

VOLEIBOL



I.N.E.F.

INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

VOLEIBOL

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID

Dimas Carrasco Bellido
David Carrasco Bellido

ÍNDICE

TEMA 1

LA RECEPCIÓN

1. Objetivos de la recepción.
2. Sistemas de recepción.
3. Aspectos importantes de la recepción.

TEMA 2

UNIVERSALISMO

1. Universalidad.

TEMA 3

ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

1. Cobertura al ataque o apoyo al rematador.
2. Rechace del balón tras el bloqueo.

TEMA 4

SISTEMA DEFENSIVO 3 – 1 – 2

TEMA 5

ATAQUE DE PRIMER TIEMPO

TEMA 6

SISTEMA DE JUEGO: 2C + 4R

TEMA 7

ATAQUE EN SEGUNDO TIEMPO

1. Semicorta.
2. Semitensa.

TEMA 8

DEL UNIVERSALISMO AL ESPECIFISMO

1. Especificidad funcional.

2. Especificidad posicional.

TEMA 9

COMBINACIÓN DE ATAQUE

1. Doble normal.
2. Amago de doble.
3. Doble cruzada.
4. Doble mixta.
5. Doble rumana.

TEMA 10

PENETRACIÓN

TEMA 11

SISTEMA DE JUEGO: 2C + 4R (CON PENETRACIÓN Y PERMUTAS)

TEMA 12

SISTEMA DEFENSIVO 4R + 1C + 1U

TEMA 13

FALSA PENETRACIÓN

TEMA 15

COMBINACIONES DE ATAQUE

TEMA 16

AMAGO DE CORTA O REMATE EN DOBLE BATIDA

TEMA 17

RECEPCIÓN A 4

TEMA 18

BLOQUEOS

TEMA 19

SISTEMA DEFENSIVO 3 – 2 – 1

TEMA 1

LA RECEPCIÓN

1. Objetivos de la recepción.

Los objetivos fundamentales de la recepción son los siguientes:

- 1º : Neutralización del saque del equipo contrario.
- 2º : La iniciación del contraataque.

Para llevar a cabo estos dos objetivos, se debe realizar una buena recepción que mande el balón en las mejores condiciones posibles al colocador, para que éste pueda realizar un buen pase – colocación, ya que, si la recepción es mala, el colocador se deberá desplazar y se realizará un pase de emergencia.

Además, si queremos tener la posibilidad de un contraataque, debemos reducir el periodo de observación del contrario, es decir, reducir el número de pases en la construcción de la jugada y el tiempo de ejecución. Para ello, es importante que la recepción sea con balones rasantes al colocador en el lugar prefijado, con el fin de no dar tiempo al equipo contrario a adaptarse, siendo así una acción sorpresiva.

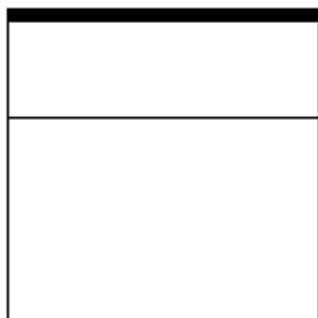
2. Sistema de recepción.

Existen varios sistemas de recepción. Los que nos ponemos a estudiar son los siguientes:

2.1. El sistema de 2 jugadores.

Este sistema consiste en que los dos jugadores más cualificados en la recepción, se colocan a ambas zonas del campo donde van dirigidos con mayor frecuencia los saques del equipo contrario, para intentar recepcionarlos con garantía.

Pero si en el equipo no existen buenos receptores, se colocarían un mayor número de receptores, para que la recepción sea más segura. Esto nos indica que a mayor cualificación técnica, menor número de jugadores en la recepción y viceversa.



	Zona del campo con mayor frecuencia de saques.
R1 y R2	Receptores

2.2. Sistema “ W ” ó 1 – 3 – 2.

Este sistema lo componen 5 jugadores que se colocan en función de la ocupación de las parcelas. Las características de este sistema son:

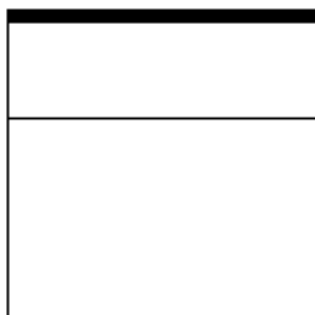
- a) El jugador central sólo recibirá los balones que vayan por debajo de los hombros, ya que, los balones que vayan por encima de sus hombros los recibirán los jugadores situados a su espalda.
- b) Los jugadores laterales se colocarán a 1 – 1,20 m. de la línea de remate y a la distancia de un paso de la línea lateral.
- c) Los zagueros se colocarán a 1 – 1,30 m. de la línea de fondo, de tal manera que si el balón pasa por encima de los hombros se vaya fuera y que con un paso a tras puedan recibir correctamente el balón.
- d) Los delanteros deben tener mayores cualidades en el remate, mientras que los 3 zagueros centrales deben tener mayores cualidades para la recepción.



C	Colocador
L	Laterales
Zc	Zaguero central
Z	Zagueros

2.3. Sistema en “ W ” por pasillos.

En este sistema los jugadores se juntan más, pero dando más espacio por la parte trasera y poco por la delantera, defendiendo una serie de pasillos perpendiculares.



3. Aspectos importantes de la recepción.

La recepción exige mucha concentración y atención a los jugadores, ya que, se debe observar a donde va a ir el balón para realizar traslados rápidos y recepcionar correctamente, es decir, colocar bien los brazos, el cuerpo y los hombros, los cuales, deben estar orientados al lugar del colocador, para que el balón se dirija de forma óptima a la zona prefijada de colocación.

Hay que hacer bastante hincapié en que hay que estar en el lugar de caída del balón antes de que llegue y no ir cuando el balón ya está cayendo.

TEMA 2

UNIVERSALISMO

En esta fase de iniciación, no debe existir una especialización por puestos, ya que, todos los jugadores deben dominar todas las acciones del juego, tales como el remate, la recepción, la colocación, etc., a esto es lo que se llama **el principio de universalidad**.

Por eso, utilizaremos en la iniciación el ataque con colocador a turno, siendo el jugador que pasa por la zona 3, el que ejerce de colocador (hombros perpendicular a la red) en esa jugada, efectuando pases de colocación a la zona 2 o a la zona 4, para que rematen.

Lo importante en estas edades de iniciación es la continuidad y fluidez del juego, ya que, la especialización de los puestos se adquirirá más adelante.

TEMA 3

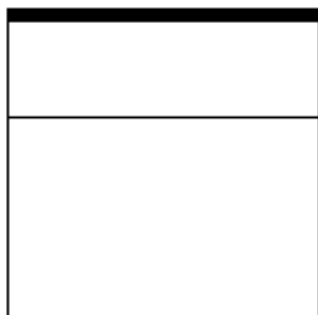
ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

1. Cobertura al ataque o apoyo al rematador.

Una vez que el equipo a neutralizado el saque contrario, se dispone a realizar un ataque acompañado de un sistema táctico defensivo de aquellos jugadores que no intervienen en la jugada ofensiva, a través de la llamada *cobertura al ataque o cobertura de apoyo*.

