

R
E
G
L
A
M
E
N
T
O

D
E

Escuela Central
de
Éducación Física



BALÓN
VOLEA

(Volley-Ball)





ESCUELA CENTRAL
DE
EDUCACIÓN FÍSICA

REGLAMENTO

DE

BALONVOLEA (Volley-ball)

(EXTRACTO)

Escuela Central de Educación Física

REGLAMENTO
DE
BALONVOLEA
(VOLLEY-BALL)



TOLEDO

—
ESTABLECIMIENTO TIPOGRÁFICO DE RAFAEL G. MENOR
1940

EL JUEGO

REGLA I. — Del terreno

TERRENO AL
AIRE LIBRE.

1. La superficie del terreno de juego será rectangular, teniendo como dimensiones máximas cuando se trate de partidos al aire libre, 25 m. de largo por 12 de ancho

NOTA. Los campos de 22 m. por 11 m. son los que corrientemente se utilizan para las competiciones.

JUEGO A CU-
BIERTO.

2. Para los juegos en locales cerrados la superficie de juego tendrá como dimensiones máximas, 20 m. de largo por 11 de ancho, no debiendo existir obstáculos, lámparas, etc., a una altura del suelo menor de 5 m.

NOTA. Los emplazamientos usados más corrientemente tienen unas dimensiones de 15 metros por 9.

CAMPOS Y LÍ-
NEA DE CEN-
TRO.

3. El terreno estará dividido en dos mitades, por una línea de 5 cms. de anchura paralela a los lados menores, determinando de esta manera dos campos. Esta línea se llamará «de centro».

LÍNEAS LÍ-
MITES.

4. El terreno estará limitado por líneas de 5 cms. de anchura, a 1 m. de las cuales no debe existir poste u objeto que estorbe o embarace a los jugadores. Las líneas paralelas a la del centro del campo se llamarán líneas de fondo y las otras de costado.

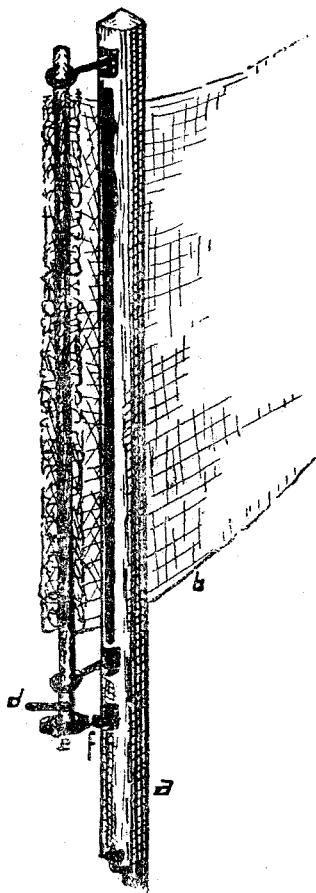
REGLA II. — Del balón.

EL BALÓN.

El balón será esférico, formado por una vejiga de goma encerrada en una cubierta de

Unión de la red a los postes

- a* Poste vertical con una ventana longitudinal, siguiendo una generatriz, de ancho suficiente para que la red entre holgada.
- b* Red, con dos cuerdas guías arriba y abajo, las cuales se atarán a dos salientes que tiene el
- c* Cilindro, colocado como se ve en la figura, y al cual se arrollará la red mediante el giro del mismo, factible gracias al
- d* Pivote, que sirve para templar y poner tensa la red, asegurándose luego por medio de la
- e* Rueda dentada, solidaria del cilindro y del
- f* Pestillo, el cual encaja a voluntad en los dientes de la rueda anteriormente citada.



cuero. Su circunferencia no tendrá menos de 0,65 m. ni más de 0,68 m., debiendo estar comprendido su peso entre 240 y 330 gramos.

REGLA III.—La red.

LA RED.

La red tendrá al menos un metro de anchura, y longitud suficiente para cubrir el ancho del campo de juego. Su trama ha de ser lo suficientemente tupida para impedir el paso del balón a su través. La red, tirante, se unirá por sus cuatro extremos, a dos postes situados fuera de las líneas de juego, atravesando el campo por encima de la línea del centro.

ALTURA.

El borde superior de la red quedará lo más tenso y horizontal posible y a 2,40 m. de altura en la parte central.

NOTA La unión de la red a los postes se puede hacer también como indica la figura.

REGLA IV.—Equipos.

NÚMERO DE JUGADORES.

1. Los equipos estarán compuestos del mismo número de jugadores, fijados de antemano por los capitanes de los equipos, según las condiciones del terreno.

AL AIRE LIBRE.

2. En los terrenos al aire libre, los equipos se compondrán de doce jugadores.

A CUBIERTO

3. En los partidos a cubierto, los equipos se compondrán de seis jugadores.

NOTA Estos dos incisos pueden ser modificados previo acuerdo de los capitanes de los equipos.

SUSTITUTOS.

4. Un jugador suplente puede ocupar el puesto de cualquier jugador, cuando el juego se haya detenido. La sustitución ha de hacerse con previo conocimiento del árbitro.

JUGADOR EXPULSADO

5. Un jugador expulsado durante el desarrollo de un juego, no podrá volver a tomar parte en él, pero si en los juegos siguientes del mismo partido, excepto si la expulsión ha sido motivada en virtud de la regla XII.

REGLA V.—Oficiales.

Los oficiales son: un árbitro, un anotador y dos jueces de línea.

REGLA VI.—Deberes de los oficiales.

EL ÁRBITRO.

1. El árbitro es el juez supremo del juego. Decide cuando está el balón en juego, cuando está muerto, las ganancias de tantos, salidas del balón e impone las sanciones que correspondan a las faltas de juego. (Reglas X y XI).

2. El árbitro tendrá facultad de sancionar los casos de violación de estas reglas durante el juego o cuando éste se suspenda por cualquier causa.

3. El árbitro *se situará* a la altura de uno de los extremos de la red, de manera que pueda ver por igual ambos campos.

4. Dictará las disposiciones referentes a la línea de costado que se encuentra delante de él.

EL ANOTADOR.

