

## Data Volley – kompendium

Witamy!

Chcemy przedstawić wam cykl artykułów dotyczących pracy w programie Data Volley. W naszym zamiśle będą one ewoluować – od najprostszych informacji dla początkujących, skupiających się na kluczowych elementach zapisu kodów, po bardziej złożone analizy, proponowane przez nas systemy oceny i analizy poszczególnych elementów gry.

Innymi słowy, chcielibyśmy stworzyć swoiste kompendium wiedzy, bazujące na Handbooku do Daty Volley, jednakże znacznie bardziej od niego praktyczne, o uwagi, proponowane praktyczne rozwiązania i schematy pracy.

Kompendium to zbiera nasze doświadczenia z pracy z programem i ma na celu wprowadzenie w świat Daty Volley, usystematyzowanie pewnych informacji i ułatwienie zbudowania podstaw, na bazie których każdy z Was, statystyków może następnie rozwijać swój system pracy zgodnie z własnym zamysłem.

Istotną kwestią, na którą chcemy zwrócić uwagę (i o której będziemy jeszcze przypominać) jest to, że większość podawanych szacowanych wartości liczbowych lub procentowych odnosić się będzie do siatkówki męskiej. Należy pamiętać, że już tam, w zależności od poziomu rozgrywek, średnie wartości wielu wskaźników znacząco się różnią, natomiast porównywanie siatkówki męskiej i żeńskiej mija się z celem.

Adam Malik  
Marcin Nowakowski,

## System zapisu

### DRUŻYNA:

ZNAK	ZNACZENIE
*	gospodarze
a	goście

Program DataVolley jest na szczęście na tyle inteligentny, że w oknie kodów nie musimy wpisywać \* dla zespołu gospodarzy. Domyślnie, jeśli opisujemy jakąś czynność bez „prefixu” ‘a’, jest ona przypisana drużynie gospodarzy.

### PODSTAWOWE ZAGRANIA

ZAGRANIE	ZNACZENIE
S	Zagrywka (Serve)
R	Przyjęcie (Reception)
A	Atak (Attack)
B	Blok (Block)
D	Obrona (Dig)
E	Rozegranie (sEt)
F	Piłka darmowa (Free ball)

### TYPY UDERZEŃ

TYP	ZNACZENIE
H	High
M	Medium
Q	Quick
T	Tense
U	sUper
F	Fast
O	Other

### Zagrywka-przyjęcie – najczęściej używane oznaczenia




TYP	ZNACZENIE
H – High	Float (stacjonarna)
M – Medium	Jump float
Q – Quick	Jump (“z gory”)
T - Tense	“Antigówka”

Dla ułatwienia zapisu często zagrywkę stacjonarną float opisuje się nadal jako „M”

### Atak- blok - najczęściej używane oznaczenia

TYP	ZNACZENIE
H – High	Piłka wysoka
M – Medium	Pipe
Q – Quick	Pierwsze tempo
T – Tense	Quick

Czemu łączymy tutaj zagrywkę z przyjęciem oraz atak z blokiem? Wynika to z tego, że w systemie zapisu Data Volley występują one w praktyce nierozłącznie, dzięki... Kropce, a właściwie dzięki „kodom złożonym”:

Kombinacje ataku		Ruchy rozgrywającego (podstawy)		Efektywność	
Waga spersonalizowanego spisu (Spis)		Wynik punktowy		Kody złożone	
Wskaż dla każdego wyniku danego elementu, odpowiadający wynik, który ma być przypisany do kodu złożonego.					
					
Atak	Blok	Atak	Obrona	Zagrywka	Przyjęcie
=		=		=	
/	#	/		/	/
-	+	-	#-	-	#+
!	!	!		!	!
+		+	/	+	-
#	=	#	=	#	=

#### Kody złożone, DataVolley 4

Dzięki kodom złożonym, kropka ta wpisywana przez nas w oknie komend pozwala połączyć obie czynności. I zamiast pisać *12SM56- a13RM56#*, wystarczy nam napisać *12SM56.13#* - program wie, że ta kropka oznacza połączenie zagrywki z przyjęciem, a dzięki kodom złożonym, wie też jaka ocena zagrywki jest przypisana danemu rodzajowi oceny przyjęcia.

