



1. TIEMPO

Variable interna	Nombre	Definición	Disponibilidad		
			Report	Export	API
Time	Time (hh:mm:ss)	Duración total de la sesión	X	X	X
Effective_time	Effective Time (hh:mm:ss)	Tiempo que ha participado en la sesión dividido entre el tiempo promedio que ha participado en los últimos 5 partidos que ha disputado más de 70 minutos.	X*	X	X
Active_time	Active Time (hh:mm:ss)	Tiempo que el/la jugador/a ha estado en movimiento por encima de velocidad de zona 1. Por defecto, >1km/h.		X	X
Hsr_time	HSR Time (hh:mm:ss)	Tiempo total empleado para recorrer la distancia HSR	X	X	X
Time_vrange1	Speed Zone Time (hh:mm:ss)	[1-4] Tiempo en zona de velocidad 1. Tiempo andando (por defecto, 1km/h – 4km/h)		X	X
Time_vrange2		[4-7] Tiempo en zona de velocidad 2. Tiempo trotando (por defecto, 4km/h – 7km/h)		X	X
Time_vrange3		[7-14] Tiempo en zona de velocidad 3. Tiempo baja velocidad (por defecto, 7km/h – 14km/h)		X	X
Time_vrange4		[14-21] Tiempo en zona de velocidad 4. Tiempo media velocidad (por defecto, 14km/h – 21km/h)		X	X
Time_vrange5		[21-24] Tiempo en zona de velocidad 5. Tiempo alta velocidad (por defecto, 21km/h – 24km/h)		X	X
Time_vrange6		[+24] Tiempo en zona de velocidad 6. Tiempo sprint (por defecto, +24km/h)		X	X
Zone1_time	Field Zone Time (hh:mm:ss)	Defensiva	X	X	X
Zone2_time		Centro Defensiva	X	X	X
Zone3_time		Centro Ataque	X	X	X

Zone4_time		Ataque	Tiempo que ha permanecido en zona 4 (ataque) del campo de juego.	X	X	X
Zone1_hsr_time	HSR Zone Time (hh:mm:ss)	Defensiva	Tiempo que ha estado en velocidad HSR en zona 1 (defensa) del campo de juego.		X	X
Zone2_hsr_time		Centro Defensiva	Tiempo que ha estado en velocidad HSR en zona 2 (centro-defensiva) del campo de juego.		X	X
Zone3_hsr_time		Centro Ataque	Tiempo que ha estado en velocidad HSR en zona 3 (centro-ataque) del campo de juego.		X	X
Zone4_hsr_time		Ataque	Tiempo que ha estado en velocidad HSR en zona 4 (ataque) del campo de juego.		X	X

* Sólo disponible en informe comparativo MD5

2. DISTANCIA

Variable interna	Nombre	Definición	Disponibilidad		
			Report	Export	API
Total_distance	Total Distance (m)	Distancia total recorrida.	X	X	X
Minute_distance	Distance/time (m/min)	Distancia relativa (m/min). Distancia total dividida entre el tiempo de juego.	X	X	X
distance_vrange1	Speed Zones (m)	[1-4] Distancia en zona de velocidad 1 (Andando). Por defecto, entre 1km/h y 4km/h.	X	X	X
distance_vrange2		[4-7] Distancia en zona de velocidad 2 (Trotando). Por defecto, entre 4km/h y 7km/h.	X	X	X
distance_vrange3		[7-14] Distancia en zona de velocidad 3 (Baja velocidad). Por defecto, entre 7km/h y 14km/h.	X	X	X
distance_vrange4		[14-21] Distancia en zona de velocidad 4 (Media velocidad). Por defecto, entre 14km/h y 21km/h.	X	X	X
distance_vrange5		[21-24] Distancia en zona de velocidad 5 (Alta velocidad). Por defecto, entre 21km/h y 24km/h.	X	X	X
distance_vrange6		[+24] Distancia en zona de velocidad 6 (Sprint). Por defecto, +24km/h.	X	X	X

