



MANUAL DE CLASIFICACIÓN DEL JUGADOR DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

**PREPARADO POR LA
COMISIÓN DE DE CLASIFICACIÓN DE LA IWBF**



**ESTE MANUAL ES PUBLICADO POR
FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS
(IWBF) (fundado en 1973)**

© Copyright: IWBF

Editado por: IWBF

Traducido por Anne Lachance, clasificadora internacional, Canadá y Regina Costa, clasificadora internacional, Portugal

Versión: Ver # 1 2011

Todos derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación, o transmitida en cualquier forma o por cualquier medio, electrónico o mecánico, fotocopia, grabación o cualquier otra forma, sin el permiso escrito del editor.

Dirección Postal de la Oficina:

Federación Internacional de Baloncesto en Silla de Ruedas

181 Watson Street # 108

Winnipeg, MB, Canadá, R2P 2P8

Teléfono: 1-204-632-6475

Fax: 1-204-415-6515

E-Mail: IWBFSecretariat@aol.com

Sitio Web: <http://www.iwbf.org>

Comisión de Clasificación de la IWBF

Presidente: Don Perriman, Australia

Miembro ex-officio Maureen Orchard, Presidente y Secretaria General de la IWBF, Canadá



TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	05
EL PROCESO DE CLASIFICACIÓN	07
LOS FACTORES QUE DETERMINAN LA CLASIFICACION	08
EL CONCEPTO DE VOLUMEN DE ACCIÓN	09
LA POSICIÓN SENTADA Y LA ESTABILIDAD PÉLVICA	11
LOS CRITERIOS PARA LA DISCAPACIDAD MINIMA	12
EL JUGADOR DE CLASE 1.0	13
EL JUGADOR DE CLASE 2.0	16
EL JUGADOR DE CLASE 3.0	19
EL JUGADOR DE CLASE 4.0	21
EL JUGADOR DE CLASE 4.5	23
EL JUGADOR CON AMPUTACIONES DE MIEMBROS INFERIORES	24
EL JUGADOR CON DISCAPACIDAD EN LOS MIEMBROS SUPERIORES	27
INFLUENCIA DE LA INSTALACIÓN EN LA SILLA DE RUEDAS	28
CONCLUSIÓN	29



DIAGRAMAS

DIAGRAMA 1	EL PLANO VERTICAL	9
DIAGRAMA 2	EL PLANO FRONTAL	9
DIAGRAMA 3	EL PLANO LATERAL	9
DIAGRAMA 4	ESTABILIDAD ACTIVA DEL PELVIS	11
DIAGRAMA 5	ESTABILIDAD PASSIVA DEL PELVIS	12
DIAGRAMA 6 y 7	VOLUMEN DE ACCION - CLASE 1.0	13
DIAGRAMA 8 y 9	VOLUMEN DE ACCION - CLASE 2.0	15
DIAGRAMA 10 y 11	VOLUMEN DE ACCION - CLASE 3.0	18
DIAGRAMA 12 y 13	VOLUMEN DE ACCION - CLASE 4.0	20
DIAGRAMA 14 y 15	VOLUMEN DE ACCION - CLASE 4.5	22
DIAGRAMA 16, 17 y 18	MEDIDAS DEL MIEMBRO INFERIOR	23

ANEXOS

ANEXO 1	CÓDIGO DE ÉTICA DE LA IWBF	30
ANEXO 2	LISTA DE REGISTRO DE EQUIPOS	31
ANEXO 3	FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN DE ATLETAS	32
ANEXO 4	PROCEDIMIENTOS DE APLICACIÓN	33



INTRODUCCIÓN

La clasificación de baloncesto en silla de ruedas es la agrupación de jugadores en categorías (clases), basado en la capacidad física del jugador para ejecutar los movimientos fundamentales del baloncesto en silla de ruedas; empujar la silla, driblar, pasar, tirar al cesto, rebotear y reaccionar a los contactos.

El propósito de la clasificación de jugadores de baloncesto en silla de ruedas es asegurar que todos los jugadores elegibles tienen el mismo derecho y oportunidad de ser un miembro integral de un equipo.

Para ser elegible un jugador de baloncesto en silla de ruedas debe tener una discapacidad física permanente que reduce la función de sus extremidades inferiores a un grado en el que no puede correr, pivotar o saltar a una velocidad y con el control, seguridad, estabilidad y resistencia de un jugador sin discapacidad.

A los jugadores se les asigna una clasificación de 1.0 (siendo el jugador con la menor función física) hasta 4.5 (siendo el jugador con la mejor función física). Estas clasificaciones son los "puntos de juego" del jugador. En ningún momento del juego los cinco jugadores en la cancha deben exceder un total de 14 puntos. Menos es permitido.

Al tener un sistema de clasificación y normas de equilibrio del equipo, la IWBF iguala el potencial funcional de los equipos y asegura que el resultado de cualquier partida está directamente relacionado con la capacidad atlética y la habilidad de los jugadores.

El Sistema de Clasificación de la IWBF ha sido desarrollado y propuesto por Horst Strohkendl de Alemania. Fue adoptado oficialmente por las naciones de baloncesto en sillas de ruedas en 1982, y se utilizó en un gran torneo internacional por la primera vez en los Juegos Paralímpicos de 1984 en Inglaterra.

Durante muchos años el Sistema de Clasificación de Jugadores en Silla de Ruedas ha evolucionado hasta convertirse en lo que hoy es. La fuerza del sistema es el nivel de entendimiento de los jugadores y entrenadores, y la comunicación abierta entre los equipos y los clasificadores.

El baloncesto en silla de ruedas ha cambiado significativamente en la última década, dirigido por aquellos con una pasión por el juego. Es importante para nosotros seguir a debatir y discutir la clasificación y cómo se puede mejorar, porque ese es el camino a seguir.



A pesar de que este manual es una recopilación de la obra y el pensamiento de muchas personas de todos aspectos de nuestro juego en la última década - los jugadores, entrenadores, administradores y seguidores todas han tenido influencia – acería falta presentar la clasificación de los jugadores de baloncesto en silla de ruedas sin gracias dado a las tres personas que en las últimas dos décadas han mostrado el camino: Horst Strohkendl (GER), pionero, promotor y autor de la clasificación funcional de baloncesto en silla de ruedas, Phil Craven (GBR), ex presidente de la IWBF y Presidente de la Comisión de clasificación de 1984 -1988, y Bernard Courbariaux (FRA), presidente de la Comisión de Clasificación IWBF 1988-1998.

Este manual es una introducción y guía. Todos que deseen aprender la clasificación deben trabajar en estrecha colaboración con clasificadores con experiencia que pueden ayudar a explicar los detalles del sistema y ayudar al estudiante a ser más competente en sus observaciones.



EL PROCESO DE CLASIFICACION (¿Cómo clasificamos?):

Un nuevo jugador que se presenta con una obvia discapacidad de los miembros inferiores puede recibir su clasificación internacional de baloncesto en silla de ruedas en cualquier torneo sancionado por la IWBF, donde un Panel de Clasificación de Jugadores es asignado.

Un nuevo jugador que no tiene una discapacidad que pueda ser claramente identificada por simple observación debe cumplir con los criterios de discapacidad mínima establecida por la IWBF. Su elegibilidad debe ser confirmada al menos un mes antes del comienzo del primer torneo donde el jugador desea registrarse. La IWBF ha reunido un panel de expertos para pronunciarse sobre la elegibilidad de tales jugadores. Para más detalles sobre los criterios utilizados para determinar la elegibilidad de discapacidad mínima, consulte la página 12.

