

ET ソフトウェアデザインロボットコンテスト 2018

ガレッジニア部門規約

版数 1.0.0

目次

1.	はじめに	4	3.7.1	提出物.....	12
1.1	ガレッジニア部門の狙い／位置付け ..	4	3.7.2	提出納期	12
1.2	関連文書	4	3.7.3	提出方法	12
2.	ガレッジニア部門の主な流れ.....	6	4	机上審査	13
2.1	予定スケジュール	7	4.1	必須要件の審査	13
3	作品およびビデオの製作.....	7	4.1.1	失格	13
3.1	テーマ選定とコンセプト検討.....	7	4.2	任意要件の審査	14
3.1.1	テーマの選定.....	7	5	ビデオ審査.....	14
3.1.2	自由テーマのタイプ	8	5.1	一般審査員による審査.....	15
3.1.3	コンセプト検討	8	5.1.1	ビデオの Youtube 公開.....	15
3.2	作品.....	9	5.2	ビデオ審査員による審査	15
3.2.1	製作する作品の条件	9	5.2.1	ビデオ審査の結果.....	16
3.3	部品表	9	6	CS 大会	16
3.3.1	既存資産を部品として利用する場合	10	6.1	CS 競技参加チームの選抜	16
3.3.2	その他費用が発生しうる事柄の取り扱い	10	6.2	CS 競技の事前提出物	16
3.4	コンセプトカタログ	10	6.3	プレゼンテーション	16
3.5	ビデオ	11	6.3.1	CS 大会の競技時間.....	16
3.6	チーム情報一覧.....	11	6.4	プレゼンテーションにおける注意事項	17
3.7	コンセプトカタログ／ビデオ／部品表の提出.....	12	6.4.1	設置上の注意	17
			6.4.2	会場で利用可能な設備	17

6.4.3	会場で提供しないもの.....	17	7.5.3	作品の設置場所	22
6.4.4	その他の設備.....	17	7.5.4	CS 競技における禁止事項	22
7	CS 大会当日の流れ.....	18	7.5.5	失格.....	23
7.1	全体の流れ.....	18	7.6	会場全体レイアウト	24
7.2	競技審査順の決定	18	7.7	その他	25
7.3	リハーサル	19	7.7.1	地区大会での展示.....	25
7.4	競技の流れ.....	19	8	CS 大会審査.....	25
7.4.1	参加者入場	19	8.1	CS 審査	25
7.4.2	準備.....	19	8.2	審査員	26
7.4.3	プレゼンテーション開始.....	19	8.2.1	特別審査員	26
7.4.4	プレゼンテーション終了	19	8.2.2	スポンサー審査員.....	26
7.4.5	現状復帰.....	19	8.2.3	実行委員会審査員.....	26
7.4.6	参加者退場	19	8.3	CS 競技審判	26
7.4.7	審査.....	19	8.4	審査集計.....	26
7.4.8	結果発表.....	20	8.5	審査結果発表.....	26
7.5	競技フィールドの概観	21	9	改訂履歴	26
7.5.1	パフォーマンス・ステージ.....	21			
7.5.2	CS 競技時の参加者の規定	22			

1. はじめに

1.1 ガレージニア部門の狙い／位置付け

ET ロボコンガレージニア部門※1は、参加者のガレージニア※2としての能力を競う競技で、アイデア、デザイン、設計、実装、プレゼンテーションの能力を審査します。本部門は、自ら価値を創造できるエンジニアの育成を目的としています。

参加者の真摯で、かつ、柔軟な発想を阻害しないために、ガレージニア部門の規約は最低限に留めます。参加者は、本部門の意図を十分にくみ取り、コンテストに臨んでください。なお、本規約に規定していない事項は状況に応じてガレージニア部門委員が判断します。

※1 ガレージニア部門とは、ガレージニアを育成するための ET ロボコンの競技・審査部門

※2 ガレージニアとは、実力のある成功した技術者達が、起業に至る過程で「もの作り」を実践した小規模な研究室、実験室としてのガレージと、そこでチャレンジする技術者＝エンジニアを合わせた造語。

1.2 関連文書

- ・上位文書：ET ロボコン参加規約
- ・参考文書：表 1.2 参考文書一覧に示します。

表 1.2 参考文書一覧

No.	文書名	説明
1.	ET ロボコン デベロッパー部門競技規約	デベロッパー部門の競技規約です。本書で規定しない部分について多くを参照しています。プライマリークラスとアドバンストクラスについて規定します。
2.	走行体組立手順書	走行体の構造や組み立て方について規定しています。プライマリークラスで用いる EV3Way-ET と、アドバンストクラスで用いる HackEV について規定します。

3.	サンプルプログラム	走行体のサンプルとして提供されるプログラムです。
4.	ET ロボコン参加規約	ET ロボコンに参加するための規約です。本書を規定する元になる規約です。

