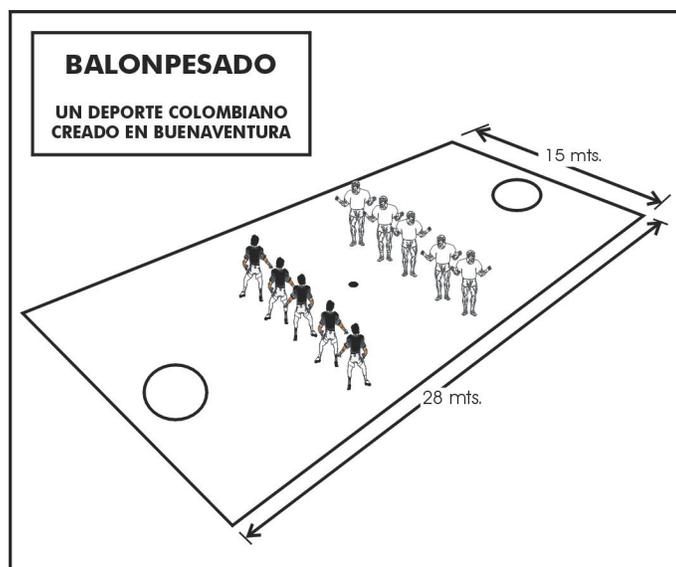


EL BALONPESADO



HISTORIA AL 2008: BALONPESADO (hasta el 15 de julio de 1978, llamado Balón Mano Pesado) es el único deporte autóctono colombiano para juego de conjunto. Fue creado en Buenaventura el 27 de marzo de 1973, en el Colegio Instituto Técnico Industrial Gerardo Valencia Cano, por el profesor bonaverense **ROBERTO LOZANO BATALLA** (C.C. 2'488.840) y reconocido por Coldeportes en 1974. **En 34 años, al 2007**, su práctica se ha expandido en Colombia a 24 departamentos y abarca 19 países en el mundo, habiendo jugado internacionalmente en nueve ocasiones: contra EE.UU., 1973; Cuba 1976; Alemania Occidental 1976; México 1977, 1984, 1985 y 1987; contra la Unión Soviética también en 1987, más en el **Campeonato Mundial de Deportes Autóctonos: TAFISA** (Trim and Fitness International Sport Association, o su equivalente en español: Asociación Internacional deportiva de Entrenamiento y Acondicionamiento Físico), en El Salitre, de Santafé de Bogotá, septiembre 12/18/1994, campeonando entre 14 países de tres continentes: Asia, un país, Israel; Europa, seis países : Alemania, Bulgaria, Francia, Hungría, Polonia y Portugal; América, siete países: Costa Rica, Chile, Ecuador, Guatemala, Perú, Venezuela y Colombia. Exhibido en los Juegos del Litoral Pacífico de Guapi 1978; competido en los mismos Juegos del Litoral Pacífico, en las versiones de Tumaco 1987 y de Buenaventura 1990, y en esta vez, señalado por Coldeportes como Deporte Símbolo de los Juegos del Litoral Pacífico. Competido en las Olimpiadas Portuarias de Buenaventura en 1984, 1986, 1988 y 1990. Exhibido en los Juegos del Valle, de ROLDANILLO 1981 (1-Roldanillo; 2-Buenaventura; 3-Cali.). Competido en los Juegos del Valle de CARTAGO

