



Nr. 27489/ 12.02.2016

SE APROBĂ.
SECRETAR DE STAT,
András György KIRÁLY

SE APROBĂ.
SECRETAR DE STAT,
Gabriel Liviu ISPAS

**PREVEDERI METODOLOGICE ȘI REGULAMENTE
PENTRU DISCIPLINELE SPORTIVE NOMINALIZATE ÎN CALENDARUL
COMPETIȚIILOR SPORTIVE ȘCOLARE NAȚIONALE
ANUL ȘCOLAR 2015-2016**

**OLIMPIADA NAȚIONALĂ A SPORTULUI ȘCOLAR
PREVEDERI METODOLOGICE**

I. ATLETISM

I.1. ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR - FETE ȘI BĂIEȚI

**I.1.1. PROBE INDIVIDUALE: 50m plat și 600m plat
(competiție cu finalitate județeană/mun. București)**

Nr. crt.	PROBA	PREVEDERI METODOLOGICE
01.	Alergare de viteză <ul style="list-style-type: none">• 50 metri plat - fete• 50 metri plat - băieți	<ul style="list-style-type: none">- participă elevi/eleve din clasele a III-a și a IV-a;- se pleacă cu start din picioare, cronometrare la semnal sonor;- se aleargă pe serii formate din 4-6 elevi/eleve;- în semifinală se califică elevii/elevele care obțin primii doi timpi;- în finală se califică elevii/elevele care au obținut primii 6-8 timpi în semifinală;- se aleargă numai pe suprafețe netede, nealunecoase, culoare marcate - pistă de atletism;- se folosesc minimum 2 cronometre la fiecare concurent;- la faza pe județ/mun.București se califică ocupantul/ocupanta locului I la faza pe localitate/sector.
02.	Alergare de rezistență <ul style="list-style-type: none">• 600m - fete• 600m - băieți	<ul style="list-style-type: none">- participă elevi/eleve din clasele a III-a și a IV-a;- se pleacă cu start din picioare;- se aleargă numai pe suprafețe netede, nealunecoase, culoare marcate - pistă de atletism;- se aleargă în serii de maximum 10 elevi/eleve;- ordinea în clasamentul final se stabilește pe baza timpilor obținuți în serii;- la sosire se va înmâna fiecărui participant un număr de ordine;- se folosesc, de preferință, cronometre care înregistrează mai mulți timpi;- la faza pe județ/mun.București se califică ocupantul/ocupanta locului I la faza pe localitate/sector.

I.2. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - FETE ȘI BĂIEȚI

I.2.1. CROS INDIVIDUAL

(competiție cu finalitate națională)

PREVEDERI METODOLOGICE
- se organizează pentru o singură categorie de vârstă: elevi/eleve din clasele V-VIII; - DISTANȚELE DE CONCURS: <ul style="list-style-type: none">• FETE: etapa pe județ/mun.București - 1200 m; etapa națională - 1500 m• BĂIEȚI: etapa pe județ/mun.București - 1500 m; etapa națională - 2000 m - la sosire se va înmâna fiecărui participant un număr de ordine; - la faza pe județ/mun.București se califică ocupanții/ocupantele primelor trei locuri la faza pe localitate/sector; - la faza națională se califică ocupantul/ocupanta primului loc la faza pe județ/mun.București.

I.3. ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL ȘI PROFESIONAL - FETE ȘI BĂIEȚI

I.3.1. CROS INDIVIDUAL

(competiție cu finalitate națională)

PREVEDERI METODOLOGICE
- se organizează pentru o singură categorie de vârstă: elevi/eleve din clasele IX-XII/XIII; - DISTANȚELE DE CONCURS: <ul style="list-style-type: none">• FETE: etapa pe județ/mun.București - 1500 m; etapa națională - 2000 m• BĂIEȚI: etapa pe județ/mun.București - 2000 m; etapa națională - 2500 m - la sosire se va înmâna fiecărui participant un număr de ordine; - la faza pe județ/mun.București se califică ocupanții/ocupantele primelor trei locuri la faza pe localitate/sector; - la faza națională se califică ocupantul/ocupanta primului loc la faza pe județ/mun.București.

I.3.2. PENTATLON ȘCOLAR PE ECHIPE

(competiție cu finalitate națională)

Nr. crt.	PROBA	PREVEDERI METODOLOGICE
01.	Alergare de viteză <ul style="list-style-type: none">• 60 metri plat - fete• 60 metri plat - băieți	- se pleacă cu start de jos; - se aleargă pe serii formate din 4-8 elevi; - se aleargă numai pe suprafețe netede, nealunecoase, culoare marcate - pistă de atletism; - se folosesc minimum 2 cronometre la fiecare concurent.
02.	Săritura în lungime cu elan	- bătaia se face într-un spațiu de 1/1m, delimitat; - măsurarea se face de la locul desprinderii; - se formează grupe de 10 elevi, programați pe ore; - se acordă 3 sărituri pentru fiecare elev, executate prin alternanță; - la fiecare elev se transformă în puncte cel mai bun rezultat.
03.	Aruncarea mingii de oină	- se poate arunca de pe loc sau cu elan; - se constituie grupe formate din maximum 10 elevi; - se efectuează câte trei aruncări, prin alternanță; - la fiecare elev se transformă în puncte cel mai bun rezultat.
04.	Aruncarea greutății	- se poate arunca de pe loc sau cu elan; - se constituie grupe formate din maximum 10 elevi; - se efectuează câte trei aruncări, prin alternanță; - la fiecare elev se transformă în puncte cel mai bun rezultat.
05.	Alergare de rezistență <ul style="list-style-type: none">• 800m - fete• 800m - băieți	- se pleacă cu start din picioare; - se aleargă numai pe suprafețe netede, nealunecoase, culoare marcate - pistă de atletism; - se aleargă în serii de maximum 10 elevi; - se folosesc, de preferință, cronometre care înregistrează mai mulți timpi.
ALTE PREVEDERI METODOLOGICE		
- se organizează pentru o singură categorie de vârstă: elevi/eleve din clasele IX-XII/XIII; - o echipă este formată din 5 elevi/eleve; - la fiecare probă, echipa primește puncte la cele mai bune 4 performanțe obținute de către cei/cele cinci elevi/eleve;		

- punctajul obținut de fiecare echipă se calculează prin însumarea totalului punctelor obținute la cele patru probe;
- transformarea performanțelor în puncte se face conform tabelelor de mai jos;
- la faza pe județ/ mun. București se califică echipele ocupante a primelor trei locuri la faza pe localitate/sector; la faza pe zonă se califică echipa ocupantă a primului loc la faza pe județ/ mun. București; la faza națională se califică echipa ocupantă a primului loc la faza pe zonă.

TRANSFORMAREA PERFORMANTELOR ÎN PUNCTE:

BĂIEȚI

PUNCTE	60 mp	800 mp	lungime	oină	greutate
150	-	1'57"4	7,12	108,68	19,00
149	-	1'57"7	7,11	108,12	18,95
148	-	1'58"0	7,10	107,54	18,90
147	-	1'58"3	7,09	106,98	18,85
146	6,6	1'58"6	7,08	106,42	18,80
145	-	1'58"9	7,07	105,84	18,75
144	-	1'59"1	7,06	105,26	18,70
143	-	1'59"4	7,05	104,70	18,65
142	-	1'59"7	7,04	104,12	18,60
141	6,7	2'00"0	7,03	103,54	18,55
140	-	2'00"3	7,02	102,98	18,50
139	-	2'00"6	7,01	102,40	18,40
138	-	2'00"9	6,99	101,82	18,30
137	6,8	2'01"2	6,98	101,24	18,20
136	-	2'01"5	6,97	100,66	18,10
135	-	2'01"8	6,95	100,08	18,00
134	-	2'02"1	6,94	99,50	17,90
133	-	2'02"5	6,92	98,92	17,80
132	6,9	2'02"8	6,90	98,34	17,70
131	-	2'03"1	6,88	97,76	17,60
130	-	2'03"4	6,86	97,16	17,50
129	-	2'03"7	6,84	96,58	17,40
128	-	2'04"0	6,82	96,00	17,30
127	7,0	2'04"3	6,80	95,40	17,20
126	-	2'04"6	6,78	94,82	17,10
125	-	2'04"9	6,75	94,22	17,00
124	-	2'05"3	6,72	93,62	16,90
123	7,1	2'05"6	6,69	93,04	16,80
122	-	2'05"9	6,66	92,44	16,70
121	-	2'06"2	6,63	91,84	16,60
120	-	2'06"5	6,60	91,26	16,50
119	-	2'06"9	6,57	90,66	16,40
118	7,2	2'07"2	6,54	90,06	16,30
117	-	2'07"5	6,51	89,46	16,20
116	-	2'07"8	6,48	88,86	16,10
115	-	2'08"2	6,45	88,28	16,00
114	7,3	2'08"5	6,42	87,66	15,90
113	-	2'08"8	6,39	87,04	15,80
112	-	2'09"2	6,36	86,44	15,70
111	-	2'09"5	6,33	85,84	15,60
110	7,4	2'09"8	6,30	85,22	15,50
109	-	2'10"2	6,27	84,62	15,40
108	-	2'10"5	6,24	84,00	15,30
107	-	2'10"9	6,21	83,40	15,20
106	-	2'11"2	6,18	82,78	15,10
105	7,5	2'11"5	6,15	82,18	15,00
104	-	2'11"9	6,12	81,56	14,90
103	-	2'12"2	6,09	80,94	14,80
102	-	2'12"6	6,06	80,32	14,70

PUNCTE	60 mp	800 mp	lungime	oina	greutate
101	7,6	2'12"9	6,03	79,70	14,60
100	-	2'13"3	6,02	79,09	14,50
99	-	2'13"6	5,97	78,48	14,40
98	-	2'14"0	5,94	77,84	14,30
97	7,7	2'14"4	5,91	77,22	14,20
96	-	2'14"7	5,88	76,66	14,10
95	-	2'15"1	5,85	75,98	14,00
94	-	2'15"4	5,82	75,34	13,90
93	7,8	2'15"8	5,79	74,72	13,80
92	-	2'16"2	5,76	74,08	13,70
91	-	2'16"5	5,73	73,46	13,60
90	-	2'16"9	5,70	72,82	13,50
89	7,9	2'17"3	5,67	72,18	13,40
88	-	2'17"7	5,64	72,56	13,30
87	-	2'18"0	5,61	70,92	13,20
86	8,0	2'18"4	5,58	70,28	13,10
85	-	2'18"8	5,55	69,64	13,00
84	-	2'19"2	5,52	69,00	12,90
83	-	2'19"6	5,49	68,36	12,80
82	8,1	2'20"0	5,46	67,72	12,70
81	-	2'20"4	5,43	67,08	12,60
80	-	2'20"8	5,40	66,42	12,50
79	-	2'21"2	5,37	65,78	12,40
78	8,2	2'21"6	5,34	65,12	12,30
77	-	2'22"0	5,31	64,48	12,20
76	-	2'22"4	5,28	63,82	12,10
75	8,3	2'22"8	5,25	63,18	12,00
74	-	2'23"2	5,22	62,52	11,90
73	-	2'23"8	5,19	61,86	11,80
72	-	2'24"0	5,16	61,20	11,70
71	8,4	2'24"4	5,13	60,54	11,60
70	-	2'24"8	5,10	59,88	11,50
69	-	2'25"3	5,07	59,22	11,40
68	8,5	2'25"7	5,04	58,56	11,30
67	-	2'26"1	5,01	57,90	11,20
66	-	2'26"6	4,98	57,24	11,10
65	8,6	2'27"0	4,95	58,56	11,00
64	-	2'27"4	4,92	55,90	10,90
63	-	2'27"8	4,89	55,22	10,80
62	-	2'28"3	4,86	54,54	10,70
61	8,7	2'28"8	4,83	53,88	10,60
60	-	2'29"2	4,80	53,20	10,50
59	-	2'29"7	4,77	52,52	10,40
58	8,8	2'30"1	4,74	51,84	10,30
57	-	2'30"6	4,71	51,18	10,20
56	-	2'31"1	4,68	50,48	10,10
55	8,9	2'31"6	4,65	49,80	10,00
54	-	2'32"0	4,62	49,10	9,90
53	-	2'32"5	4,59	48,42	9,80
52	9,0	2'33"0	4,56	47,74	9,70
51	-	2'33"5	4,53	47,04	9,60
50	-	2'34"0	4,50	46,36	9,50

PUNCTE	60 mp	800 mp	lungime	oina	greutate
49	9,1	2'34"5	4,46	45,66	9,30
48	-	2'35"0	4,42	44,96	9,20
47	-	2'35"5	4,38	44,26	9,10
46	9,2	2'36"0	4,34	43,56	9,00
45	-	2'36"6	4,30	42,86	8,90
44	9,3	2'37"1	4,26	42,16	8,80
43	-	2'37"5	4,22	41,46	8,70
42	-	2'38"2	4,18	40,74	8,60
41	9,4	2'38"7	4,14	40,04	8,50
40	-	2'39"3	4,10	39,32	8,40
39	9,5	2'39"8	4,05	38,62	8,30
38	-	2'40"4	4,00	37,90	8,20
37	-	2'41"0	3,95	37,18	8,10
36	9,6	2'41"6	3,90	36,46	8,00
35	-	2'42"2	3,85	35,74	7,85
34	9,7	2'42"8	3,80	35,02	7,70
33	-	2'43"4	3,75	34,30	7,55
32	-	2'44"0	3,70	33,58	7,40
31	9,8	2'44"6	3,65	32,84	7,25
30	-	2'45"3	3,60	32,12	7,10
29	9,9	2'45"9	3,55	31,36	6,95
28	-	2'46"6	3,50	30,66	6,80
27	10,0	2'47"3	3,45	29,92	6,65
26	-	2'47"9	3,40	29,18	6,50
25	10,1	2'48"6	3,35	28,44	6,35
24	-	2'49"4	3,30	27,70	6,20
23	10,2	2'50"1	3,24	26,96	6,05
22	-	2'50"8	3,18	26,20	5,90
21	10,3	2'51"6	3,12	25,46	5,75
20	-	2'52"4	3,06	24,70	5,60
19	10,4	2'53"2	3,00	23,96	5,45
18	-	2'54"0	2,94	23,20	5,30
17	10,5	2'54"8	2,88	22,44	5,15
16	10,6	2'55"7	2,82	21,68	5,00
15	-	2'56"8	2,76	20,92	4,80
14	10,7	2'57"5	2,70	20,16	4,60
13	-	2'58"5	2,64	19,38	4,40
12	10,8	2'59"5	2,57	18,62	4,20
11	10,9	3'00"5	2,51	17,84	4,00
10	11,0	3'01"6	2,44	17,06	3,80
09	-	3'02"8	2,36	16,30	3,60
08	11,1	3'04"0	2,31	15,52	3,40
07	11,2	3'05"3	2,25	14,74	3,20
06	11,3	3'06"7	2,18	13,94	3,00
05	11,4	3'08"2	2,12	13,16	2,80
04	11,5	3'09"9	2,05	12,38	2,60
03	11,6	3'11"8	1,99	11,58	2,40
02	11,8	3'14"0	1,92	10,78	2,20
01	11,9	3'16"9	1,84	10,00	2,00

FETE

PUNCTE	60 mp	800 mp	lungime	oină	greutate
150	7,1	2'02"2	6,22	77,84	18,00
149	-	2'02"4	6,21	77,54	17,95
148	-	2'02"6	6,20	77,14	17,90
147	-	2'02"8	6,19	76,72	17,85
146	7,2	2'03"0	6,18	76,32	17,80
145	-	2'03"2	6,17	75,90	17,75
144	-	2'03"4	6,16	75,48	17,70
143	-	2'03"6	6,15	75,08	17,65
142	-	2'03"8	6,14	74,66	17,60
141	7,3	2'04"0	6,13	74,24	17,55
140	-	2'04"2	6,12	73,84	17,50
139	-	2'04"4	6,11	73,42	17,40
138	-	2'04"6	6,10	73,00	17,30
137	7,4	2'04"8	6,08	72,58	17,20
136	-	2'05"0	6,07	72,16	17,10
135	-	2'05"2	6,05	71,74	17,00
134	-	2'05"4	6,04	71,32	16,90
133	-	2'05"6	6,02	70,90	16,80
132	7,5	2'05"8	6,00	70,48	16,70
131	-	2'06"0	5,98	70,06	16,60
130	-	2'06"2	5,96	69,64	16,50
129	-	2'06"4	5,94	69,22	16,40
128	-	2'06"6	5,92	68,60	16,30
127	7,6	2'06"8	5,90	68,28	16,20
126	-	2'07"0	5,88	67,94	16,10
125	-	2'07"2	5,85	67,52	16,00
124	-	2'07"4	5,82	67,10	15,90
123	7,7	2'07"6	5,79	66,66	15,80
122	-	2'07"8	5,76	66,24	15,70
121	-	2'08"0	5,73	65,80	15,60
120	-	2'08"2	5,70	65,38	15,50
119	-	2'08"4	5,67	64,94	15,40
118	7,8	2'08"6	5,64	64,52	15,30
117	-	2'08"8	5,61	64,08	15,20
116	-	2'09"0	5,58	63,66	15,10
115	-	2'09"5	5,55	63,22	15,00
114	7,9	2'10"0	5,52	62,78	14,90
113	-	2'10"5	5,49	62,34	14,80
112	-	2'11"0	5,46	61,92	14,70
111	-	2'11"5	5,43	61,48	14,60
110	8,0	2'12"0	5,40	61,04	14,50
109	-	2'12"5	5,37	60,60	14,40
108	-	2'13"0	5,34	60,16	14,30
107	-	2'13"5	5,31	59,72	14,20
106	-	2'14"0	5,28	59,28	14,10
105	8,1	2'14"5	5,25	58,84	14,00
104	-	2'15"0	5,22	58,36	13,90
103	-	2'15"5	5,19	57,94	13,80
102	-	2'16"0	5,16	57,50	13,70
101	8,2	2'16"5	5,13	57,06	13,60

PUNCTE	60 mp	800 mp	lungime	oina	greutate
100	-	2'17"0	5,10	56,60	13,50
99	-	2'18"0	5,07	56,16	13,40
98	-	2'19"0	5,04	55,70	13,30
97	8,3	2'20"0	5,01	55,26	13,20
96	-	2'21"0	4,98	54,82	13,10
95	-	2'22"0	4,95	54,36	13,00
94	-	2'23"0	4,92	53,90	12,90
93	8,4	2'24"0	4,89	53,46	12,80
92	-	2'25"0	4,86	53,00	12,70
91	-	2'26"0	4,83	52,54	12,60
90	-	2'27"0	4,80	52,06	12,50
89	8,5	2'28"0	4,77	51,64	12,40
88	-	2'29"0	4,74	51,18	12,30
87	-	2'30"0	4,71	50,72	12,20
86	8,6	2'31"0	4,68	50,26	12,10
85	-	2'32"0	4,65	49,80	12,00
84	-	2'33"0	4,62	49,34	11,90
83	-	2'34"0	4,59	48,88	11,80
82	8,7	2'35"0	4,56	48,40	11,70
81	-	2'36"0	4,53	47,94	11,60
80	-	2'37"0	4,50	47,48	11,50
79	-	2'38"0	4,47	47,00	11,40
78	8,8	2'39"0	4,44	46,54	11,30
77	-	2'40"0	4,41	46,08	11,20
76	-	2'41"0	4,38	45,60	11,10
75	8,9	2'42"0	4,35	45,14	11,00
74	-	2'43"0	4,32	44,66	10,90
73	-	2'44"0	4,29	44,18	10,80
72	-	2'45"0	4,26	43,72	10,70
71	9,0	2'46"0	4,23	43,24	10,60
70	-	2'47"0	4,20	42,76	10,50
69	-	2'48"0	4,17	42,28	10,40
68	9,1	2'49"0	4,14	41,80	10,30
67	-	2'50"0	4,11	41,32	10,20
66	-	2'51"0	4,08	40,84	10,10
65	9,2	2'52"0	4,05	40,36	10,00
64	-	2'53"0	4,02	39,88	9,90
63	-	2'54"0	3,99	39,40	9,80
62	-	2'55"0	3,96	38,82	9,70
61	9,3	2'56"0	3,93	38,42	9,60
60	-	2'57"0	3,90	37,94	9,50
59	-	2'58"0	3,87	37,46	9,40
58	9,4	2'59"0	3,84	36,96	9,30
57	-	3'00"0	3,81	36,46	9,20
56	-	3'01"0	3,78	35,98	9,10
55	9,5	3'02"0	3,75	35,46	9,00
54	-	3'03"0	3,72	35,00	8,90
53	-	3'04"0	3,69	34,50	8,80
52	9,6	3'05"0	3,66	34,00	8,70
51	-	3'06"0	3,63	33,50	8,60
50	-	3'07"0	3,60	33,00	8,50
49	9,7	3'08"0	3,56	32,50	8,30

PUNCTE	60 mp	800 mp	lungime	oina	greutate
48	-	3'09"0	3,52	32,00	8,20
47	-	3'10"0	3,48	31,50	8,10
46	9,8	3'11"0	3,44	30,98	8,00
45	-	3'12"0	3,40	30,48	7,90
44	9,9	3'13"0	3,36	29,98	7,80
43	-	3'14"0	3,32	29,46	7,70
42	-	3'15"0	3,28	28,96	7,60
41	10,0	3'16"0	3,24	28,44	7,50
40	-	3'17"0	3,20	27,94	7,40
39	10,1	3'18"0	3,15	27,42	7,30
38	-	3'19"0	3,10	26,90	7,20
37	-	3'20"0	3,05	26,40	7,10
36	10,2	3'21"0	3,00	25,84	7,00
35	-	3'22"0	2,95	25,36	6,85
34	10,3	3'23"0	2,90	24,84	6,70
33	-	3'24"0	2,85	24,32	6,55
32	-	3'25"0	2,80	23,78	6,40
31	10,4	3'26"0	2,75	23,26	6,25
30	-	3'27"0	2,70	22,74	6,10
29	10,5	3'28"5	2,65	22,20	5,95
28	-	3'30"0	2,60	21,68	5,80
27	10,6	3'31"5	2,55	21,14	5,65
26	-	3'33"0	2,50	20,62	5,50
25	10,7	3'34"5	2,45	20,08	5,35
24	-	3'36"0	2,40	19,54	5,20
23	10,8	3'37"5	2,34	19,02	5,05
22	-	3'39"0	2,28	18,48	4,90
21	10,9	3'40"5	2,22	17,94	4,75
20	-	3'42"0	2,16	17,40	4,60
19	11,0	3'43"5	2,10	16,84	4,45
18	-	3'45"0	2,04	16,30	4,30
17	11,1	3'46"5	1,98	15,76	4,15
16	11,2	3'48"0	1,92	15,20	4,00
15	-	3'49"5	1,86	14,66	3,80
14	11,3	3'51"0	1,80	14,10	3,60
13	-	3'52"5	1,74	13,56	3,40
12	11,4	3'54"0	1,67	13,00	3,20
11	11,5	3'55"5	1,61	12,44	3,00
10	11,6	3'57"0	1,54	11,88	2,80
09	-	3'58"5	1,48	11,32	2,60
08	11,7	4'00"0	1,41	10,76	2,40
07	11,8	4'01"5	1,35	10,20	2,20
06	11,9	4'03"0	1,28	9,64	2,00
05	12,0	4'04"5	1,22	9,06	1,80
04	12,1	4'06"0	1,15	8,50	1,60
03	12,2	4'07"5	1,09	7,92	1,40
02	12,4	4'09"0	1,02	7,36	1,20
01	12,5	4'10"5	0,94	6,78	1,00

II. BASCHET

II.1. ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL ȘI PROFESIONAL - FETE ȘI BĂIEȚI (competițiile au finalitate națională)

PREVEDERI METODOLOGICE

- se organizează pentru o singură categorie de vârstă: elevi/eleve din clasele IX-XII/XIII;
- jocurile se pot desfășura atât în sală cât și în aer liber, pe orice suprafață netedă și nealuneacoasă;
- arbitrii: 2 la centru, 1 scorer, 1 cronometror;
- fiecare echipă va avea asupra sa două rânduri de tricouri de culori diferite și numere regulamentare;
- la toate fazele, competițiile se organizează în sistem la alegere (eliminatory, turneu sau mixt), în funcție de numărul echipelor participante;
- stabilirea sistemului se face în urma votului delegaților unităților de învățământ participante - majoritate simplă;
- în cazul votului egal, organizatorii decid sistemul de organizare a competiției;
- la faza pe centre de localități participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe localitate;
- la faza pe județ /sectoare participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe centre de localități (în cazul mun. București - faza pe unitatea de învățământ);
- la faza pe zonă/mun.București participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe județ /sectoare;
- la faza națională participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe zonă/mun.București;
- pentru celelalte prevederi necuprinse în prezentul document se aplică Regulamentul Federației Române de Baschet.

III. FOTBAL PE TEREN REDUS

III.1. ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR - BĂIEȚI ȘI FETE (competițiile au finalitate națională)

PREVEDERI METODOLOGICE

- Terenul de joc:** Lungime -40 m; Lățime- 20 m;
Jocurile se pot organiza în aer liber sau în sală.
Dimensiunea porților: Distanța între stâlpi-3 m; Înălțimea porților- 2 m.
Atenție la modul în care sunt fixate porțile!
Mingea de joc: jocurile se vor disputa cu minge nr. 4
Lovitura de pedeapsă se execută dintr-un punct aflat la 7 m de la mijlocul porții și la distanță egală destâlpilor porții.
Lovitura de la colțse execută dintr-un punct marcat printr-un sfert de cerc în fiecare colț al suprafeței de joc.
Durata jocului
- Jocurile se desfășoară pe durata a două reprize a câte **10 de minute fără prelungiri**
- Durata fiecărei reprize se va prelungi numai pentru executarea unei lovituri de pedeapsă;
- Pauza dintre reprize va fi de **10 minute.**
Număr de jucători:
- Lotul este format din 10 elevi, **din care maximum 5 elevi pot fi legitimați la A.J.F./A.M.F.B, iar ceilalți trebuie să fie obligatoriu nelegitimați la A.J.F./A.M.F.B.;**
- Fiecare echipă va fi formată din 5 jucători de câmp și un portar = **6 jucători;**
- Pe raportul de arbitraj pot fi trecuți ca jucători de rezervă maxim 4 jucători;
- Un joc nu mai poate continua dacă una dintre echipe are 3 jucători eliminați.
Înlocuiri de jucători:
- Se pot efectua când mingea este în joc sau în afara jocului;
- Un jucător care a fost înlocuit se poate întoarce pe teren ca înlocuitor pentru alt jucător;
- Numărul înlocuirilor într-un joc este nelimitat;
- Jucătorul care intră pe teren nu poate face acest lucru până când jucătorul care părăsește suprafața de joc nu a trecut complet de linia de margine a terenului.
Oricare dintre jucătorii de rezervă poate înlocui portarul, avându-se în vedere următoarele condiții:
a) *arbitrul trebuie informat înainte de efectuarea înlocuirii;*

b) *înlocuirea poate fi efectuată numai când jocul este întrerupt;*
c) *jucătorul de rezervă, are a înlocuit portarul, trebuie să poarte un tricou care să-l deosebească de toțicialți jucători.*

Dacă, în timpul efectuării unei înlocuiri, jucătorul de rezervă intră pe teren înainte ca jucătorul înlocuit să părăsească complet terenul:

a) *Jocul este oprit;*

b) *Se cere jucătorului care este înlocuit să părăsească terenul;*

Jocul se reia printr-o lovitură liberă indirectă, executată de echipa adversă din locul unde s-a aflat mingea în momentul întreruperii jocului. Dacă mingea se află în interiorul suprafeței de pedeapsă, lovitură liberă indirectă se execută de pe linia suprafeței de pedeapsă, din locul cel mai apropiat unde s-a aflat mingea în momentul întreruperii.

Echipamentul jucătorilor

- un tricou cu mânecă scurtă sau lungă - numerotat;
- șort;
- jambiere;
- încălțăminte adecvată suprafeței de joc;
- portarul poate avea pantalon lung, echipamentul acestuia trebuind să aibă o culoare diferită față de ceilalți jucători și arbitrii;
- jucătorii nu au voie să poarte accesorii sau bijuterii care pot prezenta un pericol pentru toți participanții la joc.

Pentru orice abatere de la aceste reguli, jucătorul este trimis de arbitru în afara suprafeței de joc, pentru a-și pune în ordine echipamentul. Jucătorul poate reîntra pe teren numai când jocul este oprit și arbitrul verifică dacă echipamentul este în ordine.

Arbitrul

Fiecare joc este condus de câte doi arbitri, care au autoritate deplină în aplicarea Legilor Jocului (conform actualului regulament).

Deciziile arbitrilor cu privire la faptele legate de joc sunt definitive.

Lovitura de începere

- Fiecare echipă se găsește în jumătatea proprie de teren;
- Oponenții echipei care încep jocul trebuie să se afle în terenul propriu la o distanță de cel puțin 3 metri de minge, până când aceasta este în joc;
- Un gol nu poate fi marcat direct dintr-o lovitură de începere.

Mingea de arbitru

Este modul de a relua jocul după o oprire temporară, cu condiția ca, înainte de întreruperea jocului, mingea să fi fost în joc și să nu fi depășit în întregime linia de margine sau linia porții.

