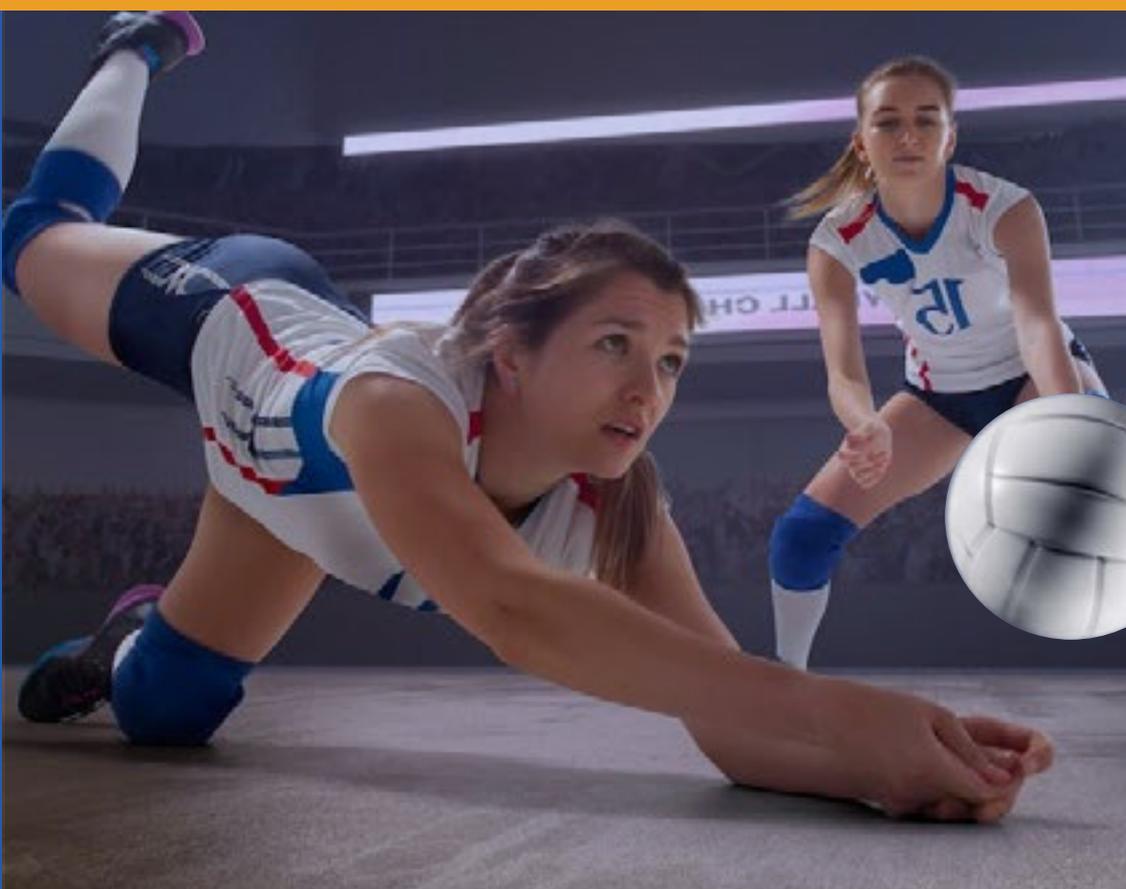


Voleybol

Guía general de estudios de la asignatura

Modalidad de Educación a Distancia

Tecnología en Actividad Física Deportiva y Recreación



Autor

**MSc. César Oswaldo
Vásconez Rubio PhD.**

**Periodo académico
octubre 2023 - marzo 2024**

TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO PICHINCHA



Voleybol

Guía general de estudios de la asignatura

© MSc. César Oswaldo Vásconez Rubio PhD.

ISBN: 978-9942-672-36-0

Edición: Julio 2024

Texto digital proporcionado por el autor.

Esta obra no puede ser reproducida, total o parcialmente, sin autorización escrita del autor.

TALLPA Publicidad Impresa - 2540 662 - 09 9561 4887
Quito - Ecuador



PRÓLOGO

Ha sido y es objetivo fundamental del instituto utilizar herramientas esenciales para que nuestros estudiantes logren alcanzar una formación integral. Bajo esta consideración ponemos a disposición estas guías de estudio que posibilitarán, sin duda, puedan organizarse para comprender el contenido de las diferentes asignaturas.

Estas guías han sido creadas por un equipo de profesionales altamente capacitados en cada asignatura, con el objetivo de convertir su proceso de aprendizaje en una experiencia enriquecedora.

Nuestros docentes han recopilado información, han sintetizado temas, organizado conceptos y aspectos relevantes para que cada guía se presente cuidadosamente elaborada para responder a la realidad actual, con contenidos actualizados y a la vanguardia del conocimiento. La didáctica empleada facilitará la comprensión y aprendizaje de cada tema, permitiéndoles avanzar de manera efectiva en su formación profesional. En la elaboración de estas guías se denota el compromiso del instituto para lograr el éxito académico.

La diagramación de estas guías ha sido pensada para ser clara y atractiva, transmitiendo los conocimientos de manera amena y accesible. Queremos que nuestros estudiantes disfruten del proceso de aprendizaje encontrando en cada página una herramienta útil que les motive a salir adelante en su camino educativo.

Estimados estudiantes: Les deseamos éxito en su recorrido académico, que el Instituto Tecnológico Universitario Pichincha estará siempre pendiente por vuestro éxito educativo.

Dr. Edgar Espinosa. MSc.
RECTOR ISTP-U

ÍNDICE

Unidad 1 Bases de la enseñanza de Voleibol	10
1.1 Historia del Voleibol.....	10
1.1.1 Origen.....	10
1.1.2 Expansión	11
1.1.3 Variantes.....	13
1.2 Procesos para la enseñanza del gesto técnico en el Voleibol.....	14
1.2.1 Conocer y dominar los elementos técnicos del deporte.....	14
1.2.2 Fragmentar cada uno de los elementos técnicos del deporte.....	14
1.2.3 Mecanizar cada paso mediante repeticiones.....	15
1.2.4 Unir elementos e incorporar velocidad en el movimiento.....	16
1.2.5 Automatizar el gesto técnico.....	17
1.3 El calentamiento desde el punto de vista pedagógico y fisiológico en el Voleibol.....	17
1.3.1 Estimulación Psico-Motora.	18
1.3.2 Lubricación Articular.	19
1.3.3 Calentamiento de Sistemas.	19
1.3.4 Estiramiento.	20
1.3.5 Calentamiento Específico.	21
1.4 Bases pedagógicas para el desarrollo de la técnica de los desplazamientos en el Voleibol.....	21
1.4.1 Definición.....	21
1.4.2 Clasificación.....	22
Unidad 2 La enseñanza de la técnica ofensiva y defensiva en el voleibol	23



2.1 El pase, clasificación, conceptualización y procesos metodológicos de la enseñanza aprendizaje.....	23
2.1.1 Definición.....	23
2.1.2 Clasificación del pase.....	23
2.1.2.1 Pase hacia adelante.....	25
2.1.2.2 Pase hacia atrás.....	26
2.1.2.3 Pase lateral izquierdo y derecho.....	26
2.2 El saque, clasificación, conceptualización y procesos metodológicos de la enseñanza aprendizaje.....	27
2.2.1 El saque.....	27
2.2.2 Clasificación del saque.....	27
2.2.2.1 Saque frontal bajo.....	27
2.2.2.2 Saque lateral bajo.....	27
2.2.2.3 Saque de tenis.....	28
2.2.2.4 Saque de péndulo.....	29
2.3 El remate, clasificación, conceptualización y procesos metodológicos de la enseñanza aprendizaje.....	29
2.3.1 El remate.....	29
2.3.2 Clasificación del remate.....	31
2.3.2.1 Remate frontal.....	31
2.3.2.2 Remate Diagonal.....	31
2.4 El bloqueo y la recepción, clasificación, conceptualización y procesos metodológicos de la enseñanza aprendizaje.....	32
2.4.1 El Bloqueo.....	32
2.4.2 Clasificación del bloqueo.....	32
2.4.2.1 Bloqueo individual.....	32
2.4.2.2 Bloqueo doble.....	32



2.4.2.3 Bloqueo triple.....	33
2.4.3 La recepción	33
2.4.4 Clasificación de la recepción.....	33
2.4.4.1 Recepción alta.....	33
2.4.4.2 Recepción frontal baja.....	33
2.4.4.3 Recepción lateral derecha e izquierda	34
Unidad 3 Enseñanza de la táctica ofensiva y defensa del voleibol.....	36
3.1 Sistemas de recepción, clasificación, definición y metodología de la enseñanza aprendizaje.....	36
3.1.1 Sistema de recepción en W	38
3.1.1.1 Sistema de recepción en W servicio de 3.....	38
3.1.1.2 Sistema de recepción en W servicio de 2	39
3.1.1.3 Sistema de recepción en W servicio de 1.....	39
3.1.1.4 Sistema de recepción en W servicio de 6.....	40
3.1.1.5 Sistema de recepción en W servicio de 5.....	40
3.1.1.6 Sistema de recepción en W servicio de 4.....	41
3.2 Sistemas ofensivos, clasificación, definición y metodología de la enseñanza aprendizaje.....	41
3.3 Sistemas de defensa, clasificación, definición y metodología de la enseñanza aprendizaje.....	42
3.4 Sistemas de juego, clasificación, definición y metodología de la enseñanza aprendizaje.....	42
Unidad 4 Reglamento y arbitraje en el voleibol.....	43
4.1 Capítulos uno y dos, análisis de articulados y aplicación al juego de Voleibol.....	43
4.1.1 Área de Juego.....	43
4.1.2 Superficie de juego	44



4.1.3 Líneas de la cancha	44
4.1.4 Línea central.....	45
4.1.5 Líneas de Ataque.....	45
4.1.6 Zona delantera.....	45
4.1.7 Zona de servicio.....	45
4.1.8 Zona de sustitución.....	46
4.1.9 Zona de reemplazo de líbero.....	46
4.1.10 Área de calentamiento.....	46
4.1.11 Temperatura.....	46
4.1.12 Antena.....	47
4.1.13 Publicaciones.....	48
4.1.14 Sistema de recuperación de bolas	49
4.2 Participantes.....	49
4.2.1 Equipos.....	49
4.2.2 Equipo.....	51
4.2.3 Objetivos prohibidos.....	52
4.2.4 Líderes de equipo.....	53
4.2.5 Capitán.....	53
4.3 Capítulos tres y cuatro, análisis de articulados y aplicación al juego de Voleibol.....	55
4.3.1 Punto	55
4.3.2 Culpa.....	55
4.3.3 Rally y rally completado	55
4.3.4 Para ganar un set.....	56
4.3.5 Equipo incompleto e incompleto	56
4.3.6 Posiciones	58



4.3.7 Fallo Posicional	59
4.3.8 Rotación	60
4.3.9 Falla de rotación	60
4.4 Acciones de juego Estados de juego.....	61
4.4.1 Balón en juego	61
4.4.2 Bola fuera de Juego	61
4.4.3 Bola dentro.....	61
4.4.4 La pelota está "fuera" cuando:.....	61
4.4.5 Jugando la Bola.....	61
4.4.6 Éxitos de Equipo	62
4.4.7 Contactos consecutivos	62
4.4.8 Contactos simultáneos.....	62
4.4.9 Golpe asistido	62
4.4.10 Características de la pelota.....	63
4.4.11 Bola toca la red	64
4.4.12 Bola en la red	64
4.4.13 Penetración bajo la red.....	65
4.4.14 Orden de servicio.....	66
4.4.15 Autorización del servicio	67
4.5 Faltas realizadas durante el servicio.....	68
4.5.1 Sirviendo faltas.....	68
4.5.2 Averías de servicio y averías posicionales.....	68
4.6 Golpe de ataque.....	68
4.6.1 Características del golpe de ataque.....	68
4.6.2 Intento de bloqueo	70
4.6.3 Bloque completado	70



4.6.4 Bloque colectivo.....	70
4.6.5 Bloquear contacto.....	70
4.6.6 Éxitos de bloque y equipo.....	71
4.6.7 Bloqueo del servicio.....	71
4.7 Capítulos cinco y seis, análisis de articulados y aplicación al juego de Voleibol.....	71
4.7.1 Interrupciones, retrasos e intervalos.....	71
4.7.2 Número de interrupciones normales de juego.....	71
4.7.3 Solicitud de interrupciones regulares de juego.....	72
4.7.4 Sustitución.....	73
4.7.5 Limitación de sustituciones.....	73
4.7.6 Sustitución excepcional.....	73
4.7.7 Sustitución por expulsión o descalificación.....	74
4.7.8 Sustitución legal.....	74
4.7.9 Procedimiento de sustitución.....	74
4.7.10 Retraso de sanciones.....	76
4.7.11 Interrupciones excepcionales del juego.....	76
4.7.12 Interferencia externa.....	77
4.7.13 Interrupciones prolongadas.....	77
4.7.14 Intervalos.....	77
4.7.15 Cambio de canchas.....	78
4.8 El jugador Líbero.....	78
4.8.1 Designación del líbero.....	78
4.8.2 Equipo.....	78
4.8.3 Acciones que involucran al líbero.....	79
4.8.4 Reemplazos de Líbero.....	79



4.8.5 Designación de un nuevo líbero.....	81
4.9 Capítulos siete y ocho, análisis de articulados y aplicación al juego de Voleibol.....	81
4.9.1 Conducta de los participantes.....	81
4.9.2 Juego limpio.....	81
4.9.3 Mala conducta y sus sanciones.....	82
4.9.4 Mala conducta que lleva a sanciones.....	82
4.9.5 Escala de sanciones.....	82
4.9.6 Multa.....	83
4.9.7 Expulsión.....	83
4.9.8 Descalificación.....	83
4.9.9 Aplicación de sanciones por conducta incorrecto.....	z84
4.9.10 Mala conducta antes y entre sets.....	84
4.9.11 Árbitros.....	84
4.9.12 Procedimiento.....	85
4.9.134 Primer árbitro.....	86
4.9.14 Autoridad.....	88
4.9.15 Arbitro de desafío.....	90
4.9.16 Responsabilidades.....	90
4.9.17 Anotador.....	91
4.9.18 Responsabilidad.....	92
4.9.19 Jueces de línea.....	93
4.9.20 Responsabilidades.....	93
4.9.21 Señales de bandera de los jueces de línea.....	94
4.10 Bibliografía.....	94





UNIDAD 1

Bases de la enseñanza de Voleibol



1.1 Historia del Voleibol.

1.1.1 Origen

William G. Morgan, el creador del voleibol.

El voleibol fue creado el 9 de febrero de 1895 por William George Morgan, entrenador deportivo de la Asociación Cristiana de Jóvenes (YMCA) en Holyoke. Morgan había realizado sus estudios en el Colegio de Springfield de la YMCA donde conoció a James Naismith quien, en 1891, había inventado el juego del baloncesto. El voleibol fue ideado en principio como una



alternativa más sosegada al baloncesto, pues, aunque este se adaptaba bien a los jóvenes, los miembros de mayor edad requerían un juego menos intenso. Inicialmente lo denominó *Mintonette*. Por tanto el baloncesto y el voleibol se inventaron al final del siglo XIX en dos ciudades, Holyoke y Springfield, separadas por solo 16 km y ambos deportes surgieron en la *Asociación Cristiana de Jóvenes (YMCA)* difundiéndose rápidamente a nivel internacional por todas sus organizaciones asociadas. Fue diseñado para gimnasios o lugares cerrados y también se puede jugar al aire libre. Se trataba de un juego por equipos, que guardaba semejanzas con el tenis o el balonmano. Morgan desarrolló también las primeras reglas, las que contemplaban un campo de juego de 7,62 m × 15,24 m (25 pies × 50 pies) y una red de 1,98 m de altura (6 pies con 6 pulgadas). El número de jugadores era ilimitado, como así mismo la cantidad permitida de contactos con el balón. En caso de una jugada de saque erróneo, existía una segunda oportunidad, tal como en el tenis. Con motivo de la conferencia de todos los entrenadores deportivos del YMCA realizada en Springfield a comienzos del año 1896, Morgan presentó el nuevo juego y encontró buena resonancia entre sus colegas. Debido a que la pelota se juega directamente en el aire, sin que toque el suelo (lo que en inglés se denomina *volley*), Alfred Halstead propuso el nombre de *volley ball*. Esta propuesta se aprobó y el juego se denomina en inglés hasta hoy de igual manera, pero desde 1952 comenzó a escribirse en una única palabra: *volleyball*. Posteriormente, las reglas también sufrieron algunas modificaciones. El primer balón fue diseñado especialmente a petición de Morgan por la firma A. G. Spalding & Bros. de Chicopee, Massachusetts.

1.1.2 Expansión

En los años siguientes el deporte se extendió por todo el mundo. Primero llegó a Canadá en el año 1900 y en seguida llegó a Asia. Los soldados estadounidenses lo introdujeron durante la Primera Guerra Mundial en Europa Oriental, donde se convirtió en un deporte muy popular.

En 1912 se revisaron las reglas iniciales en lo que refiere a las di-



mensiones de la cancha. También se fijó el tamaño del balón, que hasta entonces no había sido determinado. Se limitó a seis el número de jugadores por equipo, y se incorporó la rotación en el saque.⁷

En 1916 *la Guía de Voleibol de Spalding* señalaba que el voleibol había alcanzado 200 000 jugadores en los Estados Unidos distribuidos así: YMCA (niños, jóvenes y adultos) 70 000; YMCA (niñas y mujeres) 50 000; Escuelas (niños y niñas) 25 000 y Universidades (jóvenes) 10 000. También en 1916 la YMCA solicitó a la Asociación Nacional Atlética Universitaria (NCAA), que publicara sus reglas para que la difusión fuera más rápida entre los estudiantes.

En 1922 se regula el número de toques por equipo, fijándolo en tres y se limita el ataque de los zagueros. También se estableció que de estar el marcador en 14-14, debían obtenerse dos puntos consecutivos de ventaja para ganar el set. También en 1922 la YMCA organizó lo que se considera el primer campeonato nacional estadounidense en Brooklyn, participando 27 equipos de 11 estados.

En los Juegos Olímpicos de 1924 el voleibol fue presentado como deporte de demostración.

Hasta 1930 el voleibol fue mayormente considerado solo un juego de entretenimiento, existiendo pocos encuentros internacionales. Sin embargo en varios países de Europa se alcanzó un alto nivel competitivo formándose varios campeonatos nacionales (sobre todo en Europa del Este). En 1933 se organizó el primer campeonato de la Unión Soviética, donde los practicantes alcanzaban ya las 400 000 personas.

En 1947, catorce Federaciones fundaron en París la Federación Internacional de Voleibol (FIVB) siendo su primer objetivo desarrollar y mejorar las normas del voleibol. En el Campeonato Mundial de Voleibol que muy poco después se realizó por primera vez, constituyeron pasos importantes para su establecimiento como deporte. Muchas técnicas y tácticas que caracterizan el voleibol moderno fueron introducidas por equipos europeos. Ejemplos de esto son el bloqueo y el *bagger*, que Checoslovaquia introdujo en el juego en 1938 y en 1958,



respectivamente así como el ataque desde la línea de fondo, que Polonia mostró por primera vez en 1974 y el sistema de 5-1, con el que jugaba la Unión Soviética.

