

**2024-2025**

**A.C.M.W. County Youth  
Basketball 3<sup>rd</sup>-6<sup>th</sup> Grade**

**Libro de Reglas de Baloncesto**



# Filosofía del programa

Bienvenido al programa de baloncesto del condado de Colusa de A.C.M.W. El Programa de Baloncesto está abierto a niñas y niños de 3º a 6º grado. Se han modificado algunas reglas para la temporada actual de baloncesto para permitir un mayor énfasis en las reglas básicas del baloncesto. El Programa de Baloncesto está diseñado para preparar a nuestros jóvenes para la acción del baloncesto en una atmósfera de diversión y buen espíritu deportivo. El programa se concentra en los conceptos básicos del baloncesto con un énfasis importante tanto en el desarrollo personal del jugador como en el trabajo en equipo. El propósito de este programa es la instrucción de nuestros jóvenes como jugadores de baloncesto. Al finalizar cada juego cada participante debe sentirse ganador. Ponemos un gran énfasis en que los jugadores y entrenadores se diviertan. La puntuación del juego se mantendrá para este programa.

## Información General

### **Cronograma**

Intentaremos proporcionar a cada equipo una sesión de práctica de una hora por semana. Esto estará sujeto a apagones ocasionales debido a actividades escolares programadas previamente. Comuníquese con el supervisor del programa para resolver cualquier conflicto de horario. Los partidos serán de **cuatro cuartos de 10 minutos**. Los equipos no pueden practicar más de 3 horas en total por semana.

### **Equipos**

Ningún entrenador puede traer un equipo ya formado. Todos los jugadores entrarán en el draft. Las solicitudes de entrenadores o de tener dos niños jugando en el mismo equipo se tendrán en cuenta pero no están garantizadas. A.C.M.W. se reserva el derecho de modificar cualquier equipo.

### **Equipo del Jugador**

1. Los tamaños de pelota serán de 3.º a 6.º grado de 28.5" o tamaño 6 Intermedio  
Los balones de práctica serán repartidos por su representante de área y deberán devolverse al final de la temporada.  
Bolas de juego: solo habrá una bola de juego. Por favor traiga las pelotas de práctica o haga que los jugadores traigan sus propias pelotas para los calentamientos.
2. Primeros auxilios: a cada entrenador se le asignará un kit individual que deberá devolver al final del programa. El árbitro también llevará un botiquín de primeros auxilios que estará disponible durante el horario de juego.
3. La altura de la canasta se establecerá en 8 pies de altura para los estudiantes de 3.º a 4.º grado y 10 pies de altura para los estudiantes de 5.º a 6.º grado. Ambos niveles jugarán en cancha completa.
4. Se requieren zapatos de gimnasia para las prácticas y los juegos, y deben estar libres de barro o suciedad. (Una forma de ayudar a mantener limpios los zapatos de gimnasia es no usarlos afuera y usar otros zapatos para los juegos y prácticas y cambiarse cuando llegue al gimnasio).
5. Los jugadores deberán tener su camiseta para todos los juegos. Se entregarán uniformes a los entrenadores antes del primer partido. Si tiene algún problema con su uniforme, comuníquese con el supervisor del programa. Las camisetas del entrenador se entregarán al entrenador.
6. No se permiten joyas, yesos u otros objetos extraños duros. Los jugadores no deben usar ningún objeto que sea peligroso o que pueda causar lesiones a otros participantes en las prácticas o juegos. Todas las joyas y relojes personales deben quitarse antes de participar en prácticas o juegos.

### **Supervisor del Programa, Arbuckle**

Mary Grimmer

APRD phone #723-2705 Cell # 908-4061

[Aprd.mgrimmer@gmail.com](mailto:Aprd.mgrimmer@gmail.com)

### **Supervisor del Programa, Colusa**

Cliff Burrious

Cell #530-237-7775

[recreation@cityofcolusa.com](mailto:recreation@cityofcolusa.com)

### **Director del Programa, Maxwell**

Kyle Miller

Cell # 530-501-6588

[maxwellparkandrecs@gmail.com](mailto:maxwellparkandrecs@gmail.com)

## **Responsabilidades del monitor de padres:**

Se requiere que los padres participen en la supervisión del área escolar mientras los jugadores de su equipo están en el edificio para prácticas y juegos. No hay excepciones a este requisito del programa. Este requisito es necesario para proteger la integridad del programa contra comportamientos inapropiados por parte de participantes no supervisados. No proporcionar monitores durante las sesiones de práctica y los juegos puede resultar en la pérdida de nuestros privilegios de utilizar las instalaciones escolares.

## **Conducta de los padres:**

Se requerirá que los padres firmen un Código de conducta para padres para su organización de parques y recreación antes de que su hijo pueda participar en prácticas o juegos. Muchos de nuestros árbitros de baloncesto son objeto de abuso verbal que es injusto y, a menudo, presentado en

