

MANUAL DE CLASIFICACIÓN

PADEL

ADAPTADO EN DIVERSIDAD FUNCIONAL



INDEX

NOMENCLATOR

PICTOGRAMAS

INTRODUCCIÓN

LA CLASIFICACIÓN

FACTORES QUE DETERMINAN LA CLASIFICACIÓN

EL CONCEPTO DE VOLUMEN DE ACCIÓN

LA SEDESTACIÓN Y LA ESTABILIDAD PÉLVICA

LOS CRITERIOS PARA LA DIVERSIDAD FUNCIONAL MINIMA

EL JUGADOR DE CLASE 1.0

EL JUGADOR DE CLASE 2.0

EL JUGADOR DE CLASE 3.0

EL JUGADOR DE CLASE 4.0

EL JUGADOR CON AMPUTACIONES DE MIEMBROS INFERIORES

EL JUGADOR CON DIVERSIDAD FUNCIONAL EN LOS MIEMBROS SUP.

INFLUENCIA DE LA INSTALACIÓN EN LA SILLA DE RUEDAS

CONCLUSIÓN

NOMENCLATOR

- **AR:** AMPUTACIÓN DE RODILLA
- **BOX:** CLASE
- **CMN:** COMITÉ MÉDICO NACIONAL
- **CT:** COMITÉ TÉCNICO DE LA FEDDF/FEP
- **DIVERSIDAD FUNCIONAL:** DISCAPACIDAD
- **ER:** AMPUTACIÓN POR ENCIMA DE LA RODILLA
- **FEDDF:** FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE DISCAPACITADOS FÍSICOS
- **FEP:** FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE PADEL
- **PLANO FRONTAL / SAGITAL**
- **PLANO LATERAL**
- **PLANO VERTICAL / AXIAL**

PICTOGRAMAS

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

INTRODUCCIÓN

La clasificación de pádel en silla de ruedas es la agrupación de jugadores en categorías (clases), basado en la capacidad física del jugador para ejecutar los movimientos fundamentales del pádel en silla de ruedas; impulsar, frenar, girar, maniobrar la silla, y golpear la pelota,

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

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

A los jugadores se les asigna una clasificación de 1.0 (siendo el jugador con menor función física) hasta 4.0 (siendo el jugador con mayor función física). Estas clasificaciones son los "puntos de juego" del jugador. **En ningún momento del juego la pareja en pista debe exceder de un total de 5 puntos. Menos es permitido.**

Al tener un sistema de clasificación y normas homogéneas de equipo, la FEDDF iguala el potencial funcional de las parejas y asegura que el resultado de cualquier partido esté directamente relacionado con la capacidad atlética y las destrezas de los jugadores.

El Sistema de Clasificación ha sido conceptualizado, desarrollado y adaptado del utilizado por la FEDDF en otras disciplinas deportivas, dotándole de identidad y dominio propios.

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

LA CLASIFICACION

Un nuevo jugador que se presenta con una clara diversidad funcional de los miembros inferiores puede recibir su clasificación de pádel en silla de ruedas en cualquier torneo organizado por la FEDDF, donde esté un Clasificador oficial .

Un nuevo jugador que no tiene una diversidad funcional que pueda ser claramente identificada por simple observación debe cumplir con los criterios de diversidad funcional mínima establecidos.. La FEDDF tendrá un grupo de expertos para pronunciarse sobre la elegibilidad o no de éstos jugadores. Para más detalles sobre los criterios utilizados para determinar la elegibilidad de la diversidad funcional mínima, consultar el apartado referenciado en éste manual.

En un torneo, campeonato o prueba donde una verificación esté programada un delegado o representante del deportista confirmará que la información del deportista es correcta con un miembro del Panel de Clasificación. Una ficha de clasificación provisional será realizada para los nuevos jugadores, con la información obtenida.

