



Projeto QuadTouros Kids





O QuadRugby



O Rugby em Cadeira de Rodas, também conhecido por QuadRugby, é um esporte destinado exclusivamente a pessoas que tenham comprometimento neuromotor em membros superiores e inferiores, como lesão medular, seqüela de poliomielite, paralisia cerebral, amputações entre outros.

Teve sua origem no Canadá, na década de 70, mas sua estreia em Paralimpíadas deu-se apenas em Atlanta/1996 como esporte demonstração, e em Sydney/2000 a modalidade oficialmente disputou medalha, sendo os Estados Unidos, Austrália e Nova Zelândia vencedores de ouro, prata e bronze, respectivamente. Atualmente, os cinco melhores times no ranking mundial são Austrália, Canadá, Estados Unidos, Japão e Grã-Bretanha.

O QuadRugby chegou ao Brasil apenas no ano de 2005, sendo portanto, um esporte bastante recente por aqui. Atualmente, 10 equipes disputam o Campeonato Brasileiro. O Estado do Paraná conta com duas equipes: os Gladiadores de Curitiba, atual líder do ranking nacional e Titãs.

Regras



É uma adaptação com componentes do Rugby convencional e do Basquete em cadeira de rodas. É praticado em uma quadra de 28 x 15 metros onde os jogadores lutam pela posse de bola com o objetivo ultrapassar a linha de gol adversária com pelo menos duas rodas e com a bola dominada.

Assim como no Rugby, o contato para impedir o avanço do oponente é permitido e muito frequente, ocasionando inúmeras quedas por parte dos atletas.

Isso torna o QuadRugby um dos paradesportos mais dinâmicos e emocionantes. Cada equipe possui 12 jogadores, sendo que 4 deles ficam em quadra e as substituições são livres. Um fato interessante do QuadRugby é que ele não é dividido por gênero - homens e mulheres jogam juntos.

Devido à variedade no comprometimento e na funcionalidade motora de atleta para atleta, um sistema de classificação foi adotado, na tentativa de tornar o esporte mais igualitário e justo. A classificação dos atletas varia de 0.5 até 3.5 pontos, com intervalos de 0.5 ponto. Quanto mais comprometido fisicamente é o atleta, menor será sua pontuação. Dentro de quadra, os 4 atletas de uma equipe não podem ultrapassar 8.0 pontos em sua somatória.



Público Atendido neste Projeto

48 crianças e adolescentes de ambos os sexos, com idades entre 6 e 18 anos que tenham deficiência neuromotora moderada ou severa, congênita ou adquirida, preferencialmente da rede pública de ensino de Curitiba e região metropolitana.



Objetivos

- Promover a inclusão e sociabilização de crianças e adolescentes com deficiência neuromotora;
- Promover e melhorar os níveis de aptidão física e saúde de crianças e adolescentes com deficiência neuromotora;
- Melhorar o nível de satisfação e qualidade de vida das crianças e adolescentes com deficiência neuromotora;
- Proporcionar a crianças com deficiência - física moderada e severa - a possibilidade de praticar um esporte extremamente emocionante;
- Divulgar o projeto nas escolas da rede pública de ensino de Curitiba e região metropolitana;
- Capacitar profissionais para trabalhar com crianças e adolescentes com deficiência neuromotora.

Metodologia



Etapa 1 - Avaliação

Avaliação feita por profissionais qualificados para identificar o tipo e nível de deficiência, habilidades e restrições motoras de cada um dos alunos.

Etapa 2 - Processo ensino/aprendizagem

Nessa fase as crianças e adolescentes são adaptadas à cadeira de jogo e aprendem a controlá-la: impulsionar para frente e para trás, arrancar e parar, girar para a direita e para esquerda. Aprendem também os fundamentos básicos com a bola (drible, passe, bloqueio), noções básicas de ataque e defesa, regras básicas e a história e os valores do esporte.

Etapa 3 – Desenvolvimento

Evolução da prática do esporte e desenvolvimento das capacidades físicas: força, resistência, velocidade de reação, coordenação, noções de jogo - transição da defesa para o ataque, percepção da função individual dentro de quadra.

Etapa 4 – Aperfeiçoamento

Os jogadores deverão aperfeiçoar as etapas anteriores, demonstrando desenvolvimento neuromotor além das capacidades físicas/fisiológicas aprimoramento as capacidades técnicas individuais e coletivas.



Turmas

Os alunos serão divididos em turmas de no máximo 12 alunos separados por faixa etária (6 a 12 anos e 12 a 18 anos), totalizando 4 turmas contempladas com duas aulas semanais de 2 horas de duração.



Contrapartidas

As logomarcas dos patrocinadores serão inseridas em todos os materiais de comunicação do Curitiba Rugby Clube, a saber: site, mídias sociais, flyers dos eventos e placas de campo. Também serão citadas nos release dos eventos que forem enviados para a imprensa.





VR Projetos
Culturais e Sociais

Fones 51 3737 0809
contato@vrprojetos.com.br