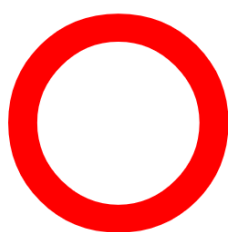
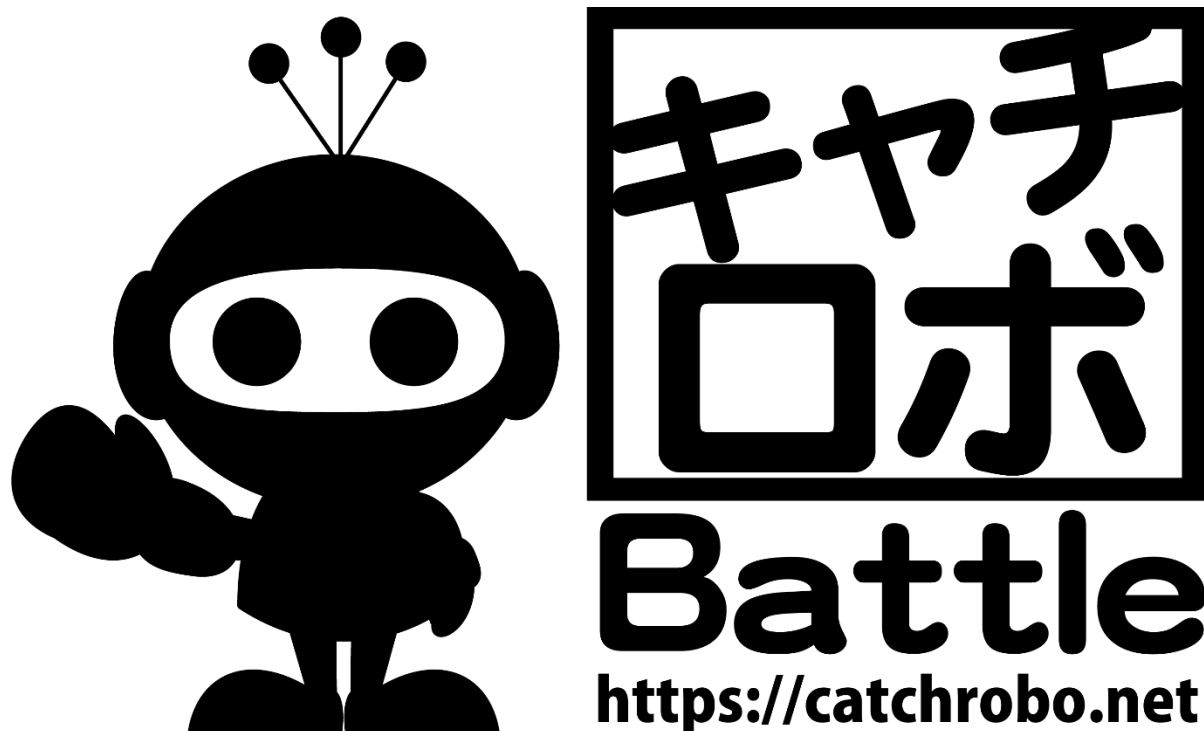


# 第 15 回 キャチロボバトルコンテスト

## 判定基準



キャチロボバトルコンテスト事務局

公開日: 2023/05/--

| 目次  |                    |
|-----|--------------------|
| I   | はじめに.....2         |
| II  | 得点の判定.....3        |
| III | ボーナス条件の判定.....6    |
| IV  | 共通エリア進入条件の判定.....7 |
| V   | ワーク破損の判定.....8     |
| VI  | 改訂履歴.....9         |