2. ガレッジニア部門の主な流れ

ガレッジニア部門は以下の流れで製作・審査・CS大会へと進んでいきます。

オレンジタグは参加者のアクション、ブルータグは委員のアクションとなります。

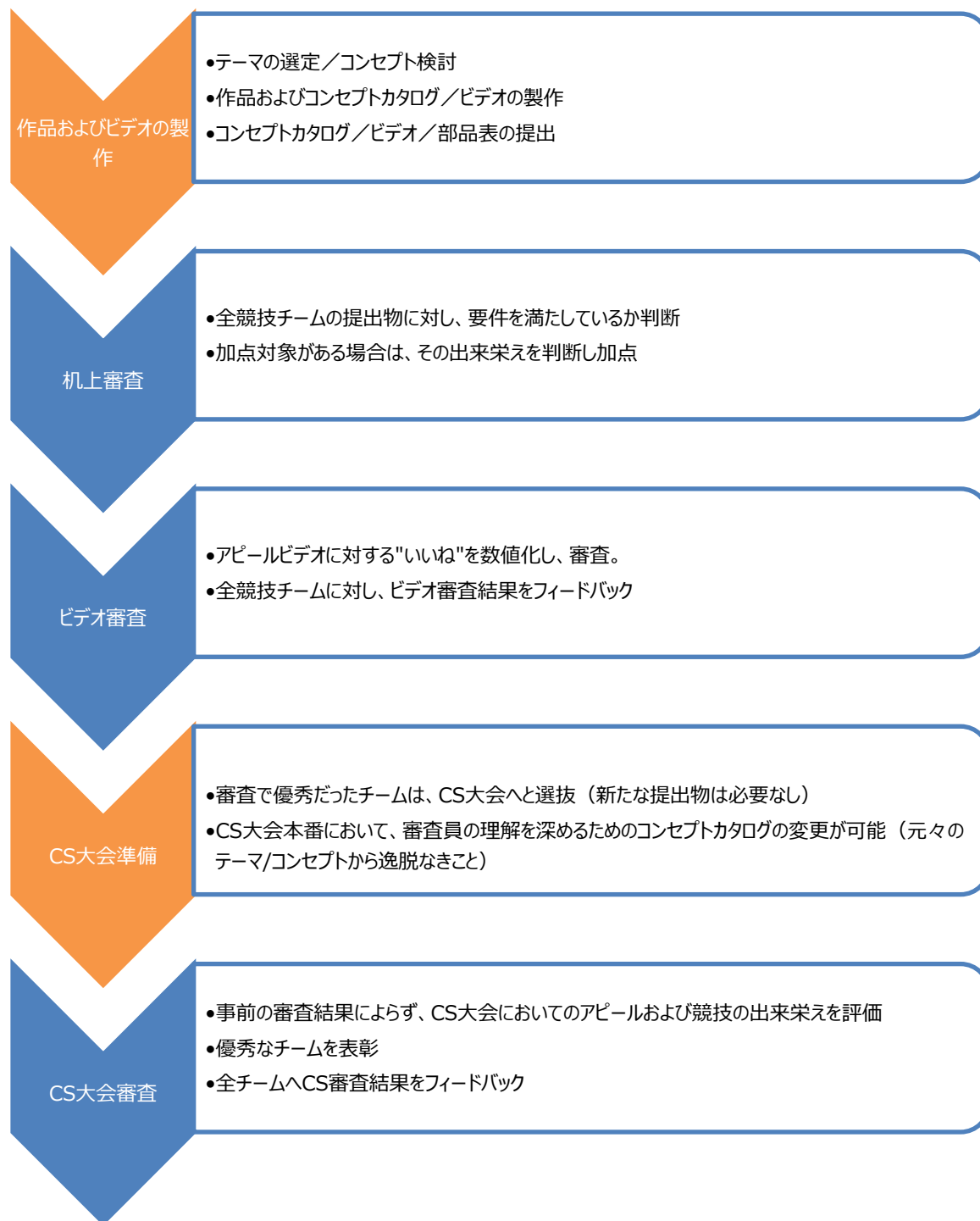


図 2-1 ガレッジニア部門の主な流れ

2.1 予定スケジュール

セミナー開催、提出準備など	・・・	9月下旬ごろまで
提出物の提出期限	・・・	9月下旬
ビデオ審査	・・・	一般審査員/特別審査員@Youtube 10月上旬
机上審査	・・・	実行委員会審査員 10月上旬
CSへの勝ち抜きチーム発表	・・・	10月中旬
CS大会本番	・・・	11月14日

3 作品およびビデオの製作

3.1 テーマ選定とコンセプト検討

3.1.1 テーマの選定

参加者は、ET ロボコン ガレージニア部門の狙い／位置付けを理解し、審査を受けたい自らのテーマを選定します。

テーマの選定は以下の2カテゴリから選択可能です。カテゴリの違いによる審査基準の差はありません。

1. 自由テーマ・・・自らテーマを設定し参加するカテゴリです。参加チームの設定した課題に基づきテーマを設定下さい。
2. 個別テーマ・・・ガレージニア部門で予め設定したテーマで参加するカテゴリです。以下のテーマから選定下さい。
 - A. 「ワンオペらくらく」・・・ワンオペでもラクに楽しく！
 - B. 「リビング省エネ」・・・リビングだからこそできる地球温暖化対策を！
 - C. 「温故知新」・・・最新技術で蘇る現代風<昔の遊び>

3.1.2 自由テーマのタイプ

自由テーマの場合、テーマはおもに以下の3タイプがあり、タイプ単独のパターンやタイプ組合せのパターンがあります。

1. 問題解決型テーマ「だれ（なに）にとってのどんな困りごとを解決するのか」を分かる形で表現するタイプ
2. 技術先行型テーマ「ある解決アイデアをもってだれ（なに）の役にたつのか」を分かる形で表現するタイプ
3. 目標設定型テーマ「だれ（なに）にとってのどんな嬉しいことがあるのか」を分かる形で表現するタイプ

