

# **Akıllı Tekmelik Metriklerin Açıklaması**



**V5.0.0**

**MART 2025**

## STAMINA (DAYANIKLILIK)

Dayanıklılık puanı, dakikada kat ettiğin mesafeye göre hesaplanır. Bir dakikada ortalama ne kadar fazla mesafe koşarsan, puanın o kadar yüksek olur. Maksimum puan 100'dür.

- **(Distance Per Min) Dakika Başına Mesafe :** Dakikada ortalama kat edilen mesafe.
- **(High-Speed Distance) Yüksek Hız Mesafesi :** Hızının 4.2 m/s ile 5.3 m/s (yaklaşık 15 km/s - 19 km/s) arasında olduğu koşullarda kat edilen mesafe.
- 
- **(Sprint Distance) Sprint Mesafesi:** Hızının 5.3 m/s (19 km/s) üzerinde olduğu koşullarda kat edilen mesafe.

## SPEED (HIZ)

Hız puanı, ulaştığın en yüksek hıza göre hesaplanır. Ne kadar hızlı koşarsan, puanın o kadar yüksek olur. Maksimum puan 100'dür.

- **Sprint:** Kısa bir süre boyunca 5.3 m/s (19 km/s) üzerinde bir hızla koştuğunda bir "sprint" sayılır.
- **(High-Speed Runs) Yüksek Hızlı Koşu :** Kısa bir süre boyunca 4.2 m/s ile 5.3 m/s arasında bir hızla koştuğunda bir "yüksek hızlı koşu" sayılır.

## İVMELLENME (ACCELERATION)

İvmelenme, hızlanma yeteneğini değerlendirir.

Ne kadar yüksek ivmelenme hızına sahipsen, o kadar yüksek puan alırsın. Maksimum puan 100'dür.

### **Maksimum İvmelenme (Max. Acceleration):**

Durağan pozisyondan veya düşük hızda koşarken 5 metrelik mesafe boyunca hızlanmaya başladığında, ulaştığın en yüksek ivmelenme değeri kaydedilir.

### **Keskin Dönüş (Sharp Turn):**

Çok kısa bir süre içinde yapılan ani yön değiştirme hareketidir.

### **Zıplama (Jump):**

Yalnızca 0.15 metreden daha yüksek zıplamalar kayda alınır.

## DENGE (BALANCE)

Denge, her iki ayağını kullanabilme yeteneğini değerlendirir.

Sol ayağını kullanma oranı sağ ayağına ne kadar yakınsa, denge puanının o kadar yüksek olur.

Maksimum puan 100'dür.

### **Sol / Sağ Ayak Kullanımı (Use of Left / Right Foot):**

Topa sol veya sağ ayakla temas etme sıklığı ölçülür.

## GÜÇ (POWER)

Topa ne kadar güçlü vurursan, o kadar yüksek puan alırsın.

Maksimum puan 100'dür.

### **Maksimum Bacak Vuruş Gücü (Max. Leg Swing Power): 3**

Topa vururken uyguladığın en yüksek kuvvet değeridir.

# Futbol Analitiğinde Yeni Dönem: INSAIT JOY Akıllı Tekmelikler

Gelişen futbol analitiği dünyasında INSAIT JOY akıllı tekmelikler, oyunun kurallarını değiştiren bir yenilik olarak öne çıkıyor. Akıllı futbol takip cihazlarını doğrudan tekmeliklerle entegre eden bu sistem, bir maç boyunca 540.000'den fazla veri noktasını işleyerek 16 farklı metriği analiz eder. Bu makale, bu verilerin tanımlarını açıklıyor ve bu metriklerin — kat edilen mesafeden en yüksek şut gücüne kadar — antrenörlerin takım stratejilerini geliştirmesine, oyuncu yükünü yönetmesine ve sakatlık riskini azaltmasına nasıl yardımcı olduğunu inceliyor. Aynı zamanda oyuncuların da gelişimlerini ölçmelerine ve pozisyon bazlı performanslarını optimize etmelerine olanak tanıyor.

## 1. Kat Edilen Mesafe ve Dakika Başına Mesafe

Tanım:

**Kat Edilen Mesafe (Distance Covered):** Oyuncunun bir antrenman veya maç sırasında kat ettiği toplam mesafe (metre).

**Dakika Başına Mesafe (Distance per Minute):** Toplam mesafenin süreye bölünmesiyle elde edilen ortalama mesafe (m/dk).

Değer:

Kat edilen mesafe, yük yönetimi ve pozisyona özel analizler için kritik bir veridir. Elit erkek futbolcular maç başına genellikle 10.300–11.500 m, merkezi orta sahalar ise 11.300–12.400 m koşar — bu rakamlar stoperlere göre (9.600–10.400 m) oldukça yüksektir. 15–17 yaş arası genç oyuncular genellikle 7.000–9.000 m, 18–20 yaş arası oyuncular ise 10–12 km koşar.

