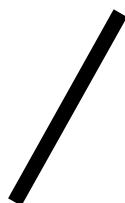
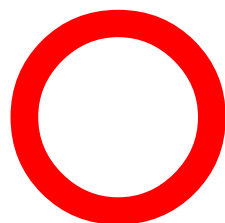


# 第9回キャチロボバトルコンテスト 判定基準



作成:キャチロボバトルコンテスト事務局

公開日:2019/4/26

## 目次

### I.はじめに

PAGE: 2

### II.判定例

PAGE: 2 - 7

- II-1 得点条件の判定例
- II-2 ボーナス条件Aの判定例
- II-3 ワーク破損の判定例
- II-4 シューティングBOX破損の判定例

## 1.はじめに

- ・ 本判定基準は、判定困難と予測される事例に対し、解釈の違いによる不公平をなくすための基準です

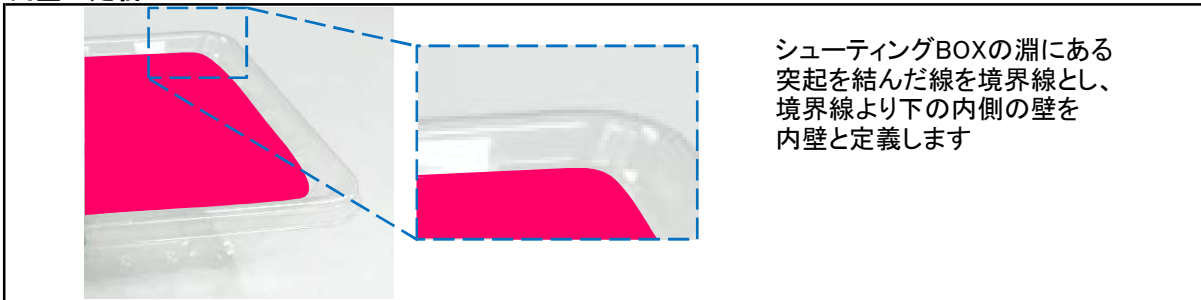
## II.判定例

### II-1 得点条件の判定例

#### [得点条件]

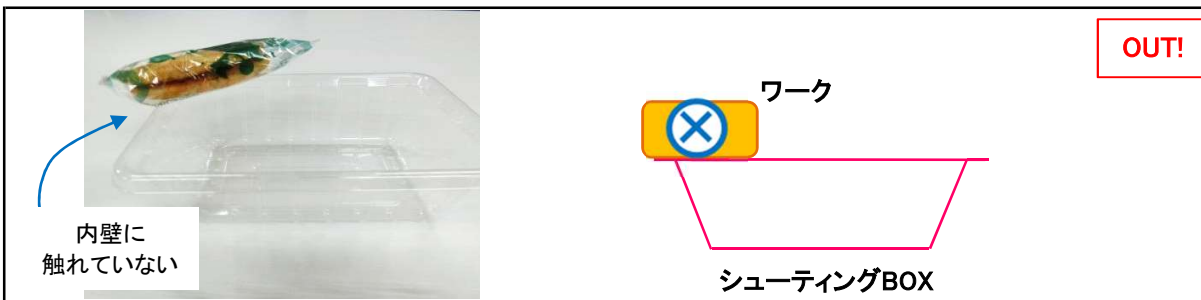
- ワークがシューティングBOX内壁に触れている
- ワークが(得点条件になっている)ワークに触れている

