



2024-2025 Libro de Reglas de Baloncesto Pre K – 2do Grado

Filosofía Del Programa

Bienvenido al Programa de Baloncesto del Arbuckle Parks and Recreation District (Distrito de Parques y Recreación de Arbuckle). El Programa de Baloncesto ahora está abierto para niñas y niños de preescolar a sexto 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 jugadores juveniles de baloncesto. La conclusión del juego debe permitir que cada participante se sienta ganador. Ponemos un gran énfasis en que los jugadores y entrenadores se diviertan. La puntuación no se mantendrá en los niveles inferiores, 1.º y 2.º grado.

Supervisor del Programa Arbuckle

Mary Grimmer
Cell # 723-2705
Aprd.mgrimmer@gmail.com

Supervisor del Programa Colusa

Cliff Burrious
530-237-7775
Recreation@cityofcolusa.com

Mar

Director del Programa Maxwell

Kyle Miller
530-501-6588
maxwellparkandrecs@gmail.com

Programación

Los equipos tendrán 1 práctica por semana que durará entre ½ y 1 hora. Esto estará sujeto a apagones ocasionales debido a actividades previamente programadas. Comuníquese con el supervisor del programa para resolver cualquier conflicto de horario. Los partidos serán de cuatro cuartos de 8 minutos.

Equipo del Jugador

1. Los tamaños de las pelotas serán para jóvenes — 27.5" para Pre K a 1.º (APRD)

Los balones de práctica serán repartidos por el supervisor del programa y deberán devolverse al final de la temporada.
Las balones de juego se proporcionarán durante el juego. Para el calentamiento, utilice las pelotas de práctica.

2. Primeros auxilios: a cada entrenador se le asignará un kit individual que deberá devolver al final del programa. Los botiquines de primeros auxilios también están disponibles durante los horarios de juego.
3. La altura de la canasta será de 6 pies para los estudiantes de pre K – K, 6 ½ pies para los estudiantes de 1er grado. Estudiantes de segundo grado miden 7 pies de altura.
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 proporcionarán uniformes a los entrenadores antes del primer juego. Si tiene algún problema con su uniforme, comuníquese con el supervisor del programa. Las camisetas del entrenador se entregarán al entrenador. El asistente. El entrenador deberá cubrir su propia camiseta. Habrá muñequeras disponibles en los gimnasios de práctica.
6. 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.

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 practicar. 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 sin supervisión. No proporcionar sesiones de práctica a los monitores puede resultar en la pérdida de nuestros privilegios de utilizar las instalaciones escolares.

Conducta de los padres: RESPETO AL ÁRBITRO

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 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. Los árbitros basarán la cantidad de cantos que realicen en la habilidad de los jugadores. Si los equipos que juegan necesitan trabajar en habilidades básicas como el regate, los árbitros recordarán a los jugadores esas habilidades. No harán sonar el silbato cada vez que haya una infracción. El balón no será entregado al equipo contrario por infracciones. El objetivo de los árbitros en este nivel es ayudar a los jugadores con sus habilidades manteniendo el flujo del juego.

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.

FACILITY USAGE REQUIREMENTS

1. Cualquier alimento, 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 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 driblando 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.

RESPONSABILIDAD DEL ENTRENADOR

1. Instruir a los jugadores de su equipo en las habilidades, disciplina y espíritu deportivo del baloncesto a nivel juvenil. Asegúrate de que tus jugadores se diviertan.
2. 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.
3. Instruir a los jugadores sobre las reglas del juego apropiadas para su nivel.
4. Trabaje 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.
5. Dé un buen ejemplo a sus jugadores mostrando buen espíritu deportivo en todo momento. Enfatique las demostraciones de habilidad y el juego en equipo en los juegos, no el puntaje.
6. 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.
7. 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.
8. Asigne tiempo a los padres/anotador para cada juego. Los cronometradores y anotadores deben tener al menos 16 años cuando sea necesario.
9. **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.**
10. Nuestro programa enfatizará el desarrollo de habilidades y el trabajo en equipo, no el juego físico intenso. No se tolerará el juego físico demasiado agresivo.
11. No permita que los jugadores realicen ejercicios de calentamiento o práctica que sean inseguros o que puedan causar lesiones.
12. **Los entrenadores no pueden estar en la cancha durante el juego.** Los árbitros ayudarán a los jugadores si es necesario. Se puede pedir un tiempo muerto para enseñar habilidades o dar una explicación extensa.
13. Entrenadores, asistente. Los entrenadores y padres de equipo son responsables de mantener actualizada su dirección, número de teléfono y cualquier otra información pertinente.
14. No se permite ningún tipo de castigo físico en este programa.
15. Está prohibida la discriminación o los comentarios despectivos.
16. Ningún adulto debe quedarse solo con un niño en ningún momento. Dos adultos deben estar presentes en todos los juegos y prácticas.
17. Es responsabilidad del entrenador informar cualquier lesión de rutina de un participante a su supervisor del programa de Parques y Recreación. También se debe completar un informe de accidente y reportarlo al supervisor del programa.
18. Informar inmediatamente al supervisor del programa de cualquier lesión que requiera tratamiento médico.
19. Es responsabilidad del entrenador informar al supervisor del programa de cualquier lesión que le ocurra a un jugador en la fecha en que ocurrió.
20. El Parque y Recreaciones de APRD, MPR y CPR se reserva el derecho de dar de baja 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, abuso continuo Recogida tardía de un 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.**

