

TÁCTICA

Autores: José Antonio Santos del Campo
Juan José Molina Martín

INDICE DE CONTENIDOS

TEMA 1. LA TÁCTICA COLECTIVA	2
1 INTRODUCCION	2
1.1. LOS COMPLEJOS TÁCTICOS	2
1.2. ZONAS DEL CAMPO	4
1.3. COMPOSICION DEL EQUIPO Y DISTRIBUCIÓN DE LOS JUGADORES	4
TEMA 2. SISTEMAS DE ATAQUE	5
2.1. Sistemas de ataque apropiados para la iniciación.	5
2.2. 4R-2U (cuatro rematadores y dos universales)	5
2.3. 5R-1C (cinco rematadores y un colocador)	6
TEMA 3. ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL K-1	8
3.1. RECEPCION DEL SAQUE	8
3.1.a. SISTEMAS DE RECEPCIÓN PARA LA INICIACIÓN	8
3.1.b. RECEPCIÓN DE CINCO JUGADORES	10
3.1.b.I. Sistema 1-3-2	10
3.1.b.II. Sistema "W"	11
3.1.b.III. Sistema en semicírculo	12
3.1.c. SISTEMA DE RECEPCIÓN DE CUATRO JUGADORES	12
3.1.c.I. Recepción de cuatro en semicírculo	12
3.1.c.II. Recepción de cuatro en rombo	15
3.1.d. SISTEMA DE RECEPCIÓN DE TRES JUGADORES	16
3.1.d.I. Sistema de 3 en "V"	16
3.1.d.II. Recepción de 3 en V.	17
3.1.e. SISTEMA DE RECEPCIÓN DE DOS JUGADORES	18
3.2. CONSTRUCCION DEL ATAQUE	20
3.2.a. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS UTILIZADOS PARA EL ATAQUE	21
3.3. NOMENCLATURAS	22
3.3.a. SISTEMA ZONAL ASIÁTICO (SZA)	23
3.3.b. SISTEMA DIGITAL NORTEAMERICANO (SDN)	23
3.3.c. COMBINACIONES DE ATAQUE	24
3.4. UTILIZACIÓN DE LOS ZAGUEROS	27
3.5. CONSIDERACIONES FINALES SOBRE EL ATAQUE	27
TEMA 4. SISTEMAS DE APOYO AL ATAQUE	28
TEMA 5. SISTEMAS DEFENSIVOS (K-2)	30
5.1. POSICIONES INICIALES	36
5.2. POSICION FINAL 2-1-3	37
5.3. POSICIÓN FINAL 2-2-2	39
5.4. POSICIÓN FINAL 2-0-4	400
5.5. POSICIONES FINALES CON UN SOLO BLOQUEO	42
5.6. SITUACIONES DE TRIPLE BLOQUEO	43
5.7. CONSIDERACIONES FINALES SOBRE LA DEFENSA	43

TEMA 1. LA TÁCTICA COLECTIVA

1. INTRODUCCION

Todo deporte colectivo es algo más que la suma de las realizaciones individuales de sus componentes. Por ello, se hace necesario determinar previamente cómo vamos a organizar nuestras acciones individuales dentro del juego. Básicamente, esto sería la *táctica colectiva*.

En ella, el verdadero protagonista es el equipo, y todas las acciones de los jugadores, tienen sentido solamente integrándose con las de los demás jugadores. Es importante que distribuyamos a los componentes del equipo de forma que podamos utilizar convenientemente sus condiciones físicas y técnicas, y así conseguir un conjunto eficaz.

El orden de esta distribución es todavía más importante en nuestro deporte, pues, al *comienzo de cada set*, el entrenador tiene que decidir el orden de saque de los *jugadores* componentes de un equipo, y esta *rotación* no podrá ser modificada durante ese *juego*. Habrá que esperar al siguiente para ordenarlos de nuevo.

La relación entre los jugadores, su cohesión como grupo, permitirá que los sistemas tácticos se lleven a cabo. No olvidemos nunca, que los seis mejores jugadores no siempre conforman el mejor equipo posible.

Nosotros, en el estudio de los sistemas tácticos, no vamos a tener en cuenta este factor, pero es fundamental hacerlo cuando cualquier entrenador elija entre las diferentes opciones posibles, muchas de las cuales reflejaremos en este capítulo.

Por otro lado, conviene tener en cuenta que cada equipo debe tener su propio *estilo* de juego, su propia personalidad, fruto de la unión de las personalidades de todos sus componentes.

Este estilo, de juego es producto de la maduración del equipo, y en él se incluyen, además de los elementos individuales, morfológicos, orgánicos y técnico-tácticos, la comprensión táctica colectiva que aporta cada uno de los componentes del colectivo, y por supuesto sus características psicológicas y volitivas. El equilibrio de todos estos factores hará factible que la maduración del equipo se transforme progresivamente en un nivel de juego más alto.

Cada individuo se interrelaciona con sus compañeros y con los oponentes de acuerdo a unos marcos fijados por los patrones tácticos establecidos para el equipo. Por eso, los patrones de juego, los patrones tácticos, tienen que surgir de las necesidades y características de nuestros jugadores y no buscar partituras que, aunque son adecuadas interpretadas por otros, pueden ser desesperantes para los nuestros.

1.1. LOS COMPLEJOS TÁCTICOS

El voleibol es un deporte que está delimitado por un reglamento. Este reglamento, condiciona de una forma muy importante todos sus aspectos técnico-tácticos, así como la estructuración del juego, lo que hace casi imposible la diferenciación por separado de las fases de ataque y defensa, y por lo tanto de sus principios. Esto ha llevado a muchos autores a hacer referencia al concepto de *complejo estratégico*: *haciendo la diferenciación entre complejo uno (K-1) y complejo dos (K-2)*.

Un complejo estratégico está compuesto por la unión de dos fases una defensiva y otra ofensiva. Si tenemos en cuenta que la naturaleza de la defensa puede clasificarse en cuatro grandes momentos: defensa del saque, defensa del remate, defensa del balón fácil o free-ball y defensa del bloqueo rival; podríamos afirmar que existen 4 complejos estratégicos, además del saque reconocido por Monge (2001) como el complejo 0.

El K-1 se inicia con la defensa del saque, es decir con la recepción, y acaba con el ataque de K1, también llamado salida de recepción. El K-2 se inicia con la defensa del remate, lo realiza en primer lugar el equipo que ha realizado previamente un saque.

La importancia del K1 queda de manifiesto en que detrás del saque es el complejo más realizado, además no debemos olvidar que las estadísticas nos dicen que alrededor del 70 por 100 de los ataques del equipo en K-1 son exitosos, y por tanto, es más fácil hacer punto.

Desde los Juegos Olímpicos de Seúl, y entonces, sólo para el 5º set, se ha impuesto el denominado sistema de puntuación de "tie-break" (acción-punto), donde siempre se puntúa independientemente de quien haya sacado. Curiosamente, se ha comprobado que, por ejemplo, el quinto set entre Italia y Cuba de la final del campeonato del Mundo 1989 de Brasil hubiese finalizado 4-4 con el sistema antiguo.

En principio, el objetivo de los dos es el mismo: *transitar de una acción dominada a una dominante y conseguir un punto, es decir, evitar que el rival ponga el balón en nuestro suelo y ponerlo el balón en el suelo del contrario*. Pero el procedimiento es claramente diferente, hasta el punto que en muchas ocasiones se entrenan por separado y de distinta forma, normalmente en días distintos, cuando el volumen de trabajo lo permite.

Dependiendo de la filosofía de cada equipo, se dará mayor importancia a uno u otro complejo, aunque sería ideal mantener un equilibrio entre los dos ¿o los 5 si incluimos el saque y los otros dos tanto el free (KIII) como el apoyo (KIV)?.

Perseguimos lo mismo, pero los medios utilizados y las posibilidades de éxito son muy diferentes. No se tarda lo mismo en conseguir perfeccionar un sistema táctico para conseguir los puntos con el K-1 que con el K-2.

Es más, se podría diferenciar el nivel técnico-táctico de un equipo en función de su desarrollo en los dos complejos. Cuanto más elevado es su nivel, mayor equilibrio suele haber entre ellos. Habitualmente, los equipos se preocupan primero de hacer el K-1. Además, es más fácil y de alguna forma es la manera de dificultar que el oponente consiga distanciarse en el marcador.

Deberíamos saber diferenciar dónde se encuentra nuestro equipo y hacia dónde queremos ir, para saber dónde tenemos que gastar nuestros esfuerzos y nuestro tiempo para poder, mediante una *planificación específica o inversa* (3), determinar qué elementos técnicos y físicos debemos mejorar para lograr nuestros objetivos tácticos.

Consideramos la planificación inversa la que se hace cuando hemos llegado al juego 6x6 y en función de lo que no sale bien, se vuelve a diseñar (planificar), lo que sea necesario para corregir eso, que habitualmente, el equipo o el jugador, no hace bien dentro de nuestro sistema táctico.

Sabemos que las posibilidades de alcanzar el cambio de saque o el punto dependen del nivel de nuestra competición, así como, que existen diferencias claras entre el voleibol femenino y el masculino. Hay datos estadísticos muy claros sobre este apartado que confirman lo que todos pensamos y vemos en los partidos.

Por supuesto que las dos fases del juego son importantes, y las dos tienen que ser objeto de trabajo y de preocupación. ¿Pero cuál de las dos prevalece en mis objetivos? ¿Para cuál de las dos estoy preparado?

A partir de la realidad de la competición y de su problemática, diseñar las necesidades técnicas y físicas necesarias para resolver esa situación de juego, planificando la resolución de ese aspecto del juego no satisfactorio. Muchas veces hay que dotar a algunos jugadores específicos de una mejora técnica o física que les permita resolver esa situación, necesitando por ello una planificación inversa, del juego a lo físico, pasando por lo técnico, y no al revés, como en la Planificación General, que es la que hacemos normalmente al principio del ciclo. Este tipo de situaciones no se han podido planificar con anterioridad, puesto que no son previsibles hasta que llega la situación real de la competición.

Simplemente, analizamos una de las realidades del voleibol español y sus consecuencias: la mayoría de los equipos, sobre todo en chicas, utilizan jugadores bajos y rápidos para jugar en zona 4, y esta simple y hasta cierto punto lógica decisión (los altos al centro) provoca que, cuando conseguimos defender y nos vemos obligados a contraatacar con un balón alto en zona -4 (actualmente también zagueros), no estemos capacitados para ser lo suficientemente contundentes, y de esta forma, estamos limitando la consecución de los puntos. La razón es que hemos pensado primeramente en el complejo 1 y, posteriormente y por separado nos encontramos con la importancia que tiene pensar en el complejo 2.

1.2. ZONAS DEL CAMPO

En voleibol, utilizamos la nomenclatura numérica para denominar las zonas del campo, que habitualmente son seis, al igual que el número de jugadores de la rotación inicial, aunque cada vez es más frecuente la división del campo en nueve zonas. Esto último se utiliza preferentemente para defensa en segunda línea, pues realmente las zonas zagueras (6, 5 y 1) son demasiado grandes para ser cubiertas por un solo jugador

1.3. COMPOSICION DEL EQUIPO Y DISTRIBUCIÓN DE LOS JUGADORES

Cuando revisamos la bibliografía, prácticamente todos los autores nos hablaban de equipos compuestos por jugadores que son *colocadores*, *universales* o *rematadores*. Estos son elementos de ataque y dan a entender que la distribución y composición del equipo tienen en cuenta solamente este apartado. Ahora, además de incluir el libero (lo que yo recomiendo para ser aplicado durante el entrenamiento, puesto que cada uno lo llama de una forma diferente)

Es cierto que en ataque es más fácil organizar lo que vamos a hacer, pues nosotros podemos decidirlo de antemano y el balón dependerá de nosotros. Por otro lado, todos los jugadores tienen que estar preparados para defender en primera línea (bloquear) o en segunda línea (defender), y cada día los bloqueadores de los extremos (2 y 4) tienen unas funciones más similares a los bloqueadores centrales (3). Asimismo, en segunda línea, las variaciones en los sistemas defensivos provocan que se unifiquen los criterios defensivos para cada uno de los jugadores, sea cual sea la zona de origen (1-5-6), y lo mismo ocurre con los requisitos técnico-tácticos que estos jugadores deben cumplir.

De acuerdo con el énfasis que queremos dar a los primeros niveles de táctica, vamos a utilizar la nomenclatura de Colocadores, Rematadores y Universales al principio, para, con ellos, explicar los **SISTEMAS MÁS SENCILLOS**. Posteriormente, introduciremos otras posibilidades y otras denominaciones en base a su especialización como opuesto, falso opuesto, atacante de punta, etc..

Definamos previamente lo que entendemos por cada uno de estos conceptos de la forma más sencilla posible:

COLOCADOR (C): jugador encargado del segundo pase, o pase de construcción de ataque.

REMATADOR (R): jugador encargado del tercer contacto, es posible que indirectamente, también del primero.

UNIVERSAL (U): jugador que realiza indistintamente funciones de colocador o de rematador.

LIBERO: jugador que sólo juega en las zonas zagueras, que no puede rematar, ni sacar, ni colocar de dedos desde la zona delantera.

Existen otros tipos de jugadores utilizados en la composición de los equipos de mayor nivel: OPUESTOS, DOBLE OPUESTO o FALSO 4. Es posible incluso encontrarse con nomenclaturas difíciles de entender pero utilizadas en otros países

TEMA 2. SISTEMAS DE ATAQUE

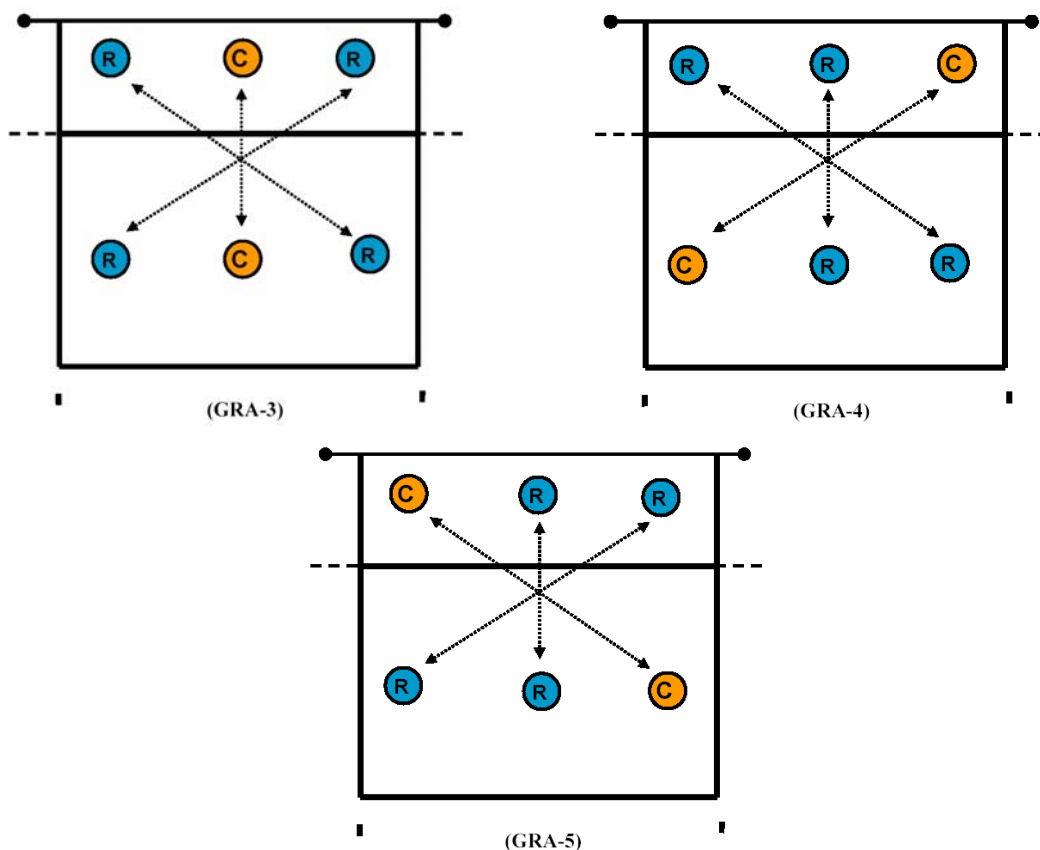
En función de los tres tipos de jugadores anteriormente propuestos podemos afirmar que funcionalmente existen unos sistemas de ataque básicos que son:

2.1. Sistemas de ataque apropiados para la iniciación.

6R-0C ó 6R-6U En este sistema todos hacen de todo, es el sistema más básico, el colocador alcanza dicha funcionalidad en relación al turno con el que se alcanza alguna de las 6 zonas del campo; normalmente zona 3.

3R-3C ó 6R-3U. En este sistema son 3 los jugadores encargados de posibilitar el ataque del resto. Al igual que en el sistema anterior existe la posibilidad de decidir quien o quienes son los colocadores en función de la zona del campo desde la que se decida que se va a colocar.

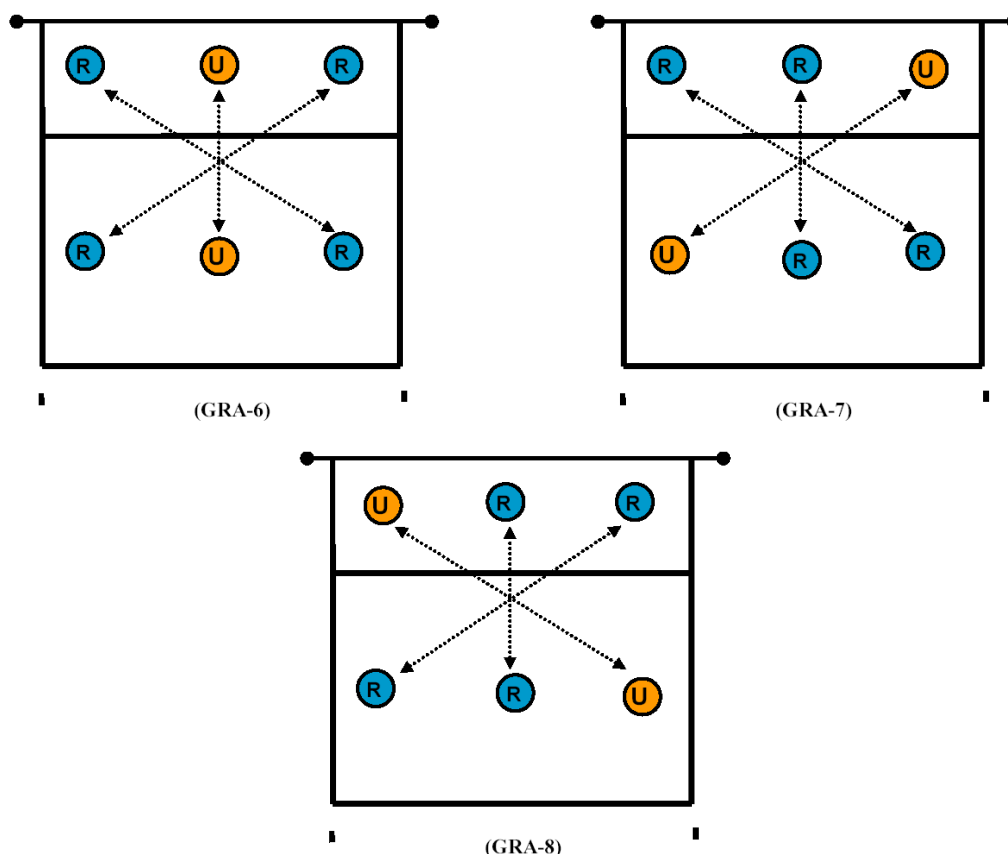
4R-2C (cuatro rematadores y dos colocadores) En ellos, podemos apreciar que los dos colocadores se distribuyen en oposición, lo que provoca que, cuando uno de ellos abandona la zona delantera y pasa a ser zaguero, su opuesto entra de delantero, por lo que siempre tenemos a uno de los dos para realizar la función de colocador. En el primer nivel, el colocador se ubicará normalmente en zona 3, para posteriormente irse a zona 2, buscando que los jugadores altos ocupen el centro de la red. Este es el sistema más sencillo y, por tanto, el más recomendado para la iniciación. A partir de ahora, nos referiremos a él como: 4-2.



2.2. 4R-2U (cuatro rematadores y dos universales)

Este sistema es apropiado para niveles de juego más avanzados. Vemos que en este sistema ocurre lo mismo que en el anterior caso, con la particularidad de que en este supuesto, será el universal zaguero el que se encargue de colocar mediante algún tipo de penetración, concepto éste que explicaremos posteriormente.

Habitualmente, los dos colocadores se ubican para defender en zona 2 y 1, aunque también pueden hacerla en 3 y 6 o en 2 y 6. En este caso, se intentará aprovechar al universal delantero para realizar funciones de rematador y, de esta forma, contar siempre con tres atacantes delanteros. A nivel internacional, algunos autores, sobre todo norteamericanos, denominan a este sistema 6-2, pues de alguna forma disponemos de seis rematadores y dos colocadores, aunque obviamente sólo jueguen seis jugadores. Nosotros vamos a adoptar esta denominación a partir de ahora. Por ello, denominaremos como 6-2 este sistema con dos universales.



2.3. 5R-1C (cinco rematadores y un colocador)

El tercer sistema, el 5-1 como popularmente se denomina en todos los ámbitos, es actualmente el más difundido, pues lo juegan casi todos los equipos de un cierto nivel. Por cierto, ha provocado una imitación desproporcionada de los equipos todavía en formación, condicionando el desarrollo de los jugadores mucho antes de lo deseado por esa excesiva tendencia a la especialización. Sólo representamos una de las posiciones en el gráfico, pues el resto se obtiene simplemente rotando al colocador. Es muy importante entender que este sistema implica un mayor desequilibrio entre las seis rotaciones, pues en tres de ellas habrá tres atacantes delanteros, mientras que en las otras sólo habrá 2 atacantes delanteros, con opción siempre de utilizar el ataque, sobre todo el opuesto, si jugamos con este sistema de 5-1.

