

MANUAL DE CLASIFICACIÓN DEL JUGADOR DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

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



ESTE MANUAL ES PUBLICADO POR LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS

(IWBF) (fundado en 1973)

© Copyright: IWBF

Editado por: IWBF

Traducido por Anne Lachance, clasificadora internacional, Canadá, Regina Costa, clasificadora internacional, Portugal y Roberto Sanchez Franks, clasificador internacional, Argentina

Versión: Ver # 1 2014

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
70 Dunkirk Drive, 203
Winnipeg, MB, Canadá
R2M 5R4
Teléfono: 1-204-632-6475
Fax: 1-204-415-6515
Correo electrónico: iwbfsecretariat@aol.com
Correo electrónico: iwbfsecretariat@shaw.ca
Skype: iwbfmaureen
Sitio Web: <http://www.iwbf.org>

Comisión de Clasificación de la IWBF

Presidente: Don Perriman, Australia

Miembros: Regina Costa, Portugal
Jayne Marie Chilutti, Estados Unidos
Eduardo DeGaray, México
Loleta Kridge, Sudáfrica
Anne Lachance, Canadá
Bartosz Molik, Polonia

Miembro ex-oficio Ulf Mehrens, IWBF Presidente, Alemania
Maureen Orchard, 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 CONCEPTO DE LA ESTABILIDAD PÉLVICA	11
LOS CRITERIOS PARA LA ELIGIBILIDAD	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	22
EL JUGADOR DE CLASE 4.5	25
EL JUGADOR CON AMPUTACIONES DE MIEMBROS INFERIORES	26
EL JUGADOR CON DISCAPACIDAD EN LOS MIEMBROS SUPERIORES	29
INFLUENCIA DE LA INSTALACIÓN EN LA SILLA DE RUEDAS	30
CONCLUSIÓN	31

** Nota: Para los efectos de esta guía y para simplificar el texto todas las referencias al género serán masculino. Se entiende que los atletas pueden ser masculinos o femeninos.*

DIAGRAMAS

DIAGRAMA 1	EL PLANO VERTICAL	9
DIAGRAMA 2	EL PLANO FRONTAL	9
DIAGRAMA 3	EL PLANO LATERAL	9
DIAGRAMA 4	ESTABILIDAD ACTIVA DE LA PELVIS	11
DIAGRAMA 5	ESTABILIDAD PASIVA DE LA PELVIS	11
DIAGRAMA 6	AMPUTACION DEL PRIMER RAYO DEL PIE	12
DIAGRAMA 7 y 8	VOLUMEN DE ACCION - CLASE 1.0	13
DIAGRAMA 9 y 10	VOLUMEN DE ACCION - CLASE 2.0	16
DIAGRAMA 11 y 12	VOLUMEN DE ACCION - CLASE 3.0	19
DIAGRAMA 13 y 14	VOLUMEN DE ACCION - CLASE 4.0	22
DIAGRAMA 15 y 16	VOLUMEN DE ACCION - CLASE 4.5	25
DIAGRAMA 17, 18 y 19	MEDIDAS DEL MIEMBRO INFERIOR	26

ANEXOS

ANEXO 1	CÓDIGO DE ÉTICA DE LA IWBF	32
ANEXO 2	LISTA DE REGISTRO DE EQUIPOS	33
ANEXO 3	FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN DE ATLETAS	34
ANEXO 4	PROCEDIMIENTOS DE APLICACIÓN	35

INTRODUCCIÓN

La clasificación de baloncesto en silla de ruedas es la agrupación de jugadores en 8 clases (categorías), basado en la capacidad física del jugador para ejecutar los movimientos fundamentales del baloncesto en silla de ruedas; empujar la silla, frenar y girar, driblar, tirar al cesto, pasar, atrapar, rebotar, inclinar la silla sobre una rueda y reaccionar a los contactos.

Para ser elegible para jugar al baloncesto en silla de ruedas bajo la jurisdicción de la IWBF un jugador debe tener una discapacidad física permanente que, en opinión de la IWBF, reduzca 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 requerido en un jugador sin discapacidad.

A los jugadores de la IWBF se les asigna una clasificación entre 1.0 y 4.5, en incrementos de medio puntos. Estas clasificaciones (valores) son los "puntos de juego" del jugador. En ningún momento del juego el total de los puntos de clasificación de los cinco jugadores en la cancha deben exceder los 14 puntos. Menos puntaje si es permitido.

Al disponer este sistema de clasificación y sus correspondientes normas para los equipos, la IWBF iguala el potencial funcional de cada equipos y asegura que el resultado de cualquier partida esté directamente relacionado con la capacidad atlética y la habilidad de los jugadores y no sus grados de discapacidades.

