

## ΙΣΤΟΡΙΚΟ ΑΓΩΝΩΝ

### 2009 - 2010

57 Δοκιμαστικές διοργανώσεις, για προσαρμογή συστήματος στις ανάγκες του παιχνιδιού.

### 2011

1ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ Beach-Racket σε 6 αγωνιστικές. Πόρτο-Ράφτη, Κυπαρισσία, Γαλάζια Ακτή, Χανιά, Αίγινα, Άλιμος. 63 συμμετέχοντες.

### 2012

2ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ Beach-Racket σε 5 αγωνιστικές. Πόρτο-Ράφτη, Αίγινα, Κυπαρισσία, Κρέστενα, Γαλάζια Ακτή. 88 συμμετέχοντες.

### 2013

3ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ Beach-Racket σε 5 αγωνιστικές. Πόρτο-Ράφτη, Κυπαρισσία, Κρέστενα, Αίγινα, Γαλάζια Ακτή. 97 συμμετέχοντες.

### 2013

1ο ΚΥΠΕΛΛΟ ΕΛΛΑΔΑΣ Beach-Racket Τετράδες ανδρών. Κιάτο. 54 συμμετέχοντες.

### 2014

4ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ Beach-Racket σε 5 αγωνιστικές. Πόρτο-Ράφτη, Κιάτο, Κυπαρισσία, Λάρισα, Club Passarellas. 110 συμμετέχοντες.

### 2014

2ο ΚΥΠΕΛΛΟ ΕΛΛΑΔΑΣ Beach-Racket Διάδες ανδρών. Γαλάζια Ακτή. 52 συμμετέχοντες.

### 2015

3ο ΚΥΠΕΛΛΟ ΕΛΛΑΔΑΣ ΚΡΕΣΤΕΝΑ 50 συμμετέχοντες.

### 2015

5ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ Beach-Racket σε πέντε αγωνιστικές. Βούλα, Κουρούτα, Πλαταμώνας, Κυπαρισσία, Λουμπάρδα.

Στις 7 Δεκεμβρίου 2014 στην Τρίπολη ιδρύεται η Α΄ ΕΝΩΣΗ ΣΥΛΛΟΓΩΝ ΑΝΤΙΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΞΥΛΟΡΑΚΕΤΑΣ (Α΄ Ε.Σ.Α.Ξ.) παρουσία του προέδρου της Ε.Φ.Ο.Α. κ. Σπύρου Ζανιά και του Αντιπροέδρου της Εθνικής Επιτροπής της Ε.Φ.Ο.Α. κ. Κώστα Γιακουμή.



Α΄ ΕΝΩΣΗ ΣΥΛΛΟΓΩΝ ΑΝΤΙΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΞΥΛΟΡΑΚΕΤΑΣ

e-mail: A.esax@yahoo.com • τηλ.: 210 9717512 • www.esax.gr

ΥΠΟ ΤΗΝ ΑΙΓΙΔΑ ΤΗΣ Ε.Φ.Ο.Α.



Η Α΄ Ε.Σ.Α.Ξ. από το 2015 κάτω από την Αιγίδα της Ε.Φ.Ο.Α. αναλαμβάνει να συνεχίσει το έργο που ξεκίνησε ο Π.Σ.Α.Ξ. το 2006.



## ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΟ:



Ένα νέο άθλημα γεννήθηκε στην Ελλάδα!



## ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΟ Beach-Racket

Ένα νέο άθλημα γεννήθηκε στην Ελλάδα!

Οι γνωστές σε όλους «ρακέτες παραλίας» έχουν πλέον μετατραπεί σε άθλημα! Η μετάπτωση αυτή έχει γίνει με τις προσπάθειες πολλών συλλόγων από όλη την Ελλάδα και τη συμβολή της τεχνολογικής έρευνας. Έτσι δημιουργήθηκε το Beach-Racket, το πρώτο διεθνώς άθλημα με ξυλορακέτες που αποτελεί ελληνική καινοτομία!

Επειτα από αίτημα (24/2/2014) του Πανελληνίου Συλλόγου Αντισφαίρισης Ξυλορακέτας (Π.Σ.Α.Ξ.) προς την Ελληνική Φίλαθλη Ομοσπονδία Αντισφαίρισης (Ε.Φ.Ο.Α.) το άθλημα του Beach-Racket (Αντισφαίριση ξυλορακέτας) εντάσσεται στα υπο καλιέργεια αθλήματα της Ομοσπονδίας Αντισφαίρισης. Η απόφαση του Δ.Σ. της Ομοσπονδίας στις 16/6/2014 για την ένταξη του αθλήματος στους κόλπους της επικυρώνεται ομόφωνα από την Γ.Σ. της Ε.Φ.Ο.Α. στις 7/2/2015 στο Κιλκίς.

