

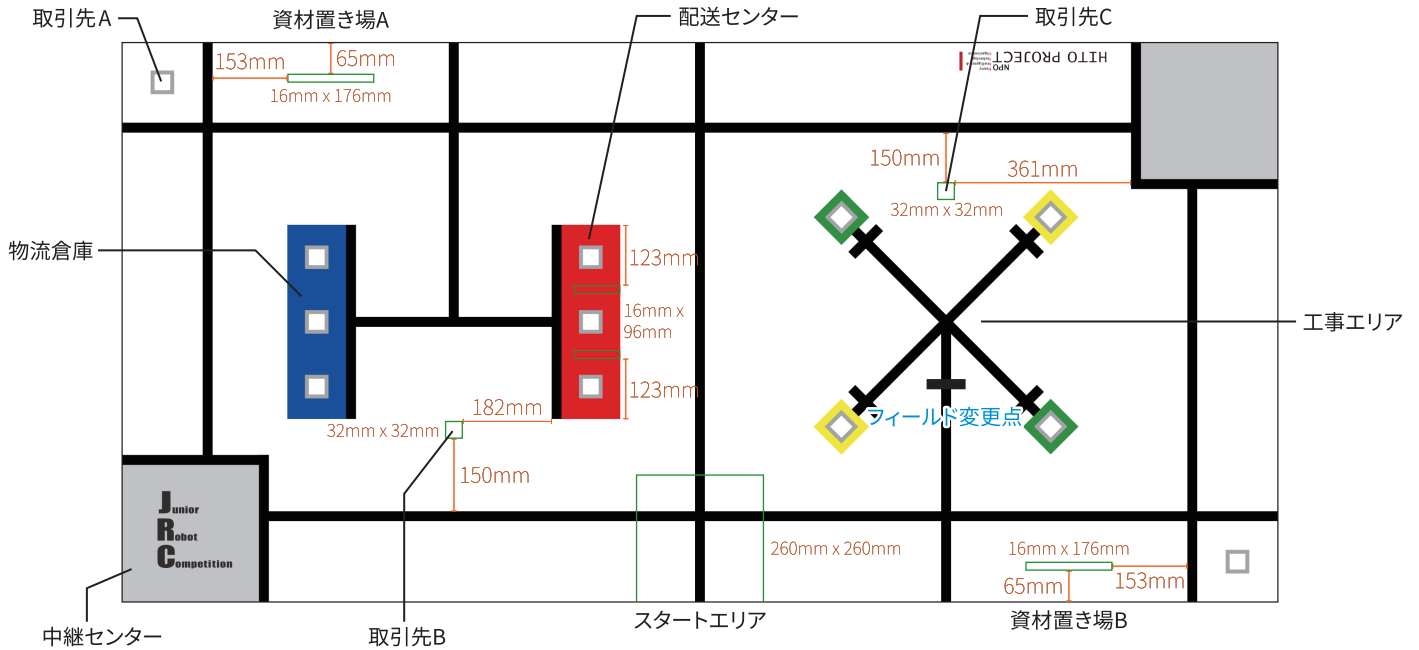
Junior Robot Competition 2026 Winter

PRIME Delivery Automation (配送自動化)

1. ゲームフィールド

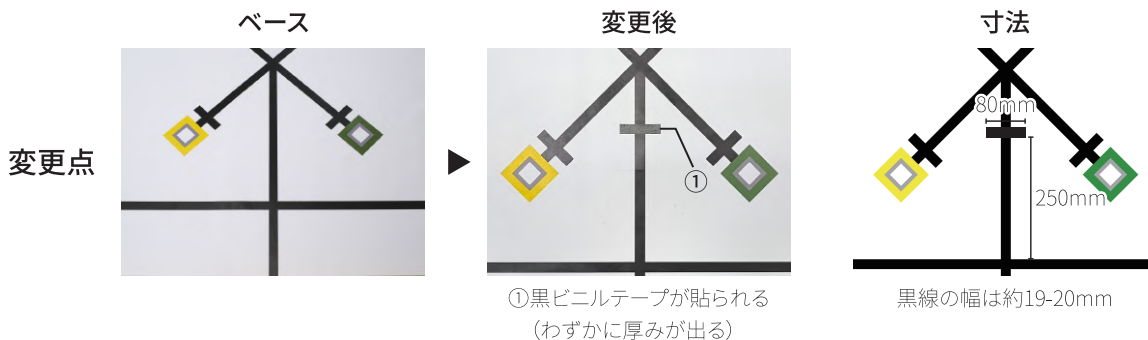
※図上の緑線は実際は黒鉛筆で薄く描かれる(カラーセンサが反応しないように)

※図上のオレンジ線は位置やサイズを示すものであり実際は描かれない



2. ゲームフィールドの変更点

※JRCのベースフィールドから今大会用に変更した点を記す



Junior Robot Competition 2026 Winter

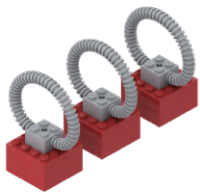
PRIME Delivery Automation (配送自動化)

