



## VOLEYBOLDA TEKNOLOJİ KULLANIMI VE GÜNCEL YAKLAŞIMLAR



# Voleybol



Fikirlere



**Karşılık  
Teknoloji**





Demir Lady filminden fotoğraf .

## Kelimeler



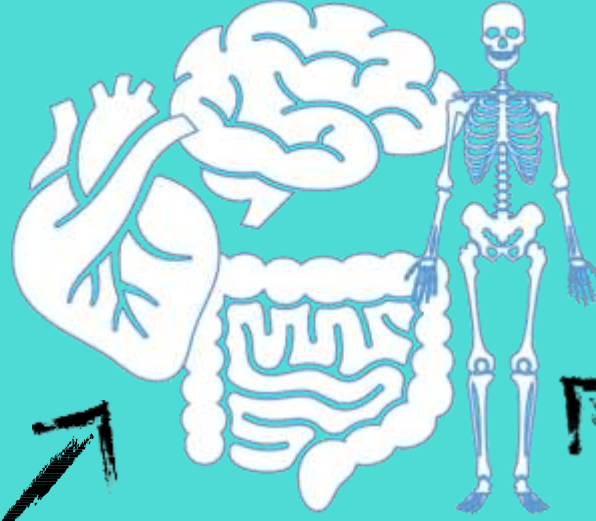
Hareketler  
Alışkanlıklar

Karakter  
Kader

Neyi düşünürsek ona  
dönüşürüz

1986'da geliştirilen  
Constraints'ın  
Newell's Modeli

organizma



Hangi  
çağda?

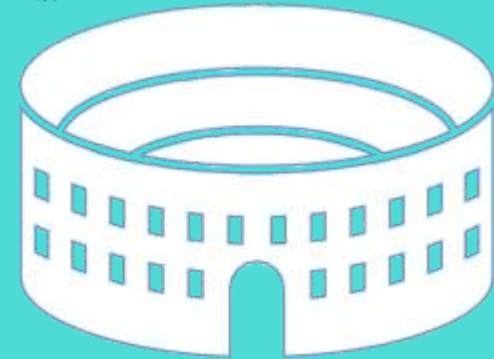


Görev



TÜM HAREKETLER ÜÇ FAKTÖRE DAYALI OLARAK  
GERÇEKLEŞİR:  
Organizmanın etkileşimleri,  
Meydana geldiği ortam  
ve gerçekleştirilen görev.

Çevre





ORGANİZMA

KİŞİ

KİŞİLİK

Sosyal Alan

Bilişsel Alan

Etki Alanı

Vücut Alanı

İnsanın çevreye tepki verme biçimine, ilgi ve amaçlarına, ihtiyaç ve korkularına, **davranışlarına** yansıyan psiko-fiziksel yatkınlıklarının kompleksi.

**Davranış:** Öznenin belirli uyaranlara ve nesnelere karşı üstlendiği tutarlı **tutumlar** dizisi.

**Tutumlar:** Deneyim yoluyla organize edilen, bireyin temas ettiği her nesne veya duruma karşı tepkisini etkileyen bir hazır olma, nörolojik zihinsel durum.

# Kimden bahsediyoruz?

## GELİŞİM AŞAMALARI

Duyu motor  
0-2 yıl

Ön işlem  
2-7 yıl

Somut işlemler  
7-12 yıl

Soyut işlemler  
12 ve + yıl

BÜYÜME  
EĞRİLERİ

MOTOR  
OKURYAZARLIĞI

TEMEL  
TEKNİK

ZİHİNSEL  
TEMELLER

SİSTEMLE  
R VE  
STİLLER

## ÖĞRENME EVRELERİ

BİLGİ

TEKNİK

ANTRENMAN

YARIŞ

## DENEYSEL AŞAMALAR

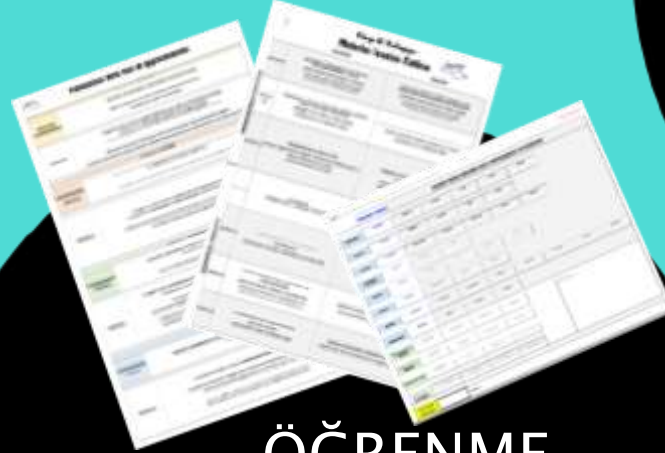
ÖNCELİK  
VERİN ?

UZMANLAŞ

GELİŞTİR

ÖĞREN

...ne gibi beklentiler?



Karar vermek kolay değil ...peki bunu nasıl yapıyorsunuz?

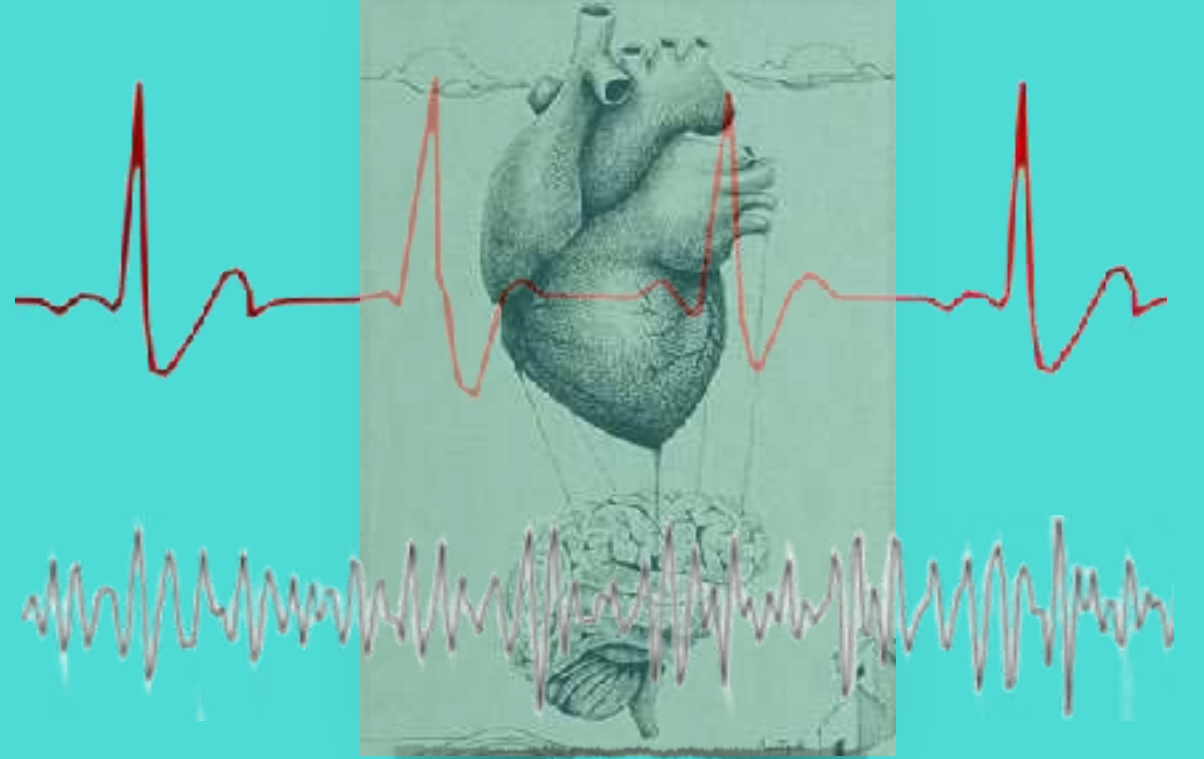
Beynin farklı bölgeleri arasında duygusal tartışma.

**Düşünme tarzı**

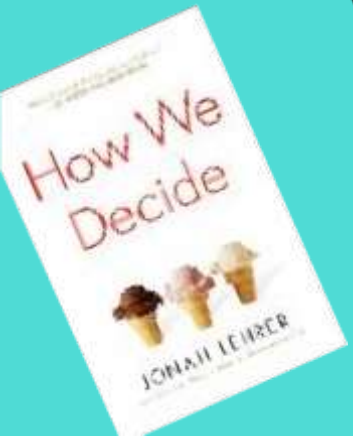
Farklı durumlara uyarlanabilir

**Üstbiliş:**

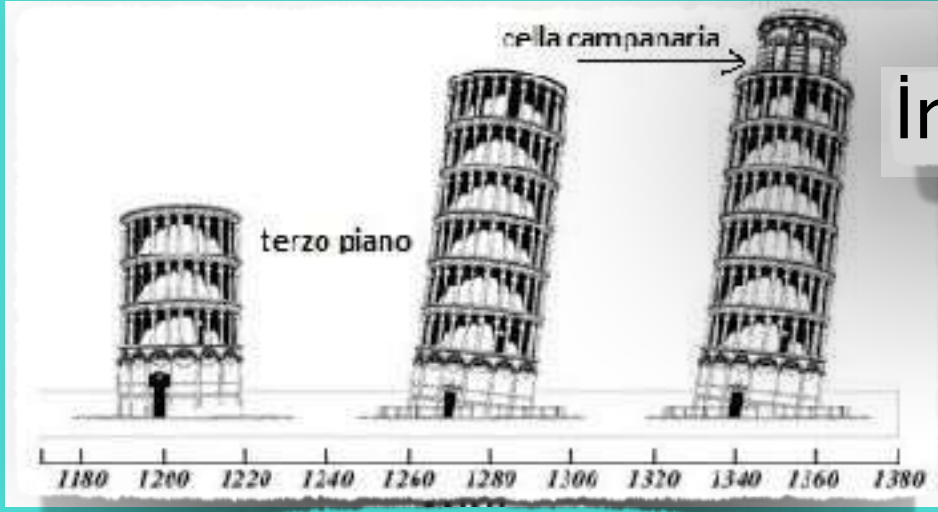
Nasıl düşündüğümüz ve hangi bağlamda olduğumuz.



Denge, Mükemmellik ve Kusur arasındaki Eşiktedir.







İnşaat...

Tümevarımsal  
Yöntem

Problem Çözme

Rehberli Keşif

Serbest Keşif

Kuralcı

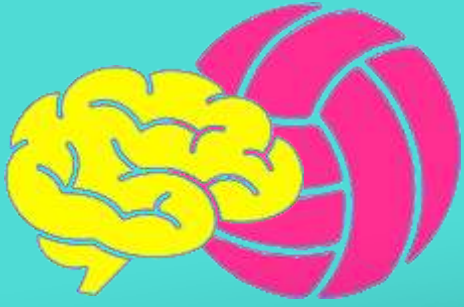
Karma Yöntem

Görevlerin  
Atanması

Tümdengelim  
Yöntemi

...Ayarla





Analiz ve Çalışma ...nasıl gözlemleniyor?

**analisi** gr. ANALYSIS scioglimento, soluzione da ANALYŌ scompongo, composto di ANÀ prefisso che talora è semplicemente intensivo (v. Anà) e LYŌ sciolgo (v. Sciogliere). — Scomposizione di un tutto in elementi semplici; uno dei metodi della mente umana nell'indagare e scoprire la verità.  
Deriv. Analista; Analitico; Analizzare.

anà-yukarıda

lyo - Eriyorum

NON  
SAPPAMO  
QUELLO CHE  
NON  
SAPPAMO

studiare fr. étudier, ant. estudier  
nde ingl. to study; sp. estudiar; port.  
studar: dal lat. STUDIUM studio, formato  
alla base del verbo STUD-ĕre studiare,  
 propr. sollecitare, sforzarsi di fare, che  
li etimologisti ritengono sia detto per  
STUD-ĒRE e comparano col gr. ΣΠΕΥΔ-ΕΙΝ  
[a. a. ted. spuot-ôn, mod. sputen =  
ang-sass. spĕd-an, ingl. to-speed] affret-  
tarsi, adoperarsi, ingegnarsi, tentare. Cf.  
a. slav. e boem. spĕti farsi innanzi, rius-  
scire, spĕ-chŭ studio, slov. spĕch, boem.  
spĕch fretta: rad. spa-, spu- [ond'anch  
l'a. a. ted. spuon riuscire, spuot riuscita  
convertita nel latino la tenue labiale  
nella corrispondente dentale r. come nell  
voce Stadio.  
Attendere con alacrità a qualche disci-  
plina; Esaminare con diligenza checches-  
sia. — \* Studiare il passo \* = Affrettarlo  
Rifless. -si = Adoperarsi, Ingegnarsi.  
Deriv. Studiabile; Studente [= Studĕnte]; Stu-  
diato-fratrice; Studiachiare o Studiachiare.