Mingea afară din joc

Mingea este afară din joc atunci când:

a) *A traversat în totalitate linia de poartă sau linia de margine, pe sol sau în aer;*

b) *Jocul a fost întrerupt de arbitru.*

Mingea ieșită în aut de poartă va fi repusă de portar cu mâna. Mingea este în joc atunci când a depășit semicercul de 6 m (suprafața de pedeapsă). Dacă mingea este jucată de un coechipier sau de un adversar înainte ca ea să depășească semicercul de 6m, se va repeta repunerea mingii în joc.

Mingea se repune în joc cu mâna, indiferent de procedeu, atunci când este prinsă de portar.

Nu se poate marca un gol direct dintr-o degajare de la poartă sau dintr-o lovitură de începere.

Mingea în joc

Mingea este în joc în toate celelalte situații, inclusiv când ricoșează din barele porții sau din arbitru.

Aruncarea de la margine

Se execută cu piciorul de jos, mingea trebuie să fie oprită (lovitură indirectă);

Executantul nu trebuie să joace din nou mingea înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător.

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul o atinge a doua oară, înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător, **se va acorda o lovitură liberă indirectă** echipei adverse, care se va executa de pe locul unde s-a comis greșeala.

Mingea va fi în joc imediat după ce a intrat pe terenul de joc.

Pentru orice abatere de la prevederile de mai sus, aruncarea de la margine se va repeta de un jucător al echipei adverse.

Lovitura de la colț

Se va acorda când mingea a fost atinsă ultima dată de un jucător al echipei în apărare și a depășit linia porții pe pământ, fie în aer.

Lovitura se execută de la colțul terenului de joc cel mai apropiat de locul pe unde mingea a ieșit de pe teren.

Jucătorii echipei adverse trebuie să se afle la o distanță de 5 m de minge până când aceasta intră în joc.

Mingea va fi în joc imediat ce a fost lovită și s-a deplasat.

Ofsaid- La fotbalul pe teren redus nu există ofsaid.

Faulturi și comportament incorect - acestea sunt sancționate după cum urmează:**Lovitura liberă directă** se acordă în următoarele situații:

- *Lovește sau încearcă să lovească un adversar;*
- *Împinge un adversar;*
- *Împiedică sau încearcă să împiedice un adversar;*
- *Ține un adversar;*
- *Atinge în mod deliberat mingea cu mâna.*

Lovitura liberă se execută din locul unde s-a comis abaterea. Adversarii trebuie să se afle la o distanță de 5 m față de minge.

Dacă mingea intră direct în poarta echipei adverse, se va acorda gol.

Lovitura de pedeapsă

Se acordă dacă un jucător a comis una dintre greșelile enumerate mai sus în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă, indiferent de locul în care se află mingea, cu condiția ca aceasta să fie în joc.

Lovitura liberă indirectă se acordă în următoarele situații:

- *Portarul face una dintre următoarele greșeli:*

- a) atinge sau controlează mingea cu mâinile după ce i-a fost pasată în mod deliberat de un coechipier;
- b) atinge sau controlează mingea cu mâinile după ce a primit-o direct de la un coechipier printr-o lovitură de repunere de la margine.

- *În opinia arbitrului, un jucător:*

- a) joacă într-o manieră periculoasă;
- b) împiedică deliberat înaintarea unui adversar când mingea nu este jucată.

Lovitura liberă indirectă se execută din locul unde a fost comisă greșeala. Excepție se face în situația în care greșeala a fost comisă în interiorul suprafeței de pedeapsă, caz în care lovitură se execută de pe linia ce marchează suprafața de pedeapsă, din locul cel mai apropiat de unde s-a comis greșeala.

Golul se acordă numai dacă mingea intră în poartă după ce a fost atinsă de un alt jucător.

Sanctiuni disciplinare

- Suspendările temporare și eliminarea unui jucător sunt sancțiuni folosite în fotbalul pe teren redus;
- Acordarea a două avertismente (cartonașe galbene) în același meci implică eliminarea temporară pe o durată de două minute;
- Acordarea cartonașului roșu determină eliminarea temporară pe o durată de 5 minute;
- Jucătorul eliminat temporar va rămâne într-o zonă lângă masa oficialilor;
- Jucătorul va fi informat de arbitru sau de oficialul meciului când expiră timpul de eliminare;
- Jucătorul, după ce a intrat în joc și este eliminat a doua oară, va fi eliminat definitiv și nu va mai avea drept de joc în acel meci;

Punctaj

Se vor acorda 3 puncte pentru joc câștigat, 1 punct pentru joc egal, zero puncte pentru joc pierdut.

Departajarea echipelor

Dacă, după disputarea jocurilor, două sau mai multe echipe se află la egalitate de puncte, se vor aplica în ordine, prin eliminare, **fără a se mai reveni asupra lor**, următoarele criterii de departajare:

- a) *Cel mai mare număr de puncte în întâlnirile directe;*
- b) *Diferența de goluri în întâlnirile directe;*
- c) *Cel mai mare număr de goluri marcate în jocurile cu echipele aflate la egalitate de puncte;*
- d) *Golaverajul mai bun în meciurile cu echipele aflate la egalitate de puncte;*
- e) *Golaverajul general mai bun în partidele cu toate echipele din grupă;*
- f) *Echipele cu vârsta celor 12 jucători mai mică față de celelalte echipe cu care se află la egalitate de puncte.*

La jocurile eliminatorii (finala etapei pe județ sau pe regiune, jocul pentru locurile 3-4 și finala), dacă, la expirarea timpului regulamentar de joc, echipele se află la egalitate, se vor executa lovituri de departajare de la 7 m. Prima serie de 3 lovituri de departajare va fi executată de trei jucători desemnați de antrenor/profesor dintre cei aflați pe teren la terminarea timpului de joc.

Dacă, după efectuarea primei serii de departajare, egalitatea persistă, se va executa alternativ câte o lovitură de fiecare echipă, de jucătorii care nu au participat la executarea niciuneia din primele 3 lovituri de departajare, până în momentul în care una dintre echipe nu marchează. Ordinea de executare a loviturilor de departajare se stabilește prin tragere la sorți.

Pot executa lovituri de departajare toți jucătorii trecuți pe raportul de arbitraj, cu excepția jucătorilor care au fost eliminați definitiv pe parcursul jocului.

Orice jucător de câmp poate lua locul portarului la executarea loviturilor de departajare, singura condiție fiind aceea că el trebuie să-și schimbe tricoul.

Federația Română de Fotbal:

- Va asigura arbitrajul competiției prin Comisiile de Arbitri ale AJF și prin Comisia Centrală a Arbitrilor; -
- Va dota cu veste de departajare numerotate toate echipele calificate la etapa finală;

Va acorda premii la etapa finală:

Se va atribui titlul de Campion Național al Olimpiadei Naționale a Sportului Școlar la fotbal echipei câștigătoare a etapei naționale. Cu această ocazie li se vor înmâna componentelor delegației și tricourile de campion;

Cupe pentru echipele clasate pe locurile I-IV; Diplome pentru echipele clasate pe locurile I-VIII;

Mingi pentru toate echipele calificate la etapa finală;

Trofeul pentru „*Cel mai bun jucător*”;

Trofeul pentru „*Cel mai bun portar*”;

Trofeul pentru „*Golgeterul etapei finale*”

II.2. ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL ȘI PROFESIONAL - BĂIEȚI ȘI FETE (competiție cu finalitate națională)

PREVEDERI METODOLOGICE

Terenul de joc: Lungime -40 m; Lățime- 20 m;

Jocurile se pot organiza în aer liber sau în sală.

Dimensiunea porților: Distanța între stâlpi-3 m; Înălțimea porților- 2 m.

Atenție la modul în care sunt fixate porțile!

Mingea de joc: jocurile se vor disputa cu minge nr. 5 .

Lovitura de pedeapsă se execută dintr-un punct aflat la 7 m de la mijlocul porții și la distanță egală destâlpilor porții.

Lovitura de la colț se execută dintr-un punct marcat printr-un sfert de cerc în fiecare colț al suprafeței de joc.

Durata jocului

- Jocurile se desfășoară pe durata a două reprize a câte două reprize a câte **20 de minute fără prelungiri** ;

- Durata fiecărei reprize se va prelunghi numai pentru executarea unei lovituri de pedeapsă;

- Pauza dintre reprize va fi de **10 minute**.

Număr de jucători:

- Lotul este format din 10 elevi, **din care maximum 5 elevi pot fi legitimați la A.J.F./A.M.F.B, iar ceilalți trebuie să fie obligatoriu nelegitimați la A.J.F./A.M.F.B.;**

- Fiecare echipă va fi formată din 5 jucători de câmp și un portar = **6 jucători**;

- Pe raportul de arbitraj pot fi trecuți ca jucători de rezervă maxim 4 jucători;

- Un joc nu mai poate continua dacă una dintre echipe are 3 jucători eliminați.

Înlocuiri de jucători:

- Se pot efectua când mingea este în joc sau în afara jocului;

- Un jucător care a fost înlocuit se poate întoarce pe teren ca înlocuitor pentru alt jucător;

- Numărul înlocuirilor într-un joc este nelimitat;

- Jucătorul care intră pe teren nu poate face acest lucru până când jucătorul care părăsește suprafața de joc nu a trecut complet de linia de margine a terenului.

Oricare dintre jucătorii de rezervă poate înlocui portarul, avându-se în vedere următoarele condiții:

a) *arbitrul trebuie informat înainte de efectuarea înlocuirii;*

b) *înlocuirea poate fi efectuată numai când jocul este întrerupt;*

c) *jucătorul de rezervă, care a înlocuit portarul, trebuie să poarte un tricou care să-l deosebească de toți ceilalți jucători.*

Dacă, în timpul efectuării unei înlocuiri, jucătorul de rezervă intră pe teren înainte ca jucătorul înlocuit să părăsească complet terenul:

a) *Jocul este oprit;*

b) *Se cere jucătorului care este înlocuit să părăsească terenul;*

Jocul se reia printr-o lovitură liberă indirectă, executată de echipa adversă din locul unde s-a aflat mingea în momentul întreruperii jocului. Dacă mingea se află în interiorul suprafeței de pedeapsă, lovitura liberă indirectă se execută de pe linia suprafeței de pedeapsă, din locul cel mai apropiat unde s-a aflat mingea în momentul întreruperii.

Echipamentul jucătorilor

- un tricou cu mânecă scurtă sau lungă - numerotat;

- șort;

- jambiere;

- încălțăminte adecvată suprafeței de joc;

- portarul poate avea pantalon lung, echipamentul acestuia trebuind să aibă o culoare diferită față de ceilalți jucători și arbitrii;

- jucătorii nu au voie să poarte accesorii sau bijuterii care pot prezenta un pericol pentru toți participanții la joc.

Pentru orice abatere de la aceste reguli, jucătorul este trimis de arbitru în afara suprafeței de joc, pentru a-și pune în ordine echipamentul. Jucătorul poate reintra pe teren numai când jocul este oprit și

arbitrul verifică dacă echipamentul este în ordine.

Arbitrul

Fiecare joc este condus de câte doi arbitri, care au autoritate deplină în aplicarea Legilor Jocului (conform actualului regulament).

Deciziile arbitrilor cu privire la faptele legate de joc sunt definitive.

Lovitura de începere

- Fiecare echipă se găsește în jumătatea proprie de teren;
- Oponenții echipei care încep jocul trebuie să se afle în terenul propriu la o distanță de cel puțin 3 metri de minge, până când aceasta este în joc;
- Un gol nu poate fi marcat direct dintr-o lovitură de începere.

Mingea de arbitru

Este modul de a relua jocul după o oprire temporară, cu condiția ca, înainte de întreruperea jocului, mingea să fi fost în joc și să nu fi depășit în întregime linia de margine sau linia porții.

Mingea afară din joc

Mingea este afară din joc atunci când:

a) *A traversat în totalitate linia de poartă sau linia de margine, pe sol sau în aer;*

b) *Jocul a fost întrerupt de arbitru.*

Mingea ieșită în aut de poartă va fi repusă de portar cu mâna. Mingea este în joc atunci când a depășit semicercul de 6 m (suprafața de pedeapsă). Dacă mingea este jucată de un coechipier sau de un adversar înainte ca ea să depășească semicercul de 6m, se va repeta repunerea mingii în joc.

Mingea se repune în joc cu mâna, indiferent de procedeu, atunci când este prinsă de portar.

Nu se poate marca un gol direct dintr-o degajare de la poartă sau dintr-o lovitură de începere.

Mingea în joc

Mingea este în joc în toate celelalte situații, inclusiv când ricoșează din barele porții sau din arbitru.

Aruncarea de la margine

Se execută cu piciorul de jos, mingea trebuie să fie oprită (lovitură indirectă);

Executantul nu trebuie să joace din nou mingea înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător.

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul o atinge a doua oară, înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător, **se va acorda o lovitură liberă indirectă** echipei adverse, care se va executa de pe locul unde s-a comis greșeala.

Mingea va fi în joc imediat după ce a intrat pe terenul de joc.

Pentru orice abatere de la prevederile de mai sus, aruncarea de la margine se va repeta de un jucător al echipei adverse.

Lovitura de la colț

Se va acorda când mingea a fost atinsă ultima dată de un jucător al echipei în apărare și a depășit linia porții fie pe pământ, fie în aer.

Lovitura se execută de la colțul terenului de joc cel mai apropiat de locul pe unde mingea a ieșit de pe teren.

Jucătorii echipei adverse trebuie să se afle la o distanță de 5 m de minge până când aceasta intră în joc.

Mingea va fi în joc imediat ce a fost lovită și s-a deplasat.

Ofsaid- La fotbalul pe teren redus nu există ofsaid.

Faulturi și comportament incorect - acestea sunt sancționate după cum urmează: **Lovitura liberă directă** se acordă în următoarele situații:

- *Lovește sau încearcă să lovească un adversar;*
- *Împinge un adversar;*
- *Împiedică sau încearcă să împiedice un adversar;*
- *Ține un adversar;*
- *Atinge în mod deliberat mingea cu mâna.*

Lovitura liberă se execută din locul unde s-a comis abaterea. Adversarii trebuie să se afle la o distanță de 5 m față de minge.

Dacă mingea intră direct în poarta echipei adverse, se va acorda gol.

Lovitura de pedeapsă

Se acordă dacă un jucător a comis una dintre greșelile enumerate mai sus în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă, indiferent de locul în care se află mingea, cu condiția ca aceasta să fie în joc.

Lovitura liberă indirectă se acordă în următoarele situații:

- *Portarul face una dintre următoarele greșeli:*

- c) atinge sau controlează mingea cu mâinile după ce i-a fost pasată în mod deliberat de un coechipier;
- d) atinge sau controlează mingea cu mâinile după ce a primit-o direct de la un coechipier printr-o lovitură de repunere de la margine.

- *În opinia arbitrului, un jucător:*

- c) joacă într-o manieră periculoasă;
- d) împiedică deliberat înaintarea unui adversar când mingea nu este jucată.

Lovitura liberă indirectă se execută din locul unde a fost comisă greșeala. Excepție se face în situația în care greșeala a fost comisă în interiorul suprafeței de pedeapsă, caz în care lovitură se execută de pe linia ce marchează suprafața de pedeapsă, din locul cel mai apropiat de unde s-a comis greșeala.

Golul se acordă numai dacă mingea intră în poartă după ce a fost atinsă de un alt jucător.

Sanctiuni disciplinare

- Suspendările temporare și eliminarea unui jucător sunt sancțiuni folosite în fotbalul pe teren redus;
- Acordarea a două avertismente (cartonașe galbene) în același meci implică eliminarea temporară pe o durată de două minute;
- Acordarea cartonașului roșu determină eliminarea temporară pe o durată de 5 minute;
- Jucătorul eliminat temporar va rămâne într-o zonă lângă masa oficialilor;
- Jucătorul va fi informat de arbitru sau de oficialul meciului când expiră timpul de eliminare;
- Jucătorul, după ce a intrat în joc și este eliminat a doua oară, va fi eliminat definitiv și nu va mai avea drept de joc în acel meci;

Punctaj

Se vor acorda 3 puncte pentru joc câștigat, 1 punct pentru joc egal, zero puncte pentru joc pierdut.

Departajarea echipelor

Dacă, după disputarea jocurilor, două sau mai multe echipe se află la egalitate de puncte, se vor aplica în ordine, prin eliminare, **fără a se mai reveni asupra lor**, următoarele criterii de departajare:

- g) *Cel mai mare număr de puncte în întâlnirile directe;*
- h) *Diferența de goluri în întâlnirile directe;*
- i) *Cel mai mare număr de goluri marcate în jocurile cu echipele aflate la egalitate de puncte;*
- j) *Golaverajul mai bun în meciurile cu echipele aflate la egalitate de puncte;*
- k) *Golaverajul general mai bun în partidele cu toate echipele din grupă;*
- l) *Echipele cu vârsta celor 12 jucători mai mică față de celelalte echipe cu care se află la egalitate de puncte.*

La jocurile eliminatorii (finala etapei pe județ sau pe regiune, jocul pentru locurile 3-4 și finala), dacă, la expirarea timpului regulamentar de joc, echipele se află la egalitate, se vor executa lovituri de departajare de la 7 m. Prima serie de 3 lovituri de departajare va fi executată de trei jucători desemnați de antrenor/profesor dintre cei aflați pe teren la terminarea timpului de joc.

Dacă, după efectuarea primei serii de departajare, egalitatea persistă, se va executa alternativ câte o lovitură de fiecare echipă, de jucătorii care nu au participat la executarea niciuneia din primele 3 lovituri de departajare, până în momentul în care una dintre echipe nu marchează. Ordinea de executare a loviturilor de departajare se stabilește prin tragere la sorți.

Pot executa lovituri de departajare toți jucătorii trecuți pe raportul de arbitraj, cu excepția jucătorilor care au fost eliminați definitiv pe parcursul jocului.

Orice jucător de câmp poate lua locul portarului la executarea loviturilor de departajare, singura condiție fiind aceea că el trebuie să-și schimbe tricoul.

Federația Română de Fotbal:

- Va asigura arbitrajul competiției prin Comisiile de Arbitri ale AJF și prin Comisia Centrală a Arbitrilor; -
- Va dota cu veste de departajare numerotate toate echipele calificate la etapa finală;

Va acorda premii la etapa finală:

Se va atribui titlul de Campion Național al Olimpiadei Naționale a Sportului Școlar la fotbal echipei câștigătoare a etapei naționale. Cu această ocazie li se vor înmâna componentelor delegației și tricourile de campion;

Cupe pentru echipele clasate pe locurile I-IV; Diplome pentru echipele clasate pe locurile I-VIII;

Mingi pentru toate echipele calificate la etapa finală;

Trofeul pentru „*Cel mai bun jucător*”;

Trofeul pentru „*Cel mai bun portar*”;

Trofeul pentru „*Golgeterul etapei finale*”

IV. HANDBAL

IV.1. ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL ȘI PROFESIONAL - FETE ȘI BĂIEȚI (competițiile au finalitate națională)

PREVEDERI METODOLOGICE

- se organizează pentru o singură categorie de vârstă - elevi/eleve din clasele IX-/XIII, separat mediul rural de mediul urban;
- durata jocului este de 2 reprize x 25 minute cu o pauză de 10 minute;
- se poate juca atât în aer liber cât și în săli de sport;
- suprafața de joc poate fi de orice natură (artificială, bitum, pământ, zgură, iarbă, parchet), asigurându-se toate măsurile de evitare a producerii accidentelor;
- teren de handbal cu dimensiuni normale;
- fiecare echipă va avea asupra sa două rânduri de tricouri de culori diferite și numere regulamentare;
- arbitrii: 2 la centru, 1 scorer și un cronometror;
- la toate fazele, competițiile se organizează în sistem la alegere (eliminatoriu, turneu sau mixt), în funcție de numărul echipelor participante;
- stabilirea sistemului se face în urma votului delegațiilor unităților de învățământ participante - majoritate simplă;

- în cazul votului egal, organizatorii decid sistemul de organizare a competiției;
- la faza pe centre de localități participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe localitate;
- la faza pe județ /sectoare participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe centre de localități (în cazul mun. București - faza pe unitatea de învățământ);
- la faza pe zonă/mun.București participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe județ /sectoare;
- la faza națională participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe zonă/mun.București;
- pentru celelalte prevederi necuprinse în prezentul document se aplică Regulamentul Federației Române de Handbal.

V. OINĂ

V.1. ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL ȘI PROFESIONAL - BĂIEȚI (competiție cu finalitate națională)

PREVEDERI METODOLOGICE

- se organizează pentru o singură categorie de vârstă - elevi din clasele IX-XII/XIII;
- fiecare echipă va avea asupra sa două rânduri de tricouri de culori diferite și numere regulamentare;
- la toate fazele, competițiile se organizează în sistem la alegere (eliminativ, turneu sau mixt), în funcție de numărul echipelor participante;
- stabilirea sistemului se face în urma votului delegaților unităților de învățământ participante - majoritate simplă;
- în cazul votului egal, organizatorii decid sistemul de organizare a competiției;
- la faza pe centre de localități participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe localitate;
- la faza pe județ /sectoare participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe centre de localități (în cazul mun. București - faza pe unitatea de învățământ);
- la faza pe zonă/mun.București participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe județ /sectoare;
- la faza națională participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe zonă/mun.București;
- pentru celelalte prevederi necuprinse în prezentul document se aplică Regulamentul Federației Române de Oină.

VI. RUGBY

VII.1. SRUGBY - ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR - MIXT (BĂIEȚI+FETE) (competiția are finalitate națională)

PREVEDERI METODOLOGICE

- se organizează pentru o singură categorie de vârstă - elevi+elevete din clasele I-IV;
- fiecare echipă va avea asupra sa două rânduri de tricouri de culori diferite și numere regulamentare;
- la toate fazele, competițiile se organizează în sistem la alegere (eliminativ, turneu sau mixt), în funcție de numărul echipelor participante;
- stabilirea sistemului se face în urma votului delegaților unităților de învățământ participante - majoritate simplă;
- în cazul votului egal, organizatorii decid sistemul de organizare a competiției;
- la faza pe centre de localități participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe localitate;
- la faza pe județ /sectoare participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe centre de localități (în cazul mun. București - faza pe unitatea de învățământ);
- la faza pe zonă/mun.București participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe județ /sectoare;
- la faza națională participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe zonă/mun.București;
- pentru celelalte prevederi necuprinse în prezentul document se aplică Regulamentul Federației Române de Rugby pentru Jocul de SRugby (Rugby-tag).

VI.2. SRUGBY - ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL ȘI PROFESIONAL - MIXT (BĂIEȚI+FETE) (competiția are finalitate națională)

PREVEDERI METODOLOGICE

- se organizează pentru o singură categorie de vârstă - elevi+eleve din clasele IX-XII/XIII;
- fiecare echipă va avea asupra sa două rânduri de tricouri de culori diferite și numere regulamentare;
- la toate fazele, competițiile se organizează în sistem la alegere (eliminativ, turneu sau mixt), în funcție de numărul echipelor participante;
- stabilirea sistemului se face în urma votului delegaților unităților de învățământ participante - majoritate simplă;
- în cazul votului egal, organizatorii decid sistemul de organizare a competiției;
- la faza pe centre de localități participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe localitate;
- la faza pe județ /sectoare participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe centre de localități (în cazul mun. București - faza pe unitatea de învățământ);
- la faza pe zonă/mun.București participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe județ /sectoare;
- la faza națională participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe zonă/mun.București;
- pentru celelalte prevederi necuprinse în prezentul document se aplică Regulamentul Federației Române de Rugby pentru Jocul de SRugby (Rugby-tag).

VII. ȘAH

VII.1. ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL ȘI PROFESIONAL - FETE ȘI BĂIEȚI (competiția are finalitate națională)

PREVEDERI METODOLOGICE

- la faza pe școală elevii/elevele vor participa la întreceri, la început, grupați pe două categorii : cls. IX-X și anul de completare, XI-XII/XIII, după care se va organiza un turneu final pe liceu, la care numărul de participanți se decide de către Comisia sportului școlar din unitatea de învățământ / Asociația Sportivă Școlară a unității de învățământ;
- la faza pe localitate, centre de localități și județ/sectoare, în funcție de numărul participanților, Comisia județeană/mun. București a sportului școlar decide câți elevii/elevele poate înscrie în concurs fiecare unitate de învățământ;
- la această disciplină sportivă nu se organizează faza pe zonă, campionii județeni participând individual direct la faza națională care se va organiza cu 84 de participanți (42 fete și 42 băieți);
- faza națională se organizează în sistem "Elvețian", 7 runde în 3 zile de concurs, adică:
 - ziua I, a.m. runda I și a II-a, p.m. runda a III-a și a IV-a
 - ziua a II-a, a.m. runda a V-a, p.m. runda a VI-a
 - ziua a III-a, a.m. runda a VII-a
- SINTEZA SISTEMULUI DE JOC „Elvețian”:
 - la concurs poate participa un număr mare de jucători fără a fi eliminați din întrecere
 - gruparea se face în funcție de punctele obținute în meciuri (runde), adică:
 - cei cu un punct joacă între ei
 - cei cu ½ punct, joacă între ei
 - cei cu 0 puncte joacă între ei ș.a.m.d.
 - jucătorii nu au voie să joace de două ori între ei la același concurs
 - trebuie respectată pe cât posibil alternanța culorii, adică 3 cu alb și 4 cu negru sau invers.
 - la șah activ se aplică Regulamentul existent la Federația Română de Șah
- timpul de joc: o oră pentru fiecare jucător, deci două ore până la căderea stegulețului;
02.□.□. șah activ - cu aplicarea regulamentului respectiv;
- fiecare jucător, la faza județeană/ mun. București și națională trebuie să aibă asupra sa o garnitură de șah, o tablă de joc și un ceas de control.
- pentru celelalte prevederi necuprinse în prezentul document se aplică Regulamentul Federației Române de Șah.

VIII. TENIS DE MASĂ

VIII.1. ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL ȘI PROFESIONAL - FETE ȘI BĂIEȚI (competiția are finalitate națională)

PREVEDERI METODOLOGICE

- se organizează jocuri de simplu, pentru o singură categorie de vârstă: elevi/eleve din clasele IX-XII/XIII;
- la faza pe județ/mun.București se califică ocupanții/ocupantele primului loc la faza pe localitate/sector;
- la faza națională se califică ocupantul/ocupanta primului loc la faza pe județ/mun.București;
- la toate fazele, competițiile se organizează în sistem la alegere, în funcție de numărul elevilor/elevelor participanți/participante;
- stabilirea sistemului se face în urma votului delegaților județelor participante - majoritate simplă;
- în cazul votului egal, organizatorii decid sistemul de organizare a competiției;
- pentru celelalte prevederi necuprinse în prezentul document se aplică Regulamentul Federației Române de Tenis de Masă.

IX. VOLEI

IX.1. ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL ȘI PROFESIONAL - FETE ȘI BĂIEȚI (competiția are finalitate națională)

INDICAȚII METODOLOGICE GENERALE

- se organizează pentru o singură categorie de vârstă: elevi/eleve din clasele IX-XII/XIII;
- fiecare echipă va avea asupra sa două rânduri de tricouri de culori diferite și numere regulamentare;
- terenul de joc este cel normal;
- înălțimea fileului este cea corespunzătoare pentru jocurile juniorilor/junioarelor I;
- la faza pe județ /sectoare și la faza pe zonă/mun.București se joacă numai 2 seturi din 3;
- la faza națională se joacă 3 seturi din 5;
- jocurile se pot desfășura în aer liber sau în sală pe orice suprafață de joc netedă și nealunecoasă;
- la toate fazele, competițiile se organizează în sistem la alegere (eliminativ, turneu sau mixt), în funcție de numărul echipelor participante;
- stabilirea sistemului se face în urma votului delegaților unităților de învățământ participante - majoritate simplă;
- în cazul votului egal, organizatorii decid sistemul de organizare a competiției;
- la faza pe centre de localități participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe localitate;
- la faza pe județ /sectoare participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe centre de localități (în cazul mun. București - faza pe unitatea de învățământ);
- la faza pe zonă/mun.București participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe județ /sectoare;
- la faza națională participă echipele unităților de învățământ care au câștigat faza pe zonă/mun.București;
- pentru celelalte prevederi necuprinse în prezentul document se aplică Regulamentul Federației Române de Volei.