Esta cobertura de ataque se fundamenta en la organización del equipo en 2 semicírculos próximos al lugar de ataque. El primer semicírculo lo componen el colocador, un lateral y el zaguero central, mientras que el segundo semicírculo lo componen el delantero que no remata y un lateral (ambos se colocan perpendicular a los huecos del primer semicírculo). Gráficamente se representaría así:

- **Remate en zona 4.**



<u>1º Semicírculo</u>	3 = Colocador
	6 = Zaguero central
	5 = Lateral izq.
<u>2º Semicírculo</u>	2 = Delantero der.
	1 = Lateral der.

- **Remate en zona 2.**



<u>1º Semicírculo</u>	3 = Colocador
	6 = Zaguero central
	1 = Lateral der.
<u>2º Semicírculo</u>	4 = Delantero izq.
	5 = Lateral izq.

La situación de ambos semicírculos dependerá del bloqueo del adversario, ya que, la caída del balón tras el bloqueo puede ser o rápida o menos rápida. Dicha caída del balón depende de:

1. Violencia del remate.
2. Violencia del bloqueo: lanzamiento de los brazos al bloquear.
3. Angulación de los brazos al bloquear.
4. Altura del bloqueo.

2. Rechace del balón tras el bloqueo.

Tras el bloqueo del equipo adversario se debe levantar el balón lo más alto posible a la zona 3 para que así de tiempo al colocador a tomar una buena posición para realizar el pase colocación para un nuevo ataque.

Para poder levantar el balón, la posición de los jugadores del 1º semicírculo tiene que ser de máxima tensión para ello deberán estar muy próximos al rematador, con piernas flexionadas y brazos extendidos y orientados hacia abajo, ya que casi no existe tiempo de reacción.

Si el jugador que levanta el balón es el colocador, el pase colocación lo realizará el jugador colocado en zona 6. Mientras que si el balón se levanta pero va a un lugar extraño, el pase de emergencia lo realizará cualquiera y de forma alta a la zona 4, por eso el jugador de la zona 4 debe ser universal y conocer muchas armas de ataques además de dominarlas.

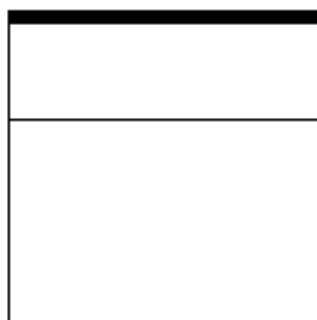
TEMA 4**SISTEMA DEFENSIVO 3 – 1 – 2**

Este sistema defensivo se denomina 3 – 1 – 2, por la colocación de los jugadores en el campo o también en algunos países se les llama *sistema defensivo con el 6 adelantado*.

Se puede decir que es un sistema defensivo mixto, en donde:

- Un jugador se encarga de las fintas y los rechaces.
- Dos jugadores forman el bloqueo.
- Tres jugadores realizan la defensa del remate.

Es un sistema algo imperfecto, ya que, deja numerosas zonas muertas, las cuales son zonas libres del campo sin responsabilidad de ningún jugador. Este sistema es muy acto para la iniciación, aunque también se utiliza para equipos femeninos y masculinos poco cualificados.



3 y 2 ⇒ realizan el bloqueo.
6 ⇒ busca las fintas y los rechaces.
4 ⇒ se encarga de la defensa en la diagonal larga.
5 y 1 ⇒ forman defensa conforme a la situación de ataque con campo exploratorio.

TEMA 5

ATAQUE DE PRIMER TIEMPO

El ataque de primer tiempo es una acción sorpresiva que intenta acabar la jugada de manera rápida, debido a que su objetivo es engañar al contrario por la rapidez de las acciones. Existen dos variantes del ataque del primer tiempo:

a) Corta pura.

Se produce en las inmediaciones del colocador, más o menos a 1 m. de distancia. Su característica principal es que el rematador rompe la trayectoria del pase – colocación exactamente antes de llegar a su máxima altura, es decir, cuando aún conserva algo de fuerza ascendente.

El colocador contacta con el balón con el rematador ya suspendido. La altura del pase – colocación dependerá de las cualidades del rematador, aunque por norma general se lanzará por encima del hombro y un poco por delante del remate.

Las fases del rematador antes de contactar con el balón son:

1. Carrera.
2. Batida a 40 cm.
3. Fase de suspensión sin llegar a su máxima altura.

b) Corta más lenta.

Se produce en las inmediaciones del colocador y es, como indica su nombre más lenta que el anterior. Su característica principal es que el colocador lanza el balón, el cual, quedará suspendido en el aire para que el rematador corte su trayectoria en la fase de elevación y no en la de suspensión

El colocador contacta con el balón cuando el rematador está en elevación. El pase – colocación dependerá de las cualidades del rematador, aunque por norma general se lanzará por delante y encima del hombro del rematador.

Las fases del rematador antes de contactar con el balón son:

1. Carrera.
2. Batida a 40 cm.
3. Fase de elevación.

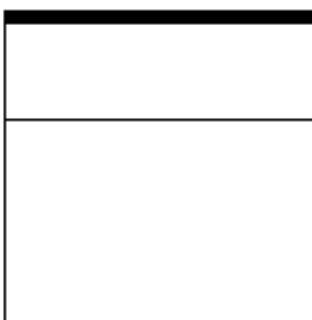
En ambas modalidades debe existir una relación espacio – temporal, ya que, se debe observar la duración del pase al colocador, para realizar una carrera más o menos explosiva y una batida más o menos rápida. Concretamente, si el pase hasta el colocador es lento, habrá más tiempo, luego la salida al remate se realizará más tarde. Mientras que, si el pase hasta el colocador es tenso, habrá menos tiempo, luego la salida para el remate se efectuará antes.

TEMA 6**SISTEMA DE JUEGO: 2C + 4R**

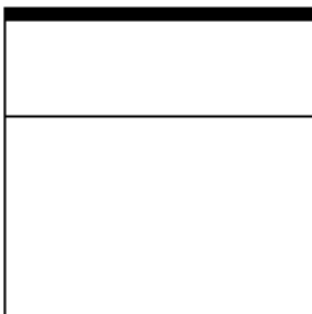
Este sistema se utiliza en niños de 13 – 14 años. Está compuesto por dos colocadores (C1 y C2) y cuatro rematadores, dos de ellos principales (Rp1 y Rp2) y otros dos secundarios (Rs1 y Rs2).

La prioridad de este sistema es la búsqueda del equilibrio en cada rotación, por lo que las características parecidas deben colocarse opuestas entre sí. Como lo que interesa es la fluidez del juego y su continuidad, pues colocaremos a los colocadores en los puestos 3 y 6. A partir de la primera rotación, empezaremos a utilizar las permutas.

- **La primera rotación:** la recepción es en “ W ”, con colocadores en 3 y en 6.

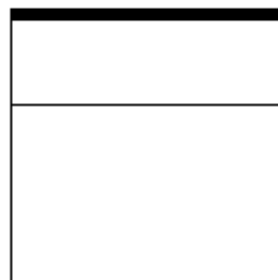
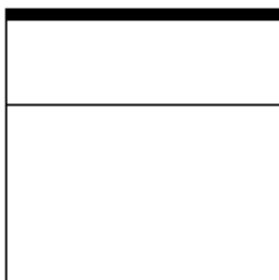


- **La segunda rotación:** existen dos posibilidades:

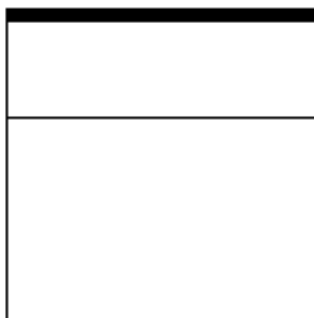


a) Con saque a favor: los jugadores se colocan lo más cerca posible de su colocación. Realizan la permuta una vez que se pone el balón en juego.