例) 問題解決型テーマ : 1630年創業の老舗旅館で「旧来型のおもてなし」を变革

※ 参考引用：日産自動車 HP より

<https://newsroom.nissan-global.com/releases/release-0a3c17000171b2fc662bfd35f7000704-180125-01-j?lang=ja-JP>

3.1.3 コンセプト検討

選定したテーマに対して、どのようなコンセプトで実現するかを検討します。コンセプトは、ベネフィットとフィーチャーで構成するのが一般的です。

対象者が X することができる	+	Y という特徴を持った”Z”
<ベネフィット>		<フィーチャー>

例) 旅館客が楽に気持ちよく移動できる（ベネフィット）、

スリッパを自動で整理する特徴を持った”スリッパパーキングシステム”（フィーチャー）

※ 参考引用：日産自動車 HP より

<https://newsroom.nissan-global.com/releases/release-0a3c17000171b2fc662bfd35f7000704-180125-01-j?lang=ja-JP>

ベネフィットとはいわゆる”顧客価値”、フィーチャーとはいわゆる”提供機能”となります。コンセプトはキャッチコピーとは別物です。キャッチコピーはコンセプトを端的に言い表した言語表現です。

ただし、コンセプトを表現する際には必ずしもこのベネフィットとフィーチャーの構成を踏襲する必要はありません。一つの考え方と捉えて下さい。価値や楽しさが分かるアイデア、何かしらの尖った特徴を持ったアイデアを検討しても良いでしょう。なおコンセプト検討にあたり、最終的な

実現手段として、マイコン¹をプログラムで動作させること、センサーとアクチュエータを各々1個以上使うことを意識するとよいでしょう。

3.2 作品

3.2.1 製作する作品の条件

使用する機器は下記の条件を満たす限り、基本的に制限はありません。ET ロボコンデベロッパ部門で使用されているレゴ®マインドストームの利用も可能ですが、必須ではありません。

作品には、以下の要件を満たす必要があります。

【必須要件】

- センサーとアクチュエータを各々1つ以上搭載し、機能させること
- マイコンおよびプログラムによる制御を実装すること
(クラウド上の物理層はこれに非該当となります)
- 作品を構成する部品のコストは、合計50万円以下²であること

本要件を満たさない場合、机上審査において減点することがあります。

【任意要件】

以下の要件は必須ではありませんが、採用した場合に机上審査で加点される場合があります。

- ネットワーク利用
- 応用案の明示
- マイコンの複数利用

3.3 部品表

実行委員で用意した部品表フォーマットに部品表として以下の内容を記載して下さい。

- ・ 作品および動作するために必要な構成部品
 - ・ 部品の単価
 - ・ 数量
-

¹ マイコン=ローカルデバイスに組み込まれたコンピュータ

² コストについては部品表の章を参照して下さい。

- ・小計
- ・合計金額

部品表は、以下の要件を満たす必要があります。要件を満たさない場合、机上審査で減点されることがあります。

【必須要件】

- 構成部品が特定可能なこと（新規購入品の場合）
- 構成部品の記載不足なきこと
- 部品単価（定価）に虚偽なきこと
- 合計金額が上限（50万円）を超えないこと

3.3.1 既存資産を部品として利用する場合

既存資産（新規購入品以外の部品）を作品に利用する場合は、部品リストに記載し、常識の範囲（たとえば類似品の単価を記載など）で妥当な部品単価（定価）金額を明記して下さい。明記が難しい場合は、事前に実行委員会に相談下さい。

3.3.2 その他費用が発生しうる事柄の取り扱い

3.3.2.1 組み立て費用の取り扱い

組み立て費用は、部品表には含めません。

3.3.2.2 作品の開発環境の取り扱い

作品の開発環境は、部品表には含めません。

3.3.2.3 作品の動作環境の取り扱い

作品の動作環境は、部品表には含めません。作品自体の動作に必要なクライアント PC やスマホなどがこれに相当します。作品の動作環境において、極端な費用等が必ず発生する、など規定上の懸念がある場合は、事前に実行委員会に相談下さい。

3.4 コンセプトカタログ

コンセプトカタログは、検討したテーマやコンセプトを見る人が理解しやすいように説明するカタログです。商品のカタログをイメージすると良いでしょう。コンセプトカタログの必須要件は以下となります。

【必須要件】

- ・原稿枚数 = 1枚
- ・原稿サイズ = A3 (片面のみ)
- ・文字サイズ = 12ポイント以上
- ・記載内容 = テーマ、コンセプト、作品名、チーム名、所属名、エントリー地区名
- ・フォーマット = 自由 (常識の範囲内でわかりやすいフォーマットをお願いします)
- ・記載の分量 = 自由 (常識の範囲内でわかりやすいフォーマットをお願いします)

3.5 ビデオ

Youtube 上で「いいね」を活用したビデオ審査を行います。

作成したビデオによって、テーマ、コンセプト、作品、および特にアピールしたいポイントを容易が正しく理解できることを期待します。

実際に作品が動作・機能していることが分かるようにして下さい。

【必須要件】

- ・録画時間 = 180秒 (3分) 以内であること
- ・録画フォーマット = Youtube へアップロード可能な形式であること
- ・提出本数 = 1本
- ・表示内容 = テーマ、コンセプト、作品名、チーム名、所属名、エントリー地区名

