



**KBJJA**  
KOREA BRAZILIAN JIU-JITSU ASSOCIATION

# RULE BOOK

**한국주짓수협회(KBJJA) 규칙**

Korea Brazilian Jiu-Jitsu Association

Brazilian  
Jiu-Jitsu  
Rule Book



## 목 차 Contents



규칙 Rule Book



시합 가이드라인 GENERAL COMPETITION GUIDELINES



시합 구성 안내 COMPETITION FORMAT MANUAL





규칙 Rule Book 

## 1장 심판

### 1.1 심판의 권한

- 1.1.1 심판은 한 시합에서 가장 높은 권한을 가진다.
- 1.1.2 매 시합에서의 심판의 판정은 번복 할 수 없다.
- 1.1.3 한 시합의 결과에 대한 판정은 아래의 상황들일 경우 변경 가능 하다.

- 점수 판이 잘못 읽히질 경우.
- 심판이 규칙을 위반하여 상대방에게서 브리치로 승리 했다고 판정 될 경우.
- 선수가 잘못되게 실격된 경우, 시합이 중단되고 그 선수는 상대방이 탭 아웃 되는 상황 전에 자책이 박탈되고, 그 시합은 시합 매트 중앙에서 재개된다. 그리고 공격한 선수는 2점을 받는다.  
그러나 심판의 중단 후 공격한 선수를 실격시키지진, 수비 선수가 탭 아웃 하면 시합의 승자는 공격한 선수다.
- 심판이 이 룰 북에 있는 규칙들을 적용하는데 오류를 범했을 때, 득점과 이드벤처지 또는 경고를 주고자 심판이 주관적으로 이해한 것들을 포함하지 않는다. 시합의 결과를 번복하기 위하여, 다음의 상황이 고려되어야 한다.
- 심판은 그 시합의 심판 위원장과 상의할 수 있다.  
그러나 마지막 번복을 할지 안 할지에 대한 결정은 그 심판이 한다.
- 심판 위원장은 그 시합의 중앙 본부식에서 어떻게 대진이 진행되어야 하는지 상의 해야 하고  
반약 다음 단계로 대진이 진행 안 될 경우, 결과의 번복을 허락한다.

### 1.2 심판 형식

- 1.2.1. 시합의 주심자들은 3명의 심판을 각각의 한 경기당 필요하다고 여겨질 때마다 지정할 수 있다.

- 이 경우 두 부심들은 시합장 반대편 코너 의자에 앉을 수 있다.
- 부심들은 주심과 같은 힘을 갖는다  
-그리고 모든 득점, 이드벤처지, 또는 경고 및 점수들은 반드시 적어도 3중의 2명이 확인해야 한다.
- 부심들과 주심 사이의 합의되었다면, 부심들은 앉은 상태로 있다.
- 주심과 의견 대립이 있다면 부심들은 일어서 이 룰 북에서 나뉜 수신호를 사용하면서 득점을 신호로 한다.
- 3명의 심판들 사이에 같은 동작에 득점에 의견 차이가 있다면 중재자 결정에 따라 달라진다.  
(반약, 한 심판이 가드 패스 득점을 주고, 두 번째가 이드벤처지를 주고 세 번째가 득점을 취소해야 한다고 했을 때:  
이드벤처지 점수가 점수 판에 기록이 될 수 있다)
- 시합이 무승부로 끝나면, 주심과 선수들은 매트 중앙에 서 있어야 한다. 부심들은 그들의 좌석들에 남아 있어야 한다.  
그 시합의 결과를 결정할 때 시합에서 어느 선수가 우승했는지 부심의 팔로 신호한다.
- 주심이 선수들 중 한 선수에게 실격을 결정한다면 실격 신호를 할 것이다.  
시합을 멈추기 전에 적어도 양 부심들 중 한 명에 의해서라도 실격을 확인하면 주심은 시합을 멈출 권한을 갖는다.

### 1.3 심판 의무

- 1.3.1. 시합을 시작할 때 시합장으로 선수들을 부르는 것은 심판의 의무다.
- 1.3.2. 예를 들면 복장, 위생 등 요구사항들을 확실히 하는 마지막 확인을 하는 것은 심판의 의무다. 혹시라도 선수가 자격사항을 만족시키지 못하면 결정된 시간 안에 지켜져야 할지 안 할지도 심판의 의무다.
- 1.3.3. 시합 전에 시합 장 안에 선수들을 매트에 위치 시키는 것은 심판의 의무다.

- 심판의 권리로 선수에게 주어진 득점들은 심판의 오른팔을 사용하면서 수신호 한다.  
그리고 왼팔과 구별이 되어지도록 녹색과 노란 팔목밴드로 구별되어지고, 득점을 보여주기엔 점수 판의 녹색과 노란색 영역에 기록되어진다.
- 심판의 왼쪽편의 선수가 받은 득점들은 심판의 팔목 밴드 없는 왼팔을 사용하면서 수신호 한다.  
그리고 득점들은 점수 판의 무색의 영역에 기록된다.

1.3.4 선수 도복의 색상에 따라 선수들을 매트에 위치시키는 것은 심판의 의무다.

- 같은 색상의 도복을 입은 두 선수가 있다면 먼저 호명된 선수는 심판의 오른쪽에 위치 하고 녹색과 노란색의 식별 띠로 선수의 허리에 묶는다.
- 만약에 한 선수가 하얀색 도복을 입고 나머지 한 선수가 파란색 도복을 입었을 경우, 파란색 도복의 선수는 심판의 오른쪽에 서야 한다.
- 만약에 한 선수가 검정색 도복을 입고 나머지 한 선수가 파란색 도복을 입었을 경우, 파란색 도복의 선수는 심판의 오른쪽에 서야 한다.
- 만약에 한 선수가 검정색 도복을 입고 나머지 한 선수가 하얀색 도복을 입었을 경우, 검은색 도복을 입은 선수는 심판의 오른쪽에 서야 한다.

1.3.5 시합의 시작을 위치는 것은 심판의 의무이다.

1.3.6 선수가 심판이 필요해 보일 경우 시합에 개입하는 것은 심판의 의무이다.

1.3.7 시합 매트에서 선수들의 책임을 수행하도록 확실히 하는 것은 심판의 의무이다.

- 그라운드에서 안정된 자세로 시합장 밖에 선수들의 몸이 2/3이 나갔을 경우에 각 선수들의 원래 위치를 알려주면서 멈췄던 순간의 그들의 포지션과 동일하게 시합장 정 중앙에서 시합을 재개한다.
- 그라운드에서 불안정한 자세로 혹은 서있으면서 선수들의 신체가 2/3나갔을 경우는 심판은 시합을 멈추고 시합장의 정 중앙에 두 선수들을 세우고 시합을 재개한다.
- 한 선수가 외곽 안전지대에서 서브미션 시도를 하면 심판은 시합을 방해하지 않는다.
- 한 선수가 서브미션 시도를 하고 상대방이 방어를 외곽의 안전지대로 밖으로 움직이면서 수비를 할 때 심판은 시합을 멈춰야 하고 두 선수들을 선 상태로 시합장 중앙에서 재개해야 한다.  
이런 경우 심판이 공격하는 선수가 시합 영역에서 초반의 움직임이 있었다고 명확히 생각되어지면 공격하는 선수에게 서브미션을 수행하는 점수에 2점이 더해지도록 3.1.1.에서 묘사된 대로 신호 한다.

1.3.8 12세 이하의 어린이 부문에서의 시합에서 상대방에 의해 클로즈드 가드나 트라이앵글에서 탈출하려는 선수들의 척추를 보호하기 위하여 주심은 공격 당하는 선수 뒤편으로 이동하고 주의 관찰한다.

1.3.9 모든 경고 반칙 어드벤처 또는 득점 신호하는 것이 심판의 의무다.

1.3.10 선수들 실격시키고 감징하는 것은 심판에 따라 달랐다.

- 6.4.25에 나온 상황이 생길 경우 서브미션은 두 선수다 할 수 없다. 심판은 시합을 중단하고 규정 위치에서 두 선수를 재위치 시킨다 그리고 나서 심판은 시합을 재개하고 위반자에게 감징 처리한다.
- 서브 미션이 걸린 상태로 6.4.25에 나온 상황이 발생한 경우 한 선수는 심판은 시합을 중단시키지 않고 페널티를 적용한다.