En el segundo decenio del siglo xx se introdujo en Estados Unidos la regla, hoy vigente, de la cantidad de seis jugadores por equipo. Desde 1964, el voleibol ha sido deporte olímpico. La variante vóley playa se incorpora a la FIVB en 1986 y a los Juegos Olímpicos de verano desde 1996.

Desde fines del siglo xx y principalmente a comienzos del siglo xxi se han introducido cambios sustanciales en el voleibol, buscando hacer de él 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 se puede alternar a lo largo del partido. Finalmente solo se acepta, en la revisión aprobada en el congreso de junio de 2008 celebrado en Dubái, la incorporación de un segundo líbero reserva y la posibilidad de intercambiar los líberos una única vez en el transcurso del partido. En 2010 se revisa la regla del toque de red, y se cambia: solo será falta de toque de red si toca la cinta superior de la red, e incide en la jugada. También se flexibiliza el juego con dos líberos permitiendo sucesivos cambios del líbero actuante por el segundo líbero a lo largo del partido. En 2014 se revierten los cambios sobre el toque de red.

1.1.3 Variantes

Existen diversas modalidades de este deporte. Aunque con el



nombre de «voleibol» se identifica la modalidad que se juega en pista de interior, también es muy popular (y con rango de deporte olímpico) el vóley playa que se juega sobre arena. El voleibol sentado, es una variante con creciente popularidad entre los deportes para discapacitados y la práctica del cachibol está extendida en las comunidades de mayores. La comunidad ecuatoriana repartida por el mundo practica la variante local, el ecuavóley. Con carácter más informal existen otras variantes que son practicadas de forma popular en verano, en playas y zonas turísticas, como el futvóley, el water vóley o el bossaball.

1.2 Procesos para la enseñanza del gesto técnico en el Voleibol.

Durante el proceso de la enseñanza aprendizaje, la técnica es relevante ante la preparación física, por lo que es recomendable poner atención en el proceso de enseñanza del gesto técnico.

Para enseñar el gesto técnico en los deportes, es necesario considerar los siguientes pasos:

1.2.1 Conocer y dominar los elementos técnicos del deporte.

El docente o profesional de la actividad física que dentro de su planificación está la enseñanza aprendizaje del gesto técnico, el punto de partida es conocer y dominar el gesto para poder mediante los procesos metodológico inducir para que el estudiante aprenda el gesto técnico y lo pueda aplicar en el juego, como se menciona, no se puede enseñar correctamente un gesto técnico si la persona encargada o responsable de este proceso no conoce y no domina, esto además es importante para la corrección de errores, siempre se habla de que un gesto utilizado adecuadamente requiere de menos gasto energético.

1.2.2 Fragmentar cada uno de los elementos técnicos del deporte.

Mediante el método global fragmentario – fragmentario global,



podemos entender que la mejor forma de asimilar un gesto técnico es aprender por parte y es este proceso corregir los errores un cada una de las fases del proceso de enseñanza aprendizaje.

En esta fase se recomienda trabajar en la fragmentación de la técnica, vamos a poner un ejemplo en nuestro deporte, el remate, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de habla de que el remate se divide en las siguientes fases: carrera de aproximación, impulso, vuelo, golpe de ataque y caída o recuperación.

El proceso de enseñanza no termina aquí, se debe delimitar al máximo los elementos para lograr que los estudiantes asimilen de mejor forma la técnica para poder participar del juego.

De los cinco pasos que tiene el remate, cada uno de ellos se los puede y debe fragmentar también, vamos a considerar la carrera de aproximación y poder dividirlos en las siguientes partes:



Figura 1. Carrera de aproximación

1.2.3 Mecanizar cada paso mediante repeticiones.

Una vez que se ha logrado fragmentar en partes la técnica, el siguiente paso es realizar varias repeticiones hasta lograr la mecanización, este proceso es conductista, pero si queremos mejorar la técnica es muy importante realizar las repeticiones que sean necesarias.

A continuación, podemos observar la figura en el cual cada una de las partes tiene que ser atendido para realizar varias repeticiones hasta que se pueda mecanizar en el estudiante y este pueda continuar



en el proceso de aprendizaje de la técnica.

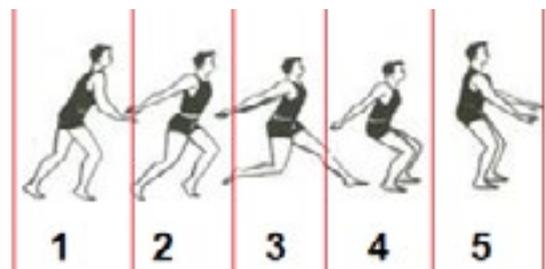


Figura 2. Mecanización por repeticiones

El paso uno de la figura dos debemos hacer varias repeticiones, considerar si hay que corregir errores, cuando se estime que hay dominio de este punto, se debe trabajar en el segundo punto, si se logra mecanizar el segundo punto, se une el primero y segundo para quedar como uno solo, una vez que esté dominado la unión entre el primero y segundo que pasan a ser uno, de trabajará en el punto tres hasta que se logre el dominio, así sucesivamente hasta llegar a dominar como uno solo.

1.2.4 Unir elementos e incorporar velocidad en el movimiento.

En el proceso de enseñanza aprendizaje, se evalúa el resultado del aprendizaje y este se lo logra mediante la efectividad en la aplicación en la actividad deportiva, es importante cuando se ha logrado mecanizar los elementos técnicos, a estos se los vaya incorporando la velocidad de ejecución, con esto podemos decir que las soluciones deportivas lo hagan con mayor grado de efectividad.

En la unión de los elementos mediante la aplicación del factor velocidad, los estudiantes solventan más efectivamente el gesto técnico deportivo logrando así una importante participación en el juego.



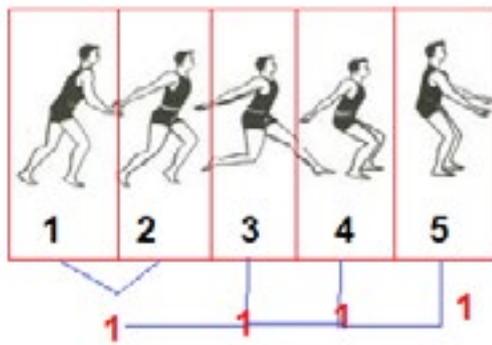


Figura 3. Unir elementos más velocidad del movimiento

1.2.5 Automatizar el gesto técnico.

La automatización es la fase final del proceso de enseñanza aprendizaje del gesto técnico, es cuando el estudiante aplica cualquier elemento técnico si pensar en los procesos, simplemente aplica y soluciona el problema deportivo causado en el momento.

En esta fase es importante recalcar que el gravado del gesto técnico debe ser al ciento por ciento óptimo porque esto servirá para ir acumulando varios gestos motores y generar una amplia experiencia motora.

1.3 El calentamiento desde el punto de vista pedagógico y fisiológico en el Voleibol.

De acuerdo con Blázquez (2004) el calentamiento es la acción que antecedente a cualquier actividad física ya sea lúdica, de competición o de mantenimiento, que debe ser conocido y asumido por cualquier persona que realice actividad física y especialmente por aquellos que la dirigen. Para Costa (2009) existen dos tipos de calentamiento el general y específico, evidenciando en términos prácticos en la mayoría de los entrenamientos modernos (Samson, Button, Chaouachi, & Behm, 2012; Pagaduan, Pojskić, Užičanin, & Babajić, 2012; Andrade, Henríquez-Olgún, Beltrán, Ramírez, Labarca, Cornejo, & Ramírez-Campillo, 2015). El general es aquel que se realiza antes de realizar una actividad física y pretende activar el organismo a nivel cardiovascular (Mas, Azcona, & Olivera, 2004; Sánchez, 2004; Morales, Velasco, Lorenzo, Torres,



& Otáñez, 2016), óseo-articular, muscular con el propósito de la prevención de lesiones; el calentamiento específico, implica la realización de ejercicios de actividades y gestos direccionados a la actividad física específica, implicando a músculos y articulaciones específicas, que dejen al deportista en condiciones óptimas en base en los aspectos de la preparación (Ruiz, 2008), tomando en cuenta cada uno de los condicionantes como la edad, sexo, nivel de preparación del deportista, entre otros.

Aspectos teóricos y metodológicos a considerar

Después de un estado de inactividad la musculatura está pasiva, nuestro corazón palpita por minuto y todos nuestros órganos han estado trabajando al mínimo durante el descanso; es por esta razón tanto en la clase de educación, el entrenamiento o competición se hace indispensable el calentamiento como actividad previa (Mingo & Adell, 2012).

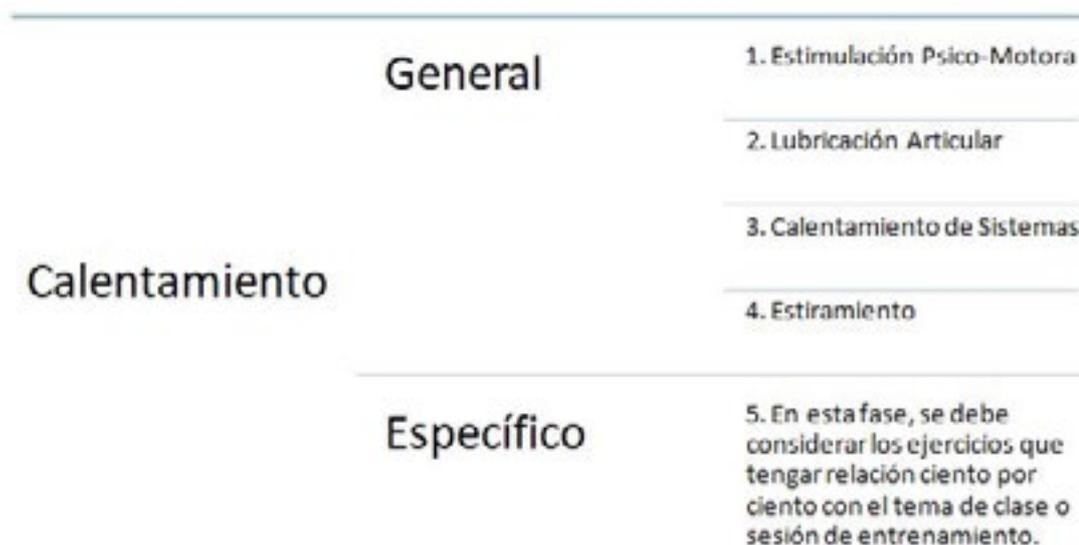


Figura 4. Orden lógico y secuencial del calentamiento

Como podemos darnos cuenta, en el cuadro (Figura 1) identificamos un orden lógico y secuencial que no se recomienda alterar.

1.3.1 Estimulación Psico-Motora.

Al inicio de cada actividad, lo más importante es estar informado



sobre el objetivo que se va a perseguir y mediante esta información, el ser humano comienza a idear imágenes en su mente sobre los posibles movimientos que puede hacer durante la sesión (García, 2006).

Es importante en esta parte que el estudiante, deportista o usuario, darle la información previa para que este pueda relacionar experiencias previas o ya conocidas y pueda prepararse psicológicamente garantizando más predisposición a las disposiciones del maestro, entrenador o instructor (Towlson, Midgley, & Lovell, 2013; McGowan, Pyne, Thompson, & Rattray, 2015; Gill, Williams, & Reifsteck, 2017).

1.3.2 Lubricación Articular.

Los sectores más estropeados en la actividad física, son las articulaciones, por lo que es de vital importancia irrigar el líquido sinovial dentro de cada una de las articulaciones y con esto evitar desgastes prematuros de los cartílagos articulares.

Luego de estar claro sobre la actividad física que han planificado para la persona, deben motivar a los ejercicios de flexión extensión en cada una de las articulaciones y en forma pedagógica ir de arriba hacia abajo o de abajo hacia arriba (Beighton, Grahame, & Bird, 2012; Bar-enholz, Nitzan, Etsion, Schroeder, Halperin, & Sivan, 2014), es importante considerar el clima para orientar el número de repeticiones, mientras más frío mayor cantidad de repeticiones.

Luego de las flexiones y extensiones, se recomienda realizar circundaciones² en las articulaciones que en la actividad principal necesitan este movimiento (Pi, 2012), ya que normalmente no son usuales estos movimientos en los ejercicios.

Como podemos darnos cuenta, en esta actividad indirectamente estamos preparando los ligamentos de la cápsula articular, tendones y músculos de sistema locomotor, no llegando aún al estiramiento.

1.3.3 Calentamiento de Sistemas.

Esta es la fase es muy importante, ya que se encarga se preparar los sistemas que forman parte del ser humano como el sistema mus-



cular, respiratorio, cardiovascular, endócrino, óseo, entre otros.

Cuando el ser humano desde la posición de acostado, pasa a la posición de pie, sufre un aumento de la frecuencia cardíaca y por ende aumenta su temperatura y frecuencia respiratoria, esto es más notorio cuando se involucra en la actividad física, por esta razón es sumamente importante preparar a los sistemas que son parte de estos fenómenos.

La frecuencia cardíaca aumenta porque las células necesitan mayor cantidad del oxígeno y tener la energía suficiente para cumplir los movimientos deseados, implicando que las venas transporten de regreso al corazón CO₂, todo esto direccionado por el corazón órgano que repercute la frecuencia cardíaca, como este órgano recibe CO₂, este impulsa hacia los pulmones esta sangre venosa para que en este órganos se produzca el intercambio de gases producto de la inhalación que hiciera el sujeto ocasionando un aumento también de la frecuencia respiratoria, en este proceso también se preparan los sistemas antes mencionados como el endócrino que es de vital importancia en la filtración de sangre producto de las diferentes combustiones que ocurren en el organismo (Hinchcliff, Kaneps, & Geor, 2013; Hall, 2015; Kenney, Wilmore, & Costill, 2015).

Para que ocurra este fenómeno en el organismo, se debe iniciar una actividad leve como caminar, aumentar su intensidad de caminar para luego trotar y posteriormente correr, durante la carrera se recomienda hacer ejercicios sobre el trote buscando paulatinamente aumentar la complejidad e intensidad de los ejercicios, tomando en cuenta el principio pedagógico “De menos a más” o de lo “Sencillo a lo complejo”

1.3.4 Estiramiento.

Para terminar la fase del calentamiento general, es importante realizar un estiramiento, partiendo de los dos tipos de estiramiento, el pasivo y el activo (Rodríguez García, & Santonja Medina, 2000; de Castro, 2016).



- Estiramiento activo. Es una acción motora en la que el músculo sufre una elongación utilizando su propia fuerza muscular interna.
- Estiramiento pasivo. Elongación muscular con la presencia de una fuerza externa. A estos dos tipos de estiramiento, se adicionan dos acciones, tanto estática como dinámica.

La acción estática se considera cuando el estiramiento no sufre insistencias, quedando estirado el músculo por un tiempo determinado, mientras que la acción dinámica, involucran varias insistencias o también conocido como trabajo balístico. Para terminar esta fase se recomienda que el estiramiento sea activo o pasivo pero dinámico, esto garantizará que los músculos se estimulen y se predispongan a trabajar con gran eficiencia.

1.3.5 Calentamiento Específico.

Para iniciar la parte principal de la clase o sesión, es importante que se analice cual ha sido el tema y buscar ejercicios que tengan relación directa con los movimientos que adoptarán en el desarrollo de la clase, ejemplo, si la clase tiene que ver con trabajo de velocidad, es importante que en este calentamiento se haga piques de velocidad en tramos cortos.

En esta actividad, se recomienda que los ejercicios a trabajar sean necesariamente con el implemento o implementos de la disciplina deportiva (Ramos, 2009), en el caso de hacer actividad física, se debe establecer principios que garanticen movimientos específicos de la actividad.

1.4 Bases pedagógicas para el desarrollo de la técnica de los desplazamientos en el Voleibol.

1.4.1 Definición

Es el movimiento que le permite al sujeto desplazarse de un lugar a otros en diferentes frentes, esta técnica es sumamente impor-



tante para que los jugadores del voleibol estén siempre bien ubicados y puedan encontrarse siempre debajo del balón para poder ejecutar con facilidad las técnicas, especialmente las del voleo.

1.4.2 Clasificación

La técnica de los desplazamientos se clasifica en lo siguiente:

- Hacia adelante
- Hacia atrás
- Hacia la derecha
- Hacia la izquierda
- Diagonal derecha hacia adelante
- Diagonal izquierda hacia adelante
- Diagonal derecha hacia atrás
- Diagonal izquierda hacia atrás

Para el proceso de enseñanza aprendizaje de las técnicas de los desplazamientos, se debe tomar en cuenta los siguientes indicadores:

1. Ligera flexión de rodillas para poder desplazarse.
2. Separado los pies a la altura de los hombros.
3. No cruzar los pies.
4. Sacar primero el pie delantero.



UNIDAD 2

LA ENSEÑANZA DE LA TÉCNICA OFENSIVA Y DEFENSIVA EN EL VOLEIBOL



2.1 El pase, clasificación, conceptualización y procesos metodológicos de la enseñanza aprendizaje.

2.1.1 Definición

El pase es una técnica ofensiva que permite habilitar el balón para que uno de los compañeros pueda ejecutar una acción de ataque.

2.1.2 Clasificación del pase

El pase también conocido como golpe de dedos y golpe de antebrazos, en el golpe de antebrazos se puede clasificar por su distancia, corto medio y largo.



Para la ejecución del pase de antebrazos, se debe tomar en cuenta las siguientes indicaciones: 1.- juntar las manos una mano sobre la otra y cerrar para juntar los pulgares, 2.- los codos deben estar estirados y tratar de juntar lo máximo entre ellos, 3.- el movimiento debe salir desde los hombros no de los codos y el golpe se lo debe dar con los antebrazos.



Figura 5. Posición para el pase de antebrazos o bajo

En cuanto al pase o golpe alto o de dedos, se clasifica en dos tipos, por su dirección y por su distancia.

Para la ejecución correcta de la pase de dedos o alto, tomaremos en cuenta las siguientes indicaciones: 1.- generar un triángulo entre las dos manos, considerando los dedos índices y pulgares, 2.- este triángulo debe estar proyectado a la frente, 3.- se debe mantener con una ligera flexión los codos y las rodillas, 4.- para el golpe con los dedos al balón, se debe estirar simultáneamente los codos y rodillas y hacer un impulso de dedos.



