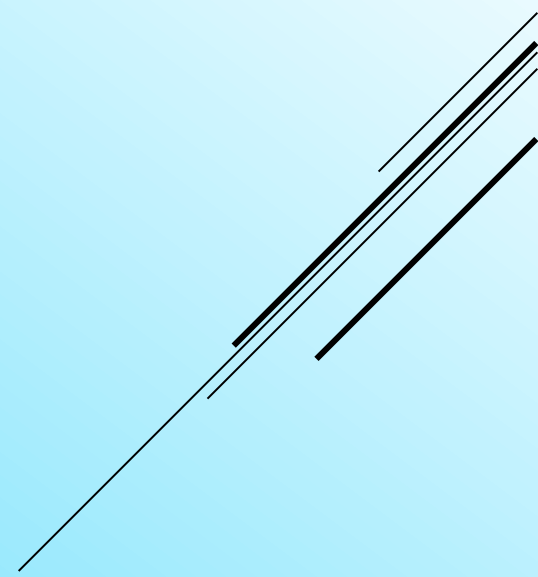




# 2. KADEME MÜSABAKA VE ANTRENMAN ANALİZİ

CİHAN ÇİNTAY





Takım veya bireysel olarak yapılan analizler, taktik ve teknik olarak bir çok somut bilgiye kısa yoldan ulaşmamızı sağlar. Elde ettiğimiz bu veriler doğru sonuçlara ulaşmamızda bizlere yardımcı olur. Veriler doğrultusunda antrenman programlarımızı düzenleyebilir, maçlara hazırlanırken rakip takımların özelliklerini inceleyebiliriz.

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ



Oyun içerisindeki tüm etkenlerin bir arada incelenmesi için önemli bir araçtır. Kesin olan bazı verilerin yanı sıra sınırsız bir çok varyasyonu analiz etmeye yarar. Müsabaka ve antrenman analizleri yaparak takımların taktik varyasyonlarını inceleyebilir, ayrıca sporcuların bireysel tekniklerini takip edebiliriz.

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ



Yapılan analizler antrenman ve maçlarımıza yön verir. Değerlendirmeler sonucunda ortaya çıkan veriler oyun sırasında, öncesinde ve sonrasında bize doğru yolu göstermede en büyük yardımcılardan biridir.

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ



Günümüz voleybolunda bir çok antrenör değişik yöntemlerle de olsa istatistiksel yardımlar alarak yol almaktadır. Bu yöntemlere vakıf olmak daha verimli çalışmamıza katkıda bulunarak bizi bir adım öne çıkartacaktır.

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ



## MAÇ ANALİZİNİN HEDEFLERİ:

1. Oyun strateji ve sistemlerinin değerlendirilmesi.
2. Maç sırasında takımın koçluğu.
3. Çalışmaların planlanması ve ayarlanması.
4. Rakip takımın gözlenmesi.
5. Medya için bilgi.

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ



## Bu istatiksel verilerin oluřturulması:

1. Maç, antrenman esnasında veya sonrasında video yardımıyla istatistik sorumlumuz tüm oyunu uygun kodlarla kaydeder.
2. Oyun sonrasında video ile eşleřtirmesini (senkronlama) yapar.
3. Senkronlama sonucunda kaydettiđi tüm beceri kodlarını ve deđerleri kontrol ederek düzeltmelerini yapar.
4. Sonrasında antrenör ve oyunculara istenilen özellikler üzerinden sunumunu yapar.

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ



Antrenman ve ma analizlerini destekleyen en ileri ve etkili yntem, video ve bilgisayarın online olarak birleřtirilmesidir. Bu yntem alıřtırmanın ve msabakanın hemen sonrasında istatistiksel sonuların ilgili video kayıtları ile beraber gsterilmesini saėlar.

Hareketlerin uygulama ařamasında doėru teknik ile yapılıp yapılmadıėının sporcuya gsterilmesi ve sporcunun da hatalarını grmesi ayrıca geri bildirimlerin verilmesi tekniėin hatadan arınmasını saėlayacaktır.

2. KADEME  
MSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ





## Örnek Analiz Yöntemi:

- Sayısal veriler üzerinden inceleme
  - Video üzerinden (Görsel) inceleme
1. Sayısal veriler üzerinden yapılan incelemeler sonucunda tekrar edilmiş bir çok özelliği daha sonrasında video ile doğrulamak.
  2. Video'da gördüğümüz değişik bir etkeni keşfedip sayısal verilerle analiz etmek

