



**JEBO**   
2026

**REGLAMENTO**  
**RINGOSPORT**  
**ESCOLAR**



## REGLAMENTO DE RINGSPORT ESCOLAR

Los Juegos Escolares Bonaerenses (JEBO) tienen como propósito principal, promover la participación en prácticas deportivas escolares que posibiliten el disfrute, la construcción de grupalidad y la inclusión, a partir de la competencia formativa. Este espacio de encuentro, su forma y organización, deben ser pensados como instancias de aprendizajes con otros/as.

Tal como se expresa en el Marco General de los Juegos Escolares Bonaerenses, la competencia formativa es parte constitutiva de la enseñanza de los juegos deportivos y/o minideportes escolares. A su vez, no debe plantearse como un fin en sí misma sino en pos de la formación de los/as niños/as. El medirse con los/as otros/as, permite tomar conciencia de las posibilidades y limitaciones propias y del equipo, reconocer logros e incentivar procesos colaborativos de mejora.

### ALGUNAS CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE EL REGLAMENTO DE RINGSPORT ESCOLAR

El Ringosport es un deporte alternativo de invasión por equipos creado en Argentina. Está basado en el deporte Ultimate Frisbee, y surge a partir de la necesidad de adaptar el móvil de juego y algunas reglas a los diferentes espacios escolares y recreativos, entre otros. En este sentido, se cambió el elemento Frisbee (disco volador) por el Ringo (aro volador), al ser más liviano y fácil de manipular, permite mayor dinámica al juego en las clases de Educación Física.

#### 1. EQUIPOS

Los equipos estarán integrados por seis (6) estudiantes en la lista de buena fe: tres (3) estudiantes de un mismo género y tres (3) de otro, distinto al anterior. En cancha serán cinco (5) jugadores/as: dos (2) estudiantes del mismo género y tres (3) de otro, distinto al anterior. En el primer período comienzan en cancha tres (3) jugadores/as de un género y dos (2) de otro distinto al anterior. En el segundo período deberá ser

a la inversa. Y si hubiese un tercer período, la formación quedará a criterio de cada equipo, respetando la relación de género.

## 2. ELEMENTO

Para el móvil de juego se podrá optar por alguna de las 2 opciones:

Un ringo construido con manguera de riego de  $\frac{1}{2}$  pulgada de 17 a 20 centímetros de diámetro. La unión de los extremos de la manguera deberá realizarse con calor (no conector), y todo el ringo deberá estar forrado con una cinta aisladora de color vivo.



Cubierta de goma maciza (bici infantil, rodado 12) de 28 cm de diámetro externo aproximadamente.



En cada partido, ambos equipos decidirán con qué ringo jugar. Si no hay acuerdo, se llevará adelante un sorteo.

### 3. TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego será un rectángulo de superficie lisa de 15 a 18 metros de largo por 9 a 12 metros de ancho (zona celeste). Las zonas de puntuación (ingol) serán a continuación de las líneas de fondo respectivamente (zona azul), siendo sus medidas entre 2 y 5 metros de largo dependiendo del espacio que se disponga.



A cada equipo le corresponde una sola zona de puntuación en cada set.

### 4. TIEMPOS

Cada partido se jugará al mejor de 3 períodos, con una duración de 5 minutos cada uno (sin detener el reloj) y entretiempos correspondientes de 2 minutos.

Resulta ganador del partido el equipo que gane dos períodos.

Cada docente podrá solicitar 1 tiempo técnico cuya duración será de 30 segundos por cada período. En ese momento se detiene el cronómetro del tiempo de juego (si un equipo gana los 2 primeros sets, el 3er set no se juega).

NOTA: el/la PEF árbitro/a no tocará el silbato de finalización del período cuando el ringo se encuentre en el aire como parte de una jugada.

## 5. EMPATE

En el caso que se produzca empate en algún período del partido, se adicionará 1 minuto extra de juego. Si aún no hay ganador entonces se desempatará realizando un lanzamiento del ringo desde la zona de ingol hacia la línea central (mitad de cancha). El lanzamiento que más se acerque a la línea central obtendrá el punto. En cada penal, el ringo deberá caer en la zona de penales para que se considere válido.

Si el ringo toca o cruza la línea central en su totalidad se considera lanzamiento inválido. Cada equipo tiene 3 lanzamientos (estilo penales) que deberán ser ejecutados por tres jugadores/as diferentes, a elección por cada equipo.

El lanzamiento deberá realizarse con la mano, puede ser aéreo o deslizándose por el suelo.

