

POLYBAT

Polybat ou Tênis de Mesa Lateral assim chamado porque os estudantes que o estavam desenvolvendo com o seu professor Dave Pike, contraíram “poly” da atual situação de Escola Politécnica (Polytechnic) e “bat” (raquete) do implemento.

Foi criado para promover aos indivíduos com deficiências severas um jogo dinâmico para participação recreativa e/ou competição séria com divisões classificatórias.

HISTÓRICO

O esporte foi pesquisado e desenvolvido através de pesquisa em meados dos anos 80 pelos professores e estudantes da Universidade Nottingham Trent. No Brasil, foi introduzido no ano de 1997, pelo Diretor Técnico da ANDE, Professor Ivaldo Brandao Vieira.

- 1995 – workshop de jogos internacionais da Floresta de Sherwood;
- 1996 – Adoção pelo CP -ISRA como um esporte demonstrativo;
- 1997 – World Games Robin Hood (competição demonstrativa);
- 1998 – 1º Campeonato Regional realizado no Brasil, na cidade de Cuiabá/MT;
- 1999 – 2º Campeonato Regional realizado na cidade de Campo Grande/MS;
- 2000 – 3º Campeonato Regional realizado na cidade de Goiânia/GO.

NATUREZA DO JOGO

O jogo é uma competição entre dois indivíduos ou duplas. É jogado em uma mesa de tênis de mesa (com a sua rede removida) ou em uma superfície lisa de tamanho equivalente. Dos lados, painéis são colocados para atuar como as barreiras para que a bola não saia da área do jogo. Cada jogador usa uma raquete de 30 cm para rebater a bola de plástico do tipo “airflow” na superfície da mesa (todo o tempo) contra o seu adversário. O objetivo é rebater a bola para lança-la para fora do lado adversário ou forçar uma falta e ganhar o ponto. As batidas diretas ou rebatidas na bola, muitas vezes em alta velocidade, resulta em um jogo animado e que requer esforço tanto dos competidores quanto dos espectadores.

PERFIL DOS JOGADORES

O jogo foi projetado para indivíduos que não podem participar de tênis de mesa recreacional. Portanto, o perfil característico envolve:

- Distrofia muscular;
- Paralisia cerebral;
- Artrogripose;
- Ossos quebradiços;
- TCE

EQUIPAMENTOS

- A Mesa.
- A Raquete.
- A Bola.

JOGANDO

- A natureza do jogo requer um envolvimento no qual os oponentes executam as batidas diretamente ou via rebatidas nos lados (laterais) com o objetivo de rebater a bola para fora do lado do oponente ou forçando um ponto decisivo;
- O procedimento envolve a bola sendo colocada no jogo pela pessoa que está servindo com um legítimo lançamento. O receptor deve permitir o serviço a tocar o painel lateral apropriado antes de tentar jogá-la;
- Divisões de classes:

A	Apenas sentado Servidor bate em qualquer painel lateral.
B	Sentado ou em pé Servidor deve acertar as laterais do oponente.
C	Sentado ou em pé Servidor deve acertar as laterais do oponente.
D	Apenas em pé Servidor deve acertar a lateral do servidor primeiro.

- Em todos os casos a bola deve ser servida do ponto ou linha do centro;
- Em todas as divisões a bola deve ser jogada na superfície da mesa. Porém, se levantada ela pode quicar, mas somente na área central da mesa;
- O jogador tem permissão para fazer manipulações múltiplas antes de devolver a bola. Porém isso não deve constituir uma vantagem clara. Qualquer parada ou recomeço proposital pode ser considerada uma falta pelo juiz;
- Um ponto é perdido se a bola for tocada ou bloqueada intencionalmente ou não por partes do corpo. Porém admite-se o contato com a parte da mão que segura a raquete;
- Uma falta resulta e um ponto é perdido se a bola for parada/encurralada durante uma batida de bloqueio ou um movimento de manipulação;
- O juiz tem o direito de vetar qualquer aspecto de estilo/tipo de jogo, comportamento ou equipamento que não for considerado dentro do espírito do jogo.

