

# ROMAN COMBAT(道着着用MMA)ルール

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

1. 試合時間は10分から15分間(1ラウンドのみ)とし、主催者が事前に決定する。
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、ラウンドは開始されない。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ストップをコールし、マウスピースを着用させる。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、減点につながる可能性もある。
5. リングで行われるMMAの試合において、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可能性がある。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、5分以内のインターバルの後に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. 各ラウンドの間に、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(バンテージ)
  - 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層で完成したバンテ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  
選手は、関節や筋肉の保護を目的としたテーピングやサポーターを装着することができる。ただし、その使用は試合開始前に審判団の確認および承認を受けたものに限る。審判団が競技の公平性または安全性を損なうと判断した場合、使用を認めないことがある。
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、道衣を着用すること。
  - b. 男女どちらの選手も、適切な道衣、マウスピース、グローブを着用しなければならない。男性の選手は、股間に適切なプロテクターを着用すること。

- 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衣を着用するか、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。

## 10. 道衣

別紙【ROMAN道着規定】に従う

## 反則(ファウル)

1. 頭突き
  - a. いかなる形であれ、頭部を攻撃の道具として使用してはならない。頭部、胴体、体のどの部分に対しても、頭部を攻撃に使用することは不正行為である。
2. 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。
3. 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。
4. 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。
5. 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。
6. 対戦相手の頭や首をキャンバスに打ち込むスパイクイング(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だ。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。
7. 後頭部または脊椎への打撃
  - a. 後頭部とは、頭頂部から後ろ側に首の結合部まで中心線に沿って左右5cm(計10センチ幅)の範囲を指す。
  - 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。
8. あらゆる種類の喉への攻撃、及び/又は気管を掴む行為
  - a. 喉への直接の攻撃はいかなる形であっても認められない。直接攻撃には、打撃を加える際に、相



手の頭を掴み、首の部分が無防備になるように引っ張ることも含まれる。サブミッションを狙って、指や親指を相手の首や気管に食い込ませるような攻撃をしてはならない。スタンディングでの攻防において、打撃が相手の喉元に当たった場合は、公平で正当な攻撃とみなされる。

9. 相手の顔や目に向かって指を伸ばすこと
  - a. スタンディングの状態、指を相手の顔や目に向けた形で手を広げて、相手の方に腕(片腕、両腕共に)を動かす行為は反則となる。レフェリーは選手と明確にコミュニケーションをとり、この危険な行為を阻止すること。選手は相手に向かって手を伸ばす際、拳を閉じるか、指をまっすぐ上に向けるようにする。
10. 股間へのあらゆる種類の攻撃
  - a. 打撃、掴む、つまむ、捻るなど、股間への攻撃はすべて反則とする。選手の性別に関係なく、股間への攻撃は同等に扱われる。
11. 相手のグローブを掴むこと
  - a. 相手のグローブを掴んで、動きをコントロールすることはできない。ただし、グローブの素材だけを掴んで体をコントロールするのではなく、実際に手そのものを掴むのであれば、相手の手を掴む行為は許される。自分のグローブを掴むことは正当な行為とみなされる。
  - b. 相手や自分の道衣を掴む行為は許される。ただし脱げた道衣や解けた帯を掴むまたは利用して攻撃や防御をすることは禁止とする。なお自ら上衣の裾(ラペラ)を帯から外す行為はどちらか一方の裾のみ許される。
  - c. 道衣が後頭部に被る、上衣の裾が大きく帯から外れた状態、下衣の紐が外れる等、試合進行及びルール判定に支障をきたすと思われる場合はレフェリーの判断で試合を中断し、道衣を正しい状態に戻させて再開することができる。その際、中断時の状態から再開するか、スタンドに戻してから再開させるかはレフェリーが判断するものとする。
12. 指やつま先でフェンスやロープを持つ、又は掴むこと
  - a. フェンスに手をついて押して体を離すことは、いつでも可能である。ケージに足をかけ、フェンス材につま先を通すことも、いつでも可能。ただし、選手が指やつま先をケージにかけてフェンスを掴み、自分の体勢や相手の体をコントロールし始めた場合、それは反則行為となる。いかなる時でも、ロープを掴んだり、腕をロープの上や下に巻きつけてはならない。また、故意にロープを越えてはならない。選手がフェンスやケージ、リングロープを掴んだ場合、その反則が試合に大きな影響を与えたのであれば、レフェリーは反則を犯した選手のスコアカードから1ポイント減点することができる。フェンスを掴んだことによる減点が発生し、また、その反則行為により、反則を犯した選手が優位になった場合、レフェリーはニュートラルなポジションで試合を再開させるべきである。
13. 小さな関節への巧みな操作(マニピュレーション)攻撃
  - a. 小さな関節とは、手足の指を指す。手首、足首、膝、肩、肘はすべて大きな関節とみなされる。手の指や足の指の3本以上を一度に掴むことは許される。
14. 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。
15. 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。
16. 相手の体に爪を立てる、つまむ、捻る
  - a. 選手の皮膚に爪を立てたり、皮膚を引っ張る、捻るなどして痛みを与えようとする攻撃は反則である。
17. 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。
18. 試合場内での暴言の使用
  - a. MMAの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。

