

Privacy Statement



Think *forward*
Play *forward!*

Privacy Statement

1. Introductie

Dit is het privacy statement van *Forward Football B.V.*, gevestigd te 1114 AG, Amsterdam aan de Van Marwijk Kooystraat 10-A, www.forward.football

2. Toepasselijkheid

Dit privacy statement is van toepassing op alle privacygevoelige informatie of persoonsgegevens die een club of organisatie aan ons verstrekt, bijvoorbeeld via de verschillende contactformulieren of verzamelde data tijdens de meetdagen. Wij hechten groot belang aan de privacy van onze partners en klanten en betrachten de grootst mogelijke zorgvuldigheid in het behandelen en beschermen van persoonsgegevens. Wij verwerken data overeenkomstig de voorwaarden die daaraan worden gesteld in de Algemene Verordening Gegevensbescherming (AVG). *Forward Football B.V.* is de verantwoordelijke in de zin van de AVG ten aanzien van de verwerking van uw persoonsgegevens. **Dit houdt in dat alleen wij bepalen welke persoonsgegevens worden verwerkt, met welk doel en op welke manier.** Wij zijn er verantwoordelijk voor dat uw persoonsgegevens op een behoorlijke en zorgvuldige wijze worden verwerkt in overeenstemming met de AVG. In dit privacy statement leggen wij uit welke gegevens wij verwerken en voor welke doeleinden ze worden gebruikt!

3. Overzicht persoonsgegevens

Hieronder vindt u een overzicht van de persoonsgegevens en data-gegevens die wij verwerken.

Trainer informatie

- Voor- en achternaam
- Telefoonnummer
- E-mailadres
- Club
- Functie
- Team

Speler informatie

- Voor- en achternaam
- Relatienummer KNVB
- Geslacht
- Geboortedatum
- Shirtnummer
- Lengte (cm)
- Gewicht (kg)
- Positie
- Club
- Team

Wedstrijd en training data

- 'X' en 'Y' positie spelers
- Hoekveranderingen spelers
- Versnellingen spelers
- Hartslag spelers
- 'X' en 'Y' positie bal

Voor het meten van de wedstrijd en training data maken wij gebruik van het INSAIT KS Local Position Measurement (LPM) systeem van Gengee Technology (Xiamen) Co., Ltd. Forward Football B.V. is tevens de distributeur van Gengee Technology Co., Ltd in Europa. De meetgegevens worden door algoritmes omgezet naar performance parameters.

4. Het doel van de verwerking van de gegevens:

Het doel van de verwerking van de gegevens is het verbeteren van teams en spelers en dus het voetbal in de praktijk. Naar de behoefte van de club of organisatie worden de gegevens gebruikt

om voetbalhandelingen van spelers te schalen tijdens training en wedstrijd. Gebonden aan de tijd zal de ontwikkeling zichtbaar worden van het team en per individu over tijd. Met behulp van de data zullen

wij clubs, organisaties, trainers en spelers gericht advies kunnen geven, om de ontwikkeling van teams en spelers te maximaliseren.

- Relatienummer KNVB om een unieke ID te kunnen koppelen aan een speler naam en diens performance parameters, op het moment dat een rapportage wordt opgevraagd en gegenereerd.
- Voornaam, achternaam, geslacht, club, team, lengte, gewicht, geboortedatum, club, team en positie om spelers te segmenteren aan de hand van algemene kenmerken. Hierdoor kunnen wij clubs en spelers schalen en van concrete adviezen voorzien.
- Lengte en gewicht wordt gebruikt voor de bepaling van calorieën verbruik.
- 'X' en 'Y' posities van de spelers en de bal zullen gebruikt worden voor positioneren, snelheid, afgelegde afstanden en (type) balcontacten van spelers in kaart te brengen.
- De hoekveranderingen worden gebruikt voor analyse van het wenden, keren, links- en rechtsom.
- Versnelling van de spelers zal worden gebruikt om acceleraties en deceleraties te berekenen.
- De hartslag om de *internal (physical) load* te bepalen. Hiermee wordt de belasting van de speler bepaald, de intensiteit, de VO₂max en het aantal calorieën verbruikt gedurende een wedstrijd of training.

