

Odbojkaški savez Srbije



Radni sastanak scouta odbojkaških liga Srbije



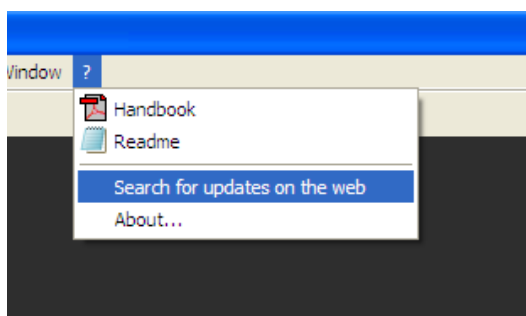
Predavač: Perović Bojan
Mentor: Joksimović Saša

Sadržaj:

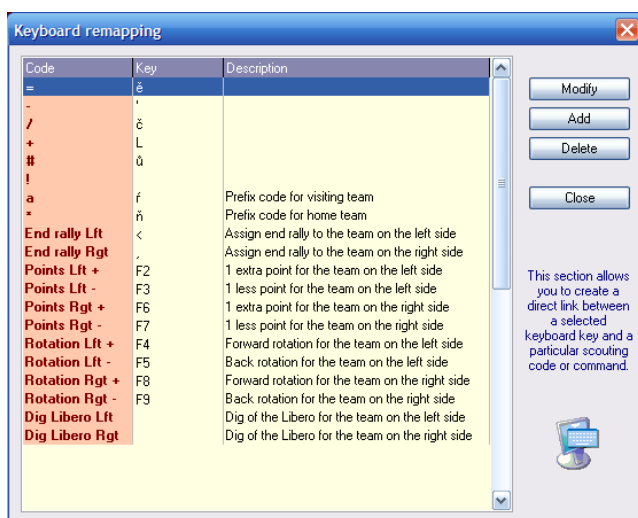
1. Data Volley Media – Oficijelni deo	3
2. Kriterijumi elemenata igre	6
2.1 Servis	6
2.2 Prijem	7
2.3 Napad	8
2.4 Blok	9
2.5 Odbrana	9
2.6 Dizanje	10
2.7 Podrška	10
2.8 Korišćenje Compound code-a	10
3. Greške iz prethodnih sezona	11
3.1 Greške konekcije	11
3.2 Greške u scoutingu	11
3.3 NAPOMENA	11
4. Video Sharing – Razmena snimaka utakmica putem interneta	12
4.1 O Video Sharingu	12
4.2 Prednosti razmene utakmica putem interneta	12
5. Edukacija timskog statističara	13
5.1 Principi uspešnog scouti-nga	13
5.1.1 Princip dogovora	13
5.1.2 Princip filtriranja informacija	13
5.2 Posao scout-a	14
5.2.1 Snimanje	14
5.2.2 Scouting	15
5.2.3 Analiza video materijala i scoutinga	15
5.2.4 Filtriranje informacija	17
5.2.5 Montaža i štampanje	17
5.2.6 Prezentacija ekipi	17

1. Data Volley Media – Oficijelni deo

1. Proveriti da li je siguran internet u hali gde se odigrava utakmica u dogovoru sa organizatorom – dan ili dva pre utakmice.
2. Sa sajta www.dataproject.com/ossrb skinuti program *Data Volley Media* ili plug-in sa uputstvom za instalaciju za *Data Volley Pro*.
3. Dan pre utakmice proveriti update-a programa:



4. Ukoliko postoji update skinuti ga i nakon instalacije proveriti podešavanja tastature:



5. Podesiti ispisivanje imena i prezimena u match reportu: *Tools - General options - General*, čekirati *Family name and Name*.

6. Skinuti i testirati postavke dan pre utakmice da bi u slučaju eventualne greške na serveru imalo dovoljno vremena da se reaguje:

The first screenshot shows the 'Login' screen with fields for 'Username' and 'Password', and a 'Next >' button. The second screenshot shows the 'New Match' screen with three radio buttons: 'Create a match manually (unofficial)', 'Load an official match', and 'Check an official match' (which is selected). The third screenshot shows the 'TEST Competition - TEST Championship' screen with a table of matches and a 'Check mode' button. The fourth screenshot shows the 'Choose a competition' screen with a list of competitions and a 'Next >' button.

