

## DataVolleyMedia Introduksjon

- Er en gratisutgave av Datavolley 4 Pro og Lite
- Brukes av forbund for "Medie statistikk" (Web / TV)
- Anvendes for registrering av spillehandlinger under kamp.
- Anvendes for begge lag

## Scouting

- Krever kjennskap til regler og rutiner under en volleyballkamp, herunder forståelse av
  - Dommertegn og avgjørelser
  - Signalering for Spillebytter og timeouts
- Krever en basal forståelse av IT
- Er en del av kampstaben (Representerer hjemmelaget, utfører arbeide for forbundet)
- Skal være neutral (på linje med scorer)
  - (\*Det finnes også scouts som kun evaluerer eget lag)
- Er ikke en del av spillhandlingen (Skal ikke avbryte kampen / kontakte dommerne)
- Kan kontakte scorer hvis ledig (i forbindelse med oppstilling / spillebytter)
- Kan i praksis hjelpe til under hendelser hvor det er uklarheter om eks. stillingen.

## Før Kampen

- Oppdater Windows før du drar : )
- Få med nødvendig utstyr
  - Laptop
  - Strømforsyning
  - Skjøteledning
  - Ladekabel for mobil
  - Numpad
- Successful scouting krever god organisering av både spillere og stab
- Møt opp og vær klar i hallen minst 30 min før kampstart
- Sjekk sitteforhold samt strøm og internett
- Hjemmelag har medansvar for at trøyer stemmer (har tilgang til backuptrøyer), og at nye spillere er meldt inn i god tid.
- Logg på og hent kampen Sjekk at alle spillere på banen er i systemet med rett nummer
- Sjekk at Medieplugin er aktivert
- Sjekk at oppstillingen kan hentes fra e-scoresheet
- Sjekk at banen er rotert riktig
- Set servende lag
- Marker opplegger for hvert lag (Programmet vil klage ut over kampen, at opplegger ikke er markert)

## Under Kampen

Alle spilhandlinger kan i prinsippet registreres de er delt inn i følgende:

- Serve
- Receive (Mottak)
- Set (Opplegg)
- Attack (Angrepslag, eller forsøg på angrep)
- Block
- Dig (Førsteberøring etter angrepsslag, som ikke er blokk).
- Freeball (Offisielt førsteberøringen fra en freeball)

I praksis registreres kun Serve, Mottak, Angrepslag og blokk. Evt feil ved opplegg.

Dette avhenger hvor mye tid man har, og ikke taster feil under spillhandlingen. Det er evt. mulig å rette etter kampen.

Spillebytter skal registreres, og hvis opplegger byttes ut eller inn skal det registreres hvem som regnes som ny opplegger.

Timeouts skal registreres.

## Etter kampen

- Feilretting
- Sende data til forbundet.

## Koder i DataVolley

Alle berøringer kan i systemet beskrives med koder ut ifra en række parametre: Teaminfo, nummer, spillhandling, slagtype og evaluering. Eks:

*04SH+	Hjemmelagets nummer 4 stående serv. Serven evalueres som god.
a05RH-	Bortelagets nummer 5 utfører fra en stående serv. Mottak evalueres som dårligt.

Dersom de to handlingene er fra samme spill, skrives de inn i programmet slikt:

4S.5-

Programmet fyller ut resten av kodene. Programmet kan "gjette" det som er utelatt, ut fra noen få faste regler (programmet bruker ikke AI).

Alle spillhandlinger adskilles enten med mellomrom eller punktum.

Et punktum "." betyr alltid at den etterfølgende spilleren er fra det motsatte laget.

### Teaminfo

*	<b>Hjemmelag</b>
a	Bortelag

For bortelag anvendes "a" før nummer på spilledrakt. For hjemmelag trenger man ikke skrive noget. Systemet vil da anta at det er hjemmelaget (det er dog noen unntak for dette).

### Basic Skill - Spilhandling

S	Serve
R	Mottak
<b>A</b>	<b>Angrepslag</b>
B	Blokk
E	Opplegg
D	Dig / Førsteberøring etter angrep/blokk
F	Gratisball / Førsteberøring etter gratisball (* Noen anvender denne for angrepslaget som gir en gratisball)

I realiteten er det sjeldent at man trenger å skrive inn disse i programmet. Systemet legger inn 'S' i begynnelsen etter poenggivning.

Hvis koden ikke er angitt, velger programmet A.

## Slagtype

For alle spillhandlinger, gjelder det at H anvendes hvis det ikke skrives inn. Det er sjeldent at en for tid til å skrive inn slagtyper. For begynnere er det ikke anbefalt å anvende disse under kampen.

Disse settes til H dersom man ikke skriver dem inn.

