

Instrukcja obsługi



VOLLEY STATION

1. Wprowadzenie	4
1.1 Wymagania systemowe	4
1.2 Konto VolleyStation	4
1.3 Jak działa to oprogramowanie?	4
2. Zanim rozpoczniesz pracę	5
2.1 Ustawienia skrótów klawiaturowych	5
2.2 Zarządzanie sezonami	5
2.3 Zarządzanie drużynami	6
2.4 Zarządzanie zawodnikami	7
3. Skautowanie meczu	7
3.1 Tworzenie meczu	8
3.1.1 Data i czas	8
3.1.2 Drużyny	8
3.1.3 Komentarze	8
3.1.4 Składy	8
3.2 Ekran skautowania	9
3.3 Karty	11
3.4 Kody	14
3.4.1 Kodowanie ogólne	15
3.4.2 Kody złożone	15
3.4.3 Wartości domyślne	16
3.4.4 Pomijanie bloków	16
3.4.5 Bazy	17
3.4.6 Kombinacje ataków	17
3.4.7 Zatwierdzanie blokowe	17
3.5 Tabela kodów	18
3.5.1 Podstawowy kod	18
3.5.2 Zaawansowany kod	19
3.5.3 Rozszerzony kod	21
3.5.4 Kod niestandardowy	23
3.6 Prowadzenie meczu	23
Dodawanie punktów	24
Przerwy, zmiany i korekty	26
Zakończenie seta	28
4. Raportowanie	29
4.1 Tworzenie raportu	29
Wybór typu raportu	29
Ustaw zakres danych	30
Selekcja zagrań szczegółowymi filtrami	30
4.2 Dostępne raporty	30

Raporty według umiejętności, graczy i rotacji	30
Kierunki ataków	32
Raport meczowy	33
4.3 Modyfikowanie raportów z przeszłości	33
4.4 Raport meczowy	34
Nagłówek	34
Tabela drużyny	35
Tabela podsumowująca	36
4.5 Grupy schematów	36
4.6 Ławka	37
5. Podziel się swoją opinią	38

1. Wprowadzenie

Z przyjemnością witamy w VolleyStation, nowym oprogramowaniu statystycznym do siatkówki.

Jeśli masz jakieś pytania, sugestie lub chcesz zgłosić problem, skontaktuj się z nami pod adresem:

contact@volleystation.com

1.1 Wymagania systemowe

W zależności od platformy, będziesz potrzebować komputera z systemem Windows 7 lub nowszym, lub macOS Sierra lub nowszym. VolleyStation nie ma wysokich wymagań systemowych, ale dla dobrego działania polecamy komputery o następujących parametrach:

Dual core Intel i5 1.8 GHz

4 GB RAM

1 GB wolnego miejsca na dysku twardym

Rozdzielczość wyświetlacza 1600 x 900, 1280 x 800 to minimalna obsługiwana rozdzielczość

Uwaga ! VolleyStation wymaga stałego, stabilnego połączenia z Internetem podczas pracy. Przed rozpoczęciem pracy należy odpowiednio ustawić środowisko sieciowe.

1.2 Konto VolleyStation

Aby korzystać z VolleyStation, potrzebujesz aktywnego konta. Zarejestruj się, odwiedzając następującą stronę:

<https://volleystation.com/register>

Jeżeli jesteś częścią organizacji korzystającej z licencjonowania zbiorowego, dostaniesz od nas potrzebne dane drogą mailową.

VolleyStation to aplikacja oparta na chmurze, co oznacza, że wszystkie Twoje dane są przechowywane na naszych serwerach zamiast w lokalnych plikach. Chroni to przed utratą danych i umożliwia korzystanie z VolleyStation z więcej niż jednego urządzenia.

1.3 Jak działa to oprogramowanie?

Pracę z każdym oprogramowaniem statystycznym można podzielić na dwa główne etapy: dostarczanie danych i przeprowadzanie analiz. VolleyStation działa w podobny sposób. Najpierw podajesz dane, wprowadzając wszystkie ważne wydarzenia, które miały miejsce podczas meczu siatkówki, aby móc później przeprowadzić analizę. Istnieje wiele możliwości ulepszenia Twojej gry, wykonując ten proces. Dzięki analizie statystycznej raportowanie w VolleyStation będzie w stanie odpowiedzieć na poniższe pytania.

- Jaki jest poziom gry analizowanej drużyny lub zawodnika?
- Dlaczego analizowana drużyna lub zawodnik gra na takim poziomie?
- Jakie kroki można podjąć, aby poprawić poziom zawodników lub całej drużyny?

Raportowanie w VolleyStation może być wykorzystywane zarówno na poziomie drużyny, jak i zawodnika. Może być również użyte zarówno analizując Twój zespół, jak i analizując przeciwną drużynę. Przeczytaj następujące rozdziały, aby dowiedzieć się więcej na temat korzystania z oprogramowania statystycznego i o korzyściach jakie z tego płyną.

2. Zanim rozpoczniesz pracę

Aby móc korzystać z VolleyStation, musisz najpierw skonfigurować swoje środowisko. Obejmuje to dostosowywanie ustawień oprogramowania i wprowadzanie wszystkich danych ligi, w której grasz. Te dane to Twój sezon, drużyny i gracze. Niektóre z tych działań mogą wydawać się czasochłonne, jednak zwykle trzeba je wykonać tylko raz. Dane ligi można później ponownie wykorzystać, automatycznie kopiując je między sezonami. Kontynuuj czytanie tego rozdziału, aby dowiedzieć się więcej o tym jak przygotować VolleyStation do pracy.

2.1 Ustawienia skrótów klawiaturowych

Informacja: Ta sekcja dotyczy tylko użytkowników, którzy wprowadzą dane meczów za pomocą kodów. Jeśli nie wiesz, czym są kody lub nie chcesz ich używać, możesz pominąć tę sekcję. Jeśli nie jesteś użytkownikiem kodów, sprawdź sekcję 3.3, aby uzyskać informacje o wprowadzaniu danych przez karty.

VolleyStation pozwala na ustawienie skrótów klawiaturowych dla często używanych akcji, a także konfigurowanie przypisania klawiszy w celu uzyskania bardziej wydajnego kodowania. W tym momencie obsługujemy następujące elementy dla skrótów klawiaturowych:

- Kody efektów gry
- Kody drużyn gości i gospodarzy
- Dodawanie punktów dla drużyny gospodarzy i gości
- Podstawowa kontrola nad odtwarzaczem wideo

Aby ustawić skróty klawiaturowe, wybierz "Ustawienia" w lewym dolnym rogu głównego ekranu aplikacji. Skróty ustawia się, umieszczając kursor myszy w żądanym polu i naciskając klawisz, którego chcesz użyć do wykonania tej czynności.

2.2 Zarządzanie sezonami

Ustawienie sezonu jest pierwszym krokiem do rozpoczęcia korzystania z VolleyStation. Sezony są ważne z dwóch powodów:

1. Sezon zawiera wiele ważnych ustawień, które są następnie ponownie wykorzystywane we wszystkich meczach tego sezonu. Dzięki sezonom wszystkie Twoje mecze są analizowane w ten sam sposób i nie musisz ich ustawiać za każdym

razem. Możliwe jest również posiadanie dwóch różnych sezonów z dwoma całkowicie różnymi ustawieniami.

2. Wszystkie Twoje dodane dane, takie jak mecze, drużyny i gracze, istnieją w ramach sezonu. To wprowadza sztywną i zorganizowaną strukturę danych, dzięki której nie będziesz miał problemów ze znalezieniem rzeczy w VolleyStation.

Uwaga: z czasem Twoja baza danych wypełni się wieloma sezonami, z których każdy będzie przechowywał drużyny i graczy. Czasami warto wrócić do historii zespołu lub gracza i zobaczyć ich przeszłe wyniki. VolleyStation dobrze wspiera analizy historyczne. Opiera się to na unikalnym identyfikatorze, który nadajesz graczom i drużynom. Dzięki temu identyfikatorowi możemy znaleźć poprzednie wersje zespołów, nawet jeśli mają one inną nazwę. Aby skorzystać z powyższej funkcji, pamiętaj o wypełnieniu pola kodu podczas tworzenia drużyn i graczy, i zachowaj ten kod na przyszłe sezony.

Aby utworzyć nowy sezon, wybierz opcję "Sezony" z głównego menu aplikacji i naciśnij przycisk akcji "Nowy sezon". Zobaczysz, że kreator tworzenia sezonu jest podzielony na dwie części.

Sekcja informacji jest dość prosta i wymaga wypełnienia podstawowych danych dotyczących sezonu, takich jak nazwa, data rozpoczęcia i zakończenia, oraz kod sezonu.

Druga część kreatora tworzenia sezonu pozwala wybrać, czy chcesz utworzyć sezon z domyślnymi ustawieniami, lub skopiować je z poprzedniego sezonu. Kopiowanie ustawień sezonu spowoduje skopiowanie jego drużyn, graczy i wszelkich innych ustawień, takich jak bazy.

Po utworzeniu nowego sezonu zostaniesz przekierowany na stronę ustawień sezonu, aby dokonać niezbędnych zmian. Jeśli chcesz zachować wszystko bez zmian, nie ma potrzeby modyfikowania żadnego z tych ustawień.

Informacja: Jeśli planujesz użyć prostszego wprowadzania danych kartami zamiast kodów, możesz bezpiecznie zignorować wszelkie ustawienia związane z kombinacjami ataków i bazami. Aby dowiedzieć się więcej o systemie wprowadzania danych VolleyStation, zapoznaj się z rozdziałami 3.3 i 3.4 tej instrukcji.

2.3 Zarządzanie drużynami

Uwaga: Przed utworzeniem drużyny potrzebujesz co najmniej jednego sezonu w swojej bazie danych. Informacje na temat dodawania sezonów znajdują się w rozdziale 2.2 tej instrukcji.

Tworzenie drużyn to prosty proces, który możesz rozpocząć od wybrania "Drużyny" z głównego menu aplikacji, a następnie klikając przycisk "nowa drużyna". Aby utworzyć drużynę, wypełnij następujące dane:

- Kod - Krótki unikatowy kod, który pozwoli śledzić poziom gry drużyny w różnych sezonach, nawet jeśli zmieni się jej nazwa

- Skróć - Krótka nazwa drużyny do wykorzystania na wydrukach i wszędzie tam, gdzie pełna nazwa nie zmieści się
- Sezon - Wybierz sezon, w którym chcesz utworzyć tą drużynę
- Nazwa - Pełna nazwa drużyny
- Trener główny - Imię i nazwisko głównego trenera
- Asystenta - Imię i nazwisko asystenta trenera, jeżeli zespół posiada taką osobę
- Logo zespołu - Użyj obrazka, który jest kwadratowy i ma przezroczyste lub białe tło.

2.4 Zarządzanie zawodnikami

Uwaga: Przed utworzeniem nowych zawodników potrzebujesz co najmniej jednej drużyny obecnej w bazie danych. Informacje na temat dodawania drużyn znajdują się w rozdziale 2.3 tego podręcznika.

Tworzenie zawodników jest prostym procesem, który możesz rozpocząć od wybrania "Zawodnicy" z głównego menu aplikacji, a następnie kliknięcia przycisku "Nowy zawodnik".

Aby utworzyć zawodnika, należy wypełnić następujące dane:

- Kod - Krótki unikalny kod, który pozwoli na śledzenie wyników zawodnika w różnych sezonach
- Data urodzenia
- Pozycja - Pozycja, którą ten zawodnik zazwyczaj zajmuje na boisku. To pole istnieje wyłącznie w celach informacyjnych. zawodnik może zająć dowolne miejsce w prawdziwym meczu, niezależnie od tej wartości.
- Sezon - Sezon w którym będzie grał ten zawodnik
- Team - Drużyna w której będzie grał ten zawodnik
- Imię
- Nazwisko
- Nick - Krótsza nazwa gracza, która może być używany, jeśli imię i nazwisko nie są unikalne
- Numer - Numer na koszulce zawodnika
- Wzrost
- Waga
- Zasięg w ataku
- Zdjęcie - Użyj obrazka, który jest kwadratowy i ma przezroczyste lub białe tło.

3. Skautowanie meczu

Skautowanie meczu to proces, w którym wszystkie wydarzenia z boiska wprowadzasz do VolleyStation, używając jednej z metod wprowadzania. Możesz później przeprowadzić analizę statystyczną tych zdarzeń za pomocą raportów. VolleyStation obsługuje dwie metody wprowadzania danych. Mamy karty dla początkujących i kody dla zaawansowanych statystyków.

3.1 Tworzenie meczu

Uwaga: Aby pomyślnie utworzyć mecz, musisz najpierw dodać co najmniej jeden sezon, dwa zespoły i ich zawodników. Aby dowiedzieć się więcej o zarządzaniu bazą danych, odwiedź sekcję 2.2-2.4 tej instrukcji.

Aby rozpocząć tworzenie meczu, wybierz "Mecze" z głównego menu aplikacji, a następnie naciśnij przycisk nowego meczu. Zobaczysz formularz składający się z następujących sekcji: Data i czas, komentarz, drużyny, a także sekcje składów dla każdego zespołu. Przejrzymy teraz wszystkie te sekcje, aby wyjaśnić ich cel.

3.1.1 Data i czas

W tej sekcji należy podać datę i godzinę meczu, a także wybrać odpowiedni sezon. Wybór sezonu to krok wymagany do wybrania drużyn gospodarzy i gości. Należy pamiętać, że wszelkie ustawienia meczu, takie jak bazy, są zawsze importowane z sezonu do meczu.