1991 (1-Buenaventura; 2-Palmira; 3-Dagua.). BUGA 1994 (1-Palmira; 2-Buenaventura; 3-Buga.) JAMUNDÍ 1997 (1-Buenaventura; 2-Palmira; 3-Pradera.); ANDALUCÍA 1999 (En masculino: 1-Buenaventura; 2-Cali; 3-San Pedro.); en femenino: 1-Cali; 2-Buenaventura; 3-Florida.); GUACARÍ 2001 (1-El Cerrito; 2-Buenaventura; 3-Dagua.); SEVILLA 2003 (1-Buenaventura; 2-Ginebra; 3-El Cerrito.); YUMBO 2005 (En masculino: 1-Buenaventura; 2-El Cerrito; 3-Ginebra; en femenino: 1-Buenaventura; 2-Ginebra; 3-El Cerrito.) ---- (En 1994, la Liga Vallecaucana de este deporte nació en Palmira, pero el municipio de Buenaventura, desde el primero de octubre de 1999, y por primera vez en su historia, logró ser la sede de una Liga Deportiva Vallecaucana: la de **BALONPESADO. En lapso de 16 años, 1984 a 1994, 1997 y en los años 2000 al 2004**, Balonpesado, en femenino y masculino, por el número de equipos a juego, fue señalado deporte rey competidor en Juegos Interescolares e Intercolegiales de Buenaventura. En 1997 realizó, en los campos deportivos del Cuartel de la Policía Metropolitana de Cali, el Primer Campeonato Departamental Valle, exclusivo entre Auxiliares Bachilleres de la Policía Nacional. Durante las Olimpiadas Comunes (12), y corregimentales de Buenaventura, del 2002, Balonpesado, con cien equipos a juego, logró el primer lugar sobre las otras disciplinas de conjunto concursantes: Fútbol, Microfútbol, Baloncesto, y Voleibol. Por 19 años, 1986 al 2004, Balonpesado sostuvo cátedra en la Univalle sede Pacífico, de Buenaventura.

2- EL BALON: Se usa un balón de iguales características al de voleibol con cubierta de caucho al cual se desinfla hasta lograr un peso que fluctúe entre 400 y 450 gramos (200 gramos menos que uno de baloncesto). Es noble, no hierde, de fácil aprehensión, no rebota y es lerdo: de ahí su nombre balonpesado.

3- EL CAMPO: (1) Se juega sobre un rectángulo de iguales dimensiones y piso al de baloncesto: **15 x 28 mts.** Al final y al centro de cada una de las longitudes de la cancha y con epicentro a **2.35 mts.**, de la línea final se encuentra dibujado un círculo de **1.50 mts.**, de diámetro libre que es donde se marcan los goles o puntos de los conjuntos en disputa. **(2)** Además de los círculos de anotación, en la mitad y al centro de la cancha se pinta sobre el piso un punto de **20 cms.**; el espesor de todas las líneas en el campo serán de **7 cms.**

4- JUGADORES: Cada equipo hasta con 10 jugadores; cinco para relevos y cinco que salen a jugar. Exceptuando en los Tiempos Suplementarios de juego, con los relevos es permitido reemplazar a jugadores a voluntad de su entrenador, previa autorización de la mesa de control. Vestirán: zapatos tenis, calcetín, pantaloneta y camiseta. Números del 1 al 10.

5- TIEMPO DE JUEGO: Los varones jugarán dos tiempos de 25 minutos, con un tiempo intermedio de descanso de cuatro minutos; las damas dos tiempos de 20 minutos. El tiempo total del partido, de existir un ganador, no excederá

de 54 y 44 minutos, respectivamente, en razón a que el tiempo se contabiliza de corrido. (Se exceptúan descuentos por fuerza mayor que en criterio del árbitro central afecten el partido, y en los recesos causados para cobros de tiro de castigo -penalty-). (Ver Capítulo No. 19).