## I 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るための基準です

※判定例の状態でワークがシューティングエリアに入ることは保証しません

## II 得点の判定

### [定義]

- 得点条件を満たし、かつ得点無効条件を満たさないワークを、得点有効なワークとする

#### ① 得点条件

以下の(A)、(B)のいずれかを満たすこと

A) シューティングエリアにワークが触れている

B) ワークが得点条件になっているワークに触れている

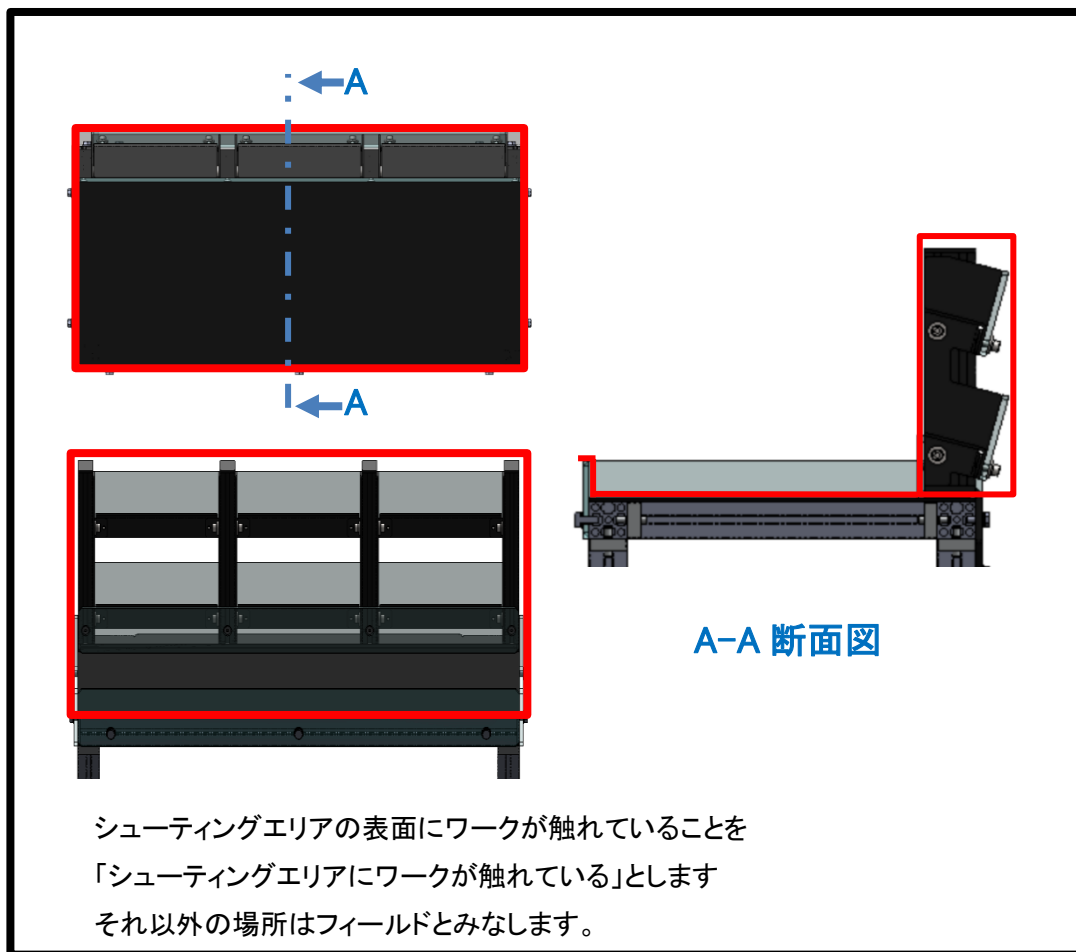
#### ② 得点無効条件

以下の(A)、(B)のいずれかを満たすこと

A) ワークが著しく破損している

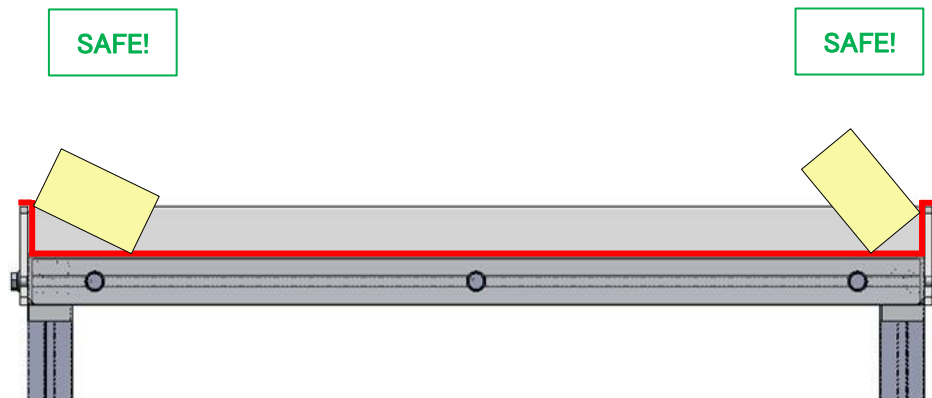
B) ワークがロボット、フィールドに接触している

### シューティングエリアの定義



【判定例】

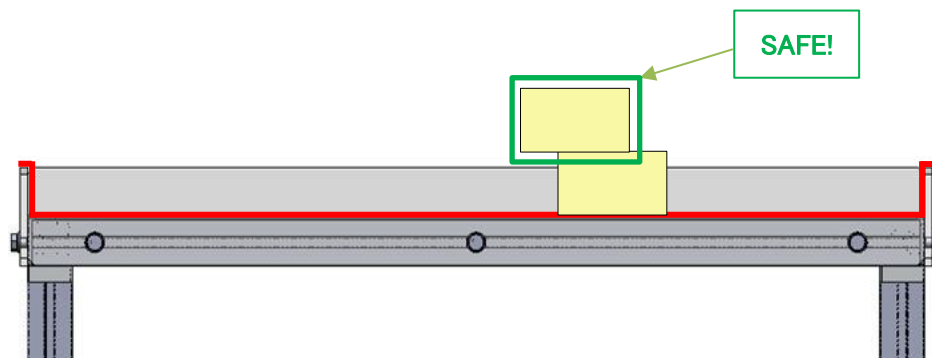
- イ) ワークが傾いてシューティングエリアに触れている、  
⇒得点条件を満たしていると判定します