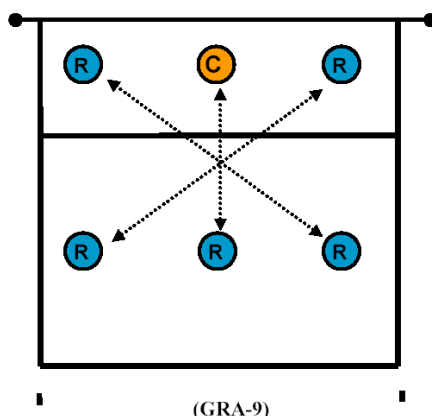
Una de las razones fundamentales para aconsejar este sistema para los equipos de un nivel intermedio es que necesita menos tiempo para entrenarse. En el caso del 6-2 habría que duplicar el trabajo con los colocadores y el de coordinación de cada colocador (universal) con los rematadores. Nunca debemos olvidar que el factor tiempo de entrenamiento es uno de los mayores condicionantes del desarrollo táctico de cualquier equipo, y a cada día más, porque se juegan más partidos y por lo tanto se entrena menos.

Otra de las razones de esta proliferación del sistema 5-1, es que en muchos casos se imitan sistemas y filosofías de equipos que no se corresponden a las realidades, necesidades y, por supuesto, a las posibilidades de esos equipos. Se ven demasiados equipos jugando 5-1, cuando deberían jugar con colocador a turno o como máximo 2C + 4R.

Pero la composición del equipo no sólo se hace desde el punto de vista del ataque, por lo tanto es necesario realizar muchos más matices sobre la sistematización de los equipos. De hecho realmente, se empieza a utilizar otra nomenclatura donde, básicamente, desde el punto de vista atacante, los equipos están constituidos por un colocador, dos receptores principales, que a su vez son rematadores auxiliares de tiempos largos, dos atacantes principales, que suelen responsabilizarse de los ataques del primer tiempo, y un opuesto al colocador, con funciones varias, entre las que se suele encontrar, sobre todo en los equipos masculinos, el ataque desde zaguero. Lo mismo que parece obligatorio, sobre todo en los equipos masculinos, el cambiar al libero por los jugadores más altos, habitualmente, los que bloquean en el centro, se les llama 3, central, rematador principal, bloqueador central o principal...

De todas formas, parece que la fiebre de la especialización total está desapareciendo, y existe una tendencia a que, tanto en el ataque como en la defensa en primera línea, todos, al menos el mayor número de jugadores, sean capaces de atacar todo tipo de balones.

Si atendiésemos a las necesidades defensivas, nos encontraríamos con unos planteamientos mucho más complicados, donde la distribución de los bloqueadores principales y auxiliares (que no siempre se corresponden con los atacantes principales y auxiliares), al ser combinados con los receptores y con los atacantes, así como con el/los colocador/es, nos ofrecerían múltiples opciones. Esta distribución debe ir de acuerdo a las características y objetivos de cada equipo. Me gustaría insistir en la mala utilización del libero en las etapas de formación, quitando a los jugadores con mayores posibilidades.



TEMA 3. ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL K-1

3.1. RECEPCION DEL SAQUE

Tanto a nivel masculino como femenino, las formaciones para la recepción del saque han evolucionado considerablemente en los últimos años.

Sobre todo en el voleibol de elite mundial masculino, se han unificado los criterios, y prácticamente todos los equipos reciben mediante un sistema parecido. Existen variaciones individuales en cuanto a las zonas de responsabilidad de acuerdo a sus capacidades técnico-tácticas, teniendo en cuenta también sus funciones en el ataque y sobre todo, su participación en los diferentes tiempos de ataque, así como si el jugador es utilizado o no para los remates zagueros.

Ante cualquier tipo de saque en apoyo, las formaciones básicas utilizadas son con dos únicos receptores, siendo casi siempre uno el libero, aunque a veces no es conveniente pues nuestros receptores son mejores, y de tres con el libero y los dos receptores principales, cuando el saque se ejecuta en salto.

En cambio, en el apartado femenino, los equipos de elite nos muestran una mayor variación. En las últimas competiciones de máximo nivel, se aprecian formaciones de 5, 4, 3 y 2 jugadoras.

Por supuesto que un equipo, recibe siempre con el mismo número de jugadores; muchos reciben con tres sistemas diferentes en cuanto al número de receptores. Además, es normal disponer de variaciones dentro de los sistemas entrenados, añadiendo o disminuyendo las responsabilidades de los receptores y añadiendo o disminuyendo el número y dispositivo receptor, en función del saque del oponente.

La altura de la red, 19 centímetros de diferencia entre el masculino y el femenino, provoca grandes variaciones, y sin llegar a una especialización tan grande como en el masculino, si se aprecian una serie de receptoras principales, aunque en la distribución anterior al saque no lo aparenten.

3.1.a. SISTEMAS DE RECEPCIÓN PARA LA INICIACIÓN

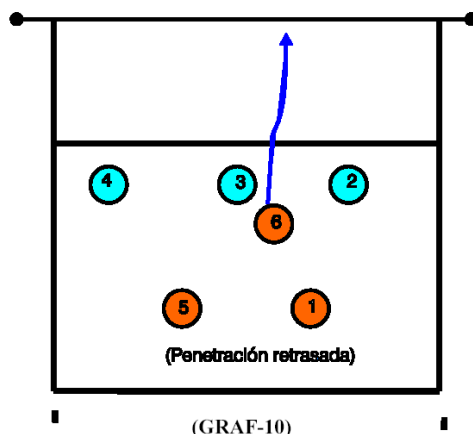
En los primeros niveles de juego, existe un gran acuerdo entre prácticamente todas las escuelas de los diferentes países del mundo, considerando recomendable la utilización de los sistemas con cinco receptores en sus diferentes variantes, que lo son de acuerdo a la zona del campo que deseemos reforzar más. Si nos fijamos en los gráficos correspondientes, veremos que en todos estos sistemas de cinco receptores lo único que hacemos es adelantar o retrasar al jugador que se encuentra más en el centro de los cinco.

Dentro de la etapa de iniciación a la competición, que de alguna forma se puede corresponder a la etapa de perfeccionamiento, se pueden usar sistemas con cuatro receptores, y en algunos casos sistemas de cinco o cuatro receptores con penetración, tanto adelantada como retrasada, aunque en estos primeros pasos no debería haber penetraciones.

Cuando pasamos a los sistemas con penetración (5-1 ó 6-2), se reducen en algunas ocasiones el número de receptores y se empiezan a producir colocaciones por jugadores no delanteros, por lo que nos vemos en la necesidad de clarificar algunos de los términos que en nuestro deporte son de uso común. Esto nos permitirá utilizar una misma terminología a partir de ahora, pues en algunas ocasiones los mismos términos son utilizados de muy diversas maneras y a veces, para expresar aspectos muy diferentes.

Penetración adelantada: El colocador zaguero se lleva con él a la red al delantero correspondiente, por lo que su recorrido es similar a cuando no hay penetración por ser delantero.

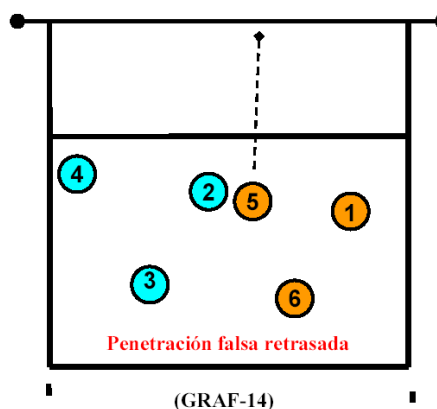
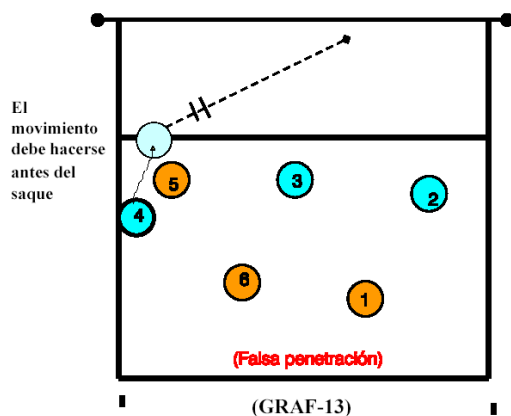
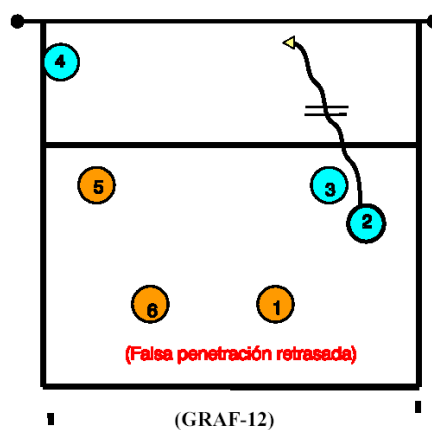
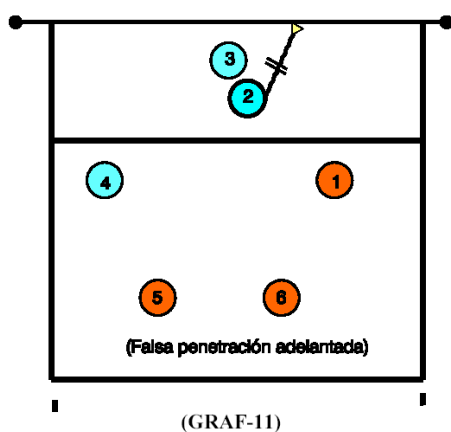
Penetración retrasada: El colocador zaguero inicia su recorrido desde la zona zaguera, al verse obligado a estar por detrás del delantero correspondiente en el momento del saque.

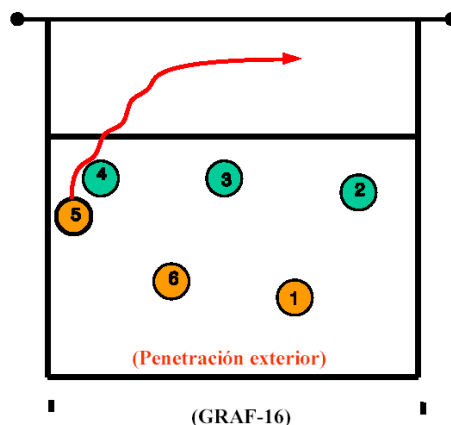
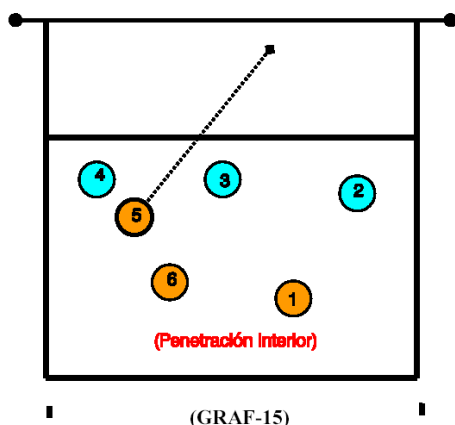


Penetración media: El colocador zaguero inicia su recorrido desde el pasillo más adelantado de la zona zaguera. Esta posición es muy utilizada cuando el saque es desde zona 1 y el receptor se ve obligado a bascular su posición hacia delante, para evitar que le sorprenda el saque corto delante de él.

Falsa penetración: El colocador delantero aparenta ser zaguero. Puede estar inicialmente en falta de posición, por lo que en unas ocasiones tendrá que salir antes del contacto del sacador, como en el segundo ejemplo, y en otras no. Su representación, por eso, es diferente. En todas las "falsas", se representará con una doble línea que cruza el recorrido del colocador. En los casos en que el colocador deba adelantar su desplazamiento en el momento del saque, de forma que en el instante del contacto del sacador con el balón esté por delante de su zaguero correspondiente, se representa con un segundo círculo, en este caso sin número, que corresponderá a la posición real en el momento del saque. De todas formas, estas falsas penetraciones se usan muy poco, debido al nivel de lo estudio que realizan los equipos contrarios. Pueden ser interesantes puntualmente, cuando se juega contra equipos que no tienen información nuestra.

También es conveniente diferenciar entre penetración interior y penetración exterior, sobre todo por zona 5 y por zona 1.





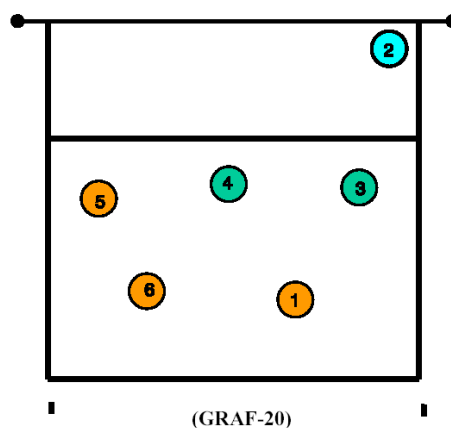
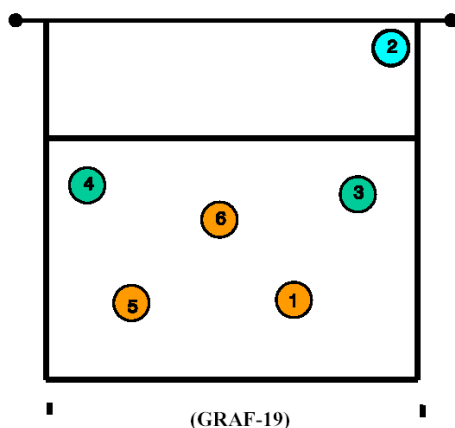
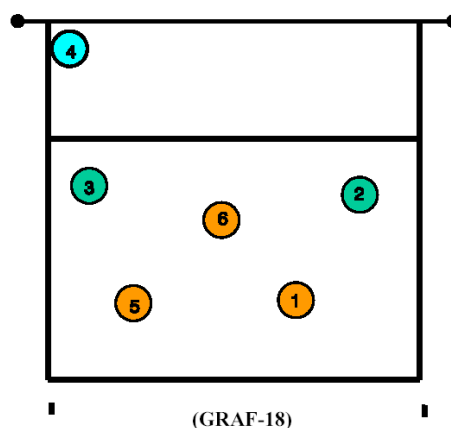
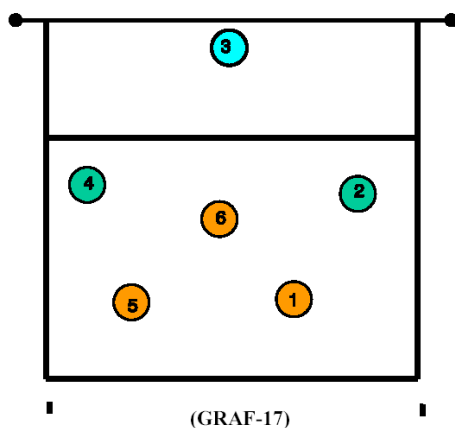
3.1.b. RECEPCIÓN DE CINCO JUGADORES

Básicamente, son tres los sistemas de cinco jugadores que nos podemos encontrar:

1. Sistema 1-3-2.
2. Sistema W
3. Sistema en semicírculo,

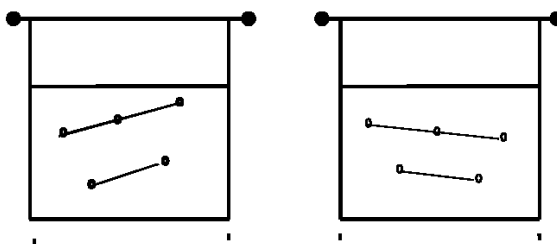
3.1.b.i. Sistema 1-3-2

En los gráficos 17, 18, 19 y 20. podemos observar las posiciones de los diferentes jugadores en el sistema de recepción 1-3-2. El colocador se encuentra en las tres posiciones delanteras, y por ello puede estar jugando tanto un 2-4 como un 5-1 (las tres rotaciones donde el colocador es delantero).



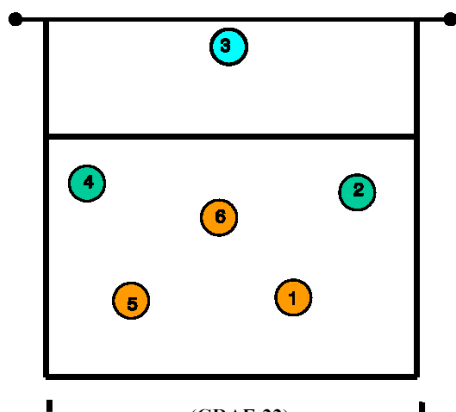
En este sistema, la primera línea de tres jugadores puede estar más o menos adelantada, en función de acortar el recorrido de los rematadores o se prefiera proteger más el centro del campo. En ambos casos, los receptores principales son los dos jugadores de la segunda línea de recepción, los más atrasados, pues se ha calculado que un 75 por 100 de los saques son enviados al fondo del campo. Si hubiese penetración retrasada, los 3 delanteros serían el 3, los dos zagueros que reciben el 2, siendo un 3-2.

Por otra parte, las dos líneas no tienen que ser necesariamente paralelas a la red.

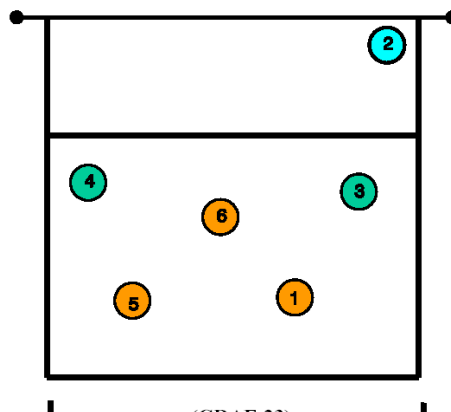


(GRAF-21)

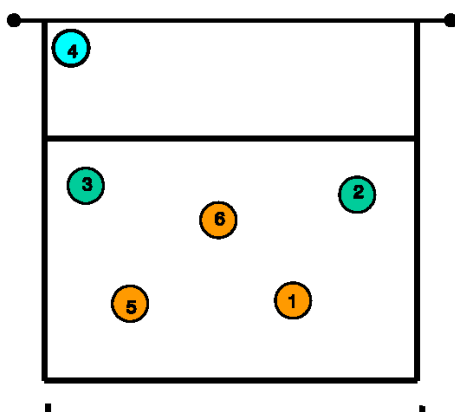
3.1.b.II. Sistema "W"



(GRAF-22)



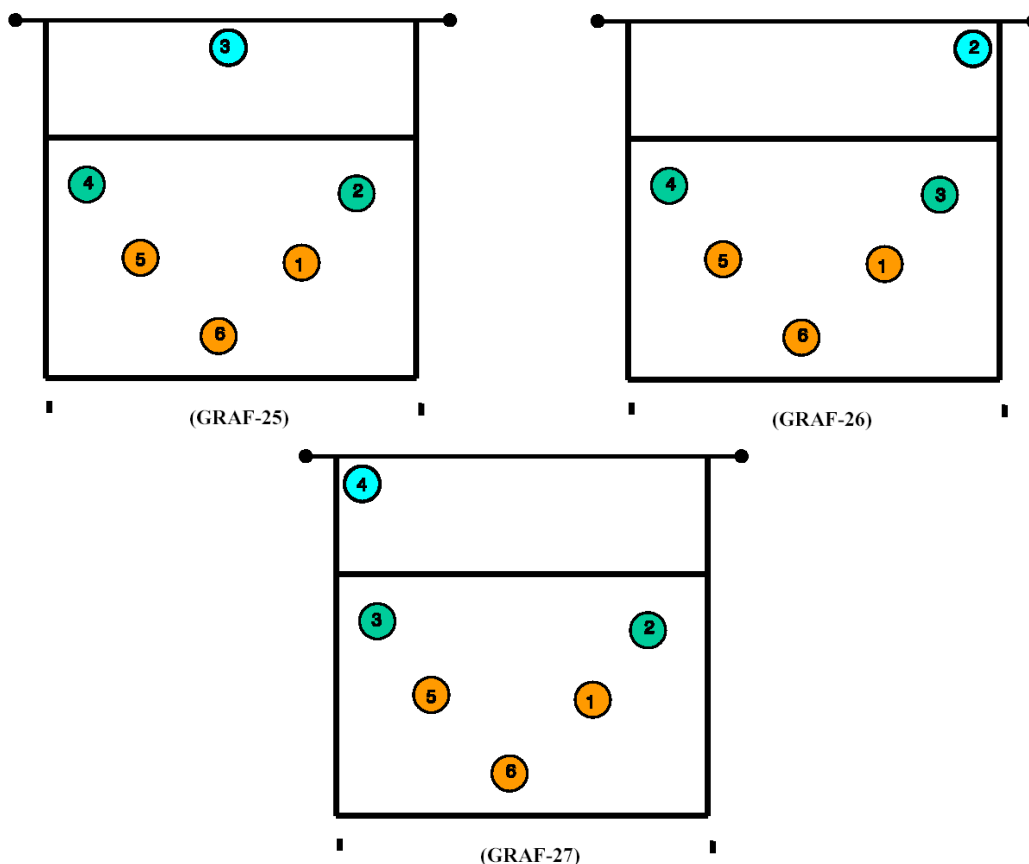
(GRAF-23)



(GRAF-24)

Los gráficos 22, 23 y 24 corresponden al sistema de recepción en W, y son prácticamente iguales a los anteriores. Solamente existe una pequeña diferencia en el jugador de zona 6. Está algo más retrasado y, por tanto, se encuentra prácticamente en el centro del campo. Es un sistema ideal en la iniciación, al cubrir la zona preferencial de saque de los jugadores que en sus inicios tienden a asegurarlo.