5. El anotador llevará el tanteo y decidirá sobre los casos concernientes al paso o cruce de la red, para lo cual *se colocará* en el extremo de ella, opuesto al árbitro.

Informará a éste, cuando sea consultado, para la resolución de cualquier caso dudoso que se presente.

DE LOS JUECES DE LÍNEA.

6. Los jueces de línea *se colocarán* en el costado opuesto a donde está situado el árbitro, teniendo cada uno bajo su vista, media línea de costado y una de las de fondo. Cuando la pelota toque en terreno próximo a una de éstas, el más próximo a dicho punto gritará «buena» o «fuera».

7. Cuando fuesen consultados por el árbitro le informarán de su juicio sobre el caso dudoso presentado.

8. Al comienzo del juego recibirán de cada capitán de equipo el orden de saque, del que respectivamente han de juzgar, vigilando dicho orden durante el juego, para las rotaciones.

REGLA VII. — Definiciones.

CAMPO PRO-
PIO Y CAMPO
CONTRARIO.
ORDEN DE
SAQUE.

1. El campo ocupado por un equipo se denominará «campo propio», llamándose «campo contrario» el ocupado por el equipo adverso.

2. El orden que han de seguir los jugadores de cada equipo al sacar, denominase «orden de saque».

ROTACIÓN.

3. El cambio de lugar que antes del saque sufren los jugadores de un equipo, se denomina «rotación».

SAQUE.

4. «Saque» es la puesta en juego del balón, mediante un *golpe* que le haga pasar por encima de la red, cayendo sobre cualquier punto del campo contrario. Este saque se puede hacer con una o dos manos, debiendo tener el jugador que saca, ambos pies enteramente detrás de la línea de fondo de su campo.

TANTO.

5. Se gana «tanto» cuando el equipo que tiene el balón en su campo, deja de volverlo legalmente al campo contrario.

SAQUE PER-
DIDO.

6. «Saque perdido», es cuando el equipo que saca pone en juego el balón ilegalmente.

BALÓN MUER-
TO.

7. El balón está muerto, después de un tanto, un saque perdido o cualquier suspensión momentánea del juego.

BALÓN JUGA-
DO.

8. Un jugador que toca el balón, o es tocado por él mientras éste permanece en juego, se considera como si lo hubiera jugado.

SALIDA DE
LOS LÍMITES.

9. El balón sale de los límites, *si toca* cualquier objeto, superficie o terreno fuera de los límites del campo; pero si lo hace sobre las líneas se considera que es bueno.

BALÓN AGA-
RRADO O DE-
TENIDO.

10. Cuando el balón se detiene un momento en las manos o los brazos de un jugador, se considera retenido o agarrado. Debe ser golpeado claramente y el bloquearlo, levantarlo o empujarlo y transportarlo se considera como si se hubiese agarrado.

DRIEBLING.

11. Un jugador que toque el balón dos o más veces seguidas con cualquier parte de su cuerpo

de cintura para arriba sin haberlo hecho otro jugador se considera como dribbling.

**DILACIÓN
DEL JUEGO.**

12. Cualquier jugador que a juicio del árbitro realice actos conducentes a retardar innecesariamente el juego, se considerará que incurre en la falta de dilación.

REGLA VIII. — Campos y saques.

**SORTEO DEL
SAQUE.**

1. Los capitanes sortearán entre si para elegir, el sacar o bien el campo más conveniente, haciéndolo el ganador por uno de estos dos extremos.

**ORDEN DE
SAQUE.**

2. Al comenzar el juego, el balón lo sacará el primer jugador del equipo a que haya correspondido, según cita el inciso 8, regla VI.

CONTINUIDAD DEL SAQUE.

3. Cada jugador que saca, continúa haciéndolo cuando corresponda, hasta que el árbitro diga «saque perdido».

**CAMBIO DE
SAQUE.**

4. El saque se cambia al decir el árbitro «saque perdido».

ROTACIÓN.

5. El equipo que recibe el balón para sacar, hará, inmediatamente antes, una rotación de un puesto.

Si el equipo forma en dos líneas, la rotación es en el sentido de las agujas del reloj.

Si hay más de dos líneas, las impares empezando a contar por los delanteros, se mueven hacia la derecha y las pares hacia la izquierda.

**FALTAS EN EL
SAQUE.**

6. Cuando una pelota en saque: toca la red, pasa bajo ella, toca el suelo o toca cualquier objeto o jugador antes de penetrar en el campo contrario, hay pérdida de saque.

**SAQUE FUERA
DE TURNO.**

7. Cuando un jugador saca fuera de su turno, hay saque perdido, y todos los tantos ganados por su equipo durante el tiempo que él sacó antes de descubrirse el error, no se contarán.