momentos inadecuados. De vez en cuando, se puede tomar una mala decisión. Como entrenador, padre o jugador, tienes derecho a cuestionar una decisión. **ESTO DEBE HACERSE EN EL MOMENTO ADECUADO, ENTRE CUARTOS O AL FINAL DE UN PARTIDO.** Entrenadores, como participante, deben dar ejemplo a sus compañeros entrenadores, jugadores y padres. Si tiene más inquietudes, comuníquese con el supervisor del programa. No se tolerará el acoso a los árbitros. Tal comportamiento puede llevar a la pérdida de privilegios de entrenamiento o juego en Arbuckle Parks and Recreation District, Colusa Parks and Recreation o Maxwell Parks and Recreation. El comportamiento abusivo por parte de los padres puede llevar a que su hijo o hija sea expulsado del programa de baloncesto. Los padres y todos los miembros de la familia mostrarán autocontrol y respeto en todos los juegos. No se tolerará el comportamiento o lenguaje abusivo o despectivo hacia ningún jugador, entrenador, anotador o árbitro. Si un individuo continúa exhibiendo tal comportamiento después de la advertencia de un entrenador, árbitro u oficial del programa, se le pedirá que abandone el gimnasio. Si el individuo se niega a retirarse, el juego será suspendido inmediatamente. Actúa con responsabilidad y deja jugar a los jugadores.

## **CONDUCTA DEL ENTRENADOR**

Sólo los entrenadores podrán salir a la cancha durante el tiempo de juego para ayudar a un jugador lesionado. Cualquier entrenador que discuta, levante la voz de manera grosera o abusiva o use malas palabras recibirá una falta técnica y será inmediatamente trasladado al área de espectadores. Dicho entrenador será excluido del resto de ese juego y no se le permitirá entrenar el siguiente juego adicional donde el entrenador pueda asistir al juego, pero estará restringido al área de espectadores y cumplirá con todas las reglas que rigen el comportamiento de los padres. Cualquier entrenador que reciba una segunda falta técnica durante la misma temporada tendrá prohibido entrenar durante el resto de la temporada. Además, al entrenador solo se le permitirá entrenar la siguiente temporada después de un proceso de revisión exhaustivo realizado por el Distrito de Parques y Recreación de su ciudad. Al recibir una falta técnica por parte de un entrenador, el equipo contrario recibirá dos puntos. Además, el equipo contrario conservará la posesión del balón y se le permitirá lanzarlo en el centro de la cancha.

## **REQUISITOS DE USO DE LAS INSTALACIONES**

1. Cualquier comida, bebida, café o refrigerio después del juego está prohibido en todos los edificios escolares. Estos artículos no están permitidos en los pasillos ni en los gimnasios. Distribuya refrigerios en los pasillos o afuera, si el clima lo permite.
2. Está estrictamente prohibido fumar dentro de todos los edificios escolares.
3. La presencia y/o consumo de cualquier bebida alcohólica en cualquier propiedad escolar está estrictamente prohibida.
4. Los entrenadores, jugadores, padres o hermanos no deben abusar de ningún equipo o instalación escolar. Esto incluye colgarse de los bordes de cualquier canasta, patear pelotas dentro del área del gimnasio, subirse a las áreas del escenario, intentar abrir puertas cerradas con llave de los casilleros de los pasillos o abusar de cualquier otra forma de las instalaciones o exhibiciones escolares. Todas las instalaciones sanitarias deben tratarse con respeto y dejarse limpias. Cualquier daño a la propiedad escolar por jugadores, padres, hermanos o familiares mientras asisten a un juego será responsable de reembolso al Distrito Escolar. **NO** debe haber pelotas de baloncesto para driblar en los pasillos. Cualquier niño o adulto que se encuentre dañando la propiedad de la escuela, abusando de los números de teléfono de emergencia o jugando con las alarmas contra incendios será responsable de todos y cada uno de los costos cobrados como resultado de sus acciones. Los jugadores serán suspendidos del programa si se los descubre dañando la propiedad escolar o abusando del equipo escolar de cualquier forma.

### **ESTO PODRÍA RESULTAR EN QUE EL PROGRAMA PIERDA PRIVILEGIOS PARA USAR LAS INSTALACIONES ESCOLARES.**

5. Los entrenadores, jugadores, padres o hermanos están específicamente limitados al gimnasio y a las áreas inmediatas de los pasillos del edificio escolar. Está prohibido el acceso a cualquier otra área del edificio escolar por parte de adultos o niños. No es responsabilidad de los entrenadores cuidar a los hermanos en las prácticas o juegos. Actúa con responsabilidad y vigila a tus familiares.
6. Según lo exige el distrito escolar, un padre monitor debe estar presente en el área del pasillo de la escuela en cualquier momento en que un miembro de su equipo esté presente en el edificio escolar para practicar. Si no hay un padre monitor, no habrá práctica.
7. Los funcionarios escolares y el personal de conserjería apoyan nuestro programa. Todos deben seguir sus instrucciones e indicaciones completamente. Por favor brinde a todos los funcionarios escolares y al personal de conserjería su mayor respeto y cooperación.
8. Los jugadores de la práctica de la siguiente hora no deben estar en el gimnasio hasta que sea hora de que comience la práctica de la siguiente hora. Cuando termine la última hora de práctica, abandone la escuela inmediatamente. Las reuniones previas o posteriores a la práctica deben realizarse al aire libre en lugar de en el gimnasio para maximizar el tiempo del gimnasio que se puede utilizar para ejercicios, instrucciones, etc. No se permitirá a los jugadores driblar pelotas de baloncesto en los pasillos o afuera en ningún momento. Los jugadores también deben abstenerse de driblar pelotas en los gimnasios durante otra sesión de práctica del equipo. Los padres deben dejar a los jugadores dentro de los 10 minutos posteriores al inicio de la práctica. Los entrenadores son responsables de la conducta de los jugadores en todo momento mientras estén dentro de la escuela y en la propiedad escolar. Los padres deben asegurarse de que el entrenador esté presente en la escuela antes de abandonar la propiedad escolar.
9. Al salir del gimnasio al final de su práctica, las canastas de baloncesto **DEBEN** volver a colocarse si están bajadas, incluso si estaban bajadas antes de su práctica. No podemos dejar los tableros portátiles de baloncesto en el suelo. Además, los aros de baloncesto plegables deben volver a colocarse en los rincones correspondientes del gimnasio.

