правил гри. Судді повинні мати дві картки (жовту і червону) для покарання за порушення.\*

\*Коментар. Вихідне розташування суддів таке: один поблизу перетину правої бокової лінії та лінії відбивання, другий по діагоналі на протилежному боці поля – у місці схрещування лівої бокової лінії і внутрішньої лінії зони очікування. Так само на початку гри, коли на лінії старту ще немає перебіжчиків, судді можуть розташовуватись на таких позиціях: один на зовнішній лінії зони відбивання навпроти середньої лінії, інший з протилежного краю поля на зовнішній лінії зони очікування на вороття навпроти середньої лінії. Під час гри судді займають будь-яке зручне для контролю за грою положення, але таке, яке не заважатиме перебігу подій на ньому.

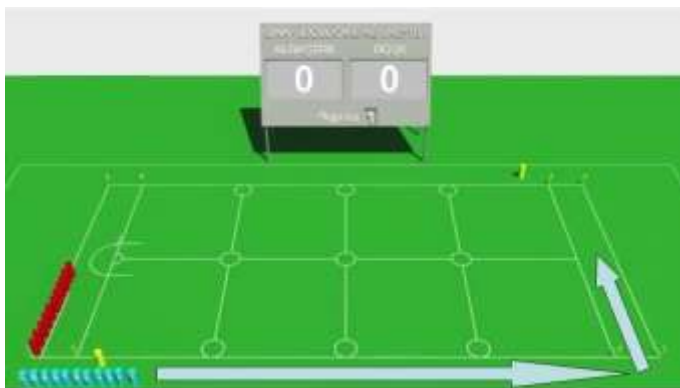


Рис. 8. Вихідне розташування суддів  
(позначки жовтого кольору)

### 10.3 Оскарження рішень

Рішення, прийняті суддею під час гри, не можуть бути оскаржені. Їх право на покарання також буде реалізовано за порушення, скоєні під час тимчасового відсторонення гравця або коли гру зупинено.

### 10.4 Консультації між суддями

Судді консультуються один з одним лише тоді, коли вони вважають це за необхідне, лише на вимогу арбітра, який прийняв перше рішення, для можливого виправлення неправильного рішення. Помилкове рішення може скасувати лише суддя, який його прийняв.



**Фото 9. Судді (біля середньої і бокової лінії) контролюють перебіг гри**

### 10.5 Жести суддів

Для підкріплення прийнятих рішень судді матчу повинні використовувати такі жести:\*

**а) Підняття однієї руки:**

- сигналізує про нарахування одного додаткового очка.

**б) Підняття обох рук:**

- сигналізує про нарахування двох додаткових очок.

- сигналізує про правильність улучання («квацання») у гравця м'ячем.

**в) Опускання обох рук:**

- сигналізує про те, що «квацання» гравця м'ячем не було.

**г) Підняття прапорця:**

- сигналізує про порушення правил.

\*Коментар. Так само суддя у складних ігрових ситуаціях може подавати інтуїтивно зрозумілі жести, які не входять до переліку вище зазначених. У разі виникнення під час гри ситуацій, не передбачених у чинних правилах, судді повинні приймати рішення виходячи з філософії гри і логіки її правил, щоб не надати одній з команд несправедливої переваги.



**Фото 10. Жести суддів; пункт: а), б), в)**



**Фото 11. Суддя поблизу лінії відбивання контролює правильність дій гравців**

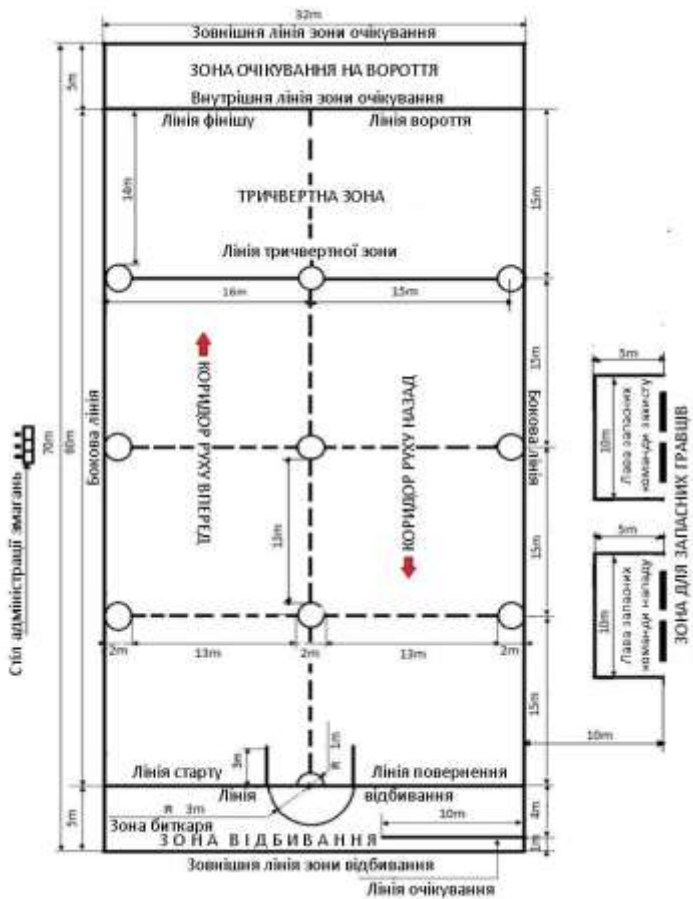


Схема 1. Поле для ойни 11 на 11 гравців (дорослі та юніори I)



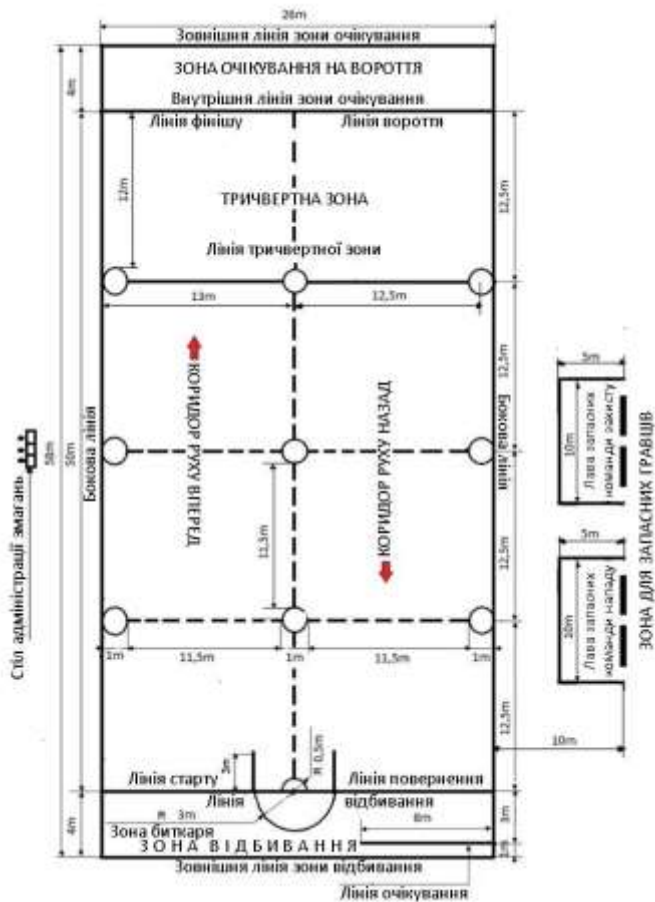


Схема 2. Поле для ойни 11 на 11 гравців  
(юніори II та юніори III)

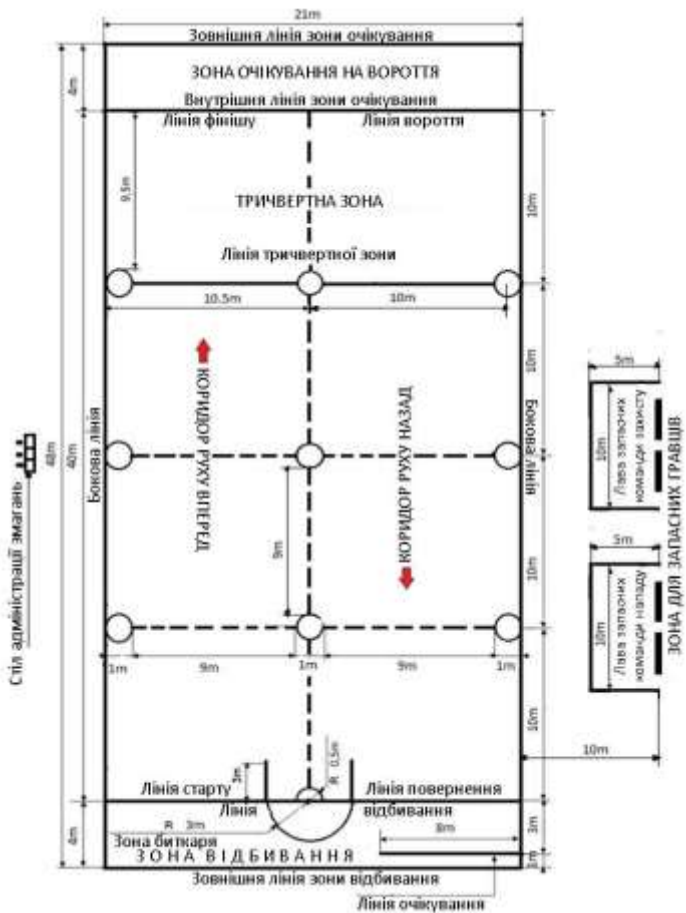


Схема 3. Поле для ойни 11 на 11 гравців (юніори IV і діти)



Схема 4. Позиції гравців захисту  
(ойна 11 на 11 гравців)

**ФЕДЕРАЦІЯ ОІНИ РУМУНІІ**

**ПРОТОКОЛ ЗМАГАНЬ**

Назва змагання \_\_\_\_\_ Етап \_\_\_\_\_  
 Назва команди \_\_\_\_\_ Місце проведення \_\_\_\_\_  
 А \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_ час \_\_\_\_\_  
 Б \_\_\_\_\_  
 Підпис і печатка лікаря змагань \_\_\_\_\_ Підпис і печатка установи, що проводить змагання \_\_\_\_\_  
 М.П. М.П.

