

**TERCER PREMIO**

Un deporte para  
fomentar Andalucía:

# BALONCODO

Reglamento oficial



XXIX edición  
curso 2016/2017



## Premios

### Joaquín Guichot

a investigaciones,  
experiencias y materiales  
sobre Andalucía y su cultura

#### TERCER PREMIO

Un deporte para  
fomentar Andalucía:

## Baloncodo

Reglamento oficial

#### Autoría:

Norberto Domínguez Jurado, del Colegio de Educación Infantil y Primaria  
Rafael Alberti, Arroyo de Coche (Málaga).

#### Edita:

Consejería de Educación. Junta de Andalucía.  
Dirección General de Innovación y Formación del Profesorado



JUNTA DE ANDALUCÍA

## ÍNDICE

<b>Artículo 1. El baloncodo como deporte</b> .....	<b>4</b>
<b>Artículo 2. Instalaciones para su desarrollo</b> .....	<b>5</b>
<b>Artículo 3. Equipamiento deportivo</b> .....	<b>6</b>
3.1. Pelota .....	6
3.2. Vestimenta.....	6
<b>Artículo 4. Equipos</b> .....	<b>7</b>
<b>Artículo 5. Árbitro o árbitra</b> .....	<b>7</b>
<b>Artículo 6. Duración de un partido</b> .....	<b>8</b>
<b>Artículo 7. Reglas del juego</b> .....	<b>8</b>
7.1. Anotación .....	8
7.2. Saque.....	8
7.3. Colocación.....	9
7.4. Recepción.....	10
7.5. Infracciones.....	10
<b>Artículo 8. Equipo ganador de un partido</b> .....	<b>11</b>



## REGLAMENTO OFICIAL DEL BALONCODO

Para la creación de este deporte andaluz basado en Andalucía, ha sido necesario el desarrollo de una reglamentación que favorezca a la fácil aplicación de la misma a otros centros educativos. Este reglamento se plasma de la forma más concreta posible con la intención de ser gratificante e interesante para otras personas. Para facilitar su comprensión, cada uno de sus epígrafes difiere de los incluidos en el presente punto:

### ARTÍCULO 1. El baloncodo como deporte

El baloncodo es un deporte colectivo mixto en el que dos equipos disputan un encuentro, en cancha dividida, con la intención de anotar el mayor número de SUR posibles. Se enfrenta cuatro contra cuatro, siendo dos chicos y dos chicas en cada equipo. Un partido se desarrolla en un terreno de juego con superficie lisa. La articulación de los codos será la empleada para realizar los saques, mientras que para recepcionarlos será necesario el empleo 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 empleado para el baloncodo se caracteriza por ser rectangular, liso y con una serie de líneas definidas. Sus medidas se corresponden con 28 metros de largo x 15 metros de ancho. Dispone de dos áreas de juego, las cuales denominaremos BIZNAGA por su parecido con la típica flor de Andalucía. La profundidad de cada BZNAGA es de 9,32m. En el centro del terreno de juego se dispondrá de un círculo central, con un diámetro de 3,6m.

