

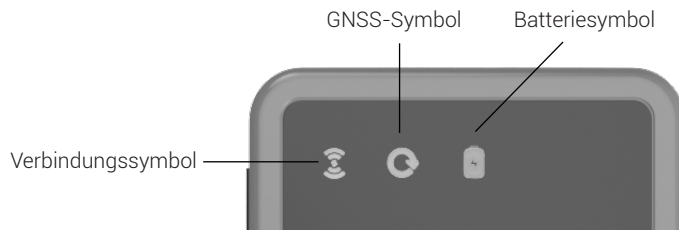
SPT2 GPS & GAMETRAKA

Gebrauchsanleitung



LADEN DES GPS GERÄTES

- 1 Verbinde das GPS Gerät mit deinem Computer (oder einer anderen Stromquelle) mit dem mitgelieferten USB-Kabel. Der Tracker wird in etwa 60 Minuten vollständig geladen.
 - Das **GPS** Gerät ist **geladen**, wenn das Akkusymbol durchgehend blau leuchtet (Abb. 1).



GEBRAUCH DES GPS GERÄTES

- 1 Das GPS Gerät wird durch Drücken des An- & Ausschalters für 1-2 Sekunden eingeschaltet.
 - Das **GPS Gerät ist an**, wenn das GNSS-Symbol und Batteriesymbol dauerhaft leuchten und das Verbindungssymbol blinkt (Abb. 2).
- 2 Stecke das GPS Gerät in die SPT Weste während der Aktivität. Die Aufzeichnung beginnt.*
 - Das **GPS Gerät zeichnet auf**, wenn das GNSS- und Batteriesymbol grün leuchten und das Verbindungssymbol blinkt (Abb. 3).
 - Die **Datenkapazität ist fast voll**, wenn das GNSS-Symbol grün blinkt (Abb. 4).
 - Das Gerät ist **ganz voll**, wenn das GNSS-Symbol rot leuchtet (Abb. 5).
- 3 Bei Trainingsende schaltest Du das GPS Gerät aus, indem Du den An- und Ausschalter für 3-4 Sekunden gedrückt hältst.
 - Das **GPS Gerät ist aus**, wenn keine Symbole mehr leuchten.

Abb. 1



GPS ist vollgeladen

Abb. 2



GPS ist an

Abb. 3



GPS zeichnet auf

Abb. 4



Datenkapazität ist
niedrig

Abb. 5



Gerät voll

* Der SPT2 wird in Gebäuden oder neben hohen Gebäuden möglicherweise kein Signal empfangen. Prüfe vor dem Gebrauch, ob genügend Datenkapazität vorhanden ist.

ZUSÄTZLICHE SYMBOLBEDEUTUNGEN

- Das **GPS Gerät lädt**, wenn das Batteriesymbol blau blinkt.
- Die **GPS Batterie reicht nur noch 2 Stunden**, wenn das Batteriesymbol blinkt.
- Das GPS Gerät sucht nach **Satellitenverbindung**, wenn das GNSS-Symbol rot leuchtet.
- Das **GPS Gerät ist mit einem Satelliten verbunden**, wenn es orange leuchtet.
- Die **Datenkapazität ist zur Hälfte voll**, wenn das GNSS-Symbol orange blinkt.
- Das Gerät ist **voll**, wenn das GNSS-Symbol rot blinkt.
- Das **GPS Gerät ist mit einem anderen Gerät verbunden**, wenn das Verbindungssymbol blau leuchtet.
- Das **GPS Gerät sendet** über Bluetooth, wenn das Verbindungssymbol blau blinkt.

BENUTZUNG DER BRIDGE ANWENDUNG

Bridge ist ein Hilfsprogramm, welches den SPT2 mit dem Computer verbindet. Das Programm wird benötigt, um auf die vorher aufgezeichneten Daten zuzugreifen, sie zu überprüfen und anzeigen zu können.

- 1** Um Bridge auf Deinen Computer zu laden, drücke auf **Bridge herunterladen** auf der Log in - Seite von www.gametraka.com oder klicke auf [hier](#). (Kompatibel mit Windows 10+ oder Mac OS X v10.12+.)
- 2** Verbinde den SPT2 mit dem Computer (Achtung: Das Gerät muss eingeschaltet sein) und öffne Bridge.
 - i. Tippe auf **Download** – nun wird automatisch eine .gps-Datei in einen neuangelegten Ordner „SPT GPS Data“ auf dem Schreibtisch gespeichert.
 - ii. Nach dem Ende des Downloads, tippe auf Gerät löschen, um nicht zu viele Daten auf dem Gerät zu speichern.
- 3** Erstelle nun Dein Account auf www.gametraka.com (siehe nächsten Schritt).

