

Η διερεύνηση της αποδοχής του παιχνιδιού του Beach Volleyball μετά την εφαρμογή των νέων κανονισμών

Ελένη Ζέτου¹, Γιώργος Γιάτσης², Παναγιώτης Κουντούρης³

¹ Τ.Ε.Φ.Α.Α. Κομοτηνής, ² Τ.Ε.Φ.Α.Α. Θεσσαλονίκης, ³ Τ.Ε.Φ.Α.Α. Αθηνών

Περίληψη

Σκοπός αυτής της εργασίας ήταν να διερευνήσει την ανταπόκριση και αποδοχή των νέων κανονισμών του Beach Volleyball. Το δείγμα αποτέλεσαν 146 αθλητές που συμμετείχαν σε Παγκόσμιο τουρνουά της FIVB. Οι συμμετέχοντες απάντησαν σε ερωτήσεις που διερευνούσαν την ανταπόκρισή τους στους νέους κανονισμούς του αθλήματος. Ακολούθησε παραγοντική ανάλυση στο σύνολο των ερωτήσεων, κατά την οποία εξήχθησαν τέσσερις παράγοντες που αφορούσαν στη θεαματικότητα, στην ανταγωνιστικότητα, στη φυσιογνωμία και στον τρόπο καταμέτρησης των πόντων. Το σύνολο του ερωτηματολογίου και ιδιαίτερα οι ερωτήσεις που συγκρότησαν τον παράγοντα της θεαματικότητας έδειξαν υψηλή εσωτερική συνέπεια. Από τα αποτελέσματα φάνηκε ότι οι νέοι κανονισμοί και οι αλλαγές που επέφεραν έτυχαν ευρείας αποδοχής και επιδοκιμασίας. Συγκεκριμένα, μετά την εφαρμογή τους, το παιχνίδι του Beach Volleyball έγινε περισσότερο κατανοητό και τηλεοπτικό, διατήρησε ζωηρό το ενδιαφέρον από τη γρήγορη εναλλαγή των πόντων του σετ και τη δυνατότητα εκπλήξεων ως προς το τελικό αποτέλεσμα. Ακόμη, άλλαξε φυσιογνωμικά σε σχέση με το προηγούμενο παιχνίδι και έγινε περισσότερο συναρπαστικό και ελκυστικό.

Λέξεις κλειδιά: Beach Volleyball, κανονισμοί, θεαματικότητα, τηλεθέαση.

Εισαγωγή

Το Beach Volleyball παίζεται στην άμμο από δύο ομάδες των δύο ατόμων σε γήπεδο με διαστάσεις 8x8μ. (FIVB, 2001). Νικήτρια ομάδα αναδεικνύεται αυτή που θα κερδίσει πρώτη δύο σετ. Τα δύο πρώτα σετ λήγουν στους 21 πόντους, ενώ σε περίπτωση που χρειαστεί και τρίτο σετ αυτό παίζεται στους 15 πόντους. Η καταγραφή του σκορ είναι συνεχόμενη, δηλαδή κάθε ομάδα που κερδίζει τη φάση κερδίζει και τον πόντο.

Το Beach Volleyball παίχτηκε για πρώτη φορά στη Χαβάη για ψυχαγωγικούς σκοπούς το 1914 (Couvillon, 2002) και με τη σημερινή του μορφή εμφανίστηκε στα τέλη της δεκαετίας του 1920 στις παραλίες της Santa Monica της Καλιφόρνιας. Αναπτύχθηκε στις παραλίες της Καλιφόρνιας και πέρασε σε επαγγελματικό επίπεδο στη δεκαετία του 1980 (Couvillon, 2003). Η δημιουργία της AVP (Association Volleyball Professionals) το 1983 οργάνωσε καλύτερα το άθλημα φέρνοντας χορηγούς τα μέσα μαζικής ενημέρωσης και υψηλό αριθμό θεατών που συνετέλεσαν στη μεγάλη επιτυχία του αθλήματος. Η απήχησή του το καθιέρωσε ως Ολυμπιακό άθλημα το 1996 στην Ατλάντα (Kiraly & Shewman, 1999). Τα τελευταία 20 χρόνια η Παγκόσμια Ομοσπονδία Πετοσφαίρισης (FIVB - Federation Internationale de Volleyball) έχει αναπτύξει το άθλημα με το Παγκόσμιο Σιρκού (World Tour), που διεξάγεται σε διάφορες πόλεις σε όλο τον κόσμο, ενώ μέσα από το συγκεκριμένο σιρκού προκρίνονται και οι ομάδες στους Ολυμπιακούς αγώνες (Couvillon, 2004). Οι ομάδες από τη Βραζιλία και τις ΗΠΑ πρωταγωνιστούν, έχοντας κερδίσει τα περισσότερα μετάλλια (Γιάτσης & Κουλουμέντα, 2003). Στην Ευρώπη έχουν γίνει μεγάλα άλματα και το επίπεδο απόδοσης μπορεί να χαρακτηριστεί ως “πολύ καλό” με κορυφαίες ομάδες αυτές από την Ελβετία, τη Γερμανία και τη Νορβηγία.