5. Databehandeling

De data die via de trackers en de bal wordt gegenereerd wordt circa 20x per seconde verzonden naar een van de antennes rondom het veld. Via het UWB netwerk wordt deze data verzameld in de zogenaamde 'master anchor' (MA), de lokale server van het UWB netwerk. Vanuit de MA wordt de data real-time verzonden naar een iPad via het lokale WiFi netwerk van de MA. Op de iPad draait de Gengee INSAIT KS App. Via deze App worden real-time statistieken gepubliceerd op de iPad welke bediend wordt door een data-agent van Forward Football of een opgeleide medewerker van club of organisatie. Coaches en eenieder die daarvoor toestemming wordt verleend door club of organisatie kan meekijken naar de statistieken van (beide) team(s) en spelers. Zowel het UWB netwerk, het WiFi netwerk als de App zijn beveiligd en niet toegankelijk voor derden. De iPad App kan alleen worden geactiveerd indien Gengee Technology Co., Ltd (Xiamen), de producent van het INSAIT KS systeem, in opdracht van Forward Football BV een account heeft geactiveerd. Toegang tot het account is alleen mogelijk middels een gebruikersnaam en password. Toegang tot het account is mogelijk via de iPad App en INSAIT KS website. Het lokale Wifi netwerk van INSAIT KS is beschermd met een password. Het UWB netwerk is alleen benaderbaar via de iPad App nadat is ingelogd op het account, als ook via een administrator IP adres beveiligd met een wachtwoord

6. Dataverwerking en gegevensopslag door Gengee Technology.

Na afloop van een training of wedstrijd wordt de meting via de App beëindigd. Op dat moment wordt alle data van de gehele sessie via de MA naar de App verzonden en versleuteld opgeslagen. Op dat moment zijn de statistieken van een wedstrijd (niet van een training) terug te zien op de iPad App. Het wedstrijdrapport wordt dan op de iPad opgeslagen. Het rapport kan ook van de iPad worden verwijderd. Via een met internet verbonden WiFi netwerk kan de data naar de Gengee server (Amazon Cloud Services, locatie Zwitserland) worden gepushed. De data wordt op de server geaggregeerd opgeslagen en geanonimiseerd. De data wordt hier via diverse algoritmen omgezet in performance parameters (zie de bijlage 'voorbeeld spelersrapport' voor een weergave van de parameters die standaard worden gegenereerd). Deze parameters zijn alleen benaderbaar voor bevoegden die toegang hebben tot het eerder vermeldde 'account'.

Via de INSAIT KS website <https://ks-eu.gengee.com/en/#/football/homepage> kunnen bevoegden inloggen op hun account. Achter de login is toegang tot de gehele historie van metingen die zijn uitgevoerd via het account. Tevens kunnen hier gegevens van spelers en teams worden onderhouden, aangepast en verwijderd door bevoegden.

Er zijn 3 vormen van rapportages op te vragen via de INSAIT KS website. Allereerst een standaard rapport in PDF vorm met daarin alle statistieken (zie bijlage 'definitie parameters') van teams en spelers. Ten tweede is een versie van dit rapport te downloaden in .xls vorm, waarbij de webinterface de mogelijkheid biedt om parameters te selecteren en weg te laten. Ten derde is een .xls rapport te genereren en te downloaden met zogenaamde 'ruwe data'. Hierin worden de x'y-coördinaten van alle spelers en de bal weergegeven per 0,2 seconden. In deze .xls zijn tevens tabbladen per speler beschikbaar waarin het Interl Movement Analysis (IMA) data wordt gepresenteerd met een tijdcode en de 'ball events' met een tijdcode. Tenslotte is er een tabblad per speler met daarin een aantal vooraf gedefinieerde parameters (events) zoals die worden waargenomen per minuut.