INSAIT JOY akıllı tekmelikler sayesinde bu rakamları takip eden antrenörler, antrenman yoğunluğunu bireysel olarak ayarlayabilir ve aşırı yüklenmeyi önleyebilir.

Örneğin, 17 yaşında bir orta saha oyuncusu 9.500 m koşuyorsa doğru yolda demektir; 18 yaşında bir forvet 8.500 m koşuyorsa dayanıklılık çalışması yapması gerekebilir.

Kat edilen mesafe, genel iş yükünü gösterirken; dakika başına mesafe, oyuncunun performansını ne kadar sürdürülebilir şekilde koruduğunu yansıtır.

Bir oyuncu maçta ortalama 140 m/dk koşuyorsa, sonraki günlerde yüksek tempolu antrenman yükü azaltılmalıdır. Ani artışlar (örneğin 100 m/dk'dan 120 m/dk'ya çıkmak) aşırı eforun ve olası sakatlık riskinin göstergesi olabilir.

Genç oyuncular, dakika başına mesafe değerini zamanla artırarak ilerlemelerini izleyebilirler. Örneğin, 16 yaşındaki bir oyuncunun 80 m/dk'dan 90 m/dk'ya yükselmesi, aerobik kapasitesinin geliştiğini gösterir.

15-17 yaş arası futbolcular genellikle 78-100 m/dk, 18-20 yaş arası futbolcular ise 111-133 m/dk arasında değerlere ulaşmalıdır.

Bu iki metriği yaş ve pozisyon bazlı karşılaştırarak, antrenörler oyuncuların dayanıklılığını optimize ederken, oyuncular da elit seviyedeki dayanıklılık standartlarıyla kendilerini kıyaslayabilirler.

## 2. Sprintler, Yüksek Hızlı Koşular ve İlgili Metrikler

### Tanımlar:

- **Yüksek Hızlı Koşu (High-Speed Runs):** 4.2–5.3 m/s hız aralığında en az 0.6 saniye süren koşular.
- **Sprint:** 5.3 m/s hızın (yaklaşık 19 km/s) üzerinde en az 0.6 saniye süren ani hızlanmalar.
- **Yüksek Hız/Sprint Mesafesi:** Bu hız bölgelerinde kat edilen toplam mesafe.
- **Ortalama Sprint Mesafesi:** Toplam sprint mesafesinin sprint sayısına bölünmesi.

### Değer:

Bu metrikler, oyuncunun patlayıcı gücünü ölçer ve antrenörlere özel antrenman planlaması ve sakatlık riskini azaltma konusunda veri odaklı içgörüler sağlar.

Örneğin, bir kanat oyuncusunun 40 sprint ile toplam 600 m koşması, rakip savunmayı genişletme rolünü gösterir.

INSAIT JOY 5.0'daki Ortalama Sprint Mesafesi metriği, analize yeni bir derinlik kazandırır.

### Örneğin:

- Oyuncu A:  $30 \text{ sprint} \times 12 \text{ m} = 360 \text{ m}$
- Oyuncu B:  $30 \text{ sprint} \times 8 \text{ m} = 240 \text{ m}$
- Bu fark, sinir-kas yüklenmesindeki değişiklikleri ortaya koyar.
- Antrenör, kısa ve sık sprint yapan oyunculara (yüksek yorgunluk/sakatlık riski) farklı, daha uzun sprint yapan oyunculara (stratejik hızlanma) farklı antrenmanlar planlayabilir.

16 yaşındaki bir oyuncunun ortalama sprint mesafesini 10 m'den 15 m'ye çıkarması, yalnızca patlayıcı gücünün değil aynı zamanda hız dayanıklılığının da geliştiğini gösterir.

Elit kanat oyuncular ı genellikle 15-20 m ortalama sprint mesafesine ulaşır — bu da genç oyuncular için önemli bir hedeftir.

### 3. Maksimum Hız (Top Speed)

Tanım:

Maç veya antrenman sırasında ulaşılan en yüksek hız (m/s veya km/s).

Değer:

Maksimum hız takibi, antrenörlerin hız avantajını veya dezavantajını tespit etmesini sağlar.

Örneğin, yavaş geri dönüş yapan bir bek oyuncusu için taktiksel pozisyon ayarlamaları yapılabilir.

Ayrıca, maksimum hız artışı oyuncular için güçlü bir motivasyon aracıdır.

