Stand upアマチュアルール対比表

Stand up Aクラス（上級）

	試合時間	出場資格	延長戦	防具	反則技
・トーナメント	2分×1R 決勝戦3分	小学生部 中学生部 女子部 一般部	1回有り。 延長戦1分。 ※延長戦はマストシステム	・グローブ ・ヒザパット ・マウスピース ・ファールカップ ・スネパット ・ヘッドギア （一般部は素面） （小中学生部・女子部は着用） ・胴当て （小中学生は着用）	・Bクラス/Cクラスは掴み禁止 ・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 ・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こと ・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 ・チャレンジCクラスでは顔面のパンチ禁止
・ワンマッチ	2分×2R		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（初級・中級）

・トーナメント	1分30秒×1R 決勝戦2分	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 ・ファールカップ ・ヒザパッド ・スネパット ・胴当て ※Bクラス一般部/女子部は無し ※マスターズは自由選択 ※Cクラスは全クラス着用 ※小中学生部は着用
・Bクラス　ワンマッチ	1分30秒×2R		無し（引き分け有り） ※ラウンド制はインターバル30秒	
・チャレンジBクラスワンマッチ	1分30秒×1R			
・Cクラス　ワンマッチ	2分×1R		無し（引き分け有り）	
・チャレンジCクラスワンマッチ （顔面へのパンチは禁止）	2分×1R			

共通

勝敗	＜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。＞	
	KO（ノックアウト）	①パンチ・蹴りによる攻撃で10秒までに立ち上がらない場合 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。
	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10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。
	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。（優勢点は0.5～1点以内） ②Cクラス/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）
	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。
	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。
	失格	①試合時のマナーや振る舞いがスポーツマンシップに反していると判断した場合 ②再三の呼び出しに係らず、試合場に現れないとき。 ③レフリーの指示に従わない場合
	TKO勝ち	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選手の一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。
	禁止行為	①法的禁止薬物使用での参加 ②相手選手やセコンドに対する野次や冒涜行為。
	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。
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、かかと落し
	掴み （Aクラスのみ）	①両手/片手で組んでのヒザ蹴りは瞬時に1回のみ ②蹴り足を掴んでの攻撃も瞬時に1回

※上記にない項目は、Stand up試合規約に準ずる

新空手ジュニアルール対比表

新空手ジュニアクラス

	試合時間	出場資格	延長戦	防具	反則技
・トーナメント エキスパート ルーキー ビギナー	1分30秒	幼年部 小学生部 中学生部	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・ビギナーは男女とも自由選択	・顔面へのパンチ ・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 ・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こと ・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 ①上記の反則技 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 エキスパート ルーキー	1分30秒	幼年部 小学生部 中学生部	1回有り。 延長戦1分(引き分け有り)		

共通	勝敗	＜勝敗は一本勝ち、技有り二本による併せ一本勝ち、判定勝ち、TKO勝ちにより決定される。＞	
		a. 一本勝ち(KO)	①突き・蹴りによる攻撃で3秒以上のダウン ②二度の技有り。 ③審判が危険と判断したとき。 ④有効な加撃が認められ相応のダメージを与えたとき
		b. 技有り(1.5点)	①突き・蹴りによる攻撃で一時的にダウンし、立ち上がったとき ②有効な攻撃が認められ相応のダメージを与えたとき ③技有りは二本で一本勝ち。
		c. 判定勝ち	一本勝ち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)
		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3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。 ③試合中、帯や道着(ズボン)が解け、試合進行の妨げになった場合(減点1点)。
		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。 ③審判の指示に従わない場合。
		g. TKO勝ち	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選手の一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)	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。
	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	突き	正拳(ストレート)、鉤突き(フック)、上げ突き(アッパー)、手刀、裏拳、鉄槌
		蹴り	前蹴り、廻し蹴り、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、かかと落し

※上記にない項目は、全日本新空手道連盟試合規約に準ずる