**PRIMER SAQUE DE CADA
JUEGO.**

8. El equipo que pierde un juego, hace el primer saque del juego siguiente.

**CAMBIO DE
CAMPO.**

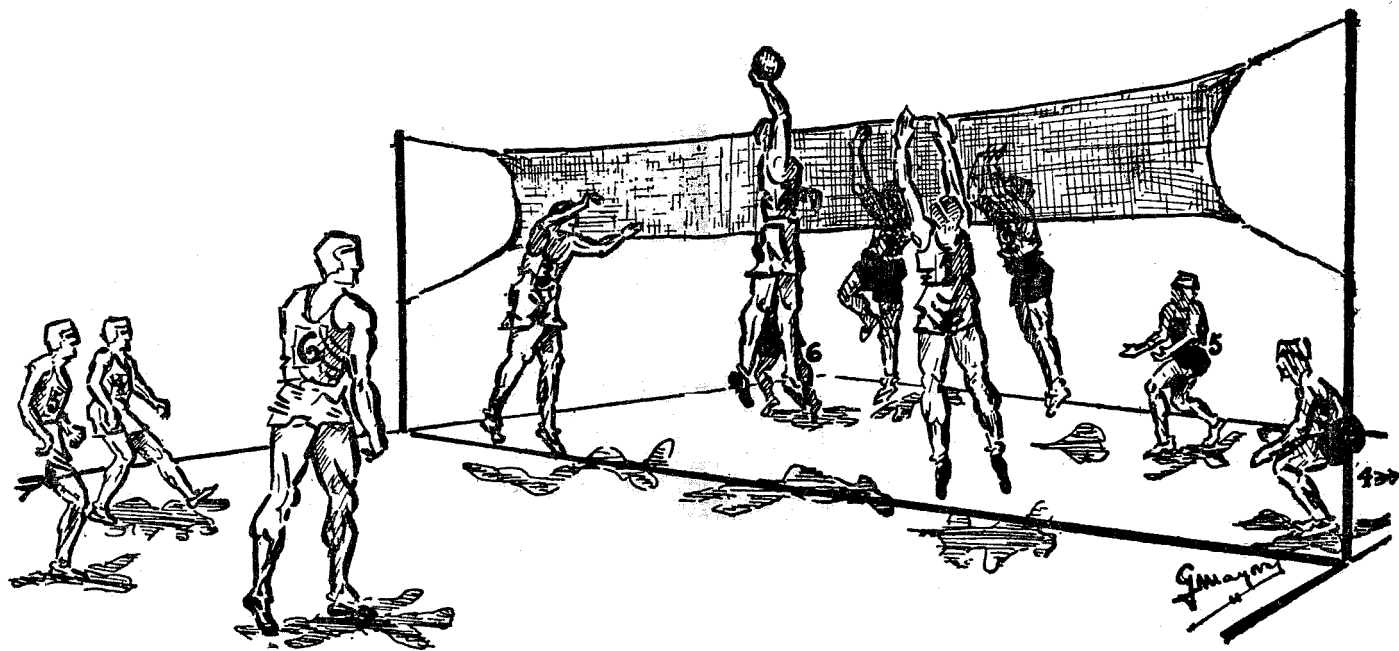
9. Se cambiará de campo al final de cada juego.

The first part of the paper discusses the importance of understanding the cultural context of the research. It highlights the need for researchers to be sensitive to the values and beliefs of the communities they are studying. This is particularly important in the field of education, where cultural differences can significantly impact learning outcomes.

The second part of the paper focuses on the methodology used in the study. It describes the process of selecting participants, collecting data, and analyzing the results. The authors emphasize the importance of using a mixed-methods approach to gain a comprehensive understanding of the research topic.

The third part of the paper presents the findings of the study. It discusses the results of the quantitative data analysis and the insights gained from the qualitative interviews. The authors conclude that there are significant differences in learning outcomes between the two groups, and these differences can be attributed to cultural factors.

The final part of the paper discusses the implications of the findings for future research and practice. It suggests that educators should be aware of the cultural context of their students and tailor their teaching methods accordingly. The authors also recommend further research to explore the underlying reasons for the observed differences.

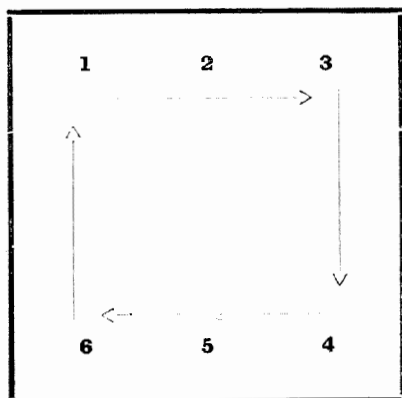


The first part of the paper discusses the importance of understanding the cultural context of the research. It highlights the need for researchers to be sensitive to the values and beliefs of the communities they are studying. This is particularly important in the field of education, where cultural differences can significantly impact learning outcomes.

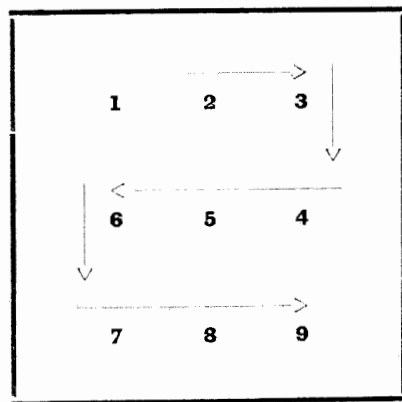
The second part of the paper focuses on the methodology used in the study. It describes the process of selecting participants, collecting data, and analyzing the results. The authors emphasize the importance of using a mixed-methods approach to gain a comprehensive understanding of the research topic.

The third part of the paper presents the findings of the study. It discusses the results of the quantitative data analysis and the insights gained from the qualitative interviews. The authors conclude that there are significant differences in learning outcomes between the two groups, and these differences can be attributed to cultural factors.

The final part of the paper offers recommendations for future research and practice. It suggests that educators should be aware of the cultural context of their students and tailor their teaching strategies accordingly. Additionally, it calls for further research to explore the underlying mechanisms of the cultural differences observed in the study.



Esquema de la rotación en dos filas



Esquema de la rotación en tres filas

CAMBIO DE
CAMPOS EN
MEDIO DE UN
JUEGO.

10. Si el viento, el sol u otra circunstancia favorecen a un campo, los equipos pueden cambiar de lugar al alcanzar, el equipo que está favorecido por el sol, etc., el octavo tanto, pero el jugador que tenía el saque, o quien le correspondía, seguirá en posesión de él. El árbitro decidirá.

REGLA IX. —Cómo juega el balón.

CON CUAL-
QUIER PARTE
DEL CUERPO
SUPERIOR A
LAS CADE-
RAS.

1 El balón puede ser *golpeado* en cualquier dirección, y un jugador puede usar de cualquier parte del cuerpo por encima de las caderas para jugar el balón.

BALÓN QUE
TOQUE LA
RED.

2. Un balón, no en saque, que tocando el borde superior de la red caiga en campo contrario, está en juego.

BALÓN RECU-
PERADO DE
LA RED.

3. Un balón, no en saque, que toque la red, puede ser recuperado a condición de que el jugador no toque a ésta.

EL BALÓN
PUEDE TO-
CARSE SOLA-
MENTE TRES
VECES.

