

Data Volley

Data Video System

**Die Auswertung der Elemente und der Spielphasen
bei dem Volleyballspiel:
Die Bedeutung der Daten bei der Organisation des
Trainings, bei der Vorbereitung, bei der Gestaltung
während des Spiels und bei der Analyse
nach dem Spiel.**

Alberto Salomoni

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	1
2.	Die Wichtigkeit der Spielbeobachtung und der Videoanalyse in dem modernen Volleyballspiel.	3
2.1	Von den Buntstiften von den Chinesen bis zum Computer.	4
2.2	Doug Beal e Julio Velasco.	5
2.3	Data Project Sport.	6
<u>Data Volley und Data Video System</u>		
3.	Das Volleyballspiel verstehen.	7
3.1	Das Rallie Point System und seiner Struktur:	8
3.1.1	Die Annahme-Phase	8
3.1.2	Die erweiterte Annahme-Phase	8
3.1.3	Die Break-Point-Phase	9
3.1.4	Der Gegenangriff des Break-Point.	9
4.	Data Volley	10
4.1	Basis Prinzipien	10
4.2	Die allgemeine Auswertung der Elemente	12
4.3	Ein Beispiel für die Auswertung	14
4.4	Die erweiterte Auswertung	15
4.5	Die Auswertung des Angriffs	16
4.6	Automatisierung der Kodierung	16
4.7	Verbindung mit dem Spielfeld	17
4.8	Die Menu´ - Analyse	17
5.	Data Video System	21
5.1	Die Wichtigkeit des Zusammenhangs von Statistik und Videoanalyse	21
5.2	Die Nutzung von Data Volley und Data Video System in der Untersuchung der einzelnen Spielzüge und/oder Spielphasen.	22

"...was passiert in einem Spiel und wie oft ?"

6.	Die Wichtigkeit der Analyse bei der Vorbereitung und Organisation des Training.	24
6.1	Die Analyse der eigenen Mannschaft	24
6.2	Abgrenzung zwischen Positivität und Effektivität	25
6.3	Klassification der Angreifer und Vergleich	26
6.4	Lernen zu spielen	26
6.5	Die Organisation des Trainings für die Verbesserung der Positivität.	27
6.6	Die Organisation des Trainings für die Verbesserung der Effektivität.	28
6.7	Das Training: analytisch und global.	28
7.	Die Vorbereitung des Spiels	29
7.1	Die Analyse der Gegner	29
7.2	Die Nutzung von Data Volley während des Spiels	31
7.3	Nach dem Spiel.	34
8.	Zusammenfassende Bemerkungen	35
9.	Literatur	35
10.	Anhang	

1. Einleitung

Das Volleyballspiel hat sich in den letzten Zeiten wesentlich verändert, vor allem nach der Einführung von neuen Regeln (der Libero, z.B.) und des neuen Punktesystems: das Rallie Point System. Das Spiel hat sich von seiner Struktur nicht geändert, die mehr oder weniger die selbe wie vorher geblieben ist, als Ballwechsel und Punktphase noch in Kraft waren, sondern in der Länge des Spiels (kürzer als vorher), in der Zahl der Spielzüge (weniger) und, **vor allem in der Quelle der gewonnenen und verlorenen Punkte.**

Wenn in dem alten System ein Fehler bei der Break-Phase nicht gravierend war, außer eine verlorene Chance, Punkte zu erzielen,

so kann er jetzt entscheidend werden und zum Verlieren des Spiels führen.

Die Bedeutung des Fehlers in dem Endergebnisse hat, vielleicht, komplett das Vorbereitungssystem eines Spiels, die Gestaltung und die Analyse der Daten während und nach dem Match verdreht.

Wenn wir die Fehler in der Annahmepunktphase (das alte Ballwechseln) und in der Breakphase (die alte Punktphase) analysieren, würden die Daten des Finale der Olympischen Spiele 1996 zwischen Italien und Holland mit großer Wahrscheinlichkeit nicht die gleiche Bedeutung von einem Spiel von 2003 haben.

Die Trainingsmethode hat sich in dieser Richtung verändert, aber auch eine neue Person wirkt immer mehr in dem neuen Volleyballspiel: **der Spielbeobachter, genannt Scoutman.** Spitzen-Nationalmannschaften nützen derzeit 2 oder 3 Scoutmen für die Spielbeobachtung und Auswertung der Spiele.

Alle Daten, Zahlen und Spielsituationen haben immer mehr an Bedeutung nicht nur für die Vorbereitung des Spiel (aufs Papier oder in der Halle) gewonnen, sondern auch für seine Gestaltung.

Nehmen wir an, dass unsere Mannschaft sich in der Situation von Punktstand 23-23 befindet und dass sie den Aufschlag hat: wenn in dem alten Punktesystem die Gegner Ballwechsel und danach einen Punkt aus dem eigenen Aufschlag erzielen würden, würden sie 23-24 führen. Mit dem derzeitigen System würden sie den Satz 23-25 gewinnen.

Ein großer Unterschied.

Was sagen wir unseren Spielern in einer Situation wie dieser, welche Informationen nützen wir, um ihnen zu helfen ?

Wissen wir, welche Tendenzen die Gegner haben? Wissen wir wie unsere Spieler bei einem Spielstand von 23-23 reagieren?

Seitdem das Rallie Point System eingeführt worden ist, enden mehrere Spiele mit einem Abstand von 2 oder 3 Punkte.

Deswegen können wir nicht denken, ein Spiel zu gewinnen, wenn wir nicht sehr gut vorbereitet sind und das können wir auch nicht von unseren Spielern verlangen, wenn sie nicht richtig trainiert sind, Entscheidungen in bestimmten Situationen zu treffen.

Vielleicht ist das das richtige Wort des neuen Volleyballspiels: schnell entscheiden.

Das heutige Volleyball ist so schnell in den Entscheidungen geworden, dass einige, die falsch getroffen worden sind (ein Wechsel, eine Taktik beim Block, z.B.), können zu einem verlorenen Satz oder Spiel führen.

Die Erfahrungen mit der männlichen Junioren Nationalmannschaft bei der Junioren Weltmeisterschaft in Iran im letzten August 2003 und mit der Frauen Nationalmannschaft bei der Qualifikation für die Olympische Spiele 2004 in Baku haben mir dieses Gefühl bestätigt: die gezielten Entscheidungen, die vorher, während und nach dem Spiel getroffen werden, werden die Teams und die Trainerstabs belohnen, die mit Mühe gearbeitet haben, um das Ziel zu erreichen.