3.1.b.III. Sistema en semicírculo



Los gráficos 25, 26 y 27 se corresponden con el sistema de recepción en semicírculo, donde realmente lo único que hacemos es fortalecer la parte central del fondo del campo, retrasando aún más al jugador ubicado en la zona 6.

3.1.c. SISTEMA DE RECEPCIÓN DE CUATRO JUGADORES

Los sistemas fundamentales de recepción de cuatro jugadores son: .

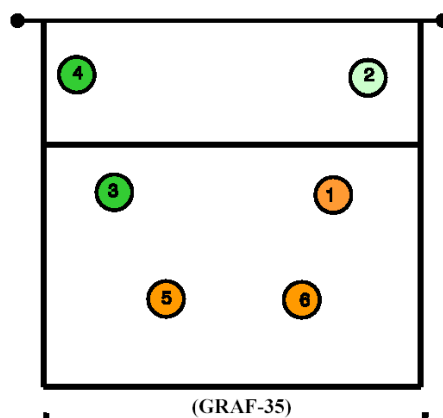
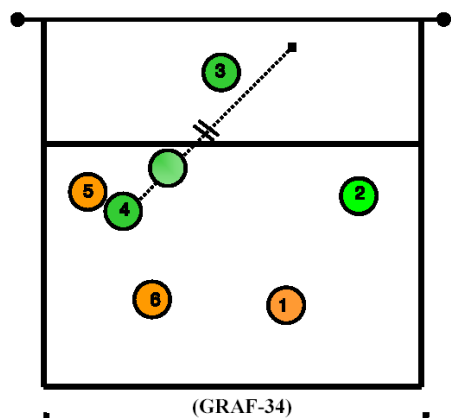
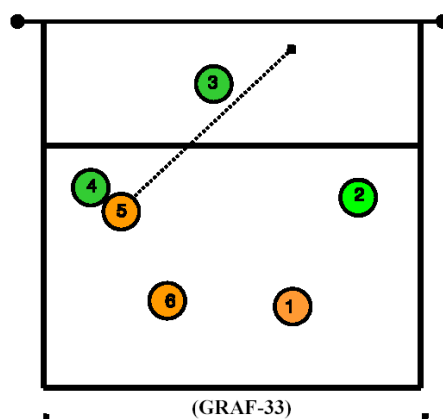
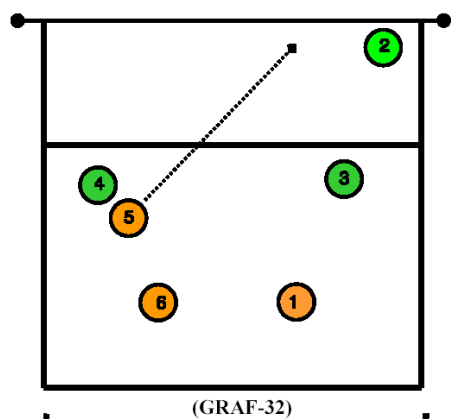
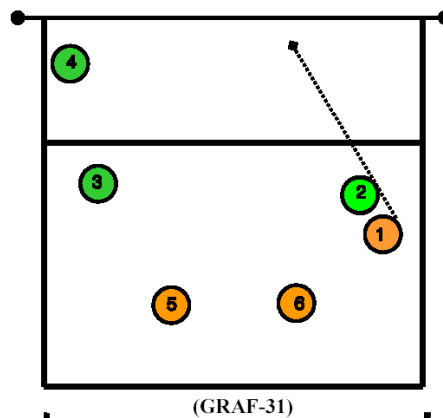
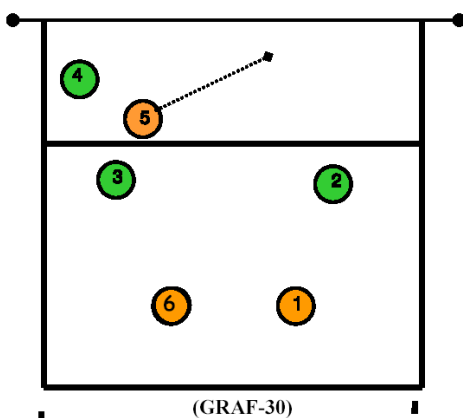
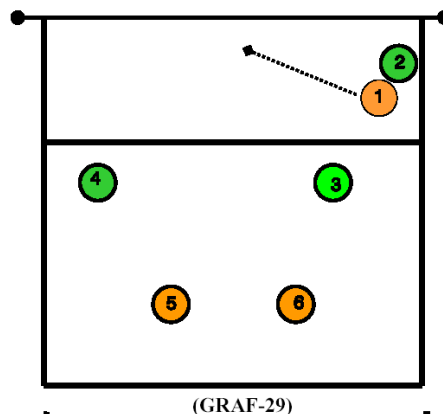
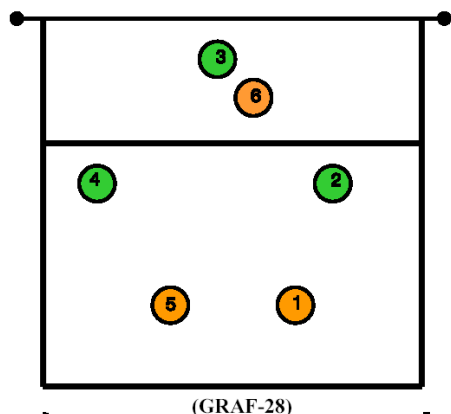
- 1) Semicírculo.
- 2) Rombo.
- 3) Línea.

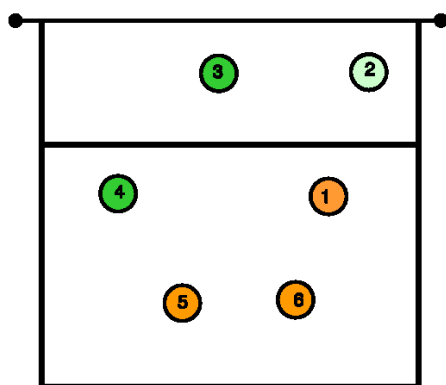
3.1.c.I. Recepción de cuatro en semicírculo

Como podemos apreciar en los gráficos, las posibilidades son múltiples para cada una de las seis rotaciones. De hecho, podemos dejar la recepción al jugador que deseemos, bien para su posterior utilización en un ataque de primer tiempo, en un ataque zaguero, en un cambio o permuta de zona, o por ser un receptor menos experimentado.

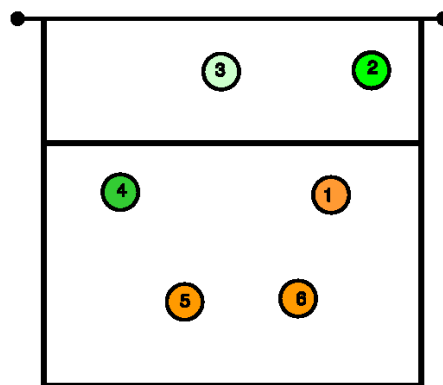
Podríamos denominar este sistema como 2+2, dado que los dos jugadores más adelantados ayudan en los saques cortos a los dos más retrasados e interiores, que son los responsables de la mayoría de los balones.

Podemos apreciar en los gráficos 28 al 42 algunas de las muchas posibilidades que este dispositivo nos ofrece. También podemos encontrarnos con delanteros o zagueros que no reciben, combinado con penetraciones adelantadas, retrasadas o falsas.

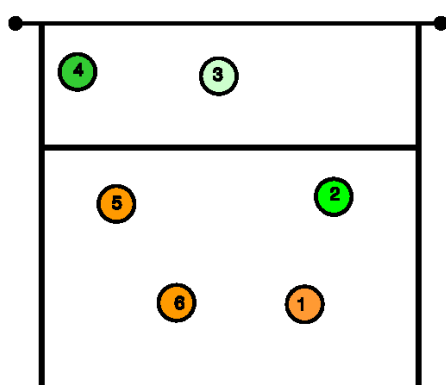




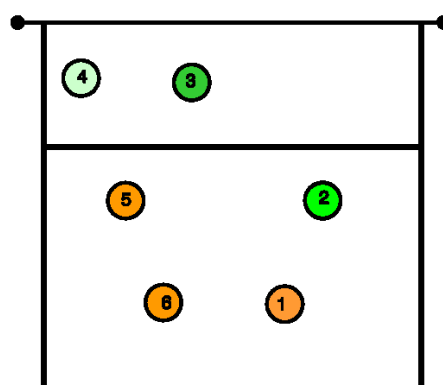
(GRAF-36)



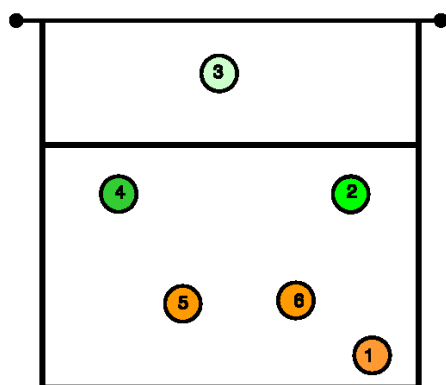
(GRAF-37)



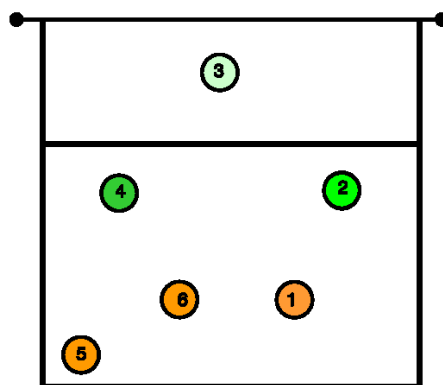
(GRAF-38)



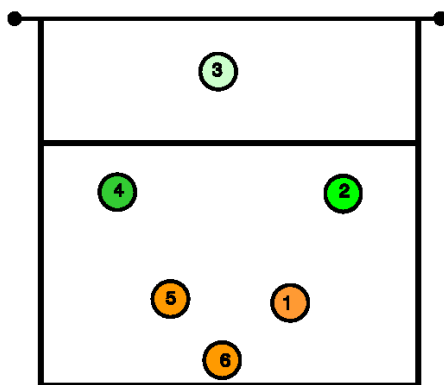
(GRAF-39)



(GRAF-40)



(GRAF-41)



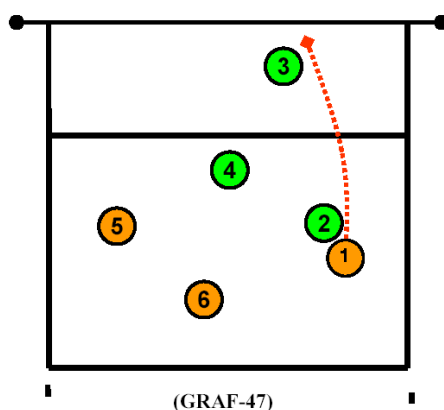
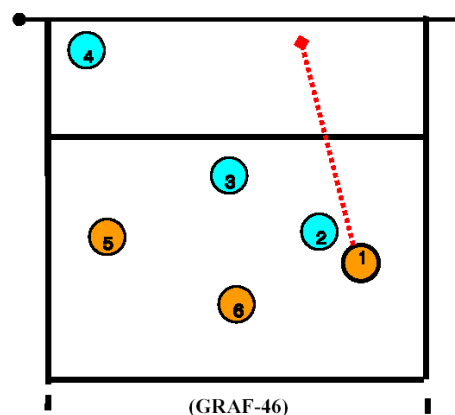
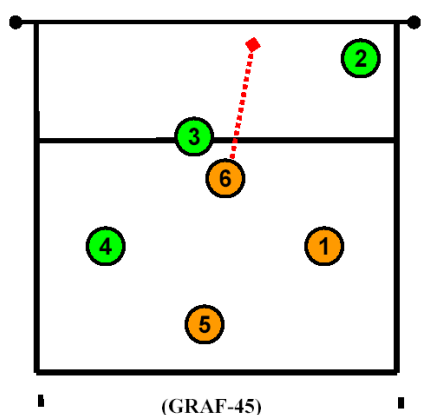
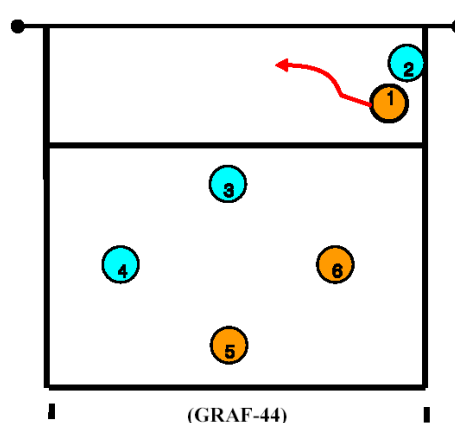
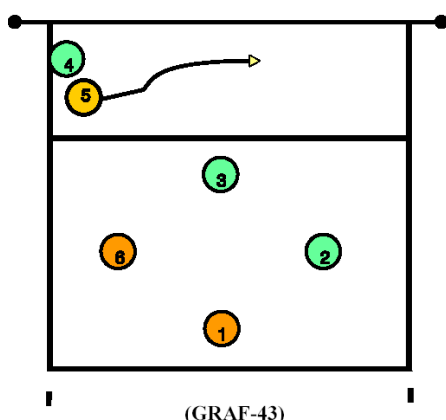
(GRAF-42)

3.1.c.II. Recepción de cuatro en rombo

Seguimos teniendo un jugador liberado de las tareas de recepción, y el motivo, como en el caso anterior, puede ser muy diverso, aunque, sobre todo, lo hacemos básicamente para facilitar el juego rápido en la salida de ataque de recepción.

Este sistema, podríamos denominarlo 3+1, ya que los tres retrasados conformarían un semicírculo y serían los responsables de la mayoría de los balones, mientras que en el vértice superior del rombo, el jugador más adelantado solamente se responsabiliza de los saques cortos. Habitualmente, este jugador adelantado suele ser un delantero que pretendemos que tenga poca responsabilidad de recepción, y que además puede ir indistintamente a atacar a cualquiera de las zonas de la red. Es un dispositivo ideal para conseguir que este jugador ataque por el lado más débil del bloqueo cuando se intenta esconder el colocador bajo.

Vemos algunos ejemplos de los posibles, en los gráficos 43 a 47.



3.1.d. SISTEMA DE RECEPCIÓN DE TRES JUGADORES

Al eliminar dos jugadores de la recepción más el colocador, las opciones se multiplican y, desde luego, nos va a permitir atacar mucho más rápido y realizar la recepción mediante jugadores especialistas.

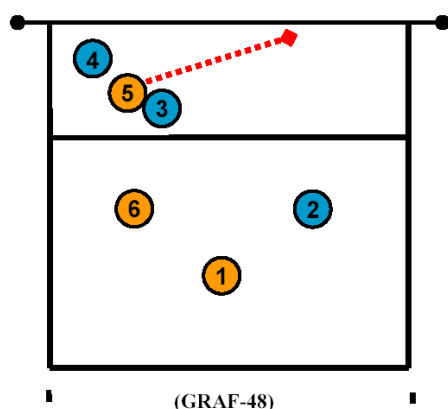
Cuando tomamos esta opción, los receptores son siempre los mismos, o por lo menos suelen ser dos de ellos, los receptores principales del equipo, ayudándose normalmente por el libero, para que el receptor auxiliar delantero pueda jugar un primer tiempo en la salida de recepción. También se puede utilizar para liberar a nuestro especialista en ataque desde zaguero, de forma que lo realice por la zona opuesta a la que hacemos la combinación.

3.1.d.I. Sistema de 3 en "V"

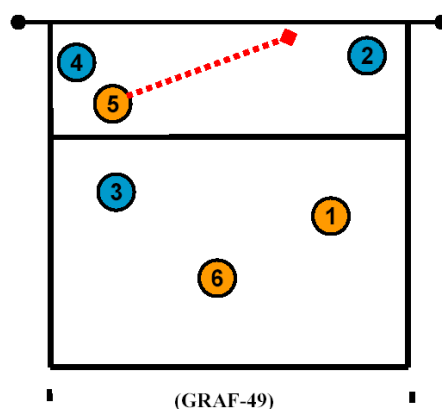
Esta formación puede ser más o menos cerrada o abierta, de forma que, a veces, casi están en línea y reciben por pasillos, como en el caso de los saques en salto. Si los dos jugadores laterales están más adelantados, podríamos considerarlo como un 1+2, aunque básicamente es un sistema donde los tres receptores son considerados como igualmente responsables.

Cuando el saque es en salto, los 3 receptores están habitualmente en línea, decidiendo previamente como se cruzan para las zonas de interferencia en recepción, es decir, las zonas entre los 2 receptores.

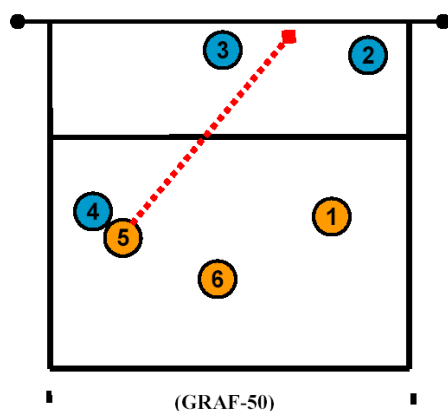
Veamos algunos ejemplos, con penetraciones adelantadas, retrasadas, sin penetración y liberando diferentes jugadores zagueros y delanteros, en los gráficos 48 al 55. El libero, si se utiliza, puede sustituir a cualquiera de los zagueros.



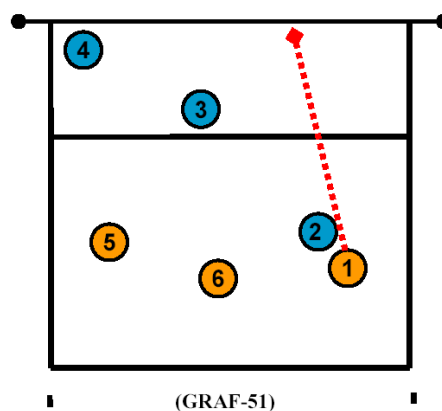
(GRAF-48)



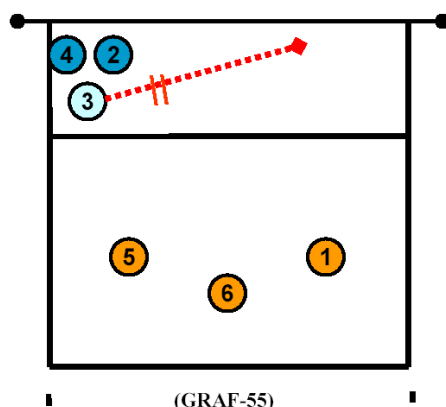
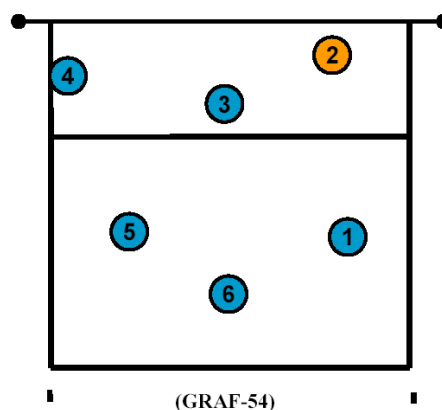
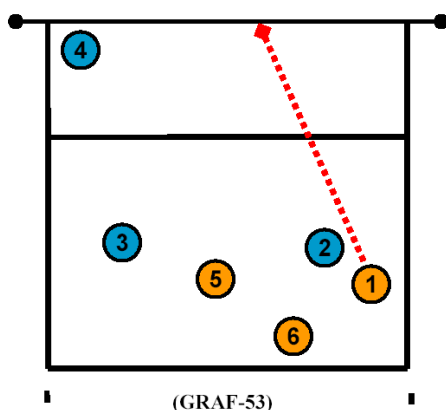
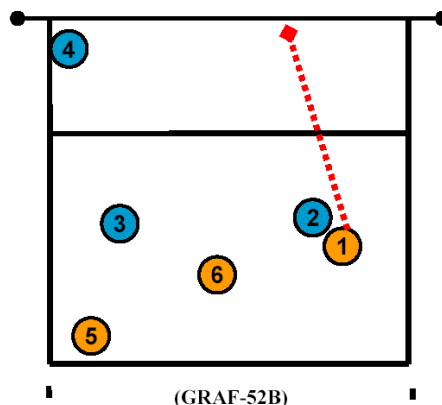
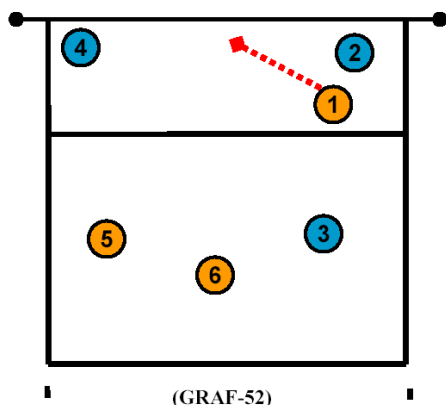
(GRAF-49)



(GRAF-50)



(GRAF-51)

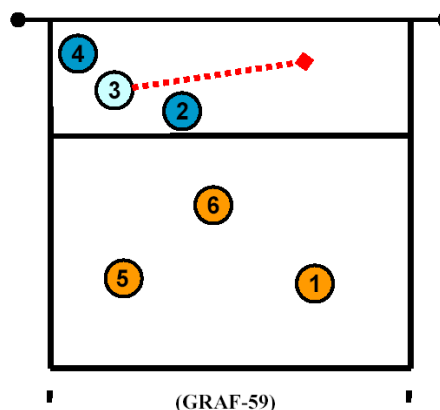
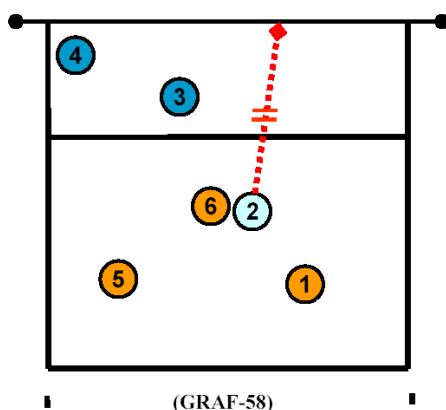
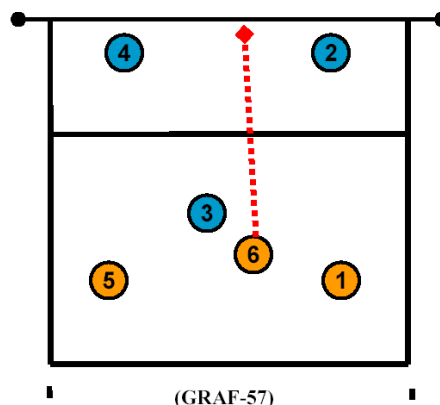
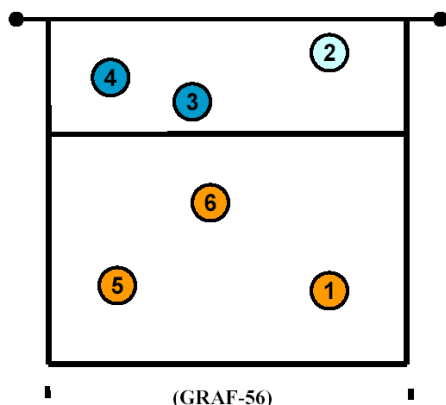


3.1.d.II. Recepción de 3 en V.