19. 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。

20. 相手を負傷させるようなスポーツマンシップに反する行為

a. MMA試合に出場するすべての選手は、スポーツマンシップと謙虚さを重視し、肯定的なあり方でスポーツ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、スポーツマンシップに反しているとみなされる。

21. ラウンド終了の合図が鳴った後での相手への攻撃

a. ラウンドは、ベルやゴングなどの合図と共にレフェリーが終了時間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。

22. 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。

23. 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、対戦相手への一切の攻撃は中止しなければならない。

24. 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、その試合はノーコンテスト、もしくは反則となる場合がある。

その時点でスコアカード上でリードする選手がテクニカル・デシジョンで勝利となる。攻防がなかった場合、そのラウンドは同点とされるべきである。採点はジャッジの裁量に任される。

2. ラウンド中、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。

i. 糞便が明らかになった場合は、どのタイミングであってもレフェリーストップで試合を中断し、同選手をメディカル・ストップによるテクニカル・ノックアウト(TKO)負けとする。



C. 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、減点や時間に関する考慮などの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。

D. 時間の考慮を必要とする反則行為

#### ローブロー

ローブローを受けた選手は、リング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。5分が経過する前に試合続行が可能になれば、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、中断されたラウンドと時間までの結果により勝敗が決まる。

#### アイポーク

アイポーク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、中断されたラウンドと時間までの結果により勝敗が決まる。

補足(ユニファイドルールと異なる許可される行為について)

1. 両者又は片方がグラウンド状態にある場合でも、相手への脚部(膝も含む)での攻撃(後頭部、脊椎を除く)は許可される。4点ポジションでの膝蹴りやサッカーボールキック、スパイダーガードからの蹴り上げなども認められる。

#### A. 判定基準

- a. すべての試合は最低3名のジャッジによって評価・採点される。
- b. 採点には10ポイント・マスト・システム(10点満点の減点方式)を採用する。
  - i. 10ポイント・マスト・システムでは、ラウンドの勝者に10点が与えられ、敗者には9点あるいはそれ以下の点数が与えられる。まれに同点ラウンドとなった場合は、両選手に10点が与えられる。
- c. ジャッジは、効果的な打撃／グラップリング(プランA)、効果的な積極性(プランB)、ファイティングエリアのコントロール(プランC)などの総合格闘技の技術进行评估する。プランBとプランCが考慮されるのは、プランAが同等であると評価された場合のみ。
- d. 評価は上記(c)で示された通りの順番で行われる。つまり、効果的な打撃／グラップリングが最も重視され、その後、効果的な積極性、ファイティングエリアのコントロールが続く。
- e. 効果的な打撃は、正当な打撃の結果のみに基づき、打撃のインパクトや効果によって評価される。効果的なグラップリングは、テイクダウン、サブミッションの試み、有利なポジションの獲得、リバーサルなどの成功と、それによる結果のインパクトや効果によって評価される。
- f. 効果的な積極性とは、積極的に試合を終わらせようとする試みを指す。
- g. ファイティングエリアのコントロールとは、試合のペースや場所、ポジションをどれだけコントロールしているかによって評価される。

