



# REGLAMENTO

## RINGOSPORT ESCOLAR

**Juegos**  
 **Escolares**  
Bonaerenses  
——— 20**23**



## REGLAMENTO DE RINGSPORT ESCOLAR

Los Juegos Escolares Bonaerenses (JEBO) tienen como propósito principal promover la participación en prácticas ludomotrices y deportivas que posibiliten el disfrute, la construcción de grupalidad y la inclusión, a partir de la competencia formativa. Este espacio de encuentro, su forma y organización, deben ser pensados como instancias de aprendizajes con otros/as.

Tal como se expresa en el Marco General de los Juegos Escolares Bonaerenses, la competencia formativa es parte constitutiva de la enseñanza de los juegos deportivos y/o minideportes escolares. A su vez, no debe plantearse como un fin en sí misma sino en pos de la formación de los/as niños/as. El medirse con los/as otros/as, permite tomar conciencia de las posibilidades y limitaciones, propias y del equipo, reconocer logros e incentivar procesos colaborativos de mejora.

### ALGUNAS CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE EL REGLAMENTO DE RINGSPORT ESCOLAR

El Ringosport es un deporte alternativo de invasión, el mismo es una adecuación del deporte Ultimate Frisbee, y surge a partir de la necesidad de adaptar el móvil del juego y algunas reglas a los diferentes espacios escolares, recreativos, entre otros. En este sentido, se cambió el elemento frisbee por el ringo, al ser este más fácil de manipular, lo que genera más dinamismo al juego en las clases de Educación Física.

1. **EQUIPOS:** los equipos estarán integrados por siete (7) estudiantes en la lista de buena fe: tres (3) estudiantes de un mismo género y cuatro (4) de otro, distinto al anterior. En cancha serán cinco (5) jugadores/as: dos (2) estudiantes del mismo género y tres (3) de otro, distinto al anterior. Cada participante llevará una camiseta o pechera (similar) con número.

2. **ELEMENTO:** para el móvil de juego se podrá optar por alguna de las 2 opciones:

A. Un ringo construido con manguera de riego de  $\frac{1}{2}$  pulgada de 17 a 20 centímetros de diámetro. La unión de los extremos de la manguera deberá realizarse

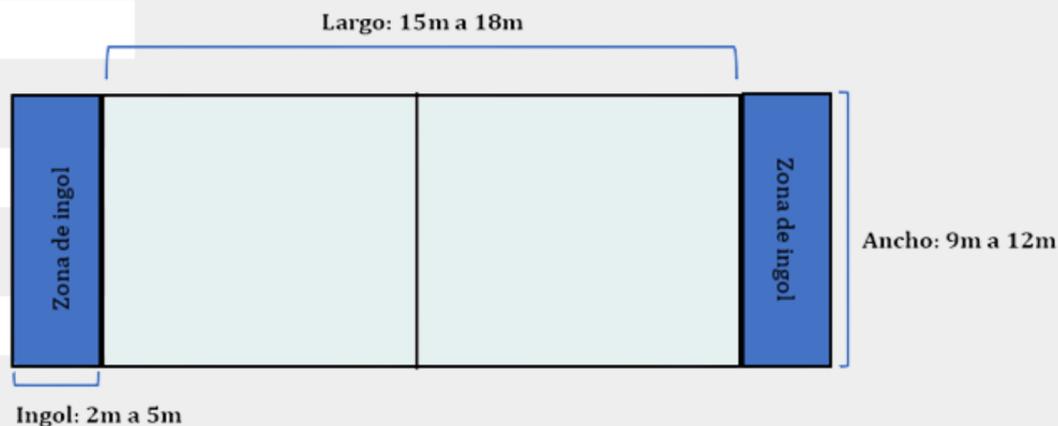
con calor (no conector), y todo el ringo deberá estar forrado con una cinta aisladora de color vivo.



B. Cubierta de goma maciza (bici infantil, rodado 12) de 28 cm de diámetro externo aproximadamente.



3. **TERRENO DE JUEGO:** el terreno de juego será un rectángulo de superficie lisa de 15 a 18 metros de largo por 9 a 12 metros de ancho (zona blanca). Las zonas de puntuación (ingol) serán a continuación de las líneas de fondo respectivamente (zona azul), siendo sus medidas entre 2 y 5 metros de largo dependiendo del espacio que se disponga.



4. **TIEMPOS:** cada partido se jugará al mejor de 3 períodos, con una duración de 5 minutos cada uno y entretiempos correspondientes de 2 minutos.

Resulta ganador del partido el equipo que gane dos períodos.

Cada docente podrá solicitar 1 tiempo técnico cuya duración será de 60 segundos por cada período. En ese momento se detiene el cronómetro del tiempo de juego.

5. **EMPATE:** En el caso que se produzca empate en algún período del partido, se adicionará 1 minuto extra de juego. Si aún no hay ganador entonces se desempatará realizando un lanzamiento del ringo desde la zona de ingol hacia la línea central (mitad de cancha). El lanzamiento que más se acerque a la línea central obtendrá el punto. Si el ringo cruza la línea central en su totalidad se considera lanzamiento inválido. Cada equipo tiene 3 lanzamientos (estilo penales).

