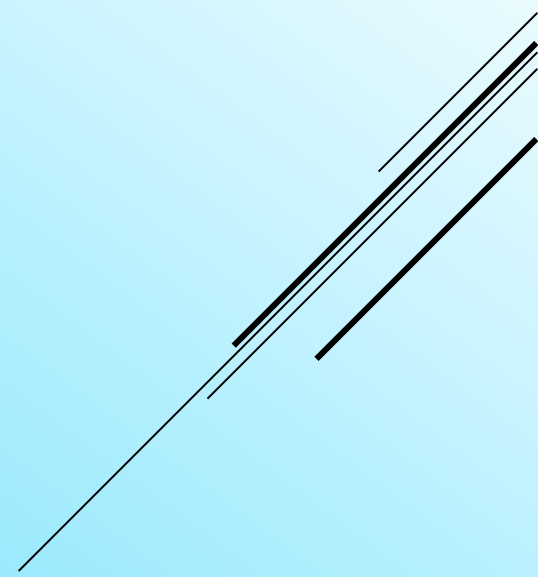




4. KADEME VOLEYBOL ANTRENÖRLÜĞÜ MÜSABAKA VE ANTRENMAN ANALİZİ

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.

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ



Ne kadar çok veri girişi yaparsak, detaylı ve doğru bilgiye ulaşmamız o kadar kolay olacaktır.

Detaylarda boğulmak istemiyoruz fakat bu durum bizi yanlış bilgiden uzaklaştırabilir.

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ



Sporcularımıza sadeleştirilmiş bilgiler sunarak daha verimli sonuçlar elde edebiliriz.

Onları karmaşık bilgilerden uzak tutmak yerine önemli olduğunu düşündüğümüz bilgileri paylaşmalıyız.

4. 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.

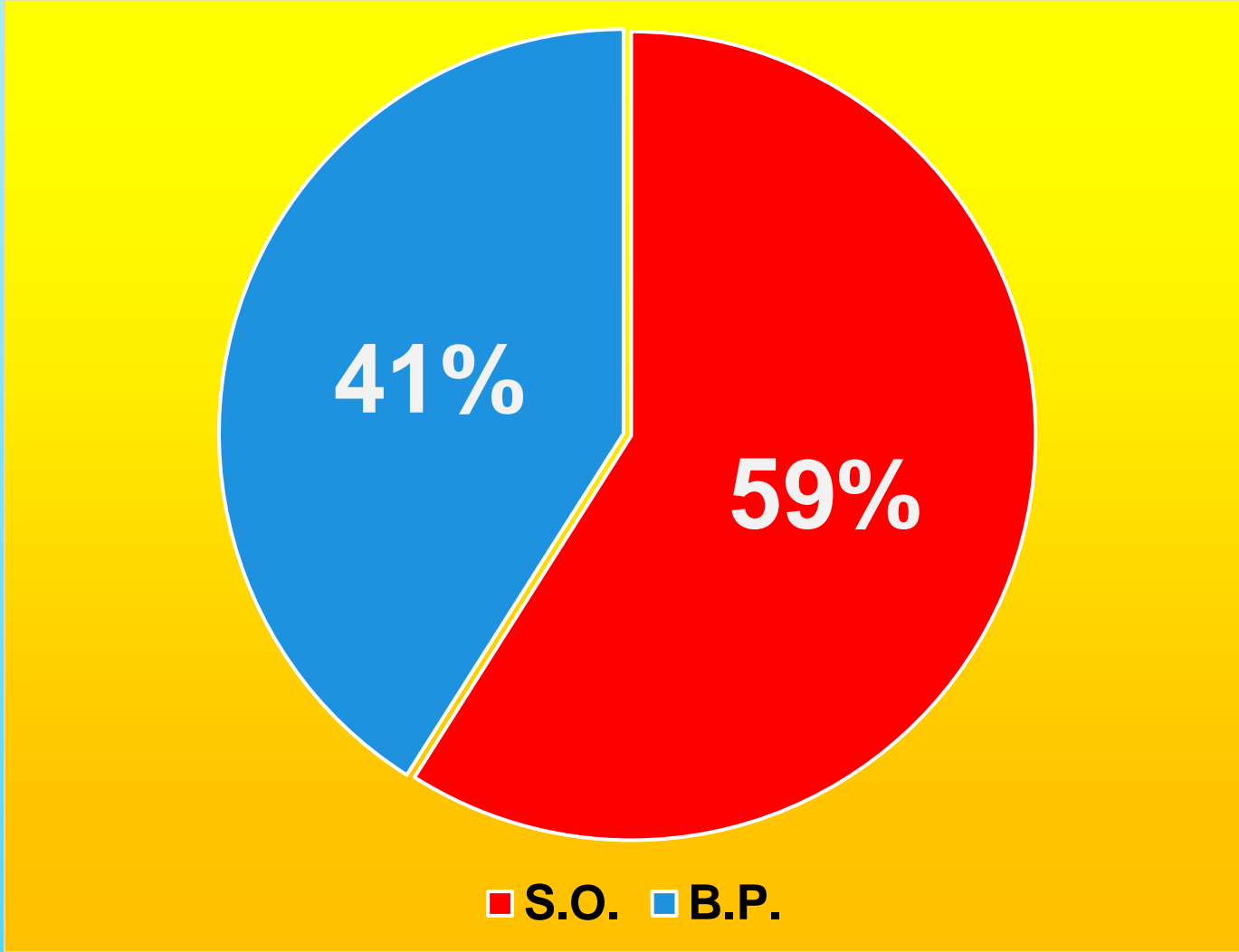
4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ



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

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

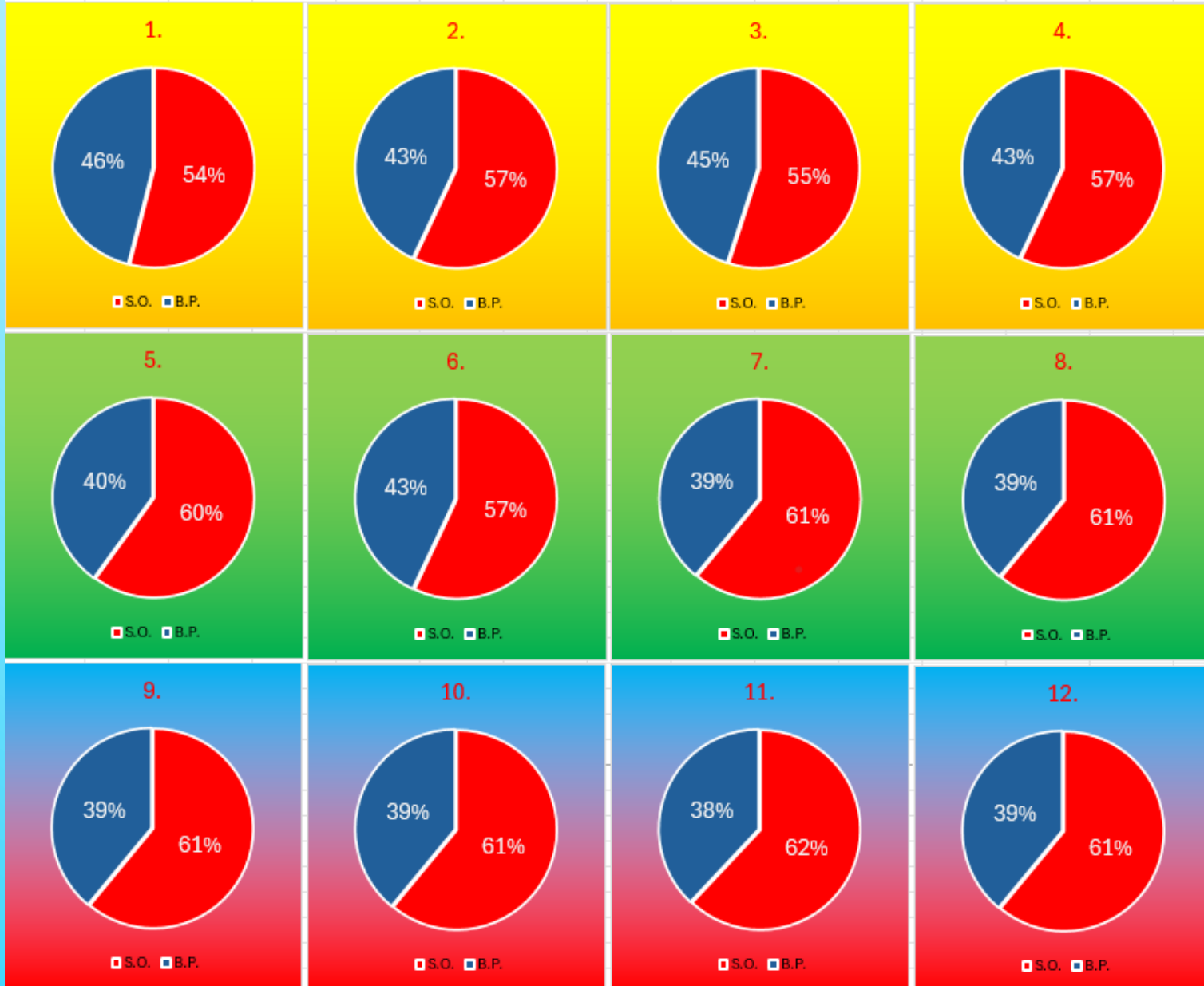
LİG ORTALAMASI SO VE BP ORANLARI



Veriler geçmiş sezonlara aittir.

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

LİG SIRALAMASINA GÖRE SO VE BP ORANLARI



4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

Veriler geçmiş sezonlara aittir.



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.

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ



Örnek Analiz Yöntemi:

- Sayısal veriler üzerinden inceleme
 - Video üzerinden 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

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ



Müsabakayı bölümlere ayırmak bizi çeşitli karmaşıklıklardan uzak tutar. Örneğin oyunun temel bölümleri olan:

- Side Out
- Break Point

evrelerinin analizi, verilerin içinde kaybolmadan anlamlı bilgiye ulaşmak için bir yöntemdir.

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ



Oyunun Side out bölümünde alınan sayı çeşitlerinin

oranı: (%)

- Side out ilk atak
- Transition
- Rakip takım hatası
- Blok

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ



Oyunun Break Point bölümünde alınan sayı çeşitlerinin

oranı: (%)

- Defanstan sonra yapılan ilk atak
- Servisten kazanılan sayı
- Transition
- Rakip takım hatası
- Blok

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ



Side out ve Break point analizlerinde nelere dikkat ediyoruz. Taktik ve teknik olarak incelememiz gereken durumlar nelerdir?

4. 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?

