

# 広島ブロックにおけるサッカーチャレンジ選抜方法について（ノード大会の選抜方法変更）

## ■変更に向けた基本的考え・ねらい：

コロナ禍への対応をきっかけにはしていますが、「子供たちが努力して身につけた技術」をきちんと評価すべくノード大会の選抜方法を大きく見直します。

・ノード大会：  
「規定課題」を定義し、これを自分たちの考えで実現した結果を評価してゆきます。敵機がない（=ノイズが要素が少ない）状態で評価し、運を排して純粋に「技術の対決」としてゆきます。

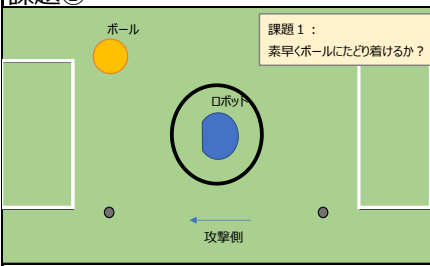
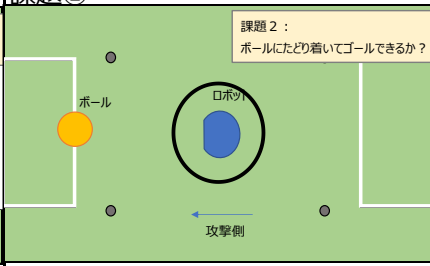
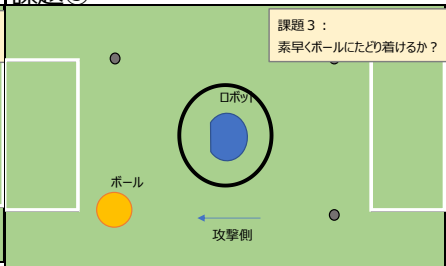
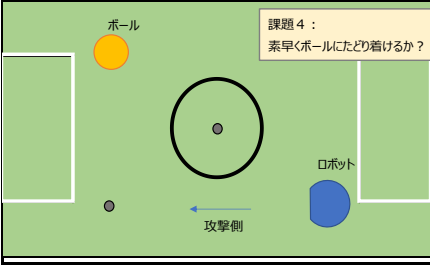

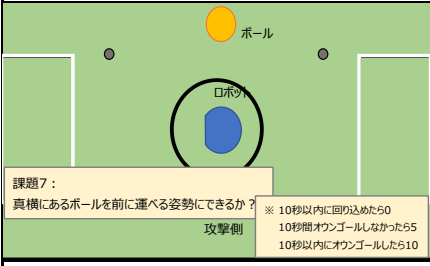
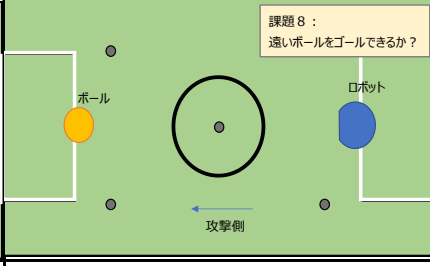
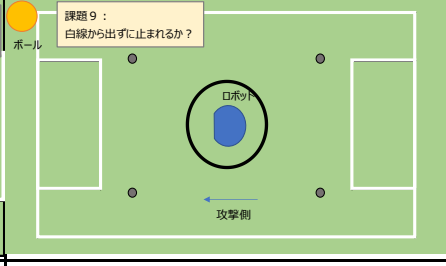
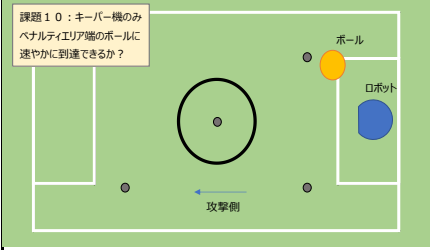
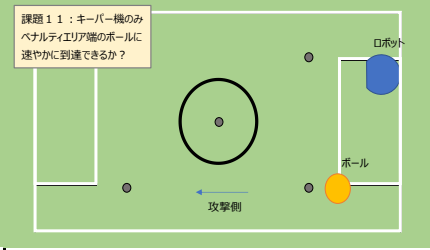
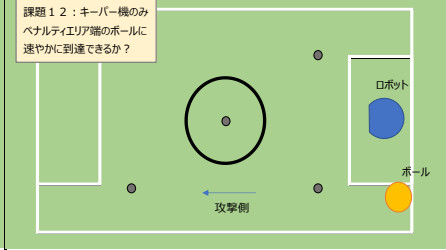
・ブロック大会：  
こうして選抜したチームの決勝として、ブロック大会を三密を避けた最小限のチーム数で実施することとします。  
（今までと同じ形態ですが、運営上は選手が会場にいる時間を最小限に留めるように工夫します）

## ■ノード大会の選抜方法：

受付時にテクニカルアピールを提出したもののみが以下の選抜に進むことができる。  
また、テクニカルアピールを会場に掲示し、エントラント相互の技術&問題解決能力の成長に向けた情報交換の機会を設ける。

