



®

FELICITACIONES!!

Ud. ha adquirido un legítimo boomerang Voodoo!!

A continuación usted tiene las instrucciones de uso y una Guía de Problemas típicos y soluciones.

Por favor lea atentamente estas instrucciones antes de practicar los lanzamientos.

Bienvenido al fantástico mundo del boomerang..!!

Siente el aire...!!!

INSTRUCCIONES

COMO AGARRARLO

Agarrado como mas te guste siempre que la parte plana este hacia afuera. Da igual la pala, que sea con dos dedos o con toda la mano. Tienes que ser capaz de

- Impulsarlo muy fuerte hacia delante,
- Darle rotación suficiente, lo mas importante y difícil es imprimirle rotación

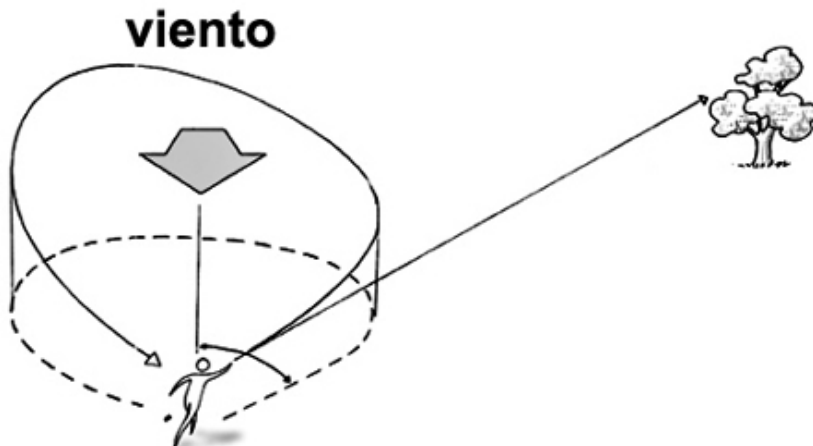
Agarraremos al boomerang como queramos, siempre que la parte plana este por fuera y la curvada sea lo mas cercano a nuestro rostro. Cualquier agarre que hagamos sirve mientras le demos la fuerza suficiente. El boomerang se toma por la parte convexa hacia el tirador. La parte plana siempre hacia fuera. Este croquis es un diestro



EL ANGULO DEL VIENTO

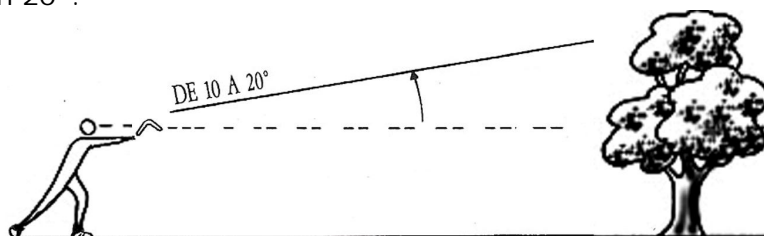
El viento es fundamental para el retorno del boomerang. Las mejores condiciones es viento suave constante o ausencia de viento. Vientos de más de 10 Km./h son para lanzadores experimentados y boomeranes modificados.

La norma es lanzar de 90 a 45 grados de frente a la dirección del viento. A la derecha los lanzadores diestros y a la izquierda los zurdos. Los zurdos usan distintos boomerangs: fabricados de manera invertida, como si estuviesen reflejados en espejo y tiran a la izquierda del viento. Una mayor fuerza del viento nos obliga a incrementar el ángulo, independientemente que lo equilibremos con un lanzamiento mas vertical, como veremos mas adelante. El croquis es para un tirador diestro, el zurdo es a la izquierda.



EL ANGULO SOBRE EL HORIZONTE

Intentaremos siempre que el campo sea lo mas plano posible. Lanzaremos como 15 grados sobre nuestra mirada en horizontal. Hay que elegir un punto en el horizonte para apuntar allí nuestro boomerang, Debemos acostumbrarnos a tirar siempre desde el mismo punto. Señalando en el suelo una zona y tirando desde ella podemos señalar y "marcar" en el horizonte puntos de referencia: un edificio, una montaña, un poste, un árbol. Es bueno comenzar a la altura de los ojos e ir subiendo poco a poco el ángulo de tiro. El ángulo depende mucho del boomerang que lancemos: unos se lanzan en vertical como el MTA y otros casi horizontales. Los tripalas y bipalas de iniciación vuelan bien con 20°.