3.1.2 Drużyny

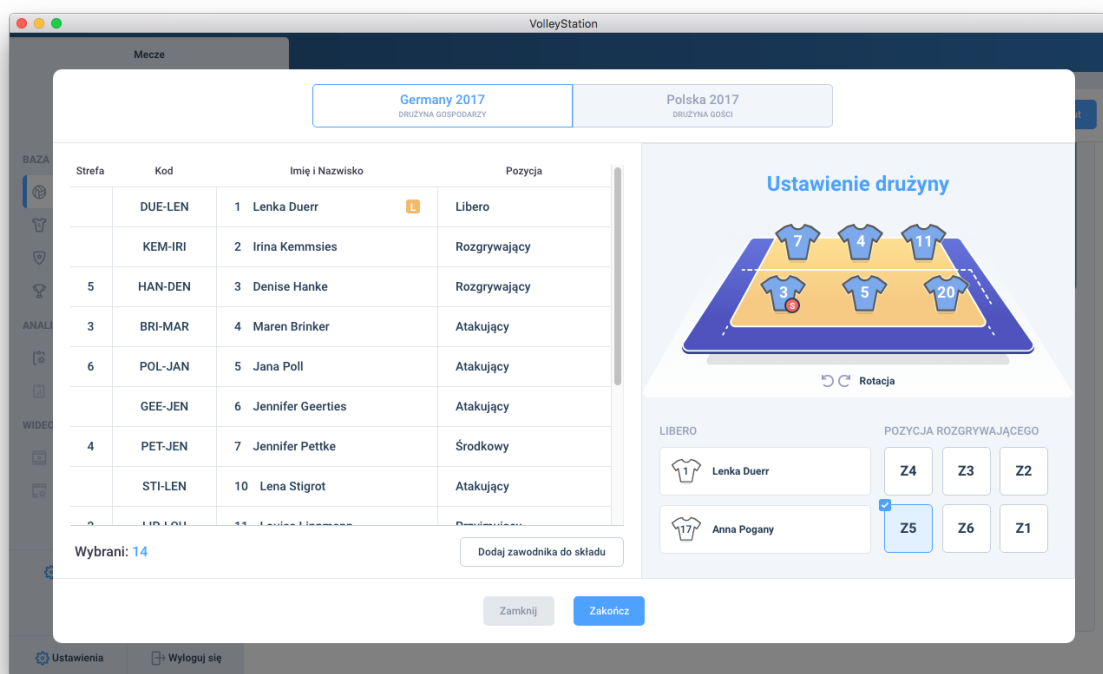
Ta sekcja odblokuje się po wybraniu sezonu, co pozwoli ci wybrać drużyny gospodarzy i gości. Wspieramy wybieranie tego samego zespołu po obu stronach, ale pamiętaj, że pozwoli ci to tylko uruchamiać raporty filtrowane przez gracza. Filtrowanie według zespołu nie zadziała z oczywistych względów.

3.1.3 Komentarze

To pole tekstowe pozwala wprowadzać dowolne notatki. Może to być przydatne, jeśli jest coś związanego z konkretnym meczem, co chcesz zapamiętać. Możesz pozostawić to pole puste.

3.1.4 Składy

Po wybraniu drużyn gości i gospodarzy, będziesz musiał ustawić ich składy, a także ustawienia startowe i rotację, w której wejdą na boisko. Musisz to zrobić dla każdej drużyny za pomocą kreatora składu. Zapoznaj się z nim dobrze, kreator składu jest wykorzystywany w wielu innych miejscach.



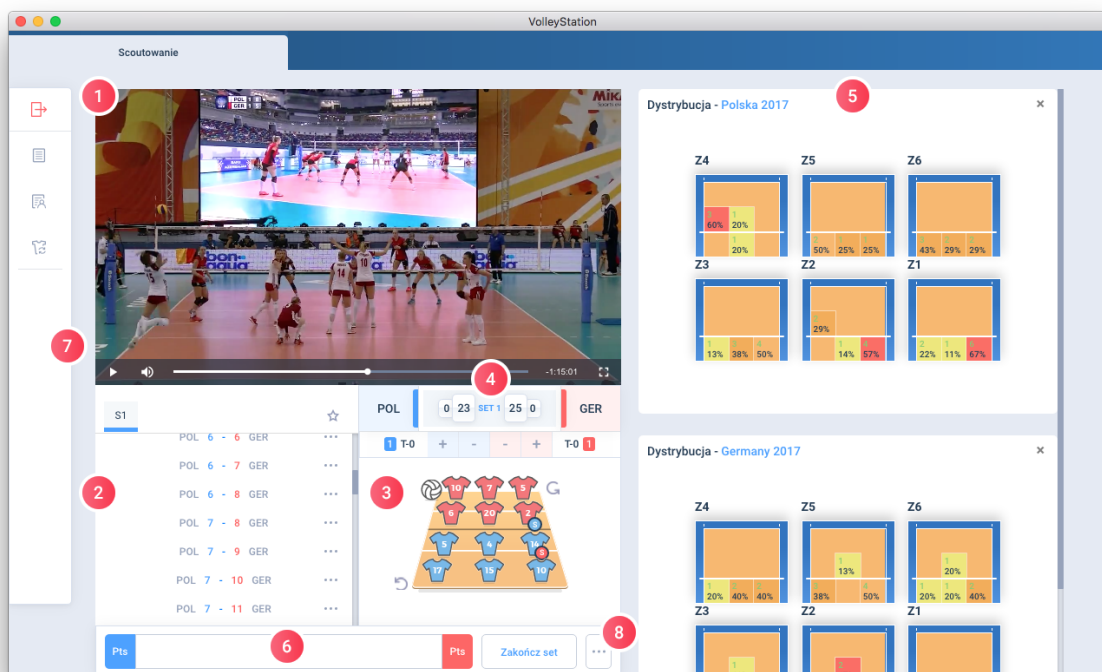
Kreator składu składa się z następujących głównych elementów

1. Przełącznik zespołu, który przełącza zespół, w którym aktualnie ustawiasz skład
2. Skład drużyny, który automatycznie wypełnia się wszystkimi zawodnikami wybranego zespołu. Możesz usunąć graczy z listy, jeśli niektórzy z nich nie są obecni podczas tworzonego meczu.
3. Ustawienie drużyny to miejsce, w którym możesz ustawić startową szóstkę zawodników. Możesz to zrobić, przeciągając ich ze składu, lub klikając dwukrotnie graczy na liście by przenieść ich do następnego pustego miejsca.
4. Libero to sekcja, w której możesz ustawić libero na mecz. Ta sekcja jest automatycznie wypełniona zawodnikami, którzy pełnią rolę libero i są obecni na liście. Zawsze możesz przeciągnąć innych zawodników na tą pozycję, jeśli zajdzie taka potrzeba.
5. Pozycja rozgrywającego to miejsce, w którym możesz wybrać, która pozycja zostanie zajęta przez rozgrywającego w początkowym ustawieniu. Ta informacja będzie automatycznie uzupełniana po przeniesieniu rozgrywającego ze składu do ustawienia startowego.

Po wypełnieniu wszystkich sekcji w kreatorze dla obu drużyn możesz przejść do skautowania swojego meczu.

3.2 Ekran skautowania

Ekran skautowania to miejsce, w którym podajesz informacje o wszystkich wydarzeniach mających miejsce na boisku. Te dane są później wykorzystywane jako podstawa do raportowania. VolleyStation może korzystać z dwóch metod wprowadzania danych, kart i kodów. Ekran skautowania zmienia się w zależności od metody wprowadzania danych, dlatego omówimy tutaj tylko wspólne elementy.



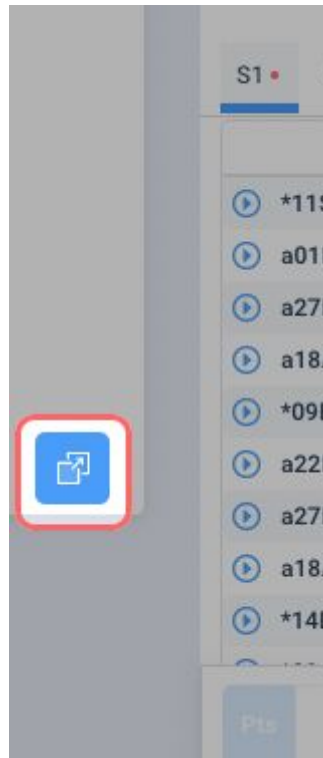
1. Wideo - Tutaj możesz otworzyć i kontrolować nagranie wideo swojego meczu, tak aby było widoczne podczas skautowania. Obsługujemy wiele popularnych kodeków wideo, ale zalecamy użycie wideo w formacie h264 (.mp4) dla najlepszej kompatybilności.
2. Lista punktów - to element przypominający linię czasu, który wyświetla wszystkie sety, punkty i pojedyncze zagrania, które zaszły podczas meczu. Lista punktów wyświetli również przerwy i zmiany. Lista jest odświeżana na bieżąco, co daje ci szybki wgląd w aktualny stan meczu. Kliknij punkty, aby je rozwinąć, użyj kropek obok dowolnego elementu do edycji. Możesz także nacisnąć przycisk odtwarzania obok dowolnego zagrania, aby szybko przewinąć wideo do tego miejsca.
3. Boisko - Ten element daje szybki pogląd na aktualnych graczy na boisku, pozycję rozgrywającego i, jeśli to możliwe, serwujący zespół. Możesz także szybko obracać ustawienia za pomocą strzałek obok każdej drużyny.
4. Podsumowanie - Ten element wyświetla bieżący wynik i umożliwia korekty punktów. Możesz także dodać przerwy, klikając na ich liczniki obok każdej drużyny.
5. Widżety - widżety to mini raporty, które aktualizują się wraz z postępem meczu. Wyświetlają one dystrybucję rozegrania dla zespołu gospodarzy i gości.
6. Pole wprowadzania - Jeśli zamierzasz używać kodów jako preferowanej metody skautowania, to miejsce wykorzystasz do wpisywania kodów. Pole do wprowadzania kodów ma dwa przyciski po obu stronach, aby łatwo przyznać punkt zwycięskiej drużynie.
7. Szuflada - tutaj znajdziesz wszystkie rzadziej używane opcje ekranu skautowania. Trzymamy je w szufladzie, aby zapewnić miejsce na ekranie dla częściej używanych funkcji. Wewnątrz szuflady znajdziesz listę graczy, sekcję komentarzy i możliwość dodawania zmian.

8. Dodatkowe ustawienia- To menu umożliwia zakończenie seta przed czasem, a także przełączenie metody skautowania między kartami i kodami.

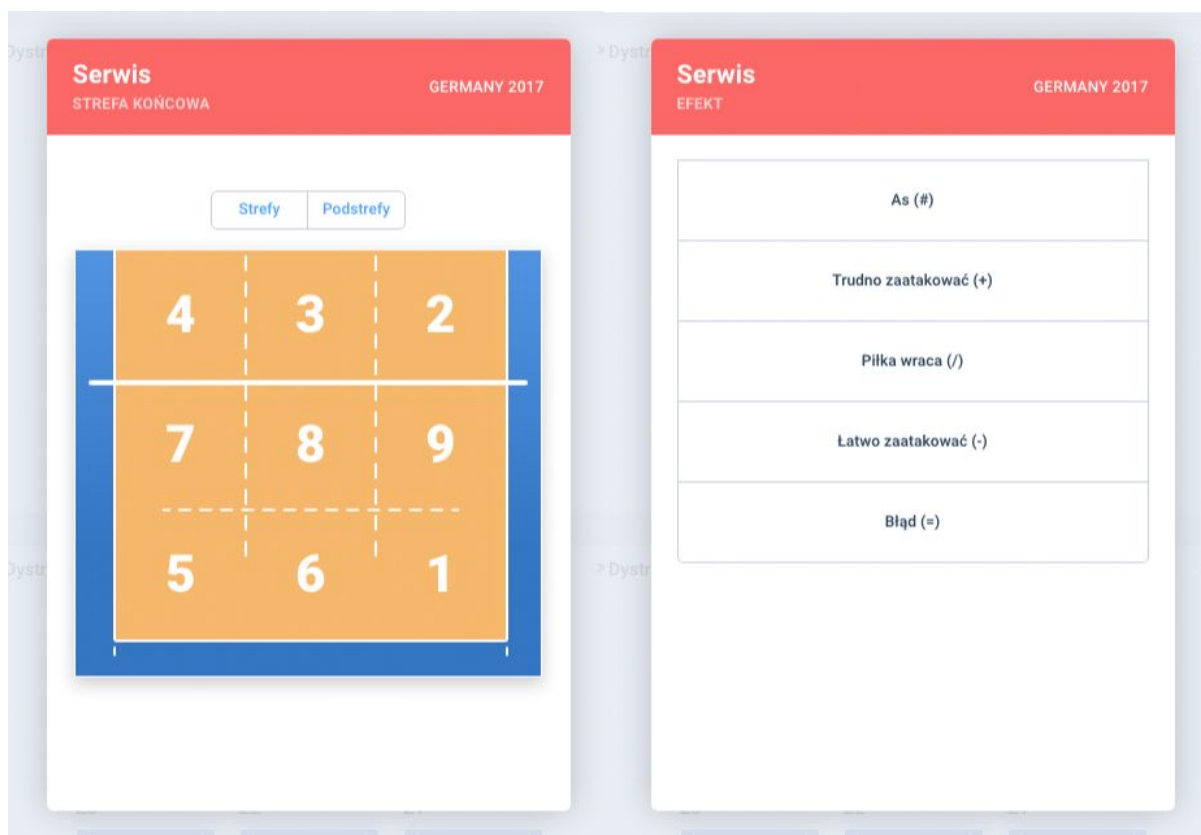
Szczegółowe informacje na temat dwóch dostępnych metod wprowadzania danych, a także instrukcję krok po kroku, jak prowadzić mecz, znajdziesz w kolejnych rozdziałach.

