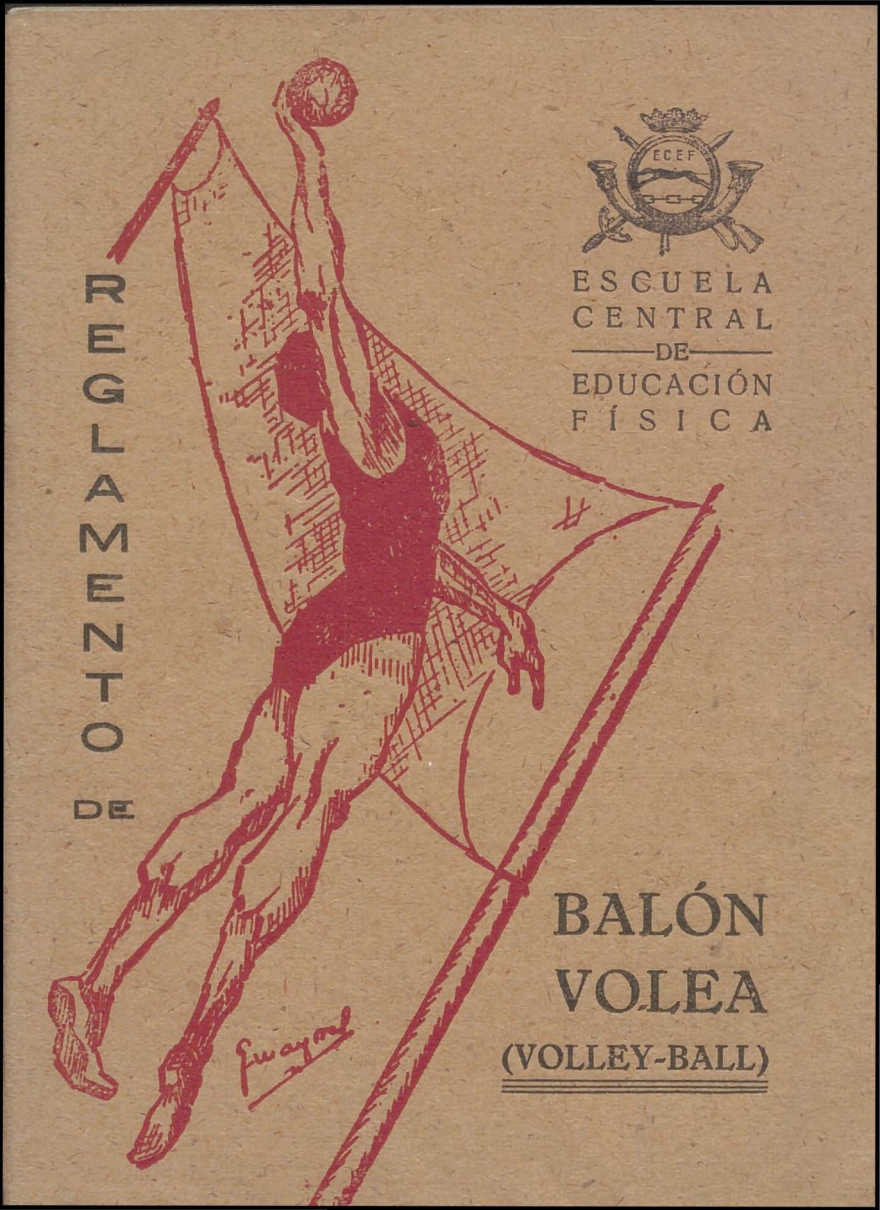


ESCUELA CENTRAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

REGLAMENTO DE 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

1948

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 CUBIERTO.

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 m. por 9.*

CAMPOS Y LINEA DE CENTRO.

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 LÍMITES.

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.

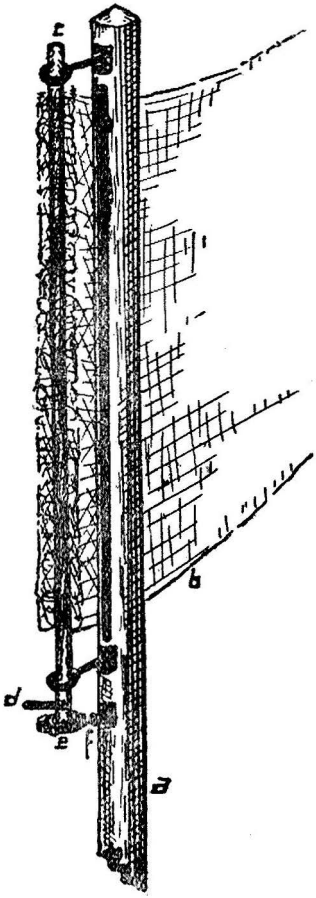
b Red, con dos cuerdas guías arriba y abajo, las cuales se atarán a dos salientes que tiene el

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 sí 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 7.—Definiciones.

CAMPO PROPIO Y CAMPO CONTRARIO.

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

ORDEN DE SAQUE.

2. El orden que han de seguir los jugadores de cada equipo al sacar, denomínase «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 PERDIDO.

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

BALÓN MUERTO.

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

BALÓN JUGADO.

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 AGARRADO O DETENIDO.

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 blocarlo, levantarlo o empujarlo y transportarlo, se considera como si se hubiese agarrado.

DRIBBLING.

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 al juego, se considerará que incurre en la falta de dilación.

REGLA VIII.—Campos y saques.

SORTEO DEL SAQUE.

1. Los capitanes sortearán entre sí 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 los 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.