El día siguiente el nuevo jugador será observado por el Panel de Clasificación y durante el entrenamiento se realizará la observación de la pareja, antes del comienzo propio de la competición. Al final del entrenamiento, el Panel de Clasificación asignará una clase para los nuevos jugadores para comenzar la competición.

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

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

Si el clasificador/ panel ha visto muy poco a un jugador durante el torneo, y todavía hay cierta incertidumbre sobre su clasificación, la ficha no será emitida para dicho jugador. En el informe final del torneo el jugador aparecerá como: " En Observación " *.

Una Federación Autonómica puede solicitar una revisión de la clasificación de un jugador. Los detalles de este proceso se encuentran en el Manual de Reglamentos de la FEDDF en la sección de Clasificación. La observación de un jugador objeto de una revisión sigue el mismo procedimiento de la observación de un nuevo jugador

LOS FACTORES QUE DETERMINAN LA CLASIFICACION:

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

- 1) Funcionalidad de la Columna Vertebral (tronco).
- 2) Función de los miembros inferiores
- 3) Función de los miembros superiores
- 4) Función de las manos

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

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

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

EL CONCEPTO DE VOLUMEN DE ACCIÓN

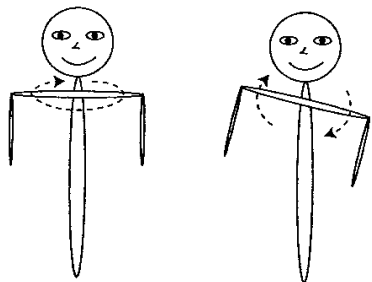
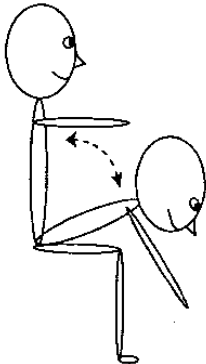
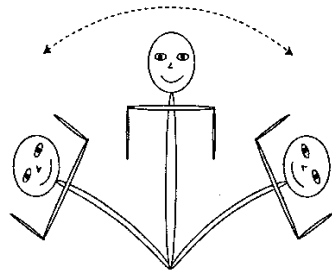
El elemento clave de la clasificación en el pádel en silla de ruedas es la **observación** y la evaluación del "**volumen de acción**" de cada jugador. El volumen de acción de un jugador se describe como el límite en el que un jugador puede mover su tronco voluntariamente en cualquier dirección, y volver con control a la posición neutra sin apoyo de la silla de ruedas para ayudarse en el movimiento. El volumen de acción incluye todas las direcciones, y describe la posición de la pala de pádel, cuando se sostiene.

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

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

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

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

Plano Vertical	Plano Frontal	Plano Lateral
		
Pictograma 1	Pictograma 2	Pictograma 3

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

En resumen, las clases son las siguientes:

El jugador de clase 1.0:

- Poco o ningún movimiento controlado del tronco en el plano frontal.
- Ninguna rotación activa del tronco.
- El equilibrio en las direcciones frontal y lateral está significativamente afectado.
- Los jugadores, siempre necesitan sus brazos para volver a la posición neutra, para no perder el equilibrio.
- Jugadores con características de ejecución: lentas, imprecisas y cortas.

El jugador de clase 2.0:

- Movimiento del tronco con control superior en el plano frontal.
- Rotación activa de la parte superior del tronco, pero sin función activa en la parte inferior..
- Ningún movimiento controlado del tronco en el plano lateral.
- Jugadores con características de ejecución semi-rápidas, largas y precisas

El jugador de clase 3.0:

- Buen movimiento del tronco en el plano frontal
- Buena rotación del tronco – sin llegar a ser completa-
- Poco control del tronco en el plano lateral.
- Jugadores con características de ejecución: rápida, ágil, y veloz.

El jugador de clase 4.0:

- Movimientos del tronco normal, pero por lo general tiene dificultad con el movimiento controlado hacia un lado debido a limitaciones en un miembro inferior.
- Movimientos normales del tronco en todas las direcciones
- Capaz de inclinar el tronco hacia un lado u otro sin limitaciones.
- Jugadores con características de ejecución: sin limitaciones para la práctica de la disciplina deportiva que nos ocupa.