6- APERTURA: **(1)** El punto central divide el campo, y cada mitad será el terreno de defensa para cada equipo. **(2)** Un partido inicia con cada escuadra dentro del área de juego, ubicados a voluntad. El árbitro convoca a los capitanes de cada equipo y con ellos sortea el derecho al balón mediante el cobro de una moneda. Una vez ganado el saque, un jugador del equipo favorecido se sitúa con el balón atrás de la línea final de su propio campo y desde afuera, cuando el árbitro pite la apertura de acciones, en tres segundos deberá lanzar en pase de ataque el balón: quien de su equipo reciba el balón, deberá; transportándolo, caminar o correr en cualquier dirección; hacia delante, hacia atrás, hacia los lados, dar pase lanzado o rodado, **nunca entregado**, siempre con las manos, eludiendo rivales. **(3)** Si el equipo que ataca, antes de cruzar al campo contrario pierde el balón, el gol que así logre su oponente será válido. **(4)** el derecho al balón en las aperturas después del primer tiempo, será alternado entre los adversarios en el segundo tiempo, y sucesivamente en los tiempos suplementarios. **(5)** Cada vez que hay un gol, el balón corresponde al equipo que sufrió el gol y éste, cuando el árbitro pite dando continuidad a las acciones, en tres, segundos, **desde afuera de la línea final** de su zona defensiva, deberá dar un pase de ataque hacia la zona rival, para intentar lograr cruzar el campo y lograr con el balón hacer el gol.

7- ACTITUDES: **(1)** El equipo contrario al del jugador que lleva el balón, tiene plena potestad para intentar apresar, exclusivamente a quien lo transporta, y para ello podrá agarrarlo por la mano o por el brazo, o por la cintura, **mas no por las piernas.** **(2)** Tan pronto esté aprehendido el jugador que transporta el balón, el árbitro pitará de inmediato evitando todo forcejeo. El pito del árbitro en este caso no significa una falta, sino una detención del juego; quien transportaba el balón y fue apresado, lo conservará; pero por haber sido apresado, ya no podrá avanzar más con él, sino que desde el mismo sitio de la detención deberá hacer en tres segundos un pase lanzado o rodado; si el apresamiento ocurre cuando esté en la zona de ataque, deberá jugarlo hacia atrás; si ocurre en la zona que defiende, podrá hacer el pase en cualquier dirección; quien lo había apresado deberá soltarlo de inmediato suene el pito del árbitro y distanciarse de su adversario, mínimo un metro para que éste pueda hacer el pase y el juego prosiga. **(3)** Si un jugador porta el balón en sus manos, otro jugador podrá arrebatárselo pero, a criterio del árbitro sin que la acción incluya forcejeo.

8- BOLA AFUERA: Cuando el balón sale por los laterales deberá ser retornado al campo de juego desde afuera, en forma inmediata, en pase no restringido, lanzado o rodado por el equipo contrario al último en jugarlo y por el mismo sitio de salida, pero cuando sale por la línea final, quien haya de

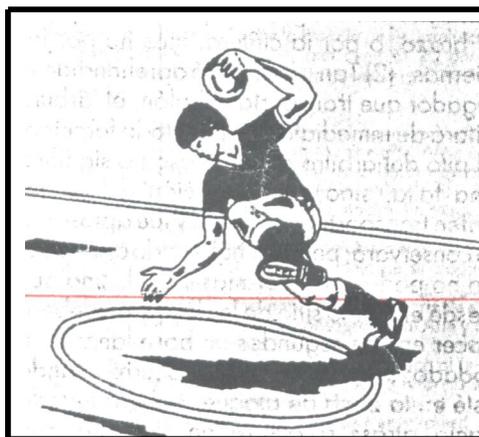
devolverlo, deberá situarse al lateral y, máximo, a un metro del extremo a la esquina inmediata al sitio de salida para desde allí retornarlo a juego.

9- EMPATES: En caso de empate al finalizar el último partido de un campeonato, se jugarán tantos tiempos adicionales de tres minutos, intercambiando canchas, cuantos sean necesarios hasta que haya un ganador.

10- PUNTOS: En cada partido del común se disputan dos puntos y se confieren al ganador; cero puntos al perdedor y de existir empate, un punto para cada bando.

