

CD de Monografías 2008

(c) 2008, Universidad de Matanzas "Camilo Cienfuegos"

Autor: MS.c. Alvaro Jesús Vázquez Iglesias.

**CARACTERÍSTICAS DEL VOLEIBOL ACTUAL, EFECTOS DEL
RALLY POINT EN EL VOLEIBOL MASCULINO JUVENIL
NACIONAL CUBANO.**

MS c. Álvaro Jesús Vázquez Iglesias.

Universidad de Matanzas. "Camilo Cienfuegos" Cuba. Carretera Matanzas – Varadero.

Resumen.

Teniendo en cuenta el desarrollo experimentado por Cuba en el deporte mundial y específicamente en el voleibol, el autor a querido contribuir a la consolidación de estas posiciones, orientando el presente estudio hacia el establecimiento de una caracterización que defina las condiciones presentes en el juego de voleibol actual y como han influido en la actividad competitiva los cambios ocurridos en su reglamentación para ello se ha utilizado un estudio observacional – descriptivo, tomando como referencia 10 partidos de voleibol del sexo masculino, pertenecientes al Campeonato Nacional Juvenil Masculino 2006. Los datos obtenidos fueron procesados a través del programa MICROSOFT EXCEL sobre Windows, lo cual hizo posible la elaboración de tablas de distribución de referencia y tablas de contingencia. El análisis de los resultados obtenidos demuestra la existencia de nuevos elementos a considerar por los preparadores durante la planificación del entrenamiento a este nivel competitivo.

Introducción.

El voleibol desde su creación ha sufrido cambios y modificaciones en su reglamentación, lo cual unido al desarrollo científico – técnico y los avances experimentados en su concepción técnico-táctica logrados en el mundo en la última mitad del siglo, así como otros factores económicos, sociales e interés privado, han incidido sustancialmente en la evolución de este deporte, que de una actividad sencilla y placentera – recreativa en sus, paso a ocupar un lugar relevante en la elite de la actividad deportiva mundial contemporánea, capaz de movilizar al público en cantidad sólo superadas por el fútbol. Es uno de los más practicados, posee una diversa y compleja ejecución desde el punto de vista técnico- táctico de todos los fundamentos que componen el juego.

Se escucha decir a técnicos, preparadores, deportistas, periodistas especializados, directivos y público en general que la tendencia es ir buscando el jugador perfecto, capaz de dominar cada uno de los elementos del juego, sin duda, es difícil de lograr, si tenemos en cuenta que este novedoso cambio en la forma de juego es muy reciente y por lo tanto los cambios en el sistema de preparación del deportista están sufriendo variaciones en función de resolver las nuevas tareas, sin que se deslumbre un sistema de preparación que ajuste integralmente a las nuevas exigencias.

Atendiendo a esta situación hoy los especialistas de esta actividad competitiva tienen como imperativo ofrecer los índices de la actividad competitiva de cada equipo y jugador que permita evaluar la eficacia de sus acciones y determinar las vías para perfeccionar su maestría en el proceso de entrenamiento.

En este sentido el autor, intenta una caracterización de la actividad competitiva del voleibol, considerando los elementos actuales de juego. Luego de probar varios de los instrumentos establecidos, se consiguió conformar un protocolo final para la toma de dicha información que resulta de nuevo tipo ajustado al sistema actual de juego. Como elementos relevantes en el mismo, se destacan, la definición de dónde se obtienen la mayor cantidad de puntos si es del complejo I o del complejo II y por cual concepto un equipo obtiene la mayor cantidad de puntos, también se diferencia el tiempo de realización del complejo I y finalmente se define el tiempo real de juego.

En el protocolo son mantenidos indicadores tratados por otros autores, tales como: tiempo promedio de los micros duelos, la definición del micro duelo en breves, medios, prolongados y largos, su tiempo y la cantidad de acciones técnico – tácticas ejecutadas en cada tipo de micro duelo.

Es el momento de usar la lógica y los métodos para hallar la vía que nos conduzca al pensamiento racional a través de objetivos y actividades dirigidas a establecer metas y un curso de acciones adecuadas para alcanzarlas. El momento que transita el voleibol actual exige lo que dijera Valdés, E. A. (1996), "En lugar de preocuparnos por el futuro, trabajemos para crearlo".

