GUIDA AL SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE FUNZIONALE

IWBF

International Wheelchair Basketball Federation

REDATTO DALLA COMMISSIONE CLASSIFICAZIONI IWBF

GUIDA PUBBLICATA DALLA INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION (IWBF) (fondata nel 1973)

© Copyright: IWBF Edited
da: IWBF
Versione: Ver#1 01.09.2010

È vietata qualsiasi utilizzazione, totale o parziale, dei contenuti inseriti nella presente pubblicazione, ivi inclusa la memorizzazione, riproduzione, rielaborazione, diffusione o distribuzione dei contenuti stessi mediante qualunque piattaforma tecnologica, supporto o rete telematica, senza previa autorizzazione scritta dell'editore.

Indirizzo:

International Wheelchair Basketball Federation
181 Watson Street #108
Winnipeg, MB, Canada, R2P 2P8
Tel: 1-204-632-6475
Fax: 1-204-415-6515
E-Mail: IWBFSecretariat@aol.com
Sito: http://www.iwbf.org

Commissione Classificazioni Giocatori IWBF

Presidente	Don Perriman, Presidente Australia
Membro d'ufficio	Sig.ra. Maureen Orchard, Presidente & Segretario Generale IWBF, Canada

INDICE

INTRODUZIONE	**05**
IL PROCESSO DI CLASSIFICAZIONE	**07**
FATTORI DETERMINANTI PER LA CLASSIFICAZIONE	**08**
VOLUME D'AZIONE	**09**
LA POSIZIONE DA SEDUTO E LA STABILITA' PELVICA	**11**
PARAMETRI D'INVALIDITÀ MINIMA	**12**
GIOCATORE CON PUNTI 1.0	**13**
GIOCATORE CON PUNTI 2.0	**15**
GIOCATORE CON PUNTI 3.0	**17**
GIOCATORE CON PUNTI 4.0	**19**
GIOCATORE CON PUNTI 4.5	**21**
GIOCATORE CON AMPUTAZIONE DEGLI ARTI INFERIORI	**22**
GIOCATORE AFFETTO DA INVALIDITÀ AGLI ARTI SUPERIORI	**23**
INFLUENZA DELL'ASSETTO DI GIOCO	**24**
CONCLUSIONI	**24**

DIAGRAMMI

DIAGRAMMA 1	**IL PIANO VERTICALE**	**9**
DIAGRAMMA 2	**IL PIANO FRONTALE**	**9**
DIAGRAMMA 3	**IL PIANO LATERALE**	**9**
DIAGRAMMA 4	**STABILITA' PELVICA ATTIVA**	**11**
DIAGRAMMA 5	**STABILITA' PELVICA PASSIVA**	**11**
DIAGRAMMI 6 & 7	**VOLUME D'AZIONE DEL GIOCATORE DI CLASSE 1.0**	**13**
DIAGRAMMI 8 & 9	**VOLUME D'AZIONE DEL GIOCATORE DI CLASSE 2.0**	**15**
DIAGRAMMI 10 & 11	**VOLUME D'AZIONE DEL GIOCATORE DI CLASSE 3.0**	**17**
DIAGRAMMI 12 & 13	**VOLUME D'AZIONE DEL GIOCATORE DI CLASSE 4.0**	**19**
DIAGRAMMI 14 & 15	**VOLUME D'AZIONE DEL GIOCATORE DI CLASSE 4.5**	**21**
DIAGRAMMI 16, 17 & 18	**MISURAZIONI DEGLI ARTI INFERIORI**	**23**

APPENDICI

APPENDICE 1	**CODICE ETICO IWBF**	**26**
APPENDICE 2	**ISCRIZIONE SQUADRA**	**27**
APPENDICE 3	**MODULO ISCRIZIONE ATLETA**	**28**
APPENDICE 4	**PROCEDURE APPLICATIVE**	**29**

INTRODUZIONE

La classificazione del basket in carrozzina consiste nel raggruppare i giocatori in categorie (classi), basate sulla capacità fisica dei giocatori di eseguire movimenti nel gioco in questione come spingere la carrozzina, eseguire il palleggio, tiro a canestro, passaggio della palla, rimbalzo e reazione al contatto.

Lo scopo della classificazione di un giocatore nel basket in carrozzina è di assicurare che ciascun giocatore idoneo abbia gli stessi diritti e l'opportunità di essere membro integrante della squadra.

Per essere idoneo un giocatore di basket in carrozzina deve avere un'invalidità fisica permanente che riduca la funzionalità degli arti inferiori e che non gli permetta di correre, ruotare o saltare a una velocità e con il controllo, la sicurezza, la stabilità e la resistenza di un giocatore normodotato.

Ai giocatori è attribuita una classificazione che va da punti 1.0 (giocatore con funzionalità fisiche minime) fino a punti 4.5 (giocatore con massime funzionalità fisiche). Questo tipo di classificazione è definito come "punti di gioco" (playing points) e in qualsiasi incontro i cinque giocatori in campo non devono superare un totale di 14 punti. È concesso invece un numero inferiore.

Con questo sistema di classificazione e con una regola di equilibrio di squadra, la IWBF equipara il potenziale funzionale di squadra e si assicura che il risultato del gioco sia direttamente correlato con l'abilità e la preparazione atletica dei giocatori.

Il sistema di classificazione dei giocatori adottato dalla IWBF fu sviluppato e proposto dal tedesco Horst Strohkendl. Questo sistema, adottato formalmente nel 1982 dalle Nazioni interessate al basketball, è stato utilizzato per la prima volta in Inghilterra in un torneo internazionale di primaria importanza durante le Paralimpiadi del 1984.