11- TREGUAS: (1) En cada mitad del juego, cada equipo dispondrá de dos treguas (**times**) de 40 segundos pero ninguna durante los tiempos adicionales. **(2) en los últimos cinco minutos de juego de un partido no se conceden treguas, ni cambio de jugadores.** **(3)** una alarma sonora y una banderola roja sobre la mesa administrativa advertirá el inicio de los cinco minutos finales. **(4)** Las treguas no usadas no se acumulan ni alteran el tiempo de juego.

12- TIEMPOS ADICIONALES: Para iniciar los tiempos adicionales, cada equipo conformará una escuadra con cinco (5) jugadores inscritos, no expulsados, y con ella, sin cambios, permanecerá hasta el desenlace final. De dos minutos será la tregua antes del primer tiempo adicional, y de solo un minuto entre cada tiempo adicional.



13- EL GOL: (1) El jugador que esté en posesión del balón, sin atropellar a nadie, debe lograr que el balón en forma directa o indirecta haga contacto con la parte interna del círculo pintado en el suelo en terreno de su oponente, para anotar un punto o gol. **(2)** Cada vez que hay un gol, el árbitro central lo

confirmará al planillador, acreditará al autor, y éste lo homologará respectivamente.

14- GOL DIRECTO: (1) balón rodado muere dentro del círculo; (2) balón lanzado cae dentro del círculo; (3) balón lanzado, al caer afuera del círculo, brinca y golpea dentro del círculo; (4) balón lanzado, al caer, sus dos terceras partes golpean dentro del círculo.

15- GOL INDIRECTO: (1) jugador penetra al círculo portando el balón; (2) balón lanzado es recibido dentro de círculo; (3) balón lanzado golpea a algún jugador que esté dentro del círculo, si éste previamente no lo rechaza con las manos, los puños, la cabeza, el pecho o los hombros; (4) jugador portando el balón, al correr deposita un pie dentro del círculo; (5) jugador a horcajadas sobre la línea del círculo recibe el balón con su mano interna. (6) jugador a horcajadas sobre la raya del círculo recibe el balón en su mano externa y rápidamente pasa el balón a su mano interna; (7) jugador recibe el balón estando sentado sobre los hombros de un jugador que se encuentra ubicado dentro del círculo. (8) jugador dentro del círculo recibe el balón lanzado desde el círculo contrario en un tiro de castigo -penalty-.

16- NO SERA GOL: (1) si pasa el balón rodado por el círculo y no se detiene, no se contabiliza gol, pues se interpreta que sobrevoló los paralelos de la arquería; (2) balón lanzado directo al círculo tras un "bola afuera", no causa gol; (3) tampoco causa gol si el balón avanza rodando y muere sobre la raya del círculo; (4) no causa gol cuando un jugador a horcajadas sobre la línea del círculo recibe el balón con su mano externa a la vertical del círculo; (5) no será gol: balón lanzado, al caer su esfera golpea sobre la raya del círculo en un 50% aproximadamente y luego rueda afuera; (6) no causa gol, jugador a horcajadas sobre la raya del círculo recibe el balón en el centro, a la altura de su cintura.

17- ARBITROS: (1) serán tres, de campo: uno interno con mando absoluto, y dos externos, uno en cada cabecera del rectángulo, quienes controlan que a espaldas del árbitro central no se violen las reglas, en cuyo caso detendrá el juego mediante su silbato y se las denunciará; además, pero sólo a expresa consulta del central, lo asesorará para una decisión de si hubo o no gol; su respuesta deberá ser audible y visible. (2) Igual son árbitros, de administración: un anotador público; un consuetario; un cronometrista y un planillador. (3) Todos los árbitros de un partido son iguales en dignidad y se les debe acatamiento. (4) Las decisiones del árbitro central serán irrefutables e irreversibles.

