

サンプルデータ説明書

1. 概要

第3回ユースオリンピック競技大会（2018/ブエノスアイレス）で撮影された映像データの一部、およびそれに紐づくスタッツデータをサンプルデータとして提供します。提供対象競技は3x3 バスケットボール、BMX フリースタイル、スポーツクライミングです。

なお、1次審査を通過した方には、ご利用いただけるすべてのデータを提供します。

2. 映像データ

各映像データは1つのファイルで1試合すべての様子を含んではおらず、1プレーなど数秒～数十秒ごとに区切られて記録されています。そのため、1つの試合や演技を数十～数百の映像データに分割されています。

表1に提供するサンプル映像データファイルの一覧を示します。

表1 サンプル映像データファイル一覧

項番	競技	映像データファイル名	映像の長さ
1	Cycling; Mixed BMX Freestyle Women; Finals	33651_SEQ42580686_09-42-23-23_09-42-28-08.MP4	00:00:05
2	3x3 Basketball; Women; Finals	33651_SEQ42555808_11-16-37-07_11-16-44-22.MP4	00:00:09
3	Sport Climbing; Men's Combined; Finals; Speed Final	33651_SEQ42540691_07-32-11-02_07-32-22-26.MP4	00:00:14

3. スタッツデータ

ODF*に従ったスタッツデータファイル（XML形式）を提供します。

*: ODF (Olympic Data Feed): IOC が提供する競技データ（競技結果、選手の戦績等）の仕様を定義したもの。

表 2 に提供するサンプル映像データファイルの一覧を示します。

表 2 サンプルスタッツデータ一覧

項番	競技	スタッツデータファイル名
1	Cycling; Mixed BMX Freestyle Women; Finals	<ul style="list-style-type: none"> • CYCWTEAMFRST-----FNL----- __DT_RESULT__MAXCYC1_32_LIVE_2018-10-11_113730674_2018-10-11_P.xml
2	3x3 Basketball; Women; Finals	<ul style="list-style-type: none"> • BK3WTEAM3-----FNL-000100-- __DT_RESULT__PMABK31_14_LIVE_2018-10-17_133122295_2018-10-17_P.xml • BK3WTEAM3-----FNL-000100-- __DT_PLAY_BY_PLAY_ACTION_PMABK31_10_LIVE_2018-10-17_133122352_2018-10-17_P.xml
3	Sport Climbing; Men's Combined; Finals; Speed Final	<ul style="list-style-type: none"> • CLBMCOMBINED-----FNL-0001SP-- __DT_RESULT__MSCCLB1_35_LIVE_2018-10-10_091433369_2018-10-10_P.xml

詳細な定義書は、ODF Documentation Web site (<http://odf.olympictech.org/>) にアクセスし、利用規約に同意した後、第 3 回ユースオリンピック競技大会（2018/ブエノスアイレス）のロゴをクリックすることで閲覧できます。

以下が提供するスタッツデータに関する定義書です。

- Foundation_R-WOG-2018 (ODF Foundation Principles)
- R-WOG-2018-GEN (ODF General Messages Interface Document)
- R-WOG-2018-CCDEFN (Common Codes Definition)
- R-YOG-2018-CC-V5.12 (ODF Common Codes)
- R-YOG-2018-SC-V1.1 (ODF Sport Codes)
- R-WOG-2018-NAMES (Language Guidelines & Participant Names)
- R-SOG-2020-BK3 v1.4 (ODF Basketball 3x3 Data Dictionary)
- R-YOG-2018-CYC v1.3 (ODF Cycling Data Dictionary)
- R-SOG-2020-CLB v1.1 (ODF Sports Climbing Data Dictionary)

4. 映像データとスタッツデータの関係性

図 1 のように、試合が進む中でスタッツデータが生まれるごとに、それまでのスタッツデータを含めた新たなスタッツデータファイルを記録しています。そのため、最後に生成されたスタッツデータファイルは、その試合での完全なスタッツデータを記録しています。なお、映像データファイル 1 つにつき、スタッツデータが複数生まれる場合も、1 つも生まれない場合もあります。

