



규정집

대회지침및 메뉴얼

Approved by:



www.jjau.org

V.2.3



규정집은 JJAU지원하에 제작 되었습니다.

(Ju-Jitsu Asian Union) 이것은 Jiu Jitsu(Ne-Waza) 규칙이며
2015년 8월 Ju-Jitsu International Federation에 승인되었습니다.
2022에 검토 변경 되었습니다.

공식적인 룰 복은 영어버전입니다.

한국어 버전은 대한주짓수회(JJAK)에 의해서 작성되었습니다.
이 규정집의 저작권은 JJAU에 있습니다.

www.jjif.info www.jjau.org



섹션 1 경기구역 (Field of Play- FoP)	6
섹션 2 코치	8
섹션 3 시합복장과 선수들의 준비사항	10
섹션 4 카테고리 및 시간	12
섹션 5 심판	14
섹션 6 사무국	17
섹션 7 경기진행의 과정	19
경기에 필요한 추가적인 심판의 제스처	21
섹션 8 파이트(Fight)와 스탑(Stop)의 적용방법	24
섹션 9 점수(스코어)	26
1. 포인트(Points)	26
2. Advantages	28
A. 테이크다운(Takedowns)	29
컨트롤 테크닉	31
B. 니온벨리(Knee on Belly)	31
C. 마운트 & 백마운트(Mount and Back Mount)	32
D. 백컨트롤(Back Control)	34
E. 가드패스(Guard Pass)	35
F. 스위프(Sweeps)	36
섹션 10 서브미션 - 꺾기와 조르기	38
섹션 11 페널티 / 파울과 금지행위들	39
11.2 마이너 파울	42
11.3 메이저 파울	45
허용 가능한 기술과 / 금지기술 표	47
무릎을 측면에서 공격하기	53
섹션 12 경기의 Settlement of the Match	55
섹션 13 부전승과 기권승	57
섹션 14 부상, 질병과 사고	59
섹션 15 위생상태	51
섹션 16 다른 준비, 요구 사항들	63
섹션 17 벨트별 시합과 레벨별 시합	68
허용 가능한 기술과 / 금지기술 표(벨트 & 레벨)	70
섹션 18 나이, 체중별 카테고리과 경기 시간	71
아동부의 카테고리	74



시합룰

양선수는 스포츠맨십에 입각하여 정정당당하게 경기를 해야 한다.

시합의 목적은 서브미션에 있으며(조르기과 꺾기)
그밖에 더 많은 점수를 획득한 선수가 승자가 된다.

경기는 아래와 같이 구성된다.
선 자세에서 메치기와 테이크다운 그리고 조르기와 꺾기
그라운드 상태에서 조르기와 꺾기 그리고 상대를
컨트롤 하면서 포인트를 얻는다(가드패스와 스윙)

기타 규정들과 지침들은 협회나 대회 조직위에 따라
대회의 체급 카테고리나 나이별, 벨트나 레벨에 따라
다르게 구성된다.

섹션 1

경기장 (경기장의 구성 형태)



섹션 1

경기장(경기장의 구성 형태)

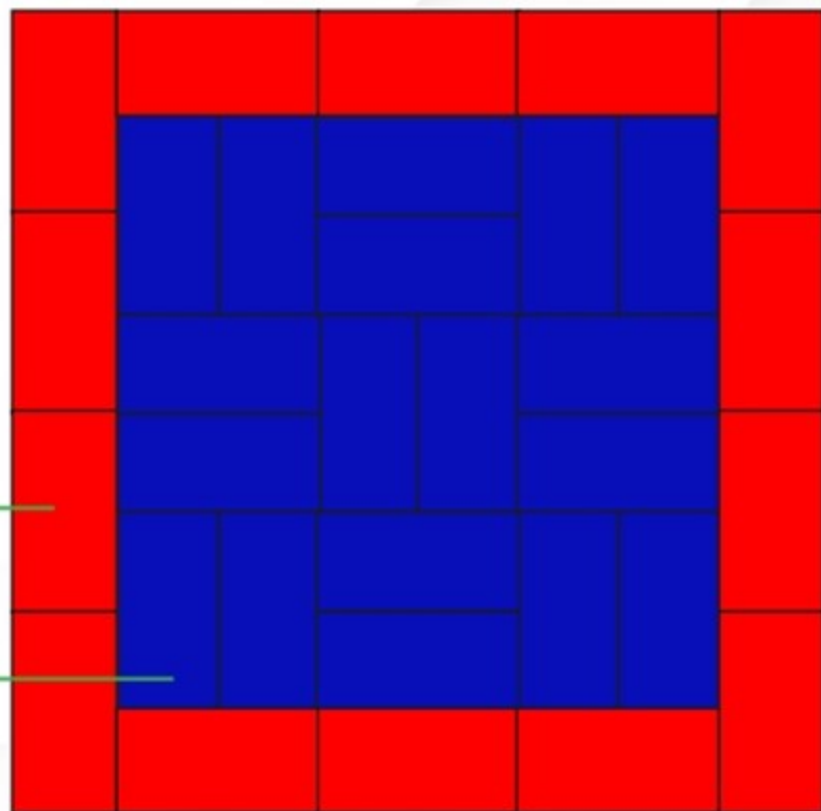
경기장은 아래같이 구성되어야 한다.

- 1.1 경기장은 메트로 설치해야 하며 다른 색으로 구분 되어야 한다.
- 1.2 파이팅 에어리어 (fighting area)의 바깥 구역을
세프티 에어리어(safety area)라고 한다.
- 1.3 파이팅 에어리어 (fighting area) 과 안전지역(safety area) 을 합쳐서
매치 에어리어(match area)라고 한다.
- 1.4 세프티 에어리어 밖에 추가적으로 설치된 매트는
경기지역에 포함되지 않는다.

매치 에어리어(Match area)

세프티 에어리어 (Safety area)

파이팅 에어리어 (Fighting area)



섹션 2

코치(COACHES)



섹션 2

코치(COACHES)

경기지역에는 선수당 한명의 코치만 입장 할 수 있다.

2.1 코치는 경기하는 동안 시합장의 경계선에서 한선수에게 코치를 할 수있다.

2.2 코치는 모든이에 모범이 되어야 하므로 언행에 있어서 예를 갖추어야 한다.

2.3 코치는 적절한 복장을 갖추야 한다 (추리닝 또는 깔끔한 운동복).
예선에서는, 팀복이 허용된다.
대회에 따라서 특정한 복장이 규정 될 수 있다..

2.4 코치가 선수나 심판, 관중 또는 다른 사람들에게 공격적, 비매너 행동을 보이는 경우에 매트 심판은 그를 퇴장 시킨다.

2.5 공격적인 행동이 계속 될경우 레프리는 그들을 경기장에서 퇴장시킬수 있습니다.
대회 주최자는 트러블을 만드는 사람들을 경기장에서 퇴장시킬수 있는 권한을 가진다



섹션 3

선수복장과 준비사항들

섹션 3

복장에 관하여

선수는 대회 규정을 반드시 준수해야 합니다.

선수가 규칙을 준수하지 않은 경우 경기를 할 수가 없습니다.
규칙에 어긋날 경우 정해진 시간 안에 교체해야 합니다.

3.1 선수들의 도복은 정해진 치수에 맞게 입어야 하며 도복은 오염되어 악취가 나거나 더럽지 않아야 한다.
재질이 거칠거나 두꺼워서 그립을 잡지 못할 정도면 안 된다.

3.2 선수들은 도복 바지안에 속옷을 반듯이 입어야 한다.
여자 선수들은 상의 도복안에 신축성, 탄력이 있는 옷을 입어야 하며 수영이나 체조용으로 사용되는(레오타드) 원피스형 유니폼도 가능하다.

3.3 선수들은 손톱 발톱을 짧게 정리해야 한다.

3.4 선수들은 부상을 유발할 수 있는 도복 이외에 다른 것들은 착용하거나 부착해서는 안 된다.

3.5 긴 머리는 상대 선수에게 방해가 되지 않게 묶어야 한다.
머리정리는 위한 부드러운 헤어밴드 착용이 가능하며 히잡 착용도 가능하다

3.6 기타 사항들은 부칙을 참고 바랍니다



섹션 4

카테고리와 경기시간



섹션 4

카테고리와 경기시간

4.1 카테고리는 연맹의 결정에 따라 정해진다.

4.2 경기 시간은 카테고리에 따라 달라진다.

