

第10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：2020/01/27

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。

今年のルールのキーポイント

「ワークの集積、整列」

「傾斜面へのシューティング」

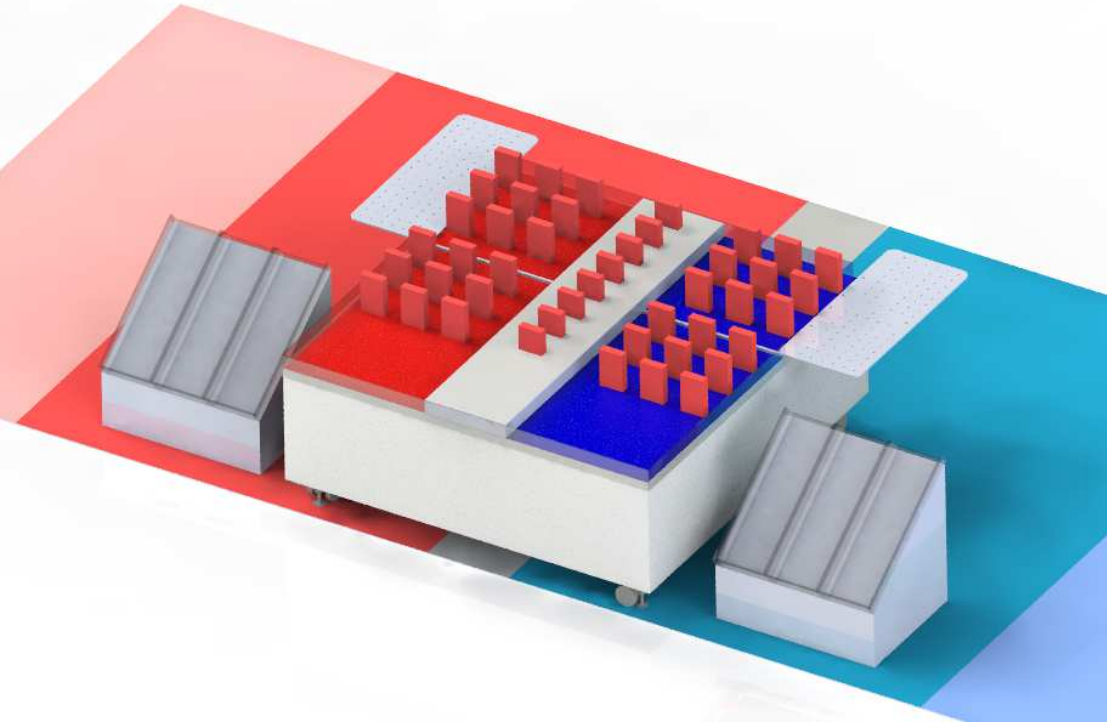
「赤、青チームで左右反転したフィールド」

