

FORMATO COMPETICIÓN TÉCNICA INDIVIDUAL PRUEBA Nº2

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.

“CIRCUITO DE SLALOM DE HABILIDAD CON PELOTA”

Propuesta presentada por Kevin Vera, Anna Ruiz y Salvador Pons

Este evento consiste en realizar circuito con diferentes obstáculos durante un tiempo máximo de 75”.

En un circuito donde se ponen en evidencia habilidades como la velocidad con la silla y la destreza con la pelota y el stick.

CATEGORIAS

Se realizará la prueba distinguiendo dos categorías, categoría TS (t-stick) y categoría SM (stick manual). Ambas categorías realizarán el mismo ejercicio.

El orden de las pruebas será el siguiente:

- 1º Categoría TS.
- 2º Categoría SM.

DESARROLLO

El circuito debe incluir slalom en Z, recta marcha atrás, giros en ambos sentidos y tiro de puntería.

Cada deportista deberá recorrer el circuito con una pelota de la manera más óptima posible. Se permite el contacto del T-stick con la valla para recoger la pelota. La pelota debe de rodar cuando se desplace.

Cada deportista saldrá de la zona de salida a la orden de salida, momento en que dará comienzo el tiempo. El tiempo será parado en el momento en que se realice el lanzamiento a portería.

Desde la zona de salida, se deberá realizar el circuito pasando por las 4 zonas marcadas en el orden siguiente.

1. Zona Amarilla: slalom en Z.

Los 6 conos están colocados a diferentes distancias entre sí para poder realizar un zigzag más amplio y otro más corto. Se debe iniciar el circuito por el lado izquierdo del primer cono, tal como indican las flechas de dirección.

2. Zona Roja: recta marcha atrás.

La zona, de 10m de largo debe realizarse marcha atrás y se debe recorrer sin salirse de las líneas longitudinales que señalan el ancho de 1m.

A los 5m del comienzo habrá una línea horizontal que indicará la mitad del recorrido, quedando esta zona dividida en dos tramos de 5m cada uno.

3. Zona Azul: giros.

Se deberán realizar 2 giros, uno en cada zona señalada con conos.

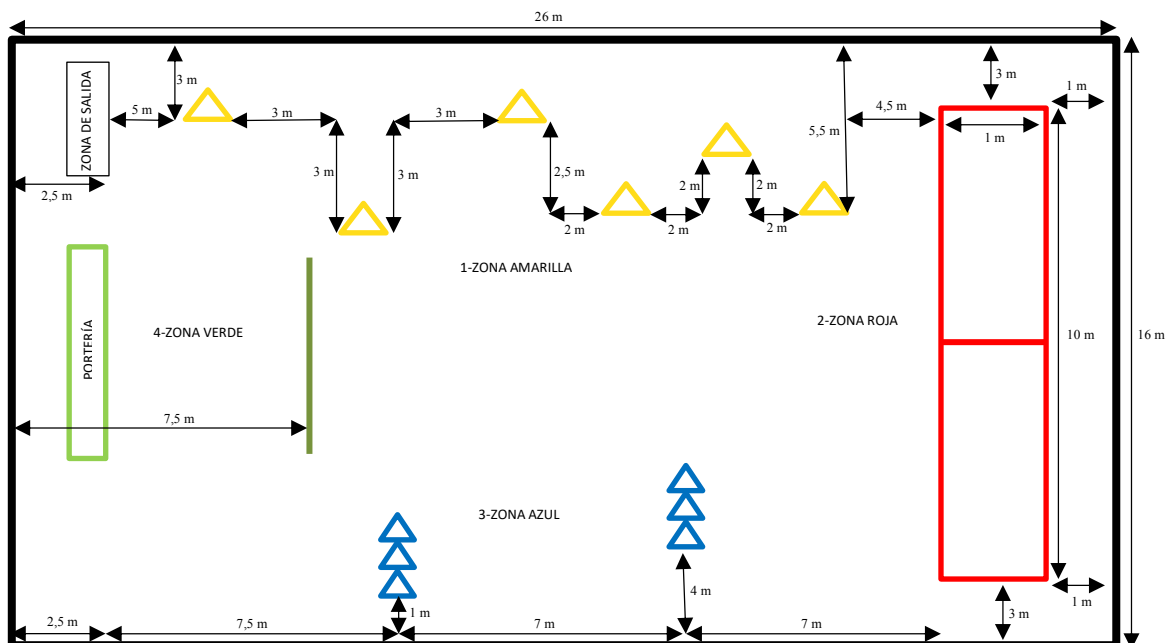
El primer giro deberá realizarse hacia la derecha y el segundo giro deberá realizarse hacia la izquierda, tal como indican las flechas de dirección.

