

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**El voleibol como arte del juego en los niños (a) del nivel primaria**

**Trabajo académico.**

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional de Educación Física

**Autor.**

**Guillermo Espinoza Leyva**

**Jaén – Perú**

**2019**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### **El voleibol como arte del juego en los niños (a) del nivel primaria**

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

**Jaén – Perú**

**2019**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### **El voleibol como arte del juego en los niños (a) del nivel primaria**

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y  
forma

Guillermo Espinoza Leyva (Autora)

.....  
*Guillermo Espinoza Leyva*

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

.....  
*Oscar Calixto La Rosa Feijoo*

**Jaén – Perú**

**2019**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

Jaen, al día siete del mes de agosto de dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E Teresa Otoyá Arrese, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *"El voleibol como arte del juego en los niños (a) del nivel primaria"*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Física al señor (a) **ESPINOZA LEYVA, GUILLERMO**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de (16).

Por tanto, **ESPINOZA LEYVA, GUILLERMO**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física.

Siendo las doce horas con veinte minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva  
Presidente del Jurado

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena  
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## **DEDICATORIA**

A mis padres, esposa e hija por su gran capacidad de tolerancia, apoyo incondicional, base fundamental en el camino de superación y éxito rumbo al profesionalismo.

Guillermo Espinoza Leyva.

## ÍNDICE

DEDICATORIA	5
ÍNDICE	6
RESUMEN	8
ABSTRACT	9
INTRODUCCIÓN	10
<b>CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES.</b>	
1.1. Historia del voleibol.	11
1.2. ¿Qué es el voleibol?	12
1.3. Reglas básicas del voleibol	12
1.4. El campo de juego	13
<b>CAPITULO II. REGLAS Y TÉCNICAS DEL VOLEIBOL</b>	19
2.1. Técnicas del vóley	19
2.1.1. Servicio o saque	19
2.1.2. Bloqueo	20
2.1.3. Recepción	21
2.1.4. Colocación	21
2.1.5. Ataque	22
2.1.6. Voleo	22
2.2. Conformación de los equipos	23
2.2.1. Ubicación de los miembros del equipo	24
2.2.2. Responsables del equipo	24
2.3. Las rotaciones	26
2.4. Desplazamientos	26
2.5. Libero	26
2.6. Cambios	28
2.6.1. Sustitución rápida	28

2.6.2. Entrada de los líberos	28
2.7. Tiempo de juego	29
2.7.1. Tiempo para descanso o tiempo muerto	29
<b>CAPITULO III SISTEMAS DEL JUEGO</b>	30
3.1. Sistema de juego	30
3.1.1. Sistemas de defensa	30
3.1.2. Penetración	32
<b>CAPITULO CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES</b>	32
4.1. Requerimientos de conducta.	32
4.1.1. Conducta deportiva.	32
4.1.2. Juego limpio	32
4.2. Conducta incorrecta y sus sanciones	34
4.3. Aplicación de las sanciones por conducta incorrecta	35
<b>CAPÍTULO V LOS ÁRBITROS, SUS RESPONSABILIDADES.</b>	36
5.1. Cuerpo arbitral y procedimientos	37
5.2. Primer árbitro	39
5.3. Segundo árbitro	42
5.4. Jueces de línea	42
CONCLUSIONES	44
RECOMENDACIONES	44
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45

## **RESUMEN**

El voleibol, hoy en día es un deporte de masas, se practica en todo tipo de sociedad, realidad cultural y su masificación ha llegado a tal modo que cuando se desarrollan las competencias olímpicas / mundiales tanto en niños, jóvenes y adultos en diferentes sexos, su atención a través de la radio, prensa escrita, televisión, internet y otros medios es multitudinaria. En esta monografía se pretende dar a conocer su historia, sus fundamentos básicos y la importancia que tiene el voleibol como deporte en la niñez jóvenes y adultos practicar este tipo de deporte, es importante que el profesor de educación física que trabaja en este nivel conozca y domine un marco teórico aceptable, ponga en práctica su sapiencia para poder estimular el desarrollo de esta disciplina en sus alumnos, en procura de fomentar su equilibrio físico mental para desenvolvernó con facilidad en un encuentro deportivo de competencia.

**Palabras claves:** deportes de masas, realidad cultural.

## **ABSTRAC.**

Volleyball, nowadays is a mass sport, is practiced in all types of society, cultural reality and its massification has reached such a point that when the Olympic / world competitions are developed in children, youth and adults in different sexes, their attention through the radio, written press, television, internet and other media is massive. This monograph is intended to make known its history, its basic foundations and the importance of volleyball as a sport in childhood, young people and adults practicing this type of sport, it is important that the physical education teacher who works at this level knows and master an acceptable theoretical framework, put into practice your wisdom to be able to stimulate the development of this discipline in your students, in an effort to promote their physical and mental balance so that we can easily function in a competitive sporting event.

**Keywords:** mass sports, cultural reality.

## INTRODUCCIÓN

El voleibol es muy popular entre hombres y mujeres de diferentes edades, porque es un deporte magnífico y una actividad recreativa, no es peligroso y las reglas son muy simples. Se practica al aire libre o en interior. El campo tiene 18 metros de largo por 9 metros de ancho.

Hay una red llamada red en el centro de la cancha, que es similar al tenis. La altura de las mujeres es de 2,24 metros y la altura de los hombres es de 2,44 metros. Hay 6 personas en cada lado. Las 12 personas se dividen en dos equipos o dos equipos.

El jugador recibe el servicio y lanza el balón desde la red al aire, y luego lanza el balón al campo contrario. Se inicia el juego, que incluye que el balón debe cruzar la red de un lado a otro, impulsado completamente con la mano y mantenido en el aire en todo momento.

El juego está programado para alrededor de 25 puntos. En los primeros 4 sets, si el juego llega a 5 sets, se anotarán 15 puntos en el último set. Si el equipo gana con éxito los primeros tres sets, el equipo que anota primero gana. el juego está listo para terminar.

Este deporte, es uno de los más practicados a nivel mundial después del fútbol, su importancia, está en que es uno de los deportes colectivos que no tiene contacto físico con el oponente por tanto es uno de los deportes que no puede ser agresivo ni puede producir lesiones por contacto físico, sin embargo su práctica brinda muchos beneficios en el estado físico y sus aportes en la parte mental son muy alentadores debido a la tranquilidad, diversión y relajación que produce.

El estudio presentado tiene los siguientes objetivos:

**Objetivo General.**

Describir los aspectos generales del voleibol como deporte.

**Objetivos específicos.**

Conocer los aspectos generales del voleibol.

Analizar las reglas básicas del voleibol.

Describir los sistemas básicos de juego del voleibol.

Describir las conductas apropiadas de los jugadores del vóley.

Describir las acciones de los arbitro de volibol.

El contenido del trabajo se ha estructura en 5 capítulo: el capítulo I está constituido por los aspectos generales; el capítulo II sintetiza las reglas y técnicas del vóley; en el capítulo III se considera los sistemas de juego; en el capítulo IV se detalla las conductas de los participantes; el capítulo V la de los árbitros.

Al final se presentan las conclusiones, recomendaciones y referencias citadas.

## CAPITULO I

### ASPECTOS GENERALES

#### 1.1. Historia del voleibol.

El voleibol nació el 9 de febrero de 1895 en Estados Unidos, en Holyoke, Massachusetts. Su inventor es el profesor de deportes de la YMCA William George Morgan (William George Morgan). Se trata de un juego de interior por equipos similar al tenis o al balonmano. Aunque está muy cerca del nacimiento del baloncesto en el tiempo y el espacio, es Rudely, claramente se distanció él mismo del baloncesto porque no hubo contacto entre los jugadores.

