

Federação Internacional de Basquetebol em Cadeira de Rodas

Princípios de Contato No Basquetebol em Cadeira de Rodas

Quarta Edição

Versão 4.93

Escrito e Ilustrado por

Ross Dewell

Árbitro IWBF Referee desde 1986

Membro do Comitê Técnico da IWBF 1992 – 1996

Recomendado por

Norbert Kucera, Presidente, IWBF Comitê Técnico

Robert Szyman, Secretário Geral da IWBF

Greg Love, IWBF - Secretário Geral da AOZ

Endossado pelo Comitê Técnico da
Federação Internacional de Basquetebol em Cadeira de Rodas (IWBF)



IWBF

Introdução à Quarta Edição 2001

Esta quarta edição de *Princípios de Contato em Basquetebol em Cadeira de Rodas* é a última versão de um projeto que começou a mais de uma década atrás. A primeira edição foi desenhada para apresentar apenas uma sinopse dos princípios básicos de contato, se nenhuma intenção de apresentar uma explicação compreensiva daqueles princípios. Mas, tornou-se evidente que aquela sinopse deixou várias áreas importantes sem explicação. Claramente, havia uma grande necessidade para um texto mais amplo que cobrisse os princípios de contato em detalhes. Eu tenho tentado prover estes detalhes em edições posteriores. Este livro fornece explicações detalhadas destes princípios estabelecidos do que chamei de Teoria de Trajetória.

Eu desenvolvi a Teoria de trajetória em um longo período dos anos 80 e início dos anos 90. Naquele tempo, a Teoria de Trajetória era uma nova e simples maneira de descrever vários princípios existentes e filosofias de contato no basquetebol em cadeira de rodas. Ela simplificou e explicou as áreas obscuras que existiam naquele tempo, assim como definiu alguns conceitos novos. A teoria de Trajetórias permanece mesmo com todas as alterações recentes das regras, ao desenvolvimento do basquetebol em cadeira de rodas moderno, ao desenho e tecnologia das cadeiras de rodas que estão mudando o próprio modo de jogar nosso grande esporte. A Teoria de Trajetória descreve o contato no basquetebol em cadeira de rodas numa perspectiva específica, consistente e coesa, em situações claras, com termos específicos.

A idéia da Teoria de trajetória foi concebida através dos conceitos básicos de contato no basquetebol em cadeira de rodas desenvolvidos pelo doutor Horst Strohkendl, e a partir de alguns conceitos básicos desenvolvidos na Austrália nos anos 70 independente do que é agora a IWBF. O trabalho do Dr. Strohkendl por muito tempo tem servido de base para as regras de contato no basquetebol em cadeira de rodas dos ISMG (International Stoke Mandeville Games). A teoria de trajetória foi desenvolvida como uma nova maneira de descrever estes conceitos como eles eram aplicados no jogo moderno. Isto não foi feito na crença que há tempos havia uma necessidade para estabelecer uma definição de posicionamento legal que fosse prática, fácil para os árbitros julgarem e entenderem, e é fácil para os jogadores trabalharem e entenderem. Mesmo que a IWBF tenha providenciado algumas padronizações sobre várias situações específicas (por exemplo, quando um jogador poderia começar a entrar na trajetória de um adversário), muitas situações comuns de contato não tinham uma definição adequada. Quando um árbitro tinha que determinar *quem chegou primeiro?* Se não havia nenhuma definição publicada sobre onde o jogador deveria estar posicionado para ter estabelecido uma posição legal. Havia sido jogada toda a responsabilidade para o árbitro tomar a decisão em várias situações de contato comuns sem que elas tivessem sido publicadas definições oficiais para dar fundamentação para este julgamento.

A Teoria de Trajetória resolveu este problema pois oferece uma definição clara e refinada do que um jogador deverá fazer para estabelecer uma posição legal em quadra. Num mundo de alterações no desenho das cadeiras de rodas, os princípios da Teoria de Trajetória sobreviveu sem anomalias ou exceções. Ela tem sido extremamente bem sucedida. A Teoria de Trajetória tem eliminado TODAS as partes obscuras que existiam no jogo Internacional, e se mantém verdadeira para as intenções e princípios das regras da IWBF. Ela não requer aos jogadores ou oficiais que mudem de maneira nenhuma seu modo de entender o jogo.

A Teoria de Trajetória classifica o contato envolvendo jogadores em movimento em cinco categorias básicas:

- **Trajétória convergente** dois adversários se movendo em linhas retas num ângulo agudo em direção ao mesmo ponto
- **Perpendiculares** jogador se movendo perpendicular ao adversário
- **Frente a frente** jogador se movendo de frente para seu adversário

- **Trajatória em curvas** jogador se movendo numa trajetória curva com um adversário travado em sua cadeira de rodas
- **Pivotear** um jogador estacionário que gira (pivoteia) para dentro da trajetória de um adversário em movimento.

Este livro explica estes cinco princípios básicos envolvendo cadeiras de rodas em movimento. Também descreve os princípios básicos de contato entre cadeiras de rodas estacionárias.

Este livro prevê um conhecimento prévio pelo leitor dos princípios básicos de contato da FIBA, corta luz e marcação. Leitores que são novatos para o basquetebol em cadeira de rodas podem achar mais fácil começar a ler este livro nos artigos P.2 e P.3 denominados *Teoria da Trajetória de Contato – Alguns Princípios Gerais*, que dá uma visão básica e genérica sobre o contato em basquetebol em cadeira de rodas.

Este livro inclui muitos outros artigos complementares, baseado no conhecimento acumulado nos mais de trinta anos de arbitragem em basquetebol em cadeira de rodas, tanto na Austrália quanto em inúmeros Campeonatos Mundiais e Jogos Paralímpicos.

A quarta edição deste Livro de Contatos tem apenas menos atualizações:

- Artigos do livro de Regras foram atualizados para o nov Livro de Regras.
- Os diagramas foram computadorizados, mas nenhuma alteração foi realizada no conteúdo destes diagramas.
- A leitura complementar foi editada e alguma leitura adicional foi incluída.
- Perguntas Rápidas foi incluído para os leitores testarem seu conhecimento da Teoria de Trajetória.
- Um ÍNDICE foi incluído.
- Uma inclusão importante é a referencia específica ao artigo e a discussão associada nas páginas *D.10-11* sobre o novo *artigo 44.7.4*.

Ao preparar cada edição deste livro, eu emprestei muitos conceitos de vários documentos e publicações de basquetebol em cadeira de rodas escritos por meu amigo e colega, Dr Durst Strohkendl.

Eu gostaria de estender meus agradecimentos a dois colegas, meus bons amigos Greg Love da Austrália e Dr. Armand "Tip" Thiboutot dos E.U.A. por sua inestimável assistência e apoio neste longo período durante a formulação da Teoria de Trajetória, durante a elaboração das edições anteriores deste livro.

Greg deu várias sugestões, muitas críticas construtivas sobre o texto, e ajudou com a edição do texto das edições iniciais. Greg constantemente examinava e questionava a teoria durante seus primeiros anos de desenvolvimento, e melhorou o resultado final. Eu me apoiei na habilidade de Tip para os detalhes nas provas de leitura e na edição final para as edições iniciais. Obrigado a ambos pelo apoio, comentários pertinentes, críticas construtivas e paciência sem limite.

Eu gostaria também de agradecer ao atual Presidente do Comitê Técnico, Norbert Kucera, e ao Secretário Geral da IWBF, Robert J. Szyman, por seu apoio para o desenvolvimento desta versão deste livro.

Finalmente, recomendo aos leitores que visitem o excelente site criado pelo meu talentoso colega de arbitragem australiano, amigo e computólogo, Matthew Wells. Matthew fez animações para as ilustrações deste livro. Vocês podem ver em:

<http://www.fp.eagles.com.au/mattw/Wheelchair/ContactBook/BookMaster.htm>

IWBF Aprovado
por

Norbert Kucera

Presidente
Comissão Técnica, I. W. B. F.

É uma honra e um prazer para mim como Presidente da Comissão Técnica escrever a introdução para o livro de Ross Dewel "*Princípios de Contato no Basquetebol em Cadeira de Rodas*".

Esta nova e totalmente revisada edição torna seu trabalho ainda mais profissional, contendo suplementos tão importantes como reveladores.

Este grande trabalho de Ross Dewell representa uma ferramenta muito prática para nosso esporte – de fato, uma necessidade – quando consideramos o básico sobre as regras de contato. Ele dá uma explicação muito clara do contato em cadeira de rodas para todas as pessoas que já estão envolvidas no esporte, mesmo nos níveis mais altos.

Nas palavras e na apresentação do livro, o leitor sentirá uma experiência prática muito grande de Ross Dewell como um árbitro nacional e internacional por mais de duas décadas. O leitor também apreciará o horizonte pedagógico na Teoria e a educação de Ross Dewell como um educador profissional.

A "teoria de trajetória" que Ross introduziu na primeira edição deste livro foi a base para as regras de contato no livro de regras 1998-2002 da IWBF. Isto mostra o respeito por este trabalho pelo basquetebol em cadeira de rodas. É realmente muito simples seguir a linhas mestras que este livro dá – mas não pense que foi fácil formulá-las. Mais ainda, o livro verbaliza um "sentimento" para contato legal e ilegal e dá idéias claras de como observar isto! Ross atingiu isto, e eu estou muito feliz que o ex-presidente da Comissão Técnica, Dr. Tip Thiboutot, deu suporte para o primeiro desenvolvimento deste livro, como um passo à frente tanto para o nosso jogo como para o entendimento de nosso esporte.

O basquetebol em cadeira de rodas tem se tornada mais e mais atlético e a velocidade do jogo aumenta. O jogo dinâmico está tornando-se mais espetacular e as cadeiras de rodas de alta tecnologia permitem que os atletas desenvolvam habilidades com o manuseio de suas cadeiras de rodas. Isto torna realmente difícil para os árbitros que têm apenas frações de segundo para tomar a decisão correta de quem é o responsável pelo contato entre os jogadores quando este ocorre. Este livro é uma ajuda para todos – para árbitros, técnicos e jogadores. Eu sugiro a todos eles que leiam este livro!

Norbert Kucera

Fevereiro de 2001



Introdução especial do Secretário Geral da IWBF, Robert J. Szyman

Tip Thiboutot, Vice Presidente da Federação Internacional de Basquetebol em Cadeira de Rodas e último presidente da Comissão Técnica da IWBF, Norbet Kucera, Presidente da Comissão Técnica da IWBF e Greg Love, Secretário Geral da IWBF para a Zona da Ásia/Oceania, seus *Princípios de Contato no Basquetebol em Cadeira de Rodas* pessoais e como oficiais bem definidos. Todos eles premiaram o trabalho de Ross Dewel. Suas palavras paralelas ao sentimento da IWBF – sua gratidão para Dewel e a necessidade para todo o jogador de basquetebol em cadeira de rodas, técnico e árbitro em ler e digerir este livro de capa a contra capa.

Eu em nada posso contribuir com o que já foi dito sobre o valor deste livro sem ser repetitivo. Thiboutot, Kucera e Love descrevem o valor da obra de Dewell muito bem. Eu prefiro chamar sua atenção para o autor.

O esforço de Dewel e o resultado, o livro simboliza o que há de grande sobre o basquetebol em cadeira de rodas. O crescimento deste esporte e seu desenvolvimento como resultado da paixão que jogadores trazem para o jogo influi na paixão em pessoas como em Dewel. Da Argentina à Coreia, Kuwait ao Zimbábue, os jogadores de basquetebol em cadeira de rodas têm demonstrado seu amor pelo jogo à milhares de homens e mulheres. Este amor produziu a força que provém de centenas de voluntários que classificam, treinam, arbitram, ensinam, examinam e administram. Este bom trabalho é feito, não por ganho material, mas por satisfação de ver o basquetebol em cadeira de rodas e seus jogadores demonstrarem suas habilidades que determinam os resultados dos jogos assim como a direção do movimento mundial da IWBF.

O basquetebol em cadeira de rodas é um esporte único e maduro construído sobre as conquistas de seus jogadores, incluindo aqueles que inventaram o esporte há 55 anos atrás. É um esporte sustentado pelas contribuições vitais dos voluntários da IWBF como Dewell, um árbitro que a devoção exemplifica o ótimo trabalho de vários homens e mulheres que se uniram aos jogadores em sua perseguição da excelência atlética.

Obrigado, Ross, por sua importante contribuição teórica para este grande jogo!

Robert J. Szyman
Secretário Geral, IWBF,
Março 2001



Zona da Asia/Oceania, introdução

por

Greg Love

AOZ – IWBF Secretário Geral

Árbitro Chefe nas Paraolimpíadas de Sidney 2000

Ross Dewell está envolvido com a arbitragem de basquetebol em cadeira de rodas de alto nível há 31 anos e internacionalmente desde 1986. Sua contribuição para a arbitragem e aspectos técnicos do basquetebol em cadeira de rodas internacional (IWBF) é tão significativo quanto o trabalho do Dr. John Bunn's para a NCAA e FIBA nos anos '50.

Originalmente e voltando para 1986, Ross sempre foi preocupado quem um texto definitivo que dissesse respeito a contato era necessário na Austrália para auxiliar os árbitros que em vários casos estavam isolados dos principais torneios da IWBF. O projeto entretanto evoluiu para auxiliar árbitros, jogadores e técnicos mundo afora. Desde a terceira edição deste livro que foi publicada há dois anos atrás Ross tem tido o compromisso de melhorar o texto e as ilustrações conforme as regras de contato da IWBF foram sendo mais bem definidas. De fato muito do processo de definição das regras tem influencia de Ross.

Durante os quatro anos que Ross foi membro da Comissão Técnica da IWBF, seu maior projeto era guiar o processo de reescrever a seção sobre contatos do Livro de Regras da IWBF. Sua simples premissa era que 'se o Jogador B teve tempo para chegar lá, então seu adversário Jogador A teve uma chance igual para evitar o contato'. A partir de referências da IWBF e da FIBA, Ross continua a provar que sua teoria é verdadeira.

É com grande felicidade que eu recomendo o livro e sua versão on-line para árbitros e jogadores que querem ajuda para se desenvolver no jogo.

Greg Love

AOZ – IWBF Secretário Geral

Austrália, Março de 2001



Nota do autor: As animações on-line por Matt Wells podem ser vistas em:
<http://www.fp.eagles.com.au/mattw/Wheelchair/ContactBook/BookMaster.htm>

Introdução original da IWBF - 1997

(Publicada na 1 Edição e 2 Edição)

Tip Thiboutot

Presidente

Comissão Técnica da IWBF 1997

Este manual representa um avanço significativo na profissão dedicada à arbitragem de basquetebol em cadeira de rodas.

Seguindo diretrizes da FIBA, Ross Dewel claramente melhorou a Teoria de Trajetória da Comissão Técnica. A “Teoria de trajetória” foi definida originalmente na Austrália. A Teoria de Trajetória deverá prevenir o contato “ilegal” entre as cadeiras de rodas pois jogadores e árbitros passarão a ter os mesmos pontos de referência, e a mesma imagem mental de “legal” contra o posicionamento “ilegal”.

A teoria de trajetórias é uma simples, mas não simplista, forma de ver contatos. A figura E2 (página E3) demonstra que a adesão a esta teoria pode dar também bases para “não marcar” nada quando certos contatos ocorrem.

Dewel também explica precisamente do que, na IWBF, constitui o ato de arremesso. Faltas no ato do arremesso são algumas vezes interpretadas como comuns, faltas fora do ato do arremesso. Jogadores de basquetebol andante sempre pulam enquanto arremessam. Jogadores em cadeiras de rodas não pulam, numa ação que não dramatiza o ato do arremesso. Leia a explicação de Dewel. O ato do arremesso deverá se tornar claro.

Eu encorajo tanto jogadores como árbitros que leiam com atenção este manual com suas teorias firmes e ilustrações vivas para defesa “legal” e “ilegal”. Então, nós nos veremos, com Dewel na mesma página.

Tip Thiboutot

Presidente

Comissão Técnica da IWBF

Maio de 1997



Conteúdo

Página	Tópico
A.1	Definições: Trajetória, Trajetória Convergente e Posicionamento Legal.
B.1	Defesa Legal
B.3	Exemplos de Defesa Legal
C.1	Atravessando a trajetória
D.1	Trajetórias Convergentes
E.1	Colisão de Frente
F.1	Trajetória em curva
G.1	Pivotear
H.1	Corta Luz
I.1	O ato de arremesso
J.1	Faltas envolvendo adversários parados
K.1	Sumário – Princípios de contato
L.1	<i>Apêndice Um</i>
M.1	Dimensões da cadeira de rodas
N.1	Cobrindo a trajetória
O.1	Movendo-se para frente e movendo-se para trás <i>Cobrindo a Trajetória:</i> Qual a diferença?
P.1	<i>Apêndice Dois: Leitura Complementar</i>
P.2	A TRAJETÓRIA Teoria de Contato – Alguns princípios gerais
Q.2	Tempo e distância
R.1	Situações de marcação – As responsabilidades do jogador com a bola e o defensor no Basquetebol em Cadeira de Rodas
S.1	Defesa Legal – É necessário Parar?
T.1	Percepção e Contato
U.1	Quando não há diferença nas Regras para contato na bola e fora da bola?
V.1	Existe diferença entre as Regras de contato da FIBA e IWBF?
W.1	Perguntas rápidas
X.1	ÍNDICE

Nota: Todas as referências para Artigos de Regras referem-se ao **Livro de Regras Oficial da IWBF** quando a referência não é específica para o **Livro de Regras Oficiais da FIBA**.

Cópias de:

Official Wheelchair Basketball Rules for Men and Women
- **International Wheelchair Basketball Federation IWBF**

Podem ser obtidos entrando em contato com:

IWBF

Secretário Geral Robert Szyman, Ph.D.

5142 Villa Maria Lane

Hazelwood, MO (USA) 63042-1646

Fone: 1-314-209-9006

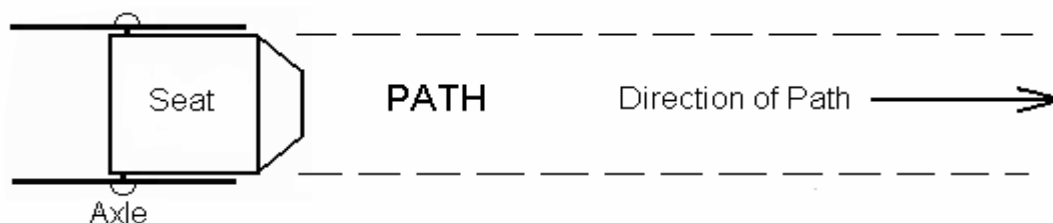
Fax: 1-314-739-6688,

Email: iwbfsecgen@aol.com

Ou contate sua Federação Nacional.

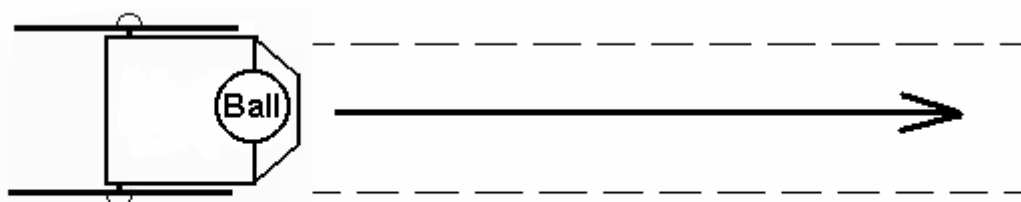
Chave para os diagramas

A cadeira de rodas e sua trajetória

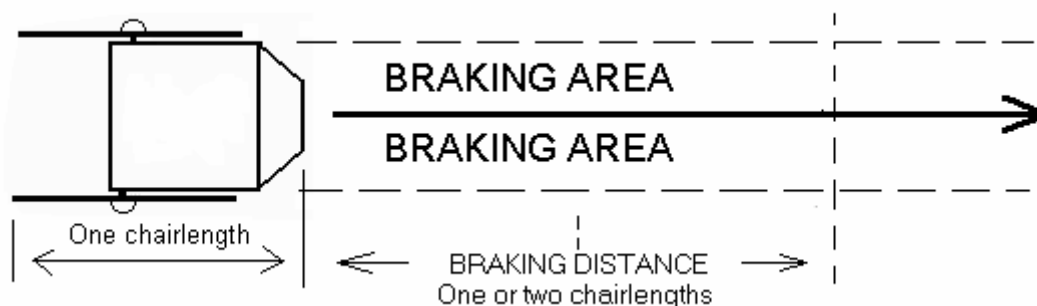


Referência: Livro de Regras da IWBF - Artigos 44.5.1.3; 44.5.1.4

Direção do movimento do jogador que tem a bola.