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ



Side out (rakip) analizi:

- ❑ Servis karşılamaasının deęerine gre blok defans dzeni
 - (#) ve (+) karřılamadan sonra pas daęılımı
 - (!) Karřılama sonra pas daęılımı
 - (-) Karřılama sonra pas daęılımı nasıl
- ❑ Servis karřılamanın yaklařtıęı blgeye gre blok defans dzeni nasıl olacak?
 - 2 numarada fileye yakın ve uzak yapılan karřılamalar
 - 4 numarada fileye yakın ve uzak yapılan karřılamalar
 - Sahanın ortasında fileye yakın ve uzak karřılamalar
 - 3 m çizgisi zerinde sahanın çeřitli blgelerine yapılan karřılamalar
- ❑ Orta oyuncunun giriř yaptıęı blgelere gre blok defans dzeni
 - Karřılamanın yapıldıęı tm blgelerde orta oyuncu giriřlerine gre inceleme yapılmalı

4. KADEME
MSABAKA 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?

4. 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?

4. 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?

4. 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?

4. 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?

4. 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 değişiyor mu?
- ❑ Genel olarak plaseler için bir oyuncu sorumluluk alıyor mu?

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

TEKNİK BECERİLER VE KODLARI



- SERVİS (S)
- KARŞILAMA (R)
- PAS (E)
- ATAK (A)
- BLOK (B)
- DEFANS (D)
- AVANTAJ TOP (F)

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

BECERİLERİN ÇEŞİTLENDİRİLMESİ



- HIGH (H)
- MEDIUM (M)
- QUICK (Q)
- TENSE (T)
- SUPER (U)
- FAST (N)
- OTHER (O)

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

DEĞERLENDİRME SEMBOLLERİ



#

+

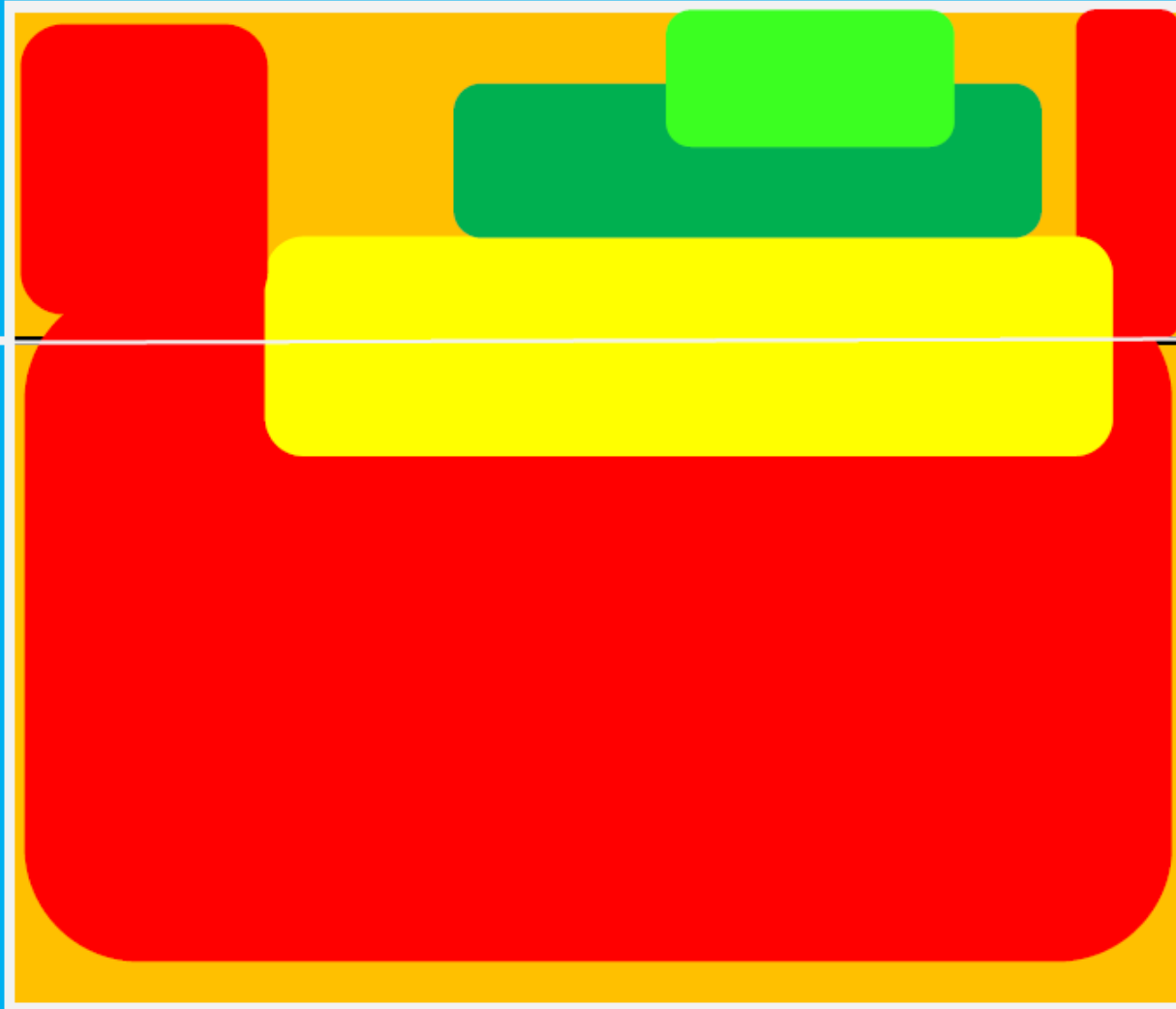
!