Bir forvetin hızını 9 m/s'den 9.5 m/s'ye çıkarması, kontra ataklarda ciddi fark yaratır.

Elit erkek oyuncular genellikle 32-34 km/s (8.9-9.4 m/s), elit kadın oyuncular 27-28 km/s (7.5-7.8 m/s) hızlara ulaşabilir.

### 4. Maksimum İvme (Top Acceleration)

Tanım:

Düşük hızdan veya duruş pozisyonundan itibaren  $\geq 5$  metrelik mesafede elde edilen en yüksek ivme ( $m/s^2$ ).

Değer:

Hızlı ivmelenme (örneğin  $3.5 m/s^2$ ) bir oyuncunun birebirde savunmacıyı geçebilmesini sağlar.

Antrenörler bu metriği patlayıcı güç antrenmanları ve yük yönetimi için kullanabilir.

Sık tekrarlanan yüksek yoğunluklu ivmelenmeler sakatlık riskini artırabileceğinden dikkatle izlenmelidir.

Genç oyuncular için ivme artışı (örneğin  $2.8 \text{ m/s}^2 \rightarrow 3.2 \text{ m/s}^2$ , 16 yaşında) kuvvet antrenmanlarının etkili olduğunu gösterir.

## 5. Keskin Dönüşler (Sharp Turns)

Tanım:

1 saniye içinde  $130^\circ$  veya daha fazla yön değişikliği.

Değer:

Orta saha oyuncularının maç başına 20+ keskin dönüş yapması, yüksek çeviklik gösterse de sakatlık riskini artırabilir.

Antrenörler bu veriyi kullanarak denge ve esneklik odaklı önleyici çalışmalar planlayabilir.

Örneğin, 17 yaşında bir oyuncu ortalama 15 dönüş yapıyorsa, hedef 18-20 dönüş olmalıdır.

## 6. Sol ve Sağ Ayak Kullanımı (Use of Left & Right Foot)

Tanım:

Topa temas oranının her ayak için yüzdesi.

Değer:

Bir orta saha oyuncusunun %90 sağ / %10 sol ayak oranına sahip olması, öngörülebilirliği artırır ve pas seçeneklerini sınırlar.

Bu metrik, antrenörlere iki ayak kullanımını geliştirme fırsatı sunar. Örneğin, kanat beklerinin zayıf ayağını geliştirerek daha etkili ortalar yapması beklenir.

Genç bir oyuncunun oranı %80/%20'den %70/%30'a geliştirmesi, taktiksel esnekliğini artırır ve dar alanlarda daha çevik oynamasını sağlar.

Klasik GPS cihazları genellikle sırt bölgesine takılırken, INSAIT JOY Akıllı Tekmelikler her iki bacağa takılır ve ayak bazlı doğrudan veri toplar.

Bu sayede oyuncunun hangi ayağını ne kadar kullandığı yüksek doğrulukla ölçülür.

Örneğin, bir sağ kanat oyuncusunun %85 sağ ayak ağırlıklı oynadığı tespit edilirse, antrenör bu oyuncuya zayıf ayağı için özel çalışmalar planlayabilir.

Altyapı takımları da bu veriyi kullanarak oyuncuların erken yaşta iki ayak becerilerini geliştirmesini sağlayabilir.

Bu çift taraflı takip sistemi, geleneksel GPS'lerin sunamayacağı bir içgörü sağlar — böylece ayak tercihleri, taktiksel gelişim ve oyuncu bütünlüğü için ölçülebilir hale gelir.

## **7. Zıplama ve Maksimum Zıplama (Jump & Max Jump)**

Tanım:

- Zıplama: 0.15 m ve üzeri yüksekliklerde yapılan her sıçrayış.
- Maksimum Zıplama: Kaydedilen en yüksek sıçrama.

Değer:

Stoperlerin maç başına 15+ zıplama (maksimum 0.6 m) yapması, hava toplarında üstünlük sağlar.

Antrenörler, oyuncunun zıplama yüksekliğini izleyerek gelişimi takip edebilir.

Örneğin, 16 yaşındaki bir oyuncunun maksimum zıplamasını 0.4 m'den 0.5 m'ye çıkarması, hava topu mücadelesinde belirgin ilerleme demektir.

## 8. Maksimum Şut Gücü (Max Kicking Power)

Tanım:

Topa vururken uygulanan maksimum kuvvet (şut, pas veya uzaklaştırmalarda).

Değer:

Maksimum şut gücü, oyuncunun bacak kuvvetini gösterir.

