

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” Facultad de Cultura Física. Vía Blanca Km 3. Matanzas, Cuba.

Resumen.

Considerando el desarrollo experimentado por Cuba en el deporte mundial y específicamente en el Voleibol, con el presente artículo se ha querido contribuir a la consolidación de estas posiciones, orientando el presente estudio hacia el establecimiento de una caracterización que defina las nuevas condiciones en el juego de Voleibol actual y como han influido en la competencia los cambios ocurridos en su reglamentación, para ello se utilizó un estudio observacional – descriptivo, tomando como referencia 10 partidos de voleibol sexo masculino, pertenecientes al Campeonato Nacional Juvenil Masculino. El análisis de los resultados demuestra la existencia de nuevos elementos a considerar por los preparadores durante la planificación del entrenamiento a este nivel competitivo. Consideramos que los criterios aquí vertidos ni son absolutos ni conclusivos, la problemática aquí abordada exige de otros acercamientos que complete el conocimiento, sobre los efectos de los cambios ocurridos en el Voleibol Contemporáneo, en sectores de la preparación y del juego en general.

Palabras Claves: *Microduelos; rally point, tiempo real, complejos de juego.*

Introducción.

El voleibol es una modalidad deportiva de juego por equipos que presenta algunas particularidades específicas. La actividad competitiva de los jugadores de voleibol es compleja. Un conjunto sistemático de dos equipos que luchan entre sí, es compuesto por acciones individuales e interacciones de los compañeros de equipo y de reacciones individuales y colectivas por parte de los jugadores del equipo contrario.

El jugador debe tener en cuenta la situación de los jugadores en la cancha (de los de su propio equipo y de los contrarios) y la situación del balón, debe predecir las acciones de sus compañeros y la intenciones del rival, reaccionar rápidamente a los cambios que se producen y tomar decisiones sobre la acción más oportuna y ejecutarla de forma eficaz en un corto tiempo.

El voleibol desde su creación a sufrido cambios y modificaciones en su reglamentación. Lo cual unido al desarrollo científico – técnico y a los avances experimentados en su concepción técnico - táctica logrados en el mundo en la última mitad del siglo XX, así como otros factores económicos, sociales e intereses privados, han incidido sustancialmente en la evolución de este deporte, que de una actividad sencilla placentera – recreativa en sus inicios, paso a ocupar un lugar relevante en la élite de la actividad deportiva mundial contemporánea, capaz de movilizar al público en cantidades 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 técnicos que componen el juego.

Los cambios introducidos en este deporte lo han ido llevando a poseer sus propias características, pasando a convertirse en complejos sistemas y formas de juego, motivándose con ello la búsqueda de mayor especialización de los jugadores y el perfeccionamiento de los sistemas y formas de juego. Su participación en los dos últimos juegos olímpicos ocurrió bajo la innovación más extraordinaria de todos los tiempos en este deporte de la malla alta: El rally point.

Según Marianne Fiedler “un jugador de voleibol debe soportar de una a dos horas de juego junto a variados cambios de dirección, entre 100 y 200 saltos con alcances de altura máxima realizando desplazamientos relativamente cortos, así se alcanza una altura absoluta en el salto de 90 a 105 cms. En los hombres y de 70 a 80 cms. en las mujeres”.

Se escucha decir a directivos técnicos, preparadores físicos, deportistas, periodistas especializados 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 lo 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 voleibolista está sufriendo variaciones en función de resolver las nuevas tareas, sin que se deslumbré un sistema de preparación que se ajuste integralmente a las nuevas exigencias de juego.

Hoy la ofensiva a desplazado a la defensa, tener el saque no representa la ventaja evidente aunque existan jugadores que lo hayan perfeccionado y resulte muy ventajoso para el equipo, no obstante, la realidad demuestra que en determinadas ocasiones los recibidores ganan, porque el equipo logra armar una recepción capaz de preparar la ofensiva para el indetenible remate, este último elemento provoca que en la actualidad la talla de los jugadores sea mayor y la potencia en el ataque sea un objetivo fundamental para cualquier equipo de élite mundial, derivándose la tendencia a disminuir el tiempo de duración del complejo uno.