Öğren  
İcat et  
Uygula  
Kontrol et

# OYUNCUNUN GÖREVİ

# KOÇUN GÖREVİ

Bilgi

Basitleştirilmiş ve  
Örneklendirilmiş  
Tercüme.

Sorunu Çözmek için Doğru  
Tutum

Çözüm Girişimleri.

Memnuniyet ve  
iyileştirme

Çevre

Olgunluk Seviyesi  
(Deneyimler)

Etki Alanı

Karşılaştırma İmkânı

Referans  
Noktasına Güven.

Çalışmak

İletişim

Aktif Öğrenme Yöntemi.  
Gör-Dene.  
Çalış-Uygula.  
Bil-Deneyimle

Onayla



Hareket  
Biyomekaniği

Performans

Performans  
Modeli.

Değerlendirme  
Antrenmanı

Maç  
Analizi

Genel



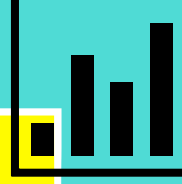
Özel: tekli/takım



Postur  
Analizi



Hareket  
Analizi



Fonksiyonel  
analiz



Hareket  
Biyomekaniği

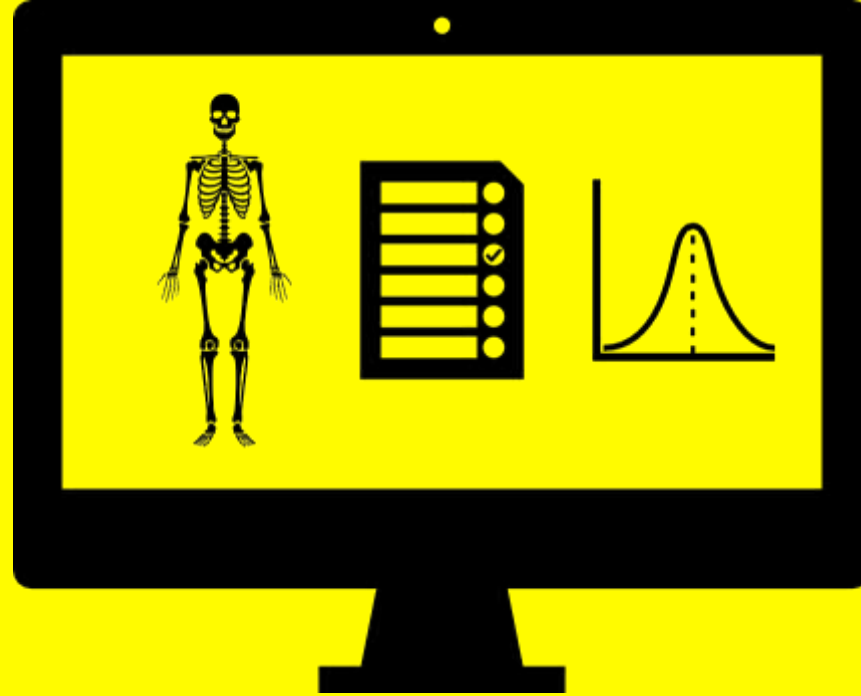


VERİ  
KANTİTATİF

ANTROPOMETRİKLER

OYUN

Modello  
Prestativo



HAREKET  
KALİTATİF

GENEL

TEKNİK

Modello  
Prestativo

# GENEL ANTROPOMETRI

ANTROPOMETRIA GENERALE					
PESO	ALTEZZA	REACH 1	REACH 2	AVI	APERTURA
questa misura può essere inserita giornalmente e anche dal soggetto d'indagine	questa misurazione va presa senza le scarpe	questa misurazione va presa con le scarpe	questa misurazione va presa con le scarpe	Altezza da seduto (AVI) Altezza Vertec Ischialico)	massima apertura delle braccia presa dal dito medio sinistro a quello destro
Kg	Metri	Metri	Metri	Metri	Metri

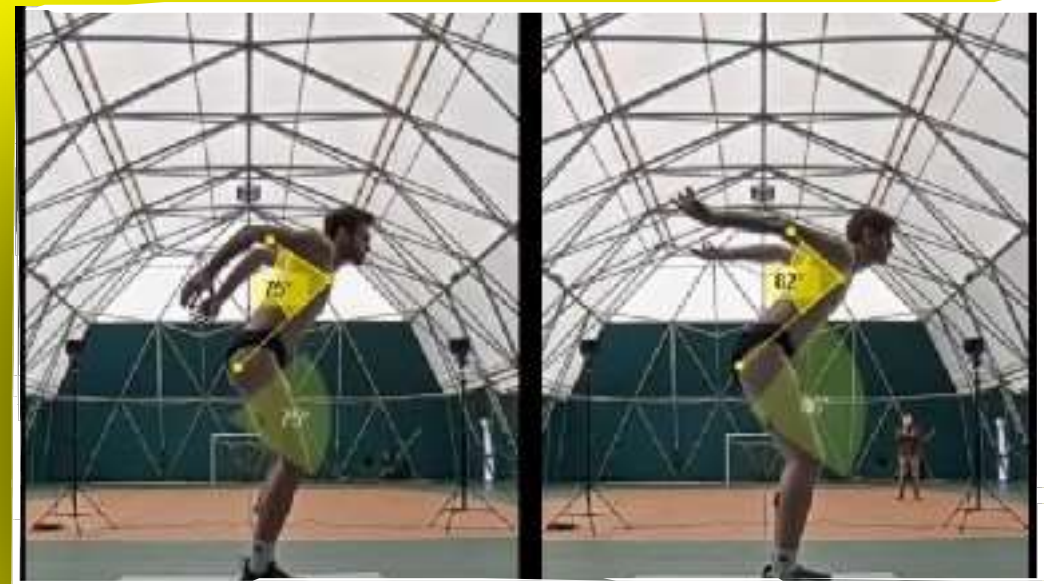
INDICI			
ID scelico	BMI	ELEVAZIONE 1	ELEVAZIONE 2
rapporto tra Altezza e Altezza da Seduti (AVI) altezza Vertec Ischialico)	Body Mass Index (Indice di Massa Corporea).	calcolo del momento di volo	calcolo del momento di volo
$(H \text{ Seduti} - H \text{ in Piedi}) * 100$	$Peso : il \text{quadrato dell}'H$	$Vertec \ 1 - Reach \ 1$	$Vertec \ 2 - Reach \ 2$

TEST DI SALTO				
SQUAT JUMP	CMJ	SALTO IN BASSO	STIFFNESS	SJ monopodalico
Salto senza contro movimento; il soggetto parte da un mezzo squat e salta con le mani sui fianchi	Counter Movement Jump: partendo da fermi, con lo slancio delle braccia riuscire a saltare in lungo con tutti e due i piedi, il più lontano possibile	partendo da un rialzo di 50 cm circa, lasciarsi cadere e saltare ricadendo a terra	6-8 salti ripetuti sul posto a ginocchia bloccate	Squat Jump in appoggio e salto su uno stesso arto inferiore con ricadute sul posto
Centimetri	Centimetri	Centimetri	Centimetri	Centimetri

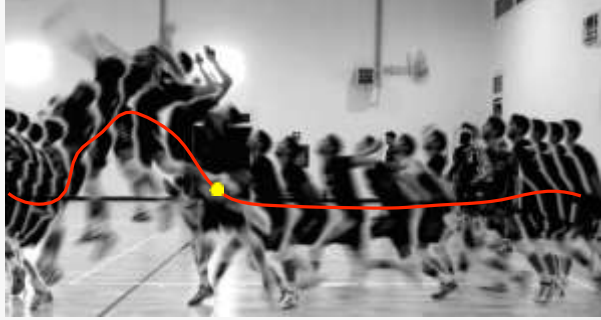
TEST DINAMICI				
AGILITY	salto in LUNGO	VERTEC 1	VERTEC 2	PALLA 3kg
Completare il percorso formato da 5 birilli di cui 4 sono ai vertici di un quadrato 4m X 4m, a 1 è posizionato all'incrocio delle diagonali; la prova consiste nel toccare ogni birillo al vertice tornando sempre a toccare quello centrale, nel minor tempo possibile	partendo da fermi, con lo slancio delle braccia riuscire a saltare in lungo con tutti e due i piedi, il più lontano possibile	salto con rincorsa della schiacciata; si va più in alto possibile con l'arto superiore dominante	salto da fermo; si va più in alto possibile con le due mani insieme	lancio della palla medica da 3Kg il più lontano possibile, mantenendo i piedi a terra sulla stessa linea; la palla portata al petto deve essere spinta in avanti/alto senza oscillazione delle braccia, mantenendo la frontalità
Centimetri	Centimetri	Centimetri	Centimetri	Centimetri

TEST di FLESSIBILITÀ		
MOBILITÀ SPALLE	SIT AND REACH	MOBILITÀ CAVIGLIE
impugnare un bastone centimetrato e portarlo dietro la schiena e braccia distese; prendere la misura di quanto si riesce a stringere l'impugnatura	senza scarpe i piedi si appoggiano su una superficie che segna lo 0 (zero) della misurazione; con una flessione del busto si portano le mani verso la punta dei piedi fino alla massima estensione tenuta. Oltre la punta dei piedi si avrà una misurazione positiva e prima della punta dei piedi si avrà una misurazione negativa	davanti al muro si piega la gamba sul piede chiudendo l'angolo alla caviglia il più possibile; toccando con il ginocchio alla parete si prenderà la distanza dall'alluce alla stese
Centimetri	Centimetri	Centimetri