## **REQUISITOS DE SUPERVISIÓN DE JOVENES**

1. Todos los jóvenes que no participan están restringidos a los asientos o áreas laterales del gimnasio mientras se desarrollan la práctica o los juegos. Los padres deben vigilar a sus hijos no participantes y deben mantenerlos en el área de asientos en todo momento.
2. No se permite a los jugadores calentarse en los pasillos de la escuela o afuera driblando o pasando pelotas antes de los juegos o prácticas.
3. No se permiten hermanos sin supervisión en los sitios de práctica o en gimnasios o canchas de baloncesto contiguos durante los juegos del sábado.
4. Los padres que no asistirán a los juegos deben hacer arreglos previos con uno de los entrenadores del equipo para asumir la responsabilidad de supervisión del jugador mientras se encuentre en el sitio escolar. No es trabajo del entrenador convertirse en niño del equipo.
5. Los padres deben confirmar que hay un entrenador adulto que supervisa al jugador en el sitio para los juegos o prácticas antes de que abandonen el sitio escolar. No deje a sus hijos sin confirmar que un entrenador u oficial del equipo esté presente.
6. Los entrenadores no deben dejar solos en la escuela a ningún jugador que estén supervisando antes, durante o después de su práctica o juego.
7. Cada jugador debe jugar SÓLO en la división en la que está registrado. Ejemplo: un jugador de jardín de infantes no puede jugar durante un juego de segundo grado incluso si está inscrito en la liga. Esto incluye prácticas y juegos.
8. Solo Arbuckle - Gimnasio Norte: las niñas que necesitan usar el baño deben ser supervisadas por un padre ya que el acceso al baño está fuera del gimnasio, al lado del estacionamiento.

**EL NO SEGUIR UNA DE ESTAS REGLAS DE SUPERVISIÓN PUEDE RESULTAR EN LA EXPULSIÓN DE SU JUGADOR DEL PROGRAMA SIN REEMBOLSO.**

## **CONDUCTA DEL PARTICIPANTE DEL PROGRAMA**

1. Nunca discutas ni critiques las decisiones del árbitro. Las preguntas sobre la interpretación de las reglas deben hacerse de manera tranquila e inteligente después del juego.
2. Cualquier mala conducta por parte de jugadores, entrenadores, espectadores u otros representantes del programa puede resultar en el despido inmediato del programa después de la revisión por parte del supervisor del programa.
3. Los entrenadores tienen la prerrogativa de disciplinar a un jugador por conducta o juego perjudicial para el equipo o perjudicial para otros jugadores. Los ejemplos incluyen: jugadores que no informan al entrenador que se perderán prácticas o juegos, jugadores que pelean entre sí durante la práctica o los juegos y jugadores que intentan lastimar intencionalmente a otro jugador. La acción disciplinaria puede tomar forma en reducción del tiempo de juego. Los entrenadores deben utilizar esta acción sólo en circunstancias excepcionales y deben intentar resolver los problemas con los padres antes de tomar medidas.

**Póngase en contacto con el supervisor del programa para resolver cualquier situación difícil.**

## **RESPONSABILIDAD DEL ENTRENADOR**

1. Instruir a los jugadores de su equipo en las habilidades, disciplina y espíritu deportivo del baloncesto a nivel juvenil. Asegúrate siempre de que tus jugadores se diviertan.
2. Instruir a los jugadores sobre las reglas del juego apropiadas para su nivel.
3. Trabaja con los otros entrenadores del equipo en un esfuerzo cooperativo para instruir a los jugadores de su equipo. El coaching es un esfuerzo de colaboración.
4. Dé un buen ejemplo a sus jugadores mostrando buen espíritu deportivo en todo momento. Enfátice las demostraciones de habilidad y el juego en equipo en los juegos, no el puntaje.
5. Comunique información a los padres de sus equipos sobre el uso de las instalaciones y los requisitos de supervisión de los jóvenes, el cronograma de práctica, el cronograma de juegos, la sesión de fotografías, los requisitos de equipo, la asignación de tiempo/anotador, las expectativas de los jugadores y cualquier otra actividad del programa.
6. Asignar a un padre para que supervise el área de la escuela durante la práctica del equipo como se define en los Requisitos de uso de las instalaciones.
7. Asigne tiempo a los padres/anotador para cada juego. Los cronometradores y anotadores deben tener al menos 16 años cuando sea necesario.
8. Los entrenadores también son responsables de la conducta de los padres de su equipo al margen durante los juegos. Los padres deben abstenerse de gritar y chillar. Todo estímulo debe hacerse de manera positiva. Los árbitros no tolerarán padres abusivos.
9. Nuestro programa enfatizará el desarrollo de habilidades y el trabajo en equipo, no el juego físico intenso. Los árbitros no tolerarán el juego físico demasiado agresivo.
10. No permita que los jugadores realicen ejercicios de calentamiento o práctica que sean inseguros o que puedan causar lesiones.
11. Los entrenadores no pueden estar en la cancha durante el juego. Los árbitros ayudarán a los jugadores. Se debe utilizar un tiempo muerto para enseñar habilidades o dar una explicación extensa.