#### 内壁の定義

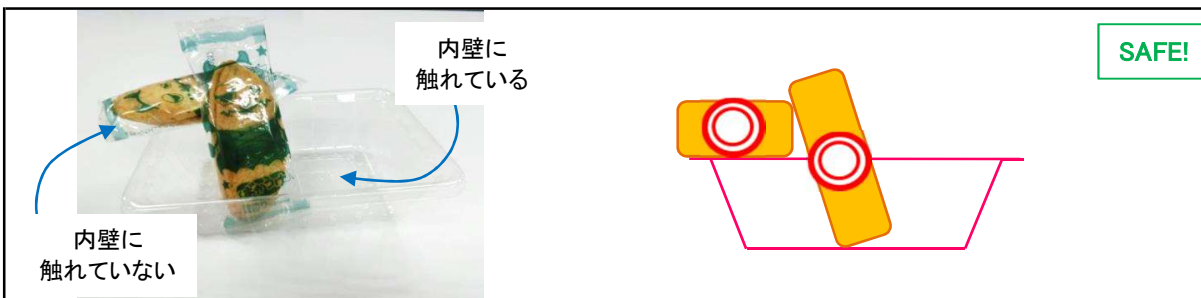


#### [判定例]

- a) ワークがシューティングBOXの淵に乗っている  
⇒ワークが内壁に触れていないため得点条件を満たさないと判定します

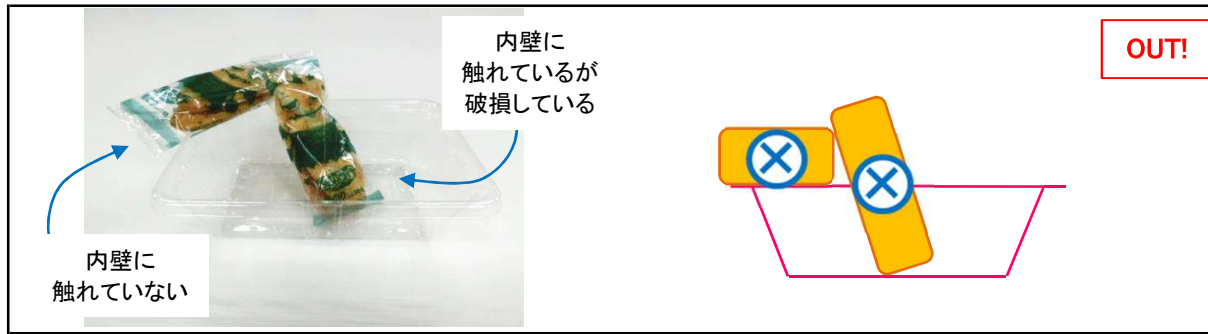


- b) ワークが得点条件を満たしているワークに触れている  
⇒得点条件を満たしていると判定します

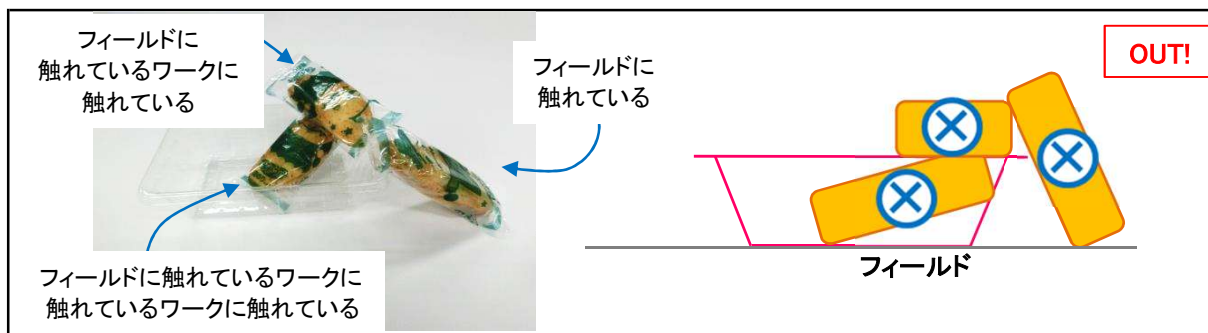


