



DIGITAL TRÆNINGSPLATFORM

Spillerudviklingsplatform til tennistræning

Trænere og spillere — fælles om data, mål og motivation

En platform, der binder trænere og spillere sammen omkring det, der faktisk flytter en seriøs tennisspiller — fra ungdomsrækkerne over seniorer til i princippet pro-niveau: data fra træning og kamp, tydelige mål, og motivation gennem fællesskab og venlig konkurrence.

Funktionel beskrivelse · fungerende prototype juli 2026 · v3.6



KAPITEL 1

Fra fornemmelse til fremgang

I dag er viden om den enkelte spiller spredt ud: i trænerens hukommelse, i løse noter, i forældrenes indtryk og i resultater, ingen samler op. Det gør det svært at se udviklingen over tid, at give målrettet feedback — og at holde spillerne engagerede mellem træningerne.

SportsAnalytics samler det hele ét sted. Platformen har to sider — én for træneren og én for spilleren. Kernen er enkel: faktuelle data fra kampe og træning, som AI'en simplificerer og oversætter til næste skridt — og en oplevelse, der er sjov at bruge: streaks, venlig konkurrence og fælles mål fremmer det sociale og holder motivationen i live mellem træningerne — i klubben, og efterhånden som flere klubber kommer på platformen, også på tværs af dem. Træneren følger, vurderer og sætter mål; spilleren ser sin egen udvikling, konkurrerer venligt med holdkammerater og holder motivationen ved lige mellem træningerne. Spiller og træner sætter selv målene — og dermed hvornår en streak tæller. Målene skal være realistiske og ansvarlige over for børn og unge: platformen skal bygge motivation op, aldrig presse nogen mod stress eller overtræning.

Træneren

kan træffe beslutninger på data frem for fornemmelse — og bruge tiden på banen i stedet for på skrivearbejdet.

Spilleren

kan se sin egen fremgang og forstå, hvad der arbejdes hen imod. Udviklingen er konkret — ikke noget, der kun findes i trænerens hoved.

Klubben

får ét fælles, professionelt værktøj på tværs af årgange og hold — med samme sprog og samme farveskala overalt.

SportsAnalytics er for alle, der tager tennis seriøst. Motoren er niveau-uafhængig: point er point, og farveskalaen taler samme sprog — uanset niveau og alder. Platformen bruges til at udvikle spillere fra ét niveau til det næste — og den virker på alle udviklingsniveauer: junior, senior og pro, hvor statistik-motoren allerede kører ægte ATP-kampe i salgsdemoen.

Beskrivelsen her viser platformen, som den ser ud i dag: en fungerende prototype med eksempeldata, der kan klikkes igennem på en telefon — begge sider, alle funktioner. Alle skærbilleder på de følgende sider er taget direkte fra prototypen.



Trænerens farveskala — én fælles skala for hele klubben



KAPITEL 2 · FORTRÆNEREN

Overblik over holdene — og hver spiller i dybden

Gruppeoverblik pr. årgang

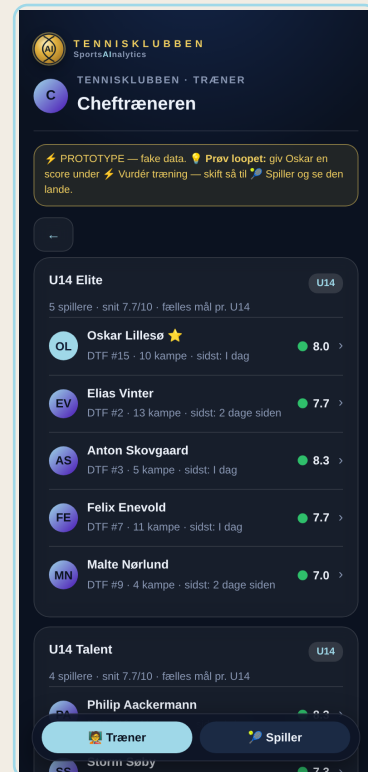
Træneren ser sine hold (U10, U12, U14, U16 ...) med hver spillers udvikling det seneste kvartal på ét blik — hvem er i fremgang, hvem står stille. Man kan sætte fælles mål for en hel årgang og følge, hvor mange der er på vej mod dem.