Nuestro objeto de estudio esta enmarcado en el proceso de control del rendimiento deportivo del voleibol moderno en competencia. Teniendo como objetivo general, caracterizar el juego de voleibol moderno en la categoría juvenil masculino a raíz de los nuevos cambios en su reglamentación.

A manera de interrogante, el problema científico pudiera quedar expresado de la forma siguiente: ¿cuáles son las características del voleibol actual, raíz de la introducción del rally point en el reglamento de juego?

El aporte práctico está basado en proporcionar datos precisos sobre el comportamiento actual del voleibol, así como un protocolo de nuevo tipo para su registro que contribuyen a mejorar y estructurar acertadamente el proceso de entrenamiento del voleibolista, responsable de la elevación de los rendimientos satisfaciendo así las nuevas exigencias de dicha disciplina deportiva.

En el estudio participaron 5 observadores, preparados y adiestrados en el manejo de cada protocolo, especializados en uno o dos y en el caso del autor en todos. Estos protocolos fueron el resultado de lo encontrado en la bibliografía más actualizada sobre la temática, el intercambio con otros especialistas y la experiencia acumulada propia del autor como entrenador y profesor de dicha disciplina.

Nuestra población de estudio comprende 10 partidos de Voleibol masculino en el campeonato nacional 2006, con la participación de los equipos de Camagüey, Las Tunas, Matanzas, Villa Clara, Cienfuegos, Santiago de Cuba, Pinar del Río, Habana, Holguín y Ciudad de la Habana.

Los cinco protocolos resultantes recogen los resultados de la observación y un modelo resumen por cada juego.

Protocolo No. 1. Tiene como premisa el control de obtención de puntos, dando respuesta al objetivo sobre la definición de cuales elementos de juego son los que permiten la mayor cantidad de puntos.

Protocolo No. 2. Comprende el estudio de los diferentes pasajes o microduelos de juego, dando respuesta al objetivo sobre el estudio de los diferentes pasajes con vista a proyectar u orientar el proceso de entrenamiento a partir de su dosificación más cercana a la realidad del juego.

Protocolo No. 3. El mismo nos permitió controlar el tiempo de realización del complejo I, clasificados en positivos, neutros y negativos, dando respuesta al objetivo que proyecta analizar en que tiempo se puede o no lograr un punto mediante la duración de dicho complejo de juego.

Protocolo No. 4. Se encarga de controlar el tiempo real de juego. Aquí se valora el tiempo real de juego en cada uno de los sets y el tiempo total de juego.

Protocolo No. 5. Se registra como resumen, la anotación del partido, el tiempo promedio del Complejo de cada equipo y el tiempo total en sus denominaciones, de igual forma los complejos que dan la mayor cantidad de puntos (Complejo I, II y otros) y finalmente el número acciones técnico – tácticas.

Resultados Obtenidos:

Tabla: CONTROL DE OBTENCIÓN DE PUNTOS.

TIPO DE JUEGO	COMPLEJO I				Efic.	COMPLEJO II				OTROS		
	POSITIVO			NEGATIVO		x	x	Máx	Min	X	Máx	Min
	X	Máx	Min	X								
Cinco	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	
Cuatro	71	80	69	38	31	60	71	51	58	68	51	
Tres	45	59	30	26	19	49	61	43	43	57	41	
Total	57,3	80	30	31,9	23	53,1	71	43	49,7	68	41	

Leyenda:

Efic. Eficacia. X. Media proporcional. Máx. Valor máximo. Min. Valor Mínimo.

Podemos observar que el complejo I positivo predomina en el juego, elemento que en el voleibol antes de la aplicación del rally point no nos aportaba punto y solo se ejecutaba el cambio de balón con derecho al saque, por lo que adquiere una importancia vital en las aspiraciones de victoria.

Cuando nos referimos al indicador otros están dados por los saques perdidos, faltas técnicas, envíos negativos, etc. Este elemento se representa con resultados relativamente altos producto de que a medida que se especialicen más los jugadores las fallas serán menores, representan puntos que le otorgamos al contrario.

