

RAPORT

CATAPULT ANALYSIS

(WZÓR)

sporządzony przez



w oparciu o dane pozyskane z systemu



Nazwa klubu lub klienta	<i>FC GOALMAKERS</i>
Opis sesji (data, rodzaj sesji)	<i>Mecz ligowy FC GOALMAKERS- REAL DEAL rozegrany w dniu 15 marca 2023</i>
Czas trwania sesji	<i>90 minut</i>
Liczba uczestników	<i>13</i>

INFORMACJA WSTĘPNA

Raport dzieli się na dwie części:

Część 1- Wyniki całego zespołu

Część pierwsza zawiera zagregowane wyniki i parametry całego zespołu. Dane przedstawiane są w formie wykresów, których format pozwala na porównanie kluczowych osiągnięć poszczególnych zawodników. Wykresy zawierają również średnie wyniki dla całej drużyny.

Wyniki odnoszą się do danych pobranych z przebiegu całej sesji treningowej (w tym przypadku- 90 minut meczu piłkarskiego).

Domyślnie Raport zawiera dane dotyczące następujących parametrów: **Distance, Sprint Distance, Power Plays, Energy, Impacts, Player Load, Top Speed, Power Score, Work Ratio** (szczegółowy opis parametrów znajduje się niżej).

Część 2- Wyniki poszczególnych zawodników

W tej części koncentrujemy się na wynikach każdego z zawodników biorących udział w sesji. Część 2 zawiera krótkie podsumowanie kluczowych parametrów w zakresie obciążenia i zaangażowania zawodnika w grę.

Dodawane są także heatmapy prezentujące ruch zawodnika po boisku oraz sektory w których najbardziej angażował się w grę.

Ponadto, przedstawiamy szczegółowe dane w rozbiciu na 5-minutowe odcinki czasowe w odniesieniu do parametrów: **Distance, Sprint Distance, Power Plays, Player Load, Top Speed**. Dane te pozwalają oszacować intensywność z jaką zawodnik angażował się w grę w danym jej momencie. Jest to szczególnie istotne dla oceny kluczowych i końcowych fragmentów gry.

OPIS PARAMETRÓW

Distance - monitorowanie dystansu przebytego w danym okresie czasu. Przeciętnie, profesjonalny piłkarz pokonuje w trakcie meczu około 10 km, w zależności od zajmowanej pozycji na boisku. Przykładowo, z danych pozyskanych z Premier League wynika że, najmniej „mobilnymi” zawodnikami są środkowi obrońcy oraz napastnicy (ok. 9,5 km), natomiast największy dystans pokonują środkowi pomocnicy (średnio ponad 11 km).

Sprint Distance- parametr określa dystans pokonany przez zawodnika w trakcie szybkiego biegu/sprintu. Profesjonalni zawodnicy pokonują sprintem w trakcie meczu dystans ok. 300-500m. W systemie Catapult One, domyślnie definiuje się sprint jako bieg z prędkością powyżej 5 m/s czyli ok. 18km/h.

Power Plays- (liczba zdarzeń o wysokiej intensywności) istotne zaangażowanie w grę (np. przyspieszenie lub sprint), podczas którego generujesz moc powyżej 20 watów na kilogram masy ciała przez czas powyżej 1 sekundy. Pozwala oszacować liczbę intensywnych akcji i zdarzeń, które wymagały od zawodnika znacznego wysiłku.

Energy- określa energię wydatkowaną podczas gry. Obliczenia bazują na masie ciała zawodnika. Standardowo, podczas profesjonalnego meczu zawodnicy zużywają ok. 1,500 kcal.

Impacts- (uderzenie, oddziaływanie)- dane z akcelerometru monitorowane z częstotliwością do 400 razy na sekundę w każdej z trzech osi (wysokość, długość, szerokość) pozwalają wykryć każde zderzenie (oddziaływanie) powyżej 5g, tj. przekraczające 5-krotnie przyspieszenie ziemskie. Liczba w zakresie Impacts jest bezpośrednio skorelowana z liczbą istotnych zderzeń, które oddziaływały na zawodnika w trakcie gry kontaktowej (faule, walka bark w bark, walka o pozycje).