### Serve/Mottak

<b>H (High)</b>	<b>Float</b>
M (Medium)	Jumpfloat
Q (Quick)	Jumpserve

### Angrepsslag/Blokk/Dig

<b>H</b>	<b>High ball</b>
M	Half ball
Q	Quick ball

## Evaluering

Evalueringer er karaktergivning av de enkelte handlinger. De er med til å gi en score for hver enkelt spiller som regnes ut per sett eller for hele kampen. På forbundets sider, finnes statistikk for spillernes score ut over sesongen.

### Serv (S)

#	Serveess
/	Meget god (Mottak går direkte tilbake til det servende laget)
+	God
-	Dårlig
!	Dårlig (blir ikke anvendt av bruker)
=	Servefeil (Poeng til motstander før mottak) Rotasjonsfeil / Feil server

### Mottak (R) Dig (D) og Gratisball (F)

#	Perfekt - 3 angrepspunkter / kombinasjonspill mulig
/	Dårlig (overpass)
+	Godt - Minimum 2 angrepspunkt
-	Dårlig - Opplegg mulig - Et angrepspunkt eller gratisball mulig
=	Mottaksfeil. Servende laget får poeng - Touch ut - Serveess - Opplegg/Angrepslag umulig Rotasjonsfeil på mottakende laget

Serven evalueres alltid gjennom mottaket. En serv som resulterer i mottaksfeil, blir automatisk registrert som serveess #. Uansett kvalitet på serv.

### Angrep (A)

#	Poenggivende angrep
+	Bra (Motstander kan forsvare med besvær)
-	Dårlig (Motstander kan forsvare, legge opp til flere og snu kamppresset)
/	Blokkert med tap av poeng
!	Ballen blir på egenbanehalvdel med mulighet for nytt angrep
=	Tap av poeng (Ball ut, i nett eller angreps/nettfeil)

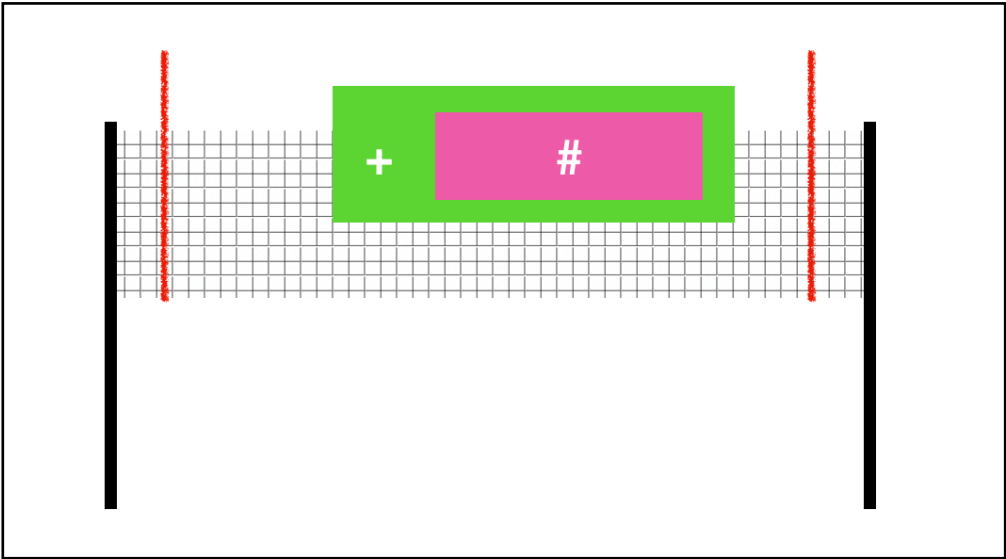
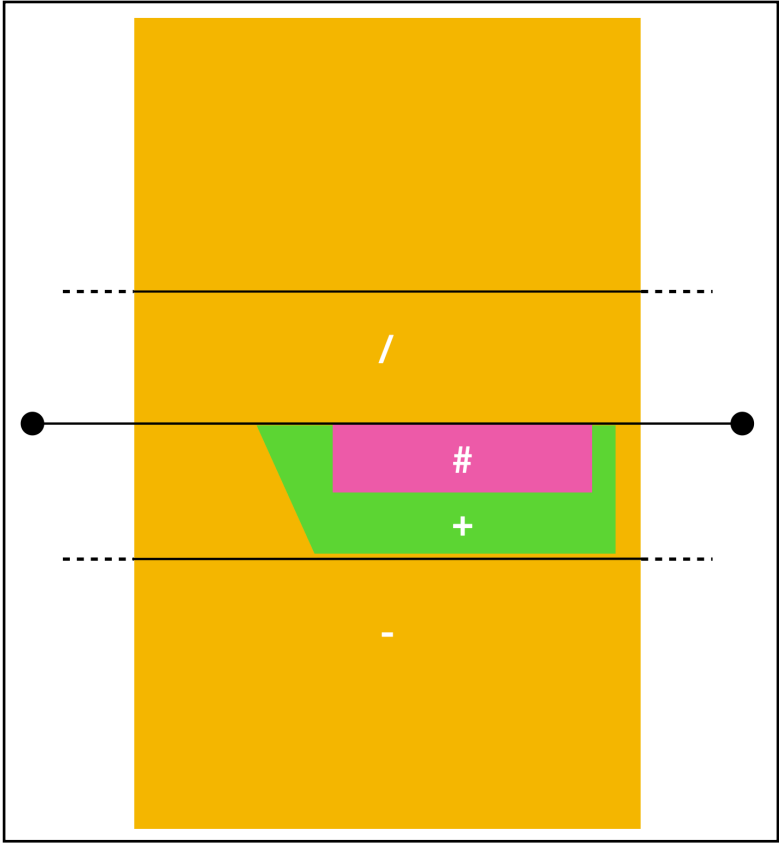
## Blokk (B)