COMPONENȚA DELEGAȚILOR SPORTIVE ȘCOLARE PARTICIPANTE LA O.N.Ș.S. - începând cu faza pe localitate -

I. ATLETISM

I.1. ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR - FETE ȘI BĂIEȚI

I.1.1. PROBE INDIVIDUALE: 50m plat și 600m plat

Nr. crt.	Proba	Nr. de elevi/eleve		Număr de profesori delegați	Total persoane
		băieți	fete		
01.	50m plat	1	1	1	5
02.	600m plat	1	1		

I.2. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - FETE ȘI BĂIEȚI

I.2.1. CROS INDIVIDUAL

Nr. de elevi/eleve		Număr de profesori delegați	Total persoane
băieți	fete		
1	1	1	3

I.3. ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL ȘI PROFESIONAL - FETE ȘI BĂIEȚI

I.3.1. CROS INDIVIDUAL

Nr. de elevi/eleve		Număr de profesori delegați	Total persoane
băieți	fete		
1	1	1	3

I.3.2. PENTATLON ȘCOLAR PE ECHIPE

Nr. crt.	Competiția	Nr. de elevi/eleve	Număr de profesori delegați	Total persoane
01.	Pentatlon fete	5	1	6
02.	Pentatlon băieți	5	1	6

II. BASCHET

II.1. ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL ȘI PROFESIONAL - FETE ȘI BĂIEȚI

Nr. crt.	Competiția	Nr. de elevi/eleve	Număr de profesori delegați	Număr de arbitri	Total persoane
01.	Baschet băieți	10	1	1	12
02.	Baschet fete	10	1	1	12

III. FOTBAL PE TEREN REDUS

III.1. ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR - BĂIEȚI ȘI FETE

Nr. crt.	Competiția	Nr. de elevi/eleve	Număr de profesori delegați	Număr de arbitri	Total persoane
01.	Fotbal băieți	10	1	1	12
02.	Fotbal fete	10	1	1	12

III.2. ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL ȘI PROFESIONAL - BĂIEȚI

Nr. crt.	Competiția	Nr. de elevi	Număr de profesori delegați	Număr de arbitri	Total persoane
01.	Fotbal băieți	10	1	1	12
02.	Fotbal fete	10	1	1	12

IV. HANDBAL

IV.1. ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL ȘI PROFESIONAL - FETE ȘI BĂIEȚI

Nr. crt.	Competiția	Nr. de elevi/eleve	Număr de profesori delegați	Număr de arbitri	Total persoane
01.	Handbal băieți	12	1	1	14
02.	Handbal fete	12	1	1	14

V. OINĂ

V.1. ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL ȘI PROFESIONAL - BĂIEȚI

Nr. crt.	Competiția	Nr. de elevi	Număr de profesori delegați	Număr de arbitri	Total persoane
01.	Oină	14	1	1	16

VI. RUGBY

VI.1. ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR - MIXT (BĂIEȚI + FETE)

Nr. crt.	Competiția	Nr. de elevi	Număr de profesori delegați	Număr de arbitri	Total persoane
01.	SRugby (Rugby Tag) - cls. I-IV	12	1	1	14

VI.2. ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL ȘI PROFESIONAL - MIXT (BĂIEȚI + FETE)

Nr. crt.	Competiția	Nr. de elevi	Număr de profesori delegați	Număr de arbitri	Total persoane
01.	SRugby (Rugby Tag) - cls. IX-XII	12	1	1	14

VII. ȘAH**VII.1. ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL ȘI PROFESIONAL - FETE ȘI BĂIEȚI**

Nr. de elevi/eleve		Număr de profesori delegați	Total persoane
băieți	fete		
1	1	1	3

VIII. TENIS DE MASĂ**VIII.1. ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL ȘI PROFESIONAL - FETE ȘI BĂIEȚI**

Nr. de elevi/eleve		Număr de profesori delegați	Total persoane
băieți	fete		
1	1	1	3

IX. VOLEI**IX.1. ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL ȘI PROFESIONAL - FETE ȘI BĂIEȚI**

Nr. crt.	Competiția	Nr. de elevi/eleve	Număr de profesori delegați	Număr de arbitri	Total persoane
01.	Volei băieți	10	1	1	12
02.	Volei fete	10	1	1	12

I. ATLETISM**I.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - FETE ȘI BĂIEȚI****I.1.1. TETRATLON ȘCOLAR PE ECHIPE
(competiție cu finalitate națională)****REGULAMENT****DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A „TETRATLONULUI ȘCOLAR PE ECHIPE”
DIN CADRUL „OLIMPIADEI GIMNAZIILOR”****1. Denumirea competiției**

- Tetratlonul Școlar pe Echipe

2. Participanți

- Competiția este destinată echipelor mixte ale școlilor gimnaziale (clasele V-VIII), denumite în continuare „echipe școlare”.
- O echipă școlară este formată din 4 băieți și 4 fete (total 8 elevi/eleve), legitimați și/sau nelegitimați și un profesor (total componenți echipă școlară mixtă = 9 pers).

3. Categoriile de vârstă

- Competiția se organizează, în format mixt, pe o singură categorie de vârstă, respectiv elevi și eleve din clasele V-VIII.

4. Probe de concurs, condiții de organizare și desfășurare

- *Alergare de viteză: 60 metri plat*
 - se pleacă cu start de jos, la comandă
 - se organizează serii pentru băieți și serii pentru fete
 - se aleargă pe serii formate din 4-8 elevi/eleve
 - se aleargă numai pe suprafețe netede, nealunecoase, culoare marcate, de preferință pistă de atletism
 - se folosesc minimum 2 cronometre pentru fiecare concurent/concurentă
 - pentru fiecare concurent/concurentă, timpul obținut se transformă în puncte
- *Săritura în lungime cu elan*
 - bătaia se face într-un spațiu de 1/1, delimitat
 - măsurarea se face de la locul desprinderii
 - se formează grupe de 10 elevi/eleve programate pe ore
 - se acordă 3 sărituri pentru fiecare concurent/concurentă, executate prin alternanță
 - pentru fiecare concurent/concurentă, cel mai bun rezultat se transformă în puncte
- *Aruncarea mingii de oină*
 - se poate arunca de pe loc sau cu elan
 - se constituie grupe formate din maximum 10 elevi/eleve, programați pe ore
 - se acordă 3 aruncări pentru fiecare concurent/concurentă, executate prin alternanță
 - pentru fiecare concurent/concurentă, cel mai bun rezultat se transformă în puncte
- *Alergare de rezistență: 800 metri plat*
 - se pleacă cu start din picioare, la comandă
 - se organizează serii pentru băieți și serii pentru fete
 - se aleargă numai pe suprafețe netede, nealunecoase, culoare marcate, de preferință pistă de atletism
 - se aleargă în serii de maximum 10 elevi/eleve
 - se folosesc, de preferință, cronometre care înregistrează mai mulți timpi
 - pentru fiecare concurent/concurentă, timpul obținut se transformă în puncte

5. Punctaj, clasamente

- la fiecare probă, echipa primește puncte pentru cele 8 performanțe obținute de către cei 4 elevi (băieți) și cele 4 eleve (fete)
- punctajul obținut de fiecare echipă se calculează prin însumarea totalului punctelor obținute la cele patru probe
- transformarea performanțelor în puncte se face conform tabelului de punctaj, pentru fiecare probă

6. Sistem de calificare

a) Pentru județe:

- la faza pe județ se califică echipele ocupante a primelor trei locuri la faza pe localitate
- la faza pe regiune se califică echipa ocupantă a primului loc la faza pe județ
- la faza națională se califică echipa ocupantă a primului loc la faza pe regiune

b) Pentru mun. București

- la faza pe sector participă toate echipele care se înscriu
- la faza pe regiune se califică echipa ocupantă a primului loc la faza pe sector
- la faza națională se califică echipa ocupantă a primului loc pe regiunea București-Ilfov

7. Localitățile unde se desfășoară fazele pe regiuni

- Regiunea Nord-Est (Suceava, Botoșani, Neamț, Iași, Bacău, Vaslui): **IAȘI**
- Regiunea Sud-Est (Vrancea, Galați, Buzău, Brăila, Tulcea, Constanța): **CONSTANȚA**
- Regiunea Sud-Muntenia (Argeș, Dâmbovița, Prahova, Teleorman, Giurgiu, Ialomița, Călărași): **PITEȘTI**
- Regiunea Sud-Vest-Oltenia (Gorj, Vâlcea, Mehedinți, Dolj, Olt): **RÂMNICU VÂLCEA**
- Regiunea Vest (Arad, Timiș, Caraș-Severin, Hunedoara): **ARAD**
- Regiunea Nord-Vest (Maramureș, Bistrița-Năsăud, Cluj, Sălaj, Bihor, Satu-Mare): **CLUJ NAPOCA**
- Regiunea Centru (Alba, Mureș, Harghita, Covasna, Brașov, Sibiu): **MEDIAȘ**
- Regiunea București-Ilfov (cele 6 sectoare din mun. București și Ilfov): **BUCUREȘTI**

8. Localitatea unde se desfășoară faza națională

- **BUCUREȘTI**

TRANSFORMAREA PERFORMANȚELOR ÎN PUNCTE: BĂIEȚI

PUNCTE	60 mp	800 mp	lungime	oină	PUNCTE
150	-	1'57"4	7,12	108,68	150
149	-	1'57"7	7,11	108,12	149
148	-	1'58"0	7,10	107,54	148
147	-	1'58"3	7,09	106,98	147
146	6,6	1'58"6	7,08	106,42	146
145	-	1'58"9	7,07	105,84	145
144	-	1'59"1	7,06	105,26	144
143	-	1'59"4	7,05	104,70	143
142	-	1'59"7	7,04	104,12	142
141	6,7	2'00"0	7,03	103,54	141
140	-	2'00"3	7,02	102,98	140
139	-	2'00"6	7,01	102,40	139
138	-	2'00"9	6,99	101,82	138
137	6,8	2'01"2	6,98	101,24	137
136	-	2'01"5	6,97	100,66	136
135	-	2'01"8	6,95	100,08	135
134	-	2'02"1	6,94	99,50	134
133	-	2'02"5	6,92	98,92	133
132	6,9	2'02"8	6,90	98,34	132
131	-	2'03"1	6,88	97,76	131
130	-	2'03"4	6,86	97,16	130
129	-	2'03"7	6,84	96,58	129
128	-	2'04"0	6,82	96,00	128

PUNCTE	60 mp	800 mp	lungime	oia	PUNCTE
127	7,0	2'04"3	6,80	95,40	127
126	-	2'04"6	6,78	94,82	126
125	-	2'04"9	6,75	94,22	125
124	-	2'05"3	6,72	93,62	124
123	7,1	2'05"6	6,69	93,04	123
122	-	2'05"9	6,66	92,44	122
121	-	2'06"2	6,63	91,84	121
120	-	2'06"5	6,60	91,26	120
119	-	2'06"9	6,57	90,66	119
118	7,2	2'07"2	6,54	90,06	118
117	-	2'07"5	6,51	89,46	117
116	-	2'07"8	6,48	88,86	116
115	-	2'08"2	6,45	88,28	115
114	7,3	2'08"5	6,42	87,66	114
113	-	2'08"8	6,39	87,04	113
112	-	2'09"2	6,36	86,44	112
111	-	2'09"5	6,33	85,84	111
110	7,4	2'09"8	6,30	85,22	110
109	-	2'10"2	6,27	84,62	109
108	-	2'10"5	6,24	84,00	108
107	-	2'10"9	6,21	83,40	107
106	-	2'11"2	6,18	82,78	106
105	7,5	2'11"5	6,15	82,18	105
104	-	2'11"9	6,12	81,56	104
103	-	2'12"2	6,09	80,94	103
102	-	2'12"6	6,06	80,32	102
101	7,6	2'12"9	6,03	79,70	101
100	-	2'13"3	6,02	79,09	100
99	-	2'13"6	5,97	78,48	99
98	-	2'14"0	5,94	77,84	98
97	7,7	2'14"4	5,91	77,22	97
96	-	2'14"7	5,88	76,66	96
95	-	2'15"1	5,85	75,98	95
94	-	2'15"4	5,82	75,34	94
93	7,8	2'15"8	5,79	74,72	93
92	-	2'16"2	5,76	74,08	92
91	-	2'16"5	5,73	73,46	91
90	-	2'16"9	5,70	72,82	90
89	7,9	2'17"3	5,67	72,18	89
88	-	2'17"7	5,64	72,56	88
87	-	2'18"0	5,61	70,92	87
86	8,0	2'18"4	5,58	70,28	86
85	-	2'18"8	5,55	69,64	85
84	-	2'19"2	5,52	69,00	84
83	-	2'19"6	5,49	68,36	83
82	8,1	2'20"0	5,46	67,72	82
81	-	2'20"4	5,43	67,08	81
80	-	2'20"8	5,40	66,42	80
79	-	2'21"2	5,37	65,78	79
78	8,2	2'21"6	5,34	65,12	78
77	-	2'22"0	5,31	64,48	77
76	-	2'22"4	5,28	63,82	76
75	8,3	2'22"8	5,25	63,18	75
74	-	2'23"2	5,22	62,52	74
73	-	2'23"8	5,19	61,86	73
72	-	2'24"0	5,16	61,20	72
71	8,4	2'24"4	5,13	60,54	71

PUNCTE	60 mp	800 mp	lungime	oia	PUNCTE
70	-	2'24"8	5,10	59,88	70
69	-	2'25"3	5,07	59,22	69
68	8,5	2'25"7	5,04	58,56	68
67	-	2'26"1	5,01	57,90	67
66	-	2'26"6	4,98	57,24	66
65	8,6	2'27"0	4,95	58,56	65
64	-	2'27"4	4,92	55,90	64
63	-	2'27"8	4,89	55,22	63
62	-	2'28"3	4,86	54,54	62
61	8,7	2'28"8	4,83	53,88	61
60	-	2'29"2	4,80	53,20	60
59	-	2'29"7	4,77	52,52	59
58	8,8	2'30"1	4,74	51,84	58
57	-	2'30"6	4,71	51,18	57
56	-	2'31"1	4,68	50,48	56
55	8,9	2'31"6	4,65	49,80	55
54	-	2'32"0	4,62	49,10	54
53	-	2'32"5	4,59	48,42	53
52	9,0	2'33"0	4,56	47,74	52
51	-	2'33"5	4,53	47,04	51
50	-	2'34"0	4,50	46,36	50
49	9,1	2'34"5	4,46	45,66	49
48	-	2'35"0	4,42	44,96	48
47	-	2'35"5	4,38	44,26	47
46	9,2	2'36"0	4,34	43,56	46
45	-	2'36"6	4,30	42,86	45
44	9,3	2'37"1	4,26	42,16	44
43	-	2'37"5	4,22	41,46	43
42	-	2'38"2	4,18	40,74	42
41	9,4	2'38"7	4,14	40,04	41
40	-	2'39"3	4,10	39,32	40
39	9,5	2'39"8	4,05	38,62	39
38	-	2'40"4	4,00	37,90	38
37	-	2'41"0	3,95	37,18	37
36	9,6	2'41"6	3,90	36,46	36
35	-	2'42"2	3,85	35,74	35
34	9,7	2'42"8	3,80	35,02	34
33	-	2'43"4	3,75	34,30	33
32	-	2'44"0	3,70	33,58	32
31	9,8	2'44"6	3,65	32,84	31
30	-	2'45"3	3,60	32,12	30
29	9,9	2'45"9	3,55	31,36	29
28	-	2'46"6	3,50	30,66	28
27	10,0	2'47"3	3,45	29,92	27
26	-	2'47"9	3,40	29,18	26
25	10,1	2'48"6	3,35	28,44	25
24	-	2'49"4	3,30	27,70	24
23	10,2	2'50"1	3,24	26,96	23
22	-	2'50"8	3,18	26,20	22
21	10,3	2'51"6	3,12	25,46	21
20	-	2'52"4	3,06	24,70	20
19	10,4	2'53"2	3,00	23,96	19
18	-	2'54"0	2,94	23,20	18
17	10,5	2'54"8	2,88	22,44	17
16	10,6	2'55"7	2,82	21,68	16
15	-	2'56"8	2,76	20,92	15
14	10,7	2'57"5	2,70	20,16	14

PUNCTE	60 mp	800 mp	lungime	oina	PUNCTE
13	-	2'58"5	2,64	19,38	13
12	10,8	2'59"5	2,57	18,62	12
11	10,9	3'00"5	2,51	17,84	11
10	11,0	3'01"6	2,44	17,06	10
09	-	3'02"8	2,36	16,30	09
08	11,1	3'04"0	2,31	15,52	08
07	11,2	3'05"3	2,25	14,74	07
06	11,3	3'06"7	2,18	13,94	06
05	11,4	3'08"2	2,12	13,16	05
04	11,5	3'09"9	2,05	12,38	04
03	11,6	3'11"8	1,99	11,58	03
02	11,8	3'14"0	1,92	10,78	02
01	11,9	3'16"9	1,84	10,00	01

FETE

PUNCTE	60 mp	800 mp	lungime	oină	PUNCTE
150	7,1	2'02"2	6,22	77,84	150
149	-	2'02"4	6,21	77,54	149
148	-	2'02"6	6,20	77,14	148
147	-	2'02"8	6,19	76,72	147
146	7,2	2'03"0	6,18	76,32	146
145	-	2'03"2	6,17	75,90	145
144	-	2'03"4	6,16	75,48	144
143	-	2'03"6	6,15	75,08	143
142	-	2'03"8	6,14	74,66	142
141	7,3	2'04"0	6,13	74,24	141
140	-	2'04"2	6,12	73,84	140
139	-	2'04"4	6,11	73,42	139
138	-	2'04"6	6,10	73,00	138
137	7,4	2'04"8	6,08	72,58	137
136	-	2'05"0	6,07	72,16	136
135	-	2'05"2	6,05	71,74	135
134	-	2'05"4	6,04	71,32	134
133	-	2'05"6	6,02	70,90	133
132	7,5	2'05"8	6,00	70,48	132
131	-	2'06"0	5,98	70,06	131
130	-	2'06"2	5,96	69,64	130
129	-	2'06"4	5,94	69,22	129
128	-	2'06"6	5,92	68,60	128
127	7,6	2'06"8	5,90	68,28	127
126	-	2'07"0	5,88	67,94	126
125	-	2'07"2	5,85	67,52	125
124	-	2'07"4	5,82	67,10	124
123	7,7	2'07"6	5,79	66,66	123
122	-	2'07"8	5,76	66,24	122
121	-	2'08"0	5,73	65,80	121
120	-	2'08"2	5,70	65,38	120
119	-	2'08"4	5,67	64,94	119
118	7,8	2'08"6	5,64	64,52	118
117	-	2'08"8	5,61	64,08	117
116	-	2'09"0	5,58	63,66	116
115	-	2'09"5	5,55	63,22	115
114	7,9	2'10"0	5,52	62,78	114
113	-	2'10"5	5,49	62,34	113
112	-	2'11"0	5,46	61,92	112
111	-	2'11"5	5,43	61,48	111
110	8,0	2'12"0	5,40	61,04	110

PUNCTE	60 mp	800 mp	lungime	oina	PUNCTE
109	-	2'12"5	5,37	60,60	109
108	-	2'13"0	5,34	60,16	108
107	-	2'13"5	5,31	59,72	107
106	-	2'14"0	5,28	59,28	106
105	8,1	2'14"5	5,25	58,84	105
104	-	2'15"0	5,22	58,36	104
103	-	2'15"5	5,19	57,94	103
102	-	2'16"0	5,16	57,50	102
101	8,2	2'16"5	5,13	57,06	101
100	-	2'17"0	5,10	56,60	100
99	-	2'18"0	5,07	56,16	99
98	-	2'19"0	5,04	55,70	98
97	8,3	2'20"0	5,01	55,26	97
96	-	2'21"0	4,98	54,82	96
95	-	2'22"0	4,95	54,36	95
94	-	2'23"0	4,92	53,90	94
93	8,4	2'24"0	4,89	53,46	93
92	-	2'25"0	4,86	53,00	92
91	-	2'26"0	4,83	52,54	91
90	-	2'27"0	4,80	52,06	90
89	8,5	2'28"0	4,77	51,64	89
88	-	2'29"0	4,74	51,18	88
87	-	2'30"0	4,71	50,72	87
86	8,6	2'31"0	4,68	50,26	86
85	-	2'32"0	4,65	49,80	85
84	-	2'33"0	4,62	49,34	84
83	-	2'34"0	4,59	48,88	83
82	8,7	2'35"0	4,56	48,40	82
81	-	2'36"0	4,53	47,94	81
80	-	2'37"0	4,50	47,48	80
79	-	2'38"0	4,47	47,00	79
78	8,8	2'39"0	4,44	46,54	78
77	-	2'40"0	4,41	46,08	77
76	-	2'41"0	4,38	45,60	76
75	8,9	2'42"0	4,35	45,14	75
74	-	2'43"0	4,32	44,66	74
73	-	2'44"0	4,29	44,18	73
72	-	2'45"0	4,26	43,72	72
71	9,0	2'46"0	4,23	43,24	71
70	-	2'47"0	4,20	42,76	70
69	-	2'48"0	4,17	42,28	69
68	9,1	2'49"0	4,14	41,80	68
67	-	2'50"0	4,11	41,32	67
66	-	2'51"0	4,08	40,84	66
65	9,2	2'52"0	4,05	40,36	65
64	-	2'53"0	4,02	39,88	64
63	-	2'54"0	3,99	39,40	63
62	-	2'55"0	3,96	38,82	62
61	9,3	2'56"0	3,93	38,42	61
60	-	2'57"0	3,90	37,94	60
59	-	2'58"0	3,87	37,46	59
58	9,4	2'59"0	3,84	36,96	58
57	-	3'00"0	3,81	36,46	57
56	-	3'01"0	3,78	35,98	56
55	9,5	3'02"0	3,75	35,46	55
54	-	3'03"0	3,72	35,00	54
53	-	3'04"0	3,69	34,50	53

PUNCTE	60 mp	800 mp	lungime	oina	PUNCTE
52	9,6	3'05"0	3,66	34,00	52
51	-	3'06"0	3,63	33,50	51
50	-	3'07"0	3,60	33,00	50
49	9,7	3'08"0	3,56	32,50	49
48	-	3'09"0	3,52	32,00	48
47	-	3'10"0	3,48	31,50	47
46	9,8	3'11"0	3,44	30,98	46
45	-	3'12"0	3,40	30,48	45
44	9,9	3'13"0	3,36	29,98	44
43	-	3'14"0	3,32	29,46	43
42	-	3'15"0	3,28	28,96	42
41	10,0	3'16"0	3,24	28,44	41
40	-	3'17"0	3,20	27,94	40
39	10,1	3'18"0	3,15	27,42	39
38	-	3'19"0	3,10	26,90	38
37	-	3'20"0	3,05	26,40	37
36	10,2	3'21"0	3,00	25,84	36
35	-	3'22"0	2,95	25,36	35
34	10,3	3'23"0	2,90	24,84	34
33	-	3'24"0	2,85	24,32	33
32	-	3'25"0	2,80	23,78	32
31	10,4	3'26"0	2,75	23,26	31
30	-	3'27"0	2,70	22,74	30
29	10,5	3'28"5	2,65	22,20	29
28	-	3'30"0	2,60	21,68	28
27	10,6	3'31"5	2,55	21,14	27
26	-	3'33"0	2,50	20,62	26
25	10,7	3'34"5	2,45	20,08	25
24	-	3'36"0	2,40	19,54	24
23	10,8	3'37"5	2,34	19,02	23
22	-	3'39"0	2,28	18,48	22
21	10,9	3'40"5	2,22	17,94	21
20	-	3'42"0	2,16	17,40	20
19	11,0	3'43"5	2,10	16,84	19
18	-	3'45"0	2,04	16,30	18
17	11,1	3'46"5	1,98	15,76	17
16	11,2	3'48"0	1,92	15,20	16
15	-	3'49"5	1,86	14,86	15
14	11,3	3'51"0	1,80	14,10	14
13	-	3'52"5	1,74	13,56	13
12	11,4	3'54"0	1,67	13,00	12
11	11,5	3'55"5	1,61	12,44	11
10	11,6	3'57"0	1,54	11,88	10
09	-	3'58"5	1,48	11,32	09
08	11,7	4'00"0	1,41	10,76	08
07	11,8	4'01"5	1,35	10,20	07
06	11,9	4'03"0	1,28	9,64	06
05	12,0	4'04"5	1,22	9,06	05
04	12,1	4'06"0	1,15	8,50	04
03	12,2	4'07"5	1,09	7,92	03
02	12,4	4'09"0	1,02	7,36	02
01	12,5	4'10"5	0,94	6,78	01

II. BADMINTON

II.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - FETE ȘI BĂIEȚI (competiția are finalitate națională)

REGULAMENT DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI DE BADMINTON DIN CADRUL „OLIMPIADEI GIMNAZIILOR”

CAPITOLUL I: Participanți

1. Participanții la competiția “OLIMPIADA GIMNAZIILOR” sunt reglementați de prevederile REGULAMENTULUI DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI SPORTIVE ȘCOLARE “OLIMPIADA GIMNAZIILOR”, Art.3, alin (3).

1.1. - Anii de naștere : Corespunzător vârstei aferente anilor de studii claselor gimnaziale, respectiv, claselor V-VIII, ± 1 an (copii născuți după 1 ianuarie 2000);

1.2. - Echipe mixte;

1.3. - Număr de sportivi într-o echipă: minimum 2 fete și 2 băieți;

1.4.- Profesor/antrenor: 1 profesor delegat de către unitatea școlară/Inspectoratul Școlar General reprezentat la faza pe localitate/centre de localități/județ/sectoare/regiune/naționale, angajat al unității de învățământ participante, conform Capitolului IV, art.31;

CAPITOLUL II : Dreptul de joc - Condiții de participare

În conformitate cu prevederile Capitolului IV, art. 21 la 33 din REGULAMENTUL DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI SPORTIVE ȘCOLARE “OLIMPIADA GIMNAZIILOR”.

CAPITOLUL III : Sistemul de desfășurare :

a. Înscriserea echipei mixte se va face în conformitatea REGULAMENTULUI DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI SPORTIVE ȘCOLARE “OLIMPIADA GIMNAZIILOR”, Capitolul IV;

b. La etapa pe sector/localitate a “OLIMPIADEI GIMNAZIILOR” la badminton, se va juca turneu în grupe formate din 3-5 echipe mixte, cu întâlniri bilaterale cuprinzând 1 joc de simplu masculin, 1 simplu feminin, 1 dublu masculin, 1 dublu feminin și 1 dublu mixt, în total 5 jocuri, urmând, în cazul constituirii a cel puțin 2 grupe, să se iasă din grupe, pe un tabel eliminatoriu, (modalitatea de poziționare în tabelul eliminatoriu fiind reglementată de regulamentul BWF - World Badminton Federation), învingătoarea turneului calificându-se în faza superioară.

În cazul în care la startul etapei pe localitate se aliniază doar 2 echipe, această fază se va desfășura între cele două echipe, învingătoarea urmând să se califice în faza superioară;

La faza pe mun. București, vor participa câștigătorii locului I la faza pe sector.

c. La etapa pe județ a “OLIMPIADEI GIMNAZIILOR” la badminton, se va juca turneu în grupe formate din 3-5 echipe mixte, cu întâlniri bilaterale cuprinzând 1 joc de simplu masculin, 1 simplu feminin, 1 dublu masculin, 1 dublu feminin și 1 dublu mixt, în total 5 jocuri, urmând, în cazul constituirii a cel puțin 2 grupe, să se iasă din grupe, pe un tabel eliminatoriu, (modalitatea de poziționare în tabelul eliminatoriu fiind reglementată de regulamentul BWF - Badminton World Federation), învingătoarea turneului calificându-se în faza superioară.

d. La etapa regională a “OLIMPIADEI GIMNAZIILOR” la badminton, se va juca turneu în grupe formate din 3-5 echipe mixte, cu întâlniri bilaterale cuprinzând 1 joc de simplu masculin, 1 simplu feminin, 1 dublu masculin, 1 dublu feminin și 1 dublu mixt, în total 5 jocuri, urmând, în cazul constituirii a cel puțin 2 grupe, să se iasă din grupe, pe un tabel eliminatoriu, (modalitatea de poziționare în tabelul eliminatoriu fiind reglementată de regulamentul BWF - Badminton World Federation), învingătoarea turneului calificându-se în faza superioară.

e. La faza finală, faza națională, se vor califica 8 echipe, formându-se 2 grupe a câte 4 echipe din care se vor califica pe tabloul principal, primele 2 echipe din fiecare grupă, pozițiile fiind stabilite după sistemul “în cruce”, locul I din grupa “A” cu locul II din grupa “B” și locul II din grupa “A” cu locul I din grupa “B”; câștigătorii urmând să joace finala mare iar învinșii, finala mică, pentru desemnarea locurilor III-IV.

La prima editie a olimpiadei, repartizarea copiilor in grupe sau stabilirea capilor de serie se va face in mod aleatoriu.

Perioadele de desfășurare a etapelor competiției, sunt următoarele:

Etapa pe clasă/școală: 01 octombrie - 31 ianuarie 2016

Etapa locală: 15 noiembrie 2015 - 14 februarie 2016

Etapa județeană: 15 februarie - 31 martie 2016

Etapa regională: 01 - 30 aprilie 2016

Etapa finală: 01 - 31 mai 2016

În fiecare regiune geografică, va exista un județ gazdă, unde va fi organizată etapa regională, după cum urmează:

I. Regiunea Nord-Est

Județe: **Bacău** (Gazdă), Botoșani, Iași, Neamț, Suceava, Vaslui.

II. Regiunea Sud-Est Dobrogea

Județele: **Brăila** (Gazdă), Buzău, Constanța, Galați, Vrancea, Tulcea.

III. Regiunea Sud Muntenia

Județele: **Prahova** (Gazdă), Călărași, Dâmbovița, Giurgiu, Ialomița, Teleorman, Argeș.

IV. Regiunea Sud Vest Oltenia

Județele: **Mehedinți** (Gazdă), Dolj, Gorj, Olt și Vâlcea.

V. Regiunea Vest

Județele: **Timiș** (Gazdă), Arad, Caraș-Severin și Hunedoara.