3. ゲームオブジェクト

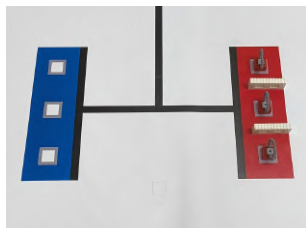
※オブジェクトが損傷した場合はポイントにならない

ボックス x 3

設置場所：配送センター



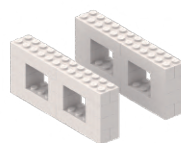
設置方法



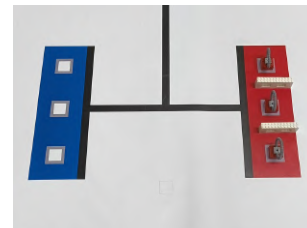
配送センターの灰枠内に輪がコースの短辺に平行になるように配置される

柵 x 2

設置場所：配送センター



設置方法



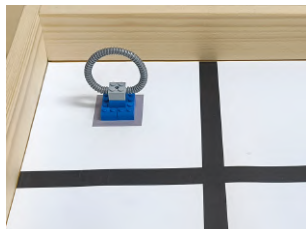
配送センターの線内に配置される

商品A x 1

設置場所：取引先A



設置方法



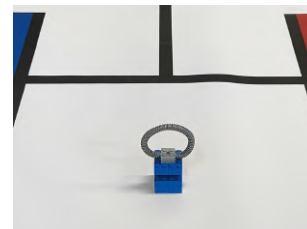
取引先Aの線内に輪がコースの長辺に平行になるように配置される

商品B x 1

設置場所：取引先B



設置方法



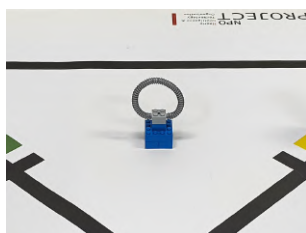
取引先Bの線内に輪がコースの長辺に平行になるように配置される

商品C x 1

設置場所：取引先C



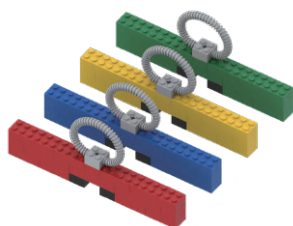
設置方法



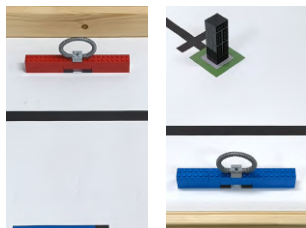
取引先Cの線内に輪がコースの長辺に平行になるように配置される

フェンス x 2

設置場所：資材置き場



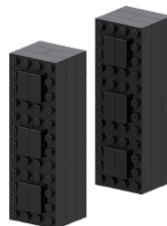
設置方法



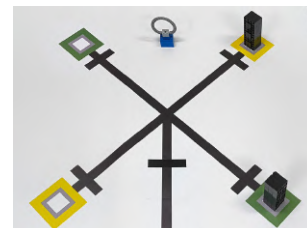
資材置き場の線内に競技ごとに4色からランダムで配置される
※同色が2つ選ばれることはない

ビル x 2

設置場所：工事エリア



設置方法



フェンスの色に対応した工事エリアの灰枠内にポッチがXの中心を向いた状態で配置される

Junior Robot Competition 2026 Winter

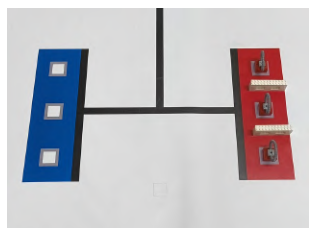
PRIME Delivery Automation (配送自動化)

4. ミッション

※「完全に」とは接地面がすべて入っていることとする

ミッション① ボックスの配送

開始前



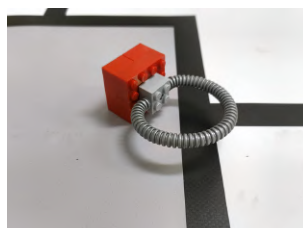
配送センターに配達待ちの
ボックスがある

クリア後の状態(例)



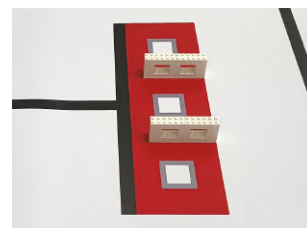
ボックスを中継センターに運ぶ
(周囲の黒線は範囲外)

OK(例)



輪が浮いて黒線に触れていない
(オブジェクトの向きは問わない)

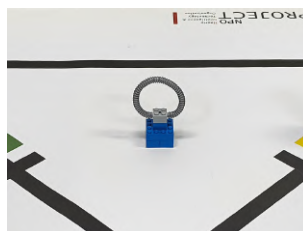
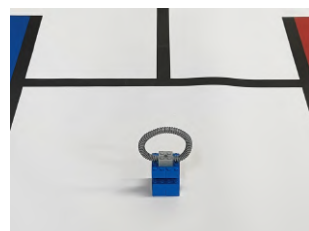
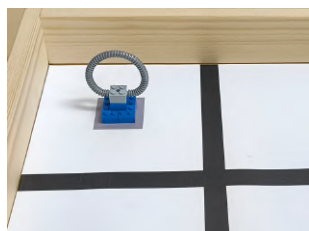
OK(例)