4. El balón no se puede golpear más de tres veces por los jugadores de un equipo antes de enviarlo al campo contrario.

NOTA *Esta regla no autoriza a tocar el balón dos veces por un mismo jugador; es decir, que la regla del dribblidg no ha sido violada, sino que un jugador puede ser el primero y el tercero en jugar el balón.*

REGLA X. —Tantos y saque perdidos.

Si un jugador del equipo sacador incurre en alguna de las siguientes faltas, habrá saque perdido. Si la falta se comete por el equipo que recibe el balón, el sacador gana un tanto. Estos tantos serán contados, lo mismo al hacerse el saque que durante el juego.

1. Si envía el balón fuera de los límites o bajo la red.

2. Agarrar o detener el balón.

NOTA *La infracción de esta regla es muy importante.*

3. Por dribblar.

4. Si el balón toca su ropa o cuerpo debajo de las caderas.

5. Jugar el balón cuando ha salido fuera del terreno.

6. Tocar la red con cualquier parte del cuerpo sin estar el balón muerto. Cuando dos jugadores contrarios tocan la red simultáneamente, no hay tanto ni pérdida de saque; el balón queda muerto mandándose al sacador.

DOBLE FALTA.

7. Hay una doble falta, cuando dos jugadores cometen una, simultáneamente. La jugada debe ser devuelta.

8. Tocar el balón cuando haya sido ya tocado tres veces, sin haberlo vuelto por encima de la red.

9. Pasar sobre la red en cualquier circunstancia.

10. Servir fuera de turno.

11. Pasar un jugador bajo la red y tocar la pelota, o a un jugador contrario cuando el balón está en su campo o interceptar el juego del equipo opuesto penetrando en su terreno.

12. Tocar el lado contrario de la línea de centro.

13. Entrar en el campo contrario al rechazar la pelota, salvo el caso en que se pase una o las dos manos, pero los pies quedan en el campo propio.

14. Persistente dilación del juego.

15. Un jugador no podrá «clavar o matar» el balón cuando esté jugando en una posición retrasada.

NOTA *Esto es al objeto de evitar el que monopolice el juego una sola persona. En otras palabras, un jugador que esté en posición retrasada cuando se ponga en juego el balón, no podrá correr a una posición de red y matarlo o clavarlo.*

REGLA XI.—Tanteo.

1. Solamente el equipo sacador, puede ganar tantos.

El anotador llevará la cuenta del tanteo en cada momento del juego, con arreglo al cuadro de puntuación que contiene este Reglamento. Al hacer el anuncio del tanteo, citará en primer lugar los puntos ganados por el equipo que esté sacando.

JUEGO A 15
TANTOS.

2. El equipo que gane antes 15 tantos gana el juego a excepción del siguiente caso.

3. Cuando el tanteo llega a 14-14 entonces para que un equipo gane, es preciso que consiga ganar dos tantos consecutivos *dentro del mismo saque* (llegar a 16): cuando no gane más que uno se volverá a 14-14.

NÚMERO DE
JUEGOS A
GANAR EN
PARTIDOS DE
CAMPEONATO.

4. En los partidos de campeonato, para adjudicarse el partido será preciso ganar dos juegos consecutivos, o no. (1)

NOTA Esta regla no figura en el Reglamento americano; la E. C. de E. F. lo preceptúa como conveniente, para evitar la prolongación excesiva del juego.

REGLA XII.—Conducta de los jugadores.

El árbitro puede descalificar, para el resto de un partido, a los jugadores que cometan cualquiera de las siguientes faltas, u otras contra la nobleza del deporte:

1. Persistencia en protestar la decisión arbitral.

2. Incumplimentar las observaciones de los oficiales.

3. Cometer actos que tiendan a influir en sus decisiones.

4. Intentar insubordinar a sus contrarios. Hacer personales objeciones o influir con ellas acerca de sus contrarios.

El jugador descalificado será sustituido.

(1) Esto es 1.^o y 2.^o, 1.^o y 3.^o o el 2.^o y 3.^{er} juegos.

REGLA XIII.—Incomparecencia.

Si un equipo deja de presentarse a jugar, el árbitro declara la incomparecencia y pérdida del partido.

REGLA XIV.—Decisión.

1. Las decisiones arbitrales no tienen apelación
2. Las apelaciones pertinentes a la interpretación de estas reglas, deben ser suscitadas en seguida, pero sólo por los capitanes de los equipos contendientes.

REGLA XV.—Parada del juego.

El juego se detendrá solamente por el árbitro, y la pelota seguirá en juego hasta que éste silbe.
Los capitanes podrán pedir tres veces, en todo el partido, un descanso de dos minutos.

Hoja de arbitraje.

La hoja de arbitraje que se expone a continuación, pone de manifiesto:

1.º El número de tantos conseguidos por un equipo cada vez que saca.

Se anotan dichos tantos en las columnas encabezadas por números, que corresponden a la 1.^a, 2.^a, 3.^a, etc., vez al saque de cada juego.

2.º El número de tantos hechos por los jugadores en cada saque y en el juego.

Se anotan en las líneas encabezadas por el nombre del jugador, totalizándose en la intersección con la columna de totales.

3.º El tanteo total del juego, que se obtiene por la suma de la columna o línea de totales.

Ejemplo — Comienza sacando el equipo «Blanco». El jugador *B* consigue ganar el tanto, se anota una raya en la columna 1 y línea del jugador *B*. Continúa el juego sacando «Blancos»; el jugador *E* hace un nuevo tanto, se le anota en la misma forma, continuándose lo mismo hasta que los «Blancos» pierden el saque, en cuyo momento se cierra la columna 1, anotando cero a los jugadores *C* y *D* que no hicieron tanto en esta vuelta.

Pasa el saque al equipo «Azul». — El jugador consigue ganar tanto, se le anota en su línea y columna 1. Sigue el saque en «Azul»; el jugador hace un nuevo tanto, se le anota al lado del anterior, continuándose de esta forma haciendo las anotaciones en la columna 1, hasta la pérdida del saque, en que se totaliza esta columna.