El equipo que gane los penales sumará 1 tanto a su resultado siendo el ganador del set. Ejemplo: si el período terminara 10-10, el resultado sería 11-10.

## 6. CAMBIOS

En los dos primeros períodos no se podrán realizar cambios. En el tercer período se podrán realizar cambios libremente.

El único caso en el que se permitirá reemplazar a un/a jugador/a, será en caso de lesión y/o suspensión.

De este modo, cada jugador/a participará al menos un tiempo completo por partido (ver ítem Equipos).

## 7. SUSTITUCIONES

En el caso que se lesione un/a jugador/a, será sustituido/a por un/a compañero/a de juego. Si esto produce incumplimiento de la relación de género en cancha, se le dará la posibilidad al otro equipo de re-armarse.

En el caso del punto 15 FALTAS DE JUEGO ante alguna falta del punto 12 (inciso G-H) el/la PEF árbitro/a realizará un llamado de atención al equipo (advertencia). Si el equipo reiterara la falta o cometiera otra falta dentro de los incisos mencionados, entonces se procederá a la suspensión de 1 minuto fuera de juego del/la jugador/a que cometió la falta, pudiendo ser reemplazado/a por un/a compañero/a.

ACLARACIÓN: 1 minuto de suspensión debe ser un espacio de reflexión y aprendizaje, no un castigo. En el caso que no se pueda cumplir la relación de género, entonces quedará con un/a jugador/a menos.

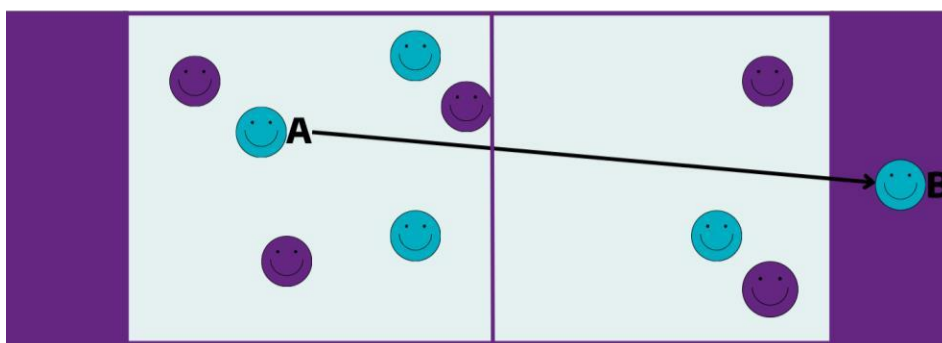
En el caso que un equipo no tenga jugador/a que pueda ingresar al campo de juego, entonces el rival tendrá la posibilidad de re-armar el equipo libremente, siempre cumpliendo la relación de género.

## 8. SORTEO

El/la PEF árbitro/a realiza el sorteo. El equipo ganador del sorteo elegirá saque o zona de puntuación en el primer y tercer set. En el segundo set será a la inversa del primer set.

## 9. PUNTUACIÓN

Cada vez que un equipo concrete un pase dentro de la zona de puntuación sumará un punto. El ringo puede recibirse con una mano, dos manos, con la cabeza o introduciendo un brazo en el ringo, pero el punto se confirma cuando el mismo está en contacto con la mano o las manos del/la jugador/a. Ejemplo: un/a jugador/a recepciona el ringo con la cabeza e inmediatamente lo toma con una mano o ambas manos, entonces se confirma el punto.



#### RESULTA PUNTO:

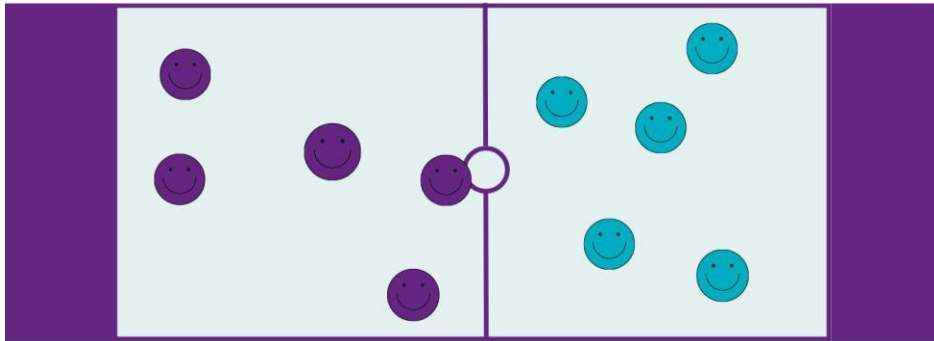
- Si "A" le pasa el ringo a "B" y éste lo atrapa (recibe) en la zona de puntuación, resulta 1 punto para el equipo celeste.
- Si "A" le pasa el ringo a "B" y éste lo atrapa (recibe) en la zona de puntuación, pisando cualquier línea de la zona de ingol, resulta 1 punto para el equipo celeste (las líneas que conforman el ingol, son parte del mismo).
- Atrapar el ringo en el aire y caer en la zona de puntuación (punto).

