



E = 1/10

VII. 2. LANZAMIENTO DEL BALÓN DE  
SALVAMENTO

Naturaleza de la prueba

Lanzamiento del balón de salvamento con cuerda de 35 metros.

Material

Balón de salvamento dentro de una red. El balón será esférico y estará hecho con una superficie externa de material sintético; dando una circunferencia de 75 a 78 centímetros; su peso será de 600 a 650 gramos, y se inflará a una presión de aire tal que cuando se haga caer sobre un piso de madera sólida o sobre la superficie del terreno de juego desde una altura aproximada de 1'80 metros, medida hasta el borde inferior del balón, botará hasta una altura medida hasta el borde superior del balón, de no menos de 1'20 metros ni más de 1'40 metros.

Cuerda de 35 metros, de 6 milímetros de diámetro, de cáñamo, nylon o similar, la cual debe quedar en la superficie del agua a ser posible.

La longitud de la red: 60 centímetros máximo.

La malla: 6 centímetros x 6 centímetros.

La cuerda de la malla: 2 milímetros de diámetro.

El "sector de tiro" está delimitado por dos corcheras paralelas, distantes entre sí 2,50 metros, y colocadas en el agua perpendicularmente al borde de lanzamiento. El sector de tiro debe tener como mínimo 25 metros de longitud. Para medir los lanzamientos es necesario una cinta métrica graduada en centímetros, situada sobre el borde en sentido longitudinal al sector de tiro. Una caña rígida para medir la distancia correspondiente a cada tiro válido. En caso de existir un aparato para medir, una vez aprobado por el Comité Técnico, se le

.../...

Los lanzamientos serán señalizados:

Lanzamiento válido = Bandera BLANCA.

Lanzamiento nulo = Bandera ROJA.

Zona de lanzamiento:

Está delimitada por un zócalo, reborde o pestaña, de 2,5 metros de ancho por 2 metros de largo, medidas interiores. Este zócalo tendrá una altura de 4 centímetros y un ancho máximo de 4 centímetros.

#### Comienzo de la prueba

Cuando el participante esté preparado, debe situarse en la zona de lanzamiento y, una vez inmóvil, decir "preparado". Es entonces cuando el Juez debe dar la señal sonora de comienzo de la prueba.

#### Prueba

El participante dispone de 3 lanzamientos máximo, que debe efectuar en el tiempo límite de 1'40". El balón debe estar preparado previamente por el participante, que efectúa por sí mismo el enrollado obligatorio de la cuerda. La cuerda deberá estar sostenida con una mano mientras que con la otra sujetará el balón libremente para efectuar los lanzamientos. El participante puede atarse la cuerda a la muñeca o antebrazo. No está permitido golpear el balón con el pie, ni efectuar el lanzamiento con la cuerda depositada en el suelo. Está prohibido utilizar aparatos

.../...

que produzcan un alargamiento del brazo del lanzador; que faciliten el enrollamiento de la cuerda que se ha de lanzar, o bien su sujeción, o que aporten ventajas de cualquier tipo al lanzamiento.

El lanzamiento debe ser efectuado libremente.

En ningún momento, y hasta que el balón haya sido proyectado, puede el participante girar de modo que realice un movimiento de rotación completo sobre sí mismo para tomar impulso.

También está prohibido sobrepasar o pisar el borde del zócalo, e igualmente que alguna de las partes del cuerpo se apoye fuera de la zona del lanzamiento.

Durante el tiempo de los lanzamientos, 1'40", el participante no puede ser ayudado por otras personas.

Efectuado el primer lanzamiento, el Juez mide la distancia, la cual es tomada en el momento en que el balón toca el agua en el punto exterior del mismo más próximo al borde de lanzamiento. Durante este tiempo, el participante recoge el balón, enrolla la cuerda y efectúa el segundo tiro, y después el tercero, dentro del límite de tiempo establecido.

Validez de los lanzamientos:

- a) Todo tiro que caiga entre o sobre las corcheras, incluso rozándolas, es declarado válido, aunque después el balón salga del sector de lanzamiento.
- b) Por el contrario, todo tiro que caiga fuera de las corcheras es declarado nulo, incluso aunque después de su caída el balón entre en el sector o toque una de las corcheras, bien por deslizamiento o bien por rebote.

- .... / ....
- c) El tiro es declarado nulo si el participante gira sobre sí mismo completamente o bien pisa o sobrepasa los límites de la zona de lanzamiento, antes de que el balón toque el agua en cada tiro.

### Cronometraje

La duración total de ejecución es juzgada en el instante en que el balón toca el agua por tercera vez.

En el momento del tiempo limitado de 1'40", el cronómetro se para y el participante es juzgado por el lanzamiento o los lanzamientos realizados en el tiempo límite establecido.

El tiempo es tomado por un Cronometrador que pone su cronómetro en marcha a la señal sonora de comienzo de la prueba, y lo para, bien cuando el balón toca el agua por tercera vez sin que el tiempo de 1'40" haya sido alcanzado, o bien a la señal sonora cuando el tiempo es alcanzado antes de la tercera caída del balón. Si en el momento del tiempo límite de 1'40" el balón ha sido soltado de la mano y se encuentre en el aire, este lanzamiento será válido, correspondiéndole el tiempo límite de 1'40". Un Cronometrador suplente pone su cronómetro en marcha a la señal sonora de comienzo de la prueba, para el caso en que el cronómetro del primer Cronometrador no funcionara. Solamente en este caso, el tiempo registrado por el Cronometrador suplente sería el tiempo oficial.

Todo incidente técnico se considerará en su duración como "tiempo muerto", según decisión del Juez de la prueba.

El participante no podrá desplazarse fuera del área de lanzamiento antes de que el último tiro toque el agua. El Juez deberá desplazarse al lugar del incidente para resolverlo, y una vez resuelto, volverá a situar el balón en el mismo lugar

.../...

del incidente, advertirá al participante y, a la señal sonora, volverá a poner el cronómetro en marcha y la prueba continuará.

#### Penalizaciones

Cada vez que el participante salga de la zona de lanzamiento antes de terminar la prueba:

10 puntos.

#### Clasificación

Por el lanzamiento válido más largo.

En caso de igualdad, por el segundo lanzamiento válido más largo.

Si la igualdad persiste, por el tercer lanzamiento válido más largo.

Si la igualdad continúa, se tendrá en cuenta el tiempo de ejecución (el más corto).

Resultado mínimo: 0 puntos.

---