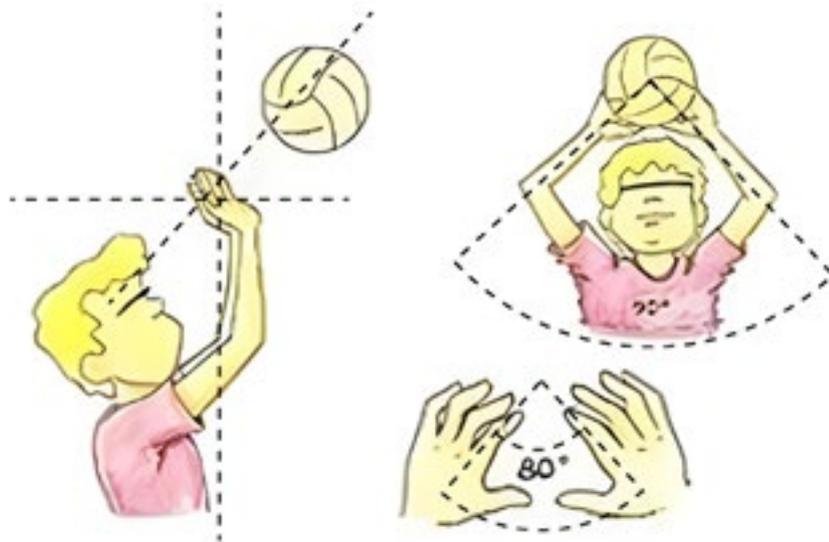


Figura 6. Pase alto o de dedos

Por su dirección, pase hacia adelante, pase hacia atrás, pase hacia la izquierda y pase hacia la derecha.

2.1.2.1 Pase hacia adelante

Para enseñar el pase adelante, es primordial desarrollar la técnica de los desplazamientos, esto ayudará a que el jugador se ubique debajo del balón como se establece en la técnica del voleo de dedos, para esto se debe tomar en cuenta los siguientes indicadores:

- Se debe ubicar el triángulo en los dedos índice y pulgar de cada mano para que el balón esté al frente.
- Para la ejecución del golpe, deben flexionar y estirar simultáneamente los codos y rodillas para realizar el impulso al balón.
- Se recomienda relajar los dedos para no golpear la pelota sino realizar un impulso quedando los codos totalmente estirados al ejecutar el pase.

El pase hacia adelante también pueden ser cortos, medianos y largos en dependencia de la necesidad de juego.



2.1.2.2 Pase hacia atrás

Este pase tiene la característica de pasar el balón hacia atrás para que un compañero ejecute un remate y poder cumplir con el objetivo del voleibol que es hacer un punto, en el proceso de enseñanza aprendizaje se deben tomar en cuenta los siguientes indicadores:

- Al igual que el pase hacia adelante, se deben tomar en cuenta los indicadores que son comunes en los pases de dedos.
- La característica especial de los movimientos es este pase es realizar una flexión extensión de los músculos del abdomen al igual que los músculos dorsales, esto permitirá que se pueda hacer un arco en la espada y poder pasar el balón hacia atrás.
- Algo importante para no cometer falta y engañar al adversario, se debe ubicar el balón siempre a la altura de la frente.

2.1.2.3 Pase lateral izquierdo y derecho

Este tipo de pase no es muy usual utilizar en los partidos, pero cuando se lo utiliza es sumamente importante para engañar al adversario y algo importante, se debe ubicar dando el lateral al jugador que va a recibir el pase.

Como mencionamos anteriormente, siempre se debe ubicar el balón a la altura de la frente para iniciar desde ahí el pase y no se cometa falta, para este tipo de pase se debe tomar en cuenta los siguientes indicadores:

- Al igual que los pases anteriores, se deben tomar en cuenta los indicadores generales como el triángulo en los dedos, el balón al frente, flexión extensión de codos y rodillas.
- Para este pase se debe tomar en cuenta que, para pasar el balón hacia el lado lateral, es necesario que exista una flexión extensión de los músculos oblicuos, esto permitirá enviar con facilidad el balón hacia los laterales.
- Además de los indicadores anteriores, se debe tocar la oreja con-



traría al lado del pase con el brazo, esto una vez ejecutado el pase para poder tener una referencia de pase correcto y no cometer falta.

2.2 El saque, clasificación, conceptualización y procesos metodológicos de la enseñanza aprendizaje.

2.2.1 El saque

Es una técnica ofensiva que permite poner el balón en juego una vez golpeado el balón con la mano.

2.2.2 Clasificación del saque

El saque se clasifica en saques bajo y saques altos, los saques bajos son el saque frontal bajo y el saque lateral bajo y los saques altos el saque de tenis y el de péndulo o japonés.

2.2.2.1 Saque frontal bajo

Este saque es el más básico y se recomienda enseñar a los niños y adolescentes y a los estudiantes que inicien el proceso de enseñanza aprendizaje, normalmente esta técnica lo utilizan los jugadores de ecuaivoley, para la enseñanza se debe tomar en cuenta los siguientes indicadores:

- Se debe coordinar el movimiento de los pies, se sacará el pie contrario a la mano que va a golpear la pelota.
- Se realizará un paso hacia adelante detrás de la línea de fondo.
- Una vez que se lance el balón al aire con la o las manos, se debe realizar el paso y con la mano contraria con el balanceo hacia atrás, se encontrará el antebrazo con la pelota y enviar por sobre la red, cuando el grupo de estudiantes son niños se recomienda golpear la pelota con el talón de la mano y no con el antebrazo.

2.2.2.2 Saque lateral bajo

Para la ejecución de este saque, se debe tomar en cuenta que el golpe se lo debe realizar en la parte baja, para iniciar es importante



colocarse dando la parte lateral detrás de la línea de fondo, considerar los siguientes indicadores:

- Colocarse a uno o dos metros detrás de la línea de fondo dando la parte lateral contraria a la mano que golpeará la pelota.
- Se sacará el pie que está más cerca de la línea de fondo.
- Simultáneamente al paso el brazo contrario realizará un balanceo diagonal como que va a lanzar el disco en el atletismo.
- La pelota se debe lanzar con la o las manos hacia arriba, una vez que el balón caiga se debe golpear la pelota con el antebrazo o el talón de la mano para pasar la pelota por sobre la red, a continuación, realizará un paso con dirección a la cancha para continuar el juego.

2.2.2.3 Saque de tenis

Para la ejecución de este saque, nos va a servir la técnica de los pies del saque frontal bajo, solamente consideraremos los indicadores de la parte superior.

Este saque es el más tradicional del juego del voleibol, el gesto es similar al servicio en el tenis de campo por eso es su nombre, para lo cual consideraremos los siguientes indicadores para el proceso de enseñanza aprendizaje:

- Como mencionamos anteriormente, se mantendrá la técnica de los pies que se enseñó para el saque frontal bajo.

Para el golpe del balón por sobre la cabeza que es la característica de este saque, debemos considerar los siguiente:

- La mano estará abierta la misma que va a golpear la pelota debe ubicarse detrás de la cabeza con el codo flexionado.
- Realizar una torsión del tronco para que el hombro contrario quede con el frente a la cancha.
- Simultáneamente se debe hacer un arco en la espalda para lograr



mayor consistencia en el golpe.

- Se lanza la pelota con la o las manos, simultáneamente debe sacar el pie contrario a la mano que va a golpear la pelota, realizar los puntos anteriores de forma simultánea y debe golpear la pelota cuando está por sobre la cabeza.
- Se debe golpear la pelota con el codo totalmente estirado.

2.2.2.4 Saque de péndulo

Para la ejecución de este saque, nos colocamos dando el lateral a la cancha, sin pisar la línea de fondo, el balón se debe elevar, en ese momento se debe dar un paso lateral acercándonos a la línea de fondo, en el momento que cae la pelota con dirección a la cabeza, se debe sacar la mano desde el lado del muslo del lado que va a golpear la pelota y con el codo totalmente estirado de debe golpear la pelota con la mano abierta, luego de golpear la pelota debe acompañar el pie de atrás para ingresar al campo de juego y continuar con las actividades del partido.

Se debe tomar en cuenta los siguientes indicadores:

- No pisar la línea hasta que el balón no se haya puesto en juego.
- El golpe se debe ejecutar con la palma abierta.
- El codo debe estar totalmente estirado al ejecutar el saque.
- Dar el paso para ingresar al campo de juego.

2.3 El remate, clasificación, conceptualización y procesos metodológicos de la enseñanza aprendizaje.

2.3.1 El remate

Es una técnica ofensiva que nos permite aplicar una acción de ataque y lograr un tanto evitando o superando el bloqueo del adversario.

Para la ejecución de la técnica del remate en el voleibol se debe tomar los siguientes indicadores:



La técnica del golpe al balón es similar al golpe que se realiza en la ejecución del saque de tenis, tomando en cuenta que se debe colocar la mano detrás de la cabeza codo flexionado, torsión del tronco y arco a nivel de la espalda, al momento de golpear la pelota con la mano abierta, el codo debe estar totalmente estirado.

A continuación, se debe trabajar en las fases del remate, estos son:

Carrera de aproximación, esta técnica se la realiza previa al ejecutar el remate, consiste en realizar dos grandes pasos, el primer paso se ejecuta con cualquiera de los dos pies adelante acompañado de las dos manos hacia adelante, luego realizar el segundo paso acompañado del otro pie mediante un salto o paso seguido y simultáneamente las manos hacia atrás para apoyar el impulso.

Impulso, luego de la carrera de aproximación con los dos pies a la misma altura y el apoyo de las dos manos se eleva cambiando la posición de las manos, la de dominio se dirige hacia atrás de la cabeza y la otra hacia adelante la misma que servirá como guía buscando localizar el balón para encontrarse con ella en el aire.

Vuelo, luego del impulso el estudiante mantendrá el cuerpo en el aire para buscar el balón y golpearla en el aire.

Golpe de ataque, una vez encontrado el balón, es estudiante realiza el golpe de ataque buscando evitar el bloqueo y marcar un tanto.

Caída o recuperación, una vez realizado el golpe de ataque, el estudiante debe regresar al piso y para ello debe buscar la forma más cómoda de caer y reintegrarse al juego.





Figura 7. Fases del remate

2.3.2 Clasificación del remate

El remate se clasifica por su dirección y su distancia, por su dirección en remate frontal y diagonal y por su distancia remates cortos medios y largos.

2.3.2.1 Remate frontal

El remate frontal es cuando el jugador ejecuta la técnica de frente a la cancha, logrando así pasar el balón por entre las manos del bloqueador y estos pueden ser cortos, medios y largos

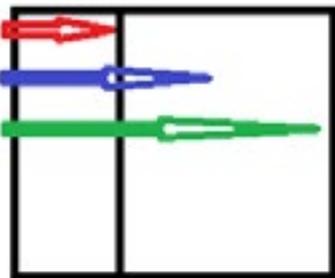


Figura 8. Remate frontal

2.3.2.2 Remate Diagonal

El remate diagonal es cuando el jugador busca evadir las manos del bloqueo girando ligeramente el cuerpo para que el balón tenga una dirección diagonal con referencia a la cancha, este también puede ser corto, medio y largo.



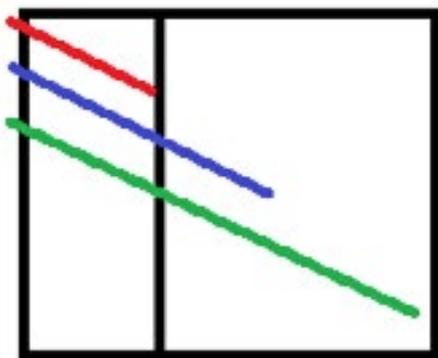


Figura 9. Remate diagonal

2.4 El bloqueo y la recepción, clasificación, conceptualización y procesos metodológicos de la enseñanza aprendizaje.

2.4.1 El Bloqueo

Es la técnica ofensiva que evita que el balón pase por sobre la red luego de haber ejecutado una acción de ataque.

2.4.2 Clasificación del bloqueo

El bloqueo se clasifica en bloqueo individual, bloqueo doble y bloqueo triple, tiene esta clasificación en vista de que solamente los delanteros pueden bloquear en un juego.

2.4.2.1 Bloqueo individual

El bloqueo individual es cuando un jugador ya sea este de la posición 2, 3 ó 4 ejecutan la acción del bloqueo de forma individual, este bloque se aplica cuando el adversario no genera mucho riesgo para el equipo.

2.4.2.2 Bloqueo doble

El bloqueo doble es cuando dos jugadores de las posiciones 2, 3 ó 4 pueden generar la acción de bloque, pero a diferencia del individual en este deben bloquear dos jugadores al mismo remate, se lo aplicará cuando el jugador genera más complicaciones al equipo.



2.4.2.3 Bloqueo triple

El bloqueo triple es cuando los tres delanteros se unen para trabajar en la técnica del bloqueo, esta técnica se aplica cuando el rematador del otro equipo realmente genera un verdadero peligro.

2.4.3 La recepción

La recepción es una técnica defensiva que permite controlar el balón para que otro compañero continúe con la acción del juego.

2.4.4 Clasificación de la recepción

Esta técnica se clasifica en recepción alta y recepción baja, dentro de la recepción baja se sub clasifica en frontal, lateral izquierda y derecha.

2.4.4.1 Recepción alta

La recepción alta se aplica cuando un asaque o remate es extremadamente fuerte y el balón va direccionado a la parte superior de la cabeza, la técnica se la desarrolla en base a los siguientes indicadores:

- Las palmas de las manos deben estar junta o a su vez abiertas para que el balón se impacte en las manos y se pueda controlar el balón y este se dirija hacia arriba.
- Esta acción debe ser posterior a la posición básica del voleibolista, para que los movimientos sean rápidos y se pueda controlar el balón para que un compañero continúe la acción de juego.
- El reglamento por única ocasión considerando que el balón tiene una considerable potencia, permite receptar con las palmas abiertas y hasta separadas las manos y no es falta de dos toques.

2.4.4.2 Recepción frontal baja

Esta técnica es la más común en el juego de voleibol, el jugador controla el balón con ligera flexión de rodillas espalda recta manos juntas sin flexionar los codos, esta técnica se aplicará cuando el balón está direccionado a la altura de la cadera, impactando el balón en los



antebrazos y con esto controlar el balón.

En esta técnica se debe considerar los siguientes indicadores:

- Inicialmente debe estar en posición del voleibolista.
- Manos juntas, juntar los antebrazos lo más posible y los dedos totalmente estirados.
- Al momento de que el balón entre en contacto con los antebrazos, debe haber una flexión extensión de hombros y rodillas de forma simultanea logrando con este movimiento amortiguar el golpe y controlar el balón.
- No se debe flexionar los codos al momento de golpear la pelota.

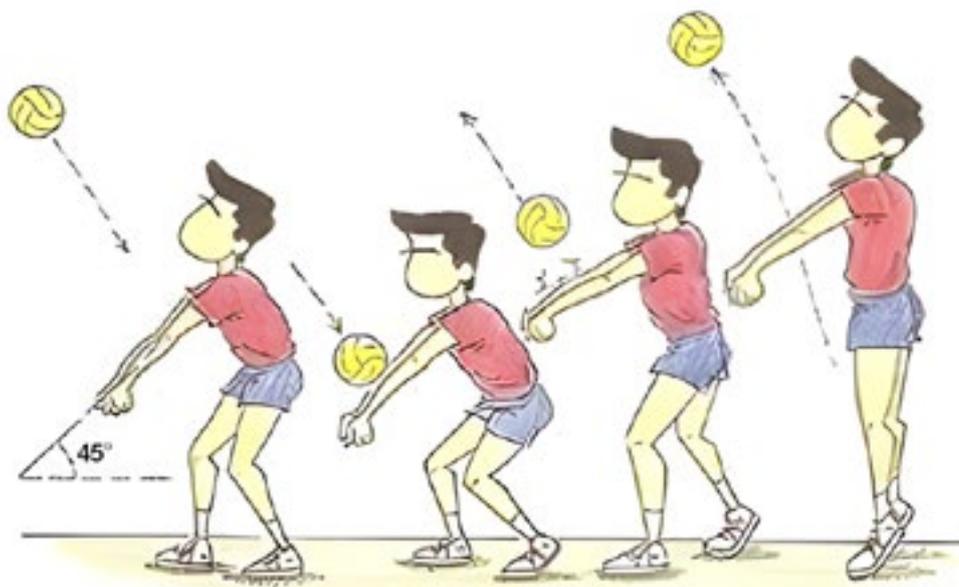


Figura 10. Recepción frontal baja

2.4.4.3 Recepción lateral derecha e izquierda

Esta técnica se aplica cuando el balón no viene con dirección al centro del deportista, es evidente que el balón tiene una dirección ya sea al lado derecho o izquierdo.

La técnica es similar a la técnica anterior, se debe considerar indicadores adicionales como:



- La posición básica a la espera del balón.
- En el caso de que el balón tiene una dirección hacia la derecha, la punta del pie debe direccionar hacia la diagonal derecha asentando totalmente la planta del pie, la rodilla del pie contrario debe flexionar ligeramente para apoyar la media punta.
- Las manos juntas, los codos estirados y los antebrazos lo más juntos posibles.
- Para golpear la pelota se deba traer los antebrazos desde atrás hacia adelante y orientar el balón hacia el compañero.

Para la enseñanza de la recepción lateral izquierda hacemos algo similar pero todo al lado izquierdo.

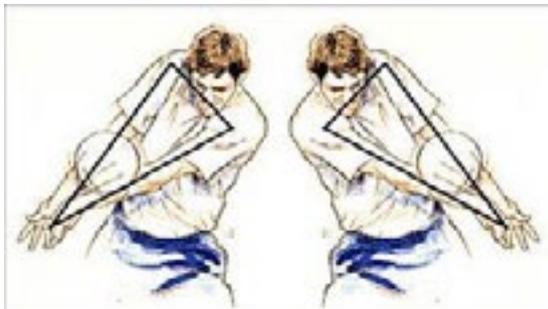


Figura 11. Recepción lateral

UNIDAD 3

ENSEÑANZA DE LA TÁCTICA OFENSIVA Y DEFENSIVA DEL VOLEIBOL



3.1 Sistemas de recepción, clasificación, definición y metodología de la enseñanza aprendizaje.

El sistema de recepción es la táctica defensiva que nos permite controlar el balón luego de un saque del adversario, vamos a revisar dos sistemas básicos, el sistema de recepción en W y el sistema de recepción en semicírculo, estos sistemas al ser básicos serán de relación 5-1, esto quiere decir que cinco jugadores receptorán y uno armará.

La aplicación de cualquiera de estos sistemas se basa en mantenerle escondido siempre al mejor servidos o armador.

Para poder aplicar los sistemas de recepción, primero debemos entender los conceptos de posición y rotación, estas actividades son



reglas del voleibol

Posición. - Los jugadores se deben ubicar en la cancha de juego tomando en cuenta que hay tres delanteros y tres zagueros, delanteros son los que están más cerca de la línea del medio con relación a los zagueros y los zagueros son los que están más cerca de la línea del fondo con relación a los delanteros.

Dentro de los delanteros y zagueros también se diferencian los derechos e izquierdos, los derechos serán los que se encuentren más cerca de la línea lateral derecha con relación a los centrales e izquierdos y los izquierdos serán los que están más cerca de la línea lateral izquierda con relación a los centrales y derechos.

El orden de la numeración iniciará en el vértice entre la línea de fondo y la línea lateral derecha, a continuación, la numeración de las posiciones se lo harán contrario a las manecillas del reloj.

