

CODASPORTS Argentina

REGLAMENTO del RINGOSPORT

Breve reseña histórica:

Deporte Alternativo híbrido basado en Ultimate Frisbee y Ringo (deporte polaco creado por). En 2000, Ricardo Acuña (Argentina) compiló las reglas de ambos deportes creando Ringo Ultimate, que en 2004 finalmente cambia su nombre a **Ringosport**.

Hoy, el Deporte RINGOSPORT se juega y enseña en las 24 provincias de Argentina.

También fuera de nuestras fronteras en 19 países, a saber:

América: Chile, Bolivia, Paraguay, Perú, Colombia, Brasil, Uruguay, México, Venezuela y Cuba.

Europa: España (Cataluña), Turquía, Bielorrusia, Polonia, Alemania y Latvia.

Asia: India, Indonesia y Bangladesh

REGLAMENTO OFICIAL

A) ESPACIO DE JUEGO:

El **Ringosport** se juega oficialmente en:

Cancha de 40x20 m. (similar a Handball, Korfbal, Floorball y Futsal entre otros) con el siguiente diagrama:



También se puede utilizar cancha de Baloncesto (28x15 m., 5 jugadores por equipo) y Voleibol (18x9 m., 4 jugadores por equipo).

REGLAS OFICIALES

1. TERRENO OFICIAL DE JUEGO

Es de forma rectangular (40 x 20 metros), con una zona de puntuación de 6m. (ver diagrama). Utilizamos las canchas de Balonmano y su área restringida. Serán válidas todas las adaptaciones de terreno (hierba, arena) y de acuerdo a las dimensiones será la cantidad de jugadores.

2. INICIO DEL JUEGO

Los equipos constan de 6 jugadores de campo más reservas. Cada período empieza en el centro de la cancha. Luego de cada gol se repone desde el área del equipo que ha recibido el gol.

3. SAQUE INICIAL Y AL INICIO DE CADA PERÍODO

Siempre se determinará quien inicia el juego o cada período mediante un juego rápido (llamado “Uno”) entre 2 jugadores, uno/a de cada equipo.

- a. El juego “Uno” consiste en:
 - i. Colocar ambos jugadores un puño cerrado en la espalda,
 - ii. A la cuenta de 3, hacer visible la mano oculta ya con el dedo elegido extendido claramente
 - iii. Los dedos válidos son:
 1. Pulgar (vence al índice pero es derrotado por el meñique)
 2. Índice (vence al meñique pero es derrotado por el pulgar)
 3. Meñique (vence al pulgar pero es derrotado por el índice)
 - iv. Cualquier otro dedo (mayor y anular), como así mostrar 2 dedos, es derrota.

4. DURACIÓN

Cada partido dura tres períodos de 5 minutos cada uno, con 2 descansos intermedios de 2 minutos. Gana el equipo que triunfa en 2 ó 3 de los períodos en juego.

En caso de finalizar los 5 minutos en empate, se jugará sólo 1 minuto de prórroga con saque a decidir mediante el “Juego Uno”. De persistir el empate se procederá a lanzamientos desempate:

Desde la línea de fondo de la cancha deberán, 1 jugador/a por equipo, lanzar un ringo cada uno/a y quien ubique su Ringo más cerca del punto central de inicio será quien se adjudique el período.

5. PUNTUACIÓN

Se consigue un punto cada vez que el equipo de ataque completa un pase dentro de la zona de marca del equipo defensor. A continuación se inicia un nuevo punto.

6. MOVIMIENTO DEL RINGO

El Ringo puede desplazarse en cualquier dirección completando así un pase a un jugador/a del mismo equipo. No se puede correr con el Ringo en las manos. La persona que tiene el Ringo (lanzador) tiene 10 segundos para pasarlo. El jugador que hace la defensa sobre el lanzador (marcador) cuenta en voz alta los segundos que van pasando.

7. CAMBIO DE POSESIÓN

Cuando un pase no se completa (por ejemplo: el Ringo sale fuera del campo, se le cae a un jugador, hay un bloqueo o una intercepción), el equipo defensor pasa inmediatamente a tener la posesión del Ringo e inicia el ataque. Cuando un equipo no completa un pase en su área de defensa, la reposición será para el equipo contrario desde un lateral de la cancha.

8. SUSTITUCIONES

El equipo que desee cambiar jugador/jugadores, deberá tener la posesión del Ringo y detener el juego, avisando al contrario de los cambios.

9. CONTACTO

No está permitido el contacto físico entre jugadores. Si lo hubiera, se incurriría en una falta. Tampoco están permitidos los bloqueos y otros tipos de obstrucciones.

10. FALTAS

Cuando hay contacto entre jugadores se produce una falta. Si la falta provoca la pérdida de posesión del Ringo, el juego se reinicia manteniendo dicha posesión. Si no hay acuerdo entre los jugadores que cometen/reciben la falta, la jugada vuelve un paso atrás.

11. RESPONSABLE DE CANCHA

Cada jugador es responsable de marcar las faltas que crea necesarias y de resolver las disputas que puedan surgir. No existe la figura del árbitro, sólo un responsable de cancha que controla los puntos, el tiempo de juego y oficializa el resultado.

12. FALTAS ANTIRREGLAMENTARIAS:

- Falta: no se puede empujar, sujetar ni golpear a un adversario. Tampoco puedes impedirle el paso con brazos y piernas. Todas estas acciones luego de ser llamada la falta deben solucionarlo entre los participantes. La última instancia será el/la responsable de cancha designado/a.

13. FALTAS ANTIDEPORATIVAS:

Son las faltas antirreglamentarias especialmente agresivas ó intencionadas. Sujetar al adversario por el cuello o golpearlo son algunos ejemplos. El/la responsable de cancha actuará en este caso extremo del deporte Ringosport.

Según su gravedad pueden ser:

- Exclusión: el jugador es expulsado del campo durante 2 minutos.
- Expulsión: el jugador que acumula dos exclusiones no puede volver a jugar el partido y es reemplazado por otro jugador al cabo de dos minutos
- Descalificación: el jugador es expulsado del campo y sustituido por otro. Se produce con una acción muy grave.

14. ESPÍRITU DEL JUEGO

Ringosport (al igual que Ultimate Frisbee, su espejo y fuente de inspiración) pone énfasis en la deportividad y el juego limpio. Se alienta a jugar de forma competitiva, pero nunca a expensas del respeto entre jugadores, el cumplimiento de las reglas y el disfrute propio de la práctica de este deporte.

© Copyleft 2014 by Ricardo Acuña (CODASPORTS Argentina) / Permitida y alentada la reproducción del presente reglamento / Última revisión: Abril 2019

www.deportesalternativos.com