

【高校生ルール】

1. **ルール** 今大会(2010年11月20日)の高校生ルールにのみ採用。

但し、来年度の大会からは「顔面有り(制限付き)」となります。(デモ試合で紹介される)

一本・技有り・有効については少年部ルールに準ずる。「グラウンド」と「投げ+決め」に「効果」を採用。

- ① 試合時間2分 延長1分30秒 立ち組みでの掴み5秒
- ② グラウンド本戦、延長共に1回30秒。締め関節無し。打撃と投げでの優劣が付きづらい場合は、マウント、バックマウントからの正確な決めパンチ4連打で「効果」、抑え込み等でのコントロール具合も、判定の材料となる。
- ③ きれいに投げ技が決まった場合のポイントは「効果1」で、更に「決め」で「効果2」(「北斗旗ルール」に準ずる)。
- ④ 打撃と投げ技は少年部ルールに準ずる。

2. 反則

- ① 手による顔面への直接加激
- ② 締め関節
- ③ 顔面への前蹴り
- ④ 掴んでのパンチ(膝蹴り、下段蹴り等の足技を可)
- ⑤ 相手の蹴り足をキャッチしてから仕掛ける投げ技は、足払いや小内、小外程度、危険行為とみなされる技については反則とする。
- ⑥ グラウンドでの直接加激

3. **服装** (社)全日本空道連盟 大道塾総本部」指定の道具を使用する。

- ① 男子、女子共に、道着の下にボディープロテクター着用
- ② ファイストガード・空道レッグサポーター・NHG・男女共にファールカップ(女子アンダーガード)を使用。
基本的に今回の高校生ルールは「少年部ルール+寝技」となりますので、ポイントの取り方も中段への正確で強い蹴りが勝敗に繋がります。

4. 計量

計量は規定数値以上を反則とし、3ポイント以上で失格となります。

規定以上1未満高い→「反則」1 最終判定時、両者に何のポイントもない場合は反則者の「判定負け」になる。

1以上2未満高い→「反則」2で相手選手に「効果」が与えられる。

2以上3未満高い→「反則」3で相手選手に「有効」が与えられる。

3以上高い→「反則」4 反則選手は「失格」

※ 試合規定34条、35条参照。