

GAMETRAKA 4.0

ユーザーガイド



目次

アカウント・チームの設定

■ プレイヤーアカウントの作成	3
■ チームの作成	4
■ チームにプレイヤーを追加する（チームマネージャーとして）	5
■ チームに参加する（プレイヤーとして）	6
■ GPS データをアップロードする	7

SPT メトリクス

■ ランニングゾーン（ゾーン1～ゾーン6）	8
■ パフォーマンス指標	10
■ モニタリング指標	11
■ 2D 負荷、3D 負荷について	12
■ ハートレート（心拍数）の指標	13
■ ハートレート（心拍数）ゾーン	14

ハートレートデータの見方

■ データの見方（ハートレート）	15
------------------------	----

データ表示の切り替え

■ インターバルグラフの表示	18
■ セグメントの作成	19
■ 個人データのトリミング	21
■ チームデータのトリミング	22
■ サイドメニューの表示 / 非表示	23
■ イベント期間によるフィルタリング	24
■ イベント情報によるフィルタリング	25
■ プレイヤーポジションによるフィルタリング	26
■ タグ情報によるフィルタリング	28
■ イベントとプレイヤーの切り替え	29
■ タイムラインの表示	30
■ チャートの表示	31
■ 個人テーブル（表）の表示	32
■ チームテーブル（表）の表示	34
■ ツールのヒント	36

イベントデータのエクスポート

■ レポートの印刷	38
■ CSV 形式でのエクスポート	39
■ 動画分析ソフトへのエクスポート	40

各種設定

■ データの公開設定	42
■ チーム情報の設定	43
■ チームマネージャーの追加と編集	44
■ アカウント情報の設定①.....	45
■ アカウント情報の設定②.....	46
■ プレイヤーのプロフィール画像を追加	47
■ プレイヤーの身長・体重の設定	48
■ プレイヤーの生年月日の設定	48
■ プレイヤーの番号とポジションの設定	49
■ 言語の変更	50
■ 距離単位の設定	51
■ アカウントパスワードの変更	52
■ イベントタグとセグメントの管理	53
■ GameTraka (GT3) への切り替え	55

アカウント・チームの設定

プレイヤー アカウントの作成

GameTrakaのログインページにある「アカウントの作成」をクリックします。

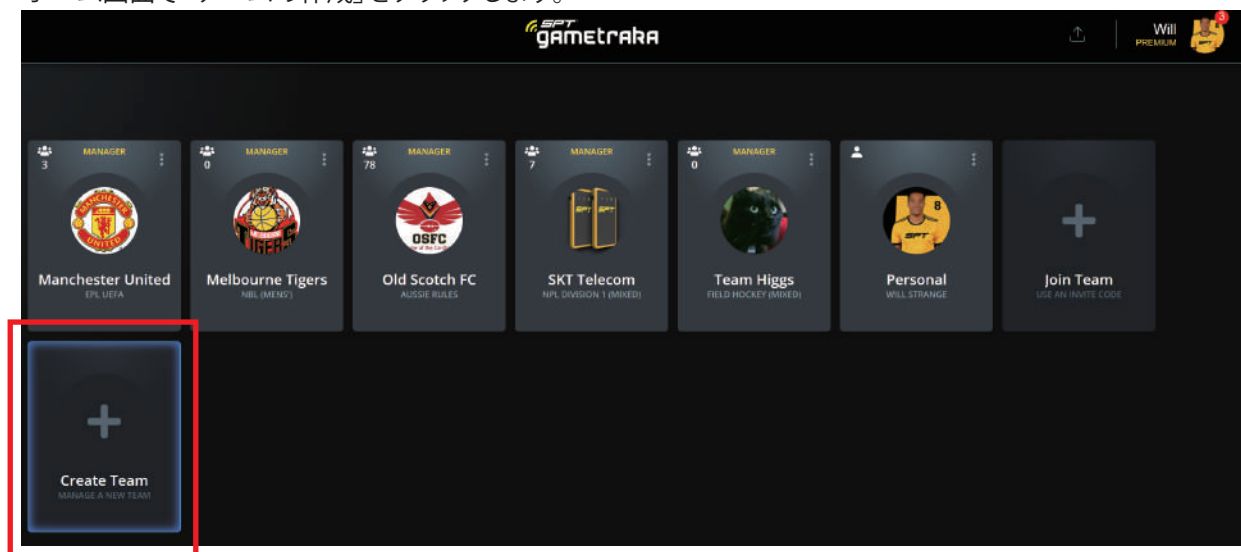


名、姓、メールアドレス、パスワードを入力し、「作成」をクリックします。

チームの新規作成

新規および既存ユーザーは、次の手順で、チームの作成が行えます。
自身でチームを作成した場合、自動的に「チームマネージャー」となります。

1. ホーム画面で「チームの作成」をクリックします。



2. チーム作成に必要な情報を入力し、「チームを作成する」をクリック。

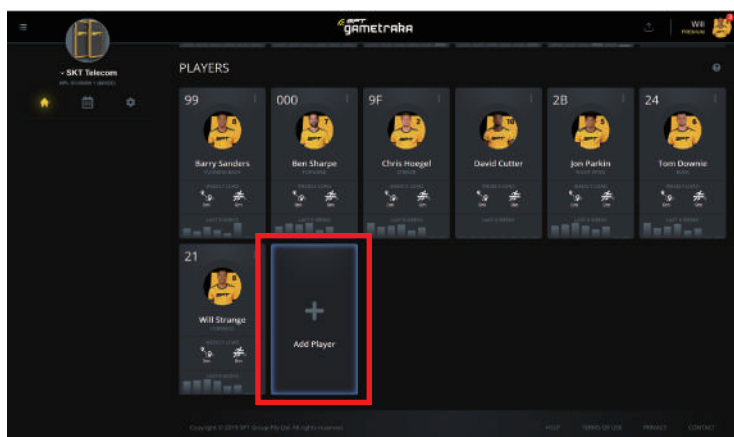
The screenshot shows the 'チームを作成する' (Create Team) form. On the left, there's a circular placeholder for a profile picture with a '参照' (Select) button below it. The main form area is divided into two columns. The left column contains fields for 'チーム名*' (Team Name), '国を選択する' (Select Country), '都道府県名' (Prefecture Name), and '市町村名' (City/Town/Village Name). The right column contains a 'スポーツ*' (Sport) dropdown menu, 'リーグ' (League) with an example '例: NPL', 'ディビジョン' (Division) with an example '例: プレミアA', '等級' (Rank) with an example '例: シニア', and a '性別' (Gender) dropdown menu. At the bottom, there are two buttons: 'キャンセル' (Cancel) on the left and 'チームを作成する' (Create Team) on the right.

3. チームの作成が完了です。これであなたのチームにプレイヤーを追加することができます。

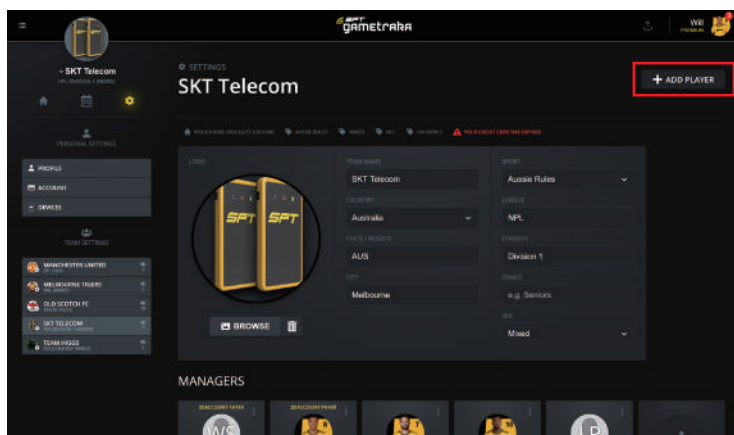
チームにプレイヤーを追加する (チームマネージャーとして)

チームにプレイヤーを追加する方法は2通りあります。

- チームのダッシュボードから「プレイヤーを追加する」



- チームダッシュボード設定画面の右上から「プレイヤーを追加する」



「プレイヤーを追加する」をクリックすると、以下のダイアログが表示されます。

ADD PLAYER

Team Invitation Code

3T3N1D

Team Invitation Link

https://alpha.gametrade.com/teams/skt_telecom_invite_code

Create a new player...

First name

Last name

E-Mail address

I have obtained this player's consent to share their performance and
winning data in accordance with the [Terms and Conditions](#) and the
[Privacy Policy](#).

CLOSE

ADD

05

アカウント・チームの設定

チームにプレイヤーを追加するには、このダイアログの3つのオプションのうち、好きな方法を実行ください。

既にプレイヤーアカウントの作成が完了している場合

1. プレイヤーに「チーム招待コード」を送信。プレイヤーはGameTrakaのホーム画面の「チームに参加」から招待コードを入力する。(詳しくは次項の「チームに参加する」をご覧ください)
2. プレイヤーに「チーム招待リンク」を送信。プレイヤーはそのリンクにアクセスする。

プレイヤーアカウントが未作成の場合

3. 「新しいプレイヤーを作成する」に情報を入力。
入力完了後、記入したメールアドレスに、サインアップフォームが送信される。
プレイヤーはそこから登録を完了させる。

チームに参加する

(プレイヤーとして)

GameTrakaにアカウント登録したばかりのプレイヤーや、新しいチームに参加するプレイヤーは、以下の手順で参加登録をしてください。

GameTrakaホーム画面の「チームに参加」をクリックします。(図1)

チームマネージャーから送られてきた「チーム招待コード」を入力します。(図2)

※チームマネージャーとして、プレイヤーをチームに招待したい場合は、5ページの「チームにプレイヤーを追加する」を参照し、必要な手順をご確認ください。
この項目では、チーム招待コードの確認方法がわかります。

図1

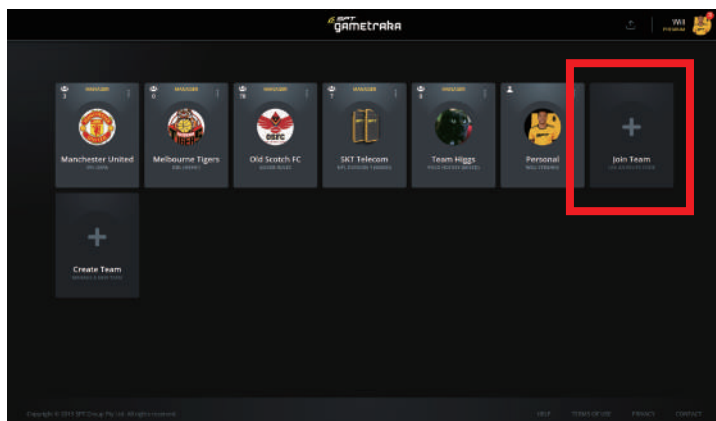


図2



GPSデータを アップロードする

GameTrakaにGPSデータをアップロードする際には、SPT bridgeを使用します。
SPTbridgeの使用方法は、下記ページをご覧ください。

★SPT2 Bridge 使い方 ([ネット環境の方はここをクリック](#))



(印刷物はスマホカメラでQRコードでお読み取りください)

SPT メトリクス

ランニングゾーン

(ゾーン1～ゾーン6)

ランニングゾーンの指標は、アスリートが一定のスピード範囲を維持しながら走行した総走行量を表しています。

SPTではランニングゾーンとして6段階のゾーン分けを採用しています。

	m/s	km/h	mp/h
Zone 1	0-1.9	0-7.2	0-4.2
Zone 2	2-2.9	7.2-10.8	4.2-6.5
Zone 3	3-3.9	10.8-14.4	6.5-8.7
Zone 4	4-4.9	14.4-18.0	8.7-10.9
Zone 5	5-5.9	18.0-21.6	10.9-13.2
Zone 6	6+	21.6+	13.2+

GameTrakaでは、選手が各ゾーンで行った走行量を、そのセッションで行った総走行量に対する割合で表示します。



ランニングゾーンにおいて、それぞれのゾーンでの合計距離を表示したい場合は、下記の画面で、表の「ゾーン」を選択してください。

チームイベント

#	Name	Z1 Sum Zone 1	Z2 Sum Zone 2	Z3 Sum Zone 3	Z4 Sum Zone 4	Z5 Sum Zone 5	Z6 Sum Zone 6
21	Jon Parkin	3,699 m	885 m	949 m	823 m	627 m	418 m
000	Ben Sharpe	3,486 m	943 m	879 m	773 m	662 m	359 m
21	Will Strange	3,324 m	1,121 m	954 m	899 m	492 m	184 m
24	Tom Downie	3,558 m	1,073 m	940 m	775 m	450 m	206 m
99	Barry Sanders	3,564 m	853 m	726 m	789 m	464 m	101 m
9F	Chris Hoegel	3,471 m	992 m	883 m	699 m	472 m	248 m

PRESET: ZONES PREMIUM COPY TABLE

プレイヤータイムラインまたはチームタイムライン

Event	Z1 Average Zone 1	Z2 Average Zone 2	Z3 Average Zone 3	Z4 Average Zone 4	Z5 Average Zone 5	Z6 Average Zone 6
TUE 23 JUN Training	2,879 m	700 m	508 m	502 m	455 m	304 m
SAT 27 JUN Home Game	2,367 m	647 m	1,458 m	1,027 m	812 m	528 m
TUE 30 JUN Training	3,486 m	943 m	879 m	773 m	662 m	359 m
SAT 4 JUL Away Game	3,486 m	943 m	879 m	773 m	662 m	359 m
TUE 7 JUL Training	3,486 m	943 m	879 m	773 m	662 m	359 m
SAT 11 JUL Away Game	3,486 m	943 m	879 m	773 m	662 m	359 m
TUE 14 JUL Training	2,937 m	733 m	702 m	619 m	564 m	312 m

