

Battle

<https://catchrobo.net>

第16回ルール概要

公開：2025/12/25

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。

今年のルールのポイント

「円筒形状ワークのピックアップ」

「深さのある箱への充填」

※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
- ・キャッチャーフィールド上のワークをロボットにてハンドリングし、シューティングエリアに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・ワーク配置

自陣（赤・青）ワーク

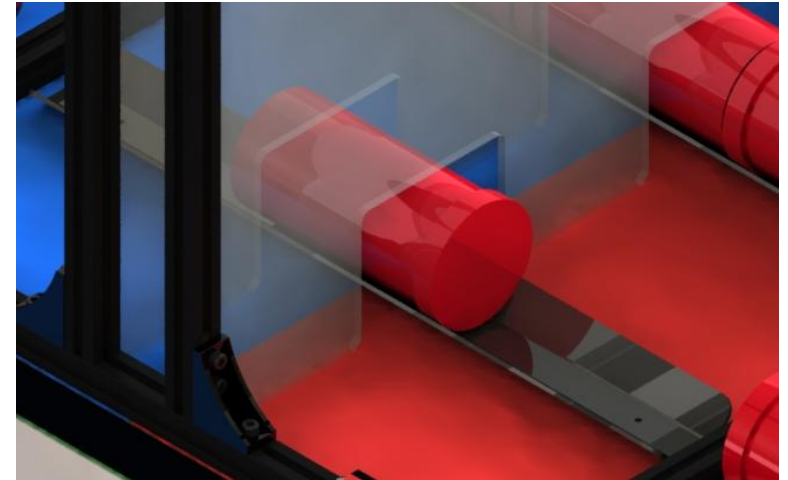
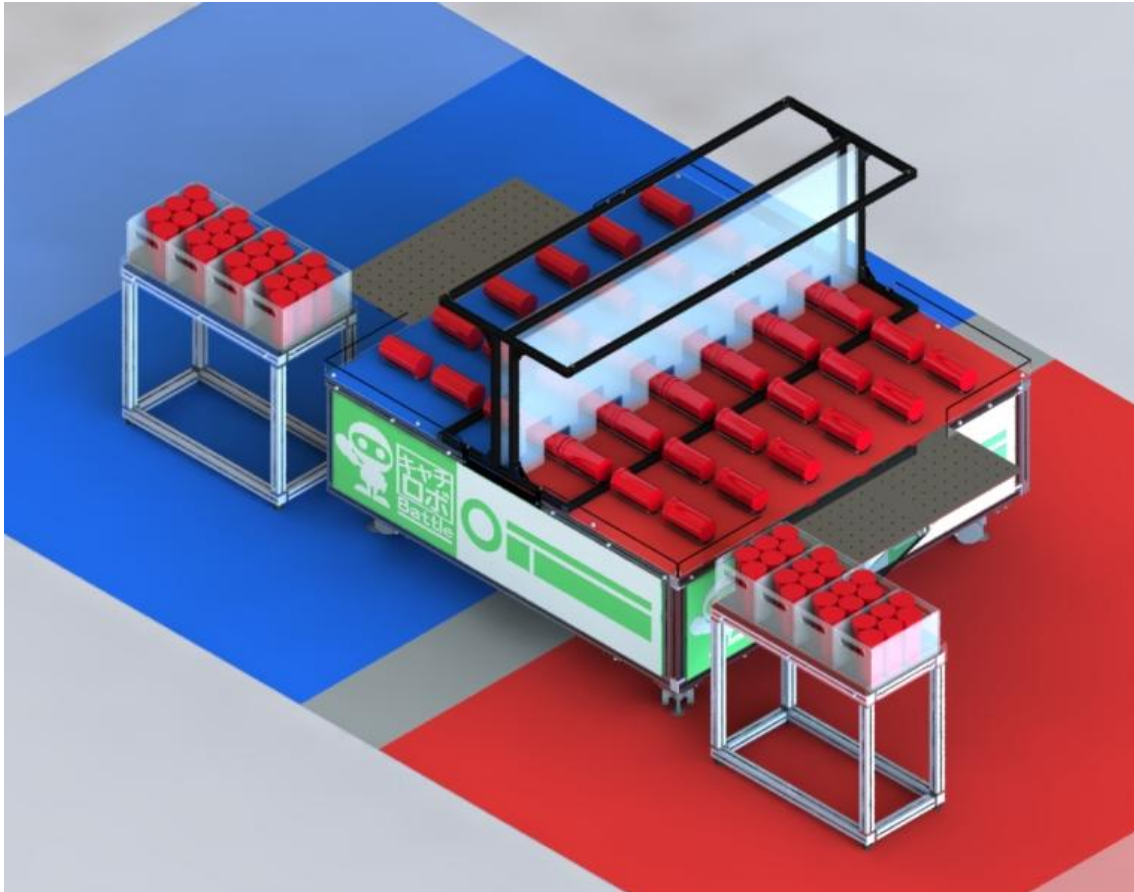
- 6個×3列＝18個（整列配置）