El propósito de la clasificación de jugadores de baloncesto en silla de ruedas es entonces el de asegurar que todos los jugadores elegibles tengan el mismo derecho y oportunidad de ser un miembro integral de un equipo. Para lograr este propósito la clasificación tiene dos componentes principales:

1. Determinar la elegibilidad de los atletas para jugar al baloncesto en silla de ruedas bajo la jurisdicción de la IWBF;
2. Reunir los atletas con función similar en clases para la competición

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.

Este manual es una recopilación de la obra y el pensamiento de muchas personas, y donde se incluyen todos los aspectos de nuestro juego en la última década (jugadores, entrenadores, administradores y seguidores). Sin embargo hace falta agradecer especialmente a cuatro personas que en las últimas cuatro décadas han mostrado el camino: Horst Strohkendl (GER), pionero, promotor y autor de la clasificación funcional de baloncesto en silla de ruedas, Sir Phil Craven (GBR), ex presidente de la IWBF y Presidente de la Comisión de clasificación de 1984 -1988, Bernard



Courbariaux (FRA), presidente de la Comisión de Clasificación IWBF 1988-1998 y Don Perriman (AUS), Presidente de la Comisión de clasificación desde 1988.

Este manual es una introducción y guía. Todo aquellos 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:

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 organizado por la IWBF, y que cuente con un Panel de Clasificación de Jugadores designados oficialmente. Un nuevo jugador debe ser preparado para presentar pruebas, documentando su clasificación propuesta a petición del panel. Es responsabilidad de la Federación Nacional del jugador de asegurar que un jugador es elegible bajo los reglamentos de la IWBF anteriormente a la participación del jugador en un torneo.

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) deben presentar una lista del registro del equipo que contenga todos los nombres de sus jugadores, números de camiseta, fecha y lugar de nacimiento, y las clasificaciones existentes y propuestas.

Una vez en el lugar de la competencia, antes del inicio del torneo y antes del entretenimiento de observación se programa una reunión de verificación. Durante esta reunión, un representante del equipo confirma que la información del equipo es correcta con un miembro del Panel de Clasificación.

Al día siguiente los nuevos jugadores son observados por el Panel de Clasificación, durante el entrenamiento de observación del equipo antes del comienzo propio del torneo. Durante esta práctica el panel puede optar de charlar con un nuevo jugador del porque de su clasificación propuesta para identificar los factores que puede influir su decisión. Al final del entrenamiento, el Panel de Clasificación confirma las clasificaciones propuestas o asigna clasificaciones apropiadas para a 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 partido 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, no será emitido el carnet o ficha 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:

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

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

Cada clase tiene características distintas y exclusivas que el clasificador busca para tomar decisiones. Estas características son evidentes en las habilidades del 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 terminología más 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:

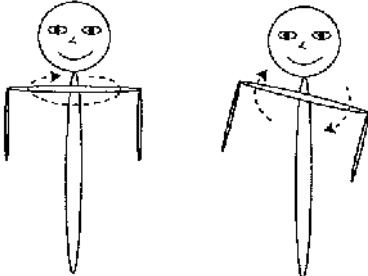
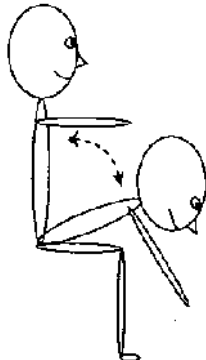
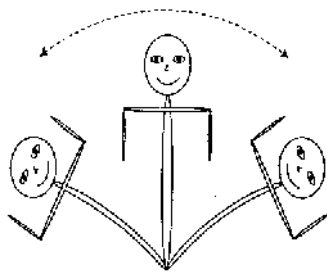
El límite al que un jugador puede mover su tronco voluntariamente en cualquier dirección, y volver con control a la posición vertical sin apoyo en la silla de ruedas o uso de las extremidades superiores para ayudar al movimiento. El volumen de acción incluye todas las direcciones, y describe la posición del balón como si el jugador estaba sosteniendo el balón con ambas manos.

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

El plano vertical: Girar el tronco para la izquierda o derecha, mientras mantenemos la 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).

Plano Vertical	Plano Frontal	Plano Lateral
		
<p>Diagrama 1 Rotacion</p>	<p>Diagrama 2 Movimiento hacia adelante</p>	<p>Diagrama 3 Movimiento lateral</p>

Los jugadores de cada clase tienen diferentes volúmenes de acción. En resumen, el volumen de acción típica para cada clase es el siguiente:

El jugador de clase 1.0:

- No tiene ningún movimiento activa del tronco en el plano vertical (rotación).
- Tiene poco o ningún movimiento controlado del tronco en el plano frontal.
- No tiene ningún movimiento controlado del tronco en el plano lateral .
- Cuando se produce un desequilibrio necesitan sus brazos para volver a la posición vertical.

El jugador de clase 2.0:

- Tiene rotación activa de la porción superior del tronco pero ningún rotación de la porción inferior.
- Tiene movimientos parcialmente controlados de la porción superior del tronco hacia adelante.
- No tiene ningún movimiento del tronco en el plano lateral.