棚は初期の線内に入っていること

ミッション② 商品の引き取り

開始前



取引先A, B, Cにそれぞれ受取待ちの商品A, B, Cがある

クリア後の状態(例)



商品を物流倉庫に運ぶ
(周囲の黒線は範囲外)

OK(例)



輪が浮いて黒線に触れていない
(オブジェクトの向きは問わない)

Junior Robot Competition 2026 Winter

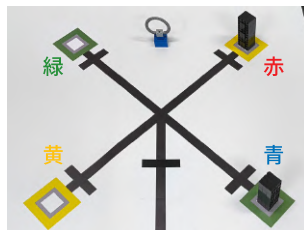
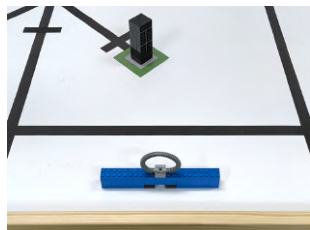
PRIME Delivery Automation (配送自動化)

ミッション③ 改装中のビルへの進入防止

開始前

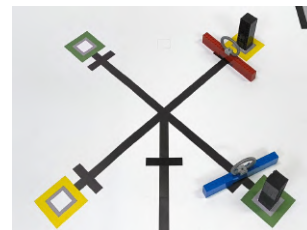


資材置き場A, Bにそれぞれ異なる色のフェンスがある



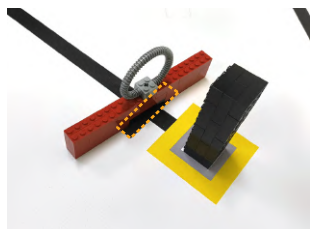
フェンスの色に対応した工事エリアの灰枠内にビルがある
(右上から時計回りで赤・青・黄・緑)

クリア後の状態(例)



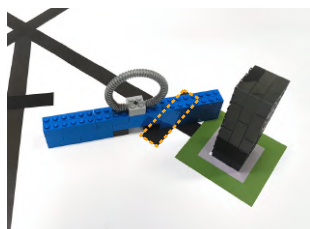
対応した色の場所のビルの前にフェンスを立てる

OK (例)



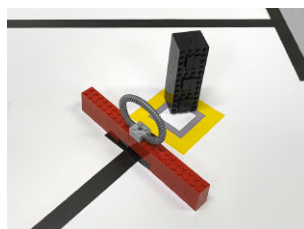
フェンス下の黒ブロックが両方触れている
(対象エリアは図中の点線部分)

CAUTION (例)



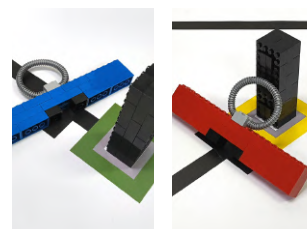
対象エリアに黒ブロックが片方しか触れていない
(対象エリアは図中の点線部分)

CAUTION (例)



ビルの一部以上が灰枠外に出る

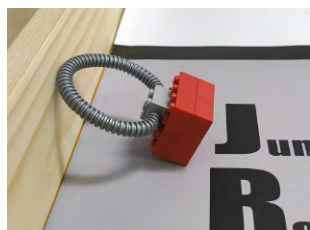
NG (例)



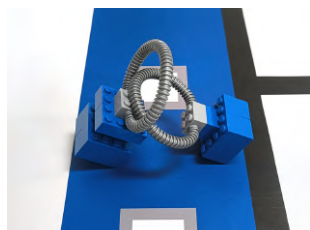
フェンスが倒れている
(黒ブロックの底面が全てマットに触れていない)

ミッション共通のOK・NG

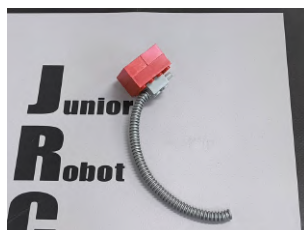
OK (例)



フィールドのカベや同じ移動対象のオブジェクトに触れていたりよりかかっている場合でも
接地面が対象エリアにすべて入っていればOK
(個別のミッション説明で明記されている場合を除く)



NG (例)



オブジェクトが損傷した場合はポイントにならない



Junior Robot Competition 2026 Winter

PRIME Delivery Automation (配送自動化)

5. 得点表

※得点は競技終了時点の状態でも可否を判断し、集計する

	項目	得点	最大	ミッション別最大
①	ボックスが初期位置の灰枠内から完全に出る	各5	15	55
	ボックスが中継センター内に完全にある	各10	30	
	棚が初期位置の線内に完全にある	各5	10	
②	商品 (A, B, C) が物流倉庫内に完全にある	各15	45	45
③	フェンスが初期位置の灰枠内から完全に出る	各5	10	80
	フェンスの黒ブロックの両方が指定のエリアにある	各25	50	
	フェンスの黒ブロックの片方のみ指定のエリアにある	各10		
	ビルが初期位置の灰枠内に完全にある	各10	20	
合計			180	