

**COLECCIÓN DE JUEGOS
TRADICIONALES
TIRO CON HONDA**



Autor

Borja Fermín del Barrio

Año 2011



Índice

1. Origen e historia del juego
2. Descripción del material
3. Tipos de hondas y reglas
 - 3.1 Honda integral de pie
 - 3.2 Honda integral de fibra vegetal
 - 3.3 Honda de cuerda anudada
 - 3.4 Honda mixta
 - 3.5 Honda de bolsa entera
 - 3.6 Honda de bolsa perforada
 - 3.7 Honda de bolsa mixta
 - 3.8 Honda de lazo
4. Modalidades y aprendizaje.
 - 4.1 La honda en la actualidad. Baleares.
5. Referencias bibliográficas
 - 5.1 Índice bibliográfico
 - 5.2 Anexo de imágenes



1 ORIGEN E HISTORIA DE LA HONDA

La honda es una de las armas más antiguas de la Humanidad. Consiste básicamente en dos cuerdas o correas en cuyos extremos se sujeta un receptáculo flexible para el proyectil. Agarrado el artilugio por los otros dos extremos opuestos, se voltea de manera que el proyectil adquiera velocidad y después se suelta una de las cuerdas para liberarlo, alcanzando éste gran distancia y poder de impacto. Los materiales empleados en su construcción son muy diversos, tradicionalmente cuero, fibras textiles, tendones, crin, etc. Los proyectiles pueden ser piedras naturales redondeadas, o labradas con bastante precisión, arcilla cocida o secada al sol, plomo moldeado, etc.

En algunas lenguas, y en el contexto de usos de entretenimiento y juegos infantiles, se emplea equivocadamente el término honda para designar al familiar tirachinas resortera. Sin embargo éste último es un instrumento de relativa reciente aparición, ligado al uso del caucho.



Figura nº 1



El origen de la honda se remonta a los tiempos prehistóricos, quizás al final del Paleolítico, en el que se usaría exclusivamente como arma de caza. Pero las evidencias arqueológicas de su existencia corresponden ya a la época del Neolítico, cuando aparecen en el área de Oriente Próximo grandes cantidades de proyectiles de arcilla cocida, asociados a usos bélicos.

En épocas clásicas, además del famoso uso de David contra Goliat, la honda fue usada por griegos, cartagineses, romanos, etc. Fueron famosos en todo el orbe antiguo los honderos baleares, que eran contratados como mercenarios por los diferentes ejércitos de la Antigüedad. Eran entrenados desde la infancia en la destreza con la honda y llevaban tres tipos de distinta longitud, según la distancia de lanzamiento. Se decía que su precisión y potencia no tenían parangón. El uso de proyectiles de plomo, inventado por los griegos, haría de la honda un arma temible, más incluso que el arco dada su mayor potencia de impacto y alcance; a esto se unía el pequeño tamaño de los proyectiles, que eran capaces de penetrar en el cuerpo a la manera de una bala, y lo mismo que ella eran invisibles por el aire. Como arma de guerra, la honda se utilizaría todavía durante toda la Edad Media, llegando a convivir incluso con los primitivos cañones. Como herramienta asociada al pastoreo la honda se usaría desde el Neolítico hasta nuestros días.

La honda es una de las armas más antiguas de la Humanidad. Su origen se remonta a los tiempos prehistóricos, quizás al Paleolítico, en el que se usaría exclusivamente como arma de caza. Correspondiendo ya a la época del Neolítico, se han encontrado en el



área de Oriente Próximo grandes cantidades de proyectiles de arcilla cocida, asociados a usos bélicos.

En épocas clásicas, la honda fue usada por griegos, cartagineses, romanos, etc. Fueron famosos en todo el orbe antiguo los honderos baleares, que eran contratados como mercenarios por los diferentes ejércitos de la Antigüedad. Eran entrenados desde la infancia en la destreza con la honda y llevaban tres tipos de distinta longitud, según la distancia de lanzamiento. Se decía que su precisión y potencia no tenían parangón. El uso de proyectiles de plomo, inventado por los griegos, haría de la honda un arma temible, más incluso que el arco dada su mayor potencia de impacto y alcance; a esto se unía el pequeño tamaño de los proyectiles que eran capaces de penetrar en el cuerpo a la manera de una bala, y lo mismo que ella eran invisibles por el aire. Como arma de guerra, la honda se utilizaría todavía durante toda la Edad Media, llegando a convivir incluso con los primitivos cañones. Como herramienta asociada al pastoreo la honda se usaría desde el Neolítico hasta nuestros días.

En la actualidad su uso se restringe a algunos países de economías primitivas, donde el pastoreo juega todavía un cierto papel, como Perú, Tíbet, etc. En España la honda está a punto de sumirse en el olvido total, salvo en Baleares, donde pervive como deporte autóctono

2 DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

El movimiento de lanzamiento generalmente empleado es el volteo o giro, que puede ser realizado en diferentes planos o posiciones; es el



lanzamiento más eficaz y enérgico y el tradicionalmente empleado en todos los lugares y épocas; pero puede utilizarse para lanzar un simple movimiento desde atrás hacia delante, bien por encima de la cabeza o desde abajo hacia arriba con una cierta inclinación.

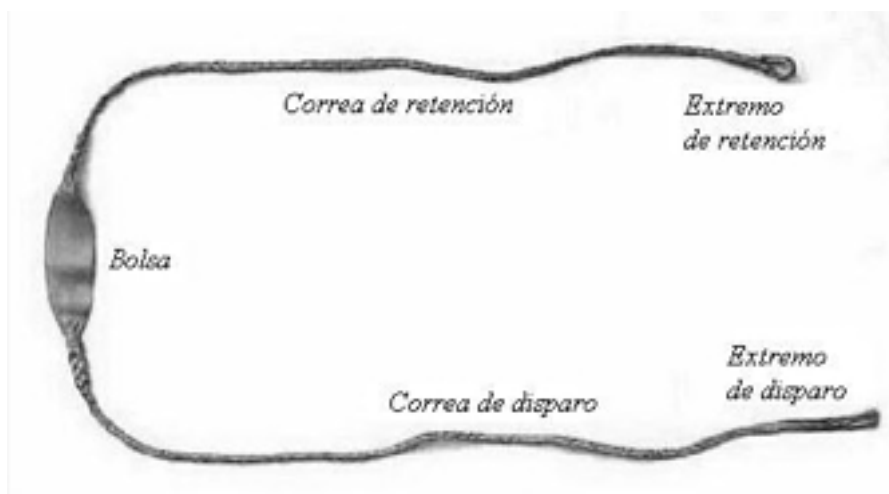


Figura nº 2

Terminología:

La bolsa puede estar formada por cualquier material o disposición capaz de albergar y adherirse al proyectil, de manera que éste no deslice fuera de ella durante el volteo (en adelante llamaremos "volteo" al movimiento de propulsión de la honda, cualquiera que sea éste). Materiales típicos son el cuero, el tejido de diferentes fibras vegetales, etc. Formas tradicionales son el óvalo o ensanche entero, es decir de superficie continua, y los cordones de sujeción, que suministran al proyectil varios apoyos donde descansar en equilibrio. La correa de retención es la que permanece sujeta en el disparo. El extremo de retención de la misma puede adoptar diferentes formas.



La más común es en anillo, adaptándose a un dedo, generalmente el dedo medio. También puede terminar en pulsera, para sujeción a la muñeca, o incluso terminar en seco, esto es, carecer de una terminación especial, enrollándose simplemente a un dedo, a la mano o a la muñeca.

La correa de disparo es la que se suelta en el lanzamiento. El extremo de disparo puede ser también diverso. Es muy común el extremo en borla, de cierta longitud y que se sujeta cómodamente agarrándolo con toda la mano. A veces el extremo es también en seco, prolongándose igual que en el caso anterior más que el extremo de retención, con objeto de un buen agarre. Un caso mixto es cuando la terminación en seco se prolonga en una pequeña borla, cuya única misión es producir un característico restallido en el disparo, similar al que produce el extremo en borla convencional.

