PROPÓSITO:

Identificar los diferentes tipos de faltas de los jugadores de acuerdo a la posicion y jugadas

MOTIVACIÓN:

Estimados estudiantes, en la siguiente guía va a encontrar actividades que se van a realizar durante las próximas dos semanas, dentro de la misma van a encontrar los textos o contenidos con el fin de apoyar el desarrollo de la misma y favorecer la comprensión del tema.

- Que observas en la imagen

EXPLICACIÓN:

ESTRUCTURA DEL JUEGO

SORTEO

Antes del partido el primer árbitro realiza un sorteo para determinar a quién le corresponde el primer saque y que lados de la cancha ocuparán en el primer set.

Si se debe jugar un set decisivo, deberá realizarse un nuevo sorteo.

- 1.sorteo es realizado en presencia de los dos capitanes de los equipos.
- 2.El ganador del sorteo elige:

YA SEA

el derecho a sacar o recibir el saque o el lado del campo

El perdedor toma la alternativa restante. En el caso de calentamientos consecutivos, el equipo que ejecutará el primer saque toma el primer turno en la red.

FORMACION INICIAL DE LOS EQUIPOS

- 1.Debe haber siempre seis jugadores por equipo en juego.
- 2.La formación inicial de los equipos indica el orden de rotación de los jugadores/as en la cancha. Este orden debe mantenerse a lo largo del set.
- 3.Antes de comenzar cada set, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en la ficha de posiciones. La ficha, debidamente completada y firmada,
  debe ser entregada al segundo árbitro o al anotador.
- 4.Los jugadores no incluidos en la formación inicial del set son sustitutos para ese set (excepto el Líbero).
- 5.Una vez que la ficha de posiciones ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, ningún cambio en la formación inicial puede ser autorizado, sin una sustitución normal.
- 6.Las discrepancias entre la posición de los jugadores en la cancha y la que figura en la ficha de posiciones, se resuelven de la siguiente manera:
- Cuando tal discrepancia se descubre antes de comenzar el set, la posición de los jugadores debe ser rectificada de acuerdo a lo que figura en la ficha de posiciones. No habrá sanción.
- Cuando, antes del comienzo del set, un jugador en el campo no está registrado en la ficha de posiciones para ese set, ese jugador debe ser reemplazado conforme a la ficha de posiciones. No habrá sanción.
- No obstante, si el entrenador desea mantener en el campo al/los jugador/es no registrados en la ficha de posiciones, debe solicitar la/s sustitución/es reglamentaria/s, la/s cual/es debe/n ser registrada/s en la hoja del encuentro.

POSICIONES

En el momento que el balón es golpeado por el sacador, cada equipo debe estar ubicado dentro de su propio campo, en el orden de rotación (excepto el sacador).

FALTAS DE POSICION

- 1.El equipo comete una falta de posición, si algún jugador no está en su posición correcta en el momento que el sacador golpea el balón.
- 2.Si el sacador comete una falta de saque en el momento del golpe de saque, la falta de saque prevalece sobre la falta de posición.
- 3.Si el saque se transforma en falta después del golpe de saque, la falta de posición es la que debe sancionarse.
- 4.Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias:
- el equipo es sancionado con un punto y el saque para el adversario;
- Las posiciones de los jugadores deben rectificarse.

ROTACION

El orden de rotación se determina 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 gana el derecho al saque, sus jugadores deben efectuar una rotación en el sentido de las manecillas del reloj: el jugador de la posición
rota a la posición 1 para realizar el saque, el jugador de posición 1 rota a la posición 6, etc.

FALTA DE ROTACION

- 1.Se comete una falta de rotación cuando el SAQUE no es efectuado de acuerdo al orden de rotación. Esto conlleva las siguientes consecuencias:
    - el equipo es sancionado con un punto y el saque para el adversario;
    - el orden de rotación de los jugadores debe ser rectificado.
- 2.Además, el anotador deberá determinar el momento exacto en que la falta fue cometida y todos los puntos anotados desde ese momento por el equipo infractor deberán ser cancelados. El adversario mantiene los puntos marcados.

