



ELITESKILLSARENA.COM



HERNAN CRESPO
ARGENTINA LEGEND

REPETITION ACCELERATES PERFORMANCE

THE BEGINNING

A Elite Skills Arena (ESA) foi formada em 2014, com o objetivo de criar um equipamento de treino revolucionário para o futebol. Nos últimos 4 anos, passamos mais de 100.000 horas de trabalho a desenvolver os nossos produtos, com os nossos clientes e parceiros, incluindo clubes e jogadores profissionais de topo, grandes marcas, e vários centros de entretenimento e formação em todo o mundo. A gama de produtos agora disponível envolve praticamente todos os aspectos de um conjunto de habilidades dos jogadores de futebol e, são os mais avançados disponíveis no mercado.

Todos os nossos produtos (excluindo o ICON Spectrum) utilizam luz LED e software de vibração para criar alvos

a atingir pelos jogadores. Diferentes sequências de luz são programadas como modos de treino para trabalharem diferentes atributos. Todos podem ser utilizados em indoor/outdoor. Através da nossa plataforma de dados, todas as pontuações e estatísticas são fornecidas aos jogadores, com leaderboards para fins de activação.

Todos os produtos da ESA baseiam-se na filosofia da 'repetição', maximizando a intensidade do treino para uma melhoria mais rápida e efetiva. Os treinadores profissionais desenvolveram uma gama de métodos de treino para cada modelo concebido para replicar situações realistas e aperfeiçoar competências fundamentais.

SOBRE

Na Elite Skills Arena somos pioneiros no treino e desenvolvimento do futebol, fornecendo uma gama inovadora de modelos de treino para melhorar o desempenho. Os nossos modelos são especializados no treino individual e em pequenos grupos, onde o progresso técnico é amplificado.

Todos os nossos produtos são feitos com a mais alta especificação e vêm com uma garantia de 3 anos, com serviço completo e manutenção incluídos dentro desse tempo. Também realizamos manutenção remota e oferecemos apoio mundial. À medida que actualizamos continuamente o nosso software, os clientes têm a oportunidade de manter o seu produto continuamente actualizado com os mais recentes jogos e características.



ICON RANGE



NA FOTO ACIMA ESTÁ O ICON 4M

ESPECIFICAÇÃO

Esta é a nossa principal arena de treino, utilizada por profissionais de elite em todo o mundo e estatisticamente comprovada para melhorar dramaticamente o desempenho dos jogadores.

A gama ICON utiliza a tecnologia pioneira de iluminação LED da ESA para gerar um ambiente competitivo e agradável para o treino. É complementada pela interface web e base de dados exclusiva da ESA, permitindo um controlo total sobre o treino e a monitorização do melhoramento.

Progrediu com alguns dos melhores treinadores do mundo e experimentado e testado em alguns dos maiores clubes do mundo, o ICON cria treino específico de jogo tanto para indivíduos como para pequenos grupos, acelerando rapidamente o desenvolvimento. Dependendo do tamanho da arena, podem ser feitas sessões de treino para um e vários jogadores, e o sistema de pontuação proporciona uma experiência verdadeiramente viciante para manter os jogadores na máquina.

O ICON é totalmente impermeável e as arenas maiores são idealmente fixadas numa só área. Um ICON de 4M leva cerca de 15 minutos a montar/desmontar. A ICON vem em 5 diâmetros, 4M, 6M, 8M, 10M e 12M, todos eles proporcionando uma intensidade de treino diferente e benefícios ligeiramente diferentes.

ESPECIFICAÇÃO

A gama ICON Q foi desenvolvida para colmatar a lacuna entre o nível de formação de elite e a base.

Apresentando o nosso Q mais pequeno e mais acessível. O design é simples, toda a tecnologia da ICON reduzida a um quarto do seu tamanho. Embora o círculo esteja partido, o efeito de repetição mantém-se, tal como todas as melhorias técnicas decorrentes da posse de um ICON. O Q tem sido comparado com a "parede dos tempos modernos" que tem sido o famoso catalisador inicial de muitas carreiras de jogadores de futebol profissionais, desde apenas a prática contra uma parede.

