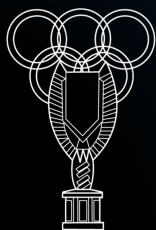


ORIENTAÇÃO ESCOTEIRA





1. Apresentar ao examinador a diferença entre tênis-de-mesa e ping-pong.

A diferença entre tênis de mesa e ping-pong está nas regras. O tênis de mesa é considerado um esporte e é jogado com regras oficiais, enquanto o ping-pong pode ser jogado com regras combinadas no momento, por ser uma atividade recreativa.

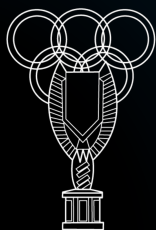
Porte ter regras mais rígidas, o tênis de mesa precisa de uma bolinha específica (mais leve do que costuma ser utilizada no ping-pong), raquetes homologadas, 100% de madeira, entre outras. Existem regras limitando o saque e até mesmo a cor da camisa do jogador (que não pode ser da mesma cor da bolinha).

2. Apresentar ao examinador os tipos de pegada na raquete.

Existem 3 maneiras de segurar a raquete de tênis de mesa.

- O primeiro tipo é a empunhadura **clássica**, onde o mesatenista segura a raquete como se ela fosse uma raquete de tênis de quadra.





TÊNIS DE MESA

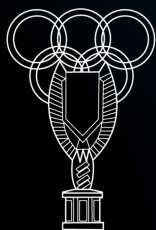
Desportos

- O segundo estilo de empunhadura mais conhecido no mundo e também muito utilizado pela maioria dos jogadores brasileiros é a empunhadura **Caneta Japonesa**.



- O terceiro estilo é chamado de **classineta** e é uma mistura do estilo clássico e caneta japonesa, onde o formato da raquete é arredondado como a raquete clássica porém possui um cabo menor, igual ao da raquete caneta japonesa e também outro detalhe está no formato do cabo mais redondo e mais baixo para dar um conforto melhor de empunhadura ao mesatenista além de deixar a raquete mais leve.





3. Apresentar ao examinador o sistema de pontuação de um jogo e pelo menos três regras do esporte.

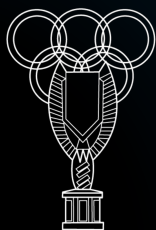
SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Uma partida de tênis de mesa é disputada em melhor de qualquer número de sets ímpares. Normalmente, torneios nacionais são disputados em melhor de 5 sets e torneios internacionais em melhor de 7 sets, o que significa que o jogador ou dupla que vencer, respectivamente, 3 ou 4 sets vence a partida. Para vencer um set, o jogador ou dupla precisa somar 11 pontos ou, em caso de empate em 10 pontos, somar dois pontos de vantagem em relação ao seu adversário.

ALGUMAS REGRAS DO ESPORTE

- Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos. Ex: 2 a 4 = 4 = 6 a 6 = 12.
- Sobre a vestimenta: camisa, shorts e saias podem ser de qualquer cor ou cores exceto que, quando uma bola branca está em uso somente gola e as mangas da camisa podem ser brancas, e, quando uma bola laranja está em uso, somente àquelas partes podem ser de cor laranja.
- A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso e constituída de madeira natural em 85% do material.
- A bola deve ser feita de plástico similar, nas cores branca ou laranja e fosca, pesar 2,7g e ter diâmetro de 40mm.
- A rede estende-se por 15,25cm além das bordas laterais da mesa e tem 15,25cm de altura, devendo ser de cor escura e devem possuir a sua parte superior branca.

4. Apresentar à seção a história do tênis-de-mesa.

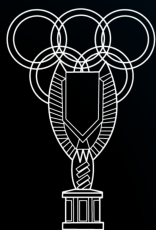


Nascido e desenvolvido na Inglaterra durante a segunda metade do século XIX, teve sua origem a partir do jogo medieval de tênis, que costumava ser jogado tanto ao ar livre quanto em espaços fechados. O tênis de mesa, portanto, foi concebido para ser um passatempo social, jogado em salas fechadas, especialmente no inverno, quando era mais difícil praticar o tênis de campo. Os primeiros registros do tênis de mesa revelam um jogo rude, iniciado por estudantes universitários com livros dispostos no lugar da rede, e por militares que o praticavam com equipamentos improvisados.

