

ロボカップジャパンオープン 2013 東京

ロボカップジュニアダンスルール（日本国内ローカル版）

2013 年度ロボカップジュニアダンス技術委員：

村上 浩徳（関西ブロック）：技術委員長
長田 尚徳（関東ブロック）
内倉 卓見（東海ブロック）
金澤 拓也（埼玉ブロック）
音部 智子（福岡ブロック）
丹羽 尚子（岐阜ブロック）

これは、ロボカップジャパンオープン2013東京大会ジュニア部門のダンス競技のための公式ルールである。RoboCupJuniorにより公開されているルールをベースに、ロボカップジュニアダンス技術委員がジャパンオープン向けに変更を加えている。（青字で記載）ジャパンオープンにおいては他のどのルールよりも優先権がある。

2012年のルールからの変更箇所は赤色で記載している。2013は、ルール、スコアシートそして賞が著しく変更されたので、チームは新しいスコアを確認し、研究すること。

はじめに：

ロボットとダンスするということは、1台または複数のロボットと人間が、創造的で調和のとれた動きで音楽と一体となる事を意味する。以下のダンスのルールには、様々な動きを伴う人間とロボットの1連のダンスパフォーマンスを構築する上でとても大切な事が記載されている。

この競技会の最大のポイントが、ロボットのデザインと構造（センサーとアクチュエーターを含む）、そして演技を作成するプログラムの技術的側面にあることを、それぞれのチームが視野に入れること。ロボカップジュニアダンス技術委員会は、チームが創造的で、革新的であり、そして使用する技術や演技を作り出すための素材において冒険することを期待している。

1. パフォーマンス

1.1. パフォーマンスの種類

ロボカップジュニアダンス競技ではチームが設計、組み立て、プログラムした自律型ロボットを使って1～2分の創造的なパフォーマンスを創作することができる。チームは、ダンスあるいはシアターパフォーマンスのいずれかを創作することを選ぶことができる。

「ダンス」は、音楽に密接に同期するパフォーマンスである。人間が音楽の拍子を聴きそれに合わせて踊るように、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を求められる。ダンスの評価は、音楽と同期したロボット（達）の振り付けと動きに重点が置かれる。

「シアター」は、ロボットが物語を伝える、もしくは音楽と共にテーマを展開して行くパフォーマンスである。シアターの評価では、演劇的な表現全体に焦点が当てられる。芝居の主題を伝えるためにロボット（達）がどれほど効果的に使われているかでパフォーマンスは評価される。例：童謡、映画に着想を得たもの、スポーツをテーマとしたもの、環境問題など。

ダンスおよび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

(<http://www.robocupjunior.jp/>) からダウンロードできる。ダンスまたはシアターパフォーマンスの準備を進めるにあたり、各参加チームにはこれらのスコアシートを参考にすることを推奨する。

ロボカップジュニアの大会前、参加チームは審査員が正しいスコアシートでパフォーマンスを評価できるよう、どちらの演技カテゴリーに参加するかを届け出なければならない。カテゴリーを決定する際のガイドラインは次の通り：