## II. 判定例

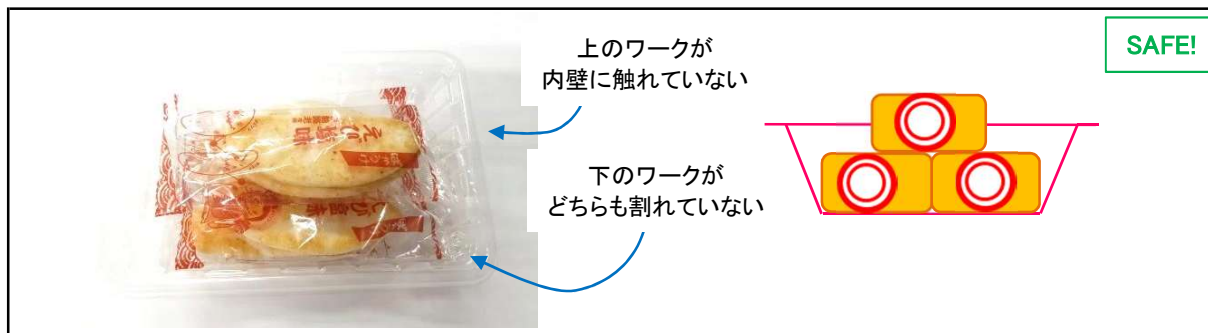
- c) ワークが内壁及び得点条件を満たしているワークに触れていない  
⇒得点条件を満たしていないと判定します



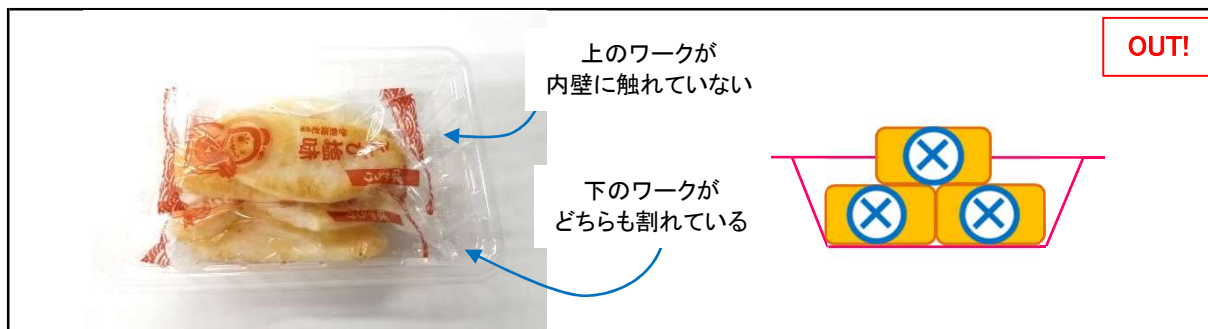
- e) ワークがフィールドに触れている  
⇒フィールドに触れているワークはフィールドの一部とみなし、得点を無効とします  
また、それに触れているワークもフィールドの一部とみなし、得点を無効とします



