규정집

대회지침및 메뉴얼

Approved by:

www.jjau.org

V.2.7

규정집은 JJAU지원하에 제작 되었습니다.

(Ju-Jitsu Asian Union) 이것은 Jiu Jitsu(Ne-Waza) 규칙이며

2015년 8월 Ju-Jitsu International Federation에 승인을 받았으며
2024에 개정 되었습니다.

공식적인 룰 북은 영어버젼입니다.

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

www.jjif.info www.jjau.org

섹션 1 경기구역 (Field of Play- FoP) 5

섹션 2 코치 7

섹션 3 시합복장과 선수들의 준비사항 9
도복 가이드 12
도복 패치 가이드 13
노기 유니폼 가이드 14

섹션 4 카테고리 및 경기시간 체중 15
나이별 경기시간 16
체중 카테고리 U16 ~ 17
체중 카테고리 ~ U14 18

섹션 5 심판 19
심판의 권한 20
매트 심판과 비디오 심판 21
비디오 리플레이와 챌린지 시스템 22

섹션 6 사무국 23

섹션 7 제스처와 경기진행 25
경기 진행 26
(Fight)파이트 and 스탑 (Stop) 28
페널티 and 실격 29
그 외 제스처 30

섹션 8 스코링 가이드라인, 포인트 and 어드밴티지 31
스코링 가이드라인 32
포인트(Points) 33
Advantages 34

섹션 9 포인트 35

테이크다운(Takedowns) 36
스윕(Sweeps)) 38
가드패스(Guard Pass) 40
니온벨리(Knee on Belly) 42
마운트 & 백마운트(Mount and Back Mount) 43
백컨트롤(Back Control) 45

섹션 10 서브미션 46

섹션 11 페널티 / 파울과 금지행위들 49

페널티 누적 방법 50
마이너 파울 51
디시플러너리 메이저 파울(DQ) 54
테크니컬 메이저 파울(DQ) 55
실격성 니리핑 56
누적페널티 니리핑 57
노멀무브먼트 니리핑(No foul) 58
금지 기술표 : 오픈벨트 59
금지 기술표 : 벨트별 대회 60
금지기술 예시 61

섹션 12 경기 결과 결산 66

섹션 13 부전승과 기권승 68

섹션 14 부상, 질병과 사고 70

섹션 15 벨트별 시합과 레벨별 시합 72

섹션 16 순위 결정 방법 74

부록 : 중요 사항 정리

주짓수 경기 규정

주짓수 경기의 궁극적인 목적은 상대에게 항복을 받아내는 것입니다. 조르기나 꺾기 기술을 통해 상대의 항복을 유도합니다.

선수들은 메치기, 테이크다운, 포지셔닝 컨트롤, 그리고 스탠딩이나 그라운드에서의 서브미션 기술을 통해 스포츠맨십을 발휘하며 상대를 제압하는 것을 목표로 합니다.

경기 복장은 도복과 공식적으로 승인된 래쉬가드와 반바지(노기) 복장을 사용할 수 있습니다.

서브미션으로 종료되지 않은 경기는 포인트와 컨트롤 포지션의 단계적 진행을 기준으로 한 공식 채점 시스템에 따라 승패가 결정 합니다.

본 룰북은 JJIF 산하 공식 주짓수 대회의 규정과 기준을 명시하고 있습니다.

경기 규칙 및 절차에 대한 문의나 의견은 jiu-ref@jjif.org로 이메일을 보내주시기 바랍니다.

섹션 1

경기장 (경기장의 구성 형태)

섹션 1

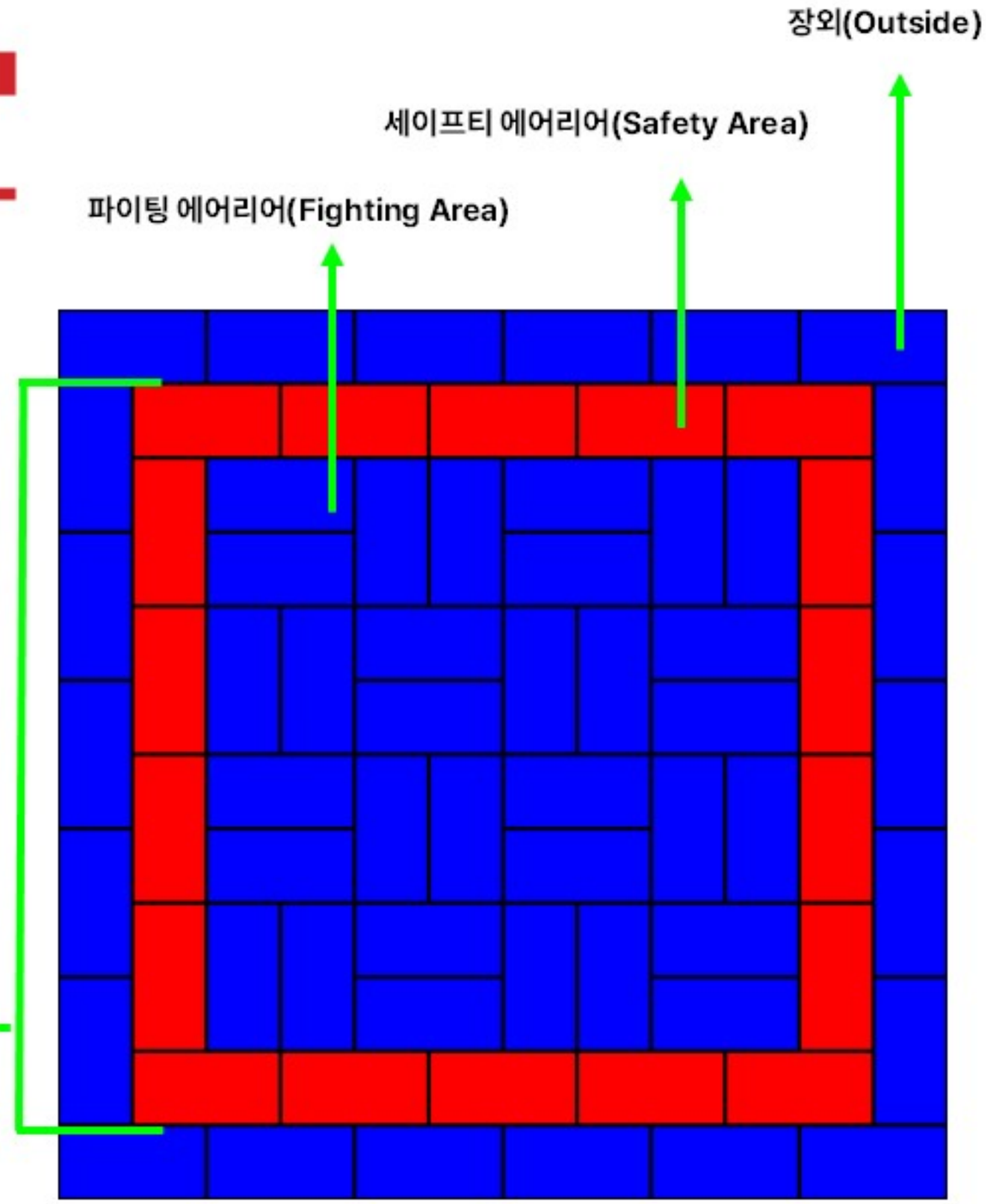
1.1 매치 에어리어(Match area)와 경기장(FOP)은 선수가 경기하기에 안전한 보호 매트로 구성되어야 한다.
파이팅 에어리어(fighting area)와 세이프티에어리어(safety area)를 구별하기 위해 서로 다른 색상을 사용해야 한다.

1.2 파이팅 에어리어 (fighting area)는 한 가지 색으로 구성되어야 하며 크기는 최소 8m x 8m가 되야 한다.

1.3 세이프티 에어리어(safety area)는 파이팅 에어리어 (fighting area)와 다른 색으로 파이팅 에어리어를 둘러싸고 있어야 하며 그 크기는1m²(제곱미터)가 되야 한다.

1.4 세이프티 에어리어(safety area)와 파이팅 에어리어 (fighting area)의 합이 10mX10m 이상이어야 한다.

1.5 세이프티 에어리어 밖에 추가적으로 설치된 매트는 매치에어리어에 포함되지 않기 때문에 세이프티 에어리어(safety area)를 벗어나게 되면 경기를 중단한다.



섹션 2

코치(COACHES)

섹션 2

코치(COACHES)

2.1 한 명의 코치가 입장 가능하며
시합장의 경계선에서 한 선수에게 코치를 할 수 있다.

코치는 챌린지 요청을 하지 않는 한 지정된 의자나
부스에 앉아 있어야 한다.
휴대폰이나 기타 전자 기기를 사용할 수 없다.
사진이나 비디오를 촬영할 수 없다.

2.2 코치는 모든 이에게 모범이 되야 하므로
언행에 있어 무도인으로서의 예를 갖추어야 한다.

자세한 내용은 JJIF 윤리강령과 스포츠강령 문서를 참조하세요.

2.3 코치는 정장이나 운동복
또는 단정한 복장을 갖춰야 한다

예선에서는 팀 복이 허용된다.
결승에는 정장을 착용해야 한다.
대회에 따라서 특정한 복장이 규정 될 수 있다.
코치는 모자를 쓸 수 없으며 적절한 복장 규정을
준수하지 않을 경우 코치는 세컨에 참여 할 수 없다.

팀 복장

정장(결승)

2.4 코치가 선수나 심판, 대회 관계자, 관중 또는 다른 사람들에게
공격적인 행동을 보이는 경우에 매트 심판은 해당 코치를
퇴장 시킬 수 있다.

만약 그런 행동이 지속될 경우, 대회 주최자는 해당 코치를
해당 대회에서 퇴장 시킬 수 있다.
해당 코치는 더 이상 세컨으로 참여 할 수 없다.

2.5 대회 주최자는 문제가 있다고 판단되는 사람들을 경기장에서
판단되는 사람들을 있는 권한을 가진다.

섹션 3

선수복장과 준비사항들

섹션 3

복장에 관하여

3.1 대회에서 공인 도복에 관하여

도복은 깨끗한 백색 면으로 만들어 져야 한다.
도복 바지는 립스탑 재질로 만들어진 것이 허용된다.
상의에는 립스탑 재질은 허용되지 않는다.

도복은 선수에게 잘 맞아야 하고
소재도 적절한 그립감을 제공해야 한다.
선수는 천으로 만들어진 규정된 길이의
적색과 청색 벨트를 준비해서 참가 해야 한다.

상의도복 안에 백색 또는 검정색 래시가드를 착용한다.
(탄력성 있는 기능성 티셔츠도 가능)
여성부는 필수 사항이고 남성부는 선택 사항 입니다.

3.2 대회에서 공인 노기 복장에 관하여

래시가드는 빨간색 1벌과 파란색 1벌씩 준비한다.
래시가드는 반팔이나 긴 팔 모두 가능하지만 민소매는 안된다.
허벅지 중간은 넘어야 하고 무릎보다 내려 가면 안된다.
색상은 검은색 또는 래시가드와 동일한 색상으로 준비 한다.
지퍼, 단추, 기타 단단한 재질이 없어야 하며, 주머니가 없거나 꿰매어
닫혀 있어야 합니다.

3.3 긴 머리는 부드러운 머리 끈으로 묶는다.

3.4 선수들은 신축성 있는 속옷을 입어야 한다.
레깅스는 착용이 가능 하나 아래와 같은 규정을 준수해야 한다.
* 검정색만 가능하다.
* 도복 바지보다 길어서는 안 된다.
* 노기에서는 발목에서 내려가면 안된다.

3.5 허용되는 사항들
두텁지 않은 신축성 있는 보호대
(발목,무릎,어깨,팔꿈치)
여성용 히잡은 검정색으로 탄력성이 있어야 한다.
불법적이지 않는 테이핑은 가능 하다.

3.6 다음 사항들은 허용되지 않으며 제거해야 한다.
신체 장신구들로 목걸이, 피어싱, 손목시계 와
기타 액세서리 모든 종류의 헤드기어
마스크,안경

상대 선수에게 부상을 유발 할 수 있는 플라스틱이나
금속이 포함되어 만들어진 것들

지갑이나 휴대폰과 같은 것들을 몸 안에 지니고 있어도 안된다.
그 밖에 심판이나 대회 조직위에서 위험하다고 판단되는
모든 것들 심판은 위에 언급된 것들에 대한 최종 결정권을 가진다.

3.7 속옷을 착용하지 않은 것을 심판이 알았을 경우 실격이 된다.

3.8 경기전에 모든 선수의 복장 검사를 해야 한다.

선수들은 경기전에 모든 복장 검사에서 이상이 없어야 한다.

심판은 선수들의 복장을 최종 점검 해야 한다.

검사결과 선수들의 복장이 대회 규정과 다를 경우
정해진 시간 안에 교체를 해야만 한다.
해당선수는 경기 지연에 대한 페널티를 받게 된다.

만약 정해진 시간 안에 교체를 못했을 경우 기권 처리 된다.

선수들이 허용되지 않는 것들을 부착 하거나 소지한 경우
심판에 의해 제거되고 경기 지연에 대한 페널티를 받는다.

3.9 선수들은 정해진 시간까지 계체를 끝내야 한다.

3.10 보호대를 착용할 경우 계체시 보호대 없이
계체를 할 수 있으나 도복 검사를 할 때에는 보호대를
착용해야 한다.

3.11 복장이 대회 규정과 다를 경우 경기를 진행할 수 없으며 경기가
지연될 경우 페널티를 받게 된다.

3.12 도복에 부착되는 패치는 승인된 곳에만 부착할 수 있다.
패치는 면소재로 봉합이 잘 되어 있어야 한다.
승인된 곳이 아닌 다른 곳에 부착된 패치는 도복 검사시 제거한다.
스폰서/브랜드 패치는 앞부분 하단에 부착 하며 얇은 천으로
제작되어야 하며 최대 면적은 36sq.cm 입니다.