#### NO RESULTA PUNTO SI:

- "B" recibe el ringo antes de ingresar a la zona de puntuación (no pierde la posesión, pero no anota punto en ese momento).
- "B" recibe el ringo con un pie dentro de la zona de puntuación y otro afuera (dentro del campo de juego, al igual que en el ítem anterior, no pierde la posesión pero no anota en ese momento).
- "B" recibe el ringo con un pie dentro de la zona de puntuación y otro afuera del campo de juego (lateral o fondo), se continúa con tiro indirecto por parte del otro equipo.
- Si a "B" se le cae el ringo al momento de la recepción, continúa el otro equipo con tiro indirecto.

## 10. SAQUE INICIAL Y SAQUE DESPUÉS DEL PUNTO

El saque inicial y el saque luego de cada punto se realizará desde el centro de la cancha con cada equipo en su mitad correspondiente.



## 11. DEFENSA

La marca será personal (1 a 1) a la distancia de un brazo extendido y anillo en mano.

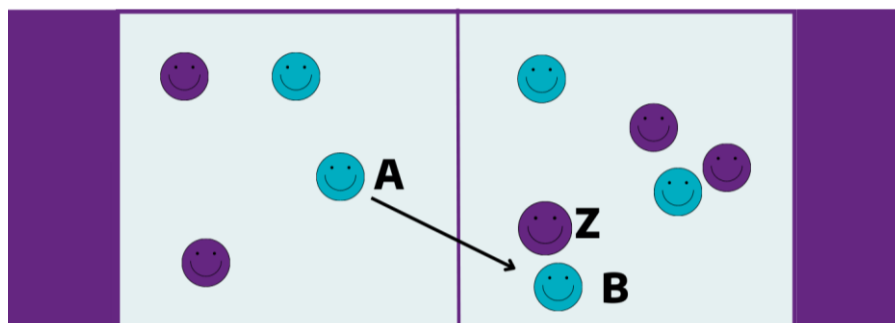
## 12. DESARROLLO DEL JUEGO

Cada equipo intentará avanzar hacia la zona de puntuación donde debe atacar mediante pases, siendo la única persona que no puede desplazarse el/la poseedor/a del anillo. El resto de los/as participantes pueden moverse libremente por el campo de juego.

ESTÁ PERMITIDO:

- A. Atrapar el anillo con una o ambas manos o introducir un brazo dentro del mismo.
  - B. Estar en posesión del anillo durante 10 segundos como máximo.
  - C. “Pivotear” en posesión del anillo.
  - D. Realizar un ritmo de 2 tiempos al momento de la recepción del anillo.
  - E. Interceptar el pase atrapando el anillo en el aire o tirándolo al piso (bloqueo).
- Si “A” lanza el anillo a “B”, pero “Z” lo atrapa en el aire o, lo toca o golpea

arrojándolo al suelo (bloqueo), entonces “Z” (equipo violeta) recupera el ringo. En el caso que “Z” realice un bloqueo cayendo el ringo al piso, continúa el equipo de “Z” con tiro indirecto.



NO ESTÁ PERMITIDO:

- A. Trasladarse en posesión del ringo (caminar).
- B. Tener el ringo en posesión más de 10 segundos.
- C. Marcar 2 personas a una persona.
- D. Quitar el ringo de la mano.
- E. Realizar autopases.
- F. Permanecer más de 30 segundos dentro de la zona de puntuación.
- G. El contacto físico entre jugadores/as, si lo hubiera, se incurriría en una falta.
- H. Empujar, sujetar o golpear a una persona. Tampoco se podrá impedir el paso con brazos y piernas.

