

**GUIA PARA O  
SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO  
FUNCIONAL DA IWBF  
PARA  
JOGADORES DE BASQUETEBOL  
EM CADEIRAS DE RODAS**

**PREPARADO PELA  
COMISSÃO DE CLASSIFICAÇÃO DE JOGADORES  
DA IWBF**

## **INTRODUÇÃO PARA A CLASSIFICAÇÃO FUNCIONAL DE JOGADORES DE BASQUETEBOL EM CADEIRAS DE RODAS**

Classificação de basquetebol em cadeiras de rodas é o agrupamento de jogadores em categorias (classes), baseado na capacidade física destes jogadores para executar movimentos fundamentais do basquetebol - e.g.- impulsionar a cadeira de rodas, driblar, arremessar, passar, rebotar e reação a contatos.

A finalidade da classificação de jogadores no basquetebol em cadeiras de rodas é assegurar que todos os jogadores com direito a jogador tenham direitos e oportunidades iguais para ser um membro efetivo de uma equipe.

Aos jogadores é designada uma classificação de 1.0 (sendo o jogador com menor função física) até 4.5 (sendo o jogador com maior função física, incluindo o jogador com deficiência mínima). Esta classificação são os “pontos de jogo” do jogador e a qualquer momento em um jogo os cinco jogadores em quadra não podem exceder um total de 14 pontos em jogo. Menos é permitido.

Tendo um sistema de classificação de jogador, e uma regra de equilíbrio de equipe, a IWBF iguala o potencial funcional e assegura que o resultado de qualquer partida é diretamente relacionado a habilidade atlética e técnica dos jogadores.

O Sistema de Classificação de Jogadores da IWBF foi desenvolvido e proposto por Horst Strohkendl da Alemanha. Foi formalmente adotado pelas nações que jogam basquetebol em 1982, e usado em um torneio internacional de primeira linha pela primeira vez nas Paraolimpíadas de 1984 na Inglaterra.

Por muitos anos o Sistema de Classificação de Jogadores evoluiu para o que é hoje. A força do sistema é o nível de entendimento entre os jogadores e técnicos, e a comunicação aberta e a interação entre equipes e classificadores.

O basquetebol em cadeiras de rodas mudou significativamente na última década, liderados por aqueles que são apaixonados pelo jogo. É importante para nós continuarmos a debater e discutir a classificação e como ela pode ser melhorada, pois este é o caminho para frente.

Mesmo sendo este manual um resumo do trabalho e pensamentos de várias pessoas de todas os aspectos de nosso jogo na última década – jogadores, técnicos, administradores e aqueles que nos apóiam tiveram chance de ajudar – nenhuma introdução à classificação do basquetebol em cadeiras de rodas é completo sem o reconhecimento às três pessoas que nas últimas duas décadas tem liderado o caminho. Horst Strohkendl (ALE), o pioneiro, criador e o autor da classificação funcional do basquetebol em cadeiras de rodas, Phil Craven (ING), ex-presidente da IWBF e Presidente da Classificação em 1984-1988, e Bernard Courbariaux (FRA), Presidente da Comissão de Classificação da IWBF em 1988-1998.

Este manual é uma introdução e um guia. Todos aqueles que querem aprender a classificação de jogadores devem trabalhar junto com classificadores experientes que podem explicar os detalhes do sistema e ajudar o estudante a tornar-se mais detalhista em suas observações.

## ***O PROCESSO DA CLASSIFICAÇÃO - COMO NÓS CLASSIFICAMOS***

Um jogador se apresenta para classificação para uma Banca de Classificação da IWBF, que anota detalhes para referências futuras. A banca vai discutir com o jogador sua classificação proposta e se necessário pode discutir a deficiência e a capacidade funcional do ponto de vista do jogador. Qualquer amarração, prótese ou outros auxílios que o jogador possa estar usando também serão anotadas neste momento e marcadas no cartão de jogo. Uma cópia do Cartão de Classificação de Jogador da IWBF está incluída no final deste manual. (Diagrama 17)

Os jogadores são então observados em um treino competitivo antes de o torneio começar. Para esta observação inicial, e possíveis conversas posteriores com o jogador e/ou técnico, é dada ao jogador uma classe para iniciar o torneio.

O jogador então é observado em um jogo na competição, no qual sua classificação será confirmada ou modificada se a banca de classificação achar necessário.

Somente um novo jogador que não tenha sido classificado internacionalmente ou um jogador apelando sua classificação precisam passar por este processo. Jogadores que tem um cartão de classificação da IWBF não precisam da reclassificação a cada torneio que jogam.

Muitas vezes um jogador pode não ser observado suficiente para uma decisão final ao final do primeiro jogo que a equipe faz no torneio. O jogador continuará com a classificação inicial até que a banca tenha tido tempo de observação suficiente para uma decisão final. Este deve ser tomada antes que a fase de classificação do torneio tenha terminado. Se a banca observou muito pouco um jogador em seu primeiro torneio, e ainda existam dúvidas, o cartão pode não ser emitido para este jogador. Quando o relatório final do torneio é entregue, o jogador será listado como “observação insuficiente, nenhum cartão será emitido”.

A Federação Nacional (NOWB) do jogador pode pedir uma reclassificação de jogador, apelando sobre a classificação de seu próprio jogador ou de outros. Detalhes deste processo estão no Livro de Regulamento da IWBF na seção de Classificação.

### ***FATORES QUE DETERMINAM A CLASSIFICAÇÃO***

Os principais fatores que determinam a classe de um jogador são:

- 1) Função de tronco
- 2) Função dos membros inferiores
- 3) Função dos membros superiores
- 4) Função das mãos

A amplitude, força e coordenação de todos os fatores levados em consideração como componentes individuais e então as funções são relacionadas durante situações de basquetebol até chegar a classificação.

Cada classe tem características únicas e distintas daquela classe, que o classificador procura para tomar as decisões. Estas características são evidentes quando observadas nas habilidades de basquetebol analisadas como parte do processo de classificação, que serão detalhadas neste manual.

Particularmente, o movimento de tronco e a estabilidade como base para a classificação do jogador. Portanto a terminologia mais usada quando discutindo classificação é o “volume de ação” que é claramente definido para cada classe.

## **VOLUME DE AÇÃO**

O elemento chave para a classificação é a observação e determinação do “volume de ação” de cada jogador.