Un mes antes de un torneo, las Organizaciones Nacionales de Baloncesto en Silla de Ruedas (NOWB) presentan una lista de registro de equipo que contiene todos los nombres de sus jugadores, números de camiseta, fecha y lugar de nacimiento, y las clasificaciones propuestas.

Una vez en sitio, una reunión de verificación está programada. Durante esta reunión, un representante del equipo confirma que la información del equipo es correcta con un miembro del Panel de Clasificación. Una ficha de clasificación temporaria es producida para los nuevos jugadores con la información obtenida en esa reunión.

El día siguiente el nuevo jugador es observado por el Panel de Clasificación durante el entrenamiento de observación del equipo antes del comienzo propio del torneo. Al final del entrenamiento, el Panel de Clasificación asigna una clase para los nuevos jugadores para comenzar el torneo.

Luego, el jugador es observado en competición, momento en el que su clasificación es confirmada o modificada. La clase de un nuevo jugador puede cambiar al final de cualquier partida durante la ronda preliminar, o al final del torneo.

Sólo un jugador nuevo que no haya sido previamente clasificado internacionalmente necesita someterse a este proceso; jugadores que tienen una ficha de clasificación de la IWBF no requieren re-clasificación en cada torneo que participan.

Si el panel ha visto muy poco de un jugador durante el torneo, y todavía hay cierta incertidumbre sobre su clasificación, una ficha no será emitida para el jugador. En el informe final del torneo el jugador aparecerá como: "observación insuficiente, sin ficha emitida".

Una organización nacional de baloncesto en silla de ruedas puede solicitar una revisión de la clasificación de un jugador. Los detalles de este proceso se encuentran en el Manual de Reglamentos de la IWBF en la sección de Clasificación. La observación de un jugador objeto de una revisión sigue el mismo procedimiento de la observación de un nuevo jugador.



LOS FACTORES QUE DETERMINAN LA CLASIFICACION:

Los principales factores que determinan la clase de un jugador son los siguientes:

- 1) Función del tronco
- 2) Función de los miembros inferiores
- 3) Función de los miembros superiores
- 4) Función de las manos

Para llegar a una clasificación el alcance, la fuerza y la coordinación de todos estos factores se tienen en cuenta como componentes individuales, y luego como funciones relacionadas entre ellas en situaciones de baloncesto.

Cada clase tiene características distintas y exclusivas que el clasificador busca para tomar decisiones. Estas características son evidentes en las habilidades de baloncesto y se observan como parte del proceso de clasificación, y se detallan en este manual.

En particular, el movimiento y la estabilidad del tronco forman la base para la clasificación de los jugadores. Por lo tanto la mayoría de la terminología comúnmente utilizada cuando se habla de la clasificación es el volumen de acción del jugador que está claramente definido para cada clase.

EL CONCEPTO DE VOLUMEN DE ACCIÓN

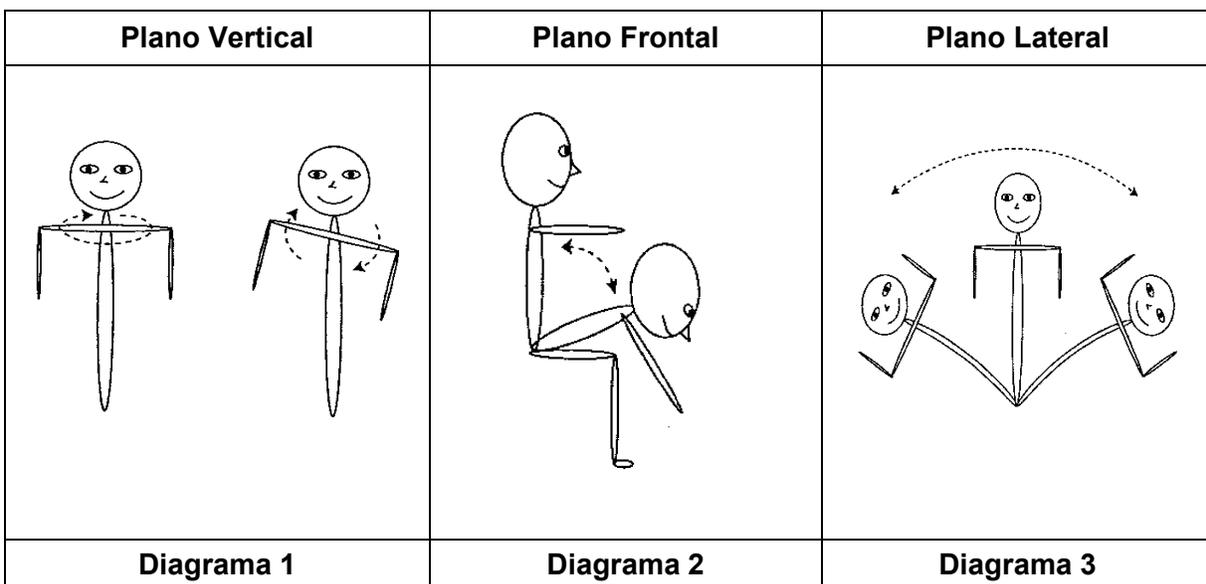
El elemento clave de la clasificación de baloncesto en silla de ruedas es la observación y la evaluación del "**volumen de acción**" de cada jugador. El volumen de acción de un jugador se describe como el límite al que un jugador puede mover su tronco voluntariamente en cualquier dirección, y volver con control a la posición vertical sin apoyo de la silla de ruedas para ayudar al movimiento. El volumen de acción incluye todas las direcciones, y describe la posición del balón cuando sostenido con ambas manos.

En la posición sentada, hay varios "planos de movimiento" disponibles. Si bien que estos planos tienen nombres biomecánicos, con el fin de simplificar la definición, se denominaran de la siguiente forma:

El plano vertical: Girar el tronco para la izquierda o derecha, mientras manteniendo una posición vertical (Diagrama 1).

El plano frontal: Doblar el tronco hacia delante, llegando con las manos hacia los pies y volver a la posición vertical (Diagrama 2).

El plano lateral: Inclinar el tronco hacia la izquierda o la derecha sin movimiento en el plano frontal y volver a la posición vertical (Diagrama 3).





Los jugadores de cada clase tienen diferentes volúmenes de acción, y esto es lo que determina la clasificación final.

En resumen, las clases son las siguientes:

El jugador de clase 1.0:

- Poco o ningún movimiento controlado del tronco en el plano frontal.
- Ninguna rotación activa del tronco.
- El equilibrio en las direcciones frontal y lateral está significativamente afectado.
- Los jugadores necesitan sus brazos para volver a la posición vertical cuando están en desequilibrio.

El jugador de clase 2.0:

- Movimiento del tronco parcialmente controlado en el plano frontal.
- Rotación activa de la porción superior del tronco, pero sin función en la porción inferior.
- Ningún movimiento controlado del tronco en el plano lateral.

El jugador de clase 3.0:

- Bueno movimiento del tronco en el plano frontal
- Buena rotación del tronco
- Sin movimiento controlado del tronco en el plano lateral.

El jugador de clase 4.0:

- Movimientos del tronco normal, pero por lo general tiene dificultad con el movimiento controlado hacia un lado debido a limitaciones en un miembro inferior.

El jugador de clase 4.5:

- Movimientos normales del tronco en todas las direcciones
- Capaz de inclinar el tronco hacia un lado u otro sin limitaciones.