EL BOX

Hay situaciones en que un jugador no parece encajar perfectamente en una clase, presentando características de dos o más clases. La creación de las clases es para afianzar un sistema de clasificación de orden , que se basa en la ordenación en función de la secuelas funcionales y los conocimientos de normalidad de los fundamentos deportivos, valorando de forma integral la funcionalidad en el juego y así mismo para facilitar el conocimiento del propio sistema, todos los jugadores técnicos, entrenadores, aficionados y clasificadores, deben de entender la funcionalidad del “**BOX**”, cada clase es un “**Box**”, en el cuál tendremos una diversidad funcional más amplia.

BOX 1 : Clase 1

BOX 2 : Clase 2

BOX 3 : Clase 3

BOX 3 : Clase 4

PUNTUACIÓN INDIVIDUAL: DE 1 – 4 Pts.

PUNTUACIÓN MÁXIMA EN EL PADEL PAREJAS: 5 Pts. por pareja.

LA SEDESTACIÓN Y LA ESTABILIDAD PELVICA

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



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

Estabilidad pélvica activa

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

Estabilidad pélvica pasiva

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

<p>Los que tienen la capacidad de estabilizar activamente: 3.0 → 4.0</p>	<p>Los que dependen de la estabilidad pasiva: 1.0 → 2.0</p>
	
<p>Pictograma 4</p>	<p>Pictograma 5</p>

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

CRITERIOS PARA DETERMINAR LA ELEGIBILIDAD BAJO LA REGULACION DE LA DIVERSIDAD FUNCIONAL MINIMA: -“ Minimal Handicap”.

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

a) Un jugador de pádel en silla de ruedas tiene una diversidad funcional física permanente que en opinión de la Comisión de Elegibilidad de la FEDDF reduce la función de las extremidades inferiores en un grado en que él no puede correr, frenar, girar o saltar a una velocidad determinada y no constante y sin llegar a tener el control, seguridad, estabilidad y resistencia de un jugador sin diversidad funcional.

b) La diversidad funcional debe ser tal que pueda ser objetivamente comprobada por pruebas médicas, exploraciones complementarias, rayos X, TAC, RMN, etc. y/o paramédicas reconocidas, como la medición, la observación y el entorno.

c) Las personas que han tenido remplazos de cadera o rodilla y han proporcionado una confirmación de la operación, de su médico o cirujano y con el apoyo de rayos X, TAC, RMN y otras, se considerará que cumplen los criterios de elegibilidad – siempre que resten secuelas de carácter crónico y permanente-.

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

e) Afectos de enfermedades degenerativas producto de la edad, trabajo, profesión. Etc... A valorar.



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

A todos los efectos de la clasificación de la FEDDF, la valoración de la escalas del dolor, no son considerados como elementos a la clasificación, debido a su carácter subjetivo e individual..