ダンスパフォーマンス：

音楽を演技の不可欠な部分として使用する。演技は音楽にあった、正確で同期された動作であること。演技の焦点として、音楽にあったロボットの振り付けを使用する。

シアターパフォーマンス：

物語を伝える演技を作り上げるために、動作や音楽を使用する。

音楽は演技を補足するためのものとして使用される。

演技の焦点として物語を使用する。

ステージでのパフォーマンスの後、審査員がダンスまたはシアターへパフォーマンスのカテゴリーを変更するよう提案することがある。

1.2. 演技時間

- 1.2.1. 各チームに与えられる演技時間は**合計5分**である。ここにはステージ上でのセットアップ、チームの紹介、演技、さらにチームに起因するすべての再スタートが含まれる。ステージの後片付けおよび清掃にかかる時間は含まれない。
- 1.2.2. パフォーマンス終了後、チームはステージをきれいに片付け、自らのパフォーマンスに関連するすべての物をまとめ、移動しなければならない。演技終了後、各チームにはステージをきれいにするために最大1分の時間が与えられる。
- 1.2.3. 演技時間は1分以上、2分以内とする。
- 1.2.4. チームが自らの落ち度で1.2.1項、1.2.2項と1.2.3項に規定する制限時間を超過してしまった場合、減点のペナルティがチームに課せられる。もしチームの操作外の要因（例えば技術者による音楽再生の問題）で制限時間を超過してしまった場合、タイムペナルティはない。審査員はあらゆるタイムペナルティに最終発言権を持っている。
- 1.2.5. 演技の準備時間中に、チームが取り入れているロボットの技術について説明するイントロダクションを行うことを強く推奨する。ビデオ映像、スライドショーあるいはチームメンバーによる解説などイントロダクションはどんな形式でもよい。イントロダクションは演技全体の時間（5分）に含まれなくてはならない。
- 1.2.6. ジャパンオープンにおいて、演技時間は次の手順で計測される。
 - (1) ロボットを持たず、ステージ袖から中央にメンバー全員で並び礼をする。（ストップウォッチ1をスタート）
 - (2) ロボットや小道具の配置を行う。（この時間を使ってイントロダクションを行うとよい）
 - (3) 準備ができれば音楽のスタート合図をし、演技を行う。（ストップウォッチ2をスタート）
 - (4) 演技が終わったら、終わったことを宣言する。（ストップウォッチ1と2をストップ）
 - (5) 審査員からの講評を受けた後（スケジュールによっては演技終了後すぐ）片付けを始める。（ストップウォッチにて片付けの時間を計測）

1.3. 音楽

- 1.3.1. ジャパンオープン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を持参すること。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るので、大会にダウンロードした機器を持参すること。著作権で保護されている楽曲をCD-Rなどに複製使用の場合は、「音楽の著作権に関する資料」を参照の上、手続きを事前に済ませて使用すること。

※著作権については、ジュニアジャパン公式サイト内のダンスチャレンジルールページ「音楽の著作権に関する資料」を必ず確認すること。

- 1.3.2. 演技の評価は音楽の品質にも左右されるので、チームには高音質の音源を用意することを推奨する。
- 1.3.3. 音楽は数秒間の無音の後に音が鳴り始めるようにしておくこと。
- 1.3.4. 各チームは、最初のパフォーマンスの前にスタッフと連絡を取って音楽が正確に再生できるかを責任を持って確認すること。

1.4. チームメンバー

- 1.4.1. チームメンバーがロボットと一緒に演技をすることを奨励する。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。
- 1.4.2. チームメンバーはロボットをスタートさせる時だけロボットと物理的に接触できる。
- 1.4.3. 人間とロボット間の物理的な接触が演技の一部である場合、事前に審査員に相談し、すべてのロボットが自立制御でパフォーマンスすることを確かめてもらった上で承認を得なければならない。
- 1.4.4. チームメンバー数は最大10名、最小2名であることを推奨する。人数がこの範囲を逸脱する場合は登録前に技術委員長に知らせ、判断を仰ぐこと。
- 1.4.5. すべてのチームメンバーはRCJの公式Webサイト <http://rcj.robocup.org/about.html> の「Ages」に公表されているプライマリとセカンダリの正確な年齢でなくてはならない。

1.5. 舞台背景とプレゼンテーション

- 1.5.1. チームは独自の舞台背景を用意することが望ましい。
- 1.5.2. チームは演技の一部として映像あるいはマルチメディア素材によるプレゼンテーションを準備することが望ましい。これはビデオ映像やアニメーション、スライドショーなどの形式を選べる。チームはプレゼンテーションを創造的にデザインすることが望ましい。大会主催者は、それぞれのチームがパフォーマンスのプレゼンテーションを具体化出来るよう、プロジェクターやスクリーンを提供するよう最善の努力をしなくてはならない。
- 1.5.3. 優秀プレゼンテーション賞を獲得したチームには賞状が授与される。4.6項も参照のこと。
- 1.5.4. チームは最初の演技の前にスタッフと連絡を取り、ビジュアルもしくはマルチメディアプレゼンテーションが確実に映し出せる事を自らの責任で確認しなければならない。