Op het moment van downloaden worden de rapporten verzonden naar de lokale harde schijf van degene die het rapport downloadt.

De server van Gengee Technology Co., Ltd behoudt de X'Y data van de spelers en de bal als ook de hartslag data van de spelers. Deze zijn dusdanig versleuteld dat de data voor, onbevoegde buitenstaanders die zich op illegale wijze toegang zouden verschaffen tot de server, niet te herleiden zijn naar individuele namen of ID's.

Op het moment dat een speler wordt verwijderd uit het account, worden alle gegevens van de betreffende speler gewist van de server van Gengee Technology Co., Ltd, inclusief alle historische gegevens en persoonsgegevens.

De data van spelers wordt behouden ten behoeve van analyses in de tijd en trendanalyses vanuit de historie van een speler. Dergelijke analyses worden in het voetbal gebruikt om talentontwikkeling van een speler te monitoren en in de tijd vergelijkingen te maken met andere spelers en binnen een team.

Gengee Technology en Forward Football BV garanderen server security conform de hosting SLA van Amazon Cloud Services Europe.

7. Dataverwerking en gegevensopslag door Forward Football BV

Medewerkers en trainees (studenten van Universiteit van Amsterdam (UvA) – Artificial Intelligence (AI), Vrije Universiteit (VU) Amsterdam – Human Movement Science (HMS), Hoge School van Amsterdam – ICT en Sport, Management en Organisatie (SM&O) van Forward Football hebben toegang tot persoonlijke en performance gegevens van spelers in opdracht van klanten en/of partners van Forward Football. Indien Forward Football projecten verzorgt waarbij zij metingen verricht via het eigen, 'Forward Football' account, hebben sommige van deze medewerkers en trainees toegang tot het account om training en wedstrijd data te analyseren binnen de kaders van de projectomschrijving.

Forward Football ontwikkelt eigen data-modellen ten behoeve van projecten voor klanten en partners. Hiertoe worden de daarvoor bestemde .xls rapporten (zie 6.) gedownload van de Gengee server. Deze .xls rapporten worden vervolgens geupload in de eigen ontwikkelomgeving van Forward Football. Hiertoe werkt Forward Football samen met Sport Data Valley Lab Amsterdam (onderdeel van Sportinnovator), alwaar zij haar server ruimte betreft. Hierbij zijn server security protocollen opgesteld binnen de SLA van Sport Data Valley Lab, conform de richtlijnen van het ministerie van Economische Zaken. De server staat in Amsterdam en wordt betrokken van DigitalOcean.

Eénmalig worden de betreffende .xls rapporten geupload naar de Forward Football server bij Sport Data Valley Lab Amsterdam via een beveiligde verbinding. Na de upload worden de .xls files direct verwijderd van het lokale werkstation van de Forward Football medewerker of trainee. Alle Forward Football medewerkers en trainees hebben een NDA getekend, waarin zij verklaren geen persoons en performance gegevens van spelers te bewaren op hun lokale werkstation, noch deze te vermeerderen of te delen met derden, zonder de uitdrukkelijke en schriftelijke toestemming van de klant of partner en met inachtneming dat dit de uitvoering van het project dient.

De server van Forward Football behoudt de performance parameters van de spelers en de bal als ook de hartslag data van de spelers. Deze zijn dusdanig versleuteld dat de data voor, onbevoegde

buitenstaanders die zich op illegale wijze toegang zouden verschaffen tot de server, niet te herleiden zijn naar individuele namen of ID's.

Op het moment dat een speler wordt verwijderd uit het account, worden alle gegevens van de betreffende speler gewist van de server van Forward Football, inclusief alle historische gegevens en persoonsgegevens.

De data van spelers wordt behouden ten behoeve van analyses in de tijd en trendanalyses vanuit de historie van een speler. Dergelijke analyses worden in het voetbal gebruikt om talentontwikkeling van een speler te monitoren en in de tijd vergelijkingen te maken met andere spelers en binnen een team.