PRESET: ZONES PREMIUM COPY TABLE

プレイヤーイベント

Segment	Duration	Z1 Sum Zone 1	Z2 Sum Zone 2	Z3 Sum Zone 3	Z4 Sum Zone 4	Z5 Sum Zone 5	Z6 Sum Zone 6
Warm-Up	9 min	112 m	13 m	8 m	4 m	1 m	0 m
Segment 1	14 min	479 m	47 m	20 m	4 m	2 m	0 m
Segment 2	21 min	897 m	252 m	204 m	250 m	207 m	101 m
Segment 3	15 min	620 m	123 m	105 m	156 m	169 m	75 m
Segment 4	19 min	736 m	257 m	165 m	88 m	77 m	128 m

GENERAL AEROBIC SPEED MONITORING ZONES PREMIUM COPY TABLE

パフォーマンス指標

総走行距離

パフォーマンス中に移動した距離の合計です。
メートルまたはヤードで表示されます。運動の負荷を表す重要な指標の1つです。

ワークレート平均

パフォーマンスの強度を示す指標。重要な指標の1つ。
1分間あたりでどのくらいの距離を走ったかを計算します。(メートル/分)
パフォーマンス中の相対的な身体的負荷を示します。

力走(ハードランニング)

強度の高いスピードで走った距離の合計。4.5m/s以上のスピードで走った場合を計測。
非常に激しい運動のため、選手の疲労レベルの観察と合わせて活用すると良いでしょう。

平均力走レート(HaRun/min)

ハードランニングレート(HaRun/min): 1分間に4.5m/s以上のスピードで走った距離(メートルまたはヤード)

力走努力(ハードランニングエフォート)

力走の計測基準である4.5m/sの速度を、1秒以上維持して走行した回数を記録。瞬間的な力走の回数ではなく、一定時間以上力走した回数を計測することで、プレイヤーのスプリントの能力を評価します。

スプリント距離

スポーツ選手が6m/sよりも長い速度で走行したときの合計距離。
試合中の急激なスプリントによる傷害の可能性を最小限に抑えるためには、プレイヤーは定期的にスプリントするトレーニングが必要です。

平均スプリントレート(スプリント距離/分)

パフォーマンス1分間あたりに、スプリント(6m/s以上の速度)で走った距離。

スプリント努力

パフォーマンス中に、6m/s以上の速度で、1秒以上走行した回数。
スプリントの回数は、トレーニングセッションを設計する上で重要になる観点の1つ。定期的にスプリントトレーニングを行うことで、プレイヤーは下肢の軟部組織の損傷のリスクを低減することができます。

トップスピード

パフォーマンス中に記録した最高速度。
プレイヤーの身体能力を示すものであり、プレイヤーの特性を理解するのに役立ちます。

モニタリング指標

2D負荷

パフォーマンス中に体が受ける水平方向（前後、左右）の負荷の合計。

詳細P12ページ「2D負荷、3D負荷について」を参照。

3D負荷

パフォーマンス中に体が受ける水平方向（前後、左右）と垂直方向（上下）の負荷の合計。

詳細P12ページ「2D負荷、3D負荷について」を参照。

インパクト

インパクトは、加速度の変化（内臓された加速度計で測定）が5.5G以上を計測した場合にカウントされます。0.1秒未満での加速度の急激な変化（5.5G相当）は、プレー中の強い接触、身体への強い衝撃など0.1秒未満で生じた場合に起こります。

心拍数ゾーン(HR)

14ページを参照ください。

平均心拍数

パフォーマンス中に記録された1分間の平均心拍数。

最大心拍数

パフォーマンスの記録中に記録された1分あたりの最大心拍数。

この指標は「推定最大心拍数（220－年齢）」とは異なります。

最大心拍数は、特定のパフォーマンス内で記録された最大の心拍数です。

レッド・ゾーン

総記録時間における、推定最大心拍数の90%以上で過ごした時間の割合。

心拍がレッドゾーンの状態は、トレーニングや試合で最も激しい時間帯を表します。

プレイヤーが長い期間この激しい運動に耐えられる能力を身に付けければ、試合で要求される激しいパフォーマンスに対してより良い準備が出来ているといえます。

効率性指数

外部負荷（作業率）と内部負荷（心拍数）の関係。

- 平均心拍数が低く、走行距離（メートル）が多いアスリートは、効率性指数が高くなります。
- 平均心拍数が高く、走行距離（メートル）が少ないアスリートは効率性指数が低くなります。

どれだけ効率よく運動できているかの指標となります。

2D負荷、3D負荷について

2D負荷、3D負荷は、SPT2に搭載されている加速度センサーによって計測・算出されるデータです。

加速度センサーは、動きの「長さ」と「速さ」を捉えることができます。

(データは1秒間に100回ほど記録されています。)

競技中に発生したすべての動きから、プレイヤーが受ける負荷を数値化することで、プレイヤーが感じる相対的な負荷や疲労度を記録・比較できるようになります。

2D負荷と3D負荷は、個々のプレイヤーの運動負荷や疲労状態を評価するのに役立つ指標です。

ただし、重要なこととして、2D負荷、3D負荷は、イベント内でのプレイヤー同士の比較には適さないことは覚えておいてください。その理由は、それぞれのプレイヤーが全く同じ運動をすることはなく、またプレイヤーの身体的特徴によっても、受ける負荷は異なってくるからです。歩幅のピッチや長さ、手足の長さ、体幹の位置など、多くの要因がこの指標に影響を与えます。

使用例

2D負荷を使った、選手の疲労度の解釈の参考例を説明します。

イベントが6つあるとします。(イベント1~イベント6)

イベント1,2,3の2D負荷と比較して、イベント4,5,6の2D負荷が著しく上がった場合を考えてみましょう。

この場合、イベントにおける運動量の増加などの要因で、選手は大きな負荷を感じている可能性があります。もちろん、試合による負荷数の上昇などは避けることはできませんが、負荷数の急激な上昇によってプレイヤーに思わぬ傷害が発生する可能性もあります。

これらの急激な変化が起こらないよう、段階的にトレーニングの強度を上げていったり、試合で必要な強度をトレーニングで準備していく必要があります。

急激な負荷数の増減があった場合は、プレイヤー自身にその調子を聞いてみるのも大切になります。数値面での変化と選手自身はどう感じているのかの両方の側面から、パフォーマンスの管理や怪我の予防に取り組むことが大切です。

ハートレイト(心拍数) の指標

心拍数ゾーン(HR)

14ページを参照ください。

平均心拍数

パフォーマンス中に記録された1分間の平均心拍数

最大心拍数

パフォーマンスの記録中に記録された1分あたりの最大心拍数。

この指標は「推定最大心拍数(220-年齢)」とは異なります。

最大心拍数は、特定のパフォーマンス内で記録された最大の心拍数です。

レッド・ゾーン

総記録時間における、推定最大心拍数の90%以上で過ごした時間の割合。

心拍がレッドゾーンの状態は、トレーニングや試合で最も激しい時間帯を表します。

プレイヤーが長い期間この激しい運動に耐えられる能力を身に付ければ、試合で要求される激しいパフォーマンスに対してより良い準備が出来ているといえます。

効率性指数

外部負荷(作業率)と内部負荷(心拍数)の関係。

- 平均心拍数が低く、走行距離(メートル)が多いアスリートは、効率性指数が高くなります。
- 平均心拍数が高く、走行距離(メートル)が少ないアスリートは効率性指数が低くなります。

どれだけ効率よく運動できているかの指標となります。

ハートレート(心拍数) ゾーン

ハートレート(心拍数)ゾーンは、推定最大心拍数に対して、どの程度の心拍域でプレーしていたか、その割合を表示します。

心拍数データ(身体内部の負荷)とGPSデータ(身体外部の負荷)を効果的に組み合わせることで、身体にかかる負荷をより深く理解することができ、プレイヤーやコーチにトレーニングセッションの結果をより深く理解してもらうことができます。

心拍数ゾーンは5つのゾーンに分けられています。これらのゾーンは、アスリートの最大心拍数の割合に基づいています。

アスリートが各心拍数ゾーンで過ごすパフォーマンスの相対的な時間を理解することで、トレーニング効果を評価することができます。(この場合、トレーニング効果の判断やその改善には、1回のセッションによる結果だけを用いるのではなく、長いスパンに渡って観察することも重要です。)

注:心拍数が推定最大値の50%以下の場合、心拍間隔グラフには表示されません。

ゾーンNo.	推定最大心拍数に対する割合	
	90-100%	広いフィールドで行われるスポーツの試合の多くは、「ゾーン5」の身体的負荷が要求されます。この試合に必要な負荷をトレーニングで鍛えていくめにも、インターバルを活用しながら行う高強度のドリルを行う必要があります。そして、各ドリルの後には十分な回復時間を確保し、次のドリルでも全力を発揮できる状態を作る必要があるでしょう。
	80-90%	「ゾーン4」では、試合中におけるプレーの強度が低い時間帯と同じような刺激が得られます。このゾーンは主に有酸素運動を中心とした持続的な運動によって要求される負荷と考えてよいでしょう。長い運動時間を要するトレーニングと共に、しっかりとリカバリーできるインターバルも考慮して取り組む必要があります。
	70-80%	「ゾーン3」でのトレーニングは、持久力向上に効果があると言われています。このゾーンは有酸素運動のゾーンであるため、このゾーンでトレーニングを行い、快適に運動できるようになることは、チームスポーツのプレイヤーにとって大きなメリットとなるでしょう。ゾーン3でのトレーニングをしっかりと確保することによって、より効率よく運動できる心肺機能を育成し、より高いゾーンで運動を行う際のリカバリー力を向上させることにもつながります。
	60-70%	「ゾーン2」は、アスリートの能力に比べて比較的低い強度でのトレーニングとなるでしょう。このゾーンにおける運動は、トレーニング間のリカバリー目的で取り入れる場合に有効です。このゾーンでのトレーニングを行うことで、プレイヤーが試合と試合の間の回復時間を効率的にすることができるでしょう。ただし、トレーニング効果自体は小さく、時にはほとんど負荷にならない場合もあるため、このゾーンのトレーニングに多くの時間を費やすことがないように注意しましょう。
	50-60%	「ゾーン1」では、アスリートの最大心拍数の50~60%です。この時間を長く費やしても、パフォーマンスにプラスの効果を得られない可能性が高いです。ゾーン1でのトレーニング時間が多い場合は、ドリルの量や強度を増やすように修正する必要があるかもしれません。

ハートレートデータの見方

データの見方 (ハートレート)

ハートレート(心拍数)のデータは、チームイベント、個人イベント、個人パフォーマンスビューで評価されたデータを表示することができます。

チームイベント

チャートビューでは、イベントまたは選択したセグメントにおける、各選手のレッドゾーンの時間割合を表示することができます。



テーブルビューには「ハートレートゾーン」と呼ばれる心拍数のメトリクスが表示され、イベント全体または選択されたセグメントにおいて、5つのハートレートゾーンでのそれぞれの時間の割合が表示されます。

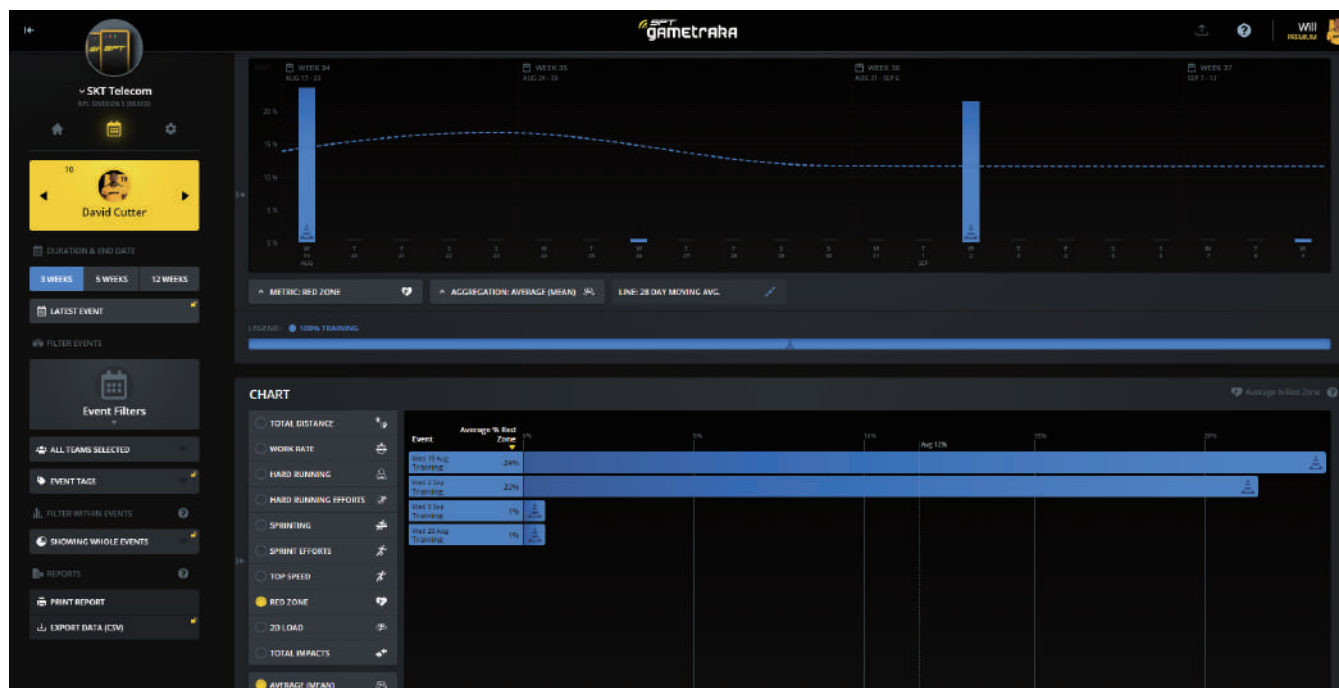
The TABLE view displays a table with columns for player ID, name, and five heart rate zones: Average % Gray Zone, Average % Blue Zone, Average % Green Zone, Average % Yellow Zone, and Average % Red Zone. The data is as follows:

#	Name	Average % Gray Zone	Average % Blue Zone	Average % Green Zone	Average % Yellow Zone	Average % Red Zone
000	Ben Sharpe	0%	7%	38%	33%	22%
10	David Cutter	0%	9%	43%	25%	24%
24	Tom Downie	0%	3%	27%	45%	25%

個人イベント

個人イベントビューでは、1人のプレイヤーの複数のイベントにまたがる特定のハートレート指標を評価することができます。

個人イベントページのタイムラインとグラフビューでは、レッドゾーンにいた時間割合を主なメトリクスとして表示することができます。



個々のイベントビューの下部にある表を使用して、ハートレートデータを表示することもできます。メトリクスのうち2つにはハートレートデータが含まれています。

- ・ モニタリング：2D負荷、3D負荷、レッドゾーン%、最大心拍数、効率性の指標
- ・ 心拍ゾーン： グレーゾーン%、ブルーゾーン%、グリーンゾーン%、イエローゾーン%、レッドゾーン%

個人パフォーマンス

個人パフォーマンスでは、インターバルグラフ上で、下記の3つの指標から、データを選択して表示できます。

- (1) 心拍ゾーン (2) 平均/最大心拍数 (3) 効率性指数



セグメントの選択に応じて、グラフの情報が更新されます。これによりコーチは、イベント全体または特定のセグメント内での、各心拍ゾーンに費やした時間の割合を見ることができます。



個々のパフォーマンスビューの下部にある表では、ハートレートデータを表示することもできます。メトリクスのうち2つにハートレートデータが含まれています。(イベントにセグメントを追加するとセグメントデータが表示されます)

- ・ モニタリング：2D負荷、3D負荷、レッドゾーン%、最大心拍数、効率性の指標
- ・ 心拍数ゾーン： グレーゾーン%、ブルーゾーン%、グリーンゾーン%、イエローゾーン%、レッドゾーン%

TABLE

GENERAL

ACROBIC

SPEED

MONITORING

DISTANCE ZONES

HEART RATE ZONES

COPY TABLE

Segment

Duration

Sum 2D Load

Sum 3D Load

Sum Total Impacts

Average % Red Zone

Average Sprint Efforts

Max Heart Rate

Average Efficiency

Warm-Ups

30 min

47

76

0

25%

4

172 bpm

0.32

Inside Run

20 min

33

52

0

25%

0

173 bpm

0.32

7v7

20 min

29

47

0

7%

1

158 bpm

0.47

Form Tackling

7 min

13

29

0

9%

1

169 bpm

0.37

Script

14 min

17

27

0

2%

2

159 bpm

0.32

Team Complete

14 min

38

58

1

70%

2

184 bpm

0.38

TABLE

GENERAL

ACROBIC

SPEED

MONITORING

DISTANCE ZONES

HEART RATE ZONES

COPY TABLE

Segment

Duration

Average % Grey Zone

Average % Blue Zone

Average % Green Zone

Average % Yellow Zone

Average % Red Zone

Warm-Ups

30 min

0%

2%

77%

45%

25%

Inside Run

20 min

0%

1%

38%

36%

25%

7v7

20 min

0%

17%

58%

20%

7%

Form Tackling

7 min

0%

4%

30%

57%

9%

Script

14 min

0%

7%

66%

25%

2%

Team Complete

14 min

1%

1%

13%

15%

70%

インターバルグラフの表示

個人インターバルグラフ(セグメントとトリミングを行える棒グラフのデータ)では、表示するメトリクスを変更することもできます。

選択できるメトリクスには以下のものがあります。

- 距離ゾーン
- 力走&スプリント距離
- 心拍数ゾーン
- 負荷(2D & 3Dロード)
- 最高速度
- 平均心拍数と最大心拍数
- 効率性指数

この機能により、各時間帯で計測された運動データを、走行距離だけでなく、さまざまな指標により、深く観察することができます。

インターバルグラフ上で表示されるメトリクスは、特定の用途のために使用されることも多くあります。

例としては、以下のようなものがあります。

- フィットネス・テスト
- 負荷の測定
- 試合やトレーニングで要求される各指数の最大値測定

セグメントの作成

個人チームイベントビュー、または個人のイベントビューのインターバルグラフを開きます。
次に、右上にある「新規セグメント」をクリックします。



ドラッグ&ドロップで、セグメントとして指定したい時間帯を選択します。

また、指定エリア(黄色)の端をドラッグしてセグメントの長さを編集することもできます。



ダイアログの左上にあるテキストボックスにセグメント名を入力します。



セグメント名を入力したら、右上のチェックマークをクリックします。



個人データのトリミング

ここでは各プレイヤーごとにデータをトリミングする方法を説明します。

個人パフォーマンスビューに移動します。

インターバルグラフの右上にある、「新しいトリミング」をクリックします。(図3)

ドラッグ&ドロップで、トリミングして削除したい時間帯を選択します。(図4)
また、指定エリア(赤枠)の端をドラッグしてトリムの長さを編集することもできます。

図 3



図 4



右上のチェックマークをクリックしてトリムを確定します。



チームデータのトリミング

ここでは、チームのイベントデータを、一括でトリミングする方法を説明します。

チームイベントビューに移動し、インターバルグラフの画面に行きましょう。
右上の「新しいトリミング」をクリックしてください。(図5)

図 5



図 6



ドラッグ&ドロップで、トリミングして削除したい時間帯を選択します。また、指定エリア(赤枠)の端をドラッグしてトリムの長さを編集することもできます。



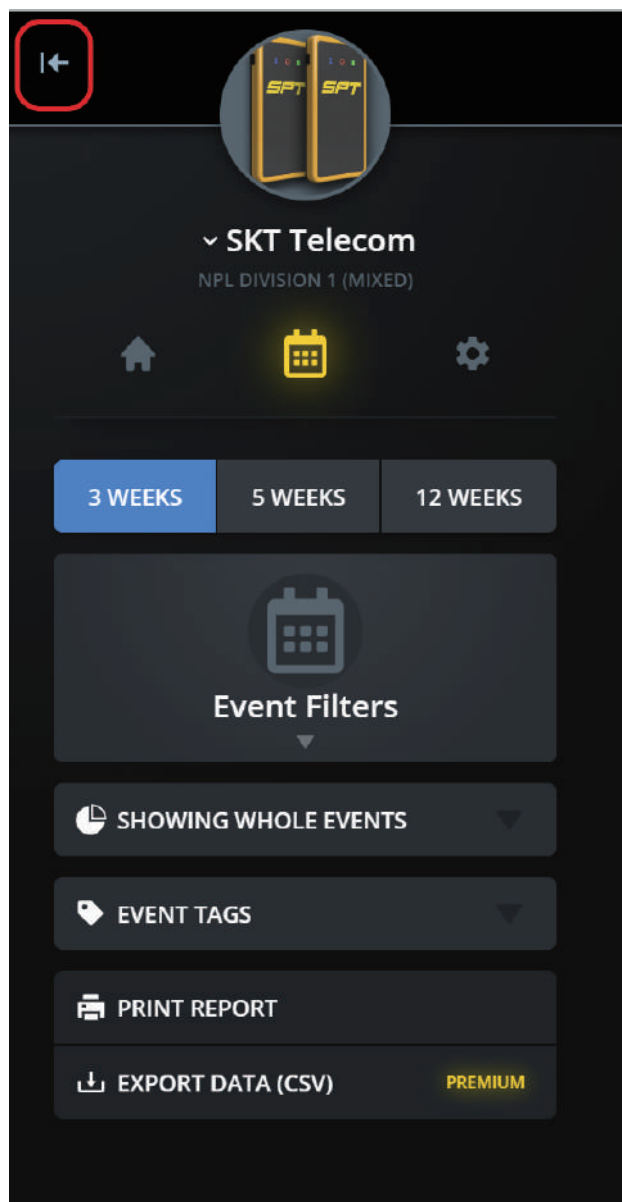
ダイアログの右上にあるチェックマークをクリックしてトリムを確定します。(図6)