12. Entrenadores, asistente. Los entrenadores y padres de equipo son responsables de mantener su dirección, número de teléfono y cualquier otra información pertinente actualizada con el departamento.
13. No se permite ningún tipo de castigo físico en este programa.
14. Se prohíbe la discriminación o los comentarios despectivos.
15. Ningún adulto debe quedarse solo con un niño en ningún momento. Dos adultos deben estar presentes en todos los juegos y prácticas.
16. Es responsabilidad del entrenador informar cualquier lesión de rutina de un participante al supervisor del programa de Parques y Recreación. También se debe completar un informe de accidente y reportarlo al supervisor del programa.
17. Reportar cualquier lesión que requiera tratamiento médico inmediatamente al supervisor del programa.
18. Es responsabilidad del entrenador informar cualquier lesión que le ocurra a un jugador en la fecha de su ocurrencia al supervisor del programa de APRD, Colusa Parks and Recreation y Maxwell Parks and Recreation se reserva el derecho de retirar a un participante en cualquier momento por lo siguiente. razones: falta de cooperación, abuso físico o verbal de otro niño o líder, falta de cooperación de los padres o tutores, recogida tardía continua de un niño, falta de participación u otras causas consideradas críticas.
20. El Parque y Recreaciones de APRD, MPR y CPR se reserva el derecho de dejar a un participante en cualquier momento por las siguientes razones: falta de cooperación, abuso físico o verbal de otro niño o líder, falta de cooperación de los padres o tutores, recogida continua. del niño, no participación u otras causas consideradas críticas.
21. Los entrenadores deben elegir al hijo de la persona que quieren como entrenador asistente en su primera ronda del draft, si el jugador es elegible para el draft.
22. **A todos los jugadores se les debe dar el mismo tiempo de juego y deben integrarse en la ofensiva del equipo independientemente de la habilidad del jugador o del puntaje del juego. Además, todos los jugadores deben tener la oportunidad de anotar y todos los jugadores también deben tener tiempo en el banquillo.**
23. **Los entrenadores serán responsables de la conducta de los padres en todos los juegos y prácticas. Si un entrenador tiene un padre u otro familiar fuera de control, debe intentar controlar la situación. Los padres serán eliminados por mal comportamiento con la posibilidad de que el jugador también sea eliminado del juego.**

## REGLAS DEL JUEGO

### TIEMPO

1. Cada juego comenzará a la hora especificada en el cronograma de grado específico.
2. La duración de cada partido será: **4 cuartos de 10 minutos cada uno.**
3. Habrá un tiempo muerto de un minuto entre cuartos y un tiempo muerto de tres minutos en el descanso.
4. El tiempo de carrera sólo se detendrá por lesión o tiempo muerto. En caso de interrupciones prolongadas del juego, el juego deberá acortarse. Ningún juego se extenderá más allá de los 55 minutos de cada sesión de juego de una hora. Si el árbitro notifica a los entrenadores de un juego acortado, los entrenadores deben cooperar plenamente. No habrá excepciones.
5. En situaciones donde hay un juego cerrado, durante los últimos dos minutos del juego el cronometrador detendrá el cronómetro en cada bola muerta.

### SUSTITUCIONES

**rea de sustituciones sobre la marcha no permitidas en ningún nivel de grado.** Las sustituciones solo se pueden realizar a mitad de cada cuarto, en el cuarto o mitad cuando el árbitro pide sustituciones. El árbitro intentará detener el juego en un punto lo más cercano a la mitad de cada cuarto en caso de balón muerto. También se pueden realizar sustituciones en caso de lesión o solicitud de eliminación del jugador. Un árbitro también debe permitir una sustitución. Esto permitirá que cada equipo haga sus sustituciones sin tomar un tiempo muerto y permitirá que los jugadores jueguen una cantidad de tiempo uniforme. Los jugadores DEBEN estar en la mesa de puntuación o en la mitad de la cancha un minuto antes de la ventana de sustitución (**quedan 6 minutos**). Los jugadores que no estén en el lugar adecuado un minuto antes de la ventana de sustitución no podrán sustituir durante esa mitad del cuarto.

Los jugadores deben estar preparados para entrar. El reloj seguirá corriendo durante la sustitución. Los entrenadores deben intentar informar a los jugadores cuál es su tarea defensiva antes de la sustitución. **Los enfrentamientos defensivos no tienen que ser uno opuesto al otro (un jugador defendido por un determinado jugador del equipo contrario no tiene que defender a ese jugador).**

**Si los jugadores han tenido el mismo tiempo de juego en los primeros 3 ½ cuartos y los últimos 5 minutos (último ½ cuarto), los entrenadores pueden jugar con cualquier jugador independientemente de la cantidad de tiempo de juego que hayan tenido en los**

cuatro cuartos anteriores. Si los jugadores no han jugado el mismo tiempo, aquellos jugadores que aún necesitan tiempo de juego deberán jugar todo el cuarto período. Esto permitirá un juego competitivo en los últimos 5 minutos en partidos cerrados. Los equipos pueden sustituir durante los últimos 5 minutos en cualquier momento. Haga que el jugador vaya a la mesa de puntuación para que le avisen en la siguiente bola muerta. Recuerda que el cronómetro seguirá corriendo durante la sustitución.

