



sportstation

www.TeaM-Soccer.eu

DIE SPIELKONSOLE DES SPORTS



Vereint
digitale Welt
mit sportlicher
Aktivität!

Bewegung mit Spaß



sportstation
www.Team-Soccer.eu

Die **sportstation** ist ein **Sport- und Entertainment-system**, das für alle Zielgruppen unterschiedliche Möglichkeiten und Spaß mit sich bringt.



FORTSCHRITTLICHES TRAININGSGERÄT

Trainieren wie die Profis dank Trainingsläufen, die von Experten konzipiert wurden.

Maximaler Trainingseffekt dank Messgenauigkeit für die einzelnen Laufsequenzen.

Mehr Freude und damit mehr Erfolg dank abwechslungsreicher Trainingseinheiten.



ULTIMATIVER FUNFAKTOR

Holt die Generation Xbox und Playstation von der Couch dank der Vermischung von Sport und Game.

Entspricht dem Zeitgeist einer immer und überall vernetzten Welt dank der Challenges über alle Grenzen hinweg.

Bedient eine große Fanbase und Community dank der mobilen App und Integration der Social Media Plattformen.



EFFEKTIVES MARKETINGTOOL

Regional punktgenaue Werbekampagnen dank Geokodierung der einzelnen Läufe.

Publikumsmagnet dank Spiel, Spaß und Emotionen.

Social Media Hit dank Hypepotenzial und großer Community.



Rabatte & Preise
für erlaufene Zeiten
steigern die Motivation
und sorgen für eine
positive Verknüpfung!

MOTIVIERENDES AKTIONSUMFELD



Unmittelbare Rückmeldung
für die Teilnehmer über einen
Bondruck.



Die Teilnehmer registrieren
sich in der sportstation mobile
App und scannen den QR-Co-
de, um in die Rangliste zu
kommen.



Der Vergleich in der Rangliste
spornt an und motiviert zur
Verbesserung. Ein emotional
positiv besetzter Hype wird
erzeugt.

EFFEKTIVES MARKETING TOOL

Nachhaltige Interaktion

Interagieren mit
Wirkung:
Trotz Reizüberflutung
Aufmerksamkeit
generieren

01

Höchste Effektivität der Aktionen

Maßgeschneiderte
Marketingaktionen
durch umfangreiches
sportstation-
Backend.

02

Werbung ohne Streuverluste

Zielgenaue Kunden-
ansprache durch
Aktioneninformationen
über sportstation
mobile App.

03

Außer- ordentliche Kundenbindung

Positive Reaktionen
auf Einladungen und
Aktionen aufgrund
bereits erhaltener
Belohnungen.

04

Verwendung bisher ungenutzter Werbekanäle

Botschaften von
Marketingaktionen
über sportstation
werden nicht als
störende Werbung
empfunden.



SPIELKOSOLE DES SPORTS

Jedes Spiel auf der **sportstation** ist ein auf spezifische Anforderungen zugeschnittener Parcours. Von Jung bis Alt, von Sportmuffel bis Sportprofi kommt jeder auf seine Kosten.

Unser Ziel ist es Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen Spaß an Bewegung zu vermitteln und sie zum regelmäßigen Sporttreiben zu motivieren. Durch die Verknüpfung von Sport und digitaler Welt, ruft die sportstation erstmals auch bei sportlicher Aktivität das selbe Glücksgefühl wie digitale Spiele und Browser Games im Gehirn hervor.

sportstation bringt wieder Spaß an Bewegung und motiviert zu körperlicher Aktivität!

Mit Ihrer Unterstützung können wir unserem Ziel auch an Ihrem Standort näher kommen.

Bringen Sie Ihre Stadt mit modernster Technik zu mehr Spaß an Bewegung!

Stellen Sie Ihrer Stadt ein oder mehrere **sportstations** zur Verfügung und mobilisieren Sie damit nicht nur Kinder an Schulen und Sportbegeisterte in Vereinen, sondern auch Erwachsene auf Stadt-, Gemeinden- oder Firmenevents.

Drei Viertel der Mädchen und zwei Drittel der Jungen in Deutschland verfehlen die WHO-Bewegungsempfehlung, täglich mindestens 60 Minuten körperlich aktiv zu sein.* Bei den Erwachsenen erreichen laut Robert Koch Institut nur ein Fünftel der Frauen und ein Viertel der Männer die WHO-Bewegungsempfehlung zur Ausdaueraktivität und Aktivität zur Muskelkräftigung.**

Der häufigste Grund für Sportmuffel sich nicht zu bewegen ist die fehlende Motivation. Motivation muss aus jedem selbst kommen so Prof. Dr. Jan Mayer.***

Das Belohnungssystem im Kopf spielt dabei eine entscheidende Rolle.