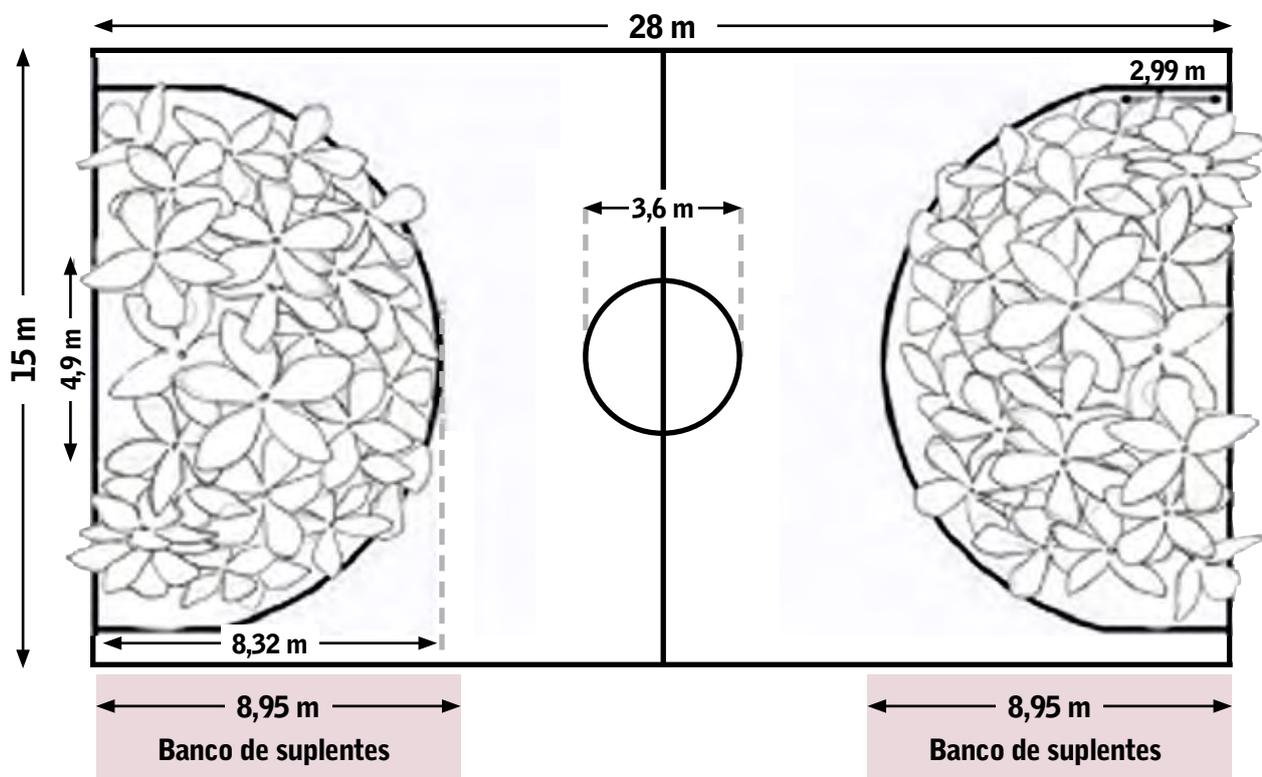
Se jugará en un terreno de juego cubierto de forma oficial, y en abierto de forma escolar, con la intención de promover esta disciplina deportiva desde tempranas edades. Igualmente, las características del terreno de juego se modificarán para la etapa BRONCE, correspondiente a niños y niñas de entre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

**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.

## Campo de baloncodo



## ARTÍCULO 3. Equipamiento deportivo

### Artículo 3.1. Pelota

La pelota utilizada para el baloncodo es una pelota suiza, aunque para el desarrollo del juego será denominada como INFANTE, en homenaje al autor del himno de Andalucía. El INFANTE consta de 55 centímetros de diámetro, estando elaborado en PVC ecológico inflado, cuidando del entorno cercano, e hinchado de aire al 95%.



Tamaño de la pelota en perspectiva con miembros de un equipo.

### 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.



Empleo de ropa deportiva y de protecciones para las articulaciones.

## 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. 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 8 personas, haciendo homenaje directo a las ocho provincias que conforman Andalucía.

En caso de producirse una lesión durante el transcurso del partido, el equipo afectado podrá seguir jugando de forma extraordinaria con un jugador o jugadora menos. Si un equipo no dispone de al menos tres personas, será considerada su derrota en un partido por un SUR a cero con respecto al equipo contrario.



Dos equipos, de cuatro personas cada uno, se enfrentan entre sí.

## ARTÍCULO 5. Árbitro o árbitra

Será la 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, moviéndose en tantas direcciones le sea necesario para poder evaluar de forma progresiva los momentos del juego. Podrá parar el juego cuando lo estime conveniente por medio de un pitido de silbato. Para su reanudación, volverá a utilizar un pitido de silbato, iniciándose de nuevo la marcha normal del juego.



El árbitro o árbitra se encargará de señalar las infracciones, como la separación de las manos de la cintura durante un saque.