Si tiene un jugador que no jugará la misma cantidad de tiempo debido a problemas de salud o disciplina, como un jugador que se ha perdido prácticas, problemas de comportamiento, etc., debe aprobar la solicitud con su supervisor de programa dos días antes del juego. para que tengan tiempo suficiente para resolver el problema con los padres del jugador antes del juego.

## **Los descansos para sustituciones NO deben usarse como tiempos muertos.**

### **FALTAS 3-4to Grados**

1. Cualquier falta defensiva cometida en un intento de tiro: Si se realiza el tiro, la canasta contará DOS PUNTOS MÁS UN PUNTO POR LA FALTA. Luego se concede el balón al equipo defensor. Si se falla el tiro, el equipo atacante recibe UN PUNTO y conservará la posesión del balón. La pelota entrará dentro del límite en la región inmediata en la que se cometió la falta.

### **FALTAS 5-6to Grados**

Cuando se comete una falta en un tiro, el jugador que recibe la falta podrá lanzar 2 o 3 tiros libres (dependiendo de dónde se realizó el tiro). Los entrenadores querrán trabajar en la alineación, ya que esto nos hará avanzar en el juego, ya que el reloj seguirá corriendo mientras se lanzan los tiros libres. Un jugador que dispara en la línea lo hará tan pronto como el árbitro le entregue el balón y no se le permite simplemente pararse en la línea y driblar el balón. El jugador debe tirar dentro de un tiempo razonable o el árbitro puede anular el tiro libre y cargar al equipo un tiempo muerto mientras el jugador está tirando. Los jugadores pueden pasar a la zona clave tan pronto como el balón sale de la mano del tirador en un tiro libre. **LOS JUGADORES FALTAN DESPUÉS DE SU QUINTA FALTA** No habrá distinción entre faltas de tiro y no tiro y faltas técnicas. Las faltas que no sean de tiro se sancionarán y darán como resultado que el equipo ofensivo mantenga la posesión, y el equipo ofensivo ingresará el balón en la región donde se cometió la falta. Los tiros y las faltas técnicas se tramitarán según lo indicado.

**DIRECCIÓN OFENSIVA:** La dirección ofensiva cambiará en la mitad.

### **PUNTUACIÓN: Niveles de grado 3-4 y 5-6**

1. Canasta metida – DOS PUNTOS
2. Los gimnasios con líneas de tres puntos sumarán TRES PUNTOS por dichos tiros. El cuerpo o los pies del jugador no deben cruzar la línea de tres puntos durante el tiro.
3. Si un equipo tiene más de 20 puntos de ventaja, el marcador se borrará y el anotador seguirá llevando la puntuación en el libro. Si el equipo perdedor logra llevar el marcador a menos de 10 puntos de diferencia, el anotador volverá a aparecer en el marcador. El equipo perdedor podrá solicitar que el marcador se mantenga alto. El entrenador debe informar al anotador antes del inicio del juego que desea que el marcador permanezca en el marcador independientemente del resultado.

### **REGLAS DEL ECUALIZADOR**

**Solo en la segunda mitad del juego:** cualquier equipo con una ventaja de **15 puntos** no podrá hacer un break rápido en la cancha. El jugador con el balón debe esperar a que todos los jugadores bajen a la cancha y permitan que el equipo defensivo se prepare. El incumplimiento resultará en la entrega inmediata del balón al equipo contrario. Si se logra un gol durante un contraataque, los puntos no contarán y el balón se entregará al otro equipo. A cualquier equipo que tenga una ventaja **de 15 puntos** no se le permitirá hacer doble equipo ni atrapar al otro equipo. Si se produce atrapamiento o doble equipo durante este tiempo, se advertirá al equipo, pero si continúa y el equipo no cumple después de que el árbitro se lo indique, el jugador que continúe recibirá una falta personal y se le podrá pedir que se siente. 5 minutos. Los entrenadores deben intentar no aumentar el marcador y, si están muy por delante, ejecutar sus jugadas y ofensivas.

### **NÚMERO DE JUGADORES**

Si un equipo tiene sólo cuatro jugadores, ambos equipos deben jugar con el mismo número de jugadores. Se permitirá que un máximo de cinco y un mínimo de cuatro jugadores de cada equipo comiencen o continúen un juego. Si un equipo no tiene suficientes jugadores para jugar, perderá el juego. A discreción de los supervisores del programa y los entrenadores de ambos equipos, un miembro del equipo de otro equipo puede ser sustituido y el juego puede jugarse únicamente como una práctica de práctica. Los entrenadores y supervisores de programas deben obtener la aprobación antes del inicio del juego.

### **INICIO DEL JUEGO**

Los árbitros/personal superior se presentarán a los entrenadores antes del inicio del partido.

Los capitanes y árbitros se reunirán antes del partido. Los árbitros informarán a los capitanes la información pertinente. Será responsabilidad de los capitanes informar a sus entrenadores y jugadores cualquier información dada en la reunión previa al juego.

3.º y 4.º grado: el juego comenzará cuando el equipo visitante saque el balón primero. La flecha de posesión se utilizará para reiniciar el juego en los cuartos y la mitad. Al inicio de los cuartos y del entretiempo para todos los grados, la pelota estará dentro del campo por la línea de fondo.

