

Voleibol: aspectos destacados de su reglamentación

Matías Mor Roig

Matías Mor Roig

- Licenciado en Comunicación Social (UNLP)
- Docente de la materia Periodismo Deportivo I
- Conductor del programa Fuera de Juego durante 25 años
- Cubrió tres Mundiales de fútbol: Alemania 2006, Sudáfrica 2010 y Brasil 2014



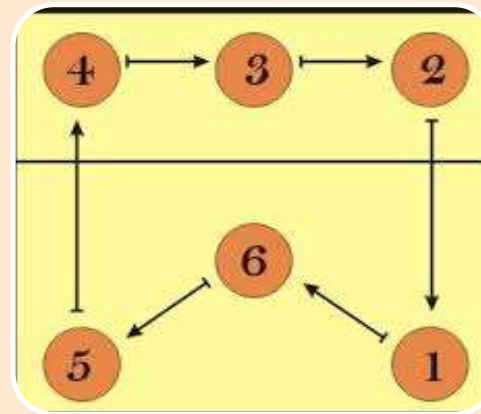
El objetivo del juego es enviar el balón por encima de la red con el fin de hacerlo tocar el piso del campo adversario, y evitar que el adversario lo haga en el campo propio.

El balón se pone en juego con un saque, La jugada continúa hasta que el balón toca el piso en el campo de juego, sale “fuera” o un equipo falla en regresarlo apropiadamente.

El equipo que gana la jugada anota un punto (sistema de punto por jugada).

Cuando el equipo receptor gana la jugada, gana un punto y el derecho a sacar y sus jugadores deben rotar una posición en el sentido de las agujas del reloj.





William Morgan inventó este juego en 1895 en Holyoke, Massachusetts, donde se desempeñó como Director de Educación Física de la YMCA

Con los años el deporte fue evolucionando, aunque conservó elementos esenciales como el saque, la rotación, el ataque y la defensa, que siguen vigentes.

La inclusión de un jugador especialista en defensa (el Libero) provocó un avance en términos de la duración de las jugadas y las multifases del juego.

Dimensiones del campo



El campo de juego es un rectángulo de 18 metros por 9 metros, rodeado por una zona libre de un mínimo de 3 metros de ancho en cada lado.



El espacio de juego libre es un espacio sobre el área de juego, sin obstáculos. Debe medir un mínimo de 7 metros de altura a partir de la superficie de juego.

Líneas de cancha

Líneas de Delimitación: dos líneas laterales y dos líneas finales marcan la cancha de juego.

Línea Central: el eje de la línea central divide la cancha de juego en dos campos iguales de 9x9m cada uno.

Línea de Ataque: hay una en cada campo, y su borde exterior se traza a 3 metros de la línea central.

El equipo



Máximo de 14 jugadores (dos líberos), un entrenador, dos asistentes, un terapeuta y un médico.



Uno de los jugadores es el capitán. Solo los registrados en la hoja del encuentro pueden entrar al campo y participar del partido.



El diseño y color de las camisetas, pantalones cortos y medias deben ser uniformes para todo el equipo

Capitanes



El capitán del equipo puede cumplir esa función solamente mientras esté jugando.



El capitán en juego es el único que está autorizado para hablar con los árbitros



En ausencia del entrenador, es quien podrá solicitar tiempos de descanso y sustituciones



Un juego de sets



Un set es cada uno de los segmentos en los que se divide un partido. Lo gana el equipo que primero anota 25 puntos, con una ventaja mínima de 2 puntos. El quinto es más breve.

El partido es ganado por el equipo que obtiene tres sets. En el caso de empate 2-2, el quinto (tie break) se juega a 15 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos.

