

PORADNIK ORGANIZATORA GRY W RINGO



Polskie Towarzystwo Ringo

Opracował: Mariusz Wangryn

Spis treści

I. Wprowadzenie – historia gry w ringo.....	2
II. Charakterystyka gry w ringo.	3
1. Naturalność gry w ringo.....	3
2. Wszechstronność i uniwersalizm ruchowy.....	4
III. Sprzęt do gry w ringo.....	5
1. Boisko do gry w ringo.....	5
2. Kółko do gry w ringo.....	6
III. Przepisy gry w ringo.....	7
IV. Uprawnienia i obowiązki sędziego: głównego, kategorii, liniowego.....	14
1. Sędzia główny zawodów.....	14
2. Sędzia Kategorii.....	14
3. Sędzia Prowadzący.....	14
4. Zestaw komend stosowanych w sędziowaniu gry w ringo.....	14
V. Organizacja turniejów ringo.....	19
1. Systemy rozgrywek stosowane podczas zawodów sportowych w ringo .	19
System pucharowy.....	19
System „każdy z każdym”.....	21
System mieszany.....	22
2. Wyliczanie czasu trwania rozgrywek.....	22
Przykład 1.....	22
Przykład 2.....	22
3. System rozpisywania gier podczas zawodów w ringo.....	23
VI. Wypełnianie protokołów zawodów, wyłanianie zwycięzców.....	24
1. Ustalenie klasyfikacji podczas zawodów w ringo rozgrywanych systemem „każdy z każdym”.....	24
2. Protokół turnieju w ringo rozgrywany systemem każdy z każdym.....	26
3. Protokół drużynowego turnieju w ringo.....	27

I. Wprowadzenie – historia gry w ringo

Ringo - gra sportowa wymyślona przez znanego szermierza i dziennikarza **Włodzimierza Strzyżewskiego istnieje już ponad 60 lat**, a jako polski sport dla każdego od 1973 r. Od tego roku zaczęto organizować mistrzostwa Polski. Dzięki wyjątkowej aktywności, przedsiębiorczości i wytrwałości jego twórcy, a także licznej grupy działaczy przeprowadzono dotychczas **49 razy międzynarodowe mistrzostwa Polski, 8 razy mistrzostwa Europy i 7 razy mistrzostwa świata** (ostatnie w Polsce w 2019 r.). Ponadto, zorganizowano kilkaset zawodów o różnej randze: począwszy od mistrzostw osiedla do zawodów międzypaństwowych (m.in. Niemcy - Polska, Litwa - Polska, Polska - Białoruś, Polska - Afryka Południowa), a nawet mistrzostw świata Dziennikarzy. Zawody organizowano w różnych krajach prawie wszystkich kontynentów.

Gra w ringo przebyła długą drogę ewolucyjną. Dla jej twórcy była elementem treningu szermierczego, później przekształciła się znakomitą zabawę i **wspaniały sport rekreacyjny możliwy do uprawiania przez każdego i w każdych warunkach bez względu na porę roku**. Drugim nurtem ewolucyjnym była gra w ringo jako **sportu wyczynowego**. Wraz z rozwojem stosowanej techniki i taktyki zmieniano przepisy zawodów. **Obecnie ringo jest grą sportową o bogatej technice i taktyce, a jednocześnie o licznych walorach zdrowotnych**. Ta gra o charakterze indywidualnym i zespołowym wyraźnie okrzepła. Uprawiana jest w licznych krajach Europy, a w wielu pozaeuropejskich coraz większe wzbudza zainteresowanie. Powstałe dopiero w 1989 r. **Polskie Towarzystwo Ringo** i nieco później [1993] **Międzynarodowa Federacja Ringo** (International Ringo Federation) organizują wielkie międzynarodowe zawody najwyższej rangi, tj. mistrzostwa Europy i świata.

Ten oryginalny polski pomysł wart jest znacznie większej promocji niż dotychczas, gdyż nadaje się na sport narodowy. Szczególnie, w świetle systematycznie obniżającej się aktywności ruchowej społeczeństw wielu krajów i związanej z nią zmniejszającej się odpornością na choroby cywilizacyjne, jak też wzrastającej liczby osób z nadwagą (prawie 50% populacji Polski). Według Autora tej gry: **„ringo jest darem dla Polski i świata” i „najbardziej demokratycznym ze sportów”**.¹

¹ ABC gry w ringo – metodyka nauczania i doskonalenia techniki oraz taktyki gry – W. Starosta, M. Wangryn

II. Charakterystyka gry w ringo.

Strzyżewski wymyślił ringo latem 1959 roku, gdy nie uzyskał urlopu z Ministerstwa, w którym pracował, na obóz treningowy kadry i nie mógł w gorącej Warszawie znaleźć partnera – przeciwnika do treningu szpady. Stąd sytuacyjny brak przeobraził się w istotę wynalazku: gra w ringo wyróżnia się **brakiem kontaktu fizycznego z przeciwnikiem**.

Zawodników oddziela nie tylko siatka, ale specjalna **niebieska linia pokoju** oddzielająca od siebie dwa pola boiska, której nie można ani ciałem, ani kółkiem ringo trzymanym w dłoni w żadnym okresie gry przekraczać ani na ziemi, ani w powietrzu.

Kółko do gry posiada swoistą formę amortyzowania w zetknięciu z dłonią, dzięki otworowi dekompresującemu, aby nie powodować urazów dłoni.

1. Naturalność gry w ringo

Elementarna postać gry wymaga opanowania właściwie jedynie jednego rodzaju rzutu i chwytu. Posiadając średni poziom sprawności ruchowej elementarnej techniki gry w ringo, z zachowaniem podstawowych przepisów, **nauczyć się można w czasie 20-25 minut**. Sprzyjają temu stosunkowo proste zasady gry. Gry tej szybko nauczyć się może każdy bez względu na: wiek, płeć, poziom sprawności ruchowej.

