

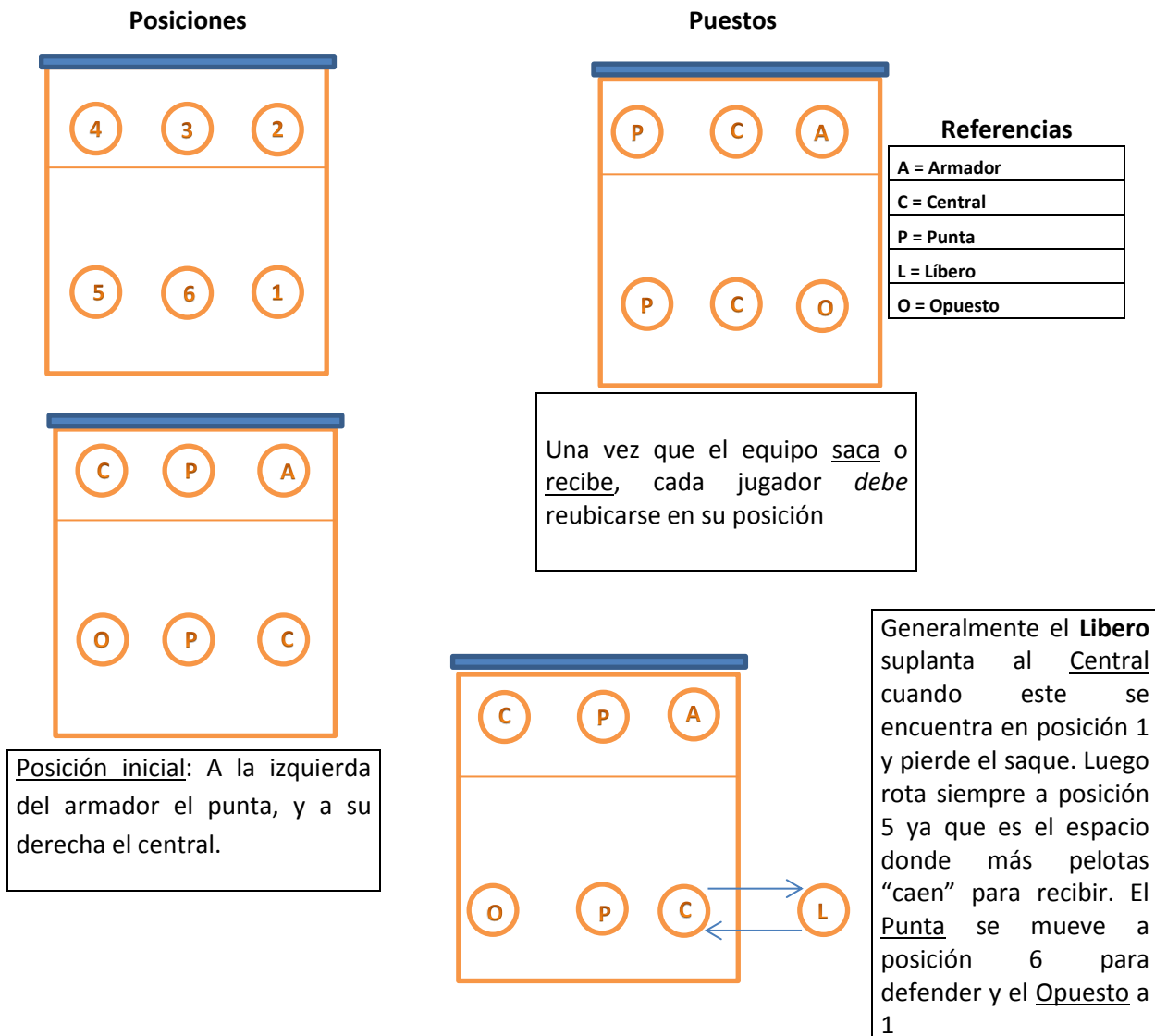
Diagramas y Táctica de Voley

Puestos y Posiciones

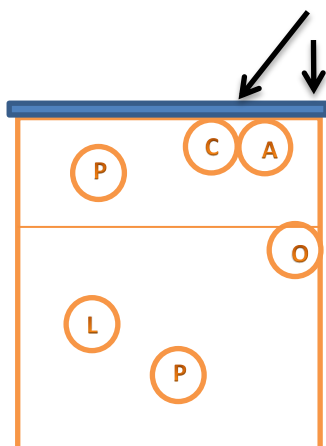
La táctica es el conjunto de procedimientos (racionales) que lleva a cabo un deportista, de manera individual y/o conjuntamente, con el fin de tomar ventaja sobre determinada situación de juego, el adversario, el factor climático, el campo de juego, entre otros.

Como en todo deporte, cada jugador cumple una función específica. La se encuentra determinada por la **posición** (lugar que ocupa en la cancha) y el **puesto** (función que cumple en el equipo) cada jugador.

De esta manera cada jugador debe permanecer en su posición, cumpliendo el rol determinado para jugar el partido (por ejemplo: en un equipo titular hay solo dos jugadores que juegan en el centro, dos en la punta y dos arman). Las funciones de cada puesto varían dependiendo si el jugador se encuentra en la zona de frente (delanteros), vinculado al ataque, o en la zona de zagueros, relacionada a la defensa.

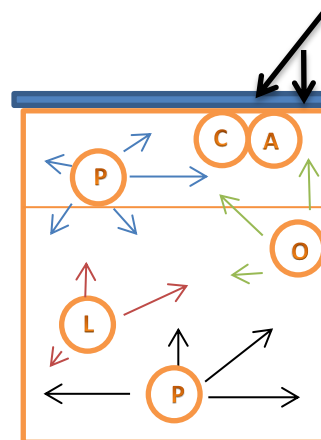


La Defensa