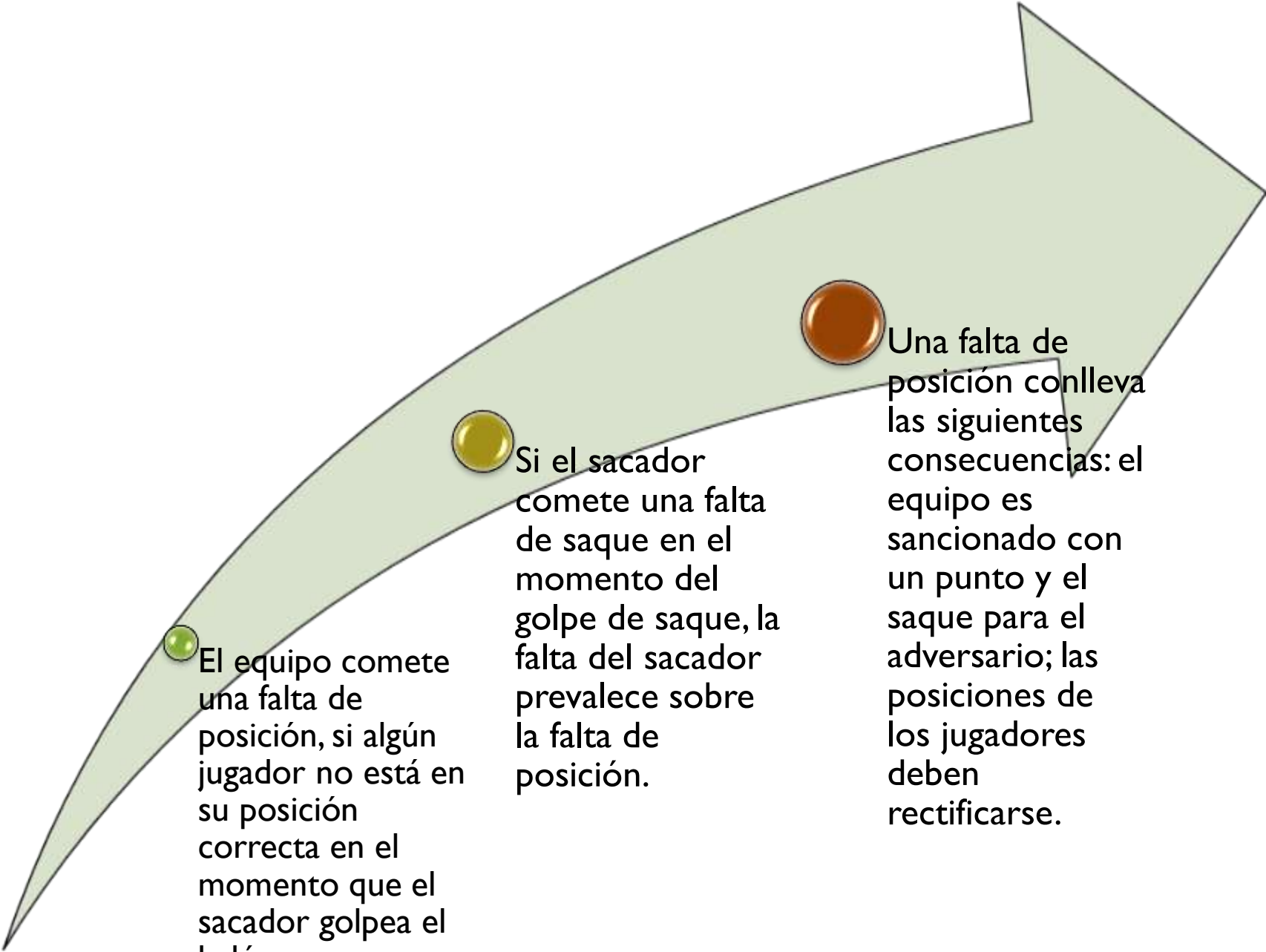
Si un equipo se niega a jugar es declarado ausente y pierde el partido con un resultado de 0-3 para el partido y 0-25 para cada set.

Las posiciones del juego

Los jugadores colocados frente a la red son los circunstanciales delanteros y ocupan las posiciones 4 (delantero izquierdo), 3 (delantero centro) y 2 (delantero derecho).

Los otros tres jugadores son los circunstanciales zagueros y ocupan las posiciones 5 (zaguero izquierdo), 6 (zaguero centro) y 1 (zaguero derecho). En cada rotación, deben cambiar.

El zaguero debe iniciar más lejos de la línea central que su delantero correspondiente. El delantero debe tener una parte de su pie más cerca de la línea central que los pies del zaguero correspondiente.



El equipo comete una falta de posición, si algún jugador no está en su posición correcta en el momento que el sacador golpea el balón.

Si el sacador comete una falta de saque en el momento del golpe de saque, la falta del sacador prevalece sobre la falta de posición.

Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias: el equipo es sancionado con un punto y el saque para el adversario; las posiciones de los jugadores deben rectificarse.

