



NEWSLETTER

March (marzec) 2018 nr 07

GAMES WE PLAY(ED)

Czyli
nasze gry
oraz gry
naszych rodziców
i dziadków...



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

RINGO

POLSKI SPORT NARODOWY

Włodzimierz Stanisław Strzyżewski (4.10.1931-16.09.2001) – twórca gry w ringo, z wykształcenia - ekonomista, z zawodu – dziennikarz, a z zamiłowania – sportowiec. W lecie roku 1959, gdy nie uzyskał urlopu z Ministerstwa, w którym pracował, na



obóz treningowy kadry i nie mógł w gorącej Warszawie znaleźć partnera- przeciwnika do treningu szpady – wymyślił nowy sport, który nazwał grą w kółko. Po raz pierwszy przepisy „gry w kółko” opublikowano w 1964 roku. Cztery lata później podczas igrzysk olimpijskich w Acapulco w Meksyku przeprowadzono pokazowe gry w ringo i wówczas do nomenklatury światowej weszło na stałe to określenie. Nazwa bowiem mogła być poprawnie wymawiana we wszystkich krajach świata. Strzyżewski zarejestrował ringo jako „grę sprawnościową w postaci pierścienia” w Urzędzie Patentowym PRL i uzyskał Prawo Ochronne Nr 22946 od dnia 5 lutego 1972, a w roku następnym zarejestrował osprzęt boiska uzyskując Prawo Ochronne Nr 25002 od dnia 15 października 1973 na wzór użytkowy pt. „Przenośne urządzenie do gier ruchowych w szczególności ringo”. Przepisy ringo zarejestrowano w Centralnym Rejestrze Autorów w Stanach Zjednoczonych Ameryki (US Copyright Office w Waszyngtonie) pt. „RINGO /description of a play/” (USA, no 82047 – 02.09.1975).

Nie szczędzono wysiłków, aby ringo stało się znane na całym świecie. Po Meksyku przyszły kolejne pokazy. Grano w ringo m.in. w Monachium w 1972 roku podczas igrzysk w sportach narodowych, w ramach Światowego Festiwalu Młodzieży i Studentów w Berlinie i Uniwersjady w Moskwie w 1973 roku oraz siedem lat później również w stolicy ZSRR, tym razem w trakcie

olimpijskich zmagania, i w 1996 roku przy okazji igrzysk w Atlancie. Dyscyplina znalazła się w programie Światowych Igrzysk Polonii, w których startują Polacy zamieszkali poza granicami naszego kraju, prezentowano ją również w 1977 roku podczas międzynarodowego seminarium Światowej Rady Wychowania Fizycznego i Sportu w Warszawie.

W dniu 9.czerwca 1989 powołano do istnienia Polskie Towarzystwo Ringo, a w roku 1993 - Międzynarodową Federację Ringo. Od roku 1973 organizowane są nieprzerwanie, corocznie Międzynarodowe Mistrzostwa Polski, od roku 1993 - Mistrzostwa Europy, a od roku 1997 – Mistrzostwa Świata. Powszechna dostępność gry w ringo sprawia, iż włącza się ją do programu różnych imprez (m.in. festynów rekreacyjnych), Gminnych Spartakiad Młodzieży, Parafiad, Światowych Igrzysk Polonijnych, Luteranckich Olimpiad Młodzieży, Turniejów Samorządowców, a nawet imprez sportowych towarzyszących Igrzyskom Olimpijskich.

Ringo jest to sport tani, dostępny dla wszystkich bez względu na wiek, wykształcenie, wydolność fizyczną, gwarantujący zarówno poprawę zdrowotności, jak i funkcji intelektualnych grających, gdyż stanowi fundament pełnego rozwoju osobowości człowieka, formą rekreacji ruchowej, rehabilitacji i profilaktyki społecznej zarazem. Inne walory to: kontakt z naturą, gdyż preferowana jest gra na otwartych boiskach, nawet na plaży czy łące.