El primer balón, fue diseñada especialmente por A.G. a pedido de Morgan. Los hermanos Spalding de Chicopee, Massachusetts. Las reglas originales fueron enmendadas en 1912. No había garantía para el tamaño del campo y el balón, cada equipo estaba limitado a 6 personas y la rotación estaba incluida en el servicio. En 1922 se estipuló el número de toques, se restringió la ofensiva de los defensores y se establecieron dos ventajas para la realización del set.

Su inventor es el profesor de deportes de la YMCA William George Morgan (William George Morgan). Se trata de un juego de interior por equipos similar al tenis o al balonmano. Aunque está muy cerca del nacimiento del baloncesto en el tiempo y el espacio, es Rudely, claramente se distanció él mismo del baloncesto porque no hubo contacto entre los jugadores.

La primera bola fue diseñada especialmente por A.G. a pedido de Morgan. Los hermanos Spalding de Chicopee, Massachusetts. Las reglas originales fueron enmendadas en 1912. No había garantía para el tamaño del campo y el balón, cada equipo estaba limitado a 6 personas y la rotación estaba incluida en el servicio. En 1922 se estipuló el

número de toques, se restringió la ofensiva de los defensores y se establecieron dos ventajas para la realización del set.

## **1.2. ¿Qué es el voleibol?**

El voleibol es un deporte de equipo, el balón se pasa a la cancha del oponente a través de una red colocada horizontalmente en el centro de la cancha, principalmente con la mano, aunque las reglas también permiten el uso de cualquier otra parte del cuerpo. Puedes tocar o empujar la pelota con un tiro limpio, pero no puedes detenerla, atraparla, atraparla o acompañarla. Para anotar, debes cumplir con las reglas y dejar que el balón toque el suelo en el campo de juego del equipo contrario.

El objetivo del voleibol es ganar 3 de 5 sets en el juego. Dependiendo del lugar hay muchas formas, cuando se practica en pista es voleibol, si la superficie es arena se llama voleibol de playa. Las reglas con respecto a la rotación de jugadores son las mismas porque se hace cuando cambia el servicio. Este no es un deporte de contacto.

## **1.3. Reglas básicas del voleibol.**

Se consigue punto cuando el equipo contrario comete alguna de las siguientes faltas o infracciones:

- ✓ Si el balón toca el suelo en su propia cancha, la última vez que tocó el balón fue su propio jugador o un jugador del equipo contrario.
- ✓ Si el balón finalmente sale del campo de juego, ya sea por un ataque engañoso en el campo del oponente o por un error al intentar defender. La falta corresponde al jugador y equipo que tocó el último balón y el oponente anota. Cualquier contacto con el techo, el público o cualquier elemento del pabellón, o el propio colegio se considera exterior. El contacto con las redes, postes o varillas en el exterior de las bandas laterales también es en el exterior.
- ✓ Si el balón no se pasa al campo del oponente después de exceder el número permitido de 3 toques, o si el mismo jugador toca el balón dos veces seguidas. Como

excepción, si la pelota es lanzada desde un bloqueo, el primer tiro no cuenta como falta o dobles individuales para los cuatro tiros del equipo. Si en el momento del saque los jugadores están situados de forma incorrecta, o sea, que no está ajustada a la rotación correspondiente.

- ✓ Si el balón se toca incorrectamente y hay un agarre o acompañamiento (en este caso, un dúo).
- ✓ Si la ofensiva del zaguero está más allá de la línea ofensiva. Como se ha visto, los hombres libres no pueden participar en el área de penalti de ninguna forma y limitar la infracción.
- ✓ Los jugadores entran a la cancha del oponente desde debajo de la red para interferir con el juego del oponente, o un pie cruza completamente la línea central.
- ✓ Si el oponente está bloqueado para no golpear la red, o toca el cinturón superior o la parte superior de la barra cuando juega el balón. Siempre que no interfiera con el juego, se permite el contacto con la red.
- ✓ Utilice el dedo que falta (doble toque) para recibir.

#### **1.4. El campo de juego**

##### **Dimensiones**

El campo para jugar al voleibol es un rectángulo de 18 m de largo y 9 m de ancho, separado por una red que separa a los dos equipos en la línea central. De hecho, siempre que el balón no toque el suelo ni ningún otro elemento, el juego también se puede jugar en la zona libre. La zona libre debe ser de al menos 3 m, porque en las competiciones internacionales, la línea lateral se aumenta a 5 la línea de fondo se aumenta a 8 m.

El espacio libre en la pista debe tener una altura de al menos 7 m, que se eleva a 12,5 m en competiciones internacionales. A 3 metros de la red, una línea delimita la zona ofensiva de cada cancha, lo que limita las acciones de los jugadores actualmente en funciones defensivas (zaguero y freeman). Estas líneas se extienden fuera del campo en líneas discretas y los límites que representan se proyectan en toda la línea, incluso más allá de la línea dibujada. Todas las líneas tienen 5 cm de ancho.

El contacto del jugador con el suelo es continuo y se suele utilizar protección en las articulaciones. La superficie no puede ser rugosa ni lisa.

### **Superficie de juego**

La superficie debe ser plana, nivelada y uniforme. No debería suponer ningún peligro para el jugador. Está prohibido jugar en superficies rugosas o lisas.

Para las competencias oficiales y mundiales de la FIVB, solo se permiten superficies de madera o sintéticas. Cualquier superficie debe ser aprobada previamente por la FIVB.

En una cancha cubierta, el campo de juego debe ser de color claro y las líneas del Campeonato Mundial FIVB y los partidos oficiales deben ser blancas. El campo de juego y la zona libre deben utilizar otros colores que sean diferentes entre sí.

En canchas al aire libre, se permite una pendiente de drenaje de 5 mm por metro. Está prohibido utilizar líneas de materiales sólidos.

### **Líneas de la cancha**

Todas las líneas tienen 5 cm de ancho. Deben ser claros y diferentes al color del suelo y cualquier otra línea.

### **Líneas de delimitación**

Dos líneas laterales y dos líneas de fondo limitan el campo de juego. Tanto la línea lateral como la línea de fondo están marcadas dentro del tamaño de la cancha.

### **Línea central**

El eje de la línea central divide la cancha en dos áreas iguales, cada área mide 9 x 9 m. Esta línea se extiende de una línea lateral a la otra debajo de la red.

### **Línea de ataque**

En cada pista, marque una línea de ataque a 3 m del eje de la línea central.

La línea ofensiva del Campeonato Mundial FIVB y los juegos oficiales agregarán una línea punteada en la línea lateral, que consta de cinco piezas de 15 cm de largo y 5 cm de ancho, 20 cm de distancia y 1,75 metros de longitud total.

### **Zonas y áreas**

#### **Zona de frente**

En cada campo, la zona de frente está limitada por el eje de la línea central y la línea ofensiva.

Se considera que la zona de frente se extiende más allá de la línea lateral indefinidamente hasta el final de la zona libre.

#### **Zona de saque**

El área de servicio es una superficie de 9 m de ancho detrás de la línea de la terminal.

Está limitado lateralmente por dos líneas cortas, cada una de 15 cm de largo, marcadas como 20 cm desde la línea de base y utilizadas como una extensión de la línea lateral. Ambas líneas cortas están contenidas dentro del ancho del área de servicio.

Profundidad, el área de servicio se extiende hasta el final de la zona franca.

#### **Zona de sustitución**

El área de sustitución está restringida por la extensión de las dos líneas ofensivas a la mesa de puntuación.

#### **Zona de calentamiento**

Para las competencias oficiales y mundiales de la FIVB, el tamaño del área de calentamiento debe ser de aproximadamente 3 x 3 estará ubicada en la esquina del área de competencia en el lado de los dos bancos fuera de la zona libre (Figura 1).

