

# Pravidla hry RICOCHET®

## Obecně

Ricochet® je hra pro dva hráče, hrající se na interiérovém kurtu k této hře určeném o rozměrech 8 x 5,5 x 2,7 m. Hrací plochy kurtu - boční stěny, přední stěna a strop jsou vyrobeny ze speciálně k tomu připravenému povrchu, zadní stěna je pak z bezpečnostního tvrzeného skla, podlaha kurtu z odpružené palubovky.

Na hracích plochách jsou vyznačeny jednotlivé hrací úseky - podávací pole, příjmové pole, autová čára pro podání vč. elektronické signalizace a orientační linky se šípkami na podlahách a podélných stěnách.

Kurty jsou vybaveny elektronickým počítadlem stavu hry a pozice pro podávajícího hráče.

Ricochet se hraje odlehčenými raketami a speciálně k tomu určenými míči.

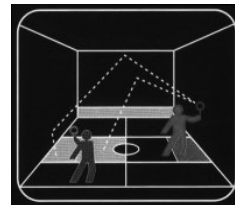
## 1. Správné podání (servis)

Podávající musí stát alespoň jednou nohou pevně v podávacím poli (vymezené středovou, zadní, přední a tenkou podávací čarou).

Míč musí směřovat nejprve do čelní stěny (nad infračervenou zónu) a na zem smí dopadnout pouze ve velkém poli soupeře (ohrazeném boční stěnou, přední, zadní a středovou čarou - na obr. vyznačeno šedě).

Míč se při servisu hraje z ruky. Po odrazu od čelní stěny se míč může, ale nemusí, dotknout také boční (podélné) stěny kurtu.

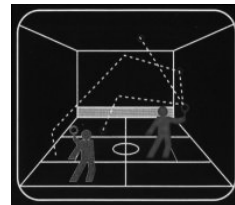
Příjímající hráč smí odehrát míč ještě před jeho dopadem na zem "z voleje". Podávající hráč má vždy pouze jedno podání.



## 2. Chybné podání

Chybné podání nastává v těchto případech:

- podávající (červený) nestojí alespoň jednou nohou pevně uvnitř podávacího pole
- míč nedopadne do příjmového pole soupeře
- míč dopadne do středového kruhu (ten není součástí příjmového pole soupeře)
- míč zasáhne infračervenou zónu (pod sítí)
- míč se dotkne nejprve boční stěny a pak přední stěny
- míč se dotkne stropu
- míč je odehrán po odrazu od podlahy, stropu či od stěny (hráč musí podávat z ruky)
- pokud podávající hráč překročí při podání přední čáru podávacího pole



Při chybném podání vždy prohrává podávající hráč bod a na podání jde soupeř.

## 3. Odehrané podání (return)

opakovaném případě pak může rozhodčí ukončit zápas i v průběhu turnaje.

### Opuštění kurtu

Hráč po celou dobu setu (hry) nesmí opustit prostor kurtu. Toto pravidlo neplatí v případě poškození vybavení jednoho z hráčů (raketa, obuv, atd.) za účelem jeho výměny, opravy apod.

V případě opuštění kurtu hráčem mimo výše uvedené důvody může rozhodčí ukončit set v neprospěch hráče, který kurt opustil.

### Zdravotní pauza

Rozhodčí přerušuje hru v případě kontaktu hráčů, resp. zjištění stavu ohrožujícího zdraví některého z hráčů.

Následně je hra posouzena jako LET a znovu podává hráč, který podával do hry před jejím přerušením.

Pro posouzení situace pak z hlediska pokračování hry je důležité vlastní rozhodnutí hráče.

Pořadatel turnaje musí zajistit odpovídající zdravotní službu.

## 17. Ostatní

Ostatní pokyny a pravidla jsou doplněna dle aktuálního znění Soutěžního řádu, vydaných ČRA.

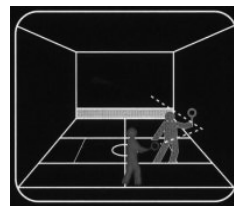
Vydáno v Praze, 8.6.2007, aktualizováno 1. 2. 2010

## 7. Omezení ve hře - Let

Určování omezení ve hře vychází z principu, že hráč je povinen uvolnit soupeři místo pro odehrání míče.

Pokud je např. šedý hráč v blízkosti červeného hráče v okamžiku, kdy červený hráč chce odehrát míč a pokud je tak červený omezen ve hře (avšak nehrozí nebezpečí, že zasáhne šedého), zahraje se výměna znovu. Tato situaci se říká "LET". Pokud nebyl červený omezen a přesto míč nehrál, prohrává výměnu a bod získává šedý.

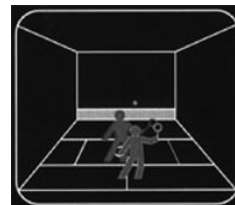
LET může nastat rovněž v případě, kdy např. šedý hráč je příliš blízko u červeného hráče v okamžiku, kdy ten chce odehrát míč o boční stěnu a je nebezpečí, že šedý bude zasažen, jedná se o LET a výměna se bude opakovat.



