



MODELO ESTRUTURAL DE SISTEMATIZAÇÃO E CONSTRUÇÃO DO JOGO DE RUGBY EM CADEIRA DE RODAS: UM ESTUDO DESCRITIVO PROPOSITIVO

STRUCTURAL MODEL FOR THE SYSTEMATIZATION AND CONSTRUCTION OF WHEELCHAIR RUGBY: A DESCRIPTIVE AND PROPOSITIVE STUDY

MODELO ESTRUCTURAL PARA LA SISTEMATIZACIÓN Y CONSTRUCCIÓN DEL RUGBY EN SILLA DE RUEDAS: UN ESTUDIO DESCRIPTIVO Y PROPOSITIVO

Beatriz Lucena Ramos • Rodrigo Rodrigues Gomes Costa • Luis Gustavo de Souza Pena •
Ana Paula Boito Ramkrapes • Ciro Winckler

Resumo

O Rugby em Cadeira de Rodas é uma modalidade paralímpica consolidada internacionalmente, com crescimento recente no Brasil, embora ainda pouco difundida e estudada em seus aspectos pedagógicos, especialmente no que se refere à sistematização do processo de ensino-aprendizagem. Diante dessa lacuna, o presente estudo teve como objetivo propor um modelo estrutural para a sistematização do ensino e da construção do jogo na modalidade. Utilizando uma metodologia descritiva e propositiva, o trabalho baseou-se no Modelo de Desenvolvimento Paradesportivo e em registros práticos de intervenções no ensino do RCR. Os resultados indicam que o processo de ensino deve se apoiar em três pilares principais: compreensão da estrutura do jogo, conhecimento da classificação esportiva e desenvolvimento dos componentes técnicos e táticos. A proposta pedagógica organiza o ensino em sete fases progressivas, que vão desde a exploração motora inicial até o alto rendimento e a transição de carreira do atleta. Essas etapas consideram as particularidades biopsicossociais das pessoas com deficiência, valorizando tanto o desenvolvimento esportivo quanto a inclusão e a formação integral do indivíduo. A discussão dos achados evidencia a importância de modelos pedagógicos estruturados para orientar a atuação profissional e favorecer processos de ensino mais inclusivos e contextualizados no paradesporto. Conclui-se que o modelo apresentado contribui para qualificar a atuação de profissionais no RCR, oferecendo uma estrutura aplicável em diferentes níveis de prática e fortalecendo a Pedagogia do Paradesporto ao integrar aspectos técnicos, táticos, sociais e educacionais no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Esportes para Pessoas com Deficiência; Paratletas; Ensino.

Abstract

Wheelchair Rugby is a Paralympic sport internationally consolidated, with recent growth in Brazil, although it is still not widely disseminated or studied in its pedagogical aspects. Therefore, this study aimed to propose a structural model for the systematization of teaching and game development in this modality. Using a descriptive and propositional methodology, the study was based on the Para-sport Development Model and on practical records of interventions in the teaching of WR. The results indicate that the teaching process should be supported by three main pillars: understanding the structure of the game, knowledge of sport classification, and the development of technical and tactical components. The pedagogical proposal organizes teaching into seven progressive phases, ranging from initial motor exploration to high performance and the athlete's career transition. These stages consider the biopsychosocial particularities of people with disabilities, valuing both sports development and inclusion, as well as the individual's holistic development. It is concluded that the proposed model contributes to improving the practice of professionals in WR, offering a structure applicable at different levels of practice and strengthening Para-sport Pedagogy by integrating technical, tactical, social, and educational aspects into the teaching-learning process.

Keywords: Sports for Persons with Disabilities; Para-Athletes; Teaching.





Resumen

El Rugby en Silla de Ruedas es un deporte paralímpico consolidado a nivel internacional, con un crecimiento reciente en Brasil, aunque todavía es poco difundido y estudiado en sus aspectos pedagógicos. Ante esto, el presente estudio tuvo como objetivo proponer un modelo estructural para la sistematización de la enseñanza y la construcción del juego en esta modalidad. Utilizando una metodología descriptiva y propositiva, el trabajo se basó en el Modelo de Desarrollo Paradesportivo y en registros prácticos de intervenciones en la enseñanza del RSR. Los resultados indican que el proceso de enseñanza debe apoyarse en tres pilares principales: la comprensión de la estructura del juego, el conocimiento de la clasificación deportiva y el desarrollo de los componentes técnicos y tácticos. La propuesta pedagógica organiza la enseñanza en siete fases progresivas, que van desde la exploración motora inicial hasta el alto rendimiento y la transición de la carrera del atleta. Estas etapas consideran las particularidades biopsicosociales de las personas con discapacidad, valorando tanto el desarrollo deportivo como la inclusión y la formación integral del individuo. Se concluye que el modelo presentado contribuye a cualificar la actuación de los profesionales en el RSR, ofreciendo una estructura aplicable en diferentes niveles de práctica y fortaleciendo la Pedagogía del Deporte Adaptado, al integrar aspectos técnicos, tácticos, sociales y educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Deportes para Personas con Discapacidad; Paratletas; Enseñanza.

INTRODUÇÃO

O Rugby em Cadeira de Rodas teve sua origem em 1977 na cidade de Winnipeg, no Canadá, inicialmente denominado *Murderball* (bola assassina), e posteriormente conhecido como *Quad Rugby* ou simplesmente Rugby em Cadeira de Rodas. Hoje, o esporte é consolidado e reconhecido internacionalmente. Essa internacionalização teve seu grande salto com o primeiro Campeonato Mundial em 1995 e, posteriormente, foi incorporada ao programa dos Jogos Paralímpicos, estreando como demonstração em Atlanta 1996 e oficializada em Sydney 2000. A modalidade é regida pela *World Wheelchair Rugby*, que coordena eventos como o Campeonato Mundial, torneios continentais e *rankings* internacionais (WWR, 2025).

No Brasil, Rugby em Cadeira de Rodas é sistematizado desde 2008, com a criação da Associação Brasileira de Rugby em Cadeira de Rodas, entidade máxima da modalidade no país, filiada ao Comitê Paralímpico Brasileiro e à *World Wheelchair Rugby*. Atualmente, o esporte conta com 14 clubes associados e 7 polos de desenvolvimento espalhados pelo território nacional, que participam regularmente de competições nacionais e regionais (ABRC, 2025). Nos últimos anos, o esporte tem apresentado crescimento no Brasil — tanto em número de praticantes e estrutura organizacional quanto em desempenho internacional, refletido na ascensão da seleção brasileira no *ranking* mundial da modalidade, nono colocado desde 2024 (Ramos *et al.*, 2026).

Apesar desse desenvolvimento, o Rugby em Cadeira de Rodas ainda é pouco difundido no cenário esportivo, limitando seu conhecimento entre profissionais da Educação Física, reabilitação e do paradesporto. A maioria dos estudos sobre a modalidade foca em aspectos relacionados à avaliação do desempenho e biomecânica, classificação esportiva, bem como análise de jogo (Altmann *et al.*, 2017;



Altmann *et al.*, 2021; Briley *et al.*, 2023; Mason; Altmann; Goosey-Tolfrey, 2019; Oliveira *et al.*, 2020; Quinn; Bruce; Young, 2024; Rhodes *et al.*, 2015; Souza *et al.*, 2020). Assim, há necessidade de publicações sobre aspectos básicos da modalidade, como estrutura do jogo, conceitos técnicos e táticos, sistematização dos métodos de ensino e suas relações com o atleta com deficiência.

Essa lacuna de conhecimento também impacta a formação e a atuação dos profissionais envolvidos com a modalidade, especialmente os treinadores. Nesse contexto, treinador exerce um papel central no paradesporto, sendo responsável não somente pelo desenvolvimento esportivo, mas também pela promoção da inclusão de atletas com deficiência. No entanto, os programas de formação atualmente disponíveis ainda são bastante limitados, com ênfase em modelos técnicos e biomédicos. Essa abordagem reforça o capacitismo e deixa de lado aspectos fundamentais como inclusão, diversidade e justiça social. A falta de preparação adequada pode levar a consequências negativas, como a exclusão de atletas que necessitam de mais suporte, insegurança por parte dos profissionais diante de situações desafiadoras e a reprodução de práticas discriminatórias. Diante disso, torna-se essencial repensar a capacitação desses profissionais. O treinador precisa estar preparado para lidar com uma ampla gama de questões que vão além da técnica: limitações físicas, barreiras ambientais e sociais, dinâmicas relacionais e impactos psicossociais (Winckler, 2023).