W rozgrywkach uczestniczyć mogą dziewczęta i chłopcy, kobiety i mężczyźni od lat 6 do późnej starości. **Tę powszechną dostępność ringo Strzyżewski stale podnosił i słusznie nazywał demokratycznością tej gry**. Perspektywa szybkiego zrównania szans zawsze była dla niego wartością.

Do gry niezbędne jest jeszcze wyjątkowo tanie kółko ringo i nieduży plac do gry oraz elementarny strój sportowy. Do rozpoczęcia gry konieczna jest możliwość powieszenia siatki (którą można zastąpić sznurkiem, linką) na odpowiedniej wysokości, dzielącego grających i wyznaczenie wielkości boiska. **Dla zaawansowanych niezbędne jest kupienie specjalnego boiska przenośnego** w skład którego wchodzi: siatka, stelaż na których rozwiesza się siatkę oraz linie wytyczające wielkość boiska. Można również skorzystać z boiska do siatkówki, których sporo jest przy szkołach i orlikach.

Ringo doskonale nadaje się na sport integrujący rodzinę. W grze tej, dziecko bardzo szybko staje się równorzędnym partnerem dla dorosłego (np. dla ojca czy matki), kobieta dla mężczyzny, starszy człowiek dla młodzieńca, a nawet dziadek dla swego wnuka – perspektywa szybkiego zrównania szans. Stąd też jest specjalna konkurencja gry w ringo: *trójki rodzinne*, w której ojciec, matka, dziadek lub babcia nie tyle rywalizuje z wnuczką, ale wspólnie rywalizują z inną, równie wielopokoleniową rodziną. A więc jest to doskonała propozycja na

piknik rodzinny. Gra ta może odbywać się jednocześnie dwoma kółkami, co radośnie zaskakuje.

2. Wszechstronność i uniwersalizm ruchowy

Walorem ringo jest uniwersalizm ruchowy. Gra ta wymaga dużej wszechstronności ruchowej, a jednocześnie sprzyja jej kształtowaniu. Na wszechstronność tę składa się zestaw rozmaitych zdolności ruchowych i cech psychicznych. Powodzenie w grze zapewniają następujące zdolności koordynacyjne: **orientacja przestrzenno-czasowa, szybka i adekwatna do sytuacji reakcja, kinestetyczne różnicowanie ruchów, rytmizacja ruchów, dostosowanie** (adaptacja), **współpracowania** (podczas gry w dwójkach i trójkach), **rozluźnianie mięśni i zachowanie równowagi**. Dyscyplina ta wymaga też przejawiania wszystkich zdolności kondycyjnych: szybkości, wytrzymałości, skoczności, siły i wyjątkowej dokładności siłowej, by rzucając ringo „postać” je z optymalną szybkością dla danej sytuacji na boisku.

Sukcesy w ringo umożliwia optymalna kompozycja zdolności ruchowych i cech psychicznych. Wiodące miejsce wśród pierwszych zajmują: **szybkość ruchów i reakcji** oraz ich adekwatność do zaistniałej sytuacji na boisku, **orientacja przestrzenno-czasowa, kinestetyczne różnicowanie ruchu, zachowanie równowagi**, a wśród drugich: **odporność psychiczna** (inaczej zdolność do regulowania emocjami), **antycypacja** (przewidywanie działania przeciwnika), **wytrwałe dążenie do celu, upór**. Zdolności i cechy te są coraz bardziej niezbędne współczesnemu człowiekowi w życiu codziennym i pracy zawodowej.

Zdobywanie punktów podczas gry w ringo wymaga szybkiego poruszania się na boisku, przejawiania szybkości dynamicznej i racjonalnego przemieszczania się tam, gdzie rzucone zostało ringo przez przeciwnika. **Odniesienie zwycięstwa wymaga umiejętności przewidywania działania przeciwnika - „odgadywania - czytania jego zamiarów”**. Umiejętność tę nazywa się **antycypacją**. Jest ona kompleksowa, podatna na kształtowanie i doskonalenie w procesie treningowym. Umożliwia skuteczniejsze zachowanie się na boisku, a więc częstsze odnoszenie sukcesów. W języku potocznym określają ją „sprytem”. Łączy się ona ściśle z możliwością stosowania skuteczniejszej taktyki gry w stosunku do konkretnego przeciwnika. Przejawianie antycypacji wymaga specyficznej inteligencji ruchowej i umiejętności taktycznego myślenia. Bez nich niemożliwe jest osiągnięcie wysokiego poziomu „czucia ringo”.²

² ABC gry w ringo – metodyka nauczania i doskonalenia techniki oraz taktyki gry – W. Starosta, M. Wangryn

W grach zespołowych ringo (gry dwójkowe i trójkowe) - **rozgrywanych jednocześnie dwoma kółkami**, kształcona jest i doskonała unikalna w sporcie zdolność **jednoczesnej orientacji wokół dwóch punktów w przestrzeni**.

Ringo jest to sport tani, dostępny dla wszystkich bez względu na wiek, płeć, wykształcenie, wydolność fizyczną, gwarantujący zarówno poprawę zdrowotności, jak i funkcji intelektualnych grających, gdyż stanowi fundament pełnego rozwoju osobowości człowieka, formę rekreacji ruchowej, rehabilitacji i profilaktyki społecznej zarazem.

Powszechna dostępność gry w ringo sprawia, iż włącza się ją do programu różnych imprez (festynów rekreacyjnych), Gminnych Spartakiad Młodzieży, Prawników, Parafiad, Olimpiad Młodzieży, Światowych Igrzysk Polonijnych, Luteranckich Olimpiad Młodzieży, Turniejów Samorządowców, a nawet imprez sportowych towarzyszących Igrzyskom Olimpijskim.