Direção do movimento – tempo para frear – área de frenagem



- A **Distância para frear** é a **distância** que um jogador em movimento precisa para parar. A distância depende da velocidade do jogador. Ela nunca é maior que o comprimento de duas cadeiras de rodas.
- A **Área de frenagem** é a **área no chão** que a cadeira de rodas precisa para parar. É a área da trajetória do jogador imediatamente em frente da cadeira de rodas.

Seção A

Definições

- 1. trajetória**
- 2. Cobrindo a trajetória**
- 3. Tempo e distância para um
Posicionamento Legal**



IWBF

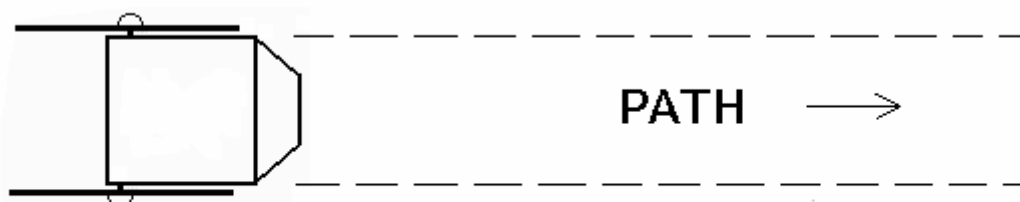
Definições

1. Trajetória

- A trajetória de um jogador é determinada pelas linhas paralelas traçadas a partir das laterais de sua cadeira de rodas com as barras do acento na direção que a cadeira de rodas está se locomovendo - (veja figura A.1)
- Mas, a largura da trajetória de um jogador é igual a largura do acento de sua cadeira de rodas.

Comentário: A largura do acento permanece relativamente constante mesmo que o desenho das novas cadeiras de rodas se desenvolvam em novas estruturas para as cadeiras.

Figura A.1

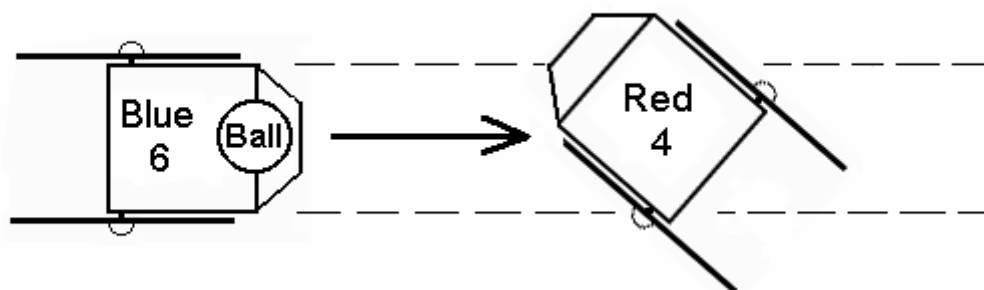


Referência: Livro de Regras da IWBF - Artigos 44.5.1.3; 44.5.1.4

2. Cobrindo a trajetória = Posição Legal X o jogador com a bola.

- Cobrir a trajetória refere-se à ação do jogador de defesa (Vermelho 4 na Figura A.2) que posiciona sua cadeira de rodas atravessado na trajetória de um adversário que tenha a posse da bola (Azul 6 na Figura A.2) de forma que a cadeira de rodas do defensor fique de um lado ao outro da trajetória de seu adversário.
- A trajetória pode ser coberta com qualquer parte da cadeira de rodas, incluindo as rodas de trás.
- Se um jogador *cobrir a trajetória* de seu adversário, ele terá estabelecido uma posição legal. (Veja também a próxima seção – Seção B: Defesa Legal)

Figura A.2



Referência: Livro de Regras da IWBF - Artigo 44.5.2

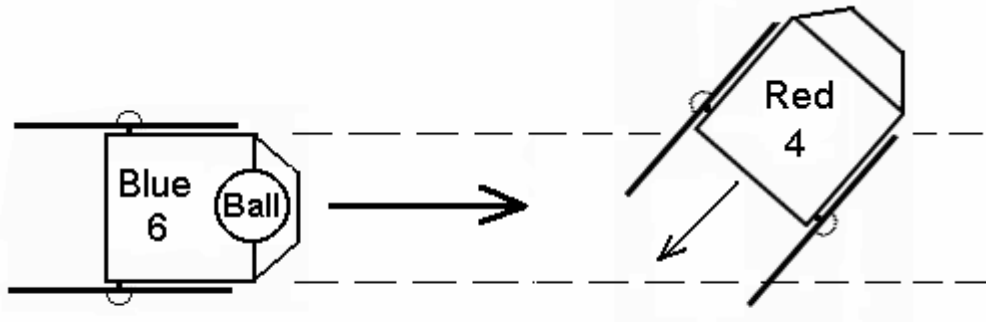
Definições: *Cobrindo a trajetória*

Rodando para trás

Jogadores podem impulsionar sua cadeira de rodas para trás para cobrir a trajetória.

Na *Figura A.3*, o defensor vermelho 4 entrou na trajetória de seu adversário Azul 6 que tem a bola. Vermelho 4 cobriu a legalmente trajetória de Azul 6.

Figura A.3: Cobrindo a trajetória



Vermelho 4 rodou para trás para *cobrir* legalmente a *trajetória* de seu adversário Azul 6 que tem a bola.

3. Tempo e Distância para Evitar o Contato = Posição Legal

- O defensor também pode estabelecer uma posição legal na trajetória de um jogador com a bola parando na trajetória do condutor da bola e dando ao condutor da bola tempo e distância para evitar o contato, mesmo que o defensor **não** tenha coberto a trajetória do condutor da bola.
- Em geral o defensor deverá dar aproximadamente a distância de uma cadeira de rodas para o condutor da bola evitar o contato se este estiver se movendo devagar, e não mais que o comprimento de duas cadeiras de rodas se o condutor estiver se movendo rápido. A distância chamada de **distância de frenagem**. A distância necessária para parar depende da velocidade do condutor da bola.
(Referência: Livro de Regras IWBF - Artigos 44.6.1; 44.6.3.1)

Seção B

Defesa Legal

Duas Situações Básicas de Defesa:

1. Marcando o jogador que controla a bola
2. Marcando um jogador que não está de posse da bola
 - Defesa estacionária
 - Defesa em movimento
 - Exemplos práticos



IWBF

Marcação: Duas Situações Básicas

No basquetebol da IWBF, o contato é dividido entre **marcação** (ação da defesa) e **corta luz** (ação do ataque). O jogador de ataque que controla a bola também tem a responsabilidade para evitar o contato.

Para a DEFESA, as regras de contato descrevem DOIS princípios básicos de **marcação**.

Eles são:

1. Marcando o jogador que **Controla** a bola (*Livro de Regras da IWBF - Article 44.6*)
2. Marcando o jogador que **não controla** a bola (*Livro de Regras da IWBF - Artigo 44.7*)

Existem regras e responsabilidades diferentes para contato do **defensor** em cada uma destas duas situações básicas.

Primeira situação:

Marcando o jogador que tem o controle da bola:

- Para estabelecer uma posição legal em relação a **um adversário que controla a bola**, um defensor deverá:
 - (a) cobrir a trajetória de seu adversário
 - ou
 - (b) dar ao adversário tempo e distância para evitar o contato.
- Se um defensor tiver coberto a trajetória **de um jogador que controla a bola**, o defensor é considerado como tendo dado ao **jogador que controla a bola** tempo para evitar o contato. Este conceito está descrito pelo seguinte princípio:

***Se o jogador B teve tempo para estabelecer uma posição legal
Na trajetória de seu adversário A,
Então o adversário, jogador A, teve uma chance igual para evitar o contato.***

Referência Livro de regras da IWBF - Artigo 44.6.1.2

NOTA:

*O jogador não pode entrar em um espaço já ocupado pela cadeira de rodas de um adversário.
Por exemplo, um jogador não pode empurrar seu apoio pés na cadeira de rodas de seu adversário ou entrar embaixo dela, ou posicionar-se com a frente de sua cadeira de rodas por trás, entre as rodas traseiras para impedir que o adversário se mova.
Causar contato por quaisquer das ações acima pode resultar em uma falta sendo marcada contra o jogador que causou o contato.*

Responsabilidades do jogador com a bola.

1. O jogador com a bola deverá esperar ser marcado. (*Referência: Livro de Regras da IWBF - Artigo 44.6.2*)
2. O jogador que controla a bola deverá evitar o contato com qualquer adversário que tenha estabelecido uma posição legal em sua trajetória.
3. O jogador com controle da bola **deverá manter o controle de sua cadeira de rodas sempre** para que ele consiga evitar o contato com a defesa legalmente estabelecida.

Segunda situação:

Marcando um adversário que **NÃO** tem o controle da bola - O oficial deve decidir Quem Chegou Primeiro?

1. Quando decidindo sobre a responsabilidade do contato entre um defensor e **um adversário que NÃO tem o controle da bola** o oficial da IWBf de determinar “**Quem Chegou Primeiro?**”, sujeito aos outros fatores no Ponto 3 abaixo.
2. Em geral, um jogador que chega à posição antes **que um adversário que NÃO tem o controle da bola** é considerado como tendo ocupado legalmente a posição. (*Referência: Livro de Regras da IWBf – Artigos 44.7.1.1; 44.7.1.2*).
3. Mas, pode haver outros fatores a serem considerados, como *atravessando a trajetória, contato frente a frente, corta luz, pivoteando*, e se um defensor que inicialmente estava estacionário moveu-se para dentro da área de frenagem de um adversário em movimento.

Exemplos – Na bola e Fora da bola

Estes exemplos demonstram que há uma diferença na responsabilidade pelo contato dependendo se o contato ocorre entre um defensor e um adversário que tenha a posse de bola (i.e. na bola), ou entre um defensor e um adversário que não tenha a posse de bola (i.e. fora da bola).

Exemplo UM: Fora da bola

Nenhum jogador tem a bola (*Figura B.1*)

Dois adversários AZUL 6 e VERMELHO 4 estão se movendo para a quadra de ataque em linhas retas em direção ao mesmo ponto. Em outras palavras, estão em **TRAJETÓRIAS CONVERGENTES**. Nenhum deles tem a posse de bola.

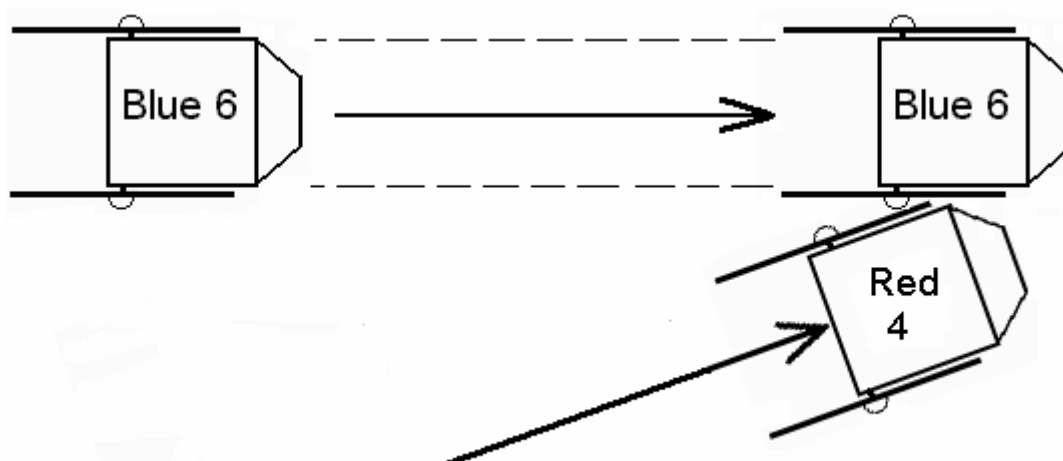
AZUL 6 chega ao ponto primeiro. VERMELHO 4 bate na lateral de AZUL 6. O contato ocorre enquanto ambos os jogadores ainda estão em movimento.

Decisão: VERMELHO 4 cometeu a falta porque AZUL 6 chegou lá primeiro.

Referências do Livro de Regras 43.2.2; 44.7.1.2

Figura B.1

Nenhum jogador tem a bola. Ambos os jogadores estão se movendo.



Decisão: Falta de empurrar de Vermelho 4 porque Azul 6 chegou lá primeiro.

Referências Livro de Regras IWBf - Artigos 43.2.2; 44.7.1.2

Agora vamos ver como a responsabilidade para o mesmo tipo de contato muda quando damos a VERMELHO 4 a bola na **mesma** situação, ou a alternativa quando damos a bola para AZUL 6.

Exemplo DOIS: Na bola (Figura B.2)

É a mesma situação que a Situação Um (Figura B.1), mas desta vez um dos jogadores envolvidos no contato (Vermelho 4) **tem** a posse de bola.

- Ver Figura B.2

Dois adversários AZUL 6 E VERMELHO 4 estão indo para a quadra de ataque em linhas retas para o mesmo ponto. Ou seja, estão em TRAJETÓRIAS CONVERGENTES. Mas desta vez, VERMELHO 4 tem a posse da bola.

AZUL 6 é um defensor.

VERMELHO 4 está tentando alcançar o garrafão para uma bandeja. AZUL 6 empurra seu apóia pés até uma fração da trajetória de VERMELHO 4. Contato severo acontece. O ponto de contato é exatamente o mesmo que na **Situação Um**. O contato ocorre enquanto ambos os jogadores estão se movendo. Nenhum dos jogadores mudou de direção.

Decisão?

É uma falta cometida por AZUL 6 porque AZUL 6 não cobriu a trajetória de VERMELHO 4.

Referência do Livro de Regras: 44.6.3.1:

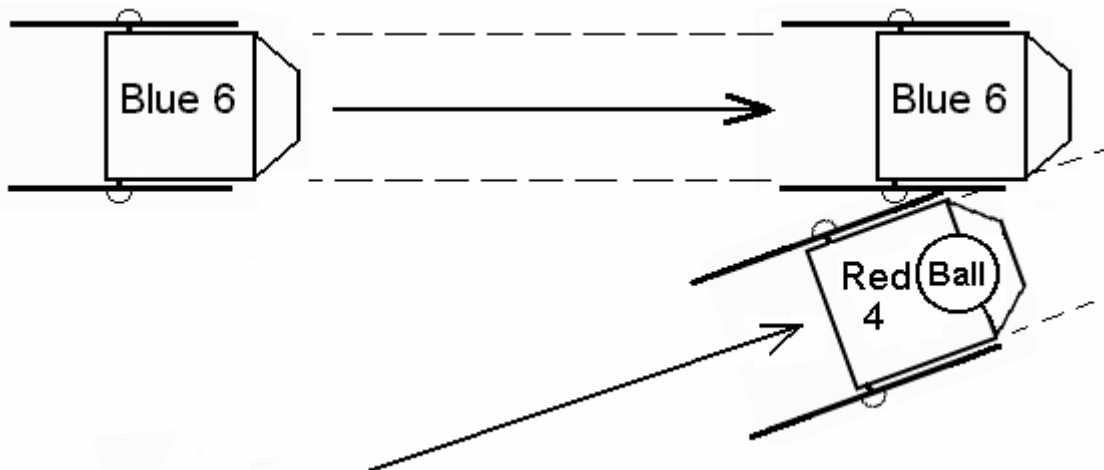
"O jogador defensivo deve estabelecer uma posição legal de marcação:

(i) Cobrindo a trajetória de seu adversário, ou

(ii) Estabelecendo uma posição na trajetória que permita ao adversário tempo e distância para que possa evitar o contato."

Figura B.2

Vermelho 4 tem a bola.



Decisão: Falta de bloqueio de Azul 6 que não conseguiu cobrir a trajetória do condutor da bola Vermelho 4.
Referência Livro de Regras da IWBf - Artigo 44.6.3.1

Conclusão:

Está claro que nestas duas situações idênticas a **responsabilidade pelo contato mudou somente** porque na Situação 2 (Figura B.2) nos demos a bola para um dos jogadores.

Exemplo TRÊS: Na Bola (Figura B.3)

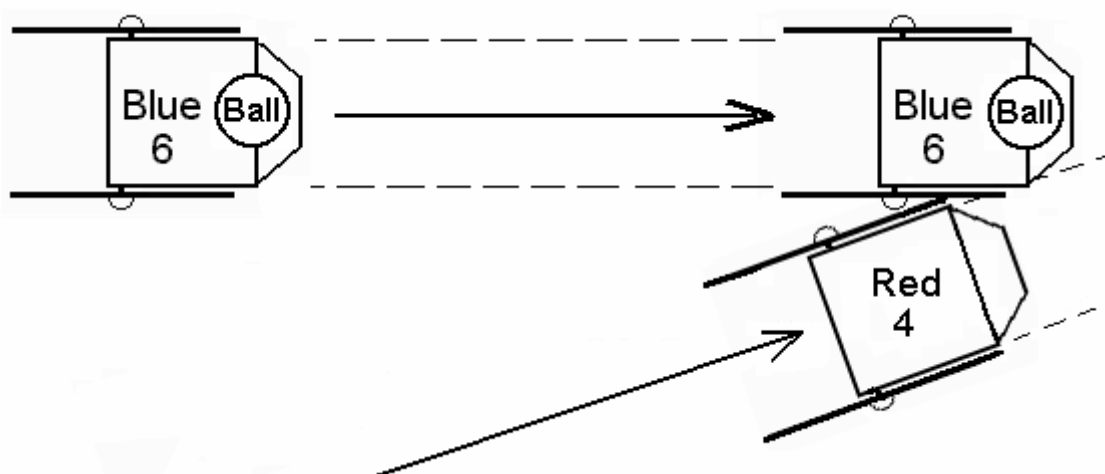
Pergunta:

Quem seria o responsável pelo contato na *Figura B.2* anterior, se AZUL 6 tivesse a bola ao invés de VERMELHO 4?

Figura B.3 abaixo é o mesmo diagrama que a *Figura B.2* mas Azul 6 tem o controle da bola.

Figura B.3

Azul 6 tem a posse da bola.



Decisão: Falta por empurrar de Vermelho 4 que não conseguiu estabelecer uma posição legal na trajetória do condutor da bola Azul 6.

Referência: Livro de Regras da IWBf - Artigo 44.6.3.1

Comentário:

Na *Figura B.3*, VERMELHO 4 não cobriu a trajetória de AZUL 6, além de não permitir a AZUL 6 tempo para evitar o contato. De fato, VERMELHO 4 estava tentando entrar em uma posição já ocupada legalmente por um adversário.

Exemplo QUATRO: Fora da bola (Figura B.4)

O jogador de ataque VERMELHO 4 **não** tem a posse da bola. VERMELHO 4 está estacionário em sua quadra de ataque perto da linha final do lado esquerdo da quadra (i.e. na Área 6). Sua cadeira de rodas está paralela à linha final, perto do garrafão, e sua cadeira de rodas de frente para o garrafão.

O defensor AZUL 5 está bem perto de VERMELHO 4. AZUL 5 está estacionário dentro do garrafão, de frente para a linha final, pronto para impedir a movimentação pelo fundo de VERMELHO 4. AZUL 5 está a uma distância de meia cadeira de rodas da trajetória pretendida por VERMELHO 4.

VERMELHO 4 tenta cortar pela linha final, i.e. entre a linha final e AZUL 5.

AZUL 5 tenta atravessar a trajetória de VERMELHO 4, e entra com meia cadeira de rodas na trajetória de VERMELHO 4.

VERMELHO 4 bate na lateral de AZUL 5.