**UWAGA** – zauważacie, że atak może być łączony zarówno z blokiem, jak i z obroną. Jak to rozwiązać? Otóż, jeśli piłka zaatakowana została dotknięta przez blok, to po kropce piszemy od razu numer zawodnika blokującego. Natomiast w wypadku obrony musimy napisać po kropce D – program wie wówczas, że była to obrona i oceni atak zgodnie z oceną „złożonej” obrony:

*14X53.12+* -> atak połączony z blokiem

*14X53.12D#* -> atak połączony z obroną

*Co to takiego to X5?? Kombinacja ataku – o tym potem, wszystko po kolei ;-)*

## Ewaluacja zagrań

### ZAGRYWKA – oceniamy ją poprzez przyjęcie

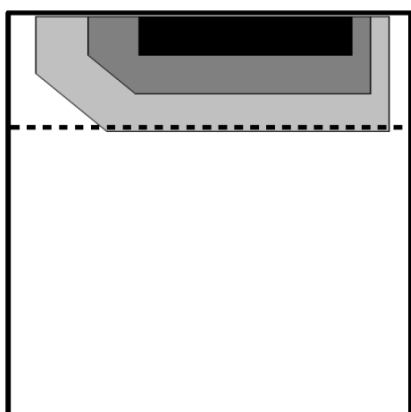
OCENA	ZNACZENIE
#	Łączy się z przyjęciem => as serwisowy
+	Łączy się z przyjęciem -> wywołuje dużą szkodę (przeciwnik gra piłką wysoką)
!	Łączy się z przyjęciem ! -> przeciwnik przyjmuje piłkę w okolicy linii 3m
/	Łączy się z przyjęciem / -> piłka wraca oddana za darmo na naszą stronę siatki
-	Łączy się z przyjęciem #-> nie wywołuje szkody
=	Zagrywka zepsuta (aut, siatka, przekroczenia linii, sygnalizacja sędziego)

**UWAGA** – domyślnie w programie zagrywka plus jest przypisana w kodach złożonych również do przyjęcia ! – jest to naszym zdaniem spory błąd, fałszujący analizy.

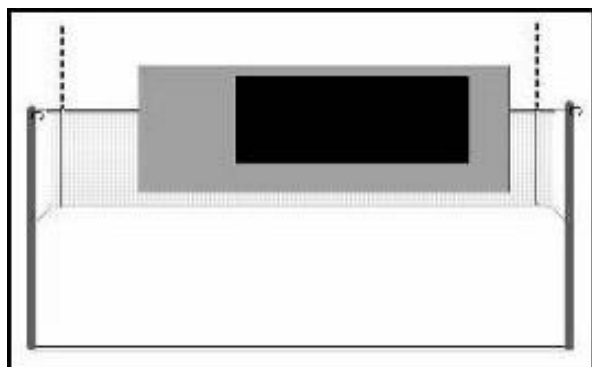
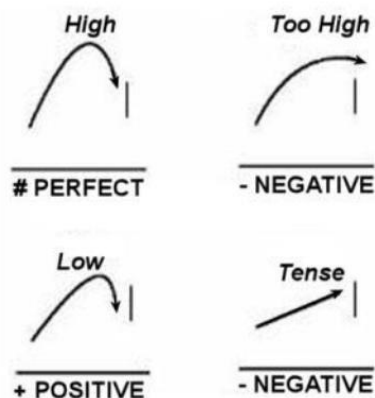
### PRZYJĘCIE:

OCENA	ZNACZENIE
#	Perfekcyjne dogranie, odpowiednia parabola, możliwość gry kombinacyjnej i „kiwki” rozgrywającego
+	Dobre dogranie, rozgrywający może wystawić pierwsze tempo
!	Przyjęcie w okolicy linii 3m, umożliwiające szybką grę po skrzydłach
/	Piłka po przyjęciu wraca na stronę drużyny zagrywającej
-	Rozgrywający wystawia wysoką piłkę lub jedną ręką nad siatką
=	Błąd przyjęcia, strata punktu

### Graficzne przedstawienie proponowanej przez autorów programu oceny przyjęcia:



- EXCELLENT #
- POSITIVE +
- POSITIVE !



