

競技中にコムネットがやっていること -カリキュレーションオペレータ編-

システムの監視

テクニカルオフィシャルチームと
インカムでつながっています。

演技中、ジャンプを飛んだら
「ダブルアクセル！」など要素を
テクニカルスペシャリストが
コールします。

これをデータオペレータが
正しく入力しているか、
システム上に正しく
反映されているか、
また、ジャッジが
端末に入力する
点数が
システム上に
反映されて
いくか、
システムが
正常に
動いているかを
基本的に
ずーーーーっと
見えています。



タイマーの操作

フィギュアスケートには時間にか
かわるルールも多くあります。

- ①練習時間 シングル、ペアは6分、
アイスダンスは5分
- ②選手の名前がコールされてから
演技スタート位置へつく30秒の計測
- ③選手が動き出してから、
終わりの決めポーズをとるまでの
間が演技時間
※音楽の長さではないのです！

などなど！

選手が見るタイマー表示の操作も
リザルトシステムが行っています。
責任重大です。

※減点にかかわることなので、
レフェリーさんと計時係さんが
ストップウォッチを複数持って
きちんと計測しています。

得点表示

演技後もジャンプの回転不足でダウングレードマークが反映されるのか、
採点システムの画面を見て、すべての要素確定、ジャッジの入力が
終わったら採点表示ボタンを **ポチっ** と押します！

演技後約2分ほどで決まります。

(テレビなどの事情で時間調整もあるよ)

得点の情報は、会場内のスコアボード、アナウンス席、
各所のMIS、WEB上などいろいろなところに反映されています。