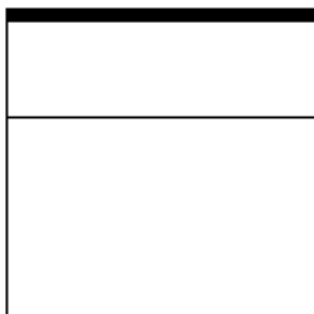
b) Con saque en contra: se defiende en “ W ”, realizándose las permutas entre Rp2 y C2, inmediatamente después de la recepción y entre Rp1 y C1, una vez que saca el equipo contrario.



- **La tercera rotación:** la única posibilidad que existe es:



- a) Con saque en contra: se defiende en “ W ” , realizándose las permutas entre Rs1 y C1 inmediatamente después de la recepción y entre C2 y Rs2, una vez que saca el equipo contrario.



TEMA 7

ATAQUE EN SEGUNDO TIEMPO

El ataque en segundo tiempo es una acción ofensiva que pretende sorprender al contrario. No se realiza tan rápida como el ataque en primer tiempo, pero si se realiza con rapidez.

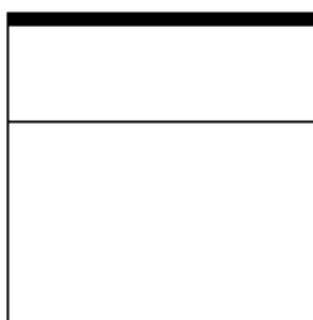
Existen una serie de jugadas que se suelen realizar en segundo tiempo generalmente, aunque también y con bastante frecuencia se realizan en primer tiempo. Entre ellas tenemos las siguientes:

1. Semicorta.

Se produce tanto por delante como por detrás del colocador, e incluso, con el ataque de los zagueros. Como norma general, el pase – colocación se realiza a una distancia de 1 a 3 metros en la componente horizontal y de 1,5 a 2 metros en la componente vertical. Con los zagueros se utilizan las mismas componentes pero situando el balón dos metros separado de la red, es decir, un metro por delante de la línea de 3 metros.

La semicorta es una jugada conocida de antemano, ya que, existe una conexión previa entre el rematador y el colocador. Debido a esta conexión, existe la relación espacio – temporal, que dice que cuando el colocador toma contacto con el balón, el rematador está en el penúltimo paso de su carrera, y es a partir de ahí, cuando su carrera es explosiva, para terminar haciendo la batida más o menos a un metro de la red. Debemos saber que en la batida, la cadera debe estar más retrasada que el punto de apoyo, aunque eso dependerá de la velocidad de la carrera.

Una alternativa de la semicorta, es que se puede utilizar en *tandem*, es decir, que en el mismo espacio donde se realiza un primer tiempo se realiza un ataque de segundo tiempo, sólo que por detrás del colocador y justo cuando el rematador de la corta está bajando.



2. Semitensa.

Se produce tanto por delante como por detrás del colocador, e incluso con el ataque de zagueros. Como norma general, el pase colocación se realiza de forma rasante con una trayectoria lineal a una distancia de 2,5 a 3 metros del colocador, el cual debe proyectar la muñecas en la misma dirección del pase. Éste pase – colocación puede presentar una variante, es decir, que presente una ligera componente vertical, lo que implicaría:

- Mayor tiempo para la ejecución.
- Mayor seguridad en la ejecución.
- Menor capacidad de sorpresa.

La semitensa es una jugada conocida de antemano, ya que existe una conexión previa entre el rematador y el colocador. Debido a ésta conexión, existe una relación espacio – temporal, la cual dice que cuando el colocador contacta con el balón, el rematador va ascendiendo en el aire y corta la trayectoria del balón justo ante de la fase de suspensión. Debemos saber que la carrera del rematador debe ser explosiva.

La semitensa es un ataque que se puede realizar tanto en primer tiempo como en segundo tiempo. Va a depender de la decisión del colocador y su rematador. Generalmente se realiza en primer tiempo, en donde el colocador situado en zona 2 – 3 envía los pases – colocación a zona 4 fundamentalmente, aunque también los envía a zona 2.



TEMA 8

DEL UNIVERSALISMO AL ESPECIFISMO

Al principio, en edades tempranas, todos los jugadores deben jugar en todos los puestos, pero más adelante, alrededor de los 14 – 15 años, mediante una adaptación natural, se tiende al especificismo de cada jugador.

1. Especificidad funcional.

Existen tres puestos diferentes dentro de un sistema. Estos puestos tienen unas funciones determinadas que van unidas a una serie de características. Estos puestos son:

- a) Colocador (C): es la base principal del equipo. Se encarga de dar pases regulares con buena precisión y de distribuir bien el pase al rematador.

Según Boucherich las características de este puesto son:

- Mientras más alto mejor (chicos + de 1,90 y chicas 13 cm. menos).
- Poseen mucho resorte, rapidez y agilidad.
- Gran visión periférica que le permita resolver rápidamente los problemas.
- Gran capacidad para tomar decisiones.
- Psicológicamente tiene que ser generoso y altruista.
- Debe estar muy capacitado para la defensa pasiva.

- b) Rematador (Rp): son los mejores ejecutores del remate, es decir, los rematadores principales.

Según Boucherich las características de este puesto son:

- Presentan una altura de 1,95 a 2,05.
- Debe ser potente, fuerte.
- Debe golpear el balón con violencia.
- No debe tener demasiado resorte.
- Psicológicamente ha de ser egoísta, egocéntrico.
- El debe hacer buenos bloqueos aunque sea flojo en defensa debido a que su velocidad de reacción es muy pobre.

- c) Universales (U): son jugadores híbridos, ya que se encargan tanto de la recepción como del remate, de ahí, que también se les llame rematadores secundarios.

Según Boucherich las características de este puesto son:

- Debe estar muy capacitado para la defensa principalmente, aunque deben saber rematar y colocar.
- Tienen gran capacidad para resolver una situación de 1 x 2 en zona 4.

- Debe leer bien y rápido, la jugada ofensiva del adversario.
- Tiene gran repertorio técnico en ataque.

2. Especificidad posicional.

El campo se divide en 6 zonas diferentes. Cada zona requiere características diferentes y exige también prestaciones diferentes por cada jugador. Debido a ello, trataremos de emparejar a cada jugador con la zona que mejor le corresponda:

⇒ En zona 4: se colocarán los rematadores diestros para ver la bola que les viene de la derecha y rematar con mayor facilidad.

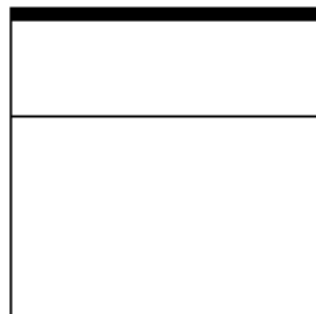
⇒ En zona 3: se colocaran los colocadores para dar el pase – colocación hacia la izquierda.

