

TAUSTAA

Syksyllä 2008 silloinen Lentopallon SM-liiga teki päätöksen siirtyä uuteen Data Volley 2007 tilastointiohjelmaan vanhan excel -pohjaisen tilastoinnin jatkeeksi. Käytössä oleva ohjelma on italialaista (www.dataproject.com) käsialaa ja se on nykyään käytössä suurimmalla osalla maajoukkueista sekä useissa kansallisissa lentopallotarjoissa. Ottelun analysoinnissa tilastointiohjelman tukena toimii Data Video 2007-ohjelma, joka mahdollistaa tarkemman analysoinnin niin lukujen kuin videonkin muodossa monin eri tavoin. Lisäksi ohjelmien käyttöä on suositeltu otettavaksi mukaan päivittäiseen valmennukseen esimerkiksi syöttö-vastaanotto tai hyökkäysharjoittelun kehittämiseksi. Suomen lentopallomaajoukkueissa harjoittelutilastointi on ollut valmennuksen ja pelaajan taitotason seurannassa jo useita vuosia.

MITEN TILASTOIDAAN?

Uusi tilastointiohjelma on excel-pohjaista versiota hieman haastavampi mutta se tulee antamaan enemmän informaatiota ottelutapahtumasta niin joukkueille, medialle ja katsojille. Mestaruusliigassa kotijoukkue vastaa tilastoinnista molempien joukkueiden osalta ja toimittaa ottelutilaston (Match Report) mm. liigalle, lehdistölle sekä vastustajajoukkueelle. Varsinainen tilastointivaihe toteutuu yhden riittävän koulutetun ja kokeneen tilastoijan toimesta kentän päädyistä. Ottelusta tilastoidaan keskeiset tapahtumat (syöttö-vastaanotto, hyökkäys-torjunta/puolustus). Tilastoija kirjoittaa ottelutapahtumista koodia, jonka ohjelma tulkitsee automaattisesti. Ohjelma on looginen lentopallosuoritusten suhteen ja auttaa käyttäjää huomaamaan virheet automaattisesti mutta niiden korjaaminen on manuaalista. Vuosien mittaan tilastojien määrä on kasvanut joka vuosi mutta vaihtuvuutta on ollut jonkun verran. Täten liigaseurojen tilastoijat ovat eritasoisia, joten virheitä ja viivästyksiä saattaa ilmetä mutta muutaman pelikierroksen jälkeen koko tilastointiorganisaatio (seurat, tilastointitietokanta tms.) löytää toimivuutensa. Lisäksi on ohjeistettu, että ottelun jälkeen seuran tilastoija käy keskeiset tapahtumat läpi videon kanssa ja tekee korjaukset sekä toimittaa ns. korjatun version joukkuekohtaisia tilastokoosteita varten liigan käyttöön. Näiden lisäksi otteluvideo toimitetaan kansioineen mestaruusliigan videoserverille. Tilastokoosteista vastaavat Toni Flink ja Tuomas Mikkola.

Lentopallon Mestaruusliigan livescore:

<http://lentistilasto.net/livescore/livescore.php>

tilastotietokanta:

<http://www.mestaruusliiga.fi/tilastot/>

Tilastokoodiesimerkki yhdestä pallorallista:

13SM15.5# a11G41.9# (suunnat mukana)

Kotijoukkueen nro 13 syöttää hyppyleijalla 1-paikalta 5-paikalle, jonka vierasjoukkueen libero nro 5 nostaa täydellisesti. Vierasjoukkueen nro 11 hyökkää nopean laitatemphyökkäyksen(vo-hyökkäys) 4-paikalta rajaa kohti, jonka kotijoukkueen nro 9 torjuu pisteen arvoisesti. Tilanne 1:0

MITÄ TILASTOIDAAN?

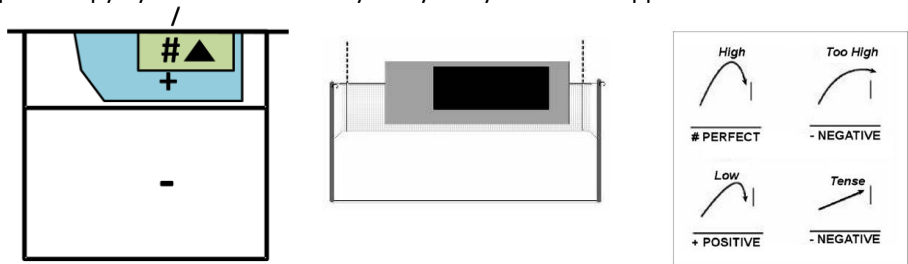
Ottelusta tilastoidaan edelleenkin samat suoritukset kuin excel-pohjaisessa versiossa (syöttö, vastaanotto, hyökkäykset, torjunnat, muut virheet). Suorituksen laatu on keskeinen osa tilastointia ja on tärkeää, että lehdistö, internet, tv ja muut tahot ymmärtävät näiden perusteet. Ei ole myöskään järkeä tuottaa liikaa ja liian vaikeaa tilastomateriaalia ottelusta, jota ei voi ymmärtää. Alla on lyhyesti kerätty tilastoinnissa käytettävät määreet ja laadut, joista lisää myös ottelutilaston kohdalla:

a) SYÖTTÖ [SERVE=S]