7. Skinuti utakmicu ponovo sat vremena pre utakmice radi moguće izmene licenci igrača:

The first screenshot shows the 'New Match' screen with three radio buttons: 'Create a match manually (unofficial)', 'Load an official match' (which is selected), and 'Check an official match'. The second screenshot shows the 'Match notes' screen with various fields for match details, including 'Date', 'Time', 'Season', 'Competition', 'Phase', 'Regulation', 'Indoor Rally point', 'Head coach', 'Assistant', 'T-shirt', 'Spectators', 'Reception', 'City', 'Hall', 'Scout men', 'Get Situation', 'Result', 'Partial score', 'Score', 'Time', and 'Comments'.

8. Proveriti sastave ekipa kao i brojeve igrača:

The screenshot shows the 'Players list' application with a table of players. The table has columns for 'N.', 'Id', 'Code', 'Name', and 'S1', 'S2', 'S3', 'S4', 'S5'. The first 15 rows are listed, with the last row being '15 4038 Test Athlete 15 Test Athlete 15'. To the right of the table is a form for player details, including 'Last name', 'Name', 'Nickname', 'Role', and 'Foreign'. At the bottom, there are buttons for 'Add', 'Not on roster', 'Players in the list 15', and 'Ok'.

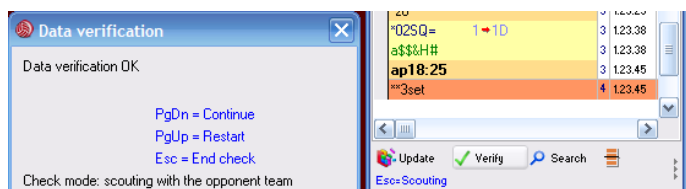
9. Povezivanje na server i pokretanje *Live score-a* komandom *Enable Live match*:



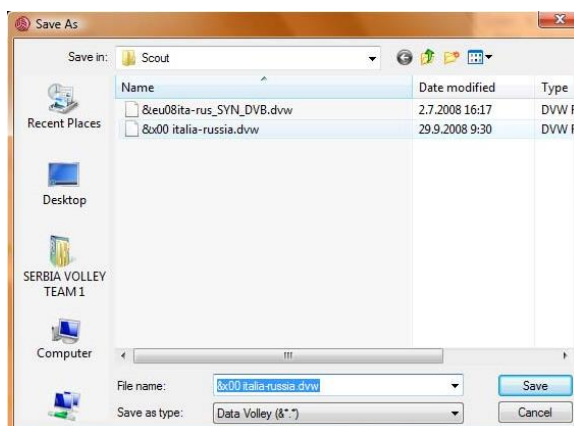
10. Pre prvog seta ustanoviti početni line up, a zatim i vizuelno ispratiti postavke na terenu:



11. Nakon utakmice verifikovati scout (može i u toku utakmice):



12. Sačuvati utakmicu:



13. Upload match-a i slanje *.dwv file-a na mail joxasita@yahoo.it:



2. Kriterijumi elemenata igre

- Servis ▪ Prijem
- Napad ▪ Blok
- Odbrana ▪ Dizanje
- Podrška

2.1 Servis (S)

HIGH: Flot servis iz daljine, sa zemlje.

MEDIUM: Flot servis iz skoka, dalje od linije.

QUICK: Skok servis, sa linije.

TENSE: Flot servis sa linije, sa zemlje.

#	Servis koji donosi direktan poen.
/	Servis kojim je onemogućen napad iz prijema, čak i iz tri odigravanja.
+	Servis koji prouzrokuje pomeren prijem i limitira napad na tri solucije. Protivnik može da napadne samo visokom loptom, bez prvog tempa. Tehničar diže van 3 metra ili iz klečećeg položaja.
!	Servis koji prouzrokuje prijem (!) – pozitivan servis.
-	Servis iz kojeg je prijem olakšan (idealno) i za posledicu ima i mogućnost odigravanja prvog tempa (brže lopte, kombinacija...)
=	Servis koji se završava ili van terena ili u mreži.