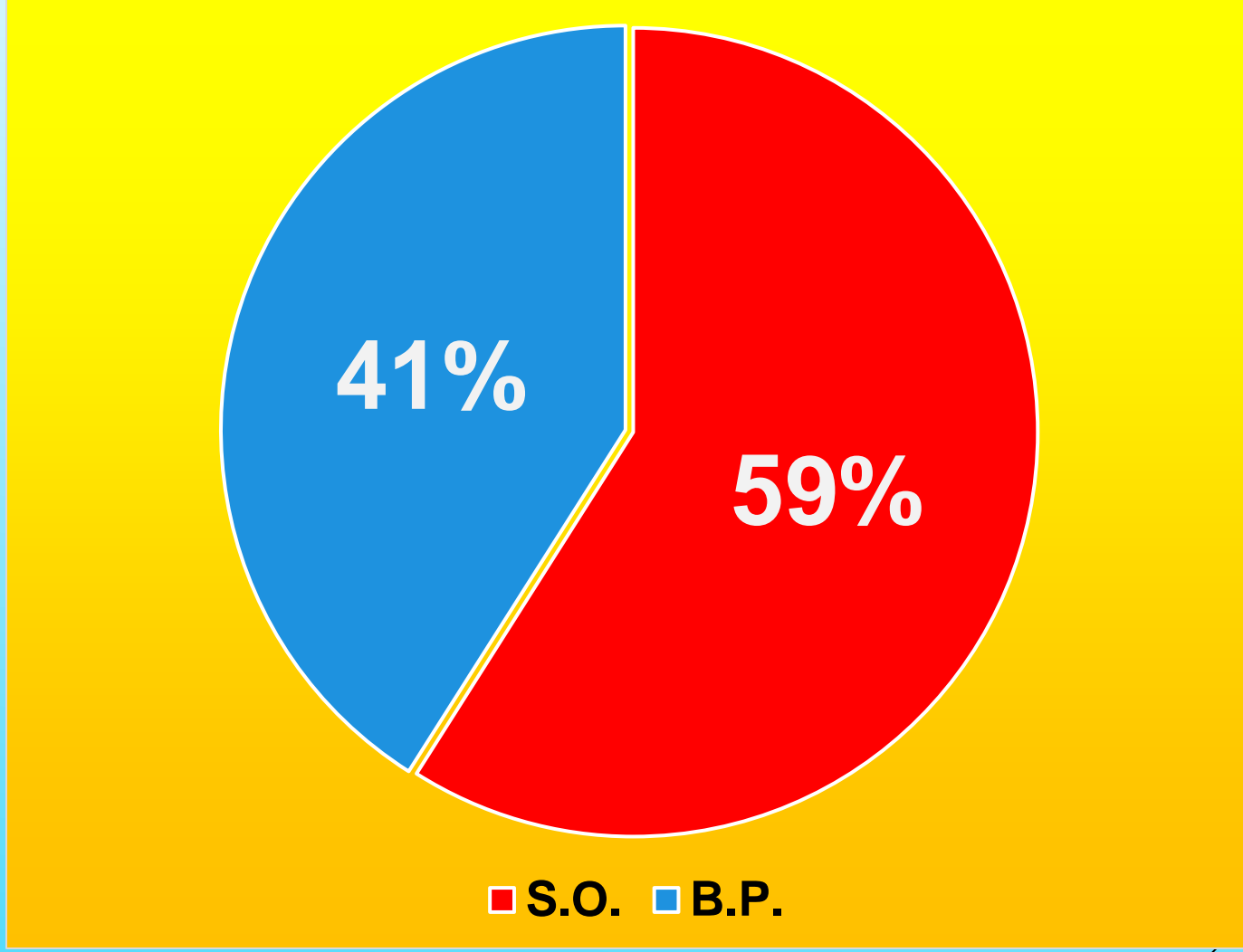
2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ



Müsabakayı bölümlere ayırmak bizi çeşitli karmaşıklıklardan uzak tutar. Örneğin oyunun temel bölümleri olan Side Out ve Break Point evrelerinin analizi, verilerin içinde kaybolmadan anlamlı bilgiye ulaşmak için bir yöntemdir.