Gracias a su reglamento el juego resulta rápido, se alternan con elevada frecuencia el ataque y la defensa, debido a esta peculiaridad se le debe su aceptación y popularidad entre sus espectadores. El juego, en el ataque y la defensa requiere de mucho pensamiento táctico, desde la representación mental del elemento hasta la respuesta motora, - sucediendo en milésimas de segundos.

Es evidente que en el nuevo voleibol la especialización deja de ser una constante ya que exige a sus practicantes el dominio de todos los elementos del juego, aunque existan voleibolistas que además de tener dominio integral logran especializarse en algún fundamento técnico en específico.

Como todo deporte el voleibol enfrentó un proceso a partir de su nacimiento, inicialmente se fue perfeccionando la técnica y se precisaron las reglas del juego, luego se organizaron competencias y se elevó la maestría deportiva, después se desarrolló en Europa, Asia y seguidamente, en 1975, se aplicaron novedosos recursos tácticos y se desarrolló en América, sobre los años 80 el juego se hace más rápido, con mucha riqueza desde el punto de vista táctico, ya aparecen jugadores altos para la mayor efectividad del ataque y la defensa en este caso en el remate y el bloqueo, al tiempo que aparece el saque en suspensión.

Tomando en consideración todo lo antes expuesto el autor considera que una de las vías para darle solución a las exigencias del voleibol actual sería ejecutar un adecuado análisis estadístico, abarcador de los elementos de juego más importantes que permita una caracterización sobre el comportamiento de estos para luego influir en el sistema de preparación del deportista. El control del rendimiento deportivo está presente en todos los deportes y en el caso del voleibol ocupa un lugar fundamental en el logro de una meta a cualquier nivel, de hecho, son algunas las publicaciones que se refieren a ese aspecto y disímiles los especialistas dedicados a encontrar criterios cada vez más fidedignos que permitan caracterizar determinada actividad lo más exacta posible a la realidad del juego.

En este sentido el autor, intenta una caracterización de la actividad competitiva del voleibol, considerando los elementos actuales del juego. Luego de comprobar varios de los instrumentos establecidos, se pudo conformar un protocolo final para la toma de datos e información que resulta de nuevo tipo ajustado al sistema actual de juego. Como elemento relevante en el mismo, se destacan: la definición de donde se obtienen la mayor cantidad de puntos – si es a través del complejo 1 ó a través del complejo 2 – y por cual concepto un equipo obtiene la mayor cantidad de puntos,

también de diferencia el tiempo del complejo 1 cuando el mismo es positivo, negativo o neutral y finalmente se define el tiempo real de juego.

Es el momento de usar la lógica y los métodos para hallar la vía que nos conduzcan 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 en una ocasión Valdés, E. A. (1996). “En lugar de preocuparnos por el futuro, trabajemos para crearlo”.

El aporte práctico de esta modesta investigación esta basado en proporcionar datos precisos sobre el comportamiento actual del voleibol, así como un protocolo de nuevo tipo para el registro de datos que contribuyan a mejorar y estructurar acertadamente el proceso de entrenamiento del voleibolista acercándolo a las realidades del juego.

Por todo lo antes expuesto, el problema científico estas dado por el hecho de que hoy en la actividad de dirección del proceso de entrenamiento, se ha ce necesario contar con una representación de lo que ocurre durante la competencia, concretamente en lo referido al despliegue de los componentes de la preparación, tan importantes, como son el físico y el técnico – táctico, bajo las nuevas condiciones de juego, lo cual es nuestro país, ha sido insuficientemente estudiado.

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

Como consecuencia del mismo se hace necesario profundizar en el siguiente **objeto de estudio**, el proceso de control del rendimiento deportivo en competencias de voleibol a través de diferentes protocolos de observación. El **objetivo general** quedo establecido en “Caracterizar el juego de voleibol en la categoría juvenil masculino a raíz de los nuevos cambios en su reglamentación”. El **campo de acción** esta enmarcado en poder establecer a través del control del rendimiento en competencia los indicadores necesarios que caracterizan el juego actual a partir del sistema de puntuación rally point.

