



Team name..... Secondary/Primary Judges Initials.....

ロボットの衣装(7点)	
ロボットの衣装(衣装は適したもので、上手に作られそしてパフォーマンスを引き立たせるものか) 手作りのものは市販品より高く評価する。	/5
追加された技術 例えば 電飾/可動パーツ/効果音もしくは照明効果などの使用 静的なものより動的な小道具、革新的な技術の使用、購入したものより手作りのものを高く評価する。	/2
Sub-Total	/7
振り付けとステージの使い方(12点)	
シアター演技や音楽を引き立てるものが動きやシーケンスに含まれていた ロボットの動きが演技を引き立ててない=0;いづらかシアター演技や音楽に合っている=1-2;シアター演技を引き立てている=3-4。 (注:シアターは音楽のリズムに合っている必要はない。)	/4
生徒はあえて危険を冒し、よりむずかしい難しい動き/シーケンスを含んでいたか 基本的で繰り返すだけの動き=0;評価される動きの例:危険なバランス、複数のロボット間の協調、ある出来事に応じて続くロボットの動きなど。	/5
興味を引くよう、ダンススペースを創造的に利用した	/3
Sub-Total	/12
センサーとテクノロジー**(3点)	
センサーをインタビューで説明した通りに使った (例えば、小道具や他のロボットを検出するために距離センサーが用いられた、正確に回転(90度、360度など)するためコンパスが使用された、正確な距離を移動するようにエンコーダが使われた、複数ロボット間のコミュニケーション(例えば、センサーを使用してロボットが動きはじめた)、など。)	/3
Sub-Total	/3
エンターテインメント性(12点)	
変化に富んで繰り返しではなく、オリジナルで独創的で特異な動きが使われ、動きは円滑で制御されている 繰り返しの多い動き=最大1、さまざまな動きと同様に興味深く、面白い動きは評価される。	/4
パフォーマンスは観客を喜ばせたか 総合的なテーマと雰囲気が創造されていた。エキサイティング、面白い、魅惑的、ユーモラス、など。ロボット、小道具、人間などを総合的に判断したとき、どれだけテーマを伝え、パフォーマンスの質を高めたか。ストーリーを伝えるためのロボットの上手な利用は評価される。	/5
小道具、背景、人間の衣装、人の関わりもしくは(ダンス)がロボットの演技を引き立てていた 例えば、人の関わりがロボットのパフォーマンスの足しになっているのか、損なっているのか?	/3
Sub-Total	/12
信頼性(11点)	
ロボット、コスチューム、装飾は安定していて、バラバラにならなかった	/2
ロボットは確かで、予想通りに演技した(間違えなかった)	/3
リスタート、人間の干渉なしに、定義されたダンス・エリア、および持ち時間(リスタートを含む)内にとどまりパフォーマンス出来たか ・ 人間の干渉: 予定外の人間の接触のたびに-1点 ・ リスタート: リスタートごとに-1(チームの管理外の要因もしくは音楽再生ミスは除く) ・ 持ち時間: 最長5分: ダンスは1分以上、2分以内。全体が5分を超えた場合、10秒ごとに1ポイント減点。 ・ エリア内: ステージ境界線の違反ごとに-1	/6
Sub-Total	/11
審査員の自由裁量による評価(10点)	
ひらめきを感じさせるまたは革新的な方法で技術を用いた、創造的で人々を楽しませるロボット工学的なパフォーマンスを高く評価する	/10
Sub-Total	/10

** This category is also assessed in the interview score sheet

Keep this team in mind for an award for:

- Programming
 Construction
 Use of Sensors
 Choreography
 Costume
 Entertainment Value
 Electronics

TOTALSCORE /55

Judges notes