Hay situaciones en que un jugador no parece encajar perfectamente en una clase, presentando características de dos o más clases. En este caso el clasificador puede atribuir al jugador una clasificación de medio punto, 1.5, 2.5 o 3.5. Esto generalmente se hace sólo cuando al jugador no se le puede asignar una clase definida, y no debe ser considerada como la primera opción para el clasificador.

LA POSICION SENTADO Y LA ESTABILIDAD PELVICA

Los jugadores ajustan su posición en la silla de ruedas para maximizar su base de apoyo. Una base estable permite el máximo movimiento controlado del tronco arriba, optimizando así el uso de sus volúmenes de acción.

Los jugadores se dividen en dos categorías al considerar la estabilidad de la pelvis: Los que pueden estabilizar la pelvis de forma activa y los que tienen de confiar en su silla de ruedas para obtener estabilidad pasiva.

Estabilidad pélvica activa

Estabilización pélvica activa es cuando un jugador tiene suficiente control muscular en la parte inferior del tronco, cintura pélvica y caderas para mantener su pelvis en una posición sentada cuando mueve su tronco activamente en cualquiera o todos los planos de movimiento. Por lo general, un jugador con la estabilización pélvica activa jugará en un asiento relativamente plano, y necesitara poco apoyo de la silla de ruedas para mantener la estabilidad de la pelvis (Diagrama 4).

Estabilidad pélvica pasiva

La estabilidad pélvica pasiva es cuando un jugador no tiene suficiente control muscular en la parte inferior del tronco, cintura pélvica y caderas para mantener su pelvis en una posición sentada cuando mueve su tronco activamente en cualquiera o todos los planos de movimiento. Un jugador que cuenta con el apoyo externo de su silla de ruedas para mantener la estabilidad de su pelvis por lo general juega en un asiento que es significativamente inclinado de delante hacia atrás para crear un "cubo" de seguridad que mantiene la estabilidad pélvica (Diagrama 5).

<p>Los que tienen la capacidad de estabilizar activamente: 3.0 → 4.5</p>	<p>Los que dependen de la estabilidad pasiva: 1.0 → 2.0</p>
	
<p>Diagrama 4</p>	<p>Diagrama 5</p>

Es esta capacidad para fijar la pelvis que permite a los jugadores tener un mayor volumen de acción. Por tanto, así se hace la primera distinción en la clasificación de los jugadores.

CRITERIOS PARA DETERMINAR LA ELEGIBILIDAD BAJO LA REGULACION DE INCAPACIDAD MINIMA:

Con el fin de ser elegible para jugar al baloncesto en silla de ruedas en las competiciones organizadas bajo la jurisdicción de la IWBF un jugador que no tiene una incapacidad que pueda ser claramente identificada por simple observación tendrá su elegibilidad determinada utilizando los siguientes criterios:

a) Un jugador de baloncesto en silla de ruedas tiene una incapacidad física permanente que en el opinión de la Comisión de Elegibilidad de la IWBF reduce la función de las extremidades inferiores en un grado en que él no puede correr, girar o saltar a una velocidad y con control, seguridad, estabilidad y resistencia de un jugador sin incapacidad.

b) La incapacidad debe ser tal que pueda ser objetivamente comprobada por investigaciones médicas y/o paramédicas reconocidas, como la medición, rayos X, TAC, RMN, etc.

c) Las personas que han tenido remplazos de cadera o rodilla y han proporcionado una confirmación de la operación, de su médico o cirujano y con el apoyo de rayos X o TAC se considerará que cumplen los criterios de elegibilidad.

d) En caso de amputación, el requisito mínimo para la elegibilidad es la eliminación total de lo primero rayo de un pie:



e) En caso de una discrepancia de longitud de miembros inferiores el requisito mínimo para la elegibilidad es una diferencia de 6 cm en la longitud medida desde el trocánter mayor hasta el suelo en una radiografía en posición de pie.

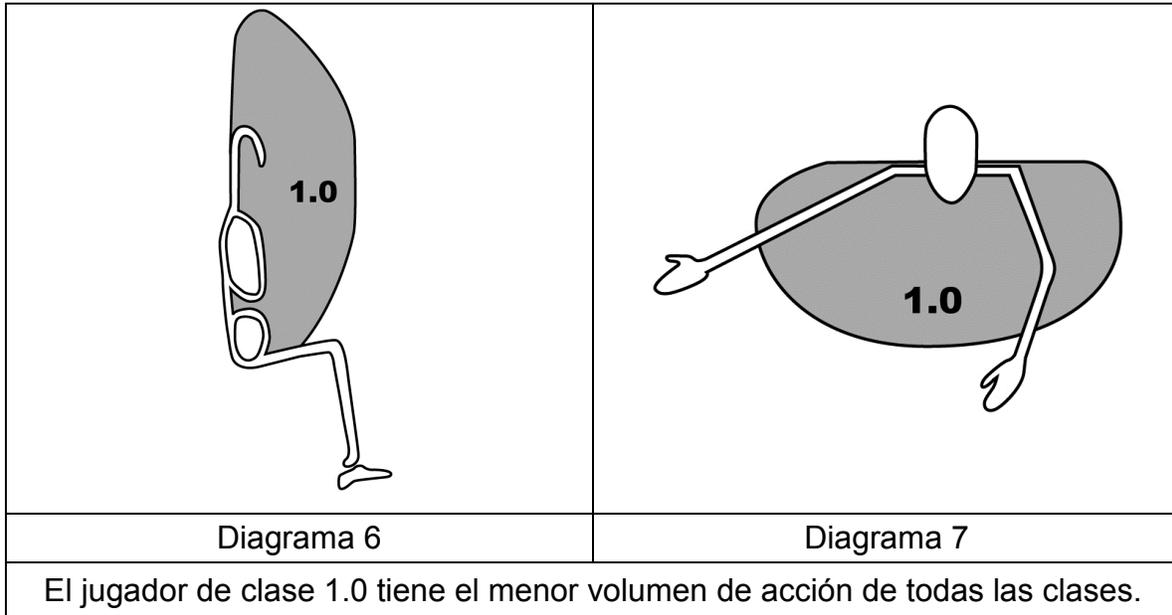
Por efectos de la clasificación de IWBF, grados de dolor no son considerados como discapacidades permanentes y medibles.

Un jugador que es elegible para jugar segundo los criterios de la IWBF recibirá una Ficha de Identificación de Jugador. En la primera competición oficial, con la presencia de un panel de clasificación el jugador será observado durante situaciones de entrenamiento y juego. Al final de la competición recibirá su Ficha de Clasificación con su clasificación oficial.

Los jugadores que tienen una incapacidad mínima y requieren una confirmación de su elegibilidad deben solicitar de antemano a la IWBF para su aprobación a jugar en torneos sancionados por la IWBF. Los detalles de este proceso están en el Reglamento Interno de la IWBF - Sección "F" Reglamento de Clasificación de Jugadores.

EL JUGADOR DE CLASE 1.0

Volumen de Acción:



El jugador de clase 1.0 no tiene volumen acción, ya sea en el plano frontal, vertical o lateral, por lo general como resultado de la parálisis de los músculos del tronco y de las piernas.

