

ENGLISH-KOREAN  
VERSION 2.0

Rule Book [주짓수 경기 심판규정]  
General Competition Guidelines [주짓수 경기 일반규정]  
Competition Format Manual [주짓수 경기 운영규정]

# BRAZILIAN JIU-JITSU Competition RULE BOOK 2013

[ English – Korean Version 2.0 ]



# IBJJF

INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION

[www.ibjjf.com](http://www.ibjjf.com)

2012년도 VERSION에서 변경된 사항은

BLUE 칼라로 표시함!

작성일 : 2013년 1월 31일(목)

작성자 : 조종연([diplomatman@nate.com](mailto:diplomatman@nate.com))

배포 및 수정, 사용에 관하여 : FREE!

PAGE 3

RULE BOOK 주짓수 경기 심판규정

PAGE 31

GENERAL COMPETITION GUIDELINES 주짓수 경기 일반규정

PAGE 37

COMPETITION FORMAT MANUAL 주짓수 경기 운영규정



## 1 ARTICLE1 – REFEREEING[판정]

### 1.1 Authority of Referee [심판의 권한]

1.1.1 The referee is the highest authority in a match. [각 시합에서 심판의 최고의 권한을 가진다.]

1.1.2 The referee ruling on the result of each match is uncontestable.

[각 시합에서 내려진 심판판정에 이의를 제기할 수 없다..]

1.1.3 The ruling on the result of a match may only be changed under the following circumstances:

[각 시합 결과의 판정의 번복은 다음 아래 사항에 대해서만 이루어진다.]

- If the score on the board has been misread; [심판이 점수판 점수를 잘못 읽어 판정을 내렸을 경우]
- If the athlete declared winner submitted his/her opponent using an illegal hold previously unnoticed by the referee.  
[승자로 선언된 선수가 반칙기술을 사용하였으나 이를 심판이 인지하지 못하였을 경우]

[아래 2 항목은 2012년 version에는 포르투갈어 쪽에만 있었고 2013년 영어version에도 항목으로 합쳐짐]

- If the athlete has been disqualified erroneously for using a legitimate hold. In this case, if the match was interrupted and the athlete disqualified prior to the athlete under attack tapping out, the match shall be restarted at the center of the match area and the attacking athlete shall be awarded two points. In the event that the athlete under attack should tap out prior to the interruption and disqualification, the athlete performing the hold shall be declared the winner.
- If the referee commits a ruling error in applying the rules set forth in this rule book. A ruling error does not encompass subjective interpretations the referee makes in awarding points, advantage points or penalties.

1. 만약 공격을 하던 선수가 정당한 기술을 썼지만, 주심이 금지된 기술을 쓴 줄 알고 실격시켰을 경우  
이 경우 판정의 변경은 2가지로 나누어 볼 수 있다.

(첫 번째 경우) 만약, 공격을 받던 선수가 탭을 치기 전에 주심이 경기를 중단시키고 공격하던 선수에게 실격을 선언했었을 경우 : 시합은 경기장 중앙에서 다시 재개하고 공격하던 선수에게 2포인트를 부여한다.

(두 번째 경우) 주심이 개입하여 선수를 실격시키기 전에, 공격을 받던 선수가 탭을 쳤었다면 그 시합은 당연히 공격을 하던 선수를 승리자로 선언을 하고 끝낸다.

2. 주심이 경기 심판규정에 있는 주짓수 규칙을 바르게 적용하지 못한 경우

(단, 포인트/어드밴티지/페널티를 주었던 심판의 주관적이 판단이 옳았는지 틀렸는지를 말하는 것은 아니다.)

1.1.4 To overturn the outcome of a match, the following conditions should be observed:

[경기의 판정을 번복하는 방식은 다음 2가지 상황에서 고찰될 수 있다.]

- The referee can consult the event's director of refereeing, but the final decision as to whether to overturn or not overturn a result is the referee's to make;  
심판은 심판위원장과 의논을 할 수 있지만, 판정을 번복할 것인가의 최종적인 결정은 해당 심판이 해야 한다.
- The director of refereeing should consult the event's center table regarding how the bracket has progressed and may only authorize the overturning of a result if the bracket has not progressed to the next stage.

### 1.2 Refereeing Format [심판의 구성] - 3심제일 경우 주심과 부심의 개념으로 설명

1.2.1 The organizers of the tournament may opt to appoint three referees for a single match whenever they deem it necessary.  
대회조직위원회는 필요하다고 판단될 경우 언제든지 한 경기에 3명의 심판이 들어가도록 할 수 있다.

- In this case, two corner referees shall be seated in chairs placed at opposing corners of the match area.  
이 경우, 2명의 심판은 경기장 라인 밖에서 대각선으로 마주보고 앉는다
- The corner referees bear the same powers as the central referee – and all or any points, advantage points or penalty points awarded must be confirmed by at least two of the three referees.  
세 명의 심판은 모두 동등한 권한을 갖는다. – 포인트/어드밴티지/페널티를 부여하거나 취소할 때 3명의
- 심판 중 2명이상이 동의해야 적용된다

- Should there be a consensus between the corner referees and the central referee, the corner referees shall remain seated in the chairs at the corners of the match area.  
주심의 판정에 동의할 경우 부심은 의자에 그대로 앉아 있다.
- Should there be a conflict of opinion with the central referee, the corner referees should stand up and signal for points, advantage points or penalty points to be awarded or subtracted, using gestures predefined in this rule book.  
주심의 판정에 부심이 다른 판정을 가지고 있는 경우, 부심은 의자에서 일어서서 규정된 심판 수신호로 포인트/어드밴티지/페널티 점수를 적용하거나 취소하도록 신호를 한다
- Should there be a discrepancy between all three referees on points to be awarded for the same move, the intermediary decision shall count (e.g., when one referee awards a guard pass, the second awards an advantage point and the third asks that points be subtracted; the advantage point shall be recorded on the scoreboard).  
3명의 심판이 경기 중 한 상황에 서로 다 다른 포인트를 주는 신호를 했을 경우, 이 중 중간에 해당하는 것으로 득점을 인정한다. (예를 들면, 1명의 심판은 가드패스 점수를, 다른 한 명은 어드밴티지, 또 다른 한 명은 포인트 준 것을 취소하였을 경우 판정은 중간에 해당하는 어드밴티지를 적용한다.)
- In the event of a match ending in a draw, the central referee should maintain his/her position and the corner referees should remain in their seats, determining the result of the match by signaling with their arms which of the two athletes they consider to have won the bout.  
경기가 무승부로 끝났을 경우, 최종 판정을 위하여 각 심판은 자신의 위치에 그대로 위치해 채로 각자가 생각하는 경기의 승자를 가리키는 팔을 들어올림으로써 시합의 결과를 판정한다.
- If the central referee decides to disqualify one of the athletes he will make a disqualification gesture before stopping the fight. The decision must be confirmed by at least one of the side referees, who will confirm by repeating the same disqualification gesture. After receiving this confirmation, the central referee is authorized to stop the fight.  
주심이 한 선수를 실격시킬 경우에는 시합이 중단되기 전에 실격선언을 해야 한다. 주심의 실격선언에 1명의 주심이상이 동의했음을 확인하고 주심은 다시 한 번 실격선언을 해야 한다. 이후 주심은 시합을 중단시킨다.

### 1.3 Referee Duties[심판의 임무 및 역할]

#### 1.3.1 It is the referee's duty to summon the athletes into the match area to initiate the match.

경기를 시작하기 위하여 선수들을 시합장 매트 안으로 불러 들인다.

[\* 심판이 매트 안으로 들어오라고 신호를 주지 않았는데도 선수 임의로 들어오는 것보다는 선수가 대기하고 있다가 수신호에 의거 매트 안으로 입장하는 것이 더 좋겠다는 생각임]

#### 1.3.2 It is the referee's duty to do a final check to be sure requirements – such as attire, hygiene, etc. – are being met. Should an athlete not meet any of the requirements, it is the referee's duty to determine whether the requirement can be met within a determined amount of time.

심판은 선수의 복장 및 위생상태가 규정에 맞는지 최종검사를 실시한다.

선수가 규정을 충족시키지 못했을 경우, 주어진 시간 내에 충족되었는지 아닌지를 심판이 최종 결정한다.

#### 1.3.3 It is the referee's duty to position the athletes in the match area prior to the match.

심판은 시합을 시작하기 전 선수들을 지정된 위치에 세운다.

Points awarded to the athlete on the referee's right shall be signaled using the referee's right arm, which is distinguished from the left arm by a green and yellow armband, indicating the points should be marked on the green and yellow section of the scoreboard.

심판 오른쪽에 서게 되는 선수에 대한 포인트 판정은 심판의 오른팔 수신호에 따라서 점수가 적용되며, 심판은 왼손과 구별되게 오른팔목에 녹색과 노란색의 스트라이프 식별 암밴드를 찬다. 점수기록은 스코어보드의 녹색과 노란색 구역에 표시된다.

Points awarded the athlete on the referee's left shall be signaled using the referee's left arm, which does not bear an armband, and the points will be marked on the uncolored section of the scoreboard.

심판의 왼쪽에 서게 되는 선수는 심판의 왼팔 수신호에 따라서 점수가 적용되며, 주심은 왼팔에 식별 암밴드를 착용하지 않는다. 점수기록은 스코어보드의 아무 색깔이 없는 구역에 표시된다.

#### 1.3.4 It is the referee's duty to position the athletes according to the color of their gis.

심판은 선수가 착용하고 있는 도복의 색깔에 따라 처음 시작위치를 지정한다.

Should both athletes be wearing gis of the same color, the first athlete summoned shall be positioned on the referee's right and be provided a green and yellow belt for identification, to be worn in addition to the belt already fastened around his/her waist.

If one athlete is wearing a white gi and the other is wearing a royal blue gi, the athlete in royal blue shall be positioned on the referee's right.

If one athlete is wearing a black gi and the other athlete is wearing a royal blue gi, the athlete in royal blue shall be positioned on the referee's right.

If one athlete is wearing a black gi and the other athlete is wearing a white gi, the athlete in black shall be positioned on the referee's right.

양 선수가 같은 색깔의 도복을 착용하고 있을 때 : 심판의 오른쪽 편에 대기하는 선수(또는 먼저 대기하고 있는 선수)에게 자신의 띠를 매고 있는 상태에서 녹색과 노란색 혼합의 식별띠를 추가해서 매도록 한다.

한 선수가 파란색, 다른 선수는 흰색을 착용하고 있을 때 : 파란색 도복을 착용한 선수가 심판의 오른쪽에 위치한다.

한 선수가 파란색, 다른 선수는 검정색을 착용하고 있을 때 : 파란색 도복을 착용한 선수가 심판의 오른쪽에 위치한다.

한 선수가 검정색, 다른 선수는 흰색을 착용하고 있을 때 : 검정색 도복을 착용한 선수가 심판의 오른쪽에 위치한다.

#### 1.3.5 It is the referee's duty to call a start to the match.

경기의 시작 신호는 심판이 한다.

#### 1.3.6 It is the referee's duty to intervene in a match when he/she deems it necessary.

필요하다고 판단될 시 심판은 경기에 개입한다.

[경기 중 바지가 무릎아래까지 밀렸을 때 당겨내든가, 도복이 머리 위를 덮었을 때 빼내기, 띠가 풀렸을 때 등 개입을 할 수 있다.]

**1.3.7** It is the referee's duty to make sure the athletes fulfill their obligation to compete within the match area.

심판은 선수들이 시합을 규정된 시합장 안에서 하도록 해야 한다.

When 2/3 of the athletes' bodies are outside the match area in a stabilized position on the ground, the referee should stop the match and, noting the position of each athlete, restart the match at the center of the match area with the athletes in positions identical to those they were in at the moment of stoppage.

양 선수가 시합 중 바닥에 안정되게 고정된 상태로 몸의 2/3가 경기장 밖으로 나갔을 때 심판은 시합을 중지시키고 각 선수의 포지션 상태를 확인한 다음, 시합의 재개는 시합장 중앙에서 경기가 중지되었을 때의 자세와 동일한 상태에서 시작한다.

When 2/3 of the athletes' bodies are outside the match area on foot or in a non-stabilized position on the ground, the referee should stop the match and restart the two athletes on their feet at the center of the match area.

양 선수가 스탠딩 상태 또는 그라운드에서 불안정한 자세(포지션이 잡히지 않은 상태)로 경기장 밖으로 몸의 2/3가 나갔을 때 심판은 경기를 중단 시킨 다음, 다시 경기장 중앙에서 스탠딩에서 경기를 재개한다.

When an athlete has a submission hold in place in the outlying safety area, the referee should not interrupt the match.

서브미션을 잡고 있는 상태에서는 안전구역으로 나가더라도 계속 시합을 진행시킨다.(중단시키지 않는다.)

When an athlete has a submission hold in place and the opponent defends by moving to outside the outlying safety area, the referee should stop the match and restart the match at the center of the match area with the athletes standing. In this case, when the referee deems it clearly apparent the athlete under attack initiated the movement that led to exiting the match area, he/she shall signal for 2 (two) points to be added to the score of the athlete performing the submission hold, as described in item 3.1.1.

경기장 내에서 한 선수가 서브미션을 걸고 있을 때 상대방 선수가 서브미션 방어를 위한 동작 중 안전지대 밖으로 움직여 두 선수가 나갔을 때 : 심판은 타임아웃을 하고 경기의 재개는 경기장 중앙에서 스탠딩에서 시작한다.

이 경우 양 선수가 경기장 밖으로 나가게 된 것이 서브미션 공격을 당하고 있던 선수의 움직임으로부터 기인된 것이 확실하면 심판은 item 3.1.1에 명시된 대로 서브미션을 수행하고 있던 선수에게 2포인트를 선언한다.



**1.3.8** It is the duty of referees overseeing under-12-years-old-division matches to protect the athlete's spinal column by positioning themselves behind the child when lifted off the ground by the opponent, as in the case of a triangle or closed guard.

12세 이하 선수들의 경기에서 심판은 한 선수가 트라이앵글을 걸었을 때 상대가 들어서 빼내려고 할 때 또는 클로즈드 가드를 걸었을 때 상대선수가 들어서 빠져 나오려고 할 때 등을 바닥에 보이고 있는 선수의 머리 뒤쪽에 위치하여 선수의 목뼈나 척추가 다치지 않도록 보호해야 한다.

**1.3.9** It is the referee's duty to signal every or any penalty, advantage or point scored by each athlete.

심판은 각 선수가 얻은 페널티, 어드밴티지, 포인트를 선언해야 한다.

**1.3.10** It is up to the referee to punish and disqualify athletes.

심판은 선수의 실격과 처벌(페널티)의 권한이 있다.

When the situation envisaged in item 6.4.25 arises and neither athlete has a submission in hold, the referee should stop the fight and replace the athletes in regular position. The referee will then restart the fight, punishing the infractor.

어느 한 선수도 서브미션을 잡지 않고 있는 상태에서 6.4.25(아래 \*\* 참조)를 위반한 사항이 발생되면 심판은 시합을 중단시키고 포지션을 시정해준 다음 경기를 재개하고 위반선수에게는 규정에 의한 페널티를 절차에 의거 부과한다.

When the situation envisaged in item 6.4.25 arises and one athlete has a submission in hold, the referee shall apply the penalty without stopping the fight.

한 선수가 서브미션을 잡고 있는 상태에서 6.4.25 위반이 발생했을 때는 경기를 중단시키지 않고 위반선수에게 페널티를 부과한다.

[\*\* 6.4.25 When an athlete unintentionally reacts in a way that places his/her opponent in an illegal position]

**1.3.11** It is the referee's duty to summon medical staff to the match area.

심판이 의료진을 시합장안으로 부를 수 있다.

**1.3.12** It is the referee's duty to call an end to the match upon reaching regulation time.

심판은 시합시간이 종료되었을 경우 시합종료를 선언한다.

**1.3.13** It is the referee's duty to announce the result of the match.

심판은 경기결과를 선언한다.

**1.3.14** It is the referee's duty to raise the arm of the winner of the match and only that of the winner, even in the event of two athletes from the same academy coming to an agreement designating the match result.


심판은 오직 승자의 팔만 들어올려야 한다. 2명의 선수가 같은 소속팀의 시합이어서 경기결과를 합의하였더라도 승자로 지정된 선수의 팔만 들어올린다.