1.6. 演技の実施

- 1.6.1. 各チームはダンスまたはシアターどちらか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。音楽が同じで演技に少し変更（改良）を加えることは許可される。会場における演技およびロボットの変更について質問や意見がある場合は、小さな事もすべて技術委員長に問い合わせること。
- 1.6.2. 演技で使用する音楽および映像（マルチメディアプレゼンテーション）はスタッフがスタートさせる。
- 1.6.3. チームメンバー（チームが複数のロボットや小道具を使用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。
- 1.6.4. 各チームには、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する事を推奨する。なぜなら、音源をスタートさせた後に音楽がいつ始まるのかを正確に判断するのはきわめて困難だからである。スタート合図として音楽の初めに信号音を入れるのは助けになる。
- 1.6.5. 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スタッフが見えないことがあり、逆にスタッフ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も対応できるような工夫をすべきである。

1.7. 再スタート

もし必要があれば、チームはスタッフの裁量で演技を再スタートできる。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。5分間の演技時間内に行うことができる。再スタートの回数に制限はない。ただし、チームは5分後にはステージを離れるように要求される。

1.8. セキュリティと安全性

- 1.8.1. 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原因となりうるものが含まれてはならない。
- 1.8.2. ステージに損傷を与える場合を含め、演技の中に危険であるとみなされる可能性のある状況を含むチームは、競技会に到着する前（試合の前）に技術委員長に演目内容を記したレポートを提出しなければならない。その上で、技術委員長はステージでの演技の前にその動きのデモンストラーションを要求することができる。この要求に応じないチームは、演技を行なうことが認められない場合がある。
- 1.8.3. いかなる場合でもステージ上での電源コンセントの使用は出来ない。これはロボット、背景、小道具も含まれる。

1.9. 表現内容

暴力的、軍事的、威嚇的、犯罪的な要素を含む表現を使用してはならない。不適切な名称やロゴを使用するチームは失格となる。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でも、他の国や異なる文化圏の人たちにとっては不快となることがある。

1.10. ステージの準備時間

すべてのチームには、ステージのセットアップの合間に、観客へのロボットの特徴や使用技術の紹介、そしてロボットパフォーマンスの見所、チーム紹介などを**ぜひ**してほしい。

2. ステージ

2.1. 広さ

2.1.1. ロボットのためのパフォーマンスエリアの広さは6×4メートル (m) の長方形で、6mの辺が審査員と向き合う様に仕切られる。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）が線で仕切られたパフォーマンスエリアの外に出てしまった場合、減点の対象となる。もし場外か明確でない場合は、ロボットのデザインの中で“ロボットの胴体”を明確にするため、技術委員長と協議すること。

2.1.2. チームメンバーはこのパフォーマンスエリアの内または外で演技できる。

2.1.3. パフォーマンスエリアを仕切る線は50ミリメートル (mm) 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。これにより各チームは、ロボットがパフォーマンスエリアを認識するためのプログラムを作るにあたり黒と赤の境界線を利用できる。

2.2. 床面

2.2.1. ステージの床は（光沢のない）白色に塗装した平らなMDF（木質繊維を原料とする成型板）を素材として用いる。

2.2.2. 床板の接合部分にはテープを貼り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。

2.2.3. 各チームには同じ素材の床を使用して練習する事を奨励する。それによりロボカップジュニア国際大会会場でのセットアップ時間を短くできる。

2.2.4. ステージを平らにするあらゆる努力がなされるが、すべての会場において可能ではないかもしれない。チームはステージの表面にあるいくつかの段差に対応できる様に準備すべきである。

