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

2026年11月

【車輌規定】

・試合に参加できる車輌は「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輌で行います。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、参加車輌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を禁止します。
・「GFS受光ユニット」を遮蔽する構造物やパーツの追加はディテールアップ目的であっても禁止します。《2026年11月追加》
・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。
・照準補助を目的としたレーザーポインター、レーザー水準器の使用、またはこれらを車輌へ搭載することはできません。
・車輌にカメラなどを搭載することはできません。
・バトルシステムの光線が反射することで、対戦に影響する恐れがあるため、メッキ調塗装やそれに準ずるステッカー・パーツの装着は可能な限りお控えください。なお、2027年度開催の大会からは、上記に該当する車輌での参加を禁止いたします。《2026年11月追加》
・「タミヤグランプリ大会規則」（2025年12月25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輌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。

【ラフプレーの禁止】

・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。
・「故意に相手車輌にぶつけた」とスタッフが判断した場合、対象車輌は失格となり、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輌の停止」など試合の継続ができなくなった車輌は撃破されたとみなし、当該車輌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相手車輌を撃破（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。
相手車輌を撃破する ＝ 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）された車輌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。
・車輌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輌の停止」など試合の継続ができなくなった車輌は
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。

【車輌の復活】

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、車輌の「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輌が復活の対象となります。
・復活対象の車輌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輌が待機となり、一時的に試合に参加できません。
・待機車輌が解放されるのは、「相手チームが撃破され復活の対象となり、相手チームの車輌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 相手チームの車輌を全て撃破する。③ 試合終了時点で相手より多く車輌を撃破している。

・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輌を撃破＝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。