III. Sprzęt do gry w ringo

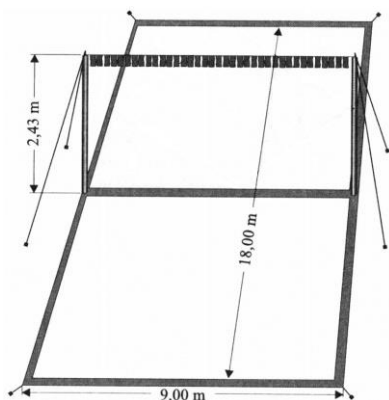
1. Boisko do gry w ringo

Stosownie do zaleceń twórcy ringo W. Strzyżewskiego - boisko do gry w ringo należy umieścić na otwartej przestrzeni (niezadaszonej). Ma to podkreślać kontakt grającego z przyrodą i możliwość korzystania przez niego z jej dobroczynnego wpływu, a nie unikanie go połączone z ćwiczeniami w zamkniętych, przeważnie niedostatecznie wietrzonych pomieszczeniach.

Dla bezpieczeństwa ćwiczących niezwykle ważne jest by nawierzchnia boiska była równa. Może ją stanowić krótko skoszona trawa, a także piasek (np. na plaży), asfalt, beton itp. Na powierzchni boiska nie powinno być jakichkolwiek przedmiotów przeszkadzających w przemieszczaniu się ćwiczących (m.in. kamieni, liści, przedmiotów, występow). Wolne od tych przedmiotów winno być też najbliższe otoczenie boiska, tj. pas ok. 5 metrów okalający boisko. W obrębie tego pasa nie powinno też być żadnych przedmiotów (np. stojaków, drzew, słupów itp.) na które mógłby „wpaść” ćwiczący. Tak więc, odpowiednie boisko to nie tylko takie, które posiada właściwe rozmiary, ale też takie z niezakłócającym gry otoczeniem i bezpieczne.

Wymiary boiska i wysokość siatki (linki ringo) zależna jest od wieku ćwiczących (tab.1). Najczęściej jednak zajęcia z gry w ringo prowadzi się na boisku o standardowych wymiarach, tj. takich na których gra się w siatkówkę (9 m x 18 m, siatka lub linka ringo na wysokości 243 cm – (ryc.1)³

³ ABC gry w ringo – metodyka nauczania i doskonalenia techniki oraz taktyki gry – W. Starosta, M. Wangryn



Ryc. 1. Standardowe wymiary boiska gry w ringo



Ryc. 2. Rozkładane boisko do gry w ringo

do gry w ringo

produkowane przez firmę Huck

Boisko do wyczynowej gry w ringo produkuje HUCK Polska Sp. z o.o. we Wrocławiu. (ryc.2) www.huck.pl

2. Kółko do gry w ringo



Kółko do gry w ringo posiada ściśle określone właściwości fizyczne: jego **masa (ciężar) wynosi 165 g a przekrój - 17 cm (ryc. 3)** Zachowanie tych standardów jest niezbędne podczas zawodów. Kółko to zostało wykonane z miękkiej gumy i dlatego jest elastyczne. Wewnątrz jest ono puste, a dzięki fabrycznie produkowanej dziurce na dużym obwodzie - ściśliwe, a jednocześnie bezpieczne dla grającego. Właściwości fizyczne gumowego kółka do gry w ringo zostały

tak dobrane, by dziecko poczynwszy od 6-7 roku życia mogło objąć i utrzymać kółko w ręce nachwytem lub podchwytem z przeciwstawieniem kciuka. Dorosły

człowiek natomiast, posiadający większy wymiar dłoni (ok. 18 cm) został zmuszony by podczas gry swobodnie (fizjologicznie) ułożyć rękę, tj. z niewielkim zgięciem palców, co zapewnia naturalną przewagę pracy mięśni zginaczy nad prostownikami ramienia i ręki. Ułożenie bowiem ręki (dłoni) z palcami w położeniu wyprostnym (nienaturalnym), powoduje najczęściej podczas gry - odbicie się kółka od ręki, co może być niebezpieczne dla paznokci, a także palców, szczególnie przy silnych rzutach przeciwnika. Ułożenie takie jest niekorzystne dla grającego, gdyż ułatwia zdobycie punktu jego przeciwnikowi.

Kółka do gry w ringo produkuje firma LUDWIN – Techniczne Wyroby Gumowe. Adres: 38-315 Uście Gorlickie, Uście Gorlickie 212, tomaszludwin@interia.pl, +48 784 323 233, <https://www.twgludwin.pl>

III. 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, wagi 160-165 gramów, z otworem dekompresyjnym i ryflowaniem górnej i dolnej powierzchni kółka, ma średnicę 17 cm, jest stabilne w locie i nie powoduje urazów palców u dzieci i dorosłych.

§ 3. KATEGORIE RINGO I WYMIARY BOISK

Tabela 1. Kategorie wiekowe uczestników zawodów w ringo i odpowiednia do nich wielkość boiska i wysokość siatki

L.p.	Nazwa kategorii	Wiek w latach	Wysokość siatki	Wymiary boiska
Kategorie indywidualne				
1	Żaczka	do 10 lat	200 cm	6 x 12 m
2	Żak	do 10 lat	200 cm	6 x 12 m
3	Młodziczka	11 - 13	224 cm	7 x 14 m
4	Młodzik	11 - 13	224 cm	7 x 14 m

