

Clase 4.5: Estos jugadores tienen la mínima deficiencia elegible para poder participar en este deporte, por lo que no suelen tener problemas de rotación en el tronco y la mayoría de ellos suele presentar una amputación de alguna extremidad inferior.

Se pueden sumar medios puntos en las categorías, por ejemplo: un jugador con una clase 2.5 si no cuadra totalmente en el perfil de la clase superior (3.0) o inferior (2.0).

En ningún momento del partido un equipo tendrá jugadores en pista cuya suma total de puntos supere los 14.

Para fomentar la participación y oportunidades de práctica de este deporte, las chicas podrían participar en la modalidad masculina con 1 punto de bonificación extra o la posibilidad de que personas sin discapacidad puedan jugar como jugador/a con 5.0 puntos.



Baloncesto Special Olympics



Special Olympics
España



DISCAPACIDAD INTELECTUAL	Federación Internacional: Special Olympics (SO) Federación Nacional: Special Olympics España (SOE)
ORGANIZACIÓN	Un máximo de 5 jugadores por equipo en cancha en cualquier momento del partido, donde uno de ellos es el guía. Los cambios son ilimitados y el máximo de jugadores es 12 por equipo.
MATERIAL	Ídem ficha baloncesto.
ESPACIO DE JUEGO	Ídem ficha baloncesto.
REGLAS ESPECÍFICAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. El tiempo de posesión en cada ataque puede ser de 24 segundos o de 30 segundos, con 8 segundos para pasar la media pista. 2. Partidos de 4 períodos de 10 minutos cada uno; con intervalos de juego de 2 minutos entre cuartos y antes de cada prórroga. 3. Los tiempos se jugarán a tiempo corrido excepto los dos últimos minutos del último cuarto que se harán a reloj parado. Entre el 1º tiempo y 2º tiempo habrá un descanso de 5 minutos. Y entre cuartos habrá un descanso de 1 minuto. 4. Un jugador puede dar dos pasos más allá de lo permitido por las reglas, siempre y cuando esos pasos adicionales no den una ventaja sobre otro rival. 5. Se dispone de 10 segundos para lanzar tiro libre, y de 5 segundos para poner el balón en juego una vez se tiene el balón. 6. Tras acumular 7 faltas en un mismo cuarto, el equipo entra en "bonus"; por lo que cualquier falta cometida tras entrar en bonus conlleva dos tiros libres para el equipo rival. <p>Deportes Unificados:</p> <p><u>Competición por equipos:</u> 5 vs 5. Se juega utilizando toda la cancha, con el requisito por equipo de que de los 5 jugadores que tienen que jugar 3 sean atletas de Special Olympics y los otros dos sean personas sin discapacidad.</p> <p><u>Competición por tríos:</u> 3 vs 3. Se juega utilizando media pista. De los 3 jugadores que disputan el partido, dos de ellos han de ser atletas de Special Olympics y la otra persona sin discapacidad.</p> <p>Pruebas Adaptadas:</p> <p>Concurso individual de habilidades:</p> <p><u>Pase a un objetivo:</u> el atleta se coloca dentro de una base dibujada en el suelo de 3x3 m, a una distancia de 2.4 m de la pared. El deportista debe realizar 5 pases intentando acertar en el cuadrado dibujado en la pared.</p> <p><u>Bote durante 10 m:</u> El atleta recorre una distancia de 10 m en el menor tiempo posible, sin salirse del carril de 2 m. Comienza desde detrás de los conos hasta completar la distancia.</p> <p><u>Lanzamiento a objetivo:</u> El atleta lanza a canasta desde 6 lugares distintos a una distancia mínima de 1.5 m.</p> <p><u>Bote en velocidad:</u> El deportista debe completar un recorrido de 12 m en el menor tiempo posible realizando un zigzag de seis conos a la ida y a la vuelta, botando cada vez con una mano. Dispone de 60 segundos para completar la prueba.</p> <p><u>Habilidades de equipo:</u> Se forma un triángulo con tres conos. El atleta comienza desde un vértice del triángulo, en marcha debe pasar a un compañero situado en otro vértice y desplazarse al cono libre donde recibirá el balón de nuevo. La prueba dura un minuto.</p>

