

k. 11.
5377

Nu se împru-
mută acasă.

EDUCAȚIUNE FIȘICĂ

JOCUL

„O INA”

ȘI

Regulamentul pentru concursuri generale

DE

C. D. GHEORGHIU

Membru, laureat al Soc. Geografice

Colaborator la «Enciclopedia Română», pentru Istorie, Geografie, și Gimnastică,
etc. etc.

Biblioteca documentară
Piatra Neamț — I. G. Macău

Unicul aprobat de Onor. Minister al Instrucțiunii Publice
și al Cultelor pentru școlarii școlilor primare,
secundare, normale-primare și seminare.

Prețul 60 bani

24.018

EDITURA:

Librăria M. L. Abeles și a Tipografilor „Unirea” (J. Koppel)
PIATRA-N.



PREFAȚĂ

În literatura noastră scolară, până în prezent, încă nu avem o carte în care jocurile, așa duse gimnastice să fie tratate în mod sistematic, amănunțit și pe înțelesul tuturor. Din această cauză acei chemați a face educațiunea fizică a copiilor în școli, întâmpină mari greutăți în predarea lor; și greutatea aceasta se resimte cu atât mai mult, cu cât unul și același joc poate—după localități, sau chiar în aceeași localitate, — avea și variante.

Deosebit de acesta, chiar în puținele jocuri scrise ce avem, lipsind la unele ilustrațiunile, atât de necesare și de atât folos, atât pentru reprezentarea generală a jocului, cât și pentru determinarea precisă a pozițiunilor pe cari trebuie să le ocupe jucătorii, într'un joc,— iar la altele și dacă ele se găsesc, ne fiind îndestul de clarificate și inteligibile,—presintă încă un mare inconvenient pentru acei cari ar voi să le eșecute. Căci nu toți instructorii pot cunoște, la urma-urmei, într'un moment dat, un anumit șir de jocuri tocmai din chiar cauza negeneralisăreii lor; așa că, acolo unde nu ajunge propria experiență, ori imaginație, restul jocurilor incomplete descrise, ori nearătate prin figuri clare, se neglijează și ignorază.

Acestea au fost motivele cari au determinat aparițiunea cărții de față.

* * *

Jocul „Oina“ și „regulamentul acestui joc, pentru concursuri generale“, cu care începem publicațiunea noastră, a fost unicul aprobat de Onor. Minister al Instrucțiunii Publice ca obligatoriu a se juca în toate școlile din țară.

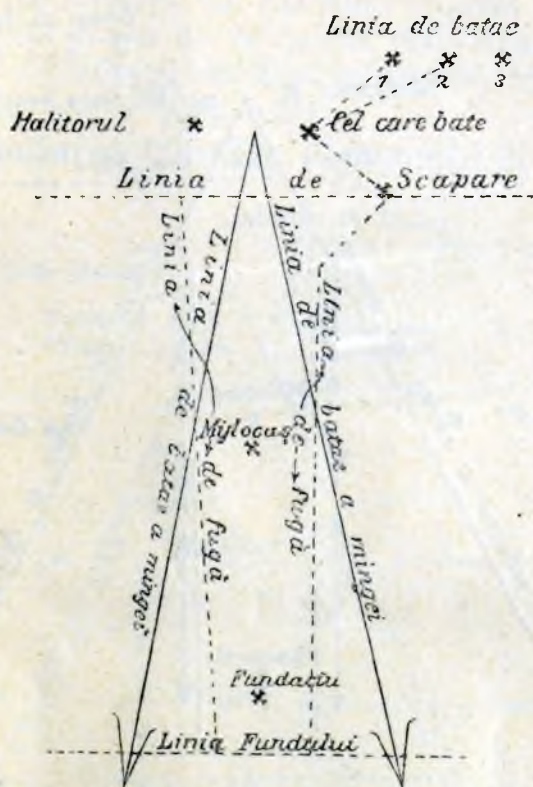
În acest joc, chestiunea „arbitrilor,“ este tratată în întregime de Domnul **Spira C. Haret**, fost Ministru al Instrucțiunii Publice.

În „regulamentul pentru concursuri“ am suprimat clișeul prin care se arăta pozițiunea jucătorilor; de orice în intențiunea mea a fost, ca prin acea figură să se vadă numai pozițiunile egale ale jucătorilor, iar nu să se creadă în modificarea însă-și a planului general al jocului.

Aședarea pentru „Oină în concurs“ este aceiași ca și pentru ori-care joc simplu de Oină.

C. D. Gheorghiu

Plan de aședare a Oinei în șase.

