

U.D. "VOLEIBOL, UN DEPORTE EN RED"



Partido de voleibol internacional

0. INTRODUCCIÓN.

El **voleibol**, **vóleibol**, **balonvolea** o simplemente **vóley**, es un [deporte](#) donde dos equipos se enfrentan sobre un terreno de juego separados por una red central, tratando de pasar el balón por encima de la red hacia el suelo del campo contrario. El balón puede ser tocado o impulsado con golpes limpios, pero no puede ser parado, sujetado, retenido o acompañado. Cada equipo dispone de un número limitado de toques para devolver el balón hacia el campo contrario. Habitualmente el balón se golpea con manos y brazos, pero también con cualquier otra parte del cuerpo. Una de las características más peculiares del voleibol es que los jugadores tienen que ir [rotando](#) sus posiciones a medida que van consiguiendo puntos.

Existen diversas modalidades. Con el nombre de **voleibol** se identifica la modalidad que se juega en pista de interior, pero también es muy popular el [vóley playa](#) que se juega sobre arena. El [voleibol sentado](#) también es otra variante con una creciente

popularidad entre los [deportes para discapacitados](#). El voleibol es uno de los deportes donde mayor es la paridad entre las competiciones femeninas y masculinas, tanto por el nivel de la competencia como por la popularidad, presencia en los medios y público que sigue a los equipos.

1. HISTORIA.

El voleibol (inicialmente bajo el nombre de Mintonette) nació el [9 de febrero](#) de [1895](#) en [Estados Unidos](#), en Holyoke, [Massachusetts](#). Su inventor fue [William G. Morgan](#), un director de educación física de la [YMCA](#). Se trataba de un juego de interior por equipos con semejanzas al [tenis](#) o al [balonmano](#). Aunque próximo en su alumbramiento al [baloncesto](#) por tiempo y espacio, se distancia claramente de éste en la rudeza, al no existir contacto entre los jugadores.

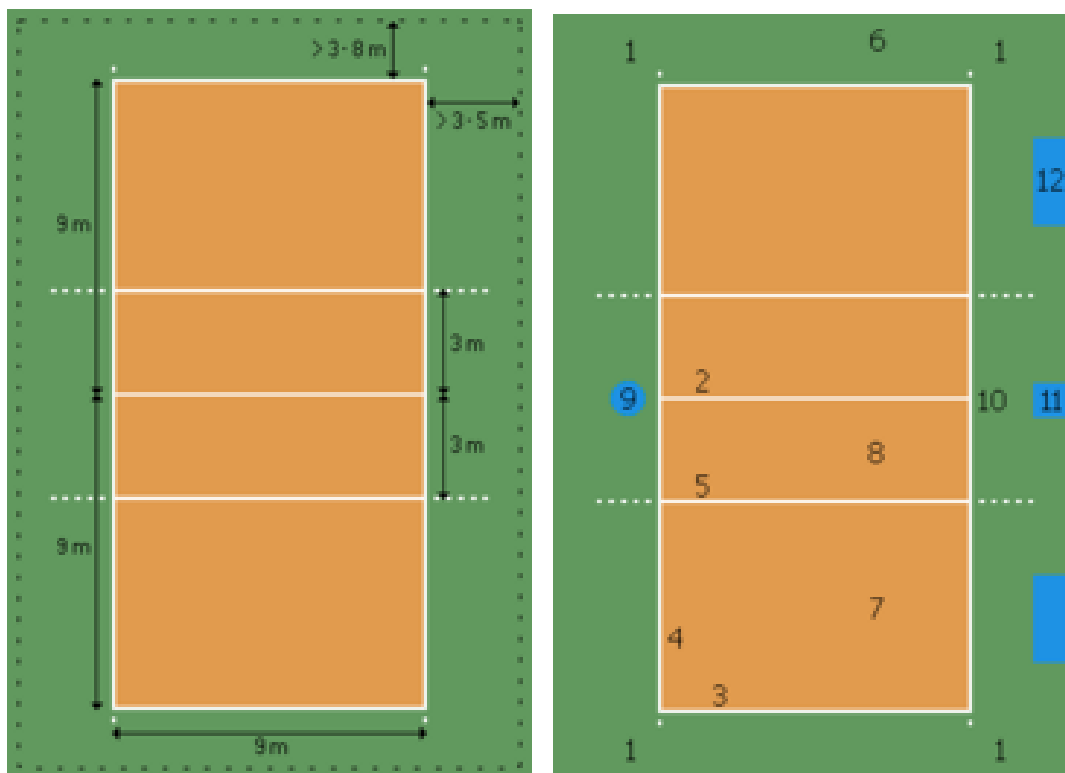
El primer balón fue diseñado especialmente a petición de Morgan por la firma A.G. Spalding & Bros. de Chicopee, Massachusetts. En [1912](#) se revisaron las reglas iniciales en lo que refiere a las dimensiones de la cancha y del balón, se limita a seis el número de jugadores por equipo, y se incorpora la rotación en el saque. En [1922](#) se regula el número de toques, se limita el ataque de los zagueros y se establecen los dos puntos de ventaja para la consecución del set.