Nesse sentido, um dos conhecimentos básicos da modalidade é a classificação esportiva, aspecto singular do paradesporto que busca garantir equidade na participação por meio de critérios de elegibilidade e divisão em classes funcionais. Inicialmente, é realizada a avaliação da deficiência elegível e da condição de saúde subjacente do atleta. Em seguida, verifica-se se o participante atende aos critérios mínimos estabelecidos pelo sistema de classificação esportiva, assegurando uma participação justa e competitiva (IPC, 2025). Essa etapa envolve a avaliação física e funcional da deficiência. No Rugby em Cadeira de Rodas, por exemplo, o atleta deve apresentar comprometimento em pelo menos três membros, associados ou não a alterações nas funções de tronco (WWR, 2022). Posteriormente, é conduzida uma avaliação técnica, na qual o atleta realiza atividades específicas da modalidade. Por fim, ocorre a observação em quadra, durante situações reais de jogo, permitindo a análise do desempenho em ambiente competitivo (Sá, 2026).

Segundo o Comitê Paralímpico Brasileiro (2023), toda modalidade paralímpica segue um sistema de classificação esportiva que apresenta categorização com o intuito de avaliar o potencial residual da função desse atleta. O propósito do sistema de classificação esportiva é minimizar o impacto



da deficiência sobre o resultado da competição, fazendo com que o sucesso do atleta seja alcançado por sua natureza antropométrica, fisiológica e psicológica, e por aqueles que as aperfeiçoaram por meio de seus melhores esforços (treinamento esportivo). Cada modalidade determina qual é o melhor sistema de classificação a ser implantado para promover maior competitividade e equidade em seu esporte.

Outros desafios no desenvolvimento do paradesporto incluem a falta de conhecimento sobre o processo de ensino da modalidade. A pedagogia do paradesporto é uma área que oferece embasamento teórico para contribuir para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem das modalidades paradesportivas. Segundo Galatti *et al.* (2016), ela promove a formação integral de jovens atletas com deficiência, utilizando o esporte como ferramenta de desenvolvimento humano. Nesse sentido, recentemente foram publicados trabalhos que apresentaram propostas de ensino-aprendizagem de alguns paradesportos, como handebol em cadeira de rodas (Ramos; Gomes Costa, 2022), halterofilismo paralímpico (Alves; Gomes Costa, 2025) e natação para pessoas com lesão medular (Santos; Gomes Costa, 2025). No âmbito da pedagogia do paradesporto, também se destacam modelos de desenvolvimento de atletas, como o canadense *Long Term Athlete Development*, que tem como foco a criação de um caminho estruturado para o desenvolvimento esportivo, nas diferentes fases do processo de desempenho atlético e no incentivo a uma população mais ativa (Canadian Sport For Life, 2019). Foi adaptado para diversas modalidades esportivas, incluindo algumas paralímpicas. Dentre elas, destacam-se o Rugby para pessoas sem deficiência e o basquete em cadeira de rodas, cujas estruturas de desenvolvimento se assemelham significativamente à do Rugby em Cadeira de Rodas e, portanto, são importantes referências para orientar programas de formação e treinamento nessa modalidade (WBC, 2025).

Nesse contexto, o Modelo de Desenvolvimento Paradesportivo (MDP) proposto por Winckler (2024) para o cenário brasileiro oferece uma abordagem estruturada para orientar as práticas de ensino no paradesporto, considerando as diferentes fases do desenvolvimento da pessoa com deficiência. O modelo busca respeitar as características individuais e promover a inclusão de pessoas com diferentes tipos de deficiência, considerando os fatores biopsicossociais, bem como o tempo de aquisição da deficiência, o ambiente e as habilidades do praticante. O MDP é dividido em dois perfis estruturais — congênito e adquirido — e não utiliza faixas etárias fixas para definir as fases, justamente por reconhecer a diversidade entre pessoas com diferentes deficiências e a variabilidade entre indivíduos com o mesmo diagnóstico.



Além disso, o MDP propõe dois caminhos principais: um focado na Excelência Paradesportiva, voltada para o alto rendimento e a busca por resultados, e o outro nas possibilidades do Paradesporto de Participação, focado na prática com objetivos relacionados à saúde, educação e inclusão.

Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, existem aproximadamente 14,4 milhões de pessoas no Brasil com algum tipo de deficiência, sendo que 1,16 milhão de pessoas não consegue de modo algum andar ou subir degraus (IBGE, 2022), o que indica o potencial de ampliação do Rugby em Cadeira de Rodas no país. Entretanto, para que essa difusão ocorra de maneira qualificada, torna-se fundamental a produção de conhecimentos que auxiliem professores e treinadores nos processos de ensino, aprendizagem e desenvolvimento da modalidade. Nesse sentido, o presente trabalho tem como objetivo apresentar um modelo estrutural de sistematização e construção do jogo de Rugby em Cadeira de Rodas.

MÉTODOS

Foi utilizada uma metodologia descritiva e propositiva, conforme descrito previamente por Ramos e Costa (2022), Alves e Gomes Costa (2025) e Santos e Gomes Costa (2025). Para embasamento teórico do estudo, utilizou-se o MDP (Winckler, 2024), que oferece uma abordagem estruturada para orientar as práticas de ensino no paradesporto, considerando as diferentes fases do desenvolvimento da pessoa com deficiência.

Para contemplar essa estrutura metodológica, foram utilizados os registros de planejamento das intervenções do primeiro, terceiro e quarto autores junto ao Rugby em Cadeira de Rodas, uma vez que esses apresentam ampla experiência na condução da modalidade. A partir dos registros de aulas e treinos realizados entre 2023 e 2025, bem como de sua compreensão da modalidade, estabeleceu-se o alinhamento com os conceitos da Pedagogia do Paradesporto, conforme observado em estudos prévios (Ramos; Costa, 2022; Alves; Gomes Costa, 2025; Santos; Gomes Costa, 2025, Ramos *et al.*, 2026). Outro eixo teórico de diálogo com os registros de intervenção foi o MDP (Winckler, 2024).

RESULTADOS

O modelo estrutural proposto estabelece, como etapa inicial do processo de ensino, a apreciação cultural e estrutural do Rugby em Cadeira de Rodas. Essa etapa contempla a compreensão da estrutura do jogo, do perfil de classificação esportiva, dos componentes técnicos e táticos e de suas inter-





relações. Esses pilares são considerados fundamentais nas primeiras fases do MDP, pois fornecem ao praticante bases para o desenvolvimento da autonomia, da eficiência na prática esportiva e da preparação para possíveis contextos de alto rendimento (Winckler, 2024).

Apreciação Cultural do Rugby em Cadeira de Rodas

A apreciação cultural do Rugby em Cadeira de Rodas é um elemento formativo transversal que pode e deve ser abordado em todas as fases do processo de ensino-aprendizagem, desde o primeiro contato com a modalidade até os estágios de especialização e competição. Compreender o contexto histórico, social e esportivo do Rugby em Cadeira de Rodas; seus valores, princípios e significados no movimento paralímpico; suas regras básicas; o sistema de classificação esportiva; e o perfil dos atletas que o praticam. Assim, contribui não somente para fortalecer o vínculo dos atletas com o esporte, mas também para desenvolver senso de pertencimento, identidade esportiva e respeito pela trajetória da modalidade. Isso pode ser feito por meio da exibição de vídeos de jogos, diálogos com atletas e profissionais da área, além de debates sobre sua realidade atual.