O **Volume de Ação** de um jogador é descrito como:

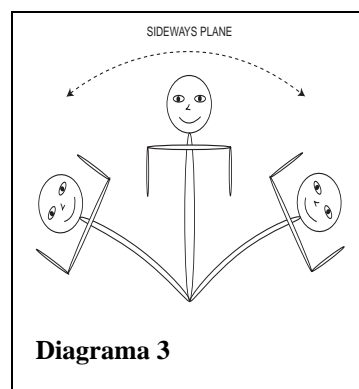
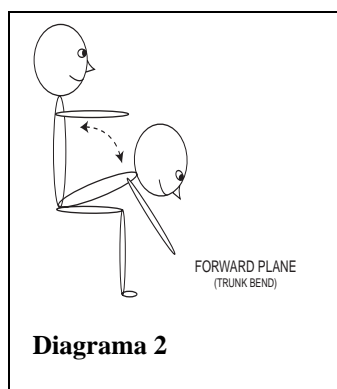
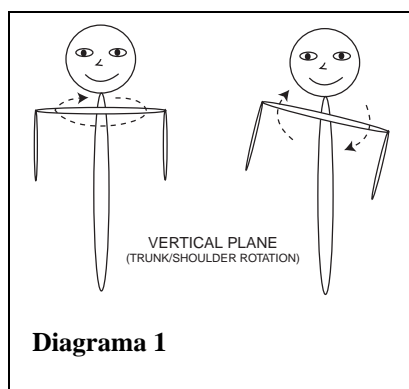
**O limite que cada jogador pode mover-se de forma voluntária em qualquer direção, e com controle retornar para a posição sentada ereta, sem segurar a sua cadeira de rodas para se equilibrar ou ajudar no movimento. O volume de ação inclui todas as direções, e descreve a posição da bola quando segurada com ambas as mãos.**

Em uma posição sentada, existem diversos “planos de movimento” possíveis. Enquanto estes planos tem nomes biomecânicos, para simplificar a definição, será feita referência a eles como segue.

O **plano vertical**: fazer a rotação do tronco para olhar para a direita ou esquerda mantendo uma posição sentada ereta (Diagrama 1)

O **plano frontal**: flexionado o tronco para frente, levando as mãos em direção aos pés e voltando a posição ereta (Diagrama 2)

O **plano lateral**: inclinando o tronco para a direita ou esquerda sem movimento no plano frontal e voltando a posição ereta (Diagrama 3)



Jogadores em cada classe tem diferentes volumes de ação, e é isto que determina a classificação final. Em resumo, as classes são como segue:

**Jogador ponto 1:** Pouco ou nenhum controle do movimento de tronco em todos os planos. Equilíbrio tanto para frente como para os lados é significativamente debilitado e os jogadores

dependem de seus braços para voltar a posição ereta quando perdem o equilíbrio. Nenhuma rotação de tronco ativa.

**Jogador ponto 2:** Algum controle parcial de movimento de tronco na direção frontal, mas sem controle em movimentos laterais, tem rotação superior de tronco mas pouca rotação do tronco.

**Jogador ponto 3:** Boa movimentação de tronco na direção frontal para o chão e para cima de novo sem o apoio dos braços. Tem boa rotação de tronco mas nenhum movimento controlado para os lados.

**Jogador ponto 4:** Movimento normal de tronco, geralmente as limitações devem-se a um dos membros inferiores com movimentos controlados no plano lateral para um lado somente.

**Jogador ponto 4.5:** Movimento de tronco normal em todas as direções, capaz de alcançar para os dois lados sem limitações.

Existem situações onde um jogador não parece encaixar exatamente em uma classe, exibindo características de duas ou mais classes. Neste caso o classificador pode dar ao jogador meio ponto, criando os jogadores ponto 1.5, 2.5 ou 3.5. Isto geralmente é feito somente quando o jogador não pode ser encaixado em uma classe definida, e não deve ser usada como a primeira opção do classificador.

## **A DEFICIÊNCIA MÍNIMA**

Para jogar basquetebol em cadeiras de rodas sob a supervisão da IWBF, os jogadores devem obedecer alguns padrões acerca de sua deficiência. A IWBF então exige que o jogador tenha uma “deficiência mínima” para poder jogar basquetebol em cadeira de rodas.

Para ser aceito no basquetebol da IWBF um jogador de basquetebol deve atender aos seguintes critérios:

- a) um jogador de basquetebol em cadeira de rodas não pode correr, pivotar ou pular em velocidade com controle, segurança, estabilidade e resistência de um jogador não portador de deficiência.
- b) um jogador de basquetebol em cadeira de rodas tem uma deficiência física permanente nos membros inferiores que pode ser observada objetivamente por exames médicos e/ou paramédicos como medidas, raios-X, ressonância magnética, tomografia, etc..

Para a Classificação da IWBF, níveis de dor não são considerados como mensuráveis nem como deficiências permanentes.

Um jogador que tem apenas uma deficiência mínima, e foi considerado como apto a jogar nos eventos da IWBF, será classificado como ponto 4.5.

Jogadores querendo ser classificados sob a Regra da Deficiência Mínima devem pedir para a IWBF sua aprovação. Classificação para a Deficiência Mínima não acontece em um torneio. (Detalhes deste processo estão no Manual de Regulamentos da IWBF na sessão de Classificação).

## **A POSIÇÃO SENTADA E ESTABILIDADE PÉLVICA**

Todos os jogadores ajustarão sua posição sentada na cadeira de rodas que permitirá a eles sentar na melhor base estável de suporte. Uma base estável permite um movimento com o máximo controle do tronco superior, otimizando o uso do volume de “ação do jogador”.

Jogadores podem ser divididos em duas categorias quando considerando estabilidade pélvica: Aqueles que podem estabilizar sua pélvis ativamente e aqueles que dependem da estabilização passiva.

### **Estabilização Pélvica Ativa**

Onde o jogador tem controle muscular suficiente na parte inferior do tronco, controle pélvico e de quadris para manter a pélvis em uma posição sentada normal mesmo quando a parte superior do tronco está em movimento ativo em algum ou todos os planos de movimento. Geralmente este jogador estará jogando em uma cadeira de rodas com acento relativamente plano, que precisa de pouco ou nenhum suporte da cadeira de rodas para manter a estabilidade pélvica.

O jogador com a capacidade para estabilizar sua pélvis senta em um acento mais plano com pouco apoio para as costas. (Diagrama 4)



**Diagrama 4**

Estabilização  
Ativa 3.0 → 4.5

### **Estabilidade Pélvica Ativa:**

Onde o jogador não tem controle muscular suficiente na parte baixa do tronco, pélvis ou quadril para manter a pélvis em uma posição sentada normal quando o tronco está com movimento ativo em algum ou todos os planos de movimento. Este jogador precisa do apoio externo da cadeira de rodas para manter sua estabilidade pélvica, e geralmente vai estar jogando em uma cadeira de rodas cujo acento é significativamente angulado da frente para trás para criar uma cunha no acento que mantém a estabilidade pélvica.

