

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 4 月 12 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 240 cm × 奥行 120 cm
 - ゴール：幅 44cm、高さ 15cm、奥行 23cm
 - 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（HOLY STONE 社）
- 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

- ・ シュートアウトの位置は、ゴール前のライン 20 cmのマークの場所

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（公式戦ではチーム戦が採用される）
- ・ チーム戦の場合は、5人1組。全セットに選手全員が出場しなければならない。

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. プレイフィールド（左右）セットの決定（セット毎にフィールドチェンジ）
3. ボール5個をセンターへ配置
4. 選手は自陣スタート位置へ
5. マシンは「スカイゲートへセット」する
6. 主審「3・2・1・シュート！」で試合開始
7. 2分経過 or 3点先取でセット終了
8. 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ゴール後にどう動い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	ドローン同士の故意による衝突	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	選手や人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。

11. 選手の装備

- ・ 出場選手は、保護ゴーグルを着用すること。
 - ・ チーム戦では、5 人全員が背番号のついたルビを着用。
-

12. 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
-

13. トラブル対応

- ・ 機体故障 → 試合停止、セット間のみ交換可
 - ・ 機体トラブル→試合停止→主審にて機体退場→機体減の状態で試合再開
 - ・ ボールが外へ飛び出す → 副審がセンターへ戻す（一旦、試合停止）
 - ・ 抗議 → 主審の判定が最終
-

14. 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			☐ 3 点先取 / ☐ タイムアップ
第2セット			☐ 3 点先取 / ☐ タイムアップ
第3セット			☐ 3 点先取 / ☐ 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）
	☐ 接触 ☐ 押し出し ☐ ラインオーバー ☐ ボール固定	
	☐ 接触 ☐ 押し出し ☐ ラインオーバー ☐ 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： _____