4.3 경기를 끝내고 다음 경기까지 정해진 휴식 시간은 카테고리별 경기 시간이다.
그러나 결승에서는 경기 시간의 두 배의 휴식 시간을 갖는다.

4.4 기타 사항들은 부칙을 참고 바랍니다

섹션 5

REFEREES



섹션 5

심판(REFEREES)

5.1 심판은 최고의 권한이 주어진다.

5.2 심판의 판정에 대하여 반박을 할 수가 없다

5.3 경기 결과에 대한 결정은 아래와 같은 상황에서만 변경 될 수 있다.

5.3.1 스코어보드가 잘못되었을 때

5.3.2 반칙기술을 사용하여 승리한 선수에게 승자로 선언 했으나 그것을 심판이 몰랐을 때

5.3.3 정당한 기술을 사용했으나 심판이 금지 기술로 알고 실격패를 주었을 때 상대가 탭을 치기 전에 실격을 당한 경우에는 공격자에게 2점을 주고 중앙에서 스탠딩으로 시작한다.
심판이 중지 시키기 전에 상대가 이미 탭을 친 경우에는 공격자를 승자로 선언한다.

5.3.4 판정 번복

5.3.4.1 문제가 발생된 매트레프리는 심판 총책임자와 논의를 할 수 있지만 최종판단은 해당심판이 한다.

5.3.4.2 심판총책임자는 문제가 된 매트의 대진표를 확인 후 해당선수들이 다음 경기를 치르기 전까지 가능하다.

5.4 심판의 주관적인 판단에 의해 내려진 점수는 최종적인 것으로 변경될 수 없다.

5.5 심판의 의무에 대하여

5.6 심판은 선수들이 파이팅에어리어에 머물게 해야한다.

5.7 12세 이하의 시합에서 선수들이 클로즈가드나 트라이앵글 같은 서브미션을 시도할 때 상대를 들어 올릴 경우 선수들이 바닥으로 떨어질 것을 대비하여 머리 아래쪽에 손으로 받쳐준다.

5.8 메트레프리는 경기중에 파이팅에어리어에 위치해야 한다.
사이드레프리와 포인트나 페널티 같은 것들을 협의를 하며 최종결정은 메트레프리가 한다

5.9 비디오 및 인터콤(무전기) 장치를 사용할 수 있습니다.
메트레프리 và 사이드레프리는 동등한 권한을 가지며
3심제에서 2명의 심판은 시합매트 가장자리에 마주보고 자리한다.

5.10 메트레프리 và 코너 레프리는 서로 의견에 합의해야 하며
아래와 같이 해야한다.

5.10.1 코너 레프리는 센트랄 레프리의 의견에 동의 할 경우는 의자에
그대로 앉아 있다.

5.10.2 코너 레프리는 센트랄 레프리 và 의견이 다를 경우에는
자리에서 일어나 포인트, 어드밴티지, 페널티를 룰 북에 있는
해당 제스처를 취한다

5.10.3 3명의 심판이 내린 결정이 각기 다를 경우 중간것을 선택한다.
Ex: 메트레프리가 가드패스 / 한 명의 사이드레프리는 어드밴티지
다른 한 명은 가드패스의 일 때 중간인 어드밴티지로 선언한다.

5.10.4 3심제 경우에 이미 3개의 페널티가 있는 선수가 시어리어스
또는 스톨링 파울을 했을 때 4번째 페널티를 주어서
실격 시키고자 할 때에는 페널티 제스처를 취한 후에 사이드레프리중
한 명이라도 페널티에 동의할 경우에 경기를 중단시킨다.

5.10.5 3심제 경우에 선수가 Severe foul을 했을 경우에
실격을 주고자 할 때에는 메트레프리는 실격 제스처를 취한 후에 만약
사이드레프리중 한 명이라도 실격에 동의할 경우에 경기를 중단시킨다.

5.11 경기가 무승부로 종료된 경우

"골든 스코어" 시스템을 적용하여 매트 중앙에 스탠딩 상태에서
경기를 재개합니다.

시간제한은 없으며 어느 한 선수가 서브미션이나 포인트 또는
어드밴티지를 얻게 된다면 경기가 종료되며 해당 선수가 승자가 됩니다.
페널티를 받을 경우 역시 경기가 종료되며 상대 선수를 승자로 합니다.

5.11.1 동점 상황에서 심판 판정으로 승부를 결정하지 않으며
"골든 스코어" 시스템으로 경기를 하여 승부를 결정합니다.

5.12 비디오 시스템에서 메트레프리는

언제든지 경기를 일시 중지하고 비디오 레프리에게 포인트에 관하여
검토를 요청 할수 있으며 비디오 시스템 구역에서 리플레이 후
사이드 레퍼리가 동의할 경우 무전기로 메트레프리에게 전달한다.

섹션 6

SECRETARIAT



섹션 6

SECRETARIAT

6.1 기록테이블은 메트레프리 앞쪽에 위치 시킨다.

6.2 스코어보드 운영을 위해 한명의 기록원을 둔다.

섹션 7

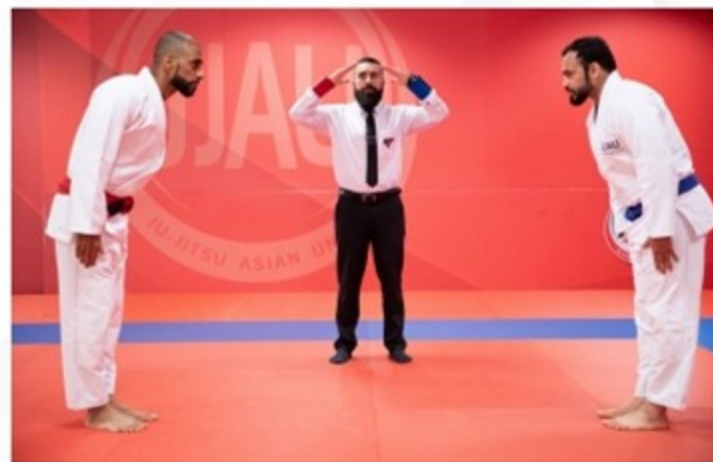
COURSE OF THE MATCH



Referee

선수입장

7.1 선수들은 입장하여 중앙에서 약 2미터 거리를 두고 마주선후 심판에게 먼저 인사를 한 후 상호간에 인사를 나중예 한다



7.2 경기의 시작은 스탠딩 상태에서 시작 하며
메트레프리의 "파이트" 구령으로 시작합니다

7.3 선수들이 서로 그립이 잡혔을 때 가드로 갈수 있습니다.

7.4 선수들은 서브미션,포인트를 얻기 위해
서로 공방 해야 합니다.

7.5경기중 장외로 나갔을 경우에는 경기를 중지하고
중앙에서 스탠딩으로 재개 합니다

7.6 선수들은 메치에어리어에서 경기 해야 한다.
메치에어리어를 벗어날 경우 메트레프리는 경기를 중지하고
선수들을 중앙에서 재개 한다.



7.7 선수들의 기술이 성공 된 곳이 세프티에어리어일 경우
점수를 받을 수 있는 조건인 3초 동안 안정된 자세가 된 경우
포인트를 부여하고 중앙에서 같은 자세로 시작한다.

7.8 파이팅에어리어에서 세프티에어리어 쪽으로 2/3으로 나가서
스탠딩 (테이크다운 상황이 아닌)이거나 그라운드에서 선수가
안정된 자세가 아닌 애매한 자세일 경우 스탠딩 으로 시작한다.

레프리 제스처



경기의 컨트롤



도복을 정리



경기장안에(메트안)서
경기하라고 지시



선수가 소매나 바지 안쪽으로
손가락을 넣는 페널티를
범했을 때



비디오판독 심판이
메트레프리에게 포인트
오드밴티지, 페널티를
수정할 것을 요구 했을 때



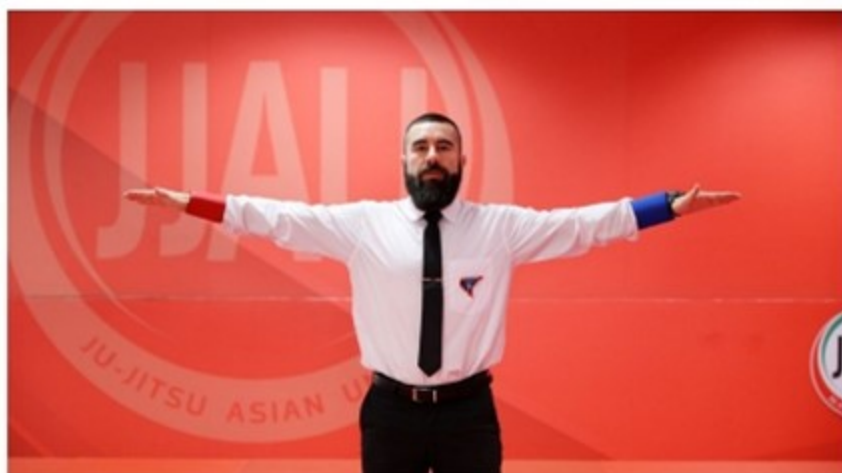
선수를 일으켜 세울 때

선수를 그라운드로 가라고 지시



섹션 8

“FIGHT” 와 “STOP” 구령의 적용



8.1 “fight”는 경기의 시작과 일시정지후 재시작

8.2 “fight” 선수들이 스톨링

8.3 “stop”은 경기의 종료나 일시정지

8.3.1 선수들이 2/3지점에서 안정된 자세가 된 경우 중앙에서 같은 자세로 시작 합니다.
구령은 “fight”.