El jugador de clase 1.0:

- No puede sostener el balón con ambas manos extendidas delante de la cara, sin inclinar la cabeza y / o el tronco hacia atrás como un contrapeso.
- Es dependiente de la silla de ruedas y/o los brazos para apoyo en todos los planos de movimiento

Instalación en la silla de ruedas:

Como el jugador de clase 1.0 no tiene estabilidad pélvica activa, su asiento por lo general será inclinada de manera significativa hacia atrás para maximizar la estabilidad pasiva de la pelvis (ver diagrama 5 en la página 11).

- Las rodillas están más altas que las caderas, por lo general atadas en la silla de ruedas, con los pies fijados al reposapiés.
- La pelvis está frecuentemente atada a la silla de ruedas.
- El respaldo esta a la altura de las costillas, no demasiado apretado para permitir al tronco del jugador de ser suportado a cada lado por el respaldo.
- Puede utilizar un cinturón abdominal para fijar el tronco a la silla de ruedas.



Características de actividad:

El jugador de clase 1.0 se identifica principalmente por una movilidad pasiva del tronco en todas las actividades, que requiere el uso frecuente de las extremidades superiores para mantener y ajustar la posición del tronco.

Impulso:

Durante el impulso el jugador de clase 1.0 se apoya en el respaldo para mantener el equilibrio. Por lo general hace el impulso en una posición vertical.

- La cabeza y los hombros se mueven en un movimiento hacia adelante y hacia atrás para compensar la falta de movimiento del tronco y para ayudar a mantener el equilibrio.
- Por veces el jugador de clase 1.0 inclina el pecho sobre las rodillas y permanece en esta posición para hacer el impulso. Utilizara el apoyo de ambos brazos para volver a la posición vertical.

Frenar / girar:

Cuando frena rápidamente o gira deprisa el jugador de clase 1.0 muestra dificultad para mantener su tronco erguido y tratará de conservar su equilibrio utilizando su cabeza y sus hombros contra el respaldo de la silla como contrapeso.

- Al girar, por lo general colocara la mano libre sobre una rodilla.

Driblar:

El jugador de clase 1.0 por lo general dribla el balón al lado de la silla, cerca del tronco, haciendo esfuerzo para mantener el equilibrio mientras que este driblando y manejando la silla al mismo tiempo.

Pasar / recibir:

El jugador de clase 1.0 por lo general depende de la silla de ruedas para apoyo al pasar la pelota:

- Pases fuertes con dos manos hacia delante: inicia un movimiento hacia atrás de la cabeza y los hombros para mantener la posición vertical.
- Pases fuertes con una mano; utiliza la otra mano en la silla de ruedas para obtener ventaja y mantener la posición vertical. La falta de rotación del tronco limita la capacidad para generar fuerza en el pase.
- No puede girar para recibir un pase desde atrás al menos que esté estabilizado con una mano.

Tirar / rebotar:

El jugador de clase 1.0 se inclina hacia al respaldo para mantener el equilibrio cuando tira al cesto.

- Tiende a tirar con las dos manos, pero puede hacer un tiro con un único brazo.
- A menudo, después de tirar requieren apoyo de los brazos para permanecer en la posición vertical.



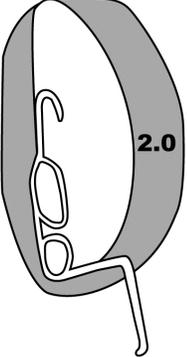
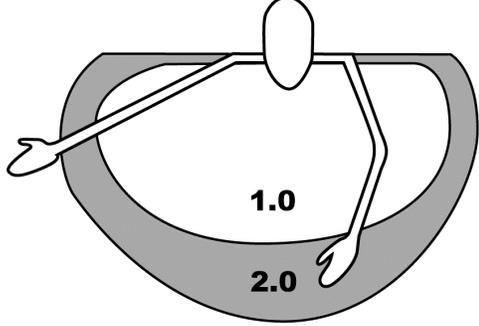
- Casi siempre va a recuperar el rebote con una mano mientras la otra está obligada a aferrarse a la silla de ruedas para mantener el equilibrio.
- Si el rebote llega justo encima de la cabeza podrá rebotear con ambas manos pero el más pequeño contacto hará con que el jugador pierda el equilibrio.

Contacto:

El jugador de clase 1.0 no puede mantener el equilibrio cuando el contacto se hace o volver a la posición vertical después de inclinarse hacia adelante sin la ayuda de sus extremidades superiores.

El JUGADOR DE CLASE 2.0

Volumen de Acción:

	
Diagrama 8	Diagrama 9
El jugador de clase 2.0 tiene un volumen de acción parcial en los planos vertical y frontal.	

El jugador de clase 2.0 tiene un volumen de acción parcial en los planos vertical y frontal pero no volumen de acción en el plano lateral generalmente debido a la parálisis de la parte inferior del tronco y los músculos de las piernas.

El jugador de clase 2.0:

- Es capaz de sostener la pelota con ambas manos extendidas delante de la cara sin inclinar la cabeza hacia atrás como un contrapeso.
- Es capaz de inclinar el tronco adelante a través de aproximadamente 45 grados y volver a la posición vertical sin la ayuda de los miembros superiores.
- No puede levantar el tronco de descansar en los muslos sin utilizar al menos un brazo a menos que esté sentado con las rodillas significativamente más altas que las caderas.
- Necesita una y a veces dos manos para volver a la posición vertical cuando su tronco está en desequilibrio a un lado.

Nota: Es importante saber que con las rodillas significativamente más altas que las caderas (buena instalación en la silla de ruedas) un jugador de clase 2.0 puede dar la apariencia de tener una función significativa en la parte inferior del tronco cuando no es el caso.

Instalación en la silla de ruedas: (ver diagrama 5 en la página 11)

Al igual que el jugador de clase 1.0, el jugador de clase 2.0 se basa en la estabilidad pasiva de la pelvis:

- El asiento de la silla de ruedas por lo general es inclinado hacia atrás de manera significativa.
- Las rodillas están más altas que las caderas, por lo general atadas con la silla de ruedas, con los pies sujetos en los reposapiés.
- La pelvis está a menudo sujeta a la silla de ruedas.



- El respaldo esta a la altura de la parte superior de la pelvis y, a menudo a la altura del borde inferior de las costillas, a menudo con el tejido aflojado para permitir que el tronco se repose en el respaldo para mejor estabilidad.

Características de actividad:

Impulso:

Cuando hace el impulso, lo jugador de clase 2.0 es capaz de inclinarse hacia adelante para ganar impulso y aumentar la potencia del impulso, pero la parte inferior del tronco no es utilizada activamente en la acción.

- La cabeza y los hombros a menudo serán mantenidos en una posición estática para compensar la falta de movimiento del tronco inferior.
- Con impulso fuerte el jugador de clase 2.0 es capaz de utilizar la parte superior del tronco significativamente, pero generalmente exhibe pérdida de estabilidad a nivel de la cintura.
- Con frecuencia utiliza un brazo en la parte frontal de la silla de ruedas o en las rodillas para volver a la posición vertical cuando esté totalmente flexionado hacia los muslos.

Frenar / girar:

Cuando se detiene rápidamente o quiere girar deprisa el jugador de clase 2.0 es capaz de estabilizar el tronco para evitar perder el equilibrio

- Puede inclinarse ligeramente hacia la dirección del pivote.
- En situaciones de frenado puede permanecer en una posición inclinada hacia delante pero no libera las manos hasta que el tronco esté recto.

Driblar:

El jugador de clase 2.0 normalmente dribla el balón a la altura de las ruedas delanteras, cerca de su silla de ruedas.