(Diagrama 5)

Aquele que estabilizam passivamente 1.0 → 2.0 pontos

É esta habilidade de fixar a pélvis que permite que jogadores tenham um maior volume de ação. Portanto a primeira distinção é feita na classificação dos jogadores.



**Diagrama 5**

Estabilização  
Passiva:

1.0 → 2.0

## O JOGADOR PONTO 1

### **Volume de Ação**

- tem o menor volume de ação de todas as classes

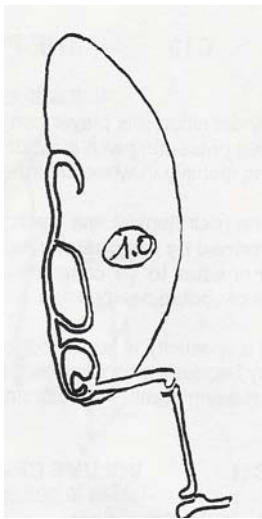


Diagrama 6

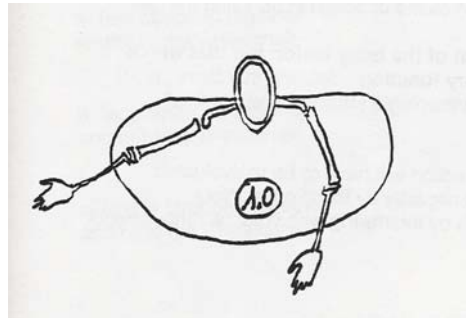


Diagrama 7

**O jogador ponto 1.0 tem volume limitado de ação e somente no plano vertical**

Não tem volume de ação em nenhum dos planos, nem frontal nem lateral, geralmente como resultado de paralisia dos músculos do tronco. O único volume no plano vertical é a rotação do tronco superior usando a cabeça e ombros, geralmente com uma das mãos segurando a cadeira de rodas.

- Não consegue segurar a bola com ambas as mãos na frente do rosto sem inclinar a cabeça e/ou tronco para trás para equilibrar.
- Necessita da cadeira de rodas e/ou braços para apoiar em todos os planos do movimento.

**Instalação na Cadeira de rodas:** (ver diagrama 5 sob estabilidade pélvica)

Como o jogador ponto 1.0 não tem estabilização pélvica ativa, a cadeira de rodas geralmente é bem inclinada para trás para maximizar a estabilização pélvica passiva.

- Joelhos mais altos que o quadril, geralmente amarrados juntos e na cadeira de rodas, pés geralmente amarrados aos apoios de pés.
- A pélvis geralmente é amarrada na cadeira de rodas.
- Encosto até a altura das costelas mais folgado para permitir que o tronco afunde no encosto para suporte.
- Pode ter cinto abdominal para prender o tronco à cadeira de rodas.

## **Jogador Ponto 1.0 – Características de atividade:**

É definido primeiramente pela mobilidade passiva do tronco em todas as atividades, necessitando o uso freqüente das extremidades superiores para manter e ajustar a posição do tronco.

**Impulsionando:** Quando impulsionando a cadeira de rodas o jogador ponto 1.0 dependem do encosto para equilíbrio, e impulsiona em uma posição ereta.

- A cabeça e os ombros freqüentemente movem-se em movimentos para frente e para trás para compensar a falta de movimento de tronco, a para ajudar na manutenção do equilíbrio.
- Irá, algumas vezes, apoiar o peito nos joelhos e ficar nesta posição para impulsionar a cadeira de rodas, e deve usar ambas as mãos na frente da cadeira de rodas ou nos joelhos para voltar à posição ereta de sentar.

**Brecando/Virando:** quando pára ou vira rapidamente o jogador 1.0 irá inclinar para trás no encosto e para o outro lado da direção do giro do pivô.

**Driblando:** o jogador ponto 1.0 geralmente dribla a bola do lado e próximo ao tronco, precisando de certo esforço para manter o equilíbrio enquanto dribla e impulsiona a cadeira de rodas simultaneamente.

**Passando:** o jogador ponto 1.0 geralmente depende da cadeira de rodas como suporte quando está passando a bola:

- um passe com força com as duas mãos, para frente, inicia um movimento para trás da cabeça e dos ombros para manter uma posição ereta
- um passe com força com uma das mãos usa a mão oposta na cadeira de rodas para ganhar alavanca e manter a posição ereta. Falta de rotação do tronco diminui a habilidade para gerar força para no passe
- não consegue rodar para receber um passe vindo de trás a menos que esteja escorado com uma das mãos

**Arremessando/Pegando um rebote:** o jogador ponto 1.0 inclina para trás no encosto para equilibrar para o arremesso. Tende a arremessar com as duas mãos pela frente, mas pode ter um movimento de arremesso com um braço.

- Muitas vezes desequilibra no movimento depois do arremesso precisando de um apoio para permanecer ereto.
- Quase sempre pega o rebote com apenas uma mão acima da cabeça, a outra precisa estar segurando a cadeira de rodas para equilibrar.
- Se tentar alcançar acima da cabeça com ambas os braços, eles estarão diretamente acima da cabeça, e o menor contato fará com que o jogador perca o equilíbrio.

**Contato:** O jogador ponto 1.0 não consegue manter o equilíbrio quando contato é feito ou voltar à posição ereta depois de inclinar para frente sem a ajuda dos membros superiores

## **O JOGADOR PONTO 2.0**



**Volume of Ação:** (Diagramas 8 & 9)

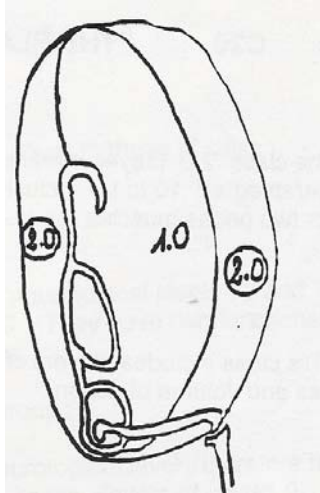


Diagrama 8

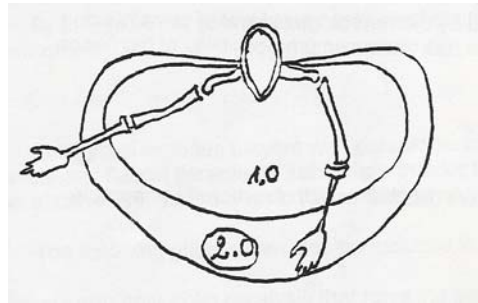


Diagrama 9

**O jogador ponto 2.0 tem algum volume de ação nos planos frontal e vertical**

O jogador ponto 2.0 tem algum volume de ação no plano frontal, mas nenhum volume no plano lateral, geralmente resultando de paralisia dos músculos do tronco inferior. Ele tem volume de ação no plano vertical com rotação ativa do tronco superior.