Las **preguntas científicas** a las cuales daremos respuesta a través de diferentes tareas científicas son las siguientes: ¿Cuál será el comportamiento actual del juego de voleibol en la categoría juvenil en la rama masculina? , ¿Cuáles son los elementos que distinguen el juego actual?

Desarrollo.

Para el desarrollo del presente trabajo se utilizaron diferentes métodos que se emplean en investigaciones de carácter científico – pedagógica, como son los empíricos, teóricos y estadísticos, basándose en un diseño de estudio observacional – descriptivo.

Nuestra población de estudio comprende 10 partidos de voleibol masculino pertenecientes al campeonato nacional juvenil, donde se controlaron los resultados

de los equipos de Camagüey, La Tunas, Matanzas, Villa Clara, Santiago de Cuba, Pinar del Río, Ciudad de la Habana, Holguín y Guantánamo, en juegos celebrados entre ellos.

Sesgo: La obtención de los partidos a utilizar como muestra presentó limitaciones al aparecer mayoritariamente las provincias con más tradición de calidad en esta categoría, teniendo que desestimar la intención de seleccionar los juegos más nivelados y despreciar aquellos donde los equipos presentaron diferencias sustanciales, en cuanto a calidad del juego entre si.

En el estudio de observación participaron 5 observadores, incluido el autor, preparados y adiestrados en el manejo de cada uno de los protocolos, especializados en uno o dos de ellos y en el caso del autor en todos. Estos protocolos fueron el resultado de lo encontrado en la bibliografía especializada más actualizada sobre la temático, el intercambio con varios especialistas y la experiencia del autor como entrenador de dicha disciplina. Para el uso de los mismos y poder probar su funcionalidad fue necesario un adiestramiento mediante un ensayo y su consiguiente perfeccionamiento en función de lo cual se utilizaron cuatro juegos de análisis previos o ensayos, buscando desarrollar la visión y la concentración de los diferentes elementos a medir.

Finalmente se establecieron 4 protocolos para la toma de datos, quedando establecidos de la forma siguiente:

Protocolo No. 1. Tiene como premisa el control de obtención de puntos, dando respuesta a una de la interrogantes formuladas por el autor sobre la definición de cuales elementos de juego son los permiten la mayor obtención de puntos.

Protocolo No. 2. Comprende el estudio de los diferentes pasajes o microduelos de juego. Mediante el mismo se estudia los diferentes tipos de pasajes con vista a proyectar y orientar el proceso de entrenamiento a partir de su dosificación.

Protocolo No. 3. En el mismo se controla el tiempo de ejecución del complejo I, clasificando el mismo según su resultado final en positivo, negativo o neutral.

Protocolo No. 4. Se encarga de controlar el tiempo real de juego En el mismo se valora el tiempo real de juego en cada uno de los set y durante todo el partido.

Resultados obtenidos.

Tabla No. 1. Control de obtención de puntos.

Tipo de	COMPLEJO 1		Efic	COMPLEJO 2	OTROS
	Positivo	Negativo			

Juego	X	D.St	Máx	Min	X	D.St		X	D.St	Máx	Min	X	D.St	Máx	Min
Cinco	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
Cuatro	71	7,17	80	69	38	5,08	31	60	5,14	71	51	58	9,01	68	51
Tres	45	9,63	59	30	28	7,17	19	49	5,87	61	43	43	7,14	57	41
Total	57,3	15,3	80	30	31,9	6,13	23	53,1	12,6	71	43	49,7	10,3	68	41

Leyenda:

Eric. (Eficacia) Máx. Valor Máximo

X. Media Min. Valor Mínimo.

D.St. Desviación estándar.

Los resultados de esta primera tabla nos muestran que el complejo 1 positivo predomina en el juego, además podemos apreciar y analizar que a medida que aumenta el número de set, también lo hace el complejo 1 positivo, como por ejemplo en el caso de los partidos de 4 set el promedio es de 71 puntos y en los de 3 sets es de 45 puntos existiendo una media total de 57,3, al tiempo que los rangos de puntos en 4 sets es de 80 – 69 puntos y en los de 3 sets en de 59 – 30 puntos.