#### **Zona de castigo**

El área de penalización debe tener un tamaño aproximado de 1 x 1 estará ubicada detrás de cada banco. Puede delimitarse con una línea roja de 5 cm de ancho y cada línea proporciona dos sillas.

## **Temperatura**

La temperatura mínima no debe ser inferior a 10°C.

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la temperatura máxima no debe exceder los 25°C y no debe ser inferior a 16°C.

## **Iluminación**

Para Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, la iluminación en el área de juego debe ser de 1000 a 1500 luxes medidos a 1 m de la superficie del área de juego.

## **La red** (véase anexo 02)

Hay una red en el eje central del sitio, con un ancho de 1 m y una longitud de 9,5-10 m, hay dos cinturones en los bordes superior e inferior y dos varillas verticales que sobresalen en la línea lateral del sitio. El borde superior de la red, el poste y el techo del pabellón definen el espacio a través del cual la pelota debe ingresar al terreno de juego del oponente.

La altura del borde superior de la red puede variar en diferentes categorías, siendo la categoría adulta 2,43 m para los machos y 2,24 m para las hembras.

Un cable flexible pasa por el interior del cinturón, ata la red al poste y mantiene tensa la parte superior.

Hay una cuerda en la parte inferior de la red, que pasa a través de la malla, y la cuerda se ata al poste para mantener la parte inferior de la red tensa.

## **Bandas Laterales**

Las dos descargas vaginales se conectan verticalmente a la red y se colocan directamente sobre cada línea lateral.

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

## **Antenas**

La antena es una varilla flexible con una longitud de 1,80 m y un diámetro de 10 mm, fabricada en fibra de vidrio o materiales similares.

La antena está conectada al extremo exterior de cada banda lateral. Las antenas se colocan a ambos lados de la red.

Los 80 cm superiores de cada antena sobresalen de la red y están marcados con franjas de 10 cm de colores contrastantes, preferiblemente blanco y rojo.

La antena se considera parte de la red y define horizontalmente el espacio del canal.

### **Postes**

Los pilares de la red de soporte se colocan a una distancia de 0.50-1.00 m de cada línea lateral. Su altura es de 2,55 son preferentemente regulables.

Los pilares son redondos y pulidos, fijados al suelo, sin cables. No debe haber objetos que obstruyan o sean peligrosos.

### **El Balón**

La pelota es esférica y elástica, con una circunferencia de 65-67 cm, un peso de 260-280 gramos y una presión interna de 0.300-0.325 kg / cm<sup>2</sup>. Es más pequeño y ligero que el baloncesto o el fútbol. Puede ser de varios materiales, pero el más cómodo y más usado es el cuero. También existen algunas pelotas de plástico que se pueden utilizar ocasionalmente en las sesiones de entrenamiento.

### **Vestimenta**

Al igual que el tenis, los jugadores de voleibol usan camisetas, pantalones cortos, calcetines, zapatillas de deporte y rodilleras durante el juego. Dado que el contacto con el suelo es continuo, se suelen llevar dispositivos de protección en las rodillas y los codos. A primera vista, los jugadores agentes libres son fáciles de distinguir porque usan ropa de un color diferente al de otros compañeros.

### **Cambios de indumentaria**

El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores:

- Jugando descalzo

- Cambie la ropa mojada entre las seis o después de cambiarse, siempre que el color, patrón y número del nuevo uniforme sea el mismo.
- Uniformes de entrenamiento en clima frío, siempre que el equipo sea del mismo color y diseño, y esté numerado de acuerdo con las reglas anteriores.

### **Objetos Prohibidos**

Está prohibido utilizar elementos que puedan causar daño al jugador o proporcionar alguna ventaja artificial.

Los jugadores pueden correr el riesgo de llevar gafas o lentillas.

## CAPITULO II

### REGLAS Y TÉCNICAS DEL VOLEIBOL

#### 2.1. Técnicas del vóley

En diferentes situaciones de juego, se utilizan varias técnicas para empujar la pelota. En todas estas bolas, la bola debe ser golpeada, no atrapada ni lanzada. Poseer el balón, arrastrarlo o acompañarlo es culpable. El estándar de arbitraje aplicable a esta regla es una fuente común de disputas para los fanáticos que ven partidos.

##### 2.1.1. Servicio o Saque

Cada punto comienza con un saque desde detrás de la línea de fondo. La pelota fue lanzada al aire y golpeó el campo contrario, buscando debilidades en la defensa del oponente. Se puede hacer de pie o saltando. La dirección del servicio es importante, porque el jugador contrario que se ve obligado a recibir solo puede participar en el ataque posterior.

Este es el acto de poner la pelota en el juego y lo realiza el jugador que se coloca en el área de servicio de su cancha. Tenga cuidado al sacar, no pise la línea de meta ni salga de la zona de desarrollo, preste atención a su correcta ejecución, trayectoria y velocidad.

**El saque:** Además de comenzar el juego, se convierte en una infracción, donde el jugador tiene 5 segundos para concentrarse antes de sacar, con el fin de obtener una mejor ganancia del servicio.

**Saque.** El balón debe ser elevado y que pase sobre la red entre líneas laterales. Quien no saca bien le da los puntos al equipo contrario.

**Por Debajo.** La posición más adecuada es estar frente a la red con el pie izquierdo hacia adelante, las piernas dobladas, el torso hacia adelante y el brazo izquierdo hacia adelante para sujetar el balón. Cuando el brazo derecho está extendido hacia abajo, la mano

izquierda suelta simultáneamente la pelota con el brazo derecho Golpear la pelota (mano abierta o puño).

**Lateral.** En este servicio, el jugador se coloca en diagonal sobre la parrilla. Si está a la derecha, su brazo izquierdo está al costado de la cancha, sus piernas están separadas, sus rodillas están medio dobladas, su mano izquierda toma el balón y lanza, el brazo estirado y separado del cuerpo comienza a moverse lateralmente y golpea la pelota.

**Japonés.** Los jugadores se paran al costado de la red, con el balón en posición neutral y con los brazos extendidos para golpear el balón, este servicio se considera un arma ofensiva real.

### **Tenis.**

El jugador debe estar frente a la red con la pierna izquierda hacia adelante y el torso derecho doblado. La pelota se dobla sobre el brazo izquierdo, el brazo derecho se suelta a lo largo del cuerpo, el brazo izquierdo suelta la pelota hacia arriba y el torso gira hacia atrás.

Levante su brazo derecho hacia atrás. Levante el brazo derecho hacia arriba, sostenga la pelota y golpee la parte superior de la cabeza con una mano en forma de copa. Sus brazos se abrieron en forma de latigazos.

### **Saque Mate.**

Consiste en golpear la pelota después del salto y enviarla al campo contrario, que cae dentro de la misma superficie limitada, y el tiro debe ser rápido.

### **Factores de un remate**

**Intuición:** Donde dirige la pelota. Situación bloqueo condiciones de levantada. Altura del remate.

**Acción refleja:** Velocidad de movimiento. Coordinación para defender el remate.

**2.1.2. Bloqueo.** Acciones destinadas a interceptar el ataque del oponente, levantar ambos brazos y saltar al borde de la red, intentar devolver la pelota directamente al campo del oponente, o no hacerlo, reducir el rango de ataque e inducir al oponente a lanzar la pelota. Sal del

campo de juego. Hasta tres jugadores (tres delanteros) pueden participar en el bloqueo para aumentar las posibilidades de intercepción. El apoyo de segunda línea para recuperar el balón en caso de bloqueo fallido también es muy importante aquí. Una de las opciones de los atacantes en el salto no es evitarlo, sino lanzar el balón directamente al bloqueo, forzando el fallo y la correspondiente falta.

