

Pravidla ringa

OBSAH PRAVIDEL

- 1 - HŘIŠTĚ
- 2 - SÍŤ
- 3 - KROUŽEK
- 4 - HRÁČI
- 5 - ROZHODČÍ
- 6 - POČÍTÁNÍ BODŮ
- 7 - ZAHÁJENÍ HRY A POSTAVENÍ HRÁČŮ
- 8 - STŘÍDÁNÍ NA PODÁNÍ
- 9 - TEČ
- 10 - LET KROUŽKU
- 11 - CHYTÁNÍ A ZPRACOVÁNÍ KROUŽKU
- 12 - KROKY
- 13 - ČAS DRŽENÍ KROUŽKU
- 14 - POHYB RUKY DRŽÍCÍ KROUŽEK
- 15 - DOTYK KROUŽKEM
- 16 - SKLENĚNÁ ZEĎ
- 17 - VŠEOBECNÁ USTANOVENÍ

1 - Hřiště

1.1. Hrací plocha je rozdělena sítí a musí mít tvar obdélníku s **rozměry** (v závorce je uvedena výška sítě):

- Kategorie Discovery Rangers, Adventure Rangers, Expedition Rangers, Royal Rangers
9 x 18m (243cm)
- Kategorie Ranger Kids
6 x 12m (200cm)
- Kategorie jednotlivců
8 x 18m (243cm)

1.2. Hrací plocha musí být rovná. Pokud se hraje v tělocvičně, musí být strop ve výšce alespoň 6m.

1.3. Hřiště je vyznačeno **čarami** širokými minimálně 2cm. Hřiště musí být umístěno nejméně 1m od všech překážek.

Komentář:

1. *Hlavní rozhodčí se před utkáním přesvědčí, zda jsou dodrženy rozměry hřiště a tvar hřiště. V případě, že zjistí závady, nařídí, aby byly pořadatelem odstraněny.*
2. *Všechny čáry musí být vidět z každého místa hřiště.*
3. *O regulérnosti hřiště rozhoduje s konečnou platností hlavní rozhodčí. Za regulérní může prohlásit i hřiště s drobnými nedostatky.*
4. *Čáry ohraničující hrací 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 vytyčuje tzv. „**skleněnou stěnu**“, které se hráči nesmí dotknout žádnou částí těla. Také dopad kroužku pouze na středovou čáru či na středovou čáru a vlastní polovinu hřiště (tj. kroužek nedopadne ani částí do hřiště soupeře) je hodnocen jako chyba. Žádná z čar u rozkládacího hřiště nesmí být překroucena.*

2 - Sít'

2.1. Pro hru ringo se využívá:

- Klasická volejbalová síť – šířka 1m, délka 9,5m, oka se stranou 10 cm, lanko opatřené vlaječkami
- Jiná síť minimální šířky 15cm opatřená nahoře páskou

2.2. Stojany nesoucí a vypínající síť nesmí zasahovat do hřiště.

Komentář:

1. *Výška sítě se měří před zápasem a vždy, kdy je třeba. Celá síť musí být dobře napnutá.*
2. *Pokud stojany neumožňují dodržet předepsanou výšku sítě, musí pořadatel zajistit stejné podmínky pro všechny hráče.*

3 - Kroužek

3.1. Ringo se hraje s gumovým (pryžovým) kroužkem, který je uvnitř dutý.

Komentář:

1. *První rozhodčí musí před utkáním ověřit, zda jsou kroužky regulérní. Rovněž během utkání nebo na žádost hráčů rozhoduje o regulérnosti kroužků.*

4 - Hráči

4.1. Herní kategorie:

- Ranger Kids, 3–5 hráčů
- Discovery Rangers, 2–4 hráčů
- Adventure Rangers, 1–3 hráči
- Expedition Rangers, 1–3 hráči
- Royal Rangers, 1–3 hráči

4.2. Hra se hraje dvěma kroužky, s výjimkou kategorie jednotlivců.

4.3. Hráči nesmí nastoupit k utkání v obuvi, která by mohla poškodit hřiště.

4.4. Čekací doba pro nástup hráčů k utkání je 5 minut od vyhlášení zápasu rozhodčím. Za tuto dobu se musí dostavit alespoň minimální počet hráčů pro danou kategorii včetně kapitána.