注:一括のトリミングは、イベントに参加しているプレイヤーの数が多いほど、読み込みに時間がかかります。

サイドメニューの 表示/非表示

サイドメニューを非表示にしたい場合は、メニュー左上の矢印アイコンをクリックします。

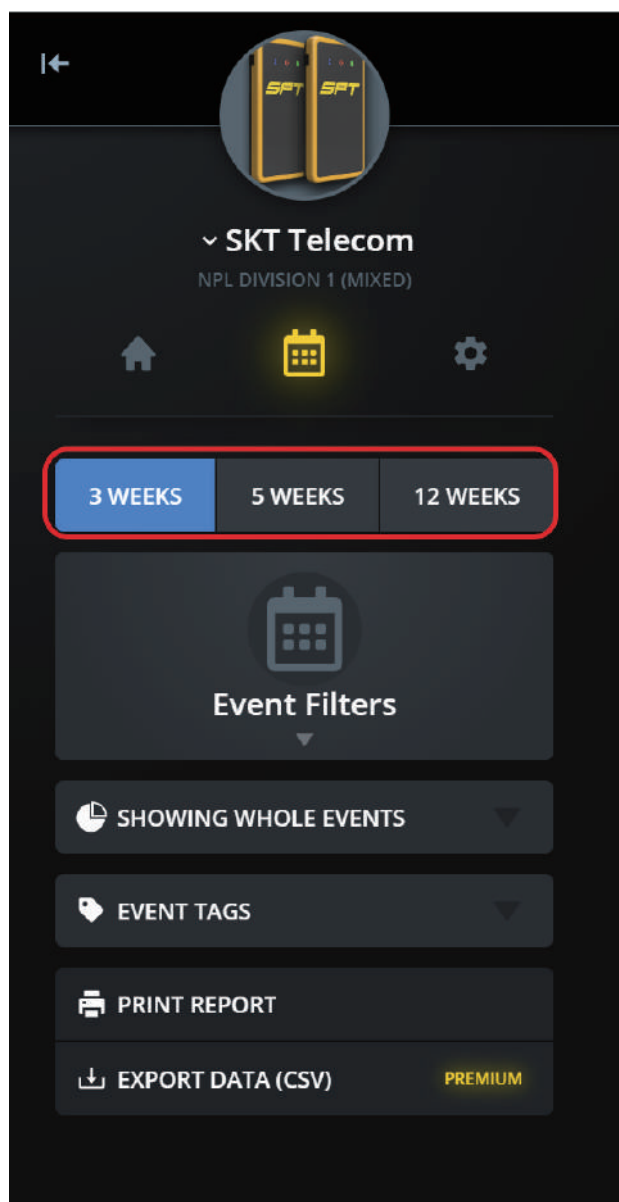
これによって、表示のON/OFFを切り替えることができます。



イベント期間による フィルタリング

サイドメニューより表示データの期間を切り替えることができます。

チームタイムラインと個人のタイムラインの両方で3週間、5週間、12週間分のデータを見ることができます。

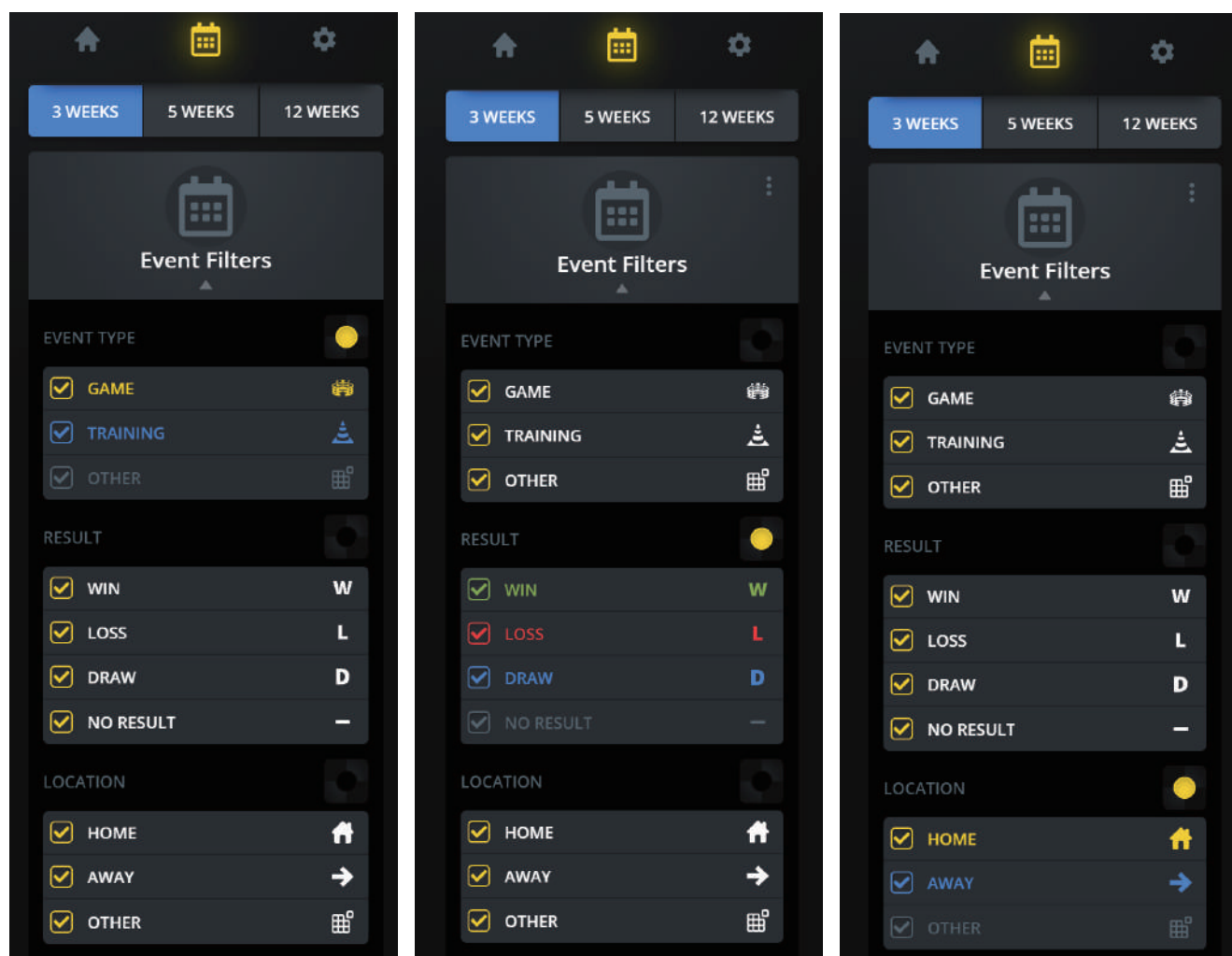


イベント情報による フィルタリング

イベントフィルターでは、イベント種類、結果、イベントの位置情報などによる色分けが可能です。

また、色分けの他にも、各項目のチェックボックスを選択することで、表示するイベントのフィルタリングも行うことができます。

フィルタリングの結果は、表示データに反映されます。



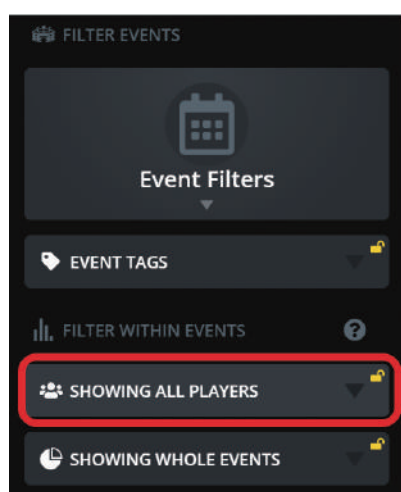
プレイヤーポジションによるフィルタリング

サイドバーメニューの中で、特定のプレイヤーやそのグループをフィルタリングすることができます。

まず、各プレイヤーにプレーポジションを設定する必要があります。
詳しくは49ページをご覧ください。

チームタイムライン

サイドバーメニューの中にある、「FILTER WITHIN EVENTS」から「SHOWING ALL PLAYERS」をクリックします。



その後、ポジションの一覧表と、そのポジションに割り振られた各プレイヤーが表示されます。



各オプションの左にあるチェックボックスを使用して、各ポジションまたは個々のプレイヤーのオン/オフを切り替えることができます。

チームタイムラインに表示されるデータは、選択されたポジション/プレイヤーのデータのみを表示します。

以下の例では、フォワードのみを選択し、タイムラインに表示させました。(図7)

図 7

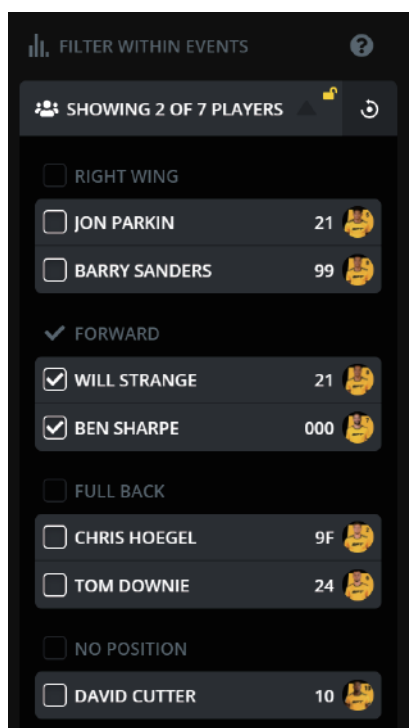
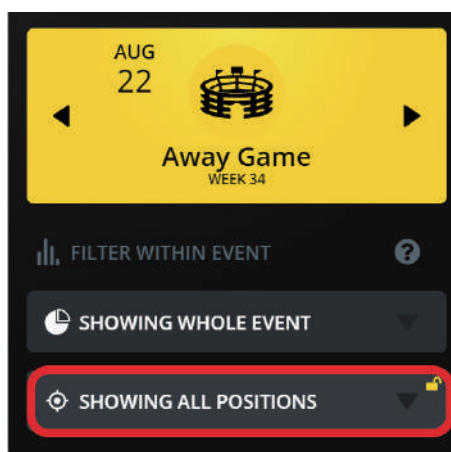


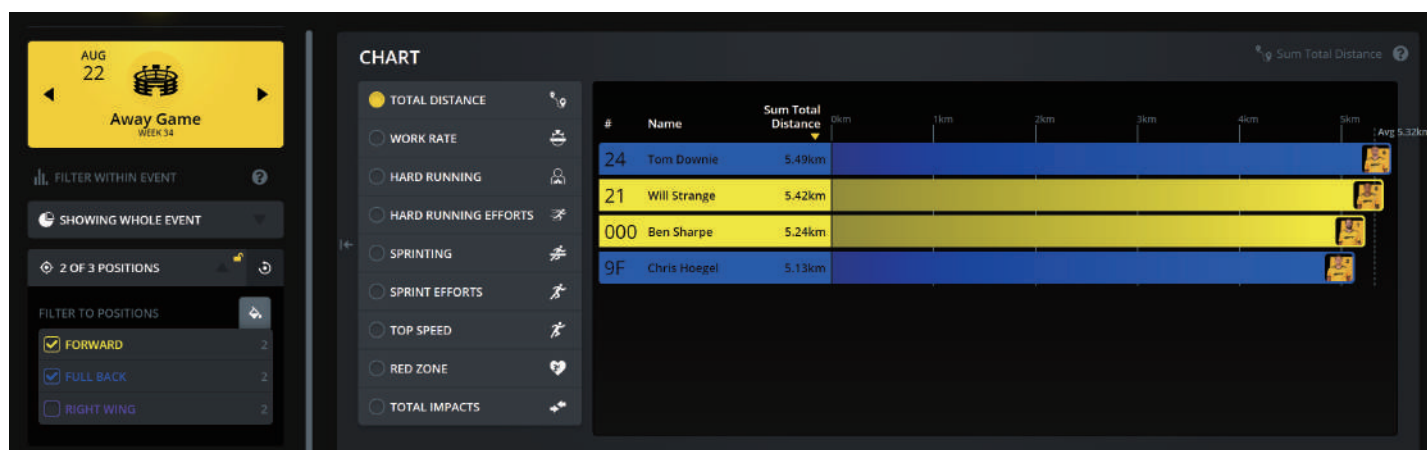
図 8



チームイベント

特定のイベントを選択し、その中でポジションのオン/オフを切り替えたり、ポジション別にイベントレポートを印刷することができます。(図7)

下の例では、フォワードとフルバックを選択し、右ウイングはオフにして、データをポジション別に表示したレポートになっています。



タグ情報による フィルタリング

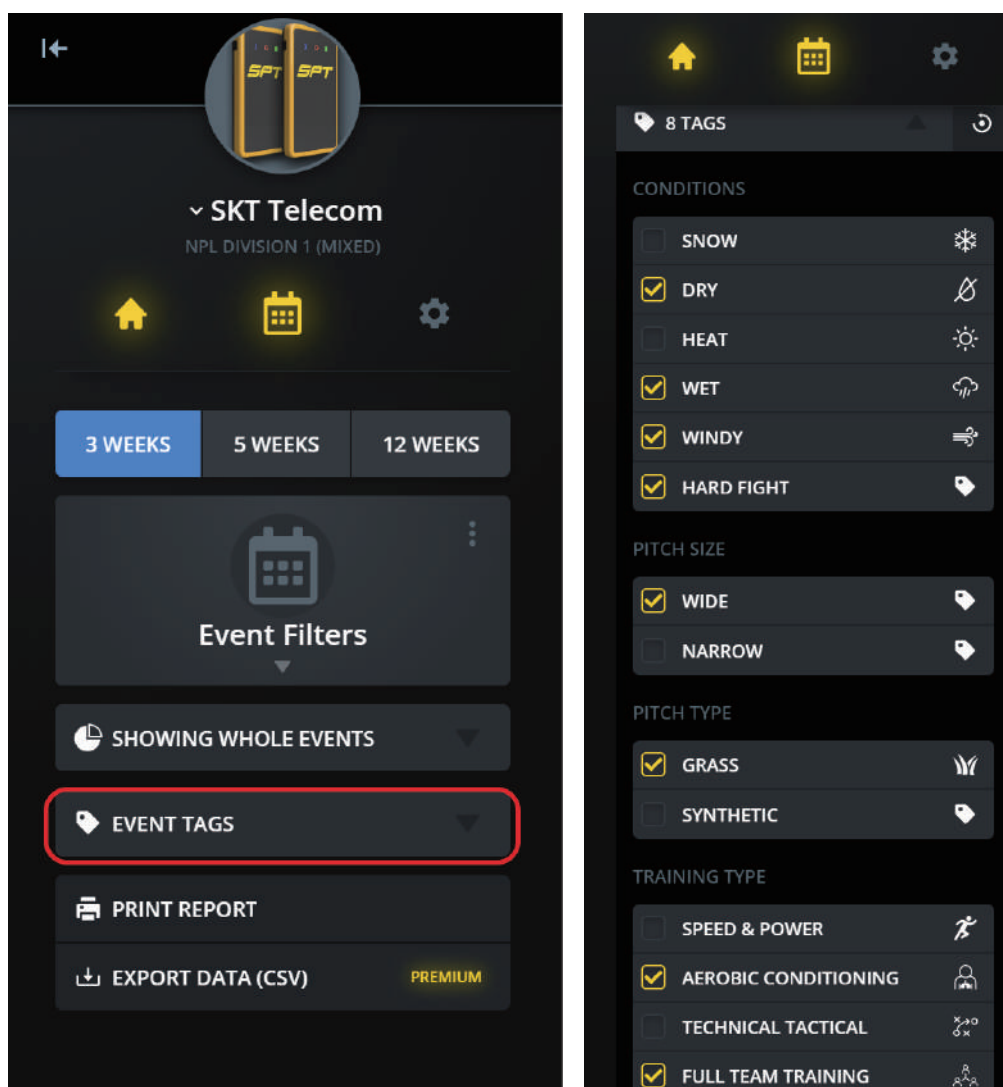
関連するデータをより具体的に整理するために、イベントタグによるイベント情報の整理が行えます。

SPT2 Bridge を使用してイベントを作成すると、タグを添付することができ、試合やトレーニングセッションやトレーニングセッションの共通点を整理するのに役立ちます。

