

HISTORIA

Antes de comenzar con el reglamento, conviene que conozcamos los orígenes del deporte que nos ocupa. El juego lo inventó en 1895, como un pasatiempo, el estadounidense William G. Morgan, director de educación física de la Asociación Cristiana de Jóvenes de Holyoke, en Massachusetts. Su juego, que originalmente fue llamado *mintonette*, se hizo popular rápidamente no sólo en Estados Unidos sino en todo el mundo. Se jugó por primera vez en 1913 en los Juegos del Lejano Oriente, celebrados en Manila, Filipinas.

La Federación Internacional de Voleibol se formó en 1947. Los primeros campeonatos del mundo se celebraron en 1949, con una periodicidad de cuatro años desde 1952. En la competición masculina han dominado la antigua Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) y la anterior Checoslovaquia. En la competición femenina, la antigua URSS, Japón y China han obtenido los mayores éxitos. Fue incluido en los Juegos Panamericanos en 1955 y ha estado en los Juegos Olímpicos desde 1964. Los campeonatos de Europa (instituidos en 1948 para hombres y en 1949 para mujeres), han estado dominados casi exclusivamente por los equipos de la anterior URSS (tanto en hombres como en mujeres). Hay una Copa del Mundo que se celebra cada cuatro años desde 1965 para hombres y desde 1973 para mujeres. También hay una Liga Mundial que se celebró por primera vez en 1990 y la componen en la actualidad diez países. En 1993 se introdujo un *Grand Prix* femenino compuesto por los equipos de los ocho mejores países clasificados del mundo.



NUEVO REGLAMENTO

1.- ÁREA DE JUEGO

1.1 Dimensiones

La cancha es un rectángulo que mide 18 x 9 m rodeado por una zona libre con un mínimo de 3m de ancho por cada lado

NOTA: en nuestro caso, no existe zona libre, y el tamaño de la cancha se limita a las dimensiones del gimnasio.

- **Líneas de la cancha**

Dos líneas laterales y dos de fondo limitan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo están marcadas dentro de las dimensiones de la cancha. El eje de la línea central divide la cancha en dos campos iguales de 9 x 9 m. En cada campo, se marca una línea de ataque a 3m desde el eje de la línea central.

- **Zonas y áreas**
- **Zona de frente**

Limitada por la línea central y la línea de ataque (incluyendo su ancho)

- **Zona de saque**

Es una superficie de 9 m de ancho por detrás de la línea de fondo (excluida esta última)

NOTA: esta zona no está disponible en nuestro caso, por lo que se debe sacar desde dentro del campo.

- **Altura de la red**

Categoría masculina		Categoría femenina	
Benjamines	2 m		
Alevines	2,10 m		
Infantiles	2,24 m	Infantiles	2,10 m
Cadetes	2,37 m	Cadetes	2,18 m
Juveniles	2,43 m	Juveniles	2,24 m

- **Antenas**

Las antenas que sujetan la red deben ser de fibra de vidrio o similar.

NOTA: esta norma lógicamente no nos afecta.

2.- EQUIPOS

2.1 Composición de un equipo

Un equipo estará compuesto por un máximo de 12 jugadores, aunque sólo están sobre la cancha 6 de ellos.

NOTA: en la clase de Ed. Física los equipos estarán limitados a 5 o 6 jugadores.

3.- FORMATO DE JUEGO

3.1 Para anotar un punto

- Si el equipo contrario comete una infracción (falta)
- Si el balón bota en el campo del equipo contrario.

NOTA: hay un cambio fundamental respecto al reglamento anterior, se suprime la recuperación de saque y el saque lo realiza el equipo que consigue el tanto.

3.2 Para ganar un set

Un set lo gana el equipo que primero anota 25 puntos con una ventaja mínima de 2 tantos. En caso de empate, el juego continúa hasta que uno de los equipos consiga esa ventaja de 2 puntos.

3.3 Para ganar el encuentro

El encuentro lo gana el equipo que consigue ganar 3 sets. En caso de empate (2-2), el set decisivo se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos.

3.4 Posiciones

Los tres jugadores colocados junto a la red son los delanteros. Los otros tres son los zagueros.

