

R.O.M.A. Rules (旧バーリトゥード)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きのもと、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。
- C. 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。
- C. 道着、グローブの着用は任意とする。
- D. 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。
- E. 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。
- F. 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。
- G. 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。
- H. 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。
- I. 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。
- J. すべての競技において、宝飾品やアクセサリーは着用してはならない。
- K. 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。
- L. 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。

A. 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、レフェリーが起こっ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髮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、スパッツ、道着の下衣を脱がす行為
 - A. 相手のショーツ、スパッツを掴む行為は禁止とし、道着の場合は許可される。偶発的にショーツ、スパッツ、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などを指す。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。

B. 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となる。

2. 意図的な反則行為による負傷の後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、試合を中止して減点する、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。

C. 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。

3-1. タイムをコールする。

3-2. 反則を受けた選手のコンディションと安全を確認する。

3-3. 反則行為を評価し、ペナルティを決定する。

3-4. 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。

D. 時間の考慮を必要とする反則行為

アイボーク、及び偶発的な反則：

アイボ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) 1. サブミッション

- a) 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
- b) 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
- c) 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）

- a) 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
 - i) 打撃
 - ii) 裂傷
 - iii) コーナーストップ
 - iv) 試合終了の合図に反応しない
- b) メディカルストップによるTKO
 - i) 裂傷
 - ii) ドクターストップ
 - iii) 身体機能の制御不能

3) ノックアウト（KO）

- a) 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
 - i) 打撃による

4) 失格

- a) 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
ただしアイボークは禁止とする。
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. 相手の道着（帯も含む）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。
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2025年12月5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 shall be unlimited, with no rest periods (intermissions). However, a time limit may be imposed based on prior agreement.
2. The referee is the sole arbiter of the match and is the only individual authorized to stop a contest. However, this does not preclude the review of a decision using video footage or other means under the procedures of the appropriate regulatory body, provided a formal protest claiming a clear rule violation is filed. A. The referee's authority begins when the inspector exits the cage or ring and ends when the inspector re-enters the cage or ring after the conclusion of the bout.
3. Instant Replay is used exclusively for the review of the "Fight Ending Sequence." It may only be utilized after the match has officially ended. If the Fight Ending Sequence is reviewed using Instant Replay, the match shall not be resumed.
4. The use of a mouthpiece is mandatory for all competitors during the match. The match will not begin until the mouthpiece is in place. If the mouthpiece is dislodged during the match, the referee shall call for a timeout at an appropriate moment that does not interfere with the immediate action, and have the mouthpiece replaced. If the referee judges that a competitor has intentionally spit out the mouthpiece, it may result in a point deduction.
5. In matches held in a ring, a competitor who is thrown out of the ring must return to the ring without assistance from spectators or seconds. If assistance is received, it may result in a point deduction or disqualification at the referee's discretion. A competitor thrown from the ring may return to the match, similar to cases of accidental fouls, but must be cleared by the ringside physician before resuming.
6. The re-application of Vaseline (or similar petroleum jelly) to the face is permitted; however, this must only be performed by an authorized cutman or a licensed cornerman.
7. Hand Wrapping
 - A. A maximum of one roll of white soft cloth gauze (no more than 2 inches wide and 15 yards long) is permitted per hand. The gauze must not extend beyond the wrist line of the glove. Thumb protection is optional.
 - B. A maximum of one roll of white athletic tape (no more than 1.25 inches wide and 10 feet long) is permitted per hand. The tape must not extend beyond the wrist line of the glove. Tape may be passed

between the fingers but must not cover the knuckles. Thumb protection is optional.

- C. A single layer of elastic tape or flex-wrap tape may be used to cover the completed bandage.
- D. Any brand of tape or gauze may be used, provided it is approved.

8. Protective Gear

- A. No protective gear, including taping or supports, may be worn on the upper body other than on the hands (as specified above). This includes, but is not limited to, joint supports, pads, guards, gauze, or tape.
- B. Competitors may use soft neoprene-type supports covering only the knees or ankles. Supports containing pads, Velcro, plastic, metal, strings, or other materials deemed unsafe or offering an unfair advantage are not approved. No tape, gauze, or other materials other than approved supports may be worn on the lower body.
- C. Supports must be black. However, red or blue supports are permitted only if they match the competitor's assigned corner color designated by the commission.

