

R.O.M.A. Rules (旧バーリトウッド)ルール

The English version can be found in the latter part of this document.

1. 試合時間は無制限とし、休憩時間は設けない。ただし、事前の取り決めにより試合時間を制限する場合がある。
2. レフェリーは試合の唯一の裁定者であり、レフェリーのみが試合を停止する権限を持つ。ただし、明らかなルール違反を主張する抗議が正式に提起された場合、適切な管理機関における手続のもと、映像やその他の方法を用いて判定を見直すことを妨げるものではない。
 - a. レフェリーの権限はインスペクターがケージ又はリングを退場した時点から始まり、試合終了後にインスペクターがケージ又はリングに再度入場した時点で終了する。
3. インスタント・リプレイは「試合終了までの攻防 (Fight Ending Sequence)」の確認のために使用される。試合が正式に終了した後にのみ使用が可能。インスタント・リプレイを用いた試合終了までの攻防の確認が行われた場合、その試合は再開されることはない。
4. すべての選手には試合中のマウスピースの着用が義務付けられている。マウスピースを着用するまで、試合は開始されない。試合中にマウスピースが外れた場合、レフェリーは当座の攻防を妨げることなく、適切なタイミングでタイムアウトをコールし、マウスピースを交換させる。選手が故意にマウスピースを吐き出しているとレフェリーが感じた場合は、減点につながる場合がある。
5. リングで行われる試合において、リング外に落とされた選手は観客やセコンドの介助なしでリングに戻らなくてはならない。もし介助された場合は、レフェリーの裁量により減点又は失格となる場合がある。リングから落とされた選手は、偶然に起きた反則行為の場合と同様、試合に戻ることができるが、試合続行の前にリングドクターの診察を受けなくてはならない。
6. 顔面にワセリン又はそれに類するものを塗り直すことは認められているが、これは公認のカットマンかライセンスを保持するコーナーマンのみが行うものとする。
7. ハンドラッピング
 - a. 各手に巻く包帯は、白色の柔らかい布製ガーゼ（幅2インチ、長さ15ヤード以内）最大1巻まで使用可能。ガーゼはグローブの手首のラインを超えないこと。親指の保護は任意。
 - b. テーピングは各手につき、白色のアスレチック・テープ（幅1.25インチ、長さ10フィート以内）最大1巻まで使用可能。テープはグローブの手首のラインを超えないこと。指の間にテープを通すことは可能だが、拳（ナックル）を覆うように巻いてはならない。親指の保護は任意。
 - c. 伸縮性のあるテープやフレックスラップテープ1層で完成したバンデージを覆うことは可能。
 - d. 承認済みであれば、どのブランドのテープやガーゼも使用できる。
8. 防具
 - a. 上半身には、手（前述の通り）以外にはテーピングやサポーターを含め、いかなる形の防具も装着してはならない。これには、関節用のサポーター、パッド、ガード、ガーゼやテープが含まれるが、それらに限定はされない。
 - b. 選手は、膝または足首のみを覆う柔らかいネオプレーンタイプのサポーターを使用することができる。パッド、マジックテープ、プラスチック、金属、紐、その他の安全でない、

または不当なアドバンテージにつながると考えられる素材を使用したサポーターは承認不可。承認されたサポーター以外のテープやガーゼ、その他の素材を下半身に装着してはならない。