1.3.11 시합매트로의료진을 부르러는 것은 심판의 의무다

1.3.12 시합의 시작과 끝을 시합 규정 시간에 맞춘다

1.3.13 시합의 결과를 말한다

1.3.14 시합의 승자의 손을 들어 올린다. 또한 같은 아카데미 출신의 두 선수라도 시합 결과를 서로에 동의 하여 반드시 승자 한 명의 손만을 들어 올린다

### 1.4 심판 몸 신호와 명령어

1.4.1 심판은 선수와 대회 관계자들과 시합 도중에 의사소통하기 위하여 일련의 몸 신호와 명령어를 사용한다. 시합의 상황에 따라 아래의 몸 신호와 명령어에 의거한다

시합 상황:

시합 매트로 선수들을 호명하기

수신호:

팔을 어깨 높이로 들어올리고 90도로 구부린다  
손바닥이 안 쪽으로 마주하게  
팔을 뻗으며 저음 동작으로 돌아간다



시합 상황:

경기 시작

수신호:

팔을 뻗어 향한 다음 수직으로 그라운드를 향하며 내린다

명령어:

COMBATE / 콤-바-치/  
(com-ba-tchee)





시합 상황:

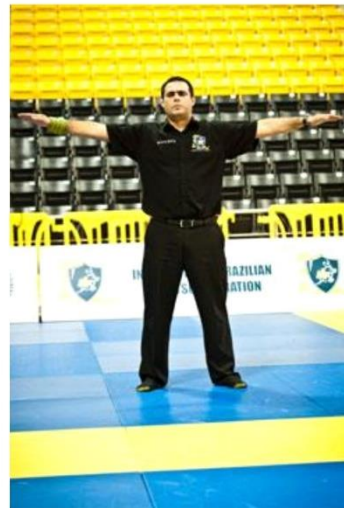
경기 중단, 시합 종료, 타임아웃

수신호:

팔을 어깨 높이에서 펼친다.

명령어:

PAROU/파-로/  
(pa-row)



시합 상황:

공격적인 움직임이 없음으로 경고

수신호:

팔꿈치를 가슴 높이에서 바깥쪽을 향하고  
손이 팔뚝을 잡는다

명령어:

LUTE/루-치/  
(lu-tchee)



시합 상황:

페널티

수신호:

페널티 받는 선수 쪽에 손을 어깨 높이로 들고 주먹을 쥔다.



시합 상황:

실격

수신호:

머리위로 주먹을 쥐고 팔목을 가로질러 올리고 실격된 선수의 벨트를 가리킨다







시합 상황:

어드벤처

수신호:

어드벤처를 얻은 선수 방향의 팔을 수평으로 손마타을 아래로 마주하게 하여 뻗는다



시합 상황:

2 점 테이크다운 스윙, 니 온 벨리

수신호:

득점을 받은 선수 방향 손으로 검지와 중지를 들어올린다



시합 상황:

3 점 가드 페스

수신호:

득점을 받을 선수 방향으로 검지, 중지 그리고 약지를 들어올린다



시험 상황:

4 점 마운트 백 컨트롤

수신호:

득점을 하는 선수방향의손에서 검지, 중지, 약지,  
그리고 새끼 손가락을들어올린다

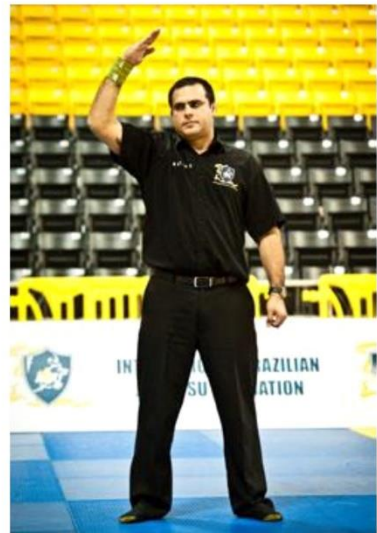


시험 상황:

감점

수신호:

감점 될 선수 방향의 손바닥을 펴고  
어깨 높이 위로 올린다





시험 상황:

우승자 선언

수신호:

심판 테이블을 선수들이 마주하고  
이긴 선수의 팔을 들고 진 선수의 팔은  
바닥을 향한다.



시험 상황:

도복 고쳐 입기

수신호:

팔을 아래로 허리높이에서 가로지르며  
선수의 벨트를  
가리키며 뺀다.





시합 상황:

벨트 코치 묶기

수신호:

허리높이에서매듭을 짓는 손동작으로  
선수의 허리를 가리키며 팔을 뻗는다

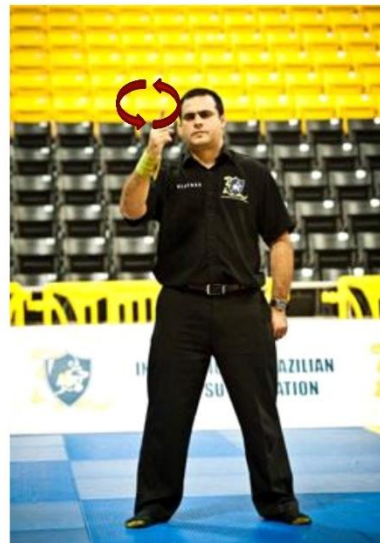


시합 상황:

선수 시합장 내에 머무르기

수신호:

선수를 팔로 가리킨 다음 선수의 허리를 향해  
뻗고 난 후, 어깨 높이에서 손바닥을 펴고  
원을 그린다





시합 상황:

선수 일어나기

수신호:

팔을 뻗어 일어나야 하는 선수를 가리키고 어깨 높이로 팔을 들어올린다



시합 상황:

심판이 지시한 그라운드 선수 위치하기

수신호:

어깨 높이에서 호명하는 선수 방향의 팔을 뻗고 대각선으로 가로지르며 위치할 바닥을 가리킨다



## 2장 결정 실행

2.1 시합결정은 다음 형식 따라 시행 된다.

- Submission 서브미션
- Stoppage 멈춤
- Disqualification 실격
- Loss of consciousness 의식 상실
- Score 득점
- Referee decision 심판 결정
- Random pick 무작위의 선택

### 2.2 시브미션

- 2.2.1 선수가 탭을 두 번씩 선수의 손으로 상대방의 도복 또는 그라운드에 선수 스스로 명확한 방법으로 항복할 경우
- 2.2.2 상대방에 의해 팔이 움직일 수 없을 때는 발로 두 번 바닥에 탭 할 경우
- 2.2.3 선수가 구두로 항복 선언 하거나 시합 중단을 요청할 경우
- 2.2.4 선수가 서브미션 잡혔을 때 소리를 지르거나 고통을 표현하는 소리를 낼 경우

### 2.3 중단

- 2.3.1 선수들 중 한 명이 장련으로 고통 받는다고 혐의를 표현한다면 그 상대방은 시합의 승자로 선언된다.
- 2.3.2 심판이 한 선수가 심각한 육체적 부상에 노출이 된다고 인식한 경우
- 2.3.3 상대방이 의사가 한 선수가 상대방의 정당한 시도로 인해 부상을 입어 시합을 계속 할 수 없고, 한 선수가 피를 흘리면 의사에 의해 치료가 되고 나서 각 선수는 심판의 판정에 따라 승복해야 한다.
- 2.3.4 한 선수가 구토 또는 기본적인 신체 기능의 제어를 상실한 경우, 본의 아닌 배뇨작용 또는 배설이 있는 경우

### 2.4 실격

- 2.4.1 한 또는 두 선수들이 파울을 6장에 언급된 파울을 했을 경우 심판은 7장의 감점들을 선언한다.

### 2.5 무의식

- 2.5.1 선수는 상대방의 서브미션으로나 상대방의 반칙으로가 아닌 사고로 의식을 잃은 경우

Note: 머리 충격으로 의식을 잃은 선수는 다시 경기를 참여할 수 없다. 앵슬루트 또한 참여할 수 없다.

## 2.6 득점

2.6.1 가장 많은 득점을 가진 선수는 승자이다.

정규 시합 시간 안에 또는 두 선수가 부상으로 코푹 받아서 시합이 중단된 경우

2.6.2 아래에 표에서 보여지는 대로 득점을 수여 한다.

04 points 마운트 백 마운트 백 콘트롤	03 points 가드 페이스	02 points 네이크 다운 스윙 니 온 벨리
------------------------------------	---------------------	-------------------------------------

2.6.3 득점의 수에서 무승부 일 때 가장 많은 이드밴티지 점수를 가진 선수가 우승한다.

2.6.4 득점과 이드밴티지가 무승부 일 때 가장 적은 감점을 가진 선수가 우승한다.

## 2.7 심판 결정

2.7.1 두 선수들의 시합의 마지막에서 같은 득점, 이드밴티지, 감점들이 있다면 주심 혹은 부심들이 승자를 선언하는 것은 의무다. (반약 세 명의 심판이 한 시합을 보았다면)

2.7.2 승자를 결정하기 위하여 심판은 어느 선수가 시합 도중에 더 좋은 공격을 보여줬고 가능한 득점-서브미션에 가장 가까운지를 명시해야 한다.

## 2.8 추첨

2.8.1 두 선수들이 우연한 사고적 부상으로 다친다면 준 결승과 결승 시합 중단이 될 경우, 승자는 추첨으로 결정한다.