3.3 Karty

Uwaga: Aby przełączyć VolleyStation w tryb kart, przejdź do menu dodatkowych ustawień na ekranie skautowania i wybierz tryb kart. Możesz wrócić do kodów z tego samego miejsca.



Karty to nowa metoda skautowania, która została stworzona z myślą o początkujących. Karty nie wymagają znajomości kodów, aby móc wprowadzać informacje o meczu. Wszystko czego potrzebujesz to podstawowa znajomość zasad siatkówki.



Karty, choć łatwe i przystępne, nie są rozwiązaniem, które jest w jakikolwiek sposób gorsze od używania kodów. Końcowy wynik skautowania meczu kartami i kodami jest taki sam, przy czym karty oferują podzbiór informacji dostępnych w kodach. Oznacza to, że możesz rozpocząć pracę używając kart i z czasem przejść na kody. Karty pomogą ci szybciej zacząć efektywnie pracować.

Korzystając z kart, możesz wypełnić następujące informacje dla każdego zagrania

- Zespół gracza wykonującego zagranie
- Rodzaj zagrania (zagrywka, przyjęcie, rozegranie, atak, blok, obrona, freeball)
- Tempo / piłka (wysoka, średnia, szybka, super, krótka, inna)
- Efekt zagrania
- Strefa startowa
- Strefa końcowa

Łącząc to wszystko, karty mogą w pełni zarejestrować następujące wydarzenie:

Zawodnik 7 z drużyny gospodarzy zaserwował wysoką piłkę ze strefy 1 do strefy 6 i zdobył punkt.

Ważne jest, aby pamiętać, że zagrania, które następują po sobie nawzajem, są często ze sobą powiązane. Na przykład efekt zagrywki będzie zawsze oparty na efekcie odbioru. Te zagrania będą również miały to samo tempo. Stworzyliśmy karty z myślą o tych połączeniach, co oznacza, że musisz podać minimalną ilość informacji potrzebnych podczas skautowania. Ogranicza to ilość wymaganych kliknięć i znacznie przyspiesza pracę.

Aby dać ci przykład, przyjrzyjmy się dwóm powiązanim zagraniam.

Zawodnik 7 z drużyny gospodarzy zaserwował wysoką piłkę ze strefy 1 do strefy 6 i zdobył punkt.

Zawodnik 3 z drużyny gości, próbował przyjąć piłkę, ale odbił ją poza boisko.

Podczas zapisywania tych zagrań widać tylko następujące karty

Zagrywka

- Strefa startowa
- Typ piłki
- Strefa końcowa
- Efekt

Przyjęcie

- Zawodnik
- Strefa końcowa

Automatycznie zostały uzupełnione następujące dane

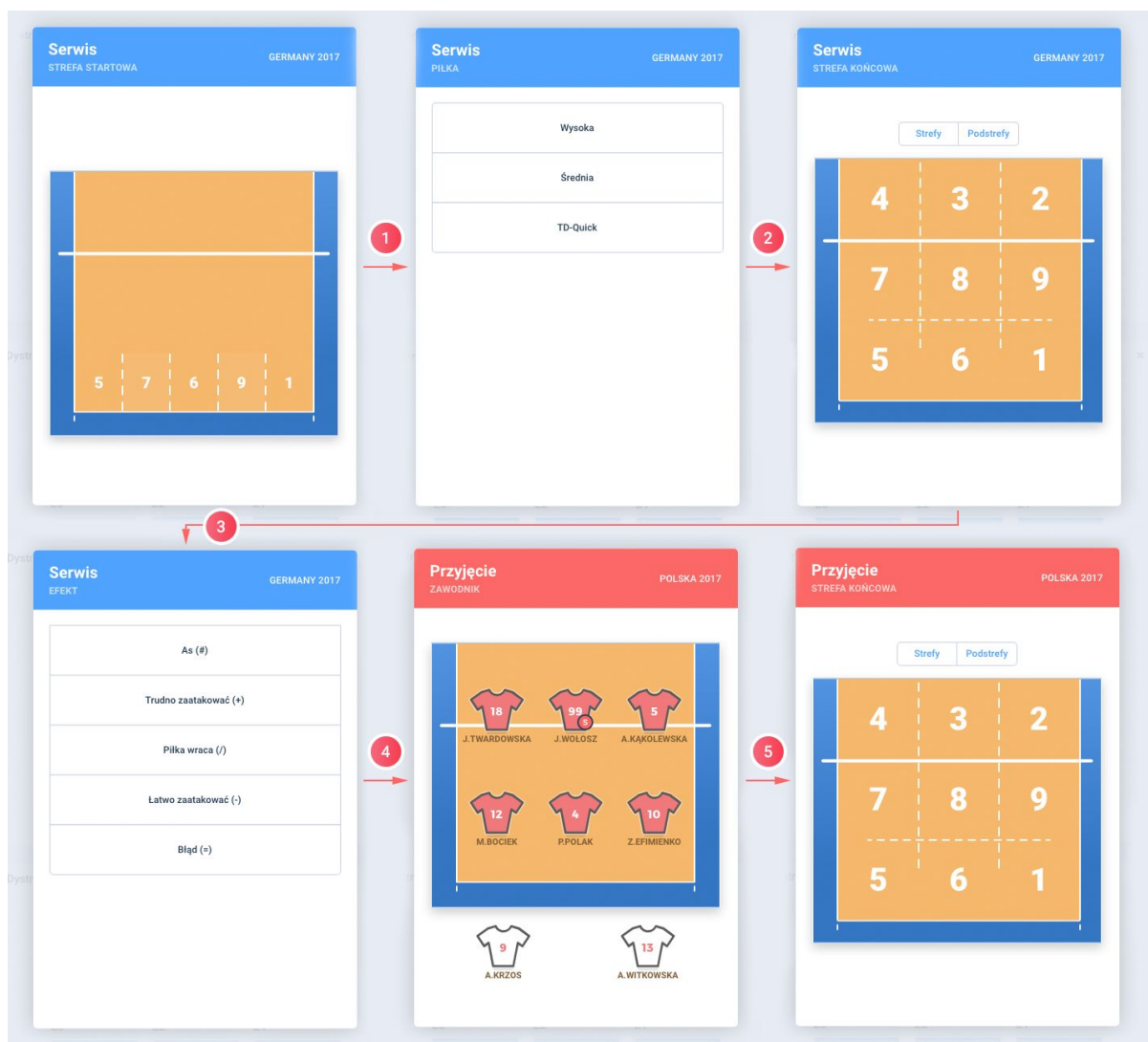
Zagrywka

- Drużyna i zawodnik wykonujący zagrywkę są znane z poprzedniego punktu i zostaną wypełnione automatycznie

Odbiór

- Typ przyjętej piłki jest zawsze taki sam, jak w zagrywce.
- Następne zagranie można zazwyczaj odgadnąć z poprzedniego zagrania lub listę możliwości można zawęzić. Wiedzieliśmy, że punktująca zagrywka może prowadzić tylko do przyjęcia lub końca akcji.
- Efekt przyjęcia można czasem odgadnąć na podstawie efektu zagrywki. Jeśli zagrywka zakończyła się punktem, to odbiór musiał być efektu "błąd". W innych sytuacjach efekty odbioru zostaną zawężone do mniejszego zestawu możliwych rozwiązań. Na przykład nie zobaczysz opcji idealnego przyjęcia, jeśli zagrywka była trudna do odbioru.
- Początkowa strefa przyjęcia będzie zawsze identyczna z końcową strefą zagrywki, nie ma potrzeby jej określania.

Jak widać, nasze karty są inteligentne i pozwoliły zaoszczędzić sporo czasu podczas skautowania tych dwóch zagrań. Funkcje filtrowania efektów i zagrań pomogą przeprowadzić Cię przez cały mecz i zapobiec popełnianiu błędów. Poniżej możesz zobaczyć wszystkie karty, które zostały użyte do zapisania tego punktu



Karty są naprawdę łatwym sposobem wprowadzania danych, który pozwala szybko przeprowadzić skaut meczu. Teraz nic nie stoi na przeszkodzie by każdy mógł wcielić się w rolę statystyka. Wprowadzając karty chcemy otworzyć świat profesjonalnej statystyki siatkarskiej dla mniejszych klubów i pomóc ci podnieść poziom swojej gry.

3.4 Kody

Skautowanie przy użyciu kodów jest standardem na najwyższych poziomach rozgrywki. Zachęcamy do nauki kodów, jeśli

- wprowadzisz dużą liczbę szczegółów dotyczących każdego zagrania
- chcesz wprowadzać dane na żywo w trakcie meczu
- chcesz wprowadzać niestandardowe informacje o zagraniach
- preferujesz pracę z klawiaturą

Nauka kodów od zera może być trudnym zadaniem. Zalecamy rozpocząć pracę w trybie kart, aby ułatwić sobie przejście do kodów i profesjonalnego wprowadzania danych. Więcej informacji o kartach znajduje się w rozdziale 3.3 tej instrukcji.

Jeśli używasz kodów w innym oprogramowaniu lub widziałeś raporty bazujące na kodach, to już znasz system, którego używamy na VolleyStation. W tym rozdziale skupimy się na ogólnym schemacie pracy podczas korzystania z kodów. Aby poznać wszystkie obsługiwane przez nas kody i ich znaczenie, przeczytaj rozdział 3.5 tej instrukcji.

3.4.1 Kodowanie ogólne

Poniżej znajduje się przykładowy kod:

a10SH#15

Ten kod można przetłumaczyć na następujące zdanie:

Gracz z numerem 10, z drużyny gości, zaserwował ze strefy 1 do 5, wysoką piłką i zdobył punkt.

Jak widać, zapisanie tych samych informacji w kodzie jest znacznie bardziej zwarte w porównaniu do języka naturalnego. Dlatego kody są narzędziem wybieranym przez profesjonalnych statystyków, którzy chcą szybko zapisać dużo informacji.

Kody mogą służyć do wprowadzania różnej ilości danych. Są one podzielone na bloki w następujący sposób: podstawowy, zaawansowany, rozszerzony i niestandardowy. Aby kod był prawidłowym kodem, musisz podać wszystkie elementy z podstawowego kodu, inne bloki dostarczają już dodatkowe informacje. Poniżej widoczny jest pełny kod z kolorami oddzielającymi bloki kodujące:

a10AH=X541H3IZ3

Jak widać podstawowy blok zajmuje mniej niż połowę całego kodu. Oznacza to dużą różnicę między kodowaniem podstawowych i pełnych danych. Umiejętność kodowania większej ilości informacji jest oczywistą przewagą, i jako statystyk musisz stale doskonalić swoje umiejętności, aby móc widzieć i kodować więcej niż twoi przeciwnicy. VolleyStation oferuje zestaw rozwiązań, które pomogą Ci zapisać więcej informacji w mniejszej ilości znaków. Poniżej możesz znaleźć opis wszystkich tych systemów.

3.4.2 Kody złożone

W rozdziale 3.3 omawialiśmy, w jaki sposób VolleyStation może pomóc w szybszym skautowaniu za pomocą kart, odgadując informacje o bieżącym zagraniu z poprzedniego. Ten sam system może być używany korzystając z kodów. Nazywamy to kodowaniem złożonym, ale czasami czasami używa się też określenia kodowanie kropkowe, ponieważ używa znaku kropki.

Jako przykład rozważmy te dwa podstawowe kody

a11SM#13

*15RM=34

Opisują one parę połączonych zagrań: zagrywki i przyjęcia. Aby lepiej zrozumieć ich znaczenie, zobacz tabelę kodów w rozdziale 3.5.

Analizując te kody, widać że nie wszystkie wpisane w nich znaki są potrzebne. Elementu kodu przyjęcia można odgadnąć na podstawie ich wartości w zagrywce. Jeśli zespół gości serwuje, wiemy, że gospodarze przyjmują. Jeśli gracz 11 zdobył punkt w zagrywce, wiemy, że przyjęcie zakończyło się błędem. Zobaczmy, jak te kody wyglądałyby po usunięciu wszystkich nadmiarowych znaków.

a11SM#13

154

Ten przykładowy kod jest teraz znacznie krótszy niż wcześniej. Usunęliśmy drużynę, rodzaj zagrania, typ piłki, efekt i strefę startową przyjęcia, ponieważ wszystkie te informacje były pobrane z zagrywki. VolleyStation może skopiować te dane automatycznie jeżeli o to poprosisz, używając kropki. Aby użyć kodowania złożonego, po prostu wpisz swój pierwszy kod normalnie, a następnie dodaj kropkę i wszystkie niezbędne dane z następnego zagrania. Dla naszych przykładowych danych będzie wyglądać to tak:

a11SM#13.154

Kropka wskazuje VolleyStation, że chcesz, aby brakujące dane w twoich zagraniach były uzupełnione automatycznie.

Możesz użyć kodów złożonych pomiędzy poniższymi parami zagrań:

- Zagrywka i przyjęcie
- Atak i obrona
- Atak i blok

Ważne jest, aby pamiętać, że kody złożone działają w obie strony i mogą być uzupełnione częściowo po obu stronach. Rozważ przykład

a11#13.15RM4

Wpisaliśmy ostatecznie taką samą liczbę znaków jak w przykładzie wcześniej, ale rozrzuciliśmy je po obu stronach. VolleyStation poradzi sobie z takimi kodami bez problemu.