DODATNO POJAŠNJENJE: Ako servis dotakne **NEC** (što nije ništa loše), upisati **"N"**

2.2 Prijem (R)

HIGH: Prijem flot servisa koji je izveden sa zemlje, iz daljine.

MEDIUM: Prijem flot skok servisa izvedenog dalje od servis linije.

QUICK: Prijem skok servisa.

TENSE: Prijem flot servisa izvedenog sa zemlje (sa linije).

#	Prijem koji omogućava sva rešenja za brz napad kao i razna ukrštanja i kombinatoriku u prvom napadu.
/	Prijem koji prelazi na stranu protivnika, čak i uz očajnički pokušaj tehničara da ostvari dizanje. Prijem iz kojeg ne može da se napadne.
+	Prijem koji, iako pomeren, dozvoljava tehničaru odigravanje sva 4 napada. Prijem može biti pomeren ka zonama 4 ili ka 2 ali ipak dozvoljava odigravanje brzih lopti i prvog napada.
!	Prijem između 2 i po - 3 m od mreže ili mnogo pomeren ka zonama 2 i 4 ne blizu mreže, u kojoj je i dalje moguće odigrati iznuđen prvi tempo ili brzu loptu na kraj.
-	Prijem iz kojeg je uslovljeno dizanje tehničara visoke lopte na kraj.
=	Prijem kojim je izgubljen poen.

DODATNA POJAŠNJENJA:

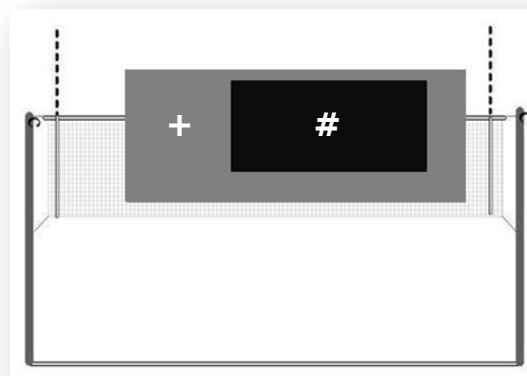
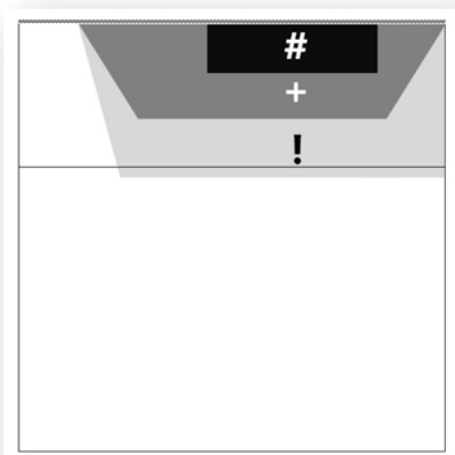
TIPOVI PRIJEMA :

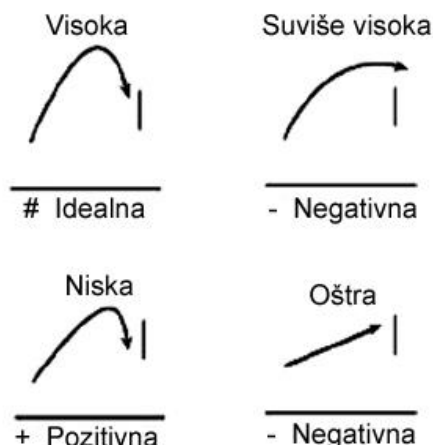
O : Prijem tehničara **M** : Prijem u prste (VISOK)

L : Prijem u levu stranu **R** : Prijem u desnu stranu

W : Prijem sa poda (NIŽAK)

POZICIJE U KOJIMA SE MOŽE ODIGRATI PRIJEM: 1,2,3,4,5,6,7,8,9





2.3 Napad (A)

HIGH: Napad na visoku loptu (VP,IK,V2,V3,V4,V7,V9)

