

© by Włodzimierz Strzyżewski: UP PRL P.O. Nr22946 5.02.1972.
and: US Copyright Office, Washington, no 82047 – 02.09.1975.
mod. Zespół Naukowo-Metodyczny PTR

Nowelizacja zmian zatwierdzona:
przez Zarząd PTR 1.07.2006 w Ostrołęce oraz przez Zarząd IRF 1.09.2007 w Warszawie

Przepisy gry w ringo

§ 1 CEL GRY

1. Celem gry jest zdobycie 15 punktów w wyniku obrony własnego terenu i takich rzutów kółkiem ringo z własnego pola bądź spoza tego pola w granicach boiska zaznaczonego antenkami ponad linką ringo – by kółko upadło na boisko przeciwnika. Jeśli przeciwnik wyrównał wynik do stanu 14: 14 – celem jest zdobycie dwóch punktów przewagi. Przy stanie 16: 16 zwycięża zawodnik zdobywający 17 punkt.
2. Punkt zdobywa się za każdy błąd przeciwnika, a traci za każdy błąd własny, powodujący wypadnięcie kółka ringo z gry.

§ 2. KÓŁKO RINGO

3. Kółko ringo, według wzoru zastrzeżonego przez Włodzimierza Strzyżewskiego, średnicy 17 cm, posiadać winno masę 160-165g, mieć otwór dekompresyjny i ryflowanie górnej oraz dolnej powierzchni kółka.

§ 3. KATEGORIE RINGO I WYMIARY BOISK

4. Boisko ringo dla gier zespołowych (dwójki i trójki) ma wymiary podstawowe boiska siatkówki: 9 x 18 m, linka ringo – czyli sznur lub taśma (szerokości, co najmniej 1 cm z umocowanymi barwnymi wstążkami długości najmniej 25 cm i o rozstawie nie większym niż 20 cm) lub siatka o szerokości do 40 cm i oczkach 5x5 do 10x10 cm – jest zawieszona na wysokości 243 cm.
5. Wymiary boiska dla gier indywidualnych zależą od wieku (kategorii) zawodników i wynoszą:
 - **kategoria 1-2.** żaczek i żaków (do lat 10 włącznie) 6 x 12 m, linka ringo 200 cm
 - **kategoria 3-4.** młodziczek i młodzików (11-13 lat) 7 x 14 m, linka ringo 224 cm
 - **kategoria 5-6.** kadetek i kadetów (14-16 lat) 8 x 16 m, linka ringo 243 cm
 - **kategoria 7-8.** junierek i juniorów (17-19 lat) 8 x 18 m, linka ringo 243 cmWysokość linki ringo 243 cm obowiązuje dla wszystkich wyższych kategorii wiekowych oraz kategorii drużynowych
 - **kategoria 9. klasy otwartej kobiet (20-29 lat)** – boisko 8 x 18 m
 - **kategoria 10. klasy otwartej mężczyzn (20-35 lat)** – boisko 8 x 18 m
 - **kategoria 11. amazonek (30-39 lat)** – boisko 8 x 16 m
 - **kategoria 12. oldboy (36-45 lat)** - boisko 8 x 16 m
 - **kategoria 13. senierek (40-49 lat)** - boisko 8 x 16 m
 - **kategoria 14. seniorów (46-55 lat)** - boisko 8 x 16 m
 - **kategoria 15. weteranek I (50 – 59 lat)** – boisko 7 x 16 m
 - **kategoria 16. weteranów I (56 – 65 lat)** – boisko 7 x 16 m
 - **kategoria 17. weteranek II (60 i więcej lat)** – boisko 7 x 14 m
 - **kategoria 18. weteranów II (66 i więcej lat)** – boisko 7 x 14 m

Dla dalszych kategorii wiekowych, jakie ustalać należy w przedziałach, co 5 lat – boisko ma wymiar **7 x 14 m** z linką ringo na wys. 243 cm.