Το Beach Volleyball, αν και έχει πολλά κοινά στοιχεία με το Volleyball (Reilly, et al., 1990), ως προς τη φύση του παιχνιδιού είναι αρκετά διαφορετικό. Οι διαστάσεις του γηπέδου του Beach Volleyball ήταν οι ίδιες με του Volleyball μέχρι το 2000 (9x9μ.), αλλά, μετά τους Ολυμπιακούς αγώνες του Σίδνεϋ και την αλλαγή των κανονισμών, παίζεται σε γήπεδα μικρότερων διαστάσεων (8x8μ.) (FIVB, 2001). Η αγωνιστική περίοδος αποτελείται αποκλειστικά από τα τουρνουά, τα οποία διεξάγονται συνήθως τους καλοκαιρινούς μήνες. Σε όλα σχεδόν τα τουρνουά, 32 ομάδες παίζουν με το σύστημα του διπλού αποκλεισμού (Homberg & Papageorgiou, 1995).

Επίσης, το Beach Volleyball μέχρι τους Ολυμπιακούς αγώνες του Σίδνεϋ παίχτηκε με το σύστημα καταγραφής των αλλαγών (Side-out system). Ένα σετ παιζόταν στους 15 πόντους με μια ελάχιστη διαφορά δύο πόντων, αλλά μέχρι 17 πόντους κατ' ανώτατο όριο. Προκειμένου να βρεθεί μια λύση για τη σταθεροποίηση της διάρκειας των παιχνιδιών, η επιτροπή κανονισμών της FIVB, αφού μελέτησε τα αποτελέσματα διαφόρων ερευνών, αποφάσισε την αλλαγή του συστήματος καταμέτρησης πόντων, από το σύστημα των αλλαγών, στο σύστημα της συνεχούς καταμέτρησης πόντων (Rally Point System) (FIVB, 1997). Το σύστημα της συνεχούς καταμέτρησης πόντων (ΣΚΠ) χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά στην AVP το 1983 και το 1984, όπου νικήτρια ομάδα αναδεικνύόταν αυτή που κέρδιζε ένα σετ στους 35 πόντους. Ακόμη, το ΣΚΠ χρησιμοποιήθηκε και σε τουρνουά της FIVB, στη Μασσαλία το 1997 κατά τους προκριματικούς αγώνες (Couvillon, 2004).

Η Ελλάδα ήταν η πρώτη χώρα που χρησιμοποίησε το σύστημα της συνεχούς καταμέτρησης το 1999 με σετ που έληγαν στους 25 πόντους, χωρίς όμως να απαιτείται η ελάχιστη διαφορά των δύο πόντων.

Η λογική της αλλαγής των κανονισμών από τη FIVB ήταν για να γίνει το

άθλημα πιο συναρπαστικό, πιο θεαματικό και πιο τηλεοπτικό. Η διακύμανση του σκορ είναι ένα από τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν κατά πόσο συναρπαστικό θα είναι το παιχνίδι, μιας και τα πιο ενδιαφέροντα παιχνίδια είναι αυτά που οι ομάδες τους έχουν μικρή διαφορά στο σκορ μέχρι το τέλος του αγώνα, γιατί έτσι δεν μπορεί να προβλεφθεί ο νικητής. Ακόμη, η διακύμανση του σκορ είναι ίσως ένας από τους παράγοντες που μπορεί να μεταβάλει το τελικό αποτέλεσμα, παρά τη διαφορά δυναμικότητας των ομάδων, και να ισχυροποιήσει ή να ελαττώσει τη σημασία άλλων χαρακτηριστικών παραγόντων που σχετίζονται με τη νίκη (όπως η ψυχολογία, η φυσική κατάσταση, η τεχνική και η τακτική).

Ως θεαματικό ορίζεται το παιχνίδι που χαρακτηρίζεται από τις θεαματικές ενέργειές του, που στην προκειμένη περίπτωση είναι οι δύσκολες άμυνες και οι δυνατές επιθέσεις. Επίσης, θεαματικό χαρακτηρίζεται το παιχνίδι που έχει διάρκεια στις φάσεις του, δηλαδή όταν δίνεται η δυνατότητα στις ομάδες για αντεπίθεση μετά από άμυνα.

Θεωρήθηκε ότι το παιχνίδι θα γινόταν πιο τηλεοπτικό, αν, με την αλλαγή των κανονισμών, μειώνονταν και σταθεροποιούνταν ο χρόνος διάρκειας του παιχνιδιού, ώστε να μην υπάρχουν μεγάλες αποκλίσεις από παιχνίδι σε παιχνίδι και να μπορεί η τηλεόραση να υπολογίσει το χρόνο κάλυψης. Κάποιες έρευνες εξέτασαν τις χρονικές διαφοροποιήσεις που υπήρξαν με την εφαρμογή των νέων κανονισμών στο Volleyball (Kountouris & Laios, 2000; Kountouris & Καραϊσκάκης, 2001), ή την ανάπτυξη των κανονισμών (Berjaud, 1995). Ακόμη, παλαιότερες έρευνες εξέτασαν το συνολικό χρόνο παιχνιδιού και πρότειναν κάποιες αλλαγές στους κανονισμούς, με στόχο τη μείωση του χρόνου διάρκειας των αγώνων (Wiekli, 1974, 1978) ή σύγκριναν την απόδοση των ομάδων στο Beach Volleyball σε γήπεδα διαφορετικών διαστάσεων (Giatsis & Tzetzis, 2003).

