



Ciudad  
de Málaga

Área de Deporte

Asociación Española de Baloncodo | [www.baloncodo.com](http://www.baloncodo.com)

# REGLAMENTO OFICIAL

*baloncodo®*

[www.baloncodo.com](http://www.baloncodo.com)





# REGLAMENTO OFICIAL DEL BALONCODO

**Baloncodo**© es una disciplina deportiva española fundamentada científicamente en una tesis doctoral, calificada con el grado de *sobresaliente cum laude* (Universidad de Málaga, España, 2015). Su registro queda amparado por la Ley 11/1986, de 20 de marzo, de patentes. Se informa de que la legislación vigente prohíbe el uso, divulgación o copia total o parcial del contenido del presente documento por persona distinta del propietario de la patente sin autorización previa. Cualquier uso indebido o acción contraria a lo recogido en dicha normativa supondrá la aplicación de los trámites legales correspondientes.

## ARTÍCULO 1. *El baloncodo como deporte.*

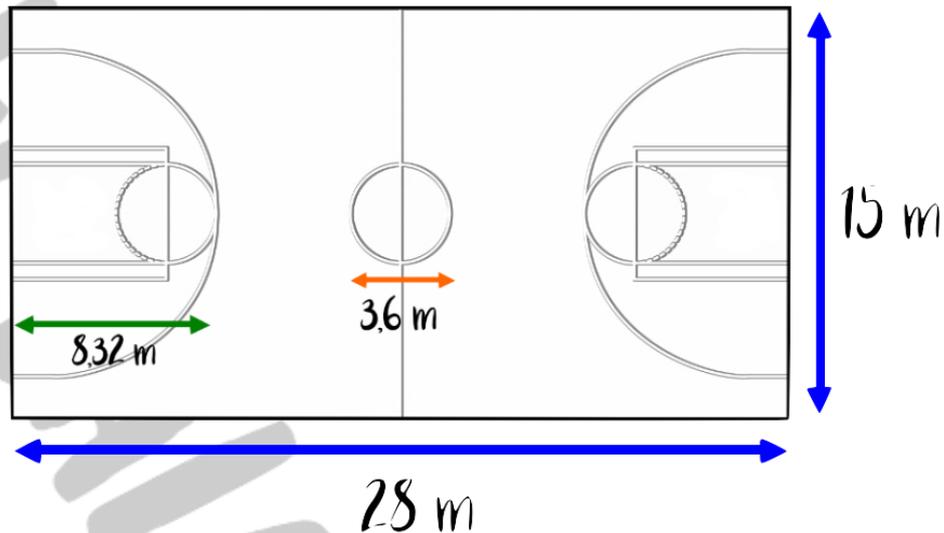
El **baloncodo** es un deporte *colectivo, mixto, cultural, inclusivo y educativo*. **Dos equipos** disputan un encuentro, en cancha dividida, con la intención de anotar el mayor número de **SUR** posibles. Un **SUR** equivale a **un punto** en el sistema de anotación de esta disciplina deportiva. Cada equipo lo forman **cuatro personas**, siendo dos chicos y dos chicas en cada equipo, participando un total de *ocho personas* de forma simultánea (**cuatro contra cuatro**).

Un partido se desarrolla en un terreno de juego con superficie **llana, lisa y homogénea**. La articulación de los **codos** será la empleada para realizar los **golpeos**, mientras que para **repcionar el esférico** será necesaria la utilización de todas las partes del cuerpo, destacando las manos. Se juega con una **pelota suiza de 55 cm de diámetro**.

## ARTÍCULO 2. *Instalaciones para su desarrollo.*

El **terreno de juego** se caracteriza por ser **rectangular, llano, liso, homogéneo y linealmente definido**. Sus medidas se corresponden con **28m de largo x 15m de ancho**. Dispone de **dos áreas de juego**, las cuales se denominan **BIZNAGA** por su parecido con la típica flor de Andalucía (España). La profundidad de cada **BIZNAGA** es de **8,32m**. En el centro del terreno de juego se dispondrá de un **círculo central**, con un diámetro de **3,6m**, desde donde se realizará el **saque inicial**, posterior a cada **SUR**.