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

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

EL JUGADOR DE CLASE 1.0

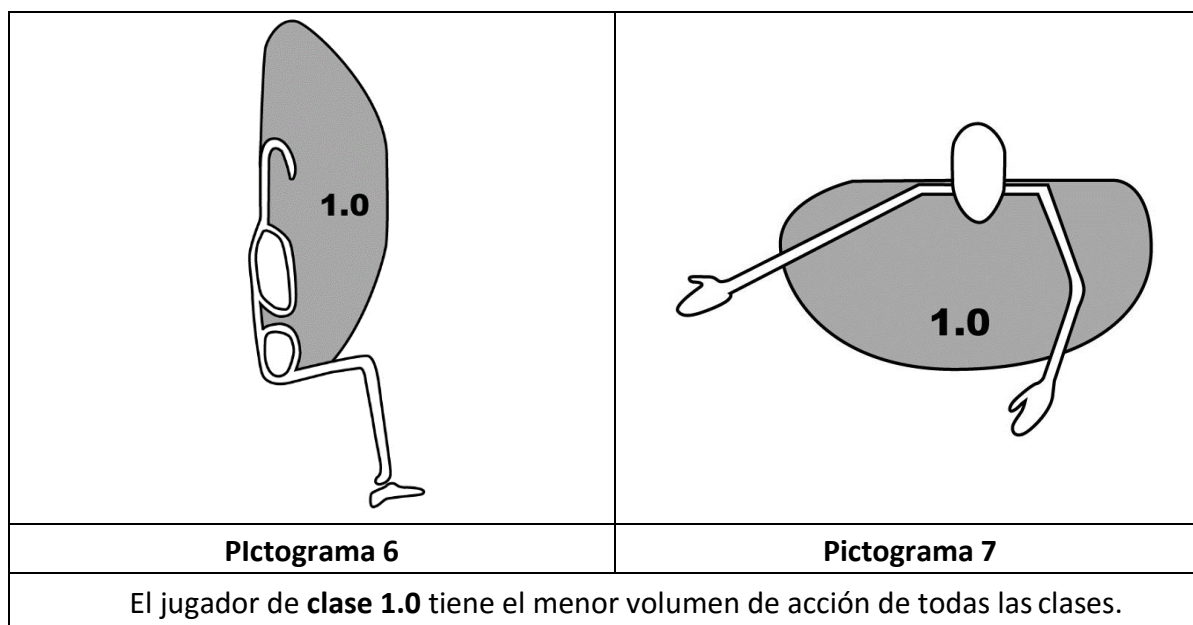
Volumen de Acción:

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

El jugador de **clase 1.0**:

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

Instalación en la silla de ruedas:



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

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

Características del movimiento: Clase 1.0

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

Impulso:

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

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

Frenar / girar:

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

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

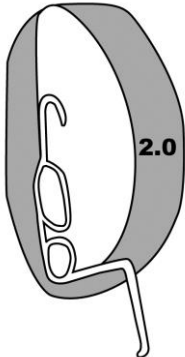
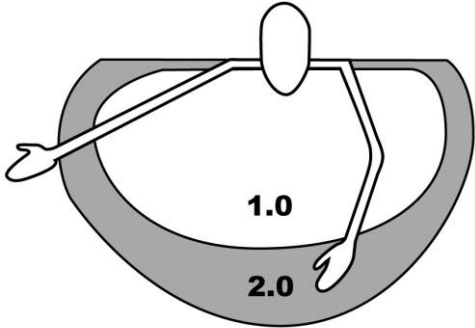
Golpeo de Pelota

El jugador de clase 1.0 por lo general depende de la silla de ruedas, como apoyo para golpear la pelota:

- Golpes fuertes con una mano; utiliza la otra mano en la silla de ruedas, para obtener ventaja y mantener la posición vertical. La falta de rotación del tronco limita la capacidad para generar fuerza en el golpe.
- No puede girar para recibir una pelota desde atrás al menos que esté estabilizado con una mano.

EL JUGADOR DE CLASE 2.0

Volumen de Acción:

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

El jugador de **clase 2.0** tiene un volumen de acción parcial en los planos vertical y frontal pero sin volumen de acción en el plano lateral generalmente debido a la afectación de la parte inferior del tronco y los músculos de las extremidades inferiores..

El jugador de clase 2.0:

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

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

Instalación en la silla de ruedas: (pictograma 4 en la página 12)

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

- El asiento de la silla de ruedas por lo general es inclinado hacia atrás de manera significativa.
- Las rodillas están más altas que las caderas, por lo general atadas con la silla de ruedas, con los pies sujetos en los reposapiés.
- La pelvis está a menudo sujeta a la silla de ruedas.
- El respaldo se encuentra en la parte superior de la pelvis y a menudo hasta el borde inferior de los omoplatos, así mismo las ayudas técnicas menos apretadas para permitir que el

tronco repose en el respaldo, para mejorar la estabilidad y sustentación del tronco.