Naszą propozycję systemu oceny przyjęcia, zaczerpniętą z reprezentacji Polski seniorów, zaproponujemy w rozdziale omawiającym dokładnie ten element.

**ATAK:**

OCENA	ZNACZENIE
#	Atak punktowy
+	Przeciwnik z trudem broni i nie może wyprowadzić akcji
!	Atak zatrzymany blokiem pasywnym, możemy wyprowadzić drugą akcję
/	Atak zablokowany
-	Atak wybroniony przez przeciwnika, który może wyprowadzić kontratak
=	Błąd ataku (atak w aut, w taśmę, przekroczona linia, itp.)

Atak punktowy, podczas którego blokujący dotknie siatki, zapisujemy nadal jako atak #, pomijając dotknięcie siatki

**BLOK – dla bloku proponujemy nie używać zapisu B-:**

OCENA	ZNACZENIE
#	Blok punktowy
+	Wybłok, pozwalający na wyprowadzenia kontrataku
!	Blok pasywny, piłka obita o blok wraca do przeciwnika, który asekurując ją wyprowadza drugą akcję
/	Blokujący dotyka siatki
=	Błąd bloku, blok-aut, piłka nie do wybronienia

W wypadku dotknięcia siatki, które przerywa akcję, w pełni wiarygodnym zapisem jest „dokończenie” danej czynności, a następnie wpisanie dotknięcia siatki. Dlatego np. w kodzie zapisu może pojawić się „błqd” – wybłok danego zawodnika (atak nie skończony) i zaraz potem dotknięcie przez tego zawodnika siatki, które skutkuje końcem akcji i utratą punktu po błędzie własnym

**OBRONA – zapis obrony jest kwestią bardzo indywidualną**, którą zostawiamy wam do rozstrzygnięcia. Jedyne wytyczne, których należy się trzymać, to **obrona „=” jako błędna (łączona z atakiem „#”) i obrona „/” jako obrona na drugą stronę (łączona z atakiem „+”),** tak by utrzymać takie samo znaczenie dla obrony jak i dla przyjęcia i free balli.

**ROZEGRANIE – ocena rozegrania nie jest potrzebna w codziennym, podstawowym scoutingu.** Warto jedynie odnotowywać „E=” jako błąd wystawy i „E/” jako wystawę na drugą stronę.

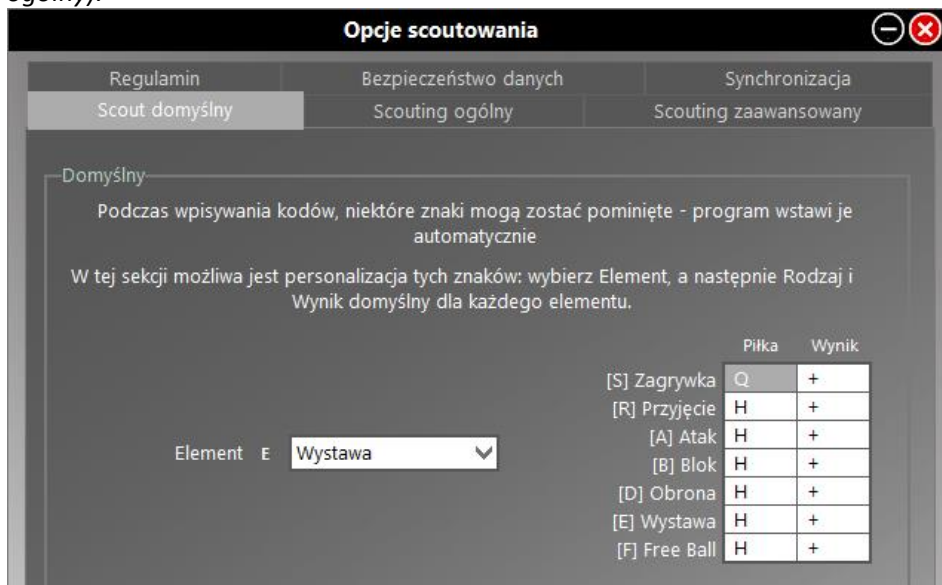
Uwaga – jeśli piłka zostanie przyjęta w sposób perfekcyjny i następnie rozgrywający wystawi ją na lewe skrzydło, popełniając błąd wystawy, to w pełni wiarygodnym zapisem, tak jak w przypadku dotknięcia siatki w bloku, jest zapisanie dwóch wystaw po sobie – najpierw tej „dobrej” (wyświetli nam się w analizach, jeśli „wejdziemy” głębiej w arkusze), a potem tej błędnej, powodującej przegraną akcję i utratę punktu po błędzie własnym.