#	Blokkpoeng
+	Bra (Det forsvarende lag kan spille videre)
-	Dårlig (Det angripende laget kan spille videre)
/	Overrek eller blokkefeil av bakspiller (Poeng til Motstander)
=	Blokk ut / touch ut

## Opplegg (E)

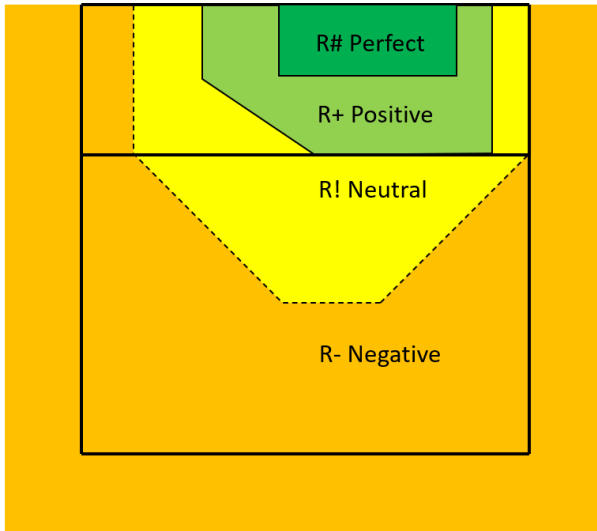
#	Perfekt - Max en i blokk
+	Angrep mulig med 2 eller 3 i blokk
-	Dårlig - Angrep er vanskelig
=	Feil i opplegg. Poeng til motstander.

Visuel guide for mottaksevaluering (R) Samt for Dig (D) og Gratisball (F)




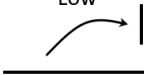


Alternativ mottaksevaluering med karakteren !. Samt evaluering med forklaring på mottaksslagets kurve.

### Reception Zones



### Ball Trajectory

<p>Very High</p> 	<p>For a very high ball trajectory, this is an overpass has so should be coded as R/.</p>
<p>High</p> 	<p>For a high ball trajectory pass, the reception zones should be used.</p>
<p>Medium</p> 	<p>For a medium ball trajectory pass, the reception zones should be used but reduced by one point, e.g. a R# becomes a R+.</p>
<p>Low</p> 	<p>For a low trajectory pass, a R- should be <u>stated</u>.</p>



# Bruk av programmet

## Før kampen

Opprett en ny "Sesong", du velger selv navnet. Etterpå blir man bedt om å taste inn brukernavn og passord, samt velge forbund. Hvis det virker vil alle kampene som laget (brukerkontoen) har tilgang til.

Velg deretter kampen som skal scoutes.



Første bilde som dukker opp er informasjon om kampen. Alt skal være fylt ut på forhånd: Det er mulig å endre på trøyenes farge i programmet, for å gjøre det enklere å huske hvem som er hvem.

### Match notes

**NVBF 1925**

Date: 03/25/2023 15 Competition: 1. Divisjon kvinner 22/23 - Seriespill Match N.: 2223Dk9!  
Time: 12.00.00 Phase: Home - Seriespill Day N.: 23  
Season: NVBF/ Type: 5 Set: Indoor Rally point

Head Coach: Assistant

255 Skjetten Granlund Pernille Bjørnslett Jens Jakob   
250 BSI Bjørke Helge Reknes L, Amundsen K 

Referees: Bolstad Svein Gunnar, Rolstad Alexandra  
Spectators: End Time:   
Receipts:   
City: Skjetten  
Hall: Skjettenhallen  
Statistician:

Result: 0 3 Edit manually

Set	Tie-Break	Partial score	Score	Duration
1	<input checked="" type="checkbox"/>	5-8 12-16 15-21	17-25	45
2	<input checked="" type="checkbox"/>	2-8 12-16 18-21	21-25	
3	<input checked="" type="checkbox"/>	8-6 15-16 19-21	20-25	23

Load info from e-ScoreSheet

Comments Ok Cancel

Neste bilde er spillelistene for de 2 lagene.

