

Juego de pista entre dos equipos de seis jugadores por lado que se juega golpeando una pelota al lado contrario por encima de una red. Los puntos se anotan cuando el balón toca el suelo en el lado de la pista de los oponentes o cuando éstos fallan una devolución.

La pista de voleibol tiene una superficie de 9,14 por 18,29 m. Está dividida en dos lados de 9,14 m separados por una red más alta que la cabeza de los jugadores. Las reglas para jugar en un recinto interior recomiendan que haya al menos 8 m de altura sin ningún obstáculo en toda la pista. La red tiene 9,75 m de largo por 0,91 m de ancho y está confeccionada con hilo de bramante negro o castaño oscuro formando una malla de cuadrados de 10,2 cm de lado que se mantiene a través de la pista tensa y tirante sujetada por sus cuatro esquinas. La altura del borde superior de la red es de 2,44 m para los hombres, 2,29 m para las mujeres y 2,13 m o menos para los niños. Una línea de 5,1 cm de anchura se extiende a través de cada una de las dos áreas de juego, desde un lado hasta el otro, paralela a la línea de centro o de red, y a una distancia de 3,05 m de la misma.

La pelota es una esfera de un material inflado recubierto de cuero. Más pequeña y ligera que la de baloncesto (básquetbol), tiene una circunferencia entre 63,5 y 68,6 cm y pesa entre 255 y 283 gramos.

Los seis jugadores de un equipo de voleibol comprenden tres atacantes, que están cerca de la red, y tres defensores. El jugador que comienza sirviendo se sitúa detrás del tercio derecho de la línea trasera de su campo y sirve por encima de la red al campo contrario, lanzando la pelota al aire y golpeándola con su mano o muñeca. En el servicio sólo está permitido un intento. Golpeando la pelota atrás y adelante por encima de la red, con las manos, muñecas, antebrazos, cabeza, o cualquier parte del cuerpo por encima de la cintura, el juego continúa hasta que un equipo falle, es decir, no devuelva la pelota o cometa una violación de las reglas. La pelota debe ser devuelta por uno de los equipos por encima de la red después de un máximo de tres toques y ningún jugador puede golpear la pelota dos veces sucesivas. La devolución sobre la red debe hacerse sin agarrar, empujar o sujetar la pelota, sin que ningún jugador toque la red y sin entrar en el espacio del equipo rival. Sólo puede anotar un punto el equipo que está sirviendo; un jugador tiene el servicio mientras su equipo anote puntos; en caso contrario, el privilegio de servir cambia al otro equipo. En un cambio de saque todos los miembros del equipo que le toca servir rotan una posición moviéndose a favor de las agujas del reloj, pasando el jugador que estaba en la posición delantera derecha a la parte trasera derecha o posición de servicio.

El primer equipo que anote quince puntos gana el set, siempre que la diferencia sea de al menos dos puntos. Un partido de voleibol se juega al mejor de cinco sets. Si hay empate a catorce puntos, se continúa jugando hasta que un equipo saque dos puntos de ventaja. Los partidos son controlados por un árbitro principal, un ayudante, un cronometrador, un anotador y jueces de línea.

Una jugada vital en voleibol es el mate, un potente *smash* sobre la red. Para efectuar un mate un jugador debe saltar alto en el aire y golpear con fuerza la pelota hacia abajo a la pista del rival, en un sitio donde sea virtualmente imposible la devolución. Los jugadores de atrás (defensores) pueden efectuar mates sólo desde detrás de la línea de 3,05 m. Una pelota bien situada, alta y cerca de la red, para que un compañero efectúe un mate, es una colocación. Una dejada es una pelota que se pasa a la pista opuesta después de haber sido golpeada de forma ligera; normalmente la usa el colocador para sorprender a los jugadores del equipo contrario que intentan anticiparse para bloquear un mate.

Están permitidas las recuperaciones de pelotas que dan en la red, es decir, una pelota que ha tocado la red en el primer o segundo toque puede continuar en juego, siempre que no agote los tres toques y que ningún jugador golpee la pelota dos veces consecutivas. Una pelota que golpea la red cerca del borde superior suele caer verticalmente hacia el suelo, pero una que golpee en la parte de abajo normalmente sale impulsada hacia atrás y se puede recuperar.

Defensivamente se utilizan los bloqueos, que pueden ser individuales o múltiples. En esta jugada, uno o varios jugadores de la delantera saltan cerca de la red con los brazos y las manos situadas frente al posible mate del atacante, e intentan bloquear la pelota o desviarla hacia un compañero que pueda devolverla.

