

MÜSABAKA YÖNETİMİ TVF VE İLKELERİ



2. KADEME

AHMET KARAKURT

T.V.F EĞİTİM KURULU ÜYESİ ALTYAPI MİLLİ TAKIMLAR BAŞ ANTRENÖRÜ

DERS İÇERİĞİ

1-TAKIM YÖNETİMİ VE EĞİTİMİ

2-MAÇ ANALİZİ

3-MÜSABAKA DA İHTİYAÇ DUYULAN MALZEMELER

4-TAKIM STAAF EKİBİ VE GÖREVLERİ

5-MÜSABAKA YÖNETİM

6-OYUN PLANI

7-MÜSABAKA GÜNÜNÜN 4 EVRESİ

Antrenör modern Voleybol `da takımın oluşturulması için Anahtar Kişidir. Antrenör sorumluluğu çok çeşitlidir ve bu sorumluluk Yönetim, Antrenman, Eğitimin ve Takım Organizasyonunun bütün alanlarını kapsar. Biz şunu kesinlikle öneriyoruz ki; Antrenör takımın yegane lideri olmalıdır. Bununla beraber Antrenör ona destek olacak ve önerilerde bulunacak birçok uzman ve insanın yardımlarını da almalıdır; ama takım liderliği süreçlerinin tümünde bütün sorumluluğu diğer kişilerle paylaşmamalıdır.

Mükemmel bir takım yaratmak için antrenör kendi pozisyonunu ülkesinin veya en azından kendi bölgesinin ya da ilinin spor organizasyonunun merkezinde olacak şekilde seçmelidir.

MAÇ ANALİZİ

- **RAKİPLE İLGİLİ ANALİZ RAPORUNUN İÇERMESİ GEREKEN BİLGİLERDEN BAZILARI ŞUNLARDIR:**
- **TAKIMIN SİSTEMİ (6-2 VEYA 5-1 GİBİ OYUN SİSTEMLERİ, İLK 6 VE MUHTEMEL YEDEKLER, HÜCUM VE SAVUNMANIN ANAHTAR OYUNCULARI, TAKIM RUHU).**
- **TAKIM DİZİLİŞİ:**
- **SERVİS (SERVİS ŞEKLİ, SERVİS TAKTİKLERİ, SERVİS SONRASI DEĞİŞİKLİKLER)**
- **SERVİS KARŞILAMA (ÇEŞİTLİ DÖNÜŞLÜ DÜZENLER; KARŞILAMA DÜZENİNDE 2, 3, 4 VEYA 5 İLE KOMBİNASYONLAR, KARŞILAYAN OYUNCULARIN POZİSYONLARI, GÜÇLÜ VE ZAYIF KARŞILAYICILAR).**
- **SAHA SAVUNMASI (SAHA KAPSAMI, ZAYIF ALANLAR).**
- **HÜCUM (EN SIK KULLANILAN HÜCUM KOMBİNASYONLARI, TERCİHEN FARKLI DÖNÜŞLÜ DÜZENLERDE KULLANILAN TÜM KOMBİNASYONLAR VE SERVİS KARŞILAMA İLE GEÇİŞ OYUNUNDA KULLANILAN KOMBİNASYONLAR).**
- **BLOK (ADAM ADAMA BLOK, ALAN BLOĞU VEYA ZAMAN SIRASI BLOĞU GİBİ KULLANILAN BLOK TAKTİĞİ, BLOKERLERİN DEĞİŞİMİ).**
- **BİREYSEL TEKNİK VE TAKTİKLER: OYUNCULARIN YETENEKLERİNİN VE HER YETENEK İÇİN EN SIK KULLANILAN MODELİN DEĞERLENDİRİLMESİ (EN GÜÇLÜ/ZAYIF KARŞILAYICI, HÜCUM OYUNCUSU, BLOKER; HÜCUM YÖNÜ, SET TÜRLERİ VB).**
- **TAKIMIN GENEL PSİKOLOJİSİ VE FELSEFESİ (FİZİKSEL DURUM, MÜCADELE YETENEKLERİ, SAHADAKİ LİDER) RAKİBİN ANTRENÖRÜ (ANTRENÖRLÜK STİLİ, YEDEKLERİN VE MOLALARIN KULLANIMI, MAÇ**