Ο σκοπός αυτής της μελέτης ήταν να ερευνήσει αν οι αλλαγές που πραγματοποιήθηκαν στο Beach Volleyball, δηλαδή η εφαρμογή του νέου συστήματος καταγραφής πόντων και η μείωση των διαστάσεων του γηπέδου, θα διαφοροποιήσουν θετικά ή αρνητικά την αποδοχή και ανταπόκριση των παικτών του αθλήματος. Πιο συγκεκριμένα, αν θα μειώσουν ή θα αυξήσουν: α) τη συναρπαστικότητα του παιχνιδιού (με την αλλαγή του συστήματος καταγραφής πόντων), β) την άνοδο της θεαματικότητας του παιχνιδιού (που ορίζεται από τη μείωση των διαστάσεων του γηπέδου), γ) αν θα κάνουν το παιχνίδι πιο τηλεοπτικό (μειώνοντας και σταθεροποιώντας το χρόνο του παιχνιδιού) και δ) αν θα διαφοροποιηθεί η φυσιογνωμία του (διαστάσεις και τρόπος καταμέτρησης).

Μέθοδος

Δείγμα

Το δείγμα αποτέλεσαν εκατό σαράντα έξι αθλητές υψηλού επιπέδου της FIVB (N=145), ηλικίας από 20 έως 33 ετών (ΜΟ=29,60, SD=7,49).

Μετρήσεις

Όλοι οι συμμετέχοντες απάντησαν στις 18 ερωτήσεις Το ερωτηματολόγιο που αφορά την παρούσα έρευνα έθετε σε κάθε ερώτηση το κοινό πρόθεμα: «με τους

νέους κανονισμούς πόσο νομίζεις ότι το παιχνίδι του Beach Volleyball...». Στον πίνακα 1 παρουσιάζονται οι ερωτήσεις που περιέχονται στο ερωτηματολόγιο.

Πίνακας 1: Οι ερωτήσεις που περιέχονται στο ερωτηματολόγιο.

Με τους νέους κανονισμούς (σύστημα συνεχούς καταμέτρησης πόντων και μείωση διαστάσεων γηπέδου) πόσο νομίζεις ότι το παιχνίδι του beach volleyball:

1. Γίνεται πιο θεαματικό
2. Μπορεί να εξελιχθεί καλύτερα
3. Γίνεται πιο κατανοητό στους θεατές με τη μέθοδο "φάση = πόντος"
4. Γίνεται πιο συναρπαστικό
5. Γίνεται πιο τηλεοπτικό
6. Μπορεί να μειώσει τη διαφορά δυναμικότητας μεταξύ των αντίπαλων ομάδων
7. Μπορεί να δημιουργήσει εκπλήξεις ως προς το τελικό αποτέλεσμα
8. Γίνεται δημοφιλέστερο
9. Μπορεί να προσελκύσει περισσότερους θεατές
10. Γίνεται πιο ελκυστικό από τη γρήγορη εναλλαγή του σκορ
11. Μπορεί να διατηρήσει ζωηρό το ενδιαφέρον του θεατή σε ολόκληρο τον αγώνα
12. Εχει ενδιαφέρον ακόμα και όταν η διαφορά των πόντων μεταξύ των ομάδων στο σετ είναι μεγάλη
13. Γίνεται πιο ανταγωνιστικό σε σχέση με τα υπόλοιπα ομαδικά αθλήματα
14. Μπορεί να γίνει πιο επαγγελματικό
15. Άλλάζει φυσιογνωμία σε σχέση με τον προηγούμενο τρόπο παιχνιδιού
16. Μοιάζει με αυτό που γνώριζες ως τώρα
17. Χρειάζεται να αυξηθούν τα σετ και να μειωθούν οι πόντοι του κάθε σετ
18. Πρόταση για σετ και πόντους: α. 4 στους 11, β. 2 στους 15, γ. 5 στους 7, δ. 2 στους 18 και το τρίτο στους 15, ε. 2 στους 21 και τρίτο στους 15;

Η συμπλήρωση του ερωτηματολογίου έγινε μετά την εφαρμογή των νέων κανονισμών για δύο αγωνιστικές περιόδους. Συγκεκριμένα, τα ερωτηματολόγια μοιράστηκαν κατά τη διάρκεια του πρώτου τουρνουά του παγκόσμιου σιρκού 2003 ανδρών (FIVB World Tour), που πραγματοποιήθηκε στη Ρόδο. Πριν από τη διανομή των ερωτηματολογίων, ένα αντίγραφο δόθηκε στον υπεύθυνο τεχνικού επιβλέποντα του τουρνουά (Supervisor) για την έγκριση της άδειας της έρευνας. Οι αθλητές συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο κατά τη διάρκεια της ανάπαυσης

στους ειδικά διαμορφωμένους χώρους που υπήρχαν στις εγκαταστάσεις του γη-πέδου, για να μην παρενοχλείται το έργο τους.