## 3장 득점

3.1 득점은 한 선수가 3초동안 안정된 자세일 경우 시합의 주심에 의해 주어진다

3.1.1 서브미션 공격 아래 있는 수비하는 선수가 정당한 방어를 하는 도중에 경기장 밖으로 나가게 되면 심판은 2점 포인트를 서브미션을 공격한 선수에게 준다(1.3.계서 언급된 대로)

3.2 시합은 궁극적으로 서브미션으로 가는 기술적인 단계이다. 그러므로 자발적으로 득점을 위하여 자신의 포지션을 포기하고 이미 득점이 주어진 같은 포지션을 사용하여 득점을 하려고 한 것에는 득점이 주지 않는다.

3.3 서브미션이 걸려있지만 득점을 얻을 자세인 선수들은 득점 받아지는데 오로지 공격으로부터 탈출하고 3초동안 그 자세를 유지했을 경우이다.

3.3.1 한 선수가 득점의 자세가 되었을 경우지만 서브미션에서 탈출하여 유지하지 않으면 이드밴티지도 없다.

3.4 스윙을 방어하는 때, 상대편 등 아래나 옆구리를 그라운드에 닿게 넘긴 선수들은 테이크다운-그와 관련된 2점 또는 어드밴티지는 받을 수 없다.

3.5 상대방이 하나 또는 두 개의 혹은 판 상태에서 스탠딩 백 컨트롤 수비하며 한발로 매트 위에 서지 않은 선수가 테이크 다운과 관련된 2점 또는 어드밴티지를 심지어 3초 동안 안정된 자세를 취한 후에도 받을 수 없다.

3.6 상대편이 가드로 가기 전에 테이크 다운 동작을 시작한 선수들은 테이크 다운 룰에 맞춰서 2점 또는 어드밴티지 점수를 받는다.

3.7 한 선수가 상대편의 바지를 잡고, 상대편이 오픈 가드로 그 선수를 당긴 경우, 바지를 잡은 선수가 만약 3초이상 이 포지션을 유지한 경우 테이크 다운 2점을 받는다.

3.7.1 만약 상대편이 클로즈드 가드로 공중에 매달린 채라면(셀프 가드) 그 선수는 상대편의 등을 바닥에 3초이내에 놓고 탑 포지션을 3초이상 유지해야 테이크 다운 득점이 주어진다.

3.8 선수들은 누직되는 득점을 받을 수 있다. 마지막 포지션의 컨트롤이 3초 이상 유지된 경우, 전 단계의 포지션도 3초간 지속 된 것으로 인정한다.

이 경우에, 심판은 포인트를 신호하기 전에 마지막 컨트롤까지 3초를 세어야 한다  
(예)가드 페스 후 마운트까지 총 7점.

3.9 마운트의 경우, 백 마운트부터 마운트까지 -또는 반대의 경우도-구별된 동작이 있을 경우 선수는 매 포지션에서 3초이상 오래 있는 한, 4 점을 첫 번째 마운트로 득점, 또 다른 4 점은 차후의 마운트로 득점 한다.



## 4장 득점 컨트롤 포지션

### 4.1 Takedown (2 points)



- 한 선수가 상대편을 베킨 후 사이드 위치 혹은 그라운드에 앉거나, 두 발로 선 후 동작 동안에 상대편이 못 일어나도록 그 자세를 스스로 3초 동안 유지한다



- 테이크 다운한 한 선수의 상대편이 터틀 포지션이 되거나 완전히 일으켜서, 3초동안 바닥에서 무릎 중에 하나는 축이 걸려있지않아도 그 선수가 백 블러질블한 경우 득점이다.

- 만약 선수의 상대편이 그라운드에서 안전 지역 외에서 시도한다면 두 발의 동작이 안전 지역에 있어야 득점 인정된다.

이런 경우 만약 선수가 안정된 자세라면, 그 시합은 정 중앙에서 두 선수들을 같은 포지션으로 재게한다. 심판은 선수가 3초를 유지하면 득점을 준다.

- 상대편이 하나 또는 두 무릎을 그라운드에 대고 있는 상태에서, 양 발을 매트에 대고 서서 테이크 다운을 시도하는 한 선수는 테이크 다운 후 3초를 유지하면 점수를 받는다. (3.4에 나오는 상황은 예외).

- 선수가 상대편에게 싱글, 더블 레 테이크 다운을 할 때, 그 상대편이 바닥에 앉자마자 성공적으로 카운터 테이크 다운(되치기)한다면, 카운터 테이크 다운을 성공 한 상대편이 3초 동안 유지할 경우 2점을 득점한다.

- 종류에 상관없이, 상대편의 등 뒤 아래 혹은 사이드에서 테이크 다운을 통해 가드나 하프 가드로 가고 즉시 스윙을 당하면 선수는 테이크 다운과 관련된 어드밴티지를 받고 선수의 상대편은 스윙으로 2점을 얻는다.

- 상대편이 가드로 간 후에 테이크 다운을 한 선수들은 2점이나 어드밴티지를 얻지 않는다

## 4.2 Guard Pass (3 points) 가드 패스 (3점)



Note 1: 가드는 하나 혹은 두 다리로 상대편을사이드 컨트롤이나남북 자세로 가는 것을 막는 것을 의미한다.

Note 2: 하프 가드는 한 선수가 상대편이 사이드, 남북 컨트롤을 가는 것을 막으려 상대편의 다리를 가두고 3초 동안 유지하는가드이다.

Note 3: 탑 포지션 선수의 다리 위치에 따라 하프가드인지리버스 하프 가드인지다음의 예시에 따라 결정한다.



ExAMPLE 1:하프가드: 상대편의오른 다리를잡은 상태로, 선수의왼쪽 다리가상대편의오른쪽에 위치한다.



ExAMPLE 2:리버스 하프가드: 상대편의오른 다리를잡은 상태로 선수의왼쪽 다리가상대방 왼쪽에 위치한다.

### 4.3 Knee on Belly (2 points) 니 온 벨리(2점)

- 榻에서 사이드 컨트롤을 유지하는 선수가 무릎을, 바닥에 등을 혹은 옆면을 그라운드에 데고 있는 상대방의 가슴 혹은 갈비뼈 그리고 배꼽 위에 위치할 때, 다른 쪽 다리는 대각선으로 상대방으로부터 뻗고 선수의 발이(무릎이 아니라)바닥에 있고, 몸은 상대방의 머리(다리들이 아니라)를 마주하고, 3초를 유지한다.
- 榻 포지션인 선수가 바닥에 있는 선수의(패스가드혹은 하프가드에 있는) 다리 위로 올리려고 하고 사이드 컨트롤 혹은 납북 자세를 선수 위에서 3초를 유지한다.

#### [득점 경우]



#### [득점 아닌 경우]



#### 4.4 Mount and Reverse Mount (4 points) 마운트 와 리버스 마운트 (4점)

- 선수가 상대편의 상체 위에 두 무릎 혹은 한 다리, 무릎을 그라운드 위에 있고 상대편의 머리를 마주하며 위에 앉아서 하프가드가 아닌, 봄 위에 있고 상대편의 팔을 위로 하여 3초를 유지한다.

##### [득점 경우]



전형적인 마운트



발이 닿지 않은 상태의 마운트



사이드웨이마운트



한팔을 잡은 상태의 마운트



리버스 마운트



테크니컬마운트

##### [득점 아닌 경우]



상대편 두 팔 위로 마운트 포지션



거꾸로 마운트 포지션

- 한 선수가 상대편 한 팔을 다리로 가둔 상태에서, 선수의 한 다리가 상대편의 어깨를 넘지 않으면 마운트 득점으로 인정한다.
- 탑 포지션 상대편이 트라이앵글을 잡힌 경우는 마운트 득점은 없다.

#### 4.5 Back Control (1 points) 백 컨트롤 (1점)

- 상대편의 백 컨트롤을 하는 선수는 발뒤꿈치를 상대편의 허벅지 사이에 놓는다. 선수의 다리를 가로지른 채로 상대편의 팔 중 하나를 가둔다. 어깨라인 위로 팔을 가두지 않고서도 가능하다. 모든 자세는 3초를 지속하면 된다.

[득점 경우]

전형적인 백 컨트롤



한 팔로 잡고 백 컨트롤



[득점 아닌 경우]

허리에 트라이앵글처럼 백 컨트롤



다리를 끈 채로 백 컨트롤



양팔을 잡고 백 컨트롤

#### 4.6 Sweep (2 points) 스윙 (2점)

- 바닥에 있는 선수가 가드 혹은 하프 가드에 있는 탑 포지션 선수와 자세를 뒤집고 3초이상 유지한다.



- 바닥에 있는 선수가 가드 혹은 하프 가드에 있는 탑 포지션 선수와 자세를 뒤집고, 터전이 된 상대방의 백으로 돌아 허리를 잡은 선수에게 혹은 하지 않아도 적어도 한 쪽 부분이 그라운드에서 3초동안 유지 한 경우 득점 인정한다.



