

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3月24日（日）に、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）は主催と共に、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による走行距離や心拍数データなどをスマートフォンに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

タグラグビーとは、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。2019年9月に日本で開催されるラグビー国際大会を控えラグビーへの関心が高まるなか、小学生を対象とした当大会を“日本ラグビーの聖地”こと「秩父宮ラグビー場」で開催します。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までが、年齢・性別・レベルに関係なく対戦し、交流を深められます。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・ろーかる」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3月30日（土）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、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。AI 画像解析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着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参ります。

KDDI は“ワクワク”を提供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。

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 (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	https://c.myjcom.jp/user/event/jtv-trb.html

(2) 大会規則

	予選会、エキシビジョンチャレンジマッチ	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)	12 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 予選会通过 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」で同時配信します。



「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、特別番組をライブ配信しますので、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』
配信期間	2019年3月24日(日) 12:00(予定)
アプリ価格	無料
インストール方法	Android「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》 http://c.myjcom.jp/rd/dolocal.html?cid=my_dolocal-004

※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」で大会模様の番組『第1回ラグビーワールドカップ2019ダイジェスト』を放送します。



「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(土) 19:00~19:30 [再]4月3日(水) 20:00~、4月6日(土) 17:30~、4月7日(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

▼未来の活用ビジョン

今回は 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。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。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。

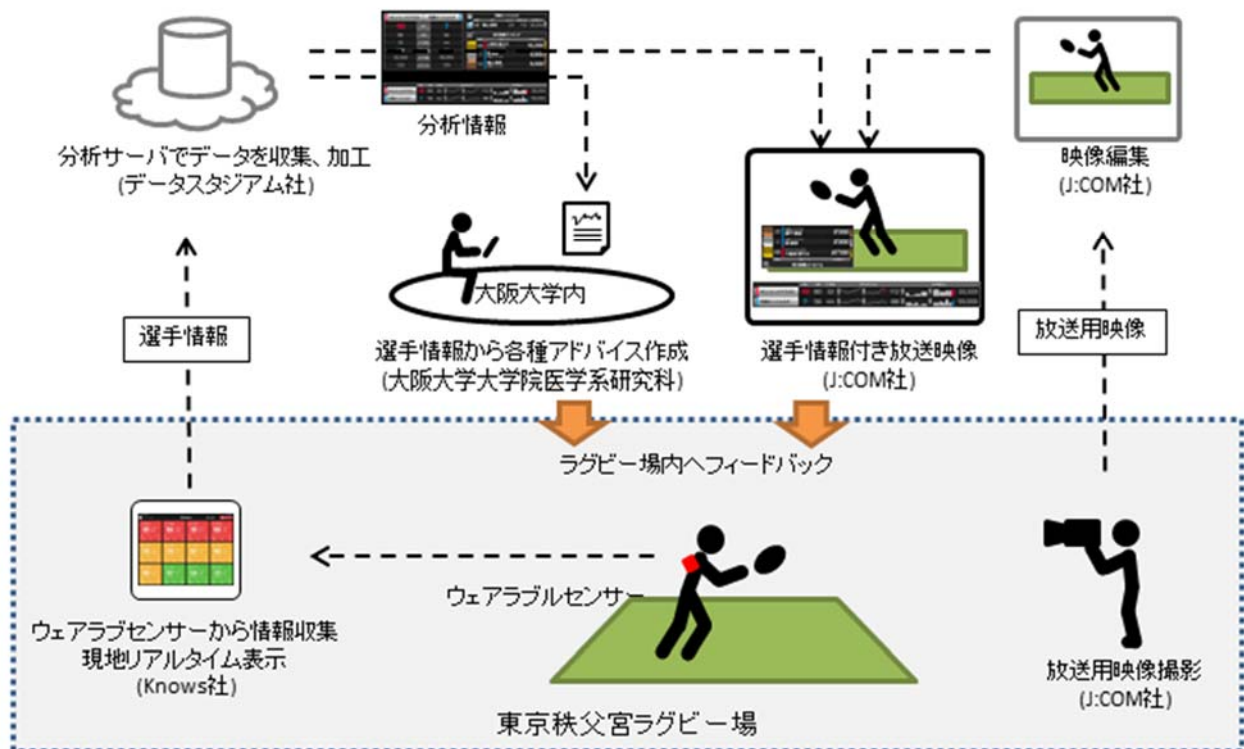
さらに、ラグビー試合として初めてウェアラブルセンサーを活用、さらに収集データを試合映像と併せて、中継形式でスマホアプリにて同時配信。中継を見る視聴者も選手を身近に感じられることはもちろん、戦略を練る監督やコーチもデータの蓄積で、事実と論理に基づいた明確なパフォーマンス向上の指導・育成を実現します。

▼装置：ウェアラブルセンサー「Knows」

GPS を搭載し、運動中に身につ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。



<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：株式会社 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、新たな専用機器の購入不要で、いつでもどこでも自分に合ったコーチが受けられます。

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。

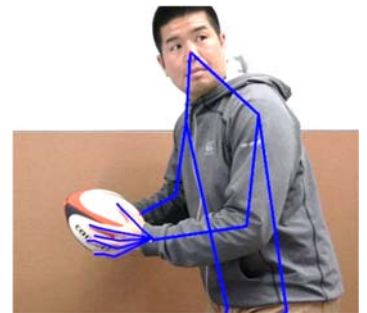


▼技術

- ・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>