

News Release

2019年3月14日  
株式会社ジュピターテレコム  
KDDI 株式会社  
株式会社 KDDI 総合研究所

「第1回タグラグビードリームマッチ2019」を“聖地”秩父宮ラグビー場で開催  
試合映像とウェアラブルセンサーに基づく心拍数データなどをスマホでリアルタイム配信

**選手が安心してスポーツに取り組める 5G 時代の“新しいスポーツ体験”を一足先に**

株式会社ジュピターテレコム（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：井村 公彦、以下 J:COM）は、ラグビーの発展を目的に、小学生とレジェンド OB が交流できる「第1回タグラグビードリームマッチ2019」（以下 当大会）を2019年3月24日に、“日本ラグビーの聖地”秩父宮ラグビー場で開催します。KDDI 株式会社（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：高橋 誠、以下 KDDI）は J:COM とともに、当大会において「スポーツ×通信」の新たな取り組みとして、IoT ウェアラブルセンサーで取得した走行距離や心拍数データなどのスマートフォンリアルタイム配信や、画像解析技術を活用した AI コーチングの実証実験を、株式会社 KDDI 総合研究所（本社：埼玉県ふじみ野市、代表取締役所長：中島 康之、以下 KDDI 総合研究所）をはじめとする企業の技術提供のもと実施します。



<得点・攻撃数などの試合情報と、ウェアラブルセンサーによる選手の走行距離や心拍数データを画面上に表示>

※画像はイメージです

タグラグビーは、腰につけたタグを取ることによってタックルしたとみなす、身体的接触を無くしたルールが特徴で、初心者、年少者にも安心して楽しんでいただけるラグビー競技です。ラグビーを愛する老若男女、そして国内トップレベルのチームから草ラグビーチームが参加し、年齢・性別・レベルに関係なく対戦し、交流を深めます。さらにエキシビションではラグビー界のレジェンド OB も参加し、大会を盛り上げます。当日の大会模様は地域情報アプリ「ど・ろ・かる」でリアルタイム配信し、コミュニティチャンネル「J:COM テレビ」でも2019年3月30日に放送予定です。

KDDI、KDDI 総合研究所は、選手が安心して楽しみながら成長するアマチュアスポーツの環境づくりを目指し、IoT 技術を活用した実証実験をパートナーと共に実施します。今回の実証実験では、IoT ウェアラブルセンサーを活用することでコーチや医療関係者が選手の心拍数、走行距離などを把握し、適切なアドバイスができる環境を提供します。画像解析技術を活用した実証実験「AI コーチング」ではスポーツ行動認識 AI が体験者のプレーを採点し、フォームをアドバイスすることで正しいフォームを身に付けることが可能です。

「ラグビー日本代表オフィシャルサポーター」の J:COM は、地域密着メディアとしてスポーツを通じた地域への貢献を目指すとともに、J:COM ならではの放送・配信などの取り組みを通じ、広くラグビースポーツの魅力を発信していきます。

KDDI、KDDI 総合研究所は“ワクワク”を提案し続ける企業として 5G 時代に向けた「スポーツ×通信」を推進し、新しい体験価値を創造していきます。

詳細は、別紙をご参照ください。

以上

## 1. イベント概要

### (1) 大会概要

大会名	第1回タグラグビードリームマッチ 2019
開催日時	2019年3月24日 9:30~17:30 (予定)
会場	秩父宮ラグビー場 (東京都港区北青山2丁目8-35)
主催	株式会社ジューピターテレコム
主管	タグラグビードリームマッチ 2019 実行委員会 (株式会社ジューピターテレコム、KDDI 株式会社)
参加チーム	・小学生のタグラグビーチーム 16 組 (一般募集) ・大会推薦チーム 4 組
WEB サイト	<a href="https://c.myjcom.jp/user/event/jtv-trb.html">https://c.myjcom.jp/user/event/jtv-trb.html</a>

### (2) 大会規則

	予選会	決勝トーナメント
競技規則	「タグラグビー競技規則 2018」に準拠 ※一部、大会が規定する特別規則有り	
競技人数	5名 (5名まで交代可)	
競技時間	5分ハーフ (インターバル2分)	7分ハーフ (インターバル2分)
対戦方式	トーナメント制 (同点の場合は抽選)	トーナメント制 (同点の場合は前後半3分の延長戦→抽選) ※決勝戦のみ同点の場合は両チーム優勝
出場チーム数	16チーム (予定)	8チーム (予定)
出場資格	小学生の男女 (一般募集)	大会推薦枠 4チーム 予選会通過 4チーム