Hat Gianpaolo Montali, der Coach der italienischen Männer Nationalmannschaft, Europameister in Berlin im September 2003, Recht, in einem Artikel von Supervolley (Italien) vom Oktober 2001, wenn er behauptet, dass **"...nur diejenigen, die viel rechnen, gewinnen werden. Diejenigen, die weniger rechnen, werden nicht gewinnen und noch weniger gewinnen werden, diejenigen, die überhaupt nicht rechnen."**

oder daß **"...jetzt die taktische Analyse viel wichtiger als vorher ist: heute greift ein Angreifer nur ca. 30 Bälle pro Spiel an. Jetzt spielt er, was er am besten spielen kann, weil er keinen Fehler mehr machen kann.**

Außerdem **"...es ist unglaublich, aber auch der beste Zuspieler der Welt verteilt immer die gleichen Bälle in den heißesten Momenten des Spiels."**

"Ich glaube fest an die taktische Analyse und ich muss mich bei meinem Trainerstab jeder Saison bedanken, dass ich an das glauben kann. Ich wäre nicht Montali, ohne ihre Arbeit."

Montali denkt, dass viele Sachen, die auf dem Hi-Tech Niveau der Serie A und der Nationalmannschaft, in den Mittlere- und Untere Klassen nutzbar sind, wenn diese zusammengefasst und syntetisiert sind.

Montali ist mit Julio Velasco und Doug Beal meiner Meinung nach einer der besten und vorbereitesten Trainer der Welt.

2. Die Wichtigkeit der Spielbeobachtung und der Videoanalyse in dem modernen Volleyballspiel

Das Volleyballspiel ist ein typischer Situationssport. Es ist also eine Sportart, bei der, wie Julio Velasco in einer Fortbildung von 1998 sagte, **"man nicht gewinnt, wenn die Technik gut ausgeführt wird, wie bei Turnen. Man gewinnt nur, wenn sie besser als beim Gegner und in den entscheidenden Momenten des Spiels ausgeführt wird."**

Aus einer Studie des Trainerstabs der italienischen männlichen Nationalmannschaft im 2002 ist hervorgegangen, dass die Zahl der Spielaktionen um 40% niedriger geworden sind. Um ein Beispiel zu machen, ein Mittelblocker spielt im Durchschnitt 3 bis 4 Rotationen pro Satz. Wie kann er "ins Spiel kommen" mit so wenigen Spielaktionen, wenn er sich nicht vorher vorbereitet hat und nicht die Tendenz des Zuspielers in jeder Rotation kennt? Wie kann ein Mittelblocker erkennen, ob er einen Read-Block oder einen Option-Block ausführen soll? Er muss schon alle Kombinationen und Möglichkeiten des Gegners kennen.

Auf dem Spitzenniveau, aber auch im Mittelbereich, kann man nicht mehr auf die Videoanalyse verzichten und nachprüfen, welche Wahlmöglichkeiten ein Zuspieler oder ein Angreifer, ein annehmender Außenangreifer oder ein Diagonalspieler hat.

Wenn vorher mit dem alten Punktsystem die taktische Vorbereitung eine wichtige Rolle gespielt hat, ist sie heute mit dem RPS elementar.

Die Spielbeobachtung, die Statistik und die Videoanalyse sind sehr wichtige Hilfsmittel für jeden Trainer und für die Mannschaft geworden.

Viele Trainer sind überzeugt, dass zu viele Informationen für die Spieler nicht gut sind. Meiner Meinung nach ist nicht das Problem, wie viele Informationen an die Spieler weitergegeben werden sollen, sondern wir sollen die richtigen geben. Und, um die richtigen Informationen zu geben, müssen wir eine Vielzahl von Daten oder Spielen haben. Eine Datenbank zu nutzen und Videos zu analysieren ist ein wichtiger Bestandteil für die Organisation jeder Mannschaft geworden.

Eine andere wichtige Sache für einen Trainer ist diese Informationen sehr schnell zu haben. Wenn wir als Beispiel ein Turnier wie die Weltmeisterschaft oder die Olympischen Spiele nehmen, bei denen fast jeden Tag gespielt wird, kann die Schnelligkeit, wichtige Daten und Videos zur Verfügung zu haben, eine sehr große Rolle für das Endergebnis des Turniers spielen.

Fast alle der besten Nationalmannschaften und Vereine der Welt nutzen Software, um so viele Daten und Videos so schnell wie möglich zu haben.

In der italienischen Liga A1 und A2 gibt es keinen Verein, der nicht einen Scoutman (wenn nicht zwei) mit seinem Laptop zur Verfügung hat

Die zwei weltweit am meisten genutzten Software-Programme sind **Data Volley und Data Video System von der Softwareentwicklungsfirma Data Project S.r.l.**

Der derzeitige männliche Jugend-Bundestrainer Deutschlands Stewart Bernard erzählte mir, daß, während der Olympischen Spiele in Atlanta 1996, als er als Co-Trainer und Scoutman der männlichen holländischen Nationalmannschaft betreute, die Bearbeitungszeiten eines Videos doppelt so lang waren als heute mit dem Software-Programm Data Video System.

Seit dem sind nur 7 Jahre vergangen.....

2.1 Von den Buntstiften der Chinesen bis zum Computer

Die Auswertung der Elemente des Volleyballspiels und die Videoanalyse sind seit Jahren ein wichtiges Thema. Viele Mannschaften haben in der Vergangenheit verschiedenen Auswertungsmethoden. In den 70er Jahren haben die Deutschen der DDR alle Situationen und Auswertungen auf ein Band gesprochen und aufgenommen. Die Chinesen, z.B. nutzten Buntstifte für das Scout, um die Effekte der Elemente zu notieren.

In einem Artikel von "Pallavolo" (Italien) von 1987 schrieb Julio Velasco: "...in 1981 arbeitete ich mit der argentinischen Männer Nationalmannschaft und während verschiedenen Trainingsspielen in Europa fing ich an, die Elemente unserer Mannschaft auszuwerten. Am Anfang wertete ich nur die Annahme und den Angriff aus, dann, mit der Hilfe von einem anderen Trainer, werteten wir auch den Aufschlag und den Block aus. Seitdem habe ich verschiedene Methoden experimentiert, bis zu der Nutzung von zwei Trainern für die Auswertung aller Elemente"

Die Auswertung aufs Papier, noch heute sehr viel genutzt, hat grundsätzlich zwei Probleme: sie geben keine Echtzeit-Daten und die Analyse der Daten wird ziemlich aufwendig.

Die erste Mannschaft, die den Computer systematisch für die Auswertung nutzte, wurde der Trainerstab der USA Männer Nationalmannschaft in den 80er Jahren. Die Überraschung wurde groß, als die USA bei der WM 1986 in Paris sich mit Laptop und Radio-Verbindungen für eine Echtzeit-Analyse während des Spiels vorstellten.

Seitdem haben viele Trainerstäbe die gleichen Methoden genutzt, aber bestimmt durch die Idee der USA Nationalmannschaft ist heute die Nutzung eines Computers für die Auswertung Bestandteil eines Volleyball-Teams geworden.

2.2 Doug Beal e Julio Velasco.

Doug Beal, Olympiasieger 1984 mit der USA Männer Nationalmannschaft, und Julio Velasco, zweimal Weltmeister 1990 und 1994 mit der italienischen Männer Nationalmannschaft, sind

vielleicht zwei von den Trainern, die immer mehr an dieses Prinzip geglaubt haben: ein Software-Programm zur Verfügung zu haben, das eine Datenbank aufbaut, über alles während eines Spiels oder mehreren Spielen passiert ist.