Ataque contrario por posición 4

Cuando nos atacan desde la **posición 4** el Armador¹ y el Central *bloquean* dejando la "paralela"² despejada ya que es muy difícil que un jugador pueda realizar un remate tan recto.



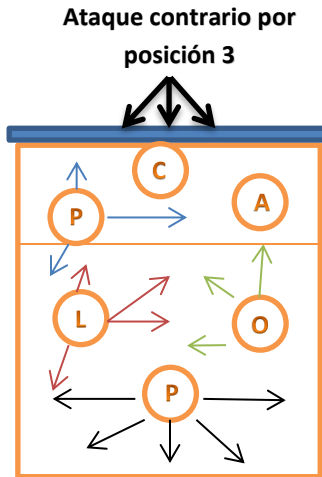
Ataque contrario por 4

- El Punta Delantero cubre las pelotas cortas y las llovidas por detrás del Central.
- El Opuesto toma las pelotas que caen en la línea de 3m y el posible remate paralelo a la línea lateral.
- El Liberero se encarga de la diagonal (principal zona de ataque) y las pelotas dirigidas al centro de la cancha y aquellas justo detrás del Punta Delantero.
- El Punta Zaguero se encarga de "barrer" el fondo.

¹ Los movimientos del Armador y del Opuesto, en situaciones de defensa, son los mismos cuando se encuentran como delantero o zaguero, según corresponda. Es decir, cumplen las mismas funciones defensivas que muestra grafico, pero a la inversa (armador por opuesto y viceversa)

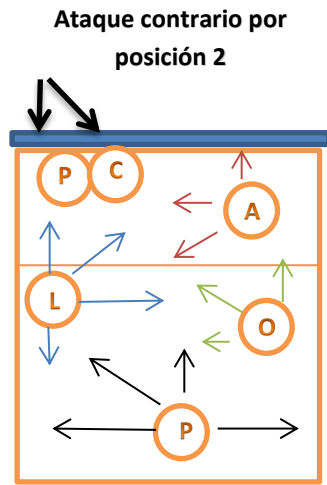
² Paralela: es la pelota que se dirige al lado de la línea lateral.

