

ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE EL TANTO EN EL VOLEIBOL DE SALA

M. Sc. Alexei Jesús Vitón Valdés

RESUMEN:

El voleibol desde su surgimiento ha experimentado constantes cambios con el fin de lograr que siga siendo un deporte dinámico y atractivo para las grandes multitudes, este se incluye dentro de los deportes en los cuales es necesario anotar un punto para lograr ganar un set y el partido. Desde sus inicios existió el cambio de bola, sistema de tantos mediante el cual el equipo debía realizar dos acciones seguidas con éxito para lograr un tanto, en los años 90 la federación incluye el Rally Point como medio de agilizar el partido y de esta forma hacer el deporte más atractivo. El siguiente trabajo se hace una valoración sobre las fases típicas del juego de voleibol, de sala y se aportan datos tomados de la liga mundial del 2010, donde se hacen valoraciones sobre los puntos que se obtienen por los jugadores según sus funciones y cargas que son sometidos en el juego, situación tan típica del juego de voleibol, la cual es sin duda una guía metodológica no solo para los entrenadores sino también para el cuerpo de auxiliares que laboran con el equipo, por lo el trabajo conjunto relacionado entre ellos deberá perfeccionar el entrenamiento MODELADO, como fundamento imprescindible teórico- práctico para este deporte olímpico.

Todos los juegos deportivos se asemejan en algunos aspectos, uno de ellos quizás el más importante es la forma en que se decide cada uno, o sea por medio de puntos, goles, carreras o canastas.

El voleibol de sala es clasificado como un deporte de conjunto y a partir de ahí emanan sus exigencias. Al mismo tiempo su ejecución involucra jugadores altamente especializados. Esta situación amplía y complica al mismo tiempo cualquier análisis que se pueda realizar sobre las características de cada uno, pero permite observar las diferencias que tienen en lo específico como son las tareas dentro del juego.

El voleibol de alto rendimiento en ambos sexos contiene en sus sistemas de juego formaciones que posibilitan y facilitan la ejecución de cada especialista tanto a la ofensiva, defensa y contraataque.

La Federación Internacional de Voleibol ha estado elaborando e introduciendo en los últimos años, fórmulas encaminadas a perfeccionar el sistema de puntuación del juego, con el objetivo de hacerlo más dinámico y atractivo, sin dejar de atender las exigencias de las televisoras y firmas comerciales.

Las estadísticas publicadas por la Federación Internacional de Voleibol (FIVB) inmediatamente después de concluida cada competencia oficial, refleja numerosos valores de juego de gran significación para los estudiosos de este deporte olímpico. Por medio de estas publicaciones se puede apreciar la regularidad y constancia de la eficacia de cada especialista-jugador y al mismo tiempo, de forma significativa, los puntos que alcanza cada uno.

Según investigaciones de varios años en el mismo nivel de competiciones, muchos valores de eficacia se asemejan y se mantienen, incluso entre ambos sexos, donde las diferencias son mínimas.

Todos estos valores de eficacia marcan sin duda algunas las tendencias para apreciar el comportamiento de cada especialista: pasadores, opuesto, auxiliares, principales y líberos.

El tanto es la aspiración máxima de todo equipo y se convierte en objetivo permanente en todo momento y fase de juego. Por lo tanto hay que entrenar para ganar y hay que conocer y saber el camino para alcanzar, punto a punto, el final del parcial o del partido.

El valor mayor que puede tener un equipo de voleibol es conseguir la máxima cantidad de puntos en cada set por méritos propios.

Un equipo de calidad y alto rendimiento no debe apoyarse para ganar en los tantos perdidos por el contrario por acciones catalogadas, desde el punto vista técnico, como no provocadas o forzadas (errores no forzados).

La diferencia entre dos equipos expresa sin duda la rivalidad, superioridad y nivel de rendimiento de cada partido. En la dinámica del juego de voleibol todos los jugadores

tienen, de alguna forma, responsabilidad en cada punto que se gana o pierde y así tiene que ser asumido por todos en cada momento. Cada vez que se pierde un punto el equipo se aleja de la victoria y el contrario se acerca. Como es lógico hay puntos que se alcanzan más fácilmente que otros o con menos esfuerzos propios pero todos y cada uno valen.

Durante el partido cada jugador tiene que aportar una determinada cantidad de puntos para ganar. La única excepción es el jugador líbero por regulaciones de reglas.

Además debemos significar que cada alineación inicial así como en las rotaciones adelante y atrás de la cancha habrá responsabilidades directas en alcanzar una cantidad de puntos para ir ganando poco a poco y acercarse al éxito.

