

# WIE SCOORT

In verband met de overzichtelijkheid is het formulier 'opgeknipt' in drie gedeelten. Van boven naar beneden:

datum	Set 1						Uitslag		<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
tegenstander	Opslag	Service-pass	Rally-pass	Verdediging	Aanval	Blok	Fout				
uit/thuis	- + !	- + !	- + !	- + !	- + !	- + !	-				

## DE KOP VAN HET FORMULIER

Het bovenste gedeelte van het A4-tje heeft velden voor algemene informatie en de setstanden. Per wedstrijd één keer de datum, de tegenstander en 'uit' of 'thuis' invullen. Daarna in de omliggende velden 'wij' 'zij' de setstanden per set invoeren en dit stuk is klaar.

Daarna volgt het hart van de analyse. De categorieën die we turven zijn echter hier al te zien: Opslag, Service-pass, Rally-pass, Verdediging, Aanval, Blok en Fout, met daaronder (op de laatste na) een -, een + en een !.

Ik zal dat hier toelichten.

Een - betekent over het algemeen, dat de actie je team een punt kost. Dus een - onder de Opslag betekent dat de speler fout heeft geserveerd. In het net, uit of tegen het plafond, maar de bal landde niet in het veld van de tegenpartij, wat toch wel de bedoeling was.

Een + betekent: prima actie, in lijn met wat er wordt verwacht. In het geval van de service dus een opslag die niet wordt afgefloten wegens voetfout en die ook nog in het veld van de tegenstander terechtkomt, maar daar (speelbaar) wordt opgevangen. Onder de aanval betekent een + dat de bal foutloos over het net is gespeeld. Dat kan een prikbal zijn (zelfs een onderhands door de libero over het net gespeelde bal) of een keiharde smash. Maar toevallig staat er een tegenstander op de goede plek, die de bal in het spel houdt. Dat een ! een direct punt betekent zal geen verrassing meer zijn. Bij verdedigende acties hanteer ik trouwens dat er voor een ! iets bijzonders moet zijn. Een perfecte service-pass op een snoeiharde sprongservice bijvoorbeeld waar de passer de bal met een snoekduik van de grond houdt.

Overigens: als je andere maatstaven wilt gebruiken voor het turven ben je daar natuurlijk helemaal vrij in. De resultaten die uit het programma komen zullen er niet door worden beïnvloed, zodat je altijd overzichten krijgt die passen bij jouw interpretatie.

Onder Fout staat alleen een -. In deze categorie zijn dan ook geen punten te verdienen; alleen te verliezen. Hier turf ik de persoonlijke fouten zoals opstellingsfout, netfout en 'vieze bal'.

De gekozen categorieën zijn vast. Maar het is zeker denkbaar deze aan te passen. Daarmee kun je andere criteria beoordelen en is het eenvoudig denkbaar het model te gebruiken voor andere sporten. Maar ..... je kunt dit (momenteel) niet zelf. Misschien dat ik dit stuk in de toekomst nog zodanig aanpas dat je zelf kunt kiezen. Als je nu echt iets anders wilt moet je dat laten weten, dan kunnen we zien of we daarmee uit de voeten kunnen.

## EINDELIJK TURVEN

Het overgrote deel van het A4-tje wordt in beslag genomen door de vakken waarin je turft.

Er is ruimte voor maximaal 12 spelers en uiteraard zijn voor alle spelers dezelfde vakken beschikbaar. Zo zal het vak Opslag achter de naam van de libero altijd leeg blijven en zal de diagonaal zelden een score krijgen voor een service-pass.

De volgorde waarin je je spelers op het A4-tje invult is overigens vrij. Kijk maar wat je handig vindt. Omdat je de turfjes invult tijdens het spel moet je in ieder geval in staat zijn iedere actie snel op de juiste plek te turven. Zoeken naar een naam moet worden vermeden. Ik heb de spelers op volgorde van het rugnummer vermeld. Maar het is prima denkbaar dat je eerst de spelverdeler(s) vermeldt, dan de passer lopers, de middenspelers, de diagonaal en de libero. Maar nogmaals: kies wat voor jou handig werkt.

1 Martin								
2 Michiel								
3 Lars								
4 Robert								
5 Rik								
6 Johan								
7 Yme								
8 Wayne								
9 Sjoerd								
11 J.P.								
12 Ammo								
14 Dwight								

De achtergrondkleuren zijn zeer bewust gekozen. Iedere categorie heeft de lichte kleur voor de -, de middelste voor de + en de donkere voor !. De ervaring heeft geleerd, dat je ook heel snel de volgorde van de categorieën in je hoofd hebt, waardoor het turven echt heel snel gaat. Je kunt dit in principe ook laten doen door iedereen die het leuk vindt een bijdrage te leveren. Ik zou er wel als voorwaarde aan stellen dat het bij voorkeur steeds dezelfde persoon is, of een strak regime te hanteren voor de scores. Om te voorkomen dat de ene wedstrijd iedere service-pass een + krijgt terwijl de volgende waarnemer de helft met een - waardeert.

### EEN VOORBEELD

Set							Uitslag		
							wij	zij	
								-	
Opslag	Service-pass	Rally-pass	Verdediging	Aanval	Blok	Fout			
- + !	- + !	- + !	- + !	- + !	- + !	-			
<del>    </del>				<del>    </del>					
			<del>    </del>	<del>    </del>					

Dit is een fictief voorbeeld van slechts 2 rijen, maar zoiets ziet mijn A4-tje er na afloop uit. Onder Aanval heb ik een punt geplaatst in de categorie -. Wat dus betekent dat ik daar een streepje verkeerd heb gezet.

Enmaal thuis neem ik de aantallen over in Excel. Voor de bovenste rij dus achtereenvolgens:  
 |1-5-1 | 1-2 | 3 | 1-3-1 | 1-3-7 | 2-1 | 1 | De lege vakken blijven ook in Excel leeg.

## HET ONDERSTE DEEL VAN HET A4-TJE

Hiervoor hebben we alle acties van het eigen team geturfd. Maar zonder tegenstander zou volleybal een stuk minder leuk zijn en nu ze er toch zijn .... Laten we proberen ook te analyseren waar hun krachten liggen. En hier en daar een kwetsbaar punt zou ook fijn zijn. Zeker als je ze in de tweede seizoenshelft (of volgend seizoen) weer tegenkomt. Toch?

Daarom onderaan de pagina nog een paar regels om hun kunsten in beeld te brengen.

Een geruststelling voor wie nu denkt dat het verplicht is alles 100% in te vullen: als je besluit alleen de acties van je eigen team te turven krijg je gewoon netjes alle overzichten die Excel voor je genereert. En als je ervoor kiest om alleen de service-pass en de aanval te turven krijg je daar keurig netjes de statistieken van die je verderop vindt. Er moet dus niets, maar er kan heel veel en ik vertel je hier alleen wat mogelijk is.

Enne .... als je meer vrijwilligers hebt die allemaal een deel van het formulier voor hun rekening nemen? Perfect! Jij voegt ze na de wedstrijd allemaal samen in de toepassing en je wordt beloond met alle beschikbare overzichten en grafieken. Daarover later meer. Nu eerst dat stuk over de tegenstander.