Haciendo referencia al complejo 2 en los juegos de 3 sets los valores de obtención de puntos son similares como en el caso que presenta este complejo con una media de 49 puntos contra los 45 que se obtienen a través del complejo 1 siendo la diferencia solo de 4 punto, esto no sucede en los juegos de 4 sets donde el complejo 2 aporta un promedio de 60 puntos contra 71 del complejo 1, siendo en este caso la diferencia de 11 puntos.

Estos datos nos reflejan claramente que el complejo 1 aporta una mayor cantidad de puntos (complejo este que con el sistema anterior de puntuación no aportaba punto alguno pues se producía lo que se denominaba el cambio de bola) en comparación al complejo 2, pero al mismo tiempo debemos reconocer la diferencia es mínima.

Cuando nos estamos refiriendo al elemento **Otros** nos estamos refiriendo a los saques perdidos, faltas técnicas, envíos negativos, etc. Este elemento se presenta con resultados relativamente altos producto de que a medida que se especialicen más los jugadores se fallaría menos, además en este estudio no se sucedieron juegos de 5 sets, se da muestra que los jugadores juegan sin temor a dar un punto al equipo contrario por ese concepto. Todos estos elementos que nos muestran esta tabla, donde se 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 errores relacionados con esta categoría de Otros.

Tabla No. 2 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 seg.	0,39	6,77 seg.	6,16 seg.
Tres	6,76 seg.	0,56	7,46 seg.	6,91 seg.
Totales	6,81 seg.	0,42	7,46 seg.	6,16 seg.

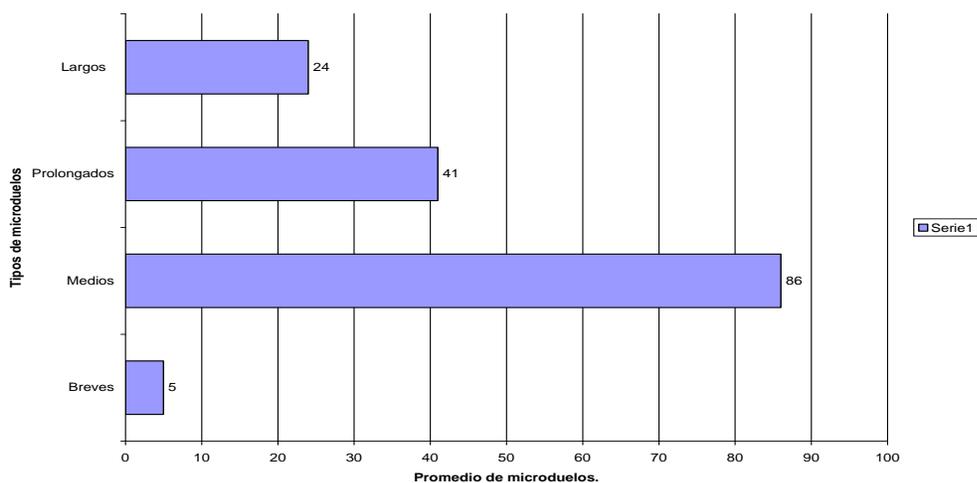
En la tabla 2 se hace referencia al tiempo de los microduelos por tipos de juego, el promedio la desviación estándar, los valores máximos y mínimos, se puede observar que no es amplia la diferencia ya que en los juegos observados se esta jugando de forma muy pareja en cuanto a la calidad de los equipos seleccionados como muestra, a razón de 1 segundo por cada acción técnico táctica (ATT), esto nos refleja en los juego de 4 sets donde el tiempo es de 6,93 seg. y de 6,76 seg. para los juegos 3 sets. mostrándose un valor de la desviación estándar que nos demuestra que no existe disparidad en los datos obtenidos, esto nos da la confiabilidad de los datos obtenidos. El tiempo máximo y mínimo se encuentra entre 7,46 y 6,16 segundos respectivamente, de esta forma se demuestra que antes de la aplicación del rally point estos resultados no tienen similitud con los resultados actuales dado que en el juego tradicional o con cambio de bola los resultados eran aproximadamente de 12 a 16 segundos como promedio. Al tiempo que estos valores actuales pueden sean dados también al existir una mayor especialización de los jugadores.