## 1.4 Referee Gestures and Verbal Commands [심판의 제스처와 구령]



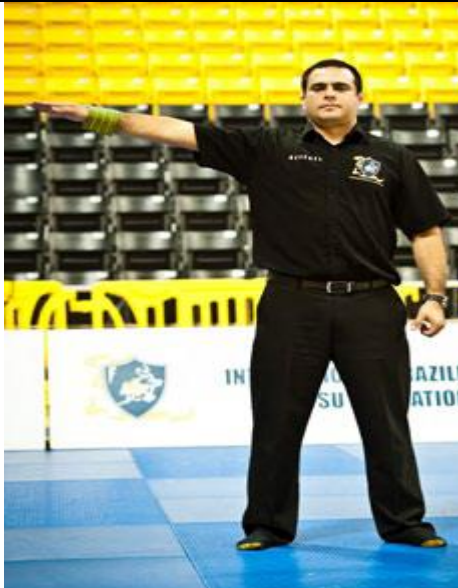
**1.4.1** Referees shall use an array of gestures and verbal commands to communicate with the athletes and table officials during the match. Hereunder the gestures and verbal commands are listed according to match circumstances:







심판은 경기 중 table official(점수기록과 시간체크 요원)와 소통하기 위하여 일련의 제스처와 구령을 사용한다.




각 경기의 상황에 사용되는 제스처와 구령은 다음과 같다.

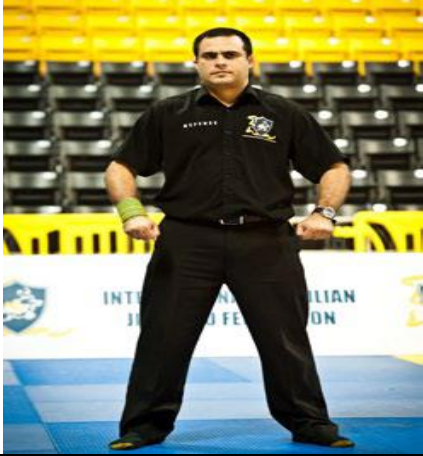
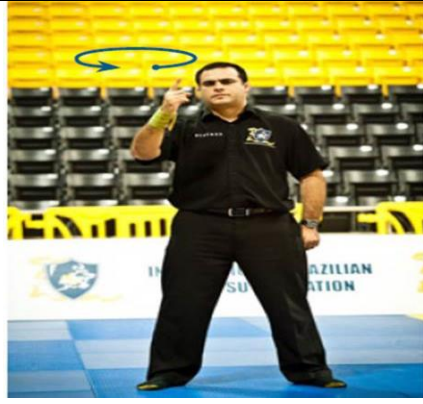


<p><b>MATCH CIRCUMSTANCES:</b> Summon athletes to match area.</p> <p><b>GESTURE:</b> Arms raised to shoulder height and bent at 90-degree angle with palms of hands facing inwards, motioning by extending arms and returning to initial position.</p> <p><b>VERBAL COMMAND:</b> -</p>		<p>경기상황 : 선수들을 시합장안으로 부름</p> <p>제스처 : 팔을 어깨 높이로 들고 손바닥이 얼굴을 보게 하여 90도 구부림 (팔을 폈다가 구부림)</p> <p>구령 : X</p>
--	---	--

<p><b>MATCH CIRCUMSTANCES:</b> Start of match.</p> <p><b>GESTURE:</b> Arm extended forward and then lowered to point vertically toward the ground.</p> <p><b>VERBAL COMMAND:</b> COMBATE (com-ba-tchee)</p>		<p>경기상황 : 경기 시작</p> <p>제스처 : 팔을 앞을 향해 뻗은 뒤 아래로 내려 지면과 수직이 되게 한다.</p> <p>구령 : 콩바찌!</p>
<p><b>Match Circumstances :</b> Match stoppage, end of match, and timeout.</p> <p><b>Gesture:</b> Arms open and raised at shoulder height.</p> <p><b>Verbal Command:</b> PAROU (pa-row)</p>		<p>경기상황 : 경기 일시중지 또는 경기 종료, 타임아웃</p> <p>제스처 : 양 팔을 뻗으면서 양 어깨 높이까지 들어올린다.</p> <p>구령 : 빠로우!</p>
<p><b>MATCH CIRCUMSTANCES:</b> Penalty for lack of combativeness (stalling).</p> <p><b>GESTURE:</b> Elbows pointing outward at chest height with hands holding forearms.</p> <p><b>VERBAL COMMAND:</b> LUTE (lu-tchee)</p>		<p>경기상황 : 경기 의지부족에 대한 페널티</p> <p>제스처 : 팔을 가슴높이에서 양팔을 교차해 팔꿈치를 바깥으로 해서 양손으로 팔뚝을 잡아준다.</p> <p>구령 : 루찌</p>

<p><b>MATCH CIRCUMSTANCES:</b> Penalty.</p> <p><b>GESTURE:</b> Arm corresponding with penalized athlete being raised to shoulder height with clenched fist.</p> <p><b>VERBAL COMMAND:</b> -</p>		<p>경기상황 : 페널티</p> <p>제스처 : 페널티를 주려는 선수쪽 손을 주먹을 쥔 채로 어깨높이 만큼 들어올린다..</p> <p>구령 : X</p>
<p><b>Match Circumstances :</b> Disqualification.</p> <p><b>Gesture:</b> Arms over head with forearms crossed and fists clenched, followed by arm corresponding with disqualified athlete pointing to athlete's belt.</p> <p><b>Verbal Command:</b> -</p>		<p>경기상황 : 실격</p> <p>제스처 : 주먹을 쥔 채로 팔을 머리위까지 들어올린 후 교차한 후, 실격을 시키려는 선수의 벨트쪽을 가리키며 팔을 뺀다.</p> <p>구령 : X</p>
<p><b>Match Circumstances :</b> Advantage.</p> <p><b>Gesture:</b> Arm corresponding with athlete to be awarded advantage point extending parallel to mat with hand open and palm facing downwards.</p> <p><b>Verbal Command:</b> -</p>		<p>경기상황 : 어드밴티지</p> <p>제스처 : 어드밴티지를 받는 선수 쪽으로 손을 편 상태로 손바닥이 평행하게 해서 손을 뺀다.</p> <p>구령 : X</p>

<p><b>Match Circumstances :</b></p> <p><b>2 (two) points:</b> takedown, sweep, and knee on belly.</p> <p><b>Gesture:</b> Hand of arm corresponding with athlete to be awarded points raised and pointer and middle fingers extended.</p> <p><b>Verbal Command:</b> —</p>		 <p>경기상황 : 2점포인트 :</p> <p>테이크다운, 스윙, 니온밸리</p> <p>제스처 : 포인트를 받는 선수 쪽 팔을 들어올리고 검지와 중지를 세워 2포인트임을 알린다.</p> <p>구령 : x</p>
<p><b>Match Circumstances :</b></p> <p><b>3 (three) points:</b> guard pass.</p> <p><b>Gesture:</b> Hand of arm corresponding with athlete to be awarded points raised and pointer, middle, and ring fingers extended.</p> <p><b>Verbal Command:</b> —</p>		 <p>경기상황 : 3점포인트 : 가드패스</p> <p>제스처 : 포인트를 받는 선수 쪽 팔을 들어올리고 검지와 중지, 약지를 세워 3포인트임을 알린다.</p> <p>구령 : X</p>
<p><b>Match Circumstances :</b></p> <p><b>4 (four) points:</b> Mount and back control.</p> <p><b>Gesture:</b> Hand of arm corresponding with athlete to be awarded points raised and pointer, middle, ring, and pinkie fingers extended.</p> <p><b>Verbal Command:</b> —</p>		 <p>경기상황 : 4점포인트 :</p> <p>마운트, 백마운트, 백그랩</p> <p>제스처 : 포인트를 받는 선수 쪽 팔을 들어올리고 검지와 중지, 약지, 새끼손가락을 세워 4포인트임을 알린다.</p> <p>구령 : X</p>

<p><b>Match Circumstances :</b> Point deduction.</p> <p><b>Gesture:</b> Arm corresponding with athlete to be deducted points at shoulder height with palm open.</p> <p><b>Verbal Command:</b> —</p>		<p>경기상황 : 포인트 취소</p> <p>제스처 : 포인트를 받은 선수 쪽 팔을 손을편 채 들어올리고 좌우로 흔들어 준다.</p> <p>구령 : x</p>
<p><b>Match Circumstances :</b> Announcement of match result.</p> <p><b>Gesture:</b> Arm of winning athlete raised while facing judges' table and the arm of losing athlete held downwards.</p> <p><b>Verbal Command:</b> —</p>		<p>경기 상황 : 경기 결과 선언</p> <p>제스처 : 심판석을 보고 선 상태에서 패자의 손은 아래로 내려져 있는 상태를 유지하고, 승자의 팔을 들어올린다.</p> <p>구령 : X</p>
<p><b>Match Circumstances :</b> Direct athlete to re-adjust gi.</p> <p><b>Gesture:</b> Arms crossed downwards at waist height, extending arm to indicate athlete's belt.</p> <p><b>Verbal Command:</b> —</p>		<p>경기상황 : 도복 정리 지시</p> <p>제스처 : 손바닥이 아래로 가게 허리위치 에서 양손을 교차하고 팔을 뻗어 도복을 정리해야 할 선수의 벨트 높이로 가리킨다.</p> <p>구령 : X</p>

<p><b>Match Circumstances :</b> Direct athlete to re-tie belt.</p> <p><b>Gesture:</b> Hands at waist level simulating tightening of knot on imaginary belt and indicating by extending arm and pointing to athlete's waist.</p> <p><b>Verbal Command:</b> —</p>		<p>경기상황 : 도복 띠 묶기를 지시</p> <p>제스처 : 양 손을 허리 높이에서 가상으로 띠를 묶는 동작을 취하고 팔을 뻗어 선수의 허리를 가리킨다.</p> <p>구령 : X</p>
<p><b>Match Circumstances :</b> Caution athlete to remain within match area.</p> <p><b>Gesture:</b> After pointing to the athlete with arms extended towards his/her waist, hand at shoulder height with open palms making a circular motion.</p> <p><b>Verbal Command:</b> —</p>		<p>경기상황 : 선수에게 경기장 안에 있도록 지시</p> <p>제스처 : 선수의 허리를 향해 팔을 뻗어 가리킨 다음, 손을 어깨높이로 들어 검지손가락을 세워 원을 그리며 돌린다.</p> <p>구령 : X</p>
<p><b>Match Circumstances :</b> Instruct athlete to stand up.</p> <p><b>Gesture:</b> Indicate with extended arm the athlete who must stand up, followed by raising arm to shoulder height.</p> <p><b>Verbal Command:</b> —</p>		<p>경기상황 : 일어서라고 지시</p> <p>제스처 : 팔을 펴서 일어서야 할 선수를 가리킨 다음 팔을 어깨높이까지 들어올린다.</p> <p>구령 : X</p>
<p><b>Match Circumstances :</b> Instruct athlete to return to ground in position appointed by referee.</p> <p><b>Gesture:</b> Arm corresponding with athlete extended to shoulder height, followed by arm pointing diagonally across body toward ground.</p> <p><b>Verbal Command:</b> —</p>		<p>경기상황 : 심판이 지시한 포지션으로 그라운드 자세로 갈 것을 지시</p> <p>제스처 : 팔을 어깨높이로 들고 펴서 그라운드로 돌아가야 할 선수를 가리킨 후, 팔을 대각선으로 내려 지면을 가리킨다.</p> <p>구령 : X</p>

## 2 Rendering Decisions 승패 결정

### 2.1 Match decisions shall be issued in the following forms: [승패 결정은 아래 사항에 의하여 결정한다.]

Submission :	서브미션
Stoppage :	경기 중단
Disqualification :	실격
Loss of consciousness :	실신
Score :	점수판정
Referee decision :	심판 결정(포인트, 어드밴티지, 페널티가 같을 때)
Random pick :	추첨

### 2.2 Submission : 서브미션

2.2.1 When an athlete taps twice with his/her hand on the opponent, ground, or his/herself in a clear and apparent manner.

선수가 자신의 손바닥으로 상대선수의 몸이나, 경기바닥 또는 자신의 몸에 명확한 형태로 2회의 탭을 쳤을 경우

2.2.2 When the athlete taps the ground twice with his/her foot, when arms are trapped by opponent.

선수가 자신의 팔이 상대선수에게 잡혀있을 경우, 자신의 발로 바닥에 2회의 탭을 하였을 경우

2.2.3 When the athlete verbally withdraws, requesting the match be stopped.

선수가 구두(말)로 기권 또는 경기중단을 요청하였을 경우

2.2.4 When the athlete screams or emits noise expressing pain while trapped in a submission hold.

서브미션에 걸린 선수가 비명 또는 소리를 질러 자신의 고통을 나타냈을 경우

### 2.3 Stoppage : 경기 중단

2.3.1 When one of the athletes alleges to be suffering from cramps, the opponent shall be declared winner of the match.

경기 도중 한 선수가 쥐가 나 고통으로 경기를 중단하였을 때, 상대선수를 승자로 선언한다.

2.3.2 When the referee perceives that a hold in place may expose the athlete to serious physical injury.

서브미션을 당하고 있는 선수가 탭을 치지 않고 있지만, 심각한 신체적 부상에 노출될 수 있을 경우 심판은 경기를 중지시키고 서브미션을 걸고 있던 선수에게 승리를 선언한다

2.3.3 When the doctor deems one of the athletes to be unable to continue a match due to injury rendered by the opponent using a legal hold.

정당한 기술에 의해 부상을 입어 더 이상 경기를 속행할 수 없다고 의사가 판단했을 때

2.3.4 When an athlete presents bleeding that cannot be contained after being treated by the doctor on 2 (two) occasions, to which each athlete has the right and should be provided upon the referee's request.

한 선수가 피를 흘려 의료진으로부터 2회의 처치를 받았음에도 지혈이 되지 않을 시(의료진은 심판의 요청에 의해 시합장에 들어옴)

2.3.5 When an athlete vomits or loses control of basic bodily functions, with involuntary urination or bowel incontinence.

선수가 구토를 한다거나 소변이나 대변을 누는 등 신체적 통제를 잃었을 경우

### 2.4 Disqualification : 실격

2.4.1 When one or both athletes commit a foul addressed in Article 6, the referee shall apply the penalties addressed in Article 7.

제 6항에 있는 foul 조항을 위반 하였을 경우 심판은 제 7항의 절차에 의거하여 페널티를 적용하여 실격시킨다.

자체주1 : Severe Foul(Technical Foul & disciplinary fouls)은 바로 실격 처리

자체주2 : Serious Foul & Combativeness Foul (Stalling)은 페널티 적용 절차에 의거하여 처리한다.

## 2.5 Loss of Consciousness : 실신

2.4.1 The athlete shall be declared to have lost the match upon losing consciousness due to a legal hold applied by the opponent or due to an accident not stemming from an illegal maneuver by the opponent.

**Note:** Athletes who lose consciousness because of head trauma should not be allowed to compete again in the same tournament and should be directed to undergo treatment from medical staff.

정당한 기술에 의하여 실신이 된 경우 또는 상대가 의도해서 생긴 것이 아닌 사고에 의한 실신도 상대 선수의 불법적인 동작이 있지 않으면 패배로 기록이 되며 경기에서 지게 된다.

<참조> 실신을 당한 선수는 트라우마로 인해 해당 대회에서 더 이상 경기를 할 수 없다. 또한 바로 의료진의 치료를 받도록 조치해야 한다.

\*\*\* 항목표기 오류 : 포르투갈어 버전에서는 2.5.1 항목으로 올바르게 올바르나 영문버전에서는 2.4.1로 표기오류가 있음

## 2.6 Scoring : 점수 판정

2.6.1 The athlete with the most points shall be declared winner when the match has reached regulation time or in the event of the match being stopped due to both athletes suffering injuries.

타입아웃, 시합이 종료되었을 때, 또는 양 선수의 부상으로 경기가 중단 되었을 때 점수를 더 많이 획득한 선수가 승자가 된다.

2.6.2 The referee shall award athletes points according to positions achieved, as shown in the table below.

점수체계는 아래 표와 같다.

04 POINTS	03 POINTS	02 POINTS
Mount Back control	Guard pass	Takedown Sweep Knee on belly

2.6.3 Advantages: When there is a draw in the number of points, the athlete with the most advantage points shall be declared the winner.