Como es conocido en el voleibol en sentido general una buena cantidad de punto se tienen que conseguir por medio de:

- Ataque (en K1 y K2) _50%
- Bloqueo (en K1 y K2) _20%
- Servicio (en K2) _15%

En esta cantidad cada uno representa un por ciento de puntos muy estable (tendencia) según competiciones oficiales de la Federación Internacional de Voleibol (FIVB) donde siempre la mayor proporción lograda serán por el ataque, siguiéndole por el bloqueo y por último el servicio. Toda cantidad de puntos y por ciento de ellos será, en el máximo nivel competitivo, aproximadamente entre el 75%-85%, y el resto por los errores del contrario, que representan el 20%.

De la misma forma es necesario significar que cada punto que se gane a favor o que el contrario realice, siempre será como consecuencia de las fases , que aparecen en una forma y cantidad en cada tipo de set. Cada fase típica contiene en sí misma una composición y combinación definida, como también una dificultad cuando se está a la ofensiva, defensa y contraataque y al mismo tiempo variadas maneras de ejecución como lógica consecuencia del enfrentamiento entre contrarios en el partido.

Cada fase típica del voleibol de sala tiene frecuencias diferentes de aparición en el desarrollo de cada set. Esto implica tendencias en cada categoría y sexo en el modo de conseguir cada punto por méritos propios y, al mismo tiempo, representa una guía

metodológica muy especializada para conformar el entrenamiento modelado, o sea, prepararse entrenando con referencia a las competiciones en el futuro.

El entrenamiento modelado facilita conseguir y acercarse a los valores de eficacia propios, para ganar por medio de las llamadas fases .

Como es lógico existen fases que portan mayor cantidad de tantos en el desarrollo de cada set y partidos. En primer lugar aparecerá siempre la fase de:

Recibo-Pase (3)-Ataque-Aseguramiento

Debe de aportar alrededor del 50%-52% de los puntos propios.

De ninguna manera debe de permitirse que los errores propios no forzados sobrepasen los cinco puntos por cada set no decisivos y tres puntos en el tie-break.

En cada tipo de juego existe al final un tiempo total (1) y un tiempo total (2). El tiempo 1 es la suma de todo el tiempo consumido para definir un tipo de juego (3), o sea, desde su inicio hasta el final y el tiempo 2 es el consumido por cada set del juego.

Ambos valores de juego están reflejados de forma obligatoria en el protocolo de anotación de cada partido. Su diferencia principal está contenida en la suma del tiempo de las pausas típicas entre cada set con duración de tres minutos cada uno. Esta característica estará presente en cualquier tipo de partido y cualquier nivel competitivo, además se asume que el tiempo más referativo para todos los especialistas es el tiempo (2) ya que refleja con mayor claridad y dirección todos los tipos de exigencias reales de juego ya sean biológicas, técnico-tácticas y psicológicas y en este tiempo se define quién gana y quién pierde con definiciones de las exigencias individuales de cada especialista.

Al respecto podemos plantear que realizamos un estudio en 80 juegos en el alto nivel competitivo en el sexo masculino en la esfera nacional e internacional, referido al Campeonato Nacional y a la Liga Mundial del año 2011, estos partidos tuvieron definiciones diferentes. Sobre ellos podemos analizar los datos y valores en la tabla #1 que trata sobre la relación de tipos de juegos, total de puntos y tiempo:

| total de juegos | total de puntos | tiempo #1 juego | tiempo #2 set | x de tantos tiempo #1 | x de tantos tiempo #2 | x de total tantos por set | x de tantos por set |
|-----------------|-----------------|-----------------|---------------|-----------------------|-----------------------|---------------------------|---------------------|
| 80 | 14400 | 8960 | 8000 | 1.61 | 1.80 | 45 | 25/20 |

En los 80 juegos analizados se realizaron 14400 tantos con una media de 45 tantos por set, o sea, 25/20 para cada uno. El tiempo (1) tuvo un total de 8960 y el tiempo (2) tuvo un total de 8000. La media de tanto del tiempo (1) fue de 1.61 por minuto de tiempo total de juego y la media de tanto del tiempo (2) fue de 1.80.

Como se puede apreciar existe una diferencia significativa entre la media del tiempo (1) y el tiempo (2) provocada específicamente por el tiempo de pausa ente cada set según el tipo de juego.