1. ラウンドの採点には、以下の客観的採点基準が用いられる。

- (i) ラウンドの所定時間を通じて両選手ともに試合を継続し、両者の間に差異もアドバンテージも見られない場合、そのラウンドは10-10ラウンドとして採点される。
- (ii) 片方の選手が、より効果的な打撃や有効なグラップリングによって僅差で勝利した場合、そのラウンドは10-9ラウンドとして採点される。
- (iii) 片方の選手が、打撃やグラップリングのインパクト、優越性、支配継続時間で大差をつけて勝利したラウンドは、10-8ラウンドとして採点される。

(iv) 片方の選手が、打撃やグラップリングのインパクト、優越性、支配継続時間において、完全に優位で勝利したラウンドは、10-7ラウンドとして採点される。

2. インパクト: ジャッジは、選手がラウンド中に対戦相手に与えたインパクトの重要度を評価する。これは試合中の優勢度とは別である。インパクトには、腫れや裂傷など目に見える証拠も含まれる。また、打撃やグラップリングによって、対戦相手の気力や自信、戦闘能力、精神力をどれほど削いだかも評価の対象となる。これらはすべて、インパクトの直接的な結果である。選手が打撃によって、又はコントロールや戦闘能力を失うことで受けるインパクトは、ラウンドの勝敗を決定し得るため、高い重要度で評価されるべきである。

3. 優越性: MMAは攻撃性をベースとするスポーツである。打撃における優越性は、攻撃を受けている選手が継続的にディフェンスを余儀なくされ、機会があってもカウンターや反応をとることができない場合などに評価される。グラップリングにおける優越性は、試合中に優位なポジションをとり、そのポジションを利用して試合を終わらせるサブミッションや攻撃を仕掛けることなどで評価される。単に有利なポジションをキープしているだけでは、優越性を評価するための重要な要因にはならない。そのポジションから何をすることが評価されなければならない。グラップリングにおいてははっきりとした優越性が見られない場合、前述のルール第3項に定める通り、何らかの形でサブミッションの試みや攻撃、受け手の選手が継続的にディフェンスを余儀なくされるような積極的なポジション・チェンジなどによる圧倒的なペースなどを基準にして優越性が判断される。

4. 支配継続時間: 支配継続時間とは、選手が効果的に攻撃し、試合をコントロールし、相手にインパクトを与えている間、相手はほとんど、又はまったく攻撃を仕掛けていない時間を指す。ジャッジは、ラウンド中に一方の選手が効果的な攻撃を完全にコントロール、維持している相対的な時間によって、支配継続時間を評価する。これはスタンディングでもグラウンドでも評価は可能。

5. 不完全なラウンドの採点: 不完全なラウンドも採点されるべきである。レフェリーがどちらかの選手にペナルティーを科した場合、スコアキーパーが部分的に完了したラウンドの最終得点を計算する際には適切な点数を減点しなければならない。

## B. 勝敗の決定

### a. 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

### b. 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

### c. 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

d. 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

e. ノーコンテスト

i. 偶発的な負傷によって試合が尚早に中断され、スコアカードによる判定を下すのに十分な時間が経過していない場合

f. 判定

i. ユナニマス・デシジョン:3人のジャッジ全員が同じ選手を支持した場合

ii. スプリット・デシジョン:2人のジャッジが一方の選手を支持し、1人のジャッジが対戦相手を支持した場合

iii. マジョリティ・デシジョン:2人のジャッジが同じ選手を支持し、1人のジャッジがドローを主張した場合

iv. テクニカル・デシジョン:試合が偶発的な反則による負傷のため尚早に中断され、スコアカード上で片方の選手がリードしている場合

g. ドロー

i. ユナニマス・ドロー - 3人のジャッジ全員がドローと判定した場合

ii. マジョリティ・ドロー - 2名のジャッジがドローと判定した場合

iii. スプリット・ドロー - 3人のジャッジの判定が異なり、その合計がドローとなった場合

iv. テクニカル・ドロー - 試合中の意図的な反則により負傷が生じたが試合続行が認められ、その後、負傷部分への攻撃(それが正当なものであれ、反則であれ)が原因で試合が中断された場合、負傷した選手のスコアカード上の得点が同点か下回っている場合は、テクニカル・ドローと判定される