サポーターの色は黒でなければならない。ただし、選手のコミッションが指定したコーナーの色に合わせる場合のみ、赤か青のサポーターの使用が可能。

9. ケージ又はリングでの服装

- a. 全ての選手は、コミッションが必要と判断した防具、道着を着用すること。
- b. 男女どちらの選手も、適切なマウスピース、を着用しなければならない。
道着、グローブの着用は任意とする。
男性の選手は、股間に適切なプロテクター（ムエタイ等で使用される金属製で紐で固定するタイプのファウルカップ）を着用すること。また、プロテクターの上にはスパッツを着用すること。
- c. 女性の選手は、半袖又は長袖又はノースリーブのサイズの合ったラッシュガード及び/又はスポーツブラを着用すること。ゆったりとしたトップス及び/又は胸部プロテクターは着用してはならない。女性の選手の下半身の服装は男性の選手と同様の要件に従うが、股間のプロテクターは着用しない。
- d. 試合、大会、エキシビションに出場する選手は、主催者により、指定のコーナーに合わせて異なる色の道着を着用するか、テーピングやグローブの色を変えることが指示されることもある。
- e. 選手は、ケージ内やリング上でシューズを履いてはならない。
- f. レフェリーが必要と判断した場合、すべての選手は、双方の視界と安全を妨げない形で髪の毛を固定しなければならない。
- g. どちらかの選手に怪我をさせるような道具を用いて髪を固定してはならない。
- h. すべての競技において、宝飾品やアクセサリは着用してはならない。
- i. すべての競技において、ボディ用化粧品の使用は禁じられている。顔用の化粧品の使用に
ついては、コミッション及び/又はレフェリーの裁量に任される。
- j. 道着を着用する場合は、別紙【ROMAN道着規定】に従うものとする。

反則（ファウル）

1. あらゆる形の目潰し
 - a. 指、顎、肘による目潰しは不正行為とする。正当な攻撃やパンチが選手の眼窩に接触した場合は、目潰しではなく正当な攻撃とみなされる。
2. 対戦相手を噛む、又は唾を吐く
 - a. いかなる形であれ、噛みつきは不正行為とする。選手は、レフェリーが起きていることを物理的に観測できない状況があることを認識し、試合中に噛みつかれた場合は、自らレフェリーに知らせなければならない。
3. フィッシュフッキング
 - a. いかなる形であれ、対戦相手の口、鼻、耳を攻撃する方法で指を使い、その部分の皮膚を引き伸ばそうとする行為は「フィッシュ・フッキング」とみなされる。一般的には、フィッシュフッキングとは、対戦相手の口に指を入れ、皮膚に引っかけたまま手を反対方向に引くことを指す。
4. 髪を引っ張る
 - a. いかなる方法であれ、髪の毛を引っ張ることは不正行為とする。選手はどんな形であっても、対戦相手をコントロールするために髪を掴んではならない。髪の毛の長い選手は、いかなる形であれ、ホールドやチョークの道具として髪を使ってはならない。ただし、選手同士の事前申し合わせにより頭髪の引っ張り行為を認めた場合はこの限りではない。

5. 対戦相手の頭や首をキャンバスに打ち込むスパイキング（パイルドライバー）
 - a. 弧を描く形の投げ技は、すべて正当な投げ技とみなされる。相手が頭からキャンバスに着地しても、問題はない。パイルドライバーとは、相手の体をコントロールし、両足が宙に浮いた状態で頭を真下にし、頭からキャンバスや床に無理やり打ち込むような形の投げ技を指す。なお、サブミッション・ホールドを取られている場合は、相手を持ち上げることさえ可能であれば、どのような形でキャンバスに叩きつけても許される。これは、相手の体をコントロールできる状態ではないからである。サブミッションを仕掛けた選手は、キャンバスに叩きつけられる前にポジションを変えるか、ホールドを止めることができる。
6. 後頭部または脊椎への打撃
 - a. 後頭部とは、頭頂部から後ろ側の中心線から両側に5cmずつの幅をまっすぐ頭部と首の結合部まで下がった範囲を指す。
 - b. 脊椎とは、頸椎から尾骨にかけて中心線に沿って左右5cm(計10cm幅)の範囲を指す。
7. 相手のグローブやショーツを脱がす行為
相手のショーツを掴む行為は禁止とし、道着の場合は許可される。ショーツや道着が脱げたり破れた場合には、レフェリーの判断で着替え直させるか、破棄して試合続行の可能性がある。
8. リング又はケージ外に相手を投げること
 - a. 対戦相手をリング又はケージの外に投げ出してはならない。
9. 相手の体の開口部、傷口や裂傷部に意図的に指を入れること
 - a. 開いている裂傷に指を入れ、傷を広げようとしてはならない。対戦相手の鼻、耳、口など、いかなる体腔にも指を入れてはならない。
10. 消極的行為（接触を避ける、マウスピースを何度も落とす、怪我をしたふりをするなど）
 - a. 消極的行為とは、対戦相手との接触を故意に避けたり、試合から逃げようとすることを指す。また、反則や負傷を偽ってタイムをとろうとしたり、故意にマウスピースを落とす、吐き出すなどの行為や、その他の試合の進行を遅らせようとする行為も、レフェリーが消極的行為とみなした場合、反則となる。
11. 試合場内での暴言の使用
 - a. 試合中に暴言を使用することは禁止されている。暴言になる一線を越えるかどうかは全面的にレフェリーの判断に委ねられる。試合中に選手が話すことは可能であり、声を出すことがこのルールに違反するわけではない。暴言の例としては、人種差別的な発言や誹謗中傷とみなされる発言などがある。
12. レフェリーの指示を著しく無視すること
 - a. 選手は、常にレフェリーの指示に従わなければならない。レフェリーの指示を無視する、またはそれに反した行為を見せた場合は失格となる。
13. 試合時間外で相手を攻撃するような武道精神に反する行為
 - a. 試合に出場するすべての選手は、武道精神と謙虚さを重視し、肯定的なあり方で武道精神としての総合格闘技を代表するよう期待されている。試合のルールを遵守しない、レフェリーによって試合から外された選手やタップアウトした選手に不必要な危害を加えようとするなどの行為は、武道精神に反しているとみなされる。
14. 試合終了の合図が鳴った後での相手への攻撃
 - a. 試合は、レフェリーが試合終了をコールした時点で終了する。レフェリーが終了時間をコールをした後に開始された攻撃は、合図の後の攻撃とみなされ、反則となる。
15. ブレイク中に相手を攻撃すること
 - a. 試合中のタイムアウトやブレイク中に、いかなる形であれ、対戦相手に攻撃を仕掛けてはならない。
16. レフェリーのチェックを受けている最中の相手への攻撃
 - a. 戦闘不能状態又は試合の続行が不可能な選手を保護するためにレフェリーストップがかかった時点では、対戦相手への一切の攻撃は中止しなければならない。