Źródło: www.ringo.org.pl



RINGO - przepisy gry (wybór)

**Celem gry jest zdobycie 15 punktów w wyniku obrony własnego terenu i takich rzutów kółkiem ringo z własnego pola bądź spoza tego pola w granicach boiska zaznaczonego antenkami ponad linką ringo – by kółko upadło na boisko przeciwnika. Jeśli przeciwnik wyrównał wynik do stanu 14: 14 – celem jest zdobycie dwóch punktów przewagi. Przy stanie 16: 16 zwycięża zawodnik zdobywający 17 punkt. Punkt zdobywa się za każdy błąd przeciwnika, a traci za każdy błąd własny, powodujący wypadnięcie kółka ringo z gry.

**Kółko ringo, według wzoru zastrzeżonego przez W. Strzyżewskiego, średnicy 17 cm, posiadać winno masę 160-165g, mieć otwór dekompresyjny i ryflowanie górnej oraz dolnej powierzchni kółka.

**Boisko ringo dla gier zespołowych (dwójki i trójki) ma wymiary podstawowe boiska siatkówki: 9 x 18 m, linka ringo – jest zawieszona na wysokości 243 cm.

**Zawody ringo rozgrywa się na otwartej przestrzeni na przenośnych boiskach ringo projektu W. Strzyżewskiego bez względu na pogodę, bądź w hali z wykorzystaniem boisk do siatkówki i linek ringo. .

**Linia oddzielająca od siebie dwa pola boiska ringo nazywana „Linia Pokoju” pod karą utraty punktu nie może być przekroczona w żadnym okresie gry ani na ziemi, ani w powietrzu przez żadnego z grających.

**Grę rozpoczyna serwis zza końcowej linii boiska, w granicach przedłużonych bocznych linii boiska. Dopiero po wyrzucie kółka zawodnik może wejść na własne boisko. Przekroczenie linii końcowej w czasie serwisu lub wtargnięcie jakkolwiek częścią ciała poza przedłużenie linii bocznych powoduje utratę punktu.

**Pierwszy serwis wykonuje kapitan drużyny. Zmiana serwujących następuje w grach indywidualnych co 3 punkty, w grze dwoma kółkami, co 5 albo (5 + 1) punktów, w stałej kolejności.

**W grze dwoma kółkami upadek każdego z nich powoduje utratę punktu.

**Jeśli po serwie kółko dotknie linki (siatki) z góry i upadnie na pole przeciwnika (sędzia sygnalizuje: „net”), w grze pojedynczej serw powtarza się bez utraty punktu. Drugi kolejno „net” powoduje utratę punktu.

**Jeśli w czasie serwów lub wymiany rzutów kółka zderzą się, punkt (punkty) traci drużyna po tej stronie siatki, na której upadło kółko (kółka), niezależnie od tego czy upadło na boisku, czy poza nim.

**Lot kółka powinien być zbliżony do poziomu podłoża, albo też kółko może zbliżać się do boiska przeciwnika całym obwodem w płaszczyźnie czołowej. W żadnym momencie gry kółko nie może zbliżać się do pozycji pionowej patrząc wzdłuż toru jego lotu. Przerwanie gry przez sędziego prowadzącego komendą „Pion!” i utrata punktu przez rzucającego następuje jednomyślną decyzją sędziego prowadzącego i pomocniczego. Przy różnicy zdań punktu nie zalicza się żadnej ze stron.

**Obracanie się kółka wokół pionowej lub poziomej osi jego lotu o 180° (półobrót) lub więcej (koziółek) powoduje utratę punktu. Jednakże kółko, które dotknęło w grze góry linki (siatki) i spadło na boisko przeciwnika koziółkując – powoduje zdobycie punktu.

**Kółko może „falować” w locie, jednakże oscylacja jego lotu nie może zbliżać się ani przekraczać 90 stopni w stosunku do podłoża patrząc wzdłuż toru jego lotu.

**Kółko trzeba wyrzucić z rotacją w dowolnym kierunku. Pchnięcie kółka bez rotacji powoduje utratę punktu.

**W czasie rzutu przynajmniej jedna stopa lub jej część winna dotykać podłoża. Oderwanie obu stóp w czasie rzutu powoduje utratę punktu.