VI. Regiunea Nord-Vest

Județele: **Maramureș** (Gazdă), Bihor, Bistrița-Năsăud, Cluj, Satu-Mare și Sălaj.

VII. Regiunea Centru

Județele: **Brașov** (Gazdă), Alba, Covasna, Harghita, Mureș și Sibiu.

VIII. București-Ilfov

Municipiul București (Gazdă sector 4) (cele 6 sectoare) și Județul Ilfov.

CAPITOLUL IV - Regulamentul de joc: date tehnice - disciplina, proba.

4. Toate situațiile generate de jocul propriu-zis, pe echipe mixte vor fi soluționate în conformitate cu Regulamentul de Organizare și Desfășurare a Competițiilor de Badminton, al Federației Române de Badminton și BWF (World Badminton Federation);

4.1. Regulamentul de jocul de badminton:

JOCUL DE BADMINTON - CONȚINUT ȘI STRUCTURA

Terminologie specifică:

Jucător - este orice persoană care joacă badminton într-un cadru organizat;

Meci - contextul în care se desfășoară jocul de badminton între două părți aflate în disputa sportivă, de fiecare parte fiind unul sau doi jucători;

Simplu - meciul la care participă câte un singur jucător de fiecare parte;

Dublu - meciul la care participă câte doi jucători de fiecare parte opusă;

Serviciu - procedeul prin care una din părți pune mingea în joc;

Partea aflată la serviciu (jucător la serviciu, în jocul de dublu) - partea care are dreptul să servească;

Partea aflată la primire (jucător la primire, în jocul de dublu) - partea opusă părții aflată la serviciu, (jucătorului la serviciu);

Disputarea punctului - secvența de meci care cuprinde una sau mai multe lovituri alternative, între partea aflată la serviciu și partea aflată la primire, care au început printr-un serviciu, până ce mingea nu mai este în joc sau se comite un "fault".

Terenu și instalațiile aferente

Terenu de joc este dreptunghiular, latura lungă măsoară 13,40 metri, iar lățimea 6,10 metri, la jocul de dublu, sau 5,18 metri, la jocul de simplu, diagonala întregului terenu va fi de 14,723 metri.

Toate liniile care definesc suprafața de joc fac parte din terenu și este de preferat să fie de culoare albă sau galbenă, cu lățimea de 40 mm.

Pentru testarea vitezei corecte a mingilor de joc, în mod opțional, sunt practicate două repere în interiorul fiecărei linii laterale a careului de serviciu de la jocul de simplu, la 530 mm. și respectiv 990 mm. față de exteriorul liniei de fund, lățimea liniilor va fi în interiorul măsurătorilor date.

Lățimea de 40 mm a liniilor mediene va fi egal împărțită între careurile de servici dreapta și stânga.

Lățimea de 40 mm a liniilor care delimitează careul de servici, din față și în spate, de la jocul de dublu, va fi în interiorul dimensiunii de 3,960 m care definește lungimea respectivelor careuri de servici.

Stâlpii care susțin fileul vor avea o înălțime măsurată de la sol de 1,55 m și vor fi suficient de solizi ca să susțină fileul întins, ei vor fi așezați pe proiecția liniei laterale a terenului de dublu, chiar dacă se joacă meci de simplu, la mijlocul lungimii de 13,40 metri .

Fileul va fi făcut din fir subțire dar rezistent de culoare închisă, având o rețea uniformă de ochiuri de minimum 15 mm latura și de maximum 20 mm. Va fi perfect întins între cei doi stâlpi, lățimea lui fiind de 760 mm, lungimea fiind de 6,10 metri.

Marginea de sus a fileului va fi tivita cu o bandă albă, dublă, pe interiorul căreia se află cablul cu care se ancorează pe stalpi.

Înălțimea fileului trebuie să fie de 1,524 m la centru și evident, 1,55m la nivelul stâlpilor, prin vârful cărora trece cablul de susținere care se prinde pe stâlpi prin diferite dispozitive.

Mingea, poate fi fabricată atât din materiale sintetice cât și naturale (pene naturale și lemn de plută), sau prin combinarea acestora, urmând să se păstreze caracteristicile generale de zbor.

Mingea confecționată din pene, cu baza din plută acoperită cu un strat subțire din piele va avea 16 pene fixate în baza de aceeași lungime (cuprinsă între 62mm și 70 mm, măsurată din vârful penei până la intrarea în baza de plută), vârfurile trebuind să formeze un cerc cu diametru între 58 mm și 68 mm .

Baza din plută trebuie să fie cu diametrul între 25 mm și 28 mm fiind rotunjită la capăt, mingea în întregime trebuind să cântărească între 4,74 și 5,50 de grame.

Pentru testarea mingei se va folosi o lovitură de sub încheietura pumnului, iar contactul rachetei cu mingea se va produce înapoia liniei din spatele terenului. O minge cu o viteză corectă va trebui să aterizeze, față de linia din spate a terenului opus, la mai puțin de 530 mm și nu la mai mult de 990 mm , adică între cele două marcaje (opționale) practicate tocmai pentru testarea mingei.

Racheta va fi o structură plată, formată din mânerul rachetei, tija și capul sau rama rachetei care nu va depăși lungimea de 680 mm și lățimea de 230 mm.

Suprafața de lovire a rachetei va fi plată, formată dintr-o rețea de corzi încrucișate, nu mai dense în centru decât pe margini, atașate de ramă.

Suprafața cordajului nu va depăși lungimea de 280 mm și lățimea de 220 mm.

Racheta nu va avea protuberanțe sau obiecte atașate, altele decât cele necesare exclusiv pentru protecția împotriva uzurii și a vibrațiilor, ori pentru a distribui greutatea sau pentru a asigura racheta de mână cu o sfoară, dacă au dimensiuni rezonabile și sunt astfel plasate încât să corespundă scopului și vor fi lipsite de orice dispozitiv care i-ar permite jucătorului să modifice forma rachetei.

Regulamentul jocului de badminton

Tragerea la sorți

Înainte ca un meci să înceapă, tragerea la sorți trebuie să desemneze partea câștigătoare care va avea dreptul să aleagă următoarele:

- să servească sau primească serviciu;
 - să înceapă jocul în una din părțile de teren preferate.
- Partea care a pierdut tragerea la sorți va avea dreptul să aleagă una din alternativele rămase.

Sistemul de scor

Partea învingătoare va fi desemnată cea mai bună din trei seturi, dacă nu se convine altfel dinainte.

Setul va fi câștigat de partea care va realiza prima 21 de puncte.

În cazul egalității la 20, setul va fi câștigat de partea care reușește câștigarea a două puncte consecutive.

În cazul egalității la 29, setul va fi câștigat de partea care câștigă punctul cu numărul 30.

Partea care a câștigat setul anterior, va servi prima în următorul set.

Schimbarea terenurilor

Jucătorii trebuie să schimbe terenurile la sfârșitul primului set și dacă se joacă și setul al III-lea, cel decisiv, se vor schimba terenurile la începutul setului III și în timpul setului III când una din părți a realizat prima 11 puncte.

Dacă jucătorii omit să facă schimbul de terenuri, acesta se va face atunci când s-a descoperit omisiunea, păstrându-se scorul din momentul respectiv.

Pauza

În jocurile oficiale, se poate face o pauză de 1' atunci când una din părți ajunge prima la 11 puncte.

Pauza dintre seturi va fi de 2'. Pauzele nu pot depăși timpul prevăzut de regulament, dar de comun acord, părțile pot renunța la pauză sau pot începe jocul mai devreme, anunțându-și intenția arbitrului meciului.

Serviciul

Pentru executarea și primirea unui serviciu corect trebuie ca:

- atât servantul cât și partea aflată la primire să-și ocupe locurile în careurile de serviciu;
- servantul și partea aflată la primire, trebuie să stea pe diagonală în careurile de serviciu, fără să atingă liniile care delimitează aceste careuri;
- atât partea aflată la serviciu cât și partea aflată la primire să rămână cu picioarele în contact cu suprafața terenului, de la începutul serviciului până ce acesta este efectuat;
- racheta părții aflate la serviciu trebuie să lovească baza mingei;
- punctul de lovire a mingei la serviciu, să fie situat sub linia șoldului părții aflate la serviciu, (sub zona anatomică numită creastă iliaca);
- În momentul serviciului, tija rachetei trebuie să se găsească în plan înclinat;
- mișcarea rachetei părții aflate la serviciu trebuie să fie continuă de la începutul serviciului și până ce acesta a fost efectuat;
- zborul mingei să treacă pe deasupra fileului și dacă nu este interceptată, să aterizeze în terenul de serviciu al părții aflate la primire.

Dacă un serviciu este incorect ca urmare a unei situații dintre cele enumerate mai sus, este "fault", (greșeală).

Este de asemenea "fault" dacă și-a ocupat poziția, încercând să servească, scapă mingea, sau nu reușește lovirea acesteia.

Serviciul este considerat ca a început în momentul în care brațul cu racheta a părții aflate la serviciu, (aceasta ocupându-și în prealabil poziția pentru a servi), face prima mișcare spre minge.

Partea aflată la serviciu nu trebuie să servească înainte ca partea aflată la primire să fie pregătită, dar dacă partea aflată la primire, returnează serviciul, se consideră a fi fost pregătită pentru a primi serviciul. Se consideră că partea aflată la primire este pregătită pentru a primi serviciul atunci când are poziția specifică jucătorului aflat la primire și privirea ridicată spre cel aflat la serviciu.

La proba de dublu jucătorii care nu sunt implicați în serviciu, poate să ocupe orice poziție pe teren fără să obstrucționeze vizual opozanții aflați de partea aflată la serviciu sau la primire.

Jocul de simplu

Jucătorii trebuie să servească din și să primească în careurile lor de serviciu din dreapta, dacă numărul de puncte pe care a reușit să le realizeze partea aflată la serviciu este par.

Jucătorii trebuie să servească din și să primească în careurile lor de serviciu din stânga, dacă numărul de puncte pe care a reușit să le realizeze partea aflată la serviciu este impar.

La scorul de 0-0 partea aflată la serviciu, va efectua serviciul din careul de serviciu-dreapta.

Mingea este lovită alternativ de partea la serviciu și de partea la primire până este comis un "fault" sau mingea încetează să mai fie în joc.

Dacă partea la primire a comis un "fault" sau mingea încetează să mai fie în joc deoarece a atins suprafața terenului părții aflată la primire, sau a fost trimisă afară din teren de aceasta, partea aflată la serviciu câștigă punctul, atunci partea aflată la serviciu va servi iarăși din partea alăturată de teren.

Dacă partea la serviciu a comis un "fault" sau mingea încetează să mai fie în joc deoarece a atins suprafața terenului părții aflată la serviciu, sau a fost trimisă afară din teren de către aceasta, partea aflată la serviciu pierde punctul respectiv și în același timp dreptul la serviciul următor.

Jocul de dublu

Ca și la jocul de simplu, în funcție de numărul de puncte acumulate de către partea aflată la serviciu, se va servi din careurile de serviciu din dreapta pentru scor par și respectiv, stânga pentru scor impar.

Numai jucătorul aflat la primire poate returna serviciul. Dacă mingea atinge partenerul jucătorului aflat la primire sau este lovită de către acesta, se consideră greșeală, "fault", partea care a servit câștigând punctul aflat în dispută.

După ce serviciul a fost returnat corect, mingea poate fi lovită de oricare din jucătorii părții aflate la serviciu și apoi de oricare dintre jucătorii părții aflate la primire și tot așa, până ce mingea încetează să mai fie în joc, jucătorii putând să lovească mingea din oricare parte a propriului teren delimitat de fileu. Serviciile trebuie efectuate alternând careurile de serviciu. Jucătorii nu trebuie să servească în afara rândului, ori să primească două servicii consecutive în același set (excepțiile fiind atunci când se servește sau se primește dintr-un careu de serviciu greșit sau când se dictează "repetare").

Orice jucător al părții învingătoare poate servi în setul următor și orice jucător al părții care a pierdut poate primi.

Faulturile

Este considerat fault în următoarele situații:

- dacă serviciul nu este corect;
- dacă în timpul jocului, mingea:
 - aterizează în afara terenului (fără să fi atins linia cu baza);
 - trece pe sub fileu;
 - nu a trecut peste fileu
 - atinge tavanul sau pereții sălii;
 - atinge o persoană sau îmbrăcămintea jucătorului
 - atinge orice obiect ori persoană de pe lângă teren;
- dacă în timpul jocului, punctul inițial de contact al rachetei cu mingea nu este de partea delimitată de fileu a aceluia care execută lovitura, oricum racheta poate să urmeze, în virtutea inerției, mingea, dincolo de fileu cu condiția să nu-l atingă sau să nu deranjeze opozantul;
- Dacă în timpul jocului, un jucător:
 - atinge fileul sau suportii acestuia cu racheta, cu corpul sau cu îmbrăcămintea;
 - alunecă cu racheta sau cu corpul, pe sub fileu în terenul adversarului iar acesta este obstrucționat sau deranjat;
 - obstrucționează un oponent, adică împiedică un oponent să facă o lovitură legală, unde mingea este urmarită peste fileu;
 - în mod deliberat deranjează un oponent cu orice acțiune ca aceea de a țipa (în momentul în care oponentul se gasește în situația de a lovi mingea) sau a face gesturi ofensatoare;
 - în mod deliberat, flagrant și repetat trage de timp, sau are purtare necorespunzătoare;
- Dacă în timpul jocului, mingea:
 - în timpul executării unei lovituri este prinsă și menținută pe rachetă apoi aruncată;
 - este lovită de două ori succesiv și distinct de același jucător, la efectuarea unei singure lovituri, (mișcarea rachetei spre minge este segmentată);
 - este lovită succesiv atât de un jucător cât și de partenerul acestuia;
 - atinge racheta unui jucător și își continuă zborul înapoi, spre terenul jucătorului care a atins-o;
- Dacă la serviciu mingea se prinde în fileu și rămâne suspendată pe fileu sau dacă trece peste fileu se prinde în acesta de partea opozantului;
- Dacă la serviciu mingea este lăsată să cadă de către jucătorul la primire și nu aterizează în limitele careului de serviciu.

Repetările

Arbitrul dictează repetarea mingei dacă:

- partea de la serviciu efectuează serviciul fără ca partea de la primire să fie pregătită;
- în timpul efectuării serviciului, atât jucătorul la serviciu cât și cel la primire greșesc simultan;
- mingea rămâne suspendată pe fileu, (prinsă în vârful fileului, pe tivul dublu prin interiorul caruia trece cablul de susținere), ori, după ce trece peste fileu rămâne prinsă în fileu, (cu excepția serviciului);
- în timpul meciului, baza mingei se separă de rest;
- arbitrul de linie nu este sigur sau nu a văzut, iar arbitrul de centru nu este în stare să ia o decizie sigură;
- în orice situație accidentală.

Atunci când se dictează repetare, jocul de la ultimul serviciu nu este considerat, jucătorul care a servit va trebui să servească din nou.

Mingea nu este în joc

Mingea nu este în joc atunci când:

- se agață de fileu și rămâne suspendată pe fileu;
- lovind fileul sau unul din stâlpi, pornește în cădere liberă spre terenul jucătorului care a lovit ultimul mingea;

- cand a atins suprafața terenului;
- cand s-a strigat “fault” sau “let”, (repetare);

Continuitatea jocului, greșelile de comportament, penalitățile

Jocul trebuie să aibe continuitate, de la primul serviciu până la desemnarea câștigătorului, excepție fac pauzele, (nu mai mari de 1 minut la atingerea scorului de 11 puncte de una dintre părți).

În anumite circumstanțe survenite în timpul jocului, arbitrul poate suspenda jocul pentru o perioadă pe care arbitrul o consideră necesară rezolvării problemei ivite. În anumite circumstanțe speciale, arbitrul principal al competiției poate instrui arbitrul meciului să suspende jocul.

Dacă jocul este suspendat, scorul existent în momentul suspendării, se menține și când jocul va fi reluat, va fi reluat de la scorul respectiv.

Repunerea mingei în joc nu va fi în nici într-un caz amânată pentru a permite unui jucător să-și revină fizic, (ex. după un schimb prelungit), iar arbitrul trebuie să fie singurul responsabil pentru a împiedica orice tragere de timp.

Jucătorii au permisiunea de a părăsi terenul de joc pe timpul pauzelor, cu condiția ca să se întoarca la timp pentru reluarea jocului, la momentul la care arbitrul anunță cele 20 de secunde rămase. În timpul desfășurării setului nici un jucător nu poate părăsi terenul, fără acordul arbitrului.

Sfaturile antrenorilor pe parcursul desfășurării setului sunt permise atunci când mingea nu se află în joc.

Un jucător nu trebuie să:

- provoace în mod intenționat suspendarea jocului sau tragerile de timp;
- provoace modificarea sau distrugerea mingei, pentru schimbarea vitezei sau a caracteristicilor de zbor ale acesteia;
- să aibe un comportament ofensativ;
- să se facă vinovat de greșeli comportamentale sau de altă natură, care să intre în conflict cu regulile de badminton.

Arbitrul trebuie să atenționeze partea vinovată, în cazul repetării greșelii, se arată cartonașul galben care înseamnă automat consemnarea în foaia de arbitraj a atenționării respective, urmând ca la următoarea abatere să se arate cartonașul roșu, care presupune atribuirea unui punct pentru opozanții părții vinovate și pierderea dreptului de a servi pentru partea aflată în culpă, dacă aceasta se află la serviciu.

În cazul unei ofense grave sau a persistenței greșelii comportamentale, arbitrul meciului va solicita arbitrul principal al turneului, acesta fiind cel care decide, de la caz la caz, descalificarea, (în această situație, părții vinovate i se va arăta cartonașul negru care se află numai în posesia arbitrului principal al turneului).

Echipamentul de joc permis

Regulamentul BWF are reguli foarte precise pentru ceea ce înseamnă echipament permis: articole de îmbrăcăminte și absolut orice ajută jucătorul în timpul meciului (pulovere, tricouri, pantaloni scurți, pantofi de sport, șosete, banderole pentru cap, șepcute, bandaje, genunchere, cotiere etc.)

În ceea ce privește culorile echipamentului de joc, care trebuie să fie atrăgător ca prezentare, pentru și în spiritul jocului de badminton, (ex. Nu sunt indicate tricourile T-shirt gen “de plajă”). Echipamentul de joc poate fi de orice culoare sau combinație de culori, desen abstract, fără mesaje agasante. BWF stabilind funcție de competiție sau proba desfășurată, reguli speciale de respectat cu privire la culoare, reclame, desen, dimensiunile și forma înscrisurilor etc.).

CAPITOLUL V

5.1. La toate fazele de desfășurare a “OLIMPIADA GIMNAZIILOR” la badminton, mingea oficială este mingea de plastic.

5.2. Un jucător nu poate juca mai mult de 2 meciuri/ fiecare întâlnire bilaterală;

5.3. O întâlnire bilaterală se joacă în sistemul de “cel mai bun din 5 jocuri”, fiecare probă, (simplu feminin, simplu masculin, dublu feminin, dublu masculin și dublu mixt), învingătorul unei probe primind 1 punct pentru echipa pe care o reprezintă;

5.4. Meciurile de pe tabelul eliminatoriu se vor opri când una din părți va acumula 3 puncte, fiind declarată câștigătoarea întâlnirii;

5.5. Ordinea de desfășurare a probelor va fi convenită de părți în prima instanță sau de arbitrul principal al competiției;

5.6. Arbitrul principal va fi desemnat de către Comisia pe disciplina badminton pe fazele de desfășurare a competiției;

5.7. În cazul unei accidentări, care face imposibilă continuarea turneului de către jucătorul în cauză echipa afectată, poate continua turneul, având handicap în jocul la care nu poate alinia formație;

5.8. Comisia pe disciplină sportivă badminton, constituită pentru asigurarea desfășurării fazelor, pe sector/localitate/centre de localități/județ/regiune, va hotărî, funcție de numărul de grupe constituite, câte echipe vor ieși din grupe, pe tabelul eliminatoriu, modul de așezare pe tabloul principal, eliminatoriu, se va face în conformitate cu regulamentul BWF (Word Badminton Federation);

5.9. La faza finală, faza națională, se vor califica 8 echipe mixte, câștigătoarea fiecărei regiuni, modalitatea de formare a grupelor și desfășurare a competiției se va face în conformitate cu prevederile din Capitolul III, lit.e. din prezentul regulament;

5.10. Stabilirea capilor de serie în grupe, la faza finală de desfășurare a competiției, se va ține cont de primele 3 rezultate din anul anterior, dacă la faza respectivă participă reprezentanți ai aceleiași școli, reprezentant al regiunii, indiferent de componența actuală a echipei mixte;

5.11. Dacă se îndeplinesc condițiile punctului 5.10., primul rezultat și cel de al II-lea vor desemna capii de serie a grupei "A", respectiv "B", ca reprezentanța celui de-al III-lea rezultat urmând să facă parte din grupa "B", grupa reprezentanților celui de -al II-lea rezultat.

5.12. În cazul în care se poate stabili și cel de-al IV-lea rezultat, reprezentanții acestuia vor ocupa un loc în grupa "A", toate celelalte echipe vor ocupa locuri în grupe prin tragere la sorți .

5.13. Prevederile de la punctele 5.10. la 5.12. a prezentului regulament, pot fi aplicabile, funcție de respectarea condițiilor de bază și la fazele anterioare fazei finale.

CAPITOLUL VI - Normele de formulare a contestațiilor

6.1. Contestațiile reprezentanților oficiali ai unităților de învățământ se fac în scris după ce a fost comunicat verbal Comisiei de disciplină badminton, indiferent de faza de desfășurare, subiectul care face obiectul contestației, până la finalizarea procesului-verbal al sesiunii tehnice, conform prevederilor Capitolului IV , art.29. al REGULAMENTULUI DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI SPORTIVE ȘCOLARE "OLIMPIADA GIMNAZIILOR" ;

6.2. Ulterior semnării procesului-verbal orice contestație nu mai poate fi luată în considerare, Comisia pe disciplină badminton urmând a respecta prevederile REGULAMENTULUI DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI SPORTIVE ȘCOLARE "OLIMPIADA GIMNAZIILOR";

CAPITOLUL VII - Categoriile de cheltuieli suportate de F.R.Badminton

7.1. Cheltuielile la care F.R.Badminton este obligată sunt stipulate în Capitolul VI al REGULAMENTULUI DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI SPORTIVE ȘCOLARE "OLIMPIADA GIMNAZIILOR" ;

CAPITOLUL VIII - Titluri și premii acordate de F.R.Badminton

8.1. Federația Română de Badminton va suporta cheltuielile materiale pentru premiile de la faza finală, în conformitate cu prevederile capitolului V, art.34 al REGULAMENTULUI DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI SPORTIVE ȘCOLARE "OLIMPIADA GIMNAZIILOR".

Prezentul Regulament Tehnic al Federației Române de Badminton a fost elaborat în conformitate cu prevederile REGULAMENTULUI DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI SPORTIVE ȘCOLARE "OLIMPIADA GIMNAZIILOR"

III. BASCHET

III.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - FETE ȘI BĂIEȚI (competițiile au finalitate națională)

REGULAMENT DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI DE BASCHET DIN CADRUL „OLIMPIADEI GIMNAZIILOR”

A. Denumire competiție: "OLIMPIADA GIMNAZIILOR"

B. Denumirea documentului:

"Regulamentul de organizare și desfășurare al competiției de baschet".

Competiția "Olimpiada Gimnaziilor" urmărește să revitalizeze sportul școlar, angrenând elevii într-un sistem competițional de anvergură națională, fiind totodată și o oportunitate de selecție a tinerilor pentru baschetul de performanță și dezvoltarea spiritului de apartenență la tradițiile și realizările școlii în plan educațional și sportiv.

Prescurtări:

- AJB	= Asociația Județeană de Baschet
- AMBB	= Asociația Municipală de Baschet București
- AOJ	= Academia Olimpică Județeană
- ISJ	= Inspectoratul Școlar Județean
- ISMB	= Inspectoratul Școlar al Municipiului București
- ISS	= Inspectoratul Școlar de Sector
- COSR	= Comitetul Olimpic și Sportiv Român
- MECS	= Ministerul Educației și Cercetării Științifice
- FRB	= Federația Română de Baschet
- ROJB	= Regulamentul Oficial al Jocului de Baschet
- CN U13	= Campionatul Național sub 13 ani

Cap. I - PARTICIPANȚI

În competiția sportivă școlară "Olimpiada gimnaziilor" la baschet, pot participa școlile generale cu clasele V-VIII care se vor înscrie (anexa nr. 1) și:

- o unitate școlară poate înscrie o singură echipă la masculin, și una la feminin,
- echipa va fi compusă din 10 (zece) jucători, îndrumați de 1 (un) profesor,
- elevii să fie născuți 2000 și mai mici.

Cap. II - DREPTUL DE JOC - Condiții de participare

Pentru a avea drept de joc, jucătorii trebuie să îndeplinească următoarele condiții:

- să fie elevi ai unităților de învățământ înscrise,
- să fie elevi în clasele V-VIII.

Cap. III - SISTEM DE DESFĂȘURARE

1. Înscrierea echipelor la baschet se face prin cerere scrisă, stampilată și semnată de directorul școlii, adresată ISJ (ISS, ISMB) până la data de 1 octombrie 2015 (anexa nr.1 din Regulamentul de Organizare și Desfășurare - Competiția Sportivă Școlară "Olimpiada Gimnaziilor").
2. "Olimpiada gimnaziilor" la baschet se va desfășura după cum urmează:
 - a. Faza pe unitatea de învățământ: 1 octombrie 2015 - 15 iunie 2016;
 - b. Faza pe localitate/ centre de localități : 01 noiembrie - 18 decembrie 2015;
 - c. Faza pe județ/ sectoare : 05 ianuarie - 25 februarie 2016;
 - d. Faza pe regiune: 01 - 03 aprilie 2016;
 - e. Faza națională: 26- 29 mai 2016.
3. Sistem de desfășurare:
 - a. Faza pe unitatea de învățământ : rămâne la latitudinea profesorilor de specialitate din cadrul unitatilor de învățământ;
 - b. Faza pe localitate/ centre de localități: în urma înscrierilor, sistemul competițional va fi stabilit de Comisia pe Disciplină Sportivă în funcție de numărul de echipe înscrise și de condițiile specifice ale localităților. Se poate juca sistem turneu, fiecare cu fiecare, sau turneu cu împărțirea echipelor pe grupe unde se joacă fiecare cu fiecare și apoi încrucișat, 2 (două) - 3 (trei) jocuri pe zi;
 - c. Faza pe județ/ sectoare: în funcție de numărul de echipe înscrise în faza pe localitate/ centre de localități, Comisia pe Disciplină Sportivă va stabili numărul de echipe care se vor califica în faza pe județ/ sectoare - 4 (patru), 6 (șase) sau 8 (opt) echipe;
 - d. Faza pe regiune: învingătoarele fazelor pe județ/ sectoare vor fi grupate pe euroregiuni de dezvoltare astfel:

Regiunea 1: Nord-Est: Bacău, Botoșani, Iași, Neamț, Suceava, Vaslui

→ Locație Iași: turneu de 6 (șase) echipe, câștigătoarele fazelor pe județ, care vor constitui o grupă unică și vor juca fiecare cu fiecare.

Regiunea 2: Sud-Est: Brăila, Buzău, Constanța, Galați, Vrancea, Tulcea

→ Locație Galați/Focșani: turneu de 6 (șase) echipe, câștigătoarele fazelor pe județ, care vor constitui o grupă unică și vor juca fiecare cu fiecare.

Regiunea 3: Sud-Muntenia: Argeș, Călărași, Dâmbovița, Giurgiu, Ialomița, Prahova, Teleorman

→ Locație Târgoviște/Pitești/Ploiești: turneu de 7 (șapte) echipe, câștigătoarele fazelor pe județ, care vor constitui două grupe, una de 3 (trei) echipe, grupa A, și una de 4 (echipe), grupa B. Vor juca fiecare cu fiecare în faza grupelor. Semifinalele le vor disputa echipele clasate pe locul 1 (întâi) din Grupa A cu locul 2 (doi) din Grupa B și locul 1 (întâi) din Grupa B cu locul 2 (doi) din Grupa A. Câștigătoarele semifinalelor vor juca finala.

Regiunea 4: Sud-Vest: Dolj, Gorj, Mehedinți, Olt, Vâlcea

→ Locație Tg Jiu/Tr. Severin/Rm. Vâlcea: turneu de 5 (cinci) echipe, câștigătoarele fazelor pe județ, care vor constitui o grupă unică și vor juca fiecare cu fiecare.

Regiunea 5: Vest: Arad, Caraș-Severin, Hunedoara, Timiș

→ Locație Arad/Timișoara: turneu de 4 (patru) echipe, câștigătoarele fazelor pe județ, care vor constitui o grupă unică și vor juca fiecare cu fiecare.

Regiunea 6: Nord-Vest: Bihor, Bistrița, Cluj, Maramureș, Satu-Mare, Sălaj

→ Locație Cluj/Baia Mare/Oradea: turneu de 6 (șase) echipe, câștigătoarele fazelor pe județ, care vor constitui o grupă unică și vor juca fiecare cu fiecare.