Além disso, é fundamental que o profissional responsável compreenda as especificidades das deficiências dos praticantes, limitações, incapacidades, suas capacidades funcionais e necessidades individuais, de modo que o processo de ensino seja acessível, seguro e eficaz. Nesse sentido, a utilização de uma anamnese detalhada torna-se uma ferramenta essencial para conhecer o praticante integralmente. Esse levantamento deve considerar a interação entre as estruturas e funções corporais, as atividades e a participação do indivíduo, integrando também os fatores pessoais e ambientais que influenciam sua prática esportiva, bem como suas condições de saúde. Essa abordagem permite ao profissional planejar intervenções pedagógicas mais adequadas, respeitando a singularidade de cada atleta (Winckler, 2023).

Pilar 1: Estrutura do Jogo

O Rugby em Cadeira de Rodas é uma modalidade dinâmica, com partidas disputadas em dois tempos, compostos por quatro períodos de 8 minutos cada. O cronômetro é parado a cada interrupção do jogo. A quadra utilizada segue as mesmas dimensões da quadra de basquete, 28 metros de comprimento por 15 metros de largura. Cada equipe é composta por quatro atletas em quadra, de ambos



os sexos, sendo a soma das pontuações da classificação esportiva dos atletas em quadra não pode ultrapassar 8 pontos (Ramos *et al.*, 2026).

Durante a partida, cada equipe dispõe de três tempos técnicos de 60 segundos por metade, que podem ser solicitados pelo técnico a qualquer momento do tempo regulamentar. Algumas regras específicas também regulam o tempo de ações durante o jogo. O atleta dispõe de até 8 segundos para quicar ou passar a bola, sair da área de pontuação ou colocar a bola em jogo. Já a equipe com a posse de bola tem 40 segundos para tentar marcar um gol e 12 segundos para passar pelo meio da quadra com a posse da bola. Caso esse tempo se esgote nessas situações, a posse da bola é transferida à equipe adversária. Faltas e outras infrações podem resultar em penalidades que retiram o jogador da quadra por 30 segundos, ou até que a equipe adversária marque um gol, caso isso ocorra antes desse tempo. Ademais, a penalidade pode incluir a perda da posse de bola (WWR, 2025).

Um dos elementos mais marcantes do Rugby em Cadeira de Rodas é o contato entre cadeiras, que não só é permitido pelas regras, como também constitui uma das principais características do esporte — contribuindo diretamente para sua intensidade, emoção e atratividade, tanto para os atletas quanto para os espectadores. Esse contato físico controlado exige cadeiras especialmente projetadas para a modalidade, com estruturas reforçadas que garantem segurança e funcionalidade durante o jogo. Existem dois tipos principais de cadeiras esportivas no Rugby em Cadeira de Rodas: a cadeira de defesa e a cadeira de ataque. A principal diferença estrutural entre elas é que a cadeira de defesa possui uma grade frontal acoplada ao para-choque, que serve para bloquear e conter o movimento do adversário. Esse tipo de cadeira é geralmente utilizado por atletas classificados entre 0,5 e 1,5 pontos, que desempenham funções como realizar bloqueios e proteger os condutores de bola. Já a cadeira de ataque não possui essa grade, apresenta um design mais leve que proporciona maior agilidade e velocidade, características ideais para atletas com classes funcionais entre 2,0 e 3,5, que atuam conduzindo a bola. A escolha e o ajuste corretos da cadeira são fundamentais para otimizar o desempenho individual, o jogador e a cadeira precisam ser um (WWR, 2025).

Em uma partida de Rugby em Cadeira de Rodas, vence a equipe que possuir a maior quantidade de pontos marcados, caracterizando como objetivo central do jogo que a equipe pontue. A pontuação chamada de *try* consiste em o atleta atravessar a linha de gol adversária, mantendo a posse e o controle total da bola. A área de pontuação, também chamada de chave, mede 8 metros de comprimento entre um cone e outro e 1,75 metros de largura. Para garantir a dinâmica e a igualdade de



chances entre as equipes que disputam a partida, sempre que uma equipe finaliza seu ataque com a marcação de um *try*, a posse de bola passa automaticamente para a outra equipe, que inicia agora seu ataque (WWR, 2025).

Em relação ao objetivo da equipe de marcar um *try*, ao ter posse de bola e iniciar seu ataque, as regras de tempo e espaço trazem uma dinâmica específica para a realização do ataque. Para iniciar o ataque, algum jogador deverá se posicionar fora das linhas da quadra (que pode ser a linha de fundo ou alguma das linhas laterais, a depender do motivo que gerou a paralisação momentânea do jogo), e com posse de bola, deverá colocá-la em jogo em até 8 segundos a contar do soar do apito do árbitro, devendo esta tocar em algum atleta que esteja na quadra. Assim, esse jogador será liberado para entrar em quadra e participar do ataque de sua equipe. Quando a equipe atacante encosta ou toma posse da bola, são iniciadas duas regras de tempo-espaço: a primeira é que a equipe terá até 12 segundos para que a bola ultrapasse a linha central da quadra (passando da meia-quadra de defesa para a meia-quadra de ataque); e a segunda é que a equipe terá até 40 segundos para finalizar o ataque (WWR, 2025).

Dessa forma, a dinâmica ofensiva do Rugby em Cadeira de Rodas pode ser compreendida a partir de três etapas principais: (1) colocar a bola em jogo em até 8 segundos; (2) ultrapassar a linha de meia-quadra em até 12 segundos; e (3) marcar um *try* em até 40 segundos. Além disso, o atleta em posse da bola pode mantê-la por no máximo 8 segundos, devendo quicá-la no solo ou realizar um passe para outro jogador. A violação de qualquer uma dessas regras de tempo e espaço resulta na perda da posse de bola, denominada *turnover*, situação geralmente ocasionada por erros, infrações às regras ou ações defensivas da equipe adversária, proporcionando ao oponente a oportunidade de iniciar um novo ataque (WWR, 2025).

Além do entendimento da dinâmica do ataque em 3 etapas, também é preciso detectar e entender os papéis de cada jogador dentro de cada etapa. O jogador que se posiciona fora das linhas da quadra para colocar a bola em jogo é chamado de *inbounder*, responsável por iniciar o ataque. Por estar fora da quadra e posicionado de frente para ela, tem visão completa e deve indicar o melhor local para o recebedor se posicionar. Ele possui 3 opções de ações após colocar a bola em jogo: (a) entrar em quadra (procurando um espaço vazio, ou seja, sem tráfego de jogadores de defesa e ataque) e subir até a quadra de ataque (abrindo a quadra e criando espaço), para poder recepcionar um passe e tentar finalizar o ataque com um *try*; (b) entrar em quadra e realizar um bloqueio para o jogador que está com posse de bola, ou para o jogador que é a opção de passe, ajudando algum de seus companheiros a ganhar vantagem



numérica em relação à defesa, como, por exemplo, ao criar uma situação de 2 x 1, sendo dois atacantes contra somente um defensor; e (c) entrar em quadra e se tornar uma opção de passe na lateral do companheiro que recebeu a primeira bola, fazendo com que a defesa tenha que alternar o jogador e cobrir um maior espaço de defesa, dificultando sua atuação.

O segundo jogador com papel específico na dinâmica ofensiva é o condutor de bola, como o próprio nome diz, é o jogador com a responsabilidade de manter a posse da bola durante as ações de ataque. Embora todos os jogadores possam, em algum momento, exercer essa função, é comum que o condutor de bola seja aquele com menor comprometimento motor nos membros superiores, geralmente atletas com classificação esportiva mais alta. O condutor de bola costuma apresentar maior controle, domínio e proteção da bola, podendo manuseá-la com agilidade e precisão, principalmente sob pressão da defesa adversária. O terceiro jogador, com um papel específico, é o bloqueador. Ele é responsável por realizar os bloqueios, ou seja, impedir ou dificultar os movimentos adversários para que o seu companheiro realize o ponto. É importante que ele utilize toda a cadeira, e não apenas a grade, maximizando a distância a ser percorrida pelo adversário.