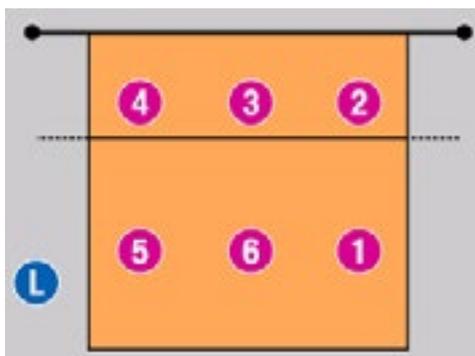


Figura 12. Posición de juego

Por lo tanto, se debe decir que la posición 1 es el zaguero derecho, la posición 2 es el delantero derecho, la posición 3 es el delantero centro, la posición 4 es el delantero izquierdo, la posición 5 es el zaguero izquierdo y la posición 6 es el zaguero centro.

Rotación. - La rotación es una regla del voleibol que obligatoriamente deben rotar al sentido de las manecillas de reloj luego que se recupere un servicio o saque.



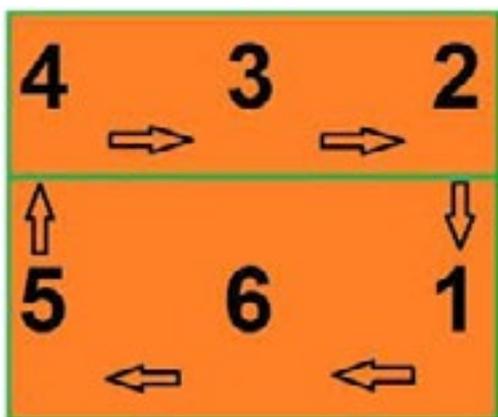


Figura 12. Rotación de juego

3.1.1 Sistema de recepción en W

Este sistema consiste en dibujar con los cinco jugadores receptores una W, considerando que el mejor servidos siempre va a estar escondido y los otros cinco jugadores se van a ubicar de la siguiente manera:

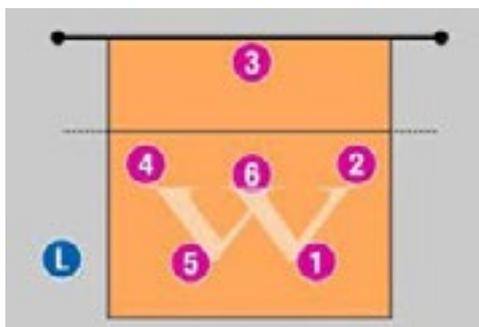


Figura 13. Sistema de recepción en W

Este sistema tiene seis variantes básicas, considerando la posición del jugador base o colocador.

3.1.1.1 Sistema de recepción en W servicio de 3

Esta variante se ejecuta tomando en cuenta que el jugador armador está ubicado en la posición 3, esto quiere decir que cualquiera de los cinco jugadores que reciben, deben orientar el balón hacia la posición de tres, en este sentido el jugador armador realizará el pase hacia el jugador con mejores opciones de hacer un punto.



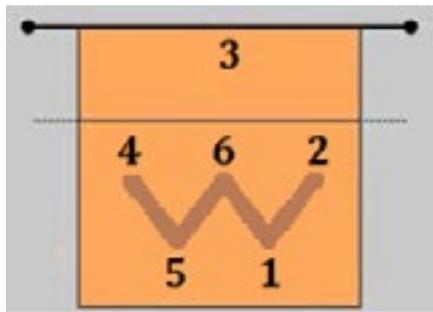


Figura 14. Sistema de recepción en W servicio de 3

3.1.1.2 Sistema de recepción en W servicio de 2

A continuación, veremos la variante en la cual el jugador armador está ubicado en la posición de 2, por lo que, si el balón llega luego de un saque a cualquiera de los jugadores que pueden ejecutar la recepción, estos deben direccionar el balón para que el jugador armador oriente el pase al jugador mejor ubicado.

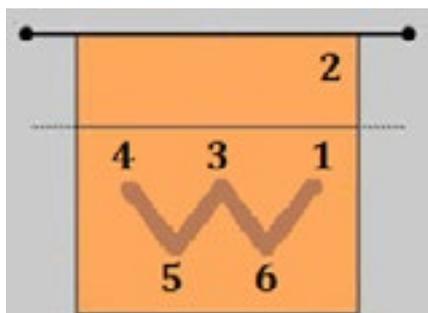


Figura 15. Sistema de recepción en W servicio de 2

3.1.1.3 Sistema de recepción en W servicio de 1

Esta variante se aplicará cuando el jugador armador está en la posición de zaguero derecho, este debe esconderse detrás de su delantero para que ingrese a la posición de 2 una vez que el balón esté en juego y pueda armar el juego, esto se lo hace para que no haya falta de posición, como en las variantes anteriores, siempre los cinco jugadores estarán listos para recibir el balón y orientar al jugador armador, en este caso es el zaguero derecho.



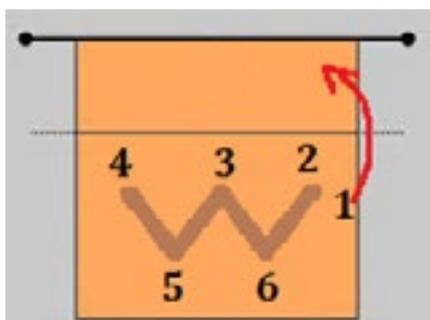


Figura 16. Sistema de recepción en W servicio de 1

3.1.1.4 Sistema de recepción en W servicio de 6

Cuando el jugador armador se encuentra en la posición 6 o zaguero centro, este se ubicará detrás del delantero centro hasta que el balón esté en juego, luego de esto el jugador penetrará a la posición de 3 para que este pueda armar al equipo, además los cinco jugadores estarán pendientes para recibir el balón y orientar al jugador armador.

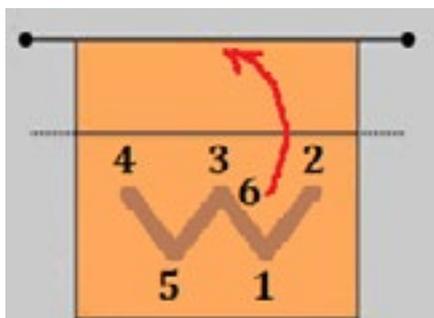


Figura 17. Sistema de recepción en W servicio de 6

3.1.1.5 Sistema de recepción en W servicio de 5

Así mismo, cuando el jugador armador por la regla de la rotación pasa a ser zaguero izquierdo, este tiene que ubicarse detrás de su delantero izquierdo hasta que el balón se ponga en juego, con la recepción de los cinco jugadores y estos deben enviar a la posición 4 para que el zaguero izquierdo realice el pase al jugador mejor ubicado.



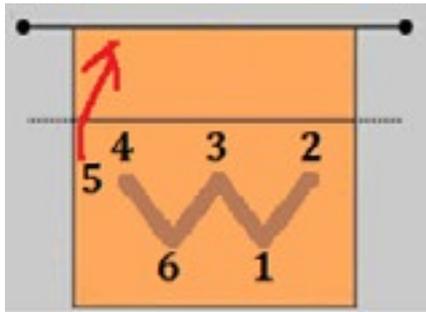


Figura 18. Sistema de recepción en W servicio de 5

3.1.1.6 Sistema de recepción en W servicio de 4

Por último, si el armador pasa a ser delantero izquierdo, este se ubicará debajo de la red para que los cinco jugadores que recepten puedan enviarle el balón para que el armado pase el balón hacia los delanteros y estos puedan rematar y lograr un punto.

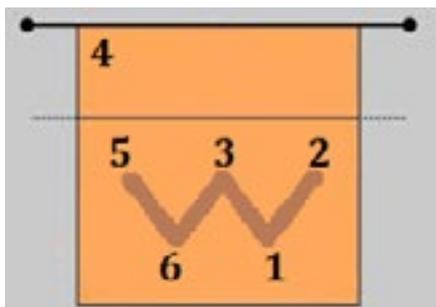


Figura 19. Sistema de recepción en W servicio de 4

3.2 Sistemas ofensivos, clasificación, definición y metodología de la enseñanza aprendizaje.

El sistema ofensivo inicia cuando termina el sistema de recepción, por cuanto cuando cualquiera de los jugadores recepta el balón luego de un saque, este debe direccionar el balón al jugador armador, cuando este jugador tiene el control de la pelota, puede utilizar cualquier tipo de pase para armar el juego y lograr un tanto, objetivo del voleibol.

En esta parte es cuando se valora la importancia de la técnica del pase, es el elemento técnico que permite habilitar el balón para que cualquiera de los jugadores delanteros o zaguero detrás de la línea de



ataque puedan rematar.

Depende mucho de las condiciones de los jugadores delanteros y que defensa tiene el equipo adversario para aplicar los diferentes sistemas de juego ofensivo, siempre buscando marcar puntos.

Luego de cada variante que se revisó en el sistema de recepción, se puede pensar que tipo de pase puede utilizar el armado en dependencia en qué lugar se encuentra el jugador rematador que va a buscar un tanto.

3.3 Sistemas de defensa, clasificación, definición y metodología de la enseñanza aprendizaje.

El sistema de defensa inicia cuando el jugador ofensivo ejecuta la acción de remate, en este caso el equipo aplicará la técnica del bloque en dependencia de la calidad de rematador que tenga el equipo adversario.

3.4 Sistemas de juego, clasificación, definición y metodología de la enseñanza aprendizaje.

El sistema de juego, son las jugadas que el equipo pueda preparar para sacar ventaja de sus potencialidades.

Esta actividad se puede desarrollar siempre y cuando los jugadores hayan superado todo el proceso de enseñanza aprendizaje de la técnica ofensiva y defensiva.

Depende mucho como el equipo está conformado en cada una de las líneas, en dependencia de este particular se puede aplicar los sistemas de juego, hay momentos en que no se puede concretar sistemas de juego, en esos momentos debe existir el criterio del jugador o jugadores para completar el ciclo de juego del balón.



UNIDAD 4

REGLAMENTO Y ARBITRAJE EN EL VOLEIBOL



4.1 Capítulos uno y dos, análisis de articulados y aplicación al juego de Voleibol.

4.1.1 Área de Juego

El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre. Será rectangular y simétrico.

El campo de juego es un rectángulo de 18 x 9 m, rodeado por una zona libre de un mínimo de 3 m de ancho en todos los lados.

El espacio de juego libre es el espacio sobre el área de juego que está libre de obstrucciones. El espacio de juego libre medirá un mínimo de 7 m de altura desde la superficie de juego.



Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la zona libre medirá 5 m desde las líneas laterales y 6,5 m desde las líneas de fondo. El espacio de juego libre medirá un mínimo de 12,5 m de altura desde la superficie de juego.

4.1.2 Superficie de juego

La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme. No debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores. Está prohibido jugar en superficies rugosas o resbaladizas.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, solo se permite una superficie de madera o sintética. Cualquier superficie debe ser aprobada previamente por la FIVB.

En las canchas cubiertas, la superficie de la cancha de juego debe ser de un color claro.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, se requieren colores blancos para las líneas. Se requieren otros colores, diferentes entre sí, para el campo de juego y la zona libre. El terreno de juego puede ser de diferentes colores diferenciando la zona delantera y la zona trasera.

En las canchas al aire libre se permite una pendiente de 5 mm por metro para el drenaje.

Las líneas de corte hechas de materiales sólidos están prohibidas.

4.1.3 Líneas de la cancha

Todas las líneas tienen 5 cm de ancho. Deben ser de un color claro diferente al color del suelo y a cualquier otra línea.

Líneas limítrofes

Dos líneas laterales y dos líneas de fondo marcan el terre-



no de juego. Ambas líneas laterales y las líneas de fondo se trazan dentro de las dimensiones del terreno de juego.

4.1.4 Línea central

El eje de la línea central divide la cancha de juego en dos canchas iguales de 9 x 9 m cada una; sin embargo, se considera que todo el ancho de la línea pertenece a ambos tribunales por igual. Esta línea se extiende por debajo de la red desde la línea lateral hasta la línea lateral.

4.1.5 Líneas de Ataque

En cada pista, una línea de ataque, cuyo borde trasero se dibuja a 3 m de distancia el eje de la línea central, marca la zona frontal.

Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, la línea de ataque se extiende mediante la adición de líneas discontinuas desde las líneas laterales, con cinco líneas cortas de 15 cm de 5 cm de ancho, dibujadas a 20 cm entre sí hasta una longitud total de 1,75 m.

4.1.6 Zona delantera

En cada pista, la zona de frente está limitada por el eje de la línea central y el borde trasero de la línea de ataque.

Se considera que la zona de frente se extiende más allá de las líneas laterales hasta el final de la zona libre.

4.1.7 Zona de servicio

La zona de servicio es un área de 9 m de ancho detrás de cada línea de fondo.

Está limitado lateralmente por dos líneas cortas, cada una de 15 cm de largo, dibujadas 20 cm detrás de la línea de fondo como



una extensión de las líneas laterales. Ambas líneas cortas están incluidas en el ancho de la zona de servicio.

En profundidad, la zona de servicio se extiende hasta el final de la zona franca.

4.1.8 Zona de sustitución

La zona de sustitución está limitada por la extensión de ambas líneas de ataque hasta la mesa de anotadores.

4.1.9 Zona de reemplazo de líbero

La zona de Reemplazo de Líbero es parte de la zona libre en el lado de los bancos de los equipos, limitada por la extensión de la línea de ataque hasta la línea de fondo.

4.1.10 Área de calentamiento

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, las áreas de calentamiento, de aproximadamente 3 x 3 m, están ubicadas en ambas esquinas del banco, fuera de la zona libre, donde no obstruirán la vista de los espectadores, o alternativamente detrás del equipo. banco, donde la tribuna comienza por encima de 2,5 m desde la superficie de la cancha.

4.1.11 Temperatura

La temperatura mínima no debe ser inferior a 10 ° C (50 ° F).

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la temperatura máxima será determinada por el Delegado Técnico de la FIVB del partido.

La iluminación no debe ser inferior a 300 lux.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la iluminación en el área de juego no debe ser inferior a 2000 lux medidos a 1 m sobre la superficie del área de juego.



Colocada verticalmente sobre la línea central hay una red cuyo techo se fija a una altura de 2,43 m para hombres y 2,24 m para mujeres.

Su altura se mide desde el centro del terreno de juego. La altura de la red (sobre las dos líneas laterales) debe ser exactamente la misma y no debe exceder la altura oficial en más de 2 cm.

La red tiene 1 m de ancho (± 3 cm) y 9,50 a 10 m de largo (con 25 a 50 cm a cada lado de las bandas laterales), hecha de malla negra cuadrada de 10 cm.

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, junto con las regulaciones específicas de la competencia, la malla puede modificarse para facilitar la publicidad de acuerdo con los acuerdos de marketing.

En su parte superior se cose en toda su longitud una banda horizontal de 7 cm de ancho, hecha de doble lona blanca. Cada extremo de la banda tiene un agujero, a través del cual pasa un cordón, sujetando la banda a los postes para mantener su parte superior tensa.

Dentro de la banda, un cable flexible sujeta la red a los postes y mantiene su parte superior tensa.

En la parte inferior de la red hay otra banda horizontal, de 5 cm de ancho, similar a la banda superior, a través de la cual se pasa una cuerda. Esta cuerda sujeta la red a los postes y mantiene tensa su parte inferior.

Dos bandas blancas se sujetan verticalmente a la red y se colocan directamente sobre cada línea lateral.

Miden 5 cm de ancho y 1 m de largo y se consideran parte de la red.

4.1.12 Antena



Una antena es una varilla flexible, de 1,80 m de largo y 10 mm de diámetro, fabricada en fibra de vidrio o material similar.

Se fija una antena en el borde exterior de cada banda lateral. Las antenas se colocan en lados opuestos de la red.

Los 80 cm superiores de cada antena se extienden por encima de la red y están marcados con franjas de 10 cm de color contrastante, preferiblemente rojo y blanco.

Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso.

4.1.13 Publicaciones

Los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de 0,50-1,00 m fuera de las líneas laterales. Tienen 2,55 m de altura y preferiblemente regulables.

Para todas las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de 1 m fuera de las líneas laterales y deben estar acolchados.

Los postes son redondeados y lisos, fijados al suelo sin cables. No habrá dispositivos peligrosos u obstructores.

Todo el equipo adicional está determinado por las regulaciones de la FIVB.

El balón deberá ser esférico, fabricado con una funda flexible de cuero o cuero sintético con una vejiga en el interior, de goma o material similar.

Su color puede ser un color claro uniforme o una combinación de colores.

El material de cuero sintético y las combinaciones de colores de las pelotas utilizadas en las competiciones oficiales internacionales deben cumplir con los estándares de la FIVB.



Su circunferencia es de 65–67 cm y su peso es de 260–280 g.

Su presión interior será de 0,30 a 0,325 kg / cm² (4,26 a 4,61 psi) (294,3 a 318,82 mbar o hPa).

Todas las pelotas utilizadas en un partido deben tener los mismos estándares en cuanto a circunferencia, peso, presión, tipo, color, etc.

Las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, así como los Campeonatos Nacionales o de Liga, deben jugarse con balones aprobados por la FIVB, a menos que sea por acuerdo de la FIVB.

4.1.14 Sistema de recuperación de bolas

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, se utilizarán cinco balones. En este caso, se colocan seis recogepelotas, uno en cada esquina de la zona libre y otro detrás de cada árbitro.

4.2 Participantes

4.2.1 Equipos

Para el partido, un equipo puede constar de hasta 12 jugadores, más:

- Cuerpo técnico: un entrenador, un máximo de dos entrenadores asistentes,
- Personal médico: uno terapeuta de equipo y un médico.

Solo los que figuran en la hoja de puntuación pueden normalmente entrar en el Área de Competición / Control y participar en el calentamiento oficial y en el partido.

Para competencias FIVB, mundiales y oficiales para personas mayores:

Se pueden registrar hasta 14 jugadores en la hoja de puntuación.



ación y jugar en un partido.

Los cinco miembros del personal máximo en el banco (incluido el entrenador) son elegidos por el entrenador mismo, pero deben figurar en la hoja de puntuación y estar registrados en el O-2 (bis).

El director del equipo y / o el periodista del equipo no pueden sentarse en el banco ni detrás del mismo en el área de control.

Cualquier médico o terapeuta de equipo utilizado en las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB debe ser parte de la Delegación oficial y estar acreditado de antemano por la FIVB. Sin embargo, para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB para Seniors, si no están incluidos como miembros en el banco del equipo, deben sentarse contra la cerca de delimitación, dentro del Área de Control de Competencia o sentarse en un lugar especial indicado en el Manual de Competencia Específico. y solo podrá intervenir si lo invitan los árbitros para hacer frente a una emergencia de los jugadores. El terapeuta del equipo (incluso si no está en el banco) puede ayudar con el calentamiento hasta el inicio de la sesión oficial de calentamiento en red.

El Reglamento Oficial de cada evento se encontrará en el Manual de Competencia Específico.

Uno de los jugadores es el capitán del equipo, que se indicará en la hoja de puntuaciones.