Regiunea 7: Centru: Alba, Brașov, Covasna, Harghita, Mureș, Sibiu

→ Locație Alba Iulia/Brașov/Tg. Mureș/Sibiu/Mediaș: turneu de 6 (șase) echipe, câștigătoarele fazelor pe județ, care vor constitui o grupă unică și vor juca fiecare cu fiecare.

Regiunea 8: București-Ilfov: municipiul București și jud. Ilfov

→ Locație București: turneu de 7 (șapte) echipe, câștigătoarele pe fiecare sector și câștigătoarea pe județul Ilfov, care vor constitui două grupe, una de 3 (trei) echipe, grupa A, și una de 4 (echipe), grupa B. Vor juca fiecare cu fiecare în faza grupelor. Semifinalele le vor disputa echipele clasate pe locul 1 (întâi) din Grupa A cu locul 2 (doi) din Grupa B și locul 1 (întâi) din Grupa B cu locul 2 (doi) din Grupa A. Câștigătoarele semifinalelor vor juca finala.

Învingătoarea din fiecare regiune se va califica în faza națională.

e. Faza națională: cele 8 (opt) echipe calificate vor fi împărțite în 2 (două) grupe, prin tragere la sorți, se va juca în grupă fiecare cu fiecare, și apoi încrucișat pentru stabilirea clasamentului, 1 (un) sau 2 (două) jocuri pe zi.

Cap. IV - REGULAMENTUL DE JOC

Art.1. Jocurile de baschet se vor desfășura conform ROJB (poate fi descărcat de pe <http://www.frbaschet.ro/documente> - Regulamentul Oficial al Jocului de Baschet - 2014) cu următoarele amendamente:

- Echipa școlii va fi compusă din 10 (zece) jucători, elevi ai școlii, îndrumați de 1 (un) profesor;
- Jucătorii și profesorul vor fi înscrși pe un tabel semnat și ștampilat de directorul școlii, și va fi prezentat oficialilor împreună cu CI, carnet de elev cu vizele la zi sau de adeverință cu poză semnată și ștampilată de directorul școlii;
- La joc echipele vor prezenta un tabel cu cei 10 (zece) jucători, cu "Nume", "Prenume" și "Numărul de pe echipamentul de joc", care vor fi înscrși pe foaia oficială de arbitraj.
- Viza medicală - anexa nr. 3 din Regulamentul de Organizare și Desfășurare - Competiția Sportivă Școlară "Olimpiada Gimnaziilor"
- Organizatorul va asigura în mod obligatoriu la sală un cadru medical pe toată durata jocurilor;
- Terenul de joc va avea dimensiunile de 28-15 m și va fi trasat corespunzător; începând cu faza regională sala va fi obligatoriu utilată cu tabelă de scor, instalație de "24 de secunde" cu posibilitatea de resetare la "14 secunde";
- Jocurile vor fi arbitrate de 2 (doi) arbitri în teren și 1 (un) oficial la masă până la faza regională și 2 (doi) arbitri în teren și 2 (doi) oficiali la masă începând cu faza regională; la faza pe localitate/ centre de localități jocul poate fi arbitrat de un arbitru calificat și un profesor/jucător neutru sau, în mod excepțional, se poate juca și fără arbitri calificați, arbitrând profesorii cu specializare baschet;
- În faza pe localitate/ centre de localități și faza pe județ/ sectoare, un joc va avea 4 (patru) sferturi de 10 (zece) minute, timpul de joc oprindu-se numai la "time-out-uri" și la aruncările libere, cu o pauză de 1(un) minut între sferturi și o pauză de 5 minute între reprize;
- în faza pe regiune și faza națională un joc va avea 4 (patru) sferturi de 10 (zece) minute, timp efectiv, cu pauză de 2 (două) minute între sferturi și o pauză de 10 (zece) minute între reprize;
- regimul de folosire al jucătorilor va respecta regula "5 (cinci) jucători în primul sfert și ceilalți 5 (cinci) jucători în sfertul 2 (doi);
- în sferturile 3 (trei) și 4 (patru) nu se aplica nicio restricție de folosire a jucătorilor;
- nerespectarea acestei reguli poate duce la pierderea jocului prin infrațiuni de la reguli, cu 0 - 2 și acordarea punctului în clasament.
- pentru joc se vor utiliza mingii nr. 7 pentru masculin și nr. 6 pentru feminin, indiferent de firma producătoare;
- Foaia de arbitraj va fi foaia tip FR Baschet, personalizată competiției.
- în faza pe localitate/ centre de localități, faza pe județ/ sectoare și faza pe regiune arbitri vor fi delegați de AJB/ ISJ; la faza națională, FR de Baschet va delega arbitri;
- Echipamentul de joc va fi compus din șort și maieuri identice, cu numere de la 00, 0, 1 - 99 înscrise pe fața și spatele maieului; fiecare echipă va avea un rând de echipament de culoare deschisă și un rând de culoare închisă (dubla față); prima echipă înscrisă pe foaia de arbitraj va juca în echipament deschis;
- Clasamentul se va face conform ROJB, Capitolul D;

- Contestațiile vor fi soluționate de Comisia pe Disciplină Sportivă;
- Contestarea dreptului de joc al unui jucător se poate face până la restituirea documentelor de către oficialii de la masă;
- Elevii care au jucat pentru echipa unei școli și ulterior se transferă la altă școală, nu mai au drept de joc în aceeași ediție a competiției;
- Organizatorii răspund de buna desfășurare a jocurilor și au obligația să ia toate măsurile pentru prevenirea și gestionarea incidentelor care s-ar putea produce înainte, în timpul și după încheierea jocurilor;
- Nerespectarea obligațiilor de mai sus atrage sancționarea celor vinovați și a școlilor implicate, conform prevederilor regulamentelor MECS și FRB.

Cap. V - SISTEM DE PUNCTAJ

Procedură

5.1. Echipele trebuie să fie clasificate în funcție de victoriile - înfrângerile înregistrate și anume, 2 (două) puncte pentru fiecare joc câștigat, 1 (un) punct pentru fiecare joc pierdut (inclusiv pentru cel pierdut prin infracțiuni de la reguli) și 0 puncte pentru jocurile pierdute prin forfait.

5.2. Dacă 2 (două) sau mai multe echipe au același raport victorii - înfrângeri după disputarea tuturor jocurilor din grupă, jocul (jocurile) dintre aceste 2 (două) sau mai multe echipe va (vor) determina clasamentul. Dacă cele 2 (două) sau mai multe echipe au același raport victorii - înfrângeri după disputarea jocurilor dintre ele, vor fi aplicate alte criterii în următoarea ordine:

- Diferență mai mare de puncte a jocurilor disputate între echipe.
- Număr mai mare de puncte înscrise în jocurile disputate între echipe.
- Diferență mai mare de puncte a tuturor jocurilor din grupă.
- Număr mai mare de puncte înscrise în toate jocurile din grupă.

Dacă nu se poate stabili clasamentul nici după aplicarea acestor criterii, atunci clasificarea se va face prin tragere la sorți.

Cap. VI - NORME DE FORMULARE A CONTESTAȚIILOR/PROTESTE

6.1. O echipă poate depune o contestație/protest privind:

- a. rezultatul jocului,
- b. dreptul de joc al unui jucător.

6.2. O echipă poate depune o contestație/protest privind rezultatul jocului dacă consideră că interesele ei au fost afectate defavorabil prin decizia unui arbitru sau prin orice eveniment produs în timpul desfășurării jocului și prin aceasta a fost influențat rezultatul jocului. În această situație se vor aplica prevederile Regulamentului Oficial al Jocului de Baschet - FIBA și anume:

- a. Imediat după terminarea jocului, căpitanul echipei în cauză va informa arbitrul principal că echipa sa contestă rezultatul final și va semna în foaia oficială de arbitraj în spațiul special destinat, înainte ca arbitrul principal să aprobe și să semneze foaia oficială de arbitraj la sfârșitul jocului.
- b. Semnarea foi de arbitraj de către arbitrul principal, pune capăt sarcinilor arbitrilor în legătură cu jocul, prin acesta considerându-se că jocul a fost încheiat conform ROJB, articolul 46.9

6.3. Pentru că, contestația/protestul să rămână valabil, este necesar ca reprezentantul oficial al echipei (comunicat înaintea începerii partidei) să confirme în scris în următoarele 20 minute (douăzeci) de la terminarea jocului, că echipa sa susține în continuare contestația/protestul; ulterior vor depune un document în formă scrisă, în maxim 4 ore, conținând motivele explicative ale contestației către Comisia pe Disciplină Sportivă, în caz contrar memoriul va fi declarat nul și în consecință **nu va fi luat** în considerare.

6.4. O echipă poate depune o contestație/protest privind dreptul de joc al jucătorilor echipei adverse înainte de începerea jocului sau după încheierea acestuia dacă se obțin ulterior informații privind statutul jucătorului contestat.

Cap. VII - CATEGORII DE CHELTUIELI SUPTATE DE FRB

FR Baschet - asigură baremurile de arbitraj la faza națională.

Cap. VIII - TROFEE ȘI PREMII FRB

FR Baschet ofera premii pentru :

- Echipa Turneului - cei mai buni 5 (cinci) jucători,
- MVP-ul Turneului Final - cel mai valoros jucător,
- Cel mai bun recuperator,
- Cel mai bun marcator .

IV. FOTBAL PE TEREN REDUS

IV.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - BĂIEȚI ȘI FETE (competițiile au finalitate națională)

REGULAMENT DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI DE FOTBAL PE TEREN REDUS DIN CADRUL „OLIMPIADEI GIMNAZIILOR”

Olimpiada Gimnaziilor (elevii născuți în anul 2000 și mai tineri) la fotbal pe teren redus este organizată de Ministerul Educației și Cercetării Științifice, Comitetul Olimpic și Sportiv Român, în colaborare cu Federația Română de Fotbal.

1. Participanți

Participă echipele unităților școlare din învățământul preuniversitar, forma de zi, înscriși în registrul matricol al unității școlare pe care o reprezintă la data de **15 octombrie 2015**.

Pentru înscrierea în competiție, unitățile de învățământ, prin conducătorii oficiali, sunt obligate să prezinte comisiei organizatoare toate documentele precizate în Regulamentul de organizare și desfășurare al Olimpiadei Gimnaziilor, anexă la Ordinul Ministrului Educației și Cercetării Științifice nr. 8468, din data de 24.02.2015.

2. Condiții de participare și calificare

Participarea în competiție la etapele superioare etapei pe unitatea de învățământ este condiționată de:

a) La „Olimpiada Gimnaziilor”, participă elevii și elevele, clasele V-VIII, din unitățile de învățământ preuniversitar, forma de zi înscriși în registrul matricol al unității școlare pe care o reprezintă, la data de 15 octombrie a anului școlar respectiv. În anul școlar 2015/2016, aceștia trebuie să fie născuți în anul **2000 și mai mici**. Elevii din centrele de excelență și centrele olimpice, școlarizați temporar în unități de învățământ din localitățile în care funcționează acestea, au drept de participare numai pentru unitățile de învățământ de unde provin și sunt înmatriculați.

b) prezentarea C.I. sau după caz, a certificatului de naștere în original;

c) adeverința de participare, eliberată de unitatea de învățământ la care elevul este înscris în Registrul Matricol, conform Anexei 3 din prezentul Regulament (care conține și avizul medical favorabil);

d) formularul de înscriere, eliberat de unitatea de învățământ, conform Anexei 1 din prezentul Regulament.

e) copie a Certificatului de Identitate Sportivă al Asociației Sportive Școlare.

Pentru ediția 2015/2016, începând cu faza pe localitate, delegația unei unități școlare este formată dintr-un număr de 10 elevi, **din care maximum 5 elevi pot fi legitimați la A.J.F./A.M.F.B. sau minimum 5 elevi nelegitimați la A.J.F./A.M.F.B.**, însoțiți de un profesor delegat. **Total persoane: 11**

Echipele/elevii vor fi însoțite/însoțiți în competiție numai de către persoane angajate ale unității de învățământ participante, desemnate în calitate de conducători oficiali în formularul de înscriere înaintat de unitatea de învățământ.

Nerespectarea prevederilor de mai sus atrage după sine nerecunoașterea caracterului oficial al persoanei în cauză și excluderea echipei din competiție.

3. Sistemul de desfășurare

Înscrierea în competiție a unităților școlare se va face la Inspectoratele Școlare Județene.

Etape pe clasă, școală și gimnaziu: 1 octombrie 2015 - 01 noiembrie 2015.

Etapa pe localitate - participă echipele reprezentative ale unităților școlare înscrise în competiție, numai în numele unității de învățământ unde sunt înmatriculați elevii componenți ai echipelor. Jocurile se vor desfășura în organizarea Inspectoratului Școlar Județean, în colaborare cu Comisia de Juniori și cu Comisia de Arbitri a Asociației Județene de Fotbal, în **perioada 01 noiembrie - 01 decembrie 2015**.

Nerespectarea prevederilor de mai sus atrage după sine excluderea echipei din competiție, anularea rezultatelor și refacerea clasamentului.

Etapa pe județ - participă echipele câștigătoare ale etapei pe localitate. Jocurile se vor desfășura în organizarea Inspectoratului Școlar Județean, în colaborare cu Comisia de Juniori și cu Comisia de Arbitri a Asociației Județene de Fotbal, în **perioada 15 martie - 30 martie 2016**;

Participarea la fiecare etapă, datată în Calendarul Competițional Național, mai puțin etapa pe școală, se anunță în scris, prin fax sau prin E-mail, la comisia organizatoare, cu cel puțin 10 zile lucrătoare înainte de începerea competiției, de către oficialii echipelor calificate. În caz contrar, comisia organizatoare decide asupra dreptului de participare.

Prezentarea echipelor la etapa pe regiune și la etapa națională, după termenul prevăzut, dar înainte de începerea competiției, poate fi admisă pentru motive temeinice, dovedite prin documente justificative. În aceste cazuri, hotărârea privind participarea la competiție a celor în cauză se ia înaintea începerii desfășurării competiției, de către comisia organizatoare. Echipetele sosite după începerea competiției nu mai au drept de participare în competiție.

Înscrierile participanților pentru etapa pe regiune și etapa națională se fac direct la comisia organizatoare a etapei, cu respectarea Calendarului Competițional Național.

La terminarea etapei pe județ/sector și a etapei pe regiune, organizatorii au obligația de a trimite la Direcția Generală Învățământ Preuniversitar, în termen de 10 zile lucrătoare, numele echipelor calificate pentru etapa următoare. Aceeași obligație o au și față de organizatorii etapei superioare.

Participarea echipelor la etapele pe regiune și etapa națională sunt validate numai în cazul în care acestea s-au prezentat până la sfârșitul zilei premergătoare începerii competiției. Pentru celelalte faze, validarea se face înaintea începerii competiției. Ordinea de intrare în competiție și desfășurarea acesteia vor fi stabilite prin regulamentele tehnice.

La toate etapele Olimpiadei Gimnaziilor, desfășurarea ședinței tehnice condiționează începerea și derularea competiției. Ora de desfășurare a ședinței tehnice se stabilește de comisia organizatoare și se comunică participanților cu cel puțin 7 zile lucrătoare înaintea începerii competiției, păstrându-se probele scrise care dovedesc anunțarea participanților.

La ședința tehnică participă, în mod obligatoriu, membrii comisiei organizatoare și delegații oficiali ai unităților de învățământ participante. Ședința tehnică se finalizează cu un proces-verbal semnat în mod obligatoriu de toți participanții: organizatorii și delegații oficiali ai unităților de învățământ participante.

Refuzul delegatului unei echipe de a semna procesul-verbal anulează dreptul de participare al echipei la competiție, acest lucru consemnându-se ca atare în procesul-verbal. Organizatorii au obligația de a consemna în procesul-verbal toate intervențiile lor, precum și ale delegaților oficiali (observații, aprecieri, etc.).

Alte situații ivite pe parcursul desfășurării Olimpiadei Gimnaziilor și apreciate ca fiind deosebite, aduse la cunoștința Direcției Generale Învățământ Preuniversitar, vor fi analizate și rezolvate de Comisia de lucru. Soluția dată este definitivă.

Începând cu etapa pe regiune, fiecare conducător de delegație sportivă este obligat să prezinte comisiei de organizare toate documentele de înscriere și participare la competiție prevăzute la Art. 2, într-un plic sigilat, cu ștampila inspectoratului școlar și semnătura inspectorului școlar general, la expeditor. Excepție fac actele de identitate care vor fi introduse în plic, în copie. În caz contrar, echipele/elevii nu sunt primite/ primiți în competiție.

O echipă nu se poate retrage de la un joc ca urmare a nemulțumirii față de arbitraj. În acest caz echipa este exclusă din competiție, se anulează rezultatele obținute și se vor reface clasamentele.

Echipele/elevii vor fi însoțite/însoțiți în competiție numai de către persoane angajate ale unității de învățământ participante, desemnate în calitate de conducători oficiali în formularul de înscriere înaintat de unitatea de învățământ.

Nerespectarea prevederilor de mai sus atrage după sine nerecunoașterea caracterului oficial al persoanei în cauză și excluderea echipei/elevului din competiție.

Pentru înscrierea în competiție, unitățile de învățământ, prin conducătorii oficiali, sunt obligate să prezinte comisiei organizatoare toate documentele precizate în prezentul Regulament.

Etapa pe regiune - participă echipele câștigătoare ale fazei pe județ/sector (7 regiuni și sectoarele municipiului București).

Regiunea Vest - 4 județe: Timiș, Arad, Hunedoara, Caraș-Severin

Reședința: Timișoara; **Organizator la fete jud. AR;** **Organizator la băieți Jud. CS**

Regiunea Nord-Vest - 6 județe: Bihor, Satu Mare, Maramureș, Sălaj, Bistrița-Năsăud, Cluj

Reședința: Cluj-Napoca; **Organizator la fete Jud. CJ;** **Organizator la băieți Jud. MM**

Regiunea Nord-Est - 6 județe: Suceava, Botoșani, Iași, Neamț, Vaslui, Bacău

Reședința: Piatra Neamț; **Organizator la fete Jud. BC;** **Organizator la băieți Jud. NT**

Regiunea Sud-Est - 6 județe: Vrancea, Galați, Buzău, Brăila, Tulcea, Constanța

Reședința: Braila; **Organizator la fete Jud. VN;** **Organizator la băieți Jud. GL**

Regiunea Sud - Muntenia - 7 județe: Argeș, Dâmbovița, Prahova, Ialomița, Călărași, Giurgiu, Teleorman

Reședința: Călărași; **Organizator la fete Jud. AG;** **Organizator la băieți Jud. CL**

Regiunea Sud-Vest - Oltenia - 5 județe: Gorj, Vâlcea, Olt, Dolj, Mehedinți

Reședința: Craiova; **Organizator la fete Jud. GJ;** **Organizator la băieți Jud. DJ**

Regiunea Centru - 6 județe: Mureș, Harghita, Covasna, Brașov, Sibiu, Alba

Reședința: Alba-Iulia; **Organizator la fete Jud. AB;** **Organizator la băieți Jud. MS**

Regiunea Ilfov - 2 județe - 7 echipe: Ilfov - 1 echipă, București - cele 6 sectoare

Participă echipele câștigătoare ale etapei pe județ. Jocurile se vor desfășura în organizarea COSR, MECS, prin Inspectoratul Școlar Județean unde se organizează competiția, și FRF, prin Comisia Centrală de Copii și Juniori, Comisia Județeană de Juniori, Comisia Județeană a Arbitrilor și Comisia Centrală a Arbitrilor, în perioada 24 - 28 aprilie 2016.

Județul organizator este stabilit de FRF, COSR, împreună cu M.E.C.S.

PROGRAMUL TURNEELOR REGIONALE

Ziua 1 (după-amiaza): sosirea echipelor participante și desfășurarea ședinței tehnice, cu participarea obligatorie a profesorilor delegați ai celor 4/7 echipe. Se vor valida jucătorii participanți (prezentarea obligatorie a tuturor documentelor solicitate) și se va stabili prin tragere la sorți componența grupelor și ordinea jocurilor.

Cele 6 echipe participante din regiunile Nord-Vest, Nord-Est, Sud-Est și Centru vor fi repartizate, prin tragere la sorți, în două grupe a câte 3 echipe, cu excepția regiunii Sud-Vest-Oltenia, în care se vor constitui o grupă de 3 echipe și o grupă de două echipe.

Ziua a 2-a: 09:30-10:30 - 2A - 3A (stă 1A) și 10:30 - 11:30 - 2B - 3B (stă 1B)

Ziua a 3-a: 17:00-18:00 - 1A - 3A (stă 2A) și 18:00 - 19:00 - 1B - 3B (stă 2B)

Ziua a 4-a: 09:30-10:30 - 1A - 2A (stă 3A) și 10:30 - 11:30 - 1B - 2B (stă 3 B)

Echipele clasate pe locurile 2 și 3 părăsesc competiția.

Ziua a 5-a: 10.00 - 11.00 - Finala între câștigătoarele celor două grupe.

Regiunea Vest, compusă din 4 echipe, va avea următorul program:

Ziua 1: sosirea (după-amiaza) celor 4 echipe participante și desfășurarea ședinței tehnice (ora 18.00), cu participarea obligatorie a profesorilor delegați ai echipelor.

Se vor valida jucătorii participanți (prezentarea obligatorie a tuturor documentelor solicitate) și se va stabili, prin tragere la sorți, ordinea jocurilor.

Ziua a 2-a: orele 09:00-10:00 - 1-4; orele 10:00-11:00 - 2-3; orele 16:00-17:00 - 4-3; orele 17:00-18:00 - 1-2;

Ziua a 3-a: aprilie 2016: orele 09:00-10:00 - 2-4; orele 10:00-11:00 - 3-1

Regiunea Sud - Muntenia, compusă din 7 echipe, va avea următorul program:

Ziua 1: sosirea (după-amiaza) a celor 7 echipe participante și desfășurarea ședinței tehnice (ora 18.00), cu participarea obligatorie a profesorilor delegați ai echipelor.

Se vor valida jucătorii participanți (prezentarea obligatorie a tuturor documentelor solicitate), stabilindu-se, totodată, prin tragere la sorți, componența grupelor (o grupă de 4 echipe și o grupă de 3 echipe) și ordinea jocurilor.

Ziua a 2-a: jocuri în cele două grupe (etapele 1 și 2) orele 09:00-10:00 - 1A - 4A; orele 10:00-11:00 - 1B - 4B; orele 11:00-12:00 - 2A - 3A; orele 12:00-13:00 - 2B - 3B; orele 15:00-16:00 - 4A - 3A; orele 16:00-17:00 - 4B - 3B; orele 17:00-18:00 - 1A - 2A; orele 18:00-19:00 - 1B - 2B.

Ziua a 3-a: jocuri în cele două grupe (etapa a 3-a) orele 09:00-10:00 - 2A - 4A; orele 10:00-11:00 - 2B - 4B. Orele 11:00-12:00 - 3A - 1A; orele 12:00-13:00 - 3B - 1B.

Grupa B va avea 3 echipe, urmând ca **echipa care va fi programată să joace cu nr. 4 B va sta**

Echipele clasate pe locurile 2, 3 și 4 părăsesc competiția.

Ziua a 4-a: finala 10:30 - 11:30 Locul 1 din grupa A vs locul 1 grupa B.

Etapa finală: Participă cele 8 echipe câștigătoare ale etapei pe regiune (fete și băieți). Jocurile se vor desfășura în organizarea COSR, MECS, prin Inspectoratul Școlar al Municipiului București, unde se desfășoară competiția, și FRF, prin Comisia Centrală pentru Copii și Juniori și Comisia Centrală a Arbitrilor, în perioada 17 - 21 iunie 2016.

Cele 8 echipe câștigătoare ale etapei pe regiune se vor prezenta în ziua de **16 iunie 2016**, după-amiaza, la București. La ora 18:00 va avea loc ședința tehnică, cu participarea obligatorie a celor 8 profesori delegați. În cadrul acesteia se vor valida jucătorii participanți (*prezentarea obligatorie a tuturor documentelor solicitate*) și se va stabili, prin tragere la sorți, componența grupelor și ordinea jocurilor.

Programul etapei finale

Ziua 1: sosirea (după-amiaza) celor 8 echipe participante (fete și băieți) și desfășurarea ședinței tehnice (ora 18:00), cu participarea obligatorie a profesorilor delegați ai echipelor.

Se vor valida jucătorii participanți (prezentarea obligatorie a tuturor documentelor solicitate) și se vor stabili, prin tragere la sorți, componența grupelor și ordinea jocurilor.

Ziua a 2-a: jocuri în cele două grupe (etapele 1 și a 2-a) orele 09:00-10:00 - 1A - 4A; orele 10:00-11:00 - 1B - 4B; orele 11:00-12:00 - 2A - 3A; orele 12:00-13:00 - 2B - 3B; orele 15:00-16:00 - 4A - 3A; orele 16:00-17:00 - 4B - 3B; orele 17:00-18:00 - 1A - 2A; orele 18:00-19:00 - 1B - 2B.

Ziua a 3-a: jocuri în cele două grupe (etapa a 3-a) orele 09:00-10:00 - 2A - 4A; orele 10:00-11:00 - 2B - 4B. Orele 11:00-12:00 - 3A - 1A; orele 12:00-13:00 - 3B - 1B.

Echipele clasate pe locurile 3 și 4 părăsesc competiția.

Ziua a 4-a: locurile 3-4 și finala, 10:30-11:30: Locul 2 din grupa A vs locul 2 grupa B ; 11:30-12:30: Locul 1 din grupa A vs Locul 1 din grupa B ; 12:45: festivitatea de premiere.

NOTA: *Programul este făcut pentru fete sau pentru băieți. Eventual jocurile preliminare se pot disputa pe două baze diferite urmând ca locurile 3 - 4 și finala atât la fete cât și la băieți să se dispute pe un singur teren.*

NOTĂ: Se poate elimina ziua a 4-a, urmând ca jocurile să se dispute în după-amiaza zilei a 3-a, de la ora 16.00 - locurile 3-4 și, respectiv, ora 17.00 - locurile 1-2, și ora 18.15 - festivitatea de premiere.

REGULAMENTUL JOCULUI DE FOTBAL PE TEREN REDUS

Terenul de joc: Lungime - 40 m; Lățime - 20 m;

Jocurile se pot organiza în aer liber sau în sală.

Dimensiunea porților: Distanța între stâlpi - 3 m; Înălțimea porților - 2 m. *Atenție la modul în care sunt fixate porțile!*

Mingea de joc: jocurile se vor disputa cu minge nr. 5.

Lovitura de pedeapsă se execută dintr-un punct aflat la 7 m de la mijlocul porții și la distanță egală de stâlpii porții.

Lovitura de la colț se execută dintr-un punct marcat printr-un sfert de cerc în fiecare colț al suprafeței de joc.

Durata jocului

- Jocurile se desfășoară pe durata a două reprize a câte **20 de minute fără prelungiri (timp efectiv după ceas) la baieti;**

- Jocurile se desfășoară pe durata a două reprize a câte **15 minute fără prelungiri (timp efectiv după ceas) la fete;**

- Durata fiecărei reprize se va prelungi numai pentru executarea unei lovituri de pedeapsă;

- Pauza dintre reprize va fi de **10 minute.**

Număr de jucători:

- Lotul este format din 10 elevi, **din care maximum 5 elevi pot fi legitimați la A.J.F./A.M.F.B, iar ceilalți trebuie să fie obligatoriu nelegitimați la A.J.F./A.M.F.B.;**

- Fiecare echipă va fi formată din 5 jucători de câmp și un portar = **6 jucători;**

- Pe raportul de arbitraj pot fi trecuți ca jucători de rezervă maxim 4 jucători;

- Un joc nu mai poate continua dacă una dintre echipe are 3 jucători eliminați.

Înlocuiri de jucători:

- Se pot efectua când mingea este în joc sau în afara jocului;

- Un jucător care a fost înlocuit se poate întoarce pe teren ca înlocuitor pentru alt jucător;

- Numărul înlocuirilor într-un joc este nelimitat;

- Jucătorul care intră pe teren nu poate face acest lucru până când jucătorul care părăsește suprafața de joc nu a trecut complet de linia de margine a terenului.

Oricare dintre jucătorii de rezervă poate înlocui portarul, avându-se în vedere următoarele condiții:

a) **arbitrul trebuie informat înainte de efectuarea înlocuirii;**

b) **înlocuirea poate fi efectuată numai când jocul este întrerupt;**

c) **jucătorul de rezervă, care a înlocuit portarul, trebuie să poarte un tricou care să-l deosebească de toți ceilalți jucători.**

Dacă în timpul efectuării unei înlocuiri, jucătorul de rezervă intră pe teren înainte ca jucătorul înlocuit să părăsească complet terenul:

a) Jocul este oprit;

b) Se cere jucătorului care este înlocuit să părăsească terenul;

c) Jocul se reia printr-o lovitură liberă indirectă, executată de echipa adversă din locul unde s-a aflat mingea în momentul întreruperii jocului. Dacă mingea se află în interiorul suprafeței de pedeapsă, lovitură liberă indirectă se execută de pe linia suprafeței de pedeapsă, din locul cel mai apropiat unde s-a aflat mingea în momentul întreruperii.

Echipamentul jucătorilor

- un tricou cu mânecă scurtă sau lungă - numerotat;

- veste de departajare cu număr - vor fi purtate **obligatoriu de fiecare echipă la etapa finală.**

ATENȚIE: la etapa finală COSR asigură câte un set complet de echipament sportiv pentru toate echipele calificate la toate disciplinele sportive.