9. Attire (Cage or Ring)

- A. All competitors must wear protective gear and Gi (uniform) as deemed necessary by the commission.
- B. Both male and female competitors must wear an appropriate mouthpiece.
- C. Wearing a Gi and gloves is optional.
- D. Male Competitors: Must wear appropriate groin protection (a metal cup with strap retention, such as a Muay Thai cup) under spats.
- E. Female Competitors: Must wear a fitted rash guard (short sleeve, long sleeve, or sleeveless) and/or sports bra. Loose-fitting tops and/or chest protectors are prohibited. Lower body attire requirements follow the same rules as male competitors, but groin protection is not worn.
- F. Competitors in matches, tournaments, or exhibitions may be instructed by the organizer to wear a Gi of a different color or change the color of taping/gloves to match their designated corner.
- G. Competitors must not wear shoes inside the cage or ring.
- H. If deemed necessary by the referee, all competitors must secure their hair in a manner that does not interfere with the vision or safety of either competitor.
- I. Items that could cause injury to either competitor must not be used to secure hair.
- J. Jewelry and accessories are prohibited in all competitions.
- K. The use of body cosmetics is prohibited in all competitions. The use of facial cosmetics is at the discretion of the commission and/or referee.
- L. If a Gi is worn, it must comply with the separate [ROMAN Gi Regulations].

A. FOULS

1. Eye Gouging of any kind
 - A. Eye gouging by means of fingers, chin, or elbows is illegal. If a legal attack or punch contacts the competitor's eye socket, it is considered a legal attack, not eye gouging.
2. Biting or Spitting at an Opponent
 - A. Biting in any form is illegal. Competitors must recognize that there may be situations where the referee cannot physically observe the act; if bitten, the competitor must signal the referee themselves.
3. Fish Hooking
 - A. Any attempt to stretch the skin by inserting fingers into the mouth, nose, or ears of an opponent is considered "Fish Hooking." Generally, this refers to inserting fingers into the mouth and pulling in the opposite direction.
4. Hair Pulling
 - A. Pulling hair in any manner is illegal. A competitor may not grab hair to control an opponent in any way. Competitors with long hair may not use their hair as a tool for holding or choking. Exception: If mutually agreed upon by competitors beforehand, hair pulling may be permitted.
5. Spiking an Opponent to the Canvas on the Head or Neck (Piledriver)
 - A. Any throw with an arc is considered a legal throw. It is acceptable if the opponent lands on their head. A "Piledriver" refers to a throw where the opponent's body is controlled, their feet are in the air, the head is pointed straight down, and they are forcibly driven into the canvas or floor. Note: If a competitor is caught in a submission hold, they may slam the opponent onto the canvas in any manner, provided they can lift them, as the opponent's body is not considered "controlled" in this scenario. The competitor applying the submission may release the hold or change position before impact.
6. Strikes to the Back of the Head or Spine
 - A. Back of the Head
 - A. Defined as a strip 5cm wide on either side of the centerline strictly starting from the crown of the head down to the occipital junction.
 - B. Spine: Defined as a strip 5cm wide on either side of the centerline (10cm total width) from the cervical vertebrae down to the coccyx.
7. Stripping the Opponent (Gloves, Shorts, Spats, Gi Pants)
 - Grabbing the opponent's shorts or spats is prohibited; however, grabbing the Gi is permitted. If shorts, spats, or Gi are accidentally removed or torn, the referee may allow the competitor to change or discard the item to continue the match.
8. Throwing an Opponent out of the Ring or Cage
 - A. A competitor shall not throw their opponent out of the ring or cage.