Solo los jugadores registrados en la hoja de anotación pueden entrar a la cancha y jugar en el partido. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo hayan firmado la hoja de anotación (lista de equipo para la hoja de anotación electrónica), los jugadores registrados no se pueden cambiar.

Los jugadores que no estén en juego deben sentarse en el banco de su equipo o estar en su área de calentamiento. El en-



trenador y otros miembros del equipo se sientan en el banco, pero pueden dejarlo temporalmente.

Los bancos de los equipos se encuentran al lado de la mesa de anotadores, afuera franca.

Solo los miembros de la composición del equipo pueden ingresar al área de juego, sentarse en el banco durante el partido y participar en la sesión de calentamiento oficial.

Los jugadores que no están en juego pueden calentar sin balones de la siguiente manera:

durante el juego: en las áreas de calentamiento;

durante los tiempos muertos: en la zona libre detrás de la pista.

Durante los intervalos establecidos, los jugadores pueden calentar usando balones dentro de su propia zona libre.

4.2.2 Equipo

El equipo de un jugador consiste en una camiseta, pantalones cortos, calcetines (el uniforme) y calzado deportivo.

El color y el diseño de las camisetas, pantalones cortos y calcetines deben ser uniformes para el equipo. (excepto el Líbero). Los uniformes deben estar limpios.

Los zapatos deben ser ligeros y flexibles con suelas de goma sin tacones.

Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 20.

En las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB para Seniors, donde se usan escuadrones de juego más grandes, los números pueden extenderse.



El número debe colocarse en la camiseta en el centro de la parte delantera y trasera. El color y brillo de los números debe contrastar con el color y brillo de las camisetas.

El número debe tener un mínimo de 15 cm de altura en el pecho y un mínimo de 20 cm de altura en la espalda. La franja que forma los números tendrá un ancho mínimo de 2 cm.

El capitán del equipo debe tener en su camiseta una raya de 8 x 2 cm. 5.1 subrayando el número en el pecho.

Está prohibido llevar uniformes de un color diferente al de la 19,2 otros jugadores (excepto los Líberos), y / o sin números oficiales.

El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores: jugar descalzo; para cambiar uniformes mojados o dañados entre juegos o después de la sustitución, siempre que el color, el diseño y el número de los nuevos uniformes sean los mismos; jugar con trajes de entrenamiento en clima frío, siempre que sean del mismo color y diseño para todo el equipo (excepto los Líberos) y numerados de acuerdo con la Regla que corresponda.

4.2.3 Objetivos prohibidos

Está prohibido llevar objetos que puedan causar lesiones o dar una ventaja artificial al jugador.

Los jugadores pueden usar anteojos o lentes bajo su propio riesgo.

Se pueden usar almohadillas de compresión (dispositivos acolchados de protección contra lesiones) para protección o soporte.

Para competencias FIVB, Mundiales y Oficiales para Seniors, estos dispositivos deben ser del mismo color que la parte corre-



spondiente del uniforme. También se pueden usar colores negro, blanco o neutro siempre que todos los jugadores que usan usen el mismo color.

4.2.4 Líderes de equipo

Tanto el capitán del equipo como el entrenador son responsables de la conducta y disciplina de los miembros de su equipo.

Los Líberos pueden ser capitanes de equipo o en juego.

4.2.5 Capitán

ANTES DEL PARTIDO, el capitán del equipo representa a su equipo en el sorteo y luego firma la hoja de anotación.

DURANTE EL PARTIDO y mientras está en la cancha, el capitán del equipo es el capitán en juego. Cuando el capitán del equipo no está en la cancha, el entrenador o el capitán del equipo debe asignar a otro jugador en la cancha, para que asuma el rol de capitán en juego. Este capitán en juego mantiene sus responsabilidades hasta que sea sustituido, o el capitán del equipo regrese a jugar, o el set termine.

Cuando la pelota está fuera de juego, solo el capitán en juego está autorizado a hablar con los árbitros: para solicitar una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas, y también para presentar las solicitudes o preguntas de sus compañeros de equipo. Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro, él / ella puede optar por protestar contra tal decisión e inmediatamente indica al primer árbitro que se reserva el derecho de registrar una protesta oficial en la hoja de anotación al final del partido; para pedir autorización: a) para cambiar todo o parte del equipo, b) verificar las posiciones de los equipos, c) controlar el suelo, la red, el balón, etc .; en ausencia del entrenador, a menos que el equipo tenga un entrenador asistente que haya superado las funciones del entrenador para solicitar tiempos muertos



y sustituciones.

AL FINAL DEL PARTIDO, el capitán del equipo: agradece a los árbitros y firma el acta para ratificar el resultado; puede, cuando haya sido notificado a su debido tiempo al segundo árbitro, confirmar y registrar en la hoja de puntuación una protesta oficial con respecto a la aplicación o interpretación de las reglas por parte del árbitro.

Durante todo el partido, el entrenador dirige el juego de su equipo desde fuera del terreno de juego. Selecciona las alineaciones iniciales, los suplentes y toma los tiempos muertos. En estas funciones su oficial de contacto es el 2Dakota del Norte árbitro.

ANTES DEL PARTIDO, el entrenador registra o verifica los nombres y números de sus jugadores en la lista del equipo de la hoja de anotación y luego la firma.

DURANTE EL PARTIDO, el entrenador: antes de cada set, da los 2Dakota del Norte el árbitro o el anotador la (s) hoja (s) de alineación debidamente cumplimentada y firmada; Si se utilizan aplicaciones de tableta, la transmisión electrónica de la alineación se considera oficial automáticamente.

se sienta en el banco del equipo más cercano al anotador, pero puede dejarlo; solicita tiempos muertos y sustituciones;

puede, al igual que otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores en la cancha. El entrenador puede dar estas instrucciones mientras está de pie o caminando dentro de la zona libre frente al banco de su equipo desde la extensión de la línea de ataque hasta el área de calentamiento, si se encuentra en la esquina del Área de Control de Competición, sin molestar. O retrasar el partido. Si el área de calentamiento está situada detrás del banco del equipo, entonces el entrenador puede moverse desde la extensión de la línea de ataque hasta el final de la cancha de su equipo, pero sin obstruir la vista de los jueces de línea.



El entrenador asistente se sienta en el banco del equipo, pero no tiene derecho a intervenir en el partido.

Si el entrenador tiene que dejar su equipo por cualquier motivo, incluida una sanción, pero excluyendo el ingreso a la cancha como jugador, un entrenador asistente puede asumir las funciones de entrenador durante la ausencia, una vez confirmado al árbitro por el capitán en juego.

4.3 Capítulos tres y cuatro, análisis de articulados y aplicación al juego de Voleibol.

4.3.1 Punto

Un equipo anota un punto: aterrizando con éxito la pelota en la cancha del oponente;

cuando el equipo contrario comete una falta; cuando el equipo oponente recibe una penalización.

4.3.2 Culpa

Un equipo comete una falta al realizar una acción de juego contraria a las reglas (o al violarlas de alguna otra manera). Los árbitros juzgan las faltas y determinan las consecuencias de acuerdo con las reglas: si se cometen dos o más faltas sucesivamente, solo se cuenta la primera;

Si los oponentes cometen dos o más faltas simultáneamente, se llama DOBLE FALLA y se repite la jugada.

4.3.3 Rally y rally completado

A reunión es la secuencia de acciones de juego desde el momento en que el sacador

realiza el saque hasta que el balón está fuera de juego. Arally completadoes la

secuencia de acciones de juego que resulta en la concesión de



un punto.

Esto incluye:

- la concesión de una pena
- Pérdida de servicio por golpe de servicio realizado después del límite de tiempo.

Si el equipo que saca gana una jugada, anota un punto y continúa sirviendo.

Si el equipo receptor gana una jugada, anota un punto y debe servir a continuación.

4.3.4 Para ganar un set

Un conjunto (excepto el decisivo 5th set) lo gana el equipo que primero anota 25 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En el caso de un empate 24-24, el juego continúa hasta lograr una ventaja de dos puntos (26-24; 27-25; etc.).

El partido lo gana el equipo que gana tres sets.

En caso de empate 2-2, el 5 decisivo el set se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos.

4.3.5 Equipo incompleto e incompleto

Si un equipo se niega a jugar después de haber sido convocado para hacerlo, se declara en rebeldía y pierde el partido con el resultado 0-3 para el partido y 0-25 para cada set.

Un equipo que, sin motivo justificado, no se presente en el terreno de juego a tiempo, se declara en rebeldía con el mismo resultado que en la Regla 6.4.1.

Un equipo que se declara INCOMPLETO para el set o para el partido, pierde el set o el partido. El equipo oponente recibe los puntos, o los puntos y los sets, necesarios para ganar el set o el partido. El equipo incompleto conserva sus puntos y sets.



Antes del partido, el primer árbitro realiza un sorteo para decidir sobre el primer saque y los lados de la cancha en el primer set.

Si se va a jugar un set decisivo, se realizará un nuevo sorteo.

El sorteo se realiza en presencia de los dos capitanes del equipo.

El ganador del sorteo elige: CUALQUIERA el derecho a servir o recibir el servicio, O el lado de la cancha.

El perdedor toma la opción restante.

Antes del partido, si los equipos han tenido previamente una cancha de juego exclusivamente a su disposición, tienen derecho a un período de calentamiento oficial de 6 minutos juntos en la red; si no, pueden tener 10 minutos.

Para las competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, los equipos tendrán derecho a un período de calentamiento de 10 minutos juntos en la red.

Si alguno de los capitanes solicita calentamientos oficiales separados (consecutivos) en la red, a los equipos se les permite 3 minutos cada uno o 5 minutos cada uno.

En el caso de calentamientos oficiales consecutivos, el equipo que tiene la primera el servicio toma el primer turno en la red.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, todos los jugadores deben usar uniforme de juego para el Protocolo completo y el calentamiento.

Siempre debe haber seis jugadores por equipo en juego.

La alineación inicial del equipo indica el orden de rotación de los jugadores en la cancha. Este orden debe mantenerse durante todo el set.

Antes del inicio de cada set, el entrenador debe presentar la alineación inicial de su equipo en una hoja de alineación o mediante el dispositivo electrónico, si se utiliza. La hoja se entrega, debidamente cumplimentada y firmada, al segundo árbitro o el anotador - o enviado



electrónicamente directamente al e-anotador.

Los jugadores que no están en la alineación inicial de un set son los suplentes. Para ese conjunto (excepto los Líberos).

Una vez que la hoja de alineación se ha entregado a la segundo árbitro o anotador, no se puede autorizar ningún cambio en la alineación sin una sustitución regular.

Discrepancias entre la posición de los jugadores en la cancha y en la alineación 24.3.1 hoja se tratan de la siguiente manera: cuando se descubra tal discrepancia antes del inicio del set, las posiciones de los jugadores deben rectificarse de acuerdo con las que figuran en la hoja de alineación; no habrá sanción; cuando, antes del comienzo del set, se encuentra que algún jugador en la cancha no está registrado en la hoja de alineación de ese set, este jugador debe ser cambiado para ajustarse a la hoja de alineación - no habrá sanción; sin embargo, si el entrenador desea mantener en la cancha a dicho jugador (s) no inscrito, debe solicitar sustituciones regulares, mediante el uso de la señal con la mano correspondiente, que luego se registrará en la hoja de anotación.

Si más tarde se descubre una discrepancia entre las posiciones de los jugadores y la hoja de alineación, el equipo culpable debe volver a las posiciones correctas. Los puntos del oponente siguen siendo válidos y además reciben un punto y el próximo servicio. Todos los puntos anotados por el equipo culpable desde el momento exacto de la falta hasta el descubrimiento de la falta son cancelados. Cuando se encuentra que un jugador está en la cancha, pero no está registrado en la lista del equipo, los puntos del oponente siguen siendo válidos y, además, obtienen un punto y un servicio. El equipo en falta perderá todos los puntos y / o sets (0:25, si es necesario) ganados desde el momento en que el jugador no registrado ingresó a la cancha, y deberá presentar una hoja de alineación revisada y enviar un nuevo jugador registrado. en la cancha, en la posición del jugador no registrado.

4.3.6 Posiciones



En el momento en que el servidor golpea la pelota, cada equipo debe colocarse dentro de su propia cancha en el orden de rotación (excepto el servidor).

Las posiciones de los jugadores se numeran de la siguiente manera: los tres jugadores a lo largo de la red son jugadores de primera línea y ocupan las posiciones 4 (frontal izquierda), 3 (frontal central) y 2 (frontal derecha); los otros tres son zagueros que ocupan las posiciones 5 (atrás a la izquierda), 6 (atrás al centro) y 1 (atrás a la derecha).

Posiciones relativas entre jugadores: cada jugador de la línea trasera debe estar ubicado más atrás de la línea central que el jugador de la línea delantera correspondiente;

Los jugadores de la primera línea y los de la zaga, respectivamente, deben colocarse lateralmente en el orden indicado en la Regla 7.4.1.

Las posiciones de los jugadores se determinan y controlan de acuerdo con las posiciones de sus pies en contacto con el suelo (el último contacto con el suelo fija la posición del jugador), de la siguiente manera: cada jugador de la zaga debe estar al mismo nivel o tener al menos una parte de un pie más lejos de la línea central que el pie delantero del jugador de la primera línea correspondiente;

Cada jugador del lado derecho (izquierdo) debe estar al mismo nivel o tener al menos una parte de un pie más cerca de la línea lateral derecha (izquierda) que el pie más alejado de la línea lateral derecha (izquierda) de los otros jugadores en esa fila.

Después del golpe de servicio, los jugadores pueden moverse y ocupar cualquier posición en su cancha y en la zona libre.

4.3.7 Fallo Posicional

El equipo comete una falta de posición, si algún jugador no está en su posición correcta en el momento en que el servidor golpea la pelota. Cuando un jugador está en la cancha a través de una susti-



tución ilegal y el juego se reinicia, esto se cuenta como una falta de posición con las consecuencias de una sustitución ilegal.

Si el servidor comete una falta de servicio en el momento del golpe de servicio, la falta del servidor se cuenta antes de una falta de posición.

Si el servicio se vuelve defectuoso después del golpe de servicio, es la falta de posición. Eso será contado.

Un error de posición tiene las siguientes consecuencias:

el equipo es sancionado con un punto y servicio al oponente;

las posiciones de los jugadores deben rectificarse.

4.3.8 Rotación

El orden de rotación está determinado por la alineación inicial del equipo y se controla con el orden de servicio y las posiciones de los jugadores a lo largo del set.

Cuando el equipo receptor ha obtenido el derecho a sacar, sus jugadores rotan una posición en el sentido de las agujas del reloj: el jugador en la posición 2 rota a la posición 1 para sacar, el jugador en la posición 1 rota a la posición 6, etc.

4.3.9 Falla de rotación

Se comete una falta de rotación cuando el SERVICIO no se realiza según el orden de rotación. Conduce a las siguientes consecuencias en orden: el anotador detiene el juego por el timbre; el oponente gana un punto y el próximo servicio;

Si la falta de rotación se determina solo después de la finalización de la jugada que comenzó con una falta de rotación, solo se otorga un punto al oponente, independientemente del resultado de la jugada.

Se debe rectificar el orden de rotación del equipo defectuoso;



Además, el anotador debe determinar el momento exacto en que se cometió la falta, y todos los puntos anotados posteriormente por el equipo culpable deben ser cancelados. Los puntos del oponente siguen siendo válidos.

Si ese momento no se puede determinar, no se requiere cancelación de punto (s) lugar, y un punto y servicio al oponente es la única sanción.

4.4 Acciones de juego Estados de juego

4.4.1 Balón en juego

La pelota está en juego desde el momento del golpe del servicio autorizado por el primer árbitro.

4.4.2 Bola fuera de Juego

El balón está fuera de juego en el momento de la falta pitada por uno de los árbitros; en ausencia de falta, en el momento del pitido.

4.4.3 Bola dentro

La pelota está "adentro" si en cualquier momento de su contacto con el suelo, alguna parte de la pelota toca la cancha, incluidas las líneas limítrofes.

4.4.4 La pelota está "fuera" cuando:

todas las partes del balón que entran en contacto con el suelo están completamente fuera de las líneas limítrofes; toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera de juego; toca las antenas, cuerdas, postes o la propia red fuera de las bandas

laterales; cruza el plano vertical de la red parcial o totalmente fuera del espacio de cruce, excepto en el caso de la Regla 10.1.2; atraviesa completamente el espacio inferior debajo de la red.

4.4.5 Jugando la Bola

Cada equipo debe jugar dentro de su propia área y espacio de



juego (excepto la Regla 10.1.2). Sin embargo, la pelota puede ser recuperada más allá de su propia zona libre y sobre la mesa de puntuación en su extensión completa.

4.4.6 Éxitos de Equipo

Un golpe es cualquier contacto con la pelota por parte de un jugador en juego.

El equipo tiene derecho a un máximo de tres golpes (además del bloqueo), para devolver el balón. Si se utilizan más, el equipo comete la falta de "CUATRO TOQUES".

4.4.7 Contactos consecutivos

Un jugador no puede golpear la pelota dos veces consecutivas. (excepto las 9.2.3, 14.2,

Reglas 9.2.3, 14.2 y 14.4.2).

4.4.8 Contactos simultáneos

Dos o tres jugadores pueden tocar el balón al mismo tiempo.

Cuando dos (o tres) compañeros de equipo tocan el balón simultáneamente, se cuenta como dos (o tres) toques (a excepción del bloqueo). Si alcanzan la pelota, pero solo uno de ellos la toca, se cuenta un golpe. Una colisión de jugadores no constituye una falta.

Cuando dos oponentes tocan el balón simultáneamente sobre la red y el balón permanece en juego, el equipo que recibe el balón tiene derecho a otros tres toques. Si una pelota de este tipo sale "fuera", es culpa del equipo del lado opuesto.

Si los golpes simultáneos de dos oponentes por encima de la red provocan un contacto prolongado con el balón, el juego continúa.

4.4.9 Golpe asistido



Dentro del área de juego, un jugador no puede apoyarse en un compañero de equipo o cualquier estructura / objeto para golpear la pelota.

Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red o cruzar la línea central, etc.) puede ser detenido o retenido por un compañero.

4.4.10 Características de la pelota

Tocar cualquier parte del cuerpo.

La pelota no debe ser atrapada y / o lanzada. Puede rebotar en cualquier dirección.

HITLa pelota puede

La pelota puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos se realicen simultáneamente.

Excepciones: en el bloqueo, uno o más jugadores pueden hacer contactos consecutivos, siempre que los contactos se produzcan durante una acción; en el primer golpe del equipo, el balón puede tocar varias partes del cuerpo de forma consecutiva, siempre que los contactos se produzcan durante una acción.

CUATRO TOQUES: un equipo golpea el balón cuatro veces antes de devolverlo.

TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero de equipo o en cualquier estructura / Objeto para golpear la pelota dentro del área de juego.

RECOGIDA: la pelota es atrapada y / o lanzada; no rebota del golpe.

DOBLE CONTACTO: un jugador golpea la pelota dos veces seguidas o la pelota contacta sucesivamente con varias partes de su cuerpo.