**Rzut może być wykonany z miejsca, albo w czasie dozwolonych kroków hamowania, jeśli w momencie rzutu jedna stopa dotyka podłoża.

**Technika rzutu jest dowolna, jednakże rzut rozpoczęty – musi być kontynuowany w tym samym kierunku. Zatrzymanie ruchu albo zmiana kierunku rzutu w czasie jego wykonywania („zwód”), powoduje utratę punktu.

**Kółko należy chwycić tylko jedną ręką i tą samą ręką trzeba odrzucić.

**Kółko wypadające z ręki przy pierwszym chwycie – wolno chwycić drugi raz tą samą ręką. Partner ma prawo chwycić takie kółko dowolną ręką, jako rozpoczynający chwytanie. Dwaj partnerzy mogą też chwycić kółko jednocześnie, jednakże odrzucić je może tylko jeden z nich (dozwolone są bowiem dwa chwytów kółka na boisku w danej akcji).

**Nie wolno chwycić dwóch kółek w jedną rękę.

**Kółko winno być chycone choćby jednym palcem. Wpadnięcie kółka poza wszystkie palce na nadgarstek lub przedramię powoduje utratę punktu. Schwyte kółko powinno być odrzucone natychmiast. Celowe przetrzymywanie kółka sędziego sygnalizuje gwizdkiem lub komendą „stop” i karze utratą punktu.



RINGO - przepisy gry (wybór) c.d.

**W grach wieloosobowych w przypadku celowego przetrzymywania kółka ringo, sędzia sygnalizuje gwizdkiem lub komendą „stop” i karze stronę (drużynę) utratą punktu. Wznawia grę „serwisem” bez rozgrywania drugiego kółka.

**Po uzyskaniu przez jedną ze stron ośmiu punktów (ewentualnie w grze dwoma kółkami 8+1) następuje zmiana pół boiska dla wyrównania szans z uwagi na oświetlenie i wiatr.

**Kółkiem trzymanym w dłoni nie wolno dotknąć własnego ciała (poza przedramieniem chwytającej ręki), ciała partnera, ziemi, linki ringo (siatki), ani też przełożyć ręki nad linką lub siatką.

**Zmiana chwytu kółka nie może nastąpić przy utracie kontaktu ręki z kółkiem.

**Rozstawienie zawodników na boisku jest dowolne, a każdy rozgrywa swe rzuty sam, bez podawania partnerom. Celowe podbijanie kółka pod pozorem „upuszczenia” powoduje utratę punktu. Chwyt i rzut następować może także spoza boiska, jednakże kółko winno przelecieć nad linką ringo w granicach boiska wyznaczonego antenkami. Nie wypełnienie tego warunku powoduje utratę punktu.

**Przy chwycie kółka w miejscu lub po zatrzymaniu się wolno oderwać stopę od podłoża bez prawa jej postawienia przed odrzuceniem kółka. Od pierwszego dotknięcia kółka przy chwytaniu nie wolno nabierać szybkości ani celowo zbliżać się do boiska przeciwnika pod pozorem „kroków hamowania” – pod karą utraty punktu. W kierunku boiska przeciwnika wolno wykonać jedynie 2 kroki rzeczywistego hamowania, to jest 3 kontakty stóp z podłożem.

**W kierunku równoległym do linii środkowej lub przy oddalaniu się od niej – wolno od pierwszego dotknięcia chwytanego kółka wykonać dowolną ilość kroków hamowania, a następnie – bez zyskiwania terenu wykonać obrót w kierunku boiska przeciwnika z prawem oderwania dowolnej stopy przy rzucie.

**Przesuwanie stopy lub stóp po podłożu (komenda sędziowska: „suwanie”) powoduje utratę punktu.

**Uczestnicy zawodów ringo obowiązani są pod rygorem niedopuszczenia do startu występować w estetycznym stroju sportowym i sportowym obuwiu (bez kolców lekkoatletycznych i kółków piłkarskich, także gumowych) albo bez obuwia.

**Sędzia ma prawo ukarać żółtą kartką zawodnika za nieodpowiednie zachowanie się podczas gry (m.in. za używanie wulgarnych słów i gestów lub inne przejawy agresji). Ponowna kara dla tego samego zawodnika

podczas tych samych zawodów oznacza dyskwalifikację, tj. wykluczenie z gry.

