

GUÍA PARA LOS JUECES DE SLALOM EN SILLA DE RUEDAS (POR RECORRIDOS)

Versión 2019

1. PRUEBA CRONOMETRADA

- 1.1. - **Un juez principal** (Más un suplente)
- 1.2. - **Un juez de cámara de llamada**
- 1.3. - **Dos jueces de mesa**
- 1.4. - **Dos jueces de crono**
- 1.5. - **Un juez de bandera roja**
- 1.6. - **Un juez de bandera blanca**
- 1.7. - **Un juez o responsable de sistema de cronometraje digital**

1.1. JUEZ PRINCIPAL

- **Responsable máximo** de la competición, **comprueba** que todo sale correctamente, **revisará** los recorridos.
- Comprueba que la zona de **calentamiento** es **distinta** al recorrido **variable**.
- Se posiciona de manera que pueda tener mejor visibilidad del recorrido, sin entorpecer la carrera.
- Es el **único** que puede **revisar** los vídeos oficiales.
- Debe estar **informado** de los motivos de todas las **descalificaciones**.
- **Asigna** la función de cada juez y **corrige** las posiciones, errores y actitudes de los jueces.
 - **Actas:** Firmar y validar
 - Pondrá en marcha el **crono** (2min) cuando **lo pida** el juez de **bandera roja** (cuando vea que un deportista tardará más de dos minutos entre salir de un obstáculo y terminar el siguiente).
 - Sacará un **número al azar** para el recorrido **variable**.
 - Si hay descalificación, obrará de **oficio** o a petición de los jueces

JUEZ PRINCIPAL SUPLENTE

- Mientras esté el juez principal, actúa como **cualquier otro** juez.
- Cuando el juez principal no pueda ejercer, lo hará el Juez principal suplente

1.2. JUEZ DE CÁMARA DE LLAMADAS

- Encargado de **abrir y cerrar** cámaras. PRUEBA CRONOMETRADA: **10 MINUTOS**. (Si todos los deportistas entran antes de ese tiempo, puede cerrar antes la cámara técnica). Llevar un **crono**.
- **Comprueba** a la entrada **nombres, dorsales, sillas** y todo el **material**. Los deportistas deben entrar con todo lo necesario.
- Dejará entrar a **un técnico por deportista y/o club**. Éstos saldrán cuando su deportista entre en cámara de salida.
- En estos intervalos de tiempo **debe finalizar** toda la puesta a punto del deportista, ya que en la cámara de salidas únicamente entrará el deportista (cinchas, alcohol...).
- Encargado de **hacer pasar** a los deportistas a la **cámara de salida** cuando corresponda.

1.3. JUEZ DE MESA

- Siempre habrá **dos** jueces de mesa.
- Encargados de **rellenar** las penalizaciones en las **actas**: **Uno está pendiente** de lo que marcan los jueces de banderas y se lo canta al **otro**, que **lo anota**. (Sólo se anota lo que marquen las banderas).
- Revisan la **media de los cronómetros** de los jueces de crono, la **suma** de las **penalizaciones** y el **tiempo final**. Y lo anotan en el acta.
- Llevan un **tercer crono** (Se inicia y se para con los banderazos de salida y llegada de la bandera roja). Se utilizará este crono en estos **casos**:
 - Si **se estropea** uno de los cronos de pista.
 - Si hay **más de un segundo** de diferencia entre los cronos de pista (se tomará como válido el más cercano al de la mesa, siempre que no haya también un segundo de diferencia).

1.4. JUEZ DE CRONO

- Siempre habrá **dos** jueces de crono.
- Al **inicio** se colocan en la **salida**, poniendo el crono en marcha cuando el juez de bandera roja **baje la bandera**. Inmediatamente después se colocan en la llegada.
- Parar el crono en cuanto **una rueda** del deportista **toque** la línea de llegada.
- Informan a **mesa** de cada tiempo.