※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

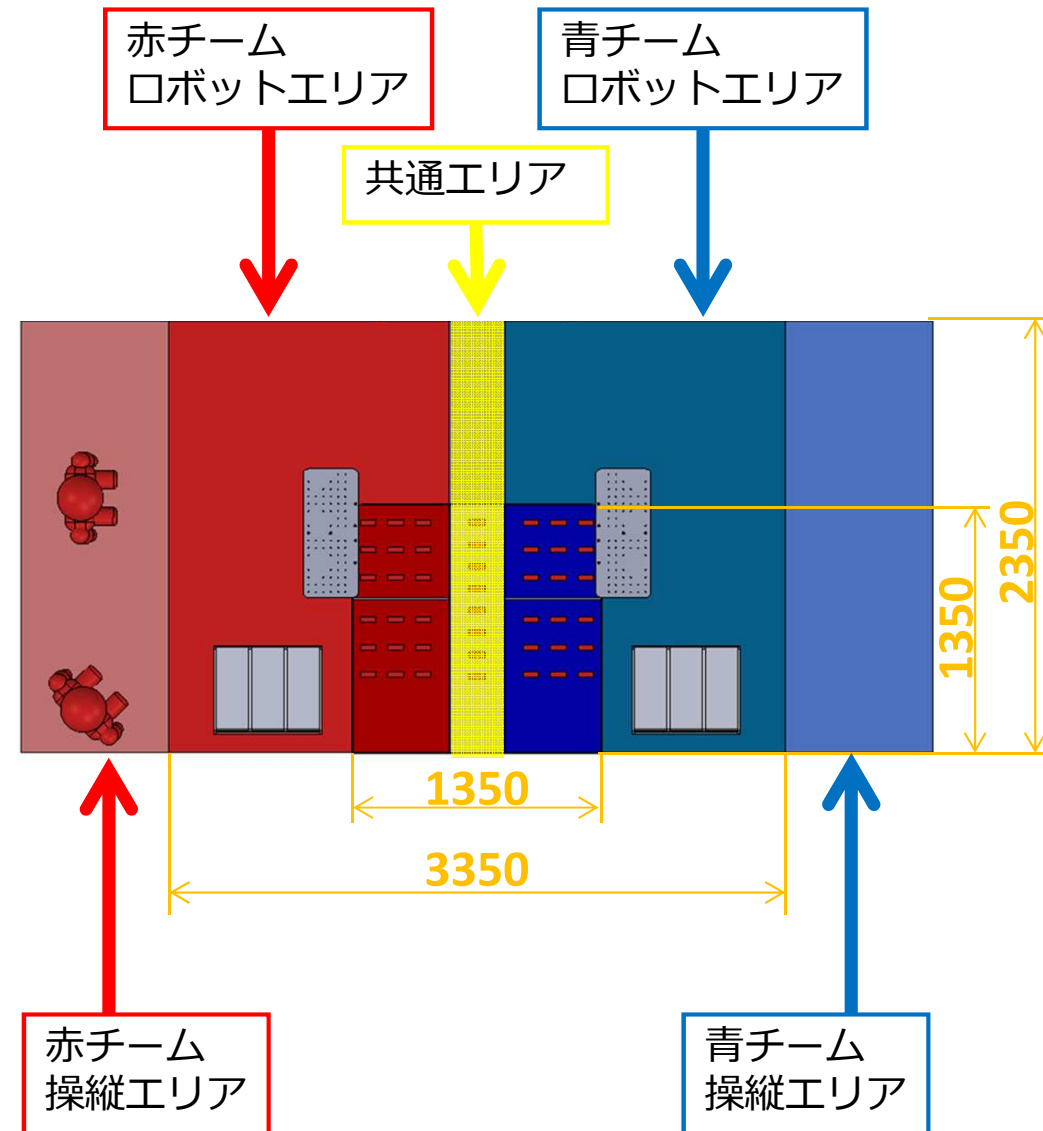
- ・赤と青の2チームが自ら設計、製作したロボットでワークを集めます
- ・競技フィールド上のワークをロボットにてハンドリングし、シューティングBOXへ入れて得点となります
- ・ボーナス条件を満たすことで、追加点を取ることができます
- ・3分間の競技時間に、より多く得点したチームが勝利です