No entanto, a nossa tecnologia permite uma análise detalhada do desempenho utilizando o nosso sistema de placar, o que comprovadamente mantém os jogadores entusiasmados e cria um ambiente viciante para uma cultura de prática. Com a sua adaptabilidade, o Q tem uma gama ilimitada de modos de treino, com base em 8 sequências de luz inovadoras programadas para maximizar o prazer e a melhoria.

O Q leva 5 minutos para se instalar, pode ser transportado na parte traseira de um carro familiar e é ideal para aqueles que desejam a flexibilidade de ter a tecnologia ICON, mas tendo a capacidade de o transportar regularmente para uma variedade de locais, incluindo campos de futebol e academias.

ICON FAST FEET



ESPECIFICAÇÃO

O ICON FAST FEET é o ÍCONE mais pequeno que produzimos, mas possivelmente o mais intenso até agora. O FAST FEET é ideal para treinar o trabalho dos pés, equilíbrio e coordenação a um nível mais elevado de desempenho. A quantidade de toques e passes que podem ser alcançados durante um minuto de treino dentro dos Pés Rápidos está acima dos níveis que os jogadores têm durante uma partida de 90 minutos.

Os FAST FEET são adequados para todos, desde crianças a adultos e desde jogadores de nível principiante a profissionais. Com um tempo de treino de apenas 5 minutos e um diâmetro de 2,5 metros, os FAST FEET são perfeitos para lojas de desporto, permitindo aos clientes testar as suas botas e treinadores para conforto antes de comprarem. O ICON FAST FEET é também ideal para eventos de marketing, treinadores individuais, jogadores e vários eventos realizados quer em locais de venda a retalho quer fora dos estádios.

ICON VELOCITY



ESPECIFICAÇÃO

O ICON Velocity oferece algo de diferente equiparado ao ICON, os seus lados de perspex reactivos fornecem uma dimensão extra permitindo jogos exclusivos de alta face, tais como o popular Liftball. O Liftball é uma versão híbrida de squash e ténis de futebol, um desporto explosivo que queima mais calorias do que fazer uma sessão de cardio, bem como desenvolver técnicas.

Além disso, a velocidade proporciona uma grande variedade de modelos de treino de velocidade e agilidade, ajudando à melhoria fisiológica. Ideal para clubes desportivos e ginásios, esta arena traz o desporto mais popular do mundo para o mundo do fitness.

ICON Velocity tem diâmetros de 6M, 8M e 10M.

ICON V2



ESPECIFICAÇÃO

O V2 é sem dúvida a arena mais realista de jogo que a ESA tem desenvolvido. Características tecnológicas adicionais, tais como beam breakers, press panels and extension panels, criaram uma máquina para testar a sua capacidade em cada atributo necessário para jogar futebol.

O V2 tem o poder de navegar o utilizador para longe do centro da arena com a ajuda do beam breakers. A aceleração enquanto dribla é uma habilidade que deve dominar, enquanto que a desaceleração é também uma necessidade.

Com a adição dos extension panels, o V2 testa o seu alcance e capacidade de passe. Terá

de decidir se passa com força extrema para recuperar a bola o mais rapidamente possível ou se pode passar com a força perfeita para jogar o próximo passe ao primeiro toque.

O V2 também tem um alvo de painel mais pequeno, the pro panel. Este painel recria um passe chave entre os defesas o que estimula o jogador a ser incrivelmente preciso no passe.

E depois temos o press panels. Se falhar um passe e se atingir o alvo errado, o painel de imprensa acende-se. Este painel encoraja o trabalho fora da posse de bola e reproduz uma pressão rápida para recuperar a bola o mais depressa possível.

O V2 foi concebido para a formação profissional e é excelente para o desenvolvimento de jogadores de todas as idades.

ICON SPECTRUM



ESPECIFICAÇÃO

O ICON Spectrum é a ferramenta perfeita para o futebol de base e para aqueles que estão apenas a começar as suas primeiras viagens no futebol. Com um sonho de se tornar o próximo melhor jogador do mundo, o Spectrum é ideal para o ajudar e guiar através dos fundamentos do jogo.