- **Syötön tilastoinnissa on käytössä neljä eri arviointikriteeriä: virhe, helppo, vaikea ja ässä.** Tärkeä ominaisuus Data Volleyssa on, että syötön arviointi tapahtuu automaattisesti antamalla vastaanotolle oikea laatu. Täten hyvä syöttö edellyttää heikkoa vastaanottoa ja syötön ”tehon” voi tulkita suoraan vastapuolen joukkueen vastaanotosta.
- Tilastoijan taitojen kehittyessä hän pystyy myös erottamaan eri syöttötyypit (perusleija, hyppyleija,yläkierteinen hyppysyöttö)
- Tilastollis-analyttisesti on tärkeää seurata pelaajan syöttömäärää (tärkeä muuttuja) ja vasta sitten sen tehoa. Mitä enemmän syötät, sitä enemmän joukkue saa pisteitä (rotaattoriippuvuus, pelaajakohtaisuus)! Ässät eivät ole kaikki kaikessa ja toisaalta virheet estävät vastustajaa tekemästä virheitä vastaanotossa ja sitä seuraavassa hyökkäyksessä.

b) VASTAANOTTO [RECEPTION=R]

- **Vastaanoton laatu arvioidaan neljällä kriteerillä: virhe, heikko (sis. vastapalloksi menneet vastaanotot ja nostot joista voi hyökätä vain laidasta), hyvä (sis. 3 m sisäpuolella olevat vastaanotot eli myös täydelliset) ja täydellinen (ei vaikuta passarin vaihtoehtoihin pelata)**
- Kuten syöttökin vastaanotossa voidaan erotella eri vastaanottotyypit (perusleijan vastaanotto, hyppyleijan vastaanotto, kierrehypärin vastaanotto)
- Tilastoijan on erittäin tärkeä tehdä ero heikon ja positiivisen vastaanoton välillä. Vastaanoton laatuun vaikuttavat mm. pallon paikka, pallon kaari sekä pallon nopeus (ks. kuvat alla).
- Lentopallossa vastaanotolla on tärkeä osuus ottelun voiton kannalta mutta se ei ole ratkaisevin. Tämä siksi, että joukkueiden passarit pystyvät rakentamaan hyviä hyökkäystilanteita riippumatta onko vastaanotto 3-5 m verkolta.



c) HYÖKKÄYS [ATTACK=A]

- **Kaikki hyökkäykset arvioidaan neljällä eri kriteerillä: virhe, torjuttu hyökkäys, ”eloon jäävä”, piste**
- Tilastoija pyrkii jo alkuvaiheessa erottelamaan eri tyypit hyökkäyksille (ykköstempo, iso tai nopea laitatempo, 3-m takaa tulevat hyökkäykset) käyttäen erilaisia koodeja esim. G4 on nopea laitapassi 4 paikalle. Näiden avulla saa paljon informaatiota ottelun aikana esim. miten vastaanottohyökkäys jakautuu eri rotaatioissa. Lisäksi ohjelmassa on mahdollista lisätä hyökkäysten suunnat. Ottelutilastoon merkitään hyökkäysten määrä, suorat virheet (”pahempi virhe”), torjutut hyökkäykset pisteet sekä piste (tappo) prosentti

d) TORJUNTA [BLOCK=B]

- Kaikkia torjuntakosketuksia on vaikea saada pelin aikana tilastoitua vaan niistä poimitaan seuraavat laadut: **Torjuntapiste (vain yksi pelaaja), torjunnan verkkovirhe, torjunnan hyvä vaimennus ja hyökkäys torjunnan käsistä.**
- Vain torjuntapisteet sekä verkkovirheet näkyvät ottelutilastossa

e) PUOLUSTUS [DEFENCE=D]