Bu veri sayesinde antrenörler oyunculara güç antrenmanları planlayabilir veya belirli roller için uygun oyuncuları seçebilir (örneğin duran top kullananlar).

## 9. Kalori (Calorie)

Tanım:

Toplam harcanan enerji (kcal).

Değer:

Elit futbolcular maç başına ortalama 1.200–1.500 kcal harcar.

Bu bilgi, antrenörlerin beslenme planı ve toparlanma süreçlerini düzenlemesine yardımcı olur.

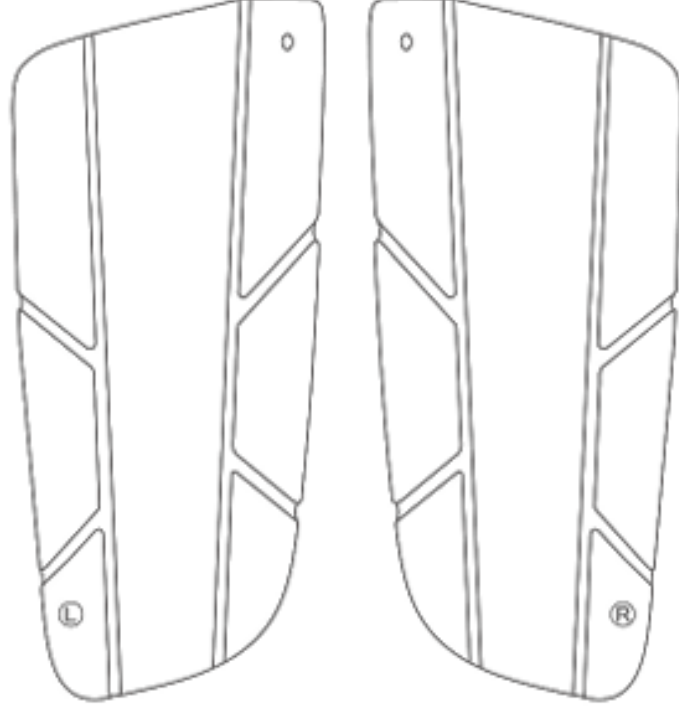
Genç oyuncular da kalori tüketimini büyüme ve gelişim dönemleriyle ilişkilendirebilir.

Sonuç

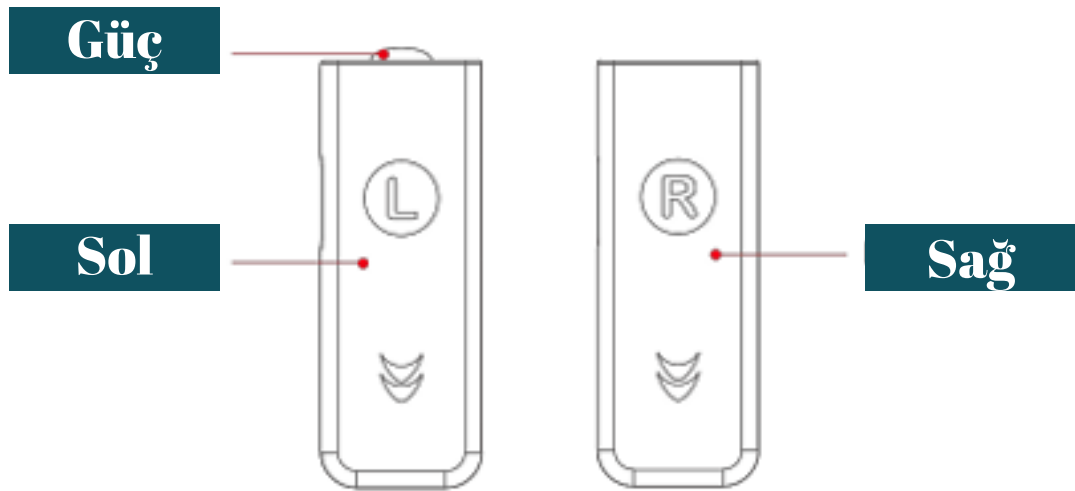
INSAIT JOY Akıllı Tekmelikler, ham verileri yük yönetimi, sakatlık önleme ve oyuncu gelişimi için eyleme dönüştürülebilir içgörülere çevirir.

Sprint mesafesi, maksimum hız veya şut gücü gibi metrikleri karşılaştırarak, antrenörler hedefe yönelik antrenmanlar planlayabilir; oyuncular ise yaş ve pozisyon bazlı standartlarla kendi ilerlemelerini takip edebilirler.