Tabla No. 3. Cantidad de microduelos, acciones técnico tácticas (ATT) y tiempo de estos según su clasificación.

Tipo	TIPOS DE MICRODUELOS
------	----------------------

De Juego		BREVES			MEDIOS			PROLONGADOS			LARGOS		
		Cant.	ATT	Tiempo	Cant.	ATT	Tiempo	Cant.	ATT	Tiempo	Cant.	ATT	Tiempo
5s	X	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx
	D.S	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx
4s	X	6	12	3,03	81	336	4,89	31	177	5,76	21	234	13,0
	D.S	2,31	5,01	0,99	9,63	36,8	0,64	7,14	29,1	0,57	5,08	39,1	0,33
3s	X	5	10	2,89	96	403	4,93	53	317	5,93	30	360	13,08
	D.S	2,58	8,73	0,97	7,69	17,1	0,93	9,18	32,1	0,73	7,03	46,11	0,96
T.	X	5	10,1	2,93	86,7	363	4,76	41,3	243	5,8	24,3	219	13,02
	D.S	2,83	8,11	1,03	10,3	46,1	0,77	9,17	33,1	0,91	11,13	64,76	0,93

Figura No.1. Promedio de los diferentes microduelos en el juego. Promedio General.



En la Tabla No. 3. nos acercamos cada vez más a la respuesta del objetivo fundamental del presente trabajo donde abordamos la temática relacionada con el estudio de los pasajes o microduelos de juego, teniendo presente el tipo de juego o

cantidad de set jugados, los promedios totales con el apoyo estadístico de la media proporcional y la desviación estándar.

Con relación a los tipos de microduelos analicemos en primer lugar los denominados microduelos breves, observamos que la cantidad se encuentra en un rango entre 6 y 5 con un aceptable resultado de la D.St. la cantidad de ATT ocupa un rango entre 10 y 12 y como promedio 10,14, en tiempo promedio de ejecución de los microduelos breves no logran rebasar los 3 segundos.

Los microduelos medios cabe destacar tienen una mayor preponderancia en el juego como se refleja en la tabla y la figura mostrada anteriormente producto del nivel de juego existente en esta categoría que nos ocupa, ya aquí, los jugadores poseen una especialización en la función de juego específico, como promedio una cifra de 86,7 microduelos r5epartidos en 4 set con 81 y de 96 en juegos de 3 sets.

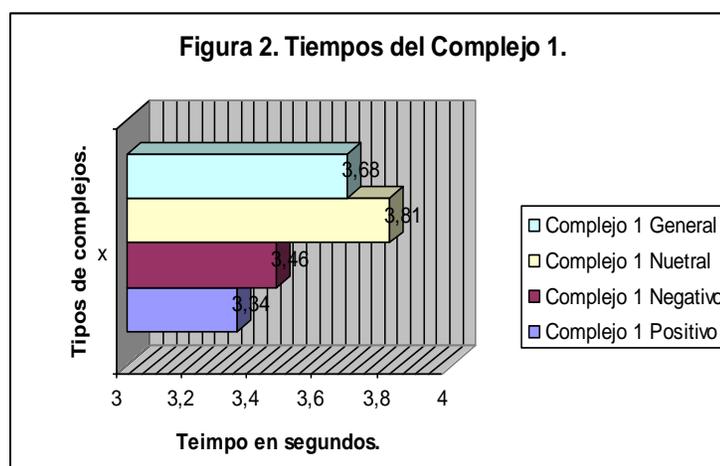
Los microduelos prolongados que son los que en segundo lugar aparecen con mayor frecuencia durante el juego presentan una cantidad promedio de 41,3 repartidos entre los valores de 53 y 31 respectivamente. Al hacer referencia a los microduelos denominados largos presentan como promedio general una cifra de 24,3 donde en los juegos de 4 sets se ejecutan como promedio en 21 ocasiones y de 30 en juegos de 3 sets. Los resultados de la desviación estándar se manifiesta en relación a los tiempos de los microduelos como aceptable pues resultan pocos dispersos los tiempos de ejecución, mientras que en relación a las acciones técnicas tácticas los resultados nos muestran resultados dispersos, así como en la cantidad de microduelos en sus diferentes variantes o tipos como promedio general.