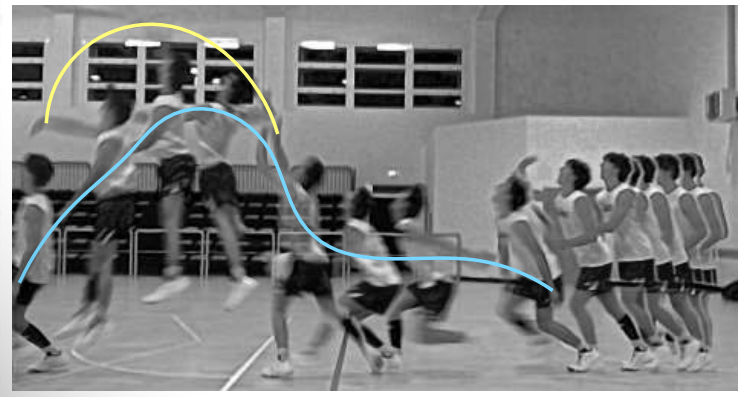
# GENEL ANALİZ





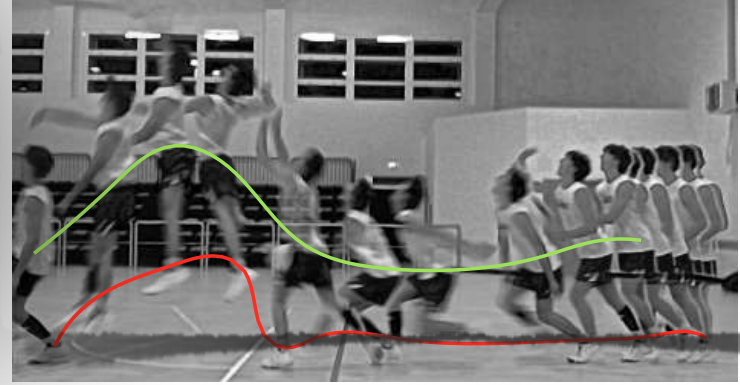


# İLİŞKİLER VE KARŞILAŞTIRMA



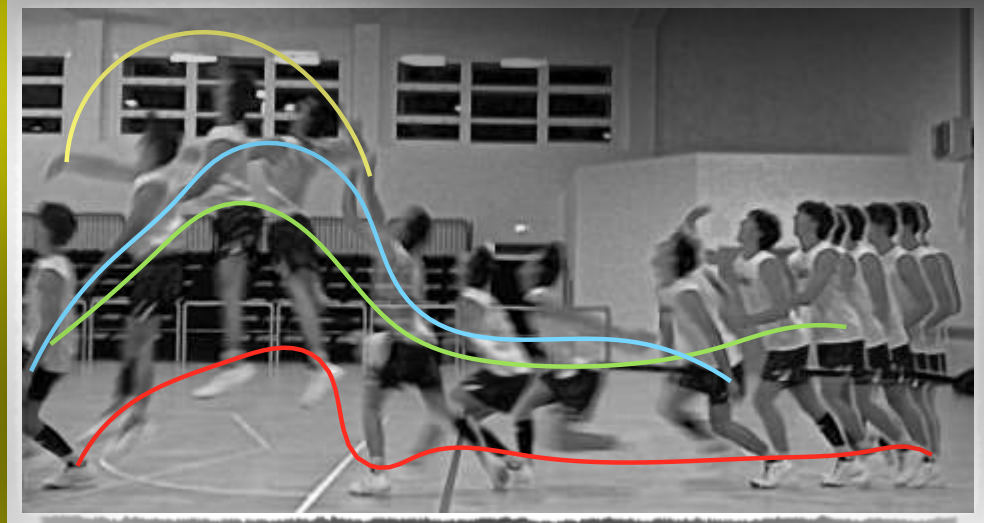
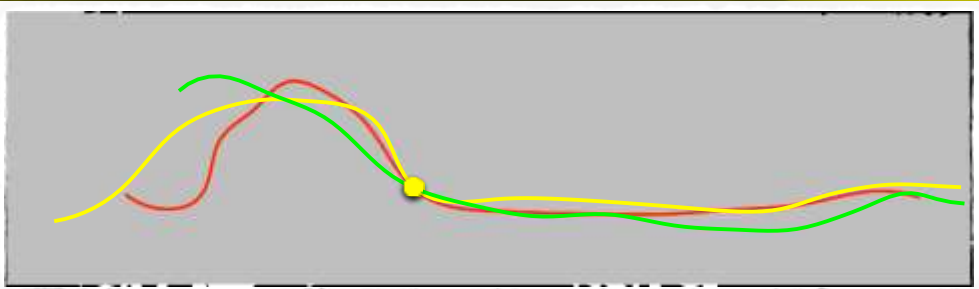
BRACCIO DX

BRACCIO SX



BACINO

CAVIGLIA SX





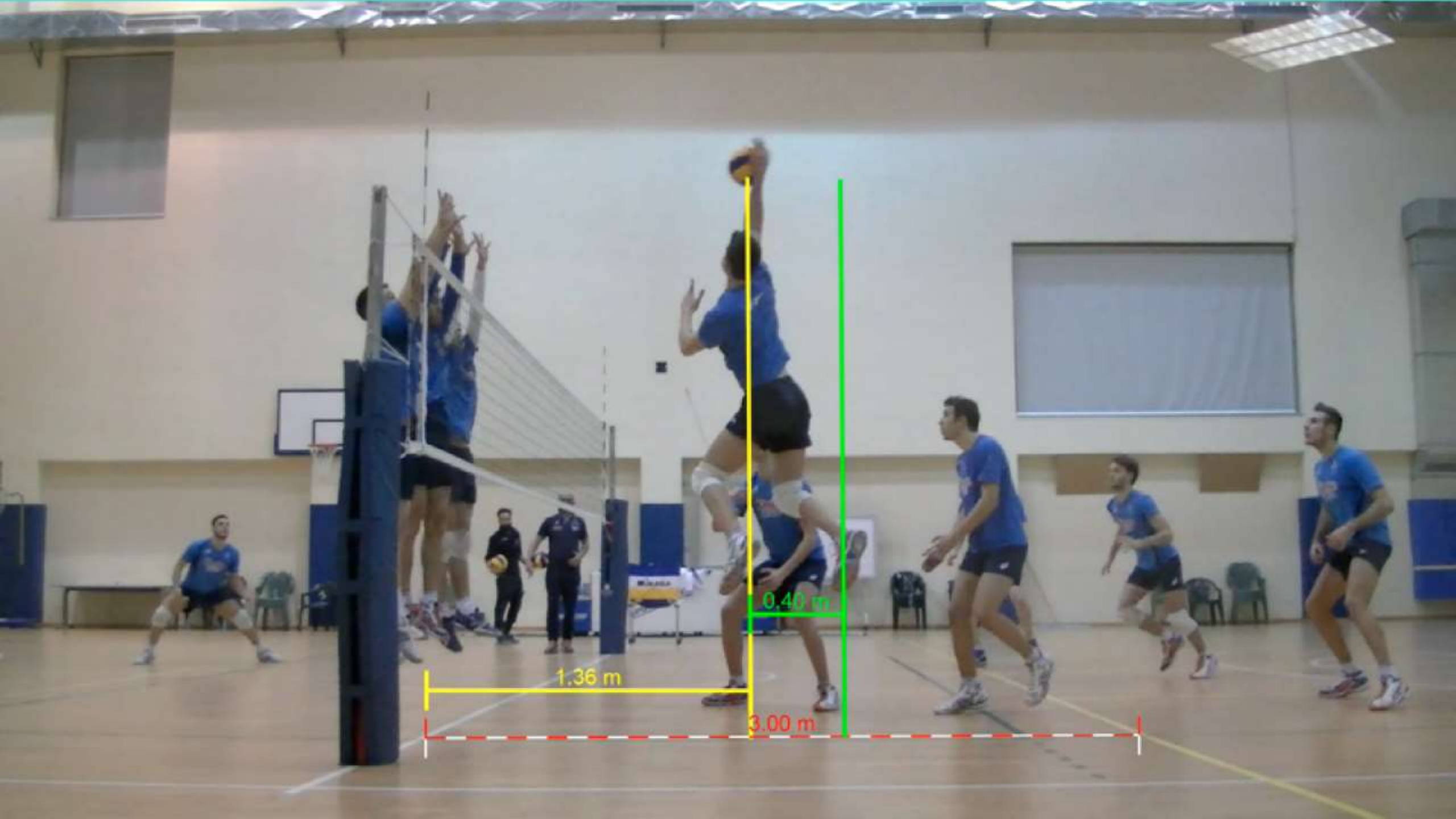
TOPA  
ADAPTASYONLAR

EKSİKLİK









1.36 m

0.40 m

3.00 m



00:00.966

00:00.900

00:01.533



/ Haks



/ Haksbankspor



/ Haksbankvolleyballclub







DURUMLAR

BÖLGELER

YÜZEYLER

TALEPLER

KAPASİTE

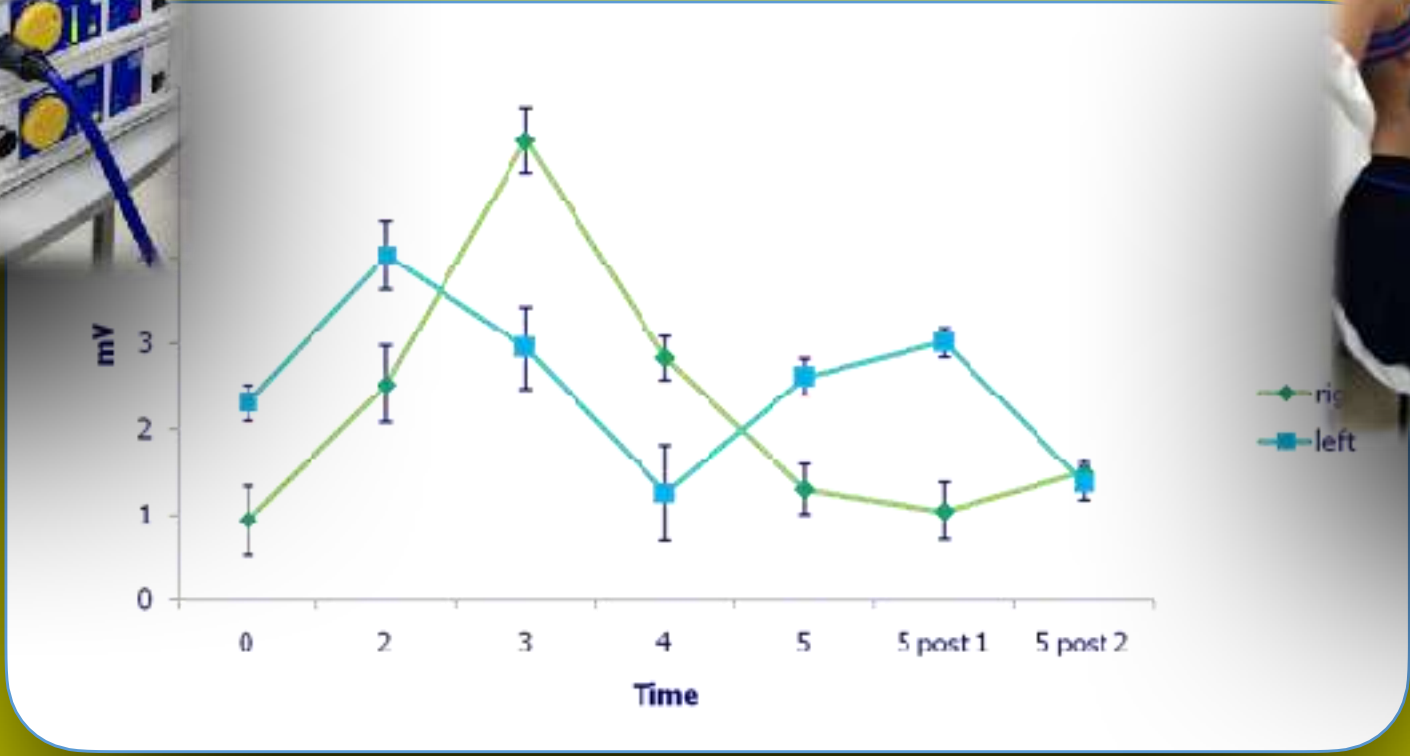
YETENEKLER

ORGANİZASYONLAR

ÇÖZÜMLER



# TRANSKRANIYAL MANYETİK STİMÜLASYON



# AYNA NÖRONLARI VE MOTOR ÖĞRENME



HANGİ VİDEOLARI KULLANMALI?



# Software



**KINOVEA**    FEATURES    DOWNLOAD    HELP    FORUM

## A MICROSCOPE FOR YOUR VIDEOS

Kinovea is a video annotation tool designed for sport analysis. It features utilities to capture, slow down, compare, annotate and measure motion in videos. [Learn more](#).

Kinovea is currently free of charge.

**DOWNLOAD**    0.9.9

**OTHER DOWNLOADS**

The screenshot shows a video player with a person performing a physical activity, overlaid with a green tracking box and measurement lines.

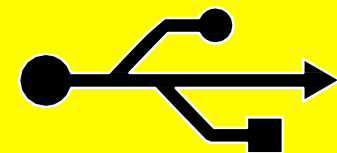


**DARTFISH**    SOLUTIONS    PRODUCTS    PRICING    RESOURCES

## IMPROVE TEAMS AND ATHLETES' PERFORMANCE

# Video Analysis Solutions for Sports Performance

Use video and data analysis to detect vulnerabilities. Decide what to focus on and develop technical and tactical strategies to improve performance and reduce injuries.





**Ulaşılması  
gereken miktar**

**Sahip olunması  
gereken  
nitelikler**

**Performans  
Modeli**





Lola Koşuyor (Lola rennt), Tom Tykwer'in yazıp yönettiği, başrollerini Franka Potente ve Moritz Bleibtreu'nun paylaştığı 1998 yapımı bir filmidir.