№ з/п	Прізвища та ім'я гравців	№ на футболі	№ з/п	Прізвища та ім'я гравців	№ на футболі
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
9			9		
10			10		
11			11		
12			12		
13			13		
14			14		
15			15		
16			16		
«А»	Тренер _____		«Б»	Тренер _____	

**Рахунок гри**

Результат	Команда «А»	Команда «Б»
Перший тайм		
Другий тайм		
Підсумок гри		

**Судді**

Прізвища та ім'я	Підпис
1	
2	

Капітан команди «А» \_\_\_\_\_

Капітан команди «Б» \_\_\_\_\_

Команда переможинця \_\_\_\_\_ рахунок гри \_\_\_\_\_

**Фото 12. Протокол змагань  
(лицьовий бік)**

<b><u>Попередження (варіант)</u></b>	
Команда «А»:	Команда «Б»:
Апелії:	
Делегат команди «А»:	Делегат команди «Б»:
(ім'я та прізвище)    (підпис)	ім'я та прізвище    (підпис)
<b><u>Зауваження судії:</u></b>	
1. _____	
2. _____	
<b><u>Файна спостеріача Ф.О.Р.</u></b>	
- Діяльність організатора: _____	
- Виступ судії 1:	_____ примітка _____
2:	_____ примітка _____
- Поведінка команди: _____	
Спостеріач:	_____
(ім'я та прізвище)	(підпис)
<b><u>Закріплення результату:</u></b>	
Дата	_____
Результат гри	_____
на користь команди	_____
Команда:	

**Фото 13. Протокол змагань  
(зворот)**

## ПРАВИЛА ГРИ В ОЙНУ 6 НА 6 ГРАВЦІВ

### Стаття 1 ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ АПАРАТ

#### 1.1 Ойна 6 на 6 гравців

Варіант гри для дорослих і юніорів, який проводять за модифікованими правилами гри в ойну 11 на 11 гравців.



Рис. 9. Вихідне розташування команд для гри 6 на 6 гравців

### Стаття 2 ПОЛЕ ДЛЯ ГРИ

#### 2.1 Ігрова поверхня поля

Гра в ойну має проводитись на рівному полі, без будь-яких сторонніх предметів, у спортивній залі або просто неба.

#### 2.2 Розміри поля

Поле для гри в ойну це прямокутник, він має такі розміри:

- завдовжки 45 м і завширшки 15 м для дорослих і юніорів I (див. Схема 5);
- 41,5 м завдовжки і 13,5 м завширшки для юніорів II і юніорів III (див. Схема 6);
- завдовжки 34 м і завширшки 11 м для юніорів IV і дітей (див. Схема 7).

#### 2.3 Тричвертна лінія

Тричвертну лінію проводять на відстані 38 м (для дорослих і юніорів I), 34,5 м (для юніорів II і юніорів III), 27 м для дітей від лінії відбивання і паралельно до неї.

### **Стаття 3 ІНВЕНТАР ДЛЯ ГРИ**

#### **3.1 Битка**

Довжина битки – 80 см (діаметр 5 см з одного кінця і 2,5 см з протилежного) для всіх вікових груп.

#### **3.2 М'яч**

М'яч має такі ж розміри (за віковими групами), що й для гри в ойну 11 на 11 гравців.



**Фото 14. М'яч для юніорів II та юніорів III**

### **Стаття 4 КОМАНДА**

#### **4.1 Склад команди**

До складу команди для гри в ойну 6 на 6 гравців входять 6 основних гравців і щонайбільше 3 запасних; до суддівського протоколу можна занести не більше 9 гравців.

### **Стаття 5 ПРАВИЛА ГРИ**

#### **5.1 Коридор**

Гра проходить в одному коридорі, в якому відбувається і рух уперед, і рух назад, із тією відмінністю, що позицій центральних півзахисників немає.

#### **5.2 Гравці команди нападу**

На ігровому полі можуть перебувати не більше 2 гравців, один за лінією старту, а інший за лінією вороття. Окрім

останнього гравця на відбиванні, який може сформувати групу з двома гравцями, тобто в цій ситуації може бути 3 гравці.



**Фото 15. Гравчиня команди нападу – биткарка**

### **5.3 Назви позицій та дії гравців захисту**

**1)** Захисник зони відбивання (ЗВ) – гравець команди захисту, який може поціляти в перебіжчиків тільки з кола у своїй зоні;

**2)** Захисник зони очікування на вороття (ЗО) – гравець команди захисту, який може поціляти в перебіжчиків тільки з кола у своїй зоні;

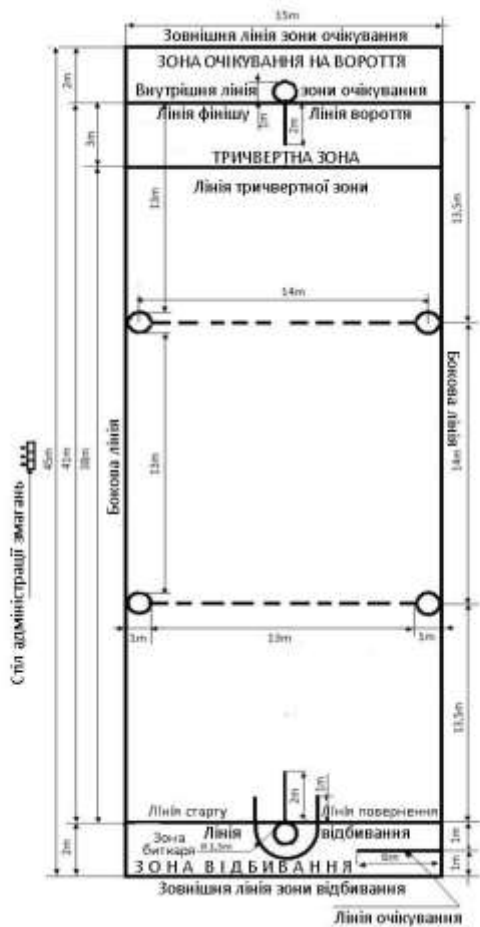
**3)** Ліві бокові захисники, 1-й і 2-й (1Л, 2Л), це гравці, позиція яких – кола на лівій боковій лінії (нумерація від лінії відбивання);

**4)** Праві бокові захисники, 1-й і 2-й (1П, 2П), це гравці, позиція яких – кола на правій боковій лінії (нумерація від лінії вороття).

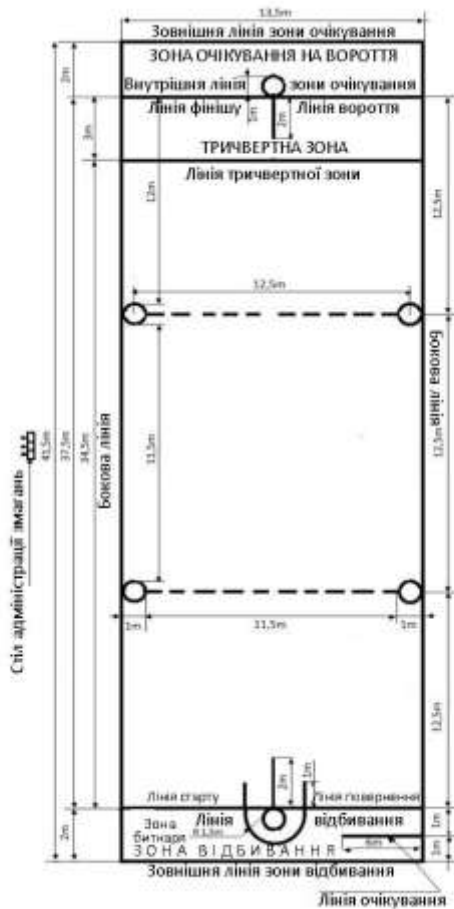
### **5.4 Фаза гри «перебіжчик у пастці»**

Фазу гри «перебіжчик у пастці» не грають.

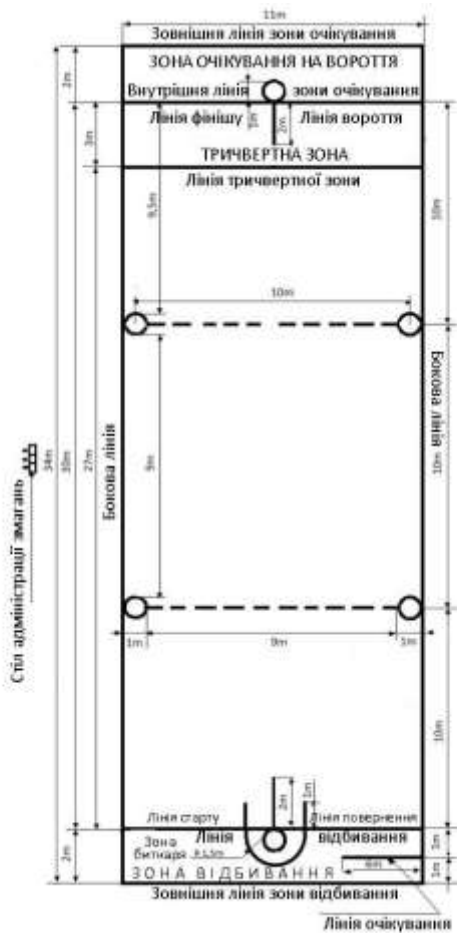




**Схема 5. Поле для ойни 6 на 6 гравців (дорослі та юніори I)**



**Схема 6. Поле для ойни 6 на 6 гравців (юніори II та юніори III)**



**Схема 7. Поле для ойни 6 на 6 гравців (юніори IV і діти)**



Схема 8. Позиції гравців захисту  
(ойна 6 на 6)

## ПРАВИЛА ГРИ В ОЙНУ 8 НА 8 ГРАВЦІВ (ОДИН КОРИДОР)

### **Стаття 1** ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ АПАРАТ

#### **1.1** Ойна 8 на 8 гравців (один коридор)

Варіант гри для дорослих і юніорів, який проводять за модифікованими правилами гри в ойну 11 на 11 гравців.