1.5. JUEZ DE BANDERA ROJA

- Da la **salida** y la **llegada** al deportista. Nunca se deberá bajar la bandera delante del deportista obstaculizando su visión.
- Antes de dar la salida **comprueba**: Casco, cincha y material bien colocado; que las ruedas no toquen línea; el deportista y todos los jueces estén preparados. También se asegurará que el deportista recibe bien la orden.
- Lleva **una de las cámaras** en la cabeza, que pondrá en marcha antes de dar la salida.
- **Seguirá** al deportista sin adelantarlo. Excepto cuando el deportista realiza su **último obstáculo**, debe **adelantarlo y esperar** en la llegada para dar el banderazo (cuando una rueda toque línea).
- **Avisa al juez de bandera blanca** de las penalizaciones de tres segundos que ve en su lado.
- Marca con un **levantamiento seco** de bandera cada **penalización de 5 segundos y la llegada a la meta**. Nunca se deberá levantar la bandera delante del deportista obstaculizando su visión.
- **Quita o recoloca** los pivotes caídos durante el recorrido, siempre que sea posible (o el juez de bandera blanca, al que le quede más próximo). En caso que un pivote quede atascado en una silla, hace todo lo posible por sacarlo.
 - En el caso de la **figura del 8**, el juez se coloca de manera que deje un espacio suficiente para que el deportista pueda realizar sus maniobras, y lo suficientemente cerca para poder recolocar el pivote o retirarlo en caso que no pueda recolocarlo

- **Descalificación:** Es quien para al deportista, a la vez que levanta el puño en alto, y justo al entrar en el siguiente obstáculo. Le explica al deportista el motivo y lo acompaña a la llegada.
- Es quien **avisa al juez principal** para poner el **crono** en marcha (2 min) si prevé que el deportista tardará más de ese tiempo en salir de un obstáculo y terminar el siguiente.
- Si ha habido algún **error** al contabilizar las penalizaciones, o no ha levantado bandera durante el recorrido en alguna penalización, lo dice en **la mesa** al final.

1.6. JUEZ DE BANDERA BLANCA

- Llevará **una de las cámaras** en la cabeza, que pondrá en marcha antes de que el juez de bandera roja de la salida.
- **Seguirá** al deportista sin adelantarlo.
- **Marca** con un levantamiento seco de bandera cada **penalización de 3 segundos**. Nunca se deberá levantar la bandera delante del deportista obstaculizando su visión.
- Mantiene **contacto visual con el juez de bandera roja**, por si le señalara alguna penalización que no ve el juez de bandera blanca.
- **Quitar o recolocar** los pivotes caídos durante el recorrido (o el juez de bandera roja, el que se encuentre más cerca).
 - En el caso de la **figura del 8**, el juez se coloca de manera que deje un espacio suficiente para que el deportista pueda realizar sus maniobras, y lo suficientemente cerca para poder recolocar el pivote o retirarlo en caso que no pueda recolocarlo.
- Si ha habido algún **error** al contabilizar las penalizaciones, o no ha levantado bandera durante el recorrido en alguna penalización, lo dice en **la mesa** al final.
- **Al acabar** el recorrido, debe **comprobar** que todos los **obstáculos** estén bien colocados.

2. ELIMINACIÓN INDIVIDUAL

- 2.1. - **Un juez principal** (Más un suplente)
- 2.2. - **Un juez de cámara de llamada**
- 2.3. - **Dos jueces de mesa**
- 2.4. - **Cuatro jueces de crono** (Dos por recorrido)
- 2.5. - **Cuatro jueces de bandera roja** (Dos por recorrido)
- 2.6. - **Un juez o responsable de sistema de cronometraje digital**

2.1. JUEZ PRINCIPAL

Tiene todas las funciones que desempeña en la Prueba Cronometrada más:

- Colocarse **en línea con las llegadas**: Si dos deportistas llegan muy justos, decide quién llegó antes. Si hay una **doble descalificación**, decide quién la realizó antes.

JUEZ PRINCIPAL SUPLENTE

- Mientras esté el juez principal, actúa como **cualquier otro** juez.
- Cuando el juez principal no pueda ejercer, lo hará el Juez principal suplente.

2.2. JUEZ DE CÁMARA DE LLAMADAS

Tiene todas las funciones que desempeña en la Prueba Cronometrada. *(el tiempo de cámara de llamadas en esta prueba es de 10 minutos)*

2.3. JUEZ DE MESA

Tiene todas las funciones que desempeña en la Prueba Cronometrada

2.4. JUEZ DE CRONO

Tiene todas las funciones que desempeña en la Prueba Cronometrada.