### Players list

## Skjetten

N.	Id	Code	Last name Name	S1	S2	S3	S4	S5	Position
2	C	768	Våg Ingeborg	2	2	2			Middle Blocker
5		1468	Granlund Pernille	1	1	1			Setter
6	L	2577	Lilleng Julie		*	*			Libero
8		2576	Kvitte-Kastnes Amanda	*	4	3			Middle Blocker
12		1475	Iversen Isabel Erdal	3	3	6			Middle Blocker
16		1756	Andreassen Lise	6	6	*			Middle Blocker
18	L	2575	Hugdahl Tonje	*	*				Libero
19		2580	Truong Ha-Mi			*			Outside Hitter
20		1471	Blitzner Birgitte	4	5	4			Outside Hitter
1		2417	Badža Maja						Outside Hitter
10		9999	Kritkamchon Nathap	5	5				Outside Hitter

Last name:   
Name:   
Nickname:   
Position:   
 Foreign

11

The list must only include the players on the roster. Please check.  
Id: L= Libero, C=Captain

Det er mulig å ta bort de spillere som ikke er på kamp. Det gjør det enklere når spillerbytte skal registreres. Viktig å sjekke at alle spiller nummer passer, samt at libero og opplegger er riktig markert.

## Under kampen

Slikt ser hovedbildet ut under kampen.

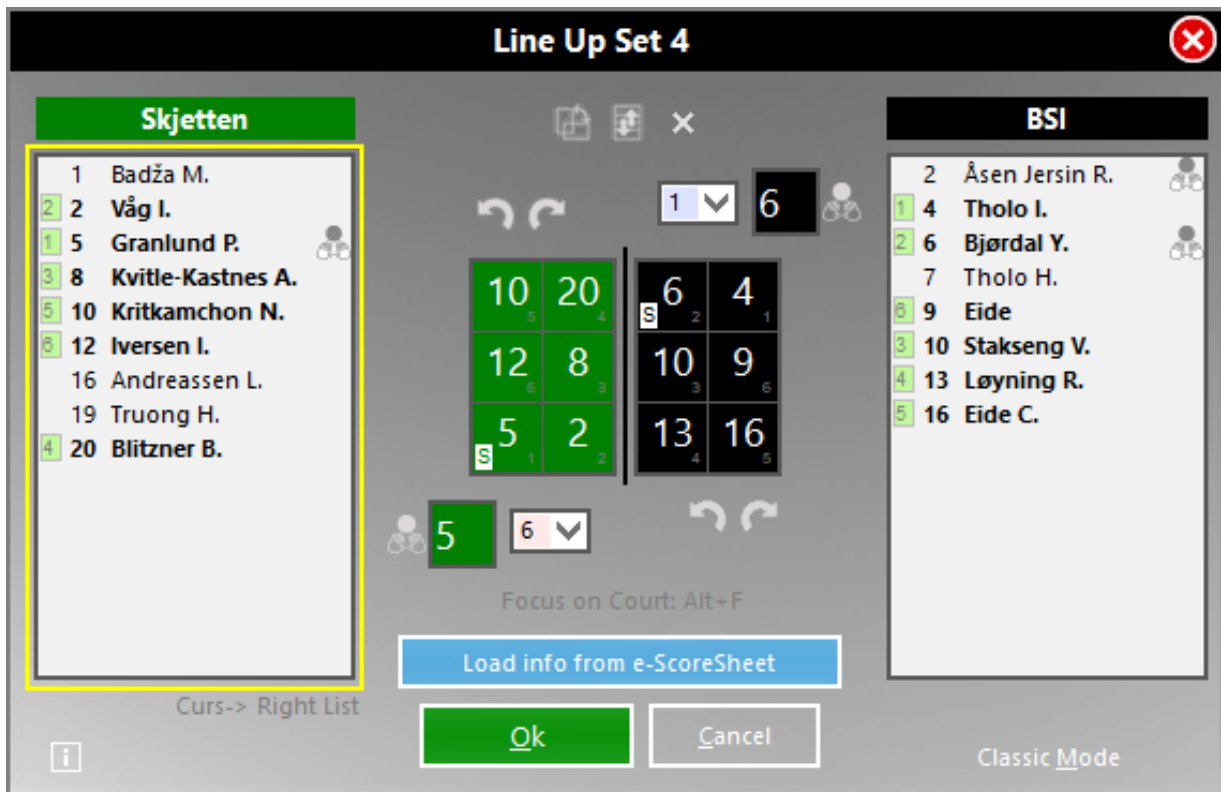
Vinduet til venstre er oversikt for oppstillingene. Vinduet til høyre er en oversikt over alle koder som har blitt registrert. Mange av kodene (de markert i gult) har systemet selv lagt inn. Det er blant annet hvilken posisjon oppleggerne står på.