ANMELDUNG BEI GAMETRAKA

- 1** Gehe auf www.gametraka.com und fülle das Anmeldeformular aus. Um Teil Deines Teams zu werden, gib den Einladungscode ein, den dir dein Coach geschickt hat.
- 2** Tippe auf **Anmeldung** auf der rechten Seite, um weitere Informationen anzugeben.

HOCHLADEN EINER DATEI AUF GAMETRAKA

- 1** Tippe auf **Hochladen** in der Mitte der oberen Bedienungsleiste.
- 2** Tippe auf **Datei hochladen** und wähle die **.gps**-Datei, welche Du mit Bridge erstellt hast. Es ist möglich, mehrere Dateien gleichzeitig hochzuladen.
- 3** Die Dateien werden nun hochgeladen. Du kannst den Fortschritt anhand des Fensters auf der linken Seite erkennen.
 - Das geht in drei Schritten – Hochladen, Verarbeiten, Speichern.
 - Wenn die Datei erfolgreich gespeichert wurde, wird ein Hinweis in der Mitte des Bildschirms erscheinen.

Die folgenden Schritte erklären, wie Du die Datei einem Spieler und/oder einer Veranstaltung zuordnen kannst.

ZUORDNUNG DER DATEI AUF GAMETRAKA

- 1** Die Datei steht nun auf dem Bildschirm, in der Mitte der Seite. Wähle nun den Spieler aus, welchem Du die Datei zuordnen willst.
 - Als Trainer kannst Du jeden Spieler auswählen.
 - Als Spieler kannst Du nur dich selbst aussuchen.
- 2** Wenn es das Ereignis bereits im System gibt, wähle dieses aus, und ordne die Leistung zu. Falls nicht, kannst Du einfach eine neue Veranstaltung erstellen.
 - i. Tippe dazu auf neue **Veranstaltung erstellen**.
 - ii. Wähle aus für welches Team Du diese Veranstaltung erstellen willst (siehe zum Erstellen eines Teams auch Seite 6).
 - iii. Wähle den Veranstaltungstyp aus (Spiel, Training etc.).
 - iv. Wähle ein Datum.
 - v. Wähle den Ort (Zuhause, Außerhalb etc.).
 - vi. Gib einen optionalen Kommentar/Gegner an.
 - vii. Tippe auf **Speichern**.
- 3** Wenn Du einen Spieler und eine Veranstaltung ausgewählt hast, tippe auf **Zuordnung**. Danach kannst Du die Leistung analysieren und auswerten.

TEAMS ERKLÄRT

GameTraka macht es möglich, jeden Spieler mit einem anderen zu vergleichen. Selbst wenn die Anzahl der Spieler größer ist als die der GPS Geräte, sollte jeder Spieler sein eigenes Profil haben.

Der Trainer oder Analyst ist in der Lage, GPS Daten jedem Spielerprofil aus dem Team zuzuordnen. Wenn ein Spieler ein Profil angelegt hat, kann er sich seine eigenen Leistungen und die der Mannschaftskameraden anschauen. Die Daten werden gespeichert und zugeordnet. Trainer/Analysten können jedoch auch Administrator für mehrere Teams sein.

Als Spieler kannst Du deine Daten bei jedem Team, in dem Du angemeldet bist, hochladen oder sie nur dir selbst zuordnen.

GameTraka-Teams ermöglichen dir, Teamleistung zu verwalten und nachzuverfolgen

Wähle zuerst ein Team aus oder erstelle ein neues.

Teams für die ich spiele



SPT Beasts



SPT Rebels



Teil des Teams werden

Teams, die ich coache



SPT Wanderers FC



SPT Rebels



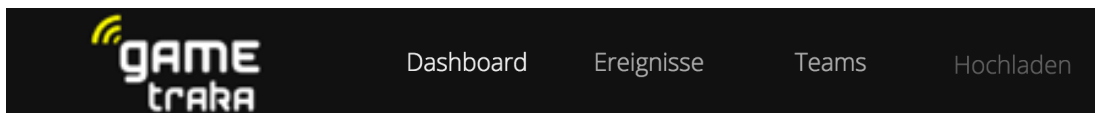
Team erstellen



Vorhand

ERSTELLE EIN TEAM AUF GAMETRAKA

- 1 Suche in der oberen Leiste nach **Teams** und tippe darauf.