**Рис. 10.** Вихідне розташування команд для гри 8 на 8 гравців

### **Стаття 2** ПОЛЕ ДЛЯ ГРИ

#### **2.1** Ігрова поверхня поля

Гра в ойну 8 на 8 гравців (один коридор) має проводитись на пляжі, поверхня якого рівна і без будь-яких сторонніх предметів.

#### **2.2** Розміри поля

Поле для гри в ойну це прямокутник, він має такі розміри:

- завдовжки 70 м і завширшки 17 м для дорослих і юніорів I (див. Схема 9);
- завдовжки 58 м і завширшки 13,5 м для юніорів II і юніорів III (див. Схема 10);
- завдовжки 48 м і завширшки 11 м для юніорів IV і дітей (див. Схема 11).

## **2.3 Тричвертна лінія**

Тричвертну лінію проводять на відстані 45 м (для дорослих і юніорів I), 37,5 м (для юніорів II і юніорів III), 30 м для дітей від лінії відбивання і паралельно до неї.

## **Стаття 3 ІНВЕНТАР ДЛЯ ГРИ**

І м'яч, і битка мають такі ж розміри (за віковими категоріями), як і для гри в ойну 11 на 11 гравців.

## **Стаття 4 КОМАНДА**

### **4.1 Склад команди**

До складу команди для гри в ойну 8 на 8 гравців (один коридор) входять 8 основних гравців і щонайбільше 4 запасних; до суддівського протоколу можна занести не більше 12 гравців.

## **Стаття 5 ПРАВИЛА ГРИ**

### **5.1 Коридор**

Гра проходить в одному коридорі, в якому відбувається і рух уперед, і рух назад, із тією відмінністю, що позиції центрального півзахисника немає.

### **5.2 Гравці команди нападу**

На ігровому полі можуть перебувати не більше 2 гравців, один за лінією старту, а інший за лінією вороття. Окрім останнього гравця на відбиванні, який може сформувати групу з двома гравцями, тобто в цій ситуації може бути 3 гравці.



**Фото 16. Підгилювачка (№ 4) і биткарка, підготовчі дії до відбивання м'яча**

### **5.3 Назви позицій та дії гравців захисту**

**1)** Захисник зони відбивання (ЗВ) – гравець команди захисту, який може поціляти в перебіжчиків тільки з кола у своїй зоні;

**2)** Захисник зони очікування на вороття (ЗО) – гравець команди захисту, який може поціляти в перебіжчиків тільки з кола у своїй зоні;

**3)** Ліві бокові захисники, 1-й, 2-й і 3-й (1Л, 2Л, 3Л), це гравці, позиція яких – кола на лівій боковій лінії (нумерація від лінії відбивання);

**4)** Праві бокові захисники, 1-й, 2-й і 3-й (1П, 2П, 3П), це гравці, позиція яких – кола на правій боковій лінії (нумерація від лінії вороття).

Гра проходить в одному коридорі, в якому відбувається і рух уперед, і рух назад, із тією відмінністю, що позицій центральних півзахисників немає.

### **5.4 Фаза гри «перебіжчик у пастці»**

Фазу гри «перебіжчик у пастці» не грають.



**Фото 17. Перебіжчиця захищається долоньями від «квацання»**

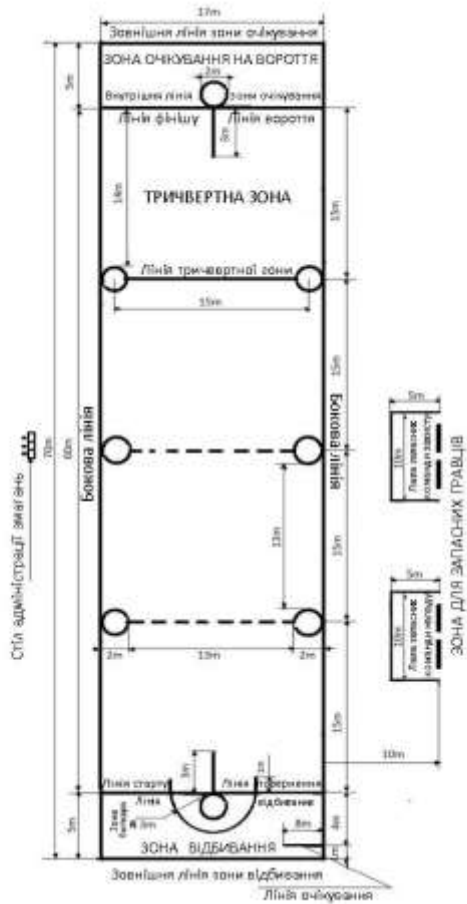
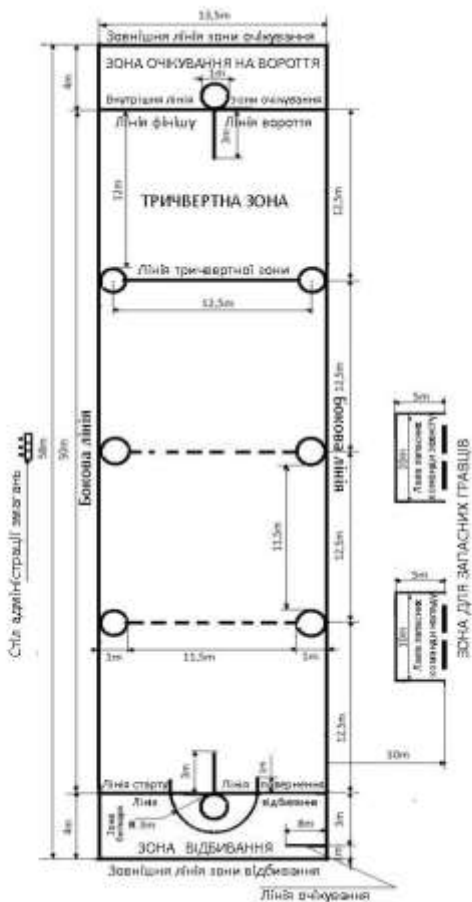
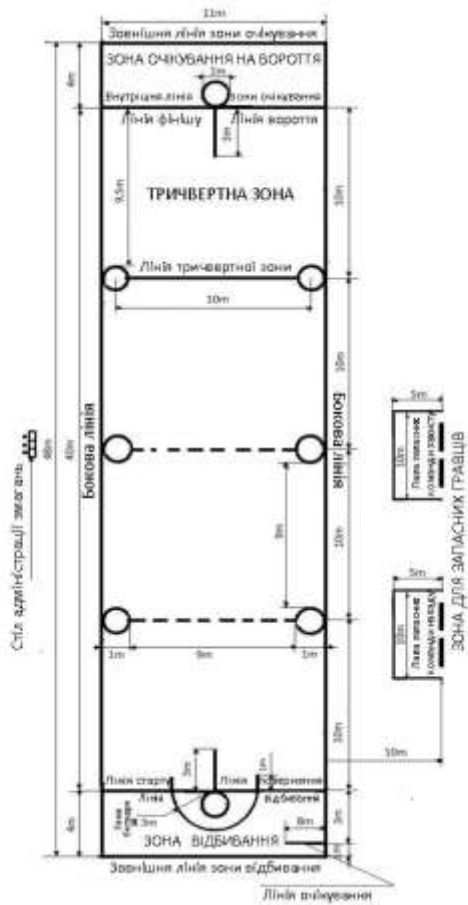


Схема 9. Поле для ойни 8 на 8 гравців (дорослі та юніори I)





**Схема 10. Поле для ойни 8 на 8 гравців  
(юніори II та юніори III)**



**Схема 11. Поле для ойни 8 на 8 гравців  
(юніори IV та діти)**



Схема 12. Позиції гравців захисту  
(ойна 8 на 8)

## **ПРАВИЛА ГРИ В ОЙНУ 8 НА 8 ГРАВЦІВ (ДВА КОРИДОРИ)**

### **Стаття 1 ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ АПАРАТ**

#### **1.1 Ойна 8 на 8 гравців (два коридори)**

Варіант гри для дорослих і юніорів, який проводять за модифікованими правилами гри в ойну 11 на 11 гравців.

### **Стаття 2 ПОЛЕ ДЛЯ ГРИ**

#### **2.1 Ігрова поверхня поля**

Гра в ойну 8 на 8 гравців (два коридори) має проводитись на пляжі, поверхня якого рівна і без будь-яких сторонніх предметів.

#### **2.2 Розміри поля**

Поле для гри в ойну це прямокутник, він має такі розміри:

- завдовжки 55 м і завширшки 32 м для дорослих і юніорів I (див.Схема 13);
- завдовжки 45,5 м і завширшки 26 м для юніорів II і юніорів III (див. Схема 14);
- завдовжки 38 м і завширшки 21 м для юніорів IV і дітей (див. Схема 15).

#### **2.3 Тричвертна лінія**

Тричвертну лінію проводять на відстані 42 м (для дорослих і юніорів I), 34,5 м (для юніорів II і юніорів III), 27 м для дітей від лінії відбивання і паралельно до неї.

### **Стаття 3 ІНВЕНТАР ДЛЯ ГРИ**

#### **3.1 Битка**

Битка має довжину 80 см (діаметр 5 см на одному кінці і 2,5 см на протилежному кінці) для всіх вікових груп.