タグには以下が含まれます。

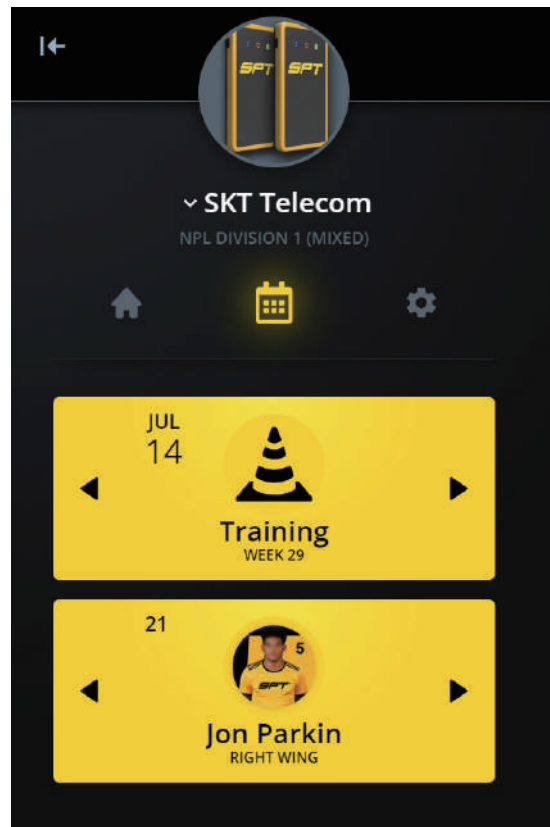
天候、ピッチサイズと種類、トレーニングの種類、シーズンフェイズ、カスタムタグ

タグフィルターでは、特定のタグが付いたイベントを表示し、より詳細な分析を行うことができます。



イベントと プレイヤーの切り替え

関連するデサイドバーメニューで、表示したいイベントや選手を簡単にスクロールできます。



左右に表示された矢印をクリックして、表示したいイベントや選手を切り替えます。

また、チームイベントページを表示するには、イベントアイコンをクリックします。

プレイヤーのタイムラインを表示するには、プレイヤーのアイコンをクリックします。

タイムラインの表示

タイムラインはチームタイムラインとアスリートタイムラインの両方のビューに表示されます。

これは期間を縦断してメトリクスを視覚化し、傾向を特定し、プレイヤー/チームのワークロードを観察するのに最適なツールです。

ユーザーは、集計方法(平均または合計)と、タイムライン上で表示したい特定のメトリクスを選択することができます。

選択したメトリクスは、タイムラインの右上にあるツールアイコンで詳細を見ることができます。



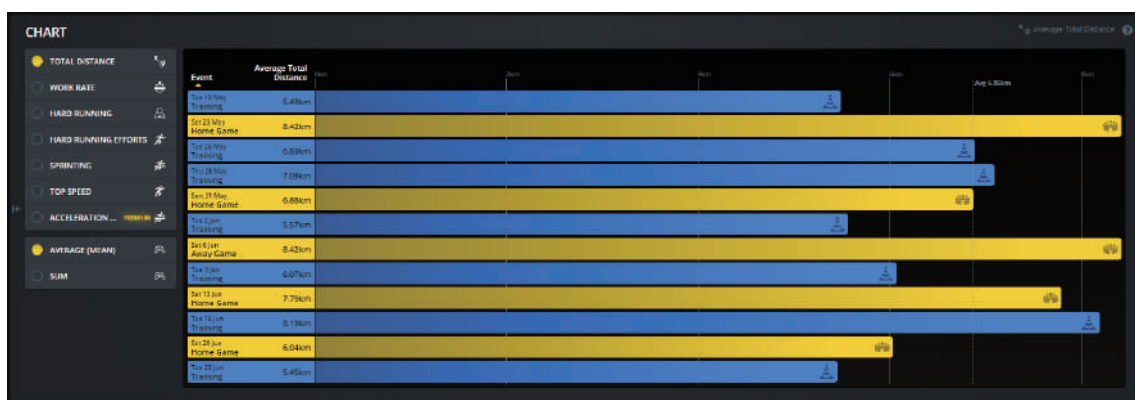
チャートの表示

チャートモードは、縦断的なメトリクスの比較や、傾向を確認したり、アスリート/チームのワークロードを観察したりするのに最適なツールです。

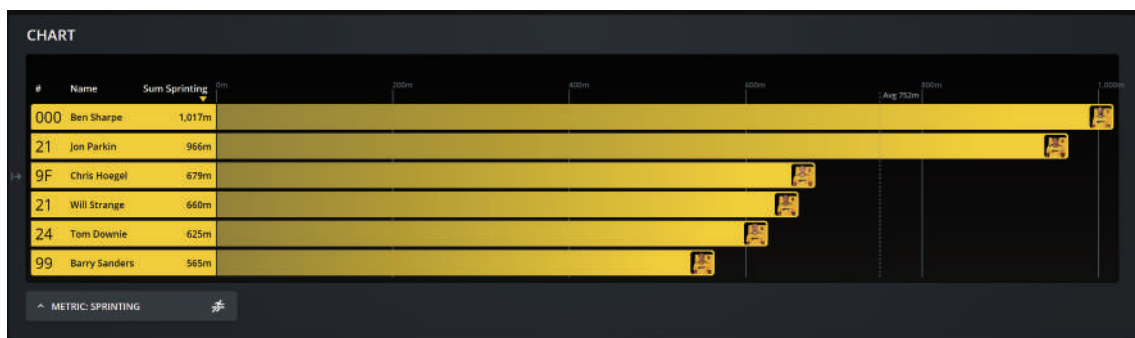
ユーザーはタイムライン上で表示したい特定のメトリクスを、集計方法(平均または合計)と共に選択することができます。さらに傾向の分析を助けるために平均線もチャートに表示されます。

選択したメトリクスは、タイムラインの右上にあるツールアイコンで詳細を見ることができます。

タイムラインビュー:



チームイベントビュー:



個人イベントビュー:



個人テーブル(表)の表示

テーブル(表)におけるデータ表示の切り替えが行えます。

プレイヤーのタイムラインビューとイベントビューの両方で、6つのメトリクスセットの中から選択することができます。

- **一般表示**

合計距離、ワークレート平均、力走、力走努力、スプリント距離、スプリント努力、最高速度

- **有酸素**

合計距離、ワークレート平均、力走距離、力走レート(m/分)、スプリント距離、スプリントレート(m/分)

- **速度**

スプリント距離、スプリント努力、最高速度、強度

- **モニタリング(個人のみ)**

2D負荷、3D負荷、インパクト数、心拍レッドゾーン%、最大心拍数、効率性指数

- **距離ゾーン**

ゾーン1~6の距離

- **心拍ゾーン(個人のみ)**

グレーゾーン%、ブルーゾーン%、グリーンゾーン%、イエローゾーン%、レッドゾーン%

各メトリクスのセットは、フィットネスの特定の要素に関連しており、スポーツの特性による違いや、プレイヤーのポジション・役割によって数値に違いが生まれます。

観察する際は、数値の大小を見るだけでなく、実施しているスポーツとプレイヤーのプレーポジションを考慮する必要があります。

例えば、ラグビーのウインカーやサッカーのフォワードを評価する際には、スピードのメトリクスが有効になる可能性があります。そうではないポジションも考えられます。

プレイヤー個人のページには、特にアスリートのモニタリングに関連するメトリクスセットもあります。これらのメトリクスは、イベントのパフォーマンスの評価よりも、長期的な視点でのアスリートの負荷や健康状態を評価するために使用することに向いています。

また、この表でのデータは、「表をコピーする」でコピーすることができます。Excelなどの外部ツールで使用するための機能です。

プレイヤータイムライン(複数イベント)

The screenshot shows the Player Timeline for Barry Sanders. The left sidebar includes filters for 3, 5, and 12 weeks, a player profile card, and various filter options like 'ALL TEAMS SELECTED', 'SHOWING WHOLE EVENTS', 'EVENT TAGS', 'PRINT REPORT', and 'EXPORT DATA (CSV)'. The main table displays data for several events, including Training and Away/Home Games, with columns for Average Total Distance, Average Work Rate, Average Hard Running, Average Hard Running Efforts, Average Sprinting, and Average Top Speed.

Event	Average Total Distance	Average Work Rate	Average Hard Running	Average Hard Running Efforts	Average Sprinting	Average Top Speed
TUE 2 JUN Training	3.17 km	93.2 m/min	264 m	17	128 m	8.4 m/s
WED 6 JUN Away Game	4.69 km	42.2 m/min	480 m	27	307 m	8.4 m/s
TUE 9 JUN Training	0.99 km	24.0 m/min	86 m	6	29 m	6.4 m/s
WED 13 JUN Home Game	4.69 km	42.2 m/min	480 m	27	307 m	8.4 m/s
TUE 16 JUN Training	3.35 km	36.0 m/min	373 m	19	274 m	8.4 m/s
WED 20 JUN Home Game	5.53 km	63.6 m/min	752 m	35	444 m	7.2 m/s
TUE 23 JUN Training	5.05 km	69.2 m/min	824 m	35	513 m	7.2 m/s

プレイヤーイベント(単一イベント)

もし、イベント内でセグメントを作成していない場合、以下のように表にはにはデータが表示されません。

The screenshot shows the Player Event interface for a single event. The left sidebar has the same filter options as the timeline view. The main table area is empty, displaying 'NO DATA' in the center.

イベント内でセグメントを作成すると、セグメントごとのデータが表示されます。

The screenshot shows the Player Event interface with segment data. The left sidebar is the same. The main table displays data for two segments: First Half and Second Half, with columns for Segment, Duration, Sum Total Distance, Average Work Rate, Sum Hard Running, Sum Hard Running Efforts, Sum Sprinting, and Best Top Speed.

Segment	Duration	Sum Total Distance	Average Work Rate	Sum Hard Running	Sum Hard Running Efforts	Sum Sprinting	Best Top Speed
First Half	44 min	3.71 km	84.3 m/min	1,256 m	38	824 m	7.8 m/s
Second Half	54 min	4.45 km	82.5 m/min	1,915 m	35	1,711 m	7.5 m/s

チームテーブル(表)の表示

チーム・タイムラインとチーム・イベントの両方のビューで、4つのメトリクスのセットから選択することができます。

各メトリクスのセットは、フィットネスの特定の要素に関連しており、スポーツの特性による違いや、プレイヤーのポジション・役割によって数値に違いが生まれます。

観察する際は、数値の大小を見るだけではなく、実施しているスポーツとプレイヤーのプレーポジションを考慮する必要があります。

また、この表でのデータは、「表をコピーする」でコピーすることができます。Excelなどの外部ツールで使用するための機能です。

チームタイムラインテーブル(複数イベント)

タイムラインページに表示されるメトリクスは、選択したイベントに参加したプレイヤーの平均値が表示されます。ページの左側にあるサイドバーメニューを使用して、タイムラインに表示されるイベントを変更することができます。

TABLE							
☒ GENERAL			Average Total Distance	Average Work Rate	Average Hard Running	Average Hard Running Efforts	Average Sprinting
☐ AEROBIC		Event					Average Top Speed
☒ SPEED		▲ TUE 2 JUN Training	5.57 km	78.6 m/min	1,499 m	33	1,323 m
☐ ZONES PREMIUM		⚡ SAT 6 JUN Away Game	8.42 km	72.2 m/min	2,586 m	59	2,265 m
COPY TABLE		▲ TUE 9 JUN Training	6.07 km	69.5 m/min	2,153 m	47	1,896 m
		⚡ SAT 13 JUN Home Game	7.79 km	74.8 m/min	2,500 m	58	2,189 m
		▲ TUE 16 JUN Training	8.19 km	71.2 m/min	2,568 m	58	2,260 m
		⚡ SAT 20 JUN Home Game	6.04 km	68.1 m/min	966 m	42	657 m
		▲ TUE 23 JUN Training	5.45 km	68.4 m/min	930 m	39	655 m

TABLE					
☐ GENERAL			Average Total Distance	Average Work Rate	Average Hard Running
☒ AEROBIC		Event			Average Sprinting
☐ SPEED		▲ TUE 2 JUN Training	5.57 km	78.6 m/min	1,499 m
☐ ZONES PREMIUM		⚡ SAT 6 JUN Away Game	8.42 km	72.2 m/min	2,586 m
COPY TABLE		▲ TUE 9 JUN Training	6.07 km	69.5 m/min	2,153 m
		⚡ SAT 13 JUN Home Game	7.79 km	74.8 m/min	2,500 m
		▲ TUE 16 JUN Training	8.19 km	71.2 m/min	2,568 m
		⚡ SAT 20 JUN Home Game	6.04 km	68.1 m/min	966 m
		▲ TUE 23 JUN Training	5.45 km	68.4 m/min	930 m

TABLE

GENERAL

AEROBIC

SPEED

ZONES

PREMIUM

COPY TABLE

チームイベントテーブル(単一イベント)

単一イベントビューに表示されるメトリクスは、イベントに参加した各選手が達成した合計値または最大値(例:トップスピード)が表示されます。

TABLE

GENERAL

AEROBIC

SPEED

ZONES

PREMIUM

COPY TABLE

ツールのヒント

「ツールのヒント」は、ページで表示している各データに関連しています。例えば、特定のメトリクスを選択した場合、ツールのヒントはそのメトリクスに関してヒントを表示します。

下の例では、タイムラインで「合計距離」を表示している場面で、その場合、右上のツールのヒントには「合計距離」に関するものが表示されています。



そして、次の例では、力走努力(ハードランニングエフォート)を選択しました。その場合、ツールのヒントでは「力走努力」に関する情報を見ることができます。



ツールのヒントを使用すると、各メトリクスとソフトウェアの機能について学ぶことができます。文章による説明と、簡単な説明動画(英語)により、それぞれの要素について説明しています。



HARD RUNNING EFFORTS

Count, achieve a velocity above 4.5m/s longer than 1 second for a performance or segment/s.



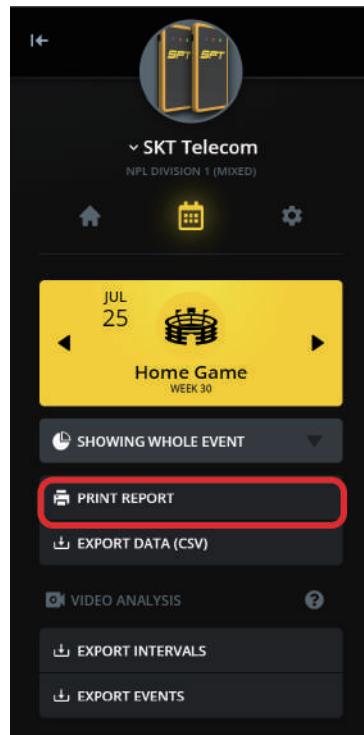
An athlete must maintain the hard running threshold of 4.5m/s for longer than 1 second to register a hard running effort. The ability to repeat hard running efforts can be a strong determinant of high level athletic performance. [Learn more](#)

イベントデータのエクスポート

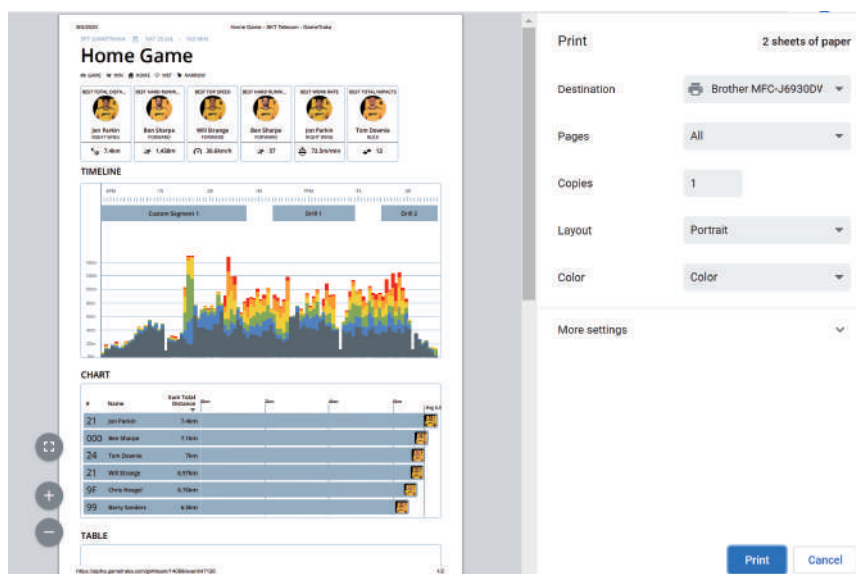
レポートの印刷

イベント画面で、画面左側にあるサイドバーメニュー内にある「レポートを印刷する」をクリックするとレポートが作成されます。

作成したレポートは、A4サイズで作成され、ダッシュボードページに表示されている項目をまとめて印刷できます。チャートや表では、表示中の項目がレポートに記載されます。