Las líneas indican los movimientos que deben realizar los jugadores en cada puesto.



- Ataque contrario por 3 o por 6**
- El Central *bloquea*
 - El Punta Delantero cubre las pelotas cortas y las llovidas por detrás del Central.
 - El Armador en lo posible toma las pelotas que caen solo en su posición para lograr tener el segundo toque limpio
 - El Líbero se encarga de la diagonal (principal zona de ataque) y las pelotas dirigidas al centro de la cancha hasta la línea de 3m y aquellas justo detrás del Punta Delantero.
 - El Punta Zaguero se encarga de “barrer” el fondo, es decir tomar todas las pelotas que caigan por detrás de los jugadores que están en 5 y 1.
 - El Opuesto toma las pelotas que caen al centro de la cancha como así también las que caen detrás del armador.

- El Punta Delantero y el Central *bloquean*
- El Armador cubre las pelotas cortas y las llovidas por detrás del Central.
- El Líbero toma las pelotas que caen en la línea de 3m por detrás del bloqueo y el posible remate paralelo a la línea lateral.
- El Punta Zaguero se encarga de “barrer” el fondo.
- El Opuesto toma las pelotas que caen al centro de la cancha como así también las que caen detrás del armador.



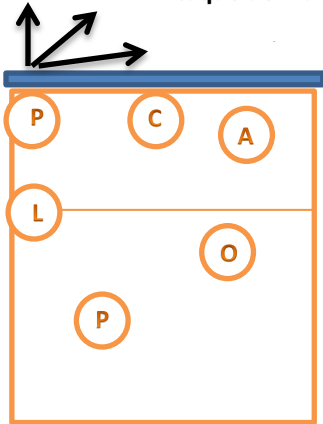
Este ataque es el menos visto por su complejidad ya que implica que el Central arme la pelota para que el Armador remate; o que el Armador arme hacia atrás para que el Opuesto remate por 2 o bien salte por detrás de la línea de 3m en caso de que sea zaguero.

¿Qué sucede cuando el armador se ubica en posición de zaguero?

- _ Los movimientos del opuesto zaguero, en defensa, serán los mismos que tendrá que hacer el armador cuando rote y esté jugando como zaguero (posiciones 1, 6 y 5).
- _ De la misma manera, los movimientos del armador delantero, serán los mismos para el opuesto cuando rote a la zona de frente (posiciones 4, 3 y 2), pero sabiendo que no es armar su función.
- _ El armador zaguero primero debe defender y luego ubicarse en la posición de armado dentro de la zona de frente. Una vez que se armó la pelota para que un compañero ataque, inmediatamente vuelve a la posición de zaguero para volver a defender.

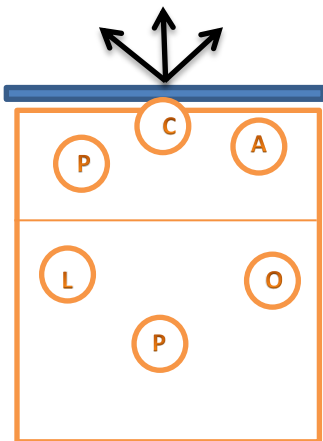
El Ataque

Ataque del Punta (4)