# INSAIT JOY AKILLI TEKMELİKLER



## Akıllı Tekmelikler



## Futbolcu Takip Modülleri

# AKILLI TEKMELİKLERİ ŞARJ ETME

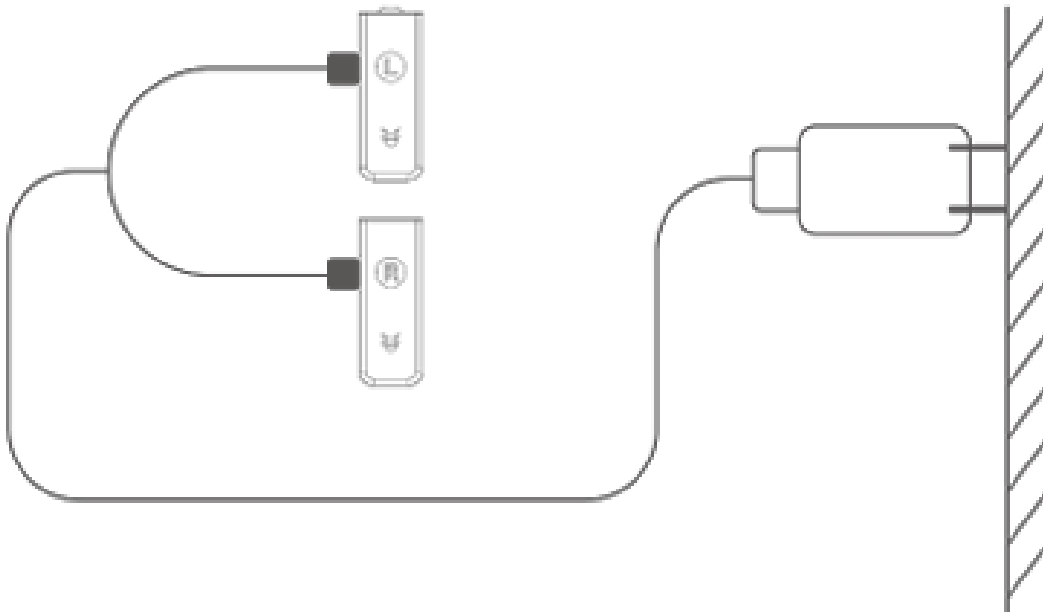
1. **Güç Bağlantısı:** Futbolcu Takip Modüllerini, kutudan çıkan USB kablosunu kullanarak bir güç adaptörüne bağlayın.

**Not:** Kullanılan adaptörün çıkışı 5V/1A olmalıdır.

2. **Şarj Süresi:** Futbolcu Takip Modülleri yaklaşık 1,5 saatte tamamen şarj olur.

3. **Bakım İpucu:** En iyi performans için akıllı tekmeliklerinizi haftada en az 1 kez şarj edin.

**Not:** Haftalık yoğun antrenman programı var ise daha sık şarj yapılmalıdır. Antrenman günü veya Maç Öncesinde Futbolcu Takip modüllerinin şarj ışıkları ve sayfa 12 de'ki yönlendirmelerle şarj durumu kontrol edilmelidir.



# İŞIK GÖSTERGELERİ KILAVUZU

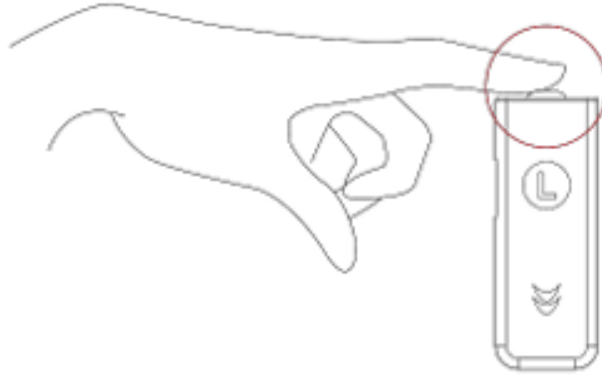
## İŞIK

## DURUM AÇIKLAMASI

|                                  |                                                   |
|----------------------------------|---------------------------------------------------|
| <b>Yavaş Kırmızı Yanıp Sönme</b> | Düşük pil. Modülleri şarj edin.                   |
| <b>Hızlı Kırmızı Yanıp Sönme</b> | Şarj sorunu. Şarj cihazını çıkarıp yeniden takın. |
| <b>Sabit Kırmızı Işık</b>        | Modüller şu anda şarj oluyor.                     |
| <b>Sabit Yeşil Işık</b>          | Modüller tamamen şarj oldu ve kullanıma hazır.    |
| <b>Mor Yanıp Sönme</b>           | Modüller başlatılıyor.                            |
| <b>İki Mavi Yanıp Sönme</b>      | Modüller bekleme modunda.                         |
| <b>Yavaş Mavi Yanıp Sönme</b>    | Modüller aktif ölçüm yapıyor ve veri topluyor.    |
| <b>Sabit Mavi Işık</b>           | Modüller uygulama ile veri senkronize ediyor.     |

# FUTBOLCU TAKİP MODÜLLERİNİ ÇALIŞTIRMA

1. **Sol Modül (L)** : Güç düğmesine 3 saniye basılı tutun, mor ışık yanıp sönmeye başlayacaktır.
2. **Sağ Modül (R)** : Modülü birkaç kez ileri geri sallayın, mor ışık yanıp sönmeye başlayacaktır.



