

第8回キャチロボバトルコンテスト ルール概要



Battle
KYOTO SEISAKUSHO CO.,LTD.

公開: 2017/12/13

作成: キャチロボバトルコンテスト事務局

1.はじめに

近年、産業界における機械化の進展は目まぐるしく、これまで人の手でしかできなかったことの多くが機械化・ロボット化されてきました。本コンテストでは、「機械は人間の手を超えられるか？」をメインテーマに、産業機械において重要なハンドリング技術を競っていただきます。

いかに速く、精確に、効率よくワークを運べるか。皆さんの技術とアイデアでこの課題に挑戦してください。

今年のルールの子ーポイントは、

「特殊形状のワークハンドリング」

「仕分け・陳列のボーナスポイント」

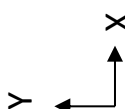
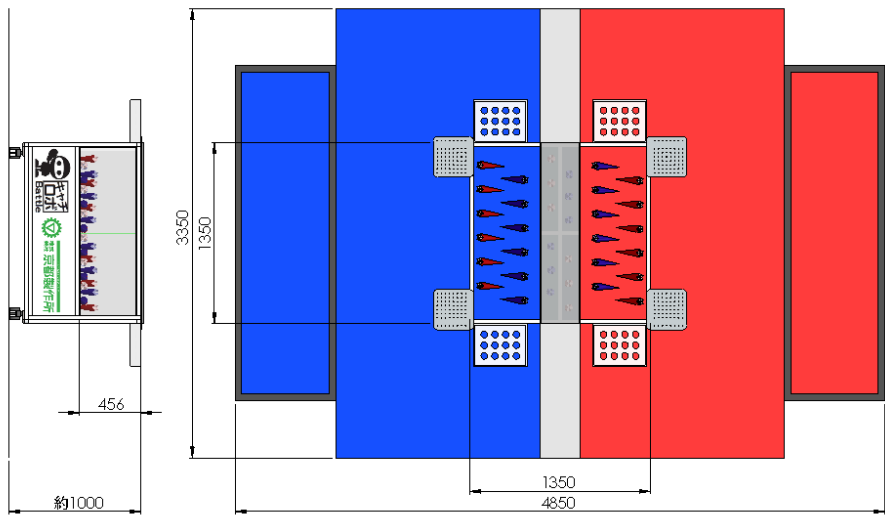
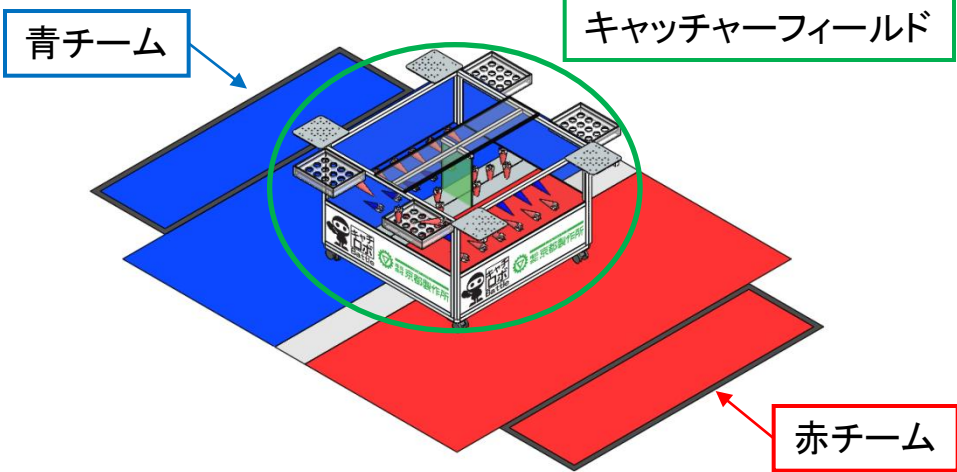
共通ゾーンを含めて、すべてのワークを得点し、きれいに集積するロボットを期待しています。

※本資料は概要であり、公式ルールブックで一部変更される場合があります。

2.競技概要

- ・赤と青の2チームが自ら設計、製作したロボットでワークを集めます
- ・競技フィールド上のワークをロボットにてハンドリングし、シューティングBOXへ入れると1個1ポイントの得点となります
- ・ボーナス条件を満たすことで、追加点を取ることができます
- ・3分間の競技時間に、より多く得点したチームが勝利です