Si el momento de la falta no puede ser determinado, no habrá cancelación de punto/s y un punto y el saque para el adversario será la única sanción.

SITUACIONES DE JUEGO

BALON EN JUEGO

El balón está en juego desde el momento del golpe de saque autorizado por el primer árbitro.

BALON FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego en el momento en que se comete una falta, la cual es sancionada por uno de los árbitros; en ausencia de una falta, está fuera de juego al momento del sonido del silbato.

BALON “DENTRO”

El balón está “dentro” cuando toca el piso del campo de juego incluyendo las líneas de delimitación.

BALON “FUERA”

- El balón este “fuera” cuando:

- 3.la parte del balón que toca el suelo está completamente fuera de las líneas que delimitan la cancha;
- 4.toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego;
- 5.toca las antenas, cuerdas, postes, o la propia red fuera de las bandas laterales;
- 6.atraviesa el plano vertical de la red completa o parcialmente por fuera del espacio de paso, excepto en el caso de la Regla
- 7.cruza completamente el espacio inferior por debajo de la red.

JUEGO CON EL BALON

Cada equipo debe ejecutar sus acciones dentro de su propio espacio y área de juego (excepto Regla 10.1.2). Sin embargo, el balón puede ser recuperado desde más allá de la zona libre.

TOQUES POR EQUIPO

Un toque es cualquier contacto con el balón por parte de un jugador en juego.

Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques (además del bloqueo, Regla 14.4.1) para regresar el balón. Si utiliza más de tres toques, el equipo comete la falta de: “CUATRO TOQUES”.

TOQUES CONSECUTIVOS

Un jugador no puede golpear el balón dos veces en forma consecutiva (excepto Reglas 9.2.3, 14.2 y 14.4.2).

TOQUES SIMULTANEOS

Dos o tres jugadores pueden tocar el balón simultáneamente.

- Cuando dos (tres) compañeros tocan el balón simultáneamente se cuentan dos (tres) toques (con excepción del bloqueo). Si ellos buscan el balón
  pero sólo un jugador lo toca, se cuenta un solo toque. El choque de los jugadores entre sí no constituye falta.
- Cuando dos adversarios tocan simultáneamente el balón por encima de la red y éste continúa en juego, el equipo receptor del balón tiene
  derecho a otros tres toques. Si dicho balón sale “fuera”, la falta es del equipo que está del lado contrario.
- Si contactos simultáneos por dos adversarios sobre la red llevan al contacto extendido con el balón y lo retienen, el juego continua.

TOQUE ASISTIDO

Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura/objeto para golpear el balón.

Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red, cruzar la línea central, etc.) puede ser detenido o rescatado por un compañero
de equipo.

CARACTERISTICAS DEL TOQUE

- 1.El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.
- 2.El balón no puede ser retenido ni lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección.
- 3.El balón puede tocar varias partes del cuerpo, a condición que los contactos sean realizados simultáneamente.

Excepciones:

- 1.Durante el bloqueo se permiten contactos consecutivos entre uno o más bloqueador/es a condición que los contactos ocurran en una misma acción.
- 2.En el primer toque del equipo el balón puede hacer contacto consecutivamente con varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean realizados durante una misma acción.

FALTAS EN EL TOQUE DE BALON

- 1.CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de regresarlo.
- 2.TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en una estructura/objeto para golpear el balón dentro del área de juego.
- 3.RETENCION: el balón es retenido y/o lanzado; no rebota del golpe.
- 4.DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces en forma consecutiva o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo

BALON EN LA RED

PASO DEL BALON POR ENCIMA DE LA RED

- 1.El balón, enviado al campo contrario, debe pasar por encima de la red dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera:
    - abajo, por el borde superior de la red.
    - a los lados, por las antenas y sus prolongaciones imaginarias.
    - arriba por el techo.
- 2.Un balón que ha cruzado el plano de la red hacia la zona libre adversaria total o parcialmente a través del espacio exterior, puede ser recuperado dentro de los toques del equipo, a condición que:
- el campo de juego adversario no sea tocado por el jugador;
- al ser recuperado, el balón cruce nuevamente total o parcialmente por el espacio exterior del mismo lado de la cancha.

