

R.O.M.A. Rules (旧バーリトウッド)ルール

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. あらゆる形の日潰し
 - 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、皮膚に引っ付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クキング（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. 脊椎または後頭部への打撃
 - a. 後頭部とは、頭頂部から後ろ側の中心線から両側に5センチ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、頭部と首の結合部（首の付け根）から首の後ろ側全体、背骨の中心線に沿って両側5センチずつの幅を尾骨まで下った範囲が含まれる。
7. 相手のグローブやシューズを脱がす行為
相手のシューズを掴む行為は禁止とし、道着の場合は許可される。シューズ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はある。
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・デジ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分間の回復他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ューズを掴むこと
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、シューズ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

- a. 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。
- b. 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。
- c. 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。