La [Federación Internacional de Voleibol \(FIVB\)](#) se fundó en [1947](#) y los primeros campeonatos mundiales tuvieron lugar en [1949](#) (masculino) y [1952](#) (femenino). Desde [1964](#) ha sido [deporte olímpico](#). El vóley playa se incorpora a la FIVB en [1986](#) y a los [Juegos Olímpicos](#) de verano desde [1996](#). Recientemente se han introducido cambios sustanciales en el voleibol buscando un juego más vistoso. En [1998](#) se introduce la figura del jugador [líbero](#). En [2000](#) se reduce de forma importante la duración de los encuentros al eliminar la exigencia de estar en posesión del saque para puntuar; se puede ganar punto y saque en la misma jugada mientras que antes se podía estar robando saques de forma alternativa sin que el marcador avanzara. Se ha permitido el toque con cualquier parte del cuerpo o se permite que el saque toque la red siempre que acabe pasando a campo contrario. En [2006](#) se plantean dos posibles nuevos cambios y se prueban en algunas competiciones: permitir un segundo [saque](#) en caso de fallar el primero (como

ocurre en [tenis](#)) y disponer en el banquillo de un segundo jugador líbero con el que poder alternar a lo largo del partido.

2. EL TERRENO DE JUEGO.

El campo donde se juega al voleibol es un rectángulo de 18 [m](#) de largo por 9 m de ancho, dividido en su línea central por una red que separa a los dos equipos. En realidad el juego se desarrolla también en el exterior, en la *zona libre*, a condición de que el balón no toque suelo ni ningún otro elemento. La *zona libre* deber ser al menos de 3 m, mínimo que en [competiciones internacionales](#) se aumenta a 5 m sobre las *líneas laterales* y 8 m para las *líneas de fondo*. El *espacio libre* sobre la pista debe tener una altura mínima de 7 m que en competiciones internacionales sube a 12,5 m. A 3 m de la red, una línea delimita en cada campo la *zona de ataque*, zona donde se encuentran restringidas las acciones de los jugadores que se encuentran en ese momento en papeles defensivos (*zagueros* y [líbero](#)). Estas líneas, se extienden al exterior del campo con trazos discontinuos, y la limitación que representan se proyecta igualmente en toda la línea, incluso más allá de los trazos dibujados. El contacto de los jugadores con el suelo es continuo. La superficie no puede ser rugosa ni deslizante.



- 1.Zona libre. 2.Línea central. 3.Línea de fondo.**
4.Línea lateral 5.Línea de ataque 6.Zona de saque
7.Zona defensiva 8.Zona de ataque 9.Primer árbitro
10. 2º árbitro 11.Anotador 12.Banquillo

3. LA RED.

En el eje central del campo se sitúa una red de 1 m de ancho con dos bandas y dos antenas verticales sobresalientes sobre la línea lateral del campo. El borde superior de la red, las antenas y el propio techo del pabellón delimitan el espacio por el que se debe pasar el balón a campo contrario.

La altura superior de la red puede variar en distintas categorías, siendo en las categorías adultas de 2,43 m para hombres y 2,24 m para mujeres.