Οι ερωτήσεις του ερωτηματολογίου ήταν κλειστού τύπου και για τις απαντήσεις χρησιμοποιήθηκε 5/βάθμια κλίμακα διαβάθμισης των απαντήσεων (καθόλου=1, ελάχιστα=2, αρκετά=3, πολύ=4 και πάρα πολύ=5). Η συγκεκριμένη κλίμακα επέτρεψε στους συμμετέχοντες να επιλέξουν μια απάντηση από το «1» έως το «5», αντιπροσωπεύοντας τη συμφωνία ή τη διαφωνία τους σε κάθε μια από τις μεταβλητές του ερωτηματολογίου.

Στο ερωτηματολόγιο οι ερωτήσεις που συμπεριλήφθηκαν κάλυπταν όλο το φάσμα των θεματικών ενοτήτων, μέσα στις οποίες θα αναζητούνταν η ανταπόκριση του δείγματος των ερωτηθέντων στις μεταβολές που επήλθαν στη θεαματικότητα, το ενδιαφέρον, την ανταγωνιστικότητα, τη φυσιογνωμία και τον τρόπο καταμέτρησης του παιχνιδιού.

Τις ερωτήσεις του ερωτηματολογίου, συνέταξαν δύο έμπειροι προπονητές του Beach Volleyball και του Volleyball. Αρχικά έγινε πιλοτική έρευνα, αφού το ερωτηματολόγιο μοιράσθηκε σε αθλητές ενός ελληνικού τουρνουά (Masters), για να διαπιστωθεί η χρησιμότητά του, δηλαδή αν οι ερωτήσεις είναι κατανοητές και σαφείς και ακολούθησε ο έλεγχος της αξιοπιστίας και σταθερότητας του ερωτηματολογίου με τη μέθοδο μέτρησης και επαναμέτρησης (test-retest) μετά από μια μέρα (Thomas & Nelson, 1996).

Πραγματοποιήθηκε παραγοντική ανάλυση για το διαχωρισμό των ερωτήσεων σε παράγοντες και έλεγχος της εσωτερικής συνέπειας του ερωτηματολογίου. Έπειτα έγινε παράθεση της κατανομής των απαντήσεων ανά παράγοντα.

Αποτελέσματα

Για την εξέταση της παραγοντικής εγκυρότητας του ερωτηματολογίου έγινε παραγοντική ανάλυση (Factor analysis) κυρίων αξόνων (principal components), προκειμένου να ερευνηθούν οι απαντήσεις των συμμετεχόντων, με το στατιστικό πακέτο «SPSS for Windows» έκδοση 10. Το ερωτηματολόγιο τήρησε τα κριτήρια της παραγοντοποίησης με το KMO=.629 και το Bartlett's test of Sphericity = 377.737 για $p < .001$. Από την ανάλυση προέκυψαν αρχικά έξι παράγοντες με ιδιοτιμή (eigenvalue) μεγαλύτερη από 1, που εξηγούσε το 58.52% της συνολικής διακύμανσης. Ακολούθησε ορθογώνια περιστροφή αξόνων (varimax) και πλάγια (oblique), όπου, μετά την απομάκρυνση των ερωτήσεων εκείνων που φόρτιζαν χαμηλά στους παράγοντες, προέκυψε τελικά η ύπαρξη τεσσάρων παραγόντων. Επειδή οι παράγοντες δε συσχετίζόταν μεταξύ τους, αναφέρονται μόνο τα αποτελέσματα από την ορθογώνια περιστροφή αξόνων. Οι τέσσερις παράγοντες είχαν ιδιοτιμή μεγαλύτερη της μονάδας και εξηγούν το 50.14% της συνολικής διακύμανσης.

Στον πίνακα 2 φαίνονται τα αποτελέσματα της παραγοντικής ανάλυσης για κάθε παράγοντα μετά την ορθογώνια περιστροφή των αξόνων. Οι ερωτήσεις στους πίνακες παρατίθενται με τη σειρά που αυτές φορτίζουν σε κάθε παράγοντα. Οι ερωτήσεις που φορτίζουν κάτω από .30 δεν αναφέρονται.

Πίνακας 2: Αποτελέσματα της παραγοντικής ανάλυσης για κάθε παράγοντα της κλίμακας μετά από ορθογώνια περιστροφή αξόνων.