Durante tutti questi anni il sistema di classificazione si è evoluto fino ad arrivare a quello attuale. La forza determinante di questo sistema è data dal livello di comprensione tra i giocatori e gli allenatori, oltre alla comunicazione aperta e all'interazione che esiste fra squadre e classificatori.

Il gioco del basket in carrozzina è cambiato notevolmente nel corso di questi ultimi dieci anni, ed è guidato da chi è dotato di tanta passione per questo gioco. È molto importante continuare a dibattere e discutere riguardo alla

classificazione e di come questa può essere migliorata; è questo il modo per andare avanti.

Sebbene questo manuale sia il prodotto di un lavoro determinato dai pensieri di molte persone coinvolte in diversi settori del gioco nel corso degli ultimi dieci anni (giocatori, allenatori, amministratori e sostenitori hanno dato tutti un loro contributo), l'introduzione alla classificazione del basket in carrozzina non sarebbe stata completata senza l'aiuto di tre persone che ci hanno fatto strada durante il corso di questi ultimi vent'anni. Horst Strohkendl (Germania), il pioniere, che curò lo sviluppo e fu autore della classificazione funzionale del basket in carrozzina; Phil Craven (Gran Bretagna) ex presidente della classificazione IWBF 1984-1988; Bernard Courbariaux (Francia) presidente del Comitato di Classificazione IWBF 1988-1998.

Questo manuale è un'introduzione e una guida. Coloro che desiderino imparare la classificazione dovrebbero stare a stretto contatto con classificatori esperti, i quali possono spiegare in dettaglio il sistema di classificazione e assistere gli studenti affinché diventino più competenti nel valutare le loro osservazioni.

IL PROCESSO DI CLASSIFICAZIONE. COME SI CLASSIFICA.

Un nuovo giocatore che presenta un'evidente invalidità agli arti inferiori può ricevere la sua classificazione internazionale in qualsiasi torneo sancito IWBF dove sia presente una Commissione di Classificazione.

Un nuovo giocatore che abbia un'invalidità non chiaramente identificata a seguito di sola osservazione deve incontrare i parametri d'invalidità minima stabiliti dalla IWBF. L'idoneità dovrà essere confermata almeno un mese prima dell'inizio del primo torneo al quale il giocatore vuole iscriversi. La IWBF ha riunito un comitato di esperti per decidere in merito all'idoneità di tali giocatori. I dettagli relativi ai parametri utilizzati per determinare l'idoneità d'invalidità minima sono a pag. 12.
Un mese prima dell'inizio di un torneo la NOWB (National Organization for Wheelchair Basketball) presenta la lista con le iscrizioni della squadra contenente tutti i nomi dei giocatori, i numeri di maglia, data e luogo di nascita e le classificazioni proposte.

Un incontro di verifica sarà organizzato sul posto. Durante tale incontro un rappresentante della squadra confermerà insieme a un membro del Comitato di Classificazione che le informazioni sulla stessa siano corrette. Per i nuovi giocatori sarà emesso un cartellino di classificazione temporanea con le informazioni date dal rappresentante della squadra.
Il giorno successivo il nuovo giocatore è osservato durante l'allenamento prima dell'inizio della partita. Al termine dell'osservazione il Comitato di Classificazione assegna la classe per iniziare il torneo.

Il giocatore è poi osservato durante l'effettiva competizione per confermare o modificare la sua classe. La classe di un nuovo giocatore può essere modificata al termine di ogni partita durante le fasi eliminatorie o al termine del torneo.
Solo un giocatore nuovo che non è stato in precedenza classificato si sottopone a questo procedimento di classificazione; ai giocatori che sono in possesso del cartellino di classificazione non è richiesto di riclassificarsi ad ogni partita a cui partecipano.

In caso la commissione ritenga di non avere visto abbastanza il giocatore durante la partita per poter prendere una decisione, non sarà rilasciato alcun cartellino. Sul rapporto finale del torneo il giocatore sarà classificato con la dicitura "osservazione insufficiente; cartellino non emesso".
Un giocatore della NOWB può richiedere una revisione di un giocatore. Dettagli in merito sono nel Regolamento IWBF sotto la sezione Classificazione. L'osservazione del giocatore per la revisione seguirà la stessa procedura di osservazione di un giocatore nuovo.

FATTORI DETERMINANTI PER LA CLASSIFICAZIONE

I fattori principali che determinano la classe di un giocatore sono:

1) Funzionamento del tronco
2) Funzionamento degli arti inferiori
3) Funzionamento degli arti superiori
4) Funzionamento della mano

L'ordine, l'influenza e la coordinazione di tutti i fattori sono presi in considerazione prima come componenti individuali e poi come funzioni correlate durante il gioco effettivo, per poi arrivare ad una classificazione.

Ogni classe conserva caratteristiche ben distinte e uniche a quella classe e il classificatore ne tiene conto per prendere una decisione. Queste caratteristiche si evidenziano nelle capacità osservate nel basket in carrozzina come parte del processo di classificazione e saranno analizzate in dettaglio in questo manuale.

In particolar modo sono fondamentali per la classificazione del giocatore il movimento e la stabilità del tronco. Per questo motivo la terminologia più comunemente usata quando si discute in merito alla classificazione è il "volume d'azione" chiaramente definito per ogni classe.

VOLUME D’AZIONE

L’elemento chiave in merito alla classificazione è definito dall’osservazione e dalla valutazione del “volume d’azione” di ciascun giocatore. Il **volume d’azione** si definisce come segue:

Il limite verso il quale il giocatore può muoversi volontariamente in qualsiasi direzione e ritornando in posizione seduta eretta in maniera controllata, senza afferrare la carrozzina per supportare o agevolare il movimento. Il volume d’azione comprende tutte le direzioni e descrive la posizione della palla quando è afferrata con entrambe le mani.