- f) 得点条件を満たすワークの上にワークがのっている  
⇒得点条件を満たすと判定します

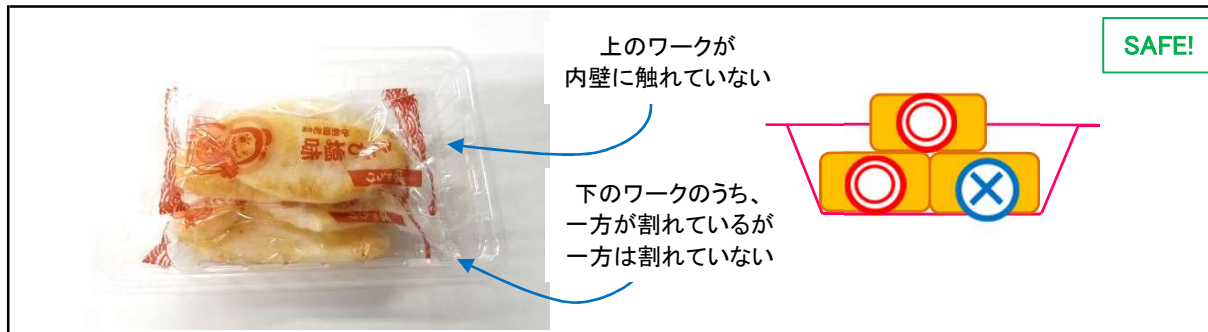


- g) 得点無効条件(ワーク破損など)を満たすワークの上にワークがのっている  
⇒得点無効と判定します

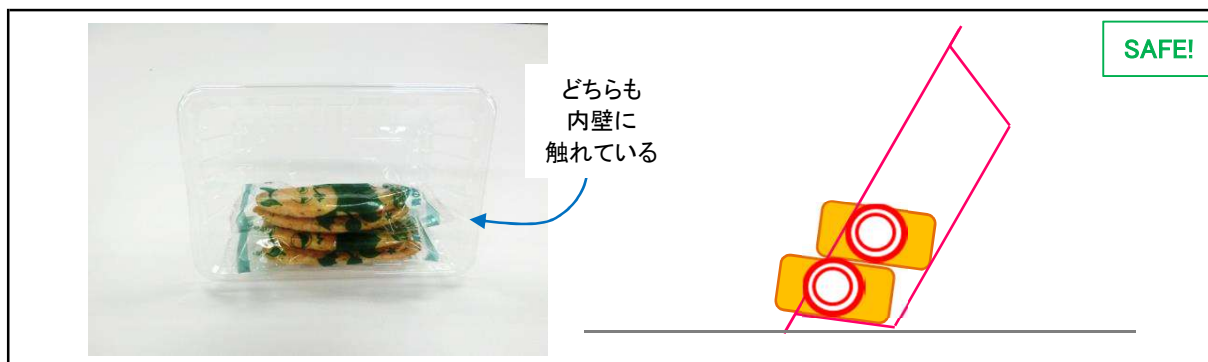


## II. 判定例

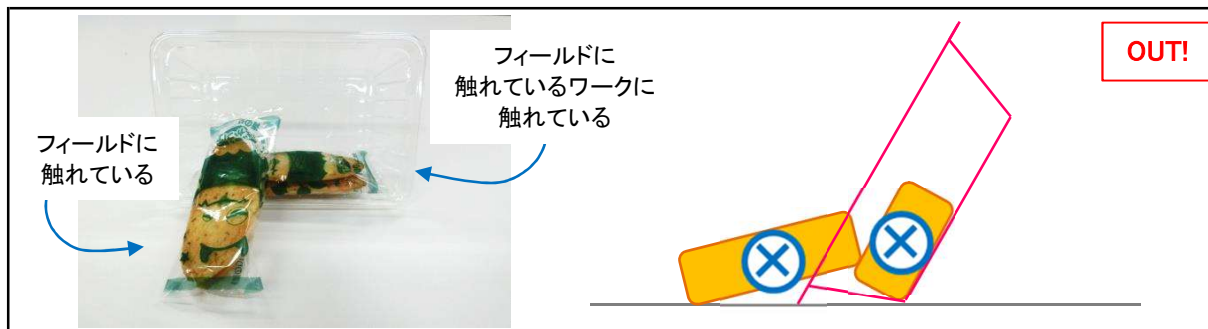
- h) 得点条件を満たすワークと得点無効条件(ワーク破損など)を満たすワークの上にワークがのっている  
⇒得点条件を満たすと判定します



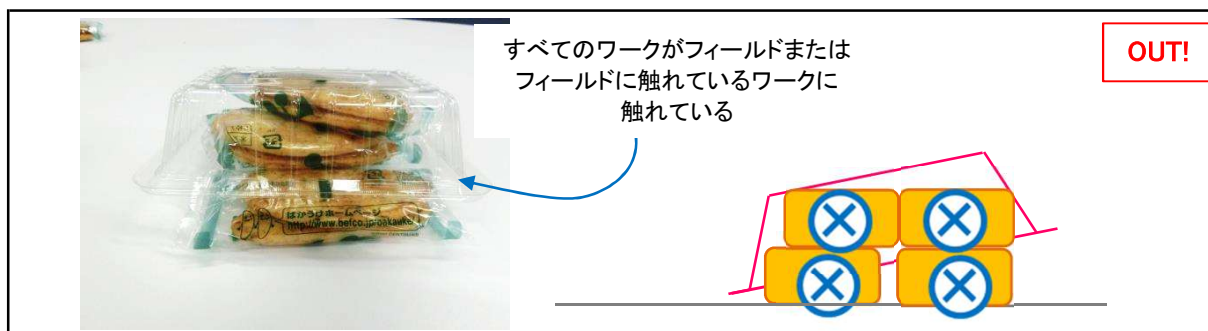
- i) シューティングBOXが横転している場合  
⇒得点条件を満たすと判定します



