



INFORMACIÓN BÁSICA – TEMPORADA DE RINGO



REGLAMENTO

- El equipo que no juega es el encargado de organizar el partido: colocar el campo, llamar a los equipos que juegan, sorteo de campo, arbitrar, comprobar las equipaciones, etc.
- Se considera punto si el ringo toca el suelo o se comete una infracción del resto de normas.
- Las rayas forman parte del campo por lo que si el ringo cae en una raya será punto para el equipo lanzador.
- Colisión de 2 ringos en el aire supone la repetición del punto.
- Tiempo máximo para realizar el lanzamiento: 3 segundos.
- Durante el lanzamiento no está permitido desplazarse, se realiza desde el punto donde se recepcionó y se hará directamente, quien lo recepciona lo lanza.
- El ringo se podrá coger con una mano, con la dos manos o metiendo el brazo por su parte interior.
- Cada jugador debe sacar una vez haciendo rotaciones en el saque.
- Cada ringo vale 1 punto.
- Los partidos se jugarán al mejor de 3 sets, es decir, ganará el partido el equipo que gane 2 sets.
- Cada set se juega a 15 puntos con diferencia de 2 o, en su caso, al primer equipo que llegue a 17. caso de empate a 1 set, el último set de desempate se jugará a 10 puntos con diferencia de 2, o al primer equipo que llegue a 12 puntos.
- Será obligatorio el saludo entre equipos y con los árbitros antes de comenzar los partidos y al finalizarlos.

SANCIONES

- La tarjeta amarilla es muy bonita pero significa un aviso.
- La tarjeta roja es más bonita todavía pero significa que no has sido bueno y abandonas el partido y además no juegas el siguiente partido. A la 2ª tarjeta roja quedas excluido de la competición, por malote/a.
- Serán motivo de tarjetas: las protestas, chingar a un compañero sea del equipo que sea, pronunciar palabras mal sonantes, incumplir las normas o cualquier actitud antideportiva.

SEÑALES ARBITRALES

<p>Saque de ringo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Voz: “1,2,3...saque” - El árbitro termina cruzando los brazos. - 	
<p>Punto: el árbitro señalará con el brazo al equipo que consigue el punto.</p>	
<p>Marcador: el árbitro repetirá el marcador antes de dar la señal para comenzar otro punto.</p>	
<p>Infracciones: el árbitro dispondrá de tarjetas de color amarillo y roja para utilizar en caso de infracciones en el juego o conducta.</p>	<p>Roja y Amarilla</p>