Ainda existe um jogador que não ocupou o papel de *inbounder*, de condutor e nem de bloqueador, que geralmente cumpre o papel de segunda opção de passe, ou seja, está posicionado estrategicamente para receber a bola caso o condutor seja impedido de avançar, garantindo a continuidade da jogada. No entanto, esse jogador também pode fazer o que é popularmente conhecido como “trabalho sujo”, caracterizado por ações nas quais o atleta não busca estar apto a receber e conduzir a bola, mas sim a criar condições que facilitem o trabalho dos demais companheiros de equipe. Um exemplo ocorre quando esse jogador mantém o melhor defensor da equipe adversária o mais distante possível do atleta que conduz a bola. Outro exemplo ocorre quando ele é marcado por dois defensores (dupla marcação) e consegue mantê-los ocupados, criando uma situação de superioridade numérica (3 contra 2) para os demais jogadores da sua equipe. Em resumo, trata-se do jogador que se sacrifica em prol do coletivo, assumindo tarefas menos visíveis, porém fundamentais, para gerar vantagem tática e aumentar as chances de pontuação da equipe.

Pilar 2: Classificação Esportiva

O Rugby em Cadeira de Rodas é destinado a atletas com deficiência física que apresentam alto grau de comprometimento funcional, sendo elegíveis aqueles com comprometimento em, no mínimo,





três membros (WWR, 2022). A avaliação das potencialidades do atleta, ou seja, do que está preservado em termos de controle motor, força e funcionalidade, é essencial para a adequada inserção na modalidade. Nesse sentido, compreender a etiologia da deficiência é fundamental para orientar os cuidados específicos e respeitar as características individuais de cada atleta (Winckler, 2023).

As deficiências que tornam um atleta elegível ao Rugby em Cadeira de Rodas podem incluir diversas condições. A deficiência de membros, por exemplo, envolve a ausência total ou parcial de ossos ou articulações, podendo ser causada por trauma, por doenças como o câncer ósseo, ou estar presente desde o nascimento, como nas *dismelias*. Já a limitação da amplitude de movimento passivo refere-se à restrição ou à ausência de movimento em uma ou mais articulações, como ocorre em casos de artrogripose ou de contraturas decorrentes de imobilizações prolongadas ou de traumas articulares. A perda de força muscular é outra condição comum, caracterizada pela redução ou ausência da capacidade de contrair voluntariamente os músculos para gerar movimento ou força, sendo observada em quadros como lesão medular, distrofia muscular, síndrome pós-poliomielite e espinha bífida. Também são elegíveis os atletas com deficiência de coordenação que causam ataxia, que apresentam movimentos descoordenados em decorrência de lesões no sistema nervoso central, como nos casos de paralisia cerebral, traumatismo cranioencefálico (TCE), acidente vascular cerebral (AVC) e esclerose múltipla. Outra condição nesse grupo é a hipertonía, caracterizada pelo aumento da tensão muscular e pela redução da capacidade de alongamento muscular, sendo comum em indivíduos com paralisia cerebral, TCE ou AVC. Por fim, a atetose envolve movimentos involuntários, lentos e contínuos, também presentes em quadros de paralisia cerebral, de TCE e de AVC. Compreender essas condições e suas implicações práticas permite não apenas assegurar a elegibilidade do atleta, mas também adaptar treinos, estratégias e equipamentos para uso individual, promovendo segurança, desempenho e inclusão no esporte (WWR, 2022).

A avaliação da classificação esportiva no Rugby em Cadeira de Rodas segue três etapas: avaliação de força, controle motor e função de músculos isolados; seguida de uma avaliação técnica, com tarefas específicas que o atleta deve realizar com a cadeira e com a bola; e por último, a observação em quadra acerca da utilização das potencialidades funcionais do atleta em um ambiente de jogo completa o protocolo, finalizando o processo com o atleta recebendo sua pontuação específica, conhecida como pontuação na classificação esportiva (WWR, 2022). Caso seja considerado elegível, o atleta é classificado em classes que variam de 0,5 a 3,5 pontos, em intervalos de 0,5, sendo as menores pontuações atribuídas



aos indivíduos com maior comprometimento funcional e as maiores àqueles com menor comprometimento (Sá, 2026).

Diferentemente de outras modalidades coletivas, a classificação esportiva no Rugby em Cadeira de Rodas influencia diretamente a dinâmica do jogo e o papel desempenhado pelos atletas em quadra, especialmente em relação ao uso da cadeira de rodas e ao manejo da bola (WWR, 2022). A soma das pontuações dos quatro atletas em quadra não pode ultrapassar 8 pontos, o que exige a utilização estratégica de jogadores com diferentes perfis funcionais. Além disso, a modalidade prevê incentivos à participação feminina: equipes podem exceder esse limite mediante bonificações na pontuação total, sendo concedidos 0,5 ponto adicional para cada jogadora classificada entre 0,5 e 1,5 pontos e 1,0 ponto adicional para cada jogadora classificada entre 2,0 e 3,5 pontos (WWR, 2025).

A partir dessa estrutura de classificação esportiva, cada classe funcional tende a desempenhar papéis específicos na dinâmica do jogo. Atletas classificados com 0,5 ponto atuam predominantemente como bloqueadores e podem fazer o *inbound*, ação de recolocar a bola em jogo a partir de fora dos limites da quadra após uma interrupção, iniciando a organização ofensiva da equipe. Esses atletas, no entanto, geralmente não exercem a função de condução da bola. Isso ocorre porque apresentam aceleração reduzida e movimentação predominantemente unidirecional, em decorrência da fraqueza muscular proximal e da ausência de função dos tríceps, fatores que impactam diretamente suas habilidades de manejo da cadeira de rodas. Em relação ao controle da bola, esses atletas realizam principalmente passes curtos ou “soquinho”. No entanto, apresentam dificuldades para segurar e controlar a bola, o que limita sua participação em jogadas mais dinâmicas.

Na classe 1,0, os atletas ainda atuam principalmente como bloqueadores e podem repor a bola em jogo, mas também não conduzem a bola. Em comparação com a classe 0,5, apresentam melhor manobrabilidade da cadeira, embora ainda tenham aceleração reduzida. Suas habilidades com a bola incluem passes realizados com o antebraço ou o peito, além de recepção limitada, geralmente feita com o antebraço ou o punho. Já os atletas da classe 1,5 continuam exercendo principalmente funções de bloqueio e de *inbound*, mas têm a possibilidade de, ocasionalmente, conduzir a bola. Possuem um toque de cadeira mais eficaz e maior contato com a roda, melhorando sua mobilidade. No manejo da bola, realizam passes com mais consistência, com melhor controle e distância em comparação com as classes anteriores, embora ainda apresentem segurança limitada na posse.



Na classe 2,0, os atletas começam a atuar como condutor de bola. Estes possuem ombros funcionais e estáveis, o que permite boa velocidade na movimentação com a cadeira. Com relação à bola, podem realizar passes de peito eficazes, com bom alcance. Contudo, a ausência de flexão dos dedos ainda limita a segurança na posse de bola, especialmente sob pressão defensiva. Na classe 2,5, os atletas já assumem funções de condução da bola e atuam como armadores. Podem apresentar boa velocidade e utilizam parcialmente a pegada das mãos para impulsionar a cadeira. Demonstram segurança no drible e conseguem realizar passes tanto com uma, quanto com duas mãos. Essas características possibilitam uma maior participação ofensiva.

Os jogadores da classe 3,0 são excelentes condutores de bola e armadores eficientes. Podem apresentar capacidade para alcançar alta velocidade e manobrabilidade da cadeira, com funcionalidade para um domínio técnico avançado. Apresentam bons passes, dribles e recepções, com possibilidade de execução com uma mão. Mostram controle eficaz da bola em diferentes direções e situações de jogo, sendo peças importantes nas transições ofensivas. Por fim, os atletas classificados com 3,5 pontos são os principais condutores de bola da equipe. A funcionalidade permite alta velocidade, manobrabilidade e estabilidade proporcionada pelo uso do tronco, esses atletas possuem excelente controle e segurança com a bola. Conseguem realizar passes longos e precisos, driblar e receber a bola com uma mão, mantendo o controle em diferentes direções e contextos de jogo.

