

## 課題4のルール

8月29日配布→8月30日改訂

Doc.3

- (1)本課題は、光及びツイストペアケーブル線路のトラブルを発見しその原因を記述するものである。
- (2)各選手の持ち時間は、15分とする。
- (3)各選手は、08:00までに集合すること。その後、2グループに分かれて待機用教室に移動する。
- (4)課題を行う順番は、待機用教室に入室の後、抽選により決定する。抽選は、競技委員が選手のゼッケンNo.を選択する形で行う。
- (5)課題は、課題教室に移動し、行う。
- (6)選手は、課題が終了するまで、待機用教室を出ることはできない。トイレ等の場合は、挙手にて伝えること。
- (7)待機用教室での、通信は一切禁じる。携帯電話等は、入室時に一時預かりとする。
- (8)待機用教室内での読書はokとする。
- (9)課題が終了した選手は、昼食を受け取り後、1215分までにブースに集合のこと。なお、開場は1200とする。
- (10)課題教室には、筆記用具以外のものは持ち込めない。
- (11)課題教室には、2名の競技委員がいるので、氏名を告げた後、すぐに課題に取り組むこと。その際に、質問等は受け付けない。
- (12)提出用紙に、必要事項(No、トラブルの有無、その箇所、原因など)を記入のうえ、終了あるいは時間により退出すること。
- (13)測定器等は、競技委員が準備する。

### 【使用する測定器(予定)】

OTDR(アンリツ アクセスマスタ)、LANテスタ(DTX-1800(フルークネットワークス)、  
可視光源、導通試験機

※ただし、すべての測定器を使用しなくても解決できる場合がある。

### 【課題のイメージ】

19インチラック内や光接続箱に配線・接続された、光線路及びツイストペアケーブル線路のトラブルを発見し、その原因を探る。一般的なトラブルとして、誤接続(線番間違い、未接続など)、クロス-ストレートの違い、成端不良、接続損失・フレネル反射大などが考えられる。