

# ***VOLEYBOLDA MAÇ ANALİZİ***

***DOÇ.DR. HAKAN SUNAY***

*Ankara Üniversitesi*

*Spor Bilimleri Fakültesi*



# **Voleybolda ma analizinin genel amacı**

- **Antrenörlük işlemini  
bilgilendirmek için performansı  
değerlendirmektir.**

# Pratik olarak

- **Antrenör ilkönce bilgi toplamak için maçı izler DAHA SONRA**
- **Pratik bölümünde uygulanacak planı oluşturmak için bu bilgileri analiz eder.**

# PLANLAMA VE PRATİK

- ANTRENÖR VE OYUNCULARIN BİRBİRLERİYLE İLETİŞİMİNİ İÇERİR.
- ANCAK,
- Gözlemleme ve Analiz sorumluluğu büyük oranda ANTRENÖRE aittir.

# ANTRENÖRLER NEDEN MAÇ ANALİZİNE İHTİYAÇ DUYAR?

İnsanın göz beyin sistemi ile problem  
çözme ve sonuç bulma gibi özellikleri

ne kadar mükemmel olsa da,

**\*GÖZLEMLEME**

**\*HATIRLAMA**

**Kapasiteleri SINIRLIDIR.**

# Bundan Dolayıdır ki,

- ANTRENÖRÜN MAÇI DOĞRU VE NESNEL OLARAK GÖZLEMLEMESİ ZORDUR.
- DEPOLANMIŞ BİLGİLER, UZUN SÜRE DESTEKLENMEMESİNDEN DOLAYI ZAMANLA UNUTULMAKTADIR.

**ELİT DÜZEYDEKİ VE NORMAL  
DÜZEYDEKİ ANTRENÖRLER ARASINDAKİ  
HAFIZA KAPASİTESİ ÜZERİNDE YAPILMIŞ  
BİR ARAŞTIRMADA,  
MAÇ BİLGİLERİNİ  
HATIRLAMADA ÖNEMLİ BİR  
FARKIN OLMADIĞI  
BELİRTİLMİŞTİR.  
(Franks ve Goodman,1985)**



BÖYLECE;

Antrenörlerin Maç bilgilerini kaydetmeleri için kullanacakları sistem, izleme ve hatırlama yetilerinden daha etkili olacağı SÖYLENEBİLİR.



# **VOLEYBOLDA MAÇ ANALİZİ NEDEN YAPILIR?**

- **1.Takımımızın yada rakip takımın oyun sistemini ve antrenmanın verimliliğini değerlendirmek.**
- **2.Antrenmanı planlamak ve analiz etmek.**
- **3.Rakip takıma karşı strateji hazırlamak**
- **4.Sporcunun bireysel verimliliğini belirlemek.**
- **5.Sporcunun teknik ve taktik gelişimini saptamak**

# **VOLEYBOLDA MAÇ ANALİZİ ÜÇ ANA BOYUTTA GERÇEKLEŞTİRİLİR**

- **1. MODELLEME**
- **2. UYGULAMA**
- **3. UYGULAMA SONUCU**

**DEĞERLENDİRME VE SEÇME**

# **VOLEYBOLDA MAÇ ANALİZİ METODLARI**

- **1.SESLİ GÖZLEM (AUDIO TEYP)**
- **2.KALEM VE KAĞIT METODU**
  - \***Yedek Oyuncular**
  - \***Gözlemciler**
  - \***Antrenör**

**Almanya'da geliştirilen bir metotta kişinin  
oyun karakteri 6 öge içinde  
sınıflandırılmıştır;**

**ÖGELER**

**SEMBOLLER**

**Servis**

**S**

**Servis Karşılama**

**R**

**Pas**

**P**

**Atak**

**A**

**Blok**

**B**

**Topu tekrar karşılama**

**F**

## HAREKETİN SONUCU

## SEMBOL

1.Puan (S,A,B durumlarında  
veya atağa haz.için güzel har.  
(R,P,F) durumlarında

+

2.Hata (Puan kaybı veya ha-  
talı servis durumlarında

—

3.1.ve2'de oyunun devam  
etmemesi(2 oyuncu blok yaparken,  
sonucun tahmin edilmesi durumu

/

**Buna göre;**

**1.ÖGE      2.OYUNCU      3.HAR.SONUCU**

**Servis      Oyuncu No:7      Eksik**

**Sembolleri Kullanarak;**

**( S,7,-) şeklinde belirtilir.**



## Örneđin;

Servis	Puanlama
- Hatalı servis	0
- Yapılan servis rakip takıma uygun atak yapmasına izin verir.	1
- Yapılan servis rakip takımın uygun atak yapma şansını azaltır.	2
- Servis rakip takımın atak yapmasını engelleyecek kadar iyi	3
- Servis puanla sonuçlandı	4

**Bu sistem kullanılarak her oyuncunun oyundaki verimliliği, aldığı puanların, alabileceği puanlara oranı hesaplanarak bulunabilir.**

**Örneğin; Bir oyuncu 6 defa servis atıyor.  $6 \times 4 = 24$  olabilir.**

**Gerçekte aldığı puanlar ise  $0+3+4+2+2+1 = 12$**

**Bu konumda servisin verimliliği;**

$$12 \times 100 / 24 = \% 50$$

<b>Ülke: BDT    Sonuç: 1- (15-11) 2 - (13-15)</b>					<b>Bağlantı Faaliyeti</b>		
<b>No</b>	<b>Ad</b>	<b>Etkili Smaç</b>	<b>Etkili Blok</b>	<b>Etkili Servis</b>	<b>Atk</b>	<b>Blk</b>	<b>Srv.</b>
<b>1</b>	<b>X</b>	<b>116 / 180 x 100 = 64</b>	<b>54 / 104 x 100 = 54</b>	<b>39 / 116 x 100 = 33</b>	<b>21</b>	<b>5</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Y</b>	<b>37 / 52 x 100 = 71</b>	<b>19 / 36 x 100 = 53</b>	<b>58 / 120 x 100 = 48</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Z</b>	<b>167 / 256 x100 = 65</b>	<b>62 / 104 x 100 = 60</b>	<b>52 / 148 x 100 = 35</b>	<b>28</b>	<b>6</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>T</b>	<b>107/152 x100 = 70</b>	<b>31 / 56 x 100 = 56</b>	<b>17 / 68 x 100 = 25</b>	<b>15</b>	<b>3</b>	<b>—</b>
<b>5</b>	<b>K</b>	<b>125 / 184 x 100 = 68</b>	<b>49 / 88 x 100 = 56</b>	<b>42 / 96 x 100 = 44</b>	<b>20</b>	<b>3</b>	<b>2</b>
<b>6</b>	<b>M</b>	<b>33 / 52 x 100 = 63</b>	<b>6 / 12 x 100 = 50</b>	<b>2 / 16 x 100 = 13</b>	<b>5</b>	<b>—</b>	<b>—</b>