



SpeedCourt – Allgemeine Informationen

Zentraler Bestandteil unserer Arbeit ist das Schaffen spielnaher Test- und Trainingssituationen. Hierzu zählen athletisch ausgeprägte Elemente wie Antritte, Sprints, Sprünge oder einfach Richtungswechsel. Im Spiel finden diese Elemente jedoch meist im Kontext von Reaktion, visueller Schnelligkeit, Wahrnehmung, Stressresistenz, Entscheidungsschnelligkeit, Zeitdruck Orientierungsschnelligkeit, Antizipation, Konzentration, Genauigkeit, etc. statt. Zudem spielen Diagnostik, Rehabilitation, Regeneration, Talenterkennung und Talentförderung ebenfalls eine gewichtige Rolle.

In den verschiedenen Editionen unserer Systeme und Konzepte werden diese Faktoren optimal berücksichtigt. Die kognitive und motorische Schnelligkeit der Athleten wird so effektiv und nachhaltig gesteigert.

SpeedCourt ist ein patentiertes, 2-dimensionales, multifunktionales Mess- und Trainingssystem. Als taktiles Messsystem werden in besonderer Weise kognitive und athletische Prozesse gleichermaßen berücksichtigt (u.a. multidirektionale Richtungswechsel, Explosivität, Schnelligkeitsausdauer, Wahrnehmung, Kognition).



Der **SpeedCourt** ist reliabel, valide, objektiv und entspricht somit den drei anerkannten Hauptgütekriterien der Wissenschaft. Die verschiedenen Größen und Bauarten des **SpeedCourt** ermöglichen eine optimale anwender-spezifische Einbindung, sowohl in bestehende Räumlichkeiten als auch in Neubauten. Durch den immensen Varianten-Reichtum der **SpeedCourt**-Software SpeedPro entsteht ein sehr großes Anwendungsspektrum für diverse Bereiche aus Sport, Rehabilitation, Wissenschaft und Event. Somit lässt sich das System hervorragend auf unterschiedliche Ziel- und Nutzergruppen zuschneiden.

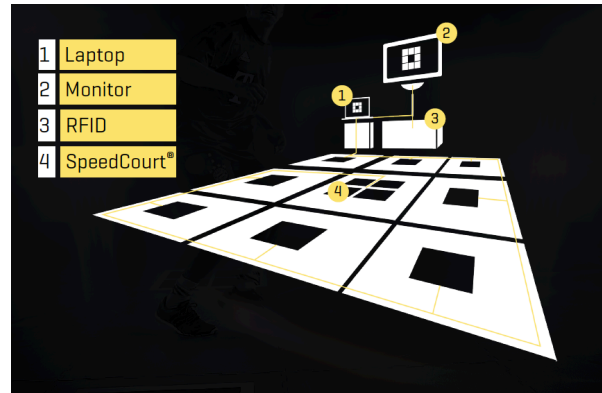
Das System lässt sich sowohl als mobile wie auch als fest installierte Variante in verschiedenen Größen zielgruppenspezifisch realisieren. Im Bereich der Festeinbau-Systeme bewegen wir uns im Sportstättenbau – im Idealfall frühzeitig bei Neubauten oder Renovierungsmaßnahmen eingeplant. Auf Basis der Baupläne bzw. in Abstimmung mit dem Architekten wird die optimale Einbindung in die umgebenden Bodenflächen, die Anbindung an das Strom- und Datennetz sowie die Ausstattung mit Monitoren, PC's und Touch-Terminals optimiert.

„Real Speed“ – wie GlobalSpeed das ganzheitliche Geschwindigkeitserlebnis und Trainingsergebnis nennt. Eine gute Investition, die der richtig trainierte Athlet in der entscheidenden Situation schnell wieder einspielt.



Funktionsweise

Die Funktionsweise des **SpeedCourt** lässt sich in wenigen, einfachen Schritten beschreiben. Die durch die Software SpeedPro 2.0 erstellten Test- und Trainingsabläufe werden mithilfe eines hochwertigen Touch-Terminals gesteuert und auf dem Monitor vor dem System angezeigt. Die Athleten müssen, entsprechend den Anweisungen, auf dem **SpeedCourt** agieren und reagieren.