8.3.2 메트레프리가 필요에 따라 정지 할 수있다.
부상이나 도복의 정리 등등

8.3.3 경기지역에서 파이팅에어리어를 나가서 스탠딩 (테이크다운 상황이 아닌)이거나 그라운드에서 선수가 안정된 자세가 아닌 애매한 자세일 경우 스탠딩 으로 시작한다.

8.3.4 부상이나 선수가 기절

8.3.5 서브미션 상황

8.3.6 경기의 종료

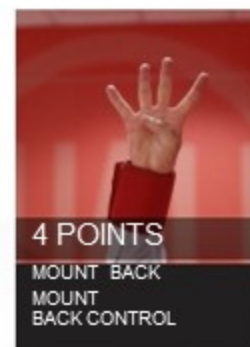
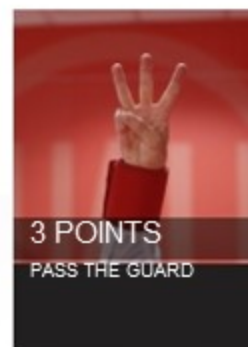
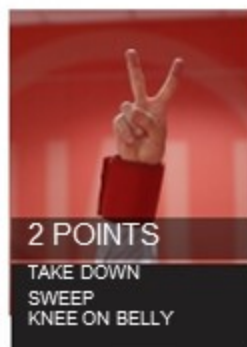
섹션 9

SCORE / POINTS



방어적인것은 포인트가 될 수 없으며
선수들의 포인트를 얻기위한
시작과 끝을 항상 관찰해야 한다.

9.1 Points



9.1.1 포인트는 메트레프리가 부여합니다.
포인트 포지션에서 3초간 컨트롤 했을 때 부여합니다.
해당하는 선수 쪽 팔을 들어올려 손가락으로
해당하는 점수를 표시 합니다..

9.1.2 경기중 일부러 나간경우나 점수를 잃지 않기 위하여
고의로 장외로 도망간 경우 해당 선수는 페널티 받고
누적 페널티 룰을 적용합니다.

9.1.3 가드패스+마운트가 동시에 이뤄진 경우
마지막포지션에서 3초가 컨트롤이 된 경우
3+4점으로 7점이 된다.

*** 만약 선수가 이미 2개의 페널티가 있을 경우
페널티와 상대에게 2점을 부여한다.

POINTS

9.1.4 포인트 포지션에서 서브미션에 잡혀 있는 상태라면 포인트는 카운팅 되지 않으며 서브미션을 풀고 포인트 포지션을 3초 유지해야 점수를 받는다.

9.1.5 포인트 포지션으로 가기 전이나 가는 중에 서브미션에 잡힌 경우 서브미션에서 탈출 못하고 포인트 포지션을 잃은 경우 점수는 물론 어드밴티지도 받지 못한다.

9.1.6 포인트 또는 멀티 포인트 포지션으로 이동 후 점수를 받기 전에 서브미션에 잡힌 경우 서브미션에 잡혀서

- * 포지션을 유지 못했어도 포인트를 얻을 수 있었던 포지션 마다 Adv를 받는다.
- * 경기가 종료 되었어도 포인트를 얻을 수 있었던 포지션 마다 Adv를 받는다.
(포인트 포지션에서 3초유지 못한 것에 해당하는 Adv를 부여)

9.1.7 포인트 포지션에서 서브미션에 걸린 경우 메트레프리는 3초카운팅을 멈추고 지켜봅니다. 만약 선수가 서브미션을 탈출하거나 경기가 종료된 경우 각각의 어드밴티지를 부여 합니다. 서브미션에 걸려서 포인트포지션을 차지한 경우에 경기가 중단된 경우 하나의 어드밴티지를 부여합니다.

9.2 Advantage

9.2.1 어드밴티지는 포인트 포지션 상황에서 상대를 3초 동안 컨트롤하지 못한 경우에 준다.
가드패스를 성공 했지만 상대의 탈출로 인하여 3초간 컨트롤을 못한 경우 어드밴티지를 받습니다.

9.2.2 어드밴티지는 포인트에 어느 정도 가깝게 갔는지 심판은 평가해야 한다.
정확히 점수를 받을 수 있는 포지션 즉 상대의 가드를 뚫고 포인트 포지션에 위치 했었는지 여부를 판단해야 한다.

어드밴티지



포인트 취소





A. TAKE-DOWNS

양선수가 스탠딩에서 상대의 등이나 옆구리 또는 엉덩이를 바닥에 닿게 넘어뜨리고 3초를 유지했을 경우.



- 9.A.1** 스탠딩에서 상대를 올포 자세나 벨리다운 자세로 만들어 3초 동안 컨트롤 할 경우 포인트 입니다.
- 혹은 널을 필요는 없지만 최소 한쪽 무릎이 꿇어져 있어야 한다.
 - 최소 상대의 어깨라인 뒤에서 컨트롤 해야 한다.

9.A.2 테이크다운을 먼저 시도했는데 상대가 풀가드로 갔을 경우 테이크다운이 된다..

9.A.3 상대 선수의 바지나 다리를 잡았을 때 상대가 가드풀(셀프가드)로 갔을 경우 탑 포지션을 3초 동안 유지하면 테이크다운 2포인트가 주어진다.



9.A.4 다리를 잡혔던 선수가 점핑가드를 했을 때 (테이크다운을 방어하기 위하여 점프를 한 것으로 간주한다.) 점핑가드한 선수를 3초 이내에 바닥에 내려놓고 3초 유지해야 테이크다운 포인트인 2점을 받는다.

9.A.5 상대가 풀가드 동작을 먼저 했는데 상대를 잡아 넘겼다면 테이크다운에 해당하는 점수는 물론 Adv도 없다

9.A.6 테이크다운은 양 발이 메치에어리어에서 시작되어야 하며 3초 유지가 되었다면 2점을 부여하고 경기를 중지하고 중앙에서 같은 자세로 시작한다..

9.A.7 선수가 스탠딩으로 부터 한쪽 또는 양쪽 무릎을 바닥에 대고 있을 때 상대가 무릎을 대고 있는 선수를 넘겨 바닥으로 보낸 경우 테이크다운에 해당된다.

9.A.8 싱글렉 또는 더블렉 테이크다운에서 테이크다운 당하기 전에 먼저 누우면서 바로 카운트로 뒤집은 경우 카운트로 뒤집은 선수는 3초 후 포인트이며 테이크다운을 시도했던 선수는 점수는 물론 어드밴티지도 없다.

9.A.9 테이크다운에서 포인트가 없는 경우

9.A.9.1 스윙을 시도하면서(다리나 라펠을 잡고) 두 선수가 스탠딩이 되었을 때 3초가 지나기 전에 스윙을 시도한 선수를 일어나기 전과 같이 바닥으로 다시 넘긴 경우 테이크다운에 해당하는 점수나 Adv가 없다.

9.A.9.2 스탠딩백에 있는 선수가 바닥에 발을 딛고 있지 않을 때 그 선수를 바닥에 메쳤을 경우 점수는 물론 어드밴티지도 없다
바닥으로 메친 후 3초 동안 컨트롤 했다고 하여도 테이크다운 포인트를 받지 못한다.

* 백에서 발을 바닥에 딛고 있지 않아야 한다.

한발이라도 바닥에 발을 딛고 있을 때 메쳤다면 포인트가 된다.

테이크다운은 상대를 바닥에 닿게
넘어뜨리고 3초를 유지하면 포인트

2 POINTS

테이크다운과 리커버리가 연속하여
반복된 경우 하나의 어드밴티지만 받는다.