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ

# LİG ORTALAMASI SO VE BP ORANLARI

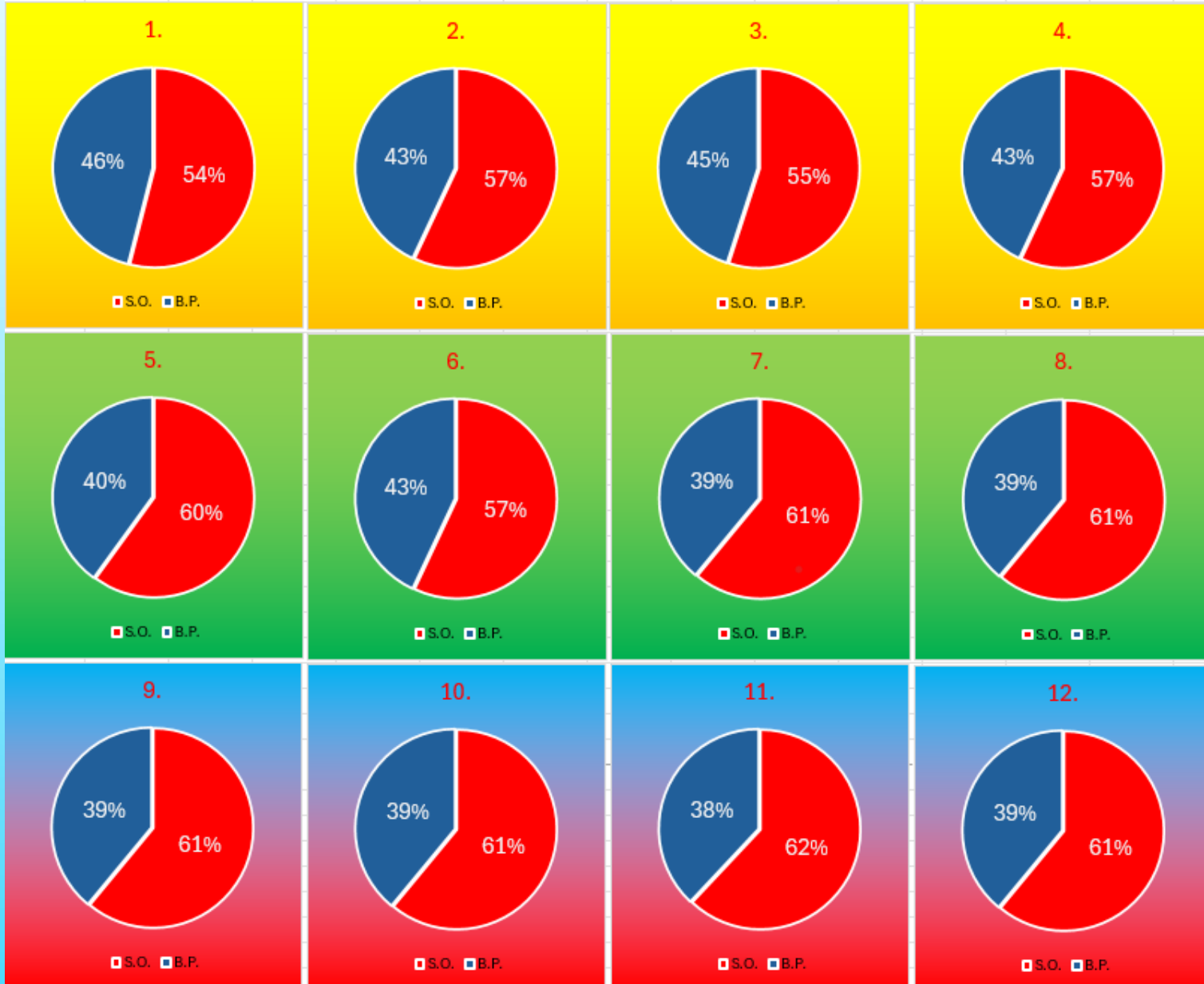


■ S.O. ■ B.P.

Veriler geçmiş sezonlara aittir.

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ

# LİG SIRALAMASINA GÖRE SO VE BP ORANLARI



2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ

Veriler geçmiş sezonlara aittir.

# İstatistiksel Müsabaka Analizi Prosedürü



- Becerilerin sınıflandırılması.  
(Atak, Blok , Servis ... )
- Becerilerin kalitesinin değerlendirilmesi ve derecelendirilmesi.  
( Mükemmel , İyi , Kötü ....)
- Sembollerin ve kısaltmaların kullanılması.  
( # ,+ , - ... )
- Verilerin işlenmesi.
- İşlenen verilerin analizi.
- Grafik ve tablolarla sonuçların görselleştirilmesi
- Son raporun düzenlenmesi ve yazılması.
- Sonuçların yorumlanması.

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ

# TEKNİK BECERİLER



- SERVİS
- KARŞILAMA
- PAS
- ATAK
- BLOK
- DEFANS
- AVANTAJ TOP

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ

# BECERİLERİN ÇEŞİTLENDİRİLMESİ



- HIGH
- MEDIUM
- QUICK
- TENSE
- SUPER
- FAST
- OTHER

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ

# DEĞERLENDİRME SEMBOLLERİ



#

+

!