어드밴티지 : 양 선수가 포인트가 같은 경우, 더 많은 어드밴티지를 가지고 있는 선수가 승자로 선언된다.

2.6.4 Penalties: When there is a draw in the number of points and advantage points, the athlete with the least penalty points counted against him/her shall be declared the winner.

페널티 : 양 선수의 포인트와 어드밴티지가 같은 경우, 더 적은 페널티를 가지고 있는 선수가 승자로 선언된다.

## 2.7 Referee Decisions : 심판 결정

2.7.1 If at the end of a match both athletes have the same number of points, advantage points and penalties, it is the duty of the referee or referees (when there are three referees overseeing a match) to declare a winner.

경기 종료 후 양 선수의 포인트, 어드밴티지, 페널티가 똑같으면 심판이 승자를 결정한다. 만약 경기가 3인 심판으로 이루어졌으면 3명의 심판이 지정된 방식에 따라 승자를 결정한다

2.7.2 To determine the winner, the referee should take note of which athlete displayed greater offense during the match and came closest to achieving possible point- or submission-scoring positions.

심판의 승자 결정을 위해서는 경기 중에 어떤 선수가 더 공격적이었고, 포인트에 가깝거나 서브미션 시킬 수 있었던 상황에 가까운 공격을 한 적이 얼마나 있었는지 등을 고려해야 한다.

## 2.8 Random Pick

2.8.1 In the event of both athletes suffering accidental injury in a semifinal or final match where the score is tied at the moment of the accident and neither athlete is able to continue in the contest, the result shall be determined by random pick.

준결승 또는 결승에서 양 선수가 동점인 상황에서 사고로 인하여 둘 다 경기를 계속할 수 없는 상태가 된 경우 승자는 추첨으로 결정한다

### 3 Point Scoring : 득점

#### 3.1 Points shall be awarded by the central referee of a match whenever an athlete stabilizes a position for 3 (three) seconds.

포인트는 안정된 포지션을 잡아 3초를 유지했을 경우 선언한다.

##### 3.1.1 When the proper defensive counter for a submission hold results in exiting the match area, the referee shall signal 2 (two) points be awarded to the athlete applying the submission hold (as addressed in item 1.3.7).

**적절한** 서브미션 방어를 위한 동작을 하다 경기장 밖으로 나갔을 경우 심판은 서브미션을 하고 있던 경기자에게 2포인트를 선언한다.(item 1.3.7에 명시)

#### 3.2 Matches should unfold as a progression of positions of technical control that ultimately result in a submission hold. Therefore athletes who voluntarily relinquish a position, in order to again score points using the same position for which points have already been awarded, shall not be awarded points upon achieving the position anew.

경기는 기술적 컨트롤인 포지션의 진행으로 궁극적으로는 서브미션을 수행하기 위한 일련의 과정을 보이는 것이다.

점수를 얻기 위해 자신이 잡은 포지션을 스스로 포기하거나 또는 점수를 다시 받으려고 이미 포인트를 받은 같은 포지션을 다시 반복해서 잡는 행위는 점수로 가산되지 않는다

#### 3.3 Athletes who arrive at a point-scoring position while caught in a submission hold shall only be awarded points once they have freed themselves from the attack and stabilized the position for 3 (three) seconds.

점수를 받을 수 있는 포지션을 잡고 있지만 상대방으로부터 서브미션이 걸려 있으면, 서브미션이 풀린 시점부터 3초간 포지션을 유지해야 점수를 받는다.

##### 3.3.1 When one athlete comes to point-scoring positions but only gets out of the submission in hold without staying in these positions, he/she will not receive any advantage for that positions.

한 선수가 서브미션을 잡혀있는 상태에서 포인트를 얻을 수 있는 포지션으로 이동하였으나, 서브미션을 빠져 나왔을 때 포지션이 유지되지 않으면 어떤 포인트나 어드밴티지를 주지 않는다.

#### 3.4 Athletes who, in defending a sweep, return their opponent back-down or sideways on the ground shall not be awarded the takedown-related two points or advantage point.

스윙을 방어하던 선수가, 스윙을 시도하던 선수를 다시 등이나 옆구리가 바닥에 닿게 넘어뜨렸다고 해도 테이크다운으로 인정되지 않는다. (테이크다운 2점포인트 또는 어드밴티지를 주지 않는다.)

#### 3.5 Athletes defending standing back-control, where the opponent has one or two hooks in place and doesn't have one foot on the mat, shall not be awarded the takedown-related two points or advantage point, even after he/she stabilizes the position for 3 (three) seconds.

스탠딩 백마운트를 당한 선수가(상대 선수가 한쪽 발 또는 양쪽 발 훅을 걸고 있는 상태) 상대선수를 메쳤다고 해도 테이크다운 관련 2포인트 또는 어드밴티지를 주지 않는다

#### 3.6 Athletes who begin a takedown movement before the opponent pulls guard shall be awarded two points or an advantage point for the move, respecting the Takedown rules.

상대 선수가 가드로 가기 위한 움직임 전에 테이크다운 동작을 시도한 선수에게는 상황에 따라 2포인트 또는 어드밴티지를 준다.

**3.7 When an athlete has a grip on his/her opponent's pants and the opponent pulls open guard, the athlete with the grip on the pants shall be awarded two points for the takedown if he/she stabilizes the top position on the ground for 3 (three) seconds.**

상대선수의 바지를 잡고 있는데, 상대선수가 오픈가드(셀프가드)로 가서 등을 바닥에 대고 누우면, 바지를 잡고 있던 선수가 3초 이상 탑포지션을 유지하면 테이크다운 2포인트를 준다.

**3.7.1 If the opponent pulls closed guard and remains suspended in the air, the athlete will have to put the opponent's back on the ground within 3 (three) seconds and stabilize the top position for 3 (three) seconds to be awarded with Takedown points.**

3.7과 연계하여 상대선수의 바지를 잡고 있는 상태에서 상대선수가 클로즈드가드(폴라잉 셀프가드)로 갔을 경우 3초 이내에 상대선수의 등을 바닥에 닿게 하고 3초동안 탑포지션을 유지해야 테이크다운 점수를 얻을 수 있다.

**3.8 Athletes shall be awarded cumulative points when they progress through a number of point-scoring positions, as long as the three-second positional control from the final point-scoring position is a continuation of the positional control from the point-scoring positions from earlier in the sequence. In this case, the referee shall count only 3 (three) seconds of control at the end of the sequence before signaling the points be scored (e.g., guard pass followed by mount counts for 7 [seven] points).**

점수를 획득할 수 있는 다른 포지션으로 진행하여 누적 포인트를 받을 수 있다. 가장 마지막에 시도한 포지션의 컨트롤을 3초이상 유지한 경우 그 전 단계의 포지션도 3초간 유지한 것으로 인정한다. 이 경우 심판은 마지막 포지션에 대해서 3초를 센다.

(예를 들면, 가드패스 후 바로 마운트로 올라가서 3초를 유지하면 7 포인트를 받는다.)

\*\* 누적점수에서 헛갈리는 사례 : 스윙에서 마운트/니온밸리는 누적점수를 받지만, 스윙과 동시에 가드패스는 누적점수가 안 된다.

EX) 하프가드에서 굴려서 스윙을 성공시키고 스윙점수를 받기 전에 사이드로 가거나 하면 패스점수가 적용이 되지 않는다. 그냥 스윙점수만 적용된다.

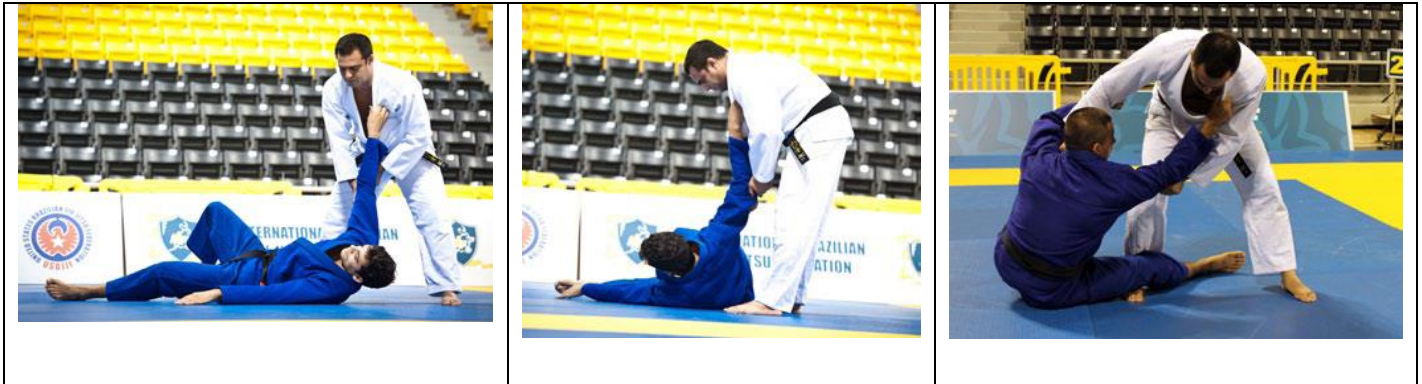
**3.9 In the case of the mount, when there is a transition straight from back mount to mount or Vice-versa—for being distinct positions—athletes shall be awarded four points for the first mount and another four points for the subsequent mount, so long as the three-second stabilization period was achieved in each position.**

마운트의 경우, 백마운트에서 마운트로의 전환이나 또는 그 반대로 이루어졌을 경우 - 명확하게 포지션이 잡혔을 때-각각의 포지션에서 3초간의 포지션을 유지했을 경우 각각 4포인트를 받는다.

## NOTES

## 4. POINT-SCORING POSITIONS\*

### 4.1 Takedown (2 points)



When an athlete forces his/her opponent back-down, sideways or into a seated position on the ground after standing on two feet at some point during the movement, and keeps the fight on the ground and himself/herself in the top position for 3 (three) seconds.

두 발이 완전히 서 있는 상태에서 상대선수를 메치거나 어떤 동작을 통하여 1)등 2)옆구리가 닿게 하였거나 3) 엉덩이로 앉은 상태로 만든 상태에서 계속 시합을 유지하면서 탑포지션을 3초 동안 유지하였을 경우



When an athlete forces his/her opponent to the ground on all fours or belly-down, points shall only be awarded once the athlete performing the takedown has established a back clinch on his/her opponent—hooks need not be in place but at least one of the opponent's knees must be maintained on the ground for 3 (three) seconds.

상대를 당기거나 메쳐서, 터틀(4점포지션) 또는 배가 닿게 엎드리게 만들었을 경우, 백을 잡아야만 테이크다운이 성립된다.- 혹은 필요하지 않으나 적어도 상대선수의 한쪽무릎이 바닥에 닿아 있는 채로 3초를 유지해야 한다.

If an athlete forces his/her opponent to the ground in the outlying safety area, the athlete performing the takedown should have both feet within the match area when the movement begins. In this case, if the athletes land in a stabilized position, the match shall be restarted at the center of the match area and the athletes will be placed in the same position they were in when the match was stopped. The referee will count 3 (three) seconds of stabilization before scoring the points.

상대를 안전지대로 메쳤을 때, 메치기를 시도하는 선수의 양발이 경기장 안에 있으면서 테이크다운 움직임이 경기장 내에서 시작되었을 경우 포인트가 인정된다. 이런 경우, 테이크다운이 이루어진 후 안정적인 포지션을 잡은 상태에서 경기는 경기장 중앙에서 심판이 중지시켰을 때의 포지션에서 다시 시작한다. 시합이 재개된 후 3초 동안 안정적인 탑포지션을 유지하면 테이크다운 점수를 부여한다.

When the opponent has one or two knees on the ground, the athlete performing the takedown will only be awarded points if he/she

is standing at the moment the takedown is carried out. An exception may be made under circumstances addressed in item 3.4 and respecting the 3 (three) seconds of stabilization.

(스윙을 시도중인 상대선수를 다시 등이나 엉덩이가 닿게 만들었을 경우)를 제외하고 상대가 한쪽 또는 양쪽 무릎이 바닥에 닿아 있는 상태에서의 테이크다운은, 시도자가(내가) 스탠딩(양 발이 바닥에 닿고 있는) 상태로 테이크다운을 시도했을 경우이며 3초동안 탑포지션을 유지해야 인정된다.

When the athlete forces his/her opponent to the ground using a single or double-leg takedown and the opponent lands seated and successfully applies a counter-takedown (another takedown), only the athlete performing the counter-takedown shall be awarded the two points when he/she can stabilize this position for 3 (three) seconds.

내가 싱글렉 또는 더블렉 테이크다운을 시도하였을 경우, 당한 상대 선수가 엉덩이가 닿은 상태로 앉고 이어서 카운터 테이크다운을 성공시켜 탑포지션을 3초동안 유지했을 경우 카운터 테이크다운만 인정한다.(이 경우 나는 어드밴티지도 못 얻는다.)

For any takedown technique where the athlete, delivering his/her opponent back-down or sideways on the ground, lands in guard or half-guard and immediately suffers a successful sweep by the opponent, he/she shall be awarded an advantage relating to the takedown and his/her opponent shall be awarded the two points from the sweep.

내가 종류에 상관없이 테이크다운을 시켜서 상대선수를 등 또는 옆구리가 닿게 하였으나 상대선수가 가드나 하프가드에서 바로 스윙을 성공시켰다면 테이크다운 시도한 나는 어드밴티지, 스윙을 성공한 상대선수에게 2포인트를 인정한다

Athletes who initiate a takedown movement after the opponent has pulled guard shall not be awarded the two points or advantage point relating to the move.

상대선수가 가드로 가는 동작이 나온 이후의 테이크다운 동작은 2포인트 또는 어드밴티지를 인정하지 않는다

## 4.2 Guard Pass (3 points)

- When the athlete in top position manages to surmount the legs of the opponent in bottom position (pass guard or half-guard) and maintain side-control or north-south position over him/her for 3 (three) seconds.

위(탑)에 있는 선수가 아래(가드)에 있는 선수의 다리를 지나(예를 들면, 오픈가드/하프가드 패스) 사이드포지션 또는 남북자세를 3초간 유지했을 때



**Note 1:** Guard is defined by the use of one or more legs to block the opponent from reaching side-control or north-south position over the athlete on bottom.

가드의 정의 : 하나 또는 두 개의 발을 사용하여 위에 있는 선수가 바닥에 있는 선수에게 사이드-콘트롤 또는 남북자세 포지션으로 오는 것을 막는 것이다.

**Note 2:** Half-guard is the guard where the athlete on bottom is lying on his/her back or side and has one of the top-positioned athlete's legs trapped, blocking him/her from achieving side- or north-south control over the bottom-positioned athlete for 3 (three) seconds.

하프가드 정의 : 바닥에 있는 선수가 등 또는 옆쪽을 바닥에 닿은 상태로 위에 있는 선수가 사이드-콘트롤 또는 남북자세로 오는 것을 막기 위해 위에 있는 선수의 한쪽 발을 3초 이상 잡고 있는 것이다

**Note 3:** The position of the top athlete's legs determines whether it is half-guard or reverse half-guard, according to the following examples: 하프가드인가 리버스 하프가드인가는 위에 있는 선수의 다리의 위치에 따라 구분한다.



#### 4.3 Knee On Belly (2 points)

• When the athlete on top maintaining side-control places a knee on the belly, chest or ribs of his/her opponent – who is on bottom with their back or side on the ground –, maintaining his/her other leg extended diagonally away from the opponent and his/her foot (not knee) on the ground, body facing the opponent's head (not legs), and thus remains for 3 (three) seconds.

위에 있는 선수가 사이드-컨트롤을 유지하면서 등이나 옆구리를 바닥에 대고 누워있는 상대선수의 배, 가슴, 갈비뼈에 한 쪽 무릎을 올려놓고, 다른 발은 상대 선수로부터 대각선으로 뻗어 발이(무릎이 아님) 바닥에 닿아 있는 상태를 유지한다.

- 이 때 몸은 상대의 머리 쪽을 향해야 하며 손으로는 어떤 종류로든 컨트롤을 하며 3초간 유지하면 포인트가 인정된다.



#### 4.4 Mount and Reverse Mount (4 points)

• When the athlete is on top, clear of the half-guard, sitting on the opponent's torso and with two knees or one foot and one knee on the ground, facing the opponent's head and with up to one arm trapped under his/her leg – and thus remains for 3 (three) seconds.