### **Posición del bloqueo**

**Intuición:** Donde queda la levantada. Rematador.

**Condiciones:** Altura y salto. Sostenimiento en el aire. Tensión y contracción muscular.

La finalidad del bloqueo es:

- Interceptar el ataque adversario.
- Impedir que el ataque sea dirigido en una determinada dirección, cerrando, mediante el bloqueo de un sector de la cancha.

### **2.1.3. Recepción**

Interceptar y controlar el balón, y dirigir el balón a otro compañero en buenas condiciones para poder jugarlo. El antebrazo está unido a la parte delantera de la cintura cuando se recibe la pelota baja, y el dedo se usa para la pelota alta, por encima de la cabeza. En otros casos, se requieren movimientos más espectaculares. A menudo se ve que los jugadores usan la tabla en su abdomen para estirar los brazos de modo que la pelota rebote en sus manos en lugar de en el suelo, evitando así ese punto.

Los antebrazos, voleas, lanzamientos o golpear la pelota con cualquier parte del cuerpo son el último recurso. Se utilizan diferentes técnicas para aceptar el servicio, defenderse de diferentes ataques e incluso restaurar un balón mal controlado en un bloqueo o toque anterior.

### **2.1.4. Colocación.**

Por lo general, el segundo toque es para mantener la pelota en sus mejores condiciones para que el atacante eventualmente envíe la pelota al campo del oponente en el tercer toque.

La colocación se realiza levantando la mano y pasando la pelota con los dedos, que es el pase más preciso en voleibol. El armador (y su mente) es responsable de asignar el balón a diferentes atacantes y diferentes áreas a lo largo del juego.

### **2.1.5. Ataque**

#### **Remate**

Jugadores, saltan, y finalmente envían el balón al campo contrario con fuerza, buscando un lugar bien resguardado, o contra el jugador contrario en condiciones de velocidad o dirección, para que no puedan controlar el balón y el balón salga.

Por el contrario, el jugador también puede optar por engañar o fingir para dejar una bola suave inesperada al final. Aunque puedes usar tres equipos para golpear la pelota, puedes atacar (o fintar) los primeros golpes para encontrar al equipo contrario sorprendido.

Los diferentes tipos de ataques llevan el nombre de los números de área:

**Ataque zaguero:** Es el que realizan los que se encuentran en las posiciones defensivas sin sobrepasar la línea de 3 metros.

**Ataque por 4:** Es el ataque que realiza el atacante que se encuentra en zona 4.

**Ataque por 2:** Es el ataque que realiza el atacante que se encuentra en zona 2.

**Ataque central:** Es el ataque que realiza el atacante de zona 3.

### **2.1.6. Voleo**

#### **Tipos de voleos**

##### **Voleo de Pelotas Altas**

Es una acción que se realiza desde una postura básica, que incluye golpear la pelota de manera limpia con las yemas de los dedos, en lugar de sostenerla o empujarla.

##### **Voleo de Pelotas Bajas**

Una volea de pelota baja es una acción que usa un jugador para devolver la atrapada a una altura más baja del cinturón; usa el antebrazo para golpear; también se puede llamar, generalmente, mancheta.

### **Plongeon**

Este es un juego ágil y diestro que los jugadores usan para salvar el balón realizando una caída, lo que hace que el balón toque la parte superior de la cabeza y decepcione.

### **Mancheta**

Se llama volea de pelota baja. Utiliza el antebrazo para recibir o servir la pelota. El antebrazo debe estar completamente extendido. Puede ser un simple remate (usando un solo brazo).

Mancheta doble: (con brazo). Comenzamos con la posición básica en el medio, pero con los hombros inclinados hacia adelante y las muñecas extendidas y hacia abajo, de manera que la parte carnosa del antebrazo pueda golpearse con ambos brazos al mismo tiempo, con los brazos entre las rodillas.

### **Levantada**

Es un pase de un compañero, se golpea la pelota, se envía la pelota al campo contrario y se eleva a la altura de la parrilla, puede ser:

### **Chiquita:**

Es aquella que la trayectoria de la pelota es corta y poco elevada, siendo la levantada el fundamento, permita el remate.

### **Raza o larga:**

La pelota tiene una trayectoria larga, rápida y de poca altura.

### **Hacia atrás:**

Cuando el levantador esta de espaldas del matador, es una jugada de engaño.

## **2.2. Conformación de los equipos**

Cada equipo tiene seis jugadores y pueden ser reemplazados por condiciones. Tres jugadores forman la primera línea y realizan tareas ofensivas, mientras que los otros tres jugadores se ubican en la retaguardia, actuando como defensores o defensores.

Todo el equipo puede estar formado por hasta 14 jugadores (12 más 2 agentes libres), un entrenador, un entrenador asistente, un masajista y un médico. Cada jugador tiene un número diferente, del 1 al 20. Este número aparece en la parte delantera y trasera de la camiseta. Uno de los jugadores se convertirá en el capitán del equipo y será identificado por la banda visible debajo de su número. Las personas libres no pueden ser capitanes, son las únicas personas que pueden y deben usar ropa diferente, generalmente de diferentes colores a los demás miembros del equipo.

### **2.2.1. Ubicación de los miembros del equipo**

Los jugadores que no estén en el juego pueden sentarse en el banco correspondiente o en su zona de calentamiento. El entrenador y otros jugadores seguirán sentados en el banco, pero pueden irse temporalmente.

El banco de equipo se encuentra junto al marcador fuera de la zona libre.

Durante el juego, solo los jugadores pueden sentarse en el banco para participar en el calentamiento.

Durante el juego, los jugadores que no están en la cancha pueden calentar sin balón en la zona de calentamiento, y durante el tiempo muerto, pueden calentar en la zona libre detrás del campo de juego.

Durante el intervalo entre sets, los jugadores pueden usar el balón en la zona libre para calentar.

### **2.2.2. Responsables del equipo**

El capitán y el entrenador son responsables del comportamiento y la disciplina de los miembros de su equipo.

#### **Capitán**

**Antes del encuentro**, el capitán del equipo firma el acta y representa a su equipo en el sorteo.

**Durante el encuentro**, El capitán sirve como capitán del juego durante el juego. Cuando el capitán no está en el campo, el entrenador o el capitán mismo deben designar a otro jugador en el campo para que sea el capitán del juego. El capitán del juego continuará desempeñando sus funciones hasta que sea reemplazado, o el capitán regrese al campo o el juego termine.

Cuando el balón sale fuera de límites, solo el capitán del juego entre todos los jugadores tiene derecho a hablar con el árbitro: solicitar una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas, y hacer preguntas a los compañeros de equipo. Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro, puede optar por protestar la decisión e indicar inmediatamente al primer árbitro que se reserva el derecho de registrar la protesta formal en la hoja de anotación al final del juego; solicitar autorización:

- Para cambiar la indumentaria,
- Para verificar las posiciones de los equipos
- Para comprobar el suelo, la red, el balón, etc.
- Para solicitar tiempos para descanso y sustituciones.

Al final del juego, el capitán: Agradezca al árbitro y firme el acta del juego para confirmar el resultado; si el capitán ha expresado previamente una objeción al primer árbitro, la objeción puede ser aprobada y reflejada en el acta del juego como una protesta formal.

### **Entrenador.**

Durante todo el juego, el entrenador dirigirá el juego del equipo fuera del campo de juego. Elija la alineación inicial, sus suplentes y el tiempo de descanso para dar instrucciones. En estas funciones, su interlocutor oficial es el segundo árbitro.

**Antes del encuentro**, el entrenador registra o comprueba los nombres y números de sus jugadores en el acta del encuentro y después la firma.

**Durante el encuentro**, Antes de cada partido, el entrenador entregará el formulario de rotación completado y firmado al anotador o al segundo árbitro. Se sienta en el banco más cercano al anotador, pero puede dejarlo temporalmente, solicitar un tiempo muerto y sustitución o, como otros jugadores, dar instrucciones a los jugadores en el campo.