Den enkelte spiller i dybden

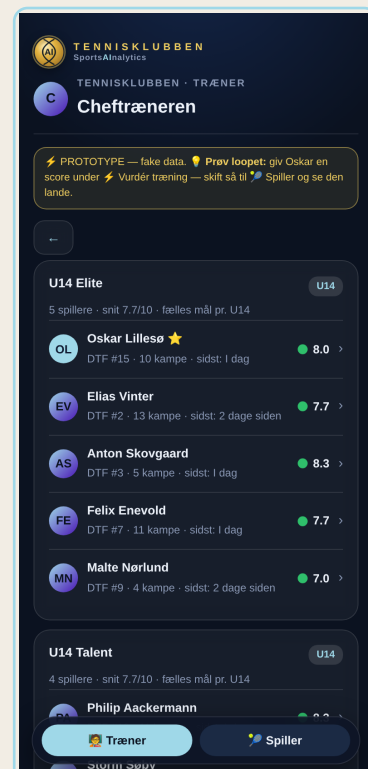
Ét tryk åbner en spillers profil: en vurdering pr. træningsområde (den fysiske træning, banetræningen, spil-selv-banen) med score på farveskalaen og trænerens egne ord — plus spillerens kampe, statistik og sæsonplan fra kamp-app'en, det fælles lag, som træner og spiller deler.

Data-drevet træningsfokus

Platformen peger automatisk på det laveste område og foreslår det som træningsfokus — et data-drevet fokus, hvor både kamp- og træningsdata trækker i samme retning.



Gruppeoverblik: hold, snit og hver spillers kvartals-udvikling



Spillerprofilen: vurderinger + det fælles lag fra kamp-app'en — kampe, statistik og sæson



KAPITEL 2 · FORTRÆNEREN

Vurderet på under et halvt minut

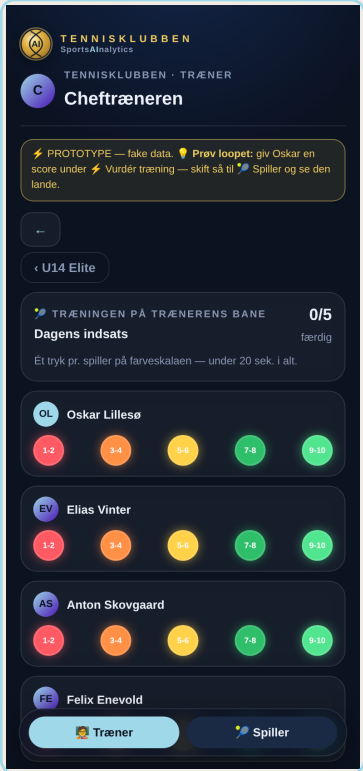
Hurtig vurdering efter hver træning

Det skal gå stærkt, ellers bliver det ikke brugt. Efter træningen vælger træneren gruppen af spillere, der netop har trænet, og området, der blev arbejdet med, og giver hver spiller ét tryk på farveskalaen (rød 1–2 · orange 3–4 · gul 5–6 · grøn 7–10). En hel gruppe er vurderet på under et halvt minut — og scoren lander med det samme hos spilleren som "dagens træning". Over tid bygger de mange små scoringer et præcist billede af hver spillers udvikling pr. område. Vores ambition er, at vurderingen kan gøres på under 20 sekunder for en hel gruppe — sådan har vi bygget SportsAnalytics, og hvis det ikke holder i praksis, vil vi vide det. Farveskalaen er klubbens fælles sprog — og den kommer direkte fra trænerbordet: hver spiller scores 1–10 pr. område (fysisk træning, banetræning og spil selv). Farverne gør tallet til en samtale: rød (1–2) kræver handling nu, orange (3–4) er under det forventede, gul (5–6) er på vej — og grøn (7–10) betyder fortsæt. Samme skala overalt, så spiller, forælder og træner altid taler om det samme, og udviklingen kan følges kvartal for kvartal.