La pelota enviada al campo del oponente debe pasar por encima



de la red dentro del espacio de cruce. El espacio de cruce es la parte del plano vertical de la red limitada de la siguiente manera: a continuación, por la parte superior de la red; a los lados, por las antenas y su extensión imaginaria; arriba, por el techo.

El balón que haya cruzado el plano de la red hacia la zona libre del adversario total o parcialmente por el espacio exterior, podrá ser devuelto dentro de los golpes de equipo, siempre que: el jugador no toca la cancha del oponente; el balón, cuando se reproduce, vuelve a cruzar el plano de la red total o parcialmente a través del espacio externo en el mismo lado de la cancha.

El equipo oponente no puede evitar tal acción.

El balón que se dirige hacia el campo contrario a través del espacio inferior está

en juego hasta el momento en que ha cruzado completamente el plano vertical

de la red.

4.4.11 Bola toca la red

Al cruzar la red, la pelota puede tocarla.

4.4.12 Bola en la red

Una pelota introducida en la red puede recuperarse dentro de los límites de los tres golpes de equipo.

Si la pelota rasga la malla de la red o la derriba, la jugada se cancela y se vuelve a jugar.

En el bloqueo, un jugador puede tocar el balón más allá de la red, siempre que no interfiera con el juego del oponente antes del golpe de ataque de este último.

Después de un golpe de ataque, un jugador puede pasar su mano más allá de la red, siempre que el contacto se haya realizado



dentro de su propio espacio de juego.

4.4.13 Penetración bajo la red

Está permitido penetrar en el espacio del oponente debajo de la red, siempre que esto no interfiera con el juego del oponente.

Penetración en el campo del oponente, más allá de la línea central:

Se permite tocar la cancha del oponente con un pie (pies), siempre que alguna parte del pie (pies) penetrante permanece en contacto o directamente sobre la línea central y esta acción no interfiere con el juego del oponente; tocar el campo del oponente con cualquier parte del cuerpo por encima de los pies está permitido siempre que no interfiera con el juego del oponente.

Un jugador puede entrar en la cancha del oponente después de que el balón salga de juego.

Los jugadores pueden penetrar en la zona libre del oponente siempre que no interfieran con el juego del oponente.

El contacto con la red por parte de un jugador entre las antenas, durante la acción de jugar el balón, es una falta.

La acción de jugar la pelota incluye (entre otras) despegar, golpear (o intentar) y aterrizar con seguridad, listo para una nueva acción.

Los jugadores pueden tocar el poste, las cuerdas o cualquier otro objeto fuera de las antenas, incluida la propia red, siempre que no interfiera con el juego (excepto la Regla 9.1.3).

Cuando la pelota entra en la red y hace que toque a un oponente, no se comete falta.

Un jugador toca la pelota o un oponente en el espacio del oponente antes o durante el golpe de ataque del oponente.

Un jugador interfiere con el juego del oponente mientras penetra



en el espacio del oponente debajo de la red.

El pie (pies) de un jugador penetra completamente en la cancha del oponente.

Un jugador interfiere con el juego por (entre otros):

- tocar la red entre las antenas o la antena misma durante su acción de jugar el balón,
- usar la red entre las antenas como apoyo o ayuda estabilizadora
- crear una ventaja injusta sobre el oponente al tocar la red
- realizar acciones que obstaculicen el intento legítimo de un oponente de jugar el balón,
- agarrar / aferrarse a la red

Cualquier jugador que esté cerca de la pelota mientras se juega, y que él mismo esté tratando de jugarla, se considera en la acción de jugar la pelota, incluso si no se hace contacto con ella.

Sin embargo, tocar la red fuera de la antena no se considera falta

(excepto por la Regla 9.1.3).

El saque es el acto de poner el balón en juego, por parte del lateral derecho, colocado en la zona de saque.

El primer saque del primer set, así como el del 5 decisivo del set es ejecutado por el equipo determinado por el sorteo.

Los otros sets se iniciarán con el servicio del equipo que no sacó primero en el set anterior.

4.4.14 Orden de servicio

Los jugadores deben seguir el orden de servicio registrado en la hoja de alineación.

Después del primer servicio en un set, el jugador que servirá se



determina como 12,1 sigue: cuando el equipo que saca gana la jugada, el jugador (o su sustituto) 6.1.3, 15.5 quien sirvió antes, vuelve a servir; cuando el equipo receptor gana la jugada, gana el derecho a sacar y rota antes de servir. El jugador que se mueve de la posición delantera a la posición trasera derecha servirá.

4.4.15 Autorización del servicio

El primer árbitro autoriza el saque, después de haber comprobado que los dos equipos están listos para jugar y que el servidor está en posesión del balón.

La pelota se golpeará con una mano o con cualquier parte del brazo después de ser lanzada o soltada de la (s) mano (s).

Solo se permite un lanzamiento o lanzamiento de la pelota. Está permitido botar o mover el balón con las manos.

En el momento del golpe de servicio o del despegue para un servicio de salto, el servidor no debe tocar la cancha (la línea de fondo incluida) o el piso fuera de la zona de servicio.

Después del golpe, puede dar un paso o aterrizar fuera de la zona de servicio o dentro de la cancha.

El servidor debe golpear la pelota dentro de los 8 segundos posteriores al silbato del primer árbitro para servicio.

Un servicio ejecutado antes del silbato del árbitro se cancela y se repite.

Los jugadores del equipo que saca no deben impedir que su oponente, a través de una pantalla individual o colectiva, vea el golpe de servicio y la trayectoria de vuelo de la pelota.

Un jugador o un grupo de jugadores del equipo que saca hacen una pantalla moviendo los brazos, saltando o moviéndose hacia los lados durante la ejecución del servicio, o colocándose agrupados, para que tanto el golpe del servicio como la trayectoria de vuelo de la pelota se esconde hasta que la pelota alcanza el plano vertical de la red. Si



cualquiera de los dos debe ser visible para el equipo receptor, esta no es una pantalla.

4.5 Faltas realizadas durante el servicio

4.5.1 Sirviendo faltas

Las siguientes faltas dan lugar a un cambio de servicio incluso si el oponente está fuera de posición. El servidor: viola la orden de servicio, no ejecuta el servicio correctamente.

Fallos después del golpe de servicio.

Después de que la pelota ha sido golpeada correctamente, el servicio se convierte en falta (a menos que un jugador esté fuera de posición) si la pelota: toca a un jugador del equipo que saca o no cruza el plano vertical de la red completamente a través del espacio de cruce; se "apaga"; pasa sobre una pantalla.

4.5.2 Averías de servicio y averías posicionales

Si el servidor comete una falta en el momento del golpe de servicio (ejecución incorrecta, orden de rotación incorrecto, etc.) y el oponente está fuera de posición, es la falta de servicio la que se sanciona.

En cambio, si la ejecución del servicio ha sido correcta, pero posteriormente el servicio se vuelve defectuoso (se apaga, pasa una pantalla, etc.), la falta de posición se ha producido primero y es sancionada.

4.6 Golpe de ataque

4.6.1 Características del golpe de ataque

Todas las acciones que dirigen el balón hacia el oponente, con la excepción del servicio y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.

Durante un golpe de ataque, se permite inclinar la pelota solo si



la pelota es golpeada limpiamente y no es atrapada o lanzada.

Un golpe de ataque se completa en el momento en que el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por un oponente.

Un jugador de la primera línea puede completar un golpe de ataque a cualquier altura, siempre que el contacto con la pelota se haya realizado dentro del propio espacio de juego del jugador (excepto las Reglas 13.2.4 y 13.3.6).

Un jugador zaguero puede completar un golpe de ataque a cualquier altura desde detrás de la zona de frente: en su despegue, el pie (pies) del jugador no debe haber tocado ni cruzado la línea de ataque; después de su golpe, el jugador puede aterrizar dentro de la zona de frente.

Un zaguero también puede completar un golpe de ataque desde la zona de frente, si en el momento del contacto una parte del balón está por debajo del borde superior de la red.

A ningún jugador se le permite completar un golpe de ataque en el servicio del Oponente, cuando el balón está en la zona de frente y completamente por encima del borde superior de la red.

Un jugador golpea la pelota dentro del espacio de juego del equipo contrario.

Un jugador golpea la pelota "fuera".

Un zaguero completa un golpe de ataque desde la zona de frente, si en el momento del golpe la pelota está completamente por encima del borde superior de la red.

Un jugador completa un golpe de ataque en el servicio del oponente, cuando el balón está en la zona de frente y completamente más alto que el borde superior de la red.

Un Líbero completa un golpe de ataque si en el momento del golpe la pelota está completamente por encima del borde superior de



la red.

Un jugador completa un golpe de ataque desde más alto que el borde superior de la red cuando la pelota proviene de un pase de dedo por encima de la cabeza de un Líbero en su zona de frente.

El bloqueo es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar el balón que viene del oponente llegando más alto que el borde superior de la red, independientemente de la altura del contacto con el balón. Solo los jugadores de la primera línea pueden completar un bloqueo, pero en el momento del contacto con el balón, una parte del cuerpo debe estar más alta que el borde superior de la red.

4.6.2 Intento de bloqueo

Un intento de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar la pelota.

4.6.3 Bloque completado

Un bloqueo se completa cada vez que un bloqueador toca la pelota.

4.6.4 Bloque colectivo

Un bloqueo colectivo es ejecutado por dos o tres jugadores muy próximos y se completa cuando uno de ellos toca el balón.

4.6.5 Bloquear contacto

Los contactos consecutivos (rápidos y continuos) con el balón pueden ocurrir por parte de uno o más bloqueadores, siempre que los contactos se realicen durante una acción.

Al bloquear, el jugador puede colocar sus manos y brazos más allá de la red, siempre que esta acción no interfiera con el juego del oponente. Por lo tanto,

no está permitido tocar el balón más allá de la red antes de que un oponente



haya ejecutado un golpe de ataque.

4.6.6 Éxitos de bloque y equipo

Un contacto de bloqueo no se cuenta como un golpe de equipo. En consecuencia, después de un contacto de bloqueo, un equipo tiene derecho a tres toques para devolver la pelota.

El primer golpe después del bloqueo puede ser ejecutado por cualquier jugador, incluido el que ha tocado el balón durante el bloqueo.

4.6.7 Bloqueo del servicio

Está prohibido bloquear el servicio de un oponente.

El bloqueador toca la pelota en el espacio del Oponente antes de que el ataque del oponente golpee.

Un jugador zaguero o un Líbero completa un bloqueo o participa en un bloqueo completado.

Bloquear el servicio del oponente. La pelota se envía “fuera” del bloque.

Bloquear el balón en el espacio del oponente desde fuera de la antena. Un Líbero intenta un bloqueo individual o colectivo.

4.7 Capítulos cinco y seis, análisis de articulados y aplicación al juego de Voleibol.

4.7.1 Interrupciones, retrasos e intervalos

Una interrupción es el tiempo entre un rally completo y el silbato del primer árbitro para el próximo saque.

El único juego regular Las interrupciones son TIEMPOS FUERA y SUSTITUCIONES.

4.7.2 Número de interrupciones normales de juego



Cada equipo puede solicitar un máximo de dos tiempos muertos y seis sustituciones por set.

Secuencia de interrupciones regulares de juego

La solicitud de uno o dos tiempos muertos y una solicitud de sustitución por parte de cualquiera de los equipos pueden seguirse, dentro de la misma interrupción.

Sin embargo, un equipo no está autorizado a realizar solicitudes consecutivas de sustitución durante la misma interrupción. Dos o más jugadores pueden ser sustituidos al mismo tiempo dentro de la misma solicitud.

Debe haber una jugada completada entre dos solicitudes de sustitución separadas por parte del mismo equipo. (Excepción: una sustitución forzada debido a una lesión o expulsión / descalificación).

No está permitido solicitar ninguna interrupción regular del juego después de haber tenido una solicitud rechazada y sancionada con una advertencia de demora durante la misma interrupción (es decir, antes del final de la siguiente jugada completada).

4.7.3 Solicitud de interrupciones regulares de juego

Las interrupciones regulares del juego pueden ser solicitadas por el entrenador, o en ausencia del entrenador, por el entrenador asistente o por el capitán en juego, y solo por ellos.

Se permite la sustitución antes del comienzo de un set, y debe ser registrado como una sustitución regular en ese conjunto.

Las solicitudes de tiempo muerto deben realizarse mostrando la señal con la mano correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes del silbato para el servicio.

Todos los tiempos de espera solicitados duran 30 segundos.

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la duración de los tiempos muertos podría ajustarse si la FIVB aprueba dicha



solicitud en base a la solicitud del organizador.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB es obligatorio usar el timbre y luego la señal con la mano para solicitar tiempo muerto.

Durante todos los tiempos muertos, los jugadores en juego deben dirigirse a la zona libre cercana a su banco.

4.7.4 Sustitución

Una sustitución es el acto por el cual un jugador, que no sea el Líbero o su jugador de reemplazo, después de ser registrado por el anotador, ingresa al juego para ocupar la posición de otro jugador, quien debe abandonar la cancha en ese momento.

Cuando la sustitución se ejecuta por lesión de un jugador en juego, esta puede ir acompañada por el entrenador (o capitán en juego) mostrando la señal con la mano correspondiente.

4.7.5 Limitación de sustituciones

Un jugador de la alineación inicial puede dejar el juego, pero solo una vez en un set, y volver a ingresar, pero solo una vez en un set, y solo a su posición anterior en la alineación.

Un jugador sustituto puede entrar al juego en lugar de un jugador de la alineación inicial, pero solo una vez por set, y solo puede ser sustituido por el mismo jugador inicial.

4.7.6 Sustitución excepcional

Un jugador (excepto el Líbero) que no pueda continuar jugando debido a una lesión/enfermedad, o expulsión / descalificación debe ser sustituido legalmente. Si esto no es posible, el equipo tiene derecho a hacer una sustitución EXCEPCIONAL, más allá de los límites de la Regla 15.6.

Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no esté en la cancha en el momento de la lesión / enfermedad / expul-



sión / descalificación, excepto el Líbero, el segundo Líbero o su jugador de reemplazo habitual, puede ser sustituido en el juego por el lesionado / enfermo / Jugador expulsado / descalificado. El jugador lesionado / enfermo / expulsado sustituido mediante una sustitución excepcional no puede volver a entrar al partido.

Una sustitución excepcional no puede contarse en ningún caso como una sustitución regular, pero debe registrarse en la hoja de anotación como parte del total de sustituciones en el set y el partido.

4.7.7 Sustitución por expulsión o descalificación

Un jugador EXPULSADO o DESCALIFICADO debe ser sustituido inmediatamente mediante una sustitución legal. Si esto no es posible, el equipo tiene derecho a realizar una sustitución excepcional. Si esto no es posible, el equipo se declara INCOMPLETO.

4.7.8 Sustitución legal

Una sustitución es ilegal si excede las limitaciones indicadas en la Regla 15.6 (excepto en el caso de la Regla 15.7), o si está involucrado un jugador no registrado.

Cuando un equipo ha realizado una sustitución ilegal y la jugada ha sido reanudado, se aplicará el siguiente procedimiento, en secuencia: el equipo es penalizado con un punto y servicio al oponente, la sustitución debe rectificarse, se anulan los puntos anotados por el equipo culpable desde que se cometió la falta; los puntos del oponente siguen siendo válidos.

4.7.9 Procedimiento de sustitución

La sustitución debe realizarse dentro de la zona de sustitución.

Una sustitución solo durará el tiempo necesario para registrar la sustitución en la hoja de anotación y permitir la entrada y salida de los jugadores.

La solicitud real de sustitución comienza en el momento de la Entrada del jugador o jugadores sustitutos a la zona de sustitución, listos



para jugar, durante una interrupción. El entrenador no necesita hacer una señal de sustitución con la mano, excepto si la sustitución es por lesión o antes del comienzo del set.

Si el jugador no está listo en el momento de la solicitud, la sustitución 16,2, D9 no se concede y el equipo es sancionado por demora.

La solicitud de sustitución es reconocida y anunciada por el anotador o al segundo árbitro, mediante el uso del timbre o el silbato, respectivamente. El segundo árbitro autoriza la sustitución.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, se usan paletas numeradas para facilitar la sustitución (excepto cuando se usan dispositivos electrónicos para transmitir los datos al anotador).

Si un equipo tiene la intención de realizar simultáneamente más de una sustitución, todos los jugadores sustitutos deben ingresar a la zona de sustitución al mismo tiempo para ser considerados en la misma solicitud. En este caso, las sustituciones deben realizarse sucesivamente, un par de jugadores tras otro. Si una es ilegal, la legal se otorga y la ilegal se rechaza y está sujeta a una sanción por demora.

Es incorrecto solicitar una interrupción regular del juego: durante una jugada o en el momento o después del silbato para el saque, por un miembro del equipo no autorizado, para una segunda sustitución del mismo equipo durante la misma interrupción (es decir, antes del final de la siguiente jugada completada), excepto en el caso de lesión / enfermedad / expulsión / descalificación de un jugador en juego, después de haber agotado el número autorizado de tiempos muertos y sustituciones.

La primera solicitud indebida de un equipo en el partido que no afecte o retrase el juego será rechazada, pero deberá registrarse en la hoja de anotación sin otras consecuencias.

Cualquier otra solicitud indebida en el partido por parte del mismo equipo constituye una demora.

Una acción indebida de un equipo que aplaza la reanudación del



juego es una demora e incluye, entre otros: retrasar las interrupciones regulares del juego; prolongar las interrupciones, después de haber recibido instrucciones de reanudar el juego; solicitar una sustitución ilegal; repetir una solicitud incorrecta; retrasar el juego por parte de un miembro del equipo.

4.7.10 Retraso de sanciones

“Advertencia de retraso” y “castigo por retraso” son sanciones de equipo.

Las sanciones por demora permanecen vigentes durante todo el partido. Todas las sanciones por demora se registran en la hoja de puntuación.

La primera demora en el partido por parte de un miembro del equipo se sanciona con una “ADVERTENCIA DE RETRASO”.

La segunda y posteriores demoras de cualquier tipo por cualquier miembro de un mismo equipo en el mismo partido constituyen una falta y son sancionadas con una “PENALIDAD DE DEMORA”: un punto y servicio al oponente.

Las sanciones por demora impuestas antes o entre sets se aplican en el 18,1siguiente conjunto.

4.7.11 Interrupciones excepcionales del juego

LESIÓN / ENFERMEDAD

Si ocurre un accidente grave mientras la pelota está en juego, el árbitro debe detener el juego inmediatamente y permitir que la asistencia médica ingrese a la cancha.

A continuación, se vuelve a jugar el rally.

Si un jugador lesionado / enfermo no puede ser sustituido legal o excepcionalmente, se le da al jugador un tiempo de recuperación de 3 minutos, pero no más de una vez para el mismo jugador en el partido.



Si el jugador no se recupera, su equipo se declara incompleto.

4.7.12 Interferencia externa

Si hay alguna interferencia externa durante el juego, el juego debe detenerse y la jugada se repite.

4.7.13 Interrupciones prolongadas

Si circunstancias imprevistas interrumpen el partido, el primer árbitro, el organizador y el Comité de Control, si lo hubiera, decidirán las medidas a tomar para restablecer las condiciones normales.