3.4.3 Wartości domyślne

Nie wszystkie elementy kodu muszą być wpisane za każdym razem. Jeśli pominiesz niektóre z nich, wypełnimy pola wartościami domyślnymi. Rozważmy ten dość prosty kod:

7S

Przekazaliśmy informacje o typie zagrania, wykonującym zawodniku i nic więcej.

VolleyStation automatycznie wypełni puste pola wartościami domyślnymi, co da następujący kod:

*07SH+

Należy pamiętać, że wypełniamy puste pola wartościami domyślnymi tylko dla podstawowych kodów

3.4.4 Pomijanie bloków

Czasami możesz chcieć podać kody z następných bloków, pomijając niektóre z poprzednich kodów.

Rozważmy następujący kod

a11SM#13AQ

Ten kod ma niestandardowy kod "AQ" dodany na końcu. Jednak podczas normalnego przetwarzania zostanie podzielony. Kod A będzie interpretowany jako podstrefa strefy końcowej 3. Jedną z opcji dodania tego niestandardowego kodu będzie użycie edycji kodu dla każdego zagrania. To jednak nie będzie zbyt efektywne. W VolleyStation możesz zażądać aby kod był analizowany jako kod następnego bloku. By to zrobić musisz użyć

przecinków. Każdy przecinek przenosi interpretację kodu o jeden blok w prawo, zaczynając od bloku kodu po lewej stronie przecinka. Mówiąc prościej, jeden przecinek przenosi Cię do kodu rozszerzonego, dwa przecinki przenoszą cię do niestandardowego kodowania. Jeśli napiszesz powyższy kod jako "a11SM#13,,AQ", zobaczysz, że AQ został poprawnie przeniesiony do niestandardowego bloku kodu.

3.4.5 Bazy

Bazy to atrybut, który możesz dodać do rozegrania. Kod rozegrania używający baz wygląda jak na przykładzie:

a12EM + K1

Istnieje jednak lepszy sposób uzupełniania tej informacji. Zamiast wpisywać wszystkie powyższe informacje, możesz po prostu wpisać aK1. VolleyStation wypełni za Ciebie większość pustych pól. Automatycznie ustawiamy rodzaj zagrania na "E" i ustawiamy gracza na aktualnego rozgrywającego drużyny. Ten system działa najlepiej, gdy kodujesz rozegrania razem z atakiem:

aK1 a13X5

Ten kod został by rozwinięty w ten sposób

a02EM+K1F4 a13AM+X54

Aby w pełni zrozumieć, skąd wzięły się te wszystkie dodatkowe dane, kontynuuj czytanie tego rozdziału.

3.4.6 Kombinacje ataków

Ataki przeprowadzane na boisku są często schematyczne i należą do typów, które nazywamy kombinacjami. Kombinacje ataków gromadzą kilka danych w jednym kodzie, dla szybszego zapisu. Pełna kombinacja ataków ma następujące parametry:

- Strefa początkowa ataku
- Tempo ataku
- Kierunek rozegrania

Spójrzmy na przykładowy kod:

a13X5

Ten kod wykorzystuje kombinację ataku **X5** zamiast zwykłego kodu ataku. Po zatwierdzeniu ten kod zostanie rozszerzony na:

a13AM+X54

Prawdopodobnie zauważyłeś w tym momencie, że ta kombinacja ataku ma zapisaną również informacje o kierunku rozegrania, który jest parametrem ustawiania, a nie ataku. Dlatego kierunek rozegrania nie jest wypełniony w kodzie powyżej. Aby dowiedzieć się, dlaczego kierunek rozegrania jest dodawany do kombinacji ataku, kontynuuj czytanie tego rozdziału.

3.4.7 Zatwierdzanie blokowe

Podczas kodowania meczu na VolleyStation zalecamy zapisanie całego punktu na raz i zatwierdzenie go przez naciśnięcie klawisza Enter po zakończeniu wpisywania wszystkich zagrań. Otwiera to pewne możliwości, takie jak zdolność do przenoszenia niektórych parametrów między zagraniem. Wróćmy do przykładu, który widziałeś wcześniej:

aK1 a13X5

Ten kod używa kombinacji ataków, która przenosi pewne informacje, których można użyć w rozegraniu. Jeśli wpiszesz te kody razem, zobaczysz końcowy kod w następującej formie:

a02EM+K1F4 a13AM+X54

Zauważ, że zarówno kierunek, jak i strefa końcowa rozegrania zostały wypełnione na podstawie wartości z ataku.

3.5 Tabela kodów

W tym rozdziale przejdziemy przez wszystkie kody obsługiwane na VolleyStation. Jak wspomnieliśmy wcześniej, kody są podzielone na cztery sekcje: podstawową, zaawansowaną, rozszerzoną i niestandardową. Opiszemy teraz wszystkie te sekcje.

3.5.1 Podstawowy kod

Podstawowy kod wygląda podobnie dla wszystkich zagrań, więc omówimy wszystkie opcje wspólnie.

- Zespół - Zespół, który wykonał to zagrание
 - * - Gospodarze
 - a - Goście
- Zawodnik - Numer koszulki zawodnika, który wykonał to zagrание
- Zagrание - Kod wykonanego zagrание
 - A - Atak
 - B - Blok
 - D - Obrona
 - E - Rozegrание
 - F - Freeball
 - R - Przyjęcie
 - S - Serwis
- Typ piłki - Sposób, w jaki gracz zagrał piłkę
 - H - Wysoka
 - M - Średnia
 - N - Szybka
 - O - Inna
 - Q - Krótka
 - T - Tensa
 - U - Super
- Effect - Efekt gry
 - Attack
 - = Błąd
 - / Zablokowany
 - - Łatwo obroniony
 - ! Odbicie od bloku
 - + Piłka wraca
 - # Punkt
 - Blok

- = Błąd
 - / Dotknięcie siatki
 - - Oddanie piłki za darmo
 - + Dotknięcie piłki
 - # Atak skutecznie zablokowany
- Obrona
 - = Błąd
 - / Oddanie piłki
 - - Brak możliwości ataku
 - # Możliwość ataku
- Rozegranie
 - = Błąd
 - - Brak możliwości ataku
 - + Dokładne rozegranie na podwójny blok
 - # Atak na pojedynczym albo bez bloku
- Freeball
 - = Błąd
 - / Oddanie piłki przeciwnikowi
 - - Atak z wysokiej piłki
 - + Trudne rozegranie
 - # Wszystkie ataki możliwe
- Przyjęcie
 - = Błąd
 - / Oddanie piłki
 - - Tylko jeden atak możliwy
 - + Kilka możliwości ataku
 - # Wszystkie ataki możliwe
- Zagrywka
 - = Błąd
 - / Piłka wraca
 - - Łatwo zaatakować
 - + Trudno zaatakować
 - # As

3.5.2 Zaawansowany kod

- Atak
 - Kombinacja - Kod kombinacji użyty w tym ataku
 - Strefa i podstrefa startowa - Lokalizacja na boisku w której rozpoczęło się to zagranie. Podstrefa jest opcjonalna.
 - 1-9a-d
 - Strefa i podstrefa końcowa - Lokalizacja na boisku w której zakończyło się to zagranie. Podstrefa jest opcjonalna.
 - 1-9a-d
- Blok

- Strefa i podstrefa startowa - Lokalizacja na boisku w której rozpoczęło się to zagranie. Podstrefa jest opcjonalna.
 - 1-9a-d
- Strefa i podstrefa końcowa - Lokalizacja na boisku w której zakończyło się to zagranie. Podstrefa jest opcjonalna.
 - 1-9a-d
- Obrona
 - Strefa i podstrefa startowa - Lokalizacja na boisku w której rozpoczęło się to zagranie. Podstrefa jest opcjonalna.
 - 1-9a-d
 - Strefa i podstrefa końcowa - Lokalizacja na boisku w której zakończyło się to zagranie. Podstrefa jest opcjonalna.
 - 1-9a-d
- Rozegranie
 - Baza - Baza użyta przy tym rozegraniu
 - Kierunek rozegrania - Kierunek tego rozegrania
 - B - Prawe skrzydło
 - C - Środek
 - F - Lewe skrzydło
 - P - Pipe
 - S - Rozgrywający
 - Strefa i podstrefa startowa - Lokalizacja na boisku w której rozpoczęło się to zagranie. Podstrefa jest opcjonalna.
 - 1-9a-d
 - Strefa i podstrefa końcowa - Lokalizacja na boisku w której zakończyło się to zagranie. Podstrefa jest opcjonalna.
 - 1-9a-d
- Freeball
 - Strefa i podstrefa startowa - Lokalizacja na boisku w której rozpoczęło się to zagranie. Podstrefa jest opcjonalna.
 - 1-9a-d
 - Strefa i podstrefa końcowa - Lokalizacja na boisku w której zakończyło się to zagranie. Podstrefa jest opcjonalna.
 - 1-9a-d
- Przyjęcie
 - Strefa i podstrefa startowa - Lokalizacja na boisku w której rozpoczęło się to zagranie. Podstrefa jest opcjonalna.
 - 1-9a-d
 - Strefa i podstrefa końcowa - Lokalizacja na boisku w której zakończyło się to zagranie. Podstrefa jest opcjonalna.
 - 1-9a-d
- Zagrywka
 - Strefa startowa - Lokalizacja na boisku w której rozpoczęło się to zagranie.
 - 5,7,6,9,1 - Należy pamiętać, że serwis korzysta z innych stref startowych niż pozostałe zagrania.

- Strefa i podstrefa końcowa - Lokalizacja na boisku w której zakończyło się to zagranie. Podstrefa jest opcjonalna.
 - 1-9a-d

3.5.3 Rozszerzony kod

- Atak
 - Dodatkowe informacje na temat typu ataku
 - H - Atak mocny
 - P - Atak słaby
 - T - Kiwka
 - Liczba graczy w bloku przeciwko temu atakowi
 - 0-3
 - Dodatkowe informacje o efektach
 - Punkt zdobyty
 - F - Atak został zablokowany, ale piłka dotknęła boiska po stronie przeciwnika
 - N - Atak trafił w siatkę, ale przeszedł na stronę przeciwnika
 - O - Aut przód lub tył
 - S - Aut na prawo lub lewo
 - X - Piłka dotknęła boiska po stronie przeciwnika.
 - Punkt stracony
 - A - Piłka uderzyła w antenkę
 - I - Atakujący dotknął siatki
 - N - Atak trafił w siatkę
 - O - Aut przód lub tył
 - S - Aut na prawo lub lewo
 - Z - Sędzia przerwał grę
 - Kontynuacja
 - C - Kontrola bloku
 - N - Atak trafił w siatkę, ale przeszedł na stronę przeciwnika
- Blok
 - Dodatkowe informacje o bloku typu
 - A - Asysta
 - T - Próba bloku
 - Liczba graczy w bloku
 - 0-3
 - Dodatkowe informacje o efektach
 - Punkt stracony
 - A - Piłka uderzyła w antenkę
 - F - Piłka dotknęła boiska
 - I - Ciało blokującego dotknęło siatki
 - N - Ręce blokującego dotknęły siatki
 - O - Aut przód lub tył
 - P - Bez próby bloku
 - S - Aut na prawo lub lewo

- T - Zła pozycja
 - X - Piłka przeszła między rękami
 - Z - Sędzia przerwał grę
- Obrona
 - Dodatkowe informacja o typie obrony
 - B - Obrona po wybloku
 - C - Asekuracja
 - E - Obrona sytuacyjna
 - S - Obrona ataku
 - Dodatkowe informacje o efektach
 - Punkt stracony
 - E - Bez próby obrony
 - F - Piłka dotknęła boiska
 - O - Aut w dowolnym kierunku
 - P - Błąd ustawienia
 - U - Brak możliwości kontynuacji
 - X - Dotknięcie piłki ciałem
 - Z - Sędzia przerwał grę
- Rozegranie
 - Dodatkowe informacje o typie ustawienia
 - 1 - Jedną ręką
 - 2 - Dwoma rękoma
 - 3 - Bump
 - 4 - Inne
 - 5 - Underhand
 - Dodatkowe informacje o efektach
 - Punkt stracony
 - I - Rozgrywający dotknął siatki
 - U - Niemożliwe było kontynuowanie gry
 - Z - Sędzia przerwał grę
- Freeball
 - Dodatkowe informacje o efektach
 - Punkt stracony
 - P - Błąd ustawienia
 - U - Nie można kontynuować gry
 - X - Piłka uderzyła w ciało gracza
 - Z - Sędzia przerwał gra
- Przyjęcie
 - Dodatkowe informacje o typie odbioru
 - L - Na lewą stronę
 - M - W ciało
 - O - Przyjęcie górną
 - R - Na prawą stronę
 - W - Przed sobą
 - Który zawodnik spośród osób przygotowanych przyjął piłkę
 - 1 - 2 w przyjęciu, lewy przyjął