ADVANTAGE





CONTROL TECHNIQUE(3초)

- 경기에는 서브미션을 최종 목표로 상대를 컨트롤 해야 한다.
그런데 포인트를 더 받을 목적으로 이미 포인트를 받은 포지션을 자신이 내려 왔다가 다시 올라가는 경우 포인트를 또 받을 수 없다.
- 포인트는 포인트 포지션에서 3초간 컨트롤 했을 경우 메트 레프리가 부여한다.

아래쪽 무릎을 배에 올려놓았지만 위쪽의 발바닥을 바닥에 대지 못하고 무릎을 바닥에 대고 있었을 경우 어드밴티지를 받는다.

B. KNEE ON BELLY



똑바로 누워 있거나 옆으로 누워있는 상대에게 자신의 무릎이나 정강이를 아래선수의 배위, 가슴, 옆구리에 올려놓고 3초를 컨트롤 하는 경우 포인트 입니다.



C. 마운트 & 백컨트롤

타에서 상대를 마주 보고 몸통에 올라타

- 양 무릎을 꿇고 포지션을 유지할 경우 포인트를 받는다.
- 한쪽 무릎을 꿇은 경우는 다른 쪽 발의 발바닥이 바닥에 닿아야 한다.
- 상대의 한쪽 팔이 다리(오금)안에 있을 때 예는 무릎이 어깨라인 아래쪽에 위치하게 해야 포인트를 받는다.
- 마운트에서 트라이앵글초크는 마운트에 해당하는 점수는 물론 어드밴티지도 받지 못한다.

4 POINTS



양팔이 다리 안에 팔이 끼어있을 때

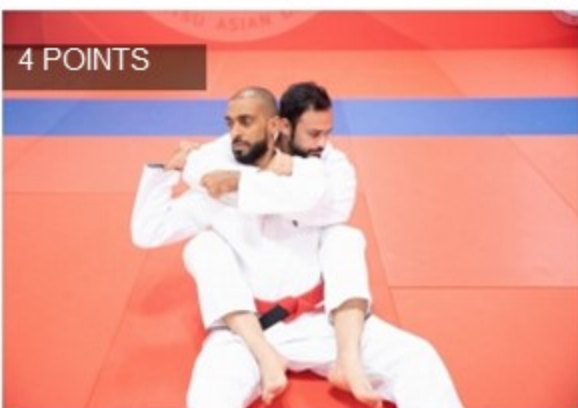


ADVANTAGE



마운트에서 백마운트나 백컨트롤의 전환은 각각의 포인트를 받는다.

D. BACK CONTROL



상대의 등 뒤에서 발뒤꿈치로 상대의 양쪽 허벅지에 놓고 3초 동안 컨트롤 할 때
다리를 엑스자로 꼬지 않아야 하며 상대의 한 팔을 다리 안에 넣고 컨트롤 할 때에는 어깨라인 아래에서 컨트롤 해야 포인트를 받는다.



한쪽다리 안에 상대 팔이 끼어 있는 백컨트롤



양팔이 다리 안(오금 안)에 들어가 있는 백컨트롤

다리를 크로스로 꼬고 있는 경우

바디트라이앵글



E. GUARD PASS

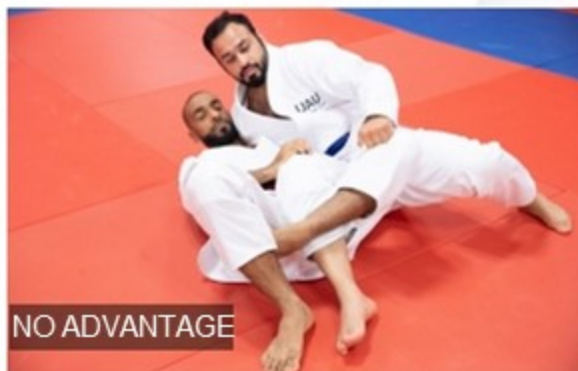
탑 위치에서 바닥(가드or하프가드)에 있는 상대의 양 다리를 지나 사이드나 노스사우스 (누르기포지션)으로 이동 후 상대를 3초 동안 컨트롤 할 때 가드패스 포인트를 받는다.



9.E.1 가드패스 후 상대를 3초간 컨트롤 해야 포인트를 받는다.

9.E.2 가드패스 과정 또는 가드풀에서 만들어진 하프가드 컨트롤은 어드밴티지를 받을 수 있다.

9.E.3 가드패스 상황에서 상대가 등을 보이며 울포자세(터틀)로 갔을 때 어드밴티지를 받는다.



half guard



guard pass



F. SWEEPS

아래(가드나 하프가드)에서 위에 있는 상대를 뒤집어 자신이 탑이 되어 3초간 유지 했을 때

9.F.1 50/50가드에서는 어드밴티지가 없다.

9.F.2 가드나 또는 하프가드 바닥 에서 위에 있는 상대를 넘겼(스윙)으나 상대가 올포자세(터틀)로 전환(탈출)했을 때 뒤쪽에서 상대를 3초 동안 컨트롤 해야 포인트를 받는다.

9.F.3 가드에서부터 일어서게 되어서 어떤 자세이던지 3초가 지나면 스탠딩 공방으로 본다.

Note : 3초 카운트 시작시점은 한 선수는 스탠딩 이어야 하고 다른 선수는 무릎이 바닥에 닿지 않고 적어도 한발은 바닥을 딛고 있는 상태여야 한다.

9.F.4 스윙을 시도하여 상대를 넘겨 탑을 차지했지만 3초 동안 스윙 포지션을 유지 못했을 때 어드밴티지를 받는다.

9.F.5 스윙 후 포인트를 받기 전에 스스로 스윙을 포기하고 내려온 경우 스윙에 해당하는 어드밴티지는 없다.



섹션 10

서브미션 – 락 & 초크

10.1 다음 규칙을 준수 해야 합니다.

10.1.1. 손이나 손가락을 이용한 초크를 제외 하고 모든 초크 가능

10.1.2. 어깨, 팔꿈치와 손목 등등에 관절기가 가능하다.

10.1.3. 다리와 발목에 관절기가 가능하다.

무릎에 비틀기 공격은 금지

서브미션에 걸렸을 때 비명이나 소릴 질러 고통을 호소했을 때

10.2 서브미션에 걸려 아래와 같은 경우에 경기를 중지 한다.

10.2.1. 선수가 자신의 손으로 상대선수의 몸, 자신의 몸이나 매트에 2회 탭을 친 경우

10.2.2 팔이 상대에게 잡혀 있는 경우 자신의 발로 2회 탭을 친 경우

10.2.3. 선수가 구두로 탭을 치거나 경기 중단을 요청했을 때

10.2.4. 서브미션에 걸렸을 때 비명이나 소릴 질러 고통을 호소했을 때

10.2.5. 정당한 기술에 의해서 기절을 하거나 부상을 입어 더 이상 경기를 속행 할 수 없다고 의사가 판단했을 때 경기를 중지한다.

10.3 서브미션이 리얼덴저 상황 이었다면 어드밴티지를 받는다.

10.4 세프티에어리어 에서 서브미션인 경우 레프리는 경기를 중지 시키지 않고 지켜본다.

10.5 서브미션으로 인하여 경기가 중단 되었을 경우 해당하는 선수 쪽 손바닥을 펴서 높이 들어 올린다.

10.6 서브미션에 걸렸을 때 테크니컬ESC로 장외가 된 경우 공격자에게 2포인트를 부여한다.

10.6.1 무작정 도망간 경우 실격이 된다 중앙에서 스탠딩으로 재개한다.

10.7 공격자에 의해서 장외가 된 경우 포인트는 없고 중앙에서 스탠딩으로 재개한다. 만약 서브미션이 리얼덴저 였다면 서브미션에 어드밴티지를 부여한다.

10.7.1 경기를 중지하고 중앙에서 스탠딩으로 재개 한다.



섹션 11

페널티 / 파울 & 금지행위

선수들의 금지된 행동에 따라서 정해진 규칙을 적용한다.

‘디서플러너리 메이저파울’

다음과 같은 행위는 즉시 실격이 된다.