Pasa el saque nuevamente a «Blancos», las anotaciones se hacen en la columna 2, siguiendo así hasta que uno de los equipos consiga el 15 tanto, ganando por consiguiente el primer juego.

Al terminar el partido firmarán la hoja de arbitraje, con el árbitro y el anotador, los capitanes de cada equipo.

BLANCOS

1 2 3

2.^a linea de defensa

6 5 4

1.^a linea de defensa

4 5 6

Rematador Medio Rematador

3 2 1

AZULES

Terminología.

Rematadores, chutadores == Los 4 y 6 (Killers).

Jugadores cuya posición es la red y saltan a golpear el balón cuando éste está más alto que aquélla, enviándolo rectamente al campo contrario.

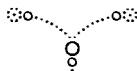
Medios (Boosters) los núm 5. — Jugadores que preparan el balón a los rematadores.

1.^a línea de defensa.—La constituyen los atacantes y medios 4, 5 y 6.

2.^a línea de defensa. —La constituyen los demás, 1, 2 y 3.

Parada (Blocking).—La acción de defender o impedir un remate del contrario.

Pase bombeado.—La acción de pasar el balón a un jugador del equipo propio, pero no rectamente ni paralelo al suelo.



Partido de BALONVOLEA entre y

PRIMER JUEGO

Blanco	1	2	3	4	5	6	Total	Azul	1	2	3	4	5	6	Total
Jug. A	/	0	//	0			3	Jug. G	/	0	/	0			2
B	/	/	0	/			3	H	//	0	/	0			3
C	0	//	0	0			2	I	/	/	0	/			3
D	0	/	/	/			3	J	//	0	/				3
E	/	0	/				2	K	/	0	0				1
F	/	/	0				2	L	/	0	0				1
Total.	4	5	4	2			15	Total.	8	1	3	1			13

1.er juego ganado por por a

SEGUNDO JUEGO

	1	2	3	4	5	6	Total		1	2	3	4	5	6	Total
Total.								Total.							

2.o juego ganado por por a

TERCER JUEGO

	1	2	3	4	5	6	Total		1	2	3	4	5	6	Total
Total.								Total.							

3.er juego ganado por por a

Partido ganado por por juegos a
..... de de 194.....

El anotador: El árbitro:

Conforme:
El Capitán El Capitán

The first part of the paper discusses the importance of understanding the cultural context of the research. It highlights the need for researchers to be sensitive to the values and beliefs of the communities they are studying. This is particularly important in the field of education, where cultural differences can significantly impact learning outcomes. The paper then moves on to discuss the challenges of conducting research in diverse cultural settings. It notes that researchers often face difficulties in establishing rapport with participants and in interpreting their responses. To address these challenges, the paper suggests several strategies, including the use of local informants and the development of culturally appropriate research instruments. The final part of the paper discusses the importance of ethical considerations in cross-cultural research. It emphasizes the need for researchers to obtain informed consent from participants and to ensure that the research is conducted in a way that respects the dignity and rights of all individuals involved.



ESCUELA CENTRAL
DE
EDUCACIÓN FÍSICA

BALONVOLEA (Volley-ball)

Técnica

Táctica



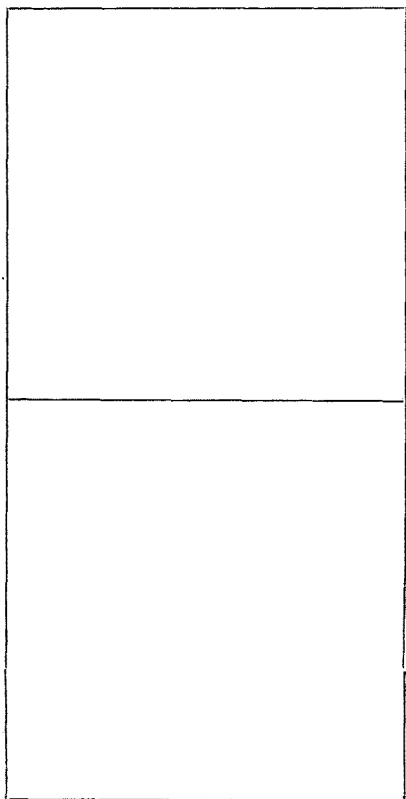


ESCUELA CENTRAL
DE
EDUCACIÓN FÍSICA

REGLAMENTO
DE
BALONVOLEA (Volley-ball)
(EXTRACTO)



1940



R E G L A M E N T O

de

Balonvolea (Volley-ball)

Terreno de juego (véase gráfico) Dimensiones:	{	A cubierto ...	Máximas: 20×11 ms. Corrientemente son de 15×9 ms.
		Al aire libre..	Máximas: 25×12 ms. Para competiciones: 22×11 ms.
		Línea de centro.	
Balón.....	{	Circunferencia: entre 0,65 y 0,68 ms. Peso: entre 240 y 330 gr.	
La red.....	{	1 m. ancha. - El borde superior estará a 2,40 metros sobre el terreno.	
Jugadores.....	{	Equipos..	Al aire libre: 12 jugadores. { Modificable previo acuerdo Capitanes de los equipos. A cubierto: 6 jugadores. }
		Substitución de jugadores.—Puede hacerse durante una detención del juego. Jugador expulsado de «un juego».—Puede tomar parte «en los siguientes».	