6. Kategoria 19-22. Obejmuje młodzież do kategorii kadeta włącznie.

- szkolne dwójki dziewcząt
- szkolne dwójki chłopców
- szkolne dwójki mieszane
- szkolne trójki mieszane

7. Kategoria 23-26. Obejmuje kobiety i mężczyzn od kategorii juniora wzwyż

- dwójki kobiet
- dwójki mężczyzn
- dwójki mieszane
- trójki mieszane

8. Kategoria 27-30. Wiek uczestników dowolny, gra 1 lub 2 kółkami.

- trójki rodzinne I - to dzieci do lat 15, wiek rodziców dowolny (gra 1 kółkiem)
- trójki rodzinne II – dzieci powyżej 16 lat, wiek rodziców dowolny (gra 2 kółkami)
- trójki generacji kobiet (matka, córka i wnuczka)
- trójki generacji mężczyzn (ojciec, syn i wnuk)

9. Kategoria 31-32. Gra według odrębnego regulaminu zawodów.

- trójki dowolne na wózkach inwalidzkich
- trójki dowolne sprawnych inaczej (niepełnosprawnych)

10. Zawody ringo rozgrywa się na otwartej przestrzeni na przenośnych boiskach ringo projektu Włodzimierza Strzyżewskiego bez względu na pogodę, bądź w hali z wykorzystaniem boisk do siatkówki i linek ringo. Podłoże boiska powinno zapewniać bezpieczeństwo zawodników, a linie boiska, stanowiące jego część, powinny kontrastować barwą z podłożem.
11. Linia oddzielająca od siebie dwa pola boiska ringo nazywana „Linia Pokoju” pod karą utraty punktu nie może być przekroczona w żadnym okresie gry ani na ziemi, ani w powietrzu przez żadnego z grających.
12. W zależności od rangi zawodów mecz ringo może być sędziowany przez jednego sędziego lub przez sędziego prowadzącego i dwóch sędziów pomocniczych (liniowych). Sędzia prowadzący podejmuje decyzje i ustala wynik końcowy. Sędzia pomocniczy sygnalizuje naruszenie końcowej linii boiska (taśmy) oraz „aut”.
13. Zawodnicy zajmują pole według losowania bezpośrednio przed meczem. Zawodnik wygrywający losowanie wybiera stronę boiska i serwuje jako pierwszy.

§ 4. SERWIS

14. Grę rozpoczyna serwis zza końcowej linii boiska, w granicach przedłużonych bocznych linii boiska. Dopiero po wyrzucie kółka zawodnik może wejść na własne boisko.

- Przekroczenie linii końcowej w czasie serwisu lub wtargnięcie jakkolwiek częścią ciała poza przedłużenie linii bocznych powoduje utratę punktu.
15. Serwis następuje po komendzie sędziego prowadzącego, który pyta obie strony „gotów?” – z jednoczesnym uniesieniem ręki w górę. Po odpowiedzi obu stron „gotów?” – sędzia wydaje komendę ustną „start” bądź daje sygnał gwizdkiem i opuszcza rękę w dół.
 16. W grze drużynowej, jeśli jedno z kółek doleciało do linii środka, a przeciwna strona drużyny nie wyrzuciła jeszcze kółka, traci ona punkt.
 17. Pierwszy serwis wykonuje kapitan drużyny. Zmiana serwujących następuje w grach indywidualnych co 3 punkty, w grze dwoma kólkami, co 5 albo (5 + 1) punktów, w stałej kolejności.
 18. W grze dwoma kólkami upadek każdego z nich powoduje utratę punktu.
 19. Jeśli po serwie kółko dotknie linki (siatki) z góry i upadnie na pole przeciwnika (sędzia sygnalizuje: „net”), w grze pojedynczej serw powtarza się bez utraty punktu. Drugi kolejno „net” powoduje utratę punktu. W grze dwoma kólkami „net” jednego z kółek nie przerywa gry drugim kółkiem i nie powoduje utraty punktu, niezależnie od liczby kolejnych „netów”.
 20. Jeśli w czasie serwów lub wymiany rzutów kółka zderzą się, punkt (punkty) traci drużyna po tej stronie siatki, na której upadło kółko (kółka), niezależnie od tego czy upadło na boisku, czy poza nim.