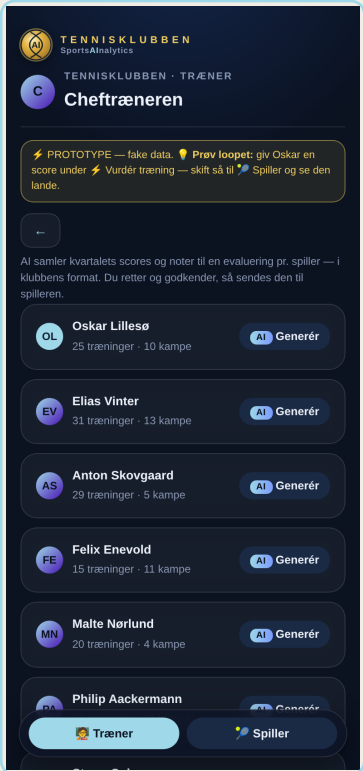


Evaluerings — hjulpet på vej, men altid trænerens ord

Ved periodens afslutning samler platformen automatisk et udkast til en evaluering af hver spiller — i klubbens vante format, med farve, score og tekst pr. træningsområde, bygget på periodens scoringer. Træneren læser igennem, retter frit og godkender — først derefter lander den hos spilleren, markeret som ny. Træneren sparer tid på skrivearbejdet — og bevarer det faglige ansvar og det sidste ord. Ingen evaluering når spilleren uden trænerens godkendelse.



Vurderingsflowet: vælg område → ét tryk pr. spiller på farveskalaen



Kvartals-evalueringen: AI samler udkast pr. spiller — træneren retter og godkender



KAPITEL 3 · FORSPILLEREN

Udviklingen bliver konkret — og motivationen holder

Min evaluering og mine data

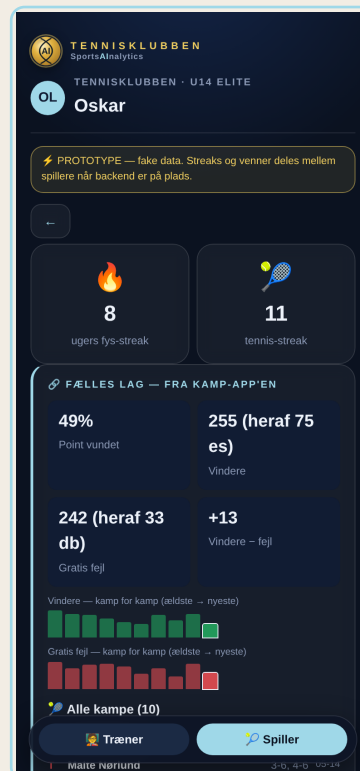
Spilleren ser trænerens seneste evaluering med farve og score pr. område — i et sprog, der er til at forstå — og sine egne kampe, statistik og sæson fra kamp-app'en. Trænerens dagsvurderinger dukker op som "dagens træning" umiddelbart efter træningen.

Streaks mellem træningerne

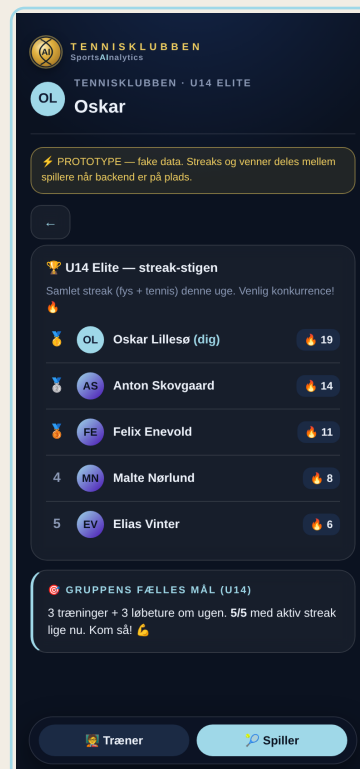
Spilleren opbygger "streaks" for både fysisk træning og tennistræning — sammenhængende uger, hvor målet er nået. Det belønner den vedholdenhed, der bygger gode spillere.