### (3) 大会ゲスト

ゲスト	レジェンド OB	ラグビー元日本代表 ・今泉 清 ・齊藤 祐也 ・川合 レオ	7人制ラグビー元日本代表 ・天野 義久 ・三宅 敬
	アイドル	KAGAJO 7 	

#### (4) アプリ配信

エキシビションと、一部の決勝戦で選手に着用いただく IoT ウェアラブルセンサーで収集した選手情報は地域情報アプリ「ど・ろーかる」でリアルタイム配信します。



「ど・ろーかる」は、地域の“今”をお届けする全く新しい地域情報アプリです。コミュニティチャンネルで放送している地域のニュースや、特別番組のライブ配信により、外出先からでもスマホやタブレットでお住まいの地域のニュースが視聴できます。また札幌の方が福岡の番組を見られるなど、お住まいのエリアに限らず、J:COM の全サービスエリアの番組をお楽しみいただくことができます。

アプリ名	地域情報アプリ『ど・ろーかる』
配信日	2019年3月24日 12:00 (予定)
料金	無料
インストール方法	Android (TM) 「Google Play ストア」 / iPhone 「App Store」にて「ど・ろーかる」で検索 《アプリ詳細、インストールはこちら》 <a href="http://c.myjcom.jp/rd/dolocal.html?cid=my_dolocal-004">http://c.myjcom.jp/rd/dolocal.html?cid=my_dolocal-004</a>

※配信内容は予告なく変更となる可能性があります。

※通信費はお客さまのご負担となります。

#### (5) テレビ放送

「J:COM テレビ」で大会の様態を番組『第1回ラグビーワールドカップ2019 ダイジェスト』にて放送します。



「J:COM テレビ」とは J:COM のネットワークを生かして、“地域発”のコンテンツを“全エリア”へお届けするオリジナルチャンネルです。全国各地のご当地情報や、音楽ライブ、スポーツなどの大型コンテンツはもちろん、ラジオとのコラボレーションなど、さまざまな取り組みを通じて、ケーブルテレビならではの魅力を発信します。

生中継	番組名	『第1回ラグビーワールドカップ2019 ダイジェスト』
	放送日時	2019年3月30日 19:00~19:30 [再]4月3日 20:00~、4月6日 17:30~、4月7日 22:30~
	内容	「第1回ラグビーワールドカップ2019」の試合映像をセンサー情報と併せて放送
放送チャンネル	J:COM テレビ (愛称 J:テレ)	《チャンネル番号》 札幌・仙台・関東エリア 10ch 関西・福岡・北九州エリア 12ch 下関エリア 111ch 熊本エリア 11ch
視聴方法	J:COM 対応済みの建物にお住まいの方は、どなたでも無料で視聴可能	
実況	矢野 武	
解説	箕内 拓郎	

※番組・放送内容は予告なく変更となる可能性があります。

## 2. 実証実験について

### (1) ウェアラブルセンサーを使った安心安全への取り組み

技術提供：データスタジアム株式会社（以下 データスタジアム）、SOLTILO Knows 株式会社（以下 Knows）、大阪大学大学院医学系研究科

#### ▼未来の活用ビジョン

当大会では IoT のウェアラブルセンサーで収集したデータと現地で取得するプレーデータをデータスタジアムがクラウド上で統合、管理します。そのデータを遠隔で閲覧し、スポーツ医学者からフィードバックするという初の取り組みです。今回は Society5.0 を推進する大阪大学大学院医学系研究科がバイタルデータをリアルタイム受信し、選手の安全面に配慮したフィードバックを行い、マネジメントをします。

さらに、ラグビーの試合として初めて IoT ウェアラブルセンサーを活用、収集データを試合映像と併せて、中継形式でスマホアプリにて同時配信します。中継を見る視聴者も選手を身近に感じられることはもちろん、戦略を練る監督やコーチもデータの蓄積で、事実と論理に基づいた明確なパフォーマンス向上の指導・育成を実現します。