- 바닥에 있는 선수가 그/그녀의 가드 또는 하프가드에 있을 때 그/그녀의 발을 잡고 상대방을 바닥에 눕히고 그림을 3초동안 유지한다.

*\* The examples above are merely illustrative and do not represent full array of situations that may warrant points in each combat situ*

## 5장 어드밴티지.

5.1 어드밴티지 득점은 한 선수가 득점 가능한 포지션을 3초 동안 유지 하지 못한 경우 주어진다.

5.2 어드밴티지는 득점하려는 자세가 불안정한 경우다.

심판은 선수가 명확하게 득점하는 포지션인지 아닌지와 상대방이 어떤 위험에 있는가를 평가한다.

5.3 상대방이 서브미션에 걸려 위험한 상황에 있을 경우 어드밴티지를 준다. 또 다시 얼마나 서브미션 경과에 가까운지를 평가하는 것은 심판의 의무다.



5.4 어드밴티지는 심판이 주고 심지가 시합이 막 끝난 후 그러나 결과 선언 전까지만 가능하다.

5.5 심판은 득점 포지션의 기회가 더 이상 없는 선수에게 어드밴티지를 부여한다.

5.6 다수의 득점 포지션에 도달한 선수가 상대방에 의해 서브미션에 공격으로 시합의 끝에서 그 선수가 공격으로부터 탈출 못하면 어드밴티지를 받는다

5.7 Examples of Advantage Points\* 어드밴티지 득점 예시들

5.7.1 Advantage from takedown 테이크 다운으로 어드밴티지

- 한 선수가 테이크 다운을 하고 상대방 등으로 옆구리, 또는 앉는 자세로 3초의 유지 없이 그라운드에 앉는다.
- 싱글 렉 테이크다운을 시도할 때에 상대방의 다리 중 하나를 가두고 상대방이 테이크 다운을 피하려 시합 메트를 벗어 나 심판이 시합을 중단 할 경우.

5.7.2 Advantage from Guard Passes 가드 패스로 어드밴티지

- 선수가 가드 패스하려고 시도 하고 상대방이 터틀이 되었을 경우
- 탑 포지션 선수가 하프가드 포지션을 만들 경우, 리버스 하프 가드는 제외됨.
- 한 선수가 부릎을 상대방 배 위에 올렸으나 다른 부릎 또는 다리가 그라운드에 없는 경우

### 5.7.3 Advantage from the Mount 마운트로부터 어드밴티지

- 탑 포지션 선수가 가드도 하프가드도 아닌 상태에서 상대편의 상체에 앉으려 시도하고 두 무릎이나 한 발 그리고 한 무릎으로 상대편 두 팔이 선수의 다리 아래에 갇혀서 상대편 머리와 마주한 상황 일 경우.

### 5.7.4 Advantage from Back Control 백 컨트롤로부터 어드밴티지

- 한 선수가 상대편의 백에서 양 뒤꿈치를 상대편의 허벅지 사이에 위치하고 상대편의 두 팔을 같이 가둔 경우
- 상대편의 백에서 자신의 다리를 가로지른 채로 있거나, 상대편의 허리에 트라이앵글을 걸거나, 한 발뒤꿈치로 상대편 허벅지에 훅을 건 상태.

### 5.7.5 Advantage from Sweep 스위프로의 어드밴티지

- 명확하게 상대편이 선수의 균형을 잃게 하도록 하자마자, 선수가 스위프 동작을 완료하고 나서 매트 밖으로 상대편이 나간 경우.

### 5.7.6

- 선수가 클로즈드 가드에서 스위프 시도 해, 상대편을 테이크 다운 하였지만 탑 포지션으로 스위프 동작을 완료 하지 못한 경우
- 50/50 가드에서, 하위 선수가 탑 포지션으로가기 위해 상대의 다리들을 풀이주며 스위프 동작을 시도 했으나 완료 못한 경우
- 두 선수들이 동시에 가드로 가고, 탑 포지션을 먼저 선점한 선수가 이드밴티지를 받는다.

*\* The examples above are merely illustrative and do not represent the full array of situations that may warrant advantage points.*

## 5.8 어드밴티지가 더 이상 수여되지 않는 구체적인 경우들.

5.8.1 마운트와 사이드 마운트 상대인 수비 선수가 탑 포지션 선수의 다리를 하프 가드 한 것에 이드밴티지 없다.

5.8.2 상대편에 테이크 다운 당하고 탑 포지션으로 롤링 한 선수들은 어드밴티지 받지 않는다.

5.8.3 스위프 동작을 시작했지만 수비 포지션을 유지하기 위하여 의도적으로 동작을 완료하지 않는 선수들은 스위프로의 이드밴티지를 받지 않는다.



## 6장 파울

6.1 파울들은 기술적인 혹은 징계를 받는 위반이 경기 전, 중반 혹은 후에 이 룰 북에 언급된 것이 발생했을 경우를 말한다.

6.2 Foul Classification 파울 유형

6.2.1 Severe Foul 시비어 파울(심한)

6.2.1 Severe Foul 시비어 파울(심한)

6.2.3 Combativeness Foul (Stalling) 컴뱃니스 파울(스톨링)(공격적 움직임 부족)

6.3 Severe Foul 시비어 파울

6.3.1 기술적 파울과 징계적 파울로 세분화 된다.

6.3.2 Technical Fouls 기술적 파울

- 선수의 도복을 입을 수 없어 새로운 것으로 심판에 의해 약정된 시간 안에 교체할 수 없을 경우
- 선수가 의도적으로서 브리치를 피하기 위하여 시합장에서 달아날 경우
- 선수가 의도적으로 상대방에게 불법적인 자세로 반응함으로써 실격되게 하려 시도하는 경우.
- 선수가 도복 안에 속옷을 입지 않고 이 사실이 심판의 주의로 밝혀진 경우.
- 주짓수 노기에서 크림이나 오일 젤 같은 미끄러운 물질을 신체 어느 부위에 바른 경우
- 신체에 어느 부분에 밀착하기 위하여 어느 물질을 활용하는 경우.
- 그림을 잡히는 데에 도복을 미끄럽게 하는 어느 물질을 활용하는 경우
- 아래의 표에 명시된 대로 각각의 체급에서 금지된 행위를 적용한 경우\*

*\* The images shown on the list are examples of prohibited techniques and do not represent the full a. prohibited technical situations and variation.*



	4-12세	13-15세	16-17세 고등/성인부 White belt	성인부 Blue& Purple	성인부 Brown& Black	
1	●					상대 다리를 강하게 벌리는 경우
2	●	●				목뼈(척추)를감싸는 초크
3	●	●				스트레이트풋 락
4	●	●				소매를 사용하여 팔 초크(이세키엘초크)
5	●	●				정면 길로던 초크
6	●	●				오모플라타
7	●	●				트라이앵글(머리 당기기)
8	●	●				암 트라이앵글
9	●	●	●			클로즈드에서다리로 신장과 갈비뼈를 압박
10	●	●	●			손목 쥐기
11	●	●	●			마주 본 상태로 네이키프 초크
12	●	●	●	●		이두근(관)초크(마이셀스락)
13	●	●	●	●		허벅지 공격
14	●	●	●	●		니 바
15	●	●	●	●		토홀드
16	●	●	●	●	●	슬랩
17	●	●	●	●	●	넥크랭크(목덜み 척추 쥐기)
18	●	●	●	●	●	힐 푹
19	●	●	●	●	●	무릎을 비틀며 쥐기
20	●	●	●	●	●	밖에서 안으로 발 넣어 비틀기 (스트레이트풋 락,엑스가드, 50-50가드)
21	●	●	●	●	●	가위차기
22	●	●	●	●	●	스트레이트풋 락을 걸어 기술이 걸리지 않는 안쪽으로몸을 돌리기
23	●	●	●	●	●	토홀드 걸 때 발을 바깥 쪽으로 압력을 가할 경우
24	●	●	●	●	●	손가락 쥐기

6.3.2 기술적 파울들



### 6.3.2 기술적인 파울 - 경고를 받는 움직임들



- 한 선수가 의도적으로 반대편 선수를 실격 시키려고 상대편을 잘못된 곳에 위치시키는 경우

### 6.3.3 징계적인 파울들

- 선수가 불경스런 인어나 외설적인 제스처를 상대편, 중앙본부, 관계자들, 심판 혹은 대중들에게 했을 경우
- 선수가 적대적인 행동을 상대편, 심판, 또는 다른 주최자들, 관중들에게 보였을 경우.
- 선수가 물거나, 머리카락을 당기거나, 눈이나 생식기를 차거나 압력을 가하거나, 의도적으로 정신적 위상을 불리일으킬 정도의 타격(주먹질, 팔꿈치, 무릎, 머리 박치기, 발차기 등)을 한 경우
- 선수가 공격적인, 무례한 행동을 상대방이나 대중들을 밟거나 제스처를 통해서 시합 중 또는 시상식에서 하는 경우.