Categoría Masculina		Categoría Femenina	
Benjamines	2,00 m	.	.
Alevines	2,10 m	.	.
Infantiles	2,24 m	Infantiles	2,10 m
Cadetes	2,37 m	Cadetes	2,18 m
Juveniles	2,43 m	Juveniles	2,24 m

4. EL BALÓN.

El **balón** es esférico y flexible; 65-67 **cm** de circunferencia y 260-280 **g** de peso. Es así más pequeño y ligero que los balones empleados en **baloncesto** o **fútbol**.

5. PUNTUACIÓN.

Los [partidos](#) de voleibol se disputan al mejor de cinco tandas o bloques que reciben, igual que en [tenis](#), la denominación anglosajona de [sets](#). En el momento en que uno de los dos equipos acumula tres sets ganados, gana el partido y se da por concluido el enfrentamiento. Un equipo gana un set cuando alcanza o supera los 25 [puntos](#) con una ventaja de dos (i.e.: con 25-23 se gana, pero con 25-24 habría que esperar al 26-24 y así sucesivamente mientras ninguno de los dos equipos no consiga los dos puntos de ventaja).

De ser necesario el quinto tiempo, set de desempate, se baja la meta a 15 puntos pero también con dos de ventaja. Este set tiene así una duración más reducida, pero de todas formas, la duración de los encuentros de voleibol es muy variable, pudiendo extenderse desde alrededor de una hora hasta incluso más de dos horas y media.

Los campos se sortean antes del partido, así como el saque inicial. En cada set se produce un cambio de campo y se va alternando el primer saque. En caso de ser necesario el quinto set, *set decisivo*, se procede a un nuevo sorteo y además se realiza un cambio de campo al alcanzarse el punto 8 por el primero de los equipos.

6. ARBITRAJE.

El equipo arbitral en un partido de voleibol está formado por:

- **Primer [árbitro](#):** árbitro principal, sentado o de pie en una plataforma junto a uno de los postes, con visión elevada sobre la red (50 cm). Es el árbitro que dirige el partido, ya que indica el inicio de cada jugada. También es el único que tiene la capacidad de mostrar tarjetas a jugadores o técnicos.
- **Segundo árbitro:** árbitro asistente, situado de pie junto al poste opuesto al del primer árbitro. Su función principal es controlar los toques de red u otras faltas cometidas cerca de la misma. También vigila la zona de banquillos y la zona de calentamientos, comprueba las posiciones de los jugadores según la rotación y controla las interrupciones, tiempos de descanso y cambios.
- **Anotador:** en la mesa, situado al lado opuesto, enfrente del primer árbitro y en medio de los dos banquillos. Es el árbitro encargado de controlar los puntos, los

cambios y las rotaciones de los dos equipos, siendo él el encargado de indicar al segundo árbitro si un equipo comete una falta de rotación.

- **2 ó 4 jueces de línea:** en las esquinas; si son sólo dos en diagonal, a la derecha de cada árbitro. Su función es indicar al arbitro principal si el balón cae dentro o fuera del campo.
- Aunque cada árbitro realiza una función determinada, es el primer árbitro el que tiene todo el poder de decisión sobre cualquier jugada.

7. EQUIPOS.

Cada equipo juega con seis jugadores que pueden ser sustituidos con condiciones. Tres de los jugadores forman la línea *delantera*, en tareas de ataque y los otros tres se colocan detrás y actúan de defensores o *zagueros*.

