

国内版ダンスルール

これは 2016 年 3 月に開催されるロボカップジュニア日本大会（ジャパンオープン）におけるダンスチャレンジの公式ルールです。2015 年 7 月に中国の合肥で開催された RoboCup 2015 Hefei 大会で用いられたルールをベースに、ロボカップジュニア・ジャパンのダンス技術委員会が日本国内大会向けに再編したものです。（私たちは、このルールをより良いものにするために、参加している、またはしたいと思っている、チームやメンターからのコメントを歓迎します。）

ロボカップジュニアのダンスチャレンジに参加するチームは、ロボットのステージパフォーマンスを創作してください。このチャレンジでは皆さんの自由な発想を期待していますので、できるだけ制限を設けません。パフォーマンスには幅広い技術を利用してください。

このルールには、どのようにロボットパフォーマンスを構築するか、そのわく組みが書かれていません。

以前のダンス競技ルールからの変更が赤で示されます。2016 年のルールは大きく変更されているので、参加するチームは良く注意してルールを読み進めてください。これらの変更は、ロボカップジュニアに参加することによって得られる教育的意義がより深く、広くなるようにと考えて加えられています。

日本国内特有のルールは青字で記載されています。また国際大会特有のルールは削除されています。

特に以下のことに注意してください：

- ダンスチャレンジではロボットのパフォーマンスを審査します。新しい技術を使った独創的で革新的なパフォーマンスを期待しています。
- パフォーマンスには人間とロボットのふれあい、やりとりや、協力、協同に関わる内容を含むようにしてください。
- パフォーマンスエリアのサイズが縮小されています。
- 人間のパフォーマーは同時に 2 名までがステージ上に出ることが出来ます。
- 新しいパフォーマンスのスコアシートが入手できます。
- セカンダリのチームはパフォーマンスの中でライントレースを使わないでください。
- メンバー一人一人がチームの中で技術的な役割を持つようにしましょう。
- 動かない大きな舞台装置（背景やかざり）は使わないようにしてください。

はじめに：

ロボットのダンスとは、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します。RoboCupJuniorにおけるダンス競技とは、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披露するものです。ダンスチャレンジは制約をできるかぎり排除した自由な競技を目指しています。これには広い意味でパフォーマンスとして考えられる、例えばダンス、物語、演劇、または芸術的なものが含まれます。パフォーマンスの中に音楽を取り入れることもできますが、必須ではありません。各チームは、自らの獨創性、革新性を十分に発揮するとともに、思う存分楽しみましょう。

ロボットのダンスパフォーマンスはこのダンスルールと共に公開されるスコアシートを用いて採点されます。審査は2通りの方法で行われることになっており、それぞれの審査には専用のスコアシートが用意されています。各審査の主な目的は次のとおりです：

- **Technical Interview** は、全てのロボットとプログラムが技術的観点から審査される面接形式の審査です。獨創性および革新性がより高い得点で評価されます。同時に、審査員はロボットに用いられている各種技術をチームメンバーがどれだけ理解できているかを確認します。チームは、ロボットとパフォーマンスを本当に自分たちで考えて作ったのだということを証明しなければなりません。

各々のメンバーがロボット設計について関わった技術的な面についての質問に答えられるように準備しておきましょう。テクニカルインタビュースコアシートを参照してください。

- **Dance Performance** は個々のチームのステージでのパフォーマンスを創造性、革新性、そしてエンターテインメント性の観点から審査するものです。チームはパフォーマンスルーティンを通して自らの獨自性、創造性そして革新性を表現しなければなりません。参加する全てのチームが最高のパフォーマンスを見せてくれる事を期待しています。パフォーマンススコアシートを参照してください。

1. 一般事項

1.1. 必要条件

- 1.1.1. 全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」に示されているプライマリとセカンダリの年齢区分の要件を満たさなければならない。

1.2. ダウンロード

ダンスルール、スコアシート、および各種書類のひな形は全て、ロボカップジュニア・ジャパンの公式Webサイト(<http://robocupjunior.jp/>)または(<http://rcjdance.blogspot.jp/>)からダウンロードできる。参加チームは、スコアシートの項目をひとつひとつ丁寧に研究しどのように審査されるのかを理解すること。