## 8. Omezení ve hře - Stroke

Šedý hráč se nachází příliš blízko červeného v okamžiku, když ten chce odehrát míč proti čelní stěně.

Ať už stojí šedý před, vedle nebo za červeným hráčem, je nebezpečí, že červený hráč šedého zasáhne (raketou či míčkem). Odehrávající musí mít k dispozici výšeč o velikosti min 50% délky čelní stěny. Pokud červený zadrží úder a neodehraje míč, bude výměna přisouzena jemu a získá bod.



## 9. Omezení ve hře - No Let

V případě, že hráč mající povinnost hrát hru (úder) nevyvine dostatečnou snahu provést hru (úder) a nárokuje u rozhodčího "LET" - je tomuto hráči vystaven tzv. "NO LET". Bod obdrží protihráč.

"NO LET" se také přiděluje žádajícímu hráči v případě, že hru (úder) již provedl, přestože nemusel hrát z důvodů faktického omezení ve hře a žádost o "LET" naznačuje až po tomto odehrání.

## 10. Zásah hráče míčkem

V případě, že např. červený hráč zasáhne šedého hráče míčkem, rozhoduje směr úderu:

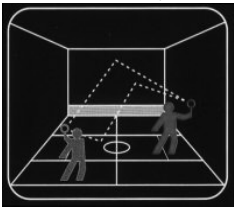
- a) bude se hrát "LET", pokud by míč dosáhl přes boční stěnu nebo strop čelní stěnu
- b) červený hráč dostane bod, pokud by míč zasáhl přímo čelní stěnu nad infračervenou zónou
- c) pokud by míč vůbec nedosáhl čelní stěny, vyhrává výměnu šedý hráč a získává bod.

Za zásah protihráče je hráč napomenut.

Příjemce (šedý) hráč může míč nechat jednou dopadnout na zem nebo může odehrát míč přímo bez dopadu na zem (" z voleje").

Když míč dopadne mimo velké pole a příjemce přesto míč odehraje, je hra přerušena pro chybné podání a podávající hráč prohrává bod.

Pokud hráč odehraje míč "z voleje" je hra zahájena ať hráč stojí kdekoliv či míč by se případně mohl dotknout podlahy kdekoliv.



#### 4. Chybný míč ve hře (aut)

Míč ve hře je považován za chybný, když:

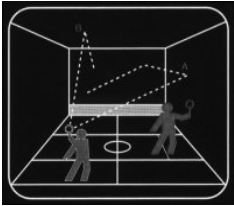
- zasáhne infračervenou zónu
- dotkne se čáry na zadní skleněné stěně nebo prostoru nad čarou
- dotkne se podlahy dřívě, než zasáhne čelní stěnu
- dopadne dvakrát na podlahu dřívě, než je zahrán
- je-li odehrán o zadní skleněnou stěnu a to přímo či po odrazu od a/nebo s odrazem přes některou z ostatních hracích ploch.



V prvním, druhém, třetím a pátém případě jde o chybu odehrávajícího, v případě čtvrtém jde o chybu přijímajícího.

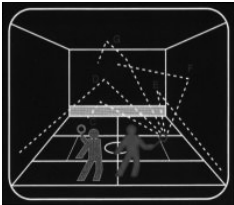
#### 5. Míč ve hře

Míč nemusí zasáhnout čelní stěnu přímo. Odehrávající (šedý) hráč může hrát míč do čelní stěny přes boční stěnu (viz obr. - úder A) nebo přes strop (úder B). Po úderu musí dát prostor ke hraní přijímajícímu (červenému) hráči. Odehrávající (šedý) hráč může obsadit strategickou pozici ve středovém kruhu - z tohoto místa je možné rychle dosáhnout na všechny strany.

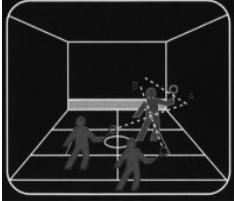


#### 6. Různé druhy úderu

- dlouhý míč (long line)
- krátký míč (drop shot)
- o strop a čelní stěnu (strop)
- odraz do stropu po úderu na přední stěnu (zpětný strop)
- boční úder (boast)
- křížem (cross)
- kombinace úderů
  - boast/strop/přední stěna
  - přední stěna/strop/boast



Za tři napomenutí jednoho hráče v jednom utkání, je hra ukončena a vítěztví přisouzeno protihráči.



#### 11. Míče a rakety

Pro Ricochet se používají tři druhy míčů, přizpůsobené různým úrovním hráčů:

- červený míč pro začátečníky,
- fialový míč pro pokročilé a
- šedý míč pro závodní hráče.

Pro hru se používají speciálně k tomu určené rakety (dle specifikace jednotlivých výrobců) pro začátečníky i pokročilé, pro silové i technické hráče.