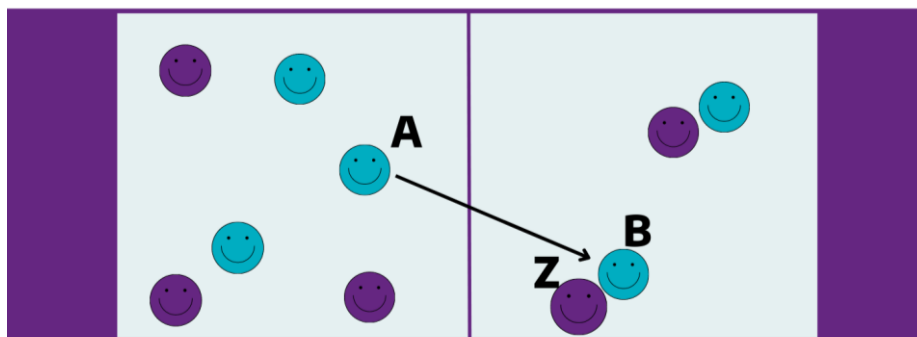
En cualquiera de estos ítems, se continuará el juego con un tiro indirecto desde el lugar donde se cometió la falta.

### 13. CAMBIO DE ROLES O POSESIÓN

Cuando un equipo realiza pases entre sus integrantes y el ringo cae al suelo o el equipo contrario realiza un bloqueo, se pierde la posesión del mismo; en cada una de esas situaciones, se cambian los roles (ataque pasa a defensa y viceversa) y se continúa el juego con un tiro INDIRECTO desde el lugar donde se cayó el ringo. Si un equipo realiza un bloqueo y en esa acción el ringo cae afuera del terreno de juego, también se considera BLOQUEO y se continúa con saque lateral (cambio de roles).

## 14. CRITERIO DE POSESIÓN

Si “A” lanza el ringo a “B” y lo atrapa simultáneamente con “Z”, el equipo en posesión de ataque (celeste) continuará el juego (ley de ventaja). Si esto sucediera dentro de la zona de ingol, entonces resultará punto.



## 15. FALTAS DE JUEGO

Ante cualquier acción prohibida en el juego (punto 12) se continuará con un tiro libre (indirecto) desde el lugar donde se cometió la falta o desde el lugar más próximo. Si dicha falta se comete en defensa, reanudará el juego el equipo en ataque con posesión del ringo. Si la falta se comete en ataque, continuará el juego el equipo adversario con posesión del ringo.

Faltas dentro de la zona de ingol:

- A. Si la falta la realiza el ataque entonces habrá cambio de roles.
- B. Si la defensa comete una falta (punto 12 inciso G-H, ejemplo: empujón a un/a jugador/a sin posesión del ringo) se realiza un lateral indirecto desde la zona “T” más cercana (las zonas “T” están representadas por 4 (cuatro) conos ó “tortuguitas” ubicadas según Figura 1).
- C. Si la defensa impide mediante una falta (punto 12 inciso G-H, ejemplo: empujón) una clara situación de recepción-anotación, entonces resultará PUNTO.

## **16. COMPORTAMIENTO**

Ante alguna falta del punto 12 (inciso G-H) el/la árbitro/a realizará un llamado de atención al equipo (advertencia). Si el equipo reiterara la falta o cometiera otra falta dentro de los incisos mencionados, entonces se procederá a la suspensión de 1 minuto fuera de juego del/la jugador/a que cometió la falta, pudiendo ser reemplazado/a por un/a compañero/a.

ACLARACIÓN: 1 minuto de suspensión debe ser un espacio de reflexión y aprendizaje y no un castigo.

## **17. ARBITRAJE**

Los partidos serán dirigidos por un/a PEF árbitro/a, que se encargará de conducir el mismo. Es indispensable tener en cuenta el arbitraje pedagógico en relación al espíritu de los JEBO, y la idoneidad del profesor/a árbitro/a en función al juego deportivo y/o minideporte escolar.

NOTA: En ringosport escolar las decisiones las toma el/la PEF árbitro/a, por lo cual no se establece retroceder o repetir jugadas.

## **18. VESTIMENTA**

Los/as participantes deberán usar una camiseta o pechera de igual diseño y con número.

## **19. RESULTADO**

Finalizado el partido se otorgará: 3 puntos por partido ganado y 1 punto por partido perdido.

Toda situación que surja en el marco del desarrollo propio del juego y que por cualquier motivo no estuviera encuadrada en el presente reglamento, será dirimida entre los/as docentes a cargo de cada equipo junto con el/la PEF árbitro/a que también cumple un rol docente. Ante la imposibilidad de acordar, la decisión final será de cada PEF árbitro/a del encuentro que comunicará a la mesa general. En el marco del paradigma educativo actual, todas las decisiones deben pensarse entendiendo el interés superior de los/as niños/as enmarcadas a su vez en el propósito y los objetivos de los JEBO.