No momento do contato, VERMELHO 4 rodou até três quartos da largura da cadeira d rodas.

Mesmo que inicialmente havia um espaço menor que o de uma cadeira de rodas entre os jogadores, este era o tempo para Vermelho 4 evitar o contato, porque ambos os jogadores não estavam movendo rapidamente.

Pergunta: Quem é responsável por este contato?

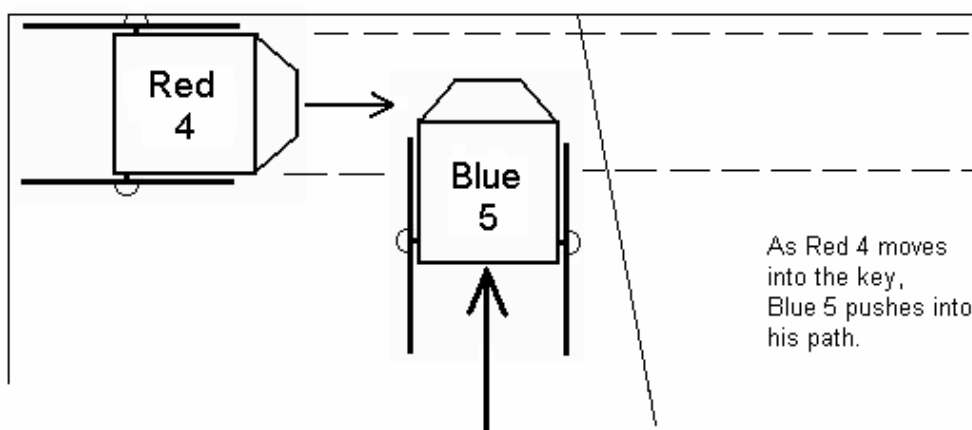
Resposta: VERMELHO 4 tenta entrar em um espaço já ocupado por um adversário.

VERMELHO 4 é o responsável pelo contato.

Nos termos do basquetebol, AZUL 5 *'chegou primeiro'*. Lembre-se, nenhum jogador tinha a posse da bola.

Se este contato fosse leve, os oficiais não deveriam marcar nada.

Figura B.4 Nenhum jogador tem a bola.



Decisão: Vermelho 4 é responsável pelo contato, porque Azul 5 chegou primeiro.

(Referência: Livro de Regras IWBF - Artigo 44.7.1.2- Lembre-se, nenhum jogador tem a posse da bola.)

Mas existem outras duas possibilidades.

Envolta do garrafão, isto geralmente não terá marcação, nem quando um jogador é colocado em desvantagem.

Árbitros e jogadores têm que ter consciência das condições do *artigo 44.7.4* nesta situação. Mas, a realidade é que o *artigo 44.7.4* não seria muito bem aplicado aqui. Os jogadores geralmente não conseguiriam velocidade o suficiente nestas áreas confinadas envolta do garrafão para fazer o *artigo 44.7.4* aplicável. Envolta do garrafão as cadeiras de rodas manobram por posição e para fechar espaços pequenos. Fechar parte da trajetória raramente irá ocorrer. Mas, faltas de bloqueio são possíveis.

Uma decisão final dependerá de como o árbitro entende a jogada.

Comentário: Envolta do garrafão, contato deste tipo é comum. Quem faz o corta luz procura os espaços pequenos que são fechados rapidamente pelos defensores. Por conta de haver pouco espaço para desenvolver velocidade, quem faz o corta luz vê o espaço desaparecendo e geralmente tem tempo para parar ou evitar o contato. O contato que pode ocorrer aqui é quando quem faz o corta luz encosta no defensor, pode ser considerado acidental, sem que nada seja marcado, se os jogadores estiverem se portando de forma responsável dentro das regras.

MAS, agora vamos dar a bola para **vermelho 4** na *Figura B.4* e ver como muda a responsabilidade pelo

contato.

Ver exemplo CINCO (Figura B.5)

Exemplo CINCO: Na bola (Figura B.5)

A mesma situação que no Exemplo Quatro (Figurae B.4) mas desta vez um dos jogadores envolvidos no contato (VERMELHO 4) tem a posse de bola.

Neste exemplo, TODA posição, movimento, ação e natureza do contato é a mesma que na situação três. Mas desta vez, VEREMLHO 4, tem a bola.

VERMELHO 4 entra no garrafão. AZUL 5 move-se na frente de sua trajetória sem cobrir a trajetória ou permitir à VERMELHO 4 tempo ou distância para parar.

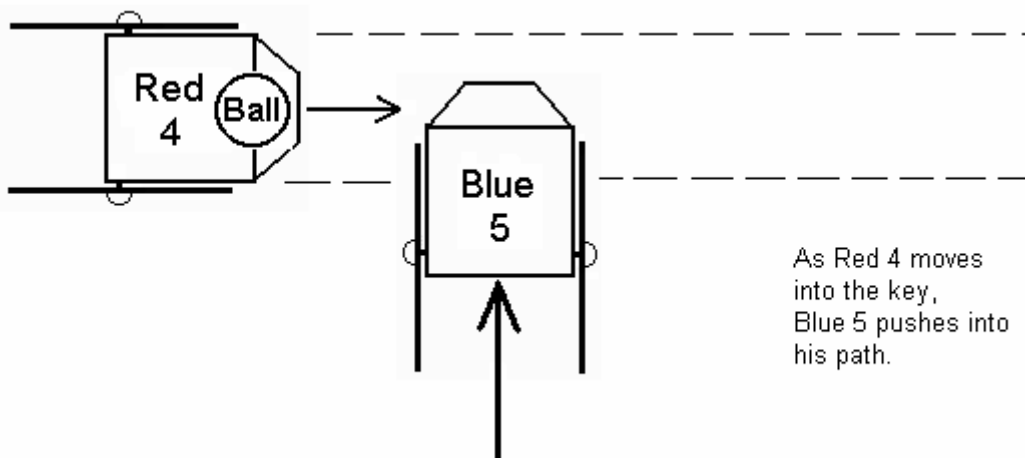
Pergunta: Agora, na Figura B.5, com a bola envolvida, quem é responsável pelo contato?

Resposta: AZUL 5 cometeu uma falta de bloqueio.

Motivo: AZUL 5 não conseguiu *cobrir* a trajetória do jogador com a bola, VERMELHO 4, e não deu a VERMELHO 4 tempo para evitar o contato.

Referência: Livro de Regras da IWBf – Artigos 44.6.1; 44.6.3.1

Figura B.5 Vermelho 4 tem a bola.



Decisão: Falta de bloqueio de Azul 5, porque Azul 5 não cobriu a trajetória de Vermelho 4 e não deu a Vermelho 4 tempo e distância para ele parar ou mudar de direção.

Referência: Livro de Regras da IWBf – Artigos 44.6.1; 44.6.3.1

Defesa Estacionária e em Movimento – Na Bola e Fora da Bola

Regras para Defensores

1. Defesa estacionária X qualquer adversário, tanto na bola como fora da bola

Se o defensor *Jogador B* assumir qualquer posição **estacionária em qualquer lugar** na trajetória de seu adversário *Jogador A*, ou em qualquer lugar próximo de seu adversário, **dando ao Jogador A tempo e distância para evitar o contato**, então o *Jogador A* é o responsável por qualquer contato que houver. (Referência: Livro de Regras da IWBf - Artigo 44.6)

2. Defesa em Movimento X Um Adversário Que Não Controla a Bola

Defensor *Jogador B* que está se movendo toma uma posição **na trajetória** de um adversário *Jogador A* que **não** tem a bola.

Se o defensor *Jogador B* estiver se movendo quando ocorrer o contato, então o *jogador B* deve **chegar na posição primeiro** para ter estabelecido uma posição legal de marcação.

Isto quer dizer que o Jogador B deve ter parte de sua cadeira de rodas na trajetória do Jogador A. Se ele obtiver sucesso ao fazê-lo, então o Jogador A é considerado como estando em uma posição legal.

O Jogador B tem o direito de ocupar a posição em que ele chegou primeiro.

O Jogador A deverá evitar fazer contato com o Jogador B.

(Referência: Livro de Regras da IWBf - Article 44.7)

3. Defesa estacionária que se move para a área de frenagem de um adversário em movimento que não controla a bola

O jogador de defesa estacionário *Jogador B* deve dar ao adversário em movimento *Jogador A* tempo para evitar o contato se o *Jogador B* se mover para dentro da área de frenagem do *Jogador A* a partir de uma posição inicial a uma distância de uma cadeira de rodas do ponto inicial de frenagem do *Jogador A*. **Lembre-se que nenhum destes jogadores tem a posse da bola.**

(Referências: IWBf Rulebook - Articles 44.7; 44.7.4)

Comentários:

Os seguintes princípios são de suma importância quando se determina a responsabilidade pelo contato:

- A necessidade do defensor em movimento dar **ao jogador com a bola** tempo e distância para evitar o contato é considerado como tendo sido feito **quando o defensor tiver estabelecido uma posição legal na quadra.**
- Um defensor que **tenha coberto a trajetória do jogador com a bola** é considerado como tendo dado tempo e distância suficientes para o condutor da bola evitar contato.

Regras Para o Jogador de Ataque Que Tem a Posse de Bola

- **O jogador com a bola deve esperar sempre ser marcado.**

(Referência: Livro de Regras da IWBF – Artigo 44.6.2)

Este princípio é o mesmo que nas regras da FIBA. (Referência: Livro de Regras **FIBA** – Artigo 44.6.2)

- **O jogador com a bola deverá sempre manter o controle de sua cadeira de rodas para poder parar ou mudar de direção para evitar contato com um defensor que tenha estabelecido uma posição legal em sua trajetória.**

(Referência: Livro de regras IWBF – Artigo 44.6.2)

- **Se o jogador com posse de bola tirar suas mãos das rodas de sua cadeira de rodas para arremessar ou passar, ele põe em risco sua habilidade para controlar sua cadeira de rodas. Ele desprezou sua habilidade de usar suas mãos para controlar sua cadeira de rodas. O jogador com a bola continua responsável pelo movimento de sua cadeira de rodas mesmo tendo escolhido retirado suas mãos de suas rodas.**

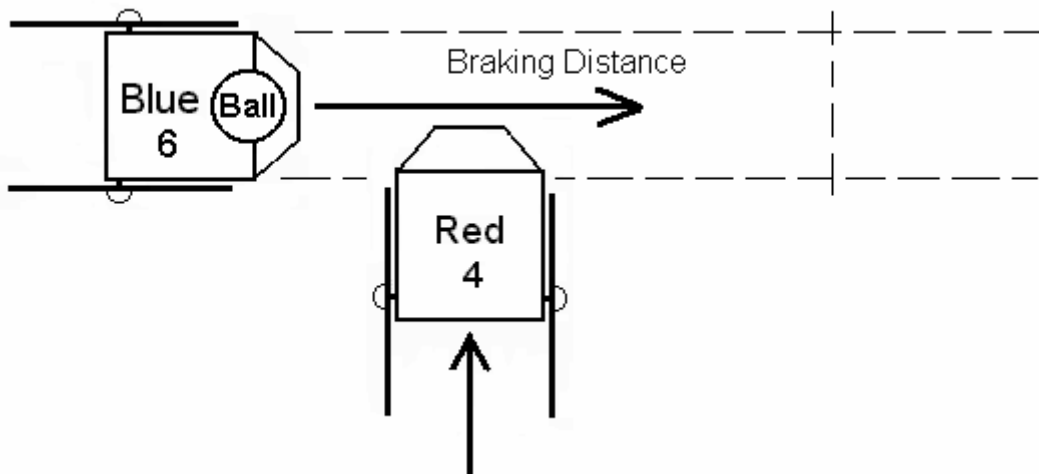
Situações de Marcação

1. Marcando o Jogador que Tem a Posse de Bola

Exemplo 1. (Figura B.6)

Azul 6 tem a bola. O adversário Vermelho 4 põe seus apóia pés na trajetória de Azul 6. Vermelho 4 para, sem dar a Azul 6 tempo ou distância para mudar de direção. Azul 6 bate em Vermelho 4.

Figura B.6 Azul 6 tem a bola.

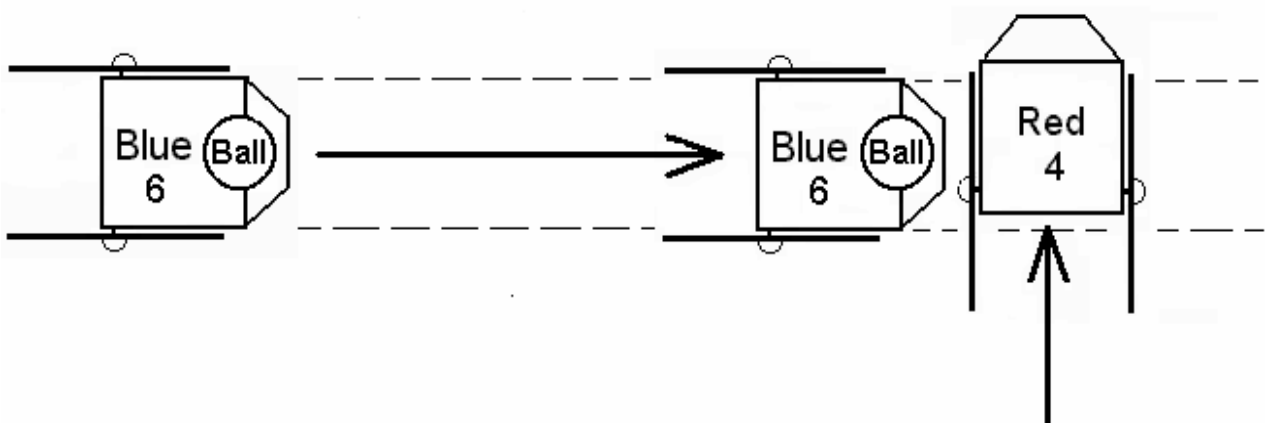


Decisão: Vermelho 4 é responsável pelo contato. Vermelho 4 cometeu uma falta de bloqueio.
Referência: Livro de Regras IWBF - Artigo 44.6.3.1

Exemplo 2 (Figura B.7)

Azul 6 tem a bola. Vermelho 4 entra em sua trajetória e cobre toda a trajetória de Azul 6. Azul 6 bate em vermelho 4.

Figura B.7 Azul 6 tem a bola.



Decisão: Carga de Azul 6. Vermelho 4 cobriu a trajetória de Azul 6.
Referência: Livro de Regras IWBF - Artigo 44.6.3.1

Exemplo 3. (Figura B.8)

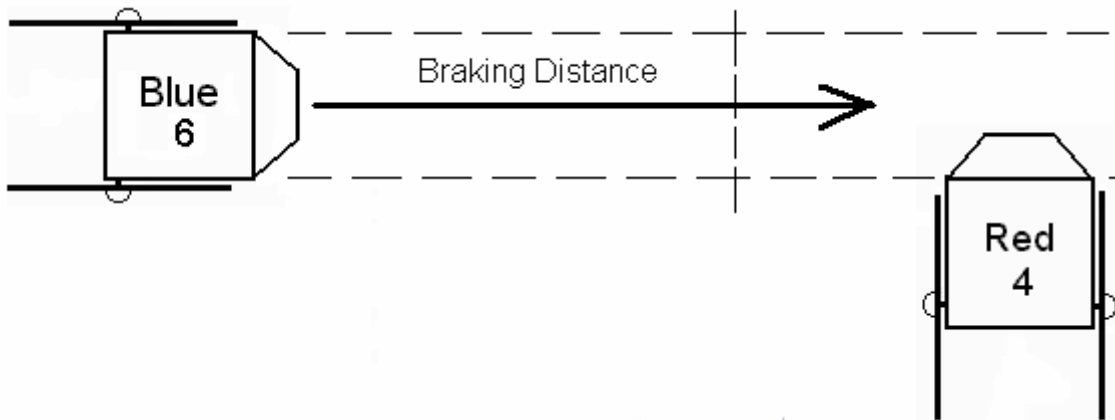
Vermelho 4 está estacionário a 10 metros quadra abaixo na trajetória de Azul 6. Vermelho 4 tem apenas seus apóia pés na trajetória de Azul 6. Azul 6 continua a rodar quadra acima em uma linha reta e bate em Vermelho 4.

Nota: Neste caso, não importa muito que jogador tem a bola. Qualquer jogador, com ou sem a bola, que tenha tempo e distância para evitar o contato com seu adversário será responsável pelo contato que resultar, por ele não ter evitado tal contato.

Figura B.8

Vermelho 4 estacionário além da distância necessária para Azul 6 evitar o contato.

Qualquer jogador pode ter a bola. Não afeta a responsabilidade pelo contato neste caso.



Decisão: Falta de Azul 6, que teve tempo e distância para evitar o contato, mesmo que Vermelho 4 não Havia coberto a trajetória de Azul 6.

Referências: Livro de Regras IWBf - Artigos 44.6.1;44.6.3.1; 44.7.1.2

Comentário:

Neste caso, não faz diferença se Azul 6 tinha ou não a posse de bola.

Vermelho 4 deu a Azul 6 tempo e distância suficiente para este evitar o contato.

Com ou sem a bola, era responsabilidade de AZUL 6 evitar o contato com VERMELHO 4 que tinha uma posição legal na trajetória de AZUL 6.

Seção C

Atravessando a Trajetória



IWBF

ATRAVESSANDO A TRAJETÓRIA

Atravessando a trajetória envolve dois adversários movendo-se *aproximadamente* paralelos e na mesma direção.

Um destes jogadores **muda de direção** e vira atravessando a trajetória de seu adversário.

A *mudança de direção* é a diferença entre *Atravessando a Trajetória* e *Trajétórias Convergentes*.

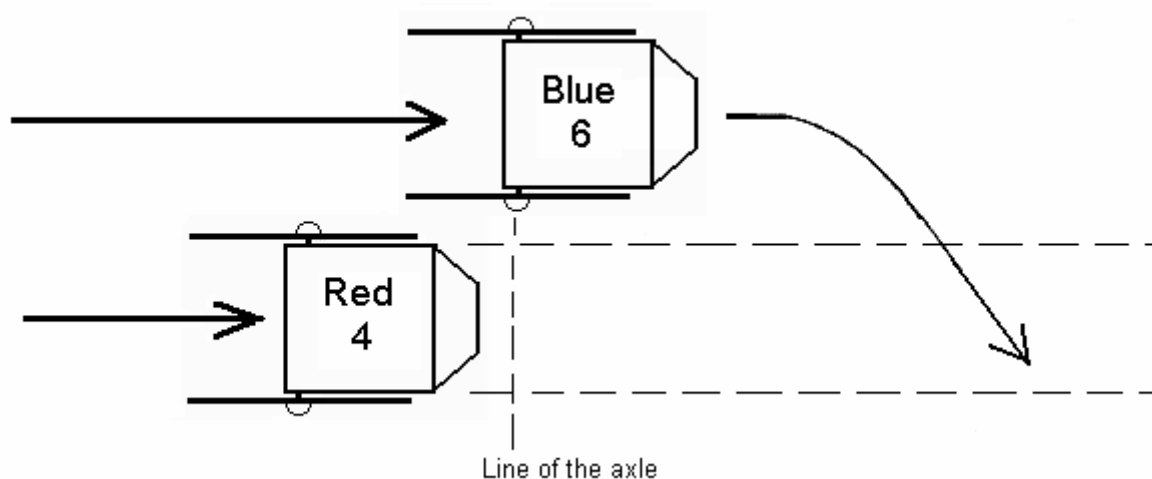
- **Atravessando a Trajetória** envolve mudança de direção.
- **Trajétórias Convergentes** não envolve mudança de direção. Ambos os jogadores mantêm trajetórias em linhas retas.

Atravessando a Trajetória de Forma Legal

- Para atravessar a trajetória de forma **legal**, um jogador não pode virar até que tenha o eixo da roda grande **do lado de seu adversário, na frente** (no sentido de rolagem) da cadeira de rodas de seu adversário.
- Ao jogador que está atravessando a trajetória é necessário dar ao adversário tempo e distância para evitar o contato.
- Se ele virar legalmente, ele tem o direito de passagem sobre seu adversário. Qualquer contato resultante será de responsabilidade de seu adversário.

