



**Kilpa- ja huippu-urheilun
tutkimuskeskus KIHU
Jyväskylä**

PELIANALYYSIT JA VIDEOKOOSTEET

Mikko Häyrinen
Joukkueurheilun kehittäjä

www.kihu.fi

Peliansalyysin historiaa

- Ensimmäiset käsin tehtävät analyysit
 - Downey (1973) tennis ja sulkapallo
 - Sanderson ja Way (1979) ja Sanderson (1983) squash
- Symbolien tai koodien käyttö
- Ongelmina
 - harjoitteluun vaadittava aika
 - tiedon jatkokäsittely (40 h)



Pelianalyysin historiaa

- Ensimmäinen tietokonepohjainen analyysi Hughes (1985) squash
 - reaaliaikaisesti yhdestä pelaajasta
 - tiedon jatkokäsittely nopeutui
- Ongelmina
 - tietokoneiden kapasiteetti
 - näppäimistöt
 - tarkkuus pelaajan sijainnin arvioinnissa



Pelianaalyysi - nykypäivänä

- Kaikki huippujoukkueet käyttävät
- Reaaliaikaisena kannettavalla tietokoneella
 - nopeampi ja rajatumpi palaute
- Jälkikäteen kuvatun videon pohjalta
 - hitaampi ja kattavampi palaute
- Esimerkkejä
 - Valioliiga – ProZone-yritys (n. 200 000 €/v)
 - Sisley Treviso – kaksi pelianaalysieksperttiä
 - Italian lentopallomaajoukkue – 5-6 henkilöä tekemässä pelianaalyysejä pelin aikana



Peliansalyysi- ja videoeditointiohjelmiä

- Ohjelmistoja olemassa paljon, osa ns. yleisohjelmia, joita voi soveltaa eri lajeihin, osa tarkoitettu johonkin tiettyyn lajiin
- KIHU:ssa kehitetty peliansalyysiohjelmat
 - jalkapalloon, sulkapalloon ja tennikseen
 - yleisohjelma MultiSports 1.0
- Yleisohjelmia:
 - Dartfish, DS Mobile, Focus, SportsCode, Coda...
- Lajispesifit ohjelmat, esim. lentopallo
 - Data Volley+Data Video System, Sportstec Mercury, VolleyStat 2000, StatTrak for Volleyball, TurboStats for Volleyball, Volleyball Information System, VollEspy, Volleyball ACE, VolleyScout, TopScorer...



Pelianaalyysiohjelma

- Tietokanta
 - turnaus, ottelu, pelaajat
- Tapahtumasyöttö
 - pelaaja ja sijainti kentällä
 - pelitapahtuma
 - suorituksen lopputulos
 - (tapahtuma-aika)



Peliansalyysiohjelma

- Analyysit
 - numeerisena tai graafisena
 - pelaaja- tai joukkuekohtaisesti
 - yhdestä tai useammasta erästä
 - yhdestä tai useammasta pelistä
 - koko kauden otteluista
 - (kausiyhteenvedo/pelaajaprofiili)



Peliansalyysin käyttökohteet

- Peliansalyysi antaa parhaiten kuvan pelin pelaajille asettamista vaatimuksista
- Antaa valmentajille ja pelaajille luotettavaa ja objektiivista tietoa pelinaikaisista tapahtumista
- Vastustajan "vakoilu"



Pelianaalyysin käyttökohteet

- Auttaa tunnistamaan omat ja vastustajan heikkoudet ja vahvuudet
- Harjoittelun tehokkuutta ja itse pelisuoritusta pystytään parantamaan tehdyn analyysin pohjalta luotettavasti
- Pelaajien keskittyminen otteluun ja harjoitukseen helpottuu, sillä parannusta vaativat osa-alueet pystytään tarkasti osoittamaan



Otteluvideo

- Otteluvideo on yksi parhaimmista apuvälineistä otteluun liittyvän palautteen annossa
- Otteluvideo usein sellaisenaan liian pitkä katsottavaksi ja pelaajien voi olla vaikeaa hahmottaa oleellista videosta



Videokooste

- Videokooste (10-35 min) missä yhdistyvät
 - pelikirjan keskeiset asiat
 - pelianalyysin tulokset ja
 - otteluvideon tärkeimmät osat
- voi lisäksi sisältää ymmärtämistä ja keskustelua helpottavaa grafiikkaa