- Puede driblar delante de la silla de ruedas cuando esté suportado con la alta posición de las rodillas.
- A menudo hay una pérdida inicial de estabilidad cuando un jugador de clase 2.0 intenta hacer un impulse inicial con potencia máxima driblando simultáneamente.

Pasar / recibir:

Por lo general el jugador de clase 2.0 se basa en su silla de ruedas para apoyo al hacer pases fuertes:

- Los pases fuertes a dos manos adelante se realizan con poca pérdida de estabilidad. No utiliza la parte inferior del tronco para aumentar la potencia. Tiende a permanecer inclinado sobre el respaldo para obtener mejores resultados.
- Los pases fuertes con una mano se realizan generalmente con la mano opuesta aferrada en la silla de ruedas o en la pierna para ganar estabilidad y mantener la posición vertical.
- Tiene la capacidad de girar la parte superior del tronco para recibir un pase desde atrás cuando esté estabilizado por el respaldo de su silla.



Tirar / Rebotar:El jugador de clase 2.0 es capaz de inclinarse un poco hacia adelante para tirar al cesto pero más a menudo permanece en el respaldo, en especial para los tiros de largo alcance.

- Puede girar la parte superior de su tronco hacia la dirección del cesto si apoyado en su respaldo.
- Estará más cómodo para rebotar con una mano arriba, utilizando la mano libre para apoyo en la silla de ruedas, pero tiene la capacidad de utilizar dos manos para rebotear. Cuando utiliza dos manos para el rebote tiene una pérdida moderada de estabilidad que será significativa con el contacto.

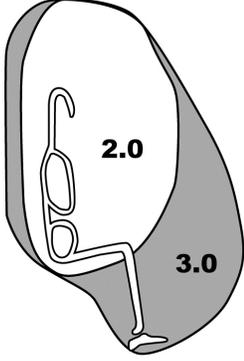
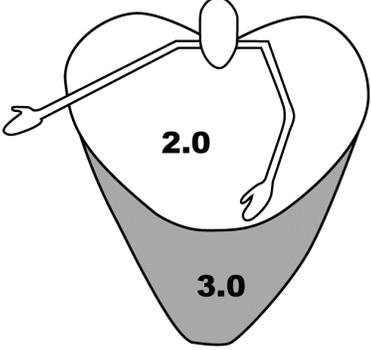
Contacto:

El jugador de clase 2.0 no puede mantener el equilibrio cuando el contacto se hace fuerte en su silla de ruedas, sobre todo cuando esté en acto de lanzamiento o rebote.

- Es capaz de volver a la posición vertical rápidamente con el uso de solo un brazo.

EL JUGADOR DE CLASE 3.0

Volumen de acción:

	
Diagrama 10	Diagrama 11
El jugador de clase 3.0 tiene un volumen de acción completo en los planos vertical y frontal, pero nada de volumen de acción en el plano lateral.	

El jugador de clase 3.0 tiene volumen de acción completo en los planos vertical y frontal, pero poco o nada de volumen de acción en el plano lateral, por lo general debido a la falta de estabilización en las caderas y muslos, ya sea por parálisis o alta amputación de ambas piernas.

- Tiene un buen volumen en el plano vertical con rotación activa del tronco superior e inferior.
- Es capaz de sostener el balón con ambas manos extendidas delante de la cara o sobre la cabeza sin pérdida de estabilidad del tronco y sin tener que utilizar la cabeza y/o los hombros como contrapeso.
- Es capaz de inclinar el tronco hacia delante hasta 90 grados a través del rango completo de la flexión, y volver a la posición vertical sin el uso de las extremidades superiores para apoyo.
- Al inclinarse a cualquier lado requiere al menos un brazo para volver a la posición vertical.

Instalación en la silla de ruedas: (ver el diagrama 4 en la página 11)

Como el jugador de clase 3.0 tiene una estabilidad activa en la pelvis, el asiento de la silla de ruedas generalmente está ligeramente inclinado hacia atrás para maximizar la estabilidad y el rendimiento de la silla de ruedas.

- Las rodillas están ligeramente más altas que las caderas, a menudo atados con la silla de ruedas, con los pies a menudo sujetos en los reposapiés.
- La pelvis está a menudo sujeta a la silla de ruedas.
- El respaldo es de baja altura, solamente arriba de la pelvis, y puede estar suelto o apretado, ya que no es utilizado para el apoyo del tronco, más para evitar que se mueva la pelvis en el asiento.



Características de actividad:

Impulso:

Al hacer el impulso el jugador de clase 3.0 es capaz de inclinarse hacia adelante utilizando el tronco para ganar impulso e aumentar la potencia en el empuje.

- La cabeza, los hombros y el tronco se mueven adelante y atrás como una sola unidad durante el impulso. No hay pérdida de estabilidad en el movimiento.

Frenar / girar:

Cuando se detiene rápidamente o gira con velocidad el jugador de clase 3.0 es capaz de:

- Utilizar su tronco de forma activa para evitar perder el equilibrio.
- Inclinarse hacia el pivote.
- Estabilizarse fácilmente en situaciones de frenado fuerte.
- Recuperar la posición vertical rápidamente cuando está inclinado hacia adelante.

Driblar:

El jugador de clase 3.0 dribla el balón delante o al lado de su silla, y es capaz de:

- Driblar de un lado a otro sin perder el equilibrio o el control del movimiento de impulso.
- Driblar delante de la silla de ruedas sin necesitar la mano libre para apoyo.
- Comenzar a driblar y alcanzar una velocidad máxima sin pérdida de estabilidad.

Pasar / recibir:

El jugador de clase 3.0 es capaz de pasar el balón sin apoyo de la silla de ruedas.

- Lleva a cabo pases fuertes con dos manos hacia adelante sin pérdida de estabilidad; el tronco se mueve hacia delante para obtener máxima potencia y impulso en el pase.
- Pases fuertes con una mano se realizan con la mano libre en posición de lanzamiento de jabalina. La rotación del tronco y el movimiento hacia adelante se utiliza para ganar impulso y potencia.
- El jugador de clase 3.0 es capaz de girar su tronco para recibir un pase desde atrás sin necesitar el apoyo en el respaldo de su silla.
- El jugador de clase 3.0 no puede recibir un pase ancho a un lado con dos manos; requiere la mano opuesta para mantener la estabilidad del tronco.

Tirar / Rebotar:

El jugador de clase 3.0 es capaz de inclinarse hacia delante fuerte para tirar al cesto.

- Puede girar el tronco hacia la dirección del cesto sin el apoyo de su respaldo.
- Es cómodo para rebotar con ambas manos.