§ 5. LOT KÓŁKA

21. Lot kółka powinien być zbliżony do poziomu podłoża, albo też kółko może zbliżać się do boiska przeciwnika całym obwodem w płaszczyźnie czołowej.
W żadnym momencie gry kółko nie może zbliżać się do pozycji pionowej patrząc wzdłuż toru jego lotu.
Przerwanie gry przez sędziego prowadzącego komendą „Pion!” i utrata punktu przez rzucającego następuje jednomyślną decyzją sędziego prowadzącego i pomocniczego. Przy różnicy zdań punktu nie zalicza się żadnej ze stron.
22. Obracanie się kółka wokół pionowej lub poziomej osi jego lotu o 180° (półobrót) lub więcej (koziołek) powoduje utratę punktu. Jednakże kółko, które dotknęło w grze góry linki (siatki) i spadło na boisko przeciwnika koziołkując – powoduje zdobycie punktu.
23. Kółko może „falować” w locie, jednakże oscylacja jego lotu nie może zbliżać się ani przekraczać 90 stopni w stosunku do podłoża patrząc wzdłuż toru jego lotu.
24. Kółko trzeba wyrzucić z rotacją w dowolnym kierunku. Pchnięcie kółka bez rotacji powoduje utratę punktu.

§ 6. RZUT KÓŁKA

25. W czasie rzutu przynajmniej jedna stopa lub jej część winna dotykać podłoża. Oderwanie obu stóp w czasie rzutu powoduje utratę punktu.
26. Rzut może być wykonany z miejsca, albo w czasie dozwolonych kroków hamowania, jeśli w momencie rzutu jedna stopa dotyka podłoża.
27. Technika rzutu jest dowolna, jednakże rzut rozpoczęty – musi być kontynuowany w tym samym kierunku. Zatrzymanie ruchu albo zmiana kierunku rzutu w czasie jego wykonywania („zwód”), powoduje utratę punktu.

§ 7. CHWYT KÓŁKA

28. Kółko należy chwycić tylko jedną ręką i tą samą ręką trzeba odrzucić.
29. Kółko wypadające z ręki przy pierwszym chwycie – wolno chwytać drugi raz tą samą ręką. Partner ma prawo chwycić takie kółko dowolną ręką, jako rozpoczynający chwywanie. Dwaj partnerzy mogą też chwycić kółko jednocześnie, jednakże odrzucić je może tylko jeden z nich (dozwolone są bowiem dwa chwyty kółka na boisku w danej akcji).
30. Nie wolno chwytać dwóch kółek w jedną rękę.
31. Kółko winno być chwycone choćby jednym palcem. Wpadnięcie kółka poza wszystkie palce na nadgarstek lub przedramię powoduje utratę punktu.

§ 8. CZAS TRZYMANIA KÓŁKA

32. Schwyte kółko powinno być odrzucone natychmiast. Celowe przetrzymywanie kółka sędziego sygnalizuje gwizdkiem lub komendą „stop” i karze utratą punktu, z zastrzeżeniem pkt. 39, 40, 41, 42.
33. W grach wieloosobowych w przypadku celowego przetrzymywania kółka ringo, sędzia sygnalizuje gwizdkiem lub komendą „stop” i karze stronę (drużynę) utratą punktu. Wznawia grę „serwisem” bez rozgrywania drugiego kółka.