5	Kadetka	14 - 15	243 cm	8 x 16 m
6	Kadet	14 - 15	243 cm	8 x 16 m
7	Juniorka	16 - 19	243 cm	8 x 18 m
8	Junior	16 - 19	243 cm	8 x 18 m
9	Otwarta kobiet	20 - 29	243 cm	8 x 18 m
10	Otwarta mężczyzn	20 - 35	243 cm	8 x 18 m
11	Amazonki	30 – 39	243 cm	8 x 16 m
12	Oldboy	36 – 45	243 cm	8 x 16 m
13	Seniorki	40 – 49	243 cm	8 x 16 m
14	Seniorzy	46 – 56	243 cm	8 x 16 m
15	Weteranki I	50 – 59	243 cm	7 x 16 m
16	Weterani I	57 – 67	243 cm	7 x 16 m
17	Weteranki II	60 i więcej lat	243 cm	7 x 14 m
18	Weterani II	68 i więcej lat	243 cm	7 x 14 m
Kategorie dwójkowe				
19	Szkolne dwójki dziewcząt	do 16 lat	243 cm	9 x 18 m
20	Szkolne dwójki chłopców	do 16 lat	243 cm	9 x 18 m
21	Szkolne dwójki mieszane	do 16 lat	243 cm	9 x 18 m
22	Dwójki kobiet	od 16 lat	243 cm	9 x 18 m
23	Dwójki mężczyzn	od 16 lat	243 cm	9 x 18 m
24	Dwójki mieszane	od 16 lat	243 cm	9 x 18 m
Kategorie trójkowe				
25	Szkolne trójki mieszane	do 16 lat	243 cm	9 x 18 m
26	Trójki mieszane	od 16 lat	243 cm	9 x 18 m
Trójki rodzinne				
27	Trójki rodzinne I	dzieci do lat 15, wiek rodziców dowolny (gra 1 kółkiem)	243 cm	9 x 18 m
28	Trójki rodzinne II	dzieci od 16 lat i więcej, wiek rodziców dowolny (gra 2 kółkami)	243 cm	9 x 18 m
29	Trójki rodzinne kobiet (matka, córka i wnuczka)	Wiek uczestników dowolny, gra 1 lub 2 kółkami	243 cm	9 x 18 m
30	Trójki rodzinne mężczyzn (ojciec, syn i wnuk)	Wiek uczestników dowolny, gra 1 lub 2 kółkami	243 cm	9 x 18 m

Kategorie niepełnosprawnych		
31	Trójki dowolne na wózkach inwalidzkich	Gra według odrębnego regulaminu zawodów
32	Trójki dowolne sprawnych inaczej	Gra według odrębnego regulaminu zawodów

10. Zawody ringo rozgrywane są na otwartej przestrzeni na przenośnych boiskach ringo konstrukcji Włodzimierza Strzyżewskiego bez względu na pogodę, bądź w hali z wykorzystaniem boisk do siatkówki i linek ringo. Podłoże terenu boiska powinno zapewniać bezpieczeństwo zawodników, a linie boiska, jakie stanowią jego część, powinny kontrastować barwą z podłożem.

11. Linia oddzielająca od siebie dwa pola boiska ringo nazywa się „Linią Pokoju” i pod karą utraty punktu nie może być naruszona w żadnym okresie gry ani na ziemi, ani w powietrzu przez żadnego z grających.

12. W zależności od poziomu 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 walką. 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. Naruszenie linii końcowej w czasie serwisu lub wtargnięcie jakkolwiek częścią ciała poza przedłużenie linii bocznych powoduje utratę punktu.

15. Serwis następuje na komendę sędziego prowadzącego, który pyta obie strony „gotów?” – z jednoczesnym uniesieniem ręki w górę. Po odpowiedzi obu stron „gotów?” – sędzia wydaje komendę „start” bądź daje sygnał gwizdkiem i opuszcza rękę w dół.

16. W grze drużynowej, jeśli po odpowiedzi obu stron i komendzie „start” jedno z kółek doleciało do linii środka, a przeciwna strona drużyny nie wyrzuciła jeszcze kółka, traci ona punkt za spóźnienie rzutu.

17. Pierwszy serwis wykonuje kapitan drużyny, zmiana serwujących następuje w grach indywidualnych, co 3 punkty, w grze dwoma kółkami, co 5 albo (5 + 1) punktów, w stałej kolejności.

18. W grze dwoma kółkami upadek każdego z nich (popętnienie błędu) powoduje utratę jednego punktu.

19. Jeśli po serwie kółko ringo dotknie linki ringo (siatki) z góry i upadnie na ważne pole przeciwnika (net), w grze pojedynczej serw powtarza się bez utraty punktu. Drugi kolejno „net” powoduje utratę punktu. W grze dwoma kółkami „net” jednego z kółek nie przerywa gry drugim kółkiem i nie powoduje utraty punktu (zero punktów) niezależnie od liczby kolejnych „netów”.

20. Jeśli w czasie serwów lub wymiany rzutów kółka zderzą się, punkt traci strona, na której polu kółko upadło, bądź strona, której kółko upadło poza boiskiem („aut”).

Jeśli sędzia nie zauważył czyje kółko upadło na „aut” – nie zalicza punktu żadnej ze stron (zero punktów).

§ 5. LOT KÓŁKA RINGO

21. Lot kółka ringo powinien być zbliżony do poziomu w stosunku do 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 sędziego pomocniczego. Przy różnicy zdań między sędziami, punktu nie zalicza się żadnej ze stron (zero punktów).

22. Obracanie się kółka wokół pionowej lub poziomej osi jego lotu o 180° (półobrót) lub więcej (koziołek) powoduje utratę punktu. Jednakże kółko jakie dotknęło w grze góry linki ringo i spadło na boisko przeciwnika koziołkując – jest ważne.

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 musi być wyrzucone z rotacją w dowolnym kierunku. Pchnięcie kółka bez rotacji powoduje utratę punktu.

§ 6. RZUT KÓŁKA RINGO

25. W czasie rzutu przynajmniej jedna stopa lub jej część musi dotykać podłoża. Oderwanie obu stóp w czasie rzutu powoduje utratę punktu.

26. Rzut może być wykonany w miejscu, 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 RINGO

28. Kółko może być chwymane tylko jedną ręką i tą samą ręką musi być odrzucone.
29. Kółko wypadające z ręki przy pierwszym chwycie – wolno chwytać drugi raz tą samą ręką. Natomiast partner ma prawo chwytać takie kółko dowolną ręką, jako rozpoczynający chwymanie. Dwaj partnerzy mogą też chwycić kółko jednocześnie, jednakże odrzucić je może tylko jeden z nich (dozwolone są bowiem 2 chwyty kółka na boisku w danej akcji).
30. Nie wolno chwytać dwóch kótek w jedną rękę.
31. Kółko musi być chwycone choćby jednym palcem. Wpadnięcie kółka poza wszystkie palce na nadgarstek lub przedramię powoduje utratę punktu.