- Consegue segurar a bola com os dois braços estendidos a frente do rosto e acima da cabeça sem inclinar a cabeça e/ou o tronco para equilibrar.
- Consegue inclinar o tronco para frente aproximadamente metade da amplitude e voltar para a posição ereta.
- Não consegue erguer o tronco depois de totalmente apoiado nos joelhos, sem usar pelo menos um dos braços para ajudar.
- Quando desequilibrado para o lado, precisa de uma, ou as vezes duas mãos para voltar a posição ereta.
- É importante notar que com uma boa instalação na cadeira de rodas, o jogador ponto 2.0 pode ter a aparência de ter função de tronco inferior significativa. Isto é percebido quando o jogador volta a posição ereta depois de inclinar para frente. Se o jogador tiver seus joelhos significativamente acima do quadril, força na parte inferior do tronco não é necessária para voltar à posição ereta. O classificados deve estar ciente da posição que ele senta quando observando esta funcionalidade do jogador ponto 2.0.

**Instalação na cadeira de rodas:** (ver diagrama 5 sobre estabilização pélvica)

Como o jogador ponto 2.0 também não tem estabilidade pélvica, a cadeira de rodas geralmente é inclinada para trás de forma significativa para maximizar a estabilização pélvica passiva.

- Joelhos estão mais altos que o quadril, geralmente amarrados juntos e à cadeira de rodas, pés geralmente amarrados nos apoia pés.
- A pélvis algumas vezes é amarrada à cadeira de rodas.
- Encosto alto, acima do topo da pélvis até a borda de baixo das costelas, freqüentemente com a parte de cima do encosto mais solta para permitir que este funcione como suporte.

## **Jogador ponto 2.0 – Características de atividade:**

**Impulsionando:** quando impulsionando a cadeira de rodas o jogador ponto 2.0 consegue inclinar para frente saindo do encosto para ganhar impulso e aumentar a força da impulsão, mas não usa a parte inferior do tronco de forma ativa na ação de impulsionar.

- A cabeça e os braços freqüentemente inclinam para frente e ficam em uma posição estática para compensar a falta de movimento na parte inferior do tronco.
- Consegue usar o tronco superior de forma significativa, mas geralmente exibe alguma perda de estabilidade no nível do quadril quando faz uma ação de impulsionar forte.
- Freqüentemente usará um braço empurrando a frente da cadeira de rodas ou os joelhos para voltar para a posição ereta quando totalmente flexionado nas coxas.

### **Brecando/virando:**

- Quando parando ou virando rapidamente o jogador ponto 2.0 consegue travar o tronco para evitar a perda de equilíbrio.
- Tende a inclinar na direção do pivô.
- Consegue inclinar para frente em situações de brecada, mão não solta as mãos até que o tronco esteja ereto.

### **Driblando:**

- O jogador ponto 2.0 geralmente dribla a bola a frente das rodinhas dianteiras, mas próximo à cadeira de rodas.
- Consegue driblar na frente da cadeira de rodas se o tronco é suportado pelo posicionamento alto dos joelhos.
- Freqüentemente tem uma perda inicial de estabilidade no início do drible quando tentar uma arrancada em velocidade máxima.

**Passando:** O jogador ponto 2.0 freqüentemente depende da cadeira de rodas para dar suporte quando fazendo passes fortes:

- Passes fortes com as duas mãos são realizados com pouca perda de estabilidade, mas não usam a parte inferior do tronco para ganhar força. Tende a permanecer inclinada no encosto como resultado.
- Em passe forçado com uma mão, a mão oposta segura na cadeira de rodas ou perna para ganhar impulso e manter a posição ereta. Consegue fazer passes com uma mão sem segurar na cadeira de rodas com a mão livre, mas geralmente usa a mão livre para equilibrar quando a bola é solta.
- Consegue girar para receber um passe vindo de trás quando estabilizado pelo encosto da cadeira de rodas.

**Arremessando/Pegando um rebote:** O jogador ponto 2.0 consegue inclinar um pouco para frente para arremessar, mas mais frequentemente ele fica apoiado no encosto, particularmente para arremessos mais longos. Pode girar o tronco superior na direção do arremesso se apoiado pelo encosto da cadeira de rodas.

- Se sente mais confortável pegando o rebote com apenas uma mão acima da cabeça, usando a mão livre como suporte na cadeira de rodas, mas tem estabilidade para usar ambas as mãos.
- Se disputando com ambas as mãos acima da cabeça, tem perda de estabilidade moderada quando o contato é significativo.

**Contato:** O jogador ponto 2.0 não consegue manter o equilíbrio quando um contato mais forte é feito na cadeira de rodas, especialmente vindo da frente ou dos lados no ato do arremesso e/ou disputando um rebote.

- Consegue voltar a posição ereta rapidamente usando um dos braços.

## O JOGADOR PONTO 3.0

**Volume de ação:** (diagramas 10 & 11)

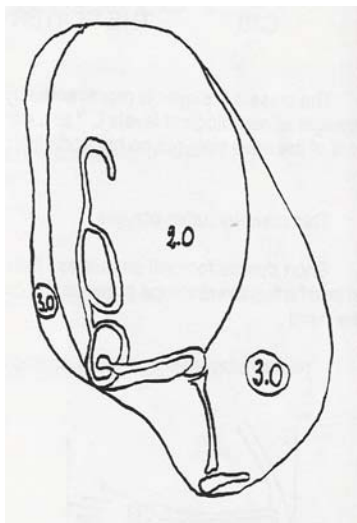


Diagrama 10

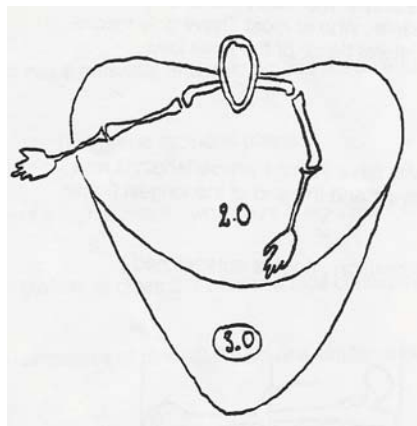
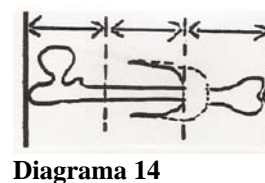
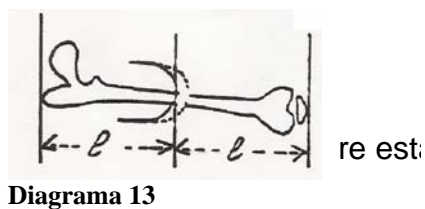
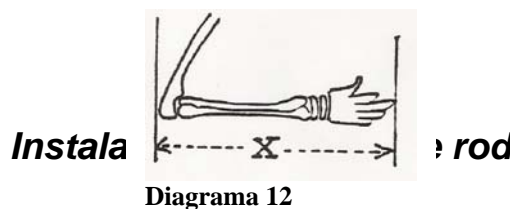


