

# Las estadísticas en el Volleyball

---

José Vera - Universidad de Chile

[josevera@ug.uchile.cl](mailto:josevera@ug.uchile.cl)

# ¿De que sirve la estadística en el volleybal?

## Antes

- Planificar estrategia de partido
- Descubrir los puntos fuertes y debiles del rival

## Durante

- Identificar tendencias de armadas y ataque del rival
- Contabilizar errores y asi poder identificar que detalles se pueden corregir en el partido

## Después

- Estudiar cuales fueron los errores, o que elementos de la estrategia del rival hicieron daño
- Identificar puntos debiles de nuestro equipo en el partido
- Planificar entrenamientos en base a estos resultados

*En resumen: tomar decisiones informadas, basadas en datos, para poder maximizar la eficiencia de estas*

# ¿Como se evalúa el rendimiento en el volleyball?

- Se evalua por jugador y fundamento
- Cada toque de balon se le asigna una calificacion y se registra en donde fue hecho
- Se pueden agrupar por temporada, por partido, por set o incluso por rotación\*

*\*En el volleyball los jugadores van rotando por distintas posiciones en la cancha, enumeradas del 1 al 6. Esto hace que el rendimiento de un jugador pueda cambiar mucho durante un set. No confundir con los roles que cumple cada jugador (armador, central, libero, opuesto o punta)*

# Fundamentos del Volleyball

Existen 6 fundamentos principales en los que se agrupa cada acción del juego:

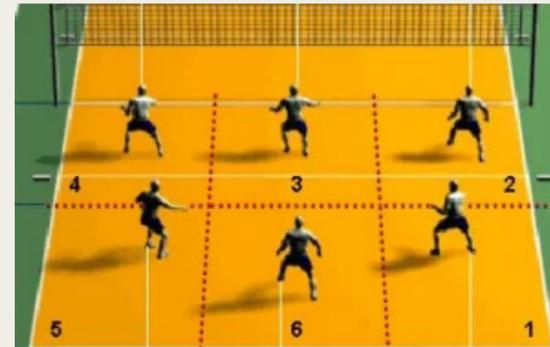
- Saque
- Recepción
- Armada
- Ataque
- Defensa
- Bloqueo

Como todos estos fundamentos son tan distintos entre sí, cada uno se evalúa de una forma distinta.

# Como anotar donde se realiza una acción:

Para poder tomar las estadísticas es necesario saber donde se hacen las acciones. Para esto, existe una forma estandarizada de subdividir la cancha.

Nivel Básico: Zonas de 1 a 6



Nivel intermedio: Zonas de 1 a 9

4	3	2
7	8	9
5	6	1

Nivel avanzado: Zonas de 1 a 9, con subdivisiones de la A a la D

4	3	2
C   B	8	9
D   A		
5	6	C   B
		D   A

# Evaluando cada fundamento

- Cada fundamento se evalúa de manera distinta
- La evaluación se puede hacer tan simple o compleja como se desee: En los niveles principiantes se pueden agrupar todas las acciones en 3 grupos: Termina en un punto para tu equipo (+), termina en punto para el otro equipo (-) o el punto continua (/).
- A medida que aumenta el nivel, se pueden agregar nuevas calificaciones para diferenciar las acciones en las que punto continúa, diferenciadas en si fueron beneficiosas para el equipo o no.

A continuación, veremos el sistema de anotación principalmente usado en el alto nivel del volleyball y como se califica cada fundamento.

# Evaluando cada fundamento: ¿Cómo se hace al mas alto nivel?

#	Excelente/Perfecto
+	Positivo
!	Suficiente/cumple
-	Negativo/Pobre
/	Muy pobre/Malo
=	Error

A grandes rasgos, cada uno de los símbolos representa un nivel para evaluar la acción. Sin embargo, cada fundamento se evalúa de maneras distintas, e incluso varía lo que significa cada símbolo.

Los principales softwares de estadísticas de volleyball usan estos símbolos

# Evaluando cada fundamento: Saque y recepción

El saque va de la mano con la recepción. Independiente de la fuerza o la ejecución del saque, la calificación depende de que tan bien o mal reciba el otro equipo.