En caso de ocurrir una o varias interrupciones, que no excedan las 4 horas en total:

Si el partido se reanuda en el mismo terreno de juego, el set interrumpido continuará normalmente con el mismo marcador, jugadores (excepto expulsados o descalificados) y posiciones. Los sets ya jugados mantendrán sus puntuaciones;

Si el partido se reanuda en otro terreno de juego, el set interrumpido se cancela y se vuelve a jugar con los mismos miembros del equipo y las mismas alineaciones iniciales (excepto las expulsados o descalificados) y se mantendrá el registro de todas las sanciones. Los sets ya jugados mantendrán sus puntuaciones.

Si se produce una o varias interrupciones, que superen las 4 horas en total, se repetirá todo el partido.

INTERVALOS Y CAMBIO DE CANCHAS

4.7.14 Intervalos

Un intervalo es el tiempo entre series. Todos los intervalos duran tres minutos.

Durante este período de tiempo, se realiza el cambio de cancha y las inscripciones de alineación de los equipos en la hoja de anotación.



El intervalo entre el segundo y el tercer set puede ser ampliado hasta 10 minutos por el organismo competente a petición del organizador.

4.7.15 Cambio de canchas

Después de cada set, los equipos cambian de cancha, con la excepción del set decisivo.

En el set decisivo, una vez que el equipo líder alcanza los 8 puntos, los equipos cambian de

cancha sin demora y las posiciones de los jugadores siguen siendo las mismas.

Si el cambio no se realiza una vez que el equipo líder alcanza los 8 puntos, se producirá en cuanto se advierta el error. La puntuación en el momento en que se realiza el cambio sigue siendo la misma.

4.8 El jugador Líbero

4.8.1 Designación del líbero

Cada equipo tiene el derecho de designar de la lista de jugadores en la hoja de anotación hasta dos jugadores defensivos especialistas: Líberos.

En las competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB para Seniors, si un equipo tiene más de 12 jugadores registrados en la hoja de anotación, DOS Líberos son obligatorios en la lista del equipo.

Todos los líberos deben registrarse en la hoja de puntuación en las líneas especiales reservadas para esto.

El Líbero en la cancha es el Líbero interino. Si hay otro Líbero, es el segundo Líbero del equipo.

Solo un Líbero puede estar en la cancha en cualquier momento.

4.8.2 Equipo

El jugador (s) Líbero debe usar un uniforme (o chaqueta /



pechera para el Líbero redesignado) que tiene un color dominante diferente de cualquier color del resto del equipo. El uniforme debe contrastar claramente con el resto del equipo. Ambos Líberos pueden estar en uniformes diferentes entre sí y del resto del equipo.

Los uniformes de Líbero deben estar numerados como el resto del equipo.

Para las competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, el Líbero redesignado debe, si es posible, usar el mismo estilo y color de camiseta que el Líbero original, pero debe mantener su propio número.

4.8.3 Acciones que involucran al líbero

Las acciones de juego:

El Líbero puede reemplazar a cualquier jugador en la posición de la última fila.

Él / ella está restringido a jugar como zaguero y no se le permite completar un golpe de ataque desde cualquier lugar (incluyendo el terreno de juego y la zona libre) si en el momento del contacto el balón está completamente por encima del borde superior de la red.

No puede servir, bloquear o intentar bloquear.

Un jugador no puede completar un golpe de ataque cuando la pelota está completamente por encima del borde superior de la red, si la pelota proviene de un pase de dedo por encima de la cabeza de un Líbero en su zona de frente. La pelota puede ser atacada libremente si el Líbero realiza la misma acción desde fuera de su zona de frente.

4.8.4 Reemplazos de Líbero

Líbero Reemplazos no se cuentan como sustituciones.

Son ilimitados, pero debe haber una jugada completa entre dos reemplazos de Líbero (a menos que una penalización haga que el equipo gire y el Líbero se mueva a la posición cuatro, o el Líbero en funciones no pueda jugar, lo que hace que la jugada sea incompleta).



El jugador de reemplazo regular puede reemplazar y ser reemplazado por ya sea Líbero. El Líbero en funciones solo puede ser reemplazado por el jugador de reemplazo regular para esa posición o por el segundo Líbero.

Al comienzo de cada set, el Líbero no puede entrar a la cancha hasta que el segundo árbitro ha verificado la alineación y ha autorizado un reemplazo del Líbero con un jugador titular.

Otros reemplazos de Líbero solo deben tener lugar mientras el balón está fuera de jugar y antes del silbato para el servicio.

Un reemplazo de Líbero hecho después del silbato para el servicio, pero antes del golpe de servicio no debe ser rechazado; sin embargo, al final de la jugada, el capitán en juego debe ser informado de que este no es un procedimiento permitido y que la repetición estará sujeta a sanciones por demora.

Los posteriores reemplazos tardíos del Líbero darán lugar a que la interrupción inmediateamente, y la imposición de una sanción por demora. El equipo que servirá a continuación será determinado por el nivel de la sanción por demora.

El Líbero y el jugador reemplazante solo pueden entrar o salir de la cancha a través de la Zona de Reemplazo del Líbero.

Los reemplazos de Líbero deben registrarse en la Hoja de Control de Líbero (si se usa una) o en la hoja de puntuación electrónica.

Un reemplazo ilegal del Líbero puede involucrar (entre otros)

- ningún rally completo entre reemplazos de Líbero,
- el Líbero es reemplazado por un jugador que no sea el segundo Líbero o el jugador de reemplazo regular.

Un reemplazo ilegal de Líbero debe considerarse de la misma manera que una sustitución ilegal: es decir, si se detecta el reemplazo ilegal del Líbero antes del inicio de la siguiente jugada, los árbitros lo corrigen y el equipo es sancionado por demora;



Si se nota el reemplazo ilegal de Líbero después del golpe de servicio, las consecuencias son las mismas que para una sustitución ilegal.

4.8.5 Designación de un nuevo líbero

Si el Líbero es expulsado o descalificado, puede ser reemplazado inmediatamente por el segundo Líbero del equipo. Si el equipo tiene solo un Líbero, entonces tiene derecho a hacer una nueva designación.

4.9 Capítulos siete y ocho, análisis de articulados y aplicación al juego de Voleibol.

4.9.1 Conducta de los participantes

Requisitos de conducta

Conducta deportiva

Los participantes deben conocer las “Reglas Oficiales de Voleibol” y cumplirlas.

Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con una conducta deportiva, sin cuestionarlas.

En caso de duda, solo se podrá solicitar una aclaración a través del juego capitán.

Los participantes deben abstenerse de acciones o actitudes destinadas a influir en las decisiones de los árbitros o encubrir faltas cometidas por su equipo.

4.9.2 Juego limpio

Los participantes deben comportarse con respeto y cortesía en el espíritu del JUEGO LIMPIO, no solo hacia los árbitros, sino también hacia otros oficiales, el oponente, compañeros de equipo y espectadores.

Se permite la comunicación entre los miembros del equipo durante el partido.



4.9.3 Mala conducta y sus sanciones

MALA CONDUCTA MENOR

Las infracciones leves de mala conducta no están sujetas a sanciones. El deber del primer árbitro es evitar que los equipos se acerquen al nivel sancionador.

Esto se hace en dos etapas:

Etapas 1: emitiendo una advertencia verbal a través del capitán en juego;

Etapas 2: mediante el uso de una TARJETA AMARILLA a los miembros del equipo en cuestión. Esta advertencia formal no es en sí misma una sanción, sino un símbolo de que el miembro del equipo (y por extensión el equipo) ha alcanzado el nivel de sanción para el partido. Se registra en la hoja de puntuación, pero no tiene consecuencias inmediatas.

4.9.4 Mala conducta que lleva a sanciones

La conducta incorrecta de un miembro del equipo hacia oficiales, oponentes, compañeros de equipo o espectadores se clasifica en tres categorías según la gravedad de la infracción.

Conducta grosera: acción contraria a las buenas costumbres o principios morales.

Conducta ofensiva: palabras o gestos difamatorios o insultantes o cualquier acción que exprese desprecio.

Agresión: ataque físico real o comportamiento agresivo o amenazante.

4.9.5 Escala de sanciones

Según el juicio del primer árbitro y dependiendo de la gravedad de la infracción, las sanciones a aplicar y anotar en el acta son:

Penalización, expulsión o descalificación.



4.9.6 Multa

La primera conducta grosera en el partido por parte de cualquier miembro del equipo es penalizada con un punto y servicio al oponente.

4.9.7 Expulsión

Un miembro del equipo sancionado con expulsión debe ser sustituido legalmente / excepcionalmente e inmediatamente si está en la cancha, no participará por el resto del set, y deberá ir al vestuario del equipo hasta completar el set en curso sin otras consecuencias.

Un entrenador expulsado pierde su derecho a intervenir en el set y debe acudir al vestuario del equipo hasta la finalización del set en curso.

La primera conducta ofensiva de un miembro del equipo es sancionada con expulsión sin otras consecuencias.

La segunda conducta grosera en el mismo partido por parte del mismo miembro del equipo se sanciona con expulsión sin otras consecuencias.

4.9.8 Descalificación

Un miembro del equipo sancionado con descalificación debe ser sustituido legalmente / excepcionalmente e inmediatamente si está en la cancha y debe ir al vestuario del equipo por el resto del partido sin otras consecuencias.

Se sanciona el primer ataque físico o agresión implícita o amenazada por descalificación sin otras consecuencias.

La segunda conducta ofensiva en el mismo partido por el mismo equipo el miembro es sancionado con descalificación sin otras consecuencias.

La tercera conducta grosera en el mismo partido por parte del mismo miembro del equipo es sancionado con descalificación sin



otras consecuencias.

4.9.9 APLICACIÓN DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA

Todas las sanciones por mala conducta son sanciones individuales, permanecen vigentes durante todo el partido y se registran en la hoja de puntuación.

La reincidencia de una mala conducta por parte del mismo miembro del equipo en el mismo partido se sanciona progresivamente (el miembro del equipo recibe una sanción más severa por cada infracción sucesiva).

Expulsión o descalificación por conducta ofensiva o agresión no requiere sanción previa.

4.9.10 Mala conducta antes y entre sets

Cualquier mala conducta que ocurra antes o entre sets se sanciona de acuerdo con la Regla 21.3 y las sanciones se aplican en el siguiente set.

Resumen de mala conducta y tarjetas utilizadas

Advertencia: sin sanción - Etapa 1: advertencia verbal

Etapa 2: símbolo Tarjeta amarilla

Penalización: sanción - símbolo Tarjeta roja

Expulsión: sanción - símbolo rojo + tarjetas amarillas conjuntamente

Descalificación: sanción - símbolo rojo + tarjeta amarilla por separado

4.9.11 Árbitros

Composición

El equipo arbitral de un partido está compuesto por los siguientes



tes oficiales:

- Primer árbitro,
- Segundo árbitro,
- el árbitro del desafío,
- el árbitro de reserva,
- el anotador,
- cuatro (dos) jueces de línea.

29

Su ubicación se muestra en el Diagrama 10.

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, es obligatorio contar con un árbitro de desafío (si se usa VCS), un árbitro de reserva y un anotador asistente.

4.9.12 Procedimiento

Solo el primero y el segundo árbitros pueden hacer sonar un silbato durante el partido:

El primer árbitro da la señal para el servicio que inicia la jugada;

El segundo árbitro señala el final de la jugada, siempre que esté seguro de que se ha cometido una falta y haya identificado su naturaleza.

Pueden hacer sonar el silbato cuando el balón está fuera de juego para indicar que autorizan o rechazan una solicitud de equipo.

Inmediatamente después del silbato del árbitro para señalar la finalización del rally, tienen que indicar con las señales manuales oficiales:

si la falta es pitada por el primer árbitro, indicará en orden:

- a) el equipo a servir,
- b) la naturaleza de la falta,
- c) el jugador o jugadores en falta (si es necesario).



Si la falta es pitada por el segundo árbitro, indicará:

- a) la naturaleza de la falta,
- b) el jugador culpable (si es necesario),
- c) el equipo que va a sacar siguiendo la señal con la mano del primer árbitro.

En este caso, el primer árbitro no muestra cualquiera la naturaleza de la falta o el jugador en falta, pero solo el equipo que saca.

En el caso de una falta en un golpe de ataque o una falta de bloqueo por parte de los zagueros o los jugadores Líbero, ambos árbitros lo indicarán de acuerdo con y anteriores.

En caso de doble falta ambos árbitros señalarán en orden:

- a) la naturaleza de la falta,
- b) los jugadores en falta (si es necesario),

El equipo que servirá a continuación se indica con el primer árbitro.

4.9.134 Primer árbitro

LOCALIZACIÓN

El primer árbitro lleva a cabo sus funciones de pie en la grada de árbitro ubicada en un extremo de la red en el lado opuesto al anotador. Su vista debe estar aproximadamente a 50 cm por encima de la red.

AUTORIDAD

El primer árbitro dirige el partido desde el principio hasta el final. Tiene autoridad sobre todos los miembros del equipo arbitral y los miembros de los equipos.

Durante el partido sus decisiones son definitivas. Está autorizado a anular las decisiones de otros miembros del equipo arbitral, si se nota que están equivocados.

Incluso podrá sustituir a un miembro del equipo arbitral que no



esté desempeñando correctamente sus funciones.

Él / ella también controla el trabajo de los recuperadores de pelotas y los limpiadores rápidos.

Él / ella tiene el poder de decidir cualquier asunto relacionado con el juego, incluidos aquellos no previstos en las reglas.

No permitirá ninguna discusión sobre sus decisiones.

Sin embargo, a petición del capitán en juego, el primer árbitro dará una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas en las que ha basado la decisión.

Si el capitán en juego no está de acuerdo con esta explicación y opta por protestar contra dicha decisión, debe reservarse inmediatamente el derecho de presentar y registrar esta protesta al concluir el partido. El primer árbitro debe autorizar este derecho del capitán en juego.

El primer árbitro es responsable de determinar antes y durante el partido si el equipamiento del área de juego y las condiciones cumplen con los requisitos de juego.

Responsabilidades

Previo al partido, el primer árbitro: inspecciona las condiciones del área de juego, las bolas y otros equipos; realiza el sorteo con los capitanes del equipo; controla el calentamiento de los equipos.

Durante el partido, está autorizado: emitir advertencias a los equipos; sancionar faltas y retrasos; para decidir sobre:

- a) las faltas del servidor y de las posiciones del equipo que saca, incluida la pantalla;
- b) las faltas en el juego del balón;
- c) las faltas por encima de la red y el contacto defectuoso del jugador con la red, principalmente (pero no exclusivamente) del lado del atacante;



- d) el ataque golpeó las faltas del Líbero y de los zagueros;
- e) los golpes de ataque completados hechos por un jugador sobre una pelota por encima de la altura de la red provenientes de un pase por encima de la cabeza con los dedos del Líbero en su zona de frente;
- f) la pelota cruza completamente el espacio inferior debajo de la red;
- g) el bloqueo completado por los zagueros o el intento de bloqueo por parte del Líbero.
- h) el balón que cruza la red total o parcialmente fuera del espacio de cruce hacia el campo del oponente o toca la antena en su lado del campo de juego.
- i) la bola servida y la 3rd golpe pasa por encima o fuera de la antena en su lado de la cancha

Al final del partido, revisa la hoja de anotaciones y la firma.

El segundo árbitro desempeña sus funciones de pie fuera del terreno de juego cerca del poste, en el lado opuesto y de cara al primer árbitro.

4.9.14 Autoridad

El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también tiene su propio rango de jurisdicción.

Si el primer árbitro no pueda continuar con su trabajo, el segundo árbitro puede reemplazarlo.

Él / ella puede, sin silbar, también señalar fallas fuera de su rango de jurisdicción, pero no puede insistir en ellos al primer árbitro.

Controla el trabajo de los anotadores.

Supervisa a los miembros del equipo en el banco del equipo e



informa de su mala conducta al primer árbitro.

Controla a los jugadores en las áreas de calentamiento.

Autoriza las interrupciones habituales del juego, controla su duración y rechaza solicitudes indebidas.

Controla el número de tiempos muertos y sustituciones utilizados por cada equipo e informa al segundo árbitro el tiempo muerto y 5th y 6th sustituciones al primer árbitro y entrenador en cuestión.

En el caso de una lesión de un jugador, autoriza una excepción sustitución o concede un tiempo de recuperación de 3 minutos.

Comprueba el estado del suelo, principalmente en la zona frontal. El ella también comprueba, durante el partido, que los balones siguen cumpliendo con el reglamento.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, el deber registrado bajo lo lleva a cabo el Árbitro de Reserva.

Responsabilidades

Al inicio de cada set, en el cambio de campo en el set decisivo y siempre que sea necesario, el segundo árbitro verifica que las posiciones reales de los jugadores en la cancha correspondan a las de las hojas de alineación.

Durante el partido, decide, pita y señala: la penetración en la cancha del oponente y el espacio debajo de la red; fallas de posición del equipo receptor; el contacto defectuoso del jugador con la red principalmente (pero no exclusivamente) en el lado del bloqueador y con la antena en su lado de la cancha; el bloqueo completado por los zagueros o el intento de bloqueo por parte del Líbero; o el ataque golpeado por la falta de los zagueros o del Líbero; el contacto de la pelota con un objeto externo; el contacto del balón con el suelo cuando el primer árbitro no está en posición de ver el contacto; el balón que cruza el plano de la red total o parcialmente fuera del cruzando el espacio hacia la cancha del oponente o contacta con la antena en su lado de la cancha.



La bola servida y la 3rd golpe pasa por encima o fuera de la antena en su lado de la cancha.

Al final del partido, revisa y firma la hoja de anotaciones.

4.9.15 Arbitro de desafío

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, si el sistema de Video Challenge está en uso, un árbitro del Challenge es obligatorio.

Localización

El árbitro del desafío lleva a cabo sus funciones en la cabina del desafío y se ubica en una posición separada determinada por el Delegado Técnico de la FIVB.

Responsabilidades

Supervisa el proceso de impugnación y se asegura de que se desarrolle de acuerdo con la normativa de impugnación vigente.

El árbitro del desafío usará un uniforme de árbitro oficial mientras realiza sus funciones.

Después del proceso de impugnación, aconseja al IS t árbitro de la naturaleza de la falta.

Al final del partido, firma la hoja de anotación.

Árbitro de reserva

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB es obligatorio un árbitro de reserva.

Localización

El árbitro de reserva lleva a cabo sus funciones ubicándose en una posición separada determinada por el diseño de la cancha de la FIVB.

4.9.16 Responsabilidades



El árbitro de reserva está obligado a: usar un uniforme de árbitro oficial mientras realiza sus funciones; reemplazar al segundo árbitro en caso de ausencia o en caso de que no pueda continuar con su trabajo o en caso de que el segundo árbitro se convirtió en el primer árbitro; controlar las paletas de sustitución (si están en uso), antes del partido y entre los sets; verifique el funcionamiento de las tabletas de banco antes y entre los juegos, si hay algún problema; ayudar al segundo árbitro para mantener despejada la zona libre; ayudar al segundo árbitro instruya al miembro del equipo expulsado / descalificado para que se vaya al vestuario del equipo; controlar a los jugadores sustitutos en el área de calentamiento y en el banco; traer al segundo Árbitro cuatro balones de partido, inmediatamente después de la presentación de los jugadores titulares y segundo arbitro elijará un balón de partido después de que haya terminado de comprobar la posición de pie de los jugadores; ayudar al primer árbitro con la orientación del trabajo de los trapeadores.