Pilar 3: Componentes Técnicos e Táticos do Rugby em Cadeira de Rodas

O desenvolvimento do processo de formação de um atleta e de uma equipe de Rugby em Cadeira de Rodas pode ser didaticamente estruturado em componentes que visem organizar e sistematizar esse processo, a partir da base individual até a consolidação de modelos táticos coletivos. Para isso, os componentes que formam a base essencial para uma atuação individual eficiente e inteligente são os “fundamentos técnicos” gerais e específicos (como fazer? — relacionado ao gesto), que juntos formam os “conceitos técnicos”, que servem de base para os “conceitos táticos” (por que fazer? — demandam maior elaboração cognitiva relacionada à percepção do jogo e à tomada de decisão) (Garganta, 1995), e a integração desses componentes serve para o desenvolvimento de “modelos táticos”, que estruturam a formação e atuação de uma equipe em jogo.

Fundamentos técnicos englobam habilidades motoras básicas e específicas que o atleta desenvolve para executar com eficiência as ações padronizadas da modalidade, permitindo sua





participação eficaz no jogo. Como ponto de partida para a formação do atleta, essas habilidades envolvem o desenvolvimento do domínio corporal, da cadeira de rodas esportiva e da bola. Nesse processo, torna-se fundamental que o atleta desenvolva uma relação de integração funcional com a cadeira de rodas, de modo que ela passe a atuar como uma extensão do próprio corpo durante o jogo. Isso inclui, por exemplo, a técnica adequada de toque de cadeira, a capacidade de manejar a cadeira em diferentes direções, realizar giros e mudanças de direção, além da habilidade de controlar e passar a bola com precisão, dentre outros aspectos.

Conceitos técnicos são os princípios que orientam a execução de situações de “recorte” ou específicas do jogo, formados pelo entendimento do contexto e pela aplicação das habilidades desenvolvidas nos fundamentos técnicos, com foco em ações que otimizam o desempenho individual e coletivo. Para exemplificar melhor a aplicação de conceitos técnicos em uma situação de jogo, durante um ataque, um dos jogadores está conduzindo a bola e se depara com um defensor capaz de impedir sua progressão individual, então esse atleta poderá tomar a decisão de se posicionar para realizar um passe, ou poderá receber a ajuda de um companheiro de sua equipe para a partir da aplicação de um bloqueio em tal defensor, ter espaço para retomar seu percurso, configurando assim um conceito técnico chamado “2 x 1” (dois atacantes contra um defensor). Dessa forma, conceitos técnicos podem ser considerados ferramentas que, somadas entre si, constroem os conceitos táticos, ou seja, suas aplicações no contexto do jogo, permitindo que o atleta tenha a leitura e a tomada de decisão sobre qual conceito técnico utilizar de acordo com diferentes situações de jogo.

Já os conceitos táticos dizem respeito às estruturas de organização coletiva das ações em quadra, envolvendo as rotas e papéis específicos dos jogadores, bem como as transições entre as fases do jogo: “ataque”, “defesa” e “transição ataque-defesa” e “transição defesa-ataque”, com o objetivo de proporcionar fluidez entre essas fases. No processo de formação completa de um atleta, o desenvolvimento dos conhecimentos e das habilidades dessas três vertentes é suficiente para uma boa atuação na prática da modalidade. Por outro lado, se o objetivo do desenvolvimento do atleta e da equipe for o desempenho competitivo, essas vertentes servirão de pilares para o desenvolvimento de modelos táticos da equipe, possibilitando a coordenação e a exploração das potencialidades individuais e coletivas segundo as exigências do jogo.

Os modelos táticos representam a sistematização dos conceitos táticos da equipe para o funcionamento coletivo no jogo e irão embasar as escolhas dos padrões de ataque e de defesa, das



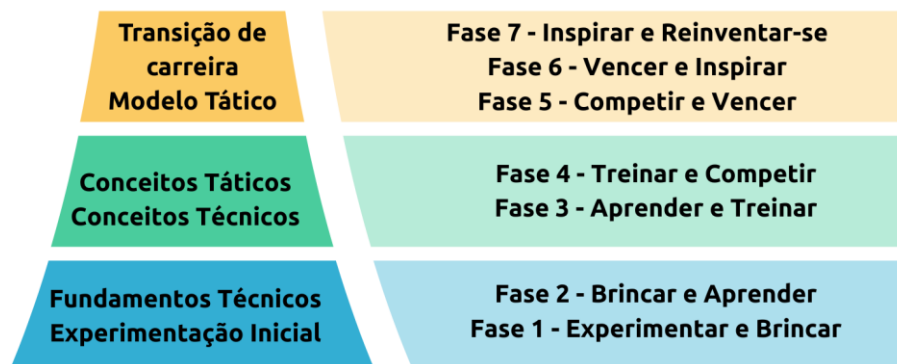
transições e das estratégias adotadas, considerando o adversário e os objetivos da equipe. Além do estilo de jogo — mais rápido ou mais lento, com maior utilização de bloqueios e deslocamentos em velocidade ou de passes e recepções —, e das demandas competitivas, dentre outros aspectos. Mas, de uma forma geral, são os padrões e as estratégias específicas que a equipe irá criar como uma assinatura, com o objetivo de performar e atuar competitivamente.

Estrutura do Ensino do Rugby em Cadeira de Rodas

Ao pensar na estrutura do ensino de Rugby em Cadeira de Rodas, é fundamental considerar metodologias que respeitem a lógica de ensino-aprendizagem progressiva, partindo de tarefas simples até as mais complexas. Além disso, a adoção dos domínios pedagógicos descritos por Paes e Balbino (2005) e Galatti *et al.* (2016) contribui para a construção de uma abordagem didática que contemple as múltiplas dimensões do indivíduo, como o movimento humano, os aspectos filosóficos e a aprendizagem social. Para abarcar de forma mais específica a realidade da pessoa com deficiência, os autores Ramos e Gomes Costa (2022) sugerem, ainda, a inclusão do domínio da saúde, considerando o quadro de deficiência de base do sujeito de forma a não ter repercussões em sua saúde integral ao participar do esporte adaptado. Assim, o ensino do Rugby em Cadeira de Rodas pode ser qualificado quando orientado pelo contínuo e progressivo, que nesse caso será orientado pelo MDP que organiza o processo em estágios progressivos e adaptáveis às necessidades dos atletas com deficiência.

Essa abordagem, portanto, vai além do ensino técnico do Rugby em Cadeira de Rodas, configurando-se como uma proposta pedagógica integral, que visa ao desenvolvimento de atletas conscientes, seguros, participativos e capazes de compreender o esporte como prática corporal, social e cultural. Alinha-se não apenas ao desenvolvimento técnico-tático, mas também ao crescimento humano e à construção de trajetórias inclusivas e significativas no paradesporto.

Figura 1 – Sistematização do planejamento de ensino do Rugby em Cadeira de Rodas seguindo o MDP



Fonte: construção dos autores.

Fase 1: Exploração Motora com Bola, Cadeira e Espaço (Experimentar e Brincar)

A experimentação pode proporcionar o primeiro contato prático com os elementos das modalidades paradesportivas por meio de vivências lúdicas com a cadeira de rodas, desde gincanas simples e brincadeiras exploratórias até jogos adaptados e recreativos. Nessa fase, o “experimentar e brincar” deve estar no centro do processo pedagógico, sendo desenvolvido de maneira atraente, prazerosa e motivadora. O ambiente de aprendizagem deve favorecer a exploração livre, a criatividade e a interação com diferentes materiais, espaços e desafios motores, com poucas restrições e regras flexíveis. É nesse momento que se inicia a construção de uma base motora essencial para o desenvolvimento das fases seguintes, promovendo o domínio corporal, o conhecimento do corpo, a percepção espacial, a socialização e o letramento motor. Dessa forma, as experiências vivenciadas contribuem para o desenvolvimento das habilidades motoras fundamentais que sustentarão o aprendizado técnico e tático ao longo do processo.

Fase 2: Aprendizagem dos Fundamentos Técnicos (Brincar e Aprender)

Nesta fase, o foco passa a ser a ampliação e a combinação das habilidades motoras básicas, com aumento gradual da complexidade das tarefas e das demandas do jogo. Nessa etapa, o praticante começa a adaptar seus movimentos às exigências específicas da modalidade, explorando diferentes possibilidades de ação com a cadeira de rodas e com a bola em situações mais estruturadas.