Nella posizione da seduto esistono diversi piani di movimento. Nonostante questi abbiano dei nomi biomeccanici, per semplificare la definizione, sono descritti come segue:

Piano verticale: rotazione del tronco verso sinistra o destra mantenendo una posizione eretta. (Diagramma 1)

Piano frontale: piegamento del tronco in avanti, raggiungimento dei piedi con le mani e ritorno in posizione eretta. (Diagramma 2)

Piano laterale: inclinazione del tronco verso sinistra o destra senza movimenti verso il piano frontale e ritorno in posizione eretta. (Diagramma 3)

In ogni classe i giocatori presentano diversi volumi d'azione ed è questo quello che determina la classificazione finale. In breve le classi sono descritte come segue:

Giocatore con punti 1.0:

- Controllo minimo o assente del movimento del tronco nel piano frontale.
- Nessuna rotazione attiva del tronco.
- Equilibrio notevolmente ridotto sia in direzione frontale che laterale.
- Il giocatore deve affidarsi alle braccia per ritornare in posizione eretta in caso di perdita di equilibrio.

Giocatore con punti 2.0:

- Movimenti in direzione frontale con controllo parziale del tronco.
- Rotazione attiva della parte superiore del tronco ma assenza di rotazione della parte inferiore.
- Assenza di controllo nei movimenti laterali.

Giocatore con punti 3.0:

- Buono il movimento completo del tronco in direzione frontale.
- Buona rotazione del tronco.
- Assenza di controllo nei movimenti laterali.

Giocatore con punti 4.0:

- Normale movimento del tronco ma ha generalmente difficoltà a controllare i movimenti laterali verso un lato a seguito di menomazione di un arto inferiore.

Giocatore con punti 4.5:

- Normale movimento del tronco in tutte le direzioni.
- Capacità di inclinarsi da un lato e dall'altro senza limitazioni.

Esistono alcune situazioni in cui i giocatori non si identificano in nessuna classe, presentando caratteristiche appartenenti a due o più classi. In questo caso il classificatore assegna al giocatore mezzo punto, creando classi di giocatori con punti 1.5, 2.5 o 3.5. Ciò è fatto esclusivamente per quei giocatori che non rientrano in una classe. Il classificatore non deve utilizzare questo metodo come prima opzione.

LA POSIZIONE DA SEDUTO E LA STABILITA' PELVICA

Tutti i giocatori regoleranno la loro posizione da seduto nella carrozzina per massimizzare la base di supporto. Una base stabile permette di controllare al massimo il movimento della parte superiore del tronco, ottimizzando così il volume d'azione del giocatore.

Per quanto concerne la stabilità pelvica, i giocatori sono suddivisi in due categorie: quelli che possono attivamente posizionare il loro bacino in modo stabile e quelli che si affidano alla loro carrozzina per una stabilità passiva.

STABILITA' PELVICA ATTIVA

Il giocatore ha una stabilità pelvica attiva quando presenta un controllo muscolare sufficiente nella parte inferiore del tronco, nella fascia pelvica e nelle anche per mantenere il bacino in una normale posizione da seduto quando il tronco è attivamente in azione verso qualsiasi piano di movimento. Generalmente il giocatore con stabilità pelvica attiva gioca seduto su una carrozzina relativamente piatta e richiede un supporto minimo dalla carrozzina per mantenere la stabilità pelvica. (Diagramma 4)

STABILITA' PELVICA PASSIVA

Il giocatore ha una stabilità pelvica passiva quando non è in grado di controllare sufficientemente i muscoli della parte inferiore del tronco, della fascia pelvica e delle anche per mantenere il bacino in una normale posizione da seduto quando il tronco è attivamente in azione verso qualsiasi piano di movimento. Solitamente il giocatore che fa affidamento su un supporto esterno della carrozzina per mantenere la stabilità pelvica utilizza una carrozzina dotata di un sedile particolarmente angolato, dalla parte frontale verso il retro, per creare una specie di "secchiello" che gli permetta di mantenere la stabilità pelvica. (Diagramma 5)

La capacità di fissare il bacino permette al giocatore di aumentare il volume d'azione. Questa è quindi la prima distinzione da fare nella classificazione dei giocatori.

PARAMETRI DI INVALIDITÀ MINIMA

Per essere idoneo a giocare a basket in carrozzina nelle competizioni

effettuate sotto la giurisdizione della IWBF, un giocatore che possiede un'invalidità non chiaramente identificata con la sola osservazione sarà considerato idoneo utilizzando i seguenti parametri:

a) un giocatore di basket in carrozzina ha un'invalidità fisica permanente che, secondo il Comitato di Classificazione Invalidità della IWBF, riduce la funzionalità degli arti inferiori ed è tale da non permettergli di correre, di girare su se stesso o saltare alla stessa velocità e con lo stesso controllo, sicurezza, stabilità e resistenza di un giocatore normodotato.

b) L'invalidità dovrà essere tale da poter essere oggettivamente verificata con controlli medici e/o paramedici certificati quali la misurazione, i raggi X, CT, MRI, ecc.

c) Coloro che hanno avuto sostituzioni di articolazioni dell'anca e del ginocchio e che hanno fornito una dichiarazione dell'intervento chirurgico relativo scritta dal loro medico specialista o chirurgo e una prova di riscontro sotto forma di radiografia/ecografia saranno considerati idonei alla valutazione dei parametri d'invalidità.

d) In caso di amputazione il requisito minimo per l'idoneità è la totale asportazione del primo raggio di un piede.