	<p><u>Competición de habilidades individuales:</u> Un atleta realiza un tiro desde una distancia máxima de 2.75 m, después debe coger el rebote, haya encestado o no, y realizar un zigzag entre seis conos. Dispone de 60 segundos para encestar todas las canastas posibles.</p> <p><u>Unificado (1 + 1):</u> Enfrentamiento uno contra uno entre una persona sin discapacidad y una persona con discapacidad.</p>
¿QUIEN PUEDE PRACTICARLO?	Special Olympics cuenta con una serie de requisitos para participar en sus competiciones. Así, el deportista debe tener al menos 8 años, no debe precisar de marca mínima y necesita un diagnóstico de discapacidad intelectual.





Baloncesto Discapacidad intelectual



DISCAPACIDAD INTELLECTUAL	Federación Internacional: International: International Federation for Athletes with Intellectual Impairments (INAS) Federación Nacional: Federación Española de Deportes para Personas con Discapacidad Intelectual (FEDDI)
ORGANIZACIÓN	Un máximo de 5 jugadores por equipo en cancha en cualquier momento del partido, con un límite de 8 jugadores por equipo. Los cambios son ilimitados.
MATERIAL	Ídem ficha baloncesto.
ESPACIO DE JUEGO	Ídem ficha baloncesto.
REGLAS ESPECÍFICAS	El partido constará de 2 periodos de 20 minutos, divididos cada uno de ellos en 2 cuartos de 10 minutos. Los cuartos se jugarán a tiempo corrido excepto los dos últimos minutos del último cuarto que se harán a reloj parado. Entre el 1º tiempo y 2º tiempo habrá un descanso de 5 minutos. Y entre cuartos habrá un descanso de 1 minuto.
¿QUIEN PUEDE PRACTICARLO?	Para ser considerado elegible para competir como un jugador con una discapacidad intelectual, los jugadores deben cumplir con los criterios de elegibilidad definidos por INAS. Estos se basan en la investigación y orientación de la Organización Mundial de la Salud y la Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo (AAIDD). En términos simples, los criterios establecen que un atleta debe mostrar: <ol style="list-style-type: none">1. Un cociente intelectual de 75 o inferior.2. Limitaciones significativas en el comportamiento adaptativo en habilidades conceptuales, sociales y prácticas adaptativas.3. El deterioro debe haber sido diagnosticado antes de los 18 años. Además, se están empezando aplicar métodos de resoluciones de situaciones del juego, específicas del deporte, para clasificar a los deportistas, junto con evaluaciones más objetivas del grado de la discapacidad intelectual.









Baloncesto Discapacidad Auditiva



DISCAPACIDAD AUDITIVA	Federación Internacional: Deaf International Basketball Federation (DIBF) Federación Nacional: Federación Española de Deportes para Sordos (FEDS)	
ORGANIZACIÓN	Un máximo de 5 jugadores por equipo en cancha en cualquier momento del partido, un componente del equipo debe ser vidente y actúa como guía. Los cambios son ilimitados y el máximo de jugadores es 12 por equipo.	
MATERIAL	<p>Balón: Existen diferentes tamaños en función de la categoría y edad de los jugadores. <i>Talla 7 (masculino):</i> Entre 74-76 cm de circunferencia y 567-650 gr. <i>Talla 6 femenino:</i> Entre 72-74 cm de circunferencia y 510-567 gr.</p> <p>Tablero: 1.80 metros de ancho x 1.05 metros de alto. Cuenta con luces LED, sincronizadas con las señales del árbitro y el cronómetro. Cuando los tableros no cuentan con luces LED, se coloca un cronometro con una luz roja detrás de cada canasta para indicar que se acaba un periodo de juego.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	
ESPACIO DE JUEGO	La disposición del terreno de juego es la misma, pero en esta disciplina encontramos un marcador adicional colocado en media pista, preferiblemente frente a los banquillos de los equipos.	
REGLAS ESPECÍFICAS	El uso de cualquier audífono, dispositivo de amplificación o implante coclear no está permitido en el área de competición.	
¿QUIEN PUEDE PRACTICARLO?	La mínima deficiencia elegible es de 55 db, considerando que una persona sin una discapacidad auditiva es capaz de oír por debajo de los 20 db. La prueba se realiza en el oído de mayor funcionalidad y sin ayuda protésica alguna.	