18- EXPULSIONES: (1) Una falta conceptuada intencional por el árbitro, causa la expulsión inmediata del jugador quien no podrá ser reemplazado. (2) cada vez que hay una falta, además del acumulado en planilla contra el agresor, ese equipo pierde el derecho al balón. (3) el árbitro planillador ante el

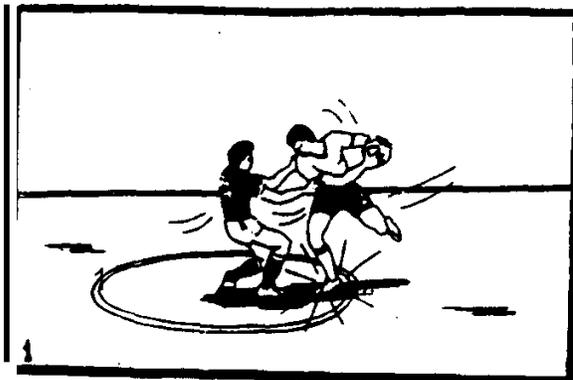
acumulado de cinco faltas de un jugador señaladas por el árbitro central como no intencionales, lo expulsará, pero podrá ser reemplazado por otro de su equipo, no expulsado durante el juego. **(4)** Equipo con tres jugadores de campo expulsados por falta intencional en un partido, pierde el partido por ausencia **(W.O.)**. **(5)** Toda expulsión de un jugador por falta o faltas, abarca y caduca en cada partido.

19- PENALTY: Cuando una falta de un jugador es intencional, además de la expulsión inmediata de ese jugador, se cobrará en contra de su equipo un tiro de castigo. **-penalty-**. El ejecutante, situándose dentro de su propio círculo de anotación, lanzará el balón hacia el círculo de anotación contrario, en donde deberá estar situado un compañero suyo y **el gol deberá lograrse, vía aérea, de tiro indirecto**, a través de ése compañero. Habrá un receso en las acciones máximo de **cinco minutos** para la acción del cobro de tiro de castigo **-penalty-**, durante el cual **el tiempo no correrá**, pero dentro de ese lapso, el árbitro acelerará las acciones.

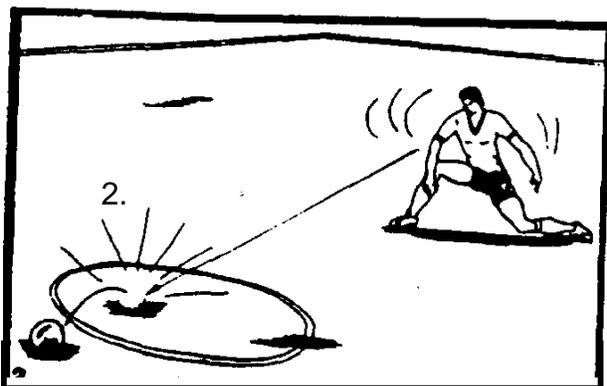
20- EL AUTOR: -Roberto Lozano Batalla, C.C. No. 2.488.840 de Buenaventura. (Carrera 56-A No. 5-73, barrio Grancolombiana. Tel: 24-05140, Fax: (032) 24-05394, en Buenaventura.) (En Cali: Calle 48-N No. 3-G-N-119, barrió Vipasa. Tel: 6649096, 4098431, Cel: 315- 4893809.)

21- ENTRENADOR NACIONAL: -Jacinto Moreno Gamboa "Jacho", C.C. No. 16.471.470 de Buenaventura. (Carrera 40 No.2-36, barrio Rockefeller, de Buenaventura. Tel: 24-43163, Fax: (092) 24-33971, Cel. -315 - 5267734).