17. 選手のコーナーやセコンドの介入

a. 試合を妨害したり、自分のコーナーの選手に不当な利益を与えることを目的とした行為は、いかなる形であっても介入とみなされる。コーナーはどのような方法であれ、レフェリーの注意をそらしたり、レフェリーの行動に影響を与えたりしてはならない。

A. 意図的な反則（ファウル）

1. 意図的な反則行為により生じた負傷が、試合を即座に終了する必要があるほどの重傷であった場合、負傷させた側の選手は失格負けとなる。
2. 意図的な反則行為による負傷の後にも試合続行が認められた場合、レフェリーは反則を犯した選手から2ポイントを減点する。意図的な反則に対する減点は必須とする。
3. 意図的な反則行為により裂傷や腫れが生じたが試合続行が認められた場合、その負傷が原因で、試合の所定時間（所定のラウンド数）の1/2が過ぎた時点でレフェリーストップがかかった場合、直接の要因が正当な打撃であったとしても反則攻撃であったとしても、負傷した選手がスコアカード上のポイントが上回っている場合はテクニカル・デシジョンによる勝利となる。負傷した選手のスコアカード上のポイントが下回っているか同点の場合は、テクニカル・ドローとなる。
4. 意図的な反則行為を仕掛けようとした選手が負傷した場合、レフェリーは同選手に有利になる裁定を下すことはなく、この負傷は正当な攻撃による負傷と同等に扱われる。
5. レフェリーは、選手がスポーツマンシップに反する行動をとったと判断した場合、試合の中止して減点する、あるいは試合を中断して同選手を失格とすることができる。

B. 偶発的な反則

1. 偶発的な反則により、レフェリーストップがかかるほどの重傷を負わせた場合、その試合は終了となり、ノーコンテストとなる。故意の場合は反則負けとなる。
2. 選手が明らかに身体機能のコントロールを失った場合（嘔吐、小便、大便）、レフェリーは試合を中止し、選手はメディカル・ストップによるテクニカル・ノックアウト（TKO）負けとなる。
3. 反則の手続き：反則行為があった場合、レフェリーは次のことを行う。
 1. タイムをコールする。
 2. 反則を受けた選手のコンディションと安全を確認する。
 3. 反則行為を評価し、ペナルティを決定する。
 4. タイムアウト中の、選手へのコーチングは一切禁止とする。