Otra disposición muy eficaz del extremo de disparo es en botón, especialmente útil y precisa cuando se emplean correas poco gruesas; puede consistir, en el caso de las correas más finas, en un simple nudo o longaniza; en el caso de correas de grosor medio consiste en un engrosamiento progresivo del cordón, a manera de pequeña perilla. Estas disposiciones en botón proporcionan un buen agarre durante el volteo y una liberación suave y muy precisa en el disparo. Los extremos de disparo en botón, nudo, etc., se sujetan generalmente entre el dedo índice y pulgar.

Las correas pueden estar hechas de cualquier material flexible, como



piel, trenza de fibras vegetales, etc.

El proyectil puede consistir en diferentes objetos, según el tipo de impacto deseado sobre el objetivo. A veces se busca conseguir impactos potentes, destructivos, y se emplearán gruesas piedras. Otras veces se buscan efectos similares a los de una bala de arma de fuego, y se emplearán proyectiles de plomo, de alta velocidad e invisibles. También el alcance requerido condicionará el tipo de proyectil a emplear.

3 TIPOS DE HONDAS Y PROYECTILES

El diseño básico de la honda y la técnica de lanzamiento no han cambiado casi a lo largo de los tiempos, dada la sencillez del arma y la adquisición casi desde el inicio del diseño y manejo óptimos. Las mayores variaciones que se observan entre diferentes ejemplares corresponden sobre todo a hondas de tipo ceremonial y folklórico, no de uso práctico.

Las hondas se construirán con dos tipos de material: piel y fibra vegetal o artificial. La piel la emplearemos tanto para la bolsa como para las correas. La fibra también para ambas partes. La fibra animal, como lana, alpaca, etc., que son unos materiales excelentes, precisan una elaboración más complicada y paciente, conocimientos de técnicas de tejido, etc., que se salen del alcance de este manual.

Amantes del tejido de hondas tan hermosas como las andinas pueden consultar el libro especializado "The Sling Braiding of the Andes" de



Adele Cahlander.

El empleo de tendón, tripa o cerdas, a pesar de proporcionar unas cualidades excelentes de solidez y duración, dado lo complicado de su adquisición y empleo, tampoco se considerarán aquí.

La clasificación de las hondas a emplear, en base a sus materiales es la siguiente:

- Integral de piel.
 - . De una sola pieza.
 - . De tres piezas unidas.
 - . De piel trenzada.
- Integral de fibra vegetal.
 - . Tejida en una sola pieza.
 - . De cuerda anudada.
- Mixta, bolsa de piel y correas de fibra natural o artificial

Por el diseño de la bolsa podemos clasificarlas en:

- De bolsa entera
 - . Bolsa plana
 - . Bolsa en cazoleta
- De bolsa perforada
- De bolsa dividida
 - . Interna
 - . Externa
- De bolsa de cordones



- . De dos cordones
- . De tres cordones
- . De cuatro en cruz
- . De malla
- De bolsa en lazo

Por la forma de las correas:

- De correa redonda
- De correa plana
- De correa regular
- De correa creciente

Cada uno de estos tipos tiene sus peculiaridades que pueden incidir en el grado de complejidad de su fabricación, en sus cualidades de disparo, de sujeción, de solidez etc.

3.1.Honda integral de piel

La piel es un excelente material para la honda, dotado de una flexibilidad y resistencia adecuadas. Ya hemos visto la conveniencia de utilizar piel gruesa para los cordones, de manera que estos puedan ser estrechos, lo que les da unas características mejores de elasticidad a la torsión. Por el contrario, la bolsa debe ser de piel fina, lo que le proporciona una mayor flexibilidad y adaptación al proyectil. De aquí arranca la conveniencia de construir una bolsa de tres piezas, correas y bolsa separadas. Como inconveniente la necesidad de una



buena unión entre ambas. Dicha unión puede hacerse de diferentes formas, como el cosido, el encolado, el atado, o una combinación de ellos. Particularmente prefiero evitar la aguja, adoptando sujeciones más rápidas y sencillas de hacer e igualmente eficaces, como es una combinación de atado y encolado, que se describirá en el capítulo "Construcción de Hondas".

Es importante que la unión no estorbe el deslizamiento del proyectil en el momento de disparo. Esta honda, aunque puede utilizar cualquier tipo de proyectil, es especialmente adecuada para el lanzamiento de proyectil de plomo, con un diseño pequeño de la bolsa. La honda más sencilla y rápida de hacer es sin duda la integral de piel de una sola pieza.

Simplemente debemos disponer de una tira de piel lo suficientemente larga y del ancho de la bolsa, para recortar directamente la honda sobre ella. Sin embargo la ventaja de su sencillez se contrarresta con unas características regulares, como hemos visto, pues hay que tratar de compaginar la delgadez de la bolsa con la estrechez de las correas. Será preciso llegar a un compromiso, del que saldrán sin duda unas correas planas, más o menos anchas. Este tipo de honda se ha empleado en la antigüedad por los romanos, para lanzar grandes piedras en los asedios a fortalezas, donde ni el alcance ni la precisión extrema eran vitales. También se usaron, todavía, en el ejército español del siglo XV, siendo la honda una simple correa ancha en la que el proyectil se mantenía en equilibrio.

Similar era la honda romana, como vemos en este relieve de la



Columna Trajana, aunque posiblemente más corta para facilitar su uso en formaciones cerradas. Como vemos esta honda está enormemente simplificada, careciendo de bolsa propiamente dicha, y formándose esta por un ensanche progresivo de la tira de piel.

3.2 Honda integral de fibra vegetal

Es el tipo de honda más usada a lo largo de todos los tiempos y en casi todos los lugares. Sus características son extraordinarias pero tiene la contrapartida de precisar, en general, una cuidada y paciente elaboración, así como conocimientos de la técnica del tejido y trenzado. Está perfectamente adaptada para lanzar grandes proyectiles de piedra y se presta a multitud de diseños. Gran

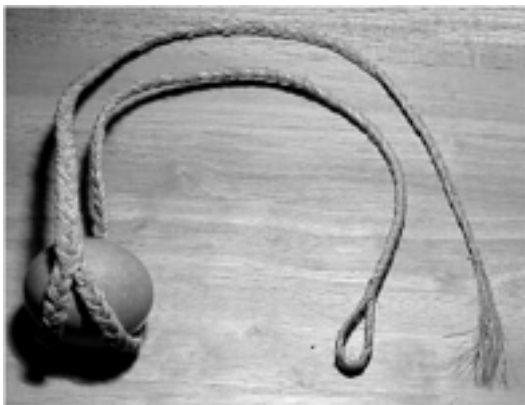


Figura 3

variedad de fibras vegetales pueden ser usadas, siendo las más comunes el cáñamo y el esparto. Lo más práctico es utilizar cuerda fina para realizar el tejido de la bolsa y el trenzado de las correas; en otros diseños que utilizan solamente trenza para correas y bolsa, puede emplearse directamente la fibra natural, sin elaborarla (Honda menorquina, tejida directamente en fibra natural).



3.3 Honda de cuerda anudada

Es una simplificación máxima del diseño de una honda de fibra. Se utiliza una cuerda de fibra, natural o artificial, y mediante anudado o atadura se construye una bolsa de cordones (se verán más adelante los diseños; uno es el de la fig. anterior). Aunque sus características no son óptimas, es un recurso de emergencia que sin embargo puede dar muy buenos resultados.

3.4 Honda mixta

Es la de construcción más práctica, pues conjuga la sencillez de construcción con unas cualidades excepcionales. La bolsa se hará en piel flexible y para las correas se empleará cordón de fibra natural o artificial blanda, como algodón o polipropileno. La única labor a realizar cuidadosamente es la unión entre ambos elementos. Puede emplearse de manera general, con cualquier tipo de proyectil.