2.3. ステージの環境

2.3.1. 主催者はスポットライトを含め様々な照明を可能な限り用意する。チームはパフォーマンスステージの照明が自分たちの要求通りに調整してもらえないことを期待してはならない。直接または強力なスポットライトの利用は保証できない。照明機材は当然の事ながら会場ごとに異なるので、チームは様々な照明環境に対応できるようにロボットを設計しておくこと。会場の照明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も必要である。

2.3.2. コンパス・センサーを使用するチームは、ステージの金属部品がコンパス・センサーの値に影響するかもしれないことを心得ておくこと。チームは、現場で状況に合わせてセンサーを調整できるよう準備して来るべきである。

2.4. メインステージの利用

2.4.1. 参加チームはメインとなるパフォーマンスステージを練習のために利用できる。練習を希望するすべてのチームが公平となるよう、予約用紙を用いてメインステージでの短い練習時間を確保する。

- 2.4.2. ダンス競技本番直前の最後にステージ上で練習するチームは、競技開始前の少なくとも3分前までにステージ上を一掃し、きれいにしなければならない。

3. ロボット

3.1. サイズ

ロボットはどのような大きさでもよい。ただし、高さが4mを超えるロボットおよび小道具については審査員と協議のうえ許可を得なければならない。

3.2. ロボットの数

1チームあたりのロボットの台数に制限は無い。ただし、ロボットを沢山使えば高い点数を得られるというものではない。

3.3. ロボットの制御

- 3.3.1. ロボットは自律型ロボットでなければならない。チームメンバーは、**演技開始前に審査員と話し合い許可を得ていない限り**、パフォーマンスの中でロボットに触れてはならない。
- 3.3.2. 演技開始時に限り、チームメンバーは手動またはリモートコントロールでロボットを始動できる。1.6.3項も参照のこと。

3.4. ロボットテクノロジー

ロボットの製作にはどんな科学技術でも利用できる。参加チームには、独自の発想で様々な技術をどんどん取り入れてもらいたい。今までに無い全く新しい手法や普通とは異なる方法で、センサーを含む科学技術に挑戦してほしい。それらは高く評価される。**例えばラップトップ（小型のパソコン）、ノート型パソコン、携帯電話、タブレット型コンピュータ、Raspberry Pi（ラズベリーパイ）**など、他にも同様の機器をロボットのコントローラーとして用いてよい。ただし、**ステージ上ではコンセントからの電力供給は受けられない**。参加チームには、ありきたりではない、斬新な、または際立って優れた方法で科学技術を用いて、魅力的なパフォーマンスを創作してほしい。使っている技術が大会に則しているかどうか判断に迷う場合は、大会前に技術委員長に連絡し確認すること。

3.5. コスチューム

ロボットおよび一緒に演技するチームメンバーのコスチュームを用意するとよい。審査で加点される。

3.6. 通信

- 3.6.1. ステージ上のロボットは、パフォーマンス中にステージ上にある同一チームの他のロボットと通信してもよい。ステージ上にない機器との通信は禁止する。**通信方式は赤外線（IR）、超音波、Bluetooth、ZigBeeに限定する**。ロボット間通信を行うチームは、自チームの通信が他チームのロボットを妨害していないか、練習中または演技中に責任を持って確かめなければならない。インタビュー審査では必ず審査員にその通信について説明すること。
- 3.6.2. **Wi-Fiおよびラジコンのような高周波（RF）による無線通信は、他リーグのロボットに干渉する恐れがあるため、硬く禁じられている。ZigBeeのみ例外とする**。自分たちがロボットを始動するために使っているリモートコントロールが高周波通信ではないか、慎重に確認すること。（過去に

うっかり高周波を使用したチームがあったため。) 自分たちで判断できない場合は、パフォーマンスの前に技術委員長に相談すること。

4. 審査

4.1. 採点

4.1.1. インタビューおよびパフォーマンス審査にて用いられるスコアシートはロボカップジュニアの公式サイト (<http://www.robocupjunior.jp/>) からダウンロードできる。どのように審査されるのか、参加チームにはスコアシートの項目をひとつひとつ丁寧に研究してほしい。配点は次の通り：