### 6.4 심각한 파울들

6.4.1 선수가 상대방의 신체와 도복을 잡지 않고 무릎을 꿇거나 앉았을 경우

6.4.2 서 있는 선수가 시합장을 상대방과의 시합을 피하면서 달아나는 경우.

6.4.3 서 있는 선수가 상대편을 시합장 밖으로 시브미션이나 특집 시도의 명확한 의도 없이 밀 경우  
(Note: 예전에, 밀려진 선수가 페널티를 받았다. 현재는 아니다.)

6.4.4 그라운드에서 있는 선수가 스스로 시합장 밖으로 경기를 탈주하는 경우

6.4.5 그라운드에서 있는 선수가 경기를 도망치려 일어서고 경기를 하려 돌아오지 않는 경우

6.4.6 가드를 채운 상대방 그림을 깨고 경기를 하려 돌아오지 않는 경우

6.4.7 선수가 의도적으로 시합을 정지시키면서 도복이나 벨트를 제거 하는 경우.

6.4.8 선수가 스웨어나 다른 작전을 실행 중이더라도 상대방의 소매나 바지 다리 깃의 의복 공간 안 쪽에 손가락으로 넣이 잡을 경우.

6.4.9 선수가 상대방의 도복 윗 부분 또는 마지의 내부를 잡고 도복의 외부를 쥐려고 상대방 도복 안으로 통하여 손을 통과 하였을 경우.

6.4.10 선수가 의료적인 문제를 보고하러는 상황을 제외하고, 몸짓이나 말함으로써 심판과 의사소통 하는 경우.

6.4.11 선수가 심판의 명령에 불복종하는 경우.

6.4.12 선수가 심판의 승패 선언을 외치기 전에 시합장 밖으로 나가는 경우\*

\* 이러한 구체적인 경우를 위해 벌칙을 위한 제스처는 없다. 그리고 심판은 점수 판에 추가 될 한 페널티를 신호를 할 것이고 약행을 저지를 선수에 대한, 그리고 적어도 하나의 어드밴티지를 상대편에게 인정 할 것이다.

7.3에서 언급된 페널티의 종류들과 일치하여.

6.4.13 선수가 의도적으로 상대방이 스립을 완성하는 것을 막으려고 시합장 밖으로 나가는 경우.\*\*

*\*\* 이러한 경우에 그리고 오로지 이러한 경우에만 심판은 2점을 신호하고 상대방에 게수여할 그리고 하나의 페널티를 시합장을 나간 선수에게 더할 수 있다.*

6.4.14 주짓수 노기에서 선수가 유니폼 또는 상대방의 기를 어떤 식으로 잡은 경우

6.4.15 선수가 손 또는 발을 상대방의 얼굴 위에 올린 경우.

6.4.16 선수가 의도적으로 발을 상대방의 벨트에 넣은 경우.

6.4.17 선수가 상대방의 같은 측면의 깃을 손으로 잡지 않고 의도적으로 한 발을 위치한 경우.

6.4.18 선수가 잡지 않고 상대방의 목 뒤 깃 안에 발을 위치한 경우.

6.4.19 선수가 벨트를 또는 상대방의 벨트로 초크 하려 하거나 벨트가 풀려진 상태로 시합의 다른 상황에 도움을 주기 위해 사용 한 경우.

6.4.20 선수가 도복을 사용하지 않고 두 손을 이용하여 상대방의 목을 조르는 경우.  
또는 상대방의 호흡기관을 엄지손가락을 이용하여 압력을 행사하는 경우.

6.4.21 뒤에서나 앞에서 두 손을 사용하여 목을 잡는 경우

6.4.22 한 선수가 상대방의 코 또는 입을 손으로 이용하여 막는 경우

6.4.23 한 선수가 시합 중단 도중에 20초 이상을 벨트를 매느라 시간을 보내는 경우(식별띠도 같음)

6.4.24 한 선수가 시합장으로 뛰어들어 다니고 경기에 참여하지 않은 경우.

6.4.25 한 선수가 의도적이지 않게 상대방을 불법적인 곳에 위치시키려고 반응하는 경우

### 6.5 Lack of Combativeness (stalling) (스톨링)

6.5.1 경기 의지 부족은 선수가 경기를 하는 포지션으로 들어가려 하지 않고 상대방이 하려는 것을 막는 경우이다.

6.5.2 두 선수가 서로 동시에 경기 의지 부족을 보여줄 때,

6.5.3 어느 시합 어느 위치에서든 한 선수가 상대방의 공격 마운트, 백 컨트롤, 사이드 컨트롤, 남북자세에서 수비하는 경우에는 적용되지 않는다.

6.5.4 경기 의지 부족의 사례들.

- 선수가 사이드 컨트롤이나 남북 자세를 하자마자 진전을 하지 않을 경우
- 상대방의 클로즈드 가드에 있는 선수가 패스 가드를 하지 않고 동시에 가드로부터 상대방이 다음 위치로 가는 것을 막을 경우.
- 클로즈드 가드를 하는 바닥에 있는 선수가 팔을 상대방의 뒤를 감싸고 서브미션이나 득점하는 의도 없이 상대방을 움켜쥐는 컨트롤만 하는 경우.
- 하위 선수가 상대방의 벨트를 상대방이 테이크 다운을 하지 못하도록 공격의 시도 없이 잡고 유지하는 경우

*\* 위의 묘사된 예시들은 단지 상황을 설명하는 것이고 모든 전투력 없음을 보여주는 상황들은 아니다.*



## 7장 페널티

7.1 페널티들은 심판의 의해서 시합을 적절하게 흐르게 하려는 목적으로 주어 지고 스포츠와 시합의 규칙들에 의하여 주어진다.

7.1.1 심판들은 다음의 페널티들의 각 항목에 따른다.

7.2 시미이 페널티들(심한 페널티들)

7.2.1 기술적인 페널티: 시합에서 위반 상황들로부터 총체적 실격.

7.2.2 정계 페널티: 시합 과 대회 위반 상황들로부터 총체적 실격.

7.3 시어리어스 페널티(심각한 페널티들)

7.3.1 심판들은 다음의 페널티들을 따른다.

- 첫 번째 페널티-선수에게 첫 번째 페널티를 표시 할 것이다.
- 두 번째 페널티-위반한 선수 상대편에게 어드밴티지를 주고 위반한 선수의 점수 판에 두 번째 페널티를 표시 한다.
- 세 번째 페널티-위반한 선수 상대편에게 2점을 주고 세 번째 페널티를 표시한다.
- 네 번째 페널티-위반한 선수의 실격.\*

7.3.2 심각한 페널티들은 다른 페널티들 사이에 누적이 된다.

그리고 다른 파울들은 7.3.1절에 언급된 연속된 증가하는 페널티 결과를 가져온다.

7.3.3 만약 선수가 경기 의지 부족으로 페널티를 점수 판에 이미 받았다면 이러한 페널티들은 다른 심각한 파울들의 페널티들에 더해질 것이다.

*\* 15세 이하의 부문에서 한 선수의 4-5번째 파울에서 심판은 2점을 상대편에게 줄 것이고 1 페널티를 위반한 선수에게 페널티 마다 준다. 오로지 6번째 페널티에서만 위반한 선수를 실격할 것이다.*

7.4 경기 의지 부족의 페널티들

7.4.1 경기 의지 부족의 페널티들은 6.5장에서 묘사된 상황아래의 선수들을 심판의 판단 후에 아래의 항목을 따라 결정한다.

- 심판은 20초를 연이어 세고 (1.4.1 절에 일치하여) 경기 의지 부족 제스처와 "LUTEX("루즈")라고 외치고 7.3.1절에 묘사된 것과 같이 페널티를 준다.

7.4.2 만약에 선수가 이미 심각한 파울로 점수 판에 페널티를 받았다면 이 페널티들은 경기 의지 부족의 페널티에 더해질 것이다.

## 8장 의무사항, 금지 사항 그리고 요구사항들

### 8.1 도복과 유니폼들.

8.1.1 도복은 반드시 면 또는 면소제의 원단으로 만들어져야 한다.

원단이 너무 두껍거나 딱딱해서 상대방이 도복을 잡기에 방해하지 않아야 한다.

청소년, 어덜트, 마스터 부문에서 도복들은 규칙에 정해져 만들어져야 한다.

8.1.2 이 룰 북에서 제공된 규정의 강도와 크기 측정을 따른다면 EVA소재 또는 다른 것 안쪽의 비슷한 제질로 만든 도복 착용은 허용된다.

8.1.3 도복은 유니폼 색깔이 있어야 한다.