### 1. 規定課題について：

サッカーチャレンジのうえで、基本となる動き（下表に示す）を「規定課題」として設定し、これの所要時間を計測するものとします。  
（ワールドリーグ、日本リーグとも①～⑧は共通。ワールドリーグは⑨～⑫を追加する。）

<p><b>課題①</b></p>  <p>課題 1： 素早くボールにたどり着けるか？</p>	<p><b>課題②</b></p>  <p>課題 2： ボールにたどり着いてゴールできるか？</p>	<p><b>課題③</b></p>  <p>課題 3： 素早くボールにたどり着けるか？</p>
<p><b>課題④</b></p>  <p>課題 4： 素早くボールにたどり着けるか？</p>	<p><b>課題⑤</b></p>  <p>課題 5： オウンゴールせずに自陣を守る姿勢にできるか？ ※ 10秒以内に回り込めたら5 10秒間オウンゴールしなかったら5 10秒以内にオウンゴールしたら10</p>	<p><b>課題⑥</b></p>  <p>課題 6： オウンゴールせずに自陣を守る姿勢にできるか？ ※ 10秒以内に回り込めたら5 10秒間オウンゴールしなかったら5 10秒以内にオウンゴールしたら10</p>
<p><b>課題⑦</b></p>  <p>課題 7： 真横にあるボールを前に運べる姿勢にできるか？ ※ 10秒以内に回り込めたら5 10秒間オウンゴールしなかったら5 10秒以内にオウンゴールしたら10</p>	<p><b>課題⑧</b></p>  <p>課題 8： 速いボールをゴールできるか？</p>	<p><b>課題⑨</b></p>  <p>課題 9： 白線から出ずに止まれるか？</p>
<p><b>課題⑩</b></p>  <p>課題 1 0：キーパー機のみペナルティエリア端のボールに速やかに到達できるか？</p>	<p><b>課題⑪</b></p>  <p>課題 1 1：キーパー機のみペナルティエリア端のボールに速やかに到達できるか？</p>	<p><b>課題⑫</b></p>  <p>課題 1 2：キーパー機のみペナルティエリア端のボールに速やかに到達できるか？</p>

## 2. 採点方法について：

各規定課題について3回実施し、各所要時間を計測します。各課題の持ち時間を10秒とし、10秒以上かかるものについては、ここで打ち切って10秒とします。（課題5～7は評価方法が異なります。また、故障した場合も10秒とします。）これを下表に示すスコアシートに審判が記入して、かかった時間を競うものとします。（短いほうが勝者）

※ 注意!!!プログラムは「試合で使用するもの」とし、途中で変更することはできません。（変更する場合は+10秒）

ロボカップジュニアジャパン広島ブロック サッカーチャレンジ ノード大会用 規定課題記録表				リーグ：	日本リーグ用
日付：		開始時刻：		チーム名：	
審判のサイン：	①			キャプテンのサイン	
	②			テクニカルアピールの提出 (無き場合失格)	
			所要時間 単位：秒 (小数点2桁以下は切り捨て)		備考
			ロボット1	ロボット2	
規定①	1回目				
	2回目				
	3回目				
規定②	1回目				
	2回目				
	3回目				
規定③	1回目				
	2回目				
	3回目				
規定④	1回目				
	2回目				
	3回目				
規定⑤	1回目				
	2回目				
	3回目				
規定⑥	1回目				
	2回目				
	3回目				
規定⑦	1回目				
	2回目				
	3回目				
規定⑧	1回目				
	2回目				
	3回目				
各ロボット毎の総計					
チーム総計					

ロボカップジュニアジャパン広島ブロック サッカーチャレンジ ノード大会用 規定課題記録表				リーグ：	ワールドリーグ用
日付：		開始時刻：		チーム名：	
審判のサイン：	①			キャプテンのサイン	
	②			テクニカルアピールの提出 (無き場合失格)	
			所要時間 単位：秒 (小数点2桁以下は切り捨て)		備考
			ロボット1 (オフェンス機)	ロボット2 (ディフェンス機)	
規定①	1回目				
	2回目				
	3回目				
規定②	1回目				
	2回目				
	3回目				
規定③	1回目				
	2回目				
	3回目				
規定④	1回目				
	2回目				
	3回目				
規定⑤	1回目				
	2回目				
	3回目				
規定⑥	1回目				
	2回目				
	3回目				
規定⑦	1回目				
	2回目				
	3回目				
規定⑧	1回目				
	2回目				
	3回目				
規定⑨ ※WLのみ	1回目				
	2回目				
	3回目				
規定⑩ ※WLのみ	1回目				
	2回目				
	3回目				
規定⑪ ※WLのみ	1回目				
	2回目				
	3回目				
規定⑫ ※WLのみ	1回目				
	2回目				
	3回目				
各ロボット毎の総計					
チーム総計					

試技を3回とすることで、機体&プログラムの確実性も評価する。  
(運での勝敗を可能性を低減させます)

※何度も試して、妥協無く開発を進めたチームが強くなります。