## 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 tiene una duración de 12 minutos cada uno con la cuantificación 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 1912 “La Pepa”, la primera de la democracia en España, nacida en Andalucía (Cádiz). Solo se parará el tiempo con la señalización a petición del árbitro o árbitra en cada caso y por un 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, la pelota suiza debe botar tres veces, siendo el último bote en la zona del campo del 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.



Un equipo corre hacia la pelota pero sin poder hacer nada, ya que ésta ha dado el tercer bote en su zona del campo.

### Artículo 7.2. Saque

Para sacar, el equipo debe tener asignado un orden fijo en el que se distribuyan cada saque en cada jugada, no pudiendo repetir ningún jugador o jugadora su saque de forma seguida. Tres personas sujetan la pelota, alineadas formando la posición en MURALLA, mientras que la tercera persona se dispone a sacar con las manos ubicadas en la cintura y con los codos siendo el vértice de un ángulo de noventa grados con los brazos. El remate se produce con el codo derecho o el codo izquierdo, tomando impulso con la fuerza de la cadera.

Para que el saque sea válido, debe de botar dentro del terreno de juego, ya sea en campo propio o ajeno. Si bota fuera, se asignará SUR para el equipo contrario. Para que se considere saque directo y por tanto, anotar un SUR desde el saque, será necesario que la pelota dé un tercer bote en la zona del campo del equipo contrario.

Cuando un equipo realiza un saque, debe volver a la mayor brevedad posible al área de la BIZNAGA de su propio campo, pues de lo contrario podría verse expuesto a infringir una acción de SIESTA, es decir, a que el otro equipo consiga sacar y hacer que la pelota bote en la zona opuesta a la suya antes de que éste permanezca dentro del área de la BIZNAGA. Al comienzo de un partido, sacará el equipo que ganó un sorteo al azar. Después de cada SUR, sacará el equipo que no haya conseguido anotar en la jugada.



Un equipo se prepara para sacar. Mientras que unos jugadores y jugadoras preparan la muralla, el otro miembro del equipo se dispone a sacar.

### Artículo 7.3. Colocación

Durante la colocación de la pelota, en el saque, las jugadoras y jugadores de un equipo podrán ubicar la MURALLA de cualquier forma, siempre y cuando establezcan una hilera en alineación a sus propios cuerpos.

La pelota se situará por encima de las cabezas de las jugadoras y jugadores del equipo que saca, con la intención de salvaguardar su integridad física. La posición de las manos y/o brazos podrá variar antes de que el codo de la persona que saca impacte contra la pelota, favoreciendo así a la alteración de la trayectoria natural inducida a la pelota y dificultando las labores de recepción al equipo contrario.

El posicionamiento de las manos en la formación de la muralla será de libre elección, permitiendo así la modificación de la trayectoria de la pelota en el momento de su lanzamiento, consiguiendo así dificultar la acción de recepción por parte del equipo contrario.



Un equipo construye la MURALLA con una posición cúspide, alterando la altura de las manos permitiendo modificar la trayectoria de la pelota.

#### Artículo 7.4. Recepción

En la recepción de la pelota, los jugadores y jugadoras de un equipo deben permanecer dentro del área de la BIZNAGA para no infringir en SIESTA. En el momento en el que la persona encargada de sacar en el equipo contrario contacta 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 jugadores y jugadoras del equipo, pudiendo hacerlo con cualquier parte del cuerpo. Si la pelota cayese dentro de la zona del campo propio, una vez recibida, se acometería SIESTA, significando SUR para el equipo contrario.



Recepción de la pelota ante el saque del equipo contrario, evitando que ésta toque el suelo en un tercer bote.

#### 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.*
- *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 jugadores o jugadoras del equipo que actúen como colocadores. 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 del mismo. Al término del mismo, los jugadores y jugadoras participantes en el encuentro se felicitarán por la actuación realizada, contribuyendo a los valores del juego limpio.

# Concurso para el fomento de la investigación e innovación educativa

Premios

Joaquín Guichot & T  
Antonio Domínguez Ortiz

XXIX edición

curso 2016/2017



JUNTA DE ANDALUCIA