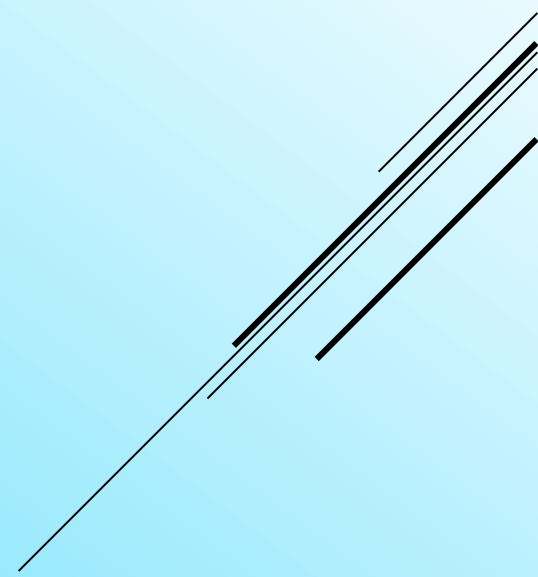




3. KADEME VOLEYBOL ANTRENÖRLÜĞÜ MÜSABAKA VE ANTRENMAN ANALİZİ

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.

3. 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.

3. 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.

3. 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.

3. 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.

3. KADEME
MÜSABAKA 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

3. 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.

3. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

TEKNİK BECERİLER VE KODLARI



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

3. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

BECERİLERİN ÇEŞİTLENDİRİLMESİ



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

3. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

DEĞERLENDİRME SEMBOLLERİ



#

+

!

-

/

=

3. 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

3. 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

3. 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.

3. 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.

3. 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
=		=		=	
/	#	/		/	/
-	+	-	+#	-	#+
!	!	!		!	!
+	-	+	-/	+	-
#	/=	#	=	#	=

Default value

Ok Cancel

3. 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

3. 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	Receipts	
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	Pts	Reception			Attack			BK			
			Tot	BP	W-L			Tot	Err	Pts	Tot	Err	Blo		Pts	Pts%	
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 2	6.2	8	2	+4	16	1	5	-	20% (20%)	7	1	3	43%	2		
4 PLAYER 4	3 2 2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	3	6	55%	2		
5 L PLAYER 5	3 2 2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
6 PLAYER 6	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	6 4	6.7	5	3	+2	3	1	-	-	-	7	2	4	57%	1		
9 PLAYER 9	1 4 1	5.6	2	1	-	18	2	-	-	-	2	-	1	50%	1		
10 PLAYER 10	1 4 1	7	8	4	+5	3	1	6	-	50% (50%)	13	1	1	7	54%	1	
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%	1	
18 PLAYER 18	2 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
Players total			59	25	+30	74	12	2	53	3	36% (19%)	90	5	9	50	56%	7

Points won:	Set	Ser	Att	BK	Op	Er	Reception			Attack			BK			
							Tot	Err	Pts	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	Pts	Reception			Attack			BK		
			Tot	BP	W-L			Tot	Err	Pts	Tot	Err	Blo		Pts	Pts%
1 PLAYER 1	1 2 3	5.6	8	-	+4	8	-	-	-	-	23	2	2	7	30%	1
2 L PLAYER 2	4 4 4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3 PLAYER 3	1 1	7	1	1	+1	7	-	-	-	-	1	-	1	100%	-	
4 PLAYER 4	1 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
5 L PLAYER 5	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%	1	
8 PLAYER 8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
10 PLAYER 10	3 3 3	6.5	6	4	+3	9	2	1	-	-	7	1	4	57%	2	
11 PLAYER 11	1 1 1	6.3	1	-	-1	4	2	-	-	-	1	-	1	100%	-	
12 PLAYER 12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
15 PLAYER 15	2 2 2	5.8	6	2	-2	11	-	8	1	50% (25%)	25	4	3	5	20%	1
16 PLAYER 16	6 4 4	6.7	8	4	+6	6	2	-	-	-	8	-	4	50%	4	
17 PLAYER 17	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
18 PLAYER 18	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
19 PLAYER 19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	
Players total			42	16	+17	60	7	-	62	4	37% (18%)	88	7	33	38%	9

Points won:	Set	Ser	Att	BK	Op	Er	Reception			Attack			BK		
							Tot	Err	Pts	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 S In Diff	Receptions Points SO	KILL ON RECEPTION				Receptions Points SO	Points S In Diff
6 +5	Each 1.56 Recept	1st ATTACK AFTER POSITIVE RECEPTION (+#)				Each 2.38 Recept	6 +5
5 +10	1 Point	Err	Blo	Pts%	Tot	Err	5 -4
4 +2		1	3	47%	19	23	52%
3 +1	Serve Points BP	1st ATTACK AFTER NEGATIVE RECEPTION (-#)				Each 3.75 Serve	4 +4
2 +6	Each 2.96 Serve	Err	Blo	Pts%	Tot	Err	3 +2
1 +7	1 Break Point	1	3	45%	29	32	28%
		ATTACK ON DIG				1 Break Point	2 +3
		Err	Blo	Pts%	Tot	Err	1 -
		3	3	67%	42	33	36%