- 得点全体の50%-インタビュー審査で採点される技術点。
- 得点全体の50%-パフォーマンス審査で採点される得点。

4.1.2. パフォーマンス審査用のスコアシートでダンスおよびシアターの両カテゴリを採点する。

4.1.3. すべてのチームに対して2回、審査員の前でパフォーマンスを実演する機会が与えられる。そのうちの最高得点をインタビュー審査で得た技術点に加え、得点合計を求める。

4.2. 自作であることの証明とオリジナリティ

パフォーマンスは唯一無二でなければならない。過去のロボカップジュニアの地区大会、国内大会、国際大会のダンスチャレンジにおいて上演されたものは認められない。

故意に他チームのロボット、コスチューム、小道具またはパフォーマンスでの動きを真似した (同じ音楽の使用については除外する)、または自チームが以前使用したものと同一ロボット、コスチューム、小道具またはパフォーマンスを再利用した、と審査員に判断されたチームにはペナルティが課せられる。ペナルティは軽ければ減点、最も重い場合は競技会から除籍される。自分たちのロボットや小道具、コスチュームなどすべてがこのルールに適っているかどうか、参加チームは責任を持って確認すること。

4.3. 技術的独創力

ダンスチャレンジは制限を最小限にとどめた自由な競技を目指している！各チームには、自らの技術的独創力を思う存分発揮してほしい。新しいアイデアを披露したチームおよび自らの発想でものを作り出す力を証明できたチームには、それぞれの関連部門で高い点数が与えられる。

4.4. 審査の種類

ステージで上演するパフォーマンスの審査と、対面式で技術的評価をみるインタビュー審査があり、どちらも公開されているスコアシートを使って採点する。各チームは、パフォーマンスを準備するにあたり、より高い点数を得られるようスコアシートを研究するとよい。

4.5. インタビュー審査

4.5.1. すべてのチームが、大会期間中に15分のインタビュー審査を受ける。インタビュー審査の意義を正しく理解するためにも、各チームには、**審査前にインタビュー審査用のスコアシートをしっかりと読んでほしい。**

4.5.2. ロボット、小道具、ポスター、プログラムを印刷したもの、そしてすべての項目が記入されている **Robotic Dance Technical Sheet**、これらすべてを忘れずにインタビュー審査会場へ持参すること。また、使用しているセンサーや電子部品および技術についてデモンストレーションしたり、話

し合ったりできるように心構えをしておくこと。ロボットおよび様々な技術的な要素については実演できるように準備しておくこと。

- 4.5.3. 各チームは大会会場へ到着する前に**Robotic Dance Technical Sheet**の全項目に記入し、会期中できるだけ早くダンスチャレンジの**技術委員長**に提出すること。**Robotic Dance Technical Sheet**はスコアシートと一緒に**Web**上に掲載される。この用紙の各項目に答えることで、各チームは自らのロボットを技術的な観点からふりかえり、審査員に説明すべきことをまとめることができる。参加チームは、この用紙に記入する前にインタビュー審査用のスコアシートにも目を通しておくこと。

4.6. **優秀賞と特別賞 (注: 4.6.1 および 4.6.2 は各国内大会に強制するものではない)**

- 4.6.1. ジャパンオープンにおいては、プライマリおよびセカンダリそれぞれの年齢区分において合計得点の高い順に上位3チームを表彰する。

- 4.6.2. 下記のカテゴリーについて特別賞が授与される：

プログラミング;
ロボットの構造;
センサーの有効利用;
振付け;
コスチューム;
エンターテインメント性;
エレクトロニクス.