Según los datos nuestros expresados en la tabla #1 se juegan de forma regular y estable alrededor de 2 tantos en ambos tiempos o ciclo del punto; como es lógico esto puede variar según las acciones entre equipos definidas específicamente por el tipo de pasaje de juego ejemplo de ellos uno o dos saques perdidos en este ciclo del punto, aunque somos del criterio que esto no debe desviar o demeritar el interés y atención al significado de forma más estable y regular en este trabajo.

En otra dirección de este trabajo investigativo hemos elaborado la tabla #2 que ejemplifica con mayor claridad y detalles lo que hemos dado en llamar CICLO DEL PUNTO:

| PARTE 1 | PARTE 2 | PARTE 3 | PARTE 4 | PARTE 5 | TOTAL 60" |
|-----------------|----------------|---------------------|----------------|---------------------|--------------|
| Tiempo de saque | Balón en juego | Tiempo entre saques | Balón en juego | Tiempo entre saques | |
| 8" | 9" | 17" | 9" | 17" | |

Para poder apreciar y analizar con mejor comprensión, se ha tomado como referencia lo que puede suceder en un minuto de tiempo de juego en cada set (tiempo 2) con un máximo de 60 segundos.

La tabla #2 ha sido dividida en cinco partes, de acuerdo con la aparición de cada una, como también sus características y diferencias entre ellas basadas en sus

objetivos y esencialmente según el tiempo aproximado que consumen durante todo el set.

Antes de realizar el análisis de los datos contenidos en la tabla #2 debemos significar que el tiempo es una magnitud de enorme importancia para todos: jugadores y entrenadores. En su volumen y duración, el tiempo de juego de voleibol contiene todo lo que sucede y rige y permite evaluar las acciones de juegos individuales y colectivos, además cada ejecución técnica supeditada a una cantidad de tiempo específica.

Volviendo a los datos de la tabla #2, la parte #1 se caracteriza por aparecer al inicio de cada set y está estipulada y reglamentada y al mismo tiempo muy controlada por el árbitro principal. Esta parte o fase la hemos denominado tiempo para realizar el Servicio además también surge como consecuencia cuando no se juega el balón entre ambos equipos pero forma parte del tiempo que se establece entre un punto y otro tiempo entre saques.

Las partes 2 y 4 han sido denominadas balón en juego y aparecen en el ciclo del punto (60seg) aproximadamente en dos ocasiones. Su duración se estableció en un rango de 9 segundos. No obstante puede aparecer en más ocasiones, siempre y cuando el pasaje de juego pierda uno o dos saques por ambos equipos. Esta situación irregular o atípica se desestimó en la investigación.

Las partes 2 y 4 en el ciclo del punto en el voleibol de sala moderno son sin duda alguna las más importantes y referativas para analizar por qué se gana o perdió. Además contiene los valores inherentes más significativos de todas las direcciones del juego, o sea, lo físico específico, técnicos, tácticos y psicológicos. De igual forma estas fases son decisivas en el avance continuo de cada tanto que tiene que aparecer en cada set para definir el tipo de partido. La suma de todos los tiempos consumidos por estas fases definen el denominado e importantísimo Tiempo real de juego.

Las partes 3 y 5 en el ciclo del tanto en el voleibol de sala aparece en dos ocasiones y es la consecuencia directa y proporcionalmente inmediata a la disputa de cada tanto en el set.

Esta fase cuando no se juega el balón contiene también los 8 segundos como tiempo máximo para realizar el servicio. Su duración es muy variable por sí misma y es

sin duda alguna de gran preocupación por el tiempo que consume en cada set para la Federación Internacional de Voleibol (FIVB).

Es una pausa típica dentro del set que no puede ser muy controlada por el árbitro principal. Según se ha observado existen equipos y jugadores que manipulan esta fase con intenciones tácticas; además estas fases (3 y 5) también contienen el tiempo de descanso solicitado por el entrenador así como el cambio de jugadores y el tiempo técnico. Por lo tanto esta fase del ciclo del punto puede y debe tener determinados criterios en varios sentidos pues implica y conlleva las pausas típicas del juego, conjuntamente con el tiempo entre cada set.

Como se puede apreciar, dentro del ciclo del punto del juego de voleibol de sala se establece de forma irremediable una dinámica y estructura entre los valores propios de la carga específica a la que pueden estar sometidos los jugadores. Esta situación tan típica del juego de voleibol es sin duda alguna una guía metodológica no solo para los entrenadores sino también para el cuerpo de auxiliares que laboran con el equipo. El trabajo conjunto relacionado entre ellos deberá perfeccionar el entrenamiento modelado, como fundamento imprescindible teórico-práctico para este deporte olímpico.