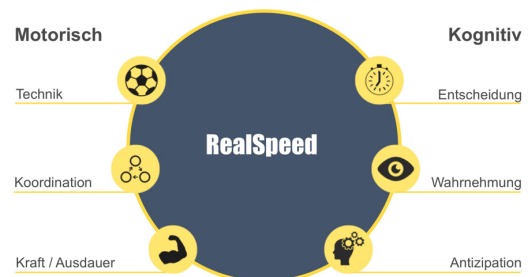


Dabei werden kognitive Elemente und multidirektionale Laufwege integriert – der Blick soll dabei gezielt vom Boden weggehalten werden. Die Kombination aus modernster Software und Hardware mit bewährten Trainingskonzepten führt zu hervorragenden Trainingsergebnissen. Neben dem manuellen Starten eines jeden Athleten ist ebenfalls ein selbständiger Beginn mittels RFID (radio-frequency identification) möglich.

Targets, Benefits und Fähigkeiten

Innovatives Mess- und Trainingssystem zur Analyse und Förderung kognitiver und motorischer Schnellkeitsformen. Sowohl im individuellen Training als auch im Gruppentraining werden folgende Faktoren maßgeblich ermittelt und verbessert:

- Multidirektionale Schnelligkeit
- Wahrnehmung und Orientierung
- Informationsverarbeitung und Informationsanpassung
- Entscheidungsverhalten (unter Druck)
- Reaktionsschnelligkeit



Der **SpeedCourt** wird darüber hinaus in der Rehabilitation von Sportverletzungen eingesetzt. Von der Untersuchung und Verbesserung von Dysbalancen bis hin zur Unterstützung von rehabilitativen Analyse- und Trainingsprogrammen nach operativen Eingriffen bietet der **SpeedCourt** ein weitreichendes Anwendungsspektrum. Präzise Daten unterstützen ein schnelles und sicheres Return-to-Competition.

- Gesamtzeit spezifischer und unspezifischer Bewegungsabläufe
- Wendezeit (Verweildauer) auf den taktilen Sensoren und Reaktionszeit
- Tappings (Frequenz, Gesamtanzahl)
- Jumps (Höhenmessung anhand der Flugzeit)

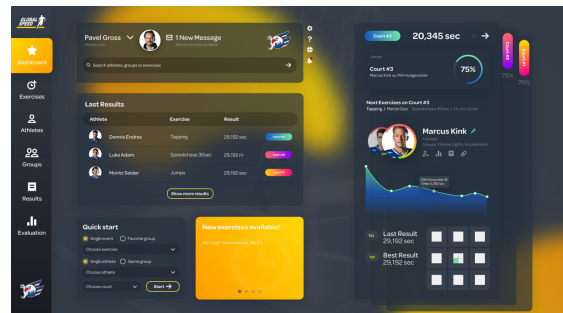


Vorteile und Features des SpeedCourt:

- Direktes Ergebnis-Feedback und Ranglisten-Modi fördern die Motivation
- Messungen auf 1.000stel Sekunde genau
- Automatische Sportlererkennung via RFID
- Neue Trainingsreize durch Variationen
- Talentdiagnostik, Förderung und Selektion
- Verletzungsprophylaxe, schnellere Rehabilitation
- Spielersatztraining / zeiteffizientes Mannschaftstraining / Training mit Spielgeräten
- Multiplayer
- Kompatibel mit anderen Messsystemen (Videoanalyse, EMG, Kraftmessplatten)
- Offene Datenbank
- Auswertungsroutinen
- Regelmäßige Updates
- Netzwerkfähigkeit

Software SpeedPro 2.0

SpeedPro 2.0 ist eine hochentwickelte Software, um eine einzigartige Vielfalt von Sport- und Bewegungsdiagnostik in Form diverser Trainingsprogramme zu realisieren. Die modular aufgebaute Software ermöglicht sowohl fest definierte als auch zufallsbasierte Trainingsprotokolle. Diese können durch den Trainer schnell bearbeitet und aufgerufen werden.



Die verschiedenen Übungspakete behandeln für das Training unten aufgeführte, wertvolle Kategorien. Damit lässt sich zielgruppenspezifisches Arbeiten optimal und im Sinne des Trainers bzw. Therapeuten umsetzen. Mittels RFID-System ist eine schnelle und automatisierte Anmeldung des Users möglich. SpeedPro 2.0 ermöglicht durch direktes Ergebnis-Feedback und anonymen Ranking-System ein motivationssteigerndes Training im Einzelspieler- als auch Multiplayer-Modus. Mittels Auswertungstool lassen sich übungs- und sportlerspezifische Entwicklungsschaubilder erstellen, sowie Stärken und Schwächen analysieren (Teamvergleiche, Individualauswertung, Profile).

Allgemeine Anwendungskategorien des SpeedCourt:

- Agility
- Reactive Agility
- Communication
- Concentration
- Perception
- Return-to
- Jumps
- Video Training
- Reaction
- Retentiveness