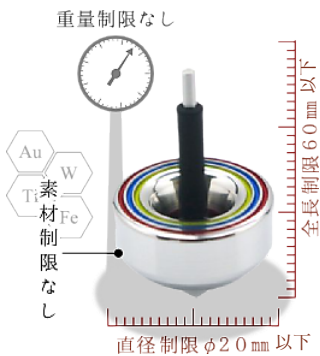


## コマ大戦とは

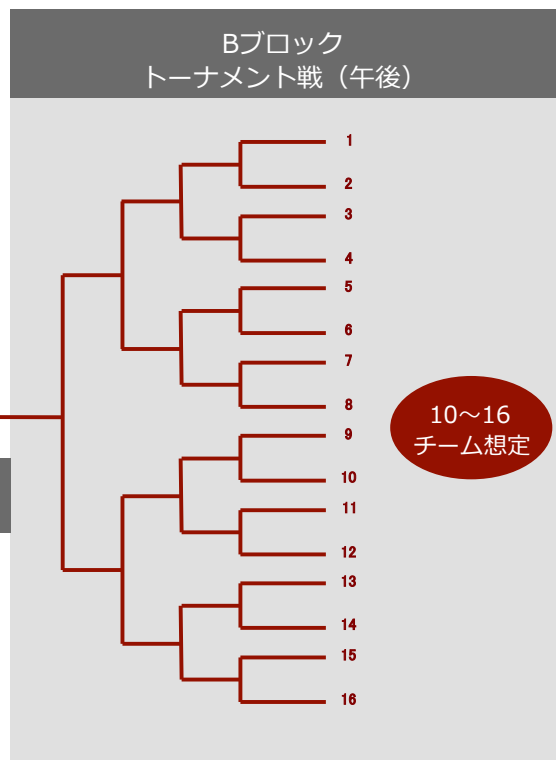
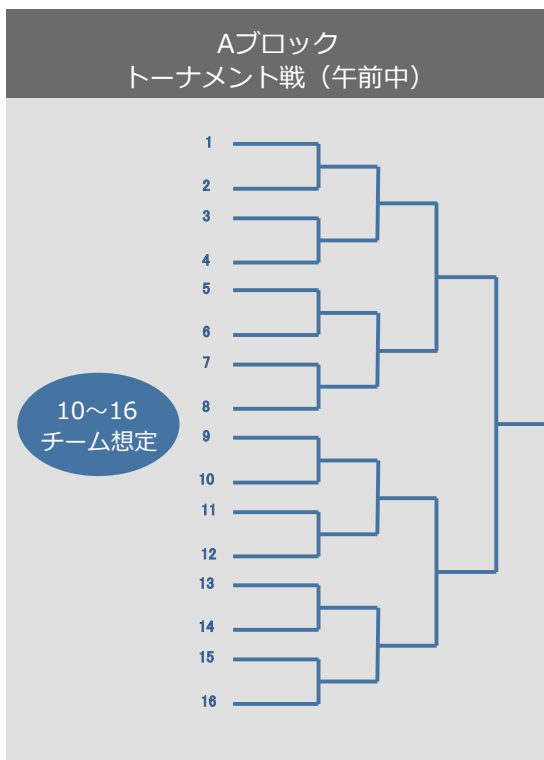
全国の中小製造業が自社の誇りを賭けて作成したコマを持ち寄り、一対一で戦う大会です。コマ大戦にて使用されるケンカコマは直径20mm以下、一円玉より小さいコマです。その小さなコマを製造業が本気で設計し、プロの機械を使用して自社の持てる技術を全て注ぎ込み作成します。日頃は目に付きにくい製品を取り扱うプロの技が、土俵の上でぶつかり合う…それが「全日本製造業 コマ大戦」です。

## ～第5回あまがさき産業フェア特別場所～対戦方式



出展者には、大会規定に沿って自作のコマを作成していただき、トーナメント方式にて競っていただきます。1社で2チームを選出する場合、所属はA/Bブロックに分かれます。最後にそれぞれの代表者による決勝戦を行ないます。

※出場申込チームが合計32チームを超える場合は、できるだけたくさんの企業・団体様にご参加いただけるよう、抽選のうえ1社1チームとさせていただきます。もし抽選になる場合は、事前にご連絡させていただきます。



決勝戦  
(午後)

## 競技ルール

- 相手のコマよりも長く回り続けた方が勝ち
- 土俵の外に出たら負け
- 3回勝負で2勝した方が勝ち  
(2連勝した時点で試合終了)



土俵：φ250mm／凹R700mm  
ケミカルウッド製

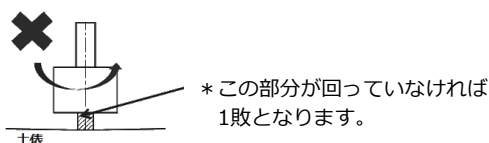
\* 公式ルールでは「勝者は戦利品として敗者のコマをもらえる」(それまでの戦利品も含むため優勝者が総取りする権利を有す)とありますが、本大会においては適用せず、コマは製作者にお持ち帰りいただきます。

### = 敗戦例 =

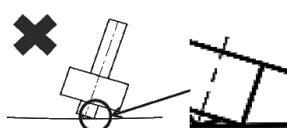
1. コマの回転が投入時と逆転してしまった場合。  
(逆転した時点でそのコマは止まったものとみなし1敗とする)