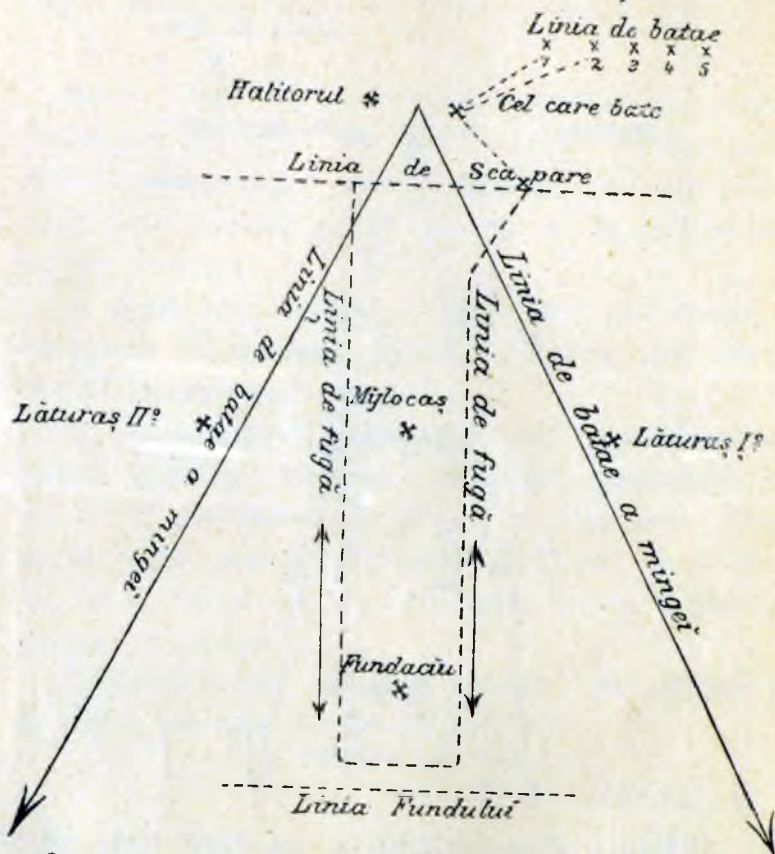


Distanța dintre halitor și cel care bate adeseori e variabilă, după lungimea bețului și a brațului celui de la bătae.

Oina în dece. Cu un număr de șase jucători înse Oina prezintă forma cea mai simplă și redusă.

O aședare completă ni se prezintă numai când jocul se face cu dece jucători, atunci avem: Un halitor, un mijlocas, un fundaciū, un lăturaș la drép-ta și altul la stânga mijlocasului.

Plan de aşedare a Oinei în dece.



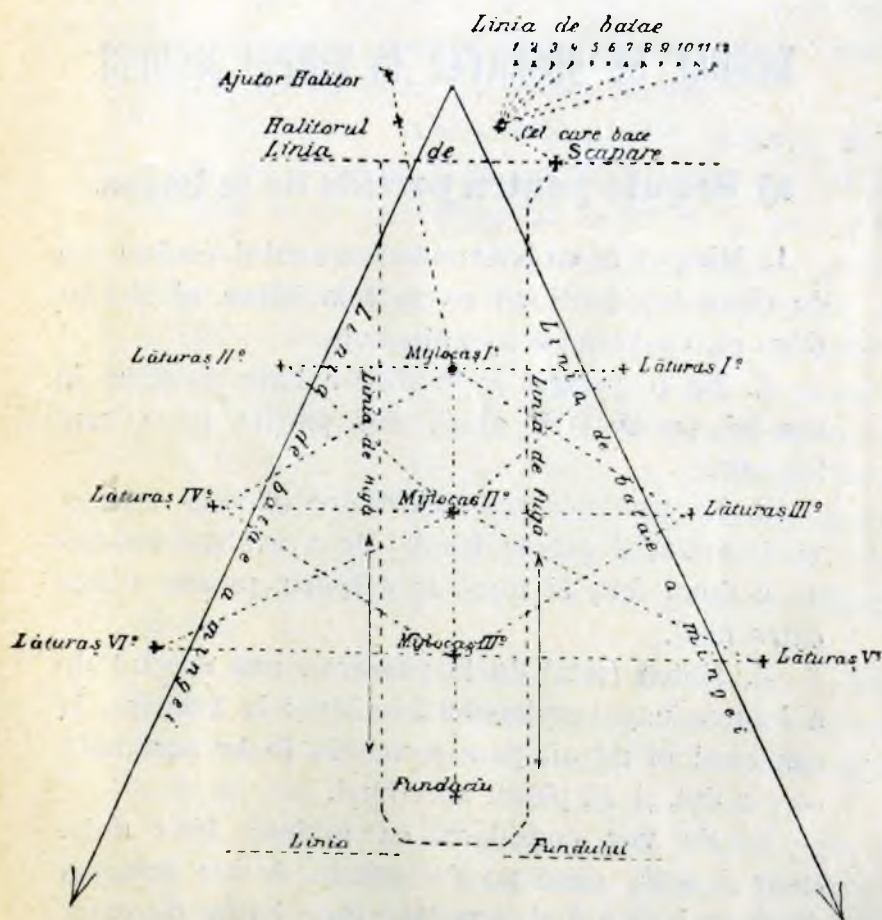
Oina în mai multe përechi. Ori-care ar fi numărul jucătorilor, când s'ar trece peste numărul de dece, aşedarea generală a jocului se va face tot ca pentru dece, dar se vor pune în loc de 1 mijlocas 2, 3, etc., mijlocași; așa că, în asemenea cazuri va fi un mijlocas I-iu, un mijlocas al 2-lea, al treilea etc. Un lăturaș întâiu, al doilea, al treilea, al patrulea etc.