3. VELOCIDAD Y ACCELERACIÓN

Variable interna	Nombre	Definición	Disponibilidad		
			Report	Export	API
Max_speed	Max Speed (km/h)	Máxima velocidad en el periodo	X	X	X
Average_speed	AVG Speed (km/h)	Velocidad media del periodo	X	X	X
Num_acc	Mid Acc (num)	Número de aceleraciones de intensidad media (Por defecto, 1,8m/s ²)	X	X	X
Num_acc_expl	Expl Acc (num)	Número de aceleraciones de intensidad explosiva (Por defecto, 2,5m/s ²)	X	X	X
Num_dec	Mid Dcc (num)	Número de desaceleraciones de intensidad media (Por defecto, -1,8m/s ²)	X	X	X
Num_dec_expl	Expl Dcc (num)	Número de desaceleraciones de intensidad explosiva (Por defecto, -2,5m/s ²)	X	X	X
Max_acc	Max Acc (m/s ²)	Valor de la máxima aceleración alcanzada	X	X	X
Max_dec	Max Dcc (m/s ²)	Valor de la máxima desaceleración alcanzada	X	X	X

4. HEART RATE (HR)

Variable interna	Nombre	Definición	Disponibilidad		
			Report	Export	API
Hr_max	Máx HR (ppm)	Valor máximo de frecuencia cardiaca alcanzado	X	X	X
Hr_avg	AVG HR (ppm)	Valor promedio de la frecuencia cardiaca	X	X	X
HR_percent_z1	Zone 1 [60%] (hh:mm:ss)	Tiempo total en zona de frecuencia cardiaca "Muy suave". Por defecto, 60% de la frecuencia cardiaca máxima establecida para el/la jugador/a.	X	X	X
HR_percent_z2	Zone 2 [70%] (hh:mm:ss)	Tiempo total en zona de frecuencia cardiaca "suave". Por defecto, 70% de la frecuencia cardiaca máxima establecida para el/la jugador/a.	X	X	X
HR_percent_z3	Zone 3 [80%] (hh:mm:ss)	Tiempo total en zona de frecuencia cardiaca "Moderado". Por defecto, 80% de la frecuencia cardiaca máxima establecida para el/la jugador/a.	X	X	X
HR_percent_z4	Zone 4 [90%] (hh:mm:ss)	Tiempo total en zona de frecuencia cardiaca "Intensa". Por defecto, 90% de la frecuencia cardiaca máxima establecida para el/la jugador/a.	X	X	X

5. HIGH SPEED ACTIONS (HSA)

Variable interna	Nombre	Definición	Disponibilidad		
			Report	Export	API
HSR	HSR Abs (m)	Distancia recorrida con una velocidad superior al umbral de High Speed Running (HSR) Absoluto. Por defecto, 21km/h.	X	X	X
Num_HSR	HSR Abs Count (num)	Número de veces que el/la jugador/a ha estado a una velocidad superior al umbral de HSR. Por defecto, 21km/h.	X	X	X
Num_HID	HID Abs Count (num)	Número de acciones de Alta velocidad	X	X	X
Sprints	Sprint Abs Count (num)	Número de sprints	X	X	X

6. LOAD

Variable interna	Nombre	Definición	Disponibilidad		
			Report	Export	API
HMLD	HMLD (m)	Distancia recorrida en zona de alta potencia metabólica. Se incluye la distancia recorrida en alta velocidad y la distancia recorrida acelerando por encima del umbral de aceleración media.	X	X	X
HMLD_time	HML Time (hh:mm:ss)	Tiempo empleado en acciones HML	X	X	X
HMLD_count	HML Count (num)	Número de acciones HML	X	X	X
HMLD_relative	HMLD/min (m/min)	HML relativo al tiempo	X	X	X
HMLD Density	HMLD Density (%)	Número de esfuerzos HSR dividido entre la distancia realizada.	X	X	X
Player_load	Player Load (u.a.)	Valor absoluto de movimiento en los tres ejes de movimiento.			

7. RPE & WELLNESS

Variable interna	Nombre	Definición	Disponibilidad		
			Report	Export	API
rpe	RPE General	Percepción subjetiva del esfuerzo (RPE General)	X	X	X
Fatigue	Fatigue	Cansancio	X	X	X
Sleep	Sleep	Calidad del sueño	X	X	X
Sleeping_hours	Sleeping hours	Horas de sueño	X	X	X
Pain	Doms	Dolor muscular	X	X	X
Stress	Stress	Estado de estrés	X	X	X
Mood	Mood	Estado de ánimo	X	X	X

8. GENERAL

Variable interna	Nombre	Definición	Disponibilidad		
			Report	Export	API
points	Points	Puntos de la sesión en base a las métricas obtenidas. - Entrenamiento - Partido	X	X	X
quality	Signal Quality	Valor que indica la calidad de la señal GPS durante la sesión de un determinado jugador/a. Valores entre 0% y 100%.			



ADVANCED SPORTS ANALYTICS