

## FORMATO COMPETICIÓN TÉCNICA INDIVIDUAL

La Competición de Técnica Individual es un evento pensado para aportar un nuevo espectáculo a la competición del Hockey en Silla de Ruedas Eléctrica en el que se unen diferentes capacidades como la velocidad, la precisión, la destreza y la estrategia.

Se irán desarrollando diferentes pruebas, aunque por el momento se comenzará en el próximo campeonato con la que se describe a continuación.

### PRUEBA 1. “TIRO A PORTERÍA”

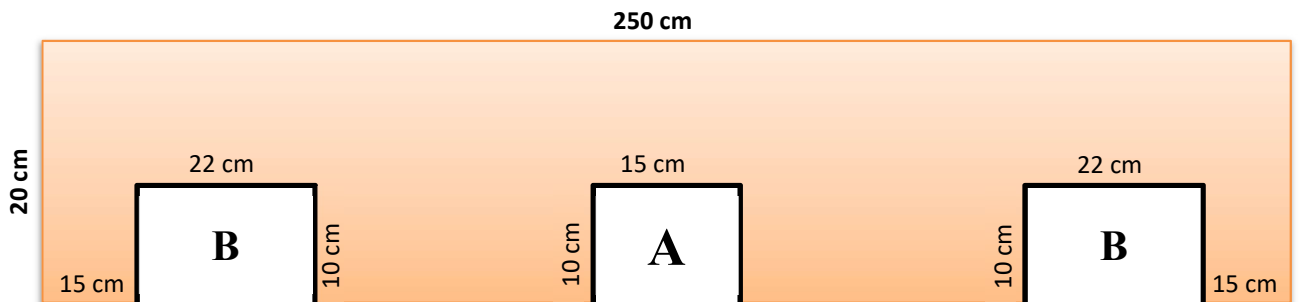
Este evento consiste en realizar el mayor número de tiros posibles a una portería especial durante un tiempo máximo de 45”.

#### PORTERIA

La portería tendrá 3 huecos de diferentes medidas, por donde deberá entrar la bola. Cada hueco tendrá una puntuación diferente en función de su medida.

Hueco A: 10cm x 15cm → 2 puntos.

Hueco B: 10cm x 22cm → 1 puntos.



#### CATEGORIAS

Se realizará la prueba distinguiendo dos categorías, categoría TS (t-stick) y categoría SM (stick manual). Ambas categorías realizarán el mismo ejercicio salvo una adaptación que se tendrá en cuenta para la categoría TS.

El orden de las pruebas será el siguiente:

1º Categoría TS.

2º Categoría SM.

## DESARROLLO

Cada deportista saldrá del centro del campo a la orden de salida, momento en que dará comienzo el tiempo.

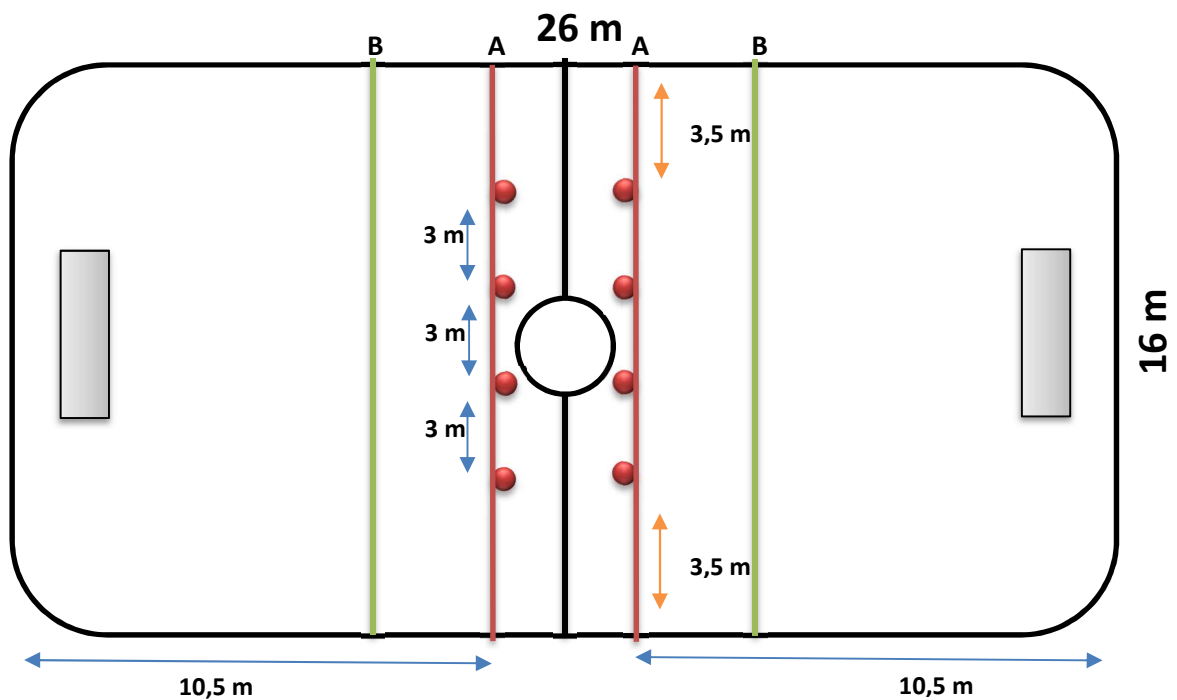
En cada uno de los medios campos estarán situadas 4 bolas de hockey situadas a una distancia entre sí de 3m a lo ancho del campo.