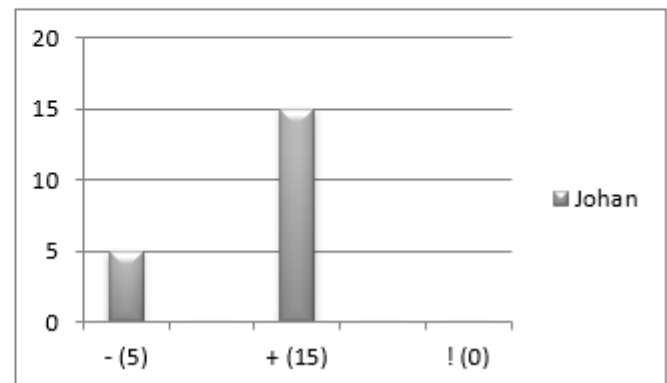
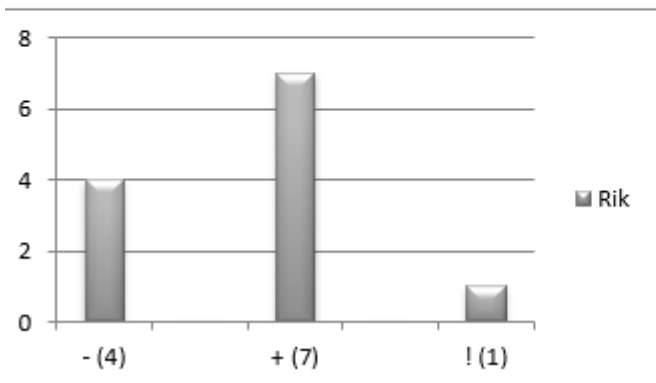
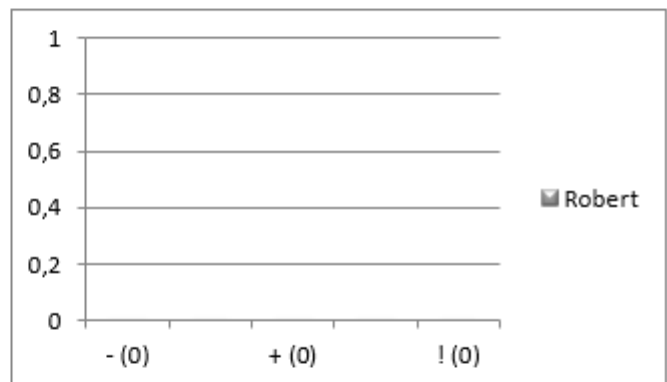
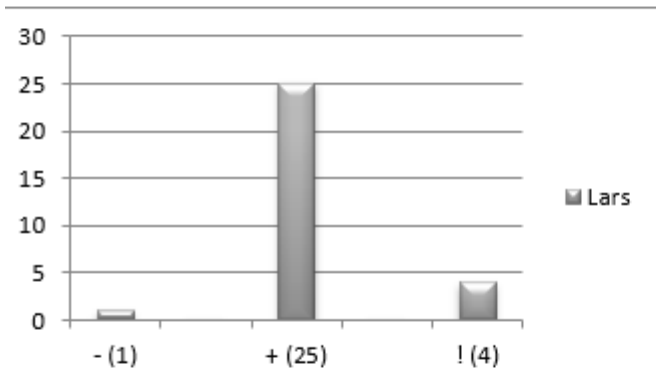
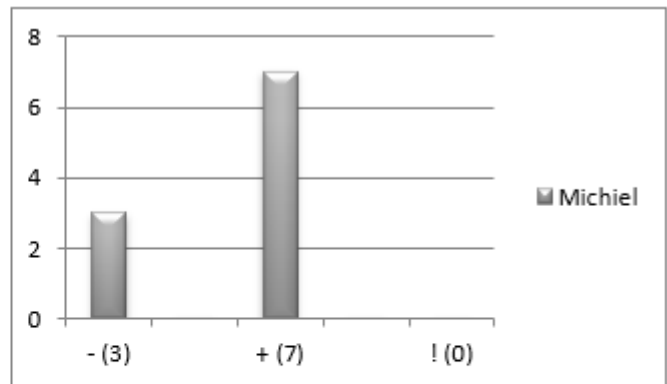
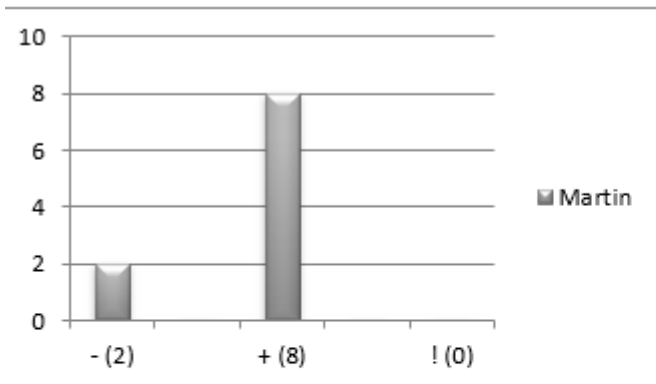
Aanval tegenstander van positie 1, 6 en 5	naar 5	1	naar 1	naar 5	6	naar 1	naar 5	5	naar 1	libero	
Aanval tegenstander van positie 2, 3 en 4	naar 5	2	naar 1	naar 5	3	naar 1	naar 5	4	naar 1		
Matige passers	nummer		nummer		nummer		nummer		nummer		nummer

Op de bovenste regels van dit deel zie je de aanvalsposities van de tegenstander zoals jij er, vanaf jouw kant van het net, tegenaan kijkt. Je kunt dus iedere aanval van de tegenstander vanaf iedere positie in het veld turven. En niet alleen de positie waarvandaan, maar ook de positie aan onze kant, waarheen de aanval gaat. Je kunt dus een rechtdoor geslagen bal van positie 4 turven, maar ook een diagonaal geslagen bal van positie 1. Omdat Excel nou eenmaal vastzit aan de kolommen die eerder zijn gedefinieerd bij onze acties was het niet mogelijk de aanvallen van de tegenstander naar onze positie 6 een plaats te geven. Maar als je team doet wat je in de training eindeloos hebt geoefend is positie 6 altijd 'dicht' en heb je die keuze niet nodig.

Op de onderste regel van wat die boefjes aan de overkant doen kun je de aandacht richten op de passer die je in de volgende wedstrijd (of de volgende set!) onder vuur gaat nemen. In de vakken achter 'nummer' vul je **bij de eerste set** de rugnummers van de passers van de tegenpartij in. Ook als ze pas later in de strijd in het veld komen. Deze nummers worden namelijk gekopieerd naar de volgende sets, zodat Excel 'weet' waar deze nummers staan. En de aantallen die jij invoert als 'matige pass', toedeelt aan de betreffende passer. Klinkt nu misschien een beetje cryptisch, maar wordt straks wel duidelijk.

Eigenlijk was dit alles wat je moet invullen voor de overzichten die ik hierna zal laten zien. Je krijgt verderop nog de mogelijkheid om de beginopstellingen van beide teams in te vullen, maar dat is puur informatief en heeft geen invloed op de statistieken.

Tijdens de wedstrijd moet je echt 'aan de bak' om alles bij te houden (zeker als de bal 3 of 4 keer over het net gaat) maar als je dat, met wat oefening, in de greep hebt, krijg je dankzij de automatisering in Excel de volgende overzichten:

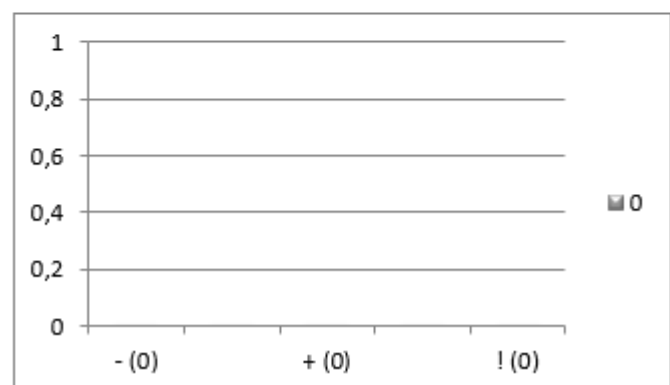
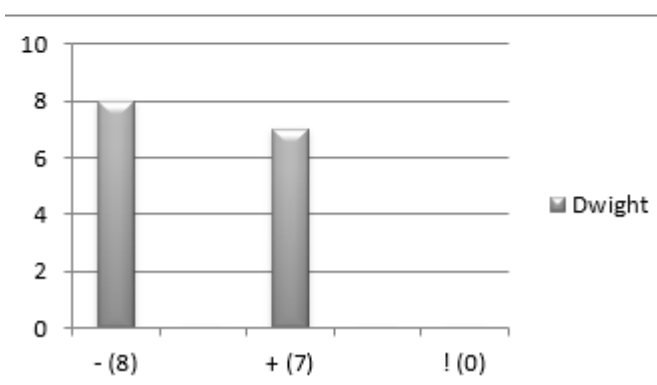
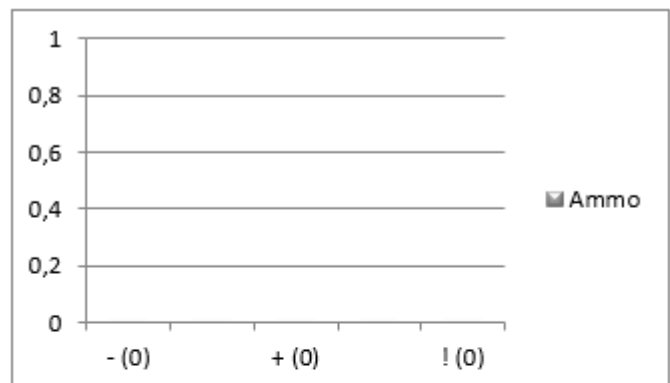
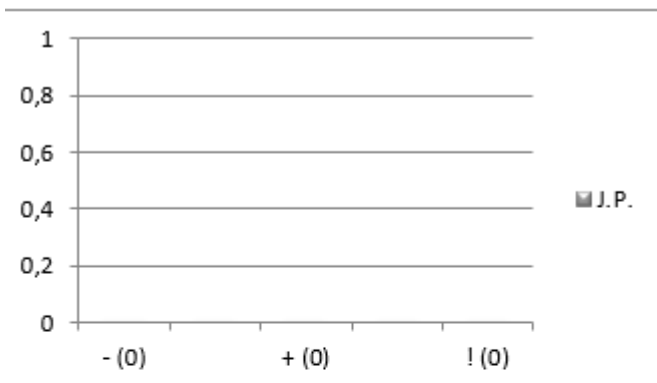
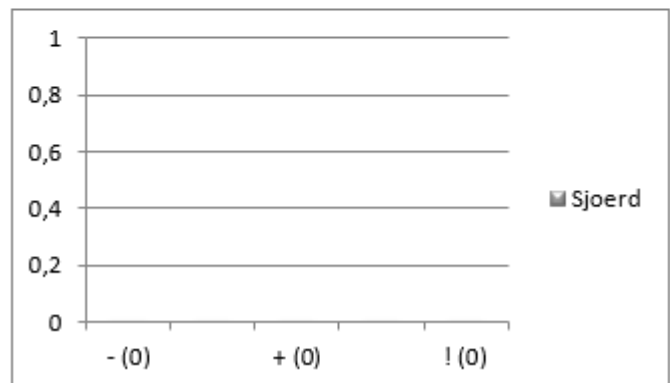
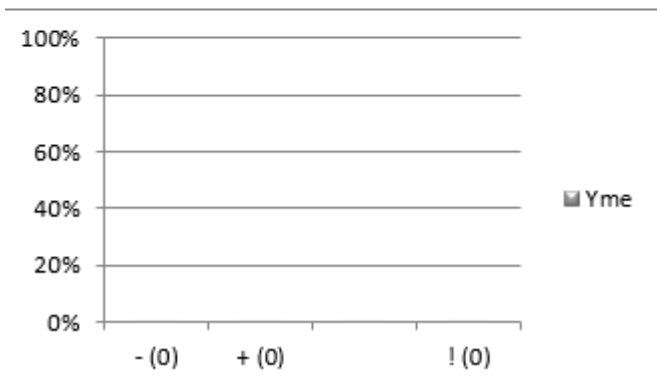
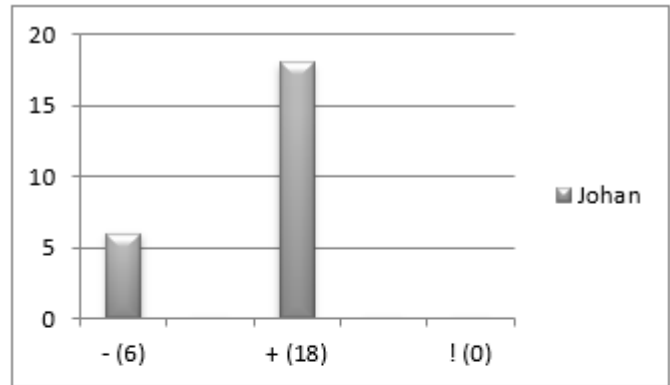
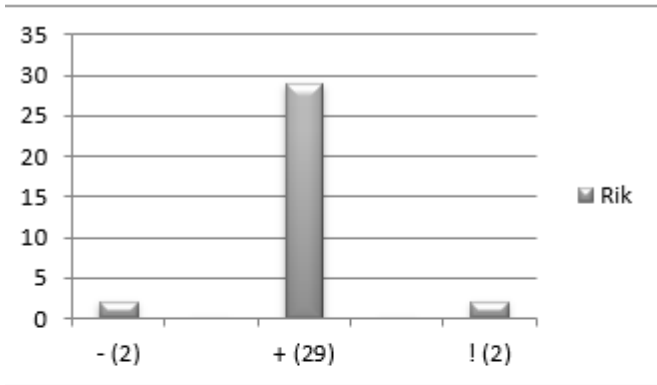


### DE OPSLAG

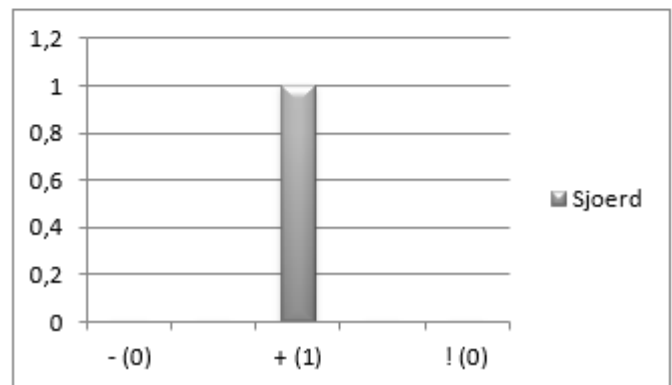
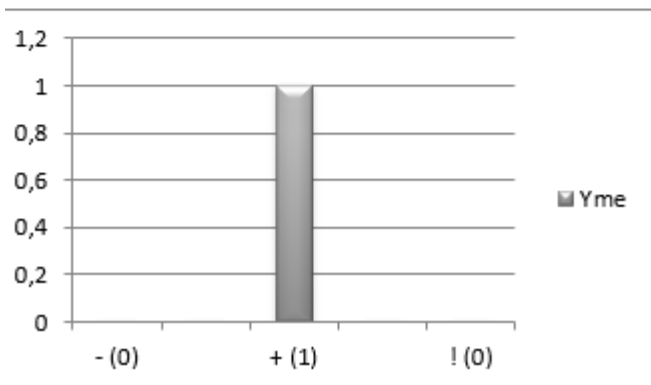
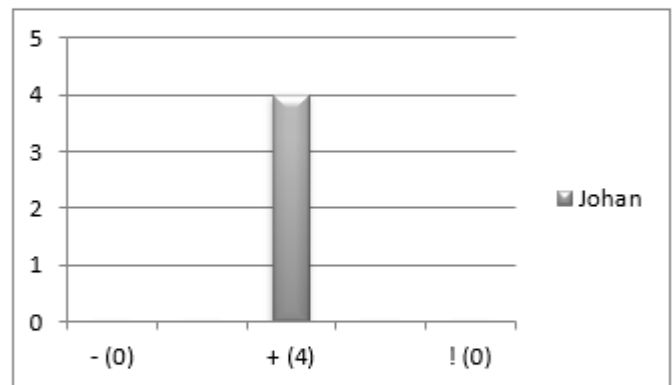
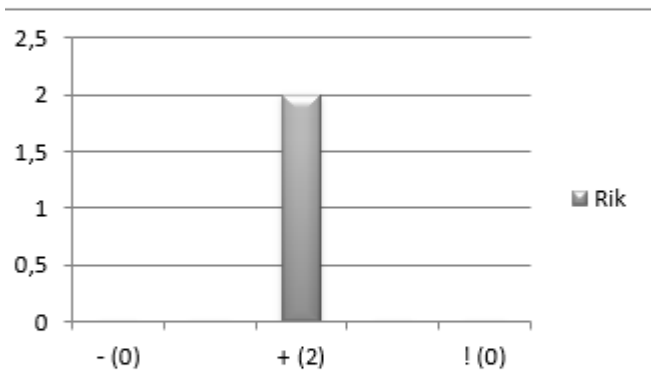
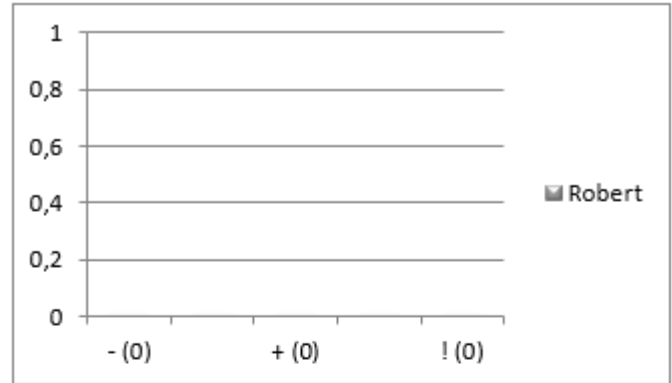
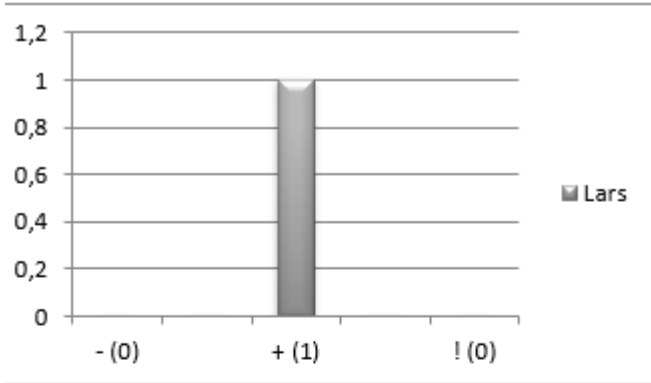
Het eerste tabblad dat Excel genereert zijn grafieken voor de Opslag.