§ 8. CZAS TRZYMANIA KÓŁKA

32. Schwymane kółko powinno być odrzucone jak najszybciej. Celowe przetrzymywanie kółka sędzia sygnalizuje gwizdkiem lub komendą „stop” i karze utratą punktu, z zastrzeżeniem pkt. 39, 41, 42, 43,
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 kółkami – sędzia prowadzący po rozegraniu już pierwszego kółka – po dwóch kolejno wysokich rzutach (lob) 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 2 kółkami.
- Gdy w grze są nadal oba kółka – sędzia prowadzący nie przerywa gry przy wysokich rzutach liczy głośno kolejne loby obu stron „jeden” i „dwa”. Trzeci rzut każdej ze stron musi być rzutem atakującym. Jeśli będzie to również lob chwymany przez przeciwników sędzia prowadzący wydaje komendę „RINGO STOP” i zalicza punkt stronie broniącej trzeci rzut lobem. Jeśli tego trzeciego lobu broniący nie schwyta – 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 kółkami 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 ringo.
37. Zmiana chwytu kółka po jego schwymaniu 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. Chwyt i rzut następować może także spoza boiska, jednakże kółko musi przelecieć nad linką ringo w granicach boiska wyznaczonego antenkami. Nie wypełnienie tego warunku powoduje utratę punktu.

§ 13. KROKI NA BOISKU

1. Przy chwycie kółka w miejscu lub po zatrzymaniu się wolno oderwać dowolną 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 3 kroki rzeczywistego hamowania, to jest 4 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 lub ponad podłożem (komenda sędziowska „suwanie”) po wykonaniu ostatniego dozwolonego ruchu stopy 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 W ZAWODACH

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 i utraconych w danej puli walk,
- 6) przy równej różnicy punktów (pkt.47.5) decyduje większa liczba punktów zdobytych w całej puli walk,
- 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 kołków 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 danych zawodów mogą wprowadzić do ich regulaminu według własnego uznania:

- zwycięstwo zawodnika (drużyny) przy 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 2 serwy, p jednym prawą i lewą ręką,
- podział stron boiska ringo na 2 równe części od linii środkowej do linii końcowej, przy czym na prawej części 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), system eliminacji grupowej, albo 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 w toku tych samych rozgrywek oznacza dyskwalifikację, tj. wykluczeniem z gier.

IV. Uprawnienia i obowiązki sędziego: głównego, kategorii, liniowego

1. Sędzia główny zawodów

Ustala system rozgrywek dla poszczególnych kategorii.

Powołuje komisję sędziowską (sędziów kategorii wiekowych).

Sprawdza stan nawierzchni boiska.

Dokonuje ostatecznych obliczeń wyników zawodów.

Wraz z Sędzią Kategorii oraz Sędzią Prowadzącym rozstrzyga wszelkie protesty, wnoszone przez zawodników.

2. Sędzia Kategorii

Ustala skład sędziów prowadzących spotkania w danej kategorii.

Sprawdza stan techniczny boiska, wymiary boisk, stan nawierzchni. Wszelkie nieosiągnięcia zgłasza Sędziemu Głównemu.

W porozumieniu z Sędzią Głównym dokonuje rozstawienia zawodników.

Ustala kolejność zawodników (kolejność musi być zatwierdzona przez sędziego głównego).

Rozstrzyga – wraz z sędzią głównym oraz sędzią prowadzącym spotkanie protesty wnoszone przez zawodników.

3. Sędzia Prowadzący

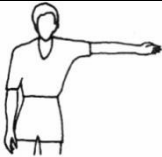
Sędziuje spotkania wyznaczone mu przez Sędziego Kategorii.

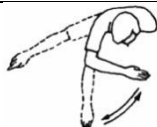
Współpracuje z sędziami liniowymi.

Rozstrzyga wraz z Sędzią Głównym i Sędzią Kategorii protesty wnoszone przez zawodników.

4. Zestaw komend stosowanych w sędziowaniu gry w ringo

L.p.	Rodzaj komendy	Cel stosowania	Znak umowny - gest sędziego
1.	Do losowania	Zdobycie przez zawodnika lub drużynę prawa zagrywki i wyboru boiska	Ramiona w bok, przekręcanie dłoni na przemian wierzchem i spodem dłoni do góry

2.	Serwis prawa (lewa) strona	Wskazanie strony serwującej	
2a.	Punkt na prawo (punkt na lewo)	Wskazanie strony, która utraciła punkt	
3.	Zero – zero	Dzielenie prawa zawodnikowi do ważnej zagrywki (pierwszej w danej grze)	
4.	Jeden, dwa, trzy, ..., czternaście, piętnaście	Ogłoszenie stanu gry po każdym zdobytym punkcie np. CZTERY : TRZY, ze wskazaniem zawsze najpierw <u>przegrywającego</u> , to jest według zasady <u>punktów utraconych</u>	Taki sam, jak lp. 2
5.	Boisko	Ogłoszenie, że kółko upadło na boisko	
6.	Poza boiskiem	Ogłoszenie, że kółko upadło poza boiskiem	
7.	Linia	Ogłoszenie, że kółko dotknęło linii. Przy zagrywce zaś, że zagrywający naruszył linię boiska, co karane jest utratą punktu.	
8.	Zmiana boiska	Polecenie zmiany stron boiska, kiedy jeden z zawodników utracił 8 punktów (jedna z drużyn).	
9.	Drugi serwis	Polecenie powtórzenia serwisu grze pojedynczej, kiedy pierwszy serwis	

		zakończyła się dotknięciem linki ringo (siatki) przez kółko, które upadło na boisko lub linię przeciwnika albo zostało dotknięte przez przeciwnika zanim upadło poza boiskiem.	
10.	Ostatni serwis	Zwrócenie uwagi zawodnikom, że jest to serwis decydujący o zwycięstwie. Komendę tę wydaje się po ogłoszeniu stanu walki, kiedy jedna lub obie strony utraciły 14 punktów.	
11.	Zmiana serwującego	Kiedy suma punktów utraconych przez obie strony dzieli się przez pięć (np. 7:3). Przy grze trójkowej zmiana następuje jednak dopiero po rozegraniu obu kótek.	
12.	Ciało	Ogłoszenie utraty punktu za dotknięcie kółkiem ciała partnera lub własnego ciała, bądź- jeśli chwyta kółko wpadnie na ramię, mijając wszystkie 5 palców, albo jeśli zawodnik chwyta kółko trzeci raz.	
13.	Ponad linką	Ogłoszenie, że kółko ringo prawidłowo trafiło na boisko przeciwnika.	
14.	Pod spodem	Ogłoszenie, że rzut nastąpił pod linką ringo (siatką), a zatem rzucający utracił punkt.	
15.	Kroki	Ogłoszenie, że zawodnik utracił punkt za przekroczenie dozwolonej liczby ruchów nogami po pierwszym dotknięciu kółka.	

