

FRO

FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE OINĂ

FONDATA 1932



オイナは、発祥がルーマニアで、現在の野球のルーツといわれているスポーツです。試合は、攻守 11 名の選手で行われ、ランナーが盗塁することで勝敗が決する野球とは大きくことなり、ランナーは守備チームから飛んでくるボールをいかに避けるが、重要なポイントで、選手に俊敏な身のこなしが求められます。したがって、オイナに必要なのは何よりも頭脳プレイです。



(上) オイナ女性チーム (下) 子供チーム



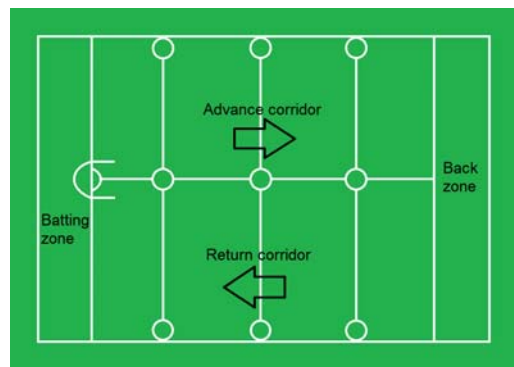
ルーマニア・オイナ連盟会長
ニク ドブレ氏



COMENIUS MULTILATERAL PROJECT
FINANCED BY THE EUROPEAN COMMISSION
THROUGH THE L.L.P. PROGRAMMES
"R.R.E.V."

(REDISCOVER THE REAL EUROPEAN VALUES)

PARTNERS: Romania, Estonia, Italy,
Spain, Norway, France,
Cyprus, Holland, Turkey.



オイナは、縦 70m、横 30m のフィールドがあれば、できる競技です。道具も、革製のボールとバット (1m) で十分です。



オイナは、欧州委員会から支援を受けています。

OINA で国際交流



RoCCIJa Romanian Chamber of Commerce & Industries in Japan

オイナのルールについて

オイナは、平地のフィールドで行われます。できれば、草が生えているような場所が望ましいです。オイナは、それぞれ 11 名の選手で構成される 2 チームで争われます。制限なしです。前半の試合では、一方が打者、そして他方が守備に分かれます。そして、後半で打者と守備は、入れ替わります。

このゲームでは、革製のボール（直径が約 8cm）が使用され、バットは、木製で長さは 1m です。フィールドのマーキングは、下に示した図のとおりです。フィールドは、成人用では縦が 70m、横が 32m ですが、子供の場合縦 58m、横が 26m です。

打者チームの試合進行

打者は、プロテクション・ゾーンから 1 回だけ、ボールを打つことができます。

打者は、チームメイト又は打者の 2 番手の選手からボールを投げてもらいますが、投げ手は、打者が使う打ち方に合わせ打ちやすいボールを投げていいのです。打者が打ったボールの落下する場所によって、打者チームは、1 点又は 2 点を得点することができます。

打者がボールを打つと、打者はスタートラインを出て、フィールドに走り出します。この場合、打者一人で走る場合、また 2 人で走る場合がありますが、これはチームの戦略によるのです。走者は、自分達を守りながら、2 レーン（先行レーン、折返しレーンの両方）を走ります。しかも、守備チームから飛んでくるボールが当たらない場合は、得点が増えます。先行レーンであれ、折返しレーンであれ、レーンには、最大 2 名が走行可能です。走行中、走者は手で飛んでくるボールを受けることができます。したがって、もしボールが手の平に当たれば、それは無得点となります。

試合の前半で 11 名の打者が全員打ち、レーンを走行すると、待機場所からでることになります。

守備チームの試合進行

守備のチームは、9 箇所のサークルと 2 箇所のゾーンで守備します。ストライクゾーンで守備する選手は、フロント・ランカーと呼ばれます。また、バックゾーンで守備する選手は、ディフェンダーと呼ばれます。

それ以外の、サークルを守備する 9 選手は、フォロワーと呼ばれます。外側の 6 人は、レフト及びライト・フィールドャーと呼ばれ、内側の 3 人は、ミッドフィルダーと呼ばれます。2 番目のミッドフィルダーは、ゲーム・コーディネーターです。

守備チームは、打者が打ったヒットのボールを受け取ると、走者を攻めるため守備チームでボールを廻し牽制し、走者を打つ機会を狙うのです。投げたボールが当たると、2 点を獲得します。ただし、ボールを投げた際は、サークルであれ、ゾーンであれ、片足は中になければなりません。

ボールは、走者の体のどの部分でも当たればいいのですが、手の平の部分は走者の防御になります。手も、手のひら以外であれば、有効と認められます。

結論



RoCCIJa Romanian Chamber of Commerce & Industries in Japan

打者は、点を獲得するため、可能な限り遠くに飛ばすことです、そして走行レーンでは、守備チームから身を守ることです。

守備チームは、走者をボールで当てるため、出来る限り早くボールをつかみ、走者に当てることです。

前半、後半で点が加算されます。

得点が多かった方が、勝ちです。(ダニエラ ウチヤマ)