En un análisis general de la tabla mostrada se puede apreciar 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 ya expresamos anteriormente, en esta categoría existe un nivel alto de juego y el nivel técnico – táctico entre los equipos participantes es muy parejo siendo posible al mismo tiempo establecer una mayor especialización de los jugadores en función de juego, esto 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 una menor perdida de puntos por concepto de defensas de saque errados.

Tabla No. 4. Control del tiempo de ejecución del Complejo 1 en el juego.

T	Complejo 1 Positivo				Complejo 1 Negativo				Complejo 1 Neutral				Complejo 1 General			
	X	D.S	Máx	Mín	X	D.S	Máx	Mín	X	D.S	Máx	Mín	X	D.S	Máx	Mín
J																
Sets																

5	xx															
4	3,27	0,49	3,81	2,62	3,66	0,76	4,78	2,58	3,7	0,34	4,21	2,89	3,63	0,31	4,78	2,62
3	3,48	0,69	4,87	2,59	3,58	0,67	4,19	2,33	3,98	0,51	3,87	2,82	3,71	0,67	4,87	2,59
G	3,34	0,57	4,87	2,59	3,46	0,69	4,78	2,33	3,81	0,63	4,04	2,82	3,68	0,63	4,87	2,59



En esta tabla y figura se define el objetivo referente a la comprobación del tiempo de ejecución del complejo 1 según la clasificación realizada en nuestro trabajo, definiendo fundamentalmente en aquellos donde el equipo alcanza el punto en este complejo de juego.

Los resultados que se muestran nos dice que el complejo 1 positivos se logra en un tiempo promedio mínimo de 2,62 seg. y en un máximo de 3,81 seg. siendo su promedio de 3,27 seg. esto es referente a los juegos de 4 set, en los juegos de 3 set existe un promedio de 3,48 seg. un máximo de 4,87 y un mínimo de tiempo de 2,59 seg. Como podemos observar el total se encuentra entre una media de 3,34 y los extremos están entre 2,59 y 4,87 segundos, en ello se demuestra la velocidad con que se esta jugando actualmente y nos da respuesta al objetivo propuesto por el investigador, existiendo un discreto aumento en los juegos de 3 sets.

De forma general existe un promedio de 3,68 segundos ubicados entre 4,87 y 2,59 segundos como promedios máximos y mínimos. Estos están repartidos en juegos de 4 set con un promedio de 3,63 y en los juegos de 3 set encontramos un promedio de 3,71 ubicados entre los valores máximos y mínimos de 4,87 y 2,59 segundos.

No podemos dejar de mencionar la representatividad de los resultados en los valores de la desviación estándar donde los resultados nos demuestran una gran agrupación de datos donde los tiempos obtenidos a través de la medición realizada no son tan dispersos siendo los promedios y tiempos bien cercanos a los valores máximos y mínimos, en resumen los son pocos dispersos, tal y como hemos planteado en la fundamentación teórica de la investigación el juego rápido es uno de los renglones fundamentales para que el equipo pueda aspirar a la victoria, este concepto se pone de manifiesto en los resultados que se muestran en la tabla, el complejo 1 según los datos obtenidos es el complejo que aporó mayores dividendos al tiempo que los menores tiempos en la ejecución del complejo 1 están dados en aquellos que son positivos, donde todos aquellos complejos 1 que sobrepasaron el tiempo de 3,34 segundos se encuentran en las categorías de negativos o neutros. Por ello se hace necesario en el actualidad exigir en los entrenamientos la ejecución del complejo 1 en el menor tiempo posible a partir de los datos obtenidos en los tiempos del complejo 1 positivo, para aspirar al triunfo necesariamente hay que jugar rápido.

Tabla No. 5. Control del tiempo real de juego por set y en general.