**DOGRANIE PIŁKI DARMOWEJ (Free Ball) – oceniamy identycznie, jak przyjęcie.**

Po przeczytaniu opisu ewaluacji poszczególnych czynności polecamy jeszcze raz zerknąć do tabeli kodów złożonych – teraz z pewnością będzie ona bardziej czytelna. Poniżej załączamy tabelę dotyczącą wyniku punktowego dla poszczególnych czynności:

Waga spersonalizowanego spisu (Spis)	Wynik punktowy	Kody złożone
Punkty lub wymiany pierw. piłki		
	wynik strat	wynik wygr.
Zagrywka	=	#
Przyjęcie	=	
Atak	=/	#
Blok	/	#
Obrona	=	
Wystawa	=	
Free ball	=	

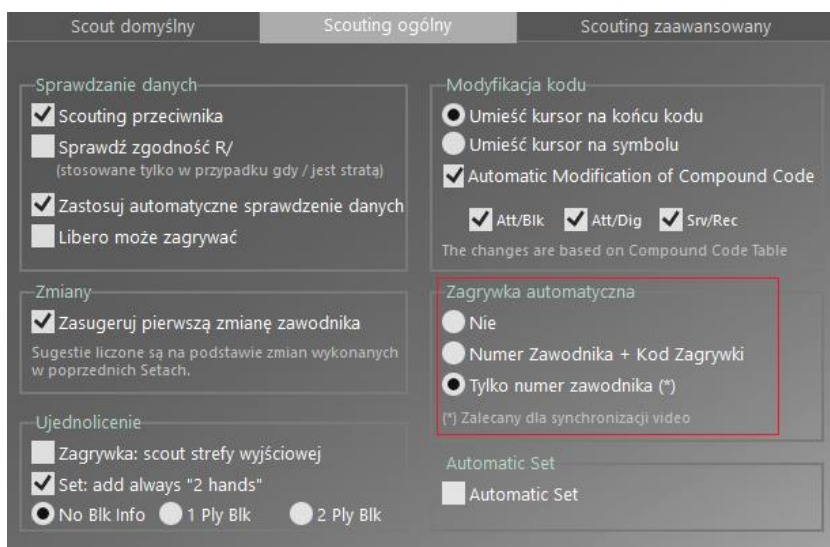
Jeszcze jedną rzeczą, ułatwiającą sam proces zapisu jest **odpowiednie ustawienie scouta domyślnego i i scoutingu ogólnego** (Narzędzia/Opcje scoutowania/Scout domyślny lub Scouting ogólny).



Dzięki tym ustawieniom program automatycznie opisze każdą naszą zagrywkę, jako zagrywkę z wysokoju (Zagrywka – piłka Q -> nie musimy pisać tego Q podczas wpisywania kodów, polecam w siatkówce męskiej); a każdej z czynności da domyślną wartość „+”. Pozwala to uniknąć pisania plusów przy wybloku (B+), przyjęciu pozytywnym (R+) jak i w niektórych wypadkach przy obronie i free ballu.