11.1 경기 중,전,후에 상대선수나 스텝들과,심판스텝, 심판,관중을 향해 모욕적 말이나 외설적인 행동을 취했을 때

11.1.1 경기 중,전,후에 상대선수나 심판, 대회관계자, 또는 관중 에게 적대적인 행동을 보였을 때

11.1.2 상대선수를 물기,머리카락 당기기와 같이 공격하기, 눈이나 성기에 의도적으로 압박을 가하여 공격하기
주먹질,발길질,팔꿈치,무릎,박치기 같은 것들로 의도적인 타격

11.1.3 경기 중 또는 승리 세레머니를 할 때 상대 선수나 관중 에게 공격적이고 무례한 행동을 취했을 때.

11.1.4 경기 중에 한 선수 또는 두 선수가 경기를 하는 척만 하며 진짜 하지 않는 행동을 하는 경우

11.1.5 경기 전이나 경기 후 라도 시합장이나 기타 경기와 관련된 곳에서 위법행위를 범했을 때

테크니컬 파울

주의사항이나 페널티에 대한 지침은 준수해야 한다.

페널티의 누적 방법

1. 페널티
2. 페널티: 상대에게 어드밴티지를 부여
3. 페널티: 상대에게 2포인트를 부여
4. 페널티: 실격

선수가 파울을 범했을 경우 레프리는 "파울" 이라고 구령과 함께 어깨 높이로 팔굽을 올리며 주먹을 올린다.

- U16 (under-16-year-old)이하 경기에서는
- 4~5번째에도 2점을 주고 6번째 실격으로 처리한다.

*** 이미 2개의 페널티가 있을 경우 양선수들이 모두 스톨링 페널티를 범했을 경우 경기를 중지하고 스탠딩에서 경기를 재개한다.*

- 경기중지 / 스탠딩 / 페널티+2점을 각각주고(3번째 페널티) 경기를 재개

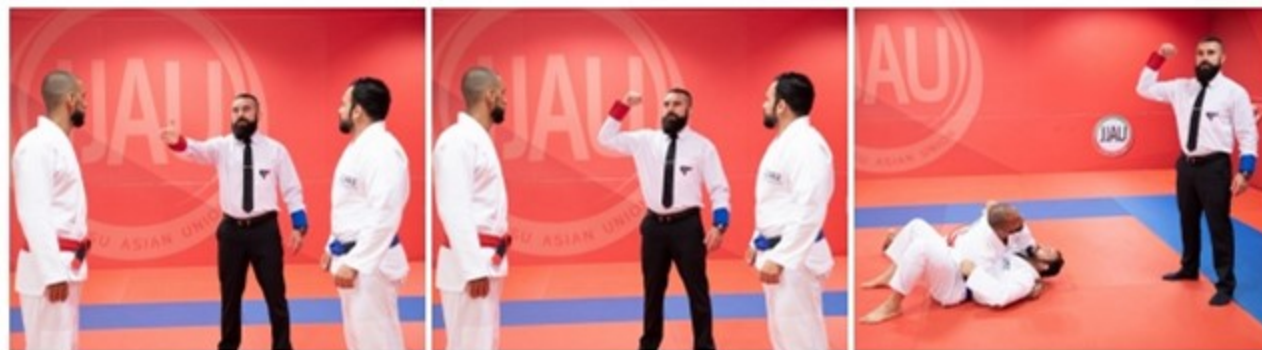


11.2 Minor Fouls

다음과 같은 페널티는 누적성 페널티에 해당된다.

11.2.1 스톨링

선수들이 스탠딩 상태에서 경기를 진행하지 않고 있을 때
경기를 중지하고 한 선수 또는 양선수에게 "FIGHT"라고
구령을 한 후에 페널티 제스처를 취한다.



그라운드에서 선수가 움직임이 없을 경우
"FIGHT"라고 구령하며 해당 제스처를 취한다.
동시에 10초 카운팅이 시작된다.
10초 카운팅에도 움직임이 없을 경우 페널티를 부여한다



선수가 심판을 볼 수 없을 경우
해당 선수를 터치한다





11.2.1.1 스톨링은 다음과 같이 정의 한다.
선수가 경기 중에 포지션진행을 하지 않고 있거나
상대의 진행을 막고만 있는 경우.

그러나 사이드컨트롤과 같이 누르기 포지션이나 백컨트롤이나
마운트 같은 포지션에서 방어자에게는 스톨링이 해당되지 않는다.

11.2.2 스탠딩에서 상대와의 싸움을 회피하면서
메치에어리어를 나갈 때
스탠딩에서 서브미션이나 점수를 얻으려는 기술적인 시도 없이
상대를 경기장 밖으로 밀어 붙일 때

11.2.3 상대와 공방을 회피하면서 주변을 돌기만 할 때

11.2.4 양선수가 동시에 풀가드로 갔을 경우 레프리는 20초 카운트를
시작한다. 탑을 차지하는 선수가 없을 경우 경기를 중지하고
중앙에서 스탠딩으로 재개한다.

서브미션이나 포인트포지션인 경우
20초가 지나도 지켜본다.

11.2.5 풀링가드로 가는 상대 그립을 뜯어낸 후
그라운드 공방을 하지 않고 싸움을 회피할 때

11.2.6 양선수 모두 스톨링

11.2.7 상위에 있는 선수가 그라운드 공방에서 ESC후에
싸움을 회피하며 다시 그라운드 공방으로 돌아오지 않을 때 .

11.2.8 백컨트롤이나 마운트 포지션에서는 공격자에
스톨링 페널티가 없다.

11.2.9 상대 선수의 도복 소매나 바지 단 안쪽에 손가락을 넣어서
잡아 스윙이나 기타 기술시도를 할 경우



서브미션 상황에서 **11.2.9**
과같은 페널티를 범했을 때
경기를 중지 시키고 페널티와
중앙에서 스탠딩으로 재개 한다



11.2.10 상대선수의 얼굴에
손이나 발을 대는 경우.

11.2.11 상대를 잡지 않고 가드로 가거나 무릎을 꿇거나 앉을 경우 .

11.2.12 풀어진 벨트로 기술 시도.

11.2.13 경기 준비가 되지 않아 경기를 지연
도복이나 벨트를 세팅하는데 20초 이상 걸리는 경우

11.1.14 노기 시합에서 자신의 옷이나 상대의 옷을 잡았을 때
11.1.15 15세 이하의 모든 벨트와 화이트벨트에서 상대 선수가
 스탠딩일 때 점핑가드와 점핑서브미션을 시도했을 때
 심판은 즉시 중지 후 페널티 부여 후 스탠딩으로 재개한다.
 (점핑가드를 시도한 선수는 페널티)



11.2.16 의도적으로 상대 선수의 벨트에 발을 걸었을 경우
11.2.17 상대 도복 목뒤 라펠에 발을 걸어 컨트롤
11.2.18 상대 선수의 도복 라펠을 의도적으로 손으로 잡지 않고
 라펠을 발로만 컨트롤 하는 경우



11.2.19 심판에게 말을 한다거나
 심판의 결정에 대하여 선수가 말이나 제스처를
 심판이나 기타 누군가와 소통을 하는 경우
예외) 의료적인 문제 또는 도복 문제 일 때
11.2.20 심판의 지시를 따르지 않을 때.
11.2.21 점수를 잃지 않기 위하여
 또는 불리한 자세에서 선수가 고의로 장외로
 도망간 경우 해당 선수는 페널티를 받고
 상대 선수는 2점을 얻는다 그리고 누적 페널티 룰을 적용한다.
11.2.22 경기가 종료 후 메트레프리가
 승자선언을 하기 전에 경기장 밖으로 나갔을 때
11.2.23 경기 중 or 승자로 발표되기 전에 승리 세리머리는
 적절한 행동이 아니다.
 Ex) 신체적 우월성을 암시하는 몸짓이나 태도 조롱하는 춤이나 행동들
 -세리머니 할 때 디스플러너리를 보이면 디스플러너리 실격



11.3 메이저 파울

메이저 파울 규정 위반은
실격성 페널티로 즉시 실격이 된다.

다음과 같은 경우는 테크니컬 메이저 파울이다.

- 11.3.1 일부러 상대에게 부상유발
- 11.3.2 서브미션 상황에서 장외로 도망
- 11.3.3 초크없이 척추에 대한 공격
- 11.3.4 가드 또는 백컨트롤에서 슬램.
- 11.3.5 속옷을 입지 않은 것을 심판이 알았을 때.
- 11.3.6 손가락 발가락 꺾기
- 11.3.7 힐혹이나 무릎 비틀기
- 11.3.8 무릎에대한 측면 공격이나 안쪽으로 공격



11.3.9 수플렉스시 머리카락이 바닥에 먼저 떨어질 경우

11.3.10 눈찌르기.