Immer in diesem bekannten Artikel von "Pallavolo" von 1987 (und als er noch nicht Eurpoameister und Weltmeister war...) Velasco bat die Leser um Aufmerksamkeit über einen wichtigen Punkt:

"...Die USA haben gezeigt, wie Qualitätsverbesserung (nicht nur von normaler Entwicklung) in relativer kurzer Zeit möglich sind und wie man, als quasi unbekannte Mannschaft bei den WM 1978 in Rom und Argentinien 1982, ein paar Jahre später Olympiasieger in 1984, Weltcup Sieger 1985, Weltmeister 1986 werden kann.

Ohne Zweifel hat die Arbeit mit objektiven Daten einen Wechsel in der Mentalität, in den Gewohnheiten und in den Prinzipien des Trainings beigetragen."

Mit diesem Konzept wurden Velasco, Zorzi, Bernardi und Co. als "Mannschaft des Jahrhunderts" anerkannt, ein Phänomen, das noch heute studiert und analysiert wird. Die Methoden haben in den letzten sich entwickelt, aber das Konzept bleibt immer das selbe. Es ist kein Zufall, dass die Nachfolger von Velasco (Bebeto, Anastasi und Montali), aber auch Gegner wie Joop Alberda (Olympiasieger 1996 mit Holland) oder Zoran Gajic (Olympiasieger 2000 mit Jugoslawien), die damalige Idee vom Doug Beals Trainerstab übernommen haben:

Die Arbeit mit objektiven Daten aufbauen, über was real und echt ist und nicht über was man denkt oder glaubt!

Natürlich sind die Daten und die Videos alleine nicht genug, um zu gewinnen. Man braucht auch große Talente wie einen Karch Kiraly oder einen Andrea Giani, eine Mireya Luis oder eine Regla Torres.

2.3 Data Project Sport.

Emilio Spirito, ehemaliger italienischer Volleyballspieler, derzeit Data Project S.r.l. Geschäftsführer, bietet seit der 80er dem italienischen Volleyball Verband das Software-Programm an. In den ersten Gesprächen zwischen Spirito und Velasco wurden wichtige Inputs vorgenommen, wie:

"....Der Software-Programm sollte eine komplette Freiheit lassen, das Scout wie erwünscht zu machen: ein Hilfsmittel zu haben, um die Mannschaft während des Spiels zu führen, um eine korrekte Diagnose und Analyse zu machen, um die Organisation der Arbeit zu verbessern und **um zu helfen, die Mentalität der Spieler und der Trainer zu ändern.**"

Emilio Spirito und seine Partnern haben immer mehr, auch mit der Hilfe von bekannten Trainern, das Software-Programm entwickelt und verbessert. Selbst ich kaufte das Programm in 1996 in MS-DOS System.

Heute die besten Teams der Welt, Frauen oder Männer (wie Italien, Brasilien, Holland, Kuba, Russia, Serbia und Montenegro, USA, China, Japan und viele mehr), nutzen die Software-Programme Data Volley und Data Video System.

Meiner Meinung nach einer der größten Vorteile von Data Project ist, dass, im Vergleich mit den anderen Softwareentwicklungsfirmen für Volleyball, fast alle der besten Trainer der Welt in verschiedenen Perioden in Italien gearbeitet haben.

Deutschland ist eine der Nationen, die in den letzten Jahren mit den Software-Programme von Data Project angefangen hat zu arbeiten, wie alle Nationalmannschaften oder Vereine wie Friedrichshafen, Mendig, Münster oder Wuppertal.

Data Volley und Data Video System

3. Das Volleyballspiel verstehen

Wie vorher erwähnt, sind die Statistik und die Videoanalyse Hilfsmittel zur Verfügung des Trainers, um Eindrücke in bestimmten Situationen zu bestätigen oder widerlegen. Sie helfen dem Trainer und seinem Stab, die Arbeitsmethode und ihre Entwicklung zu verbessern. Aber nicht immer kann man Schlussfolgerungen daraus ziehen. Deswegen hilft eine gute Diagnose (Analyse) manchmal nicht, die Probleme einer Mannschaft zu lösen.

Es ist also sehr wichtig, das Volleyballspiel gut zu verstehen, alle Phasen des Spiels zu kennen, um die Daten so gut wie möglich zu interpretieren.

Ohne gute Kenntnisse aller Phasen des Volleyballspiels, ist es sehr schwer, eine Interpretation der Daten zu geben.

Was ich hier in Deutschland beobachtet habe, ist, dass, einer der allgemeinen Fehler vieler Trainern ist einem bekannten Analyseschema zu folgen und zu denken, dass um Volleyball zu lehren, muss man beim Training bei der reinen Grundtechnik anfangen:

Es ist vor langer Zeit bestätigt worden, dass die Entwicklung der Spieler bei dieser Methode sehr langsam ist.

Das passiert, weil leider diese Methode nicht der Realität entspricht. Ein Volleyballspiel ist nicht eine Summe von Grundtechniken.

Vom Spiel und seiner Struktur anzufangen, beschleunigt enorm den Entwicklungsprozess eines Spielers. Die Grundtechniken, die immer sehr wichtig bleiben, müssen als Mittel gesehen werden, um zu spielen und die analytischen Übungen sollten nicht das Herz des Training sein.

Das Volleyballspiel und seine Struktur zu verstehen, ist elementar, um danach die Daten zu analysieren und die Videos zu bearbeiten.

3.1 II Rallie Point System und seine Struktur

II Rallie Point System unterteilt sich in vier Spielphasen:

- Die Annahmepunktphase, genannt auch Komplex 1 (K1)
- Der Gegenangriff in der Annahmepunktphase, genannt auch erweiterte K1
- Die Break-Point-Phase, genannt auch Komplex 2 (K2)
- Der Gegenangriff der Break-Point-Phase, genannt auch erweiterte K2.

Die Phasen sind die gleichen wie vorher die Anwendung des Rallie Point System (RPS) , auch wenn sie jetzt wahrscheinlich eine andere Bedeutung bekommen haben: Aus einer Untersuchung im 2002 der italienischen National Mannschaften bringt eine gute K1 ca. 60% bis 70% der Punkte.

3.2 Die Annahmepunktphase (K1)

Die Annahmepunktphase setzt sich zusammen aus:

- Annahme
- Zuspiel
- Angriff
- Sicherung des Angriffs

In dieser Phase ist es sehr wichtig, alle Zuspiel-Verteilungen mit optimaler und schlechter Annahme zu unterscheiden.