MEDIUM: Napad iz kombinatorike (WF,WD,W9,ZB,ZR,ZS,X9,XD,XC)

QUICK: Napad iz prvog tempa (W0,W1,WC,WP,WZ,WL,WF,Z0,Z1,X0,X1)

SUPER: Napad iz lopte na zvanje "SUPER" (C2,C4,C5,C9)

TENSE: Napad iznuđen, brz

OTHERS : Svi ostali napadi

#	Napad je završen osvajanjem poena, čak i uz kontakt bloka.
/	Napad izblokirao od strane protivnika (blokom osvojen poen protivnika).
+	Napad kojim je ostvarena loša odbrana protivnika tako da daje mogućnost ponovnog, lakog, napada.
!	Napad kojim se lopta naslanja na blok i lagano vraća u naše polje.
-	Napad lako branjen od strane protivnika iz koje može da se organizuje napad.
=	Napad kojim je izgubljen poen.

DODATNI OPISI :

R – Dobro dignuta

F – Dignuta dugačko

L – Dignuta "nepovezano"

S – Dignuta kratko

Broj igrača u bloku : 0,1,2,3,4

Zone napada : 1,2,3,4,5,6,7,8,9

Vrste napada : H,P,T

2.4 Blok (B)

HIGH: Blok na visoku loptu.

QUICK: Blok na brz napad protivnika.

MEDIUM: Blok na protivnički napad iz kombinatorike.

TENSE: Blok na napad nadigravanja na necu ("guranja u bloku").

OTHERS: Blok na sve ostale napade

#	Blok kojim je osvojen poen.
/	"Pecanje" blokera. Direkto izgubljen poen.
+	Blok koji dodirom dozvoljava odbrani odigravanje.
!	Nema opisnu f-ju.
-	Blok iz kojeg je otežana odbrana a samim tim i limitiran ili nemoguć napad.
=	Blok koji dodiruje loptu i cini je neuhvatljivom. Blokom izgubljen poen.

2.5 Odbrana (D)

HIGH: Sve odbrane su visoke.

#	Odlična odbrana koja omogućava timu da uzvрати napad.
/	Odbrana kojom lopta prelazi preko mreže u polje protivnika.
+	Odbrana koja omogućava lako formiranje napada (dodavanje lako prebačenih lopti u kontri).
!	Odbrana kojom je dobro pokriven teren ali se teško formira napad.
-	Odbrana sa loptom koja se vraća u protivničko polje nakon više dodira, bez da naša ekipa može izvesti kontranapad na bilo koji način.
=	Odrana kojom je izgubljen poen. Odbrana koja nije izvršena.

2.6 Dizanje (E)

#	Sve dignute koje se vode kao "default".
/	Dignuta lopta koja prelazi u protivničko polje.
+	Nema opisnih f-ja.
!	Slabije "kraće" dignuta lopta, kojom napadač može da napadne.
-	Dignuta lopta koju je nemoguće napasti.
=	Loše dignuta lopta koja rezultuje direktnim poenom protivnika. Greška dizanja.

2.7 Podrška – Free ball (F)

Podrška (ne od strane dizača), bilo da lopta koja dolazi iz protivničkog polja ima visoku trajektoriju ili da je dodirnutu od strane našeg bloka pa dobija veoma visoke putanje ili treći kontakt u čekić ili loše dodavanje lopte.

2.8 Korišćenje Compound code-a

Compound code je relacija između pojedinih elemenata igre:

Napad	Blok
=	
/	#
-	+
!	!
+	-
#	=

Napad	Odbrana
=	
/	
-	#
!	
+	-
#	=

Servis	Prijem
=	
/	/
-	#
!	!
+	+-
#	=

Primeri Compound code-a:

Bez upotrebe Compound code-a:	Sa upotrebom Compound code-a:
14S- a3R#	14S.3#
14S- a3R# a8A/ 6B#	14S.3# a8.6#
14S- a3R# a8A- 6B+ 9A- a6D#	14S.3# a8.6+ 9.6D#

3. Greške iz prethodnih sezona

1. Greške konekcije:

- Pokrene se utakmica ali ne i **Enable Live match**.
- Na kraju meča se ne šalje finalni report – **Upload match**.

