

PRUEBA DE ACCESO A TÉCNICO DEPORTIVO NIVEL 1

Información general:

- Imprescindible superarla para poder acceder al curso.
- Consta de dos subpruebas; 1-Prueba de juego, 2- Lanzamiento de pelota. Si no se supera alguna de las dos subpruebas, la prueba de acceso es **no apta**.
- Se realiza en parejas por orden alfabético, uno de ellos realiza la prueba de juego y el otro le lanza las pelotas para que pueda realizar los golpes. Después cambian la función.
- En la subprueba de juego se valorará la técnica del jugador en la ejecución de los golpes y el control de la pelota a una zona marcada en el campo contrario. La técnica tendrá una puntuación de 0 a 10 en cada golpe, superando la prueba con una media de **5**. El control se valorará de 0 a 3, contando cada golpe que entre en la zona adecuada. En el total de todos los golpes tendrá que superar un **50%** de aciertos.
- En la subprueba de lanzamiento de pelota se valorará los lanzados de forma adecuada para que el jugador pueda realizar el golpe de manera cómoda. El lanzamiento de pelota se supera si no se llega a errar **21** de los 42 lanzamientos que hay realizar.

Información específica:

– Prueba de juego:

Se ejecutan 3 golpes planos de cada uno y en este orden;
1- Servicio lado derecha. 2- Servicio lado revés. 3- Derecha.
4- Revés. 5- Globo (a elegir derecha o revés). 6- Volea de derecha. 7- Volea de revés. 8- Remate. 9- Pared de fondo de derecha. 10- Pared lateral de revés. 11- Doble pared lateral-fondo (abre) de derecha. 12- Doble pared fondo-lateral de derecha (cierra). 13- Pared fondo de revés. 14- Pared lateral de revés. 15- Doble pared lateral-fondo (abre) de revés. 16- Doble pared fondo-lateral (cierra) de revés. En total son 48 ejecuciones de golpes. (Ver plantilla adjunta).

En cuanto a la técnica se valorará de 0 a 10 en base a las fases del golpe; posición de espera, preparación del golpe, avance a la pelota, impacto, acompañamiento y terminación.

Los golpes que se ejecuten con efectos deben ser al igual que los planos adecuados a la técnica.

Los giros en dobles paredes no son valorados.

En cuanto al control de pelota se valorará los acertados en una zona delimitada por conos de la siguiente manera; desde el principio de la pared lateral, donde se encuentra el "pico o quicio", se marca una línea de conos hasta el otro "pico". Todas las ejecuciones, salvo el servicio, deben ser reglamentariamente válidas botando detrás de los conos. El servicio no es necesario que bote detrás de los conos, pero si debe ser válido en cuanto al reglamento.

El jugador debe intentar golpear la pelota en todo momento, salvo que el lanzador haga un lanzamiento demasiado complicado (será indicado por el examinador).

– Prueba de lanzamiento de pelota:

El lanzador ejecuta 42 lanzamientos de los 48 golpes que realiza el jugador (se restan los 6 servicios).

El lanzamiento debe realizarse de manera adecuada para que el jugador pueda realizar el golpe.

Si el lanzador de los tres lanzamientos que debe hacer al jugador falla alguno, tendrá que seguir lanzando hasta que el jugador pueda terminar sus tres golpes, pero al lanzador sólo le contarán los tres primeros.

Si en algún momento el examinador indica la palabra "repetición", quiere decir que ni el lanzamiento ni la ejecución del golpe se tiene en cuenta. Puede ocurrir cuando se lanza cualquier pared, el lanzador acierta con la pared pero el jugador no puede realizar el golpe

Se recomienda cuando se esta de jugador intentar golpear todos los lanzamientos del lanzador, ya que el examinador valorará también el juego de pies y la coordinación de movimientos. Eso sí, no intentar golpear pelotas imposibles.

Una vez que el jugador impacte la pelota el golpe se cuenta y valora. Si el jugador hace el intento de avanzar a por la pelota y se para, no es valorado, siempre y cuando el examinador considere que el lanzamiento no es adecuado.

Información administrativa:

- Día de la prueba: 2 de septiembre en horario de 17:00 a 22:00 horas.
- Reserva de plaza por teléfono en la federación.
- Precio: 40 euros, descontables del precio del curso si se supera la prueba. En caso contrario se pierde la cantidad abonada.
- Imprescindible descargar hoja de solicitud, hacer el abono en el número de cuenta indicado, y remitir toda la información por fax o mail a la federación.



PRUEBA DE ACCESO (JUEGO Y LANZAMIENTO)

Nombre:

Fecha y lugar:

LANZAMIENTO							
GOLPES	TÉCNICA			CONTROL			
SAQUE LADO DERECHO	10			3			
SAQUE LADO IZQUIERDO	10			3			
DERECHA	10			3			
REVÉS	10			3			
GLOBO	10			3			
VOLEA DERECHA	10			3			
VOLEA REVÉS	10			3			
REMATE	10			3			
FONDO DERECHA	10			3			
LATERAL DERECHA	10			3			
DOBLE L-F DERECHA	10			3			
DOBLE F-L DERECHA	10			3			
FONDO REVÉS	10			3			
LATERAL REVÉS	10			3			
DOBLE L-F REVÉS	10			3			
DOBLE F-L REVÉS	10			3			
PUNTUACIÓN PARCIAL		MÍNIMO DE 80 PUNTOS			MÍNIMO 24 ACIERTOS		
PUNTUACIÓN TOTAL		MÍNIMO DE 104 PUNTOS					