La ventaja de utilizar piel para la bolsa es la facilidad de construcción de variados diseños, aspecto este donde radica uno de los campos de experimentación y ensayo más personal del hondero. Veamos ahora diferentes tipos de hondas con diversos diseños de bolsa. Esta es la parte más diferenciadora, útil para establecer una clasificación.

3.5 Honda de bolsa entera

Naturalmente estamos hablando de bolsas de piel o tejido de fibra de una sola pieza, de superficie continua. La forma puede ser muy



variada, desde el óvalo casi circular hasta la banda ancha, siendo lo más común un óvalo alargado. Las bolsas en banda o las rómbicas son de superficie plana. La primera es adecuada para el lanzamiento de grandes piedras y la segunda además, con tamaño pequeño, puede usarse muy bien para lanzar proyectiles fusiformes de plomo.



Figura 4

La bolsa circular y la ovalar suelen ser cóncavas, en cazoleta, para un mejor alojamiento del proyectil. La manera de conseguir este ahuecamiento de la superficie es diversa. Puede realizarse por mojado del cuero y secado sobre una superficie esférica, bien apretada. Con el uso tiende a perder la concavidad, por lo que conviene reforzar su forma ribeteándola con tira de piel por detrás. Otro procedimiento es su construcción por piezas, como Honda mixta de piel y polipropileno.

3.6 Honda de bolsa perforada

Con objeto precisamente de dotar a la bolsa de una cierta concavidad y de una mejor adaptación al proyectil, es frecuente el uso de



perforaciones de diferentes formas y tamaños. Éste es también un campo muy personal y de experimentación por cada hondero. Una sola perforación, de regular tamaño, puede servir. La forma de ésta dependerá del tipo de proyectil a usar. Otras veces es útil emplear dos o tres perforaciones, e incluso múltiples agujeros en gran parte de la superficie, para dotar a la bolsa de una elasticidad y adaptación de que carece el cuero empleado. Pensemos en las hondas de cuero de una pieza en las que se quiera usar correas estrechas y por tanto deba emplearse cuero grueso.

3.7 Honda de bolsa dividida

Es un caso particular del anterior llevado al límite. La bolsa se divide en dos mitades que permiten una versatilidad total para alojar proyectiles de cualquier tamaño. Tanto estas como las anteriores son bolsas de piel. Un equivalente a estas en fibra las veremos en el grupo posterior de "bolsas de cordones".

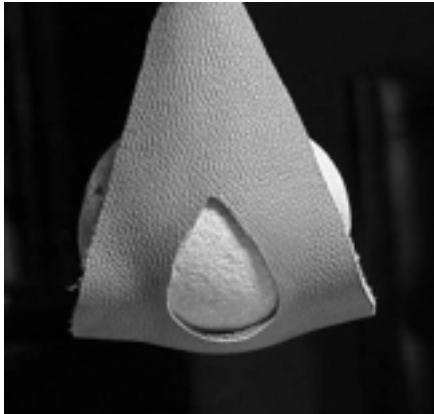


Figura 5

Otra ventaja de estas bolsas es que son abiertas, es decir, que liberan muy bien el proyectil en el disparo, no introduciendo derivas en la trayectoria. Véanse algunos diseños y la buena adaptación de un prototipo real.



Las anteriores son las que hemos llamado bolsas divididas internas. Si la bolsa se escinde exteriormente, se obtienen también diseños muy eficaces de cara a la sujeción de la piedra, si bien más elaborados de realizar pues requieren la fijación de dos tirantes en cada correa. Este diseño conjuga las cualidades de sujeción de las bolsas envolventes y las ventajas de liberación de las bolsas abiertas.

Honda de bolsa de cordones

Éstas son integrales de fibra vegetal. La trenza de las correas, al llegar a la altura correspondiente a la bolsa, se escinde en dos o más cordones dando una bolsa dividida, con las buenas características vistas anteriormente para este tipo de diseños. Lo normal es la división en dos cordones, aunque pueden utilizarse de tres o de cuatro; en este último caso, los dos interiores se unen por la mitad en forma de X. La utilización de más cordones tiene lugar en estructuras de malla. Dado que conviene evitar nudos y cualquier obstáculo al deslizamiento del proyectil, la división en cordones debe hacerse por trenzado, segregándolos de la trenza principal. La unión por cruce entre los diversos cordones debe hacerse también de la manera más plana posible, recurriendo al entretrenzado o cosido. Los diseños en malla resultan complicados de realizar y no compensa la buena adaptación que producen con su dificultad.



3.8 Honda de lazo

Es una honda simplificada al máximo, pues su bolsa consiste únicamente en un lazo que sujeta la piedra. Toda la honda en sí es una sola cuerda convencional que se ata de manera especial a la piedra para que en el disparo se afloje automáticamente y permita la liberación. Se usa para disparar proyectiles pequeños o medianos a media distancia. Su precisión y alcance, para su sencillez, son estupendos.



Figura nº 6

Disponiendo de una cuerda fina o bramante, en un instante puede montarse la honda de lazo, sin necesidad de ataduras adicionales ni ningún otro material. Hay varias maneras de montar el lazo, siendo la preferida del autor el lazo corredizo. Es un simple nudo corredizo hecho en medio de la cuerda; tirando por un extremo de la cuerda se aprieta; tirando por el otro se afloja. La correa de disparo es la que aprieta y la de retención la que afloja. Al soltar la correa de disparo y soportar la tensión la otra, el nudo se afloja liberando el proyectil. Se verá con más detalle su diseño en el capítulo "Construcción de Hondas".

Una última clasificación puede basarse en la forma de las correas. Por supuesto que en el caso de correas de cuero la única forma normalmente disponible es la plana, lo más estrecha posible y regular.



En el caso de trenza de fibra, sí se pueden utilizar varios diseños con ciertas características interesantes. El diseño más sencillo es el plano, de ancho regular. Es la trenza convencional que todos sabemos hacer, de tres o cuatro elementos. Dado que son preferibles anchos pequeños, emplearemos siempre la de tres elementos.

Hay que decir que a pesar de ser plana tiene un espesor considerable, por lo que sus cualidades son intermedias entre el cordón redondo y la banda de cuero. Es un diseño interesante porque atenúa la oscilación del proyectil en el volteo - descrita con anterioridad- debido a su inercia a la torsión; como contrapartida tiene esa misma rigidez e irregularidad para el volteo.

La trenza o cordón redondo y regular se puede hacer desde cuatro elementos en adelante, cuantos más mejor, con la contrapartida de su laboriosidad creciente. Tiene mejores cualidades que la plana para el volteo y si su grosor es suficiente, estabiliza bien la bolsa en el volteo.

Finalmente, la trenza creciente se convierte en el mejor diseño de correa posible, sobre todo si es redonda en el inicio y plana en la parte creciente hasta la bolsa. La parte inicial, la que sujeta la mano, al ser estrecha y redonda, tiene unas buenas cualidades de torsión, permitiendo un volteo ágil y regular. La parte creciente, que se ensancha y prolonga en la bolsa, le proporciona estabilidad y reduce su oscilación, haciendo más controlable la posición del proyectil en el disparo. Es un diseño algo más laborioso de hacer que la trenza



regular, pero no tanto que no pueda ser aprendido por cualquier persona.

4 MODALIDADES Y REGLAS

Aprender el manejo eficiente de la honda sin un método estructurado llevaría bastante tiempo de práctica. Los más famosos honderos de la antigüedad se ejercitaban en la práctica de la honda desde niños, pues aunque cualquiera puede lanzar una piedra con la honda en unas pocas sesiones de entrenamiento, el adquirir la extraordinaria precisión que puede alcanzarse con esta arma, llevaría sin duda años de práctica. Este método de aprendizaje se ha estructurado en diferentes etapas en secuencia, de complejidad creciente, necesarias cada una para el desarrollo de la siguiente. Una parte final tratará exclusivamente del perfeccionamiento del tiro y el desarrollo de la precisión.

Posición básica

Si careciéramos de criterios basados en la funcionalidad muscular y ósea del cuerpo humano, la sola observación de la iconografía de la antigüedad nos daría la pista de la postura correcta del tirador de honda.