## セコンド規定

### (1). セコンドの人数

試合のセコンドは1名の選手につき最大で3名までとする。

### (2). セコンドの禁止事項

セコンドは下記の事項を守らなければならない。違反者には注意が与えられる。度重なる違反を犯した場合や、悪質な違反を犯した場合、そのセコンドには退場が命じられる。また主催者の判断により、以後の大会参加の一時停止、或いは大会からの永久追放も命じられる。

試合中、レフェリーやドクターの指示以外で、選手の身体に触れた場合、そのセコンド側の選手には口頭注意が与えられる。又は減点、失格となる。

試合中、レフェリーやドクターの指示以外で、試合場内に入った場合、そのセコンド側の選手には口頭注意が与えられる。又は減点、失格となる。

暴言の使用。

セコンドが暴言を使用することは禁止される。暴言になる一線を越えるかどうかは主催者/レフェリーの判断に委ねられる。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。

### (3). セコンド用具

試合においてセコンドが使用出来る用具等は下記の通りである。

・飲料水に限定される

※薬物、糖分、カフェイン、栄養補助成分などを一切含まない水分を指す

- ・タオル
- ・時計/ストップウォッチ
- ・テーピング
- ・氷
- ・バケツ
- ・霧吹き
- ・予備の競技用具

## 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

- 計量に失敗した場合のキャッチウェイト: 一方の選手が計量に失敗し、体重超過した場合、規定体重より2.3 kgを超えてはならない。
- 規定体重より2.3kg以上から落とせなかった場合、100%ファイトマネーを没収した上で、契約で規定した罰金を主催者に支払わなければならない。
- 一方の選手が規定体重から2.3kg以内で、もう一方の選手がキャッチウェイトを受け入れた場合、体重超過した選手のファイトマネーの50%を没収し、その金額は相手選手に支払われる。
- また、「減点1」を与えられた状態から試合は開始される。
- 主催者による試合の中止: 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。ただし、主催者は、体重差があまりにも大きく、どちらかの選手の安全に影響を及ぼすと判断した場合、試合を中止することができる。



## 2024年12月18日版からの改訂履歴

### ・改定前 8. 防具 を修正

- 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。

### ・改訂前 反則 10. 下方向に向けた(12時から6時の)肘打ちの削除

- a. 「まっすぐ上げて、まっすぐ下ろす」直線的な肘打ちの使用は禁止されている。真上から真下への直線的な軌道以外の肘打ちはすべて正当な攻撃とみなされる。弧を描いたり、違う角度からの攻撃も正当である。選手の体勢は肘打ちの正当性の判断には影響しない。

### ・改定前 反則 7. 脊椎または後頭部への打撃の範囲の修正

- a. 後頭部とは、頭頂部から後ろ側の中心線から両側に1インチ→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. それに加え、頭頂部中央から頸椎にかけて左右5cm(計10cm幅)、頸椎から背骨の中心線に沿って両側1インチ→5cmずつの幅を尾骨まで下った範囲が含まれる。

### ・セコンド規定を新規追加

※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4月16日現在のものであり、今後、変更する可能性があります。

# **ROMAN COMBAT**

## **(DOGI/KIMONO Wearing MMA) Rules**

### **Match Duration**

Matches shall last between 10 and 15 minutes in a single round, as determined in advance by the organizer.

### **Referee Authority**

The referee is the sole authority during the match and has exclusive power to stop the fight. However, this does not preclude a review of the decision through appropriate procedures by the governing body, including the use of video footage, if an official protest citing 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 after the match.

### **Instant Replay**

Instant replay may be used to review the "Fight Ending Sequence" only after the match has officially ended. Once instant replay has been used, the match will not resume.

### **Mouthguards**

All fighters must wear a mouthguard during the match. The round shall not begin until the mouthguard is in place. If a mouthguard falls out during the match, the referee will call a time-out at an appropriate moment without interrupting the ongoing action. If the referee deems that a fighter deliberately spit out the mouthguard, a point deduction may be issued.

### **Falling Out of the Ring**

In MMA matches held in a ring, if a fighter falls out, they must return unassisted by spectators or corner staff. Assisted returns may lead to point deductions or disqualification at the referee's discretion. If the fall is due to an accidental foul, the fighter may return to the match after a maximum of 5-minute interval and a medical check by the ring doctor.