1.3. 大会設備

1.3.1. 大会は、音楽を再生するものとして以下のものを準備する。

1) CDを再生するための機器1台

2) チームが持参した音声再生機器（PCや携帯音楽プレイヤー）を接続するためのミニイヤホンジャックケーブルを1本

大会の設備によっては、複数の機器から音を流すことが出来ない可能性がある事を理解しておくこと。

1.3.2. チームは、ロボットや小道具から出る音声を聞こえやすくするために、大会が用意しているMC用マイクを使用することが出来る。

ただし大会が用意するマイクは無線とは限らない。マイクが有線の場合、届く範囲に限度があるので注意すること。

各チームとも大会が用意するマイクを使用する場合は、どのように使用するか事前に大会スタッフと打合せをする事。

またチームが用意したマイクや音声ケーブルを大会が用意している放送機器に接続して使用することは許可されない。

2. パフォーマンス

2.1. 概要

ダンスチャレンジでは、ロボットの設計、センサーやアクチュエータを含む構造構成、そしてパフォーマンスを生み出すプログラミングといった技術的側面を重要視している。パフォーマンスを創作するにあたり、チームは創造的、革新的であるよう心がけ、未経験の技術や素材にもどんどん挑戦してほしい。

2.2. パフォーマンスの種類

スコアシートはダンス、シアター、ストーリーテリング、ドラマなどを含む幅広いパフォーマンスのタイプを可能にするように開発されている。詳細はパフォーマンススコアシートを参照。

2.3. 音楽

チームはパフォーマンスを補完するために音楽を使用できる。チームはパフォーマンスに合わせてどのような種類の音楽を使用してもよい。観客と一緒に楽しめるような、またはパフォーマンスのテーマに合った音楽を選ぶとよい。チームは暴力的なテーマを選ばないこと（2.8章）

2.4. 演技時間

パフォーマンスルーティンは1分以上、2分以内とする。

2.5. ステージ

- 2.5.1. ロボットのためのパフォーマンスエリアの高さは4×3メートル (m) の長方形で、4 m の辺が審査員と向き合うように仕切られる。この長方形のエリアは最小5×4メートル(m) のステージの中に作られる。
- 2.5.2. パフォーマンスエリアは、仕切り線として 50 ミリメートル (mm) 幅の黒いテープを貼って示す。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の境界線を利用できる。
- 2.5.3. 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。

2.6. 背景とプレゼンテーション

- 2.6.1. ロボットとみなさない、または決まった動きしかない背景や小道具は評価に値しない。
- 2.6.2. チームは、パフォーマンスを構成するひとつの要素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取り入れることができる。これには、ビデオ映像やアニメーション、スライドショーなどが含まれる。各チームには、独創性を駆使したプレゼンテーションを創作して欲しい。大会主催者はプロジェクターやスクリーンを用意して、チームが考えている映像と一体となったパフォーマンスを実施できるよう最善を尽くす。大会主催者はステージ上のプロジェクターのスクリーンの高さを保証することは出来ない。
- 2.6.3. ロボットと映像画面との相互作用が許可される。映像に使用するラップトップコンピュータまたは他のデバイスに接続可能な VGA ケーブルが用意される。VGA ケーブルの長さは保証できない。
また大会で用意されるプロジェクターに接続できる映像用の機器は1台までとする。

2.7. 人間のチームメンバー

- 2.7.1. 最大2人の人間のチームメンバーがパフォーマンスの間、同時にステージでロボットとパフォーマンスできる。パフォーマンスで重要視されるのは、ロボットであることをチームは良く覚えておくこと。人間がロボットとパフォーマンスしなくても減点されない。
- 2.7.2. 人間のパフォーマーは、舞台上であればテープで仕切られたパフォーマンスエリアの内側にいても外側にいても良い。
- 2.7.3. 人間は、パフォーマンスルーティンの最初に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。メンバーのひとり、複数のロボットや小道具がある場合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ロボットを始動できる。
- 2.7.4. ロボットと人間の間センサーを使用するやりとりや協同作業が奨励される。しかしパフォーマンス中、動作を修正するためにロボットに物理的に接触することは、ペナルティとなる。各チームはテクニカルインタビューで人間、ロボット間のやりとりと協同について説明しなければならない。自分たちのパフォーマンスの中での人間とロボットのやりとりがルールに則っているかどうか判断できないときは、大会の前にダンス技術委員会に確認すること。3.5 章を参照。