3.6 チーム情報一覧

チーム情報およびメンバの構成を提示下さい。

【必須要件】

以下はチーム情報として記載して下さい。

- ・チーム名 = チーム名を記載すること
- ・所属名 = 所属 (会社名、学校名等) を記載すること
- ・エントリー地区 = エントリー地区名を記載すること

- ・ 作品名 = 作品名を記載すること

以下はメンバ情報として1名ずつ記載して下さい。

- ・ 氏名 = 氏名を記載すること
- ・ カナ = 氏名のフリガナ（カタカナ表記）を記載すること
- ・ 所属 = 所属（会社名、学校名等）を記載すること
チームの所属と同じ場合はその旨を記載すること

3.7 コンセプトカタログ／ビデオ／部品表の提出

3.7.1 提出物

【必須提出物】 以下の提出物が不足、不備（必須要件を満たさないなど）がある場合、失格もしくは減点の対象となります。

- コンセプトカタログ
- ビデオ
- 部品表
- チーム情報一覧

【任意提出物】 以下の提出物の提出は任意です。提出された場合、資料の内容や作品で使われている技術に関する説明の理解性や難易度、解決方法の有効性などに応じて、加点することがあります。

- 設計書
- 実装コード
- システム説明書（設計補足説明資料など）

3.7.2 提出納期

提出物の納期は9月中旬から下旬を予定しています。実際の日程は参加者メーリングリストで展開します。

3.7.3 提出方法

提出方法は、参加者に対し、実行委員会より参加者メーリングリストにて実施します。

アナウンス例：「各提出物の期限は〇月〇日正午です。全て **GitHub** にアップロードした上で、実行委員会へそのリンクを通知するようお願いします。」

4 机上審査

4.1 必須要件の審査

必須となっている各提出物について、要件を満たさないと判断した場合、提出物ごとに－5～0ポイントの減点を行います。

減点例) 作品とビデオ内容が大きく異なっている

減点例) ビデオ内の作品と部品表記載の部品数が明らかに数量ずれしていると推測できる

4.1.1 失格

参加者が本規約の規定に違反した場合、失格になる可能性があります。

表 4-1-1 失格

No.	事項	説明
1.	提出物の不足	必須要件となっている提出物が不足している場合
2.	法令違反	法律で禁止されている表現等がされている場合。特に、著作権の侵害、ライセンス違反などは注意が必要。

3.	システムのよくない表現	<p>システムは次に掲げる内容を表現している場合</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 特定の人種、民族、国民、言語、宗教などのソーシャルグループのメンバーシップに基づくか、人物の性別、年齢、または性的志向に基づいて、差別、憎悪、または暴力を促進するコンテンツ。 ● 現実世界での違法行為を働きかけたり、促したり、美化するコンテンツ。 ● 一般に不愉快またはわいせつであると感じるコンテンツ。 ● 他人を中傷、誹謗するコンテンツや脅威を与えるコンテンツ。 ● アルコール、たばこ製品、麻薬、武器の使用を助長する、過度に美化する、または無責任に使用するコンテンツ。 ● 実在の人物や動物に対し、過激または不当な暴力、人権侵害、または兵器の作成や不正な使用を促進、美化するようなコンテンツ。 ● 過度にまたは根拠のない粗野な言葉。
----	-------------	--

4.2 任意要件の審査

任意とされている各提出物について、内容に応じて机上審査時に判定します。要件の妥当性判断に基づき、提出物ごとに0～5ポイントの加点となります。

5 ビデオ審査

① 一般審査員（Youtube 一般視聴者）による審査（最大 100 点ポイント）と、②ビデオ審査員（特別審査員、実行委員会審査員）による審査（最大 200 点ポイント）、2つの審査が行われます。

【ビデオ審査】 300P



図5 ビデオ審査のポイント配分

5.1 一般審査員による審査

本審査は Youtube 視聴可能な環境がある方(一般視聴者)であればどなたでも参加可能となります。Youtube の仕組みである動画への「いいね」のカウント数にもとづいて、最高点を 100 点ポイントとし、ポイント換算し加点します。

提出されたビデオは実行委員会によって、ガレッジニア部門審査用 Youtube チャンネルに Up されます。この際、他に提出されたコンセプトカタログ／部品表なども含め閲覧できるようになります。

5.1.1 ビデオの Youtube 公開

ガレッジニア部門のコンテンツ公開期間は、参加者に対し、実行委員会より参加者メーリングリストにて展開されます。

アナウンス例：「一般視聴者によるビデオ審査は〇月〇日正午から〇月〇日正午です。」

5.2 ビデオ審査員による審査

ビデオ審査では、特別審査員および実行委員会審査員で構成されます。特別審査員は実行委員会が選出した業界／学会の有識者が担当します。実行委員会審査員は実行委員会から選出された委員が担当します。

予め提出されたコンセプトカタログや部品表等を事前に確認した後、「ビデオ」によって表現される作品やパフォーマンスの良し悪しについて審査します。ビデオ審査員による審査得点の最高点は200点です。

5.2.1 ビデオ審査の結果

ビデオ審査の結果は、ビデオ提出者にフィードバックします。フィードバックの内容は、チャンピオンシップ大会への出場可否および獲得ポイント数、審査員からのコメントです。