- șort;

- jambiere 3/4;

- încălțăminte adecvată suprafeței de joc;

- **apărători - obligatoriu pentru toți jucătorii;**

- portarul poate avea pantalon lung, echipamentul acestuia trebuind să aibă o culoare diferită față de ceilalți jucători și arbitrii;

- jucătorii nu au voie să poarte accesorii sau bijuterii care pot prezenta un pericol pentru toți participanții la joc.

Pentru orice abatere de la aceste reguli, jucătorul este trimis de arbitru în afara suprafeței de joc, pentru a-și pune în ordine echipamentul. Jucătorul poate reintra pe teren numai când jocul este oprit și arbitrul verifică dacă echipamentul este în ordine.

Arbitrul

Fiecare joc este condus de câte doi arbitri, care au autoritate deplină în aplicarea Legilor Jocului (conform actualului regulament). Deciziile arbitrilor cu privire la faptele legate de joc sunt definitive.

Fluierul de începere

- Fiecare echipă se găsește în jumătatea proprie de teren;
- Oponenții echipei care încep jocul trebuie să se afle în terenul propriu la o distanță de cel puțin 3 metri de minge, până când aceasta este în joc;
- Un gol nu poate fi marcat direct dintr-o lovitură de începere.

Mingea de arbitru

Este modul de a relua jocul după o oprire temporară, cu condiția ca, înainte de întreruperea jocului, mingea să fi fost în joc și să nu fi depășit în întregime linia de margine sau linia porții.

Mingea în afara jocului

Mingea nu se joacă atunci când:

- A traversat în totalitate linia de poartă sau linia de margine, pe sol sau în aer;
- Jocul a fost întrerupt de arbitru.

Mingea ieșită în aut de poartă va fi repusă de portar cu mâna. Mingea este în joc atunci când a depășit semicercul de 6 m (suprafața de pedeapsă). Dacă mingea este jucată de un coechipier sau de un adversar înainte ca ea să depășească semicercul de 6m, se va repeta repunerea mingii în joc.

Mingea se repune în joc cu mâna, indiferent de procedeu, atunci când este prinsă de portar.

Nu se poate marca un gol direct dintr-o degajare de la poartă.

Mingea în joc

Mingea este în joc în toate celelalte situații, inclusiv când ricoșează din babarele porții sau din arbitru.

Aruncarea de la margine - Se execută conform Legilor Jocului.

Aruncarea de la margine este un mod de reluare a jocului. Dintr-o aruncare de la margine nu se poate înscrie un gol direct.

Aruncarea de la margine se va acorda atunci când mingea a depășit în întregime linia de margine, fie pe pământ, fie în aer. Repunerea mingii în joc se va face cu mâna, de pe locul în care mingea a depășit în întregime linia de margine.

În momentul aruncării de la margine, executantul trebuie:

- Să fie cu fața la terenul de joc;
- Să aibă o parte a fiecăruia picior pe linia de margine sau în exteriorul acestei linii;
- Să țină mingea cu ambele mâini;
- Să arunce mingea din spate și pe deasupra capului;
- Executantul nu trebuie să joace din nou mingea înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător.

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul o atinge a doua oară, înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător, se va acorda o lovitură liberă indirectă echipei adverse, care se va executa de pe locul unde s-a comis greșeala.

Dacă, după ce mingea este în joc, portarul o atinge a doua oară (altfel decât cu mâinile) înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător, se va acorda lovitură liberă indirectă echipei adverse, care se va executa de pe locul în care s-a comis greșeala.

Mingea va fi în joc imediat după ce a intrat pe terenul de joc.

Pentru orice abatere de la prevederile de mai sus, aruncarea de la margine se va repeta de un jucător al echipei adverse.

Lovitura de la colț

Se va acorda când mingea a fost atinsă ultima dată de un jucător al echipei în apărare și a depășit linia porții fie pe pământ, fie în aer.

Lovitura se execută de la colțul terenului de joc cel mai apropiat de locul pe unde mingea a ieșit de pe teren.

Jucătorii echipei adverse trebuie să se afle la o distanță de 4-5 m de minge până când aceasta intră în joc.

Mingea va fi în joc imediat ce a fost lovită și s-a deplasat.

Offside - La fotbalul pe teren redus nu există offside.

Faulturi și comportament incorect - acestea sunt pedepsite după cum urmează:

Lovitura liberă directă se acordă în următoarele situații:

- Lovește sau încearcă să lovească un adversar;
- Împinge un adversar;
- Împiedică sau încearcă să împiedice un adversar;
- Ține un adversar;
- Atinge în mod deliberat mingea cu mâna.

Lovitura liberă se execută din locul unde s-a comis abaterea. Adversarii trebuie să se afle la o distanță de 4-5 m față de minge.

Dacă mingea intră direct în poarta echipei adverse, se va acorda gol.

Lovitura de pedeapsă

Se acordă dacă un jucător a comis una dintre greșelile enumerate mai sus în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă, indiferent de locul în care se află mingea, cu condiția ca aceasta să fie în joc.

Lovitura liberă indirectă se acordă în următoarele situații:

- Portarul face una dintre următoarele greșeli:

- a) atinge sau controlează mingea cu mâinile după ce i-a fost pasată în mod deliberat de un coechipier;
- b) atinge sau controlează mingea cu mâinile după ce a primit-o direct de la un coechipier printr-o lovitură de repunere de la margine.

- În opinia arbitrului, un jucător:

- a) joacă într-o manieră periculoasă;
- b) împiedică deliberat înaintarea unui adversar când mingea nu este jucată.

Lovitura liberă indirectă se execută din locul unde a fost comisă greșeala. Excepție se face în situația în care greșeala a fost comisă în interiorul suprafeței de pedeapsă, caz în care lovitură se execută de pe linia ce marchează suprafața de pedeapsă, din locul cel mai apropiat de unde s-a comis greșeala.

Golul se acordă numai dacă mingea intră în poartă după ce a fost atinsă de un alt jucător.

Sancțiuni disciplinare

- Suspendările temporare și eliminarea unui jucător sunt sancțiuni folosite în fotbalul pe teren redus;
- Acordarea a două avertismente (cartonașe galbene) în același meci implică eliminarea temporară pe o durată de două minute;
- Acordarea cartonașului roșu determină eliminarea temporară pe o durată de 5 minute;
- Jucătorul eliminat temporar va rămâne într-o zonă lângă masa oficialilor;
- Jucătorul va fi informat de arbitru sau de oficialul meciului când expiră timpul de eliminare;
- Jucătorul eliminat definitiv va fi suspendat în funcție de gravitatea faptei (al doilea cartonaș roșu, injurii la adresa arbitrului sau a oficialilor, alte fapte reprobabile). Sancțiunea minimă va fi suspendarea pe o etapă. Acesta nu va avea drept de joc în următorul joc oficial.

Punctaj

Se vor acorda 3 puncte pentru joc câștigat, 1 punct pentru joc egal, zero puncte pentru joc pierdut.

Departajarea echipelor

Dacă, după disputarea jocurilor, două sau mai multe echipe se află la egalitate de puncte, se vor aplica în ordine, prin eliminare, **fără a se mai reveni asupra lor**, următoarele criterii de departajare:

- a) Cel mai mare număr de puncte în întâlnirile directe;
- b) Diferența de goluri în întâlnirile directe;
- c) Cel mai mare număr de goluri marcate în jocurile cu echipele aflate la egalitate de puncte;
- d) Golaverajul mai bun în meciurile cu echipele aflate la egalitate de puncte;
- e) Golaverajul general mai bun în partidele cu toate echipele din grupă;
- f) Echipa cu vârsta celor 12 jucători mai mică față de celelalte echipe cu care se află la egalitate de puncte.

La jocurile eliminatorii (finala etapei pe județ sau pe regiune, jocul pentru locurile 3-4 și finala), dacă, la expirarea timpului regulamentar de joc, echipele se află la egalitate, se vor executa lovituri de departajare de la 7 m. Prima serie de 3 lovituri de departajare va fi executată de trei jucători desemnați de antrenor/profesor dintre cei aflați pe teren la terminarea timpului de joc.

Dacă, după efectuarea primei serii de departajare, egalitatea persistă, se vor executa alternativ câte o lovitură de fiecare echipă, de jucătorii care nu au participat la executarea niciuneia din primele 3 lovituri de departajare, până în momentul în care una dintre echipe nu marchează. Ordinea de executare a loviturilor de departajare se stabilește prin tragere la sorți.

Pot executa lovituri de departajare toți jucătorii trecuți pe raportul de arbitraj, cu excepția jucătorilor care au fost eliminați definitiv pe parcursul jocului.

Orice jucător de câmp poate lua locul portarului la executarea loviturilor de departajare, singura condiție fiind aceea că el trebuie să-și schimbe tricoul.

Contestații

Echipele au dreptul de a introduce contestații, astfel:

- a) **Înainte de începerea jocului** - dacă se contestă dreptul de joc al unuia sau mai multor jucători din echipa adversă, înscriși în raportul de arbitraj, arătându-se motivele în mod concret;
- b) **În timpul pauzei sau după terminarea jocului, înainte de restituirea documentelor (Cărțile de Identitate) de arbitru** - dacă se contestă identitatea unuia sau mai multor jucători înscriși în raportul de arbitraj;
- c) **În termen de 5 zile lucrătoare de la sfârșitul fiecărei faze.**

Contestațiile se rezolvă de Comisia organizatoare a fazei unde au fost introduse.

Cheltuieli (f + b)

Federația Română de Fotbal:

- Va asigura arbitrajul competiției prin Comisiile de Arbitri ale AJF și prin Comisia Centrală a Arbitrilor;
- Va dota cu veste de departajare numerotate toate echipele calificate la etapa finală;
- Va beneficia de dreptul de a afișa materiale publicitare (bannere promoționale, afișe și alte materiale promoționale), pe terenurile și în sălile unde se desfășoară jocurile (unități școlare, baze sportive, etc.)

Va acorda premii la etapa finală:

Se va atribui titlul de **Campion Național al Olimpiadei Gimnaziilor** la fotbal echipei câștigătoare a etapei naționale. Cu această ocazie li se vor înmâna componentelor delegației și tricourile de campion;

Cupe pentru echipele clasate pe locurile I-IV;

Diplome pentru echipele clasate pe locurile I-VIII;

Mingi pentru toate echipele calificate la etapa finală;

Trofeul pentru „*Cel mai bun jucător*”;

Trofeul pentru „*Cel mai bun portar*”;

Trofeul pentru „*Golgeterul etapei finale*”

Alte premii / Federația Romană de Fotbal isi rezervă dreptul de a face completări la prezentul regulament prin anexe ulterioare.

V. HANDBAL

V.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - FETE ȘI BĂIEȚI (competițiile au finalitate națională)

REGULAMENT

DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI DE HANDBAL DIN CADRUL „OLIMPIADEI GIMNAZIILOR”

1. Participanți:

- vor participa elevi născuți în anul 2000 și mai mici;
- echipele participante vor fi și la masculin și la feminin;
- numărul elevilor înscriși în raportul de joc va fi de 12;
- profesor/antrenor: 1 persoană/echipă;

2. Dreptul de joc - Condiții de participare:

Conform Regulamentului de Organizare și Desfășurare a Competiției Sportive Școlare „Olimpiada Gimnaziilor”.

3. Sistemul de desfășurare :

a) Înscrierea echipelor se va face conform Regulamentului de Organizare și Desfășurare a Competiției Sportive Școlare ‘Olimpiada Gimnaziilor’.

b) etapa pe localitate:

În funcție de numărul de echipe înscrise va fi organizată o grupă sau două cu propunerea de a se juca tur-retur, fiecare cu fiecare.

În situația în care vor fi organizate două grupe se va organiza un Turneu Final (jocuri semifinale și finale pentru desemnarea câștigătoare), care va participa la Etapa pe Județ.

c) etapa pe județ :

În funcție de numărul de echipe înscrise va fi organizată o grupă sau două cu propunerea de a se juca tur-retur, fiecare cu fiecare.

În situația în care vor fi organizate două grupe se va organiza un Turneu Final (jocuri semifinale și finale pentru desemnarea câștigătoare), care va participa la Etapa pe regiune.

d) etapa regională :

Se vor respecta regiunile de dezvoltare economică ;

Vor fi organizate 8 grupe (conform Calendarului Competițional M.E.C.S.), la care vor participa câștigătoarele Etapelor Județene/Mun. București.

Se va juca fiecare cu fiecare, câștigătoarea urmând să participe la Etapa finală.

e) etapa finală :

- la etapa finală se vor califica 8 echipe (câștigătoarea fiecărei regiuni).

PROGRAM JOCURI ETAPA FINALA

	Grupa I - a	Grupa II - a
Etapa I - a	A1 - D2 B2 - C1	A2 - D1 B1 - C2
Etapa II - a	D2 - C1 A1 - B2	D1 - C2 A2 - B1
Etapa III-a	B2 - D2 C1 - A1	B1 - D1 C2 - A2
Loc 7 - 8	loc 4 seria I-a - loc 4 seria a II-a	
Loc 5 - 6	loc 3 seria I-a - loc 3 seria a II-a	
Semifinala 1	loc 1 seria I-a - loc 2 seria a II-a	
Semifinala 2	loc 2 seria I-a - loc 1 seria a II-a	
Loc 3 - 4	înving. semif. 1 - înving. semif. 2	Finala mică
Loc 1 - 2	înving. semif. 1 - înving. semif. 2	Finala mare

Locațiile de desfășurare a etapelor regionale vor fi stabilite în timp util împreună cu M.E.N.C.S. Locația pentru desfășurarea Etapei Finale va fi stabilită conform Regulamentului O.G.

4. Regulament de joc: date tehnice - HANDBAL

Tempul de joc: 2 reprize a 25 de minute cu 5 minute pauză între reprize, timp eliminare 2 minute, 2 time-out ;

5. Sistem de punctaj, stabilirea clasamentului, modul de calificare de la o etapă la alta.

Conform Regulamentului F.R.Handbal (3 puncte joc câștigat, 1 punct joc egal, 0 puncte joc pierdut); În caz de egalitate perfectă după terminarea jocurilor finale/ turneului se vor executa direct aruncări de la 7m conform regulamentului F.R.Handbal (fără prelungiri)

6. Norme de formulare a contestațiilor :

Contestațiile privind impracticabilitatea sau amenajarea defectoasă a terenului de joc, se pot face numai înainte de începerea jocului.

Împotriva dreptului de joc al sportivilor sau pentru substituiri, se pot face contestații oricând, înainte de începerea jocului, în pauza și după terminarea jocului, dar nu mai târziu de 10 minute de la sfârșitul acestuia.

Contestația referitoare la substituiri va fi însoțită de fotografia jucătorului și Carnetul de legitimare al acestuia (copie).

Contestația va fi adresată arbitrilor de către delegatul echipei nedreptățite, aceștia o vor consemna, obligatoriu, în Raportul de joc și vor obliga reprezentantul celeilalte echipe să semneze de luare la cunoștință. Eventualul refuz al acestuia de a semna, va fi de asemenea consemnat în raportul de joc.

Nerespectarea termenului anulează contestația, dar nu și eventualele măsuri disciplinare ce se impun vinovaților.

Echipele care au introdus contestații în termen, sunt obligate să prezinte dovezi de susținere a lor, în termen de 10 zile, în scris sau în fața Comisiei de Disciplină.

7. Categoriile de cheltuieli suportate de F.R.Handbal :

F.R.HANDBAL asigură arbitrajul competiției după cum urmează :

La Etapa pe Localitate, pe Județ/Mun. București cuplurile de arbitri vor fi propuse de către Asociațiile Județene de Handbal de care aparțin echipele organizatoare ale turneelor, sau de către Asociațiile Județene de Handbal la care sunt arondate echipele respective, și avizate de către Comisia Centrală de Arbitri.

La Etapa finala, Comisia Centrala de Arbitrii a F.R.Handbal va desemna arbitri ce vor oficia (C.C.A își poate asuma dreptul de a nominaliza arbitrii și la fazele zonale).

8. Titluri și premii acordate de F.R.Handal :

Va acorda premii speciale numai la Etapa Finală, premii ce vor consta în: DIPLOME, CUPE, TROFEE.(ex. cel mai bun portar, golgeter etc.)

9. Fair - Play

Principiile de Fair - Play trebuie remarcate de către membrii FRH , atât de delegați cât și de echipele participante la toate competițiile oficiale și nu numai.

Respectarea regulilor de către toți participanții (jucători, oficiali, spectatori, reprezentanți media), promovarea comportamentului sportiv, și respectul față de cultură fac parte din principiile de bază ale Fair - Play.

VI. OINĂ

VI.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - BĂIEȚI (competiție cu finalitate națională)

REGULAMENT DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI DE OINĂ DIN CADRUL „OLIMPIADEI GIMNAZIILOR”

1. Participanți

Participă echipele unițărilor școlare din sistemul Ministerului Educației și Cercetării Științifice care au asociații sportive (structuri fără personalitate juridică, constituite în baza Legii educației fizice și sportului nr.69/2000 cu modificările și completările ulterioare), formate din elevi (băieți), legitimați și nelegitimați născuți în anul 2000 și mai mici.

La competițiile sportive școlare din cadrul O.G. au drept de participare elevii (băieți) claselor V-VIII din unitățile de învățământ preuniversitar, forma de zi, înscriși în registrul matricol al unității școlare pe care o reprezintă, la data de 15 octombrie a anului școlar respectiv.

Dreptul de joc

Participarea în competiție se face pe baza următoarelor documente:

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

Lotul unei echipe va fi compus din 11 jucători titulari plus 4 jucători de rezervă, 1 profesor la toate etapele competiției.

2. Sistemul de desfasurare

Înscrierea în competiție a unițărilor școlare se va face la Inspectoratele Școlare Județene până la data de 1 octombrie 2015 .

Pentru fazele, pe localitate și județ validarea se face înaintea începerii competiției.

Etapa pe localitate - participă reprezentativele unițărilor școlare înscrise în competiție. Jocurile se vor desfășura în organizarea Inspectoratului Școlar Județean în colaborare cu Comisia Județeană de Oină pentru Olimpiada Gimnaziilor , în preioada **noiembrie - decembrie 2015** ;

Etapa pe județ -participă echipele câștigătoare a etapei pe localitate. Jocurile se vor desfășura în organizarea Inspectoratului Școlar Județean în colaborare cu Comisia Județeană de Oină pentru Olimpiada Gimnaziilor în perioada **martie-aprilie 2016** ;

Etapa pe regiune

Participă echipele câștigătoare ale etapei pe județ . Jocurile se vor desfășura în organizarea C.O.S.R., M.Ed.C.S. prin Inspectoratul Școlar Județean unde se organizează competiția și F.R.O. prin Comisia Județeană de Oină pentru Olimpiada Gimnaziilor în perioada **aprilie 2016**;

Împărțirea județelor pe regiuni (8 regiuni)

- I. **Regiunea Nord - Est - 6 județe:** Suceava , Botoșani , Iași , Neamț , Vaslui ,Bacău ;
- II. **Regiunea Sud - Est - Dobrogea -6 județe:** Vrancea , Galați, Buzău, Brăila, Tulcea, Constanta;
- III. **Regiunea Sud - Muntenia - 7 județe:** Argeș , Dâmbovița , Prahova , Ialomița , Călărași , Giurgiu ,Teleorman;
- IV. **Regiunea Sud - Vest - Oltenia - 5 județe:** Gorj , Vâlcea , Olt , Dolj , Mehedinți ;
- V. **Regiunea - Vest - 4 județe:** Arad ,Caraș-Severin , Hunedoara , Timiș ; .
- VI. **Regiunea Nord - Vest - 6 județe:** Bihor , Bistrița - Năsăud , Cluj , Maramureș , Satu -Mare , Sălaj;
- VII. **Regiunea Centru - 6 județe:** Mures , Harghita , Covasna , Brasov , Sibiu , Alba ;
- VIII. **Regiunea București + Ilfov - 6 sectoare +1 județ:** Ilfov , București - cele 6 sectoare .

Etapa finală (8 echipe câștigătoare ale etapelor pe regiune)

Participă echipele câștigătoare ale etapei pe regiune . Jocurile se vor desfășura în organizarea C.O.S.R., M.Ed.C.S. prin Inspectoratul Școlar Județean unde se organizează competiția și F.R.O. prin Comisia Județeană de Oină pentru Olimpiada Gimnaziilor în perioada **mai 2016**;

Programul etapelor regionale și finale

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

Ziua I

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

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

Ziua a II -a

VINERI - Reuniunea I și Reuniunea a II-a

Ziua a III -a

SĂMBĂTĂ - Reuniunea a III- a și Reuniunea a IV-a

Ziua a IV-a

DUMINICĂ -Reuniunea a V-a și Festivitatea de premiere

Extras din Regulamentul jocului de oină în 11

TERENUL pentru juniori II - cu dimensiunile de 58 m lungime și 26.5 m lățime

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

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

REGULILE JOCULUI

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

21.1. Repriza începe la fluierul arbitrului, prin servirea mingii primului jucător de la bătaie, acceptată de acesta prin lovirea sau încercarea de lovire a mingii cu bastonul și se termină în momentul când toți cei 11 jucători ai echipei de la bătaie au bătut, au trecut prin cele două culoare și au încheiat repriza trecând linia de scăpare.

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

Art. 22. *O echipă este la bătaie* atunci când jucătorii săi trebuie să bată mingea cu bastonul și apoi să treacă prin cele două culoare, apărându-se pentru a nu fi loviți de jucătorii echipei de la prindere care țintesc în ei.

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

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

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

Art. 23. *O echipă este la prindere* atunci când jucătorii ei sunt desfășurați pe teren pe locurile indicate și încearcă să lovească , nimerind cu mingea jucătorii de la bătaie, care trec prin culoare, sau să prindă mingea bătută de jucătorii de la bătaie. Jucătorii de la prindere, după așezarea lor pe teren, poartă următoarele denumiri: (vezi anexa 3)

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

23.2. *fundăș*- cel care acționează în zona de fund a terenului ;

23.3. *mijlocaș* - (primul, al doilea și al treilea) - cei care acționează din cercurile de pe linia de mijloc a terenului ;

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

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

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

- a) și-au efectuat propriile bătăi ;
- b) se servește mingea unui coechipier (mingea a intrat în joc când a părăsit palma jucătorului care efectuează serviciul) ;
- c) când sunt mai puțini de doi coechipieri în joc pe culoarul de ducere și mingea se află în joc;
- d) coechipierul prins la mijloc a ieșit din această fază.

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

- a) din cauza unui serviciu greșit, jucătorul de la bătaie refuză serviciul (vezi art.27.4) ;
- b) din cauza unei bătăi greșite, mingea cade în afara liniilor de margine ;
- c) nu se află în joc niciun jucător al echipei de la bătaie ;
- d) mingea bătută cade peste linia exterioară a zonei de fund și depășește zona de fund , pe sus;

- e) din cauza unei greșeli a echipei de la prindere, mingea depășește linia de margine, zona de bătaie sau zona de fund ;
- f) jucătorul care a efectuat bătaia sau care servește mingea nu a respectat locul de bătaie (vezi art. 27.7) ;
- g) dacă în teren au pătruns mingi străine ;
- h) dacă serviciul a fost efectuat din terenul de joc și nu în zonă.

COMENTARIU

În cazul alineatelor a) și b), jucătorii aflați în spatele liniilor de plecare sau de întoarcere nu pot intra în joc (dacă au intrat, vor fi readuși pe linia de plecare sau întoarcere). De asemenea, se vor aplica următoarele reguli privind situația mingilor ieșite din teren:

1. dacă s-a tras asupra unui jucător și nu a fost lovit acesta are voie să parcurgă întreg culoarul în care se află, iar ceilalți jucători de la bătaie aflați în teren au voie să depășească un careu sau triunghi față de locul în care se aflau ;

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

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

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

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

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

25.1. Jocul se deschide

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

b) În cazul alineatului d , jocul se deschide din locul unde jucătorii au fost opriți (cel mult primul careu al culoarului de ducere, respectiv întoarcere sau triunghi) și numai la fluierul arbitrului ;

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

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

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

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

26.1. Jocul se redeschide

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

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

c) În momentul reînțeleperii jocului, ceilalți jucători rămași în spatele liniilor de plecare sau de întoarcere pot intra în joc, dar nu mai mult de doi jucători pe culoar. Dacă jocul se închide din nou, se va repeta introducerea în triunghi după aceleași reguli. Deschiderea jocului la introducerea în triunghi este semnalată de arbitru prin fluier ;

d) În toate situațiile de redeschidere a jocului , jucătorul de la prindere , care este în posesia mingii, o va ridica cu brațul în sus până la fluierul arbitrului ;

e) Dacă mingea bătută a ajuns prin aer în zona de fund, nu a fost prinsă și a lovit pământul se acordă două puncte. Iar dacă mingea rămâne în zona de fund, jocul nu se închide, jucătorii de la bătaie pot continua deplasarea pe culoar (nu vor fi întorși în careul I ducere sau careul I întoarcere) , continuându-se jocul.

Jocul echipei de la bătaie (în apărare)

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

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

27.2. În decursul unui joc, jucătorii de pe linia de așteptare trec la bătaia mingii o singură dată. Ordinea de bătaie va fi indicată de căpitanul de echipă sau antrenor în funcție de situația tactică din momentul respectiv, cu obligația ca să anunțe arbitrul.

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

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

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

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

27.6. Bătaia mingii se execută cu bastonul, care se ține cu ambele mâini, fie pe partea stângă, fie pe partea dreaptă, după cum are tehnica jucătorul de la bătaie. După executarea bătaii, bastonul se așează în spatele semicercului.

27.7. Pentru ca bătaia să fie valabilă, mingea trebuie bătută în direcția liniei de fund, fără să cadă în afara terenului de joc, depășind liniile de margine. Bătaia se consideră regulamentară atunci când atât jucătorul care servește mingea, cât și cel care efectuează bătaia se găsesc în zona de protecție în spatele semicercului cu ambele picioare. În caz contrar, bătaia se consideră neregulamentară, jucătorul este trecut în spatele liniei de plecare, iar coechipierii intrați în teren, readuși la locul de plecare.

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

27.9. După executarea bătaii, jucătorul trece în spatele liniei de plecare sau, dacă jocul este deschis, poate intra în joc. De asemenea, poate să-l deschidă chiar el.

27.10. Jucătorii se consideră intrați în joc și atunci când calcă sau depășesc cu un picior linia de plecare sau cea de întoarcere. Odată intrați în teren, ei nu se mai pot întoarce peste aceste linii, căci pot fi loviți valabil de către frunțaș sau fundaș. Dacă jucătorii aflați pe linia de plecare și de întoarcere au călcat linia în timp ce coechipierul lor bate mingea (mingea părăsește palma jucătorului care servește), jocul se încheie, se anulează bătaia și eventualele puncte suplimentare.

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

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

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

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

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

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

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

27.16. Pentru a-și apăra corpul de loviturile mingii cu care sunt țintiți, jucătorii de la bătaie pot executa orice mișcare de corp, dar nu au voie să utilizeze pentru îndepărtarea mingii decât palmele. Ei au dreptul să prindă din zbor mingea jucată de echipa de la prindere și să o lase jos, să-i schimbe direcția prin respingere, să se ghemuiască la pământ și să se ascundă după coechipierii proprii.

