

GFG 公式競技規則

施行：2019年7月7日

GFG 実行委員会

監修：一般社団法人日本 MMA 審判機構

I 体重階級

I-1. 体重階級

試合は次の 11 階級において行われる。

- ①アトム級：47.6kg 以下
- ②ストロー級：52.2kg 以下
- ③フライ級：56.7kg 以下
- ④バンタム級：61.2kg 以下
- ⑤フェザー級：65.8kg 以下
- ⑥ライト級：70.3kg 以下
- ⑦ウェルター級：77.1kg 以下
- ⑧ミドル級：83.9kg 以下
- ⑨ライトヘビー級：93.0kg 以下
- ⑩ヘビー級：120.2kg 以下
- ⑪スーパーヘビー級：120.2kg 以上

I-2. キャッチウエイト

GFG 実行委員会が競技の安全性と公平性に問題がないと判断する場合には、上の区分に関わらず上限体重を定め、キャッチウエイトの試合を行うことができる。

I-3. 許容重量

タイトルマッチおよびキャッチウエイト以外の階級制の試合では、0.5kg の許容重量が認められる。

I-4. 公式計量

- (1) 試合前に GFG 実行委員会が指定した日時、場所にて公式計量を実施する。
- (2) 公式計量は計量開始時刻から 3 時間経過時点までとする。ただし、大会当日に計量を行う場合は、GFG 実行委員会が定める大会開始前の時刻までに終了する。
- (3) 公式計量に合格できなかった選手は失格とする。

II 出場資格にかかる義務

II-1. ルールミーティングへの参加

試合に出場する選手またセコンドは、GFG 実行委員会が指示するルールミーティングに出席しなければならない。

II-2. ドクターチェックの受診

- (1) 試合に出場する選手は、試合当日、GFG 実行委員会の指示に従い、試合に出場することについての健康上の問題の有無を検査するため、医師による診断(ドクターチェック)を受けなければならない。
- (2) 前項の診断の結果において、試合に出場することが医学的知見から適切ではないと判断された場合、選手は当日の試合に出場することができない。

Ⅲ 公式試合場

試合はフェンスに囲まれたケージ内またはロープに囲まれたリング内において行われる。

Ⅲ－１．ケージの形状と規格

ケージは6等辺以上のサークル状の形状であり、直径が7メートル以上の適当な広さのものをを用いる。フェンスは、競技者が落下したり、フェンスを打ち破らないような規格と素材を用い、ビニール等で適切にコーティングされていなければならない。フェンス内エリアでは、あらゆる金属部分を覆い、パディングされていなければならない。

Ⅲ－２．リングの形状と規格

リングは一辺の長さが6メートル以上の正方形で、3本以上のロープで囲まれていなければならない。

Ⅲ－３．フロア

- (1) 試合場のフロアは、2センチ以上のウレタン製の素材でパディングし、最表面をキャンバスで覆わなければならない。パディングの素材は全体に均質なものをを用い、固さにはばらつきがあるものや凸凹ができるものをを用いてはならない。
- (2) 試合場内のフロアには、いかなる障害物も置いてはならない。

Ⅳ 競技用具等

競技用具は、試合前の指定の日時に行われる審判員のチェックを受けなければならない。

Ⅳ－１．競技用具（必須）

- (1) オープンフィンガーグローブ：GFG 実行委員会が貸与するオープンフィンガーグローブを着用する。選手その他の第三者が調達したものを使用してはならない。
- (2) マウスピース
- (3) ファウルカップ（男子）
- (4) 男子試合用コスチューム：男子選手は上半身を裸とし、次に掲げるショーツ、スパッツ等を下半身に着用する。
 - ①着用時、膝頭にかからない長さのもの。
 - ②金属、硬質のプラスチックその他の硬性の素材による部品が使用されていないもの。
 - ③コスチュームのずれを防ぐための紐やゴムなどがウェスト部分に装着されているもの。
 - ④ポケットまたはそれに類するものがコスチュームの表側に付いていないもの。
 - ⑤コスチュームの表面にコスチュームの主たる構成素材とは異なる素材のものが縫い付け、あるいは接着してあるもの。ただし、塗料等でコスチュームにプリントされたものなど、明らかに危険性がなく、競技上支障がないと審判員に認められたものはこの限りではない。
 - ⑥清潔で破損の無いもの
- (5) 女子試合用コスチューム：女子選手は上半身に次に掲げるラッシュガード等を着用し、