Player Load- stanowi sumę przyspieszeń we wszystkich osiach wewnętrznego akcelerometru trójosiowego podczas ruchu. Parametr kwantyfikuje ilość pracy wykonanej przez zawodnika podczas sesji treningowej lub meczu. Sama liczba jest jednostką arbitralną, co oznacza, że należy jej używać jako współczynnika skalującego do porównania całkowitej ilości wykonanej pracy. Przykładowo, można przyjąć, że gracz którego łączne obciążenie (Power Load) wynosi 300, wykonał o 50% więcej pracy niż gracz, którego łączne obciążenie wynosi 200. Parametr ten stosuje się przede wszystkim do oceny ile pracy wykonał dany gracz w czasie, lub do porównania z poprzednimi sesjami danego zawodnika.

Top Speed- najwyższa prędkość w trakcie meczu utrzymana przez czas co najmniej pół sekundy. Dla większości zawodników 8,5 m/s (30.6 km/h) to wysoka prędkość.

Power Score- pozwala ustalić moc generowaną w przeliczeniu na kilogram masy ciała (jednostka W/kg). Posiadając te dane, jesteś w stanie odpowiednio dostosować intensywność zajęć, zapewniając ich najwyższą wydajność. W zawodach amatorskich przyjmuje się, że standardowym wynikiem jest ok. 7-8 W/kg.

Work ratio- definiowany jako część sesji (określana w procentach), podczas której zawodnik wykonywał pracę. Pracę z kolei definiuje się jako chód lub bieg z prędkością powyżej 1.5 m/s (prędkość przeciętnego umiarkowanego chodu). Tym samym, Work ratio wskazuje czas, w którym zawodnik wykonywał faktyczną pracę, w porównaniu do czasu, który przeznaczył na odpoczynek.