- 2 - 2 w przyjęciu, prawy przyjął
 - 3 - 3 w przyjęciu, lewy przyjął
 - 4 - 3 w przyjęciu, środkowy przyjął
 - 5 - 3 w przyjęciu, prawy przyjął
 - 6 - 4 w przyjęciu, skrajny z lewej przyjął
 - 7 - 4 w przyjęciu, lewy środek przyjął
 - 8 - 4 w przyjęciu, prawy środek przyjął
 - 9 - 4 w przyjęciu, skrajny z prawej przyjął
- Dodatkowe informacje o efektach
 - Punkt stracony
 - E - Brak przyjęcia
 - P - Błąd ustawienia
 - U - Brak możliwości kontynuacji
 - X - Piłka w ciało
 - Z - Sędzia przerwał grę
- Zagrywka
 - Dodatkowe informacje o efektach
 - Punkt zdobyty
 - N - Zagrywka trafiła w siatkę, ale przeszła na stronę przeciwnika
 - Punkt stracony
 - L - Aut na lewą stronę
 - N - Siatka
 - O - Aut długi
 - R - Aut na prawą stronę
 - Z - Sędzia przerwał grę
 - Kontynuacja
 - N - Zagrywka trafiła w siatkę, ale przeszła na stronę przeciwnika

3.5.4 Kod niestandardowy

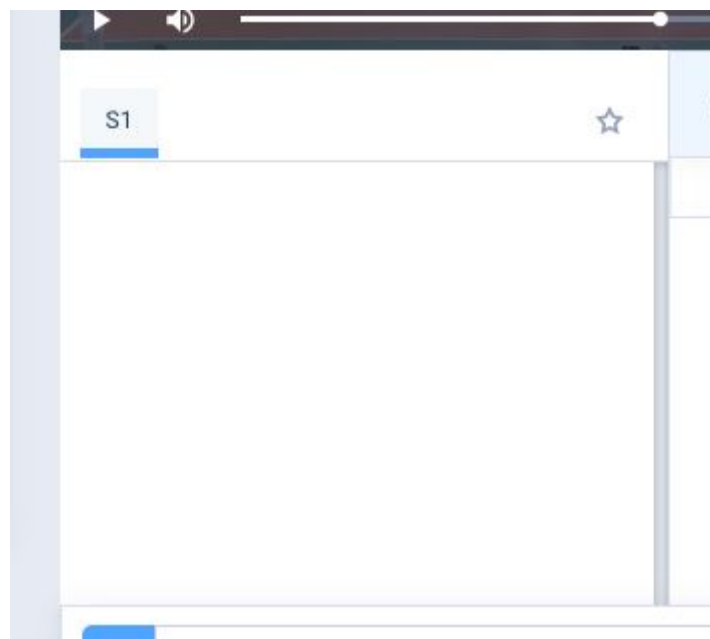
Kod niestandardowy zawsze zajmuje do 5 znaków i nie zawiera żadnych ograniczeń co do tego, co można w nim wprowadzić.

3.6 Prowadzenie meczu

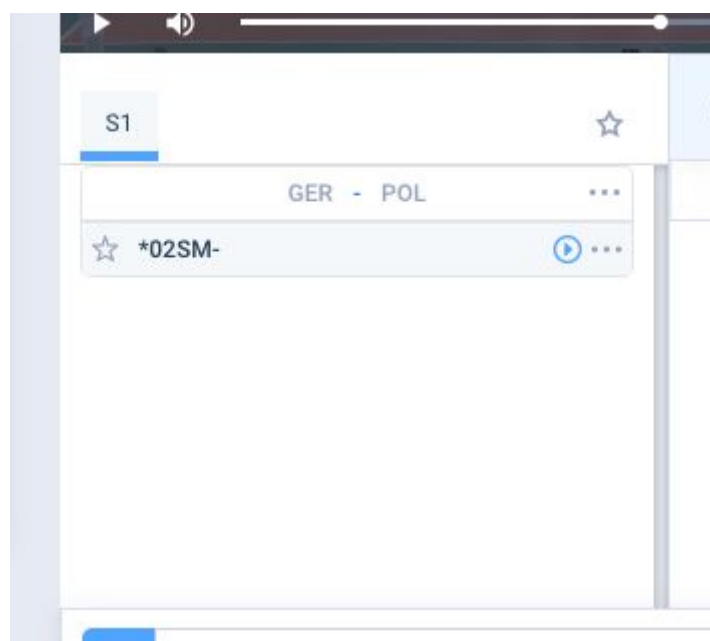
Do tej pory omawialiśmy szczegóły obu metod wprowadzania danych dostępnych w VolleyStation: kart i kodów. Wprowadzenie meczu jest nieco bardziej skomplikowane i wykracza poza samo wpisywanie danych o zagraniach. Aby pomyślnie wprowadzić mecz, musisz być w stanie śledzić jego przebieg od pierwszego do ostatniego punktu, w tym zmieniać sety, rejestrować przerwy i dodawać zmiany. W tym rozdziale omówimy wszystkie te działania, które poza wprowadzeniem zagrań są potrzebne do pomyślnego wprowadzenia meczu.

Dodawanie punktów

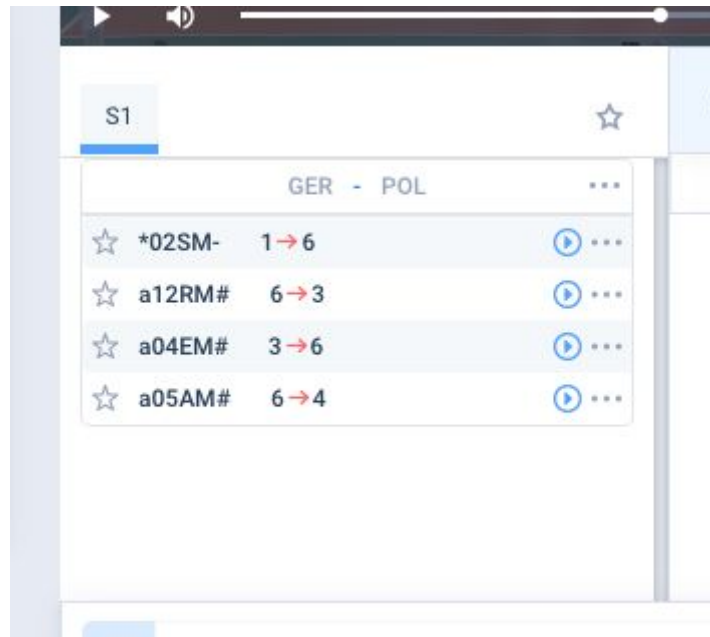
Gdy rozpoczniesz nowy mecz, twoja linia punktów będzie wyglądać tak:



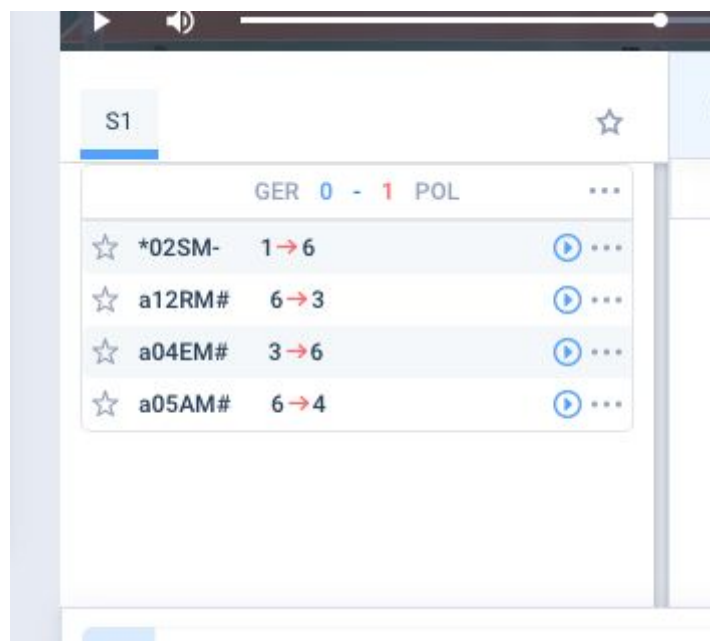
Jak widać, jesteśmy w pierwszym secie i nie mamy jeszcze żadnych punktów, mecz jest zupełnie pusty. Dodajmy jedno zagranie do meczu, wpisując jego kodu do pola wprowadzania i zatwierdzając go, wciskając enter.



Jak widać, pierwszy punkt pojawił się automatycznie i zawiera nasze zagranie, serw. Kontynuujemy dodawanie kolejnych zagrań, aż cały punkt zostanie ukończony.



Teraz mamy pełen punkt, ale nie oznaczyliśmy jeszcze zwycięskiej drużyny. Aby to zrobić, możesz użyć skrótu skonfigurowanego w ogólnych ustawieniach VolleyStation, lub po prostu użyć przycisku obok pola wprowadzania kodu. Po przypisaniu zwycięskiej drużynie punktu zobaczysz że linia punktów zaktualizowała się o wynik:



Aby zacząć nowy punkt, wpisz dowolny kod w polu wprowadzania kodu, zobaczysz że nowy punkt otworzy się automatycznie.

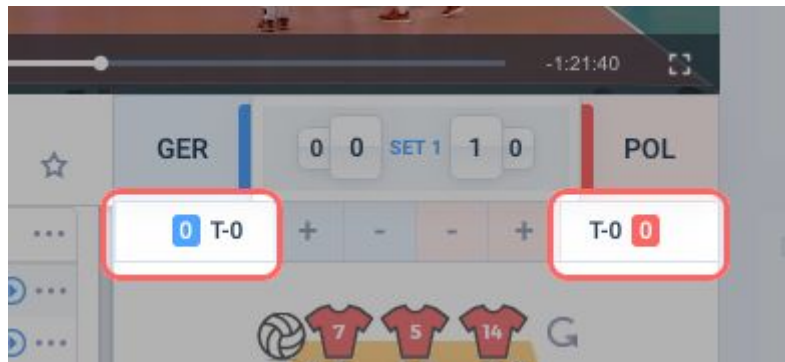
Informacja: Jeśli używasz kart zamiast kodów, większość akcji opisanych w tym punkcie zostanie wykonana automatycznie. Karty otwierają nowe punkty i same oznaczają zwycięskie drużyny, w oparciu o wybrane efekty gry. Korzystając z kart, wystarczy postępować zgodnie z ich wskazówkami.

Uwaga: Kiedy masz punkt, który nie jest zamknięty (nie ma przypisanej drużyny wygrywającej), nie będziesz mógł dodawać nowych elementów do linii punktów. Przykładowo, zmianę można zarejestrować tylko wtedy, gdy ostatni punkt jest kompletny.

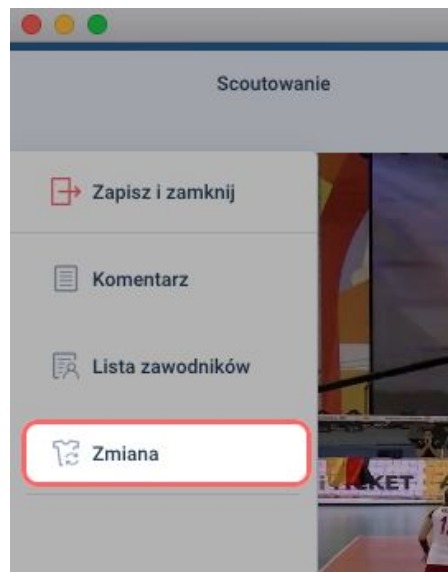
Przerwy, zmiany i korekty

Poza zwykłymi punktami, VolleyStation obsługuje rejestrację trzech innych wydarzeń na boisku. Te zdarzenia to przerwy, zmiany i korekty.

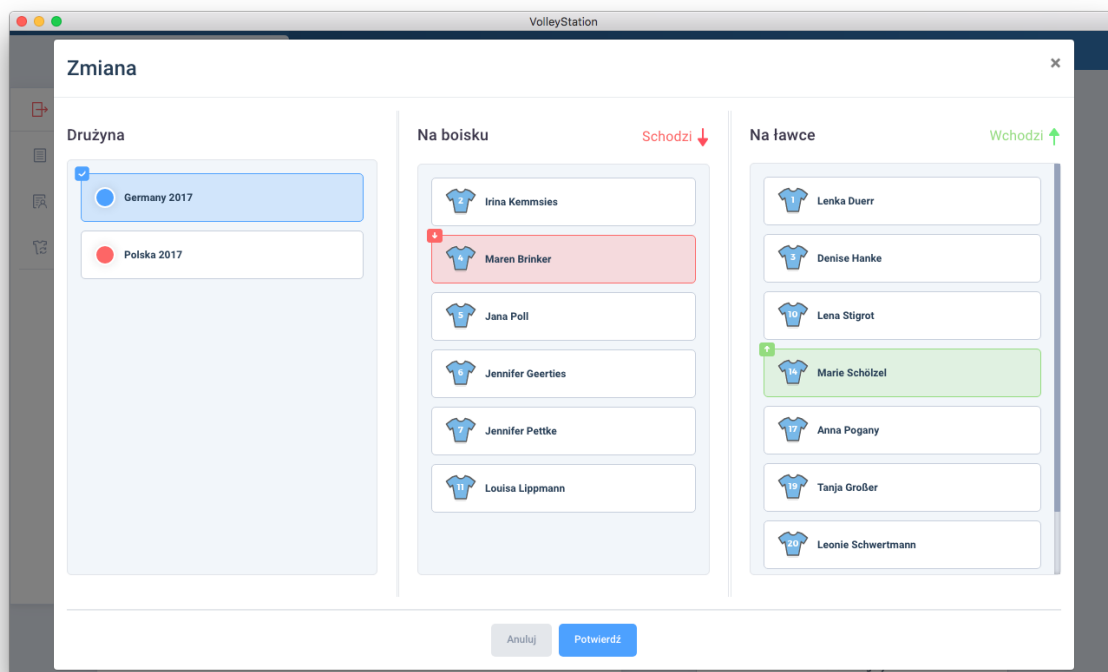
Aby zarejestrować przerwę dla zespołu, wystarczy nacisnąć przycisk przerwy, obok aktualnego wyniku gry



Aby zarejestrować zmianę użyj przycisku zmiany dostępnego w szufladce z dodatkowymi ustawieniami na ekranie skautowania.