Per speler kun je zien hoe vaak fout is geserveerd (-), hoe vaak goed is geserveerd (+), waarna een rally volgde en hoeveel keer een ace (!) werd gescoord. Een ace is voor mij: bal op de grond, of een 'ketser'.

Bij de libero en reservespelers die niet hebben geserveerd is de grafiek uiteraard leeg.

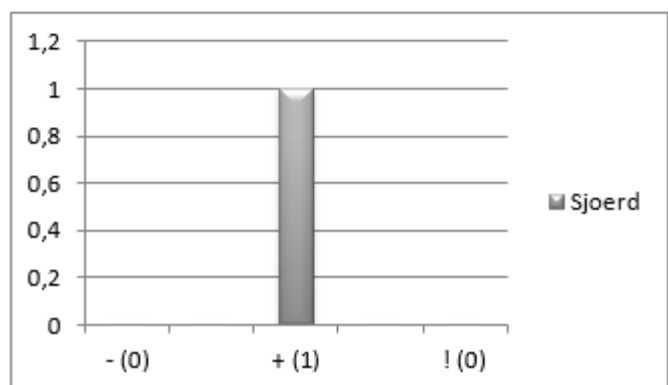
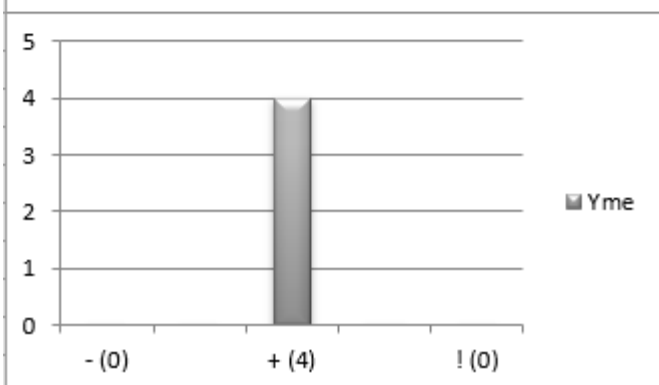
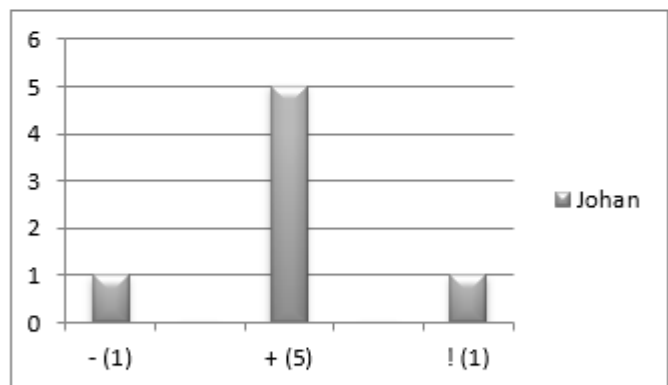
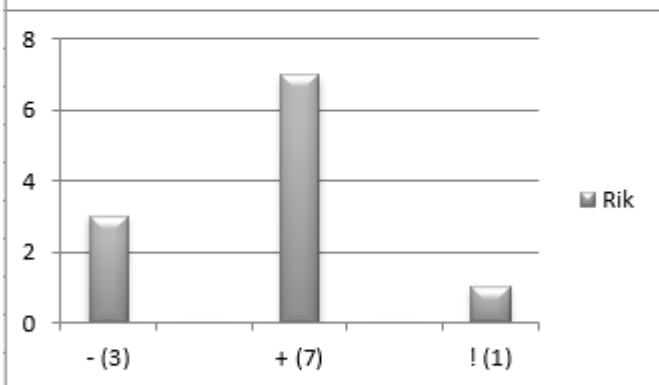
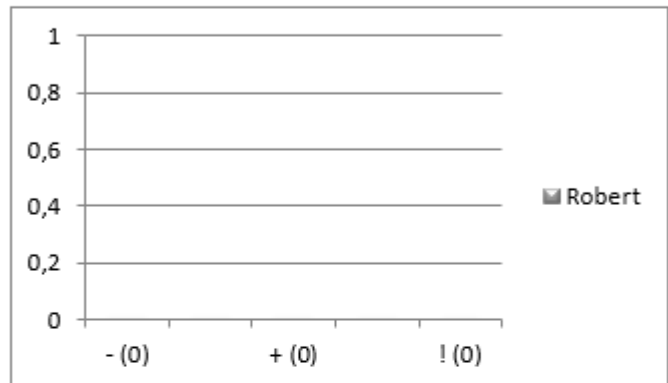
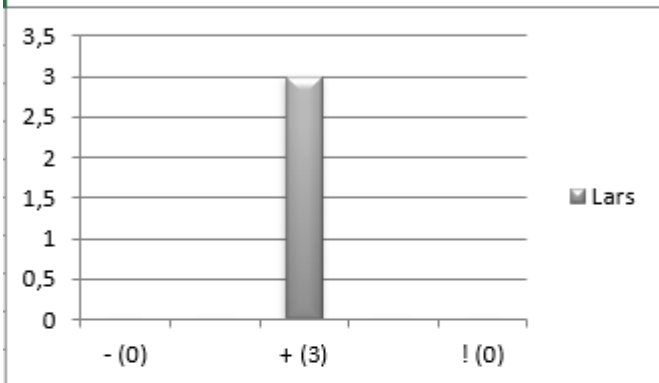
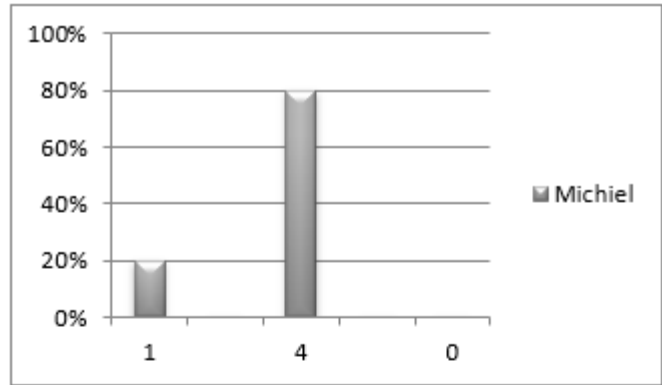
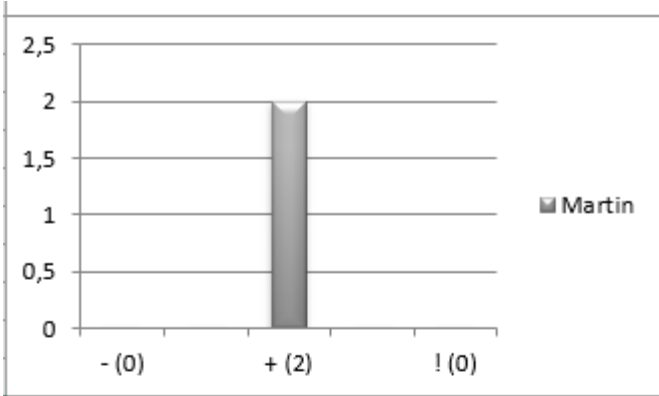