Komentář:

1. *První rozhodčí je oprávněn zkontrolovat před zahájením utkání obuv všech hráčů.*
2. *Pokud se tým nedostaví včas k utkání, prohrává **kontumačně 0:2 na sety, oba sety 0:15**. Body, které tým získal v předcházejících utkáních, se započítávají a odehrané zápasy se neanulují!*

5 - Rozhodčí

5.1. Rozhodčí jsou **jeden hlavní a dva čároví**. Žádný z rozhodčích by neměl být ve vztahu k některému z hráčů a všichni rozhodčí musí být **nestranní**. Pokud nestrannost rozhodčích nelze zajistit, musí se obě strany **před utkáním** na rozhodčích dohodnout. Čároví rozhodčí mají poradní hlas, konečné rozhodnutí vždy leží na hlavním rozhodčím.

5.2. Hlavní rozhodčí provádí zejména tyto činnosti:

- Před utkáním schvaluje regulérnost hřiště, sítě, hracích kroužků a obuvi hráčů.
- Rozhoduje o dosažení bodu.
- Rozhoduje při situacích u středové čáry.
- Pohybuje se dle možnosti zády ke slunci (světlu).
- Signalizuje podání, střídání na podání, střídání stran a ukončuje utkání.
- Má právo rozhodovat o všem, co není výslovně uvedeno v pravidlech.

5.3. Čároví rozhodčí provádí zejména tyto činnosti:

- Dohlíží na regulérnost podání na své polovině a signalizuje auty.
- Dohlíží na regulérnost letu kroužku.
- Má právo signalizovat hlavnímu rozhodčímu cokoli, co není výslovně

uvedeno v pravidlech.

5.4. Řešení sporných situací:

- Pokud je hlavní rozhodčí nejistý v rozhodnutí, sejdou se rozhodčí u středové čáry a bez účasti hráčů i diváků se dohodnou.
- Pokud žádný z rozhodčích kroužek neviděl, může hlavní rozhodčí nařídit opakovanou výměnu daným kroužkem.

Komentář:

1. *Před utkáním se rozhodčí přesvědčí, zda má dobře slyšitelnou píšťalku, případně hráče seznámí s jinou zřetelnou signalizací.*

6 - Počítání bodů

6.1. Body se získávají za každou chybu soupeře bez ohledu na to, kdo podával (neexistují ztráty).

6.2. Zápasy v ringu se hrají na dva vítězné sety **do 15 bodů** s tím, že k vítězství v setu je zapotřebí **rozdílu minimálně 2 bodů**, tj. alespoň 15:13. Pokud je dosaženo rozdílu jen jednoho bodu (15:14), hra pokračuje do dosažení rozdílu 2 bodů. Kategorie jednotlivců se hraje pouze na jeden vítězný set.

6.3. Týmy si mění strany hřiště po každém setu a také uprostřed rozhodujícího, pokud o to kterýkoli kapitán požádá. Změna proběhne, jakmile jedna ze stran získá osmý bod, avšak až ve chvíli, kdy není ve hře žádný kroužek (tzn. např. při výsledku 9:7).

6.4. Tým, který hodil kroužek do autu nebo do sítě, ztrácí bod.

Komentář:

1. *Kroužek, který během dopadu zasáhl čáru (pohnula se lajna – u rozkládacího hřiště), je hodnocen jako dobrý.*
2. *Při opomenutí změny stran či podání nechá rozhodčí výměnu dohrát, bodový stav platí a změna stran či podání se provede dodatečně.*

7 - Zahájení hry a postavení hráčů

7.1. Hra začíná podáním. Podávat lze z libovolného místa za zadní čarou vlastní poloviny hřiště. V době odhodu kroužku alespoň jedna noha **musí být v kontaktu s hrací plochou**, tzn. není dovoleno házet z výskoku (toto se týká nejenom podání, ale všech hodů z kteréhokoliv místa hřiště).

7.2. Každý tým podává jedním kroužkem. Podání se musí uskutečnit **najednou** na znamení rozhodčího (tzn. oba hrací kroužky musí být po znamení rozhodčího odhozeny současně). Pokud kroužek není odhozen dříve, než soupeřův kroužek přeletí síť, je považován za chybný.

7.3. Signalizaci podání začíná rozhodčí každou výměnu slovním povelom „**Připraveni!**“ a následným zřetelným **krátkým písknutím nebo povelom „Hra!“**. Před tímto povelom se však musí přesvědčit, zda jsou všichni hráči připraveni ke hře.

7.4. V kategorii jednotlivců podává hráč dle vlastního uvážení poté, co se přesvědčí že je soupeř připravený.

Komentář:

1. Při podání je hodnoceno jako **přešlap** i přišlápnutí čáry (hráč se jí nesmí ani dotýkat).
2. Při **výskoku při podání, přešlapu** či **předčasném nebo opožděném podání** (pokud nejsou oba kroužky odhozeny současně, a to ihned po signálu rozhodčího – úmyslné taktizování), rozhodčí hru **přeruší a viníka (celý tým) zpravidla napomene**. Při opětovném porušení tohoto pravidla kýmkoli z daného týmu rozhodčí **zpravidla udělí trestný bod** (soupeř získává bod).
3. Hráč může chytat a odhazovat kroužek také **mimo hřiště**.