Forward Football BV garandeert server security conform de hosting SLA van Sport Data Valley Lab en de richtlijnen van het Ministerie van Economische Zaken.

Het delen van gegevens met derden

Forward Football, noch Gengee Technology delen op enigerlei wijze persoons of performance gegevens van spelers met derden, behalve met opdrachtgevers, klanten en partners, binnen de kaders van de opdracht en overeenkomst en in overeenstemming met de toestemmingverklaringen van de spelers (of hun ouders in het geval de spelers 16 jaar of jonger zijn).

Gegevens voor commerciële doeleinden

Forward Football zal geen data exploiteren voor commerciële doeleinden, tenzij schriftelijk overeengekomen met de opdrachtgever, klant of partner en in overeenstemming met de toestemmingverklaringen van de spelers (of hun ouders in het geval de spelers 16 jaar of jonger zijn).

Het gebruik van cookies

Niet van toepassing.

Het opvragen en wijzigen van jouw gegevens

Forward Football is altijd benaderbaar voor het opvragen van jouw gegevens of deze te wijzigen. Indien er vragen of opmerkingen zijn kan men een mail sturen naar info@forward.football met als onderwerp 'data opvraag/wijziging'.

Amsterdam, 1 juli 2029

Forward Football BV
Van Marwijk Kooijstraat 10-A
1114 AG Amsterdam-Duivendrecht
T: 06-450 700 02
E: info@forward.football
W: www.forward.football
KvK: 66167639

7. PLAYER SUMMARY



[REDACTED]						
Age	Position	Height	Weight	BHR	History MHR	Time
10	-	137cm	32KG	70	210	46'18"

7.1 Overview

Fitness Stats

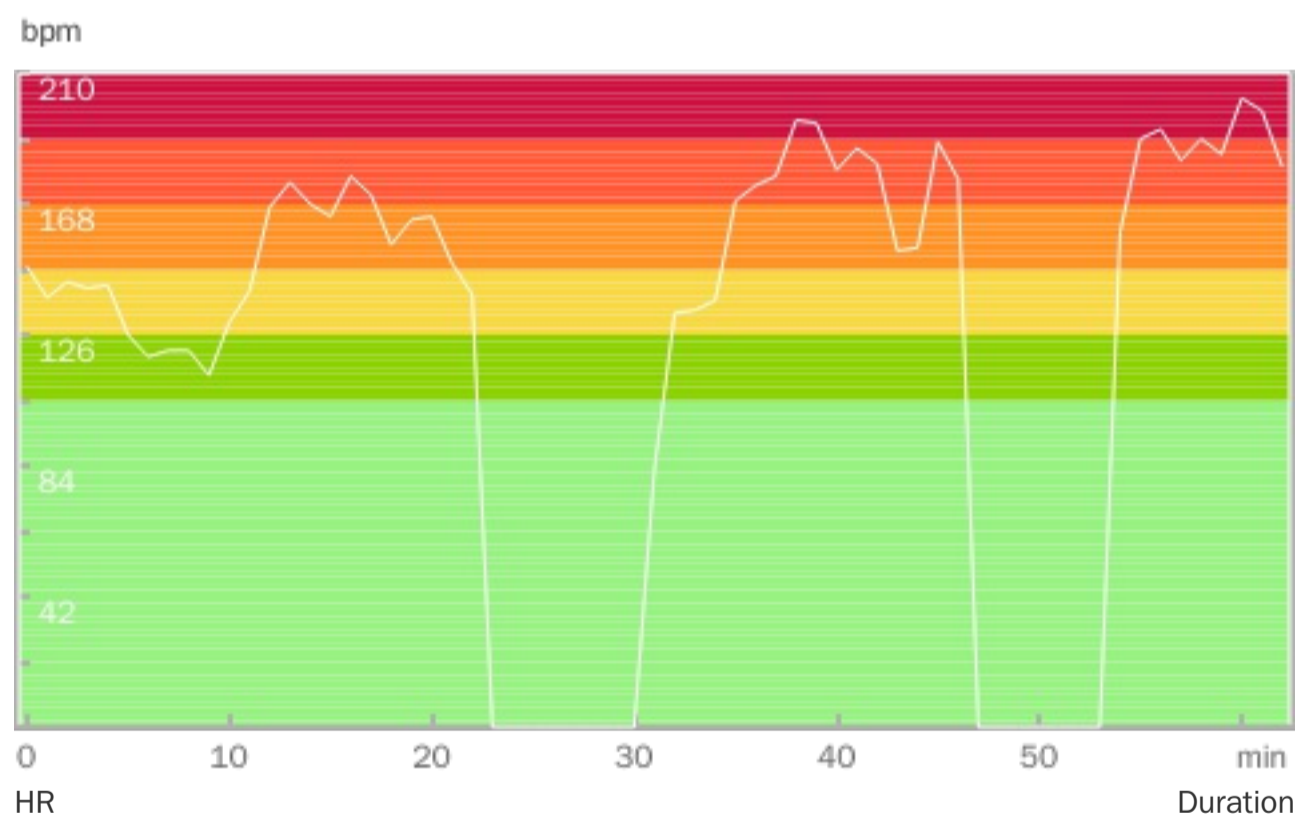
Metrics	Stats	Ranking
MHR (bpm)	202	6
Avg. HR (bpm)	147	12
Physical Load	40.9	13
Intensity	0.9	13
VO2 Max (ml/(kg.min))	43.0	8
Distance Covered (m)	3551	12
Effective Running Distance (m)	1103	11
High-speed Running Distance (m)	412	8
High-speed Runs	31	7
Sprint Distance (m)	232	6
Sprints	8	8
Avg. Intensive Run Intervals	01'37"	11