DISEGNO AMPUTAZIONE DEL PRIMO RAGGIO

e) In caso di differenza nella lunghezza delle gambe il requisito minimo per l'idoneità è una differenza di 6 cm misurata dal grande trocantere a terra in una radiografia eseguita in piedi.

Ai fini della classificazione, il dolore non può essere misurato in gradi e non può essere considerato come invalidità permanente.

Un giocatore considerato idoneo a giocare secondo i citati parametri IWBF riceverà un cartellino d'identificazione. Durante la prima competizione ufficiale ove sia presente un Comitato di Classificazione il giocatore sarà osservato nell'allenamento e nelle situazioni di gioco. Al termine della competizione riceverà il cartellino con la propria classificazione ufficiale.

I giocatori con un'invalidità minima che hanno bisogno di una conferma della loro idoneità dovranno fare richiesta alla IWBF per ottenere l'approvazione a giocare ai tornei della IWBF. I dettagli del procedimento sono inseriti nel Regolamento Interno IWBF, Sezione F "Regole sulla Classificazione del Giocatore".

GIOCATORE CON PUNTI 1.0

VOLUME D'AZIONE:

DIAGRAMMA 6 **DIAGRAMMA 7**

Il giocatore con punti 1.0 non possiede volume d'azione verso i piani frontale, verticale e laterale, di solito come conseguenza della paralisi dei muscoli del tronco e delle gambe.

Il giocatore con punti 1.0:
- Non riesce a trattenere la palla con tutte e due le mani allungate in avanti all'altezza del viso senza inclinare la testa e/o il tronco all'indietro per controbilanciare.
- Fa affidamento alla carrozzina e/o alle braccia per sostenersi in tutti i piani di movimento.

Assetto in carrozzina:

Poiché il giocatore con punti 1.0 non presenta un'attività pelvica attiva, la carrozzina è di solito considerevolmente inclinata verso il retro per portare al massimo la stabilità pelvica passiva. (vedi diagramma 5 a pagina 11)

- Le ginocchia sono più alte delle anche, di solito legate insieme fra loro e alla carrozzina, i piedi fissati alla pedana poggia piedi.
- Il bacino è di solito fissato alla carrozzina.
- Lo schienale è all'altezza delle costole, con l'imbottitura allentata per permettere al tronco di adagiarsi sullo stesso e trovare supporto.
- Il giocatore può far uso di una cintura all'altezza dell'addome basso per fermare in modo sicuro il tronco alla carrozzina.

Caratteristiche di attività:

Il giocatore con punti 1.0 si identifica prima di tutto per una mobilità passiva del tronco in tutte le sue attività, richiedendo l'ausilio frequente delle estremità superiori per mantenere e regolare la posizione del tronco.

Spinta:
Nello spingere la carrozzina, il giocatore con punti 1.0 fa affidamento allo schienale per trovare l'equilibrio e generalmente spinge in posizione eretta.

- La testa e le spalle si muovono spesso in avanti e indietro per compensare l'assenza di movimento del tronco e per mantenere l'equilibrio.

- A volte appoggia il petto sulle ginocchia e rimane in questa posizione per spingere, ma deve far uso di entrambe le braccia per ritornare in posizione eretta.

Arresto/Giro:
Nelle frenate veloci o nelle girate brusche il giocatore con punti 1.0 mostra difficoltà nel mantenere il tronco in posizione eretta e tenterà di controbilanciarsi inclinando la testa e le spalle appoggiandosi con forza allo schienale.

Palleggio:
Il giocatore con punti 1.0 di solito palleggia mantenendo la palla in posizione laterale e vicino al tronco, sforzandosi di mantenere l'equilibrio mentre palleggia e spinge contemporaneamente.

Passaggio/Ricezione:
Il giocatore con punti 1.0 di solito fa affidamento alla carrozzina per sostenersi durante i passaggi di palla:
- Il passaggio rapido in avanti con due mani ha come effetto un movimento all'indietro della testa e delle spalle per mantenere la posizione eretta.
- Nel passaggio rapido con una mano fa perno con la mano opposta sulla carrozzina per far leva e mantenere la posizione eretta. La mancanza di rotazione del tronco limita la capacità di effettuare un passaggio più potente.
- Non riesce a ruotarsi per ricevere un passaggio da dietro, a meno che non trovi stabilità con una mano.

Tiro/Rimbalzo:
Il giocatore con punti 1.0 si appoggia allo schienale per bilanciare il tiro.
- Tende a tirare con due mani da davanti ma potrebbe tirare anche con una sola mano.
- Spesso si sbilancia dopo l'azione di tiro richiedendo il sostegno del braccio per rimanere in posizione eretta.
- Prende quasi sempre il rimbalzo con una mano sola in alto, mentre con l'altra afferra la carrozzina per mantenere l'equilibrio.
- Se allunga entrambe le mani in alto, queste saranno direttamente sopra la testa ed il minimo contatto con un altro giocatore comporta la perdita di equilibrio.

Contatto:
Il giocatore con punti 1.0 non riesce a mantenere l'equilibrio quando avviene un contatto con la carrozzina o non riesce a ritornare in posizione eretta dopo essersi sporto in avanti senza l'ausilio delle estremità superiori.

GIOCATORE CON PUNTI 2.0

VOLUME D'AZIONE:

DIAGRAMMA 8 DIAGRAMMA 9

Il giocatore con punti 2.0 presenta un parziale volume d'azione nei piani frontale e verticale ma non in quelli laterali, di solito a seguito di una paralisi dei muscoli della parte inferiore del tronco e delle gambe.