	Παράγοντες Communalities				
	1	2	3	4	
8. Γίνεται δημοφιλέστερο	.660			.578	
1. Γίνεται πιο θεαματικό	.649			.417	
9. Μπορεί να προσελκύσει περισσότερους θεατές	.638			.534	
5. Γίνεται πιο τηλεοπτικό	.609			.728	
4. Γίνεται πιο συναρπαστικό	.600			.506	
13. Γίνεται πιο ανταγωνιστικό σε σχέση με τα υπόλοιπα ομαδικά αθλήματα	.536			.529	
6. Μπορεί να μειώσει τη διαφορά δυναμικότητας μεταξύ των αντίπαλων ομάδων		.762		.662	
7. Μπορεί να δημιουργήσει εκπλήξεις ως προς το τελικό αποτέλεσμα		.676		.703	
3. Γίνεται πιο κατανοητό στους θεατές με τη μέθοδο "φάση = πόντος"		.584		.560	
15. Άλλαζει φυσιογνωμία σε σχέση με τον προηγούμενο τρόπο παιχνιδιού			.764	.498	
16. Μοιάζει με αυτό που γνώριζες ως τώρα			.672	.618	
2. Μπορεί να εξελιχθεί καλύτερα			.657	.594	
10. Γίνεται πιο ελκυστικό από τη γρήγορη εναλλαγή του σκορ			.598	.597	
17. Χρειάζεται να αυξηθούν τα σετ και να μειωθούν οι πόντοι του κάθε σετ			.489	.651	
Ποσοστό Διακύμανσης	17.15	11.59	11.37	10.03	50.14

Επίσης ακολούθησε ανάλυση συχνοτήτων για κάθε παράγοντα (πίνακας 3, 4, 5 και 6) και ανάλυση αξιοπιστίας (test α Kronbach).

Ο πρώτος παράγοντας που εξηγεί και το μεγαλύτερο ποσοστό της συνολικής διασποράς περιλαμβάνει μια δέσμη έξι ερωτήσεων, που αφορούν κυρίως στη «θεαματικότητα» ($\alpha = .81$) του παιχνιδιού του Beach Volleyball. Οι τρεις ερωτήσεις που περιλαμβάνονται στο δεύτερο παράγοντα συνοψίζουν την «ανταγωνιστικότητα» ($\alpha = .72$) του παιχνιδιού. Ο τρίτος παράγοντας περιλαμβάνει δυο ερωτήσεις που αφορούν στη «φυσιογνωμία του παιχνιδιού» ($\alpha = .70$). Τέλος, ο τέταρτος παράγοντας περιλαμβάνει τρεις ερωτήσεις που αναφέρονται στον «τρόπο καταμέτρησης των πόντων» ($\alpha = .73$) και ανάδειξης της νικήτριας ομάδας του σετ.

Πίνακας 3: Απόλυτη και ποσοστιαία κατανομή συχνοτήτων, μέσος όρος και τυπική απόκλιση των απαντήσεων στις ερωτήσεις που αποτελούν τον παράγοντα 1.

Ερωτήσεις του παράγοντα		Απόλυτες τιμές και ποσοστά						
1 (Θεαματικότητα)		5	4	3	2	1	ΜΟ	SD
8. Γίνεται δημοφιλέστερο;		96 69.6%	3 2.2%	16 11.6%	2 1.4%	21 15.2%	4.09	1.50
1. Γίνεται πιο θεαματικό		112 81.2%	8 5.8%	8 5.8%	2 1.4%	8 5.8%	4.55	1.07
9. Μπορεί να προσελκύσει περισσότερους θεατές;		96 69.6%	8 5.8%	16 11.6%	1 0.7%	17 12.3%	4.20	1.39
5. Γίνεται πιο τηλεοπτικό;		112 81.2%	9 6.5%	4 2.9%	2 1.4%	11 8%	4.51	1.17
4. Γίνεται πιο συναρπαστικό;		107 77.5%	8 5.8%	5 3.6%	1 0.7%	17 12.3%	4.36	136
13. Γίνεται πιο ανταγωνιστικό σε σχέση με τα υπόλοιπα ομαδικά αθλήματα		88 63.8%	7 5.1%	16 11.6%	1 0.7%	26 18.85	3.94	1.58

Πίνακας 4: Απόλυτη και ποσοστιαία κατανομή συχνοτήτων, μέσος όρος και τυπική απόκλιση των απαντήσεων στις ερωτήσεις που αποτελούν τον παράγοντα 2.

Ερωτήσεις του παράγοντα 2		Απόλυτες τιμές και ποσοστά						
(Ανταγωνιστικότητα)		5	4	3	2	1	ΜΟ	SD
7. Μπορεί να δημιουργήσει εκπλήξεις ως προς το τελικό αποτέλεσμα;		92 66.7%	8 5.8%	5 3.6%	2 1.4%	31 22.5%	3.93	1.67
6. Μπορεί να μειώσει τη διαφορά δυναμικότητας μεταξύ των αντίπαλων ομάδων;		84 60.9%	6 4.3%	11 8%	2 1.4%	35 25.4%	3.74	1.73
3. Γίνεται πιο κατανοητό στους θεατές με τη μέθοδο "φάση = πόντος" ;		116 84.1 %	8 5.8%	3 2.2%	2 1.4%	9 6.5%	4.59	1.08

Πίνακας 5: Απόλυτη και ποσοστιαία κατανομή συχνοτήτων, μέσος όρος και τυπική απόκλιση, των απαντήσεων στις ερωτήσεις που αποτελούν τον παράγοντα 3.