Figura C.1

Atravessando a trajetória por Azul 6



Antes de atravessar a trajetória a frente de Vermelho 4. Azul 6 deve ter seu eixo do lado de seu adversário na frente da parte dianteira da cadeira de rodas de Vermelho 4.

Referência: Livro de Regras IWBF - Artigo 44.8.2.1

Nota Importante:

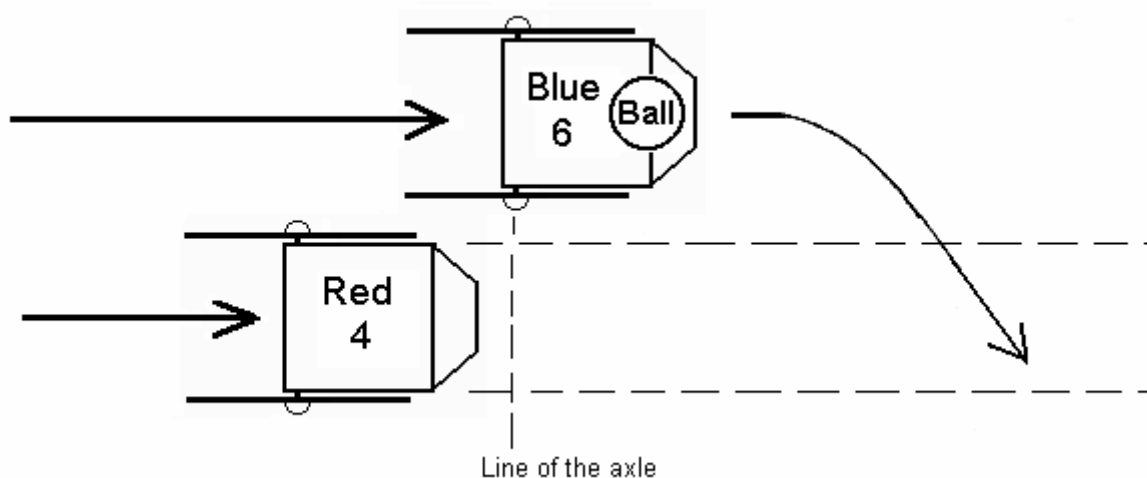
O jogador que atravessa **legalmente a trajetória** de um adversário **NÃO** precisa **cobrir a trajetória** daquele adversário.

Exemplo: Jogador com a posse de Bola Atravessando legalmente a trajetória (Figura C.2)

- Ao atravessar a trajetória de um adversário de forma **legal**, o jogador com a bola não pode virar até que o eixo de sua roda próxima do adversário **esteja à frente** da cadeira de rodas de seu adversário.
- Se ele virar legalmente, ele tem o direito de passagem sobre seu adversário. Qualquer contato resultante será de responsabilidade do defensor.

Figura C.2 Jogador com a bola atravessando legalmente a trajetória

Azul 6 tem a bola. Ele está sendo marcado por Vermelho 4.



Antes de atravessar a frente de Vermelho 4, Azul 6 deve ter seu eixo traseiro do lado próximo da cadeira de rodas de Vermelho 4 à frente dela.

Se Azul 6 atravessar legalmente a trajetória e contato ocorrer, então Vermelho 4 será responsabilizado pelo contato.

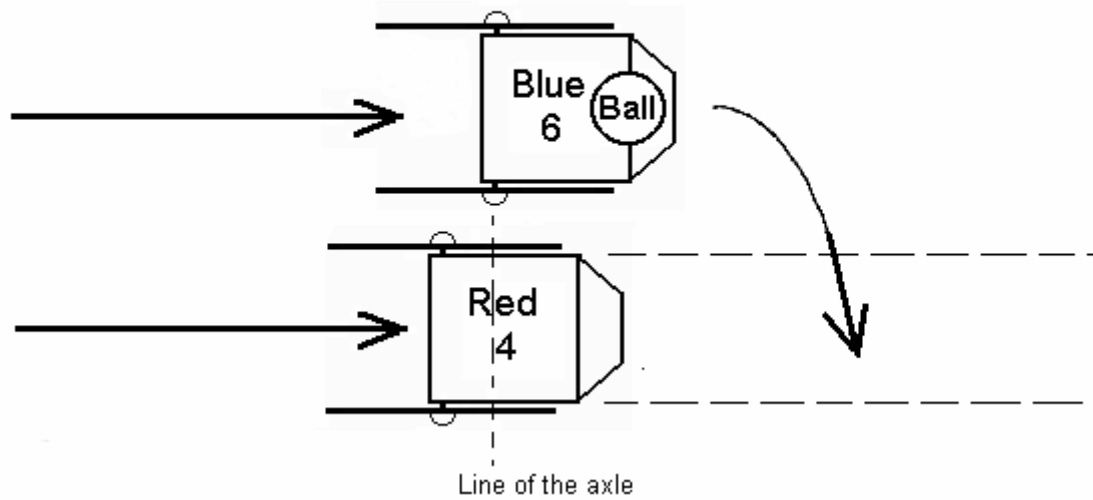
Referência: Livro de Regras IWBF - Artigo 44.8.2.1

Exemplo: Jogador Com a Bola Atravessando Ilegalmente a Trajetória

Um jogador que atravessa a trajetória sem ter seus eixos na frente de seu adversário geralmente será responsável pelo contato que ocorrer.

Figura C.3 Jogador com a Bola Atravessando Ilegalmente a Trajetória

Azul 6 tem a bola



Azul 6 tentou atravessar a trajetória de Vermelho 4 muito cedo, antes de ter seu eixo traseiro à frente da cadeira de rodas de Vermelho 4.

Se contato ocorrer, isto é Azul 6 *atravessando ilegalmente a Trajetória*.

Referência: Livro de Regras IWBF - Artigo 44.8.2.1

Atravessando a Trajetória ou Trajetórias Convergentes?

1. Na bola: Marcando o Jogador com a Bola (Figura C.4)

Se o condutor da bola mudar de direção atravessando a trajetória de um adversário que estava numa trajetória paralela, mas ele faz o giro longe o bastante dando ao defensor tempo para evitar o contato, isto se torna uma situação de *Trajetórias Convergentes*. O condutor da bola fez uma curva (giro) legal.

Ver exmplo na *Figura C.4*

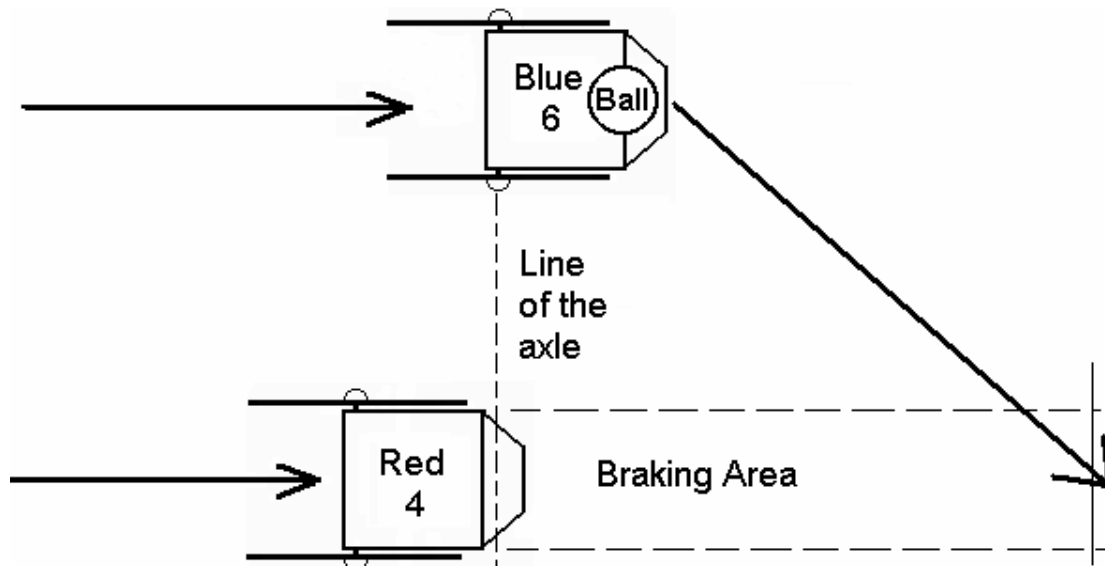
AZUL 6 que tem a bola, e o defensor Vermelho 4 estão se movendo quase paralelos e a quase duas cadeiras de rodas de distância. AZUL 6 muda de direção e estabelece uma nova trajetória em linha reta que atravessa a frente de VERMELHO 4. Ele permite a VERMELHO 4 tempo para evitar o contato. VERMELHO 4 será responsável por qualquer contato que ocorrer, mesmo se AZUL 6 tiver mudado de direção antes de ter seu eixo próximo à frente da cadeira de rodas de VEREMLHO 4.

Raciocínio:

- Azul 6 mudou a direção longe o suficiente de Vermelho 4 para tornar esta uma situação de *Trajetórias Convergentes*.
- Azul 6 estabeleceu uma nova trajetória reta antes de entrar na trajetória de Vermelho 4.
- **Vermelho 4 é responsável pelo contato mesmo que Azul 6 tenha entrado na área de frenagem de Vermelho 4.**
- Vermelho 4 deve agora obedecer as regras para *Marcar o Jogador com a Bola*.

Figura C.4: Azul 6 tem a bola

Azul 6 muda de direção antes de ter um eixo à frente de Vermelho 4.
Azul 6 estabelece uma nova trajetória em linha reta.
Esta trajetória leva Azul 6 para a trajetória de Vermelho 4.
A Vermelho 4 foi dado tempo e distância para evitar o contato.



Decisão:

Para ter uma defesa legal, Vermelho 4 deve estabelecer uma posição legal na trajetória de Azul 6 *cobrando a trajetória* ou dando a Azul 6 tempo para evitar o contato.

Referência: Livro de Regras da IWBF - Artigo 44.6.3.1

Comentário: Isto não é uma situação de Atravessar a Trajetória porque Azul 6 mudou de direção longe o bastante de Vermelho 4 tendo estabelecido uma nova trajetória antes de entrar na trajetória de Vermelho 4,

dando tempo para Vermelho 4 evitar o contato. Esta é agora uma situação de Trajetórias Convergentes.

2. Fora da Bola (Figura C.5)

Vamos olhar para o mesmo movimento dos dois jogadores da Figura C.4. Desta vez, entretanto, nenhum dos jogadores tem a bola.

Veja este exemplo na Figura C.5

Os adversários Azul 6 e Vermelho 4 estão rodando aproximadamente paralelos um ao outro. Azul 6 muda sua direção e estabelece uma nova trajetória em linha reta atravessando e na frente de Vermelho 4. Ele dá tempo para Vermelho 4 evitar o contato. Azul 6 estabeleceu uma nova trajetória reta antes de entrar na trajetória de Vermelho 4.

Raciocínio:

Azul 6 mudou de direção longe o bastante de Vermelho 4 para tornar esta uma situação de Trajetórias Convergentes.

Ambos os jogadores agora obedecem as regras para Trajetórias convergentes Fora da Bola – Quem Chegou Lá Primeiro?

Figura C.5: Nenhum dos jogadores tem a bola:

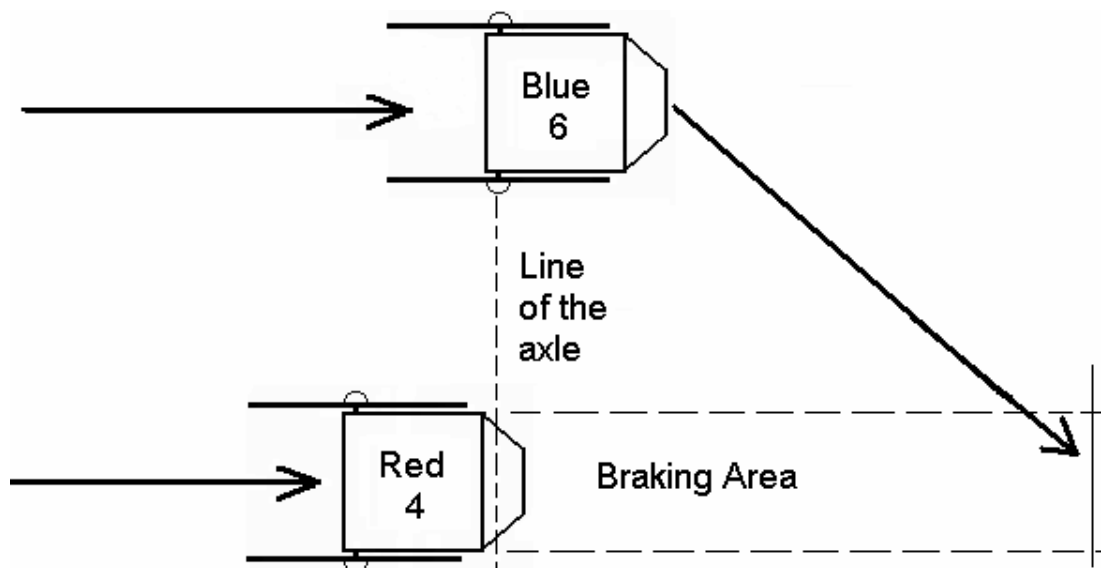
Azul 6 muda de direção antes de ter seu eixo à frente de Vermelho 4.

Azul 6 estabelece uma nova trajetória em linha reta.

A Vermelho 4 foi dado tempo e distância para evitar o contato.

A nova trajetória de Azul 6 quer dizer que as trajetórias de Azul 6 e Vermelho 4 vão cruzar.

Quem é responsável por qualquer contato que ocorra quando Azul 6 e Vermelho 4 tentarem ganhar um do outro por uma posição na trajetória de Vermelho 4?



Decisão:

Esta é uma situação de Trajetórias Convergentes onde cada jogador só tem que Chegar Lá Primeiro para estabelecer uma posição legal.

Referência: Livro de Regras da IWBf - Artigos 43.2.2; 44.7.1.1; 44.7.1.2

Comentários:

- Esta não é uma situação de Cobrir a Trajetória porque azul 6 mudou de direção muito antes de Vermelho 4 e estabeleceu uma nova trajetória, ao mesmo tempo dando a Vermelho 4 tempo para evitar o contato. Isto é agora uma situação de Trajetórias Convergentes.
- Compare esta situação com a Situação de Atravessar a Trajetória na Figura C.3 onde ambos os jogadores estão se movendo próximos um ao outro antes que um deles mude de direção.

- *A distância entre as cadeiras de rodas quando um dos jogadores muda de direção é a diferença importante entre a Figura C.3 e as situações descritas nas Figuras C.4 e C. 5.*

Sessão D

Trajtórias Convergentes

- 1. Definição**
- 2. Marcando o jogador que controla a bola**
- 3. Quando nenhum jogador tem a bola**



IWBF

TRAJETÓRIAS CONVERGENTES

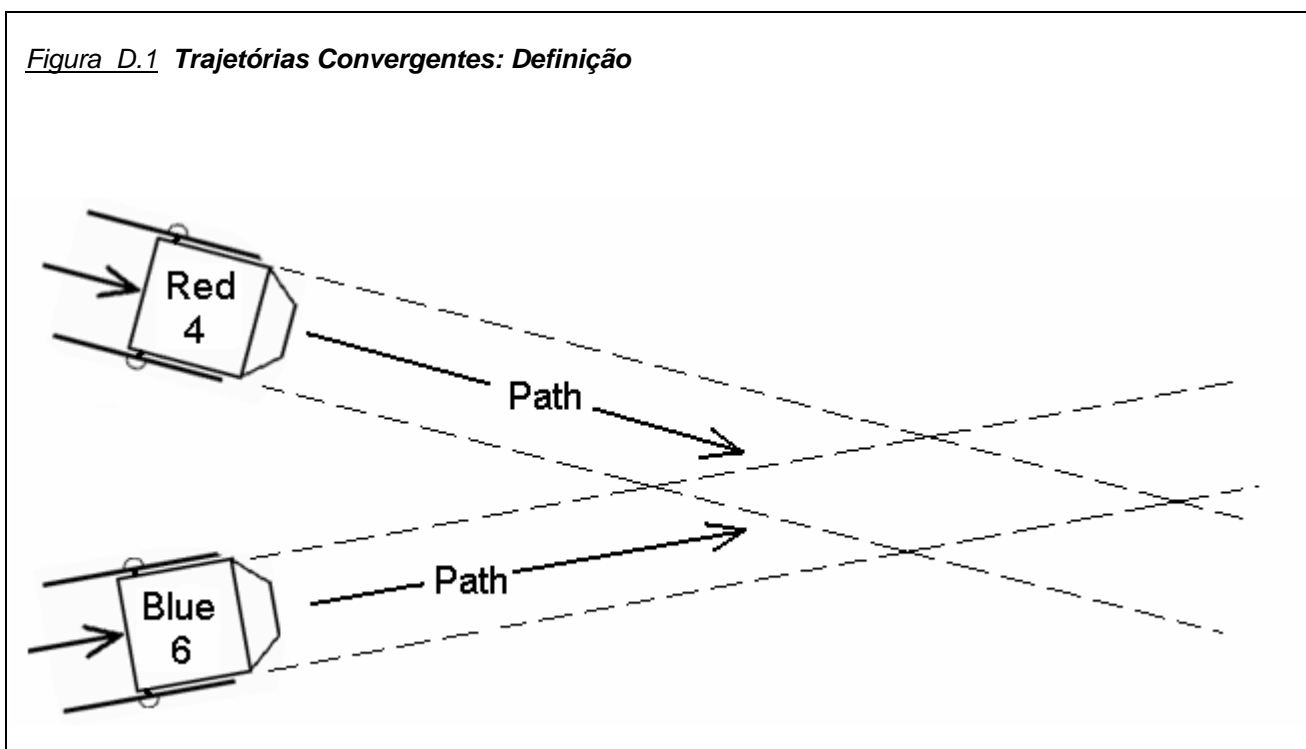
Definição

1. **Trajetoárias Convergentes** refere-se a duas trajetórias de dois adversários que estejam se movendo em linhas **retas** em um ângulo agudo em direção ao mesmo pontos. (ver Figura D.1)

- Não há **mudança de direção** por nenhum jogador.
- A trajetória em linha reta **sem mudança de direção** é a diferença entre **Trajetoárias Convergentes** e **Atravessando a Trajetória...**

*i.e. Uma situação de **Trajetoárias Convergentes** envolve trajetórias em linha reta, **sem mudança de direção** por nenhum dos jogadores, enquanto **Atravessando a Trajetória** envolve a mudança de direção*

Figura D.1 **Trajetoárias Convergentes: Definição**



2. Existem basicamente DUAS situações para se considerar envolvendo **trajetoárias convergentes**:

- (a) Situação No.1: quando um dos dois adversários **tem a bola** (i.e. Marcando o jogador com a bola).
- (b) Situação No.2: quando **nenhum** adversário tem a bola.

Estas duas situações serão discutidas nas páginas seguintes.

Situação No.1: Marcando o Jogador com Posse de Bola

- Os princípios de marcação se aplicam.
A responsabilidade está no defensor em obter uma posição legal, ie, **cobrir a trajetória**, ou **dar tempo e distância** para evitar o contato.
- Nas Figuras D.2 a D.6, **Azul 6 tem a bola**.
A responsabilidade está com o adversário Vermelho 4 em obter uma posição legal, ie, **cobrir a trajetória** de seu adversário, ou **dar tempo/distância para evitar o contato**.

Exemplos

Exemplo UM: Defensor Vermelho 4 cobre a trajetória

Figura D.2 **Azul 6 tem a bola.**
Vermelho 4 cobriu a trajetória de Azul 6.
Azul tem tempo e distância para evitar o contato, mas bate em Vermelho 4.

Decisão: Falta de carga de Azul 6.
Referência: Livro de Regras da IWBf - Artigos 44.5.1.1; 44.6.2

Agora vamos considerar o que acontece se Azul 6 fizer contato com a roda de trás de Vermelho 4 enquanto Vermelho 4 está deixando a trajetória depois de ter coberto a trajetória de Azul 6. (Ver Figura D.3)

Exemplo DOIS.

