



ロボカップジュニア 2012 ダンス・ルール

ロボカップジュニアダンス技術委員 2012:

Nicky Hughes - CHAIR (UK), n.a.hughes@btinternet.com

Li Shi (China), leeshi2006@gmail.com

Lisbeth Uribe (USA), luribe@theschool.columbia.edu

Mikael Carlsson (Sweden), micke.carlsson@gmail.com

Sara Iatauro (Canada), siatau@gmail.com

Shoko Niwa (Japan), chocola@fc4.so-net.ne.jp

これは 2012 年ロボカップジュニア大会のダンス競技のための公式ルールである。ロボカップジュニアダンス技術委員により公開されている。このルールは他のどの翻訳よりも優先権がある。2011 年のルールからの変更箇所は赤色で記載している。スコアシートが 2011 年より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事は、1 台または複数のロボットと人間が衣装を身につけ、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一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。

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 分の創造的なステージパフォーマンスを創作することを可能にする。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ができる。

「ダンス」は、音楽に密接に随伴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、もしくは音楽に支援されたテーマを開発(展開・発展)する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、スター・ウォーズや映画に着想を得たもの、オリンピック競技、リサイクル、など。

この二つの異なる部門に対応するために、二種類の異なるパフォーマンス用のスコアシートが準備されている。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://robocupjunior.org>)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活用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。自分たちのチームがどちら



なのか決める際は次のガイドラインを参照すること。(Dはダンス、Tはシアター)：

- ・ 音楽がダンスにとって不可欠な要素の場合 (D)、パフォーマンスに添えられた単なる BGM の場合 (T)
- ・ 音楽に対して緻密に、正確に同期するよう考えられた動き (D)
- ・ シアターでは物語を伴ったテーマに重点を置いており、音楽はそれを後方から支援するものである (T)
- ・ 振り付けに重点を置いている (D)

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示唆することがある。

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全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全ての物をまとめ、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。審査員は、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だろう。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。

1.3. 音楽

1.3.1. 各チームは、自分たちの音源を用意しなければならない。好ましい輸送方法は、メモリースティックに MP3 ファイルの音声ファイルを入れておくこと。メモリースティックには分かりやすくチーム名とカテゴリー（プライマリかセカンダリ）のラベルを貼るべきである。そしてメモリースティックには MP3 ファイルのみを入れるべきである。チームの練習期間の前にロボカップの音響担当技術者に渡すことが重要である。各チームは複数の音源のコピーを持ってくることが望ましい。

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. 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確認することはチームの責任である。



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. ロボットをスタートさせる時だけロボットと物理的な接触することができる。

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、全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、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. 全てのチームメンバーは <http://rcj.robocup.org/about.html> の「年齢」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. 背景

1.5.1. チームは独自の背景を用意することが望ましい。主催者は、映像またはマルチメディアプレゼンテーションを演技の一部として取り入れたいと望むチームに対し、プロジェクターと映写スクリーンを提供できるように努力する。

1.5.2. 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確認すべきである。

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、小さな事も全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. チームのメンバー(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。**チームは音楽の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

1.7.1. 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出来るリスタートの回数に制限はない。チームは5分後にステージを離れるように要求されるだろう。**

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できない。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

ステージのセットアップの間、観客にロボットの特徴や使用技術紹介そしてロボットパフォーマンスの見所、チーム紹介などに時間の使用を勧める。

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、失格にはならないが減点の対象となる。**もし設計したロボットと「ロボット本体」に関して疑問がある**



場合、解明するために技術委員長に相談すること。

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できる。

2.3. 照明

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。ただし、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。直接または強力なスポットライトの利用は確約できない。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。

2.4. 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、高さか 4m を越えるロボットおよび小道具については審査員と協議の上で許可を得なければならない。



3.2. チーム

1 チームあたりのロボットの台数制限は無い。ただし、複数台ロボット使用したからといって高い点数を得られるわけではない。

3.3. ロボットの制御

3.3.1. ロボットは自律制御型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っ**て承認を得ていない限り、演技中にロボットに触れてはならない。

3.3.2. 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。1.6.3 項も参照のこと。

3.4. 新しい技術の導入

ロボットの製作にはどのような技術を用いてもよい。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。各チームにはぜひ、各種センサーも含め、新しい技術に挑戦したり、旧来の技術であっても全く新しい手法で取り入れたりして欲しい。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等をロボットの基板として用いてもよい。ただし、どの機器もステージ上ではコンセントから電力を供給できない。より良いパフォーマンスを創造するために、今までにない、斬新な、そして皆が驚くような手法で技術を取り入れることを各チームには強く奨励する。もし採用している技術が大会で認められるものかどうか判断に迷う場合は、大会前に技術委員長に確認すること。