El jugador de clase 3.0:

- Tiene movimiento completo del tronco en el plano vertical.
- Tiene movimiento completo del tronco en el plano frontal, hacia adelante.
- No tiene ningún movimiento controlado del tronco en el plano lateral.

El jugador de clase 4.0:

- Tiene movimiento completo del tronco en el plano vertical.
- Tiene movimiento completo del tronco en el plano hacia adelante.
- Tiene movimiento completo del tronco hacia un lado, pero por lo general tiene dificultad con el movimiento controlado hacia el otro un lado, debido a limitaciones en un miembro inferior.

El jugador de clase 4.5:

- Tiene movimiento completo del tronco en el plano vertical.
- Tiene movimiento completo del tronco en el plano hacia adelante.
- Tiene movimiento completo del tronco en el plano lateral.

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.

EL CONCEPTO DE 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, optimizando así el uso de sus volúmenes de acción.

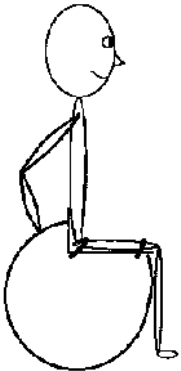
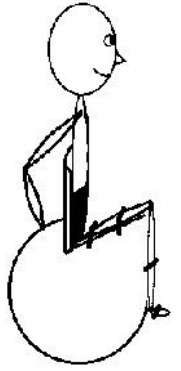
Los jugadores se dividen en dos categorías al considerar la estabilidad de la pelvis: Los que pueden estabilizar la pelvis de forma activa y los que tienen que confiar en su silla de ruedas para obtener estabilidad pasiva. Es la capacidad de estabilizar la pelvis lo que le permite a un jugador el aumentar su volumen de la acción. Es por esta razón que unos de las primeras observaciones que un clasificador hará es la instalación en su silla de ruedas.

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 una posición vertical. Los jugadores con estabilidad pélvica activa normalmente se le asignará una clase de 3.0 o superior (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. Por lo general un jugador con la estabilidad pélvica pasiva será sentado en un asiento que es significativamente inclinado de delante hacia atrás y precisa del apoyo externo de su silla de ruedas para mantener una posición vertical. Los jugadores con estabilidad pélvica pasiva normalmente se le asignará una clase de 2.5 o inferior (Diagrama 5).

Los que tienen la capacidad de estabilizar activamente: 3.0 4.5	Los que dependen de la estabilidad pasiva: 1.0 2.0
	
Diagrama 4	Diagrama 5

CRITERIOS DE ELEGIBILIDAD:

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 discapacidad en los miembros inferiores que pueda ser claramente identificada por simple observación tendrá que solicitar la consideración de su elegibilidad a la IWBF. Los detalles de este proceso están en los Reglamentos Internos IWBF - Sección "F" Reglamentos sobre la clasificación de jugadores de baloncesto en silla de ruedas..

Su Elegibilidad será determinada utilizando los siguientes criterios:

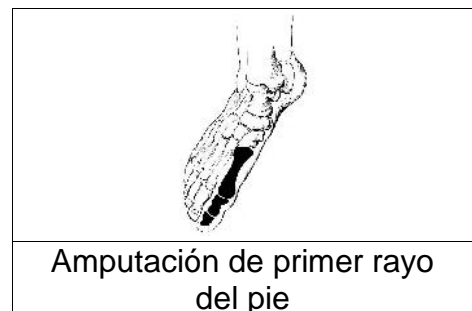
a) Un jugador de baloncesto en silla de ruedas tiene una discapacidad física permanente que en la opinión de la Comisión de Elegibilidad de la IWBF reduce la función de las extremidades inferiores en un grado en que él no puede correr, girar o saltar a una velocidad y con control, seguridad, estabilidad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

b) La discapacidad 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 del 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.