- j) シューティングBOXが横転してワークがこぼれている場合  
⇒ワークがフィールドに触れているため、得点条件無効と判定します  
また、それに触れているワークもフィールドの一部とみなし、得点を無効とします



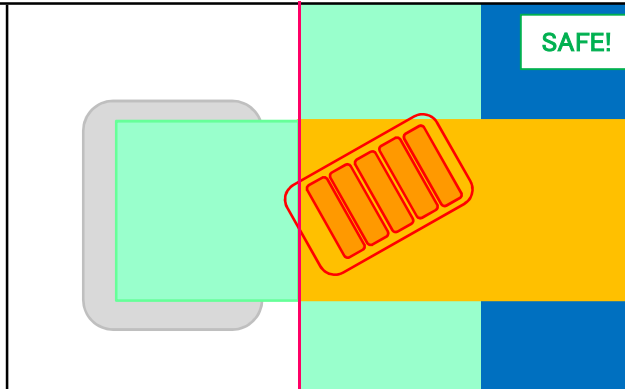
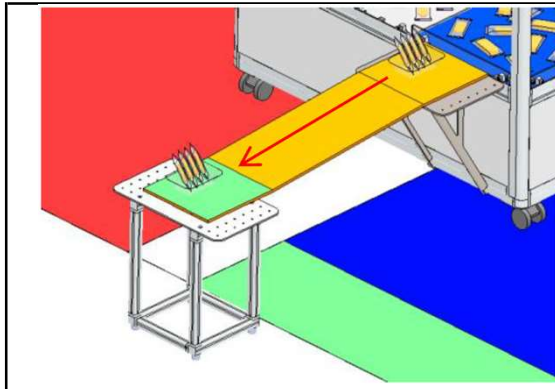
- k) ワークの上にワークがのっており、その上にシューティングBOXが乗っている場合  
⇒ワークがフィールドに触れているため、得点条件無効と判定します  
また、それらに触れているワークもフィールドの一部とみなし、得点を無効とします



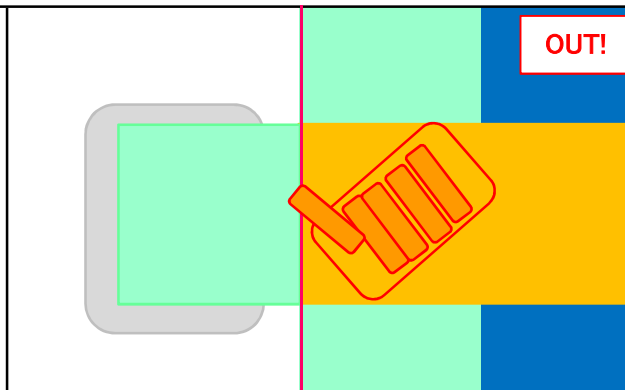
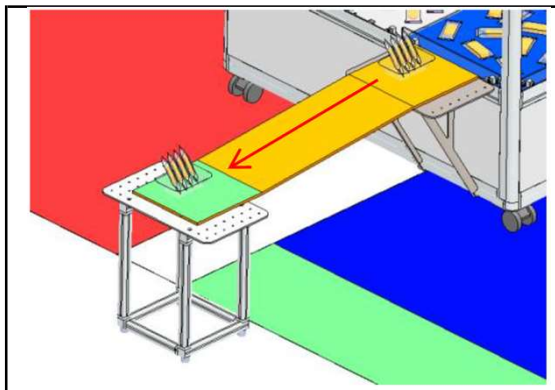
## II.判定例

### II-2 ボーナス条件Aの判定例

- a) シューティングBOXの一部が判定ラインを超えた場合  
⇒ボーナス条件Aを満たしていると判定します



- b) シューティングBOXの一部が判定ラインを超えず、得点条件を満たしたワークが判定ラインを超えた場合  
⇒シューティングBOXが判定ラインを超えていないためボーナス条件Aを満たしていないと判定します