2. Greške u scoutingu:

- Pogrešan unos **Lineup-a**.
- Ne beleži se napad koji je ostao u igri (tako se dobijaju nerealni podaci oko realizacije i efikasnosti).
- Ne beleži se greška prijema (svaki servis koji je završio kao "as" mora da ima i grešku u prijemu).
- Ne beleži se **Time out**.
- Ne beleže se zamene igrača.
- Netačno unet scout (pogrešan igrač u elementu igre; proveriti šta je ukucano pa tek onda dodeliti poen).

3. NAPOMENA:

- Libero ni u kojoj situaciji ne može da ima poen.
- Greška u dizanju se beleži kao E=, a ne kao S= ili A=.
- Koristiti pomoć suflera ili pomoćnih trenera (ako se sedi na klupi) kod situacija koje nisu jasne.
- Koristiti *Compound code*.
- Ne slati final report u slučaju ne sigurnosti u svoj scout.

4. Video Sharing

4.1 O Video Sharingu

Video Sharing je program za razmenu snimaka utakmica kao i scouta sa drugim ekipama preko interneta.

Ima mogućnost kompresovanja video file-a koji se može direktno koristiti u programu Data Video 2007.



Video Sharing 2009 – Početna stranica za logovanje

Takođe je omogućen *download* i *upload* utakmica i trećem licu koje nema username i password pomoću *ticketa*.

4.2 Prednost razmene utakmica putem interneta

Prednost ovakvog načina razmene utakmica je višestruka, počev od brzine tj. uštede vremena pa do uštede materijalnih sredstava. Posebno je značajna upotreba prilikom internacionalnih utakmica, kada je nemoguće doći do željenog snimka na drugi način.

Primenom slanja utakmica putem interneta poboljšaće se kvalitet takmičenja jer će svaka ekipa posedovati snimake svih odigranih utakmica.

5. Edukacija timskog statističara

5.1 Principi uspešnog scoutinga

Način rada scouta svodi se na prikupljanje statistički relevantnih podataka elemenata odbojkaške igre (servis, prijem servisa, napad, blok, odbrana...) i njihovog prezentovanja trenerima tokom igre ili tokom pripreme za datog protivnika (analiza ekipe, elementa igre, pojedinca...).

Posao scouta jeste, da kroz poznavanje, proučavanje svoje ekipe kao i ekipe protivnika, adekvatno predstavi mane i vrline i svoje ekipe i ekipe protivnika te da zajedno sa trenerima aktivno učestvuje u pripremi taktike za dati meč.

Uspešan i dobar scouting zasniva se na par vrlo bitnih principa koji su uzajamno jako povezani:

- Princip dogovora
- Princip filtriranja informacija

5.1.1 Princip dogovora

5.1.1.1 Dogovor trener - scout

Bitan segment uspešnog scout-inga, jer od tog dogovora zavisi šta će, koliko i kako scout raditi, da li će i na kog igrača, element igre obratiti posebnu pažnju i sl.

Na osnovu ovog dogovora trener raspolaže informacijama koje su bitne za određenog igrača, element igre, kao i sam meč.

5.1.1.2 Dogovor scout - igrač

Dogovorom između scout-a i igrača, scout je u mogućnosti da isprati i određene propratne stvari koje nisu dogovorene prezentacijom i koje mogu pomoći igračima u samoj igri.

Da bi princip dogovora imao smisla potrebno je ispoštovati sledeće, a to je :

5.1.2 Princip filtriranja informacija

Poznato je da "dobri" scouti - operateri na određenim sistemima za praćenje igre, obrađuju "full" statistiku kako svoje, tako i protivničke ekipe, pa samim tim, raspolažu sa velikim brojem informacija. Da bi informacija imala smisla i da bi postala "prava - u pravo vreme" potrebno je da scout izvrši njihovo filtriranje, a u skladu sa prethodnim principima dogovora (i sa trenerima i sa igračima). Nakon toga potrebno je imati taktički i tehnički obučene igrače koji će to i sprovesti.