Źródło: www.ringo.org.pl



FAJERKA

Zasady gry są wyjątkowo proste. Fajerki (okrągłe metalowe obręcze od dawnych kaflowych pieców) toczyło się za pomocą długiego haczyka wykonanego z drutu od linii startowej do mety (narysowanej na piasku). Wygrywała osoba, która jako pierwsza bez upuszczenia fajerki na ziemię przekroczyła linię mety. Wbrew pozorom cała zabawa wcale nie była (nie jest) taka prosta.



JEDNO PODANIE

Gra ma tyle zasad - ile podwojek i boisk. W Warszawie znana jako „Warszawianka”, we Wrocławiu zwana „Chińcem”, w Łodzi „Jedynką” a w Krakowie „grą w Niemca”. Najczęściej nazywana jednak grą w „jedno podanie”. Zasady zawsze były proste. W większości przypadków wyobrażamy sobie bramkę na pobliskim trzepaku lub rysujemy kredą na ścianie albo słupkami były dwa tornistry (teraz plecaki). Każdy może dotknąć piłkę tylko 1 raz, o każdy kolejny kontakt musi poprosić bramkarza. Więcej kontaktów dozwolone jest tylko w momencie, gdy piłka znajduje się w powietrzu. Niektórzy liczyli tylko bramki zdobyte głową, inny uznawali, że niecelne strzały piętą i przewrotką ratują nas przed koniecznością stania na bramce. W taki czy inny sposób staramy się



pokonać osobę stojącą na bramce. Każdy niecelny strzał skutkuje tym, że to my stajemy pomiędzy słupkami. Gramy aż do momentu, kiedy ktoś z nas nie wpuści założonej wcześniej liczby goli, wówczas przychodzi najprzyjemniejsze (o ile nie przegraliśmy). Wtedy karne strzelamy pokonanemu. Niektóre wersje mówiły, iż liczba wpuszczonych goli, to liczba uderzeń piłką w pewną część ciała pokonanego...

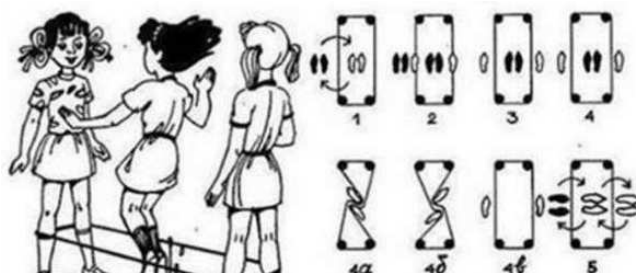
GUMA

CZAS GRY: dopóki kondycja pozwoli / ile trwa przerwa lekcyjna :-)

MIEJSCE GRY: kawałek płaskiej podłogi lub ziemi, jeśli grają tylko 2 osoby to konieczny będzie słupek, latarnia, trzepak lub noga od stołu albo ciężkie krzesło (coś za co zaczepimy jeden koniec gumy).

LICZBA GRACZY: od 2 do kilku graczy od ok. siódmego roku życia.

SPRZĘT: guma tzw. majtkowa długości ok. 4 metrów



PODSTAWOWE ZASADY: Gra polega na wykonaniu serii skoków przez gumę bez skucy. Dwoje graczy stoi w gumie, trzeci skacze aż do skucy (wówczas następuje zmiana gracza). Po ponownym powrocie do gry gracz zaczyna skoki od poziomu na którym skończył. Skacze się od jedynek do dziesiątek oraz "męczko" czyli cała seria jedynek do dziesiątek bez przerwy. Najpierw uczestnicy skaczą na gumie zaczepionej na wysokości kostek, później kolan, ud, pasa.



KAPSLE

Gra w kapsle – gra wykorzystująca kapsle od butelek.

Istnieje wiele jej rodzajów, których cechą wspólną są właśnie kapsle, wprawiane w ruch po płaskiej powierzchni za pomocą pstrykania ich palcami. Do gry najczęściej wykorzystuje się kapsle zalane woskiem, plasteliną, gipsem lub ołowiem (czasem jeszcze dodatkowo dociążane np. monetami), bardzo często ozdobione w wymyślny sposób.