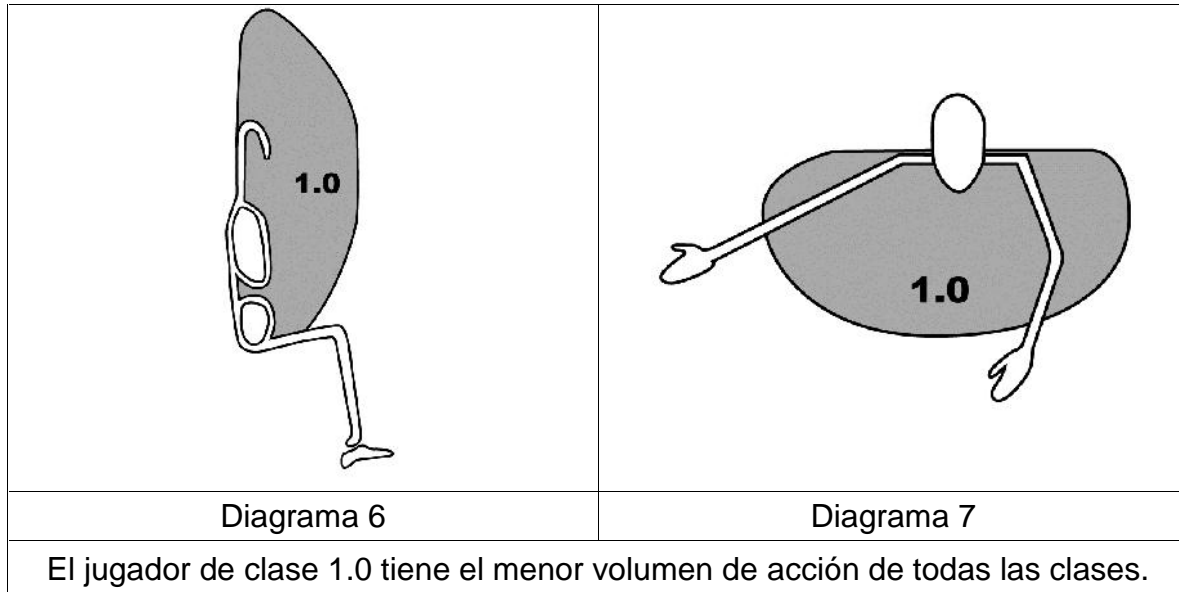


Para los efectos de la clasificación de la IWBF, grados de dolor no son considerados como discapacidades permanentes y medibles.

Un jugador que es elegible para jugar según los criterios de la IWBF recibirá una carta confirmando su elegibilidad. En la primera competición oficial con la presencia de un panel de clasificación, el jugador presentará su clasificación propuesta y será observado durante situaciones de entrenamiento y juego. Al final de la competición recibirá su Ficha o carnet de Clasificación con su clasificación oficial.

EL JUGADOR DE CLASE 1.0

Volumen de Acción:



El jugador de clase 1.0 tiene un volumen acción mínimo o nulo, ya sea en el plano frontal, vertical o lateral.

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 usar como 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 inclinado de manera significativa hacia atrás para maximizar la estabilidad pasiva de la pelvis (ver diagrama 5 en la página 11).

Una instalación típica puede incluir:

- Rodillas están más altas que las caderas;
- Respaldo a la altura de las costillas, no demasiado apretado para permitir al tronco del jugador de posicionarse entre las lateral del respaldo para mejorar la estabilidad;
- Faja abdominal para fijar el tronco a la silla de ruedas.
- Pelvis, piernas y pies atados en la silla de ruedas.

Características de los Movimientos en el Baloncesto:

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 empuja en una posición vertical.
- La cabeza y los hombros a menudo 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.
- A veces el jugador de clase 1.0 reposa 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.
- Al frenar puede que el jugador trate de conservar su equilibrio empujando su cabeza y sus hombros contra el respaldo de la silla como contrapeso.
- Al gira puede que el jugador trate de ayudar, con el peso de su tronco empujando hacia la dirección opuesta del pivote llevando su cabeza y hombros contra el lado opuesto del giro como contrapeso.
- En ambas acciones se puede observar que el jugador se sostiene a su silla para regresar a una position vertical.

Driblear:

- El jugador de clase 1.0 por lo general driblea 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 que usa de apoyo al pasar la pelota:
- Pases fuertes con dos manos hacia delante se realizan haciendo un movimiento hacia atrás de la cabeza y los hombros para mantener la posición vertical.
- Pases fuertes con una mano a menudo se realizan utilizando la mano opuesta para aferrarse a la silla de ruedas o en la pierna para mantener la posición vertical. La falta de rotación del tronco limita la capacidad para generar fuerza en el pase.

- Un jugador de clase 1.0 sólo puede girar pasivamente su tronco para recibir un pase detrás de su espalda, estabilizando su tronco con la mano opuesta.

Tirar / rebotar:

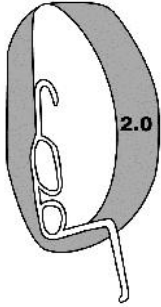
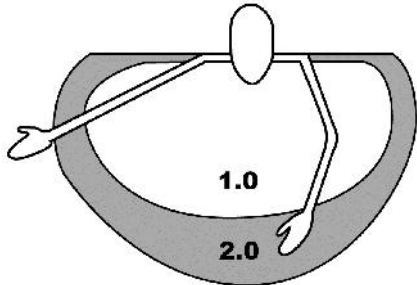
- El jugador de clase 1.0 por lo general se apoya sobre el respaldo de su silla como contrapeso para mantener el equilibrio cuando tira al cesto.
- A menudo, pierde el equilibrio después de tirar y requiere un apoyo de uno o dos brazos para permanecer en la posición vertical.
- Tiende a tirar con las dos manos, pero puede hacer un tiro con un único brazo.
- 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.
- Intentara alcanzar el rebote con las dos manos sólo si la pelota está directamente encima de la cabeza.