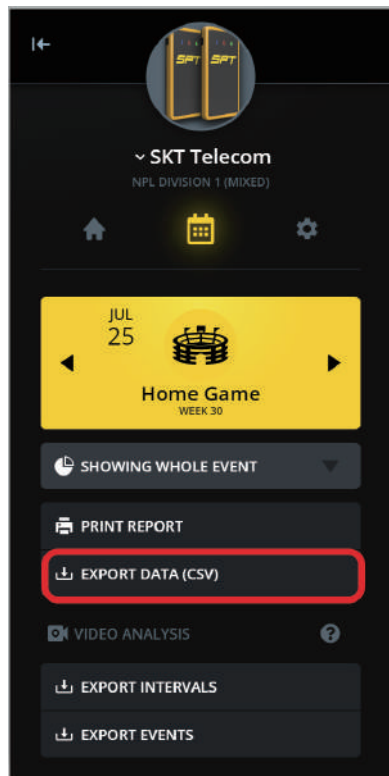


*印刷時には、「(プリンターで)印刷」「PDFとして保存」「Googleドライブに保存」のいずれかを選択できます。



CSV形式でのエクスポート

サイドバーメニューの中にある、「データをエクスポートする(CSV)」ボタンより行えます。



ユーザーはGameTrakaのデータをCSVファイルとして直接エクスポートして、Microsoft Excelなどの外部ソフトウェアで活用することができます。

エクスポートしたCSVには、SPTデバイスによって計測されたGPS、IMU(慣性計測装置)、心拍数のメトリクスがすべて記載されます。

注:エクスポートには、特定のイベント用に作成したセグメントのデータが含まれます。これで、特定のセグメント/ドリルに関するデータベースを作成することができるようになります。

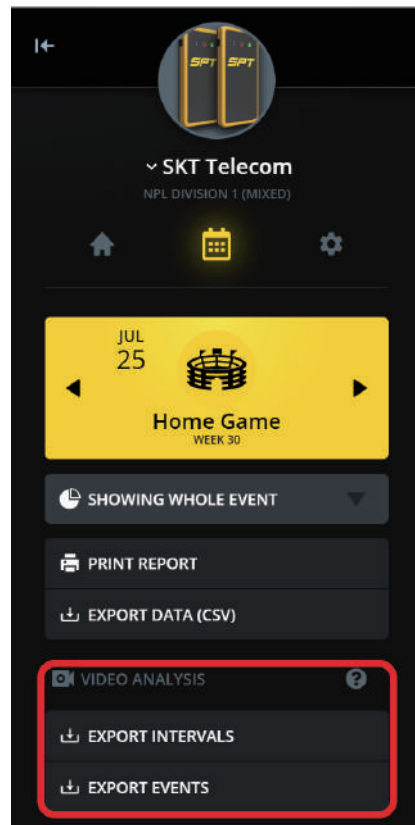
CSVのエクスポートは、GameTrakaプレミアムに加入すると使えるようになる機能です。

CSVデータのサンプルは[こちら](#)

動画分析ソフトへの エクスポート

※こちらの機能は、各動画分析ソフトにより、やり方やデータの適合度が異なる場合があります。予めご了承ください。

サイドバーメニューには、2つの動画分析エクスポートボタンがあります。



ユーザーは、SportsCode、Dartfish、Nacsportなどの選択した動画分析ソフトに直接インポートするために、XMLファイル形式でデータをエクスポートすることができます。

個々の動画分析ソフトに関連する具体的な手順については、以下のリンクをご利用ください。

- [Nacsport](#)
- [Sportscode](#)
- [Dartfish](#)

インターバルのエクスポート

インターバルのエクスポートにより、ユーザーは動画分析ソフト内で GPS メトリクスを、テキスト値として表示することができます。以下は、ビデオ上の GPS メトリクスの例です。インターバルは 10 秒ごとに更新され、GPS メトリクスも更新されます。

メトリクスの表示順序は次のとおりです。

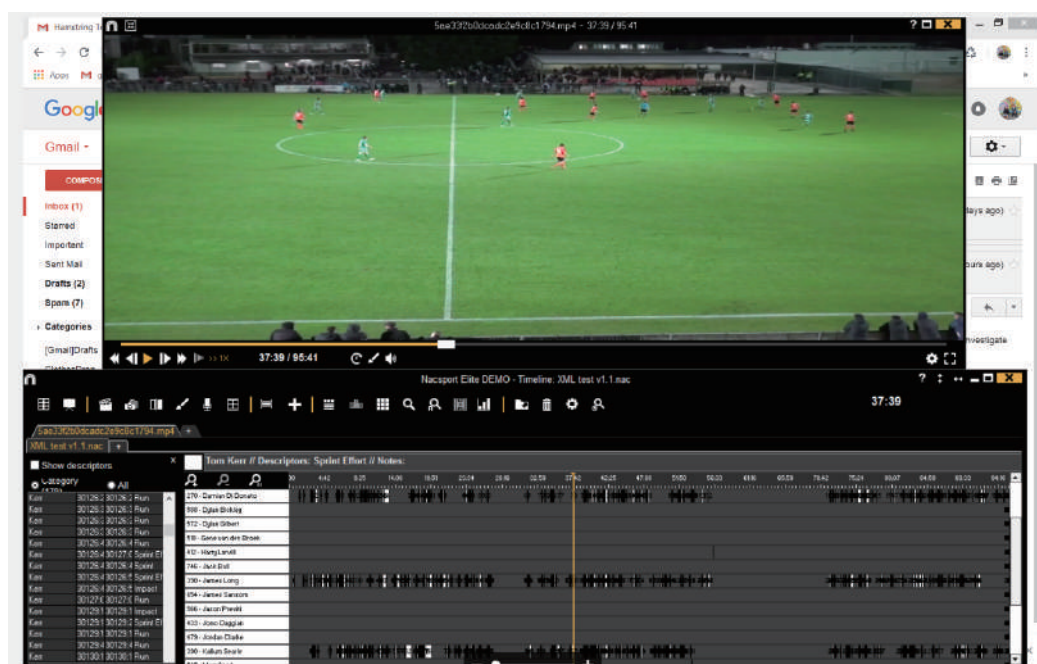
(1) 走行距離 (2) 力走 (3) ゾーン6 (4) スプリント努力 (5) トップスピード



イベントをエクスポート

「イベントをエクスポート」使用すると、ユーザーは動画分析ソフトのタイムライン内で、SPT デバイスによって測定された特定のアクションを識別することができます。

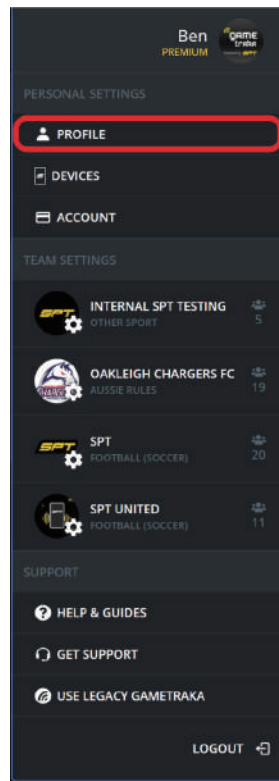
XML ファイルがインポートされると、「力走努力」「スプリント努力」「インパクト」のすべてがタイムラインに表示されます。



データの公開設定

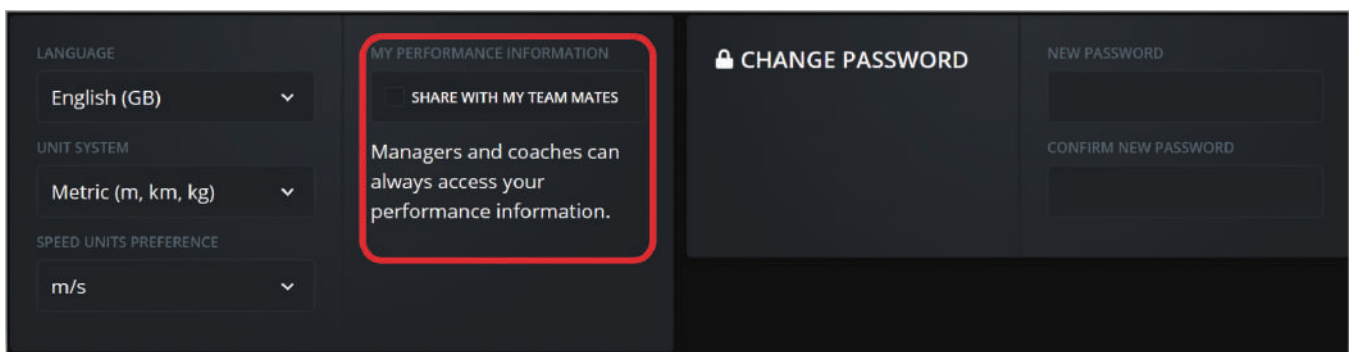
画面右上のメニューをクリックしたのち、「プロフィール」クリック。

アカウント設定ページに移動します。



下記のような個人設定ページが表示されます。

「チームメートと共有する」のチェックボックスを選択することで、自チームの他のプレイヤーが自分のデータを閲覧できるようになります。

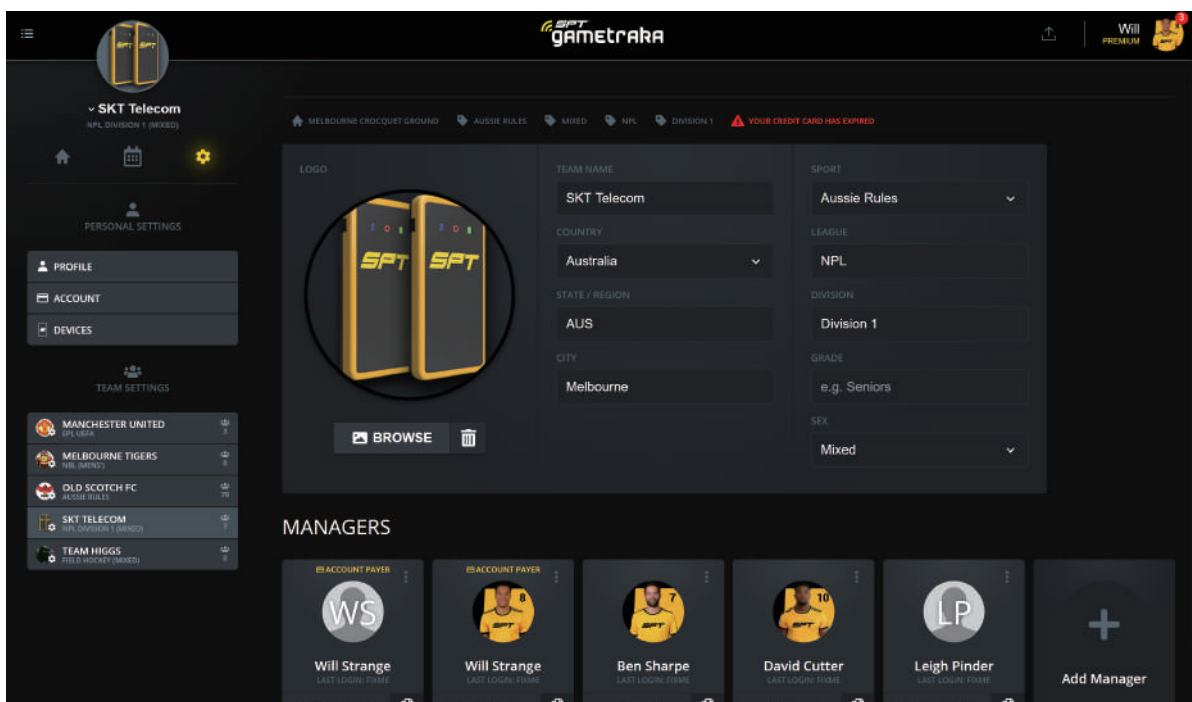


チーム情報の設定

チームの設定を行うには、画面左側のサイドバーのナビゲーションにある歯車アイコンをクリックするか、画面右上のメニューを使用し、チーム設定の画面に移動します。(下記画像参照)

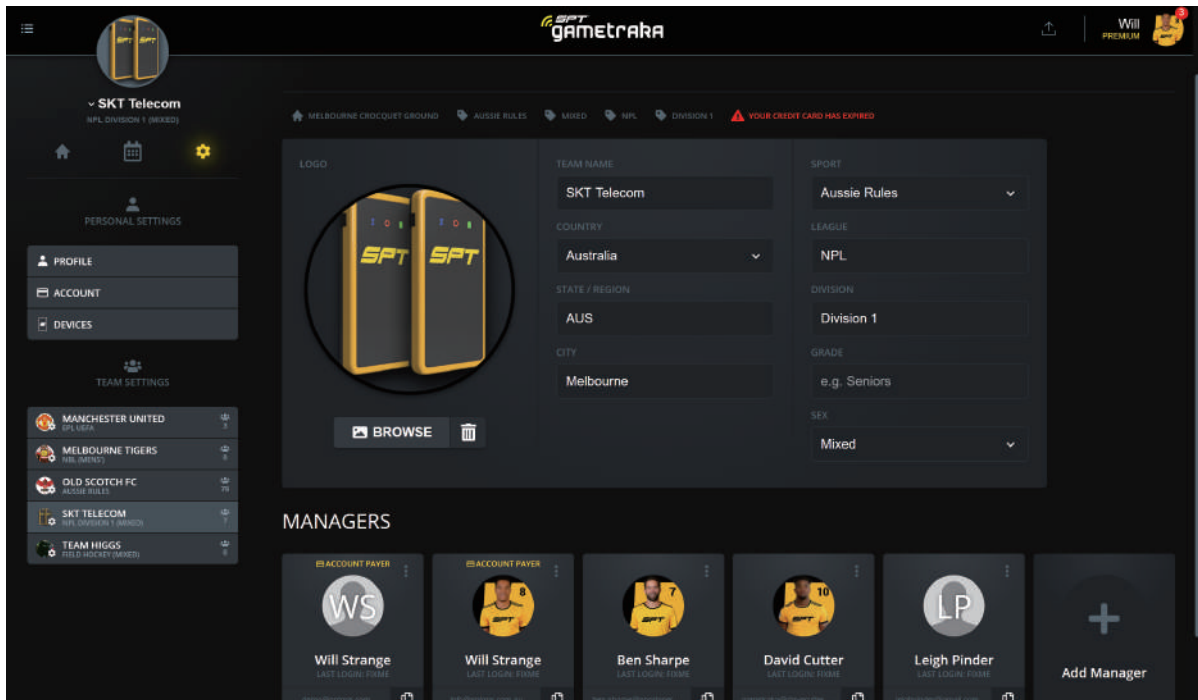


ここから、チーム名、スポーツ、国、所在地、リーグ、ディビジョン、性別に関連する情報を編集することができます。



チームマネージャーの追加と編集

チーム設定ページに移動します。



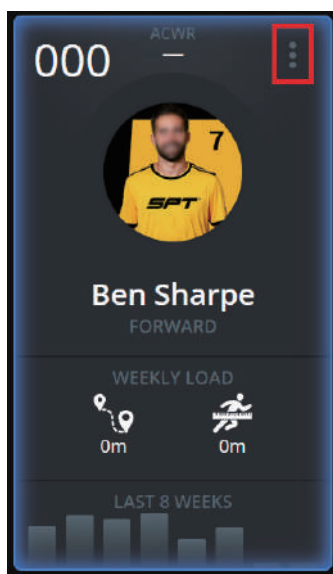
ページ下部の「マネージャー」の欄から、チームのマネージャーを追加/削除することができます。