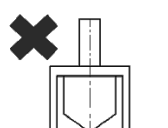
2. 土俵との接地面以外の部分が動いていても接地面が止まっていたら1敗とする。



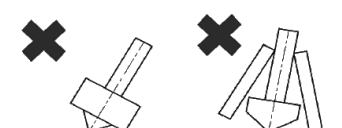
3. コマの2点が一瞬でも土俵に接地してしまった場合は1敗とする。



\* 軸の先端でも、2点接地の対象となります



\* カバーなどの別部品も2点接地の対象となります

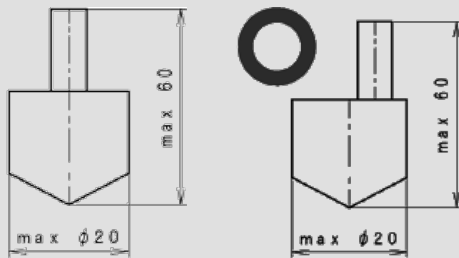


※但し、コマの粘りによる接地や相手のコマに弾かれた際の2点接地は対象外となります。  
(行司の判断によります)

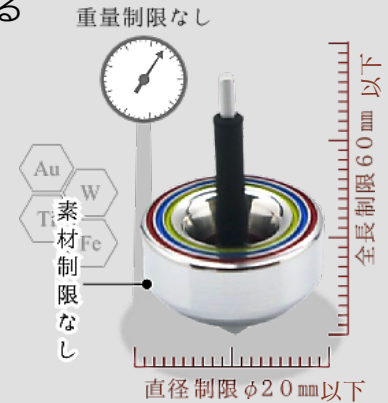
4. 行司が「見合って」の掛け声を掛けた時点より30秒以内に試合を開始できなければ1敗とする。
5. 明らかな遅延行為、迷惑行為があった場合には、行司の独断で1敗または取り直しとすることができる。
6. 投手は判定に疑問がある場合に物言いをつけることができる。  
但し、勝敗についての最終権限は行司の判断によるものとする。

## コマの仕様

- コマの直径は、静止状態で回転軸に対しφ20mm以下とする
- コマの全長は、静止状態で60mm以下とする
- 材質・重さ・形に制限はありません。



\*コマの回転軸と中心がズれていても構いません。

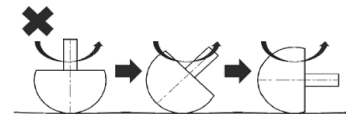


### = 留意事項 =

1. コマは、片方の手の指だけで回すことを前提にした仕様にする。
2. 寸法の確認は、外径は公式のリングゲージにて、全長は市販のノギスにて行ないます。
3. コマの測定は各大会で指定された測定者が行い、測定の最終的な権限は測定者に一任する。
4. コマに粘着性を持たせるなどの理由で保護カバーをしているコマの場合、ゲージチェック時には保護カバーをしたままでもよいですが、試投及びチェック後のコマの預かりの際には、カバーは外したまま（コマを投げる時の状態）にさせていただきます。

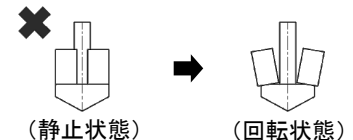
### = 禁止事項 =

1. 2か所以上の接地面で回り続けるコマは禁止。  
コマの2点が一瞬でも土俵に接地してしまった場合は1敗となります。  
\* 敗戦例 5 参照

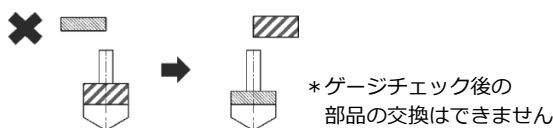


2. 回転軸が変わるコマは禁止。  
回転の軸を変えて回り続ける場合には1敗となります。

3. **変形コマの使用は禁止。**  
静止状態と回転状態で形に変化が生じるコマは禁止となります。



4. 受付後の部品交換及び追加は禁止。

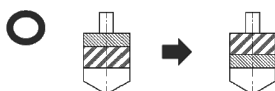


\*ゲージチェック後の部品の交換はできません



\*ゲージチェック後の部品の追加はできません

※但し、下記のような場合は、静止状態で直径φ20mm、全長60mm以下であれば問題ありません。



\* 同じコマでの部品の組み換え。

## コマの仕様

= コマのタイプ =

これまでの大会に出場したコマの様々な工夫をタイプ別にご紹介いたします。

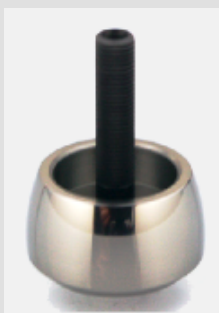
### 低重心型



低重心で重量感が有る

低重心にする事で、  
相手のコマと衝突した際に、  
バランスが崩れにくく  
ぶつかり合いに強い。

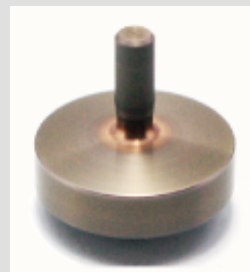
### 持久戦型



胴体内部を軽量化

胴体部分の内側を削る事や、  
素材を変えて軽量化する  
ことで遠心力を活かし、  
回転時間を長くする。

### 軽量型



軽い

他の参加コマよりも軽量に  
なるよう制作する。  
相手のコマの回転方向と  
逆向きに回すことで、  
回転力を奪う。

### ベアリング型



二重構造

接地部分と胴体部分を  
別パーツに分けることで、  
摩擦を小さくし、  
回転時間を長くする。

### 一点回転型



一点で回転を続ける

接地部分と形状を  
尖らせることによって  
土俵上の一点に刺さり、  
相手にぶつかることを  
避ける