



SportsCode

Digital Video Analysis System

リアルタイム・スポーツ映像分析のスタンダードシステム。

オリンピック、ワールドカップなど数多くの世界大会の舞台裏でトップチームを支えているデジタルビデオ分析システム、それが **SportsCode** です。



テクニックのチェックや戦術分析のためのビデオ撮影は、スポーツの現場でも当たり前に行われるようになりました。けれども、その映像をどれだけ有効に選手にフィードバックできているでしょうか？ テープの山をかき分け、早送りや巻き戻しで無駄な時間を取られ、DVDに保存していてもそのファイルを探すの

にまたひと苦労、分析班は映像を見ながらプレーを数えるのにヘトヘトになっています。

「**SportsCode** デジタルビデオシステム」を使った、より短時間で、より詳しく、よりわかりやすいビデオ分析の形、それが世界のトップチームを支える「スポーツ・コーディング」なのです。



自由に設定できる分析・編集項目

使う人の競技、目的に合わせ、分析項目は自由にカスタマイズ可能です。コーチや分析担当者のアイデアが生かれます。
(図: サッカーの分析項目の一例)



瞬時に検索・編集・再生

録画中にリアルタイムで映像上に記録した目印(インスタンス)をクリックするだけで、必要な映像を編集して再生できます。ハーフタイムでも試合直後でもすぐチェックできます。



どこにでも持ち出せる携帯性

デジタルビデオカメラとMacintoshのノートブックコンピュータさえあれば、スタジアムのスタンドや移動中のバスの中がビデオ編集・分析のステーションになります。



並行再生、オーバーレイ再生

録画したその場で簡単に作成できます。シンクロナイズのタイミングも自由に合わせることが可能です。Macintoshならではの映像の美しさは、他のシステムとは比較になりません。



多彩なプレゼンテーション

任意のプレーを、自由なコマ数の連続分解画像に作成できます。この他、画面上への描き込みや、平面上での距離・角度の計測が可能です。



コードマトリックス

入力した検索条件に従って、目的のシーンの数を素早く計算、さらに統計データと映像がリンクしているので、マトリックス内の数値をダブルクリックするだけで、該当する映像を再生することもできます。

SportsCode v5 推奨動作環境

- 1) Apple Macintosh コンピューター、PowerPC G4 1GHz以上
- 2) MacOS X 10.3.2以降
- 3) RAM 512MB以上
- 4) Quicktime 6.5以降
- 5) DV端子 (iLink) 搭載デジタルビデオカメラ (microDV、DVDcam非対応)

初回起動時にインターネットでのライセンス認証が必要です。

販売・お問い合わせ



有限会社フィットネスアポロ社 デジタル・スポーツ・ソリューション事業部 (Sportstec社 日本国内独占代理店)

〒141-0001 東京都品川区北品川6-7-22 和田ビル1階 TEL 03-5795-0269 FAX 03-5795-0279

〒561-0857 大阪府豊中市服部寿町2-17-1 寿ビル4階 TEL 06-6864-4565 FAX 06-6864-4564

ウェブサイト <http://www.apollo-adss.jp> ブログ <http://apollo-adss.at.webry.info>

スポーツの戦術・技術の分析から、
授業分析・行動研究のビデオ分析データベースまで。
ユーザーの目的とアイデアにあわせて、活用法は無量大。

Soccer

「この1年「スポーツコード」を使ってきて感じることは、「こんなに使いやすくユーザーフレンドリーなシステムはない!」ということに尽きます。

対戦相手のプレーを分析し、自チームの選手たちのプレーを振り返り、選手やコーチが試合前に見るためのポイントをまとめたビデオやDVDを作ることまで、私たちはこのシステムをフルに活用してきました。このシステムを使うことで、監督がすべての試合を最初から最後まで見なくてはいけないという膨大な時間のムダを取り去ったのです。

スポーツコードの活用に関する、私たちはいまマンチェスター・ユナイテッドとスポーツコードのコンビネーションは「勝利の方程式」になるに違いないとの確信を深めています。」