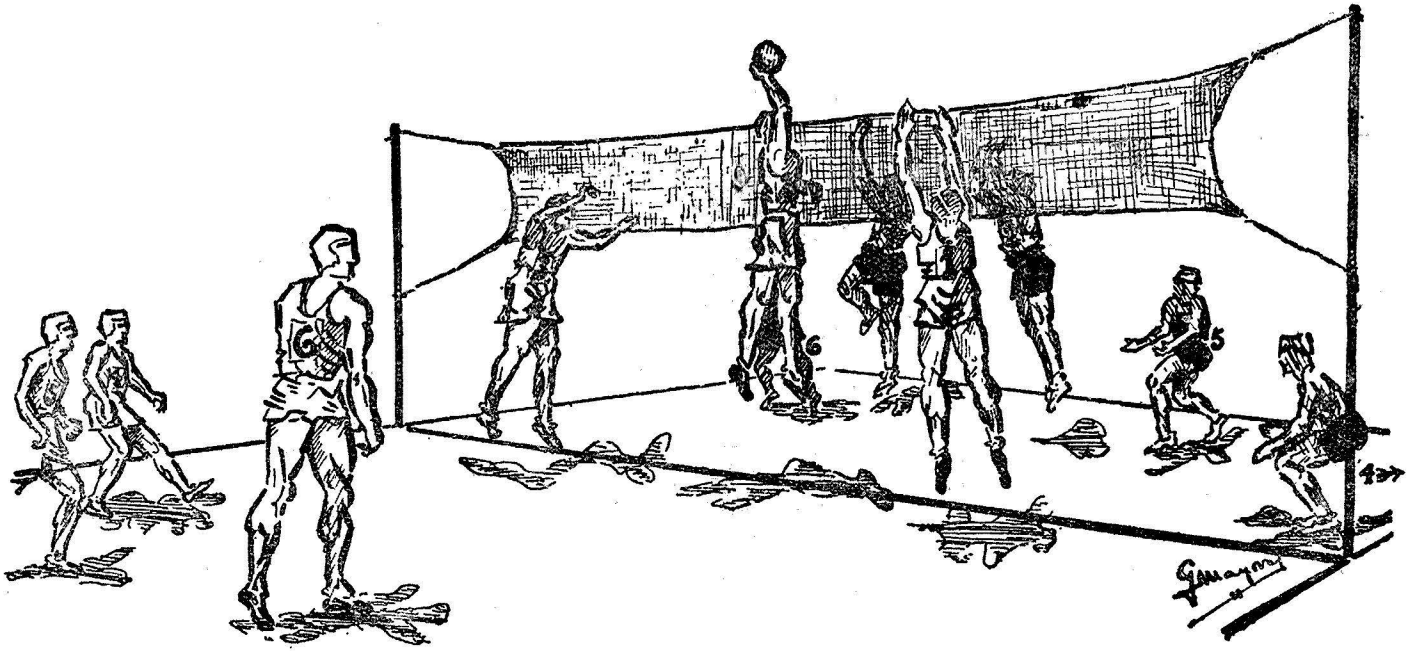
7. Cuando un jugador saca fuera de su turno hay saque perdido, y todos los tantos ganados por su equipo durante el tiempo que él sacó antes de descubrirse el error, no se contarán.

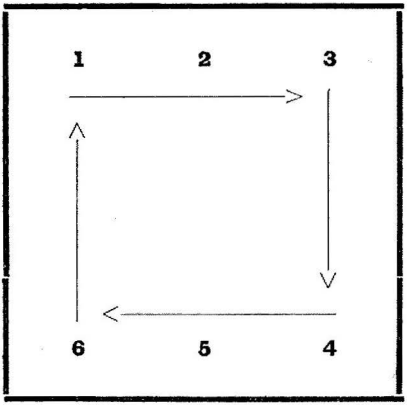
PRIMER SAQUE DE CADA JUEGO

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

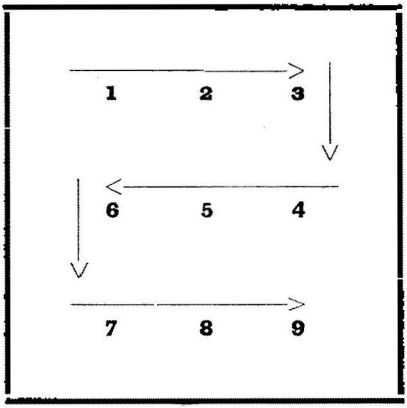
CAMBIO DE CAMPO.

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





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 corresponda, seguirá en posesión de él. El árbitro decidirá.

REGLA IX.—Cómo juega el balón.

CON CUALQUIER PARTE DEL CUERPO SUPERIOR A LAS CADERAS.

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 RECUPERADO 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 TOCARSE SOLAMENTE 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 de dribbling 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 sustituído.

---

(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. Decision

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.° El número de tantos conseguido 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.° 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.° 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 anotador, los capitanes de cada equipo.

BLANCOS

1 2 3

2.ª línea de defensa.

6 5 4

1.ª línea 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															

3.er juego ganado por ..... por ..... a .....

Partido ganado por ..... por ..... juegos a .....

..... *de* ..... *de 194.....*

El Anotador: **El Arbitro:**

Conforme: Conformé:

El Capitán ..... **El Capitán** .....

ESCUELA CENTRAL

DE

EDUCACIÓN FÍSICA

REGLAMENTO

DE

BALONVOLEA (Volley-ball)

(EXTRACTO)

1948

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, tienen el inconveniente de que se apelotonan 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, hipotenar 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 meñiques próximos uno al otro y el derso 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 solo 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, preparándoselo 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 lo 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. Unicamente 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 ésto, 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.