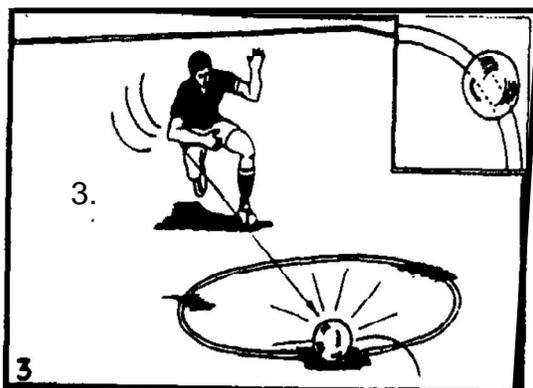
DIECISEIS (16) FORMAS DE INTERPRETAR EL GOL EN BALONPESADO



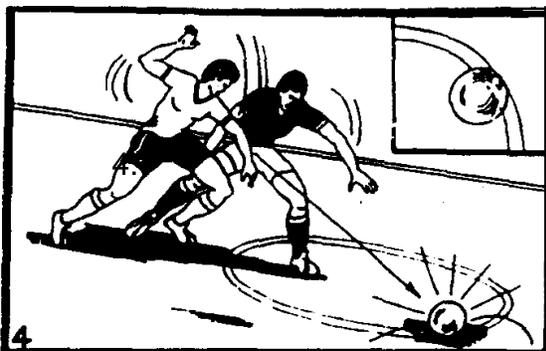
(1). GOL INDIRECTO:
Jugador portando el balón,
con él penetra al círculo.



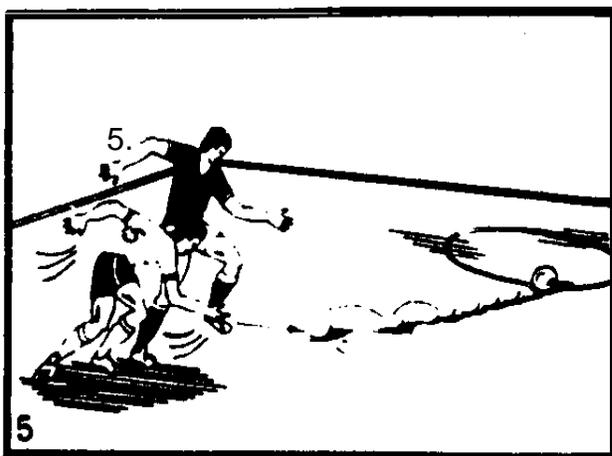
(2) GOL DIRECTO:
Balón lanzado desde cualquier
lugar del campo, cae dentro de
círculo, así luego rueda afuera.



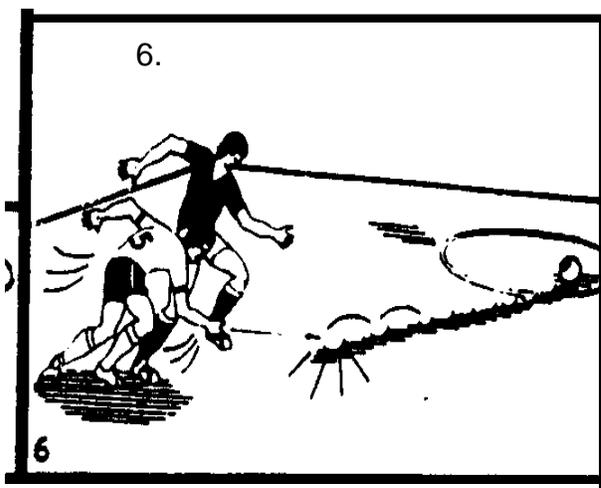
(3) NO ES GOL:
Balón lanzado, al caer golpea
sobre la raya del círculo.



(4) GOL:
Balón lanzado, al caer, sus dos
terceras partes golpean
dentro del círculo.