위에 있는 선수가 하프가드를 벗어나 상대선수의 몸위에 앉아 1)두 무릎이 바닥에 닿거나 2)한쪽 무릎이 바닥에 닿고 한쪽 발바닥이 바닥에 닿게 유지 3)상대의 한쪽 팔을 내발안으로 잡은 상태에서 상대의 머리 쪽을 바라보며 3초간 유지할 경우 (이 때 몸은 상대방 머리를 바라보는 방향이어야 한다.)

**Points awarded:** 포인트가 인정되는 경우

Typical Mounted Position	MOUNTED POSITION WITHOUT THE FEET TOUCHING THE MATS OR GROUND	SIDEWAYS MOUNTED POSITION
MOUNTED POSITION OVER THE ARM	REVERSE MOUNT	TECHNICAL MOUNTED POSITION

**No points awarded:**

포인트 인정되지 않는 경우



MOUNTED POSITION OVER BOTH ARMS



BACKWARDS MOUNTED POSITION

Should the athlete have one of the opponent's arms trapped under his/her leg, he/she shall only be awarded points for the mount if the leg trapping the arm does not extend beyond the opponent's shoulder.

위에 있는 선수가 밑에 있는 선수의 한쪽 팔을 제압했을 경우, 팔을 잡은 쪽 무릎이 상대의 어깨를 넘지 않는 경우에만 마운트의 점수를 인정한다. (MOUNTED POSITION OVER THE ARM의 상황에서)

When the athlete lands on top with a triangle fastened around the opponent on bottom, no points shall be awarded for the mount.

위에 있는 선수가 밑에 있는 선수에게 트라이앵글 초크를 걸고 있을 경우 마운트 포인트를 인정하지 않는다.

#### 4.5 Back Control (4 points)

- When the athlete takes control of the opponent's back, placing his/her heels between the opponent's thighs without crossing his/her legs and in a position to trap up to one of the opponent's arms without trapping the arm above the shoulder line – and thus remains for 3 (three) seconds.

상대선수의 뒤에서 콘트롤하고 있으며, 자신의 발을 꼬지 않은 상태에서 발뒤꿈치가 상대의 허벅지 안 쪽으로 혹은 넣듯이 위치하고 상대의 한쪽 팔을 감아준 상태로 3초간 유지할 경우(이 때 팔을 감은 상태란 상대의 어깨라인 아래쪽으로 감아줘야 한다.)

**Points awarded:**



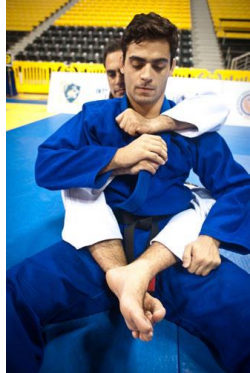


TYPICAL BACK CONTROL



BACK CONTROL WITH ONE ARM TRAPPED

**No points awarded:**

BACK CONTROL WITH LEGS IN FIGURE FOUR TRIANGLE	BACK CONTROL WITH BOTH ARMS TRAPPED	BACK CONTROL WITH FEET CROSSED
		

## 4.6 Sweep (2 points)

When the athlete on bottom with the opponent in his/her guard or half-guard inverts the position, forcing the opponent who was on top to be on bottom – and maintains him/her in this position for 3 (three) seconds.

바닥에 있는 선수가 가드나 하프가드에서 위에 있는 선수를 바닥으로 오게 위치를 바꾸는 것으로 바뀐 포지션을 3초 유지하였을 경우



When the athlete on bottom with the opponent in his/her guard or half-guard inverts the position and the opponent turns his/her back on all fours and the athlete who initiated the reversal establishes a back clinch over opponent's back – without needing to place hooks but maintaining the opponent with at least one knee on the ground for 3 (three) seconds.

가드나 하프가드에서 바닥에 있는 선수가 포지션을 전환하여 위에 있던 선수가 터틀로 가고 최소한 둘 중 하나의 무릎을 바닥에 닿도록 한 후 백을 잡고 컨트롤하여 3초를 유지한 경우



When the athlete on bottom with the opponent in his/her guard or half-guard gets to his/her feet, puts the opponent down and maintains the grips necessary to hold the opponent in bottom position for 3 (three) seconds.

가드나 하프가드에서 바닥에 있던 선수가 스윕에 필요한 그립을 유지하고 상대를 넘어뜨려 밀로 가게 한 후 3초간 유지한 경우

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

ARTICLE 5 – ADVANTAGES

**5.1 An advantage-point is counted when an athlete achieves a point-scoring pass position requiring 3 (three) seconds of control but is unable to maintain control for the entire duration.**

어드밴티지는 상대 선수를 3초간 콘트롤 하고 있으면 포인트를 받는 포지션을 잡았지만, 그 시간 동안 유지하지 못한 경우에 준다.

**5.2 An advantage is counted when the move to a point-scoring pass position is incomplete. The referee should assess whether the opponent was in any real danger and if the athlete clearly came close to reaching the point-scoring pass position.**

어드밴티지는 포인트를 얻기에는 불완전한 포지션 움직임이었을 때 해당된다. 심판은 상대선수를 진정한 위험에 빠뜨렸는지 여부와 포인트를 얻을 수 있는 포지션에 얼마나 근접해 갔는가를 잘 평가해야 한다.

**5.3 The athlete shall be awarded an advantage-point when he/she attempts a submission hold where the opponent is in real danger of submitting. Again, it is the referee’s duty to assess how close the submission hold came to fruition.**

한 선수가 서브미션을 시도하여 상대선수를 진정 위험한 상태까지 가게 했을 때 어드밴티지를 얻을 수 있다. 다시 말하지만, 심판은 서브미션 시도가 어느 정도 성과를 거두었는가를 평가해야 한다



**5.4 An advantage point may be awarded by the referee even after a match has run its course but before announcing the result.**

어드밴티지는 경기가 종료되고 판정결과의 선언이 있기 전까지 심판에 의하여 주어질 수 있다.

**5.5 The referee may only award an advantage point once there is no longer a chance of the athlete reaching a point-scoring position.**

더 이상 포인트를 얻을 수 있는 포지션으로 갈 수 없다고 판단될 때 심판은 어드밴티지를 줄 수 있다.

**5.6 An athlete who reaches one or multiple point-scoring positions, but is under attack from a submission hold by his/her opponent, shall be awarded with a single advantage point if he/she does not escape the attack by the end of the match.**

포인트/누적포인트를 받을 수 있는 포지션을 잡았지만, 상대선수의 서브미션에 걸려있는 채로 풀려나지 못하고 그대로 경기가 종료되었을 때 해당 포인트를 받지 못하고 단지 1개의 어드밴티지를 받는다

## 5.7 Examples of Advantage Points\* [어드밴티지를 부여하는 사례]

### 5.7.1 Advantage from takedown [테이크다운에서 어드밴티지]

When an athlete achieves a takedown and his/her opponent lands back-down, sideways or in sitting position on the ground without stabilizing the position for 3 (three) seconds.

테이크다운을 시도하여 상대선수를 등/옆/앉은 자세로 바닥으로 가게 만들었으나 3초 동안 유지를 하지 못했을 경우

When an athlete, in attempting a single-leg takedown, traps one of the opponent's legs and causes the opponent to exit the match area to avoid being taken down and oblige the referee to interrupt the match.

한 선수가 상대선수의 한 다리를 잡고 싱글렉 테이크다운을 시도하였고, 상대선수가 테이크다운을 피하기 위해 경기장 밖으로 나가게 되어 심판이 경기를 중단하여야 하는 상황이 발생한 경우

### 5.7.2 Advantage from guard Pass [가드패스 상황에서의 어드밴티지]

When an athlete tries to pass guard and the opponent turns on all fours.

탑에 있는 선수가 가드패스를 시도했을 때 가드에 있는 선수가 이를 버티지 못하고 몸을 뒤집어 터틀이 된 경우

When the athlete achieves half-guard position, with exception to reverse half-guard.

탑에 있는 선수가 가드패스를 시도하였을 때 오픈가드 또는 클로즈드 가드를 깨고 패스를 시도하다가 하프가드를 잡았을 때

\*\* 어드밴티지를 주는 경우는 가드의 상체를 사이드포지션 그립으로 완전히 잡아서 압박이 되었을 때이다.

5.7.3 n athlete places a knee on his/her opponent's belly but only places the knee and not foot of his/her other leg on the ground.

[위항목은 포르투갈 버전에서는 5.7.3 항목으로 별개로 되어 있다. (영어버전에서 가드패스에 들어와 있는데 5.7.3으로 별개로 항목을 나눈다)]

니온밸리를 시도한 선수가 한 쪽 무릎으로 상대의 배에 올려 놓았지만, 다른 쪽 다리가 포인트를 인정받기 위한, 발바닥을 바닥에 닿지 못하고 무릎이 바닥에 닿고 있을 때

### 5.7.4 Advantage from the Mount [마운트 상황에서의 어드밴티지]

When the athlete on top and free of guard or half-guard tries to sit on the opponent's torso and keeps two knees or one foot and one knee on the ground while facing the opponent's head but with both the opponent's arms trapped under his/her legs.

가드나 하프가드에서 빠져 나와 상대선수의 몸 위로 올라가 두 무릎이 닿거나 또는 한 쪽 무릎은 바닥에 다른 한쪽은 발바닥이 땅에 닿은 상태가 되었지만, 상대선수의 두 팔이 자신의 두 다리 사이에 끼어 있는 경우

### 5.7.5 Advantage from Back Control [백컨트롤 상황에서 어드밴티지]

When an athlete mounts his/her opponent's back and places his/her heels between the opponent's thighs but traps both the opponent's arms.

상대의 백을 잡아 양 발뒤꿈치를 상대선수 허벅지 안쪽에 넣었지만, 상대선수의 양팔이 같이 두 다리 사이에 끼어 있는 경우

When an athlete mounts his/her opponent's back but crosses his/her legs, fastens a figure-four around the waist or only places one heel between the opponent's thighs.

상대의 백을 잡았지만 발을 상대의 허리에 figure-four(body triangle) 상태로 꼬고 있거나 한 발뒤꿈치만 상대의 허벅지에 넣은 경우

### 5.7.6 Advantage from Sweep [스윙상황에서의 어드밴티지]

When, upon clearly causing the opponent to lose his/her balance, an athlete attempts to complete the sweep movement and forces the opponent out of the match area.

명확한 스윙 동작으로 상대선수의 중심을 무너뜨리고 스윙이 거의 되려 하였거나 또는 이 동작으로 인하여 상대선수가 경기장 밖으로 나가게 된 경우

5.7.6 • When an athlete attempts a sweep from closed guard, takes down the opponent, and opens guard in an attempt to achieve top position but is unable to complete the sweep movement.

클로즈드 가드를 잡은 선수가 스윙을 시도 중 상대선수를 넘어뜨리고 가드를 풀어 상위포지션을 잡으려고 했으나 완료되지 않은 경우

In 50/50 guard, when attempting a sweep, the athlete takes the opponent down and unlocks his/her legs in an attempt to achieve top position but is unable to complete the sweep movement.

50/50 가드에서 스윙을 시도하려고, 상대를 넘어뜨린 후 다리를 풀어 상위포지션으로 가려고 했으나 완료되지 않은 경우

When both athletes pull guard at the same time, the athlete who achieves top position first is awarded an advantage point.

양 선수가 동시에 가드로 갔다가 먼저 일어나서 위로 가는 선수에게 어드밴티지를 준다

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

### **5.8** Specific Cases where Advantage Points are not awarded anymore.

어드밴티지를 적용하지 않는 사례

#### **5.8.1** Achieving half-guard does not warrant an advantage point for an athlete who was in mounted or side-control position.

마운트나 사이드 포지션을 잡았으나 상대 선수가 이스케이프하여 하프가드로 잡았을 때 하프가드 탑 선수에게 어드밴티지 상황이 아니다

#### **5.8.2** Athletes who suffer a takedown from the opponent and manage to roll to top position shall no longer be awarded an advantage point by the referee.

상대 선수에게 테이크다운(메치기)을 당했을 때 그 힘에 의하여 상대선수 위로 올라가게 되었을 경우 어드밴티지 상황이 아니다.

#### **5.8.3** Athletes who begin a sweep movement but deliberately do not seek to complete the movement, in order to retain their defensive position, shall not be awarded an advantage point for the sweep.

스윙동작을 시작했지만 방어적인 포지션을 유지하기 위해 스윙 동작을 끝까지 끝내려는 노력이 없는 동작은 어드밴티지 상황이 아니다.

## **NOTES**

## ARTICLE 6 – FOULS [반칙]

6.1 Fouls are technical or disciplinary infractions addressed in the rules that are committed by athletes before, during or after a match.

반칙은 기술적 반칙과 징계적 반칙으로 크게 구분되며, 선수들이 경기 전, 경기 중, 경기 후에 위반하는 사항들에 해당된다.

### 6.2 Foul Classification [반칙 구분]

- 6.2.1 Severe Foul : 중대한 반칙(실격에 해당하는 반칙)
- 6.2.2 Serious Foul : 심한 반칙(페널티 적용 절차를 밟는 반칙)
- 6.2.3 Combateness Foul (Stalling) : 경기의지 부족(시간끌기)

### 6.3 Severe Foul [중대한 반칙]

6.3.1 Subdivided into technical fouls and disciplinary fouls. [중대한 반칙은 기술적 반칙과 징계적 반칙으로 구분한다.]

#### 6.3.2 Technical Fouls

When an athlete's gi is rendered unusable and he/she is unable to exchange it for a new one within a period of time stipulated by the referee.

Gi 경기에서 참가선수의 도복이 사용기준에 맞지 않아 심판에 의해 주어진 시간 동안 새 도복으로 바꿔 입지 못한 경우

When an athlete deliberately flees the match area to avoid submitting to a submission hold applied by his/her opponent.

상대선수로부터 서브미션을 당해 이를 회피하기 위해 고의적으로 경기장 밖으로 나가는 행위

When an athlete intentionally attempts to get his or her opponent disqualified by reacting in a way that places his or her opponent in an illegal position.

상대선수를 실격시키기 위하여 고의적으로 상대선수를 실격 당할 수 있는 자세로 유도하는 경우

When an athlete is not wearing an undergarment under his/her gi and this fact comes to the referee's attention.

선수가 바지 안에 어떠한 형태의 속옷을 입지 않은 것이 심판에게 적발되었을 경우

In the Jiu-Jitsu No-Gi, when an athlete applies creams, oils, gels or any slippery substance to any part of the body.

No-Gi 경기에서 몸의 어느 부분이라도 미끄러운 성분의 크림이나 오일, 젤 등을 바른 행위

When the athlete utilizes any substance that increase the adherence in any part of his/her body.

선수가 어떤 형태로든 몸에 접착력을 높여주는 제품을 사용한 경우

When the athlete utilizes any substance that makes the kimono slippery for the grips.

선수가 어떤 것이든 도복을 미끄럽게 만드는 제품을 사용했을 경우

When an athlete applies a hold prohibited for his/her respective division, as indicated in the table below.\*

다음 표에 나와 있는 각 금지 기술을 사용했을 경우[아래 표는 연령별 허용기술이 다르니 확인을 잘해야 한다. 만 나이임]

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

	4 to 12 years of age	13 to 15 years of age	16 & 17 years and Adult to Senior 5 white belt	Adult to Senior 5 blue & purple belts	Adult to Senior 5 brown & black belts	
1	●					Submission techniques stretching legs apart
2	●	●				Choke with spinal lock
3	●	●				Straight foot lock
4	●	●				Forearm choke using the sleeve (Ezequiel choke)
5	●	●				Frontal guillotine choke
6	●	●				Omo-plata
7	●	●				Triangle (pulling head)
8	●	●				Arm triangle
9	●	●	●			Lock inside the closed guard with legs compressing kidneys or ribs
10	●	●	●			Wrist lock
11	●	●	●			Mount naked choke
12	●	●	●	●		Bicep slicer
13	●	●	●	●		Calf slicer
14	●	●	●	●		Knee bar
15	●	●	●	●		Toe hold
16	●	●	●	●	●	Slam
17	●	●	●	●	●	Spinal lock without choke
18	●	●	●	●	●	Heel hook
19	●	●	●	●	●	Locks twisting the knees.
20	●	●	●	●	●	Crossing outside foot inwards across opponent's crotch (straight foot lock, X-guard and 50-50 guard)
21	●	●	●	●	●	Kanibasami (scissor)
22	●	●	●	●	●	In straight foot lock, turning in the direction of foot not under attack.
23	●	●	●	●	●	In toe hold, applying outward pressure on the foot
24	●	●	●	●	●	Bending fingers backwards

### 6.3.2 Technical Fouls – Illegal Moves



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



- When an athlete intentionally attempts to get his or her opponent disqualified by reacting in a way that places his or her opponent in an illegal position. 상대선수를 실격시키기 위하여 고의적으로 상대선수를 실격 당할 수 있는 자세로 유도하는 경우

### 6.3.3 Disciplinary Fouls [징계적 반칙]

When an athlete directs profane language or obscene gestures at his/her opponent, the center table, table officials, referee or public.