Todos estos elementos que nos muestra la tabla, donde se pone de manifiesto la cantidad de puntos que aporta cada uno de los Complejos y los puntos que se le otorgan o se le brindan al contrario los cuales representan un alto valor en comparación a los puntos que se obtienen por el propio esfuerzo de los jugadores, nos permitirán conducir el entrenamiento en miras de cometer la menor cantidad de posibles errores relacionados con la categoría otros.

Tabla. CANTIDAD DE ACCIONES TÉCNICO – TÁCTICAS. (ATT)

TIPO DE JUEGO	Acciones Técnico - Tácticas				Acciones Técnico – Tácticas por Microduelos			
	X	D.St.	Máx.	Min.	X	D.St.	Máx.	Min.
Cinco	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx
Cuatro	912,5	49,17	1072	745	5,12	0,31	5,9	5,6
Tres	695,5	61,14	888	547	5,68	0,57	6,3	5,7

La cantidad de acciones técnico tácticas (ATT) según el tipo de juego como nos muestra la tabla se basa en un promedio de 912,5 ATT en juegos de 4 set, además de estar repartidas las acciones en 5,12 por microduelos, en partidos de 3 set el total de ATT es de 695,5 como promedio, con 5,68 ATT por microduelos, los resultados obtenidos son dispersos según los valores de la D.St. esto nos dice a las claras que no existe un promedio estandarizado, además podemos apreciar que los valores máximos y mínimos sus diferencias son bien marcadas.

Tabla. TIEMPO DE LOS MICRODUELOS.

Tipo de Juego	Tiempo de los Microduelos por tipo de juego.			
	Media	D.St.	Máx.	Min.
Cinco	xx	xx	xx	xx
Cuatro	6,93 s	0,39	6,77 s	6,16 s
Tres	6,76 s	0,56	7,46 s	6,91 s
Totales	6,81 s	0,42	7,46 s	6,16 s

Tiempo en segundos.

El voleibol actual se esta jugando como nos muestran los resultados obtenidos cada vez más rápido en sus acciones, ya sea por la ejecución mas precisa, fuerte y rápida en la velocidad del balón como un primer elemento ofensivo dentro del juego, además de la estatura actual de los jugadores que realizan la acción de bloqueo. En la categoría estudiada pertenecientes a los centros de alto rendimiento se refleja como ya hacíamos alusión una mayor especialización de los jugadores, y por consiguiente la relación de varias acciones técnico tácticas (ATT) por un mismo jugador es común. En estas categorías el juego trae

consigo una urgente decisión dando lugar a una mayor rapidez en la ejecución de las acciones de los jugadores.

Demostrado está que la actividad competitiva de los jugadores de voleibol se caracteriza por condiciones permanentemente variables debido a que las acciones de cada jugador, de los eslabones, de los jugadores y del equipo en conjunto que están sometidos al control constante del rival, el cual intenta destruir la defensa, el ataque, etc., implantando su plan de juego para derrotarlos. Ello explica un rasgo específico del voleibol: la complejidad y la rapidez de la resolución de los actos motores en condiciones siempre cambiantes.

Tabla. CANTIDAD DE MICRODUELOS, ACCIONES TÉCNICO – TÁCTICAS Y TIEMPO DE ESTOS SEGÚN SU CLASIFICACIÓN.

Tipo de juego	TIPOS DE MICRODUELOS												
	BREVES			MEDIOS			PROLONGADOS			LARGOS			
	Cant	ATT	T	Cant	ATT	T	Cant	ATT	T	Cant	ATT	T	
Cinco	X	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	Xx
	D.St	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx
Cuatro	X	6	12	3,03	81	336	4,89	31	177	5,76	21	234	13,01
	D.St	2,31	5,01	0,99	9,63	36,83	0,64	7,14	29,17	0,57	5,08	39,16	0,33
Tres	X	5	10	2,89	96	403	4,93	53	317	5,93	30	360	13,08
	D.St	2,58	8,73	0,97	7,69	17,19	0,93	9,18	32,14	0,73	7,03	46,11	0,96
Total	X	5	10,14	2,93	96,7	363	4,76	41,3	243	5,8	24,3	219	13,02
	D.St	2,83	8,11	1,03	10,39	46,14	0,77	9,17	33,19	0,91	11,13	64,76	0,93

Leyenda. T. Tiempo en segundos.

