

# PRAVIDLA RINGA

## 1/ Hřiště

1. Rozměry. Hrací plocha musí mít tvar obdélníka, rozděleného sítí (lankem s vlaječkami), se základními rozměry (v závorce výška sítě):

- I. kategorie: 6 x 12 m (200 cm), do 12 let
- II. kategorie: 8 x 16 m (243 cm), od 12 do 16 let
- III. kategorie: 9 x 18 m (243 cm), nad 17 let

Náš turnaj je limitován rozměry hřiště v tělocvičně.

2. Hrací plocha. Hrací plocha musí být rovná, v tělocvičně musí být výška stropu nejméně 6 m.
3. Čáry. Hřiště je vyznačeno 2-5 cm širokými čarami – zadní čára, středová čára a postranní čára. Čáry ohraničující plochu patří k hřišti, které vymezují. Proto zadní a postranní čáry jsou součástí hrací plochy a dopad kroužku na ně je hodnocen jako dopad do hřiště. Výjimkou je středová čára, která spolu se sítí vytváří tzv. Skleněnou stěnu, které se hráči nesmí dotknout žádnou částí těla. Také dopad kroužku na středovou čáru je hodnocen jako chyba.

## 2/ Síť

1. Rozměry. Pro Ringo se využívá klasická volejbalová síť, lanko opatřené vlaječkami, případně jiná síť minimální šíře 15 cm, opatřená nahoře páskou.
2. Stojany. Stojany nesoucí a vypínající síť nesmí zasahovat do hřiště.

## 3/ Kroužek

1. Ringo se hraje gumovým (pryžovým) kroužkem o hmotnosti 165 g a rozměrech: vnější průměr 170 mm, vnitřní průměr 114 mm a šířka kroužku 28 mm.
2. Barva kroužků musí být kontrastní.

## 4/ Hráči

1. Hraje se v těchto kategoriích:
  - a) smíšené trojice, b) trojice ženy, c) trojice muži, v našem turnaji smíšené trojice
2. Všechny kategorie hrají dvěma kroužky.
3. Hráči nesmí nastoupit k utkání v kopačkách s kolíky ani v podobné sportovní obuvi.
4. Čekací doba pro hráče k nástupu k utkání je 3 minuty od vyhlášení zápasu rozhodčím.

## 5/ Rozhodčí

1. Rozhodčí jsou první a druhý. Žádný z obou rozhodčích by neměl být ve vztahu k některému z hráčů a oba rozhodčí musí být naprosto nestranní. Pokud nestrannost rozhodčích nelze zajistit, musí se obě strany před utkáním na rozhodčích dohodnout.
2. První rozhodčí zejména provádí tyto činnosti: před utkáním schválí regulérnost hřiště, sítě, kroužků a obuvi hráčů / rozhoduje o dosažení bodů / rozhoduje při situacích u středové čáry / zřetelně a hlasitě signalizuje podání, střídání stran a ukončuje utkání / má právo rozhodovat o všem co není výslovně uvedeno v pravidlech.
3. Druhý rozhodčí provádí zejména tyto činnosti: dohlíží nad regulérností podání / hlásí průběžně stav utkání / signalizuje auty / dohlíží nad regulérností letu kroužků.

## 6/ Počítání bodů

1. Body se získávají za každou chybu soupeře, neexistují ztráty. Při hraní s dvěma kroužky je proto možné během 1 podání získat minimálně 0 a maximálně 2 body.
2. Zápas Ringo se hraje do 15 bodů s tím, že k vítězství je nutný rozdíl dvou bodů, tzn. že zápas může skončit výsledkem 15 : 13, 16 : 14, při výsledku 17 : 16 zápas končí.
3. Změna stran následuje, jakmile jedna ze stran dosáhne 8 bodů, avšak až po dohrání podání.
4. Hráč, který kroužek hodil do autu nebo do sítě, ztrácí bod.
5. Srazí-li se dva kroužky v letu, o přidělení bodů rozhoduje místo dopadu.

## 7/ Zahájení hry

1. Postavení hráčů v úvodu utkání je dáno pravidlem, že družstvo psané jako první v rozpisu utkání zaujme jako první postavení na hřišti.
2. Hra začíná podáním hráčů. Podávat lze z libovolného místa za zadní čarou vlastní poloviny hřiště. V době odhodu kroužku musí být alespoň jedna noha na zemi (toto pravidlo se týká nejenom podání, ale všech hodů z kteréhokoli místa hřiště). Při podání je hodnoceno jako přešlap i přišlápnutí čáry. Při předčasném nebo opožděném podání (pokud kroužky nejsou odhozeny současně) rozhodčí hru přerušuje a dotyčného hráče napomenou. Při opětovném porušení tohoto pravidla udělí rozhodčí bod soupeři.
3. Rozhodčí začíná každou výměnu signalizací „Připraveni“ a následným zřetelným krátkým písknutím na píšťalku. Před tímto se musí přesvědčit, zda jsou všichni hráči připraveni ke hře.