3.3 Der Gegenangriff in der Annahmepunktphase (erweiterte K1)

Wenn der 1. Angriff aus der Annahme erfolglos bleibt, ändert sich die Situation, und, enorm wichtig, **sie ist nicht dieselbe von vorher:**

Die Mannschaft wird sich in einer Gegenangriff-Phase befinden. Die Mannschaft befindet sich in der folgenden Situation:

- Sicherung oder Dankeball
- Zuspiel
- Gegenangriff
- Sicherung des Gegenangriffs

oder, wenn der Gegner abwehrt

- Block
- Feldabwehr oder Dankeball
- Gegenangriff
- Sicherung des Gegenangriffs

Diese zwei Situationen sind nicht mit dem K2 zu vergleichen, weil der Aufschlag fehlt, der sehr wichtig ist, Block und Feldabwehr zu koordinieren. Die Entscheidungen der Spieler sind in der erweiterten K1 anders als bei dem K2, weil bei dem K2 die Kommunikation zwischen Spieler unter anderen Voraussetzungen erfolgt.

3.4 Die Break Point Phase (K2)

Die Break Point Phase setzt sich zusammen aus:

- Aufschlag
- Block
- Feldabwehr oder Dankeball
- Zuspiel
- Gegenangriff
- Sicherung des Gegenangriffs.

Diese ist vielleicht die interessanteste Phase aus taktischem Gesichtspunkt, weil die Entscheidungen in Bezug auf verschiedene Faktoren getroffen werden.

3.5 Der Gegenangriff in der Break-Point Phase (erweiterte K2)

Der Gegenangriff in der Break Pointphase ist in der Substanz das Gleiche wie der vorherige Gegenangriff in der Annahmepunktphase. Auch hier muss man die zwei Möglichkeiten unterscheiden:

- Der Gegner wehrt ab und greift an
- Nach unserer Sicherung, greift wieder unsere Mannschaft an.

Die Spielphasen und die zugehörigen Techniken sind elementar zu verzeichnen, um die Nutzung von Data Volley und Data Video System zu verstehen.

Alberto Salomini: DataVideoSystem

<http://www.volleyball-training.de>

4. DATA VOLLEY

Die Idee von Data Volley basiert auf den in den letzten Kapiteln zitierte Struktur des Spiels. Sie nimmt sich vor, dem Trainer eine Vielzahl von Daten über die Elemente zur Verfügung zu stellen, die, mit den Phasen des Spiels zusammengestellt, die Analyse der eigenen Mannschaft und des Gegners enorm helfen.

4.1 Basis Prinzipien

Das Software-Programm DATA VOLLEY kann in einem Personal Computer im Windows®95 /98/NT/2000 installiert werden. Es ist ein sehr flexibles System, sehr intuitiv und praktisch für die Nutzung, sehr empfehlenswert für Laptop. Es können alle Input- und Tastaturfunktionen personalisiert werden. Auch im Windows verwertet das Software-Programm die Tastatur als Data-entry, weil, wie Doug Beal selbst besagt, "auch ein nicht erfahrener Operator eine Vielzahl von Daten eingeben kann, ohne die Mouse zu nutzen und ohne den Blick vom Spielfeld zu verlieren." Trotzdem könnte DATA VOLLEY auf dem ersten Blick ein bisschen schwer zu verstehen sein. Man braucht eine Einarbeitungszeit von 2-3 Spielen, so dass die Kodierung, die Tastatur und die Kombinationen aus der Tastatur beherrscht werden. Man sollte am Anfang vereinfachte Kodierungen eingeben, um die Arbeit mit der Zeit zu automatisieren. Man denkt sich nicht, daß der Computer angemacht wird und alle Wünsche als Wunder realisiert werden: man braucht ein bisschen Mühe und Übung, um das Potential des Software-Programms zu erkennen.

DATA VOLLEY baut auf drei Versionen auf:

- die Lite-Version (mit der Möglichkeit einen Kodierung von 100 Dateneingabe, normalerweise als Probe genutzt)
- die Basic-Version und
- die Professional-Version.

Der Unterschied zwischen der Basic- und der Professional Version ist in der Analysephase. Die Kodierungsmodalität sind die gleichen, während die Analysemöglichkeit in der Professional-Version wesentlich höher ist.

In dieser Tabelle sind alle Optionsmöglichkeiten der Professional-Version zusammengefasst

ANALYSE:

- Spieler Analyse
- Element Analyse
- Rotation Analyse
- Feld-Zone Analyse
- Analyse der Richtungen
- Angriffskombinationen Analyse
- Excel-Folie (Zusammenfassung)
- Analyse der gewonnenen und verlorenen Punkten
- Verteilung des Zuspielers Analyse
- Analyse mit Grafiken
- Drucker Einstellungen
- Composizione Video
- Last Hit Analyse
- Details der Spielzügen
- Druck Sequence
- Match Report

In allen der oben genannten Analysen sind alle beschriebenen Elemente der Spielphasen in den Kapiteln 3.2, 3.3, 3.4, 3.5 . integriert.

ALLGEMEINE FUNKTIONEN

- Verbindungen
- Angriffskombinationen Tabelle
- Kodierung Tabelle
- Komplexe Kodierung Tabelle (Aufschlag-Annahme oder Angriff-Block, z.B.)
- Tabelle Punkteffekte
- Auswertung der beiden Mannschaften
- Analyse der beiden Mannschaften
- Time code (sehr wichtig für die Synchronisierung mit Data Video System)

4.2 Die allgemeine Auswertung der Elemente

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. Das Software-Programm wird derzeit in der englischen Sprache für den deutschen Markt ausgeführt.

<ul style="list-style-type: none"> • Elemente • Aufschlag • Annahme • Angriff • Block • Zuspiel • Abwehr 	<ul style="list-style-type: none"> Code S (Serve) R (Reception) A (Attack) B (Block) E (sEt) D (Dig)
<ul style="list-style-type: none"> • Art der Technik/Schlag • Hoch • Schnellangriff oder Sprungaufschlag • Sprungflatteraufschlag, Flatteraufschlag an der Grundlinie schnell, 2-M Schuss Angriff, Einbeiner • Meterbälle (Kombinationen) • Rückraum 	<ul style="list-style-type: none"> Code H (High) Q (Quick) T (Tense) M (Medium) L (Linie-Backrow)

Auswertung der Technik

Aufschlag

<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> = / - ! + #
---	--

Annahme

- Annahmefehler =
- Halbpunkt oder Dankeball (siehe Aufschlag) /
- Schlechte Annahme (Ball auf die 3M Linie oder über) -
- Positive Annahme, aber nicht perfekte (Schwierigkeiten bei schnellem Tempo) +
- Perfekte Annahme als Position und Ballkurve #

Angriff

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

Block

- 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 #

Phase des Spiels

- Angriff 1.Ball aus der Annahme (typische K1 Situation) **Code** Rec/Att
- Angriff 1.Ball aus der Block/Abwehr (K2) Dig/Att
- Alle anderen folgenden Angriffe, die aus der K1 entstehen (erweiterte K1) (Reception) Dig/Att R
- Alle anderen folgenden Angriffe, die aus der K2 entstehen (erweiterte K2) (Serve) Dig/Att S

4.3 Ein Beispiel für die Auswertung

Das Auswertungssystem kann komplett personalisiert werden: die Kodierung eines Elementes während eines Spiels, in seiner einfachsten Art, setzt sich aus der Nummer des Spielers, dem Element (im Fall des Angriffs kann er ausgelassen werden) und eventuell dem Effekt des Schlages zusammen. Wenn kein Effekt gegeben wird, nimmt das Programm automatisch den Wert + an , d.h. positiver Angriff aber nicht gepunktet.