6 CS 大会

6.1 CS 競技参加チームの選抜

CS 審査に参加できるチームは全国から3から4チームを予定しています。机上審査を通過しビデオ審査で優秀と評価したチームが選抜され、実行委員会より通知いたします。

6.2 CS 競技の事前提出物

CS 競技に対して、新たに提出するものではありません。ただし審査員に配布するコンセプトカタログは更新が可能です。事前に実行委員会に相談して下さい。更新する際でも事前に提出したテーマやコンセプト、ビデオ等のないようから大きく逸脱しないようご注意ください。

6.3 プレゼンテーション

選抜されたチームは、CS 大会において、プレゼンテーションを行います。プレゼンテーションとは、コンセプトカタログやビデオでアピールしていた作品を実際に動作<パフォーマンス>させ、補足的にビデオや口頭での発表を行うことを指します。

6.3.1 CS 大会の競技時間

CS 大会で1チームが使える時間（競技時間）は12分です。その内訳は、事前の準備時間2分、プレゼンテーション時間8分、原状復帰時間2分です。プレゼンテーションは、テーマやコンセプト紹介を併せた作品を実際に動作する場となります。競技時間内全体が審査の対象となります。

<競技時間：全12分>

- 準備時間2分：作品の設置や機材のセッティング可能です。

- プレゼンテーション時間 8 分：パフォーマンス、プロジェクタやマイクを使ったテーマ／コンセプト紹介が可能です。存分に作品の魅力をアピールしましょう。
- 現状復帰時間 2 分：作品／機材の回収などを行い、現状復帰を行います。

6.4 プレゼンテーションにおける注意事項

以下に、設置上の注意、会場で提供可能なもの、会場で提供されないものを示します。

6.4.1 設置上の注意

- ・プレゼンテーションに利用したい環境については実行委員会に事前相談をお願いします。
- ・ロボコン競技でも利用するコース上には、重量物や破損要因となるものを設置することができません。

6.4.2 会場で利用可能な設備

- 操作台：参加者が自由に使える台です。設置場所については、事前に実行委員と打ち合わせの上、決定します。AC 電源が備わっています。ノート PC が 2 台程度置ける大きさです。
- プロジェクター：会場内に設置されているプロジェクターとスクリーン 1 セットが利用可能です。全チーム同じものを利用します。
- マイク：プレゼンテーションで利用するマイクが利用可能です。
- 電源：100V（1.5A/ 50Hz）で 200W 程度まで AC 電源供給可能なコンセントが利用可能です。
- その他： 利用したい会場の設備がある場合は、事前に実行委員会に相談してください。

6.4.3 会場で提供しないもの

- PC： 参加者で準備するようお願いします

6.4.4 その他の設備

競技フィールドを構成するその他の設備について表 6.4-1 その他、競技フィールド構成アイテムに示します。

表 6.4-1 その他、競技フィールド構成アイテム

No.	設備	説明
-----	----	----

1.	計測システム	チーム名および時間のカウントだけを表示します。
2.	会場審査 コンセプトカタログ	競技が始まる前に、参加者が事前に実行委員会に提出した資料で、会場の審査員に事前配布されます。

7 CS 大会当日の流れ

7.1 全体の流れ

CS 競技における競技会前および当日の流れについて図 7-1 前日および当日の流れに示します。

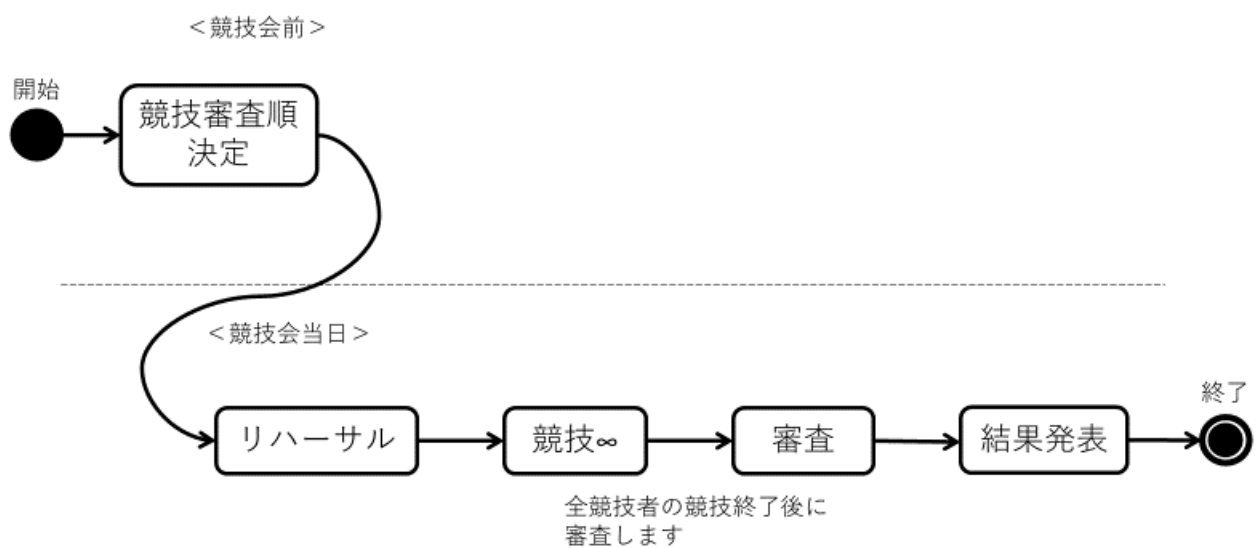


図 7-1 前日および当日の流れ

7.2 競技審査順の決定

競技会当日の審査の順番は、数日前までに実行委員会が決定し通知します。

7.3 リハーサル

競技会当日に、競技フィールドの状態を確認する目的で、リハーサルの機会が与えられます。ガレッジニア部門のリハーサルは、デベロッパー部門の試走時間と並行して行われる予定です。以下が可能となる予定となります。