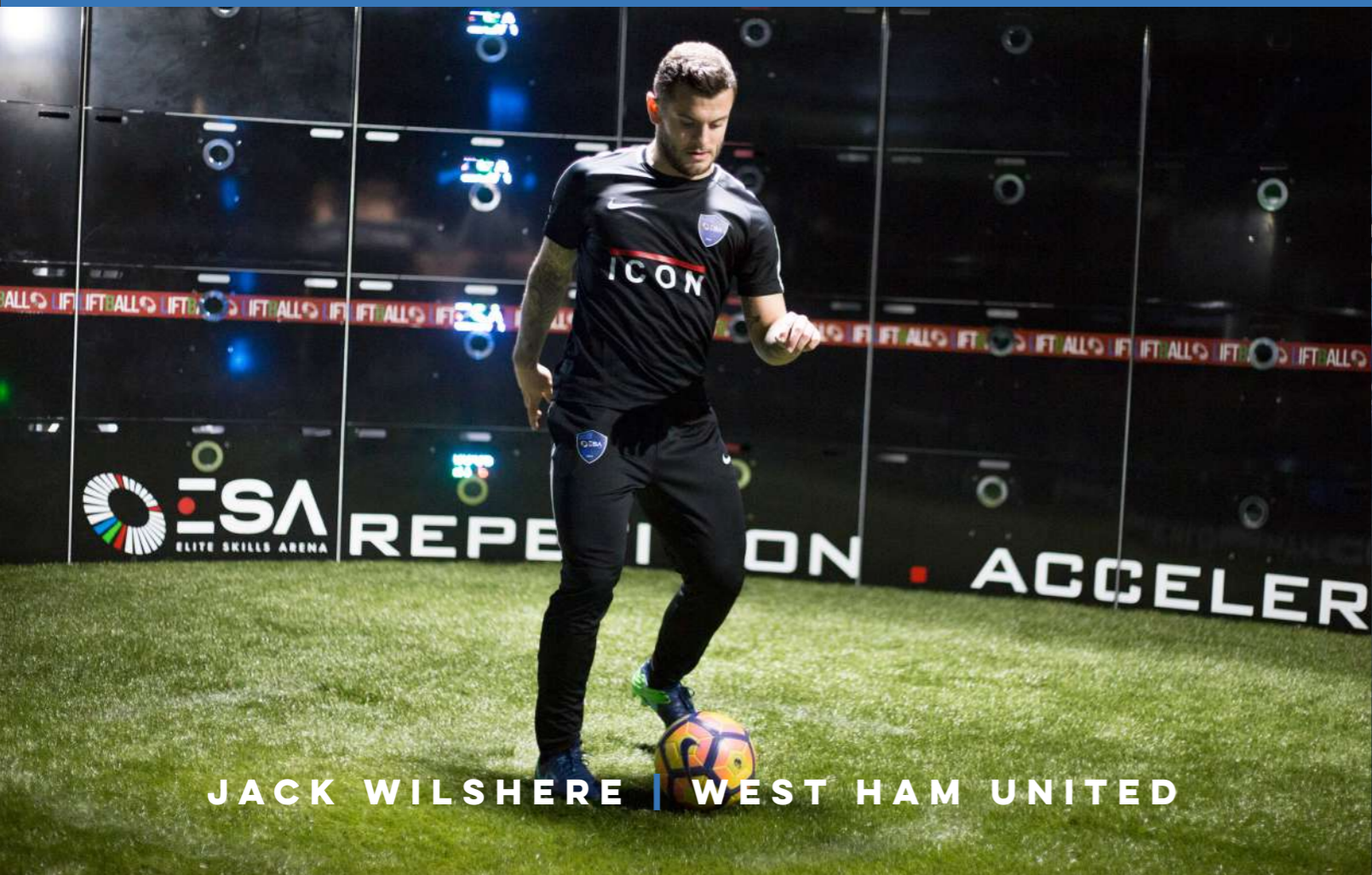
Com os seus painéis curvos, o Spectrum ainda oferece as habilidades de passe e recepção da bola contínuas do ICON arena standart, mas sem o sistema de iluminação LED e sensores de vibração.

O Spectrum vem com a sua própria aplicação

móvel/placa que determina as suas sequências de repetição aleatórias. A aplicação irá testar as suas reacções, velocidade do processo de pensamento e tomada de decisão que pode ser a diferença entre ser um bom jogador e um jogador de classe mundial.