Data Volley 4 Professional - AYDIN B8K - Statistician: SCOUTMAN

3. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

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

Becerilerin Detaylı İncelenmesi



Skill	Type	Player	S Set	Ind	*E%	Tot	=	%	BP	pS	/	%	BP	pS	-	%	!	%	+	%	#	%	BP	pS	
Serve	Team			5	5%	74	12	16%	12						23	31%			37	50%	2	3%	2		
	2 PLAYER 2			3	-60%	5	2	40%	2						2	40%			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				-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			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			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	1	8%	1		4	31%					7	54%	3	4	
	16 PLAYER 16			7	53%	19	1	5%	1	1	1	5%	1		4	21%	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			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					3	-60%	5		2	40%	2				2	40%		2	
	8 PLAYER 8	Reception			2						2	38%	13						1	8%	1	8%		3	
	9 PLAYER 9	Attack			6						6	21%	14	3	21%	2	1	1	7%		1	7%		7	
	10 PLAYER 10	Atk after Rec			6						6	29%	7	2	29%	2					1	14%		4	
	16 PLAYER 16	Transition			5						5	14%	7	1	14%	1	1	14%			1	14%		3	
		Block										-100%	1				1	100%			1	100%		1	
		Dig										64%	11	1	9%		1	9%			3	27%	6	55%	
		Set										100%	1								1	100%		1	
		3 PLAYER 3	Serve			6						60%	5								1	20%		4	
		Reception			1							20%	5						2	40%	2	40%		1	
		Attack			6							29%	7						1	14%	1	3	43%		3
	Atk after Rec			6							25%	4						1	25%	1	1	25%		2	
	Transition			7							33%	3								2	67%		1		
	Block										100%	1									1	100%		1	
	Dig										60%	5	1	20%						4	80%		4		
	Free ball										100%	10									1	100%		1	

3. 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, semi-transparent 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 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

Tools Video Match Analysis Reports Rallies

Open video

Teams Tables

1958

3. KADEME MÜSABAKA VE ANTRENMAN ANALİZİ



1- ANA SAYFA

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

3. 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.

3. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

i) Sıralı dağılım Consecutive distribution: Atak yapılan bölgelere göre dağılım gösterir.

-  Sembolü geri atakları gösterir
-  Sembolü ön atakları 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.

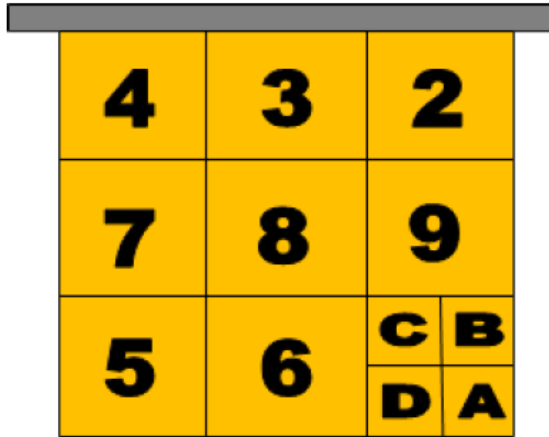
m) Son aksiyonlar: Son yapılan 6 aksiyonu özelleştirerek gösterir.

n) Detaylı aksiyon: Detaylı istatistiği kodlar yardımıyla bize gösterir.

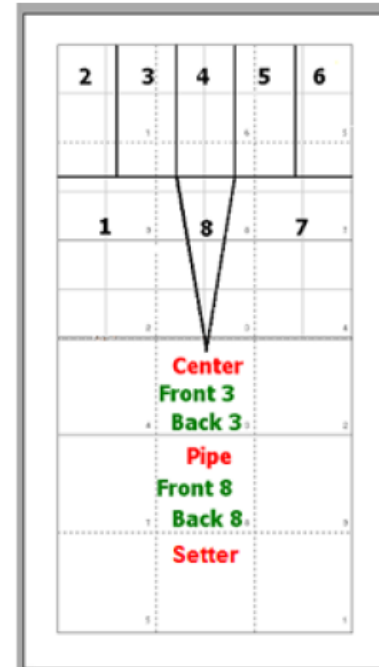
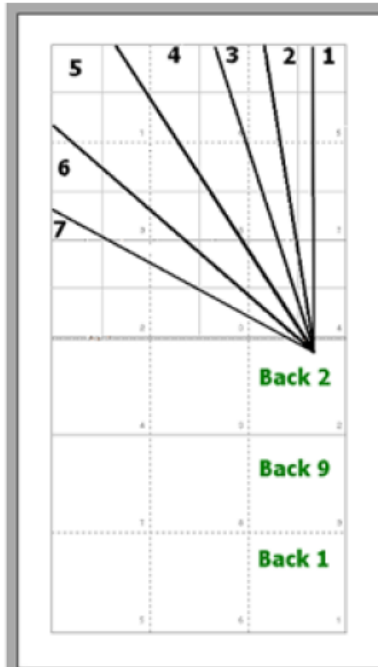
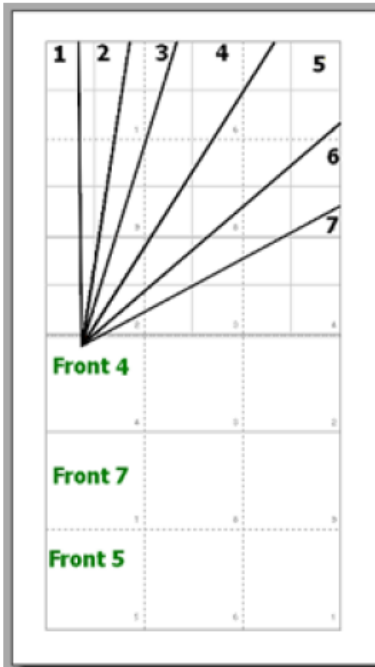


3. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ

SAHANIN BÖLÜMLERİ:



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



3. 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.

3. 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.

3. KADEME
MÜSABAKA VE
ANTRENMAN
ANALİZİ