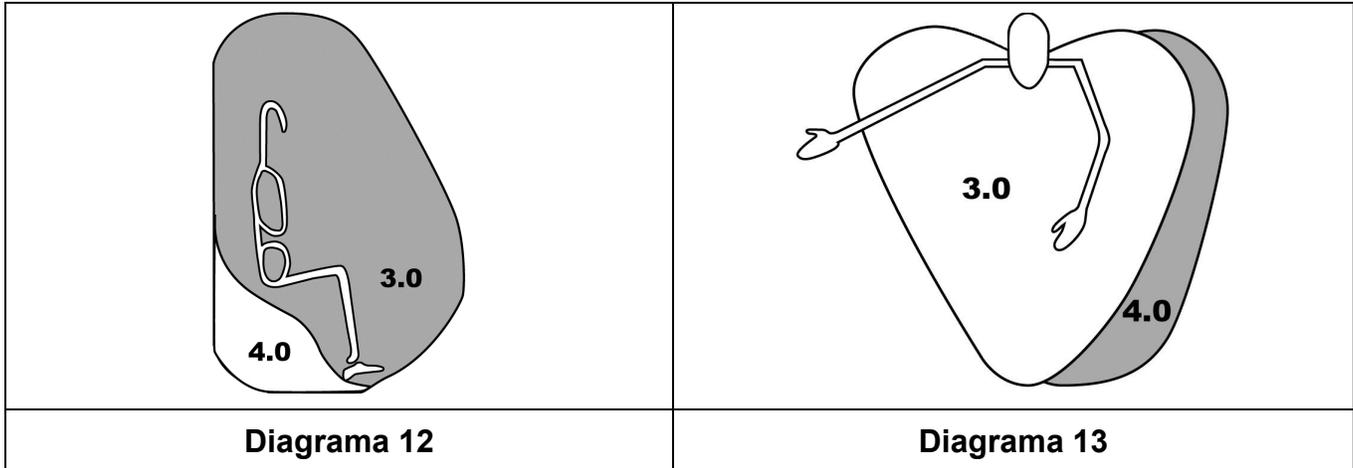
Contacto:

El jugador de clase 3.0 preserva el equilibrio en su silla de ruedas cuando se hace un contacto, principalmente desde adelante, cuando en acto de lanzamiento o de rebote

- Puede perder la estabilidad si el contacto en la parte delantera es muy fuerte.
- Pierde estabilidad si el contacto es lateral.
- Es capaz de volver a la posición vertical rápidamente sin el apoyo de sus manos excepto si en desequilibrio en el plano lateral.

EL JUGADOR DE CLASE 4.0

Volumen de acción:



El jugador de clase 4.0 tiene un volumen de acción completa en los planos vertical y frontal, y en el plano lateral es particularmente fuerte a un lado. Por lo general tiene algo de volumen a ambos lados, pero no es completo en ambas direcciones.

- Es capaz de sostener el balón con los brazos extendidos delante de la cara sin ninguna pérdida de estabilidad y sin necesidad de contrapesar, incluso en situaciones de contacto.
- Es capaz de inclinar el tronco a través del rango completo en la dirección adelante sin utilizar los brazos para volver a la posición vertical.
- Es capaz de inclinarse fuertemente hacia un lado en el plano lateral, y es capaz de inclinarse ligeramente hacia el lado débil.

Instalación en la silla de ruedas: (ver el diagrama 4 en la página 11)

Por lo general el asiento de la silla de ruedas está sólo ligeramente inclinado hacia atrás, a menudo nada, y configurado para permitir la máxima maniobrabilidad y velocidad.

- El respaldo es bajo, y no es necesario para estabilidad.
- Se tienen agarrando los muslos a la silla para maximizar la fuerza hacia los lados.



Características de actividad:

Impulso / Girar / Frenar:

Igual que los jugadores de clase 3.0, el jugador de clase 4.0 es capaz de utilizar su tronco para ganar impulso en los movimientos de impulso, de giro y de frenado.

- No pierde el equilibrio en cualquiera de estas acciones, incluso en situaciones de contacto.
- Tiene movimientos fuertes del tronco con todas las maniobras de la silla de ruedas.

Driblar:

El jugador de clase 4.0 dribla el balón hacia un lado o al frente de la silla con facilidad.

- Es capaz de driblar y cambiar de lado sin perder el equilibrio.
- Es capaz de mantener el drible en situaciones de contacto.

Pasar / recibir:

El jugador de clase 4.0 es capaz de pasar con una o dos manos sin necesitar el apoyo de su silla de ruedas.

- Pases fuertes con dos manos hacia adelante se llevan a cabo sin pérdida de estabilidad. El movimiento hacia delante del tronco se utiliza para obtener máxima potencia y fuerza en el saque.
- Pases fuertes con una mano se realizan con la mano libre en posición de lanzamiento de jabalina. La rotación del tronco y/o el movimiento hacia adelante se utiliza para ganar fuerza y potencia.
- Es capaz de girar su tronco para recibir un pase desde atrás sin que sea necesario el apoyo del respaldo de su silla de ruedas.
- Puede recibir un pase ancho a un lado del cuerpo con las dos manos a su lado fuerte, pero requiere el uso de la mano opuesta para mantener la estabilidad del tronco al coger un pase hacia su lado débil.
- Es capaz de recibir un pase abajo del nivel del asiento fácilmente a su lado fuerte, pero pierde el equilibrio cuando intenta hacerlo a su lado débil.

Tirar / Rebotar:

El jugador de clase 4.0 es capaz de inclinarse fuerte hacia delante para tirar al cesto, sobre todo para los tiros de largo alcance.

- Puede girar el tronco hacia la dirección del tiro sin apoyo del respaldo de su silla.
- Esta cómodo cuando rebota con ambas manos, sin el apoyo en lo respaldo.
- Capaz de inclinarse fuertemente hacia un lado para recuperar un rebote con dos manos.

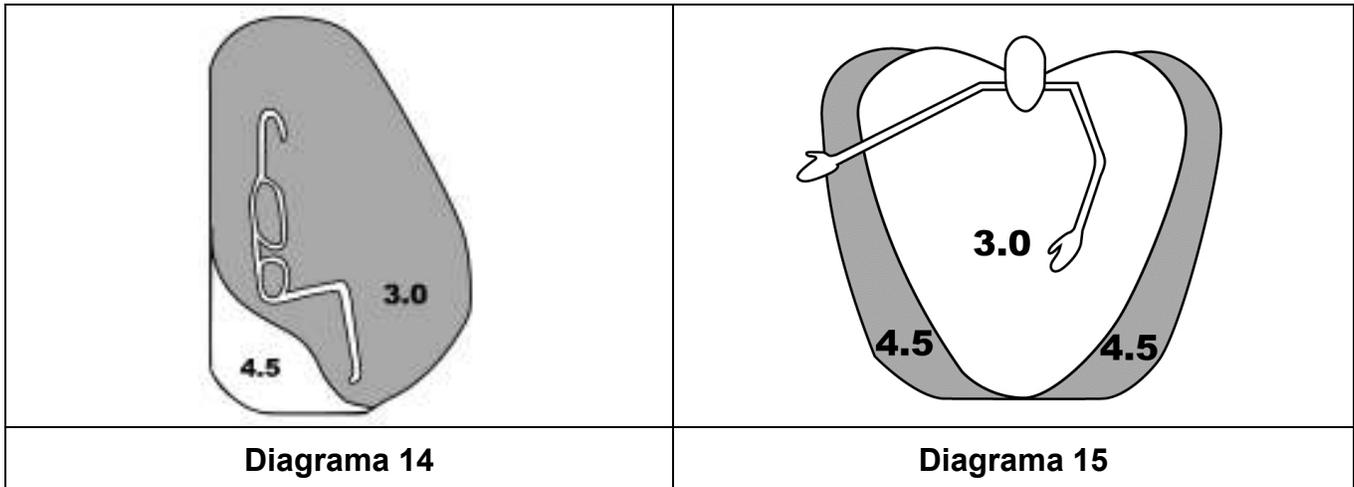
Contacto:

El jugador de clase 4.0 mantiene el equilibrio en situaciones de contacto frontal fuerte cuando en acto de lanzamiento o rebote.

- Puede perder el equilibrio si el contacto ocurre hacia su lado débil y es fuerte.
- Es capaz de volver a la posición vertical rápidamente sin el uso de sus manos.