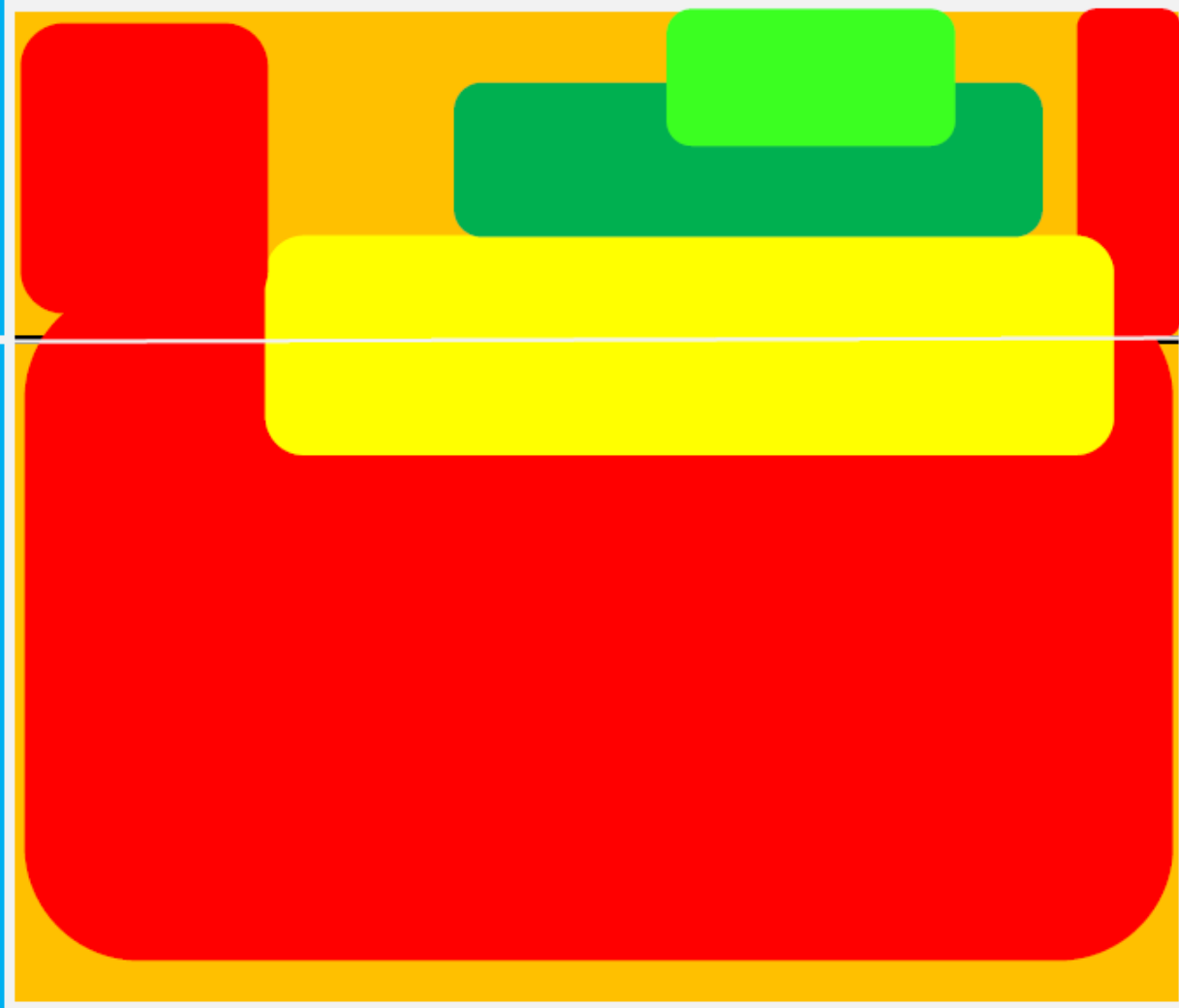
-

/

=

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ





2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ



# Servis Karşılama Değerlendirmeleri:

# : Belirlenmiş bölgeye; pasörün 4 atakçısını da kullanabileceği yükseklikteki karşılamadır.

+ : Yine 4 atakçıyı rahatça kullanabileceği fakat belirlenen bölgeden yaklaşık 1 - 1,5m uzak olan karşılamadır.

! : 3 metre çizgisi üzerine yapılan servis karşılama durumunda kullanılır.

- : File seviyesinin hiç üzerine çıkmamış veya pasörün tek bir bölgeye pas atmak zorunda kaldığı durumlardaki karşılamalarda kullanılır.

/ : Karşılama sonrasında direkt karşıya giden yada 2 – 3 vuruş sonucunda atak yapılamadan karşıya atılan toplarda kullanılır.

= : Atılan servis sonrasında sahaya direkt düşen toplar veya karşılama sonucunda topun karşıya atılmayarak verilen sayılarda kullanılan değerdir.

Not: Bu değerler antrenör görüşlerine göre değişiklik gösterebilir

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ



## Atak Deęerlendirmeleri:

- # : Yapılan atak sonucunda alınan sayılarda kullanılır.
- + : Karşı takımın atak organizasyonu oluşturamadan topu rakip sahaya atması sonucunda kullanılan deęerdir.
- ! : Rakip takımın bloęundan sonra topun kendi sahamızda kalması durumunda kullanılır.
- : Takımın blok yada defans vuruşundan sonra rakip takıma atak yapılan durumlarda kullanılır.
- / : Atakçının bloęa yakalanması sonucunda verilen sayılarda kullanılır.
- = : Out, file yada antene yapılan ataklarda bu deęer verilir.