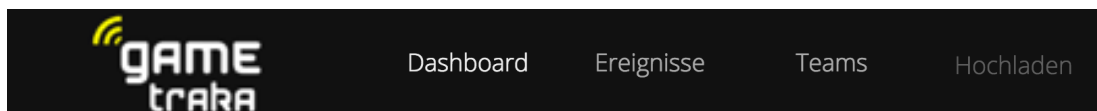
- 2 Unter **Team erstellen**, trage die benötigten Daten ein und klicke auf **Absenden**.
- 3 Weiter unten kannst Du einen alternativen Trainer per Mail einladen.
- 4 Trage dazu seine Mailadresse ein und klicke auf **Einladen**.
- 5 Du kannst auch einen Spieler als Trainer benennen. Dazu musst Du nur bei seinem Namen im Feld ‚Trainer‘ ein Kreuz setzen.

The image shows a modal form titled 'Team erstellen' with a close button (X) in the top right corner. The form has a dark background with white text and input fields. The fields are: 'Team-Name:' followed by a text input field; 'Sport' followed by a dropdown menu showing 'Sport'; 'Ort:' followed by a text input field; 'Region:' followed by a text input field; and 'Land:' followed by a dropdown menu showing 'United States'. At the bottom right of the form are two buttons: 'Zurück' and 'Absenden'.

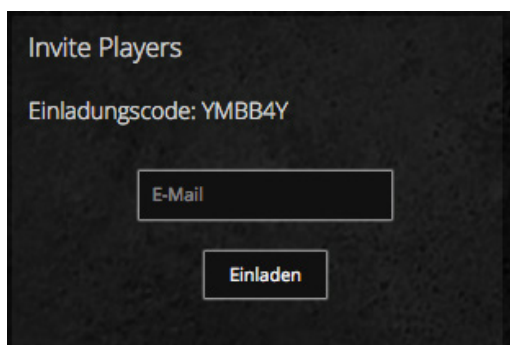
TEAMMITGLIEDER AUF GAMETRAKA HINZUFÜGEN

GameTraka funktioniert am besten, wenn jeder Spieler sein eigenes Profil hat. Spieler können zu einem Team mit Email oder dem Einladungscode eingeladen und hinzugefügt werden:

- 1 Gehe dazu auf die Team Seite. Hier siehst du auch die Zusammenfassung der Daten deiner Mannschaft.



- 2 Links am Rand steht auch das Feld, in dem Du einen Spieler einladen kannst.
 - a. Du kannst einfach dem Spieler den Code mitteilen, oder
 - b. Ihn per Email einladen. Trage dazu seine Emailadresse in das Feld ein und klicke auf einladen. Der Code wird mitgesandt.

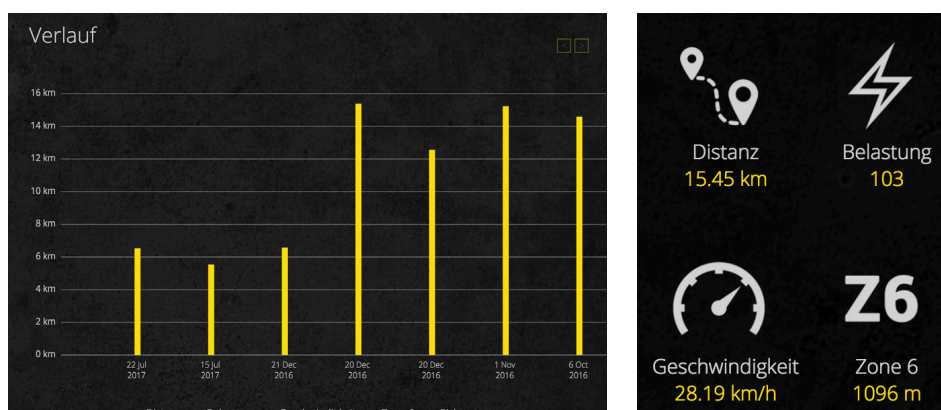


LEISTUNGEN IN GAMETRAKA

Im Dashboard unter Historie siehst Du alle deine Leistungen auf einen Blick.

Historie: Hier siehst Du alle Leistungen mit dem jeweiligen Datum. Durch einen Klick auf die Worte wechselst Du zwischen Distanz, Belastung, Höchstgeschwindigkeit und Zone 6. Der Wert erscheint, wenn Du die Maus über den jeweiligen Balken schiebst. Mit Klick auf den Balken erscheinen detailliertere Daten der jeweiligen Leistung.

Bestleistungen: Zeigt deine persönlichen Bestleistungen für Distanz, Belastung, Geschwindigkeit und gelaufene Distanz in Zone 6. Die Werte werden mit jeder neuen Leistung aktualisiert.