Tipo de Juego	1er Set		2do Set		3er Set		4to Set		5to Set		Promedio		T.Total	
	Med	D.S	Med	D.S	Med	D.S	Med	D.S	Med	D.S	Med	D.S	Med	D.S
5 s	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx							
4 s	7,32	0,91	7,07	0,56	7,41	0,54	7,53	0,41	xx	xx	7,39	0,34	34,31	0,98
3 s	7,17	0,88	6,98	0,77	7,23	0,76	xx	xx	xx	xx	7,15	0,31	30,08	1,01
Total	7,26	0,89	7,02	0,91	7,33	0,69	7,53	0,41	xx	xx	7,23	0,42	32,06	3,96

El tiempo real de juego se comportó en un tiempo de 34,31 minutos para los juegos de cuatro set y de 30,08 para los juegos de tres set, por lo que podemos manifestar que haciendo referencia a diferentes autores consultados deban como promedio entre 50 y 40 minutos de tiempo real de juego, a través de la presente investigación demostramos que el tiempo promedio alcanzado en juegos de la categoría estudiada por nosotros el tiempo real de juego se encuentra entre los 30 y 35 minutos, esto nos reafirma que el juego actual es mucho más rápido, aunque vale resaltar que todo depende de la lucha de los contrarios, de los tipos de microduelos presentes en el juego y de la calidad de los elementos técnicos – tácticos del juego de cada uno de los equipos en disputa. Todos estos datos nos ayudaran a una mejor planificación del tiempo real de trabajo en base a los que realmente acontece en el juego actual. Si

CD de Monografías 2012

(c) 2012, Universidad de Matanzas "Camilo Cienfuegos"

analizamos los resultados de la desviación estándar vemos que nos comunica una gran similitud en los datos obtenidos tanto en los tiempos de tres y cuatro se, como de forma general.

Conclusiones.

Los datos obtenidos en esta modesta investigación nos podrán permitir una planificación más objetivo del entrenamiento deportivo, lo más cercanos posible a la realidad del juego actual, dado que existen datos por diferentes autores sobre valores del juego tradicional, pero carecíamos de valores del juego donde se emplea el sistema de puntuación rally point, el poder conocer el aporte de puntos que nos puede proporcionar el complejo 1 en la actualidad nos hace prestar una mayor atención a su ejecución durante el entrenamiento, al mismo tiempo conociendo que se hace necesario realizar dicho complejo 1 en un tiempo inferior a los 3,35 segundo para la categoría estudiada y poder aspirar al punto por este concepto pues nos obliga a precisar el tiempo de ejecución en las tantas repeticiones a realizar durante cada sesión de entrenamiento. Elementos tales como la medición y frecuencia de los tipos de microduelos que se presentan en el juego y que pudimos estudiar, nos permitirá prepararnos a la realización de un juego rápido y preciso.

Bibliografía.

ANGUERA, M. T. Metodología observacional. Secretario de publicaciones de la Universidad de Murcia. 1999.

DMITRIEVICH Y. La actividad competitiva en el sistema de preparación de los jugadores. Primera Edición. España: Editorial Paidotribo; 1993.

FIEDLER M. Características y estructura del juego de voleibol moderno. Voleibol. Segunda edición. Habana. Editorial Pueblo y Educación; 1969.

LORENZO E. Análisis del rendimiento técnico – táctico en voleibolistas pertenecientes a la categoría 12 – 13 años femenino utilizando el método más menos. Tesis para optar por el título de licenciatura en entrenamiento deportivo. Facultad de Cultura Física. Villa Clara (Cuba). 2008

MORAS G. La preparación integral en el voleibol. Barcelona, España: Editorial Paidotribo; 1999.

MORALES J. El trabajo de estadística y observacional en los deportes con pelotas. Entrenador comisión nacional. Habana: Cuba. 1995.

SANTANA J. L. Influencia de la reglamentación vigente en la planificación de la preparación técnico – táctica de los voleibolistas. Tema de post – grado. Facultad de cultura Física. Villa Clara, Cuba. 1998.

THE AUDI-LIBAUD FOUNDATION. Project Bayreuth. (La fundación Audi-Libaud Proyecto Bayreuth) Eurovaolley. Munich: European Volleyball. Confederation; 1991.

CD de Monografías 2012

(c) 2012, Universidad de Matanzas “Camilo Cienfuegos”