16.	Wyskok	Ogłoszenie, że zawodnik utracił punkt za oderwanie obu stóp od ziemi w momencie rzutu kółka.	
17.	Zwód	Ogłoszenie, że zawodnik wykonał zwód ruchem ręki trzymającej kółko lub przerwał ciągłość rozpoczętego ruchu, co karane jest utratą punktu.	
18.	Pion	Ogłoszenie, że zawodnik wykonał rzut pionowy, karany utratą punktu.	
19.	Rotacja	Ogłoszenie, że zawodnik wykonał rzut, przy którym kółko wiruje wokół osi poziomej lub pionowej (koziołkuje).	
20.	Celowe przetrzymanie kółka 2-3. Gra pasywna	1. Ogłoszenie celowego przetrzymywania kółka, sędzia sygnalizuje gwizdkiem lub komendą „stop” i karze utratą punktu. 2. Ogłoszenie - w grze dwoma kółkami 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. 3. Ogłoszenie, że Sędzia rozpoczyna głośne odliczanie JEDEN, DWA, gdy w grze nadal są oba kółka – sędzia prowadzący nie przerywa gry przy wysokich rzutach liczy głośno kolejne loby obu stron „jeden” i „dwa”. Trzeci rzut każdej ze stron musi być rzutem atakującym. Jeśli będzie to również lob	

		chwytany przez przeciwników sędzia prowadzący wydaje komendę „RINGO STOP” i zalicza punkt stronie broniącej trzeciego rzutu lobem. Jeśli tego trzeciego lobu broniący nie schwytali – punkt zdobywa strona rzucająca.	
21.	Przełożenie	Ogłoszenie, że zawodnik po schwytaniu kółka przełożył je lub dotknął drugą ręką, co jest karane utratą punktu.	
22.	Brak rotacji	Ogłoszenie, że zawodnik utracił punkt wobec nieprawidłowego rzutu, w którym kółko zostało „pchnięte” jak kula, bez wprowadzenia w ruch wirowy.	
23.	Linia środkowa	Ogłoszenie, że zawodnik naruszył w czasie gry na ziemi lub w powietrzu, jakąkolwiek częścią ciała – linię dzielącą obie połowy boiska, co karane jest utratą punktu.	
24.	Ziemia	Ogłoszenie, że zawodnik dotknął kółkiem boiska (ziemi lub jakiegokolwiek części konstrukcji boiska) co karane jest utratą punktu.	
25.	Przerwa	Sędzia wydaje tę komendę np. dla poprawienia linii boiska lub usunięcia zagrożenia ze strony zbyt blisko stojących widzów albo poprawienia stroju przez zawodnika. Po ustaniu przyczyny, dla której ogłosił przerwę, ogłasza wynik walki i podaje stronę zagrywającą (komenda 2).	
26.	Przywitanie	1. Sędzia wzywa tą komendą zawodników (drużyny) do zbliżenia się do linii środkowej, podania	

	Podziękowanie	przeciwnikowi dłoni. W żadnym momencie przywitania zawodnicy nie przekraczają linii środkowej. 2. Sędzia wzywa tą komendą zawodników (drużyny) do zbliżenia się do linii środkowej, podania przeciwnikowi dłoni i ustnego podziękowania, po czym mają oni podejść do Sędziego, który najpierw podaje dłoń POKONANEMU, a następnie ZWYCIĘZCY. W żadnym momencie podziękowania zawodnicy nie przekraczają linii środkowej.	
--	---------------	---	--

V. Organizacja turniejów ringo

1. Systemy rozgrywek stosowane podczas zawodów sportowych w ringo

Rozgrywki sportowe można organizować na kilka różnych sposobów, w zależności od:

- liczby zgłoszonych zawodników, (drużyn),
- czasu,
- liczby boisk itp.

Najczęściej stosowane są dwa główne systemy rozgrywek:

- **pucharowy,**
- **każdy z każdym**

Pewną modyfikacją systemu pucharowego jest system "do dwóch przegranych".

Najczęściej podczas zawodów w ringo stosuje się system grupowy lub mieszany, będące praktycznie połączeniem zasad systemów pucharowego i "każdy z każdym".

System pucharowy

Stosowany jest przy dużej liczbie zawodników (drużyn) i braku możliwości zorganizowania dostatecznej liczby spotkań. Jak więc wyłonić mistrza turnieju w sytuacji, kiedy do rozgrywek zgłasza się np. 40 zawodników (drużyn)? Można to właśnie zrobić jedynie za pomocą systemu pucharowego.

System pucharowy polega, najogólniej mówiąc, na tym, że wszystkich zgłaszanych zawodników (drużyn) zestawia się losowaniem w pary. Przegrywający zawodnicy (drużyny) odpadają, wygrywający znów tworzą pary, i tak aż do momentu, kiedy zostają tylko dwójka zawodników (drużyn), którzy rozgrywają finał.

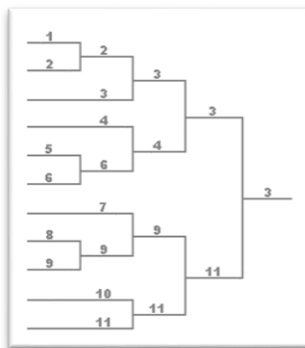
Nie jest to jednak system najsprawiedliwszy, często bowiem zdarza się, że silniejsi zawodnicy (drużyny) odpadają, a słabsi awansują. Można temu częściowo zaradzić stosując tak zwane rozstawienie najsilniejszych zawodników (drużyn). Chodzi o to, żeby nie spotkały się one na początku eliminacji.