Code	Time
a06RH+	14.12.51
a10AH+	14.12.51
*SS&H#	14.12.51
*p03:01	14.12.51
*12SH+	14.12.51
a15RH+	14.12.51
a11EH+	14.13.31
*SS&H#	14.13.31
*p04:01	14.13.36
*12SH+	14.13.36
aSS&H#	14.13.36
ap04:02	14.14.59
z35	14.14.59
a06:13	14.14.59
aP13	14.14.59
z35	14.14.59
a10SH/	14.16.20
*11RH/	14.16.20
a14AH#	14.16.20
*SS&H#	14.16.20
ap04:03	14.16.20
a10SH/	14.16.20
*12RH+	14.16.20
*14AH+	14.16.20
a10AH+	14.16.20
*14AH+	14.16.20
a15AH#	14.16.20
*SS&H#	14.16.20
ap04:04	14.23.47
a10SH+	14.23.47
*11RH-	14.23.47
*14AH/	14.23.47
a11BH#	14.23.47
ap04:05	14.31.21

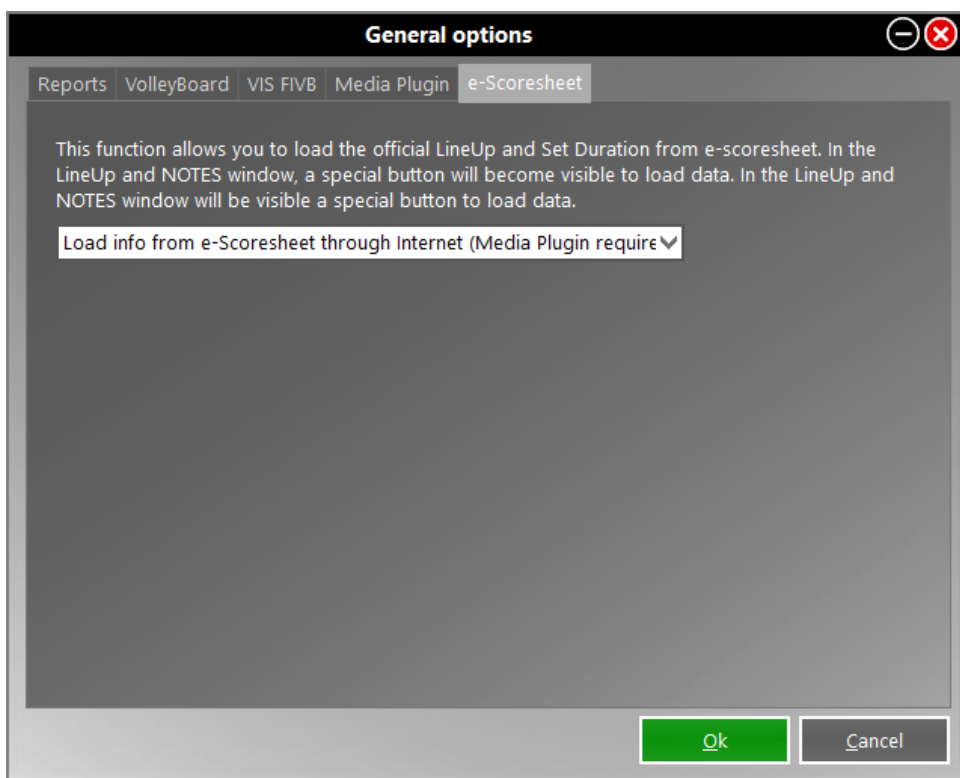
- Spilleliste
- Oppstilling
- Velg serveside
- Velg opplegger
- Roter banen

## Oppstillingsvindu

Data kan hentes fra e-scoresheet, dersom dette er aktivert i general options (se neste vindu). Både e-scoresheet og DataVolley må være koblet på internett.