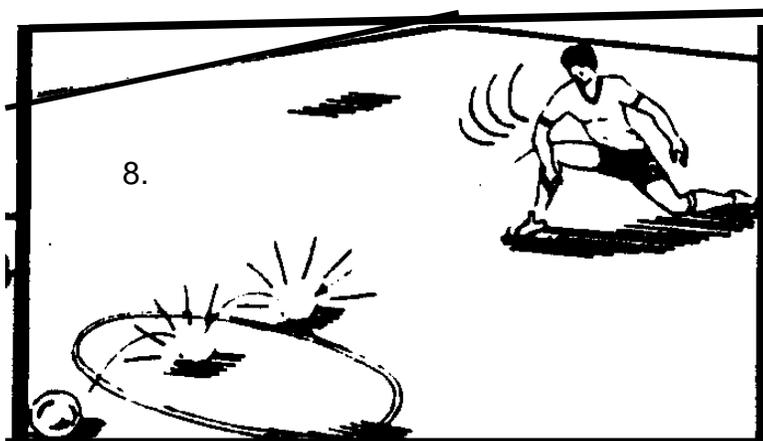
(5) NO ES GOL:
Balón rodado muere
sobre la raya del
círculo.



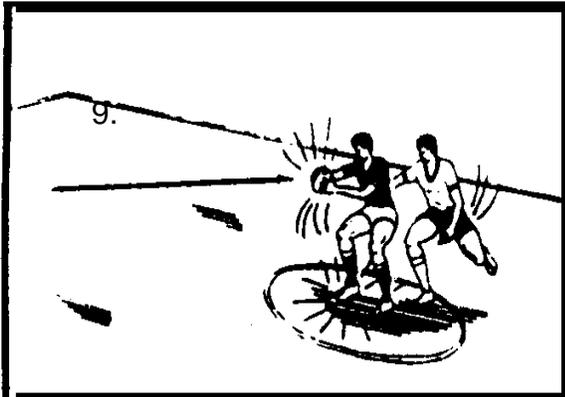
(6) GOL:
Balón rodado muere
dentro del círculo.



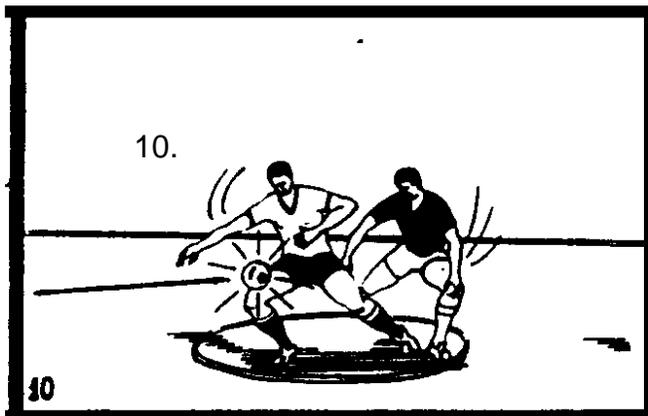
(7) NO ES GOL:
Balón rodado pasa
sobre el círculo sin
detenerse.



(8) GOL:
Balón lanzado golpea
afuera del círculo y de
rebote golpea adentro.



(9) GOL:
Balón lanzado es 9.
recibido por alguien
dentro del círculo



(10) GOL:
Balón lanzado golpea
a alguno de quienes
están dentro del círculo
y éste no los rechaza
con las manos o con
los puños.



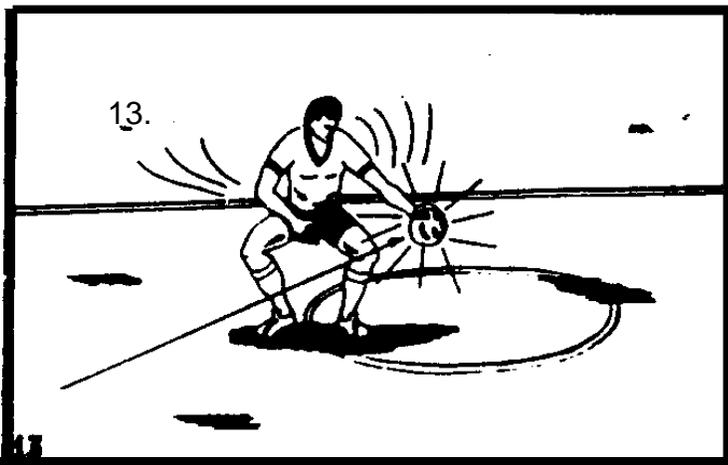
(11) GOL:
Jugador transportando
el balón, al correr pisa
dentro del círculo.