Güç düğmesine 3 saniye basılı tutun



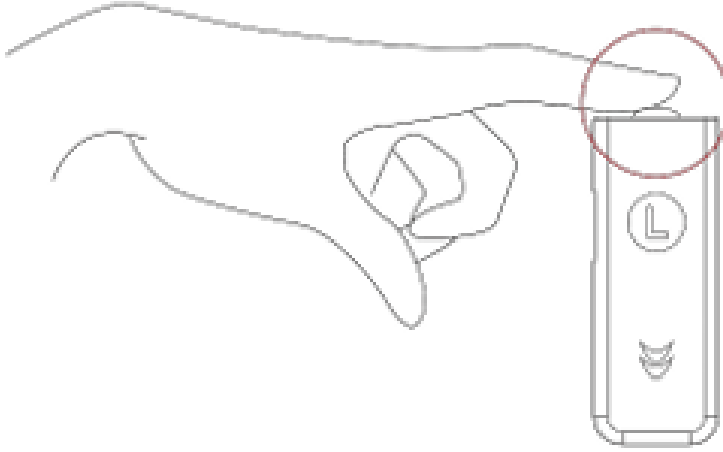
Modülü birkaç kez ileri geri sallayınız

# FUTBOLCU TAKİP MODÜLLERİNİ KAPATMA

1. **Sol Modül (L)** : Güç düğmesine 3 saniye basılı tutun, ışık kapanacaktır.

## 2. **Sağ Modül (R)**:

- Hareketsiz kaldığında 10 dakika içinde otomatik kapanır.
- Veya INSAIT JOY uygulaması ile veri senkronizasyonu tamamlandığında kapanır.
- Uygulama üzerinden bu süreyi 2 dakika veya 5 dakika olarak değiştirebilirsiniz.