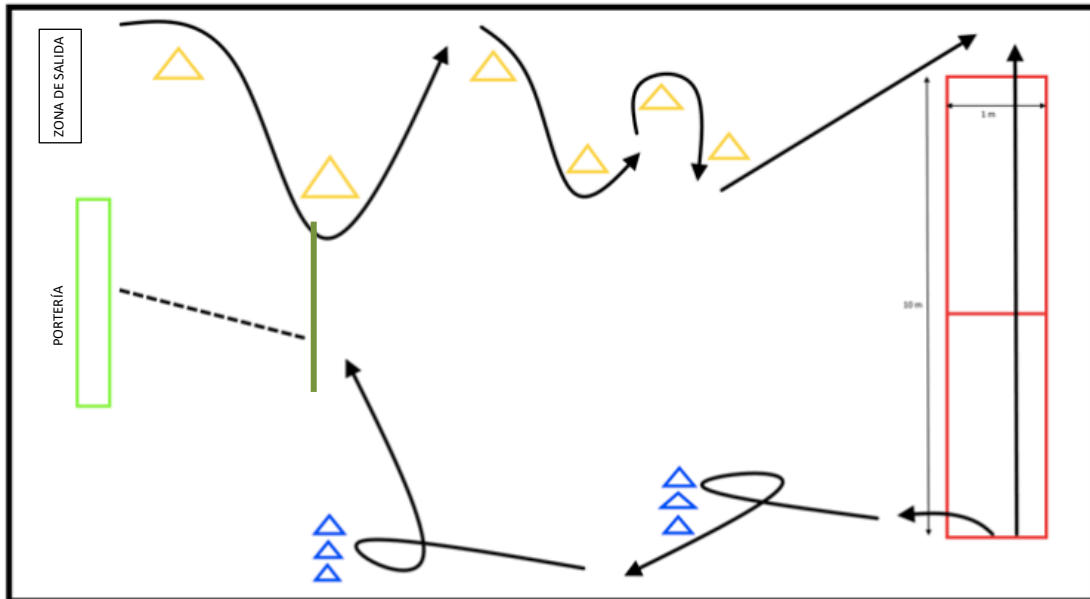
4. Zona Verde: tiro.

Se deberá realizar un tiro a portería una vez finalizado el último giro.

La portería tendrá 3 agujeros de diferente tamaño.

De esta manera, cada deportista tendrá que recorrer las 4 zonas en el orden señalado con la mejor técnica posible en un tiempo máximo de 75".





Según se puede apreciar en el dibujo, el deportista deberá salir de la Zona de Salida con la pelota y dirigirse hacia la zona amarilla por el lado izquierdo del primer cono. Realizar el zig-zag y dirigirse hacia la zona roja donde deberá hacer el trayecto marcha atrás sin salirse de las líneas.

Una vez finalizada la zona roja, el deportista deberá dirigirse a la zona azul donde realizará el primer giro hacia la derecha, y el segundo giro hacia la izquierda tal como indican las flechas.

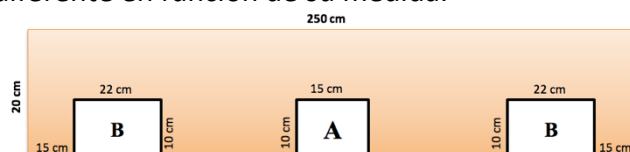
Por último, realizará un lanzamiento a portería intentando que la pelota entre por alguno de los huecos marcados en la misma. El lanzamiento deberá realizarse antes de la línea marcada, que será la correspondiente con la línea de penalización.

La pelota solo se puede lanzar una vez. Si la pelota se moviese accidentalmente por un golpeo involuntario o contacto con cualquier parte de la silla contará como golpeo y la finalización de la ejecución del circuito.

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.



TIEMPO DE REALIZACIÓN

El circuito completo deberá realizarse en un tiempo máximo de 75”.

PUNTUACION

Se puntuará de la siguiente manera:

1. Zona Amarilla: slalom en Z.
1 punto por cada cono superado sin perder el control de pelota.
2. Zona Roja: recta marcha atrás.
1 punto por cada tramo sin que la pelota haya salido de la zona.
3. Zona Azul: giros.
1 punto por cada giro efectuado correctamente.
4. Zona Verde: tiro.
El hueco central (A) vale 3 puntos. Los huecos exteriores (B) valen 1 punto.

Puntuación final:

- Ganará el deportista que consiga la mayor puntuación total.
- En caso de empate ganará el deportista que haya realizado el circuito en menor tiempo.
- Todas las zonas pueden o no sumar puntos.
- Ninguna zona resta puntos.

Se considera nulo el intento en los siguientes casos:

- Se ha chocado la silla contra la valla.
Será nula la zona donde se realice la acción, puntuando con un “cero” toda la zona.
- Si no realiza los ejercicios tal como se indica en cada zona.
Será nula la zona donde se realice la acción, puntuando con un “cero” toda la zona.
- Se ha sobrepasado el tiempo de prueba.
Será nula toda la prueba.

FICHA TIPO PARA PUNTUACION

| NOMBRE DEPORTISTA | CATEGORÍA | ZONA AMARILLA | ZONA ROJA | | ZONA AZUL | ZONA VERDE | TOTAL | TIEMPO TOTAL |
|-------------------|-----------|---------------|--------------|-------------|-----------|------------|-------|--------------|
| | | | TRAMO 1º | TRAMO 2º | | | | |
| EJEMPLO | TS | 6 | 1 | | 2 | 3 | 11 | 68" |
| | | | | | | | | |

Ejemplo. El deportista ha realizado todos los tramos bien excepto el “tramo 2º” de la zona roja donde se ha girado y ha finalizado el tramo marcha adelante. En ese caso se considera nula toda la zona roja.