ステップ・ブラウン

マンチェスター・ユナイテッド スカウティング・アドミニストレーター

Rugby

「スポーツコードのおかげで、チーム全体、また個別の選手のパフォーマンスをより詳細にチェックすることができました。

試合中でもすぐ自分たちのプレーを確認することができまし、操作が簡単なので、選手が自分で操作して、自分自身のプレーをピックアップして見ていました。私たちがチームのパフォーマンスを分析し、次の試合に臨む方法がスポーツコードによって一変したのです。

最も大きな利点は『どんなデータを作るか?』ということ、私たちが自分自身で決められるということ、つまり私たちが進歩すれば、それに合わせて、分析のポイント、焦点を変えられることができるということなのです。」

ゲイビン・スコット

スコットランド・ラグビー協会 ビデオアナリスト

Sports Science Institute

- 国立スポーツ科学センター(日本)
- Australian Institute of Sport
- Belgium International Olympic Committee
- Central Academy of Sport (New Zealand)
- Spanish Olympic Committee
- Sporting Portugal ほか

Soccer

- FIFA
- コスタリカ代表チーム
- アイルランド代表チーム
- 韓国代表チーム
- マレーシアサッカー協会
- シンガポールサッカー協会
- スコットランドサッカー協会
- スウェーデンサッカー協会
- ボラ・ミルチノビッチ
- ボルトン(イングランド)
- マンチェスター・シティ(イングランド)
- マンチェスター・ユナイテッド(イングランド)
- トットナム・ホットスパー(イングランド)
- ウェストハム・ユナイテッド(イングランド)
- FCバーゼル(スイス)
- LAギャラクシー(アメリカ)
- チュンナム・ドラゴンズ(韓国)
- プサン・アイコンズ(韓国) ほか

このリストは、世界中の4,000システム以上のユーザーの中から抜粋したものです。

販売・お問い合わせ



有限会社フィットネスアポロ社 デジタル・スポーツ・ソリューション事業部 (Sportstec社 日本国内独占代理店)

〒141-0001 東京都品川区北品川6-7-22 和田ビル1階 TEL 03-5795-0269 FAX 03-5795-0279

〒561-0857 大阪府豊中市服部寿町2-17-1 寿ビル4階 TEL 06-6864-4565 FAX 06-6864-4564

ウェブサイト <http://www.apollo-adss.jp> ブログ <http://apollo-adss.at.webry.info>

スポーツコード・シリーズ



エントリー・モデル

ゲームブレイカー

リアルタイムで狙ったシーンをマークし、ハーフタイムや試合後すぐに編集・再生することに特化。編集するためのキーワードを自由にカスタマイズでき、オリジナルの分析が可能。

スタンダード・モデル

スポーツコード・プロ

ムービークリップにテキスト情報をつけ、統計と映像をリンクして再生することが可能。複数の試合をまとめて、映像データベースを構築する目的に最適。

ハイエンド・モデル

スポーツコード・エリート

試合中にデータを入力しているときでも、録画済みの部分の映像から検索と再生が可能。プレゼンテーションムービーの作成に役立つムービーオーガナイザー機能を装備。

BASEBALL

- 広島東洋カープ
- 東亜大学
- 慶応義塾大学
- 立命館大学
- 日本体育大学
- 東海大学
- トヨタ自動車野球部
- JFE東日本野球部
- 日本通運野球部
- かずさマジック野球クラブ
- ホンダ野球部
- ホンダ鈴鹿野球部
- JFE西日本野球部 ほか

SOFTBALL

- 日本ソフトボール協会
- オーストラリア女子代表
- カナダ女子代表
- ニューゼaland男女代表 ほか

HOCKEY

- オーストラリア男女代表チーム
- カナダ代表チーム
- オランダ代表チーム
- ニューゼaland男女代表チーム
- アメリカ男女代表チーム
- 南アフリカ代表チーム
- スペイン代表チーム ほか