La posición de los pies es también hacia el frente, como el cuerpo; incluso aquí el pie derecho apunta algo a la derecha debido al estilo peculiar de disparo, que se realiza de un solo movimiento, de atrás



hacia delante y por encima de la cabeza; inclina el cuerpo hacia atrás para coger impulso y el pie girado a la derecha soporta así mejor la carga del cuerpo.

En efecto, la movilidad del hombro es mayor en esta posición que en una frontal hacia el blanco, y la posibilidad de doblar la cintura a la derecha, así como desplazar la pierna en la misma dirección, proporcionan una trayectoria más amplia y un impulso mucho mayor. En la práctica la postura no se exagera tanto, girándose el cuerpo levemente hacia el blanco para no forzar tanto el giro de la cabeza. Sin embargo hay algunas técnicas de disparo, como es el de "punta" , que requiere la ejecución exacta de la postura de lado.

Las piernas se separan hasta la anchura de los hombros o algo más, para dotar de una buena base de apoyo y estabilidad al cuerpo en los movimientos de volteo y disparo.

Al efectuar el disparo puede inclinarse el cuerpo hacia atrás para coger más impulso, flexionando incluso la pierna atrasada; ello dependerá del estilo utilizado; normalmente es suficiente con desplazar el hombro y brazo hacia atrás para ampliar la trayectoria del volteo, lo que además proporciona más control del cuerpo en el disparo y en consecuencia más precisión; si lo que se trata por el contrario es de conseguir un poco más de alcance, puede realizarse la técnica dicha. En caso de perseguirse el máximo alcance, puede incluso acompañarse el disparo de un breve y decidido desplazamiento hacia delante.



Con independencia del estilo de lanzamiento que adoptemos, esta será siempre la posición de partida, en lo que se refiere a la colocación del cuerpo, pies y cabeza. La posición de los brazos será distinta según el estilo.

En adelante, y con objeto de evitar interpretaciones erróneas, nos referiremos a los espacios que rodean al hondero con los términos empleados anteriormente: "delante" y "detrás" se referencian sobre la visual del hondero, es decir sobre la línea del blanco;

"frente" y "espalda", se referencian sobre el cuerpo del hondero, es decir en una línea perpendicular a la anterior, dada la postura de lado del hondero.

Práctica del volteo

Refiriéndonos por "volteo", como ya dijimos anteriormente, a cualquier movimiento previo al disparo, vamos a realizar una serie de prácticas para conseguir una familiarización con este tipo de movimientos. Por el momento prescindiremos de efectuar ensayos de lanzamiento real, refrenando las ganas de disparar hasta que hayamos conseguido una buena habilidad y correcta ejecución de los diferentes movimientos.

Esta práctica puede realizarse en cualquier lugar, incluso en casa, y para ello podemos utilizar una honda atada. Esta se hace, como su mismo nombre indica, atando o sujetando el proyectil a la bolsa de la



honda; para ello podemos emplear cinta adhesiva, cuidando que la sujeción sea segura si no queremos causar algún destrozo serio en nuestro mobiliario. Sin embargo la solución más segura, que nos permitirá realizar volteos enérgicos e incluso simulación de lanzamientos completos, es la del proyectil atado. Este se construye fácilmente sobre un canto rodado de unos 100 gr., tallando un surco por su mitad con la ayuda de una amoladora o lima redonda estrecha. En dicho surco ataremos la cuerda por medio de nudo corredizo. Lo mejor es utilizar cuerda de fibra artificial flexible, más bien fina, rematando las puntas a la llama para que no se deshagan los nudos. Haremos un extremo de retención en lazo ajustado al dedo. La sujeción en la mano será con anilla en el dedo medio, pero pasando la cuerda por dentro de la mano sobre el dedo índice, sobre el que se sujeta con el pulgar. Tendremos así una buena sujeción, con excelente libertad de giro y control.

La cuerda no será excesivamente larga con objeto de poder practicar en un espacio reducido; bastará con la medida de nuestra mano al suelo, dejando colgar el brazo.

Con este artilugio u honda de casa la seguridad está garantizada, hasta tal punto que practicaremos tranquilamente delante de un espejo; cuanta más energía se ponga en su manejo, más se aprieta el nudo corredizo impidiendo que la piedra se suelte. La honda de casa deberá convertirse en un objeto de uso habitual, ritual, una herramienta de autoanálisis y perfeccionamiento de nuestro estilo. Su práctica continua y la realización de determinados ejercicios de



habilidad que ahora presentaremos, nos llevará a un virtuosismo en el manejo de la honda, a un encadenamiento de movimientos automático, a la posibilidad de cambiar sobre la marcha el estilo de lanzamiento, a disparar en condiciones difíciles, etc.

Comencemos por practicar el volteo vertical ,La postura de partida es la básica, como siempre, girando un poco el cuerpo hacia el blanco para estar más cómodos; el brazo con la honda colgará al lado de nuestro cuerpo, en posición de reposo. Impulsamos el brazo hacia delante -hacia el blanco- y arriba haciendo girar la honda en un plano alineado con el blanco. El brazo se doblará en ángulo recto, manteniendo el codo próximo al cuerpo y produciendo el volteo sólo con el movimiento de muñeca; el brazo permanece prácticamente inmóvil. La cuerda debe estar tensa en todo el volteo por efecto de la fuerza centrífuga: si no lo estuviera, volteemos con un poco más de energía. Nuestra atención debe estar siempre en la piedra, sintiendo su masa que tira de nuestra mano; la cuerda puede ignorarse; muñeca y piedra deben ser los objetos de nuestra atención en adelante.

Ahora practiquemos el volteo a diferentes velocidades, desde la más baja que podamos manteniendo la cuerda tensa, hasta la más rápida que seamos capaces sin perder el control del volteo con la muñeca; cambiemos de una a otra sucesivamente.

Ahora cambiaremos la posición del brazo, separándolo al frente (de nuestro cuerpo) todo lo posible y manteniendo la alineación del plano



de volteo; el brazo deberá estar horizontal respecto al suelo. Volvamos a la posición de partida, el codo al lado del cuerpo. Repitamos el ejercicio en movimiento de vaivén, desplazando progresivamente el brazo.

Ahora partiendo de la posición replegada, alejaremos el brazo hacia delante lo más posible, pero cuidando de mantener el brazo horizontal y la alineación del plano de volteo; ayudará adelantar el cuerpo, cargando el peso sobre la pierna izquierda. Luego haremos lo mismo hacia atrás, echando el cuerpo hacia atrás, sobre la pierna derecha.

Alternaremos en vaivén adelante y atrás, cuidando que no cambie el plano de volteo. Finalmente encadenaremos todos estos ejercicios en uno solo, continuo, que puede tener el siguiente orden: replegado, al frente, replegado, adelante, atrás, volver al principio.

Cuando se domine, repetirlo a alta velocidad. Este será el primer ejercicio de volteo, a practicar con cierta asiduidad. Nos proporcionará un buen juego de muñeca y nos ejercitará en la coordinación de movimientos.

El volteo horizontal será el segundo ejercicio básico. Partiremos de la misma postura que el anterior y levantaremos el brazo, doblado más o menos en ángulo recto, para imprimir a la honda un movimiento circular unos dedos por encima de la cabeza y bien horizontal. Giraremos sólo la muñeca, dejando al brazo que oscile a su aire ligeramente.



Ahora desplazaremos la muñeca hacia arriba, bien alta por encima de la cabeza, manteniendo el plano de volteo horizontal. Alternaremos abajo y arriba. Desde la posición baja de volteo, alejaremos el brazo de nosotros, frente a nuestro cuerpo, igual que en el ejercicio anterior; pero ahora no tan completamente ya que para mantener el plano de volteo horizontal es preciso que nuestro antebrazo permanezca vertical; el brazo quedará inclinado formando un ángulo abierto con el antebrazo. Practicaremos también el volteo adelantado y atrasado como en el primer ejercicio.