Not: Bu deęerlerin bazıları antrenör görüşlerine göre deęişiklik gösterebilir

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ



Bu semboller oluşturulurken antrenörler ve istatistik antrenörü sezon başında toplantılar yaparak daha sonra değiştirilmemek üzere kararlar verirler.

Bu kararlar sadece başantrenör istekleri doğrultusunda olmalı, diğer sorumlu kişiler yönlendirici olmalı.

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ



Atak ~ Blok, Atak ~ Defans ve Servis ~ Servis Karşılama değerlendirmeleri, ayarlanmış olan birleşik kodlar yardımıyla otomatik olarak verilir. İki beceriden birini yazmak yeterlidir. Birleşik kodlardan yardım almadan da kodlar ve değerlendirmeler tekli olarak yazılabilir.

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ

## Side out (rakip) analizi:



- ❑ Match up eşlemesi nasıl?
  - Rakibin etkili oyuncularına karşı, iyi blokçularımızı getirmeye çalışmak
- ❑ Servisi kime yada nereye atacağız?
  - En düşük karşılama oranı olan oyuncusu kim?
  - Pasörün karşılamanın geldiği bölgeye göre alışkanlıkları nedir?
  - Diğer karşılayıcılar tarafından korunan yada daha az sorumluluk verilen oyuncu var mı?
  - Karşılama çeşitlerine göre oyuncuların yüzdeleri nelerdir?
  - Etkili pipe atak yapabilen oyuncu var mı?
  - Kendi karşılamasından sonra yapmış olduğu atağın belirli bir yönü var mı?

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ



## Side out (rakip) analizi:

- ❑ Servis karşılamaının değerine göre blok defans düzeni
  - (#) ve (+) karşılamaadan sonra pas dağılımı
  - (!) Karşılama sonra pas dağılımı
  - (-) Karşılama sonra pas dağılımı nasıl
- ❑ Servis karşılamanın yaklaştığı bölgeye göre blok defans düzeni nasıl olacak?
  - 2 numarada fileye yakın ve uzak yapılan karşılamlar
  - 4 numarada fileye yakın ve uzak yapılan karşılamlar
  - Sahanın ortasında fileye yakın ve uzak karşılamlar
  - 3 m çizgisi üzerinde sahanın çeşitli bölgelerine yapılan karşılamlar
- ❑ Orta oyuncunun giriş yaptığı bölgelere göre blok defans düzeni
  - Karşılamanın yapıldığı tüm bölgelerde orta oyuncu girişlerine göre inceleme yapılmalı

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ

# Side out (rakip) analizi: pasör



- ❑ Set sonlarında yada kritik anlarda hangi oyuncuyu tercih ediyor?
- ❑ Transition pas dağılımı.
- ❑ Ralli içinde hata yapan oyuncuya tekrar deniyor mu?
- ❑ Karşılamanın geldiği bölgeye göre pas dağılımı nasıl?
- ❑ Fileden uzak karşılamalarda orta oyuncularını kullanıyor mu? (Hangi oyuncu)
- ❑ Karşılama yapan oyuncuya pas atma oranı nedir?
- ❑ Plase atıyor mu?

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ



# Side out (rakip) analizi:

## Smaçörler



- ❑ Hücüm yönleri nereler?
  - Hangi durumda nereye atak yapıyor? (side out break point)
  - Blok out denemesi yapıyor mu?
  - Kombinasyonlara göre atak yönleri
  - Kendi karşılama yaptıktan sonra hangi bölgeye atak yapıyor?
  - Pasın atıldığı yere göre atak yönü değişiyor mu?
- ❑ Plase kullanıyor mu?
  - Ne tür plase kullanıyor?
  - Zorunlu hallerde mi yoksa her durumda plase kullanıyor mu?
- ❑ Zamanlaması nasıl?
  - Pas çeşidi ve pasör uyumu nasıl?
  - Atağa giriş zamanlaması nasıl?

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ

# Side out (rakip) analizi:

## Orta Oyuncular



- ❑ Hücüm yönleri nereler?
  - Giriş yerlerine göre atak yönleri.
  - Kombinasyonlara göre atak yönleri
  - Karşılamanın yaklaştığı bölgelere göre atak yönleri değişiyor mu?
- ❑ Plase kullanıyor mu?
  - Ne tür plase kullanıyor?
  - Zorunlu hallerde mi yoksa her durumda plase kullanıyor mu?
- ❑ Zamanlaması nasıl?
  - Pas çeşidi ve pasör uyumu nasıl?
  - Atağa giriş zamanlaması ve pas hızı nasıl?
- ❑ Ne zaman pas alıyor?
  - Sadece R (# +) sonrası mı pas alıyor?
  - Transitionda pas alıyorsa; defanstan sonra mı, avantajdan sonra mı?