§ 9. „RINGO STOP”

34. W grze dwoma kólkami – sędzia prowadzący po rozegraniu pierwszego kółka – po dwóch kolejno wysokich rzutach (lobach) na koniec boiska (po jednym rzucie dla każdej ze stron) – wydaje komendę „RINGO STOP”, przerywa grę bez zaliczania punktu za drugie kółko – i wznawia grę od serwisu dwoma kólkami.
Gdy w grze nadal są oba kółka – sędzia prowadzący nie przerywa gry przy wysokich rzutach liczy głośno liczy kolejne loby obu stron „jeden” i „dwa”. Trzeci rzut każdej ze stron musi być rzutem atakującym. Jeśli będzie to również lob chwywany przez przeciwników sędzia prowadzący wydaje komendę „RINGO STOP” i zalicza punkt stronie broniącej trzeci rzut lobem. Jeśli tego trzeciego lobu broniący nie schwytali – punkt zdobywa strona rzucająca.
Serwis nie jest liczony jako lob niezależnie od techniki rzutu.

§ 10. ZMIANA PÓŁ

35. Po uzyskaniu przez jedną ze stron ośmiu punktów (ewentualnie w grze dwoma kólkami 8+1) następuje zmiana pół boiska dla wyrównania szans z uwagi na oświetlenie i wiatr.

§ 11. KONTAKT Z KÓŁKIEM

36. Kółkiem trzymanym w dłoni nie wolno dotknąć własnego ciała (poza przedramieniem chwytającej ręki), ciała partnera, ziemi, linki ringo (siatki), ani też przełożyć ręki nad linką lub siatką.
37. Zmiana chwytu kółka nie może nastąpić przy utracie kontaktu ręki z kółkiem.

§ 12. ROZSTAWIENIE NA BOISKU

38. Rozstawienie zawodników na boisku jest dowolne, a każdy rozgrywa swe rzuty sam, bez podawania partnerom. Celowe podbijanie kółka pod pozorem „upuszczenia” powoduje utratę punktu. Chwyty i rzuty następują także spoza boiska, jednakże kółko winno przelecieć nad linką ringo w granicach boiska wyznaczonego antenkami. Nie wypełnienie tego warunku powoduje utratę punktu.

§ 13. KROKI NA BOISKU

39. Przy chwycie kółka w miejscu lub po zatrzymaniu się wolno oderwać stopę od podłoża bez prawa jej postawienia przed odrzuceniem kółka.
40. Od pierwszego dotknięcia kółka przy chwytaniu nie wolno nabierać szybkości ani celowo zbliżać się do boiska przeciwnika pod pozorem „kroków hamowania” – pod karą utraty punktu. W kierunku boiska przeciwnika wolno wykonać jedynie 2 kroki rzeczywistego hamowania, to jest 3 kontakty stóp z podłożem.
41. W kierunku równoległym do linii środkowej lub przy oddalaniu się od niej – wolno od pierwszego dotknięcia chwytanego kółka wykonać dowolną ilość kroków hamowania, a następnie – bez zyskiwania terenu wykonać obrót w kierunku boiska przeciwnika z prawem oderwania dowolnej stopy przy rzucie (pkt. 39).
42. Przy chwycie kółka w powietrzu i lądowaniu przewrotem przez bark, wolno wstać na obie nogi (2 kontakty) oderwać dowolną stopę przed odrzuceniem kółka (pkt.39). Jeśli przewrót nastąpił przy oddalaniu się od linii środkowej – po powstaniu na obie nogi wolno wykonać obrót w kierunku boiska przeciwnika bez zyskiwania terenu – i oderwać dowolną stopę (pkt.39) do rzutu.
43. Przesuwanie stopy lub stóp po podłożu (komenda sędziowska: „suwanie”) powoduje utratę punktu.

§ 14. LICZENIE PUNKTÓW

44. Sędzia prowadzący obowiązany jest podawać głośno wynik po zdobyciu każdego kolejnego punktu i wskazywać ręką stronę prowadzącą.
45. Zawodnicy mogą zgłaszać poprawkę co do stanu meczu wyłącznie odnośnie ostatniego ogłoszonego wyniku.