11.3.11 도복을 사용하지 않고 한 손이나 양손으로
상대의 목을 조르거나 엄지 손가락으로 누를 때
손으로 입과 코를 막아 숨 쉬는 것을 막을 때

11.3.12 상대를 고의로 실격되는 포지션을 만들었을 때

11.3.13 미끄럽게 하는 오일, 젤 등을 사용했을 때

11.3.14 도복이 손상되거나, 사용 불가할 때 심판이
정해진 시간 내에 도복을 교체하지 못했을 때

11.3.15 서브미션 방어하는 과정 중에 그것을 방해하는 페널티를 범했을 때



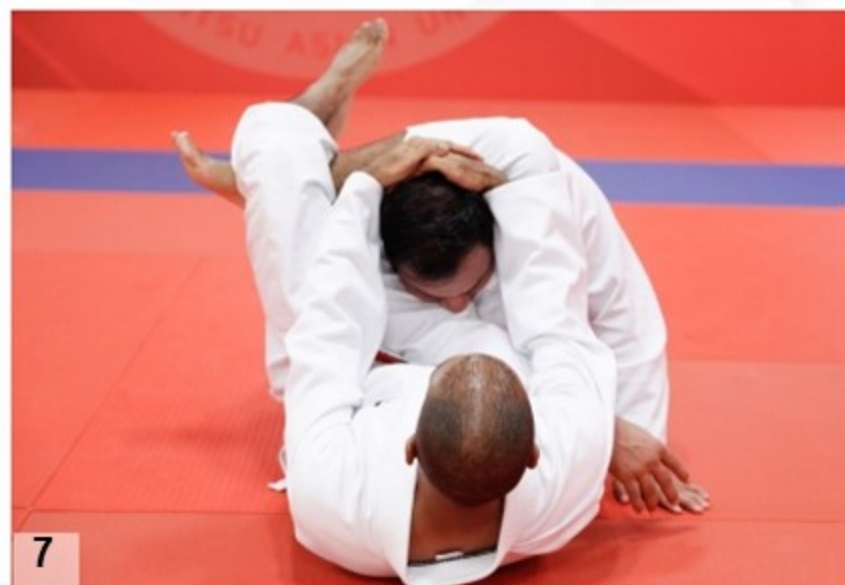
11.3.16 싱글렉 테이크다운에서 머리가 나온 것을 상대의 벨트를 잡고 바닥으로 끌어내려 머리를 바닥에 찍을 때

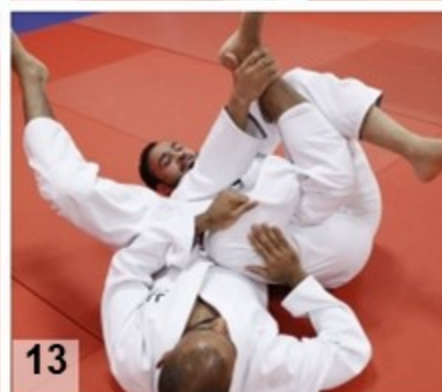
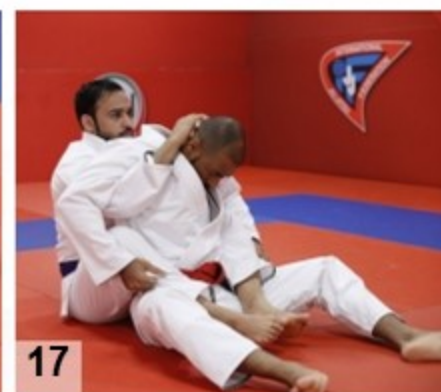
11.3.17 파울테이블 금지된 기술을 사용했을 때

허용 또는 금지기술표

	U12	U16	U18/U21/Seniors	Techniques
1	X			레그락
2	X	X		초크+척추공격
3	X	X		스트레이트 풋락(앵글락)
4	X	X		이지키엘초크(슬리브초크, 소매조르기)
5	X	X		길로틴초크
6	X	X		오모뿔라따
7	X	X		트라이앵글시 머리당기며 공격하기
8	X	X		암트라이앵글
9	X	X		허리조르기(클로즈가드에서 허벅지로 몸통 조르기)
10	X	X		리스크락
11	X	X		아웃사이드 싱글렉(머리가 밖으로)or 스웝이나 기타 상황에서 머리가 밖으로 빠짐
12	X	X		바이셉스락
13	X	X		카프락
14	X	X		니바
15	X	X		토우홀드
16	X	X	X	슬램
17	X	X	X	초크없이 척추공격
18	X	X	X	힐훅
19	X	X	X	무릎비틀기
20	X	X	X	니리핑
21	X	X	X	시저스테이크다운
22	X	X	X	스트레이트풋락 공격시 안쪽으로 회전하며 공격
23	X	X	X	토우홀드시 밖으로(새끼 발가락쪽) 돌려 걷기
24	X	X	X	손가락 걷기
25	X	X	X	싱글렉 테이크다운시 밖으로 나온 상대 머리를 바닥에 내려찍기
26	X	X	X	스플렉스시 머리나 목이 먼저 바닥에 닿을 경우(스플렉스 기술 시도는 반칙이 아니다.)









16.1



16.2



18



19





니리핑

자신의 종아리를 상대의 무릎 위쪽 허벅지 위를 지나가고
상대의 종아리는 자신의 무릎 위쪽 허벅지에 위치하고
이때 발은 상대선수의 엉덩이와 겨드랑이 사이에서 있고
허벅지를 지난 발이 상대의 몸통을 지나는 경우에

- 스탠딩으로 되었을 때 오버훅된 발이 상대의 체중이 실려 있는 상태라면 발이 잡거나 끼어 있다고 볼 수 있다.

메이저파울

즉시 실격되는 파울로 무릎 안쪽 측면으로 공격시

- 오버 훅 상태에서 상대의 옆구리라인(바디라인)을 넘은 경우



- 서브미션 상황에서 마이너 파울은 메이저 파울이 된다.

마이너파울

- 오버 훅 상태에서 발이 몸의 중앙을 넘었을 때
레프리는 시합을 중지 시키고 정상위치로 수정 한다.



NO FOUL



무릎 아래쪽



프리풋



섹션 12

포인트

섹션 12

포인트

12.1 서브미션:

경기시간 전에 초크나 관절기로 인하여
탭을 친 경우 경기를 중지합니다.

12.2 경기가 종료하 포인트가 많은 선수가 승자

12.3 점수가 동점으로 경기가 끝났을 경우 어드밴티지가
많은 선수가 승자가 된다..

12.4 점수 동점이며 그리고 어드밴티지도 같다면
페널티가 적은 선수가 승자가 된다.

12.5 경기가 무승부로 종료된 경우 연장전으로
"골든 스코어" 시스템을 적용한다. (참고섹션 5.11)

12.6 결승전에서 두 선수가 모두 부상으로 인하여 경기를
속행할 수 없을 때 포인트, Adv, 페널티, 모두가 같다면
추첨으로 승자를 결정한다.



섹션 13

부전승 & 기권

섹션 13

부전승 & 기권



13.1 3분 동안 3번을 호출후에도 나타나지 않을 경우.부전승

13.2 상대방이 기권했을 때

섹션 14

부상과 사고

섹션 14

부상과 사고

14.1 경기중 부상이 발생했을 경우 경기당 총 2분간의
처치 시간이 주어진다.

14.2 인저리 타임은 처치가 시작될 때 메트 레프리가 시작한다.

14.3 경기를 속행 할 수가 없을 경우

14.3.1 부상의 원인이 당사자에게 있을 경우 경기에 패한다.

14.3.2 부상을 당하게 된 원인을 특정 할 수 없을 경우
부상당한 선수가 패하게 된다.

14.3.3 금지된 행위로 인하여 부상이 발생했을 경우
부상 당하지 않은 선수가 패하게 된다.

14.4 경기중 질병의 증상이 있을 경우 패하게 된다.

14.5 대회 담당 의사가 경기를 속행 가능 여부를 판단한다.

14.6 상대의 정상적인 기술이나 정상적인 움직임에 의하여
기절한 경우 기절한 선수는 패함

Note : 머리충격 의해 기절했던 선수는 그 대회의 다른 경기 일정들은
모두 출전 금지 하고 치료를 받는다.

14.7 쥐가 나서 경기를 중단하였을 때

14.8 선수가 구토를 한다 거나 또는 기본적인 신체 통제 능력을 잃어서
비자발적으로 대,소변을 보는 행동을 할 때



섹션 15

위생

섹션 15

위생



15.1 손톱 발톱을 짧게 정리해야 한다.