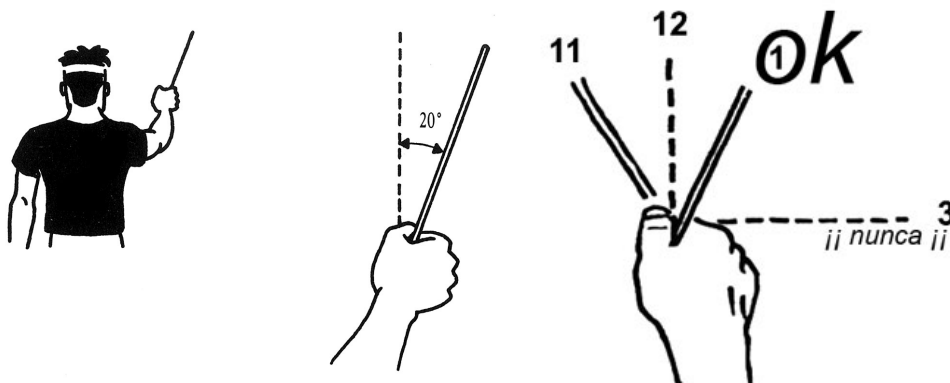
Los tripalas y bipalas de iniciación siempre lo tiran los nuevos a la altura de los ojos, pero su vuelo es circular alto y debe lanzarse con mínimo 20° de ángulo. Si primero vuela paralelo al suelo, sube en la curva y regresa hacia nosotros directo es que lo estamos tirando bajo. Si tiras con un mayor ángulo: primero sube, luego da la curva circular a media altura, cuando regresa continua volando "alto" y al llegar encima de tu cabeza se para y desciende como un helicóptero en tus manos. Haz la prueba.

Vuelos rasantes están reservados para competición: hay que usar guantes y tener todos los reflejos a punto: un fallo no solo es perder la atrapada, es llevarse un golpe al parar el boomerang con alguna zona "indeterminada" de tu cuerpo...Si no lo ves claro "déjalo pasar de largo".

En Rapidez "todos" los vuelos son rasantes, En Resistencia te puede interesar facilitar la atrapada y para eso provocas un mayor planeo, sacrificando distancia. Más altura es también menor distancia. Esto es delicado en competición. Tienes que ajustarlo para que exceda siempre la línea de los 20 metros Dependiendo de la modalidad, te interesa que planee y garantice el lugar de recogida o te interesa la velocidad (incrementando el riesgo de fallar la atrapada)

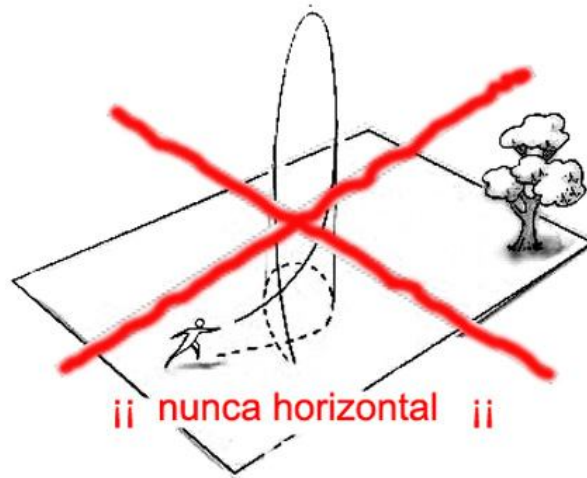
LA INCLINACIÓN DE LA MANO

Este parámetro es muy importante para todo de 5 a 45 grados de inclinación. Lo mas habitual es lanzar con una inclinación de 20 grados, como a la una de la tarde, el boomerang totalmente vertical son las doce en punto como en un reloj.



Un boomerang lanzado horizontalmente sube como un cohete en el cielo y es un riesgo para todo el mundo incluido el propio lanzador. Sube en línea recta sin ningún tipo de control bajando hacia cualquier punto impredecible en el campo de tiro, pudiendo golpear a cualquiera que este presente. Es la manera más rápida de: romperlo, perderlo, provocar un accidente, decir que no funciona...