#### ▼装置：ウェアラブルセンサー「Knows」

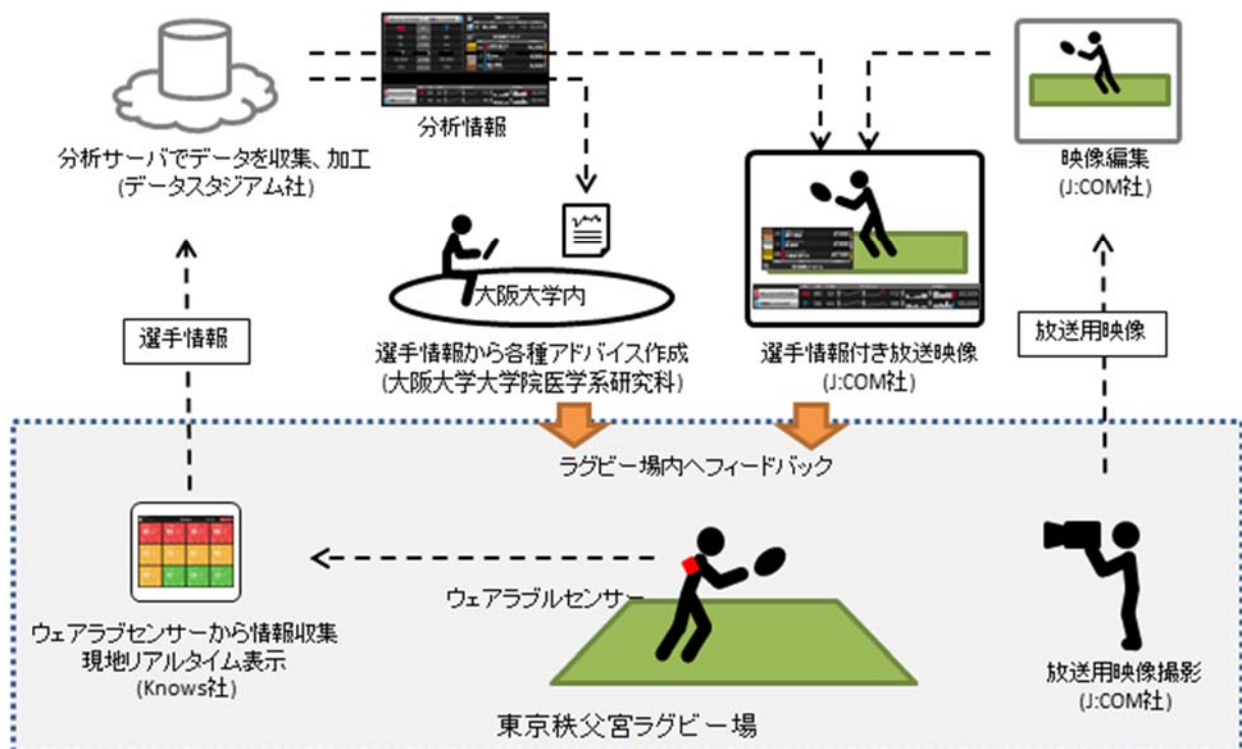
GPS を搭載し、運動中に身に付けパフォーマンスを計測する高機能センサー

#### ▼特徴

- ・リアルタイムで心拍数や運動強度、疲労回復などを瞬時に測定
- ・プレー中の推移を数値化



＜ウェアラブルセンサー＞



＜実証実験のイメージ＞





<中継画面で使われる予定のテロップ画像>



<クラウドにデータが上がった後に大阪大学が遠隔で受信するデータ画面>

## (2) AI コーチング (ブース出展)

技術提供：KDDI 総合研究所

### ▼未来の活用ビジョン

練習場や公園などコーチが直接指導できない環境でも、タブレットやスマホでいつでもどこでも自分に合ったコーチングが受けられます。単眼のカメラ映像のみで指先を含む骨格などの動きやボールを捉え、パスやキャッチなどの基本動作を認識するスポーツ行動認識 AI を実現します。

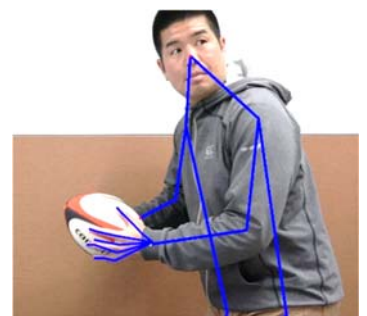


### ▼技術

- ・人物（骨格）やボールの位置関係を推定してプレー内容を認識
- ・独自の認識 AI で 38 点の骨格を高精度に認識
- ・お手本映像のフォームと比較して改善点をアドバイス

### ▼特徴

- ・独自の「姿勢・骨格」分析技術によりタブレットやスマホのカメラだけでプレー分析を実現



<骨格点の抽出結果>

※iPhone は、米国および他の国々で登録された Apple Inc.の商標です。iPhone の商標は、アイホン株式会社のライセンスにもとづき使用されています。

※「Google Play」、「Android」は、Google LLC が提供するサービスです。

※その他会社名、各製品名は、一般に各社の商標または登録商標です。