

今回のルール解説

勝つと10ポイント

ハイテクノロジーペナルティーは1つ-6ポイント
ポイントが多い方が勝ちになります。

つまり2つペナルティーがある場合
勝負には勝っても、試合では負けるという
正式ルールに則ります。

とはいえ、優勝にあまり価値はありません

いかにその場の試合を楽しむか
会場を沸かせられるかが重要です。

ですが勝つためにロボは作らないといけません。

この大会を開発した石川さんは、
ロボコンは理化学的だが、
ヘボコンは私文学的であると言いました。

これは技術者がヘボいので大きな構想を持って作ろう
としても技術が追いつきません。
ですから妥協に妥協を重ねて製作してくるわけで、そこ
に製作者そのものを投影しているということになるわけ
です。

この話は実際にロボを作ってみて初めてわかりました。

C4Kのメンバーであれば技術力が低いというわけではないのですが、ハイテクノロジーペナルティを意識しつつ、勝つために作るのですが、テクノロジーを落としつつ、勝つためではないという**大いなる矛盾**に悩んだことと思います。

今日はその悩んだ成果を見せていただき、
笑い合うことのできないコロナ禍の中、
感染対策に大いに気をつけながら、

笑いましょう!

今日の最大のルールはこれです!