



(GT3×3 ルール)

## GT3×3 ルール

### — 規約 —

出場する全選手及びそのセコンドは、GT3×3 ルールを厳守し、試合に関する全てをレフェリー・ドクター・主催者らによる指示・命令・裁定に対し、服従するものとする。

#### 第1条 試合形式

1. 試合は、一辺が6m～8m程度のリング上で、3人×3人のチームに分かれ行われる。
2. 試合時間は、1ピリオド7分で行われる。
3. 3対3の勝ち抜き戦、試合は1対1で行われる。
4. 関節技・絞め技等によるタップアウト(TO)、またタックル・投げ技等によるノックアウト(KO)、により勝敗が決められるものとする。
5. それぞれのチームから大将、副将、先鋒を選出。試合前までにオーダーを本部席へ伝える。
6. 一本負けした選手はリングから退場となる
7. 7分間で時間切れになった場合、試合を行っている両者がリングより退場となる
8. 一人でも多く選手を残したチームを勝利チームとする
9. 大将同士の試合でも決着がつかない場合、主催者判断で勝敗を決する。

#### 第2条 契約体重

1. 契約体重を1チーム合計体重225.0kg以下とし、試合を行うものとする。
2. 計量は試合前日、または当日の主催者が指定した時刻・時間内に行う事を原則とする。
3. 前日、また当日の計量の指定時刻内で体重を落とすことが出来なかった場合、主催者が指定した時刻に行われる当日計量まで、選手は減量を行う努力をしなくてはならない。(対戦相手が了承した場合のみ、前日計量時間外に再計量が行われる場合がある)また、当日計量は主催者の判断によって行われ、対戦相手が強要することは認められないものとする。
4. 規定の体重以下にする事ができなかった場合は、罰則（イエローカードの提示及び罰則金等）が、選手に対し課せられるものとする。ただし、体重オーバーが、あきらかに故意等による悪質なものであると主催者が判断した場合は、即刻試合出場を停止し、諸費用等は支払わず、また今後の出場オファーを一切行わないものとする。
5. 規定の体重を1kg以上オーバーして失格をしたチームは、主催者よりペナルティを課す。ペナルティの内容は状況に応じて主催者と協議する

6. 対戦相手が規定ウエイトを守れなかった場合で、主催者が故意・または悪質で無いと判断したケースに限り、選手の健康上の問題、またイベントの成立等の為に、契約書に記されている罰則を科す（イエローカードの提示、罰則金等）、会場内でアナウンスし、公式記録に記載する、またマスコミ等にもそれらを正式に公表することなど等で、相手選手はそれらを受け入れ、試合を行わなければならないものとする。
7. 計量違反における、イエロー・レッドカードの提示、及び罰則金の減額分は、以下の通りとする。

**■計量違反におけるイエロー・レッドカードの提示**

①	0.1kg 以上 ~ 0.5kg 未満	イエローカード 1 枚提示
②	0.5kg 以上 ~ 1.0kg 未満	イエローカード 2 枚提示
③	1.0kg 以上 ~	レッドカード (失格)

**第3条 試合前の規定事項**

1. 試合前（または前日）に行われるルールミーティングへ出席し、レフェリーによるルールの説明を受け、それを把握しなければならないものとする。
2. 試合前日、スコアラーによる規定の計量検査を受け、これに合格し、契約体重を厳守しなければならないものとする。
3. 試合前に、レフェリーによるコスチューム、及びバンテージ等の装備検査を受け、これに合格しなければならないものとする。
4. 試合前に、ドクターによる医事検査（健康診断による問診・触診）を受け、これに合格し試合可能な健康状態が証明されなければならないものとする。
5. 感染性疾病等（HIV、B・C 型肝炎等）の選手の出場は認めず、可能性がある場合は試合前に大会関係者及びドクターへ報告しなければならないものとする。
6. 半年以内に、頭部および内臓の診察・治療を受けている選手は、事前に主催者に報告しなければならないものとする。

**第4条 コスチューム**

**■試合における有効着衣**

1. アマレス用吊りパンツ
2. ショート・セミ・ロングパンツ及びタイツ
3. ムエタイ・ボクシング等のトランクス
4. 空手・拳法・柔道・柔術・サンボ等、伝統的格闘技の道着の上・下
5. 全身が完全にフィットした薄手のウェットスーツ生地（ラッシュガード）等