Ερωτήσεις του παράγοντα 3 (Φυσιογνωμία παιχνιδιού)	Απόλυτες τιμές και ποσοστά						
	5	4	3	2	1	MO	SD
15. Άλλάζει φυσιογνωμία σε σχέση με τον προηγούμενο τρόπο παιχνιδιού;	108 78.3%	6 4.3%	5 3.6%	1 0.7%	18 13%	4.34	1.39
16. Μοιάζει με αυτό που γνώριζες ως τώρα;	71 51.4%	5 3.6%	7 5.1%	3 2.2%	52 37.7%	3.29	1.89

Πίνακας 6: Απόλυτη και ποσοστιαία κατανομή συχνοτήτων, μέσος όρος και τυπική απόκλιση των απαντήσεων στις ερωτήσεις που αποτελούν τον παράγοντα 4.

Ερωτήσεις του παράγοντα 4 (Τρόπος καταμέτρησης)	Απόλυτες τιμές και ποσοστά						
	5	4	3	2	1	MO	SD
2. Μπορεί να εξελιχθεί καλύτερα;	105 76.1%	8 5.8%	6 4.3%	1 0.7%	18 13%	4.31	1.39
10. Γίνεται πιο ελκυστικό από τη γρήγορη εναλλαγή του σκορ;	114 82.6%	8 5.8%	4 2.9%	1 0.7%	11 8%	4.54	1.15
17. Χρειάζεται να αυξηθούν τα σετ και να μειωθούν οι πόντοι του κάθε σετ;	43 31.2%	6 4.3%	3 2.2%	2 1.4%	84 60.9%	2.43	1.86

Πρέπει να τονισθεί ότι η ερώτηση 10 «γίνεται πιο ελκυστικό από τη γρήγορη εναλλαγή του σκορ;» έχει το μεγαλύτερο ποσοστό θετικών απαντήσεων με 82.6%, ενώ ακολουθούν οι ερωτήσεις «γίνεται πιο θεαματικό;» και «γίνεται πιο τηλεοπτικό;» με 81.2%. Ακολουθούν οι ερωτήσεις 11, «μπορεί να διατηρήσει ζωηρό το ενδιαφέρον του θεατή σε ολόκληρο τον αγώνα;», με 79.7%, η 4, «γίνεται πιο συναρπαστικό;», με 77.5%, η 8, «γίνεται δημοφιλέστερο;» και η 9, «μπορεί να προσελκύσει περισσότερους θεατές;», με 69.6%. Στην ερώτηση 12, «έχει ενδιαφέρον ακόμα και όταν η διαφορά των πόντων μεταξύ των ομάδων στο σετ είναι μεγάλη;», ένα ποσοστό 55.1% απάντησαν αρνητικά. Οι ερωτήσεις 13 «γίνεται πιο ανταγωνιστικό σε σχέση με τα υπόλοιπα ομαδικά αθλήματα;» και 14, «μπορεί να γίνει πιο επαγγελματικό;», δεν είχαν μεγάλο ποσοστό θετικών απαντήσεων.

Στον παράγοντα 2, «ανταγωνιστικότητα», τα ποσοστά των ερωτήσεων 7 και 6, «μπορεί να δημιουργήσει εκπλήξεις ως προς το τελικό αποτέλεσμα και μπορεί να μειώσει τη διαφορά δυναμικότητας μεταξύ των αντίπαλων ομάδων», ήταν 66.7% και 60.9% αντίστοιχα.

Στον παράγοντα 3, «φυσιογνωμία του παιχνιδιού», η ερώτηση 3, «γίνεται πιο κατανοητό στους θεατές με τη μέθοδο «φάση = πόντος», είχε το μεγαλύτερο ποσοστό, 84.1% ενώ η 15, «αλλάζει φυσιογνωμία σε σχέση με τον προηγούμενο τρόπο παιχνιδιού», έχει 78.3% και η 16, «μοιάζει με αυτό που γνώριζες ως τώρα», μόνο 51.4%.

Στον παράγοντα 4, «τρόπος καταμέτρησης», η ερώτηση 2, «μπορεί να εξελιχθεί καλύτερα», είχε ένα ποσοστό 76.1% και η 17, «χρειάζεται να αυξηθούν τα σετ και να μειωθούν οι πόντοι του κάθε σετ», μόνο το 31.1% απάντησε θετικά, ενώ το μεγαλύτερο ποσοστό (60.9%) αρνητικά, δηλαδή, δε χρειάζεται να αυξηθούν τα σετ και να μειωθούν οι πόντοι των σετ.

Συζήτηση και Συμπεράσματα

Οι περισσότερες ερωτήσεις του ερωτηματολογίου είχαν μια τέτοια δομή ώστε οι θετικές απαντήσεις να ανταποκρίνονται στην αποδοχή του παιχνιδιού του Beach Volleyball μετά την εφαρμογή των νέων κανονισμών. Αυτό ισχύει ιδιαίτερα για τον πρώτο και πιο σημαντικό παράγοντα, του οποίου οι περισσότερες ερωτήσεις αφορούν τη θεαματικότητα του παιχνιδιού (θεαματικό, συναρπαστικό, τηλεοπτικό, ελκυστικό), ενώ οι υπόλοιπες ερωτήσεις καλύπτουν έννοιες όπως η δημοτικότητα και η εξέλιξη του αθλήματος.