2.8. 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。

2.9. セキュリティと安全性

2.9.1. 参加者、大会関係者、そして観客の安全確保のため、**また主催者の業務遂行上の規則に従うため**、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。

2.9.2. 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、大会開催の**1週間以上前に、ダンス技術委員会に**演目内容を説明したレポートを提出しなければならない。その上で、ダンス技術委員会は**さらなる説明や**ステージでの演技の前にその動きのデモンストレーションを要求することができる。この要求に応じないチームは、演技を行なうことが認められない場合もある。

2.10. 自作であることの証明

パフォーマンスは唯一無二でなければならない。今年度の他のロボカップジュニア大会において上演されたものは認められない。自分たちのロボットや小道具、コスチュームなど全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。

2.11. パフォーマンスを創作する上でのヒント

2.11.1. 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なので、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してみたい。チームによっては、スタート合図として音楽の初めに信号音を入れるのが役立つかもしれない。

2.11.2. ステージと同じ床材で練習することを奨励する。それにより、チームはロボットの調整が容易になり、RoboCupJunior 国際大会会場でのセットアップ時間を短くできる。

3. ロボット

3.1. 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する取り組みは、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、**パフォーマンスの一部としてステージ上で**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。使用し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、大会前にダンス技術委員会に連絡し確認すること。

更に明確化するために 3.5 通信を参照すること。

3.2. 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 2.5m を超えるロボットおよび小道具についてはダンス技術委員会と協議のうえ許可を得なければならない。

3.3. 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。

3.4. コスチューム

ロボットのコスチュームにも工夫をして欲しい。参加者自らが自作したコスチュームは審査で加点される。

3.5. 通信

- 3.5.1. 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。
- 3.5.2. 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ダンス技術委員会に相談すること。
- 3.5.3. ロボット間通信を使用しているチームは、Technical Interview で審査員にその通信について説明しなければならない。

3.6. 制御

- 3.6.1. ロボットは自律型ロボットでなければならない。
- 3.6.2. 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 (3.5 章参照) でロボットを始動できる。2.7.3 項も参照のこと。
- 3.6.3. パフォーマンスの中に、複数のロボット間およびロボットと人間の間のインターアクション (相互作用、協働) があるとよい。

- 3.6.4. プライマリリーグはステージフロアでマットを使用できる。ラインフォロウィング（ライントレース）は評価されない。

（ダンス委員会注：国内では教育的な効果を認めライントレースを禁止しませんが、世界大会の審査ではまったく評価されない可能性もあります。）

- 3.6.5. セカンダリチームは最大30×30cmの大きさのマットを4枚使用できる。それぞれのマットには全ての辺で他のマットから最低でも30cm離れていなければならない。床にマットを止めるために使うテープも含め、どんなテープも床で使用することが出来ない。ただラインをなぞることはまったく評価されない。

3.7. ロボットの設計および組み立てに関する注意事項

- 3.7.1. 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。

- 3.7.2. ステージの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。ステージを平らにするあらゆる努力がなされるが、全ての会場において実現できるとは断言できない。チームはステージ表面のちょっとした段差に対応できるように準備するべきである。

- 3.7.3. 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が、それは直接または強力なスポットライトの利用を保証するものではない。同様に、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ることを期待してはならない。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。

- 3.7.4. 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、会場の状況に応じてセンサーを調整できるよう準備しておくことも必要である。

4. 大会に参加するために準備するもの

4.1. 音楽データ

- 4.1.1. 音楽を使用するならチームで自分たちが使用する音楽のデータを用意しなければならない。音質はパフォーマンスの評価にも関わるので、チームはできる限り高音質の音楽ファイルを用意すること。

- 4.1.2. 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などに複製使用する場合は、「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。

*1 Youtubeを含めインターネットで出回っているコンテンツは、必ずしも著作権フリーではない。著作権がフリーのコンテンツであるかを確認して使用するの参加者の義務であり、使用しても問題ないかどうか曖昧なものは使用しないこと。

*2 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。「音楽の著作権に関する資料」は、ブログに移行する。