Keşfetmeyi bırakmayacağız. Ve tüm yolculuğumuzun sonunda onu ilk kez tanımak için başlangıç noktasına döneceğiz. (T.S. Eliot)

”



T.S. Eliot

**TOP DÖNMEYE  
DEVAM EDİYOR.**



S. Herberger

**OYUN  
90 DAKİKA**

**MAÇTAN SONRA MAÇTAN  
ÖNCEDİR.**



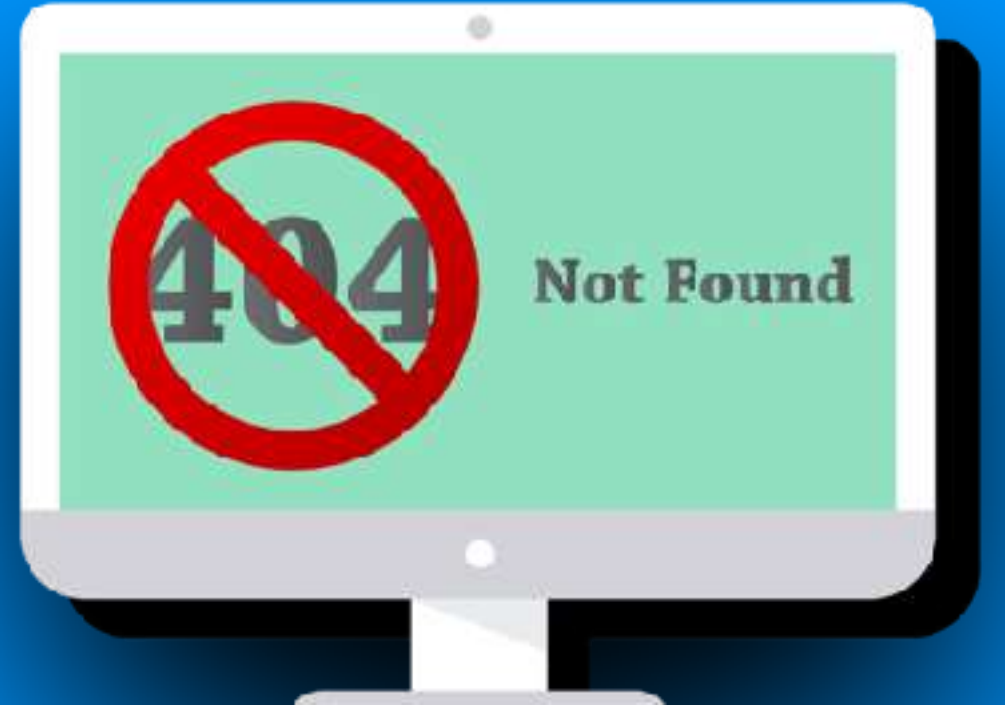
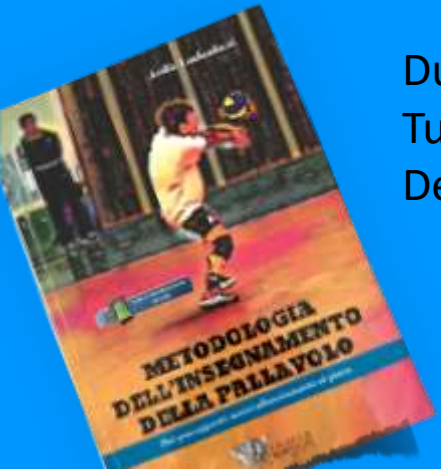
Hatanın  
değerlendirilmesi...

## SONUÇLAR

Doğrudan kayıp  
Kolay tekrar oynatma  
İnşaat zorluğu

## NASIL YANLIŞ GİDİYOR?

Durumu okuyamama  
Tutarsız cevap  
Desteklenmeyen yanıt



99%

Değerlendirilecek  
nicelikler  
nelerdir?

Oyunun  
seviyesi  
nedir?

Kaç tane  
maç var?

Kaç tane  
set var?

VERİMLİLİK

ETKİLİLİK







# Negatif Alım Sonrası Nokta Atak Yönetimi (! ve -)



da RIC	ATTACCHI VINTI		ATTACCHI PERSI	
	x	y	x	y
#	65	62	10	16
+	60	53	4	13
!	55	62	18	8
-	40	47	18	20
Tr	45	50	19	11
Bp	47	48	23	18

GESTIONE DEI COLPI D'ATTACCO

CAMBIO COLPO

IDEA  
ACCELERAZIONE

RIGIOCATA SUL MURO

VICINA  
LONTANA

COPERTURA EFFICACE

MOVIMENTO DEL POSTO 6



# 2

Float alımının R='den R- ve R'ye dönüştürülmesi! R#'a  
Spin alımının R/'den R'ye dönüşümü!



## RICEZIONE FLOAT

	#	+	!	-	/	=
MC	25	23	31	13	3	6
GR	27	29	27	12	3	2

## RICEZIONE SPIN

	#	+	!	-	/	=
MC	25	14	29	17	6	10
GR	34	21	15	19	1	10

## Alım 2'nin 0 ve 3'e Dönüşümü



RICEZIONI POSITIVE

4 - 3 0 - 2

12	80	74
8	39	44
4	41	30





ADAPTASYON  
ZN 2.

Defans  
Boşluđu

# KARŞILAMANIN TRANSFER EDİLMESİ

AYRILMIŞ  
DUVAR

KONTRA  
ATAK

DUVAR  
BOŞLUĐU

## KARŞILAMA ZN 2





AYRILMIŞ BLOK





BLOK  
BOŞLUĞU





KONTRA ATAK



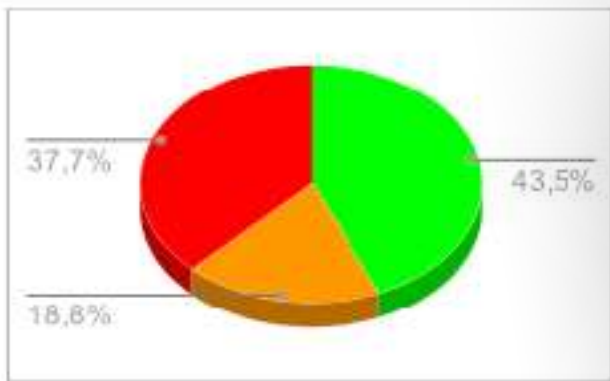
## DEFANS BOŞLUĞU



# BREAK POINT ANALIZI

2 AND MACERATA-BELLUNO

	1	2	3	tot
	11	9	10	30
	7	3	3	13
	5	12	9	26



set 1 25:15








		TRN 1	TRN 2	TRN 3
PS	FR - RB - 7P	R		E
	float			ACE R
PP	FR - RB - DNS	M# A# ACE M-	R	
	float		R	
FR	LZ - RB - DNS	A# E		
	spin		M# M-	
RB	LZ - PS - DNS	M-		
	float		M# A# A# R	
DNS	LZ - PS - PP	E		
	spin		R	
LZ	FR - PS - 7P	R		
	spin			

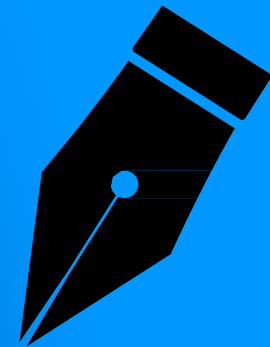
set 2 25:19

		TRN 1	TRN 2	TRN 3
PS	FR - RB - 7P	M-		E
	float			A# R
PP	FR - RB - DNS	M# A# ACE M-		M# ACE D
	float			A# R
FR	LZ - RB - DNS	D		A#
	spin		A# M-	
RB	LZ - PS - DNS	R		
	float		M-	
DNS	LZ - PS - PP	M# A# E		
	spin		M-	
LZ	FR - PS - 7P	A# E		
	spin			

set 3 25:18

		TRN 1	TRN 2
PS	FR - RB - 7P	M# M-	M# M# M# E
	float		R
PP	FR - RB - DNS	A# D	
	float		PK
FR	LZ - RB - DNS	E	M# E
	spin		ACE M# M-
RB	LZ - PS - DNS	D	
	float		M-
DNS	LZ - PS - PP	R	
	spin		M# M# R
LZ	FR - PS - 7P	D	
	spin		

-  ACE PUNTO DIRETTO IN BATTUTA O SLASH CHIUSA
-  M# MURO PUNTO O AZIONE DI MURO CHE PORTA ALL'ERRORE AVVERSARIO
-  A# CONTRATTACCO PUNTO
-  R AZIONE RIGIOCATA MA NON CHIUSA A PUNTO
-  D ATTACCO DIRETTO DELL'AVVERSARIO
-  M- AZIONE DI MURO O DIFFESA CON GROSSA POSSIBILITÀ DI ESSERE CHIUSA MA VINTA DALL'AVVERSARIO
-  E ERRORE DIRETTO IN BATTUTA