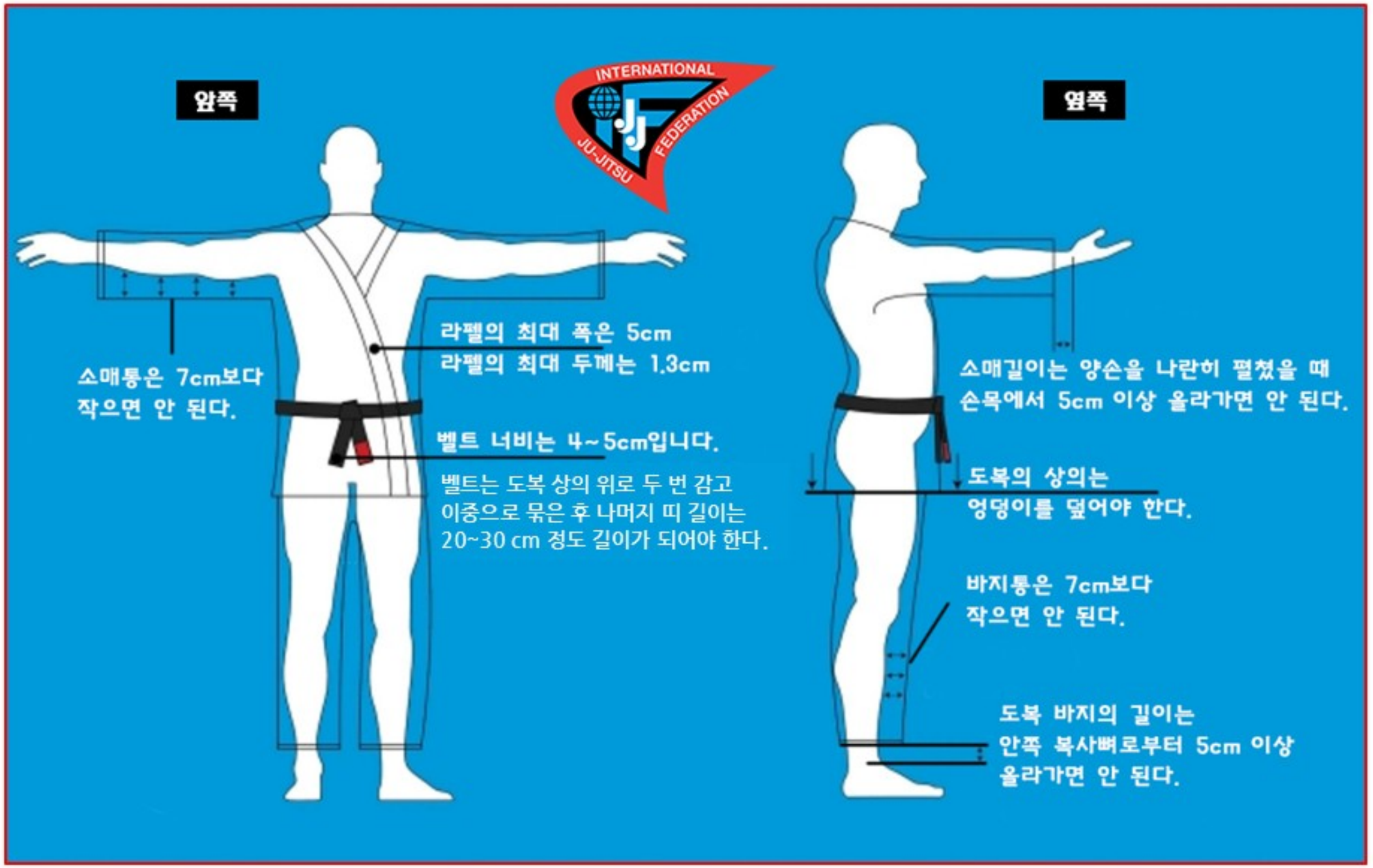
3.13 선수들은 위생 상태가 양호 해야 한다.
선수들은 손톱 발톱을 짧게 정리해야 한다.
선수들은 경기전에 깨끗하게 샤워를 해야 한다.
피부 부상, 발진, 감염 또는 기타 질병이 있을 경우 의사에게
이를 알려야 하며 의사는 선수가 대회에 참가할 수 있는지 여부에
대하여 최종 결정을 내린다.
선수들은 경기장 밖에서는 신발을 착용해야 한다.
경기 시작 시 복장은 깨끗하고 건조해야 하며 악취가 없어야 한다.

3.14 다음 사항들을 모든 선수들이 준수해야 한다.
정해진 시간에 계체를 해야 한다.
적절한 위생과 몸단장을 해야 한다.
대회에 벨트 또는 래시가드 색상 규정에 따라
깨끗하고 단정한 경기 복장을 착용한다.
나이나 벨트 카테고리에 적용되는 규칙을 준수 한다.
경기 시작 시 시합을 준비한다.
심판의 지시를 듣고 따른다.

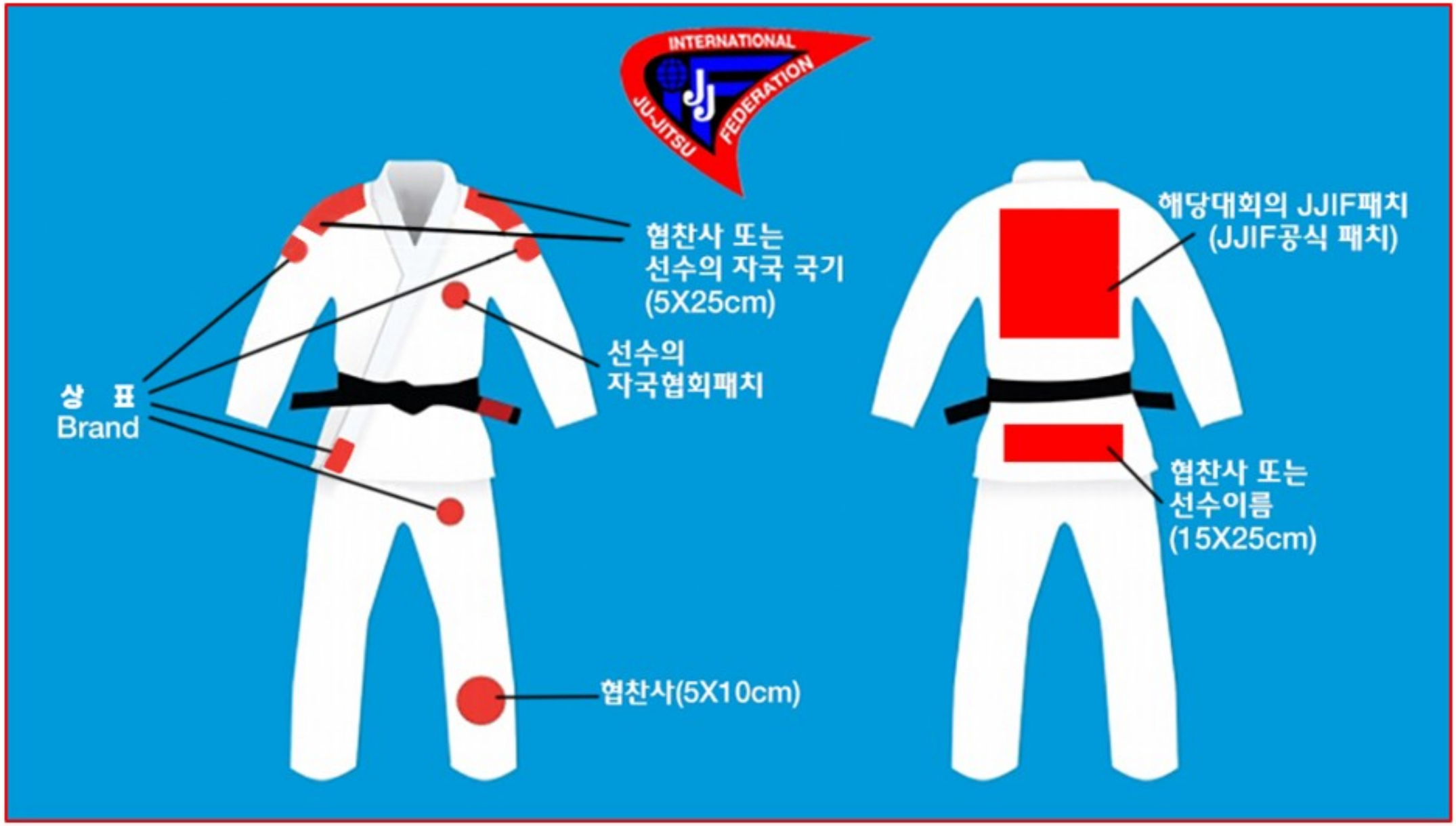
Note :

1. 아래에 언급된 글자,문구나 패치들은 금지
   - 민족성, 성적취향,문화,종교,이데올로기 정치적인 성명을 금지한다.
   - 마약,성적인 것들, 술, 담배
2. 헤어핀 보석 장신구 그리고 낭심 보호대들은 착용 불가, 하며
   자신과 상대에게 부상을 유발할 수 있는
   단단한 재질로 만들어진 풋기어(발목보호대)와 헤드기어(이어가드)는 착용 불가 하다.
3. 팔꿈치와 무릎보호대 때문에 두툼하여 상대가 도복을 잡는데 어려운 경우 착용이 금지
4. 시합에서 선수들은 반드시 속옷(팬티)을 입어야 한다. (안 입었을 경우 실격)
5. 도복의 색상 및 패치규정
   - 국제대회 도복 색상은 백색 도복만 가능
   - 국내대회 도복 색상은 백색,청색, 흑색이 가능
6. 패치규정
   - 국제대회와 국가대표 및 청소년 국가대표 선발전에는 JJIF규정을 따른다.
   - 지역대표 선발전 전문선수대회는 동호인 패치 규정을 따른다
   - 동호인 대회는 동호인 패치 규정을 따른다.

도복에 대한 규정

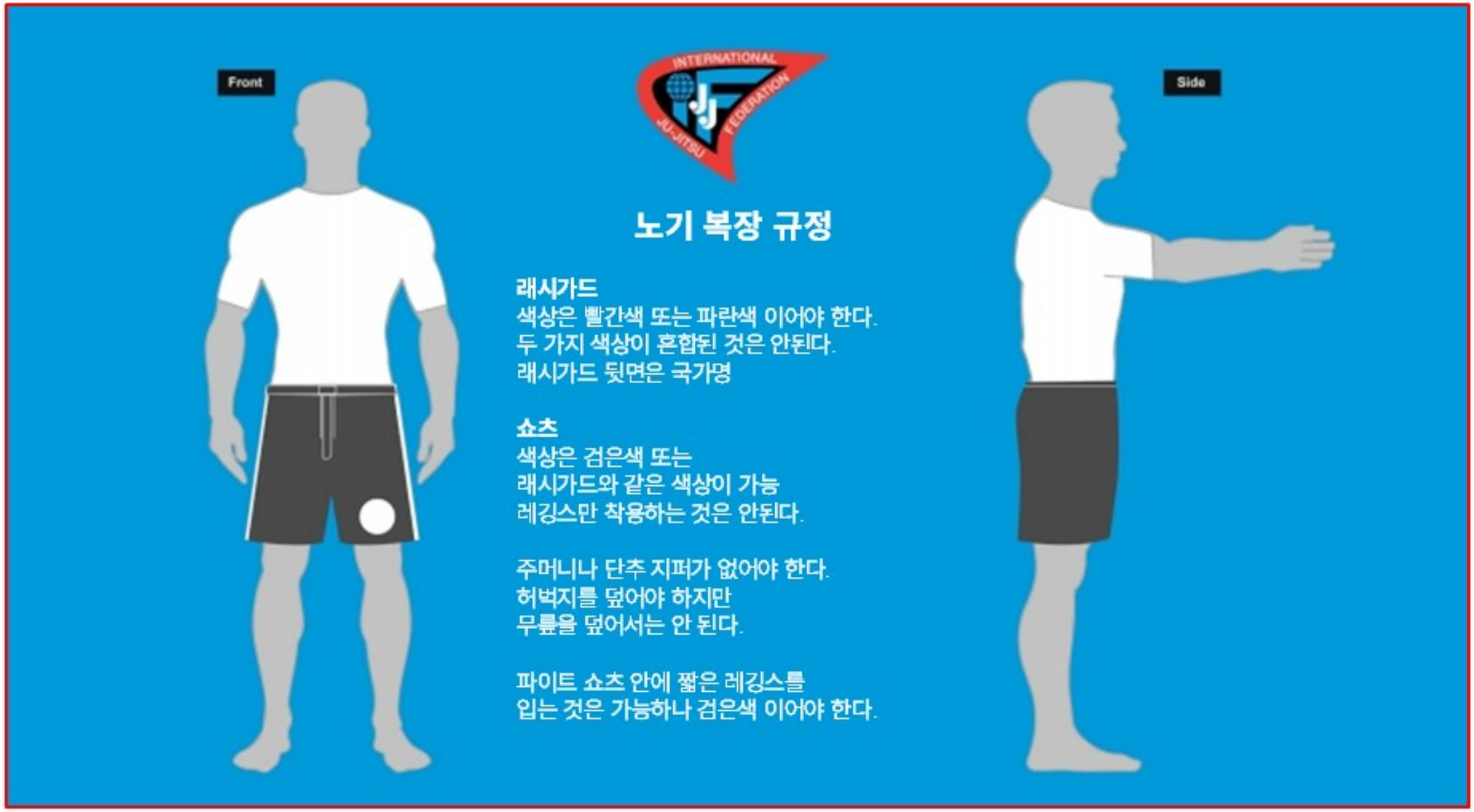

앞쪽
INTERNATIONAL
JU-JITSU FEDERATION
옆쪽
소매통은 7cm보다
작으면 안 된다.
라펠의 최대 폭은 5cm
라펠의 최대 두께는 1.3cm
벨트 너비는 4~5cm입니다.
벨트는 도복 상의 위로 두 번 감고
이중으로 묶은 후 나머지 띠 길이는
20~30 cm 정도 길이가 되어야 한다.
소매길이는 양손을 나란히 펼쳤을 때
손목에서 5cm 이상 올라가면 안 된다.
도복의 상의는
엉덩이를 덮어야 한다.
바지통은 7cm보다
작으면 안 된다.
도복 바지의 길이는
안쪽 복사뼈로부터 5cm 이상
올라가면 안 된다.