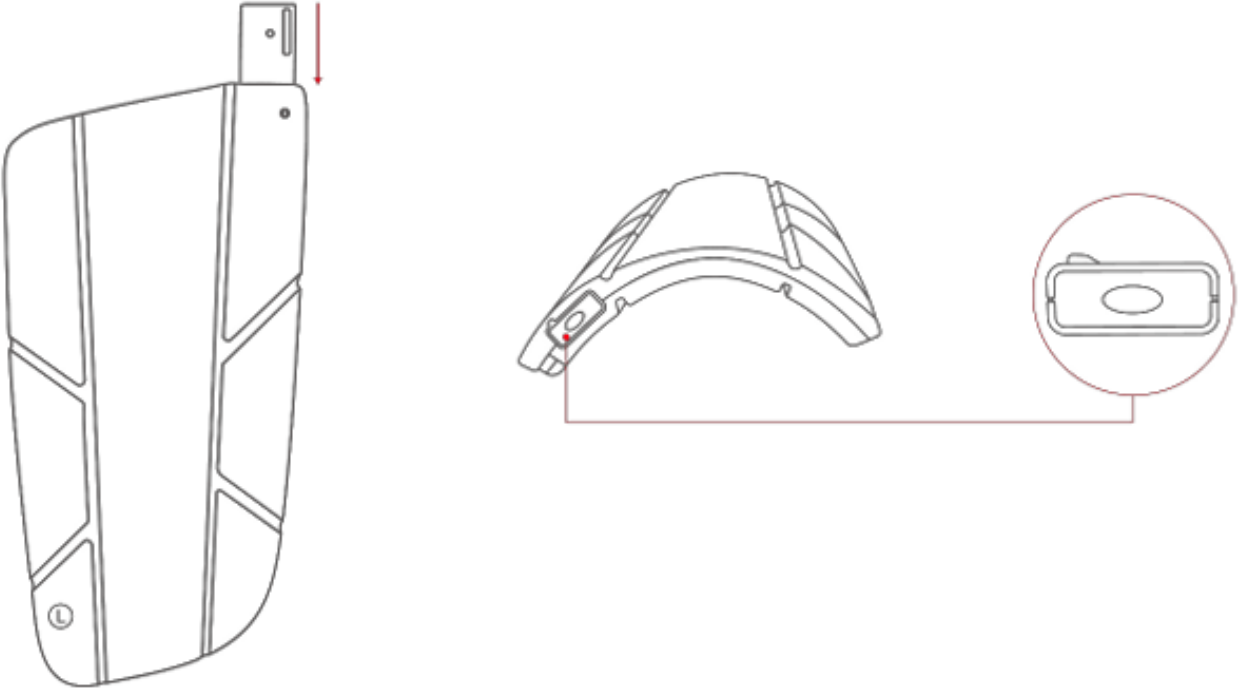
Güç düğmesine 3 saniye basılı tutun



Düz bir zemine koyun, 10 dakika  
(veya ayarlanan süre) hareketsiz kalsın

# MODÜLLERİ TEKMELİKLERE YERLEŐTİRME

1. **Sol Modül (L)** : Sol takip modülünü sol (L) akıllı tekmeliğe yerleőtirin. Üzerindeki řeridin tekmelikteki yuvayla hizalandığından ve ışığın tekmelik kabuğundaki delikten görüldüğünden emin olun.
2. **Sağ Modül (R)** : Aynı şekilde sağ (R) modülü sağ tekmeliğe yerleőtirin. Üzerindeki řeridin tekmelikteki yuvayla hizalandığından ve ışığın tekmelik kabuğundaki delikten görüldüğünden emin olun.



# AKILLI TEKMELİKLER İLE PERFORMANS ÖLÇÜMÜ

1. **Hazırlık:** Takip modüllerini açın ve tekmeliklere yerleştirin. İki kez mavi ışık yanıp söner → **Bekleme moduna geçti.**
2. **Kullanım:** Tekmelikleri giyin. İlk **30 adım** sonrası modüller ölçüme başlar ve yavaş mavi ışık yanıp söner.

## Notlar:

1. Ölçüm başlatmak için gereken adım sayısı oyuncuya göre değişebilir (genelde 30-40 adım).
2. En iyi sonuç için antrenman başlamadan tekmelikleri açın, kısa bir yürüyüş veya koşu yapın.
3. Ölçüm sırasında telefonunuza bağlamaktan kaçının. Modüller uygulamaya bağlanmadan verileri toplayacaktır.
4. Modüllerin hafızası sınırlıdır. 2 saatten fazla senkronize edilmeden ölçüm yapılırsa veri kaybı olabilir. Uzun seanslarda 2 saatte bir senkronizasyon yapmanız önerilir.

# UYGULAMAYI İNDİRME

## 1. INSAIT JOY Uygulaması:

**App Store (iOS)** veya **Google Play (Android)** üzerinde **“INSAIT JOY”** aratarak indirin.

### **Minimum Sistem Gereksinimleri:**

- iOS 11.0 veya üzeri
- Android 9 veya üzeri

**2. Kullanım:** Tekmelikleri giyin. İlk **30 adım** sonrası modüller ölçüme başlar ve yavaş mavi ışık yanıp söner.



**INSAIT JOY**

**App Store (iOS) / Google Play (Android)**

# AKILLI TEKMELİKLERİ HESABINLA EŞLEŞTİRME

1. Telefonunuzda **Bluetooth'un** açık olduğundan emin olun ve her iki Futbolcu Takip Modülünün de açık olduğundan emin olun.
2. INSAIT JOY uygulamasında “**ME (Ben)**” bölümüne gidin.
3. **My Smart Shin Guards (Akıllı Tekmeliklerim)** seçeneğine dokunun, ardından **Pair (Eşleştir)** seçeneğini seçin ve ekrandaki talimatları izleyin.

✚ Aşağıdaki prosedürleri izleyerek Futbolcu Takip Modüllerini doğrudan uygulama içinden hesabınızdan kaldırabilirsiniz.

## AKILLI TEKMELİKLERİ HESABTAN AYIRMA

1. Telefonunuzda **Bluetooth'un** ve modüllerin açık olduğundan emin olun.
2. Uygulamada **Me > My Smart Shin Guards** menüsüne gidin, **Unpair (Eşleşmeyi Kaldır)** seçeneğine dokunun ve ekrandaki talimatları izleyin.

# İSTATİSTİKLERİ SEKRONİZE ETME

## 1. Cihazları Hazırlayın

- a) Telefonunuzda **Bluetooth'u** ve **Navigasyon'u** açın.
- b) Her iki Futbolcu Takip Modülünü açın ve telefonunuza yakın tutun.