下半身は男子と同様の基準のショーツ、スパッツ等を着用する。

- ①体に密着し、且つ形状は半袖、ノースリーブ、スポーツ・ブラジャーのいずれかに該当するもの。
- ②下半身のコスチュームと一体となっていないもの。
- ③金属、硬質のプラスチックその他の硬性の素材による部品が使用されていないもの。
- ④コスチュームの表面にコスチュームの主たる構成素材とは異なる素材のものが縫い付け、あるいは接着してあるもの。ただし、塗料等でコスチュームにプリントされたものなど、明らかに危険性がなく、競技上支障がないと審判員に認められたものはこの限りではない。
- ⑤清潔で破損の無いもの

IV-2. 競技用具（任意）

(1) 手へのバンテージ及びテーピングの使用（ハンドラッピング）：選手は、手にバンテージ、テーピングを任意で使用する場合、以下に掲げる基準の範囲内で使用しなければならない。

- ①ハンドラッピングに使用可能なバンテージ、テーピングの素材、数量等は GFG 実行委員会が決定する。
- ②ハンドラッピングにあたっては、ナックルパート（拳の前面部）ならびにナックルアーチ（拳前面の中手骨の骨頭部）にはテーピングを使用してはならない。ただし、指と指の間には細く切ったテープを通すことは認められる。
- ③ハンドラッピングにあたっては、指と指の間にバンテージを通すことは認められない。
- ④ハンドラッピングにあたっては、バンテージやテーピングを振る、折り曲げる等により、芯、紙縊りおよびそれらに類する状態を形成してはならない。
- ⑤ハンドラッピングにあたっては、バンテージやテーピング以外の異物（水、薬品、固形物など）を使用してはならない。
- ⑥ハンドラッピングの装着完了後、所定の時間前までに審判員のチェックを受けなければならない。

【参考】ハンドラップ 2018 基準 <https://www.mmaofficials.jp/handwrap2018/>

(2) 手以外の身体箇所へのテーピング

- ①選手は、肘・膝の先端部分をテーピング等で覆ってはならない。
- ②テーピング等の使用にあたっては、素材や数量等について審判員による安全性のチェックを受け、安全性が確保されていることが認められた物のみ使用することができる。
- ③テーピング等の装着完了後、所定の時間前までに審判員のチェックを受けなければならない。

(3) ジョイントカバー（サポーター）：選手は、布製またはネオプレン製のジョイントカバーを膝と足首に着用することができる。金属・プラスチック・硬質ゴム等の部品が使用されている物や緩衝素材等によるパディングがされているものは使用できない。

(4) アブスメントガード、チェストガードまたは胸部のパッド（女子）

IV-3. 規定外の競技用具および塗布物等

前条にて定められた競技用具以外の着用、または規格外の競技用具の使用は認められない。

- (1) 選手は、男子選手のファールカップを除き、硬質のものを使用してはならない。
- (2) 選手は、いかなる宝飾類、ピアス等も身につけてはならない。

- (3) 選手は、審判員の監督の下で顔面に塗布されるワセリン以外に、いかなる部位にもワセリン、油脂類、整髪料、滑り止め、マニキュア、ネイルアート、ペディキュア等一切の薬品、塗布物等を使用してはならない。ただし、女子選手の顔への化粧は、対戦する選手に不快感を与えず、競技にも支障を来さない程度において認められる。
- (4) 選手は試合前とラウンド間のインターバルに審判員の監督の下、顔に適量のワセリンを塗布されてから試合に臨まなければならない。ただし、頭部顔面へのヒジによる攻撃が認められていない試合は除く。

V 試合

V-1 試合時間

- (1) 各ラウンドは5分間とし、各ラウンド間の休憩（インターバル）は1分間とする。
- (2) 試合は、2ラウンド制もしくは3ラウンド制にて実施する。
- (3) いかなる選手も、24時間以内に25分（5ラウンド相当）を超えて競技することはできない。

V-2. 勝 敗

(1) サブミッション (S)