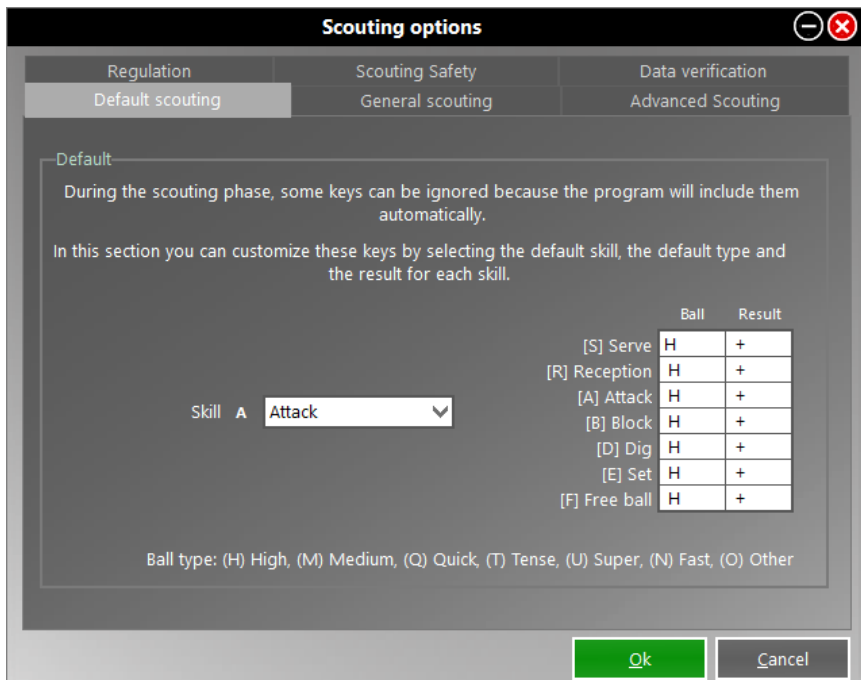


Etter en oppdatering av programmet har denne blitt deaktivert. General options ligger i "Tools" menyen i hovedvinduet.



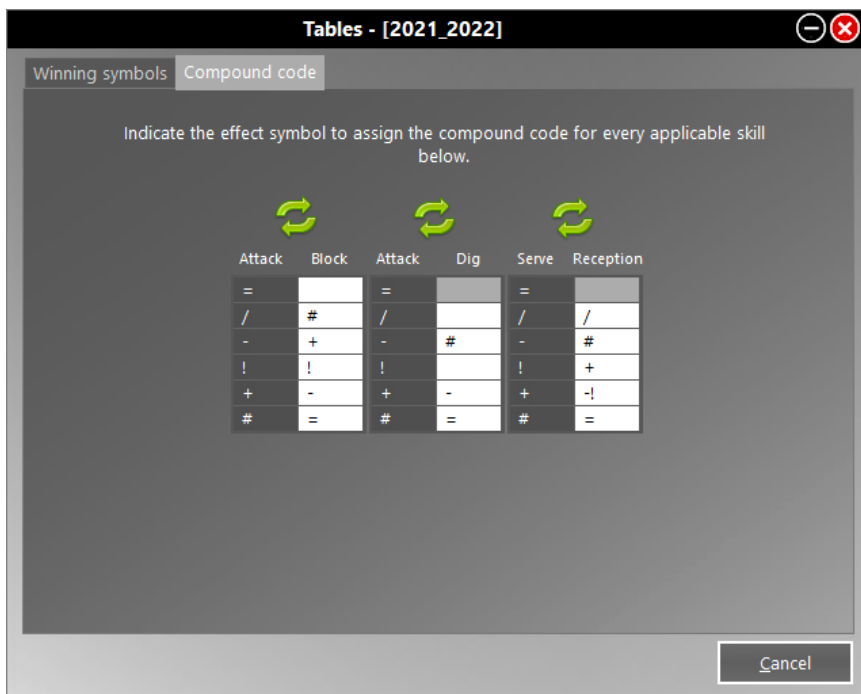
I menyen Scouting options, (under Tools) kan man endre på standartkoder.

Eks hvis man ikke gir en karakter for slaget, vil programmet velge det selv. Standartkarakter for alle slag er satt til +. Hvis slaget ikke er angitt, vil A (Attack /angrepsslag) bli anvendt.

