

# Progresión de Niveles de Dificultad

Profesor: Guillermo Palacios G.



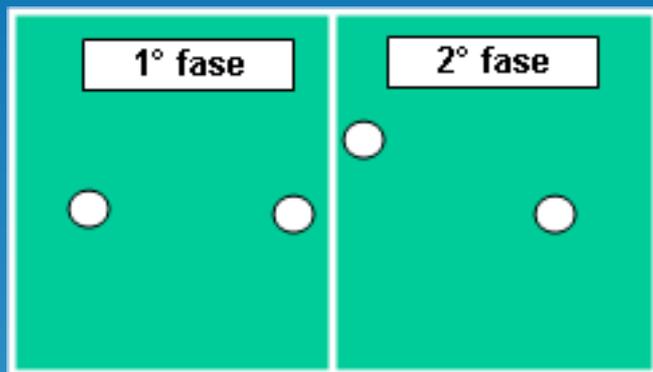
# Ejemplo de Progresión para el Juego Reducido



JUEGO	TECNICA	TACTICA	REGLAMENTO	FISICO
<b>1 VS 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Manejo Alto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Búsqueda de espacios vacíos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Puntaje</li> <li>* Superar la red</li> <li>* Contacto</li> <li>* No picar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Desplazamientos</li> <li>* Visión Frontal (disc. Fondo / figura)</li> <li>* Calculo de trayec.</li> <li>* Velocidad Reactiva</li> </ul>
<b>2 vs 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Manejo Bajo</li> <li>* Saque Bajo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pase (acercarse a la red)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Tres toques</li> <li>* Rotación</li> <li>* Infrac. En la red</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Anticipación Perceptiva</li> <li>* Visión Periférica</li> <li>* Vel. Reactiva</li> </ul>
<b>3 vs 3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Saque Alto</li> <li>* Bloqueo (táctico)</li> <li>* Remate</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Distrib. de funciones</li> <li>* Construcción Ataque</li> <li>* Ubicación defensa</li> <li>* Cobertura ataque</li> <li>* 1 o 2 atacantes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Mas exigencia en el toque</li> <li>* Limitación ataque zaguero</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Desarrollo capac. físicas a través de las exigencias del juego</li> </ul>
<b>4 vs 4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Se perfeccionan fundamentos</li> <li>* Complejo K1 Y K2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Transición al 6 vs 6</li> <li>* acople del bloqueo</li> <li>* 1, 2 o 3 atacantes</li> <li>* Todos los sistemas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Completo, adaptado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Desarrollo capac. físicas a través de las exigencias del juego</li> </ul>