În asemenea împrejurări este de rigóre ca la spațele halitorului (cam de 4—5 pași), să se aşede de

către cei de la prins mingea (păscare) un jucător care să-l ajute (pe halitor), în cas când mingea a fost scăpată, ori a trecut de la halitor mai departe.

Pentru a înfățișa și mai bine cele spuse, să luăm un exemplu pentru Oina în 24.

Plan de aședarea Oinei în 12 părechî (24 jucători).



Linile, care se încrucișează, de la mijlocași la lăturași, și vice-versa, arată direcțiunile încotro ei pot și sunt obligați numai să asvîrle mingea în timpul jocului, pentru a corespunde între dinși.

REGULE DE OBSERVAT ÎN TIMPUL JOCULUI.

a) Regule pentru partida de la bătae.

1. Mingea se va bate numai cu unul și același băt de către toți jucătorii ce sunt la bătae, și nici într'un cas cu mâna sau cu alt-ceva.

2. Nu e permis jucătorilor a bate mingea în așa fel, ca să iasă afară din părțile unde sunt lăturași.

3. La cas când vre-unul dintre elevi a contra-venit art. 2, el pierde dreptul de a mai bate imediat de a doua oră, ci trece la scăpare, pentru a fugi către fund.

4. Matca (șeful de la păscare), are dreptul de a întorce înapoi pe jucătorii ce ierau la scăpare, la cas când ei nu au ținut socoteală de lovitura nulă ce s'a dat, și au plecat spre fund.

5. Se vor considera ca lovituri bine date, chiar și acele când nu s'ar atinge de loc mingea, dacă ea însă a fost aruncată spre bătae de către halitor.

6. Prinderea mingei din *cuc* (sbor) nu constituie un avantaj pentru cei de la păscare decât numai atunci când lovitura a fost dată de către *cel de șase*; sau când există o prealabilă înțelegere de a se ține toate cucurile ca bune.

7. Jucătorul, care a bătut deja mingea, este dator a nu lăsa bățul jos, ci a-l trece imediat în mână jucătorului ce urmează pentru bătae.

Cel care va contraveni acestei reguli, și fie că va lua bățul în fugă cu el, fie că-l va asvârli jos, așa ca să pue mâna pe el cel de la halit, pentru 1-a oră, va trece, ca pedepsă la mijloc; pentru a 2-a oră (repelându-se aceiași greșală, fie tot de același jucător, fie de un altul din aceiași partidă), partida pierde dreptul de bătae, și trece la păscare.

8). Nu le este permis jucătorilor de la bătae, de a pune mâna pe minge, pentru a zădărnici jocul, de asemenea nu constituie nici un avantaj pentru cei cari sunt de fugă (de la bătae), în cas când orî-care persoană străină de joc ar prindeși reținea mingea.

9. Jucătorii de la bătae au dreptul de a bate (lovind orî nelovind mingea), numai câte *o singură dată*, alară de cel care întimplător ar rămânea să bată de șase orî.

10. Jucătorul, *dis de șase*, este acela care nu mai are pe nimeni după dînsul pe linia de bătae, toți cei-l'alți jucători fiind orî la scăpare, orî la fund.

11. Dacă în intervalul bătăilor de la 1 până la 6, se întimplă vre-o scăpare ore-care, și vine

vre-unul, sau mai mulți, dintre jucătorii cari erau la fund, restul bătailor, ori câte ar mai avea de făcut acel ce este *de șase*, nu le mai poate bate mai departe; el trece la scăpare; și în cas când a venit numai un singur jucător, acela rămâne apoi să bată de *șase ori*.

12. Dacă întâmplător toți jucătorii de la bătae, sunt: unii la scăpare, alții la fund, și acel de șase și-a isprăvit toate bătaile ce avea de bătut, fără a veni vre-un alt jucător, de la fund, care să-l înlocuiască, atunci *șeful* trebuie pentru a salva jocul partidei sale, să treacă la mijloc.

În cazul când el a scăpat ne-lovit de la mijloc partida de la bătae are dreptul de a reîncepe (continua) iarăși jocul de la început, în ordinea stabilită prin alegerea făcută la începutul jocului.

13 Dacă eventual acei de la păscare sunt atât de abili și precauți în cât din cei de la scăpare nu poate fugi nici unul spre fund, și acel de șase isprăvesce bătaile sale de șase, atunci se pune bătul jos, și toți cei din partida de la bătae vor fi obligați a trece pe rînd la mijloc.

Dacă nici unul dintre ei n'a fost lovit cu mingea, de la genunchi în jos (avînd dreptul de apărare), atunci partida își reîncepe jocul rămânînd tot ei la bătae.

DECISIUNE

Noi, Ministru Secretar de Stat la Departamentul
Cultelor și Instrucțiunii Publice ;

Având în vedere decisia noastră No. 18.328 din
13 Aprilie 1898, prin care se institue concursuri
anuale de jocuri de „Oină“ pentru școlarii școlilor
primare, secundare, normale-primare și seminare.

Decidem:

ART. 1. — Ca reguli generale pentru ținerea
acestui concurs se aprobă Regulamentul următor:



REGULAMENT

PENTRU

Ținerea concursurilor de Oină INTRE DIFERITE ȘCOLI.