선수가 상대선수, 경기관계자, 심판석 요원, 심판 또는 관중들에게 욕이나 외설스런 행동을 보였을 때 [말 과 행동이 다 포함됨]

When an athlete exhibits hostile behavior towards an opponent, referee or any other member of the organizing committee or public.

선수가 상대선수, 심판, 경기에 관계된 모든 요원 또는 관중에게 적대적 행위(모욕, 폭력 등)를 했을 때

When an athlete bites, pulls hair, strikes or applies pressure to the genitals or eyes, or intentionally uses a traumatic blow of any kind (such as punches, elbows, knees, head butts, kicks, etc).

상대선수에 물기, 머리카락 잡아당기기, 눈 또는 성기에 대한 공격 또는 트라우마를 유발할 수 있는 어떠한 의도적인 공격을 하는 경우(트라우마를 유발하는 공격의 예 : 주먹으로 치는 행위, 팔꿈치 공격, 니킥, 박치기, 발차기 등이 이에 해당한다.)

When an athlete exhibits offensive or disrespectful behavior towards an opponent or the public through words or gestures during a match or in celebrating victory.

경기 중 또는 승리 세레모니를 하는 동안 선수가 상대선수 또는 관중을 향해 공격적이거나 불경한 형태의 말이나 행동을 하는 경우

## 6.4 Serious Fouls [심한 반칙 : 페널티 적용 절차를 밝는다.]

6.4.1 When an athlete kneels or sits without having a grip of any kind on the opponent.

경기 중 상대선수의 도복이나 몸 어느 부분도 잡지 않고 무릎을 꿇거나 앉는 경우

6.4.2 When a standing athlete flees the bounds of the match area, avoiding combat with the opponent

스탠딩 상태에서 상대선수와의 싸움을 피하면서 경기장 밖으로 나가는 행위를 했을 경우

6.4.3 When a standing athlete pushes his/her opponent to outside the match area without clear intent of attempting a submission or scoring. (**Note:** previously, the athlete being pushed was the one penalized).

스탠딩 상태에서 포인트를 얻거나 서브미션을 걸기 위한 의도가 없이 상대방을 경기장 밖으로 밀어붙여 내보냈을 경우(bull fighting)  
(주의 : 이전 규정에는 경기장 밖으로 밀려난 선수가 페널티를 받았음)

6.4.4 When an athlete on the ground evades combat by sliding his/herself outside the match area.

바닥에 있는 선수가 싸움을 피하기 위하여 기거나 구르는 등의 행위로 경기장 밖으로 나가는 행위를 한 경우

6.4.5 When an athlete on the ground stands to escape combat and does not return to combat on the ground.

가드에 있는 선수가 시합을 회피하면서 가드상태만 유지하고, 그라운드 상황의 싸움을 회피하는 행위를 하는 경우(가드의 경우)

6.4.6 When an athlete breaks the grip of the opponent pulling guard and does not return to combat on the ground.

스탠딩에서 그라운드 상황으로 당기는 상대의 그립을 풀어 냈으나 그라운드 상황의 싸움을 회피하는 행위를 하는 경우(탑의 경우)

6.4.7 When an athlete intentionally removes his/her own gi or belt, causing the match to be stopped.

경기진행을 중지시키기 위하여 선수 자신이 착용한 도복이나 도복 띠를 벗거나 푸는 행위

6.4.8 When an athlete grabs the opening of the opponent's sleeve or pant leg with the fingers placed inside the garment, even if performing a sweep or any other maneuver.

경기 중에 스윙이나 어떠한 기술을 사용하기 위해서 상대 선수의 도복소매나 바지 끝단 안쪽에 손가락을 넣어 잡는 행위

**6.4.9** When an athlete grabs the inside of the opponent's gi top or pants, and when an athlete passes a hand through the inside of the opponent's gi to grip the external part of the gi.

상대선수의 도복상이나 바지 안쪽을 잡았을 때, 도복 안쪽으로 손을 통과시켜 바깥쪽 부분을 잡는 행위를 한 경우

**6.4.10** When an athlete communicates with the referee by speaking or with gestures, except when he/she is reporting a medical issue. 선수가 의료적 상황을 제외하고 심판에게 말이나 행동으로 어필을 했을 경우

**6.4.11** When an athlete disobeys a referee order.

심판의 명령에 복종하지 않는 행위를 한 경우

**6.4.12** When an athlete exits the match area following a match prior to the referee announcing the result.\*

경기 종료 후, 심판이 판정[승패 선언] 전에 선수가 경기장을 벗어나는 행위를 한 경우

*\* For these specific cases there is no gesture for penalization and the referee will signal one penalty be added on the scoreboard for the perpetrating athlete and concede at least one advantage point to the opponent, in accordance with the series of penalties addressed in item 7.3.*

6.4.12 같은 경우 심판의 페널티 제스처는 별도로 없지만, 심판은 item 7.3의 절차에 따라 위반 선수의 점수판에 페널티를 하나 기록하고 상대선수에게는 적어도 하나의 어드밴티지를 부여한다

**6.4.13** When an athlete deliberately exits the match area to prevent the opponent from completing a sweep.\*\*

상대선수의 스위에 당하는 것을 피하기 위하여 의도적으로 경기장을 벗어난 경우

*\*\* In this case and only this case, the referee should signal two points be awarded to the opponent and one penalty point be added to the score of the athlete who exited the match area.*

이 경우 심판은 스위를 시도한 선수에게 2점을 부여하고 경기장을 벗어난 선수에게 페널티를 부여한다.

**6.4.14** For Jiu-Jitsu No-Gi, when an athlete grabs hold of his/her uniform or that of his/her opponent in any way

No-Gi의 경우, 자신의 옷을 잡거나 상대 선수의 옷을 어떠한 형태로든 잡았을 경우

**6.4.15** When an athlete places a hand or foot on his/her opponent's face. <- 여기서부터 경미한 심한반칙으로 추가 됨

상대선수의 얼굴에 손이나 발을 갖다 댔을 때

**6.4.16** When an athlete intentionally places his/her foot in his/her opponent's belt.

의도적으로 상대선수의 도복띠에 발을 걸고 있을 때

**6.4.17** When an athlete intentionally places a foot in the opponent's lapel without gripping the same side of the lapel with his/her

hand. 같은 쪽의 깃(Lapel)을 손으로 잡지 않은 상태에서 발을 같은 쪽의 깃에 갖다 댔을 때

**6.4.18** When an athlete places a foot in the lapel behind the opponent's neck, with or without gripping it.

상대선수의 목뒤를 잡고 있거나 잡고 있지 않거나 상관없이 발을 목뒤 깃에 걸고 있는 행위

**6.4.19** When an athlete uses his/her own belt or the opponent's belt to assist in a choke or any other circumstance in a match while the belt is untied.

초크 시도 또는 다른 어떠한 상황에서 자신 또는 상대선수의 벨트를 풀어서(풀어진 상태에서) 사용하는 행위

**6.4.20** When an athlete, without using the gi, strangles his/her opponent using both hands, or applies pressure to the opponent's windpipe using the thumb.

도복을 사용하지 않고 상대선수의 목을 양손을 사용하여 조르거나 엄지를 사용하여 기관지를 누르는 행위

**6.4.21** When an athlete holds the neck using both hands (one in front and one behind).

양 손을 사용하여 목을 누르는 행위(한 손은 앞쪽에서, 다른 손은 뒤에서)

**6.4.22** When an athlete blocks the passage of air to his/her opponent's nose or mouth using his/her hands.

손을 사용하여 상대선수의 코 또는 입을 막는 행위

**6.4.23** When an athlete takes more than 20 seconds to tie his/her belts during a match stoppage (when the athlete is also using the identification belt).

경기가 잠시 중단이 되었을 때 도복 띠를 다시 매는 데 20초 이상이 경과할 때

**6.4.24** When an athlete runs around the match area and does not engage in the combat

경기장 주변을 돌면서 시합을 시작하지 않고 있는 경우

#### 6.4.25 When an athlete unintentionally reacts in a way that places his/her opponent in an illegal position

고의적이지는 않지만 상대선수를 실격을 유도할 수 있는 자세로 만든 경우

### 6.5 Lack of Combativeness (stalling) 경기의지부족(시간끌기)

**6.5.1** Lack of combativeness (stalling) is defined by one athlete clearly not pursuing positional progression in a match and also when an athlete impedes his/her opponent from carrying out said progression.

시간 끌기는 선수가 경기 중 자신이 명백하게 포지션 진행을 추구하지 않거나 또는 상대 선수의 포지션 진행을 지연시키며 방해하는 것이다.

**6.5.2** When both athletes simultaneously demonstrate a lack of combativeness (stalling) in any position in a match.

양 선수가 동시에 비공격적 행동(시간 끌기)을 보일 때

**6.5.3** Lack of combativeness (stalling) is not declared when an athlete is defending his/herself from an opponent's attacks from mount, back-control, side-control or north-south positions.

상대의 마운트, 백 콘트롤, 사이드 콘트롤 또는 남북자세 공격으로부터 방어하기 위한 행동에서는 적용하지 않는다.

**6.5.4** Examples of situations constituting lack of combativeness (stalling).\* 예

- When an athlete, upon achieving side-control or north-south positions over an opponent, does not seek positional progression.

남북자세나 사이드를 잡았지만, 다음 단계의 포지션으로 진행하려고 노력하지 않는 경우(위에 있는 선수의 경우)

- When an athlete in an opponent's closed guard does not seek to pass guard and at the same time prevents the opponent from seeking positional progression from guard.

클로즈드가드를 잡힌 선수가 가드패스를 위한 노력을 하지 않고 동시에 상대선수가 가드에서 다른 포지션으로 가려는 것을 막고만 있는 경우

- When the bottom athlete playing closed guard wraps his/her arms around the opponent's back or performs any other controlling movement clutching the opponent to him/her without intending to achieve a submission or score.

가드를 잡고 있는 선수가 자신의 양 팔로 상대선수의 등을 잡고만 있고 서브미션이나 포인트를 위한 노력을 하지 않는 경우

- When an athlete on foot grabs and maintains his/her hand on the Opponent's belt, preventing the opponent from completing a takedown movement and without attempting an attack of any kind.

스탠딩에서 상대선수의 띠를 손으로 잡고 상대선수의 테이크다운 시도를 방어하면서 아무런 공격을 하지 않는 행위

*\* The aforementioned examples are merely illustrative and do not represent all the situations that may be deemed lack of combativeness (stalling).*



6.4.15



6.4.16



6.4.18



6.4.20



6.4.22

## Article 7 – Penalties [페널티]

### 7.1 Penalties are awarded by referees with the aim of assuring the match flows properly and that the rules of the sport and the competition are being respected.

심판에 의해 시행되는 페널티는 경기의 원활한 흐름을 보장하고 경기규정과 경기가 존중 받도록 하는데 그 목적이 있다.

#### 7.1.1 Referees shall abide by the following series of penalties for each category of penalty.

심판은 각 페널티 카테고리에 따른 페널티를 적용하기 위해서는 다음의 처리절차를 적용하여야 한다.

### 7.2 Severe Penalties [중대한 페널티]

#### 7.2.1 Technical Penalties: Summary disqualification from the match at the moment of the infraction.

테크니컬 페널티 : 이에 해당하는 사항을 위반한 즉시 해당 경기에서 실격이 된다. (6.3.2 항목 위반에 해당)

#### 7.2.2 Disciplinary Penalties: Summary disqualification from the match and competition at the moment of the infraction.

징계적 페널티 : 이에 해당하는 사항을 위반한 즉시 " 해당 경기 및 참가한 모든 경기" 에서 실격이 된다.(6.3.3 항목 위반)

### 7.3 Serious Penalties [심한 페널티] (6.4 항목 위반사항에 대한 절차)

#### 7.3.1 Referees shall abide by the following series of penalties. 페널티 부여 절차는 아래와 같다.

1<sup>st</sup> penalty – The referee will mark the first penalty for the athlete.

2<sup>nd</sup> penalty – Advantage point concession to opponent of penalized athlete and second penalty marked on scoreboard for perpetrating athlete.

3<sup>rd</sup> penalty – Two points concession to opponent of penalized athlete and third penalty marked on scoreboard for perpetrating athlete.

4<sup>th</sup> penalty – Disqualification of perpetrating athlete.\*

<예시는 한 선수가 심한 반칙을 하였을 경우 누적되어 적용되는 결과이다.>

첫 번째 페널티 : 심판은 심한 반칙을 한 선수에게 페널티를 부과한다(스코어 보드에 기록)
두 번째 페널티 : 2번째 페널티를 스코어 보드에 기록하고 상대선수에게 어드밴티지를 부여한다.
세 번째 페널티 : 3번째 페널티를 스코어보드에 기록하고 상대선수에게 2포인트를 부여한다.
네 번째 페널티 : 4번째 심한 반칙을 한 선수에게 실격을 선언한다.

#### 7.3.2 Serious penalties are cumulative between them and different fouls will bring into effect the escalating penalty sequence addressed in clause 7.3.1.

심한 반칙(6.4 항목에 있는 모든 반칙)은 누적되어 적용 한다. 서로 다른 반칙이라도 심한 반칙 항목에 대해서는 7.3.1 절차에 따라 페널티를 부과한다.

#### 7.3.2 If the athlete has already received penalties for lack of combativeness on the scoreboard, these penalties will be added to the penalties for serious fouls.

이미 선수가 경기의지부족(시간끌기) 반칙을 범해 스코어보드에 페널티가 올라가 있으면, 그 페널티에 추가해서 심한 반칙에 대한 페널티를 합산하여 7.3.1 절차에 의거 부과한다.

*\* In the under-15-year-old divisions, on an athlete's fourth and fifth fouls the referee shall award two points to the opponent and one penalty point to the perpetrating athlete for each penalty. Only on the sixth penalty shall the referee disqualify the perpetrating athlete.* 15세 이하 카테고리에서는 4~5번째의 심한반칙까지 심판에 의해서 상대선수에게 2포인트를 줄 수 있다. 또한 반칙을 범한 선수에게는 페널티를 부여한다. 하지만 6번째 심한 반칙을 범했을 경우에는 실격처리 한다

## **7.4**Penalties for lack of combativeness

**7.4.1** The penalties for lack of combativeness will follow the sequence below after the referee considers one or both athletes been under the situations described in item 6.5.

경기의지부족(시간끌기) 반칙(6.5항목)에 대하여 심판은 한 선수 또는 양 선수의 상황을 고려하여 다음 절차를 적용한다.

- The referee shall count out 20 (twenty) consecutive seconds and will perform the gesture for a lack of combativeness(in concordance of 1.4.1), followed by the verbal command“LUTE!”and the gesture for the awarded penalty, as described in item 7.3.1.

심판은 연속적인 시간재기로 20초를 카운트하고 난 후 '루찌' 구령과 더불어 1.4.1 항목 Penalty for lack of combativeness(stalling) 제스처를 하여 페널티를 부과한다. 페널티 부과절차는 7.3.1과 같다.

**7.4.2** If the athlete has already received penalties for serious fouls on the scoreboard, these penalties will be added to the penalties for lack of combativeness.

이미 선수가 심한 반칙에 대한 위반으로 스코어보드에 페널티를 기록하고 있으면 경기의지부족(시간끌기) 페널티 부과시에는 이미 기록된 심한반칙 페널티에 합산하여 부과한다.

## ARTICLE 8 – OBLIGATIONS, BANS, AND DEMANDS [의무, 금지, 요구사항들]

### 8.1 Gis and uniforms [도복과 유니폼]

**8.1.1** Gis should be tailored using cotton or cotton-like fabric. The fabric should not be so thick or hard as to impede an opponent from gripping it. For juvenile, adult, master and senior divisions, a gi fashioned from woven fabric is mandatory.

