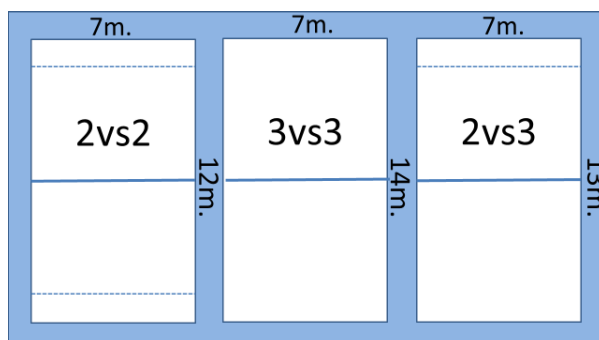




HOJA DE REGLAMENTO

En esta hoja se detallan las reglas más importantes del ringo y algunas de las opciones que podemos elegir en función de nuestro nivel.



REGLAS	MENOR DIFICULTAD DEFENSIVA / MAYOR DIFICULTAD OFENSIVA	JUEGO ESTÁNDAR	MAYOR DIFICULTAD DEFENSIVA / MENOR DIFICULTAD OFENSIVA	REGLAS OFICIALES ¹
Nº JUGADORES	4vs4	3vs3	2vs2	1vs1 / 2vs2 / 3vs3
TAMAÑO CANCHA	Menor. Especificar	Pista de bádminton o 7x14m. Una raya a un m. del fondo para el 2vs2 o 3vs2 (ver gráfico)	Mayor. Especificar	Según categorías: desde 6x12m (menores de 11 años) hasta 9x18
ZONA DE EXCLUSIÓN DE DEJADAS	Delimitar una zona de exclusión cerca de la red. 0,5-1m.			Zona de 0,9 m a cada lado de la red ²
Nº DE RINGOS	1	2	2	Según modalidad: 1 / 2
ALTURA DE LA RED	Altura media de la clase con el brazo estirado. Más alta. Especificar	Aproximadamente de la altura media de la clase	Más baja que la altura media de la clase. Especificar	Según categorías: Desde 200 cm (menores de 11 años) a 243 cm.
TIPO DE MÓVIL	Pelota	Ringo	Dos tipos de móviles.	Ringo
TIPO DE RINGO	Ringo comprado	Ringo autoconstruido	Ringo autoconstruido	17 cm. de diámetro Material: Goma
TÉCNICA DE RECEPCIÓN	Dos manos y ayuda del cuerpo	Dos manos	Una mano	
TÉCNICA DE LANZAMIENTO	Indiferente	Indiferente	Con la mano que se recibe	Una mano, sin tocar cuerpo Con la mano que se recibe y sin parar el movimiento ³
VUELO DEL RINGO	Horizontal	Horizontal sin pasar de 45º de inclinación	Horizontal sin pasar de 45º de inclinación o vertical	Horizontal sin pasar de 45º de inclinación
SAQUE	Saque amistoso: desde el centro del campo y con trayectoria bombeada	Desde la línea de fondo	Desde la línea de fondo	
PUNTUACIÓN	Cada ringo es un punto	Cada ringo es un punto	Cada ringo es un punto	Cada ringo es un punto
MARCADOR PARTIDO		Al mejor de 3 sets a 9 puntos, con dos de diferencia o llegar a 12		Un set a 15 puntos, dos de diferencia o 17



HOJA DE REGLAMENTO

EQUIPOS

Tienen la obligación de:

1. Inventarse un nombre para el equipo
2. Inventarse un grito de equipo y PUEDEN ELEGIR O PREPARARSE UNA EQUIPACIÓN.
3. Saludar a los jugadores del equipo contrario antes del inicio del partido deseándoles suerte y realizar la misma operación al acabar dándoles la enhorabuena.
4. Respetar decisiones arbitrales
5. Respetar al equipo contrario
6. Ayudar, animar y colaborar con los miembros de su equipo
7. ELEGIRÁN: Un entrenador/a, que será también capitán – Un árbitro - Un anotador de mesa
SI JUEGAN EN PAREJAS EN ÁRBITRO Y EL ANOTADOR SERÁN LA MISMA PERSONA

JUEGO

Los partidos se desarrollan al mejor de 3 set de 15 puntos con diferencia de dos si empatan a 14.
AUNQUE NOSOTROS JUGAREMOS A SET DE 9 PUNTOS CON CAMBIO DE CAMPO Y SIN DIFERENCIA DE 2