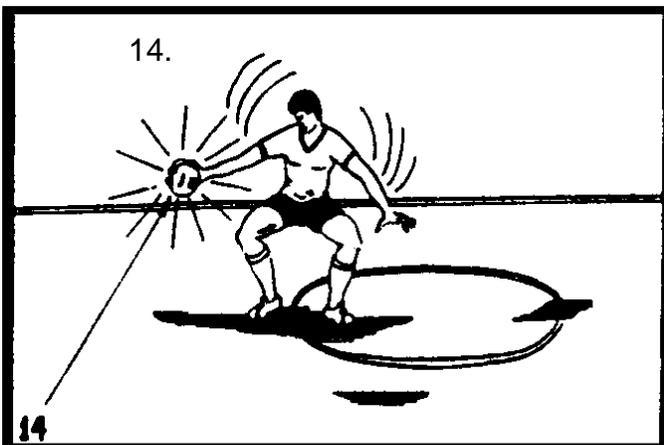
12.



(12) NO ES GOL:
 Jugador a horcajadas
 sobre la raya del círculo,
 recibe el balón , sobre la
 raya, en su cintura.



(13) GOL:
 Jugador a horcajadas
 sobre la raya del círculo,
 recibe el balón en su
 mano interna.



(14) NO ES GOL:
 Jugador a horcajadas
 sobre la raya del círculo,
 recibe el balón en su
 mano externa.

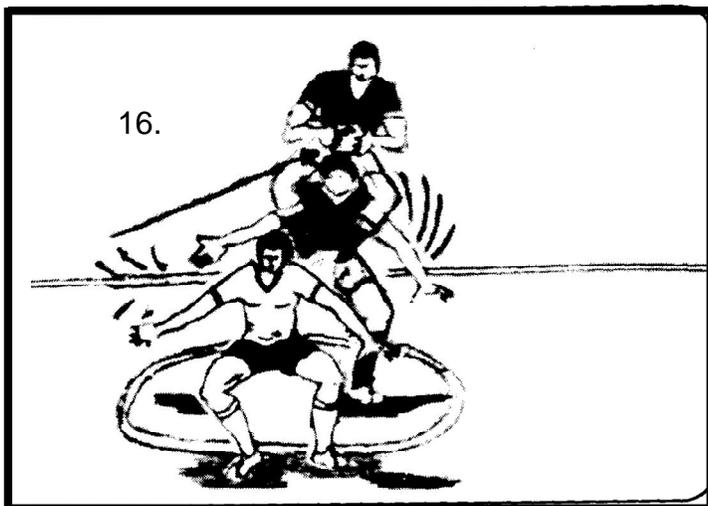


15.

(15) GOL:

Jugador a horcajadas sobre la raya del círculo, recibe el balón en su mano externa y rápidamente pasa el balón a su mano interna.

16.



16. GOL:

Jugador sentado sobre los hombros de un jugador del mismo equipo que se encuentra dentro del círculo, recibe el balón.

**Versión 21 anual actualizada,
marzo 27 de 1988 a 2008,
por Roberto Lozano Batalla.**

C.C. : 2'488.840 de Buenaventura.

Cel. 315-3157640

e-mail: robertolozanobatalla@yahoo.es

Carrera 56 A No. 5 – 73, Barrio Grancolombiana

Telf: 24 – 05140, Fax: (032) 24 – 05394,

Buenaventura.

En Cali: Calle 48 Norte No. 3-GN – 119 Barrio Vipasa,

Telf: 6649096.