Anexo 2. Fichas bádminton.

 <h1 style="margin: 0;">Bádminton</h1> <div style="float: right; text-align: right;">   </div>	
BADMINTON	Federación internacional: Badminton World Federation (BWF) Federación Nacional: Federación española de Badminton (FESBA)
ORGANIZACIÓN	Individual o por parejas. Los jugadores o equipos se situarán en lados opuestos de la red. El servidor es el jugador que pone el volante en juego en primer lugar. El restador es el jugador/equipo que está listo para devolver la pelota sacada por el servidor.
MATERIAL	<p>Volante: Esta realizado de materiales naturales y/o sintéticos. Sea cual sea el material utilizado para el volante, las características del vuelo deben ser similares a las de un volante con plumas naturales y una base de corcho cubierta con una capa delgada de cuero.</p> <p><i>Volante de pluma natural:</i> Tiene 16 plumas fijadas a la base, con una longitud uniforme de entre de 62-70 mm, desde la punta hasta el final de la base. Las puntas de las plumas deben formar un círculo de 58-68 mm de diámetro. La base debe tener de 25 a 28 mm de diámetro y final redondeado, con un peso entre 4.74 y 5.50 gr.</p> <p><i>Volante de pluma sintética:</i> La falda reemplaza a las plumas naturales. Sin embargo, dada la diferencia del peso específico y el comportamiento de los materiales sintéticos en comparación con los de plumas, una variación de hasta el 10% en el peso es aceptable.</p>
	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Raqueta: 680x230 mm y entre 75-90 gr de peso. El mango es la parte por la que el jugador debe agarrar la raqueta. El área de las cuerdas es la parte de la raqueta con la que jugador debe golpear el volante. La cabeza rodea el área de las cuerdas y el palo conecta el mango con la cabeza. Si hubiera cruceta, está es la que conecta el palo con la cabeza.</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: center;">    </div> </div>

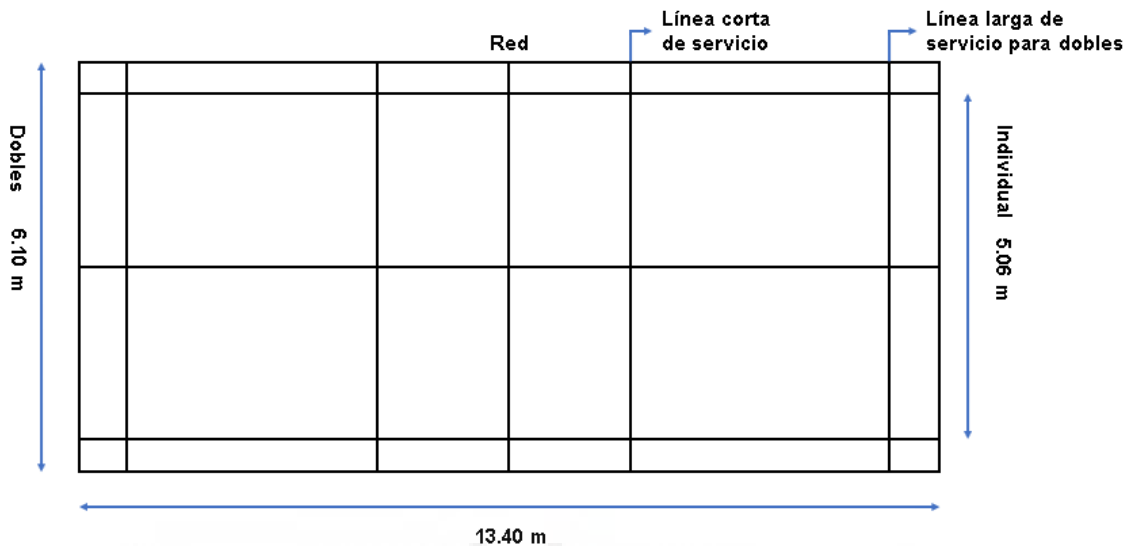
ESPACIO DE JUEGO

Superficie de juego:

Postes: 1.55 m de alto sobre la superficie de la pista. Deben ser lo suficientemente firmes para que permanezcan verticales y mantengan la red tirante.

