

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2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	<ul style="list-style-type: none"> ・顔面ヒザ蹴りはAクラスのみ ・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 ・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
・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 ※決勝戦も1回有り。	・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	<ul style="list-style-type: none"> 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両手での押し 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
・Bクラス ワンマッチ	1分30秒×2R	小学生部 中学生部	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	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)		
・Cクラス ワンマッチ	2分		無し(引き分け有り)		
Stand up 空手クラス					
	試合時間	出場資格	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	1回有り。 延長戦1分。 ※延長戦で決まらない時は 体重の軽い選手の勝ちとする。 ※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	<ul style="list-style-type: none"> 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両手での押し 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	<p>< 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。 ></p>				
	a. KO(ノックアウト)	<ul style="list-style-type: none"> 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空手クラスの場合は一本勝ち。 			
	b. ダウン(1.5点)	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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。(優勢点は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	<ul style="list-style-type: none"> 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うちも、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	<ul style="list-style-type: none"> 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。 ③空手クラスの場合は帯がほどけた場合、減点1点 			
	f. 失格	<ul style="list-style-type: none"> ①偶発的な金的攻撃でダウンし、30秒の休憩後、試合が続行出来ない場合。 ②呼び出しても試合場に現れないとき。 			
	g. TKO勝ち	<ul style="list-style-type: none"> 選手が負傷、又は失格、棄権により試合を続行す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生によるときは、試合を続行できる選手の勝ち。 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、試合を続行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)	<ul style="list-style-type: none"> 選手が出血し(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行するが、その後再度出血した場合。 			
	i. 禁止行為	<ul style="list-style-type: none"> 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犯行為。 			
	j. Stand up Cクラス	<ul style="list-style-type: none"> 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/副審がジャンプを行い、2票以上の判定でポイントとする。 ②6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、顔面へのヒザ蹴り(Aクラスのみ)、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			