- ・コース周辺の寸法
- ・ビデオ投影の確認（非公開でのビデオ投影はできません）
- ・（検討中 ※会場の設営上不可となる可能性あり）作品パフォーマンスのリハーサル

7.4 競技の流れ

競技は1回だけ行います。

CS 競技の流れは以下となります。

7.4.1 参加者入場

参加者は出番になると競技フィールドに呼び出されます。

7.4.2 準備

参加者は準備時間 2 分間を使ってプレゼンテーションの準備を行います。準備が早く終わった場合は競技者の宣言により、準備の時間を終了することができます。

7.4.3 プレゼンテーション開始

審判は競技開始の合図をします。ここから競技の時間計測を開始します。

7.4.4 プレゼンテーション終了

競技開始合図から割り当てられた時間が経過するか、参加者が競技終了を宣言すると、プレゼンテーションが終了となります。

7.4.5 現状復帰

参加者は現状復帰時間 2 分間を使ってプレゼンテーション後からの現状復帰を行います。これをもって CS 競技が完了となります。

7.4.6 参加者退場

参加者は現状復帰後速やかに競技フィールドから退場します。

7.4.7 審査

全チームの競技終了後、後述する CS 大会審査方法にもとづいて審査員による審査を行います。

7.4.8 結果発表

表彰式にて各チームに対する審査結果を発表します。特に優秀だったチームには表彰を行います。

7.5 競技フィールドの概観

CS 競技が実施される競技フィールドの概観（予定）を図 7 に示します。

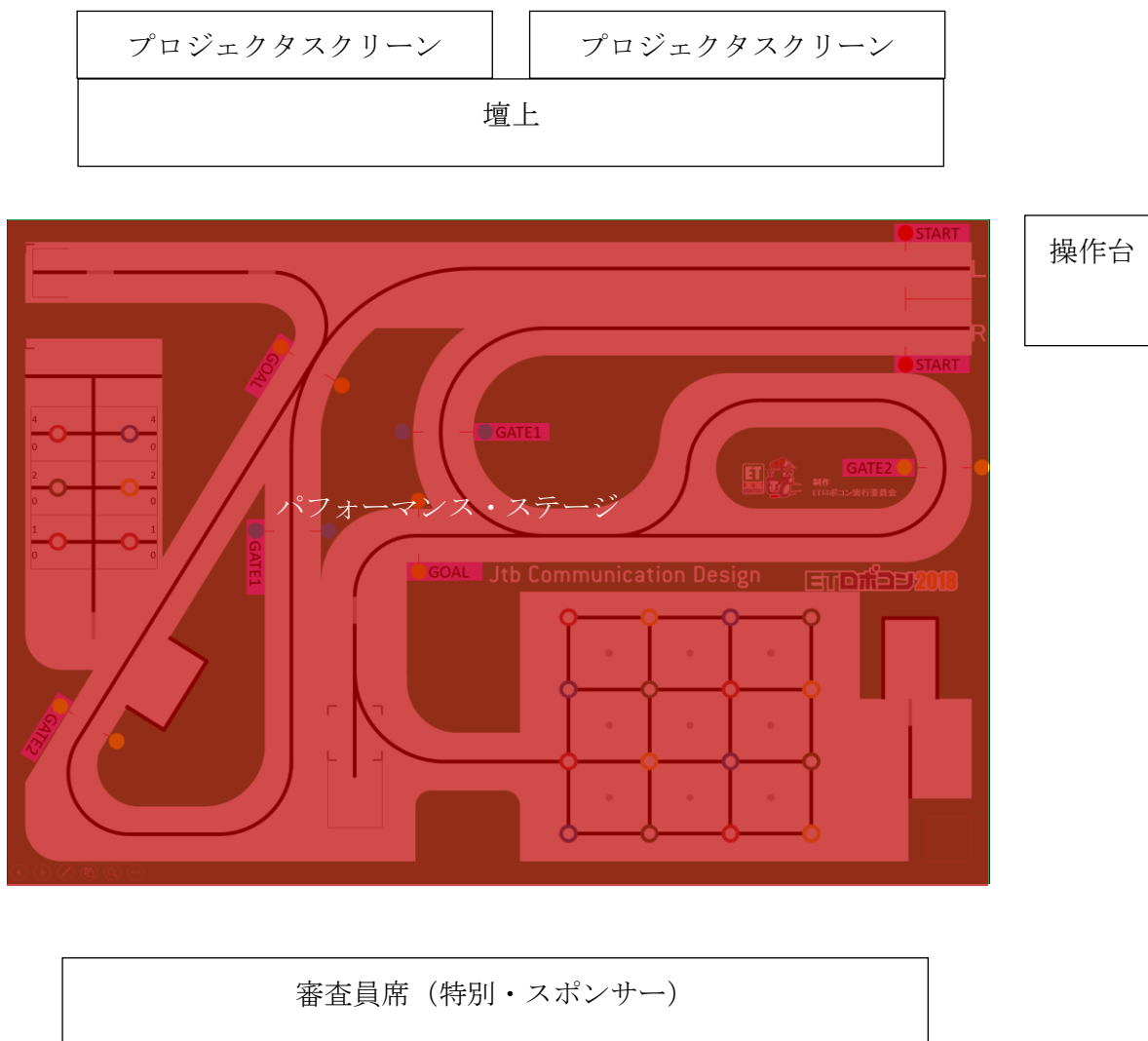


図 7 競技フィールド概観

7.5.1 パフォーマンス・ステージ

パフォーマンス・ステージはガレッジニア部門特有の領域です。デベロッパー部門で規定するコースから難所、ゲートなどの立体物を取り除いた平面に、保護シートを被せた構造になっています。表 7.5-1 パフォーマンス・ステージの特性の特性を持っています。パフォーマンス・ステージはコースの上に重ねて設置されます。

表 7.5-1 パフォーマンス・ステージの特性

No.	項目	説明
1.	外形	横 5.6m、縦 3.6m、厚さ約 0.5mm (数値は若干変動することがあります)
2.	材質	平織り布製
3.	色	赤

なお、コース保護のために、下地として以下の部材を 1 2 枚敷き詰めます。

ニチハ株式会社 フロアー養生板 (1 枚タイプ) HSY250

7.5.2 CS 競技時の参加者の規定

参加者の人数に制限はありませんが、ステージに登壇する参加者はゼッケンを着用しなくてはなりません。

7.5.3 作品の設置場所