3 MÜSABAKADA İHTİYAÇ DUYULAN MALZ.

- TM STAFF EKİBİNİ MALZ.
- GNN TM PROĐRAMI
- SAHA İÇİ DONANIMLAR



4.STAFF EKİBİNİN GÖREVLERİ

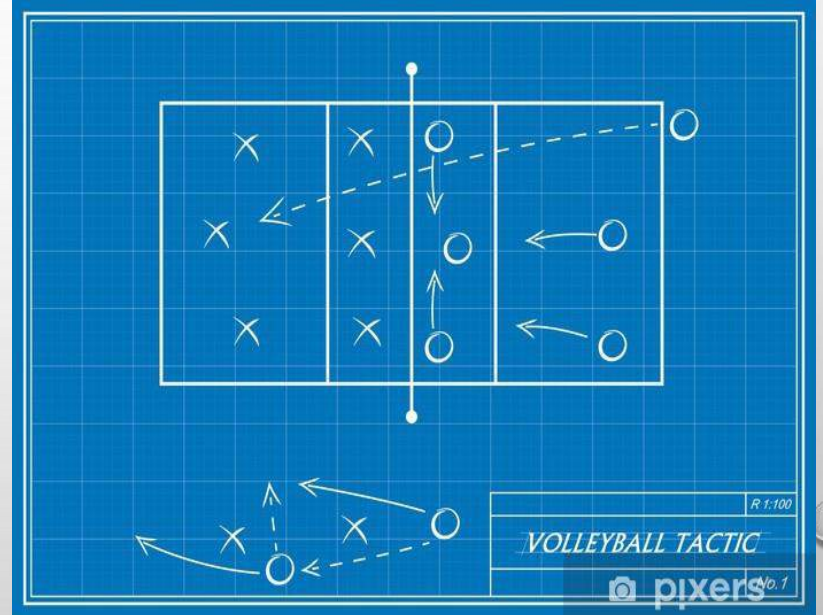
- MENEJER
- ANTRENÖR
- YRD.ANTRENÖRLER
- SAĞLIK EKİBİ
- İSTATİSTİK
- KODİSYONER

MÜSABAKA YÖNETİMİ

- **OYUN PLANI, İŞE YARAR BİR PLAN OLDUĞUNDAN EMİN OLMAK ADINA, MAÇIN BAŞLANGICINDAN İTİBAREN DİKKATLİCE DEĞERLENDİRİLMELİDİR. KARŞI TAKIMIN PLANININ ÖNCEDEN OKUNMASI DA OLDUKÇA YARARLI OLABİLİR. ANTRENÖR BAŞLANGIÇ OYUNCULARININ OYUN PLANINI NASIL UYGULADIĞINI ÖĞRENMELİDİR**
- **MÜCADELE RUHU SON DERECE ÖNEMLİDİR. HİÇBİR MAÇ SON SAYI ALINMADAN BİTMEZ VE MAÇ HERHANGİ BİR SKOR İLE KAZANILABİLİR. ANTRENÖRÜN TAKIMININ KAZANACAĞINA İNANMASI GEREKİR VE ANTRENÖR HER TOPUN KAZANILMASI İÇİN MÜCADELEYİ DESTEKLEMELİDİR.**
- **SETİN KRİTİK SAYILARINDA OYUN RİTMİ VEYA TAKTİK DEĞİŞİKLİĞİ UYGULANABİLİR. SETİN HIZLICA DEVAM EDEBİLMEK İÇİN HEMEN GEÇMESİNİ (TAKIM ÖNDEYSE) VEYA OLABİLDİĞİNCE UZATMAK VE TAKTİK DEĞİŞTİRMEK (KARŞI TAKIM ÖNDEYSE) İSTEDİĞİMİZ BELLİ SAYILARI (PSİKOLOJİK BARIYER- GENELLİKLE 3-4, 8-9 VE 11-12. SAYILAR) VARDIR. RİTİM DEĞİŞİKLİĞİ VEYA BAŞARILI BİR RİTİMLE DEVAM ETMEK ÇOĞUNLUKLA YAKIN BİR MAÇIN KAZANILMASINI SAĞLAR. HIZ KAZANMAK İÇİN HIZLI HÜCUM KOMBİNASYONLARI, İKİNCİL HÜCUMLAR KULLANILABİLİR, OYUNUN BÖLÜNMESİNE NEDEN OLAN FAKTÖRLER EN AZA İNDİRİLEBİLİR.**
- **MAÇ BOYUNCA ANTRENÖRÜN SKORU ETKİLEMEK İÇİN YAPABİLECEĞİ ÇOK AZ ŞEY VARDIR. BİRÇOK ŞEY HAZIRLIK VE PLANLAMA SÜRESİNDE YAPILMIŞ OLMALIDIR, BUNA YEDEKLERİN VE MOLALARIN KULLANIMI DA DAHİLDİR. ANTRENÖRÜN BİR SETTE KULLANMA HAKKI OLAN MAKSİMUM 8 “ADIMI” VARDIR (6 OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ VE 2 MOLA). BUNLARI UYGUN ŞEKİLDE KULLANMAYA ODAKLANMALIDIR.**

Oyun Planı

- OYUN PLANI AŞAĞIDAKİ MADDELERİ İÇERE BİLİR:
- MAÇ SONUCUNUN İKİ TAKIMIN BECERİLERİNİN KARŞILAŞTIRILARAK YAPILAN TAHMİNİ.
- İKİ MUHTEMEL DURUM İÇİN İLK 6'NIN SEÇİMİ (İLK SERVİS VEYA İLK KARŞILAMA İÇİN)
- AYRI POZİSYONLAR İÇİN YEDEK OYUNCULARIN SEÇİMİ.
- ÖNERİLEN HÜCUM VE SAVUNMA KOMBİNASYONLARI.
- OYUN RİTMİNİN BELİRLENMESİ.
- MUHTEMEL (ÖNCE DEN HAZIRLANMIŞ) TAKTİK DEĞİŞİMLERİ
- PSİKOLOJİK SAVAŞ (TAKIMIN DAVRANIŞI, RAKİBİN BEKLENEN TAVRINA TEPKİLER, MÜCADELE RUHU VB.)



2. MÜSABAKA GÜNÜNÜ 4 EVRESİ

MÜSABAKA ÖNCESİ

MÜSABAKA ISINMASI

MÜSABAKA

MÜSABAKA SONRASI



**DİKKATİNİZ VE SABRINIZ
İÇİN TEŞEKKÜR EDERİM.**