Diagrama 11

**O jogador ponto 3.0 tem volume de ação total no plano frontal, bom volume de ação no plano vertical mas visrtualmente nenhum no plano lateral**

O jogador ponto 3.0 tem volume total de ação no plano frontal, mas pouco ou nenhum volume no plano lateral, geralmente causado por falta de estabilização de quadril ou coxa, tanto por causa de ou paralisia ou amputação de ambas as pernas. Tem bom volume no plano vertical com rotação ativa do tronco superior e inferior.

- Consegue segurar a bola com os dois braços estendidos a frente do rosto e acima da cabeça sem nenhuma perda de estabilidade do tronco e não usa a cabeça e/ou ombros para equilibrar.
- Consegue inclinar o tronco para frente com flexão total, colocando seu peito nas coxas e voltando para a posição ereta sem o uso dos membros superiores para auxílio.
- Quando inclinando para um dos lados necessita de um dos braços para se segurar e voltar para a posição ereta.
- Inclui amputados femorais bilaterais (coxas) que tem cotos mais curtos que metade da extensão total da coxa.(Diagrama 13). Este comprimento é obtido medindo-se a distância da parte de trás do cotovelo até a ponta do dedo mais longo.(Diagrama 12) Jogadores que tem ambos os cotos mais longos que a metade, mas mais curtos que dois terços do comprimento total serão jogadores ponto 3.5.(Diagrama 14)



Como o jogador ponto 3.0 tem estabilização pélvica ativa, a cadeira de rodas geralmente é inclinada moderadamente para trás para maximizar a estabilização e a performance da cadeira de rodas.

- Os joelhos estão um pouco mais altos que o quadril, geralmente amarrados juntos e à cadeira de rodas, pés geralmente amarrados ao apóia pés.
- A pélvis ocasionalmente segura na cadeira de rodas.
- O encosto tem altura baixa, somente até o topo da pélvis, e pode ser folgado ou rígido, pois não é para apoiar o tronco, mais para evitar que a pélvis se mova no acento.

### **JOGADOR PONTO 3.0 – CARACTERÍSTICA ATIVIDADES:**

**Impulsionando:** Quando impulsionando a cadeira de rodas o jogador 3.0 consegue inclinar para frente junto com o movimento do impulso usando o tronco para ganhar força máxima e aumentar a potência do impulso.

- A cabeça, ombros e tronco se moverão para frente e para trás em um movimento único junto com a ação do impulso.
- Não há perda da estabilidade para frente nem para trás no movimento de impulsionar.

**Brecando/virando:** Quando parando ou virando rapidamente o jogador ponto 3.0 consegue usar seu tronco de forma ativa para evitar a perda de equilíbrio.

- Inclinará para dentro do pivô, freqüentemente usando uma mão na roda para fazer o giro.
- Consegue estabilizar-se facilmente em situações de brecadas fortes, e consegue recuperar a posição ereta rapidamente depois de inclinar para frente.

**Driblando:** O jogador ponto 3.0 dribla a bola à frente ou no lado, e consegue mudar o drible de um lado para o outro sem perder o equilíbrio ou controle do movimento de impulsão.

- Consegue driblar na frente da cadeira de rodas sem precisar usar a mão livre para apoiar na cadeira de rodas.
- Consegue iniciar o movimento e o drible, atingindo a velocidade máxima sem a perda de estabilidade.

**Passando/Recebendo a bola:** O jogador ponto 3.0 consegue passar com uma ou duas mãos sem precisar do apoio na cadeira de rodas

- Passes com força para frente são realizados sem a perda de estabilidade, e usam o movimento do tronco para ganhar força e impulso máximo durante a realização do arremesso.
- Passes com força com uma mão usam a mão livre à frente para equilibrar como num arremesso de dardo, enquanto usam a rotação do tronco e/ou movimento para frente para aumentar a alavanca e a força.
- Conseguem girar para receber um passe por trás sem precisar de suporte do encosto da cadeira de rodas.

- Não pode receber passes do lado do corpo com as duas mãos, precisa que mão oposta mantenha a estabilidade do tronco quando recebendo uma bola longe do corpo para o lado.

**Arremessando/Pegando o rebote:** o jogador ponto 3.0 consegue inclinar bastante para frente para arremessar, particularmente para arremessos de longa distância.

- Pode girar o tronco na direção do arremesso sem o apoio do encosto da cadeira de rodas.
- Está confortável para pegar o rebote com ambas as mãos acima da cabeça sem o apoio do encosto da cadeira de rodas.

**Contato:** O jogador ponto 3.0 preserva o equilíbrio quando contato forte é feito na cadeira de rodas, especialmente vindo da frente durante o ato do arremesso e/ou pegando um rebote.

- Pode perder estabilidade se o contato for feito pela lateral e com força.
- Consegue voltar a posição ereta rapidamente sem utilizar os membros superiores a menos que desequilibrado pelo plano lateral, quando pode usar os braços como suporte.

## O JOGADOR PONTO 4.0

### Volume of Ação (Diagramas 15 & 16)

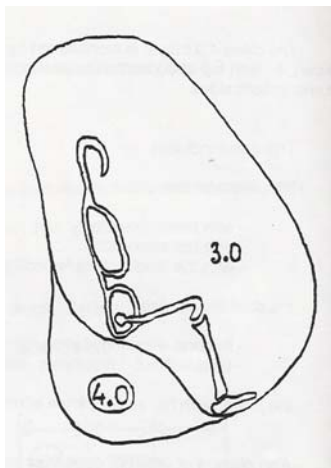


Diagrama 15

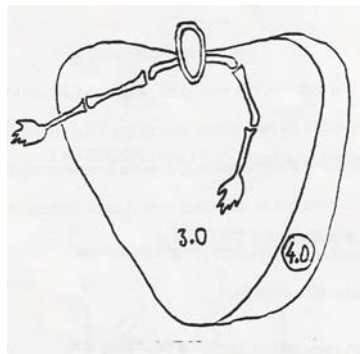


Diagrama 16

O jogador ponto 4.0 tem volume de ação completo nos planos vertical e frontal, e no plano lateral é particularmente forte para um lado. Geralmente tem algum volume para os dois lados, mas não é completo em ambas as direções.