# CAMPO DE BALONCODO



Se jugará en un **terreno de juego interior de forma oficial**, y en un **terreno de juego exterior** de forma escolar, con la intención de promover esta disciplina deportiva desde tempranas edades. Igualmente, las características del terreno de juego se modificarán para la etapa **BRONCE**, correspondiente a niños y niñas de entre 4 y 7 años, quedando estipuladas las medidas por edad en tres categorías definitorias:

**ETAPA ORO:** A partir de 10 años. Medidas oficiales del campo de baloncodo.

**ETAPA PLATA:** Entre 8 y 10 años. Medidas oficiales del campo de baloncodo.

**ETAPA BRONCE:** Entre 4 y 7 años. Medidas del mini-campo de baloncodo.

## ARTÍCULO 3. *Equipamiento deportivo.*

### Artículo 3.1. Pelota.

La pelota utilizada para el **baloncodo** se denomina *pelota suiza*, aunque para el desarrollo del juego será distinguida como **INFANTE**, en homenaje al <<padre de la patria andaluza>>, siendo esta Andalucía. El **INFANTE** consta de 55cm de diámetro, compuesto por PVC ecológico, flexible e inflado, cuidando del entorno cercano; e hinchado de aire al 95%. Resulta imprescindible que la pelota no sea inflada al máximo con la intención de favorecer al bote lento del esférico.



### Artículo 3.2. Vestimenta.

Para la práctica del **baloncodo** se requiere de ropa deportiva, concretando en el uso de **pantalón corto** y **camiseta de manga corta**. Dicho equipamiento podrá incluir el escudo o logo representativo de cada equipo, haciendo referencia a su singularidad en colores, nombres o procedencia. Se requiere del empleo de protecciones en las rodillas y en los codos para la realización de deslizamientos sobre la superficie lisa, siendo estas últimas de empleo voluntario. El **calzado** se corresponderá con una suela con superficie lisa, para el deslizamiento sobre el terreno de juego.

### ARTÍCULO 4. Equipos.

Un partido de **baloncodo** se disputa con **dos equipos** en el terreno de juego enfrentados entre sí y separados por la cancha dividida, señalizada con una línea divisoria. Cada equipo está formado por **cuatro personas**, siendo **dos chicos** y **dos chicas** obligatoriamente, a tenor de su carácter mixto. El número total de jugadores y jugadoras presentes en el campo de juego es de **ocho personas**, haciendo homenaje directo a las **ocho provincias que conforman Andalucía (España)**, de donde es originaria esta disciplina deportiva.

**No existen jugadores/as suplentes**, por lo que en caso de lesión, el equipo afectado deberá continuar el partido con el número de participantes restantes. Si un equipo no dispone de al menos dos participantes, será considerada su derrota en el partido por el resultado de tres **SUR** a cero, con respecto al equipo contrario.

### ARTÍCULO 5. Árbitro.

Persona encargada de velar por el cumplimiento del presente **Reglamento Oficial de Baloncodo**® durante cada partido. **Se situará en un lateral del campo de juego**, desplazándose en tantas direcciones y sentidos como le fuese necesario para poder evaluar de forma progresiva los momentos del juego. **Podrá parar el juego cuando lo estime conveniente**, llevándolo a cabo por medio de un pitido de silbato. Para su reanudación, volverá a utilizar un pitido de silbato, iniciándose de nuevo la marcha habitual del juego. El tiempo cronometrado seguirá avanzando a menos que lo indique expresamente, por lo que el tiempo restante se cuantificará a tiempo continuado.

### ARTÍCULO 6. Duración de un partido.



Un partido de baloncodo se divide en dos tiempos. Cada uno de los dos tiempos en los que se divide cada partido tienen una duración de **12 minutos**, quedando cuantificado por medio de un cronómetro sin parar el juego. Entre la primera y la segunda parte habrá un **tiempo de descanso de 10 minutos**.