- È capace di trattenere la palla con entrambe le mani allungate in avanti all'altezza del viso e sopra la testa senza inclinare la testa e/o il tronco per controbilanciare.
- È in grado di inclinare il tronco in avanti fino a circa 45 gradi e ritornare in posizione eretta.
- Non è in grado di rialzare il tronco quando è inclinato completamente in avanti sulle cosce, senza l'ausilio di almeno un braccio a meno che non si trovi seduto con le ginocchia in posizione significativamente più alta rispetto alle anche.
- Se perde l'equilibrio da un lato, ha bisogno di una se non a volte di due mani per ritornare in posizione eretta.

Nota: È importante sapere che, con un buon assetto sulla carrozzina, il giocatore con punti 2.0 potrebbe dare l'impressione di possedere una notevole funzionalità della parte inferiore del tronco.

Assetto in carrozzina: (vedi diagramma 5 a pagina 11)

Come nel caso del giocatore con punti 1.0 il giocatore con punti 2.0 fa affidamento sulla stabilità pelvica passiva:

- La carrozzina è solitamente inclinata in maniera significativa all'indietro.
- Le ginocchia sono in posizione più alta rispetto alle anche, di solito legate tra di loro e alla carrozzina, e i piedi sono spesso fissati sulla pedana poggia piedi.
- Spesso il bacino è fissato in maniera salda alla carrozzina.
- Lo schienale arriva sopra la parte superiore del bacino e spesso al bordo inferiore delle costole con l'imbottitura allentata permettendo al tronco di adagiarsi allo schienale per sostenersi.

Caratteristiche di attività:

Spinta: nello spingere la carrozzina il giocatore con punti 2.0 è in grado di inclinarsi in avanti allontanandosi dallo schienale per prendere lo slancio e

aumentare la potenza della spinta ma non utilizza attivamente la parte inferiore del tronco durante la spinta.

- La testa e le spalle sono trattenute spesso in posizione statica per compensare l'assenza di movimento della parte inferiore del tronco.
- Nelle azioni di spinta potente è in grado di utilizzare considerevolmente il tronco superiore ma mostra di solito una perdita di stabilità all'altezza della vita.
- Spesso fa ausilio solamente di un braccio per avviare la carrozzina o delle ginocchia per ritornare in posizione eretta quando è completamente adagiato sulle cosce.

Arresto/Giro:
Nelle frenate veloci o nelle girate brusche il giocatore con punti 2.0 è in grado di sostenere il tronco evitando la perdita di equilibrio.

- È in grado di inclinarsi leggermente verso la direzione del giro.
- È in grado di rimanere in una posizione inclinata in avanti nelle frenate brusche ma non rilascia le mani finché il tronco non è in posizione eretta.

Palleggio:
Il giocatore con punti 2.0 di solito palleggia vicino alla carrozzina all'altezza delle rotelle anteriori.

- È in grado di palleggiare davanti alla carrozzina se le ginocchia sono a un livello più alto.
- All'inizio del palleggio presenta spesso una perdita iniziale di stabilità quando prova a partire con la massima velocità.

Passaggio/Ricezione:
Il giocatore con punti 2.0 di solito fa affidamento alla carrozzina per sostenersi nei passaggi potenti:

- Il passaggio rapido in avanti a due mani è eseguito con una leggera perdita di stabilità; non utilizza la parte inferiore del busto per acquistare potenza. Tende a rimanere adagiato allo schienale per ottenere migliori risultati.
- Nel passaggio rapido di palla a una mano fa perno con la mano opposta sulla carrozzina o sulla gamba per fare leva e mantenere una posizione eretta.
- È in grado di ruotare la parte superiore del tronco per ricevere la palla da dietro quando trova stabilità usando lo schienale della carrozzina.

Tiro/Rimbalzo:
Il giocatore con punti 2.0 è in grado di inclinarsi leggermente in avanti per il tiro ma più spesso rimane appoggiato allo schienale, in particolar modo per i lanci lunghi.

- Riesce a ruotare la parte superiore del tronco verso la direzione del tiro

se supportato dallo schienale della carrozzina.

- È più a suo agio nel rimbalzo con una sola mano verso l'alto, usando la mano libera come supporto sulla carrozzina, ma riesce a mantenere la stabilità anche usando entrambe le mani. Se nel rimbalzo allunga entrambe le mani in alto presenta una moderata perdita di stabilità che diventa notevole col contatto.

Contatto:
Il giocatore con punti 2.0 non riesce a mantenere l'equilibrio in caso di contatto energico con la carrozzina, specialmente nell'atto del tiro o rimbalzo.

- È in grado di tornare in posizione eretta con l'ausilio di un solo braccio.

GIOCATORE CON PUNTI 3.0

VOLUME D'AZIONE:

DIAGRAMMA 10 **DIAGRAMMA 11**

Il giocatore con punti 3.0 presenta un totale volume d'azione nei piani frontale e verticale, ma minimo o nullo nel piano laterale, generalmente dovuto alla mancanza di stabilità dell'anca e della coscia causata sia da paralisi che da amputazione alta di entrambe le gambe.

- Presenta un buon volume nel piano verticale con rotazione attiva del tronco superiore e inferiore.
- È in grado di trattenere la palla con entrambe le mani allungate in avanti all'altezza del viso e in alto senza perdita di stabilità del tronco e senza dover utilizzare la testa e/o le spalle per controbilanciare.
- È in grado di inclinare il tronco in avanti di 90 gradi attraverso un raggio completo di flessione e ritornare in posizione eretta senza l'ausilio degli arti superiori.
- Quando si inclina verso uno dei due lati, necessita di almeno un braccio di supporto per tornare in posizione eretta.