- Consegue segurar a bola com o braço esticado e acima da cabeça sem perda de estabilidade e sem a necessidade de reequilibrar, mesmo em situações de contato.
- Consegue flexionar o tronco totalmente para frente sem usar os braços para voltar para a posição ereta.
- Consegue inclinar bastante para um lado no plano lateral, e geralmente consegue inclinar pouco para o lado oposto.
- Inclui jogadores que tem amputação unilateral (um lado) com coto menor que dois terços do comprimento total da perna não afetada. Inclui jogadores com desarticulação de quadril. Jogadores com um lado hemipelvectomizado são classificados como ponto 3.5.
- Inclui amputados bilaterais que tem cotos maiores que dois terços, e aqueles que tem amputações bilaterais abaixo dos joelhos que não usam próteses, amarras ou suportes para estabilizar suas pernas.

### Instalação na cadeira de rodas

A cadeira de rodas geralmente é moderadamente inclinada, se tanto, e configurada para permitir máxima velocidade e possibilidade de manobras.

- Encosto é baixo, e não é necessário para estabilização.
- Pode ter as coxas amarradas à cadeira de rodas para maximizar a força lateral.

## **Jogador ponto 4.0 – Características de atividade:**

**Impulsionando/Virando/Brecando:** Como o jogador ponto 3.0, o jogador ponto 4.0 consegue usar o tronco para inclinar junto com o movimento de impulsionar, virar ou brecar.

- Não perde o equilíbrio durante nenhuma destas ações, mesmo quando contato ocorre.
- Tem movimento de tronco forte em todas as manobras e atividades de manejo da cadeira de rodas.

**Driblando:** O jogador ponto 4.0 dribla a bola no lado ou na frente da cadeira de rodas com facilidade, consegue fazer o drible cruzado e muda o lado sem a perda do equilíbrio, e consegue manter o drible em situações de contato.

**Passando/Recebendo a bola:** O jogador ponto 4.0 consegue passar com uma ou duas mãos sem precisar do suporte da cadeira de rodas.

- Passes fortes com as duas mãos para frente são feitos sem a perda de estabilidade, e usam o movimento para frente do tronco para ganhar força e impulso máximo no passe.
- Passes com força com uma mão usam a mão livre como um arremesso de dardo, enquanto usando o a rotação de tronco e/ou movimento para frente para conseguir alavancar e usar mais força.
- Conseguem girar para receber um passe por trás sem precisar de suporte do encosto da cadeira de rodas.
- Podem receber passes abertos para o lado do corpo com as duas mãos do lado forte, mas necessitam do uso da mão oposta para manter a estabilidade do tronco quando recebendo do lado fraco.
- Conseguem receber um passe abaixo do nível do acento facilmente do lado forte, mas perdem o equilíbrio quando tentando fazer a mesma coisa do lado fraco.

**Arremessando/Pegando um rebote:** O jogador ponto 4.0 consegue inclinar para frente de forma forte para arremessar, particularmente em arremessos de longa distância. Podem girar o tronco na direção para um arremesso sem o suporte do encosto da cadeira de rodas.

- Fica confortável para pegar o rebote com as duas mãos acima da cabeça, sem o suporte da cadeira de rodas .
- Consegue inclinar bastante para um dos lados para pegar um rebote com as duas mãos.
- Ao levantar os dois braços acima da cabeça não perde estabilidade e é minimamente afetado com contato.

**Contato:** O jogador ponto 4.0 preserva o equilíbrio quando contato forte é feito com a cadeira de rodas, especialmente pela frente quando no ato do arremesso e/ou pegando um rebote.

- Consegue voltar para a posição ereta sem o uso dos membros superiores.



## **O JOGADOR 4.5**

### ***Volume of Ação:***

O jogador 4.5 tem volume de ação total em todos os planos, sem fraquezas significativas em nenhuma direção.

- Inclui jogadores que tem amputação em um dos membros inferiores, com o coto maior que dois terços do comprimento total da coxa, com ou sem próteses.
- Inclui amputação dupla abaixo do joelho com as pernas amarradas à cadeira de rodas, ou usando próteses para estabilizar seus membros inferiores.
- Inclui jogadores com deficiência mínima nos membros inferiores.

### ***Jogador ponto 4.5 – Características de atividade:***

O jogador ponto 4.5 tem todos os atributos do jogador ponto 4.0, mas controla o movimento para ambos os lados do corpo. Não tem lado forte ou lado fraco óbvio.

## **O JOGADOR COM DEFICIÊNCIA NO MEMBRO SUPERIOR**

Nos últimos anos tem sido grande o crescimento no número de jogadores que tem uma deficiência nos membros superiores e que estão praticando o basquetebol em cadeiras de rodas.

A classificação destes jogadores representa outro desafio aos classificadores, e infelizmente não há fórmula fácil, pois cada jogador é diferente e deve ser analisado em sua capacidade funcional.

Primeiro, independente da deficiência do membro superior, o jogador deve atender ao critério para elegibilidade de um jogador da IWBF, que serve para todos os jogadores, onde eles devem ser classificados de acordo com sua deficiência dos membros inferiores. Qualquer jogador que tenha apenas deficiência em membros superiores é inelegível para ser classificado sob as regras e regulamentos da IWBF.

Para classificar o jogador com deficiência no membro superior, é recomendado que os classificadores primeiro classifiquem o jogador de acordo com a sua classe para funções de membros inferiores e tronco. Isto é, classificar o jogador desprezando o status de seus membros superiores.

Isto permitirá um ponto de partida consistente para todos os jogadores.

Os classificadores devem levar em consideração a severidade e significado da deficiência do jogador em questão quando ele estiver em uma situação de jogo.

Pontos que devem ser considerados são:

- Força
- Alcance de movimento
- Controle da bola
- Capacidade de arremesso
- Controle da cadeira de rodas com o controle da bola e sem o controle da bola
- Capacidade para – passar, driblar e receber uma bola com qualquer das mãos  
- pegar a bola do chão em ambos os lados

Os classificadores devem então decidir o nível de desvantagem funcional que a deficiência no membro superior cria para o jogador, quando comparado com outros jogadores da classe que não têm deficiência nos membros superiores e onde eles estariam competindo em uma situação de “um contra um”, levando em consideração todos os aspectos do jogo.