5º y 6º grado: el juego comenzará con un salto. La flecha de posesión se utilizará para reiniciar el juego en los cuartos y la mitad. Al inicio de los cuartos y del entretiempo para todos los grados, la pelota estará dentro del campo por la línea de fondo.

### **PUESTA A TIERRA INTENCIONAL**

No se permitirá el aterrizaje intencional de la pelota de baloncesto fuera de límites. Esto resultará en una entrega inmediata del balón al equipo contrario. Esto incluye golpear intencionalmente el balón contra un jugador del equipo contrario.

### **TIEMPOS DE ESPERA**

Todos los grados recibirán dos tiempos muertos de 30 segundos por mitad, lo que equivale a 4 por juego. Estos tiempos muertos sólo pueden ser solicitados por el equipo atacante en posesión del balón. El entrenador debe señalar claramente al árbitro cuando se pide el tiempo muerto. El cronómetro se detendrá durante estos tiempos de espera. Después de los tiempos muertos de 30 segundos, el equipo ofensivo entrará el balón en la mitad de la cancha. Durante el tiempo extra, un entrenador tendrá 1 tiempo muerto por período extra.

### **VIOLACIONES**

**Todas las faltas e infracciones** darán lugar a la concesión del balón al equipo ofendido, salvo que se indique específicamente. Un jugador que reciba cinco faltas personales deberá permanecer fuera el resto del partido. Las faltas personales se sancionarán de forma más estricta con los grados mayores. Cualquier tipo de mano en el cuerpo o si un jugador intenta robar el balón y golpea al jugador ofensivo, resultará en falta. Un jugador defensivo no puede poner su mano sobre el jugador ofensivo para detenerlo, lo que resultará en una falta.

**En jugadas de pantalla o selección:** el jugador ofensivo debe estar quieto. El movimiento del jugador ofensivo para impedir el paso del jugador defensivo resultará en una falta personal. El control manual por parte de un jugador ofensivo o defensivo resultará en una falta. Sólo se puede utilizar una mano durante el proceso de control y la mano no se puede colocar sobre el cuerpo del jugador contrario. Cualquier violación de esta regla resultará en una falta inmediata.

Cualquier jugador que agarre cualquier parte del uniforme de un jugador contrario será inmediatamente sancionado con una falta y posiblemente una falta técnica dependiendo del grado de contacto. No se permitirán pantallas móviles en ninguna parte del programa que resulten en una falta. Cualquier entrenador que reciba una falta técnica deberá abandonar el área del gimnasio. A cualquier espectador que sea abusivo o esté fuera de control se le pedirá que abandone el área del gimnasio. No abandonar el área del gimnasio cuando se le solicite resultará en la terminación del juego. Cualquier jugador que reciba una falta técnica quedará fuera de juego durante 5 minutos. Al recibir una falta técnica por parte de un jugador, el equipo contrario recibirá dos puntos. Además, el equipo contrario conservará la posesión del balón y se le permitirá lanzarlo en el centro de la cancha. Cualquier jugador que reciba tres faltas técnicas a lo largo de la temporada tendrá prohibido jugar el resto de la temporada.

Cualquier jugador ofensivo que esté parado (cualquier parte de sus pies) en la línea durante más de cinco segundos será sancionado con **5 segundos en la llave**.

Se sancionarán **infracciones en movimiento**, como desplazamientos y doble regate. No se permitirá llevar o palmear el balón. Se llamará una y otra vez. Cualquier porción de la pelota o del cuerpo que cruce la mitad de la cancha y luego retroceda se considerará vuelta y vuelta. Esto resultará en una entrega inmediata del balón al equipo contrario. Las faltas que sean flagrantes, a juicio del árbitro, darán lugar a que el jugador infractor se quede fuera de juego durante 5 minutos. **Los árbitros, en un intento por mantener el flujo del juego de baloncesto, no sancionarán todas y cada una de las infracciones. Harán todo lo posible para sancionar todas las faltas flagrantes, las faltas que afectarán el resultado del juego y los jugadores que continúen presentando el mismo problema incluso después de que los árbitros se lo comuniquen.**

### **DOBLE EQUIPO**

**GRADOS 3º – 4º:** La defensa permitirá la formación de doble equipo cuando un jugador ofensivo con el balón se mueva hacia la línea de tiros libres. Los jugadores ofensivos asignados a los jugadores defensivos deben estar en la línea o moviéndose hacia la línea para que los jugadores defensivos formen un doble equipo. Los jugadores defensivos no pueden situarse en la calle en una situación que se parezca a una defensa de zona. Si un árbitro detecta esta situación, **se sancionarán faltas personales** a los jugadores defensores si continúan exhibiendo este comportamiento después de una advertencia verbal del árbitro. **NO** se permitirá la formación de equipos triples (o más), los jugadores que lo hagan serán sancionados con faltas personales.