Una serie de habilidades contribuyen al éxito del equipo, en especial un servicio preciso a un punto débil del lado opuesto bien efectuado con fuerza e imprimiéndole velocidad, o bien lento y con efecto, haciendo que se bamboleen en el aire de forma incierta. También es importante el control al recibir un servicio, recepcionando un mate o colocando la pelota en el lugar preciso para que un compañero la devuelva a la pista contraria. El trabajo de equipo en voleibol se desarrolla por una buena compenetración entre los jugadores, intuyendo cada uno lo que van a hacer los otros y practicando varios tipos de jugadas.

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 (FIVB) 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.

REGLAS

1. ÁREA DE JUEGO

El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre. Debe ser rectangular y simétrica.

• DIMENSIONES

La cancha de juego es un rectángulo que mide 18x9 m rodeado por una zona libre de un mínimo de 3 m de ancho por cada lado.

1.2 SUPERFICIE DE JUEGO

Debe ser plana, horizontal y uniforme. Está prohibido jugar sobre superficies rugosas o resbaladizas.

1.3 LÍNEAS DE CANCHA

Tienen 5 cm de ancho, de color claro y diferente al suelo. Tanto las líneas laterales como las de fondo están marcadas dentro de las dimensiones de la cancha. En cada campo, se marca una línea de ataque a 3 m desde el eje de la línea central.

1.4 ZONAS Y ÁREAS

La zona de saque es una superficie de 9 m de ancho por detrás de la línea de fondo. La zona de sustitución está limitada por la prolongación de ambas líneas de ataque hasta la mesa del anotador.

2 RED Y POSTES

La altura de esta es de 2,43 m hombres y 2,24 mujeres, tiene 1 m de ancho y 9,5 m de largo. Dos bandas blancas que se ajustan verticalmente a la red tienen 5 cm de ancho y 1 cm de largo, se consideran parte de la red.

Una antena es una varilla flexible de 1,8 m de largo y 10 mm de diámetro. Se ajusta una antena al extremo exterior de cada banda lateral, se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso.

Los postes se colocan a una distancia de 0,5–1 m de cada línea lateral y tiene una altura de 2,55 m, estos son redondos y pulidos, fijados al suelo sin cable.

3BALONES

El balón debe ser esférico, con una cubierta de cuero flexible o cuero sintético y con una cámara interior hecha de caucho o un material similar, su color ha de ser uniforme y claro o una combinación de colores, su circunferencia es 65–67 cm y su peso es 260–280. Todos los balones usados en un encuentro han de tener las mismas características.

4EQUIPOS

Están compuestos por 12 jugadores, un entrenador, un entrenador asistente, un masajista y un médico.

Todos los miembros del equipo deben llevar la misma camiseta, calcetines y pantalón excepto el libero.

5PARA ANOTAR UN PUNTO

Cuando el balón toca la cancha del equipo contrario, cuando el equipo contrario comete una falta, cuando el equipo contrario recibe un castigo.

Para ganar el set lo gana el equipo que primero anota 25 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos. En caso de empate 24–24, el juego continúa hasta que se consigue una ventaja de dos puntos. El encuentro lo gana el equipo que gana tres sets, en caso de empate a 2 sets el último set se disputa a solo 15 puntos. Si un equipo se declara ausente pierde el partido.

6ESTRUCTURA DEL JUEGO

Si se ha de jugar un set decisivo, se llevará a cabo un nuevo sorteo. El ganador del sorteo elige el derecho a sacar o ha recibir primero y el lado del campo.

Antes del encuentro los equipos dispusieron de otra cancha, tendrán derecho a un calentamiento en la red de al menos 3 minutos. Debe haber siempre 6 jugadores por equipo. Los tres colocados junto a la red son los delanteros los otros tres son los zagueros

7SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

Un máximo de 6 sustituciones por equipo por set. Si un jugador se lesionó deberá ser sustituido reglamentariamente. Si esto no es posible tendrá una sustitución excepcional

8SITUACIONES DE JUEGO

El balón está en juego desde el momento que es golpeado para el saque, autorizado por el árbitro. El balón es fuera cuando: la parte del balón que toca el suelo se encuentra completamente fuera de las líneas del juego, toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera del juego, toca las antenas, cuerdas, postes o la

propia red por fuera de las bandas laterales, cruza total o parcialmente el plano vertical de la red por fuera del espacio de paso, cruza completamente por el espacio inferior de la red

9CONTACTO CON EL BALÓN

Un jugador no puede tocar dos veces consecutivas el balón, dos o tres jugadores pueden tocar el balón a la vez se contara un toque por cada miembro del equipo que toque el balón el toque del bloqueo no cuenta y cada equipo posee la posibilidad de dar tres toques, se puede golpear el balón con cualquier parte del cuerpo.