Básicamente, es un sistema de 2+ 1, con dos responsables de recepción, que son ayudados por otro más adelantado, que principalmente recepciona saques cortos. Este jugador adelantado puede bascular a derecha o izquierda en función de las necesidades tácticas del equipo y de las características del sacador contrario.

Quisiéramos llamar la atención sobre lo avanzado del sistema. Muy pocos jugadores poseen las condiciones físicas, técnicas y psicológicas como para mantener a lo largo del partido un rendimiento adecuado. Por supuesto, se corresponde con un sistema de recepción avanzado, que no está al alcance de todos los equipos, siendo, al mismo tiempo, un paso intermedio para llegar al de dos receptores.

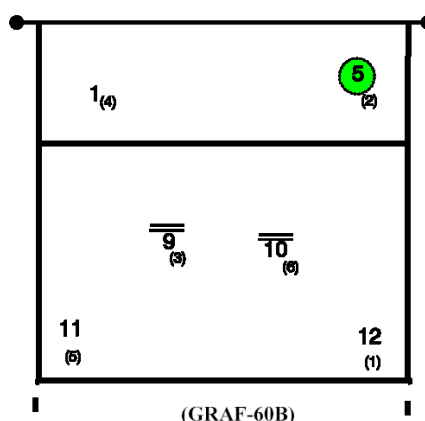
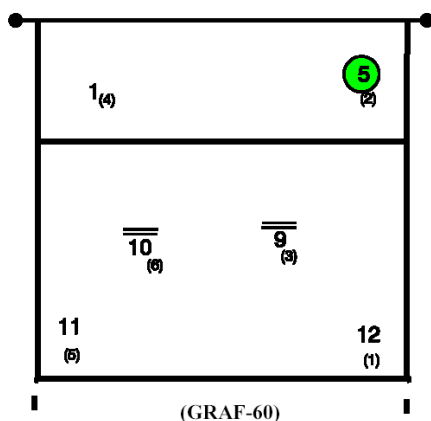
Veamos algunos ejemplos en los gráficos 56 al 59.

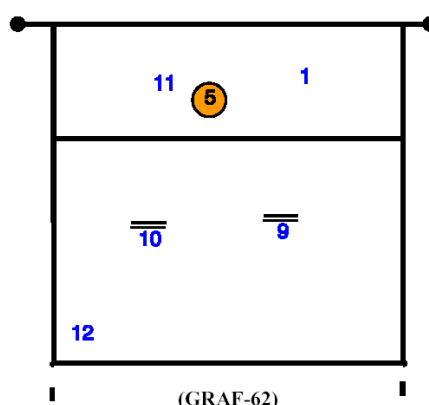
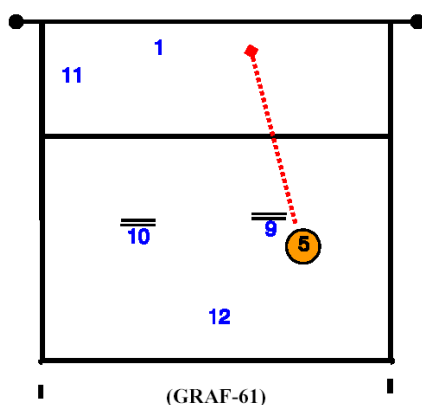


3.1.e. SISTEMA DE RECEPCIÓN DE DOS JUGADORES

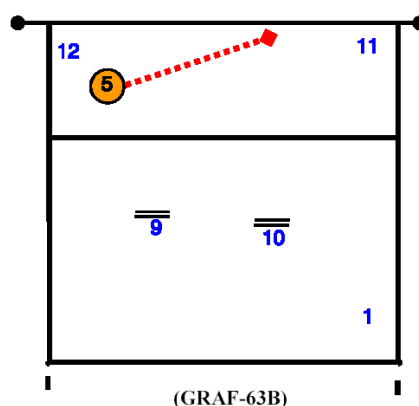
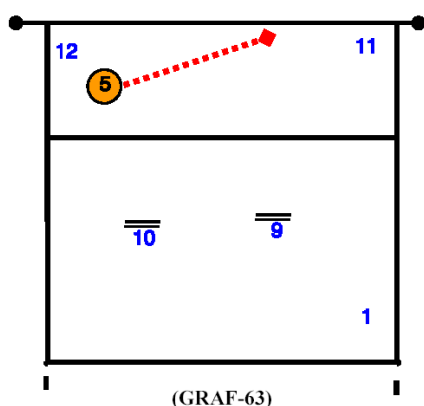
Habitualmente, estos dos receptores son distribuidos en la rotación inicial en oposición, por lo que uno de ellos es delantero y el otro zaguero. Desde el punto de vista de la táctica individual del saque, es un aspecto muy importante, y puesto que no tenemos más datos que nos indiquen a cuál de los dos sacar es aconsejable sacar largo o muy corto al delantero, para así dificultar su participación en el ataque combinado. Si, como normalmente ocurre, este equipo juega un 5-1, cuando el colocador está en una de las tres rotaciones delanteras, esta estrategia se convierte en un arma defensiva muy poderosa, aunque por eso, al estar el libero, este delantero no participa frecuentemente pensando en jugar más rápido con el.

Para este sistema, vamos a poner un ejemplo con un equipo en el que vemos sus seis rotaciones, que se corresponden con los gráficos 60 al 65.

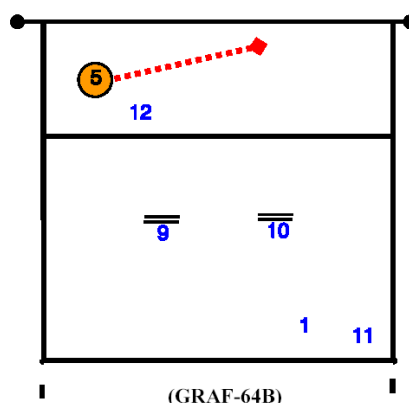
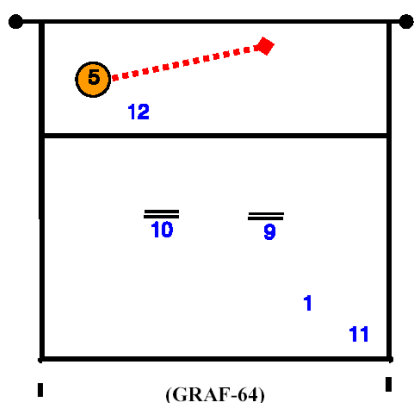




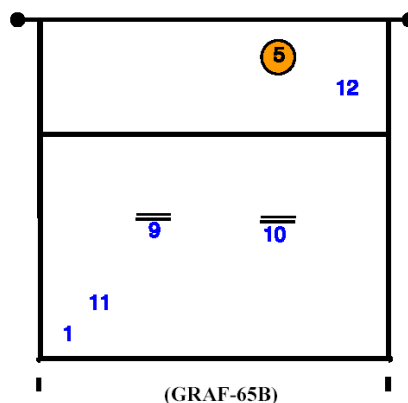
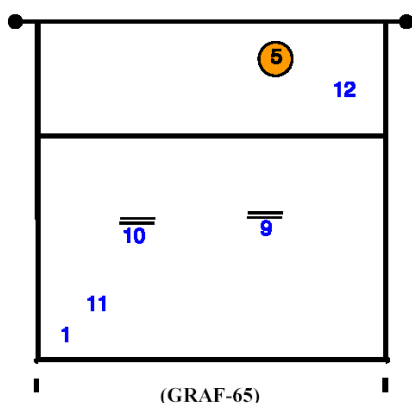
En este caso, los jugadores siempre van a recibir en el mismo lado, derecho o izquierdo. Esto complica la posición de los no receptores, pero tiene la gran ventaja de facilitar el entrenamiento. ¡Sólo tendríamos que entrenar una relación dentro del sistema de recepción!



Por supuesto, se puede hacer más sencillo, recibiendo indistintamente en cualquiera de los lados, sin tener que mandar al núm. 10 a recibir a la izquierda cuando está en zona 2, ni al núm. 9 a la derecha cuando se encuentra en zona 5 (gráfico 64).



Igualmente, se puede simplificar el gráfico 65. Lo importante es que siempre pueden recibir en el lado que nosotros deseemos, tanto por motivos de preferencia de saque del oponente como de facilidad para la combinación de ataque de los delanteros o de los zagueros.



En todos los sistemas de recepción, es fundamental clarificar cómo deben cubrir los jugadores las zonas de interferencia que se producen entre ellos. El caso de la recepción con dos jugadores va a servirnos para explicar cómo resolver esta problemática en prácticamente todas las ocasiones. Si observamos el gráfico 60, veremos cómo se cruzan uno por delante del otro de forma que no colisionen ni se molesten. Esta forma de desplazamiento es, asimismo, válida, en general, para la defensa en segunda línea.

3.2. CONSTRUCCION DEL ATAQUE

En la actualidad, la mayoría de los equipos de todos los niveles juegan mediante un sistema 5-1. Sólo Cuba femenino ha mantenido en los últimos campeonatos importantes un sistema 6-2.

Aún así, no es desdeñable pensar que en un futuro próximo se vuelvan a utilizar otras fórmulas que en su momento tuvieron vigencia; sobre todo, si se producen cambios en el reglamento que puedan limitar la utilización del remate de zaguero y/o el número de bloqueadores. De todas formas, aunque existe una gran diferencia en la utilización de un sistema de ataque 5-1, 4-2 ó 6-2, y no sólo en los aspectos tácticos, a efectos de nuestro estudio teórico, es suficiente analizarlo como cuando un equipo juega con un 5-1, al darse las dos circunstancias básicas:

1. Construcción del ataque con dos rematadores delanteros (3 rotaciones).
2. Construcción del ataque con tres rematadores delanteros (las otras 3 rotaciones).

Aquí también nos vemos en la necesidad de definir una serie de términos, que en muchos casos son utilizados de manera muy confusa, y que en el futuro nos permitirán un "idioma" común.

Debemos considerar estas definiciones, como un punto de partida para una posterior unificación terminológica, muy necesaria por otra parte, pues de no hacerlo así, nos encontramos con que cada uno llama a cada combinación, con un nombre o apellido diferente y, por tanto, siempre habrá que explicar lo que queremos decir.

Sería muy importante que en todo el país entendiésemos lo mismo por tándem, amago, etcétera. De esta forma, podríamos llegar a denominar con un solo nombre cada combinación, y, por ejemplo, estar de acuerdo en lo que es doble de 2, doble de 3, doble de 4, amago de 2; interior de 4, tándem de 2, exterior de 4, y así sucesivamente, sin tener que hablar de doble rumana, checa, rusa, china, yugoslava, búlgara, que en muchos casos es lo mismo.

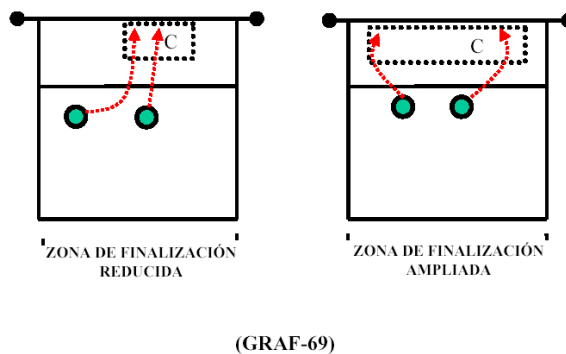
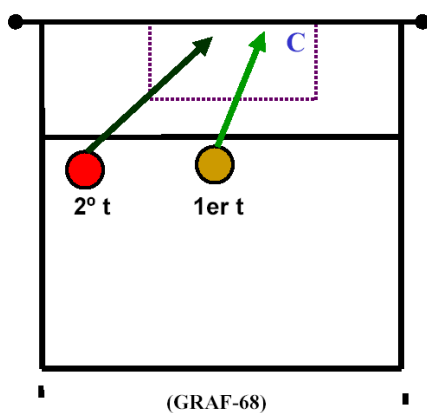
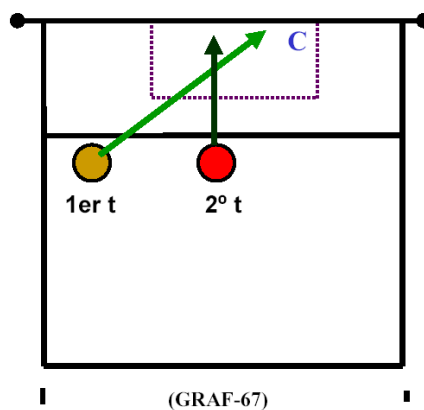
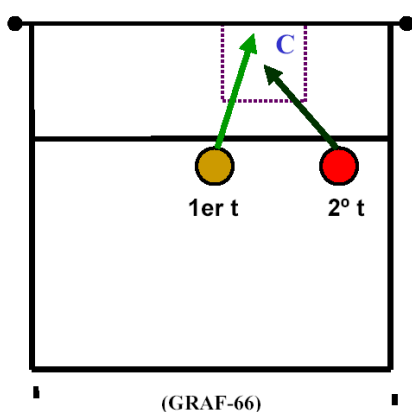
Lo importante no es el nombre que pongamos, sino que éste sea el mismo para todos. Por otro lado, es fundamental que sea lógico y que esta sistematización nos lleve a un proceso racional en el que desde el primer momento, podamos identificar los términos y entendernos utilizando el mismo número de apellidos. Cuando se tratase de tres rematadores, sería más arduo, pero igualmente posible.

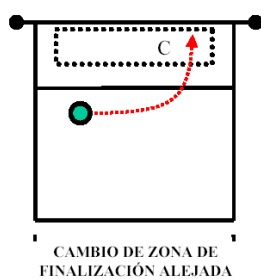
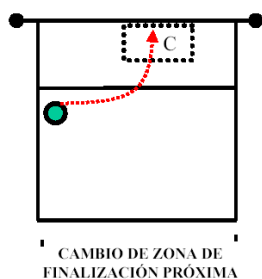
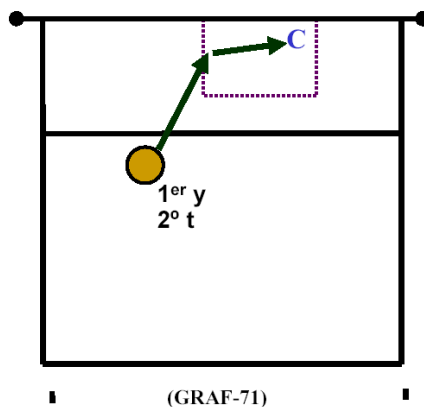
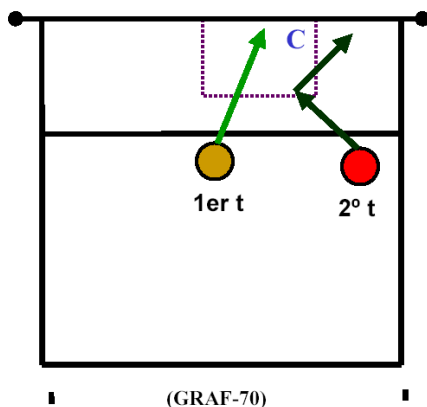
3.2.a. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS UTILIZADOS PARA EL ATAQUE

Primer tiempo: Ataque que se corresponde a una colocación que se realiza después o durante el salto del rematador. A nivel ideal, el rematador se encontraría en el aire cuando el balón sale de las manos del colocador. En ciertos casos, se pueden diferenciar primeros tiempos más o menos rápidos. Estas colocaciones pueden ser cercanas al colocador (corta por delante y por detrás) o más alejadas (semitensas, tensa a 3, también llamada "alma"), en el SDN los primeros tiempos van marcados por el segundo dígito el cual es siempre el 1.

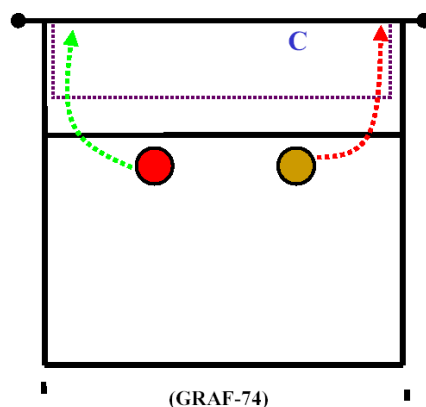
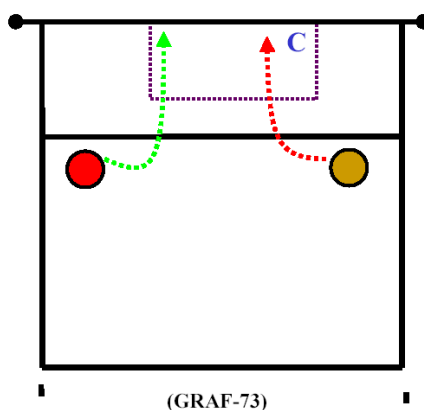
Segundo tiempo: Ataque correspondiente a una colocación que se realiza antes de que el rematador haya efectuado su salto, y que generalmente permite dar el último paso de la carrera (y, por tanto, corregir la colocación variando la temporización y el lugar de batida del salto). El balón sale de las manos del colocador una vez que el rematador ha iniciado su carrera y durante el penúltimo paso de ésta. Obviamente, existe una posibilidad de variación en función de la parábola, trayectoria, velocidad y altura, estando por ello más o menos cerca del colocador. También podemos hacer segundos tiempos más o menos rápidos y más o menos alejados de la red, realizados en tándem o para los zagueros (la famosa "pipe") Básicamente, serían todo tipo de semis. En el SDN los segundos tiempos van marcados por el segundo dígito el cual es siempre un 2.

Tercer tiempo: Ataque correspondiente a una colocación que se realiza antes de que el rematador haya iniciado su carrera. Serían los balones que habitualmente se denominan como altos y normales. El segundo dígito de este tipo de colocaciones según el SDN es siempre un 3.





(GRAF-72)



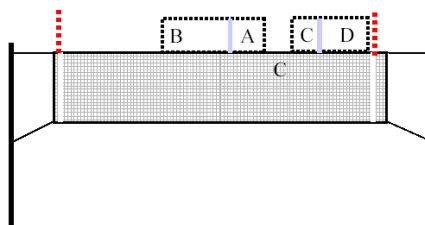
3.3. NOMENCLATURAS

Tradicionalmente, en nuestro país hemos definido las colocaciones con los nombres de corta, semi, alta y tensa. Esta forma de comunicación suele ser suficiente para poder explicar a los jugadores lo que tienen que hacer, pero en muchos casos se hacen necesarios apellidos para esos nombres iniciales, pues se plantean varias posibilidades.

Desde hace diez años, en otros países, sobre todo Estados Unidos y Holanda, se han estado utilizando números para definir el tipo de colocación, y en otros casos como son los asiáticos, letras. Estos procedimientos están claramente explicados en el vídeo MASTERS VOLLEYBALL de la FIVB, que la Federación Española de Voleibol ha traducido, doblado y adaptado al castellano. Asimismo, se utiliza esta terminología en las últimas ediciones de "Coaches Manual" de la FIVB.

3.3.a. SISTEMA ZONAL ASIÁTICO (SZA)

Básicamente, se refiere solamente a los ataques rápidos, por lo que nosotros vamos a darle a cada una de las zonas la posibilidad de ser baja (rápida) o media, no utilizando los terceros tiempos, aunque, obviamente, se podría hacer.



(GRAF-75)

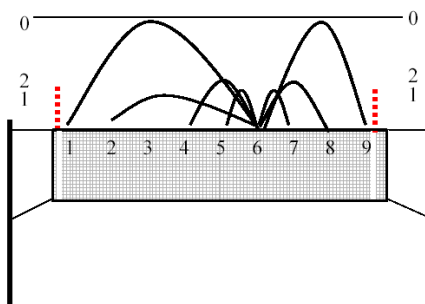
- Zona A: 1 m. por delante del colocador.
- Zona B: 3 m. por delante de la zona A
- Zona C: 1 m. por detrás del colocador.
- Zona D: 3 m. por detrás de la zona C.