Venlig konkurrence — og venner på tværs

Hver træningsgruppe har en streak-stige, hvor spillerne ser hinandens fremmøde og hepper på hinanden. Fælles mål for holdet skaber sammenhold frem for kun individuel præstation. Spillere kan være venner på tværs af træningsgrupper — med forældre-godkendelse for de yngste — og følge hinandens streaks. Det binder klubbens afdelinger sammen på tværs af hold og aldre.



Spillerens side: streaks, det fælles lag og trænerens evaluering



Streak-stigen: holdets venlige konkurrence + gruppens fælles mål



KAPITEL 4 · KAMP-APP'EN BAG

Dér, hvor data skabes

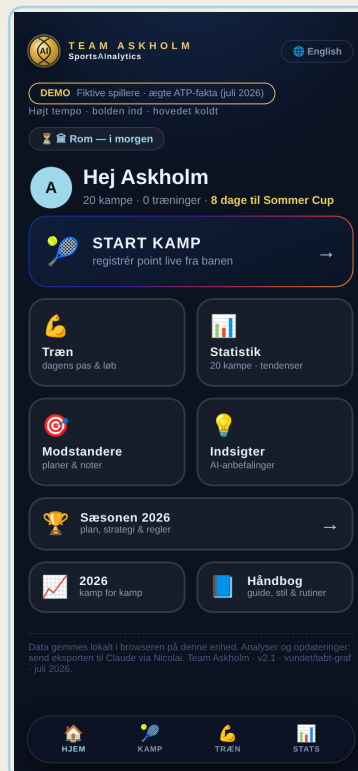
Spillerens kamp- og statistikdata kommer fra en dedikeret kamp-app — en selvstændig app, integreret i klub-platformen — som spilleren eller en forælder bruger til at registrere kampe bold for bold — hurtigt nok til, at den der registrerer — forælder eller holdkammerat — kan følge kampen fra sidelinjen imens. Appen følger med i klubpakken og deler sit fælles lag med trænerplatformen.

To tryk pr. point — og en app, man kan overskue

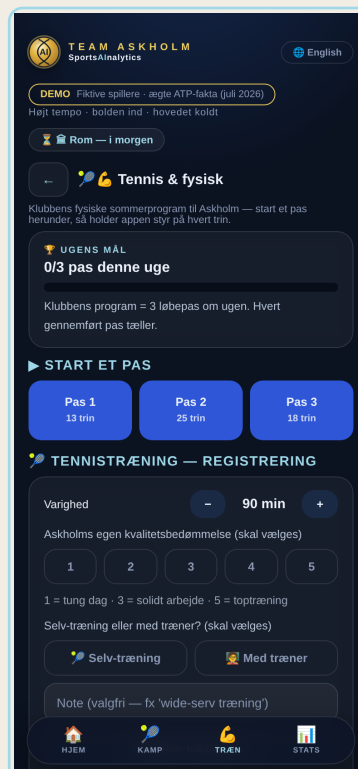
For hvert point trykkes udfald og årsag; stilling, sæt og tiebreaks regnes automatisk. Navigationen er bygget til ikke at drukne brugeren: appen åbner med store kategorifliser — én stor KAMP-knap og kategorierne TRÆN, INDSIGT, MODSTANDERE, STATISTIK, 2026 og HÅNDBOG — så man aldrig møder mere end en håndfuld valg ad gangen.

Trænings-registrering med træner-kobling

Spilleren logger sine tennistræninger med varighed, kvalitet og om det var selv-træning eller træning med træner — samme skel, som trænerens vurderingsområder bygger på. Det gør billedet af ugens arbejde komplet, også dér hvor træneren ikke ser på.