NUNCA LANZAR UN BOOMERANG COMO UN FRISBI, NUNCA TUMBADO



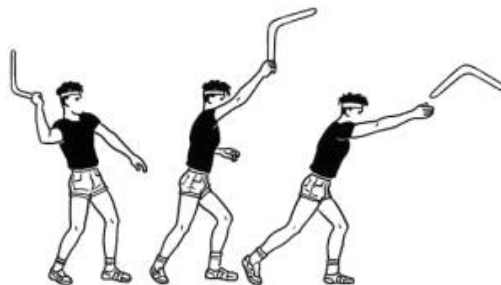
El mayor reto del aprendizaje es lanzar el bumerán lo más verticalmente posible, a las doce en punto. Tendremos cuidado de cuando intentamos darle mucha fuerza o empezamos a estar cansados: en ese momento hay una tendencia natural a tumbarlo. Lo mas necesario de aprender cuando se empieza a lanzar por primera vez es lanzarlo inclinado solo un poco, 15 o 20 grados.

EL IMPULSO

Se entiende el impulso como dotarle de toda la fuerza necesaria para que regrese.

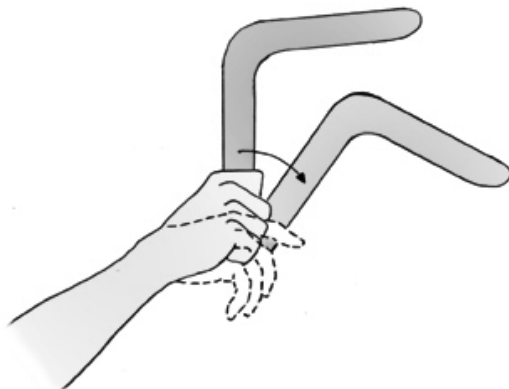
No es solo fuerza bruta, debemos lanzar en una dirección y fuerza definidas. Hay veces que los problemas vienen al lanzar demasiado fuerte. Se debe imprimir una aceleración constante, Siempre empezaremos el movimiento desde un punto detrás de nuestras espaldas "por encima del hombro ", si empezamos el movimiento comenzando con la mano en las caderas vamos a fallar siempre el lanzamiento. La mano debe estar estirada "mas alta que el hombro "

Hay que lanzar con todo el cuerpo como en el dibujo, Un error habitual es lanzar solo con el antebrazo: el movimiento es como lanzar una jabalina o una lanza. Empieza siempre con el brazo levantado detrás del hombro



LA ROTACIÓN

El bumerán debe girar sobre si mismo. Es más importante la rotación que la fuerza para su retorno. Si controlamos la rotación seremos capaces de ajustar el regreso del bumerán, Si solo le imprimimos fuerza conseguiremos únicamente andar mas distancia para ir a buscarlo, ya que va a ser incapaz de regresar y va a volar derecho como una piedra.



El movimiento es similar al juego de tirar piedras contra los árboles. No es un movimiento difícil, solo es cuestión de practica

Resumen

Escoge campo y momento adecuados

Busca el viento

Con el viento de frente tira 45° grados a tu derecha (diestros, zurdos a tu izquierda)

Lanza con todo el cuerpo dándole rotación

Lánzalo lo mas vertical posible, como un lanzador de cuchillos en el circo.

Lanza a la altura de los ojos, paralelo al suelo, para subir poco a poco el ángulo

Experimenta: saca al aborígen que llevas dentro.

Que el boomerang regrese depende de tres factores:

1. El diseño del boomerang y su construcción adecuada
2. La técnica del lanzador.
3. El clima. Con vientos fuertes el boom puede irse de tu barrio y no volver jamás.

Nosotros te proveemos de lo primero. Lo segundo depende de ti y lo tercero de la naturaleza.

Practica todo lo que puedas en lugares abiertos, y en lo posible lejos de los árboles para que no practiques la 2da actividad de los lanzadores: bajar boomerangs de la copa de los árboles.

CUIDADOS DEL BOOMERANG

No lo dejes cerca de una fuente de calor ni expuesto a sol directo por períodos largos.