8 - Střídání na podání

8.1. Podávající hráč se mění **po třech podáních jednoho hráče**, tedy když je součet bodů obou týmů **dělitelný třemi**.

8.2. Po dosažení skóre 15:15 se v daném setu podávající hráč mění po každé výměně.

Komentář:

1. Pokud hráči **opomenou vystřídat se** na podání a rozhodčí tuto situaci zaregistruje až po zahájení hry, nechá rozhodčí výměnu dohrát a hráči se vystřídají na podání dodatečně. **Již dosažené body platí.** Pokud ovšem rozhodčí usoudí, že se jedná o úmyslné taktizování, může nechat výměnu opakovat.
2. Při hře více hráčů se hráči na podání **v rámci jednoho družstva** pravidelně **všichni** střídají.
3. Pokud hráč podání opakuje z důvodu nového kruhu nebo nové výměny, počítá se pouze opakované podání.

9 - Teč

9.1. V případě, že podávající hráč zahraje teč sítě, hra dále pokračuje.

9.2. Kroužek po teči sítě již nemusí letět dle pravidla 10: Let kroužku.

Komentář:

1. Pokud si rozhodčí **není zcela jistý**, zda kroužek letěl nad sítí nebo pod sítí (páskou), nebo se názory rozhodčích liší, **bod se nepřizná žádné straně a dané podání se opakuje.**

10 - Let kroužku

10.1. V žádném okamžiku nesmí kroužek letět v pozici kolmo k zemi a zároveň kolmo k síti – tzv. „sekera“ (nesmí se kolmé poloze ani blížit, přičemž jako blížící se kolmé poloze se rozumí kruh v úhlu větším než 45° k zemi).

10.2. Kroužek musí letět **na soupeřovu stranu nad sítí**, a to v prostoru **nad středovou čarou** (mezi „anténkami“).

10.3. Při srážce obou kroužků se body nezapočítávají a rozhodčí nařídí **nové podání** s oběma kroužky.

Komentář:

1. Při letu se kroužek **může mírně chvět nebo komíhat** (tzv. „vangl“). **Únosnou míru „vanglování“ posoudí rozhodčí**. V žádném případě se ovšem nesmí otočit o 180° (udělat kotoul).
2. Při letu se kroužek nesmí dotknout stojanu ani „anténky“.

11 - Chytání a zpracování kroužku

11.1. Kroužek lze chytat **kteroukoli rukou**, odhodit se však musí **stejnou rukou**, do které byl chycen. Přeložení kroužku z jedné ruky do druhé i chycení kroužku oběma rukama znamená ztrátu bodu.

11.2. Je zakázáno nahrávat **spoluhráči** nebo **sobě**.

11.3. Vypadne-li hráči kroužek z dlaně, může jej chytit buď on sám tou samou rukou, nebo kterýkoli spoluhráč.

11.4. Současné chycení kroužku dvěma spoluhráči je povoleno.

11.5. Při chytání kroužku se kroužek nesmí dostat na vnější stranu všech prstů, tzn. je **zakázáno „navlečení“ kroužku**.

11.6. Chycení dvou kroužků jedním hráčem je povoleno, a to jak oba kroužky do jedné ruky, tak každý do jiné.

12 - Kroky

12.1. S kroužkem je **zakázáno chodit**.

12.2. Uchopí-li hráč kroužek **v běhu**, může s ním udělat maximálně **3 brzdící kroky**, než se zastaví (nesmí protahovat kroky směrem k síti). Kroužek může odhodit v průběhu uvedených brzdících kroků nebo po úplném zastavení.

12.3. Po uchopení kroužku **skokem či pádem na zem** se může hráč nejprve klidně postavit čelem k síti a teprve potom kroužek odhodit.

12.4. Po jakémkoli jiném chycení kruhu je povolen krok a výkrok.

12.5. Pokud hráč již drží kroužek a chce chytit další, může při jeho chytání i odhození udělat maximálně součet kroku pro dva kruhy.