O condutor da bola causa o contato com um jogador que está saindo de sua trajetória

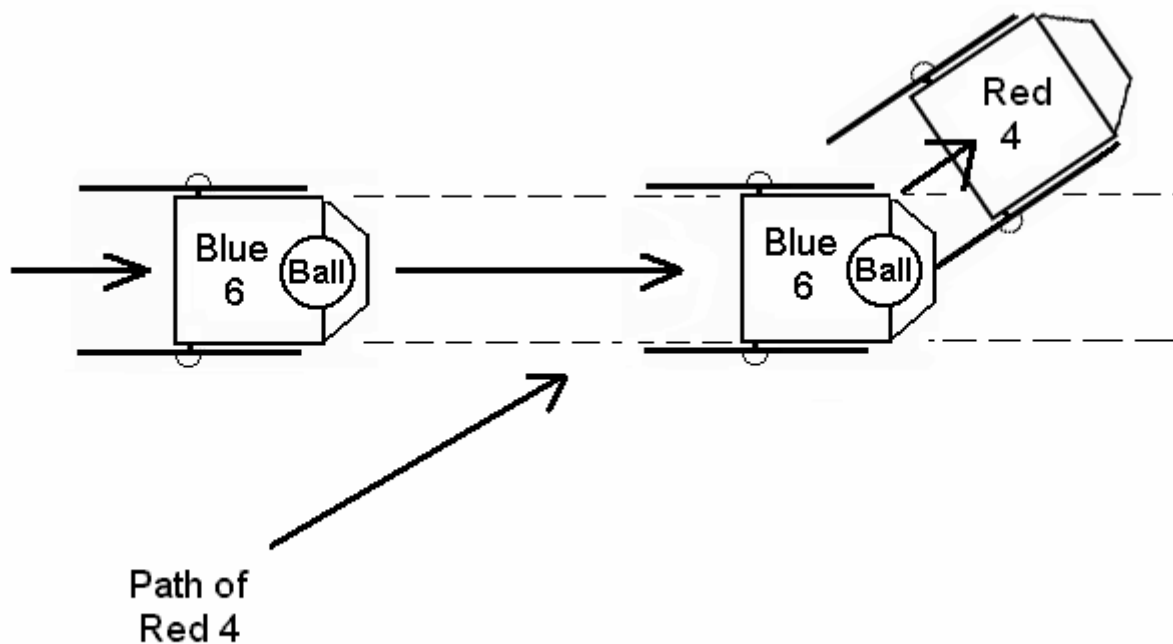
Figura D.3

Azul 6 tem a bola.

Vermelho 4 cobriu a trajetória de Azul 6.

Vermelho 4 continua a rodas pela trajetória de Azul 6, e começa a sair da trajetória.

Azul 6 bate na roda traseira de Vermelho 4.



Decisão: Carga de Azul 6

. Referência: Livro de Regras IWBF - Artigos 44.5.1.1; 44.5.1.2

Comentário:

Na *Figura D.3*, Vermelho 4 **continua** ocupando de forma legal a área no chão que Azul 6 tentou entrar.

Esta área é parte do cilindro de Vermelho 4. (Referência: Livro de Regras da IWBF – Artigo 44.4.1)

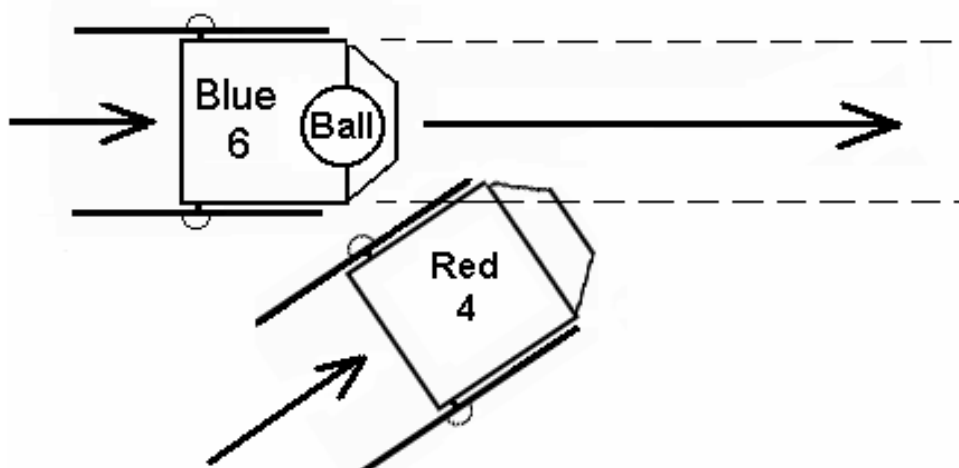
Vermelho 4 estabeleceu o direito legal de ocupar a área quando era parte da área que estabeleceu quando cobriu a trajetória de Azul 6.

Exemplo TRÊS: Defensor Vermelho 4 falha em cobrir a trajetória

Figura D.4 Azul 6 tem a bola.

Azul 6 e Vermelho 4 estão em **trajetórias convergentes**. Nenhum dos jogadores muda de direção

Vermelho 4 entra na trajetória de Azul 6, sem *cobrir a trajetória* de Azul 6.
Azul 6 bate no lado da cadeira de rodas de Vermelho 4.



Decisão: Falta de bloqueio de Vermelho 4. Vermelho 4 falhou em conseguir uma posição legal (não conseguiu cobrir a trajetória).

Comentário:

Nesta situação de **Marcando o jogador com a bola**, Vermelho 4 falhou em estabelecer uma posição legal de defesa, i.e. Vermelho 4 não **cobriu a trajetória** nem deu a Azul 6 **tempo para evitar o contato**.

Referência: Livro de Regras da IWBF - Artigo 44.5.1.1

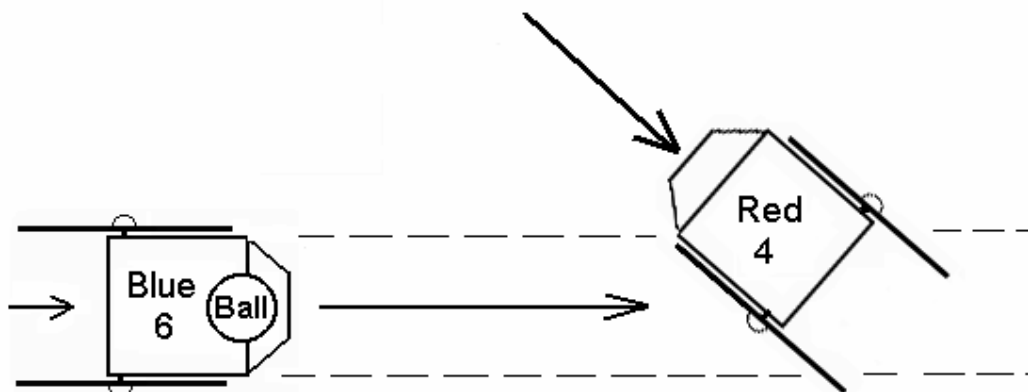
Exemplo QUATRO:

Defensor Vermelho 4 roda para trás entrando na trajetória do condutor da bola Azul 6.

Figura D.5

Azul 6 tem a bola.

Vermelho 4 *cobriu a trajetória* de Azul 6 rodando para trás.



Decisão: Falta de carga de Azul 6.

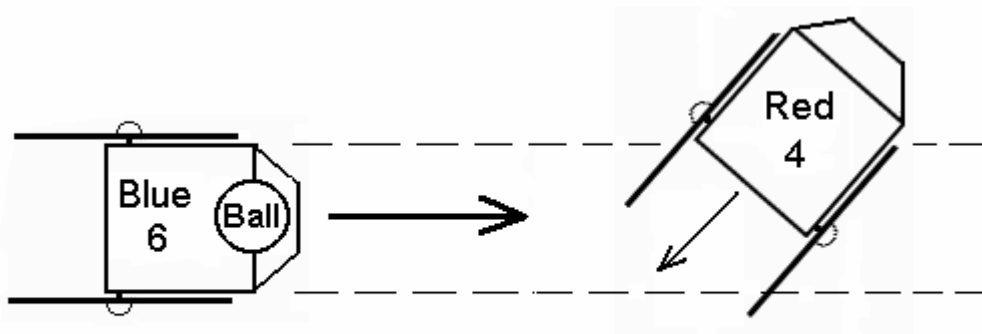
Referência: Livro de Regras da IWBF - Artigos 44.5.1; 44.5.1.1; 44.5.1.2

Rodar para trás – ver Figura D.6

Jogadores podem rodas para trás para cobrir a trajetória.

Na *Figura A.3*, o defensor Vermelho 4 rodou para trás entrando na trajetória de seu adversário Azul 6 que tem a bola. Vermelho 4 cobriu legalmente a trajetória de Azul 6.

Figura D.6: Cobrindo a trajetória



Vermelho 4 rodou para trás, legalmente para *cobrir a trajetória* de seu adversário Azul 6 que tem a bola.

Comentário:

Quando cobrindo a trajetória de um adversário, não importa que parte da cadeira de rodas é usada para cobrir a trajetória. Não importa em qual direção a cadeira de rodas esteja se movendo ou apontando, ou se o defensor rode para frente ou para trás para atingir a posição legal.

Exemplo CINCO

Defensor Vermelho 4 entra na trajetória de Azul 6 em um ângulo agudo

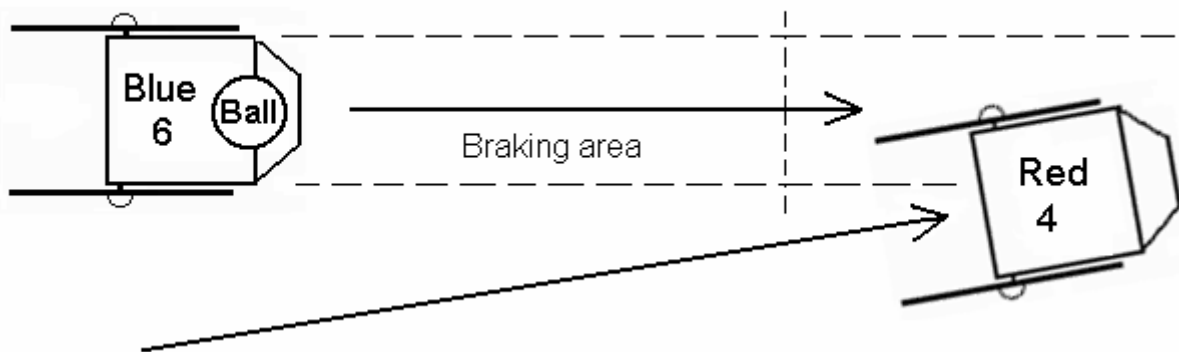
Figura D.7

Azul 6 tem a bola.

Vermelho 4 está na trajetória de Azul 6, mas não cobriu a trajetória de Azul 6.

Entretanto, Vermelho 4 entrou na trajetória de Azul 6 em um ângulo bem agudo, bem além da distância de frenagem que Azul 6 precisa para parar ou mudar de direção.

Azul 6 bate atrás de Vermelho 4.



Decisão: Falta de carga de Azul 6 – ver Comentários abaixo

Referência: Livro de Regras da IWBf - Artigo 44.5.1.2

Comentários:

- Mesmo que Vermelho 4 (Figura D.7) não tenha coberto a trajetória de Azul 6, a realidade da situação na Figura D.7 é que o ângulo entra as uas cadeiras de rodas teria que ser muito agudo para esta situação ocorrer.
- Se Vermelho 4 tem seu eixo na trajetória neste ângulo agudo, e manteve sua trajetória, então Azul 6 teria tido tempo **mais** que suficiente para tomar uma ação evasiva para evitar o contato. De fato, quanto mais agudo for o ângulo, mais tempo Azul 6 teria.
- Mais uma vez, **Azul 6** quem tem a bola, tem a mesma responsabilidade no basquetebol da IWBf que ele teria no basquetebol FIBA – **ele deve esperar ser marcado, e ele deve estar preparado para evitar o contato contra uma defesa legal. Ele deverá sempre manter o controle de sua cadeira de rodas para evitar o contato com esta defesa legal.**

Situação No.2: Marcando um jogador que não tem a bola

Em geral, se um defensor quer tomar uma posição legal para marcar um adversário que não tem a bola, ele apenas tem que ocupar o espaço antes que seu adversário.

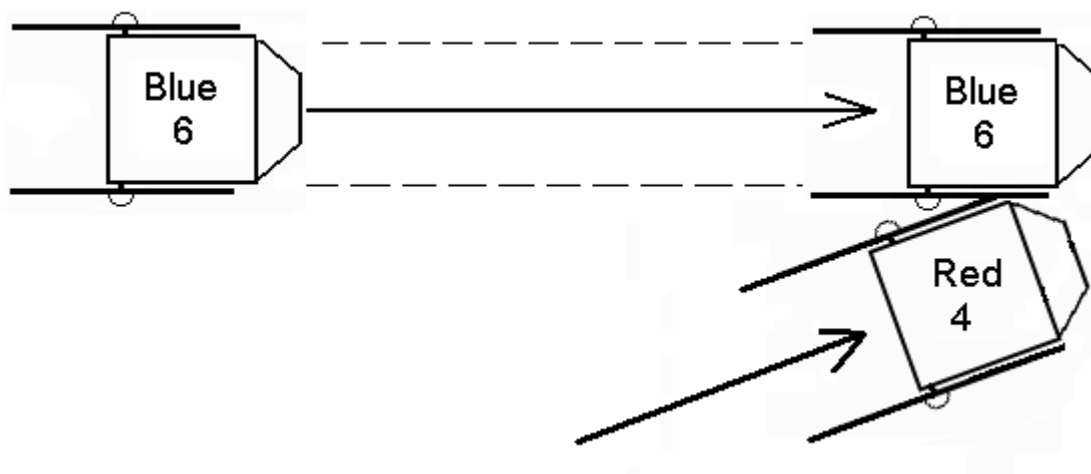
- Esta situação é vista no princípio **Quem Chegou Primeiro?**
Referência: Livro de Regras da IWBF - Artigo 44.7; 44.7.1.2

Mas, o defensor deverá também obedecer algumas regras para situações especiais como *Atravessar a Trajetória*, e quando entra na área de frenagem de um adversário em movimento a partir de uma posição estacionária próxima (ver Página D.10 - *wheelchair tripping*)

Comentário

Mesmo que esta situação – Situação 2 – aplica-se ao defensor, o princípio também se aplica a jogadores nos times de ataque e de defesa que estão marcando um ao outro individualmente e que não controlam a bola.

Figura D.8 Nenhum jogador tem a bola.



Decisão: Azul 6 tem a posição legal.
Azul 6 'cheugu primeiro' (atingiu a posição) primeiro.
Vermelho 4 será responsável por qualquer contato que ocorra aqui.

Referências: Livro de Regras da IWBF - Artigos 44.7; 44.7.1.2

Comentários:

Aqui estão alguns exemplos baseados na Figura D.8.

Lembre-se que na Figura D.8, nenhum dos jogadores tem a bola.

Mas quem será responsável pelo contato se um dos dois jogadores tivesse a bola?

1. Se **Azul 6** tivesse a bola, Vermelho 4 estaria cometendo uma falta de **EMPURRAR**.
2. Se **Vermelho 4** tivesse a bola, **AZUL 6** estaria cometendo uma falta de **BLOQUEIO** porque Azul 6 porque falhou em cobrir a trajetória de Vermelho 4.

Marcadno um Jogador que Não tem a Bola - Mudando de *Trajétórias Convergentes* para *Atravessando a Trajetória*

O que acontece quando um jogador em uma trajetória convergente com um adversário repentinamente muda de direção e atravessa a trajetória de um adversário? Isto acontece muito no basquetebol em cadeira de rodas.

Para a resposta, examine este diagrama (*Figura D.9*)

Figura D.9
Nenhum jogador tem a bola. Azul 6 e Vermelho 4 estão em **trajetórias convergentes**. Mas quando duas cadeiras de rodas estão quase paralelas, Azul 6 **muda de direção** e **atravessa a trajetória** de Vermelho 4.

Decisão: Quando Azul 6 mudou de direção, ele mudou a situação para *Atravessando a Trajetória*.
 Ao invés de *Quem chegou Primeiro?*, os princípios de **Atravessando a Trajetória** devem agora ser observados para Azul 6, i.e. Azul 6 deve ter seu eixo traseiro na frente de Vermelho 4 antes de mudar de direção.
Referência: Livro de Regras da IWBF - Artigo 44.8.2.1

Comentário:

Na Figura D.9 acima, se Azul 6 mudar de direção e estabelecer uma nova trajetória em linha reta que seja convergente com a trajetória de Vermelho 4, e Azul 6 fez esta mudança de direção antes de ter seu eixo à frente da cadeira de rodas de Vermelho 4, então esta nova trajetória deve ser estabelecida a tempo para Vermelho 4 evitar o contato.

Se Azul 6 obtiver sucesso ao fazê-lo, então uma nova situação de Trajetórias Convergentes terá sido estabelecida, governada pelo princípio de Quem Chegou Primeiro? (*Referência: Livro de Regras da IWBF – Artigo 43.2.2*)

Marcando um jogador Que Não Tem o Controle da Bola: Mudando de Defesa Estacionária para Defesa em Movimento – Rasteria na Cadeira de rodas

O novo *Artigo 44.7.4* agora especifica que é ilegal para um **Defensor Estacionário**, quando marcando um jogador em movimento sem a bola, subitamente entrar na área de frenagem de um adversário, de uma posição inicial menor que a distância de uma cadeira de rodas de seu adversário, sem dar ao adversário tempo razoável para evitar o contato. A IWBF introduziu o *artigo 44.7.4* especificamente para declarar ilegal o contato que resulta desta ação. Este contato é equivalente a *passar uma rasteira* no basquetebol da FIBA. Este tipo de contato geralmente é severo, e pode possivelmente ser perigosos.

Considere a seguinte situação na *Figura D.10* quando nenhum dos jogadores tiver a bola.

AZUL 5 é o defensor. Ele está estacionário. Um adversário VERMELHO 4 está se movendo rápido, não tem a bola, e está para passar rapidamente por Azul 5. Quando VERMELHO 4 estiver muito perto de AZUL 5 para parar ou mudar de direção, AZUL 5 subitamente posiciona seus apóia-pés na área de frenagem de VERMELHO 4 (o espaço que Vermelho 4 precisa para parar). VERMELHO 4 não tem tempo ou distância para evitar o contato. Ele bate nos apóia-pés de AZUL 5 cai com força no chão. Esta é uma falta de AZUL 5. Se houver um equivalente em uma cadeira de rodas para uma rasteira, isto é ele.

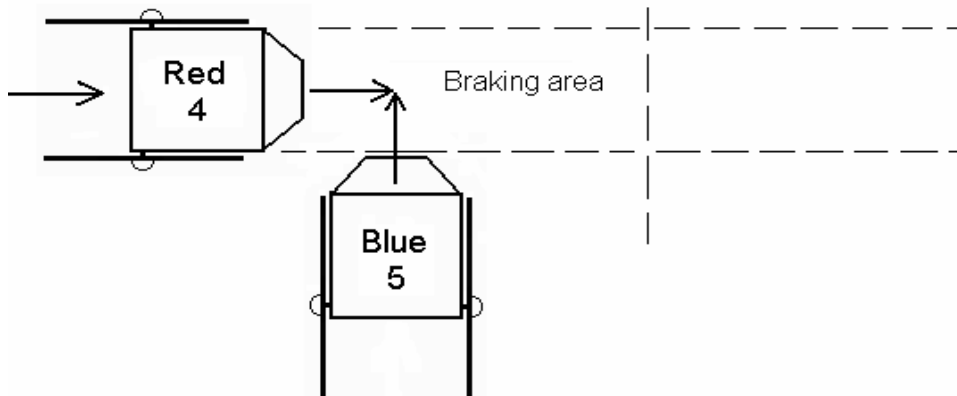
Esta situação de “rasteira” é diferente das outras situações de *trajetórias convergentes* sem bola, onde ambos os jogadores estavam se a partir de distâncias mais longas. Nesta situação de “rasteira”, o defensor Azul 5 na *Figura D.10* **estav inicialmente estacionário** ao lado da área de frenagem de seu adversário antes de rodar para frente **menos que o comprimento de uma cadeira de rodas** para entrar na área de frenagem de seu adversário. O tamanho da área de frenagem depende da velocidade do jogador. Ela nunca será maior que o comprimento de duas cadeiras de rodas. Se um jogador estiver se movendo bem devagar, ela pode ser menor que uma cadeira de rodas.