도복은 면이나 면과 유사한 직물 소재로 만든 것이어야 한다. 직물 소재는 잡기에 방해가 될 정도로 두껍거나 딱딱해서는 안 된다. 청소년, 성인, 마스터, 시니어 경기 카테고리에서 도복은 직물 소재가 사용되는 것이 규정 사항이다

**8.1.2** It is permitted to wear kimono with EvA or similar material inside the collar, if the measures of size and rigidity regulations provided in this Rules Book are followed.

칼라(깃)에 고무나 또는 비슷한 재질이 사용된 도복은 허용되며 크기와 강도에 대한 규정은 이 규정집에서 제공한다.

**8.1.3** Gis must be of uniform color. The following colors are permissible: white, royal blue or black. Gis with tops and pants of different colors are not permitted; nor are gis with a collar that is a different color than the rest of the top. Use of a shirt under the gi top is prohibited (except for women).

경기용 도복의 색깔은 흰색, 파란색, 검정색만 허용된다.

도복은 상하 색깔이 같아야 한다. 도복상의와 칼라 색깔도 같아야 한다.

도복 상의 안에 셔츠를 입는 것은 금지한다.(여성의 경우는 허용된다.)

**8.1.4** In the adult black belt divisions (mens and women's), the event's organizers may demand that athletes have two gis of different colors (one royal blue and the other white), in order to distinguish between the two athletes in a match.

블랙벨트 카테고리 경기(남자 & 여자)의 경우 대회조직위원회는 선수에게 색깔이 다른 2개의 도복(하나는 흰색, 다른 하나는 파란색)을 준비할 것을 요구할 수 있다. 이는 경기 중 선수를 도복의 색깔로 용이하게 구분하기 위해서이다

**8.1.5** Gis may not exhibit mending or tears, be wet or dirty or emanate unpleasant odors.

도복은 찢겨 있거나 뜯어져 있거나 젖어 있거나 또는 악취가 나서는 안 된다

**8.1.6** The gi top should reach the athlete's thigh and the sleeves should come to no more than 5 cm from the athlete's wrist when the arm is extended straight parallel to the ground.

도복 상의는 허벅지까지 닿아야 하고, 소매는 양팔을 앞으로 나란히 했을 때 손목에서부터 5센치 이내에 위치해야 한다

**8.1.7** Gi pants should reach no more than 5 cm above the tibial malleolus (ankle bone). Wearing pants of any kind under gi pants is prohibited. 도복 바지 밑단은 발목으로부터 5센치 이내가 되어야 하며, 바지 안에 어떤 종류의 바지를 입어서는 안 된다.

**8.1.8** Athletes should use a durable, 4-to 5-cm-wide belt colored according to the athlete's rank, with a black tip – except for black belts, where the tip should be white or red. The belt should be worn over the top, wrap around the waist twice, and be tied using a double knot tight enough to hold the gi top closed. once tied in a double knot, each end of the belt should hang 20 to 30 cm in length.

선수는 본인의 등급에 맞는 4~5센치 넓이의 띠를 사용해야 하며 끝에 검은색 천이 덧대어 있어야 한다.-

블랙벨트의 경우는 하얀색 또는 빨간색이다.

도복 띠는 상의 위에 착용한다. 허리 높이에서 두 번 돌려 이중 매듭으로 충분히 풀리지 않게 묶는다.

띠를 묶고 난 후 띠의 양 끝 부분이 20~30센치 정도의 길이가 되어야 한다.

**8.1.9** Painted gis are forbidden, unless the paint is designed in the form of an academy or sponsor logo – and only on regions of the gi where patches are permitted. Even in cases where they are permitted, the athlete will be obliged to change gis should the paint mark the gi of the opponent.

도복에 그림 같은 것을 그리는 것은 금지하나, 소속 아카데미 또는 스폰서 로고일 경우에 한하여 패치부착이 허용된 곳에 1개만 허용한다. 다만 상대선수에게 그림이 묻어나는 경우 도복을 교체해야 한다.

**8.1.10** Prior to weighing in, an official gi inspector will check to make sure gi measurements comply with the official measurements stipulated by the IBJJF.

몸무게를 측정하기 전에, 도복 검사는 "도복 검사관"에 의하여 IBJJF 공식 측정기구인 "Gi Checker"를 이용한다.

The inspection will verify whether the following official measurements are met: gi top thickness (1.5 cm), width of gi collar (5 cm), opening of sleeve at full extension (7 cm).

도복 검사는 다음 사항이 부합되는 지 확인한다. : 도복 상의 깃의 두께 1.5CM, 상의 깃의 넓이 5CM, 도복 소매의 넓이 7CM

Athletes have the right to 2 (two) follow-up gi-measurement inspections, should they fail to pass the first inspection.

각 선수들은 도복 검사에서 탈락했을 경우, 2번의 검사를 더 받을 수 있다.

- The gi-measurement inspector will also verify the overall state of the athlete's belt.

도복 검사관은 도복 뿐만 아니라 도복띠에 대해서도 적절한지 검사를 해야 한다.

#### 8.1.11 The measuring stick used will be of the regulation measurements below:

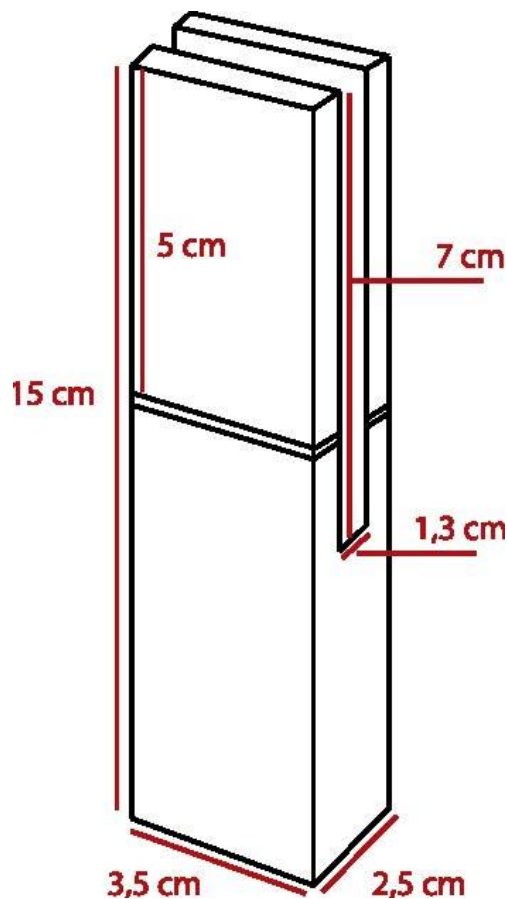
Total length of measuring stick: 15.0 cm : 전체길이 : 15cm

Measuring stick width: 3.5 cm : 막대두께 : 3.5cm

Gi lapel width: 5.0 cm : 깃 넓이 측정 : 5cm

Gi lapel thickness: 1.3 cm : 깃 두께 측정 : 1.3cm

gi sleeve opening at full extension: 7.0 cm : 도복 소매 넓이 측정 : 7cm



**8.1.12** After weighing in, athletes may not change their gis for their first match, under penalty of disqualification.

계체가 끝난 후, 선수는 첫 경기가 끝날 때까지 도복을 교체해서는 안 된다. 도복 교체 시 실격의 사유가 된다.

Following the first match, athletes may request of the Ring Coordinator permission to change gi. The new gi will undergo a new measurement inspection.

첫 경기가 끝난 후 선수는 대회진행요원에게 도복 교체를 요청할 수 있다. 새로운 도복은 다시 도복 검사를 받아야 한다

Athletes will be subject to disqualification should they not undergo a measurement inspection of their new gi prior to the first match wearing the new gi.

새로운 도복으로 갈아 입고 도복검사를 받지 않고 첫 경기를 하였을 경우 선수는 실격을 당하게 된다.

**8.1.13** For Jiu-Jitsu No-Gi, athletes should abide by the following attire requirements:

No-Gi에 있어서는 다음 복장 기준을 따라야 한다.

• **Men: 남자**

**바지(하의)**

Board shorts primarily black with up to 30% of their rank color (belt), with no pockets or with pockets entirely stitched shut, and reaching at least halfway down the thigh and at most to the knee. Attached metal or plastic of any kind that may hurt the opponent is expressly forbidden on the board shorts.

Board Shorts형태로 기본 색깔은 검정이며 30%까지 자신의 벨트 색깔이 들어갈 수 있다.

주머니는 없거나 또는 완전히 닫혀있어야 하며, 상처를 입힐 수 있는 버튼이나 튀어나온 것, 플라스틱, 금속 부착물 등이 없어야 한다.

길이는 최소한 허벅지 중간까지는 와야 하며, 최대 무릎까지 오는 것으로 입어야 한다.(허벅지 중간과 무릎 사이의 길이)

Men are permitted the use of shorts or trunks of elastic fabric (clings to body), so long as they are worn under the regulation shorts.

짧은 반바지와 몸에 착 달라붙는 레깅스 스타일의 풀바지도 허용되지만, 위에 언급된 규정된 바지 안에 입을 경우만 허용된다.

**윗도리(상의)**

Shirt of elastic fabric (clings to body) at a length that covers the shorts' waist band, of black or white color, and displaying at least 10% of the color of the rank (belt) to which the athlete belongs. Shirts that are 100% the color of the rank (belt) the athlete belongs to are also acceptable.

몸에 착 달라붙는 스타일(래쉬가드 형태)로 허리밴드 위치까지 덮는 스타일이어야 한다. 기본색깔은 검정과 흰색이다.

그리고 적어도 자신의 벨트 색깔이 10% 정도 들어가야 한다. 또는 자신의 벨트 색깔이 100% 들어간 것도 허용된다.

• **Women: 여자**

Board shorts or lycra elastic pants primarily black with up to 30% of their rank color (belt), without pockets or with pockets entirely stitched shut, and reaching at least halfway down the thigh and at most to the knee. Attached metal or plastic of any kind that may hurt the opponent is expressly forbidden on the board shorts. [남자 바지와 동일]

Shirt of elastic fabric (clings to body) at a length that covers the shorts' waist band, of black or white color, and displaying at least 10% of the color of the rank (belt) to which the athlete belongs. Shirts that are 100% the color of the rank (belt) the athlete belongs to are also acceptable. [남자 상의와 동일]

## **8.2 Hygiene : 위생**

### **8.2.1 Athletes' finger and toe nails should be trimmed and short.**

선수는 손톱과 발톱을 짧게 깎아야 한다.

### **8.2.2 Long hair should be tied up so as not to cause opponents any discomfort.**

머리가 긴 경우에는 상대선수가 불편하지 않도록 머리를 묶어야 한다.

### **8.2.3 Athletes will be disqualified if they are wearing hair dye that stains their opponents' gi during a match.**

선수가 염색을 하였을 경우, 경기 도중 상대방 도복에 묻었을 경우 실격 처리된다.

### **8.2.4 Athletes should use footwear up to the match area and wherever their use is permitted.**

선수들은 신발사용이 허용되는 곳까지 신발을 신고 시합장으로 와야 한다.

### **8.2.5 Following weigh in, the Gi Inspector should check athletes for any skin conditions.**

계체를 한 후, 도복 검사관은 선수들의 피부상태에 대해서도 확인해야 한다

Athletes presenting skin lesions noticed by the inspector shall be directed to the event's medical area.

도복 검사관에 의하여 선수의 피부에 이상이 발견되었을 시 경기 의료진에게 검사 받도록 해야 한다

Athletes should present a statement from a doctor declaring the lesion not contagious and not harmful to other competitors.

피부에 이상이 발견된 선수는 경기 의료진으로부터 전염의 위험이 없고 경기를 하는데 상대선수에게 아무런 해가 안 됨을 확인되어야 한다.

- For the organizers of the event, the tournament medic has the final say on whether to allow an athlete to compete or not.

경기 의료진은 해당 선수가 경기를 해도 될 지 안 될지에 대해 최종 결정해야 한다.

### 8.3 Further Requirements [그 외 요구사항]

8.3.1 Each athlete shall only mount the official scale of the event to have his/her weight taken once.

각 선수들은 계체를 하기 위하여 경기 공식 계체저울에 한 번만 올라가게 된다.

8.3.2 Athletes are allowed to weigh in without knee or elbow braces, but they will have to be wearing them at the time of the gi inspection.

선수는 계체를 할 때, 팔꿈치 보호대와 무릎 보호대를 빼고 한다. 도복 검사 시에는 착용을 하고 받는다.

8.3.3 The athlete cannot step on the scale with shoes or any item besides his/her regular uniform and equipment permitted for use during matches.

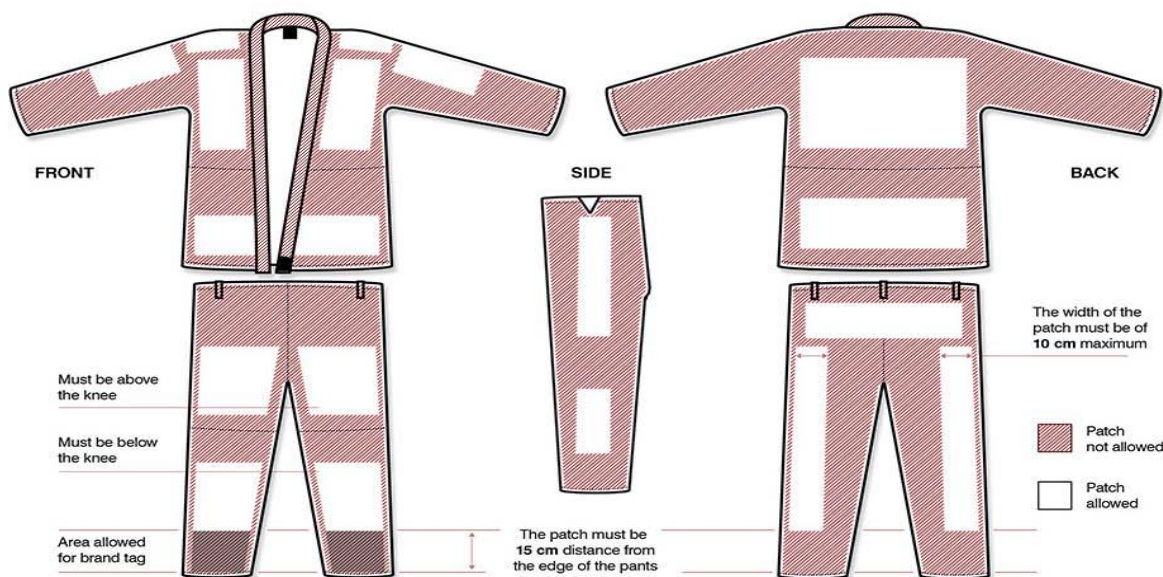
선수는 계체를 할 때 신발을 신고 올라가거나 또는 시합에 사용되는 도복과피를 제외한 다른 허락된 물품을 휴대하고 계체를 하지 않는다.

8.3.4 Patches may only be affixed in authorized regions of the gi, as depicted in the illustrations below. They should be of cotton fabric and properly seamed. All patches unseamed or in unauthorized regions of the gi will be removed by the gi inspectors.

패치는 아래 그림에 나온 것 같이 공식 허가된 위치에 붙일 수 있다. 패치는 면 소재여야 하며 잘 꿰매져 있어야 한다.

잘 꿰매져 있지 않거나 허가되지 않은 위치에 붙여진 패치는 도복 검사관의 지시에 따라 떼어내야 한다.

8.3.5 Permitted: a gi brand tag in the front lower part of the pants (according to illustration). The tag must be made of a thin fabric (not embroidered) and be at most  $36\text{ cm}^2$ . 바지의 다리 앞에 제조사 상표를 붙이는 것은 허용된다.(위 그림 바지 아래 부분 어둡게 표시된 부분) 상표는 얇은 소재로 만들어져야 하고 최대  $36\text{ cm}^2$ 를 넘어서는 안 된다



8.3.6 Use of any foot gear, head gear, hair pins, jewelery, cups (genital protectors), or any other protector fashioned of hard material that may cause harm to an opponent or the athlete him/herself is forbidden. Also forbidden is the use of head wear – be it bandages, hoods or an elastic cap. 반지, 피어싱, 시계, 팔찌, 발찌, 플랫슈즈, 귀보호대, 머리핀, 낭심보호대, 딱딱해서 상대나 자신에게 상처를 줄 수 있는 장식품의 착용은 허용되지 않는다. 또한 머리에 쓰는 밴디지, 후드, 탄성이 있는 모자 착용도 금지한다.