-

/

=

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ



4. 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

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

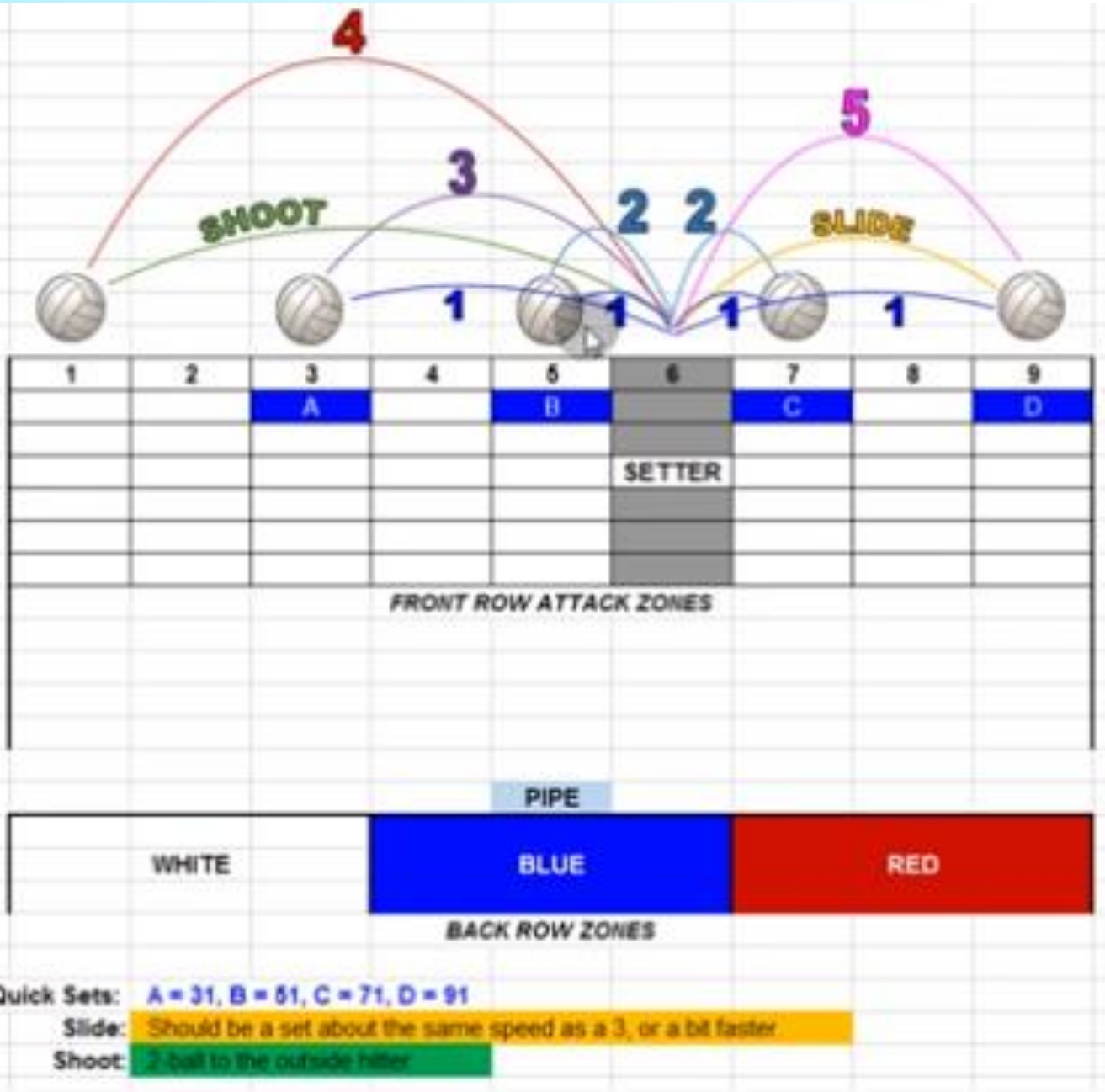


Atak Deęerlendirmeleri:

- # : 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

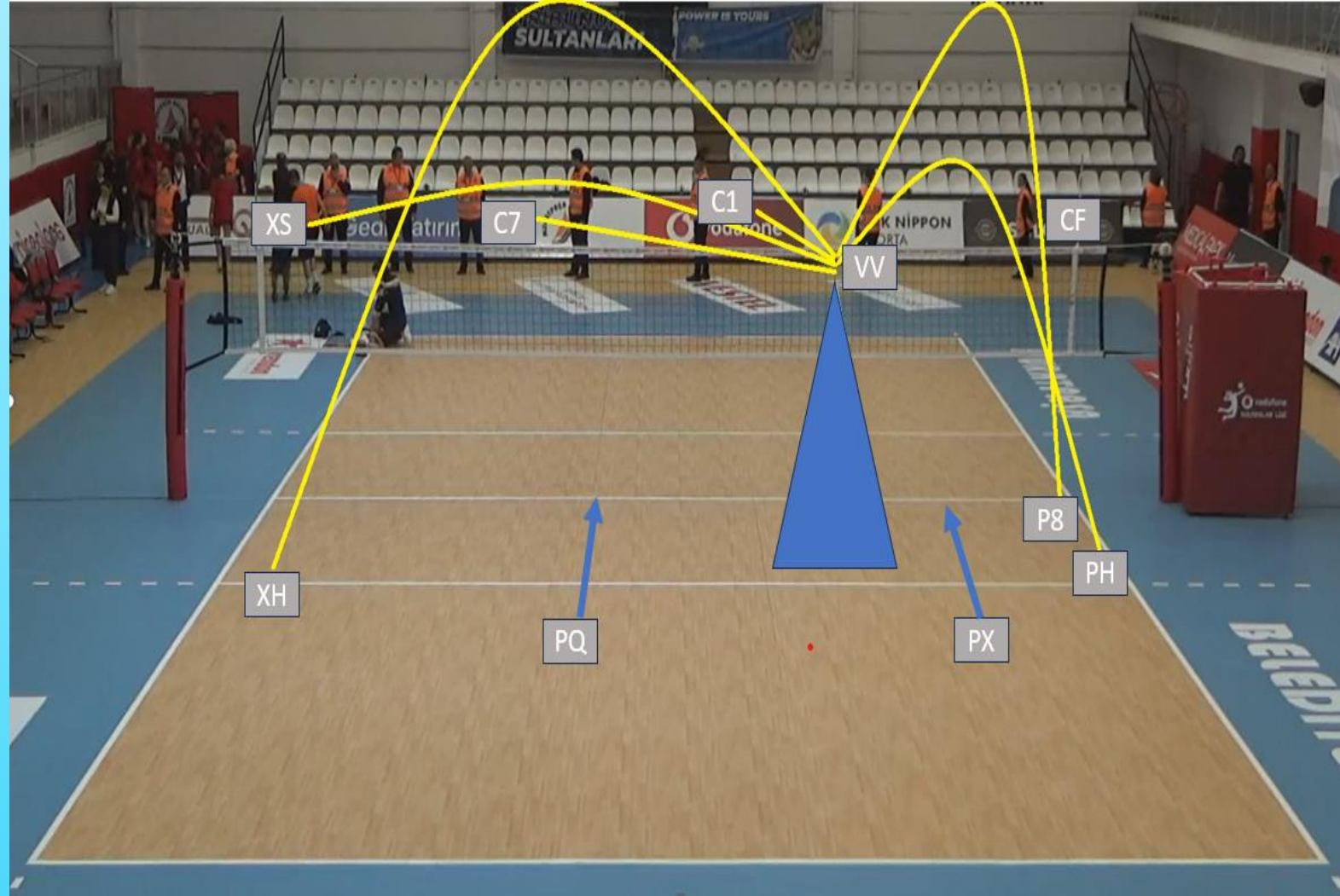
4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ



File üst kenarı 9 parçaya bölünür.

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

ÖRNEK ATAK KOMBİNASYONLARI



4. 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.

4. 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.

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

Birleşik Kodlar:






Weights for custom evaluations (Index)

Winning symbols

Compound code Attack Combinations Setter calls Efficiency

Indicate the effect symbol to assign the compound code for every applicable skill below.

Attack	Block	Attack	Dig	Serve	Reception
=		=		=	
/	#	/		/	/
-	+	-	+#	-	#+
!	!	!		!	!
+	-	+	-/	+	-
#	/=	#	=	#	=

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

Ev sahibi ve Rakip Takımın Belirtilmesi



Main	Advanced	Extended	Custom
* N. Sk Ty ±	SZ eZ eZ+		Custom
<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>
* - HOME TEAM a - AWAY TEAM		(no items)	

Live filter

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

KODLARIN FİLTRELENMESİ



Detaylı analizdeki kodların ayrıntılı biçimde süzülmesi için kullanılan filtreleme ekranı.

Data Volley 4 Reader - [2021-2022 GS] - 21.11.28 GSK X SAR MSL.dvw

Galatasaray 3 - 0 Sariyer B

2021-2022 Misli.com Sultanlar Ligi - Misli.com Sultanlar Ligi | İstanbul Nov 28 2021, 14:00

25-23 | 25-22 | 27-25

Open video

Reports Rallies

Search - Untitled

Code filter

Main Advanced Extended Custom Rules

* N. Sk Ty ± sz ez ez+ (no items)

* - GALATASARAY
a - SARIYER B

Select the filter rule

- It is previous
- It is successive
- It is included in the rally
- It is not included in the rally
- it is equal
- It not equal
- It is not previous
- It is not successive
- It is in previous ball possession

Ok Cancel

Process Save

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

Maç Raporu İncelemesi:



FRIENDLY GAME 2023/2024 1st 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	Pts
1 L PLAYER 1	1 2 3	-	-	-	-1	-	-	-	16	1	44%	(19%)	-	-	-	-		
2 PLAYER 2	5 4	5.6	7	1	-	5	2	-	13	1	31%	(8%)	14	3	1	7	50%	
3 PLAYER 3	2	6.4	3	1	+2	5	-	-	5	-	20%	(20%)	7	-	1	3	43%	
4 PLAYER 4	3 2 3	6.2	8	2	+4	16	1	-	-	-	-	-	11	-	3	6	55%	
5 L PLAYER 5	1 2 3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
6 PLAYER 6	4	6.3	3	1	+3	4	-	-	-	-	-	-	2	-	2	100%	1	
7 PLAYER 7	6 5	-	1	1	-	7	1	-	1	-	100%	(100%)	1	-	1	100%	-	
8 PLAYER 8	4	6.7	5	3	+2	3	1	-	-	-	-	-	7	-	2	4	57%	
9 PLAYER 9	1 4 1	5.6	2	1	-	18	2	-	-	-	-	-	2	-	1	1	50%	
10 PLAYER 10	5	7	8	4	+5	3	1	-	6	-	50%	(50%)	13	1	1	7	54%	
11 PLAYER 11	1 2 3	-	-	-	-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%	1	
18 PLAYER 18	1 2 3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Players total			59	25	+30	74	12	2	53	3	36%	(19%)	90	5	9	50	56%	7