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

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

- 27.19. Jucătorii echipei de la bătaie se consideră loviți și atunci când, aflându-se în terenul de joc, ies din teren cu tot corpul, depășind liniile de margine pe ducere și întoarcere.
- 27.20. În cazul în care jucătorii echipei de la bătaie trec dintr-un culoar în altul peste linia de mijloc jocul se va opri și jucătorul (jucătorii) în cauză va fi readus în primul triunghi al culoarului pe care trebuia să evolueze.
- 27.21. Mingea în deplasare pe pământ poate fi interceptată sau oprită de către jucătorii din apărare cu mâna sau cu piciorul numai în terenul de joc (excepând cele două zone)..
- 27.22. Jucătorii de la bătaie, odată intrați în joc, au dreptul să împiedice pe cei de la prindere să prindă sau să joace mingea (marcaj), așezându-se fie în fața lor, fie lateral, fără să-i îmbrâncească sau să-i țină (obstrucție) sau să intre în cerc.
- 27.23. Jucătorii de la bătaie aflați pe linia de așteptare sau ieșiți din joc nu au voie să împiedice frunțașul echipei adverse în acțiunile sale. Ca sancțiune, jucătorul vinovat va primi cartonaș galben iar jocul va fi reluat de la faza anterioară comiterii greșelii.
- 27.24. Dacă jucătorul eliminat a terminat jocul, echipa de la bătaie trebuie să-l înlocuiască cu o rezervă care va conta ca jucător neintrat în joc, trecându-l ultimul la bătaia mingii. Eventualele puncte suplimentare obținute de jucătorul eliminat se mențin, dar cele realizate din bătaia mingii de jucătorul nou intrat în teren, nu se socotesc.
- 27.25. Dacă jucătorii echipei de la bătaie aflați în fața liniei de bătaie sau de fund împiedică (sau îl țin) pe frunțașul sau fundașul echipei adverse în acțiunile lor, vor fi sancționați cu cartonaș galben. Orice avantaj pentru echipa de la bătaie ca urmare a obstrucției se anulează și jocul reîncepe din situația anterioară comiterii greșelii.
- 27.26. Jucătorii echipei de la bătaie aflați în zona de fund nu au voie să-l împiedice pe fundaș în desfășurarea jocului sau în zonă și în special la prinderea mingilor din bătaie. Nerespectarea acestei reguli va duce la sancționarea jucătorilor vinovați cu cartonaș galben și anularea avantajelor obținute.
- 27.27. Dacă prin obstrucția făcută a dus la accidentarea jucătorilor de la prindere, jucătorul vinovat va fi eliminat din joc, înlocuitorul fiind considerat ca un jucător neintrat în joc și trecut ultimul la bătaia mingii. Eventualele puncte suplimentare obținute de jucătorul eliminat se mențin, însă cele realizate de jucătorul care a înlocuit nu se socotesc.
- 27.28. Jucătorii de la bătaie aflați în spatele liniei de întoarcere pot intra în joc și intercepta mingea bătută, în zbor (fără să producă obstrucție numai pe culoarul de întoarcere), însă nu se iau în considerare (se anulează) eventualele puncte suplimentare realizate din această interceptie.
- 27.29. Jucătorii aflați la bătaie pot obține puncte suplimentare .
- La acordarea punctelor suplimentare se va ține cont de poziția mingii în terenul de joc și nu a jucătorului.
- 27.29. a . *Se acordă 2 puncte suplimentare:*
- dacă mingea bătută depășește în traiectoria ei linia de 65 m (respectiv 54 m), fără să fi atins pământul și fără să depășească liniile de margine ale zonei de fund ;
 - dacă mingea bătută este atinsă de către jucătorii de la prindere și cade peste linia de 65 m (respectiv 54 m) , fără să depășească liniile de margine ale zonei de fund ;
 - dacă mingea bătută prin aer , cade în zona de fund ;
 - dacă mingea bătută prin aer , cade în zona de fund , pe liniile ce delimitează această zonă , dar nu pe linia de 60 m (respectiv 50 m,) ;
 - dacă mingea în traiectoria ei prin aer , fiind atinsă de jucătorii de la prindere , iese printre steagurile ce delimitează această zonă sau cade în zona de fund ori pe liniile ce delimitează zona de fund , dar nu pe linia de 60 m (respectiv 50 m) .
27. 29. b. *Se acordă un punct suplimentar:*
- dacă mingea bătută, în traiectoria ei prin aer, depășește linia de fund (60 m, respectiv 50 m) și apoi trece peste liniile de margine ale zonei de fund (printre steaguri) ;
 - dacă mingea bătută depășește, în traiectoria ei, linia de fund (60 m, respectiv 50 m) și a fost prinsă în zonă de un jucător al echipei de la prindere ;
 - dacă mingea bătută depășește, în traiectoria ei, linia de trei sferturi, fără să fie prinsă direct sau dintr-o pasă din voleu ori ricoșeu, înainte de a atinge pământul și cade în spațiul de trei sferturi ;
 - dacă jucătorii echipei de la prindere, aflați în spațiul de trei sferturi, resping mingea (care, în traiectoria ei, a depășit linia de trei sferturi) în afara liniilor de margine ;
 - dacă mingea în timpul cât traversează pe sus spațiul dintre linia de trei sferturi și linia de fund și înainte de a ieși peste liniile de margine este atinsă de un jucător al echipei de la prindere sau, prinzând-o, a depășit cu mingea linia de margine ;
 - dacă mingea bătută în traiectoria ei cade pe linia de trei sferturi (această linie face parte din zona de trei sferturi) sau pe linia de fund (60 m, respectiv 50 m) ;
 - dacă mingea bătută depășește în traiectoria ei linia de trei sferturi și este respinsă din acest spațiu în fața liniei de trei sferturi și nu este prinsă.
- Toate punctele suplimentare obținute de echipa de la bătaie se iau în calcul la scorul reprizei.

Jocul echipei de la prindere (în atac)

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

28.1. La prindere, jucătorii pot ocupa orice post, indiferent de numărul pe care-l poartă pe tricou. Repartizarea locurilor la prindere se lasă la latitudinea antrenorului sau căpitanului de echipă. După ocuparea locurilor în formație 1,3,3,3,1 și intrarea în teren la fluierul arbitrului, jucătorii nu-și mai pot schimba locurile până la terminarea reprizei.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

28.12. În mișcarea lor pe teren, jucătorii mărginași nu au voie să depășească linia de mijloc (care separă culoarele). În cazul în care prind o minge din zbor peste linia de mijloc, prinderea este valabilă, dar se retrag pentru a juca prinsul la mijloc la distanță de 15 m (respectiv 12,5 m) Aceeași situație și pentru fundașul și frunțașul care au depășit triunghiul respectiv.

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

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

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

Prinsul la mijloc

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

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

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

a) dacă mingea a fost prinsă de un jucător mărginaș, prinderea la mijloc se face între acesta și mărginașul din față de pe culoarul opus ;

b) dacă mingea a fost prinsă de frunțaș, prinderea la mijloc se face între acesta și al doilea mijlocaș ;

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

d) dacă mingea a fost prinsă de al doilea mijlocaș, prinderea la mijloc se face la alegerea jucătorului prins la mijloc, între mijlocașul al doilea și frunțaș sau fundaș ;

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

f) dacă mingea a fost prinsă de fundaș, prinderea la mijloc se face între acesta și al doilea mijlocaș.

Jucătorul intermediar de la prindere, adică mijlocașul respectiv în situația prevăzută la pct. a, primul mijlocaș în situația prevăzută la pct. b, al doilea mijlocaș în situațiile prevăzute la pct. c și e, sau al treilea mijlocaș în situațiile prevăzute la pct. d și f, părăsește cercul pe timpul executării prinsului la mijloc, plasându-se la o distanță de 2 m de marginea cercului în locul indicat de arbitru , fiind considerat scos din joc și rămâne nemișcat până în momentul în care mingea a atins pământul sau s-a consumat faza de prins la mijloc (nu mișcă picioarele).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

d) Jucătorul a fost țintit, dar n-a fost lovit.

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

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

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

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

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

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

XI. CODUL DE SEMNALIZARE

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

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

- a) Ridicarea unui braț:
 - semnalizează acordarea unui punct suplimentar.
- b) Ridicarea ambelor brațe:
 - semnalizează acordarea de 2 puncte suplimentare.
- c) Ridicarea fanionului și fluier:
 - pentru a semnaliza comiterea unei nereguli.

XII. STABILIREA REZULTATULUI JOCULUI

Scorul

Art .31. Scorul este prezentarea în cifre a punctelor câștigate de cele două echipe care au disputat o partidă de oină. Ele se socotesc pe reprize și pe întregul joc (meci).

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

b) Echipa de la bătaie acumulează puncte din eventualele bătai conform prezentului regulament cu 1 sau 2 puncte (Art. 27.29.a. și Art. 27.29.b.) .

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

Art .33. Dacă jocul fixat nu se poate disputa sau nu se poate termina, din cauza impracticabilității terenului, fie din alte motive, echipele în cauză sunt obligate să dispute jocul a doua zi. Dacă nici a doua zi jocul nu se poate disputa sau termina, competiția se suspendă pentru o altă dată .

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

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

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

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

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

Art .36. Echipele care se vor retrage de pe terenul de joc (indiferent din ce motive) înaintea fluierului final vor primi 0 puncte în clasament și vor pierde meciul cu scorul de 0-9. În cazul când rezultatul (la momentul retragerii) este mai avantajos pentru echipa adversă (mai mult de 6 puncte), se va omologa acest rezultat.

Art. 37. În caz de eliminare, descalificare sau retragere a unei echipe, jocurile jucate se anulează, considerându-se că echipa în cauză nu a luat parte la competiție.

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

XIII. CLASAMENTUL

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

- a) dacă la o competiție se vor prezenta 2-4 echipe se va juca sistem tur -retur ;
- b) dacă la o competiție se vor prezenta peste 5 echipe se va juca sistem turneu simplu, pe grupe sau eliminatoriu în funcție de numărul de echipe, după cum stabilesc organizatorii sau regulamentul competiției.

Art .40. Pentru un meci de oină dintre două echipe aflate într-o competiție oficială se acordă puncte după cum urmează:

- pentru jocul câștigat se atribuie 3 puncte ;
 - pentru jocul egal se atribuie 2 puncte ;
 - pentru jocul pierdut se atribuie 1 punct ;
 - pentru renunțare, retragere, eliminare sau neprezentare se atribuie 0 puncte.
- a) Clasamentul se va face în ordinea descrescătoare a numărului de puncte acumulate.
- b) Este declarată câștigătoare echipa care acumulează cel mai mare număr de puncte la sfârșitul competiției.

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

- a) Rezultatul obținut în meciul direct (dacă competiția se desfășoară în sistem tur-retur, va conta echipa care s-a impus pe ansamblu celor două manșe) ;
- b) Dacă egalitatea persistă și nu se poate face departajarea după criteriul de mai sus, se va lua în calcul punctaverajul obținut în meciurile directe, între echipele aflate la egalitate ;
- c) Dacă și după calculul punctaverajului este tot egalitate, se va lua în calcul punctaverajul general obținut în competiție ;
- d) Dacă egalitatea se menține, se va efectua un meci sau un turneu simplu între echipele aflate la egalitate ;
- e) Dacă meciul se termină la egalitate, se vor executa câte 5 lovituri de baston de fiecare echipă, câștigătoare fiind declarată echipa care acumulează mai multe puncte ;
- f) Dacă egalitatea se menține, se execută câte o lovitură de baston de echipă până când una din echipe acumulează mai multe puncte.

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

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

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

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

Art.46. Când jocurile se dispută sistem „, divizie”, clasamentul se alcătuește pe puncte și punctaveraj:

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

Art.47. Când competiția se desfășoară „, pe grupe”, departajarea se face în felul următor :

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

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

XIV. CONTESTAȚII

Art .48. Orice contestație privind validarea și identitatea jucătorilor se poate face până la consemnarea rezultatului și semnarea foii de arbitraj de către cei doi arbitri.

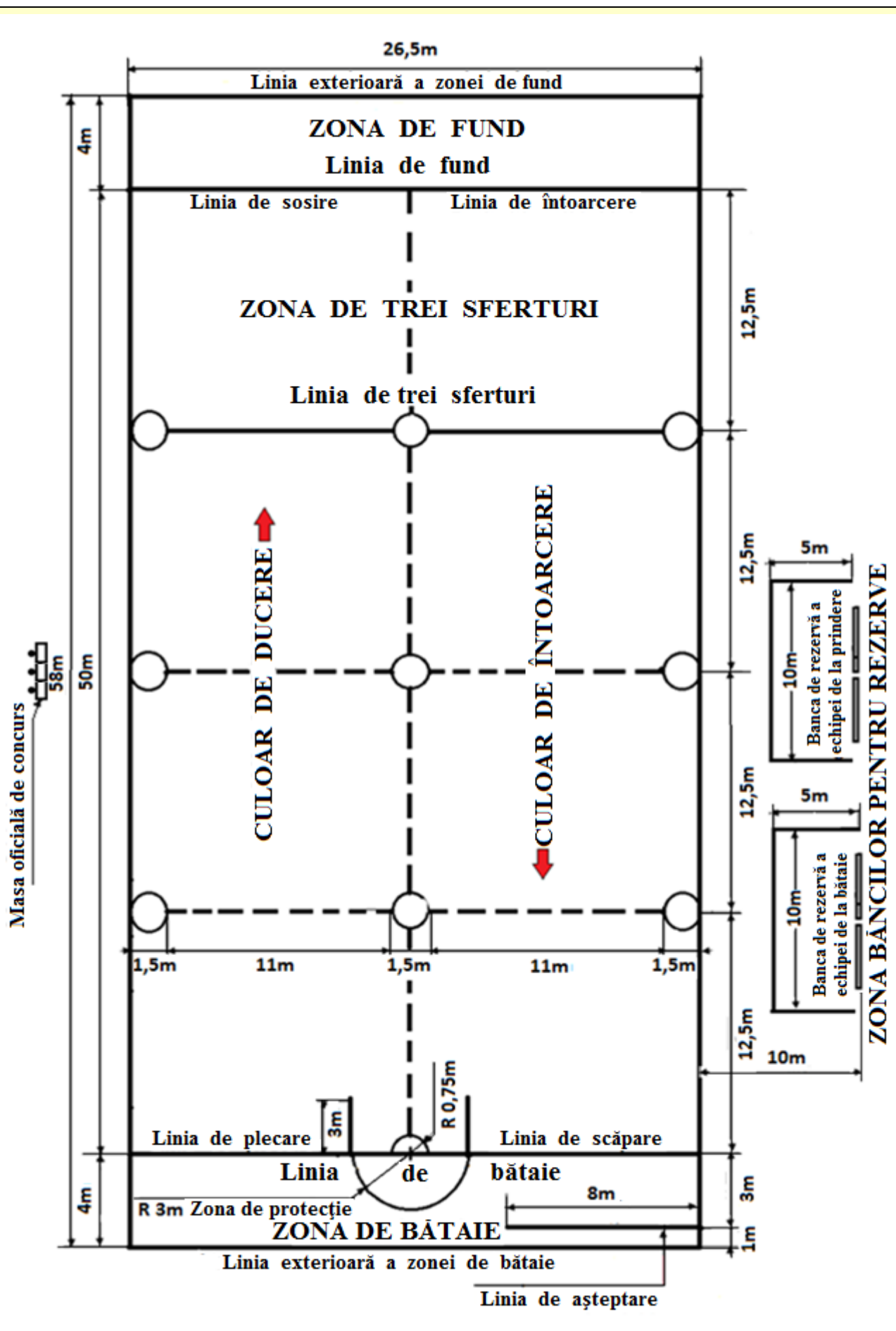
- a) La contestațiile privind identitatea jucătorilor trebuie să se precizeze numele jucătorilor contestați de pe foaie cu documente.

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

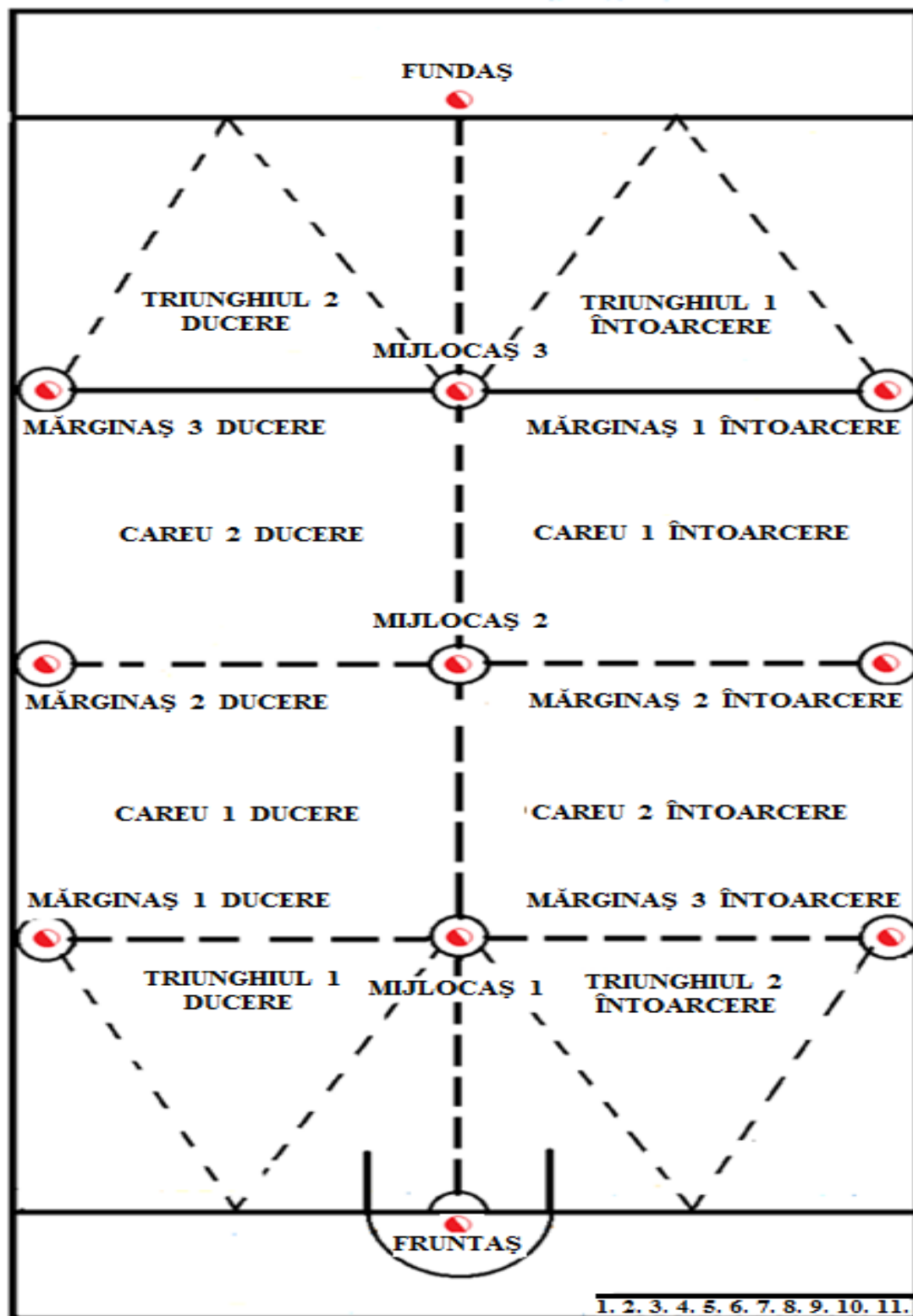
Propuneri privind datele și localitățile în care se vor desfășura etapele regionale și cea finală a competiției OLIMPIADA GIMNAZIILOR ediția 2015-2016 la OINA

1. *Regiunea Nord - Est - 6 județe: BĂRLAD Jud. VASLUI 22-24.04.2016*
2. *Regiunea Sud - Est - Dobrogea -6 județe: CONSTANȚA Jud. CONSTANȚA 22-23.04.2016*
3. *Regiunea Sud - Muntenia - 7 județe: MIOVENI Jud. ARGEȘ 22-24.04.2016*
4. *Regiunea Sud - Vest - Oltenia - 5 județe: BĂILEȘTI Jud. DOLJ 22-24.04.2016*
5. *Regiunea - Vest - 4 județe: TIMIȘOARA Jud. TIMIȘ 22-24.04.2016*
6. *Regiunea Nord - Vest - 6 județe: ZALĂU Jud. SĂLAJ 22-24.04.2016*
7. *Regiunea Centru - 6 județe: SIBIU Jud. SIBIU 22-24.04.2016*
8. *Regiunea București + Ilfov - 6 sectoare +1 județ: ILFOV 22-24.04.2016*

Etapa finală (8 echipe caștigatoare ale etapelor pe regiune) CONSTANȚA 19-22 .05.2016



ANEXA NR.2



ĂȘEZAREA JUCĂTORILOR LA BĂTAIE

ANEXA NR.3

VII. RUGBY

VII.1. SRUGBY - ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - MIXT (BĂIEȚI+FETE) (competiția are finalitate națională)

REGULAMENT

DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI DE SRUGBY DIN CADRUL „OLIMPIADEI GIMNAZIILOR”

1. Participanti	-copii nascuti in anul 2000 - 2005 înscriși in ciclul gimnazial -echipe mixte (minim doua fete in teren) -1 profesor/echipa	2. Condiții de participare	Vor fi in conformitate cu Regulamentul de organizare și funcționare a “Olimpiadei Gimnaziilor” cap IV, art. 22(1)
3. Sistemul de desfasurare	a)-înscrierea echipelor până la 01.10.2015 b)etapa pe localitate în lunile noiembrie -decembrie c)etapa pe județ în lunile februarie -martie d)etapa regională în luna aprilie in urmatoarele locații: Targu Neamț, Galati, Băicoi, Balș, Timișoara, Cehu-Silvaniei, Targu-Secuiesc și București e)etapa finala în luna mai la Barlad		

Regulamentul jocului de SRugby (Rugby Tag)

SRugby-ul este o activitate fizică rapidă fără contactat direct cu adversarul, ce se adresează atât băieților, cât și fetelor, sau echipelor mixte. Fiind o combinație între distracție și energia dată de mișcare, Srugby-ul este acum versiunea oficiala a rugbyului pentru grupele de școlari.

Posesia balonului, care este foarte schimbătoare, duce la schimbarea rapidă de la atac la apărare și face ca acest sport să cultive și să dezvolte practicanților o serie întreagă de însușiri motrice. Cooperarea, integrarea și determinarea, alături de o responsabilitate colectivă și individuală, sunt elementele cheie în jocul de Srugby.

CE ESTE CUREAUA TAG?

Este cureaua purtată în jurul taliei de care sunt atașate două eșarfe din materiale viu colorat prinse de curea prin sistemul “ARICI”. Eșarfele (TAGURILE) sunt prinse într-o parte și în alta (pe șolduri). Cureaua cu cele două eșarfe (TAGURI) se poartă peste tricou, care trebuie să fie băgat în șort sau în pantalon. Echipetele se deosebesc după culoarea TAGURILOR/TRICOURILOR.

NUMĂR DE JUCĂTORI

Jocul de Rugby-Tag este jucat de două echipe cu număr egal de jucători. Pentru meciurile oficiale *jucate in aer liber*, o echipă nu trebuie să aibă în suprafața de joc mai mult de 7 jucători, cel puțin 6 jucători, iar pentru meciurile oficiale in sala, o echipă nu trebuie să aibă în suprafața de joc mai mult de 5 jucători, cel puțin 4 jucători, iar pentru antrenamente, o echipă nu trebuie să aibă în suprafața de joc mai mult de 6 jucători, cel puțin 4 jucători. La meciurile oficiale, o echipă, la începutul jocului, cuprinde 7 jucători, la care se adaugă jucătorii de rezervă 5 pentru înlocuiri și/sau substituiți echipele pot avea un număr total de 12 jucătorii, dintre care 5/6 rezerve ce pot fi folosite tot timpul. Jucătorii vor juca la urmatoarele categorii:

Clasele I-IV; Clasele V-VIII (pentru ciclul primar si gimnazial sa fie minim 2 fete in teren); Clasele IX - XII (cu mentiunea ca in echipa de pe teren sa fie inclusa minim o fata).

Schimbările pot fi făcute doar când balonul este nejuocabil (cand se afla in mana arbitrului) sau la pauză cu permisiunea arbitrului.

DURATA JOCULUI

Două reprize a câte 7 min. (finalele 10 min.), cu pauză de 2-3 min.

DIMENSIUNILE TERENULUI - In exterior:

Lungimea - 50 m., lățimea - 30 m. pentru antrenament și distracție, dimensiunile terenului pot varia, dar cu condiția de a avea destul spațiu pentru alergare.

În interior:

În funcție de sala se vor folosi marcajele terenurilor de volei și handbal acolo unde ele există, sau se vor folosi conuri, cu mențiunea ca nu se poate juca un meci oficial pe un teren în o echipă nu poate să cuprindă mai puțin de 5 jucători.

ROLUL ANTRENORULUI

În timpul meciului, antrenorii (câte unul pentru fiecare echipă), pot da indicații stând în spatele sau pe lateralele terenului. Antrenorii trebuie să încurajeze purtătorul de balon, care poate controla balonul cu o mână sau cu ambele mâini să paseze coechipierului de echipa înaintea sau după ce de a fost smuls tagul, cu mențiunea că pasa va fi oferită după smulgerea tagului într-un interval de 2 secunde. În pauză, el trebuie să încurajeze și să dea indicații jucătorilor.

ROLUL ARBITRULUI

Rolul arbitrilor de Rugby este acela de educator al tinerilor sportivi.

Acesta trebuie să cunoască bine regulamentul de rugby, iar pentru a arbitra la fazele finale trebuie să fi arbitrat înainte cel puțin două turnee de sector. Arbitrul poate arăta cartonașe galbene sau roșii, dar niciodată pe suprafața de joc, o echipă, nu trebuie să cuprindă mai puțin de 5 jucători (când sunt 6 pe teren) sau mai puțin de 4 jucători (când sunt 5 pe teren). În cazul cartonașului galben, jucătorul este substituit cu o rezerva și poate intra peste 2 minute. În cazul cartonașului roșu, jucătorul poate fi oprit să joace, un meci sau tot turneul (în funcție de gravitatea infracțiunii), iar echipa va cuprinde 5 jucători, în acel meci. În cazul puțin probabil, al unui al doilea cartonaș roșu, echipa va putea introduce un alt jucător de pe banca (se aplică regula cartonașului galben), pentru ca numărul jucătorilor să rămână 6X5. Arbitrul începe meciul cu o pasă liberă către echipa care a câștigat la tragerea la sorți-balonul. Pasa liberă este folosită la începutul meciului, după pauză și după fiecare încercare marcată de către o echipă și pleacă din mână arbitrilor. Ea mai poate fi efectuată și de la marginea terenului (tușa) atunci când balonul părăsește terenul, tot de către arbitru. Arbitrul are obligația de a controla tagurile înainte de începerea partidei și de a controla legitimitățile de SRugby (dacă acestea există). Dacă în timpul meciului un jucător pune piedică sau dă peste mână jucătorului care vrea să smulgă tagul, primește la prima abatere atenționare. La a doua abatere săvârșită de acesta, arbitrul arată cartonaș galben. Jucătorul poate să facă piruetă în timpul meciului, acest procedeu fiind folosit des în jocul actual de rugby.

PASĂ LIBERĂ

Pasă liberă, de la centrul terenului, este folosită la începutul meciului, după pauză și după fiecare încercare marcată de către arbitru. Ea mai poate fi efectuată și de la marginea terenului (tușa) atunci când balonul părăsește terenul, tot de către arbitru. În caz de o neregularitate în terenul de țintă sau în cel de 5 m. de la terenul de țintă, lovitură liberă/lovitură de pedeapsă se acordă celeilalte echipe la o distanță nu mai mică de 5 m. de terenul de țintă. La o pasă liberă, arbitrul trebuie să încerce să paseze tuturor jucătorilor, pentru a evita situații în care anumiți jucătorii nu ating balonul pe parcursul unei reprize. Din motive de siguranță, cel care a primit balonul, trebuie să aibă o distanță de aproximativ 2 m. față de arbitru care lansează jocul, continuând să alerge și să paseze mai departe. La loviturile libere/loviturile de pedeapsă, adversarii trebuie să stea la 5 m. în spate față de locul unde a fost dictată lovitură. Ei nu se pot deplasa către adversari până când mingea pasată de arbitru nu ajunge în brațele unui jucător. Ținând cont de faptul că actualul regulament se adresează și claselor III-IV, este important ca balonul să plece din mână arbitrilor, acesta având timp să observe dacă jucătorii au taguri, dacă sunt așezate regulamentar, să permită anumite schimbări, dar mai ales poate pasa tuturor jucătorilor asigurând astfel participarea întregii echipe la joc.

ÎNCERCAREA SAU ESEUL

Scopul jocului este înscrierea a cât mai multor încercări prin culcarea balonului în terenul de țintă, înscriind astfel 5 puncte, dar pentru a simplifica lucrurile, putem să socotim încercarea 1 punct. Când jocul se desfășoară pe suprafețe tari (beton) sau terenul de țintă este îngust, eseul (încercarea) înseamnă doar trecerea jucătorului (cu balonul într-o mână sau în ambele mâini) dincolo de linia din terenul de țintă, fără să-l pună jos. Acest lucru se întâmplă din motive de siguranță, jucătorul purtător de balon, care reușește încercarea, este protejat de anumiți jucătorii care din dorința de a împiedica eseul (încercarea) se arunca cu picioarele sau corpul înainte.

RUGBY-TAG (SRUGBY) SE JOACĂ NUMAI ÎN PICIOARE - jucătorul NU are voie să se arunce după balonul căzut la sol.

Încercarea este acordată după ce purtătorul/purtătoarea de balon a trecut dincolo de linia terenului de țintă. Dacă balonul este scăpat înainte de terenul de țintă și intră în terenul de țintă și este culcat sau luat în brațe de cel care l-a scăpat sau de un coechipier, se acordă lovitură liberă celeilalte echipe. Încercarea nu este acordată.

PASAREA BALONULUI

Balonul poate fi pasat spre axele laterale și înapoi prin aer, nu înmânat unui jucător (a nu fi pus în brațele altui jucător).

□ Pasă în spate - legală

□ Pasă la nivel - legală

□ Pasă înainte - ilegală

Dacă mingea este pasată sau scăpată înainte (înainte însemnând deplasarea balonului spre linia de țintă a adversarului) către alt jucător, atunci se acordă o lovitură liberă împotriva echipei care a pasat sau a scăpat balonul înainte.

Dacă mingea este smulsă din brațele purtătorului de balon care atacă, se dictează o lovitură de pedeapsă pentru echipa care atacă. Lovitura de pedeapsă se execută din mana arbitrului.