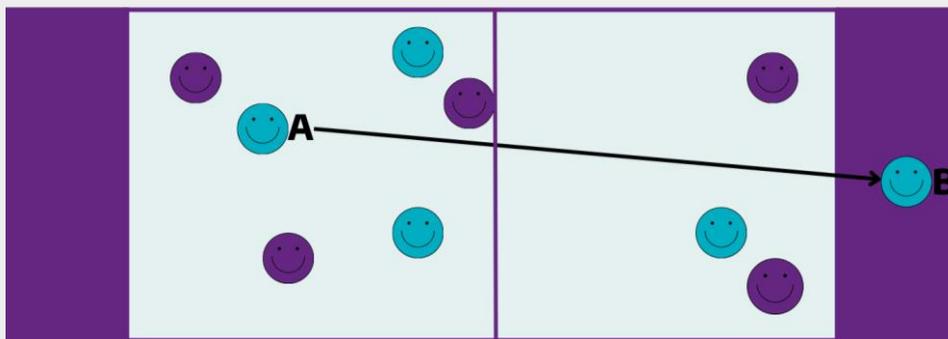
6. **CAMBIOS:** no se permitirán cambios dentro de cada uno de los períodos de juego. Sin embargo, se deberá modificar la formación inicial en cada uno de los sets de juego, siempre respetando la formación estipulada en el punto 1.

El único caso en el que se permitirá reemplazar a un/a jugador/a, será en caso de lesión y/o suspensión.

De este modo, cada jugador/a participará al menos un tiempo completo por partido.

7. **SORTEO:** el/la árbitro/a realiza el sorteo. El equipo ganador del sorteo elegirá saque o zona de puntuación en el primer y tercer set. En el segundo set será a la inversa del primer set.

8. **PUNTUACIÓN:** Cada vez que un equipo concrete un pase dentro de la zona de puntuación sumará un punto.



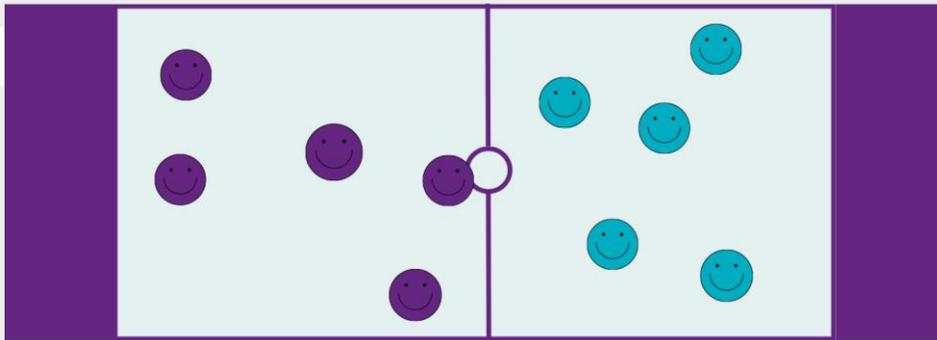
### RESULTA PUNTO:

- Si "A" le pasa el ringo a "B" y éste lo atrapa (recibe) en la zona de puntuación, resulta 1 punto para el equipo celeste.
- Atrapar el ringo en el aire y caer en la zona de puntuación (punto).

### NO RESULTA PUNTO SI:

- "B" recibe el ringo antes de ingresar a la zona de puntuación (no pierde la posesión, pero no anota punto en ese momento).
- "B" recibe el ringo con un pie dentro de la zona de puntuación y otro afuera (al igual que en el ítem anterior, no pierde la posesión, pero no anota en ese momento).
- Al jugador "B" se le cae el ringo al momento de la recepción.

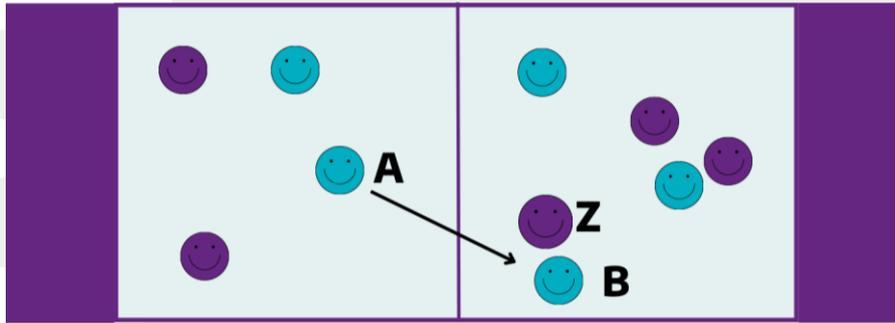
9. **SAQUE INICIAL Y SAQUE DESPUÉS DEL PUNTO:** el saque inicial y el saque luego de cada punto se realizará desde el centro de la cancha con cada equipo en su mitad correspondiente.