Isto permite aos classificadores analisarem o impacto real da deficiência do membro superior, e colocar os jogadores em uma classe que melhor equipara a sua capacidade funcional em quadra.

Pode ser que aquele jogador não mude de classe, ou podem reduzir vários pontos por conta de sua deficiência nos membros superiores. A decisão final deve assegurar que nenhum jogador tenha uma vantagem ou desvantagem por conta da classificação destes jogadores com deficiência nos membros superiores, e que todos continuem a competir em um nível equilibrado.

## **INFLUÊNCIA DA AMARRAÇÃO NA CLASSIFICAÇÃO DE UM JOGADOR**

Por algum tempo classificadores, jogadores e técnicos têm debatido sobre os benefícios de os jogadores se amarrarem às suas cadeiras de rodas enquanto jogam basquetebol em cadeiras de rodas.

A Comissão de Classificação gostaria de recomendar a todos os classificadores a seguinte filosofia enquanto estiverem analisando jogadores com amarrações.

- a) Jogadores usam amarrações primeiramente para assegurar uma otimização em sua capacidade de jogar. Eles devem ser encorajados a experimentar a jogar com amarrações e outras posição para sentar para procurar a configuração que melhor supra suas necessidades.
- b) A maioria das amarrações traz segurança e estabilidade – NÃO mobilidade. Uma faixa é passiva e nunca vai substituir um músculo paralisado ou um membro ausente..
- c) Os classificadores precisam avaliar muito bem a potencial influência de uma faixa quando considerando a classe de um jogador. Por exemplo, adicionando um faixa na coxa não adiciona **funcionabilidade** para um jogador 1.0 ou 1.5, e o efeito será mínimo em um jogador 2.0 ou 2.5. Mas poderá, entretanto, dar uma grande capacidade ao jogador 3.0 para inclinar lateralmente com controle, mostrando a função de um 3.5.
- d) Adicionando uma faixa **não necessita um aumento automático** dos pontos de classificação. Esta decisão só deverá ser feita depois de uma observação cuidadosa e uma discussão com o jogador sobre suas razões para usar a faixa adicional e a continuidade do uso se a classe for ser mudada.
- e) Dê ao jogador o benefício da dúvida. Eles são a razão do jogo, e nós estamos aqui para deixa-los jogar o melhor que podem.


Quando um jogador se apresenta para a classificação com faixas adicionais àquelas que estão em seu cartão, geralmente causa confusão sobre qual o procedimento a seguir.

A Comissão de Classificação gostaria de sugerir algumas linhas mestras, que podem ajudar. Estas não são regras, pois o Regulamento da IWBF já permite mudanças nas amarrações nos procedimentos de Mudança na Situação de Jogo – Chance in Playing Situation (CPS) .

- a) O jogador se apresenta com sua proposta para nova amarração para os classificadores antes do começo do torneio.
- b) O cartão de classificação do jogador é atualizado para mostrar a nova amarração – mesmo que seja temporário. Os classificadores anotam as mudanças em seu arquivo.
- c) Os Classificadores observam o jogador em treinos como se fosse um novo jogador.
- d) O jogador deve começar o torneio com sua nova amarração, mas com a classificação original, permitindo que os classificadores observem o efeito da nova amarração em situação de jogo sem penalizar a estrutura da equipe.

- e) Espera-se que a decisão seja tomada rapidamente sobre estes jogadores, no máximo no segundo jogo do torneio. Entretanto, se não houver uma decisão da banca de classificação, o jogador continuará a jogar com sua classe original e continuará a jogar com as faixas novas até que uma decisão final seja tomada.
- f) Quaisquer mudanças que forem feitas na classificação do jogador devem ser feitas, ou durante a fase de classificação, ou depois do final do torneio. As mudanças não devem ser feitas nas fases de cruzamento, quartas de final, semifinais ou na final.
- g) Com a mudança na amarração, a equipe do jogador deverá pagar a taxa para o CPS e de um novo cartão de classificação se necessário.
- h) A todo o momento trabalhe com o jogador e ajude-os a conseguir a melhor instalação na cadeira de rodas para sua classe. Isto é particularmente importante com jogadores novos.

Como nota final aos classificadores, situações podem surgir na checagem dos jogadores antes da partida onde o jogador apresenta uma faixa que não está no cartão de jogo do jogador. Pedimos a vocês que sejam discretos e usem o bom senso ao decidir se este jogador poderá entrar na quadra com uma faixa não oficial. Considere se a faixa vai fazer uma diferença significativa para o jogador antes de pedir que ela seja removida. Para manter a uniformidade, existe um quadro de como as faixas devem ser desenhadas nos cartões na página seguinte.



**INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION**  
**IDENTITY CARD**

**IWBF**

LAST NAME \_\_\_\_\_

FIRST NAME \_\_\_\_\_

PLACE OF BIRTH \_\_\_\_\_ DD MM YY

I.D. #

Player ID Card Front



**INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION**  
 Player Declaration

1. I hereby confirm that I am aware of the regulations and penalties in force for the official competitions of IWBF relating to the fight against doping. I agree to submit to the doping control tests, to accept the results of such tests and to abide by the respective regulations in their prevailing form at any given time.

2. I agree that any dispute arising between myself and IWBF which cannot be settled amicably and which remains once the procedures provided for in the IWBF Regulations have been exhausted shall be settled finally by a tribunal composed in accordance with the Statute and Regulations of the Court of Arbitration for Sport Lausanne, to the exclusion of any recourse to ordinary courts. The parties undertake to comply with the said Statute and Regulations and to accept in good faith the award rendered and in no way hinder its execution.