Points won:	Set	Err	Att	BK	Op	Er	Reception			Attack			BK	Pts				
							Tot	Err	Pos%	(Exc%)	Tot	Err			Blo	Pts	Pts%	
Set 1	2	14	1	8	-	25	2	2	13	3	38%	(23%)	26	2	1	14	54%	1
Set 2	-	18	2	5	-	24	6	-	21	-	33%	(10%)	32	2	3	18	56%	2
Set 3	-	18	4	3	-	25	4	-	19	-	37%	(26%)	32	1	5	18	56%	4

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

Points won:	Set	Err	Att	BK	Op	Er	Reception			Attack			BK	Pts				
							Tot	Err	Pos%	(Exc%)	Tot	Err			Blo	Pts	Pts%	
Set 1	-	11	1	4	-	16	3	-	23	3	39%	(22%)	30	4	1	11	37%	1
Set 2	-	11	3	8	-	23	2	-	18	-	44%	(17%)	26	2	2	11	42%	3
Set 3	-	11	5	5	-	21	2	-	21	1	29%	(14%)	32	1	4	11	34%	5

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																																																																																

Data Volley 4 Professional - AYDIN BBK - Statistician: SCOUTMAN

Software:
Genius Sports Italy S.r.l.
www.dataproject.com

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

Becerilerin Detaylı İncelenmesi



Skill	Type	Player	S Set	Ind	*E%	Tot	=	%	BP	pS	/	%	BP	pS	-	%	!	%	+	%	#	%	BP	pS		
Serve	Team	Team	5	5%	74	12	16%	12	23	31%	.	.	37	50%	2	3%	2	.		
		2 PLAYER 2	3	-60%	5	2	40%	2	1	20%	.	.	1	20%		
		3 PLAYER 3	6	60%	5	1	20%	.	.	4	80%		
		4 PLAYER 4	6	25%	16	1	6%	1	5	31%	.	.	10	62%		
		6 PLAYER 6	5	-50%	4	3	75%	.	.	1	25%		
		7 PLAYER 7	5	14%	7	1	14%	1	2	29%	.	.	4	57%		
		8 PLAYER 8	3	-100%	3	1	33%	1	2	67%		
		9 PLAYER 9	6	33%	18	2	11%	2	4	22%	.	.	12	67%		
		10 PLAYER 10	5	33%	3	1	33%	1	2	67%		
		11 PLAYER 11	1	-100%	1	1	100%	1		
		16 PLAYER 16	4	-33%	6	2	33%	2	2	33%	.	.	1	17%	1	17%	1	.	
		17 PLAYER 17	5	0%	6	1	17%	1	2	33%	.	.	2	33%	1	17%	1	.	
		Reception	Team	Team	2	32%	53	3	6%	3	.	15	28%	16	30%	9	17%	10	19%	.	.
				1 PLAYER 1	3	50%	16	1	6%	1	.	3	19%	5	31%	4	25%	3	19%	.	.
				2 PLAYER 2	2	38%	13	1	8%	1	.	3	23%	5	38%	3	23%	1	8%	.	.
				3 PLAYER 3	1	20%	5	2	40%	2	40%	.	.	1	20%	.	.
				7 PLAYER 7	10	100%	1	1	100%	.	.
10 PLAYER 10	4			33%	6	2	33%	1	17%	.	.	3	50%	.	.		
17 PLAYER 17	1			0%	12	1	8%	1	.	5	42%	3	25%	2	17%	1	8%	.	.	
Attack	Team	Team	7	42%	90	5	6%	2	3	9	10%	7	2	19	21%	5	6%	2	2%	50	56%	20	30			
		2 PLAYER 2	6	21%	14	3	21%	2	1	1	7%	.	1	2	14%	1	7%	.	.	7	50%	1	6			
		3 PLAYER 3	6	29%	7	1	14%	1	.	3	43%	3	43%	1	2		
		4 PLAYER 4	6	27%	11	3	27%	3	.	1	9%	1	9%	.	.	6	55%	1	5		
		6 PLAYER 6	10	100%	2	2	100%	1	1		
		7 PLAYER 7	10	100%	1	1	100%	1	1		
		8 PLAYER 8	6	29%	7	2	29%	2	.	1	14%	4	57%	3	1		
		9 PLAYER 9	5	50%	2	1	50%	1	50%	1	1		
		10 PLAYER 10	7	38%	13	1	8%	1	1	8%	1	4	31%	.	4	31%	7	54%	3	4		
		16 PLAYER 16	7	53%	19	1	5%	1	1	5%	1	4	21%	1	5%	1	5%	.	.	.	12	63%	5	7		
		17 PLAYER 17	7	64%	14	4	29%	1	7%	2	14%	7	50%	3	4	
Atk after Rec	Team	Team	6	31%	48	2	4%	2	.	6	12%	6	.	13	27%	4	8%	1	2%	22	46%	.	22			
		2 PLAYER 2	6	29%	7	2	29%	2	1	14%	4	57%	.	4		
		3 PLAYER 3	6	25%	4	1	25%	1	.	1	25%	2	50%	.	2		
		4 PLAYER 4	2	PLAYER 2	Serve	3	-60%	5	2	40%	2	.	.	.	2	40%	.	.	1	20%		
		8 PLAYER 8	2	38%	13	1	8%	1	.	3	23%	5	38%	3	23%	1	8%	.	.		
		9 PLAYER 9	6	21%	14	3	21%	2	1	1	7%	.	1	2	14%	1	7%	.	.	7	50%	1	6			
		10 PLAYER 10	6	29%	7	2	29%	2	1	14%	4	57%	.	4			
		16 PLAYER 16	5	14%	7	1	14%	1	1	14%	1	14%	1	14%	1	14%	.	.	3	43%	1	2				
		Transition	5	14%	7	1	14%	1	1	14%	1	14%	1	14%	1	14%	3	43%	1	2		
		Block	.	-100%	1	1	100%	.	1	100%		
		Dig	.	64%	11	1	9%	.	1	9%	.	.	.	3	27%	6	55%			
		Set	7	100%	1	1	100%	1	100%	.	.	
		3 PLAYER 3	Team	Serve	6	60%	5	1	20%	.	.	4	80%	
				Reception	1	20%	5	2	40%	2	40%	.	.	1	20%	.	.	
				Attack	6	29%	7	1	14%	1	.	3	43%	3	43%	1	2
				Atk after Rec	6	25%	4	1	25%	1	.	1	25%	2	50%	.	2
				Transition	7	33%	3	2	67%	1	33%	1	1
Block	.			100%	1	1	100%	.	.		
Dig	.			60%	5	1	20%	4	80%		
Free ball	10			100%	1	1	100%	.	.		