Assetto in carrozzina: (vedi diagramma 4 a pagina 11)
Poiché il giocatore con punti 3.0 presenta stabilità pelvica attiva, la carrozzina è di solito leggermente inclinata verso il retro per portare al massimo questa stabilità e la prestazione della carrozzina.

- Le ginocchia sono leggermente più elevate rispetto alle anche, spesso legate fra loro e alla carrozzina; i piedi spesso sono fissati alla pedana poggia piedi.
- Lo schienale è basso e arriva solamente all'altezza superiore del bacino,

può essere allentato o stretto perché non serve a sostenere il tronco ma piuttosto per evitare movimenti del bacino sul sedile.

Caratteristiche di attività:

Spinta:

Quando spinge la carrozzina, il giocatore con punti 3.0 è in grado di inclinarsi in avanti nel movimento di spinta, usando il tronco per raggiungere la massima velocità e aumentare la potenza della spinta.

- La testa, le spalle e il tronco si muovono in avanti e indietro come una singola unità durante l'azione di spinta.

Arresto/Giro:

Quando si ferma velocemente o si gira bruscamente il giocatore con punti 3.0 è in grado di:

- usare attivamente il tronco per evitare la perdita di equilibrio.
- Inclinarsi verso la direzione del giro.
- Stabilizzarsi facilmente nelle frenate forti.
- Recuperare facilmente la posizione eretta dopo un'inclinazione in avanti.

Palleggio:

Il giocatore con punti 3.0 palleggia di fronte e lateralmente ed è in grado di:

- palleggiare da una parte all'altra senza perdere l'equilibrio o il controllo dell'azione di spinta.
- Palleggiare di fronte alla carrozzina senza l'ausilio della mano libera sulla stessa.
- Partire e cominciare a palleggiare raggiungendo il massimo della velocità senza perdita di stabilità.

Passaggio/Ricezione:

Il giocatore con punti 3.0 è in grado di passare la palla senza il supporto della carrozzina.

- Il passaggio rapido in avanti con due mani è eseguito senza la perdita di stabilità; il giocatore sfrutta un movimento in avanti del tronco per ottenere la massima potenza e il massimo slancio nel tiro.
- Nel passaggio rapido con una mano posiziona la mano libera in avanti come nel lancio del giavellotto, mentre sfrutta la rotazione del tronco e/o un movimento in avanti per fare leva e aumentare la potenza.
- È in grado di ruotarsi per ricevere passaggi da dietro senza l'ausilio dello schienale della carrozzina.
- Non riesce a ricevere lateralmente con due mani i passaggi lontani poiché ha bisogno di mantenere la stabilità del tronco con la mano opposta.

Tiro/Rimbalzo:

Il giocatore con punti 3.0 è in grado di inclinarsi in avanti con forza per tirare.
- È in grado di ruotare il tronco verso la direzione del tiro senza il supporto dello schienale.
- È in grado di prendere il rimbalzo con entrambe le mani in alto.

Contatto:
Il giocatore con punti 3.0 mantiene l'equilibrio quando avviene un contatto con la carrozzina, specialmente se questo è frontale, durante l'azione di tiro o rimbalzo.
- Potrebbe perdere stabilità se il contatto frontale è energico.
- Perde stabilità se il contatto è laterale.
- È in grado di tornare velocemente in posizione eretta senza l'ausilio degli arti superiori, sempre che non perda l'equilibrio nel piano laterale.

GIOCATORE CON PUNTI 4.0

VOLUME D'AZIONE:

DIAGRAMMA 12 **DIAGRAMMA 13**

Il giocatore con punti 4.0 presenta un completo volume d'azione nei piani verticale e frontale e nel piano laterale è particolarmente forte da un lato. Di solito ha volume d'azione in entrambe le parti ma non è completo in entrambe le direzioni.
- È in grado di trattenere la palla allungandosi in avanti e in alto senza perdita di stabilità e senza bisogno di controbilanciare, anche in caso di contatto.
- È in grado di inclinare il tronco in avanti nel raggio completo di flessione senza l'ausilio delle braccia per tornare in posizione eretta.
- È in grado di inclinarsi con forza verso un lato nel piano laterale e solitamente è capace di inclinarsi leggermente verso il lato debole.

Assetto in carrozzina: (vedi diagramma 4 a pagina 11)
La carrozzina è di solito moderatamente inclinata, se non per niente, ed è configurata in modo da permettere la massima manovrabilità e velocità.
- Lo schienale è basso e non necessario per la stabilità.
- Le cosce sono legate alla sedia per ottenere lateralmente la forza massima.

Caratteristiche di attività:

Spinta/Giro/Arresto:
Come per il giocatore con 3.0 punti quello da punti 4.0 è in grado di sfruttare il tronco per inclinarsi per le azioni di spinta, giro e arresto.

- Non perde l'equilibrio in nessuna di queste situazioni, anche in caso di contatto.
- Presenta forza nel movimento del tronco in tutte le attività di manovra e di gestione della carrozzina

Palleggio:
Il giocatore con punti 4.0 palleggia lateralmente e di fronte la carrozzina con facilità.

- È in grado di crossare la palla e di palleggiarla da un lato all'altro senza perdita di equilibrio.
- È in grado di continuare a palleggiare in caso di contatto.

Passaggio/Ricezione:
Il giocatore con punti 4.0 è in grado di passare la palla con una o due mani senza l'ausilio della carrozzina come supporto.

