

ドロップインゲーム(実機競技のみ)

組織構成

各参加チームは、各ドロップインゲームに1名のドロップインプレイヤーを提供する。ドロップインプレイヤーは、チームの全てのロボットから選択することができ、すべてのドロップイン・ゲームで同じである必要はない。各ドロップイン・プレイヤーは、ランダムに選ばれたドロップインプレイヤーで構成される多くの異なるチームとゲームを競うこととなります。各ゲームにおいて、対戦相手も同様に、ランダムに選ばれたドロップインプレイヤーで構成されたチームとなる。最低4試合のドロップイン 試合が行われます。ドロップインプレイヤーは、最初のゲームが行われる24時間前までに、ランダムにチームに割り当てられる。各試合のチームへの割り当てはランダムに決められ、1試合ごとに変更されます。チームによっては他のチームより1試合多くDrop-Inゲームを行う場合もある。

ルール

本大会では、通常のゲームルールがすべて適用されます。唯一の例外は以下の通りです。

1. ゲームは、KidSizeチーム5名、AdultSizeチーム3名で行われる。参加者が少なく、参加人数が足りない場合は、KidSizeは4対4、3対3、AdultSizeは2対2でゲームを行うことができます。
2. ゲームは引き分けで終了することもあります。
3. 各選手には、1、2、3、4、5の番号のジャージが与えられる。
4. ドロップイン・チームは、青と赤のチームカラーを着用する。
5. AdultSizeでは、出場するロボット1台につき1名のロボットハンドラーが認められます。KidSizeでは、チームごとに1人のロボットハンドラーに同意する必要があります。

能力のないプレイヤーの排除は、厳格に実施されなければならない。

コミュニケーション

チームは、以下のサイトにあるmitecomチームコミュニケーションプロトコルを実装することが強く推奨されます。

<https://github.com/RoboCup-Humanoid-TC/mitecom> または Protobuf ベースの通信プロトコルを実装することが強く推奨される。

<https://github.com/RoboCup-Humanoid-TC/RobocupProtocol> に記載されている。

レフリーの選出

レフリーは、残りの参加チームから抽選で選ばれます。およびOCがレフリーを提供する。試合のレフリーは、どのようなサイズのクラスでも、利用可能なレフリーの中から選ぶことができます。

得点(Scoring)

ゴールが決まると、フィールドにいる得点チームの全選手に1点、オウンゴールでなければゴールを決めた選手にさらに1点を獲得する。ロボットの両足が完全にフィールドエリア内にある場合、フィールド上にいるとみなされる。ゴールを決めたプレイヤーは、フィールド上の位置に関係なく得点を獲得する。無能力なプレイヤー、ペナルティを受けたプレイヤー、フィールドの外にいるプレイヤー、その他の理由(例えば、サービスやその他の理由で外されたプレイヤーは得点を与えられない。ゴールが決まると、そのゴールをしたチームのすべてのプレイヤーに-1点が与えられる。無能力なプレイヤー、ペナルティを受けたプレイヤー、サービスなどその他の理由で退場したプレイヤーを含め、-1点。すべての試合の得点は合計される。他のプレイヤーより多くプレーしたプレイヤーは、その試合の得点のみを加算する。より高い得点のゲームの点数のみが考慮される。ドロップインプレイヤーは、算術平均によって初期順位が決められる。同点がある場合は、同点のプレイヤーがプレイしたゲーム数に応じて順位付けし、その順位が同点の場合は、試合数、1試合の最大得点、ゴール数(この順)の順で順位をつける。サブリーグの上位3名には「ベストプレイヤー」認定証が授与される。上記の方式でベスト3の選手が特定できない場合は、グループ別に抽選された選手と追加で試合を行う。それでも同点の場合は、総得点が0より大きい同順位のドロップインプレイヤーによるPK戦が行われる。

例)

キッズサイズドロップイン4チーム(A、B、C、D)、20名の参加者がいます。ゲームは、A-B、A-C、A-D、B-C、B-D、C-Dとします。最初のゲーム(A-B)では、プレイヤー1がチームBの一員としてランダムに選ばれ、他のチームメンバーと一緒にゲームをプレイします。第2ゲーム(A-C)では、プレイヤー1は抽選に外れた。第3ゲーム(A-D)では、プレイヤー1がチームAを引き当て、ゲームに参加する。4ゲーム目(B-C)は、プレイヤー1はCチームに引き当てられ、ゲームを行う。ここで、プレイヤー1が3ゲームに達したので、抽選から外れる。参加者が19人しかない場合は、最後のゲームにプレイヤー1が抽選されることがある。プレイヤー1がいるチームが(プレイヤー1がフィールドで)全試合で1点ずつ得点すると仮定すると、プレイヤー1の得点は3点となり得点は3点、算術平均は1点です。