10. **DEFENSA:** la marca será personal (1 a 1) a la distancia de un brazo extendido y anillo en mano.
11. **DESARROLLO DEL JUEGO:** cada equipo intentará avanzar hacia la zona de puntuación donde debe atacar mediante pases, siendo la única persona que no puede desplazarse el/la poseedor/a del anillo. El resto de los/as participantes pueden moverse libremente por el campo de juego.

### ESTÁ PERMITIDO:

- A. Atrapar el anillo con una o ambas manos o introducir un brazo dentro del mismo.
  - B. Estar en posesión del anillo durante 10 segundos como máximo.
  - C. “Pivotar” en posesión del anillo.
  - D. Realizar un ritmo de 2 tiempos al momento de la recepción del anillo.
  - E. Interceptar el pase atrapando el anillo en el aire o tirándolo al piso (bloqueo).
- Si “A” lanza el anillo a “B”, pero “Z” lo atrapa en el aire o, lo toca o golpea (arrojándolo al suelo -bloqueo-), entonces “Z” (equipo violeta) recupera el anillo.

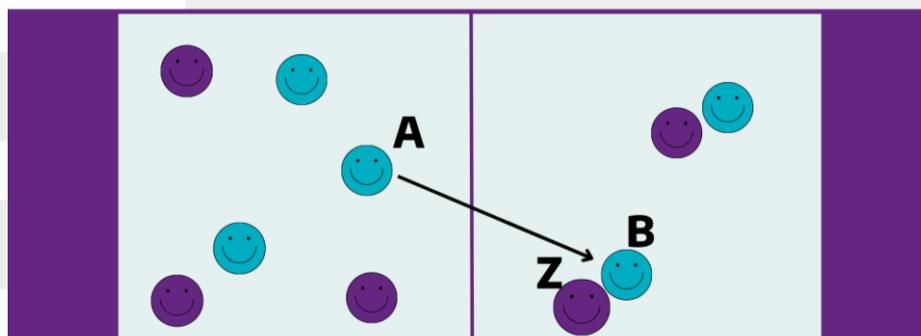


### NO ESTÁ PERMITIDO:

- A. Trasladarse en posesión del ringo (caminar).
- B. Tener el ringo en posesión más de 10 segundos.
- C. Marcar 2 personas a una persona.
- D. Quitar el ringo de la mano.
- E. Realizar autopases.
- F. Permanecer más de 30 segundos dentro de la zona de puntuación.
- G. El contacto físico entre jugadores/as, si lo hubiera, se incurriría en una falta.
- H. Empujar, sujetar o golpear a una persona. Tampoco se podrá impedir el paso con brazos y piernas.

12. **CAMBIO DE ROLES O POSESIÓN:** cada vez que el ringo cae al suelo cuando un equipo realiza pases entre sus integrantes, se pierde la posesión del ringo; en cada una de esas situaciones, se cambian los roles (ataque pasa a defensa y viceversa).

13. **CRITERIO DE POSESIÓN:** si “A” lanza el ringo a “B” y lo atrapa simultáneamente con “Z”, el equipo en posesión de ataque (celeste) continuará el juego (ley de ventaja).



14. **FALTAS DE JUEGO:** ante cualquier acción prohibida en el juego (punto 11) se continuará con un tiro libre desde el lugar donde se cometió la falta o desde el lugar más próximo. Si dicha falta se comete en defensa, reanudará el juego el equipo en ataque con posesión del ringo. Si la falta se comete en ataque, continuará el juego el equipo adversario con posesión del ringo.

15. **COMPORTEAMIENTO:** Ante alguna falta del punto 11 (inciso g-h) el/la árbitro/a realizará un llamado de atención al equipo (advertencia). Si el equipo reiterara la falta o cometiera otra falta dentro de los incisos mencionados, entonces se procederá a la suspensión de 1 minuto fuera de juego del/de la jugador/a que cometió la falta, pudiendo ser reemplazado/a por un/a compañero/a.

- **ACLARACIÓN:** 1 minuto de suspensión debe ser un espacio de reflexión y aprendizaje y no un castigo.

16. **ARBITRAJE:** cada partido será dirigido por un/a árbitro/a.

17. **RESULTADO:** Finalizado el partido se otorgará: 3 puntos por partido ganado y 1 punto por partido perdido.

Toda situación que surja en el marco del desarrollo propio del juego y que por cualquier motivo no estuviera encuadrada en el presente reglamento, será dirimida

entre los/as docentes a cargo de cada equipo junto con el/la árbitro/a que también cumple un rol docente. Ante la imposibilidad de acordar, la decisión final será de cada árbitro/a del encuentro que comunicará a la mesa general. En el marco del paradigma educativo actual, todas las decisiones deben pensarse entendiendo el interés superior de los/as niños/as enmarcadas a su vez en el propósito y los objetivos de los JEBO.

 JEBO  
2023—