Red: 1000x760 mm de cuerda fina de color oscuro y del mismo grosor que una malla no menor de 15 mm, ni mayor de 20 mm.

Líneas: Las líneas deben tener un ancho de 40 mm, fáciles de distinguir y preferentemente en color blanco o amarillo. Todas las líneas son parte del área que delimitan.



REGLAS

1. El partido se jugará al mejor de tres juegos y el que primero gane 21 puntos ganará un juego-
2. El lado que consiga un tanto sumará un punto a su tanteo. Uno de los lados gana el punto cuando el oponente comete una "falta" o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista contraria.
3. Si en el tanteo se empata a 20, el lado que primero consiga alcanzar una diferencia de 2 puntos ganará el juego. Si en el tanteo se empata a 29, el lado que consiga el punto número 30 ganará el juego.
4. Durante el saque el servidor y el receptor deben estar colocados dentro de los cuadros de saque, diagonalmente opuestos y sin tocar las líneas laterales de estos cuadros de saque.
5. Parte de los pies, tanto del servidor como del receptor, tienen que estar en contacto con la superficie de la pista en una posición estática desde el comienzo del saque hasta su finalización.
6. En el saque el volante deberá estar por debajo de la axila del jugador en el momento de ser golpeado por la raqueta.
7. En el juego de dobles, las parejas pueden situarse en cualquier posición de la pista, siempre que no se impida la visión al servidor ni al receptor opuesto.
8. Si el lado servidor gana la jugada, recibirá un punto. El servidor volverá a servir entonces desde el cuadro de saque contrario. Si el lado receptor gana la jugada conseguirá un punto y el lado receptor pasará entonces a ser el lado servidor.