⇒ En zona 2: se colocará el mejor bloqueador del equipo, debido al criterio anterior.

⇒ En zona 5: se colocará el mejor defensor ya que la frecuencia de remates a esa zona es grandísima.

⇒ En zona 6: se coloca una persona muy rápida y habilidosa.

⇒ En zona 1: se coloca una persona hábil que sepa rematar desde atrás.



⇒ Delanteros

⇒ Zagueros

TEMA 9

COMBINACIÓN DE ATAQUE

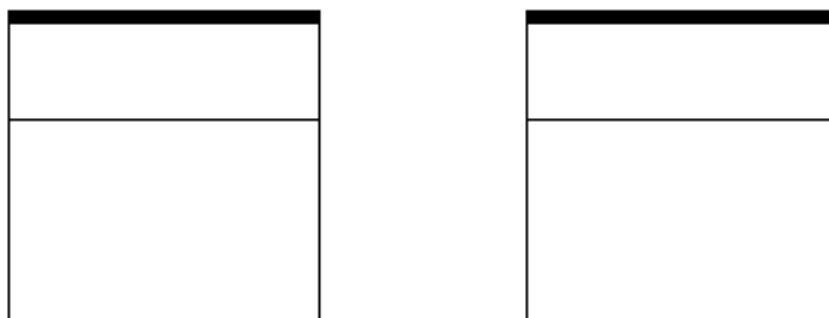
La combinación de ataque es una acción de ataque entre el colocador y al menos dos atacantes, cuya finalidad es sorprender al bloqueo del equipo contrario y provocar una situación de 1 x 1 o de 1 x 0 por medio de las aceleración de las acciones, los cambios de puesto, los cruces, los amagos de batida etc...

Alguna de estas combinaciones de ataque son:

1. Doble normal.

Es una combinación de ataque que presenta las siguientes características:

- El colocador: se sitúa en zona 2 – 3.
- El 3: entra en primer tiempo a la corta por delante del colocador. Su carrera es frontal.
- El 2: entra a la semicorta tras cruce por la zona 3. Su carrera es semicircular y por detrás de la carrera del 3.



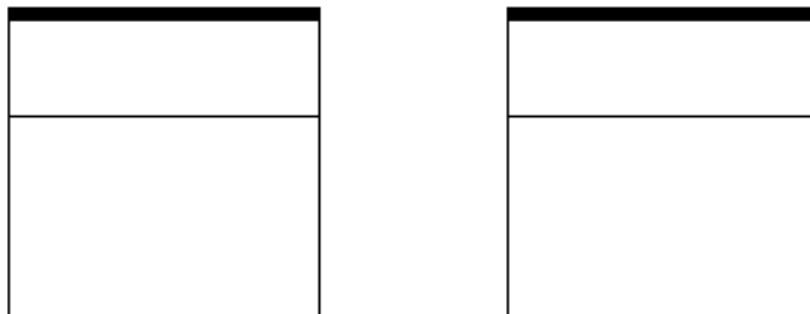
Para defender esta jugada, se realizaría un bloqueo, en el que se emparejaría el defensor 4 con el atacante 3 y el defensor 3 con el atacante 2, con el fin de no producir un choque entre los defensores.

2. Amago de doble.

Es una combinación de ataque que presenta las siguientes características:

- El colocador: se sitúa en zona 2 – 3.
- El 3: entra en primer tiempo a la corta por delante del colocador. Su carrera es frontal.

- El 2: entra a la semicorta, tras amago de cruce, por la zona 2. Su carrera es semicircular hacia la izquierda hasta que toca la trayectoria de la carrera del 3 y semicircular hacia la derecha aunque con menor ángulo que la anterior desde el amago hasta la red.

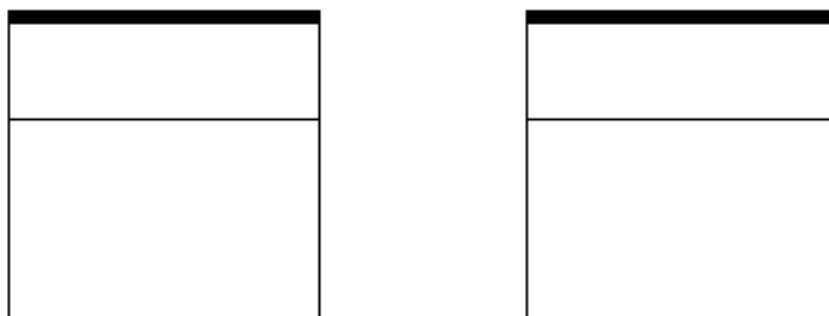


Para defender esta jugada, el 4 debe rectificar su desplazamiento en función del atacante 2.

3. Doble cruzada.

Es una combinación de ataque que presenta las siguientes características:

- El colocador: se sitúa en zona 2 – 3.
- El 3: entra en primer tiempo a la corta por detrás del colocador. Su carrera es semicircular hacia la derecha.
- El 2: entra a la semicorta tras cruce por la zona 3. Su carrera es semicircular y por detrás de la carrera semicircular del 3.

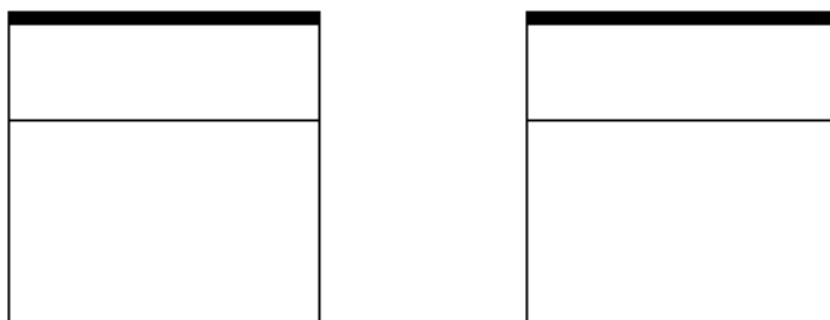


Para defender esta jugada, se realizaría un bloqueo, en el que se emparejaría el defensor 4 con el atacante 3 y el defensor 3 con el atacante 2, con el fin de no producir un choque entre los defensores.

4. Doble mixta.

Es una combinación de ataque que presenta las siguientes características:

- El colocador: se sitúa en zona 2 – 3. Dará el pase colocación a cualquiera de los dos hacia atrás.
- El 2: entra en primer tiempo a la corta por detrás del colocador. Su carrera es casi frontal.
- El 3: entra a la semicorta tras cruce por la zona 2. Su carrera es semicircular hacia la derecha y por detrás de la carrera del 2.

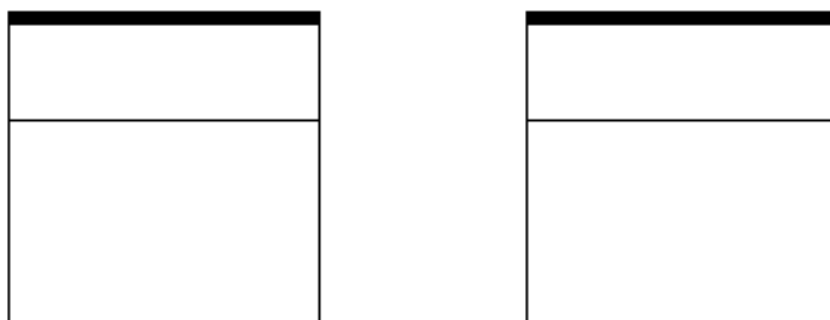


Para defender esta jugada, se realizaría un bloqueo, en el que se emparejaría el defensor 4 con el atacante 3 y el defensor 3 con el atacante 2, con el fin de no producir un choque entre los defensores.

