

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE BASQUETE EM CADEIRA DE RODAS (IWBF)

REGRAS DO JOGO DE BASQUETE EM CADEIRA DE RODAS

As regras do basquete em cadeira de rodas são muito semelhantes às do jogo de basquete tradicional. São feitas apenas algumas modificações que levam em consideração a cadeira de rodas, a mecânica da sua locomoção e a necessidade de se jogar sentado.

REGRAS GERAIS

Como no basquete tradicional são cinco jogadores em cada uma das equipes, com dois períodos de 20 minutos, usando 30 segundos de posse de bola. No caso de empate no fim do segundo período, uma prorrogação de 5 minutos será usada para o desempate.

A QUADRA

A quadra de jogo deve ter as dimensões de 28 m x 15 m, medidas estas que são requeridas para competições da IWBF. A quadra deve ser delimitada por linhas, sendo que as linhas de lance livre e de três pontos são de acordo com as regras da FIBA. A altura da cesta é a mesma do basquete tradicional (3,05m).

A CADEIRA DE RODAS

A cadeira deve se adequar a certos padrões para garantir segurança e competitividade.

A cadeira pode ter 3 ou 4 rodas, sendo duas rodas grandes na parte traseira e uma ou duas na parte frontal. Os pneus traseiros devem ter o diâmetro máximo de 66 cm e deve haver um suporte para as mãos em cada roda traseira. A altura máxima do assento não pode exceder 53cm do chão e o apoio para os pés não poderá ter mais que 11cm a partir do chão, quando as rodas dianteiras estiverem direcionadas para frente. A parte de baixo dos apoios devem ser apropriados para evitar danos à superfície da quadra.

O jogador poderá usar uma almofada de material flexível no assento da cadeira. Ela deverá ter as mesmas dimensões do assento e não poderá ter mais de 10cm de espessura, exceto para jogadores de classe 3.5, 4.0 e 4.5, onde a espessura deverá ser de no máximo 5 cm.

Os jogadores podem usar faixas e suportes que o fixem na cadeira ou faixas para prender as pernas juntas. Aparelhos ortopédicos e protéticos podem ser usados. O cartão de classificação dos jogadores deve informar o uso de próteses e afins e indicar todas as adaptações na posição do jogador na cadeira.

Pneus pretos, aparelhos de direção e freios são proibidos. Os árbitros devem checar as cadeiras dos jogadores no início do jogo, para que conferir se estas cadeiras estão de acordo com as normas estabelecidas.

SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO DE JOGADORES

O basquete em cadeira de rodas é um jogo para pessoas com deficiências permanentes nos membros inferiores. O sistema classifica os jogadores baseado na observação de seus movimentos durante uma performance de habilidades de basquete como: empurrar a cadeira, driblar, passar, receber, arremessar e pegar rebotes. As classes são: 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0 e 4.5. A cada jogador é atribuído um valor em pontos igual à sua classificação.

Os pontos dos cinco jogadores são somados para formar um time que alcance um determinado total de pontos. Para os Campeonatos Mundiais da IWBF, competições para-olímpicas, campeonatos locais e torneios classificatórios para esses eventos o time não pode exceder a 14 pontos.

Cada jogador possui um cartão de classificação que deve ser usado durante o jogo. O cartão mostra a classificação do jogador, indicando também quaisquer modificações no seu assento e o uso de faixas ou aparelhos protéticos e ortopédicos.

BOLA AO ALTO

Cada período começa com a decisão da posse de bola (Bola ao Alto). O jogador não pode se levantar da cadeira (falta técnica). Portanto, os jogadores com o acento mais alto são beneficiados.

No caso de uma "bola presa", onde o jogador tem as duas mãos na bola durante a partida, cada equipe tem a posse de bola em lateral alternadamente. A direção da próxima posse em decorrência de uma "bola presa" é indicada por uma seta na mesa de controle.

VIOLAÇÕES ESPECÍFICAS PARA O BASQUETE EM CADEIRA DE RODAS

Violações são infrações às regras, onde a equipe que a comete perde a posse de bola para a outra time, através da cobrança de lateral no ponto mais próximo ao local da infração.

1. Violações fora da quadra

Um jogador está fora da quadra quando alguma parte de sua cadeira está em contato com a linha limítrofe ou fora dos limites da quadra. Se um jogador jogar a bola em um oponente para que ela saia da quadra propositadamente o oponente ficará com a posse de bola.

2. Regra de Progressão

O jogador pode empurrar a cadeira por no máximo duas vezes antes de driblar, passar ou lançar a bola. Três empurrões em movimento, incluindo um pivô, constituem uma violação de progressão.

3. Regra dos 3 Segundos

Um jogador não pode permanecer por mais de três segundos na área restritiva do oponente. Essa restrição não se aplica enquanto a bola está no ar durante um lance para a cesta, durante um rebote ou uma bola morta. Jogadores que permanecerem na área restrita por mais de três segundos cometem uma violação.

4. Regra dos 5 e 10 segundos

Um jogador marcado de perto que está segurando a bola deve passar, lançar ou driblar em 5 segundos.

Uma equipe deve trazer a bola da sua área de defesa para a área de ataque em 10 segundos. Demorar mais que isso nesses eventos resulta em uma violação.

5. Faltas

Faltas são infrações às regras envolvendo contato físico com o oponente e/ou comportamento anti-desportivo. A falta é marcada contra o ofensor e a penalidade pode ser a perda da posse de bola, lance livre ou séries de três lances, dependendo da natureza das faltas. O jogador que cometer 5 faltas durante a partida, após o terminando esse estoque de faltas o jogador deve se retirar do jogo.

6. Falta Pessoal

O basquete em cadeira de rodas é um esporte sem contato. Uma falta pessoal é aplicada ao jogador quando ele bloqueia, segura, puxa ou impede o progresso do oponente com seu corpo ou com a cadeira. Rudez desnecessária também é punida como falta pessoal.

Para todas essas faltas, a cadeira é considerada como parte do jogador, e o contato não acidental entre cadeiras também constitui falta.

7. Falta Técnica

A falta técnica é aplicada quando um jogador demonstra conduta anti-desportiva, quando se levanta do acento da cadeira ou retira seus pés do apoio ou usa alguma parte de seus membros inferiores para obter vantagem desleal ou direcionar sua cadeira. Quando uma falta técnica é marcada, o oponente tem direito a dois lances livres. O arremessador é designado pelo capitão da equipe.