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ



## Break Point (rakip) analizi:

- ❑ Match up eşleşmesi, Rakip servis turlarında hangi diziliş pozisyonunda oluyoruz?
- ❑ Oyuncuların servis özellikleri neler?
  - Float, Smaç, hibrit yada yerden hangi servis çeşidini kullanıyor?
  - Smaç servis atanların en etkili yönleri hangileri?
  - Kısa servis kullanıyor mu?
  - Hibrit servis atıyor mu?
  - Smaç servis kullananlar ne zaman risk alıyor?

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ



# Break Point (rakip) analizi:

## Blok

- ❑ Oyuncuların blok başlangıç pozisyonları nereler?
- ❑ Orta oyuncular bire bir sıçrıyorlar mı? Reaksiyonları nasıl?
- ❑ Fileden uzak yada kenarlara yakın (2 yada 4) yerlerden atılan paslarda duruş pozisyonları nereler?
- ❑ Kombinasyonlara göre bekleme pozisyonları nereler? (Ayrıca setter call'da inceleyeceğiz)
- ❑ 3'lü blok yapıyorlar mı?
- ❑ İkili bloğun arasını açık bırakıyorlar mı?

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ



## Break Point (rakip) analizi:

### Defans

- ❑ Defans başlangıç pozisyonları nereler?
- ❑ Atak kombinasyonlara göre defans pozisyonları nasıl?
  - Kısa, kurşun, süper 4-2 vs....
- ❑ Tekli ikili yada 3'lü bloğa göre defans pozisyonları nasıl?
- ❑ Orta oyuncu ve smaçörlerin defans bölgeleri deęişiyor mu?
- ❑ Genel olarak plaseler için bir oyuncu sorumluluk alıyor mu?

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ

# Maç Raporu İncelemesi:



## FRIENDLY GAME 2023/2024 1<sup>st</sup> Day Home - MCS Lig Etabı

### Match report

Match	1	Spectators	
Date	11/20/2024	Receptors	
Time	15.00.00	Hall	BURHAN FELEK S.S.
City	ISTANBUL		

Referees	REFEREE 1 - REFEREE 2
----------	-----------------------

HOME TEAM	3
AWAY TEAM	0

Set	Duration	Partial score				Score
1	0.22	5-8	16-13	21-15	25-16	
2	0.27	8-7	16-11	21-19	25-22	
3	0.25	8-5	16-13	21-19	25-21	
					1.14	
					75 59	

HOME TEAM	Set	Vote	Points			Serve	Err	Pts	Reception			Attack			BK	Pts	
			Tot	BP	W-L				Tot	Err	Pos%	(Exc%)	Tot	Err			Blo
1 L PLAYER 1	1 2 3	5.6	7	1	-	5	2	-	16	1	44%	(19%)	-	-	-	-	
2 PLAYER 2	5 4	6.4	3	1	+2	5	-	13	1	31%	(8%)	14	3	1	7	50%	
3 PLAYER 3	3 2 3	6.2	8	2	+4	16	1	-	5	-	20%	(20%)	7	-	1	3	43%
4 PLAYER 4	3 2 3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	6	55%
5 L PLAYER 5	3 2 3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
6 PLAYER 6	3 2 3	6.3	3	1	+3	4	-	-	-	-	-	2	-	-	2	100%	
7 PLAYER 7	6 5	-	1	1	-	7	1	-	1	-	100%	(100%)	1	-	1	100%	
8 PLAYER 8	6 5	6.7	5	3	+2	3	1	-	3	1	-	7	-	2	4	57%	
9 PLAYER 9	1 4 1	5.6	2	1	-	18	2	-	-	-	-	2	-	-	1	50%	
10 PLAYER 10	1 4 1	7	8	4	+5	3	1	-	6	-	50%	(50%)	13	1	1	7	54%
11 PLAYER 11	1 4 1	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
16 PLAYER 16	4 3	6.4	13	6	+9	6	2	1	-	-	-	19	1	1	12	63%	
17 PLAYER 17	2 1	6.3	9	5	+7	6	1	1	12	1	25%	(8%)	14	-	7	50%	
18 PLAYER 18	2 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Players total			59	25	+30	74	12	2	53	3	36%	(19%)	90	5	9	50	56%

Points won:	Set	Att	BK	Op	Er	Serve		Reception		Attack		BK	Pts			
						Tot	Err	Tot	Err	Tot	Err					
Set 1	2	14	1	8	25	2	2	13	3	38%	(23%)	26	2	1	14	54%
Set 2	-	18	2	5	24	6	-	21	-	33%	(10%)	32	2	3	18	56%
Set 3	-	18	4	3	25	4	-	19	-	37%	(26%)	32	1	5	18	56%
Head Coach	H. COACH															
Assistant	AS. COACH															