SEGMENTE HINZUFÜGEN

GameTraka erlaubt Dir, Segmente (=Spielabschnitte) zu einer Leistung hinzuzufügen. Automatisch oder manuell.

Die automatische Funktion ist nützlich, um möglichst schnell Unterteilungen vorzunehmen. Die Einteilung kann später umbenannt, verändert und auch wieder gelöscht werden. Manuelle Anpassungen erlauben die genaueste Einteilung und Analyse der Leistungen.

Um automatisch Segmente zu erstellen:

- 1 Gehe zu ‚Ereignisse‘. Suche ein Team aus und klicke auf ein Ereignis des Teams.
- 2 Klicke ‚**Segmente erstellen**‘. GameTraka erstellt dann selbstständig unterschiedliche Abschnitte und benennt sie. Diese kannst Du nun selbst bearbeiten.

Um Abschnitte manuell anzulegen:

- 1 Klicke auf einen Balken eines Ereignisses eines beliebigen Spielers. Damit kommst Du zu den Details seiner Leistung.
- 2 Links in der ersten Spalte, klicke auf **Segmente erstellen**. Ein Bearbeitungsfenster wird sich öffnen. (Abb. 6)

Klicke auf ‚+ neues Segment hinzufügen‘ oder auf die Quick add Funktion am unteren Rand des Fensters um einen Abschnitt einer vorgegebenen Länge zu erstellen.

Durch ‚**Segment hinzufügen**‘ wird ein Abschnitt am linken Rand der Leistung markiert. Du kannst jetzt durch Ziehen und Verschieben der weißen Begrenzung einen selbst gewünschten Abschnitt festlegen und ihn benennen. Oder durch Eingabe der genauen Uhrzeiten.

Vergiss nicht, den Abschnitt zu benennen. Wenn Du fertig bist, durch **Beenden** den Abschnitt speichern und einen neuen Abschnitt hinzufügen oder das Fenster schließen. In der Leistungsübersicht erscheinen nun links die neuen Abschnitte.



Abb. 6

ABSCHNITTE ENTFERNEN

- 1 Gehe wieder zu den Details einer Leistung, in dem Du auf einen Balken klickst. Links in der ersten Spalte, gehe nun auf **Trimmen**.
- 2 Du kannst jetzt durch Verschieben einzelne Zeitabschnitte markieren und sie löschen oder durch Doppelklick wieder freigeben. Durch schweben über dem Button ‚Auswahl ansehen‘ kannst Du die Auswahl sehen oder
- 3 Sie durch klicken auf **Löschen**, permanent aus der Leistung streichen.

GAMETRAKA DATEN

Die folgenden Daten sind die nützlichen Angaben, um die Leistungsfähigkeit von Spielern zu bewerten.

Definitionen:

Gesamtdistanz	Anzahl der gelaufenen Kilometer
Gesamtdauer	Dauer der Leistung
Geschwindigkeit	Die höchste erreichte Geschwindigkeit
Sprints	Häufigkeit, wie oft eine gewisse Geschwindigkeit übertroffen wurde. Diese variiert nach der Leistungsfähigkeit des Spielers/ der Spielerin
Gehen, Joggen, Rennen	Gelaufene Distanz pro Kategorie, bspw. Rennen über 16,2 km/h
Belastung	Ein kumulativer Algorithmus, der Häufigkeit, Stärke und Länge von schnellen Bewegungen als absolute Zahl angibt
Laufzonen	Gelaufene Distanz pro Geschwindigkeitszone, bspw. Zone 6 über 4,5 M/Sek. oder 21,6 km/h
Tempo	Ein moderater Aufprall wird zwischen 5 und 8 G aufgezeichnet, ein starker Aufprall ab 8.1 G
Aufprall	Gelaufene Distanz auf die Gesamtzeit der Leistung bezogen
Hard Running	Die gelaufene Distanz wird pro Zeitintervall von 1 oder 5 Minuten als Balkendiagramm angezeigt
5-Minuten Intervalle	Die gelaufene Distanz wird pro Zeitintervall von 1 oder 5 Minuten als Balkendiagramm angezeigt
Heatmaps	Zeigt an, wo sich ein Spieler/ eine Spielerin auf dem Feld aufgehalten hat. Rot bedeutet dabei eine höhere Häufigkeit

Für weitere Details klicke, [hier](#).

Für Problembekämpfung und zusätzliche Unterstützung zu SPT GPS und GameTraka klicke [hier](#).

MARGOTRADING

PH: +49 (0)171 9928252 **E:** goetz@margotrading.com

A: Margo GmbH & Co. KG, Meisenweg 5, 67317 Altleiningen