Signed original on file with IWBF

Player ID Card Back



**INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION**  
**INTERNATIONAL PLAYER CLASSIFICATION CARD**

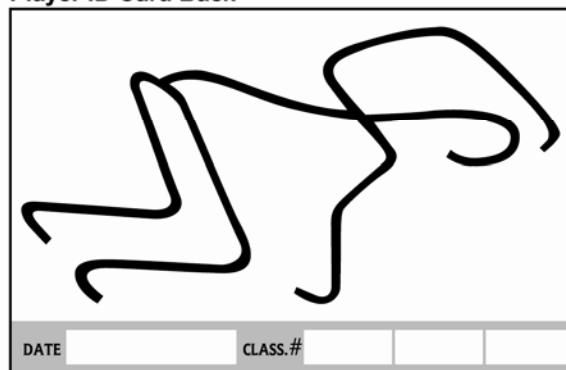
**IWBF** I.D.#

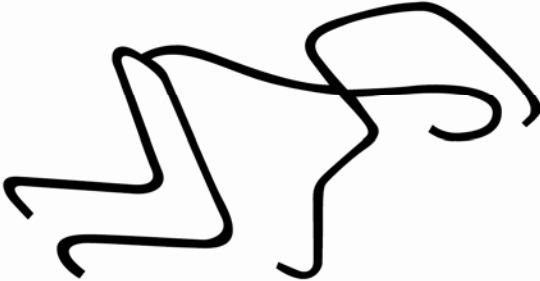
LAST NAME \_\_\_\_\_ FIRST NAME \_\_\_\_\_

CLASS \_\_\_\_\_

PLAYER UNIFORM NUMBER \_\_\_\_\_

Frente do Cartão de Classificação do jogador





DATE \_\_\_\_\_ CLASS.# \_\_\_\_\_

Traseira do Cartão de Classificação do jogador

## COMO DESENAHR AS FAIXAS

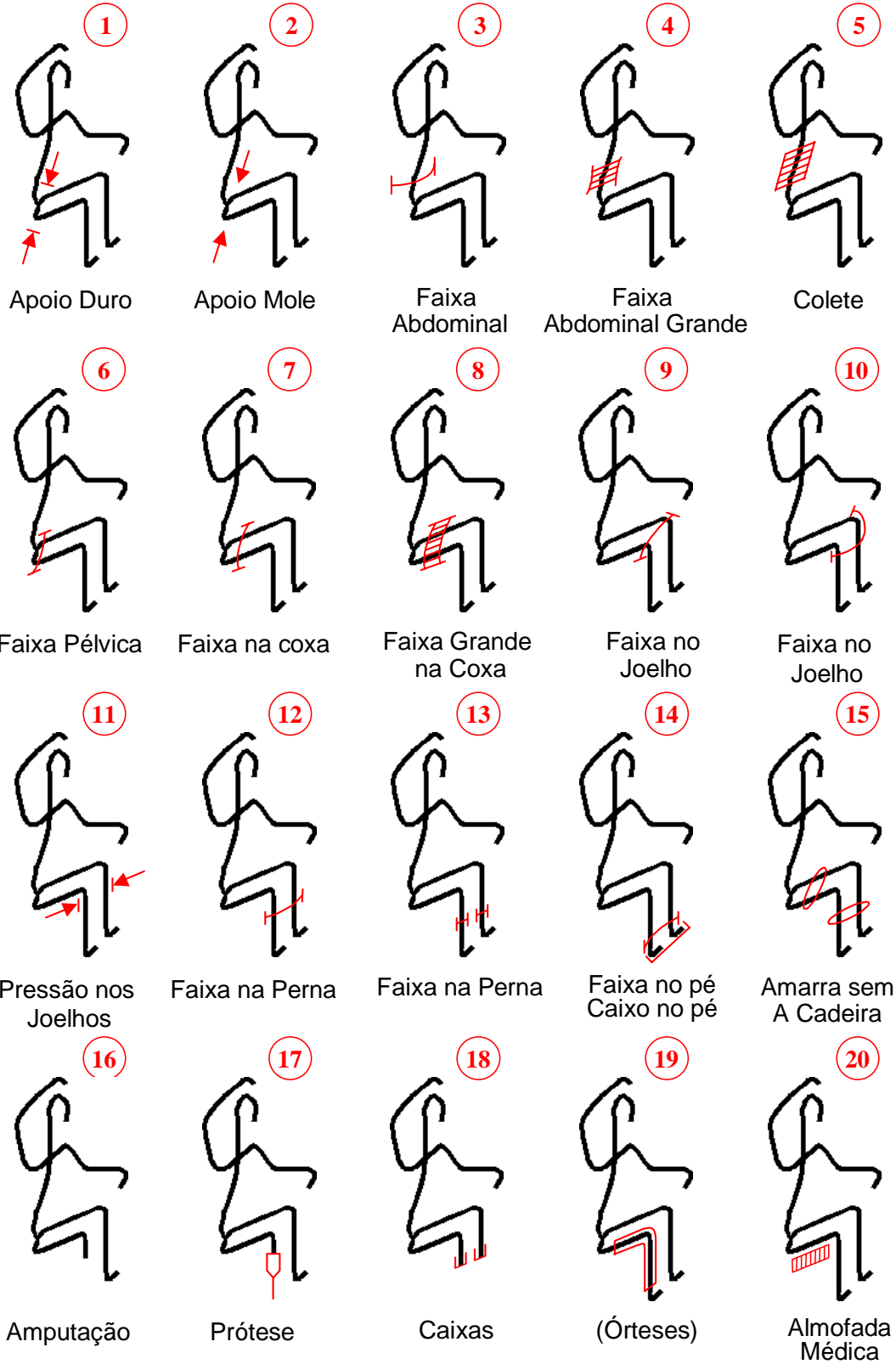


Diagrama21 (A amarração no cartão deve ser feita em vermelho)

## **RESUMO**

Este manual foi escrito para delinear o básico da Classificação de Jogadores da IWBF. Não tem a intenção de substituir o aprendizado em clínicas ou o tempo ao lado de classificadores experientes.

Para classificadores estagiários, é essencial ir a clínicas que são ministradas regularmente pela IWBF, onde, com o uso de vídeos, prática com cadeiras de rodas e a observação direcionada de classificadores experientes e jogadores pode melhorar o entendimento do sistema e das classes dos jogadores pelos alunos.

A classificação é uma parte importante do jogo de basquetebol em cadeira de rodas, não ela não governa o jogo. Isto é para os jogadores. A classificação, mesmo sendo dura e seguindo as regras e regulamentos, deve ser discreta e sempre respeitar o jogador como indivíduo.

Qualquer conversa com os jogadores é confidencial, e os classificadores não deverão discutir os detalhes pessoais com outras pessoas que não tem direito a esta informação.

Para melhorar é essencial assistir quantos jogos de basquetebol em cadeira de rodas for possível. Criar seu próprio banco de dados mental, de forma que vocês possam comparar novos jogadores com aqueles que você já classificou. Desta forma você terá mais clareza em sua definição das classes.

Lembre-se, existem sempre pessoas que podem ajuda-lo enquanto você está aprendendo, a maioria dos jogadores que fazem este jogo grande.

Divirta-se