Wenn wir am Ende der Kodierung einen Punkt (.) eingeben, wird automatisch der Gegner ausgewertet.

Ein Beispiel (einfache Auswertung):

Die Nr. 12 schlägt auf und die gegnerische Nr. 10 nimmt perfekt an, die gegnerische Nr.12 greift an, unsere Nr.8 wehrt ab und bei dem Gegenangriff unsere Nr.9 wird von der gegnerischen Nr.8 abgeblockt. Die folgende Auswertung wird:

12S.10# a12 8D 9A=.8

4.4 Die erweiterte Auswertung

Dieser Kodierungslevel, nur in den Basic- und Professional Versionen zur Verfügung, gibt die Möglichkeit, mehr Daten und mehr Details bei der Eingabe der Elemente zu haben.

Das Feld wird in dem Programm in 9 kleine Felder verteilt, wie in dem Beispiel dargestellt wird:

Diese Verteilung ist eine wichtige Voraussetzung, um genaue Richtungen des Angriffs oder des Aufschlags einzugeben.

Ein Beispiel (erweiterte Auswertung):

Die Nr.12 macht einen Sprungaufschlag von Pos.1 in Richtung Pos.6 und die generische Nr. 10 nimmt perfekt an, die gegnerische Nr.12 greift einen Meterball mit Erfolg von Pos.4 in Longline 1 mit Tusch vom Block der Nr. 3 an. Die folgende Auswertung wird:

12SQ16.10# a12AM#41.3

4.5 Die Auswertung des Angriffs und des Aufschlags

Die Auswertung der beiden Elemente, in der oben genannten Erweiterung, ist sehr zielgerichtet und, dank der Automatisierung der Kodierung, ermöglicht sie u.a.:

- die Art des Kombinationsangriffs (siehe Tabelle), vordefiniert vom Trainer selbst
- die Unterscheidung des Angriffs gegen Einerblock (U) oder Doppelblock (S)
- die Richtung des Angriffs: Diagonal (D), Longline (L) oder Mitte (C), und wenn sie vor einem Tusch vom Block eingegeben wird, zeigt den realen ankommenden Punkt.
- wenn die Gegner nicht in Betrachtung während der Kodierung genommen werden, wird das Programm selbst eine vergleichende Kodierung übernehmen (Beispiel: Sprungaufschlag der Nr.15 mit Punkt von Pos. 5 Richtung Pos.6 wird eine Kodierung von 15SQ#56. Das Programm wird als vergleichende Kodierung 99RQ=56 übernehmen).

4.6 Automatisierung der Kodierung

Die Kodierungsphase gibt mehrere andere Möglichkeiten, um die Nutzung des Programmes schnell zu beherrschen:

- Während der Kodierung werden alle falschen Dateneingaben signalisiert (mit einer "logischen" Kontrolle der eingegebenen Daten)
- wenn ein Fehler entsteht, ermöglicht das Programm eine schnelle Korrektur
- bei jeder Rotation signalisiert das Programm die Nummer des Spielers, der im Aufschlag ist
- es behält Satz für Satz den anfänglichen eingegebenen Starting-Six
- es integriert automatisch den Libero mit einer vorgeschichteten Nummer

4.7 Verbindung mit dem Spielfeld

DATA VOLLEY, mit einem Modul nur für die "Professional-Version" vorbereitet, ermöglicht die Verbindung mit einem zweiten Computer an das Spielfeld, um die Statistik in einer Echtzeit Analyse während des Spiels zu überprüfen. Die Verbindung kann mit einer Karte Wireless PC-MC oder via Kabel aufgebaut werden: das Programm wird automatisch alle Daten an den zweiten Computer senden.

4.8 Die Menü - Analyse

Die beste Leistung von Data Volley liegt meiner Meinung nach in der Menü - Analyse. Die Ausarbeitung und die Analyse der Daten ist variabel und vertieft, daß sie dem Trainer die Möglichkeit gibt, seine Mannschaft und die Gegner ohne Grenzen oder Bedingungen zu analysieren.

Die wichtigste Maske der Menü Analyse sind:

- **die technischen Details (Element-, Spieler und Rotationsdetails).** Diese Funktion unterteilt alle reinen statistischen Daten mit Rotation, Effektivität, den Techniken in den verschiedenen Auswertungen und die folgenden Prozente.
- **die Analyse der Zonen des Feldes.** Hier werden, mit der Wahl des Scoutman, die oben genannten statistischen Daten grafisch per Zone des Feldes dargestellt.
- **die Analyse der Richtungen.** Hier werden nicht nur die Richtungen der Angriffe oder der Aufschläge dargestellt, sondern auch die Annahme oder der Feldabwehr in Bezug auf die Richtung des Aufschlags oder des Angriffs.
- **die Last-Hits-Funktion.** Diese Funktion stellt in einer Maske die letzten fünf Ergebnisse in allen Elementen dar, um die Effektivität der Spieler und eine mögliche Auswechslung zu beurteilen.

Alle genannten Funktionen können in einem Archiv gespeichert werden. Der Scoutman kann ihnen einen Namen geben und unter einer Schnellaste vorspeichern, um sie in wichtigen Momenten abzurufen.

5. DATA VIDEO SYSTEM

In diesem Kapitel wird nicht eine technische Darstellung des Produkts vorgestellt, sondern es werden einige Schwerpunkte erarbeitet. Es werden die wichtigsten Funktionen dargestellt, mit großer Aufmerksamkeit auf den Zusammenhang zwischen Statistik und Video.

5.1 Die Wichtigkeit des Zusammenhangs von Statistik und Video

Der Zusammenhang zwischen Statistik und Video ist die wichtigste Sache in der Spielbeobachtung. Alleine sagen uns die ausgewerteten Daten nichts, wenn wir nicht die Möglichkeit haben, **visuell zu analysieren, wo die Probleme unserer Mannschaft entstehen.**

Manchmal passiert es, dass wir als Trainer ein bestimmtes Gefühl haben, wir kontrollieren die Auswertungen, aber trotzdem erkennen wir nicht die Ursache eines Problems. Manche Trainer denken, dass sie nach der Anschauen von ein Paar Bildern alles verstanden haben. Manche andere denken, dass ihre Augen genug sind. Es ist bestätigt worden, dass Erfolge im Spitzenniveau immer schwer werden, wenn nicht akribisch und systematisch gearbeitet wird. Das Video sollte ein Hilfsmittel sein, gegnerische Schwäche oder die Probleme unserer Mannschaft zu beobachten und Lösungen zu finden. Deswegen, wenn wir schon in unseren Händen genügende ausgewerteten Daten zur Verfügung haben, wird es einfacher, die Bilder

in dem Video zu suchen, ohne dass wir Stunden verlieren, um die ausgewählten Bilder zu finden.

