

RINGOPICA

OBJETIVO	El RINGOPICA* Se trata de jugar, manipulando una Pica, palo o bastón que se transforma en nuestro peculiar "stick", que prolonga el cuerpo para poder controlar el móvil, que en este caso es una anilla o RINGO. El objetivo será conseguir igoll, sin olvidar que jugar y pasarlo lo mejor posible es lo principal.	
TERRENO DE JUEGO Y NÚMERO DE PARTICIPANTES	El número de jugadores debe ser proporcional a las dimensiones del terreno. 20 X 10 m. = 3 a 4 jugadores por equipo. 40 X 20 m. = 5 a 6 jugadores. El terreno debe estar preferentemente rodeado de paredes. Las porterías deben ser de 140 X 105 cm. o la portería de balonmano (con portero o portera) ó 95 X 70 cm. (sin portero o portera). La zona de gol debe tener un radio de 1,5 m. y estar delimitada por una línea pintada. Si se practica con porter@ en la portería de balonmano el área estará marcada a 5 metros o en proporción si la portería es más pequeña.	
MATERIAL	Utilizaremos una pica de PVC de la longitud más adecuada y un ringo del tipo hinchable para juego lento o ringo macizo para juego más rápido.	
DESARROLLO DEL JUEGO Y PRINCIPALES REGLAS	<p>Saque de falta. Se efectúa en el sitio donde ha tenido lugar la falta. El ringo no debe ser dirigido directamente a la portería. EL adversario o adversaria no debe encontrarse a menos de 3 metros y el ringo no debe estar a menos de 3 m. de la zona de portería. Al sacar se debe pasar el ringo a un compañero o compañera.</p> <p>El penalty es ejecutado desde un punto situado a 7 m. de la línea de gol, con un lanzamiento directo. Después de ejecutar el penalty el ringo se pone en juego a partir de la línea de gol, en el caso que no se consiga tanto.</p> <p style="text-align: center;">ESTÁ PERMITIDO:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Golpear o dirigir el ringo con la pica. -Parar el ringo con: el stick, el pie o el pecho. -Dirigir el ringo con el pie hacia su propia pica, sólo se permite un pase durante una posesión. -Jugar con el bordillo o las paredes. -Meter la pica dentro del área para recuperar el ringo (no para lanzar). <p style="text-align: center;">FALTAS.-</p> <ul style="list-style-type: none"> -No se permite el contacto físico. -Balancear la pica vertical u horizontalmente. -Arrojar la pica. -Cuando se para el ringo o se lleva enganchado en la pica se tiene que tener en posición como máximo 3 segundos. -Realizar un pase golpeando el ringo con el pie. -Cuando atraviesan la línea de medio campo, atacantes o defensores/as. Con pasar un pie es suficiente. -Meter una parte del cuerpo en zona de gol, falta cuando es un jugador/a atacante y penalty cuando es un/a defensa. -Quitar el ringo a un adversario/a que lo tiene controlado con la pica (la pica está dentro del ringo). -Levantar la pica por encima de la rodilla. -Parar el ringo con la mano. -Atacar violentamente a un adversario/a o jugar de forma peligrosa. -Levantar o inmovilizar la pica de un adversario/a. -Colocar la pica entre las piernas del adversario/a. 	

Para más información consultar el libro:
 * "Juegos Cooperativos y Alternativos".
 Manuel Martínez Gámez.

MANUEL MARTÍNEZ GÁMEZ