Encadenaremos los movimientos en este orden por ejemplo: replegado bajo, replegado alto, replegado bajo, al frente, replegado bajo, adelante, atrás, volver al principio. Cuando se haya conseguido la coordinación de movimientos repetiremos a alta velocidad. Este será el segundo ejercicio de volteo.

Vamos a practicar ahora el volteo inclinado, que como su nombre señala consiste en establecer el plano de volteo con una inclinación entre la del volteo vertical y horizontal. La muñeca permanecerá a la altura del hombro; el antebrazo perpendicular al plano de volteo como es lógico y el brazo formando ángulo recto con él, es decir algo inclinado hacia el suelo. Practicaremos las posiciones de volteo al frente, adelantado y atrasado, como en el volteo vertical. Es el tercer ejercicio de volteo.

Ahora practicaremos el encadenamiento entre los tres tipos de volteo. Usaremos en todos la posición normal o replegada. Partiremos del



volteo vertical; levantaremos un poco la mano y enlazaremos sin más complicaciones con el volteo inclinado; más alta la mano y más junta a la cabeza y estaremos volteando en horizontal. Algo más complicado es invertir el proceso. Por inercia el volteo horizontal tiende a mantenerse, aunque bajemos la mano; es necesario tirar con decisión de la piedra para abajo cuando está detrás de nosotros, para situarla ya en su sitio al comenzar el volteo inclinado; con un poco de práctica lo conseguiremos; igualmente haremos al pasar a volteo vertical.

Este ejercicio es sumamente útil pues nos permitirá cambiar de modalidad de volteo sobre la marcha, cuando así lo creamos conveniente; además nos enseña a graduar el ángulo del plano de volteo, que nunca suele ser exactamente uno de los tres, sino más o menos inclinado según la comodidad del hondero. Este es el cuarto ejercicio de volteo, último de los básicos.

Vamos a aprender dos ejercicios avanzados, que tienen importancia en sí para conseguir una buena coordinación y control de los movimientos de la honda y que además tienen una aplicación práctica en el encadenamiento de las posturas iniciales con el lanzamiento, como veremos más adelante. Estos ejercicios son los movimientos que hemos denominado paso de rosca y lazo. El movimiento en paso de rosca parte de la posición de reposo, el brazo extendido a un lado del cuerpo; lo separamos un poco al frente, de manera que la piedra quede a un palmo del suelo y empezamos a imprimirle un movimiento circular pequeño en sentido contrario al del reloj,



formando la cuerda una especie de cono al girar. Vamos levantando el brazo, ampliando la anchura del cono y haciendo describir a la piedra una espiral cada vez más ancha, hasta que el brazo está completamente estirado y horizontal, haciendo la piedra un círculo por debajo justo de nuestro brazo. La longitud de la cuerda fue elegida para que la piedra no nos toque, pero pasará casi rozando nuestro pecho, por lo que tendremos que mantener bien estirado el brazo. Enseguida pasamos el volteo por encima del brazo y de la cabeza a su posición normal. Desharemos el movimiento, reduciendo progresivamente la velocidad para que se vaya cerrando el círculo de la piedra, hasta llegar al punto de partida.

Este ejercicio nos proporciona un buen control de la velocidad de giro y la sensibilización al movimiento del proyectil, además del paso de la muñeca volteando hacia abajo, a volteando hacia arriba, manteniendo el sentido del giro.

El movimiento en lazo u ocho consiste en describir delante de nosotros dos bucles encadenados, uno a un lado y otro al otro, pero cambiando el sentido de giro. La mano oscila a un lado y otro siguiendo a la honda. Realmente el movimiento no tiene lugar en un plano horizontal al suelo, sino que la honda se mueve sobre una superficie periforme doble con unión por los vértices, quedando el cuerpo detrás de esta unión. El movimiento se inicia llevando el brazo derecho desde abajo hacia arriba y por delante del cuerpo hacia el costado izquierdo; luego se baja el brazo cerrando un primer bucle y se lleva el brazo hasta el costado derecho, de abajo hacia arriba



igualmente; se hace el segundo bucle desde arriba hacia abajo y volvemos al punto de partida, el brazo al frente. Realizaremos también el ejercicio invirtiendo el sentido de giro. Este ejercicio nos dará un perfecto control del movimiento de la honda mandada por el giro de muñeca.

Ambos ejercicios deben practicarse con dominio total y son indicativos de la habilidad conseguida en el manejo de la honda. Para facilitar el aprendizaje, en una primera fase, puede reducirse la longitud de la honda a la mitad, enrollándola sobre el dedo.



Figura 7

Práctica de lanzamiento

Recordemos, para un correcto entendimiento, que el lanzamiento se componía de volteo y disparo. La práctica del lanzamiento la comenzaremos también con la honda de casa.

Puede parecer un contrasentido practicar el lanzamiento sin disparar. Realmente lo único que podemos practicar con la honda de casa es el



"movimiento" completo del lanzamiento, el encadenamiento del volteo con el movimiento del disparo, pero no podremos simular adecuadamente el disparo en sí. Sin embargo utilizaremos un truco, que dependiendo de las dimensiones de nuestro espacio de práctica, nos permitirá acercarnos más o menos al disparo de poca potencia. Para simular un disparo, cambiaremos la cuerda de nuestra honda de casa por otra uno o dos palmos más larga. A la longitud de la antigua cuerda, haremos uno o varios nudos para sujeción. Por ahí sujetaremos la cuerda entre pulgar e índice, dejando en el dedo medio el lazo de retención como al principio. El bucle formado puede dejarse fuera de la mano para que no se enganche con los dedos. Estamos simulando una honda de dos cuerdas con una sola. Al soltar el nudo en el disparo, la honda desplegará toda su longitud, simulando el efecto de liberación del proyectil. Habrá que prestar cuidado a la trayectoria de la piedra, pues al frenarse bruscamente, derivará hacia la izquierda, o hacia arriba, dependiendo del tipo de volteo, pudiendo golpear muebles o a nosotros mismos.

Practicaremos con un impulso suave al principio para aumentarlo discretamente según se domine el movimiento. No se trata de conseguir potencia, sino de aprender el movimiento, que es el mismo para disparos suaves que enérgicos.

Para no sobrecargar de técnicas al principiante en esta primera fase del aprendizaje, practicaremos de momento con las técnicas simples, sin tratar de la depuración de los estilos ni de las variantes, como las ya citadas de disparo en plano vertical, y con prolongación recta de la



trayectoria, asociadas al volteo horizontal. Lo más eficaz será volver a ellas una vez dominado este tipo de lanzamiento en las prácticas de campo; será entonces el momento de empezar a ensayarlas con la honda de casa. Hay que señalar que la honda de casa es de utilidad no sólo en el aprendizaje inicial, sino en cualquier momento para auto-observarse y corregir defectos. Comenzaremos con el lanzamiento en volteo vertical.

Voltearemos haciendo algunos giros, cuidando la alineación del plano con el hipotético objetivo; en el último giro, cuando la piedra está en lo alto, estiramos el brazo bien atrás y abajo para coger impulso y disparamos desde esa posición hacia el objetivo; el punto de máximo impulso a imprimir es cuando la piedra está más baja en su trayectoria hacia delante, que sería el momento de liberación de la correa de disparo (en nuestro caso de liberación del nudo de retención). No hay demasiado peligro de golpearse con este estilo, salvo que nos pasemos en la energía del disparo.

Practicaremos el encadenamiento de los movimientos, desde las posiciones de reposo y de espera, hasta que consigamos la ejecución de un movimiento único bien coordinado. Muy similar es la ejecución del lanzamiento en volteo horizontal. Para iniciar el disparo llevamos el brazo atrás, desarrollando un círculo más amplio que el de volteo y en el mismo plano. Cuando el brazo está perpendicular a la línea del objetivo es cuando el impulso a desarrollar será máximo, coincidiendo con la liberación; la mano (los dedos de la mano) estará mirando al objetivo y no hacia el suelo. En adelante, al referirnos a posiciones de



la mano, entenderemos posiciones de la parte anterior de la mano.