3.5 Rotaciones

El orden de rotación es determinado por la formación inicial del equipo y se controla con el orden de saque y las posiciones de los jugadores a lo largo del set. Cuando el equipo receptor (del saque) gana el derecho al saque, sus jugadores rotan una posición en el sentido de las agujas del reloj. La infracción de esta regla se considera falta.

4.- ACCIONES DE JUEGO

4.1 Balón dentro

El balón es dentro cuando toca el suelo del campo incluidas las líneas de delimitación.

NOTA: en nuestro caso, también se considera válido que el balón toque la pared hasta los radiadores (en el lado que da al patio) y hasta el borde de las ventanas (en el otro lado).

4.2 Balón fuera

El balón es fuera siempre que no cumple la regla anterior, incluido tocar el techo o cualquier objeto ajeno al juego.

4.3 Toques por equipo

- El equipo tiene derecho a 3 toques (sin contar el bloqueo). Un jugador no puede tocar el balón 2 veces consecutivas si la primera no ha sido en el bloqueo.
- Cuando dos o más personas tocan el balón simultáneamente, se cuenta un toque por cada persona que haya tocado el balón.

4.4 Características del toque

- El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo (incluso por debajo de la cintura, novedad).
- El balón debe ser golpeado, no lanzado y/o retenido.

4.5 Faltas en el toque del balón

- Cuatro toques: el equipo realiza más de los 3 toques reglamentarios (sin contar el bloqueo)
- Toque asistido: cuando un jugador se apoya en un compañero o en cualquier objeto.
- Retención: cuando el balón no es golpeado limpiamente (ver 4.4)
- Doble golpe: cuando un jugador golpea el balón dos veces consecutivas (ver 4.3).

4.6 Balón que toca la red

Exceptuando el balón de saque, un balón que cruza la red siempre es válido, incluso si ha tocado esta. Si un

balón golpea la red y vuelve al campo del que procede, puede ser golpeado dentro de los tres toques del equipo.

4.7 Penetración y contacto con la red

- Está permitido penetrar la red por debajo de ésta, siempre que esto no interfiera en la acción del contrario.
- Tocar la red o la antena no es falta, excepto cuando las toca durante su acción de jugar el balón o intentar jugarlo.
- Después de golpear el balón, un jugador puede tocar la red, o cualquier objeto, con la condición de que no moleste al equipo contrario.

4.8 Ejecución del saque

El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo después de ser lanzado o soltado de la(s) mano(s). Después de golpear el balón, el sacador puede pisar o caer fuera de la zona de saque o dentro del campo.

4.9 Pantalla

Los jugadores del equipo que saca no deben impedir a sus adversarios, por medio de una pantalla, ver al sacador o la trayectoria del balón.

4.10 Golpe de ataque

Todas las acciones de dirigir el balón al adversario, excepto el saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.

4.11 Restricciones al golpe de ataque

- Un zaguero puede realizar un golpe de ataque desde la zona de ataque si en el momento del contacto con el balón, éste no está completamente por encima de la red.
- Ningún jugador puede hacer un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón se encuentra completamente por encima de la red, es decir, no se puede bloquear el saque.

NOTA: esta última norma es un importante cambio respecto al reglamento anterior, ya que antes sí se permitía bloquear el saque.

4.12 Bloqueo

Es la acción de los cerca de la red para interceptar el balón procedente del campo contrario haciéndolo por encima de ésta. Solamente puede ser realizado por los delanteros. El bloqueo no cuenta como toque de equipo.

5.- CONDUCTA DEPORTIVA

5.1 Conducta deportiva

- Los participantes deben conocer y aplicar las Reglas oficiales de voleibol.
- Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con deportividad, sin discutirlos.
- Los participantes deben evitar acciones o actitudes tendentes a influir en las decisiones de los árbitros o a encubrir faltas cometidas por sus equipos.

FUENTES:

Fuente fotografías:



Fuente texto:

- Nuevo reglamento de voleibol
- Guía de educación física 1º de Bachillerato.

Nuevo Reglamento de Voleibol

Alberto Yoldi