

# 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!