La representatividad del número 12 como duración de cada tiempo tiene su origen en el homenaje a la **Constitución de 1812 "La Pepa"**, la primera de la democracia en España, nacida en Cádiz (Andalucía). Solo se parará el tiempo con la señalización a petición del árbitro o árbitra en cada caso y por motivo justificado.

## ARTÍCULO 7. Reglas del juego

### Artículo 7.1. Anotación.

En la anotación, **cada punto es denominado como SUR**, en homenaje a la ubicación geográfica de la comunidad autónoma de Andalucía y de España como país del sur de Europa. **Para anotar un SUR, el esférico debe botar tres veces, siendo el último bote en el campo del equipo contrario. La pelota puede botar en campo propio una o dos veces.** En caso de botar por tercera vez en campo propio, se considerará **SUR** para el equipo contrario.

Cada **SUR** representa el **valor de un punto**, que subirá al marcador en cada caso. Si durante un saque un equipo consigue hacer que la pelota bote en el área de la **BIZNAGA**, **ese lanzamiento multiplicará el valor de un SUR por cuatro**. El equipo que consiga más **SUR** al término del tiempo reglamentario **se considerará ganador del partido**. En caso de que el marcador contenga el mismo número de **SUR** por ambos equipos, **el partido se considerará empatado**.

El equipo que recibe un **SUR** en cada caso será el encargado de realizar un nuevo saque desde el centro del campo de juego. Por tanto, saca el equipo que pierde un **SUR**, haciéndolo desde el círculo central. La secuencia de juego durante un partido se realiza desde el punto en el que se recibe la pelota, continuando la jugada en caso de que no haya botado por tercera vez.

Una vez que cada equipo devuelve la pelota al campo del equipo contrario, con la intención de anotar un **SUR**, deberá retornar lo antes posible a su área de la **BIZNAGA**. En caso de que un equipo devuelva la pelota y el contrario no se encuentre dentro de su área de la **BIZNAGA**, se considerará **SUR** en el preciso momento en el que el esférico impacta por primera vez en campo ajeno.

### Artículo 7.2. Saque y golpeo.

Cada equipo asigna un orden preestablecido en el que se distribuye el turno de saque en cada jugada, no pudiendo repetir ningún jugador o jugadora su saque de forma encadenada. **Todos los miembros integrantes de cada equipo deberán tocar la pelota en el momento del saque**, sin que ello suponga el empuje intencionado o golpeo secundario del esférico en el instante en el que el codo impacta con la pelota.

Al comienzo de un partido, sacará el equipo que ganó un sorteo al azar. Después de cada **SUR**, realizará el saque **el equipo que no haya conseguido anotar en la jugada**. El saque inicial, al inicio de un partido o al encajar un **SUR**, se realizará desde el círculo central del campo de juego, teniendo una medida éste de **3,6m de diámetro**. Se considera **golpeo** a las jugadas siguientes a un saque inicial, desde donde se continúa la secuencia de juego en el lugar donde se recoge el esférico.

La persona que se dispone a sacar/golpear ubica las **dos manos en la cadera**, sin separarlas, **formando un ángulo de 90º con sus codos**. El impacto se realizará con el vértice de dicho ángulo formado por el codo, pudiendo ser el codo derecho o el codo izquierdo, empujando el esférico. Las funciones de las tres personas restantes en cada equipo se distribuirán en: **sujeción de la pelota**, para que pueda realizarse el golpeo con el codo, pudiendo llevarse a cabo por parte de uno o varios participantes; y **descolocación de la pelota**, alterando la trayectoria y sentido del esférico, ubicando las manos o el torso delante de la pelota, para trazar una estrategia de ataque determinada en cada saque/golpeo y dificultando la defensa del equipo contrario.