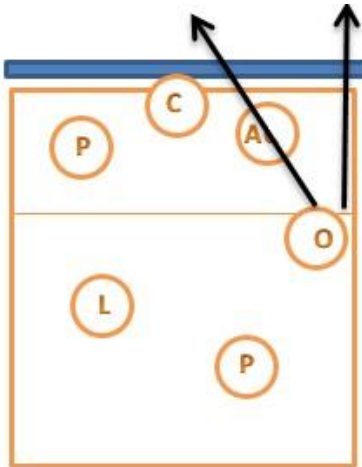
- Posibilidades de ataque del **Punta Delantero**:
 - ✓ Golpe a la "diagonal": *Pro* es el más cómodo – *Contra* fácilmente bloqueable y defendible.
 - ✓ Golpe a la "paralela": *Pro* difícilmente bloqueable y defendible, en caso de ser defendida el armador contrario deberá actuar de forma incómoda – *Contra* de difícil dirección por la carrera que suele tomar el Punta, muchas veces debe rotar el tronco en el aire para lograr dicho remate.
 - ✓ Golpe a la "diagonal corta": *Pro* prácticamente inesperada para el equipo contrario – *Contra* conlleva una rotación excesiva del brazo de ataque, muchas veces queda en la red o es bloqueada.
 - ✓ "Pelota llovida": Son aquellas que son dirigidas justo por detrás de los bloqueadores contrincantes.
- El Central toma carrera para el remate en forma de "amague"
- El Líbero se adelanta hasta la línea de 3m para cubrir un posible bloqueo y en caso que la pelota, por algún motivo, caiga cerca de la red.
- El Punta Zaguero y el Armador Opuesto se mueven hacia donde se encuentra la situación de juego.

Ataque del Central (3)



- Posibilidades de ataque del **Central**:
 - ✓ Golpe a la "diagonal larga" derecha o izquierda: *Pro* es el más cómodo – *Contra* fácilmente defendible.
 - ✓ Golpe "frontal": *Pro* fácil de aprender – *Contra* fácilmente bloqueable y predecible.
 - ✓ Golpe a la "diagonal corta" izquierda y derecha: *Pro* prácticamente inesperada para el equipo contrario – *Contra* conlleva una rotación excesiva del brazo de ataque, muchas veces queda en la red o es bloqueada.
 - ✓ "Pelota llovida": Son aquellas que son dirigidas justo por detrás de los bloqueadores contrincantes.
- El Punta se posiciona cerca del Central en caso que la pelota sea bloqueada y caiga al campo de juego.
- El Líbero se ubica por detrás de la línea de 3m por si la pelota es bloqueada dejando una parábola muy pronunciada.
- El Punta Zaguero y el Armador Opuesto se mueven hacia donde se encuentra la situación de juego.

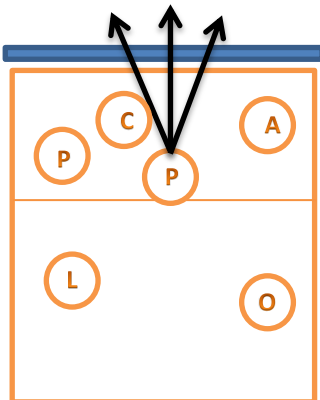
Ataque del Armador Opuesto (2/1)



➤ Posibilidades de ataque del **Opuesto**:

- ✓ Golpe a la "diagonal larga": *Pro* es el más cómodo – *Contra* fácilmente defendible.
 - ✓ Golpe a la "paralela": *Pro* inesperada para el equipo contrario, el jugador sale justo por detrás del armador – *Contra* difícil de controlar la dirección, el jugador debe saltar por detrás de la línea de 3m.
 - ✓ Golpe a la "diagonal corta" izquierda: *Pro* prácticamente inesperada para el equipo contrario – *Contra* conlleva una rotación excesiva del brazo de ataque, muchas veces queda en la red o es bloqueada.
 - ✓ Ataque delantero: Puede saltar dentro de la zona de frente.
 - ✓ Ataque zaguero: Como muestra la imagen, debe saltar por detrás de la línea de 3m. De lo contrario es considerado falta.
- El Central toma carrera hacia la red realizando el amague
- El Punta se posiciona cerca del Central en caso que la pelota sea bloqueada y caiga al campo de juego.
- El Libero se ubica por detrás de la línea de 3mts pero más hacia el medio, por si la pelota es bloqueada dejando una parábola muy pronunciada.
- El Punta Zaguero se mueve hacia su derecha para cubrir la espalda del Armador Opuesto que está rematando.