Arbitro.....	{	«Se situará» a la altura de uno de los extremos de la red. Decidirá sobre los casos que se presenten en la línea de costado que se encuentra delante de él.
Anotador.....	{	«Se colocará» en el extremo de la red, opuesto al árbitro. Llevará el tanteo. Decidirá sobre los casos concernientes al paso o cruce de la red.
Jueces de línea...	{	«Se colocarán» en el costado opuesto donde está situado el árbitro. «Vigilarán», cada uno, media línea de costado y una de fondo. Recibirán de los Capitanes el «orden de saque», vigilando éste para las rotaciones.
	{	Puesta en juego del balón mediante un «golpe». «Saque» { El jugador tendrá los pies detrás de la línea de fondo de su campo.
	{	«Orden de saque» { El que han de seguir los jugadores de cada equipo cuando les corresponde sacar.
	{	«Rotación»... { El cambio de lugar de los jugadores antes del saque.
Definiciones.....	{	«Saque perdido»..... { Cuando el «equipo que saca» pone en juego el balón ilegalmente.
	{	Balón que sale de los límites del campo... { Cuando «toca» cualquier objeto o el terreno, situado fuera de los límites.
	{	Balón «agarrado» o «detenido»..... { Cuando «se detiene» un momento en las manos o brazos de un jugador.
	{	«Dribbling»... { Tocar el balón «dos o más veces» seguidas con cualquier parte del cuerpo, de cintura para arriba.

Per sorteo se elige «campo» o «saque».	
Campos y saque.	Saque del balón.....} El primer jugador que figura en el «orden de saque».
	Continuidad del saque...} El que saca, continúa haciéndolo hasta que el árbitro diga «saque perdido».
	Rotación (de un puesto)..} Lo hace el equipo que recibe el balón para sacar, inmediatamente antes de éste.
	Forma de hacer la rotación.....} Si son «dos» líneas: en el sentido de las agujas del reloj. «Más de dos» líneas: las impares, empezando por la próxima a la red, se moverán a la derecha y las pares hacia la izquierda
	Faltas en el saque.....} Cuando el balón no pasa limpiamente por encima de la red.—Sanción: «pérdida de saque».
	Saque fuera de turno. . .} Sanción: «pérdida de saque». No se contarán los tantos hechos el tiempo que indebidamente se estuvo sacando.
	1.º saque de «cada juego»} El equipo que pierde «un juego» hace el primero del siguiente.
	Cambio de campo.....} Al final de cada juego.
	Cambio de campo durante un juego.....} Si el viento, sol, etc., favorece a un equipo, cuando éste gane el 8.º tanto, el otro puede pedir «cambio de campo».
	El balón se puede «golpear» con cualquier parte del cuerpo por encima de las caderas.
Juego del balón...	Balón que «toca» el borde superior de la red (no en saque). Está en juego si cae en el campo contrario.
	Balón que «choca» con la red (no en saque).—Puede recuperarse siempre que el jugador no toque la red.
	Número de veces que puede «golpearse» el balón en cada campo antes de enviarlo al contrario: «Tres» veces. Un jugador puede hacerlo la 1.ª y 3.ª vez, pero no dos veces seguidas.

Tantos y saque perdidos { Equipo que «saca» { Si comete «una falta» uno de sus jugadores: pierden sólo el «saque».

{ Equipo que «no saca»... { Si comete una «falta» uno de sus jugadores: el equipo contrario gana «un tanto».

Gana tantos.. Sólo el equipo «que tiene» el saque.

Tanteo.. { Se gana «un juego» { Cuando un equipo hace 15 tantos. Si igualaran a 14, para ganar, es necesario hacer dos tantos consecutivos, esto es, ganar por la diferencia de dos tantos.

Los Partidos son: a «tres juegos». Será vencedor el equipo que gane el 1.^o y 2.^o o el 1.^o y 3.^{er} juego.

El jugador descalificado puede ser sustituido.

Descanso «durante los partidos» { Los Capitanes de equipo pueden solicitar «tres veces» un descanso de 2 minutos.





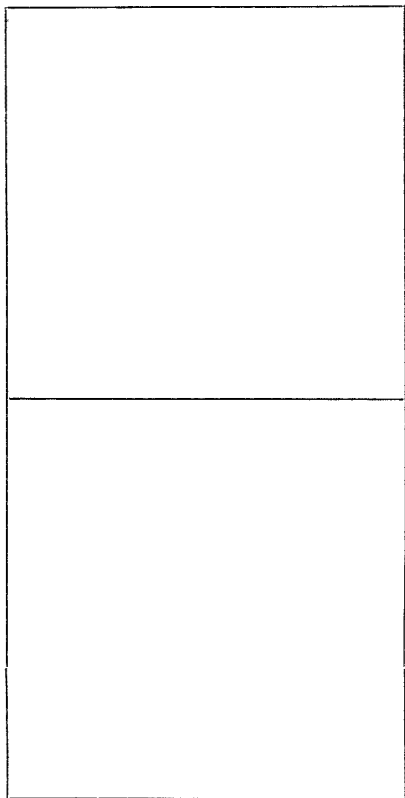


ESCUELA CENTRAL
DE
EDUCACIÓN FÍSICA

REGLAMENTO
DE
BALONVOLEA (Volley-ball)
(EXTRACTO)



1940



R E G L A M E N T O

de

Balonvolea (Volley-ball)

Terreno de juego (véase gráfico) Dimensiones:	{	A cubierto...	{	Máximas: 20 × 11 ms. Corrientemente son de 15 × 9 ms.
		Al aire libre..	{	Máximas: 25 × 12 ms. Para competiciones: 22 × 11 ms.
		Línea de centro.		
Balón.....	{	Circunferencia: entre 0,65 y 0,68 ms. Peso: entre 240 y 330 gr.		
La red.....	{	1 m. ancha. - El borde superior estará a 2,40 metros sobre el terreno.		
Jugadores.....	{	Equipos..	{	Al aire libre: 12 jugadores. { Modificable previo A cubierto: { acuerdo Capitanes 6 jugadores. { de los equipos.
		Substitución de jugadores.—Puede hacerse durante una detención del juego. Jugador expulsado de «un juego».—Puede tomar parte «en los siguientes».		