El equipo adversario no puede interferir la acción.

1. El balón que se dirige hacia el campo adversario a través del espacio inferior, está en juego hasta el momento que haya cruzado completamente el plano vertical de la Red.

BALON QUE TOCA LA RED

Un balón que cruza la red puede tocarla

BALON EN LA RED

- 1.Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro del límite de los tres toques del equipo.
- 2.Si el balón rompe las mallas de la red, o la tira, la jugada se anula y se repite.

JUGADOR EN LA RED

REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED

- Durante el bloqueo, un bloqueador puede tocar el balón por encima y más allá de la red, a condición de no interferir el juego del ADVERSARIO antes o durante la acción de este último.
- Después del golpe de ataque está permitido a un jugador pasar la mano por encima de la red, a condición que el toque de balón se haya realizado dentro de su espacio propio.

PENETRACION DEBAJO DE LA RED

- 1.Se permite penetrar en el espacio del ADVERSARIO por debajo de la red, a condición de no interferir con el juego del ADVERSARIO.
- 2.Penetración en el campo adversario, más allá de la línea central:
    - Está permitido tocar el campo de juego adversario con el/los pie/s siempre que alguna parte del/los pie/s que penetran/n permanezca/n en contacto con, o directamente sobre la línea central.
    - Está permitido tocar el campo de juego adversario con cualquier parte del cuerpo por encima del los pies, a condición de que esto no interfiera con el juego del adversario.
    - 3.Un jugador puede penetrar en el campo de juego adversario una vez que el balón esté fuera de juego. 11.2.4 Cualquier jugador puede penetrar en la zona libre adversaria, acondición que no interfiera con el juego del ADVERSARIO.

CONTACTO CON LA RED

- 1.El contacto con la red por un jugador no es falta, a menos que interfiera con el juego.
- 2.Los jugadores pueden tocar los postes, cuerdas, o cualquier otro objeto fuera de las antenas, incluyendo la red misma, a menos que esto no interfiera con el juego.
- 3.No hay falta cuando el balón es lanzado contra la red y ocasiona que la misma, al desplazarse, toque a un adversario.

FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

- 1.Un jugador toca el balón o un adversario en el espacio adversario antes o durante el golpe de ataque del ADVERSARIO.
- 2.Un jugador interfiere con el juego del adversario mientras penetra dentro del espacio adversario debajo de la red.
- 3.El/los pie/s de un jugador penetra/n completamente en el campo adversario.
- 4.Un jugador interfiere con el juego del adversario por (entre otras cosas):
    - tocar la banda superior de la red o los 80 cm superiores de la antena durante su acción de jugar el balón, o
    - apoyarse en la red (reposar) simultáneamente cuando juega el balón
    - crear una ventaja sobre el adversario, o
    - realizar acciones que impidan al adversario intentar legítimamente jugar el balón

SAQUE

El saque es el acto de poner en juego
el balón por el jugador zaguero derecho, ubicado en la zona de
saque.

PRIMER SAQUE EN EL SET

- 1.El primer saque del primer set, como también el del set decisivo (5to), lo realiza el equipo determinado por el sorteo.
- 2.Los demás sets comenzarán con el saque realizado por el equipo que no efectuó el primer saque en el set anterior.

ORDEN DE SAQUE

- 1.Los jugadores deben seguir el orden de saque registrado en la ficha de posiciones.