6. 上記以外にも、試合に支障をきたさない範囲であれば、主催者の許可を得たものは可とする。
7. ランニング・T シャツ、プラスチック、金属、またずれ落ちやすく破れやすい素材や安全性に欠ける材質等を使用した物の着用は禁止とする。
8. 試合前、入場する際のコスチュームは自由とする。

#### ■競技防具

1. マウスピース・ファウルカップ、ニーパットの着用は任意とする。
2. シューズの着用は自由とする。(ソールが硬質でないレスリング・サンボシューズのみ)
3. シューズ・ニーパット等を使用する場合、事前に主催者の許可を得なければならず、防具に硬質の詰め物を施す細工や隠ぺい等の行為は一切禁止とする。

#### ■身体、保護・補強用具

1. 古傷・怪我等の負傷個所へのテーピング・サポーターの着用は自由とする。(過度な固め方は禁止とする)
2. 身体へのワセリン・グリース等、油脂類塗布による使用は禁止とする。(足底部への滑り止め用松脂等の使用は不可)
3. 手・足の爪を短く処置する。
4. ソフトタイプのコンタクトレンズの使用は自由とする。(ハードタイプは不可とする)
5. 両手首に自コーナーと同色(赤又は青)のリストバンド、またはテーピングの着用を義務とする。(※主催者指定のものに限る) ※足首への着用は不可とする。
6. 指輪・ネックレス・ピアス等の貴金属類の装飾は一切禁止とする。
7. 興奮剤・痛み止め用麻薬類の使用は禁止とする。(気つけ用アンモニアは除外とする)

#### ■コスチューム装備・使用の規定

1. 試合着衣の使用において、着衣を掴む・引っ掛ける等の行為(利用行為)は伝統的格闘技の道着の上・下及び、まわしに限り有効とし、それ以外の着衣(スパッツ・トランクス等)の利用行為は認められないものとする。尚、道着の帯の利用行為は原則的に認められるが、帯そのものにおける絞め・関節技等による利用行為に限り、禁止とする。

### **第5条 セCOND**

1. セCONDは認められない。
2. リング下に待機するのは出場選手のみとする

### **第6条 勝敗の決定**

1. タップアウト・T0(叫び声を上げた場合を含む)
2. ノックアウト・K0(レフェリーの判断による)

3. テクニカルノックアウト・TKO
  - A. レフェリーストップ
  - B. ドクターストップ
  - C. 棄権（セコンドのタオル投入）
  - D. 試合放棄（戦意喪失等による）
4. ファウル（反則：イエローカード3枚、またはレッドカード1枚）による失格
5. 不戦勝
6. ノーコンテスト・無効試合  
（偶然のバッティング、またそれ以外の事情により、試合続行が不可能になった場合、レフェリー・ドクター・ジャッジ・主催者らの判断により決められる）

## **第7条 ポジションの定義**

### **■スタートポジション**

試合スタート時は必ず自らのコーナーに下がり、またブレイク等による再開時はリング中央にて、いずれもスタンドポジションでファイティングポーズをとり、レフェリーの指示・合図により、試合を開始・再開させるものとする。

### **■スタンドポジション**

1. 両選手の両足底部がマットに接地した状態をスタンドポジションとする。
2. あらゆる打撃技を禁止とする。
3. あらゆる投げ技を有効とする。
4. あらゆる組み技を有効とする。

### **■グラウンドポジション**

1. 両選手の両足底部以外の身体部位が、マットに接地した状態をグラウンドポジションとする。
2. あらゆる打撃技を禁止とする。
3. あらゆる組み技を有効とする。

### **■ミックスポジション**

1. 一方の選手がスタンドポジション、もう一方の選手がグラウンドポジションの状態をミックスポジションとする。
2. ミックスポジション時における有効・禁止行為は、双方グラウンドポジション時と同等とする。

## **第8条 ブレイクの定義**

1. スタンド・グラウンドポジションに関わらず、技の攻防が見られないと判断された場合。

2. 技の攻防が見られた場合でも、互いに極めきれず、同じような状況が続いた場合。
3. 反則行為、またはアクシデント等により、ドクターチェックが必要と判断された場合。
4. ミックスポジション時に、スタンドポジションの選手が攻防に付き合わず、動作を行わなかった場合。
5. 上記以外のケースを含め、全てレフェリーの判断によりブレイクは、行われるものとする。  
(※ブレイク後は、速やかにリング中央にてスタンドポジションからの再開とする)

