

Rules of Ringer For the 86th Annual Reading Marbles Tournament 2008

Equipment

Players will need thirteen 5/8" target marbles, a shooter marble no larger than 3/4 " for each player, and a 10' circular, flat playing surface. A smaller playing surface may be used for practice.

The Object of the Game

The object of the game is to knock seven target marbles out of the marble ring, by hitting them with your shooter.

Rules

Players shake hands before each game, showing good sportsmanship.

The target marbles are arranged in the center of the ring in the shape of an 'X', spaced three inches apart.

Players lag to determine who shoots first. Both players stand at the pitch line and shoot, roll or toss their shooter marble to the lag line. The player coming closest to the lag line, without hitting the wood border shoots first.

Do not take your shot until the referee has called your name and is watching you.

Place the marble in your hand by wrapping your pointer finger around it and placing your thumb behind it. Players may kneel at any spot outside the circle. Place your hand on the ground so at least one knuckle is touching the playing surface. Aim your shooter at the target marbles and flick your thumb out.

Your shooting hand must not move forward or upwards during your shot. The only part of your hand that moves is your thumb when you flick your shooter into the ring. If you do move your hand on a shot, it is called a "gunch." The penalty for gunching is forfeiting all the marbles knocked out on that shot.

If the shooter marble slips from your hand and rolls less than 10 inches, the player may call "slips". The referee may let player shoot again.

Players cannot receive help or coaching during the game.

Scoring

For each target marble you knock out of the circle you score one point. When you knock a target marble out, and your shooter stays inside of the ring, you may shoot again from the spot where your shooter stopped. Your turn ends when your shooter misses or you don't knock a target marble out.

Winning the Game

Each game will last nine innings.

The winner of the game is the first player to knock out seven marbles or the player who is in the lead at the end of the last inning.



LAS REGLAS PARA EL TORNEO DE CANICAS DE READING, PA:

EQUIPO:

Cada uno de los jugadores/participantes/competidores necesita: trece canicas dianas (“target marbles”) del tamaño 5/8”, una canica bala (“shooter marble”) de tamaño máximo de 3/4”, y una superficie circular de 10’ (pies) y plana para jugar. Se puede usar un superficie más pequeño para practicar.

EL OBJETO DEL PARTIDO/JUEGO:

El objeto del partido/competición es eliminar siete canicas, haciéndolas rodar fuera del círculo de canicas, por medio de golpearlas con la canica bala.

REGLAS:

Los competidores deben estrecharse la mano antes de empezar para mostrar deportividad culta.

Se coloca las canicas dianas en el medio del círculo en la forma de un “X”, dejando un espacio de 3” entre cada canica.

Los jugadores hacen “lag” para determinar cuál de ellos empezará. De pie en la línea de tiro, ambos jugadores arrojan, hacen rodar o lanzan su canica bala hacia la línea “lag”. El jugador cuya canica para más cerca de la línea, sin golpear/chocar con el borde de madera, empezará el juego.

No se permite arrojar o hacer rodar su canica hasta que el árbitro anuncie su nombre y le esté mirando.

Coloque/ponga la canica en la mano, envolviéndola con el índice y con el pulgar detrás de ella. Los jugadores pueden arrodillarse donde quieran afuera del círculo. Ponga la mano al suelo, de manera que un nudillo toca el superficie de juego. Apunte su canica bala a las canicas dianas e impulse la bala con un capirotazo (movimiento rápido) del pulgar.

La mano que dispara la canica no debe moverse hacia arriba ni para adelante cuando lance la canica. Sólo el pulgar se mueve cuando tira. Mover la mano cuando uno lance es cometer un “gunch” (en inglés), lo cual será castigado quitándole todas las canicas sacó del círculo en ese atendado.

Si la canica bala se zafa de la mano y rueda menos de 10 pulgadas (10”), el jugador puede proclamar /llamar/decir “slips” (resbalón/error). El árbitro puede permitir que el jugador tire de nuevo.

No se le permite a los competidores recibir ayuda o capacitación durante el partido/juego.

ANOTACION/APUNTACION/RESULTADOS:

Los jugadores reciben un punto por cada canica diana que logran eliminar del círculo. Si usted elimina una canica diana del círculo, y su canica bala permanece dentro del círculo, usted puede tirar/disparar de nuevo del sitio donde la canica bala paró. Su turno termina cuando la canica bala no da en ninguna canica o cuando no consigue en eliminar un canica diana del círculo.

GANANDO EL PARTIDO:

En los torneos escolares cada partido dura siete entradas. En los torneos municipales y los finales de la ciudad el partido dura nueve entradas.

El primero en eliminar siete canicas o que esté ganando cuando termina la última entrada, gana el partido.