#### **3.2 М'яч**

М'яч має такі ж розміри (за віковими категоріями), що й для гри в ойну 11 на 11 гравців.



**Фото 18. Інвентар для гри**

## **Стаття 4 КОМАНДА**

### **4.1 Склад команди**

До складу команди для гри в ойну 8 на 8 гравців (два коридори) входять 8 основних гравців і щонайбільше 4 запасних; до суддівського протоколу можна занести не більше 12 гравців.



**Фото 19. захисник виконує кидок м'яча в перебіжчика**

## **Стаття 5 ПРАВИЛА ГРИ**

### **5.1 Розмітка поля та позиції гравців захисту**

Гру проводять на коротшому ігровому полі, до складу якого входять шість просторів (чотири трикутники і два квадрати); із тією відмінністю, що позицій 3-го центрального

півзахисника, 3-го лівого захисника коридору руху вперед і 3-го правого захисника коридору руху назад немає.

### **5.2 Гравці команди нападу**

На ігровому полі можуть перебувати не більше 2 гравців, один за лінією старту, а інший за лінією вороття. Окрім останнього гравця на відбиванні, який може сформувати групу з двома гравцями, тобто в цій ситуації може бути 3 гравці.

### **5.3 Назви позицій та дії гравців захисту**

**1)** Захисник зони відбивання (ЗВ) – гравець команди захисту, позиція якого – зона відбивання;

**2)** Захисник зони очікування на вороття (ЗО) – гравець команди захисту, позиція якого – зона очікування на вороття;

**3)** Ліві бокові захисники, 1-й і 2-й (1Л, 2Л), це гравці, позиція яких – кола на лівій боковій лінії (нумерація від лінії відбивання);

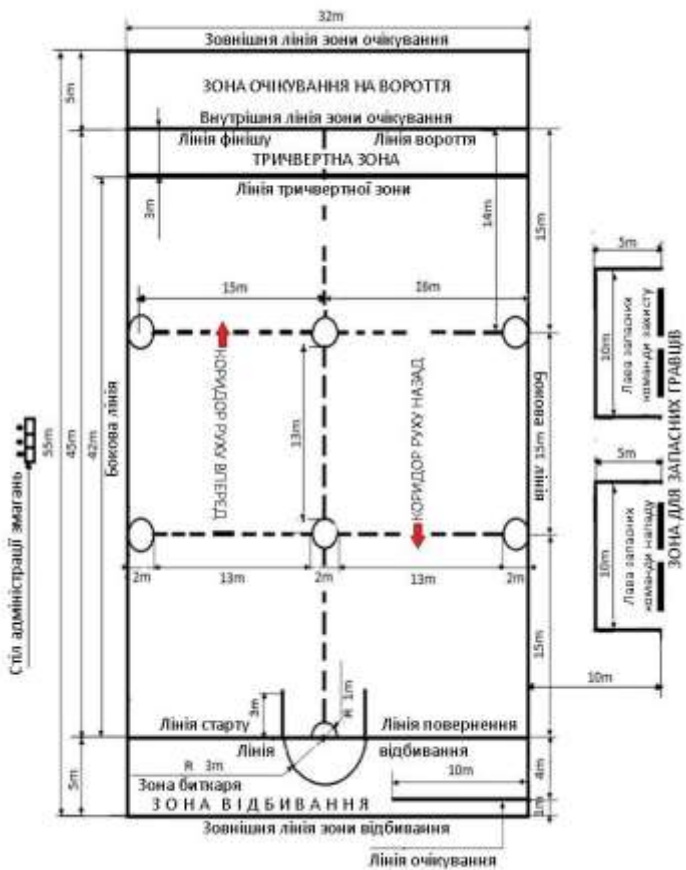
**4)** Праві бокові захисники, 1-й і 2-й (1П, 2П), це гравці, позиція яких – кола на правій боковій лінії (нумерація від лінії вороття).



**Фото 20.** Захисник виконує передачу м'яча

### **5.4 Фаза гри «перебіжчик у пастці»**

Фазу гри «перебіжчик у пастці» розігрують.



**Схема 13. Поле для ойни 8 на 8 гравців (дорослі та юніори I)**

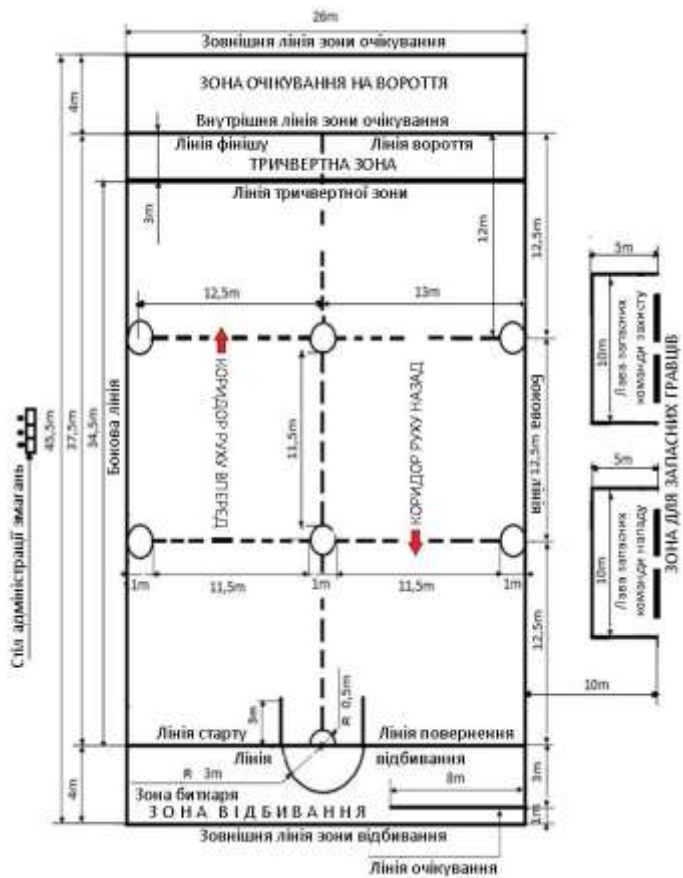
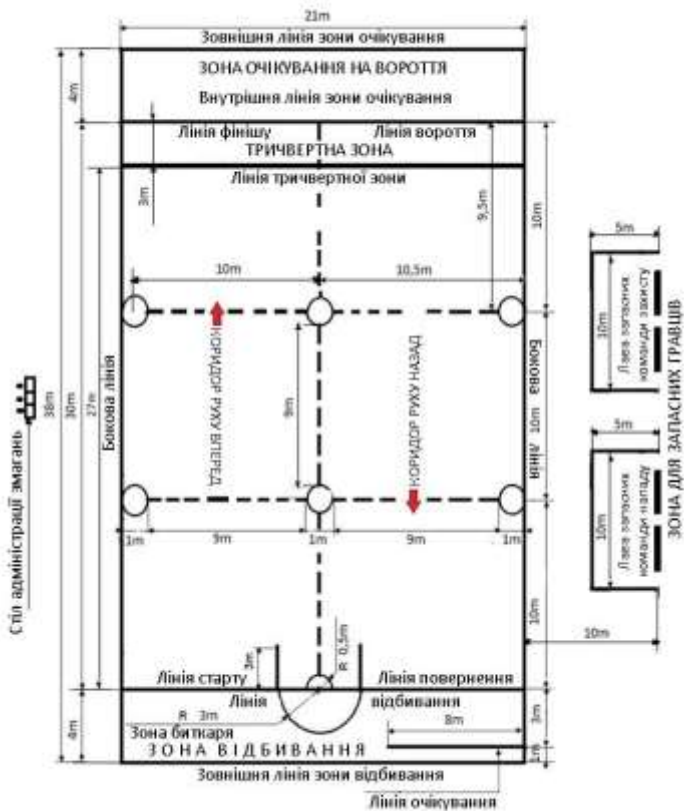


Схема 14. Поле для ойни 8 на 8 гравців (юніори II та юніори III)





**Схема 15. Поле для ойни 8 на 8 гравців (юніори IV та діти)**

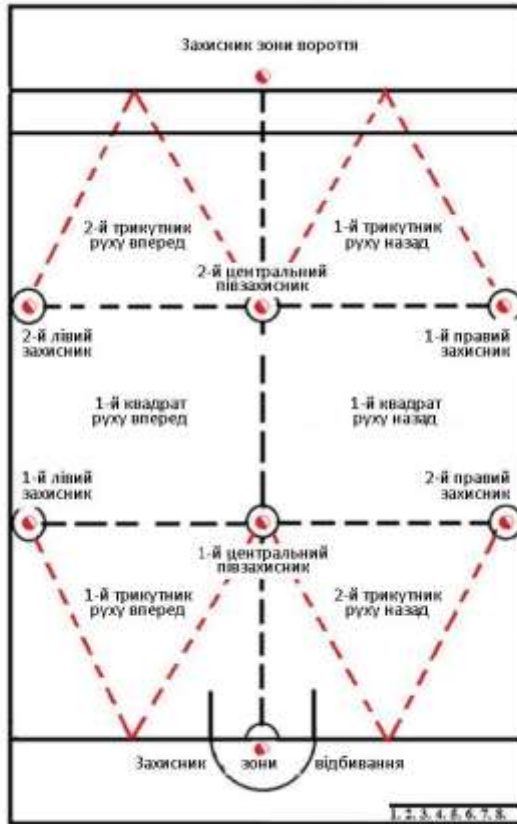


Схема 16. Позиції гравців захисту  
(ойна 8 на 8)

## ІСТОРІЯ ПРАВИЛ ГРИ В ОЙНУ

1895 р. – перші рукописні правила ойни;  
1898 р. – перші доповнення до правил гри в ойну;  
1898 р. – єдине положення про проведення змагань;  
1899 р. – організація перших національних змагань;  
1902 р. – нові правила гри (завдяки ним гра стає більш динамічною, було усунуто деякі протиріччя);

1912 р. – нові правила гри;  
1932 р. – створено Румунську федерацію ойни, до цього моменту в ойни не було керівного органу. Потужний наступ інших видів спорту і воєнні роки спричинили занепад ойни, її забуття, опір цій негативній тенденції відбувався тільки в містах і осередках, де вчителі, тренери та інші фахівці, які усвідомлюючи важливість традицій ойни, зберігали паростки її росту;

1950 р. – розроблено нові правила гри (збільшилась тривалість гри та її динаміка);

1955 р. – суттєві зміни в правилах (подача м'яча партнером по команді – підсилювачем, до цього подачу виконував гравець з протилежної команди, що ставало причиною чималої кількості суперечок; присудження двох очок за влучання м'ячем («квацання») у суперника – перебіжчика; биткареві, який не відбивши м'яч проходить коридорами руху вперед і назад, не присуджують одне очко);

1958 р. – установлення повноважень суддів;

1964 р. – точне встановлення повноважень суддів, їхня співпраця між собою; надано право гравцям команди нападу, які входять у гру, утручатися в розіграш будь-якого м'яча в повітрі або на землі;

1978 р. – нова поправка до правил, яка не мала великого значення;

1985 р. – внесено нові важливі деталі для еволюції гри, а саме: розміри битки для дітей; регламентація участі дітей у змаганнях для дорослих; підвищена роль судді, який може пред'являти картки та інші зміни;

2003 р. – з'являються сучасні правила, які використовують і до сьогодні.