### **Vaseline Between Rounds**

Reapplication of Vaseline or similar substances to the face between rounds is permitted but must be done only by an approved cutman or a licensed corner person.

### **Hand Wrapping (Bandages)**

- a. Each hand may be wrapped with one roll (max 15 yards) of soft, white cloth gauze (2 inches wide). Gauze must not extend beyond the wrist line of the glove. Thumb protection is optional.
- b. One roll (max 10 feet) of white athletic tape (1.25 inches wide) may be used per hand. Tape must not extend beyond the wrist line of the glove. Tape may pass between fingers but must not cover the knuckles. Thumb protection is optional.
- c. An elastic or flex wrap may be used to cover the completed bandage.
- d. Any brand of tape or gauze may be used if approved.

### **Protective Gear**

Fighters may wear taping or supporters for the purpose of protecting joints and muscles. However, such gear must be checked and approved by the judges prior to the match. Use may be prohibited if deemed to compromise fairness or safety.

### **Attire in the Cage or Ring**



- a. All fighters must wear protective equipment and a gi as deemed necessary by the commission.
- b. All male and female fighters must wear an appropriate gi, mouthguard, and gloves. Male fighters must also wear a proper groin 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 prohibited. Female fighters' lower body attire must adhere to the same standards as male fighters, except that groin protectors are not required.
- d. Fighters may be instructed by the organizer to wear different colored gis or to change the color of their tape or gloves to distinguish corners.
- e. Fighters may not wear shoes inside the cage or ring.
- f. If deemed necessary by the referee, all fighters must secure their hair in a way that does not obstruct vision or compromise safety.
- g. Fighters may not use hair accessories that could injure either competitor.
- h. No jewelry or accessories may be worn during any competition.
- i. Use of body cosmetics is prohibited. Use of facial cosmetics is subject to the discretion of the commission and/or referee.

## **DOGI**

Must comply with the separate document titled "ROMAN DOGI Regulations."

## **Fouls**

### **Headbutting**

- a. Using the head in any manner as a striking tool is a foul. Whether targeting the head, torso, or any other body part, use of the head to attack is prohibited.

### **Eye Gouging of Any Kind**

- a. Eye gouging with fingers, chin, or elbows is a foul. Accidental contact during legitimate punches or strikes to the orbital area is not considered a foul.

### **Biting or Spitting at Opponent**

- a. Biting in any form is a foul. Fighters must inform the referee immediately if they are bitten, as the referee may not always have a clear view.

### **Fish Hooking**

- a. Any act of inserting fingers into the mouth, nose, or ears and pulling the skin is considered fish hooking. The most common form involves hooking the mouth and pulling in the opposite direction.

### **Hair Pulling**

- a. Pulling hair in any manner is a foul. Fighters may not use hair to control their opponent, nor use their own long hair for holds or chokes.

### **Spiking or Piledriving Opponent's Head into the Canvas**

a. Any arcing throw is considered legal, even if the opponent lands headfirst. A piledriver is defined as lifting an opponent upside down and driving the head directly into the canvas or floor.

However, if a fighter is applying a submission, and the opponent picks them up and slams them, it is legal, as the slamming fighter is not in control. The one applying the submission should release or adjust before being slammed.

#### Strikes to the Back of the Head or Spine

a. The back of the head is defined as a 10 cm wide area along the centerline from the crown to the base of the skull.

b. The spine is defined as a 10 cm wide area along the centerline from the cervical vertebrae down to the coccyx.

#### Attacks to the Throat or Grabbing the Trachea

a. Any direct attack to the throat is prohibited. This includes pulling the opponent's head to expose the neck during a strike.

In submissions, no fingers or thumbs may be driven into the throat or trachea.

Strikes that unintentionally land on the throat during stand-up exchanges are considered legal.

#### Extending Fingers Toward the Opponent's Face or Eyes

a. Extending fingers toward the opponent's face or eyes while moving arms forward (whether one or both) is a foul.

Referees must communicate clearly to prevent this dangerous behavior.

When extending hands toward the opponent, fighters must keep fists closed or fingers pointed upward.

#### Any Attack to the Groin Area

a. All forms of groin attacks—including striking, grabbing, pinching, or twisting—are fouls. Groin attacks are treated equally regardless of gender.

#### Grabbing the Opponent's Gloves

a. Fighters may not control or manipulate their opponent by grabbing the gloves.