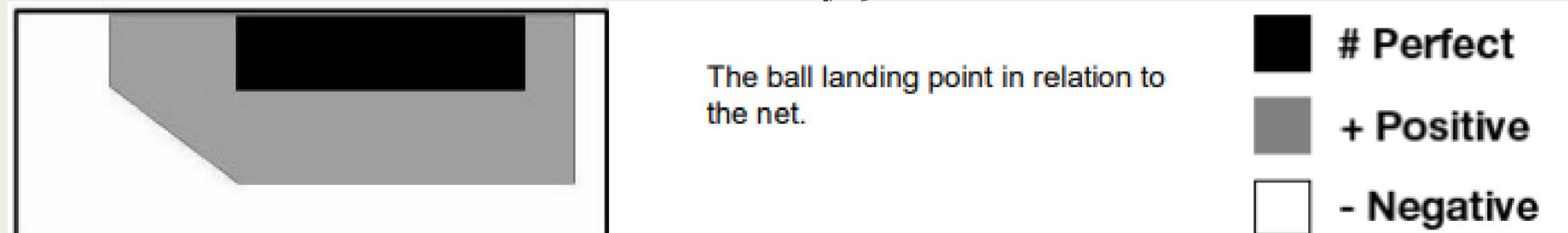
Saque	
#	<b>Doble positivo:</b> Saque que termina en punto.
+	<b>Positivo:</b> La recepción del otro equipo es <b>Negativa</b> .
!	<b>Insuficiente:</b> La recepción del otro equipo es <b>Buena</b> .
-	<b>Negativo:</b> La recepción del otro equipo es <b>Positiva o Perfecta</b> .
/	<b>Muy Positivo:</b> La recepción del otro equipo es <b>Muy Negativa</b> .
=	<b>Error:</b> Saque que termina en punto para el otro equipo.

Recepción	
#	<b>Doble positiva:</b> Permite que el armador tenga todas las opciones de ataque.
+	<b>Positiva:</b> El balón queda dentro de la zona de 3 metros. Permite que el armador tenga mas de una opción de ataque.
!	<b>Buena:</b> El balón queda fuera de la zona de 3 metros. Permite que el armador tenga mas de una opción de ataque.
-	<b>Negativo:</b> La recepción solo permite una opción para atacar.
/	<b>Muy Positivo:</b> La recepción pasa directo al otro lado, o la recepción obliga a tener que pasar el balón libre al otro lado.
=	<b>Error:</b> Termina en punto para el otro equipo.

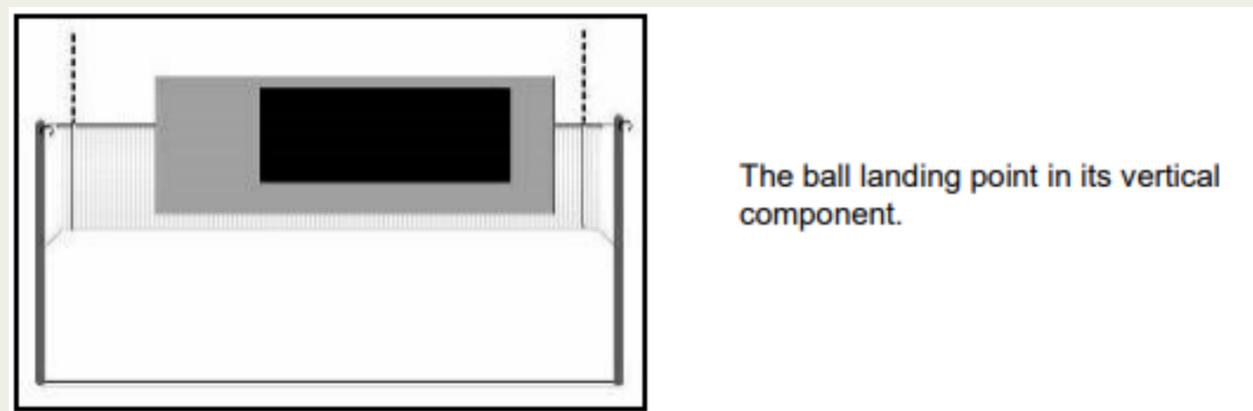
# Evaluando cada fundamento: Mas detalles en la recepción

Para evaluar la recepción, es importante ver hacia donde va dirigido el balón:

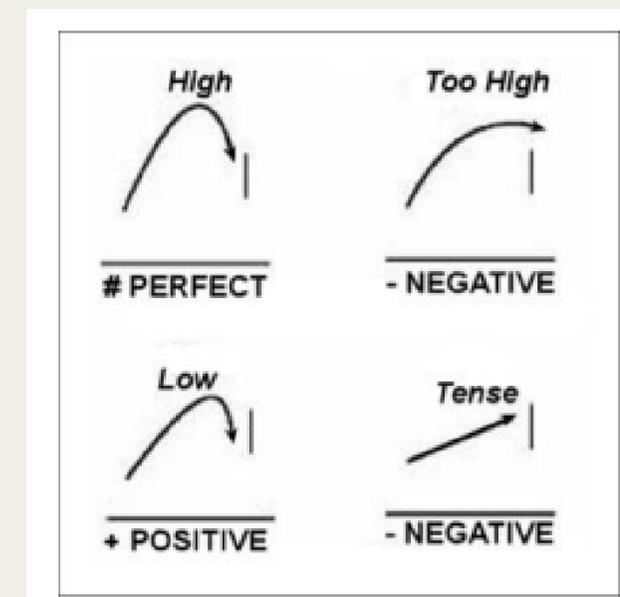
- El balón debe caer entre las zonas 2 y 3 de la cancha



- También es importante donde queda en el eje vertical



- Finalmente, se debe considerar la altura del pase, ya que debe dar tiempo al armador de poder llegar comodamente



# Evaluando cada fundamento: Ataque

Similar a lo que sucede con el saque, el ataque va relacionado a como logra defender el otro equipo.

<b>Ataque</b>	
<b>#</b>	<b>Doble positivo:</b> Ataque que termina en punto.
<b>+</b>	<b>Positivo:</b> El oponente logra defender con dificultad y no puede hacer un ataque.
<b>!</b>	<b>Cubierto:</b> El ataque es bloqueado, pero es cubierto por el equipo que ataca (ver <b>Bloqueo</b> y <b>Defensa</b> para mas información)
<b>-</b>	<b>Negativo:</b> Ataque defendido fácilmente, permite un contrataque.
<b>/</b>	<b>Bloqueado:</b> El ataque es bloqueado y termina en punto para el otro equipo
<b>=</b>	<b>Error:</b> El ataque termina en punto para el otro equipo (no es bloqueado)

Es interesante notar que un ataque bloqueado se diferencia de un error, ya que a pesar que ambos terminan en punto del otro equipo, el bloqueo esta influenciado tambien por la accion y la habilidad del rival. En este caso, el **Error** se refiere específicamente a errores no forzados.

# Evaluando cada fundamento:

## Bloqueo

El bloqueo es la acción que busca interceptar el ataque del rival, ya sea para facilitar la defensa al reducir las posibilidades de ataque, o directamente bloqueando para que caiga del otro lado y hacer un punto.

<b>Bloqueo</b>	
<b>#</b>	<b>Doble positivo:</b> Bloqueo que termina en punto.
<b>+</b>	<b>Positivo:</b> Facilita una <b>defensa Positiva</b>
<b>!</b>	<b>Insuficiente:</b> El bloqueo es cubierto por el equipo que ataca (ver <b>Defensa</b> para mas información)
<b>-</b>	<b>Negativo:</b> no permite defender fácilmente
<b>/</b>	<b>Invasión:</b> El bloqueador toca la red, la antena o invade al otro lado de la red.
<b>=</b>	<b>Error:</b> Bloqueo que termina en punto para el otro equipo.

Similar a lo que vemos en el ataque, tanto **Invasión** como **Error** terminan en punto para el otro equipo. Pero el primero se refiere a errores no forzados, mientras que **Error** se ve influenciado por la acción del rival.

# Evaluando cada fundamento: Defensa

La defensa se suele referir al primer toque del equipo luego de un ataque rival.

<b>Defensa</b>	
<b>#</b>	<b>Doble positivo:</b> Defensa perfecta que permite varias opciones de ataque o defensa de un ataque muy difícil
<b>+</b>	<b>Positivo:</b> Defensa que permite contraatacar
<b>!</b>	<b>Cobertura positiva:</b> Cobertura que permite atacar de nuevo
<b>-</b>	<b>Pobre:</b> Defensa o cobertura que no permite atacar de nuevo
<b>/</b>	<b>Muy pobre:</b> La defensa envía el balón directamente al otro lado
<b>=</b>	<b>Error:</b> Punto para el otro equipo.

Se le llama cobertura a la acción de levantar un balón luego de que un ataque de en el bloqueo y el balón vaya a caer del lado atacante.

# Evaluando cada fundamento:

## Armada

La forma de evaluar que tan buena es una armada depende de 2 cosas: si la armada permite atacar comodamente y que tan bueno es el armador para engañar al bloqueo contrario.

<b>Armada</b>	
<b>#</b>	<b>Doble positivo:</b> El ataque siguiente a la armada es sin bloqueo o contra 1 bloqueador.
<b>+</b>	<b>Positivo:</b> El ataque siguiente a la armada es contra 2 o 3 personas bloqueando.
<b>!</b>	<i>(En DataVolley, este simbolo no esta asignado y puede personalizarse)</i>
<b>-</b>	<b>Pobre:</b> La armada no es precisa, no permite atacar comodamente
<b>/</b>	<b>Muy pobre:</b> La armada termina del otro lado de la red
<b>=</b>	<b>Error:</b> Punto para el otro equipo.