Ein Beispiel:

Bei der Olympia Qualifikation 2004 der Frauen, ist aus der Statistik erkannt worden, daß die Deutsche Frauen Nationalmannschaft im Durchschnitt ein Problem bei dem Angriff aus der K1 hat. Aber wo liegt dieses Problem? Bei den Pässen oder ist die Annahme das Problem? Könnte es vielleicht sein, dass unsere Angreiferinnen zu viele Schwierigkeiten haben, wenn der Ball nicht optimal gestellt wird? Und wenn das geschehen ist, in welchen Rotationen passiert das?

Tatsache ist, dass wenn nicht alle ausgewählten Bilder nachgeprüft werden, könnte die Diagnose und die daraus folgende Interpretation falsch sein.

Aber wie kann man diese Bilder schnell herausfinden, wenn wir mit einem VHS arbeiten? Wir werden viel Zeit mit den Tasten "Vorwärts" und "Rückwärts" verlieren, bis der Trainer (oder ein Mithelfer) seine Geduld verliert und nur wenigen Spielphasen beobachtet.

Wir haben schon vorher erwähnt, dass ohne eine große Menge von Daten und Bildern, es sehr schwer ist, Tendenzen festzustellen. Die Idee von Data Video System versucht alle diesen Probleme zu vereinfachen und, wenn möglich, eine schnelle Lösung zu finden.

5.2 Die Nutzung von Data Volley und Data Video System in der Untersuchung der einzelnen Spielzüge und/oder Spielphasen

DATA VIDEO SYSTEM ist das erste Software-Programm, das die Spiele mit der entsprechenden Statistik aufeinander bezieht. Mit Data Video System kann man alle technischen und taktischen Aspekte der eigenen Mannschaft oder der Gegner mit den gleichen mit Data Volley ausgewerteten Daten analysieren.

DATA VIDEO SYSTEM setzt sich aus drei Komponenten zusammen:

- Capture Menu´
- Synchronisation Menu´
- Analyse Menu´
- Montage Menu´

Das Programm braucht die folgenden technischen Voraussetzungen:

- PC oder Laptop mit einem Prozessor 800 MHz, 128 Mb ram, 20 GB Festplatte, Windows®98/2000/Home oder Pro
- eine Video Karte Dazzle DVC, wenn man mit dem Videoformat MPEG1 arbeiten will oder
- eine Video Karte ADS Instant DVD, wenn man mit dem Videoformat MPEG2 arbeiten will

Mit dem **Capture Menu´** werden von einer digitalen Videokamera oder VHS die Spiele auf dem PC oder Laptop dekomprimiert. Im Durchschnitt braucht ein Spiel von 100 Minuten ca. 3 GB. Nach der Capture werden mit dem **Synchronisation Menu´** alle Bilder des Spiels mit dem zugehörigen Scout von Data Volley abgerufen und synchronisiert. Man braucht nicht mehr ein VHS mit Vörwärts- oder Rückwartstastatur, um ein genaues Bild zu suchen: man kann in wenigen Sekunden alle Spielzüge suchen und finden. Es gibt zwei Möglichkeiten, die Bilder zu synchronisieren:

- automatisch mit der Taste F1 der Tastatur des PCs
- manuell mit der Taste F12 der Tastatur, wenn das Timing der Eingabe der Scouting nicht das gleiche wie das Timing der Bilderaufnahme ist.

Mit dem Analyse Menu´ kann man alle gewünschten Spielzüge **in jeder Spielphase oder in jeder Situation** überprüfen. Außerdem kann man auch Dateien eröffnen, um ein Archiv der gewählten Situationen aufzubauen.

Bei der Olympia Qualifikation der Frauen in Baku wurde, z.B., das folgende Analyseschema mit DATA VIDEO SYSTEM für die Vorbereitung der Spiele gezeigt:

- die wichtigsten Aufschlagsrichtungen der Gegner
- alle Annahmeriegel der Gegner
- die wichtigsten Angreiferinnen und ihre Angriffsrichtungen aus der K1 mit perfekter und nicht perfekter Annahme
- die wichtigsten Bemerkungen in K2 der Gegner (Beziehung Block-Abwehr).

Alle diese Situationen wurden in einem max. Zeitraum von 30 Minuten jeden Tag gezeigt. Tanja Hart, die Zuspielerin der deutschen Frauennationalmannschaft, erzählte mir, dass die Videoanalyse sehr interessant für die Mannschaft zu sehen war, weil sie immer kompakt, schnell und ausführlich war.

Mit dem Montage Menu´ werden Dateien als Thema in Bezug auf die Statistik aufgebaut, die wir nachprüfen wollen. Die zusammengestellten Videos kann man in Videotape, TV, PC oder Laptop mit einem Videoprojektor sehen.

Es gibt außerdem die Möglichkeit, Titel, Kommentare und Meinungen zu ergänzen.

"...was passiert in einem Spiel und wie oft?..."

6. Die Wichtigkeit der Analyse bei der Vorbereitung und Organisation des Trainings.

Wie gesagt, die richtige Diagnose (Analyse) und die richtige Interpretation der Daten ist entscheidend für die Korrektur einiger Probleme der Mannschaft und für die Beobachtung des Gegners. **Wir sollten aber auch manchmal die Einsicht haben, daß wir einige Interpretationen nicht geben können, weil wir die Ursache nicht wissen.** Nicht immer gibt es eine Lösung für alle Probleme.

Der Kunst sollte also sein, die wichtigsten Probleme einer Mannschaft aus der Analyse herauszufinden.

Eine gezwungene Interpretation führt, außer zu Irritationen, zu einem progressiven Verlust des Vertrauens der Spieler zu dem Trainer. Sie sind manchmal nicht in der Lage mit uns zu diskutieren, aber sie haben das Gefühl, daß etwas nicht stimmt.

6.1 Die Analyse der eigenen Mannschaft

Ein wichtiger Punkt, der bei der Analyse der Daten Aufmerksamkeit braucht, ist, daß nicht alle Techniken können der gleichen Methode ausgewertet werden. Es gibt 3 Kategorien von Analysen:

- Aufschlag, Annahme, Angriff und alle Pässe der Spieler, die nicht zu dem Zuspiel gehören.
- Block und Feldabwehr
- die Pässe des Zuspielers

In der ersten Gruppe geben uns die Prozente innerhalb eines Jahres viele Informationen.

Mit Block und Feldabwehr ist es komplizierter, eine Analyse der Prozente zu machen. Ein Spieler, z.B., der viele Tusch beim Block aber auch viele Fehler macht, hat vielleicht negative Werte in der Statistik. Das bedeutet aber nicht, dass der Spieler unbedingt ein schlechter Blockspieler ist, sondern ist oft abhängig von anderen Faktoren. Es könnte der Fall sein, daß der Spieler zu viel die Hände bewegt oder ein schlechtes Timing des Sprungs hat aber auch weil er immer über all mit den Händen ist und viele Bälle berührt. Das selbe Prinzip gilt für die Feldabwehr.

Diese Zweideutigkeit besteht nicht in der ersten Gruppe.