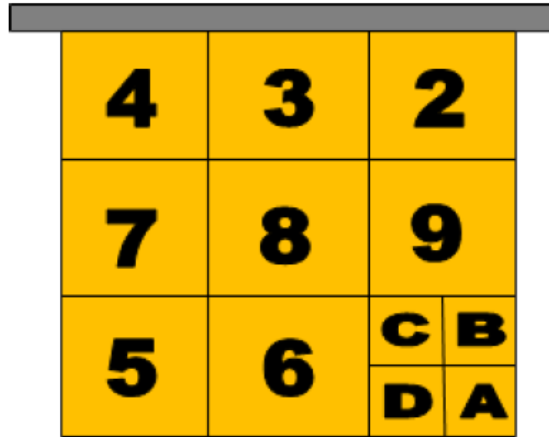
AWAY TEAM	Set	Vote	Points			Serve	Err	Pts	Reception			Attack			BK	Pts	
			Tot	BP	W-L				Tot	Err	Pos%	(Exc%)	Tot	Err			Blo
1 PLAYER 1	1 2 3	5.6	8	-	+4	8	-	-	-	-	-	23	2	2	7	30%	
2 L PLAYER 2	4 4 4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
3 PLAYER 3	1 1 1	7	1	1	+1	7	-	-	-	-	-	1	-	-	1	100%	
4 PLAYER 4	1 1 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
5 L PLAYER 5	1 1 1	-	-	-	-	-	-	-	16	2	56%	(31%)	-	-	-	-	
6 PLAYER 6	5 2 2	6	12	5	+8	13	1	-	37	1	27%	(11%)	22	-	2	11	50%
8 PLAYER 8	1 1 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
10 PLAYER 10	3 3 3	6.5	6	4	+3	9	2	-	1	-	-	7	1	-	4	57%	
11 PLAYER 11	1 1 1	6.3	1	-	-1	4	2	-	-	-	-	1	-	-	1	100%	
12 PLAYER 12	1 1 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
15 PLAYER 15	2 3 3	5.8	6	2	-2	11	-	-	8	1	50%	(25%)	25	4	3	20%	
16 PLAYER 16	6 4 4	6.7	8	4	+6	6	2	-	-	-	-	8	-	-	4	50%	
17 PLAYER 17	1 1 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
18 PLAYER 18	1 1 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
19 PLAYER 19	1 1 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	
Players total			42	16	+17	60	7	-	62	4	37%	(18%)	88	7	33	38%	

Points won:	Set	Att	BK	Op	Er	Serve		Reception		Attack		BK	Pts			
						Tot	Err	Tot	Err	Tot	Err					
Set 1	-	11	1	4	16	3	-	23	3	39%	(22%)	30	4	1	11	37%
Set 2	-	11	3	8	23	2	-	18	-	44%	(17%)	26	2	2	11	42%
Set 3	-	11	5	5	21	2	-	21	1	29%	(14%)	32	1	4	11	34%
Head Coach	H. COACH															
Assistant	AS. COACH															