5. Doble rumana.

Es una combinación de ataque que presenta las siguientes características:

- El colocador: se sitúa en zona 2.
- El 3: entra en primer tiempo a la corta por delante del colocador en zona 2 – 3. Su carrera es diagonal.
- El 4: entra a la semitensa por delante del colocador en zona 3 - 4. Su carrera es diagonal y paralela a la del 3.



Para defender esta jugada, se realizaría un bloqueo, en el que se emparejaría el defensor 2 con el atacante 4 y el defensor 3 con el atacante 3.

TEMA 10

PRINCIPIOS DE LA TÁCTICA COLECTIVA

1. Penetración.

La penetración es una impulsión del colocador zaguero a zonas delanteras para que al colocar, aumenten las posibilidades de ataque.

La mejor zona para realizar una penetración es la zona 1, pero aquí nos encontramos con una contradicción, ya que, el jugador para la defensa, debe ser alto para coger los rechaces defensivos del bloqueo, pero para el ataque debe ser rápido, por tanto escogeremos un tipo de jugador u otro, en función de la faceta que queramos darle prioridad, sea el ataque o la defensa.

Debemos tener en cuenta que la rotación obliga a ocupar diferentes posiciones, en donde los delanteros deben guardar relación entre sí y con su par defensivo, de igual modo pasa con los defensores.

2. Permutas.

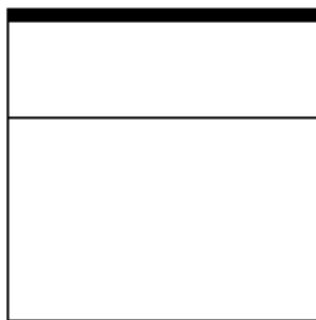
Las permutas son los cambios entre los jugadores para dar rentabilidad al sistema de juego. Se hace entre los mismos delanteros o entre los mismos defensas, pero nunca entre un delantero y un defensa.

TEMA 11**SISTEMA DE JUEGO: 2C + 4R**
CON PENETRACIONES Y PERMUTAS

Ésta variante del sistema de 2C + 4R se utiliza en cadete. Está compuesto por dos colocadores (C1 y C2) y cuatro rematadores, dos de ellos principales (Rp1 y Rp2) y otros dos universales (U1 y U2).

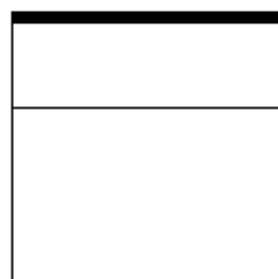
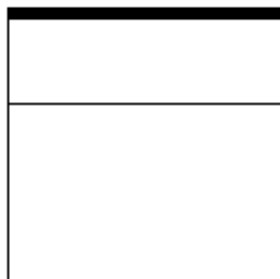
Como lo que interesa es la fluidez del juego y una mayor eficacia de las acciones, pues colocaremos en primera línea al colocador en zona 2, al rematador principal en zona 3 y al universal en zona 4, mientras que en segunda línea, el colocador en zona 6, el rematador principal en zona 1 y el universal en zona 5. A partir de la primera rotación, empezaremos a utilizar las permutas y las penetraciones.

- **La primera rotación:** existen dos posibilidades:

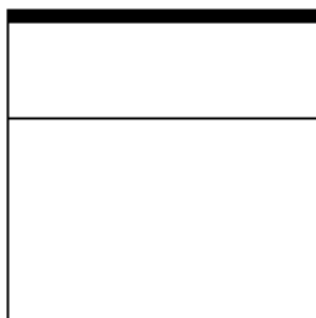


a) Con saque a favor: los jugadores se colocan lo más cerca posible de su colocación. Realizan la permuta una vez que se pone el balón en juego. El U2 va a zona 5 y C2 y Rp2 se mueven una zona a la derecha. La primera línea queda igual.

b) Con saque en contra: se defiende en “ W ”, realizándose las permutas de la segunda línea de la siguiente forma; El U2 va a zona 5 y C2 y Rp2 se mueven una zona a la derecha entre Rp2 y C2, inmediatamente después de la recepción. La primera línea queda igual.

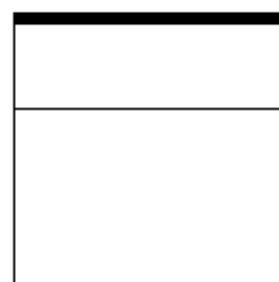
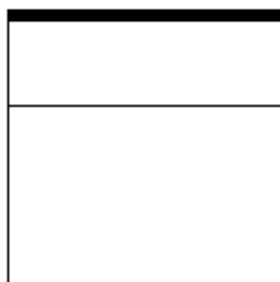


- **La segunda rotación:** existen dos posibilidades:

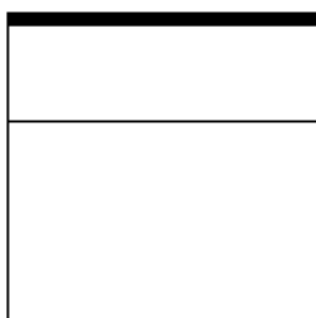


a) Con saque a favor: los jugadores se colocan lo más cerca posible de su colocación. Realizan la permuta una vez que se pone el balón en juego. La segunda línea: el U2 va a zona 5, C1 va a zona 6 y Rp2 va a zona 1. La primera línea: el C2, va a zona 2, el U1 va a zona 4 y Rp1 va a zona 3.

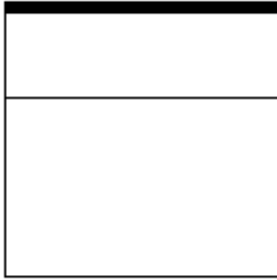
b) Con saque en contra: se defiende en “ W ”, realizándose las permutas de la segunda línea de la siguiente forma; el U2 va a zona 5, C1 va a zona 6 y Rp2 va a zona 1, inmediatamente después de la recepción.. La primera línea: el C2, va a zona 2, el U1 va a zona 4 y Rp1 va a zona 3, tras el remate.



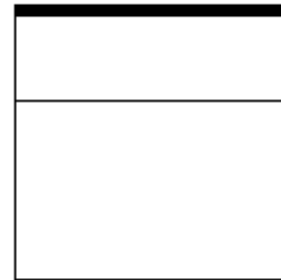
- **La tercera rotación:** existen dos posibilidades:



a) Con saque a favor: los jugadores se colocan lo más cerca posible de su colocación. Realizan la permuta una vez que se pone el balón en juego. La segunda línea se queda igual. La primera línea: el C2, va a zona 2, el U1 va a zona 4 y Rp2 va a zona 3.



b) Con saque en contra: se defiende en “ W ”, realizándose las permutas de la primera línea de la siguiente forma; el U1 va a zona 4, C2 va a zona 2 y Rp2 va a zona 3, inmediatamente después de la recepción.. La segunda línea se queda igual.