Pentru ținerea concursurilor de Oină, între două ori mai multe școli, se vor observa următoarele reguli:

1. Dacă concursul se ține între două școli, atunci jucătorii se vor așeza în două partide, formând o simplă Oină, după numărul celor cari iau parte la joc.

2. Nu se va ține socotelă, pentru a se declara o partidă învingătoare de timpul cât ea a stat la bătae; ci de numărul punctelor ce ea a câștigat asupra partidei adverse.

3. Se vor face două feluri de notări asupra punctelor pierdute ori câștigate de fie-care partidă, și anume: puncte *simple* și puncte *duble*.

Punctele simple se cifrăză cu 1 ; punctele duble cu 2.

4. Se vor considera ca puncte simple, greșelele făcute, fie de cei de la batae, fie de cei de la păscare, cari nu schimbă ordinea jocului; așa, se vor nota cu 1, greșelele făcute;

De partida de la batae:

a). Când un jucător a bătut mingea cu mâna, ori cu un alt băț.

b). Când a bătut mingea înapoia liniei de batae, ori în părțile unde nu sunt lăturași.

c). Când jucătorul de la batae, după ce a bătut, ar lua cu dînsul bețul ori l'ar lăsa jos și l'ar lua halitorul.

d). Când ar pune mâna pe minge pentru a zădărnici jocul de a face scăpări.

e). Când un jucător ar căuta, amăgind cu intențiune pe halitor, să bată *de două ori* înainte de a se duce la scăpare.

f). Când s'ar întimpla, ca dintre jucătorii de la batae să nu poată fugi nici unul către fund, ci vor sta cu toții pe linia scăpării; ori, a veni de la fund vre-unul la scăpare, stând cu toții pe linia fundului, în timp ce *acel de șase* și-a isprăvit toate bătăile sale.

g). Când un jucător fuge la fund, ori la scăpare, pe o linie atară din lăturași.

h). Când jucătorul fugar n'a *călcat* fundul, și s'a reîntors din nou la scăpare.

i). Când un jucător bate mingea peste obstacolele prevăzute la art. 8 („reguli de observat la prins în mijloc și la apărări“, din regulamentul general al jocului Oina, pag. 24).

7). Când ori-care jucător (în cazul când cucurile se țin ca bune numai de la cel de șase), ar da un cuc, care ar fi prins în partida de la păscare.

De partida de la păscare:

a). Când un jucător, după ce a prins mingea din cuc, a scapat'o, ori cu voniță a lasat'o să-și scape din mâni, n'a reținut'o și a dat ast-fel un avantajiu partidei de la bătae.

b). Când cu intențiune caută de a lovi pe un jucător de la bătae (în timpul apărării lui), în altă parte a trupului, de cât de la genunchi în jos.

c). Când ajutorul halitorului, lăturașii, ori fundaciul, vor purta, svîrlind mingea unul de la altul, iar nu prin intermediul mijlocașilor, contra dispozițiunilor art. 9. („regula pentru partida de la păscare“, din regulamentul general, pag. 26).

d). Când svîrlind mingea după un fugar, ea a căzut peste obstacole, cari au dat pricină de scăpare generală celor de la bătae.

5. Se vor considera ca puncte duble, greșelele făcute de cei de la bătae, în urma cărora trebuie să se schimbe ordinea jocului, adică după urma cărora, partida de la păscare trece la bătae (și cea de la bătae trece la păscare); așa se vor nota cu 2, greșelele făcute de partida de la bătae:

a). Când un jucător de la bătae a fost lovit (cu mingea) din fugă, fără a se apăra.

b). Când un jucător a fost lovit, în timpul apărării (din fugă, ori la mijloc), ori de la genunchi în jos.

c). Când cucurilo celui de șase, vor fi prinse de cei de la păscare (dacă a fost o prealabilă convențiune).

6. Se câștigă un punct (simplu):

De partida de la bătae:

a). Când toți jucătorii sîi au făcut un joc complet; adică după ce au bătut, au fugit la fund și s'au reîntors cu toții pe linia de bătae, fără a fi fost lovit vre-unul dintre ei.

b). Când ori șeful partidei, ori toți cei din întreaga partidă de la bătae, fiind nevoiți să treacă la mijloc (conform art. 12 și 13 din regulamentul general), au scăpat, de la mijloc, neloviți.

De partida de la păscare:

a). Când au reușit a nu lăsa pe nici un jucător de la bătae să se ducă, fie de pe linia de scăpare la fund, fie de la fund la scăpare, pînă ce acel de șase și-a isprăvit bătăile.

b). Când au prins *orî-ce cuc*, dat de ori-ce jucător de la bătae.

c). Când au lovit, fie din fugă, fără apărare; fie din fugă, ori la mijloc, pe un jucător, în pozițiune de apărare (de la genunchi în jos).

7. Punctele de câștig, ori de *perdere*, se socotesc și în plus și în minus, începînd de la 1, adică: dacă partida X. de la bătae, a câștigat, de ex.: 2 puncte bune și 3 rele se va socoti la partida sa: minus un punct (joc bun); dacă partida Y, a făcut 3 puncte rele și 5 bune, se va socoti: plus 2 puncte (jocuri bune).

