



MÜSABAKA YÖNETİMİ VE İLKELERİ

AHMET KARAKURT

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

DERS İÇERİĞİ

1-TAKIM YÖNETİMİ VE EĞİTİMİ

2-TAKIM YÖNETİCİSİ OLARAK ANTRENÖR

3-TAKIMIN MAÇ HAZIRLIK EVRESİ

4-MAÇTAN HEMEN ÖNCE İLE MAÇ EVRESİ YÖNETİM

5-MAÇIN DEĞERLENDİLMESİ

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.

1. TAKIMIN YÖNETİMİ VE EĞİTİMİ

1.1 TAKIM VE OYUNCULARINIZ ÜZERİNDEKİ ETKİNİZİ ANLAYIN

1.2. OYUNCULARA ÇEŞİTLİ DURUMLARDA NASIL DAVRANMALARI GEREKTİĞİNİ ÖĞRETİN

OYUNCUNUN YETENEĞİ ŞUNLARA BAĞLI OLARAK GELİŞTİRİLEBİLİR:

MOTİVASYONU (ANTRENÖRÜN OYUNCUNUN GEÇMİŞİNİ ANLAMASI VE ONU NELERİN MOTİVE ETTİĞİNİ ANLAMASI ÖNEMLİDİR)

ANTRENÖRÜN BEKLENTİSİ VE SPESİFİK STANDARTLARIN UYGULANMASI (ANTRENÖR TALEPLERİNDE TUTARLI OLMALIDIR. ANTRENMAN İÇİN BELİRLENEN ANA HATLARA HER ZAMAN UYULMALIDIR.)

AKRAN BASKISI (BU, OYUNCULARIN DAVRANIŞINI HEM OLUMLU HEM OLUMSUZ YÖNDE ETKİLEYEBİLİR.)



1.3. OYUNCULARIN GÜNLÜK DUYGUSAL DEĞİŞİMLERİNE KARŞI DUYARLI OLUN.

OYUNCULARI TANIMAK İÇİN ANTRENÖRÜN YAPMASI GEREKENLER ŞUNLARDIR:

A.OYUNCULARIN GÜNLÜK TUTMALARINI SAĞLAMAK.

B.KENDİLERİNE 3 AYLIK HEDEFLER KOYMALARINI SAĞLAMAK.

C.OYUNCULARI GAYRİ RESMİ OLARAK TANIMAK, ONLARLA AYDA BİR KİŞİSEL OLARAK BULUŞMAK.

D.OYUNCULARIN AKRANLARIYLA OLAN ETKİLEŞİMLERİNİ GÖZLEMLEMELİK.

1.4. YARATICI VE ESNEK OLUN.

2. TAKIM YÖNETİCİSİ OLARAK ANTRENÖR

ANTRENÖRLÜK AŞAĞIDAKİ ADIMLARDAN OLUŞUR:

1.TAKIMI MAÇA HAZIRLAMA

2.MAÇ SÜRESİNCE TAKIMI YÖNETME

3.MAÇIN ANALİZİ VE DEĞERLENDİRİLMESİ

3.TAKIMIN MAÇA HAZIRLANMASI

MAÇIN SONUCU ÇEŞİTLİ ÖNEMLİ FAKTÖRLERE BAĞLIDIR.

BUNLAR 3 GRUP ALTINDA TOPLANABİLİR:

1.MAÇ KOŞULLARI (MAÇIN SAATI, SPOR SALONUNUN BÜYÜKLÜĞÜ, IŞIK, TAVAN YÜKSEKLİĞİ, SEYİRCİLERİN DAVRANIŞI, GÖREV METODU, MÜSABAKA SİSTEMİ VE PROGRAMI VB.)

2.KARŞI TAKIMLARIN KALİTESİ (SEVİYESİ).

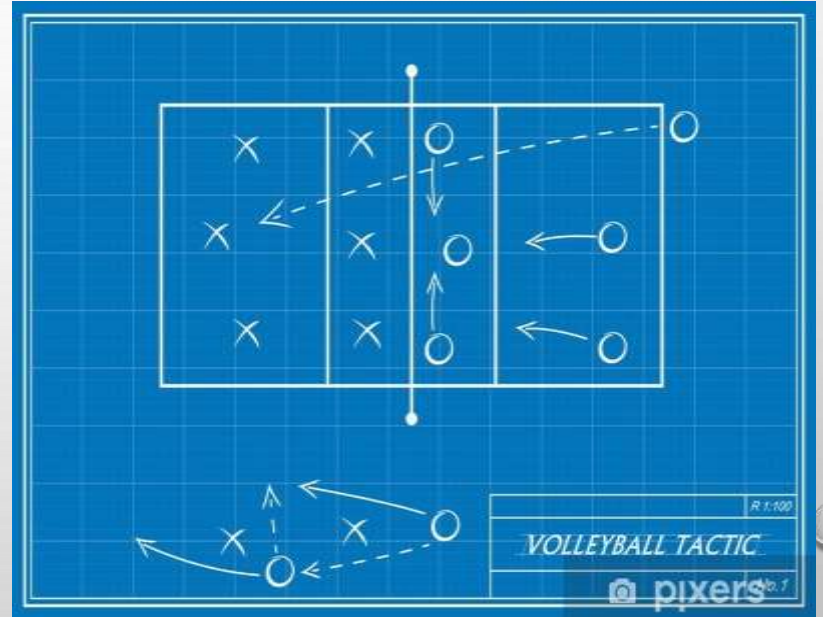
3.TAKIMIN KENDİ KALİTESİ (SEVİYESİ).