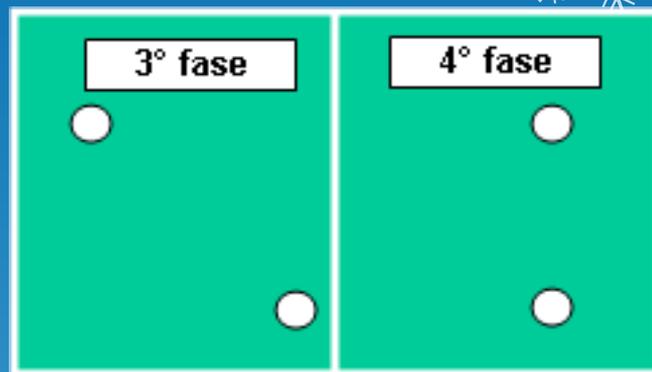


# Ejemplo de Progresión del juego 2 vs 2



Sin cambio de dirección

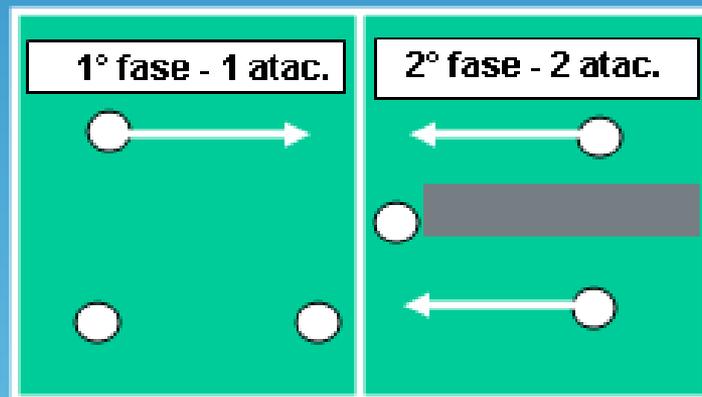
Con cambio de dirección



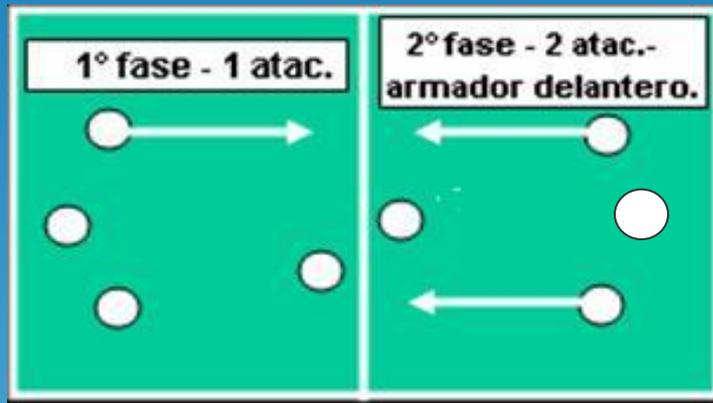
Aumento del ángulo

Determinación de función

# Ejemplo de Progresión del juego 3 vs 3



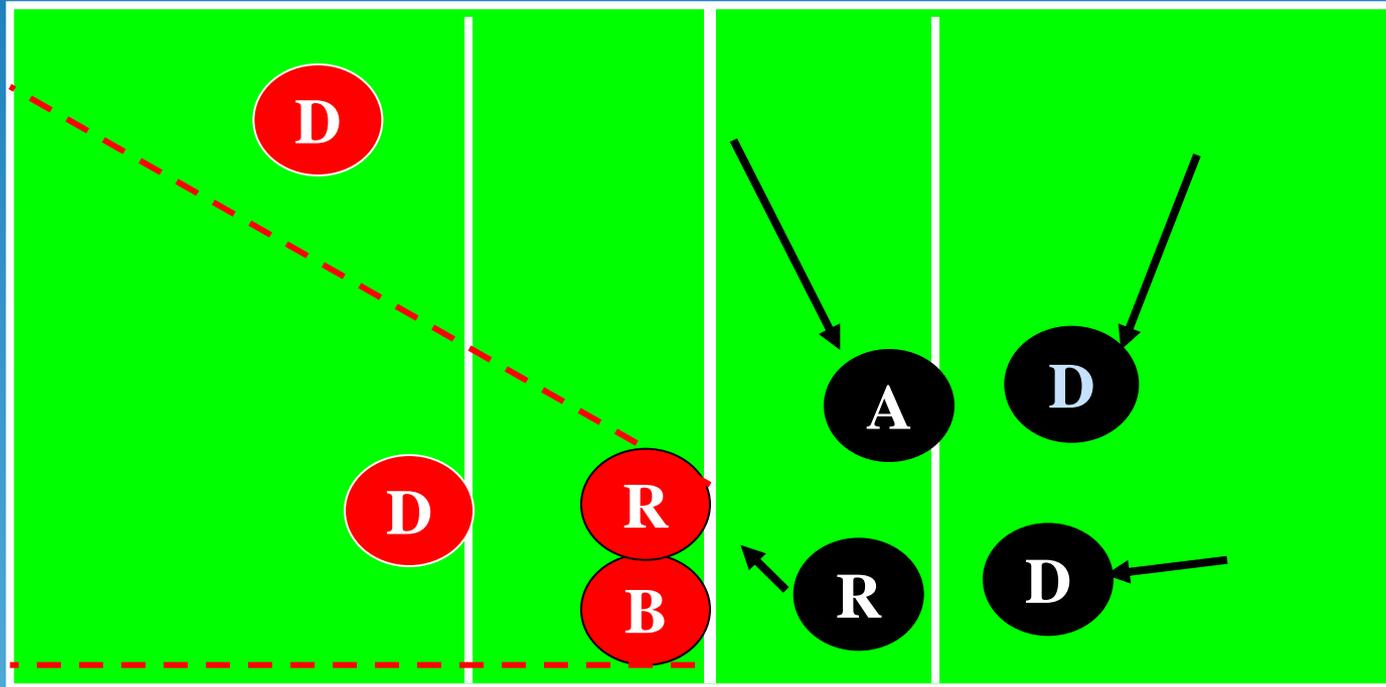
# Ejemplo de Progresión de Ataque en el juego 4 vs 4



Recepción en medialuna o en línea

Bloqueo simple y doble – cobertura 1/2 y 2/1

# Ejemplo de cobertura y defensa en el juego 4 vs 4:



**DEFENSA**

**ATAQUE Y  
COBERTURA**