8. Numărul seriilor de joc se vor stabili de la început pentru a se cunoaște o partidă învingătoare: la cel puțin 3 jocuri cu scôteri complete, și la cel mult 5; adică una și aceeași partidă pôte fi de cel puțin trei, ori de cel mult 5 ori la bătae, după învoire, după care concursul se va considera ca sfîrșit.

9. Partida care va avea cel mîi mare număr de puncte bune, se va proclama învingătoare.

10. În timpul jocurilor cifrarea punctelor câștigate ori pierdute, fie de la partida de la bătae, fie de la cea de la păsare, se va face de către arbitrii jocului.

Regule de observat pentru concursul de Oină între mîi multe școli diferite.

1^o. Când jocul se execută între mîi multe școli jucătorii vor fi grupați în echipe de câte 5 cinci inși de fie-care școlă. (Se pot însă forma și echipe de câte 6, de 7, etc).

2^o. Se scriu atâtea numere pe câte școli sunt; se pun într'o pălărie, și câte un jucător, de la fie-care școlă, trage la sorț numărul ce va avea partida sa. Aceste numere se vor însemna cu 1, 2, 3, 4, 5, 6, etc. și toți camaradii săi (de la școla lui), vor purta apoi (pe pîept) un acelaș număr de distincțiune, făcut din carton, sau alt-ceva, vizibil în timpul jocului.

3^o. Tot prin sorți se constituiesc apoi în două

tabere: una pentru bătae și alta pentru păscare.

5^o. Atât cei de la bătae, cât și acei de la păscare se vor așeza în tot-deauna după un așa plan, în cât să se dea egale puteri, avantaje și desavantaje fie-cărei echipe în parte.

Un exemplu:

Iau parte la concurs 10 școli: fie-care școală se subdivide în echipe de câte 5 inși. Școla A=1, B=2, C=3, D=4, E=5, F=6, G=7, H=8, I=9, și J=10. Intr'o partidă cad bună-ôră, echipele de la 1--5, iar cea-l-altă de la 6--10. Dacă partida 6--10 e petru bătae, jucătorii se vor așeza, pe linia de bătae, la început, ast-fel: 6, 7, 8, 9, 10; 6, 7.....etc.

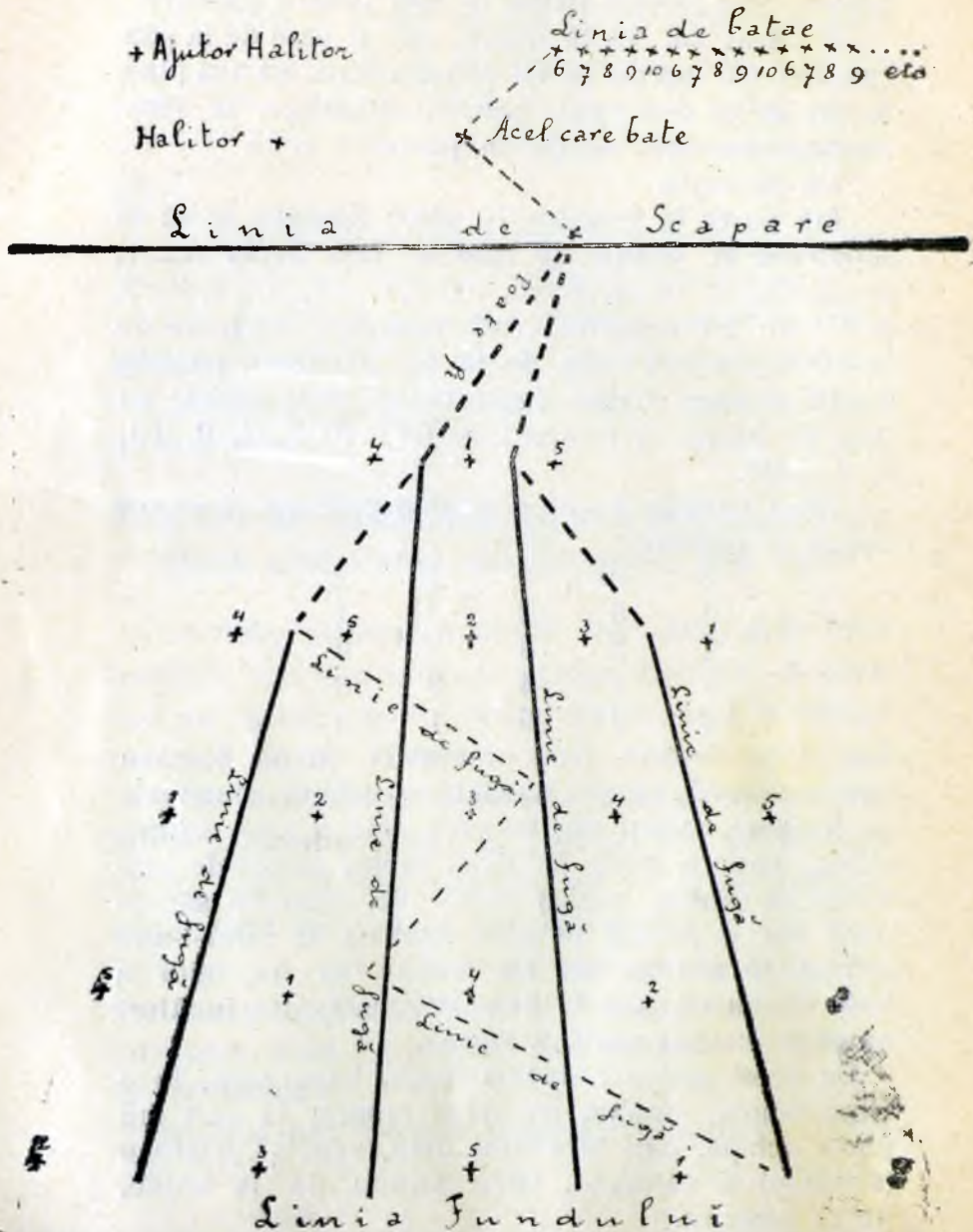
Dacă partida 1--6, e pentru pascare, ei se vor așeza în ordinea:

3	4	1	5	2
4	5	2	3	1
1	2	3	4	5
5	1	4	2	3
2	3	5	1	4

așa că pe fie-care linie orizontală și pe fie-care linie verticală, să vie aședată o echipă complectă cu jucători variați din fie-care cele 2 alte echipe, adică, fie-care școală să aibă: acelaș număr de mijlocași la centru, acelaș număr de mijlocași secundari, etc., și pe cât se pôte egal cu al celor-l-altre echipe. În nici un cas nu trebuie să vie, nici în linie orizontală nici în linie verticală, doi jucători ai unei aceleiaș școli, alătura.

Cu acest mijloc reducem lupta, între școli, la o Oină simplă, formată din două tabere, în cari iau parte echipe, cari în acelaș timp, sunt și prietene (solidare) și dușmane, între dînsele, fie la bătae, fie la păscare.

Plan cum trebuie să se așeze jucătorii mai multor școli împărțite în echipe de câte 5 cinci.
 a) Oină în 50 de jucători.



LEGENDA: Ca Halitor trece un jucător din echipa a 3a. iar ca Ajutor, unul din echipa a 2a. Jucătorii: 1, 4 și 5 (în acest caz) formează 3 figuri geometrice rezulate (pentagone); jucătorii: 2 și 3, iarăși 2 figuri geometrice (trapeze). Jucătorii de la 2 și 3 au, ca avantaj, însă pozițiunile lor de: halitor și ajutor, foarte importante.

5°. După acest plan se poate face un joc de Oină, de odată cu mai multe, ori mai puține echipe, de cât în exemplul dat; se pot însă întocmi, tot după acest plan, și 2, 3, 4, etc., jocuri separate în care să ia parte câte-una din echipele deosebite ale unei aceleiași școli, care să jöce cu alte echipe străine.

Exemplu: dacă iaū parte la concurs 30 de școli, cu câte o echipă de 5, se vor face, după plan, trei jocuri distincte unul de altul, (3 Oini), odată începute și mai în același timp terminate.

Dacă se fac, de ex., 4 rînduri de Oină (ast-fel întocmite), pot lua parte la joc, 4 echipe diferite ale unei aceleiași școli, adică 20 de elevi ai unei școli, în loc de 5, ș. a. m. d.

6. În tot timpul jocurilor cifrarea punctelor câștigate ori pierdute, de diferitele echipe și partide, se va face de către arbitrii jocului.

7. În cazul când jucătorii unei aceleiași școle sunt împărțiți în echipe diferite, și țin jocul cu alte echipe străine, la sfîrșitul jocului se adună punctele bune și rele, ce face fie-care echipă în parte, în un total, dînd ast-fel rezultatul întregii școli, față de cele-l'alte adversare.

8. Cifrarea punctelor simple, bune ori rele, privesc numai pe echipa din care face parte jucătorul, care a dat pricină de a câștiga, ori a pierde, un punct; cele-l'alte echipe, din aceiași partidă (cooperative la bătae, ori la păscaie), rămân în starea de mai înainte (statu-quo-ante).

1951 19548

Tovarov
Sef
1958

Ciîrarea punctelor duble privesc pe toate echipele din aceeași partidă, și anume: se notează cu 2, echipa din care face parte jucătorul care a dat pricină pierderii jocului; și cu 1, celelalte echipe (cooperative la bătae).

9. În caz când 2 sau 3 școli au eșit cu același număr *maxim* de puncte *bune*, clasificarea se va face după numărul în *minim* al punctelor *rele*.

Când însă nici astfel nu se va putea face clasificarea, de orice 2 sau 3 școli ar putea avea și același număr de puncte rele, atunci se va face un nou joc (de contra), numai între acele școli căzute în parietate; acest joc însă trebuie să ție la cel mult două scôteri (de la bătae).

10. În caz de parietate pot lua parte la concursul de învingere (de contra) ultim, chiar echipe fără soț; în acest caz una dintre echipe se va împărți în două: $\frac{1}{2}$ la păscare (sau 2 și 3); punctele de pierdere ori de câștig ale acestei partide se vor aduna la un loc, ale părții de la bătae cu ale celei de la păscare.