2.5. JUEZ DE BANDERA ROJA

- **Por cada recorrido** habrá **dos** jueces de bandera roja.
- Llevan una **cámara en la cabeza**, que deben poner en marcha antes de dar la salida.

- **Uno de los cuatro** jueces de bandera roja dará la salida, poniéndose de acuerdo con los deportistas para saber cómo les es más favorable que se haga, y con los otros jueces para saber quién o quienes la darán. Será una **única salida** para los dos deportistas. **En caso de:**
 - **Salida nula:** Se paran a los dos deportistas y comienzan de nuevo.
 - **Segunda salida nula** (del mismo deportista): Ese deportista queda descalificado y el otro continúa, no se para.

- Los **dos** jueces de bandera roja **de cada recorrido** deben **ponerse de acuerdo:** Será uno de ellos el encargado de **descalificar** (si se diera el caso) parando al deportista, o bien de **dar la llegada** al final del recorrido.

- Los jueces de bandera roja que darán la **llegada** en cada recorrido **son quienes comprueban** casco, material, etc.

- **El juez** de bandera roja que da la **salida** es quien **comprueba** que los deportistas no pisan línea y que tanto ellos como el resto de jueces están preparados.

- Todos los jueces de bandera roja **seguirán** a su respectivo deportista sin adelantarlo.

- Si un deportista **penaliza**, el juez encargado de **descalificar** en ese recorrido parará al deportista a la vez que levanta el puño en alto. Le explica el motivo y lo acompaña a la llegada. **El otro deportista continúa su recorrido.**

- Los **jueces** encargados de **dar la llegada adelantarán** a su respectivo deportista cuando realice su último obstáculo y lo esperará en la llegada para dar el banderazo cuando una rueda toque la línea.

- Al terminar, **un juez de cada recorrido** se dirige a la **mesa** para comprobar que todo está correcto, mientras que **el otro comprueba** que los **obstáculos de su recorrido** están bien colocados.

3. ELIMINACIÓN POR EQUIPOS

- 3.1. - **Un juez principal**
- 3.2. - **Un juez suplente**
- 3.3. - **Un juez de cámara de llamada**
- 3.4. - **Dos jueces de mesa**
- 3.5. - **Cuatro jueces de crono** (dos por recorrido)
- 3.6. - **Dos jueces de bandera roja** (uno por recorrido)
- 3.7. - **Dos jueces de bandera blanca** (uno por recorrido)

3.1. JUEZ PRINCIPAL

- **Responsable máximo** de la competición, **comprueba** que todo sale correctamente, **revisará** los recorridos y las sillas de ruedas.
- Se mantiene **fuera** del circuito.
- Comprobará que la composición de los equipos y la suma de los puntos totales, es el adecuado según el reglamento de slalom en silla de ruedas vigente.
- Es el **único** que puede **revisar** los vídeos.
- En **equipos**, hace de **principal para uno de ellos**, y desde la mesa **anota las penalizaciones** de 3 y 5 segundos. Cuando ese equipo **supere los 12 segundos**, levantará el brazo con el puño cerrado en alto, avisando al juez de bandera roja de ese recorrido para que detenga al deportista.
- Se pone **en línea con las llegadas**: En caso de duda, decide quién llegó antes.
- **Asigna** la función de cada juez y **corrige** las posiciones, errores y actitudes de los jueces.
- **Actas**: Revisar, firmar y validarlas.

3.2. JUEZ SUPLENTE

- Hace de **principal para el otro equipo**, y desde la mesa **anota las penalizaciones** de 3 y 5 segundos. Cuando ese equipo **supere los 12 segundos**, levantará el brazo con el puño cerrado en alto, avisando al juez de bandera roja de ese recorrido para que detenga al deportista.

3.3. JUEZ DE CÁMARA DE LLAMADAS

Tiene todas las funciones que desempeña en la Prueba de Eliminación Individual (*en esta prueba el tiempo de cámara de llamadas es de 5 minutos*) más:

- Hacer el sorteo con una moneda para la elección de circuito.
- Comprobar que todos los deportistas y técnicos del equipo entran en la cámara de llamadas a la vez.

