



# 2020年 リザルトシステム管理者講習会

2020年9月13日(日)

12:30-	受講受付開始
13:00-15:15	オフライン講習
15:30-17:00	オンライン講習

公益財団法人 日本スケート連盟  
フィギュア事業部



# オフライン・オンライン管理者共通

- 全てのリザルト管理者は、リザルトシステムの運用に関して注意深く関心を持ち、全選手の成績処理が公平に正しく行われるように、最大の努力をすべきです。
- また処理したデータがその後どのように利用されるかも良く理解すべきで、質問があった時には明確に説明できる程度の知識を有すべきです。
- ISUルールの変更、とりわけISUコミュニケーションの内容に関しても強く関心を持つべきです。
- しかしながらそれらはいくまでも、管理者の知識として利用すべきで、個人の能力を誇示するための物ではなく、正確に管理者としての義務を遂行するために使用すべきです。
- またCO(カルキュレーティング・オペレータ)がすべての処理を正確に行っているかを監査し、問題あるときにはその交代を含めて検討する必要があります。

# 用語説明

## リザルトシステム(RS)

- 大会設定/選手登録/役員登録の基本情報から、ジャッジパネル/滑走順/スケジュールの登録、それらによって選手の成績を処理し、資料やインターネットに掲載する資料などを作成する総合ソフトウェアです。

## ジャッジ・システム(JS)

- 競技中にレフェリー/ジャッジがそれぞれの採点を入力する端末で使用するソフトウェアです。

## データ・オペレータ(DO)

- データ・オペレータによって操作され、演技中にはTPがコールした内容を入力し、演技後はビデオリプレイを操作しながら要素を確定します。

## ビデオ・カッター(VC)

- リプレイオペレータによって操作され、演技中には選手が演技した要素のTrimIN(要素の開始位置)とTrimOUT(要素の終了位置)ポイントを入力します。演技後はジャッジ、TPがより要素を見やすくするためにそれらのポイントを修正します。

# 用語説明

## オフライン・リザルト・システム

- RSだけで成績処理を行う使い方を意味する言葉です
- テクニカル・オフィシャルによって認定された要素や減点、レフェリー/ジャッジによって採点されたGOEやPCS、減点などのデータは、すべて手作業でRSに登録されます
- オフライン・システムの運用には「オフライン・システム管理者」の資格が必要です

## オンライン・リザルト・システム

- RS、JS、DO、VCとをネットワークで接続し、レフェリー/ジャッジの採点、TPによる認定など、すべてのデータ処理をオンラインで行い成績処理を行う使い方を意味する言葉です
- オンライン・システムの運用には「オンライン・システム管理者」の資格が必要です

# サイト解説① リザルト・システムと関連するサイトのみ

## フィギュア役職管理サイト

- JSFや各都道府県におけるフィギュアの役職(部長/副部長/総務・・・)をメンテナンスするサイト
- 事業担当者は大会情報掲載サイトの管理を行うことができます

## 競技会参加申込サイト

- 地方競技会の開催情報を登録し、その大会の参加申し込みを受け付けるサイト
- 大会参加申込データはエクセルで利用、XMLデータはリザルトシステムで利用可能です

## 地方大会情報掲載サイト

- 地方大会の大会要項、同意書、スケジュールなどを掲載するためのサイト
- 競技会終了後には大会成績を掲載します

## サイト解説② リザルト・システムと関連するサイトのみ

### 地方大会活動履歴登録サイト

- 地方大会でのレフェリー、ジャッジ、テクニカル・オフィシャル、スタッフとしての活動履歴を登録します
- 国内審判員資格の申請時に参照されます

### レポート記入サイト

- JSF主催大会および全国大会において、レフェリー、テクニカル・コントローラ、テクニカル・スペシャリストが競技会の終了後に提出するレポートを作成するためのサイト

# オンライン・オンライン共通

お疲れ様でした。

これ以降少し実際の画面を見ながらの説明となります。

オンラインの講習は15時30分開始予定です。

# オンライン管理者

- オンライン・システム管理者は、すべての使用機材の基本的なメンテナンスの状況に関し、必要ならヒヤリング等も実施したうえで、正確に把握する必要があります。
- これは物理的な利便性に頼るあまりに、全体を通しての平等な競技の進行を担保するために管理者が行う重要な事です。
- またリンクサイドで電気を扱うための危険性とその危険回避の適切な手段を講じるか、または監督せねばならず、問題があるときには直ちに主催者に対しそれを進言せねばなりません。
- またCO(カルキュレーティング・オペレータ)がすべての処理を正確に行っているかを監査し、問題あるときにはその交代を含めて検討する必要があります。
- 加えてCOVID-19対策も極めて重要です。



# COVID-19対策について

## 何を対象とするか？

- 人と人との感染予防はもとより、人と物との接触による間接的な接触感染までを含めしっかり対策する必要があります。
- インカム・リモートステーション、インカム・ヘッドセット、マウス、タッチパネル、机、椅子など人の手が触れたり、唾液が付着する可能性のある場所は、すべて消毒の対象となります。

## 誰が行い誰が管理するの？

- 決して「誰かがやってくれる」という事ではなく、複数の実施者と監督者でしっかりした体制をとることが大切です。
- 消毒に使用したウェスなどの処分に関してもしっかりと手順と取り決めをもち、管理されていることが必要です。他のごみと一緒に捨てるという事は絶対に避けるべきです。同様に個人が使用したマスクなどの取り扱いや処分方法も徹底すべきです。

## タイミングは？

- 競技の進行にもよりますが、整氷時、カテゴリーが変わってパネルが交代する時には必ず実施することになります。あくまでも主催者が最も安全と思われるフローを作成し完全に実施を管理する必要があります。