WYNIKI ZESPOŁU 1/5

CATAPULT ONE

game vs
Distance by players



CATAPULT ONE

game vs
Sprint Dist by players



WYNIKI ZESPOŁU 2/5

CATAPULT ONE

game vs
Power Plays by players



CATAPULT ONE

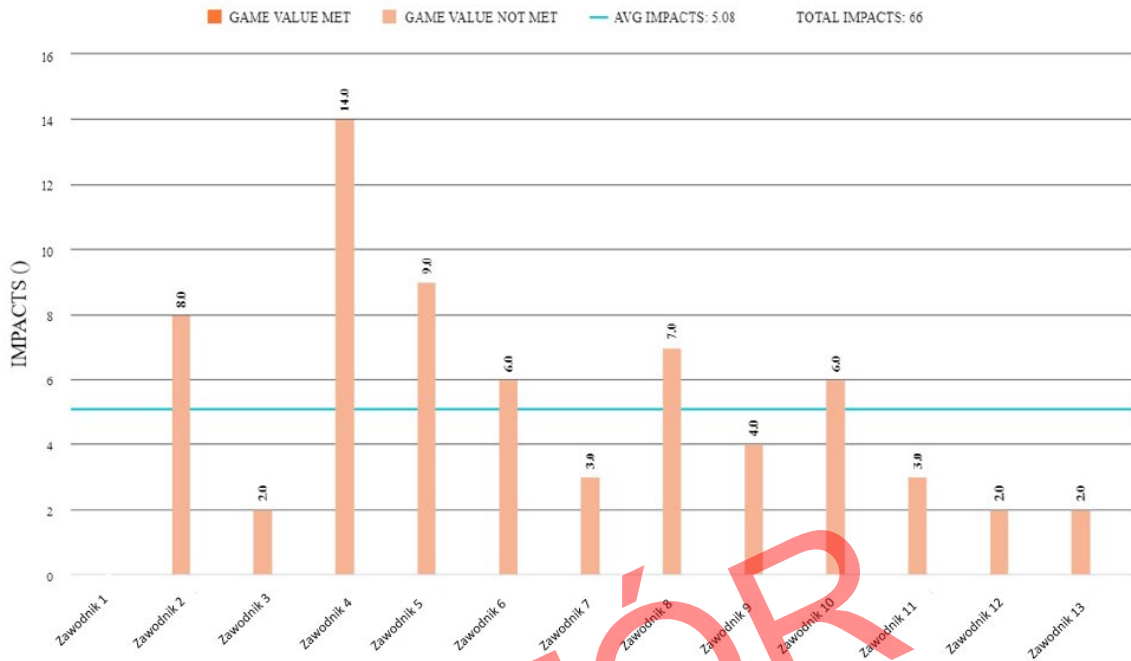
game vs
Energy by players



WYNIKI ZESPOŁU 3/5

CATAPULT ONE

game vs
Impacts by players



CATAPULT ONE

game vs
Player Load by players



WYNIKI ZESPOŁU 4/5

CATAPULT ONE

game vs
Top Speed by players



CATAPULT ONE

game vs
Power Score by players



WYNIKI ZESPOŁU 5/5



game vs
Work Ratio by players



WZÓR

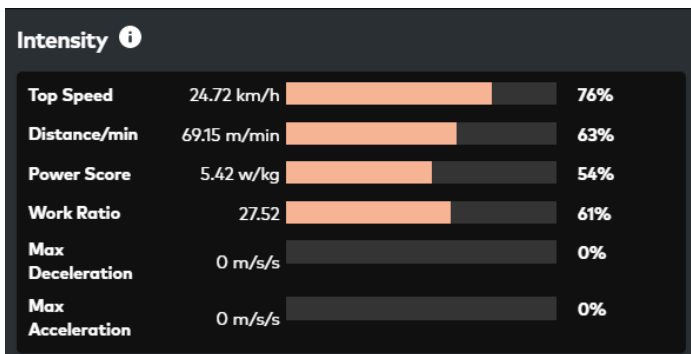
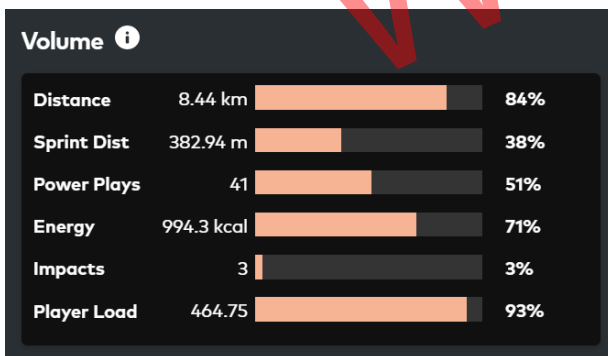
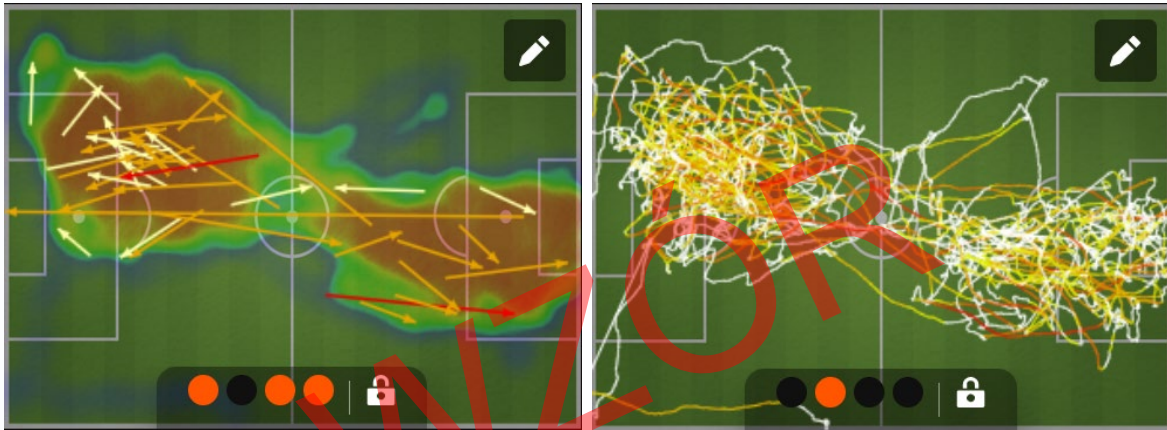
WYNIKI ZAWODNIKA NR 1 1/3

Session Summary ⓘ ...