ATT. Acciones Técnico –Tácticas.

Con relación a los tipos de microduelos analicemos en primer lugar los denominados Breves, observamos que la cantidad se encuentra en un rango entre 6 y 5 con un aceptable resultado en la D. St. la cantidad de acciones técnico – tácticas ocupa un rango entre 10 y 12 como promedio 10,14 ,el tiempo promedio de ejecución de los microduelos Breves no logra rebasar los 3 segundo.

Los microduelos Medios cabe destacar tienen mayor preponderancia en el juego como bien se refleja en la tabla, producto del nivel de juego existente en esta categoría que nos ocupa, los jugadores poseen una especialización en la función de juego. Las acciones técnico tácticas (ATT) varían en dependencia al tipo de juego, presentan un promedio de 363 acciones repartidas en 4 set de 336 y en los de 3 set de 403, el tiempo presenta un rango de 4 segundos no llegando en ninguno de los casos a 5 seg.

Los microduelos Prolongados que son los que en segundo lugar aparecen con mayor frecuencia durante el juego presentan como promedio 41,3 repartidos entre los valores de 53 y 31 respectivamente. El tiempo promedio en que se ejecutan los microduelos Prolongados oscila entre 5 y 6 segundos de duración.

Haciendo referencia a los microduelos Largos vemos que presentan como promedio general la cifra de 24,3, las acciones técnico tácticas (ATT) presentan un resultado promedio de 234 en 4 set y de 219 en juegos de 3 set. El tiempo promedio de este tipo de microduelo oscila en los 13 segundos.

Finalmente analizar en la tabla mostrada que se aprecia un predominio de los microduelos Medios disminuyendo los Breves y Largos considerablemente, mientras que los Prolongados se puede observar un acercamiento a los Medios ya que como expresamos anteriormente, en esta categoría existe un nivel de alto juego y el nivel técnico táctico entre los equipos es muy parejo siendo posible al mismo tiempo establecer una mayor especialización de los jugadores en su función de juego, esto nos explica porque los microduelos Breves no nos aportan altos resultados, aquí debemos destacar que los nuevos cambios en el reglamento de juego dio lugar a que apareciera el jugador libero, produciendo unas menor perdida de puntos por concepto de defensas.

Tabla. CANTIDAD DE MICRODUELOS Y EL PORCIENTO QUE REPRESENTA CADA UNO DE ELLOS POR TIPO DE JUEGO.

TIPO DE JUEGO	TIPOS DE MICRODUELOS								TOTAL GRAL.
	BREVES		MEDIOS		PROLONGADOS		LARGOS		
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%	
Cinco									
Cuatro	33	3,3	487	50,1	318	32,7	133	13,6	971
Tres	24	4,6	291	55,9	124	23,8	81	15,5	520
Total	57	3,8	778	52,1	442	29,6	214	14,3	1491

Los resultados que se muestran en esta tabla nos reafirma lo antes planteado ya que se puede observar el resultado en por cientos de cada uno de los tipos de juego y microduelos.

Podemos observar que la mayor cantidad esta en el tipo de microduelos Medios con un valor total de 778, repartidos en 487 en juegos de 4 set y de 291 en los de tres set, con un resultado alto en por ciento del 52,1% de aparición de los microduelos Medios. Podemos entonces concluir el análisis de la tabla que los microduelos Breves su aparición es escasa, así como los Largos representados por un 3,8% y un 14,3% respectivamente como promedio en el juego, no así los Prolongados que se acercan o tienen una mayor aparición seguido de los Medios con un resultado del 29,6%.

Tabla. CONTROL DEL TIEMPO DE EKECUCIÓN DEL COMPLEJO I EN EL JUEGO.