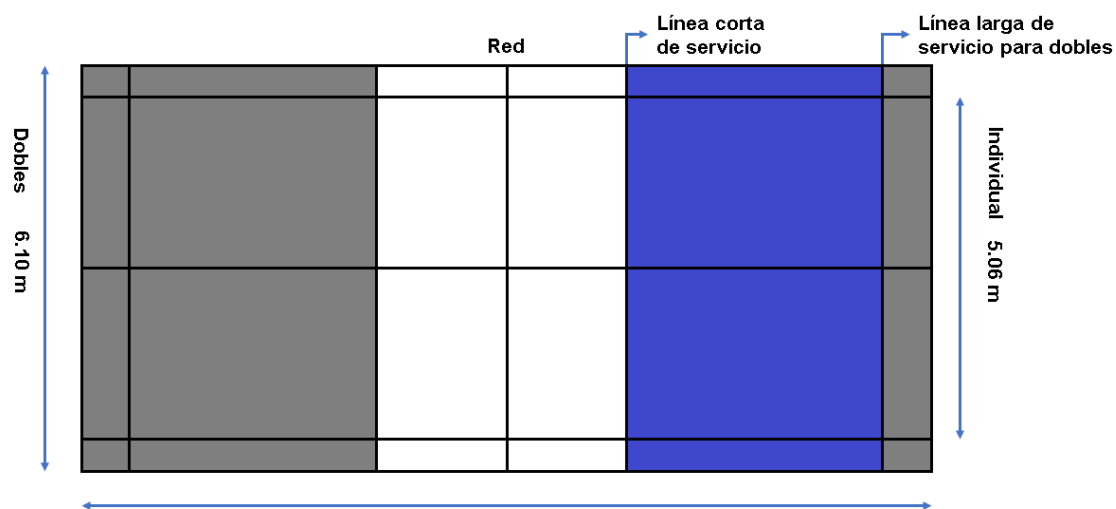
Para-Bádminton



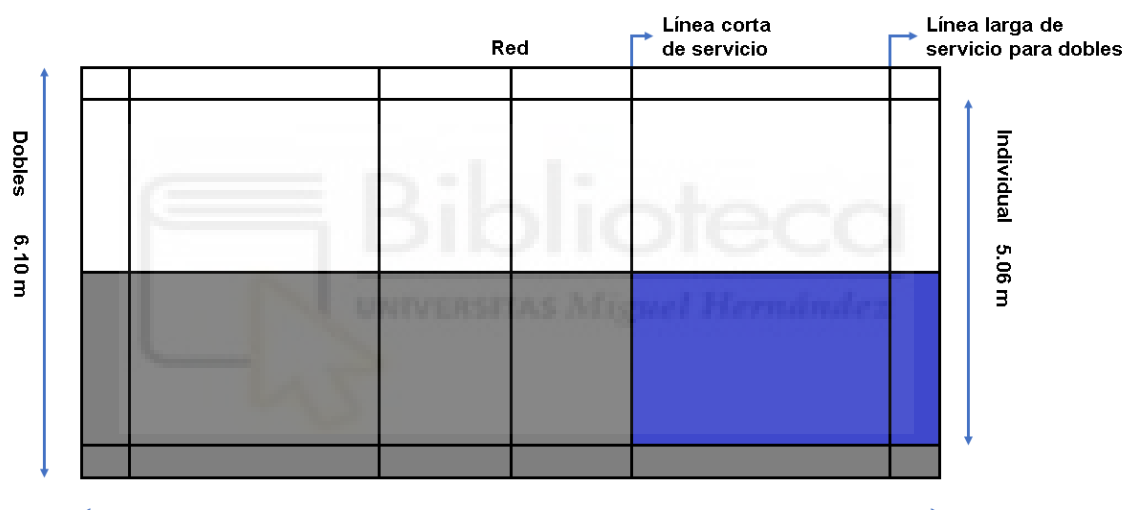
DISCAPACIDAD FISICA	Federación Internacional: Badminton World Federation (BWF) Federación Nacional: Federación española de Badminton (FESBA)
ORGANIZACIÓN	Ídem ficha bádminton.
MATERIAL	<p>Silla:</p> <p><i>Ruedas:</i> No se permiten cambios en la silla de ruedas que puedan proporcionar al jugador una ventaja mecánica, como por ejemplo palancas o marchas. Durante el juego, las ruedas no dejarán marcas permanentes ni otros daños en la superficie de la pista.</p> <p><i>Asiento:</i> Será fijo y las nalgas de los jugadores permanecerán en contacto con el asiento durante el juego de un punto. Los pies de un jugador deben estar fijos al reposapiés de la silla de ruedas.</p> <p><i>Ángulo:</i> El asiento de la silla de ruedas, incluido cualquier relleno, puede ser horizontal o inclinado hacia atrás. No puede estar en ángulo hacia adelante.</p> <p><i>Estabilidad:</i> El cuerpo de un jugador se puede fijar a la silla de ruedas con una cincha o correa alrededor de la cintura, a través de los muslos o ambos.</p> <p>Muleta:</p> <p>La muleta no debe exceder la medida natural de los jugadores desde la axila hasta el suelo.</p> <p>Un deportista con una amputación en el miembro inferior puede usar una muleta.</p>
ESPACIO DE JUEGO	<p>a) Pista de juego y servicio para el juego individual de las clases en silla de ruedas WH1 y WH2.</p>



b) Pista de juego y servicio para el juego de dobles de las clases en silla de ruedas WH1 y WH2.



c) Pista de juego y servicio individual de la clase SL3.



Área de saque



Área de juego

d) Las clases SL4, SU5 y SU6 juegan en la pista ordinaria de bádminton.

REGLAS ESPECÍFICAS

1. Desde el comienzo del saque y hasta que éste sea ejecutado, las ruedas del receptor y el servidor deben mantener una posición estática, si bien se permite el movimiento natural que produce sobre las ruedas el gesto del servidor al efectuar el saque.
2. En el saque el volante deberá estar por debajo de la cintura del jugador en el instante de ser golpeado por la raqueta. La "cintura" debe ser considerada una línea imaginaria que rodea al jugador a la altura de la parte más baja de la última costilla.
3. En las clases de Para-Bádminton que juegan en media pista, (WH1, WH2 y SL3), el servidor y el receptor recibirán y sacarán en sus respectivos cuadros de saque.
4. La silla de ruedas o la muleta se consideran parte del cuerpo del jugador.
5. Se considera falta si en el momento de golpear el volante ninguna parte del tronco del jugador está en contacto con el asiento de la silla, si se ha perdido la fijación de los pies a la silla o si, durante el juego, el jugador toca el suelo con cualquier parte de sus pies.