Contacto:

- El jugador de clase 1.0 no puede mantener el equilibrio después que un contacto se produce.
- No puede volver a la posición 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 tiene volumen de acción en el plano lateral.

El jugador de clase 2.0:

- Puede girar la porción superior de su tronco en ambas direcciones cuando la porción inferior de su tronco está apoyada contra el respaldo.
- Es capaz de sostener la pelota con ambas manos extendidas delante de la cara sin tener que inclinar la cabeza hacia atrás como un contrapeso.
- Es capaz de inclinar la porción superior de su tronco hacia adelante aproximadamente 45 grados y volver a la posición vertical sin la ayuda de los miembros superiores.
- No puede regresar a la vertical el tronco apoyado en los muslos sin utilizar al menos un brazo a menos que esté sentado con las rodillas significativamente más altas que las caderas o que sea la continuidad de un movimiento hacia adelante y que produzca un rebote en las piernas.
- Necesita sus brazos 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 un jugador de clase 2.0 puede dar la apariencia de tener una función significativa en la parte inferior del tronco cuanto no es el caso.

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

Una instalación típica puede incluir:

- Rodillas más alta que las caderas
- Respaldo a la altura de la cintura, no demasiado apretado para permitir al tronco del jugador de posicionarse entre los lateral del respaldo para mejorar la estabilidad.
- Pelvis, piernas y pies atadas en la silla de ruedas.

Características de los Movimientos en el Baloncesto:

Impulso:

- Cuando hace el impulso, el jugador de clase 2.0 es capaz de inclinarse hacia adelante para ganar impulso y aumentar la potencia del impulso.
- Hay una pérdida de estabilidad al nivel de la cintura y 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.
- Después de perder el equilibrio hacia adelante al empujar la silla el jugador de clase 2.0 a menudo usará un brazo empujando la parte delantera de la silla de ruedas o en las rodillas para volver a la posición vertical.

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 activamente el parte superior de su tronco 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.

Driblear:

- El jugador de clase 2.0 normalmente driblea el balón a la altura de las ruedas delanteras, cerca de su silla de ruedas.
- Puede driblar delante de la silla de ruedas cuando su tronco está soportado por la posición alta de las rodillas.
- Cuando un jugador de clase 2.0 intenta iniciar un impulso con potencia máxima driblando simultáneamente a menudo hay una pérdida de estabilidad al nivel de la cintura.

Pasar / recibir:

- Por lo general el jugador de clase 2.0 utiliza su silla de ruedas como apoyo para hacer pases fuertes.
- Los pases fuertes con dos manos hacia adelante se realizan con poca pérdida de estabilidad. No utiliza la parte inferior del tronco para aumentar la potencia.
- 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 está estabilizado por el respaldo de su silla.

Tirar / Rebotar:

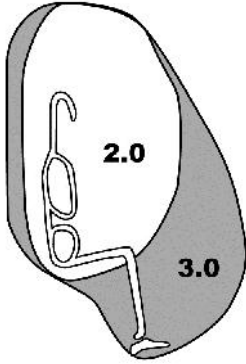
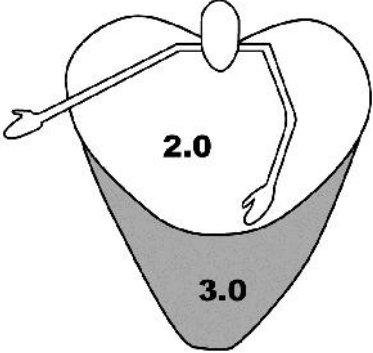
- El jugador de clase 2.0 es capaz de inclinarse la parte superior de su tronco hacia adelante para tirar al cesto pero más a menudo permanece en el respaldo, en especial para los tiros de largo alcance.
- Puede girar la parte superior de su tronco hacia la dirección del cesto si el parte inferior del tronco se encuentra apoyado en su respaldo.
- Estará más cómodo para tomar rebotes con una mano arriba, utilizando la mano libre para apoyo en la silla de ruedas
- Cuando utiliza dos manos para el rebote tiene una pérdida moderada de estabilidad.

Contacto:

- El jugador de clase 2.0 no puede mantener el equilibrio ante un contacto fuerte en su silla de ruedas, sobre todo cuando esté en acto de lanzamiento o rebote.
- El jugador de clase 2.0 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 ningún volumen de acción en el plano lateral, por lo general debido a la falta de estabilización en las caderas y muslos.

El jugador de clase 3.0:

- Tiene un volumen de acción completo en el plano vertical con rotación activa del tronco como una unidad.
- Es capaz de sostener el balón con ambas manos encima de la cabeza sin pérdida de estabilidad del tronco.
- 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 solo ligeramente inclinado hacia atrás para maximizar la estabilidad y el rendimiento de la silla de ruedas.