9. Intentionally Placing a Finger into any Orifice, Cut, or Laceration
 - A. A competitor shall not put a finger into an open laceration in an attempt to enlarge it. A competitor shall not insert fingers into any body cavity (nose, ears, mouth, etc.).
10. Timidity (Passive Conduct)
 - A. Timidity refers to intentionally avoiding contact with an opponent or attempting to flee the fight. Feigning a foul or injury to buy time, intentionally dropping or spitting out the mouthpiece, or other acts intended to delay the match may be deemed timidity by the referee and penalized.
11. Use of Abusive Language in the Fighting Area
 - A. The use of abusive language during a match is prohibited. Whether language crosses the line is entirely at the referee's discretion. Speaking during a match is permitted; vocalizing alone is not a violation. Examples of abusive language include racist remarks or slurs.
12. Flagrantly Disregarding the Referee's Instructions
 - A. Competitors must obey the referee's instructions at all times. Disregarding instructions or acting contrary to them will result in disqualification.
13. Unsportsmanlike Conduct Causing Injury to an Opponent
 - A. All competitors are expected to value martial arts spirit and humility, representing MMA positively. Acts such as failing to adhere to rules or attempting to cause unnecessary harm to an opponent who has been removed from the match or has tapped out are considered unsportsmanlike.
14. Attacking an Opponent After the Bell
 - A. The match ends when the referee calls time. Any attack initiated after the referee's call is considered an attack after the bell and is a foul.
15. Attacking an Opponent During a Break
 - A. Competitors must not attack an opponent in any manner during a timeout or break.
16. Attacking an Opponent Under the Care of the Referee
 - A. Once a referee stop occurs to protect a competitor who is incapacitated or unable to continue, all attacks on the opponent must cease immediately.
17. Interference by the Corner or Seconds
 - A. Any act intended to disrupt the match or give an unfair advantage to a competitor is considered interference. Corners must not distract the referee or influence their actions in any way.

B. INTENTIONAL FOULS

1. If an injury caused by an intentional foul is severe enough to terminate the match immediately, the competitor causing the injury loses by Disqualification.
2. If the match is allowed to continue after an injury caused by an intentional foul, the referee shall deduct 2 points from the offending

competitor. Point deductions for intentional fouls are mandatory.

3. If an intentional foul causes a laceration or swelling and the match is allowed to continue, but the match is later stopped by the referee because of that specific injury after 1/2 of the scheduled time has elapsed:

a) If the injured competitor is ahead on the scorecards, they win by Technical Decision.

b) If the injured competitor is behind or tied on the scorecards, the match results in a Technical Draw. (Note: This applies regardless of whether the final stoppage was caused by a legal strike or a foul, provided the original injury was from the foul.)

4. If a competitor injures themselves while attempting an intentional foul, the referee will not take any action to the advantage of that competitor, and the injury will be treated the same as one sustained by a legal maneuver.

5. If the referee determines that a competitor has acted in an unsportsmanlike manner, they may stop the match to deduct points or disqualify the competitor.

C. ACCIDENTAL FOULS

1. If an accidental foul causes an injury severe enough for the referee to stop the match immediately, the match shall be declared a No Contest. (If intentional, it is a Disqualification loss).

2. If a competitor clearly loses control of bodily functions (vomiting, urination, defecation), the referee shall stop the match, and the competitor loses by Technical Knockout (TKO) via Medical Stoppage.

3. Procedure for Fouls:

3-1. Call Time.

3-2. Check the condition and safety of the fouled competitor.

3-3. Assess the foul and determine the penalty.

3-4. No coaching is permitted during the timeout.

D. TIME CONSIDERATIONS FOR FOULS

Eye Pokes & Accidental Fouls: A competitor determined by the referee to have suffered an eye poke or accidental foul may be granted up to 5 minutes to recover, provided the ringside doctor confirms they can continue. If the competitor's vision returns or they recover, the referee will restart the match immediately after the doctor's confirmation. If the competitor cannot continue after 5 minutes, the match ends, and the outcome is determined based on the time elapsed.

E. JUDGING CRITERIA

1. If a winner is not decided within the time limit, or if the match cannot continue due to unforeseen circumstances such as equipment failure, the match is ruled a Draw.