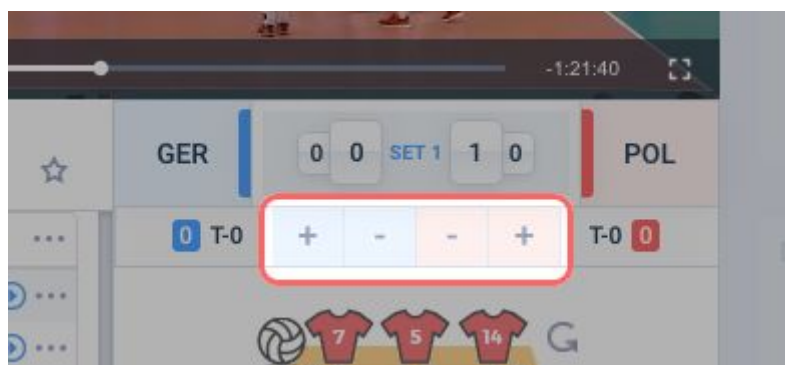


Aby zarejestrować zmianę, musisz podać drużynę, zawodnika, który opuszcza boisko, oraz zawodnika, który wejdzie na boisko. Jeśli drużyna dokonuje zmiany za więcej niż jednego zawodnika, musisz zarejestrować każdego z nich osobno.

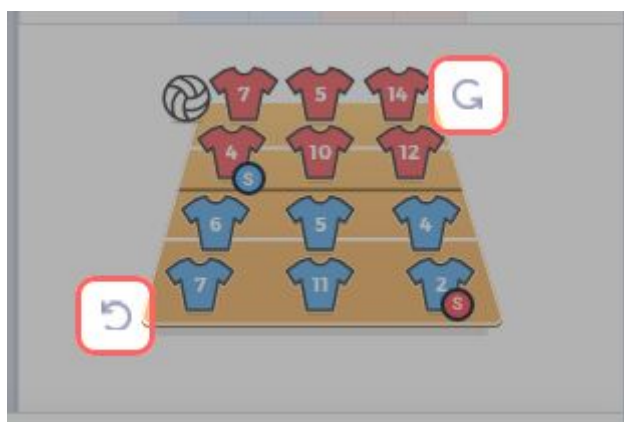


VolleyStation wspiera także wprowadzanie zmian w bieżącym stanie gry, które nie wynikają ze standardowego przebiegu gry. W każdej chwili możesz odjąć lub dodać punkt dowolnej drużynie, a także obrócić graczy znajdujących się obecnie na boisku. Odbywa się to poprzez użycie odpowiednich elementów interfejsu.

Zmiana bieżącego wyniku



Zmiana aktualnej rotacji



Korekta jest również wyświetlana na linii punktów i wyświetla stan gry po wszystkich modyfikacjach.

Zakończenie seta

Po osiągnięciu liczby punktów wymaganych do ukończenia seta i przejścia do następnego, przy polu wprowadzania kodów pojawi się odpowiedni przycisk.



Po zakończeniu na boisku pojawi się przycisk dający opcję ustawienia początkowego składu dla nowego seta.



Musisz określić skład i ustawienie dla nowego seta, inaczej aplikacja nie pozwoli ci wprowadzać danych. Kiedy otwierasz kreator składu, aby wprowadzić te ustawienia, zobaczysz, że wszystkie wartości są automatycznie wypełniane tym, co zdefiniowałeś dla poprzedniego seta. Oznacza to, że należy dokonać tylko niewielkich korekt między setami.

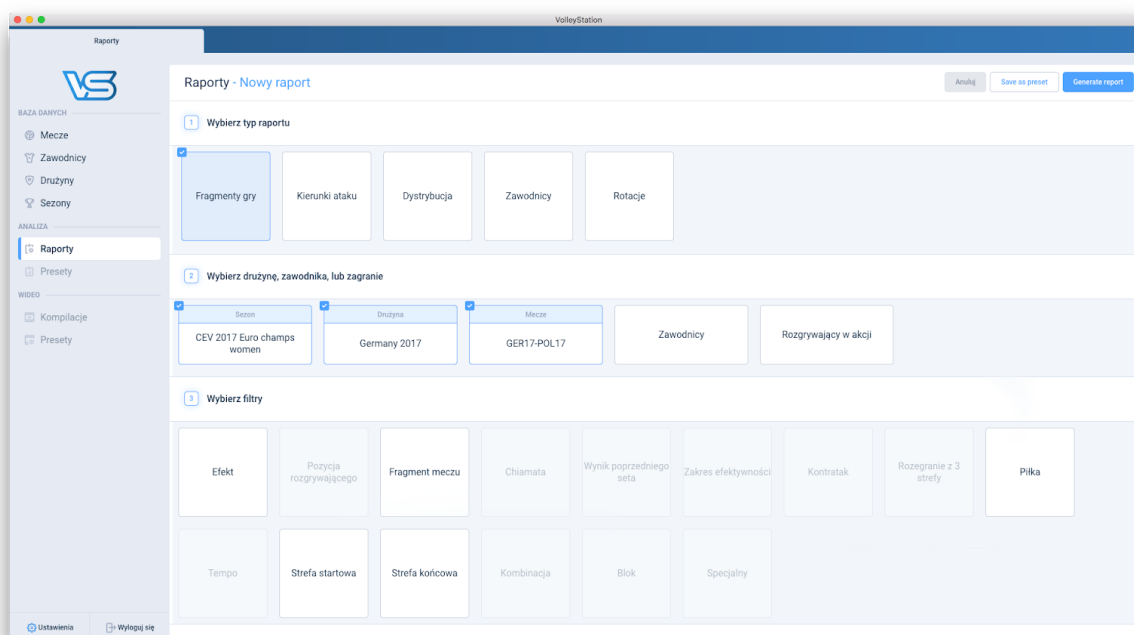
VolleyStation jest dość elastyczne pod względem reguł pracy. Naszym zadaniem jest informować a nie wymuszać. Dlatego pozwalamy, abyś zakończył set wcześniej lub kontynuował wprowadzanie danych pomimo osiągnięcia punktowego zwycięstwa jednej z drużyn. Może to być szczególnie przydatne podczas sesji szkoleniowych.

4. Raportowanie

VolleyStation zawiera przyjazny i bogaty system raportów. Naszym celem jest zapewnienie jak największej różnorodności dostępnych druków. Chcemy, abyś miał dostęp zarówno do raportów niskiego, jak i wysokiego poziomu, pokazując surowe dane, jak i przetworzone dane w postaci wykresów i grafik. Kontynuuj czytanie tego rozdziału, aby dowiedzieć się więcej o systemie raportowania w VolleyStation.

4.1 Tworzenie raportu

Aby rozpocząć tworzenie raportów, kliknij "Raporty" w głównym menu aplikacji, a następnie naciśnij przycisk nowego raportu. Pojawi się kreator tworzenia raportów.



Tworzenie raportu w VolleyStation odbywa się w 3 krokach

1. Wybierz typ raportu
2. Ustaw zakres danych
3. Skorzystaj z opcjonalnych filtrów szczegółowych

Przejdziemy teraz przez każdy z tych kroków.

Wybór typu raportu

Pierwszy krok do utworzenia raportu to wybranie jego typu. Podczas tworzenia raportów dowolnego typu należy pamiętać o kilku rzeczach. Reszta kreatora tworzenia raportu będzie taka sama niezależnie od tego, który raport chcesz wygenerować. Oznacza to, że musisz sam stworzyć zestaw filtrów, który ma sens. Na przykład, jeśli filtrujesz raport "według

umiejętności", aby wyświetlać tylko zagrania z efektem "-", otrzymasz tabelę z wypełnionymi tylko kilkoma kolumnami. Choć jest to prawidłowe zachowanie po stronie oprogramowania, może nie być to, co zamierzałeś osiągnąć podczas tworzenia tego raportu.

Wszystkie rodzaje raportów opisano szczegółowo w rozdziale 4.2 niniejszej instrukcji.

Ustaw zakres danych

Drugi etap generowania raportu to wybór zakresu danych, który chcesz przenieść do raportu. Odbywa się to poprzez ustawienie następujących parametrów:

1. Sezon (wybór obowiązkowy) - sezon, z którego chcesz wybrać swój zespół lub zawodników, do analizy.
2. Drużyna (wybór obowiązkowy) - zespół, który będzie przedmiotem analizy. Nawet jeśli chcesz wygenerować raport dla pojedynczego gracza, nadal musisz wybrać jego drużynę
3. Zakres meczów (wybór obowiązkowy) - Wybierz, które mecze mają być źródłem danych do raportu. Możesz wybierać je według ilości ("ostatnie 3 mecze"), według daty ("rozgrywki między 2018-11-01 i 2018-11-15") lub po prostu wybierając je z listy.
4. Zawodnik (wybór opcjonalny) - Użyj tego filtra, jeśli chcesz przeprowadzić analizę dla pojedynczego zawodnika, a nie dla całego zespołu.
5. Rozgrywający na boisku (wybór opcjonalny) - Możesz filtrować raport, aby uwzględniać tylko zagranie wykonane, gdy zaznaczony rozgrywający był na boisku.

Jeśli nie potrzebujesz dalszego filtrowania, możesz natychmiast wygenerować ten raport.

Jeśli potrzebujesz bardziej szczegółowych filtrów, kontynuuj czytanie tego rozdziału.

Selekcja zagrań szczegółowymi filtrami

Trzeci i ostatni etap generowania raportów to ustawienie szczegółowych filtrów. Ten krok jest całkowicie opcjonalny i żadne szczegółowe filtry nie są obowiązkowe do wyboru.

Aktualna lista szczegółowych filtrów jest następująca:

- Efekt - filtr oparty na efekcie zagrania
- Fragment meczu - filtr oparty na wybieraniu fragmentów meczu. Ten filtr może być użyty zarówno do filtrowania setów, jak i do filtrowania zagrań po zakresie punktów.
- Typ piłki - filtr oparty na typie piłki w zagranium
- Strefa początkowa - filtr oparty na początkowej strefie gry. Strefa początkowa może być określona w strefach lub podstrefach, dla większej precyzji.
- Strefa końcowa - filtr oparty na strefie końcowej gry. Strefa końcowa może być określona w strefach lub podstrefach, dla większej precyzji.

4.2 Dostępne raporty

Poniżej znajduje się lista i opis wszystkich raportów dostępnych obecnie w VolleyStation

Raporty według umiejętności, graczy i rotacji

Report

VS

BAZA DANYCH

- Mecze
- Zawodnicy
- Drużyny
- Sezony

ANALIZA

- Raporty
- Presety

WIDEO

- Kompilacje
- Presety

Report

Generuj ponownie Drukuj

Tytuł

Notatka Tu dodaj notatki

Typ raportu Fragmenty gry - CEV-WEVC-17 - POL17

Mecze 05/07/2018 Germany 2017 0 - 0

Drużyna	Zagrание	*E%	Tot	=	%	BP	pS	/	%	BP	pS	-	%	!	%	+	%	#	%	BP	pS
POL17	Serwis	61%	23	-	-	-	-	-	-	-	-	9	39%	9	39%	5	22%	-	-	-	-
	Przyjęcie	41%	22	2	9%	2	0	2	9%	0	0	1	5%	8	36%	2	9%	7	32%	0	0
	Atak	5%	40	3	8%	2	1	3	8%	3	0	16	40%	4	10%	6	15%	8	20%	0	8
	Atak w przyjęciu	-11%	18	2	11%	2	0	3	17%	3	0	6	33%	2	11%	2	11%	3	17%	0	3
	Przejście	18%	22	1	5%	0	1	-	-	-	-	10	45%	2	9%	4	18%	5	23%	0	5
	Blok	-5%	21	7	33%	2	5	1	5%	1	0	-	-	6	29%	1	5%	6	29%	5	1
	Obrona	80%	20	2	10%	1	1	3	15%	0	0	2	10%	-	-	13	65%	-	-	-	-
	Rozegranie	60%	35	-	-	-	-	-	-	-	-	3	9%	11	31%	12	34%	9	26%	0	0
	Free ball	100%	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	100%	0	0

Ten typ raportu jest bardzo prostym widokiem wysokiego poziomu na jakość gry twojego zespołu. Koncentruje się na pokazaniu ilości wykonanych zagrań i ich efektów. Zapoznanie się z danymi tego raportu da ci bardzo szybki, ale płytki wgląd w to jak radzi sobie twoja drużyna. Wartość tego raportu można zwiększyć dzięki inteligentnemu wykorzystaniu filtrów. Może poziom gry twojego zespołów różni się pomiędzy ustawieniami lub rozgrywanymi? Możesz szybko uzyskać odpowiedzi na tego typu pytania, korzystając z tego raportu.

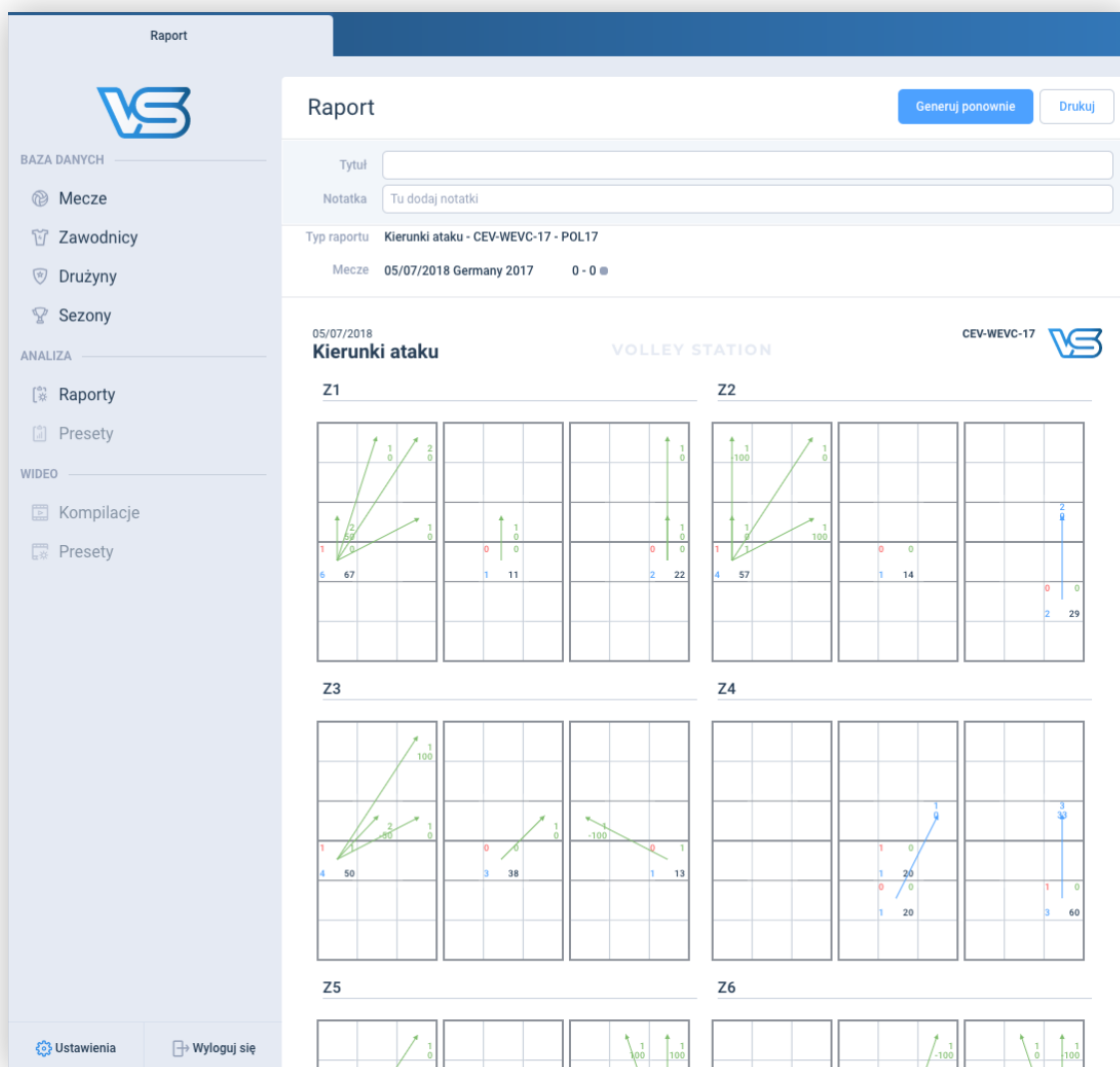
Trzy warianty tego raportu są bardzo podobne w odniesieniu do wyświetlanych danych. Główna różnica polega na tym, jak grupują te dane:

- Raport według umiejętności pokazuje dane zgrupowane tylko według umiejętności. Oznacza to, że dostajesz jeden wiersz na umiejętność z danymi wszystkich graczy i rotacji.
- Raport zawodnika powtarza cały raport według umiejętności dla każdego zawodnika, który wziął udział w meczu
- Raport ustawień będzie powtarzać raport według umiejętności dla każdego ustawienia.

Oprócz tych początkowych kolumn, które definiują sposób grupowania danych, reszta to proste wartości liczbowe. Kolumny raportu prezentują się następująco:

- *E% - Efektywność zagrания
- Tot - Całkowita liczba wystąpień każdego zagrания
- Segment zagrания - powtarzany dla każdego efektu zagrания
 - =/!-+# - Efekt zagrания. Aby poznać znaczenia tych symboli przeczytaj rozdział 3.5 tego podręcznika
 - % - Procent umiejętności z tym efektem wśród wszystkich
 - BP - Punkty zdobyte lub stracone break point
 - pS - Punkty zdobyte lub stracone side out

Kierunki ataków



Kierunki ataku to raport-wizualizacja, który ma na celu dać ci głębszy wgląd w skuteczność twojego ataku. Jest to mieszanka czystych kierunków ataków i raportu dystrybucji rozegrania, z którymi mogłeś spotkać się wcześniej. Umieszczenie wszystkich tych danych w jednym raporcie daje pełniejszy obraz gry do analizy.

Raport kierunków ataku składa się z 18 boisk, zebranych w trójki. Każda z tych grup reprezentuje jedną pozycję rozgrywającego, od 1 do 6. Wewnątrz każdej grupy znajdują się trzy boiska. Rysujemy jedno boisko do ataków z lewego skrzydła, jedno boisko do ataków ze środka i jedno ostatnie boisko na ataki z prawego skrzydła. Podział ten jest wykonywany wyłącznie w celu uczynienia tego raportu bardziej czytelnym.

W przeciwieństwie do innych raportów kierunków ataku, których mogłeś używać, nie rysujemy każdego ataku jako oddzielnej strzałki. Nasz raport grupuje ataki według stref. Wszystkie ataki są najpierw pogrupowane według strefy początkowej, a następnie strefy końcowej. Aby wyjaśnić to lepiej, oto kroki, przez które przechodzimy, aby utworzyć część tego raportu:

1. Weź wszystkie ataki, które rozpoczęły się w strefie 4
2. Oblicz statystyki dla wszystkich tych ataków i pokaż je w strefie 4
3. Weź wszystkie ataki, które rozpoczęły się w strefie 4 i zakończyły się w strefie 1 po przeciwnej stronie
4. Oblicz statystyki dla tych ataków 4 => 1
5. Narysuj strzałkę ze strefy 4 na 1 i pokaż statystyki dla tych ataków obok strzałki
6. Powtórz kroki od 3 do 5 dla każdej strefy końcowej

Liczby widoczne na raportach mają następujące znaczenie:

- strefa początkowa
 - lewy górny róg - punkty stracone podczas ataku z tej strefy
 - prawy górny róg - punkty zdobyte przy atakowaniu z tej strefy
 - dolny lewy róg - całkowita liczba ataków z tej strefy
 - dolny prawy róg - procent ataków z tej strefy
- strefa końcowa / strzałka
 - góra - całkowita liczba ataków do tej strefy, od strefy początkowej strzałki
 - dół - Skuteczność ataku

Zauważ również, że używamy różnych kolorów do ataków na podstawie strefy, z której pochodzą. Ma to również na celu podniesienie czytelności raportu.

Raport meczowy


Raport meczowy jest oddzielny od innych raportów, ponieważ nie pozwala na filtrowanie i modyfikowanie zakresu danych. Zawsze pokazuje pełne dane dla jednego meczu. Z tego powodu jest on dostępny dla każdego meczu z listy meczów. Aby dowiedzieć się więcej o tym raporcie, przejdź do rozdziału 4.4 tego podręcznika.

4.3 Modyfikowanie raportów z przeszłości

Czasami chcesz utworzyć serię raportów, które są bardzo podobne, ale różnią się jednym lub dwoma filtrami. W VolleyStation nie musisz tworzyć ich za każdym razem od nowa. Możesz łatwo ponownie wykorzystać stare raporty, aby utworzyć nowe. Aby to zrobić, najpierw znajdź stary raport na liście raportów i otwórz go. W prawym górnym rogu pojawi się przycisk "generuj ponownie". Po naciśnięciu tego przycisku pojawi się kreator tworzenia raportu z wypełnionymi już polami dokładnie w taki sposób, w jaki były wypełnione przy generowaniu oryginalnego raportu. Zmodyfikuj to, co chcesz i naciśnij przycisk generuj, aby otrzymać nowy raport. Pamiętaj, że ta funkcja tworzy nowy raport oparty na filtrach z poprzedniego. Nie modyfikujemy Twojego archiwalnego raportu w żaden sposób, więc Twoje przeszłe dane są bezpieczne. Oba raporty, stary i nowy, będą widoczne na liście raportów.

4.4 Raport meczowy

Raport



BAZA DANYCH

- Mecze
- Zawodnicy
- Drużyny
- Sezony

ANALIZA

- Raporty
- Presety

WIDEO

- Kompilacje
- Presety


Ustawienia Wyloguj się

[Generuj ponownie](#)
[Drukuj](#)

Raport

Tytuł

Notatka

05/07/2018 CEV-WEVC-17 

Raport Meczowy

Polska 2017 **0** **0** Germany 2017

Mecz POL17-GER17

Hala Sędziowie

Miasto

Data 05/07/2018

Czas 11:51

Widzowie Bilety

Set Czas trwania Wynik częściowy Wynik

1 00:59 6-8 14-16 21-20 24-25

Polska 2017		Set		Vote		Points Tot BP W-P		Serwis Tot Err Pts		Przyjęcie Pos% (Exc%)		Atak Tot Err Blo Pts Pts%		BK Pts		
04	Polak Patrycja	2		6.3	3	1	+1	2		3	0%	12	1	2	17%	
05	Kąkolewska Agnieszka	3		6.5	3	2	+2	2				3	1	1	33%	
07	Murek Natalia									2	50%					
09	L Krzos Aleksandra															
10	Efimenko Zuzanna	6		6.5	2	1	+1	2				3	1		0%	
12	Bociek Monika															
13	Witkowska Agata			5.5						8	50%					
14	Brzóska Roksana	1		4.8				8				3			0%	
15	Grajber Martyna	5		5.5	1		-2	7		8	2 50%	4	1	1	25%	
16	Tokarska Maja															
17	Smarzek Malwina	4		6.5	5	1	+4	2				15	1	4	27%	
18	Twardowska Julia									1	0%					
20	Pieśnierowicz Marlena															
99	Wolosz Joanna															
Suma zawodnika				14	5	+6		23		22	2 41%	(32%)	40	3	3 8 20%	6
Trener Nawrocki Jacek		Set 1														
Asystent Kawka Waldemar				8	6	10		23		22	2 41%	(32%)	40	3	3 8 20%	6

Germany 2017		Set		Vote		Points Tot BP W-P		Serwis Tot Err Pts		Przyjęcie Pos% (Exc%)		Atak Tot Err Blo Pts Pts%		BK Pts			
01	L Duerr Lenka			5.5						10	40%	(10%)					
02	Kemmsies Irina			5.5				2									
03	Hank Dencie	1		5.5	1	1	+1	3				1			0%	1	
04	Brinker Maren	5		5.5	3	1	+2	4	1	7	29%	(0%)	9	1	2 22%		
05	Poll Jana											1			0%		
06	Geertjes Jennifer	2		6.5	6	2	+2	2	1	5	60%	(60%)	13	1	2 5 38%	1	
07	Pette Jennifer	6		6.6	3	1	+2	4				6	1	2 33%	1		
10	Stigrot Lena			5.5	2	1	+1	2	1			2			100%		
11	Lippmann Louisa	4		6.3	6	4	+2	2	1	1	0%	(0%)	17	2	2 5 29%		
14	Schölzel Marie																
17	Pogany Anna																
19	Großer Tanja																
20	Schwertmann Leonie	3		5.5				6	1			2			0%		
22	Gründing Lisa																
Suma zawodnika				21	10	+9		25	3	23	3 39%	(17%)	51	3	6 16 31%	3	
Trener Koslowski Felix		Set 1															
Asystent Vollmer Andreas				2	16	3	4	25	3	2	23	3 39%	(17%)	51	3	6 16 31%	3

Polska 2017		Germany 2017	
Punkty R w	33	Punkty w przyjęciu	33
BP Break point		Err Błędy	
Pos% Pozytywna		Pos% Pozytywna	+

Raport meczowy jest szczegółowym raportem, który jest zawsze uruchamiany dla jednego meczu. Analizując ten raport, zobaczysz wyniki obu drużyn, a także będziesz w stanie śledzić niektóre kluczowe statystyki z gry, które przyczyniły się do końcowego wyniku. W tym rozdziale przejdziemy przez te mniej oczywiste części tego raportu byś lepiej mógł zrozumieć znaczenie poszczególnych liczb.

Nagłówek

Nagłówek raportu zawiera podstawowe informacje o wybranym meczu. Część z nich zostanie wypełniona automatycznie na podstawie danych podanych podczas tworzenia meczu, niektóre pozostaną puste, aby można je było wypełnić ręcznie w razie potrzeby.

Najważniejszą częścią sekcji nagłówek będzie tabela setów. W tej tabeli znajdziesz listę setów wraz z ich ostatecznymi i częściowymi wynikami. Częściowe wyniki to wyniki odnotowane, gdy pierwszy zespół osiągnął 8, 16 i 21 punktów.

Tabela drużyny

Jest to sekcja poświęcona wyświetlaniu poziomu gry zespołu i zawodników. Ta sekcja jest wyświetlona dwa razy, raz dla zespołu gospodarzy i raz dla gości. Wyjaśnimy teraz znaczenie wszystkich kolumn tej tabeli.

- Set - Te kolumny, powtarzane dla każdego seta, zawierają informacje o początkowym składzie, zmianach i o ustawieniu początkowym. Zobacz legendę w prawym dolnym rogu raportu, aby lepiej zrozumieć wszystkie użyte tutaj symbole.
- Vote - jest to parametr obliczany na podstawie poziomu gry zawodnika i jest zależny od jego roli na boisku. Jeśli nie wiesz, jak działa Vote, pamiętaj, że im wyższa wartość, tym lepiej.
- Punkty
 - Tot - Wszystkie zdobyte punkty
 - Bp - Punkty zdobyte break point
 - WL - Nadwyżka punktów zdobytych nad straconymi punktami
- Zagrywka
 - Tot - Całkowita ilość zagrywek
 - Err - Błędy zagrywki
 - Pts - Liczba punktów zdobytych w zagrywce
- Przyjęcie
 - Tot - Całkowita liczba przyjęć
 - Err - Błędy przyjęcia
 - Pos% - Przyjęcia z efektem + lub #
 - Exc% - Przyjęcia z efektem #
- Atak
 - Tot - Całkowita liczba ataków
 - Err - Liczba błędów ataku
 - Blo - Liczba ataków skutecznie zablokowanych przez przeciwnika
 - Pts - Liczba punktów zdobytych w ataku
 - Pts% - Wartość z kolumny pts przedstawiona jako procent całkowitej liczby ataków
- Blok
 - Pts - Liczba ataków skutecznie zablokowanych przez zawodnika

W dolnej części tabeli zespołu znajdziesz sumy wszystkich kolumn powyżej, ale dla zespołu, a nie dla każdego zawodnika. Znajdziesz tam także kolumnę błędów przeciwnika (Op. Err.). W tej kolumnie wyświetlą się punkty zdobyte podczas meczu, oprócz tych uzyskanych z udanych ataków, bloków i zagrywek.

Tabela podsumowująca

Ostatnia sekcja raportu podsumowującego mecz to tabela podsumowująca z ogólnymi statystykami dla całego zespołu. Jeśli niektóre z kolumn są niejasne, zapoznaj się z opisywaną powyżej tabelą zespołu. Używamy tutaj tego samego nazewnictwa kolumn.

4.5 Grupy schematów

The screenshot displays the 'Grupy schematów' (Schematic Groups) section of the VolleyStation software. It features a sidebar with navigation options like 'Mecze', 'Zawodnicy', and 'Drużyny'. The main content area is divided into two sections: 'Fragmenty gry atakującego' (Attacking game fragments) and 'Kierunki ataku w ustawieniach' (Attack directions in settings).

The 'Fragmenty gry atakującego' section contains a table with the following data:

Drużyna	Zagrane	+1%	Tot	+ %	BP	pS	/	%	BP	pS	- %	1	+ %	#	%	BP	pS			
FRA19	Serwis	33%	9	4	44%	0	4	1	11%	0	0	2	22%	-	1	11%	1	0		
	Przejście	0%	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
	Atak	13%	24	1	4%	0	1	4	17%	3	1	9	38%	2	8%	-	8	33%	1	7
	Atak po przyjęciu	29%	17	-	-	-	-	2	12%	2	0	7	41%	1	6%	-	7	41%	0	7
	Kontratak	-29%	7	1	14%	0	1	2	29%	1	1	2	29%	1	14%	-	1	14%	1	0
	Blok	-50%	4	3	75%	1	2	-	-	-	-	-	-	1	25%	-	-	-	-	-
	Obrona	57%	7	2	29%	1	1	1	14%	0	0	1	14%	-	1	14%	2	29%	0	0
	Rozegranie	0%	2	-	-	-	-	1	50%	0	0	-	-	-	1	50%	-	-	-	-
	Free ball	0%	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

The 'Kierunki ataku w ustawieniach' section shows two diagrams, Z1 and Z6, illustrating attack directions on a court layout. The diagrams use colored arrows to indicate the movement of the ball from different positions on the court.

Jeżeli często tworzysz powtarzalne grupy raportów dla wielu zawodników, lub drużyn: skorzystaj z pomocy grup schematów. Grupy schematów pozwalają na zdefiniowanie zestawu wielu raportów i szybką podmianę danych na których działają.

Grupa schematów łączy w sobie kilka raportów tworzonych bez wybrania meczów, zawodników czy drużyn (taki raport bez danych nazywamy **schematem**). Dane do schematu są potem pobierane z domyślnych danych grupy.

Przykładowym zastosowaniem grupy schematów jest przygotowanie zestawów dla wszystkich pozycji na boisku: środkowych, atakujących, rozgrywających i przyjmujących, a następnie generowanie ich, zmieniając tylko wybranego zawodnika.

By dodać grupę schematów skorzystaj z opcji dodawania na liście grup schematów a następnie:

1. Uzupełnij jej nazwę
2. Uzupełnij dane domyślne
3. Dodaj pojedyncze schematy
 - a. Uzupełnij nazwę schematu
 - b. Wybierz typ generowanego raportu
 - c. Wybierz odpowiednie filtry

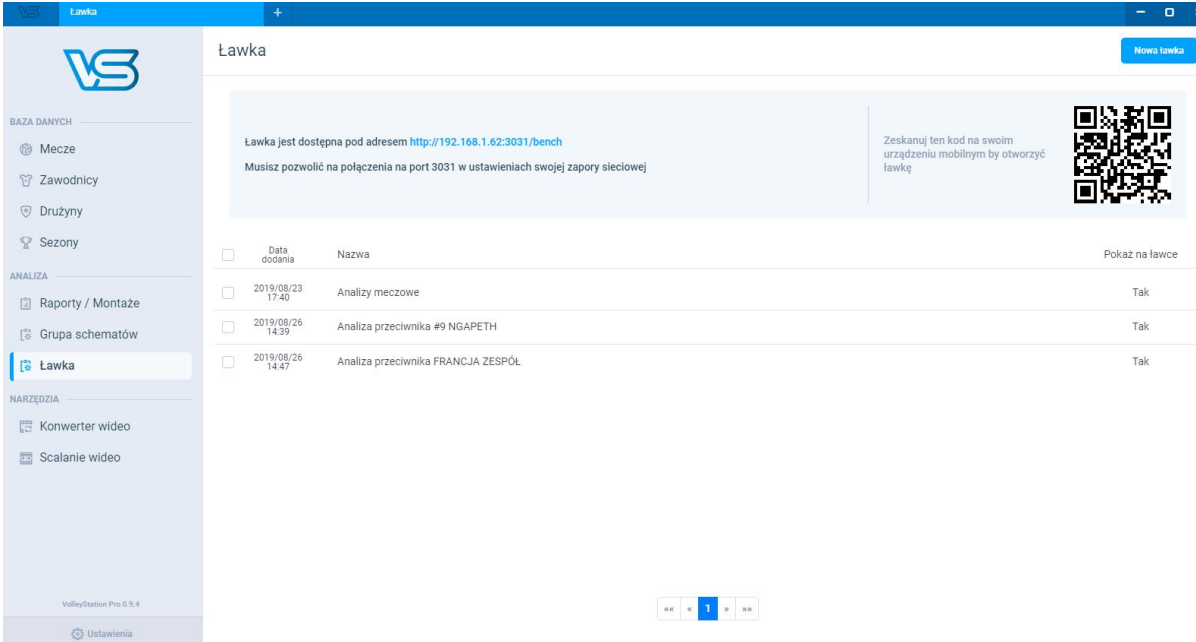
4. Zapisz utworzoną grupę schematów

Raporty generujesz klikając wybraną pozycję z listy grup schematów. Grupy schematów wspierają drukowanie więc efekt swojej pracy możesz zapisać jako PDF, lub przekazać zawodnikom na kartkach.

4.6 Ławka

Ławka to możliwość wysyłania raportów na tablet trenera lub dowolne inne urządzenie wyposażone w przeglądarkę internetową. Komputer statystyka i urządzenie zewnętrzne, muszą być podłączone do tej samej sieci WiFi. Do sprawnego działania polecamy sieć działającą na paśmie częstotliwości 5GHz, lub korzystanie z połączenia kablem ethernet.

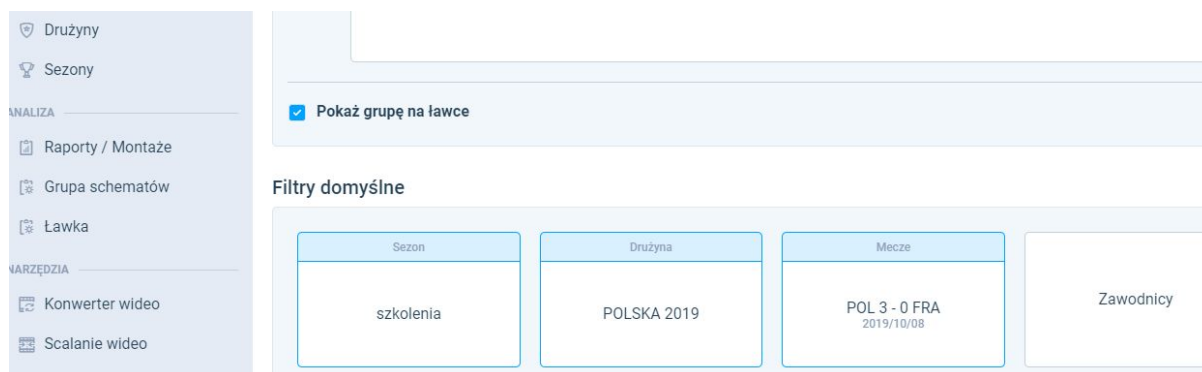
Dla poprawnego działania ławki wymagane jest otwarcie portu 3031 w ustawieniach zapory sieciowej na komputerze statystyka. Jeżeli nie wiesz jak to zrobić, możesz ją wyłączyć na czas pracy z programem.



The screenshot shows the 'Ławka' (Dashboard) interface. The top navigation bar includes the 'Ławka' title and a 'Nowa ławka' button. The main content area features a QR code and a message: 'Ławka jest dostępna pod adresem <http://192.168.1.62:3031/bench>. Musisz pozwolić na połączenia na port 3031 w ustawieniach swojej zapory sieciowej. Zeskanuj ten kod na swoim urządzeniu mobilnym by otworzyć ławkę'. Below this is a table of match analysis reports:

<input type="checkbox"/>	Data dodania	Nazwa	Pokaż na ławce
<input type="checkbox"/>	2019/08/23 17:40	Analizy meczowe	Tak
<input type="checkbox"/>	2019/08/26 14:39	Analiza przeciwnika #9 NGAPETH	Tak
<input type="checkbox"/>	2019/08/26 14:47	Analiza przeciwnika FRANCJA ZESPÓŁ	Tak

Aby wyświetlić analizy na urządzeniu zewnętrznym np. tablecie Twojego trenera musisz zdefiniować odpowiednie zestawy raportów ("Ławki"). Robi się to analogicznie do opisanych w rozdziale 4.5 grup schematów. Należy pamiętać by w momencie tworzenia schematu zaznaczeniu opcję "pokaż na ławce", aby grupa schematów wyświetliła się na tablecie trenera.



Ławka VolleyStation jest realizowana w formie strony internetowej i zadziała na każdym urządzeniu, bez potrzeby instalacji dodatkowego oprogramowania. Jedyne wymagania to nowoczesna przeglądarka internetowa i minimalna rozdzielczość ekranu 1024x768.

By uruchomić ławkę wpisz zaznaczony na niebiesko adres w przeglądarce internetowej, lub skorzystaj z kodu QR. Po otwarciu strony zobaczysz listę zestawów raportów z ich poszczególnymi pozycjami w pasku z lewej strony ekranu. Gdy otwierasz stronę na małym ekranie, pasek ten jest dostępny z przycisku w górnym menu. Raporty możesz przeglądać przez naciskanie wybranych pozycji na liście.

Trener korzystający z ławki VolleyStation nie jest ograniczony do dostarczonych przez statystyka analiz. Nad każdym raportem znajduje się zestaw podstawowych filtrów pozwalających na przeglądanie danych dla innych zawodników, lub danych historycznych. Dostępny jest też filtr rozgrywającego na boisku, który pozwala na analizę gry przy wybranym rozgrywającym. Jest to przydatne przy analizie zmian gry po zmianach podwójnych.

15:47 Pon. 26.08 192.168.1.62 49%

VOLLEYSTATION BENCH

Analizy meczowe
Raport meczowy

Analiza przeciwnika #9 NGAPETH
Kierunki ataku #9 NGAPETH
Kierunki zagrywki #9 NGAPETH
Statystyki szczegółowe #9 NGAPETH

Analiza przeciwnika FRANCJA ZESPÓŁ
Statystyki Szczegółowe FRANC...
KIERUNKI ATAKU FRANCJA
DYSTRYBUCJA + KIERUNKI ATAKU PC
DYSTRYBUCJA + KIERUNKI ATAKU PC
ZAGRYWKA FRANC...

Season	Team	Matches
szkolenia	FRANCE 19	POL 3 - 0 FRA 2019/10/08
Players	Skill	Setter on court

Hide picker

Refresh report

6 B. TONIUTTI

9 E. NGAPETH

10 K. LE ROUX

5. Podziel się swoją opinią

VolleyStation jest obecnie aktywnie rozwijane, więc możesz spodziewać się dodania wielu nowych funkcji w ciągu najbliższych kilku miesięcy. Jesteśmy zawsze otwarci na nowe pomysły. To oprogramowanie jest tworzone dla Ciebie i ty wiesz najlepiej, jak powinno wyglądać. Jeśli masz jakieś sugestie lub chcesz zgłosić błąd, prosimy o kontakt pod adresem contact@volleystation.com

Więcej informacji i najnowsze ogłoszenia można zawsze znaleźć na naszej stronie <https://volleystation.com>