However, grabbing the actual hand is permitted.

Grabbing one's own gloves is also allowed.

b. Grabbing either opponent's or one's own gi is permitted.

However, grabbing or using a loose gi or untied belt for offense or defense is prohibited.

A fighter may untuck only one side of the lapel (jacket skirt) from the belt.

c. If the gi covers the back of the head, becomes too loose, or the pants become untied and it affects the progress of the match or ruling, the referee may stop the fight to fix the gi.

The referee may choose to resume the match from the same position or return the fighters to standing, depending on the situation.

#### Grabbing the Fence, Ropes, or Cage with Fingers or Toes

a. Placing hands on the fence to push off or placing toes through the cage wall is allowed.

However, grabbing the cage to control position is a foul.

Ropes may never be grabbed, wrapped around limbs, or used to cross intentionally.

If fence grabbing significantly affects the match, the referee may deduct one point and restart the fight from a neutral position.

#### Manipulating Small Joints

a. Small joints refer to fingers and toes.



Grabbing three or more fingers or toes at once is allowed.  
Wrists, ankles, knees, shoulders, and elbows are considered large joints.

Throwing an Opponent Outside the Ring or Cage

- a. Fighters may not throw their opponent out of the fighting area.

Inserting Fingers into Open Wounds or Orifices

- a. Deliberately inserting fingers into cuts to widen them or into orifices like the nose, mouth, or ears is prohibited.

Scratching, Pinching, or Twisting the Opponent's Skin

- a. Attacks using fingernails or attempts to inflict pain by pulling or twisting the skin are fouls.

Timidity (Avoiding Contact, Spitting Out Mouthpiece, Faking Injury)

- a. Timidity includes avoiding contact, trying to escape the match, or stalling with fake fouls or injuries.

Spitting out the mouthpiece repeatedly is also considered a foul if judged as intentional.

Abusive Language in the Arena

- a. Abusive language during MMA matches is strictly prohibited.  
Determining whether speech crosses the line is at the discretion of the referee.  
Shouting or vocalizing during a match is not considered a foul by itself.  
Examples of abusive language include racial slurs or defamatory remarks.

Egregiously Ignoring Referee Instructions

- a. Fighters must follow the referee's instructions at all times.  
Deliberate disobedience may result in disqualification.

Unsportsmanlike Conduct Intended to Injure the Opponent

- a. All fighters are expected to represent MMA with sportsmanship and humility.  
Deliberately harming a downed or tapped-out opponent or ignoring the rules may be considered unsportsmanlike behavior.

Attacking After the End-of-Round Signal

- a. A round ends when the referee calls time along with the bell or gong.  
Any attack initiated after this point is a foul.

Attacking During a Break

- a. No attacks may be made during timeouts or breaks for any reason.

Attacking an Opponent During a Referee Check

- a. When the referee has stopped the match to check a fighter's condition, all attacks must cease immediately.

Corner Interference

- a. Any attempt by corner staff to disrupt the match or gain unfair advantage is considered interference.  
Corners must not distract or influence the referee in any way.

## **Intentional Fouls**

- (1) If an intentional foul causes a severe injury that requires immediate stoppage of the match, the offending fighter shall lose by disqualification.

- (2) If the match continues despite an intentional foul, the referee must deduct 2 points from the offending fighter.
- (3) If an intentional foul causes a cut or swelling, and the fight is later stopped due to that injury after half of the scheduled time (or rounds) has passed, the injured fighter will win by technical decision if they are ahead on the scorecards. If behind or tied, the result is a technical draw.
- (4) If a fighter is injured while attempting an intentional foul, no ruling shall be made in their favor. The injury will be treated as though it resulted from a legal technique.
- (5) If the referee deems a fighter's actions unsportsmanlike, they may stop the match, deduct points, or disqualify the fighter.

### **Accidental Fouls**

- (1) If an accidental foul causes a serious injury that leads to a referee stoppage, the result may be a no contest or judged based on the scorecards. If no meaningful exchanges occurred in the round, it should be scored 10-10. Final judgment is at the judges' discretion.
- (2) If a fighter loses control of bodily functions (vomiting, urination, defecation), the referee will stop the match and the fighter will lose via medical stoppage (TKO).
  - i. If defecation is confirmed at any point, the match is immediately stopped and ruled a medical TKO loss.

