

Auswertung mit DATA VOLLEY Athen 04

- Alberto Salomoni -

DATA VOLLEY ergibt die Möglichkeit, alle Elemente (Aufschlag, Annahme, Zuspiel, Angriff, Block und Feldabwehr) auszuwerten. Es unterscheidet **automatisch** alle Angriffe der K1 von der K2.

Für jedes Element sind verschiedene Auswertungen angedacht worden, immer mit der Möglichkeit, sie auf Wunsch zu personalisieren. In der folgenden Tabelle sind Elemente, Art der Technik oder des Schlags und die Auswertungsmethode dargestellt.

1. Legende

Elemente	Code
Aufschlag	S (S erve)
Annahme	R (R eception)
Angriff	A (A ttack)
Block	B (B lock)
Zuspiel	E (sE t)
Abwehr	D (D ig)

Art der Technik/Schlag	Code
Hoch	H (High)
Schnellangriff oder Sprungaufschlag	Q (Quick)
Sprungflatteraufschlag, Flatteraufschlag an der Grundlinie schnell, 2-M Schuss Angriff, Einbeiner	T (Tense)
Meterbälle (Kombinationen)	M (Medium)
Rückraum	L (Linie/Backrow)

Technikauswertung

Aufschlag	Code
Fehler	=
Halbpunkt (Dankeballsituation): die Annahme des Gegners geht direkt ans Netz und ein Spieler unserer Mannschaft punktet oder die Annahme des Gegners ermöglicht nur einen Dankeball	/
Einfacher Aufschlag, der Gegner nimmt einfach an	-
Sehr guter Aufschlag, bei dem der Gegner nicht in Kombination angreifen kann und nur hohe Pässe ermöglicht	!
Guter Aufschlag, der Gegner kann nicht ein schnelles Tempo aufbauen	+
Direkter Punkt beim Aufschlag	#

Annahme	Code
Annahmefehler	=
Halbpunkt oder Dankeball (siehe Aufschlag)	/
Schlechte Annahme: Ball auf die 3m-Linie oder hinter die 3m-Linie	-
Positive Annahme, aber nicht perfekte (Schwierigkeiten beim schnelles-Tempo)	+
Perfekte Annahme (Position und Ballkurve)	#

Angriff	Code
Fehler	=
Geblockt	/
Abgewehrter Angriff oder getuscht vom Block, bei dem ein Gegenangriff des Gegner ermöglicht wird	-
Positiver Angriff, der Gegner kann keinen Gegenangriff aufbauen	+
Punkt	#

Block	Code
Fehler	=
Tusch vom Block, aber keine Möglichkeit zum Gegenangriff oder Block, der eine Angriffssicherung des Gegners und einen Gegenangriff ermöglicht	-
Positiver Block, die Abwehr kann aufbauen oder der Gegner ist nur in einer Dankeballsituation	+
Blockpunkt	#

Spielphase	Code
<i>typische K1 Situation</i> Angriff 1.Ball aus der Annahme	Rec/Att
<i>K2</i> Angriff 1.Ball aus der Block/Abwehr	Dig/Att
<i>Reception</i> Alle anderen folgenden Angriffe, die aus K1 entstehen (erweiterter K1)	Dig/Att R
<i>Serve</i> Alle anderen folgenden Angriffe, die aus K2 entstehen (erweiterter K2)	Dig/Att S

2. Teams

CHINA Skills Details

Skill	Vot	Eff	Tot	=	%	BP	pS	/	%	BP	pS	-	%	!	%	+	%	#	%	BP	pS
Aufschlag	3.9	-3%	716	62	9%		62	42	6%			306	43%	148	21%	114	16%	44	6%	44	
Annahme	6.7	53%	576	22	4%	22		24	4%	24		93	16%			87	15%	350	61%		
Block	2.2	-12%	331	112	34%	25	86					53	16%			94	28%	72	22%	56	11
Angriff (Gesamt)	6.9	37%	889	61	7%	39	22	65	7%	41	24	244	27%			60	7%	459	52%	120	339
K1	7.1	42%	518	29	6%	29		33	6%	33		139	27%			37	7%	280	54%	4	276
K2+K3	6.5	31%	371	32	9%	10	22	32	9%	8	24	105	28%			23	6%	179	48%	116	63
K2	6.1	22%	218	22	10%		22	23	11%		23	68	31%			12	6%	93	43%	93	
K3	7.2	44%	153	10	7%	10		9	6%	8	1	37	24%			11	7%	86	56%	23	63

K1: Annahmesituation - Angriff

K2: Block/Abwehr des ersten Angriffs

K3: alle weiteren Bälle

Russland Skills Details

Skill	Vot	Eff	Tot	=	%	BP	pS	/	%	BP	pS	-	%	!	%	+	%	#	%	BP	pS
Aufschlag	4	0%	716	30	4%		30	30	4%			387	54%	125	17%	115	16%	29	4%	29	
Annahme	6.3	46%	612	26	4%	26		32	5%	32		109	18%			105	17%	340	56%		
Block	2.4	-16%	373	151	40%	29	119					57	15%			72	19%	91	24%	72	16
Angriff (Gesamt)	6.5	31%	963	63	7%	40	22	86	9%	63	22	297	31%			70	7%	447	46%	115	331
K1	6.7	33%	539	32	6%	32		45	8%	45		168	31%			38	7%	256	47%	2	254
K2+K3	6.4	28%	424	31	7%	8	22	41	10%	18	22	129	30%			32	8%	191	45%	113	77
K2	6.5	30%	231	22	10%		22	20	9%		20	69	30%			9	4%	111	48%	109	2
K3	6.3	26%	193	9	5%	8		21	11%	18	2	60	31%			23	12%	80	41%	4	75

Brasilien Skills Details

Skill	Vot	Eff	Tot	=	%	BP	pS	/	%	BP	pS	-	%	!	%	+	%	#	%	BP	pS
Aufschlag	4.1	-4%	635	51	8%		51	32	5%			330	52%	87	14%	109	17%	26	4%		26
Annahme	7.6	60%	517	10	2%	10		14	3%	14		60	12%			98	19%	335	65%		
Block	2.2	-14%	311	111	36%	19	90					51	16%			80	26%	67	22%	55	11
Angriff (Gesamt)	6.6	31%	837	75	9%	40	35	64	8%	48	16	256	31%			40	5%	402	48%	101	300
K1	7.1	42%	469	25	5%	25		35	7%	35		137	29%			17	4%	255	54%	1	254
K2+K3	5.9	18%	368	50	14%	15	35	29	8%	13	16	119	32%			23	6%	147	40%	100	46
K2	5.8	17%	227	34	15%		34	16	7%		16	77	34%			12	5%	88	39%		88
K3	6.1	21%	141	16	11%	15	1	13	9%	13		42	30%			11	8%	59	42%	12	46