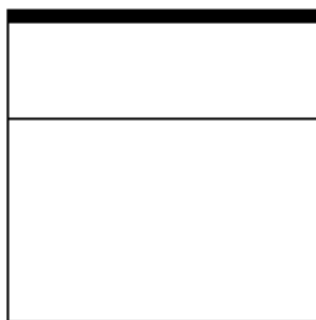


TEMA 12**SISTEMA DE JUEGO 4R + 1C +1U**

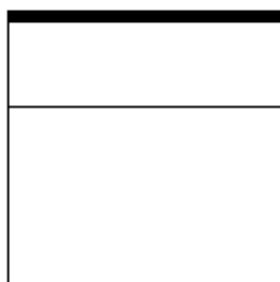
Este sistema de juego de 4C + 1C + 1U, es un sistema que ha evolucionado de aquel formado por 4R + 2C. Este nuevo sistema se utiliza en categoría juvenil y está compuesto por 4 rematadores, 1 colocador y 1 rematador universal, que se utilizará de colocador en caso de que el colocador oficial no pueda realizar la colocación.

En el tema anterior sólo se introdujo la penetración adelantada, y ahora en este tema utilizaremos tanto la adelantada como la penetración atrasada, que es la incursión que el colocador, situado en zona de zagueros, hace a zonas delanteras para dar el pase colocación, apoyar el remate y tras el remate volver a su posición.

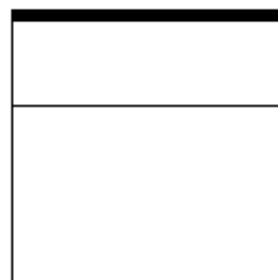
- **La primera rotación:** se parte de la siguiente forma:



a) Con saque a favor: los jugadores se colocan lo más cerca posible de su colocación. Realizan la permuta una vez que se pone el balón en juego, las cuales son:



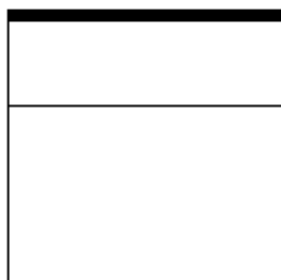
b) Con saque en contra: se defiende en “ W ”, realizándose las permutas después de recibir o rematar, las cuales son:



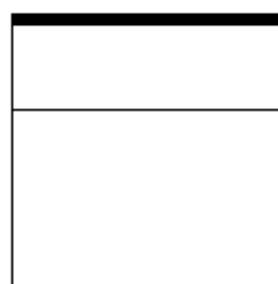
- **La segunda rotación:** se parte de la siguiente forma:



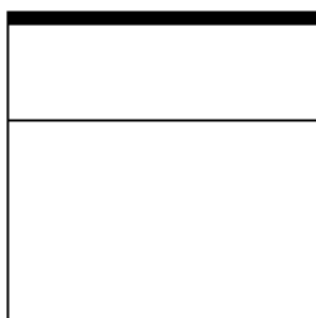
a) Con saque a favor: los jugadores se colocan lo más cerca posible de su colocación. Realizan la permuta una vez que se pone el balón en juego, las cuales son:



b) Con saque en contra: se defiende en “ W ”, realizándose las permutas después de recibir o rematar, las cuales son:

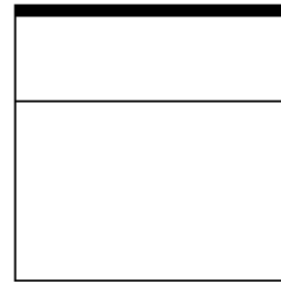
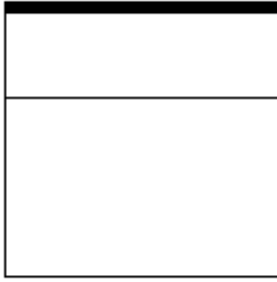


- **La tercera rotación:** se parte de la siguiente forma:



b) Con saque a favor: los jugadores se colocan lo más cerca posible de su colocación. Realizan la permuta una vez que se pone el balón en juego, las cuales son:

b) Con saque en contra: se defiende en “ W ”, realizándose las permutas después de recibir o rematar, las cuales son:



Debemos tener en cuenta que con saque en contra y en esta última rotación, el colocador puede hacer penetración externa o interna, en función de donde se coloque. La interna tiene la desventaja de que estorba en la visión de la recepción y la externa de que hay muchos metros por recorrer.

A partir de esta tercera rotación, el colocador está en primera línea por lo que siempre se pondrá pegado a la red, pero en la situación que le marca el reglamento.

Por último, recordar que la penetración en juego sólo la realizaremos cuando el equipo no ha podido construir el ataque o cuando sea fácil de defender el ataque adversario a no ser que el balón le vaya al colocador.

TEMA 13

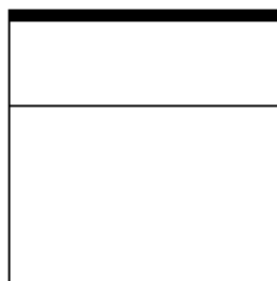
FALSA PENETRACIÓN

Partiendo del sistema de juego del tema anterior 4R + 1C + 1U, se realiza la denominada penetración falsa. Esta jugada se realiza al comienzo de set, después de tiempo muerto o cuando hay falta de concentración por barullo con el árbitro.

La falsa penetración consiste en situar al colocador delantero como si fuese un zaguero y a un zaguero como delantero, ya que si el colocador está delante sólo vamos a tener dos rematadores.

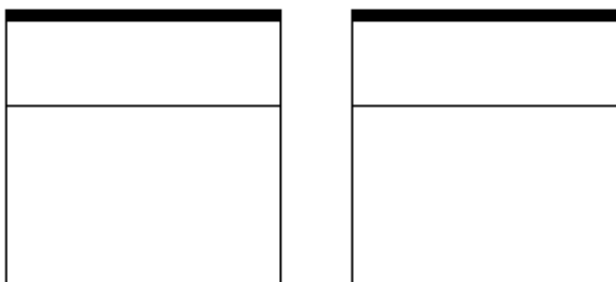
Con esta jugada intentamos engañar al contrario haciéndole creer que hay 3 rematadores con lo que algún bloqueador contrario quedará neutralizado, generalmente el de zona 3.

El 6 entra en primer tiempo para fijar a un bloqueador.
El colocador está en 2.

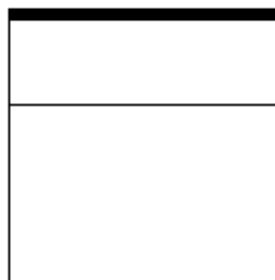


También podemos utilizar la falsa penetración partiendo de una posición incorrecta del colocador, el cual está en zona 2 pero se sitúa como zaguero. El colocador antes de que el adversario saque se adelanta obteniendo así su posición correcta. Las posibles situaciones son:

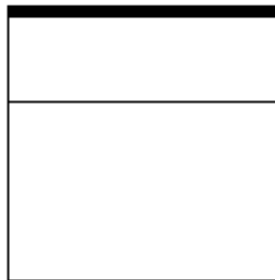
- El *colocador* está en 2.
- El *falso atacante* es el 1.



- El *colocador* está en 3.
- El *atacante falso* es el 6.



- El *colocador* está en 4.
- El *atacante falso* es el 5.