Una instalación típica puede incluir:

- Rodillas ligeramente más altas que las cadera.
- Respaldo a la altura de la parte superior del pelvis;
- Pelvis, piernas y pies atadas en la silla de ruedas.

Características de los Movimientos en el Baloncesto:

Impulso:

- El jugador de clase 3.0 es capaz de utilizar su tronco activamente para ganar impulso y aumentar la potencia en el empuje. No hay pérdida de estabilidad en el movimiento.
- La cabeza, los hombros y el tronco se mueven adelante y atrás como una sola unidad durante el impulso.

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.
- Puede inclinar su tronco superior y inferior hacia el pivote.
- Puede estabilizarse fácilmente en situaciones de frenado fuerte y regresar a la posición vertical rápidamente cuando está inclinado hacia adelante.

Driblar:

- El jugador de clase 3.0 driblea el balón delante o al lado de su silla.
- Puede driblear de un lado a otro sin perder el equilibrio o el control de la silla.
- Puede comenzar a driblear y alcanzar una velocidad máxima sin pérdida de estabilidad.
- Solo puede driblear lejos al lado de su silla cuando utiliza la mano opuesta para estabilizarse.

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 adelante para obtener máxima potencia e impulso en el pase.
- Pases fuertes con una mano se realizan utilizando activos movimientos del tronco para ganar 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 puede recibir un pase alejado a un lado solo cuando utiliza la mano opuesta para mantener la estabilidad del tronco.

Tirar / Rebotar:

- El jugador de clase 3.0 es capaz de inclinarse con fuerza hacia adelante para tirar al cesto.
- Puede girar completamente el tronco hacia la dirección del cesto sin el apoyo de su respaldo.
- Puede tomar rebotes encima de la cabeza con ambas manos.
- Pierde la estabilidad al intentar recuperar un rebote a un lado con dos manos.

Contacto:

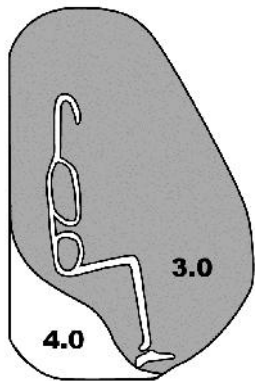
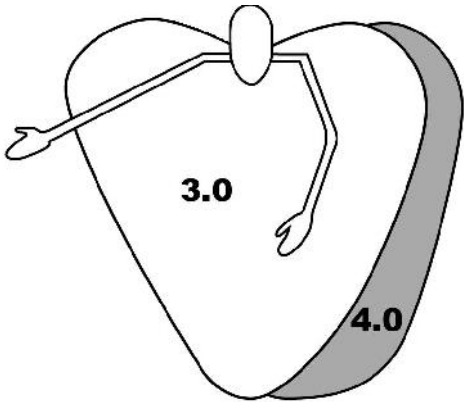
- El jugador de clase 3.0 puede preservar el equilibrio cuando se hace un contacto moderado desde adelante. Puede perder la estabilidad si el contacto es fuerte.
- No puede preservar la estabilidad si el contacto es lateral.
- Es capaz de volver a la posición vertical rápidamente sin el apoyo de sus manos excepto si en desequilibrio en el plano lateral.

"Tilting": (inclinarse o levantar la silla hacia un lateral y hacer equilibrio en una rueda grande)

- El jugador de clase 3.0 puede utilizar activamente el tronco y las extremidades inferiores para inclinar la silla a ambos lados.
- Con el fin de mantener la estabilidad tendrá que inclinar su tronco fuertemente hacia la rueda que ha dejado el piso o sostener la rueda que ha dejado el suelo con una mano.

EL JUGADOR DE CLASE 4.0

Volumen de acción:

	
<p>Diagrama 12</p>	<p>Diagrama 13</p>
<p>El jugador de clase 4.0 tiene un volumen de acción completo en los planos vertical y frontal, y completo volumen de acción hacia un lado</p>	

El jugador de clase 4.0 tiene un volumen de acción completa en los planos vertical y frontal. En el plano lateral tiene un volumen de acción completa hacia un lado. Puede que tenga algo de volumen de acción hacia el otro lado pero no es completo.

El jugador de clase 4.0:

- Es capaz de sostener el balón con los brazos extendidos encima de la cabeza sin pérdida de estabilidad incluso en situaciones de contacto hacia delante y hacia su lado fuerte. Comúnmente, perderá la estabilidad si el contacto es hacia su lado débil.
- Es capaz de inclinarse completamente hacia el lado fuerte y regresar a la position vertical sin la ayuda de los miembros superiores. Puede inclinarse hacia el lado fuerte en el plano lateral, y puede ser capaz de inclinarse ligeramente hacia el lado débil.

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

Como el jugador de clase 4.0 tiene una estabilidad activa en la pelvis, el asiento de la silla de ruedas generalmente no está inclinado hacia atrás o puede ser incluso ligeramente inclinado hacia delante para maximizar la velocidad y el rendimiento de la silla de ruedas.