Das Zuspiel ist meiner Meinung nach sehr schwer auszuwerten, weil zu viele taktische Situationen, die nur der Trainer kennt (und manchmal auch nicht...), in Betrachtung genommen werden sollten.

6.2 Abgrenzung zwischen Punktbälle (Tot. #%) und Effektivität (Tot. #% - Tot. =% und / %)

Dieser Unterschied zwischen # und Effektivität ist sehr wichtig zu bemerken, da die Werte nicht die gleichen sind und wenn wir nur die Positivität in Betrachtung nehmen, könnte das zu falschen Ergebnissen führen.

Bsp. (Olympia Qualification):

Beim Angriff ist bei der deutschen Nationalmannschaft eine klare Tendenz festgestellt worden:

Gegenüber 44% # (258 Kills von 590), im Durchschnitt mit der EM 2003, ist aber eine Effektivität von 29% entstanden, weil von diesen 258 positiven Angriffen die deutsche Mannschaft 40 Fehler (7%)

gemacht hat und 46mal (8%) geblockt worden ist (44% positive Angriffe - 7% Fehler und 8% geblockte Angriffe = 29% Effektivität).

Aus diesen Daten kann man schon eine Hypothese machen, dass **wahrscheinlich nicht die Technik des Angriffs das Problem ist** (Positivität # im Durchschnitt mit der Weltspitze und Europa), **sondern dass vielleicht die Fehlerquote zu hoch ist in der Spielsituation unter einem gewissen Druck.**

Natürlich muss man den Angriff aus der K1 und aus der K2 unterscheiden, aber als Beispiel dient die Analyse der Daten und wie diese Daten gelesen werden sollten.

6.3 Klassifikation der Angreifer und Vergleich

Ein anderer Aspekt, bei dem eine Unterscheidung notwendig ist, sind die Angreifer: Man sollte nicht eine Mittelblockerin mit einer Außenangreiferin oder mit einer echten Diagonalspielerin vergleichen, da die Kategorie von Pässen oder Kombinationen, die sie bekommen, sehr unterschiedlich ist.

Diese Klassifikation wird dargestellt in:

- **Außenangreiferin, z.B.** Deutschland: Grün und Bouagaa
Poland: Glinka und Swienewicz
Russland: Gamova und Safronova
Italien: Piccinini, Mifkova und Rinieri
Türkey: Hanikoglu und Gusru

- **Mittelblockerin, z.B.** Deutschland: Radzuweit, Kulakova und Benecke
Poland: Belczik und Skowronska
Russland: Tchichenko und Belikova
Italien: Gioli und Barazza
Türkey: Ozcelik und Ozbek

- **echte Diagonalspielerin, z.B.** Deutschland: Sylvester
Poland: Fraczak
Russland: Gamova
Italien: Centoni
Türkey: Neslihan

Ein allgemeiner Vergleich der Leistung des Angriffs könnte zu falschen Ergebnissen führen. Außerdem sollten die Angreiferinnen ca. die gleiche Anzahl von Angriffen haben, um einen genauen Vergleich zu haben.

6.4 Lernen zu spielen

Lernen zu spielen, bedeutet nichts anders als:

- eine Spielsituation zu identifizieren
- eine Antwort dieser Situation auszuarbeiten und
- eine korrekte Antwort zu geben.

Diese genannte Abgrenzung ist gemacht worden, um, sobald wir bestimmte Daten zur Verfügung haben, diese zu nutzen, um eine korrekte Anwendung beim Training und beim Spiel beizubringen. Lernen zu spielen, sollte die Priorität des Trainings sein und nicht, wie es oft passiert, eine Übungssammlung werden.

6.5 Die Organisation des Trainings für die Verbesserung der Positivität.

Eine der wichtigsten Auswirkungen des Rallie Point Systems ist, dass die Lehre der Technik, ihre Festigung und die Anwendung beim Spiel immer das größte Problem bleibt.

Die Positivität aus der Statistik gibt uns einen Eindruck über das allgemeine technische Niveau eines Spielers. Wenn die Positivität der Annahme, z.B., zu niedrig ist, bedeutet dies, dass der Spieler die Annahmetechnik (das Spielbrett oder die Beinarbeit usw.) verbessern muss. Wenn eine Spielerin, z.B., eine niedrige Positivität beim Angriff hat, bedeutet dies, dass sie ihre Schlagtechnik oder das Timing verbessern muss.

Wenn ein Spieler eine gute Positivität hat aber eine niedrige Effektivität, ist das Problem nicht die Technik.

Wenn er nicht eine gute Technik hätte, würde er keine gute Positivität in der Statistik erreichen.

Ein Beispiel:

Wenn eine Spielerin ein Problem bei der Positivität der Annahme hat, sollten wir, bevor wir Übungen mit Punktzahl, Strafe usw. organisieren, mehr an Übungen überlegen, bei denen die Technik der Annahme, und dessen Wiederholung, einen Schwerpunkt ist.

Die Priorität bei diesen Übungen wird die Korrektur der Technik sein.

Wir werden also Übungen wie "Aufschlag-Annahme" oder "Bagger an der Wand für das Spielbrett" wählen, um diese Techniken zu korrigieren und zu verbessern, bevor wir eine Übung mit Punkten für die Annahme organisieren.

6.6 Die Organisation des Trainings für die Verbesserung der Effektivität.

Wenn wir bei gleich bleibender Positivität **die Effektivität** verbessern wollen, um die Fehlerquote beim Spiel zu reduzieren, müssen Übungen organisiert werden, damit der Fehler bestraft wird.

Es werden also alle Übungen mit Punktzahl, Wash-System, 7 zu 10 in Annahme, 20 Annahme ohne Fehler usw., in Betrachtung genommen.

Diese Arten von Übungen haben einerseits das Ziel, einen Wettbewerb mit dem Spieler selbst aufzubauen, und andererseits, der Fehler direkt zu bestrafen.

Ein Beispiel:

Wir wollen die Effektivität der Annahme eines Spielers verbessern. Die Qualität (Positivität #) ist gut aber er macht zu viele Fehler. Eine typische Übung sollte "Aufschlag-Annahme 7-10" sein: er soll 10 Annahme # erzielen, bevor er 3 Fehler macht. Wenn er es nicht schafft, die Übung positiv zu beenden, muss er von vorne anfangen.

Solche Übungen sollten nicht mit Spielern mit geringer Qualität vorgeschlagen werden, weil die Aufmerksamkeit komplett auf das Ziel gerichtet ist (die 10 Annahme, z.B.) und **nicht wie die Annahme angewendet werden soll. Der Spieler ist nicht bereit, Korrekturen anzunehmen, weil er gewinnen will (die Übung beenden).**

6.7 Das Training: analytisch und global.

Wenn wir die Annahme als Technik in die Analyse nehmen, sagen uns Positivität und Effektivität alles. Wenn ein Spieler eine gute Positivität und Effektivität beim Training und beim Spiel hat, haben wir nichts anderes zu tun.

Beim Angriff oder Zuspiel ist das nicht der Fall, weil sie die kreativsten Techniken sind und wir sollten sie antreiben. Deswegen sind bei diesen Techniken einige Arten von Übungen besser als andere.