# MAÇ ANALİZİ

Rakipler

Real Time

Yarış sonrası

GÖZLEM

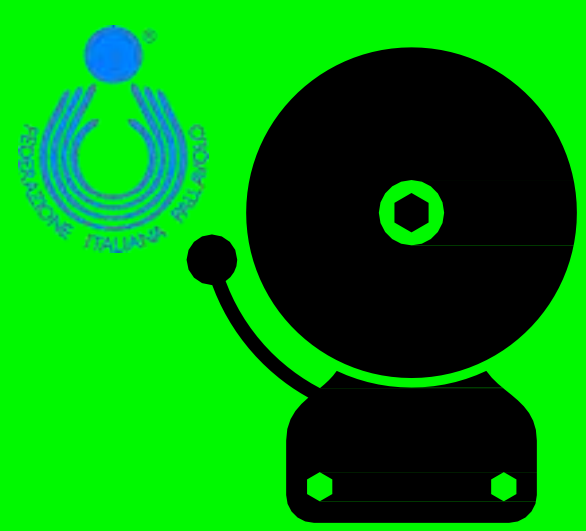
ANALİZ

ÇALIŞMA

SEÇME

AKTARMA

UYGULAMA



ÖNEMLİ

# RAKİPLER

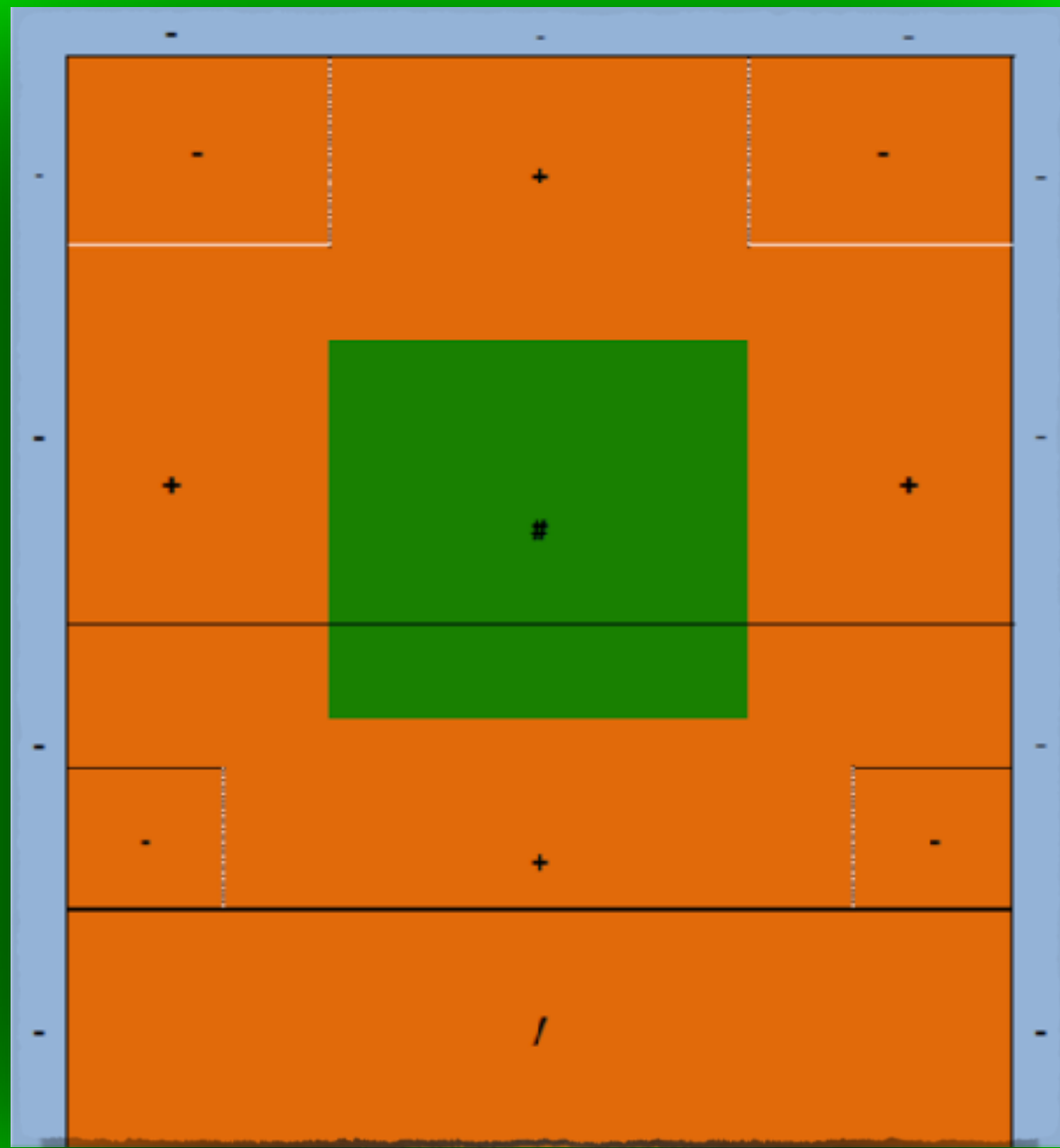
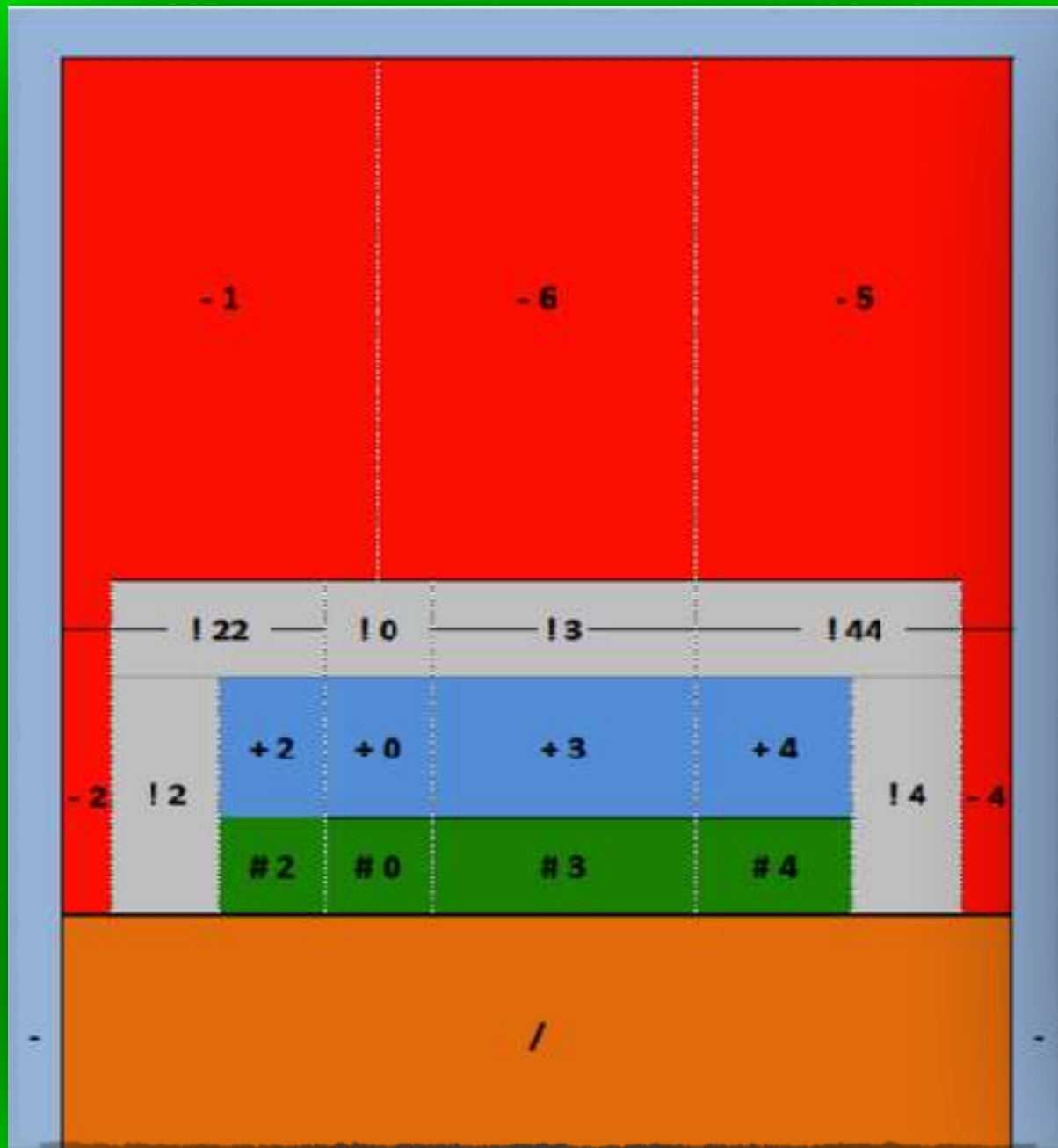
BÖLGELER  
VE ANLAR

DEADLOCK  
(ÇÖZÜMSÜZLÜK)

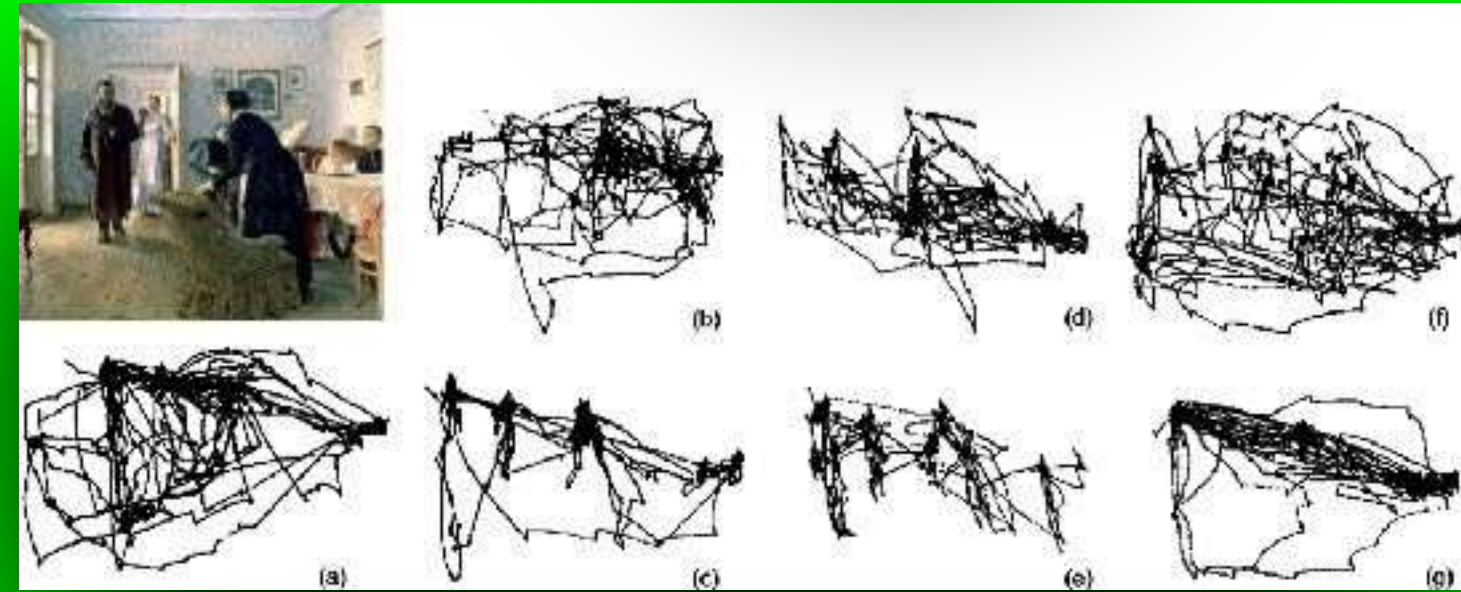
DURUMLAR  
VE YAKIN  
TAKİP







- a) Serbest formda gösterilen çalışma
- b) Resmedilen karakterlerin ekonomik durumu nedir?
- c) Kaç yaşındalar?
- d) Ne yapıyorlardı?
- e) Ne giydiklerini hatırlamaya çalışın.
- f) İnsanların ve nesnelerin konumlarını hatırlamaya çalışın.
- g) Mahkûmun ne kadar süredir sürgünde olduğunu tahmin etmeye çalışın.



## **Durum**

BÖLGELER ve  
SEÇENEKLER  
Ayarlayıcı NÖTR  
konumdadır.

Pasörün kime pas  
verdiğine ve bunu hangi  
skorda yaptığına  
bakabilirim (Başlangıç -  
Merkez - Bitiş /  
noktadan noktaya -  
yanlış ileri - yanlış geri /  
durma durumu).

Pasörün yakın veya uzak  
oyunculara pas atmak  
için kullandığı farklı nötr  
pozisyonlara  
bakabilirim.

## **Durum**

YER DEĞİŞTİRME ve  
yarı seçme.  
TEMEL DEĞİŞİKLİĞİ.

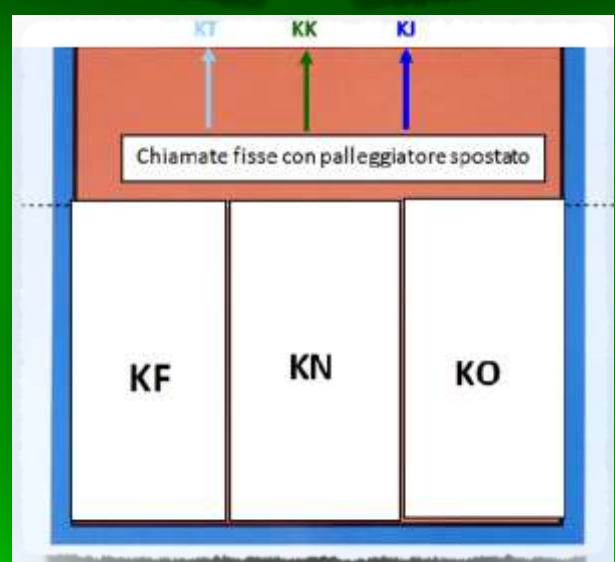
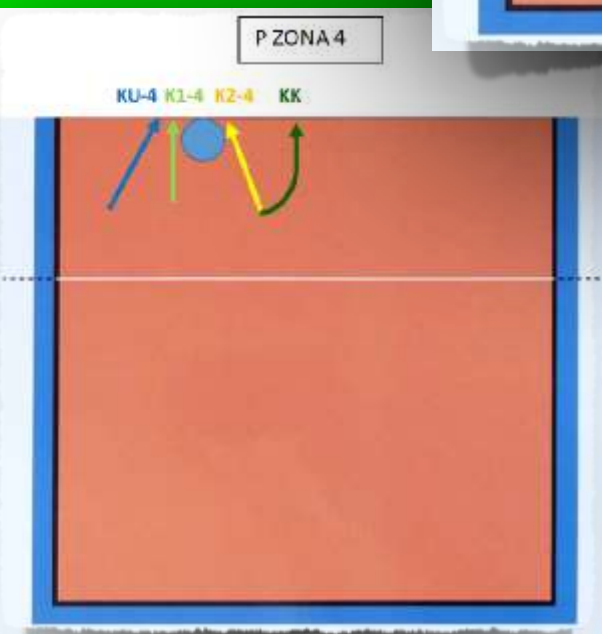
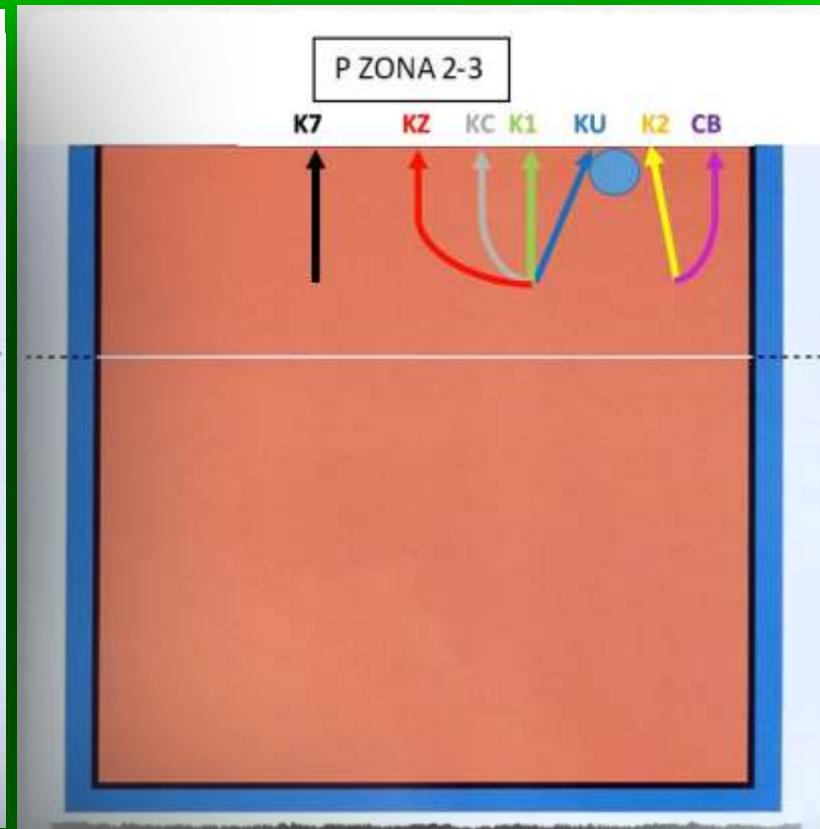
Pasör ve orta  
hücumcunun, iyi olsalar  
bile, kaymış  
karşılamalara uyum  
sağlamak için hangi  
düzeltici hareketleri  
yaptıklarını birlikte  
gözlemleyebilirim.