上記の各賞は、総合順位1～3位を除き、各チームのインタビューおよびパフォーマンス審査の結果をふまえた上で審査員の合議により選定される。カテゴリー賞は、プライマリとセカンダリ混合で選定される。ひとつのチームに複数の特別賞が授与されることはない。

- 4.6.3. 下記の各カテゴリーについて優秀チームには賞状が授与される：

優秀ポスター：この賞は審査員の合議により選定された、チームの紹介とロボットの技術的な項目について最もよくまとめられているポスターを作成したチームに贈られる。5.2項も参照のこと。

優秀プレゼンテーション：この賞は審査員の合議により選定された、ロボットのパフォーマンスを引き立てより良いものにする独創的で技術的にも面白い映像を制作したチームに贈られる。映像とは、ビデオ、スライドショー、画像およびその他の電子的なもので、パフォーマンス中背景スクリーンに映写されているものを指す。

- 4.6.4. ひとつのチームが優秀賞、特別賞、優秀チームへ贈られる賞状のうち3つ以上を授与されることはない。

- 4.6.5. **ロボカップジュニア**は教育プロジェクトである。チームメンバーが**ロボカップジュニア**での経験から何かを学ぶこと、そして向学心のある者にとっては後々向上の機会を持てるということこそが重要だと考える。競技会が終了し審査結果が出ると、主催者は各チームのパフォーマンスに対するフィードバックを配布する。このスコアシートにはチームの良かったところおよび改善の必要などが示されている。スコアシートは順位や判定および得点について審査員に不服を申し立てるための材料ではない、ということを忘れないでほしい。

5. 参考資料

5.1. 自作であることを証明する書類

参加全チームには、開発過程の各段階のロボットの写真を含めた、自分たちの努力の過程が伝わるようなポスターを作って来てほしい。ポスターはインタビュー審査に持参すべき要素のひとつであり、チームのパフォーマンスが自作であることを証明するための参考資料として役立つであろう。加えて、各チームはインタビュー審査の前に**Robotic Dance Technical Sheet**の全項目に記入しておくこと。

5.2. ポスター

- 5.2.1. すべてのチームに対しポスターを掲示するための場所を用意する。ポスターのサイズはA1 (60 x 84 cm) を超えてはならない。ポスターはインタビュー審査の際に持参しなければならないので、インタビュー審査を受けた後、指定された場所へポスターを掲示すること。
- 5.2.2. ポスターは、自分たちのロボットを技術的な観点から紹介するためのものである。ポスターは審査員だけでなく、大会に参加している他チームや一般の観客にも見られるものなので、人々の目を引き興味を持たせるような構成で制作すること。そしてポスターには、チームの紹介とロボットの製作行程を忘れずに記載してほしい。
ポスターに記載すべき項目は次の通り：チーム名、年齢区分（プライマリ／セカンダリ）、チームの写真、出身国および地方、居住地域についても少々、開発過程の各段階のロボットの写真、ロボットに関する技術的な情報。そのほか、チームやロボット、自分自身のこと、そして大会に参加するに至った経緯など、人々が興味を持ちそうなことや他にはない特別なことも含む。
- 5.2.3. 最も素晴らしいポスターを制作したチームには賞状が授与される。第4章も参照のこと。

6. 行動規範

6.1. 精神

- 6.1.1. 参加するすべてのチームのメンバーおよびメンターは**ロボカップジュニア**の基本理念を尊重すること。さらに、参加者は**ロボカップジュニア**の意義と目標を常に意識して行動すること。
- 6.1.2. 大切なのは「勝ち負け」ではなく、「いかに多くを学ぶか」とうことである。世界中から集まるチームメンバーやメンターと共にひとつのことを成し遂げるこの機会を逃すことは、学び経験する絶好の機会を失うことに他ならない。この瞬間が得難いものであることを忘れるな！

6.2. フェアプレイ

- 6.2.1. すべてのチームはフェアでクリーンな態度で競技に臨むこと。
- 6.2.2. 故意にロボットを妨害したりステージに損傷を与えたりするような人物が所属するチームは失格となる。そのようなことをする人物が参加者でない場合は会場からの退去を求められる。
- 6.2.3. 各チームは、後続チームのパフォーマンスの妨げとならないように、自分たちの演技で出たごみや破片をすべて、責任を持って片付けること。
- 6.2.4. 助けの必要な人に手を差し伸べること、友好的・協力的な姿勢を見せることは、より良い世界を作るだけでなく、**ロボカップジュニア**の精神であることを忘れてはならない。