La estrategia se definirá en la **colocación y descolocación durante cada golpeo**, alterando constantemente el orden lógico-posicional del esférico con respecto a los miembros participantes del equipo contrario, aumentando la dificultad en su defensa y estableciendo parámetros de actuación en el ataque. El estudio de jugadas será necesario para la aplicación a los roles de juego del deporte.

**La pelota no puede salir de las líneas divisorias indicadas en el terreno de juego a nivel del suelo**, pudiendo rebasar dichas líneas siempre y cuando no haya impactado fuera de los límites establecidos en el campo. Si el esférico bota fuera, ya sea durante el saque o un intercambio de jugadas en la secuencia de juego, se anotará **SUR** para el equipo contrario.

### Artículo 7.3. Colocación y descolocación.

Durante la **colocación/descolocación** de la pelota, en el saque y el golpeo, los miembros participantes de un equipo podrán ubicar sus manos y sus torsos de cualquier forma, siempre y cuando todas las personas que lo integran toquen la pelota en el momento del saque/golpeo. Al posicionamiento agrupado, definido en cada jugada, se le denominará **ALHAMBRA**, en referencia a la mítica muralla construida en Granada (Andalucía, España).

**La pelota se situará por encima de la cabeza de los miembros del equipo que saca/golpea encargado/s de sujetarla**, con la intención de salvaguardar su integridad física y prevenir posibles lesiones o daños personales como consecuencia. La posición de las manos y/o brazos, así como del torso, podrá variar antes de que el codo de la persona que saca/golpea impacte contra el esférico, favoreciendo así a la alteración de la trayectoria natural inducida a la pelota y dificultando las labores de recepción y defensa del equipo contrario.

### Artículo 7.4. Recepción.



En la recepción de la pelota, los miembros participantes de un equipo deben permanecer dentro del área de la **BIZNAGA** para no infringir en **SIESTA**, es decir, otorgar un **SUR** al equipo contrario por quedar desubicado en campo propio. En el momento en el que la persona encargada de sacar/golpear por parte del equipo contrario impacta contra la pelota con el codo, se habilita la acción de salir del área de la **BIZNAGA** para recibir la pelota antes de que esta dé un tercer bote en campo propio.

La pelota podrá ser recibida por cualquiera de los miembros integrantes del equipo defensor, pudiendo hacerlo con cualquier parte del cuerpo, haciéndolo preferentemente con las manos. Si la pelota cayese dentro de la zona del campo propio, una vez recibida, se acometería **SIESTA**, otorgando un **SUR** para el equipo contrario.

## Artículo 7.5. Infracciones.

Las infracciones en el **baloncodo** serán denominadas como **SIESTA** en referencia al momento posterior al almuerzo en España dedicado a descansar lo ingerido. Entre las infracciones que se pueden cometer, destacan:

- *Lanzar la pelota fuera del campo.* **SUR** para el equipo contrario.
- *Separación de las manos de la cintura en el saque.* **SUR** para el equipo contrario.
- *Dejar caer la pelota en zona de campo propio durante una recepción.* **SUR** para el equipo contrario.
- *Moverse, una vez recibida la pelota, a un punto diferente al de recepción.* Se declara **TACONEO** y **SUR** para el equipo contrario.
- *Colocarse encima de la pelota en zona de campo propio durante una recepción.* **SUR** para el equipo contrario.
- *Asistencia en el saque por parte de los miembros del equipo que actúen como colocadores y descolocadores.* **SUR** para el equipo contrario.
- *Desajuste en el orden de lanzamientos de un equipo.* **SUR** para el equipo contrario.
- *Invasión de un miembro del equipo en la zona del campo contrario.* **SUR** para el equipo contrario.

## ARTÍCULO 8. Equipo ganador de un partido

Se considerará equipo ganador del partido a aquel que haya anotado un mayor número de **SUR** durante los 24 minutos reglamentarios dura un partido de **baloncodo**. Al término del mismo, los miembros participantes del encuentro se felicitarán por la actuación realizada, contribuyendo a los valores del *juego limpio*.