- 2.Después del primer saque en el set, el jugador que saca se determina como sigue:
    - Cuando el equipo sacador gana la jugada, saca de nuevo el jugador (o su sustituto) que efectuó el saque anterior.
    - Cuando el equipo receptor gana la jugada, obtiene el derecho a sacar y efectúa una rotación antes de sacar. El saque será realizado por el jugador que pasa de delantero derecho a zaguero derecho.

AUTORIZACION PARA EL SAQUE

El primer árbitro autoriza el saque después de verificar que los dos equipos están listos para jugar y el sacador está en posesión del balón.

EJECUCION DEL SAQUE

- 1.El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo después de ser lanzado o soltado de la/s mano/s.
- 2.Se permite solo un lanzamiento del balón. Se permite mover en la mano el balón o hacerlo picar en el suelo.
- 3.Al momento de golpear el balón o elevarse para ejecutar un saque en salto, el sacador no puede tocar la cancha (línea de fondo incluida) o el terreno fuera de la zona de saque.

Después de golpear el balón, él /ella puede pisar o caer fuera de la zona de saque, o dentro del campo.

FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE

- 1.Faltas en el saque

Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque, aún si el adversario está fuera de posición. El sacador:

- viola el orden de saque.
- no ejecuta el saque apropiadamente.

Faltas después del golpe de saque:

Después que el balón ha sido correctamente golpeado, el saque puede convertirse en falta (excepto cuando un jugador está fuera de posición) si el balón:

- 1.toca a un jugador del equipo sacador o no cruza el plano vertical de la red completamente a través del espacio de paso.
- 2.12.6.2.2 cae “fuera”.
- 3.12.6.2.3 pasa sobre una pantalla.

GOLPE DE ATAQUE

CARACTERISTICA DEL GOLPE DE ATAQUE

- 1.Todas las acciones para dirigir el balón hacia el adversario, con excepción del saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.
- 2.Durante el golpe de ataque, se permite el toque suave (tipping) si el balón es limpiamente golpeado y no es acompañado o retenido.
- 3.Se completa un golpe de ataque en el momento en que el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por un adversario.

RESTRICCIONES AL GOLPE DE ATAQUE

- 1.Un jugador delantero puede completar un golpe de ataque a cualquier altura, a condición que el contacto con el balón sea hecho dentro de su propio espacio de juego. (Excepto Regla 13.2.4).
- 2.Un jugador zaguero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura detrás de la zona de frente:
    - al momento del despegue el /los pie/s del/ los jugador/es no debe/n tocar ni traspasar la línea de ataque;
    - después de golpear el balón, el jugador puede caer dentro de la zona de frente.
- 3.Un jugador zaguero también puede completar un golpe de ataque dentro de la zona de frente, si al momento del contacto parte del balón está por debajo del borde superior de la red.
- 4.Ningún jugador puede completar un golpe de ataque sobre el saque del ADVERSARIO, cuando el balón está en la zona de frente y completamente por encima del borde superior de la red.

FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

- 1.Un jugador golpea el balón dentro del espacio de juego del equipo adversario.
- 2.Un jugador envía el balón “fuera”.
- 3.Un jugador zaguero completa un golpe de ataque dentro de la zona de frente, cuando al momento del golpe el balón se encuentra enteramente por encima del borde superior de la red.
- 4.Un jugador completa un golpe de ataque sobre el saque adversario, cuando el balón se encuentra en la zona de frente y totalmente por encima del borde superior de la red.
- 5.Un Líbero completa un golpe de ataque si al momento del golpe, el balón se encuentra enteramente por encima del borde superior de la red.
- 6.Un jugador completa un golpe de ataque estando el balón a una altura mayor al borde superior de la red, cuando el balón proviene de un pase de manos altas usando los dedos, efectuado por el Líbero ubicado dentro de su zona de frente.