Επομένως, οι ερωτήσεις του πρώτου παράγοντα ουσιαστικά περιέχουν όλες τις έννοιες που μπορούν να αποδώσουν το μέγεθος της αποδοχής και της ανταπόκρισης των νέων κανονισμών. Σύμφωνα με όλα τα παραπάνω, φαίνεται ότι οι νέοι κανονισμοί και οι αλλαγές που επέφεραν έτυχαν ευρείας αποδοχής από τους αθλητές του αθλήματος.

Από τα αποτελέσματα φάνηκε ότι το παιχνίδι του Beach Volleyball έγινε πιο θεαματικό μετά την εφαρμογή των νέων κανονισμών, άρα η FIVB πέτυχε το βασικό της στόχο. Ο στόχος αυτός επιτεύχθηκε με την αύξηση του χρόνου διάρκειας των φάσεων του παιχνιδιού (Giatsis & Papadopoulou, 2003), λόγω της μείωσης των λαθών στην υποδοχή, ενώ χρησιμοποιήθηκαν και νέα στοιχεία στην επιθετική τακτική των ομάδων, όπως οι επιθέσεις αμέσως μετά την υποδοχή και οι γρήγορες πάσες (Giatsis, et al., 2003). Ακόμη, το μεγαλύτερο ποσοστό των παιχνιδιών που έληξαν με την ελάχιστη διαφορά των δύο πόντων μετά την αλλαγή των κανονισμών (Γιάτσης & Ζέτου, 2003; Giatsis, 2003), συνετέλεσε στην αύξηση της συναρπαστικότητας του παιχνιδιού.

Από τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας φάνηκε ότι το Beach Volleyball γίνεται πιο ελκυστικό σε τηλεοπτικές μεταδόσεις με την εφαρμογή των νέων κανονισμών. Παρόλα αυτά, αντίθετα με το Volleyball, όπου ο μέσος όρος του χρόνου του παιχνιδιού μειώθηκε με την εφαρμογή της συνεχόμενης καταγραφής πόντων (Kountouris & Laios, 2000), στο Beach Volleyball ο μέσος όρος χρόνου του παιχνιδιού αυξήθηκε κατά 2.6 λεπτά στους άνδρες (Giatsis, et al., 2005) και

6.1 λεπτά στις γυναίκες (Giatsis, 2003) στους αγώνες του World Tour της FIVB μετά την αλλαγή των κανονισμών. Η αύξηση αυτή μάλλον οφείλεται στη μείωση των διαστάσεων του γηπέδου, που αύξησε το μέσο όρο των φάσεων του παιχνιδιού (Giatsis, 2003), και στο μεγάλο αριθμό των παιχνιδιών που παίζεται και τρίτο σετ για την ανάδειξη του νικητή (Γιάτσης και Ζέτου, 2003). Παρόλα αυτά, η αύξηση του χρόνου δε θεωρήθηκε από τους ερωτηθέντες της παρούσας έρευνας ότι είναι ανασταλτική για τις τηλεοπτικές μεταδόσεις, από τη στιγμή που η θεαματικότητα του παιχνιδιού αυξήθηκε.

Ένας ακόμη λόγος της αποδοχής των κανονισμών ήταν ότι το παιχνίδι έγινε πιο κατανοητό με την αλλαγή του τρόπου καταμέτρησης των πόντων. Παλαιότερα ήταν δύσκολο για κάποιον που δε γνώριζε καλά το άθλημα να μπορεί να κατανοήσει τον τρόπο καταγραφής πόντων. Με το τωρινό σύστημα καταμέτρησης που κάθε φάση είναι και πόντος, είναι πιο εύκολο να το παρακολουθήσουν και άτομα που δεν έχουν σχέση με το άθλημα.

Κάποιοι άλλοι παράγοντες, που επηρεάστηκαν από την εφαρμογή των νέων κανονισμών του αθλήματος, ήταν η φυσιογνωμία και η ανταγωνιστικότητα του παιχνιδιού, καθώς παρουσιάστηκε μείωση της διαφοράς δυναμικότητας των ομάδων και πιο εύκολης δυνατότητας ανατροπής όχι μόνο του αποτελέσματος του σετ, αλλά και του τελικού αποτελέσματος του αγώνα. Τα αποτελέσματα συμφωνούν με άλλες έρευνες που σχετίζονταν με την διακύμανση του σκορ (Giatsis, 2003; Γιάτσης & Ζέτου, 2003). Όπως φαίνεται από τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας, όλοι αυτοί οι παράγοντες έχουν βελτιωθεί. Παρόλα αυτά, το παιχνίδι χάνει το ενδιαφέρον του, όταν η διαφορά των πόντων του σετ μεταξύ των ομάδων είναι αρκετά μεγάλη.