### **Foul Procedure**

When a foul occurs, the referee shall:

#### **Call time.**

- Check the condition and safety of the fouled fighter.
- Assess the foul and determine penalties, including point deductions and timeouts.
- No coaching is allowed during a timeout caused by a foul.

### **Time-Allowing Fouls**

#### Low Blows

If the ring doctor determines the fouled fighter can continue, up to 5 minutes will be granted for recovery.

If the fighter recovers before 5 minutes, the match resumes.

If not, the outcome is decided based on elapsed time and round score.

#### Eye Pokes

If determined by the referee, the fouled fighter may be given up to 5 minutes for recovery if the doctor finds them able to continue.

If recovery is achieved, the referee resumes the fight.

If not, the fight ends and the outcome is based on the score at the time of stoppage.

#### Supplement (Differences from Unified Rules)

Leg attacks (including knees) are permitted even when one or both fighters are grounded, excluding strikes to the back of the head or spine.

This includes knees in a 4-point position, soccer kicks, and upkicks from spider guard.

### **A. Judging Criteria**

- a. All matches are judged and scored by a minimum of three judges.



b. The 10-point must system is used for scoring.  
i. The winner of a round receives 10 points; the loser receives 9 or fewer. In rare cases of an even round, both receive 10.

c. Judges evaluate based on:

Plan A: Effective Striking/Grappling  
Plan B: Effective Aggressiveness  
Plan C: Control of the Fighting Area

Plans B and C are only considered if Plan A is judged even.

d. The order of consideration is as listed above.

e. Effective striking is based on the impact and effect of legal strikes.  
Effective grappling is judged by successful takedowns, submission attempts, positional control, reversals, and their effects.

f. Effective aggressiveness refers to efforts to finish the match.

g. Control of the fighting area is judged by control over pace, space, and positioning.

### **1. Round Scoring Standards**

- (i) If both fighters are equally matched and neither has an advantage, the round is scored 10-10.
- (ii) A slight advantage in striking or grappling = 10-9.
- (iii) A clear, dominant round = 10-8.
- (iv) A completely one-sided round = 10-7.

### **2. Impact**

Judges evaluate the degree of impact a fighter delivers to their opponent, including visible damage (e.g., swelling, cuts), as well as psychological or physical deterioration caused by effective strikes or grappling.

### **3. Dominance**

MMA emphasizes aggression.

Striking dominance = forcing the opponent into defense without opportunity for counters.

Grappling dominance = attacking with submissions or strikes from dominant positions.

Simply holding a position is not enough—what is done from the position is what matters.

### **4. Duration of Dominance**

This is the relative time a fighter spends effectively attacking and controlling the match while the opponent is unable to respond.

### **5. Scoring Incomplete Rounds**

Even partially completed rounds should be scored.

If the referee penalizes a fighter during an incomplete round, the timekeeper must adjust the score accordingly.

## **B. Methods of Victory**

a. Submission

- i. Tap out – physical indication of wanting to stop the match

- ii. Verbal tap out – verbal request or involuntary cry of pain
- iii. Technical submission – loss of consciousness or bone/joint injury from a legitimate hold

b. Technical Knockout (TKO)

i. Referee stoppage due to: Strikes, Cuts, Corner stoppage, Failure to respond to end-of-round signal

ii. Medical TKO: Cuts, Doctor stoppage, Loss of bodily control

c. Knockout (KO)

Referee stoppage due to strike-induced unconsciousness.

d. Disqualification

For intentional fouls causing serious injury, repeated fouls, or blatant disregard of rules/referee.

e. No Contest

For accidental injuries occurring before sufficient time has passed for a decision.

f. Judges' Decision

- i. Unanimous – all three judges score for one fighter
- ii. Split – two judges score for one, one for the other
- iii. Majority – two judges for one fighter, one judge scores a draw
- iv. Technical – result of scorecard evaluation following an accidental foul

g. Draw

- i. Unanimous draw – all three judges score a draw
- ii. Majority draw – two judges score a draw
- iii. Split draw – judges disagree, resulting in an overall draw
- iv. Technical draw – injury from an intentional foul leads to stoppage, and the injured fighter is tied or behind on the scorecards

## **Corner Regulations**

### **(1) Number of Corner Persons**

Each fighter may have up to three corner persons for their match.

