ROMAN COMBAT(道着着用MMA)ルール

1. 1ラウンド（プロの試合）は5分間とし、各ラウンドの間に1分間の休憩時間を設ける。
   a. いかなる試合も、5ラウンド又は25分を超えてはならない。
   b. 試合は1～5ラウンドで構成され、各ラウンドの長さは5分間とする。
   c. いかなる出場者も、24時間以内に5ラウンド又は25分を超えて試合に参加してはならない

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
   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ー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であっても、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。
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. 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1イ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、頭頂部中央から頚椎にかけて左右5cm(計10cm幅)、頚椎から背骨の中心線に沿って両側1インチずつの幅を尾骨まで下った範囲が含まれる。

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で、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. 下方向に向けた（12時から6時の）肘打ち
   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。
11. 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。
12. 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
   a. グラウンド状態とは、足の裏以外の体の一部どこかが競技エリアの床に触れている状態を指す。グラウンド状態とみなされるには、片方の手のひら（広げた状態）及び／又は体の他の部分が床についている必要がある。片膝か片腕（指は不可）の場合は、体の他の部分が床に触れていなくてもグラウンド状態となる。この状態の選手に対し、頭部への蹴りや膝蹴りを加えることは反則とする。
13. グラウンド状態の相手への踏みつけ（ストンピング）
   a. ストンピングとは、足を上げて膝を曲げ、足の裏または踵で打撃を加えるあらゆる形の攻撃を指す。
   b. アックスキックはストンピングには含まれない。スタンディング状態でのフットスタンプは反則ではない。つまり、この反則には、スタンディング状態の選手の足への踏みつけは含まれない。
14. 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た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。
15. 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。
16. 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。
17. 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。
18. 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。

19. 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。
20. 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。
21. 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。
22. 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。
23. 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。
24. 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。
25. 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。
26. 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。
27. 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となるか、以下に当てはまる場合は失格となる。

・全3ラウンド予定の試合で、2ラウンドが終了する前にストップがかかった場合。

・全5ラウンドの試合で、3ラウンドが終了する前にストップがかかった場合。

2. 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った場合で

・全3ラウンド予定の試合で、2ラウンド終了以降にストップがかかった場合

・全5ラウンドの試合で、3ラウンド終了以降にストップがかかった場合

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。一部のみ行われた、又は不完全なラウンドも採点される。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。

3. 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. ラウンド間の休息時間に選手が身体機能のコントロールを失った場合はリングドクターが呼ばれ、試合の続行が可能かどうかを判断する。リングドクターにより試合の続行が許可されなかった場合は、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。

ii. 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、中断されたラウンドと時間までの結果により勝敗が決まる。

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を評価する。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か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っきりとした優越性が見られない場合、前述のルールの第3項に定める通り、何らかの形での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、3ラウンドの試合中2ラウンドが終了した時点、又は5ラウンドの試合中3ラウンドが終了した時点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

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2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。