Δεκαέξι σύλλογοι με όραμα και αγάπη για το παιχνίδι του Beach-Racket

1. ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΑΝΤΙΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΞΥΛΟΡΑΚΕΤΑΣ
2. ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΚΟΛΥΜΒΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ Α΄ ΑΚΤΗΣ ΒΟΥΛΑΣ
3. ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΡΑΚΕΤΙΣΤΩΝ ΠΟΡΤΟ-ΡΑΦΤΗΣ
4. ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΞΥΛΟΡΑΚΕΤΑΣ ΑΙΓΙΝΑΣ
5. ΝΑΥΤΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΓΑΛΑΖΙΑΣ ΑΚΤΗΣ
6. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΝΑΥΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΑΙΓΥΠΤΙΩΤΩΝ
7. ΟΜΙΛΟΣ ΧΕΙΜΕΡΙΝΩΝ ΚΟΛΥΜΒΗΤΩΝ ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ «ΠΟΣΕΙΔΩΝ»
8. ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ PASARELLAS CLUB
9. ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΑΝΤΙΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΞΥΛΟΡΑΚΕΤΑΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΙΑΣ
10. ΟΜΙΛΟΣ ΠΑΡΑΚΤΙΩΝ & ΘΑΛΑΣΣΙΩΝ ΑΘΛΗΜΑΤΩΝ ΚΡΕΣΤΕΝΩΝ
11. ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΡΑΚΕΤΙΣΤΩΝ ΣΙΚΥΩΝΟΣ ΚΙΑΤΟ
12. ΟΜΙΛΟΣ ΡΑΚΕΤΙΣΤΩΝ ΚΟΥΡΟΥΤΑΣ ΑΜΑΛΙΑΔΑ
13. ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΞΥΛΟΡΑΚΕΤΑΣ ΛΑΡΙΣΑΣ
14. ΡΟΔΙΑΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΡΑΚΕΤΑΣ
15. ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ «ΤΡΙΤΩΝ» ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ
16. ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΑΙΩΝ ΤΡΙΠΟΛΙΤΣΑΣ
17. ΟΜΙΛΟΣ ΑΝΤΙΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΞΥΛΟΡΑΚΕΤΑΣ ΚΑΒΑΛΑΣ
18. ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΞΥΛΟΡΑΚΕΤΑΣ ΣΥΡΟΥ

# ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΕΤΡΗΣΗΣ & ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ

Το άθλημα του **Beach-Racket** είναι το πρώτο άθλημα που βασίζεται στην τεχνολογία για την καταμέτρηση της βαθμολογίας. Η εταιρεία **MOBICS AE** μετά από δύο χρόνια έρευνας και δοκιμών κατασκευάζει το απόλυτο σύστημα για αξιόπιστες μετρήσεις και αδιαμφισβήτητα αποτελέσματα αγώνων.



ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΕΤΡΗΣΗΣ

Το σύστημα αποτελείται από δύο μέρη: το σύστημα μέτρησης της ταχύτητας (ηλεκτρονικός εξοπλισμός) και η εφαρμογή για Η/Υ (λογισμικό) που υπολογίζει τη βαθμολογία και τα στατιστικά, εκτυπώνει τα φύλλα αγώνα κλπ.

Το σύστημα μέτρησης της ταχύτητας βασίζεται στην μηχανική όραση. Λαμβάνοντας πληροφορία στο ορατό φάσμα με 2 οπτικούς αισθητήρες (κάμερες) CCD (charge coupled device), εξασφαλίζουμε πώς αυτό που πραγματικά υπολογίζεται είναι ό,τι ακριβώς φαίνεται στο κοινό. Είναι μία ενσύρματη τεχνολογία με την οποία επιτυγχάνεται η ασφάλεια και αδιαβλητότητα του συστήματος. Οι κάμερες δεν μπορούν να επιδεχθούν αλλοιώσεις ούτε παρεμβολές με τεχνικά μέσα.

Η βασική αρχή λειτουργίας είναι η λήψη συνεχών πλαισίων (frames) μεταξύ των καμερών και ενός σκουρόχρωμου πετάσματος τοποθετημένου απέναντι τους. Η λήψη γίνεται κάθετα στην κίνηση των παικτών και σε υψηλό ρυθμό (150 fps). Στη συνέχεια, με αλγορίθμους στερεοσκοπικής μηχανικής όρασης προσδιορίζεται με μεγάλη ακρίβεια η θέση της μπάλας στο χώρο (X,Y,Z συντεταγμένες). Γνωρίζοντας δύο διαδοχικές θέσεις προσδιορίζεται η απόσταση που διένυσε η μπάλα σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα και έτσι υπολογίζεται η ταχύτητά της. Η ταχύτητα που υπολογίζεται είναι απόλυτα ακριβής (μέσο σφάλμα μικρότερο του 2%, όπως μετρήθηκε σε συνεργασία με το Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών) και δεν επηρεάζεται ο υπολογισμός της από την τροχιά και γωνία που ακολούθησε η μπάλα (υπό γωνία, κτλ.).