#### **第9条 ドントムーブの定義**

1. 試合の攻防が、ロープ際・コーナー際で行われ、進行上支障があると判断された場合。(ポジションをキープしたまま場所を移動し、レフェリーの指示に従い、速やかに試合が再開されるものとする)
2. 反則行為、またはアクシデントにより、ドクターチェックが必要であると判断された場合。(ドクターチェック等を行った後、必要に応じ、元のポジションに戻し、試合が再開させるものとする)
3. 選手のコスチュームが著しく乱れ、試合に支障をきたすと判断された場合。(ポジションをキープしたまま、レフェリーの指示に従い、速やかに試合が再開させるものとする)
4. 上記以外のケースを含め、全てレフェリーの判断によりドントムーブは、行われるものとする。

#### **第10条 試合進行**

1. ギョングにより、試合(ラウンド)開始、終了が告げられるものとする。
2. 試合は、各自コーナーに下がり、レフェリーによる「ファイト!」のコールと共に開始され、「フィニッシュ!」または「ギョング!」のコールと共に終了されるものとする。
3. レフェリーの「ストップ、ブレイク!」のコールにより、選手は攻撃動作を速やかに止め、スタンドポジションから、試合を再開しなければならないものとする。
4. レフェリーの「ストップ、ドントムーブ!」のコールにより、選手は攻撃動作を速やかに止め、レフェリーの指示に従わなければならないものとする。
5. レフェリーの「タイムストップ!」のコールにより、試合が一時中断された場合、原則として、選手は速やかにニュートラルコーナーで待機しなければならないものとする。(試合タイムは一時、凍結されるものとする)
6. 試合中、レフェリーによる「アクション!」「ゴートゥーフィニッシュ!」のコールがあった場合、選手はK0・1本を積極的に狙いに行かなければならないものとする。
7. 試合開始前、または試合中、レフェリーによる「ステイコーナー!」のコールがあった場合、指定されたコーナーに速やかに下がり待機しなければならないものとする。
8. 試合中、反則行為があった場合、レフェリーの「ストップ、ファウル!」のコールと共に、試合が一時中断されるものとする。

9. ドクターによるチェックが必要とされる場合は、必ずニュートラルコーナーにて行い、試合続行が可能か否かの裁定を待たなければならないものとする。(チェックを受けている間は、相手選手も反対側ニュートラルコーナーで同様に待機しなければならないものとする)
10. 試合中、アクシデントまたはファウルにより、選手がダメージを負った場合、レフェリー・主催者の判断で、同じチームの選手と交代させる、または最大3分間のインターバル(回復休憩時間)が与えられるものとする。それでも尚、回復が不可能であるとドクターが判断した場合、退場、試合終了、また主催者の権限において日程を変更し再開する場合等があるものとする。
11. 選手双方が、打撃技・投げ技等により同時にダウン(Wノックダウン)した場合は、ルール上唯一、ダウンカウント(10カウント)が数えられ、ラウンドが終了しても、カウントを続行するものとする。

※試合タイムは、「タイムストップ!」のコール以外、全てランニングとする。

## 第11条 反則(ファウル)規定

### ■罰則

1. 1度目の反則で**注意**(1枚目のイエローカード提示)、2度目の反則で**警告**(2枚目のイエローカード提示)、3度目の反則で**失格**(レッドカードの提示)を原則とする。
2. 悪質、かつ相手選手のダメージが著しく大きい場合などは、1度目、2度目の反則で失格(レッドカードの提示)となる場合があるものとする。
3. 明らかに故意ではなく、また相手選手のダメージが無い場合に限り、レフェリーによる口頭注意として処理される場合があるものとする。
4. 上記内容は、全てレフェリーの自由裁量、また主催者の判断等により裁定が下されるものとする。

### ■罰則金 (計量違反おける減額分は、別途規定による)

①	イエローカード1枚 (注意)	支払い総額から10%減額
②	イエローカード2枚 (警告)	支払い総額から30%減額
③	レッドカード (失格)	支払い総額から50%減額

(※計量違反と、反則行為による罰則金は、合算されるものとする)

### ■反則事項

1. あらゆる打撃技。
2. あらゆる消極的戦い。
  - A) “手の探り合い”を続ける。
  - B) “お見合い状態”を続ける。
  - C) 相手の攻撃を待つばかりで、カウンター狙いに固執し自ら積極的に攻めない。