BLOQUEO

El bloqueo, es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar, por encima del borde superior de la red, el balón proveniente del campo adversario, sin importar la altura del contacto con el balón. Solamente se permite a los jugadores delanteros completar un bloqueo, pero al momento del contacto con el balón, parte del cuerpo
debe estar por encima del borde superior de la red.

FALTAS EN EL BLOQUEO

- 1.El bloqueador toca el balón en el espacio ADVERSARIO antes o simultáneamente al golpe de ataque del adversario.
- 2.Un jugador zaguero o el Líbero consuma un bloqueo o participa en un bloqueo completado.
- 3.Bloquear el saque adversario.
- 4.El balón es enviado “fuera” por el bloqueo.
- 5.Bloquear el balón en el espacio adversario por fuera de las antenas.
- 6.14.6.6El libero intenta un bloqueo individual o colectivo.

CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

PEQUEÑAS FALTAS DE CONDUCTA

Las pequeñas faltas de conducta no están sujetas a sanciones. Es deber del primer árbitro, prevenir a los equipos de la aproximación al nivel de sanciones, emitiendo una señal verbal o manual,

advirtiendo a un miembro del equipo o al equipo por intermedio del capitán en juego.

Esta advertencia no es una sanción y no tiene consecuencias inmediatas, por lo tanto no se registra en la hoja del encuentro.

CONDUCTA INCORRECTA QUE CONDUCE A SANCIONES

La conducta incorrecta por parte de un miembro del equipo hacia los oficiales, ADVERSARIOS, compañeros de equipo o espectadores es clasificada en tres categorías de acuerdo a la seriedad de la ofensa.

- Conducta grosera: acción contraria a las buenas costumbres o principios morales, o cualquier acción que exprese desprecio.

Conducta injuriosa: gestos o palabras difamatorias o insultantes.

- Agresión: ataque físico o conducta agresiva o amenazante.

ESCALA DE SANCIONES

De acuerdo al juicio del primer árbitro y dependiendo del grado de seriedad de la ofensa, las sanciones a aplicarse y que se registran en la hoja del encuentro son: Castigo, Expulsión o Descalificación

Castigo

La primera conducta grosera en el partido por cualquier miembro de un equipo se sanciona con un punto y el saque para el adversario.

Expulsión

- Un miembro del equipo que es sancionado con expulsión no podrá jugar durante el resto del set y deberá permanecer sentado en el área de castigo sin otras consecuencias.
- Un entrenador expulsado pierde su derecho a intervenir en el resto del set y debe permanecer sentado en el área de castigo.
- La primera conducta injuriosa por un miembro del equipo se sanciona con expulsión sin otras consecuencias.

La segunda conducta grosera en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con expulsión sin otras consecuencias.

Descalificación

- 1.Un miembro del equipo que es sancionado con descalificación debe abandonar el Área de Control de la Competencia por el resto del partido sin otras consecuencias.
- 2.El primer ataque físico o intento o amenaza de agresión se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.
- 3.La segunda conducta injuriosa en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.
- 4.La tercera conducta grosera en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.

FALTAS DE CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS

Cualquier falta de conducta que haya ocurrido antes o entre sets se sanciona de acuerdo a la Regla 21.3 y las sanciones se aplican en el set siguiente.

TARJETAS POR SANCIONES

Amonestación: verbal o seña manual, sin tarjeta.

Castigo: tarjeta amarilla.

Expulsión: tarjeta roja.

Descalificación: tarjeta amarilla y roja (juntas).

EJERCICIOS:

DESCARGAR LA GUIA

d04d86ec9a-faltas-en-el-voleibol.pdf

ACTIVIDAD

1. Escribe las faltas que se comente segun su posicion en el campo
2. Escribe las faltas que se comente segun la rotacion en el campo
3. Enumere las aciones de juego
4. Indique las las faltas de saque
5. averiguar cuales son las faltas tecnicas en el voleibol

EVALUACIÓN:

se evalua la actividad propuesta en la clase

BIBLIOGRAFÍA: