

ルール対比表

| Stand up Aクラス | | | | | | |
|---|--|--|--|--|---|---|
| | 試合時間 | 出場資格 | 延長戦 | 防具 | 反則技 | |
| ・トーナメント | 2分 決勝戦3分 | 一般部 | 1回有り。 延長戦1分。 ※延長戦はマストシステム ※決勝戦は2回まで。 | グローブ ヒザパット マウスピース 金カップ スネパット | ・顔面ヒザ蹴り ・頭突き ・ヒジ打ち ・バックハンド ・故意による金的攻撃 ・投げ技 ・関節技 ・目突き | |
| ・ワンマッチ | 2分×2R | 一般部 | 無し(引き分け有り) ※インターバル30秒 | | | |
| Stand up Bクラス・Cクラス | | | | | | |
| ・トーナメント | 1分30秒 | 小学生部 中学生部 女子部 一般部 マスターズ | 1回有り。 延長戦1分。 ※延長戦はマストシステム | ・ヘッドギア ・グローブ ・マウスピース ・金カップ ・ヒザパット ・スネパット | ・噛みつき ・倒れた相手への攻撃 ・背後からの攻撃 ・故意に場外へ逃げる ・試合着をつかんでの攻撃 ・やめの合図後の攻撃 ・場外での攻撃 ・主審又は相手選手に対して侮辱的あるいは攻撃的言動 | |
| ・Bクラス ワンマッチ | 1分30秒×2R | 小学生部 中学生部 女子部 一般部 マスターズ | 無し(引き分け有り) ※ラウンド制はインターバル30秒 | ・胴 ※トーナメントは無し ※Bクラス一般部は無し ※マスターズは自由選択 ※Cクラスは着用義務 ※小学生/中学生部は着用義務 | | |
| ・チャレンジBクラス ワンマッチ | 1分30秒 | | | | | |
| ・Cクラス ワンマッチ | 2分 | | 無し(引き分け有り) | | | |
| 新空手ジュニアクラス | | | | | | |
| | 試合時間 | 出場資格 | 蹴り技の規定 | 延長戦 | 防具 | 反則技 |
| ・エキスパートトーナメント ・ルーキートーナメント ・ビギナートーナメント | 1分30秒 | 小学生部 中学生部 | 試合時間内に腰より高い蹴りを8本以上出さなかったとき a. 6~7本の時、減点1点 b. 2~5本以下の時、減点2点 c. 1本以下の時、失格 | 1回有り。 延長戦1分。 ※延長戦はマストシステム。 ※決勝戦も1回まで。 | ・面 ・グローブ ・金カップ ・ヒザパット ・スネパット ・胴当て ※エキスパート 女子は自由選択、ルーキーは自由選択、ビギナーは着用義務 | ①上記の反則技(A・B・Cクラス) ②掴んでのヒザ蹴り ③頭をつけての攻撃 ④両手で押し ⑤故意に倒れてのかけ逃げ ※手技とヒザ蹴りによる首から上の顔面攻撃 |
| ・ワンマッチ (ルーキー/エキスパート) | 1分30秒 | 小学生部 中学生部 | | 1回有り。 延長戦1分。(引き分け有り) | ・面 ・胴当て ※エキスパート 女子は自由選択、ルーキーは自由選択 ・グローブ ・金カップ ・ヒザパット ・スネパット | |
| 共通 | <勝敗はKO、ダウン2回によるKO勝ち、判定勝ち、TKO勝ちにより決定される。> | | | | | |
| | a. KO(ノックアウト) | ①パンチ・蹴りによる攻撃で5秒以上のダウン。 ②二度のダウン。 ③審判が危険と判断したとき。 ④有効な加撃が認められ一方的なダメージを与えたとき。 ⑤新空手クラスの場合は一本勝ち。 | | | | |
| | b. ダウン(1.5点) | ①パンチ・蹴りによる攻撃で一時的にダウンし、立ち上がったとき。(ダウンカウント5秒以内に立てない場合はKOとなる。) ②立っている状態でも、一方的なダメージを与えたときはスタンディングダウンとなる。 ③ダウンは2回でKO勝ち。 ④新空手クラスの場合は技あり。(技あり二本で一本勝ちとする。) | | | | |
| | c. 判定勝ち | ①KOによる勝敗が決まらず審判の採点によって勝敗を決定するとき。(優劣点は0.5~1点以内) ②ポイント制では獲得ポイントの多い方が勝ち。(最大8ポイント先取) | | | | |
| | d. 引き分け | ①判定で主審・副審の2票以上の判定がないときは、引き分け。 ②両者が同時に倒れ、双方とも5秒以内に立ち上がらないときも、引き分け。 ③ポイント制では獲得ポイントの同点の場合。 | | | | |
| | e. 減点 | ①反則を行ったときはまずは注意をあたえ、次に警告、さらに反則を行ったときに減点1点とする。減点3点で失格。 ②悪質な反則のときは、注意1回でも失格となる場合もある。 | | | | |
| | f. 失格 | ①偶発的な金的攻撃でダウンし、30秒の休憩後、試合が進行出来ない場合。 ②呼び出しても試合場に現れないとき。 | | | | |
| | g. TKO勝ち | 選手が負傷、又は失格、棄権により試合を続けることが出来ないときは、次の各項によって勝敗を決定する。 ①負傷の原因が相手の反則によるときは、負傷者の勝ち。(反則者の失格) ②負傷の原因が負傷者自身の不注意によるときは、相手選手の勝ち。(負傷者の失格) ③負傷の原因が双方の偶発発生によるときは、試合を続けることができる選手の勝ち。 ④選手の方が著しく優勢のときは、主審の判断により試合終了を待たずに勝ちとする。 ⑤選手が負傷し、試合続行不可能と主審又は大会医師が判断したときは、試合を続けることができる選手の勝ちとする。 ⑥相手選手にダメージがあり棄権したとき、又は戦意を失わせたとき。 ⑦相手選手のセコンドよりタオル投入があったとき。 | | | | |
| | h. TKO勝ち(出血) | 選手が出血(鼻血等の出血)、ドクターの診断を受け、止血した場合は試合を続けるが、その後再度出血した場合。 | | | | |
| | i. 禁止行為 | ①競技役員への許可無しに、グローブやヘッドギアをテーピング等で固定することを禁ずる。 ②相手選手やセコンドに対する野次や冒瀆行為。 | | | | |
| | j. Stand up Cクラス | ①相手に対しクリーンヒットさせ、ダメージを与えると判断された攻撃を1ポイントとする。 ポイントの判断は、審判3名又は主審/副審がジャッジを行い、2票以上の判定でポイントとする。 ②8ポイント先取にて、判定時ポイントが多い方が勝ちとする。 ③膝蹴りはポイントとならない。 ④掴みは禁止。 | | | | |
| 敗者復活 | トーナメント準決勝で勝者となった選手が試合続行不可能なときは、敗者復活として負けた選手が決勝戦に出場する権利を得る。 | | | | | |
| 有効技 | パンチ | ジャブ、ストレート、フック、アッパー | | | | |
| | 蹴り | 前蹴り、廻し蹴り系、横蹴り、後ろ蹴り、後ろ廻し蹴り、内股への蹴り、飛び蹴り、ヒザ蹴り(顔面は禁止)、胴廻し回転蹴り、かかと落とし | | | | |
| | 掴み(Cクラス/空手クラスは除く) | ①両手/片手で組んでのヒザ蹴りは1回のみ ②蹴り足を掴んでの攻撃は1回のみ | | | | |

※上記にない項目は、Stand up試合規約に準ずる