- D) “亀になる”行為を繰り返す。
  - E) 自らのコーナーから離れて戦おうとしない。
  - F) あらゆる膠着行為。
  - G) 極めに行こうとしない。
  - H) レフェリーの「ファイト!」「アクション!」「ゴートゥーフィニッシュ!」の声を無視し、積極的に攻撃をしない。
3. 膠着を誘発させると判断される行為。
    - A) クリンチ・ホールディング。(スタンド・グラウンドポジションに関わらず)
    - B) クローズド(クロス)ガード。(攻撃時を除く)
    - C) 相手選手の片足をロックする行為。(攻撃時を除く)
    - D) 技のかけ逃げ。(直ぐにクリンチをする等の行為)
    - E) 常に、両腕をクロスさせたりなどして胸に密着させたり、両手をクラッチし続ける行為
  4. 同チーム2名以上が同時にリングに入る、また相手選手に攻撃をした場合。
  5. 目に対するあらゆる攻撃。(サミング等)
  6. 鼻腔・耳腔・口腔・肛門の粘膜部位に指を入れる・引っ掛ける・引っ張る行為。
  7. 咽喉への鷲掴みやあらゆる打撃攻撃と頸動脈への指先による圧迫行為。
  8. 唾を吐く・噛み付く・つまむ・つねる・引っかく行為。
  9. 金的部位へのあらゆる攻撃。
  10. 頭髪・髭・陰毛・脇毛等の体毛を掴み引っ張る行為。
  11. 手足の指3本以下を掴む指関節行為。
  12. リングロープ・コーナーパッド・マット外側部を掴む・引っ掛ける、または乗りながら行う攻撃・防御等の利用行為。
  13. 相手選手を、リング外へ突き落とす・押し出す・投げる等の行為。
  14. 自ら故意にリングロープ・コーナーパッド外側部及びリング外(場外)に出る、また逃げる等の行為。
  15. 相手選手及び自己の着衣(スパッツ・トランクス等)を引っ掛ける・掴む利用行為。(伝統的格闘技の道着及び帯・相撲のまわしを除く)
  16. 道着の帯そのものによる関節・絞め技等における利用行為。
  17. スタンドポジションで攻撃を受けていない(ノーコンタクト)状態にも関わらず、自ら故意に倒れグラウンドポジションの体勢をとる行為。
  18. 身体にワセリン・グリース等の油脂類(足底部への滑り止め用松脂等)を塗布する行為。
  19. 明らかに消極的な戦いを行った場合。(過度な膠着も含む)
  20. 試合中、選手・セコンドがレフェリー・ジャッジ・ドクター・主催者の指示・命令に対し、無視及び抗議・暴言・屈辱的な行為を行った場合。
  21. 試合中、レフェリーの許可を得ずに、セコンドがイスから立ち上がる、リング内に入る(上がる)、規定のエリアから離れる、また選手・ロープ・コーナーパッドに接触する等の行為を行った場合。
  22. 双方、あるいは一方の選手が作り試合(八百長)を行った場合、また両選手が互いに戦意を示



- さず、馴れ合い的な試合を行った場合。
23. 規定体重を守ることができなかった場合。

■規制事項

1. 喉仏への攻撃で絞め技及び両拳・前腕部等で圧迫する行為は有効とする。
2. 絞め技で顔面部を絞める際は、目の部位のみ禁止としそれ以外の鼻・口・耳等の部位を絞める行為は有効とする。
3. 前腕部・肘・膝・頭部等の部位で顔面部（目の部位以外）を圧迫する行為は有効とする。
4. 掌及び体幹部で、口・鼻を覆い窒息させる行為は有効とする。
5. リングロープの反動を利用する打撃・投げ・当て身技等による攻撃・防御は有効とする。
6. 相手及び自己の防具・着衣を掴み・引っ掛ける等の利用は禁止とするが、伝統的格闘技の道着・相撲のまわしに限り、相手及び自己の着衣を掴み・引っ掛ける等の絞め・関節・投げ技等の行為は有効とする。
7. 道着の帯による絞め・関節技等の利用は禁止とする。
8. ミックスポジション時、体幹部等へのボディ・ヒッププレス等の浴せ技の攻撃は有効とする。

以上