

# タミヤRCタンクオーナーズミーティング

## レギュレーションブック

2025年11月

### 【車輛規定】

- ・試合に参加できる車輛は「OP.447 バトルシステム (1/16 RCタンク用) (ITEM 53447)」(以下「バトルシステム」)が装着可能なタミヤ製1/16RCタンクに限ります。
- ・試合はバトルシステムを装着した車輛で行います。バトルシステムは事前に「軽戦車モード」に設定してご来場ください。
- ・バトルシステムの「GFS受光ユニット」は全周にわたり遮蔽物のない状態とし、ハッチ、フィギュア、機銃などで受光部を塞がないでください。車検時、スタッフが「受光部を塞いでいる」と判断した場合は、その場でパーツを取り外していただきます。
- ・バトルシステムの「GFS受光ユニット」の塗装や改造は禁止します。
- ・シャーシを含め、参加車輛は組立説明図に準じて製作してください。ディテールアップ目的以外の改造は禁止します。
- ・外装のディテールアップは史実などに沿う範囲で可能ですが、走行中に脱落しないようにしっかりと固定してください。
- ・モーターは組立説明図に記載のキット標準モーターを使用してください。バッテリーはタミヤ製に限ります。
- ・照準補助などの目的でレーザーポインター、レーザー水準器を使用することはできません。
- ・車輛にカメラなどを搭載することはできません。
- ・「タミヤグランプリ大会規則」(2022年12月27日改訂)もご覧ください。  
<https://www.tamiya.com/japan/rc/event/tamiyagp/regulation.html>

### 【選手の呼び出しについて】

- ・参加する試合の1つ前の試合が始まるタイミングで選手の呼び出しを行います。呼び出しがあったら車輛を持って車検スペースに集まり、車検を受けてください。
- ・試合準備が整った時点で選手が操縦スペースにいない場合、スタッフが「試合準備の完了」の宣言と共に1分間のカウントを始めます。1分以内に選手(チーム対抗戦の場合は選手全員)が操縦スペースにつけない場合、その選手(チーム)は失格となり、相手の不戦勝となります。
- ・試合は試合番号順に進行します。自身の試合番号、コート、操縦スペースの位置を当日掲示の試合表で事前に確認してください。

### 【ラププレーの禁止】

- ・基本的に攻撃と侵攻に対する防戦は主砲の発射で行ってください。
- ・「故意に相手車輛にぶつけた」とスタッフが判断した場合、対象車輛は失格となり、その場で撃破扱いとします。

## マッチバトル

- ・マッチバトルは1対1で試合を行う個人戦です。
- ・予選はいくつかのブロックに分かれて対戦し、各ブロックの成績1位が決勝へ進みます。
- ・決勝はトーナメント方式で行います。

### 【ルール】

- ・操縦は定められたスペース内で行ってください。
- ・試合開始から5秒間は射撃禁止です。
- ・「フィールドの構造物からの転落により横転」、「マシントラブルによる車輛の停止」など試合の継続ができなくなった車輛は撃破されたのみならず、当該車輛の試合は終了となります。

### 【勝敗の決定】

次のいずれかで勝利となります。

- ①相手車輛を撃破(3回被弾して戦闘不能な状態)する。
- ②試合終了時点で相手より多く被弾させている。

試合終了時点の被弾数が同じ場合は引き分けとなります。

## 【試合結果について】

- ・ 予選では対戦結果をポイント化し、合計ポイントで順位を決定します。
- ・ ポイントの設定は以下の通りです。  
相手車輛を撃破する = 3ポイント。試合終了時点で相手より多く被弾させている = 2ポイント。引き分け = 1ポイント。
- ・ 獲得ポイントが同一の場合は、試合時間の合計が短い選手を上位とします。

## チーム対抗戦

- ・ 複数名のチームで試合を行う団体戦です。
- ・ 各陣地のフィールドには、バトルシステムを搭載した「拠点」を設置します。こちらも攻撃対象となります。
- ・ 予選は参加チームを2ブロックに分け、ブロック内で総当たり戦を行い、上位2チームが決勝へ進みます。
- ・ 決勝は各ブロックの予選1位のチームが対戦して優勝・準優勝を、予選2位のチームで3位を決定します。

## 【ルール】

- ・ 操縦は定められたスペース内で行ってください。
- ・ 試合開始から5秒間は射撃禁止です。
- ・ 撃破（3回被弾して戦闘不能な状態）された車輛は試合が終了するまでその場で停止してください。停止中は一切の操作が禁止されます。
- ・ 車輛が撃破された選手は、試合が終了するまで操縦台上でしゃがんでください。
- ・ 「フィールドの構造物からの転落による横転」、「マシントラブルによる車輛の停止」など試合の継続ができなくなった車輛は撃破されたとみなし、試合終了まで手を触れることができません。

## 【車輛の復活】

チームの人数に差がある試合では、人数差を是正するため、車輛の「復活」を行います。

### 人数が少ないチーム

- ・ 最初に撃破された車輛が復活の対象となります。
- ・ 復活対象の車輛はスタッフが陣地最後方へ運び、バトルシステムが対戦可能な状態に戻ったことを確認しフィールドへ再投入します。
- ・ 復活のタイミングはスタッフの指示に従ってください。

### 人数が多いチーム

- ・ 試合開始時に1輛が待機となり、一時的に試合に参加できません。
- ・ 待機車輛が解放されるのは、「相手チームが撃破され復活の対象となり、相手チームの車輛が再投入されるタイミング」、または「試合開始から1分が経過したタイミング」となります。

※「自チームの車両が撃破され戦闘不能になった場合」は待機解除の対象になりません。

## 【勝敗の決定】

次のいずれかでチームの勝利となります。

① 相手チームの拠点を撃破する。② 相手チームの車輛を全て撃破する。③ 試合終了時点で相手より多く車輛を撃破している。

- ・ ①または②に該当した時点で試合終了となります。
- ・ ①②のいずれにも該当せず、試合時間終了時点で撃破数が同じ場合は引き分けとなります。

## 【試合結果について】

- ・ 予選では対戦結果をポイント化し、総合ポイントで順位を決定します。
- ・ ポイントの設定は以下のとおりです。  
拠点撃破=5ポイント、相手チームを全滅=3ポイント、試合終了時点で相手チームより多く車輛を撃破=2ポイント、引き分け=1ポイント。
- ・ 対戦結果のポイントが同一の場合は、試合時間の合計が短いチームを上位とします。