C. 時間の考慮を必要とする反則行為

1. アイポーク、及び偶発的な反則

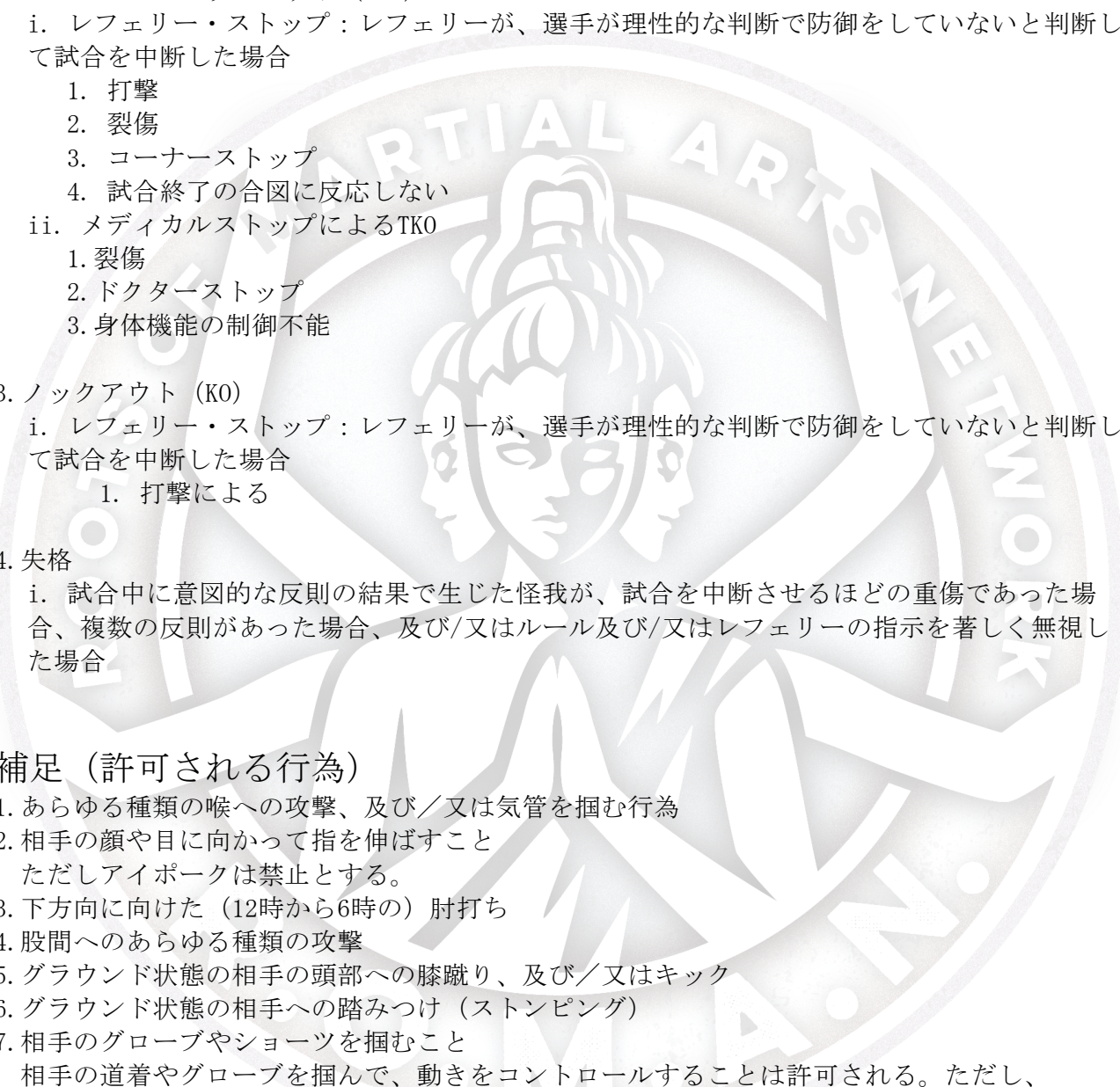
アイポーク及び偶発的な反則を受けたとレフェリーに判断された選手は、リングサイドのドクターが試合続行が可能であると判断した場合に限り、最長5分間の回復のための時間を与えられる。選手の視力が戻り試合続行が可能となれば、ドクターの確認の後、レフェリーは速やかに試合を再開する。選手が5分を過ぎても試合続行が不可能な場合は、試合は終了となり、中断された時間までの結果により勝敗が決まる。

E. 判定基準

1. 試合が制限時間内に決着しない場合や、会場設備の不具合や障害など予期せぬ事態により試合の続行が不可能となった場合、試合は引き分け（ドロー）として判定される。
2. 戦意喪失とみられる場合はレフェリーが介入する可能性がある。また試合をストップする可能性がある。

F. 勝敗の決定

1. サブミッション

- 
- i. タップアウト：選手が自分の体を使って、これ以上の試合の継続を希望しないことを示した場合
 - ii. バーバル・タップアウト：選手がレフェリーに対し、試合の継続を希望しないことを口頭で表明した場合、または自発的に、もしくは思わず苦痛の叫びをあげた場合
 - iii. テクニカル・サブミッション：正当なサブミッションにより、失神、又は骨や関節の骨折・脱臼が生じた場合
2. テクニカル・ノックアウト (TKO)
- i. レフェリー・ストップ：レフェリーが、選手が理性的な判断で防御をしていないと判断して試合を中断した場合
 - 1. 打撃
 - 2. 裂傷
 - 3. コーナーストップ
 - 4. 試合終了の合図に反応しない
 - ii. メディカルストップによるTKO
 - 1. 裂傷
 - 2. ドクターストップ
 - 3. 身体機能の制御不能
3. ノックアウト (KO)
- i. レフェリー・ストップ：レフェリーが、選手が理性的な判断で防御をしていないと判断して試合を中断した場合
 - 1. 打撃による
4. 失格
- i. 試合中に意図的な反則の結果で生じた怪我が、試合を中断させるほどの重傷であった場合、複数の反則があった場合、及び/又はルール及び/又はレフェリーの指示を著しく無視した場合

補足（許可される行為）

- 1. あらゆる種類の喉への攻撃、及び／又は気管を掴む行為
- 2. 相手の顔や目に向かって指を伸ばすこと
ただしアイポークは禁止とする。
- 3. 下方向に向けた（12時から6時の）肘打ち
- 4. 股間へのあらゆる種類の攻撃
- 5. グラウンド状態の相手の頭部への膝蹴り、及び／又はキック
- 6. グラウンド状態の相手への踏みつけ（ストンピング）
- 7. 相手のグローブやショーツを掴むこと
相手の道着やグローブを掴んで、動きをコントロールすることは許可される。ただし、ショーツを掴むことは禁止とする。
- 8. 指やつま先でフェンスやロープを持つ、又は掴むこと
- 9. 小さな関節への巧みな操作（マニピュレーション）攻撃
小さな関節とは、手足の指を指す。
- 10. 相手の体に爪を立てる、つまむ、捻る

体重による階級

階級	重量
アトム級	105 lbs. (47.6 kg) 以下
ストロー級	105 lbs. (47.6 kg) 超 115 lbs. (52.2 kg) 以下
フライ級	115 lbs. (52.2 kg) 超 125 lbs. (56.7 kg) 以下
バンタム級	125 lbs. (56.7kg) 超 135 lbs. (61.2 kg) 以下
フェザー級	135 lbs. (61.2 kg) 超 145 lbs. (65.8 kg) 以下
ライト級	145 lbs. (65.8 kg) 超 155 lbs. (70.3 kg) 以下
スーパーライト級	155 lbs. (70.3 kg) 超 165 lbs. (74.8 kg) 以下
ウェルター級	165 lbs. (74.8 kg) 超 170 lbs. (77.1 kg) 以下
スーパーウェルター級	170 lbs. (77.1 kg) 超 175 lbs. (79.4 kg) 以下
ミドル級	175 lbs. (79.4 kg) 超 185 lbs. (83.9 kg) 以下
スーパーミドル級	185 lbs. (83.9 kg) 超 195 lbs. (88.5 kg) 以下
ライトヘビー級	195 lbs. (88.5 kg) 超 205 lbs. (93.0 kg) 以下
クルーザー級	205 lbs. (93.0 kg) 超 225 lbs. (102.1 kg) 以下
ヘビー級	225 lbs. (102.1 kg) 超 265 lbs. (120.2 kg) 以下
スーパーヘビー級	265 lbs. (120.2 kg) 超

- 階級内許容重量：両選手が同じ階級の場合、許容重量は認められない。
- 計量に失敗した場合のキャッチウェイト：片方の選手が計量に失敗し、両選手の階級が異なる場合、重量の重い方の選手が軽い方の選手より5 lbs. (2.3 kg) を超えてはならない。
- 契約によるキャッチウェイト：契約によるキャッチウェイトの場合は、両選手が契約体重以下である限り、許容される体重差の規定はない。コミッションは、体重差がどちらかの選手の安全に影響を及ぼすほど大きいと判断した場合、キャッチウェイトの試合を拒否する

ことができる。

※当ルールは、ボクシング・コミッション・コンバティブ・スポーツ協会 総合格闘技（MMA）ユニファイド・ルールを元に作成しています。

※当ルールは2024年8月25日現在で想定しているものであり、今後、変更する可能性があります。



R.O.M.A. Rules=Roots Of Martial Arts Rules

1. The match duration is unlimited, and no breaks will be provided. However, the match duration may be limited based on prior arrangements.
2. The referee is the sole judge of the match and has the exclusive authority to stop the match. However, this does not prevent reviewing decisions using video or other methods through proper procedures by the relevant governing body, in the case of a formal protest due to an obvious rule violation. a. The referee's authority begins when the inspector leaves the cage or ring and ends when the inspector re-enters the cage or ring after the match concludes.
3. Instant replay can be used to confirm the "fight-ending sequence" and is only available after the match has officially ended. If the fight-ending sequence is reviewed using instant replay, the match will not be restarted.
4. All fighters are required to wear a mouthpiece during the match. The match will not begin until the mouthpiece is worn. If the mouthpiece falls out during the match, the referee will call a timeout at an appropriate time without interrupting the current exchange to replace it. If the referee feels the mouthpiece was intentionally spat out, this may lead to a point deduction.
5. In matches held in a ring, if a fighter falls out of the ring, they must return without assistance from the audience or their corner. If assisted, the referee may deduct points or disqualify the fighter. Fighters who fall out of the ring may return to the match, similar to cases involving accidental fouls, but must first be examined by the ringside doctor before continuing.
6. Reapplying Vaseline or similar substances to the face is allowed, but this can only be done by a licensed cutman or a licensed cornerman.
7. Hand wrapping:
 - a. For each hand, one roll of white soft cloth gauze (2 inches wide, up to 15 yards long) can be used. The gauze must not extend beyond the wrist line of the glove. Thumb protection is optional.
 - b. Each hand may use up to one roll of white athletic tape (1.25 inches wide, up to 10 feet long). The tape must not extend beyond the wrist line of the glove. The tape may pass between the fingers but must not be wrapped over the knuckles. Thumb protection is optional.
 - c. Bandages finished with one layer of flexible tape or flex wrap tape are allowed.
 - d. Any brand of tape or gauze is acceptable as long as it is approved.
8. Protective Gear:
 - a. No protective gear, including taping or supports, is allowed on the upper body except for hand wrapping as previously described. This includes but is not limited to joint supports, pads, guards, gauze, or tape.
 - b. Fighters may use soft neoprene-type supports that cover only the knee or ankle. Supports using pads, Velcro, plastic, metal, straps, or any unsafe materials that

could provide an unfair advantage are not allowed. No tape, gauze, or other materials are allowed on the lower body except for approved supports. The support's color must be black, unless it is allowed to match the corner color assigned by the fighter's commission (red or blue).

Attire in the Cage or Ring:

- a. All fighters must wear the protective gear and/or gi as deemed necessary by the commission.
- b. Both male and female fighters must wear an appropriate mouthpiece. The use of gi and gloves is optional. Male fighters must wear an appropriate groin protector (such as the type of foul cup made of metal and fastened with strings used in Muay Thai). Additionally, they must wear spats over the protector.
- c. Female fighters must wear a properly fitted rash guard (short-sleeved, long-sleeved, or sleeveless) and/or sports bra. Loose-fitting tops and/or chest protectors are not allowed. Female fighters' lower body attire must comply with the same requirements as male fighters, except that they are not required to wear a groin protector.
- d. Fighters competing in matches, tournaments, or exhibitions may be instructed by the organizer to wear a gi in a color corresponding to their designated corner, or to use different colored tape or gloves.
- e. Fighters are not allowed to wear shoes inside the cage or ring.
- f. If deemed necessary by the referee, all fighters must secure their hair in a manner that does not obstruct the view or safety of either fighter.
- g. Fighters may not secure their hair with any objects that could injure the other fighter.
- h. Jewelry or accessories are prohibited in all competitions.
- i. The use of body makeup is prohibited in all competitions. The use of facial makeup is at the discretion of the commission and/or referee.
- j. If a Dogi is worn, it must comply with the attached "ROMAN DIOGI Regulations".