- ロ) ワークがシューティングエリアからはみ出している  
⇒得点条件を満たしていると判定します

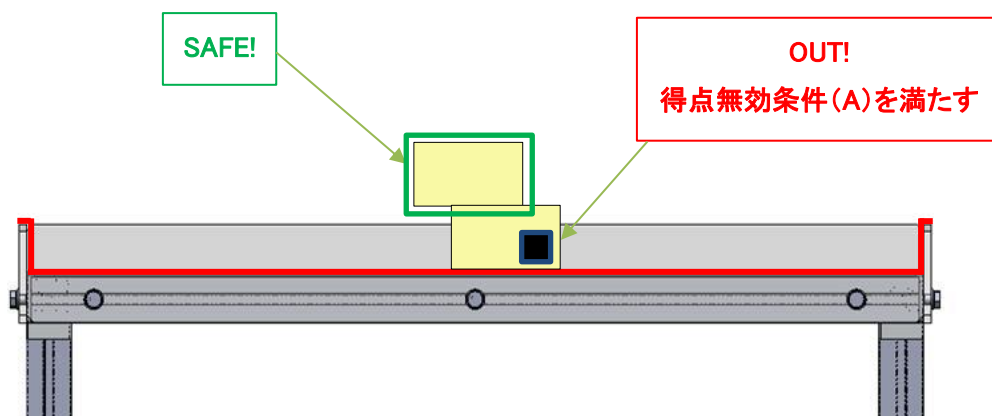


- ハ) ワークが(得点条件になっている)ワークに触れている(得点条件(B))  
⇒得点条件を満たしていると判定します

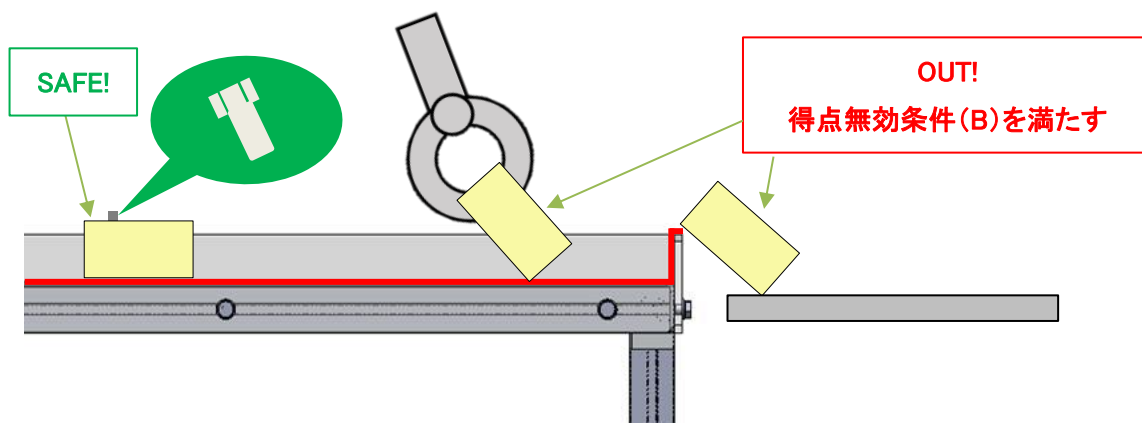


二) 得点条件と、得点無効条件(A)(ワーク破損)をいずれも満たすワークの上にワークが載っている

⇒得点条件を満たすワークの上に載っているので得点条件を満たしていると判定します



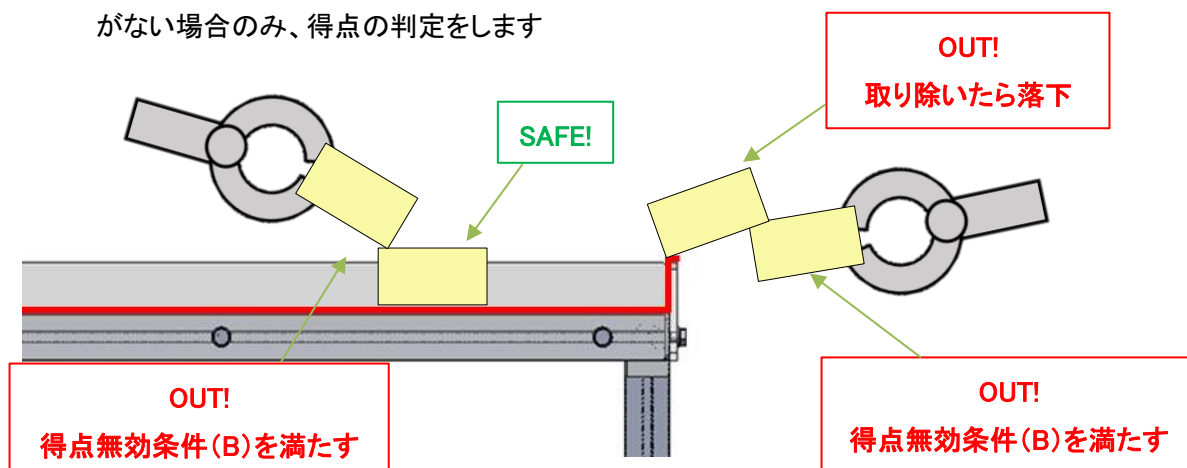
ホ) 得点条件になっているワークがロボット、フィールドに触れている(得点無効条件(B))