REQUISITOS DE SUPERVISIÓN JOVEN

1. Todos los jóvenes que no participan están restringidos a los asientos o áreas laterales del gimnasio mientras la práctica o los juegos están en progreso. 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 calentar 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 supervisando 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
ELIMINACIÓN DE SU JUGADOR DEL PROGRAMA SIN REEMBOLSO.**

CONDUCTA DEL PARTICIPANTE DEL PROGRAMA

1. Nunca discutas ni critiques las decisiones del árbitro. La cuestión de la interpretación de una regla debe hacerse de manera tranquila e inteligente durante el tiempo muerto o 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.

INFORMACIÓN DEL CRONOMETRADOR

TIEMPO

1. Configure el reloj al comienzo de cada trimestre.
2. Hora de inicio del juego entrante después de un tiempo muerto o al inicio del juego.
3. Detener el tiempo sólo por lesión, cualquier tiempo muerto o por indicación del árbitro.

FLECHA DE POSESIÓN

1. Para todos los grados, la flecha de posesión está configurada para indicar el equipo que no lanzó el balón al comienzo del juego.
2. La flecha se volteará después de que el balón esté saltado o en una situación de cambio de posesión.
3. La flecha de posesión indicará el equipo que recibirá el siguiente salto o posesión.
4. Los cuartos y la mitad serán iniciados por el equipo que reciba la siguiente flecha de posesión.

INFORMACIÓN DEL ANOTADOR

PUNTUACIÓN DEL JUEGO — No se guardará ninguna puntuación para K, 1er grado. La puntuación se mantendrá en 2.º grado SÓLO en la segunda mitad de la temporada (juegos de enero)

FALTAS — No se guardarán faltas. El árbitro explicará a los niños las faltas a medida que les suceden a los jugadores.

Tiempo de Juego

Lleve un registro de cada vez que un jugador ingresa al juego.

Los jugadores deben tener el mismo tiempo de juego. Los jugadores que tengan poco tiempo de juego serán colocados durante el cuarto período discreción del árbitro.

Informar a los entrenadores si un jugador ha jugado demasiado o si todavía necesita jugar.

EL ANOTADOR Y EL CRONOMETRADOR DEBEN VERIFICARSE ENTRE SÍ PARA EVITAR POSIBLES CONTROVERSIAS. TODOS LOS ANOTADORES Y cronometradores DEBEN ABSTENERSE DE GRITAR O GRITAR DURANTE LOS JUEGOS. SE PERMITE EL FOMENTO POSITIVO DE TODOS LOS JUGADORES.

COMIENZO DEL JUEGO

Los árbitros y el personal superior se presentarán a los entrenadores antes del comienzo del juego.

Para todos los grados, el juego comenzará con el equipo visitante sacando la pelota primero. La flecha de posesión se utilizará para reiniciar el juego en los cuartos y en la mitad. Al comienzo de los cuartos y del medio tiempo para los grados K a 2.º, la pelota estará en la línea de base.

REGLAS DEL JUEGO

TIEMPO

1. Cada partido comenzará a la hora especificada en el calendario de la categoría específica.
2. La duración de cada partido será de cuatro cuartos de 8 minutos.
3. Habrá un minuto de descanso entre cuartos y un minuto de descanso en la mitad.

4. El tiempo de juego se detiene únicamente en caso de lesión o tiempo muerto. En caso de interrupciones prolongadas del juego, el juego debe 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 que se acortará el juego, estos deben cooperar plenamente. No habrá excepciones.