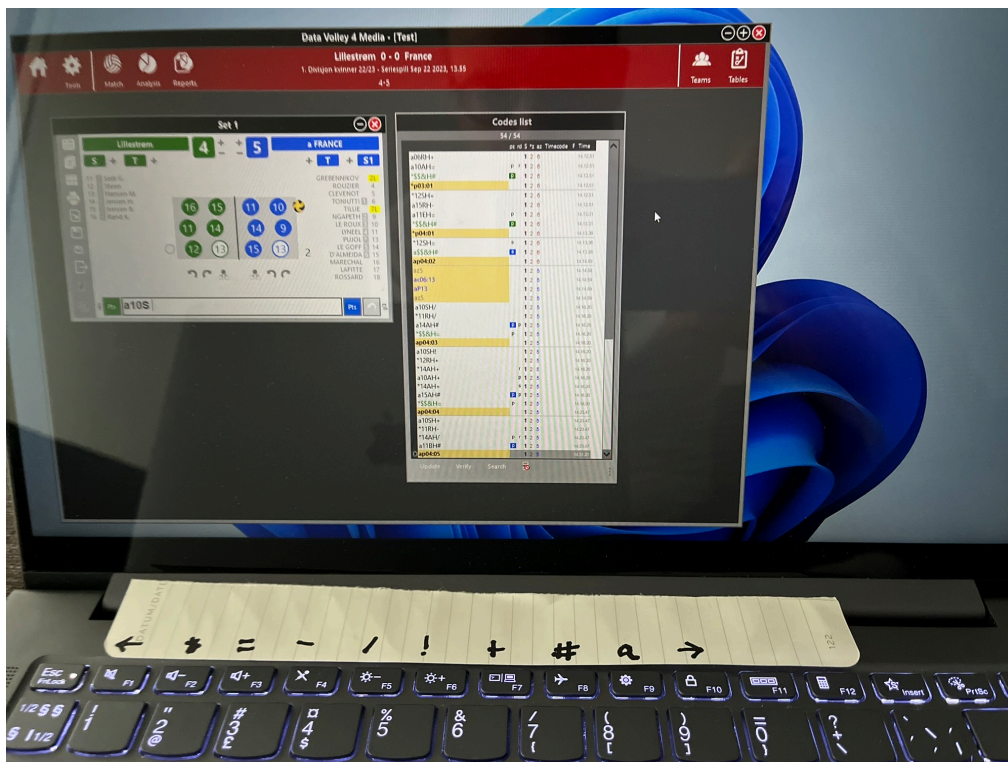


Automatiske koder:

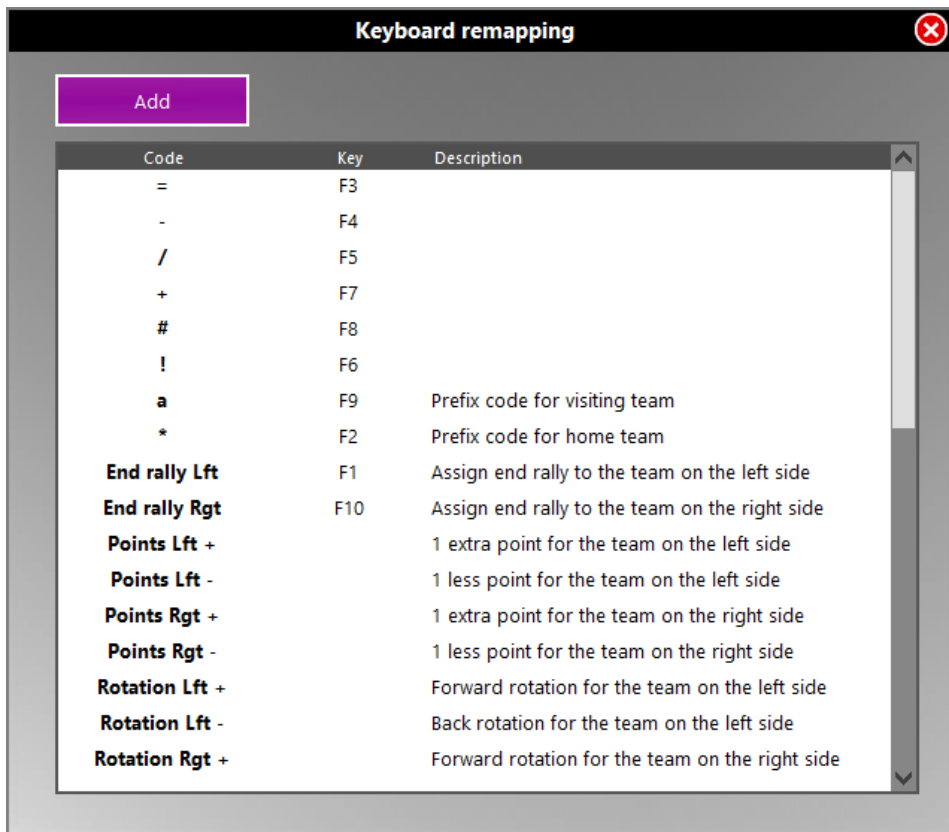
DataVolley evaluerer en serv ut ifra hvor bra mottaket er. Det samme gjelder for angrepsslag fom følges av et blokk eller dig. Her vises karakterene som gis ved evaluering av blokk, dig og mottak:



Praktisk tips:  
Ha et papir som viser kodene.



Det går an å endre kodene til andre taster i menyen keyboardmapping under Tools.



## Eksempler

I eksemplene under spiller hjemmelaget OSI på venstre side, mot TVN på høyre.