Os fundamentos técnicos — como passe, recepção, giro, bloqueio, proteção da bola, drible e toque de cadeira — devem ser desenvolvidos por meio da combinação de movimentos, jogos e brincadeiras lúdicas. A ênfase deve estar na execução do movimento, na repetição orientada e na correção



dos gestos motores, favorecendo a assimilação e o refinamento das habilidades técnicas. Além disso, o uso de jogos reduzidos e de atividades desafiadoras contribui para que os atletas apliquem os fundamentos em contextos dinâmicos e funcionais, aproximando o treino da realidade do jogo.

As atividades devem manter o caráter lúdico, incorporando regras adaptadas, festivais e competições de diferentes modalidades. Além do desenvolvimento técnico-motor, essa fase também deve favorecer aspectos socioemocionais, proporcionando experiências relacionadas à cooperação, resolução de problemas, convivência em grupo e aprendizagem sobre ganhar e perder, contribuindo para o desenvolvimento da maturidade emocional.

Fase 3: Aprendizagem dos Conceitos Técnicos e Início dos Conceitos Táticos (Aprender e Treinar)

Nessa etapa, os praticantes passam gradualmente a assumir o papel de atletas, sendo estimulados a desenvolver maior assiduidade, compromisso e envolvimento com a modalidade. Além disso, inicia-se um processo mais direcionado de especialização esportiva, no qual o atleta tende a optar prioritariamente por uma modalidade específica para sua prática sistemática. Nesse contexto, há maior ênfase no aprimoramento técnico, na combinação de habilidades, na aplicação das regras e no desenvolvimento dos conceitos técnicos em situações cada vez mais próximas da realidade do jogo.

Um dos objetivos centrais desta fase é o desenvolvimento e a consolidação dos conceitos técnicos. Esses conceitos envolvem principalmente a criação e a ocupação de espaços, bem como o posicionamento tático em quadra. Para tal, são propostos exercícios que reproduzem situações reais de jogo, além de atividades estruturadas em forma de desafios com foco na resolução de problemas. Um exemplo prático é a dinâmica em que dois jogadores devem conduzir a bola de um ponto a outro, enquanto um terceiro tenta impedir a progressão da jogada — uma situação de 2 contra 1. A eficácia desses exercícios depende diretamente da segurança do praticante na execução das ações esportivas. Portanto, pressupõe-se que as habilidades básicas já tenham sido adquiridas com sucesso. A partir desse ponto, inicia-se o processo de especialização em um grupo específico de habilidades motoras.

Além disso, nessa fase também existe o objetivo de introduzir noções dos conceitos táticos, para o atleta conseguir visualizar a aplicação dos conceitos técnicos em situações específicas do jogo, como a utilização do “2 x 1” em um padrão em que o início do ataque ocorra mais próximo à linha de fundo com um jogador de classificação esportiva alta e outro de classificação esportiva baixa, reduzindo a



possibilidade de passe e condução individual da bola, pois o jogador de defesa conseguirá interceptar ou pressionar o passe por tempo suficiente para causar o turnover.

Nessa fase, também surge a necessidade de processos iniciais de estratificação, ainda que parciais dentro da sessão de treinamento, considerando o nível de desenvolvimento motor com a cadeira de rodas e com a bola, independentemente do tempo de experiência na modalidade. Além disso, os agrupamentos podem ocorrer de acordo com o perfil das classificações esportivas, como atletas de pontuação baixa (0,5; 1,0 e 1,5) e atletas de pontuação alta (2,0; 2,5; 3,0 e 3,5). Essa organização busca direcionar o processo de ensino e potencializar as experiências de aprendizagem, sem caráter excludente ou limitador.

Nesta fase, também é possível iniciar o processo de classificação esportiva para os atletas que demonstram interesse em participar de competições oficiais. A definição da classe esportiva contribui para o direcionamento mais preciso das funções em quadra e das estratégias de jogo, especialmente quando se começam a aplicar os conceitos técnicos e táticos. No entanto, é fundamental que essa classificação esportiva ocorra para orientar e não limitar. Uma classificação precoce pode restringir as oportunidades de vivenciar plenamente a modalidade, inibir o desenvolvimento de habilidades variadas e até desmotivar o atleta.

Além disso, cabe ao profissional diferenciar os perfis dos praticantes, respeitando os objetivos individuais. Nem todos os atletas têm como foco o alto rendimento; muitos participam por razões sociais, recreativas, de reabilitação e como forma de atividade física. Assim, embora o conhecimento sobre classificação funcional seja importante para organizar treinos e composições táticas, ele deve ser aplicado com critério. O cuidado em não forçar a especialização precoce e em não excluir praticantes por critérios classificatórios é essencial para manter o caráter inclusivo e formativo da modalidade.

Fase 4: Aprendizagem Aprofundada dos Conceitos Táticos (Treinar e Competir)

O objetivo inicial desta fase é trabalhar o desenvolvimento das funções e papéis específicos de cada jogador nas fases do jogo de “ataque”, “defesa” e “transições”, de acordo com as características individuais de desempenho físico e de habilidades nos fundamentos técnicos. É caracterizado por uma abordagem especializada e individual.

Como objetivo seguinte, busca-se trabalhar coletivamente os princípios dos sistemas de ataque, defesa e organização das transições de forma rápida, permitindo à equipe utilizar a performance





individual de cada jogador no desempenho tático coletivo de maneira mais eficiente e fluida. Assim, será possível desenvolver nessa fase o entendimento e o treinamento dos padrões de jogo de ataque (entrada de bola, passagem de meia quadra, ataque à chave), de defesa (defesa na chave, defesa individual, defesa em zona), e de transições (transição após fazer um gol, transição após sofrer um gol, transição após defesa na chave).

Além dos aspectos técnicos e táticos, o atleta passa a vivenciar rotinas de treino mais estruturadas, com aumento progressivo de volume e intensidade, bem como a participação em competições. Com isso, torna-se necessário o aprimoramento das capacidades físicas, mas também das competências psicológicas, cognitivas e emocionais, fundamentais para lidar com a carga crescente de exigência e com os desafios próprios das situações competitivas.

Para isso, podem ser utilizadas sessões de treinamento dos sistemas táticos básicos, apenas com movimentações dos jogadores como se fossem peças de um jogo de tabuleiro, iniciando sem jogadores de defesa, depois adicionando jogadores de defesa sem intensidade, e tendo a intensidade elevada gradualmente, além da utilização de situações reais de jogo, como o treinamento de ataque à chave.

Nessa fase, a estratificação por funções e papéis táticos poderá ser necessária, bem como a divisão em *line-ups* pré-estabelecidos, ou seja, atletas que jogam juntos nas mesmas formações, uma vez que esta fase exige maior domínio técnico-tático por parte dos jogadores. Assim, há uma maior sistematização das estruturas do treinamento, aumento do volume e evolução progressiva dos modelos e objetivos competitivos do atleta e da equipe.

Fase 5: Construção de Modelos Táticos para o Alto Rendimento (Competir e Vencer)

Nessa fase, os atletas estão engajados em competir em alto nível e vencer, com isso o objetivo é a construção dos modelos táticos que serão utilizados pela equipe, segundo a consolidação dos conceitos táticos, com foco no desempenho competitivo. Para tal construção, o profissional precisa inicialmente caracterizar o perfil dos atletas que compõem a equipe, tanto em relação às capacidades físicas (velocidade, força, dentre outras) e habilidades nos fundamentos técnicos, mas também segundo a etiologia da deficiência (lesão medular, má formação congênita, paralisia cerebral, dentre outras), que pode diferenciar o modelo tático conforme a funcionalidade de cada deficiência, bem como características do estilo de jogo de cada atleta (mais agressivo ou mais calmo).





Assim, nessa fase, a equipe irá construir sua assinatura tática, elaborando as formas de ataque, defesa e transições conforme as características específicas dos atletas, que podem ser detectadas mediante treinos específicos de cada modelo tático, com avaliação do desempenho da equipe em cada um, de sessões de treino que utilizem simulações de jogos, da utilização de jogos amistosos e competições que não sejam foco da equipe para testar o desempenho nos diferentes modelos.