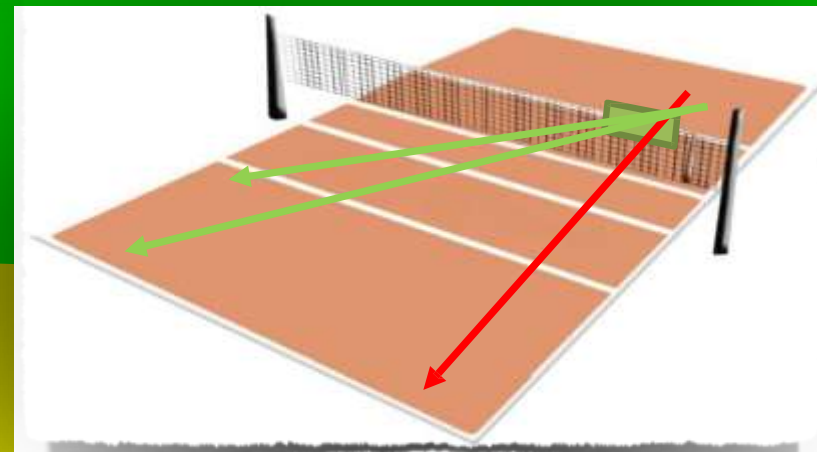
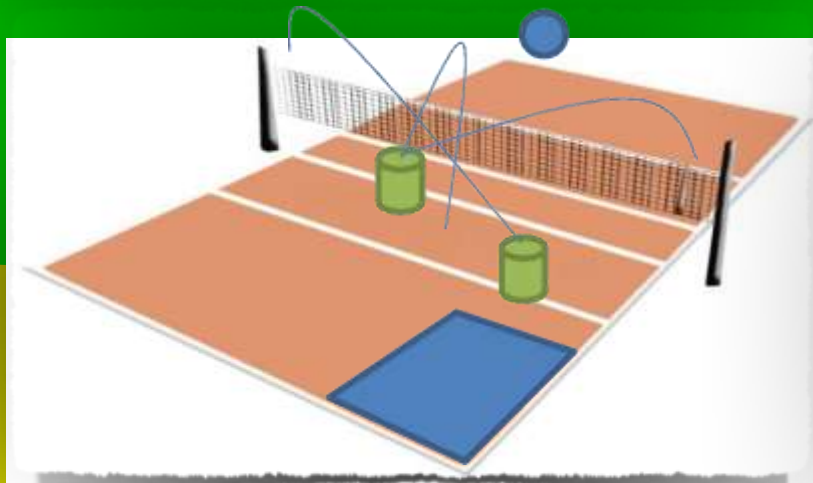
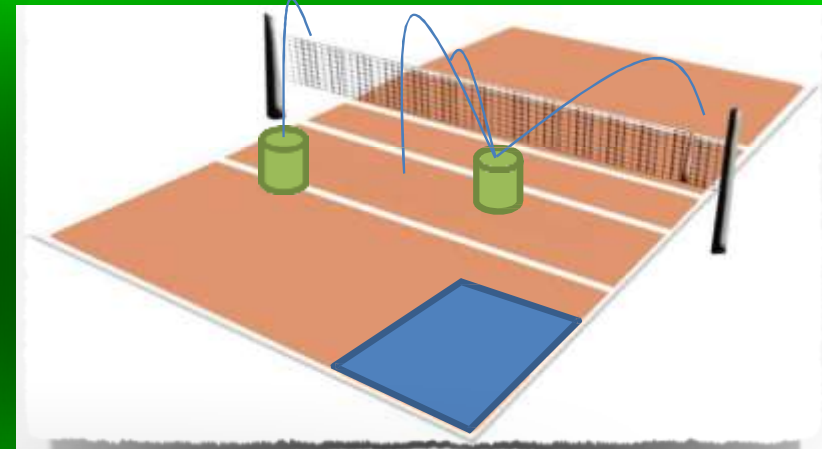
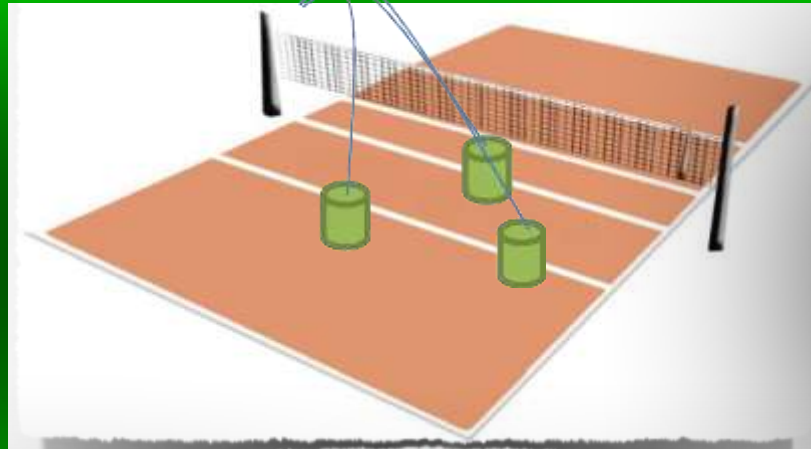
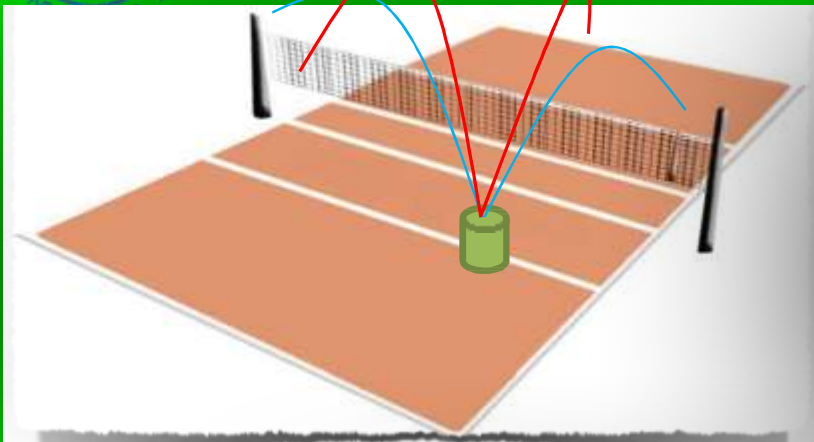
Bu noktada oynamak  
için kullanılan yarı ağı  
ve hangi skorda  
olduğumuzu  
gözlemlerim.

## **Durum**

ÇALIŞTIRMA ve ZORUNLU  
SEÇİM.  
Ayarlayıcı HAREKET  
HALİNDE konumuna ulaşır.

Pasörün hareketini,  
kullandığı destekleri (adım  
genişliği, sol veya sağ  
ayağın farklı kullanımı,  
Pasör-kol eksenini)  
gözlemleyebilirim.



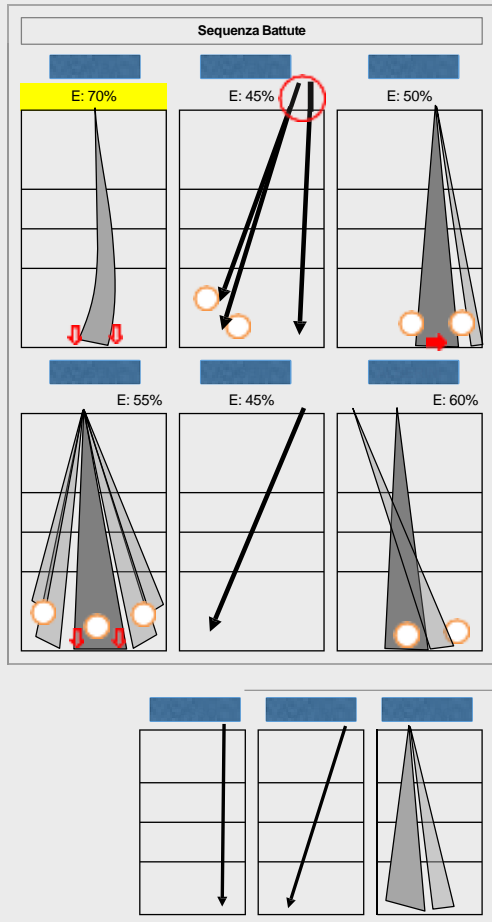
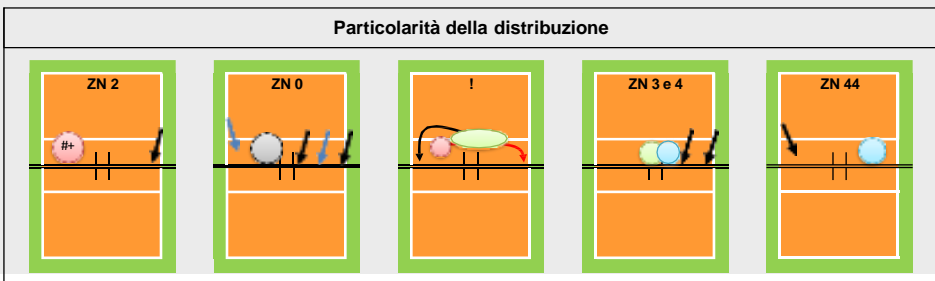