3.5. コスチューム

ロボットやパフォーマンスに参加するチームメンバーのためのコスチュームを用意することが望ましい。コスチュームは加点の対象となる。

3.6. 通信

3.6.1. どのロボットもパフォーマンスの中で他のロボットと通信をしてもよい。**ただし、ステージ上にない機器との通信は禁止する。**通信の方式は赤外線(IR)、超音波、Bluetooth に限定する。各チームは、練習または演技の際にそれらの通信が他のチームのロボット達を妨害していないか確認する義務がある。

3.6.2. WLAN のような無線周波数(RF)信号を用いたワイヤレス通信は、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。ロボット間通信を行うチームは、インタビューの際にプログラムだけでなくその機器についても審査員に説明しなければならない。

4. 審査

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 RoboCup Junior の公式サイト(<http://robocupjunior.org>)からダウンロードできる。パフォーマンスに関してはダンスとシアター、それぞれのカ



テゴリーに異なるスコアシートを用意する。

すべてのチームには審査員の前でパフォーマンスを演じる機会が 2 回与えられる。その中の高い得点にインタビュー審査の得点を加えた合計をそのチームの総得点とする

4.1. チームの自作である事の証明とオリジナリティ

4.1.1. パフォーマンスは独自の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に判断されたチームは、3 人のダンス担当スタッフ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、軽い場合で得点からの減点、最も重い場合にはその競技会への参加資格が剥奪される。

4.2. 創造性

ダンスチャレンジに制約はありません！各チームは、創造力を発揮し人を楽しませることに全力を尽くすこと。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査員から高い点数が与えられる。

4.3. 審査の種類

ステージ上のパフォーマンスの審査と対面式での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用いて採点する。どうすれば高い点数を得られるのか、各チームはパフォーマンスを準備するにあたりスコアシートを研究すること。

4.4. インタビュー審査

4.4.1. 大会期間中、すべてのチームはそれぞれ 15 分のインタビュー審査を受ける。各チームは事前にインタビュー審査のスコアシートに目を通しておくこと。

4.4.2. 各チームは、ロボット、小道具、プログラムを印刷したものをすべて揃えてインタビュー審査に臨むこと。センサー、電子機器など使用している技術すべてについて、審査員の前で実際に動かしたり説明したりできるように準備することが望ましい。

4.4.3. 各チームは the Robotic Dance Technical Sheet の各項目に記入し、大会会場へ到着したら出来るだけ迅速にダンスチャレンジの運営委員に提出すること。Robotic Dance Technical Sheet はスコアシート等と一緒に Web 上に掲載される。

4.4.4. インタビュー審査は英語で行われる。もし通訳が必要な場合は、通訳者の手配が出来るよう事前に開催国の組織委員会 (the local organizing committee) にメールで連絡すること。

4.4.5. スケジュールに余裕があれば、決勝に進出したチームは 2 回目のインタビュー審査を求められる場合がある。



4.5. 賞の授与

注: 各国内の大会では 4.5.1 および 4.5.2 は必須ではない。

4.5.1. 下記のカテゴリーでそれぞれ優秀なチームが表彰される:

- ・プログラミング
- ・構造・構成
- ・センサーの使用
- ・振り付け
- ・衣装
- ・エンターテインメント性
- ・エレクトロニクス

上記の各賞は各チームのパフォーマンスおよびインタビュー審査の結果をふまえた上での審査員の合議により選定される。

4.5.2. 下記のカテゴリーについても特別賞が授与される:

・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か人気投票によって決定される。)
-- 他チームに対する構成部品の技術援助や友好的な対応、激励等の様々なサポートが考えられる。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、6.4.2 項で記述した投票が使用される。

・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-- 5.2 項を参照のこと。

・初出場チーム賞-- 他に賞を受賞しておらず、なおかつ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のチーム(過去に他の RCJI カテゴリーに出場したメンバーが在籍するチームは含まれない)の中で最も優秀な成績を修めたプライマリとセカンダリそれぞれのチームに贈られる。