# 事前テスト

## 1週間前ハードウェアチェック&フルスケールテスト

- 大会のおよそ1週間前にハードウェアのチェックを必ず行うべきです。オンラインのほとんどの機材がリンクに保管してある場合が多いと思いますが、数か月電源をオンにしていないことが多いです。
- その場合バッテリーが完全消耗し最悪の場合、BIOSをバックアップしているバッテリーも消耗していて、パソコンが起動せずキーボードからの何らかの操作が必要な場合があります。
- 1週間前テストではバッテリーが必ず適切な状態まで充電できることを確認しておく必要があります。それでもバッテリーが消耗していると1週間で放電しきってしまうケースもあります。
- オンラインの場合には機材量が多いのでその分故障発生率も高くなります。しっかり点検しておくことが競技会中のトラブル軽減に役立ちます。
- 更にフルスケールテスト(内容は次ページ)を実施します。

## 大会数日前

- フルスケールテストが完了していれば、ここで行うテストはRSだけでも構いません。手控えの印刷や試合当日に向けての準備やデータの最終確認を行います。
- またもし何か不安要素があればその回避策に関してもしっかり検討しておきます。

# フルスケールテスト

## フルスケールテストの内容

- フルスケールテストというのは競技会で行われるすべてのクラスのテストを行わなければならないという事ではありません。
- シングルだけを例にとれば、SP+FSのクラスが4つ、SPだけのクラスが2つ、FSだけのクラスが6つあるとすると、SP+FSのクラスの中から1つ、SPだけのクラスの中からの1つ、FSだけのクラスの中から1つ、できれば参加選手が一番多いクラスの選択が望ましいですが、この場合計3つのクラスを選択し、試合の流れの通り全選手のテストを行います。

## 大会数日前

- フルスケールテストが完了していれば、ここで行うテストはRSだけでも構いません。手控えの印刷や試合当日に向けての準備やデータの最終確認を行います。
- またもし何か不安要素があればその回避策に関してもしっかりと検討しておきます。

# DO/VCで使用するビデオ規格について

## 規格概要

- フレームサイズ: 1280x720 (720p)
- フレームレート: 60(59.94)fps または 30(29.97)fps
- ビットレート: 2Mbps~5Mbps
- コーデック: H.264
- オーディオコンプレッション: 不要(未使用)
- 転送プロトコル: RTSP

現時点での推奨エンコーダは、TERADEK社 600シリーズ(10-0605)です

※ この規格はオンラインシステムのみのもので、オフラインVCは全く異なる規格です。

# DOで使用する設定パラメータについて

FX2 DO - 環境設定

FX RS IP 77 . 250 . 250 . 29

Shared Folder \\77.250.250.29\FigureExtremeEx2SQL

FX RS Port 20001

RTSP URL rtsp://77.230.10.12/stream1

Play Slow Ratio 0.5 Super Slow Ratio 0.2

Play Rev. Interval 100 ms

Play Rev. Frame 5 fr Slow Rev. Frame 2 fr

x3 Fast Rev. Frame 12 fr

Use Waltz(1W) Jump

Use Quit button on Main Screen

Apply(A) Close(Q)

RSのIPアドレスを設定します

IPアドレスからRSの共有フォルダを特定します

RSと通信するポート番号を設定します

ビデオエンコーダと通信するURLを設定します

スロー再生のレートを設定します

スーパースロー再生のレートを設定します

逆再生のコマ送りのインターバルです

逆再生の1コマあたりのフレーム数です

逆スロー再生の1コマあたりのフレーム数です

逆3倍速時再生の1コマあたりのフレーム数です

ワルツジャンプを使用する場合はチェックします

メイン画面に終了を表示する場合はチェックします

※ 通常再生の早送りは3倍速固定です。

# VCで使用する設定パラメータについて

VC FX2 VC - 環境設定

Screen Size  x  Pixel

FX RS IP  .  .  .

Shared Folder

FX RS Port

RTSP URL

Play Slow Ratio  Super Slow Ratio

Play Rev. Interval  ms

Play Rev. Frame  fr Slow Rev. Frame  fr

Offline Mode  Use as offline VC

- スクリーンのサイズを指定します
- RSのIPアドレスを設定します
- IPアドレスからRSの共有フォルダを特定します
- RSと通信するポート番号を設定します
- ビデオエンコーダと通信するURLを設定します
- スロー再生のレートを設定します
- スーパースロー再生のレートを設定します
- 逆再生のコマ送りのインターバルです
- 逆再生の1コマあたりのフレーム数です
- 逆スロー再生の1コマあたりのフレーム数です
- オフラインVCとして使用する場合はチェック

# 設置/運用における注意事項について

## 注意事項

- 全てに最優先するのは安全(漏電、過電流)です。
- 専用電源がある場合を除いて、必要不可欠な場所には無停電電源装置(UPS)などの投入も必要です。
- オンラインは、演技～採点～案内などスムーズな競技運営に便利かも知れませんが、反面機材トラブルやオペションによる遅延はそれ以降の選手などに対して要らぬ負担を課してしまう事も少なくありません。それらを防止するためにも機材の管理、オペレーションの習熟の程度を知ることは管理者として同然の責務です。
- 同様に競技会の流れという意味では、カルキュレーティング・オペレータ(CO)の動きにも十分注意を払う必要があります。オペレーションにムラがあったり、集中力がないオペレータには交代してもらう英断も必要です。
- つまり成績を扱うという事はとても重要なことだと理解していただきたいのです。
- 加えて機材異常時のフェールセーフの事やバックアップの事は十分検討しておく必要があります。

# オンライン講習

お疲れ様でした。これ以降質疑応答に入ります。