3.フィールド



進入に条件があるエリア

共通エリアへの進入は、進入条件の達成が必要です
進入条件：3つのシューティングBOXにそれぞれ
ワークを1個以上入れる



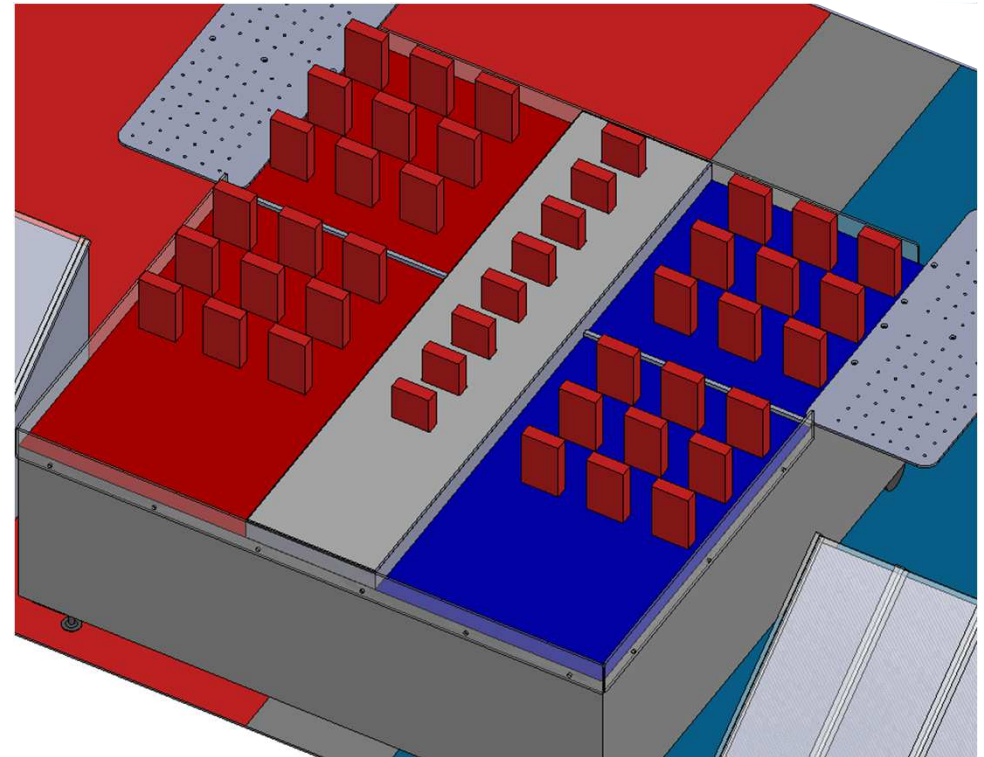
4.ワーク

商品名	ビスコ
メーカー	江崎グリコ株式会社
サイズ	約136mm×86mm× 29mm 直方体
重量	約79g



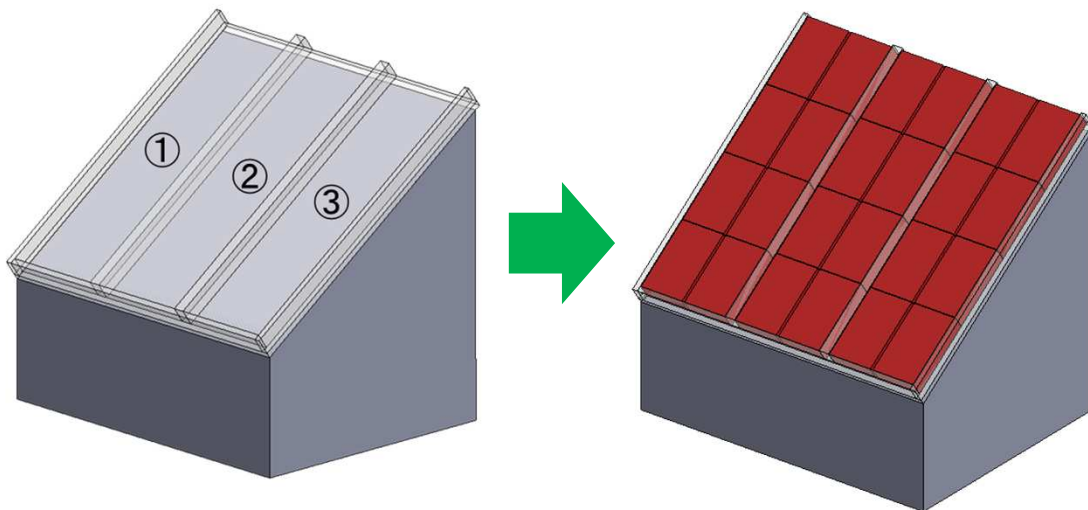
※品種・パッケージデザインは変更される場合があります

5.ワーク配置



- 赤（青）ワークエリア
⇒ワーク18個を決められた位置、角度で配置します
- 共通エリア
⇒ワーク8個を決められた位置、角度で配置します

6.シューティングBOX



区切られた①、②、③のエリアそれぞれが
1つのシューティングBOXです

整列させるとワークが8個ずつ入ります

得点条件：

シューティングBOX内にワークを入れる
ワーク1個につき1点
破損ワークは無効

7.ボーナス条件

ボーナス条件A：

内容：シューティングBOXにワークを8個を入れ、
シューティングBOXを完成させる
得点：シューティングBOX 1個あたり+4点

ボーナス条件B：

内容：ボーナス条件Aを満たした上で
ワークがすべて表かつ上を向いている
(ワークがすべて既定の向きである)
得点：シューティングBOX 1個あたり+4点

例 シューティングBOX1個の得点例

BOX内ワーク数	8個	8個	8個	7個
ワーク破損 (減点)	0個	0個	1個 (-1点)	0個
通常得点	8点	8点	7点	7点
ボーナス条件A	○ (4点)	○ (4点)	× (0点)	× (0点)
ボーナス条件B	○ (4点)	× (0点)	× (0点)	× (0点)
合計得点	16点	12点	6点	7点