Nesta fase, a análise de desempenho e o uso de tecnologias de monitoramento e de ajustes individuais tornam-se ferramentas fundamentais para o aprimoramento contínuo e a correção precisa dos aspectos técnicos, táticos e físicos. Há também um investimento significativo de tempo, recursos financeiros e esforço emocional, refletido em longas horas de treinamento dentro e fora de quadra, na aquisição de cadeiras de rodas esportivas mais avançadas, e na preparação multidisciplinar envolvendo aspectos psicológicos, nutricionais e físicos, todos voltados à otimização do desempenho e à excelência competitiva.

Essa etapa envolve a escolha e a adaptação adequada do material esportivo. A cadeira esportiva é um equipamento fundamental e deve ser ajustada conforme a individualidade do atleta, considerando aspectos como a etiologia, a classificação esportiva e os equipamentos de apoio. Ajustes como a altura do encosto, o grau de inclinação do assento e o nível de suporte postural são fundamentais para proporcionar estabilidade, segurança e controle durante os deslocamentos e os contatos intensos característicos do Rugby em Cadeira de Rodas, permitindo que a cadeira funcione como uma verdadeira extensão do corpo do jogador. Em esportes de cadeiras de rodas que envolvem altas velocidades e mudanças de direção, os cintos e tiras são importantes para estabilizar os membros inferiores e o tronco. Alguns equipamentos esportivos de apoio são: apoio para a bola, luva, manguito, cinto para o quadril, faixas elásticas de fixação e apoio para o joelho e os pés (Almeida, 2023).

Fase 6: Manutenção da Carreira do Atleta e Mudança de Papel (Vencer e Inspirar)

Nessa fase, o foco está na sustentação do desempenho no alto rendimento, visando alcançar e manter resultados expressivos em competições. Para isso, é essencial o refinamento dos modelos táticos da equipe, mediante o volume de repetições em situações competitivas e o entrosamento entre os atletas, mediante sessões de treinamento de ensaio dos modelos, a participação em jogos amistosos e competições de diferentes níveis para testar e avaliar os modelos construídos e corrigir detalhes de



execução deles. Nessa fase, a estratificação por atletas que jogam juntos nas mesmas formações é necessária.

Além dos aspectos técnicos, esta fase marca uma transição no papel social e esportivo do atleta. O jogador passa a assumir funções de liderança dentro e fora da quadra, tornando-se uma referência para os colegas de equipe e uma inspiração para as novas gerações. Essa liderança pode se expressar de maneira formal, como no papel de capitão ou de mentor de atletas em processo de formação, ou de forma mais sutil, por meio de uma postura exemplar, da responsabilidade no treino e da participação ativa na construção coletiva do projeto esportivo. O atleta começa a se envolver também em decisões estratégicas da equipe e pode contribuir para a formação de novos talentos, para a promoção e consolidação da modalidade como uma voz ativa.

Fase 7: Transição de uma Carreira (Inspirar e Reinventar-se)

Essa também é uma fase de transição da carreira esportiva para novos caminhos profissionais e pessoais, que podem ou não estar diretamente ligados ao esporte. Para que essa mudança ocorra de forma planejada, saudável e com propósito, é fundamental que o atleta tenha acesso a processos de capacitação, apoio educacional e acompanhamento multidisciplinar, o que favorece uma transição de carreira bem-sucedida. Na própria modalidade, o atleta pode assumir novos papéis estratégicos, como técnico, mentor, dirigente, membro da equipe de apoio, formador de base ou embaixador da modalidade, contribuindo com sua experiência acumulada para o fortalecimento do Rugby em Cadeira de Rodas. Esse momento exige preparo emocional, redes de apoio e oportunidades concretas, reconhecendo que o legado do atleta vai além dos resultados em quadra — estende-se à sua capacidade de inspirar, construir e transformar realidades por meio do esporte.

É importante ressaltar que, ao longo das sete fases descritas, não se utilizam a idade cronológica nem o tempo de permanência como critérios para determinar a fase em que o praticante se encontra. Cada atleta avança de forma única, considerando suas vivências, experiências corporais e objetivos com a prática — que pode ser voltada à saúde, ao lazer ou à competição de alto rendimento. Em uma mesma equipe, é natural que os integrantes estejam em diferentes fases de desenvolvimento, o que representa um desafio pedagógico e metodológico para o profissional responsável, que deve planejar suas intervenções considerando essa diversidade.



Além disso, é necessário compreender que há atletas com deficiência congênita e outros com deficiência adquirida, o que impacta diretamente o repertório motor, a autonomia e as estratégias de aprendizagem. Alguns já passaram por processos de reabilitação estruturados, enquanto outros estão em fase de redescoberta do próprio corpo. Nesse contexto, os treinadores assumem o papel de educadores, adaptando suas metodologias de ensino às necessidades cognitivas, comunicativas, emocionais e motoras de cada atleta, promovendo o desenvolvimento integral e respeitando a singularidade de cada trajetória no Rugby em Cadeira de Rodas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo apresenta um modelo estrutural de sistematização e construção do jogo do Rugby em Cadeira de Rodas, contemplando assim uma aplicação prática do MDP no contexto dessa modalidade. Assim, surge mais uma contribuição de trabalho na área da Pedagogia do Paradesporto, possibilitando o embasamento teórico e prático dos profissionais que atuam com o Rugby em Cadeira de Rodas. Os resultados apresentados oferecem opções de intervenções baseadas em uma estrutura aplicável em diferentes níveis de desenvolvimento do paradesporto, tanto na iniciação quanto no desenvolvimento do jogo próximo ao rendimento.

Espera-se que este manuscrito contribua para o desenvolvimento do Rugby em Cadeira de Rodas, bem como para o campo da Pedagogia do Paradesporto, ao oferecer subsídios para a elaboração do ensino e crescimento do esporte. Quanto às perspectivas futuras, sugerem-se estudos que possam aplicar esse modelo com a investigação de diferentes desfechos para uma continuidade no desenvolvimento de pesquisas sobre o Rugby em Cadeira de Rodas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Raphael M. *et al.* **Cadeira de rodas no paradesporto**. Santos, SP: Paradesporto Brasil + acessível, 2023.

ALTMANN, Viola C. *et al.* Validation of new measures of arm coordination impairment in wheelchair rugby. **Journal of sports sciences**, v. 39, n. sup1, p. 91-98, 2021.

ALTMANN, Viola C. *et al.* The impact of trunk impairment on performance-determining activities in wheelchair rugby. **Scandinavian journal of medicine & science in sports**, v. 27, n. 9, p. 1005-1014, 2017.





ALVES, Jhonata Miranda; GOMES COSTA, Rodrigo Rodrigues. Proposta de ensino-aprendizagem do halterofilismo paralímpico: estudo descritivo propositivo. **Corpoconsciência**, v. 29, p. 1-12, 2025.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY EM CADEIRA DE RODAS (ABRC). **Homepage**. 2025. Disponível em: <<https://rugbiabrc.org.br>>. Acesso em: 07 ago. 2025.

BRILEY, Simon J. *et al.* Wheelchair rugby players maintain sprint performance but alter propulsion biomechanics after simulated match play. **Scandinavian journal of medicine & science in sports**, v. 33, n. 9, p. 1726-1737, 2023.

CANADIAN SPORT FOR LIFE. **Long-term development in sport and physical activity 3.0**. Ottawa: Sport for Life Society, 2019. Disponível em: <<https://sportforlife.ca/long-term-development/>>. Acesso em: 07 ago. 2025.

COMITÊ PARALÍMPICO BRASILEIRO. **Código Nacional de Classificação Esportiva Paralímpica**. São Paulo: CPB, 2023. Disponível em: <<https://cpb.org.br/wp-content/uploads/2023/07/Codigo-Nacional-de-Classificacao-Esportiva-Paralimpica-CNCEP-2023.pdf>>. Acesso em: 8 de ago. 2025.

GALATTI, Larissa Rafaela *et al.* Pedagogia do esporte: contextos, evolução e perspectivas para o esporte paralímpico na formação de jovens. **Corpoconsciência**, v. 19, n. 3, p. 38-44, 2016.

GALATTI, Larissa Rafaela *et al.* Pedagogia do esporte e basquetebol: aspectos metodológicos para o desenvolvimento motor e técnico do atleta em formação. **Arquivos em movimento**, v. 8, n. 2, p. 79-93, 2012.