- ①タップアウト (TO)：正当なサブミッションにより、選手が自分の体を使って、相手選手かマットを2回以上叩き、試合続行不可能の意思表示をした場合。
- ②バーバルタップアウト (VTO)：正当なサブミッションにより、選手がレフェリーに試合続行不可能であることを口頭で告知するか、または自分の意思であるいは思わず痛みや苦痛を叫んだ場合。
- ③テクニカル・サブミッション (TS)：正当なサブミッションにより、失神または骨折・脱臼が生じた場合など。

(2) テクニカル・ノックアウト (TKO)

①レフェリーストップ

- i)選手が意識的〔知的〕に自分自身を守っていない（ディフェンスしていない）状況にあるとレフェリーが判断した場合
- ii)当該試合を担当するサブレフェリーが前号の判断した場合で、レフェリーに試合中止を要請した場合。なお、サブレフェリーによる試合中止要請の意思表示方法は、ホイッスルを鳴らすことにより行う。
- iii)ドクターの専門的見地からの診断結果に鑑み、レフェリーが試合続行不可能と判断した場合。

②メディカルストップ

- i)選手がラウンド中に目に見えて身体機能のコントロールを失った場合（嘔吐、失禁、脱糞等）。
- ii)ラウンド間の休憩時間中に身体機能の喪失が発生した場合、選手が継続できるかどうかドクターによる診断を実施し、選手が試合を継続できることがドクターによって明確にされない場合。

③コーナーストップ

セコンドが試合放棄の意思表示をした場合。なお、セコンドによる試合放棄の意思表示方法は、タオルを投入することによって行うものとする。

(3) ノックアウト (KO)

選手が対戦相手の攻撃により意識的〔知的〕に自分自身を守ることができない（ディフェンスできない：ディフェンス不能な）状態とレフェリーが判断した場合。

(4) 判定

試合時間内に勝敗が決定しない場合、所定のジャッジ 3 名の採点を行い、3 名のうち 2 名以上が優勢と判定した選手を判定勝ちとして勝敗を決定する。

(5) 失格

次の各号に掲げる状況によりレフェリーが失格と判断した場合

- ①選手が反則行為を犯し、審判員の裁量により、失格と判断された場合。
- ②セコンドが規定に著しく違反し、審判員の裁量により、失格と判断された場合。
- ③前 2 号の他、試合の成立を著しく損なう行為があった場合。

(6) ノーコンテスト

レフェリーが次の各号に掲げる状況によりノーコンテストと判断した場合。

- ①試合中の偶発的な反則の結果の負傷とレフェリーが判断し、レフェリーが即座に試合の終了が相当と判断した場合で、1 ラウンドが完了していない場合。
- ②審判員の判断、もしくは競技役員協議により、試合不成立と判断された場合。

V-3. 判定基準

判定の基準は次の各項に掲げるとおりとし、ジャッジは第 1 項（プラン A）、第 2 項（プラン B）および第 3 項（プラン C）などの MMA の技術を評価し、各号の順にて段階的に評価の上（プラン A が同等であると評価されない限り、プラン B と C は考慮されない）、次項に定める採点方法により勝敗を決するものとする。

(1) 効果的な打撃・グラップリング（プラン A）

効果的な打撃は、正当な打撃の結果のみに基づいて、選手が当てた正当な打撃のインパクト（試合への影響・影響力）を判断すること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、リバーサルなどからもたらされるインパクトを判断することによって評価される。いずれの場合も、インパクトとは、ノックアウト（KO）やサブミッション（S）など試合終了につながる可能性のあるダメージやアドバンテージがあったかどうかを意味する。

(2) 効果的な積極性（プラン B）

効果的な積極性は、試合終了（ノックアウト、サブミッションなど）に向けての積極的な攻撃・行為が評価される。

(3) ファイティングエリアコントロール (プラン C)

どちらの選手が試合のペース、場所、そしてポジションを支配しているのかを判断することによって評価される。

V-4. 判定方法

各ジャッジが各ラウンドの優劣を 10 点法 (10 ポイントマストシステム) にて採点し、合計点により勝者を決定する。全ラウンド終了時点で合計点が同一の場合は、全ラウンドを通してどちらの選手が総体的に優勢であったかを総合的に判断した上で、各ジャッジが必ずどちらか一方の選手を勝者とするマスト評価にて勝敗を決定する。