Het volgende overzicht toont de resultaten van de servicepass. In dit voorbeeld werd Yme dus het vaakst opgezocht door de tegenstander. Hij verprutste er 2 (een ketser of een ontzettend slechte pass, waarmee de spelverdelers weinig tot geen opties had), paste de bal 29 keer binnen een acceptabele marge en leverde 2 keer een pass af waar je dat niet zou verwachten, bijvoorbeeld omdat de bal de netrand zodanig raakte dat het punt tegen eigenlijk onvermijdelijk was.



### DE RALLYPASS

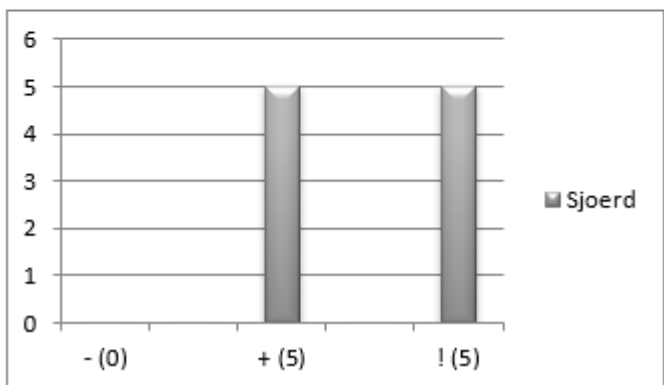
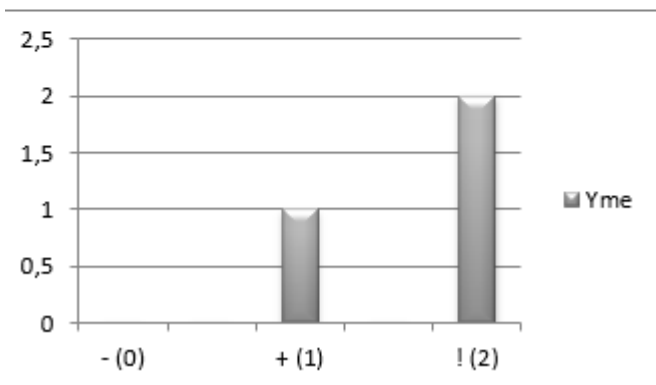
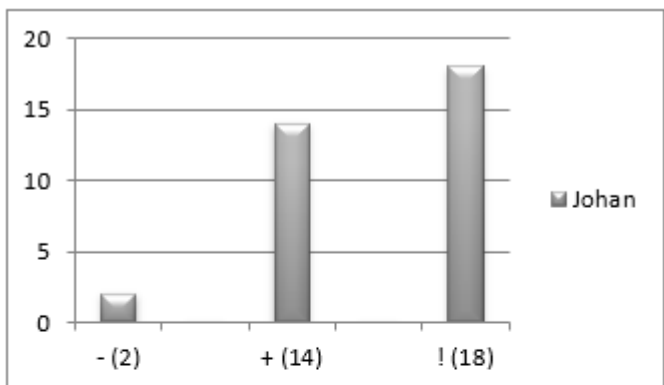
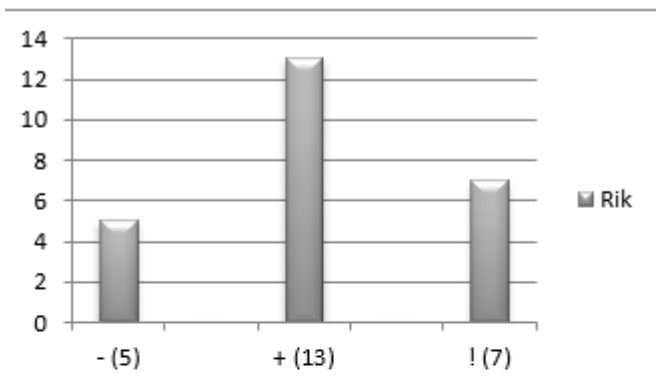
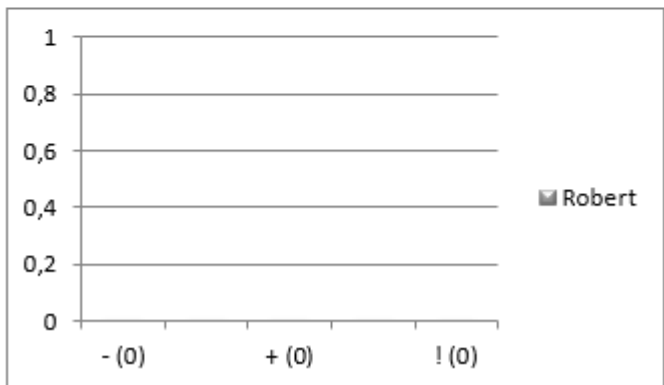
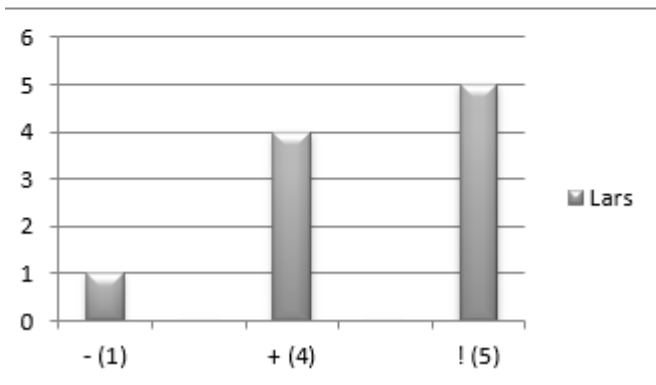
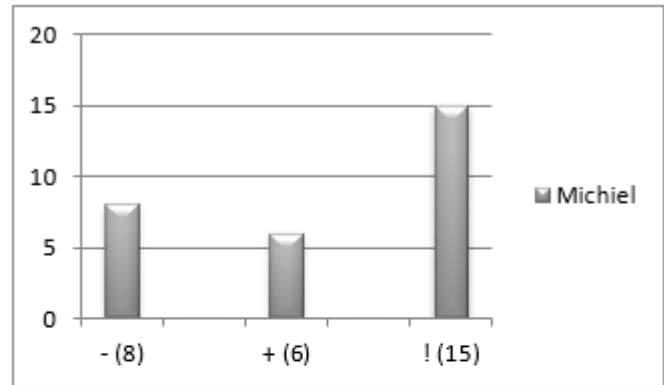
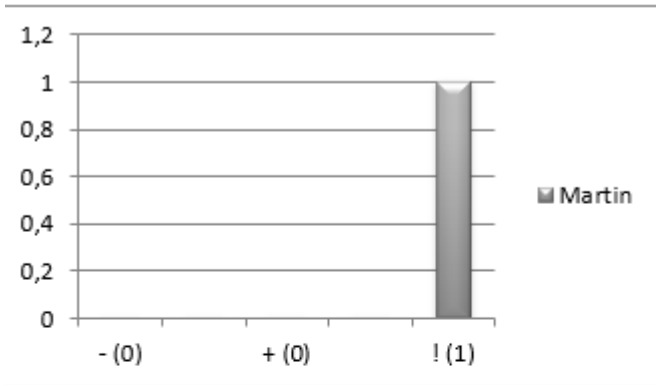
De pass op een 'free ball', of op een simpele prikbal. Die moet altijd goed en je zult hier zelden een ! tegenkomen omdat er bijna geen situatie te bedenken is waardoor een rallypass moeilijk is.



## DE VERDEDIGING

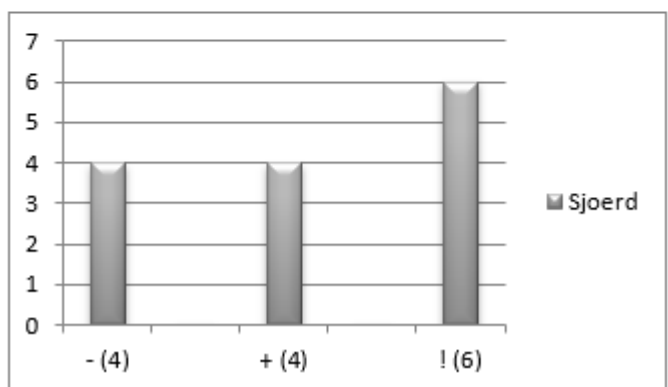
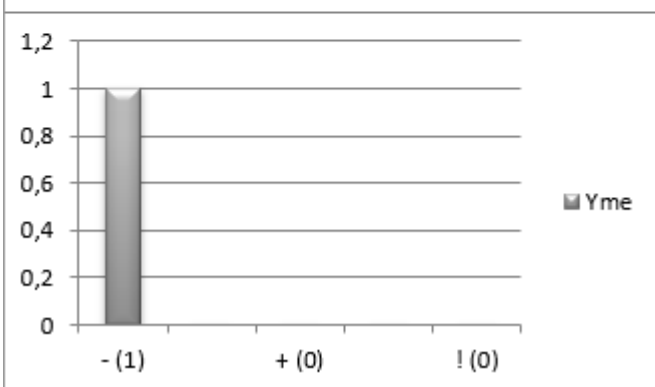
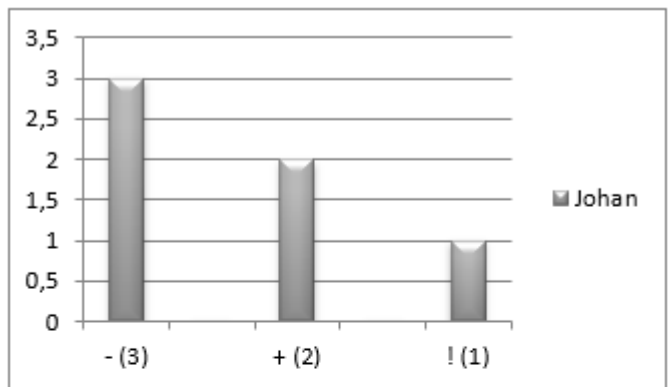
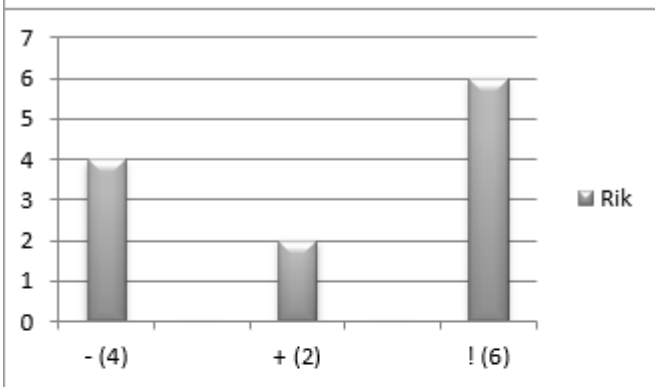
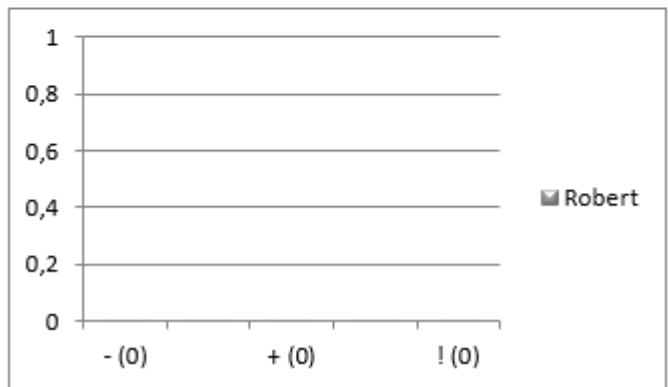
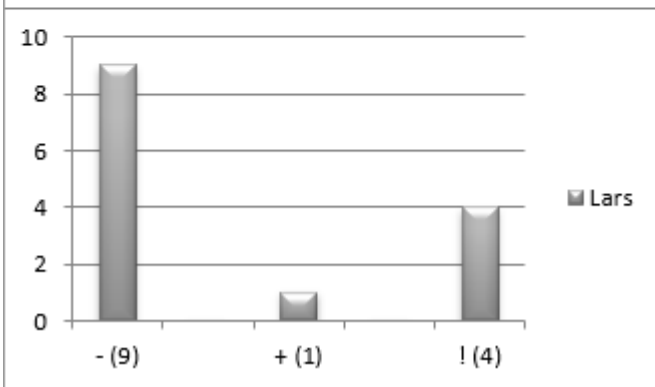
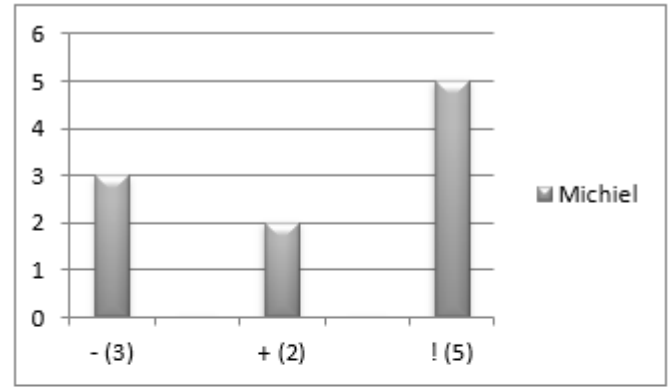
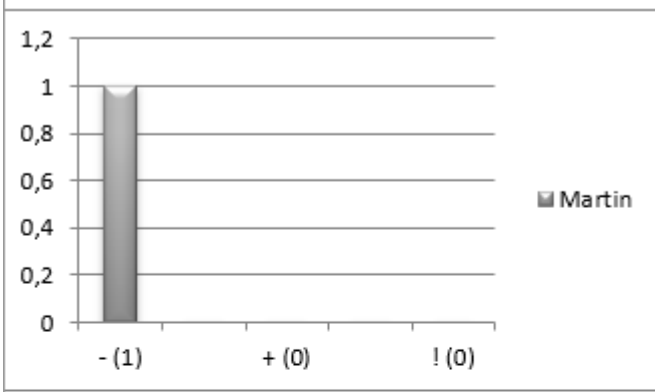
Hoe hard geslagen ballen worden verwerkt