Princip filtriranja informacija dolazi sa iskustvom scouta, sa njegovim osećajem igre, sa razumevanjem potreba trenera, ekipe, igrača.

Stres faktor (kraj seta, utakmice, finala...) ponekad dovodi do "greške" kod prikupljanja podataka. Iskustvo scouta se donekle ogleda i u tome da, ako i dođe do "greške" kod unosa informacija, greška bude u što kraćem roku ispravljena i nikako u neproverenom obliku prezentovana bilo treneru bilo igračima!

Moderan scouting se svodi na timski rad **trener-scout** i **igrač-scout**, gde od uzajamnog poverenja i razumevanja proizilazi i sigurnost kod prezentovanja informacija, njihovog potraživanja u stresnim situacijama i konačno "rezultata", zbog koga se sve i radi.

5.2 Posao scouta

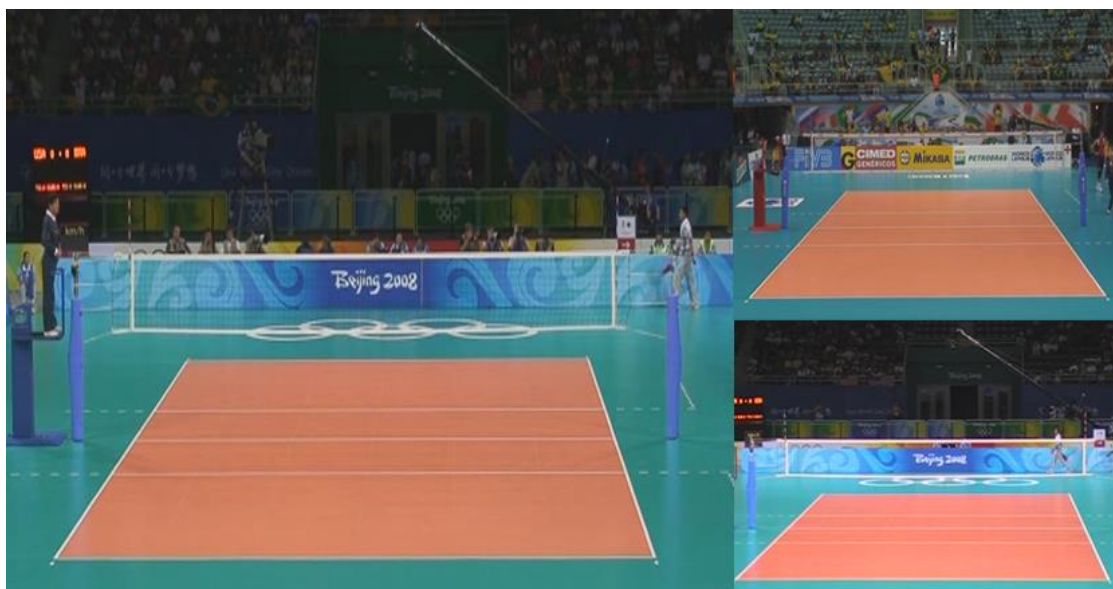
Posao scouta sastoji se iz više segmenata koji, ako se dobro odrade, daju celinu i oslikavaju sigurnu, proverenu i pravu informaciju. Posao se sastoji iz:

1. Snimanja
2. Scoutinga
3. Analize video materijala i scoutinga
4. Filtriranja informacija
5. Montaže i štampanja
6. Prezentacija – razgovor – dogovor

5.2.1 Snimanje

Kod snimanja scout mora obratiti pažnju na ugao snimanja. Ukoliko je scout neiskusni ili ukoliko se radi sa problematičnom opremom, onda je preporuka da se na snimku vidi glavni sudija, kako bi se po njegovim reakcijama rešavale neke situacije u kasnijoj proveru i analizi.