Figura D.10

Nenhum dos jogadores tem a bola.

Azul 5 está estacionário e então subitamente entra na área de frenagem de Vermelho 4.

Note que AZUL 5 está estacionário **a menos de uma cadeira de rodas de distância da área de frenagem de VERMELHO 4** quando ele começa a se mover para a área de frenagem de VERMELHO 4.



Decisão: (*Lembre-se, nenhum jogador tem a bola.*)

Falta de bloqueio de Azul 5, porque Azul 5 estava **estacionário perto da área de frenagem fora da trajetória** de Vermelho 4, e subitamente se moveu para frente menos que uma cadeira de rodas entrando na área de frenagem de Vermelho 4 (ie dentro do espaço Vermelho 4 precisa para parar).

Não foi dado a Vermelho 4 tempo e distância para parar ou mudar de direção para evitar o contato.

Reference: IWBF Rulebook - Article 44.7.4

Comentário: Contato deste tipo é muito comum em volta do garrafão, especialmente numa defesa por zona. Mas, frequentemente, e de fato na maioria das situações, isto não será contato severo ou significativo. Jogadores tem pouco espaço para manobrar contra uma defesa por zona. Jogadores vêem pequenos espaços para corta luz, quem são prontamente fechados pelos defensores. Geralmente não há grandes velocidades por jogadores atravessando o garrafão, e o contato resultante é frequentemente inofensivo, claro que continuará a ser ilegal. Mas, geralmente quem faz um corta luz tem a oportunidade de evitar um contato significativo. Não é contato desta natureza que o artigo 44.7.4 está se referindo. Está mais preocupado com o

contato severo que ocorre quando esta situação ocorre em espaços mais abertos e um defensor estacionário move-se subitamente e ilegalmente para bloquear um adversário que se move rapidamente e que não tem a bola. Contato deste tipo geralmente é pesado, e possivelmente perigoso. Contato deste tipo deverá ser penalizado. É a “rasteira da cadeira de rodas”.

Esta situação de *rasteira* é descrita na *Figura D.10* sempre foi ilegal sem ser especificamente descrita pelo livro de regras da IWBf. Sob os princípios da Teoria de Trajetória, o movimento é ilegal quando feito por alguém fazendo um crota luz (*artigo 44.10.3.2*) ou por um defensor que está *Marcando o Jogador Que Tem a Bola* (*artigo 44.6.3.1*). Em ambas as situações, o adversário deve ter tempo e distância para parar ou evitar o contato. O novo *Artigo 44.7.4* agora especifica ser ilegal para um defensor estacionário que está *Marcando um Jogador Sem a Bola* mover-se subitamente para a área de frenagem de um adversário estando a menos de uma cadeira de rodas de distância desta área de frenagem, sem dar tempo e distância para o adversário para evitar o contato.

Há uma diferença importante entre esta situação de “rasteira” -*artigo 44.7.4* – e *artigo 44.6.3.1* que permite a um defensor em **movimento fora da bola** simplesmente *chegar lá primeiro* para ganhar uma posição legal na trajetória de um adversário. Nesta nova situação de “rasteira” (*artigo 44.7.4*), o defensor AZUL 5 **está inicialmente estacionário** ao lado da área de frenagem de um adversário, e então se move subitamente, a menos de uma cadeira de rodas de distância, para dentro da área de frenagem de um adversário, i.e. na área que seu adversário de ataque VERMELHO 4 precisa para parar. Este movimento de defesa é ilegal se ocorrer o contato.

A **posição inicial, estacionária** de AZUL 5 em relação a posição de VERMELHO 4 **é absolutamente crucial** para determinar a responsabilidade pelo contato nesta situação de “rasteira” descrita no *artigo 44.7.4*.

Se AZUL 5 inicia longe o bastante para dar a VERMELHO 4 espaço para parar, então a ação de AZUL 5 torna-se legal. Se AZUL 5 iniciar sua movimentação muito perto da área de frenagem de VERMELHO 4 que VERMELHO 4 não conseguir evitar o contato, então AZUL 5 torna-se responsável pelo contato.

Qual a distância que o adversário VERMELHO 4 tem que estar do defensor AZUL 5 para tornar este movimento para a trajetória legal?

Existe um resposta lógica para esta pergunta.

Primeiro, lembre-se que na maioria das outras situações **fora da bola**, a IWBf diz que o defensor AZUL 5 em movimento só tem que *chegar primeiro* que seu adversário em movimento. Isto porque cada jogador tem uma oportunidade igual para parar ou mudar de direção. Cada um tem apenas a sua cadeira de rodas para manusear. Nenhum tem que se preocupar em manusear a bola.

Nestas situações, cada jogador está se movendo e pode ver seu adversário. Cada um tem a oportunidade de decidir se correrá para a posição, ou dará a posição brechando ou mudando de direção. Isto é diferente da situação no *artigo 44.7.4* onde o defensor inicialmente está estacionário e subitamente põe seus apóia-pés na no espaço de frenagem de seu adversário quando aquele adversário está muito de perto dele para parar ou mudar de direção.

No *artigo 44.7.4* a situação fora da bola (*Figura D.10*), para mover-se legalmente para a trajetória de VERMELHO 4, AZUL 5 precisa deixar totalmente sua posição de defesa na trajetória de VERMELHO 4, e ocupar uma posição no chão totalmente nova **na trajetória de VERMELHO 4** para ser legal. Ele precisa ocupar esta nova posição antes do contato ocorrer. Em outras palavras, ele precisa ter deixado **totalmente** a área que ele ocupava e estar ocupando uma posição totalmente nova. Se AZUL 5 tiver tempo para ocupar uma nova posição, então VERMELHO 4 teve tempo e oportunidade igual para evitar o contato. Para mover-se para uma posição totalmente nova, AZUL 5 estabeleceu uma trajetória própria, e então o princípio de *Quem Chegou lá Primeiro* se aplicará.

Logicamente, quando AZUL 5 deixou totalmente sua posição anterior, ele teve que se mover mais que a distância de uma cadeira de rodas. Em outras palavras, quando AZUL 5 **começa** sua movimentação na trajetória de VERMELHO 4, a **posição inicial** de AZUL 5 tem que estar a mais de uma cadeira de rodas de distância da área de frenagem de VERMELHO 4.

Então isto torna-se simples e fácil de julgar para o árbitro.

Agora vamos simplificar para os árbitros e jogadores.

O árbitro julgará se AZUL 5 estava a mais que uma cadeira de rodas de distância da área de frenagem de VERMELHO 4 quando AZUL 5 começou a se mover para a área de frenagem. Se AZUL 5 estava a mais que

uma cadeira de rodas de distância, está legal. Se não estava, e o contato ocorrer, ele terá cometido uma falta de bloqueio. Isto é bem simples e lógico.

Esta interpretação é completamente consistente com os princípios da teoria de trajetória – fora da bola.

A Responsabilidade Pelo Contato Pode Mudar Dependendo Se a Situação Está Na Bola ou Fora da Bola

Existe, e sempre existiu, uma clara diferença nas regras para contato ocorrendo **na bola** e **fora da bola** na regra do basquetebol em cadeira de rodas da IWBF.

Contato na bola quer dizer que um defensor está marcando um jogador que tem a bola.

Contato fora da bola quer dizer que um defensor está marcando um jogador que não tem a bola.

Aqui estão dois exemplos para ilustrar estas diferenças.

Situação Um (Figura D.11)

Dois adversários VERMELHO 4 AZUL 6 estão indo para a quadra de ataque em linhas retas para o mesmo ponto.

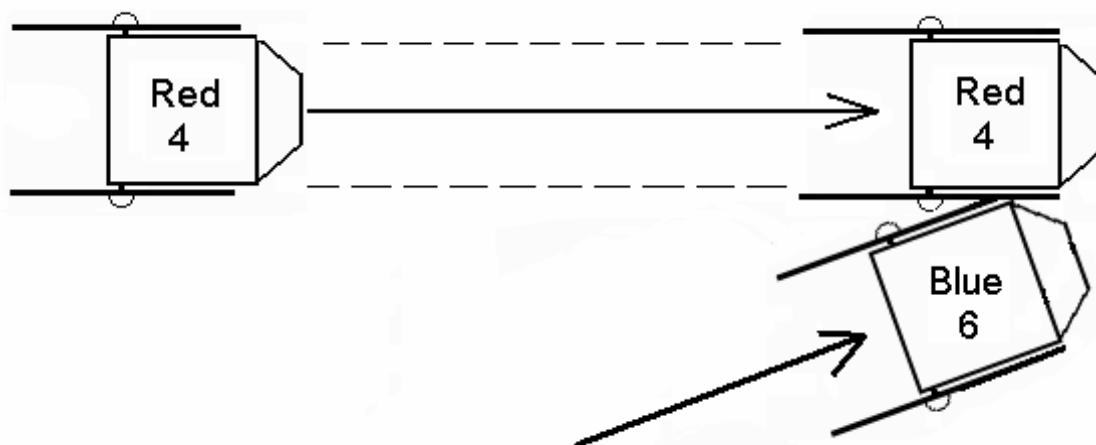
Isto é, estão em **TRAJETÓRIAS CONVERGENTES**.

Nenhum jogador tem a bola. Nenhuma cadeira de rodas muda de direção.

VERMELHO 4 chega no local primeiro. AZUL 6 bate no lado de VERMELHO 4.

O contato ocorre enquanto ambos os jogadores estão se movendo.

Figura D.11: Situação Um Nenhum dos jogadores tem a bola.



Decisão: Falta de empurrar de Azul 6.

Vermelho 4 tem a posição legal porque ele “chegou primeiro” (chegou ao ponto primeiro).

Referências: Livro de Regras da IWBF - Artigos 43.2.2; 44.7.1; 44.7.1.2

Leitura adicional: *Princípios de Contato no Basquetebol em Cadeira de Rodas*
Trajetórias Convergentes - **Definição**, Página D.2;
Seção de Trajetórias Convergentes (b) Situação No.2: **nenhuma bola envolvida** -
Fig D.8, p.D.6

MAS, agora vamos ver o que acontece com a responsabilidade para o **mesmo** contato quando nós damos a bola a AZUL 6.

Você vai notar que mesmo que o movimento de ambas as cadeiras de rodas continuem as mesmas, **a responsabilidade pelo contato muda** porque agora a Situação Dois um dos dois jogadores (AZUL 6) tem a bola.

- Ver *Situação Dois* (Figura D.12) na próxima página.

Situação Dois (Figura D.12)

Esta é exatamente a mesma situação que a Situação Um, **mas desta vez, AZUL 6 tem a bola.**

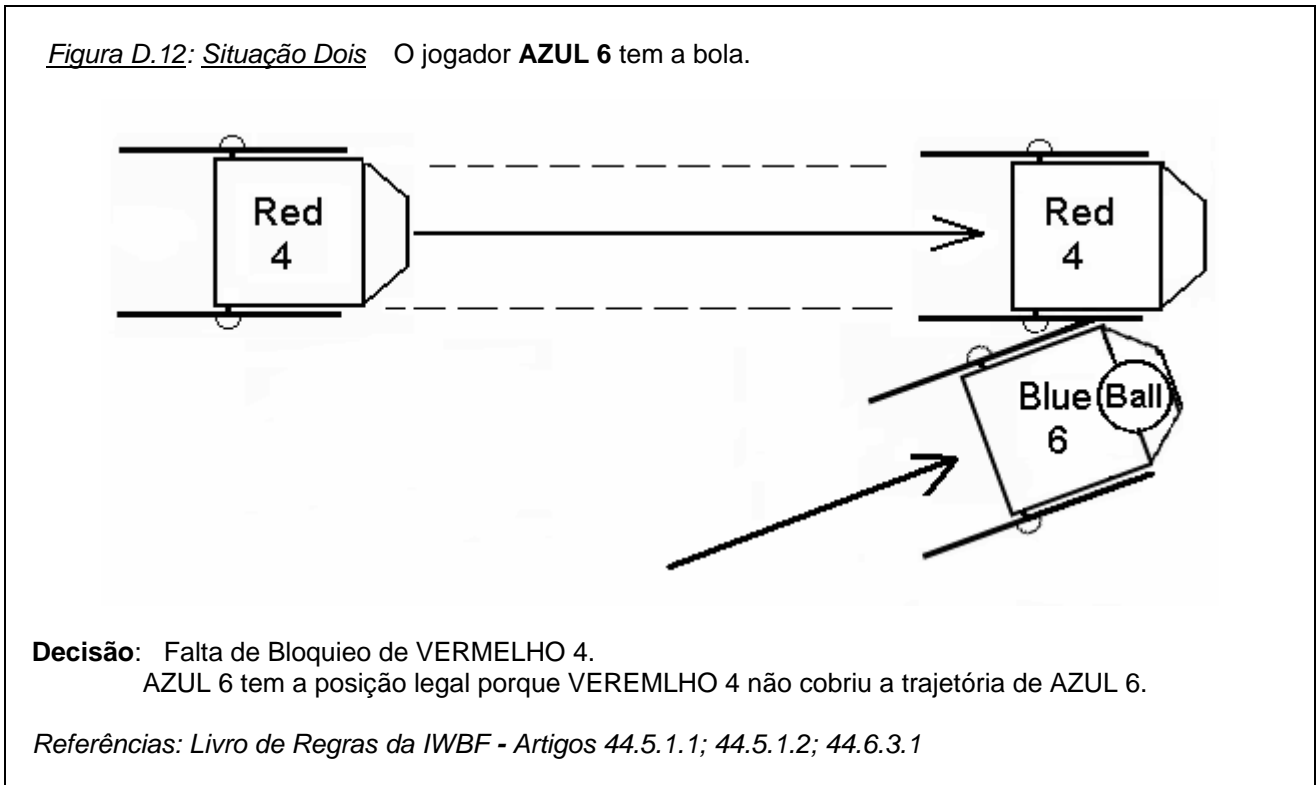
Os dois adversários estão em TRAJETÓRIAS CONVERGENTES. VERMELHO 4 é um defensor. Azul 6 tem a bola.

Nenhum dos jogadores muda de direção.

VERMELHO 4 entra no ponto de destino em comum primeiro. AZUL 6 bate do lado de VERMELHO 4.

O contato ocorre enquanto ambos os jogadores ainda estão se movendo.

O contato e o ponto de contato são **exatamente os mesmos** que na Situação Um (Figura D.11).



Referência do Livro de Regras para a Situação Dois (Figura D.12):

Livro de Regras da IWBF Artigo 44.6.3.1

"O jogador de defesa deve estabelecer uma posição inicial legal de marcação por:

- Cobrir a trajetória de seu adversário, ou...
- Estabelecer uma posição na trajetória de seu adversário que permita ao adversário tempo para evitar o contato."

Leitura adicional: *Princípio de Contato em Basquetebol em Cadeira de Rodas*
Ver também Trajetórias Convergentes - Definição, página D.2;
e Marcando o Jogador com Posse de Bola, páginas D.3 a D.7

Estes dois exemplos são simples mas eles demonstram claramente que no basquetebol da IWBF, as regras para contato na bola e fora da bola são diferentes. Existe um princípio simples por trás deste fato. O jogador com a bola deve controlar TANTO a bola quanto a cadeira de rodas, então um defensor que se move para sua trajetória deve dar ao condutor da bola tempo e distância para evitar o contato. Este é um princípio antigo da IWBF.

Mas se nenhum dos adversários tem a bola, cada um tem uma oportunidade igual para parar. A IWBF reflete este fato em suas regras dizendo que "quem chegar primeiro" tem o direito a posição.

Isto é um princípio lógico e fácil para o árbitro para julgar.

Seção E

Colisão Frontal

1. Com a bola.
2. Sem a bola.



IWBF

COLISÃO FRONTAL

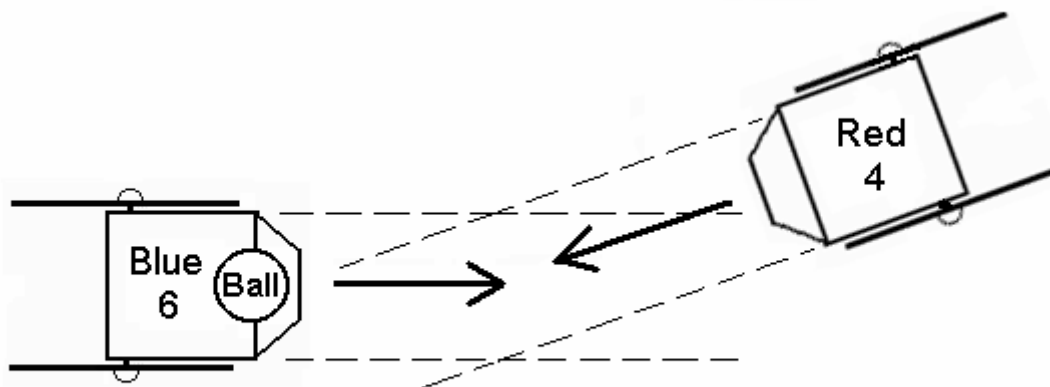
1. Com a Bola

A defesa não pode colidir de frente com um jogador que tem a bola.

Figura E.1

Azul 6 tem a bola.

Azul 6 e Vermelho 4 estão se movendo um de frente para o outro.



Para estabelecer uma posição legal numa situação frontal, VERMELHO 4 **dev estar estacionário** no momento do contato.

Para ter estabelecido uma posição legal, VEREMLHO 4 deve...

- (a) Parar a tempo para permitir a Azul 6 para evitar contato,
... **ou** ...
- (b) *Cobrir a trajetória* de Azul 6.

Se Vermelho 4 continuar em sua trajetória e colidir de frente com Azul 6, então vermelho 4 terá cometido um falta de **Empurrar**.

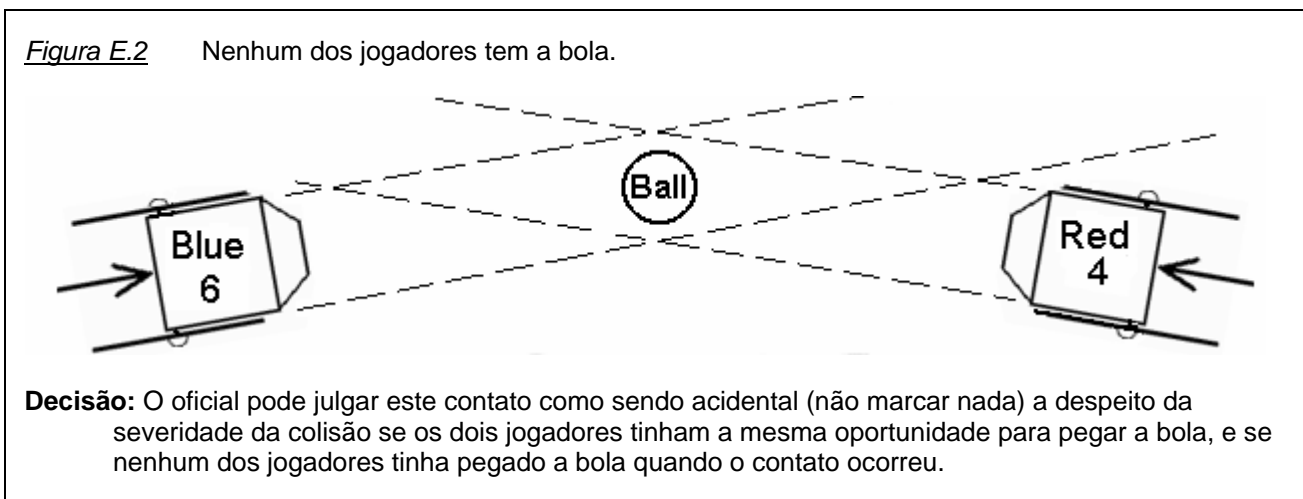
(Referências: Livro de Regras da IWBf - Artigos 44.6.3.1; 44.6.3.2)

2. Sem a bola

Quando nenhum dos jogadores envolvidos em uma colisão frontal tem a bola, o oficial da IWBF não tem como julgar a *intensão* de cada um destes jogadores. (Um árbitro da FIBA enfrenta a mesma decisão ao julgar.) Esta não é uma decisão fácil para tomar. Ela exige que o oficial leia a jogada. Veja as diferenças na *intensão* dos jogadores nos exemplos seguintes.