## II. 判定例

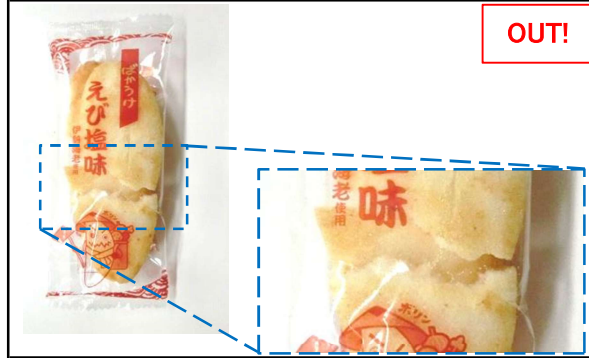
### II-3 ワーク破損の判定例

#### [破損判定目安]

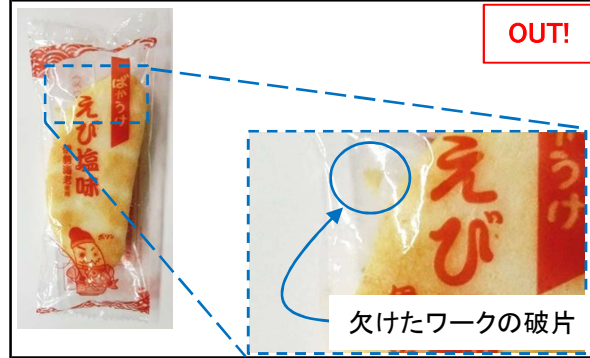
『ワークに割れが発生し、二つ以上に分離している状態』の場合は破損と判定します  
『包装資材が裂けて、中と外が繋がっている状態』の場合は破損と判定します