REGLAS

SAQUE

- Se hará a suerte entre los/las capitanes
- Un sacador o sacadora estará realizando este servicio mientras se gane el punto, cuando se pierda y recuperen otra vez el mismo realiza el saque otro miembro del equipo, en forma de rotación.
- Se considerará punto si el ringo toca el suelo o se comete una infracción del resto de normas.
- En el saque el ringo NO PUEDE TOCAR LA RED. Durante el partido si toca red y cae al campo contrario es punto para el que saca y si ocurre al contrario el punto será para el rival

PUNTUACIÓN

- Se consigue punto cada vez que el ringo caiga al campo contrario o salga fuera
- Las rayas forman parte del espacio que delimitan: si el ringo toca la raya es punto para el lanzador.
- Colisión de dos ringos en el aire: se repite el punto (CUANDO JUGUEMOS CON DOS)
- SI EL PUNTO SE CONSIGUE CAYENDO EL RINGO EN LA PISTA CONTRARIA SIN QUE NINGÚN "DEFENSA" LO TOQUE VALDRÁ DOBLE



EN ESTE APARTADO ES MUY IMPORTANTE DESTACAR QUE AL FINALIZAR EL PARTIDO SE REUNIRÁN LOS ÁRBITROS Y ANOTADORES DE MESA PARA DECIDIR PUNTUACIÓN EXTRA PARA LOS EQUIPOS QUE SE SUMARÁN A LOS CONSEGUIDOS EN EL DESARROLLO DEL PARTIDO:





PUNTOS POR DEPORTIVIDAD	EQUIPO 1:	EQUIPO 2:
		<u>Malo</u> (0 puntos) <u>Correcto</u> (1 punto) <u>Gran deportividad</u> (2 puntos)
Comportamiento con el equipo contrario		
Comportamiento dentro de su equipo		
Comportamiento con el equipo arbitral		
PUNTUACIÓN TOTAL		

OTRAS

- Tiempo máximo para el lanzamiento: 3 segundos.
- **COMUNICACIÓN CON EL ÁRBITRO.** Solo podrá solicitar explicaciones a la decisión arbitral el entrenador, u otro jugador identificado a tal efecto. Sólo se podrá hacer al final de la jugada
- **LA RECEPCIÓN DEL RINGO OFICIALMENTE SE HACE CON UNA MANO, CON LA CUAL LUEGO SE LANZARÁ, MENOS UN JUGADOR O JUGADORA QUE PODRÁ UTILIZAR LAS DOS.**
Según el nivel demostrado por los alumnos/as decidiremos si utilizar una o dos manos.
- Se puede saltar para recepcionar el ringo
- El ringo se devuelve al equipo contrario por debajo de la red (*lo contrario puede ser valorada como conducta contraria contra el equipo rival*)
- **IMPORTANTE.** El jugador o jugadora que realice el lanzamiento no puede moverse, SI LO HACE EL PUNTO Y EL SAQUE SERÁ PARA EL EQUIPO CONTRARIO



HOJA DE SEÑALES ARBITRALES

Gestos y voces del árbitro:	Gráfico
<p>Saque de un ringo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Voz: un pitido - Gesto: brazo extendido en dirección al sacador, palma hacia arriba. Movimiento de flexión del brazo hacia el campo contrario a la vez que se pita (igual que saque de voleibol) 	
<p>Saque de dos ringos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Voz: “un, dos, tres... saque” - Dibujo: igual que en el saque de un ringo, pero simultáneamente con ambas manos. Los brazos acaban cruzados. 	
<p>Ringo fuera / dentro</p> <p>Cuando el ringo caiga al suelo, el árbitro señalará a la pista si ha caído dentro de los límites, y pondrá los brazos flexionados, con palmas abiertas y hacia él si es fuera.</p>	
<p>Infracciones</p> <p>El árbitro dirá en alto el color del ringo (en caso de haber dos) y “fuera”. Los jugadores deberán dejar inmediatamente ese ringo caer al suelo y en su caso seguir jugando con el otro. Al final del punto el árbitro indicará el tipo de infracción señalada.</p>	
<p>Marcador</p> <p>El árbitro dirá el marcador parcial del punto realizado, colocando con los dedos la puntuación realizada. Después dirá el marcador acumulado.</p>	