Positive Erlebnisse wollen wiederholt werden.



*Quelle: Journal of Health Monitoring - Ausgabe 1 - 2018 - www.kiggs-studie.de

** Quelle: Journal of Health Monitoring · Ausgabe 2 - 2017 - www.rki.de

*** Quelle: Beweg Dich, Deutschland! - TK-Bewegungsstudie 2016 - www.tk.de

WIE FUNKTIONIERT'S?

Ein Frontlaser und zwei seitliche optoelektronische Sensoren bilden drei Achsen, auf denen beliebig viele Messpunkte in einer festgelegten Reihenfolge definiert werden können. Je nach gewähltem Parcours werden verschiedene Laufdaten auf das Tausendste einer Sekunde genau erfasst.

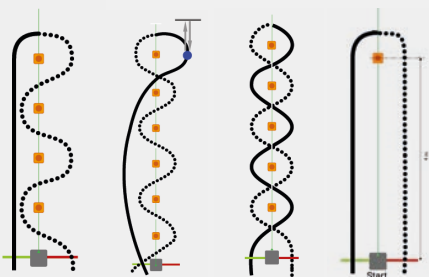
Ein optisches Signal auf dem Gerät gibt den Startzeitpunkt vor. Sobald das Signal aufleuchtet, beginnt die elektronische Zeitmessung zu laufen.

Viele unterschiedliche Laufparcours und Games können auf einfache Weise und ohne kompliziertes Aufbauen realisiert werden.

Hierbei wird je nach Lauf beispielsweise die

- Reaktionszeit
- Antrittsgeschwindigkeit
- Wendegeschwindigkeit
- Rücklaufslalom und die
- Gesamtzeit

gemessen.



Durch die Messgenauigkeit von 0,001 Sekunden können Defizite ideal erkannt und speziell trainiert werden. Hierdurch steigert sich die Leistung und damit einhergehend die Motivation.

Durch die verschiedenen Laufspiele mit unterschiedlichen Anforderungen hat jeder die Chance groß raus zu kommen!



EINIGE SPORTSTATION GAMES



Sprint-Slalom

Die Teilnehmer durchlaufen den Parcours so schnell wie möglich.



10-Sekunden-Lauf

Die Teilnehmer versuchen den Parcours in genau 10,000 Sekunden zu durchlaufen.



Dribbel-Lauf

Die Teilnehmer dribbeln den Parcours so schnell wie möglich.



Passlauf

Die Teilnehmer laufen den Parcours gerade nach hinten, spielen einen Pass an die Wand und dribbeln mit dem Ball im Slalom zurück.



Paesen

Die Teilnehmer laufen die Strecke geradeaus und zurück. Es gewinnt, wer beide Strecken in exakt gleicher Zeit läuft oder näher an der 0,000 Sekunde dran ist.



8 auf 18

Die Teilnehmer versuchen in genau 18 Sekunden mit dem Ball eine 8 durch den Parcours zu dribbeln.



Reaktionsspiel

Die Teilnehmer stehen vor der Sportstation. Sobald einer der Pfeile grün wird, versuchen sie ihren Arm möglichst schnell an der Sportstation vorbei zu ziehen.

MOBILE APP



RANGLISTE

Das komplexe Filtersystem ermöglicht einen vielseitigen bundesweiten Vergleich. Jeder hat eine Chance in die TOP 10 zu kommen, z. B. als reaktions-schnellster Läufer oder beste Dribblerin unter 10 Jahren.



PROFIL

Das Benutzerprofil ist die persönliche Steuerungszentrale der App. Hier können die besten Lauf-ergebnisse gespeichert und verwaltet werden. Privatsphäre-Einstellungen legen fest, in welchem Umfang das Profil für andere sichtbar werden darf.



EVENTS

Die App informiert ihre Nutzer über alle öffentlichen Events. Sie können nach dem Veranstaltungsort, Spielen und nach dem Datum sortiert werden.



CHALLENGES

Nutzer der sportstation App können Freunde zum Kräfte-messen einladen, auch wenn diese in einer anderen Stadt leben. Dieser Wettkampf ist weder durch räumliche, noch durch zeitliche Umstände eingeschränkt.