Ein Beispiel:

Wir organisieren eine Übung 6 gegen 6, bei der nur die annehmenden Außenangreifer angreifen. Dies wird mit Punktzahl (8 oder 15 Punkte) ausgeführt. Die Folge wird sein, dass die Spieler die Techniken nutzen werden, die sie besser beherrschen, um zu gewinnen. Es wird sehr schwer, wenn nicht unmöglich sein, dass ein Spieler versucht, um einen Punkt zu machen, die schwächeren Angriffstechnik zu nutzen: er will gewinnen!

Auch wenn Trainer und Spieler zusammen die Angriffstechnik verbessern wollen, sind die Übungen mit Punktzahl nicht der beste Weg. Der Spieler wird weniger kreativ, weil er nur die Techniken nutzt, die er am besten beherrscht.

Deswegen, wenn unser Ziel ist das Lernen neuer Techniken, ist es besser die gleiche Übung erst **ohne Punktzahl** zu organisieren und dann mit Punktzahl.

Die Statistik hat also das Ziel, die Wahl der Spielphase und der Übungen zu organisieren, um in Bezug auf die Prozente die Volleyballtechniken zu verbessern. Die Wahl der Übungen (analytisch oder global) wird entscheidend, um Positivität oder Effektivität zu verbessern.

7. Die Vorbereitung des Spiels

Die taktische Vorbereitung eines Spiels setzt sich zusammen aus drei Phasen:

- Vorbereitung des Spiels
- Gestaltung des Spiels
- Überprüfung der taktischen Entscheidungen nach dem Spiel

Zwei kurze Sitzungen (K1 und K2) mit dem Trainerstab und den Spielern sind zu empfehlen.

7.1 Die Analyse der Gegner

Die technische Analyse der Gegner gehört zu den Vorbereitungen eines Spiels:

- Videoanalyse der Gegner
- Analyse der statistischen Daten der Gegner in den letzten Spielen

Die Analyse des Ist-Standes der Gegner ist eine der schwierigsten Arbeiten des Trainerstabs. Deswegen ist es wichtig:

- Die technische Analyse der Gegner von den letzten 2-3 Spielen, bei denen eines sehr wichtig gewesen ist.
- Technische Folie vorbereiten
- Die allgemeine Statistik und die Statistik der letzten Spiele der Gegner überprüfen
- Technische Meetings vor dem Spiel vorbereiten.

Die technischen Folien sollten dabei haben:

- allgemeines Spielsystem der Gegnern mit Annahmeriegel, Angriffsrichtungen, wichtige Prozente von Annahme, Angriff und Verteilung des Zuspielers in jeder Rotation

K1- Situation

- Annahmeriegeln
- Alle Angriffskombinationen mit Annahme #
- Alle Angriffsrichtungen mit Annahme + und -
- Verteilung des Zuspielers

K2-Situation

- Art, Richtung und Effektivität des Aufschlags der Gegner in jeder Aufstellung
- Beziehung Block-Abwehr (wichtige Merkmale)
- Verteilung des Zuspielers bei Dankebällen
- Angriffsrichtungen und zugehörige Effektivität nach Feldabwehr

Mit diesen Informationen sollte das letzte Training vor dem Spiel gestaltet werden.

Bei dem Videomeeting mit den Spielern werden die wichtigsten Merkmale der Informationen dargestellt: man sollte darauf achten, dass die Sitzung nicht mehr als eine halbe Stunde

dauert, da die Aufmerksamkeit der Spieler weniger wird. Ideal sind zwei Sitzungen von jeweils 15 Minuten.

7.2 Die Nutzung von Data Volley während des Spiels

In dieser Phase ist die Ist-Stand Analyse zwischen Trainer und Spielbeobachter sehr wichtig, um Eindrücke und Gefühle zu bestätigen und Änderungen vorzunehmen. Die interne Organisation sollte so aufgebaut werden:

- Der 1.Trainer überprüft ständig die eigene Mannschaft und wählt die wichtigsten Infos für die Mannschaft
- Der Co-Trainer analysiert die Gegner und, ob was vorbereitet worden ist, mit den Einschätzungen stimmt. Er kontrolliert die Statistik von DATA VOLLEY und kommuniziert verbal mit dem 1. Trainer und via Radio mit dem Scoutman.
- Der Scoutman gibt (wenn möglich) alle Spielzüge ein schickt an den verbundenen Laptop die wichtigsten Prozente von der Statistik. Bei der Olympia Qualifikation 2004 wurden bei jedem Satz der Match Report und die Annahme- und Angriffswerte per Rotation ausgedruckt und abgegeben (siehe Anlagen).

7.3 Nach dem Spiel

Hier wird empfohlen:

- Das Spiel noch mal anschauen und die Strategie überprüfen
- Situationen entdecken, die nicht vor dem Spiel erwähnt worden sind
- Analyse der Statistik und des Videos, um das nächste Spiel vorzubereiten und das Training der Woche abzuleiten.

8. Zusammenfassende Bemerkungen

Der Versuch, eine Darstellung der Potentiale von diesen zwei Software-Programmen, die Anwendung der Statistik beim Training und die Gestaltung während des Spiels zu machen, ist sehr schwer in so wenigen Seiten zu erreichen. Das Ziel dieser Hausarbeit sollte keine Bedienungsanleitung werden, sondern ein Vorschlag (der natürlich entwickelt werden kann), die Mentalität der Trainer bei der Arbeitsmethode zu ändern.

In dem Seminar über die Statistik, das ich im Mai in Italien besucht habe, sagte Doug Beal sehr wichtige Sätze:

" Record "Real" Behaviour are valid!"

" Eliminate Bias"

" Match Plan about what we know as what we think!"

übersetzt auf Deutsch:

" Es sind nur "reale" Daten zu übernehmen!"

" Die Gewohnheiten sind zu beseitigen!"

" Bereit das Match vor, mit dem was wir wissen und nicht was wir denken!"

9. Literatur

- Data Project S.r.l.: **Data Volley Bedienungsanleitung**
- Data Project S.r.l.: **Data Video System Bedienungsanleitung**
- A. Papageorgiou, W. Spitzley. **Handbuch für Leistungsvolleyball**, 3. überarb. Auflage.
Meyer & Meyer, Aachen 2000.
- Julio Velasco. Das Scouting: Wichtigkeit und Nutzung. **Pallavolo 41 (1987)**
- Laurent Tillie. Die Analyse des einzelnen Spielers. **Pallavolo 41 (1987)**.
- Gianpaolo Montali. Die Geheimnisse des Vorspiels. **Supervolley 4 (2001)**.
- Andreas Nestke. Grundlage eines Echtzeit-Analyseprogramms für den Handlungskomplex Annahme-Zuspiel. **Zulassungsarbeit für den 31. A-Trainer-Lehrgang 2002/2003**.
- Michael Warm. Mut zur Technik. **Volleyball-Magazin 10 (2002)**.
- Doug Beal, Julio Velasco: **International Volleyball Clinic 2003. 17-18 Mai 2003**