- Esegue un passaggio rapido in avanti a due mani senza la perdita di stabilità; sfrutta il movimento in avanti del tronco per acquistare massima potenza e velocità nel lancio.
- Esegue un passaggio rapido con una mano mettendo la mano libera allungata in avanti come nel lancio del giavellotto. Sfrutta la rotazione del tronco e/o il movimento in avanti per fare leva e aumentare la potenza.
- È In grado di ruotarsi per ricevere i passaggi da dietro senza l'ausilio dello schienale.
- Può ricevere un passaggio laterale lontano dal corpo con due mani dal lato forte, ma richiede l'ausilio della mano opposta per mantenere la stabilità del tronco nel prendere la palla dal lato debole.
- È in grado facilmente di prendere un passaggio sotto il livello del sedile dal lato forte ma perde l'equilibrio se tenta di fare la stessa cosa dal lato debole.

Tiro/ Rimbalzo:
Il giocatore con punti 4.0 è in grado di inclinarsi in avanti con forza nel tiro, in particolare nei tiri a distanza.

- Riesce a ruotare il tronco verso la direzione del tiro senza il supporto dello schienale.
- Prende facilmente un rimbalzo con entrambe le mani allungate verso l'alto senza il supporto della carrozzina.
- È in grado di inclinarsi con forza verso un lato per prendere un rimbalzo con entrambe le mani.
- Nell'azione di presa con entrambe le mani in alto non perde stabilità e questa è minimamente compromessa in caso di contatto.

Contatto:
Il giocatore con punti 4.0 mantiene l'equilibrio anche quando avviene un contatto energico con la carrozzina, specialmente da davanti, nell'azione di tiro e/o rimbalzo.

- Può perdere l'equilibrio in caso di contatto energico sul lato debole.
- È in grado di tornare velocemente in posizione eretta senza l'ausilio degli arti superiori.

GIOCATORE CON PUNTI 4.5

VOLUME D'AZIONE:

DIAGRAMMA 14 **DIAGRAMMA 15**

Il giocatore con punti 4.5 presenta un volume d'azione completo in tutti i piani di movimento, con nessuna significativa debolezza in qualsiasi direzione.

Caratteristiche di attività:
Il giocatore con punti 4.5 presenta gli stessi attributi del giocatore con punti 4.0 ma ha il controllo dei movimenti di entrambi i lati del corpo. Non ha lati forti o deboli evidenti.

GIOCATORE CON AMPUTAZIONE DEGLI ARTI INFERIORI

I giocatori con amputazioni degli arti inferiori sono generalmente classificati

per definizione. Le definizioni si basano su come la lunghezza ridotta del moncone porti a un volume d'azione ridotto.

È importante notare che tali definizioni dovrebbero essere utilizzate solo come guida. Nella valutazione di un giocatore con amputazioni degli arti inferiori si dovrebbe tener conto di altri fattori: funzionalità del moncone ridotto, limitazioni dell'articolazione, ecc.

Solo i giocatori con amputazioni sopra il ginocchio devono essere misurati. La lunghezza del moncone è stabilita come segue:

1. Il moncone sopra il ginocchio dell'atleta è misurato dal grande trocantere all'estremità dell'osso del moncone (diagramma 16)
2. Questa lunghezza è in seguito paragonata a "X":
   - se l'atleta è affetto da amputazione unilaterale sopra il ginocchio, si ottiene "X" misurando la lunghezza della coscia dell'altra gamba dal grande trocantere al ginocchio (diagramma 17).
   - Se l'atleta è affetto da doppia amputazione, si ottiene "X" misurando la lunghezza dell'avambraccio dell'atleta dall'inizio del gomito alla punta del dito più lungo (diagramma 18)

DIAGRAMMA 16 DIAGRAMMA 17 DIAGRAMMA 18

- Se il moncone sopra il ginocchio è più lungo dei 2/3 di "X" offre una leva sufficiente a inclinarsi lateralmente e ritornare in posizione eretta senza l'ausilio delle estremità superiori. Nell'isolamento, come lo è un'amputazione, non porta a una riduzione del volume d'azione.
- Se il moncone sopra il ginocchio è lungo 2/3 o meno di "X" non fornisce all'atleta una leva sufficiente a inclinarsi lateralmente e ritornare in posizione eretta senza l'ausilio delle estremità superiori; in questa situazione si identifica una perdita del volume d'azione.
- Diversi tipi di amputazioni portano a un ridotto volume d'azione.
- La tabella seguente mostra le classi generalmente attribuite ai giocatori affetti da differenti livelli di amputazione agli arti inferiori.
- Nella tabella "AK" si riferisce a "sopra il ginocchio" e "BK" si riferisce a "sotto il ginocchio".

TABELLA DELLE CLASSI

GIOCATORE AFFETTO DA INVALIDITÀ AGLI ARTI SUPERIORI

Negli ultimi anni c'è stato un notevole aumento del numero di giocatori di

basket in carrozzina affetti da invalidità agli arti superiori.

La classificazione di questi giocatori rappresenta un compito difficile per i classificatori, e sfortunatamente non esiste una formula semplice da poter applicare, poiché ogni giocatore è diverso e deve essere valutato in merito alle proprie capacità funzionali.

In primo luogo, a dispetto dell'invalidità presente negli arti superiori, il giocatore deve rientrare nei principi d'idoneità della IWBF applicabili a tutti i giocatori; devono quindi essere classificati in relazione all'invalidità presente agli arti inferiori. I giocatori affetti da invalidità solo agli arti superiori non sono idonei alla classificazione secondo il regolamento IWBF.

Per classificare un giocatore affetto da invalidità agli arti superiori è necessario che i classificatori inseriscano lo stesso prima in una classe che si riferisce alla funzionalità dei suoi arti inferiori e del tronco. Ovvero si classifica il giocatore senza tener conto dell'invalidità degli arti superiori.
Questo sistema fornisce un regolare punto di partenza per tutti i giocatori.