„Rodzaje piłek” dla pozostałych oprócz zagrywki czynności są nieistotne – blok, obrona i wystawa i tak zmieniają się w zależności od ataku, z którym są połączone (a atak wpisujemy poprzez kombinacje), zaś free ball można pominąć.

Dodatkowo, jeśli ustawimy wystawę jako element domyślny, pozwoli nam to w wypadku dojścia do poziomu zaawansowania pozwalającego na analizę dystrybucji w kontrze zaoszczędzić trochę czasu – wpisując 13 prześlemy programowi, że wystawiał nasz rozgrywający (nr 13), choć równie dobrze możemy wpisać samo „\*” (bo wystawa jest domyślnie przypisana rozgrywającemu danej drużyny). Dlatego też, jeśli wpiszę w oknie kodów samo „a”, to program zinterpretuje to jako wystawę rozgrywającego drużyny przeciwnej (oczywiście przy ustawieniu wystawy jako elementu domyślnego)



W oknie scoutingu ogólnego kluczowe jest **ustawienie „zagrywki automatycznej” na „tylko numer zawodnika”** - dzięki temu po przyznaniu punktu danej drużynie i automatycznej rotacji, w oknie kodów pojawi się numer zawodnika zagrywającego (bez litery „S”, oznaczającej zagrywkę – ułatwi to synchronizację wideo)

## Kombinacje ataku

Ataku jako czynności nigdy nie wpisujemy w formie „12AH4...” (Zawodnik drużyny gospodarzy atakuje z piłki wysokiej ze strefy czwartej...). Gdy wejdziemy w tabelę, znajdziemy tam zakładkę **kombinacje ataku**:

Waga spersonalizowanego spisu (Spis)		Wynik punktowy		Kody złożone	
Kombinacje ataku		Ruchy rozgrywającego (podstawy)		Efektywność	
Kod	Strefa	Piłka	Atak.	Opis	37
XF	3		Q	Center	Fast
X2	3		Q	Center	Quick set behind
X1	3		Q	Center	Quick
XM	3		Q	Center	Quick in 3
XG	3		Q	Center	7-1 Gun
XC	3		Q	Center	Quick far from setter
XD	3		Q	Center	DubleC
X7	3		Q	Center	Quick lower set
PP	3		O	Setter	Setter tip
X9	4		M	Front	Mezza davanti dopo 7

Wybierz, jak chcesz zarządzać kierunkiem ataku:

Atak do Strefy  Atak do narożnika

Buttons: Dodaj, Drukuj, Domyślne

Jak widać, program wpisane przez nas do okna kodów kombinacje interpretuje automatycznie, zgodnie z danymi w tej tabeli jako **atak określonego rodzaju** (piłka), z **określonej strefy** (strefa) **wykonany przez określonego zawodnika** (Atak.)

W tabelach kombinacji ataku jest bardzo wiele, jednak w praktyce używa się nie wszystkich z nich. **Polecamy działanie w myśl zasady „im prościej, tym czytelniej”**. Cały system zapisu polega na tym, by jak najbardziej ułatwić sobie analizę, nie tracąc w niej jednocześnie dokładności. Dlatego też nie ma sensu pisać osobnej kombinacji dla przykładowo piłki quick wystawianej z pola – istnieje wiele sposobów, by „przefiltrować” ataki, tak by zobaczyć tylko te wystawiane z pola, zaś quick to nadal quick:

- Lewe skrzydło:
  - X5 – quick
  - V5 – high ball
  - X9 – zbiegnięcie z lewego
- Prawe skrzydło:
  - X6 – quick z pierwszej linii
  - V6 – high ball z pierwszej linii
  - X4 – zbiegnięcie z prawego
  - X8 – quick z drugiej linii
  - V8 – high ball z drugiej linii