TAG (centura)

„Tag” este atunci când una dintre cele două eșarfe atașate de centură jucătorului cu balon, este smulsă (luată). Numai jucătorul cu balonul trebuie atins („tag”). Jucătorul cu balonul poate alerga schimbând adversarii, dar nu poate să își folosească mâinile pentru a-și apăra eșarfa (tag-ul). În acest caz arbitrul acordă lovitură de pedeapsă. Balonul nu poate fi smuls sau luat din mâinile jucătorului care atacă (în acest caz arbitrul acordă lovitură de pedeapsă). Jucătorii trebuie să aibă tot timpul meciului, ambele eșarfe atașate. Aceste eșarfe vor fi controlate la începutul meciului dacă au dimensiunea corespunzătoare. Dacă pe parcursul competiției se constată deteriorarea voită, schimbarea lor, micșorarea dimensiunilor sau alte modificări, se vor da sancțiuni care pleacă de la pierderea unui meci până la excluderea din competiție. Dacă unui jucător îi lipsește o eșarfă sau amândouă, acesta este jucător „afara din

joc”, el neputând să participe la joc până nu își atașează eșarfa sau eșarfele. Dacă unui jucător i se smulge eșarfa fără a avea balonul, se acordă lovitură de pedeapsă împotriva celui care face infracțiunea. Arbitrul poate lăsa avantaj (meciul continua până se concretizează avantajul), iar în cazul în care nu se concretizează avantajul, se revine la infracțiune.

ACȚIUNI PURTATE DE JUCĂTORUL CU BALON

Când unui jucător îi este smulsă o eșarfă sau doua, el trebuie să paseze IMEDIAT în maxim 2 sec., alergând sau rămânând pe loc. El trebuie să încerce să paseze cât mai repede, după smulgerea eșarfei în intervalul de 2 sec. Jucătorii care nu au 2 taguri când intră în terenul de țintă, nu pot marca (cu excepția cazului în care, fără intervenția adversarului, în timp ce se îndreaptă spre terenul de țintă, purtătorului de balon îi cade o eșarfă). Ei trebuie să paseze.

După ce balonul este pasat partenerului, jucătorul fără eșarfă trebuie să o recupereze de la adversar pentru a putea intra înapoi în joc. Dacă nu își recuperează eșarfa și joacă în continuare influențând jocul, atunci echipa acestuia este penalizată cu o lovitură de pedeapsă exact în locul unde se află jucătorul.

Dacă o eșarfă cade (se desprinde) accidental (fără aportul unui aparator) de la cureaua unui jucător în atac sau apărare, care are sau nu are balonul, arbitrul fluieră, oprește meciul, așteaptă până când jucătorul își pune eșarfa și fluieră reluarea jocului cu balonul în posesia echipei care a avut balonul în momentul opririi jocului.

ACȚIUNILE JUCĂTORULUI FĂRĂ BALON

Jucătorul care smulge eșarfa unui adversar, trebuie să se oprească ținând eșarfa sus și să strige “TAG”, atunci arbitrul trebuie să strige “ PASEAZĂ”.

Odată ce balonul este pasat, jucătorul apărător trebuie să înapoieze eșarfa adversarului. El neputând reintra în joc dacă nu face acest lucru.

Dacă jucătorul apărător aruncă eșarfa jos și continuă să joace și să influențeze jocul, atunci se acordă lovitură de pedeapsă împotriva sa.

Reguli de bază: 1- eșarfă luată → 2 - balon pasat → 3 - eșarfa înapoiată → 4 - eșarfă pusă la loc - 5. poate juca

PASĂ ÎNAINTE

Când un jucător încearcă să prindă balonul și îl scapă înainte, atunci se acordă lovitură liberă echipei adverse. Balonul va fi repus în joc de către arbitru.

AFARĂ DIN JOC (OFSAID)

Când avem o lovitură de pedeapsă, toți jucătorii din echipa în apărare trebuie să se retragă spre terenul lor, dincolo de linia imaginară a balonului, dacă un jucător nu este retras dincolo de linie și încearcă să împiedice jocul echipei care atacă, atunci se acordă lovitură de pedeapsă la locul infracțiunii. Totuși un jucător retras după linia balonului, poate intercepta o pasă proastă a adversarului.

PRINCIPIILE JOCULUI

Avansare - Suport - Continuitate - Presiune

În atac, jucătorul trebuie să aibă balonul într-o mână sau în ambele mâini și trebuie să alerge mereu în față, înconjurat de parteneri care așteaptă o pasă de la el. El nu poate folosi mâna pentru a îndepărta adversarii care încearcă să-i smulgă eșarfele). În acest caz arbitrul

acordă lovitură de pedeapsă. El trebuie să caute spațiile libere din apărare, iar dacă nu poate pătrunde în aceste spații, atunci el trebuie să paseze. Nu trebuie să ia contact cu apărătorul, ci doar să-l evite, dar dacă intră în contact intenționat cu acesta, arbitrul trebuie să oprească jocul și să acorde o lovitură de pedeapsă împotriva jucătorului din atac care a provocat contactul. Jucătorul din apărare trebuie să alerge spre purtătorul de balon pentru a micșora distanța dintre adversar și linia de țintă. Nu trebuie să existe contact fizic între jucători. Singurul contact permis este acela când eșarfa este smulsă, orice alt contact (obstrucționarea adversarului, smulgerea balonului, blocarea adversarului cu brațele), este penalizat cu lovitură de pedeapsă.

JOCUL LA PĂMÂNT (la sol)

SRugby sau Rugby tag se joacă numai în picioare. Dacă mingea este scăpată, jucătorii nu trebuie să se arunce pe balon pentru a-l recupera, cel care face acest lucru va fi penalizat cu lovitură de pedeapsă.

Pentru a întări acest aspect de siguranță chiar dacă purtătorul de balon cade la pământ fără a fi obstrucționat de adversar, se acordă lovitură liberă echipei adverse. Dacă balonul este pasat legal, iar apoi jucătorul cade la pământ, jocul poate continua. Dacă balonul este pasat legal, iar balonul cade pe sol, fara a lua direcția spre înainte si ajunge in brațele coechipierului, jocul poate continua. Dacă balonul pasat iese în margine, se acordă o lovitură liberă echipei adverse pe locul pe unde balonul a părăsit terenul.

LOVITURI DE PICIOR

LA RUGBY-TAG NU SUNT PERMISE LOVITURILE DE PICIOR

AVANTAJUL

Ca să nu oprească jocul la fiecare infrafracțiune, arbitrul acordă avantaj echipei adverse dacă există o șansă să beneficieze de un avantaj din punct de vedere tactic, teritorial sau prin marcarea de încercari (eseuri).

CRONOMETREARE

În jocul de rugby s cronometrarea si evidența scorului se fac de un cronometror numit de comisia de organizare.

DISPOZITII FINALE

Tinand cont de importanta acestui joc pentru formarea ulterioară a jucatorului de rugby, pentru fidelizarea copilului, jocul trebuie să aibă continuitate, fiind fluidizat, iar durata secvențelor de joc trebuie să crească.

Trebuie creat un corp de arbitrii care sa cunoască si sa aplice regulamentul de Srugby (Rugby Tag) .

Abaterile disciplinare se vor judecă in conformitate cu regulamentele FRR.

<p>5.Sistem de punctaj, stabilirea clasamentului, modul de calificare</p>	<p>Se atribue 5 puncte la victorie cu bonus la diferența de 4 eseuri, 4 puncte la diferența mai mică de 4 eseuri, 2 puncte la meci egal. În stabilirea clasamentului avem următoarele criterii: diferența dintre eseurile marcate și cele primite, numărul de eseuri marcate și cele primite, vârsta participanților. Dacă în fazele finale meciurile se termină egal vor avea loc două reprize de 2 minute după care dacă egalitatea persistă se joacă eseu de aur. Prima echipă calificată la faza județeană se califică la faza pe regiune, unde de asemenea primele clasate în cele 8 regiuni se califică la finală. Programarea meciurilor se face cu ajutorul tabelii Berger.</p>
<p>6.Norme de formulare a contestațiilor</p>	<p>Contestațiile se fac în scris la începutul, la pauza sau la sfârșitul meciului în termen de 10 minute (nu a competiției). În funcție de tipul contestației comisia de organizare a fazei respective poate da răspuns oficialilor echipei care a depus contestația. Nu se pot face contestații asupra brigazii de arbitri sau a modului de arbitraj.</p>
<p>7. Categoriile de cheltuieli suportate de FRR</p>	<p>Arbitraj la fazele finale și premierea profesorilor -antrenori pentru cele opt echipe și premierea cu materiale a echipelor participante.</p>
<p>8. Titluri și premii acordate de FRR</p>	<p>Trofeu transmisibil pentru echipa câștigătoare, trofee pentru cel mai tehnic jucător, cel mai tânăr participant, cea mai tehnică fată participantă la finală și antrenorul competiției.</p>

VIII. ȘAH

VIII.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - FETE ȘI BĂIEȚI (competiția are finalitate națională)

REGULAMENT

DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI DE ȘAH DIN CADRUL „OLIMPIADEI GIMNAZIILOR”

CAP 1. Condiții de participare. Alcătuirea echipelor. Faza pe școală

1.1. Olimpiada Gimnaziilor se adresează elevilor din ciclul gimnazial. La Șah, competiția se va desfășura pe echipe, formate din 4 elevi, din care cel puțin o fată.

1.2. La faza pe școală se va organiza un turneu final, la care numărul de participanți se decide de către Comisia sportului școlar din unitatea de învățământ / Asociația Sportivă Școlară a unității de învățământ. În urma stabilirii clasamentului general pe școală se va alcătui echipa școlii, formată din primii 3 clasați plus prima fată.

1.3. Concursul pe școală se desfășoară în sistem elvețian individual, 7 runde, timp de joc 15 minute de jucător. Doi jucători nu au voie să joace decât o partidă între ei.

CAP 2. faza pe localitate, centre de localități și județ/sectoare

2.1. Participă câte o singură echipă a fiecărei unități de învățământ.

2.2. Concursul se desfășoară în sistem elvețian, 7 runde, timp de joc 15 de minute de jucător. Două echipe nu au voie să joace împreună decât o singură dată.

2.3. Se califică la etapa pe zonă echipa ce ocupă primul loc la finalul concursului.

CAP 3. Faza pe regiune

3.1. Participă, în funcție de Regiunile de dezvoltare ale României, de la 4 la 7 echipe.

3.2. Faza pe zonă se desfășoară într-o singură zi, sistem turneu (fiecare cu fiecare), între 3 și 7 runde. Ritmul de joc este de 30 de minute de jucător.

3.2 Faza pe zonă se desfășoară în două zile, sistem turneu (fiecare cu fiecare), între 3 și 7 runde. Ritmul de joc este de 30 de minute de jucător. Unde sunt mai puține echipe se poate juca tur-retur.

3.3. Se califică la faza națională echipa ce ocupă primul loc la finalul turneului.

CAP 4. Faza Națională

4.1. Participă 8 echipe, campioanele fiecărei zone.

4.2. Faza națională se desfășoară în sistem turneu, fiecare cu fiecare, 7 runde, 60 de minute de jucător, pe durata a 3 zile:

Ziua 1 Ora 10.00 Runda 1

Ora 15.00 Runda 2

Ora 17.00 Runda 3

Ziua 2 Ora 10.00 Runda 4

Ora 15.00 Runda 5

Ora 17.00 Runda 6

Ziua 3 Ora 10.00 Runda 7

Festivitatea de premiere

CAP 5. Regulamentul de joc. Date tehnice. Sistem de punctaj, stabilirea clasamentului, modul de calificare de la o etapă la alta.

5.1. Faza pe școală este singura etapă care se desfășoară individual. Pentru fiecare victorie se acordă un punct, pentru fiecare remiză 0,5 puncte iar la înfrângere 0 puncte. Clasamentul final ține strict cont de numărul de puncte obținute. În caz de egalitate între 2 sau mai mulți jucători, se aplică următoarele criterii de departajare:

a. Bucholtz mediu (suma punctelor adversarilor, din care se scade cel mai bun și cel mai slab rezultat)

b. Sonneborn (de la fiecare adversar pe care l-ai învins primești toate punctele, de la cei cu care ai făcut remiză primești jumătate din punctajul lor, de la cei la care ai pierdut nu primești nimic)

c. Scorul progresiv (suma punctelor totale pe care le-ai avut după fiecare rundă)

d. Bucholtz (suma punctelor adversarilor)

e. Vârsta mai mică

5.2. Fazele pe localitate, centre de localități și județ / sectoare, Regiuni și cea finală se joacă în sistem turneu, pe echipe.

5.3. În funcție de numărul echipelor participante, tragerea la sorți este următoarea:

a. 3-4 echipe (6 runde tur retur)

R1	R2	R3	R4	R5	R6
1-4	4-3	2-4	4-1	3-4	4-2
2-3	1-2	3-1	3-2	2-1	1-3

b. 5-6 echipe (5 runde)

R1	R2	R3	R4	R5
1-6	6-4	2-6	6-5	3-6
2-5	5-3	3-1	1-4	4-2
3-4	1-2	4-5	2-3	5-1

c. 7-8 echipe (7 runde)

R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7
1-8	8-5	2-8	8-6	3-8	8-7	4-8
2-7	6-4	3-1	7-5	4-2	1-6	5-3
3-6	7-3	4-7	1-4	5-1	2-5	6-2
4-5	1-2	5-6	2-3	6-7	3-4	7-1

5.4 Pentru fiecare victorie, o echipă primește 2 puncte, pentru fiecare meci egal 1 punct iar pentru fiecare înfrângere 0 puncte.

5.5 Lista de bază a echipei (se predă la ședința tehnică. Nu are voie să sufere modificări pe parcursul turneului):

	Echipa școlii: _____ Localitatea _____			
masa	Nume, prenume	Clasa	Nr. Carnet legitimare	ELO/ CIV
1				
2				
3				
4 (junioară obligatoriu)				

Se completează de către școală. Pentru jucătorii legitimați se vor completa și ultimele 2 coloane.

5.6 Echipa care apare prima în tabelul rundelor, va avea piesele albe pe mesele 1 și 3 și piesele negre pe mesele 2 și 4.

5.7 Arbitrul competiției la etapa finală va fi desemnat de Federația Română de Șah. Programul folosit pentru împerechere la etapa finală va fi SwissManager.

5.8 Criterii de departajare în caz de egalitate.

- Victoria directă sau mica diagramă (aplicată la punctele de meci)
- Numărul de puncte de partidă (punctele câștigate prin forfait vor fi considerate normal, 1 punct).
- Rezultatul mai bun pe prima masă.
- Echipa cea mai tânără.

CAP 6. Norme de formulare a contestațiilor.

6.1 La ședința tehnică a fiecărui turneu se va stabili comisia de apel, formată din 3 membri plus 2 supleanți.

6.2 Orice contestație trebuie făcută în scris, în maxim 10 minute de la terminarea meciului și înmănată arbitrului principal. Acesta va întruni comisia de apel imediat. Membrii comisiei a căror echipe sunt direct implicate vor fi înlocuiți de supleanți. Decizia comisiei de apel trebuie să respecte regulamentul jocului de șah și este definitivă.

CAP 7. Categoriile de cheltuieli suportate de Federația Română de Șah.

La etapa finală FRȘah va suporta cheltuielile de transport, cazare și masă, barem de arbitraj pentru 2 persoane (Arbitrul principal și observatorul federal - președinte al comisiei de apel)

CAP 8. Titluri și premii acordate de F R Șah.

Federația Română de Șah va asigura premiarea la etapa finală a 12 sportivi (primele 3 rezultate pe fiecare masă), prin acordarea de medalii individuale, diplome personalizate și premii în material sportiv de specialitate.

IX. TENIS DE MASĂ

IX.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - FETE ȘI BĂIEȚI (competiția are finalitate națională)

REGULAMENT DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI DE TENIS DE MASĂ DIN CADRUL „OLIMPIADEI GIMNAZIILOR”

1. Participanti:

- ani de nastere: copiii nascuti in 2000 si mai mici.
- echipe mixte
- numar de sportivi intr-o echipa 4- 2 fete si 2 baieti
- profesor/antrenor: 1 persoana/echipa

2. Dreptul de joc - Conditii de participare:

Au drept de participare toti elevii scolilor generale din clasele V-VIII baieti si fete inclusiv cei legitimati intr-unul din cluburile sportive afiliate la Federatia Romana de Tenis de Masa.

3. Sistemul de desfasurare:

- a) înscrierea echipelor se va face pana la data de 1.10.2015.
- b) etapa pe localitate
- c) etapa pe județ

d) etapa regionala

Regiunea - Nord est : Iași

- Sud-Est Dobrogea:Constanța
- Sud-Muntenia: Ploiești
- Sud-Vest Oltenia: Olt
- Vest: Arad
- Nord-Vest: Bistrița Năsăud
- Centru: Sibiu
- București-Ilfov: București

e) etapa finala

- la etapa finală se vor califica 8 echipe (castigatoarea fiecarei regiuni).

4. Regulament de joc: date tehnice - disciplina, proba.

In concursurile unde exista elevi care sunt legitimați la cluburi sportive de performanță aceștia vor fi trecuți atat in grupe cat si pe tabloul eliminatoriu in pozițiile de favoriți, in toate cele trei faze ale concursului.

4.1. La nivel local/scoala sistemul de joc este pe echipe eliminatoriu. Echipele vor fi formate din 2 baiati si 2 fete reprezentand aceeași unitate de invățamant. Concursul se va desfasura pe un tablou care va cuprinde 16,32,64 sau 128 echipe.

Sistemul de joc este conform foii de arbitraj prezentată in anexă.

Meciurile se vor desfasura dupa sistemul cel mai bun din trei seturi(2/3) si se vor califica la faza pe regiune echipele castigatoare din faza județeană.

4.2. La nivel regional se va juca sistem turneu .

Concursul va fi organizat pe 2 grupe de cate 4 echipe. Echipa clasata pe locul I in grupa A va juca semifinala cu echipa din grupa B clasata pe locul I; echipa clasata pe locul I in grupa B va juca cu echipa clasata pe locul II in grupa A. Echipele castigatoare vor juca finala, echipele învinse vor juca pentru locurile III-IV.

Meciurile se vor desfașura dupa sistemul cel mai bun din 5 seturi(3/5) și se va califica la faza națională echipa clasată pe primul loc.

4.3. La nivel national concursul va fi organizat pe 2 grupe de cate 4 echipe. Echipa clasată pe locul I in grupa A va juca semifinala cu echipa din grupa B clasată pe locul I; echipa clasată pe locul I in grupa B va juca cu echipa clasată pe locul II in grupa A. Echipele castigatoare vor juca finala, echipele invinse vor juca pentru locurile III-IV.

Meciurile se vor desfășura dupa sistemul cel mai bun din 5 seturi(3/5) si se vor stabili castigătorii turneului.

5. Sistem de punctaj, stabilirea clasamentului, modul de calificare de la o etapă la alta.

Clasamentul grupelor se stabileste pe baza numarului de victorii astfel :

a) La egalitate de victorii între două echipe se ia in calcul victoria directă dintre ele .

b) La egalitate de victorii între trei echipe (in grupele A si B) se ia in calcul in ordine setaverajul si dacă egalitatea se mentine se ia in calcul punctaverajul numai între cele trei, prin împărțire. Echipa cu coeficientul cel mai mare va fi cea mai bine poziționată.

In grupe dacă o echipă nu se prezintă la un meci va fi penalizată si nu va primi nici un punct. Dacă situatia se va repeta si la al doilea meci, echipa va fi exclusa din concurs, iar clasamentul actualizat prin anulara tuturor meciurilor disputate de echipa respectivă pana atunci.

Pe tabloul eliminatoriu dacă o echipa nu se prezintă la meci este eliminată din concurs.

Pe taboul eliminatoriu echipele învinse vor fi eliminate.

Echipa care va obtine prima două victorii este desemnată castigatoare.

6. Norme de formulare a contestațiilor.

In cazul neînțelegerilor privind oricarei probleme legate de regulamentul de joc in timpul un meci, contestațiile se depun pană la terminarea zilei de concurs către comisia de competiție .

7. Arbitrajul va fi asigurat de catre FRTM.

Programul competițional

Faza - locala: 01.10.2015

- județeană: 01.11 - 01.12.2015

- regională: 1-31.04.2016

Locație de desfasurare:

Nord-est - Iași

Sud-est Dobrogea - Constanța

Sud-vest Oltenia - Olt

Vest - Arad

Nord-Vest: Bistrița Năsăud

Centru: Sibiu

București-Ilfov:

București

- națională: 1-30.05.2016

X. VOLEI

X.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - FETE ȘI BĂIEȚI (competițiile au finalitate națională)

REGULAMENT DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI DE VOLEI DIN CADRUL „OLIMPIADEI GIMNAZIILOR”

CAPITOLUL I - SCOP

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

CAPITOLUL II - PARTICIPANȚI

Această competiție este organizată de către COSR, F.R.Volei și M.E.C. cu sprijinul A.J.V., prin comisiile locale. În această competiție pot participa sportivi legitimați dar și sportivi nelegitimați.

Echipele vor avea în componență 10 jucători, dintre care minimum 4 nelegitimați, și un antrenor. Jocurile se vor desfășura numai în săli omologate de către C.C. Competiții a F.R. Volei.

Înălțimea fileului este de 2,15m pentru fete și 2,30m pentru băieți.

CAPITOLUL III - CONDIȚII DE PARTICIPARE

În această competiție pot participa sportivi legitimați dar și sportivi nelegitimați.

Participarea jucătorilor se face pe bază de tabel cu avizul scolii și a inspectoratului școlar, iar sportivii vor avea asupra lor carnetele de elev cu poză. Echipele vor avea în componență 10 jucători, dintre care minimum 4 nelegitimați, și un antrenor.

Participarea elevilor la competițiile sportive este condiționată de prezentarea avizului medical "Clinic sănătos" eliberat de către medicul de familie/medicul de la cabinetul școlar conform Anexei nr.3 de la Regulamentul de organizare și desfășurare a Olimpiadei Gimnaziilor

La faza locală se poate înscrie orice școală care dorește să participe la această competiție.

CAPITOLUL IV - SISTEMUL ȘI DATELE DE DESFĂȘURARE

Competiția se va desfășura în 4 faze, după cum urmează:

- faza a I a - locală 20 - 22.11.2015
- faza a II a - județeană 29 - 31.01.2016
- faza a III a - regională 22 - 24.04.2016
- faza a IV a - finală. 20 - 22.05.2016

- a - Înscrierile se fac la ISJ, conform Anexei 1 din Regulamentul de organizare și desfășurare al Olimpiadei Gimnaziilor. Echipele înscrise în campionat vor fi repartizate în grupe de 4/6 echipe și se vor califica pentru faza județeană primele două clasate.

- b - În faza județeană echipele vor fi repartizate în serii de 4 echipe (în funcție de numărul de echipe calificate) și vor desfășura un turneu simplu. Ordinea de desfășurare a jocurilor se va stabili la ședința tehnică , care se va desfășura în ziua premergătoare turneului. Echipele vor susține câte 2(două) jocuri pe zi.

Se vor califica pentru faza regională echipele clasate pe primul loc atât la feminin cât și la masculin.

- c - În faza regională, echipele calificate vor fi împărțite în 8 serii regionale în funcție de numărul echipelor calificate. Repartiția se va face pe criterii geografice, iar echipele vor disputa un turneu simplu cu două jocuri pe zi.

Jocurile se vor desfășura conform tabelului Berger, numerele de ordine ale echipelor fiind stabilite în cadrul ședinței tehnice care va avea loc la ora 19, în ziua premergătoare începerii turneului, în localitatea de desfășurare a acestuia.

Turneul se va desfășura în perioada 22-24.04.2016.

Se califica pentru faza finală , la feminin și la masculin primul loc din fiecare regiune.

- d - Turneul final se va desfășura pe durata a 3 zile, echipele calificate fiind repartizate în 2 serii și vor disputa jocurile în două săli.

În această fază, echipele vor susține două jocuri pe zi și vor juca fiecare cu fiecare în cele două grupe după regula tabelului Berger, cu numere de ordine ale echipelor stabilite prin tragere la sorți, în cadrul ședinței tehnice care are loc în localitatea de desfășurare a turneului, în ziua premergătoare începerii acestuia, la ora 19 .

După desfășurarea jocurilor din cele două serii, echipele clasate pe locurile 1 și 2 în seria I și seria a II a vor juca pentru a stabili echipa campioană.

La fel vor proceda și echipele clasate pe locurile 3 și 4 în fiecare serie, clasamentul final stabilind locurile 5-8.

Desfășurarea jocurilor în cele două serii se va face astfel:

- jocul 1 - locul 4 din seria I a cu locul 3 din seria a II a,
 - jocul 2 - locul 3 din seria I a cu locul 4 din seria a II a,
 - jocul 3 - locul 2 din seria I a cu locul 1 din seria a II a,
 - jocul 4 - locul 1 din seria I a cu locul 2 din seria a II a,

În ultima zi a turneului se vor întâlni:

- jocul 5 - învinsele din jocurile 1 și 2
 - jocul 6 - învingătoarele din jocurile 1 și 2
 - jocul 7 - învinsele din jocurile 3 și 4,
 - jocul 8 - învingătoarele din jocurile 3 și 4

Turneul final se va desfășura în perioada 20-22.05.2016, în localitatea care va fi desemnată să organizeze aceasta finală.

Desemnarea localității care va organiza turneele finale (m+f) va avea loc pe 26.04.2016, ora 11, la sediul F.R.V.

CAPITOLUL V - CONDIȚII DE STABILIRE A REZULTATELOR

Pentru faza locală, județeană și regională clasamentele se vor face după sistemul:

- 2 puncte pentru joc câștigat
- 1 punct pentru joc pierdut

Pentru faza finală clasamentele se întocmesc conform R.O.A.V. după sistemul:

- 3 puncte pentru joc câștigat cu 3-0 sau 3-1;
- 2 puncte pentru joc câștigat cu 3-2 ;
- 1 punct pentru joc pierdut cu 2-3 ;
- 0 puncte pentru joc pierdut 0-3 sau 1-3

În fazele locală, județeană și regională se va juca după sistemul cel mai bun din trei seturi, iar în faza finală se va juca după sistemul cel mai bun din cinci seturi.

În caz de egalitate la puncte a două sau mai multe echipe, departajarea va fi făcută de raportul dintre seturile câștigate și cele pierdute, echipa cu un raport mai mare fiind în avantaj.

Dacă și raportul seturilor este egal, se va lua în considerare raportul dintre punctele câștigate și cele pierdute.

CAPITOLUL VI - DISPOZIȚII FINALE

Echipele clasate pe primul loc în etapa finală vor fi declarate Campioane .

Toate echipele la faza finală vor primi din partea organizatorilor premii în obiecte și diplome.

La fazele locală, județeană și regională arbitrajul va fi asigurat pe plan local și va fi benevol.

La turneele finale, cheltuielile de arbitraj vor fi asigurate de Federația Română de Volei.

COMPONENȚA DELEGAȚIILOR SPORTIVE ȘCOLARE PARTICIPANTE LA O.G.

- începând cu faza pe localitate -

I. ATLETISM - TETRATLON ȘCOLAR PE ECHIPE

I.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - FETE ȘI BĂIEȚI

Nr. crt.	Competiția	Nr. de elevi/eleve	Număr de profesori delegați	Total persoane	
01.	Tetratlon	fete	4	1	9
		băieți	4		

II. BADMINTON

II.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - FETE ȘI BĂIEȚI

Nr. de elevi/eleve		Număr de profesori delegați	Total persoane
băieți	fete		
2	2	1	5

III. BASCHET

III.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - FETE ȘI BĂIEȚI

Nr. crt.	Competiția	Nr. de elevi/eleve	Număr de profesori delegați	Total persoane
01.	Baschet băieți	10	1	11
02.	Baschet fete	10	1	11

IV. FOTBAL PE TEREN REDUS

IV.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - BĂIEȚI ȘI FETE

Nr. crt.	Competiția	Nr. de elevi	Număr de profesori delegați	Total persoane
01.	Fotbal băieți	10	1	12
02.	Fotbal fete	10	1	12

V. HANDBAL

V.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - FETE ȘI BĂIEȚI

Nr. crt.	Competiția	Nr. de elevi/eleve	Număr de profesori delegați	Total persoane
01.	Handbal băieți	12	1	13
02.	Handbal fete	12	1	13

VI. OINĂ

VI.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - BĂIEȚI

Nr. crt.	Competiția	Nr. de elevi	Număr de profesori delegați	Total persoane
01.	Oină	15	1	16

VII. RUGBY

VII.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - MIXT (BĂIEȚI + FETE)

Nr. crt.	Competiția	Nr. de elevi	Număr de profesori delegați	Total persoane
01.	SRugby (Rugby Tag) - cls. V-VIII	12	1	13

VIII. ȘAH

VIII.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - FETE ȘI BĂIEȚI

Nr. de elevi/eleve		Număr de profesori delegați	Total persoane
Băieți+fete (VEZI REGULAMENTUL)			
4		1	5

IX. TENIS DE MASĂ

IX.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - FETE ȘI BĂIEȚI

Nr. de elevi/eleve		Număr de profesori delegați	Total persoane
băieți	fete		
2	2	1	5

X. VOLEI

X.1. ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL - FETE ȘI BĂIEȚI

Nr. crt.	Competiția	Nr. de elevi/eleve	Număr de profesori delegați	Total persoane
01.	Volei băieți	10	1	11
02.	Volei fete	10	1	11

DIRECTOR GENERAL,
Monica Cristina ANISIE

DIRECTOR,
Domokos SZŐCS

DIRECTOR,
Mihaela Tania IRIMIA

INSPECTOR GENERAL,
Alin Cătălin PĂUNESCU