El entrenador puede dar estas instrucciones al pararse frente a su banco o al pasar por la zona libre a la zona de calentamiento sin perturbar ni retrasar el juego.

### **Entrenador asistente**

El entrenador asistente se sienta en el banco, pero no tiene derecho a interferir en el juego.

Cuando los entrenadores necesitan dejar el equipo, a petición del capitán y autorizado por el primer árbitro, los entrenadores asistentes pueden realizar las funciones de entrenadores en su nombre.

## **2.3. Las rotaciones**

Cuando un equipo marca, será responsable de poner el balón en el juego. Por el contrario, cuando se retira el servicio, los seis jugadores deben rotar sus posiciones en la cancha en el sentido de las agujas del reloj. Esto hará que todos los jugadores alternen entre las posiciones delantera y trasera.

Para que la disposición sea correcta, no es necesaria una determinada forma geométrica, siempre que, al inicio de cada punto, en el saque, cada delantero tenga al menos un pie más que la fila de atrás correspondiente, y esté en la misma línea. Los jugadores en la posición media son al menos un pie más alto. A partir de ese momento, cada jugador puede moverse libremente después del juego. Con estas reglas, los arreglos iniciales pueden ser muy diversificados y las estrategias posteriores también son lo suficientemente abiertas.

Antes del inicio de cada juego, el entrenador proporcionará al árbitro una lista de jugadores que jugarán el juego.

Por analogía, los números del 1 al 6 se utilizan para especificar el área correspondiente del campo (área dos, área cuatro).

#### 2.4. Desplazamientos

**Adelante:** El jugador debe llevarle pasos adelante a fin de ubicar al balón.

**Lateral:** El desplazamiento de una pierna junto existen movimientos de brazos.

**Cruzado:** El jugador debe llevar la pierna que está más lejos a donde se va a desplazar.

**Atrás:** Partiendo de la posición inicial el jugador se desplaza atrás con la pierna que está adelantada.

#### 2.5. Libero

Se pueden alinear hasta dos jugadores especiales llamados Líberos al mismo tiempo en un juego. Un agente libre es un jugador defensivo, cuando otros jugadores están en una posición defensiva rotatoria, pueden entrar y salir del campo continuamente para reemplazar a cualquier otro jugador. El propósito de introducir agentes libres es cubrir la posición de los jugadores ofensivos, que suelen ser muy altos y por lo tanto tienen un rendimiento de recepción deficiente.

Los líberos son fáciles de identificar porque usan un uniforme de color diferente al del resto del equipo.

- No ser capitán de equipo o capitán en juego.
- No se puede servir.
- No puede bloquear o intentar bloquear.
- Cuando el balón está completamente por encima de la red, puede que no sea posible marcar un balón de ataque.
- Puede realizar un pase de dedo en la zona de frente o en la zona de frente, siempre que el atacante golpee el balón por debajo del borde de la red.

Para este último, si se trata de un pase de antebrazo, o un pase raso hacia el oponente, no es falta.

Cuando el agente libre toca el balón en el borde superior de la red desde cualquier parte de la cancha y lo envía a la cancha del oponente, el propio agente libre se considera un ataque de falta.

El agente libre que esté en el juego en cualquier momento será el agente libre interino, y puede haber un segundo agente libre de reserva. El entrenador puede cambiar al agente libre en funciones como segundo agente libre después de cada asamblea en cualquier momento durante el juego. Los cambios se pueden realizar en presencia de un agente libre, en este caso el jugador que inicialmente fue reemplazado por el primero regresará a la cancha y será reemplazado por el segundo.

En la Liga Universitaria Femenina de la NCAA en Estados Unidos y otras ligas de menor nivel, los agentes libres pueden servir, aunque solo pueden rotar, es decir, solo pueden reemplazar a un jugador al que ingresó.

## **2.6. Cambios**

Los jugadores en la alineación inicial en cada set solo pueden ser reemplazados una vez en ese set, después de lo cual se restauran deshaciendo los cambios reemplazando a sus jugadores. Por tanto, el número máximo de sustituciones es de seis, una para cada jugador. La entrada y salida de los líberos no se calculan aquí. Por el contrario, un jugador suplente no puede sustituir a más de un jugador por partido.

A excepción del hombre libre, se cambió el área delimitada entre la línea de tres metros y la red.

### **2.6.1. Sustitución Rápida**

Para sustituciones individuales, después de que se detiene el juego, el sustituto debe estar cerca del área de sustitución en el tablero de ajedrez con el número del jugador sustituido. El anotador hace sonar el silbato o autoriza la sustitución del silbato y lo anota en la hoja de anotación.

Las sustituciones de grupo se realizarán de la misma forma que las sustituciones individuales. Como pareja, el anotador puede escribir un sustituto en la hoja de puntuación.

### **2.6.2. Entrada de los líberos.**

El movimiento de jugadores libres dentro y fuera de la cancha se realiza en el área comprendida entre la línea de tres metros y la línea de fondo, y no se requiere notificación ni autorización previa. Debe haber al menos un montaje entre cada salida de Libero y la nueva entrada.

## **2.7. Tiempo de juego**

Un juego consta de tres, cuatro o cinco grupos ("parciales" en español), los partidos de voleibol se juegan en el mejor grupo de cinco rondas o rondas, al igual que el tenis, utilizando sets anglosajones. En el momento en que uno de los dos equipos ha ganado tres sets, ganó el juego y terminó el duelo; cuando un equipo alcanza o supera los 25 puntos, gana un set por 2 puntos (es decir: 25-23 ganas Sí, pero 25-24 hay que esperar hasta 26-24 y así sucesivamente, y ningún equipo ha logrado una ventaja de dos puntos).

Si es necesario por quinta vez, se establece el desempate y el objetivo se reduce a 15 puntos, pero hay dos ventajas. Por lo tanto, la duración de este grupo de partidos es relativamente corta, pero, en cualquier caso, la duración de los partidos de voleibol varía mucho, oscilando entre aproximadamente una hora y dos horas y media.

El campo se dibuja antes del partido y antes del saque inicial. En cada set, se cambia la cancha y se alterna el primer servicio. Si se requiere el quinto set, el decisivo, se realiza un nuevo sorteo y se cambia de campo cuando el primer equipo llega al 8º punto.

### **2.7.1. Tiempo para descanso o tiempo muerto**

Cada equipo puede solicitar hasta dos pausas de 30 segundos en cada grupo. El tiempo de descanso solo puede ser solicitado por el entrenador, si no están presentes, puede ser solicitado por el capitán o el capitán de juego. En el torneo oficial, además del quinto set final, cuando el primer equipo de cada set alcanzó 8 y 16 puntos respectivamente, también se estipularon dos tiempos técnicos de 60 segundos según su autoridad.

Durante el tiempo muerto, los jugadores en el campo se dirigen a la zona libre junto a su banquillo, donde pueden recibir instrucciones del entrenador. Los jugadores restantes pueden calentar sin balón en la zona libre detrás de la línea de servicio.

## **Arbitraje**

El equipo arbitral en un partido de voleibol está formado por:

**Primer árbitro:** El árbitro se sienta o se para en una plataforma junto a un pilar, frente al banco, con vistas a la red (50 cm). Es el árbitro que dirige el juego porque instruye el inicio de cada juego, envía señales y decide qué equipo gana un punto y comete falta (si el balón está dentro o fuera). También es la única función que puede mostrar cartas a jugadores o técnicos e indicar el final del juego al mismo tiempo.

**Segundo árbitro:** Árbitro asistente, de pie junto al poste frente al primer árbitro, entre los dos bancos, frente a la mesa de puntuación. Se encuentra en la planta baja. Controlar los eventos que ocurren en las áreas periféricas del campo (anotador, banquillo, área de penalización, área de calentamiento), interrupción o tiempo de descanso, y el estado del campo y el balón. En el juego, verifica la posición del jugador de acuerdo con la rotación, controla los cambios del jugador y envía señales de touch-net, avance fuera de la red, bloqueo de agente libre o zaguero y falta en la posición del equipo. Y la mala rotación del equipo que saca.