ただし、競技への影響が小さい部品類(ボルト、テープなど)は判定には含めません

ヘ) ロボット、フィールドに触れているワークがワークに触れている

⇒ロボット、フィールドに触れているワークを取り除いた際に対象のワークの判定に影響がない場合のみ、得点の判定をします



### III ボーナス条件の判定

#### [判定基準]

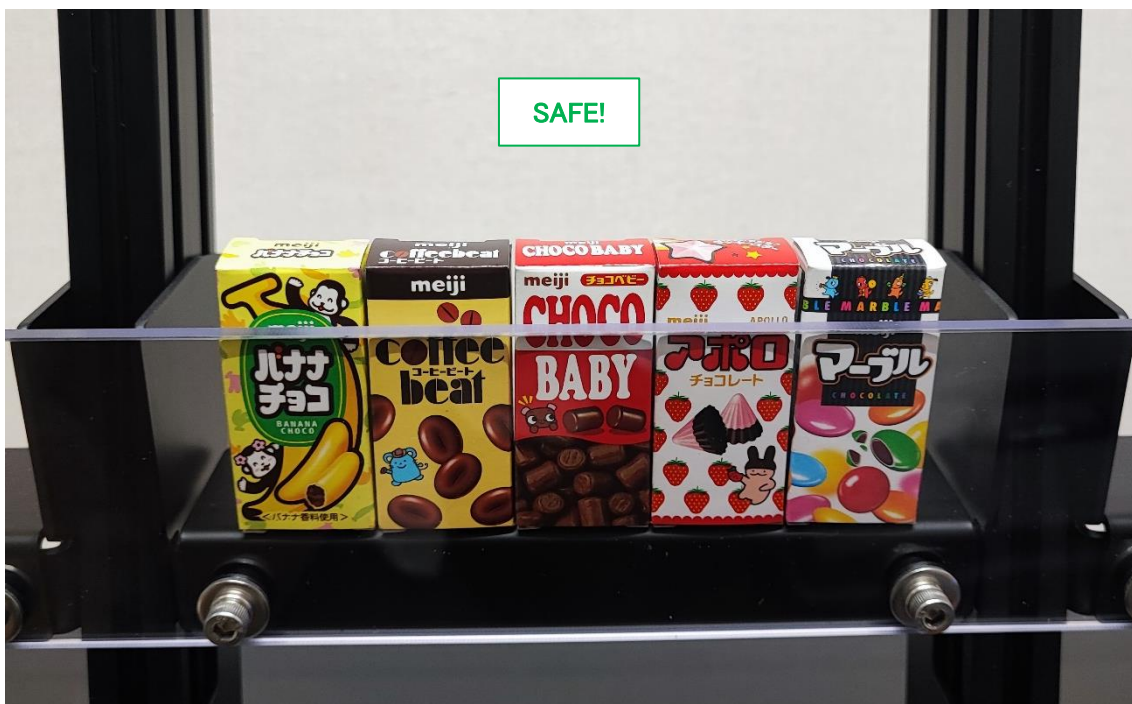
以下の条件をすべて満たす場合に各ボーナスエリアでボーナス得点を獲得できます

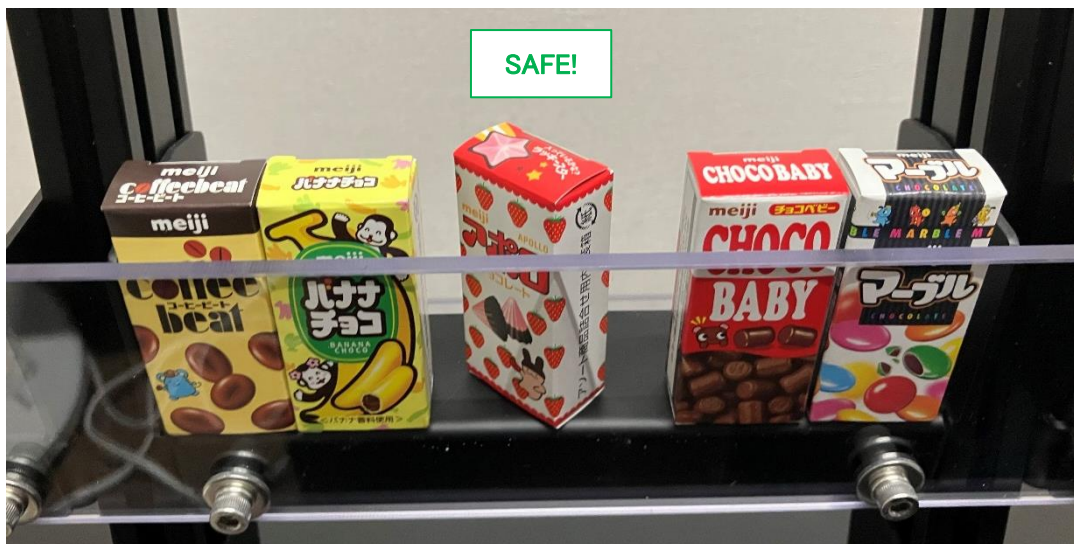