Deberá prestarse atención a la deriva a la izquierda de la piedra después del frenado. Practicaremos, igual que en el caso anterior, desde las posiciones de reposo y espera. Finalmente trataremos del lanzamiento en volteo inclinado. Este es quizás el más complicado de los tres, pues es preciso cambiar el plano inclinado de volteo al horizontal de disparo; dispararemos como norma a la altura del hombro, es decir en la posición en que se encuentra la mano que voltea. Igual que en los estilos anteriores estiraremos el brazo hacia atrás y desde allí abriremos el plano horizontal hacia adelante, con la mano mirando en esa dirección. Nótese que en el movimiento hacia atrás de la piedra, no hay que dejarla llegar demasiado abajo, sino cortar la trayectoria a la altura del hombro, para iniciar ahí el plano horizontal hacia delante. Ayudará para esta interrupción de la trayectoria el girar la mano un poco hacia arriba, para luego colocarla hacia delante, mirando al blanco. Practicaremos también el disparo desde puntos más bajos de la trayectoria. Completaremos la práctica igual que en los casos anteriores. Insistiremos en que la práctica reiterada de los ejercicios con la honda de casa tiene el objetivo de crear los necesarios automatismos para un desarrollo coordinado de los diversos movimientos, que luego se desarrollarán como un movimiento único y espontáneo que se desencadena en la posición de partida.



4.1 La honda en la actualidad. Baleares

Tirar con la honda. La honda es un arma, y como tal, su uso entraña un cierto riesgo, sobretodo cuando se emplea con manos inexpertas.

Medidas para limitar el riesgo:

- Practicar el tiro en zonas alejadas de la gente (200 metros)
- Inicialmente utilizar pelotas de tenis.
- Las personas que no estén tirando deberán protegerse (al menos las primeras veces).

Primer paso

Pasaremos el dedo índice por la anilla de la honda.



Figura nº 8



Segundo paso



Figura nº 9

Colocaremos la piedra, que deberá ser, mas o menos, redonda, del tamaño de un huevo.

La elección de la piedra y de su forma es muy importante, ya que a

la velocidad con ésta que sale despedida, el aire tiene mucha influencia sobre su trayectoria.

Tercer paso



Figura nº 10

Agarraremos el otro cabo de la honda tal como se ve en la fotografía. Con el dedo índice pasando por el interior de la anilla y agarrando el otro cabo de la honda con el pulgar.

Procuraremos que la honda quede bien equilibrada, que la piedra quede bien en el centro de ésta.



Cuarto paso



Posición de las piernas. Para los diestros: Avanzar el pie izquierdo y se mantendrá la espalda en paralelo a la zona de tiro. Para los zurdos: se avanzará el pie derecho y se mantendrá la espalda en paralelo a la zona de tiro.

Figura nº 11

Quinto paso

Con un pequeño impulso haremos rodar la honda por encima de la cabeza en el sentido de las agujas del reloj. La rotación tiene que hacerse con la mano y la muñeca (no se realizará el giro moviendo todo el brazo).

Sexto paso

Intentar mantener correctamente la postura de las piernas.

Procurar concentrarse en la dirección hacia donde deberá ir la piedra.



Septimo paso

Recordar que al principio es más importante tirar la piedra hacia un punto o una dirección determinada, no hay que pretender lanzarla a lo lejos.

Para apuntar correctamente es muy útil ayudarse de la otra mano, apuntando con ella hacia el punto deseado.

Octavo paso



Figura nº 12

Éste es el movimiento más complejo, el del lanzamiento. Se trata de lanzar, como si no tuviéramos una honda en las manos y soltar el cabo de la honda como si se tratara de lanzar una piedra con la mano.

Un buen movimiento es voltear el brazo por encima de la cabeza y hacerlo salir hacia el exterior, en un movimiento de arco. Este movimiento ayuda a tirar con mas energía y a su vez es el menos lesivo para la espalda.

En este paso se deberá de tener paciencia y probarlo bastantes veces.



Normativa de la federación balear

Modalidades: Se establecen dos modalidades, que se basan respectivamente en la habilidad y en la fuerza, son:

Puntería: Se trata de conseguir acertar mediante el lanzamiento de piedras (*) a una diana. Podrán considerarse las siguientes distancias, 15, 30, 45, 60, 90 pasos (el paso equivale a 65 cm.).

(*) En competiciones de promoción, escolares o similares, se podrá lanzar una pelota de tenis o parecida, en vez de piedra.

Distancia, Como su nombre indica se trata de enviar la piedra proyectada por la honda lo más lejos posible.

Forma de Tiro, podrán efectuarse los lanzamientos de cualquiera de las formas de volteo tradicionalmente admitidas (por encima de la cabeza, lateralmente, en diagonal, etc.) siempre que se voltee la piedra como mínimo dos veces antes de lanzarla. No será válido el acompañamiento de abajo arriba, dándole dirección, a la piedra con el brazo. En caso de duda sobre la ortodoxia de la forma de lanzamiento, el Juez-Árbitro decidirá al respecto.

Vestimenta, el hondero podrá utilizar cualquier tipo de vestimenta de uso normal, ya sea de calle o deportiva. El hondero deberá, si el Juez-Árbitro lo exige, al iniciarse la competición y durante el transcurso de la misma, portar en lugar visible, ya sea pecho o



espalda, el dorsal correspondiente, que deberá ser en todo momento visible.

El jurado. en toda competición de carácter oficial, la composición del Jurado será, como mínimo, la siguiente: Juez-Árbitro, Juez Principal y Juez-Secretario. En la modalidad de larga distancia habrá, además, un Juez de "Caída" o dos, si se considerara necesario. Sus funciones serán las siguientes:

Juez-Árbitro, será el máximo responsable de la competición, y sus decisiones serán inapelables. Dirigirá el concurso y será el que ratificará o variará las decisiones de los demás Jueces.

Será de su responsabilidad el comprobar el cumplimiento del Reglamento y el decidir cualquier cuestión técnica que pueda presentarse durante la competición y que, al parecer, no haya sido prevista en el Reglamento. Comprobará que las medidas del terreno, dianas, etc. así como hondas y piedras son reglamentarios.

Distribuirá a los restantes Jueces en sus cometidos.

Podrá excluir a cualquier participante por conducta incorrecta y debe decidir sobre el terreno cualquier decisión, cualquier objeción o reclamación que pueda presentársele, respecto a la forma de comportarse de un competidor.

Está facultado para cambiar el lugar de la competición si, a su juicio, existen circunstancias que aconsejen el cambio, el cual solamente se



verificará después de haber terminado una vuelta completa.

Podrá declarar nula una prueba o competición, hacerla celebrar de nuevo, bien el mismo día u otro que designe, si considera que han existido causas suficientes para variar la justicia del resultado de la misma.

El Juez Principal, dirigirá el orden de lanzamiento. Declarará Nulo, Fallido o Válido un lanzamiento, por medio de banderas de acuerdo con lo siguiente:

- Nulo: Bandera Roja en posición vertical.
- Fallido: Bandera Roja en posición horizontal.
- Impacto en cuadro: Bandera Blanca en posición horizontal.

Diana, bandera Blanca en posición vertical. Se colocará siempre en o detrás de la prolongación de la tabla o línea de lanzamiento, a la distancia que le permita vigilar de cerca las posibles infracciones del hondero.

Los demás jueces, aparte de desarrollar sus funciones propias vigilarán tanto las posibles infracciones como el impacto de la piedra. El Juez Principal, en caso de duda, establecerá consulta con el resto del Jurado, que tras la deliberación anunciará la decisión definitiva. En la modalidad de larga distancia todos los tiros válidos se señalarán como la Diana y posteriormente serán medidos.



Juez-Secretario, confeccionará el Acta Oficial de la Competición, según formato oficial federativo, anotando antes de comenzar los nombres completos de todos los participantes, por orden de inscripción, anotando además el nombre del Club a que pertenezca, o en su defecto el lugar de procedencia.