Una instalación típica puede incluir:

- Rodillas misma nivel o mas bajas que la cadera.
- Respaldo bajo y no es necesario para la estabilidad.
- Pelvis y piernas atadas en la silla de ruedas

Características de los Movimientos de Baloncesto::

Impulso / Girar / Frenar:

- Igual que los jugadores de clase 3.0, el jugador de clase 4.0 es capaz de utilizar su tronco para optimizar 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.

Driblear:

- Igual que los jugadores de clase 3.0, el jugador de clase 4.0 driblea el balón hacia un lado o al frente de la silla con facilidad.
- Es capaz de driblear lejos de la silla hacia solo un lado sin tener que utilizar los miembros superiores para estabilizarse.

Pasar / recibir:

- Igual que los jugadores de clase 3.0, el jugador de clase 4.0 puede pasar la pelota con una o dos manos hacia adelante sin tener que fijarse en su silla de ruedas para la no perder la estabilidad.
- Es capaz de mover activamente su tronco hacia solo un lado para pasar el balón con una o dos manos y volver a una posición vertical sin pérdida de estabilidad.
- Igual que los jugadores de clase 3.0, el jugador de clase 4.0 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 lejos a un lado del cuerpo con las dos manos en 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.

Tirar / Rebotar:

- Igual que los jugadores de clase 3.0, el jugador de clase 4.0 es capaz de utilizar su tronco activamente en el plano vertical y hacia adelante para tirar o tomar un rebote.
- Es capaz de inclinarse fuertemente hacia un lado para recuperar un rebote con dos manos. Puede ser capaz de inclinarse parcialmente hacia su lado débil con pérdida de estabilidad

Contacto:

- El jugador de clase 4.0 mantiene el equilibrio en situaciones de contacto frontal fuerte, incluso cuando se encuentra en acto de lanzamiento o rebote.
- Es capaz de mantener la estabilidad si un contacto ocurre lateralmente en su lado fuerte pero puede perder la estabilidad si el contacto ocurre lateralmente en su lado débil.

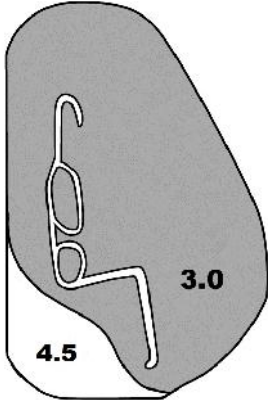
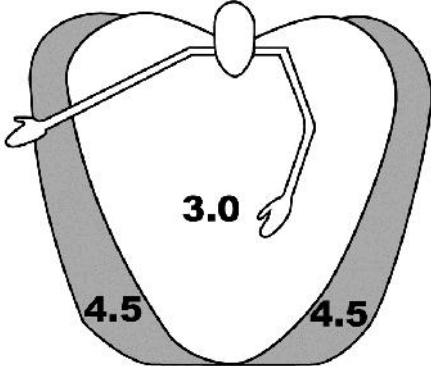
- Es capaz de volver a la posición vertical rápidamente sin el uso de sus manos cuando pierde el equilibrio hacia su lado fuerte pero puede que necesite los miembros superiores para recuperar la posición vertical cuando pierde el equilibrio en su lado débil.

"Tilting":

- El jugador de clase 4.0 puede utilizar activamente el tronco y las extremidades inferiores para inclinar la silla hacia su lado fuerte.
- Al inclinar su silla hacia su lado débil tendrá que inclinar su tronco fuertemente hacia la rueda que ha dejado el piso o sostener la rueda que ha dejado el suelo con una mano.

EL JUGADOR DE CLASE 4.5

Volumen de Acción:

	
<p>Diagrama 14</p>	<p>Diagrama 15</p>
<p>El jugador de clase 4.5 tiene un volumen de acción completo en todos los planos</p>	

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

Características de los Movimientos de Baloncesto::

El jugador de clase 4.5 tiene todos los atributos del jugador de clase 4.0, pero es capaz de controlar los movimientos 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 puede significar una disminución del volumen de acción. Es importante señalar que estas definiciones deberían usarse sólo como una guía. Hay otros factores que se puede y que deben tenerse en cuenta en la evaluación de un jugador con amputación de extremidades inferiores:

- Disminución de la función del muñón;
- Restricciones en los articulaciones;
- Y, en el caso de los jugadores con deficiencias de una sola pierna, limitaciones en la otra pierna.

Los jugadores deben ser clasificados primero según las definiciones y luego su funcionalidad debe ser observada en la cancha. Una clasificación se basa en última instancia en la función y puede ser mayor o menor que las clasificaciones propuestas en la definiciones.

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 el último punto de la rodilla cuando este es doblada a los 90 grados (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 cuando el codo es doblado a los 90 grados al lado del atleta (Diagrama 18).