O Spectrum também oferece divertimento aos jogadores sem a aplicação, uma vez que a arena pode ser utilizada como pranchas de ressalto ou como lados de um campo mais pequeno para jogadores mais jovens. Quer os jogadores procuram alguma diversão ou querem uma sessão de treino de alta intensidade, o Spectrum é a ferramenta ideal.

ICON LEGACY



JACK WILSHERE | WEST HAM UNITED

BESPOKE



ESPECIFICAÇÃO

O LEGACY incorpora uma quantidade virtualmente ilimitada de modelos de treino, tanto individuais como multi-jogadores, trabalhando em praticamente todo o conjunto de habilidades de um jogador de futebol, desde o primeiro toque até aos vóleys.

Os seus 96 alvos LED criam um recinto de treino completo, capaz de testar todos os aspectos do jogo. Todos os 4 níveis trabalham de forma coesa para criar um sistema de pontuação preciso que é transmitido para um feedback analítico detalhado. O LEGACY também oferece uma análise de vídeo constante

O impacto de desenvolvimento do sistema é enorme, e há a oportunidade para os treinadores desenvolverem e implementarem os seus próprios modos de treino no sistema .

Há ainda margem para uma variedade de outros desportos a serem incorporados no sistema Legacy, algo em que estamos a trabalhar com atletas de elite. Actualmente, estamos a concentrar o desenvolvimento em 3 desportos-chave, que deverão ser revelados brevemente .

BESPOKE

Como sempre, estamos ansiosos por desenvolver ainda mais a nossa gama com a assistência de profissionais. Com isto em mente, oferecemos um serviço personalizado para adaptar os nossos modelos a potenciais clientes. Fornecemos design interior e exterior totalmente personalizado para todos os nossos clientes, e podemos adaptar a especificação de qualquer modelo de acordo com as suas necessidades. Outras estéticas, tais como scoreboard e leaderboard e nomes dos modelos de treino também podem ser alteradas.

Essencialmente, os painéis podem ser de qualquer altura e arenas de qualquer largura ou diâmetro para criar uma experiência de formação inovadora à medida do cliente. Estamos actualmente a trabalhar numa variedade de conceitos para outros desportos, utilizando uma gama de especificações de painéis.



PRECISION RANGE

PRECISION WALL



JACK WILSHERE | WEST HAM UNITED

ESPECIFICAÇÃO

O Precision Wall é um design revolucionário, trazendo os métodos tradicionais de treino de futebol para o futuro.

O Precision Wall, construído em torno do mantra de repetição da ESA, é o primeiro do seu género no mundo do futebol. Utilizando a mais moderna tecnologia de vibração, o Precision Wall proporciona treinos de desempenho avançado tanto em ambientes individuais como de equipa.

A parede é a dimensão exacta de uma baliza de tamanho completo e proporciona um ambiente realista de jogo para os jogadores aperfeiçoarem o seu ataque e defesa.

O Precision Wall permite que tanto o jogador como o treinador monitorizem o seu desempenho, utilizando um sistema de pontuação inovador e preciso.

PRECISION GOAL



ESPECIFICAÇÃO

O PRECISION GOAL é uma pequena Parede de Precisão que apresenta 9 painéis. Tem o poder de controlar as sessões de finalização e 5 jogos à parte, eliminando a necessidade de um guarda-redes. Com a utilização da nossa tecnologia, há potencial para as nossas sequências replicarem os movimentos de um guarda-redes, ensinando os jogadores a finalizar sob pressão. As luzes deslocam-se para um determinado lado para tentar treinar um jogador a finalizar.

Ter dois PRECISION GOAL permitiria que pequenos jogos laterais fossem transformados num campo digital onde a bola é sempre mantida dentro e requer apenas jogadores de fora de campo.

Na foto acima encontra-se o 9 painel do Objectivo de Precisão que foi apresentado em Moscovo para o Campeonato Mundial da Rússia de 2018. O Golo também permite aos jogadores pausar o jogo após um golo para permitir que o jogo seja reiniciado.

Como todos os nossos produtos, temos a capacidade de adicionar ruídos de multidão aos nossos modos de treino, o que significa que se falhar um alvo poderá receber um cântico negativo ou quando conseguir marcar um golo, poderá sentir a atmosfera com as celebrações da multidão.