패지의 부착 위치 규정



- 협찬사 구역에는 민족성, 성적취향,문화,종교,이데올로기 정치적인 성명 내용을 금지 합니다.
- 협찬사는 마약, 술, 담배, 성적인 것들은 금지 합니다.
- 개인 스폰서는 공식 스폰서와 상충될 수 없습니다..
- 협찬사 구역에는 공식 스폰서만 가능하다 (상표 구역 제외)
- IWGA 월드 게임과 스포츠 아코드 월드 컴뱃 게임에서는 광고가 허용되지 않습니다.
- 상표는 지정된 위치에만 가능하다.

노기 복장 규정


Front
Side
노기 복장 규정
래시가드
색상은 빨간색 또는 파란색 이어야 한다.
두 가지 색상이 혼합된 것은 안된다.
래시가드 뒷면은 국가명
쇼츠
색상은 검은색 또는
래시가드와 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.

섹션 4

카테고리,경기시간,체급

섹션 4 연령별 경기 시간과 체중 카테고리

4.1 연령 및 체중 카테고리는 JJIF 스포츠 규정에 따라 정해 진다.

4.2 경기 시간은 연령 카테코리에 따라 정해 진다.

4.3 경기후 다음 경기 까지 휴식시간은 5분이다.
그러나 메달 결정전에서는 10분의 휴식 시간을 가진다.

4.4 선수들은 해당 대회에 동일한 연도(1월 1일부터 12월 31일까지)의 연령 범위에 있을 경우
생일 이전이라도 해당 연령 카테고리에 포함된다.

U21 및 성인 연령 카테고리에서는 예외로 하며
해당 대회에서 선수는 대회 당일 최소 18세 이상이어야 한다.

4.5 선수는 대회에서 하나의 연령 카테고리에만 참가할 수 있다. 카테고리가 다른 날짜에 있더라도 동일한 대회에서
두 연령 카테고리에 모두 참가할 수 없다.

4.6 선수는 대회에서 하나의 체급에서만 참가할 수 있다.

연령별 경기 시간

Category	Age	Match Time
Masters	35 years or older	5 minutes
Adults	18 years or older	5 minutes
U21	18 - 20 years	5 minutes
U18	16 - 17 years	4 minutes
U16	14 - 15 years	3 minutes
U14	12 - 13 years	3 minutes
U12	10 - 11 years	3 minutes
U10	8 - 9 years	1.5 minutes
U8	7 years or younger	1.5 minutes

체급 U16, U18, U21, Adults / Masters

MALE			FEMALE		
Adults / Masters / U21	U18	U16	Adults / Masters / U21	U18	U16
					-32 kg
		-40 kg			-36 kg
		-44 kg		-40 kg	-40 kg
	-48 kg	-48 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
	-52 kg	-52 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-56 kg	-56 kg	-56 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-62 kg	-62 kg	-62 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-69 kg	-69 kg	-69 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-77 kg	-77 kg	-77 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-85 kg	-85 kg	+77 kg	+70 kg	+70 kg	
-94 kg	+85 kg				
+94 kg					

체급 U14,U12,U10

MALE			FEMALE		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-32 kg	-25 kg	-22 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-36 kg	-28 kg	-25 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-40 kg	-32 kg	-28 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-44 kg	-36 kg	-32 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-48 kg	-40 kg	-36 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-52 kg	-44 kg	-40 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-56 kg	-48 kg	-44 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-62 kg	-52 kg	+44 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-69 kg	+52 kg		-57 kg	+48 kg	
+69 kg			+57 kg		

섹션 5

REFEREES

섹션 5

심판(REFEREES)

5.1 심판은 최고의 권한이 주어진다.
경기의 결과는 심판이 결정합니다.
포인트,어드밴티지, 페널티에 대한 결정은 변경될 수 없다.

5.2 심판의 판정에 대하여 반박을 할 수가 없다

5.3 경기 결과에 대한 결정은 아래와 같은 상황에서만
변경 될 수 있다.
점수 또는 점수판에 오류가 있었던 경우

반칙기술을 사용하여 승리한 선수를
승자로 선언 했으나 그것을 심판이 몰랐을 때

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 규정에 있는 규칙을 잘못 적용하여 심판이 잘못된 판정을
내린 경우 결과를 수정하려면 다음 조건을 충족해야 합니다.

심판은 해당 대회의 심판관리자와 협의할 수 있다.
경기를 주관한 심판은 발표된 결과의 수정 여부에 대한 최종 결정을 내린다.
심판관리자는 대진표의 진행 상황에 따라 대진표 관계자와 협의해야 하며
대진표가 다음 단계로 진행되지 않았을 경우에만 결과 변경을 승인할 수 있다.

5.4 필요에 따라 경기에 개입하여 경기를 중지 시킬 수 있다.

5.5 심판은 선수들이 경기장 내에서 경기하도록 관리해야 한다.

5.6 U12 이하의 시합에서 선수들이 클로즈가드나 트라이앵글 같은
서브미션을 시도할 때 상대를 들어 올릴 경우 선수들이 바닥으로
떨어질 것을 대비하여 머리 아래쪽에 손으로 받쳐준다.

섹션 5

매트심판 과 비디오심판

Mat Referee

Video Referees

5.7 매트심판은
경기장 내에 머물며 경기를 진행하고 선수 관리를 담당한다.

5.8 2명의 비디오 심판은 경기를 실시간으로 보면서(비디오 재생 소프트웨어를 통해 추가 검토 옵션 포함) 정정을 원하는 경우 무전을 통해 매트 심판과 소통한다.

두 명의 비디오 심판 중에 적어도 한명이
매트 심판과 같은 의견일 경우 경기는 계속 진행 된다.

두 명의 비디오 심판이 매트 심판과 다른 의견일 경우
무전을 통해 매트 심판에게 정정 내용을 알리고
매트 심판은 제스처를 통해 점수판을 정정한다.
(참조: 30페이지)

5.9 모든 권한에서 매트 심판과 비디오 심판은
동등한 권한을 갖는다.

그러나 서브미션의 리얼덴저에 대한 어드밴티지는
매트심판이 가까이 에서 볼 수 있기 때문에 이에 대한
권한은 매트 심판에게만 있다.

5.10 세 명의 심판 모두가 각기 다른 의견일 경우
중간 것을 선택한다.
예: 첫번째 심판은 가드패스 / 두번째 심판은 어드밴티지
세번째 심판은 포인트의 취소 의견일 경우
중간인 어드밴티지로 판정한다.

5.11 선수가 메이저 파울을 범한 경우
매트심판은 경기를 중지 하기전에 먼저 실격 제스처를 취한다.
만약 두명의 비디오 심판 중 한명이라도 동의하면
경기를 종료하고 승자 결정한다.
비디오 심판 모두가 동의하지 않는 경우 경기는 계속 진행된다.

5.12 동점으로 경기가 종료된 경우 골든 스코어로
승부가 결정됩니다

섹션 5

챌린지 시스템과 비디오 리플레이

5.13 심판의 결정에 이의를 제기할 수 있는 기회를 제공하기 위해 이의제기 시스템이 적용된다.

* 이의를 제기하고 비디오 검토를 요청하려면 코치는
일어나서 ID카드를 들고 매트 심판이 승인할 때까지 서 있습니다.

*자리에 앉을 경우 챌린지 요청을 철회한 것으로 간주 한다.
매트 심판은 챌린지 요청을 승인하기 전에

* 챌린지 절차에 들어가기 전에 선수들이 안정적인 자세가 되었을 때 경기를 중지하고 챌린지를 진행한다.

* 매트 심판은 비디오 심판에게 검토요청을 하고
만약 챌린지가 거부된 경우 해당선수는 더 이상의 챌린지는 없다

* 금메달이나 동메달 결정전에 진출한 선수는 챌린지 권한을 다시 얻습니다.

5.14 챌린지의 제한:
최근에 이뤄진 사항에 대하여 챌린지 요청이 가능하다.
다음과 같은 사항은 챌린지 요청이 불가능하다.

* 서브미션에 대한 어드밴티지
* 스톨링에 대한 챌린지
* 이미 검토가 끝난 사항에 대한 챌린지

5.15 더 이상 챌린지가 없거나
정당하게 챌린지 요청 없이 말로만 항의 하는 경우
받아 들여 지지 않는다.

코치가 공식적으로 챌린지를 요청을 하지 않고
계속 항의를 하거나 논쟁을 벌일 경우 매트 심판은
해당 코치를 경기장 밖으로 퇴장 시킬 수 있습니다.

섹션 6

SECRETARIAT

섹션 6
SECRETARIAT

6.1 사무국은 , 선수와, 매트심판이 보이도록 위치해야 한다. 사무국은 가능한 한 코치, 선수, 관중으로부터 멀리 떨어진 매트 반대편에 위치해야 한다.

6.2 사무국은 주최자를 대신하여 전자 점수판 운영을 담당하는 점수 기록원으로 구성된다.
주최자의 재량에 따라 추가 인력이 배정될 수 있다.

6.3 점수판은 심판과 선수 그리고 코치 및 관중이 잘 보이게 표시되어야 합니다.

6.4 사무국은 항상 전문성 있는 인원으로 구성되어야 하며 심판의 지시를 따라야 한다.

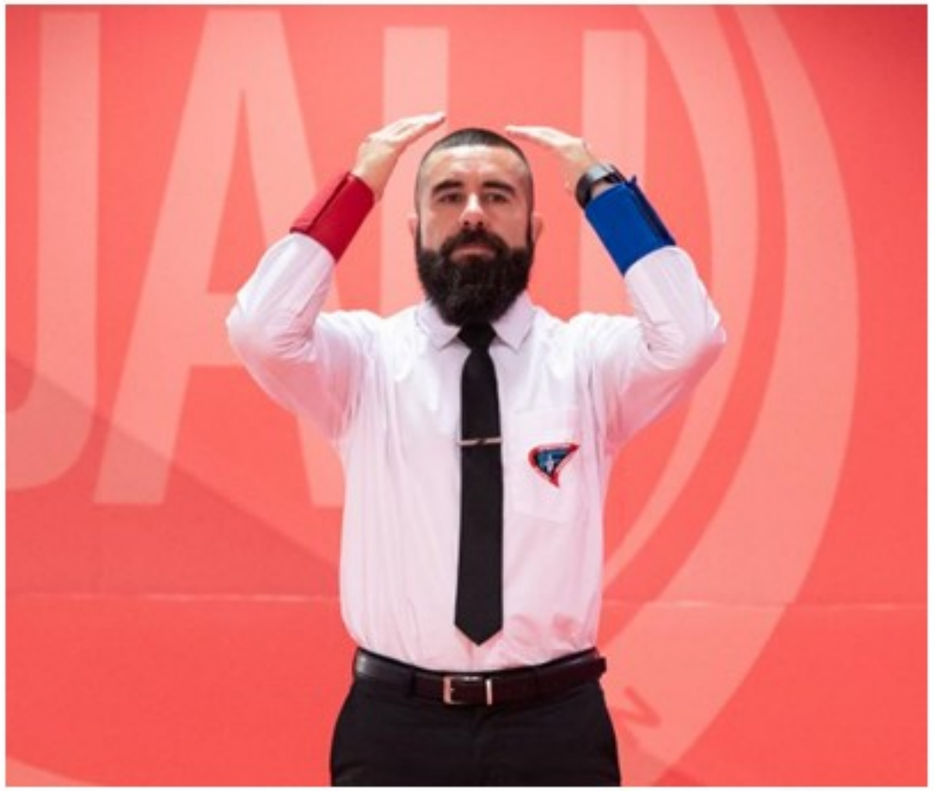
섹션 7

제스처와 경기진행

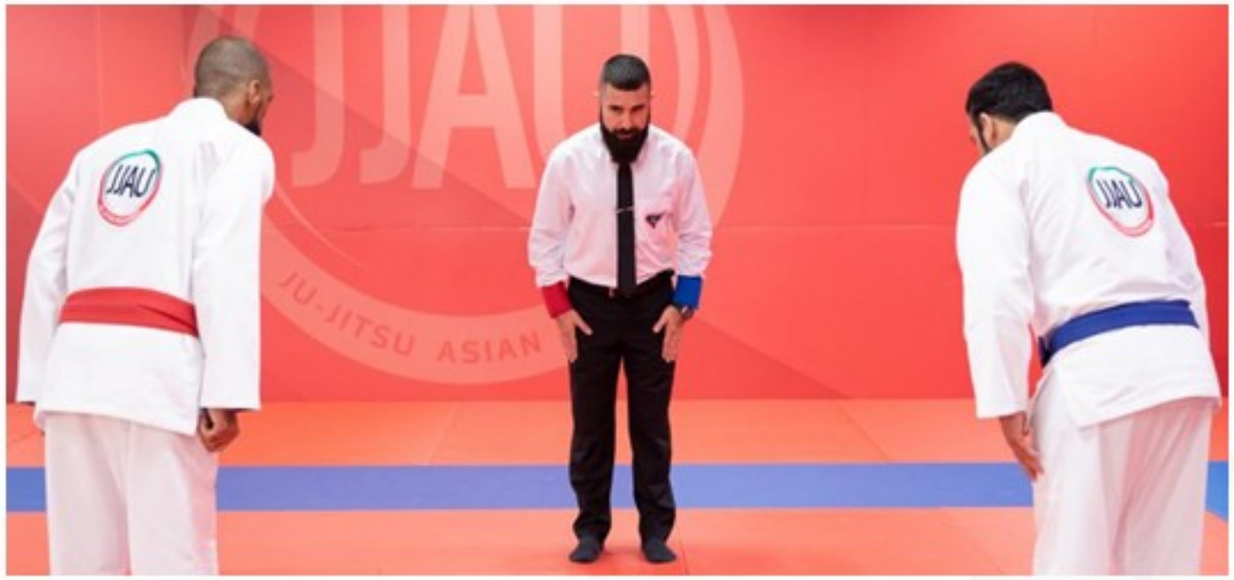
섹션 7

제스처와 경기진행

7.1 선수들은 경기장 중앙에서 약 2m 간격으로 서로 마주보고 경기를 시작합니다.
빨간 벨트를 착용한 선수는 매트심판의 오른쪽에 위치합니다.
선수들은 먼저 심판에게 인사한 다음 서로에게 인사를 한다.