- (1) 10-10: ラウンドにおける時間の長さにかかわらず、両選手に差あるいはアドバンテージがない場合 (非常にまれなスコアである)。
- (2) 10-9: 一つのラウンドの時間中、一方の選手がより効果的な打撃を当てる、あるいは、効果的なグラップリングを用いて、僅差で勝った場合。
- (3) 10-8: 一つのラウンドの時間中、一方の選手が打撃またはグラップリングのインパクト、優越性、そして支配継続時間において大差で勝った場合。
- (4) 10-7: 一つのラウンドの時間中、一方の選手が、打撃またはグラップリングのインパクト、優越性、そして支配継続時間において完全に支配した場合。

V-5. 「10-8」の要件(「インパクト」「優越性」および「支配継続時間」)の定義

(1) インパクト (impact: 試合への影響・影響力): ジャッジは、選手がそのラウンドで対戦相手に大きなインパクトを与えたかどうかを評価する。インパクトには、腫れや裂傷などの目に見える形跡も含まれる。打撃やグラップリングを用いて、対戦相手のエネルギー、自信、戦う能力、スピリットの低下を導いたインパクトも評価される。これらすべては、インパクトの直接的な結果としてもたらされたものと見なされる。選手が、打撃により、また、コントロール力や戦う能力を失うことによってインパクトを受けた場合、これはラウンド中に決定的な瞬間(ノックアウト、サブミッションなど)を生み出す可能性があり、大きな価値をもって評価されるべきである。

(2) 優越性 (dominance)

MMA は攻撃性がベースにあるスポーツである。攻撃に対して終始カウンターや反応をせず、継続的にディフェンスすることを余儀なくされたときは優越性が顕著に表れていると見なされる。グラップリングにおける優越性は、優位なポジションを取り、そのポジションを利用して試合を終結させるサブミッションやアタックを試みることによって見ることができる。単に有利なポジションに保持するだけでは優越性を評価するための主要な要因とはならない。それらのポジションで何をするかが評価されなければならない。

(3) 支配継続時間 (duration)

支配継続時間は、対戦相手が攻撃的な姿勢をほとんど(またはまったく)見せず、一方の選手が効果的に相手を攻撃し、支配し、そして相手にインパクトを与えることに用いた時間によって決められる。ジャッジは、一人の選手が効果的なオフェンスにより完全に支配し、それを維持しているラウンド内の相対的な時間を認識することによって支配

継続時間を評価する。これはスタンド、グラウンド、どちらの状態でも評価される。

V-6. 引き分け（ドロウ）

- (1) 両方の選手がほぼ同時にサブミッションもしくはノックアウトにて決着したとレフェリーが判断した場合。
- (2) テクニカル・ドロウ（V-13）

V-7. 試合結果の保留

- (1) 試合の裁定をその場で決するのに適さない事態が発生した場合、審判員は試合結果を保留し、競技運営機構の審議に預けることができる。
- (2) 試合時において、裁定を決するための前提となる事実が明らかにならない場合、審判員は、仮に裁定を下すことができる。仮に下された裁定については、後刻事実を確認したうえで、2週間以内に正式な裁定を下さなければならない。

V-8. 反則

下に掲げる反則を犯した場合、審判員の裁量により、相応のペナルティが課される。

- (1) 頭突き
 - (2) 目つぶし
 - (3) 噛みつき、相手に唾を吐く
 - (4) フィッシュフッキング（fish hooking）
 - (5) 髪を引っ張る
 - (6) 相手の頭または首をキャンバスに突き刺す（スパイクキング）
 - (7) 脊椎や後頭部への打撃攻撃（脊椎は尾てい骨を含む）
 - (8) 喉への打撃、気管をつかむ
 - (9) 広げた指を相手の顔や目に向ける
 - (10) 下方向に向けて打ち降ろす肘打ち（12時から6時の肘打ち）
 - (11) 股間へのあらゆる攻撃
 - (12) グラウンドポジションの相手の頭部への膝蹴り／キック
- ※「グラウンドポジション」とは、片手と両足以外のからだの部位が床に着いたポジションをいう（グラウンドポジションであるためには、両手の掌・手首、またはその他のからだの部位が床に着いていなければならない）。
- (13) グラウンドポジションの競技者への踏みつけ
 - (14) 相手のシューズやグローブをつかむ
 - (15) フェンスやロープをつかむ
 - (16) 小さな関節への巧みな操作による攻撃（small joint manipulation）
 - (17) リングやケージの外に相手を投げる
 - (18) 相手の開口部や裂傷部に故意に指を入れる
 - (19) 皮膚をつかむ、つまむ、ひねる
 - (20) 消極的な行為〔臆病〕（例：接触を避ける、マウスピースを何度も落とす、けがのふりをする）
 - (21) 競技場内において汚い言葉を吐く
 - (22) レフェリーの指示を著しく無視する