I classificatori devono poi valutare la gravità e l'importanza dell'invalidità degli arti superiori in una situazione di gioco. I fattori importanti da considerare sono in che modo l'invalidità agli arti superiori influisce sul volume d'azione, la spinta, l'arresto, il giro, il palleggio, il passaggio e la ricezione, il tiro e il rimbalzo.

Il classificatore deve poi valutare il grado di svantaggio funzionale causato al giocatore dall'invalidità agli arti superiori paragonato agli altri giocatori presenti nella medesima classe ma che non presentano invalidità negli arti superiori. Tenendo in considerazione gli aspetti difensivi e offensivi del gioco il classificatore deve anche considerare come tale giocatore sarebbe in grado di competere in una situazione "uno contro uno".

Questo permette ai classificatori di valutare il giusto impatto prodotto dall'invalidità agli arti superiori e quindi di inserire i giocatori in una classe che meglio risponda alla loro capacità funzionale durante una partita.
Potrebbe accadere che l'invalidità agli arti superiori di un giocatore non cambi la classe rispetto alla funzionalità del tronco, o potrebbero essere tolti alcuni punti al giocatore a causa della sua invalidità. La decisione finale deve garantire che nessun giocatore sia avvantaggiato o svantaggiato dalla classificazione del giocatore con invalidità agli arti superiori e che tutti gareggino allo stesso livello.

INFLUENZA DELL'ASSETTO DELLA CARROZZINA SULLA CLASSIFICAZIONE

La Commissione di Classificazione suggerisce a tutti i classificatori di tenere a mente la seguente filosofia in merito all'assetto della carrozzina:

a) I giocatori dovrebbero essere incoraggiati a sperimentare l'assetto della propria carrozzina per ottimizzare le loro capacità di gioco.
b) Non dovrebbero essere penalizzati nel caso in cui adottino una posizione da seduti ottimale né tantomeno dovrebbero essere premiati nel caso in cui adottino una posizione da seduti non adeguata alle proprie necessità.
c) Nell'osservare un giocatore che non sia in grado di sfruttare una posizione di gioco ottimale, il classificatore deve tentare di immaginare in che modo quel giocatore sarebbe in grado di effettuare le differenti azioni di gioco se la sua carrozzina fosse più adeguata alle sue necessità.

CONCLUSIONI

Questo manuale è stato scritto per evidenziare le basi della classificazione di un giocatore secondo la IWBF. Non può rimpiazzare l'eventuale partecipazione a corsi come non può rimpiazzare il tempo da investire lavorando con classificatori esperti.

La IWBF tiene corsi dove i candidati possono ottenere la certificazione e migliorare la comprensione del sistema attraverso l'uso di materiale ufficiale, attraverso esperienze concrete utilizzando le carrozzine, con la diretta osservazione e con il lavoro svolto insieme a classificatori esperti e giocatori.

La classificazione è una parte molto importante del gioco del basket in carrozzina ma non regola il gioco. La classificazione, sebbene sia rigida e aderente alle norme e ai regolamenti, deve essere fatta con prudenza e sempre rispettosa nei confronti del giocatore in quanto individuo.

Qualsiasi conversazione con il giocatore è strettamente confidenziale e i classificatori non devono discutere su dettagli personali dei giocatori con chi non ha diritto a ricevere tali informazioni.

Per migliorare è essenziale guardare il più possibile il gioco del basket in carrozzina e accumulare un proprio archivio mentale dei giocatori così da mettere a confronto i nuovi con quelli già classificati. In questo modo è possibile fare più chiarezza nel definire le classi.

Ricorda che ci sono sempre persone disponibili ad aiutarti a imparare, soprattutto i giocatori i quali rendono questo gioco meraviglioso.

Buon divertimento.

APPENDICE 1

CODICE ETICO DELLA IWBF

1. Confermo di accettare le condizioni soggette alla Costituzione e al Regolamento Interno della IWBF.

2. Sono a conoscenza del Regolamento Ufficiale, della Guida al sistema di classificazione funzionale e delle penalità in vigore nelle competizioni ufficiali della IWBF. Accetto:
   a. di rispettare i suddetti regolamenti.
   b. l'autorità della IWBF nelle questioni concernenti le sue competizioni.

3. Mi impegnerò sempre a:
   a. rispettare tutti i giocatori, gli allenatori, i classificatori, gli arbitri, i volontari e gli spettatori della IWBF.
   b. Agire nel rispetto del basket in carrozzina.
   c. Rispettare il dovere di riservatezza nel trattare le questioni personali degli individui.
   d. Adempiere ai miei doveri con la massima imparzialità per conto della IWBF.

4. Accetto di appoggiare la IWBF in dispute contro:
   a. l'uso illegale di droghe nello sport;
   b. ogni genere di molestia sessuale;
   c. ogni forma di pregiudizio politico, religioso o nazionalista.

5. In caso di disputa sorta tra me e la IWBF non risolvibile in via amichevole e che rimane tale dopo che le procedure, fornite a tale scopo nel Regolamento Interno della IWBF, si siano esaurite, accetto che la risoluzione finale venga presa da un tribunale composto come da Statuto e Regolamento del Tribunale Arbitrale dello Sport di Losanna, a esclusione di qualsiasi ricorso presentato a tribunali ordinari. Le parti si impegnano a osservare le norme del suddetto Statuto e Regolamento e accettano in buona fede la sentenza emessa dal giudice e accettano di non ostacolare in nessun modo la sua esecuzione.