4.9.17 Anotador

Localización

El anotador desempeña sus funciones sentado en la mesa de anotadores en el lado opuesto de la cancha y frente al primer árbitro.

Responsabilidades

Completa la hoja de puntuación de acuerdo con las reglas, cooperando con el segundo árbitro.

Utiliza un timbre u otro dispositivo de sonido para notificar irregularidades o dar señales a los árbitros sobre la base de sus responsabilidades.

Antes del partido y del set, el anotador: registra los datos del partido y de los equipos, incluyendo los nombres y números de los Líberos, de acuerdo con los procedimientos vigentes, y obtiene las firmas de los capitanes y los entrenadores; registra la alineación inicial de cada equipo de la hoja de alineación (o verifica los datos enviados electrónicamente).



Si no recibe las hojas de alineación a tiempo, inmediatamente notifica este hecho al segundo árbitro.

Durante el partido, el anotador: registra los puntos anotados; controla el orden de saque de cada equipo e indica cualquier error a los árbitros inmediatamente después del golpe de servicio; está facultado para reconocer y anunciar solicitudes de jugadores sustituciones mediante el uso del timbre, controlando su número, y registra las sustituciones y tiempos muertos, informando al segundo árbitro; notifica a los árbitros de una solicitud de interrupción regular del juego que es fuera de servicio; anuncia a los árbitros el final de los sets y la puntuación de los 8th punto en el conjunto decisivo; registra advertencias de mala conducta, sanciones y solicitudes inapropiadas; registra todos los demás eventos según las instrucciones del segundo árbitro, es decir, sustituciones excepcionales, tiempo de recuperación, interrupciones prolongadas, interferencia externa, redesignación, etc .; controla el intervalo entre series.

Al final del partido, el anotador: registra el resultado final; en caso de protesta, previa autorización del primer árbitro, escribe o permite que el capitán del equipo / en juego escriba en la hoja de anotación una declaración sobre el incidente que se está protestando; firma la planilla por sí mismo, antes de obtener las firmas de los capitanes de los equipos y luego de los árbitros.

El anotador asistente realiza sus funciones sentado junto al anotador en la mesa de anotadores.

Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, es obligatorio contar con un anotador asistente.

4.9.18 Responsabilidad

Registra los reemplazos que involucran al Líbero.

Asiste con las tareas administrativas del trabajo del anotador. Si el anotador no puede continuar con su trabajo, el anotador asistente sustituye al anotador.



Antes del partido y del set, el anotador asistente: prepara la hoja de control de Líbero; prepara la hoja de puntuación de reserva.

Durante el partido, el anotador asistente: registra los detalles de los reemplazos /redesignaciones de Líbero; notifica a los árbitros de cualquier falta del reemplazo del Líbero, utilizando el timbre; opera el marcador manual en la mesa del anotador; comprueba que los marcadores concuerden; si es necesario, actualiza la hoja de puntuación de reserva y se la da al anotador.

Al final del partido, el anotador asistente: firma la hoja de control de Líbero y la envía para su verificación; firma la hoja de anotación.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB que usan una hoja de puntaje electrónico, el Anotador Asistente actúa con el Anotador para anunciar las sustituciones, para dirigir el segundo Árbitro del equipo que solicita una interrupción e identifica a los reemplazos del Líbero.

4.9.19 Jueces de línea

Localización

Si sólo se utilizan dos jueces de línea, estos se pararán en las esquinas de la cancha más cercanas a la mano derecha de cada árbitro, en diagonal a 1 o 2 m de la esquina.

Cada uno de ellos controla tanto la línea de fondo como la línea lateral de su lado.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, si se utilizan cuatro jueces de línea, estos se paran en la zona libre a 1 a 3 m de cada esquina de la cancha, en la extensión imaginaria de la línea que controlan.

4.9.20 Responsabilidades

Los jueces de línea realizan sus funciones utilizando banderas (40 x 40 cm), para señalar: la bola “dentro” y “fuera” siempre que la bola aterrice cerca de su (s) línea (s); los toques de balones “fuera” por par-



te del equipo que recibe el balón; el balón tocando la antena, el balón servido y el tercer golpe del equipo que cruza la red fuera del espacio de cruce, etc. ; cualquier jugador (excepto el servidor) que salga de su cancha en el momento del golpe de servicio; las faltas de pie del servidor; cualquier contacto con los 80 cm superiores de la antena en su lado de la cancha por cualquier jugador durante su acción de jugar la pelota o interferir con el juego; la pelota cruza la red fuera del espacio de cruce hacia la cancha del oponente o toca la antena en su lado de la cancha.

A solicitud del primer árbitro, un juez de línea debe repetir su señal.

Los árbitros deben indicar con la señal de mano oficial el motivo de su silbato (la naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada). La señal debe mantenerse por un momento y, si se indica con una mano, la mano corresponde al lado del equipo que ha cometido la falta o la solicitud.

4.9.21 Señales de bandera de los jueces de línea

Los jueces de línea deben indicar con la señal de bandera oficial la naturaleza de la falta señalada y mantener la señal por un momento.

4.10 Bibliografía

Andrade, D. C., Henriquez-Olguin, C., Beltran, A. R., Ramirez, M. A., Labarca, C., Cornejo, M., Alvarez, C., & Ramirez-Campillo, R. (2015). Effects of general, specific and combined warm-up on explosive muscular performance. *Biology of Sport*, 32(2), 123-128.

Beighton, P., Grahame, R., & Bird, H. (2012). Biomechanics of Hypermobil-



- ity: Selected Aspects. *Hypermobility of Joints* (pp. 49-64). Springer.
- Benneth, Geovanina Leonor de Leon. (2016). No title. *Guia Metodologica Para La Preparacion De Los Entrenadores De La Direccion Del Calentamiento General De Las Niñas De 10-12 Años De La Escuela De Futbol Stella Maris En Guayaquil*,
- Berdejo-del-Fresno, D. (2011). Calentamiento competitivo en baloncesto: revisión bibliográfica y propuesta. *E-Balonmano.Com: Revista De Ciencias Del Deporte*, 7(2), 101-116.
- Calero Morales, S., Maldonado Velasco, I. M., Fernández Lorenzo, A., Rodríguez Torres, Á F., & Otáñez Enríquez, N. R. (2016). Actividades físico-recreativas para disminuir la obesidad en mujeres entre los 35-50 años de edad. *Revista Cubana De Investigaciones Biomédicas*, 35(4), 375-386.
- DIAZ MONTEJO, R. (2007). EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: UNA TÉCNICA INNOVADORA EN LA ENSEÑANZA DE VOLEIBOL BÁSICO Y DEPORTE, CICLO ESCOLAR AGOSTO-DICIEMBRE 2006.
- Drauchke, K., Schulz, A., Utz, M., & Kröger, C. (2002). *El entrenador de voleibol*. Editorial Paidotribo.
- Fernández, J. L. C., Mederos, Y. R., & Cabrera, M. L. M. (2021). Patrón técnico para los pasadores de voleibol masculino. *Acción*, 17
- Ferrufino Leytón, M. L., Rizo Sandoval, C. J., & Amaya Zúniga, C. J. (2014). No title. *Importancia Del Calentamiento Físico General En La Clase De Educación Física En El Colegio San Carlos Del Barrio Benjamín Zeledón, a Estudiantes De Sexto Grado, Municipio De León*,



Departamento De León, En El Primer Semestre 2014,

- Gandía, V. Á, & Andrés, J. M. P. (2010). Efecto de un trabajo de técnica de desplazamiento y de un trabajo de cuestas sobre el desplazamiento en defensa y la capacidad de salto en voleibol. *Apunts Educación Física Y Deportes*, (102), 38-48.
- García, L. G. G. (2019). *Voleibol. El saque por un punto directo*. Wanceulen Editorial SL.
- García, P. L. R. (2006). *Educación física y salud en primaria: hacia una educación corporal significativa y autónoma*. Inde.
- Hernández-Hernández, E. (2020). ¿ Entrenamos como bloqueamos? Estudio de caso aplicado a la superliga de voleibol masculina. *Jump*, (1), 9-16.
- Hessing, W. (2006). *Voleibol para principiantes*. Editorial Paidotribo.
- Lirola, D. C. (2006). Estudio y análisis del saque en el voleibol masculino de alto rendimiento. *RICYDE.Revista Internacional De Ciencias Del Deporte*, 2(5), 12-28.
- Martínez, L. C. (2008). Revisión de las estrategias para la prevención de lesiones en el deporte desde la actividad física. *Apunts.Medicina De L'Esport*, 43(157), 30-40.
- Mendo, A. H., Escaño, J. M., Gómez, Á R., & García, J. C. F. (2012). Desarrollo y optimización de una herramienta observacional para el bloqueo en voleibol. *Revista Iberoamericana De Psicología Del Ejercicio Y El Deporte*, 7(1), 15-31.



- Morales, S. C., Lorenzo, A. F., & Concepción, R. R. F. (2008). Estudio de variables clave para el análisis del control del rendimiento técnico-táctico del voleibol de alto nivel. *Lecturas: Educación Física Y Deportes*, (121), 17.
- Palao, J. M., Saenz, B., & Ureña, A. (2001). Efecto de un trabajo de aprendizaje del ciclo estiramiento-acortamiento sobre la capacidad de salto en voleibol.
- Pereira Marqués, F., Mesquita Ribeiro, I., Graça Santos, A., & Moreno Arroyo, M. P. (2010). Análisis multidimensional del feedback pedagógico en entrenamiento en voleibol.
- Pérez-López, A., & Cerrato, D. V. (2013). Bases fisiológicas del calentamiento en voleibol: propuesta práctica. *Cultura, Ciencia Y Deporte*, 8(22), 31-40.
- Rezvankhah Golesefidi, N., & Emami Hashemi, S. (2015). Effect of four weeks of corrective exercises on forward head angle and spirometry parameters of female college students. *The Scientific Journal of Rehabilitation Medicine*, 4(4), 125-132.
- Rodríguez, L. S., & Fernández-Río, J. (2009). El «Cuaderno de Bitácora» de Educación Física. Elemento central dentro de una propuesta de metaevaluación. *RETOS. Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte Y Recreación*, (16), 92-96.
- Sánchez, D. B. (2004). *El calentamiento: una vía para la autogestión de la actividad física*. Inde.
- Towlson, C., Midgley, A. W., & Lovell, R. (2013). Warm-up strategies of



professional soccer players: practitioners' perspectives. *Journal of Sports Sciences*, 31(13), 1393-1401.

Ureña Espa, A., Calvo Ferrer, R. M., & Lozano Pérez, C. (2002a). Estudio de la recepción del saque en el voleibol masculino español de elite tras la incorporación del jugador líbero.

Ureña Espa, A., Calvo Ferrer, R. M., & Lozano Pérez, C. (2002b). Estudio de la recepción del saque en el voleibol masculino español de elite tras la incorporación del jugador líbero.

Valadés, D., Palao, J. M., Femia, P., Padial, P., & Ureña, A. (2004). Análisis de la técnica básica del remate de voleibol. *Rendimiento Deportivo. Com*, 8, 1-16.

Wise, M. (2003). *Voleibol*. Editorial Hispano Europea.





FORMATO DE REVISIÓN DE GUÍAS GENERAL DE ESTUDIOS POR PARES ACADÉMICOS
(MODALIDAD A DISTANCIA)

IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA GENERAL DE ESTUDIOS		
TÍTULO DE LA GUÍA GENERAL DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA: VOLEIBOL		
FECHA DE ENTREGA DE LA GUÍA GENERAL DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA: 31/8/2023	FECHA DE ENTREGA DE LA REVISIÓN REALIZADA: 17/10/2023	
2. DATOS DEL PAR ACADÉMICO (Los siguientes datos deben ser suministrados por el para académico y son de carácter obligatorio)		
NOMBRE Y APELLIDOS: César Washington Zambrano Párraga	DIRECCIÓN: Av. Buenos Aires OE1-16 y Av. 10 de agosto	TELÉFONOS: 09844666666
CORREO ELECTRÓNICO: czambrano@tecnologicopichincha.edu.ec	CIUDAD: Quito	PAÍS: Ecuador
CARGO: Coordinador de carrera	INSTITUCIÓN: Instituto Universitario Pichincha	ÁREAS DE INTERÉS: Deportes
ÚLTIMO TÍTULO ACADÉMICO OBTENIDO: Cuarto Nivel: Magister en Docencia Universitaria y Administración Educativa		Nº. DE IDENTIFICACIÓN/PASAPORTE: 1710325919

I. INSTRUCCIONES

1. Por favor responda **todas** las preguntas de este formulario.
2. Diligencie el formulario en computador.
3. **No modifique o altere las preguntas u opciones de este formulario.** La estructura de esta evaluación está planificada y responde a las políticas de publicación de las Guías General de Estudios de la MED.
4. Una vez finalice su diligenciamiento, debe devolverlo firmado vía e-mail a la persona que lo contactó.
5. Sea claro y preciso en sus respuestas.
Matriz - Quito
Dir.: Buenos Aires OE1-16 y Av. 10 de Agosto
(02) 2 238 291
www.tecnologicopichincha.edu.ec



6. Las respuestas del aparte de la fundamentación científica deben ser detalladas.
7. En caso de no poder cumplir con el plazo establecido, por favor informar oportunamente al equipo editorial de la MED.
8. En caso de detectar plagio, citación indebida o cualquier mala práctica, por favor comunicarlo al equipo editorial.

II. La guía de aprendizaje contiene:

ASPECTOS DE ESTILO A REVISAR	SI CUMPLE	NO CUMPLE
Márgenes	OK	
Numeración de páginas	OK	
Jerarquización de títulos	OK	
Tipo de letra	OK	
No existencia de encabezados o pies de páginas	OK	
Viñetas estandarizadas	OK	
Referencias de cuadros / Gráficos	OK	
Portada en acuerdo a Manual de estilo	OK	
Índice	OK	
Estructura de la guía		
4 unidades	OK	
Resultados de aprendizaje	OK	
Autoevaluación por cada unidad		OK
Recursos de la guía	OK	
Redacción	OK	
Ortografía	OK	
Referencia Bibliográfica Norma APA séptima edición	OK	
Informe anti-plagio	OK	

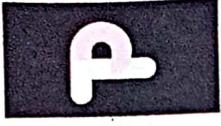


III. Fundamentación científica

ASPECTOS DE ESTILO A REVISAR	SI CUMPLE	NO CUMPLE
¿Los objetivos del texto están claramente enunciados y sustentados?	OK	
¿Utiliza una metodología adecuada para el desarrollo de los objetivos?	OK	
¿La presentación y argumentación de las ideas es coherente?	OK	
¿El manejo de conceptos, teorías y datos es preciso?	OK	
¿Existe relación entre el título, el problema, los objetivos, el marco teórico o metodológico y las conclusiones?	OK	
¿El tema es pertinente y brinda aportes a su área de conocimiento?	OK	

IV. Presentación de la información

ASPECTOS DE ESTILO A REVISAR	SI CUMPLE	NO CUMPLE
¿El autor utiliza un lenguaje claro y conciso?	OK	
¿Hay coherencia en la presentación y desarrollo de las ideas?	OK	
¿Las partes del trabajo se articulan entre sí y responden a los objetivos planteados?	OK	
¿Utiliza fuentes bibliográficas actualizadas (últimos tres años)?	OK	
¿Es adecuado el manejo del idioma por parte el autor (ortografía, redacción, sintaxis, puntuación)?	OK	
¿El texto se puede considerar original?	OK	



V. Recomendaciones

- Publicar sin modificaciones:
- Publicar con modificaciones:
- No publicar:

IV. Comentarios adicionales

El trabajo es coherente y reúne los requisitos para su publicación:

FIRMA DEL EVALUADOR

Nombre: Msc. César Washington Zambrano Párraga

ID: 1710325919

Guía Voleibol

11%
Textos sospechosos



10% Similitudes
0% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
< 1% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: Guía Voleibol.docx
ID del documento: fc429d534ed77656392f5689f5e408603ac76914
Tamaño del documento original: 1,19 MB

Depositante: PABLO FABIAN CARRERA TOAPANTA
Fecha de depósito: 19/3/2024
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 19/3/2024

Número de palabras: 21.930
Número de caracteres: 130.964

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.fvbpa.com https://www.fvbpa.com/wp-content/uploads/FIVB-Volleyball_Rules2021_2024-EN.en_es_es_.pdf 45 fuentes similares	57%		Palabras idénticas: 57% (12.690 palabras)
2	efdeportes.com https://efdeportes.com/efd230/el-calentamiento-pedagogico-y-fisiologico.htm#:~:text=Cuando el se... 9 fuentes similares	7%		Palabras idénticas: 7% (1298 palabras)
3	www.gob.mx https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/508536/voleibol-primaria.pdf 30 fuentes similares	6%		Palabras idénticas: 6% (1402 palabras)
4	es.wikipedia.org Voleibol - Wikipedia, la enciclopedia libre https://es.wikipedia.org/wiki/Descripcion_del_voleibol 15 fuentes similares	6%		Palabras idénticas: 6% (1212 palabras)
5	www.fcvoley.org.ar https://www.fcvoley.org.ar/wp-content/uploads/2022/03/Reglamento-Newcom.pdf 18 fuentes similares	5%		Palabras idénticas: 5% (1138 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	doi.org https://doi.org/10.5232/ricyde2017.04802	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (36 palabras)
2	respuestasrapidas.com.mx Como esta formada la FIVB? - RESPUESTASRAPIDAS https://respuestasrapidas.com.mx/como-esta-formada-la-fivb/	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (37 palabras)
3	respuestas.me ¿Es falta: penetrar debajo de la red cuando los pies están comple... https://respuestas.me/q/es-falta-penetrar-debajo-de-la-red-cuando-los-pies-estan-completamente-...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (34 palabras)
4	www.dicaseducaofisica.info Contacto con la Red en el Voleibol Dicas Educaç... https://www.dicaseducaofisica.info/es/contacto-red-voleibol/	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (36 palabras)
5	reglamentos-deportes.com Reglamento de Vóleibol https://reglamentos-deportes.com/reglamento-de-voleibol/11/	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (35 palabras)

TECNOLÓGICO
UNIVERSITARIO
PICHINCHA



Buenos Aires OEI-16 y Av. 10 de Agosto



09123 456 789



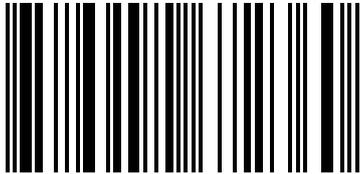
(02) 2 238 291



www.tecnologicopichincha.edu.ec

 Modalidad
Distancia

ISBN: 978-9942-672-36-0



9789942672360