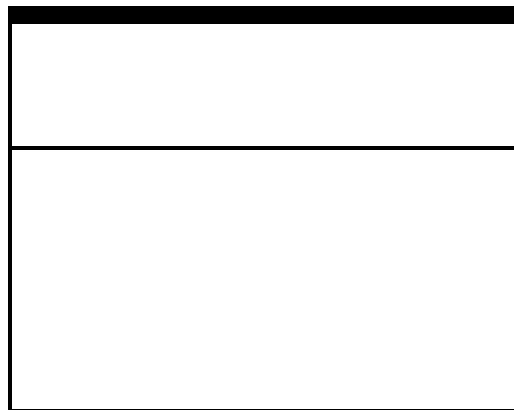


TEMA 15

COMBINACIONES DE ATAQUE

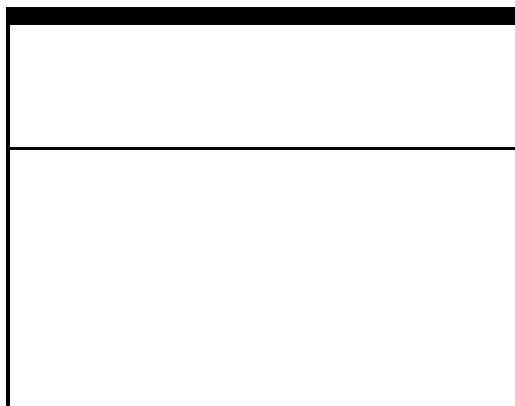
Hoy en día las dos combinaciones de ataque más utilizadas son:

1. Sistema zonal asiático: presenta las siguientes características:
 - El colocador se sitúa en zona 3 – 2.
 - El ataque será:
 - a) *1º tiempo*: a un metro del colocador. Se realizan cortas en A y C.
 - b) *2º tiempo*: a tres metros del colocador. Se realizan semitensas y semicortas en B y D.



2. Sistema digital americano: presenta las siguientes características:
 - La red se divide en zonas, las cuales miden un metro.
 - El colocador se sitúa en la zona 6.
 - El ataque se identifica con dos dígitos, siendo:
 - El primer dígito corresponde con el lugar donde se dirige el ataque.
 - El segundo dígito corresponde con el pase – colocación. Existe tres opciones:
 1. Ataque en *1º tiempo* a unos 70 cm. por encima de la red. Corta.
 2. Ataque en *2º tiempo* a 1,5 metros por encima de la red. Semicorta.
 0. Ataque en el que el pase – colocación supera los 2 metros.

Sirva de ejemplo: 41, Pase a zona 4 y corta. 10, Pase a zona 1 y alto. 82, Pase a zona 8 y semicorta.



TEMA 16**AMAGO DE CORTA O REMATE EN DOBLE BATIDA**

El amago de corta es una jugada que pretende provocar el levantamiento del bloqueo para rematar cuando dicho bloqueador está en descenso.

En la ejecución de esta jugada, la secuencia carrera – batida debe ser correcta, es decir, debe coger la carrera necesaria con la mayor intensidad para cuando llegue a la batida frenar el movimiento, para que suba el bloqueador y luego a continuación volver a batir echando los brazos atrás para subir mediante los extensores aunque sin impulso de la carrera, es decir, se hace una doble batida.

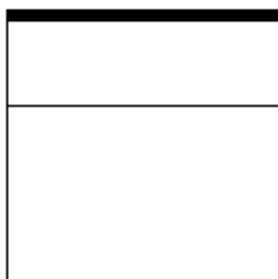
Esta jugada sale bien debido a que en los remates en 1º tiempo, el bloqueador debe saltar a la vez que el rematador (bloqueo de asignación), de ahí que al hacer el amago el bloqueador no pueda detener su acción debido a la inercia del salto. Por tanto, el colocador realiza una acción fundamental ya que debe dar el pase – colocación a un metro y medio por encima de la corta.

También se utiliza para engañar al bloqueador, el tandem que es una jugada que consiste en realizar un ataque de 1º tiempo y otro de 2º tiempo en la misma zona, con el fin de que el bloqueador suba con el 1º tiempo y remate el del 2º tiempo una semicorta totalmente libre, ya que el bloqueador está bajando.



TEMA 17RECEPCIÓN A 4

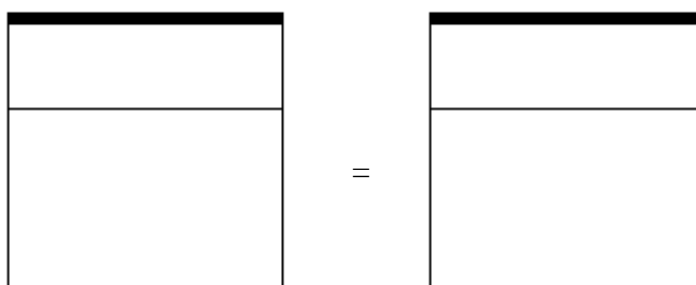
Este sistema de recepción a 4 implica que sólo 4 jugadores, los más cualificados, van a defender el campo en la recepción. Para ello forman un semicírculo, en donde los dos externos reciben los saques cortos mientras que los internos, los mejores receptores del equipo, reciben los saques potentes.



Como es lógico, si hay 4 defendiendo solamente, habrá dos jugadores excluidos. Estos siempre serán el colocador y el que actúa en el ataque en primer tiempo o el que no sea un buen receptor. Si se juega con atacante zaguero, también se suele excluir de la recepción.

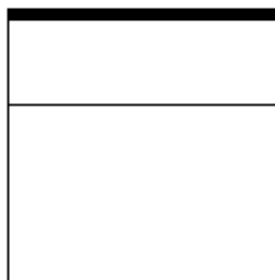
Los diferentes casos de exclusión que se pueden dar en este sistema de recepción a 4 son:

- **La primera rotación:** colocador en zona 1.



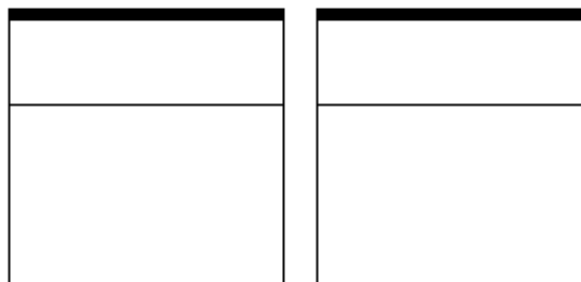
a) *Exclusión de:*

- Colocador que está en 1.
- Del jugador que está en 2.



b) *Exclusión de:*

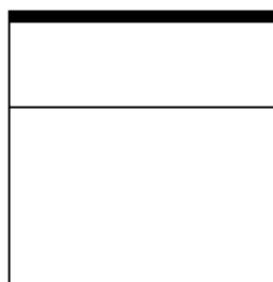
- Colocador que está en 1.
- Del jugador que está en 3.



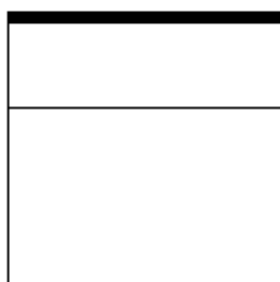
Saca de banda derecha Saca de banda izquierda

c) *Exclusión de:*

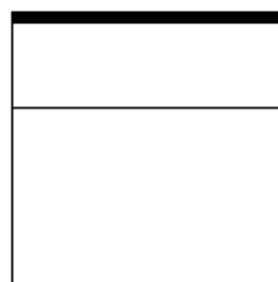
- Colocador que está en 1.
- Del jugador que está en 4.