Zawodnik 1 Pod: 47456

Start time: 12:10:22 (02h 01m)
Pitch: New football full size 1

Power	41
Top Speed	24.73 km/h
Distance	8.44 km

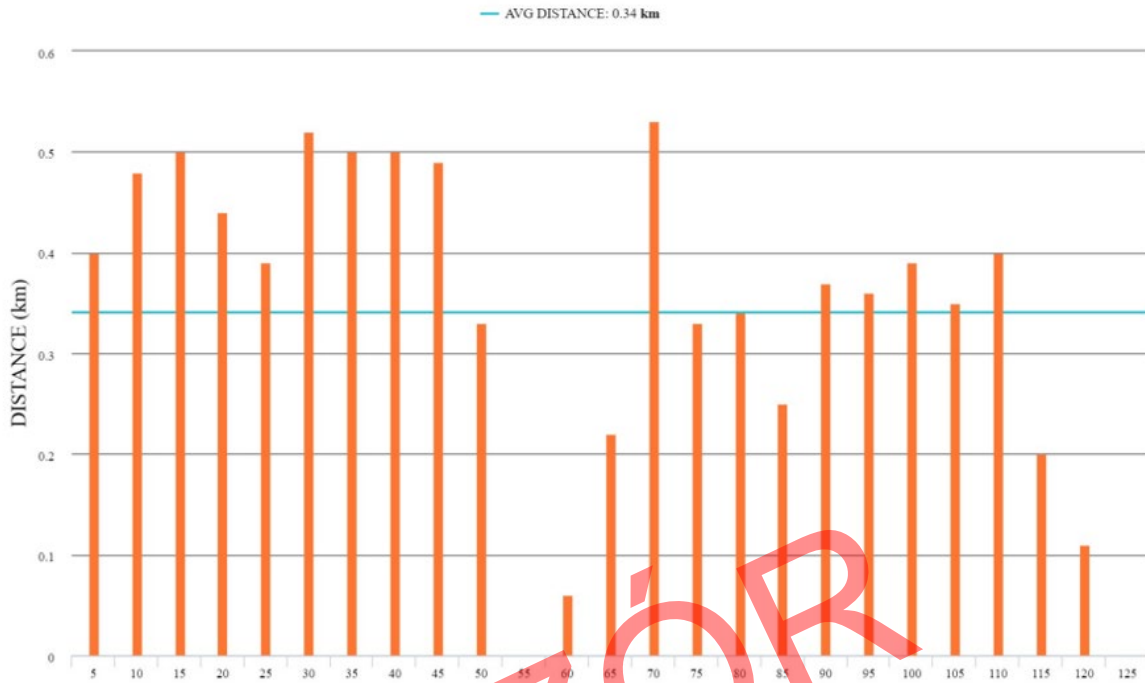


WYNIKI ZAWODNIKA NR 1 2/3

CATAPULT ONE

Five Minute Breakdown