4.5.3. 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国際大会ダンス競技のチャンピオンとして表彰される。2 つの年齢区分のチャンピオンは、インタビュー審査の得点とパフォーマンス審査での最も高い得点を合算した総合計がそれぞれの中で最も高かったチーム(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。

4.5.4. ひとつのチームは、スーパーチームでの受賞を除き、3 つ以上の賞を授与されない。

4.5.5. 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 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つということが重要だと考える。競技会の全演目が終了し審査結果が出た後、主催者は各チームのキャプテンにスコアシートに加筆したものを渡し、パフォーマンスに対するフィードバックを行う。このスコアシートには審査員から見たそのチームの長所、改善点が示されている。競技における順位、判定、得点について審査員に論及するための材料としてこれらのスコアシートを使用してはならない。

5. 付帯資料

5.1. 自作であることを証明する書類

すべてのチームは自分たちが大会へ参加するためにどのように準備したか、**ロボット開発途中の各段階の写真を含め**、その努力を説明する紙もしくはデジタルでの資料を用意すること。資料は(A4 サイズ)5 ページ以内とする。



資料はインタビュー審査で提示すること。場合によっては、チームのパフォーマンスが自作である事を証明するために再度提示を求められることもある。各チームはインタビュー審査の前に the Robotic Dance Technical Sheet へも必要事項を記入しておくこと。

5.2. プレゼンテーション

5.2.1. 掲示板にチーム資料を展示するための公開スペースがチームごとに提供される。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ので、各チームはそうした場合に備えて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。映写機器は主催者が提供する。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。

5.2.2. ポスターや電子プレゼンテーション資料は審査員だけでなく、他チームのメンバーや一般の観客も見る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、チームについての情報と、国際大会へ参加するまでの過程を明確に伝えるものであること。内容としては、チーム名、年齢区分(プライマリ/セカンダリ)、メンバーの氏名(場合によってはチームメンバーの写真)、国名、居住する市区町村、地域や学校について少々、開発中のロボットの写真とロボットとチームの情報などが挙げられる。チームやロボット、自身の経歴や大会参加に関する秘話なども含むとよい。

5.2.3. 最も優秀なプレゼンテーション(ポスターだけでなく電子プレゼンテーションも含む)を作ったチームには賞が授与される。4.5.2 項も参照のこと。

6. 行動規範

6.1. 精神

6.1.1. チームメンバー、メンター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。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」ということである。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ということは、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！

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. チームメンバーがロボットを故意に妨害した、またはステージに損傷を与えたと判断された場合、そのチームは失格となる。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。

6.2.3. 各チームは後の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残骸をすべて片付けなければならない。

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こと



同様に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. 価値ある技術および教育課程の開発を伴う RCJI の各競技は大会開催後に他の参加者と共有されるべきものである、ということが共通の理解となっている。

6.3.2. 新たに開発されたものは大会終了後ロボカップジュニアの Web サイトに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. RCJI の精神に則り協調できる関係を築くために、大会主催者はすべてのチームメンバー、メンター、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、出立を送らせてでも出席して欲しい。すべてのチームメンバー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。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こと。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。

6.4.2. 他チームと最も良く交流をはかり助け合ったチームを選ぶために、参加チームはそれぞれ 1 票ずつ投票する。4.5.2 の協調性の項も参照のこと。

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取ることを。

6.5.2. 特別な要請や招きがない限り、参加者は他リーグや他チームのセットアップエリアに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建物からの退去を要求されることがあり、場合によっては失格となることもある。

6.6. メンター

6.6.1. メンター（教師、父兄、保護者、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出入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。

6.6.2. コンピュータやその他装置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。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。



6.6.3. メンターはステージ上で機材のセットアップは許されず、セットアップはチームメンバーで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のために主催者は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. 認められる理由がないにもかかわらずメンターがチームメンバーの作業エリアに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場合がある。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、プログラミングに関わっ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場合がある。同時にそのチームの得点は減点される。

6.7. スタッフ

6.7.1. 審査員とスタッフは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少なくとも2名のロボカップのスタッフにより審査される。ステージパフォーマンスは、少なくとも3名のスタッフで構成する審査員団により審査される。その中の1名はインタビューの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

大会期間中、各チームは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の Web サイトに掲載される。情報は大会開始時に告知され、掲示板にも掲示される。会期中は各チームそして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。

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の Nicky Hughes (UK) までお問い合わせ下さい(メール: n.a.hughes@btinternet.com)。