

# 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
  - プロポ：送信機
  - 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： \_\_\_\_\_