11. Toate jocurile, între două, ori mai multe școli, se vor face conform regulilor generale ale jocului Oina.

12 Pentru ca jucătorii-școlari, să aibă obicinuință, în caz de concursuri generale de Oină, maestrul de gimnastică al fiecărei școle publice, în exercițiile ce va face, va împărți pe elevii unei aceleiași clase, ori pe elevii diferitelor clase, în

mai multe echipe, cari vor concura între dinsele.

ART. II. — Concursul din anul 1899 se va ține în ziua de 9 Mai, fiind Duminică.

ART. III. — Domnii maștrii de gimnastică cari vor voi să iea parte, cu echipele lor, la acest concurs, vor adresa cererile lor la Minister, până în ziua de 15 Aprilie viitor cel mult. Dacă vor crede că pentru buna înțelegere a aplicării acestui regulament, ar fi nevoie de câte-va ședințe preparatoare, vor arata acesta tot până la 15 Aprilie.

Orașele unde se va face concursul se vor fixa mai târziu, după felul înscrierilor ce se vor face.

ART. IV. — Domnul Director al învățământului secundar și superior este însărcinat cu în deplinirea acestei decisiuni.

Dat în București la 20 Decembre 1898.

Ministru, Haret

Notă. Jocul „Oina“, după cum l'am schițata aici e origionar din Iași. Copiii din acel oraș simt o deosebită plăcere de a-l juca, și-l preferă înaintea ori-cărui alt joc de minge din sezon, mai cu samă

că uniî în execuțiunea lui aû prilejul de a se deda la o combinațiune foarte măestrită de mișcări (sărituri, figuri), adese-ori uimitoare.

„Oina“, începe primăvara, de cum începe a se lua omătul (zăpada) și ține până aproape de Paști.

„Porcarii“ (cei cari rămân la păscare „la spartul jocului“), sunt în tot-dea-una huliți, și adese-ori bătauși îi însoțesc până acasă, cântându-le anumite cântece de ocară (mai tot-deauna pornografice), așa că, aceste manifestațiuni, pline de ironii, sunt și ele un puternic stimulent, și contribuiesc de-a întreține mult interesul în joc.

În țară, și chiar în județul Iași, Oina, are foarte multe variante.



OINA

REGULELE JOCULUI

Jocul se execută între două partide: una la bătae și cea-l'altă la prinderea mingii; acesta se face prin alegere:

Partida la bătae are dreptul:

- 1). Ca fie-care jucător să bată mingea o singură dată afară de casul când șeful partidei rămâne singur în barieră, când are dreptul să bată de 3 ori.
- 2). De a fugi din barieră la locul de scăpare și de a se întorce din nou în barieră fără să fie lovit cu mingea.
- 3). De a reînoi bătaia în casul când jucătorii s'au întors în barieră fără să fi fost atinși.

N'are dreptul:

- 4). De a lăsa lemnul din mână.
- 5). De a lua lemnul cu dînsul în fugă spre locul de scăpare.
- 6). De a pune mâna pe minge când ea a fost bătută sau aruncată de adversari.
- 7). De a se întorce în barieră pe aceeași linie pe unde a alergat la locul de scăpare.

Partida la prinderea mingei are dreptul:

1). De a prinde mingea din sbor (în acest cas cel care a bătut-o trece între șef și cel care a prins-o. El se va găsi tot-d'a-una cu fața către cel care are mingea, și acesta va trebui să lovească pe adversar ori-unde; afară de casul când cel de la mijloc a putut să prindă mingea în mână sau s'o înlăture cu palma fugind din nou în barieră sau la locul de scăpare, când e considerat ca neatinș.)

2). Să lovească cu ea pe un adversar, care ar fugi de la locul de bătae la cel de scăpare sau când ar vrea să se întorcă de la acesta în barieră.

3). Ca șeful partidei la bătae, după ce a bătut mingea, să nu-l lase să ajungă la locul de scăpare sau să se întorcă în barieră.

Partida la bătae perde situațiunea:

- a). Când pune mâna pe mingea aruncată.
- b). Când cel care a bătut aruncă lemnul jos și e luat îndată de șeful partidei la prindere, sau chiar de un alt jucător din cei la prinderea mingii.
- c). Când cel care se întorce de la locul de scăpare în barieră, se întorce pe aceeași linie în loc să se întorcă pe diagonală.

Dreptul de a câștiga un punct îl are partida la bătae:

- a). Când șeful după ce a bătut mingea, a alergat la locul de scăpare și de aci s'a întors în barieră fără să fi fost lovit cu mingea;

Partida la prinderea mingei:

- a). Când a prins mingea din sbor și a lovit cu ea pe cel care a bătut-o.
 - b). Când mingea fiind bătută a aruncat cu dînsa și a lovit pe un adversar de la bătae, care ar alerga din barieră la locul de scăpare sau de la acesta în barieră.
- Mingea e considerată ca prinsă din sbor, când ea n'a atins pămîntul de loc sau când a fost prinsă de a dreptul de un singur jucător. Sărirea mingei din pămînt și atingînd pe adversar, nu se consideră ca lovit. Când în partida la bătae nu mai e nici un jucător care să bată, atunci șeful trece la mijloc între cel care aruncă mingea spre bătae și primul jucător care se găsește la jumătate distanța ce separă locul de scăpare de barieră.

