

بحث: جهاز **Playermaker** ودوره في تطوير أداء لاعبي كرة القدم

مقدمة

في العصر الحديث، أصبح الاعتماد على التكنولوجيا جزءًا أساسيًا من تطوير الأداء الرياضي، خاصة في كرة القدم. ومن أبرز هذه الأدوات جهاز **Playermaker**، الذي يُعد من أحدث أنظمة تتبع وتحليل أداء اللاعبين.

أولاً: ما هو جهاز **Playermaker**؟

هو جهاز تتبع ذكي يُثبت على الحذاء الرياضي، ويعمل على تسجيل وتحليل بيانات أداء اللاعبين باستخدام مستشعرات دقيقة. لا يعتمد على نظام تحديد المواقع العالمي (GPS)، مما يجعله فعالاً في الملاعب المغلقة والمفتوحة.

ثانيًا: طريقة عمل الجهاز

- يُركب الجهاز على كلا القدمين (اليمنى واليسرى).
- يستخدم مستشعرات حركة دقيقة (IMU sensors) لتتبع كل حركة يقوم بها اللاعب.
- تُرسل البيانات لاسلكيًا إلى تطبيق مرتبط (هاتف ذكي أو حاسوب).
- يتم تحليل البيانات مباشرة وتقديم تقارير مفصلة للمدربين واللاعبين.

ثالثًا: البيانات التي يوفرها *Playermaker*

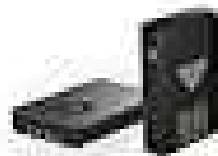
- عدد اللمسات بالكرة لكل قدم.
- دقة التمرير.
- المسافة المقطوعة.
- السرعة القصوى والمتوسطة.
- عدد التسديدات والتقاطعات والتمريرات.
- استخدام القدمين (اليمنى مقابل اليسرى).
- الاتجاهات والحركة في الملعب.
- عدد الانطلاقات السريعة (Sprints).

رابعًا: دور الجهاز في تطوير أداء اللاعبين

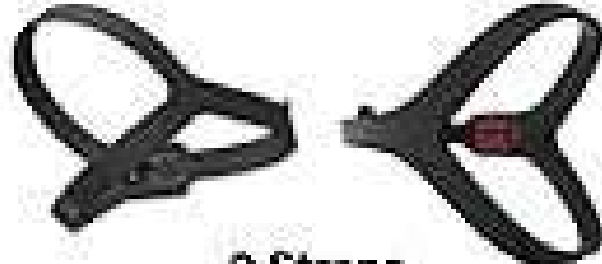
1. تحليل الأداء الفني: يساعد في معرفة تفاصيل دقيقة مثل عدد اللمسات وتكرار استخدام كل قدم، مما يوجه التدريب لتحسين التوازن والمهارات.
2. تحسين الأداء البدني: يراقب السرعة والانطلاقات والمسافات، مما يساعد في تطوير القدرات البدنية.
3. قياس التطور: يوفر تقارير مقارنة على فترات زمنية، مما يسهل تتبع تطور اللاعب.
4. تخصيص التدريب: يقدم بيانات تساعد المدرب على تصميم برنامج تدريبي فردي لكل لاعب.
5. تقليل الإصابات: من خلال مراقبة الحمل البدني وعدم التوازن في الاستخدام بين القدمين.

خاتمة:

جهاز **Playermaker** هو مثال حي على كيف يمكن للتكنولوجيا أن تُحدث فرقًا كبيرًا في تطوير اللاعبين، سواء كانوا محترفين أو ناشئين. بفضل دقته وسهولة استخدامه، أصبح أداة فعالة لتحديد مستوى الأداء والعمل على تطويره بشكل منهجي واحترافي.



**2 Smart
Sensors**
(L+R)



2 Straps
(L+R)



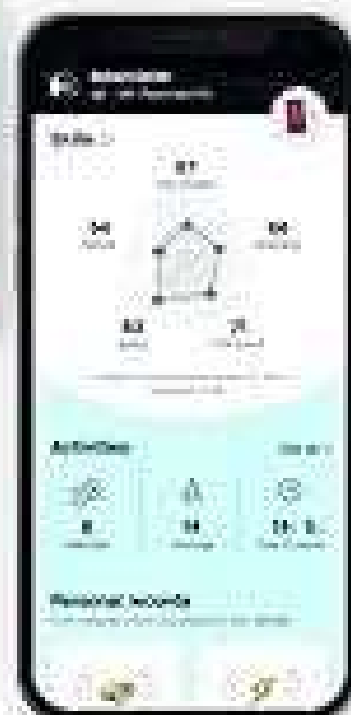
**Smart, Compact
Case**



Carrying Case



Charging Cable



**12 Months
Membership Included**

WHAT'S IN THE BOX