Si atendemos a los primeros tiempos, en zona A, sería en el sistema tradicional una corta adelante; en la zona B, una semitensa adelante o "alma"; en la zona C sería una corta atrás, y en la zona D, una semitensa atrás. Personalmente, me resulta un sistema confuso, por no diferenciar entre 1º y 2º tiempo.

3.3.b. SISTEMA DIGITAL NORTEAMERICANO (SDN)

Se basa en definir cada colocación con un doble dígito, donde el primero expresa la zona de la red donde se envía el balón y el segundo dígito se corresponde a la altura y, por tanto, al tiempo de remate.

Existen dentro de este método diferentes sistemas en función de las zonas de la red que diferencian (7 en el sistema holandés y 9 en el americano, por ejemplo) o de la cantidad de posibilidades en el segundo dígito (0-1.2.3, el más sencillo, o hasta seis posibilidades). Por motivos prácticos y de iniciación al sistema, nosotros propugnamos para el segundo dígito solamente utilizar: 1 si es primer tiempo, 2 si es segundo, 3 si es tándem (no se nos ocurre una forma más sencilla de explicarle al rematador que va a estar separado de la red) y 0 si es un tercer tiempo, ya que el 0 es utilizado por todos, o casi todos los sistemas digitales para denominar los balones altos.



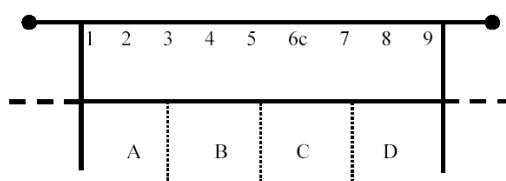
(GRAF-76)

En cuanto al número de zonas (primer dígito), nos inclinamos por el que está extendido internacionalmente y de alguna forma aceptado por la Comisión Internacional de Entrenadores: las nueve zonas, ubicando al colocador (aquí también existen discrepancias) en la zona 6, y en la zona 1 a la izquierda de nuestro campo cuando miramos hacia la red.

Poniendo unos ejemplos, nos encontraríamos con que:

- A y 51 serían lo mismo, es decir, una corta adelante. Ç
- B y 31 serían una semitensa delante, o "alma"
- C y 71 serían una corta detrás.
- D y 91 serían una semitensa detrás.

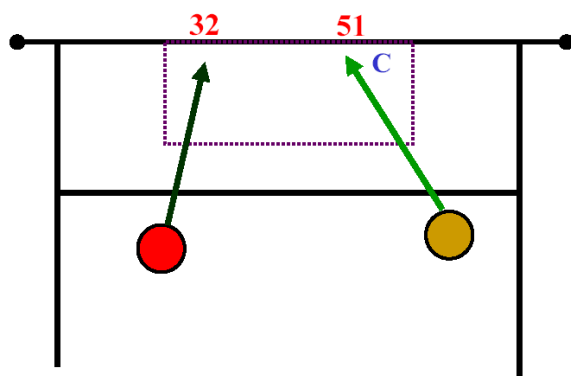
Este sistema diferencia cuatro pasillos de zaguero, de acuerdo con la siguiente distribución (gráfico 76 bis), aunque normalmente son tres pasillos: 1, 6 y 5 (Z 1, Z 6, Z 5)



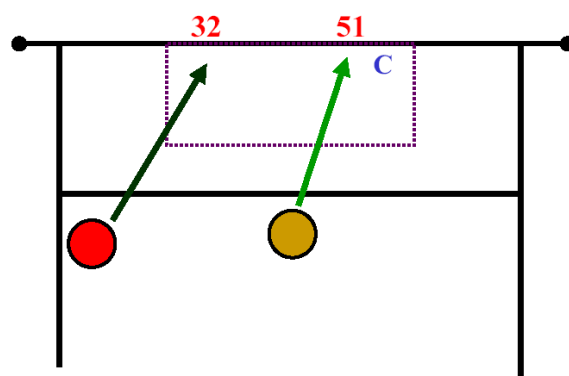
(GRAF-76B)

3.3.c. COMBINACIONES DE ATAQUE

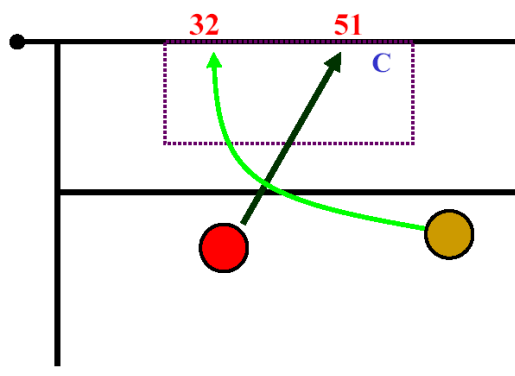
A partir de estos conceptos, podemos diseñar cuantas combinaciones deseemos; vemos en los siguientes gráficos algunas de las combinaciones más usuales. Así, nos encontramos con un doble tiempo por delante con el primer tiempo cercano al colocador (51corta delante) y un segundo tiempo más alejado (32-semi delante). Esta combinación, que podríamos considerar casi la más sencilla de las de un solo primer tiempo, se puede realizar de muchas formas, concretamente las representadas en los gráficos 77 al 82. Vemos que alternamos al jugador que va al primer tiempo y la zona de origen, por lo que nos encontramos con seis posibilidades, en las que tenemos tres escalones, dos cruces y un amago de cruce. En el caso de que dispusiéramos de un tercer delantero, podríamos utilizarlo en diferentes recorridos. En el caso del gráfico 77, para cruzar al 2 hacia zona 3, o al 4 hacia zona 2. En el caso del gráfico 78, podríamos mandar al 2, tanto en primer como en segundo término, por detrás del colocador. En el 79, sería lógico mantener al jugador libre en su zona, enviándole a zona 1. En los siguientes gráficos (80-82), estaríamos en el mismo caso que en los anteriores, aunque, a un nivel alto, podríamos hacer con el 2 y el 4 un cambio de zona alejada en espera de encontrar una gran debilidad de bloqueo en ese lado o, por lo menos, un bloqueo con problemas de orientación en un gran desplazamiento y por tanto, en dificultades.



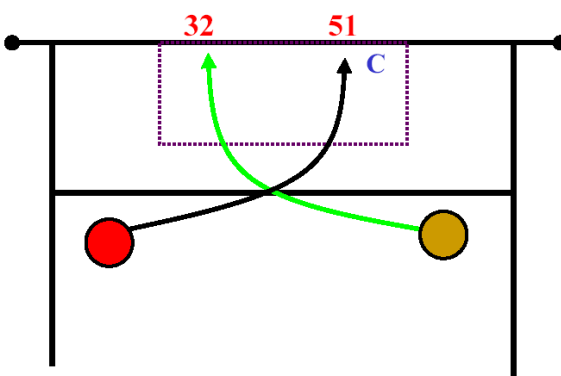
(GRAF-77)



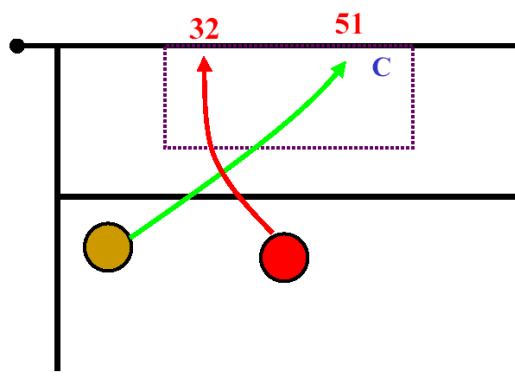
(GRAF-78)



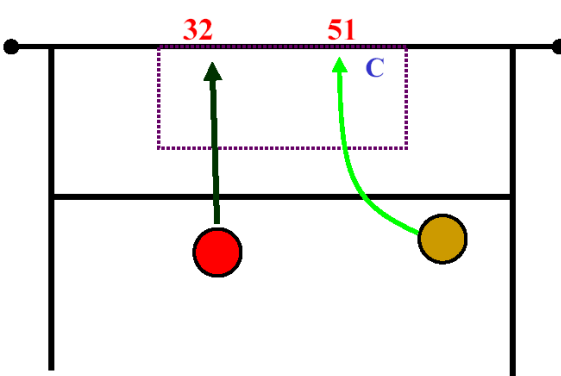
(GRAF-79)



(GRAF-80)



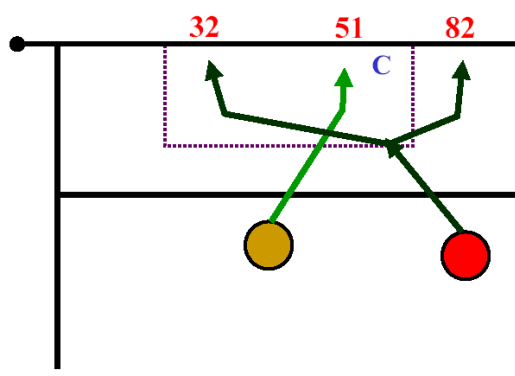
(GRAF-81)



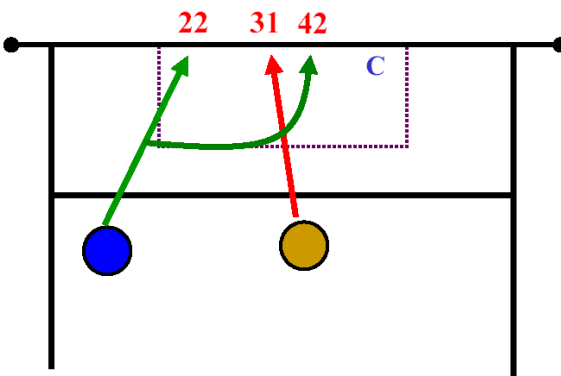
(GRAF-82)

Todas las combinaciones pueden ser en salida de recepción o bien en contraataque. En general, las salidas de recepción pueden ser más rápidas, o al menos tener más primeros tiempos, aunque, ante combinaciones de contraataque realizadas con balones fáciles enviados por el contrario (FREE - BALL), estamos en iguales o mejores condiciones de realizarlas.

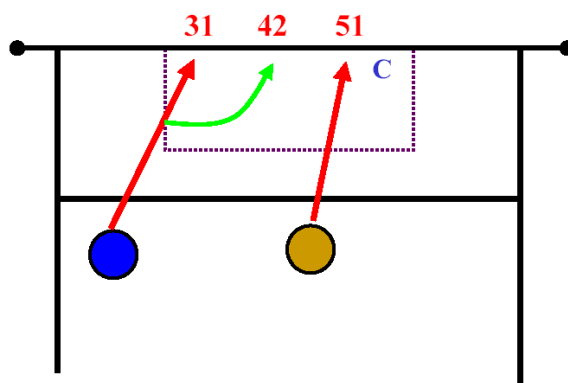
Las combinaciones de ataque deben atenerse a las características de los rematadores propios y a los defensores contrarios, sobre todo los de primera línea, por lo que en principio, no hay unas mejores que otras. De todas formas, es bueno que las combinaciones se trabajen por "familias", es decir, aquellas que son variaciones, sobre todo, de los segundos tiempos. Así, vemos que las combinaciones de los gráficos 83, 84 y 85 contienen una variación del segundo tiempo, donde hasta el mismo momento en que el bloqueo empieza a tener unas referencias claras de a dónde irá el balón, los recorridos de los dos rematadores son exactamente iguales y, por tanto, difíciles de predecir. En el 85, el recorrido inicial se corresponde a un primer tiempo, para luego, con la doble batida, acabar en un segundo tiempo.



(GRAF-83)



(GRAF-84)



(GRAF-85)

Las combinaciones de ataque deben ser secuenciales, es decir, una debe conducir a la otra. No se deben realizar las combinaciones sin una intencionalidad táctica de conjunto que nos permita estructurar una estrategia, un plan. Si realizamos una doble cruzada del 2, es para luego utilizar el amago de cruce y así generar mayores dificultades al bloqueo.

De alguna manera, podríamos diferenciar las combinaciones de ataque en:

1. SIN PRIMER TIEMPO: donde lógicamente, intentaríamos hacer una zona ampliada para dificultar las posibilidades de que se formase el bloqueo doble. Un ejemplo sería (12-92). Sería lógico que, si tuviésemos un tercer atacante, al menos fuese a un primer tiempo.

En principio, se podrían considerar las colocaciones tensas a 4 como un segundo tiempo en función del momento de salto del rematador respecto al balón salido del colocador, aunque, por otro lado, en función de la altura del balón, podría ser una 11; nosotros vamos a denominar este tipo de colocación como 12.

2. CON UN PRIMER TIEMPO: ya hemos puesto anteriormente suficientes ejemplos; son las más utilizadas.

3. CON DOS PRIMEROS TIEMPOS: utiliza- das habitualmente con tres atacantes delanteros o bien con dos delanteros y un zaguero; es decir, tenemos al menos un segundo o tercer tiempo. Pueden ser los dos por delante (31-51) o uno por delante y otro por detrás (51-71), (31-71) En ciertos niveles, se realiza también 91, con batida de 1 o 2 piernas, pero no es muy aconsejable salvo excepciones.

4. CON TRES PRIMEROS TIEMPOS: de muy difícil realización y no muy habituales. La más normal sería 31-51-71.

Las combinaciones más conocidas dentro de los sistemas de ataque son:

Tándem: El segundo jugador de la combinación remata un balón más separado de lo normal detrás del primer tiempo y cuando éste está descendiendo (puede ser delantero o zaguero). También llamado OLAS, por algunos autores.

Cruce: Las trayectorias de los rematadores se cruzan entre sí. Lógicamente, no se pueden utilizar dos primeros tiempos con cruce, ni con amagos de cruce.

Escalones: El segundo tiempo remata cerca del primer tiempo, sin que se produzca cruce en sus carreras. Otros autores también los denominan OLAS.

Zona reducida: Todos los atacantes acaban sus trayectorias en un espacio mínimo, agrupando, por tanto, todo el ataque en una misma lona. Puede ser próxima al colocador o no, aunque es más frecuente lo primero.

Amago: Se produce un cambio de dirección en la trayectoria del rematador de forma que se remata en el segundo o el tercer tiempo más o menos alto (nunca en el primero) en una zona diferente a la que inicialmente se dirigía.

Doble batida: También conocido internacionalmente como TIEMPO DIFERENCIAL. El mismo jugador marca un primer tiempo para luego rematar en segundo tiempo. Puede hacerla con desplazamiento entre el primer tiempo y el segundo o en el mismo lugar. En caso de desplazamiento, la batida final puede hacerse con una o dos piernas.

Cambio de zona: El rematador acaba su carrera en una zona diferente a la que inicialmente estaba. Puede ser PROXIMA o LEJANA, y son cada día más importantes por el cambio de oponente en bloqueo que suelen implicar. Desde zona 2, sería próxima si va a 3, y será alejada cuando vaya a zona 4.

Recorridos interiores: Del exterior del campo hacia el interior. Tienden a agrupar el bloqueo y obligan a un desplazamiento interior de éste, con las implicaciones que ello supone.

Recorridos exteriores: Del Interior del campo hacia el exterior. Al contrario que en el caso anterior, el bloqueo se mueve de dentro a fuera, facilitando, entre otras cosas, el *block-out* por la orientación final de la zona de contacto del bloqueo.

3.4. UTILIZACIÓN DE LOS ZAGUEROS

Cada día es más habitual la participación de al menos un zaguero para los sistemas de ataque en los equipos de cierto nivel, sobre todo en masculinos, aunque se impone cada vez más, también en los femeninos. De hecho; es frecuente ver combinaciones donde se producen dos primeros tiempos y otras con dos tiempos más largos, de los cuales al menos uno corresponde a un zaguero. Como decíamos anteriormente sobre la composición de los equipos, el jugador especialista en el ataque zaguero, es uno de los elementos fundamentales. La tendencia actual es tener al menos dos de ellos.

Este uso de zagueros, como ya hemos dicho anteriormente, resulta todavía más importante para la salida de contraataque, donde, de las tres posibilidades básicas (*free-ball*), control del bloqueo y defensa propiamente dicha), es sobre todo en la última donde mayor aplicación tiene, pues en los otros casos podremos atacar lo rápido que deseemos, o mejor dicho, que estemos preparados y entrenados.

3.5. CONSIDERACIONES FINALES SOBRE EL ATAQUE

Todos nuestros sistemas de ataque deben desarrollarse de acuerdo con nuestro nivel de colocación. Podemos hacerlos más complicados de lo que nuestro colocador puede desarrollar, y de hecho se hace con demasiada frecuencia, pero no saldrán bien. No solamente desde los puntos de vista físico, técnico o táctico, sino, mucho más importante, del mental. No queremos un sistema de ataque que valga para los momentos dulces y fáciles. Debemos tener en cuenta, sobre todo, los momentos difíciles, los finales de set y de partido, los equipos fuertes, no los débiles, pues es en estos casos cuando la presión limitará nuestro ataque.

Esto también implica que nuestros diseños y planificaciones de los entrenamientos deben hacerse en su apartado táctico atacante, con el colocador/es como centro de la actividad. De nada nos sirve tener grandes rematadores de primeros tiempos si cuando llegue el partido, el colocador no está preparado para ello. Si nuestro colocador no está preparado para jugar siempre rápido, debemos entrenar necesariamente mucho el ataque ante sistemas defensivos sin déficit de tiempo.

La integración de los sistemas de recepción y de ataque debe ser lo más completa posible. Es fácil hacer ciertas salidas de ataque con unos sistemas y mucho más difícil con otros. No son dos elementos independientes; si no totalmente dependientes.

Es posible jugar lento y rápido con el mismo sistema, y debemos estar preparados para imprimir el ritmo que más nos convenga en cada momento, atendiendo siempre al nivel de nuestro oponente. Lo ideal sería desarrollar solamente las herramientas de ataque necesarias y efectivas contra nuestros contrarios.

Las combinaciones no deben prepararse pensando en un solo jugador, ya que al final esto se volvería totalmente en nuestra contra, pues el adversario sabría qué hacer. Debemos potenciar los puntos fuertes de cada uno de los componentes de las mismas, procurando que cada jugador ataque preferentemente aquellos tipos de colocaciones con las que obtiene mejores resultados.

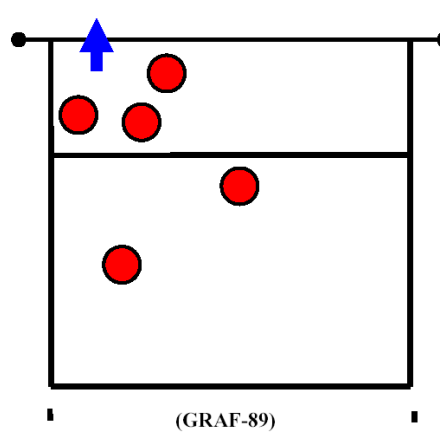
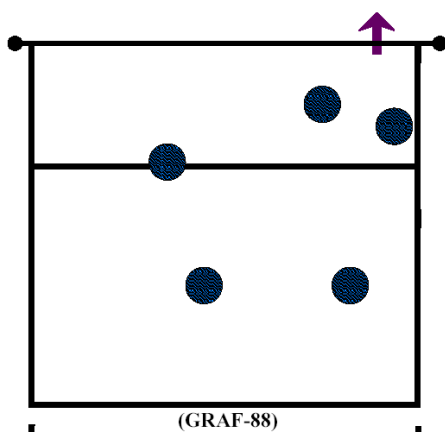
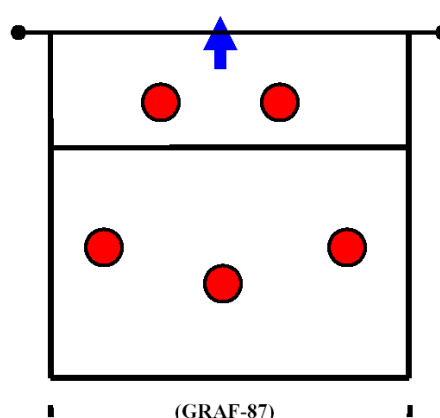
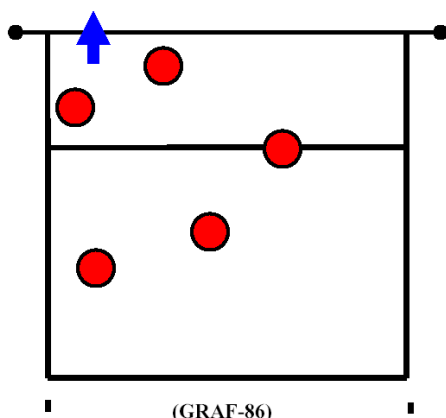
TEMA 4. SISTEMAS DE APOYO AL ATAQUE

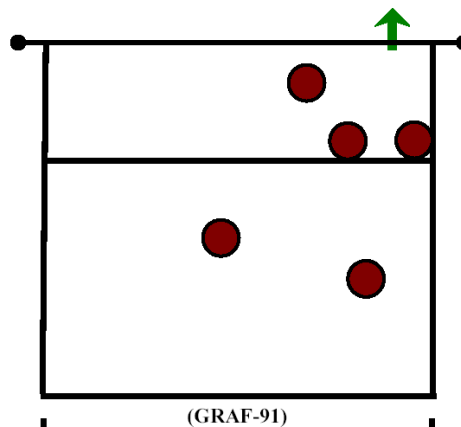
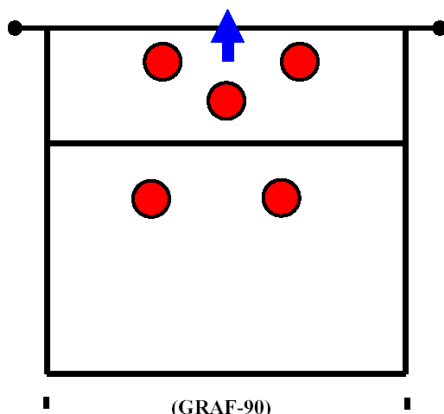
Cuatro son los factores que, según TOYODA . *Coaches Manual 1* (FIVB; Lausanne, 1989); pág. 293, se deben tener en cuenta para decidir la posición de la cobertura del ataque:

- ORIENTACIÓN DEL BLOQUEO.
- ÁNGULO DEL BLOQUEO.
- DIRECCIÓN DEL REMATE.
- VELOCIDAD DEL MISMO.