COMMUNITY BUILDING:

Benutzer direkt abholen und mit ihnen dauerhaft und nachhaltig interagieren!



SHARE

Vernetzt sein ist heute wichtiger denn je. Die Freude über die besten Lauf-ergebnisse will geteilt werden. Die sportstation App macht es mit einem Klick möglich. Die Posts für Facebook, Instagram, Youtube & Co. sind schnell vorbereitet und zum Teilen bereit!



INTERAKTION

Die Einladungen zu den Finals nach gemeisterten Ausscheidungskämpfen werden für alle Beteiligten im News-Bereich hinterlegt. Auch Infos über großangelegte Marketing-kampagnen sind hier zu finden.

MODI

DEVICE MODE

Die Standard-Version der sportstation im Device Mode ist die Grundausstattung. Sie wird als Einzelanlage autonom betrieben. Alle gewählten Spiele sind verfügbar, die Lauerergebnisse werden lokal auf der sportstation Festplatte gespeichert.



SPORTCLUB MODE

Ist die sportstation mit dem Internet verbunden, werden alle Team- und Trainingsdaten von der Anlage auf den Cloud Server in einen nicht öffentlichen Bereich übertragen. Dort stehen sie dem Trainer zur weiteren Verarbeitung und Auswertung zur Verfügung.



EVENT MODE

Im Event Mode können Events mit eigener Rangliste, eigener Logokampagne und geokodierten Werbeaktionen erstellt werden. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, alle Daten in Echtzeit auf einen Cloud Server zu übertragen und das Ranking für die Besucher auf einem Bildschirm anzuzeigen. Die Daten sind sofort über die sportstation mobile App abrufbar.



EINSATZGEBIETE

- **Kaufen oder leihen Sie eine sportstation für Ihre Stadt.**
- Ermöglichen Sie **Schulen** und **Vereinen** mit modernster Technik zu trainieren und fördern Sie Spaß an Bewegung.
- Holen Sie die sportstation in Ihren **Verein** und trainieren Sie damit wie die Profis.
- Setzen Sie die sportstation in Form eines **Eventtools** auf Festen etc. ein und stellen damit das Highlight jeder Veranstaltung dar.
- Starten Sie einen **Vereinstag**, bringen Sie Abwechslung auf ihr **Firmenevent** oder sorgen Sie für ordentlich Aufmerksamkeit mit einer Rabattaktion im Zuge eines **Großevents** (WM, Einschulung, Weihnachtsaktion etc.).
- Erreichen Sie (als Sponsor) vom Kleinkind bis zum Rentner alle Altersgruppen.



SPORTWISSENSCHAFTLER SIND ÜBERZEUGT:

Prof. Dr. Alexander Ferrauti
Fakultät für Sportwissenschaft
Ruhr-Universität Bochum

»Ich kann die einmalige oder sogar regelmäßige Nutzung des (sportstation) Parcours allen Sportvereinen oder Schulen zur Diagnostik der Schnelligkeit oder auch als attraktives Event im Rahmen von Schul- oder Vereinsfesten uneingeschränkt empfehlen.«

Prof. Dr. Wagner
Sportwissenschaftliche Fakultät
Universität Leipzig

»Die Prävalenz-, Morbiditäts- und Mortalitätsraten der Adipositas stellen aktuell eine wesentliche gesellschaftliche sowie gesundheitspolitische Herausforderung dar. Vor diesem Hintergrund lautet meine ganz persönliche Empfehlung: Macht mit! Schulen, Kommunen und Vereine – werdet Teil dieser einzigartigen Aktion und fördert die Gesundheit! Wir sind jedenfalls sehr interessiert daran, das Thema sportstation wissenschaftlich zu begleiten.«

Prof. Dr. Theodor Stemper
Fachbereich Sportwissenschaft
Bergische Universität Wuppertal

»Der (sportstation) Parcours ist für Kinder motivierend, da einerseits die Aufgabe einen hohen Aufforderungscharakter hat und andererseits eine unmittelbare Rückmeldung über einen Bon-Ausdruck erfolgt.«

STARS AUF DEM SUPERDRIBBLER PARCOURS



Dante

5,53 sek



Christian Fuchs

5,44 sek



W.A. Paes mit
Julian Draxler

5,42 sek



Özkan Yildirim

5,28 sek



W.A. Paes mit
Jonathan Schmid

5,16 sek



Messi

5,12 sek



Xherdan Shaqiri

5,34 sek