5. Los alumnos de jardín de infantes jugarán en la cancha completa en Maxwell y Colusa y en media cancha en Arbuckle

Los alumnos de primer grado jugarán en la cancha completa en Maxwell y Colusa **y en media cancha en Arbuckle en diciembre y en la cancha completa en enero**

Los alumnos de segundo grado jugarán en la cancha completa

6. La temporada se extenderá de diciembre a enero.

SUSTITUCIONES

Área 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 alinearse en la mitad de la cancha antes de que comience el juego del cuarto. Luego, los entrenadores deben decirle a cada jugador cuál es su asignación defensiva durante la alineación. Los enfrentamientos defensivos no tienen por qué ser uno opuesto al otro.

Si tiene un jugador que no jugará la misma cantidad de tiempo debido a problemas de salud o disciplina, como un jugador que ha faltado a prácticas, problemas de comportamiento, etc., debe aprobarlo con su supervisor de programa dos días antes del juego para que Tienen tiempo suficiente para resolver el problema con los padres del jugador antes del juego. **Los descansos para sustituciones NO deben usarse como tiempos muertos.**

PRODACAL DEL JUEGO

Pre k – K - No se guardará puntuación ya que este es un programa de instrucción con énfasis en que los jugadores aprendan las reglas básicas del juego.

1er grado— El programa de 1er grado es un programa de instrucción con énfasis en que los jugadores aprendan las reglas básicas del juego. Los árbitros serán muy indulgentes e instructivos al sancionar faltas. Las infracciones básicas como viajar, hacer doble regate serán señaladas con el Equipo ofensivo que mantiene la posesión del balón durante los dos primeros partidos de la temporada. A medida que avance la temporada, los árbitros serán más estrictos a la hora de tomar decisiones. Faltas y concesión del balón al equipo defensor. Sólo se sancionarán faltas personales si son excesivas. Los jugadores serán instruidos y advertidos sobre todos Faltas de los árbitros. Nuevamente, el énfasis para los estudiantes de 1er grado es que los jugadores aprendan las reglas básicas del juego y se diviertan. NO se mantendrá puntuación.

2do grado— el programa de 2do grado es un programa de instrucción con énfasis en que los jugadores se preparen para el juego interliga la próxima temporada. Los árbitros serán indulgentes e instructivos al sancionar faltas. Las infracciones básicas como viajar o hacer doble regate serán señaladas en la primera mitad y sancionadas en la segunda mitad de la temporada. A medida que avance la temporada, los árbitros serán más estrictos a la hora de sancionar faltas y conceder el balón al equipo defensivo. Las faltas personales solo se sancionarán en la segunda mitad de la temporada y los árbitros instruirán al jugador sobre lo que hizo mal. La puntuación se puede conservar durante la segunda mitad de la temporada si AMBOS entrenadores se ponen de acuerdo antes del partido.

REGLAS DEL ECUALIZADOR

A cualquier equipo con una ventaja de 10 puntos no se le permitirá 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 10 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.

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. Cualquier equipo con una **ventaja de 15 puntos** debe jugar a la defensiva dentro del área de la línea de 3 puntos. A cualquier equipo que tenga una **ventaja de 15 puntos** no se le permitirá hacer doble equipo ni atrapar al otro equipo. Si ocurre atrapamiento o doble equipo durante este tiempo, se advertirá a un equipo, pero si continúa y el equipo no cumple después de que el árbitro se lo indique, el jugador que continúe recibirá una falta técnica y se le pedirá que se siente. 5 minutos. La cantidad de robos debe ser limitada.

the player who continues it will receive a technical foul and will be asked to sit down for 5 minutes. The amount of steals must be limited.

DIRECCIÓN OFENSIVA

La dirección ofensiva de los grados prekindergarten a kínder seguirá siendo la misma.

La dirección ofensiva de los grados 1º y 2º cambiará en la mitad.

NÚMERO DE JUGADORES

Pre K jugará 3 contra 3. Los estudiantes de Kindergarten y 1.er grado jugarán 4 contra 4 y 2.º jugarán 5 contra 5. Si un equipo tiene pocos jugadores, entonces ambos equipos deben jugar.

jugar con el mismo número de jugadores. Se permitirá a un máximo de cinco y un mínimo de tres jugadores de cada equipo iniciar o continuar 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.

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.

VIOLACIONES

Todas las faltas e infracciones darán lugar a la concesión del balón al equipo ofendido, salvo que se indique específicamente. 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 resultaría 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 en movimiento en ninguna parte del programa que resulte 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 del resto del partido y no se le permitirá continuar jugando en ese partido. 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.

Se sancionarán infracciones en movimiento, como desplazamientos y doble regate, en todos los niveles de edad. Consulte arriba para conocer los grupos de edad. No se permitirá llevar o palmeo el balón.