다음의 색상이 허용 가능하다. 하얀색, 파란색 또는 검정색. 상의 하의가 다른 색상은 허용하지 않는다.

상의의 나머지부분보다 다른 색으로 된 것 또한 허용하지 않는다. (여성용 제외하고) 도복 상의 안에 셔츠를 입는 것도 금지된다.

8.1.4 어덜트 블랙 벨트 부문에서(남성과여성의) 시험 주최자는 시험에서 두 선수들을 구별하기 위하여 선수에게 두 가지 색상의 (파란색과 하얀색) 도복을 요구할 수 있다.

8.1.5 도복은 수선해야 하는 정도나 뜯어짐이 없어야 하고 깃이 있거나 더럽거나 혹은 악취를 내지 않아야 한다.

8.1.6 상의 도복은 선수의 허벅지에 닿고 소매길이는 지면으로 수평으로 펼쳐진 상태에서 선수의 손목으로부터 5cm 이상 남지 않아야 한다.

8.1.7 도복 바지는 복숭아뼈 위로 5cm 이상 일 수 없다. 그 어떤 종류의 내부 도복은 허용되지 않는다.

8.1.8 선수들은 4-5츠 너비의 유색 벨트(끝부분이 검정색-단, 블랙 벨트는 하얀색 혹은 빨간 끝부분)를 자신의 단계에 맞춰 사용한다.

벨트는 상의에 허리에 두 번 감겨지고 충분히 꼭 매어져 상의가 닫힐 수 있도록 이중 매듭으로 묶어야 한다.

일단 이중 매듭이 매지면 각 벨트의 끝의 길이가 20-30cm 길이여야 한다.

8.1.9 만약 스폰서 아카데미로 고 형식이 아니라면 염색된 도복은 금지된다.

-그리고 패치가 허용된 부분에만 가능하다.

심지어 허용된 범위에서라도 선수가 도복을 상대방의 도복에 염료 얼룩이 있다면 바꿀 의무가 있다.

8.1.10 계체 전에 도복 검사요원 KBJJA에 약정한 측정에 따라 도복을 검사해야 한다.

• 도복 측정에서 도복 두께는 1.5cm, 깃의 너비는 5cm, 소매의 통은 총 7cm 이다.

• 선수들은 도복 측정에서 깃 빈재 검사에서 통과하는 데 실패한다면 2번을 받을 권리를 갖는다.

• 도복 측정 검사요원은 또한 선수의 벨트의 전체적 상황도 확인할 것이다.

8.1.11 측정하는 도구는 아래의 규정에 따른다.

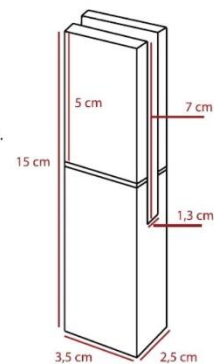
• Total length of measuring stick: 15.0 cm 총 측정하는 자의 길이는 15cm

• Measuring stick width: 3.5 cm 너비 3.5cm

• Gi lapel width: 5.0 cm 도복 라펠 너비 5.0cm

• Gi lapel thickness: 1.3 cm 도복 라펠 두께 1.3cm

• Gi sleeve opening at full extension: 7.0 소매 총 통 7cm



8.1.12 계체 후에 실격의 페널티 상황에서 선수들은 그들의 첫 시합 도복을 변경하지 않는다

- 첫 번째 시합에 이어서 선수들은 도복을 변경하기 위해 링 코디네이터 허락을 요청할 수 있다
- 만약 선수가 첫 번째 시합 전에 새로운 도복을 입고 그들의 새 도복의 검사 없이 실격의 대상이 될 것이다

8.1.13 주짓수 도복을 위해서, 선수들은 복장 요구사항을 준수한다.

• 남성부 Men:

그들의 벨트 랭크의 색을 30% 까지로 주로 검은색 보드 바지로 주머니가 없거나 주머니들이 완전히 막음질 되어 닫히고 적어도 허벅지 중간 아래로 거의 무릎까지의 길이이다.

보드 바지위로 금속이나 플라스틱 소재로 상대방에 다치게 할 수 있는 그 어떤 종류도 금지다.

남성부는 아래의 바지 조항을 지키는 한 탄력 있는(몸에 붙는) 소재의 트렁크나 바지를 허용한다.

몸에 붙는 탄력 있는 셔츠가 바지의 허리 밴드까지 길이이고 검은색 하얀색상에 적어도 선수가 속한 벨트 랭크의 색의 10%를 보여준다.

그들의 벨트 랭크 색상을 100% 보여주는 것 또한 허용한다.

• 여성부 Women:

그들의 벨트 랭크의 색을 30% 까지로 주로 검은색 보드 바지로 주머니가 없거나 주머니들이 완전히 막음질 되어 닫히고 적어도 허벅지 중간 아래로 거의 무릎까지의 길이이다.

보드 바지위로 금속이나 플라스틱 소재로 상대방에 다치게 할 수 있는 그 어떤 종류도 금지다.

몸에 붙는 탄력 있는 셔츠가 바지의 허리 밴드까지 길이이고 검은색 하얀색상에 적어도 선수가 속한 벨트 랭크의 색의 10%를 보여준다. 그들의 벨트 랭크 색상을 100% 보여주는 것 또한 허용한다.

## 8.2 위생

8.2.1 선수의 손톱과 발톱은 짧고 깎여진 상태여야 한다.

8.2.2 긴 머리는 상대방에게 어떤 불편함 없도록 묶어져야 한다.

8.2.3 만약에 시합도중 상대방의 도복에 머리 염색 얼룩을 남길 경우 그 선수는 실격이다.

8.2.4 선수들이 시합 매트까지 허용이 되는 곳에서 신발을 사용 할 수 있다.

8.2.5 계체 이어서, 도복 검사 요원은 선수의 피부 상태를 확인한다.

- 상해(염증)이있는 선수가 검사요원에 의해 시합 의료진에게로가도록 지시 받는다.
- 의사로부터 다른 참가자들에게 해롭지 않고 전염성이 없는 상해(염증)보진단을 받고 상태를 알린다.
- 시합의 주최자들에게 시합 의료진이 한 선수의 시합 참가 여부를 허락하여야 한다.



### 8.3 추가 요구사항

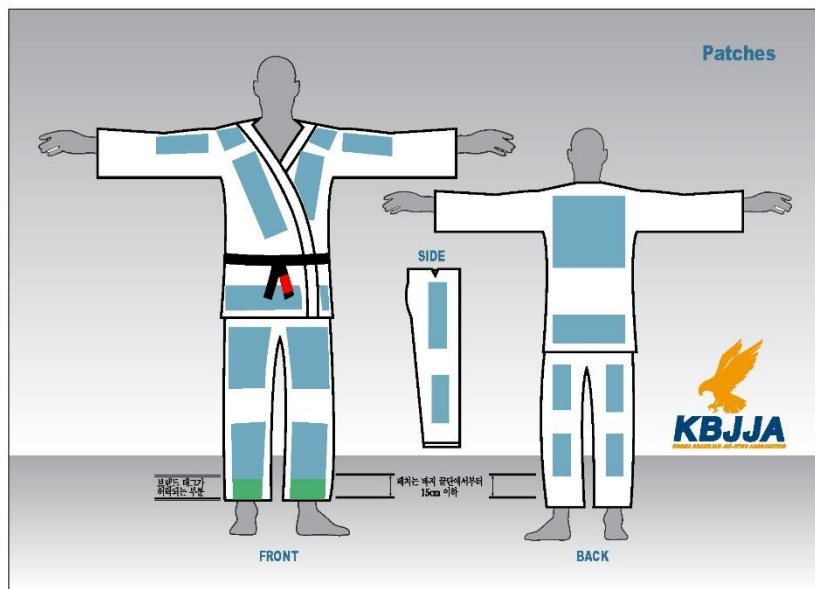
8.3.1 각 선수들은 반드시 공식적인 체중계에 그/그녀의 몸무게 측정을 한다.

8.3.2 선수들은 무릎, 팔꿈치 보호대 없이 측정하도록 한다 그러나 도복 검사 시에는 착용해야 한다.

8.3.3 시합 동안에 사용이 허락된 장비나 규정 도복 아닌 신발이나 다른 것들을 가지고 체중 측정을 할 수 없다.

8.3.4 패치는 아래 삽화에서 묘사된 바와 같이 규정된 도복 영역에만 부착된다. 패치들은 먼 소재로 적절하게 솔기가 풀려져야 한다. 솔기가 풀리지 않은 패치나 규정된 도복 영역 외의 패치들은 도복 검사요원에 의해 제거한다.

8.3.5 허용된 항목: (아래 삽화에 따라) 바지의 낮은 부분의 앞의 도복 브랜드 상표. 상표는 거의 36 cm. 넓이가 되는 (자수가 되지 않은)얇은천이어야 한다.