As raquetes podiam ser de madeira, papelão ou tripa de animal, cobertas algumas vezes por cortiça, lixa ou tecido. As bolas, de cortiça ou borracha. As redes, de diferentes alturas – algumas vezes constituídas de um simples fio. Mesas de diferentes tamanhos, partidas com contagens de 10 ou 100 pontos, saques com um “quique” inicial na metade da mesa do sacador, sistema atual, ou diretamente na outra metade de encontro a um espaço limitado ou não, porém, com a obrigatoriedade de o sacador estar afastado da linha de fundo da mesa. Nunca figuravam quatro tipos diferentes de duplas. Em qualquer caso, era virtualmente o mesmo tipo de jogo, embora tivesse muitos nomes.

Século XIX, James Gibb, inglês, ex-corredor de maratonas, volta de uma viagem de negócios aos Estados Unidos com bolas de celuloide de brinquedo, que ele imaginou poderem ser úteis para este jogo em seu país. Ouvindo-as serem golpeadas por uma raquete oca, de cabo longo e feita de pele de carneiro, então bastante popular, associou os sons produzidos pela bola na raquete com o som “pingue-pongue”, dando assim origem ao nome do jogo. O nome “Ping Pong” é então criado pela empresa inglesa J. Jaques and Son no final dos anos de 1800s, sendo registrado como marca pela empresa norte americana Parker Brothers.

Os primeiros torneios são realizados a partir de 1901, com registro de centenas de participantes. Assim se cria a “Ping-Pong Association”, que é substituída em 1922 pela “Table Tennis Association”, dando lugar à International Table Tennis Federation (ITTF) em 1926. O primeiro Mundial foi no ano seguinte, na cidade de Londres e o esporte se tornou uma modalidade olímpica em 1988, vencido pelos húngaros Maria Mednyansky (categoria feminina) e Roland Jacobi (masculina). Em 1988, o tênis de mesa tornou-se um esporte olímpico. Tempos depois, no ano de 2000, houve uma modificação no formato das bolas, que foram oficialmente substituídas pelo formato de 40mm (antes de 38mm), com o objetivo de aumentar a resistência que o ar aplica sobre a bola durante o jogo, tornando-o mais lento. No mesmo ano, os sets passaram a ser disputas de 11 pontos (antes, eram 21 pontos), buscando reduzir o tempo de jogo. Nos anos de 1950 surge uma das grandes revoluções do esporte: a invenção da esponja ou “sanduíche de borracha”, um novo material para as raquetes que, até hoje, diminui a espessura relativa da raquete.



Com a evolução do esporte, a ITTF buscou regular o uso de equipamentos para garantir o equilíbrio e a saúde dos atletas. O jogo ganha velocidade e golpes plásticos, com efeito. A modalidade, criada na Inglaterra, passa a ter dominância asiática em 1950 com Japão e China (que possuem uma certa hegemonia no esporte), sendo praticado em diferentes partes do mundo. Em diferentes ambientes e por diferentes grupos de pessoas. Atualmente a China é o país que lidera o ranking em popularidade do esporte, com mais de 10 milhões de adeptos devidamente registrados na Federação. Esta enorme marca se deu devido a propagação do esporte pelo líder Mao Tse-Tung, que incentivou os chineses a praticarem o Tênis de Mesa pela pouca utilização de espaço físico. No mundo todo são mais de 40 milhões de praticantes (Federados) e aproximadamente 300 milhões cuja prática é esporádica.

No Brasil, o tênis de mesa se popularizou em clubes e escolas, possuindo muitos adeptos e alguns nomes influentes no esporte. Esse esporte aqui no Brasil chegou na primeira década do século XX, trazido por turistas ingleses. Em 1912, foi disputado o primeiro campeonato, na cidade de São Paulo. Até então, o tênis de mesa era praticado somente em casas particulares e em clubes. Um dos nomes de maior relevância no tênis de mesa brasileiro é o do atleta Hugo Hoyama (1969). Ele coleciona várias conquistas, tanto em campeonatos nacionais como internacionais.