Nosotros podríamos ampliar estos 4 puntos argumentando que uno de los principales aspectos sería nuestro sistema de ataque el cual me va a permitir llegar a ciertas partes del campo en el momento en el que el compañero esté realizando el remate, y por lo tanto, llegar o no a esa formación teórica que queremos alcanzar.

En general, son dos los sistemas que se utilizan, el 2-3 y el 3-2, y se corresponden, respectivamente, con los gráficos 86, 87 y 88 para el primero de ellos, y los gráficos 89, 90 y 91 para el segundo.





El recorrido de los jugadores no está plasmado en los gráficos, pues depende de los sistemas defensivos, de recepción y de ataque que utilicemos. El colocador es el primer jugador que sabe dónde va a dirigir el pase, y por ello debe cubrir la zona a la que sus otros compañeros tengan un acceso más difícil. Por otro lado, la participación de los colocadores en este apoyo al remate se ve dificultada por la necesidad de colocar en salto, sobre todo en las combinaciones rápidas. El que si suele estar próximo es el libero, principal jugador en todos los sistemas de apoyo al remate o “cobertura”, que es como se le llama también actualmente, fruto de una mala traducción.

De todas formas, hemos de ser conscientes de que ello sólo es posible ante ataques muy sencillos y en condiciones ideales. Es muy frecuente que, cuando un rematador efectúa su ataque, otro, que haya subido a un primer tiempo, esté cayendo en ese momento, por lo que difícilmente podemos esperar de él que gane una posición defensiva que le permita recuperar un rechace en el bloqueo.

Por otro lado, también es frecuente que cuando un jugador ataca, sobre todo en los primeros tiempos o en los segundos que estén muy distanciados entre sí, algún rematador esté todavía realizando su carrera de remate para así dificultar la operatividad del bloqueo en general, y para rematar en el caso de que el colocador decida jugar el tercer pase con él. Difícilmente podemos esperar de ellos la posición teórica que se expresa en los gráficos. Aun así, debemos insistir en la necesidad de acercarse lo más posible, y, sobre todo, separarse de la red si es que estamos muy cerca de ella, así como orientamos adecuadamente e iniciar ese acercamiento aunque sea algo más tarde.

En cambio, hay que exigir a todos los jugadores que si pueden ayudar a sus compañeros, realicen sistemáticamente este apoyo, sin olvidarnos de que en los partidos sólo se puede realizar bien aquello que se entrena adecuadamente.

El libero como defensor especialista puede ser el encargado de llegar el primero al apoyo vaya donde vaya el remate, esta sería una forma funcional de estructurar el apoyo.

TEMA 5. SISTEMAS DEFENSIVOS (K-2)

Antes de entrar en los sistemas defensivos propiamente dichos, queremos plantear una serie de consideraciones que son fundamentales para entender la actual evolución de la defensa en voleibol.

Tener una filosofía de ataque es fácil, entre otras cosas porque lo es tener éxito atacando. Es fácil conseguir un equipo con mentalidad atacante.

Casi podríamos decir que si no hacemos nada en contra, el equipo tendrá una mentalidad atacante. El ataque es el aspecto dominante del voleibol, por mucho que se luche contra este desequilibrio mediante algunas modificaciones puntuales de las reglas.

Defender un balón implica la posibilidad de conseguir puntos, de contraatacar, de seguir sacando. Pero al existir ese desequilibrio entre la defensa y el ataque, debemos tomar riesgos, es decir, hemos de hacer una defensa dinámica, variada, crear incertidumbre en los atacantes. La segunda línea defensiva no puede estar siempre en la misma posición, como habitualmente plantean los sistemas defensivos tradicionales. El oponente no debe saber de antemano dónde estaremos ubicados. Es muy frecuente que sepamos, antes de subir o rematar, dónde tenemos que hacerlo o donde faltar en función del sistema de defensa empleado.

El atacante tiene todas las de ganar así. El defensor de segunda línea, al igual que el de la primera, tiene que ser agresivo. Por otro lado, es imposible cubrir todo el campo con garantías; esos 91 metros cuadrados, divididos en nueve zonas de 3x3 (gráfico núm. 2), son una realidad difícilmente discutible.

La defensa empieza en la red, en la primera línea. Solamente disponemos de tres bloqueadores, mientras que el oponente puede atacar con un número mayor al utilizar los zagueros. Por tanto, debemos dosificar con qué jugadores saltamos. Debemos evitar saltar con los jugadores que no van a atacar. Se debe disponer un bloqueo agresivo, móvil, activo, intimidador, capaz de enviar el balón al suelo del contrario o de amortiguar el balón mediante un BLOQUEO CONTROL y así montar un contraataque múltiple.

La mayoría de los primeros tiempos se golpean a una altura inferior a la del alcance del jugador. No es necesario saltar al máximo. Con un "medio" salto de bloqueo, impulsando sólo con "los gemelos", sin utilizar una gran flexión de piernas y, por tanto, sin apenas utilizar los cuádriceps, conseguimos suficiente altura la mayoría de las veces. Claro que es necesario que el bloqueador o jugadores responsables de estos primeros tiempos tengan unas condiciones antropométricas adecuadas y una preparación físico-técnica en consonancia con la técnica que se quiere aplicar. Para ello, han de adoptar una posición alta y partir de una posición de brazos casi extendidos, ofreciendo la zona de contacto en bloqueo lo antes posible, y en muchos casos desde antes de saltar.

Este concepto es el más revolucionario cambio en la defensa moderna: EL BLOQUEO DE LECTURA. Solamente se salta con el balón. Si por la efectividad de ese jugador que sube en primer tiempo, o porque golpea muy alto, el hacer bloqueo de lectura implica llegar tarde. El jugador responsable de ese atacante utiliza el sistema tradicional y salta antes de saber si ese jugador atacará o no (BLOQUEO DE ASIGNACIÓN) el segundo y tercer bloqueadores deberán efectuar el bloqueo de lectura, y si es necesario el bloqueo escalonado, para así garantizar más de un bloqueo a los tiempos más largos y, si es posible, una acción intermedia entre un bloqueo individual y uno doble en el primer tiempo.

Esto nos lleva a jugar con conceptos de 1/2 bloqueo, bloqueo y medio. De alguna manera, cuando un bloqueador llega tarde y sólo ocupa una parte de la zona que en teoría podría ocupar, o bien utiliza un solo brazo para cerrar ese bloqueo colectivo, la zona cubierta por el bloqueo varía, e inmediatamente nos encontraríamos con infinitas posibilidades en la distribución del resto de los jugadores.

Nosotros, no vamos a tener en cuenta estas circunstancias en los gráficos; vamos a representar las posiciones ideales en el momento del contacto del atacante con el balón. Sinceramente, consideramos que es suficiente para entender los conceptos básicos de la Táctica Colectiva Defensiva que deseamos formular. Eso sí, es fundamental que el entrenador analice cada una de las variantes que se producirán para cada uno de los casos en el supuesto de que alguno de los integrantes del bloqueo no pudiese llegar a tiempo a la altura necesaria. Los gráficos representan un planteamiento absolutamente teórico y nunca el bloqueo está abierto o rematan por encima de él.

Por otro lado, ocurre también lo que decíamos en los sistemas de *apoyo* al ataque, ya que no siempre los defensores tienen el tiempo de estar donde nos gustaría que estuviesen. Previamente, tienen otras misiones tácticas que les condicionan, y fundamentalmente debemos partir del concepto de que la defensa se realiza EN DEFICIT DE TIEMPO. Nos gustaría adoptar una disposición final, que muchas veces no será posible. Hay que ser consciente de las posibilidades de desplazamiento. No es lo mismo si es un 2º tiempo rápido, lento o un 3º tiempo. Ni lo mismo entre un 1º tiempo rápido y otro lento.

Cuando se produce un ataque combinado, y todavía más si éste es rápido, algunos jugadores están todavía en el aire o se encuentran desplazados atendiendo su zona de responsabilidad de bloqueo, en el supuesto de que el colocador decida enviar el balón a ese jugador del que ellos son responsables directos.

En todos los gráficos vamos a representar a seis jugadores defendiendo, pero es posible que, algunas veces, uno o más no puedan participar en las tareas defensivas de los remates del contrario. (Esos mismos jugadores siempre pueden ayudar atendiendo cierto tipo de fintas.)

Esto no induce a pensar que no es lógico, cuando estamos en un nivel avanzado, utilizar a ninguno de nuestros jugadores zagueros para defender las fintas. Primero hay que intentar defender lo más difícil, los remates potentes, ya que necesariamente tenemos que estar en el sitio a donde van a ir dirigidos. No vamos a disponer de tiempo para desplazarnos. Cuando las fintas son más peligrosas que los remates duros, algo falla.

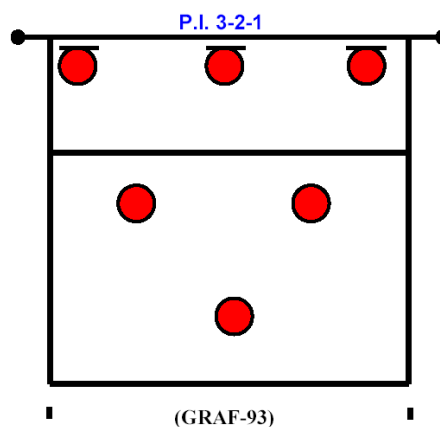
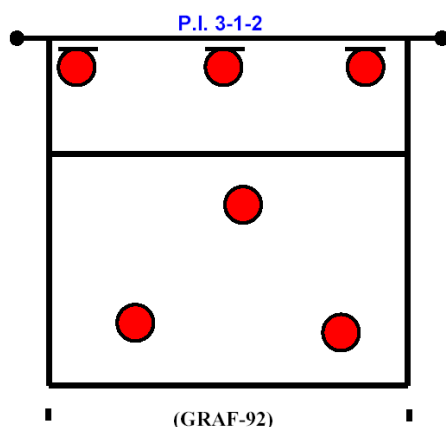
Por otro lado, cuanto más débil sea el bloqueo, cuantos menos jugadores dispongamos en la primera línea, más posibilidades hay de que el remate sea fuerte, y nuestro dispositivo defensivo debe contar con el mayor número posible de jugadores encargados de estos menesteres.

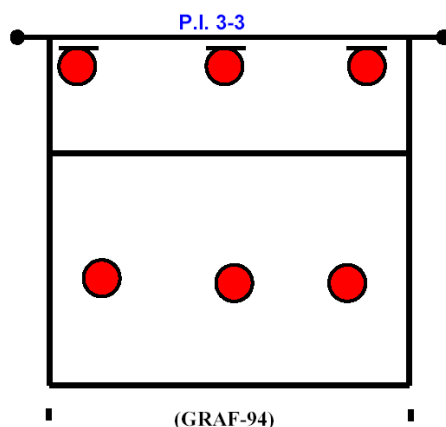
Otro concepto muy difundido entre nuestros entrenadores, y por tanto entre nuestros jugadores, y que al llegar a unos ciertos niveles tácticos es un facilitador del ataque contrario, es el de la especialización en zonas defensivas. Los jugadores no tienen por qué ser defensores de 3 y 5, 3 y 6 etcétera. Los jugadores deben saber, defender en todas las zonas. Nuestro sistema debe ubicar a nuestros mejores bloqueadores en las zonas donde el oponente, presumiblemente, mediante un estudio sistematizado, tiene más posibilidades de atacar. Por otro lado, en cada rotación, nuestro mejor defensor debe cubrir la parcela donde más posibilidades existan de que envíen el balón, y nuestros jugadores menos eficaces deben cubrir las zonas acordes con esta jerarquización. Para hacerlo en los partidos hay que entrenarlo antes. Lamentablemente, a corto plazo, se consiguen mejores resultados con la especialización, aunque esto limite nuestro desarrollo futuro.

Antes, el ataque rápido venía siempre por el centro; ahora viene a todo lo largo de la red, y todo el mundo tiene que saber bloquear los balones rápidos.

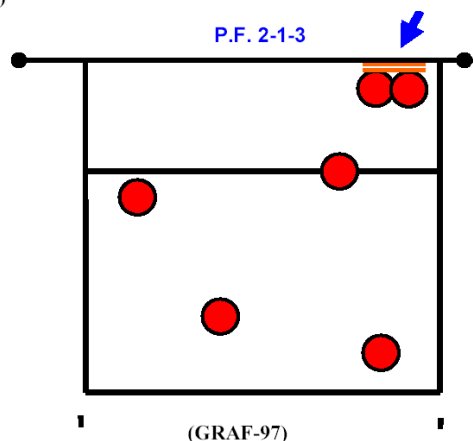
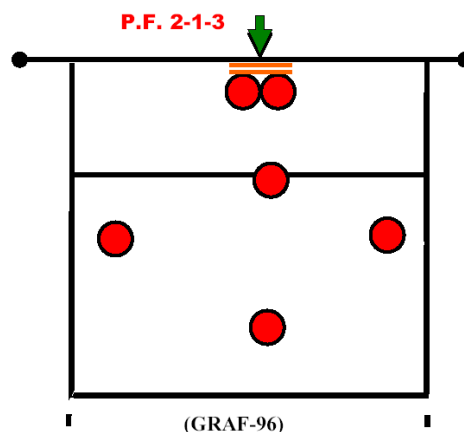
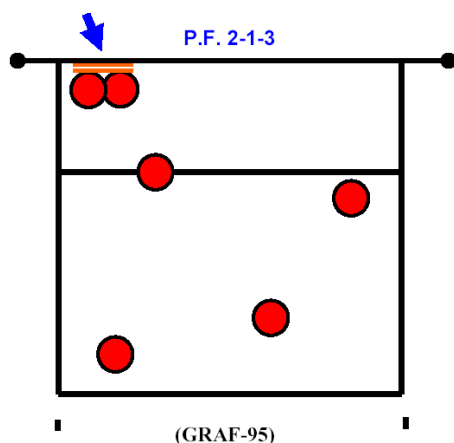
Por ello, antes de hacer una especialización defensiva, se deben tener sentadas las bases de universalidad defensiva. ¡NO A LA INICIACIÓN MEDIANTE ESPECIALISTAS!

Es habitual que en nuestro país, y en otros muchos, se denomine a los sistemas defensivos en función de la posición inicial que un equipo adopte. Estos sistemas tradicionales, en cuanto a sus posiciones iniciales, vienen representados en los gráficos 92al 94.





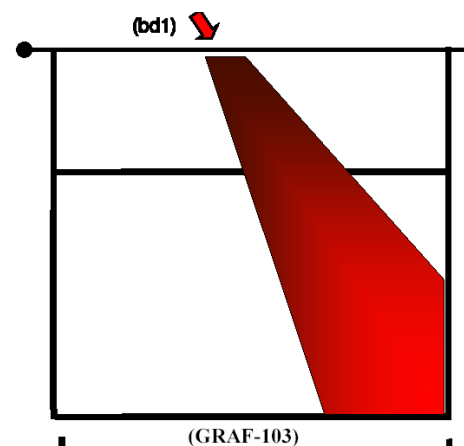
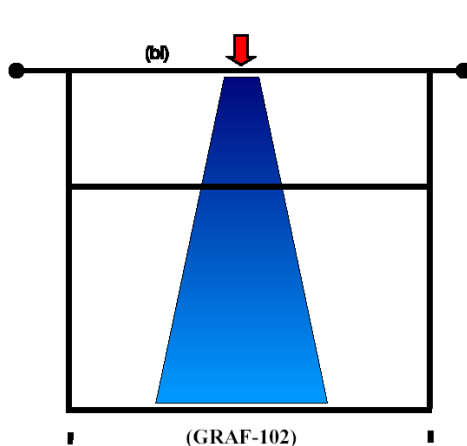
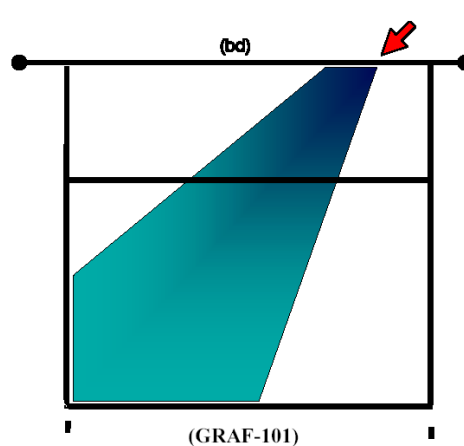
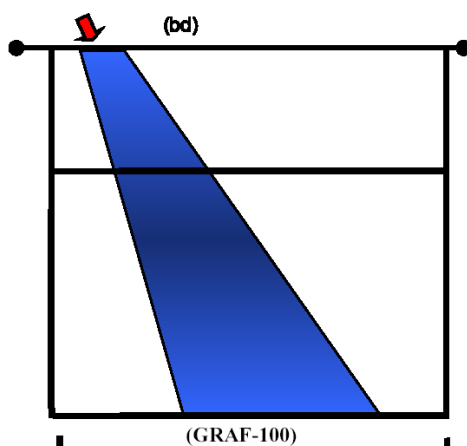
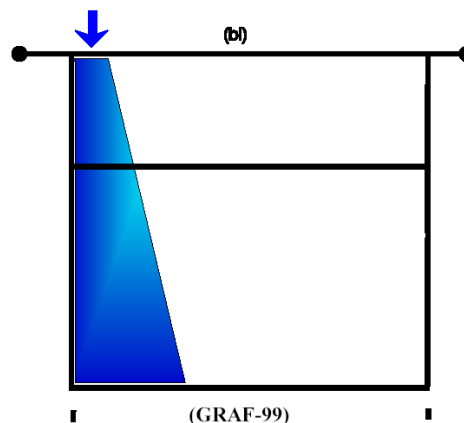
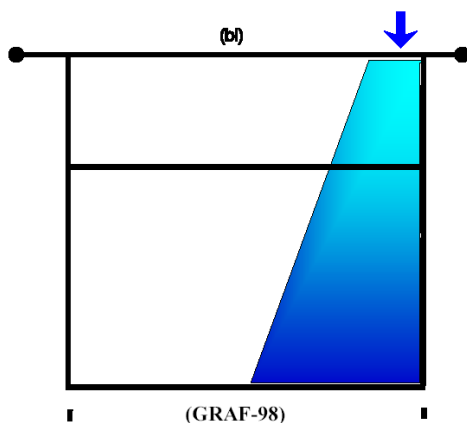
Pero esta posición inicial no nos dice casi nada si pretendemos realizar un concepto defensivo actualizado. Tradicionalmente, se entiende que, si un equipo juega un sistema 3-1-2, realizará una posición con dos bloqueadores ante balones altos, con el jugador zaguero más adelantado, el 6 apoyando detrás del bloqueo para encargarse de las fintas y los restantes tres jugadores formando la segunda línea defensiva en un semicírculo más o menos retrasado y más o menos abierto (gráficos 95-97).

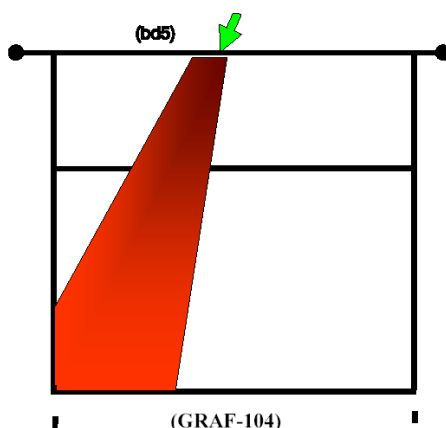


Por otro lado, nos encontramos con el sistema 3-2-1-, que, por cierto, tiene una posición inicial prácticamente idéntica al 2-1-3 (también conocido como apoyo del delantero que no bloquea), en el que, como norma, se dan las mismas posiciones finales del 3-1-2, variando sólo que el jugador va al apoyo, en este caso, el zaguero correspondiente a la zona del bloqueo, mientras que el jugador retrasado (6) siempre defiende la llena, en el fondo del campo.

Nosotros vamos a utilizar una nomenclatura un poco diferente, donde vamos a escribir, además de la posición inicial, el tipo de bloqueo que se produce y la posición final que deseamos adoptar cuando se vaya a producir el ataque.