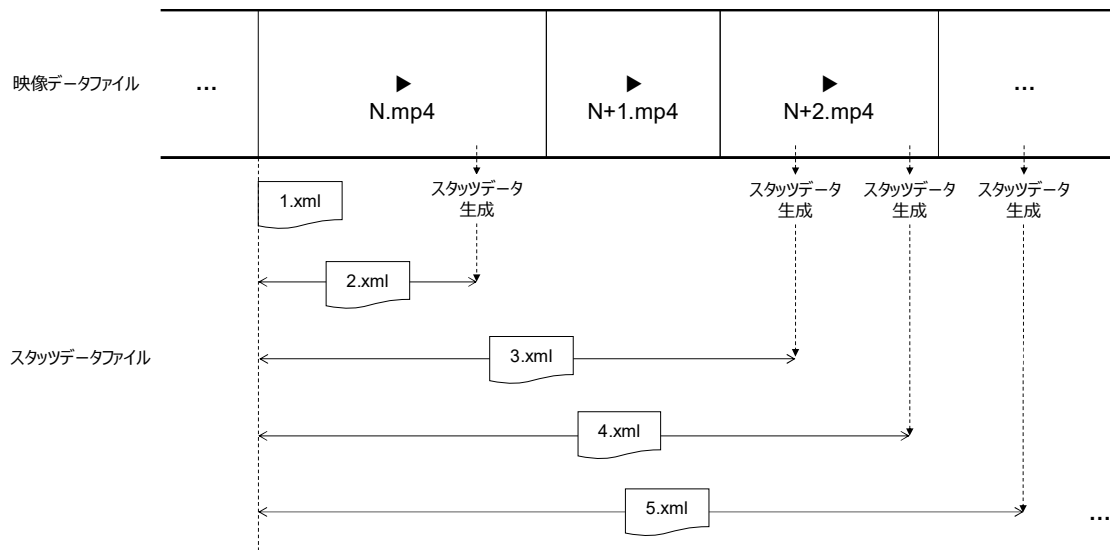


図 1 映像データとスタッツデータの関係

今回提供する映像データとスタッツデータの関係は、各競技図 2、図 3、図 4 のようになります。黄色でハイライトされているものが今回提供するサンプルデータです。

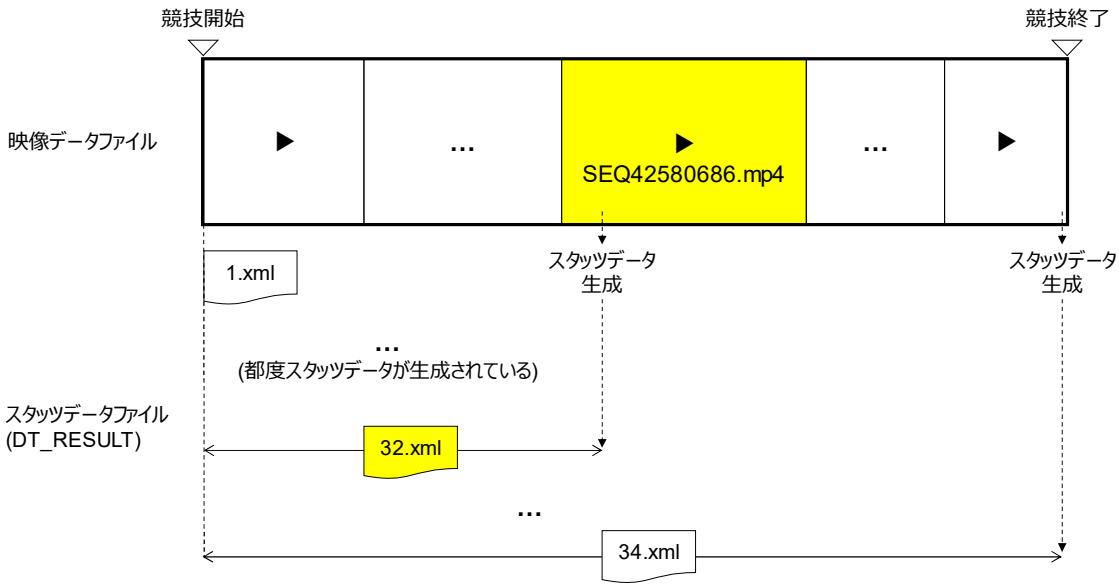