§ 15. KLASYFIKACJA ZAWODNIKÓW

46. Klasyfikacja zawodników (drużyn) w zawodach ringo ustalana jest kolejno według:
1. liczby zwycięstw,
 2. wyniku bezpośredniego pojedynku zainteresowanych przy równej liczbie zwycięstw,
 3. przy trzech lub więcej zawodnikach (drużynach) o tej samej liczbie zwycięstw – decyduje większa liczba zwycięstw pomiędzy zainteresowanymi, a przy równości zwycięstw – różnica punktów zdobytych i utraconych,
 4. przy równości tej różnicy punktów – decyduje większa liczba punktów zdobytych,
 5. przy tej samej liczbie punktów zdobytych przez zainteresowanych decyduje większa liczba punktów zdobytych do utraconych w danej serii spotkań,
 6. przy równej różnicy punktów (pkt.46.5) decyduje większa liczba punktów zdobytych w całej serii spotkań,
 7. przy także i tej równości – o zdobytym miejscu decyduje ponowny bezpośredni pojedynek wszystkich zainteresowanych.

§ 16. STRÓJ ZAWODNIKÓW

47. Uczestnicy zawodów ringo obowiązani są pod rygorem niedopuszczenia do startu występować w estetycznym stroju sportowym i sportowym obuwiu (bez kolców lekkoatletycznych i kolców piłkarskich, także gumowych) albo bez obuwia.
48. Strój startujących może być opatrzony nazwą i herbem klubu, miasta lub państwa (kraju). Wszystkie inne oznaczenia, np. sponsorów na zawodach krajowych mogą być umieszczane na stroju albo ciele zawodnika wyłącznie za zgodą właściwej narodowej federacji ringo, a na zawodach międzynarodowych – wyłącznie za zgodą Międzynarodowej Federacji Ringo. Dotyczy to również reklam w miejscu zawodów ringo.

§ 17. UPRAWNIENIA ORGANIZATORÓW

49. Organizatorzy zawodów mogą wprowadzić do ich regulaminu według własnego uznania:
 - zwycięstwo zawodnika (drużyny) po zdobyciu 15 punktów. Przy stanie 14:14 sędzia prowadzący obowiązany jest wówczas ogłosić „Ostatni decydujący punkt!” W grze dwoma kółkami rozstrzyga upadek pierwszego kółka, a jeśli sędzia nie może stwierdzić, które kółko upadło pierwsze – anuluje tę akcję i powtarza komendę aż do ostatecznego rozstrzygnięcia,
 - obowiązek serwowania kolejno lewą i prawą ręką, przy czym każdy zawodnik wykonuje kolejno dwa serwy, po jednym prawą i lewą ręką,
 - podział stron boiska ringo na połowy od linii środkowej do linii końcowej, przy czym na prawej połowie boiska chwytty można wykonywać tylko ręką prawą, a na lewej – ręką lewą.
50. W zależności od liczby uczestników – Sędzia Główny może wprowadzić system eliminacji bezpośredniej (pucharowej), grupowej lub system mieszany, do jednego lub dwu zwycięstw, także do 8, 10 lub 12 punktów.

§ 18. UPRAWNIENIA SĘDZIEGO

51. Sędzia ma prawo ukarać żółtą kartką zawodnika za nieodpowiednie zachowanie się podczas gry (m.in. za używanie wulgarnych słów i gestów lub inne przejawy agresji). Ponowna kara dla tego samego zawodnika podczas tych samych zawodów oznacza dyskwalifikację, tj. wykluczenie z gry.

§ 19. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

52. Protesty złożone na piśmie w czasie 30 minut po zakończeniu meczu rozstrzyga trzyosobowa Komisja Odwoławcza, powoływana doraźnie, a wyłoniona z obecnych członków Prezydium MFR, Kolegium Sędziów oraz Sądu Koleżeńskiego PTR.
53. Rozstrzyga się protesty po uiszczeniu kaucji 100 zł, która w przypadku stwierdzenia słuszności protestu – zostaje zwrócona.