### **DISPOSICIONES DEFENSIVAS**

**Grados: 3.º a 4.º y 5.º a 6.º:** las defensas no pueden extenderse más allá de la línea media de la cancha. No se permite ningún movimiento defensivo que resulte en que un jugador cruce la línea defensiva para obtener el control del balón. Una vez que un jugador defensivo obtiene un rebote o se da la vuelta, el equipo contrario no podrá defender ni impedir su movimiento ni su pase hasta que llegue a la parte superior de la zona defensiva. Ejemplo Si un jugador dribla el balón y se le sale del pie, por ejemplo, y está rodando en el campo trasero, el otro equipo tendrá que esperar a que ese balón pase la línea de media cancha para poder recogerlo como el otro equipo. Tuvo el control y empezó a driblar. Si un equipo hace esto y continúa defendiendo al equipo contrario o obstaculizando al equipo contrario, el árbitro puede imponer una falta técnica al jugador que protege en la pista trasera y deberá sentarse durante 5 minutos. Se utilizará defensa hombre a hombre. **Se permite interrumpir las jugadas de selección o recoger a otro jugador en la cancha abierta. Cada jugador debe hacer un intento honesto de defender a su jugador (el jugador con el que se enfrentó por primera vez al**

comienzo de la serie defensiva). Las situaciones en las que un jugador puede cambiar para defender a un jugador diferente al que inició la serie defensiva incluyen: contraataques, pantallas, incapacidad de alcanzar su asignación defensiva debido a que hay otros jugadores en el camino. Un jugador no puede seguir el balón y defender a cada jugador que maneja el balón. **No se permiten dobles equipos después de que el equipo tenga una ventaja de 15 puntos.** Los jugadores deben hacer un intento válido de permanecer con su oponente original para esa serie. Un solo jugador no puede realizar numerosos cambios en una serie en un esfuerzo por seguir el balón.

**Línea defensiva de 3.º a 4.º grado:** línea de voleibol entre la parte superior de la línea de 3 puntos y la mitad de la cancha (línea de media cancha). Los jugadores no pueden retomar su tarea defensiva hasta que el jugador que lleva la pelota por la cancha haya pasado la línea de voleibol. Después de que el portador original del balón haya cruzado el plano defensivo, todos los jugadores pueden proteger a sus defensores independientemente de dónde vayan (sobre la línea defensiva).

**Línea defensiva de 5.º a 6.º grado:** línea de voleibol entre la parte superior de la línea de 3 puntos y la mitad de la cancha (línea de media cancha). Los jugadores solo pueden retomar su tarea defensiva hasta que el jugador que lleva la pelota por la cancha haya pasado la línea defensiva (línea de voleibol). No se puede hacer doble equipo hasta que el balón pase la línea defensiva. Se permite la formación de doble equipo después de que el jugador ofensivo cruza la zona defensiva (línea de voleibol entre la línea media y la parte superior de la línea de tres puntos). Después de que el portador original del balón haya cruzado el plano defensivo, todos los jugadores pueden proteger a sus defensores independientemente de dónde vayan (incluso por encima de la línea defensiva).

Los equipos tendrán 10 segundos para llevar el balón a través de la línea de media cancha y 5 segundos adicionales (15 segundos en total) para no avanzar a la zona defensiva (línea de voleibol entre la mitad de la cancha y la parte superior de la línea de tres puntos). Si el balón no avanza hacia la zona defensiva en los 15 segundos asignados, el árbitro detendrá el juego y podría resultar en la entrega del balón al equipo defensivo.

## OFENSA

El balón puede avanzar en un contraataque de un rebote o de una pérdida defensiva mediante cualquier combinación de regate y pase del balón. Las jugadas entrantes deben completarse en cinco segundos. Los jugadores defensivos deben permanecer a tres pies de distancia de un jugador ofensivo que esté dentro del límite de la pelota en todo momento durante los juegos. Los jugadores tienen diez segundos para llevar el balón a través de la línea media de la cancha en todos los niveles. El árbitro utilizará su discreción en todas las jugadas dentro del límite y al otorgar el balón al equipo contrario. Si el balón no avanza hacia la zona defensiva una vez que cruza la **línea de media cancha después de 10 segundos**, el árbitro detendrá el juego y podría resultar en la entrega del balón al equipo defensivo. **Si un juego termina en empate, dependerá del supervisor de las instalaciones si se permitirán 4 minutos adicionales de tiempo de juego.**

## INFORMACIÓN DEL CRONOMETRADOR/ANOTADOR

**HORA:** Configura el reloj al inicio de cada trimestre. Hora de inicio en el juego entrante después de un tiempo muerto o al inicio del juego. Detener el tiempo sólo por lesión, tiempo muerto o por indicación del árbitro. Si se acaba el tiempo en un tiro libre, deje 10 segundos en el marcador para que trabajen en sus habilidades de rebote. El único momento en que se detendrá el cronómetro será por lesiones, tiempo muerto del árbitro o durante los últimos dos minutos del cuarto cuarto.

**FLECHA DE POSESIÓN:** Al inicio de cada juego el árbitro hará que el equipo visitante entre el balón al inicio del juego. Para todos los grados, la flecha de posesión está configurada para indicar el equipo que no lanzó el balón al comienzo del juego. La flecha se volteará después de que el balón esté rebotado en un salto o en una situación de cambio de posesión. La flecha de posesión indicará el equipo que recibirá el siguiente salto o posesión. Los cuartos y la mitad los iniciará el equipo que reciba la siguiente flecha de posesión. La flecha no apunta en la dirección ofensiva del equipo que recibe el balón. La flecha apunta en la dirección del banquillo que recibirá el siguiente salto o posesión.

**PUNTUACIÓN DEL JUEGO:** Sume los puntos de cada equipo en tarjetas invertidas y en la hoja de puntuación del juego o, si están disponibles, en los tableros de puntuación de las escuelas.

