

CONCEPTOS IMPRESCINDIBLES QUE TODO JUGADOR DEBE CONOCER

Equipos

Cada equipo juega con seis jugadores que pueden ser sustituidos con condiciones. Tres de los jugadores forman la línea delantera (*delanteros*), en tareas de ataque y los otros tres se colocan detrás y actúan de defensores o *zagueros*.

El equipo completo lo pueden formar un máximo de 12 jugadores, un entrenador, un entrenador asistente, un masajista y un médico. Cada jugador se identifica por un número distinto, del 1 al 18, número que aparece tanto en la parte delantera como en la trasera de la camiseta. Uno de los jugadores será el capitán del equipo y se identifica por una banda visible debajo de su número. El líbero no puede ser capitán y es el único que puede y tiene que vestir una indumentaria distinta, generalmente de distintos colores al resto del equipo.

Rotaciones

Antes de empezar cada set el entrenador entrega a los árbitros la lista de los jugadores que van a jugar el set. Esto lo hace en una hoja que refleja 6 zonas del campo, que indican la rotación inicial, y que luego se continuará en sentido de las agujas del reloj.

Es decir, **tras recuperación de servicio** por parte de mi equipo, el 2 rotará a la posición del 1, el 3 a la del 2, el 4 a la del 3, y así sucesivamente.

Además, **en el momento del saque**, ambos equipos deben respetar unas reglas, denominadas “reglas de rotación”, que les *obligan* a sus miembros a situarse en una zona concreta del campo.

Para que la disposición sea correcta basta con que:

- Cada *delantero* tenga al menos un pie más adelantado que el *zaguero* correspondiente
- Dentro de la misma línea los laterales tengan al menos un pie más exterior que el jugador en posición central.

Truco: Sitúate siempre entre el jugador de tu derecha y el de tu izquierda respecto a la salida de rotación y por detrás de tus delanteros.

A partir de ese momento cada jugador puede moverse libremente siguiendo el juego.

Con estas reglas, las disposiciones iniciales pueden ser muy variopintas y las consiguientes estrategias suficientemente abiertas.

Cambios

Los jugadores de la formación inicial de cada set pueden ser sustituidos una única vez en el set y posteriormente reintegrarse deshaciendo el cambio por el jugador que lo sustituyó. Así, el número máximo de sustituciones es de seis, una por jugador. No se contabilizan aquí las entradas y salidas del líbero. A su vez, el jugador sustituto tampoco puede sustituir más que a un único jugador por set.

Los cambios se realizan, a excepción del líbero, por la zona delimitada entre la línea de tres metros y la red.

Zonas predefinidas en ambos campos



Líbero

El líbero es un jugador defensivo que puede entrar y salir continuamente del campo sustituyendo a cualquiera de los otros jugadores cuando por rotación se encuentran en posición defensiva. El objeto de la introducción del líbero es cubrir el puesto de los jugadores atacantes, generalmente muy altos, que ofrecen por ello mal rendimiento en recepción. El líbero es fácilmente reconocible porque viste un uniforme de color bien diferente al resto del equipo.

- No puede ser capitán.
- No puede sacar.
- No puede bloquear, ni siquiera participar en el bloqueo.
- No puede completar un ataque.
- No puede colocar *de dedos* por delante de la línea de ataque.
- Es el único que puede y tiene que vestir una indumentaria distinta, generalmente de distintos colores al resto del equipo

El criterio para considerar como falta el pase del líbero es que el jugador que reciba ese pase o el propio líbero realice el golpe a campo contrario con el balón completamente por encima del borde superior de la red. Un pase bajo para devolver el balón está permitido. No existe ninguna limitación si el líbero golpea el balón en salto iniciado desde detrás de la línea.

La cancha. Dimensiones

La cancha es un rectángulo que mide 18 x 9 m rodeado por una zona libre con un mínimo de 3m de ancho por cada lado.

Dos líneas laterales y dos de fondo limitan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo están marcadas dentro de las dimensiones de la cancha. El eje de la línea central divide la cancha en dos campos iguales de 9 x 9 m. En cada campo, se marca una línea de ataque a 3m desde el eje de la línea central.

Altura de la red:

Categoría Masculina: 2,43

Categoría Femenina: 2,24