

2015 年度ロボカップジュニア日本国内大会

ダンスルール

これは 2015 年度ロボカップジュニア日本国内大会のダンス競技の公式ルールです。2014 年 7 月にブラジルで開催された RoboCup 2014 João Pessoa 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ド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。

以下のダンスルールではロボットのダンスパフォーマンスを創作する上での基準を示しています。前年のルールからの変更箇所は赤で表示されています。今年度のルールは大きく変更されているので、参加チームは新しいルールをよく研究してください。

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！各チームは、自らの独創性、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。日本国内大会では 2 通りの方法で審査が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を技術的観点から審査する面接形式の審査です。独創性および革新性のあるものが、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。
- **Original 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独自性、創造性そして革新性を表現しなければなりません。自分たちが予定した通りの演技を実施することがとても重要です。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。

この日本国内大会ダンスルールでは「パフォーマンス」および「パフォーマンスルーティン」という用語を次のように使い分けています。

- パフォーマンス：
1 分以上 2 分以内でおこなわれるダンス演技部分。

- パフォーマンスルーティン：
チームに与えられた準備とパフォーマンスを含む舞台上での一連の流れ。各チーム 5 分間を持ち時間として与えられる。大会主催者は大会の進行に応じて、5 分未満にならない範囲で、ルーティンを打ち切る場合がある。

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。
- 1.1.2. 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ロボカップジュニアジャパンダンス技術委員会（以下「ダンス技術委員会」）に知らせ、判断を仰ぐこと。（ダンス技術委員会の連絡先は 9.2 を参照）

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://www.robocupjunior.jp/index.html>) 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。

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。ダンス技術委員会は、全チームが様々な技術や素材を取り入れた創造的で革新的なパフォーマンスを創作してくれることを期待している。

2.2. パフォーマンスの種類

- 2.2.1. チームは、Dance または Theatre どちらのパフォーマンスを創作するか選ぶことができる。
 - **Dance** は音楽と密接に同期するパフォーマンスである。ロボット（達）とチームメンバーは、人間が音楽の拍子を聴きそれに合わせて踊るように、選んだ音楽の拍子やリズムに合わせて動くことが求められる。Dance の評価は、ロボット（達）と人間との音楽に合わせた振り付けや動きに重点が置かれる。
 - **Theatre** はロボットとチームメンバーが物語を伝える、もしくは音楽と共にテーマを展開するパフォーマンスである。シアターの評価は、演劇的な表現全体に焦点が当てられる。物語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。

- 2.2.2. パフォーマンスを創作するにあたり、チームは、自分たちのパフォーマンスの方向性を明確にするためにも、**Dance** または **Theatre** どちらの**カテゴリーにするのか**を慎重に決めなければならない。カテゴリーを決める際のガイドラインを以下に示す：

Dance パフォーマンス：

- 音楽と意図的に、そして正確に同調した動きで、音楽をまるでパフォーマンスの一部であるかのように使用する。
- ロボットの振付けと音楽をどれだけ合わせられるかがパフォーマンスの焦点となる。

Theatre パフォーマンス：

- パフォーマンスの中で物語を伝えるための動きや音楽を使用する。音楽はパフォーマンスを補完するものとして使用される。
- 物語をどれだけ表現できるかがパフォーマンスの焦点となる。

2.3. 音楽

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。観客が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。

2.4. 演技時間

パフォーマンスは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ように仕切られる。
- 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、その周りに20mmの赤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と赤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. パフォーマンスに合わせて、チーム独自の背景を用意して欲しい。
- 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。

2.7. 人間のチームメンバー

- 2.7.1. 人間のチームメンバーがロボットと一緒にパフォーマンスをすることを奨励する。人間がロボットと一緒にパフォーマンスをしなくても減点はされない。
- 2.7.2. 人間のパフォーマンスは、ステージ上の区切られた範囲（パフォーマンスエリア）の中でも外でもよい。
- 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。

2.8. 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、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、**競技会に到着する前に**ダンス技術委員会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、ダンス技術委員会は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。過去の RoboCupJunior の地区大会および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。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、ロボカップジュニア日本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 Chief Judge に連絡し確認すること

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 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。

3.3. 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。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。
- 3.6.2. 人間によるロボットのセンサーに対する干渉はリモートコントロールとして判断を受ける可能性がある。もしチームがパフォーマンスルーティンの中でこの手法を用いようと考えている場合は、**演技開始前に審査員と話し合い許可を得なければならない**。
- 3.6.3. 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) でロボットを始動できる。2.7.3 項も参照のこと。