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**

Oyun Planı

- OYUN PLANI AŞAĞIDAKİ MADDELERİ İÇEREBİLİR:
- 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.)



4. MAÇTAN HEMEN ÖNCE VE MAÇ SIRASINDA YÖNETİM

- MAÇ SAHASINA GELİŞ
- MAÇ ÖNCESİ TOPLANTI
- MAÇ ISINMASI
- SERVİS VEYA SAHA SEÇİMİ
- MAÇ SÜRESİNCE TAKIMA REHBERLİK ETMENİN GENEL PRENSİPLERİ
- TAKIM OYUNUNUN DÜZENLENMESİ
- MOLALARIN KULLANIMI
- YEDEK OYUNCULARIN KULLANIMI
- SET ARALARININ KULLANIMI



MAÇ SÜRESİNCE TAKIMA REHBERLİK ETMENİN GENEL PRENSİPLERİ

- 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.

Takım oyununun düzenlenmesi

- MOLA
- OYUNCU DEĐIŐIKLIĐI
- SET ARALARI



MOLA

- AŞAĞIDAKİ DURUMLARDA MOLA GEREKLİDİR:
- KARŞI TAKIM ARKA ARKAYA 3-4 SAYI ALMIŞSA VE RİTİMLERİNİN BOZULMASI GEREKİYORSA
- TAKIMIN KAFASI KARIŞMIŞSA VEYA BAZI OYUNCULAR AYNI HATALARI TEKRARLIYORSA
- ANTRENÖR KAPALI BİR TAKTİK YÜRÜTMEK İSTİYORSA (SERVİSİN NEREYE ATILACAĞI, HANGİ TÜR HÜCUMUN EN ETKİLİ OLACAĞI, NEREYE BLOK YAPILACAĞI GİBİ)
- RAKİBİN BAŞARILI TAKTİĞİ KARŞISINDA ANTRENÖR TAKTİK DEĞİŞİKLİĞİNE GİTMEK NİYETİNDEYSE
- OYUNCULAR PES ETMİŞ VE CESARETLENDİRİLMEME İHTİYAÇ DUYUYORSA
- UZUN (ZOR) BİR RALLİ SONRASI OYUNCULARIN MENTAL OLARAK DİNLENMELERİ GEREKİYORSA

OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ

- ANTRENÖR ŞU DURUMLARDA OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ TALEP EDER:
- SAVUNMAYI VEYA HÜCUMU GÜÇLENDİRMEK, SAHADAKİ RUHSAL DURUMU ÖZEL BİR OYUNCU YARDIMIYLA DEĞİŞTİRMEK
- OYUN PLANINI UYGULAYAMAYAN, SIK HATA YAPAN, SPORTMENLİĞE UYGUN OLMAYAN DAVRANIŞLAR SERGİLEYEN YA DA OYUNCULAR ARASI İLİŞKİLERİ BOZAN BİR OYUNCUYU DEĞİŞTİRMEK
- BAŞARILI BİR MAÇ SONUCUNU TEHLİKEYE ATMADAN YEDEK OYUNCULARA OYNAMA ŞANSI VERMEK
- TAKIMA (YEDEK OYUNCU ARACILIĞIYLA) TALİMAT VERMEK İÇİN MAÇA ARA VERMEK VEYA OYUNUN RİTMİNİ BOZMAK (MOLA ALMAK YERİNE).

5. MAÇIN DEĞERLENDİRİLMESİ

- OYUN PLANININ BAŞARISI, POZİTİF VE NEGATİF YÖNLERİ
- OYUN PLANININ BÖLÜMLERİNİN HER BİR OYUNCU VE TÜM TAKIM TARAFINDAN UYGULANIŞI
- OYUNCULARIN MAÇ BOYUNCA PERFORMANSLARININ VE DAVRANIŞLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ
- ANTRENMANLAR VE GELECEK MÜSABAKALAR İÇİN ÇIKARILAN SONUÇLAR



**DİKKATİNİZ VE SABRINIZ
İÇİN TEŞEKKÜR EDERİM.**