Technical and Tactical Performance

Metrics	Stats	Ranking
Touches	21	11
Passes	14	12
Pass Completion	28.6%	14
Passes Forward	5	10
Pass Completion (forward)	0%	-
Passes Forward (%)	35.7%	9
Interceptions	0	-

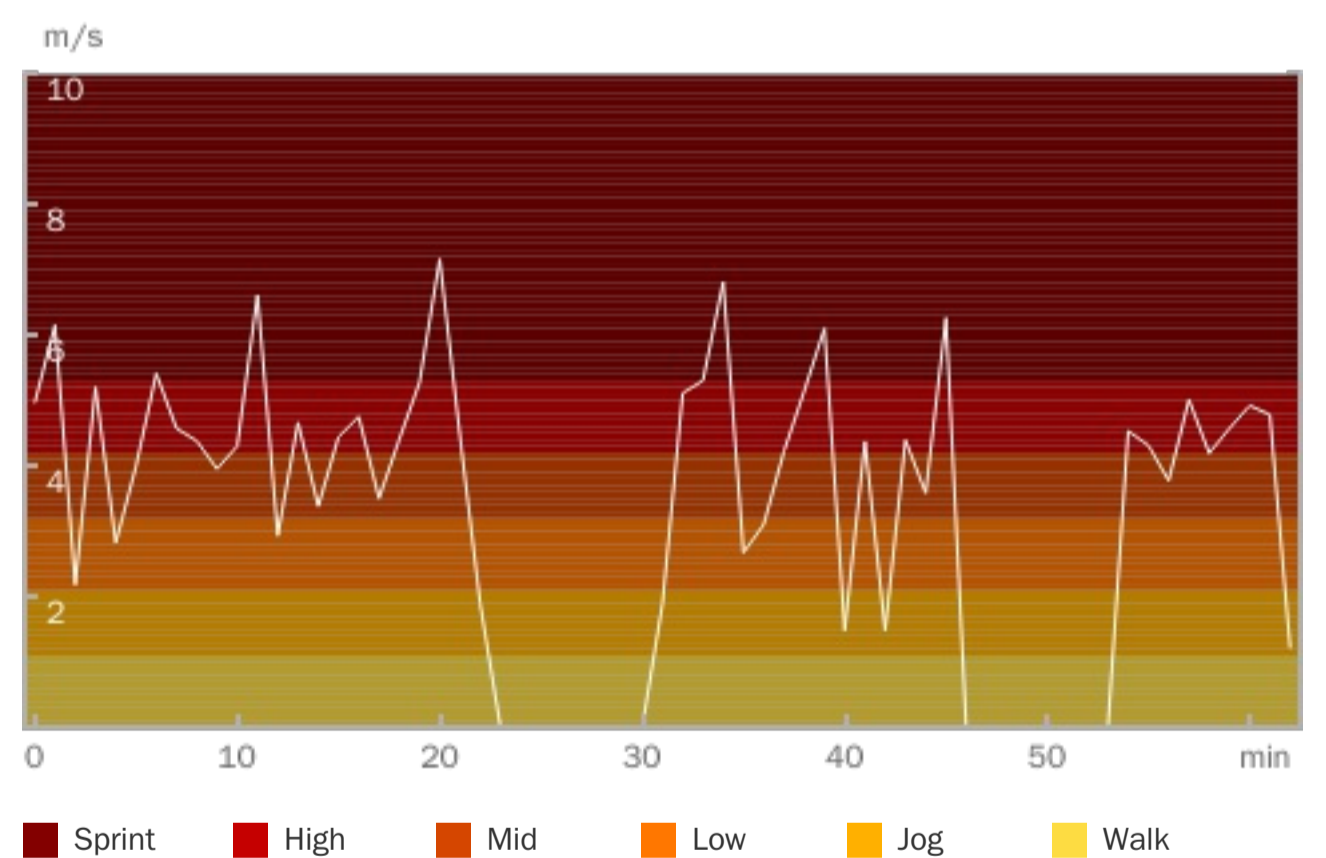
7.2 Fitness Stats

HR-Time



HR	Duration
90%-100%	02'13"
80%-90%	11'01"
70%-80%	11'54"
60%-70%	11'59"
50%-60%	05'54"
0-50%	10'29"

Speed-Time



Speed Category	Duration
Sprint	02'13"
High	11'01"
Mid	11'54"
Low	11'59"
Jog	05'54"
Walk	10'29"

Highest Speed (m/s)
7.16 (2nd)

Highest Dribble Speed (m/s)
7.16 (1st)

Physical Load	Calories (kcal)
40.9	502.0
1st Half: 5.4	1st Half: 213.0
2nd Half: 35.5	2nd Half: 289.0

Definition: Fitness Stats

Home Team /Away Team

In this report, Home Team refers to vv UNO Brian. and Away Team refers to vv UNO Lindon.

HR

Heart rate per minute of an individual player.

BHR

Basic heart rate (BHR) measured on an empty stomach before the player gets up in the morning.

History MHR

Max heart rate (MHR) of the player on record.

MHR

Max heart rate (MHR) of the player in the present match.

Physical Load

Physical load demonstrates the physical load on a player's body in sports activities. The physical load index is calculated by adopting Stagno's Trimp method, in which heart rate and playing time of the player are considered to be factors affecting the physical load. Higher physical load index reflects more fatigue a player experiences.

Intensity

The average physical load per minute, i.e. total physical load being divided by time played, illustrates the intensity of a player during a game.

VO2 Max

VO2 Max is the maximum rate of oxygen consumption as measured during incremental exercise. Maximal oxygen consumption reflects the aerobic physical fitness of the individual, and is an important determinant of their endurance capacity during prolonged, sub-maximal exercise.

Calorie

Calorie consumption of the player (kcal).