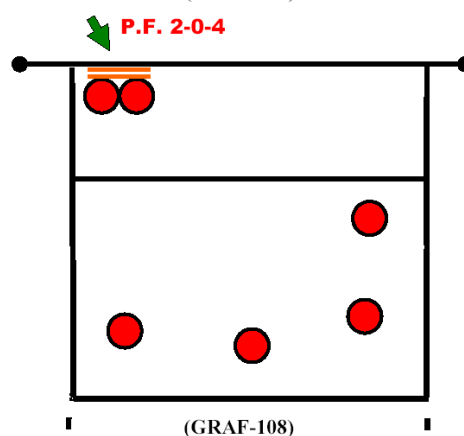
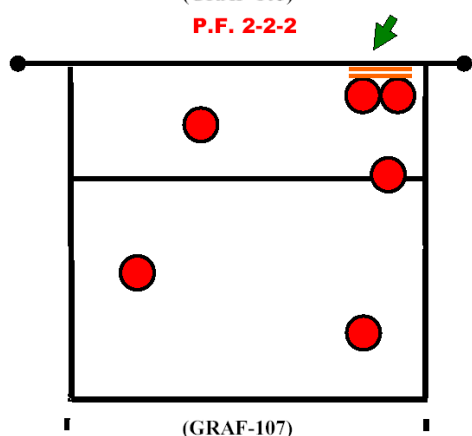
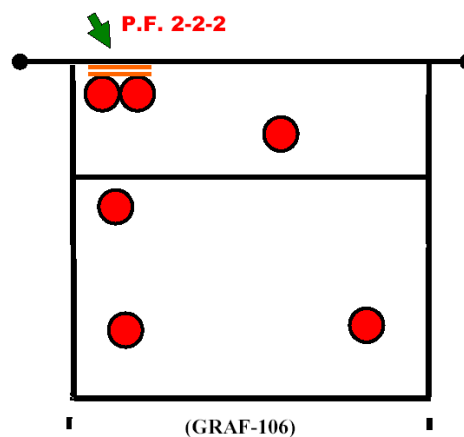
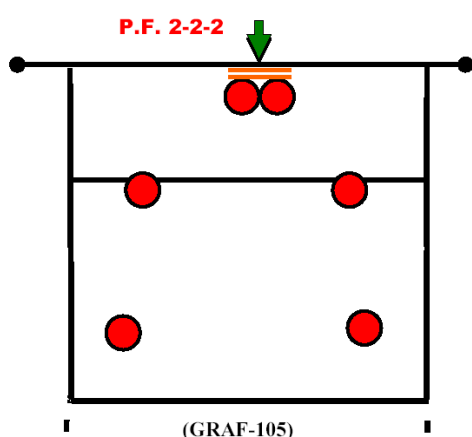
En cuanto al tipo de bloqueo, resumiremos las diferentes opciones diferenciando entre bloqueo línea (bl) y diagonal (bd). En el caso de ataque por zona 3, distinguiremos entre la posibilidad de que el bloqueo diagonal cubra la zona 1 (bd1) o la zona 5 (bd5), manteniendo como bloqueo línea el que cubre el centro del campo (gráficos 98-104);

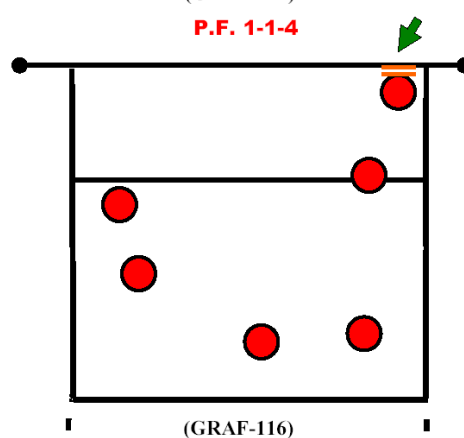
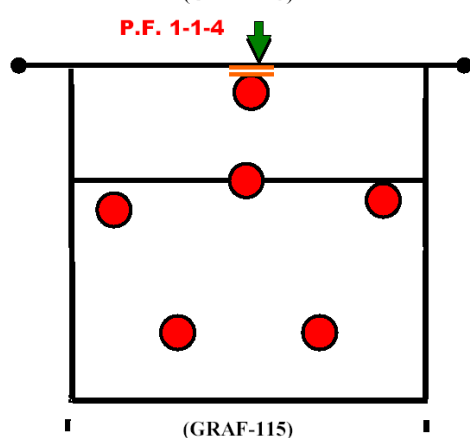
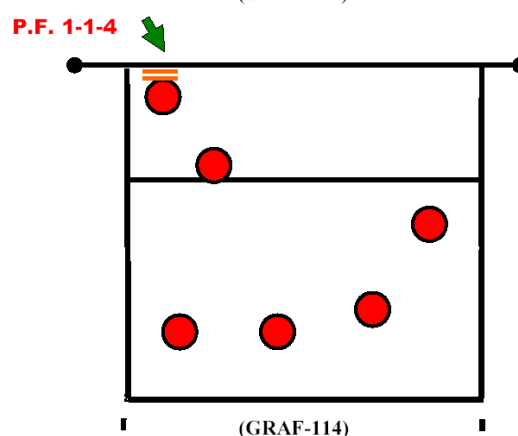
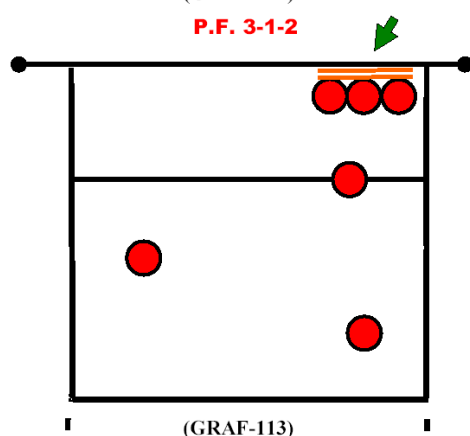
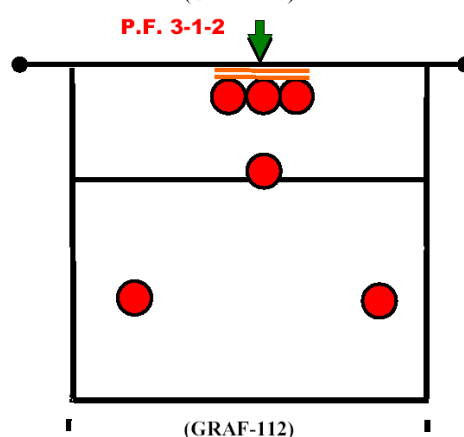
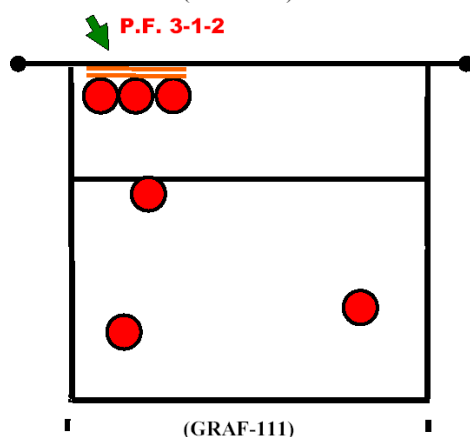
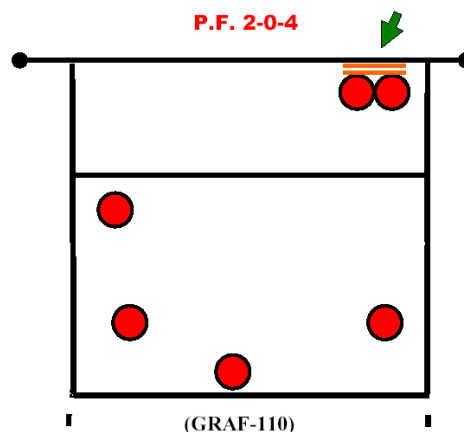
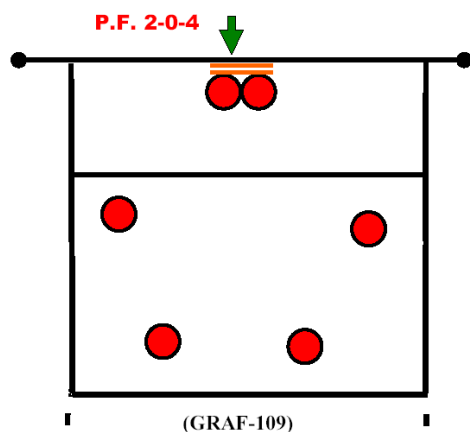


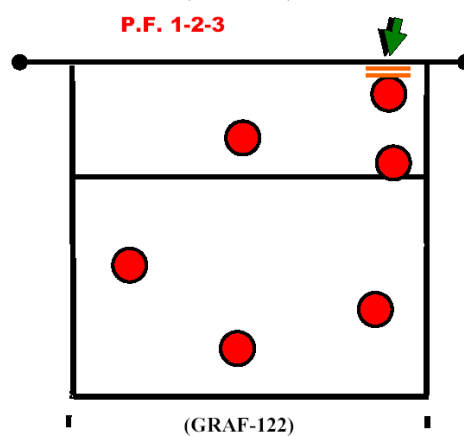
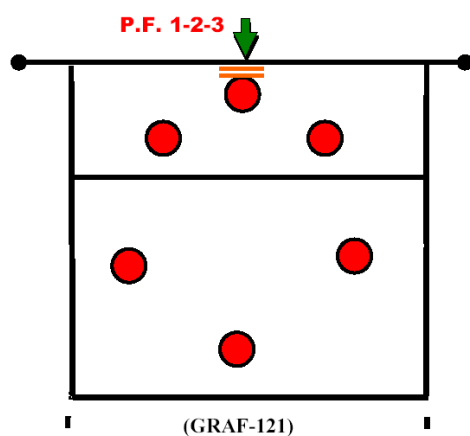
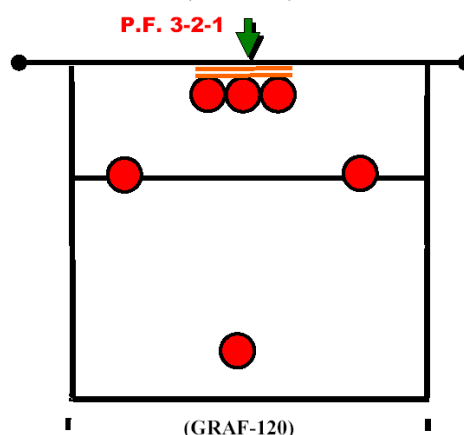
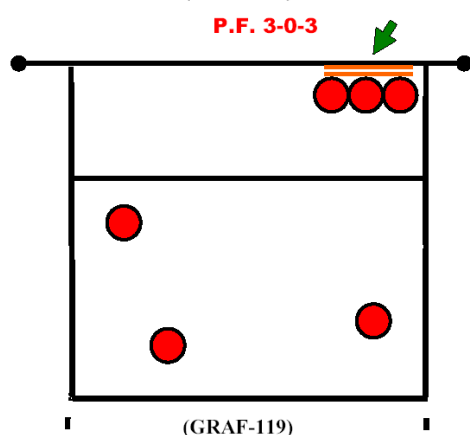
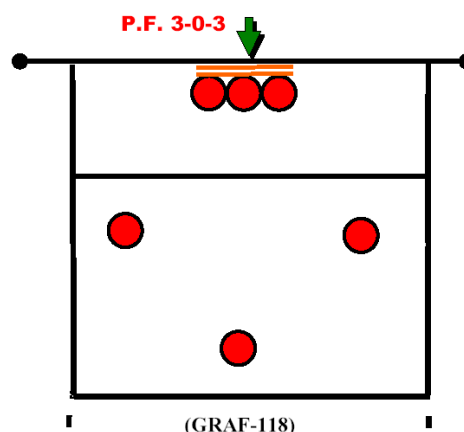
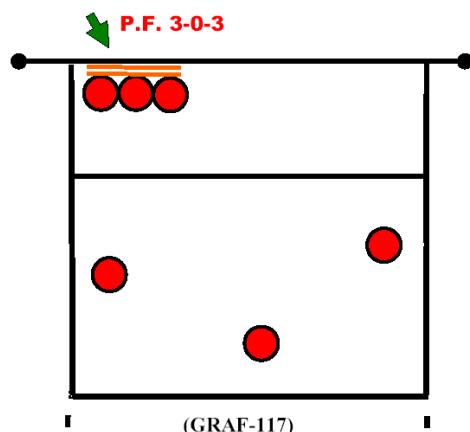


Obviamente, podemos dejar más o menos línea, cubrir la diagonal más o menos larga. Combinando estos dos conceptos, línea y bloqueo, cada uno podrá decidir dónde poner el bloqueo y, por tanto, será fácil decidir el resto. Desde luego, dejar más o menos línea, depende de la separación del balón y de la capacidad y tendencias del atacante, así como la capacidad del defensor.

Finalmente, describiremos cuál es la posición final que adoptamos, y como nos encontramos distribuidos, en el momento del contacto del rematador. ¡ESTO ES LO REALMENTE IMPORTANTE! Estas posiciones *finales* vienen representadas en los gráficos 105 al 122.







Nunca he entendido el porqué si el ataque tiene ventaja, y resulta que al minuto de juego ya saben como defendemos, no se hace algo por cambiar, pues siempre la posición final es la misma y la responsabilidad del bloqueo también.

5.1. POSICIONES INICIALES

En los primeros niveles de juego, cuando habitualmente se ataca mediante balones altos en las alas, el déficit de tiempo defensivo no existe apenas, y, por tanto, estemos donde estemos inicialmente, podremos desplazarnos a las posiciones ideales finales, aunque a veces no se hace, por diferentes aspectos.

Cuando el nivel de juego lleva implícito el ataque con primeros tiempos rápidos; la posición inicial tiene que ser necesariamente la que pretendamos que sea posición final de defensa de esos ataques. No existe la posibilidad de desplazamiento; hay que estar ya allí. Para defender los segundos y terceros tiempos, sí podremos desplazarnos.

Dado que en los primeros tiempos se atacan preferentemente las zonas 7 y 9 (las dos diagonales por fuera del bloqueo), lo más normal es que la posición inicial ante un equipo que juega rápido sea la 3-2.1 (gráfico 93). Esto no quiere decir que el resto de los balones los tengamos que defender bajo el criterio del sistema tradicional 3-2.1. De hecho, prácticamente, todos los equipos de elite parten de esta posición en sus diferentes variaciones, lo que sí queda totalmente claro es que para lo primero que hay que estar preparado es para defender los primeros tiempos, incluidos los ataques del colocador al segundo pase, para posteriormente defender los segundos y finalmente los terceros. Esto parece algo muy sencillo, tan básico como fundamental, pero increíblemente, a veces no se cumple.

Por tanto, nuestros sistemas defensivos deben estar diseñados para atender la secuencia lógica de los ataques del oponente, y como consecuencia de ello, se impone el criterio de que nuestra defensa se va a desplazar hacia atrás, **no HACIA DELANTE** como tradicionalmente se planteaba.

Queda claro, por lo anteriormente expuesto, que no hay posiciones iniciales en sí, sino que nuestra posición inicial, en el fondo, es la posición final que deseamos para los ataques rápidos, siendo conscientes de que normalmente estos primeros tiempos los vamos a defender sólo mediante uno de los delanteros (bloqueo individual), utilizando a los zagueros para los remates fuertes y, por tanto, los otros dos delanteros, que están cerca de la red para bloquear, solamente podrán ayudar en las fintas cortas, o ayudar al bloqueador enfrentado al 1º tiempo (normalmente el 3), con un bloqueo de lectura. Es habitual, que nuestro 2 ayude en la 31 y el jugador de zona 4 (2 del contrario) ayude en 51 y 71. **OBVIAMENTE DEPENDE DE LA FRECUENCIA Y CALIDAD DEL ATAQUE Oponente.**

En esta posición inicial, podemos bascular al jugador que esté más retrasado, habitualmente el de zona 6, hacia el lado que consideremos necesario potenciar en función de las características del oponente.

5.2. POSICION FINAL 2-1-3

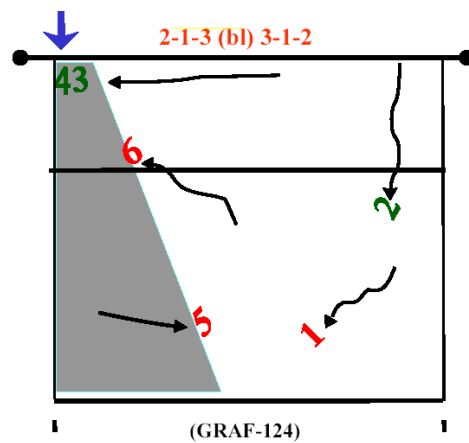
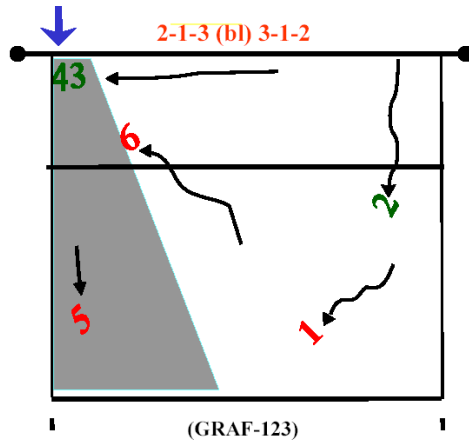
Es la posición más habitual, tanto en la iniciación como en la elite. Se forma una primera línea defensiva de dos bloqueadores; se adelanta a uno de los zagueros o se retrasa al delantero que no bloquea (2-1-3) para que se encargue de las fintas cortas, manteniendo a los restantes tres jugadores para defender los remates fuertes.

La posición de la primera línea defensiva puede adoptarse cubriendo más o menos la línea o se puede proteger una diagonal larga o corta. Son múltiples las posibilidades, dependiendo tanto de las características del atacante como de nuestros defensores. Por otro lado, la zona que este bloqueo cubre depende en gran medida de la separación respecto a la red de la colocación y, por supuesto, de la envergadura de nuestro bloqueo.

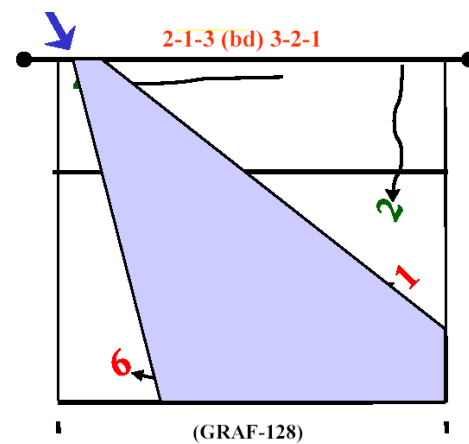
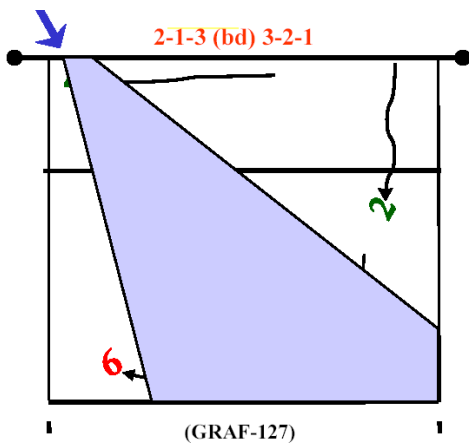
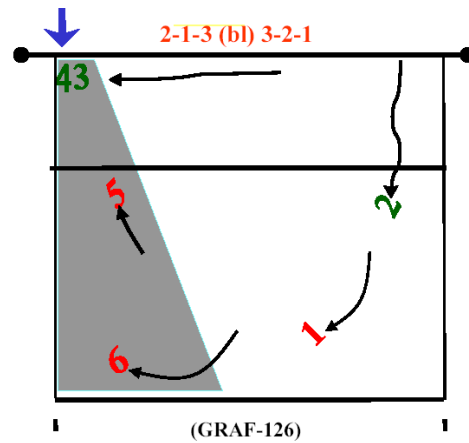
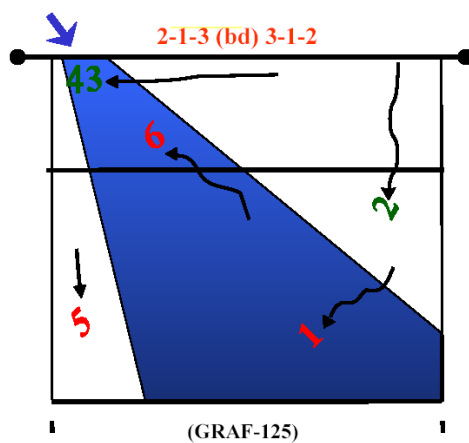
El jugador encargado de las fintas cortas, dependiendo de su punto de origen y, por tanto, de la tendencia de su trayectoria, estará más o menos detrás del bloqueo, procurando cubrir ambos lados.

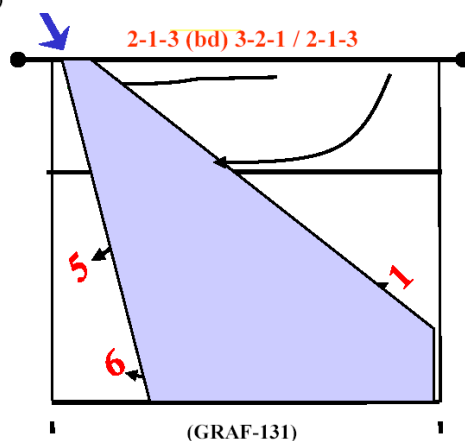
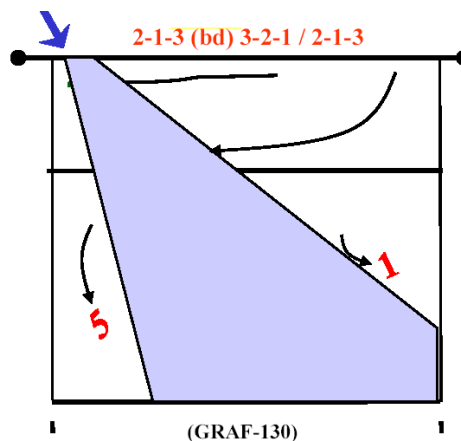
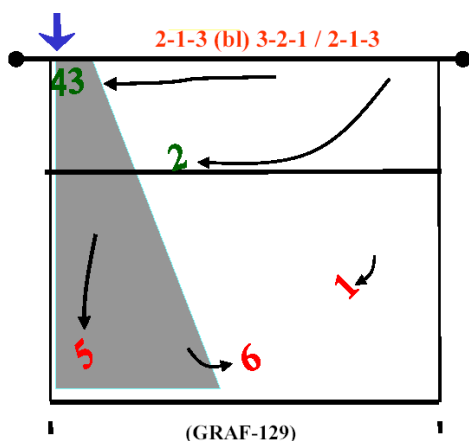
Donde se producen mayores variaciones es en la disposición de los tres últimos jugadores. No podemos ocupar todas las posibilidades, por lo que debemos elegir. Inicialmente, se suele mantener un jugador detrás del bloqueo para que cubra los balones rematados por encima del mismo, con una fuerza no máxima y relativamente parabólicos (remates indirectos), al mismo tiempo que cubre los posibles balones que pegan por arriba del bloqueo y /o las fintas al fondo del campo. También lo podemos ubicar allí para los posibles balones que pasen entre los dos bloqueadores o podemos dejar esta zona protegida por el bloqueo libre y utilizar ese jugador para defender los remates directos, por fuera del bloqueo.