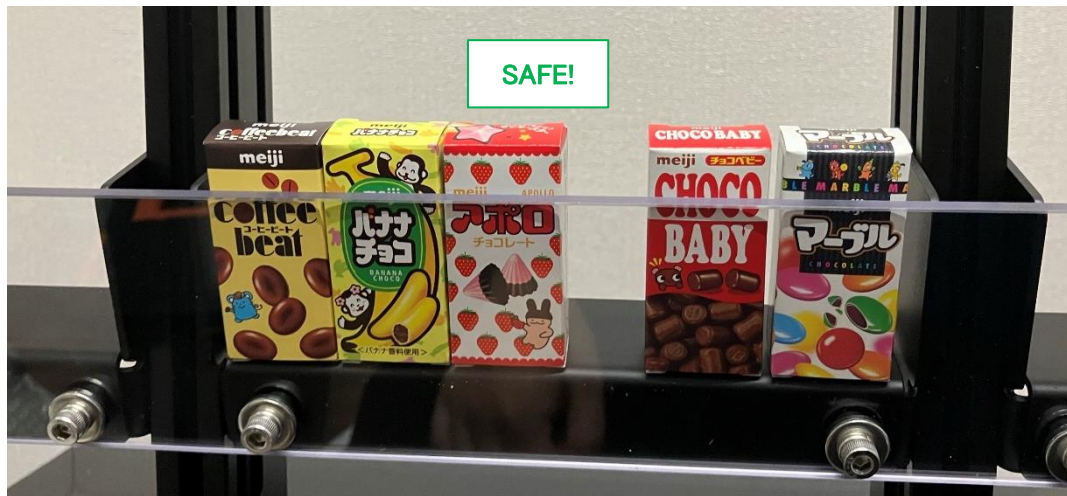
- A) ワークが各種類 1 個ずつ、計 5 個ちょうど入っていること
- B) 1 つのエリア内の各ワークが、フィールド正面から見て下図の向きであること  
(順不同)
- C) 1 つのエリア内のワークに得点無効条件を満たすものがないこと

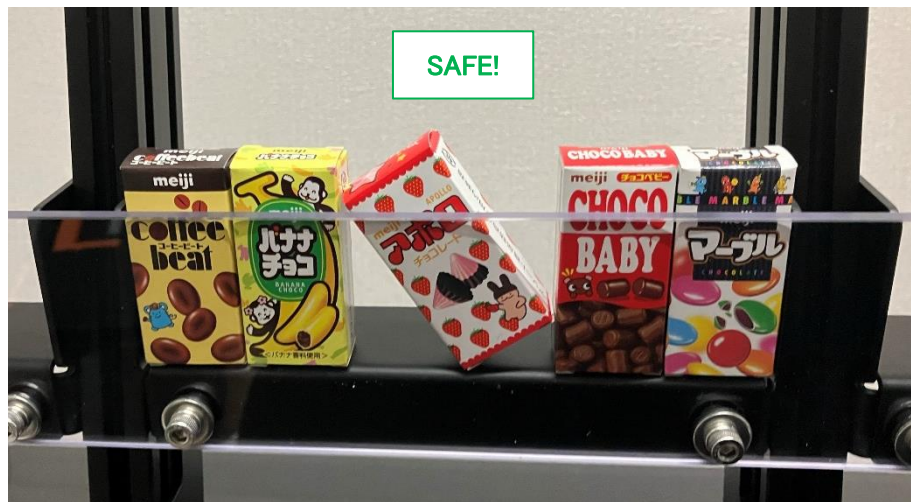


#### [ボーナス条件達成状態例]

以下の状態は「ボーナス条件が達成された」と判定します







[ボーナス無効状態例]