8.3.7 The use of joint protectors (knee, elbow braces, etc.) that increase body volume to the point of making it harder for an opponent to grip the gi are also forbidden.

팔꿈치/무릎보호대 착용으로 몸의 볼륨을 늘려 상대 선수가 도복을 잡는데 어려움을 겪으면 이 또한 착용이 금지 된다.

8.3.8 In the female division, the use of thong-type undergarments is not permitted; only briefs-type undergarments.

여성 카테고리에서, 끈 팬티 타입의 속옷을 입는 것은 금지 된다. 평범한 팬티를 착용해야 한다.



## ARTICLE 1 – DIVISIONS AND REGULATION MATCH DURATIONS [시합 카테고리 & 시간]

1.1 The age division to which an athlete belongs is determined by the age the athlete is or will be on the day of a given tournament.

1.2 There is no maximum age for the adult, master and senior divisions – only minimum age.

1.3 The divisions shall abide by the age limits and regulation match durations described in the table below.

시합 카테고리에서 선수가 속하는 연령부문은 해당 선수의 나이와 시합이 개최되는 날에 의해 결정된다.

Adult(성인부), Master, Senior 연령부문은 최고 나이 제한은 없으나 최소 나이에는 제한이 있다.

모든 시합은 아래 표에 명시한 대로 연령 제한 및 시합시간을 지켜야 한다.

DIVISION	AGE RANGE	REGULATION MATCH DURATION
MIGHTY MITE I	(Current Year) - (Birth Year) = 4	02 minutes
MIGHTY MITE II	(Current Year) - (Birth Year) = 5	02 minutes
MIGHTY MITE III	(Current Year) - (Birth Year) = 6	02 minutes
PEE WEE I	(Current Year) - (Birth Year) = 7	03 minutes
PEE WEE II	(Current Year) - (Birth Year) = 8	03 minutes
PEE WEE III	(Current Year) - (Birth Year) = 9	03 minutes
JUNIOR I	(Current Year) - (Birth Year) = 10	04 minutes
JUNIOR II	(Current Year) - (Birth Year) = 11	04 minutes
JUNIOR III	(Current Year) - (Birth Year) = 12	04 minutes
TEEN I	(Current Year) - (Birth Year) = 13	04 minutes
TEEN II	(Current Year) - (Birth Year) = 14	04 minutes
TEEN III	(Current Year) - (Birth Year) = 15	04 minutes
JUVENILE I	(Current Year) - (Birth Year) = 16	05 minutes
JUVENILE II	(Current Year) - (Birth Year) = 17	05 minutes
ADULT	(Current Year) - (Birth Year) ≥ 18	05 minutes – White 06 minutes – Blue 07 minutes – Purple 08 minutes – Brown 10 minutes – Black
MASTER	(Current Year) - (Birth Year) ≥ 30	05 minutes – White / Blue 06 minutes – Purple / Brown / Black
SENIOR 1	(Current Year) - (Birth Year) ≥ 36	05 minutes
SENIOR 2	(Current Year) - (Birth Year) ≥ 41	05 minutes
SENIOR 3	(Current Year) - (Birth Year) ≥ 46	05 minutes
SENIOR 4	(Current Year) - (Birth Year) ≥ 51	05 minutes
SENIOR 5	(Current Year) - (Birth Year) ≥ 56	05 minutes

1.4 Minimum between-match rest time is described in the table below: **시합간 최소 휴식시간**

Matches up to semi finals : Equal to regulation match duration for respective division

준결승까지 : 자신의 시합시간과 동일한 휴식시간을 보장

Final matches : Double regulation match time for respective division

결승전 : 자신의 시합시간의 2배에 해당하는 휴식시간을 보장

## ARTICLE 2 – BRACKETS [대진표 구성]

2.1 The athletes in each division shall be sorted into brackets.

각 카테고리에 속한 선수들은 대진표에 의해 토너먼트 시합을 하게 된다.

2.2 The brackets will serve as a simple elimination system, where the losing athlete from each match is eliminated and the winner goes through to the next stage of the brackets.

대진표에 의한 토너먼트 구성은 아주 단순한 탈락시스템으로, 시합에 진 선수는 탈락하고 승리를 한 선수는 다음 토너먼트로 진출한다.

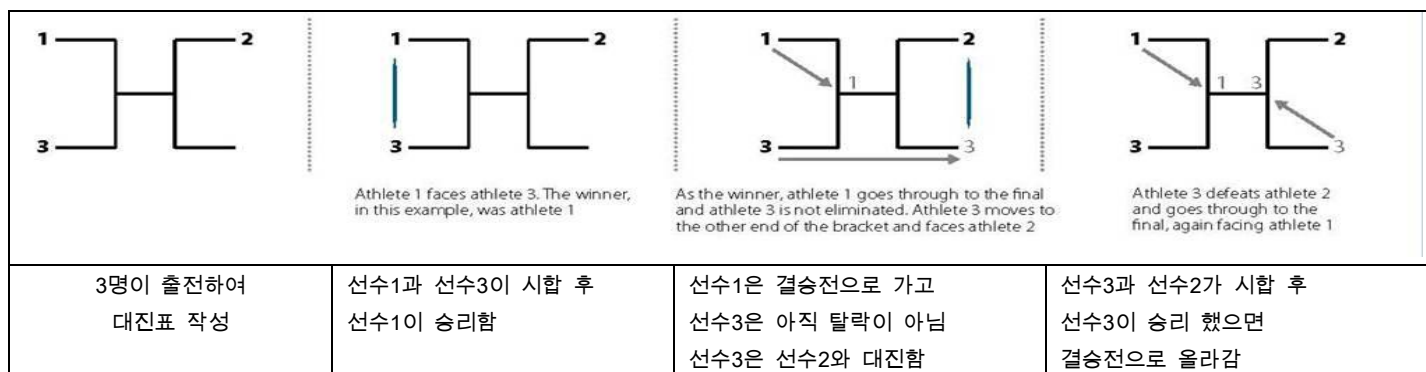
2.3 The only exception to the simple elimination system is when there is a bracket of three (only three athletes

make up the bracket).

대진표에 의한 토너먼트 구성 시 예외사항은 한 카테고리에 3명의 출전자만 신청한 경우에 적용한다.

**2.3.1** In a bracket of three, the winner of the first match goes through to the final and the losing athlete faces the third competitor in the bracket. The athlete who wins the second match – regardless of whether it is the same athlete to lose the first match – goes through to the final to face the winner of the first match.

3명이 출전한 경우 대진표는, 아래 그림에서처럼



**2.3.2** When an athlete in a 4 member bracket is disqualified, the bracket will not adopt the 3 member bracket method.

4명이 참가한 토너먼트에서 실격자가 발생하더라도 3명에 의한 대진표를 적용하지 않는다.

## 2.4 Disqualification in semifinals and final [준결승 및 결승에서 실격]

### 2.4.1 Semifinals : 준결승

- When both athletes in a semifinal match are disqualified via technical penalty, the other semifinal shall count as the division final. In this case, the disqualified athletes shall be proclaimed the third-place athletes.

준결승에서 양 선수가 테크니컬(기술적) 반칙을 범해 실격을 당하면, 다른 준결승 경기가 결승전으로 치러 진다.

이 경우 실격된 선수들은 3등으로 선언된다.

- When both athletes in a semifinal match are disqualified via disciplinary penalty, the other semifinal shall count as the division final. In this case, the disqualified athletes shall not be proclaimed the third-place athletes, thus leaving the post vacant.

준결승 경기 중 양 선수 모두 징계적 페널티로 실격을 당했을 경우, 다른 준결승 경기가 치러 진다.

이 경우 실격된 선수들은 3등으로 선언되지 않는다. 3등은 비워두고 1, 2 등만 있게 된다.

- When all four athletes in both division semifinals are disqualified via technical penalty, the four athletes who lost to them in the quarterfinals shall compete against each other in extra semifinal matches to determine the divisional finalists. In this case, all four athletes disqualified in the semifinals shall be proclaimed third-place winners – and the athletes who lost the extra semifinals shall not receive medals.

준결승에 진출한 4명의 선수 모두 테크니컬 페널티로 실격을 당했을 경우, 8강에서 진 4명의 선수들이 다시 4강전을 치른다.

이 경우 실격 당한 4명의 선수들은 모두 3등으로 선언되며, 다시 4강전을 치른 선수들 중 결승에 진출하지 못한 선수들은 3등으로 선언되지 않는다

- When all four athletes in both division semifinals are disqualified via disciplinary penalty, the four athletes who lost to them in the quarterfinals shall compete against each other in extra semifinal matches to determine the divisional finalists. In this case, the disqualified semifinalists shall not receive medals – and the athletes who lost the extra semifinals shall be proclaimed third-place winners.

준결승에 진출한 4명의 선수 모두가 징계적 페널티로 실격 당한 경우, 8강에서 패한 4명의 선수들이 다시 4강전을 치른다.

이 경우 실격된 4명의 선수들은 3위로 선언되지 않으며, 다시 4강전을 했을 때 패한 선수들은 3위로 선언된다

- When an athlete in a semi-final is disqualified before participating in a match, the quarter-final on the same side of the bracket will become the semi-final match.

준결승 시합에 참가하기 전에 실격을 당하였을 경우, 같은 토너먼트 쪽의 4강 선수들이 준결승 매치를 가진다.

#### 2.4.2 Finals : 결승

- When both athletes in a final match are disqualified via technical penalty, the athletes who lost the semifinals shall return to dispute the final. In this case, the disqualified athletes shall be proclaimed third-place winners.  
결승전에서 양 선수가 테크니컬 페널티로 실격이 되었을 경우, 준결승에서 패한 선수들이 결승을 다시 한다.  
이 경우, 결승에서 실격된 선수들은 3위로 선언된다.
- When both athletes in a final match are disqualified via disciplinary penalty, the athletes who lost the semifinals shall return to dispute the final. In this case, the disqualified athletes shall not be proclaimed third-place winners, leaving that post vacant.  
결승전에서 양 선수가 징계적 페널티로 실격이 되었을 경우, 준결승에서 패한 선수들이 다시 결승전을 한다.  
이 경우 실격된 선수들은 3위로 선언되지 않고 3위는 수상하지 않는다.
- When a final match has only one finalist because all the athletes on the opposite side of the bracket were disqualified without having made any match, the semifinal with athletes who have not been disqualified will be valid as the final of the class, and the quarterfinals as a semifinals.  
결승에서 매치가 이루어지지 않고 다른 선수들이 모두 실격된 상태일 때 준결승 매치에서 실격되지 않은 선수가 결승에 진출하게 되고 4강전은 준결승 매치가 된다.

### Article 3 – Inter-Academy Contests [종합순위 경쟁]

3.1 The results of the three top-placing athletes shall count for points in the overall inter-academy contest for each division of the competition.

참가 팀 종합순위 결정은 1위, 2위, 3위만 카운트하여 점수로 환산한다

3.2 The following points are awarded for each of the top three placements: 아래는 1위에서 3위까지 순위를 점수로 환산한 것

- Champion – 9 points [1위 : 9점]
- Runner-up – 3 points [2위 : 3점]
- Third place – 1 point [3위 : 1점]

#### 3.3 Tie-Breaker [팀 종합점수가 동점일 때]

3.3.1 Tie-breakers at championships where points from each age category are counted separately.

승자를 정하기 위하여 동률일 경우에는 각 나이 카테고리별로 따로 집계한다.

- The academy with the greatest number of gold medals shall be declared the winner.  
금메달의 숫자가 가장 많은 참가 팀이 우승한다
- In the event of a draw in the number of champions, the academy with the greatest number of silver medalists shall be declared the winner. 금메달의 숫자가 같은 경우 은메달의 숫자가 가장 많은 팀이 우승한다.
- In the event of a draw in the number of gold and silver medalists, the academy with the greatest number of highest-ranking champions shall be declared the winner.  
금메달, 은메달의 숫자가 같은 경우에는 가장 높은 등급(벨트의 등급)의 우승자가 많은 팀이 우승한다.
- In the event of a draw in the number of highest-ranking champions, the academy with the highest-ranking and heaviest champion shall be declared the winner.  
가장 높은 등급의 우승자도 동률이면, 가장 높은 등급의 가장 무거운 체급의 우승자가 있는 팀이 우승한다.
- In the event of a draw in all the aforementioned scenarios, the winner shall be determined at random.  
앞의 모든 사항이 동률이면 추첨으로 결정한다.

3.3.2 Tie-breaker at championships where points from two or more age divisions are counted as a whole.

승자를 정하기 위하여 동률일 경우에는 2개 또는 그 이상의 나이 카테고리 점수를 합쳐서 집계한다

- The academy with the greatest number of gold medalists shall be declared the winner.  
금메달의 숫자가 가장 많은 참가 팀이 우승한다
- In the event of a draw in the number of champions, the academy with the greatest number of silver medalists shall be

declared the winner.

금메달의 숫자가 같은 경우, 은메달의 숫자가 가장 많은 참가 팀이 우승한다.

- In the event of a draw in the number of gold and silver medalists, the academy to be declared winner will have the greatest number of black belt champions in the following age divisions in the following sequence: adult, master, senior 1, senior 2, senior 3, senior 4, senior 5.

금메달과 은메달의 수가 같은 경우, 나이 카테고리 순서대로(adult → master → senior1 → senior2...) 블랙벨트 우승자가 많은 참가 팀이 우승한다

- In the event of a draw in the number of black belt champions across all age divisions, the academy to be declared the winner will have the greatest number of champions at the highest belt rank in the age divisions in the following sequence: adult, master, senior I, senior II, senior III, senior IV, senior V , juvenile II, juvenile I, teen III, teen II, teen I, junior III, junior II, junior I, pee wee III, pee wee II, pee wee I, mighty mite III, mighty mite II, mighty mite I.

모든 나이 카테고리에서 블랙벨트 우승자의 수가 같다면, 가장 높은 등급(벨트)의 우승자가 다음순서대로 많은 참가팀이 우승한다. 그 순서는 위에서 보는 것과 같이 adult ~ mighty mite1 까지이다.

- In the event of a draw in all the aforementioned divisions, the winner shall be determined by random pick.

앞에서 언급한 모든 사항이 동률일 경우에는 추첨으로 결정한다.

#### 3.4 Points from divisions where only one athlete signed up shall not count in the inter-academy contest.

참가 선수가 1명 밖에 없는 카테고리 시합은 점수에 합산하지 않는다

#### 3.5 Points from divisions where only two athletes from same academy signed up shall not count in the inter-academy contest.

한 카테고리에 같은 참가 팀에서 나온 2명의 선수만 있는 경우, 점수에 합산하지 않는다.

#### 3.6 Team contest

##### 3.6.1 Should there be a draw in team scores after all the matches are over, the tied teams may pick one athlete each to compete in a decisive extra match. 모든 선수들의 시합이 끝난 후에도 동률일 경우, 각 팀들은 각각 1명의 선수를 뽑아서 추가시합을 통해 승리를 결정한다

## Article 4 – Prizes [시상]

#### 4.1 The three top-placed athletes in each division shall receive medals on the championship's official winners' podium.

각 카테고리에서 1위에서 ~3위까지 입상 선수는 대회 공식 시상대에서 메달을 받는다.

##### 4.1.1 For all championships, the awards shall adhere to the following norms:

1위에서 ~3위까지 시상 기준은 다음과 같다.

- The champion shall receive a gold medal. 1위는 금메달을 받는다.
- The runner-up shall receive a silver medal. 2위는 은메달을 받는다.
- The two third-place athletes shall receive one bronze medal apiece. 2명의 3위는 동메달을 받는다.
- The prizes shall be awarded according to the results proclaimed by the referees. Exchanging placement at the moment prizes are awarded is expressly forbidden.

시상은 심판에 의해 선언된 순위에 의하여 이루어진다. 시상식에서 순위를 바꾸는 일은 없다

- To participate in the awards ceremony, the athlete should be wearing exclusively a gi permitted for use in the Gi tournament or the official uniform of the Jiu-Jitsu No-Gi tournament.

시상식에서 시상대에 올라가는 선수는 도복을 착용하거나 No-Gi일 경우 대회 공식 유니폼을 입고 올라가야 한다.

- Accessories foreign to the practice of the sport are prohibited.

이 이외의 액세서리를 착용하고 시상식에 참가하는 것은 금지 한다.