2. The referee may intervene if a competitor appears to have lost the will to fight. The referee also reserves the right to stop the match.

F. DECISION OF MATCH RESULTS

- 1) 1.Submission
 - a) Tap Out: When a competitor physically uses their body to indicate they no longer wish to continue.
 - b) Verbal Tap Out: When a competitor verbally expresses to the referee that they do not wish to continue, or voluntarily/involuntarily lets out a scream of pain.
 - c) Technical Submission: When a legal submission results in loss of consciousness, or the fracture/dislocation of a bone or joint.
- 2) Technical Knockout (TKO)
 - a) Referee Stop: When the referee determines a competitor is not intelligently defending themselves.
 - i) Strikes
 - ii) Lacerations (Cuts)
 - iii) Corner Stop
 - iv) Failure to react to the fight-end signal
 - b) TKO via Medical Stop
 - i) Lacerations (Cuts)
 - ii) Doctor Stop
 - iii) Loss of bodily function control
- 3) Knockout (KO)
 - a) Referee Stop: When the referee determines a competitor is not intelligently defending themselves due to:
 - i) Strikes
- 4) Disqualification
 - a) If an injury resulting from an intentional foul during the match is severe enough to stop the bout, if there are multiple fouls, and/or for flagrant disregard of the rules/referee instructions.

SUPPLEMENTAL (PERMITTED ACTIONS)

- 1.Throat Strikes of any kind and/or Grabbing the Trachea.
- 2.Reaching towards the opponent's face or eyes with extended fingers.
Note: Actual Eye Poking is prohibited.
- 3.12-to-6 Elbows (Downward elbow strikes).
- 4.Attacks to the Groin of any kind.
- 5.Knees and/or Kicks to the Head of a grounded opponent.
- 6.Stomping a grounded opponent.
- 7.Grabbing the opponent's Gi (including the belt) or Gloves to control movement.
- 8.Holding or Grabbing the fence or ropes with fingers or toes.
- 9.Small Joint* Manipulation.
*Small joints refer to fingers and toes.
- 10.Clawing, Pinching, or Twisting the opponent's flesh.

Weight Classes	Weight
Arom weight	under 105 lbs. (47.6 kg)
Straw weight	over 105 lbs. (47.6 kg) to under 115 lbs. (52.2 kg)以下
Fly weight	over 115 lbs. (52.2 kg) to under 125 lbs. (56.7 kg)
Bantam weight	over 125 lbs. (56.7kg)to under 135 lbs. (61.2 kg)
Feather weight	over 135 lbs. (61.2 kg)to under 145 lbs. (65.8 kg)
Light weight	over 145 lbs. (65.8 kg)to under 155 lbs. (70.3 kg)
Super light weight	over 155 lbs. (70.3 kg)to under 165 lbs. (74.8 kg)
Welter weight	over 165 lbs. (74.8 kg)to under 175 lbs. (77.1 kg)
Super welter weight	over 175 lbs. (77.1 kg)to under 185 lbs. (83.9 kg)
Middle weight	over 185 lbs. (83.9 kg)to under 195 lbs. (88.5 kg)
Super middle weight	over 195 lbs. (88.5 kg)to under 205 lbs. (93.0 kg)
Light heavy weight	over 205 lbs. (93.0 kg)to under 225 lbs. (102.1 kg)
Cruiser weight	over 225 lbs. (102.1 kg)to under 265 lbs. (120.2 kg)
Heavy weight	over 265 lbs. (120.2 kg)

- Weight Allowance within Class If both competitors are in the same weight class, no weight allowance is permitted.
- Catchweight due to Missed Weight In the event that one competitor fails to make weight, resulting in the competitors being in different weight classes, the heavier competitor must not exceed the weight of the lighter competitor by more than 5 lbs. (2.3 kg).
- Contracted Catchweight For contracted catchweight bouts, there is no restriction on the allowable weight difference between competitors, provided both are at or below the contracted weight. However, the Commission reserves the right to refuse a catchweight bout if it determines that the weight disparity is significant enough to compromise the safety of either competitor.

*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.