El deportista deberá elegir el lado hacia donde va a comenzar y realizar un tiro a portería intentando introducir la bola en el hueco que él prefiera.

Una vez realizado ese tiro, deberá dirigirse a la portería contraria para realizar el siguiente tiro, y así sucesivamente, de manera alternativa.

De esta manera, cada deportista tendrá 8 bolas, y un máximo de 8 tiros, que deberán realizar en un tiempo máximo de 45”.

## CATEGORÍA T-STICK (TS)

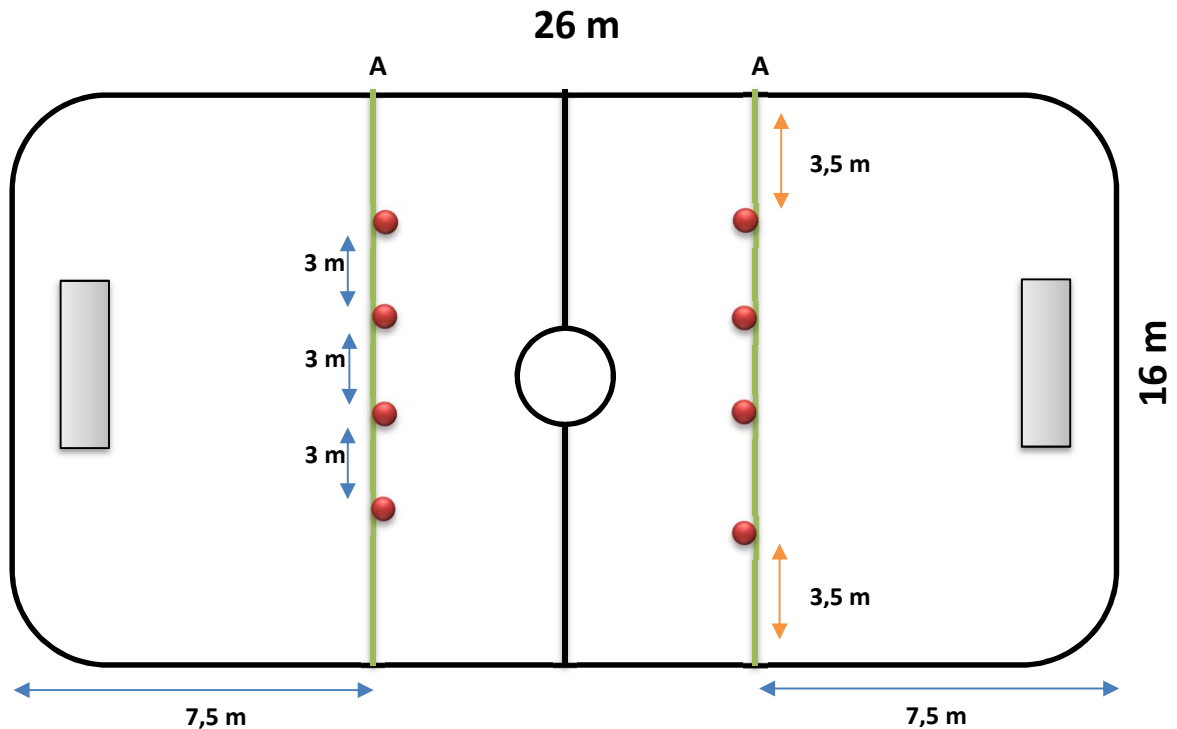


Tal como se aprecia en el dibujo, el deportista deberá salir del centro del campo y dirigirse hacia uno de los lados para recoger una pelota de la línea A. Desde ese momento, el deportista podrá elegir si prefiere golpear desde ahí o dirigir a pelota hasta la línea B. El límite desde donde se deberá tirar la pelota es la línea B.

Una vez realizado el tiro, el deportista deberá dirigirse hacia la otra portería para realizar otro tiro, pudiendo elegir en todo momento la pelota que prefiere dirigir/golpear.

Una vez la pelota sobrepase la línea B ya no se podrá modificar su trayectoria.

### CATEGORÍA STICK MANO (SM)



Según se puede apreciar en el dibujo, el deportista deberá salir del centro del campo y dirigirse hacia uno de los lados para golpear una pelota de la línea A. Desde ese momento, el deportista deberá dirigirse hacia la otra portería para realizar otro tiro, pudiendo elegir en todo momento la pelota que prefiere golpear.

La pelota solo se puede golpear una vez. Si la pelota se moviese accidentalmente por un golpeo involuntario o contacto con cualquier parte de la silla contará como golpeo y se deberá ir a por la siguiente pelota. Si la pelota sobrepasa la línea A antes de ser lanzada debido a cualquiera de estos casos, será una pelota no válida.

### PUNTUACION

Se tendrán en cuenta para la puntuación los siguientes criterios, y en este orden:

1. Nº de puntos realizados.
2. Si existe empate en puntos, se tendrá en cuenta el de menor tiempo realizado.
3. Si persiste el empate, se realizará un desempate con 3 tiros a portería.