Ataque del Punta Zaguero (6)

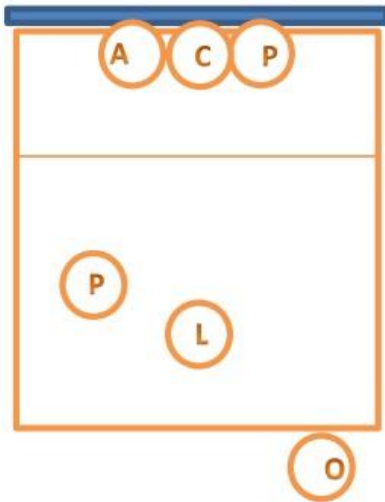


➤ Posibilidades de ataque del **Punto Zaguero**:

- ✓ Golpe a la "diagonal larga": *Pro* es un golpe inesperado, idealmente es tapado por el Central que realiza el amague – *Contra* no suele ser muy potente, hay riesgo de pisar por delante de la línea de 3m.
 - ✓ Golpe a "frontal": *Pro* es un golpe fácil de aprender – *Contra* fácilmente bloqueable.
 - ✓ Consideración importante: El Punta deberá saltar por detrás de la línea de 3m.
- El Central toma carrera hacia la red realizando el amague
- El Punta se posiciona cerca del Central en caso que la pelota sea bloqueada y caiga al campo de juego.
- El Libero y el Armador Opuesto se ubican por detrás de la línea de 3m pero más hacia el medio, por si la pelota es bloqueada dejando una parábola muy pronunciada.

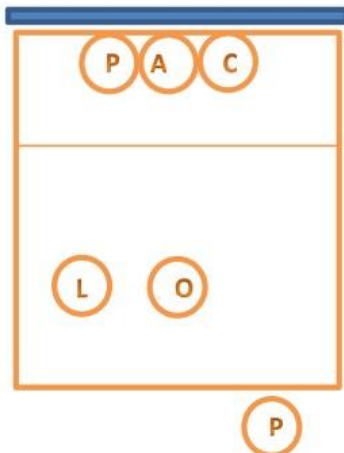
El Saque

El Saque – Rotación 1

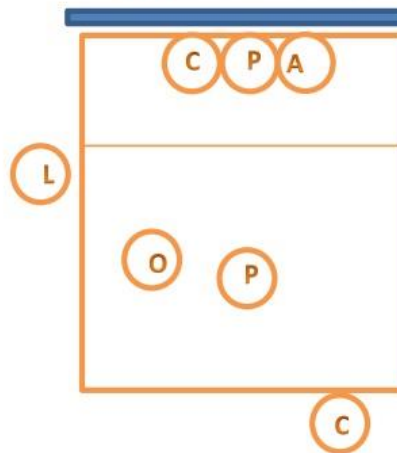


- En el momento del saque o en la formación inicial siempre el punta delantero tiene que estar cruzado con el punta zaguero y el armador esta cruzado con el opuesto.
- Los delanteros se colocan juntos con los brazos levantados para tapan la visión del equipo contrario.
- Una vez que el sacador pone en juego la pelota, todos los jugadores ocupan su puesto correspondiente (Imagen 1).
- Es de vital importancia que los delanteros permanezcan cerca de la red para bloquear el ataque contrario.
- Una vez que la pelota pasa a nuestro campo tanto el Punta como el Central retroceden hasta la línea de 3m para poder tomar la carrera para el posible remate.