4.2. 書類

- 4.2.1. 各チームは、競技会前に **Technical Sheet** の全ての項目を記入しておかなければならない。**Technical Sheet** はインターネット上の Web フォームとして公開される。詳細は大会前にロボカップジュニア・ジャパンの公式サイト (<http://robocupjunior.jp>) またはダンス技術委員会のブログ (<http://rcjdance.blogspot.jp/>) に掲載されるので、参加チームは必ず確認すること。**Technical Sheet** には、**審査員にロボットの技術的な面とチームメンバー 1 人 1 人の役割を記入する。**
- 4.2.2. **Technical Sheet** は、審査の前日までに審査員に提出されていなければならない。
- 4.2.3. **Technical Sheet** は、チームがロボットとパフォーマンスを説明するのに最低限必要となる資料である。ロボットの初期デザインやログブックなど、自分たちでロボットを製作したことを証明するための資料が他にもある場合は、忘れずに会場へ持参すること。

4.3. ポスター

- 4.3.1. 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 **A2 (42 x 59.4 cm)** 横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。**電子ポスターは認められない。**
- 4.3.2. ポスターとは、チームのことやロボットに取り入れられている技術、製作過程で学んだことを発表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、**興味深く、見る人を引きつける様な構成**で制作して欲しい。
- 4.3.3. **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）、出身国、開発過程の各段階のロボットの注釈付きの写真、使用している革新的なロボット（製作）技術についての説明**
- 4.3.4. ポスターは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に役立つ資料と考えられている。

4.4. 荷物置き場

荷物の保管場所は限られているので、荷物をできるだけ小さくまとめられるよう準備すること。また他チームと譲り合っ場所を使用すること。

5. TECHNICAL INTERVIEW

5.1. インタビュー審査の手順

- 5.1.1. 全てのチームが大会期間中に 15 分の面接審査を受ける。

- 5.1.2. インタビュー審査は、エンジニアリングやコンピュータサイエンスなどの分野で判断する力があると思われる 2 名以上の公式審査員が審査にあたる。
- 5.1.3. インタビュー審査の採点には **Dance Interview Score Sheet** が使われる。チームは、インタビュー審査を実りのあるものとするためにも、審査の前に **Dance Interview Score Sheet** に目を通すとよい。
- 5.1.4. チームはロボット、小道具、そしてプログラムを印刷したもの全てを、忘れものの無いように責任を持って準備しなければならない。
- 5.1.5. インタビュー審査では、Web フォームから入力された **Technical Sheet** を印刷したものを審査員に配布する。チームは全てのプログラムの一覧と、必要に応じて自作である事を証明するための資料を審査員に提示しなければならない。
- 5.1.6. チームメンバー 1 人 1 人がロボットの設計に関して、技術的な側面でどのように関わったかに付いての質問に答えられるように準備しておくこと。

5.2. インタビュー審査の中でのデモンストレーション

インタビュー審査の中で、ぜひチームにはロボットを実際に**説明しながら**デモンストレーションをして欲しい。特に、ダイナミックな動きをもたらす複雑なメカニズムや、センサーの画期的な使い方、または自作の電子機器／電飾などの特別な機能は、審査員の目の前で実演して見せて欲しい。チームには最長 5 分の時間が与えられる。この時間内で製作したロボット達の主要な機能を実演できるようにしておくこと。

5.3. インタビューの再審査

審査員は、必要に応じ、インタビューの再審査を求めることがある。この場合、2 回目のインタビュー審査の得点が**個々のチームの得点合計**を求めるために用いられる。

6. DANCE PERFORMANCE

6.1. 個々のチームのパフォーマンス審査

- 6.1.1. ステージでのパフォーマンスは 3 名以上の審査員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。
- 6.1.2. **Dance Performance** 審査の採点には **Dance Performance Score Sheet** が使われる。
- 6.1.3. 全てのチームに対して 1 回、審査員の前でパフォーマンスを披露する機会が与えられる。

6.2. ステージでのパフォーマンス（ルーティン）

- 6.2.1. パフォーマンス審査にあたり各チームに与えられる時間は **5 分**である。これにはステージ上でのセットアップ、チームの紹介、パフォーマンス、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の時間は含まれない。