У період з 1949 по 1989 роки щодо організаційного аспекту ойна пройшла важливі етапи, що вплинули на значне збільшення кількості гравців, нових команд. У цей час було організовано курси з підготовки тренерів й інструкторів, поширюється практика суддівства, у програму з фізичного виховання додають методику фізичного виховання, науково обґрунтовують методику гри, удосконалюють методи навчання і розвитку гри, щоб ойна стала сучасною грою, конкурентоздатною щодо решти ігор. Стосовно змагань, то календар містив турніри, орієнтовані на всі категорії гравців і за віком, і за статтю, починаючи з етапів рівня асоціацій, населених пунктів, комун, жудеців (повітів), регіонів і фінальних стадій у масштабі країни.

Після 1990 року розвиток ойни зазнав певного занепаду, причиною якого значною мірою було скорочення закладів, які підтримували команди, та її зникненням зі шкільної програми, це призвело до зниження інтересу до цього виду спорту.

За наших часів, завдяки залученню федерації, ойна демонструє явне одужання. До занять цим видом спорту залучають дедалі більше традиційних центрів, урізноманітнюють форми занять (з'являється варіант ойни 6 на 6 гравців для спортивної зали, ойна 8 на 8 гравців на пляжі тощо), організовують змагання по всій країні.

Особливе значення мало введення ойни до програми O.N.S.S. (Національної шкільної спортивної олімпіади) для змагань у середній і старшій школах.

Усі ці зусилля позитивно вплинули на поширення ойни, за нашого часу її культивують понад 30 жудеців країни, а кількість звернень, що їх надсилають до Федерації ойни Румунії по допомогу створення команд, постійно зростає.

Станом на 2022 рік звання чемпіонів Румунії з ойни здобували 8 команд, а саме: Avântul Vorona – 24 рази, Dinamo București (Straja) – 10 разів, С.Р.В. (Coresi) – 6 разів, Siretul Vasău – 5 разів, Știința (Univ.) București – 4 рази, Frontiera Tomis Constanța – 4 рази, Recolta Avântul Curcani – 1 раз, Victoria Dej – 1 раз.

## СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бейсбол [Електронний ресурс] // Вікіпедія. – Режим доступу : <https://uk.wikipedia.org/wiki/Бейсбол>
2. Гилка [Електронний ресурс] // Вікіпедія. – Режим доступу : <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гилка>
3. Крикет [Електронний ресурс] // Вікіпедія. – Режим доступу : <https://uk.wikipedia.org/wiki/Крикет>
4. Методичні вказівки з використання вправ з м'ячем для навчання гри в софтбол у захисті / Укладач В. В. Сердечний. – Луганськ: Вид-во Східно-укр. нац. ун-ту ім. В. Даля. – 2001. – 56 с.
5. Народна топка [Електронний ресурс] // Вікіпедія. – Режим доступу : [https://bg.wikipedia.org/wiki/Народна топка](https://bg.wikipedia.org/wiki/Народна_топка)
6. НАЦІОНАЛЬНА РУМУНСЬКА ГРА «ОЙНА» ЯК СКЛАДОВА НАВЧАЛЬНОЇ ПРОГРАМИ «ФІЗИЧНА КУЛЬТУРА І СПОРТ» Цибанюк Олександра Олександрівна кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри теорії та методики фізичної культури і спорту Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича, Чернівці, Україна.
7. Раундерз [Електронний ресурс] // Вікіпедія. – Режим доступу : <https://uk.wikipedia.org/wiki/Раундерз>
8. Софтбол [Електронний ресурс] // Вікіпедія. – Режим доступу : <https://uk.wikipedia.org/wiki/Софтбол>
9. Цибанюк, О. (2021). ІСТОРИКО-ПЕДАГОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ РУМУНСЬКОЇ ГРИ ОЙНА. Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 15. Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт), (12(144)), 175-178 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://spppc.com.ua/index.php/journal/article/view/651>
10. А. Eugene Coleman, Gene Coleman, Nolan Ryan. 52-week Baseball. – Training Human Kinetics, 2000. – 272 p. ISBN 0-7360-0322-3 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [https://books.google.com.ua/books?id=4iPdJcM3J8UC&printsec=copyright&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ua/books?id=4iPdJcM3J8UC&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

11. Alexander Cartwright // Олександр Джой Картрайт-молодший [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : [https://en.wikipedia.org/wiki/Alexander\\_Cartwright](https://en.wikipedia.org/wiki/Alexander_Cartwright)

13. A. Magdas, Totul despre oina, editura Maria Montessori, Baia Mare, 2005.

14. A. Răfăilescu, C. Iancu, Oina trecut și prezent, 1965.

15. A. Răfăilescu și C. Oprețescu, Oina, editura Stadion, București, 1970.

16. Banatske šore // Pravila igre // Правила гри [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://banatskesore.com/pravila-igre-2/>

17. Bat and trap // Битка і пастка [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : [https://en.wikipedia.org/wiki/Bat\\_and\\_trap](https://en.wikipedia.org/wiki/Bat_and_trap)

18. Baseball // Бейсбол [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : <https://en.wikipedia.org/wiki/Baseball>

19. Baseball Before We Knew It // Бейсбол до того, як ми про нього дізналися [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : [https://en.wikipedia.org/wiki/Baseball\\_Before\\_We\\_Knew\\_It](https://en.wikipedia.org/wiki/Baseball_Before_We_Knew_It)

20. Baseball5 // Бейсбол5 [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : <https://en.wikipedia.org/wiki/Baseball5>

21. Block, David (2005). Baseball Before We Knew It: A Search for the Roots of the Game. University of Nebraska Press. ISBN 978-0-8032-6255-3. OCLC 70261798.

22. Brännboll // Бреннбол [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : <https://en.wikipedia.org/wiki/Brännboll>

23. BUCUREȘTI - OINA - CUPA REGELUI ȘI CUPA REGINEI - 7 MAI 2022 // Кубок Королеви з ойни, 2022: фотогалерея [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [https://www.inquamphotos.com/album/195417?fbclid=IwAR3qCх3YG6PХGDVe4uFFdt9hBsLcwXb7H5EMY3Ov\\_8CjKbIvURYcVUQIR38](https://www.inquamphotos.com/album/195417?fbclid=IwAR3qCх3YG6PХGDVe4uFFdt9hBsLcwXb7H5EMY3Ov_8CjKbIvURYcVUQIR38)

24. Caileanu, Mic dictionar al sporturilor, editura Albatros, București, 1984.

25. Colectia de Buletine informative ale FRO.
26. Comparison of baseball and cricket // Порівняння бейсболу і крикету [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : [https://en.wikipedia.org/wiki/Comparison\\_of\\_baseball\\_and\\_cricket](https://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_baseball_and_cricket)
27. Corkball // Коркбол [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : <https://en.wikipedia.org/wiki/Corkball>
28. Cricket // Крикет [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : <https://en.wikipedia.org/wiki/Cricket>
29. Cupa Regelui la Oină, 2021, meci integral: Tomis Constanța - Biruința Gherăești 24-18 // Кубок Королеви з ойни, 2021, повний матч: Томіс Констанца – Біруінца Герешті 24 – 18 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://www.youtube.com/watch?v=5YfOX6fL1CE>
30. Cupa Reginei la oină, 2022: Progresul Băilești - Dacia Mioveni 5-2. Meci integral / Кубок Королеви з ойни серед дівчат, 2022: Progresul Băilești - Dacia Mioveni 5 – 2. Фінал, повний матч [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=vzWwx6Z3tv8&fbclid=IwAR2WBzJ1YeL2k2nDzS28Yz4ok21BGCOLB0efvOpdluPG86AXGIk2YSVut-0>
31. Cupa Regelui la oină, 2022: Tomis Constanța - Biruința Gherăești 16-12. Meci integral / Кубок Королеви з ойни серед чоловіків, 2022: Tomis Constanța - Biruința Gherăești 16 – 12. Фінал, повний матч [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [https://www.youtube.com/watch?v=Nx\\_GnK7jQ2w&list=TLPQMTIwNTIwMjko-oLUnSRPCA&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=Nx_GnK7jQ2w&list=TLPQMTIwNTIwMjko-oLUnSRPCA&index=2)
32. Danish longball // Данський лонгбол [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : [https://en.wikipedia.org/wiki/Danish\\_longball](https://en.wikipedia.org/wiki/Danish_longball)
33. Dodgeball [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : <https://hmn.wiki/uk/Dodgeball>
34. Elle (sport) // Ель (вид спорту) [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : [https://en.wikipedia.org/wiki/Elle\\_\(sport\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Elle_(sport))
35. Federația de Oină din Republica Moldova // Федерація ойни Республіки Молдова [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://oina.md>