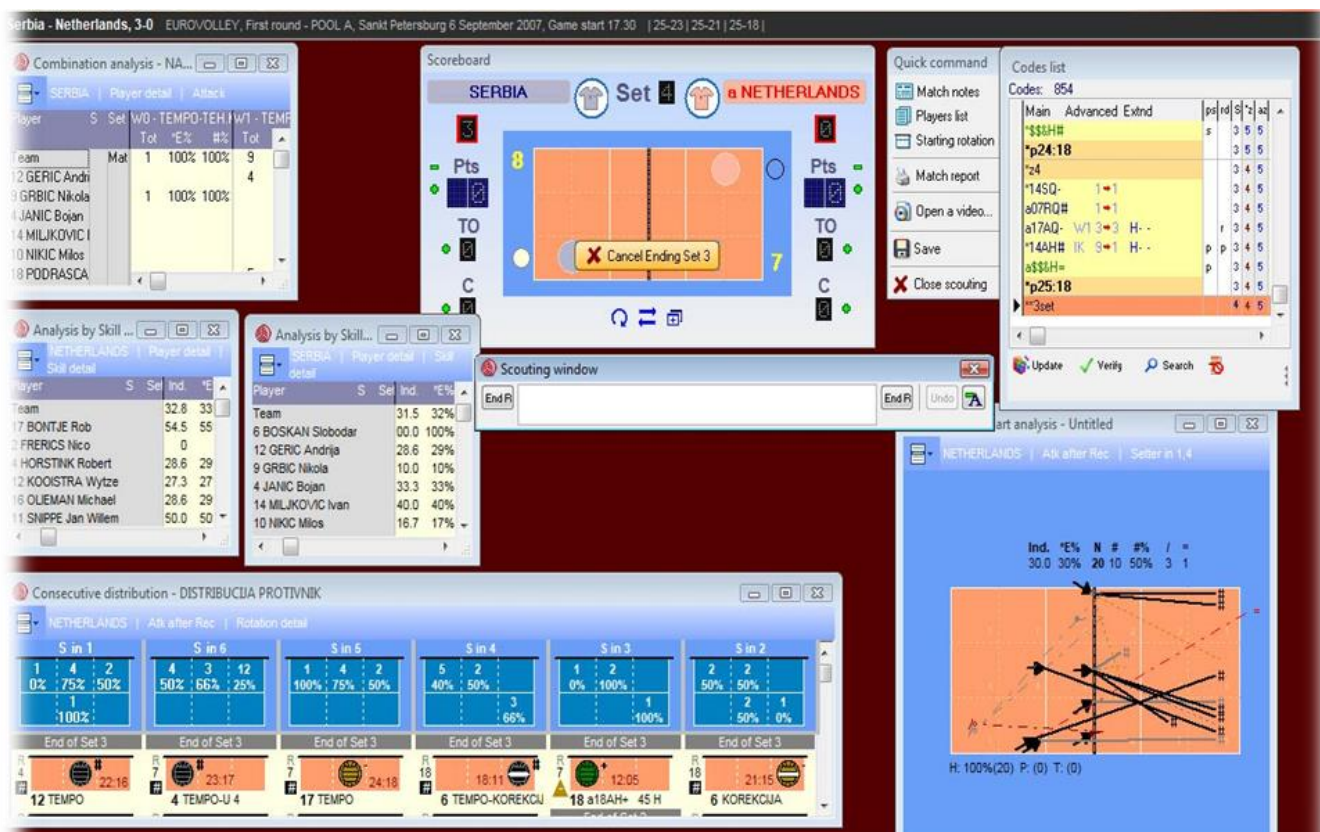
Ovo je jako bitno ako se scouting radi posle utakmice ili ako se snimanje vrši bez audio zapisa.



Uglovi snimanja

5.2.2 Scouting

Scouting obuhvata statističko prikupljanje, obradu i prezentovanje svih elemenata odbojkaške igre. U skladu sa principima dogovora i filtriranja, u pojedinim utakmicama ili treninzima, nekim elementima igre ili igračima će se posvetiti više pažnje, ali scout ima obavezu da sve elemente isprati, bez obzira na dogovoreno.