Características del Movimiento: Clase 2.0

Impulso:

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

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

Frenar / girar:

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

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

Golpeo pelota:

Por lo general el jugador de clase 2.0 utiliza su silla de ruedas como apoyo al realizar golpes máximos:

- Los golpes máximos con una mano, se realizan generalmente con la mano opuesta aferrada a la silla de ruedas o en la pierna para ganar estabilidad y mantener la verticalidad del tronco.
- Tiene la capacidad de girar la parte superior del tronco para recibir una pelota desde atrás cuando se haya estabilizado con el respaldo de su silla.

EL JUGADOR DE CLASE 3.0

Volumen de acción:

Pictograma 10	Pictograma 11
<p>El jugador de clase 3.0 tiene un volumen de acción completo en los planos vertical y frontal, pero poco o nada en el lateral.</p>	

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

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

Instalación en la silla de ruedas: (pictograma 5 en la página 12)

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

- Las rodillas están ligeramente más altas que las caderas, a menudo incorporan ayudas técnicas de fijación a la silla de ruedas, pies sujetos al reposapiés.
- La pelvis está a menudo sujeta a la silla de ruedas.
- El respaldo es de baja altura, por encima de la pelvis, y puede estar suelto o apretado, ya que no es utilizado para el apoyo del tronco, sólo para evitar que se mueva la pelvis de manera incontrolada y pierda la base de sustentación..

Características del Movimiento: Clase 3.0

Impulso:

Al hacer el impulso el jugador de clase 3.0 es capaz de inclinarse hacia adelante utilizando el

tronco para ganar impulso e aumentar la potencia en el empuje.

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

Frenar / girar:

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

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

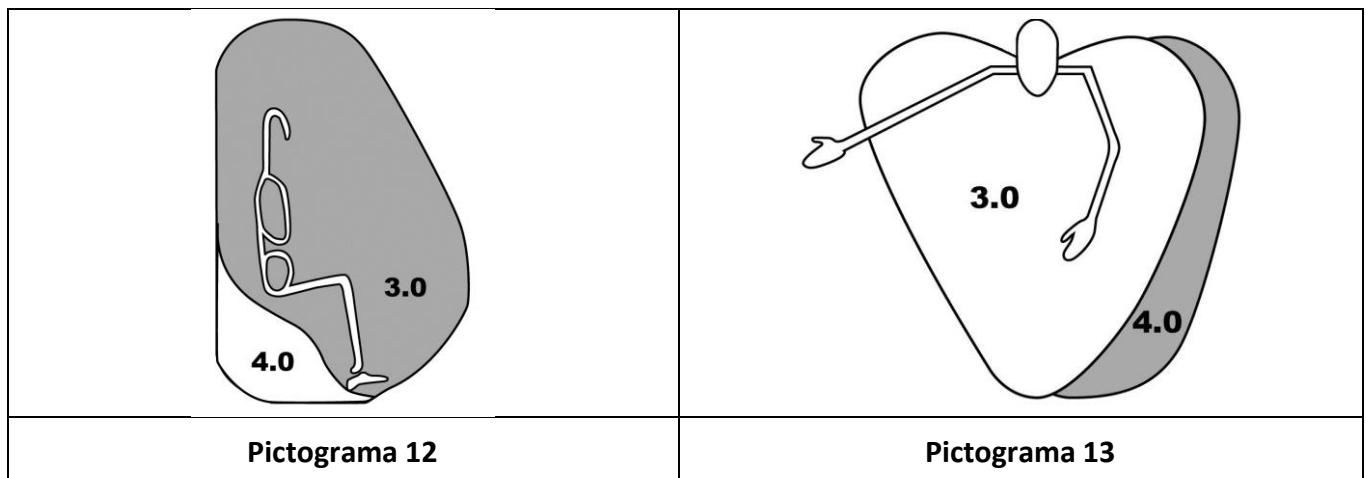
Golpeo de pelota:

El jugador de clase 3.0 es capaz de golpear la pelota sin apoyo en la silla de ruedas.