No lo mojes ni le dejes en lugares húmedos.

Cuidarlo de los golpes fuertes y de las caídas en suelos rígidos (pavimentos, etc.)

Al transportarlo no doblarlo o presionarlo.

Cuidado de sentarse encima.

En los booms de madera no torsionar las palas.

No modificar el boom.

Si quieres modificar tu boomerang para ganar rendimiento ponte en contacto con nosotros y te explicaremos si lo puedes hacer y cómo.

Todos los boomerangs de Voodoo han sido calibrados y probados antes de ser enviados para asegurar su retorno. Las técnicas de lanzamiento varían según el tipo de boomerang que hayas adquirido.

Si el boom se rompe no te angusties. Los campeones del mundo aún rompen boomerangs. Todos, tarde o temprano lo harán. Un mal tiro y una mala caída rompen al mejor de los booms. Muchas Gracias, mucha Suerte...y cuida tu salud...!!

Si tienes dudas escríbenos a: voodoo@boomerangsvoodoo.com.ar

Guía de Problemas típicos y soluciones.

1) El boomerang realiza el círculo deseado, pero aterriza por delante del lanzador. La solución es lanzarlo con un menor ángulo respecto a la dirección del viento.

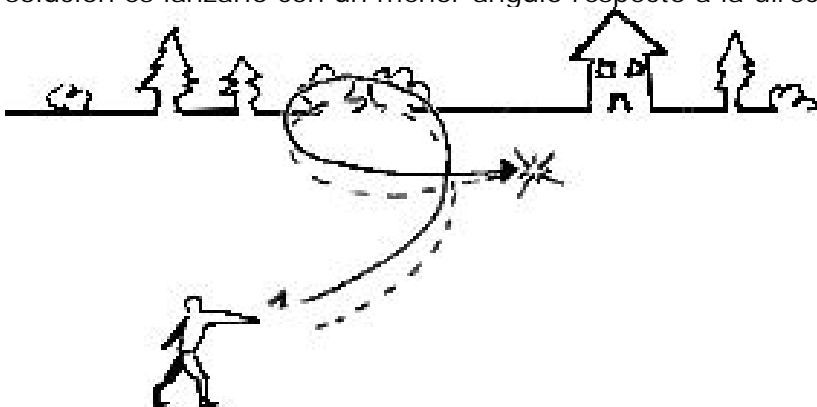


Fig. 1.- Problema de lanzamiento demasiado desviado del viento.

2) El boomerang realiza el círculo deseado, pero aterriza por detrás del lanzador. La solución es lanzarlo con un mayor ángulo respecto a la dirección del viento.

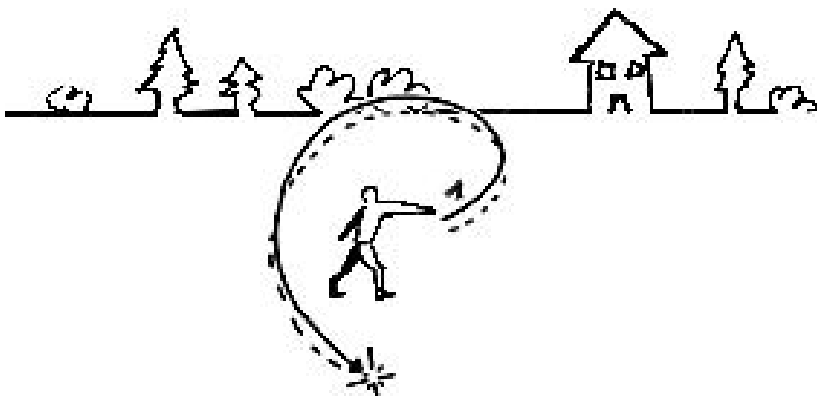


Fig. 2.- Problema de lanzamiento demasiado dirigido hacia el viento.

3) El boomerang sigue la trayectoria deseada pero aterriza demasiado pronto. Esto es debido a que el lanzamiento fue demasiado suave. Habría que lanzarlo con más energía y dándole mayor velocidad de rotación.