3.フィールド



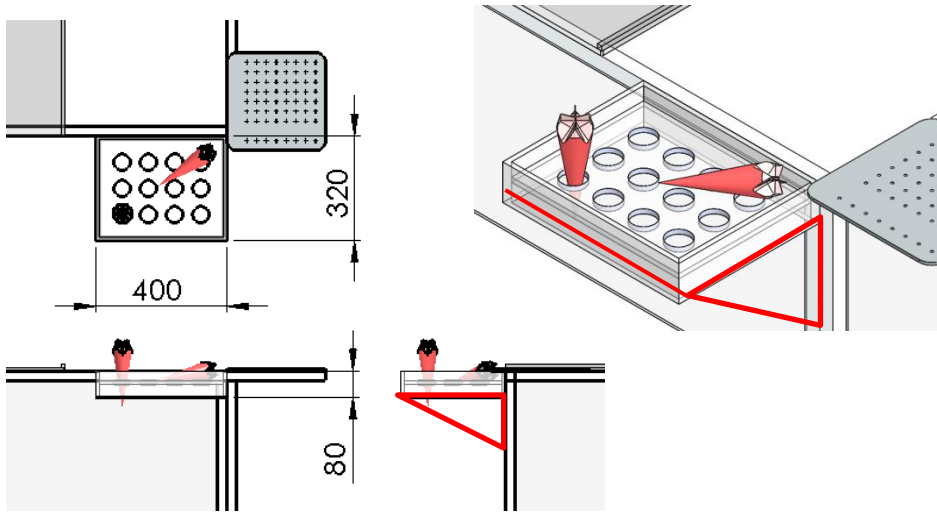
4.ワーク

商品名	GIANT Caplico
メーカー	グリコ
サイズ	約200mm × φ60mm 円錐形
重量	約20g
配置	赤12コ/青12コ/共通エリア12コ
品種数	2種類(イチゴ味・チョコ味など)



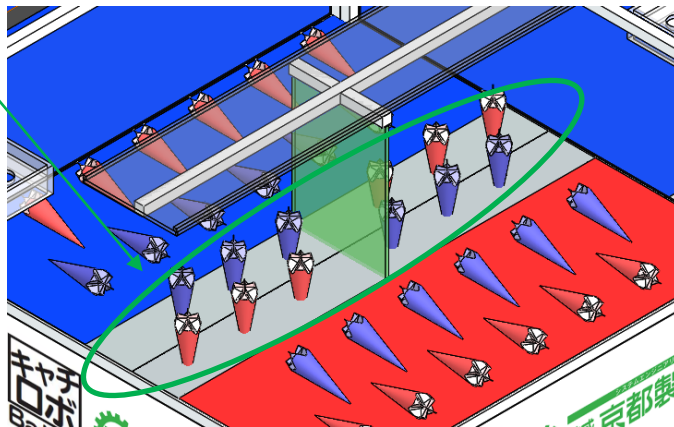
※パッケージデザインは変更される場合があります

5.シューティングBOX



6.共通エリア

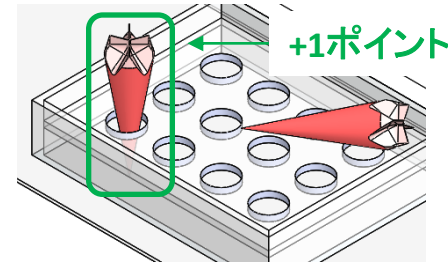
共通エリアのワークはランダム配置にします



7.ボーナス条件

ボーナス条件A

内容:シューティングBOXの穴にワークを挿す
得点:ワーク1個挿すこと+1ポイント

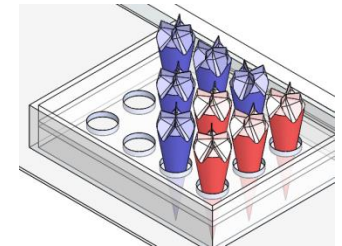
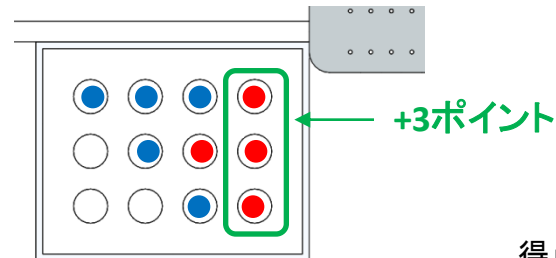


得点計算

通常得点	2ポイント
ボーナス得点A	1ポイント
合計	3ポイント

ボーナス条件B

内容:同一品種のワークをX方向に3つ連続して挿す
得点:1グループにつき+3ポイント



得点計算

通常得点	9ポイント
ボーナス得点A	9ポイント
ボーナス得点B	3ポイント
合計	21ポイント