36. Federatia Romana de Oina // Федерация ойни Румунії [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://froina.ro>
37. Fuzzball (sport) // Фузбол (вид спорту) [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : [https://en.wikipedia.org/wiki/Fuzzball\\_\(sport\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Fuzzball_(sport))
38. G. Mitra, A. Mogos, Metodica Educatiei fizice, editura Sport Turism, Bucuresti, 1975.
39. Indian Ball // Індійський м'яч [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : [https://en.wikipedia.org/wiki/Indian\\_Ball](https://en.wikipedia.org/wiki/Indian_Ball)
40. Ionescu D. Answer to a physical pseudo-educator. Bucharest, 1914.
41. Ionescu D. The history of gymnastics and physical education in our country. Bucharest, 1939.
42. Invatati si practicati sportul preferat oina, Bucuresti
43. Invatati si raspanditi sportul nostru national oina, Bucuresti
44. Instructaj oină. Redescoperă oina - Partea 1 // Тренування з ойни. Знайомство з грою – Частина 1 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://www.youtube.com/watch?v=kLEHT0HvI3M&list=PL67-fUpKvws-nSijgMIda0UNzNB-xUXQK>
45. Instructaj oină. Generalități despre jocul și echipamentul de oină - Partea 2 // Тренування з ойни. Загальні відомості про ойну та інвентар для неї – Частина 2 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://www.youtube.com/watch?v=iJfBoJqTvQ&list=PL67-fUpKvws-nSijgMIda0UNzNB-xUXQK&index=2>
46. Instructaj oină. Desfășurarea jocului de oină - Partea 3 // Тренування з ойни. Проведення гри з ойни – Частина 3 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://www.youtube.com/watch?v=ydXX3PHWTrI&list=PL67-fUpKvws-nSijgMIda0UNzNB-xUXQK&index=3>
47. Instructaj oină. Antrenamentul pentru jocul la bătaie - Partea 4 // Тренування з ойни. Вправи для биткарів – Частина 4 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://www.youtube.com/watch?v=jQ1CYiXcrYY>
48. Instructaj oină. Antrenamentul pentru jocul la prindere - Partea 5 // Тренування з ойни. Тренування захисників: ловлення і



передача м'яча – Частина 5 [Електронний ресурс]. – Режим доступу :

<https://www.youtube.com/watch?v=5EqX9XiI06M&list=PL67-fUpKvws-nSijgMIda0UNzNB-xUXQK&index=5>

49. Instructaj oină. Educație prin jocuri și sporturi tradiționale - Partea 6 // Тренування з ойни. Виховне значення національних ігор та спорту – Частина 6 [Електронний ресурс]. – Режим доступу :

<https://www.youtube.com/watch?v=630fbATNK98&list=PL67-fUpKvws-nSijgMIda0UNzNB-xUXQK&index=6>

50. I. Savescu, Educatia fizica si sportiva scolara, Craiova, 2007.

51. Jedinstvena igra na ovim prostorima: Banatske šore 2020 još pod znakom pitanja // Унікальна гра цього регіону: Banatske šore 2020 усе ще під знаком питання [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://www.youtube.com/watch?v=T8TfkyXdpFo>

52. Karitescu C. Sport and culture. Bucharest, 1933.

53. Karitescu C. Kleine Enzyklopädie, Körperkultur und Sport. Heraus gegeben von der Deutschen Hochschule für Körperkultur. Leipzig, 1960.

54. Kiritescu C. Physical education, the fundamental art of integral school education. Bucharest, 1930.

55. Knurr and spell // Дерев'яна куля і битка [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : [https://en.wikipedia.org/wiki/Knurr\\_and\\_spell](https://en.wikipedia.org/wiki/Knurr_and_spell)

56. Law no. 69/2000, law on physical education and sports, consolidated 2009. Official Gazette. Part I. no. 200. May 9,

57. Legea nr. 69/2000, legea educatiei fizice si sportului, consolidata, 2009. Monitorul Oficial. Partea I. nr. 200. 9 mai 2000.

58. Margareta de Roumanie remet la Coupe du Roi aux champions d'oină / Маргарета Румунська вручає Королівський кубок чемпіонам з ойни [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://histoiresroyales.fr/margareta-de-roumanie-remet-coupe-du-roi-champions-oina/?fbclid=IwAR3SP-b33Pr52vnDiJ0cfACTpCUoVIWBqPy2pDf7v7o8eAk1yNpiEz5E4X8>

59. Moje, C., Frangulea, S., Roată, R., Șiclovan, L. (2011). Redescoperiți și învățați sportul nostru național oina. Editura Muntenia, Constanța
60. N. G. Baiasu, Gimnastica, editura Stadion, Bucuresti, 1972.
61. N. Postolache, Fascinatia oinei jocul romanilor de pretutindeni, editura Profexim, Bucuresti, 2009.
62. Nicolae Postolache: The fascination of the horse the game of Romanians everywhere, Profexim Publishing House, Bucharest, 2009  
The Game of Sheep  
<https://patrimoniu.ro/images/imaterial/Oina/JoculdeOina.pdf>
63. Nicolae Postolach, Fascinația oinei jocul românilor de pretutindeni. București, Romania: Editura Profexim, 2009.
64. Oină // Ойна [Электронный ресурс] // Wikipedia. – Режим доступа : <https://ro.wikipedia.org/wiki/Oină>
65. Oină // Ойна [Электронный ресурс] // Wikipedia. – Режим доступа : <https://en.wikipedia.org/wiki/Oină>
66. Oina // Ойна [Электронный ресурс]. – Режим доступа : [https://www.youtube.com/watch?v=494r1BgaD-0&list=TLPQMjAwNzIwMjIL2\\_JiiUla0A&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=494r1BgaD-0&list=TLPQMjAwNzIwMjIL2_JiiUla0A&index=1)
67. Oina and the Origins of American Baseball // Ойна та походження американського бейсболу [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://julietetelandresen.com/oina-and-the-origins-of-american-baseball/>
68. Oina Gheraesti Cupa Satelor 2018 prezentare // Ойна Кубок села Герешть 2018 [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.youtube.com/watch?v=3UUyG-YpGpk>
69. Oina in sala (6 jucatori) // Ойна в залі (6 на 6 гравців) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.youtube.com/watch?v=tx9ffFoJZgw>
70. Oina bătaie 1 // Ойна: техника биткаря 1 [Электронный ресурс]. – Режим доступа : [https://www.youtube.com/watch?v=oTrexQn\\_4Q&list=TLPQMjAwNzIwMjJkKWqpb0OMZbUw&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=oTrexQn_4Q&list=TLPQMjAwNzIwMjJkKWqpb0OMZbUw&index=2)
71. Oina bătaie 2 // Ойна: техника биткаря 2 [Электронный ресурс]. – Режим доступа :

<https://www.youtube.com/watch?v=Mr4Mfzrc5dw&list=TLPQMjAwNzIwMjKWqpb0OMZbUw&index=6>

72. Oina bătaie 3 // Ойна: техніка биткаря 3 [Електронний ресурс]. – Режим доступу :

<https://www.youtube.com/watch?v=EwrTjSxTfW&list=TLPQMjAwNzIwMjKWqpb0OMZbUw&index=3>

73. Oina bătaie 4 // Ойна: техніка биткаря 4 [Електронний ресурс]. – Режим доступу :

<https://www.youtube.com/watch?v=EzgVp8PR-Fo&list=TLPQMjAwNzIwMjKWqpb0OMZbUw&index=4>

74. Oina, sportul național al românilor - Film documentar // Ойна, національний вид спорту румунів – Документальний фільм [Електронний ресурс]. – Режим доступу :

<https://www.youtube.com/watch?v=hbY371svm0Y&list=TLPQMjAwNzIwMjKWqpb0OMZbUw&index=5>

75. Oina, the ancestor of baseball // Ойна, предкиня бейсболу [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://vimeo.com/83579570>

76. Oina in sala (6 jucatori) // Вівці в залі (6 на 6 гравців) [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [https://www.youtube.com/watch?v=tx9fFfoJZgw&list=TLPQMTQwODIwMjJ0fA\\_MzOQLYA&index=29](https://www.youtube.com/watch?v=tx9fFfoJZgw&list=TLPQMTQwODIwMjJ0fA_MzOQLYA&index=29)

77. Oina, un sport national // Ойна, національний вид спорту [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://zeulfootball.blogspot.com/2010/12/oina-un-sport-national.html>

78. Old cat // Старий кіт [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : [https://en.wikipedia.org/wiki/Old\\_cat](https://en.wikipedia.org/wiki/Old_cat)

79. Over-the-line // Поза межами лінії [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : <https://en.wikipedia.org/wiki/Over-the-line>

80. Palant // Палант [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : <https://en.wikipedia.org/wiki/Palant>

81. Part1 Oina Secvente-Sequences (OINA - jocul care ne uneste!) // Частина 1 Ойна фази гри (Ойна – гра, що нас об'єднує!) [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [https://www.youtube.com/watch?v=cWivP4rNvxw&list=TLPQMTQwODIwMjJ0fA\\_MzOQLYA&index=31](https://www.youtube.com/watch?v=cWivP4rNvxw&list=TLPQMTQwODIwMjJ0fA_MzOQLYA&index=31)

82. Part2 Oina Secvente-Sequences (OINA - jocul care ne uneste!) // Частина 2 Ойна фази гри (Ойна – гра, що нас об’єднує!) [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [https://www.youtube.com/watch?v=YVqHeJpbHPc&list=TLPQMTQwODIwMjJ0fA\\_MzOQLYA&index=32](https://www.youtube.com/watch?v=YVqHeJpbHPc&list=TLPQMTQwODIwMjJ0fA_MzOQLYA&index=32)