¿QUIEN PUEDE PRACTICARLO?

En Para-Bádminton encontramos seis clases diferentes: WH1-2, SL3-4, SU5 y SU6. Los jugadores de las clases WH compiten en silla de ruedas, mientras que las clases S compiten de pie.

WH1: Deportistas con poca funcionalidad en los miembros inferiores y en el tronco. Apenas tienen equilibrio sentados.

WH2: Los deportistas presentan poca o ninguna funcionalidad en los miembros inferiores, requiriendo de ayuda para largas distancias.

SL3: Presentan una deficiencia en el miembro inferior que produce una menor funcionalidad del tren inferior al practicar bádminton. Compiten de pie y en algunos casos pueden utilizar prótesis para mejorar la calidad del desplazamiento.

SL4: Igual que la clase anterior, pero el jugador puede caminar con una ligera cojera y correr de una forma más fluida. También se incluyen jugadores con deficiencia en extremidades y deficiente rango de movimiento.

SU5: Los deportistas de esta clase presentan una deficiencia en los miembros superiores debido a deficiencias en las extremidades, limitación en el rango de movimiento o déficits de fuerza.

SU6: Jugadores de baja estatura. La altura máxima para hombres es de 1.45 m y 1.37 m para mujeres.





Bádminton Special Olympics



Special Olympics
España



DISCAPACIDAD INTELECTUAL	Federación Internacional: Special Olympics (SO) Federación Nacional: Special Olympics España (SOE)
ORGANIZACIÓN	Ídem ficha bádminton.
MATERIAL	Ídem ficha bádminton.
ESPACIO DE JUEGO	Ídem ficha bádminton.
REGLAS ESPECÍFICAS	<p>1. Los jugadores en silla de ruedas tendrán la opción de realizar el servicio desde el área de servicio izquierda o derecha. Además, el área de servicio se reduce para los atletas en silla de ruedas a 2.53 m, que equivale a la mitad de la pista.</p> <p>Deportes Unificados: <u>Dobles:</u> 2 vs 2. Se juega en toda la cancha, el requisito por equipo es que uno de la pareja sea atleta de Special Olympics y el otro componente de la pareja una persona sin discapacidad. <u>Mixtos:</u> 2 vs 2: Ídem dobles.</p> <p>Pruebas Adaptadas: Servicio a un objetivo: El deportista tiene cinco intentos para realizar un servicio desde cualquier zona del área de servicio. Se puntúa si el volante cae dentro del campo. Devolver una volea: El entrenador se sitúa en el campo contrario al atleta. El entrenador lanza un volante con un golpeo desde arriba al campo rival, el deportista debe golpear el volante con un golpe de volea y devolverlo pasando por encima de la red. Dispone de 5 intentos. Devolver un servicio: El entrenador se sitúa en el campo contrario al atleta. El entrenador lanza un volante con un golpeo desde abajo al campo rival, el deportista debe golpear el volante y devolverlo pasando por encima de la red. Dispone de 5 intentos.</p>
¿QUIEN PUEDE PRACTICARLO?	Special Olympics cuenta con una serie de requisitos para participar en sus competiciones: el deportista debe tener al menos 8 años, no debe precisar de marca mínima y precisa de un diagnóstico de discapacidad intelectual.

Bádminton Discapacidad Auditiva



DISCAPACIDAD AUDITIVA	Federación Internacional: Deaflympics (DF) Federación Nacional: Federación Española de Deportes para Sordos (FEDS)
ORGANIZACIÓN	Ídem ficha bádminton.
MATERIAL	Ídem ficha bádminton.
ESPACIO DE JUEGO	Ídem ficha bádminton.
REGLAS ESPECÍFICAS	El uso de cualquier audífono, dispositivo de amplificación o implante coclear no está permitido en el área de competición.
¿QUIEN PUEDE PRACTICARLO?	La mínima deficiencia elegible es de 55 db. Considerando que una persona sin una discapacidad auditiva es capaz de oír por debajo de los 20 db. La prueba se realiza en el oído de mayor funcionalidad y sin ayuda protésica alguna.