## 2. Verileri Senkronize Edin

- a) Ana Sayfadaki **Sync (Senkronize Et)** seçeneğine dokununuz.
- b) **INSAIT JOY** uygulaması otomatik olarak modüllere bağlanır ve verileri senkronize eder.

## 3. Tamamlama

Senkronizasyon tamamlandıktan sonra ekrandaki talimatları izleyerek modülleri kapatabilirsiniz.

### Notlar:

1. Antrenman sonrası istatistiklerinizi hemen senkronize etmeniz önerilir.
2. Veriler telefonunuza aktarıldığında, modüller hafızasındaki veriler silinir ve yeni oturum için hazır hale gelir.
3. **Düşük pil** seviyeleri senkronizasyon **hatalarına** yol açabilir.  
Cihazları **şarj edip tekrar deneyin**
4. 2 Saatten fazla veri toplama kapasitesini aşar ise veri aktarım hatalarına yol açabilir

# AKILLI TEKMELİKLERİN PİL DURUMUNU KONTROL ETME

1. Telefonunuzda **Bluetooth'u** ve **Navigasyon'u** açın Modüllerin açık ve telefona yakın olduğundan emin olun.
2. **INSAIT JOY** uygulamasında **ME (Ben)** bölümüne gidin.
3. **My Smart Shin Guards > Device Info (Cihaz Bilgisi)** bölümünden pil durumunu görüntüleyin.

## FUTBOLCU TAKİP MODÜLLERİNİ SIFIRLAMA

Bir hata oluşursa, Oyuncu Takip Modüllerini fabrika ayarlarına sıfırlayabilirsiniz.

1. **INSAIT JOY** uygulamasını açın ve **Me > My Smart Shin Guards** menüsüne gidin.
2. Telefonunuzda **Bluetooth'un** ve **Navigasyon'un** açık olduğundan ve modüllerin açık olduğundan emin olun..
3. **Device Info (Cihaz Bilgisi)** bölümüne dokununuz.
4. **Reset (Sıfırla)** seçeneğini seçin.

✿ Not: Sıfırlama işlemi, modüllerde senkronize edilmemiş tüm verileri siler. Ancak daha önce hesabınıza yüklenmiş veriler etkilenmez.

# HATA GİDERME KILAVUZU

● **Sorun: Işık sürekli yanıp sönüyor ve uygulama senkronizasyon sırasında çöküyor.**

## 🔧 Veri Hatası ve Çözüm

Futbolcu Takip Modüllerinizdeki verilerde hatalar oluştu.

Bu hatalar, önceki oturum verileri senkronize edilmeden çok fazla yeni ölçüm başlattığınızda meydana gelebilir.

**En iyi çözüm,** Oyuncu Takip Modüllerini sıfırlayarak tüm kayıtlı verileri silmek ve cihazı fabrika ayarlarına döndürmektir.

## ➡ Sıfırlama Adımları

1. INSAIT JOY uygulamasını açın ve **Me > My Smart Shin Guards** menüsüne gidin.
2. Telefonunuzda **Bluetooth'un** ve **Navigasyon'un** açık modüllerin açık olduğundan emin olun..
3. **Device Info (Cihaz Bilgisi)** bölümüne dokununuz.
4. **Reset (Sıfırla)** seçeneğini seçin.

📌 **Not:** Sıfırlama işlemi, modüllerde senkronize edilmemiş tüm verileri siler. Ancak daha önce hesabınıza yüklenmiş veriler etkilenmez.

✦ **Oyuncu Takip Modülleri istatistikleri doğru şekilde ölçmüyor (örneğin, hiç istatistik kaydedilmiyor veya maç sırasında yalnızca çok az veri kaydediliyor) ya da başlatıldıktan sonra sabit mavi ışık gösteriyor.**

✦ **Önceden kaydedilen oturum verileri senkronize edilmeden yeni ölçümler başlatılırsa, Oyuncu Takip Modülleri hata durumuna geçebilir ve cihazın depolama sınırları aşılabılır.**

**Nadir durumlarda, modüller doğru kullanılsa bile bu hataya girebilir. Bu nedenle Oyuncu Takip Modülleri tam olarak çalışmayabilir ve istatistikleri doğru ölçemeyebilir. Bu sorunu çözmek için, lütfen Oyuncu Takip Modüllerini sıfırlayarak tüm verileri silin ve fabrika ayarlarına geri döndürün.**

**Eğer cevabınızı burada bulamazsanız, daha fazla bilgi için Destek Merkezimizi ziyaret edin veya müşteri destek ekibimizle [yardim@akillitekmelik.com](mailto:yardim@akillitekmelik.com) adresinden e-posta yoluyla iletişime geçin.**