アカウント情報の設定①

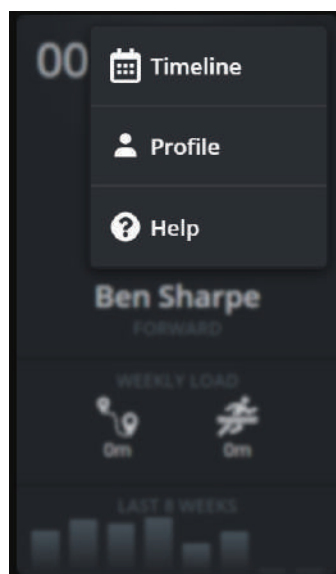
チームダッシュボードのページから、所属選手欄の右上にあるドットアイコンをクリックします。(図9)

「プロフィール」をクリック。(図10)

(図9)



(図10)



必要な情報を編集し、完了したら「保存」をクリックします。

PLAYER

000 Ben Sharpe

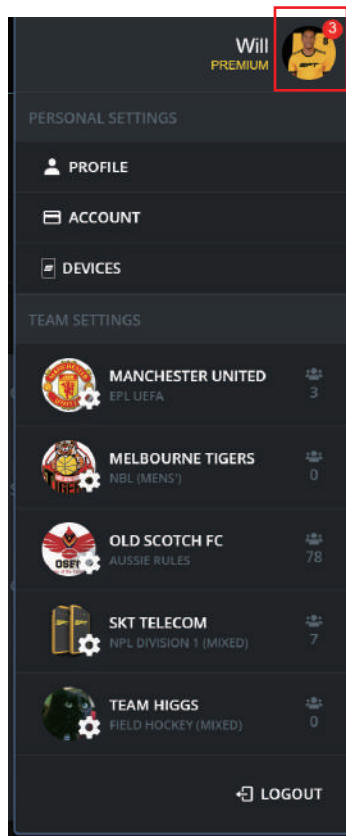
FORWARD 27 YEARS OLD

PHOTO	FIRST NAME	HEIGHT	NUMBER
	Ben	0cm	000
	LAST NAME	WEIGHT	POSITION
	Sharpe	0kg	Forward
	E-MAIL ADDRESS	DATE OF BIRTH	
	ben.sharpe@sportsp...	01/01/1993	
	SEX/GENDER	MAX. HEART RATE	
	Other	193bpm	

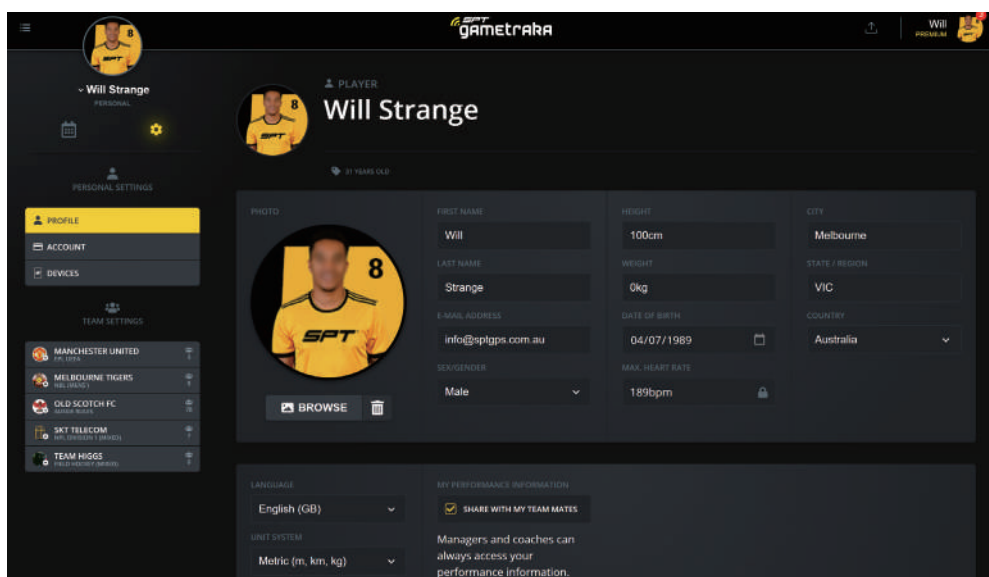
BROWSE

アカウント情報の設定②

画面右上の自分の名前が書かれたアイコンをクリックします。



表示されたメニューから、「プロフィール」をクリックして、プレイヤー情報のページに移動します。
これで個人の情報に関する設定を行えます。



プレイヤーの プロフィール画像を追加

画設定したいプレイヤーのアカウント設定画面に移動します。

画像アイコン下にある「参照」をクリックして、パソコン内から使用したい画像を選択します。

PLAYER
000 Ben Sharpe

FORWARD 27 YEARS OLD

PHOTO	FIRST NAME Ben	HEIGHT 0cm	NUMBER 000
	LAST NAME Sharpe	WEIGHT 0kg	POSITION Forward
	E-MAIL ADDRESS ben.sharpe@sportsperfor...	DATE OF BIRTH 01/01/1993	
	SEX/GENDER Other	MAX. HEART RATE 193bpm	

プレイヤーの 身長・体重の設定

設定したいプレイヤーのアカウント設定画面に移動します。

身長と体重のボックスに情報を入力し、「保存」をクリックします。

The screenshot shows a player's account settings page. At the top, there's a profile picture of a player in a yellow jersey with the number 7 and the text '000 Ben Sharpe'. Below this, it says 'PLAYER' and 'FORWARD 27 YEARS OLD'. The main section contains several input fields: 'FIRST NAME' (Ben), 'LAST NAME' (Sharpe), 'E-MAIL ADDRESS' (ben.sharpe@sportsperfor...), 'SEX/GENDER' (Other), 'HEIGHT' (0cm), 'WEIGHT' (0kg), 'DATE OF BIRTH' (01/01/1993), 'MAX. HEART RATE' (193bpm), 'NUMBER' (000), and 'POSITION' (Forward). There is a 'BROWSE' button next to the profile picture and a 'BROWSE' button next to the 'MAX. HEART RATE' field.

プレイヤーの 生年月日の設定

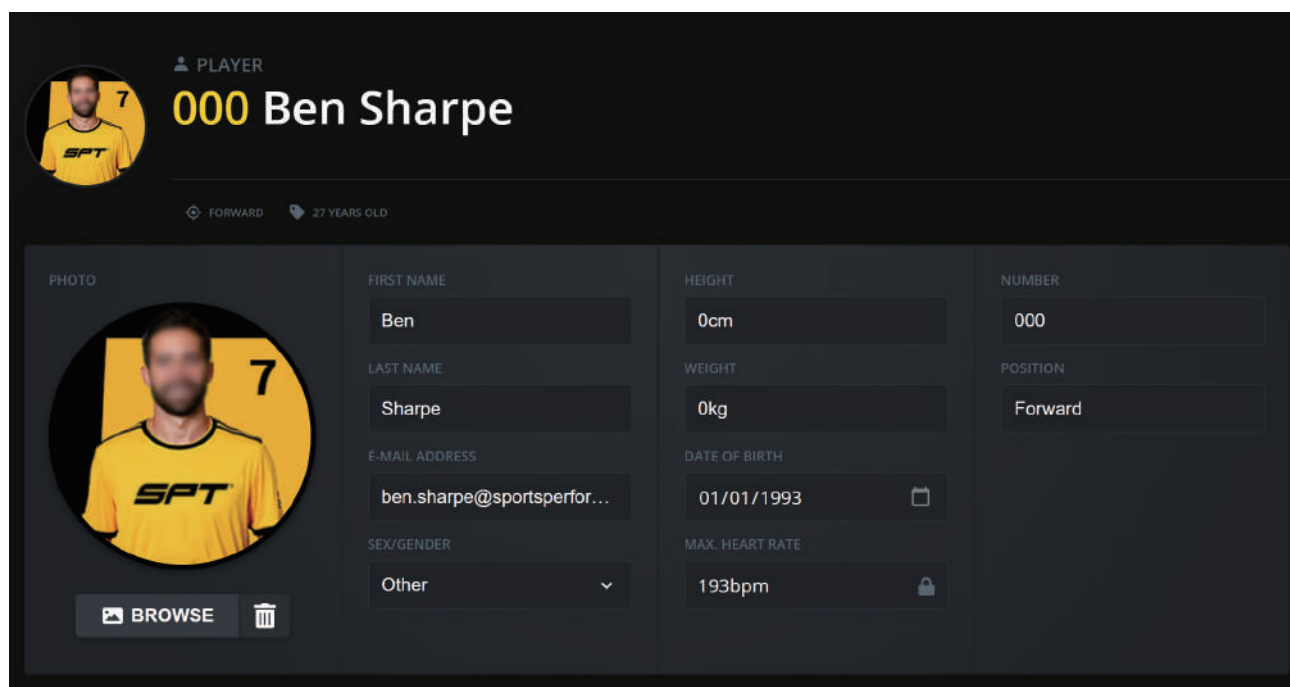
設定したいプレイヤーのアカウント設定画面に移動します。

生年月日に関する詳細ボックスを編集し、「保存」をクリックします。
(生年月日は最大心拍数の数値に影響します。)

プレイヤーの番号と ポジションの設定

設定したいプレイヤーのアカウント設定画面に移動します。

「番号」と「ポジション」のボックスに情報を入力し、「保存」をクリックします。



The screenshot shows a player's account settings page. At the top, there is a profile picture of a player in a yellow jersey with the number 7 and the letters 'SPT'. To the right of the picture, it says 'PLAYER' and '000 Ben Sharpe'. Below this, there are two icons: a forward arrow and a heart icon, with the text 'FORWARD' and '27 YEARS OLD' respectively.

The main settings area is divided into four columns:

- PHOTO:** A large circular profile picture of the player. Below it is a 'BROWSE' button with a camera icon and a trash can icon.
- FIRST NAME:** A text input field containing 'Ben'.
- LAST NAME:** A text input field containing 'Sharpe'.
- E-MAIL ADDRESS:** A text input field containing 'ben.sharpe@sportsperfor...'.
- SEX/GENDER:** A dropdown menu with 'Other' selected.
- HEIGHT:** A text input field containing '0cm'.
- WEIGHT:** A text input field containing '0kg'.
- DATE OF BIRTH:** A date input field containing '01/01/1993' with a calendar icon.
- MAX. HEART RATE:** A text input field containing '193bpm' with a lock icon.
- NUMBER:** A text input field containing '000'.
- POSITION:** A text input field containing 'Forward'.

言語の変更

アカウント設定のページに移動します。

言語選択リストから、希望する言語を選択します。

The screenshot shows the SPT Gametraka account settings page for a user named Will Strange. The page is divided into several sections:

- PERSONAL SETTINGS:** Includes a profile card with a photo of a player in a yellow SPT jersey, and a list of settings: PROFILE, DEVICES, and ACCOUNT.
- TEAM SETTINGS:** Lists several teams: MANCHESTER UNITED, MELBOURNE TIGERS, OLD SCOTCH FC, SKT TELECOM, and TEAM HIGGS.
- PERSONAL INFORMATION:** Fields for FIRST NAME (Will), LAST NAME (Strange), E-MAIL ADDRESS (info@sptgps.com.au), SEX/GENDER (Male), HEIGHT (100cm), WEIGHT (87kg), DATE OF BIRTH (04/07/1989), MAX. HEART RATE (189bpm), CITY (Melbourne), STATE / REGION (VIC), and COUNTRY (Australia).
- LANGUAGE:** A dropdown menu is highlighted with a red box, showing 'English (GB)' as the selected option.
- MY PERFORMANCE INFORMATION:** Includes a checkbox for 'SHARE WITH MY TEAM MATES' and a note: 'Managers and coaches can always access your performance information.'
- CHANGE PASSWORD:** A section for updating the password, with fields for 'NEW PASSWORD' and 'CONFIRM NEW PASSWORD'.

