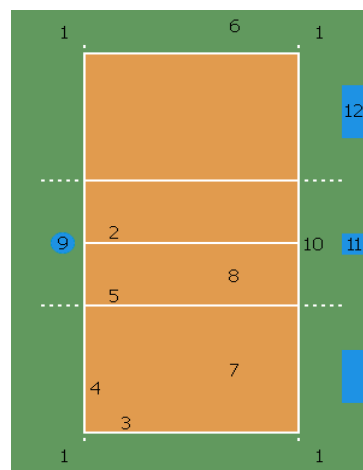


TEORÍA VOLEIBOL ARMELAR 4º ESO

Zonas del campo

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. Segundo árbitro
11. Anotador Banquillo.



Puntuación y juego

Un partido está formado por tres, cuatro o cinco sets ("parciales" en español). Los partidos de voleibol se disputan al mejor de cinco 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.

Cada jugada constará de 1 a 3 toques de balón por equipo, y ningún jugador podrá tocar el balón dos veces seguidas (puede hacer el 1^{er} y el 3^{er} golpeo, pero nunca dos seguidos).

Equipos y posiciones:

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 14 jugadores (12 más 2 líberos), un entrenador, un entrenador asistente, un masajista y un médico. Cada jugador se identifica por un número distinto, del 1 al 20, 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.

Las 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 delanteros y zagueros.

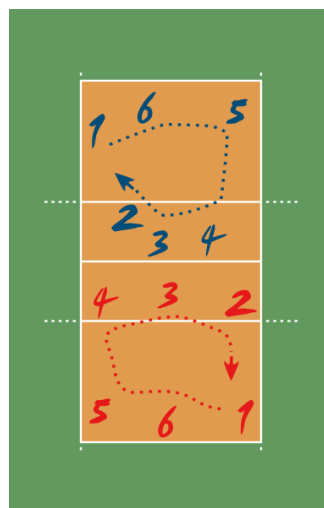
Para que la disposición sea correcta, no es necesaria una determinada geometría, sino simplemente que al iniciar cada punto, en el golpe de saque, cada delantero tenga al menos un pie más adelantado que el zaguero correspondiente, y dentro de la misma línea los laterales al menos un pie más exterior 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 los jugadores que van a jugar el set. Por analogía, los números del uno al seis se emplean para designar las correspondientes zonas del campo (i.e.: zona dos, zona cuatro,...).

El capitán

Es el único que puede hablar con los árbitros, e interrumpir el juego (entre punto y punto) para solicitar una revisión de alguna decisión arbitral. El resto de jugadores no pueden intervenir de ninguna forma con el cuerpo arbitral.

Si se produce el cambio del capitán, cualquier otro jugador podrá ostentar el cargo, menos el líbero.



Líbero

En un partido se pueden alinear hasta dos jugadores especiales denominados líberos. Un 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 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.

Los líberos son fácilmente reconocibles porque visten un uniforme de color diferente al resto del equipo.

El líbero:

1. No puede ser capitán de equipo ni capitán en juego.
2. No puede sacar.
3. No puede bloquear, ni hacer tentativa de bloqueo.
4. No puede completar un golpe de ataque cuando el balón esta completamente por encima de la red.
5. Puede realizar un pase de dedos en la zona de delanteros, siempre que el atacante, golpee el balón por debajo del borde superior de la red. Es decir, no puede hacer un pase de colocación para rematar.

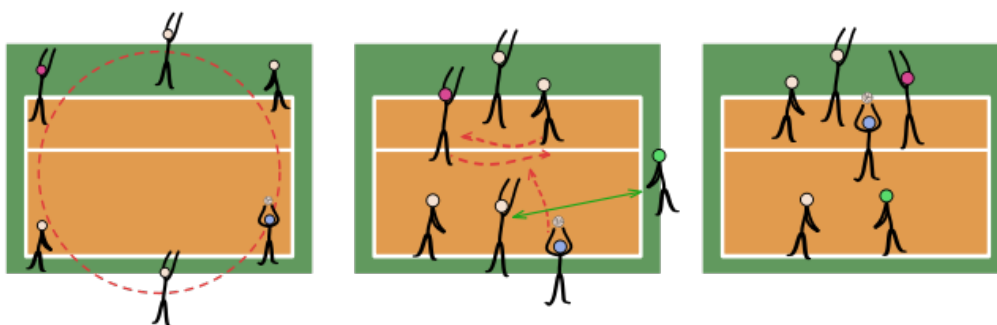
Sobre esta última, no es falta si es un pase de antebrazos o si se devuelve el balón al contrario con un pase bajo.

Se considera que el propio líbero realiza un ataque en falta cuando toca el balón por encima del borde superior de la red desde cualquier parte de su campo y lo envía al campo contrario.

El líbero en juego en cada momento será el líbero actuante y puede haber un segundo líbero reserva. El entrenador puede cambiar al líbero actuante por el segundo líbero tras cada jugada en cualquier momento del partido. El cambio puede hacerse con el líbero en pista, en cuyo caso el jugador inicialmente sustituido por el primero de ellos volverá a pista deshaciendo la sustitución con el segundo.

Especialización de los jugadores

Normalmente los jugadores no dominan en todas las técnicas de juego, sino que se centran en algunas de ellas en función de sus características físicas, del entrenamiento que han seguido y de la táctica y necesidades de sus equipos en cada momento. Aunque en el momento del saque los jugadores se tienen que colocar en el campo respetando el orden de la rotación, a continuación se mueven rápidamente a ocupar su posición habitual de juego.



Los tres papeles más diferenciados son los de atacante/bloqueador, colocador y líbero. En un nivel más avanzado entre los atacantes se distinguen también los centrales, atacantes por 4 y opuestos.

- Generalmente, los jugadores de más altura con buena capacidad de salto se emplean como **atacantes/bloqueadores**. La altura, velocidad y duración del salto son importantes para interceptar balones y para eludir las defensas del contrario.
- Los **colocadores** son los que dirigen la ofensiva del equipo. Aparte de una gran precisión táctica han de tener una visión clara y rápida del juego. También es importante su colaboración en el bloqueo y la posibilidad de puntualmente realizar ataques (o fintas) ellos mismos.
- Los **líberos** son especialistas en defensa y sustituyen a los atacantes natos, demasiado altos, cuando ocupan posiciones traseras. Se les aplican reglas especiales para poder hacer múltiples cambios. Son los primeros responsables de recibir saques y ataques contrarios. Suelen ser los jugadores con la capacidad de reacción más rápida y una buena técnica en el pase. Es un puesto que permite participar y destacar a jugadores de menor estatura con buena técnica de pase.
- Los **rematadores** realizan remates rápidos en una posición cercana al colocador. Pero a su vez son también los encargados del bloqueo de sus correspondientes en el equipo contrario. Requieren de una gran agilidad para pasar de su posición de ataque a bloquear y para moverse rápidamente a los bloqueos dobles a ambos lados de la pista.
- Los **zagueros** se encargan de la recepción del balón y del saque. Están situados en la zona defensiva (4-5-6).

- El **apoyo o universal**, suele estar en la zona 5, y suele ser el jugador con más habilidad. Su misión será la de adaptarse a la jugada del equipo, pudiendo hacer de colocador, rematador, bloqueador, e incluso realizando intercepciones. Equilibrará al equipo hacia un sistema de ataque, o defensivo.

Ejemplo de posicionamiento en "W":