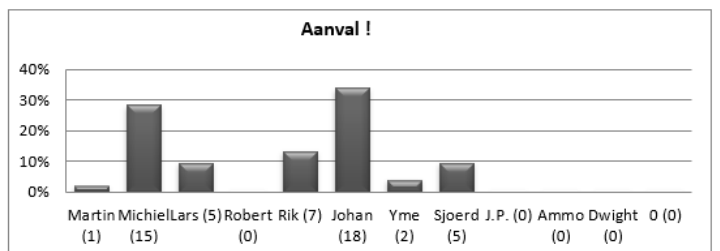
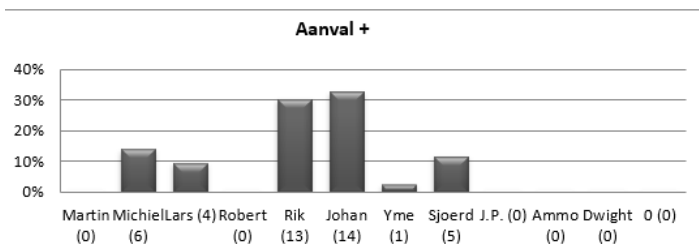
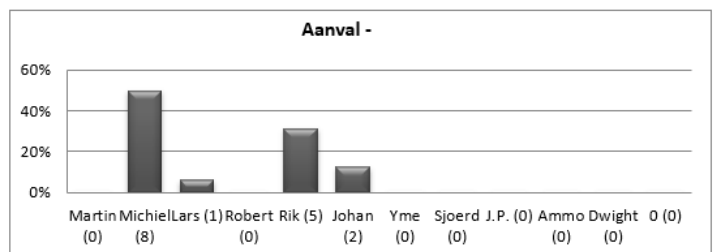
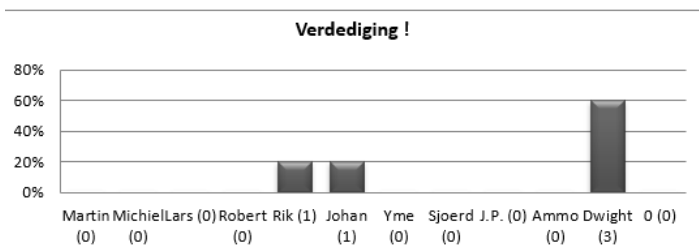
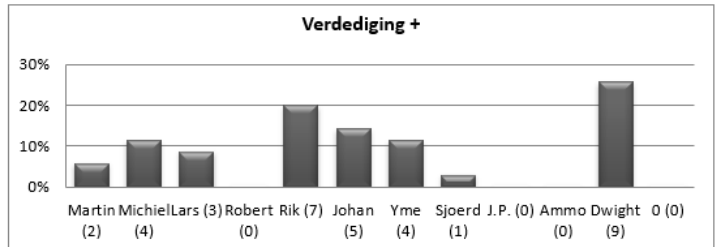
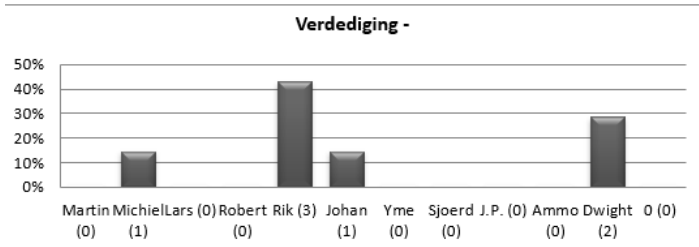
### DE AANVAL

Hier is het dus echt “wie scoort de punten voor je team”? Verderop toont Excel je nog percentages en verhoudingen. Ik turf hier iedere bal die over het net gaat, dus ook als de libero er een bal overheen lepelt, omdat die ook gewoon kan/moet scoren.



### DE BLOKKERING

Het laatste overzicht met grafieken van acties. Een – betekent, via het blok uit, of in de brievenbus. Na een + gaat de rally verder en een ! levert ons een punt op (kill block).



### IN PERCENTAGES VAN HET TOTAAL

Excel rekent *per categorie* (service, servicepass enz) en *per score* (-, + en !) uit hoeveel iedere speler voor zijn rekening neemt. Je krijgt hier dus te zien hoeveel procent van het totaal aantal foute services voor rekening van elke speler komt. En hoe de verdeling is voor alle scores bij de aanval. In dit voorbeeld kwam ruim 30% van de in de aanval gescoorde punten voor rekening van Johan, terwijl Michiel bijna 30% van de directe punten scoorde. De spelverdelers in dit voorbeeld (Martin) scoorde slechts iets meer dan 0% van het totaal, wat natuurlijk niet zo verbazingwekkend is, gezien zijn rol in het team. Met andere woorden: kijk niet alleen naar de cijfertjes. Die geven weliswaar een betrouwbaar beeld van wat je hebt geturfd, maar vergelijk geen appels met peren.

		Aanval									Saldo	
		-			+			!				
	aantal	% van totaal	aantal	%	van totaal	aantal	%	van totaal	aantal	%		van totaal
Martin	1	1%	0			0			1	100%	2%	1
Michiel	29	26%	8	28%	50%	6	21%	14%	15	52%	28%	13
Lars	10	9%	1	10%	6%	4	40%	9%	5	50%	9%	8
Robert	0		0			0			0			0
Rik	25	22%	5	20%	31%	13	52%	30%	7	28%	13%	15
Johan	34	30%	2	6%	13%	14	41%	33%	18	53%	34%	30
Yme	3	3%	0			1	33%	2%	2	67%	4%	3
Sjoerd	10	9%	0			5	50%	12%	5	50%	9%	10
J.P.	0		0			0			0			0
Ammo	0		0			0			0			0
Dwight	0		0			0			0			0
0	0		0			0			0			0
<b>totaal</b>	<b>112</b>		<b>16</b>	<b>14%</b>		<b>43</b>	<b>38%</b>		<b>53</b>	<b>47%</b>		

		Blok									Saldo	
		-			+			!				
	aantal	% van totaal	aantal	%	van totaal	aantal	%	van totaal	aantal	%		van totaal
Martin	1	2%	1	100%	4%	0			0			-1
Michiel	10	17%	3	30%	12%	2	20%	18%	5	50%	23%	4
Lars	14	24%	9	64%	35%	1	7%	9%	4	29%	18%	-4
Robert	0		0			0			0			0
Rik	12	20%	4	33%	15%	2	17%	18%	6	50%	27%	4
Johan	6	10%	3	50%	12%	2	33%	18%	1	17%	5%	0
Yme	1	2%	1	100%	4%	0			0			-1
Sjoerd	14	24%	4	29%	15%	4	29%	36%	6	43%	27%	6
J.P.	1	2%	1	100%	4%	0			0			-1
Ammo	0		0			0			0			0
Dwight	0		0			0			0			0
0	0		0			0			0			0
<b>totaal</b>	<b>59</b>		<b>26</b>	<b>44%</b>		<b>11</b>	<b>19%</b>		<b>22</b>	<b>37%</b>		

### TABELLEN MET VERGELIJKINGEN

Van iedere categorie (service, servicepass enz) produceert Excel een tabel. Hierboven onder andere een voorbeeld van het onderdeel 'Blok'. Lars was 14 keer (24% van het totaal) betrokken bij een blokkering, waarvan 4 keer met een punt voor ons als gevolg. Die 4 punten was 29% van de keren dat Lars bij een blok was betrokken en 18% van alle punten die we scoorden dankzij onze blokkering.

	O p s l a g	S e r v i c e s	R a p i d s y s	V e r d e i n g	A a n v a l	B l o k	F o u t e n	Saldo
Martin	6	0	1	2	1	-1	-1	8
Michiel	4	0	0	3	13	4	-1	23
Lars	28	0	1	3	8	-4	-2	34
Robert	0	0	0	0	0	0	0	0
Rik	4	29	2	5	15	4	0	59
Johan	10	12	4	5	30	0	-1	60
Yme	10	0	1	4	3	-1	0	17
Sjoerd	5	0	1	1	10	6	0	23
J.P.	0	0	0	0	0	-1	0	-1
Ammo	0	0	0	0	0	0	0	0
Dwight	0	-1	6	10	0	0	0	15
0	0	0	0	0	0	0	0	0

### TOTALEN

Uiteraard laten we Excel alle tabellen ook totaliseren. Hier zie je per categorie hoeveel punten iedere speler heeft opgeleverd, of verloren. Met aan het eind een kolom 'Saldo'. In dit voorbeeld heeft Johan van de totale score 60 punten gemaakt, gevolgd door Rik, met 59. Het inbrengen van J.P. kostte ons een punt.

**Don't jump to conclusions.** Pas als je de omstandigheden kent, kun je hier iets mee. De libero zal (hopelijk) nooit de hoogste score halen. En ... in het verleden heb ik de set-up geturfd in plaats van de rallypass. Toen scoorde de spelverdeler stevast het hoogste aantal punten, omdat die nu eenmaal de meeste balcontacten heeft.

Dit overzicht geeft spelers wel een beeld van hun bijdrage en als je de bonus toevoegt aan je bestelling kun je hiermee perfect bekijken hoe waardevol een speler op de langere termijn is. Oftewel, hoe constant hij/zij is.

Overigens: Excel telt iedere -, + en ! als 1. Met andere woorden: een + in de aanval levert 1 punt op een! ook. Het is denkbaar die weging anders te maken.