○正面が隠れているためボーナス無効と判定します





○ワークの向きが大きく異なるためボーナス無効と判定します



#### IV 共通エリア進入条件の判定

##### [判定基準]

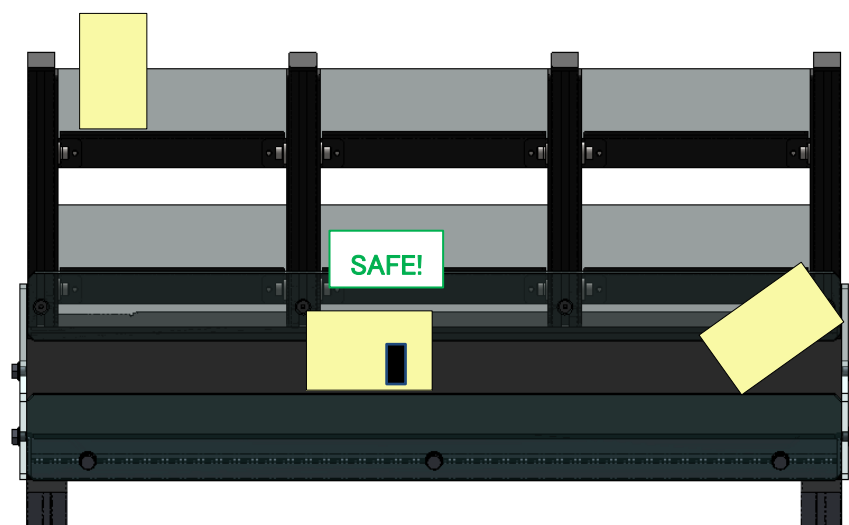
以下の進入条件を達成することで共通エリアへの進入が許可されます

- ワークがシューティングエリア上に 3 つ以上あること

##### [判定例]

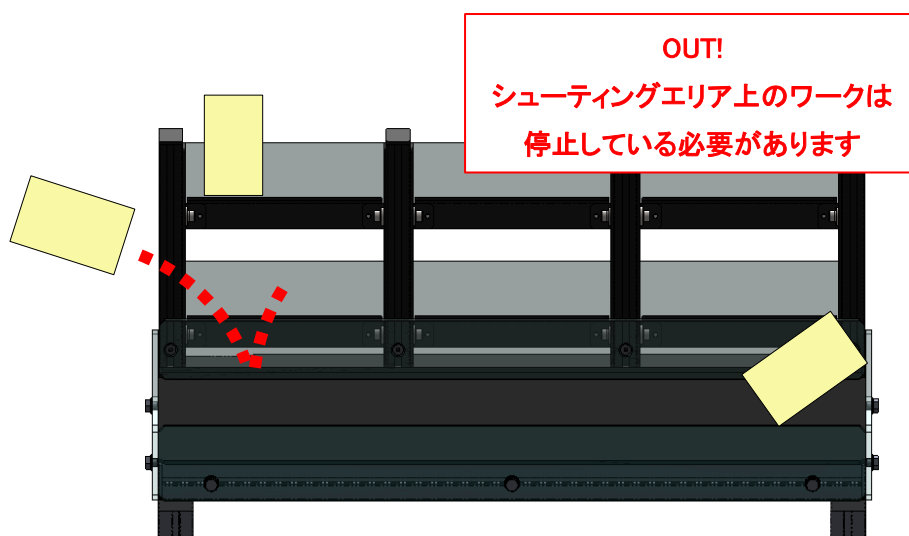
へ) ワークが破損している

⇒進入条件の判定にはワークの破損判定を行いません



ト) ワークが跳ねて飛び出た

⇒シューティングエリア上のワークが停止している状態で判定します



## V ワーク破損の判定

### [破損判定の目安]

- 『つぶれ、フタ空き、穴、傷が発生している状態』の場合は破損と判定します

### [判定例]

- ① 箱がつぶれている場合  
破損と判定します



- ② フタが明らかに空いている場合  
破損と判定します



- ④ ワークに穴が開いている場合  
破損と判定します



- ③ ワークに傷がついている場合  
破損と判定します



※ワークの破損は得点無効となるだけではなく、減点項目にも該当しますのでご注意ください  
(VI-5 違反と減点 [減点項目] A))

例) 破損したワークをシューティングエリアに入れた  
得点無効&1点減点で -1点になります

| VI 改訂履歴 |    |      |      |
|---------|----|------|------|
| 日付      | 番号 | PAGE | 改訂内容 |
|         |    |      |      |
|         |    |      |      |
|         |    |      |      |