3.4. JUEZ DE MESA

- Siempre habrá **dos** jueces de mesa, encargados del **reloj oficial** de la competición.
- Revisan la **media de los cronómetros** de los jueces de crono y el **tiempo final**. Y lo anotan en el acta. (Las penalizaciones no se suman al tiempo final).
- **CADA UNO** de los jueces de mesa llevará un **tercer crono**, cada uno encargado de uno de los recorridos (se tienen que poner de acuerdo). Estos cronos se inician con el banderazo del juez de bandera roja (sólo una salida para los dos recorridos), y se paran con los banderazos de llegada del recorrido que le corresponda a cada uno. Se utilizará en estos **casos**:
 - Si **se estropea** uno de los cronos de pista.
 - Si hay **más de un segundo** de diferencia entre los cronos de pista (se tomará como válido el más cercano al de la mesa, siempre que no haya también un segundo de diferencia).
 - Si entre **los tres cronos hay más de un segundo** de diferencia, se repetirá el recorrido.

3.5. JUEZ DE CRONO

- Habrá **cuatro** jueces de crono, **dos por recorrido**.
- Al **inicio** se colocan en la **salida** (cada uno en el recorrido que le corresponda), poniendo el crono en marcha cuando el juez de bandera roja **baje la bandera**.
- Inmediatamente después, **en cada recorrido, uno** de los cronos se coloca en la **primera zona de transferencia** (salida), y **el otro crono en la segunda** (llegada), habiéndose puesto de acuerdo previamente. Son los encargados de comprobar que las **transferencias se hacen correctamente**, es decir, cuando el deportista ha atravesado una rueda completamente por la línea de transferencia. Es en ese momento cuando el otro deportista

puede salir. **En caso de no realizarla correctamente**, el juez de crono debe levantar el brazo con la mano abierta para avisar al juez de bandera roja. (Ese deportista tendrá que volver a salir, pero no se para al otro equipo).

- Cuando salga el **último deportista**, los **dos jueces de crono** de ese recorrido se **dirigen a la salida y pararán el crono** cuando ese deportista toque con una rueda la línea.

- Informan en **mesa** de cada tiempo.

3.6. JUEZ DE BANDERA ROJA

- Hay **un juez de bandera roja por recorrido**.

- Cada juez lleva **una cámara** en la cabeza, que deberá poner en marcha antes de dar la salida.

- Cada juez de bandera roja **comprueba casco** y resto de material del deportista de su recorrido.

- **Uno de los dos** jueces de bandera roja **dará una única salida** para los dos deportistas (ponerse de acuerdo). **En caso de:**

- **Salida nula:** Se paran a los dos deportistas y comienzan de nuevo.

- **Segunda salida nula** (del mismo deportista): Ese equipo queda descalificado, el otro equipo continúa el recorrido.

- El juez de bandera roja que da **la salida** comprueba que **ningún deportista pisa** línea y que tanto deportistas como resto de jueces están **preparados**.

- **Seguirá** a los deportistas del equipo que le corresponda sin adelantarlos.

- **Avisa al juez de bandera blanca** de las penalizaciones de 3 segundos que ve en su lado.

- **Marca** con un levantamiento seco de bandera las **penalizaciones de 5 segundos**.

- **Quitar o recolocar** los pivotes caídos durante el recorrido (o el juez de bandera blanca, al que le venga mejor).

- **Descalificación:** Es quien para al deportista, a la vez que levanta el puño en alto, y justo al entrar en le siguiente obstáculo. Le explica al deportista el motivo y lo acompaña a la llegada.

- Mantiene **contacto visual con el juez principal** o suplente, que son quienes llevan la contabilidad de las penalizaciones, hasta 12 segundos.

- Mantiene **contacto visual con los jueces de crono** en las zonas de transferencia: Si hay salida nula de los deportistas 2, 3 ó 4, es el encargado de detenerlo y realizar la salida de nuevo. (El otro equipo continúa sin pararlo).
- Cuando el último deportista realiza su **último obstáculo**, debe **adelantarlo y esperar** en la llegada para dar el banderazo (cuando una rueda toque línea).
- Si ha habido algún **error** al contabilizar las penalizaciones, o no han levantado bandera durante el recorrido en alguna penalización, lo dice en **la mesa** al final.
- Al acabar, se dirige a la mesa para **comprobar todo**, y **firmar y validar** el acta.