注: GameTraka 4.0は現在、英語、スペイン語、日本語で利用することができます。

距離単位の設定

マネージャーとして、チームのGPSデータを評価するために、希望する距離単位を設定することができます。

計測にはメートル法とインペリアル法のどちらかを選択することができます。

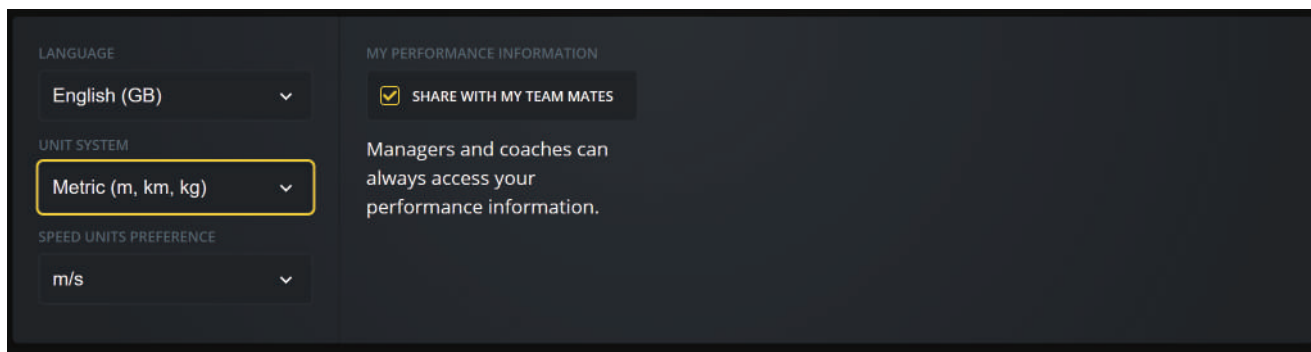
メートル法では、速度を「m/秒(秒速〇〇m)」または「km/時間(時速〇〇km)」のどちらかを選択できます。

インペリアル法は、速度を「フィート/秒」または「マイル/時間」のどちらかを選択できます。

一貫性のあるデータ計測と分析を行うためには、希望する距離単位を統一することが望ましいです。

距離単位を変更するには、マネージャーとしてアカウント設定のページに移動します。

2 番目のダイアログボックスの「単位システム」のリストを開きます。

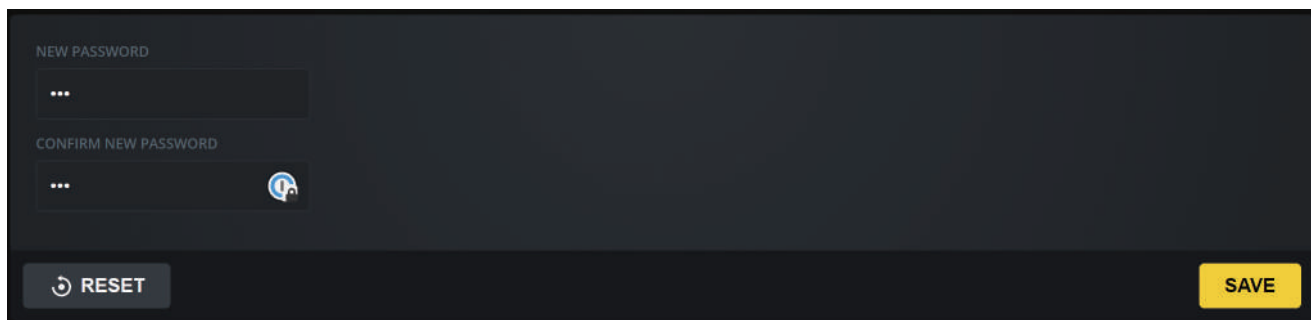


希望に合わせて「単位システム」と「スピード単位設定」を設定し、「保存」をクリックします。

アカウント パスワードの変更

GameTrakaアカウントのパスワードを変更するには、アカウント設定のページに移動します。

「CHANGE PASSWORD」のボックスから、新しいパスワードを2か所に入力し、「保存」をクリックします。



The screenshot shows a dark-themed web form for changing a password. It contains two input fields: 'NEW PASSWORD' and 'CONFIRM NEW PASSWORD', both with masked characters (dots). The 'CONFIRM NEW PASSWORD' field has a small blue icon to its right. At the bottom left is a 'RESET' button with a circular arrow icon, and at the bottom right is a yellow 'SAVE' button.

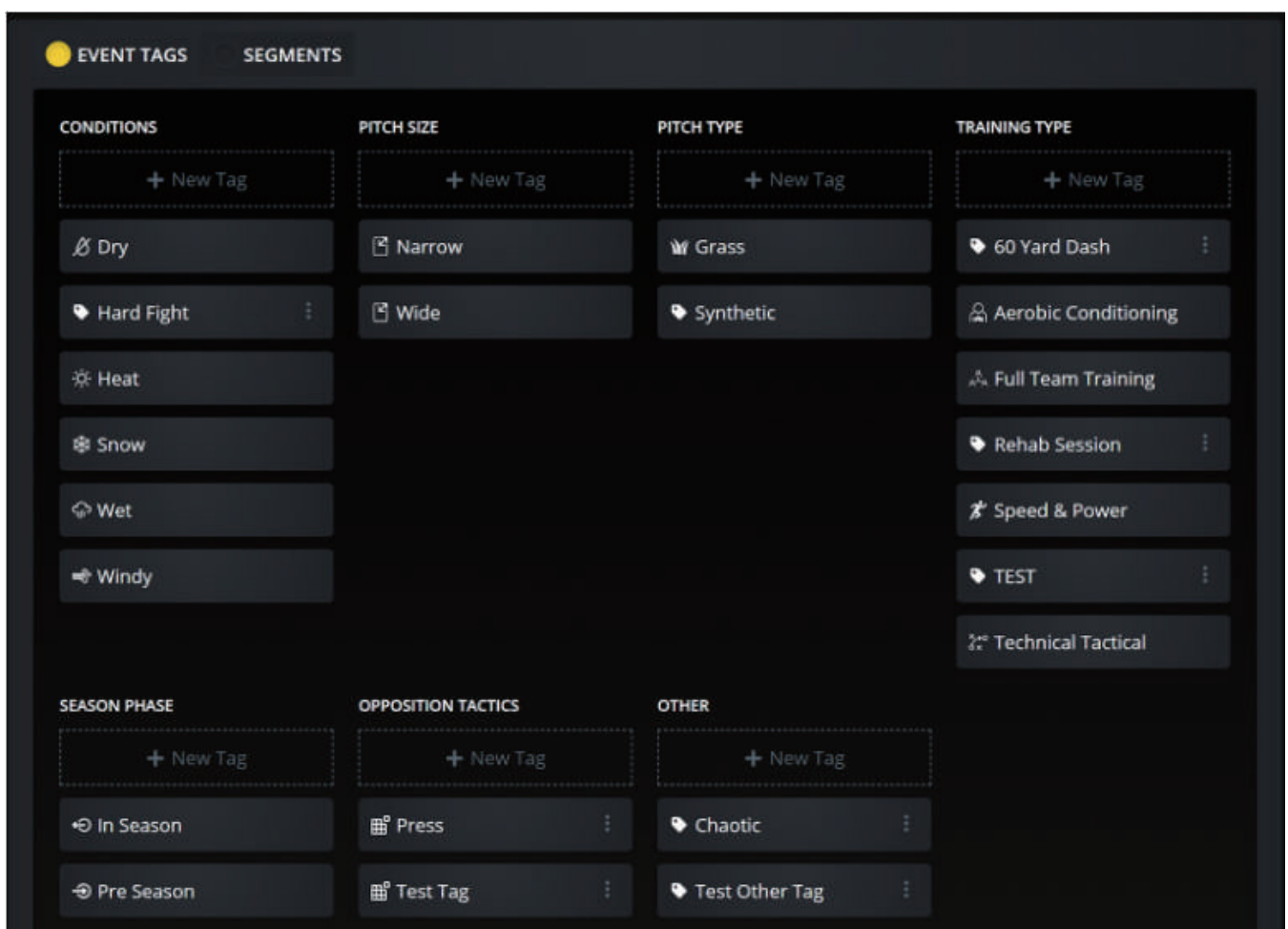
イベントタグとセグメントの管理

チームマネージャーは、イベントにタグを追加することができます。イベントへのタグ付けは、イベントデータの整理において重要な要素です。

タグの内容は、予め用意されているもののほかにも、独自に設定することができます。

アカウント設定ページに移動します。

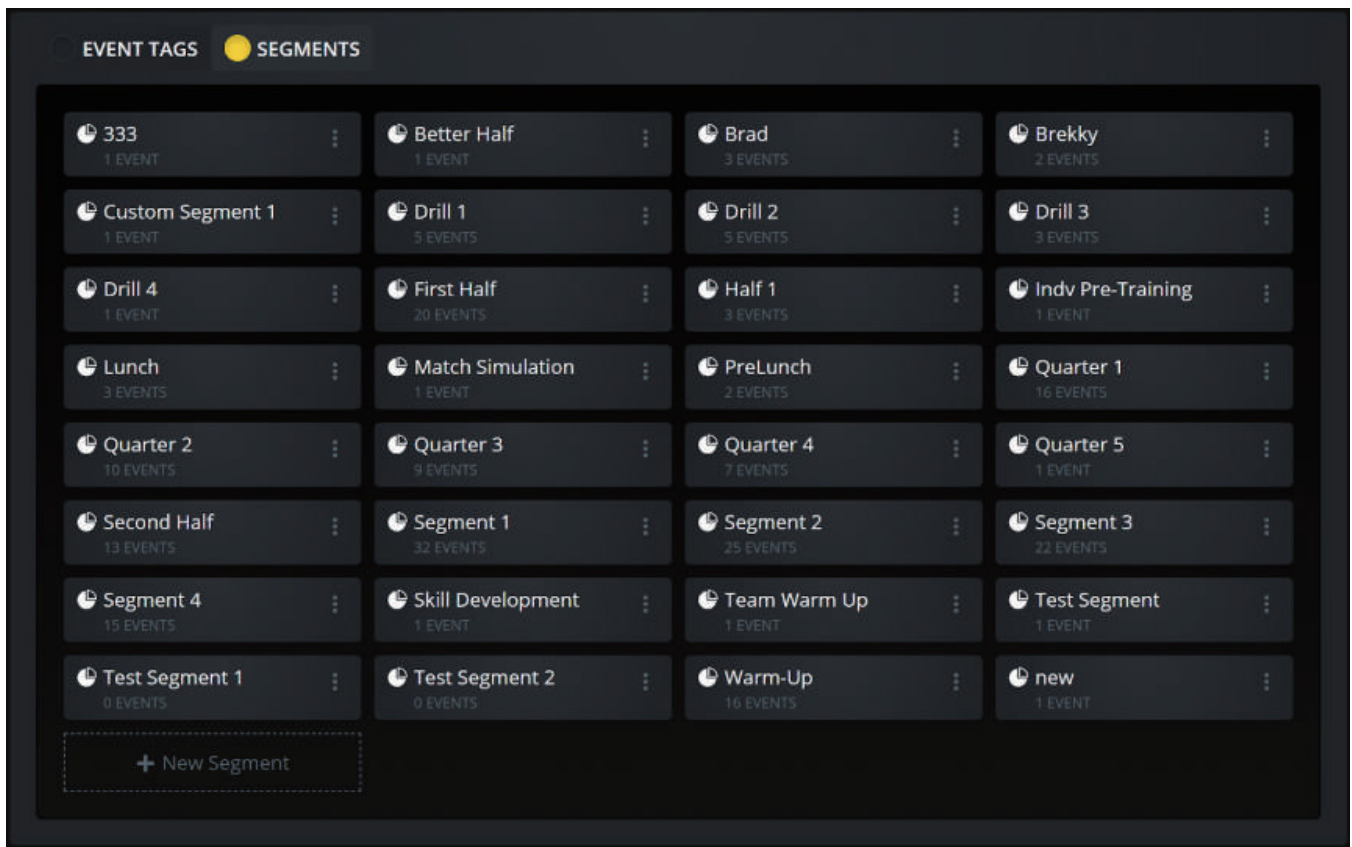
ページ下部にある項目から、イベントタグとセグメントの設定が行えます。



イベントに対して、より具体的なタグ付けをすることで、イベントの内容が一目でわかるようになり、さらにはイベントのフィルタリングも行えるようになります。良質なデータ管理に役立ちます。

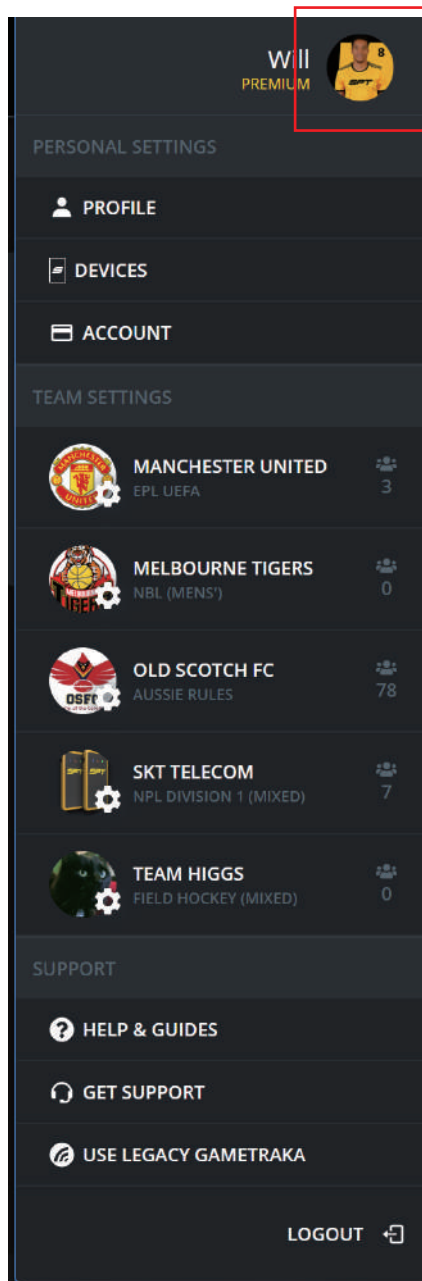
独自のタグを作成したい場合は、希望するカテゴリの下にある「New Tag」をクリックし、名前を入力します。
ここでは同じく、タグの編集と削除も行えます。

また、マネージャーは、セグメント管理ツールを使って、よく使用するセグメントの項目を追加、削除することができます。
(例、前半、後半、トレーニングA、トレーニングB…など)
イベントタグと同じパネルの上部にある、「SEGMENTS」を選択して、設定してください。



GameTraka (GT3)への切り替え

ページ右上のアカウントアイコンをクリックし、設定メニューを表示します。



リストの一番下にある「レガシ GAMETRAKAを使う」を選択します。

これで、1つ前のバージョンGameTraka3を使用することができます。