**Anotador:** En el lado opuesto de la mesa, frente al primer árbitro, detrás del segundo árbitro, entre los dos bancos, fuera de la zona libre. Es el árbitro responsable de la puntuación, sustitución y rotación de los dos equipos, y es responsable de instruir al segundo árbitro si el equipo ha cometido un error o ha cambiado o interrumpido incorrectamente el orden de saque.

**Anotador Asistente:** En la mesa, al lado del anotador, de cara al primer árbitro, detrás del segundo árbitro, entre los dos banquillos, fuera de la zona libre. Es el árbitro responsable de registrar los cambios de agente libre y registrar electrónicamente el tiempo de juego de la CEV (Federación Europea de Voleibol).

**2 o 4 jueces de línea:** En la esquina; si solo tienen dos diagonales, a la derecha de cada árbitro. Su función es indicar al árbitro si el balón está dentro o fuera del terreno de juego. Si el balón fuera del terreno de juego es tocado por el jugador, también controla el paso del balón por la posición correspondiente y asiste al primer árbitro en la fricción, jugador con pelota.

Aunque cada árbitro tiene ciertas funciones, el primer árbitro tiene todo el poder de decisión en cualquier juego.

## CAPITULO III

### SISTEMAS DEL JUEGO

#### 3.1. Sistema de juego.

En voleibol se conocen 4 sistemas de ataque:

- Por parejas.
- Con penetración.
- En primer toque.
- Combinación de los sistemas anteriores y dentro de las principales tenemos a:

##### 3.1.1. Sistemas de defensa

Esta es la posición del jugador en el campo cuando ataca al oponente, este sistema depende en gran medida del bloqueo utilizado por el equipo para la defensa. Hay 3 sistemas de defensa definidos, sus aplicaciones no han sido escritas y se pueden usar combinaciones de sistemas dependiendo de las condiciones. Los sistemas son: 3-1-2 y 3-3

**Sistema 3-1-2:** La ubicación en la cancha dependerá de que el bloqueo sea simple, doble o triple.

##### Tipos de pase

Pase adelante, pase atrás, pase abajo.

##### Pase adelante

No hay duda de que este es el pase más frecuente durante el juego, mantener una posición básica es lo más importante porque puede eliminar la mala recepción y proporcionar una mejor trayectoria y precisión del pase.

### **Pase atrás**

El pase es menos frecuente, pero se usa ampliamente como elemento básico de la ofensiva y movimientos falsos. Los jugadores deben colocarse debajo del balón, con las piernas ligeramente flexionadas, los antebrazos verticales, las manos dobladas hacia atrás, el balón toca la mitad de la parte inferior del cuerpo, pase atrás, dedos alineados Como en la precuela, el pulgar es lo más importante.

### **Pase abajo o rodada**

Se utiliza para salvar el balón que está demasiado bajo a 50 cm del suelo, colocar al jugador en posición de cuclillas y utilizar una buena técnica para devolver el balón a su posición original.

### **3.1.2. Penetración**

Este formato es nuevo en el voleibol y afecta la velocidad del juego y los cambios resultantes en los jugadores. La penetración comienza desde la posición 1, 5, 6: una de las mejores penetraciones es desde la posición 1 detrás del delantero correspondiente.

### **Sistema con penetración**

El sistema es conceptualmente más rápido, pero también significa un mayor grado de habilidad y dominio de pasar y recibir. Requiere que los armadores sepan cómo atacar cuando ingresan a la red. La característica de esta posición es que la penetración siempre la realiza el pasador o el subastador, el pasador, dependiendo de la rotación en ese momento.

## **CAPITULO IV**

### **CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES**

#### **4.1. Requerimientos de conducta.**

##### **4.1.1. Conducta deportiva.**

- Los participantes deben comprender y acatar las Reglas Oficiales de Voleibol.
- Los participantes deben aceptar de manera justa la decisión del árbitro y no deben discutirla.
- En caso de duda, solo se puede solicitar una aclaración a través del capitán del juego.
- Los participantes deben evitar comportamientos o actitudes que tiendan a influir en la decisión del árbitro o encubrir los errores cometidos por su equipo.

##### **Juego limpio**

- Los participantes deben tener un espíritu de juego limpio y mostrar respeto y cortesía no solo al árbitro, sino también a otros oficiales, oponentes, compañeros de equipo y espectadores.
- Permitir la comunicación entre jugadores durante el juego.

#### **4.2. Conducta incorrecta y sus sanciones**

##### **Conducta Incorrecta menor**

- Las faltas leves no están sancionadas. El trabajo del primer árbitro es recordarle al equipo que preste atención al equipo a través de gestos o verbalmente por parte del capitán del juego para evitar que el equipo alcance el nivel de tiros libres.

- Esta advertencia no es un castigo ni tendrá consecuencias inmediatas. No debe registrarse en las actas de la reunión.

### **Conducta incorrecta que lleva sanción**

- El comportamiento inadecuado de los jugadores hacia árbitros, oponentes, compañeros de equipo o espectadores se divide en tres categorías según el grado de falta.
- Comportamiento grosero: actos que violan los principios morales o de cortesía, o que muestran desprecio.
- Comportamiento ofensivo: palabras o gestos difamatorios o insultantes.
- Ataque: ataque físico o intento de ataque.

### **Escala de Sanciones.**

A juicio del primer árbitro y dependiendo de la seriedad de la ofensa, las sanciones a aplicar y que deben ser registradas en el acta del encuentro son:

#### **Castigo**

El primer comportamiento grosero de cualquier jugador en el juego será castigado con la pérdida del juego.

#### **Expulsión**

- El miembro del equipo expulsado no debe terminar el resto del juego y debe sentarse en el área de penalización detrás de su banco sin más consecuencias.
- El entrenador expulsado pierde el derecho a intervenir en la cancha y debe sentarse en el área de penalti detrás de su banquillo.
- El primer comportamiento ofensivo de cualquier miembro del equipo será expulsado sin más consecuencias.
- El segundo comportamiento grosero del mismo jugador en el mismo juego será descartado sin otras consecuencias.

## **Descalificación**

- Los jugadores descalificados deben abandonar el área de control por el resto del juego sin más consecuencias.
- El primer ataque será descalificado sin más consecuencias.
- La segunda conducta ofensiva del mismo jugador en el mismo juego será descalificada sin mayores consecuencias.
- El tercer comportamiento grosero del mismo jugador en el mismo juego será descalificado sin mayores consecuencias.

### **4.3. Aplicación de las sanciones por conducta incorrecta.**

- Todas las sanciones son para individuos, se ejecutarán durante todo el juego y se registrarán en el registro del juego.
- La expulsión o descalificación por comportamiento ofensivo o agresión no requiere sanciones previas.

### **Conducta incorrecta antes y entre los sets**

Cualquier conducta incorrecta ocurrida antes o entre los sets se sanciona de acuerdo a la Regla 21.3 y las sanciones se aplican en el set siguiente.

### **Tarjetas**

- Amonestación: verbal o con una señal, sin tarjeta
- Castigo: tarjeta amarilla
- Expulsión: tarjeta roja
- Descalificación: tarjetas amarilla y roja juntas.

## **CAPÍTULO V**

### **LOS ÁRBITROS, SUS RESPONSABILIDADES.**

#### **5.1. Cuerpo arbitral y procedimientos.**

##### **Composición**

- Todas las sanciones son para individuos, se ejecutarán durante todo el juego y se registrarán en el registro del juego.
- La expulsión o descalificación por comportamiento ofensivo o agresión no requiere sanciones previas.