3.7. JUEZ DE BANDERA BLANCA

- Hay **un** juez de bandera blanca **por recorrido**.
- Cada juez lleva **una de las cámaras** en la cabeza, que pondrá en marcha antes de que el juez de bandera roja de la salida.
- **Seguirá** a los deportistas del equipo que le corresponda sin adelantarlos.
- **Marca** con un levantamiento seco de bandera las **penalizaciones de 3 segundos**.
- Mantiene **contacto visual con el juez de bandera roja**, por si le señalara alguna penalización que no ve el juez de bandera blanca.
- **Quitar o recolocar** los pivotes caídos durante el recorrido (o el juez de bandera roja, al que le venga mejor).
- Si ha habido algún **error** al contabilizar las penalizaciones, o no se levantó la bandera durante el recorrido, se lo dice **al juez de bandera roja** para que lo comunique en la mesa cuando acabe el recorrido.
- **Al acabar** el recorrido, debe **comprobar** que todos los **obstáculos** están bien colocados.
- **Firmar y validar** el acta.

4. CAMPEÓN DE CAMPEONES

- 2.1. - **Un juez principal** (Más un suplente)
- 2.2. - **Un juez de cámara de llamada**
- 2.3. - **Dos jueces de mesa**
- 2.4. - **Cuatro jueces de crono** (Dos por recorrido)
- 2.5. - **Cuatro jueces de bandera roja** (Dos por recorrido)
- 2.6. - **Un juez o responsable de sistema de cronometraje digital**

2.6. JUEZ PRINCIPAL

Tiene todas las funciones que desempeña en la Prueba de Eliminación individual.

JUEZ PRINCIPAL SUPLENTE

Tiene todas las funciones que desempeña en la Prueba de Eliminación Individual.

2.7. JUEZ DE CÁMARA DE LLAMADAS

Tiene todas las funciones que desempeña en la Prueba de Eliminación Individual más:

- Hacer el sorteo con una moneda para la elección de circuito

2.8. JUEZ DE MESA

Tiene todas las funciones que desempeña en la Prueba de Eliminación Individual.

2.9. JUEZ DE CRONO

Tiene todas las funciones que desempeña en la Prueba de Eliminación Individual más:

- El crono que esté en el circuito del deportista con handicap se asegurará que el juez de bandera roja que da la salida pueda ver el paso del tiempo para poder dar el banderazo.

2.10. JUEZ DE BANDERA ROJA

Tiene todas las funciones que desempeña en la Prueba de Eliminación Individual más:

- Se asegurará que los deportistas saben en qué orden saldrán.
- Habrá un juez que dará la primera salida, y otro que dará la segunda al deportista con handicap.
- El juez que de la salida al deportista con handicap lo hará cuando haya pasado el tiempo correspondiente.

5. PSICOLÓGIA DEL ARBITRAGE

Control Emocional

Todo el entorno deportivo, el deporte y la competencia en sí misma generan una suma de emociones: nervios, ansiedad, duda, enojos, exceso de activación, pensamientos negativos en relación al desempeño, etc. Todas estas emociones son controlables y puede ir mejorando su influencia en el rendimiento deportivo con entrenamiento, con técnicas de relajación, respiración y visualización.

Seguridad

La seguridad, el sentirse seguro, tiene relación con la auto-confianza y la auto-eficacia. La auto-confianza es la confianza que cada uno tiene en sí mismo de realizar esa tarea para la cual se prepara, y se entrena. Es saberse capaz. La auto-eficacia es la convicción de uno mismo de poder ejecutar con éxito una tarea para producir un cierto resultado.