EL JUGADOR DE CLASE 4.5

Volumen de Acción:



El jugador de clase 4.5 tiene volumen de acción completo en todos los planos, con ninguna debilidad significativa en ninguna dirección.

Características de actividad:

El jugador de clase 4.5 tiene todos los atributos del jugador de clase 4.0, pero es capaz de controlar lo movimiento a ambos lados de su silla de ruedas. No tiene ningún lado débil o fuerte.

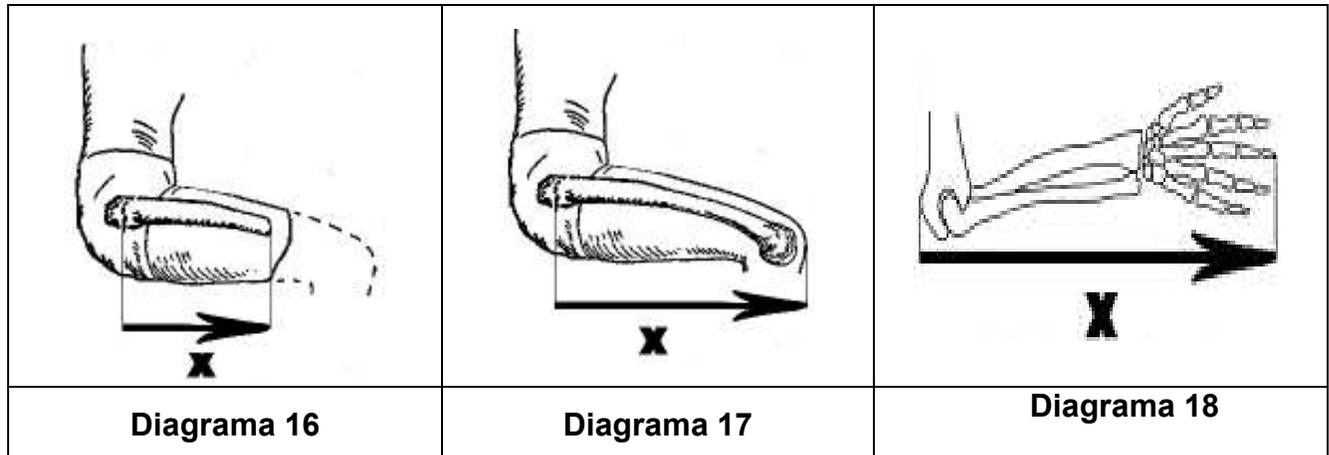
EL JUGADOR CON AMPUTACIONES DE MIEMBROS INFERIORES:

Los jugadores con amputaciones de las extremidades inferiores se clasifican generalmente por definición. Las definiciones se basan en como la disminución de longitud del muñón conduce a una disminución del volumen de acción.

Es importante señalar que estas definiciones deberían usarse sólo como una guía. Hay otros factores que deben tenerse en cuenta en la evaluación de un jugador con amputación de extremidades inferiores: función del muñón reducida, restricciones en las articulaciones, etc.

Sólo los amputados por encima de la rodilla deben ser medidos. La longitud del muñón se establece en la siguiente manera:

1. El muñón encima de la rodilla de un atleta se mide desde el trocánter mayor hasta la extremidad ósea del muñón (Diagrama 16).
2. Esta longitud se compara con "X":
 - Si el atleta tiene una sola amputación arriba de la rodilla, "X" se obtiene mediante la medición del otro muslo, medida del trocánter mayor hasta la rodilla (Diagrama 17).
 - Si el atleta tiene doble amputación encima de las rodillas "X" se obtiene mediante la medición de la longitud del antebrazo desde la parte posterior del codo hasta la punta del dedo más largo (Diagrama 18).



- Si el muñón por encima de la rodilla es mayor que 2/3 de "X" ofrece suficiente influencia para inclinarse hacia el mismo lado y volver a la posición vertical sin ayuda de sus extremidades superiores. Aisladamente tal amputación no conduce a una reducción en el volumen de acción.
- Si el muñón por encima de la rodilla es 2/3 o menos de "X" no proporciona al atleta suficiente ventaja a inclinarse al mismo lado y volver a la posición vertical sin ayuda de sus extremidades superiores. En este caso se identifica una pérdida del volumen de acción.



- Varios otros tipos de amputaciones conducen a una disminución del volumen de acción.
- La tabla en la siguiente página ilustra las clases generalmente atribuidas a los jugadores con diversos niveles de amputación de extremidades inferiores.
- En la tabla, "ER" se refiere a "encima de la rodilla" y "AR" se refiere a "abajo de la rodilla".



Clase 4.5

Uno AR	Uno ER > 2/3	Doble AR estabilizado	Doble AR estabilizado	Uno AR estabilizado Uno ER > 2/3

Clase 4.0

Uno ER < 2/3 Incluida desarticulación de cadera	Doble AR no estabilizado	Doble ER Ambos > 2/3	Uno ER > 2/3 Uno AR no estabilizado	Uno ER < 2/3 Uno AR estabilizado

Clase 3.5

Hemipelvectomia	Uno ER < 2/3 Uno ER > 2/3	Uno ER < 2/3 1 AR no estabilizado	Uno hemipelvectomia Uno AR estabilizado	

Clase 3.0

Doble ER ambos < 2/3	Uno AR no estabilizado Uno hemipelvectomia	Uno ER > 2/3 Uno hemipelvectomia		

Puede ser menos de clase 3.0

Doble ER < 1/3	Uno ER < 2/3 Uno hemipelvectomia	Doble desarticulación de caderas		



EL JUGADOR CON INCAPACIDAD EN LOS MIEMBROS SUPERIORES

En años recientes ha habido un aumento significativo en el número de jugadores de baloncesto en silla de ruedas que presentan limitaciones significativas de las extremidades superiores.

La clasificación de estos jugadores representa un nuevo desafío para los clasificadores, y para dificultar, no existe una fórmula fácil, ya que cada jugador es diferente y su capacidad funcional debe ser evaluada de manera individual.

En primer lugar, independientemente de la discapacidad en las extremidades superiores, el jugador debe cumplir con los criterios de elegibilidad de la IWBF para todos los jugadores, ya que deben ser clasificados de acuerdo primero con su discapacidad en las extremidades inferiores. Cualquier jugador que tenga una alteración sólo de las extremidades superiores no cumple los requisitos para ser clasificado de acuerdo con los reglamentos de la IWBF.

Para clasificar el jugador con limitaciones en los miembros superiores, es necesario que en primer lugar se asigne al jugador una clase en función de los miembros inferiores y del tronco. Es decir, el jugador será clasificado sin tener en cuenta su incapacidad en los miembros superiores. Esto proporciona un punto de partida consistente para todos los jugadores.

Los clasificadores entonces deben tener en cuenta la gravedad y la importancia de las limitaciones en las extremidades superiores cuando el jugador está en una situación de juego. Los factores importantes a tener en cuenta son la forma en la que las limitaciones de las extremidades superiores pueden afectar el volumen de acción, impulso, frenar, girar, rebotar, pasar, recibir y tirar al cesto.

El clasificador debe decidir el grado de desventaja funcional que la incapacidad del miembro superior crea para el jugador, cuando se compara con otros jugadores en su clase de tronco. El clasificador debe considerar cómo el jugador con incapacidad del miembro superior sería capaz de competir en una situación de confrontación "uno a uno", teniendo en cuenta todos los aspectos ofensivos y defensivos del juego.