El Saque – Rotación 2



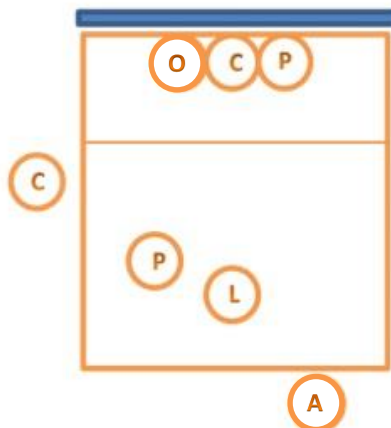
El Saque – Rotación 3



Saque en rotación 3

- En esta rotación el Líbero es suplantado por el Central.
- El Líbero no puede jugar como delantero; tampoco puede sacar.
- El Líbero solo queda en el banco de suplentes en una sola rotación.
- En caso de que el Central falle el saque, el Líbero ingresa en su lugar desde posición 1

El Saque – Rotación 4



Las rotaciones 4, 5 y 6 son similares a las rotaciones 1, 2 y 3. El central zaguero sale y es suplantado por el líbero

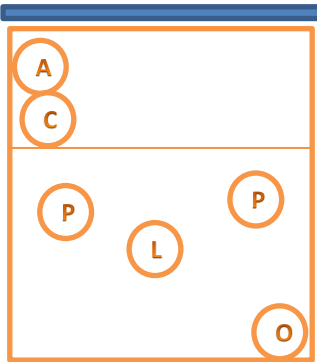
La Recepción

_ Nota: Los diagramas expuestos a continuación siguen la misma secuencia de rotación mostrada en la sección anterior (El Saque). Sobre la red se indica la posición donde se encuentra cada jugador en el momento de recibir el saque. Debe tenerse en cuenta que la posición de los jugadores en la cancha se encuentra determinada por los pies.

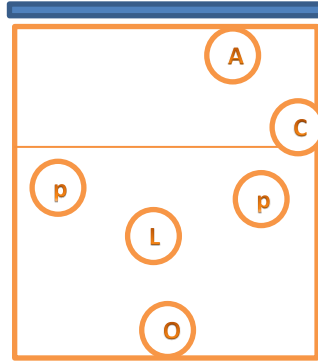
Los encargados de recibir serán los puntas y el líbero. El resto de los jugadores (armador, central y opuesto) se anulan, es decir que no participan de la recepción del saque.

Una vez que la pelota toma contacto con un jugador, todo el equipo se re-posiciona (reubica) en la posición que le corresponde, dependiendo el puesto en el cual juegue.

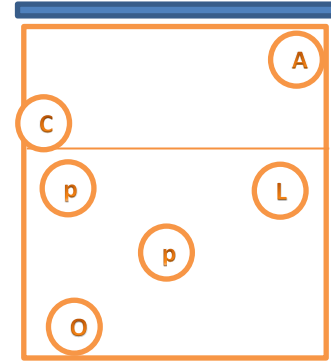
Rotacion 1
O(1) – P(2) – C(3) – A(4)
– P(5) – L(6)



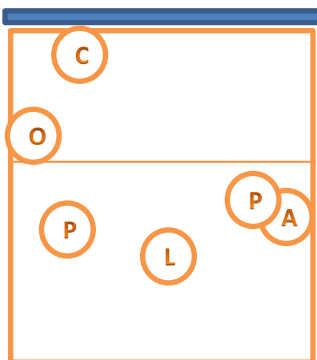
Rotacion 2
P(1) – C(2) – A(3) – P(4)
– L(5) – O(6)



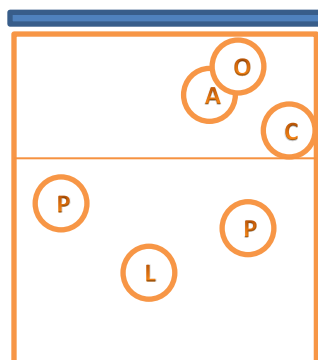
Rotacion 3
L(1) – A(2) – P(3) – C(4)
– O(5) – P(6)



Rotacion 4
A(1) – P(2) – C(3) – O(4)
– P(5) – L(6)



Rotacion 5
P(1) – C(2) – O(3) –
P(4) – L(5) – A(6)



Rotacion 6
L(1) – O(2) – P(3) – C(4)
– A(5) – P(6)