83. Part2 Reguli Oina - Rules (OINA - jocul care ne uneste!) // Частина 2 Правила ойни – Правила (Ойна – гра, що нас об’єднує!) [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [https://www.youtube.com/watch?v=9qagFpgUkAU&list=TLPQMTQwODIwMjJ0fA\\_MzOQLYA&index=33](https://www.youtube.com/watch?v=9qagFpgUkAU&list=TLPQMTQwODIwMjJ0fA_MzOQLYA&index=33)

84. Pascu, Teoria si metodica antrenamentului sportiv, Cluj Napoca, 1988.

85. Pesäpallo // Песапалло [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : <https://en.wikipedia.org/wiki/Pesäpallo>

86. Postolache, N., Postolache, M. (1969). Tradiții sportive ale românilor. Editura Consiliul Național pentru educație Fizică și Sport

87. Prezentarea jocului de Oina // Презентація гри ойна [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://www.youtube.com/watch?v=w6gzU3vH4XA>

88. PREZENTARE SI ISTORIC JOC DE OINA // Презентація та історія гри в ойну [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://www.youtube.com/watch?v=zOSIMacLIz8>

89. Programe școlare. Pregătire sportivă practică (incepători / avansați / performanță). Oina. Anexa nr.2.26, la Ordinul ministrului educației, cercetării și inovării nr.5098/09.09.2009. București, 2009, 15 p., p. 2.

90. Promo Oina // Ойна промо [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [https://www.youtube.com/watch?v=JZA3bk2G688&list=TLPQMTQwODIwMjJ0fA\\_MzOQLYA&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=JZA3bk2G688&list=TLPQMTQwODIwMjJ0fA_MzOQLYA&index=1)

91. Răfăilescu, A. (1984). Buletinul informativ al Federației Române de Oină

92. Răfăilescu, Al., și Opreșescu, C. (1974). Oină. Editura Stadion București

93. Răfăilescu, Al., și Iancu, C. (1976). Oina trecut și prezent. Editura Sport turism București

94. Redescoperiți și învățați sportul nostru național: oina / ed. îngrijită de Călin Moje, Sergiu Frangulea, Radu Roată, Laurențiu Siclovan. – Constanța: Editura Muntenia, 2011, 100 p. ISBN 978-973-692-300-5

95. Redescoperiți și învățați sportul nostru național oina [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://froina.ro/istoric/istoria-jocului>

96. Regulamente de joc in 8 – plaja [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [froina.ro/reglementari/regulamente-de-joc/regulamente-de-joc-8-plaja/](http://froina.ro/reglementari/regulamente-de-joc/regulamente-de-joc-8-plaja/)

97. Regulamentul jocului de oina, Constanța, 2020.

98. Road Less Traveled: Oină // Незвідані шляхи: Oină [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [https://www.youtube.com/watch?v=1GpvThQdoYc&list=TLPQMTQwODIwMjJ0fA\\_MzOQLYA&index=30](https://www.youtube.com/watch?v=1GpvThQdoYc&list=TLPQMTQwODIwMjJ0fA_MzOQLYA&index=30)

99. Romania Explicata - Jocul de oina - ep. 10 // Дещо про Румунію – Гра ойна – ep. 10 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [https://www.youtube.com/watch?v=Q2w4jFITlu8&list=TLPQMTQwODIwMjJ0fA\\_MzOQLYA&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=Q2w4jFITlu8&list=TLPQMTQwODIwMjJ0fA_MzOQLYA&index=1)

100. Romanian Oina, the godfather of Baseball // Румунська ойна, хрещена мати бейсболу [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.romaniamagicland.com/2010/10/romanian-oina-godfather-of-baseball.html>

101. Rounders // Раундерз [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : <https://en.wikipedia.org/wiki/Rounders>

102. Schlagball // Шлагбол [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : <https://en.wikipedia.org/wiki/Schlagball>

103. Stoolball // Стулбол [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : <https://en.wikipedia.org/wiki/Stoolball>

104. “Shore” as traditional pastoral game / Banatske šore // “Banatske šore” як традиційна гра пастухів // Банатське шоре [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://codanec.eu/shore-as-traditional-pastoral-game-banatske-sore/>

105. School Programs. Practical sports training (beginners / advanced / performance). Oina. Annex no.2.26 to the Order of the Minister of Education, Research and Innovation no.5098 / 09.09.2009. Bucharest, 2009. 15 p.

106. Sport and its organization in Romania [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://calimanvictorconstantin.wordpress.com/2016/02/18/sportul-si-organizazione-lui-in-romania/>

107. Stickball // Стікбол [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : <https://en.wikipedia.org/wiki/Stickball>

108. Stoop ball // Стоп м'яч [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : [https://en.wikipedia.org/wiki/Stoop\\_ball](https://en.wikipedia.org/wiki/Stoop_ball)

109. Teren oina in 8 juniori. Анеха № 2 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [froina.ro/wp-content/uploads/2014/08/81.jpg](http://froina.ro/wp-content/uploads/2014/08/81.jpg)

110. Tee-ball // Тібол [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : <https://en.wikipedia.org/wiki/Tee-ball>

111. The Ancestor of Baseball: Oina (The Romanian National and Forgotten Sport) // Предкиня бейсболу: Ойна (національний і забутий румунський вид спорту) [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://www.makeheritagefun.com/the-ancestor-of-baseball-oina-the-romanian-national-and-forgotten-sport/>

112. Tip-cat // Кішка і собака [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : <https://en.wikipedia.org/wiki/Tip-cat>

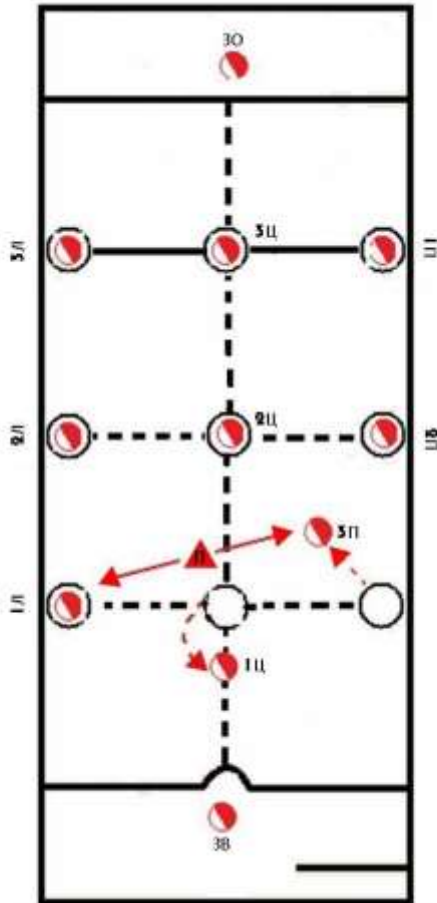
113. Vintage base ball // Старомодний базовий м'яч [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : [https://en.wikipedia.org/wiki/Vintage\\_base\\_ball](https://en.wikipedia.org/wiki/Vintage_base_ball)

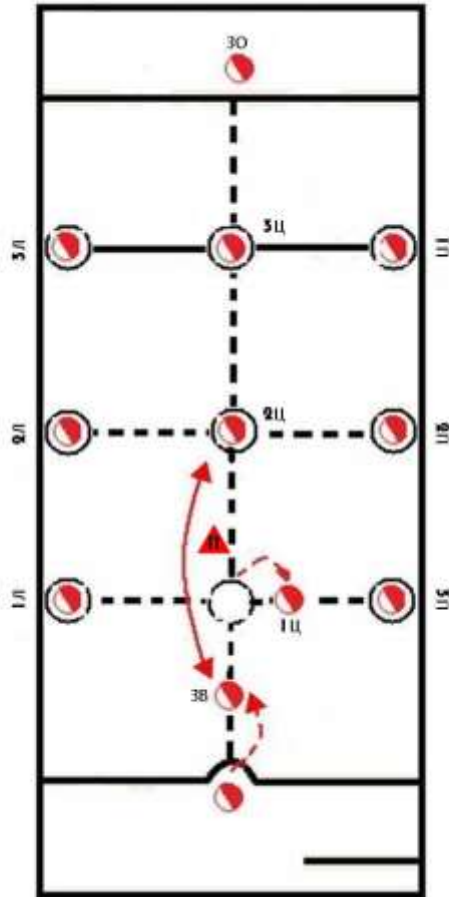
114. Vitilla // Вітілла [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : <https://en.wikipedia.org/wiki/Vitilla>

115. V. Potre, Folosirea metodei globale și analitice în învățarea elementelor de tehnică și tactica ale jocului de oină, 2010.