Beskrivelse av ballutveksling	Kode i DataVolley (NVBF) Samt læringspunkter
Nummer 7 på TVN hoppserver. Ballen går ut. OSI vinner poenget.	<p>a7S= (eller a7SQ=)</p> <p>Server nummer 7, er definert med a, som indikerer at en er fra bortelaget.</p> <p>Med unntak av første serv i hvert sett, er nummer (og evt. a) samt S fylt ut på forhånd. Systemet følger automatisk med servrekkefølgen.</p> <p>Vanligens trenger man ikke å evaluere serveren. Men i tilfelle hvor ingen motstandere er borte i ballen for eksempel serv ut, og serv i nett, evalueres serveren med =</p>
Nummer 6 på OSI hoppserver mot nummer 8 på TVN, som ikke klarer å rekke ballen.	<p>6S.8= (eller 6S.8Q=)</p> <p>Et punktum etter serveren indikerer at neste spiller er mottaker. Mottaker på bortelag ikke er definert med a. Dette er ikke nødvendig. Et punktum indikerer at neste spiller er fra det motsatte laget.</p> <p>Et mottak evaluert med =, betyr poeng til det serverende laget (og at serveren automatisk blir evaluert med #). Enten ved at serveren går i bakken, eller at mottaket går ut. Et serveess må alltid inkludere en mottaker, som blir evaluert med =</p> <p>Servtypen skrives inn som mottak. Programmet vil automatisk sette et Q inn etter S</p>
Nummer 6 på OSI server. Nummer 8 på TVN utfører et perfekt mottak. Nummer 5 på TVN smasher forbi blokket og vinner poenget.	<p>6S.8# a5#</p> <p>Et perfekt mottak evalueres med # Et poenggivende angrepsslag evalueres med #</p> <p>Adskil 8 og 5 med mellomrom.</p>

<p>Nummer 5 på TVN server. Nummer 8 på OSI utfører et mottak som gjør at ballen går over nettet. Nummer 3 på TVN vinner poenget med et smash i bakken.</p>	<p>a5S.8/ a3#</p> <p>Et mottak som går over nettet evalueres med /</p>
<p>Nummer 4 på TVN Server. Nummer 8 på OSI utfører et høyt mottak, som gjør at opplegger ikke trenger å fytte seg fra posisjonen sin. Nummer 4 på OSI hoppsmasher ballen over nett, men TVN klarer å forsvare. Nummer 3 på TVN stående på bakken, slår ballen tilbake. Nummer 14 på OSI, hoppsmasher ballen inn. OSI vinner poenget.</p>	<p>a4S.8# 4+ a3- 14#</p> <p>Et smash evaluert med +, betyr at motstanderne etterfølgende har vanskelig med å angripe.</p> <p>Et smash evaluert med -, betyr at motstanderne overtar angrepspresset.</p>
<p>Nummer 5 på TVN server. Nummer 6 på OSI utfører et godt mottak, som gjør at opplegger løper 1 meter langs nettet mot midten. Nummer 4 på OSI slår kontrollert over nettet. Nummer 3 på TVN smasher ballen, men blir blokkert av nummer 4 på OSI. Ballen går i bakken. OSI vinner poenget.</p>	<p>a5S.6+ 4- a3.4#</p> <p>Et punktum etter angrepsslag, indikerer at neste spiller utfører et blokk.</p> <p>Et poenggivende blokk evalueres med #. Blokket må alltid tildeles en spiller.</p>



<p>Nummer 2 på OSI server. Nummer 4 på TVN utfører et perfekt mottak. Nummer 7 på TVN smasher ballen men blir blokkert av nummer 5 på OSI. Ballen går tilbake til TVN. Nummer 7 på TVN smasher ballen ut. OSI vinner poenget.</p>	<p>2S.4# a7.5- a7=  Et blokk som går tilbake til det angripende laget evalueres med -</p>
<p>Nummer 2 på OSI server. Nummer 4 på TVN utfører et perfekt mottak. Nummer 7 på TVN smasher ballen, men blir blokkert av nummer 5 på OSI. Ballen fortsetter dog videre på OSI sin banehalvdel. Nummer 5 på OSI smasher ballen i nettet. TVN vinner poenget.</p>	<p>2S.4# a7.5+ 5=  Et "soft" blokk, som går videre til det forsvarende laget, evalueres med +</p>
<p>Nummer 7 på TVN server. Nummer 3 på OSI utfører et dårlig mottak. Nummer 1 på OSI legger opp, men blir dømt for dobbeltslag. TVN Vinner poenget.</p>	<p>a7S.3- 1E=  Feil i opplegg, som gir poeng til motstanderlaget, kan evalueres med E=</p>