

REGRAS:

As regras do Speed Racket foram elaboradas de forma a privilegiar os jogos de alta performance que envolvem equilíbrio entre técnica e força.

2. EQUIPAMENTOS:

2.2 Raquetes - de madeira, fibra de vidro, fibra de carbono ou produzida por qualquer material desde que em sua forma final, ela não possua redes, tela ou qualquer tipo de material diferente de sua composição principal e que possa aumentar a potência do ataque.

2.3 Bolas - Borracha.

3. SISTEMA DE ARBITRAGEM:

3.1 Um radar de alta precisão está programado para ler as informações sobre a velocidade de cada ataque desferido pelos atletas e envia-las instantaneamente para um software. Este software, munido pelos valores dos itens: potência do ataque, quantidade de bolas no chão, bônus para destreza e bônus para equilíbrio, apresenta o resultado final com 100% objetividade e 0% de subjetividade.

4. TEMPO:

4.1. Duplas: 4 minutos com parada de cronômetro a cada queda de bola.

4.2. Trincas: 5 minutos com parada de cronômetro a cada queda de bola.

4.3. Será obrigatória a parada técnica de 1 minuto. Se caso até a metade do jogo a equipe não solicitar o tempo, automaticamente o cronômetro parará durante 1 minuto após a primeira queda passado a metade do tempo do jogo.

5. ATAQUE:

5.1 Objetivo: Incentivar ataques com maior potência.

5.2 Princípio: Somar bônus progressivo com a velocidade elevada a terceira potência (vel^3).

5.3 Fórmula: Ataques são separados em faixas: 51-55, 56-60, 61-65, etc. Cada ataque em uma faixa (ex., 56-60) pontua a base da faixa (56) elevada ao cubo ($56^3=175616$) e dividida por 132651* ($175616/132651=1.3$). A soma de todos os ataques é adicionada à pontuação final.

O fator de divisão 132651 faz com que a menor faixa (51-55) some 1 ponto.

5.4 Tabela de pontuação para os ataques:

<i>FAIXA Km/h</i>	<i>BÔNUS</i>
51 – 55	1
56 – 60	1.3
61 – 65	1.7
66 – 70	2.1
71 – 75	2.6
76 – 80	3.3
81 – 85	4
86 – 90	4.7
96 – 100	6.6
Acima de 101	7.7

5.5 Para que se configurem um ataque é necessário que a bola toque novamente na raquete do atacante. Caso a bola caia no chão antes de retornar até a raquete do atacante o último ataque será desconsiderado.

5.6 Em caso de contra-ataque, se a bola não retornar até a raquete do atacante de origem, apenas o último ataque será descontado.

6. PONTUAÇÃO PARA BACKHAND:

6.1 Objetivo: Incentivar que os atletas realizem ataques de backhand.

6.2 Princípio: Pontuar como se o backhand fosse uma bola de potência máxima.

6.3 Fórmula: A quantidade de ataques de backhands de cada atleta é multiplicada por 7.7 (equivalente a um ataque de 101 km/h. Estes valores são adicionados à pontuação final. O limite de pontuação por atleta é de 77 pontos (10 backhands.

6.4 Um árbitro terá a função exclusiva de contabilizar as destrezas e inseri-las no sistema.

7. PONTUAÇÃO PARA QUEDAS DE BOLA:

7.1 Objetivo: Desincentivar jogos com muitas quedas, mas penalizando menos as quedas iniciais.

7.2 Princípio: Subtrair bônus progressivo com o número de quedas elevado a segunda potência (quedas²).

7.3 Fórmula: Quedas são separadas em faixas: 0-5, 6-10, 11-15, etc. Para a faixa de quedas alcançada no final do jogo (e.g., 11-15), a base da faixa (10) é elevada ao quadrado ($10^2=100$) e multiplicada por 0.5 ($100 \times 0.5=50$). Este valor é subtraído da pontuação final. O jogo é interrompido na 30ª queda.

<i>Total de quedas</i>	<i>Bônus</i>
0 a 5	0
6 a 10	-15
11 a 15	-50
16 a 20	-110
21 a 25	-200
26 a 30	-310
> 30	-450

8. PONTUAÇÃO BÔNUS PARA EQUILÍBRIO:

8.1 Objetivo: Incentivar o equilíbrio na quantidade dos ataques entre a dupla.

8.2 Princípio: Subtrair bônus proporcional à diferença de ataques entre os atletas.

8.3 Fórmula: Cada atleta possui uma quantidade de ataques (e.g., 85 ataques e 70 ataques). Pega-se a diferença entre eles ($85 - 70 = 15$) e multiplica-se por 3 ($3 * 15 =$ Este valor é subtraído da pontuação final. Ou seja, para cada unidade de desequilíbrio é descontado um ataque de aproximadamente 80 km/h.