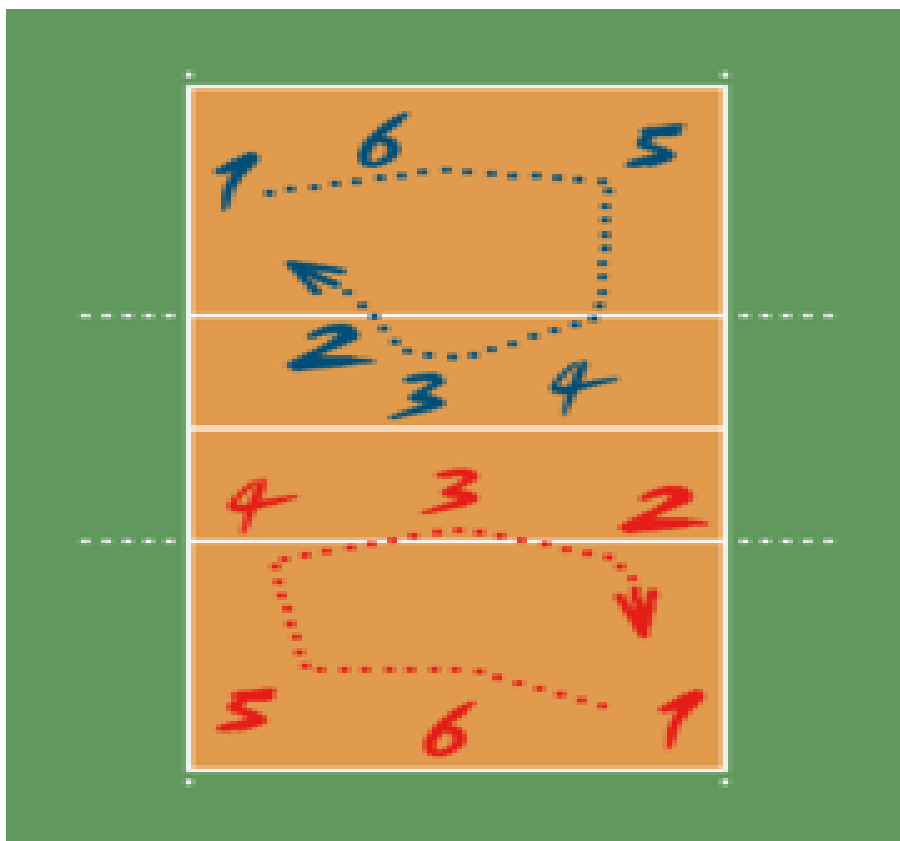
El equipo completo lo pueden formar un máximo de 12 jugadores, un entrenador, un entrenador asistente, un [masajista](#) y un [médico](#). Cada jugador se identifica por un número distinto, del 1 al 18, número que aparece tanto en la parte delantera como en la trasera de la camiseta. Uno de los jugadores será el [capitán](#) del equipo y se identifica por una banda visible debajo de su número. El [líbero](#) no puede ser capitán y es el único que puede y tiene que vestir una indumentaria distinta, generalmente de distintos colores al resto del equipo.

8. ROTACIONES

Cuando un equipo anota un [punto](#), será el encargado de poner en juego el balón. Cuando se arrebatara el [saque](#) al contrario, los seis jugadores tienen que rotar su posición en el campo en el sentido de las agujas del reloj. Esto hace que todos los jugadores se vayan alternando en las posiciones de defensa y ataque. Para que la disposición sea correcta, no es necesaria una determinada geometría, sino simplemente que al iniciar cada punto, en el golpe de saque, cada *delantero* tenga al menos un pie más adelantado que el *zaguero* correspondiente, y dentro de la misma línea los laterales al menos un pie más exterior que el jugador en posición central. A partir de ese momento cada jugador puede moverse libremente siguiendo el juego. Con estas reglas, las

disposiciones iniciales pueden ser muy variopintas y las consiguientes estrategias suficientemente abiertas.

Antes de empezar cada set, el entrenador entrega a los [árbitros](#) la lista de jugadores con las posiciones de partida para ese [set](#). Por analogía, los números del uno al seis se emplean para designar las correspondientes zonas de la pista (zona 1, zona 2,... zona 6).



Rotaciones en voleibol

9. LÍBERO.

El líbero es un jugador defensivo que puede entrar y salir continuamente del campo sustituyendo a cualquiera de los otros jugadores cuando por [rotación](#) se encuentran en posición defensiva. El líbero es fácilmente reconocible porque viste una equipación diferenciada del resto del equipo.

El líbero:

- No puede ser capitán.
- No puede sacar.
- No puede bloquear, ni siquiera participar en el bloqueo.
- No puede completar un ataque.
- No puede colocar *de dedos* por delante de la línea de ataque.

El objeto de la introducción del líbero es cubrir el puesto de los jugadores atacantes, generalmente muy altos, que ofrecen por ello mal rendimiento en recepción.

10. CAMBIOS.

Los jugadores de la formación inicial de cada [set](#) pueden ser sustituidos una única vez en el set y posteriormente reintegrarse deshaciendo el cambio por el jugador que lo sustituyó. Así, el número máximo de sustituciones es de seis, una por jugador. No se contabilizan aquí las entradas y salidas del [líbero](#). A su vez, el jugador sustituto tampoco puede sustituir más que a un único jugador por set.