입장 제스처로 선수들을 불러들인다.



선수들은 심판에게 먼저 인사를 합니다.

선수들은 서로 인사를 합니다.

7.2 중앙에서 스탠딩 상태에서 "파이트"라는 구령으로
경기 시작을 알립니다.

7.3 선수들은 상대의 몸을 잡거나 도복을 잡고
무릎을 꿇거나 가드로 내려 갈수 있다.

7.4 선수들은 위치 변화를 주면서
스코링 포지션을 점유 하도록 움직여야 한다

7.5 경기는 매치에어리어 에서 이뤄져야 하며
매치에어리어 밖으로 나가면 즉시 경기를 중지하고
스탠딩 상태에서 경기를 재개 한다.

7.6 선수들의 2/3이 정도에서 고착된 상태라면
경기를 중지하고 중앙에서 같은 자세로 재개 한다.

7.7 선수들이 세이프티 에어리어에서 스코링 포지션에
도착 했을 경우 포인트를 받기위한 3초를 기다린 후에
경기를 중지하고 포인트를 주고 중앙에서 같은 자세로
재개한다.
3초유지전에 방어자가 테크니컬 웨이로 장외가 된 경우
어드밴티지를 주고 중앙에서 스탠딩으로 재개 한다.

7.8 세이프티에어리어 에서 선수들이 스탠딩 상황일 경우
경기를 중지하고 중앙에서 스탠딩으로 재개 한다.

7.9 경기를 재개 시에는
서브미션 상황으로 재개를 하지 않는다.

경기 종료 승자 선언

선수들은 서로 인사를 하고 매트 심판에게도
인사를 하고 경기장을 나갑니다.

섹션 7

"파이트" & "스탑"

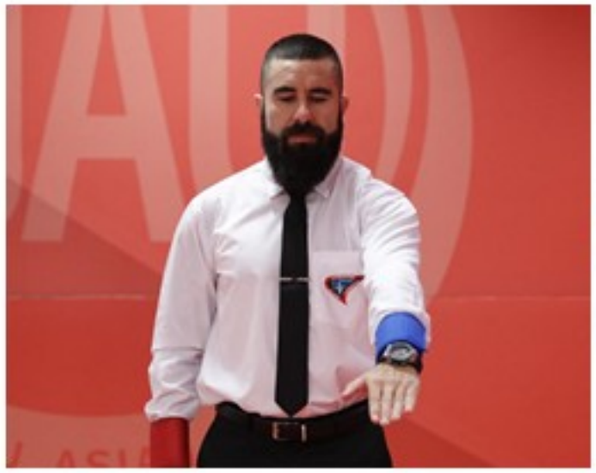
7.10 "파이트"는 경기를 시작하거나 경기를 재개를 할 때

"파이트"경기를 시작 또는 재개 할 때

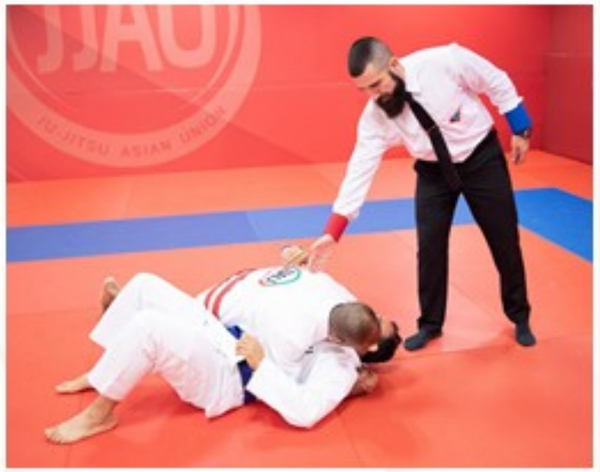
7.11 스톨링 상황에서 "파이트"라고 워닝 구령을 한다.
심판이 손바닥을 아래로 향하게 하여 팔을 수평으로
들어올려 워닝 제스처를 해준다.
이때 선수가 심판을 볼 수 없을 경우 해당 선수를 터치 후에 동일한
제스처와 함께 구령을 합니다.

이때 선수는 스코링 포지션으로 이동하기 위해 움직여야
한다. 만약 10초 후에도 소극적일 경우 해당 선수는
스톨링 페널티를 받는다.

"Fight!" 그라운드에서 스톨링



10초 스톨링 워닝 제스처



선수가 워닝 제스처를 보지 못할 상황에서는
선수를 터치한다.

7.12 경기를 중지 하거나 일시 정지의 구령은 "스탑" 이다.
선수들이 세이프티에어리어 에서 안정적인 상태일 경우 경기를 중지하고
중앙에서 같은 자세로 재개 한다.

도복 정리, 판정, 부상이 발생 시 경기를 중지한다.
만약 같은 자세로 재개하기 불안정한 자세인 경우 중앙에서 스탠딩으로 재개 한다.

선수들이 의식을 잃거나 부상으로 경기를 못하거나
서브미션으로 인하여 선수가 탭을 치거나 비명을 지르거나 초크를 당해서
탭을 칠수 없는 경우와 경기 시간이 종료된 경우 "스탑"의 구령으로 경기를 중지한다

섹션 7

페널티와 실격

"파울!" 페널티 제스처 (마이너 파울)

심판은 파울을 범한 선수를 가리킨다.

페널티 제스처를 취한다.

싸움을 회피하며 장외를 벗어났을 경우

반칙 그립 제스처

실격 제스처

도복 정리 제스처

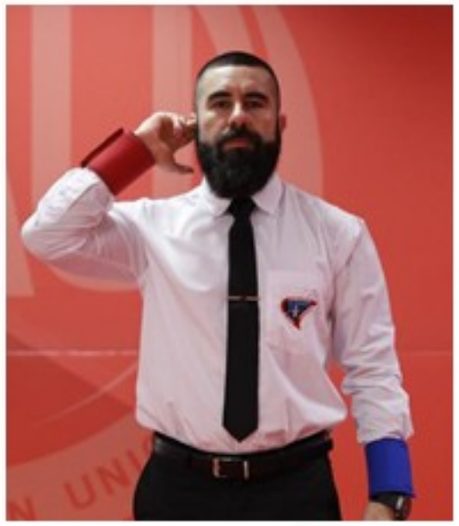
바지 끈과 벨트를 고쳐 묶는데 각각 20 초를 넘길 경우 페널티를 받는다.

섹션 7

그외 제스처들

"Stop!" 경기중지

수정을 위한 취소



비디오 심판과의 소통

서브미션으로 경기가 종료된 경우

가드에서 일어나라는 제스처

가드로 돌아가라는 제스처

섹션 8

스코링 가이드라인, 포인트와 어드밴티지

섹션 8

포인트 가이드라인

주짓수는 포인트를 받기 위해서는 해당 포지션이
현재의 포지션보다 상위 단계 포지션이어야 한다.

스코링 포지션에서 안정적으로 3초를
유지할 경우 포인트를 받는다.

만약 상대의 저항으로 3초 유지전에 포인트 포지션을 잃은 경우와
경기가 종료된 경우 어드밴티지를 받는다.

수비포지션 에서의 뒤집기는 포인트가 없다.
(eg : 사이드 컨트롤에서 리버스)

포인트나 어드밴티지는 점진적인 포지션 상태에서
포인트나 어드밴티지가 주어지며
해당 포지션에서 후퇴하는 경우에는 포인트가 없다.
(eg : 마운트에서 니온벨리로 내려오는 경우)

심판은 선수들의 움직임이 어디서 시작되고
끝나는지 관찰 하는 것이 중요하다.

연속적인 공격에는 포인트가 주어지며
포인트 또는 서브미션을 위한 움직임이 끝날 때 까지 입니다.
공격의 연속성이 확실히 차단되거나 중단되는 경우
해당 포지션에 대한 포인트는 없다.

섹션 8

포인트

8.1 스코링 포지션에서 3초 동안 안정적인 자세를 취했을 경우 포인트가 주어진다.

매트 심판은 선수들이 포인트 포지션에서 3초 동안 자세 유지를 완료한 경우 해당 선수 쪽 팔을 들어 올려 포인트를 표시한다.

2 Points
테이크다운
스윕
니온벨리

3 Points
가드패스

4 Points
마운트
백마운트
백컨트롤

8.1.1 스코링 포지션이나 불리한 포지션에서 방어자가 의도적으로 매치에어리어를 나가는 경우, 해당 선수는 페널티를 받고 상대 선수에게 2점이 주어진다 .

그리고 누적 페널티 룰을 따르게 되며 어드밴티지나 포인트를 부여한다.
장외로 도망가기 전 안정적인 자세였다면 중앙에서 같은 자세로 재개한다.
같은 자세로 재개하기 힘든 경우 스탠딩으로 재개한다.

8.1.2 동시에 여러 동작이 이뤄진 경우 복합 포인트를 받는다.
3초를 유지한 경우 각각 포지션이 이뤄진 순서대로 포인트를 부과한다.
3초를 유지 못한 경우 각각의 어드밴티지를 받는다.

8.1.3 포인트 포지션에서 서브미션에 잡혀 있는 경우 서브미션을 풀고 3초를 유지해야 포인트를 받는다.

먼저 서브미션에 잡혀서 포인트 포지션으로 이동한 경우에
만약 서브미션을 풀지 못하고 포인트 포지션을 잃은 경우
포인트는 물론 어드밴티지도 없다.

8.1.4 포인트 포지션에 도착 후 3초 유지전에 서브미션에 잡힌 경우
3초 카운트는 중지한다.
서브미션에서 벗어난 경우 다시 3초 카운트를 해야 한다.

서브미션에 벗어나서 3초를 유지 못하거나
경기가 종료된 경우 서브미션에 잡히기 전 이동한 포지션마다
어드밴티지를 받는다.

8.2.3 선수가 서브미션에 잡혀서 1개 또는 여러 개의 포인트에 포지션으로 이동했고
서브미션에서 탈출 못하고 경기가 종료된 경우
하나의 어드밴티지를 받는다.

섹션 8

어드밴티지

8.2 포인트 포지션을 차지했지만
3초를 유지 못한 경우 어드밴티지를 받는다.

서브미션인 경우 리얼덴저라고 판단된다면
어드밴티지를 받는다.

어드밴티지는 해당 포인트 포진션에서 더 이상
포인트를 받을 수 없을 때 주어진다.

어드밴티지 제스처

8.2.1 서브미션에 대한 어드밴티지를
부여할지에 대한 권한은 매트심판에게만 있다.

8.2.2 경기가 종료되고 승자 선언을 하지 전까지
어드밴티지 조건이 된다면 어드밴티지를 부여한다.

8.2.3 선수가 서브미션에 잡혀서 1개 또는 여러 개의 포인트에
포지션으로 이동했고 서브미션에서 탈출 못하고 경기가 종료된
경우 하나의 어드밴티지를 받는다.

서브미션에 대한 어드밴티지는
리얼덴저 였어야 한다.

어드밴티지는 해당 포인트 포진션에서
더 이상 포인트를 받을 수 없을 때 주어진다.

섹션 9

포인트-스코링 무브먼트와 포지션

섹션 9

스코링 무브먼트: 테이크다운

9.1 양선수가 스탠딩에서
상대의 등이나 옆구리 또는 엉덩이를 바닥에 닿게 넘어뜨려 컨트롤 하거나
무릎을 꿇게 또는 엎드린 자세를 만들어 어깨라인 뒤에서 힙컨트롤을 하는 경우 테이크 다운이라 하며
포인트를 받기 위해서는 상대를 3초 동안 탑에서 컨트롤 해야 한다.

어깨 뒤쪽에서 컨트롤해야 하고 최소한 한쪽 무릎이 꿇어져야 한다.

등

옆구리

엉덩이

9.1.1 스탠딩에서 상대를 최소한 한쪽 무릎을 꿇게 만들거나
엎드린 자세로 만들어 3초 동안 컨트롤 할 경우 포인트가 된다.
이때 최소 상대의 어깨 뒤에서 힙 컨트롤 해야 하며
훅을 넣을 필요는 없지만 최소 한쪽 무릎이 꿇어져 있어야 한다.

9.1.2 테이크다운 시도가 먼저 있었고
그 후에 가드풀로 내려갔다면 테이크다운이 된다.
(테이크다운과 가드풀이 동시에 발생했다면 테이크다운 포인트로 본다)

9.1.3 상대 선수의 바지나 다리를 잡았을 때 상대가 가드풀(셀프가드)로 갔을 경우 탑 포지션을 3초 동안 유지하면 테이크다운 포인트가 된다.

9.1.4 다리를 잡힌 선수가 점핑가드를 했을 때 점핑가드한 선수를
3초 전에 바닥에 내려놓고 3초 유지해야 테이크다운 포인트를 받는다.
만약 3초가 지난 뒤 내려놓게 된다면 테이크다운에 포인트는 물론
어드밴티지도 없다.