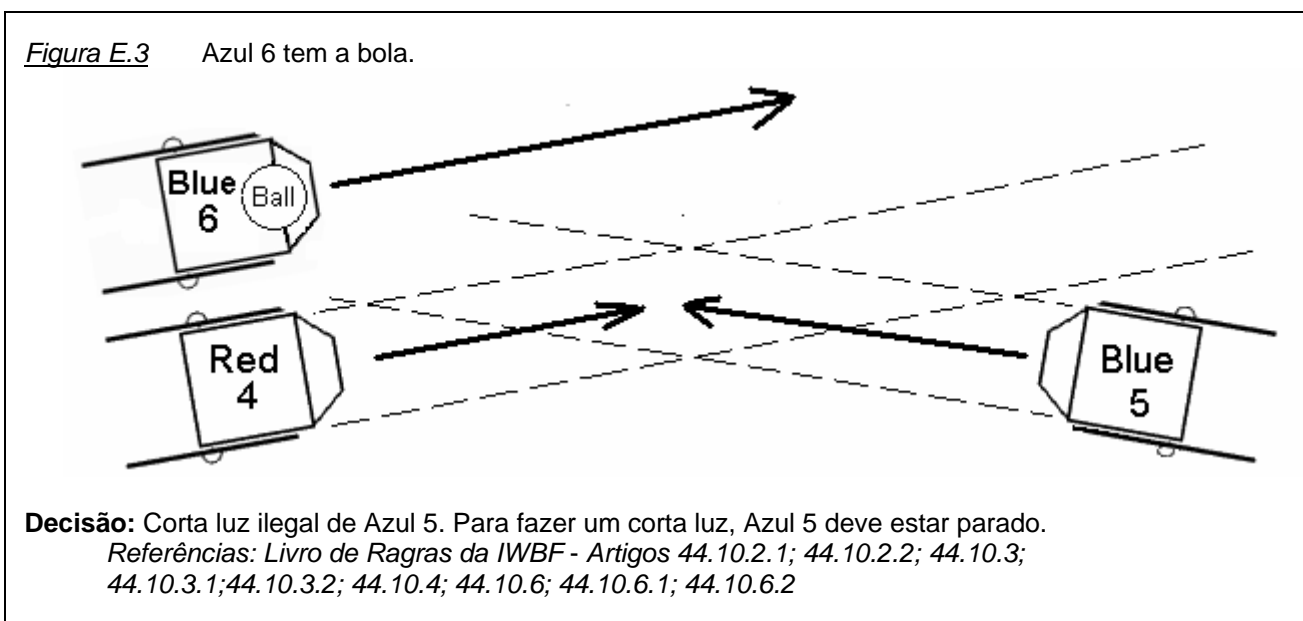
Exemplo 1: (Figura E.2)

Dois adversário Azul 6 e Vermelho 4 estão movendo-se rápido em direções diferentes atrás de uma bola perdida. Eles colidem frente a frente sem ter conseguido segurar a bola. O ponto de contato está na frente de cada cadeira de rodas.



Exemplo 2: (Figura E.3)

O defensor Vermelho 4 está tentando perseguir o adversário Azul 6, quando Azul 5 tenta livrar Azul 6 fazendo um corta-luz em Vermelho 4. Azul 5 roda em direção a Vermelho 4 bate de frente, sem parar em Vermelho 4. O ponto de contato é na frente de cada cadeira de rodas.



Comentário:

Aqui o oficial deve tomar a decisão sobre a intensão do jogador de ataque Azul 5. Se a bola não estivesse envolvida, esta teria sido uma simples situação de colisão frontal sem falta de nenhum jogador, como no Exemplo 1 Figura E.2 (acima). Uma decisão correta aqui depende inteiramente na habilidade do oficial de ler a jogada corretamente, e reconhecer o que está acontecendo.

Mais Exemplos de Colisões Frontais: Regras Diferentes Para Situações *na Bola e Fora da Bola*

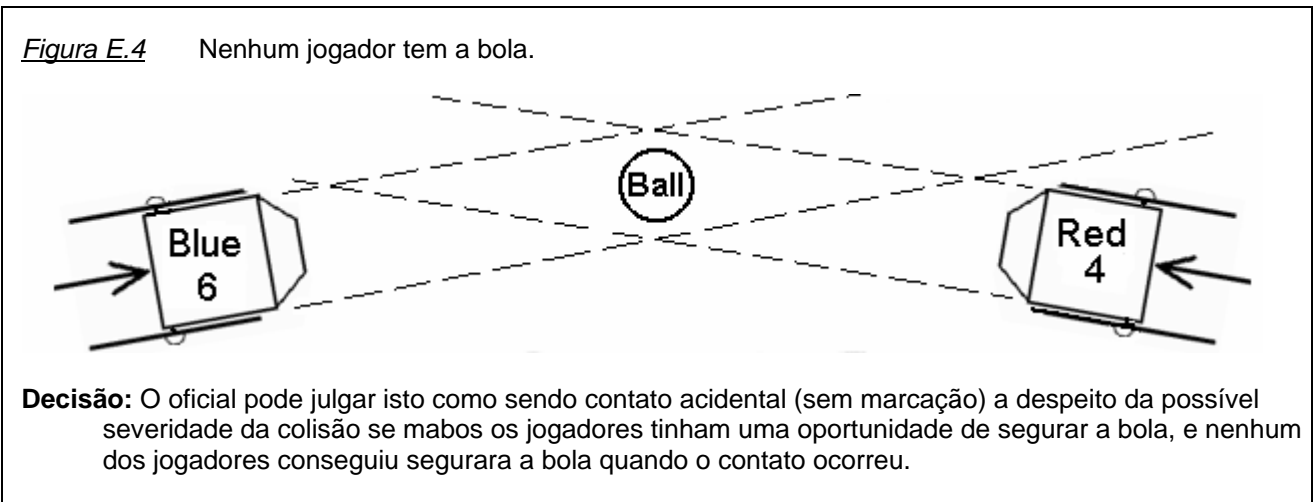
Aqui estão duas situações comuns envolvendo colisões frontais que mostram claramente que existem regras diferentes para contato NA BOLA e FORA DA BOLA.

1) Contato Frontal FORA DA BOLA: Nenhum Jogador tem a bola - Ver *Figura E.4*

Dois adversários Azul 6 e Vermelho 4 estão em movimento em direção um ao outro para tentar alcançar uma bola perdida. Eles batem de frente no esforço de alcançar a bola. (Esta, de fato a mesma situação descrita na *Figura E.2*)

Nenhum dos jogadores tem a bola quando a colisão ocorre.

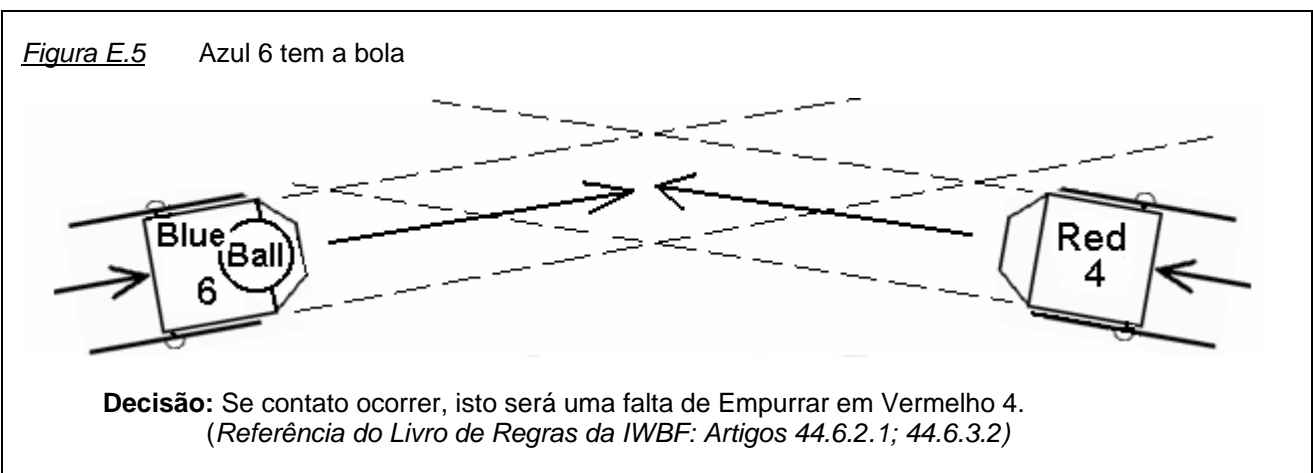
Esta pode ser uma situação sem apito, sem nenhum dos jogadores fazendo nada ilegal.



Mas compare o que acontece quando nós damos a bola a um dos jogadores.

2) Colisão frontal COM A BOLA: Um dos jogadores tem a bola - Ver *Figura E.5*

Considere a MESMA situação que a Aituação Um com dois adversário movendo-se na MESMA trajetória da *Figure E.4* (de direções opostas) mas nenhum dos jogadores tem a bola. Desta vez, se o MESMO contato ocorrer, a flata seria marcada contra o defensor Vermelho 4 se Vermelho 4 estivesse numa trajetória frontal ao adversário Azul 6 **que tinha a bola** quando o contato ocorreu.



Conclusão:

Existem **diferenças** nas regras para contato NA BOLA e FORA DA BOLA. Existem responsabilidades diferentes do ataque e do contato tem a bola.

Seção F

Trajетórias Curvas



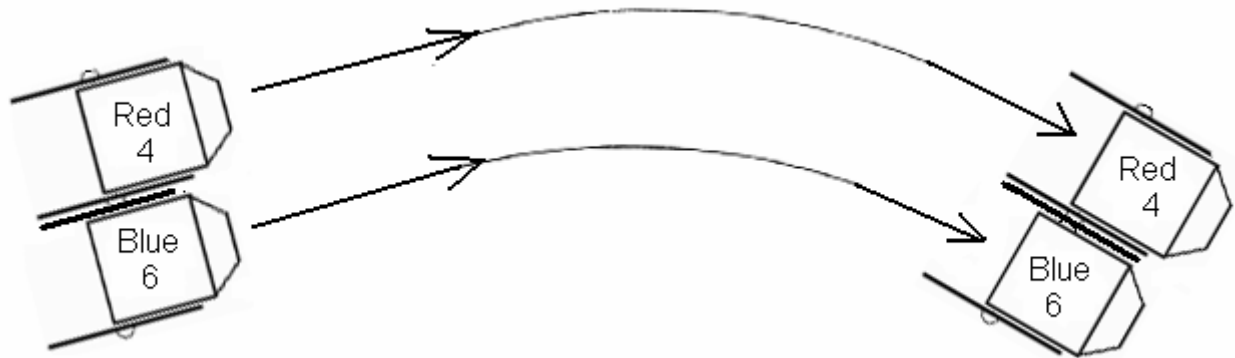
IWBF

TRAJETÓRIAS CURVAS

Quando dois adversários estão se movendo paralelos um próximo ao outros, eles podem fazer contato um com o outro e continuar se movendo. Não é incomum que ambas as cadeiras de rodas iniciem uma trajetória curva com ambas as cadeiras de rodas parecendo estar travadas.

Figura F.1 Trajetórias curvas

Nesta caso, não importa qual jogador tem a bola.



Referência: Livro de Regras da IWBF - Artigos 44.1.8

Comentários:

- Na Figura F.1, o jogador do lado **de dentro** da trajetória (Azul 6) é geralmente quem está em desvantagem.
- Os oficiais devem prestar atenção para ver se o jogador do lado **de fora** da trajetória da curva (Vermelho 4) impulsionou ilegalmente sua roda do lado de fora causando sua cadeira de rodas a empurrar a de seu adversário a entrar numa trajetória curva. Se isto ocorreu, então Vermelho 4 ganhou uma vantagem ilegal empurrando seu adversário para fora da trajetória.
- É comum para o jogador do lado de fora da curva (Vermelho 4) largar as rodas, levantar seus braços como se dissesse, "Eu não estou causando este contato." O oficial deve julgar se antes de largar ambas as rodas, Vermelho 4 causou o contato que resultou na trajetória curva.
- **Um jogador que levanta ambas as mãos de suas rodas desprezou e ignorou sua responsabilidade para manter o controle de sua cadeira de rodas. Se ele fizer contato com seus adversários enquanto não tiver controle, então ele geralmente é responsável pelo contato. Isto inclui forçar um adversário para uma trajetória curva.**

Seção G

Pivotear



IWBF

PIVOTEAR

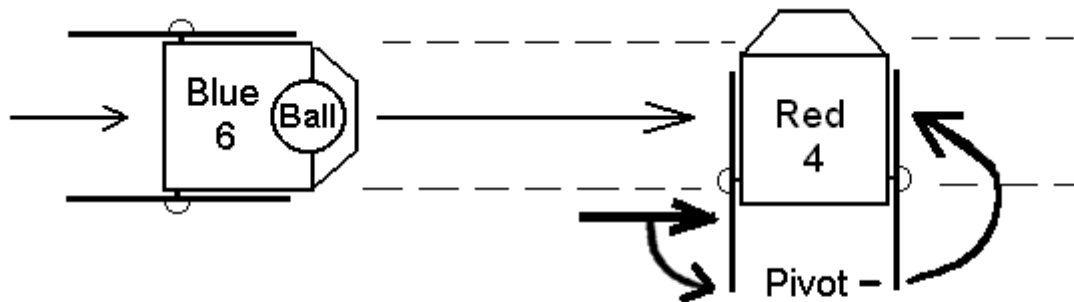
1. Um jogador **de defesa**, estacionário, que pivoteia para dentro da trajetória de um adversário que tem a bola deverá obedecer as regras para *cobrir a trajetória*. Ele deve ter *coberto a trajetória* antes de ocorrer contato, a menos que seu adversário tenha tido tempo e distância suficiente para evitar o contato - (ver *Figura G.1*).

Figura G.1 Pivotear

Azul 6 tem a bola.

Vermelho 4 que estava **estacionário** fora da trajetória de Azul 6 pivoteou para dentro da trajetória de Azul 6 e cobriu a trajetória de Azul 6.

Depois de pivotear, Vermelho 4 parou. Azul 6 manteve sua trajetória e bateu em Vermelho 4.



Decisão: Azul 6 é responsável pelo contato.

Referência: Livro de Regras da IWF - Artigo 44.5.1; 44.5.1.1; 44.5.1.2

Comentário:

Vermelho 4 deve completar o movimento de giro de pivô antes que o contato com Azul 6 ocorra.

Se Vermelho 4 depois de cobrir a trajetória continuar a girar em direção a Azul 6 e o contato ocorrer, então Vermelho 4 será responsável pelo contato.

Esta situação está ilustrada na Figura G.2 na próxima página.

2. Um defensor estacionário Vermelho 4 que, depois de pivotar e cobrir a trajetória do adversário que conduz a bola Azul 6, continuar o giro de pivô **em direção** ao adversário e o contato ocorrer com o adversário ele terá cometido uma falta (ver *Figura G.2*).

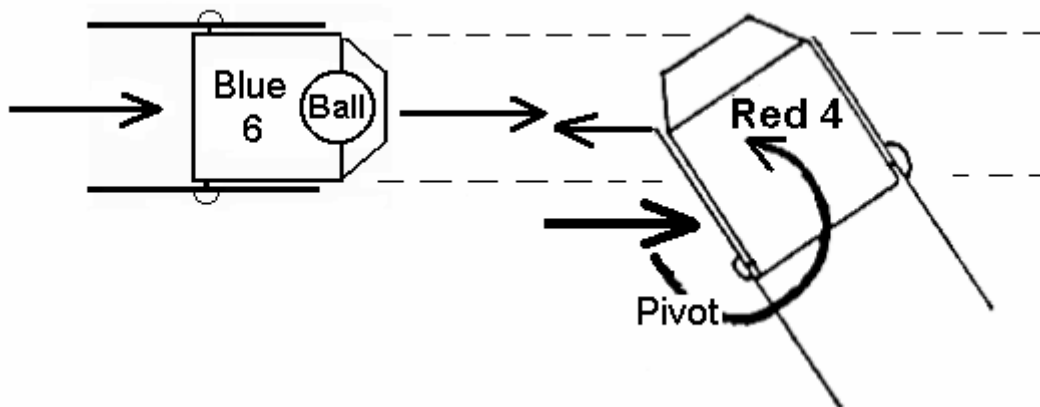
Figura G.2

Vermelho 4 **que estava estacionário** fora da trajetória de Azul 6 pivotou para dentro da trajetória de Azul 6 **que tem a bola**.

Vermelho 4 cobriu a trajetória de Azul 6.

Vermelho 4 então continua a **pivitar** na direção de Azul 6.

Vermelho 4 ainda está pivoteando em direção a Azul 6 quando Azul 6 que manteve sua trajetória bate em Vermelho 4.



Decisão: Vermelho 4 é o responsável pelo contato. Vermelho 4 cometeu uma falta de empurrar. Depois de cobrir a trajetória de Azul 6, Vermelho 4 não tem o direito de continuar a se mover em direção a Azul 6.
(Referência: Livro de Regras da IWBf - Artigos 44.6.3.2; 44.5.1; 44.5.1.1; 44.5.1.2)

Comentário sobre a *Figura G.2*

Note algumas decisões:

Se variarmos a situação acima, então (i) dependendo se a bola estiver ou não envolvida, e (ii) quem tem a bola, haveria responsabilidades diferentes pelo contato:.....

1. Se Vermelho 4 tivesse a bola, então Azul 6 seria responsável pelo contato.

Isto seria uma Falta de Empurrar de Azul 6 cometida contra o condutor da bola Vermelho 4.

(Referência: Livro de Regras da IWBf – Artigos 44.5.1; 44.5.1.1; 44.5.1.2)

... ou ...

2. Se nenhum dos dois tivesse a bola, (ver *Figura G3 na próxima página*) então o árbitro tem que tomar uma decisão. Existem inúmeras decisões possíveis: Elas são:

(a) Se **nenhum** jogador tivesse a bola, então nenhum jogador pode ser responsabilizado pelo contato. Vermelho 4 tem o direito de pivotar **em seu eixo**. Mas isto ainda depende de duas coisas:

(i) Se enquanto pivoteava Vermelho 4 manteve sua posição e pivoteou basicamente em seu eixo, ou

(ii) Se enquanto pivoteava Vermelho 4 mudou significativamente sua posição para assumir uma nova posição na quadra.

Se sim, este movimento para uma nova posição pode ser coberto pelas regras que determinam **POSIÇÃO LEGAL**.

(b) Pode não ser marcado nada.

Por exemplo, ambos os jogadores poderiam estar tentando alcançar uma bola perdida que rolou entre suas cadeiras de rodas. Se o contato ocorrer antes que algum deles tenha segurado a bola, e nenhum jogador fez nada além de tentar pegar a bola, então nada de ilegal ocorreu. O contato neste caso pode ser bem severo, mas o resultado ainda pode ser “marcar nada”.