#### 12. Zahájení hry, počítání bodů, setů, zápasů

Každý hráč, resp. oba mají před zápasem nárok na rozehrání v délce max. 3 min.

Pausa mezi sety je 90 sekund. Na dodržování dohlíží rozhodčí.

Pro určení stavu hry se používá barevné identifikace hráčů. Který hráč je šedý (G) či červený (R) se určuje dle nalosování, dle herního řádu turnaje či jej určí rozhodčí.

Po současném stisknutí tlačítek START a RESET se na výsledkové tabuli rozsvítí kontrolka u toho hráče, který zahajuje utkání svým podáním. Za lichého stavu se podává zleva, za sudého stavu zprava. V dalším setu začíná podávat vždy vítěz setu předchozího.

Zápas se hraje na tři vyhrané sety (vítězí hráč, který první vyhraje 3 sety).

Vítěz každé výměny získává bod (systém beze ztrát).

Set vyhrává hráč, který při vlastním podání dosáhne 15 bodů s náskokem 2 nebo více bodů nad soupeřem. V opačném případě hra pokračuje, dokud některý z hráčů nezvítězí buď získáním náskoku alespoň 2 body nad soupeřem při svém podání nebo dosažením 21 bodů bez ohledu na podání či náskok.

#### 13. Sledování stavu hry

Pro počítání se používá barevné identifikace hráčů. Doteková tlačítka jsou umístěna na bočních stěnách a jsou označena - červený R (red) a šedý G (grey), stejně je označena výsledková tabule, umístěná v čelní stěně. Hráči registrují své body stisknutím příslušného tlačítka.

Když je odehrán poslední bod setu, kontrolka vítěze zabliká a rozsvítí se pod čísly signalizující ukončení setu. Před začátkem nového setu je nutno stisknout START.

V případě chybného záznamu je možná oprava pomocí tlačítka RESET. Stisknutím se výsledek vrátí o bod zpět (maximálně 3x). Když míč zasáhne infračervenou zónu, zabliká kontrolka FAULT a současně zazní akustický signál z reproduktorů v dotekových přepínačích.

V případě nefunkčnosti elektronického systému rozhoduje o stavu zápasu rozhodčí.

#### 14. Rozhodčí, hlavní rozhodčí

Hlavní rozhodčí je hlavním arbitrem turnaje, dohlízejícím na jeho hladký průběh.

Pro rozhodování jednotlivých zápasů však jsou určeni rozhodčí, do jejichž rozhodování hlavní rozhodčí nezasahuje, pokud o to není rozhodčím nebo hráčem požádán v rámci žádané konzultace. Hlavní rozhodčí je pak konečným arbitrem v tomto rozhodnutí. Hlavní rozhodčí může převzít rozhodování zápasu.

Hlavního rozhodčího deleguje ČRA v součinnosti a spolupráci s pořadatelem turnaje.

Rozhodčí je arbitrem pro každý jednotlivý zápas, dohlízejícím na průběh zápasu (hry).

Přerušení hry ze strany rozhodčího je možné pouze:

- je-li míč mimo hru (prostor kurtu)
- při špatném podání (aut) a chybném míči při hře (aut)

Rozhodčí upozorní na tuto skutečnost hráče verbálně, popř. jiným dohodnutým způsobem.

Rozhodčí vstupuje na kurt pouze v případě, že je hra přerušena a je k tomuto nezbytný důvod.

Přidělení rozhodnutí LET, STROKE, NO LET se řídí pravidlem - viz. bod 7, 8, 9, 10 těchto pravidel.

V případě sporného rozhodnutí může požádat rozhodčí hlavního rozhodčího o konzultaci.

O toto může požádat i hráč.

#### 15. Komunikace ve hře s rozhodčím

Hráč může požádat rozhodčího pouze o "LET", jiné žádosti (STROKE, kontakt ve hře apod.) ze strany hráčů během hry se nepřipouští.

Hráč musí svůj požadavek na "LET" uplatnit okamžitě - gestem ruky, popř. doplněním slova "LET".

Rozhodnutí rozhodčího je konečné. Hráč může svůj nesouhlas uplatnit postupem dle aktuálního znění Soutěžního řádu.

Rozhodčí po posouzení jeho nároku dá najevo své rozhodnutí pouze gestem - a to:

LET  
nový míč  
STROKE  
bod pro hráče  
NO LET  
bod pro protihráče

#### 16. Herní kázeň, zdravotní pauza

##### Herní kázeň

Hráč musí dodržovat **Pravidla hry ricochet** a řídit se ustanoveními aktuálního znění **Soutěžního řádu**. Hráč musí dodržovat **Zásady bezpečnosti při hře**, dodržovat sportovní etiku, nepoužívat zakázané látky a musí se vystříhat jakýchkoliv verbálních či jiných útoků a komentářů na adresu rozhodčího, protihráče či diváků. Případné přestupky se řeší dle aktuálního znění Soutěžního řádu. V