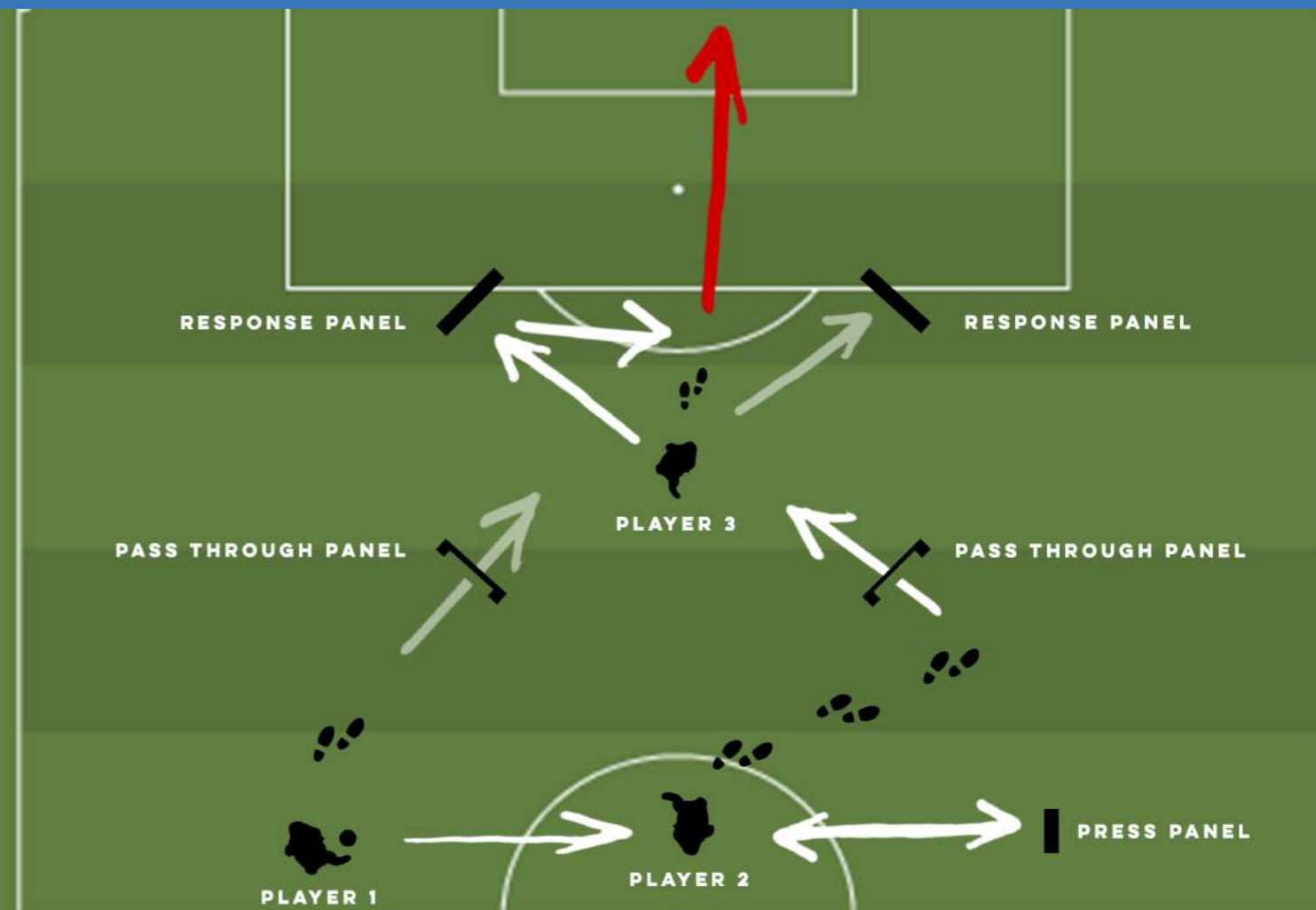
CISION

GOAL



CIRCUIT RANGE

CIRCUIT



ESPECIFICAÇÃO

O CIRCUIT é o nosso mais recente produto inovador que foi concebido com painéis sem fios. Os nossos painéis sem fios são perfeitos para incluir durante sessões de equipa, sessões em pequenos grupos ou sessões individuais. Esta nova e fantástica invenção permite trabalhar em atributos específicos ou em posições específicas do jogador.