Kamp-app'ens forside: KAMP-knappen + kategorifliserne



Trænings-registrering: varighed, kvalitet og selv-træning / med træner

KAPITEL 4 · KAMP-APP'EN BAG

Fra point til arbejdspunkter

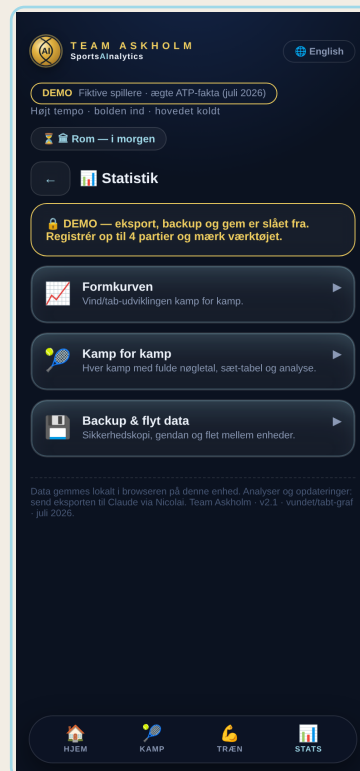
Alle nøgletal mod benchmark

Hvert kamp-kort viser nøgletal sat op mod et professionelt benchmark: vindere mod fejl, serveprocenter, breakbolde, duel-længder — så man med ét blik ser, hvad der var stærkt, og hvad der skal skærpes. Statistik-motoren er valideret på 20 ægte ATP-kampe — benchmark mod Sinner, Alcaraz m.fl. er indbygget.

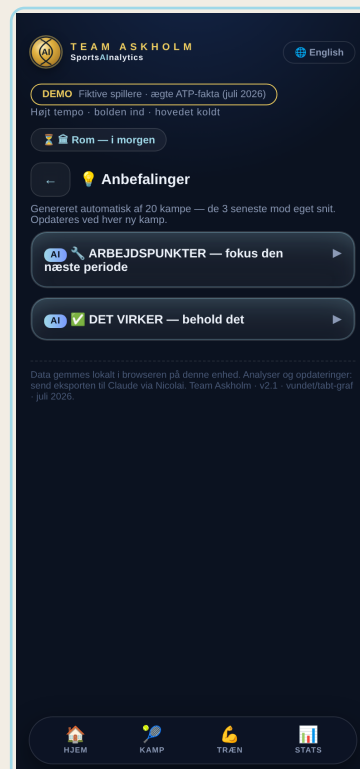
Automatiske arbejdspunkter

Appen formulerer selv fokuspunkter med konkrete "i mål når"-kriterier, som træneren kan bruge direkte på banen — og viser kamp for kamp, om kurven går den rigtige vej.

Det fælles lag betyder, at kampe, statistik og sæson er de samme tal hos træner og spiller — ét sammenhængende system, der kan demonstreres live i dag.



Statistikken mod professionelt benchmark — her på tværs af demo-spillerens 20 ATP-kampe



Indsigt-fliserne: automatiske arbejdspunkter med "i mål når"-kriterier



KAPITEL 4 · KAMP-APP'EN BAG

Live-analyse — og AI i hele platformen

Appen er ikke kun et registreringsværktøj — den er en datadrevet rådgiver. Ét tryk på AI-knappen midt i kampen, og analysen læser de registrerede point og svarer på de to spørgsmål, enhver kamp rejser: holder strategien — og hvad er det næste træk?

Status på strategien — med ét blik

Panelet viser stillingen og en række grønne/gule markører på kampens nøgletal: fejl-disciplinen i de korte dueller, balancen mellem vindere og fejl, serveprocenten, returspillet og de store point. Grønt betyder "fortsæt" — gult kræver handling.

