

BRWL ΚΑΝΟΝΕΣ

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΒΑΣΙΚΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ ΤΟΥ υπό σύσταση ΑΘΛΗΜΑΤΟΣ

Πρόλογος

Το άθλημα του BEACH RACQUET(Racket)WORLD LEAGUE παίζεται σε όλες τις επιφάνειες αλλά κυρίως στην άμμο. Είναι ένα άθλημα επίπονο που απαιτεί ιδιαίτερες ικανότητες όπως τεχνική, δύναμη, φυσική κατάσταση και έξυπνη διαχείριση. Όλα αυτά συνέβαλαν στο να αγαπηθεί και να δημιουργήσει θαυμαστές παντού. Ως κύριο στοιχείο μέτρησης είναι η ταχύτητα της μπάλας, η οποία μετρείται με το σύστημα Doppler (radar) χρησιμοποιώντας λογισμικό, που επεξεργάζεται και αποτυπώνει τα εξής στοιχεία τα οποία και θα περιγράψουμε:

- 1) Την ταχύτητα της μπάλας.
- 2) Το σύνολο των ανταλλαγών μπάλας μεταξύ των παιχτών.
- 3) Μέσο όρο ταχύτητας των ανταλλαγών της μπάλας.
- 4) Πτώσεις της μπάλας.
- 5) Τη παροχή κινήτρων (bonus), πάνω από ένα όριο ταχύτητας, στο παιζόμενο καρφί (βλέπε Παράρτημα , Game Bonus).
- 6) Τη παροχή κινήτρων (bonus), πάνω από ένα όριο ταχύτητας, στο σέρβις. (βλέπε παράρτημα, Service Bonus).
- 7) Το αμυντικό καρφί (αντίκαρφο).
- 8) Το σώσιμο της μπάλας .
- 9) Αυτοσχεδιασμοί, ιδιαίτερα τεχνικά κτυπήματα.

Όλες οι ανωτέρω ενέργειες συνοδεύονται από ήχους.

Όροι κανονισμού και περιγραφή του αθλήματος του BRWL

Σύσταση ομάδας / Γενικά χαρακτηριστικά.

Γνωρίζοντας από κοντά το άθλημα του BRWL αντιλαμβανόμαστε ότι οι παίκτες μιας ομάδας είναι συμπαίκτες που προσπαθούν να στείλουν την μπάλα οι μεν στους δε. Αυτό το επιτυγχάνουν χτυπώντας την μπάλα με τις ρακέτες τους, προσπαθώντας να κάνουν όσο το δυνατόν περισσότερες ανταλλαγές μεταξύ τους.

Την κάθε ομάδα αποτελούν δυο μέλη τα οποία ανταγωνίζονται τις αντίστοιχες ομάδες που διαγωνίζονται.

Κάθε ομάδα, εκτός των βασικών της μελών, διαθέτει έναν η και περισσότερους αναπληρωματικούς. Ο παίκτης η η παίκτρια που θα επιλεγεί θα πρέπει να δηλωθεί πριν τον αγώνα στην Γραμματεία .

Η κάθε ομάδα θα πρέπει να διαθέτει ομοιόμορφη εμφάνιση.

Η κάθε ομάδα έχει δικαίωμα ενός λεπτού διαλλείματος ,εφόσον και το δηλώσει στον επιδαιτητή .

Σε κάθε ανταλλαγή της μπάλας με βάση τα 55 km/h και πάνω, η ομάδα αμείβεται με την χιλιομετρική αξία που αναπτύσσεται από ρακέτα σε ρακέτα ακούγοντας ταυτόχρονα και τον ήχο που της αναλογεί, επενδυμένη με ήχους που διαφοροποιούνται σε διάφορες χιλιομετρικές τιμές. Π.χ. Μια ανταλλαγή της μπάλας των 60 Km/h ισούται με 60 βαθμούς. Μια ανταλλαγή των 70 km/h ισούται με 70 βαθμούς κ.λ.π. Όλες οι ανταλλαγές προστίθενται μέχρις ότου επέλθει πτώση της μπάλας.

Η διάρκεια των ανταλλαγών μεταξύ των παικτών από την έναρξή τους μέχρι την λήξη τους ονομάζεται **περίοδος** ή (set).

Επειδή κάθε περίοδος (set) μετά από πτώση επιβαρύνεται με ποινή, είναι προφανές ότι όσο λιγότερα set πραγματοποιηθούν κατά την διάρκεια ενός παιχνιδιού είναι προς όφελος της ομάδας.

Η ανταλλαγή της μπάλας που δημιουργήσε την πτώση της επιβαρύνεται με την χιλιομετρική της αξία (αφαιρώντας την από το γενικό σύνολο της βαθμολογίας). Παράλληλα δε, σημαίνει τέλος του set και παύση του αγωνιστικού χρόνου.

Ο καθαρός αγωνιστικός χρόνος είναι 5.00 λεπτά.