Dość proste jest rozstawienie zawodów (drużyn) przy 4 lub 8 osobach (zespołach). Nieco bardziej skomplikowana jest sytuacja, kiedy liczba zgłoszonych zawodników (drużyn) jest inna niż 32, 16, 8 lub 4. **Trzeba wtedy tak ułożyć "drabinkę", aby po pierwszej rundzie rozgrywek na placu boju zostało właśnie 32, 16, 8 lub 4 zawodników (drużyn).**

Rozstawienie 8 zawodników (drużyn) w systemie pucharowym



Rozstawienie 11 zawodników (drużyn) w systemie pucharowym



Jak obliczyć ilu zawodników musi rozegrać mecze w rundzie wstępnej?

$$x = (n - y)2$$

x – liczba spotkań, n – liczba zawodników, y – najbliższa liczbie n dzieląca się do końca przez 2

Przykład: $(11 - 8)2 = 6$

Dalej już sprawa jest prosta. Gdy mamy na przykład 11 zawodników (drużyn), 2 zawodników (drużyny) 10 i 11 tworzą od razu parę ćwierćfinałową. Trzech zawodników (drużyny) oznaczone numerami 3, 4, 7 wchodzi bez walki do ćwierćfinałów, gdzie tworzą pary z 3 zawodnikami (drużynami) rozgrywającymi eliminacje w parach 1-2, 5-6, 8-9. Jak widać, po rozegraniu tych 3 meczów eliminacyjnych mamy już 8 zawodników (drużyn) i dalej rozgrywki są proste.

Jak obliczyć liczbę spotkań?

$$x = n - 1$$

x – liczba spotkań n – liczba zawodników

Przykład 1: $8 - 1 = 7$

Przykład 2: $11 - 1 = 10$

System „każdy z każdym”

System ten polega na tym, że zawodnicy (drużyny) spotykają się każdy z każdym. Jest to system najsprawiedliwszy, umożliwia bowiem zawodnikowi lub drużynie pełne wykazanie swych możliwości w walce ze wszystkimi rywalami. Jest on jednak możliwy do zastosowania przy niewielkiej liczbie zawodników (drużyn) i dostatecznej liczbie godzin na rozgrywki. Aby obliczyć, ile spotkań odbędzie się, trzeba pomnożyć liczbę drużyn przez taką samą liczbę minus 1 oraz wynik podzielić przez 2. Na przykład przy 8 drużynach obliczenie to wygląda następująco:

$$\frac{n \times (n - 1)}{2} = X$$

Gdzie „n” oznacza liczbę startujących zawodników

$$\frac{8 \times (8 - 1)}{2} = 28$$

Oznacza to, że przy 8 zawodnikach (drużynach) odbędzie się 28 spotkań.

W systemie "każdy z każdym" kolejność rozgrywek jest ustalona z góry według tzw. tabeli Bergera.

Kolejność gier przy 3 zawodnikach (drużynach):

I	II	III
2-3	1-2	3-1

Kolejność gier przy 4 zawodnikach (drużynach):

I	II	III
1-4	4-3	4-2
2-3	1-2	3-1

Kolejność gier przy 5 zawodnikach (drużynach):

I	II	III	IV	V
2-5	5-3	3-1	1-4	4-2
3-4	1-2	4-5	2-3	5-1

Kolejność gier przy 6 zawodnikach (drużynach):

I	II	III	IV	V
1-6	6-4	2-6	6-5	3-6
2-5	5-3	3-1	1-4	4-2
3-4	1-2	4-5	2-3	5-1

Przy 5 zawodnikach osoby grające z zawodnikiem 6 pauzują. To samo dotyczy kolejności gier przy 3 zawodnikach, osoby grające z zawodnikiem 4 pauzują.

System mieszany

Stanowi on połączenie zasad systemów "każdy z każdym" i pucharowego. Można zastosować go przy większej liczbie zawodników i krótkim terminie rozgrywek. **Przykład:** 20 zawodników należy podzielić na 5 grup liczących po 4 ringowców. Rozegrać w grupach zawody systemem "każdy każdym". Zwycięzcy tworzą następnie grupę finałową z 5 zawodników, rozgrywając zawody systemem "każdy każdym".

2. Wyliczanie czasu trwania rozgrywek

Przykład 1

Wybierz najbardziej optymalny system rozgrywek dla 24 zawodników mając do dyspozycji 3 boiska oraz czas przeznaczony na turniej ringo ok. 3 godz.

Potrzebne dane:

- 1) Liczba zawodników;
- 2) Liczba boisk i sędziów;
- 3) Czas jakim dysponujemy aby rozegrać turniej;

Jedno z możliwych rozwiązań:

Przyjmujemy system rozgrywek "każdy z każdym" – dzielimy zawodników na 6 grup po 4 zawodników

ĆWIERĆFINAŁ:

W grupie 4 osobowej systemem „każdy z każdym” będzie 6 pojedynków

$6 \text{ pojedynków} \times 8 \text{ minut} = 48 \times 6 (\text{grup}) = 288 \text{ min}$

$288 \text{ min} : 3 \text{ boiska} = \mathbf{96 \text{ minut}}$

Do następnej rundy awansuje pierwszych 2 zawodników

PÓŁFINAŁ – 3 grupy po 4 zawodników

$6 \text{ pojedynków} \times 8 \text{ minut} = \mathbf{48 \text{ minut}}$

Do następnej rundy awansuje pierwszych 2 zawodników

FINAŁ – 6 zawodników

$12 \text{ pojedynków} \times 8 \text{ minut} = 96 \text{ minut} : 3 \text{ boiska} = \mathbf{32 \text{ minuty}}$

Razem – $96 + 48 + 32 = 176 \text{ minut}$

Przykład 2

Wybierz najbardziej optymalny system rozgrywek dla 47 zawodników mając do dyspozycji 6 boisk oraz czas przeznaczony na turniej ringo ok. 2,5 godz.