Pasará lista para comprobar la presencia de todos los inscritos y eliminará a todos los inscritos no presentes. Anotará en las Hojas de Resultados el veredicto correspondiente a cada tiro:

- Una letra N mayúscula, si el tiro es Nulo.
- Una letra F mayúscula, si el tiro es Fallido.
- La puntuación correspondiente a la distancia de tiro, según haya sido cuadro o diana, en este último caso rodeará la cifra con un círculo para mejor visualización.

La longitud del lanzamiento, en pruebas a distancia.

Relacionará los Jueces que hayan arbitrado la competición.

Por indicación del Juez-Árbitro anotará las posibles incidencias de la competición.

Al concluirse cada prueba de la competición, terminará de rellenar inmediatamente la Hoja de Resultados firmándola todos los jueces, y se dará a conocer el resultado a participantes y público.



Juez de Caída

Actuará solamente en la modalidad de "larga distancia". Se situará en uno de los bordes del sector de lanzamiento, debidamente protegido. Observará el lugar en donde se detiene la piedra, tras ser lanzada.

Si cae dentro del sector levantará Bandera Blanca y se situará en el lugar mencionado. Sostendrá el extremo de la cinta para la medición del lanzamiento.

Si la piedra cae fuera del sector levantará la Bandera Roja.

Campo de Tiro, la competición tendrá lugar en un campo de tierra, césped, etc., llano y libre de obstáculos, con una longitud mínima de acuerdo con la modalidad de competición.

Jaula de Protección, en uno de los extremos del campo, por su lado menor, se recomienda instalar una jaula, desde donde se efectuarán todos y cada uno de los lanzamientos de la competición. Dicha jaula servirá para la protección de los jueces y espectadores. El armazón será de material resistente. La rejilla se colocará de tal forma que no esté rígida y pueda absorber los impactos de las piedras, sin rebotar contra el hondero.

La jaula estará cubierta en toda su superficie, incluso la superior, con rejilla. En caso de no disponer la instalación de una jaula el Juez-Árbitro podrá autorizar otro tipo de protección, o bien, alejar de los



participantes y espectadores la línea de lanzamiento, como mínimo 10 metros.

Línea de Nulo

Se dispondrá de una tabla-contenedor de 10 cm de ancho, como mínimo, y de 3 cm de espesor con una longitud mínima de 2 m.

Irá provista de una bisagra en la mitad, para que pueda transportarse doblada.

Eje Central, En el eje central de la jaula se señalará una línea de idénticas características a la anterior, desde el borde interior de la jaula hasta la línea de nulo.

Diana,

Se colocará a la distancia prevista, de acuerdo con la modalidad de que se trate, en la prolongación del eje que pasa por el centro de la jaula. Se construirá a base de un cuadro de madera de 1,20 m de lado y 3 cm de espesor. Con centro en el cruce de las diagonales del cuadro se colocará un círculo de metal de 50 cm de \varnothing y 1 mm de espesor, como mínimo. Se separará con un tornillo-pasador dos centímetros de la tabla. El conjunto irá suspendido a 1,60 m de altura, desde el centro del mismo al nivel del terreno, por dos soportes de 1 m de longitud y 3 cm de \varnothing o 5x5 cm. Uno o dos tablones o listones, se colocarán en la parte posterior para asegurar la sustentación.



En todo caso, la diana deberá ofrecer garantías de estabilidad frente a los impactos de piedras de un peso igual o inferior a 250 gr.

Se colocará con la mayor verticalidad posible. En la modalidad "pelota", la diana podrá ser de tablero, con la diana pintada y ser sustentada mediante cuerdas o clavos.

Honda

Las hondas podrán ser confeccionadas con pita, esparto, estopa, lino, cáñamo, piel, pelo, lana, etc. o cualquier otro material de origen vegetal o animal, no siendo reglamentaria la utilización de hondas construidas en materiales de origen mineral, metálicos o no, ni tampoco construidas con materiales de origen sintético (plásticos o derivados).

No se establece limitación alguna en cuanto a la forma y tamaño, siempre que el artefacto a juicio del Juez-Árbitro, pueda ser considerado como lo que comúnmente se conoce como honda.

Su longitud máxima (doblada por la mitad) no será superior a 1 metro.

Piedras:

En todas las competiciones deberán utilizarse como proyectiles las piedras naturales, es decir, que no hayan sido sometidas a ningún proceso de fabricación artificial. Podrá utilizarse cualquier tipo de piedras, sin limitación alguna en cuanto a tamaño o forma,



excluyéndose aquellas que contuvieran minerales magnéticos.

La Organización de cada competición pondrá a disposición de los honderos una cesta de piedras, a poder ser de torrente, las cuales podrán ser utilizadas a discreción del hondero, que podrá lanzar también las propias. El hondero, a requerimiento del Juez-Árbitro, deberá mostrar y poner a disposición del Jurado las piedras que vaya a lanzar.

Si el Juez-Árbitro observa alguna anomalía en las piedras, podrá obligar al hondero a lanzar las ofrecidas por la Organización, y si se negar, le excluirá de la competición.

4.1.1. Desarrollo de la competición. Lanzamientos largos. Lanzamientos Nulos.

Orden de lanzamiento: Los participantes harán sus lanzamientos por orden de inscripción, en cada una de las vueltas. Cada concursante podrá efectuar 2 series de 2 tiros cada una. Los que logren algún impacto, dispondrán de un lanzamiento más de mejora. En determinadas competiciones, con autorización federativa, se podrán lanzar series de 5 tiros, sin derecho a mejora.

Ensayo de lanzamiento: En el terreno de la competición, cada hondero puede, si ello es posible, realizar un ensayo de lanzamiento en plan de prueba sin validez de puntuación, pero sólo uno. Estos ensayos se harán por orden de inscripción, bajo la supervisión de los



jueces. Una vez comenzada oficialmente la competición, no se permitirá ningún tipo de ensayo, ni en el terreno de tiro ni en sus alrededores.

Lanzamientos: Se lanzará desde el interior de la jaula reglamentaria, o detrás de la tabla de nulo, y se comenzará el lanzamiento desde una posición estacionaria, a indicación del Juez Principal.

Otras prendas: No se permitirá a los participantes el uso de guantes de protección, tampoco el uso de dispositivo alguno de cualquier clase que de alguna manera pueda servir de ayuda al lanzamiento.

El uso de vendas o esparadrapo en mano y muñeca será permitido siempre que sea en caso de necesidad para cubrir una herida abierta o corte. Las muñequeras están permitidas.

Nuevas incorporaciones: Una vez iniciada la competición de la categoría correspondiente, no se permitirá la incorporación de ningún concursante que no se hubiera presentado a la convocatoria del juez antes de comenzar la tirada, aunque estuviera previamente inscrito. En caso de retraso justificado el Juez-Árbitro, podrá autorizar la incorporación del hondero en la ronda que se esté disputando.

Renuncia lanzamiento, si el concursante renuncia a efectuar alguno de los intentos de que dispone, se le considerará como lanzamiento nulo, salvo por causa justificada, a juicio del Juez-Árbitro.

Derribo diana: Si la diana, como consecuencia de un impacto,



resultase derribada, no se considerará nulo el lanzamiento. Si se ha podido constatar el resultado de esta tirada, se puntuará de la forma reglamentaria. Si no es así, se repetirá el lanzamiento después de ser puesta en condiciones la diana.

Recogida de las piedras: Para la recogida de las piedras, una vez finalizada una ronda o una tirada, por motivos de orden y seguridad, se deberá esperar a la autorización del Juez Principal o del Juez-Árbitro.

Lanzamiento Nulo. Se considerará lanzamiento nulo, y así lo declarará el juez, cuando se produzca una de estas circunstancias:

Tiempo de lanzamiento: El hondero tarda más de un minuto en lanzar desde el momento en que es autorizado por el juez. Si se repite este hecho dos veces en un mismo concurso, el Juez-Árbitro deberá excluirlo de la competición, aunque la puntuación conseguida hasta ese momento sea válida. Si en el momento de colocar la piedra o pelota en la honda, ésta se cae, antes de empezar el volteo, el hondero podrá volver a colocarla una sola vez más, mientras no rebase el tiempo máximo permitido.