- Golpeos fuertes con una mano se realizan con la mano libre sin necesidad de agarrarse con la otra mano a la silla. La rotación del tronco y el movimiento hacia adelante se utiliza para ganar impulso y potencia.
- El jugador de clase 3.0 es capaz de girar su tronco para recibir una pelota desde atrás sin necesitar el apoyo en el respaldo de su silla.

EL JUGADOR DE CLASE 4.0

Volumen de acción:



El jugador de **clase 4.0** tiene un volumen de acción completo en todos los planos de movimiento. Por lo general tiene algo de volumen a ambos lados, pero no es completo en ambas direcciones.

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

Instalación en la silla de ruedas: (ver pictograma 5 en la página 12)

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

- El respaldo es bajo, y no precisa de ayudas técnicas para mantener su estabilidad.
- Consiguen con la fijación de los muslos a la silla, maximizar la fuerza hacia los lados.

Características del Movimiento: Clase 4.0

Impulso / Girar / Frenar:

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

- No pierde el equilibrio en cualquiera de estas acciones,.
- Tiene movimientos máximos del tronco en todos los planos de movimiento, con una

maniobrabilidad de la silla de ruedas extraordinaria.

Golpeo de pelota:

El jugador de clase 4.0 es capaz de inclinarse de forma maximalista hacia delante, atrás y para golpear, sobre todo para las bolas de largo alcance.

- Puede girar el tronco hacia la dirección del golpeo sin necesidad de apoyos sobre el respaldo de su silla ni necesidad de ayudas técnicas.
- Esta cómodo cuando golpea con ambas manos, sin apoyo al respaldo.
- Capaz de inclinación máxima a ambos lados, para recuperar una bola con dos manos.

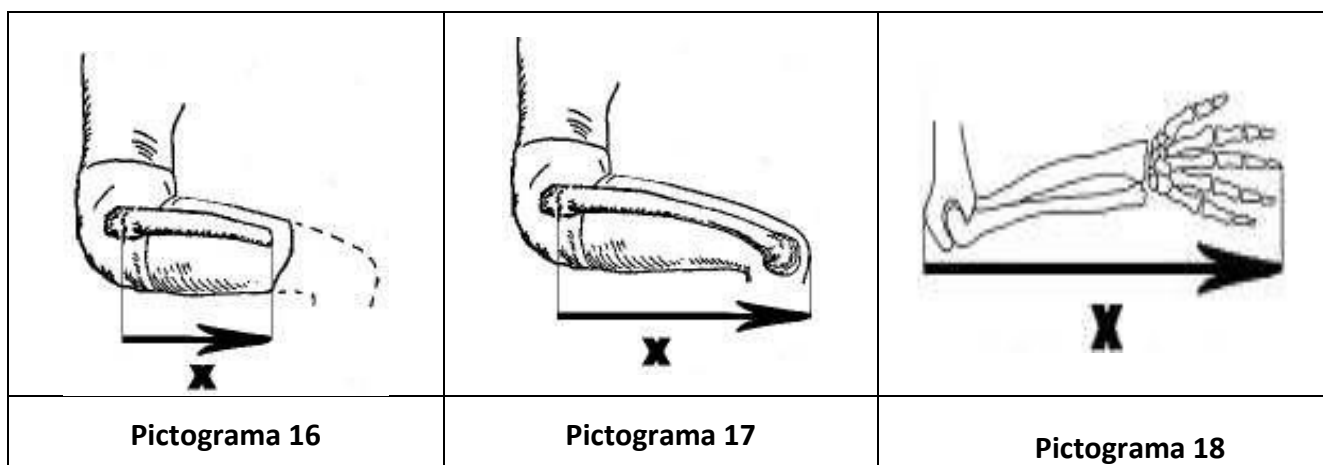
EL JUGADOR CON AMPUTACIONES DE MIEMBROS INFERIORES:

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

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

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

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



- Si el muñón por encima de la rodilla es mayor que 2/3 de "X" ofrece suficiente influencia para inclinarse hacia el mismo lado y volver a la posición vertical sin ayuda de sus extremidades superiores. Aisladamente tal amputación no conduce a una reducción en el volumen de acción.
- Si el muñón por encima de la rodilla es 2/3 o menos de "X" no proporciona al atleta suficiente ventaja a inclinarse al mismo lado y volver a la posición vertical sin ayuda de sus extremidades superiores. En este caso se identifica una pérdida del volumen de acción.
- Varios otros tipos de amputaciones conducen a una disminución del volumen de acción.
- La tabla en la siguiente página ilustra las clases generalmente atribuidas a los jugadores con diversos niveles de amputación de extremidades inferiores.
- En la tabla, "ER" se refiere a "encima de la rodilla" y "AR" se refiere a "abajo de la rodilla".

SINÓPSIS DE PICTOGRAMAS EN AMPUTADOS: CLASE 4.0, 3.0 Y < de 3.0

Clase 4.0				
Uno AR	Uno ER > 2/3	Doble AR estabilizado	Doble AR estabilizado	Uno AR estabilizado Uno ER > 2/3
Clase 4.0				
Uno ER < 2/3 Incluida desarticulación de cadera	Doble AR no estabilizado	Doble ER Ambos > 2/3	Uno ER > 2/3 Uno AR no estabilizado	Uno ER < 2/3 Uno AR estabilizado
Clase 3.0				
Hemipelvectomia	Uno ER < 2/3 Uno ER > 2/3	Uno ER < 2/3 1 AR no estabilizado	Uno hemipelvectomia Uno AR estabilizado	
Clase 3.0				
Doble ER ambos < 2/3	Uno AR no estabilizado Uno hemipelvectomia	Uno ER > 2/3 Uno hemipelvectomia		
Puede ser menos de clase 3.0				
Doble ER < 1/3	Uno ER < 2/3 Uno hemipelvectomia	Doble desarticulación de caderas		

EL JUGADOR CON DISCAPACIDAD EN LOS MIEMBROS SUPERIORES

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

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

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

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

El clasificador debe decidir el grado de desventaja funcional que la discapacidad del miembro superior crea para el jugador, cuando se compara con otros jugadores en su clase de tronco.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CONCLUSIÓN

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

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

La clasificación es una parte importante del juego de pádel en silla de ruedas, pero no debe dominar el juego. La clasificación, deberá ser estricta y adaptarse a las normas y reglamentos, debe ser discreta y siempre respetuosa del jugador como individuo.

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

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

ANEXO 0

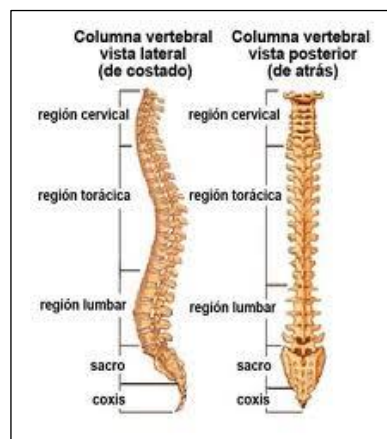
TIPOS DE PATOLOGÍAS FÍSICAS I MOTORAS

Para realizar una evaluación global, es importante conocer la situación secuelar secundaria a patologías sufridas y/o contraídas, con ello aumentaremos el conocimiento de los recursos útiles- del sistema músculo esquelético-; y nos puede facilitar una aproximación a la clasificación. En resumen nos mostrará una posible equivalencia teórica y el **BOX** de clasificación al que puede pertenecer

LA DIVERSIDAD FUNCIONAL SEGÚN LOS TIPOS DE PATOLOGÍAS

1.- LA LESIÓN MEDULAR

- NIVEL CERVICAL : C1-C7
- NIVEL TORÁCICO: T1-T12
- NIVEL LUMBAR: L1-L5
- SACRO-CÓCCIX



*: Completa, incompleta, aplastamiento, etc...