Când jocul se execută între mai multe școle, partida dă loc la un singur punct câștigător; când el se joacă numai între două școle, rezultatul va fi că: 5, 7, 9, 11, etc. puncte va da loc la învingere. Numărul jucătorilor se pôte fixa între 9 și 12

Ordinea jocurilor între diferite școle va fi următoarea:

La bătae

1. Școla Normală
2. Liceul Lazăr
3. » Sf. Sava
4. » Lazăr
5. » Matei Basarab
6. Gimnasiul Cantemir
7. Școla Normală
8. Liceul Matei Basarab
9. Gimnasiul Șincai
10. » Cantemir
11. Liceul Mihaï Vitézu
12. » Lazăr
13. » Mihaï Vitézu
14. Școla Normală

La prindere

- Liceul Matei Basarab
- » Mihaï Vitézu
- Gimnasiul Cantemir
- Școla Normală
- Liceul Sf. Sava
- » Lazăr
- » Mihaï Vitézu
- » Lazăr
- » Mihaï Vitézu
- Școla Normală
- Liceul Matei Basarab
- Gimnasiul Șincai
- Liceul Sf. Sava
- Gimnasiul Șincai

- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| 15. Liceul Mateiŭ Basarab | Gimnasiul Cantemir |
| 16. » Sf. Sava | Liceul Lazăr |
| 17. Gimnasiul Cantemir | Gimnasiul Ŗincai |
| 18. Liceul Sf. Sava | Ŗcôla Normala |
| 19. Gimnasiul Ŗincai | Liceul Mateiŭ Basarab |
| 20. Liceul Mihaŭ Vitezul | Gimnasiul Cantemir |
| 21. Gimnasiul Ŗincai | Liceul sf. Sava |

Punctele câştigate se vor însemna în dreptul fie-carei şcôle.

- | | |
|---|--|
| 1). Liceul Mihaŭ-Vitezul | |
| 2). » Sf. Sava | |
| 3). » Lazăr | |
| 4). » Matei Basarab | |
| 5). Gimnasiul Cantemir. | |
| 6). » Ŗincai | |
| 7). Ŗcôla Normală de Institutori. | |

NB. La cas când două sau trei şcoli vor avea puncte egale, vor concŭra din noŭ între dînsele. Iar când timpul nu va fi favorabil sau alte împrejurări vor face ca jocul să nu aibă loc în ziua de 10 Maiŭ, se va amâna pentru Joi, 14 Maiŭ, la orele 8 a. m.

Ministerul Instrucțiunii și al Cultelor

CONCURSUL GENERAL al JOCULUI „OINA”

care va avea loc în ziua de 3 Iunie în orașul *Ploești*

Numărul de ordine	NUVELE ȘCOALELOR	PUNCTE BUNE	PUNCTE RELE	S U M A punctelor câștigate
1	Seminarul Veniamin din Iași	11/17		
2	Liceul din Turnu Severin	11/1		
3	„ „ Focșani	1		
4	Școala normală din C.-Lung	11/17/17		
5	Lic. M. Basarab din București	11/11/11		

Ploesti cu 1/24 *Eu am L*

ORDINEA JOCURILOR

BĂTAE	PRINDERE	BĂTAE	PRINDERE	BĂTAE	PRINDERE	BĂTAE	PRINDERE
1	2	4	1	3	5	5	4
4	3	2	5	2	4	2	3
2	1	1	4	1	3	1	5
3	4	5	3	4	5	3	2
5	2	4	2	3	1	5	1

Președinte, D-nu **SP. HARET**
Ministru Instrucțiunii și al Cultelor

Comisiunea de arbitri : **D. Jonescu**
J. Bucovineanu
Z. Jonescu

Maestri de gimnastică :

N. St. Velescu, Bucuresti
Al. Copcescu, Focșani
C. Nicolescu, T. Severin
J. Burghilea, Iași
J. Vasilescu, C.-Lung

NB. — Elevii cari în timpul jocului vor da ocasiune de indisciplină vor fi raportați Onor. Minister al Instrucțiunii spre a fi pedepsiți conform regulamentului.
In caz de ploaie concursul va avea loc a doua zi.

De același autor:

Sub presă:

Manual complet de Jocuri gimnastice

Pretul 2 lei

Apărute:

Manual complet de gimnastică (1888)

Datine poporane, 1892, ed. IV-a.

Dictionar Geografical Jud. Neamț (premiat
de Societ. Geografică.

Școala Specială de Preparatiune Metodică

Internatul de Băcți

C. D. GHEORGHIU

PIATRA-N.

Curs primar și secundar.

Autor. No. 40687 din 1898.

*Institut de încredere: Educațiune și
Instrucțiune îngrijită.*

Internii pot urma și la scôlele statului.

Condițiunile cele mai avantajoșe pentru părinți de
cât la ori-ce internat din țară.

Director, C. D. Gheorghiu

Profesor public (liceu) și privat etc.