PERFIS FUNCIONAIS

- **CLASSE A:**

- a) Tem dificuldade de cobrir a largura da mesa na defesa;
- b) Não podem ser capazes de retornar a sua posição ereta de jogo e, portanto não estão sempre na melhor posição para a próxima batida;
- c) Tem dificuldades em orientar a raquete para a mesa, de forma que a bola é levantada, causando o quicar;
- d) As rebatidas são fracas, mas eles mantêm a bola em jogo, ou seja, a bola consegue passar da linha central na maioria dos casos. Não possuem uma batida direta muito forte;
- e) Esses jogadores jogam predominantemente um jogo de resposta e defesa, baseando na reação da bola à medida que ela chega a eles;
- f) Tem dificuldade de reagir, para antecipar o caminho da bola;
- g) Geralmente precisam diminuir a velocidade da bola e reposicioná-la antes de retornar a batida.

- **CLASSE B:**

- a) Os jogadores nesta classe são capazes de alcançar e cobrir a largura para frente e dos lados da mesa;
- b) São capazes de antecipar rebatidas e podem se colocar à posição correta em antecedência para rebater a bola;
- c) São capazes de controlar o ângulo da raquete para com a mesa eliminando a possibilidade da bola quicar, na maioria dos casos;
- d) Direcionam as suas batidas a partir dos painéis laterais com força o bastante para alcançar o outro lado da mesa;
- e) São capaz de jogar com batidas tanto de ataque quanto de defesa;
- f) Transformam batidas defensivas em batidas de ataques;
- g) Não precisam reduzir a velocidade da bola ou reposicioná-la, o que leva a um jogo mais fluente;
- h) Os jogadores nesta classe podem ter uma servida relativamente forte, em contraste com as suas reações mais fracas às bolas e execução limitada de outras batidas.

- **CLASSE C:**

- a) Alcançam a largura total da mesa nos lados e à frente;
- b) Retornam à posição ereta de forma coordenada para jogar a próxima batida;

- c) Os seus movimentos reduzidos no braço, ombro e pulso como um todo ou função de segurança na mão não afeta o ângulo da raquete com a mesa ou preparação para a batida;
- d) São capazes de variar a velocidade do jogo e a direção da bola intencionalmente;
- e) Lêem o jogo taticamente e transformam defesa em ataque;
- f) Jogam uma competição paciente, se necessário usando uma combinação de batidas, velocidade, defesa e ataque para ganhar a vantagem e o ponto;
- g) Jogam um jogo mais rápido, pois são capazes de rebater uma bola em movimento, controlando a velocidade e a direção das suas batidas.

- **CLASSE D:**

- a) Incapaz de jogar tênis de mesa;
- b) Movimentação ambulante e o alcance permitem uma boa defesa juntamente com uma boa reação;
- c) O alcance e o ângulo da raquete refletem velocidade e força, são as características das batidas nos jogos.

PONTUAÇÃO

- Cada jogador irá servir em sets de 5 (pontos corridos) para as laterais da mesa (de acordo com a sua classe);
- O vencedor é o 1º jogador a alcançar 11 pontos (jogo curto) ou 21 pontos (jogo longo). Em competições importantes (grandes) deve-se jogar apenas até 11 pontos.

Fonte: Apostila “Projeto Adaptado” – Universidade Nottingham Trent, Inglaterra. Williamson, Doug.

Ser Gente...

*“É sentir a vida em sua plenitude, aceitar a si e aos outros,
vida e morte, doença e saúde. É rir e chorar, falar e calar;
Compreender e amar, sonhar e realizar. Encontrar
no conflito o entendimento, na tristeza a alegria,
no mal o bem, no desencanto a esperança,
na solidão o conhecimento. Ser gente é sentir-se
membro responsável e participante do destino da humanidade.”
(Wanda Aguiar Horta)*