Clas. en PADEL : **BOX 1:** C4-T8, **BOX 2:** T8- T10/T12, **BOX 3:** T10/T12- L1, **BOX 4:** L2- SC

2.- LA LESIÓN POR AMPUTACIÓN (Ver pictogramas en pág. 28, 29 y 30)

- La Amputación en el Tren superior, tiene una valoración distinta:
 - Dependiente de la zona afectada, la dominancia y la adaptación. -

LA DIVERSIDAD FUNCIONAL SEGÚN LOS TIPOS DE PATOLOGÍAS I

3.- LAS LESIONES POR PARÁLISIS CEREBRAL - Se estudian de forma individual-

4.- MALFORMACIONES CONGÉNITAS- ESPINA BÍFIDA-

- T 10- L1: **BOX 2**
- L 2 -SC: **BOX 3**

5.- LESIONES POR PATOLOGÍAS NEURODEGENERATIVAS.

- Se estudian de forma individual-

6.- OTROS

- Todas las afectaciones secuelares físico motoras no contempladas en éste manual, que puedan tener la posibilidad de ser **ELEGIBLES** o de **MINIMAL HANDICAP**, para la disciplina deportiva del **PADEL**.

Nota: Las siguientes indicaciones irán acordes con la situación clínico-funcional del deportista en cada momento, dado que las secuelas lesionales en personas con una misma discapacidad aparente pueden ser de distinta funcionalidad.

ANEXO 1

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA FEDDF

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

ANEXO 2

Lista de Registro de Pareja

JUGADOR (APELLIDO, Nombre)	CLASIFICACIÓN FUNCIONAL	FECHA DE NACIMIENTO DD/MM/AA	FEDDF ID # Nº Licencia	M/F
RESPONSABILIDAD				
	MANAGER			
	ENTRENADOR			

Un máximo de 4 personas pueden ser incluidas en el formulario de registro de pareja. Todo el personal debe estar acreditado para sentarse en la pista

ANEXO 3

FEDDF JUGADOR FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN

Yo, como jugador de Pádel en silla de ruedas, por la presente reconozco y acepto lo siguiente:

1. Certifico que la información que he proporcionado es correcta.

_____	_____
Apellidos	Nombre
_____	_____
Fecha de nacimiento (día / mes / año)	País de Nacimiento
_____	_____
Nacionalidad actual	Número de DNI/ T Resid/pasaporte

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

Fecha	

ANEXO 4

PROCEDIMIENTOS DE APLICACION

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

- Procedimiento para la solicitud de elegibilidad bajo criterios de discapacidad mínima.

- Procedimiento para solicitar una revisión de la decisión del Panel de discapacidad mínima

- Procedimiento para solicitar una revisión de la clasificación de un jugador

Para más información sobre estos procedimientos, consulte los reglamentos Internos actuales disponibles en el sitio web de la FEDDF: www.feddf.es

ANEXO 5

PROCEDIMIENTO Y GUÍA PARA EL CLASIFICADOR

	BOX 1	BOX 2	BOX 3	BOX 4	OBSERV.
CLASE 1					
CLASE 2					
CLASE 3					
CLASE 4					

ANEXO 6

GUÍA OBSERVACIONAL PARA EL CLASIFICADOR

LA OBSERVACIÓN- Análisis del Movimiento en juego-

- Situación basal – La Figura- , fuera del entorno de la competición.
- La silla de ruedas, situación, adaptación y estructura.
- Instalación en la silla de ruedas, respaldo, asiento, ruedas...
- Análisis del movimiento- Volumen de acción.
- Cinemática del juego; la carrera, el impulso, la frenada.....
- El golpeo a la bola, pala y situación de la misma.
- La vitalidad en el juego.
- Situación de **ELEGIBLE / MINIMAL HANDICAP**