## 8/ Střídání na podání

1. Podání se mění, je-li součet bodů dělitelný 5 nebo o jedno vyšší. Změna podání se provádí až po ukončení výměny obou kroužků.

## 9/ Teč při podání

1. Podávající hráč ztrácí bod také tehdy, když kroužek při teči dopadne mimo hřiště nebo na středovou čáru. Kroužek, který tečoval sít' a dopadl do hřiště soupeře se počítá jako zisk bodu a hra pokračuje zbylým jedním kroužkem.
2. Pokud si rozhodčí není plně jistý, zda kroužek letěl nad nebo pod sítí, bod se nepřizná žádné straně.

## 10/ Postavení hráčů

1. Postavení hráčů na hřišti je libovolné. Chytat a odhazovat kroužek se může také mimo hřiště s tím, že kroužek musí letět nad sítí a ne mimo ni.

## 11/ Chytání a zpracování kroužku

1. Kroužek lze chytat libovolnou rukou, odhodit se však musí stejnou rukou, do které byl chycen. Přeložení kroužku z jedné ruky do druhé znamená ztrátu bodu.
2. Každý z hráčů musí chycený kroužek odehrát přes sít' sám, přihrávky nejsou dovoleny.
3. Je dovoleno současné uchopení kroužku dvěma hráči, ale odehrát jej může pouze jeden.
4. Vypadne-li hráči kroužek z dlaně, může jej chytat stejnou rukou ještě jednou. Dotyk kroužku druhou dlaní znamená ztrátu bodu. Vypadne-li kroužek z dlaně jednomu hráči, může jej chytat ještě jednou spoluhráč libovolnou rukou. Více než 2 dotyky kroužku jedním družstvem znamenají ztrátu bodu.
5. Kroužek, který se navlékl na dlaň, ale zůstal v dotyku s alespoň jedním prstem téže ruky je dobrý. Navlečený kroužek na ruku (není v dotyku s prsty) je chybný.

## 12/ Kroky

1. Kroužek lze chytat na místě, ve výskoku, v běhu, skokem na zem.
2. Hráč může použít kroku a výkroku při odhození kroužku jenom po uchopení na místě nebo po kterékoliv akci směrem dozadu nebo do boku.
3. Po uchopení kroužku skokem na zem se může hráč napřed klidně postavit a potom kroužek odhodit.
4. Uchopí-li hráč kroužek v běhu, může s ním udělat maximálně 3 kroky, než se zastaví, přičemž nesmí zvyšovat rychlost a nesmí protahovat kroky směrem k síti. Kroužek může odhodit v průběhu uvedených 3 kroků nebo po úplném zastavení.
5. Při uchopení kroužku ve výskoku se smí hráč do okamžiku odhození kroužku dotknout nohou maximálně dvakrát země.

## 13/ Čas držení kroužku

1. Čas držení kroužku není omezen, dokud rozhodčí nezačne počítat 5 sekund, v jejichž průběhu musí hráč kroužek odehrát. Při nápadném taktizování tímto způsobem rozhodčí přičte bod soupeři.

## 14/ Pohyb kroužku

1. Vycházející pohyb s kroužkem je stejný jako s létajícím talířem. Pohyb ruky držící kroužek musí být plynulý, není povolen pohyb ruky v protisměru (couvat po trase po které pohyb probíhal). Pokud kroužek již jednou začne pohyb vpřed, musí být dokončen bez zastavení (nesmí se naznačovat).

2. Klamání tělem nebo volnou rukou je dovoleno.
3. Let kroužku musí napodobovat let disku, tzn. že nesmí být hozen svisle směrem letu a nesmí se otáčet kolem osy (nesmí dělat kotouly).

#### 15/ Dotyk kroužkem

1. Není dovoleno se dotknout kroužkem drženým v ruce jakékoliv části těla, těla spoluhráče, hřiště nebo sítě.

#### 16/ Přešlap středové čáry

1. Není dovoleno hráčům přesáhnout jakoukoliv částí těla středovou čáru hřiště. Rovina vymezená středovou čarou a sítí platí i v prodloužení na obě strany ven z hřiště.
2. Hráč nesmí při hodu přesáhnout rukou nad sítí.

#### 17/ Pasivní hra

1. Při hře může rozhodčí při dlouhých vysokých výměnách s jedním kroužkem výměnu ukončit bez přiznání tohoto bodu. Hra pokračuje podáním se dvěma kroužky.

#### 18/ Všeobecná ustanovení

1. Kontumační výsledek je stanoven 15:0.
2. Pořadatel turnaje zajišťuje základní zdravotní zabezpečení hráčů.
3. Pojištění pro všechny aktivní účastníky turnajů (hráče, pořadatele i rozhodčí) platí podle směrnic pořadatelské organizace.
4. Hrací systém turnaje je plně na pořadateli, je volen podle počtu účastníků a složení kategorií.

V Plzni, 18.10.2004  
David Vojtěch