

オープニングマッチ、アンダーカードのMMAマッチは、5分1R(延長無し)の試合形式とする。  
 中盤戦のMMAマッチは、5分2R(延長無し)の試合形式とする。  
 メイン、セミクラスのMMAマッチは、5分3R(延長無し)の試合形式とする。  
 トーナメント戦、タイトル戦のMMAマッチは、5分3R(延長1R)の試合形式とする。

MMA フライ級：57.0 kg以下  
 MMA バンタム級：61.0 kg以下  
 MMA フェザー級：66.0 kg以下  
 MMA ライト級：70.0 kg以下  
 MMA ウェルター級：77.0 kg以下  
 MMA ライトヘビー級：93.0 kg以下  
 MMA ヘビー級：120.0 kg以下  
 MMA スーパーヘビー級：120.0 kg以上

試合ルールはUFCのユニファイドルールを採用

- ・反則行為／目突、金的、頭突き、垂直に打ち落とす肘打ち(縦ヒジ)。指で首を絞める行為(手のひらによるチョーク)。  
 ヒザ靭帯の損傷を狙い膝関節を正面から蹴る行為。相手の足を故意に踏みつける行為。  
 口腔内などの粘膜への攻撃、頭から垂直に落とす投げ技(パイルドライバー、パワーボムなど)。過剰な挑発行為(レフリーが注意します)。  
 相手が足の裏以外をマットにつけている状態での頭部、顔面への蹴り技(3点ポジション、4点ポジションの相手の頭部、顔面へのヒザ蹴り、蹴り上げ禁止)。脊髄を対象とした攻撃。指、コスチューム、ロープを手でつかむ行為。
- ・KO、TKO勝ち、ギブアップ・タップアウト・レフリーストップによる一本勝ち、反則勝ち以外の勝敗は、試合終了後の判定に委ねられる。  
 各ジャッジは自らの所見から優勢であった選手を判断し、優劣を付ける。但し、優劣に差がない時はドローとする。  
 判断基準は以下の順となる①相手へのダメージ②打撃、絞め、関節技の有効点(テクニカル・メリット)③積極性(アグレッシブさ)  
 ④試合コントロール(リングジェネラルシップ)  
 (10-10)ダメージ、技術、積極性、試合コントロールに優劣がない場合。  
 (10-9)打撃、絞め、関節技により相手にダメージを与えた場合。  
     ダメージに優劣はないが、技術的に有効点を奪った場合。  
     ダメージや技術的な有効点はないが、積極性や試合コントロールに勝った場合。  
 (10-8)ダメージ、技術、積極性、試合コントロールにおいて、大差の優劣があった場合。  
 (10-7)タップおよびノックアウトに近い状態なった場合。  
 ジャッジ3名中、2票以上が入らなかった場合、判定は引き分け(ドロー)となる。
- ・選手または所属団体の責任者は、審判団の宣告および判定に対し、大会終了時まで異議申し立てを行うことはできない。  
 異議申し立てがある場合は、書面にて大会終了後2週間以内であればこれを関係者を通じて競技委員会に提出することができる。  
 競技委員会は、異議申し立てがあった場合、2週間以内にこれを審議し、書面もしくはHPにて返答する。

出場契約、契約体重、試合コスチュームに関して

- ・チャクリキ協会関連大会出場に関して、大会に関連する選手の肖像権、試合映像の著作権は全てチャクリキ協会と主催者に帰属する。
- ・試合契約は両選手、セコンド陣が納得した契約体重に基づいて行われる。  
 事前に選手に通告した規定の日時、場所にて公式計量が行われる。  
 規定の契約体重を超えていた場合、2時間以内に規定内の体重に落とす事が出来れば、支障なく試合を認める。  
 2時間内に1kg未満の体重であれば減点1、それ以上で2kg未満の場合は減点2、  
 2kg以上の場合は減点3で失格となる。
- ・万一、失格となった選手は、対戦相手の販売したチケット分など相手側の損害を補償する責任がある。
- ・計量時に試合コスチュームのチェックを行う。上半身は裸、コスチュームはキックパンツまたはスパッツ、トランクスを認める。  
 但し、ポケットは縫って閉じ、金属部品は固く禁ずる。また、事故の可能性があると大会レフェリーが判断し、  
 許可が出なかったコスチュームもその使用を禁ずる。
- ・試合で使用するOFGはバンテージチェック終了後に支給される。  
 試合後は所定の場所に返却する事。

それ以外はチャクリキ・ジャパンルールに準ずる。

グラブリングマッチについては上記より全ての打撃を禁止する。