

2022 OnStage 日本リーグルール

これはロボカップジュニア・ジャパンオープン 2022 における OnStage 日本リーグの公式ルールです。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 OnStage 技術委員会が日本リーグ向けに再編したものである。

日本リーグに参加できるメンバーには、年齢や、過去のジャパンオープン参加経験等による条件があるため、「ロボカップジュニア・ジャパンオープン 2022 運営方針指針」を参照のこと。

ロボカップジュニアの OnStage 日本リーグ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すること。このチャレンジではチームの自由な発想を期待しているので、できるだけ制限を設けない。パフォーマンスには幅広い技術を利用してほしい。

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る。

2019OnStage 日本リーグルールからの変更が赤で示されている。

特に以下のことに注意すること：

- OnStage 日本リーグではロボットのパフォーマンスを審査する。独創的で革新的なパフォーマンスを期待している。
- 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ことを推奨する。
- 人間のパフォーマンスは同時に 2 名までがステージ上に出ることが出来る。
- 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すること。

はじめに：

RoboCupJunior における OnStage リーグとは、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ある。OnStage リーグ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る。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る。パフォーマンスの中に音楽を取り入れることもできるが、必須ではない。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、思う存分楽しもう。

OnStage 日本リーグは、ロボカップジュニアの競技会に初参加のチームやロボット製作の経験が多くないチームのための入門者向けリーグである。ロボットキットを使わず、自分達でロボットを自作できる高い技術力を持つチームは、ワールドリーグにチャレンジする事を期待する。

ロボットのパフォーマンスはこの OnStage 日本リーグ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る。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る。各審査の主な目的は次のとおり：

- OnStage 日本リーグ **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。独創性および革新性がより高い得点で評価される。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する。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らない。

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くこと。テクニカルインタビュースコアシートを参照。

- OnStage 日本リーグ **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ある。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らない。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する。
パフォーマンススコアシートを参照。

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、ロボカップジュニア・ジャパンの公式 Web サイト (<http://www.robocupjunior.jp/outline.html>) に掲載されている要件を満たさなければならない。

1.2. ダウンロード

OnStage 日本リーグのルール、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フォ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

OnStage 日本リーグでは、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、4m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およびHDMIケーブルが用意される。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。

★HDMIケーブルを利用する時の注意★

HDMIケーブルを利用してパソコンを接続する際に、パソコンの音声が入力端子を接続する通常の音声出力からHDMI出力に切り替わる場合がある。
使用するパソコンによっては、音声出力の切り替えがうまくできない場合があり、大会スタッフでは対応できないことがあるので、各チームとも持参する機材について、よく確認し、使い方を理解しておくこと。

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 **OnStage** 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、**OnStage** 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、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。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 OnStage 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 OnStage 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. ステージフロアでマットを使用できる。

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できない。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、以下の「使用音楽に関するガイドライン」に沿って準備する事。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、各自手続きを事前に済ませて使用すること。
下記、ガイドラインを満たさない音源に関しては、当日使用する事はできない。

【使用音源に関するガイドライン】

次の 1) ~ 4) 範囲で使用する場合は、著作権の申請は必要ない。

ただし、一般来客に対して入場料が発生する大会では、1) 2) の場合、JASRAC に申請が必要となる場合がある。

- 1) 販売されている CD を持参し、その CD で音楽をかける
- 2) インターネットで曲をダウンロード購入し、購入した機器 (PC や iPod など) を持参して音楽をかける
- 3) 著作権が切れた楽曲を自分で演奏するか
電子楽器やパソコンソフトで自動演奏させたものを使用。
- 4) 著作権フリーの音源や自作の曲を使う

次の (1) (2) のケースは申請が必要となる。

各自で手続きを事前に済ませ、大会で使用すること

- (1) 販売されている CD や音源をオリジナル媒体から CD-R やメモリースティック等に複製して使用する
- (2) 曲を加工して使用する ※使用する部分だけを取り出すのも含まれる。

販売されている楽曲には作曲者の他に音源を製作した会社 (人) の権利が存在する。曲自体の著作権が切れていても演奏者や録音した者 (製作会社) の権利が存在するので、許可なしに複製や加工をすることは違法になる場合がある。

尚、複製や曲を加工して使用する場合は、楽曲の販売元 (製作会社) に問い合わせ、必要な手続きを各自行う様にすること

*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には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。

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 OnStage 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大会が指定するサイズ規定に準ずること。
- 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、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、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最大 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 **OnStage 日本リーグ 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 **OnStage 日本リーグ 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、忘れものが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. パフォーマンス審査の採点には OnStage 日本リーグ 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. チームメンバー全員がロボットや舞台装置を持たずステージセンターで整列し、礼を合図に時間係が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）は特に希望がない場合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。パフォーマンス全体を計る時計が**4 分を超えて**なけ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。

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 **OnStage** 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：

- OnStage 日本リーグ **Technical Interview**: スコアシート参照
- OnStage 日本リーグ **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. 上位3チームを除くチーム内で、下記のカテゴリーについて特別賞が授与される：
特別賞は、該当なしの場合もある。

アイディア賞 (成功・失敗にかかわらず、**独創性のある技術**に挑んだチーム)

チャレンジ賞 (成功、失敗にかかわらず、**難しい技術**に挑んだチーム)

テーマ賞 (取り組んだテーマが魅力的で面白かったチーム)

インタビュー賞 (インタビューのプレゼンが優れていたチーム)

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。

7.4. 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. RCJI の精神に則り参加者が協調関係を築くよう、ジャパン・オープン（日本大会）ではパーティを開催する場合がある。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準備する事を推奨する。

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 OnStage 技術委員会へ連絡してほしい。ロボカップジュニアの OnStage リーグでは下記の 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）OnStage 技術委員会のブログ (<http://rcjdance.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 OnStage 技術委員会へお問い合わせください。