다리를 잡힌 선수가 점핑 가드를 했을 때
점핑 가드가 금지된 카테고리에서는 경기를 즉시 중시 시키고
점핑 가드를 시도한 선수는 페널티를 받고 다리를 잡은 선수는
테이크다운 2점을 받고 중앙에서 스탠딩으로 재개한다.

9.1.5 테이크다운의 시도가 세프티에어리에서 시작할 경우
양 발이 매치에어리에서 시작되어야 한다.

테이크다운이 시도 세프티에어리어 떨어진 경우
3초 동안 안정된 자세가 되었을 때 경기를 중단하고 포인트를 부여하고
중앙에서 같은 자세로 경기를 재개한다.

만약 3초를 유지 못한 경우 어드밴티지를 부여한다.

9.1.6 선수들이 스탠딩에서 한 선수가 무릎을 꿇었을 때
서있는 선수가 무릎을 꿇은 선수를 넘기게 되면 테이크다운이 된다.

스탠딩으로부터 무릎을 꿇으며 연결 없이
딜레이가 있은 후에는 상대를 넘겨도 테이크다운 포인트가 아니다.

9.1.7 싱글렉 또는 더블렉 태클이나 기타 바지나 다리를 잡혀
상대의 태클 시도에 먼저 카운트 태클을 시도하여 탑을 차지하여 3초를
유지하면 테이크다운 포인트를 받는다.
먼저 태클 시도를 했던 선수는 아무것도 없다.
카운트 테이다운은 상대가 다리를 잡아 바닥으로 넘기기 전에
먼저 카운트테이크다운 동작이 시도 되어야 한다.
- 카운트 태클은 상대에 의해 메트에 떨어지기 전에 시작되어야 한다.
- 카운트 태클을 실패하여 탑을 차지하지 못한 경우 테이크다운 포인트나
어드밴티지를 잃게 된다.

테이크다운을 당하고 매트에 닿자마자
가드에서 바로 뒤집힌 경우 테이크다운은 어드밴티지
가드에서 뒤집은 선수는 3초유지후 스윕 포인트를 받는다.

9.1.8 테이크다운 포인트가 아닌 경우
이미 가드로 가고 있는 선수를 테이크다운을 했을 경우
테이크다운 포인트를 받을 수 없다.
(테이크다운 시도 보다 먼저 가드풀이 우선이기 때문)

가드로 부터 스윕을 시도하며 스탠딩이 된 선수를 3초가 지나기전에 다시
바닥으로 넘긴 경우 테이크다운 포인트를 받을 수 없다.

스탠딩에서 발이 바닥에 닿지 않은 스탠딩 백컨트롤을 하고있는 선수를 넘긴
경우 테이크다운에 관한 포인트를 받지 못한다.

테이크다운을 성공했지만 가드가 아닌 자세에서 바로 뒤집힌 경우
테이크다운은 어드밴티지 뒤집은 선수는 단지 탈출로 Nothing

9.1.9 그라운드로 부터 연속성 없이
서로가 스탠딩이 된 경우 테이크다운 포인트를 받을 수 있다.

섹션 9

스윕

가드란: 탑에 있는 선수가 가드에 있는 선수의
양다리를 지나 상체를 컨트롤 하는 것을 막기 위해
가드에서 한 다리 또는 양다리로 가드패스를
못하게 막고 있는 것을 가드라고 한다.

*가드와 탑이 서로 다리가 직접 닿을 필요는 없다
(예: 앉은 자세 그리고 서있는 상대)
가드에 있는 선수와 탑에 있는 상대 사이에 있으면
됩니다.

*가드로부터 연결 동작 없이 무릎을 꿇게 된다면
더 이상 가드로 판단하지 않는다.

*가드로부터 연결 동작 이 없었다면
스윕이나 가드패스 점수가 없다.

**9.2 스윕은 가드에서 연결 동작으로 상대를
등이나 옆구리 또는 엉덩이를 바닥에 닿게 넘어뜨려 컨트롤
하거나 무릎을 꿇게 또는 엎드린 자세를 만들어 어깨 뒤에서
힙컨트롤을 하는 경우를 스윕이라 한다.
스윕 후 탑에서 3초 동안 컨트롤 하는 경우
하는 경우 2점을 받는다.**

9.2.1 스윕을 시도한 선수가 탑을 차지했지만
3초 동안 상대를 컨트롤하지 못한 경우 스윕에 대한 어드밴티지를 받습니다.

다음과 같은 경우에는 어드밴티지를 받지 못한다:
* 스윕을 시도하여 상대를 바닥으로 보냈으나
  자신은 탑을 차지하지 못한 경우
* 스윕을 시도하여 탑을 차지했지만 상대의 저항이 없었는데도
  스스로 다시 가드로 내려갔을 때 어드밴티지를 받지 못한다.

9.2.2 가드로부터 무릎을 꿇고 있는 상대의 등 뒤로 이동하여
백클린치에서 3초를 유지 한다면 스윕 포인트를 받는다.
* 어깨 뒤쪽에서 컨트롤해야 하며 포인트를 받는다
* 무릎을 꿇고 있는 선수의 무릎이
최소한 한쪽 무릎이라도 닿고 있어야 한다.
* 백컨트롤 한쪽 또는 양쪽 훅으로 컨트롤 하는 경우
어드밴티지나 포인트를 받는다.

9.2.3 50/50 가드에서는 3초를 유지하지 못한 스윕의 시작과 끝이
(start and end in a 50/50 guard) 경우는 어드밴티지가 없다.
스윕 성공 후 3초를 유지한 경우 포인트가 부여된다.

가드에서 스윕을 시도

탑을 차지 했지만

상대의 디펜스로 3초를 유지 못한 경우

9.2.4 복합 포인트 > 스윕을 시도하며 복합 포지션이 이뤄진 경우
각 포지션마다 포인트를 받는다.
eg) 스윕+니온벨리, 스윕+마운트, 스윕+백마운트, 스윕+백컨트롤 위와 같은
포지션을 차지하여 3초를 유지하는 경우
각각의 포인트를 모두 받는다.

9.2.5 가드로부터 스윕을 시도하여 양 선수가 스탠딩이 되어
3초가 지난다면 스탠딩이 됩니다.

* 3초 카운트는 한 선수가 두 발을 매트에, 다른 선수가 한 발을 매트에 댄
상태에서 시작됩니다.
* 두 선수 모두 무릎을 꿇어서는 안 됩니다.
* 3초가 지나면 가드의 연속성이 사라져 더 이상 가드가 아니고 스탠딩으로
전환된다. 누가 시도하던 테이크다운 점수를 획득할 수 있습니다.

9.2.6 가드에서 연속성 없이 레벨체지가 된 경우 스윕이 아니다.

섹션 9

가드패스

9.3 탑 포지션에서 바닥(가드or하프가드)에 있는 가드 플레이어를 상대로 연속성을 유지하며 상대의 양 다리를 지나 등, 옆구리로 누워있거나 엉덩이를 대고 있는 상대를 탑에서 3초 동안 컨트롤 할 때 가드패스 포인트를 받는다.

9.3.1 가드패스와 함께 니온벨리나 마운트까지컨트롤 하는 경우 가드패스 하면서 차지한 포인트 포지션의 추가 포인트를 받는다.

정의: **탑 하프가드 홀딩 컨트롤** 탑 플레이어가 한쪽 다리를 상대편 하프 가드에 끼운 채로 상대 몸통을 컨트롤하는 것을 말합니다.

리버스 하프가드
하프가드 탑컨트롤로 간주되지 않는다.

9.3.2 아래와 같은 상황에서 하프가드가 만들어져야 어드밴티지를 받을 수 있다.
* 클로즈가드나 오픈가드 에서 가드 패스 과정에 그리고
  스탠딩이나 가드에서 셀프 하프가드가 된 경우 어드밴티지를 받을 수 있다.

아래 같은 경우에는 하프가드 어드밴지가 없다.
* 테이크다운과 스윕 후 바로 만들어진 하프가드
* 리버스 하프가드와 딥하프가드는
  아무리 잘 컨트롤 한다 해도 하프가드 컨트롤 어드밴티지가 없다.

가드패스를 성공한 경우 가드패스 포인트를 받고 하프가드 탑컨트롤에 대한 어드밴티지는 없다.

9.3.3 가드에 있는 선수가 가드패스 당하는 것을 피하기 위해
터틀 자세를 취하거나 돌아서 무릎을 꿇거나 엎드린 경우
가드 패스를 시도한 선수에게 어드밴티지를 받는다.
어드밴티지는 패스를 완료할 수 없을 때 부여합니다.

가드패스 시도

패스 방어를 위해 터틀로 전환
어드밴티지(힙컨트롤이 필요 없음)

9.3.4 가드가 롤백 하여 터틀 자세가 된 경우에는 어깨 뒤쪽에서 힙컨트롤해야
어드밴티지를 받는다.

가드패스 시도에 롤백

어깨 뒤쪽에서 힙컨트롤 >> 어드밴티지

9.3.5 이미 가드패스 상태에서 탑플레이어의 다리가 가드 플레이어의
몸에 올려져 있지만 가드가 탑플레이어의 다리를 컨트롤 하거나
블로킹한다면 가드패스 포인트를 받을 수 있지만 그렇지 않은 경우
가드패스 포인트를 받을 수 없다.

9.3.6 스파이더 가드의 경우(이두근 위에 발을 얹은 경우):
패스를 시도하는 선수가 무릎이나 정강이를 상대방의 몸통 위에
두고 컨트롤 한다고 해도 가드가 이두근 위에 발을 얹은 다리가
곧게 뻗어 있을 경우 계속 가드로 간주됩니다.

* 이두근 위에 발을 얹은 다리가 곧게 뻗어 있을 경우 포인트는 없다.
* 탑 플레이어가 가드의 다리를 굽어지게 하여 3초 동안 컨트롤하는 경우 가드
패스 포인트가 된다.

9.3.7 탑 플레이어가 잠깐이라도 패스를 하여 어드밴티지 받을 수 있다면
그 후에 가드가 탑 플레이어를 뒤집은 경우 가드의 연속성으로
볼 수 없기 때문에 스윕으로 보지 않는다.

9.3.8 가드에서 앉아 있는 선수의 등 뒤로 이동하여
가슴과 등을 맞대고 패스를 시도하다가 패스를 완료하지 못한 경우 가드패스
어드밴티지를 받는다.

섹션 9

니온벨리

9.4 니온벨리는 등 또는 옆으로 누워 있는 선수의
배, 가슴, 또는 옆구리 위에 무릎이나 정강이를
올려 놓고 컨트롤 하는 것.

상대 선수의 머리를 마주 보고 컨트롤해야 포인트

상대를 누르고 있지 않는 반대쪽 다리의 무릎이 바닥에서
떨어져 있어야 한다

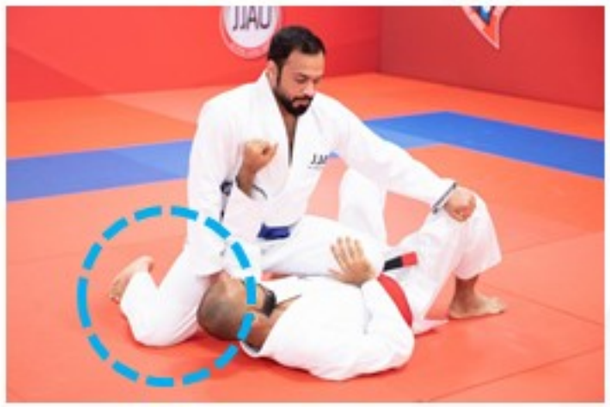
3초 동안 안정적으로 유지하면 2점이 부여됩니다.

9.4.1 니온벨리로 컨트롤하고 있지만
상대를 누르고 있지 않는 반대쪽 다리의 무릎이
바닥에 닿고 있는 경우 계속 지켜보다
무릎이 바닥에서 떨어지면 3초 유지 후 포인트를 준다.

니온벨리에서 포인트를 얻기 위한 3초 유지 전에
경기가 종료된 경우 어드밴티지를 받는다

9.4.2 니온벨리에서 포인트를 받고 반대편으로 이동하거나
니온벨리에서 스스로 내려왔다가 다시 올라가는 경우
다시 포인트를 받지 못한다.

상대의 저항으로 포지션을 잃은 경우
다시 같은 포지션을 잡는다면 또다시 포인트를 받는다.



무릎이 바닥에 닿은 경우
어드밴티지

리버스 니온벨리
포인트는 물론 어드밴티지도 없다.

9.4.3 마운트에서 이미 포인트를 받은 경우
스스로 또는 상대의 탈출 때문에 니온벨리로 이동한 경우
니온벨리에 대한 포인트는 없다.

상대의 탈출로 인하여 사이드나 노스사우스와 같은 포지션이 된 경우에는 니온벨리로
이동해도 포인트를 받는다.

섹션 9

마운트 백마운트

9.5 풀마운트는 누워 있거나 옆으로 누워있는 상대의 몸통에 올라탄 자세를 말합니다.

마운트의 조건
* 마운트를 타고 있는 선수의 양 무릎이 상대 어깨라인 보다 높게 올라가 있지 않아야 한다.
* 한쪽 팔이 상대 선수의 팔에 끼어 있는 경우 (양팔이 끼어 있는 경우 아직 포인트가 아니다.)
* 탑에 있는 선수의 무릎이 바닥에 닿아야 한다.
* 테크니컬 마운트(한쪽 무릎은 바닥에 한쪽은 매트 위에)

백 마운트란 배를 바닥에 대고 엎드려 있는 선수의 등 뒤에 올라탄 경우

탑 포지션에 있는 선수의 무릎이 상대의 어깨라인 보다 높게 올라가지 않고 상대 선수의 팔에 한쪽 다리가 끼어 있는 경우에도 백마운트 포인트를 받는다.

3초를 컨트롤하는 경우 4점을 받는다.