**FALTAS:** Lleve un registro de las faltas personales en la hoja de puntuación. Informar al árbitro si un jugador se acerca o ha cometido una falta. Llevar un registro de las faltas técnicas en la hoja de anotación del juego. Una falta técnica también contará como una falta personal.

**Tiempo de juego:** realiza un seguimiento de cada vez que un jugador ingresa al juego. Informar a los entrenadores si un jugador ha jugado demasiado o si un jugador todavía necesita jugar.

**EL ANOTADOR Y EL CRONOMETRADOR DEBEN VERIFICARSE PARA EVITAR POSIBLES CONTROVERSAS. TODOS LOS ANOTADORES Y CRONOMETRADORES DEBEN ABSTENERSE DE GRITAR O GRITAR DURANTE LOS JUEGOS. SE PERMITE EL ALIENTO POSITIVO A TODOS LOS JUGADORES.**

## Reglas que se han actualizado recientemente.

- Se permite interrumpir las jugadas de selección o recoger a otro jugador en la cancha abierta. Cada jugador debe hacer un intento honesto de defender a su jugador (el jugador con el que se enfrentó por primera vez al comienzo de la serie defensiva). Las situaciones en las que un jugador puede cambiar para defender a un jugador diferente al que inició la serie defensiva incluyen: contraataques, pantallas, incapacidad de alcanzar su asignación defensiva debido a que hay otros jugadores en el camino. Un jugador no puede seguir la pelota y proteger a cada jugador que maneja la pelota. Regla del equalizador: no se permite hacer doble equipo después de que el equipo tenga una ventaja de 15 puntos. Los jugadores deben hacer un intento válido de permanecer con su oponente original durante esa serie. Un solo jugador no puede realizar numerosos cambios en una serie en un esfuerzo por seguir el balón.
- Los árbitros, en un intento por mantener el flujo del juego de baloncesto, no sancionarán todas y cada una de las infracciones. Harán su mejor intento para sancionar todas las faltas fragantes, las sanciones que afectarán el resultado del juego y los jugadores que continúan exhibiendo el mismo problema incluso después de que los árbitros se lo comuniquen.
- Los enfrentamientos defensivos no tienen que estar uno frente al otro (un jugador que está defendido por un determinado jugador del equipo contrario no tiene que defender a ese jugador).
- Si los jugadores han tenido el mismo tiempo de juego en los primeros 3 ½ cuartos y los últimos 5 minutos (último ½ cuarto), los entrenadores pueden jugar con cualquier jugador independientemente de la cantidad de tiempo de juego que hayan tenido en los cuatro cuartos anteriores. Si los jugadores no han jugado el mismo tiempo, aquellos jugadores que aún necesitan tiempo de juego deberán jugar todo el cuarto período. Esto permitirá un juego competitivo en los últimos 5 minutos en partidos cerrados. Los equipos pueden sustituir durante los últimos 5 minutos en cualquier momento. Haga que el jugador vaya a la mesa de puntuación para que le avisen en la siguiente bola muerta. Recuerda que el cronómetro seguirá corriendo durante la sustitución.
- Los juegos serán de 4 cuartos – no más 5to período.
- REGLAS DEL ECUALIZADOR: 2da mitad del juego solamente - Cualquier equipo con una ventaja de 15 puntos no podrá hacer un break rápido en la cancha. El jugador con el balón debe esperar a que todos los jugadores bajen a la cancha y permitan que el equipo defensivo se prepare. El incumplimiento resultará en la entrega inmediata del balón al equipo contrario. Si se logra un gol durante un contraataque, los puntos no contarán y el balón se entregará al otro equipo. A cualquier equipo que tenga una ventaja de 15 puntos no se le permitirá hacer doble equipo ni atrapar al otro equipo. Si se produce atrapamiento o doble equipo durante este tiempo, se advertirá al equipo, pero si continúa y el equipo no cumple después de que el árbitro se lo indique, el jugador que continúe recibirá una falta personal y se le podrá pedir que se siente. 5 minutos. Los entrenadores deben intentar no aumentar el marcador y, si están muy por delante, ejecutar sus jugadas y ofensivas.

## Normas que se recalcan cada año.

- A todos los jugadores se les debe dar **el mismo tiempo de juego** y deben integrarse en la ofensiva del equipo independientemente de la habilidad del jugador o del puntaje del juego. **Además, todos los jugadores deben tener la oportunidad de anotar y todos los jugadores también deben tener tiempo en el banquillo.**
- Los descansos para sustituciones NO deben usarse como tiempos muertos.
- Los entrenadores deben intentar no aumentar el marcador y, si están muy por delante, deben aprovechar la oportunidad para ejecutar sus jugadas y su ofensiva.
- No hay Defensa de Zona, todo el juego será defensa hombre contra hombre.

## Habilidades para desarrollar

Tiro: Tiro con una mano, con seguimiento

Regate

- Diestro
- Zurdo
- Sin mirar la pelota
- Moviéndose de una mano a la otra

Defensa

- Centro de gravedad bajo
- De puntillas listo para moverse en cualquier dirección
- Defensa hombre a hombre
- Permanecer entre el jugador y la canasta
- 

#### Conceptos Fundamentales

- Ofensiva (tenemos el balón y estamos tratando de hacer una canasta)
- Defensa (ellos tienen el balón y estamos tratando de frenarlos)
- Fuera de límites
- Usar los tableros
- No viajar
- No regatear con las dos manos
- Realizar un tiro si estás abierto
- Pasar el balón Obtener el rebote