Pisar tabla: El concursante pisa la línea o tabla de nulo o toca el suelo con cualquier parte del cuerpo por delante de la línea de nulo, durante o tras el lanzamiento.

Golpear jaula: la piedra golpea cualquier parte de la jaula al lanzar, sale lateralmente o hacia atrás.



Caída fuera: En larga distancia la piedra cae fuera del sector señalado.

Interrupción doble: El hondero interrumpe por dos veces el volteo de la piedra tras ser autorizado a lanzar.

Caída de la piedra al colocarla en la honda. Se autorizará a repetir el intento al hondero, por una sola vez, si se le cae la piedra al colocarla en la honda.

La puntuación del concurso se hará del siguiente modo:

Distancia	Cuadro	Diana
30 pasos	1 punto	2
45 pasos	2 puntos	4
60 pasos	2 puntos	4

Puntuación cero: Todo lanzamiento fallido o nulo puntuará cero.

Reglas para Larga Distancia:

Medición lanzamiento: Cada hondero lanzará cinco piedras, una en cada serie. Será considerado el mejor lanzamiento de cada hondero. Sin embargo, se medirá y anotará cada uno de ellos, en previsión de posibles desempates. Las mediciones se harán en metros y centímetros al par inferior.

Cómo se ha de medir: Los lanzamientos serán medidos por los jueces



contando la distancia existente entre el interior de la línea de nulo hasta al lugar donde queda la piedra inmóvil. De la piedra contará la parte más próxima al punto central de lanzamiento.

Si la piedra se rompe al golpear contra el suelo, se rompa en dos o más pedazos, se tendrá en cuenta para la medición el más grande de ellos en tamaño que pueda ser identificado por los jueces.

Numeración de las piedras: La identificación de las piedras en esta modalidad se hará numerándolas de acuerdo con el dorsal del concursante y número de intento. Así, el dorsal número 3 en su 2º lanzamiento deberá lanzar la piedra número 32. La Organización deberá facilitar al Juez los medios necesarios para dicha señalización.

Protección de jueces de caída: Los jueces de caída, uno o dos, estarán debidamente protegidas contra el impacto de las piedras.

Lanzamiento válido: Para que el lanzamiento sea considerado válido, la piedra deberá quedar inmóvil dentro del sector señalado, de acuerdo con las medidas de la figura 1. Si la piedra toca la línea se considerará nulo el lanzamiento.

Desempates: Puntería

Primer empate: en la modalidad de puntería si se produce un empate para un puesto cualquiera de la clasificación, se clasificará con preferencia al concursante que haya conseguido más dianas a lo largo de toda la competición.



Nota Aclaratoria. Por ejemplo, en un concurso sobre 30 pasos:

	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	Total
Hondero A	F	F	2	F	F	2 puntos
Hondero B	1	1	F	N	N	2 puntos

En este caso el desempate se produce a favor del concursante A por tener mayor número de dianas que el B.

Segundo empate: si aún subsistiera en empate, por tener igual número de nulos ambos honderos, vencerá o se clasificará preferentemente el que haya tenido menos intentos nulos durante la competición.

Tercer empate: si todavía subsistiera el empate, se efectuará, si es para los tres primeros puestos, un lanzamiento suplementario, clasificándose primero el que se aproxime más a la diana o, en caso de duda, se repetirá el lanzamiento. Se hará el lanzamiento a la distancia más corta en que se haya competido.

Otros empates: si es para los restantes puestos se les clasificará ex-aequo.

Desempate. Contará para el desempate el segundo mejor tiro o el tercero, si fuera necesario. Si aún así subsistiera el empate, se



efectuarán uno o varios lanzamientos suplementarios hasta conseguir desempatar. Para los restantes puestos, se clasificará a ambos ex-aequo.

Pruebas combinadas: Por equipos.

Clasificación combinada.

Los organizadores podrán convocar concursos o pruebas a base de varias distancias, sumando los puntos conseguidos en ambas, al objeto de establecer una clasificación combinada. Por ejemplo, 30 y 45 pasos o bien, 30 y 60 pasos, o cualquier combinación de distancias reglamentarias.

Competición por equipos

Se podrán disputar a las distancias de 15 o 30 pasos.

La primera distancia se reservará a competiciones con pelota o de categoría "menores". En las tiradas a 30 pasos podrán participar de manera indistinta o simultánea hombres, mujeres y menores, admitiéndose equipos mixtos.

Los equipos se formarán con un mínimo de 3 y un máximo de 4 componentes.

Para establecer la puntuación se sumará la puntuación de todos los integrantes del equipo.



Récords

Libro Oficial: El Colegio Oficial de Jueces de Tiro con Honda llevará el correspondiente Libro Oficial de Récords, al objeto de anotar las máximas puntuaciones y distancias que se vayan consiguiendo en el transcurso de los años.

Registro: Se llevará el registro para las siguientes modalidades:

- 15 pasos (suma de puntuación 5 tiros)
- 30 pasos (suma de puntuación 5 tiros)
- 45 pasos (suma de puntuación 5 tiros)
- 60 pasos (suma de puntuación 5 tiros)
- 90 pasos (suma de puntuación 5 tiros)

Combinaciones de 15 + 30, 30 + 45 y 30 + 60.

Larga distancia. Se anotará la distancia lograda en metros y centímetros, al par inferior.

Homologación: Al final de cada trimestre el C.O.J.T.F. homologará las marcas que superen o igualen a las inscritas en el Libro Oficial y que se hayan conseguido en condiciones reglamentarias, en el transcurso de competiciones oficiales, controladas por Jueces del Colegio Oficial.

Exclusión homologación: No se homologará ni se dará la consideración de récord a ningún otro tipo de modalidad o distancia de los reseñados.



Diploma Oficial: Todo hondero que iguale o consiga algún récord, recibirá un Diploma Oficial acreditativo del mismo, al finalizar el año.

5. BIBLIOGRAFÍA

5.1 Referencias Bibliográficas

- Hernández, J. (2003). Los juegos y deportes tradicionales de Canarias: antecedentes, análisis y caracterización.
- Vega, M. (1999). Manual de tiro con honda. Madrid.
- Vega, M (1999). Aprendizaje tiro con honda. Madrid.

5.2 Anexo de imágenes

- Figura 1: La honda
<http://4.bp.blogspot.com>
- Figura 2: partes de la honda
<http://perso.wanadoo.es/hondero/museo.htm>
- Figura 3: honda de fibra vegetal
<http://perso.wanadoo.es/hondero/museo.htm>
- Figura 4: honda de bolsa entera
<http://perso.wanadoo.es/hondero/museo.htm>
- Figura 5: honda de bolsa dividida
<http://perso.wanadoo.es/hondero/museo.htm>



- Figura 6: honda simplificada al máximo, honda de lazo

<http://perso.wanadoo.es/hondero/museo.htm>

- Figura 7: tiro con honda competición.

<http://www.malagapueblos.com/images/eventos/honda>.

- Figura 8: Tiro con honda, primer paso.

http://www.mallorcaweb.net/foners/tirarfona/00_Epertirar.htm

- Figura 9: Tiro con honda, segunda paso.

http://www.mallorcaweb.net/foners/tirarfona/00_Epertirar.htm

- Figura 10: Tiro con honda, pasos a seguir.

http://www.mallorcaweb.net/foners/tirarfona/00_Epertirar.htm

- Figura 11: Tiro con honda, pasos a seguir.

http://www.mallorcaweb.net/foners/tirarfona/00_Epertirar.htm

- Figura 12: Tiro con honda, pasos a seguir.

http://www.mallorcaweb.net/foners/tirarfona/00_Epertirar.htm

MUSEO DEL JUEGO