FOULS

1. Eye Gouging in Any Form
 - a. Eye gouging with fingers, jaws, or elbows is considered illegal. If a legitimate attack or punch contacts the opponent's eye socket, it will be considered a legal strike, not eye gouging.
2. Biting or Spitting at an Opponent

- a. Biting in any form is prohibited. Fighters must be aware that the referee may not always observe the act, and they are responsible for informing the referee if bitten during the match.
3. Fish-Hooking
 - a. Any act where a fighter uses their fingers to stretch the skin of an opponent's mouth, nose, or ears is considered "fish-hooking." Typically, this refers to placing fingers in the opponent's mouth and pulling in the opposite direction.
4. Pulling Hair
 - a. Pulling hair in any manner is illegal. Fighters are not allowed to control their opponent using hair, nor can they use their own long hair as a tool for holds or chokes. This rule may be waived if both fighters agree beforehand to allow hair pulling.
5. Spiking or Piledriving the Opponent's Head or Neck into the Canvas
 - a. All throwing techniques in an arc are considered legal, even if the opponent lands headfirst. A piledriver is defined as lifting and controlling the opponent's body with their legs in the air and driving their head downward into the canvas or floor. If a fighter is in a submission hold, they may slam the opponent onto the canvas in any manner to escape, as they are not in control of the opponent's body.
6. Striking the Spine or Back of the Head
 - a. The back of the head is defined as the area running along the centerline from the top of the head down to the neck, within a 5 cm width on either side.
 - b. This also includes the area along the spine, 5 cm on either side, extending from the base of the skull down to the tailbone.
7. Grabbing the Opponent's Gloves or Shorts
 - a. Grabbing the opponent's shorts is prohibited, but grabbing the gi is allowed. If a fighter's shorts or gi are pulled off or torn, the referee may allow a change or continuation of the match based on their judgment.
8. Throwing an Opponent Out of the Ring or Cage
 - a. Fighters are not permitted to throw their opponents out of the ring or cage.
9. Inserting Fingers into Opponent's Orifices, Wounds, or Cuts
 - a. It is illegal to insert fingers into open wounds or try to widen cuts. Fighters cannot insert fingers into any body cavities such as the nose, ears, or mouth.
10. Timidity (e.g., avoiding contact, dropping mouthpiece repeatedly, faking injury)
 - a. Timidity includes deliberately avoiding contact with the opponent or escaping from the fight. Pretending to be injured, repeatedly dropping or spitting out the mouthpiece, or any action that delays the match will be deemed illegal if the referee considers it to be timidity.
11. Using Foul Language During the Fight
 - a. Using foul or offensive language is prohibited. The referee will decide whether language crosses the line. While fighters can talk during the match, verbal abuse, such as racial slurs or derogatory remarks, will be considered foul language.
12. Ignoring the Referee's Instructions
 - a. Fighters must always obey the referee's instructions. Ignoring or disobeying the referee's commands may result in disqualification.
13. Unsportsmanlike Conduct Outside the Boundaries of the Fight
 - a. All fighters are expected to represent martial arts with sportsmanship, humility, and honor. Any behavior such as attacking a disqualified opponent or continuing to attack after a tap-out will be considered unsportsmanlike.

14. Attacking an Opponent After the Bell Has Rung
 - a. The match ends when the referee calls the fight. Any attack initiated after the referee's call will be considered a violation.
15. Attacking an Opponent During a Break
 - a. Attacking the opponent during a timeout or break is strictly prohibited.
16. Attacking an Opponent Under Referee's Check
 - a. Once the referee has stopped the match to protect a fighter unable to continue, any attack on the opponent must cease immediately.
17. Interference by a Fighter's Corner or Coaches
 - a. Any interference by the corner or coaches, including distracting the referee or giving the fighter an unfair advantage, will be considered a violation. The corner must not influence the referee's actions in any way.