- 6.2.2. 審査員の一人が、チームメンバーがステージに足を踏み入れた時に最長 5 分の持ち時間を、続けて 1 分間のステージ清掃時間を計測するためのストップウォッチをスタートさせる。もしチームに起因しない理由（例えば技術者による音楽再生の問題）で制限時間を超えてしまった場合、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。
- 6.2.3. パフォーマンスルーティン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）は音響担当技術者がスタートさせる。

6.3. ステージ上での準備時間

参加チームはパフォーマンスに向けてステージの準備をしている間に、観客に向けてロボットの特徴、使われている技術、そしてロボットのパフォーマンスの見どころについて説明してほしい。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含め、どのような形式でもよい。紹介はパフォーマンス全体の時間に含まれなくてはならない。

6.4. ステージの後片付け

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、ステージの外へ出なければならない。各チームにはステージをきれいにするために**最長 1 分**の時間が与えられる。演技時間と合わせると、ひとつのチームがステージ上に滞在できる時間は最長 6 分間である。

6.5. リスタート

必要な場合にかぎり、チームは審査員の裁量でパフォーマンスルーティンを始めからやり直すことができる。5 分間の演技時間内であれば何度でもリスタートできる。リスタートは減点の対象である。5 分を過ぎると、チームはステージを離れるよう要求される。

6.6. ペナルティ（減点）

- 6.6.1. チームが 2.4 項、6.2 項そして 6.4 項に規定する制限時間を超過した場合、ペナルティとして減点される。
- 6.6.2. 演技中、**ロボットのコンタクトポイント（例えば車輪）全体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は減点される。コンタクトポイントは、ロボットがステージに接触している地点とする。**もし判断に迷う場合は**ダンス技術委員会**に確認して、ロボットのデザインとしての“コンタクトポイント”を明確にしておくこと。
- 6.6.3. **人間とロボットとの物理的な接触、または人間のロボットのセンサーへの干渉はペナルティとして減点される。**もし演技の中に人間とロボット間の物理的な接触がある場合は、**事前に**審査員に相談し、ロボットのパフォーマンスが全て自律制御であ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
- 6.6.4. リスタートは、原因がチームの落ち度でない場合を除き、減点される。

- 6.6.5. 故意に他のチームのロボット、コスチューム、小道具またはパフォーマンスでの動きをまねした（同じ音楽の使用は除外する）または以前のロボット、コスチューム、小道具、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は、ペナルティが課される。ペナルティは軽ければ減点、最も重いと大会への参加資格を剥奪される。これは過去全ての RoboCupJunior Dance 競技およびダンスパフォーマンスに適用される。

6.7. パフォーマンス審査前の心得

- 6.7.1. 各チームは、パフォーマンス審査の前に音響担当技術者と打ち合わせをして、音楽が正確に再生されるかどうかを自己責任において確認すること。
- 6.7.2. 各チームは、最初のパフォーマンス審査の前に音響担当技術者と打ち合わせをして、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かどうかを自己責任において確認すること。
- 6.7.3. ステージや音響システムの配置は会場毎に異なるため、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にしておかなければならない。

6.8. メインステージでの練習

- 6.8.1. 全てのチームがパフォーマンス審査用のメインステージで練習できる。練習を希望する全チームが公平となるよう、メインステージでの短い練習時間を予約するための予約用紙が準備される。割り当てられた時間を守って有効に使って欲しい。
- 6.8.2. パフォーマンス審査直前の最後にメインステージ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のものを片付けて、きれいにしなければならない。

7. 審査と表彰

7.1. 審査基準

各審査における採点の基準は以下の通り：

- **The Technical Interview:** [スコアシート参照](#)
- **The Dance Performance:** [スコアシート参照](#)

7.2. 集計

各チームの得点はテクニカルインタビューとステージパフォーマンスの得点の合計で計算される。この合計得点で順位を決定する。

7.3. 優秀賞と特別賞

- 7.3.1. プライマリおよびセカンダリそれぞれの年齢区分に対して、[Technical Interview](#) と [Dance Performance](#) の得点合計が高い上位3チームが優秀チームとして表彰される。