図 2 BMX フリースタイル女子決勝での映像データ・スタツツデータの関係

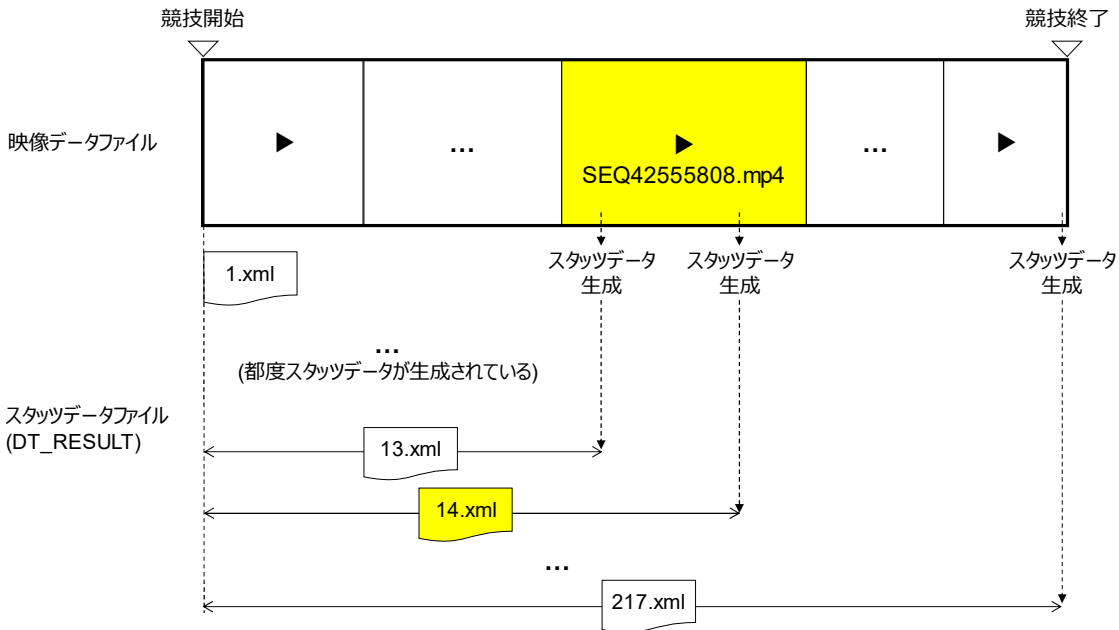


図 3 3x3 バスケットボール女子決勝での映像データ・スタツツデータの関係

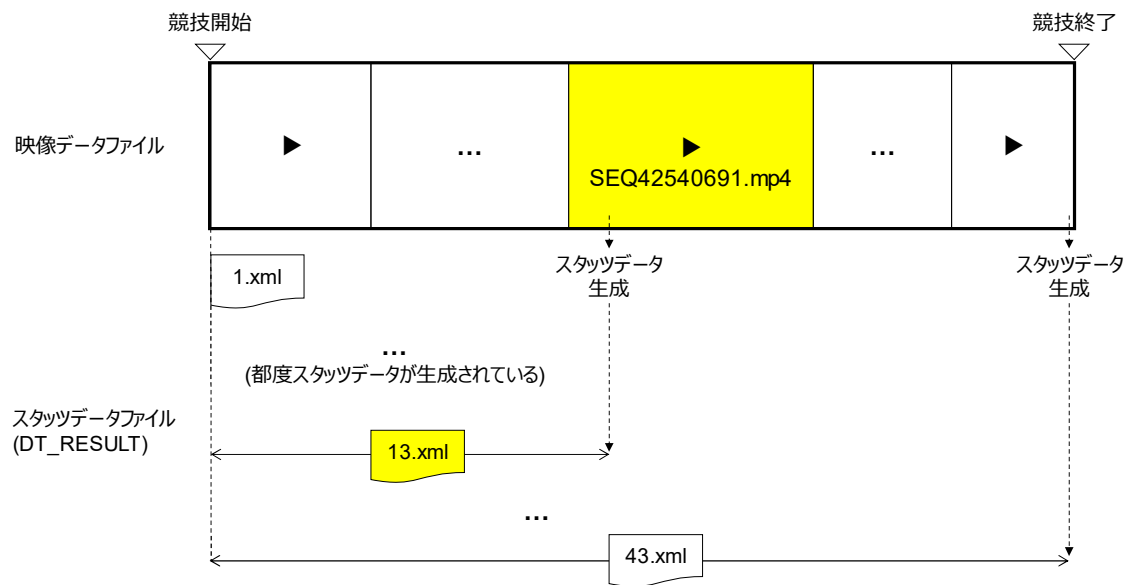


図 4 スポーツライミング男子複合決勝での映像データ・スタツツデータの関係