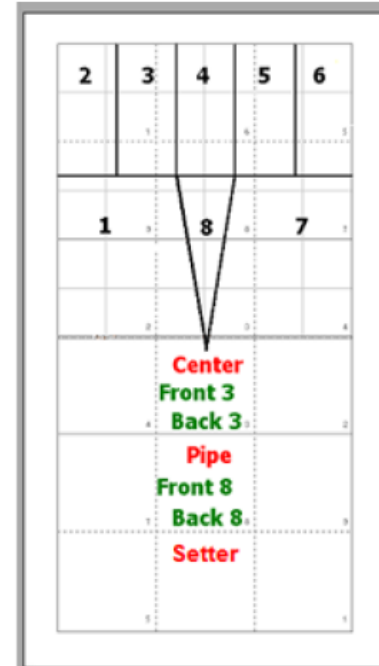
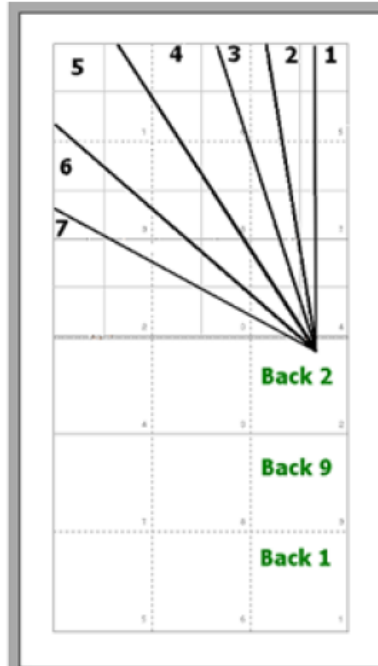
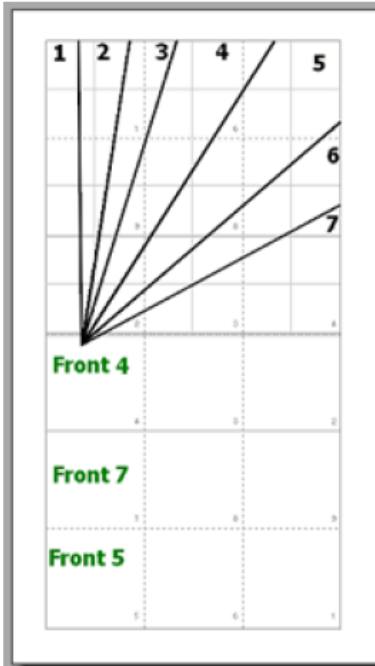
HOME TEAM				AWAY TEAM																																																																																			
Points	53	Receptions	53	Points	62	Receptions	62																																																																																
S In Diff	34	Points SO	34	Points SO	26	Points SO	26																																																																																
6 +5	Each 1.56 Recept	1 Point		Each 2.38 Recept	1 Point																																																																																		
5 +10																																																																																							
4 +2																																																																																							
3 +1	Serve	74		Serve	60																																																																																		
2 +6	Points BP	25		Points BP	16																																																																																		
1 +7	Each 2.96 Serve	1 Break Point		Each 3.75 Serve	1 Break Point																																																																																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="8">KILL ON RECEPTION</th> </tr> <tr> <th colspan="8">1st ATTACK AFTER POSITIVE RECEPTION (+#)</th> </tr> <tr> <th>Err</th> <th>Blo</th> <th>Pts%</th> <th>Tot</th> <th>Tot</th> <th>Pts%</th> <th>Blo</th> <th>Err</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>3</td> <td>47%</td> <td>19</td> <td>23</td> <td>52%</td> <td>1</td> <td>0</td> </tr> <tr> <th colspan="8">1st ATTACK AFTER NEGATIVE RECEPTION (-#)</th> </tr> <tr> <th>Err</th> <th>Blo</th> <th>Pts%</th> <th>Tot</th> <th>Tot</th> <th>Pts%</th> <th>Blo</th> <th>Err</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>3</td> <td>45%</td> <td>29</td> <td>32</td> <td>28%</td> <td>2</td> <td>4</td> </tr> <tr> <th colspan="8">ATTACK ON DIG</th> </tr> <tr> <th>Err</th> <th>Blo</th> <th>Pts%</th> <th>Tot</th> <th>Tot</th> <th>Pts%</th> <th>Blo</th> <th>Err</th> </tr> <tr> <td>3</td> <td>3</td> <td>67%</td> <td>42</td> <td>33</td> <td>36%</td> <td>4</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>								KILL ON RECEPTION								1st ATTACK AFTER POSITIVE RECEPTION (+#)								Err	Blo	Pts%	Tot	Tot	Pts%	Blo	Err	1	3	47%	19	23	52%	1	0	1st ATTACK AFTER NEGATIVE RECEPTION (-#)								Err	Blo	Pts%	Tot	Tot	Pts%	Blo	Err	1	3	45%	29	32	28%	2	4	ATTACK ON DIG								Err	Blo	Pts%	Tot	Tot	Pts%	Blo	Err	3	3	67%	42	33	36%	4	3
KILL ON RECEPTION																																																																																							
1st ATTACK AFTER POSITIVE RECEPTION (+#)																																																																																							
Err	Blo	Pts%	Tot	Tot	Pts%	Blo	Err																																																																																
1	3	47%	19	23	52%	1	0																																																																																
1st ATTACK AFTER NEGATIVE RECEPTION (-#)																																																																																							
Err	Blo	Pts%	Tot	Tot	Pts%	Blo	Err																																																																																
1	3	45%	29	32	28%	2	4																																																																																
ATTACK ON DIG																																																																																							
Err	Blo	Pts%	Tot	Tot	Pts%	Blo	Err																																																																																
3	3	67%	42	33	36%	4	3																																																																																
<p>BP Break point Pts Points Err Error Blo Blocked Pos% Positive +# Exc Excellent W-L Won - Lost Subst Substitute [n] Starting line-up [n] Starting Setter Starting Srv</p>																																																																																							
<p>Software: Genius Sports Italy S.r.l. www.dataproject.com</p>																																																																																							

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ

# SAHANIN BÖLÜMLERİ:



2. **CODING BY CONES** (1..9), divided as seen below, depending on the landing zone where the attack is performed:



2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ

# Örnek Maç Hazırlık Çalışma Sayfaları



Rakip takımın son oynadığı maçların analizini içeren çalışmalardır. Servis karşılama pozisyonlarına göre pas dağılımı, hücum yüzdeleri ve yönleri, servis karşılama değerleri vb. içerir.

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ



# Bireysel Oyuncu Analizi Örnekleri



Oyuncuların tüm becerilerini analiz etmemizi sağlayan çalışmalardır. Her beceri için çeşitli veriler barındırır. Elde ettiğimiz datalar sonucunda, oyuncularının eksik kalan yönleri üzerinde durabilir hatta rakip takımları analiz ederken bireysel beceri performansları üzerinde bilgi sahibi oluruz.

2. KADEME  
MÜSABAKA VE  
ANTRENMAN  
ANALİZİ