Συμπερασματικά, το άθλημα του Beach Volleyball μετά την εφαρμογή των νέων κανονισμών, έγινε πιο θεαματικό, πιο κατανοητό και πιο τηλεοπτικό. Ακόμη, διατηρεί ζωηρό το ενδιαφέρον από τη γρήγορη εναλλαγή των πόντων και τη δυνατότητα εκπλήξεων στο τελικό αποτέλεσμα. Επίσης, άλλαξε φυσιογνωμικά σε σχέση με το προηγούμενο παιχνίδι και έγινε πιο ελκυστικό και συναρπαστικό.

Βιβλιογραφία

- Berjaud, P. (1995).** The rules of the game and their development. *International Volley Tech Journal*, 10-17.
- Couvillon, A. (2002).** Sands of time. *The history of Beach Volleyball*. Vo: 1 Hermosa Beach, CA: Information Guides.
- Couvillon, A. (2003).** Sands of time. *The history of Beach Volleyball*. Vo: 2 Hermosa Beach, CA: Information Guides.
- Couvillon, A. (2004).** Sands of time. *The history of Beach Volleyball*. Vo: 3 Hermosa Beach, CA: Information Guides.
- Γιάτσης, Γ. και Ζέτου, Ε., (2003).** Η επίδραση της αλλαγής των κανονισμών στη διακύμανση του σκορ στα παιχνίδια της Πετοσφαίρισης παραλίας. *Φυσική δραστηριότητα και ποιότητα ζωής*, 1(1), 43-48. Από το World Wide Web: <http://www.hape.gr/emag.asp>.
- Γιάτσης, Γ. και Κουλουμέντα, Ι. (2003).** Η αγωνιστική δομή του beach volley στην FIVB στους άνδρες. *11^ο Διεθνές Συνέδριο Φυσικής Αγωγής και Αθλητισμού*. Κομοτηνή. Αθληση και Κοινωνία, 34, σ. 182.
- FIVB (1997).** *Official beach volleyball rules*, 2001. Retrieved at May 24, 2001 from the World

- Wide Web: <http://www.fivb.ch/beach/BVBRules2001-text.pdf>.
- FIVB (2001).** *Official beach volleyball rules*, 2001. Retrieved at March 11, 2003 from the World Wide Web: <http://www.fivb.ch/beach/BVBRules2001-text.pdf>
- Giatsis, G., Zetou, E., & Tzetzis, G. (2005).** The effect of rule changes for the scoring system on the duration of the beach volleyball game. *Journal of Human Movement Studies*, 48, 15-23.
- Giatsis, G., Papadopoulou, S.D., Dimitrov, P., & Likesas, G. (2003).** Comparison of beach volleyball team performance after the reduction in the court's dimensions. *International Journal of Volleyball Research*, 6, 2-5.
- Giatsis, G., & Papadopoulou, S.D. (2003).** Effect of the reduction in the dimensions of the courts on timing characteristics for men's beach volleyball matches. *International Journal of Volleyball Research*, 6, 6-9.
- Giatsis, G., Tzetzis, G. (2003).** Comparison of performance for winning and losing beach volleyball teams on different court dimensions. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 3, 65-74. From the World Wide Web: <http://cpa.uwic.ac.uk/eijpas>.
- Giatsis, G. (2003).** The effect of changing the rules on score fluctuation and match duration in the FIVB women's beach volleyball. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 3, 57-64. From the World Wide Web: <http://cpa.uwic.ac.uk/eijpas>.
- Homberg, S. & Papageorgiou, A. (1995).** *Handbook for Beach Volleyball*. Aachen: Mayer & Mayer Verlag.
- Kiraly, K. & Shewman, B. (1999).** *Beach Volleyball* Champaign IL: Human Kinetics.
- Kountouris, P. & Laios, Y. (2000).** Changes affecting the game of Volleyball by the enforcement of the new regulations. *Coaching Volleyball*, Feb-Mar, 26-30.
- Κουντούρης, Π., Λάϊος, Γ., Κατσικαδέλλη, Α. και Αγγελονίδης, Γ. (2001).** Διερεύνηση της αποδοχής του παιχνιδιού της πετοσφαίρισης μετά την εφαρμογή των νέων κανονισμών. *Φυσική δραστηριότητα και ποιότητα ζωής*, 2, 21-27. Από το World Wide Web: <http://www.hape.gr/emag.asp>.
- Reilly, T., Secher, N., Snell, P. and Williams, C. (1990).** In *Physiology of Sports*, (McLaren, D. Court games: volleyball and basketball, chapter 14, p.p. 427-464). E.F.N. Spon: St. Edmundsbury Press G.B. Ltd.
- Thomas, J. R. & Nelson, J. K. (1996).** *Research Methods in Physical Activity*. (pp. 225), Champaign, IL: Human Kinetics.
- Wiekli, C. (1974).** Proposals to the theme of standardization the time of duration of volleyball competitions. *Sport wycz.* 12(11), 48-51.
- Wiekli, C. (1978).** Standardization of the duration of volleyball meets. *International Volley Tech Journal*, 4(3), 37-55. 48-51.