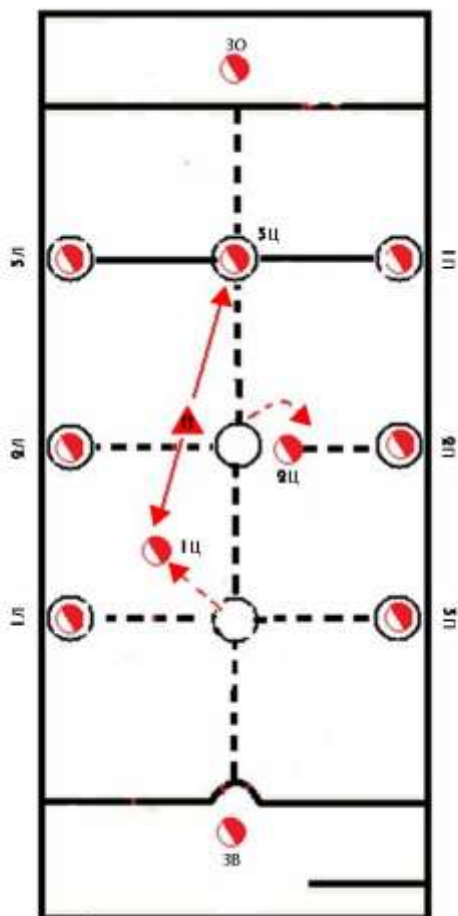
116. Welsh baseball // Валлійський бейсбол [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : [https://en.wikipedia.org/wiki/Welsh\\_baseball](https://en.wikipedia.org/wiki/Welsh_baseball)

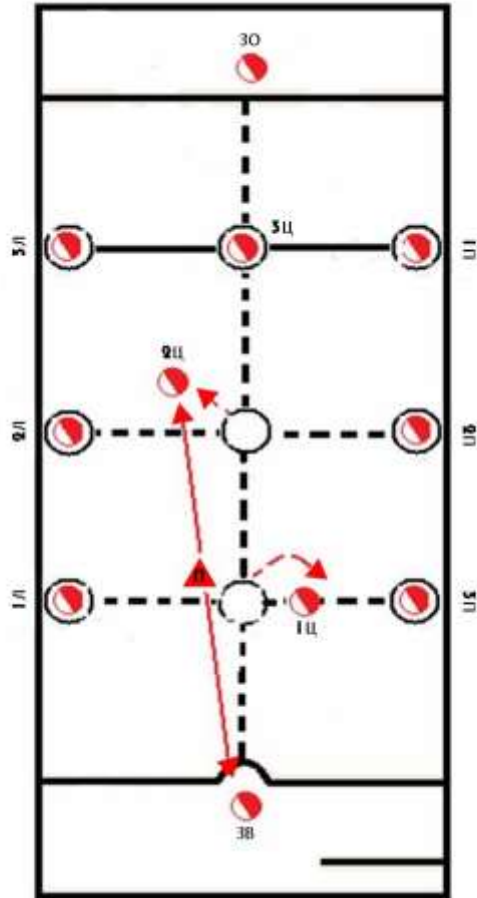
117. Wiffle ball // Віфлбол [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : [https://en.wikipedia.org/wiki/Wiffle\\_ball](https://en.wikipedia.org/wiki/Wiffle_ball)

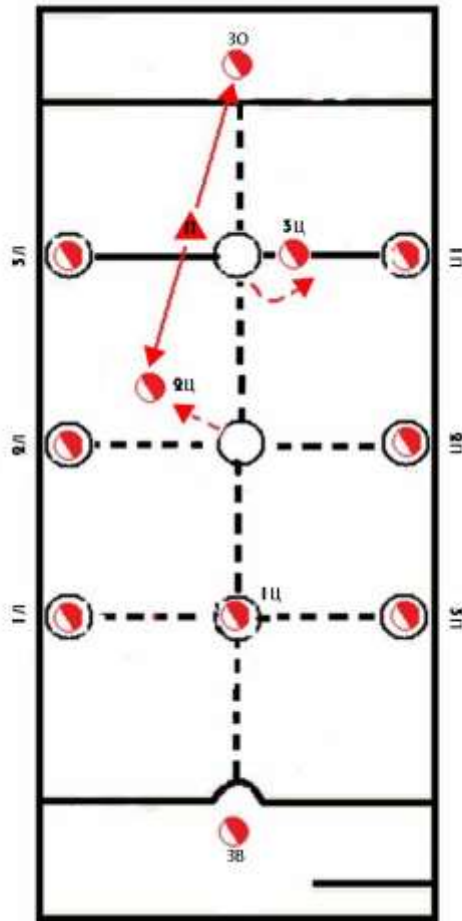


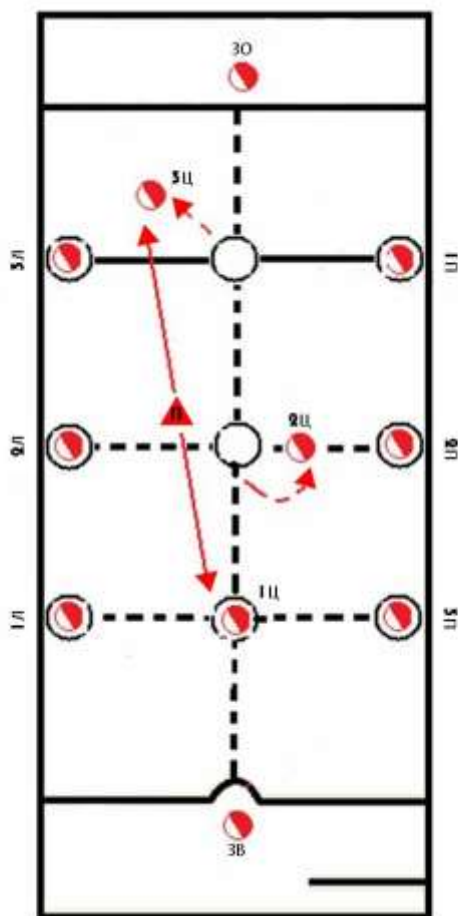


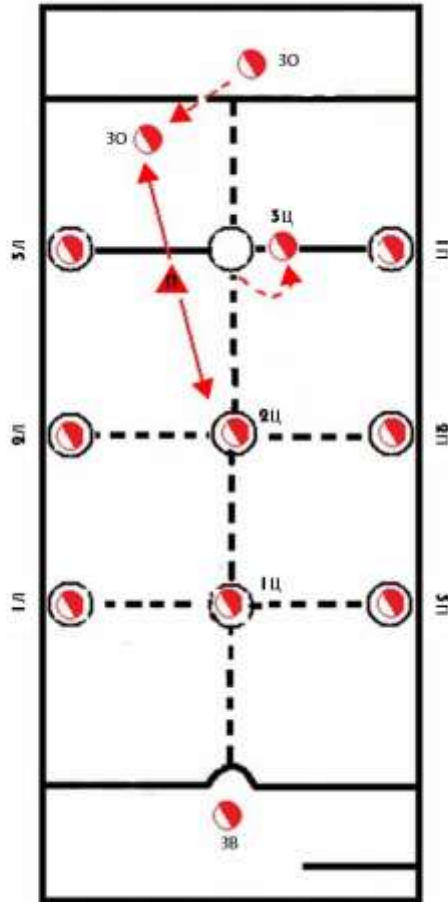


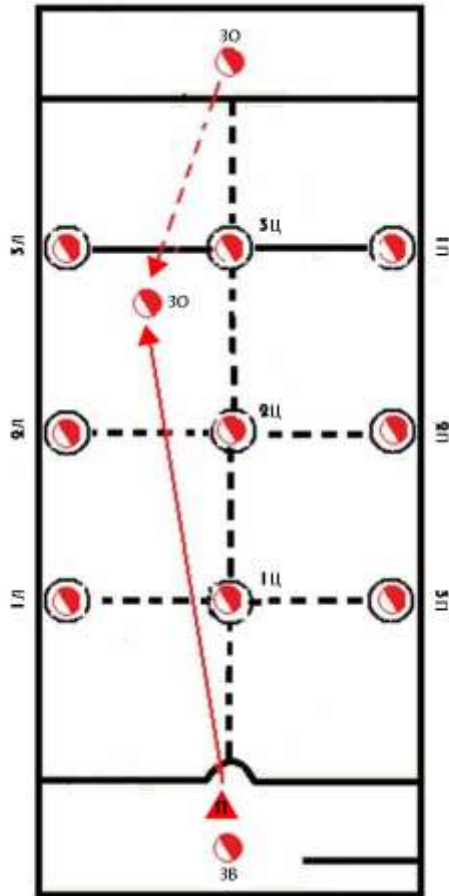


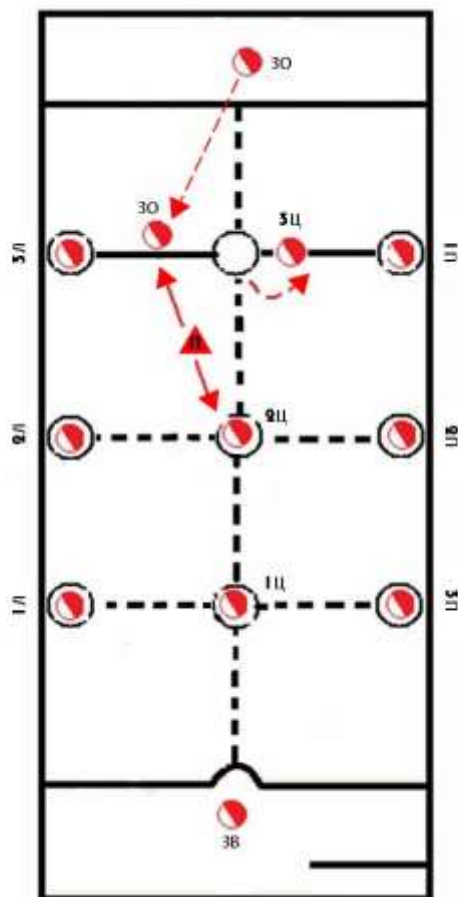












## FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE OINĂ



**Ніколае Добре**  
**Сердечний Володимир Владиславович**  
**Полулященко Тетяна Леонідівна**

### **ПРАВИЛА ГРИ В ОЙНУ**

Коректура – Правова Н. В.  
Дизайн обкладинки – Бедах Ю. В.

Формат 60x84/16. Ум.-друк. арк. 13,6.  
Наклад 100 пр. Зам. № 2709-22.  
Видавець і виготовлювач ТОВ «ТАЛКОМ»  
03115, м. Київ, вул. Львівська, 23,  
тел./факс (044) 424-40-69, 424-56-26.  
E-mail: ukraine.vdk@email.ua  
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи  
ДК № 4538 від 17.05.2013.





**FRO**

office@froina.ro

www.froina.ro

+40735176186

Strada Aleea Magnoliei nr. 2,

Bl. L4, Ap. 110, Constanța

**Editia 1 | 2022**