DISPOSICIONES DEFENSIVAS:

1. JARDÍN DE INFANCIA

Los jugadores de kindergarten jugarán a la defensiva manteniéndose continuamente en contacto físico con el carril, con al menos un pie completamente dentro. Esto permite que el equipo ofensivo tenga más facilidad para pasar el balón y anima a todos los jugadores ofensivos a participar activamente. También llevarán una muñequera para saber a qué jugador defender. Los jugadores no pueden quitarle ni robarle el balón a otro jugador.

2. GRADOS 1º – 2º

Las defensas no pueden extenderse más allá de una línea a lo largo de la cancha que se cruza entre la parte superior de la clave y la línea de media 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 un giro, ni su movimiento ni su pase pueden ser defendidos o impedidos por el equipo contrario hasta que llegue a la parte superior de la zona defensiva. Se utilizará defensa hombre a hombre. Se permite desconectar las jugadas de selección o recoger a otro jugador en la cancha abierta, PERO cada jugador debe hacer un intento honesto de proteger a su jugador del mismo color que su pulsera. Los jugadores defensivos también pueden defender al jugador en posesión del balón si su tarea ofensiva está muy cerca del manejador del balón. Los jugadores defensivos no pueden abandonar su asignación defensiva ni dejar de seguirla para crear una situación de doble equipo. **El árbitro puede cambiar las pulseras si los jugadores tienen niveles de habilidad extremadamente diferentes (desajuste). Los entrenadores deben hacer un esfuerzo para emparejar a los jugadores según su nivel de habilidad.**

1er grado: no se permite robar mientras el jugador está regateando o parado.

2do grado: permitirá un robo en un pase en la segunda mitad de la temporada. No se permite robar cuando el jugador está regateando o parado.

Los entrenadores deben tener cuidado de que no se roben continuamente jugadores nuevos o sin experiencia.

Durante el juego del empate, los entrenadores deben limitar la cantidad de robos.

DOBLE EQUIPO: GRADOS K – 2do

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 formar equipos triples (o más), los jugadores que lo hagan serán sancionados con faltas personales.

Línea defensiva de 2do grado – Línea de tiro libre.

Los jugadores no pueden retomar su tarea defensiva hasta que el jugador que lleva el balón por la cancha haya pasado la línea de tiro libre. 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).

OFENSA

El balón puede avanzar en un contraataque de un rebote o de una pérdida de balón defensiva mediante cualquier combinación de regate y pase del balón. Las jugadas entrantes deben completarse en diez segundos en los niveles de jardín de infantes a segundo grado y en cinco segundos en todos los demás niveles de grado. Los jugadores defensivos deben permanecer a tres pies de distancia de un jugador ofensivo que entre al campo 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 15 segundos, el árbitro detendrá el juego y podría resultar en la entrega del balón al equipo defensivo. 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 consultar el libro de resultados.

Si un juego termina en empate, dependerá del supervisor de las instalaciones si se permitirán 4 minutos adicionales de tiempo de juego.

TIEMPOS DE ESPERA

Grados k - 2. A cada equipo se le permitirán dos tiempos muertos de 30 segundos por juego. Sólo se puede solicitar un tiempo muerto de 30 segundos por mitad. 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.

Reglas Que Se Enfatizarán

- 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 ofensivas.
- No hay Defensa de Zona, todo el juego será defensa hombre contra hombre.
- NO robar mientras el jugador esté regateando o parado. Sólo con pase (sólo 2º curso – 2ª parte de la temporada).
- Los entrenadores deben tener cuidado de que los jugadores nuevos/sin experiencia no sean robados continuamente.
- NO SE GUARDARÁ NINGUNA PUNTUACIÓN – excepto para 2do grado en los juegos de enero únicamente

Habilidades Para Desarrollar

Disparar

- ❖ Disparo con una mano con seguimiento
- ❖ Tiros libres
- ❖ Bandejas

Regatear

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

Defensa

- ❖ Centro de gravedad bajo
- ❖ De puntillas listo para moverse en cualquier dirección.
- ❖ Defensa hombre a hombre (defienda SÓLO al jugador que lleva su muñequera del mismo color)
- ❖ Permanecer entre el jugador y la canasta.

Conceptos Fundamentales Divertidos

- ❖ Ofensiva (tenemos el balón y estamos intentando hacer una canasta)
- ❖ Defensa (ellos tienen el balón y nosotros intentamos frenarlos)
- ❖ Fuera de límites
- ❖ Conseguir el rebote
- ❖ Tome una foto si está abierto
- ❖ Utilice los tableros
- ❖ No viajar. No regatear con las dos manos.