Jedno z możliwych rozwiązań:

ELIMINACJE:

System pucharowy – pierwsza runda, do ćwierćfinału przechodzi 24 zawodników. 23 pojedynków x 8 = 184 min : 6 = **32 minuty**

ĆWIERĆFINAŁ:

6 grup po 4 zawodników systemem „każdy z każdym”

6 x 8 = **48 minut**

Do następnej rundy awansuje pierwszych 3 zawodników z każdej grupy

PÓŁFINAŁ – 2 grupy po 6 zawodników

15 pojedynków x 8 minut = 120 minut : 3 = **40 minut**

Do następnej rundy awansuje pierwszych 3 zawodników z każdej grupy z zaliczeniem wyników

FINAŁ – 6 zawodników

9 pojedynków x 8 minut = 72 minut : 3 boiska = **24 minuty**

Razem – 32 + 48 + 40 + 24 = 144 minut

3. System rozpisywania gier podczas zawodów w ringo

Dla 12 zawodników

Eliminacje	Ćwierćfinał	Półfinał	Finał
		Awans trzech zawodników z zaliczeniem wyników z półfinału P I 1 – 4 – 5 – 8 – 9 – 12 P II 2 – 3 – 6 – 7 – 10 – 11	1. Pierwszy z PI 2. Pierwszy z PII 3. Drugi z PI 4. Drugi z PII 5. Trzeci z PI 6. Trzeci z PII

Dla 18, 24 lub 30 zawodników

Eliminacje	Ćwierćfinał	Półfinał	Finał
	Awans dwóch zawodników z grupy: A - 1 12 13 24 25 B - 2 11 14 23 26 C - 3 10 15 22 27 D - 4 9 16 21 28 E - 5 8 17 20 29 F - 6 7 18 19 30	Awans trzech zawodników z zaliczeniem wyników z półfinału: P I 1 – 4 – 5 – 8 – 9 – 12 P II 2 – 3 – 6 – 7 – 10 – 11	1. Pierwszy z PI 2. Pierwszy z PII 3. Drugi z PI 4. Drugi z PII 5. Trzeci z PI 6. Trzeci z PII

VI. Wypełnianie protokołów zawodów, wyłanianie zwycięzców

1. Ustalenie klasyfikacji podczas zawodów w ringo rozgrywanych systemem „każdy z każdym”

§ 15. KLASYFIKACJA ZAWODNIKÓW (przepisy gry)

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,

Przykład 1. Prawidłowo wypełniony Protokół Turnieju Ringo

N r	Nazwisko i imię	1	2	3	4	5	6	Zwy-a	Punkty			Miejsce
									Z	U	R	
1	A		16w	15	15	11	15	4				II
2	B	14		15	4	8	15	2				V
3	C	12	13		15	8	15	2				III
4	D	6	15	8		9	15	2				IV
5	E	15	15	15	15		7	4				I
6	F	11	9	12	12	15		1				VI

DOGRYWKA

Nr	Nazwisko i imię/ Drużyna	1	2	3	Zwycię- stwa	Punkty			Miejsce
						Z	U	R	
1	B		15	4	1	19	28	-9	V
2	C	13		15	1	28	23	+5	III
3	D	15	8		1	23	19	+4	IV

Przykład 2. Prawidłowo wypełniony Protokół Turnieju Ringo

Nr	Nazwisko i imię	1	2	3	4	5	6	Zwy- a	Punkty			Miejsce
									Z	U	R	
1	A		15	15	15	15	2	4				I
2	B	13		12	15	15	15	3	70	59	+11	III
3	C	7	15		12	15	15	3	64	53	+11	IV
4	D	11	12	15		15	15	3	68	55	+13	II
5	E	1	7	4	10		15	1				V
6	F	15	10	7	3	5		1				VI

DOGRYWKA

Nr	Nazwisko i imię/ Drużyna	1	2	3	Zwycię- stwa	Punkty			Miejsce
						Z	U	R	
1	B		12	15	1	27	27	0	
2	C	15		12	1	27	27	0	
3	D	12	15		1	27	27	0	

7) przy także i tej równości – o zdobytym miejscu decyduje ponowny bezpośredni pojedynek wszystkich zainteresowanych.

2. Protokół turnieju w ringo rozgrywany systemem każdy z każdym

PROTOKÓŁ TURNIEJU RINGO

Nazwa turnieju _____

Data: _____

Kategoria: _____

Miejsce: _____

Runda: _____

Nr	Nazwisko i imię/ Drużyna	1	2	3	4	5	6	Zwy- cięstwa	Punkty			Miejsce
									Z	U	R	
1												
2												
3												
4												
5												
6												

Kolejność gier	Runda	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
dla 3	3-1	2-3	1-2													
dla 4	1-4	2-3	2-4	3-1	3-4	2-1										
dla 5	2-3	4-5	3-1	2-5	1-4	5-3	4-2	5-1	3-4	1-2						
dla 6	1-6	2-4	5-3	4-6	3-2	5-1	6-2	3-1	4-5	6-3	2-5	1-4	5-6	3-4	1-2	

Dogrywka

Nr	Nazwisko i imię/ Drużyna	1	2	3	Z-wa	Punkty			Miejsce
						Z	U	R	
1									
2									
3									

Sędzia _____

Tabela pomocnicza

1	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
2	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
3	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
5	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
6	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
7	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
8	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
9	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
10	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
11	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
12	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
13	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
14	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
15	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

3. Protokół drużynowego turnieju w ringo

PROTOKÓŁ MECZU DRUŻYNOWEGO W RINGO

Miejsce:

Data:

Drużyna 1

Drużyna 2

Wynik

Punkty

Gra pojedyncza mężczyzn 1

1

Gra pojedyncza kobiet 1

2

Gra pojedyncza mężczyzn 2

3

Gra pojedyncza kobiet 2

4

Gra dwójkowa mężczyzn

5

Gra dwójkowa kobiet

6

Gra trójkowa mieszana

7

Suma punktów

Wynik meczu

Podpis kapitana drużyny 1

Podpis kapitana drużyny 2

Podpis sędziego