A. Intentional Fouls

1. If an intentional foul results in an injury severe enough to immediately stop the fight, the fighter who committed the foul will lose by disqualification.
2. If the fight is allowed to continue after an intentional foul that caused an injury, the referee must deduct 2 points from the fighter who committed the foul. Point deduction for intentional fouls is mandatory.
3. If an intentional foul causes a cut or swelling but the fight continues, and the injury later causes the fight to be stopped after the halfway point (i.e., after half of the scheduled rounds have been completed), the outcome will be determined by the scorecards. If the injured fighter is ahead on points, they will win by technical decision. If the injured fighter is behind or tied, the fight will be declared a technical draw.
4. If a fighter attempting to commit an intentional foul is injured during the process, the referee will not rule in favor of that fighter. The injury will be treated the same as if it occurred during a legal strike.
5. The referee has the authority to stop the fight and deduct points or disqualify the fighter if they determine that the fighter engaged in unsportsmanlike conduct.

B. Accidental Fouls

1. If an accidental foul results in a severe injury that causes the referee to stop the fight, the fight will be declared a no contest. If the foul was intentional, it will result in a disqualification loss.
2. If a fighter clearly loses control of their bodily functions (e.g., vomiting, urinating, defecating), the referee will stop the fight, and the fighter will be deemed to have lost by technical knockout (TKO) due to medical stoppage.
3. Procedure for Fouls: In the event of a foul, the referee will take the following actions:
 1. Call for time.
 2. Check the condition and safety of the fouled fighter.
 3. Assess the foul and determine the appropriate penalty.
 4. Coaching of the fighters during the timeout is strictly prohibited.

C. Fouls Requiring Time Consideration

1. Eye Pokes and Accidental Fouls

A fighter determined by the referee to have suffered an eye poke or an accidental foul will be granted a maximum recovery time of 5 minutes, provided that the ringside doctor assesses that the fighter can continue. Once the fighter's vision has returned and they are deemed fit to continue by the doctor, the referee will promptly resume the match. If the fighter is unable to continue after the 5 minutes have elapsed, the match will be declared over, and the outcome will be determined based on the results up to the point of stoppage.

E. Criteria for Judgment

1. If the match does not conclude within the designated time limit or if it becomes impossible to continue due to unforeseen circumstances such as issues with the venue or equipment, the match will be declared a draw.
2. If a fighter is deemed to have lost the will to fight, the referee may intervene and potentially stop the match.

F. Determination of Victory or Defeat

1. Submission
 - i. Tap Out: When a fighter indicates, using their body, that they no longer wish to continue the match.
 - ii. Verbal Tap Out: When a fighter verbally expresses to the referee that they do not wish to continue the match, or involuntarily cries out in pain.
 - iii. Technical Submission: When a legitimate submission results in unconsciousness or fractures/dislocations of bones or joints.
2. Technical Knockout (TKO)
 - i. Referee Stop: When the referee determines that a fighter is not defending themselves rationally, the match will be halted.
 - a. Striking
 - b. Lacerations
 - c. Corner Stop
 - d. Failure to respond to the signal for the end of the match
 - ii. TKO due to Medical Stop
 - e. Lacerations
 - f. Doctor's Stop
 - g. Loss of control over bodily functions

3. Knockout (KO)

- i. Referee Stop: When the referee determines that a fighter is not defending themselves rationally, the match will be halted.

1. Due to striking

4. Disqualification
 - i. If an injury resulting from an intentional foul during the match is severe enough to halt the bout, if multiple fouls have occurred, and/or if there is a significant disregard for the rules and/or the referee's instructions.

Supplement (Permitted Actions)

1. Any type of attack to the throat and/or gripping the trachea.
2. Extending fingers towards the opponent's face or eyes (eye pokes are prohibited).
3. Downward elbow strikes (from 12 o'clock to 6 o'clock).
4. Any type of attack to the groin.
5. Knee strikes and/or kicks to the head of a grounded opponent.
6. Stomping on a grounded opponent.
7. Grabbing the opponent's gi or gloves is permitted for controlling movement, but grabbing shorts is prohibited.
8. Holding or gripping the fence or ropes with fingers or toes.
9. Manipulation attacks on small joints (referring to fingers and toes).
10. Scratching, pinching, or twisting the opponent's body.

**These rules are based on the Unified Rules of Mixed Martial Arts (MMA) established by the Boxing Commission Combative Sports Association.*

**These rules are as of August 25, 2024, and may be subject to change in the future.*