### **(2) Prohibited Actions by Corner Personnel**

Corner personnel must follow the rules below. Violations may result in a warning, and repeated or malicious infractions may lead to removal from the event. At the discretion of the organizer, temporary suspension or permanent banning from future events may also apply.

If a corner person touches the fighter without instruction from the referee or doctor, a verbal warning, point deduction, or disqualification may be issued to that fighter.

Entering the fighting area without authorization from the referee or doctor may also result in a warning, point deduction, or disqualification.

Use of abusive language is prohibited.

Whether language crosses the line is judged by the organizer or referee.

Examples include racist or defamatory remarks.

### **(3) Equipment Allowed for Corner Use**

Corner staff may only use the following items during matches:



- Water (must not contain drugs, sugar, caffeine, or supplements)
- Towel
- Stopwatch
- Tape
- Ice
- Bucket
- Spray bottle
- Spare competition equipment

## Weight classes

Classes	Weights
Atom weight	up to and including 105 lbs. (47.6 kg)
Straw weight	over 105 lbs. (47.6 kg) to 115 lbs. (52.2 kg)
Fly weight	over 115 lbs. (52.2 kg) to 125 lbs. (56.7 kg)
Bantam weight	over 125 lbs. (56.7kg) to 135 lbs. (61.2 kg)
Feather weight	over 135 lbs. (61.2 kg) to 145 lbs. (65.8 kg)
Light weight	over 145 lbs. (65.8 kg) to 155 lbs. (70.3 kg)
Super Light weight	over 155 lbs. (70.3 kg) to 165 lbs. (74.8 kg)
Welter weight	over 165 lbs. (74.8 kg) to 170 lbs. (77.1 kg)
Super Welter weight	over 170 lbs. (77.1 kg) to 175 lbs. (79.4 kg)
Middle weight	over 175 lbs. (79.4 kg) to 185 lbs. (83.9 kg)
Super Middle weight	over 185 lbs. (83.9 kg) to 195 lbs. (88.5 kg)
Light Heavy weight	over 195 lbs. (88.5 kg) to 205 lbs. (93.0 kg)
Cruiser weight	over 205 lbs. (93.0 kg) to 225 lbs. (102.1 kg)
Heavy weight	over 225 lbs. (102.1 kg) to 265 lbs. (120.2 kg)
Super Heavy weight	over 265 lbs. (120.2 kg)

- Catchweight in Case of Weigh-In Failure : If one fighter fails to make weight and exceeds the stipulated weight limit, they must not exceed the limit by more than 2.3 kg.
- If the fighter is unable to reduce their weight to within 2.3 kg of the stipulated limit, they will forfeit 100% of their fight purse and must pay the penalty specified in the contract to the organizer.
- If a fighter is within 2.3 kg of the stipulated weight and the opposing fighter accepts the catchweight, 50% of the overweight fighter's purse will be forfeited and paid to the opponent.
- Additionally, the match will begin with a "minus 1 point" penalty assigned to the overweight fighter.
- Match Cancellation by Organizer : As long as both fighters are below the contracted weight limit, there are no restrictions on the allowable weight difference between them. However, the organizer reserves the right to cancel the match if the weight difference is deemed excessively large and poses a risk to the safety of either fighter.

## **Revision History (From December 18, 2024 Version)**

### Revised Section 8: Protective Gear

Previously banned all upper-body protection except hand wraps.

Now allows soft neoprene supports for knees and ankles.

Black only, or red/blue if matching corner colors.

### Deleted Foul: 12–6 Elbow Strike

Previously banned straight downward elbow strikes.

Now only direct vertical strikes are banned; arcing elbows or angles are legal.

Fighter position does not affect legality of the elbow.

### Revised Foul Area Definitions

Back of head: from crown down centerline to base of skull (5 cm width on either side).

Spine: from cervical to coccyx (5 cm width on either side of centerline).

### New Corner Regulations

Limits on personnel, conduct, and equipment added.

*These rules are based on the Unified Rules of Mixed Martial Arts as established by boxing commissions and combative sports associations.*

*As of April 16, 2025. Subject to future updates.*