		<b>Servia</b>	<b>Gemini Kangeroes</b>	
set 1	1	Sjoerd	14	1
	2	Martin	4	2
	3	Johan	11	3
	4	Lars	1	4
	5	Michiel	12	5
	6	Rik	6	6
set 2	1	Martin	6	1
	2	Johan	14	2
	3	Lars	4	3
	4	Michiel	11	4
	5	Rik	1	5
	6	Sjoerd	12	6
set 3	1	Sjoerd	14	1
	2	Martin	6	2
	3	Johan	8	3
	4	Lars	4	4
	5	Michiel	7	5
	6	Rik	1	6
set 4	1	Martin	14	1
	2	Johan	6	2
	3	Lars	8	3
	4	Michiel	4	4
	5	Rik	7	5
	6	Sjoerd	1	6

### DE OPSTELLINGEN

Er is een tabblad waar je de opstellingen van beide teams kunt invoeren. Dat is niet verplicht en wordt in de toepassing nergens gebruikt. Dit is puur informatie die je voor jezelf (voor de return, of voor de toepassing 'Scoreverloop') kunt gebruiken.

**Noteer hieronder belangrijke dingen. Bijvoorbeeld:**

- kleur van de vloer en de lijnen;
- type wedstrijdbal waarmee wordt gespeeld;
- de beschikbare ruimte om het veld.

### OPMERKINGEN

Het tabblad Opmerkingen is ook niet verplicht. Maar soms is het handig als je dingen noteert, bijvoorbeeld voor een volgende ontmoeting.

# DE TEGENSTANDER

Van de tegenstander hielden we twee dingen bij:

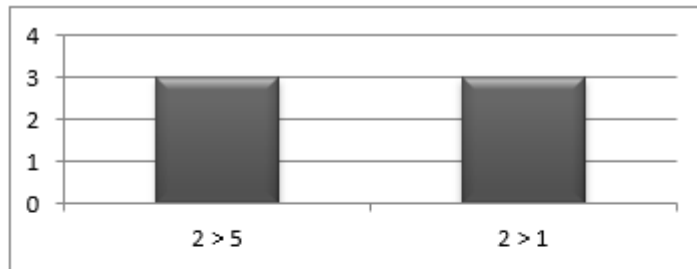
- de gescoorde aanvallen
- de matige servicepasses

Dat levert de volgende overzichten op:

## DE AANVALLEN

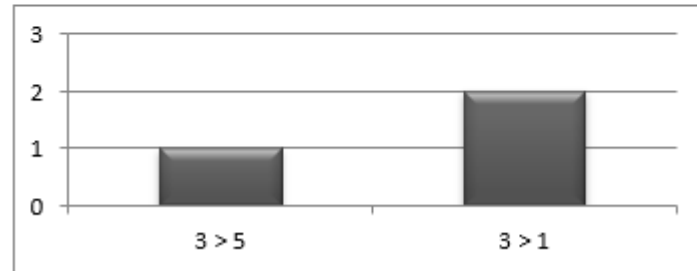
### Aanvallen vanaf positie 2 6

2 > 5      3  
2 > 1      3



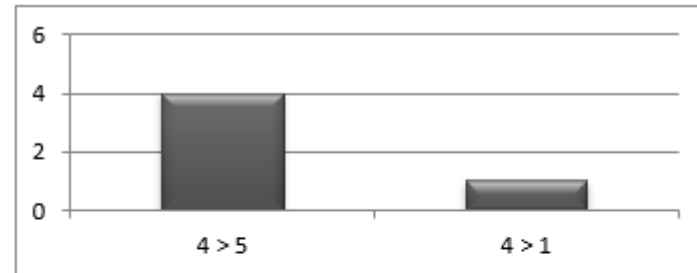
### Aanvallen vanaf positie 3

3 > 5      3  
3 > 1      1



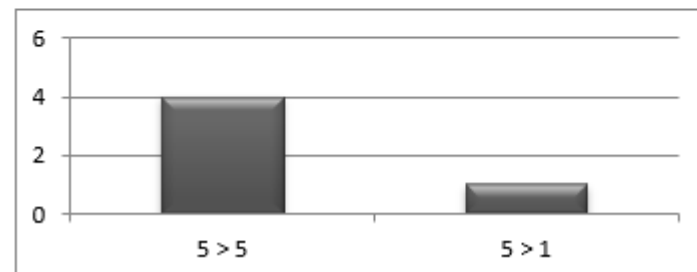
### Aanvallen vanaf positie 4 5

4 > 5      4  
4 > 1      1



### Aanvallen vanaf positie 5

5 > 5      0  
5 > 1      0



Per aanvalspositie wordt getoond hoeveel punten werden gescoord naar onze positie 1 en onze positie 5. Aan de kleuren is te zien welke positie (hier 2) het effectiefst was en welke aanval + richting (hier van hun positie 4 naar onze positie 5) het vaakst scoorde.



## DE MATIGE PASSERS

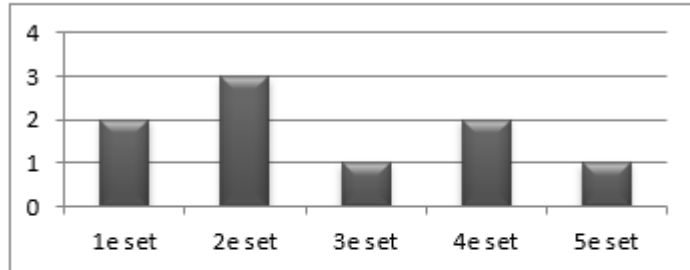
Het laatste overzicht van deze toepassing zijn de tellingen van de geturfde matige passes:

### Passing tegenstander

#### Aantal matige passes libero

1e set  
2e set  
3e set  
4e set  
5e set

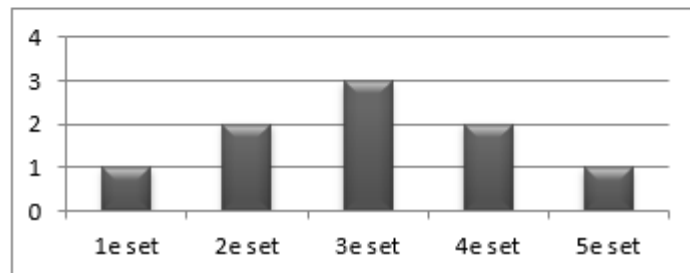
9  
2  
3  
1  
2  
1



#### Aantal matige passes nr 4

1e set  
2e set  
3e set  
4e set  
5e set

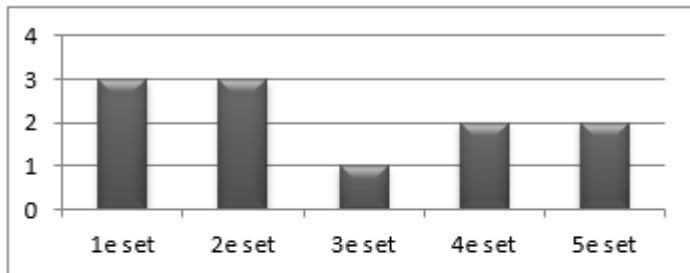
9  
1  
2  
3  
2  
1



#### Aantal matige passes nr 12

1e set  
2e set  
3e set  
4e set  
5e set

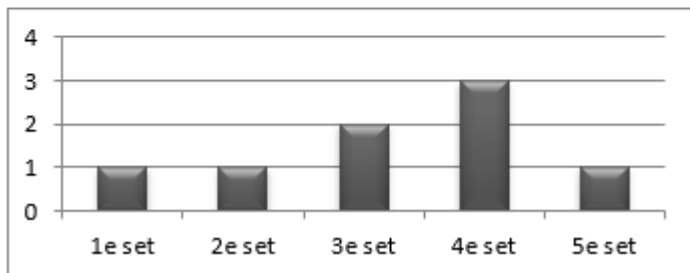
11  
3  
3  
1  
2  
2



#### Aantal matige passes nr 5

1e set  
2e set  
3e set  
4e set  
5e set

8  
1  
1  
2  
3  
1



Aan de **kleur** is te zien welke passer volgende keer de volle laag gaat krijgen.

[Naar de uitleg van de bonus](#)