Όλοι οι αγωνιζόμενοι μέσω φωτεινού πίνακα έχουν την δυνατότητα κατά την διάρκεια του αγώνα να ενημερώνονται για όλα τα στοιχεία που τους αφορούν όπως: Εναπομείναντας χρόνος, σκορ, αριθμό ανταλλαγών, μέσο όρο δυναμικότητας, πτώσεις ,κ.λ.π.

Οι διαστάσεις του γηπέδου είναι 5,00 μέτρα πλάτος επί 9,00 μέτρα μήκος και χαράσσεται με ιμάντες τοποθετημένους στην άμμο. Η απόσταση μεταξύ του ραντάρ και του γηπέδου θα πρέπει να είναι τουλάχιστον δέκα μέτρα.

Όλες οι ενέργειες των παικτών διαδραματίζονται αυστηρά εντός του γηπέδου, εάν θα πρέπει να προβούν σε κάποια ενέργεια εκτός των ορίων (σώσιμο η επιθετικό καρφί) θα πρέπει αμέσως μετά να επιστρέφουν σε αυτό.

Οι κατηγορίες των διαγωνιζομένων είναι τρεις:

- 1) Δυάδες ανδρών.
- 2) Δυάδες γυναικών.
- 3) Δυάδες μεικτών.

Όλες οι ομάδες διαγωνίζονται με την διαδικασία των προημιτελικών, ημιτελικών και τελικών.

Γραμματεία Αγώνων

Την γραμματεία αποτελούν οι:

A) Ο **επιδιαιτητής**, ο οποίος είναι και υπεύθυνος της όλης διαδικασίας, συντάσσοντας και υπογράφοντας το Φύλλον Αγώνος, δίνοντας το έναυσμα (σφυρίζοντας) την έναρξη της κάθε περιόδου.

Επαναφέρει εις την Τάξη τους παίκτες που καταστρατηγούν τους κανόνες (βωμολοχούν, στέκονται ή πατούν χωρίς δικαιολογία τις διαγραμμίσεις του γηπέδου. (βλέπε στην συνέχεια στους κανόνες).

Επιμελείται του χείριστού εφ' όσον και επιδεικνύει επιβραδυντική αντίδραση στις πτώσεις του set.

B) Ο **υπεύθυνος (χειριστής)** του ραντάρ, ο οποίος ακούγοντας το σφύριγμα του επιδιαιτητή ξεκινά πατώντας στον υπολογιστή το πλήκτρο έναρξης της περιόδου του (set).

Ο ίδιος ενεργοποιεί ακαριαία το πλήκτρο λήξης της περιόδου, εφόσον η μπάλα έρθει σε επαφή με το τερέν δημιουργώντας πτώση.

Γ) Ο **αναπληρωτής (χειριστής)** του ραντάρ μέσω ενός κοντρόλερ καταμετρά στοιχεία όπως (σωσίματα και έξτρα χτυπήματα).

Είναι επιβεβλημένο η επαναφορά της μπάλας να γίνεται από ομάδα παιδιών, τα γνωστά (ball boys) και αυτό για να μην διακόπτεται η ροή του παιχνιδιού. Είναι λογικό και επιβεβλημένο σε κάθε αρχή του (Set) ο χρόνος να ξεκινά αυστηρά όταν ο αθλητής έχει στην κατοχή του την μπάλα.

Στοιχεία που απαρτίζουν το αγωνιστικό κομμάτι του αθλήματος.

1) **SERVICE** : Είναι η πρώτη μπάλα του set (Επιθετικό καρφί) το οποίο είναι προαιρετικό και θα πρέπει να ξεκινά αυστηρά μέσα

από τις γραμμές του γηπέδου. Επίσης το **SERVISE** θα πρέπει να ξεκινά μετά τον ήχο της έναρξης του κάθε set αφού πρώτα έχει προηγηθεί το σφύριγμα του διαιτητού. Το **SERVISE** καταγράφεται αυτόματα μέσω του υπολογιστή και λαμβάνεται ως στατιστικό στοιχείο για κάθε παίκτη.

2) **ΣΩΣΙΜΟ** :Το σώσιμο της μπάλας από κάποιον αθλητή θα πρέπει να έχει τα εξής χαρακτηριστικά: Ο αθλητής θα πρέπει να σώσει μια δύσκολη μπάλα πριν αυτή καταλήξει σε πτώση, καλύπτοντας μία απόσταση σώματος κάνοντας πλονζόν, η τρέχοντας έξω από τις διαγραμμίσεις του τερέν εφόσον και χρειαστεί. Θα είναι έγκυρο εφ' όσον μετά το σώσιμο καταγραφεί καινούργιος πόντος. Ο αναπληρωτής χειριστής πατώντας στο κοντρολερ τα πλήκτρα με τα γράμματα M / L που το καθένα από αυτά αντιστοιχεί στον κάθε παίκτη, ξεκινά την διαδικασία καταγραφής αυτής της ενέργειας, που μέσα στο λογισμικό θα αποτυπώνεται με την ένδειξη (SOS).

