

[illegible]

1 / 3

Kolejki zagrywki i serie

Za każdym razem, gdy twoja drużyna zdobywa zagrywkę, zaczyna się nowa kratka: u góry numer zagrywającego, na dole kreska za każdy punkt zdobyty przy tej zagrywce.

kolejka		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Set 1	nr																								
	punkty																								
Set 2	nr																								
	punkty																								
Set 3	nr																								
	punkty																								
Set 4	nr																								
	punkty																								
Set 5	nr																								
	punkty																								

Jak wypełniać

- Twoja drużyna zagrywa pierwsza albo odzyskuje zagrywkę?
Wpisz numer zagrywającego u góry nowej kratki.
- Na dole postaw kreskę za każdy punkt, który twoja drużyna zdobywa przy tej zagrywce. Gdy akcja jest przegrana, kolejka się kończy. Kratka bez kresek też jest w porządku.
- Po meczu znajdź dla każdego zawodnika kratkę z największą liczbą kresek. Ta liczba to seria: przepisz ją do kolumny Seria na stronie 1.

Po meczu

Punkty = as + punkt w ataku + punkt blokiem

Błędy = błąd zagrywki + przyjęcie 0 + błąd ataku + siatka + inne

Średnia przyjęcia = $(3 \times \text{liczba trójek} + 2 \times \text{liczba dwójek} + \text{liczba jedynek}) \div \text{wszystkie przyjęcia}$

% zagrywki = $(\text{as} + \text{w grze}) \div (\text{as} + \text{błąd} + \text{w grze}) \times 100$

Przyjęcie 0 = stracony as · 1 = poza systemem · 2 = do rozegrania · 3 = idealnie do rozgrywającego

Wiersz drużyny = suma wszystkich zawodników. W kolumnie Seria najdłuższa seria drużyny; średnią i % zagrywki policz od nowa dla całej drużyny.

Skróty ze statystyk angielskich

K kill (punkt w ataku) · **E** błąd · **TA** próby ataku · **A** asysta · **SA** as serwisowy · **SE** błąd zagrywki · **RE** błąd przyjęcia · **DIG** obrona · **BS** / **BA** blok indywidualny / wspólny.

Prób ataku i obron nie ma na tym arkuszu: notuj tylko to, z czego naprawdę skorzystasz.

Wolisz nie liczyć? W Koach wprowadzasz na żywo, kto zdobył punkt, jak, kto popełnił błąd i przyjęcie od 0 do 3; po meczu masz gotowe punkty i błędy każdego zawodnika, przyjęcie i najdłuższe serie zagrywek.



Arkusz statystyk siatkarskich

Tak wygląda arkusz po meczu na cztery sety, ze wszystkimi elementami. Imiona i liczby są zmyślane.

Sety na tym arkuszu

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Drużyna **KS Przykład**

Przeciwnik **KS Rywal**

Data **10.10.2026**

Wynik **3:1**

Wypełnia **asystent trenera**

Nr	Imię i nazwisko	Zagrywka				Przyjęcie				Atak		Blok	Inne błędy		Po meczu			
		As punkt z zagrywki	Błąd siatka lub aut	W grze bez asa	Seria najdłuższa	3 idealnie	2 do rozegrania	1 poza systemem	0 stracony as	Punkt skończony	Błąd aut, siatka, blok	Punkt punktowy blok	Siatka dotknięcie	Inne np. podwójne	Punkty razem	Błędy razem	Śr. przyjęcie	Zagr. % w grze
7	Zuzanna				4										3	4		86%
4	Julia				3										14	9	2,0	79%
11	Maja				2										8	6	2,1	92%
9	Zofia				3										10	5		92%
14	Hanna				1										7	4		82%
3	Lena				2										11	8	2,5	85%
1	Alicja														0	2	2,2	
5	Oliwia				1										1	2		75%
12	Natalia				2										1	0	2,0	100%
	Drużyna	6	12	66	4	24	29	10	4	41	16	8	5	3	55	40	2,1	86%

Arkusz zagrywki, set 1 (pierwsze dwanaście kolejek)

kolejka		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Set 1	nr	7	4	9	3	11	14	7	4	9	3	11	14
	punkty												

- Nr 7 zdobyła w 1. secie cztery punkty z rzędu przy własnej zagrywce. To jej najdłuższa seria, dlatego w kolumnie Seria jest 4.
- Kontrola w wierszu drużyny: punkty 6 + 41 + 8 = 55, błędy 12 + 4 + 16 + 5 + 3 = 40. Jeśli wiersze zawodniczek sumują się do wiersza drużyny, niczego nie pominięto.
- Libero (nr 1) w tym przykładzie nie zagrywa, więc jej kratki zagrywki zostają puste.