参加者は競技フィールドに作品を持ち込み、パフォーマンス・ステージ上に設置することができます。基本は、パフォーマンス・ステージ上の実施をお願いしていますが、ステージ外でのパフォーマンスも可能です。ステージ外のパフォーマンス実施の場合は、お早めに事前に実行委員会に相談ください。

7.5.4 CS 競技における禁止事項

表 7.5-2 禁止行為に掲げる事項を禁止します。

表 7.5-2 禁止行為

No.	禁止事項	説明
1.	火気・液体の使用	コースや設備を破壊し、惨事を招く可能性があるため絶対に使用しないでください。
2.	コースを汚す・傷める	コースの代替を準備するのが難しいため、汚したり傷つけたりしないでください。ただし、走行体のタイヤスリップ痕など、軽微な汚れが不可抗力で付着することは許容します。 コースの下にはスタイロフォームが敷かれていますので、重量物等で傷めないでください。
3.	人・物への物理的な危害	人に危害を与えたり、設備を壊したりしないでください。可能性がある場合には、十分な対策を講じてください。

4.	競技会運営の妨害	過度に大きな音・振動、悪臭など、競技会の運営進行を妨げる行為を行わないでください。
5.	法令違反	法律で禁止されていることを行わないでください。特に、著作権の侵害、ライセンス違反などは注意が必要です。
6.	システムのよくない表現	<p>システムは次に掲げる内容を表現してはいけません。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 特定の人種、民族、国民、言語、宗教などのソーシャル グループのメンバーシップに基づくか、人物の性別、年齢、または性的志向に基づいて、差別、憎悪、または暴力を促進するコンテンツ。 ● 現実世界での違法行為を働きかけたり、促したり、美化するコンテンツ。 ● 一般に不愉快またはわいせつであると感じるコンテンツ。 ● 他人を中傷、誹謗するコンテンツや脅威を与えるコンテンツ。 ● アルコール、たばこ製品、麻薬、武器の使用を助長する、過度に美化する、または無責任に使用するコンテンツ。 ● 実在の人物や動物に対し、過激または不当な暴力、人権侵害、または兵器の作成や不正な使用を促進、美化するようなコンテンツ。 ● 過度にまたは根拠のない粗野な言葉。

7.5.5 失格

参加者が本規約の規定に違反した場合、失格になる可能性があります。

表 7.5-3 失格

No.	項目	詳細
1.	禁止行為の実施	禁止行為を実施した場合
2.	準備の遅延	プレゼンテーション準備が制限時間以内に完了せず、著しく大会上の運営を妨げた場合
3.	現状復帰の遅延	システム撤収が制限時間以内に完了せず、現状復帰の遅延となった場合