15.2 긴 머리는 묶어야 한다.

15.3 계체 후 도복검사를 하는 스태프는 선수들의 피부상태도 검사 한다.

-피부에 이상이 발견 시 의료진에게 검사를 받아야 한다.

-이상발견 시 전염의 위험이 없고 상대에게 지장이 없을 경우에는 경기가 가능하다.

-검사 후 의료진이 경기를 해도 될지 최종 판단을 해야 한다.

15.4 선수들은 경기장 밖에서는 신발을 사용해야한다.

15.5 도복은 깨끗하고 냄새가 없어야 한다..



섹션 16

도복과 기타 추가 요구 사항

섹션 16

도복과 기타 추가 요구 사항



16.1 선수들은 주어진 계체 시간까지 계체가 가능하다.

16.2 팔 굽과 무릎 보호대를 착용 가능하다

반듯이 계체할때 착용해야 한다.

16.3 패치는 규정된 것만 가능하며

잘 꿰매어 있어야 하면 이음새가 없어야 한다.

승인되지 않은 패치는 기 체크시 떼어낸다.

16.4 도복 바지 전면 하단 브랜드 패치는 얇은 천으로 만들어져야 하며 최대 36cm 입니다.

16.5 헤어핀 보석 장신구 그리고 낭심 보호대들은 착용 불가능 하며 자신과 상대에게 부상을 유발할 수 있는 단단한 재질로 만들어진 풋기어(발목보호대)와 헤드기어(이어가드)는 착용 불가능 하다

16.6 팔꿈치와 무릎보호대 때문에 두통하여 상대가 도복을 잡는데 어려운 경우 착용이 금지

16.7 시합에서 선수들은 반드시 속옷(팬티)을 입어야 한다.
(안 입었을 경우 실격)

16.8 여성부는 상의 도복안에 신축성있는 셔츠를 입어야 합니다.
면이 포함되지 않은 폴리에스터 티셔츠는 가능 합니다.
남성부는 선택 사항입니다.

16.9 도복의 크기는 그림 참조

16.10 여성부에서는 헤드커버(히잡같은 두건)사용이 가능하며 딱딱한 재질이 없는 탄성 재질로 머리에 고정 밀착 되어 신축성 있는 천으로 고정되어야 합니다.

16.11 노기 복장 규정 :

• 래쉬가드: 남성과 여성은 몸에 꼭 맞는 셔츠를 착용해야 합니다.
몸통을 덮고 쇼츠 벨트라인을 덮어야 합니다.
색상은 빨간색 또는 파란색이어야 합니다.
두가지 생식의 레시가드를 가지고 대회에 참가 해야 합니다.

• 쇼츠: 최소한 허벅지 중간을 넘어야 하고 무릎에서 15cm이상 올라가면 안됩니다.
색상은 검정색
주머니와 단추 지퍼가 없어야 하며 바지 끈 매듭이 밖으로 노출되지 않아야 한다.
상대선수에게 부상을 유발할 수 잇는 금속,플라스틱 재질이 있으면 안 된다.
쇼츠안에 검정색의 레깅스가 허용된다.



앞쪽



노기 복장 규정

레시가드

색상은 빨간색 또는 파란색 이어야 한다.
두 가지 색상이 혼합된 것은 안된다.
레시가드 뒷면은 국가명

쇼츠

색상은 검은색 또는
레시가드와 같은 색상이 가능
레깅스만 착용하는 것은 안된다.

주머니나 단추 지퍼가 없어야 한다.
허벅지를 덮어야 하지만
무릎을 덮어서는 안 된다.

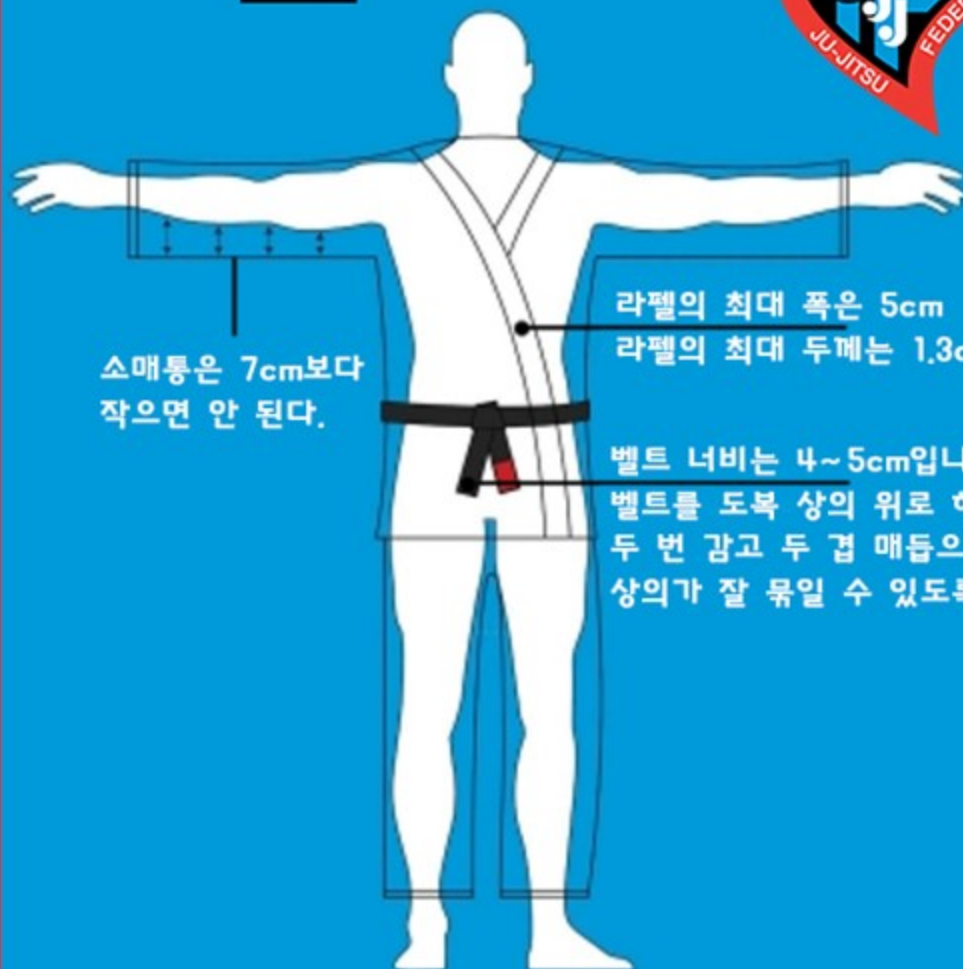
파이트 쇼츠 안에 짧은 레깅스를
입는 것은 가능하나 검은색 이어야 한다.

옆쪽





앞쪽



소매통은 7cm보다 작으면 안 된다.

라펠의 최대 폭은 5cm
라펠의 최대 두께는 1.3cm

벨트 너비는 4~5cm입니다.
벨트를 도복 상의 위로 허리에
두 번 감고 두 겹 매듭으로
상의가 잘 묶일 수 있도록 한다.

옆쪽



소매길이는 양손을 나란히 펼쳤을 때
손목에서 5cm 이상 올라가면 안 된다.

도복의 상의는
엉덩이를 덮어야 한다.

바지통은 7cm보다 작으면 안 된다.

도복 바지의 길이는
안쪽 복사뼈로부터 5cm 이상
올라가면 안 된다.

섹션 17

벨트 or 레벨로 나눠 하는 시험

섹션 17

벨트 or 레벨로 나눠 하는 시합

벨트나 레벨로 구분 지어 하는 시합인 경우

JJIF 규정을 준수해야 합니다.

아래에 구분된 것은 엘리트나 월드랭킹 이벤트에서는 사용하지 않습니다.

17.1 벨트로구분

17.1.1 화이트 벨트, 초보자, 16세 미만 시합에서 선수들이 스탠딩에서 점핑가드, 점핑서브미션은 금지한다. 위반할 경우 경기를 중지하고 해당 선수는 페널티를 받고 중앙에서 스탠딩으로 재개한다.

17.1.2 U16 경기에서 아웃사이드 싱글렉 또는 스윙이나 기타 상황에서 머리가 밖으로 빠지는 경우 경기를 즉시 중지하고 페널티 없이 중앙에서 스탠딩으로 재개 한다.

17.1.3 유도검은띠, 레슬링 경험자와 MMA 프로 선수 또는 아마추어 경력이 있는 선수는 화이트 벨트에 출전금지.