5. Visitar um centro de treinamento e fazer uma aula experimental e apresentação um relatório sobre a visita.

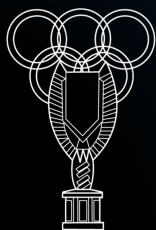
Pessoal.

6. Fazer um relatório sobre um mesatenista brasileiro relevante.

Pessoal.

7. Demonstrar que conhece os fundamentos básicos do tênis-de-mesa.

Saque



Para a execução de um bom saque, são necessários velocidade, efeito, altura e localização. Nesse momento, a bola deve ser lançada para cima, a 16 cm de altura no mínimo.

De acordo com as regras, esse movimento é sempre executado de trás da linha de fundo, ou numa extensão imaginária desta. Cada jogador tem direito a dois saques, e a bola não pode “queimar” (relar) a rede. Inicia-se o jogo com a bola parada na palma da mão livre e aberta do sacador.



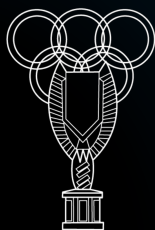
À esquerda: Empunhadura no estilo clássico. À direita: Momento do saque com empunhadura estilo caneta

Para os iniciantes no tênis de mesa, os elementos do saque (velocidade, efeito, altura e localização) devem ser aprendidos separadamente. No início, é necessário delimitar uma área e acertá-la, variando a distância (mais perto e mais longe).

Posteriormente, em relação à altura, pôr uma corda acima da altura da rede. Por último, e mais difícil, colocar efeito na bola no momento do saque, ou seja, bater de um lado da bola, a fim de que ela passe para o campo adversário.

Recepção

Recepção é o termo usado para designar o momento em que o jogador recebe a bola, após um saque do adversário.



No momento do saque, a posição de espera é extremamente importante para que o jogador chegue à bola no menor tempo possível. Do sacador, são exigidas concentração, combinação de postura de pernas e braços e coordenação motora bem desenvolvida.

Já o atleta que irá recepcionar a bola deverá estar atento à jogada, ter noção de efeito, velocidade, concentração, estar bem preparado física e psicologicamente etc.

8. Dominar pelo menos 5 terminologias usadas neste esporte.

Pessoal.

9. Ensinar uma pessoa durante 3 dias os conhecimentos básicos (teóricos e práticos) sobre o tênis-de-mesa.

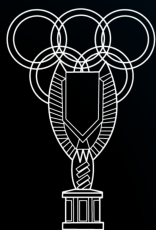
Pessoal.

10. Atuar como árbitro num jogo de tênis-de- mesa.

Pessoal.

11. Organizar um campeonato de tênis-de-mesa na sua seção ou Grupo Escoteiro.

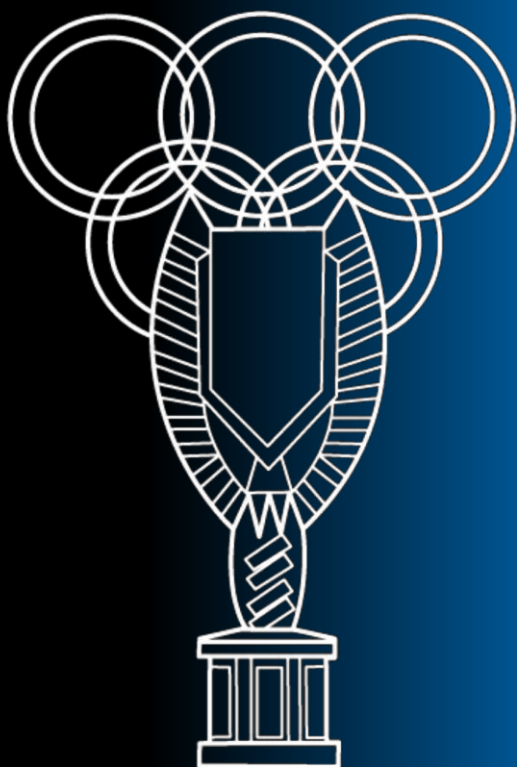
Pessoal.



12. Organizar ou participar de um amistoso ou campeonato com pelo menos 4 membros do seu grupo escoteiro junto com outra associação (escola, grupo escoteiro, igreja, clubes).

Pessoal.





Feito por:

Orientação Escoteira