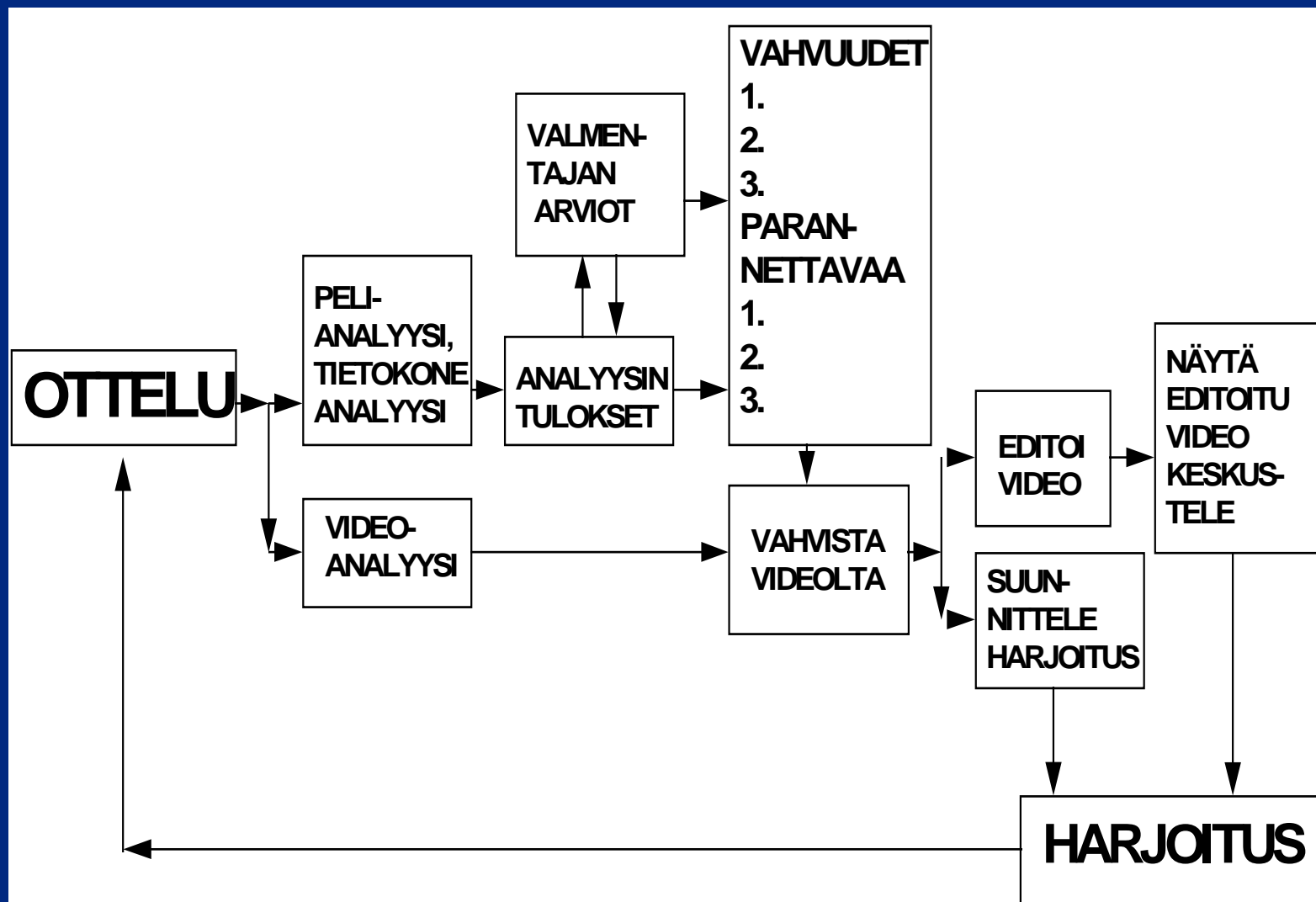


Videokooste

- Erinomainen työkalu sekä ottelua edeltävään että ottelun jälkeiseen palaveriin ja niitä seuraaviin harjoituksiin
- Auttaa suunnittelemaan tehokkaan taktiikan seuraavaan otteluun
- Motivoi pelaajia paneutumaan taktiikkaan innokkaammin, mikä on tärkeää omaksumisen kannalta



Peliansalyysin ja videon käyttö



Pelianaalyysien tulevaisuus?

- Automaattiset tunnistusjärjestelmä
 - kuvantunnistus – tracing
 - langaton paikannus – WLAN, GPS, radioaallot
- Palaute 3D-animaatioina
- Virtuaalinen taktiikkataulu