- (23) 相手競技者の負傷の原因となるようなあらゆる非スポーツマン的な行動
- (24) 試合・ラウンド終了の合図が鳴ったあとの相手への攻撃
- (25) ブレイク中の相手への攻撃
- (26) レフェリーの保護のもとにある相手への攻撃
- (27) コーナーマン（セコンド）の介入

V-9. 反則等に対する処置

- (1) レフェリーは、選手が犯した反則行為に対し、その内容に応じて次の各号に掲げるいずれかの処置をとることができる。
 - ①注意（caution）
 - ②警告（warning）
 - ③減点（points deduction）
 - ④失格（disqualification）

- (2) レフェリーは、所持している 2 種類のペナルティ・カードにより、次の各号に掲げるとおり減点を明示する。
 - ①黄色（イエローカード）：1 点減点
 - ②赤色（レッドカード）：2 点減点

- (3) 反則が犯された場合（特に負傷・ダメージを伴うもの）は、原則として次に各号に掲げる順にて処置し、その反則が、偶然か故意か、あるいは減点すべきか否かについてのレフェリーの決定をジャッジ、セコンド、アナウンサーに告知する。
 - ①レフェリーはタイムアウトをコールする。
 - ②レフェリーは反則を犯した選手にニュートラルエリアにいるよう指示する。
 - ③レフェリーは反則を受けた選手のコンディションと安全をチェックする。
 - ④レフェリーは反則を犯した選手の反則の重さを評価し、適切と思われる減点を課す。

- (4) 下（劣勢）のポジションにいる選手が反則を犯し、上（優勢）の選手が負傷していなければ、試合を継続し、原則として次の各号に掲げる順にて処置する。
 - ①レフェリーは、下（劣勢）のポジションにいる選手に口頭で反則を告知する。
 - ②ラウンド終了時に、レフェリーは反則の重さを評価し、ジャッジ、セコンド、アナウンサーに告知する。

- (5) 下（劣勢）のポジションにいる選手が反則を犯し、上（優勢）の選手が負傷をしている場合は、「ストップ・ドント・ムーブ」をコールしてから反則への処置をとり、そのままの体勢から試合を再開するかレフェリーの判断により再開時のポジションを決めることができる。

- (6) レフェリーは、偶然に起きた軽度の反則行為、および軽度の負傷等に対しては、自己の裁量により試合を中断せず続行させることができる。

V-10. 試合前・後に行われた反則への処置

- (1) 試合開始前に反則行為が行われた場合、反則に対する処置により減点が与えられた状態で試合が開始される場合や失格となる場合がある。
- (2) 試合終了後に反則が行われた場合、また試合前・中に行なわれた反則が試合後に判明した場合、反則の内容により試合結果が変更される場合がある。
- (3) 試合場、バックステージを問わず、ドクター含む競技役員の指示に従わない場合についても、前2項を準用する。

V-11. ローブローの反則

- (1) ローブローを打たれた選手には、ドクターが試合を続行できると判断する限りで、最長5分まで回復の時間が許容される。
- (2) 5分以前に選手が続行できる状態であったなら、レフェリーはできるだけ早く、試合を再開しなければならない。
- (3) 選手が5分を過ぎても、試合を再開できない場合は、試合が停止されたラウンドと時間までで決せられた結果によって終了する。