Es falta si se toca el balón más de tres veces, si se apoya en un jugador o en un objeto para alcanzar el balón o si lo golpea dos veces seguidas el mismo jugador.

10BALÓN EN LA RED

El balón puede tocar la red cuando la cruza.

11JUGADOR EN LA RED

Durante el bloqueo, un bloqueador puede tocar el balón por encima de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante la acción de este último. Despues del golpe de ataque está permitido a un jugador pasar la mano por encima de la red, a condición de que el toque del balón se haya realizado en el espacio propio. Está permitido penetrar en el espacio contrario por debajo de la red, siempre que esto no interfiera con la acción del contrario. Tocar el campo contrario con un pie o mano está permitido siempre que alguna parte del pie o mano que penetra permanezca en contacto con o directamente sobre la línea central, hacerlo con cualquier otra parte del cuerpo esta prohibido. Los jugadores pueden penetrar en la zona libre del adversario a condición de que no interfieran la acción de esté. Tocar la antena o la red no es falta, excepto cuando las toca durante su acción de juego el balón o intentar jugarlo. Despues de golpear el balón, un jugador puede tocar los postes, cuerdas o cualquier otro objeto fuera de la longitud de la red.

Faltas: un jugador toca el balón o a un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque del mismo, un jugador penetra en el espacio contrario por debajo de la red interfiriendo la acción del adversario, un jugador penetra en el espacio contrario, un jugador toca la red o la antena durante la acción de jugar el balón o interfiere con la jugada.

12SAQUE

El saque es la acción de poner en juego el balón por el jugador zaguero derecho, colocado en la zona de saque. Los jugadores deben seguir el orden al saque registrado en la hoja de rotaciones.

El balón debe ser golpeado por la mano o una parte del brazo, solo se permite un lanzamiento de balón al aire, el jugador no puede tocar la cancha cuando saca, después si que puede. Se comete falta si se infringe el orden de saque, no se ejecuta correctamente, toca a un jugador del equipo sacador, va fuera o pasa sobre una pantalla.

13GOLPE DE ATAQUE

Un delantero el contacto con el balón sea hecho dentro de su propio campo, un zaguero no puede ni tocar ni pasar la línea de ataque, después de golpear puede, puede rematar si el balón no está por encima del borde superior de la red. Se comete falta cuando golpea el balón en el campo contrario, el balón va fuera, un zaguero entra en la zona de ataque o golpea el balón mas arriba de la red.

14BLOQUEO

No se cuenta como golpe de equipo, después del bloqueo le puede dar cualquier jugador al balón.

15INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO

Tiempo de descanso y sustituciones de jugadores(dos descansos y 6 sustituciones) solo se puede pedir la interrupción por medio del capitán o del entrenador el balón no puede estar en juego. Las interrupciones pueden ser seguidas, pero no de sustituciones. El descanso dura 30 segundos y los tiempos muertos 60 segundos sólo se permite un tiempo muerto por set. En las sustituciones los jugadores deben estar listos para salir.

16DEMORAS DE JUEGO

Demora en una sustitución, solicitar una ilegal, demorar el juego por un jugador de campo. Se sancionan al equipo, se mantienen todo el partido,

se castiga con perdida de la jugada.

17INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DEL JUEGO

Se repite la jugada si el jugador lesionado no pudo ser sustituido se le conceden tres minutos para recuperarse pero solo una vez si no se recupera el equipo se declarara incompleto.

18INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

Todos los intervalos entre sets duran tres minutos, durante ese tiempo se cambia de campo. Después de cada set hay cambio de campo menos del set decisivo, que se cambia cuando los dos equipos llegan a 8 puntos y sin demora.

19JUGADOR LÍBERO

Debes ser anotado antes de que comience el partido y este no puede ser el capitán del equipo tiene que llevar una camiseta de distinto color. El libero puede remplazar a cualquier jugador zaguero, no puede completar un golpe de ataque, no puede sacar ni bloquear.