#### [判定例]

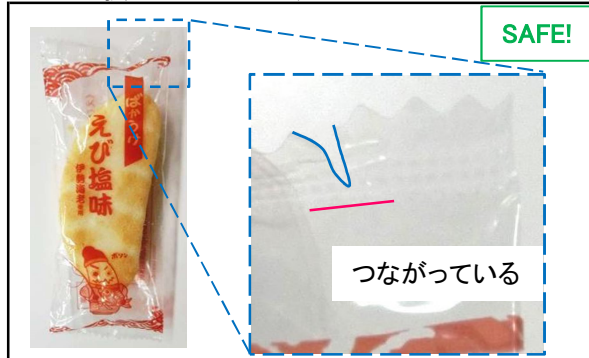
a) ワークが割れて二つ以上に分離している場合  
⇒破損していると判定します



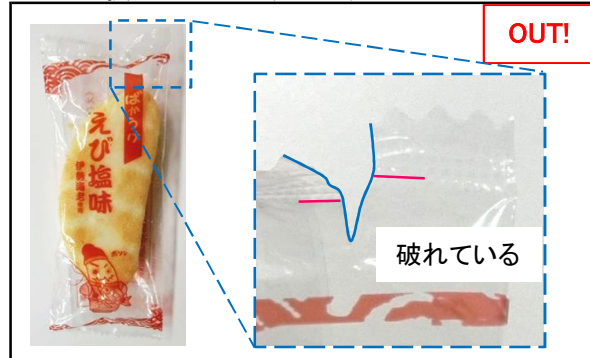
b) ワークが欠けて破片が生じている場合  
⇒破損していると判定します



c) あけ口が破れているが貫通していない場合  
⇒破損しているとは判定しません



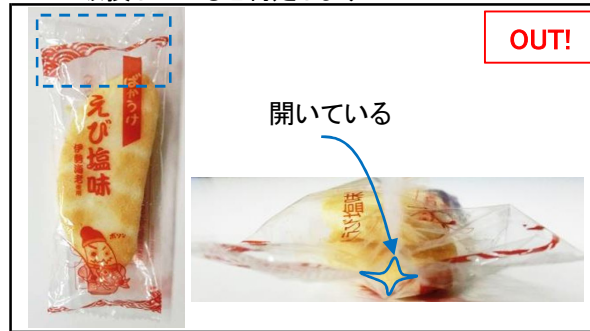
d) あけ口が破れて貫通している場合  
⇒破損していると判定します



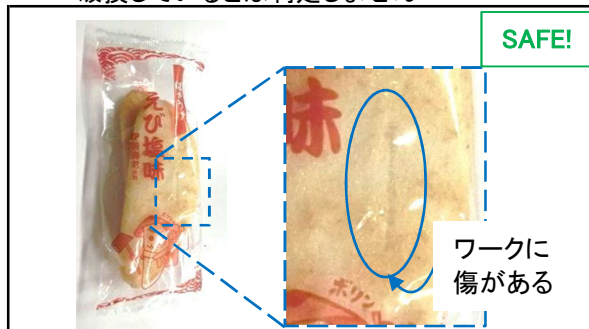
e) 包装資材のしわが著しいが、穴が開いていない場合  
⇒破損しているとは判定しません



f) トップシール部が開いている場合  
⇒破損していると判定します



g) ワークに傷があるが、割れ、欠けがない場合  
⇒破損しているとは判定しません



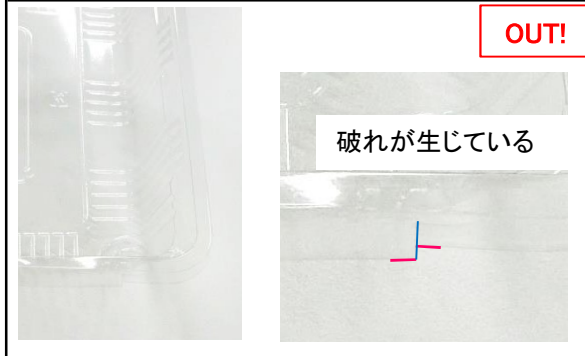
## II. 判定例

### II-4 シューティングBOX破損の判定例

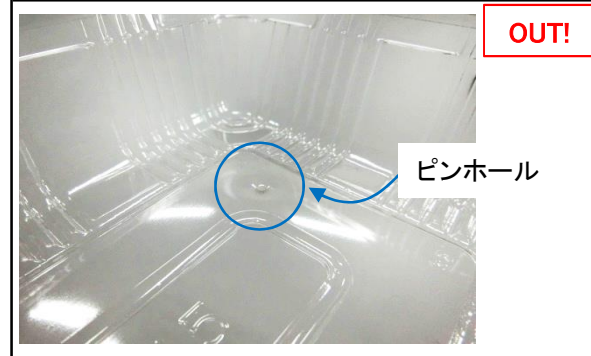
#### [破損判定目安]

『シューティングBOXに割れや破れが発生している状態』の場合は破損と判定します  
『内壁が境界面より外側に飛び出している状態』の場合は破損と判定します

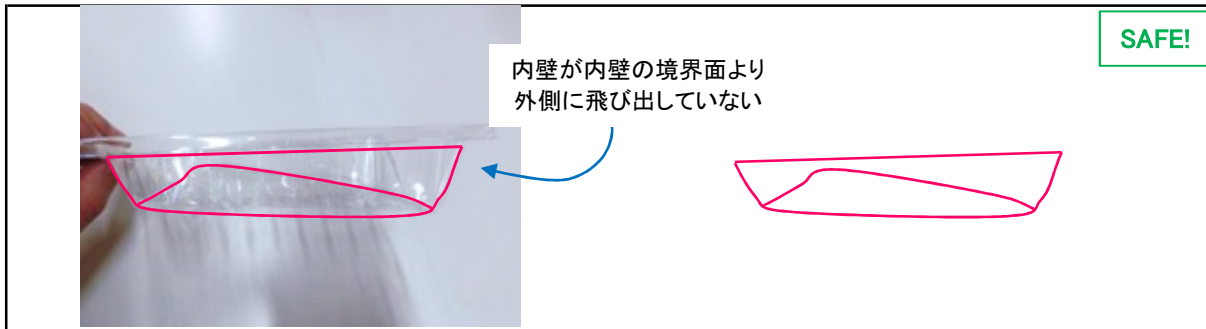
a) 破れがある場合  
⇒破損していると判定します



b) ピンホールがある場合  
⇒破損していると判定します



c) つぶれているが内壁が境界面より外側に飛び出していない場合  
⇒破損しているとは判定しません



c) つぶれているが内壁が境界面より外側に飛び出している場合  
⇒破損しているとは判定しません