7.6 会場全体レイアウト

競技フィールドを含む CS 大会の会場のレイアウトは、地区大会終了後に最終確定します。確定次第、CS 競技参加チームにメールでアナウンスします。

参加者は、会場の利用方法を検討し、実行委員会に相談するようにしてください。

参考として、昨年の会場レイアウトを図 7-2 CS 会場レイアウトに示します。

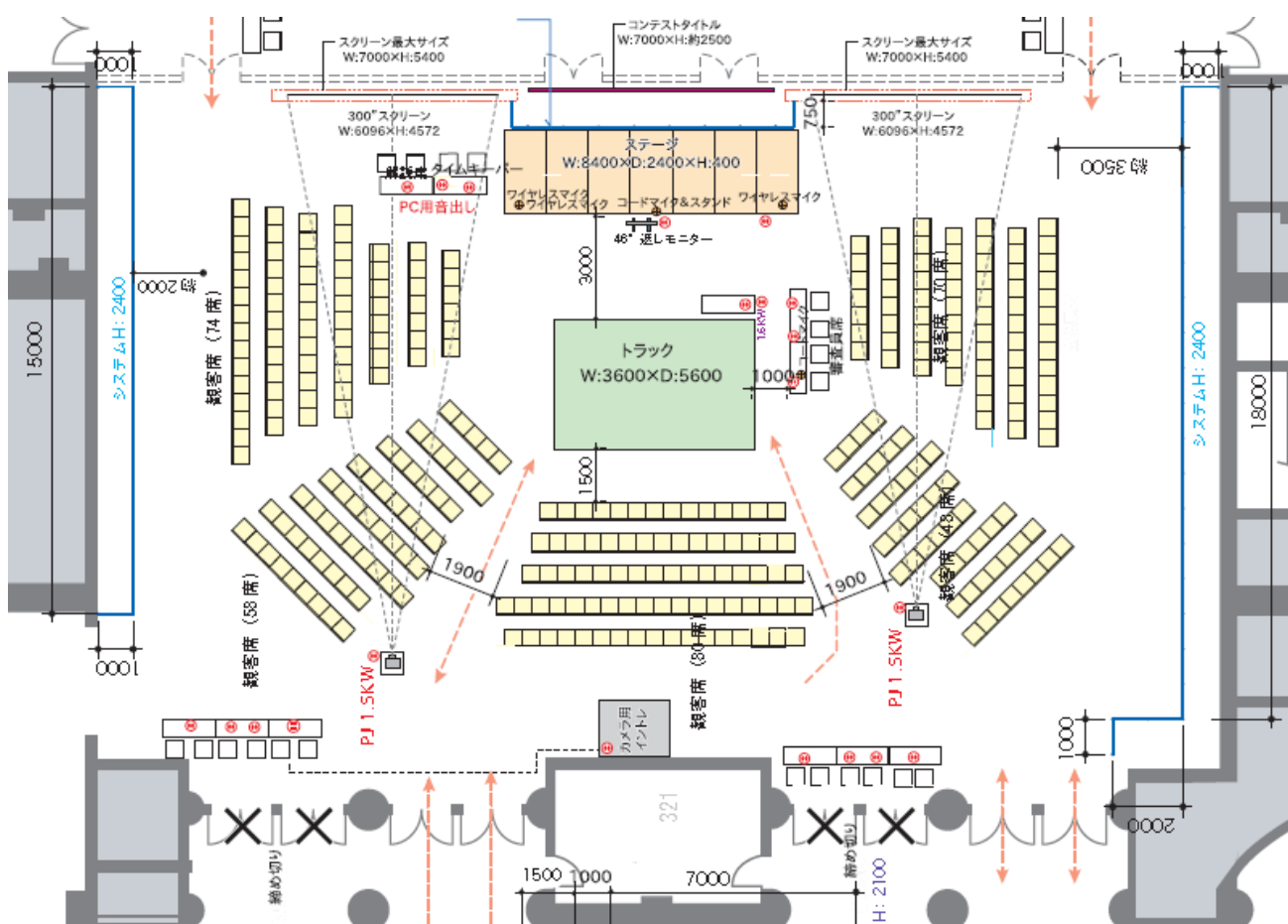


図 7-2 CS 会場レイアウト

7.7 その他

7.7.1 地区大会での展示

ガレッジニア部門参加チームは、ET ロボコン各地区大会のうち、対応が可能な地区の競技会において、作品の展示やプレゼンテーションの試験を行うことができます。地区大会で展示可能か否か、また実施内容については各地区大会実行委員会へ、直接ご相談ください。

8 CS 大会審査

8.1 CS 審査

チャンピオンシップ会場にて、プレゼンテーションそのもの（コンセプトカタログやビデオでアピールしていた作品を実際に動作<パフォーマンス>させ、補足的にビデオや口頭での発表を行うこと）を、審査員がその場で評価します。この審査結果から、CS 大会において優秀な参加者を表彰します。

審査は、「特別審査員」、「スポンサー審査員」、「実行委員会審査員」が行います。得点の最高点は 500 点となります。

【CS審査】 500P



図 8-1 CS 審査のポイント配分

8.2 審査員

審査員は、「特別審査員」、「スポンサー審査員」、「実行委員会審査員」で構成されます。

8.2.1 特別審査員

特別審査員は、実行委員会が選出した業界・学界の見識者が担当します。

8.2.2 スポンサー審査員

スポンサー審査員は、競技会場で観戦するスポンサーの方が担当します。

8.2.3 実行委員会審査員

実行委員会審査員は、実行委員会が担当します。

8.3 CS 競技審判

デベロッパー部門のように競技に対する競技審判はありません。ただし、競技運営のために司会者が時間の管理のみを行います。また、競技中に違反行為が認められた場合には、CS 大会実行委員長が、競技を中止、参加者の参加資格を無効化（失格）させることがあります。

8.4 審査集計

全競技の終了後に、チーム毎に審査結果の集計を行います。

8.5 審査結果発表

すべての参加者の審査結果を集計し、表彰式にて審査結果を発表します。

審査結果に対しては、会場の審査員から審査結果と競技内容についてのコメントを発表します。

9 改訂履歴

版数	日付	執筆者	内容
1.0.0	2018/05/23	幸加木	初版作成

－以上－