Odmiany gry w kapsle:

**Rzut – gracze rzucają kolejno kapsle w stronę ściany. Czyj kapsel będzie bliżej ściany, ten wygrywa i zabiera innym graczom po kapslu.

**Zbijak – polega na trafianiu kapsli przeciwnika swoimi lub wybijaniu z ustalonego obszaru gry.

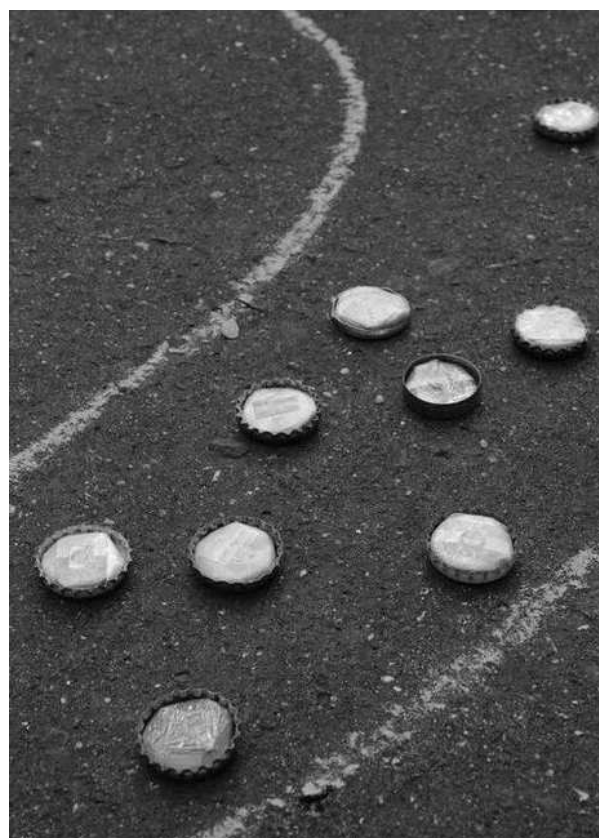
**Wyścig zwany dawniej również wyścigiem pokoju – zawodnicy pstrykają na zmianę swoje kapsle, wygrywa ten, kto pierwszy swoimi kapslami pokona tor przeszkód lub wyznaczoną trasę. Wypadnięcie kapsla poza wyznaczoną trasę jest karane cofnięciem ruchu. Z tego powodu przewagę mają kapsle dodatkowo obciążone, trudniej wpadające w niekontrolowane toczenie.

**Piłka nożna – są dwie drużyny. Wyznacza się jednego kapsla jako piłkę, piłkarze pstrykają w piłkę by ta trafiła do bramki przeciwnika. Nie ma bramkarzy.

Gra zwykle toczona jest na podwórkach – bezpośrednio na asfalcie chodniku lub piaskownicy. Czasami gracze grają w nietypowych, ekstremalnych warunkach – grożących utratą kapsli (np. wzdłuż wręgi studzienki deszczowej).

W latach 80. popularne były tzw. „wyścigi pokoju”. Rozgrywki w formie wyścigów po ustalonej trasie prowadzone były za pomocą kapsli zawierających w wewnętrznej stronie flagi państw biorących udział w emitowanym w TV Wyścigu Pokoju. Flagi podklejane były plasteliną lub przyciskane z wierzchu płytką przezroczystego tworzywa lub sztywnej folii. Zestawy flag były niekiedy drukowane w magazynach młodzieżowych, zwykle jednak młodzi gracze wycinali flagi z Encyklopedii PWN lub atlasów geograficznych. Na kapslach z gumką pod spodem, oznaczenia

gracza lub flagi rysowało się również kolorowymi długopisami.



WENLOCK OLYMPIAN GAMES

Wenlock Olympian Games, znane także jako **Much Wenlock Olympic Games** – coroczne zawody sportowe rozgrywane w angielskiej wsi Much Wenlock (leżącej w hrabstwie Shropshire, niedaleko granicy z Walią) od 1850 roku, nawiązujące do tradycji starożytnych igrzysk olimpijskich. Miały one duży wpływ na ideę przywrócenia igrzysk w jej nowożytnej formie.