Temos dois tipos principais de painéis sem fios, o painel de combinação e o painel de passe. O painel de combinação funciona como um ressaltado, que recria o trabalho "um-dois", enquanto o painel de passe funciona como um passe chave e preciso para um membro da equipa.

Para além destes dois painéis, também tem a opção de colocar um painel de reação á perda, o que proporciona um novo elemento de trabalho sem a bola e fora de posse. Isto envolve um elemento em que, se perder um passe, deve carregar antes de voltar a usar a bola.

Os painéis do Circuito podem ser colocados até 30M de distância e a configuração é feita sem esforço com rodas fixadas aos painéis para ajudar a enrolá-los para dentro e para fora do campo. Como com todos os nossos produtos, o Circuito pode ser feito à medida das necessidades dos clientes.

COACHING

Acima é um exemplo de como se pode usar o Circuito para criar um grande exercício de treino. Este modelo simulado testa toda uma gama de competências desde passar, receber, rematar e comunicar. O nosso Circuito é concebido em torno de sessões de equipa, pelo que a prática também ajudará na coesão das equipas dentro dos clubes. Aprender como os seus companheiros de equipa jogam, e os seus pontos fortes e fracos, é um longo caminho na criação de uma boa equipa.

Como todos os nossos produtos, a tecnologia utilizada é toda calculável, o que significa que os treinadores podem não só instruir e tomar conta do treino, mas também analisar o

desempenho dos seus jogadores.

O Circuito pode ser configurado para se adequar a certas posições no campo, por exemplo, o Circuito acima envolve jogadores que passam na profundidade e um 'Número 10' ligando o jogo antes de atingirem a baliza. Ser capaz de analisar um plantel em diferentes posições poderia dar a um treinador a informação necessária sobre possíveis jogadores e onde eles poderiam ser mais adequados para jogar. O Circuito pode ser combinado com muitos dos nossos painéis e encaixa na perfeição quando utilizado com o nosso PRECISION GOAL.

BENEFÍCIOS FISIOLÓGICOS

O ICON não só proporciona benefícios mentais e técnicos, como também proporciona aos jogadores/utilizadores vários outros benefícios fisiológicos da utilização. Abaixo está um breve resumo de alguns dos benefícios fisiológicos da arena ICON, que também são replicados nos outros produtos.

Reduz a gordura corporal e melhora a capacidade muscular: o treino na ICON constrói mais massa muscular e queima mais gordura ao recrutar tanto fibras musculares de comutação lenta como de comutação rápida. Devido à elevada repetição do treino, queima mais calorias do que as sessões típicas porque os jogadores são forçados a alternar entre a utilização das vias de energia aeróbica e anaeróbica.

Melhora a Saúde Cardiovascular: Durante a utilização do ICON, o ritmo cardíaco será aumentado, o que obriga o coração a contrair-se com mais força, aumentando assim o volume do AVC. Através da utilização regular do ICON, o seu coração aumentará em tamanho e força, tornando o seu corpo mais eficiente e baixando o ritmo cardíaco em repouso, permitindo uma recuperação mais rápida.

Aumenta a Capacidade Aeróbica e Anaeróbica: O ICON pode ser programado para que se esteja a treinar em alta intensidade em tempo reduzido ou por períodos de tempo de maior duração e com a presença de oxigénio. O treino em alta intensidade utilizando o ICON aumentará a sua capacidade anaeróbica, o que melhorará a tolerância do jogador ao ácido láctico, o que significa que pode correr mais rápido durante mais tempo. O treino por períodos de tempo contínuos no ICON irá aumentar a sua capacidade aeróbica. Isto irá melhorar a quantidade de oxigénio que o seu corpo pode fornecer aos seus músculos de exercício. A utilização regular resulta numa maior eficiência dos músculos das pernas, utilizando oxigénio, o que por sua vez lhe permitirá correr durante mais tempo.

Aumenta a força e a resistência: Para melhorar a resistência muscular, deve trabalhar e contrair repetidamente os grupos musculares que pretende desenvolver. O ICON faz exactamente isto com a quantidade de repetição que o desenho circular proporciona, o jogador, através da utilização regular do ICON, melhorará a resistência muscular nos membros inferiores, assim, durante as últimas fases de um jogo de futebol, os músculos poderão ter o mesmo desempenho que tinham no início.