# MOTIVAZIONE TEAM A

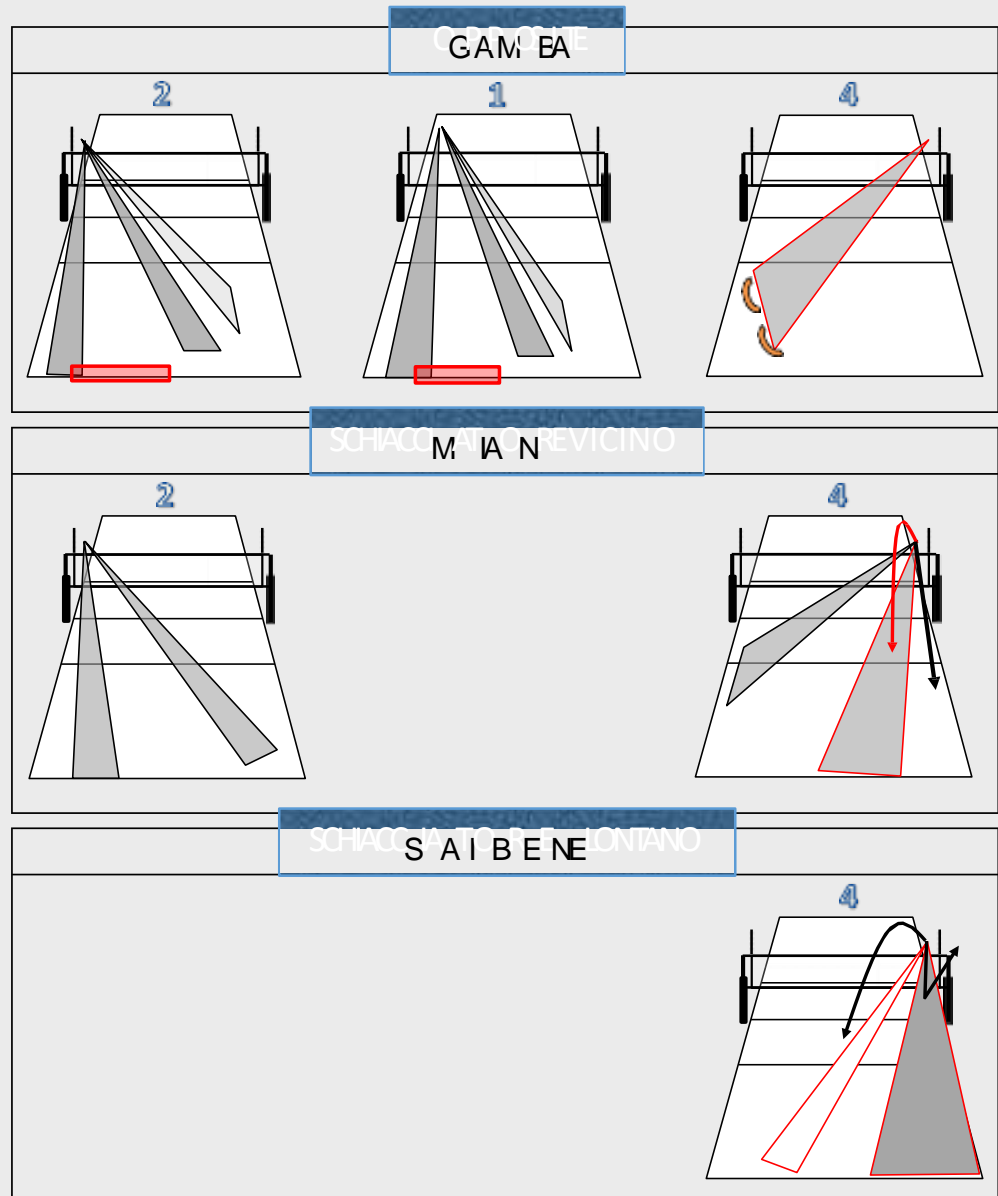
# MOTIVAZIONE TEAM B

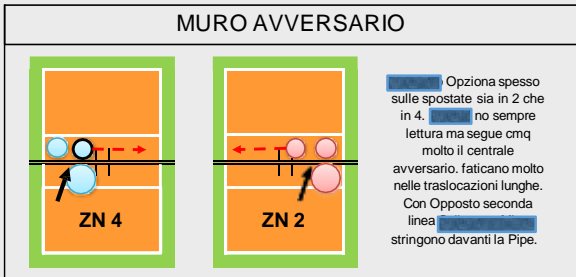
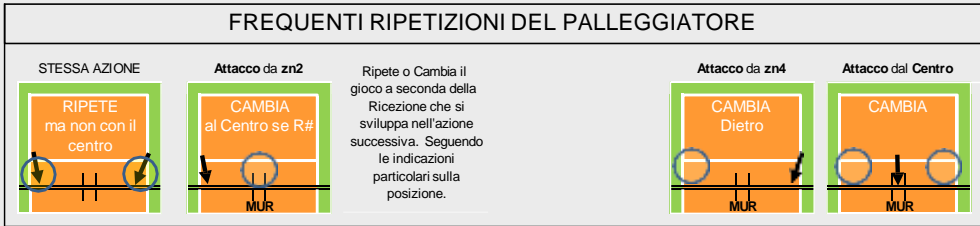
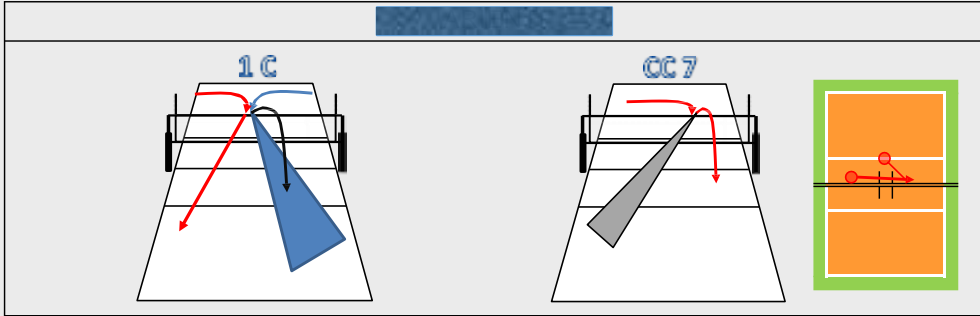
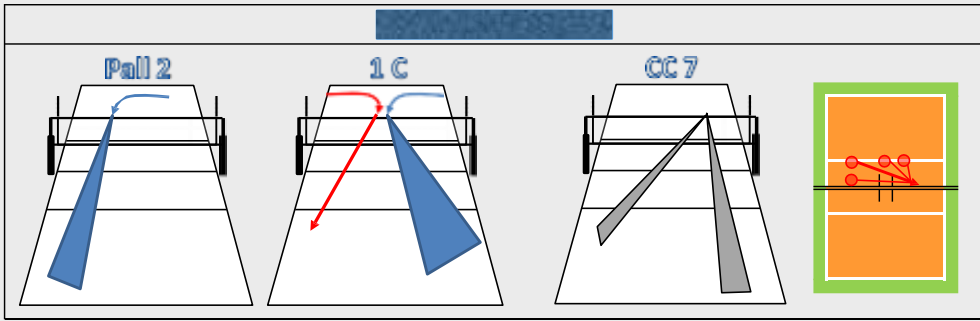
Roster		Formazione	
3	P	5	11
5	O	13	
11	S1		
2	S2		
12	C1		
13	C2		
16	L	2	3
15	P2	12	
6	S3		
7	S4		
10	C3		
9	L2		

Distribuzione					
R#	R+	R!	R-	TRAN	CONT
14	21	23	13	32	59
25%	33%	45%	45%	53%	62%
8	8	13	8	9	13
15%	13%	25%	28%	15%	14%
14	11	7	7	9	14
25%	17%	14%	24%	15%	15%
3	12	4		2	2
5%	19%	8%		3%	2%
9	7	3		3	2
16%	11%	6%		5%	2%
4	4			2	3
7%	6%			3%	3%
3	1	1	1	3	2
5%	2%	2%	3%	5%	2%
TEAM	55	64	51	29	60
	16%	18%	14%	8%	17%
				17%	27%

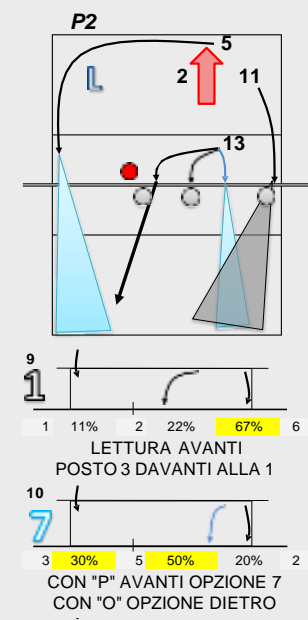
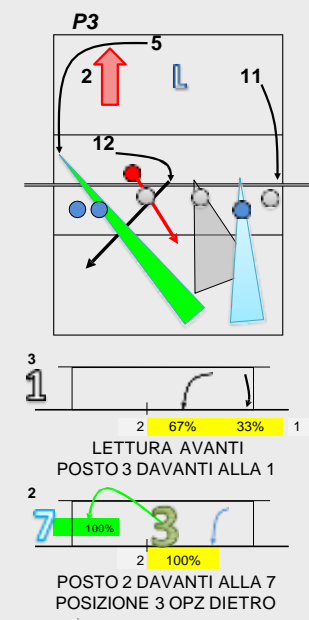
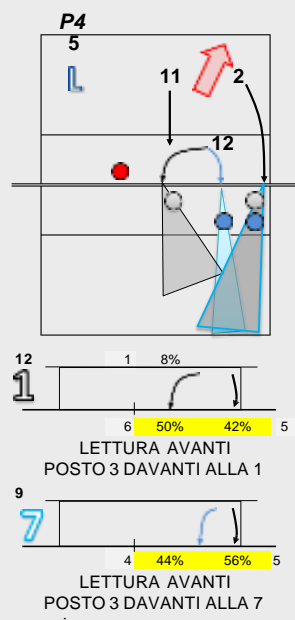
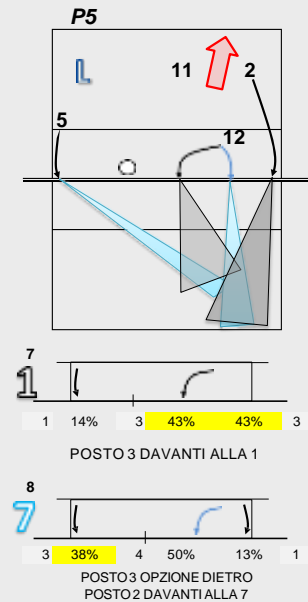
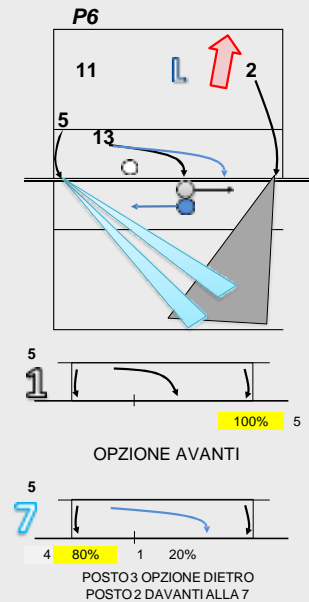
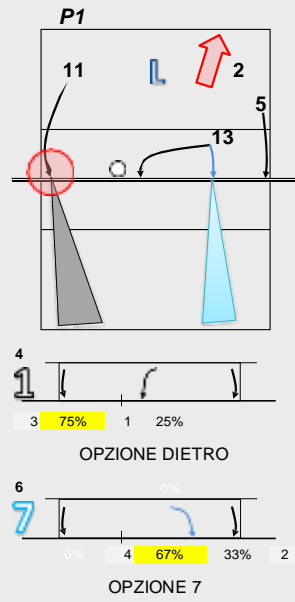


- KADROLAR
- ANTRENMAN
- MESLEKLER
- DAĞITIM
- ÖZELLİK
- İLETİŞİMCİLER





- MERKEZİ
- TEKRARLAR
- DUVAR
- DÖNÜŞLER
- BAZLAR
- B/M/D TAKTİKLERİ



DEADLOCK

DEADLOCK (KİLİTLENME/SAYILARDA BERABERLİK)