11. REGLAS BÁSICAS.

Se consigue punto cuando el equipo contrario no consigue controlar el balón o comete alguna infracción:

- Los jugadores no consiguen evitar que el balón toque el suelo dentro de su campo.
- El balón acaba fuera de la pista de juego, sea por un ataque desafortunado sobre el campo contrario o por un error al tratar de defender. La falta corresponde al jugador y al equipo que tocó el balón por última vez, y se anota punto al contrario. Se considera *fuera* el contacto con el techo, público o cualquier elemento del pabellón, o los mismos colegiados. El contacto con la red, postes o antenas por la parte exterior a las bandas laterales es también *fuera*.
- Un equipo supera el número de tres toques permitidos sin haberlo pasado al campo contrario o un mismo jugador toca dos veces de forma consecutiva el balón. De todas formas, en caso de intento de [bloqueo](#), ese primer toque no se contabiliza ni para los *cuatro toques* de equipo ni para el *doble* individual. Cuando el balón da en la red sin

pasar a campo contrario es habitual que se produzca cuarto toque, dobles o que simplemente caiga al suelo anotándose punto el contrario.

- Falta de rotación: En el momento del saque los jugadores están situados de forma incorrecta, esto es, no ajustada a la *rotación* correspondiente.
- El toque del balón es incorrecto y hay *retención* o *acompañamiento* (dobles en este caso). Como caso especial, si el balón queda retenido sobre la red simultáneamente por jugadores de los dos equipos, se produce *dobles falta* y se repite la jugada.
- El jugador no se puede apoyar ni tocar la *red* en el momento de jugar el balón.
- Un jugador *zaguero*, no puede atacar más allá de la línea de ataque. El líbero no puede siquiera participar en el bloqueo ni tampoco hacer "colocación de dedos" en la zona de frente.

12. ACCIONES TÉCNICAS.

(Explicado en clase).

13. TÁCTICA Y SISTEMAS DE JUEGO.

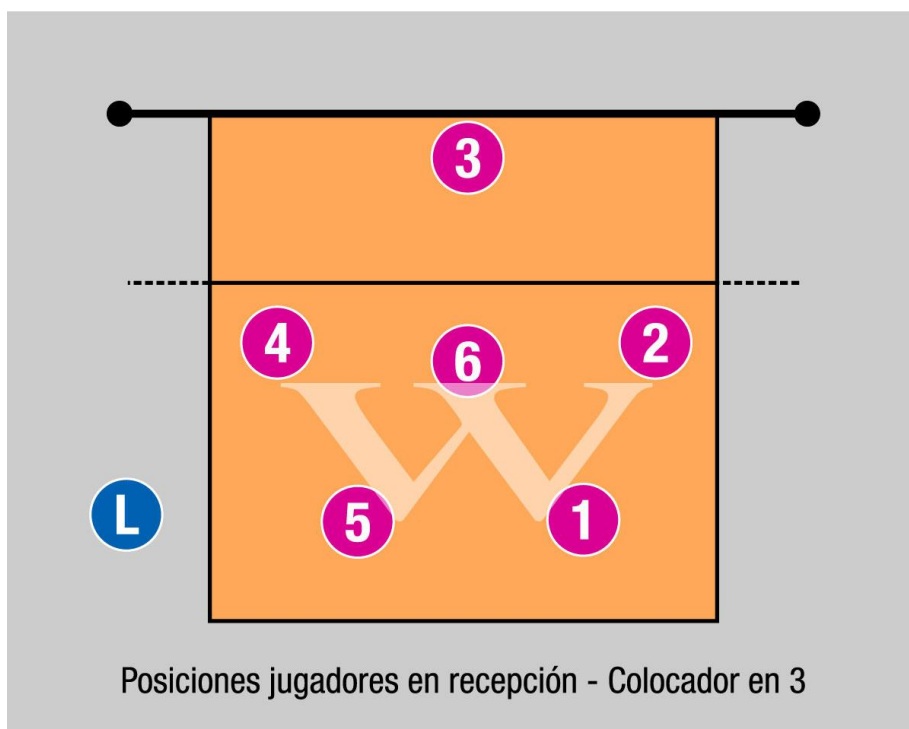
En voleibol se dan tres fases en el juego: una primera cuando un equipo recibe o recepciona el saque del equipo contrario, la siguiente fase sería preparar el ataque y por último realizar la defensa del ataque de los oponentes. En consecuencia, se presentan tres situaciones tácticas, que originan la aparición de tres sistemas o formas de realizar cada fase; **sistemas de recepción** para recibir el saque, **sistemas de ataque** para organizar el ataque y **sistemas de defensa** para defender el ataque de los adversarios.