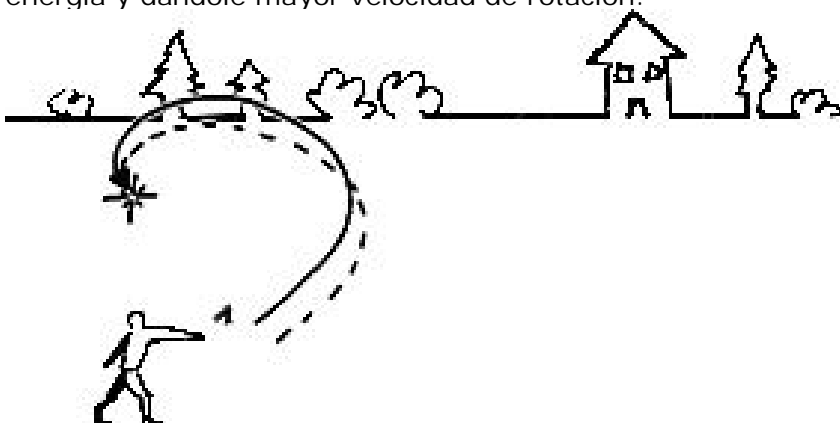


Fig. 3.- Lanzamiento demasiado suave.

4) El boomerang gira bien y vuelve en la dirección adecuada, pero planea muy por encima de la cabeza del lanzador. La solución consistiría en lanzarlo más suave o con menor ángulo de *inclinación*.

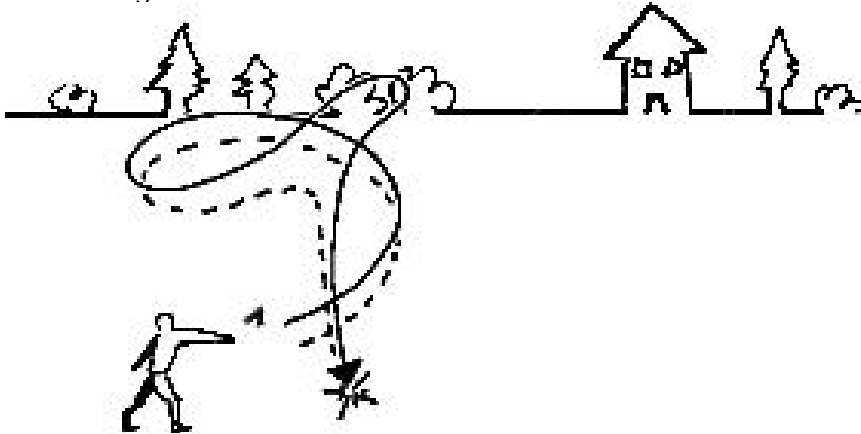


Fig. 4.- Lanzamiento demasiado fuerte.

5) El boomerang asciende rápidamente y después cae al suelo sin completar el círculo. Este es un problema **muy común** cuya solución pasa por lanzar el boomerang en un plano más vertical (menor ángulo de *inclinación*).

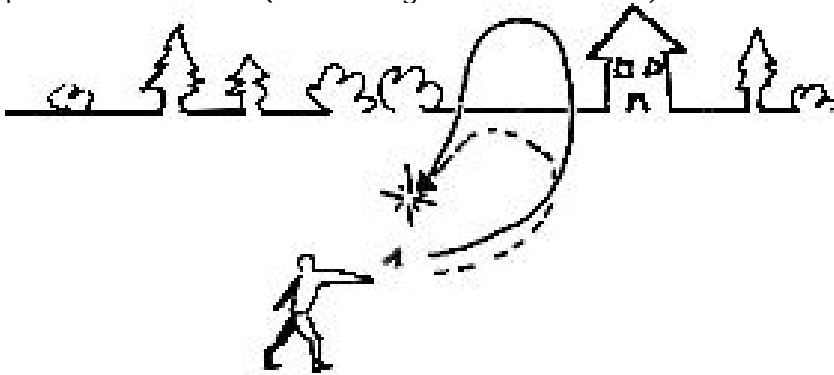


Fig. 5.- Lanzamiento con demasiado ángulo de inclinación.

6) El boomerang se acerca e incluso toca el suelo en medio del vuelo. Esto es porque se ha lanzado demasiado vertical y hay que incrementar ligeramente el ángulo de *inclinación*.