Con instrucciones positivas de auto-eficacia se podría mejorar cualquier actuación contando con destrezas necesarias, pero muchas veces bajo estados de presión externa hasta aquellos mejor preparados pueden dudar de sus propias capacidades. En un deportista se puede ver esto en el rendimiento en competencia, pero en el arbitraje ¿dónde los observaríamos? En la toma de decisión, ya que es una de las situaciones más difíciles, donde el número de decisiones que se toman por competición es alta y la posibilidad de error está presente siempre. El punto es saber que se puede equivocar, que no se es infalible, que existen posibilidades de error y que una vez que la decisión está tomada no hay vuelta atrás. Por este motivo la seguridad de lo realizado es importantísima, independientemente de las quejas, gritos, etc. Ya que si nos quedamos pensando, dudando en la decisión tomada anteriormente no podremos seguir estando en el resto de la competición y nuestra competencia disminuirá, ya que nuestro pensamiento estará en aquella duda o en aquella decisión tomada previamente.

Nivel de atención y Concentración

Entrenando la concentración, permitirá obtener más seguridad sobre donde estaba puesto el foco atencional en el momento de tomar la decisión. Sí la atención estaba más abierta y dispersa en el momento de la decisión, provocará duda sobre la situación específica realizada. Y cuando se duda no sólo se da cuenta la persona que lo hace, sino que a través de la comunicación gestual, el tono de voz, los otros también lo detectan y se generan así los cuestionamientos.

Autocrítica

La autocrítica se relaciona con la posibilidad de verse luego y poder detectar los errores y también los aciertos del desempeño. ¿Por qué siempre quedarse sólo en el error? ¿Por qué siempre observarse en lo que otros resaltan como negativo y no resaltar lo positivo de mi actuación?

También poder reconocer los errores a fin de destacarlos y poder trabajar en ellos, poder mejorar aquellos aspectos en los que quizás falte entrenamiento, poder recurrir a aquellos con mayor experiencia y consultar mis dudas, todo es parte de la autocrítica.

Abierto al aprendizaje

Para esto necesito estar abierto al aprendizaje, a seguir capacitándome, a buscar nuevas experiencias que permitan un desempeño cada vez mejor. A veces el pensar que ya se sabe todo, que todo está aprendido, escrito y/o dicho cierra las posibilidades de crecimiento. Siempre se puede mejorar un poco más. ¿Quién sabe cuál es su tope realmente? ¿Quién sabe hasta dónde es cada uno capaz de llegar?.

Tolerancia a la frustración

Está relacionada con saber que se es un ser humano y que el error es una de las posibilidades. Aquí lo importante está en que un error, una equivocación no es el fin. El sentirse mal después de un error en una competición, no debería tenerme toda la semana pensando en eso, en que si vuelve a pasar “no sirvo para esto”. El error puede ser el principio, una vez sucedido, poder pensar que en la “próxima no ocurrirá”. Poder hacer frente a la adversidad requiere también fortaleza mental. Superarse a sí mismo es lo fundamental.

Perseverancia / Autodisciplina

Perseverancia y autodisciplina van de la mano, ya que si se realiza algo con la motivación necesaria hay que dedicarle horas de entrenamiento y para esto hay que ser disciplinado y constante con el entrenamiento físico y si es posible con el entrenamiento mental. Dado que la competencia es cada vez más exigente siempre hay que buscar la forma de un desempeño superior.

Hay que tener en cuenta que a pesar de los errores o las equivocaciones, la perseverancia en la tarea y el mejor desempeño es fundamental para mantenerse acorde a lo que las exigencias del deporte hoy demandan.

Nada es imposible, todo es realizable en la medida en que los objetivos que se establezcan estén de acuerdo a las habilidades físicas, técnicas y mentales que se posee. La competencia personal y la superación de uno mismo depende de mucho trabajo. Ser mentalmente fuerte puede ser difícil pero no imposible de lograr.

Actitudes de los buenos árbitros/jueces

Formalidad

Se refiere a la seriedad derivada de la honestidad en la forma de actuar.

Iniciativa

Implica dinamismo y rápida capacidad de respuesta, no pasividad.

Ambición

La ambición es una cualidad positiva en las personas, entendida como deseo de mejorar y superarse a uno mismo.

Autodominio

Autodisciplina tanto en el terreno afectivo, no dejarse llevar por un arrebató de euforia o mal genio, como en la capacidad de auto organización, dominarse a uno mismo.

Interés

Estar siempre orientado hacia la tarea a juzgar.