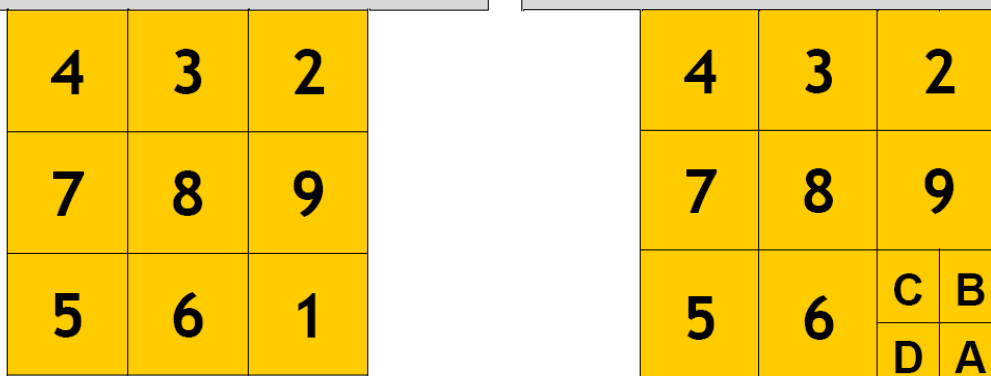
- Środek:
  - X1 – „jedyńka”, „głowa”
  - XC – haczyk
  - XD – podwójny haczyk
  - X7 – suw
  - XM – suw w osi boiska grany przy przyjęciu do 2ki
  - X2 – krótka z tyłu
  - XF – fast
- Pipe:
  - XP – pipe
  - VP – piłka wysoka z pipe’a
- Pozostałe:
  - PP – kiwka rozgrywającego
  - P2 – atak z drugiej piłki (*domyślnie nie ma zdefiniowanego zawodnika, który go wykonuje*)
  - PR – piłka przechodząca
  - V3 – sytuacyjna piłka wysoka z trzeciej strefy
  - X0, V0 – piłka quick i wysoka atakowane z V strefy

**UWAGA** – proponujemy, by wszystkie ataki ze środka miały jako strefę, z której są wykonywane ustawioną strefę 3!! Jest to niezbędne dla ułatwienia późniejszych analiz, a w wartościach domyślnych suw jest w strefie 4, a „tył” i fast są w strefie 2!!



## Kierunki ataku i zagrywki

W programie Data Volley boisko dzieli się na następujące strefy i podstrefy:

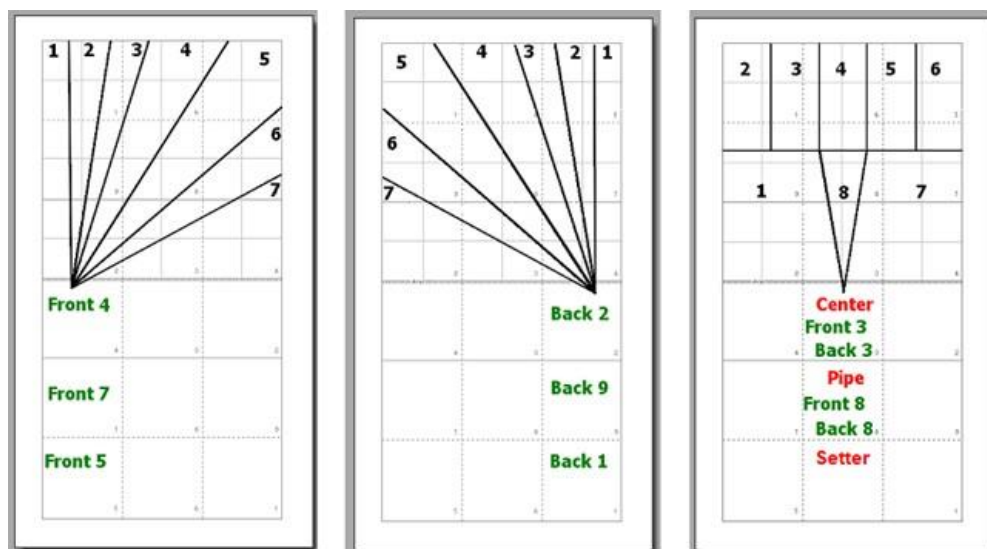


**Jeśli chodzi o zagrywkę, proponujemy następujący system zapisu:**

Używanie podstref jedynie A i D jako rozróżnienie, do której części strefy poleciała zagrywka