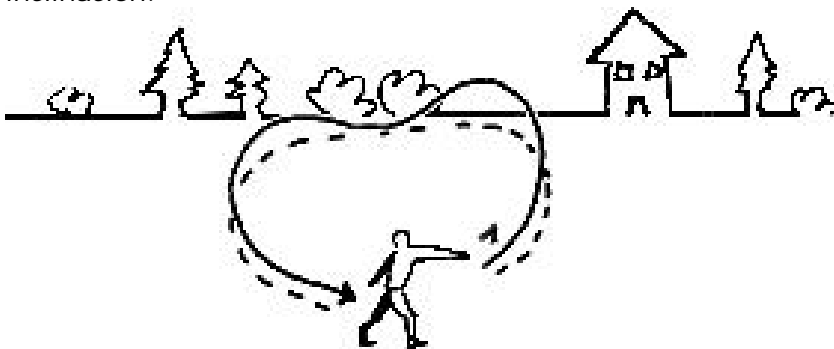


Fig. 6.- Lanzamiento con poco ángulo de inclinación.

7) El boomerang no gira y cae al suelo tras ser lanzado. Esto es porque se ha lanzado en una dirección demasiado elevada y se deberá apuntar hacia una dirección más cercana a la línea de horizonte.

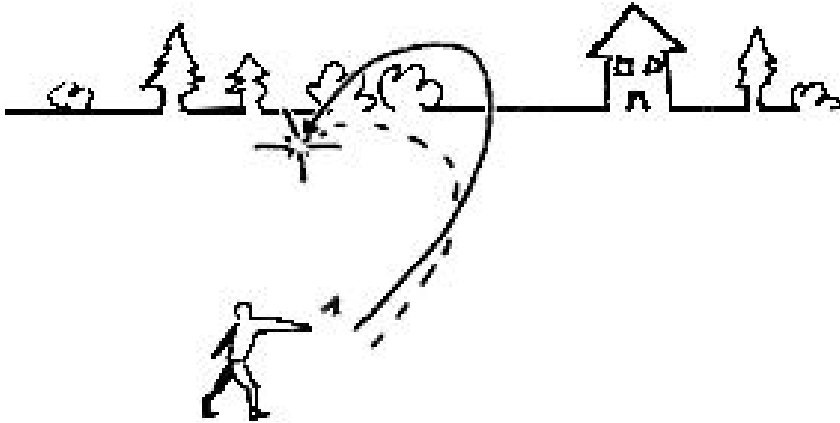


Fig. 7.- Lanzamiento demasiado alto.

8) El boomerang no asciende sino que cae directamente al suelo y va dando botes. Esto puede ser bien porque se ha lanzado del lado erróneo (con la cara plana hacia fuera) o con la mano cambiada. La solución para este caso es obvia (girar el boomerang o cambiarlo de mano). También ocurre esto cuando se lanza demasiado bajo.

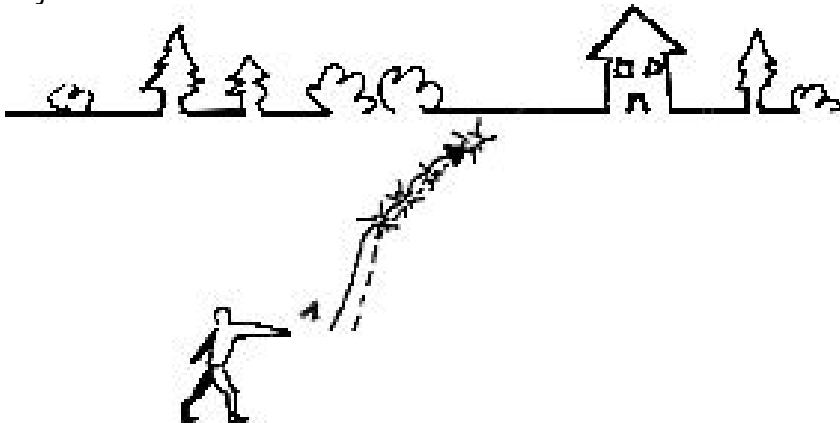


Fig. 8.- Lanzamiento demasiado bajo o cambiado de mano.