8.3.6 손, 발 장비의 사용, 헤어 핀들, 보석들, 생식기 보호대 또는 다른 단단한 재질의 착용된 보호장비가 상대편을 다치게 할 수 있을 경우는 금지다.

8.3.7 탄성 있는 모자나 후드, 밴드 같은 머리 장비 사용도 포함한다.

(무릎, 팔꿈치 보호대 등) 신체 부피를 증가시켜 상대방의 도복 잠기를 더 어렵게 하는 관절 보호대 사용 금지다

8.3.8 여성 부에서, 속옷에 시큰 팬티의 사용은 금지다



시합 가이드라인 GENERAL COMPETITION GUIDELINES



## 1장 부문과 시합 시간 규정

1.1 선수의 연령별로 연령 부문이 결정된다.

1.2 최대 나이 제한은 없고 최저 나이 제한만 있다.

1.3 나이 제한과 규정 시합 시간은 아래의 표에 따른다.

부문	나이	시합 시간
MIGHTY MITE I	4세	02 분
MIGHTY MITE II	5세	02 분
MIGHTY MITE III	6세	02 분
PEE WEE I	7세	03 분
PEE WEE II	8세	03 분
PEE WEE III	9세	03 분
JUNIOR I	10세	04 분
JUNIOR II	11세	04 분
JUNIOR III	12세	04 분
TEEN I	13세	04 분
TEEN II	14세	04 분
TEEN III	15세	04 분
juvenile I	16세	05 분
juvenile II	17세	05 분
ADULT	18세 이상	05 분 - White 06 분 - Blue 07 분 - Purple 08 분 - Brown 10 분 - Black
MASTER	30세 이상	05 분 - White / Blue 06 분 - Purple / Brown / Black
MASTER 1	36	05 분
MASTER 2	41	05 분
MASTER 3	46	05 분
MASTER 4	51	05 분
MASTER 5	56	05 분

1.4 시합 사이의 최소 휴식시간은 아래의 표에 따른다.

준결승까지	각 부문의 시합경기 시간과 동일
결승	각 부문의 시합경기 시간의 두 배

## 2장 대진

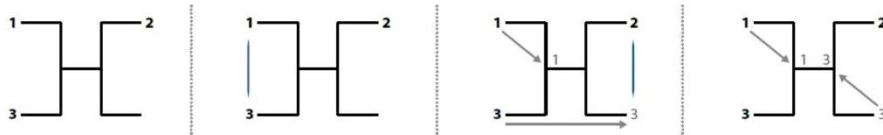
2.1 각 부문의 선수들은 대진으로 분류된다.

2.2 대진표는 간단한 매제 시스템 역할을 하는데 매 시합에서 진 선수가 제거 되고 승자는 다음 단계로 올라간다.

2.3 오로지 세 명이 대진을 이루는 경우에는 세 개의 대진이 예외로 만들어진다.

2.3.1 세 명의 대진에서 첫 시합의 승자는 결승으로 올라가고, 진 선수는 세 번째 선수와 대결한다.

대진에서, 두 번째 시합에서 이긴 선수는 첫 시합에서 진 선수인지 아닌지 관계없이 첫 시합의 승자와 결승으로 간다.



선수1이 선수3과 대항, 예를 들어 우승자가 1일 경우 승자로 선수1은 결승으로 간다. 그리고 선수3은 제거되고 선수3은 나머지 선수2와 대항. 선수3이 선수2를 이기고 다시 선수1과 겨룬다.

2.3.2 개의 대진 속 한 선수는 실격일 경우에는 3명의 대진 방법을 적용하지 않는다.

2.4 준결승과 결승에서의 실격.

2.4.1 준결승

- 준결승의 두 선수들이 기술적 페널티로 실격일 경우 다른 준결승은 부분 결승으로 간주된다. 이러한 경우, 실격된 선수들이 3등 선수로 선언된다.
- 준 결승 두 선수들이 위반적인 페널티로 실격이 된 경우, 나머지 준 결승은 부분 결승으로 간주된다. 이 경우에, 실격된 선수들은 3등으로 되지 않고 그러므로 3등은 없다.
- 두 개의 부분 준 결승에서 네 선수가 기술적인 페널티로 실격이 된 경우, 실격된 네 명은 여분의 준 결승 시합으로 대항하여 부분 결승자를 결정한다. 이 경우에 준 결승에서 실격된 네 선수는 3등으로 하고 여분의 준 결승에서 진 선수는 메달을 받을 수 없다.
- 두 개의 부분 준 결승에서 네 선수가 위반적인 페널티로 실격된 경우, 실격된 네 명은 여분의 준 결승 시합으로 부분 결승자를 결정한다. 이 경우에 실격된 준 결승자들은 메달을 받지 않고 여분의 준 결승을 겨룬 선수들은 3등이다.
- 시합에 참여하기 전에 준 결승의 선수가 실격 된 경우, 같은 대진의 준 준 결승이 준 결승이 된다.



#### 2.4.2 결승.

- 결승 시합에서 두 선수가 기술적인 페널티로 실격된 경우, 준 결승에서 패한 선수들이 결승을 치른다. 이 경우 실격된 결승 선수들은 3등이 된다.
- 결승 시합에서 위반적인 페널티로 실격된 경우, 준 결승에서 패한 선수들이 결승을 치른다. 이 경우 실격된 선수들은 3등이 될 수 없고 3등은 없다.
- 한 결승 시합에서 오로지 한 결승자를 가진다. 왜냐하면 대진에 반대편에 있는 선수들이 시합을 하지 않은 채로 실격이기 때문에

## 3장 인터 아카데미 콘테스트

3.1 수석, 차석, 삼석 결과는 인터 아카데미 콘테스트 득점에 따라 결정된다.

3.2 다음의 득점을 따른다.

- 수석-9점
- 차석-6점
- 삼석-3점

3.3 타이 브레이커 (**동점이 계속 돼 경기가 오래 지속되는 것을 방지하기 위해 도입한 제도**)

3.3.1 타이브레이커 챔피언십은 종합 메달 색상의 점수에 따라 결정된다.

- 금 메달이 가장 많은 아카데미가 승자다.
- 금 메달 승자의 수에서 동점이라면은 메달이 가장 많은 아카데미가 승자이다.
- 승자의 수가 금, 은 메달에서 동점이라면 가장 높은 랭킹의 수를 가진 아카데미가 승자이다.
- 가장 높은 랭킹의 수에서도 동점이라면, 가장 높은 랭킹과 가장 무게가 많이 나가는 아카데미가 승자이다.
- 위의 언급된 모든 상황에서 동점이라면 승자는 무작위로 결정한다.

3.3.2 챔피언십 승자를 정하기 위하여 둘 이상의 나이 부문으로의 전체를 합쳐서 결정한다.

- 금 메달의 수가 가장 높은 아카데미가 승자이다.
- 금 메달 승자의 수에서 동점이라면은 메달이 가장 많은 아카데미가 승자이다.
- 승자의 수가 금, 은 메달에서 동점이라면 나이 부문에 따라(, master, master 1, master 2, master 3, master master5. 순으로)블랙벨트 챔피언의 가장 높은 수를 가진 아카데미가 승자이다.
- 모든 나이 부문에서 블랙벨트의 수에서 동점이라면, 나이 부문에 따라(adult, master, master I, master II, master master IV, master V , juvenile II, juvenile I, teen III, teen II, teen I, junior III, junior II, junior I, pee wee II, pee wee I, mighty mite III, mighty mite II, mighty mite I)은 벨트 랭크 수를 가진 아카데미가 승자이다.
- 위의 모든 언급된 상황에서 동점이라면, 승자는 무작위로 결정한다.

3.4 오로지 한 선수만 등록된 부문으로의 득점은 인터 아카데미 콘테스트에서 제외다.

3.5 같은 아카데미의 두 선수만이 등록된 부문의 득점은 인터 아카데미 콘테스트에서 제외다.

## 4장 시상

4.1 각 부문 1-3등 선수들은 챔피언십 공식 시상대에서 메달을 받는다.

4.1.1 모든 챔피언십은 다음의 규범을 따라 수상을 한다.

- 1등은 금 메달을 받는다.
- 2등은 은 메달을 받는다.
- 2명의 3등은 각각 동 메달을 받는다.
- 심판에 의해 선언된 결과에 따라 수상이 진행된다. 그 당시에 받은 트로피, 메달 교환은 분명히 금지다.
- 시상식에 참여하기 위하여 선수는 오로지 허용된 도복 대회나 노기 대회의 공식 유니폼만을 입어야한다.

4.1.2 팀 대회에서 오직 종합 1, 2, 3등 3팀만 챔피언십 공식 시상대에서 트로피를 받는다.

4.2 WO로 실격된 선수들은 메달을 받지 않고 그들의 이름도 챔피언십의 결승 목록에서 사라진다.

4.2.1 (4.2)의 조항에서의 예외는 적어도 불확실한 부문에서 한 경기만을 완료한 경우다.