9.5.1 풀마운트와 백 마운트는 각각의 다른 포지션이므로 포지션 이동이 되었을 때 4점을 각각 받는다.

* 포지션을 차지할 때 마다 4점이 됩니다.
* 풀마운트와 백마운트를 번갈아 차지 하거나 반대의 경우에도 포인트를 받는다.

클래식 마운트

테크니컬 마운트

그레이프바인 마운트

한 팔이 갇힌 마운트

백마운트

9.5.2 마운트에서 양팔이 끼어 있을 경우
포인트를 받을 수 있는 완전한 마운트 포지션이 되는지 지켜본다.

다른 포지션으로 전환이 되거나 경기가 종료된 경우
어드밴티지를 받는다

9.5.3 마운트에서 스스로 내려왔다가
다시 마운트를 차지하는 경우 포인트는 없다.
상대의 저항으로 마운트 포지션을 잃었다가
다시 마운트를 차지한 경우에는 다시 마운트 포인트를 받는다.

양팔이 끼어 있는 경우 : 어드밴티지
만약 풀카운트에서 포인트를 받지 못할 경우

탑 포지션에서 트라이앵글초크 : NO SCORE

리버스 마운트 : NO SCORE

섹션 9

백컨트롤

9.6 백컨트롤은 뒤에서 양다리를 발뒤꿈치를 사용하여
상대의 골반 앞쪽이나 허벅지 안쪽을 컨트롤 하는 경우로

이때 상대의 한쪽 팔이 다리 사이에 끼어 있어도 되는데
다리가 어깨 아래쪽에 위치해야 한다.

다리를 교차한 경우 포인트를 받을 수 없다.

올바른 백컨트롤에서 3초를 유지하면 4점을 받는다.

9.6.1 백컨트롤에서 다리를 교차하고 있거나
바디트라이앵글이나 한쪽 다리로만 훅을 하는 경우
심판은 포인트를 받을 수 있을 때 까지 지켜본다.

만약 포인트를 받기 전에 상대가 탈출하여 다른 포지션이
되거나 경기가 종료되었을 때 어드밴티지를 받습니다.

9.6.2 백컨트롤에서 다시 포인트를 받기 위해서는
완전히 백포지션과 다른 포지션이 되어야 한다.

백컨트롤에서 방어자가 백컨트롤에서 훅하고 있는
다리를 치우고 다시 백컨트롤을 했다고 다시 포인트를
추가 되지 않는다.

올바른 백컨트롤

다리에 한 팔이 껴 있는 경우

어드밴티지 : 백컨트롤에서 다른 포지션이 되거나 경기가 종료된 경우

다리를 교차

바디 트라이앵글

다리에 양팔이

섹션 10

서브미션

10.1 U18이상 오픈벨트(벨트색 구분 없이) 대회에서 사용 가능한 서브미션 범위를 언급한 것이며, 모든 연령/벨트에서 금지행위는 59P에 기술되어 있다.
벨트 또는 금지기술과 금지행위에 관한 테이블을 참고 바랍니다.
벨트와 수련 경력에 따른 금지기술과 금지행위에 대한 언급은 60P를 참고 합니다.

모든 초크는 가능하나
기도 부분을 손가락 또는 맨손으로(C그립) 조르기는 금지

초크 공격시에 방어자의 얼굴을 공격하는 페이스 초크와 같은 경우 정상 공격이다.

어깨나 팔꿈치를 비틀어 공격하는 서브미션은 정상이다.

리스트락, 스트레이트 풋락, 바이셉스락, 카프락, 니바
토우홀드 에스티마락은 U18부터 가능한 서브미션이다.

힐훅, 사이드니바, 니리핑, 무릎 비틀기, 리버스토우홀드, 아오키락은 U21노기 어덜트에서 가능 하다.

초크 없는 척추 공격은 모든 랭크에서 금지 한다.

초크 있는 척추 공격은 가능하다.

10.2 서브미션에 손이나 발로 또는 말로 경기 중단을 요청하면 즉시 경기를 중지한다.

손을 사용하여 자신 또는 상대 선수나 바닥을 손으로 두드리는 행위는 항복 의사로 간주되며, 즉시 경기를 중단합니다.

손을 사용할 수 없는 상황에서는 발을 사용하여 탭을 쳤을 때

선수가 말로 항복을 (경기 중단 요청) 하거나 "탭 "이라고 말하는 경우

서브미션 상황에서 선수가 비명을 지르거나 고통을 호소하는 소리를 낼 경우, 심판은 항복으로 판단

상대의 합법적인 서브미션 또는 정당한 기술에 의해 의식을 잃을 경우 패배로 간주된다
의식을 잃은 경우 남은 다른 경기를 할 수가 없다
이런 사항을 심판은 대회 심판 책임자에게 알려야 한다.

16세 이하 부문 경기에서는, 서브미션 상황에서 선수가 항복 의사를 명확히 표현하지 않더라도, 심판이 선수의 안전에 위협이 된다고 판단하는 경우, 경기 중단 및 승자 선언을 할 의무가 있습니다

10.3 시도한 서브미션이 리얼덴저(항복이나,기절, 부상을 당할 위험) 였다면 어드밴티지를 받는다.
어드밴티지는 서브미션 디펜스 완전히 되었을 경우 받는다.

10.4 세이프티 에러리어에서 서브미션 시도 중 일 경우
심판은 경기를 중지하지 않는다.

10.5 서브미션이 성공한 경우 경기를 중단하고
서브미션 시도자를 승자로 합니다. 이때 매트 심판은
손바닥이 앞쪽으로 보이게 팔을 수직으로 들어 올려 서브미션이
발생했다는 제스처를 취한다.

10.6 서브미션 방어자가 테크니컬웨이로 서브미션을 탈출하는
과정 중에 선수 중 한명이 세프티에어리어를 벗어나게 된다면
경기를 중지하고 서브미션 시도자에게 2점을 주고
(리얼덴저 여부와 상관없다) 중앙에서 스탠딩으로 재개한다.

10.7 서브미션 방어자가 테크니컬 웨이가 아니고 무작정 장외로
도망간 경우 실격이 된다.

10.8 서브미션 지도자의 움직임으로 인하여 장외가 된 경우
중앙에서 스탠딩으로 재개한다.
이때 서브미션이 리얼덴저 였다면 어드밴티지를 준다.

10.9 서브미션 시도자가 일부러 장외로 나간 경우
심판은 경기를 중지하고 장외로 나간 선수에게 페널티를 주고
스탠딩으로 재개한다.

리얼덴저가 아니라 어드밴티지가 아님

리얼덴저 상황(탈출한다면 어드밴티지)

섹션 11

파울 & 금지행위

섹션 11

페널티 누적 방법

마이너 파울 및 페널티 규정 안내

1. 마이너 파울 시 심판의 제스처
선수가 마이너 파울을 범했을 경우, 심판은 주먹을 쥔 팔을 어깨 높이로 들어 올린 후 해당 선수의 팔로 페널티를 부여한다.

2. U18 이상 연령대의 페널티 누적 시스템
1번째 마이너 파울: 페널티 부여
2번째 마이너 파울: 페널티 부여 + 상대 선수 어드밴티지
3번째 마이너 파울: 페널티 부여 + 상대 선수에게 2점 부여
4번째 마이너 파울: 실격 처리 + 상대 선수를 승자로 선언

3. 3번째 스톨링 페널티를 양 선수 모두에게 동시에 줄 경우
세 번째 페널티 상황에서는 동일한 자세에서가 아닌 **스탠딩**에서 경기를 재개합니다.

4. U16 이하 연령대의 페널티 누적 시스템
4번째, 5번째 페널티: 페널티 부여 + 상대 선수에게 2점 부여
6번째 페널티: 실격 처리

섹션 11

마이너 파울

11.1 마이너 파울이 발생했을 때
위반한 선수는 페널티를 받게 되는데
누적 페널티 시스템에 의해 페널티를 받게 된다.

11.1.1 스톨링은 포지션 진행을 하지 않고 있거나 상대의 진행을 막기만 하고 있는 것은 스톨링으로 마이너 파울로 누적성 페널티를 받는다.

스탠딩 포지션에서
한 선수 또는 양 선수가 10초 이상 경기를 진행하지 않을 경우 심판은 경기를 중단시키고 해당 선수에게 “파이트(Fight)”라고 구령한 뒤 페널티를 부과합니다.

그라운드 상황에서
한 선수 또는 양선수들이 공방 없이 정체될 경우 심판은 해당 선수를 가리키며 “파이트”라고 구령하고 손바닥이 아래로 향하게 하여 수평으로 팔을 들어 올리는 제스처를 취합니다.
제스처와 함께 스코어보드 스태프는 10초 카운트를 시작합니다.

카운트 중 선수들이 공방을 시작할 경우, 심판은 손을 흔들어 카운트 취소 제스처를 하며, 스톨링 타이머는 중단됩니다.
10초가 끝날 때까지 소극적인 태도를 유지하면 해당 선수에게 페널티가 부과됩니다.

선수가 심판의 제스처를 보지 못할 경우
해당 선수를 터치 후 페널티를 부과됩니다.

스탠딩에서 페널티를 주는 제스처

스톨링 워닝 제스처
그라운드 에서만 워닝이 있다.

10초 워닝후에도 공방이 없을 경우
페널티를 부과 합니다.

마운트 포지션,백 마운트,백 컨트롤과 같이
4점 포인트가 주어질 수 있는 포지션은 스톨링에 해당하지 않습니다:

수비 포지션일 경우에도 스톨링은 적용되지 않습니다.
홀딩 포지션(예: 사이드 컨트롤, 노스사우스, 스카프 홀드,,,)

11.1.2 더블 가드 풀(Double Guard Pull) 정의
스탠딩 또는 무릎 상태에서 양 선수가 동시에 가드로 내려간 경우
심판의 조치: 20초 카운트 시작

20초 카운트 내 진행 상황에 따른 처리
1) 한 선수가 먼저 탑 포지션을 차지한 경우
해당 선수에게 어드밴티지 부여 > 경기 계속 진행

2) 두 선수 모두 더블 가드 상태 유지 (20초 경과 시)
경기 중지 > 양 선수 모두에게 페널티 > 경기를 스탠딩에서 재개

예외 상황: 포인트를 얻을 수 있는 상황 또는 서브미션 진행 중인 경우
포인트 획득 가능 상황 또는 서브미션 시도 중이라면:
20초가 지나도 심판은 즉시 중단하지 않음 > 공격 성공 여부를 지켜봄

공격 실패 후 계속 더블 가드 상황이 된 경우
경기 중단 > 양 선수 모두 페널티 >경기를 스탠드에서 재개

11.1.3 5050가드에서 라펠이나 벨트로(상대 다리에 감아서)상대를 컨트롤하는 경우 20초 후 스톨링 페널티를 받는다.
- 스윕을 성공하거나 > 다른 가드로 전환하지 않는 한
아무리 공방 중이 더라도 20초 후 페널티를 받는다.
- 심판이 카운트를 이미 시작 했다면 선수가 라펠이나 벨트를 놓아도 계속 50-50가드 상태라면 카운트는 계속합니다.
- 스윕 후에도 가드로부터 잡아 컨트롤하던 그립을 계속 유지하고 있을 경우 20초 카운트를 다시 시작한다. 그립을 놓는다면 카운트를 멈춘다.

11.1.4 기술적인 시도 없이 경기장을 이탈하거나, 단순히 상대를 밀어내는 행위, 또는 경기장을 돌아다니며 상대와의 교전을 거부하는 경우.
11.1.5 상대선수의 얼굴에 손이나 발을 대는 경우(눈,코,입 주변)

11.1.6 상대를 잡지 않고 무릎을 꿇거나 가드로 내려가 자세를 유지하는 경우

11.1.7 그라운드 공방에서 탈출 후에 싸움을 회피하며 다시 그라운드 공방으로 돌아오지 않을 때
11.1.8 상대 선수의 도복 소매나 바지 단 안쪽에 손가락을 넣어 잡았을 때
엄지 손가락 끝으로 안쪽을 잡는 것은 정상이다.
도복 바지의 허리띠(허리라인)잡는 것은 정상이다

11.1.9 상대 선수의 도복 안쪽으로 손을 넣어서 통과 시켜서 바깥쪽을 잡아 컨트롤 할 경우

11.1.10 풀어진 벨트로 초크나 기술 시도

11.1.11 상대 벨트나 > 목뒤 라펠에 발을 걸어 컨트롤하는 경우

11.1.12 같은 쪽 도복을 잡지 않고 도복의 옷깃 발로만 컨트롤 하는 경우,
또는 상대선수 도복 상의를 발로 밟을 경우.

11.1.13 노기 경기에서 자신이나 상대의 래시가드,쇼츠,레깅스 기타 옷을 잡았을 때

11.1.14 선수들이 매트에서 경기할 준비가 되어 있지 않거나, 도복을 고치느라 시간이 지체되는 경우에는 다음과 같은 상황이 포함됩니다.
* 잘못된 복장을 착용한 경우
* 경기 시작 후 금지된 물품을 착용하거나 소지한 경우
* 도복, 벨트 또는 히잡을 벗는 행위
* 도복, 벨트 또는 바지 끈을 묶는 데 각각 20초 이상 소요되는 경우
* 매트 심판의 도복 검사 결과 복장을 교체해야 하는 경우

11.1.16 의료, 또는 안전 관련 문제, 도복문제 관한 것을 제외하고 경기 중 심판, 상대 선수, 코치, 관중 또는 기타 관계자에게 말을 거는 행위

11.1.17 심판의 지시를 따르지 않거나
실격 처리될 정도로 심각하지 않은 사소 경미한 행위들

11.1.18 포인트를 잃을 상황이거나
불리한 포지션에서 그 상황을 모면 하려고 고의적으로 장외로 도망간 경우
페널티가 부과되며, 상대에게 2점이 주어짐
누적 페널티 룰 적용
중앙에서 같은 자세로 경기 재개
단, 장외 직전 안정적인 자세가 아니었을 경우에는 스탠딩으로
재개 하는데 이때 어드밴티지가 부여될 수 있다.