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

TABLES

DEĞERLENDİRMEYE YÖN VERİR



Tables - [2021-2022 GS]

Weights for custom evaluations (Index) Winning symbols

Compound code Attack Combinations Setter calls Efficiency

Efficiency (*E%)

	winning symb.	losing symb.	Formula
Serve	#+!	=-	$((\#+! /) - (= -)) / \text{Tot}$
Reception	#+	=/-	$((\#+) - (= / -)) / \text{Tot}$
Attack	#+	/=-	$((\#+) - (/ = -)) / \text{Tot}$
Block	#+!	/=	$((\#+!) - (/ =)) / \text{Tot}$
Dig	#+!	=/	$((\#+!) - (= /)) / \text{Tot}$
Set	#+	/=-	$((\#+) - (/ = -)) / \text{Tot}$
Free ball	#+	/=-	$((\#+) - (/ = -)) / \text{Tot}$

Hide Efficiency in analysis

Default value

Formula

*E% = $\frac{(\text{winning symb.}) - (\text{losing symb.})}{\text{Total events}}$

Cancel

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ



VERİMLİLİK (EFFICIENCY)%

Pozitif ve negatif değerleri birbirinden çıkarıp verimliliğe ulaşmamızı sağlar

$$\frac{\text{Pozitif Değer} - \text{Negatif Değer}}{\text{Toplam Aksiyonlar}} = E\%$$

Tables - [2021-2022 GS]

Weights for custom evaluations (Index) | Winning symbols

Compound code | Attack Combinations | Setter calls | Efficiency

Efficiency (*E%)

	winning symb.	losing symb.	Formula
Serve	#+!/	=-	((#+!/) - (=-)) / Tot
Reception	#+	=/-	((#+) - (=/-)) / Tot
Attack	#+	/=-	((#+) - (/=-)) / Tot
Block	#+!	/=	((#+!) - (/=)) / Tot
Dig	#+!	=/	((#+!) - (=/)) / Tot
Set	#+	/=-	((#+) - (/=-)) / Tot
Free ball	#+	/=-	((#+) - (/=-)) / Tot

Hide Efficiency in analysis

Default value

Formula
*E% = $\frac{(\text{winning symb.}) - (\text{losing symb.})}{\text{Total events}}$

Ok Cancel

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

Program Tanıtımı

The screenshot displays a software interface for sports analysis. The top navigation bar is dark red and contains several icons: a home icon, a gear for settings, a video camera, a volleyball, a pie chart for analysis, a document for reports, a film strip for rallies, a document with a pencil for notes, and a clipboard for tables. The main content area is dark gray and features a large, faint watermark of a volleyball player in action. In the top right corner of the main area, there is a red circular logo with a star and the year 1958. The bottom right corner of the interface has a white box with red text.

辽东化女排 3 - 0 河南女排
(2022-23)-CVL Nov 21 2022
25-16 | 25-17 | 25-19

Open video

Teams Tables

1958

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ



DATA VOLLEY ANALİZ MENÜSÜ

İstediğimiz analizlere hızlı ve doğru biçimde hangi yöntemlerle ulaşabiliriz ?

Karşılaşabileceğimiz sorunları nasıl çözebiliriz ?

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ



1- ANA SAYFA

- a) Sezon seçimi
- b) Takım seçimi
- c) Maç başlıkları
- d) Montajlara giriş

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

2- MAÇA GİRİŞ ve TOTAL ANALİZ



- a) Oyunculara göre analiz: Oyuncuları baz alarak analiz yapmamızı sağlar.
- b) Becerilere göre analiz: Servis, atak vb... becerilerin ayrıştırarak analiz yapmamızı sağlar.
- c) Rotasyona göre analiz: Pasör turlarına göre analiz yapmamızı sağlar.
- d) Genel analiz: Maç raporu benzeri bir şema ile analiz yapmamızı sağlar.
- e) Bölge analizi (Zone Chart): Becerilerin sahada hangi yerde yapıldığını gösterir.
- f) Yön analizi: Servis atak ve birleşik tekniklerin yön analizini yapar.
- g) Sayı analizi: Maç raporunda win-lost puanlarına karşılık gelen nedenleri gösterir.
- h) Atak türüne göre analiz: Oluşturulan atak kodlarına göre analiz yapmamızı sağlar.
- l) Çalışma sayfası: Excel temelli özel çalışmalar yaparak analiz yapmamızı sağlar.

