

## ロボカップジュニア 2010 ダンス・ルール

ロボカップジュニアダンス技術委員 2010:

Eli Kolberg, イスラエル  
Ian Maud, オーストラリア  
Martin Bader, ドイツ  
Nicola Hughes, イギリス  
Eduardo Pinto, ポルトガル  
Takumi Uchikura, 日本

これらはロボカップジュニアダンスイベント 2010 のための公式ルールです。ロボカップジュニアダンス技術委員によってリリースされます。これらのルールはいかなる他の翻訳よりも優先権があります。

2009 年のルールからの変更は赤色で記載しています。

ロボカップジュニアダンスの最も重要なルールは、勝ち負けではなく、どれだけ多くの事を学ぶかです。

以下に記載するルールは追記 1「ロボカップジュニア(国際)2010 シンガポールダンス・ルール」と併せて読んでください。

### はじめに:ロボカップジュニアにおけるダンスパフォーマンス

ロボカップジュニアダンスは、ロボットが音楽(1~2 分)にあわせて、または音楽と一緒に演じる演技をチームが作る事を勧めます。

本大会でのダンス演技としては、「ダンス」と「シアター」の二部門を設けています。

「ダンス」は、音楽に密接に随伴する演技であり、人間が音楽の拍子を聴き、それに合わせて踊るのと同様に、ロボットは使用される音楽の拍子やリズムに合わせて動くことが要求される。ダンス評価は、音楽と同期したロボット(達)の振り付けと動きに、特に焦点が置かれる。

「シアター」は、音楽が演技の一部として使用されるが、ロボット達はリズムや拍子に厳格に合った動きをする必要はない。「シアター」は、ストーリーを語るか、テーマを構築する。シアター評価では、全体的な劇場的な見せ方に焦点が当てられる。つまり、芝居のアイテムとして、ロボット(達)がどれくらい効果的に使われているかで評価される。

例:童謡、スター・ウォーズや映画に着想を得た見せ方、オリンピック競技、車、など。

この二つの異なる部門に対応すべく、2010 年大会では二種類の演技用のスコアシートを準備する。ダンスおよびシアターのスコアシートへのアクセスはここから。<http://robocupjunior.org>。参加チームは、このスコアシートを活用して「ダンス」もしくは「シアター」の演技準備を進めると良い。

チームはどちらの演技カテゴリーに参加するか決めなければならない。以下のガイドライン(D はダンス、T はシアター)は決定の助けとなるだろう。

1. 音楽をダンスの一部とした(D)、もしくは BGM とした(T)
2. 音楽に対して着実に正確な動き(D)
3. テーマとストーリーが本題で音楽は支持するだけ(T)
4. 振り付けに焦点をあわせる(D)

演技審査員がチームにカテゴリーの変更を示唆する場合もある。最終的な結果はカテゴリーに関係なくチームの得点に基づく。

## 1. ステージ

### 1.1. サイズ

1.1.1. **ロボットのための演技エリアのサイズは6 x 4 m(6mの側が審査員に面している)の長方形になるだろう。**演技中、ロボット本体(ロボットの胴体部そのものを指し、胴体部から大きく伸びた部分は含まない)が線で区画した演技エリアの外に出たとしても失格にはならないが、減点の対象となる。チームメンバーはこの演技エリアの内または外で演技する。ステージのフロアからの高さが4mを超える演技については審判と話し合っ、許可を求めなければならない。演技エリアを区画する線は50mm幅の黒いテープを貼り、その周りに20mmの赤いテープを貼って示す。そうすれば、プログラミングすることにより、ロボットは自身が区画線のどちらの側(内側あるいは外側)にいるのかを特定できる。ステージのフロアは(光沢のない)白色に塗装した平らなMDF(木質圧縮材)で作られる。国際競技大会でのセットアップ時間を短くするために、チームは同じタイプのフローリングを施したフロアで練習しておくこと。フロアはその接合部分にテープを貼ってできるだけ滑らかにするが、ロボットは3mmまでのフロアの凹凸に対応できるようにしておくこと。

1.1.2. チームが実際にステージで練習できるようにする。練習を希望するすべてのチームに公平となるように予約シートを使って短時間のステージ利用を予約できるようにする。最後にステージ上で練習するチームは、本番の演技が始まる少なくとも3分前までにステージを完全にきれいに片付けなければならない。

### 1.2. 照明

1.2.1. 大会実行委員はスポットライトを含め様々な照明を用意するが、チームは演技エリアを暗くして、特定の場所だけに集中的に直接スポットライトを当ててもらうことを期待してはならない。照明は当然のことながら、会場ごとに異なるため、チームは照明条件の変化に対応できるようにロボットを設計しておくこと。必要な場合は会場の照明条件に合わせてロボットを調整できるように準備しておくこと。

### 1.3. 背景(舞台大道具)

1.3.1. チームはチーム独自の背景を用意することが望ましい。大会実行委員は、演技の一部として演技エリア後方のデジタル源(例えばコンピュータ)から映像を使用したいチームには、映写スクリーンと映写機を提供できるように努力する。

## 2. ロボット

### 2.1. サイズ

2.1.1. ロボットはどのようなサイズのものでよい。高さが4mを超えるロボットについては審判と協議の上で許可を得なければならない。

### 2.2. チーム

2.2.1. 一つのチームが何台のロボットを使ってもよい。

2.2.2. 各チームは1つの演目のみを行うことができる。チームが参加部門の決勝戦に進んだ場合は、その同じ演目を繰り返す。音楽は同じで、演技に少し変更(改良)を加えることは許可される。演技の変更について質問がある場合は、審判に聞くこと。

### 2.3. ロボットの制御方法

2.3.1. ロボットは自律制御型であること。さらに、演技中、ロボットに、電源を含め、コンピュータやその他の管理装置を接続してはならないという規定により、ロボットは「ワイヤフリー」でなければならない。演技中にロボットに触れることが演技の一部であり、そのことについて演技開始前に審判と話し合っ審判の承認を得ていない限り、チームメンバーは演技中のロボットに触れてはならない。チームは**ロボットに触れる理由**をインタビューの中で審判に**必ず説明しなければならない**。

2.3.2. ロボットは演技開始時にチームメンバーが手動またはリモートコントロールでスタートさせる。7.1.3 項も参照のこと。

## 2.4. 衣装

2.4.1. ロボットや演技を行なうチームメンバーのために衣装を用意することが望ましい。衣装も採点の対象となる。

## 3. 演技

### 3.1. 演技時間

3.1.1. 各チームに与えられる演技時間は合計 5 分である。セットアップ時間、紹介のための時間(できれば組み込むことが望ましい)、実際の演技時間、さらにチームが制御しなければならないことがうまくいかず再スタートとなった場合の時間もこの 5 分間に含まれることに**注意**すること。但し、演技後のステージの後片付けに要する時間はこの 5 分間には含まれない。

3.1.2. 演技時間は 1 分以上、2 分以内とする。

3.1.3. チームが自らの落ち度で 3.1.1 項と 3.1.2 項に規定する制限時間を多少なりとも超えてしまった場合、評価の際に減点される。審判は、チームメンバーが 5 分間の持ち時間を使うためステージに足を踏み入れた時に、1 つめの時計をスタートさせる。また、1 分以上 2 分以内の演技時間を開始するための音楽が鳴り始めたときに 2 つめの時計をスタートさせる。

3.1.4. 各チームはパフォーマンスに関連するどんな物もまとめ、移動し、パフォーマンス終了後 1 分未満にステージを完全に掃除してステージエリアをきれいにしなくてはならない。

### 3.2. 音楽

※注意※ 日本国内の大会においては著作権の関係上、原則として市販されているオリジナルの CD を持参していただきます。楽曲をインターネットによるダウンロード購入した場合は、ダウンロードした機器(パソコンや携帯音楽プレイヤーなど)が市販 CD と同じ権利を持つものとなりますので、ダウンロードした機器をご持参いただき使用していただく事となります。以上の事から以下 3.2.1.~3.2.3 は国内では適用外となります。

3.2.1. チームは演技で使用するオーディオソース(音楽)をオーディオトラックまたは MP3 いずれかのフォーマットでコンパクトディスク(CD-R、CD-RW)に入れて持ってこなければならない。演技全体を通して使用する音楽は 1 つ(1 つのみ!)のファイルまたはオーディオトラックで用意されたものしか認められない。音楽はチームの練習時間中に、音響担当技術者に渡すこと。できれば 3 枚以上 CD を用意することが望ましい。各 CD には演技で使う音楽を 1 つだけ入れること。

3.2.2. 演技評価はオーディオソース(音楽)にも左右されるため、チームは音質の良いものを用意すること。

3.2.3. 冒頭の数秒間の無音の後にオーディオソース(音楽)の最初の部分が鳴り始めるように音楽を用意すること。

3.2.4. オーディオソース(音楽)を録音した CD にはチーム名を明記したラベルを貼付しておくこと。

### 3.3. チームメンバー

3.3.1. チームメンバーがロボットと一緒に演技を行なってもよい。その場合、チームメンバーは「脇役」とみなされる。チームメンバーがロボットと一緒に演技しなくても減点はされない。

3.3.2. 但し、チームメンバーは(ロボットをスタートさせる場合を除いて)ロボットに触れてはならない。2.3.1 項を参照のこと。

3.3.3. 演技の一環であるならば、チームメンバーは演技中にセンサーに触れてもよい。その場合、チームメンバーは該当する演技部分についてインタビュー時に審判に示し、説明をしなければならない。(2.3.1 参照)

### 3.4. 演技開始

3.4.1. 大会役員が演技用の音楽をスタートさせる。

3.4.2. チームメンバー1人(チームが複数のロボットや「脇役」メンバーで演技する場合には複数のチームメンバー)が手動またはリモートコントロールで、各自の受け持ちロボットをスタートさせる。チームは音楽が始まってから2、3秒後にロボットが演技を開始するようにプログラミングしておくこと。CDをスタートさせた後、音楽がいつ始まるのかを正確に判断することは極めて難しく、音楽がいつ始まるかが正確にわからない状態でロボットの振り付けのタイミングを合わせることは難しいからである。また、会場におけるステージや音響システムの配置によっては、ロボットをスタートさせるチームメンバーの位置からは音楽をスタートさせる大会役員が見えないことがあり、逆に大会役員の位置からはステージの状況が見えないこともある。チームはこうした状況に対応できるように準備をしておくこと。

### 3.5. 再スタートおよびやり直し

3.5.1. チームは必要であれば、大会役員の独自の判断で、演技を再スタートさせることができる。再スタートの原因がチームの落ち度でない場合を除き、再スタートは減点の対象となる。再スタートは2回まで認められる。2回の再スタートの後には、チームは減点のまま演技を続けるか、またはステージから退場しなくてはならない。

3.5.2. チームは大会役員の独自の判断で、演技をやり直すことができる。

### 3.6. 安全の確保

3.6.1. 参加者、大会関係者、そして観客の安全確保のため、演技には爆発物、煙、炎、水など危険な状況を招くかもしれないものが含まれてはならない。ステージに損傷を与える場合を含め、危険を伴うと思われる状況を含む演技を行なうチームは、演目内容を記したレポートを必ず**競技の前に**主審に提出しなければならない。主審はその独自の判断で、演技のデモンストレーションを要求することができる。この要求に応えないチームは主審の独自の判断により、演技を行なうことが認められない場合がある。チームは可能な限りいかなる場合も、演技のどの部分にも電源を使用してはならない。必要な場合は主審にこのルール適用免除を申し出ることができるが、**必ず演技が始まる前に**申し出ること。**安全上の理由から、主審は自己の判断によって演技の出場資格を取り上げることができる。**

## 4. ロボット間の通信

### 4.1.

演技の間、ステージ上のどのロボットも、同じくステージ上の同じチームのロボットとのコミュニケーションをとってよいが、これはコミュニケーションの源が赤外線(IR)か、超音波か、BlueToothの場合に限られる。練習、演技の際にそれらのコミュニケーションが他のチームのロボットの妨げにならない事に注意する事は、チームの責任である。WLANワイヤレス通信のような無線周波数(RF)信号を用いた通信は、他のリーグに支障をきたす恐れがあるので堅く禁じられている。ロボット通信を行うチームはインタビューの際に装置と同様にプログラムを審判に説明しなくてはならない。チームはダンス技術委員長の Eli Kolberg(イスラエル)氏に連絡を取ることできる(メールアドレス: erik3@bezewint.net)。

## 5. 判定

**注:**「ダンス」と「シアター」カテゴリーに異なった演技の評価があるだろう。「ダンス」と「シアター」のスコアシートはロボカップジュニアの公式サイトからダウンロードできる。(http://robocupjunior.org)

### 5.1 チームの自作であることの証明とオリジナリティ

5.1.1. すべてのチームはインタビューとダンスの演技によって評価される。各チームの総合点はそのチームの(ベストの)演技とインタビューの評価点の合計によって決まる。

5.1.2. 演技は独自なものでなければならない。他チームのロボット、コスチューム、あるいは振り付けを故意に真似た(同一の音楽は許される)、または、**同一チーム内で前回出場時と同じロボットで今回も出場した**と審査員が判断したチームは、3人のダンス担当大会役員で構成される委員会のインタビューを受けることになる。ペナルティは、最も軽い場合で10%の減点、最も重い場合にはその競技会の参加資格が剥奪される。

## 5.2. 大会役員(去年は追記1)

5.2.1. 演技は、3人以上の大会役員で構成される審査団によって審査される。3人のうち少なくとも1人は全ての演技を審査する。この審査団はインタビューを評価する審査団とは異なる。インタビューは2人の大会役員によって審査される。このうち少なくとも1人は演技の審査員である。

5.2.2. 演技を審査する3人以上の大会役員とインタビューを審査する2人の大会役員は試合前に指名される。

5.2.3. これらの大会役員は、自分が判定する年代グループのいずれのチームとも親密な関係にあってはならない。

## 5.3. 判定対象カテゴリー

5.3.1 演技は下記のカテゴリーごとに審査される。

・プログラミング (例えば、ループ、ジャンプ、サブルーチンの使用、使用するプログラミング言語の種類など)

・構造・構成 (例えば、ロボットはしっかりした構造のものである、構成部品が落下しない、ギヤの使用が適切である、動作が円滑で確実である、興味深い動きをする、目的を達成するためにメカニクを有効に使用している、独自の電子装置を設計している、など)

・センサーの有効な使用 (例えば、プログラミングされた様々な部分の起動、演技エリアを区画する線の検知など。このカテゴリーにはセンサー以外の「その他技術」も審査対象となる。センサーを使用して複雑性や独創性を表現できれば、追加得点の対象になる。)

・振り付け (例えば、ロボットは音楽に合わせてタイミングよく動く、音楽のテンポやリズムの変化に合わせて動作を変えるなど。)チームメンバーの振り付けとロボットの振り付けは別々に採点される。)

人間とロボットの振り付けは個別に採点される。

・コスチューム (人間とロボットのコスチュームは個別に採点される。)

・エンターテインメント性 (パフォーマンスがどれだけ観客を楽しませるか。表現の独創性と創造性が採点される、など)

5.3.2 上記カテゴリーは異なる重きを置いて採点される。チームは演目を準備する間、スコアシートを研究するよう勧める。

5.3.3 インタビューおよびダンス演技の評価用として標準のダンスとシアターの採点シートが使用される。

## 5.4. 賞の授与

**注: 国内大会ではルール 5.4.1 と 5.4.2 は必須ではない。**

5.4.1. 下記の各カテゴリーで最高の合計点を獲得したチームそれぞれに賞が与えられる。

- ・プログラミング
- ・構造・構成
- ・センサーの使用

- ・振り付け
- ・衣装
- ・エンタテインメント性

さらに下記カテゴリーについて特別賞が与えられる。

・協調性 (他チームに最も素晴らしいサポートを提供したチームが人気投票によって決定される。)構成部品の技術援助、友好的に対応する、激励するなど様々なサポートの仕方が考えられる。5.5を参照のこと。

・最も優れたポスターまたはコンピュータによるプレゼンテーション

・初出場チーム賞: プライマリとセカンダリそれぞれの総合優勝チームで、チームメンバー全員がロボカップジュニア国際大会初出場である場合。(メンバーが RCJI 以外の競技に出ている構わない。)

注: 振付け、衣装、そしてエンターテインメント性の賞は、審査員の裁量によって与えられる。そして演技用スコアには依存しないだろう。

5.4.2. プライマリとセカンダリそれぞれ 3 つのチームがロボカップジュニア・ダンス国際大会のチャンピオンとなる。これらの 2 つの部門の勝者はインタビューと彼らのベストな演技スコアを合わせて決められる最も高い総スコアを獲得したチーム(グループ)である。**ダンスとシアター演技は1つのリーグとみなされる。**

5.4.3. 受賞した場合、チームにはトロフィーが贈られる。その他の賞は実行委員会の裁量で与えられる。

5.4.4. 同点となった場合は同位とする。

5.4.5. ロボカップジュニアは教育プロジェクトである。そのため、チームメンバーはロボカップジュニア国際大会の経験から学び、後にその経験を十分に活かせる機会を持つことが大切である。大会実行委員は、演技が行なわれ競技が終了した時点で、採点シートに加筆して各チームのキャプテンに渡すことにより、各チームの演技に関するフィードバックを行う。この採点シートは、大会審判からみたそのチームの長所、改善が必要であると思われる点をチームに示すものとなる。これらの採点シートを順位、判定、競技得点について審判に論及するための材料として使用してはならないことに留意すること。

## 5.5. 協調性

5.5.1 他チームと最も協力的な交流を行なったチームを選ぶために、各参加チームはそれぞれ 1 票を投じることができる。得点数は次の計算式を使って求める。

$$\text{得点} = 10 \times (\text{得票数}) / (\text{参加チーム数})$$

5.5.2 ロボカップジュニア国際大会の精神に則り、協調できる関係を築くために、実行委員はすべてのチームメンバー、指導者、支援者のためのパーティを開催する。パーティに招かれている人たちは、決勝戦や演技発表の後にパーティが開かれる場合でも出席できるように帰国のための出発を遅らせて欲しい。大会実行委員は、パーティで他チームのメンバーと交換できるように名刺を持ってくることを全てのチームメンバーにお願いしたい。大会終了後も互いに連絡を取り続けることができるように、名刺にはチーム名、チームメンバーの氏名、詳細な連絡先を記載する。名刺持参は任意ではあるが、是非とも実行して欲しい。さらにこれは強制ではないが、チームメンバーはパーティでは

民族衣装あるいはその国柄を表わすものを着用して欲しい。自国のマスコットの存在である動物やその他独創的なモチーフを使って、ユーモラスに自分の国を表現してもよい。

## 6. 創造性

6.1. ダンスへの挑戦は果てしなき挑戦である。各チームはできる限り、創造力を発揮し、楽しんで欲しい。創造性と革新性を発揮したチームにはその関連部門で審判から高い点数が与えられる。

## 7. 行動規範

### 7.1. フェアプレイ

7.1.1. いかなる方法であれ、故意に他チームのロボットを妨害したりステージに損傷を与えるチームメンバーは参加資格を失う。こうしたことを行なう人物がチームメンバーでない場合は、会場からの退去を求められる。

7.1.2. 各チームは後のチームの演技の妨げとならないように、自分たちの演技で出た残骸をすべて片付けなければならない。

7.1.3. すべてのチームはフェアでクリーンなプレイを目指して競技に参加すること。

7.1.4. ロボカップジュニア大会の精神に則り、助け合い、友好的・協力的な姿勢を見せること。

### 7.2. 競技場での態度

7.2.1. 競技会場では常に落ち着いた行動や態度を取ること。

7.2.2. 競技参加者は他リーグや他チームのメンバーから特に要請や招きがない限り、彼らのセットアップエリアに立ち入ってはならない。

7.2.3. 態度や行動に問題がある参加者は会場建物からの退去を要求されることがあり、また競技会参加資格を失うことがある。

7.2.4. 上記の規則は審判、大会役員、大会実行委員、現地の法執行当局の判断で執行される。

### 7.3. 指導者(去年は補足1)

7.3.1. 指導者(教師、父兄、保護者、その他大人のチームメンバー)は、チームの入場時や出場時に作業エリアへの機材の搬出入を手伝うため、またステージへの機材の上げ下ろしを手伝うため以外は、チームメンバーの作業エリアに立ち入ってはならない。コンピュータやその他装置にチームメンバーの応分の能力を超えた問題が発生し、修理が必要となった場合、指導者は大会実行委員から許可を得た上で、その修理に立ち会うためだけに作業エリアに入ることができる。指導者は修理が完了した時点で直ちに作業エリアから出なければならない。こうした事態が発生した場合も、ルール7.3.3項は依然として適用されているものとする。指導者はステージ上で機材のセットアップを行ってはならない。セットアップはチームメンバーが行なわなければならない。ステージ上でのセットアップに手伝いが必要

なチームには、大会実行委員がボランティアを派遣するので、手伝いが必要なチームは大会役員に願い出ること。認められる理由がないにもかかわらず、指導者がチームメンバーの作業エリアに入っていることがわかった場合は、会場に入場できる権利を失うことがある。

7.3.2. 大会実行委員は、チームの作業エリア周辺に十分な席を設けて、指導者が監督の立場で留まることができるように努力する。

7.3.3. 指導者はチームのロボットの修理をしてはならない。またチームメンバーのプログラミングに関わってはならない。7.3.1項を参照のこと。

7.3.4. 各チームは大会期間中、最新の情報をこまめにチェックしなければならない。最新の情報は会場の掲示板、および可能であればロボカップジュニアのウェブサイト上にも掲示される。ウェブサイト上の情報に関するお知らせは、大会の開始時に通知され、掲示板にも掲示される。

## 7.4. 情報の共有

7.4.1. ワールドロボカップ大会では競技に関連して開発された技術やカリキュラムについての情報を競技終了後、他の参加者と共有することが共通の理解となっている。

7.4.2. 開発された技術やカリキュラムを大会終了後にロボカップジュニアのウェブサイトで公開することもある。

7.4.3. こうした情報の共有は、「教育的イニシアチブとなる」というロボカップジュニアの基本理念を推し進めるものである。

## 7.5. 精神

7.5.1. チームメンバー、指導者を含めすべての参加者はロボカップジュニアの基本理念を尊重すること。また、参加者はロボカップジュニアの価値と目的を心に留めておくこと。暴力的、軍事的、威嚇的、犯罪的な要素を含む表現は使用しないこと。不適切な名称やロゴを使用するチームは競技会参加資格を剥奪される。参加者は演技のなかで使用する言葉や伝えたいメッセージを慎重に考慮すること。自分たちにとってはなんでもないとと思われることが他の国の人たちや異なる文化を持った人たちにとっては不快となることがある。

7.5.2. 審判および大会役員は大会の精神に則って行動する。

7.5.3. 大切なのは「勝ち負け」ではなく、「ロボカップジュニアの活動や経験を通してどれだけ多くのことを学ぶか」である。世界中から集まるチームメンバーや指導者と親しく交わることのできるこの機会を活用しなければ、実際には負けたことになる。ロボカップジュニアへの参加は類稀な、得がたい経験であることを忘れてはならない。

## 8. 文書資料の作成(去年は補足1)

### 8.1 チームの自作であることの証明



8.1.1 全てのチームは自分たちの大会参加準備努力を説明する文書資料(書面および/または写真)を持ってこることが望ましい。これらの文書資料はインタビュー時に見せられるように用意しておくこと。チームが自作のロボットを携えて大会に参加している文書資料を示すよう求められることがある。文書資料はロボット開発の写真および簡単な記録で構成し、A4、5枚以下にまとめること。チームは、インタビューを受けるまでに、ダンステクニカルロボット情報シートの記入を終えていること。詳細はインタビュースコアシートを参照のこと。

## 8.2 プレゼンテーション

8.2.1 掲示板にチーム資料を展示できるように各チームに公開スペースが提供される。現地会場の状況によっては提供できるスペースが限られることがあるため、そうした場合に備えて、チームは会場内で電子的にプレゼンテーションを行なうことができるようにパワーポイントなどの電子フォーマットで資料を作成して持ってくるとよい。映写機器は大会実行委員が提供する。チームに与えられるプレゼンテーション用のスペースの広さは、大会前に通知される。

8.2.2 ポスターや電子的プレゼンテーション資料は審判だけでなく、他チームのメンバーや一般の観客もみるものであることを考慮して、興味深く楽しめるように作成することが望ましい。プレゼンテーションは審査され、プライマリとセカンダリそれぞれの最優秀プレゼンテーションには賞が与えられる。プレゼンテーションは、チームについての情報を提供し、**国際大会**参加のためにどのような準備をしたかを明確に伝えるものであること。プレゼンテーションには下記などを含むとよい。

- ・ロボット工学で実現したいこと
- ・今年のロボカップジュニア国際大会参加を決めた理由
- ・チームのロボカップジュニア国際大会参加を後押ししたのは誰か/何か。
- ・チーム、ロボット、チームのバックグラウンド、参加に関する興味深い情報または特異な情報

8.2.3 大会役員が文書資料を審査し、その内容についてチームメンバーと話し合う。総合で最も優れたプレゼンテーションを行ったチームには賞が与えられる。

8.2.4 チームは互いに他チームのポスターを見学すること。

8.2.5 各チームは自分たちのプロジェクトをロボカップジュニア・コミュニティに説明するためのウェブサイトを持っていることが望ましい。

ルールならびにその解釈について質問がある場合は、ダンス技術委員会の委員長である Eli Kolberg(イスラエル)に問い合わせること(メール: [elik3@bezeqint.net](mailto:elik3@bezeqint.net))。