

■注意・減点・反則負け・失格

- ①試合開始を遅らせた時は減点 1。試合開始時、コーナーにいない場合は不戦敗。
- ②一試合の間に反則による注意 2 回で減点 1、3 回で反則負け。反則行為が悪質または故意であるとレフリーが判断した時、1 回目であっても減点・反則負けになる場合がある。
- ③第 1 ラウンドに偶然の反則によるダメージで試合続行が不可能な場合はドロー。第 2 ラウンドはそれまでの採点で勝敗を決する（反則時の状況により減点を課す場合がある）。

■勝敗の決定

【KO】

- ①有効な攻撃によりダウンし、10 カウント以内にファイティングポーズを取れない時。

【TKO】

- ①一つのラウンド中に 2 度ダウンした時。

- ②有効な攻撃によりダウンし、8 カウントまでに立ち上がれない時。

- ③試合続行が不可能または戦意喪失したとレフリーが判断した時。

- ④本人またはセコンドが棄権の意思表示をした時（タオル投入等）。

ダウン…有効な攻撃を受け、足の裏以外の部分をマットに付いた時。ただしレフリーがスリップと判断した場合は除く。ダウンカウントは、ダウンを奪った選手がニュートラルコーナーに移動してから始める。ニュートラルコーナーを離れた時はカウントを中断する。

スタンディングダウン…有効打を受け続け、反撃できないとレフリーが判断した時。

首相撲で反撃の意志がなく相手の攻撃を受け続けた場合、一回目は注意、二回目以降はダメージがなくてもスタンディングダウンとなる。

【判定】

3 名のジャッジがラウンド毎に 10 点法で採点し、2 名以上の支持を得た選手が勝者となる。ドローの場合でも延長戦は行わない。

【判断基準】

- ①クリーンエフェクティブヒット（有効打：パンチ・キック・ヒザ蹴りを同等に評価する）
- ②アグレッシブシップ（攻撃・積極性）
- ③ディフェンス（ガード）
- ④リングゼネラルシップ（主導権支配）

【採点】

互角 10-10、優勢 10-9、1 ダウンもしくは圧倒的優勢 10-8

ダウンを奪われた選手がラウンドを通して見ると優勢な場合でも、ダウンを奪った選手の 10-9 優勢となる。ダウンを奪い返すか、圧倒的優勢でない限り 10-10 とはならない。

第 1 ラウンドは、ダウンカウント中に終了時間になってもカウントは続行する。第 2 ラウンドは、ダウンカウント中でも終了の合図でカウントを止め判定となる。

上記に定められた以外の問題が生じた場合は試合を中断し、レフリー・ジャッジ・主催者が協議して解決する。