Otra forma de evaluar es separar el bloqueo de 2 personas con el bloqueo de 3 personas. Esto ya que si a un jugador lo llegan a bloquear 3 es porque el armador está siendo muy predecible, porque la armada es muy lenta y permite llegar al 3er bloqueador, o porque el armador no se percató que fueron a bloquear al jugador a quien le armó y no atacó con quien dejaron solo. Todas estas son razones para pensar que la armada es un poco peor que si quedara solo con 2 bloqueadores.

# Evaluando cada fundamento:

## Balon Libre o Free Ball

Un Balón Libre o Free Ball es cuando el oponente no puede realizar un ataque, y se ve forzado a simplemente pasar el balón a tu lado. Aunque no es un fundamento, es muy útil anotar cuando viene un balón libre ya que debería ser una situación de ataque favorable.

<b>Recepción</b>	
<b>#</b>	<b>Doble positiva:</b> Permite que el armador tenga todas las opciones de ataque.
<b>+</b>	<b>Positiva:</b> El balón queda dentro de la zona de 3 metros. Permite que el armador tenga mas de una opción de ataque.
<b>!</b>	<b>Buena:</b> El balón queda fuera de la zona de 3 metros. Permite que el armador tenga mas de una opción de ataque.
<b>-</b>	<b>Negativo:</b> La recepción solo permite una opción para atacar.
<b>/</b>	<b>Muy Positivo:</b> La recepción pasa directo al otro lado, o la recepción obliga a tener que pasar el balón libre al otro lado.
<b>=</b>	<b>Error:</b> Termina en punto para el otro equipo.

Es extremadamente parecido a la evaluación de la recepcion. Sin embargo es esperable que el rendimiento de los jugadores en un balón libre sea mas alto que el de la recepción.

# ¿Cómo anotar las estadísticas?

Existen muchas formas (en papel, Excel, aplicaciones móviles), pero a nivel profesional se decantan por usar softwares especializados.

- Existen dos aplicaciones principales que se dividen el mercado casi en su totalidad: DataVolley y VolleyStation, siendo DataVolley más popular por ser más antiguo y ligeramente más económico. Y ambas usan la notación antes vista.
- Ambos funcionan por licencia anual, y permiten integración con aplicaciones web, transmisión de datos en tiempo real a otros dispositivos, aplicaciones móviles, etiquetado y edición de video, análisis de tendencias por jugador y equipo, etc.
- Básicamente, contiene todo lo que un equipo puede llegar a necesitar. Se ven únicamente limitados por la capacidad del estadígrafo de anotar todos los detalles de las jugadas.
- Al día de hoy\*, DataVolley cuesta \$299 USD en su versión Lite y \$799 en su versión Pro.
- VolleyStation cuesta €800 la licencia individual, con una promoción de €1250 por 3 licencias y €250 cada licencia adicional. Además, se puede contratar la función para sincronizar y anotar en dos dispositivos a la vez por €850 adicionales.

# Referencias y literatura recomendada:

- Data Project. (n.d.). Data Volley 4 Media Handbook.  
[https://dataprojectwebsoftware.blob.core.windows.net/software/dvw4media/DataVolleyMedia\\_handbook.pdf](https://dataprojectwebsoftware.blob.core.windows.net/software/dvw4media/DataVolleyMedia_handbook.pdf)
- Data Project. (s. f.). Data Volley 4. Recuperado de  
<https://www.dataproject.com/Products/IT/en/Volleyball/DataVolley4>.
- Federación de Voleibol de Chile. (2022, octubre 17). Tiempo Técnico: Capítulo 8 – Alberto Varela [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ao8ncyoBGQg&list=PLTweGlpwKDL8thHBVnUS9akLfeRhUvjs8&index=11>
- Federación de Voleibol de Chile. (2022, octubre 10). Tiempo Técnico: Capítulo 9 – Mauricio Montero [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=n9iUKnpPvTc&list=PLTweGlpwKDL8thHBVnUS9akLfeRhUvjs8&index=10&t=281s>
- Shondell, D., & Reynaud, C. (Eds.). (2002). The Volleyball Coaching Bible. Human Kinetics.
- Reynaud, C. (Ed.). (2015). The Volleyball Coaching Bible, Volume II. Human Kinetics.