- Puolustuksen tilastointi alkuvaiheessa on haastavaa. Puolustuksista arvioidaan seuraavat suoritukset: **Hyvä puolustus (joukkue pystyy hyökkäämään), heikko puolustus (vastapuolelle tai ei voida hyökätä ollenkaan) ja puolustusvirhe (pallo menee yli rajojen tai pelaaja ei viitsi puolustaa).**
- Nämä suoritukset EIVÄT näy match reportissa mutta välillisesti jatkohyökkäysten määrässä (DIG-ATT)

f) TEKNISET VIRHEET [SETTING=E]

- Tämä kategoria kattaa lentopallon **tekniset virheet: kaksoiskosketukset, pidätyspallot tms. virheet kosketuksen aikana. Näkyvät vain virheinä Points-osiossa.**

OTTELUTILASTON SELITYKSET

Set = ERÄ ROTAATIOT

* Kertoo joukkueiden aloituskuusikot erittäin (esim. nro 2 tarkoittaa pelaajan aloittamista 2-paikalta erän alussa) ja pelkkä viiva tarkoittaa vaihtopelaajana sisään tullutta pelaajaa
 * harmaa laatikko=passari
 * ympyröity erä=syöttävä jouk

Vote =" PELAAJA-ARVIO"

* 1-5 palloa tai lukuina (mitä enemmän tai isompi sitä merkityksellisempi pelaajan panos pelissä)
 > eri kaikilla suorituksilla oma pisteytyksensä

Points
 * Tot Pelaajan/joukkueen tekemät pisteet
 * BP Brake point - Omalla syöttövuorolla tehdyt pisteet (ässä syötöt, jatkohyökkäyspisteet, torjunnat tms. ns. tärkeitä pisteitä)
 * W-L Won -Lost (+/-) Tehtvien pisteiden ia virheiden erotus

Ottelun tulos eräkohtaisesti, erän kesto, osatulokset erän sisällä, loppupisteet

Serve = SYÖTTÖ

* Tot Syöttömäärä (mitä enemmän sitä parempi sillä helpohkolla syöttöllä ei saa aina ässiä mutta syöttövuoro voi säilyä!!)
 * Err Syöttövirheet
 * Pts Ässäsyötöt
 * Syötön tehon voi tulkita käänteisesti vastapuolen VO %:sta (100%-Pos%)

Attack = HYÖKKÄYS

* Tot Hyökkäysten määrä (seuraa jakoa joukkueen kesken)
 * Err Hyökkäysvirheet (ns. unforced errors=helpot virheet, ei sis. torjuttuja)
 * Blo Torjutut hyökkäykset
 * Pts Hyökkäyspisteet
 * Pts% Hyökkäyksen piste% kaikista hyökkäyksistä

BK pts TORJUNTAPISTEET (vaimennuksia ei näy tässä!)

Reception = VASTAANOTTO

* Tot Vastaanottojen määrä
 * Err Vastaanottovirheet (=vastustajan ässät)
 * Pos% Positiiviset nostot %, joka käsittää hyvät sekä erittäin hyvät nostot (1-tempo mahd. pelata) > vo% kaikista nostoista
 * (Exc%) Erittäin hyvät nostot % (passari voi pelata mitä haluaa)

Set 1-5 ERÄKOHTAISET joukkue tilastot sekä Points won=Voitetut pisteet

*Ser=syöttöpst, Att=hyök.pst, Blo=torj.pst ja Op.Er > vastustajan antamat pisteet

Lentopallon Mestaruusliiga / Miehet 2010/2011
Runkosarja

Match report

SUN VOLLEY, OULU 2
PIELAVEDEN SAMPO 3

Match 69749 Spectators 457
 Date 10/31/2010 Receipts
 Time 18.30.00 Hall Oulun Urheilutalo
 City Oulu

Referees ASHEESH Mohamed - SALMELA Veli

Set	Time		Partial score		Score
	1	2	1-2	3-4	
1	0:30	1:8	9-16	16-21	22-25
2	0:28	8:7	16-14	21-16	25-20
3	0:34	4:8	12-16	21-20	25-23
4	0:26	6:8	9-16	12-21	17-25
5	0:17	3:5	7-10	7-12	10-15
2.15				99-108	