Los otros dos están prácticamente siempre por fuera del bloqueo, uno en la línea y otro en la diagonal, o en algunos casos, los dos en la línea o en la diagonal. En todos los casos se encargan de los remates directos, los más difíciles y potentes. Podemos apreciar algunas de estas posibilidades con bloqueo en nuestra zona 4 en los gráficos 123 al 131.



Observamos que el jugador que se adelanta a por las fintas depende del sistema de posición inicial que hayamos descrito, y podemos variar la posición de los jugadores encargados de los remates directos de acuerdo con la fiabilidad de la primera línea. Estas diferentes alternativas, como la expuesta en el gráfico 124, dependen primeramente del nivel de nuestro bloqueo y de la capacidad de desplazamiento y de observación del jugador que indirectamente se ocupa de los balones largos detrás "del bloqueo.





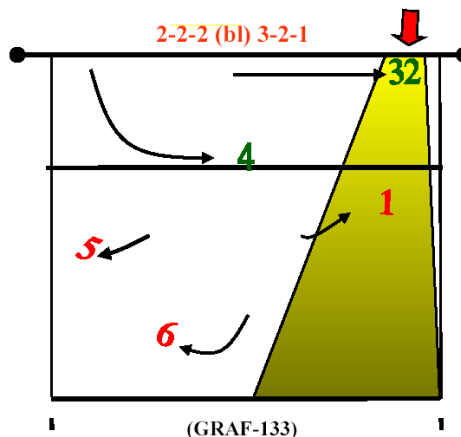
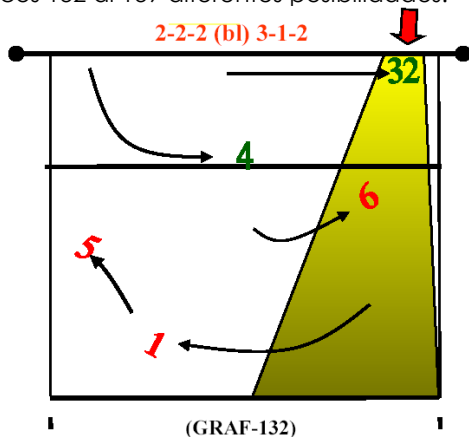
Si se tratase de remates por nuestra zona 2, sería prácticamente simétrico, mientras que en zona 3 se multiplican las opciones al poder elegir al segundo bloqueador entre los dos laterales.

Es muy importante que no se consideren los gráficos como posiciones fijas. Cada jugador puede y debe estar más o menos adelantado, a su derecha o izquierda, en función de sus características individuales. Se puede defender con 3 en la diagonal y ya en un extremo teórico con 3 en la línea. Simplemente, hay que pensar, decidir, tomar una decisión y luego entrenarla.

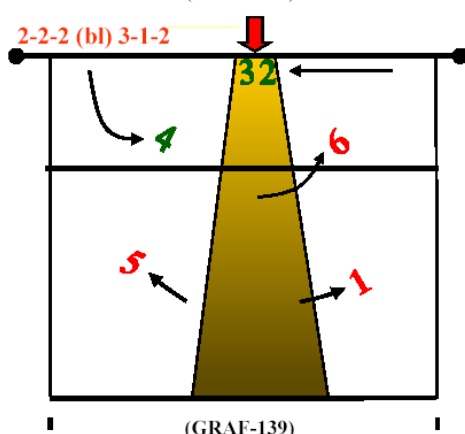
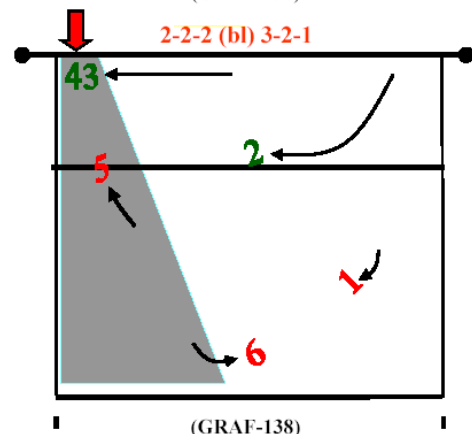
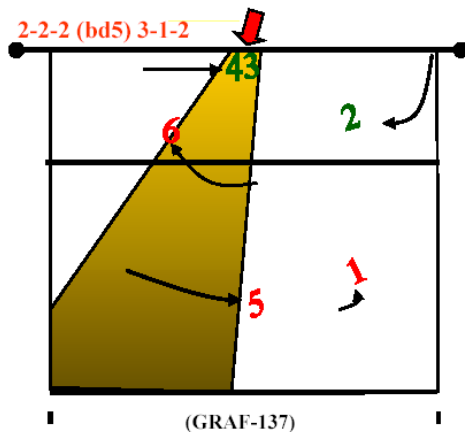
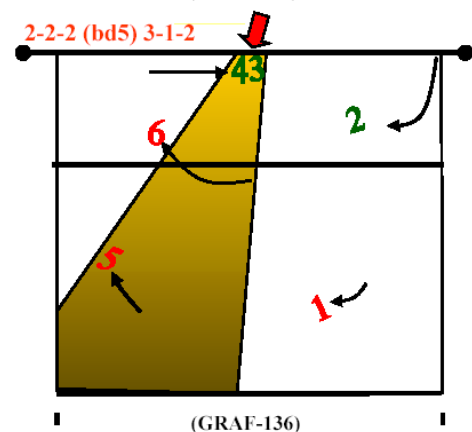
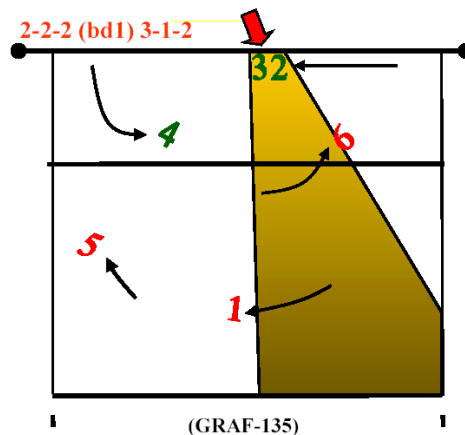
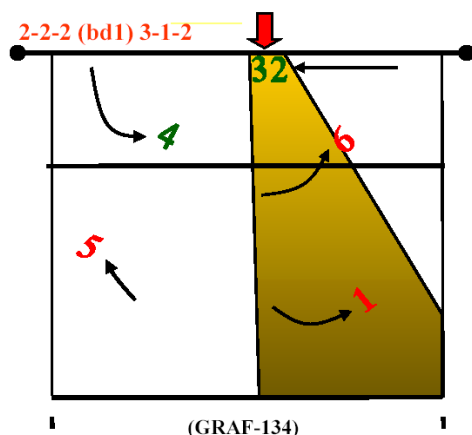
5.3. POSICIÓN FINAL 2-2-2

En la realidad, sobre todo en el voleibol femenino de no muy alto nivel, en muchos casos, una sola jugadora no es suficiente para coger todas las fintas, y algunos equipos se encuentran con que el mayor daño se lo hacen con las mismas.

En este caso, es conveniente enviar una segunda jugadora, que siempre suele ser la delantera que no bloquea, junto con el zaguero que nuestra posición inicial aconseje. Vemos en los gráficos 132 al 139 diferentes posibilidades.



Hemos debilitado la defensa de los remates directos para potenciar la defensa de las fintas. Esto, realizado sistemáticamente a lo largo de todo el partido o parcialmente en ciertas situaciones, sólo parece coherente en los niveles más bajos del juego, pero realizado en un sistema de posiciones finales alternativas, da buenos resultados prácticamente a todos los niveles. Entra dentro del concepto de la defensa moderna, donde se toman riesgos y se genera en el ataque contrario una máxima incertidumbre. Por supuesto, también es adecuado en todos los balones ante algunos tipos de atacantes y en ciertas situaciones donde nuestro bloqueo está ganando la partida al ataque contrario.



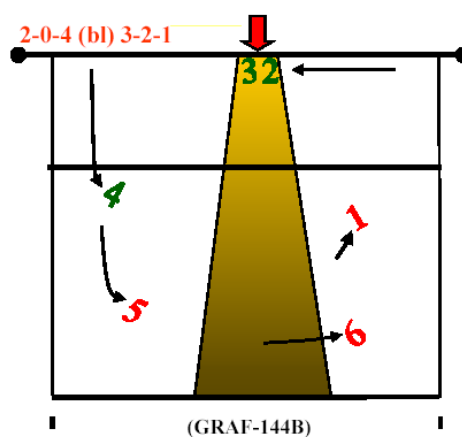
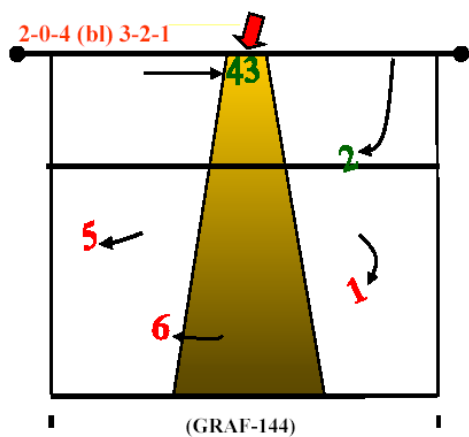
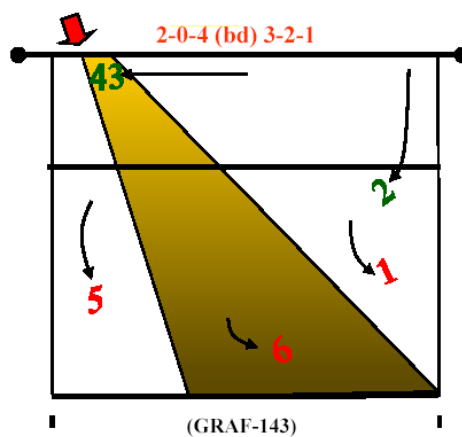
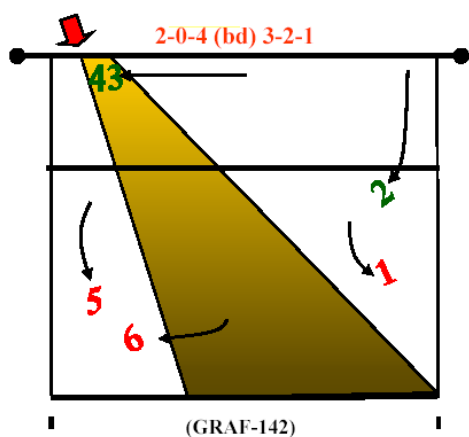
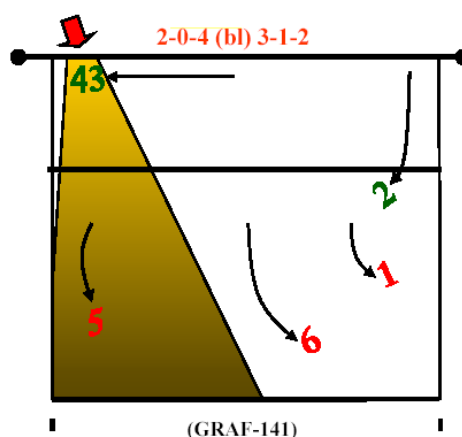
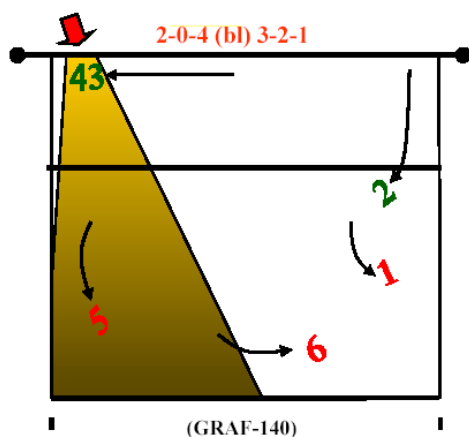
5.4. POSICIÓN FINAL 2-0-4

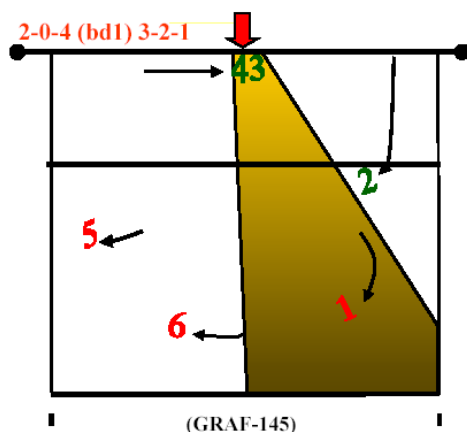
Se corresponde con el concepto tradicional del sistema 3-3. En él, nadie directamente se ocupa de las fintas cortas, utilizando todos nuestros jugadores de segunda línea para los remates directos o indirectos. Es el más coherente cuando el máximo daño nos lo hacen con los remates fuertes y con los jugadores que están rematando por encima del bloqueo. Para este último caso, la primera línea utilizará el auto-apoyo siempre que sea posible. De todas formas, los defensores de campo exteriores, a veces defienden a medio camino, se encargan de las fintas con defensa en

caída o plancha, con una mano en contacto con el suelo y defensa del remate potente por encima de la cintura, es decir de dedos o "manos".

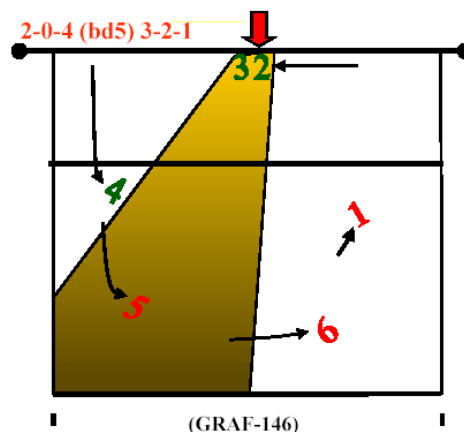
Prácticamente, sólo se puede utilizar ante balones de tiempos largos, pues el desplazamiento hacia atrás del delantero que no bloquea, requiere un tiempo que en otras circunstancias no se da. También es lógico, siempre que el bloqueo doble esté teniendo problemas para formarse adecuadamente.

Podemos apreciar algunas de las múltiples situaciones que se pueden dar en los gráficos 140 al 148.

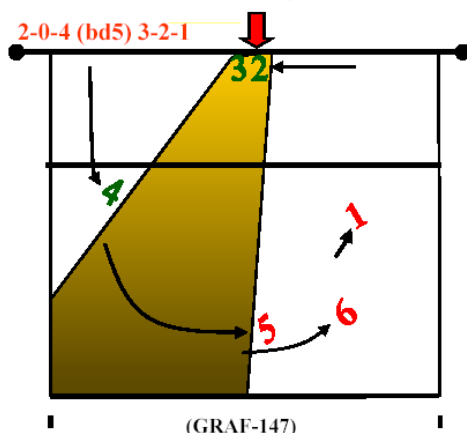




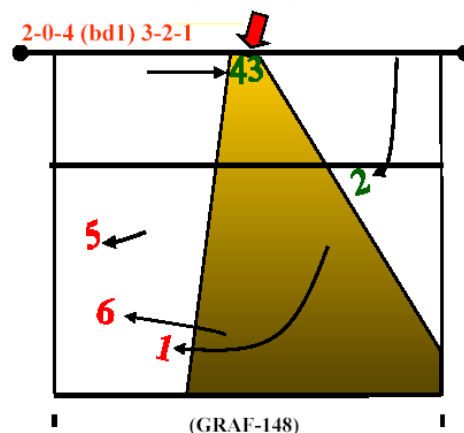
(GRAF-145)



(GRAF-146)



(GRAF-147)



(GRAF-148)

5.5. POSICIONES FINALES CON UN SOLO BLOQUEO

Aunque algunos manuales para entrenadores plantean el bloqueo de un solo jugador como un sistema defensivo, y aunque hay que reconocer que se da con una gran frecuencia *r*, que por tanto, es de gran importancia, no lo consideramos como un sistema en sí mismo, salvo casos excepcionales en niveles muy bajos.

Se da el bloqueo individual en los primeros estadios de juego al no ir el jugador de 3 a realizar el bloqueo doble en los laterales o el lateral al centro, entre otras cosas, porque a estos niveles el bloqueo suele tener muy poca eficacia. Dado que en esta etapa debe prevalecer la formación de los jugadores sobre los resultados, recomendamos que siempre se trate de formar el doble bloqueo y que los sistemas defensivos se basen en ello.

Por otro lado, y a todos los niveles, no siempre se consigue formar un bloqueo colectivo debido al déficit de tiempo con el que se desarrolla la defensa. En estos casos, como ya hemos comentado anteriormente, no se podrían utilizar los seis defensores, y, por tanto, deberíamos hacer el uso más racional posible de los jugadores que pudiesen intervenir. Por ello, recomendamos no enviar a los zagueros a por las fintas detrás del bloqueo y mentalizar a los delanteros que no pueden formar parte del bloqueo, para que se responsabilicen de las fintas cortas. Son tantísimas las variaciones que nos podríamos encontrar, que no se pueden sistematizar sin un tratamiento concreto y fuera de lo que sería la intencionalidad de este libro: En los gráficos 149, 150 y 151, planteamos algunas posibilidades, aunque algunos desplazamientos serían más que discutibles si existiese un déficit de tiempo defensivo.

Insistimos de nuevo en la defensa de los primeros tiempos, donde se da con gran frecuencia un bloqueo individual y que se corresponde con la posición inicial que adoptemos, por lo que lo normal sería bascular al jugador de 6 desde el principio para potenciar aquella zona que consideremos más oportuna, en función de nuestro bloqueo o de las preferencias del ataque contrario.

5.6. SITUACIONES DE TRIPLE BLOQUEO

Salvo excepciones, ante rematadores potentes, y cuando nuestros tres delanteros reúnan las condiciones adecuadas, siempre que se pueda, se debería formar un triple bloqueo y, por tanto, debe estar integrado en los sistemas que estemos desarrollando. Las posibles posiciones finales de los diferentes jugadores, ante este tipo de situaciones, deberían estar claras para todo aquel lector que haya seguido todo el proceso. Según que el bloqueo tenga una disposición u otra, sobre todo en función de la separación de la colocación respecto a la red, nos preocuparemos de cubrir los ángulos directos (remates directos por fuera del bloqueo), en primer lugar, enviando o no a algún jugador detrás del bloqueo, para las fintas cortas. Sobre la base de los gráficos 111 al 120, podremos elegir la posición que deseemos, contando con que si tenemos tiempo para formar el triple bloqueo, los zagueros se podrán desplazar igualmente con facilidad.

5.7. CONSIDERACIONES FINALES SOBRE LA DEFENSA

Nuestro trabajo defensivo debe ir integrado en una filosofía defensiva. Esta se tiene que ver reflejada en nuestro sistema y en la forma de entrenar ese sistema y sus variaciones correspondientes. Este sistema defensivo tendrá en cuenta las diferentes posibilidades defensivas, desde las situaciones donde no se utiliza el bloqueo, defendiendo sólo en campo, hasta todas las posibles combinaciones que nos esperamos encontrar a lo largo de la competición que estamos preparando.

Para cada situación, debemos entrenar la situación donde nosotros podemos dar una respuesta ideal, encontrando la situación de cada jugador que teóricamente deseáramos y también cuando no se dan esas circunstancias. Nuestro sistema defensivo, debe contar con varias posiciones finales para cada situación habitual, para así poder adaptarlas al ataque contrario, lo mismo que debe contar con varias situaciones de bloqueo.

Lo más importante de un sistema defensivo es la primera línea. En función de la capacidad y funcionamiento de esta primera línea, reaccionará la segunda. La coordinación de estas dos líneas es fundamental, y sólo se consigue con un trabajo continuo de conjunto. Los zagueros deben saber en todo momento cómo reaccionarán los bloqueadores y que tipo de opción elegirán. Sus movimientos de brazos, sobre todo en las opciones de 1 contra 1, pueden y deben llegar a ser algo esperado para la segunda línea, de acuerdo con una filosofía de conjunto y a las características individuales.

Con el nuevo sistema de puntuación, el K-2 (defensa del remate) es la clave para conseguir la diferencia de puntos necesaria para ganar. El saque (K-0) con la mejor estructuración teórica de las diferentes posibilidades que en realidad ocurren en el juego, debido al gran trabajo del estudioso Miguel Angel Monge, pasa a ser fundamental. El riesgo en el saque, según lo denominan los espectadores del Voleibol antiguo; pero los que estamos dirigiendo los equipos y los propios jugadores, debemos tener en cuenta cuando las "estadísticas" nos permiten arriesgar y tener más fallos de lo normal. *¿Debe arriesgar el saque Rafa Pascual?* Eso es algo para lo que nuestra opinión no importa, puesto que él SABE LO QUE TIENE QUE HACER. Aunque la mayoría de los jugadores de vez en cuando deben recibir ayuda.