4.2.2 위반적인 페널티로 실격된 선수들은 메달을 받지 않고 그들의 이름도 챔피언십 결승 목록에서 사라진다.

## 5장 등록

- 5.1 어느 챔피언십이든 등록하려는 선수들은 KBJJA 승인을 받은 아카데미와 관련 있어야 한다.
- 5.2 각 아카데미는 부문/벨트/나이/성별 각 부문에 두 명의 선수들을 등록할 권리를 갖는다.
- 5.3 각 아카데미의 지도자는 선수의 아카데미를 명시하고 선수들의 등록에 독립적인 권한을 갖고 애프터루트를 포함하여 모든 부문의 라인업에 선수들을 제외하고 더할 수 있도록 승인되었다.
- 5.4 각 챔피언십을 위한 등록은 KBJJA에 공지된 시간표를 고수하고 모든 접수 기한을 엄수한다.
- 5.5 유도에서 블랙벨트이고 레슬링 경험을 인증받고\* 레슬링 올림픽, 그레코로망, 또는 MMA에서 전문적으로 시합을 한 선수들은 화이트 벨트로서 어느 경기에도 참여할 수 없다.  
  
*\* 유도와 레슬링 등 그레플링 종목을 전문대학 수준 또는 그 이상을 수료한 선수.*
- 5.6 앞쪽의 언급된 챔피언십 가이드라인들과 일반 대회 규정을 만족시키지 않는 선수들은 시합 전, 도중, 후 어느 시기에서든 실격될 수 있다.
- 5.7 블랙 벨트 부문 지원한 선수들 중 KBJJA의 증명서를 가진 사람만이 경기를 한다.
- 5.8 선수들은 본인이 KBJJA에 등록된 벨트 레벨에서만 시합 할 수 있다.





## 6장 선수와 행정 처벌 규칙 시행

6.1 시험장 내부에서 유니폼 또는 도복의 어느 부분도 제거한 선수 일 경우.

6.2 선수가 시험장과 관중석을 나눈 장벽을 침프 하는 경우.

6.3 선수가 신발을 신어야 하는 지역이나 시험장 이내에서 맨 발로 걷거나 신발을 신지 않은 경우.

**OBS:** 이 항목에서 묘사된 규칙 수행의 하나 또는 그 이상을 위반한 선수 KBJJA 기준에 따라 정의된 행정처벌을 받을 수 있다.



## 7장 추가 대비

- 7.1 개개의 캠프연습의 출판된 가이드 라인들은 일반 시합 규칙 책들에 필요로 할 경우 적용 한다.
- 7.2 시합장 내에서 한 선수에게 캠프연습에서 공식적인 기능을 수행하는데도 지시하는 것은 조직 위원회로부터 그 누구에게도 엄격히 금지된다.
- 7.3 테이블 관료들과 조직위원회의 일원이 아닌 누군가가 이야기를 하는 것도 엄격히 금지된다.



시합 구성 안내 COMPETITION FORMAT MANUAL



## 1장 시합장

1.1 시합장은 하나 또는 그 이상의 시합 영역, 점수 테이블, 몸 풀기 영역, 체제 영역, 중앙본부, 그리고 시상 영역으로 구성된다.

### 1.2 시합 영역

1.2.1 시합 영역은 경기 지역으로 다른 색으로 매 매트마다 외곽 안전 지역이 구별된다.

1.2.2 시합 영역의 최소 크기는 64m<sup>2</sup>으로, 실제 경기 지역 36m<sup>2</sup>으로 구성되고, 28m<sup>2</sup> 실제 경기 지역을 둘러싼 안전 지역이 28m<sup>2</sup>이다.

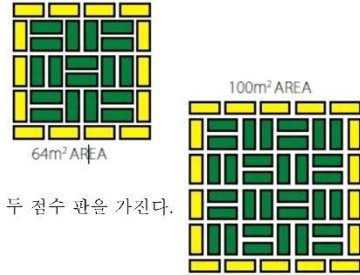
1.2.3 시합 영역의 최대 크기는 100m<sup>2</sup> 실제 경기 지역 64m<sup>2</sup>으로 구성되고 실제 경기 지역을 둘러싼 안전 지역이 36m<sup>2</sup>이다.

1미터를 두 부분(매트)들로 나눈 조립된 64m<sup>2</sup> 시합 영역은 다음의 방법을 따라 설정한다.

- 18개의 부분들이 시합 영역
- 14개의 부분들이 안전 영역

1미터를 두 부분(매트)들로 나눈 100m<sup>2</sup> 시합 영역은 다음의 방법을 따라 설정한다.

- 32개의 부분들이 시합 영역
- 18개의 부분들이 안전 영역



### 1.3 점수 유지 테이블

1.3.1 각 시합 영역 앞에 테이블 하나와 하나 또는 두 개의 의자가 있다.

1.3.2 각 테이블은 명확하게 시합 영역과 일치하는 수를 명시하고 하나의 시계와 두 점수 판을 가진다.

특별한 경우에 전자 점수 판이 대체 사용 될 수 있다.

1.3.3 점수 판은 아래의 사항으로 설정된다.

4	3	2	1	1
MOUNT BACK CONTROL	GUARD PASS	TAKEDOWN SWEEP KNEE ON BELLY	PENALTIES	ADVANTAGES

1.3.4 손으로 조작하는 점수 판은 녹색-노란색이 반씩 심판의 정면에서 오른쪽으로 있다.

## 1.4 몸 풀기 영역

1.4.1 통제된 지역으로 시합 영역과 인접하여 오로지 선수들만을 위하여 사용된다.

1.4.2 챔피언십 조직위원회는 각 부문의 선수들을 시합 대기 시간에 맞게 몸 풀기 영역으로 소환한다.

1.4.3 시합 진행자들이 시합 영역으로 선수들을 지시하는 유일한 지시하는 유일한 지역이다.

1.4.4 계체 전에 선수들이 무게를 확인 할 수 있도록 하고 몸 풀기 영역의 크기는 시합 주최 위원회에 따라 달랐다.

## 1.5 계체 및 도복 검사 영역

1.5.1 선수들의 도복은 크기, 패치 위치, 위생, 벨트 등 모든 조건을 검사 받는다. 계체 영역은 적어도 선수의 무게를 결정할 수 있는 체중계 하나는 포함해야 한다.

## 1.6 중앙 본부

1.6.1 모든 시합 영역의 정 중앙에 위치하여 시합 진행자들에게 대진표를 나눠주고 시합 결과를 선수 메달 수여를 위해 확인 하는 지역이다.

## 1.7 시상대

1.7.1 세 높이로 가장 높은 것은 1등, 두 번째 높이는 오른쪽에 위치하고 2등을, 왼쪽에 위치하여 가장 낮은 것은 3 등 위치이다.

# 2장 진행 요원들과 의무.

2.1 사무국장: 전반적인 시합을 감독해 시합 기획과 진행에서 존재하는 문제들에 대한 최종 결정을 한다.

2.2 진행 위원장: 시합 진행자들의 업무를 감독하고, 그들이 대진 진행을 적절히 할 수 있도록 확실히 하면서 중앙 본부석에서 대진을 배포하고 수집하는 것을 돕는다


2.3 심판 위원장: 행사 내내 심판을 선별하여 교대시킨다. 그/그녀는 매 시합 날의 마지막에 심판들의 기술적인 평가를 실행하고 안내한다

2.4 중앙 본부 진행자: 대진을 배포하고, 중앙본부로 결과를 전달하며 애플루트 부문 대진 계획과 지원통제에 책임을 갖는다.

2.5 중앙 본부 어시스트: 중앙 본부 진행자를 보조하고 시합 진행자에 의해 전달된 대진의 결과를 기록한다

2.6 심판: 매 시합을 판단한다.

2.7 진행 요원: 중앙 본부로부터 대진을 받고, 몸 풀기 영역에서 선수들을 호명하여 그들의 신분을 확인하고 도복 검사로 안내하고, 첫 시합 전에 그들의 무게를 재고, 그들을 시합 영역에 안내하고 이어서 대진에 시합의 결과를 기록한다.



2.8 테이블 오피셜: 심판이 신호한 득점, 어드밴티지, 페널티를 심사 판에 기록하고 시험 시간을 재고, 타임벨을 사용하여 시험의 끝을 알린다.

2.9 도복 검사 요원: 각 선수의 도복을 크기, 위생, 외관, 패치 위치 및 전반적인 조건을 확실히 하도록 검사한다.

2.10 시상 팀: 시상대에 메달리스트들을 부르려고 메달을 각 부문 메달리스트들에게 전달한다.

2.11 아나운서: 스피커를 통하여 각 부문을 방송하고 시험 내내 여러 가지의 방송을 한다.