##### **Procedimientos**

- Sólo el primer y segundo árbitros pueden hacer sonar su silbato durante el encuentro:
- El primer árbitro pita para autorizar el inicio del juego;
- El primer y segundo árbitro hacen sonar el silbato al final del partido, siempre que estén seguros de que se ha cometido un error y conozcan su naturaleza.
- Pueden hacer sonar su silbato durante la interrupción del juego para demostrar que han autorizado o denegado cualquier solicitud del equipo.
- Después de que el árbitro haga sonar el silbato y finaliza el juego, debe usar inmediatamente una señal oficial para indicar:
  - Si el 1er árbitro pita un error, señalará:
    - El equipo que ganó el saque
    - La naturaleza de la falla
  - Jugadores culpables (si es necesario)

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

- La naturaleza de la falta
- El jugador en falta (si es necesario)
- El equipo que va a sacar, siguiendo al primer árbitro repitiendo las señas de éste.

En este caso, el primer árbitro no mostrará en absoluto ni la falta ni el jugador en falta, sino solamente el equipo que gana el saque.

En caso de doble falta, ambos árbitros indicarán:

- a. La naturaleza de la falta
- b. Los jugadores en falta (si es necesario)
- c. El equipo que gana el saque según indique el primer árbitro.

## **5.2. Primer Árbitro**

### **Ubicación**

El primer árbitro se sienta o se para en una plataforma de silla colocada en un extremo de la red para realizar sus funciones. Su línea de visión debe estar a unos 50 cm por encima del borde superior de la red. (Figura 10).

### **Facultades**

El primer árbitro dirigió el juego de principio a fin. Tener autoridad sobre todos los oficiales y miembros del equipo.

Durante el juego, la decisión del primer árbitro es final. Si encuentra que la decisión de otros funcionarios es incorrecta, tiene derecho a revocar la decisión de otros funcionarios.

El primer árbitro puede incluso reemplazar a los árbitros que no hayan cumplido correctamente sus funciones.

El 1er árbitro también controla el trabajo de los recolectores, trapeando el piso y trapeando.

El primer árbitro tiene derecho a decidir sobre cualquier asunto del juego, incluso sobre asuntos que no estén estipulados en las reglas.

El primer árbitro no puede objetar su decisión.

Sin embargo, si el capitán del juego hace una solicitud, explicará la aplicación o interpretación de las reglas en las que se basa su decisión.

Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro y opta por protestar por su decisión, debe reservarse inmediatamente el derecho de presentar y registrar la protesta formal al final del juego. El primer árbitro debe autorizar este derecho al árbitro principal.

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

### **Responsabilidades**

Antes del encuentro, el primer árbitro:

- Inspecciona las condiciones del área de juego, el balón y los útiles de juego,
- Realiza el sorteo con los capitanes de los equipos,
- Controla el calentamiento de los equipos
- Durante el encuentro únicamente el primer árbitro está autorizado para:

Amonestar a los equipos

Sancionar conductas incorrectas y demoras,

Decidir acerca de:

- La falta del servidor y la posición del equipo que saca, incluidas las pantallas.

- toques perdidos,
- Faltas dentro y fuera de la red,
- El balón atraviesa el espacio transversal debajo de la red.

Al final del encuentro, firma el acta.

### **5.3. Segundo Árbitro**

#### **Ubicación**

Cuando el segundo árbitro esté fuera de límites, párese cerca del poste opuesto al primer árbitro y realice las tareas frente a él.

#### **Facultades**

- El segundo árbitro es un asistente del primer árbitro, pero también tiene su propia jurisdicción.
- Si el primer árbitro no puede continuar desempeñando sus funciones, el segundo árbitro puede reemplazar al primer árbitro.
- El segundo árbitro también puede enviar señales incorrectas que no estén dentro de su alcance de capacidad sin hacer sonar un silbato, pero no debe forzar al primer árbitro.
- El segundo árbitro controla el trabajo del anotador.
- El segundo árbitro revisa a los jugadores en el banco e informa de su mala conducta al primer árbitro.
- El segundo árbitro controla a los jugadores en la zona de calentamiento. El segundo árbitro autoriza la interrupción, controla el tiempo de interrupción y rechaza las solicitudes inapropiadas.
- El segundo árbitro controla el número de tiempos muertos y sustituciones de cada equipo, e informa al primer árbitro y al entrenador correspondiente del segundo tiempo muerto y de la quinta y sexta sustituciones.

- En caso de lesión de un jugador, el segundo árbitro autoriza una sustitución especial o 3 minutos de tiempo de recuperación.
- El segundo árbitro controla la situación del suelo, principalmente en la zona de frente. También controla el balón para mantener las condiciones de supervisión durante el juego.
- El segundo árbitro supervisa a los miembros del equipo en el área de penalti e informa de cualquier mala conducta al primer árbitro.

### **Responsabilidades**

- Al comienzo de cada set, al cambiar de pista en el set final, y cuando sea necesario, comprobar si la posición de los jugadores en la pista es coherente con la posición de la mesa de rotación.
- Durante el partido, el segundo árbitro tomó una decisión, hizo sonar su silbato y señaló:
  - Error en la posición de recepción
  - Toque el fondo de la red o la antena en el costado de la cancha de cualquier jugador que esté jugando o tratando de hacerlo,
  - Penetrar el campo del oponente y el espacio debajo de la red.
  - Faltas ofensivas o bloqueantes de la zaga o agentes libres.
  - El balón cruza la red fuera del espacio de pase y entra en la cancha del oponente o toca la antena de la cancha del oponente.
  - Cuando el 1er árbitro no puede ver el contacto, el balón está en contacto con un objeto extraño o con el suelo.
- Al final de la reunión, firme el acta de la reunión.

### **Ubicación del anotador**

El anotador desempeña sus funciones sentado en la mesa del anotador en el lado opuesto al primer árbitro y frente a éste.

### **Responsabilidades**

- El anotador mantiene la hoja de anotación de acuerdo con las reglas y coopera con el segundo árbitro.
- Utilice un timbre u otro dispositivo similar para indicarle al árbitro que realice sus funciones.
- Antes del partido y del partido, el anotador:
- Registrar el juego y la información del equipo de acuerdo con los procedimientos establecidos, y recoger las firmas del capitán y el entrenador.
- Registre la formación inicial de cada equipo de la tabla de rotación.
- Si no recibía la tabla de rotación a tiempo, notificaba de inmediato al segundo árbitro de este hecho.
- Número y nombre de la persona libre registrada.

Durante el encuentro, el anotador:

- Registre la puntuación de cada equipo y controle su coherencia con el marcador.
- Controlar el orden de servicio de cada equipo y señalar cualquier error al árbitro inmediatamente después de que golpee el servicio;
- Registre los tiempos muertos y las sustituciones de los jugadores, controle su número y notifique al segundo árbitro.
- Notificar al árbitro sobre solicitudes de interrupción inapropiadas
- Anuncie el final del juego y el octavo punto del set final al árbitro.
- Registre cualquier evento indicado por el segundo árbitro, como sustituciones especiales, tiempo de recuperación, interrupciones prolongadas, interferencia externa, etc.

Al final del encuentro, el anotador:

- llegar. Registre el resultado final;
- Luego de firmar el acta de la reunión, obtuvo la firma del capitán y luego la firma del árbitro:

- En caso de protesta, con la autorización previa del primer árbitro, anótelos en la hoja de anotación o permita que la queja de la protesta sea escrita al capitán.