Home Team Speed Ranges

Walk/Stand($0.0\text{m/s} \leq V < 1.2\text{m/s}$)

Jog($1.2\text{m/s} \leq V < 2.4\text{m/s}$)

Low-speed($2.4\text{m/s} \leq V < 3.7\text{m/s}$)

Medium-speed($3.7\text{m/s} \leq V < 4.9\text{m/s}$)

High-speed($4.9\text{m/s} \leq V < 6\text{m/s}$)

Sprint($6\text{m/s} \leq V$)

Away Team Speed Ranges

Walk/Stand($0.0\text{m/s} \leq V < 1.2\text{m/s}$)

Jog($1.2\text{m/s} \leq V < 2.4\text{m/s}$)

Low-speed($2.4\text{m/s} \leq V < 3.7\text{m/s}$)

Medium-speed($3.7\text{m/s} \leq V < 4.9\text{m/s}$)

High-speed($4.9\text{m/s} \leq V < 6\text{m/s}$)

Sprint($6\text{m/s} \leq V$)

Distance Covered

The total distance covered by a player during his/her playing time.

High-speed Running Distance

The total distance covered by a player when the player's speed is within the range of "high speed"

Effective Running Distance

Total running distance when the player's running speed reaches medium-speed or above.

High-speed Runs

A high-speed run is counted when the player's running speed stays within the range of "high-speed" for over 0.6s.

Sprint Distance

Total distance covered by the player when he/she is sprinting during his/her playing time.

Sprints

A sprint is counted when the player's running speed stays within the range of "sprint" for over 0.6s.

Definition: Fitness Stats

Intensive Runs

Intensive runs refer to high-speed runs and sprints.

Avg. Intensive Run Intervals

Intervals between each two intensive runs will be counted. Average intervals between intensive runs = accumulated length of intervals/total amount of intervals.

Inertance Movement Analysis

Definition of IMA as a player's movements and micro-motions in a short time interval (currently defined as 0.5 seconds - 5 seconds) resulting in a certain degree of change in player speed.

Inertance Movement Analysis Strength

The intensity is defined as the average acceleration over the time interval of the IMA event. Strength can be classified into high strength, medium strength and low strength

Low (Intensity < 3 ms⁻²)

Medium (3 ms⁻² <= Intensity < 6 ms⁻²)

High (Intensity >= 6 ms⁻²)

Highest Dribble Speed

Highest speed of the player during his/her ball possession time.

Highest Speed

Highest speed of a player during a certain period of time.

Inertance Movement Analysis direction

The angle change of the player during a given period of time according to the initial speed and the ending speed and classify it into acceleration, right turn, left turn and deceleration:

Acceleration: The angle of change between the starting speed and the ending speed is between -45 degrees and 45 degrees.

Deceleration: The angle change between the start speed and the end speed is greater than 135 degrees or less than -135 degrees.

Turn left: the angle between the start speed and the end speed varies between -45 degrees and -135 degrees.

Turn right: the angle between the start speed and the end speed varies between 45 degrees and 135 degrees.

Definition: Technical and Tactical Stats

Possession

Possession of Team A = Completed passes of Team A / Completed passes of both teams

Passes

Player intentionally plays the ball to another teammate. Throw-ins will not be counted as passes. Set pieces (free kicks and corners) will be counted as passes.

Pass Completion

The ratio reflecting the percentage of successful passes out of total pass attempts of the player

Passes from Different Areas

We divide the field into 18 areas and calculate total passes and pass completion from each area.

Interceptions

Interception includes tackles and ball interceptions.

A tackle is defined as where a player connects with the ball in a challenge where he successfully takes the ball away from the opponent in possession. If the ball goes out of play when the tackle is made, the action is deemed as a failed one. A ball interception is counted when a player intentionally intercepts a pass by moving into the line of the intended ball. The following three conditions will not be counted as ball interceptions:

1. The ball goes out of play when an interception attempt is made.
2. The ball goes to an opposition player when an interception attempt is made.
3. The ball stays with the opposition player.

Action Zones

We divide the pitch equally along the side line into three areas: defense third, middle third and attack third.

Ratio of activities in each area = ball possessions in each area / total ball possessions.

Attack Sides

We divide the pitch equally along the goal line into three areas: left, middle and right.

Ratio of activities in each area = ball possessions in each area / total ball possessions.