- **La segunda rotación:** colocador en zona 6.

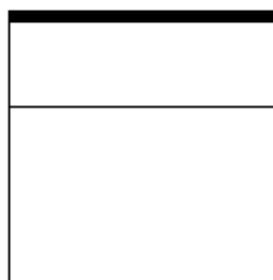


=



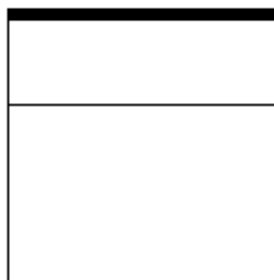
a) *Exclusión de:*

- Colocador que está en 6.
- Del jugador que está en 2.



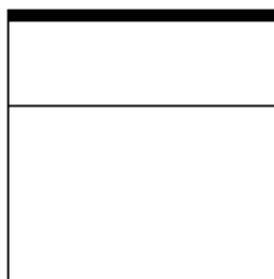
b)Exclusión de:

- Colocador que está en 6.
- Del jugador que está en 3.

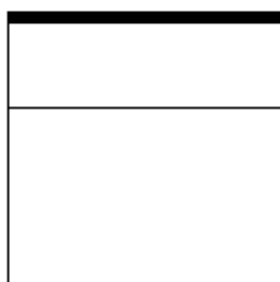


c)Exclusión de:

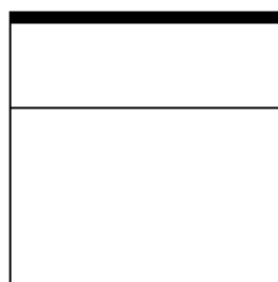
- Colocador que está en 6.
- Del jugador que está en 4.



- **La tercera rotación:** colocador en zona 5.

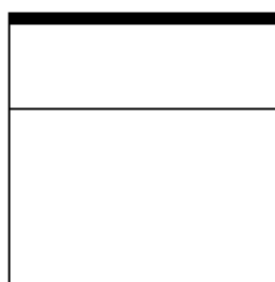


=



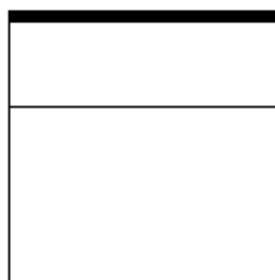
a) Exclusión de:

- Colocador que está en 5.
- Del jugador que está en 2.



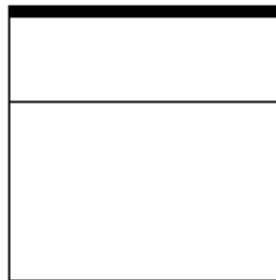
b)Exclusión de:

- Colocador que está en 5.
- Del jugador que está en 3.

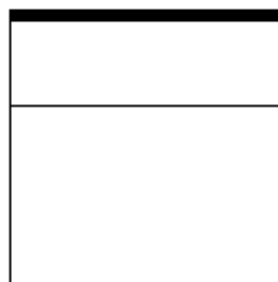
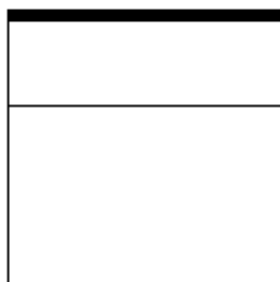


c)Exclusión de:

- Colocador que está en 5.
- Del jugador que está en 4.



- **Exclusión del atacante zaguero:** está el colocador en 2 y el zaguero en 5.



TEMA 18

BLOQUEOS

Los tipos de bloqueo son:

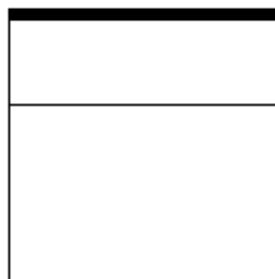
1. **De asignación:** el bloqueador salta con el que tiene asignado en el remate. Suele ser utilizados para jugadores altos y rematadores fuertes.
2. **De lectura:** el bloqueador salta cuando el balón sale del colocador. Se emplea para los remates en primer tiempo.
3. **Defensivo o de control:** el bloqueador reduce la velocidad del remate para hacer un contraataque.

TEMA 19**SISTEMA DEFENSIVO 3 – 2 – 1**

Este sistema defensivo deriva del sistema 3 – 2 – 1. Su diferencia principal es que se gana un hombre para defender, pasando de tres defensores a 4, siempre que el bloqueo sea de 2 hombres. La disposición de los jugadores en este sistema defensivo 3 – 2 – 1 es la siguiente:

5 y 1 \Rightarrow laterales.

6 \Rightarrow retrasado.



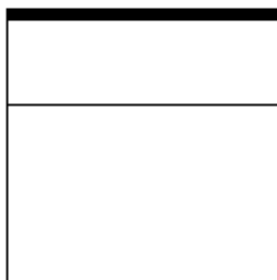
Este sistema en cuanto a la colocación de los jugadores es flexible, ya que la zona cubierta por el bloqueo determina la defensa. Las posiciones son ocupada por los siguientes jugadores, con sus funciones correspondientes:

- El nº 6: se coloca al rematador principal (Rp). Se encarga de recoger todos los balones que caen sobre el fondo del campo y los block – out que van al fondo de la pista. No es tan ágil como el 5 y el 1.
- El nº 5 y 1: se coloca en 5, el universal, y en 1, el colocador. Se encargan de coger y tapar sus diagonales y de correr hacia delante cuando hay fintas. Son muy ágiles y deben colocarse por anticipación en el lugar hipotético donde va a caer el balón tras el remate.

Este sistema defensivo presenta *las siguientes variantes*:

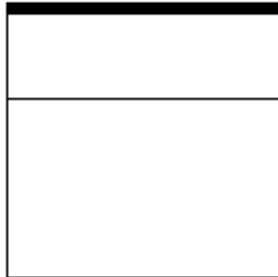
1) 2 – 0 – 4: su disposición es así, debido a:

- Porque la especialidad del rematador es rematar fuerte a la diagonal.
- Porque los que van a rematar son muy hábiles y pueden recoger las fintas.



2) 2 – 2 – 2: su disposición es así, porque:

- El remate es débil.
- El bloqueo nuestro es muy seguro.
- El rematador suele hacer muchas fintas.



3) 2 – 1 – 3: su disposición es así, porque:

- El rematador no utiliza el remate en diagonal corta.
- El 4 al estar inutilizado, acude a las fintas.



Sea cual sea la disposición, este sistema debe hacer que la defensa provoque incertidumbre en el ataque contrario. Para ello, la defensa debe ser agresiva y activa en función de donde se haga el bloqueo, habiendo una comunicación entre la 1ª y la 2ª línea de defensa.

EXAMEN

1. Evolución de los sistemas de juego en la iniciación y criterios adaptados para las permutas.
2. Variabilidad del sistema 3 – 2 – 1.
3. Jugada con penetración falsa en 4 y recepción a 4, haciendo una combinación de la doble rumana con ataque de zaguero.

BIBLIOGRAFÍA

1. BLUME, G (1989). *Voleibol*. Martínez Roca, S.A. Barcelona.
2. CALLEJÓN, D. y otros (1992). *Voleibol*. C.O.E. y el Corte Inglés. Madrid.