V-12. ローブロー以外の反則

- (1) 偶発的な反則により試合が停止した場合、レフェリーは、反則を受けた競技者が試合を継続できるかどうかを決定しなければならない。選手の勝利へのチャンスが、反則の結果、重度には侵害されておらず、その反則が被反則者の頭部に脳震盪に類する衝撃がない場合は、レフェリーは、5分以内の回復のためのインターバルのあと、試合の続行を命じることができる。
- (2) 一方の選手が反則攻撃を受けた場合、レフェリーは試合を止め、タイムを要求する。レフェリーは、ドクターのもとに負傷した選手を渡し、ドクターは、試合を継続するのに適格かどうかを診察する。ドクターは決定をするために5分までの時間が与えられている。ドクターが、その選手が試合を続行できると判断した場合、レフェリーはすぐに試合を再開しなければならない。ローブローの反則ルールとは異なり、選手は自身の裁量で5分までの時間を使うことはできず、レフェリーに指示されたときは試合を続けなければならない。
- (3) ローブロー以外の反則により負傷した選手がレフェリーによって試合続行に不適合と判断された場合には、レフェリーはすぐに試合の中断をコールしなければならない。5分の時間がまだ残っているにもかかわらず、レフェリーによって、続行に不適合と判断された場合には、選手は残り時間があることをもって抵抗することはできず、試合は終了されなければならない。
- (4) レフェリーが試合を停止し、ドクターの診断を求める場合、その診断は5分を超えてはならない。5分を超えた場合は、試合を再開することはできず、試合は終了されなければならない。

V-13. 正当な攻撃あるいは反則等により蒙った負傷に対する処置

- (1) 試合中に正当な技術の結果として負傷した場合で、試合終了に相当する負傷であった

なら、負傷した選手はTKO負けとなる。

- (2) 試合中に負傷し、それが意図的な反則の結果によるものとレフェリーが判断した場合で、試合終了に相当する負傷と判断されたなら、負傷させた選手は失格負けとなる。
- (3) 試合中に負傷し、それが意図的な反則の結果によるものとレフェリーが判断した場合で、試合続行が認められた場合には、反則を犯した選手から2点が減点される。
- (4) 試合中に負傷し、それが意図的な反則の結果によるものとレフェリーが判断し、試合続行が認められた場合で、その反則により負傷した選手が再開後の時点で続行不可能となり、その時点でスコアをリードしていた場合は、負傷した選手のテクニカル判定による勝利となる。試合停止時点でスコアが同点あるいは負傷した選手がビハインドの場合は、テクニカル・ドローとなる。
- (5) 相手に反則を犯そうとしていた競技者が自ら負傷した場合、レフェリーはその競技者に有利になるような行動をしてはならず、その負傷は正当な攻撃によるものと同じに扱わなければならない。
- (6) 試合中の偶発的な反則の結果の負傷とレフェリーが判断し、レフェリーが即座に試合の終了が相当と判断した場合で、1ラウンドが完了していない場合、ノーコンテストとなる。
- (7) 試合中の偶発的な反則の結果の負傷とレフェリーが判断し、レフェリーが即座に試合の終了が相当と判断した場合で、1ラウンドが完了している場合、その時点でのスコアでリードしている選手をテクニカル判定による判定勝ちとし、同点の場合はテクニカル・ドローとなる。
- (8) 完了していないラウンドも他のラウンドの判定と同じ基準を用いて、そのラウンドが終了した時点までを判定しなければならない。

V-14. ドクターによる診断に関する特則

ドクターチェックを実施する場合は、ラウンド間の休憩（インターバル）時間中には行わない。休憩の前後にドクターチェックを行う場合は、ラウンド終了直後（休憩前）、または、休憩終了後に、ニュートラルコーナーにおいて行うこととする。ただし、緊急を要する場合はこの限りではない。

VI セCOND

セCondは、各選手につき1名以上2名以内とする。選手とセCond以外の者は、GFG実行委員会が許可しない限り、選手控室、前室、入場ゲート、試合場周辺に立ち入ることはできない。なお、セCondに通訳等を配置する場合は、セCondの人数に含める。

- (1) セCondは、試合中、自軍のセCondエリアから外に出てはならず、観客の邪魔にならないよう配慮しなければならない。
- (2) セCondが試合場周辺に持参することが出来る用具は、次の各号に掲げるとおりとし、①から③については必ず持参しなければならない。
 - ①飲料水、②飲料水用ボトル、③タオル、④氷嚢（氷単体での使用は不可）、⑤ハサミ、