6.3. 情報の共有

- 6.3.1. 価値ある技術と教育課程の開発を伴うRCJIの大会は、開催後は他の参加者と共有すべきものである、ということが共通の理解となっている。
- 6.3.2. 大会終了後ロボカップジュニアの公式Webサイトに出来事として掲載されることがある。
- 6.3.3. 情報の共有は教育の主導者たるロボカップジュニアの重要な使命である。

6.4. 協調性

- 6.4.1. ロボカップジュニアの精神に則り参加者が協調関係を築くよう、すべてのチームメンバー、メンター、サポーターのためのパーティが大会主催者により開催される。パーティに招待されている人は、もし決勝や閉会式の後にパーティが開催されることになったとしても、出立を送らせてでも是非パーティに出席してほしい。参加するチームメンバー全員には、主催者より、パーティで他チームのメンバーと交換するための名刺を持って来るようにとの要請が出されている。名刺にはチーム名、メンバーの氏名、連絡先を記載すること。そうすれば大会終了後も互いに連絡を取り合うことができる。これは任意ではあるけれど、是非とも実行してほしい。

6.5. 会場での態度

- 6.5.1. 会場では常に落ち着いた行動や態度をとること。
- 6.5.2. 出場者は、特別な要請や招きがない限り、他リーグや他チームのセットアップエリアへ立ち入ってはならない。
- 6.5.3. 態度や行動に問題のある参加者は会場からの退去を求められることがあり、失格となるおそれもある。

6.6. メンター

- 6.6.1. メンター（教師、父兄、保護者、通訳、その他大人のチーム関係者）は、到着または出立の日に機材の搬入を手伝う以外の目的でチームメンバーの作業エリアへ立ち入ってはならない。
- 6.6.2. コンピュータおよびその他の機材に明らかにチームメンバーでは対応できないような問題が発生し修理が必要となった場合、メンターは主催者の許可を得た上で、その修理に立ち会うために作業エリアへ入ることができる。メンターは修理が完了したら直ちに作業エリアから出なければならない。この場合にも6.6.1項は依然として有効である。
- 6.6.3. ステージ上でのセットアップはチームメンバーがすべきものであり、メンターが手伝うことはできない。主催者はステージ上でのセットアップに手伝いが必要なチームのためにボランティアを配置する。手伝いが必要なチームはスタッフに願い出ること。
- 6.6.4. 容認できる理由もなくメンターが作業エリアへ立ち入っていることが判明した場合、そのメンターは会場への立ち入りを禁じられることもあり得る。同時にそのチームの得点は減点される。
- 6.6.5. ロボットの修理、組み立ておよびプログラミングに関わっている、または振付けの指導をしていると判断されたメンターは、会場への立ち入りを禁じられることもあり得る。同時にそのチームの得点は減点される。これはチーム個別およびスーパーチーム、両方の競技に適用される。

6.7. ロボカップジュニアのスタッフ

- 6.7.1. 審査員およびスタッフは常に大会の精神に則って行動すること。

- 6.7.2. インタビュー審査は2名以上のスタッフにより実施される。ステージパフォーマンスは3名以上のスタッフで構成する審査員団により審査される。パフォーマンス審査員団の中の1名はインタビュー審査も兼務する者とする。
- 6.7.3. 審査員は、自らが担当する年齢区分のどのチームとも親密な関係にあってはならない。

6.8. 大会情報

- 6.8.1. 大会期間中、各チームは最新の情報をこまめにチェックすること。最新の情報は会場内の掲示板そして（可能であれば）[ロボカップジュニアのダンスチャレンジのブログ](http://rcjdance.blogspot.jp) (<http://rcjdance.blogspot.jp>) に掲示される。情報は大会の開始時に告知され、掲示板にも張り出される。
- 6.8.2. 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長まで。（メール：rcjj.dance.tc@gmail.com）