

ドローンシュート®

公式ルールブック

ドローンシュート公式ルールブック（最新版）

2026年3月17日

【ドローンシュート公式ルールブック（最新版）】

1. ドローンシュートとは

ドローンシュートは、ドローンのダウンウォッシュ（下向きの風）を利用し、ボールを転がして相手ゴールへシュートする新しいドローンスポーツである。操作スキル、戦術、判断力が問われる競技で、子どもから大人まで楽しめる安全性と競技性を兼ね備える。

2. コート仕様

- 標準コートサイズ：横 250 cm × 奥行 150 cm
 - ゴール：幅 60cm、高さ 10cm、奥行 20cm
 - コート周囲：安全ネットを設置
 - ライン：外周ライン・センターラインを明確に表示
-

3. 使用機材

3-1. ドローン（マシン）

- HS210 or SKYFGHTX
- ストライクバンパー必須（別途アタッチメント部品）
- 改造は禁止（モーター・バッテリー・プロペラの公式規格を使用）

3-2. ボール

- 使用数：各セット 5 個
 - 直径：60mm
 - 材質：ゴム製・樹脂
-

4. 試合形式

4-1. 基本形式

- 1セット 2分
- 5つのボールをセンターに並べて開始
- 3点先取でそのセット勝利
- 全3セット制

4-2. 勝敗

- 各セットの勝利数が多いチームが試合勝利
- セットが 2-2 で並ぶことはない（3セット制）
- 2セット先取で勝利（例：2-0 または 2-1）

4-3. 引き分けの決定方法（制限時間終了時に同点の場合）

- 各サイドのゴール前にボールを1つ配置
- 主審の合図で同時スタート
- 先に得点した方を勝者とする “シュートアウト方式” を採用する

5. 選手とチーム（人数）

- 1対1：個人戦
 - 2対2：ペア戦
 - 3対3：チーム戦
-

6. 試合の流れ

1. フライトチェック（機体・コントローラー・プロペラ・ストライクバンパー）
 2. ボール5個をセンターへ配置
 3. 選手は自陣スタート位置へ
 4. マシンは「スカイゲートへセット」する
 5. 主審「3・2・1・シュート！」で試合開始
 6. 2分経過 or 3点先取でセット終了
 7. セット間に120秒の休憩
-

7. 得点ルール

- ボールが完全にゴールラインを超えたら1点
 - ドローンの風で押し込んでOK
 - 機体がボールに物理接触して押し込んでOK
 - ゴールラインを超えたボールが再度フィールドに入っても点数に変更はなし
-

8. 反則行為

反則名	内容	対応
接触反則	ドローン同士の衝突	警告、悪質なら退場
押し出し	ドローン本体で相手ドローンを押す	警告、悪質なら退場
ラインオーバー	機体が外周から出る	中央へ戻し再開
ボール固定	ボールを風圧で2秒以上押さえ込む	ボールを中央に戻し警告
危険飛行	選手へ向かう高速飛行など	即時停止・警告
機体変更	試合途中で機体を交換する	禁止
電池交換	試合途中でのバッテリー交換	試合途中（1回目OK）

9. 審判体制

- 主審 1名：試合進行、反則判定
- 副審 1名：得点補助・ライン判定
- 記録係（T0）1名：スコア、タイマー

- 安全管理員（推奨）
-

10. 審判員の権限

- 得点／反則／セットの勝敗を決定
- 選手の安全確保
- トラブル対応・中断の判断
- シュートアウト実施の決定

※判定に対する異議申し立ては認められない。

10. 安全ルール（飛行前点検）

- ストライクバンパー装着
 - プロペラ破損の確認
 - モーター反応チェック
 - バッテリー残量
 - 電波干渉確認
-

11. トラブル対応

- 機体故障 → 試合停止、セット間のみ交換可
 - ボールが外へ飛び出す → 副審がセンターへ戻す
 - 抗議 → 主審の判定が最終
-

12. 用語

- マシン：ドローン
 - 送信機：プロポ
 - シュート：ボールを転がしゴールを決めること
 - アタックシュート：マシンが物理接触してシュートを決めること
 - エアロシュート：ダウンウォッシュでシュートを決めること
 - インターセプトガード：シュートされそうなボールを追いかけて得点を阻止すること
 - ウィンドシールド：ゴール前で継続的にした向きの風を送り続け得点を阻止すること
 - シュートアウト方式：引き分けの場合のサドンデスのこと
 - スカイゲート：マシンの離陸場所
 - ストライクバンパー：ドローンに装着するバンパー部品
-

ドローンシュートは、株式会社ドローンアップの商標です。

営利目的でのイベント活用は、一度お問い合わせいただきますようお願い申し上げます。

日本ドローンシュート協会

ドローンシュート公式スコアシート（最新版対応）

大会名： _____ 日付： _____ 年 _____ 月 _____ 日 場所： _____

【対戦カード】

- 選手/チーム名（左）： _____
- 選手/チーム名（右）： _____

【試合記録】

※1 セット 2分、3点先取で勝利。セットカウント 2-0 または 2-1 で試合終了。

セット	チーム（左）スコア	チーム（右）スコア	決着（チェック）
第1セット			<input type="checkbox"/> 3点先取 / <input type="checkbox"/> タイムアップ
第2セット			<input type="checkbox"/> 3点先取 / <input type="checkbox"/> タイムアップ
第3セット			<input type="checkbox"/> 3点先取 / <input type="checkbox"/> タイムアップ
合計	計 _____ セット	計 _____ セット	勝者： _____

シュートアウト（延長戦）： 引き分けの場合のサドンデス。 * チーム（左）勝利 / チーム（右）勝利

【反則・警告記録】

※判定に対する異議申し立ては認められません。

チーム名	反則種別（正の字でカウント）	備考（警告・退場等）
	<input type="checkbox"/> 接触 <input type="checkbox"/> 押し出し <input type="checkbox"/> ラインオーバー <input type="checkbox"/> ボール固定	
	<input type="checkbox"/> 接触 <input type="checkbox"/> 押し出し <input type="checkbox"/> ラインオーバー <input type="checkbox"/> ボール固定	

【公式機材・安全チェック】（試合前点検）

- マシン規格： 指定機体（HS210 等）
- ストライクバンパー： 装着必須
- スカイゲート： 指定位置へのセット完了
- フライトチェック： プロペラ破損・モーター反応・バッテリー・電波干渉

【公式認定技アワード】（任意記録）

- アタックシュート（物理接触シュート）
- エアロシュート（ダウンウォッシュによるシュート）
- インターセプトガード（追いかけて得点阻止）
- ウィンドシールド（ゴール前での継続的な風による防御）

主審署名： _____ 記録係署名： _____