

## 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<br>(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)<br>・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<br>(同点の場合は抽選)                  | トーナメント制<br>(同点の場合は前後半3分の延長戦→抽選)<br>※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<br>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<br>・今泉 清<br>・齊藤 祐也<br>・川合 レオ   | 7人制ラグビー元日本代表<br>・天野 義久<br>・三宅 敬 |
|     | アイドル     | KAGAJO 7<br> |                                 |

#### (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<br>《アプリ詳細、インストールはこちら》<br><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」で大会の様相を番組『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<br>[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》<br>札幌・仙台・関東エリア 10ch<br>関西・福岡・北九州エリア 12ch<br>下関エリア 111ch<br>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」

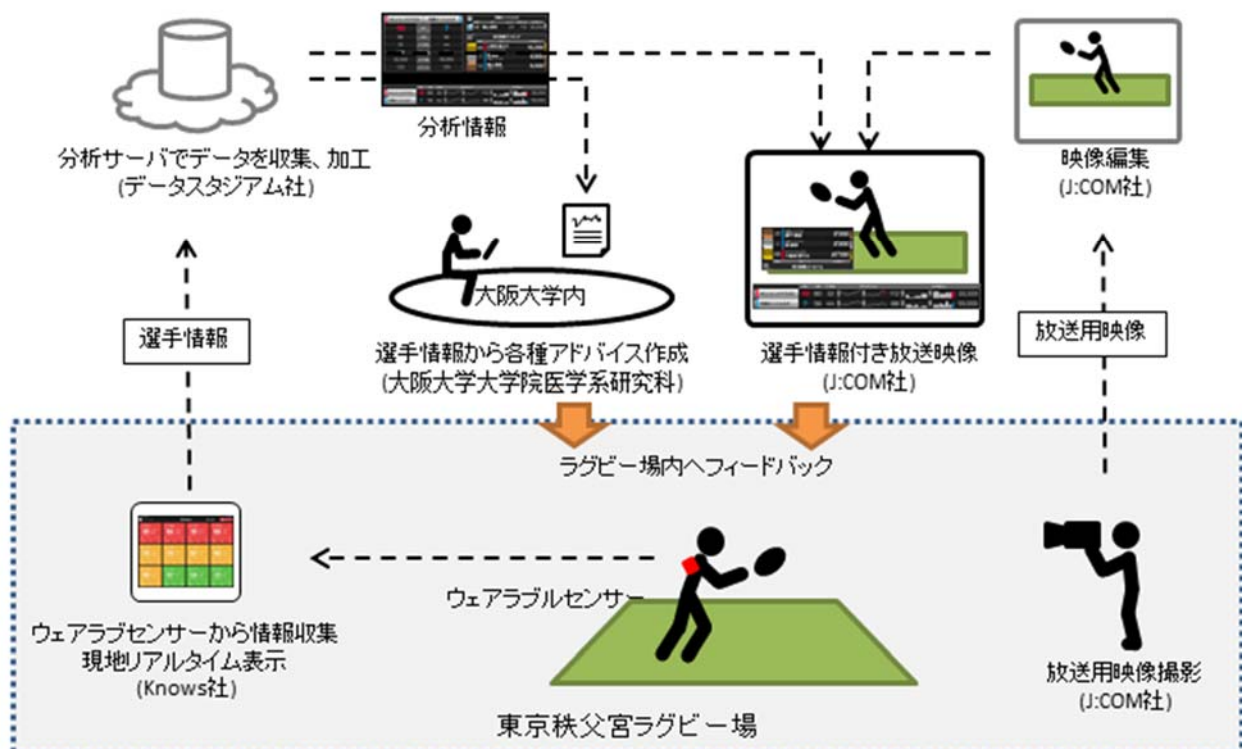
GPS を搭載し、運動中に身に付けパフォーマンスを計測する高機能センサー

#### ▼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。

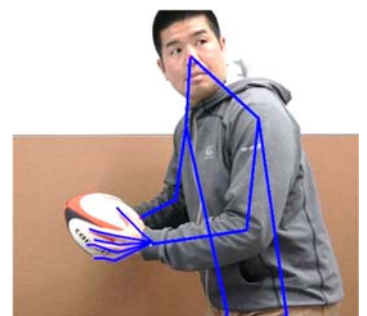


### ▼技術

- ・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。