- ⑥バケツ、⑦タイマー、⑧予備の競技用具、
 - ⑨その他審判員により競技上支障がないと判断された物
- (3) セCONDは、試合中、選手に言葉による助言を与えることができるが、選手に直接接触する、マットを叩く、ケージ、リングロープなどを掴む、触るなどの動作をしてはならない。
- (4) セCONDは、選手入場後から試合開始前までの間やインターバル中は、選手に飲料水のみを与えることができるが、選手の身体および試合場を飲料水で濡らすなどの行為はしてはならない。ただし、試合開始前においては、足裏部に限り、主催者が用意した霧吹きを使用することは認められる。また、インターバル中において、選手の身体を冷却する目的で霧吹きや持参した氷嚢を使用することも認められる。
- (5) セCONDはインターバル中に、選手の身体について水や汗について、適切に拭き取らなければならない。
- (6) セCONDは、試合中や試合前後を問わず、選手の競技用具の細工や身体へのオイル塗布などの行為を行うと退場となり、当該選手が失格となる場合がある。
- (7) セCONDはタオルを試合場内に投入することにより、試合放棄の意思表示をすることができる。
- (8) セCONDによる各コーナーの反則に対しては、セCONDの退場を命じ、当該選手に減点を与える場合もある。
- (9) セCONDは、試合中リングやリングエプロン等、試合場にいかなるものも置いてはならない。
- (10) セCONDは相手選手および審判員への罵倒、侮辱、暴力行為を行ってはならない。
- (11) セCONDは審判員に対し、口頭での抗議及び虚偽の申告を行ってはならない。
- (12) セCOND及び当該選手の関係者が、試合前後において試合場、バックステージを問わず、競技役員の指示に従わない場合、試合中と同様のペナルティが当該選手に与えられる場合がある。

VII 競技役員

VII-1. 審判員

試合における審判員は、レフェリー(1名)、ジャッジ(2名以上)、サブレフェリーにより構成される。レフェリーがジャッジを兼ねることができる。また、ジャッジ(レフェリーが兼ねるジャッジを除く)がサブレフェリーを兼ねることができる。

VII-2. レフェリー

- (1) レフェリーが用いる命令語および指示
- ①『ファイト』: 試合の開始、または続行を告げる場合。
 - ②『ストップ』: 試合の終了、または一時中断を告げる場合。
 - ③『アクション』: 試合の攻防の積極性を促す場合。
 - ④『ブレイク』: 次の i) から vi) に掲げる場合に試合の攻防を解き、スタートポジションに戻す場合。

- i) 『アクション』をコールしたにもかかわらず膠着した場合。
 - ii) 試合中、ロープやコーナーポストが試合の進行の妨げになると審判員が判断し、スタートポジションで試合を再開する場合。
 - iii) 競技用具が試合に支障を来す状態の場合。
 - iv) レフェリーが、故意、偶然にかかわらずこれから反則が行われる危険性があると判断した場合。
 - v) 選手が試合場外に落ちた場合。または落ちる危険性が高いとレフェリーが判断した場合。
 - vi) 反則行為やアクシデント等により、試合の攻防を解く必要が生じた場合。
- ⑤ 『ストップ・ドント・ムーブ』: アクシデント等により試合を一時中断した上で同じ体勢から試合を再開させる場合や試合中、ロープやコーナーポストが試合の進行の妨げになると審判員が判断し、試合を一時中断した上で同じ体勢から試合を再開させる場合。

Ⅶ-3. サブレフェリーおよびジャッジ

- (1) サブレフェリーおよびジャッジは、手の動作によるシグナルを用いて、レフェリーに必要なコールを促すことができる。
- (2) サブレフェリーおよびジャッジは、必要に応じて、試合を一時停止または終了についてレフェリーに要請することができる。これらを合図する手段として、試合中に携行するホイッスルを使用する。
- (3) サブレフェリーおよびジャッジは、レフェリーの死角で軽微な反則が行われた場合、試合を停止することなく、リング下から選手に直接口頭で注意を与えることができる。
- (4) サブレフェリーおよびジャッジは、試合場外での審判にあたっては、観客の邪魔にならないよう配慮しなければならない。
- (5) サブレフェリーおよびジャッジは、レフェリーを補佐するため、必要に応じて試合場に上がることができる。
- (6) サブレフェリーおよびジャッジは、選手の落下や反則行為等の防止の為、試合場外から必要最小限の範囲内で選手の身体等に触れることができる。

Ⅷ 提 訴

選手およびセコンドは、次の各号に掲げる事由について、GFG 実行委員会に文書をもって試合後 2 週間以内に提訴することができる。ただし、ジャッジの判定に対する異議の申立ては受理しない。

- (1) ルールの適用の誤り
- (2) 試合結果に影響を及ぼす重大な事実誤認等

以上