A arena ICON da ESA foi concebida para maximizar a intensidade de treino através do seu desenho circular único. A arena é programada com um sistema pioneiro de alvos LED que funciona com uma gama inovadora de modelos de treino, concebidos por treinadores profissionais para desenvolver o desempenho dos jogadores.

ÍCONES MODELOS DE TREINO PADRÃO

PASSFINDER

PassFinder é o principal modo de treino da ESA. Concebido em torno dos exercícios de passes tradicionais, este modo exibe alvos aleatórios em torno do ICON e requer que o intérprete atinja o maior número possível de luzes intermitentes dentro do intervalo de tempo definido. Altera a quantidade de luzes exibidas de cada vez para trabalhar em atributos diferentes, e incorpora 2 jogadores dentro do ÍCONE para um jogo de 'set and pass'.

CATALYST

O Catalyst é um jogo de tomada de decisões, que castiga um mau toque e incentiva os jogadores a concentrarem-se não só no seu passe inicial, mas também a receberem e jogarem o próximo. Este modo de treino exibe uma luz azul ao acaso dentro da arena, que deve ser atingida em 3 segundos para 3 pontos, se falhar, aparecerá uma luz laranja num painel adjacente para um ponto. Reúna o máximo de pontos possível no tempo atribuído.

MAESTRO

A precisão é vital quando se joga Maestro, com pontos deduzidos por faltar um passe. Durante o treino, 2 luzes verdes estão acesas em qualquer altura, valendo 3 pontos, com uma laranja valendo 1 ponto, todas as outras luzes estão acesas a vermelho e valem 1 ponto. Quando se joga Maestro, uma boa tomada de decisão é essencial para se obter uma boa pontuação. Uma luz laranja pode ser facilmente atingível, mas vale apenas 1 ponto, pelo que a opção mais difícil de um passe verde pode ser gratificante.

ARCHITECT

Como alternativa ao modo de treino PassFinder, o Architect trabalha em exercícios de passes curtos e afiados. Durante o Architect, duas luzes adjacentes aparecerão dentro da arena, e ambas devem ser apagadas antes que um novo par apareça noutra lugar. Este jogo encoraja o primeiro passe preciso e controlado e pode ser adaptado para treinar apenas os pés fracos, etc.



WAYNE ROONEY
O MELHOR MARCADOR DE GOLOS DA INGLATERRA

Está estatisticamente provado que o ICON melhora a técnica de um jogador se utilizar regularmente, mais rápido do que qualquer sessão de treino tradicional, e proporciona um ambiente competitivo para os jogadores se desafiarem a si próprios. Todos os modelos de treino são totalmente personalizáveis e podem ser adaptados às preferências de um treinador. Seleccionar o modo de treino, controlar a duração do jogo, o volume de som e o brilho dos LEDs, tudo a partir do Interface de Utilizador da ESA.

KNOCKOUT

O knockout é um modelo de treino rápido, e uma rotina de aquecimento ou reabilitação extremamente eficaz. Todas as luzes piscam a branco à volta do ICON e é preciso acertar em cada uma delas o mais rapidamente possível. O placar conta o seu tempo e quanto mais curto, melhor. Adapte este modelo de treino às suas necessidades, por exemplo, use pés alternados para fazer cada passe.

KING OF THE RING

King of the Ring é o modo original de treino ICON multiplayer, incorporando 2-4 jogadores. O jogo funciona em situações apertadas de 1v1 e pequenos espaços, criando uma sensação de competição realista. Os jogadores são divididos em duas equipas e o objectivo é acertar nos adversários de forma leve em cada ronda de 30 segundos. O Rei do Anel também pode ser utilizado para praticar transições do ataque para a defesa numa área intensificada mais pequena.

LIFTBALL

Liftball é uma versão híbrida do squash e do ténis de futebol, um desporto explosivo que queima mais calorias do que fazer uma sessão de cardio, bem como desenvolver técnicas. Este modo de treino explosivo, irá melhorar a capacidade técnica de um jogador, volleys/ meios volleys, primeiro toque e consciência. O desenho circular único obriga os jogadores a jogar Liftball a um ritmo rápido melhorando a aceleração, desaceleração, agilidade, resistência e mobilidade de um jogador.