Player	Set					Vote	Points			Serve			Reception				Attack				BK Pts		
	1	2	3	4	5		Tot	BP	W-L	Tot	Err	Pts	Tot	Err	Pos%	(Exc%)	Tot	Err	Blo	Pts		Pts%	
1 CARNEY Sean	2	1	2	1	2	6.4	7	1	+2	15	3	1				7			2	29%	5		
2 PARKKISENNIEMI Petter							1	1		9	1	1											
3 AHO Juha	1	6			4		3			5	2					5	1		3	60%			
4 C HAKALA Anssi	3		5	6		5.6	5	1	-1	6	1		21	2	67%	(33%)	19	2		5	26%		
5 CURRENT Hunter	4	3	4	6	1	6.2	10	3	+4	13	2	1				14	1	2	6	43%	3		
6 HEIKKILA Teppo		5	6			6	13	4	+8	12	3	1	33		64%	(30%)	26	2		12	46%		
7 MALINEN Antti			1	3		6.3	4	3	+3	10	1					4	1		1	25%	2		
11 L RAJALA Juho									-1				9	1	67%	(33%)							
12 KANGASKOKKO Janne							1									2		1	1	50%			
13 AHO Marko	5	4	5	4	5	6.1	20	5	+16	19	1	2				42	2	1	18	43%			
14 BRICIC Davor	6	2	3	2	3	5.8	11	4	+2	10	4		33		64%	(21%)	22	1	4	11	50%		
16 LEPPANEN Juuso																							
Team totals						75	22	+33		99	17	6	97	3	64%	(28%)	142	10	8	59	42%	10	
		Points won:					Ser	Att	Blo	Op.Er													
		Set 1					2	14	2	4	22	5	2	24	1	71%	(25%)	38	3	3	14	37%	2
		Set 2					1	15	3	6	25	4	1	17		59%	(24%)	31	2		15	48%	3
		Set 3					1	13	3	8	24	1	1	21		71%	(43%)	32	2		13	41%	3
		Set 4					1	12	1	3	18	4	1	23	1	52%	(17%)	28	1	4	12	43%	1
		Set 5					1	5	1	3	10	3	1	12	1	67%	(33%)	13	2	1	5	38%	1

Head coach KURTILLA Sami
 Assistant VUOTSO Ville

SUN VOLLEY, OULU

Points	Rot Diff	Receptions	Points SO
6	-1	Each 1.83 Recept.	53
5	-2	1 Point	
4	+5		
3	+3		
2	-4	Serve 99	
1	-10	Point BP 22	
		Each 4.5 Serve	
		1 Break Point	

PIELAVEDEN SAMPO

Points	Rot Diff	Receptions	Points SO
6	+8	Each 1.64 Recept.	50
5	-3	1 Point	
4	-4		
3	-3		
2	+1	Serve 108	
1	+10	Point BP 30	
		Each 3.6 Serve	
		1 Break Point	

SUOMEN LENTOPALLOLIITTO R.Y.

BP Break point Pts Points
 Err Error Blo Blocked
 Pos% Positive +# Exc Excellent
 W-L Won - Lost n Starting Setter
 Starting line-up
 Substitute Starting Srv

"Karkeaa analyysia ottelusta"

KILL ON RECEPTION = VO-HYÖKKÄYS eriteltynä HYVÄN (+#) JA HEIKON (VASTAANOTON MUKAAN
 * **1st attack after positive reception (+#)** ja **1st attack after negative reception (-!)**
 =Hyvän vastaanoton jälkeinen hyökkäys =Heikon vastaanoton jälkeinen hyökkäys

Errors Suorat hyökkäysvirheet (ei paljoa) Blo Torjutut hyökkäykset
 Pts% Piste% hyökkäyksessä (isompi=hyvä) Tot Hyökkäysten lukumäärä

ATTACK ON DIG JATKOHYÖKKÄYKSET (sis. niin vo- kuin syöttövaihe)

* Hyvästä vo:sta pitäisi olla korkea pst%, mutta rotaatioilla ja passarilla on suuri vaikutus etenkin Negat.vo jälkeen oleva hyökkäys (virheet ovat ratkaisevia koska se on BP piste = arvokas piste vastustajalle!)
 * Seuraa jatkohyökkäyksen määrää ja tehoa (tuossa Sampo 44% on hyvä lukema) ja tämä edellyttää hyvää syöttö-torjuntapeliä sekä puolustusta!

Yleistietoa pelistä joukkueittain:

* **Points Rot - Diff:** Kertoo eri rotaatioiden piste-eron (syöttö- ja vo-vaihe > voitettut ja häviöt piste, Ei saisi olla paljoa miinuksella > kertoo heikot rotaatiot)

Receptions vs. Point SO: Vastaanottojen määrä ja niistä ns. Side Out (vo-hyökkäys) vaiheessa saadut pisteet (mitä lähempänä suhdeluuku ykköstä sitä parempi vo-hyökkäys sis. myös kaikki vo vaiheen jatkohyökkäykset!)

Serve vs Point BP: Syöttöjen määrä sekä niistä ns. Break point (syöttö) vaiheessa saadut pisteet (mitä pienempi sitä parempi > syöttöpeli, torjunta, puolustus ja jatkohyökkäys vaikuttavat), Lisäksi Point BP määrä tärkeä!

Tilastoijan nimi (=Scout man:)