13.1. Sistemas de Recepción:

Son las formaciones que se utilizan, para recepcionar el saque del equipo contrario y poder organizar el ataque. Hay varios sistemas, pero todos tienen una característica común; por lo menos un jugador, **el colocador**, no realiza ninguna función. El que más suele utilizarse en las primeras etapas del aprendizaje, es el denominado **sistema en W**, llamado así, por que es la figura o forma que adoptan los jugadores en el campo. El jugador que ocupa la zona 3, se sitúa, cerca de la red

y con los hombros perpendiculares a ella, a la vez que mira hacia su campo para ver a sus compañeros, es el **colocador** y no debe recepcionar. Sus compañeros deberán enviarle el balón en el primer toque para que realice la función de colocación para un posterior remate. Los jugadores de la zona 2 y 4 se sitúan detrás de la línea de ataque y próximos a la línea lateral. El jugador de la zona 6, se coloca entre ambos. Forman la primera línea de recepción. Los jugadores de las zonas 1 y 5, se colocarán por delante de la línea de fondo y en medio del pasillo que dejan los compañeros de la primera línea.

Cada jugador será responsable de los saques que vayan a caer en su zona, por lo que deberán pedirlos con el fin de que sus compañeros sepan que no deben intervenir.



13.2. Sistemas de ataque.

Un sistema de ataque es la forma en que se organizan los equipos para poder realizar un ataque más eficaz. El nombre del sistema viene determinado por los tipos de jugadores que lo componen y su función en el campo. Teniendo en cuenta que las funciones que pueden realizar los jugadores, se les denomina de las siguientes maneras:

Rematador: Jugador que en la fase de ataque normalmente sólo realiza el remate.

Colocador: Éste jugador es el que realiza el pase de dedos, para que remate uno de sus compañeros.

Universal: Puede realizar las dos funciones.

Según lo anterior, existen diferentes sistemas, los más utilizados son:

- **Colocador a turno en zona 3.**
- **2 Colocadores - 4 Rematadores (2 C - 4 R).**
- **1 Colocador y 5 Rematadores (1 C - 5 R).**

Colocador a Turno: es el que se utiliza cuando los jugadores/as se están iniciando en el aprendizaje del voleibol. Según este sistema, cada vez que un jugador/a ocupa la zona 3, realiza la función de colocador/a y debe realizar el segundo pase, mediante un toque de dedos alto (siempre que sea posible), para que el compañero/a que ocupa la zona 2 o 4 envíe el balón al campo contrario mediante un remate. Esto no implica que los otros jugadores/as, se desentiendan del juego en ésta fase, si se observa que el colocador, no puede llegar a alcanzar el balón, el jugador que este más cerca, deberá pedirlo y será él, quién realizará el pase de colocación.

4.3.- Sistemas de Defensa:

Son las formaciones que se toman cuando el equipo contrario va a realizar un remate. El nombre del sistema, está determinado por el número de jugadores que componen cada línea de la defensa. Así, en casi todos los sistemas en la primera línea, la que realiza el bloqueo por estar mas cerca de la red, esta compuesta por 3 jugadores, variando la segunda y tercera línea. La posición de los jugadores varía dependiendo de la zona del campo desde donde el equipo contrario envíe el balón. El sistema está formado por: 3 jugadores en la zona de red, para bloquear los remates contrarios, 1 jugador (el que ocupa la zona 6) para ayudar en el bloqueo y coger los balones que caigan detrás de éste y dos jugadores (los de zona 1 y 5) que defienden los balones enviados al fondo del campo.