- ❖ Strefy 1,6,5 – wszystkie zagrywki „długie”
- ❖ Strefy 2,3,4 – używane tylko do oznaczenia skrotów
- ❖ Strefy 9,8,7 – opcjonalnie, dla zagrywki float spadającej przed przyjmującymi – nie jest to klasyczny skrót, jednakże piłka spada w okolicy 5m

Kierunki ataku również można pisać poprzez strefy, jednakże dużo wygodniejsze i czytelniejsze podczas analizy (zwłaszcza w trakcie meczu) jest **używanie tzw. „stożków” („cones’ów”)**:



## Ruchy rozgrywającego (bazy / seter calls)

Setter callsy to podstawa do analizy gry rozgrywającego. **Wpisanie w oknie scoutowania jednego z nich jest równoważne z opisaniem wystawy rozgrywającego drużyny przyjmującej w pierwszej akcji po przyjęciu (side-oucie), np.:**

12SM56.17# K7 a6X65# -> Zawodnik nr 12 drużyny gospodarzy zagrał floata z 5ki do 6ki, którego zawodnik nr 17 drużyny gości przyjął perfekcyjnie, po czym **rozgrywający ustawił suwa, wystawił do tyłu**, a zawodnik z nr 6 skończył atak z piłki quick z prawego z pierwszej linii po przekątnej

Właśnie to „ustawił suwa, wystawił do tyłu”, jest kwintesencją działania setter callsów, jak i całego programu. **Jeśli po wystawie (callsie) następuje atak, to program dzięki tabelom kombinacji ataku wie, z której został on wykonany strefy, a co za tym idzie, gdzie wystawił rozgrywający (F-front, B-back, C-center, P-pipe, S-setter)**

\*12SM- 5→6

a17RM# 5→6

a04ET# K1B











a06AT# X6 2 5 H--

Wystawa do tyłu „wynika” z tego, że atak po niej nastąpił z prawego skrzydła

Pozwoli to później na analizę dystrybucji rozgrywającego

**UWAGA – niezależnie od tego, gdzie w oknie kodów wpisujemy callsa, zawsze odnosi się on do wystawy w side-oucie (można go wpisać równie dobrze po akcji, na samym końcu) i można go użyć tylko raz na akcję!**

**Podstawowe bazy, które w ustawieniach domyślnych proponuje nam program, to:**

Kod	Kolor	
K1		Front Quick
K2		Back Quick
K7		Seven
KC		Quick in 3
KM	 	shifted to 2
KP	 	Shifted to 4
KE	 	No First Tempo

**K1** – środkowy idzie „głowę”, „jedynekę”, haczyk albo podwójny haczyk

**K2** – środkowy idzie tył

**K7** – środkowy idzie suwa

**KC** – przyjęcie do dwójki, środkowy zostaje w osi boiska

**KM** – przyjęcie do dwójki, środkowy idzie „na rozgrywającego”

**KP** – przyjęcie do czwórki

**KE** – Bez pierwszego tempa

**Inne, powszechnie używane bazy to:**

**KR** – przyjęcie do czwórki, środkowy zmienia na tył

**KF** – fast

**KK** – kontra. (ale wszystkie bazy „w kontrze” musimy wpisywać ręcznie, edytując już wpisane kody na liście kodów!!) Służą one do analizy gry w kontrataku, ale by program je „wczytał”, po każdym takim ręcznym edytowaniu należy „zupdate’ować” scouta, wciskając ctrl+U podczas gdy jesteśmy w oknie scoutowania.

My jednakże, zgodnie z zasadą „im prościej, tym czytelniej”, w rozdziale poświęconym wystawie zaproponujemy własny system opisu zachowań rozgrywających.