W latach 40. XIX wieku w Anglii wzrosło zainteresowanie sportem antycznym. W Birmingham powołano do życia Instytut Ateński, który propagował kulturę antyczną (odbywały się w nim m.in. comiesięczne spotkania gimnastyczne połączone ze sportową rywalizacją). W 1841 roku dr William Penny Brookes założył Wenlock Agricultural Reading Society (WARS), które było otwartą płatną biblioteką dla rolników z Much Wenlock i okolic. WARS wspierał również wychowanie fizyczne w lokalnych szkołach. W 1849 lub 1850 roku, dzięki staraniom Brookesa utworzono stowarzyszenie olimpijskie (Wenlock Olympic Class, inicjatywa ta była pod auspicjami WARS), które miało na celu *poprawę aktywności moralnej, intelektualnej i fizycznej mieszkańców miasteczka i jego okolic, a zwłaszcza klasy robotniczej poprzez zachęcanie do rekreacji na świeżym powietrzu.*

WOC patronowało zawodom rozgrywanym od 1850 roku we wsi Much Wenlock. Impreza ta była określana mianem igrzysk olimpijskich. Zawody czerpały inspirację z antyku (podczas ceremonii otwarcia niesiono flagi z napisami greckimi), wykorzystując przy tym brytyjskie doświadczenie sportowe. Miały także kształtować młodzież wiejską i wzbogacić formy życia kulturalnego wsi angielskiej. Do programu pierwszych zawodów wchodziły takie dyscypliny jak: krykiet, piłka nożna 14-osobowa, biegi płaskie, skoki w dal i wzwyż, quoits (rzuty metalowymi krążkami) i wyścigi w workach. Medale w kształcie krzyży maltańskich stworzył sam Brookes, ponadto widniał na nich wizerunek bogini

zwycięstwa Nike, oraz cytat: *oto nagroda za pełne chwale zwycięstwo* (cytat Pindara)

W 1851 do programu igrzysk dodano m.in. bieg przez płotki, nowość na skalę europejską. W 1868 dołączono pięciobój (składał się ze skoków wzwyż i w dal, biegu na pół mili, wspinania się po linie i rzutu ciężarkiem o wadze 32 funtów). W 1858 rozegrano turniej walki na kopie. Rok później Brookes, wzorem antycznych igrzysk, wprowadził zawody w poezji i estetyce na zadany temat. Pierwszym tematem eseju były *moralne i polityczne wartości rekreacji fizycznej w starożytności i współcześnie.*

W zawodach mogli uczestniczyć mieszkańcy całej Wielkiej Brytanii, jednak startowali głównie przedstawiciele Much Wenlock i okolic. Poza nimi pojawiali się tu jeszcze członkowie Birmingham Athletic Club oraz uczniowie Gimnazjum Niemieckiego w Londynie. Jedną z najślawniejszych osób uczestniczących w tych zawodach był William Gilbert Grace, krykiecista, który często uznawany jest za największego sportowca w XIX-wiecznej Anglii (w 1866 wygrał kilka konkurencji).

W 1860 roku Brookes zaprosił na ceremonię otwarcia swoich igrzysk podpułkownika Herberta Edwardesa, który pochwalił zasługi WARS i jego założyciela, jednak publicznie wyraził dezaprobatę wobec licznych greckich wpływów tych zawodów, w tym m.in. wobec nazwy. Zasugerował, by nazwać je *The Shropshire Class of British Work and Play* „albo inaczej, byleby ta nazwa była nazwą wypowiedzianą przez angielskich mężczyzn i angielskie kobiety, oraz angielskich chłopców i angielskie dziewczęta”. W tym samym roku doszło do rozłamu, Wenlock Olympic Class oddzieliło się od Wenlock Agricultural Reading Society i zmieniło nazwę na Wenlock Olympian Society (człon *Olympian*, mimo obiekcji Edwardesa pozostał).

Źródło: www.wikipedia.org