

RINGO

RINGO (*ang. niem. ring - pierścień*) jest grą, której korzeni należy doszukiwać się w grach uprawianych niegdyś na statkach przez ich załogi. Marynarze zabijając nudę długich rejsów wiązali kawałek sztywnego sznura w pętlę i przerzucali ją nad liną zawieszoną na pokładzie. Pod koniec lat dwudziestych XX wieku Niemiec H. Schneider wymyślił i opracował przepisy ringtenisa - gry przypominającej dzisiejsze ringo. Współczesną formę gry stworzył Włodzimierz Strzyżewski, który w latach siedemdziesiątych opracował jej zasady i zajął się produkcją sprzętu. Celem gry w ringo, realizowanej na boisku do siatkówki, jest przerzucanie gumowego pierścienia nad siatką na stronę przeciwnika. Ringo jest grą dla wszystkich, a systematycznie uprawiane rozwija m.in. refleks, sprawność i szybkość posiadając jednocześnie wiele cech gry przynoszącej zadowolenie i odpoczynek psychofizyczny. Przepisy ringo od 1997 roku, kiedy I Kongres International Ringo Federation (IRF) je zatwierdził stosunkowo często są zmieniane, wobec tego należy śledzić w Internecie oficjalną stronę Polskiego Towarzystwa Ringo w celu ich aktualizacji.

Sprzęt

– kółko – ringo, wykonane z miękkiej gumy (bezpieczne dla grających), puste w środku, o średnicy 17 cm i wadze 160–165 g.

Boisko

W ringo gra się na boisku do siatkówki (o wymiarach 9 × 18 m, siatka zawieszona na wysokości 243 cm). W przepisach szczegółowych obowiązują wymiary boiska dostosowane do kategorii wiekowych zawodników. W. Strzyżewski wymyślił boisko przenośne, którego zaletą jest możliwość rozłożenia go w dowolnym miejscu (np. na łące, w lesie). Linie wyznaczone są przez taśmy przytwierdzone do podłoża krótkimi haczykami, słupki konstruuje się ze stelaży metalowych utrzymywanych w pionie dzięki sznurkom – odciągom. Między słupkami rozciąga się siatkę – sznurek z kolorowymi chorągiewkami.

Zasady gry:

- gra w ringo polega na przerzucaniu kółka nad siatką na stronę przeciwnika,
- kółko powinno lecieć poziomo i obracać się, rotować wokół swojej osi pionowej,
- w grze uczestniczyć mogą zawodnicy indywidualni, a także drużyny 2- i 3-osobowe,
- gra pojedyncza rozgrywana jest jednym, a dwójkowa i trójkowa – jednym lub dwoma kółkami,
- mecz trwa do wygrania dwóch lub trzech setów,
- w secie gra się do piętnastu punktów,
- w przypadku remisu 14:14 set kończy się po zdobyciu przez jednego z zawodników dwóch punktów przewagi,
- przy stanie 16:16 zwycięża zawodnik zdobywający siedemnasty punkt,
- kółko wprowadzane jest do gry (serw) rzutem z dowolnego miejsca z za linii końcowej boiska,
- serwis wykonywany jest zapytaniu sędziego „gotów” i jego komendzie „start” lub sygnale gwizdkiem (w grze bez sędziego znak jednego z graczy),
- zawodnicy indywidualni serwują na przemian, wykonując po trzy serwy, punkty zdobywa się także z serwu przeciwnika,
- w grze drużynowej pierwszy serwis wykonuje kapitan,
- w grze dwoma kółkami są one wprowadzane do gry równocześnie, z przeciwległych stron boiska, na znak sędziego lub jednego z graczy (gotów – start),

- w grze dwoma kólkami zmiana serwujących następuje co 5 albo 5 plus 1 punktów, w stałej kolejności
- po necie (dotknięcie kółkiem siatki i przejście na stronę przeciwnika) przy serwie w grze pojedynczej jest o powtarzany – dopiero drugi net powoduje stratę punktu,
- net w grze dwoma kólkami nie ma negatywnych konsekwencji dla serwującego, kółko nie jest punktowane.

Punkty zdobywa się po błędach przeciwnika i w następujących przypadkach:

- kółko koziółkuje – obraca się wokół osi poziomej lub pionowej,
- kółko leci pionowo wzdłuż toru jego lotu,
- kółko pchnięte nie obraca się wokół swojej osi pionie,
- kółko upadło na boisko przeciwnika lub wyznaczające je linie,
- kółko nie przeleciało nad siatką między antenkami,
- kółko upadło poza boisko,
- kółko dotknie siatki i upadnie na to samo pole,
- kółko zostanie chwyczone w dwie dłonie,
- po chwycie kółka w biegu zawodnik wykonał więcej niż trzy kroki hamowania w stronę boiska przeciwnika (biegnąc do kółka równoległe do linii środkowej boiska lub oddalając się od niej można wykonać dowolną liczbę kroków hamowania, a po zatrzymaniu wykonać obrót w stronę boiska przeciwnika i oderwać dowolną stopę),
- po chwycie kółka w miejscu, w wyskoku lub po zatrzymaniu się oderwał dowolną stopę od podłoża i postawił ją przed odrzuceniem kółka (wolno tylko odrywać dowolną stopę),
- zawodnik trzymanym w ręce kółkiem dotknie innej części ciała poza przedramieniem chwytającej ręki, ciała partnera, podłoża lub siatki (kółko może chwycić dwóch zawodników jednocześnie – oni decydują, który z nich wykonuje rzut),
- kółko, które przy chwycie wypadło zawodnikowi z dłoni, może być przez niego powtórnie chwyczone tą samą dłonią, jeżeli przez ten czas nie dotknęło innej części ciała, ciała partnera, podłoża lub siatki,
- kółko, które przy chwycie wypadło zawodnikowi z dłoni, może być chwyczone powtórnie przez jego partnera z drużyny, jeżeli przez ten czas nie dotknęło innej części ciała, ciała partnera, podłoża lub siatki,
- w grze dwoma kólkami zawodnik chwycił dwa kółka jedną ręką (można każde z nich chwycić inną ręką),
- zawodnik przełożył kółko z ręki do ręki,
- zawodnik wykonał zwód podczas rzutu – zamach do rzutu powinien być wykonany ruchem ciągłym,
- zawodnik wykonał rzut, odrywając obie stopy od podłoża,
- zawodnik nastąpi lub przekroczy linię dzielącą połowy boiska (lub naruszy ją w powietrzu),
- zawodnik dotknie siatki,
- przy serwie zawodnik nastąpił na linię boiska,
- chwyczone kółko powinno być odrzucone jak najszybciej (celowe przetrzymywanie kółka sędzia sygnalizuje gwizdkiem lub komendą "stop" i przyznaje punkt przeciwnikowi)
- zawodnik w grze dwoma kólkami poda, rzuci kółko do partnera.
- kiedy w grze dwoma kólkami w czasie serwu lub wymiany rzutów kółka zderzą się, punkt zyskuje przeciwnik drużyny, na stronę której kółko upadło, bądź przeciwnik strony, której kółko upadło poza boiskiem ("aut"). Jeśli sędzia nie zauważył, czyje kółko upadło na aut - nie zalicza punktu żadnej ze stron ("zero punktów"). W grze dwoma kólkami wskazane jest więc używanie kólek o dwóch różnych kolorach, przynależnych każdej z drużyn.

Opracowanie na podstawie: Grobelny J. (2011) Rekreacyjne gry plenerowe [w:] Błacha R., Bigiel W., Wiesner W. Obozy letnie, AWF, Wrocław.