共通ワーク

- 6個×1列＝6個（整列配置）



ワークはv型の治具の上に配置されます



フィールド中央には透明な樹脂板が
設置されます
共通ワークは樹脂板の切欠きの下に
設置されます

4.ワーク

商品名 : チップスター
メーカー : ヤマザキビスケット



※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.シューティングエリアと得点・ボーナス条件

得点条件：

- ・シューティングエリアにワークを入れる
- ・ワーク1個につき1点
- ・破損ワークは無効

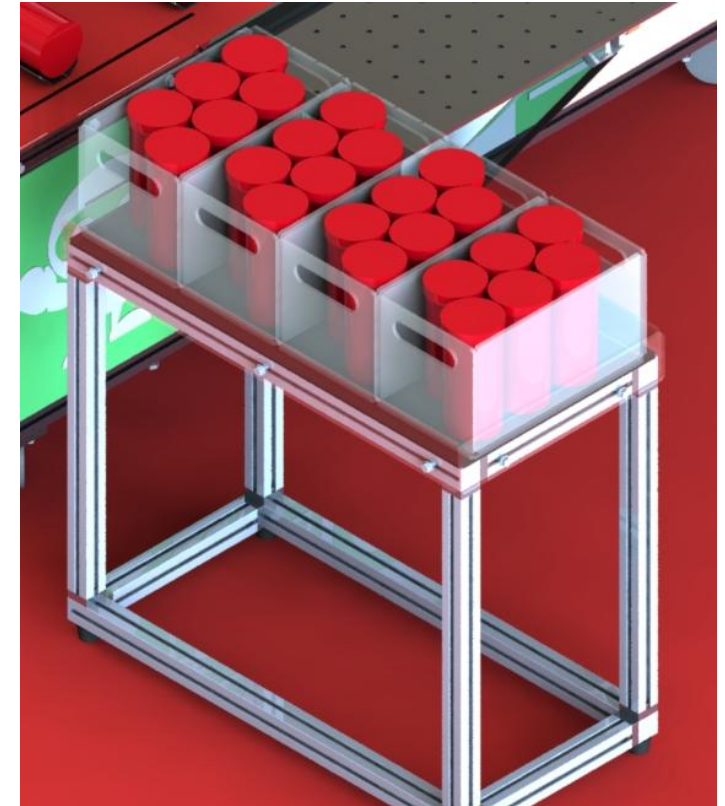
ボーナス条件：

- ・シューティングエリアの箱の中にちょうど6個のワークをふたが上向きになるように入れると条件達成になります
- ・ボーナスエリア1～4それぞれ達成するごとに追加で5点得点を獲得できます

得点例

シューティング エリア内ワーク数	6個	12個	18個	24個
通常得点	6点	12点	18点	24点
ボーナス条件	1つ達成 (5点)	1つ達成 (5点)	× (0点)	4つ達成 (20点)
合計得点	11点	17点	18点	44点

※違反（ワーク破損含む）があった場合は別途減点されます



※箱1～4

- ・シューティングエリア内に設置されます
- ・条件を達成すると追加得点を得られます
- ・箱1つにつき整列されたワーク6個が入ります