11.1.19 승자 선언을 하기 전에 장외로 나가는 경우

11.1.20 U16 이하 연령 부문에서 점핑 가드를 하거나 점핑 서브미션을 시도하는 경우. 경기를 중지하고 해당 선수는 페널티가 부과됩니다. 그리고 스탠딩으로 재개합니다.

다리가 잡혔을 때 점핑 가드를 하는 경우 페널티와 함께 규칙 9.1.4에 따라 상대 선수에게 2점이 부여됩니다.

11.1.21 승자 발표 전에 실격 당할 만큼 심각하지 부적절한 행동으로 우월감을 드러내는 몸짓, 춤, 비신사적 태도.

11.1.22 서브미션 시도 중 발생하는 마이너 파울에 관하여
* 서브미션 시도자사 마이너 파울을 범하는 경우
경기를 중지하고 반칙을 한 선수에게 페널티를 부과하고 스탠딩으로 재개한다.

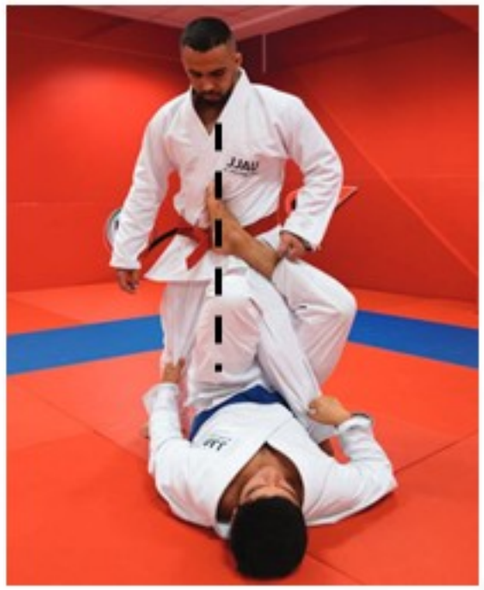
* 서브미션 방어자의 마이너 파울은 실격으로 한다.

11.1.23 마이너파울 니리핑(아시 가라미)은
상대의 다리가 갇힌 상태에서 또는 잡혀 있는 상황에서
그리고 스탠딩 상황에서 상대가 발을 바닥에 딛고 있는 상황에서

공격자의 다리가 상대 허벅지 뒤에서 상대 다리의 허벅지 위로
공격자의 발을 올려 놓았을 때 몸통 중앙을 넘어 위치한 경우 마이너 파울입니다.

이때 심판은 경기를 중지하고 다리 위치를 적절한 위치로 이동시킨 후
페널티 후에 경기를 재개합니다.
서브미션 상황에서는 다리가 중앙을 넘게 된다면 실격이 된다.

노기 U21 어덜트 경기에서는 정상이다



마이너파울 니리핑 : 상대가 스탠딩에서 또는
다리가 갇힌 상태에서 중앙을 넘은 경우 :
PENALTY

심판은 파울 위치에 있는 다리를 제거하고
페널티를 부여한 후 경기를 재개합니다.

발이 엉켜 있지만 중앙선을 넘지 않은 경우 : LEGAL

11.1.24 의도치 않게
상대방을 불법적인 위치에 놓이게 한 경우

섹션 11

디시플러너리 메이저 파울

11.2 다음과 같은 행위는 디시플러너리 메이저 파울로 반칙을 범하는 선수는 실격 처리한다.

해당 선수는 추가적인 제재가 가해질 수 있다.

11.2.1 경기 전, 중, 후에 상대 선수나 중앙 테이블 스태프, 임원, 심판, 관중에 대한 욕설이나 외설적인 행동을 취했을 때

11.2.2 경기 전, 중, 후에 상대 선수나 중앙 테이블 스태프, 임원 심판, 관중에 대해 적대감을 취하는 행동을 취했을 때

11.2.3 상대 선수를 물기, 머리카락을 잡아당기거나 눈이나 성기에 의도적으로 압박을 가하거나 주먹질, 팔꿈치, 무릎, 박치기, 발차기와 같은 의도적인 타격

11.2.4 경기 전, 중, 후에 상대 선수나 중앙 테이블 스태프, 임원 심판, 관중에 대해 언어적 또는 몸짓으로 무례한 행동

11.2.5선수 한 명 또는 두 명 모두 경기를 진지하게 받아들이지 않고 플레이하거나 가짜 싸움을 하는 경우.

11.2.6 선수가 경기에 매우 부적절하거나 비신사적인 태도를 보이거나 경기 전, 경기 중 또는 경기 후에 기타 형태의 위법 행위를 하는 경우.

실격제스처 : 디시플러너리 또는 테크니컬DQ인 경우
심판은 주먹을 쥐고 머리위에서 팔을 십자로 교차하여 실격 제스처를 하고 해당 선수를 가리킨 후 승자를 발표합니다.

섹션 11

테크니컬 메이저 파울

11.3 다음과 같은 테크니컬 메이저 파울을 범한 선수는 실격 처리한다.

11.3.1 상대에게 부상을 입힐 의도가 있거나,
부상 위험이 명백함에도 불구하고 이를 무시하고 행하는 경우

11.3.2 서브미션 공격을 받고 있는 상황에서 고의로 경기장을 벗어나는 행위.

11.3.3 초크 시도 없이 상대의 목이나 척추에 위험할 정도로 힘을 가하는 서브미션 기술을 사용하는 행위.

Note: 바텀 포지션에서 탑 선수의 자세를 무너뜨리기 위해 목이나 머리를 잡아당기는 행위는 목에 대한 공격으로 간주되지 않습니다.

11.3.4 가드, 백 컨트롤 또는 서브미션을 시도 중인 상대를 들어 올려 매트에 내리찍는 행위
상대를 들어 올리는 것은 정상이지만 들어올린 상태에서
고의가 아니거나 균형을 잃어 슬램이 되었다 해도 DQ
상대를 내리찍지 않도록 주의하는 것은 선수의 책임입니다.

11.3.5 선수가 도복안에 적절한 이너웨어(속옷) 입지 않은 것을 심판이 알았을 때

11.3.6 상대의 손가락이나 발가락에 락(관절기)을 시도하는 행위

11.3.7 수플렉스 테이크다운이나 기타 테이크다운 또는 카운트 테이크다운시 머리나 목이 먼저 바닥에 닿는경우

11.3.8 맨손으로 상대 목을 감싸 한 손 또는 양손으로 목을 조르기
손가락이나 엄지손가락으로 상대의 기도에 압력을 가하는 경우,
손으로 상대의 코나 입을 막아 숨을 쉴 수 없게 하는 행위

11.3.9 무릎에 회전력(무릎비틀기)을 또는 무릎 측면에 압력을 가하는 방식의 레그락 기술을 사용하는 행위는 금지
* 노기(U21 및 어덜트 부문) 경기에서는 사용 가능

11.3.10 상대의 무릎에 회전력 또는 외측 압력을 유발할 수 있는 니 리핑(knee reaping) 동작은 금지
상대 다리가 고정 된 상태에서 공격자의 다리가 바디라인을 넘은 경우
서브미션 상황에는 공격자의 다리가 중앙을 넘은 경우
* 노기(U21 및 어덜트 부문) 경기에서는 사용 가능

11.3.11 선수가 고의로 상대방을 반칙 상황에 놓이게 하여 실격을 유도하려는 경우

11.3.12 상대방과 공정하게 경기를 하는데 영향을 줄 수 있는 연고, 크림, 화장품, 미끄럽게 하는 물질 등을 본인에게 발랐을 경우
화장품·염색약 등으로 인해 상대방의 도복이 오염 된 경우

11.3.13 심판의 지시에 따라 도복을 교체하라는 요청에
심판이 정한 시간 내에 새로운 도복으로 갈아입지 못한 경우.

니 리핑 가이드: 실격(메이저파울)

(노기(U21 및 어덜트 부문) 경기에서는 사용 가능)

리핑 된 다리의 발이 고정된 상태에서 바디라인을 넘을 경우

발이 고정되거나 스탠딩 상태에서 바디라인을 넘을 경우

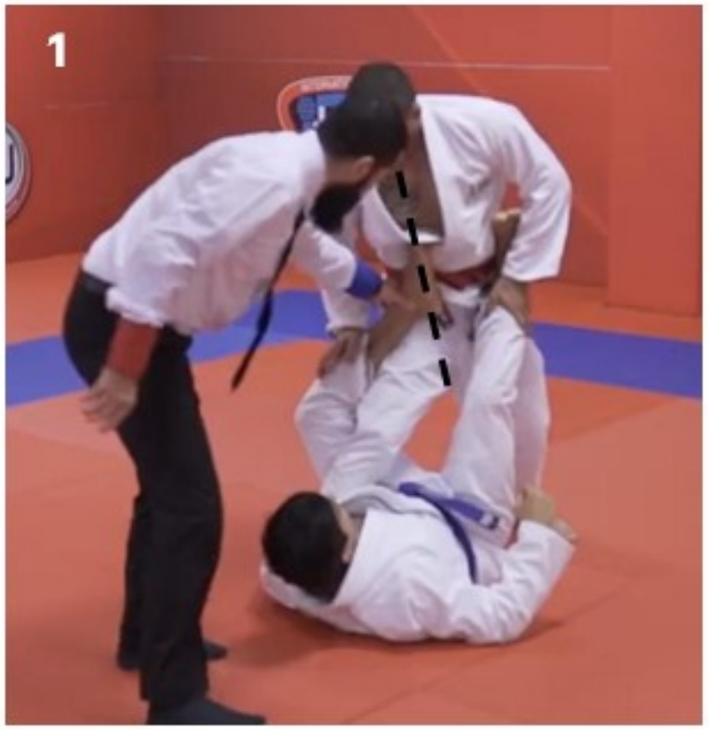
서브미션 시도 중 공격자의 발이 중앙을 넘은 경우

스탠딩 상황이 되었을 때 U16 이하 연령대에서는 해당 자세는 반칙으로 간주하지 않고 경기를 중지하고 오픈 가드로 재개합니다.
~~U18, U21, 어덜트, 마스터 부문에서는 허니홀을 시도한 선수가 중심선을 넘은 다리 위치를 스스로 풀어야 하며 그렇지 않으면 실격 처리됩니다.~~
만약 스윕 도중에 발생한 상황이라면 심판은 3초간 자세가 안정되는지 확인한 후 경기를 중단하고 가드와 탑으로 경기를 재개 합니다.

리핑 가이드: 페널티(마이너 파울)

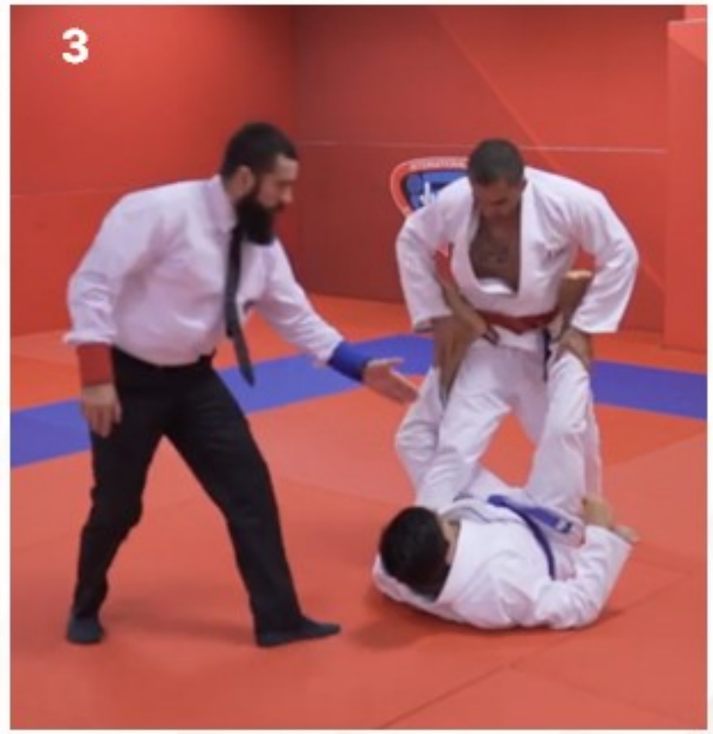
(노기(U21 및 어덜트 부문) 경기에서는 사용 가능)

발이 고정되거나 스탠딩 상태에서 공격자의 발이 중앙을 넘긴 경우



심판은 경기를 중단시키고 파울 위치에 있는 발을 정상적인 위치로 옮깁니다.

심판은 반칙을 범한 선수에게 페널티를 줍니다.



경기를 재개 합니다.

니리핑 가이드 : 정상 (노 파울)

정상적인 레드락
공격자의 발도 중앙에서 바깥쪽에 있어서 정상

다리가 교차된 상태지만 무릎 아래쪽이기 때문에 정상

공격자의 발이 중앙을 넘어 교차되어 있지만
상대 다리가 프리핏

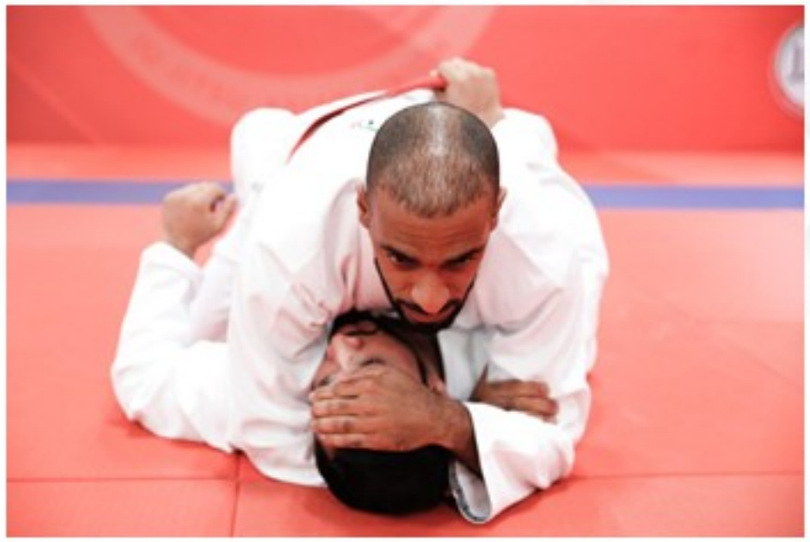
허니 홀에서 얽힌 다리의 발이 프리 하다면, 반대쪽 다리를
컨트롤하거나 레드락을 시도하거나 할 수 있습니다.