Esto permite a los clasificadores evaluar el verdadero impacto de la incapacidad del miembro superior y asignar al jugador la clase que mejor se equipara a su capacidad funcional en la cancha.

Puede suceder que las limitaciones de las extremidades superiores de un jugador no produzca un cambio en su clase de tronco, o puede ser reducida por varios puntos. La decisión final debe garantizar que ningún jugador tiene ventaja o desventaja por la clasificación del jugador con incapacidad en los miembros superiores y que todos seguirán compitiendo en un nivel justo para todos.



INFLUENCIA DE LA INSTALACIÓN EN LA SILLA DE RUEDAS SOBRE LA CLASIFICACION:

Los jugadores deben ser animados a experimentar con su instalación en la silla de ruedas para optimizar su capacidad de juego. Esto debe incluir el ajuste de la posición del asiento y ataduras para adaptarse mejor a cada necesidad particular.

Los jugadores no deberán ser penalizados con una clasificación más alta por la adopción de la mejor posición posible en su clase. Tampoco debe ser atribuida una clasificación inferior por la adopción de una mala posición en la silla, que no dé soporte a su capacidad funcional.

Al observar a un jugador con una mala posición sentada, el clasificador debe intentar prever cómo el jugador estaría en su posición óptima.

Al clasificar recordarse que un cinturón es una estructura pasiva y no puede sustituir a un músculo paralizado o miembro ausente. En la mayoría de los casos una atadura sólo añadirá seguridad y estabilidad al jugador. Adición de una atadura no quiere decir que el jugador tiene que cambiar de clase o no puede jugar con una diferente instalación a la que se indica en su ficha de juego.

Todos los jugadores con amputaciones de las extremidades inferiores - ya sea doble amputaciones abajo de la rodilla o una combinación de una amputación por encima y otra por abajo de la rodilla - no puede utilizar una atadura y/o otra forma de estabilización abajo de las rodillas a menos que este indicada en su ficha de juego, ya que afecta a su clasificación.

Como resultado la instalación en la silla de todos los jugadores con doble amputaciones de las extremidades inferiores debe ser claramente identificada en su ficha de juego para demostrar si juegan con una atadura y/o otra forma de estabilización por abajo de la rodilla.



CONCLUSIÓN

Este manual ha sido escrito para delinear los fundamentos de clasificación de jugadores de la IWBF. No pretende sustituir la asistencia a cursos o el tiempo dedicado al trabajo con clasificadores experimentados.

IWBF lleva a cabo cursos de clasificación donde los candidatos pueden obtener su certificación y mejorar su comprensión del sistema a través de la utilización de material de apoyo oficial, experiencia práctica en el uso de una silla de ruedas, observación dirigida y trabajar con los clasificadores experimentados y jugadores.

La clasificación es una parte importante del juego de baloncesto en silla de ruedas, pero no debe dominar el juego. Clasificación, mientras que siendo estricta y adherirse a las normas y reglamentos, debe ser discreta y siempre respetuosa del jugador como individuo.

Cualquier conversación con los jugadores es considerada como confidencial y los clasificadores no deben discutir datos personales de los jugadores con otros que no tienen derecho a esta información.

Para mejorar, es vital ver baloncesto en silla de ruedas lo más posible. Construya su propia base de datos mental de jugadores, de forma a tener una base para comparar a los jugadores nuevos a los que ya han clasificado. De esta manera será más claro en la definición de las clases.

Recuerde, hay siempre personas dispuestas a ayudarle con su aprendizaje, la mayor parte los jugadores que hacen de este un gran deporte.

Disfrute.



ANEXO 1

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA IWBF

1. Por la presente confirmo que estoy de acuerdo de ser regido por la Constitución y Reglamento Interno de la IWBF.
2. Estoy familiarizado con el Libro Oficial de Reglas, el Manual de Clasificación Oficial de Jugadores y las sanciones para las competiciones oficiales de IWBF. Estoy de acuerdo en que:
 - a. Voy a cumplir con estas Reglas y Reglamentos;
 - b. Voy a aceptar la autoridad de la IWBF en cuestiones relacionadas con las competiciones de la IWBF.
3. Siempre me esforzaré por:
 - a. Respetar a todos los jugadores, entrenadores, clasificadores, árbitros, voluntarios y espectadores de la IWBF.
 - b. Actuar de una manera que traerá respeto al deporte del baloncesto en silla de ruedas.
 - c. Respetar la confidencialidad cuando se trata de asuntos personales de individuos.
 - d. Llevar a cabo mis obligaciones en nombre de la IWBF con total imparcialidad.
4. Estoy de acuerdo en ayudar a la IWBF en su lucha contra:
 - a. El uso ilegal de drogas en el deporte
 - b. Todos los tipos de acoso sexual
 - c. Todas formas de prejuicios políticos, religiosos o nacionalistas.
5. Estoy de acuerdo que cualquier discrepancia que surja entre mí y la IWBF que no pueda resolverse amistosamente y se mantenga una vez agotados los procedimientos previstos en el Reglamento Interno de la IWBF, se resolverá finalmente por un tribunal compuesto de acuerdo con el Estatuto y el Reglamento del Tribunal de Arbitraje Deportivo, Lausanne, con exclusión de todo recurso a los tribunales ordinarios. Las partes se comprometen a cumplir con el Estatuto y Reglamentos y aceptar de buena fe el laudo dictado y de ninguna manera obstaculizar su ejecución.



ANEXO 2

Lista de Registro de Equipo

ORGANIZACION NATIONAL:

COLORES DE UNIFORMES:

Visitado: Camiseta

Pantalones

Visitante: Camiseta

Pantalones

#	JUGADOR (APELLIDO, Nombre)	CLASE PROPUESTA	FECHA DE NACIMIENTO DD/MM/AA	IWBF ID # cuando disponible	M/F
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
PERSONAL (APPELLIDO, Nombre)			RESPONSABILIDAD		
1					MANAGER
2					ENTRENADOR
3					
4					
5					
6					
7					

Un máximo de 7 personas puede ser incluido en el formulario de registro del equipo. Todo el personal debe estar acreditado para sentarse con el equipo en la cancha



ANEXO 3

IWBF JUGADOR
FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN

Yo, como miembro de una Organización Nacional de Baloncesto silla de ruedas y un participante en un autorizado o reconocido evento de la Federación Internacional de Baloncesto en Silla, por la presente reconozco y acepta lo siguiente:

1. Doy mi consentimiento para el uso por IWBF de fotografías de mí tomadas durante las competiciones de la IWBF.
2. Yo certifico que la información que he proporcionado es correcta.

(Imprimir)Apellido

Primer nombre

Fecha de nacimiento (día / mes / año)

País de Nacimiento

Nacionalidad actual

Número de pasaporte

Firma (o, si es un menor, firma del tutor legal)

Fecha



ANEXO 4

PROCEDIMIENTOS DE APLICACION

Los procedimientos siguientes se describen en el Reglamento Interior de de la IWBF - Sección F (Clasificación):

- Procedimiento para la solicitud de elegibilidad bajo criterios de incapacidad mínimo.
- Procedimiento para solicitar una revisión de la decisión del Panel de incapacidad mínima
- Procedimiento para solicitar una revisión de la clasificación de un jugador

Para más información sobre estos procedimientos, consulte los reglamentos Internos actuales disponibles en el sitio web de la IWBF: www.iwbf.org