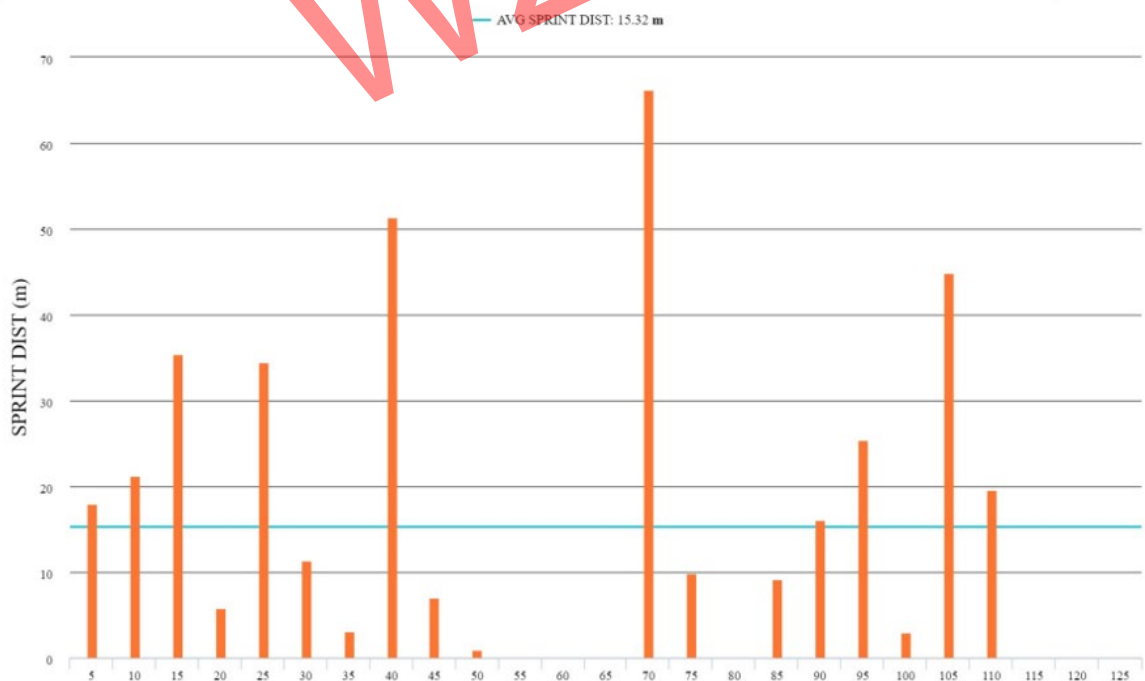
Zawodnik 1



CATAPULT ONE

Five Minute Breakdown

Zawodnik 1

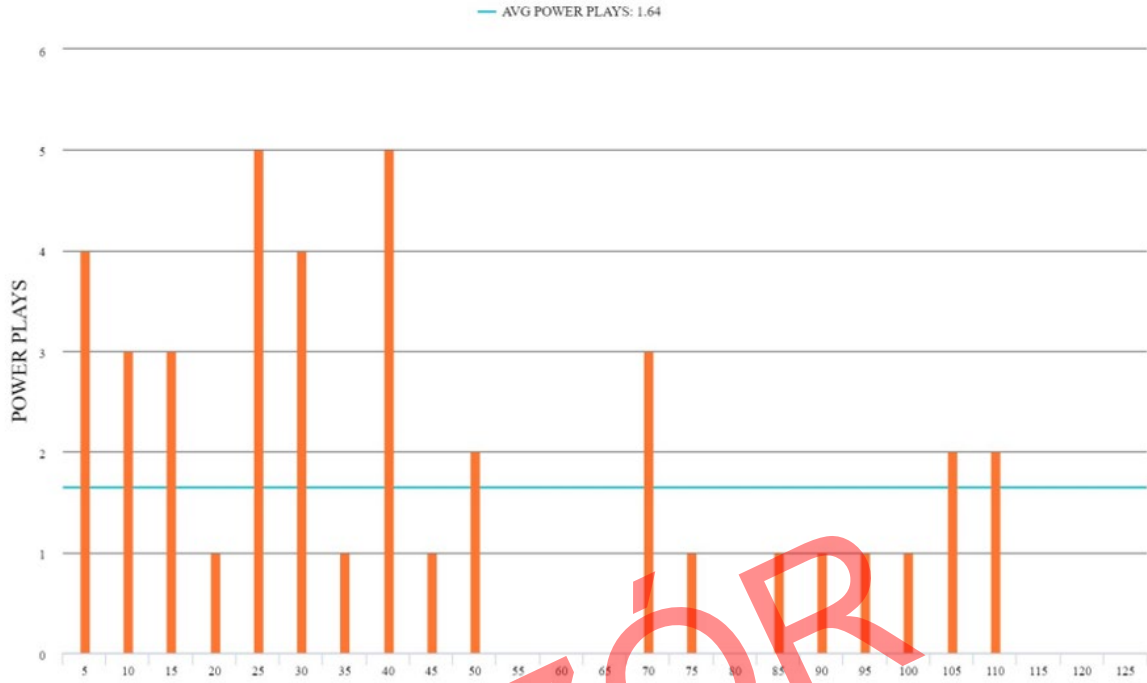


WYNIKI ZAWODNIKA NR 1 3/3

CATAPULT ONE

Five Minute Breakdown

Zawodnik 1



CATAPULT ONE

Five Minute Breakdown

Zawodnik 1