Don de gentes

Capacidad para establecer relaciones cálidas y afectuosas con los demás.

Colaboración

Capacidad para el trabajo en equipo. Debemos sentirnos parte de un sistema en el que todos trabajamos para conseguir un único objetivo. Esto desarrollará nuestra capacidad de colaboración con los compañeros y facilitará nuestra eficacia.

Enfoque positivo

Ver el vaso medio lleno, o la capacidad para ver la parte positiva de las cosas; ser capaz de auto motivarse y de impulsar a otros.

Observación

Habilidad para captar o fijarse en los pequeños detalles.

Habilidad analítica

Ser capaz de descomponer un problema en partes, analizar cada una de ellas y dar una solución global.

Imaginación

Capacidad para generar ideas y ofrecer alternativas.

Recursos

Ingenio y habilidad para salir airoso de las situaciones comprometidas.

Aspecto externo

Es necesario cuidar el aspecto personal, dar una buena imagen.

6. COMPORTAMIENTO EN LA RAMPA

Los auxiliares deben colocarse en la parte externa de la rampa, cuando un participante se disponga a subirla. El juez de BR seguirá al deportista por detrás mientras la sube por si se cae hacia atrás (excepto en la categoría WS2 que la suba de espaldas) y el juez BB se colocará en la parte interna de la misma. Mientras el deportista está en la rampa, los auxiliares y el juez BB deberán seguirle por los laterales hasta que éste acabe de bajarla.

Cuando se trate de un participante de la WS3 no se necesitarán auxiliares de rampa. Cada vez que el participante de la WS3 toque la rampa al bordearla, se marcará una penalización de 3 segundos por rueda que toque.

Sólo se ha de coger al deportista cuando inminentemente se está cayendo.

En el caso de que el deportista se caiga de la rampa, hay que reaccionar rápido, intentado evitar que se golpee contra el suelo. No basta con “coger” la silla por los mangos, sino que hay que obstaculizar la caída del deportista con los brazos y con el cuerpo si hace falta.

7. CONFECCIÓN DE ACTAS

Ver Actas en anexo. Estas actas en los Campeonatos nos la tienen que dar rellenas con nombre, dorsal, categoría, competición,... por Secretaría Técnica y nosotros comprobar que está todo correcto y que el acta corresponde al deportista que va realizar la prueba.

Debemos ser cuidadosos a la hora de rellenar el acta con penalizaciones, tiempo y resto de datos, para que no haya dificultades de interpretación. Y repasarla para no dejar nada sin rellenar (firmas, descalificaciones y su causa, tiempos, tipo de recorrido variable utilizado...).

8. MATERIAL A UTILIZAR

Mínimo imprescindible

- 16 pivotes blancos y 12 pivotes rojos.
- Una rampa con las características descritas en el reglamento.
- 4 banderines blancos y 8 rojos para introducir en los pivotes.
- 4 banderines blancos y 4 rojos para los jueces.
- 1 o 2 metros de 20 m. de longitud máxima.
- 1 o 2 metros de 5 m. de longitud máxima.
- 120 m de cinta adhesiva, aprox. Tipo de cinta: 4 cm/2 cm de ancho, color variable según el tipo de pista utilizada, con el objetivo de que ésta agarre bien, no dañe la pista y el contraste cromático sea el correcto.
- 7 cronómetros.
- 1 mesa para Secretaría Técnica, 1 mesa para Jueces y 4 sillas.

Material complementario

- Una balanza para pesar el material
- 2 cuadrados de marquetería de 1,075 metros de lado
- 2 cuadrados de marquetería de 1,50 metros de lado
- 1 rectángulo de marquetería de 1 m x 10 cm.
- 1 rectángulo de marquetería de 1,22 m x 10 cm.
- 2 cuadrados de marquetería de 10 cm de lado para el zig-zag.
- 1 rectángulo de 1,35 x 10 cm.
- Una mopa, que permita limpiar de polvo todo el recorrido con rapidez y comodidad, antes de que cada deportista salga a competir.

- 135 m de valla
- Una mesa y varias sillas para la secretaria del campeonato.
- Megafonía.
- Ordenador.
- Impresora.
- Dos videocámaras.