Råd i spillerens eget taktiske sprog

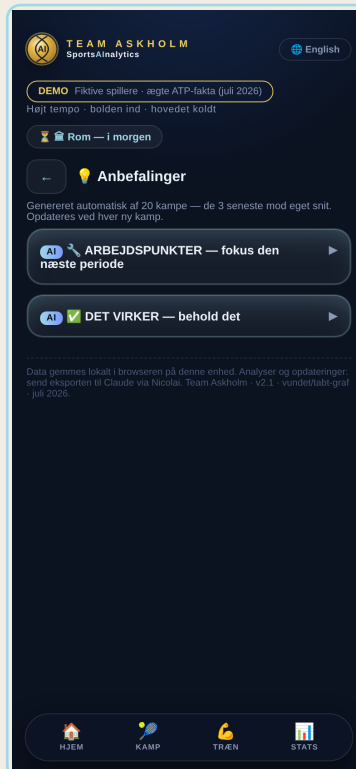
AI'en prioriterer op til tre konkrete råd ud fra det, der faktisk er sket i kampen: "De to første bolde SKAL ind — dyb serv og dyb cross, nul risiko" eller "1. serve er på 48 % — træk tempoet af, placering slår kraft i dag." Holder strategien, siger panelet dét — så roen bevarer.

Alle kampformater — også NextGen

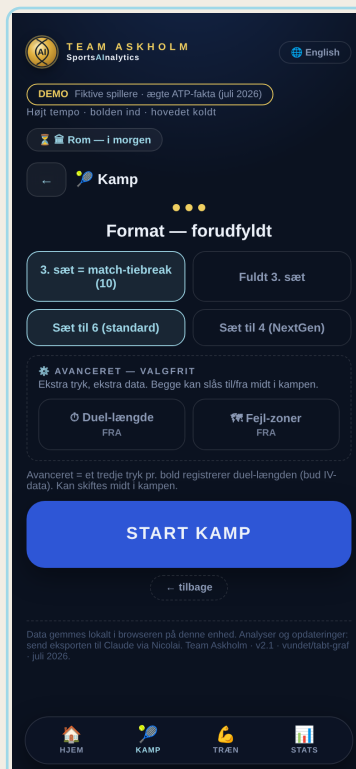
Ved kampstart vælges formatet: klassiske sæt til 6 eller NextGen-format til 4 partier med tiebreak ved 3-3 — med fordelspoint som standard og mulighed for afgørende point ved lige, hvor formatet kræver det. Motoren regner stilling, sætbolde og breakbolde korrekt i begge verdener.

Samme AI-lag i hele platformen

AI-mærket går igen overalt, hvor platformen selv genererer analyse: arbejds punkterne, modstander-kampplanerne, seneste-kamp-vurderingen og trænerens kvartals-udkast. Ét gennemgående lag — og på roadmappet: dybdeanalyser, der gør rådene endnu skarpere for hver version.



Hurtig analyse: status-chips og prioriterede råd — genereret live af de registrerede point



Kampformat vælges ved start: til 6 (standard) eller til 4 (NextGen)



KAPITEL 5

Datasikkerhed & GDPR — inkl. spillere under 18

Datasikkerhed er en del af platformens fundament — og fordi klubbens spillere også omfatter unge under 18, opfylder vi de skærpede krav, det stiller. Ved en rigtig udrulning bygges platformen med:

- Forældresamtykke som forudsætning for oprettelse af mindreårige spillere
- Dataminimering — kun det, der er nødvendigt for træningen, gemmes
- Ret til indsigt og sletning for spiller og forælder
- Forældre-godkendelse af venneanmodninger for de yngste spillere
- En klar aftale om, hvordan klubbens data behandles og opbevares — klubbens data er klubbens

Målet er, at platformen kan bruges trygt af klub, trænere, spillere og forældre. Hele GDPR-planen lægges gerne frem i pilotsamtalen.

STATUS

En fungerende prototype — klar til at blive prøvet af. Platformen kan klikkes igennem på en telefon i dag — begge sider, alle funktioner, med eksempeldata. Næste skridt er at prøve den af med et enkelt hold og på den baggrund tage stilling til den fulde version med login og deling.



KAPITEL 6 · UDVIKLING

Platformen vokser — sammen med klubberne

Platformen udvikler sig løbende, og retningen sættes sammen med pilotklubberne — deres trænere og familier er med til at prioritere, hvad der bygges næst. Nysgerrig på planerne? Skriv til kontakt@sportsanalytics.com og få dem fortalt — vi deler dem hellere over en samtale end i et dokument.

Pilotklubberne bestemmer med. To klubber får i 2026 direkte indflydelse på udviklingsplanen — det er en del af pilottilbuddet.