Árbitro.....	<p>«Se situará» a la altura de uno de los extremos de la red.</p> <p>Decidirá sobre los casos que se presenten en la línea de costado que se encuentra delante de él.</p>
Anotador.....	<p>«Se colocará» en el extremo de la red, opuesto al árbitro.</p> <p>Llevará el tanteo.</p> <p>Decidirá sobre los casos concernientes al paso o cruce de la red.</p>
Jueces de línea...	<p>«Se colocarán» en el costado opuesto donde está situado el árbitro.</p> <p>«Vigilarán», cada uno, media línea de costado y una de fondo.</p> <p>Recibirán de los Capitanes el «orden de saque», vigilando éste para las rotaciones.</p>
	<p>«Saque».....</p> <p>Puesta en juego del balón mediante un «golpe».</p> <p>El jugador tendrá los pies detrás de la línea de fondo de su campo.</p>
	<p>«Orden de saque».....</p> <p>El que han de seguir los jugadores de cada equipo cuando les corresponde sacar.</p>
	<p>«Rotación»...</p> <p>El cambio de lugar de los jugadores antes del saque.</p>
Definiciones.....	<p>«Saque perdido».....</p> <p>Cuando el «equipo que saca» pone en juego el balón ilegalmente.</p>
	<p>Balón que sale de los límites del campo...</p> <p>Cuando «toca» cualquier objeto o el terreno, situado fuera de los límites.</p>
	<p>Balón «agarrado» o «detenido».....</p> <p>Cuando «se detiene» un momento en las manos o brazos de un jugador.</p>
	<p>«Dribbling» ..</p> <p>Tocar el balón «dos o más veces» seguidas con cualquier parte del cuerpo, de cintura para arriba.</p>

Por sorteo se elige «campo» o «saque».

Saque del balón..... El primer jugador que figura en el «orden de saque».

Continuidad del saque... El que saca, continúa haciéndolo hasta que el árbitro diga «saque perdido».

Rotación (de un puesto)... Lo hace el equipo que recibe el balón para sacar, inmediatamente antes de éste.

Forma de hacer la rotación..... Si son «dos» líneas: en el sentido de las agujas del reloj.
«Más de dos» líneas: las impares, empezando por la próxima a la red, se moverán a la derecha y las pares hacia la izquierda

Campos
y
saque.

Faltas en el saque..... Cuando el balón no pasa limpiamente por encima de la red.—Sanción: «pérdida de saque».

Saque fuera de turno. . . Sanción: «pérdida de saque». No se contarán los tantos hechos el tiempo que indebidamente se estuvo sacando.

1.º saque de «cada juego» El equipo que pierde «un juego» hace el primero del siguiente.

Cambio de campo..... Al final de cada juego.

Cambio de campo durante un juego..... Si el viento, sol, etc., favorece a un equipo, cuando éste gane el 8.º tanto, el otro puede pedir «cambio de campo».

El balón se puede «golpear» con cualquier parte del cuerpo por encima de las caderas.

Balón que «toca» el borde superior de la red (no en saque). Está en juego si cae en el campo contrario.

Juego del
balón...

Balón que «choca» con la red (no en saque).—Puede recuperarse siempre que el jugador no toque la red.

Número de veces que puede «golpear» el balón en cada campo antes de enviarlo al contrario: «Tres» veces. Un jugador puede hacerlo la 1.ª y 3.ª vez, pero no dos veces seguidas.

Tantos y saque perdidos	Equipo que «saca»	Si comete «una falta» uno de sus jugadores: pierden sólo el «saque».
	Equipo que «no saca» ..	Si comete una «falta» uno de sus jugadores: el equipo contrario gana «un tanto».

Gana tantos.. Sólo el equipo «que tiene» el saque.

Tanteo..	Se gana «un juego»	Cuando un equipo hace 15 tantos. Si igualan a 14, para ganar, es necesario hacer dos tantos consecutivos, esto es, ganar por la diferencia de dos tantos.
----------	-----------------------------	---

Los Partidos son: a «tres juegos». Será vencedor el equipo que gane el 1.^o y 2.^o o el 1.^o y 3.^{er} juego.

El jugador descalificado puede ser sustituido.

Descanso «durante los partidos»	Los Capitanes de equipo pueden solicitar «tres veces» un descanso de 2 minutos.
--	--





ESCUELA CENTRAL
DE
EDUCACIÓN FÍSICA

BALONVOLEA (Volley-ball)

Técnica

Táctica

Entrenamiento

1940

The first part of the paper discusses the importance of understanding the cultural context of the research. It highlights how cultural differences can influence the interpretation of data and the design of the study. The second part of the paper focuses on the methodology used in the research. It describes the sampling process and the data collection methods. The third part of the paper presents the results of the study. It includes a table showing the distribution of responses across different categories. The final part of the paper discusses the implications of the findings and suggests areas for future research.

BALONVOLEA (Volley-ball)

Alineación y colocación de los jugadores sobre el terreno

Los jugadores se alinearán: Si el equipo está compuesto por seis jugadores, en dos filas de a tres. — Si son nueve, en tres filas de a tres. — Y si doce, en tres filas de a cuatro o en cuatro de a tres.

La práctica demuestra que el Equipo ideal es el compuesto por *seis* jugadores, pues si son más numerosos, tiene el inconveniente de que se ápelotonan y se entorpecen unos a otros y, por tener poco terreno para desplazarse, se mueven muy poco, siendo pequeño el esfuerzo y ejercicio que se realiza.

Los jugadores deben colocarse centradamente, aislados, desembarazados sobre la zona de terreno que les corresponde defender, sin apelotonarse sobre los compañeros del equipo. Siempre que se desplacen, lo harán rápidamente, inmediatamente y, con la misma rapidez, volverán a su emplazamiento, único procedimiento de que no quede desguarnecida ninguna parte del terreno en donde puedan los contrarios colocar el balón.

TÉCNICA

Cómo se debe golpear el balón EN EL SAQUE

Saque.—Es muy interesante sacar bien, que no consiste sólo en lanzar el balón al campo contrario, sino hacerlo en las peores condiciones para aquel equipo.

Saque a «Sotamano».—Es el procedimiento más sencillo de poner en juego el balón, pero tiene el inconveniente de salir con poca fuerza y muy bombeado y por lo tanto, puede ser devuelto fácilmente por el equipo contrario. Colocado el jugador con piernas abiertas, dando el costado izquierdo a la red y sosteniendo el balón con la mano izquierda, lo lanzará al aire, golpeándolo con la derecha de abajo a

arriba cuando en su caída llegue a la altura de las caderas. Con objeto de dar dirección al balón, este golpe debe darse con las falanginas, regiones tenar, hipoténar y parte del antebrazo.