Komentář:

- 1. Kroky se počítají od okamžiku zpracování kroužku. Pokud tedy hráči kruh při chytání vypadne, může udělat i více kroků. Stejně tak pokud hráč uchopí kroužek v nestabilní pozici a udělá několik kroků pro její stabilizaci, nejedná se o kroky.*
- 2. Pod pojem „chodit“ spadají všechny možné způsoby pohybu a kroků, jako například chůze, běh, poskakování apod.*
- 3. Příklad chytání druhého kroužku:*
 - A) Hráč chytí první kruh bez jakéhokoli pohybu. Klasicky by tedy mohl udělat 1,5 kroku (krok a nárok). Při chytání a odhazování druhého kroužku tedy může udělat až 3 kroky (1,5 za první a 1,5 za druhý kroužek).*
 - B) Hráč chytí kroužek v pádu a postaví se. Při chytání a odhazování druhého kruhu tedy může udělat až dva kroky (0,5 za první a 1,5 za druhý kroužek).*

13 - Čas držení kroužku

13.1. Každý hráč může kroužek držet maximálně po dobu 3 sekund od jeho zpracování.

13.2. Pokud rozhodčí usoudí, že některý hráč držel kroužek příliš dlouho, přeruší výměnu, prohlásí kruh za mrtvý a přidá soupeři bod.

Komentář:

1. *Okamžikem zpracování kruhu se rozumí okamžik, ve kterém má hráč kruh pod kontrolou a je v pozici, z níž může kruh odhodit. Tj. například v případě pádu na zem se tři sekundy začnou počítat ve chvíli, kdy hráč vstane a postaví se čelem k síti.*

14 - Pohyb ruky držící kroužek

14.1. Pohyb ruky držící kroužek musí být **plynulý**. Pokud začne pohyb ruky s kroužkem **směrem vpřed** (k síti) musí pokračovat **stále** vpřed až do okamžiku **odhození** kroužku. Je zakázáno „**naznačování**“.

14.2. Klamání tělem nebo volnou rukou je dovoleno.

14.3. Před hodem je povolen **jeden nápřah**.

15 - Dotyk kroužkem

15.1. Není dovoleno se **dotknout kroužkem** kromě ruky jakékoliv jiné části těla ani těla spoluhráče, hřiště nebo sítě.

16 - Skleněná zeď

16.1. Není dovoleno přesáhnout jakoukoliv částí těla středovou čáru hřiště ani se jí dotknout. Stejně tak není povoleno dotknout se sítě.

16.2. Hráč nesmí při hodu přesáhnout rukou nad síť. Kroužek držený v ruce se počítá jako součást těla.

Komentář:

1. *Toto pravidlo nesmí v průběhu hry porušit žádný z hráčů.*

2. *Toto pravidlo platí i během výměny stran. Při jeho porušení během výměny stran rozhodčí tým zpravidla napomene, při opakovaném či hrubém porušení je oprávněn udělit týmu dva trestné body, které se započtou do následujícího setu.*

17 - Všeobecná ustanovení

17.1. Kontumační výsledek je stanoven na **2:0 na sety (dvakrát 15:0)**. Všechny výsledky z předcházejících zápasů se **započítávají**.

17.2. O pořadí ve skupině vždy rozhoduje:

1. Celkový počet vítězství ve skupině.
2. Rozdíl vyhraných a prohraných setů.
3. Celkový počet vyhraných setů.
4. Vzájemný zápas či tabulka vzájemných zápasů.
5. Nový zápas hraný na jeden vítězný set.

17.3. Protesty týkající se hry se podávají a řeší **před ukončením zápasu**, kterého se týkají.

17.4. Protesty týkající se zápisu výsledků či jiných technických věcí je možno podat kdykoli za přítomnosti obou kapitánů týmů, kterých se protest týká, a případně rozhodčího daného zápasu.

17.5. Nesportovní chování – za hrubé urážky vůči soupeři či rozhodčímu a nebo jiné nesportovní chování je hráč potrestán **napomenutím (žlutá karta)**.

17.6. Diskvalifikace hráče (červená karta) – za **dvě napomenutí (žluté karty)** nebo neobvykle velký přestupek. **Hlavní rozhodčí** má pravomoc takto hráče vyloučit do konce utkání. **O diskvalifikaci** rozhoduje vždy **hlavní rozhodčí turnaje** na návrh hlavního rozhodčího zápasu.

17.7. Rozhodčí může vykázat také diváky.

Fakturační údaje

Royal Rangers v ČR, z. s.
Oldřichovice 328
73961 Třinec



IČO:
64122433



Bankovní účet:
[6051726730/2010](#)

Kontakt



E-mail:
ringoturnaj@royalrangers.cz

Sledujte nás



Spolupracujeme





Podporují nás

dafe⁺plast

PARAMONT[®]

© 2022 RINGOTURNAJ ROYAL RANGERS