VISION

Vision é um modo de treino desenvolvido para dois fins: Primeiro, a sequência Vision utiliza o mesmo padrão de luz cada vez que é jogada, o que significa que os jogadores aspirantes podem comparar com precisão a sua pontuação com os seus heróis. Em segundo lugar, a Vision é extremamente benéfica para desenvolver capacidades de "scanning/check your shoulder". Durante este modo de treino, aparecerão duas luzes em cada momento individual. Uma azul, que é a luz que precisa de ser atingida inicialmente, e uma laranja, que fornece um estímulo visual para mostrar onde o próximo passe deve ser jogado. Assim que a primeira luz (azul) for atingida, a luz laranja mudará para azul e tornar-se-á a próxima luz disponível a ser atingida.

Todos os modelos foram desenvolvidos para ajudar a melhorar todos os grupos etários e padrões, simples de compreender mas extremamente eficazes, tendo sido desenvolvidos por profissionais.



Todos os treinadores têm as suas próprias ideias sobre formas de melhorar os jogadores usando o ICON e têm a oportunidade exclusiva de conceber os seus próprios programas e modos de treino, estes serão retransmitidos aos nossos programadores para carregar remotamente para a unidade em qualquer parte do mundo.



DESENVOLVIMENTO ANALÍTICO

Através de uma rede online segura, todos os dados e resultados registados na ICON são armazenados na base de dados da ESA, um portal online protegido por palavra-passe onde jogadores e treinadores podem entrar para acompanhar o progresso, ver estatísticas e visualizar todas as sessões. Estes dados são armazenados a partir de um jogador primeiro no ICON até ao seu último, para que todas as melhorias possam ser seguidas. Toda a informação está também disponível para ser descarregada de forma excelente. Para efeitos de eventos, os gestores podem ver a utilização total no produto, ou detalhes do jogador para distribuir prémios por pontuações altas. A par da base de dados, temos também a tabela de classificação da ESA, que pode mostrar as 10 melhores pontuações num jogo seleccionado pelo utilizador, dentro de prazos seleccionados e numa máquina em particular. Perfeito para motivar os jogadores, ou como ferramenta de eventos/marketing - a tabela de classificação pode ser marcada de acordo com as especificações do cliente.

CONSTRUÇÃO DO PRODUTO

- Todos os produtos ESA são feitos de alumínio corrosivo de alta qualidade e têm garantia de 10 anos contra danos e corrosão por bolas.

- Todos os produtos da gama de preços standard vêm em tinta fosca ou lustrosa branca/preto. Outras cores estão disponíveis e podem ser aplicadas se forem pré-encomendadas.

- Todas as arenas são facilmente montadas sem necessidade de equipamento especializado e são totalmente à prova de intempéries. Cada produto vem com um documento de montagem completo.

- Cada painel de produto é fixado por uma junta acrílica robusta e fácil de conectar. Os nossos cabos são magnéticos, tornando a conexão simples de painel a painel e a uma fonte de alimentação principal. Nossos produtos apresentarão um placar que também será o painel principal com botões liga / desliga e botão de replay.

- Cada painel inclui um cluster de LED que opera individualmente entre si em sequências pré-programadas.

PRODUCT	PANELS	MASTER PANELS	STANDARD PANEL DIMENSIONS (Height x Width)
ICON			
ICON 4M	12	1	610mm x 1035mm
ICON 6M	16	1	610mm x 1170mm
ICON 8M	24	1	610mm x 1045mm
ICON 10M	28	1	610mm x 1116mm
ICON 12M	32	1	610mm x 1172mm
Q	4	1	610mm x 1170mm
Fast Feet	6	1	500mm x 1300mm
V2 6M	24	1	610mm x Varied
Spectrum 6M	16	0	610mm x 2090mm
Legacy 8M	96	4	610mm x 1045mm
PRECISION			
Precision Wall	28	1	610mm x 1040mm
Precision Goal	9	1	610mm x 1040mm





REPETITION | ACCELERATES | PERFORMANCE



ICON DESTINATION MAP



WWW.ELITESKILLSARENA.COM