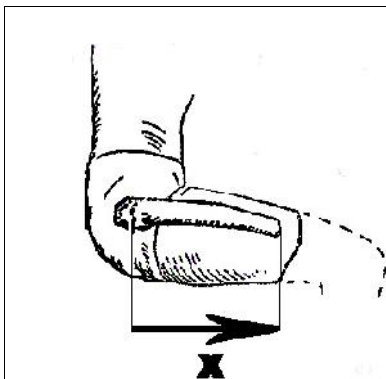


Diagrama 16

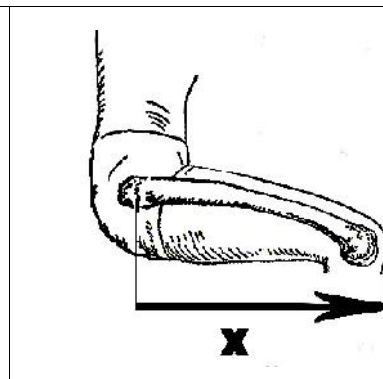


Diagrama 17

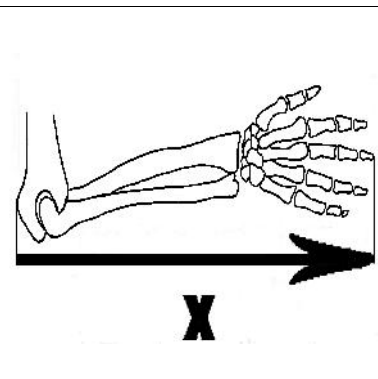


Diagrama 18

- Si el muñón por encima de la rodilla es mayor que $2/3$ de "X" el mismo tiene generalmente suficiente capacidad para inclinarse hacia el mismo lado y volver a la posición vertical sin ayuda de sus extremidades superiores. Generalmente 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", el mismo, no proporciona al atleta la suficiente capacidad para 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.
- Otros tipos de amputaciones conducen a una disminución del volumen de acción.

Estabilización de los muñones



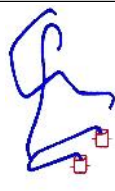






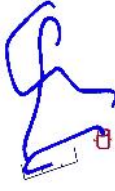



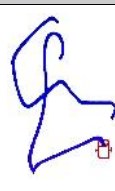






Para la clasificación de los jugadores con amputaciones de las extremidades inferiores es importante determinar el propósito de cualquier cinturón o dispositivo estabilizador.

Si el cinturón o dispositivo estabilizador permite la carga de peso y el uso de las extremidades inferiores para que el atleta puede estabilizarse activamente esto modificará su clasificación. Si el cinturón o un dispositivo estabilizador es para el posicionamiento o para la seguridad su clasificación no será modificada. El impacto de los dispositivos estabilizadores se discuten más en la sección sobre la instalación en las sillas de ruedas.

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"
- "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 desafío para los clasificadores, y lamentablemente 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 por 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 inicialmente clasificado sin tener en cuenta su discapacidad 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 y los principales movimientos de baloncesto en silla de ruedas: impulsar, frenar, girar, driblar, pasar, recibir, tirar al cesto, tomar rebotes, tilting y reaccionar al contacto.

El clasificador luego debe decidir el grado de desventaja funcional que la discapacidad del miembro superior crea para el jugador, cuando se compara con otros jugadores con su clase de tronco. El clasificador debe considerar cómo el jugador con discapacidad del miembro superior sería capaz de competir en una situación de enfrentamiento "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 discapacidad 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 discapacidad en los miembros superiores y que todos seguirán compitiendo en un nivel justo para todos.

INFLUENCIA DE LA POSICION EN LA SILLA DE RUEDAS:

Los jugadores deben ser animados a experimentar con su posición 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 optimizando así la función y el rendimiento.

Los jugadores no deberán ser asignados 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 pobre posición sentada, el clasificador debe intentar prever cómo el jugador funcionaría con una posición óptima.

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

La excepción a esto es que todos los jugadores con amputaciones bajo rodilla 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 pueden utilizar una atadura y/o otra forma de estabilización abajo de las rodillas a menos que esté indicada en su carnet o ficha de juego, ya que afecta a su clasificación.

Como resultado la posición en la silla de todos los jugadores con doble amputaciones de las extremidades inferiores debe ser claramente identificada en su carnet o 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. La clasificación, aun siendo estricta y cumpliendo 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 de jugadores, trabaje para tener una base amplia y compare a los jugadores nuevos con los que ya ha clasificado. De esta manera será más claro en la definición de las clases.

Recuerde, siempre hay personas dispuestas a ayudarle con su aprendizaje, en especial 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 manera correcta 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 6 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 participante en un evento autorizado o reconocido de la Federación Internacional de Baloncesto en Silla, por la presente reconozco y acepto lo siguiente:

1. Doy mi consentimiento para el uso por IWBF de fotografías Mías 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.
- Procedimiento para solicitar una revisión de la decisión del Panel Elegibilidad.
- 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