17.2 레벨별 시합(NOGI only)

17.2.1 .어덜트, 마스터와 U18

17.2.1.1 Novice: 6개월 그레플링 경험

17.2.1.2 Beginner: 6개월 ~ 2년의 그레플링 경험

17.2.1.3 Intermediate: 2년 ~ 5년의 그레플링 경험
블루벨트 ~ 퍼플벨트

17.2.1.4 Expert: 5년 이상의 그레플링 경험
퍼플~ 블랙벨트

17.2.2. Children and Teens U16

17.2.2.1 Novice: 6개월 그레플링 경험.
U12에서는 서브미션을 금지 한다.

17.2.2.2 Beginner: 6개월 ~ 1년의 그레플링 경험

17.2.2.3 Intermediate: 1년 ~ 2년의 그레플링 경험

17.2.2.4 Advanced: 2년 ~ 3년의 그레플링 경험

17.2.2.5 Expert: 3년 이상의 그레플링 경험

17.2.3 그레플링 경험에는 주짓수, 레슬링, 유도 삼보등등 모두 포함

17.3 JJIF 시합에서 입상한 경우 다음 레벨로의 승급에 포함 한다.

- 월드컵에서 1위를 차지했습니다.
- Continental Cup에서 3회 메달리스트
- 국제 대회에서 3회 메달리스트
- 국제 대회 1위 2회

나이	U12	U16	X	U18	+18	X	테크닉
레벨	초보자	초보자 어덜트/어린이	비기너	인터미디어이트	X	엑스퍼트	
벨트	U12	U16	모든 화이트벨트 모든 벨트(U18)	블루, 퍼플벨트 (U18)	브라운, 블랙벨트 (+18)	X	
1	X	legal	legal	legal	legal	legal	바나나스플릿 (가랑이 벌려 밀기) 손 공동부 모두 통일하나 바나나스플릿 1가지만 공동부부터 가능
2	X	X	legal	legal	legal	legal	쇼크로 침투 (흔) 공격 (백쇼크는 예외) 관통을 맨손으로 조르는 공격 (파업을 잡고는 가능)
3	X	X	legal	legal	legal	legal	스트레이트 풋 (영글링) 발목을 직선으로 잡아쥐기 직선 아닌 비틀어 쥐는 로우홀드, 에스피마원은 브라운부터
4	X	X	legal	legal	legal	legal	이치키업 (Ezekiel choke), 슬리프쇼크, 스매쇼크기
5	X	X	legal	legal	legal	legal	킬로핀쇼크
6	X	X	legal	legal	legal	legal	오모플라파
7	X	X	legal	legal	legal	legal	삼각조르기 머리 당기며 조르기 셋팅전에 당기는 것과 셋팅후 무릎과 같이 당기기는 가능
8	X	X	legal	legal	legal	legal	알트라이앵글쇼크 (아나콘다, 페루비안페타이, 다스쇼크... 팔로트를 잡아잡는 유형의 쇼크들)
9	X	X	X	legal	legal	legal	허리조르기 (클로즈가드, 바디트라이앵글, 백런트롤에서)
10	X	X	X	legal	legal	legal	키스트락 (손목격기)
11	X	X	X	legal	legal	legal	아웃사이드 싱글립 (머리가 밖으로) or 스립이나 기타 상황에서 머리가 밖으로 빠짐 파울인에 실격이나 페널티 없이 중앙에서 스턴팅 제시각
12	X	X	X	X	legal	legal	바이셉스락 (이두근 조르기)
13	X	X	X	X	legal	legal	카프락 (종아리 조르기)
14	X	X	X	X	legal	legal	니바 (무릎격기)
15	X	X	X	X	legal	legal	로우홀드 (발등 잡아 엄지발가락 등으로 비틀기)
16	X	X	X	X	X	X	슬립 (가드나, 서브미션을 잡고있는 상대를 들어 머치기)
17	X	X	X	X	X	X	쇼크 없이 침투 비틀기, 격기 (트위스터/백플립)
18	X	X	X	X	X		힐후 (뒤꿈치 잡아 비틀기)
19	X	X	X	X	X		무릎 비틀기 (다리를 잡아서 무릎을 돌려 비틀기는 DQ)
20	X	X	X	X	X		니리핑
21	X	X	X	X	X	X	시저스헤이크다운 (가위치기)
22	X	X	X	X	X		스트레이트 풋 (영글링) 시 안으로 회전
23	X	X	X	X	X		로우홀드 시 밖으로 (새끼 발가락을) 돌려 격기
24	X	X	X	X	X	X	손가락 격기 (몇 개를 잡으면 잡는 건 상관없다)
25	X	X	X	X	X	X	싱글립 헤이크다운 시 밖으로 나온 상대 머리를 바닥에 내려찍기
26	X	X	X	X	X		스플렉스 시 머리나 손이 먼저 바닥에 닿을 경우 (스플렉스 기술 시도는 반칙이 아니다.)

섹션 18

나이, 체중 카테고리화 시합 시간

섹션 18

나이, 체중 카테고리, 경기시간

18.1 나이 카테고리 및 경기 시간

나이별 카테고리 경기 시간은 다음과 같습니다.

Masters	Older than 35 years	5 minutes
Adults (18+)	Older than 18 years	5 minutes
U18+) 21 – 21)	20/19/18 years old	5 minutes
U16+) 18 – 18)	17/16 years old	4 minutes
U14+) 16 – 16)	15/14 years old	3 minutes
U14 (12+ – 14)	13/12 years old	3 minutes
U10+) 12 – 12)	11/10 years old	3 minutes
U8+) 10 – 10)	9/8 years old	1.5 minutes

선수들의 연령 계산은
당해 년도 1월 1일 ~ 12월 31일 까지 입니다.

선수는 같은 연령 카테고리 하나에만 참가 할 수 있습니다.
토너먼트가 다른 날짜에 경기가 있다 하여도
다른 카테고리에 참가를 못합니다.

18.2 카테고리별 시합 체중

JJIF에서 주관하는 대회에 활용 됩니다.

Male				Female			
Adults	U21	U18	U16	Adults	U21	U18	U16
							-32 Kg
			-38 Kg				-36 Kg
			-42 Kg			-40 Kg	-40 Kg
		-46 Kg	-46 Kg	-45 Kg	-45 Kg	-44 Kg	-44 Kg
		-50 Kg	-50 Kg	-48 Kg	-48 Kg	-48 Kg	-48 Kg
-56 Kg	-56 Kg	-55 Kg	-55 Kg	-52 Kg	-52 Kg	-52 Kg	-52 Kg
-62 Kg	-62 Kg	-60 Kg	-60 Kg	-57 Kg	-57 Kg	-57 Kg	-57 Kg
-69 Kg	-69 Kg	-66 Kg	-66 Kg	-63 Kg	-63 Kg	-63 Kg	-63 Kg
-77 Kg	-77 Kg	-73 Kg	-73 Kg	-70 Kg	-70 Kg	70+ Kg	63+ Kg
-85 Kg	-85 Kg	-81 Kg	73+ Kg	70+ Kg	70+ Kg	70+ Kg	
-94 Kg	-94 Kg	81+ Kg					
94+ Kg	94+ Kg						

선수는 한개의 카테고리에만 신청 가능

자신의 체급 또는
자신의 체급보다 한 체급 높은 체급에
신청 가능

18.3 어린이 카테고리별 시합 체중

어린이 카테고리(U14, U12 및 U10)로 구분됩니다.
JJNO의 구분을 따릅니다.
어린이 시합은 청소년 규정을 참고 한다.

Male			Female		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-30 Kg	-24 Kg	-21 Kg	-25 Kg	-22 Kg	-20 Kg
-34 Kg	-27 Kg	-24 Kg	-28 Kg	-25 Kg	-22 Kg
-38 Kg	-30 Kg	-27 Kg	-32 Kg	-28 Kg	-25 Kg
-42 Kg	-34 Kg	-30 Kg	-36 Kg	-32 Kg	-28 Kg
-46 Kg	-38 Kg	-34 Kg	-40 Kg	-36 Kg	-32 Kg
-50 Kg	-42 Kg	-38 Kg	-44 Kg	-40 Kg	-36 Kg
-55 Kg	-46 Kg	-42 Kg	-48 Kg	-44 Kg	-40 Kg
-60 Kg	-50 Kg	42+ Kg	-52 Kg	-48 Kg	40+ Kg
-66 Kg	50+ Kg		-57 Kg	48+ Kg	
66+ Kg			57+ Kg		