ΠΕΤΑΣΜΑ, ΠΑΙΚΤΕΣ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΕΤΡΗΣΗΣ

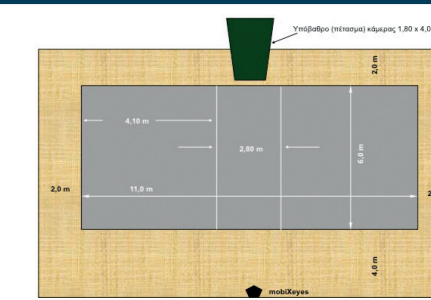
Μια ακόμα καινοτομία του συστήματος είναι η αυτόματη εκφώνηση της έκβασης του αγώνα με τη τεχνολογία συνθετικής ομιλίας της εταιρείας e-rhetor. Για παράδειγμα, σε τακτά χρονικά διαστήματα εκφωνείται η βαθμολογία της ομάδας που παίζει, η θέση της στην συνολική κατάταξη και ο χρόνος που απομένει μέχρι τη λήξη του αγώνα. Βέβαια όλες οι αγωνιστικές πληροφορίες εμφανίζονται και σε μεγάλη οθόνη που βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο. Περισσότερες πληροφορίες για το σύστημα μέτρησης μπορούν να βρεθούν στο [www.mobixeyes.com](http://www.mobixeyes.com).

GAME PARAMETERS				
Base Speed-km/h 65.0	Category Men duad	Test Tourn, 31/01/2014 Fall Pts. 1.5	Club Voula	Base Speed-km/h 65.0
GAME STATISTICS				
Side A Player 1 G.	Time 09:49	Side B Player 4 G.		
Positive Points 20.02	Points 28.24	Positive Points 14.22		
Average Speed-km/h 86.4	Speed-km/h 70.0	Average Speed-km/h 100.0		
Hit Count 11	Falls (Negative Points) 4 (-6.00)	Hit Count 6		
Last Hits 70.0 100.0 70.0 100.0 70.0		Last Hits 100.0 100.0 100.0 100.0 100.0		
RANKING				
Rank	Club	Team	Points	
1	Voula	Player 4 G., Player 1 G.	28.24	
2	Porto Rafti	Player 5 G., Player 10 G.	14.70	
3	Voula	Player 4 G., Player 1 G.	13.73	
4	Voula	Player 8 M., Player 4 G.	12.86	
5	Voula	Player 4 G., Player 1 G.	9.96	

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΣΕ VIDEO WALL

## ΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

Το Beach-Racket παίζεται σε γήπεδα με άμμο πλησίον της παραλίας συνήθως, με δίκτυα πίσω από τους παίκτες για προστασία. Το γήπεδο έχει μήκος 11μ. και πλάτος 6μ. Το γήπεδο χωρίζεται στη μέση από μια λωρίδα πλάτους 2.80μ η οποία ονομάζεται περιοχή καταγραφής ταχύτητας της μπάλας.



ΓΗΠΕΔΟ BEACH-RACKET

• Το παιχνίδι παίζεται με δύο παίκτες (δυάδα - ένας απέναντι στον άλλον) και με τέσσερις παίκτες (τετράδα - δύο απέναντι σε δύο).

• Και στις δύο περιπτώσεις (δυάδα, τετράδα) οι παίκτες λειτουργούν ως ομάδα και δεν είναι αντίπαλοι, όπως συμβαίνει με τα υπόλοιπα αθλήματα αντισφαίρισης.

• Ο συναγωνισμός γίνεται μεταξύ των ομάδων μέσω βαθμολογίας όπου οι ομάδες προσπαθούν να κερδίσουν όσο γίνεται περισσότερους θετικούς πόντους αποφεύγοντας τους αρνητικούς πόντους.

• Οι θετικοί πόντοι κερδίζονται από τις ομάδες με βάση την ταχύτητα των κτυπημάτων (καρφιά) πάνω από ένα προκαθορισμένο όριο πχ.65 km/h.

• Η ταχύτητα καταγράφεται από το ηλεκτρονικό σύστημα μέτρησης mobiXeyes.

• Οι αρνητικοί πόντοι καταγράφονται από ειδικό κριτή για τον σκοπό αυτό, όταν υπάρξει πτώση της μπάλας ή κάποιος παίκτης βρεθεί εκτός γηπέδου όταν κτυπάει την μπάλα.

Συνεπώς, όσο περισσότερο παραμένει η μπάλα στον αέρα (εντός παιδιάς) με δυνατά κτυπήματα και καλές άμυνες, τόσο περισσότεροι πόντοι κερδίζονται από την ομάδα και το θέαμα γίνεται συναρπαστικότερο (ομαδικότητα του παιχνιδιού).

Για την τήρηση του κανονισμού υπάρχουν επιδιαιτητές - κριτές που εξασφαλίζουν την ομαλή διεξαγωγή των αγώνων.

Ο βασικός εξοπλισμός για να παίξει κάποιος Beach-Racket είναι οι ξυλορακέτες και τα μπαλάκια (τύπου τέννις).



Α' ΕΝΩΣΗ ΣΥΛΛΟΓΩΝ ΑΝΤΙΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΞΥΛΟΡΑΚΕΤΑΣ

e-mail: A.esax@yahoo.com • τηλ.: 210 9717512 • www.esax.gr

ΥΠΟ ΤΗΝ ΑΙΓΙΔΑ ΤΗΣ Ε.Φ.Ο.Α.



### ΧΟΡΗΓΟΙ