(Referência: *IWBF Rulebook – Article 43.1.1; 43.1.2*)

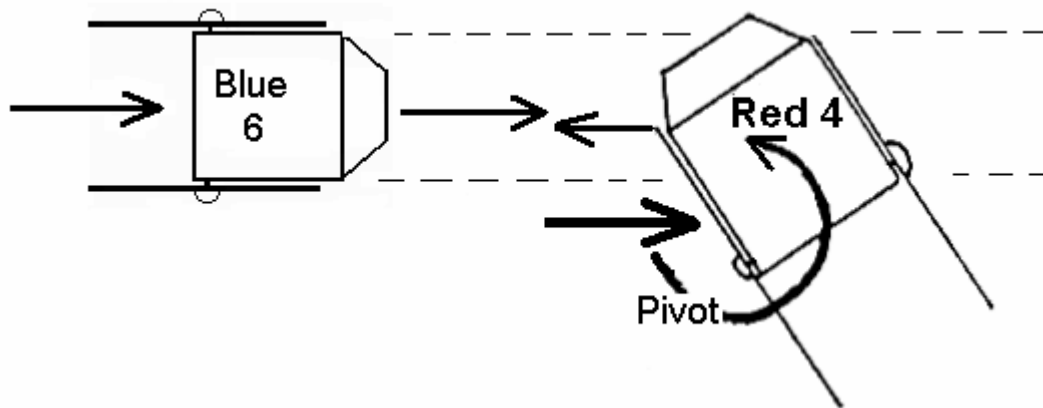
(c) Pode ser um corta luz ilegal de VERMELHO 4 se a equipe Azul, e não Azul 6, tinha o controle da bola.
Quem faz o corta luz deve estar estacionário.

(Referência: *Livro de Regras da IWBF – Artigo 44,10; 44.10.3.1*)

(d) Pode ser uma falta de empurrar de AZUL 6.

(Referência: *Livro de Regras da IWBF – Artigo 46.3.6*)

Figura G.3: Nenhum jogador tem a bola.



Vermelho 4 gira em direção a Azul 6.

A decisão depende inteiramente da habilidade do oficial de ler a jogada – para reconhecer a intenção dos jogadores envolvidos, e as consequências do contato.

(Referência: *Livro de Regras da IWBF – Artigos 43.1.1; 43.1.2; 44.7.4*)

Não existe uma resposta fácil para tomar uma decisão nesta situação. Mas não existem regras para cobrir todas as possibilidades. O oficial deve determinar qual regras é mais apropriada para cada caso.

Seção H

Corta luz

Adversários Estacionários
Adversário em Movimento



IWBF

CORTA LUZ

Definição: Corta luz

Corta luz descreve a ação de um jogador de **ataque** que se posiciona de forma **estacionária** perto de um adversário em um esforço para impedir este adversário de chegar a um ponto desejado na quadra.

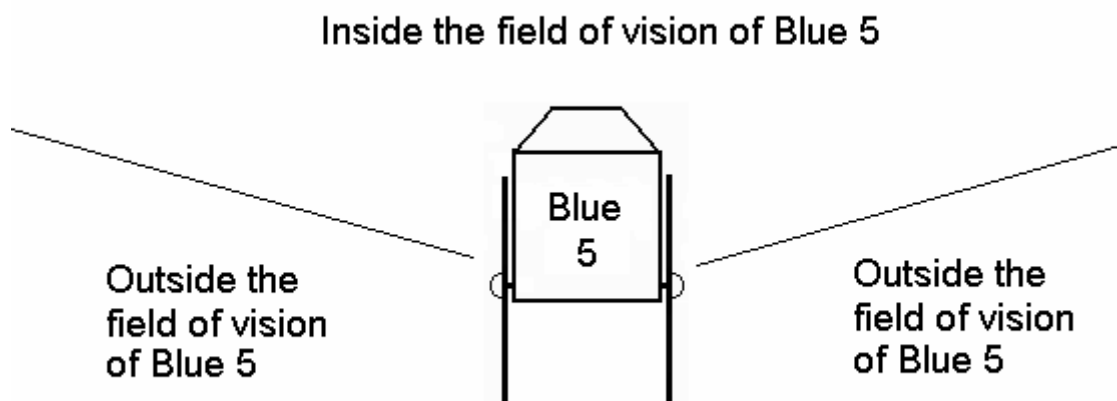
No basquetebol **FIBA**, as regras variam de acordo com a posição do jogador. Se o corta luz for feito *dentro ou fora do campo de visão* do jogador. O termo *campo de visão* está ilustrado na *Figura H.1*

Ao contrário da FIBA, a regra para corta luz da **IWBF** está preocupada *apenas* se o Corta luz é feito em jogadores em *movimento* ou *estacionários*. *Dentro ou fora do campo de visão* é irrelevante para o basquetebol da IWBF.

Figura H.1

CAMPO DE VISÃO

O campo de visão de Azul 5 é determinado pelo que o jogador consegue ver quando está olhando diretamente para frente. Sua visão periférica permite a ele ver o que está ao seu lado próximo.



1. Fazendo o Corta Luz em um adversário estacionário

- No basquetebol **IWBF** quando o corta luz é feito **FORA** do campo de visão de um **adversário**, o corta luz pode ser feito **o mais próximo possível** sem contato.
- Uma semelhança importante com a FIBA é que no basquetebol da IWBF quem faz o corta luz **deve estar** estacionário depois de fazê-lo.

(Referência: Livro de Regras IWBF - Artigos 44.10.2 a 44.10.7)

Comentário: NOTEM ESTES PONTOS MUITO IMPORTANTES

1. A necessidade de **quem está fazendo o corta luz deve permanecer estacionário** precisa de alguma discussão.

Se depois de ter se posicionado para o corta luz e estiver estacionário, seu adversário se moveu **então ele move-se também para reposicionar seu corta luz, quem está fazendo o corta luz deve dar ao adversário tempo e distância para evitar o contato** ao se posicionar para a nova posição de corta luz.

2. O oficial deve determinar se ele está vendo uma situação de **Corta Luz** (i.e. se o jogador de ataque que faz o corta luz está estacionário) ou se ele está vendo uma situação de **Marcação** onde ambos os adversários envolvidos na situação estão se movendo. Existem regras diferentes para cada uma destas situações.

2. Fazendo o Corta Luz em um adversário em movimento

A primeira coisa para quem faz o corta luz, tanto na IWBF quanto na FIBA é que ele **deve permanecer estacionário**.

NO basquetebol em cadeira de rodas, quem faz o corta luz deve dar ao adversário tempo e distância para evitar o contato *ou deve cobrir a trajetória* de seu adversário.

O princípio *se ele tinha tempo para chegar lá, então ele tinha tempo para evitar o contato* se aplica aqui (ver Comentário abaixo)

Quando o corta luz é feito em um adversário em **movimento**, o oficial deve considerar o seguinte:

1. Quem fez o corta luz estabeleceu uma posição legal em relação a seu adversário?
Para fazer isto, ele deve *cobrir a trajetória*, ou dar tempo e distância para evitar o contato.
2. Se quem faz o corta luz estiver indo de encontro ao adversário, é necessário ver se ele parou a tempo para dar tempo e distância para seu adversário evitar o contato.

Se isto for feito por quem faz o corta luz, então o corta luz é legal.

(Referência: Livro de Regras da IWBF – Artigos 44.10.6; 44.10.6.1; 44.10.6.2)

Mas, se o Jogador B fizer um corta luz legal no Jogador A que está em movimento, então uma vez que o Jogador A tenha se movido para perto do corta luz **dentro da distância que seria necessária para evitar o contato ou mudar de direção**, o jogador B fazendo o corta luz deve manter seu corta luz estacionário. Se o jogador B então se move e **altera significativamente sua posição em relação ao jogador A**, o Jogador B, então, pode ser responsabilizado se algum contato ocorrer.

Comentário:

Aqui é apropriado repetir ou princípio geral mencionado anteriormente:

Se o Jogador B teve tempo para estabelecer uma posição legal na trajetória de seu adversário Jogador A, então o adversário Jogador A teve uma oportunidade igual para evitar o contato.

Seção I

O Ato de Arremesso



IWBF

O ATO DO ARREMESSO

1. Quando um jogador é considerado estando no ato do arremesso?

O ato do arremesso começa quando o jogador inicia o movimento habitualmente anterior a soltura da bola e no julgamento do oficial ele tenha iniciado uma tentativa de marcar pontos quebrando seu punho, então arremessando ou dando um tapa na bola em direção a cesta adversária.

Não é essencial que a bola deixe a(s) mão(s) do jogador. O braço pode ser impedido pela defesa de forma que o jogador não consiga arremessar, mesmo assim ele pode estar tentando um arremesso, mesmo o braço não estando na posição clássica de arremesso.

(Referência: Livro de Regras da IWBf - Artigo 24.1)

Um jogador que esteja de frente para a cesta pode ser considerado estando no ato do arremesso se:

- (a) ele segura a bola com uma ou duas mãos com os braços parcialmente ou totalmente estendidos com o punho fletido na posição de arremesso,
- ou,*
- (b) ele segura a bola com uma ou duas mãos e começa um movimento de arremesso por baixo em direção a cesta.

Comentário:

Isto necessita de uma interpretação do árbitro. Uma consideração muito importante é a localização do jogador. Obviamente um jogador que pega um rebote defensivo vira e olha para a cesta do adversário, na posição descrita acima não deverá tentar um arremesso que atravesse a quadra, exceto talvez nos últimos segundos de um período.

O oficial deve ler a jogada para julgar se o jogador estava em uma posição na quadra e numa situação de jogo onde um arremesso seria tentado.

Note que o jogador não necessariamente iniciou um movimento de cadeira de rodas em direção à cesta, mas mesmo assim pode ser considerado como estando no ato do arremesso.

Note estas duas situações

- **Situação Um:** O jogador de ataque Vermelho 5 roda para dentro da área restritiva diretamente embaixo da cesta onde ele recebe um passe por cima do braço do defensor Azul 7. Vermelho 5 flexiona sua mão na direção da cesta simultaneamente ao receber a bola, e Azul 7 bate em seu braço antes que a bola deixe a mão de Vermelho 5. O arremesso não é convertido.

Decisão: Uma falta é marcada em Azul 7. Dois lances livres são concedidos a Vermelho 5.

- **Situação Dois:** Vermelho 4 roda para perto da cesta e então recebe um passe na altura da cintura por baixo dos braços estendidos do defensor Azul 7. Azul 7 imediatamente traz seus braços para baixo fazendo contato com Vermelho 4 enquanto Vermelho 4 inicia o movimento de sua mão para cima em direção à cesta, mas não necessariamente na posição clássica fletida de um arremesso.

Decisão: Uma falta é marcada contra Azul 7. Dois lances livres serão concedidos para Vermelho 4.

Razionale: *Uma falta deveria ser marcada e qualquer indicação que os braços estão se movendo em direção a cesta indica um arremesso.*

2. Quando termina o ato do arremesso?

NO basquetebol em cadeira de rodas, o ato do arremesso continua até que o arremessador tenha completado a sua movimentação de arremesso e tenha se reequilibrado.

(Referência: Livro de regras IWBF - Artigo 24.1)

Este reequilíbrio é parecido com o da FIBA, em que o jogador tem o direito de voltar ao solo depois de ter soltado a bola em um arremesso.

Se o arremessador recebe a falta **enquanto ainda em desequilíbrio logo depois do arremesso**, ele ainda é considerado como estando no ato do arremesso.

Comentários:

1. *Ao se reequilibrar no basquetebol em cadeira de rodas, quer dizer que o movimento do arremesso terminou, que geralmente é diferente do movimento no basquetebol FIBA.*
2. *Gerlamente este reequilíbrio depois de uma arremesso **pode** ser indicado quando o jogador faz coisas como:*
 - (a) *segurar as rodas ou as barras laterais do acento de sua cadeira depois do arremesso.*
 - (b) *Sentar com o tronco para trás para se reequilibrar depois que a bola é solta no arremesso*
 - (c) *por a mão no chão para se reequilibrar*
 - (d) *ficar deitado sobre suas pernas – um jogador de classe baixa tende a fazer isto.*

As ações listadas acima podem indicar que o ato do arremesso tenha sido completado. Mas, estes são apenas indicativos..

3. Note que:

1. *Um jogador pode não ter começado o movimento em direção a cesta, mas mesmo assim pode ser considerado que ele esteja no ato do arremesso..(eg, um jogador indo para uma bandeja)*

... e ...

2. *Um jogador pode ter soltado a bola em arremesso mas ainda ser considerado como estando no ato do arremesso se ele estiver ainda desequilibrado quando o contato ocorrer.*

4. *Se o ato do arremesso terminou ou não torna-se uma interpretação do oficial. Geralmente não é fácil determinar se o jogador já está reequilibrado ou não.*

É por isto que para ser um bom oficial de basquetebol em cadeira de rodas, você tem que ter um bom entendimento de como cada jogador faz para conseguir se reequilibrar depois de um arremesso.

Este conhecimento é excencial para entender o conceito de vantagem e desvantagem no basquetebol em cadeira de rodas.

Seção J

Adversários Parados

Pág. J.2

Teoria

Pág. J.3

Exemplos



IWBF

Marcando Adversários Parados

Quando marcando um adversário parado, ho may or may not have the ball, a defender can position himself as close as possible short of contact.

O efensor deve respeitar os seguintes princípios:

1. Um jogador parado tem o direito ao espaço na quadra ocupado por sua cadeira de rodas.
(Referência: Livro de regras IWBF - Artigo 44.4.1)

2. "Um adversário não pode posicionar sua cadeira de rodas entras as rodas traseiras de um adversário."
(Referência: Livro de regras IWBF - Artigo 44.5.3)

Exemplo:

Vermelho 4 pode tomar uma posição o mais próximo possível sem fazer contato com o adversário **parado** Azul 6.
(De fato, nesta situação, não importa que time tem a bola.)

Vermelho 4 não deve fazer contato com Azul 6 ao tomar esta posição.

Não importa a direção que Vermelho 4 está em relação a Azul 6.

O que acontece se o adversário parado começa a se mover para uma nova posição?

NO exemplo acima, se Azul 6 se mover para uma nova posição e o defensor Vermelho4 tentar re-estabelecer uma nova posição legal de marcação em relação a seu adversário, os princípios de jogadores em **movimento** se aplicam.

Estes princípios variam se Azul 6 tem ou não a bola.

Vamos olhar ambas as possibilidades.

1. Se Azul 6 tem a bola

Vermelho 4 deve ou *cobrir a trajetória* ou *permitir tempo/distância* para evitar o contato.
Vermelho 4 não pode se mover e manter sua posição legal de marcação.

(Referência: Livro de regras IWBF - Artigo 44.5)

2. Se Azul 6 não tinha a posse da bola

Vermelho 4 deve conseguir uma nova posição antes que Azul 6, comece a se movimentar segundo o artigo 44.7

ou ...

Vermelho 4 tem que obedecer as regras para atravessar a trajetória **se ele mudar de direção** quando tentar atravessar a trajetória de Azul 6 (Referência: Livro de regras IWBF - Artigo 44.8)

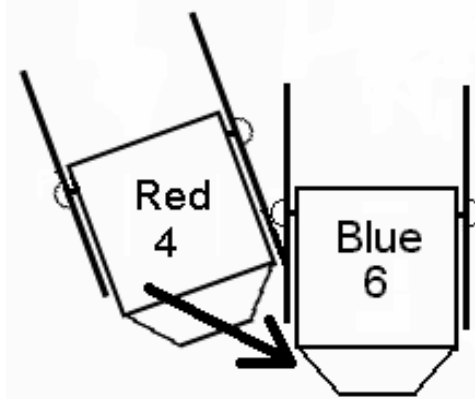
Exemplos:

Faltas comuns de cadeiras de rodas contra adversários parados

1. Segurar espremendo a cadeira de rodas do adversário (Figure J.1)

Figura J.1 Espremendo

A cadeira de rodas de Vermelho 4 está tocando a cadeira de Azul 6. Vermelho 4 está impulsionando sua roda de fora para manter contato com a cadeira de rodas de Azul 6 para impedir que Azul 6 se mova.

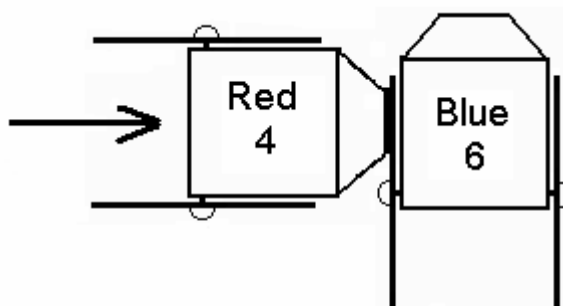


Decisão: Falta de Vermelho 4 por segurar.
(Referência: Livro de regras IWBF Definição - Artigo 44.1.5 - Segurar)

2. Segurando com os apóia-pés (Figura J.2)

Figura J.2 Segurando com os apóia-pés

Vermelho 4 empurrou seu apóia-pés no lado de um adversário parado, Azul 6 para impedir que este se mova.

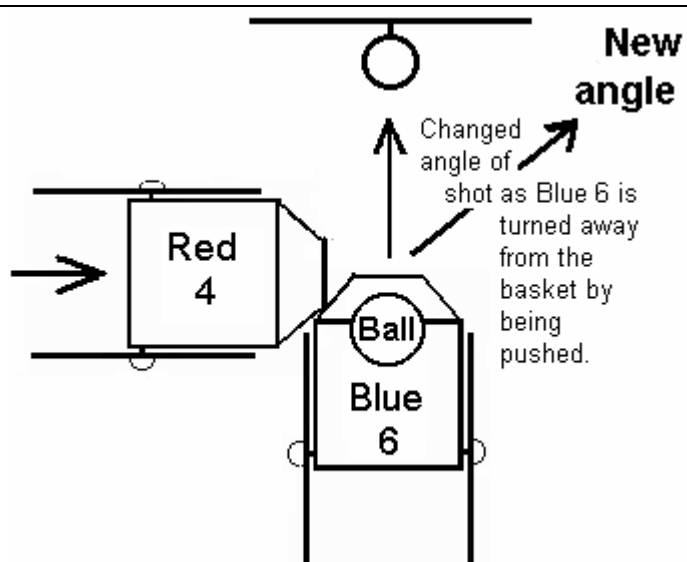


Decisão: Falta de Vermelho 4 por segurar o adversário.
(Referência: Livro de regras IWBF Definição - Artigo 44.1.5 - Segurar)

3. Empurrando e virando a cadeira de rodas de um adversário num arremesso (Figura J.3)

Figure J.3 Virando a cadeira de rodas do arremessador

Azul 6 Tem a bola. Azul 6 está parado e pronto para arremessar. Vermelho 4 empurra com o apóia-pés a lateral da cadeira de Azul 6 para longe da cesta.



Decisão: Falta de Vermelho 4 por empurrar.

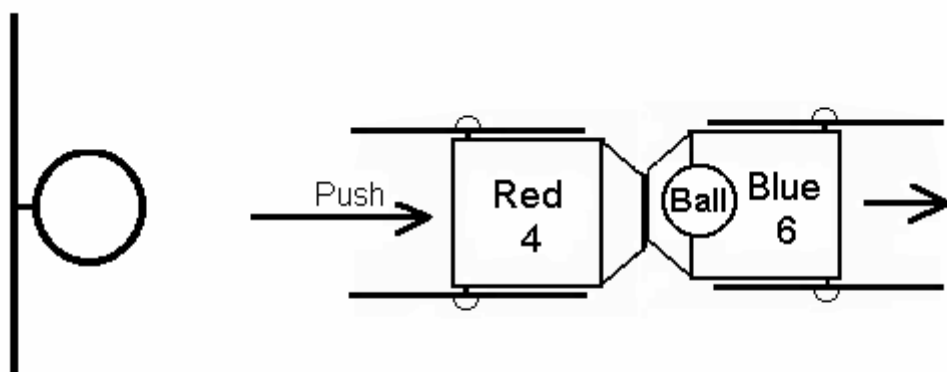
(Referência: Livro de regras IWBFD Definições - Artigo 44.1.8 – Empurrar)

3. Empurrando a cadeira do arremessador para trás em um arremesso (Figura J.4)

Figure J.4 Empurrando a cadeira de rodas do arremessador para trás

Azul 6 tem a bola. Azul 6 está parado e pronto para arremessar.

Vermelho 4 empurra seu apoio-pés contra os de Azul 6 empurrando-o para trás enquanto este arremessa.



Decisão: Falta de Vermelho 4 por empurrar.

(Referência: Livro de regras IWBFD Definições - Artigo 44.1.8 – Empurrar)