Saque a «Machete».—Es mucho más difícil de aprender que a «sotamano», pero tiene la ventaja de que el balón sale con mucha fuerza, rozando la parte superior de la red, llegando al campo contrario en muy malas condiciones para poder ser devuelto.

Colocado el jugador en la misma forma que en el caso anterior, con la diferencia de estar en oblicuo respecto a la red, y una vez lanzado el balón al aire, lo golpeará de arriba a abajo, cuando en su caída se encuentre por encima y cerca de la cabeza del jugador.

Cómo se debe golpear el balón DURANTE EL JUEGO

Siempre que sea posible, con las dos manos y abiertas, única forma de dirigir el balón al sitio que se desea. Nunca debe golpearse con los puños; el balón irá a cualquier parte menos a donde desea el jugador.

Como hemos dicho, se debe golpear con las manos abiertas, palmas arriba (dorso de las manos cerca y hacia la cara del jugador, levantando bien éstas con objeto de ver el balón, el que generalmente llegará bombeado) y con los pulgares cerca uno de otro; únicamente en el caso de llegar el balón muy poco bombeado o que sea preciso hacer una estirada para poder golpearlo, entonces se hará con las manos en la misma forma, pero con los muñequés próximos uno al otro y el dorso de las manos hacia el suelo. También se colocan las manos en esta última forma cuando llega el balón del campo contrario muy rasante y con mucha fuerza; entonces el jugador se ayuda con el estómago, botándole el balón en la concavidad formada por las palmas de las manos y el cuerpo. Es necesario tener la precaución de que sea un sólo golpe, pues si da primero en las manos y a continuación en el estómago, se comete la falta de dar dos golpes seguidos al balón. Este golpe es algo incierto, pero es el único procedimiento de salvar la jugada. En virtud de ese golpe, suele volver el balón al campo contrario.

Es necesario inculcar a los jugadores *que tienen tiempo sobrado* para golpear el balón y que el 90 por 100 de las veces se pierde por la precipitación en golpearle.

TÁCTICA

Cómo se debe JUGAR EL BALÓN

1.º *Dentro del campo propio.*—El balón debe pasarse siempre *bombeado*, porque resulta más fácil de recoger por los compañeros del equipo que el pase recto.

Si lo reciben los «*rematadores*» o «*chutadores*» (delanteros de las alas), de saque o vuelta de los contrarios, deben pasarlo al *medio* más próximo para que, preparándose éste, puedan rematar el tanto.

Si el que recibe el balón es el *medio* o los *medios* (jugadores colocados en el centro de la primera fila), siempre que puedan, *deben* rematar la jugada, pues tienen esta misión, aparte de la *principal* de preparar balones a los «*rematadores*».

Si el balón que llega del campo contrario va directamente a los jugadores de segunda, tercera, etc., líneas, habiendo rebasado por lo tanto a la primera fila de jugadores sin que sea tocada por éstos, todos los jugadores de esa primera fila deben girar rápidamente, quedando de espaldas a la red esperando el balón, pues al recibirlo los de las filas de atrás, deben pasarlo al *medio* o a los *medios*, los que a su vez los pasarán a los *rematadores*.

Los jugadores al ocupar el puesto de *rematador*, actuarán con rapidez, intuitivamente y deben saltar *oportunamente* para rematar toda clase de pases bien o mal servidos por su medio.

El momento de saltar para detener un chutazo contrario, es imprescindible hacerlo *oportunamente*.

Detener un remate o chutazo es muy difícil y requiere práctica y experiencia, para lo cual estará *listo* y en *actividad* para saltar o avanzar hacia la red.

La distancia de la primera línea de defensa a la red no puede ser fija, sino que dependerá del estilo y modalidad del juego del contrario, sin olvidar lo peligroso de jugar continuamente cerca de la red.

Por excepción los jugadores de segunda, tercera, etc., líneas, devolverán el balón directamente al campo contrario. Únicamente por

pases entre los jugadores del mismo equipo se conseguirá la mejor táctica de conjunto.

2.^o *Para pasarlo al campo contrario.*—Todos los jugadores de la primera fila, deben estar preparados (piernas y brazos flexionados, pues por regla general, el balón pasará muy rápidamente por encima de esa primera línea) para saltar oportunamente y devolver el balón que llega del campo enemigo.

Es preciso aprovechar *siempre o casi siempre* los tres golpes a que como señala el Reglamento, se tiene derecho en cada campo, único procedimiento de que lo reciba en inmejorables condiciones el jugador que lo golpee por tercera vez y pueda *colocarlo* (no es preciso «machetear» por sistema) por lo tanto en la parte del campo contrario más desfavorable para ese equipo, por haberse desplazado el jugador que debía ocuparlo o por ser el punto débil del campo enemigo.

3.^o *Cuando el balón se dirige a un jugador.*—Los más próximos a él deben acercársele rápidamente a una distancia prudencial para recoger el balón que, *como es frecuente*, sale sobre la vertical de dicho jugador; en este caso, debe apartarse rápidamente (tirándose al suelo, etcétera), pues sabemos no puede golpearse dos veces seguidas.

ENTRENAMIENTO

Como la práctica de este juego no exige grandes condiciones físicas ni mucho esfuerzo, el entrenamiento consistirá únicamente en practicar lo dicho en la *Técnica y Táctica*.

Un orden a seguir en las sesiones de entrenamiento puede ser el siguiente: varios minutos se dedicarán a *golpear* el balón procurando no caiga al suelo; otro rato a practicar el saque; otro a jugar el balón dentro del propio campo y pasarlo al campo contrario. Para esto, se colocará el entrenador en uno de los campos y un equipo en el otro; el primero se dedicará a lanzar el balón a los distintos jugadores para que el equipo lo devuelva después de haberlo jugado como se indica en «Cómo se debe jugar el balón», y, como final de la sesión, se jugarán partidos entre dos equipos.