Η όλη αυτή ενέργεια στο σύνολο της θα βαθμολογείται με 70 πόντους και θα συνοδεύεται από ήχο Σε περίπτωση λανθασμένης επιλογής του (SOS) από τον χειριστή και εφ' όσον υποβληθεί ένσταση (στο τέλος του SET) και αποδειχθεί η μη εγκυρότητα του σωσίματος, υπάρχει δυνατότητα άμεσα να αναιρεθεί η συγκεκριμένη αξιολόγηση. Όλα αυτά θα είναι υπό την κρίση του επιδιαιτητού των αγώνων. Το σώσιμο καταγράφεται και ως στατιστικό στοιχείο για κάθε παίκτη.

3) **ΜΠΟΝΟΥΣ** : Η ανάπτυξη των μπόνους επιτυγχάνεται με απλό αναλογικό τρόπο αρχίζοντας με βάση τα 65km/h . π.χ. μια μπάλα των 65 km/h = 0 μπόνους / Μια μπάλα των 66 km/h +1 μπόνους / Μια μπάλα των 67 km/h +2 μπόνους Μια μπάλα των 68 km/h +3 μπόνους, Μια μπάλα των 75 km/h +10 μπόνους, Μια μπάλα των 90km/h +35 μπόνους.

4) **ΗΘΟΣ** : Για την άψογη συμπεριφορά των παικτών μιας ομάδας , που πληρούν τις αθλητικές μας αξίες, θα πρέπει να τους απονέμεται το βραβείο ήθους.

5) **ΑΝΤΙΚΑΡΦΟ** : Η γρήγορη επιστροφή της μπάλας μετά από καρφί. Καθιερώθηκε λαμβάνοντας υπ' όψιν δύο παραμέτρους που έχουμε ορίσει.:

1) Την χιλιομετρική του αξία (όριο βάσης).

2) Τον χρόνο ταχύτητας αντίδρασης στο καρφί .

Τη μεν ταχύτητα την ορίσαμε σε δύο επίπεδα βαθμού δυσκολίας στα 55 km/h και στα 65 km/h, τον δε χρόνο αντίδρασης τον ορίσαμε κάτω από τα 500 millisecond. Το αντίκαρφο των 55km/h έως και 64km/h θα βαθμολογείται με την χιλιομετρική του αξία συν την αξία του προγενέστερου καρφιού συν τα μπόνους. Εάν δεν καταγραφεί

νέος πόντος μετά το αντίκαρφο και δημιουργηθεί πτώση της μπάλας, το προγενέστερο καρφί θα θεωρηθεί ως μη γενόμενο και μόνο το αντίκαρφο θα υποστεί ποινή και θα χάσει την χιλιομετρική του αξία. Το αντίκαρφο από 65 km/h και άνω θα βαθμολογείται με την χιλιομετρική του αξία συν την αξία του προγενέστερου καρφιού X 2. Εάν δεν καταγραφεί νέος πόντος μετά το αντίκαρφο και δημιουργηθεί πτώση της μπάλας, το προγενέστερο καρφί θα θεωρηθεί ως μη γενόμενο και μόνο το αντίκαρφο θα υποστεί ποινή και θα χάσει την χιλιομετρική του αξία εις διπλούν συν τα μπόνους. Το αντίκαρφο καταγράφεται αυτοματα και ως στατιστικό στοιχείο για κάθε παίκτη.

ΠΤΩΞΕΙΣ : Μέσα στα πλαίσια του βαθμού δυσκολίας ορίστηκε για όλες τις κατηγορίες πλαφόν στις 20 πτώσεις. Εφόσον μια ομάδα υπερβεί το όριο αυτό, τότε η κάθε μπάλα που θα επιφέρει την πτώση θα χάνει το διπλάσιο της χιλιομετρικής της αξίας + τα μπόνους.

ΧΡΟΝΟΣ : Η χρησιμότητα καθώς και ο τρόπος που διαχειριζόμαστε τον χρόνο είναι από τα πιο σημαντικά σημεία. Η διακοπή του χρόνου από τον χειριστή μετά από πτώση (τέλος του set) είναι βασική μας αρχή.

Ποινές

Αποβάλλεται από το πρωτάθλημα, με απόφαση της Ο.Ε. ομάδα που:

1. Συμμετείχε σε ομαδική βιαιοπραγία, ταυτόχρονη επίθεση έντονα προσβλητική, είτε φραστική, είτε δια σωματικής επαφής, από δύο ή περισσότερους παίκτες ή του προπονητή κατά του επιδαιτητή, των διαιτητών και της γραμματείας.
2. Με ενέργειες παικτών ή προπονητή ή εκπροσώπου της, που προσβάλλει βάνουσα το πρωτάθλημα.
3. Θα έχει μηδενιστεί για οποιοδήποτε λόγο δυο φορές στη διάρκεια της αγωνιστικής περιόδου.
4. Αποβάλλεται από το πρωτάθλημα αθλητής/τρια, προπονητής ή εκπρόσωπος ομάδας αν προσβάλλει βάνουσα με ενέργειες ή δημόσιες δηλώσεις το πρωτάθλημα και τους εμπλεκόμενους σε αυτό.