Tipo de Juego	Complejo I Positivo			Complejo I Negativo			Complejo I Neutral			Complejo I General		
	X	Máx	Min	X	Máx	Min	X	Máx	Min	X	Máx	Min
Cinco	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx
Cuatro	3,27	3,81	2,62	3,66	4,78	2,58	3,76	4,21	2,89	3,63	4,78	2,62
Tres	3,48	4,87	2,59	3,58	4,19	2,33	3,98	3,87	2,82	3,71	4,87	2,59
Total	3,34	4,87	2,59	3,46	4,78	2,33	3,81	4,04	2,82	3,68	4,87	2,59

Tiempo en segundos.

Los resultados que se muestran en esta tabla nos muestra los resultados del Complejo I considerando sus resultados en la eficiencia del mismo, (positivo, negativo, neutral) con relación a los positivos (aportan un punto al equipo) se logra en un tiempo promedio de ejecución 3,34 seg., con un valor mínimo de 2,59 seg. mostrando la rapidez de la ejecución

de dicho complejo, para los Complejo I negativos (perdida del punto) el tiempo promedio de ejecución es de 3,46 superior al complejo positivo, los resultados de los Complejos I Neutro al igual que en el caso de los Negativos van a ser mayores los tiempos de ejecución con un promedio general de 3,81 seg.

Tabla. CONTROL DEL TIEMPO REAL DE JUEGO POR SET Y TOTALES.

Tipo de Juego	1er Set	2do Set	3er Set	4 to Set	5to Set	x Set	Tiempo Total
	Media	Media	Media	Media	Media	Media	Media
Cinco	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx
Cuatro	7,32 min	7,07 min	7,41 min	7,53 min	xx	7,39 min	34,31 min
Tres	7,17 min	6,98 min	7,23 min	xx	xx	7,15 min	30,78 min
Total	7,26 min	7,02 min	7,33 min	7,53 min	xx	7,23 min	32,86 min

Tiempo en Minutos y segundos.

Al realizar el análisis vemos que el tiempo en ambos tipos de juego es muy similar en cada uno de sus set, observamos un incremento del tiempo en los set finales, se pone de manifiesto el afán de cada uno de los equipos de alcanzar la victoria siendo el set en general un poco más extenso en tiempo, existe un promedio de 7,23 minutos estando ubicados entre 7,39 min. Para los tipos de juego de 4 set y 7,15 min. para los de tres set.

CONCLUSIONES.

- Aunque con un pequeño margen de diferencia de puntos de 4,2 sobre el complejo II, el complejo I es el complejo de juego que mayor cantidad de puntos reporta al equipo, a diferencia del juego tradicional donde el complejo I no daba la posibilidad de punto.
- El tiempo promedio de los microduelos en esta categoría estudiada es de 6,81 seg. de forma general, donde el máximo es de 7,46 seg y el valor mínimo de 6,16 seg.
- El tiempo de ejecución del Complejo I de forma general durante el Campeonato Nacional fue de 3,68 seg. con un predominio del Complejo I Positivo de 3,34 seg. siendo este el menor tiempo empleado para realizar el mismo.
- El tiempo real de juego por set y de forma total pudimos comprobar que se comporta con un promedio de 7,23 minutos, siendo los juegos de tres de set donde se obtiene el menor tiempo real de juego con un promedio de 7,15 minutos.

- Los datos obtenidos nos podrá permitir una planificación más objetiva del entrenamiento lo más cercano posible a la realidad del juego actual, dado que existen datos por diferentes autores sobre valores del juego tradicional, pero carecíamos de valores sobre el sistema de juego Rally Point, sistema de juego actual.

BIBLIOGRAFÍA.

- Borroto E. Historia del voleibol nacional e internacional. Voeçleibol 1. Editorial Pueblo y Educación. 1992.
- Fiedler M. Características y estructura del juego de voleibol moderno. Segunda edición. Habana. Editorial Pueblo y Educación; 1974.
- Rafael de M. Navelo. El joiven voleibolista. Editorial José Martí. Ciudad de la Habana. 2004.
- Santana J L. Influencia de la reglamentación vigente en la planificación de la preparación técnica - táctica de los voleivolistas. Tema de post grado. 1990.
- Klaus Drausc. El entrenador deportivo. Segunda Edición. Colección Deportiva. Editorial Paidotribo.