Referans  
Veriler

GERÇEK  
ZAMANLI



Rakip  
Dağılımı

Mola





# KARŞILAŞTIRMA

*Hangisi bizim için?*

POZİTİFLİK

NEGATİFLİK

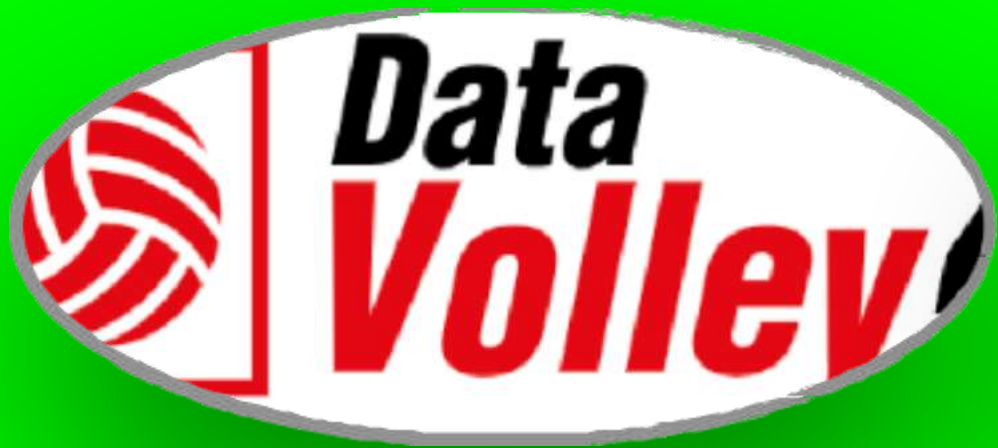
TOPLAM

TOPLAM

POZİTİFLİK – NEGATİFLİK

TOPLAM





Personel/Rol

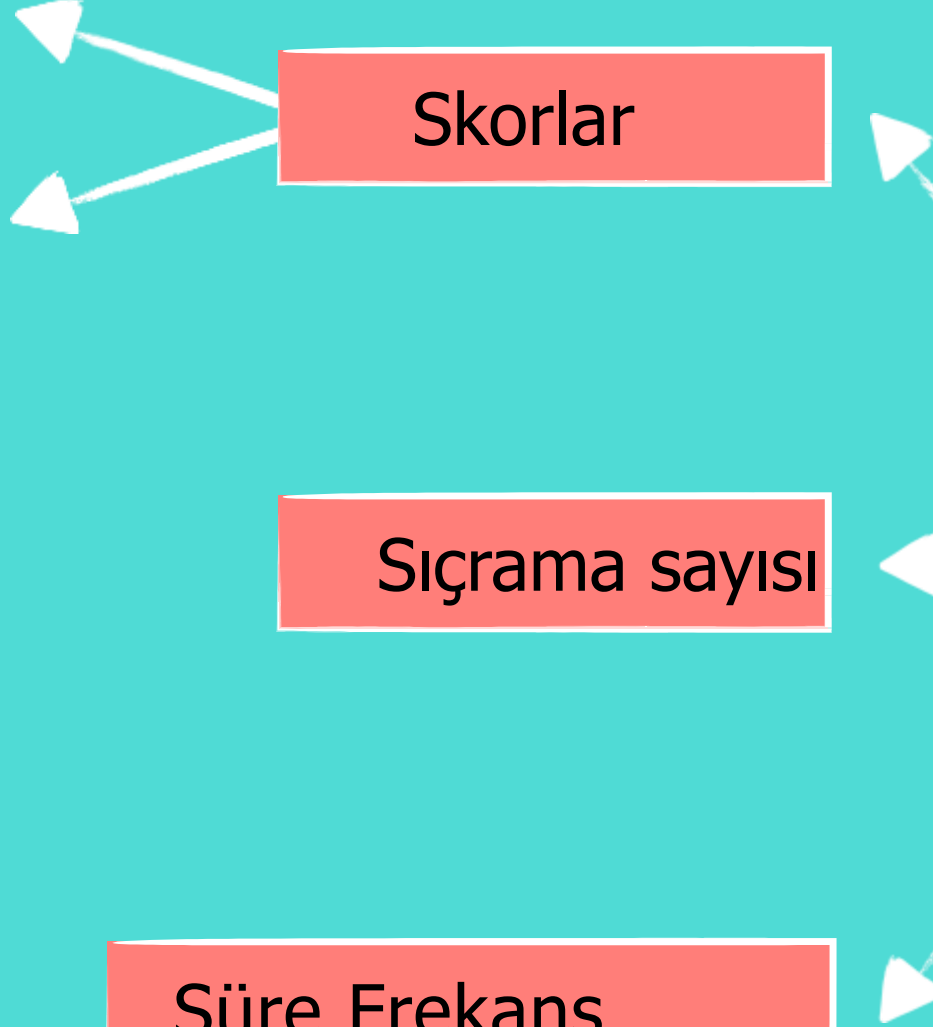
Takım

Skorlar

Sıçrama sayısı

Süre Frekans

ANTRENMAN  
DEĞERLENDİRMESİ

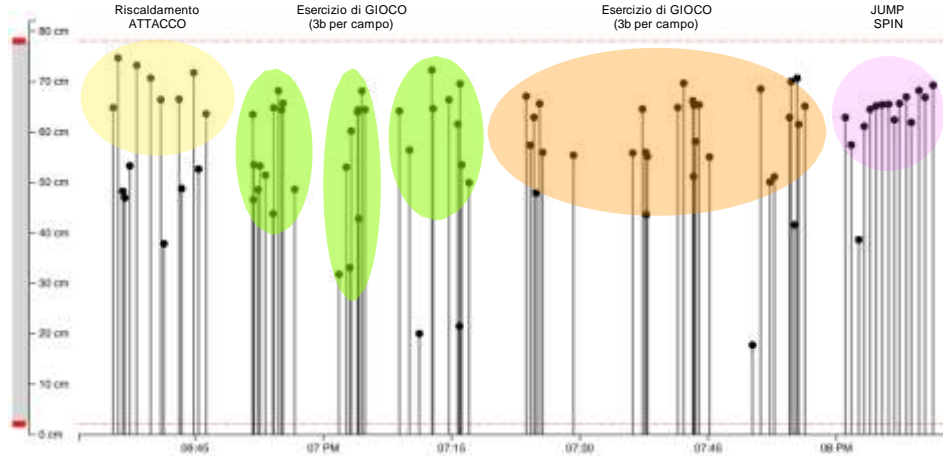


Stefano Ferri - SPIKER

Ferri - 29/01/21, 18:35  
29/1/2021, 18:35:18



Count **91** Avg Height (cm) **58** Max Height (cm) **75**

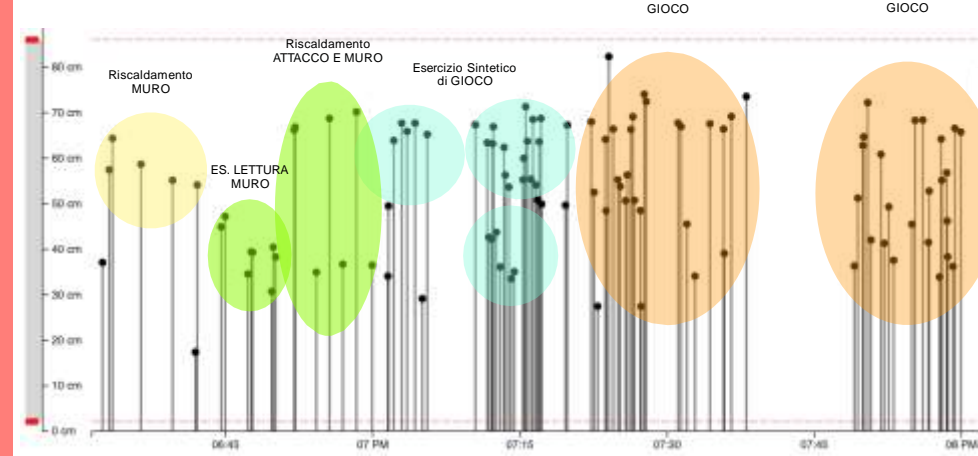


Mitja Pahor - SPIKER

Mitja Pahor - 10/02/21,  
10/2/2021, 18:32:26



Count **108** Avg Height (cm) **53** Max Height (cm) **82**



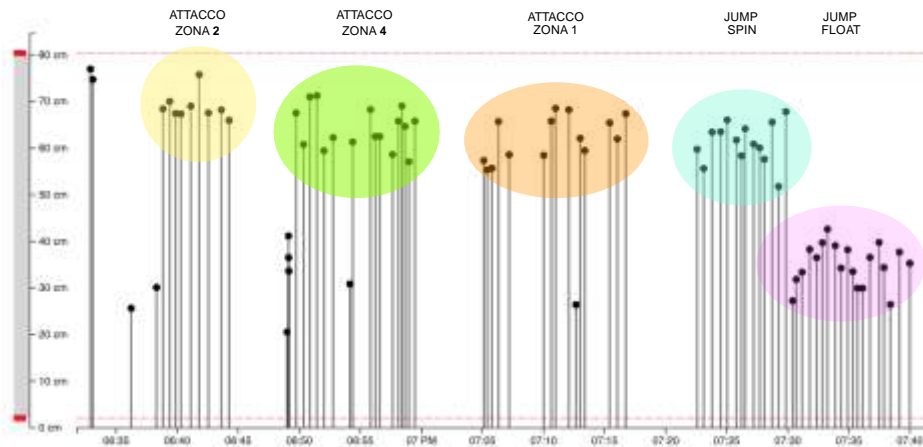
ANTRENMAN DEĞERLENDİRMESİ

Ismael Princi - OPPOSITE

Princi - 26/01/21, 18:32  
26/1/2021, 18:32:49



Count **91** Avg Height (cm) **58** Max Height (cm) **75**

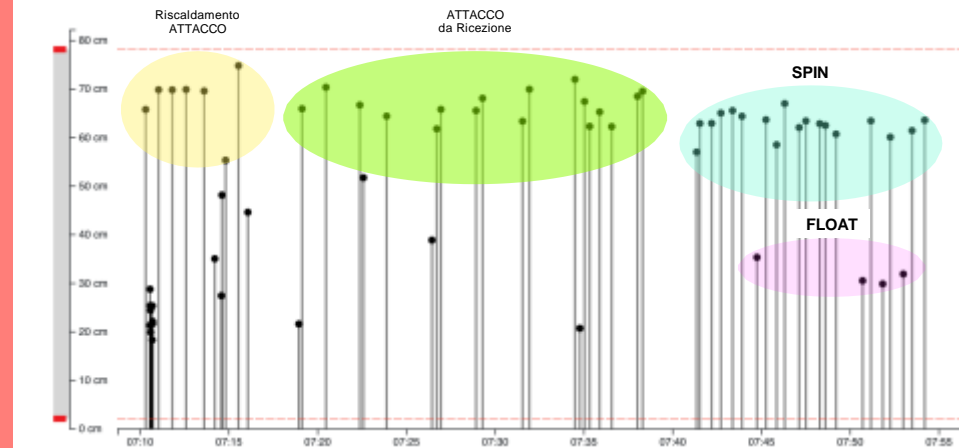


William Snippe - SPIKER

Snippe - 27/01/21, 19:10  
27/1/2021, 19:10:10



Count **63** Avg Height (cm) **53** Max Height (cm) **75**



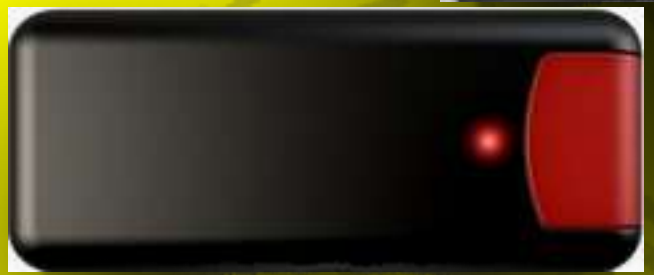
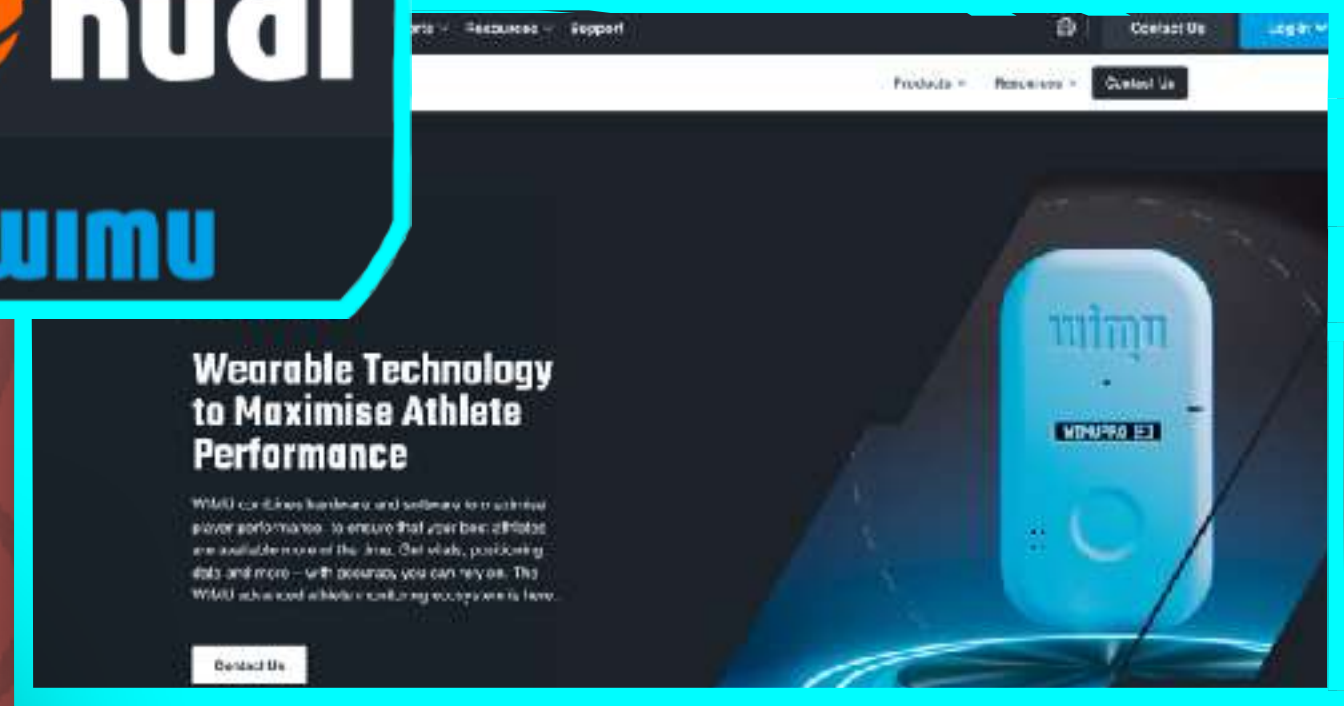


SOLUTIONS TECHNOLOGY SERVICES CLIENTS COMPANY EXPLORE

SCHEDULE A MEETING

CONTACT US





[a.dipinto@federvolley.it](mailto:a.dipinto@federvolley.it)



Adriano Di Pinto