7.3.2. 下記のカテゴリについて特別賞が授与される：

- Best Design & Construction**（設計と組み立て技術）
- Best Use of electronic devices**（電子機器の利用）
- Best Use of sensors**（センサーの利用）
- Best Programming**（プログラミング）
- Best Robot-Human interaction**（ロボットと人間の相互作用）

上記の各賞は、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。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。

7.3.3. 下記の各カテゴリについて優秀チームに賞状が授与される：

Best Poster（最優秀ポスター）：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。

Best Creative Presentation（最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。

7.3.4. 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。

7.4. フィードバック

RoboCupJunior は教育プロジェクトである。チームメンバーが RCJI 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、大会運営委員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。この用紙にはチームの良かったところおよび改善の必要なところが記述されている。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としてこのフィードバック資料を用いてはいけない。

8. 行動規範

8.1. 精神

- 8.1.1. 参加するすべてのチームのメンバーおよびメンターは RoboCupJunior の基本理念を尊重すること。さらに、参加者は RoboCupJunior の意義と目標を常に意識して行動すること。
- 8.1.2. 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のメンバーやメンターと協働す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ないで！

8.2. フェアプレイ

- 8.2.1. 全てのチームには、フェアでクリーンな態度で大会に参加して欲しい。

- 8.2.2. 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したメンバーが所属するチームは失格となる。参加者以外の者がそのようなことをした場合は会場からの退去を求められる。
- 8.2.3. 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全てを責任を持って片付けること。
- 8.2.4. 大切なこと：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と同時に、RoboCupJunior の精神であることを忘れてはならない。

8.3. 情報の共有

- 8.3.1. RCJI の大会は、価値ある技術および教育課程の開発を伴うものであり、大会開催後には参加者と情報を共有することが共通の理解となっている。
- 8.3.2. 大会での成果は、大会終了後に RoboCupJunior の公式 Web サイトに掲載される予定となっている。
- 8.3.3. 情報の共有は教育の主導者たる RoboCupJunior の重要な使命である。

8.4. 協調性

- 8.4.1. 参加各チームは、他チームと最も良く交流を図り助け合ったチームを選定するために、1票ずつ投票する。第7章の「Best Team Collegiality」を参照のこと。
- 8.4.2. RCJI の精神に則り参加者が協調関係を築くよう、大会運営委員会は全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を開催する。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、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てほしいとの要請が大会運営委員会から出されている。名刺には、大会終了後も互いに連絡を取り合うことができるよう、チーム名、メンバーの氏名、連絡先を記載すること。これは任意ではあるけれど、是非とも実行してほしい。もうひとつ、これも強制するものではないが、チームメンバーにはパーティ会場で民族衣装またはその国柄を洗わずような衣装を着用してほしい。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良い。

8.5. 会場での態度

- 8.5.1. 会場では常に落ち着いた行動や態度をとること。
- 8.5.2. 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。
- 8.5.3. 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。

8.6. RoboCupJunior の公式審査員

- 8.6.1. 審査員は常に大会の精神に則って行動すること。

- 8.6.2. 審査員は、自らが審査を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。

8.7. メンター

- 8.7.1. 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出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。
- 8.7.2. 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、メンターは大会運営委員の許可を得た上で、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 8.7.1 項は依然として有効である。
- 8.7.3. 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。大会運営委員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。
- 8.7.4. 合理的な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、同時にそのチームの得点が減点されることがある。
- 8.7.5. 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。
- 8.7.6. 日本国内での大会開催時にスタッフとして協力が可能なメンターは、ぜひダンス技術委員会へ連絡してください。ロボカップジュニアのダンスチャレンジでは下記の2つの理由から出来るだけ多くの協力者を求めています：
1. 国内のメンターが横の繋がりを持つことにより、同じ目的を持ったメンターとして知識や情報を共有し、よりよいチーム作りを促すため。
 2. よりスムーズで、今後も持続可能な大会運営を実現するため。

9. その他

9.1. 大会情報

- 9.1.1. 大会期間中、各チームは最新の情報をこまめに確認すること。最新の情報は会場内の掲示板、そして（可能であれば）ダンス技術委員会のブログ（<http://rcjldance.blogspot.jp/>）に公開される。最新情報は各種目の開始時に告知され、掲示板にも掲示される。

9.2. 連絡先

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へお問い合わせください。