##### 4.1.2 For team contests, only the top two teams shall be awarded medals on the championship's official winners' podium.

팀 title 전이었을 경우, 1위, 2위 팀만 공식 시상대에서 메달을 받는다

#### 4.2 Athletes disqualified by WO (no show) shall not be awarded a medal and their names will not appear on the championship's final placement list.

시합에 불참한 선수의 이름은 최종 순위 명단에 기재하지 않으며, 또한 메달을 받지 못한다

4.2.1 The only exception to the stipulation in item 4.2 is when an athlete has competed in at least one match in the division in question. Item 4.2의 예외 사항은 선수가 자신의 시합 중 적어도 1회의 시합은 하고 불참한 경우이다

4.2.2 Athletes disqualified via disciplinary penalty shall not receive a medal and their names shall not appear on the championship's final placement list.

징계적 페널티에 의해 실격을 당한 선수는 메달을 받지 못하며, 대회 최종 순위 명단에도 기재할 수 없다

4.3 Athletes alone in a division will need to undergo the gi inspection, weigh in and be approved, in order to receive a medal and have his/her name appear on the championship's final placement list.

해당 카테고리에서 출전자가 1명일 때라도 도복검사와 계체를 해야 하며, 이를 통과해야만 메달을 받을 수 있고 대회 순위명단에 이름을 기재할 수 있다.

4.3.1 In the ultra heavyweight and absolute divisions, athletes alone in a division will need to undergo the gi inspection and be approved, in order to receive a medal and have his/her name appear on the championship's final placement list.

슈퍼헤비급(페싸디씨모)과 무제한급(엠플루트)에서 선수가 1명 참가했을 경우, 도복검사를 실시하고 통과해야만 메달을 받을 수 있고 대회 순위 결과에 이름을 기재할 수 있다

## Article 5 – Registration [등록]

5.1 Athletes registering for any championship must be affiliated with an academy, and that academy is subject to IBJJF approval.

어느 대회에 참가를 하던 간에 대회에 출전하고자 하는 선수는 아카데미에 소속되어 있어야 하며, 그 소속 아카데미는 IBJJF 인증을 받은 아카데미여야 한다

5.2 Each academy has the right to register two athletes in each weight/belt/age/gender division.

각 아카데미는 체급/등급(벨트)/나이/성별 에 따라 각각 2명의 선수를 등록할 수 있다.

5.3 The teacher responsible for each academy or association of academies has sovereign power over the registration of the athletes representing his/her academy or association of academies – and is authorized to make changes to the lineup and add or exclude athletes in all divisions, including the absolute.

각 아카데미, 또는 아카데미 협회의 지도자는 엠플루트를 포함하여 전 체급의 해당 선수 등록에 책임이 있고, 선수명단의 교체/추가/제외를 할 수 있는 권한이 있다

5.4 Registration for each championship shall adhere to a timetable widely publicized by the IBJJF, and all deadlines must be enforced.

. 각 대회의 등록은, IBJJF가 발표한 시간표에 따르며 등록마감시간은 명확히 지켜야 한다.

5.5 The athlete who has proven to be a black belt in judo, has proven experience\* in wrestling, wrestling Olympic or Greco-Roman, or has fought MMA professionally, can not participate in any league as a white belt.

유도의 블랙벨트와 레슬링 수련자, 레슬링 자유형 또는 그레코로만 대회 출전자, 프로 mma 대회 출전자는 어느 대회를 막론하고 화이트벨트 카테고리에 출전하는 것을 금한다.

*\* In the U.S., having competed at the college level or higher. In other countries, have competed in events nationwide.*

*미국에서는 대학리그전 또는 그 이상의 대회 출전자를 말하며, 그 외의 나라에서는 전국대회급 출전자에 해당된다.*

5.6 Athletes who do not meet the requirements put forth in championship guidelines or those in this General Competition Regulations Book may be disqualified at any moment prior to, during or following the competition.

대회에 참가하는 선수가 이 "주짓수 경기 일반규정"에 반하는 행동을 할 시에는 시합 전, 시합 중, 시합 후 어느 상황이든 실격이 된다.

5.7 Athletes signed in black belts divisions can only fight with the graduation that they are registered under with the IBJJF (or its affiliates) at registration.

블랙벨트 카테고리에 참가하는 선수는 IBJJF에 등록된(또는 인증된) 아카데미에서 확인된 블랙벨트 인증서를 제출하여 선수등록증을 발급받아야 한다.

5.8 The athlete may only compete as the belt they are registered under with the IBJJF (or its affiliates). If the athlete is promoted by his/her teacher before the minimum time spent in the previous belt requirement is met, he/she cannot compete in this current belt nor the previous one.

IBJJF(또는 인증된)에 등록된 벨트 레벨대로 시합에 참가할 수 있다. 만약에 선수가 IBJJF가 정한 승급 규정보다 빨리 승급했을 경우, 승급 전 벨트 및 승급 후 벨트 그 어디에도 시합에 참가할 수 없다.

## Article 6 – Rules of Conduct athlete and administrative punishments

### [선수의 행동 규범 및 행정적 조치]

6.1 When an athlete removes any part of the uniform or kimono when inside the competition area.

선수가 시합장내에서 도복 또는 유니폼을 탈의한 경우

6.2 When the athlete jumps over the barriers that separate the competition area and the public area.

선수가 시합장과 바깥을 구분하는 방책을 뛰어넘는 행위를 하는 경우

6.3 When an athlete does not wear shoes and walks barefoot within the competition area or in other areas where it is required to wear shoes.

선수가 시합장까지 신발을 신고와야 하는데 맨발로 온 경우 (8.2.4에 위생편에 내용이 나와 있음)

**OBS:** An athlete who violates one or more of the rules of conduct described in this item may receive administrative punishments to be defined according to IBJJF criteria.

만약 선수가 위의 3가지 항목에 대하여 행동규범을 어겼을 경우에는 IBJJF 규정에 의거하여 행정적 조치를 취한다.

-=> 그런데 어떤 행정적 조치를 취하는지 규정을 잘 모르겠음???

## Article 7 – Further Provisions [그 외의 규정]

7. 1 The published guidelines of each individual championship shall overrule this General Competition Regulations Book when need be.

필요에 의하여 각 개별 대회들은 이 "일반규정"에 대해 자체 규정을 추가하여 적용할 수 있다.

7.2 It is strictly forbidden for anyone from the organizing committee, performing any official function at a championship, to issue instructions to an athlete in the competition area.

대회조직위원회 및 대회 관계자는 누구를 막론하고 시합장에 있는 어떠한 선수에게라도 지시를 할 수 없다.

7.3 It is strictly forbidden for anyone not part of the event's organizing committee to speak with the table officials.

대회조직위원회의 어느 누구라도 심판석에 있는 '점수기록관' 및 '시간확인관'에게 말을 할 수 없다.



## Article 1 – Competition Area [대회가 이루어지는 전체 장소 : 경기장]

1.1 The competition area shall be composed of one or more match areas, score tables, a warm-up area, a weigh-in area, a center table, and an awards area.

경기장은 하나 또는 그 이상의 시합구역으로 구성되며, 점수기록석, 선수대기장소, 도복검사 및 계체장소, 본부석 그리고 시상구역으로 구성된다.

### 1.2 Match Areas[하나의 시합이 이루어지는 : 시합장]

1.2.1 Match areas are composed of a combat area and an outlying safety area distinguished from each other by different colors.

시합장은 시합이 이루어지는 구역과 외곽 안전지대로 다른 색깔로 구분 된다.

1.2.2 The minimum size of a match area is 64m<sup>2</sup>, with 36m<sup>2</sup> comprising the combat area and 28m<sup>2</sup> comprising the safety area surrounding the combat area.

시합장의 최소 규격은 64m<sup>2</sup> 로, 서로 시합을 하는 구역은 36m<sup>2</sup>, 외곽의 안전지대는 28m<sup>2</sup> 로 구성된다.

1.2.3 The maximum size of a match area is 100m<sup>2</sup>, with 64m<sup>2</sup> comprising the combat area and 36m<sup>2</sup> comprising the safety area surrounding the combat area.

시합장의 최대 규격은 100m<sup>2</sup>, 서로 시합을 하는 구역은 64m<sup>2</sup>, 외곽 안전지대는 36m<sup>2</sup> 로 구성된다.

1.2.4 A 64m<sup>2</sup> match area assembled using 2- by 1-meter segments is to be configured in the following manner:

최소규격 64m<sup>2</sup> 시합구역은 2x1 크기의 다다미를

이용하며 필요한 개수는 다음과 같다

- 18 segments in the combat area.

18개로 시합구역 설치

- 14 segments in the safety area.

14개로 외곽 안전지대 설치



1.2.5 A 100m<sup>2</sup> match area assembled using 2- by 1-meter segments is to be configured in the following manner:

최대 규격인 100m<sup>2</sup> 시합구역은 2x1 크기의 다다미를

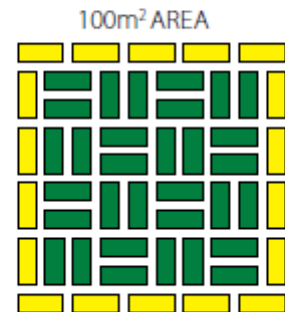
이용하여

- 32 segments in the combat area.

32개로 시합구역 설치

- 18 segments in the safety area.

18개로 외곽 안전지대 설치



### 1.3 Score-keeping tables [점수 기록석]

1.3.1 Shall be composed of one table and one or two chairs, placed in front of each match area.

책상 1개, 1~2개의 의자로 시합구역 앞에 설치 한다

1.3.2 Each table should clearly display the number of the corresponding match area and contain two scoreboards and one clock. In special cases, an electronic scoreboard may be used in place of the manual scoreboards and clock.

점수 기록석은 시합장 번호가 잘 보이게 비치해야 하며, 2개의 점수기록판과 시계가 있어야 한다.

특별한 경우, 수동 점수기록판과 시계 대신에 전자 점수기록판 및 시계를 사용할 수 있다.

1.3.3 The scoreboard is to be configured as follows: 점수기록판의 기본 구성은 아래와 같다.

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

1.3.4 The manual scoreboard shall be placed on the table in such a way that the green-and-yellow half is on the right of the referee when he/she is in front of the score-keeping table.

수동 점수기록판은 심판이 기록석을 보고 있을 때 오른쪽에 녹색-노란색이 표시된 것을 비치한다.

## 1.4 Warm-Up Area [선수 대기장소]

1.4.1 A cordoned-off area adjacent to the competition area, exclusively for athlete use.

시합구역에 인접하여 선수들이 사용할 수 있는 선수들만의 공간이다.

1.4.2 The championship organizing committee shall summon the athletes of each division to the warm-up area as pre-determined by the event timetable.

대회조직위원회는 대진표 순서에 따라 선수들을 선수 대기장소로 호출한다

1.4.3 It is at this location and only at this location that Ring Coordinators will direct athletes to the match areas.

선수 대기장소에서 시합진행요원이 선수들을 시합장으로 보낸다.

1.4.4 It is up to the event organizing committee whether a scale will be provided in the warm-up area for athletes to check their weight prior to the official weigh-in.

계체를 하기 전에 선수들이 자신의 몸무게 측정을 해볼 수 있도록 대회조직위원회에서는 저울을 비치할 수 있다.

## 1.5 Weigh-in and Gi-Inspection Area[ 계체 및 도복검사구역]

1.5.1 Athletes' gis shall undergo an inspection for size, patch placement, hygiene, belt, and overall condition.

선수는 도복크기, 패치 위치, 위생상태, 벨트, 그리고 규정된 모든 사항에 대하여 점검 받아야 한다.

1.5.2 The weigh-in area should include at least one scale with which to determine athlete weight.

계체 장소에는 선수들의 체중 측정을 위하여 1개 이상의 저울을 비치한다.

## 1.6 Center Table [본부석]

1.6.1 To be placed at a location central to all match areas. From there the brackets will be distributed to Ring Coordinators and results diagrams will be drawn up in order to award athletes their medals.

본부석은 전 시합구역의 중앙에 위치하며, 각 시합진행요원에게 대진표를 배부하고 또한 결과에 대하여 확인 집계하여 시상식을 위하여 결과를 발표한다

## 1.7 Podium [시상대]

1.7.1 To be composed of three levels: the highest level for first-place athletes; the second highest (on the right of first-place) for second-place athletes; and the lowest (on the left of the first-place) for third-place athletes.

1위, 2위, 3위의 3단으로 구성하며 시상대를 바라보며 중앙에서 왼쪽이 3위이며, 오른쪽이 2위 자리이다.

## Article 2 – Staff and their duties [대회 운영위원 및 임무]

2.1 General Director of Competition: oversees the overall competition and makes final decisions regarding any issues pertaining to event organization and progress.

대회 사무총장(국장) : 대회 총괄자로 대회 진행과 운영에 관한 모든 사항을 총괄한다.

2.2 Ring Coordinator Supervisor: oversees all the work performed by Ring Coordinators, making sure they are properly keeping up with bracket progression. They help the center table to distribute, collect and match brackets.

대회 진행 팀장 : 각 시합장에 배치된 시합진행요원이 대진표에 의해 선수들을 시합장에 보내는지 확인하고 본부석과 협조하여 대진표를 배부하고, 시합결과를 취합한다.

2.3 General Director of Refereeing: selects referees and rotates them throughout the event. He/she guides and issues a technical evaluation of the referees at the end of each competition day.

심판위원장 : 각 시합에 심판을 배치하고 심판교대에 대하여 책임을 진다. 경기가 종료되었을 시 심판들에게 심판 관련 사항에 대한 기술평가를 실시하고 보완한다

2.4 Center Table Coordinator: distributes the brackets, conveys results to the center table, and is responsible for registration control and bracket planning for the absolute division.

본부석 코디네이터 : 대진표를 배부하고, 시합결과를 본부석으로 취합하고, 등록에 대한 통제 및 애플루트 시합 대진표를 작성한다.

2.5 Center Table Assistant: provides assistance to the Center Table Coordinator and records the results from each bracket delivered by the Ring Coordinator.

본부석 어시스턴트 : 본부석 코디네이터를 도와 진행요원으로부터 각 대진의 결과를 모아 기록한다.

2.6 Referee: judges each match.

심판 : 각 시합을 주관

2.7 Ring Coordinator: receives the brackets from the center table, summons the athletes to the warm-up area, checks their IDs, ushers them to the gi measurer, weighs them before first match, directs them to the match area, and following the match records the result in the bracket. After a bracket has come to a close, he/she returns the bracket to the center table.

진행요원 : 본부석으로부터 대진표를 배부 받아, 선수들을 선수 대기장소로 소집하고,

시합에 들어가기 전 ID 확인, 도복 검사, 계체를 실시하여 해당 시합구역으로 보낸다.

시합 결과를 기록하여 해당 대진 시합이 종료되면 본부석으로 결과가 기록된 대진표를 제출한다.

2.8 Table Official: records the points, advantages and penalties signaled by the referee on the scoreboard, keeps match time, and announces the end of the match using a whistle.

테이블 오피셜(각 시합구역에서 점수 및 시간 관리) : 점수를 기록하고, 시합시간별 시간을 확인하고 시합시간이 종료되면 휘슬을 이용하여 심판에게 알려준다

2.9 Gi Inspector: inspects each athlete's gi to be sure they meet the specifications in size, hygiene, appearance, patch positioning and overall condition.

도복 검사관 : 각 선수들의 도복의 크기, 위생, 형태, 패치부착 등 규정에 맞는 도복검사를 실시한다

2.10 Awards Team: calls the medalists to the podium and delivers medals to the medalists from each division.

시상식 팀 : 각 시합에서 입상한 선수들을 부르고, 시상대에서 해당되는 메달을 수여한다.

2.11 Announcer: announces the divisions over the loudspeaker and makes miscellaneous announcements throughout the competition.

아나운서 : 방송을 이용하여 시합이 진행되는 각 카테고리를 공지하고 대회 도중 전반적인 사항에 대하여 방송을 한다.

*Note: In case of any doubt, refer to Portuguese version.*

명확하지 않은 사항이 있다면, 포르투갈어 버전을 확인하라.

INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION (IBJJF)

RIO DE JANEIRO, BRAZIL jANUARy 2013

©Photos by Dan Rod

VERSION 2.0



**IBJJF**

INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION

[www.ibjjf.com](http://www.ibjjf.com)