Izgled radne površine u programu Data Volley 2007 Professional

5.2.3 Analiza video materijala i scoutinga

Analiza treba da obuhvata analizu video materijala (jedne ili više utakmica), kao i analizu scoutinga (sa jedne ili više utakmica).

Kod analize sopstvenog tima treba tražiti mane sopstvenog tima i to potencirati kod trenera, kako bi se treningom i razgovorom greške predupredile. Kod traženja slabih strana protivnika treba analizirati 3 do 5 utakmica ne bi li neka ponašanja u igri postala pravilo, što je potencijalna šansa za sopstveni tim.

Kroz analizu protivnika pažnja se obraća na elemente igre:

▪ **SERVIS:**

- pravci servisa,
- efikasnost,
- procenat,
- INFORMACIJE BITNE ZA PRIMAČE SERVISA.

▪ **NAPAD:**

- pravci napada,
- distribucija,
- ko dobija posle 20-tog poena,
- razlikovati napad iz prijema i napad iz kontre,
- INFORMACIJE BITNE ZA BLOK I POSTAVKE U ODBRANI.

▪ **PRIJEM:**

- slabiji i bolji primači servisa,
- zone,
- taktički servis,
- INFORMACIJE BITNE ZA SVE SERVERE.

▪ **ODBRANA:**

- ko i kako igra u odbrani u određenoj poziciji,
- koja je slabija zona - igrač,
- INFORMACIJE BITNE ZA SVE NAPADAČE.

▪ **BLOK:**

- bolji bloker - slabiji bloker,
- da li srednjaci spajaju ili ne,
- da li krajnji ostavljaju od antene (i koliko),
- da li igraju trojni blok,
- INFORMACIJE BITNE ZA SVE NAPADAČE.

Svi elementi koji se analiziraju su uzajamno povezani i samim tim tako se moraju i tretirati (npr. ako ekipa igra trojni blok, kako stoji odbrana...)

Takođe se radi analiza protivnika na zakazivanje (npr. kakva je distribucija na zakazan penal, almu, penal iza), ali za to je potrebno više od desetak utakmica i duži period analize protivničkog tehničara, da bi se došlo do zakonitosti u ponašanju (distribuciji).

5.2.4 Filtriranje informacija

U dogovoru sa trenerom, scout radi analizu i pripremu protivnika, **posebno za trenera** (ta priprema je uglavnom obimnija i potpunija) i **posebno za igrače** (specifična priprema), u kojoj npr. primači dobijaju dodatne informacije o serverima, srednji blokera o napadačima i tempo igri i sl.

5.2.5 Montaža i štampanje

- Posao montaže svodi se na sledeće:
 - Iz najmanje 3-5 utakmica treba izvući ono što je karakteristično za protivnika i to prezentovati kroz video montažu, po pozicijama, sopstvenom timu.
 - Tu takođe treba ubaciti montažu servisa protivnika, kako bi se i vizuelno ekipa upoznala sa onim što je ranije i rečeno.
- Ukoliko to vreme i iskustvo scouta dozvoljava, ponekad je potrebno napraviti i montažu pojedinačno, jednog ili više igrača sa posebnom pričom o karakteristikama igre tog igrača.
- Ovo se može primeniti i za određenu vrstu napada (npr. napraviti montažu tempo igre protivnika samo za srednje blokera i sl.).

5.2.6 Prezentacija – razgovor - dogovor

U ovom delu posla scout prezentuje montirani materijal uz podelu štampane forme zadataka. Uobičajeno je takođe da se posle svake pozicije montirani materijal zaustavlja i kroz analizu viđenog dodeljuju zadaci.

Svrha celokupne pripreme protivnika jeste što bolji start meča te da se adekvatno odgovori na svaki pokušaj protivnika za promenom taktike.

Ukoliko protivnik ne daje znake ka promeni taktičkih već pripremljenih šablona, to je bolje po sopstvenu ekipu jer dogovori i priprema za taj meč duže imaju smisla. Ukoliko dolazi do odstupanja u toku meča, scout signalizira trenerima odstupanja, a trener odlučuje da li će i kada menjati taktiku tokom meča.