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. チームは、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、ロボット毎に **Technical Sheet** を作成し、全ての項目を記入しておかなければならない。Technical Sheet の様式（ひな形）はスコアシートなどと一緒に Web 上に公開されている。**Technical Sheet** とは、ロボットの履歴書のようなものである。チームはロボット毎に **1 枚** の用紙を用意すること。Technical Sheet は、チームが各ロボットを技術的見地からふりかえり、審査員への説明をまとめるのに役立つであろう。

4.2.2. チームは、**Stage Script** の全項目を記入して、パフォーマンスの中でのロボット達の演技についてまとめておかなければならない。

4.2.3. **Technical Sheet(s)** と **Stage Script** は、審査の前に審査員に提出されていなければならない。これらの書類は、チームが大会に向けて出立する前に、**email** にてダンス技術委員会へ送付されることが望まれる。送付できなかったチームは、大会会場へ到着次第、できるだけ早くに審査員に書類一式を手渡すこと。（ダンス技術委員会の連絡先は **9.2** を参照）

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 **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。

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、人々の目を引き興味を持たせるような構成で制作して欲しい。そしてポスターには、チームの紹介とロボットの製作過程を、**特にチームが挑戦した革新的な技術については忘れずに記載すること。**

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）、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。

4.3.4. ポスターはインタビュー審査で提示しなければならないひとつの要素であり、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に役立つ資料と考えられている。

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、ダンス技術委員を含む 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、ポスター、そしてプログラムを印刷したもの全てを、必ず持参しなければならない。同様に、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準備をしておくこと。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しておくこと。
- 5.1.5. インタビュー審査で、チームはポスター、ロボット毎の **Technical Sheet**、**Stage Script**、そしてプログラムの一覧といった紙ベースの資料全てを審査員に提示しなければならない。

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動かして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. ORIGINAL 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少なくとも 1 名はインタビュー審査も兼務する者とする。
- 6.1.2. Original Dance Performance 審査の採点には **Dance Performance Score Sheet** が使われる。

6.2. 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 RoboCupJunior の音響担当技術者がスタートさせる。
- 6.2.4. 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。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気になることがある場合は、小さな事もすべてダンス技術委員会に問い合わせること。

6.3. ステージ上での準備時間

参加チームは、パフォーマンス直前にステージ上で準備する間に観客に向けてチームの紹介をすると同時に、ぜひ、ロボット達について、そしてパフォーマンスの技術的なことおよび見どころについても説明して欲しい。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、どのような形式でもよい。この紹介は演技全体の時間（5 分）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ってしまった場合は減点される。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“ロボットの本体”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のと同じロボット、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、最も重い場合は大会への参加資格を剥奪される。

6.7. パフォーマンス審査前の心得

- 6.7.1. 各チームは、最初のパフォーマンス審査の前に大会会場の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大会会場の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:**
 - Design (設計)
 - Construction (組み立て技術)
 - Use of electronic devices (電子機器の利用)
 - Use of sensors (センサーの利用)
 - Programing (プログラミング)
 - Evidence of authenticity (自作であることの証明)

- **The Original Dance Performance:**
 - Choreography and storytelling (振付けおよび表現力)
 - Entertainment value (エンターテインメント性)
 - Effective use of technology (各種技術の効果的な利用)
 - Execution of performance (パフォーマンスの実施)
 - Judge's discretion (審査員による加点)

7.2. 集計

個々のチームの得点は、Technical Interview と Original Dance Performance の得点の合計で求められる。

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 Original Dance Performance の得点合計が高い上位 3 チームに対し優秀賞が授与される。

7.3.2. 下記のカテゴリーについて特別賞が授与される：

- Best Design (設計)**
- Best Construction (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 Stage Performance (ステージパフォーマンス)**

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. 下記の各カテゴリー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。ただし、SuperTeam に関する賞は除く。

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」ということである。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す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。

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)ロボカップジュニアジャパンの公式 Web サイトに公開される。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。
- 9.1.2. 会期中、各チームおよびメンターが最新情報を確認できるよう、ニュースレターが配布される。

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、ダンス技術委員会までお問い合わせください。(メール：rcjj.dance.tc@gmail.com)