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ



- i) Sıralı dağılım Consecutive distribution: Atak yapılan bölgelere göre dağılım gösterir.
- j) Setter Call: Pasörün orta oyuncu varyasyonlarına ve pas attığı yerlere göre dağılım analizi.
- k) Grafik analizi: Seçilen verilerin grafik yardımıyla sunulması.
- l) Ekran yapısı: Özellikle maç içerisinde ekran oluşturmamıza yarar.
- m) Son aksiyonlar: Son yapılan 6 aksiyonu özelleştirerek gösterir.
- n) Detaylı aksiyon: Detaylı istatistiği kodlar yardımıyla bize gösterir.

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ



SETTER CALL

Pas dağılımı analizi yaparken orta oyuncuların atak kombinasyonları ile pasörün pas atarken bulunduğu bölgeleri baz alarak incelememizi sağlar.

Rotasyon analizinin daha detaylı halidir

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ



BAŞLICA SETTER CALL KOMBİNASYONLARI

- Orta oyuncu kısa (birinci tempo)
- Orta oyuncu kurşun
- Orta oyuncu baş (ense)
- Orta oyuncu tek ayak
- Pasör 2 numaraya yakın (orta kısa yada kurşun giriş)
- Pasör 4 numaraya yakın (orta baş yada kısaya giriş)

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ



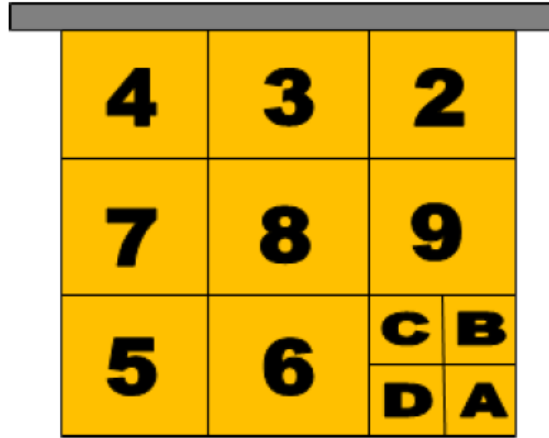
BLOK DEFANS ANALİZİNDE SETTER CALL KULLANIMI

Takımların blok defans duruşlarını incelerken setter call'dan yardım alarak analizi daha hızlı sonuçlandırabiliriz.

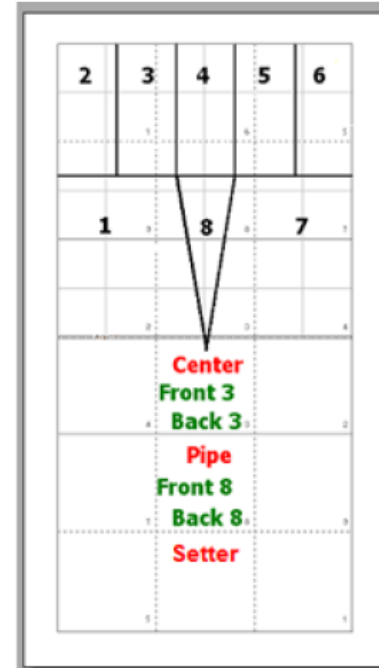
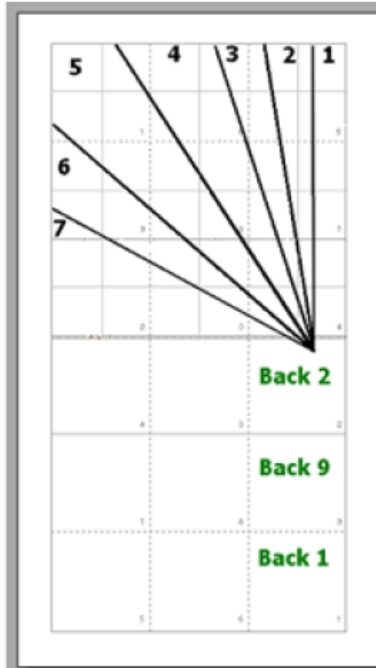
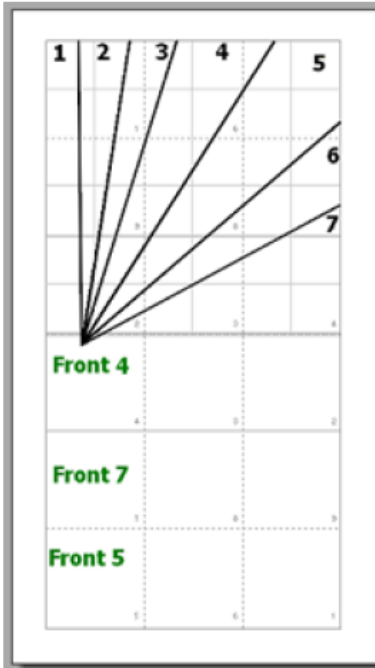
Peki nasıl?

4. 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:



4. 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.

4. 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.

4. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