#### **5.4. Jueces de línea**

##### **Ubicación**

- Si sólo se utilizan dos linieros, estos deben ubicarse en la esquina de la cancha más cercana a la derecha de cada árbitro, en diagonal, y entre 1 y 2 m de la esquina.
- Todos controlan la línea de fondo y la línea lateral de su lado.
- Debe haber cuatro jueces de línea para los Campeonatos Mundiales de la FIVB y las competencias oficiales.
- Se colocan en una zona libre entre 1 y 3 m de cada esquina del campo, en la extensión imaginaria de la línea controlada por todos.

##### **Responsabilidades**

- El juez de línea utiliza una bandera (40 x 40 cm) para realizar sus funciones
- Siempre que la pelota caiga cerca de su línea, señalarán que la pelota entra y sale;
- Señalan el balón tocado por el equipo receptor; cuando el balón toca la antena, el servicio pasa por encima de la red fuera del espacio de pase, etc., señalarán.
- Indican si algún jugador (excepto el servidor) está saliendo de su campo cuando golpea la pelota.
- El liniero a cargo de la línea de fondo señala una falta en el pie del servidor.
- A petición del primer árbitro, el juez de línea debe repetir la señal.

#### **5.4. Señales oficiales**

##### **Señales oficiales de los árbitros**

El árbitro debe utilizar una señal oficial para explicar el motivo del silbato (la naturaleza de la falta o el propósito de autorizar la interrupción). La señal debe mantenerse por un tiempo, si se hace con una mano, es la mano correspondiente al equipo que cometió el error o hizo la solicitud.

### **Señales oficiales de los jueces de línea**

El juez de línea debe usar una bandera para indicar la naturaleza de la falta con una señal oficial y mantenerla por un tiempo.

## CONCLUSIONES.

**Primero:** El voleibol es un deporte muy completo, porque la persona que lo ejercita puede aportar potencia a todos los músculos, por eso este deporte se denomina deporte super reflexivo porque los participantes atacan a velocidades extremadamente rápidas y entre oponentes.

**Segundo:** Para ellos, los jugadores deben estar completamente preparados y maximizar sus cualidades físicas, como velocidad, fuerza, coordinación y agilidad.

**Tercero:** Como todos los deportes en forma de equipo, el voleibol mejora la unidad entre los jugadores. Sin compañeros, nadie puede jugar.

**Cuarto:** Por eso sus beneficios no son solo físicos, sino también espirituales, y es beneficioso para los jugadores. Fusión e interrelación.

## REFERENCIAS CITADAS.

- Aliaga, V. (2010). Nivel del fundamento técnico del saque de voleibol en alumnos del quinto grado de las Instituciones Educativas Secundaria María Auxiliadora e Independencia Nacional Puno. (Tesis pre-grado). Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Baechle, D. Earle, G. (1970). Conceptos de validación de instrumentos. España. Blázquez, D. (1997). Evaluación en educación física. España: INDE.
- Carbajal, A. Regulo, H. (1990). Educación física 7° grado. Caracas: Editorial Romor, C.A.
- Campos, G. (2002). Voleibol básico. Colombia: Editorial Romay.
- Cibrián T. (1998). Manual para el entrenador de voleibol, sistema de capacitación y certificación para entrenadores deportivos. Área técnico. México,
- CONADE. Condori, N. (2005). Nivel de conocimiento del voleibol y el grado de desarrollo de la condición física, fundamentos técnicos en las alumnas de C.E.S zona norte Chupa Azángaro (Tesis pre-grado). Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Cortina, C. (2007). Voleibol fundamentos técnicos. México. D.R. © Facultad de Estudios Superiores Zaragoza.
- Charaja, F. (2012). El MAPIC en la metodología de la investigación. Puno, Perú: Ediciones, Sagitario Impresora.
- Chicaiza, S. (2016). La enseñanza-aprendizaje de los fundamentos técnicos del voleibol en los niños de séptimo año de educación general básica de la unidad educativa fisicomisional “la inmaculada” del cantón Pangua, Provincia de Cotopaxi. Ambato-Ecuador.
- Drauschke, k. Krogner, C. Utz, M. (2011). El entrenador de voleibol. Badalona España. Editorial Paidotribo les Guixeres.
- García, f. (2002). Motivación del deportista peruano. Lima. Universidad San Martín de Porres.
- Guimaraes, T. (2006). Voleibol, iniciación y alto rendimiento. Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio.

- Hernández, R., Fernández., C. Y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. México.
- Hessing, W. (1995). Voleibol para principiantes, entrenamiento táctico y técnica. Barcelona. Editorial Paidotribo.
- Jove, H. (2011). Aprendizaje de los fundamentos técnicos básicos del voleibol en los estudiantes del nivel secundario de la ciudad de Azangaro-2011. (Tesis pre-grado). Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Moras, G. (1996). Guía de voleibol de la asociación e entrenadores americanos de voleibol. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Mosston, M. (2005). Manual del voleibol, manual para entrenadores COPEV. Voleibol, diseño gráfico Editorial Luis Yngapajuelo, Perú
- Navarro, E. (2015). Los videos motivacionales y su impacto en la autoconfianza de la selección de voleibol femenino categoría infantil de la Liga Distrital de voleibol Puno. (Tesis pre-grado). Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Nicolás, A. (2009). Autoconfianza y deporte. Buenos Aires.
- Ortega, L. (2005). Uso del test de coordinación corporal y su influencia en la aplicación de los fundamentos técnicos del voleibol en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Huapaca San Miguel Pomata de la UGEL Chucuito Juli – 2012. (Tesis pre-grado). Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Pineda, E. Quispe, J. (2013). La eficacia de un programa de entrenamiento para el rendimiento físico del voleibol en estudiantes del tercer grado de la institución educativa secundaria industrial n° 32 puno 2011 (Tesis pregrado). Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Portillo, R. Mazerovsky, H. (2002). Fundamentos técnicos de voleibol. Maracaibo: Educación cultural y deportiva. Instituto Universitario de Tecnología.
- Portillo, F, (2003) fundamentos técnicos de voleibol.
- Planchart, J. y Domínguez, D. (2001) Fundamentos técnicos del voleibol. México: Editorial Paidós.

## El voleibol como arte del juego en los niños (a) del nivel primaria

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>brayantamiloc.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<b>9%</b>
<b>2</b>	<b>diversificadobv.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>florperetti.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>corozalpinkins.web.aplus.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>www.aracena.org</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>jhonnyfernandez.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Universidad Manuela Beltrán Virtual</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>queesela.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

9	<a href="http://sites.google.com">sites.google.com</a> Fuente de Internet	1 %
10	Submitted to GSD Colegios Trabajo del estudiante	1 %
11	<a href="http://repositorio.untumbes.edu.pe">repositorio.untumbes.edu.pe</a> Fuente de Internet	1 %
12	<a href="http://delfi66.blogspot.com">delfi66.blogspot.com</a> Fuente de Internet	1 %
13	<a href="http://edufisicacarlosarturo.jimdo.com">edufisicacarlosarturo.jimdo.com</a> Fuente de Internet	1 %
14	<a href="http://informaticaacadaaeducacion.hostzi.com">informaticaacadaaeducacion.hostzi.com</a> Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Infile Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to Universidad Autónoma de Nuevo León Trabajo del estudiante	<1 %
17	190.95.144.28 Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://adafe.info">adafe.info</a> Fuente de Internet	<1 %
19	<a href="http://chelohegibis.blogspot.com">chelohegibis.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
20	<a href="http://www.bigua.com.uy">www.bigua.com.uy</a>	

	Fuente de Internet	<1 %
21	deporteyeducacion.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
22	www.plusdeportiva.com Fuente de Internet	<1 %
23	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
24	www2.monografias.com Fuente de Internet	<1 %
25	www.buenastareas.com Fuente de Internet	<1 %
26	www.inde.gob.pa Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Arenas Schools Trabajo del estudiante	<1 %
28	omardeportes24.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
29	diegomk-diego.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
30	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
31	answers.yahoo.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias &lt; 15 words



Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Asesor.