GARGANTA, Julio. Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. *In*: OLIVEIRA, José; GRAÇA, Amândio. **O ensino dos jogos desportivos**. 2. ed. Porto, Portugal: Universidade do Porto, 1995.

IBGE (Instituto Brasileiro De Geografia e Estatística). **Tabela 10133**: “Pessoas residentes de 2 anos ou mais de idade por tipo e por grau de dificuldade funcional”. Disponível em: <<https://sidra.ibge.gov.br/tabela/10133>>. Acesso em: 06 ago. 2025.

INTERNATIONAL PARALYMPIC COMMITTEE (IPC). **IPC classification code**. Disponível em: <https://www.paralympic.org/sites/default/files/2025-02/IPC%20Classification%20Code%2001_01_2025.pdf>. Acesso em: 06 ago. 2025.

MASON, Barry S.; ALTMANN, Viola C.; GOOSEY-TOLFREY, Victoria L. Understanding the impact of trunk and arm impairments on wheelchair rugby performance during competition. **International journal of sports physiology and performance**, v. 14, n. 5, p. 612-619, 2019.

OLIVEIRA, Alessandro da Silva *et al.* Análise cinemática dos membros superiores em atletas de rugby em cadeira de rodas: estudo observacional. **Revista brasileira de educação física e esporte**, v. 34, n. 2, p. 283-293, 2020.





QUINN, Lewis O.; BRUCE, Lyndell M.; YOUNG, Chris M. The impact of wheelchair rugby classification lineup structure on possession outcome. **Journal of science and medicine in sport**, v. 27, n. 7, p. 493-498, 2024.

RAMOS, Beatriz Lucena; GOMES COSTA, Rodrigo Rodrigues. Handebol em cadeira de rodas: da iniciação ao jogo — proposta de ensino. **Revista da associação brasileira de atividade motora adaptada**, v. 23, n. 2, p. 271-280, 2022.

RAMOS, Beatriz Lucena *et al.* Sistematização do ensino técnico e tático do rugby em cadeira de rodas: estudo pesquisa-ação. **Corpoconsciência**, v. 30, p. 1-20, 2026.

RHODES, James M. *et al.* Activity profiles of elite wheelchair rugby players during competition. **International journal of sports physiology and performance**, v. 10, n. 3, p. 318-324, 2015.

SÁ, Karina Santos Guedes de. Classificação paradesportiva do Rugby em cadeira de rodas. In: RAMOS, Beatriz Lucena; WINCKLER, Ciro (Eds.). **A jornada das mulheres no rugby em cadeira de rodas no Brasil**. Santos, SP: Paradesporto Brasil + Acessível, 2026.

SANTOS, Wellerson. Alves.; GOMES COSTA, Rodrigo. Rodrigues. Proposta de ensino-aprendizagem da natação para pessoas com tetraplegia completa: estudo descritivo propositivo. **Corpoconsciência**, v. 29, 2025.

DE SOUZA, João Paulo Casteleti *et al.* Perfil da força muscular isométrica em atletas de rugby em cadeira de rodas. **Acta fisiátrica**, v. 27, n. 4, p. 225-232, 2020.

WHEELCHAIR BASKETBALL CANADA (WBC). **Wheelchair Basketball Athlete Development Model – Volume 1: LTAD Overview**. 2025: Wheelchair Basketball Canada, 2025. Disponível em: <<http://www.wheelchairbasketball.ca>>. Acesso em: 07 ago. 2025.

WINCKLER, Ciro. **Entendendo a classificação no paradesporto**. Santos, SP: Paradesporto Brasil + acessível, 2023.

WINCKLER, Ciro. **Estratégias para uma anamnese no paradesporto**. Santos, SP: Paradesporto Brasil + acessível, 2023.

WINCKLER, Ciro. **Paradesporto: caminhos e possibilidades**. Santos, SP: Paradesporto Brasil + acessível, 2024.

WINCKLER, Ciro. **Pedagogia do paradesporto**. Santos, SP: Edição do Autor, 2023.

WINCKLER, Ciro *et al.* **Modelo de desenvolvimento paradesportivo: deficiência física**. Santos, SP: Paradesporto Brasil + acessível, 2025.

WORLD WHEELCHAIR RUGBY (WWR). **Classification Rules**. Sheffield: WWR, 2022. Disponível em: <<https://worldwheelchair.rugby/wp-content/uploads/2021/12/WWR-Classification-Rules-2022.pdf>>. Acesso em: 06 ago. 2025.





WORLD WHEELCHAIR RUGBY (WWR). **Wheelchair Rugby International Rules**. Sheffield: WWR, 2025. Disponível em:

<<https://worldwheelchair.rugby/wp-content/uploads/2025/02/241223-Wheelchair-Rugby-International-Rules-WWR-FINAL.pdf>>. Acesso em: 06 ago. 2025.

WORLD WHEELCHAIR RUGBY (WWR). **Rule changes within the International Rules for the Sport of Wheelchair Rugby**. Sheffield: WWR, 2025. Disponível em:

<[WWR-Summary-of-Rule-Changes-01-Jan-2025-Brazilian-Portuguese-FINAL.pdf](#)>. Acesso em: 06 ago. 2025.

WORLD WHEELCHAIR RUGBY (WWR). **About the sport**. Sheffield: WWR, 2025. Disponível em: <<https://worldwheelchair.rugby/about-the-sport/>>. Acesso em: 07 ago. 2025.

Beatriz Lucena Ramos

<https://orcid.org/0000-0003-4548-2069>

<http://lattes.cnpq.br/2374671477987123>

Universidade Federal de São Paulo (São Paulo, SP – Brasil)

beatrizlucenaramos@gmail.com

Rodrigo Rodrigues Gomes Costa

<https://orcid.org/0000-0001-7836-2579>

<http://lattes.cnpq.br/0182407285774436>

Universidade Federal de São Paulo (São Paulo, SP – Brasil)

rodrigorodrigues1@gmail.com

Luis Gustavo de Souza Pena

<https://orcid.org/0000-0003-0695-0739>

<http://lattes.cnpq.br/8462413127969235>

Comitê Paralímpico Brasileiro (São Paulo, SP – Brasil)

luis.pena@cpb.org.br

Ana Paula Boito Ramkrapes

<https://orcid.org/0000-0002-6444-137X>

<http://lattes.cnpq.br/8938132534065870>

Universidade Estadual de Campinas (São Paulo, SP – Brasil)

prof.anaramkrapes@gmail.com





Ciro Winckler

<https://orcid.org/0000-0002-9595-8144>

<http://lattes.cnpq.br/2067947156482139>

Universidade Federal de São Paulo (São Paulo, SP – Brasil)

ciro.winckler@unifesp.br

CONTRIBUIÇÃO DOS AUTORES

Autora 1: concepção e desenho da pesquisa; construção e processamento dos dados; análise e interpretação dos dados; escrita conjunta do texto.

Autor 2: concepção e desenho da pesquisa; construção e processamento dos dados; análise e interpretação dos dados; escrita conjunta do texto.

Autor 3: construção e processamento dos dados; análise e interpretação dos dados; escrita conjunta do texto.

Autora 4: construção e processamento dos dados; análise e interpretação dos dados; escrita conjunta do texto.

Autor 5: concepção e desenho da pesquisa; construção e processamento dos dados; análise e interpretação dos dados; escrita conjunta do texto.

FINANCIAMENTO

O presente estudo recebeu financiamento da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), processo nº 2025/07056-9.

DISPONIBILIDADE DE DADOS DE PESQUISA

Não há dados para serem disponibilizados.

DECLARAÇÃO DE CONFLITO DE INTERESSES

Não há conflito de interesses.

COMO CITAR ESTE ARTIGO

RAMOS, Beatriz Lucena *et al.* Modelo estrutural de sistematização e construção do jogo de rugby em cadeira de rodas: um estudo descritivo propositivo. **Corpoconsciência**, v. 30, e20200, p. 1-26, 2026. <https://doi.org/10.51283/rc.30.e20200>.





Recebido em: 08/08/2025

Aprovado em: 26/05/2026

Publicado em: 06/08/2026