Faltas del jugador en la red

Un jugador toca el balón o a un rival durante el golpe de ataque del adversario.

Un jugador interfiere con el juego del adversario invadiendo su espacio por debajo de la red.

Un jugador interfiere con el juego por

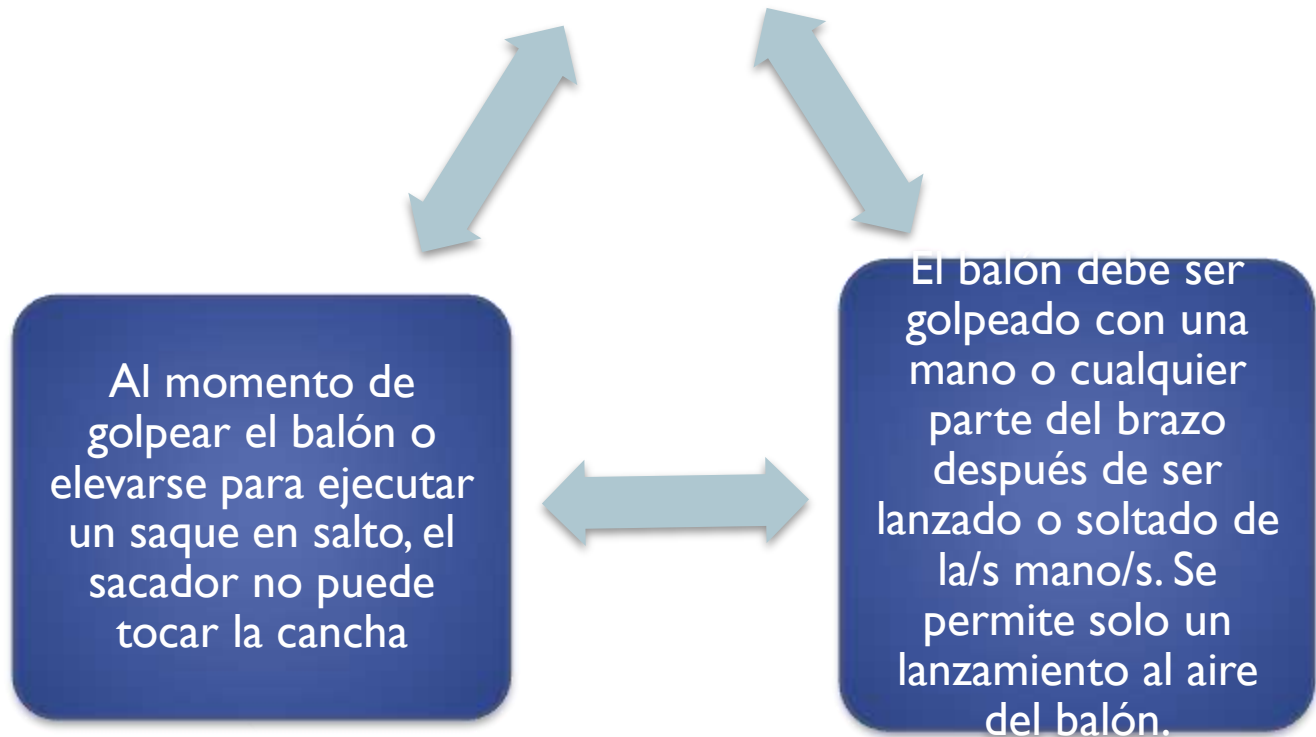
Tocar la red entre las antenas o la antena misma durante su acción de jugar el balón

Usar la red como un apoyo o una ayuda para estabilizarse

Crear una injusta ventaja sobre el adversario al tocar la red

Realizar acciones que impidan al adversario intentar legítimamente jugar el balón

El saque





El bloqueo, es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar, ubicándose por encima del borde superior de la red

Tentativa de bloqueo: es la acción de bloquear sin tocar el balón.

Bloqueo completado: siempre que el balón es tocado por un bloqueador.

Bloqueo colectivo: es ejecutado por dos o tres jugadores colocados uno cerca de los otros y se completa cuando uno de ellos toca el balón.

El Líbero

Debe vestir un uniforme con un color diferente al del resto del equipo

Se permite al Líbero reemplazar a cualquier jugador en posición de zaguero

No puede sacar, bloquear ni intentar bloquear. Puede haber líbero suplente



Las sanciones disciplinarias