	Gi and No Gi		Gi	No Gi		[전문선수 대회] 나이,벨트별 금지 기술표
	U12 (all belts)	U14 / U16 (all belts)	U18,U21 어덜트, 마스터	U18 ,마스터	U21,어덜트	
1	X	✓	✓	✓	✓	바나나스플릿(가랑이 벌려 찢기)
2	X	X	✓	✓	✓	척추 압박이나 넥 크랭크(목 꺾기)가 동시에발생하는 초크(Noarm 트라이이앵글 초크, 노스사우스 초크, 헤드시저스초크)
3	X	X	✓	✓	✓	암트라이앵글초크 (아나콘다초크, 다스초크, 버기초크, etc)
4	X	X	✓	✓	✓	길로틴초크(프론트 헤드락 초크)
5	X	X	✓	✓	✓	이지키엘(Ezekiel choke), 슬리브초크,소매조르기
6	X	X	✓	✓	✓	오모플라따 (모든 숄더락 종류 > 바라또플라따, 타리코플라따, 모노플라따)
7	X	X	✓	✓	✓	트라이앵글 초크시 상대의 머리를 당기(셋팅 전에 당기는 것과 셋팅 후 무릎과 같이 당기기는 가능)
8	X	X	✓	✓	✓	스트레이트 풋락(앵클락) 발목을 직선으로 꺾기 (안쪽으로 회전하거나 에스티마락,토우홀드,아오키락 같이 발목을 비틀어 꺾기 금지)
9	X	X	✓	✓	✓	허리 조르기(클로즈가드 가드에서 허벅지를 사용하여 상대의 몸통, 갈비뼈를 압박하는 락)
10	X	X	✓	✓	✓	리스트락(손목꺾기)
11	X	X	✓	✓	✓	아웃사이드 싱글렉 or 스윕이나 기타 상황에서 머리가 밖으로 빠지는 경우(페널티 없이 스탠딩으로 재개)
12	X	X	✓	✓	✓	점핑가드,점핑 서브미션(누적성 페널티)
13	X	X	✓	✓	✓	바이셉스락(이두근 조르기), Bicep slicer, Bicep crush
14	X	X	✓	✓	✓	니바 (사이드 니바는 금지)
15	X	X	✓	✓	✓	토우홀드 > 발목을 안쪽으로 비트는 앵클락 > 에스티마락
16	X	X	✓	✓	✓	스트레이트풋락에서 공격하지 않는 다리 쪽으로 회전 하면서 공격하기(안쪽으로 회전)) > 도복 브라운 블랙부터 가능
17	X	X	X	X	✓	힐훅(인사이드 힐훅/아웃사이드 힐훅)
18	X	X	X	X	✓	무릎에 회전력(무릎비틀기 / 락다운에서 비틀기 / 일렉트릭체어에서 비틀기)을 또는 측면으로 무릎에 압박하기(/ 사이드 니바)
19	X	X	X	X	✓	실격성 니리핑
20	X	X	X	X	✓	발목을 바깥쪽으로 비트는 앵클락 > 리버스 토우홀드, 아오키락(발 뒤꿈치가 보일 경우) etc
21	X	X	X	X	X	슬램 >가드, 백 컨트롤, 서브미션 또는 그 외의 그라운드에서 엉킨 상황에서 상대를 내리찍는 행위
22	X	X	X	X	X	초크 시도 없이 척추 꺾기, 넥클랭크
23	X	X	X	X	X	시저스테이크다운(가위치기), 카니바사미,
24	X	X	X	X	X	상대의 손가락이나 발가락 비틀기 꺾기(관절기)를 시도 / 손가락을 잡는 것은 몇 개를 잡던 상관없다
25	X	X	X	X	X	싱글렉 테이크다운에서 기타 상황에서 머리가 밖으로 나온 것을 상대의 벨트를 잡고 바닥으로 끌어내리며 머리를 바닥에 찍을 때 (벨트/도복상의 또는 바지 잡고 찍어도 마찬가지 실격이다)
26	X	X	X	X	X	수플렉스 테이크다운이나 기타 테이크다운 또는 카운트 테이크다운시 머리나 목이 먼저 바닥에 닿게 할 때 수플렉스뿐만 아니라 기타 상황에서 머리를 수직으로 찍는 행위

	Gi and No Gi				Gi	No Gi		[동호인 대회] 나이, 벨트별 금지 기술표
	U12 and below (all belts)	U14, U16 (all belts)	White (U18 and up)	Blue / Purple	Brown / Black	Brown (Masters) / Black (Masters)	Brown (Adults) / Black (Adults)	
1	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	바나나스플릿(가랑이 벌려 찢기)
2	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	척추 압박이나 넥 크랭크(목 꺾기)가 동시에발생하는 초크(Noarm 트라이이앵글 초크FNC, 노스사우스 초크, 헤드시저스초크)
3	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	임트라이앵글초크 (아나콘다초크, 다스초크, 버기초크, etc)
4	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	길로틴초크(프론트 헤드락 초크)
5	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	이지키엘(Ezekiel choke), 슬리브초크,소매조르기
6	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	오모플라따 (모든 숄더락 종류 > 바라또플라따, 타리코플라따, 모노플라따)
7	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	트라이앵글 초크에서 방어자의 머리를 당기며 기술 시도(셋팅 전에 당기는 것과 셋팅 후 무릎과 같이 당기기는 가능)
8	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	스트레이트 풋락(앵클락) 발목을 직선으로 꺾기 (안쪽으로 회전하거나 에스티마락,토우홀드,아오키라 같이 발목을 비틀어 꺾기 금지)
9	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	허리 조르기(클로즈가드 가드에서 허벅지를 사용하여 상대의 몸통, 갈비뼈를 압박하는 락)
10	X	X	X	✓	✓	✓	✓	리스트락(손목 꺾기)
11	X	X	X	✓	✓	✓	✓	아웃사이드 싱글렉(머리가 밖으로)or 스윔이나 기타 상황에서 머리가 밖으로 빠짐
12	X	X	X	✓	✓	✓	✓	점핑가드,점핑 서브미션(누적성 파울)
13	X	X	X	X	✓	✓	✓	바이셉스락(이두근 조르기), Bicep slicer, Bicep crush
14	X	X	X	X	✓	✓	✓	니바 (사이드 니바는 금지)
15	X	X	X	X	✓	✓	✓	토우홀드 > 발목을 안쪽으로 비트는 앵클락 > 에스티마락
16	X	X	X	X	✓	✓	✓	스트레이트풋락에서 공격하지 않는 다리 쪽으로 회전 하면서 공격하기(안쪽으로 회전)) > 도복 브라운 블랙부터 가능
17	X	X	X	X	X	X	✓	힐훅(인사이드 힐훅/아웃사이드 힐훅)
18	X	X	X	X	X	X	✓	무릎에 회전력(무릎비틀기 / 락다운에서 비틀기 / 일렉트릭체어에서 비틀기)을 또는 측면으로 무릎에 압박하기(/ 사이드 니바)
19	X	X	X	X	X	X	✓	실격성 니리핑
20	X	X	X	X	X	X	✓	발목을 바깥쪽으로 비트는 앵클락 > 리버스 토우홀드, 아오키락(발 뒤꿈치가 보일 경우) etc
21	X	X	X	X	X	X	X	슬램 >가드, 백 컨트롤, 서브미션 또는 그 외의 그라운드에서 엉킨 상황에서 상대를 내리찍는 행위
22	X	X	X	X	X	X	X	초크 시도 없이 척추 꺾기, 넥클랭크
23	X	X	X	X	X	X	X	시저스테이크다운(가위치기), 카니바사미,
24	X	X	X	X	X	X	X	상대의 손가락이나 발가락 비틀기 꺾기(관절기)를 시도 / 손가락을 잡는 것은 몇 개를 잡던 상관없다
25	X	X	X	X	X	X	X	싱글렉 테이크다운에서 기타 상황에서 머리가 밖으로 나온 것을 상대의 벨트를 잡고 바닥으로 끌어내리며 머리를 바닥에 찍을 때 (벨트/도복상의 또는 바지 잡고 찍어도 마찬가지 실격이다)
26	X	X	X	X	X	X	X	수플렉스 테이크다운이나 기타 테이크다운 또는 카운트 테이크다운시 머리나 목이 먼저 바닥에 닿게 할 때 수플렉스 뿐만 아니라 가타 상황에서 머리를 수직으로 찍는 행위

금지행위에 대한 사진 설명 페이지 59 & 60

1)바나나 스프릿 (U12 이하)



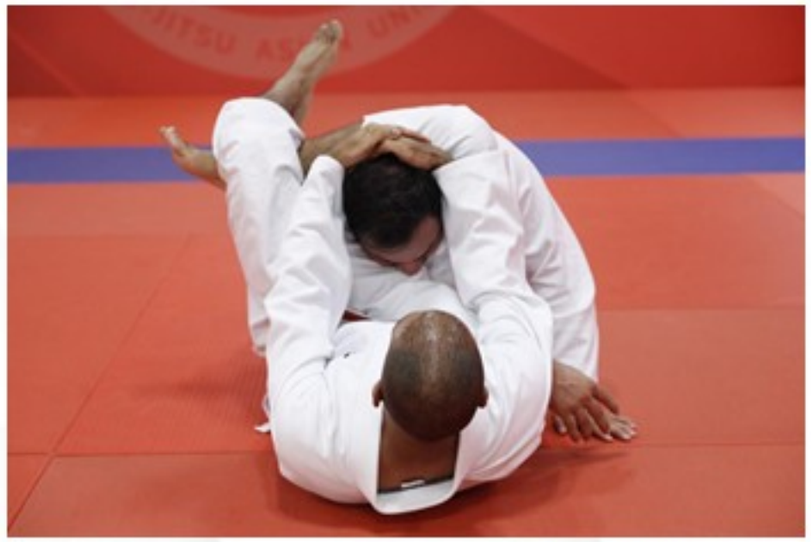
2) 초크 시도하며 척추 공격(U16 & 이하)

3.) 암트라이앵글초크(U16 & 이하)

4.) 길로틴초크 (U16 & 이하)

5.) 소매조르기,이지키엘 (U16 & 이하)

6.) 오모쁠라따 (U16 & 이하)



7.) 트라이앵글 초크시 상대의 머리를 당기(U16 & 이하)

8.) 스트레이트풋락,앵클락(U16 & 이하)

9.) 허리조르기 (U16 & 이하)

10.) 리스크락(U16 & 이라)

11.) 머리가 밖으로 빠진 싱글렉 (U16 & 이하) (NO FOUL)

12.) 점핑가드 or 플라잉 서브미션을 시도 (U16 & 이하)

13.) 바이셉스 or 캐프 슬라이서(U16 and below)

14.) 스트레이트 니바 (U16 & 이하)

15.) 안쪽으로 비트는 앵클락, 토우홀드 (U16 & 이하)

16.) 안쪽 회전하며 스트레이트 풋락시도 (U16 & 이하)

17.) 힐훅 (모든벨트 / 어덜트 No Gi는 가능)

18.) 무릎 비틀기와 무릎측면에 압박
(모든벨트 / 어덜트 No Gi는 가능)

19.) 니리핑 (모든벨트 / 어덜트 No Gi는 가능)

20.) 안쪽으로 비트는 앵클락(리버스 토우홀드)
(모든벨트 / 어덜트 No Gi는 가능)1

Actions shown correspond to the tables of illegal actions per division on **pages 59 and 60**

21.) 슬램 (모든벨트)

22.) 초크 시도 없이 척추 꺾기, 넥클랭크(모든벨트)

23.) 시저스테이크다운(모든벨트)

24.) 손가락 비틀기나 꺾기 (모든벨트)

25.) 머리를 밖으로 두고 있는 상대 머리를 바닥에 내려찍는 행위 (모든벨트)

섹션 12

경기 결과의 결정

섹션 12

경기 결과의 결정

경기의 승자는
다음 항목 중 하나의 방식으로 결정될 수 있습니다.

.

12.1 **서브미션** : 선수가 허용된 기술을 시도하여
상대가 신체적, 언어적으로 알린 경우와 기절한 경우.

12.2 **포인트**: 정규 경기 시간이 종료되었을 때
더 높은 점수를 획득한 선수를 승자로 합니다.
점수가 동점일 경우, 어드밴티지가 더 많은 선수를 승자로 합니다.
점수와 어드밴티지 모두 동점일 경우, 페널티가 더 적은 선수를 승자로 합니다.

12.3 **실격**: 선수가 심판 들로부터 디시플러너리 반칙 또는
테크니컬 메이저 파울을 범했을 경우 상대 선수를 승자로 합니다.

경우에 따라서, 두 선수 모두 동시에 실격 처리되어 승자가 없는 판정이 내려질 수 있습니다.

12.4 **골든 스코어** : 정해진 경기 시간이 종료된 후에도, 어드밴티지, 페널티가 모두 동일한 경우, 연장전(골든 스코어)을 합니다.

12.4.1 골든스코어에는 시간 제한이 없으며, 다음 중 하나가 발생할 때까지 경기를 계속 진행됩니다:

* 한 선수가 서브미션으로 승리를 거두었을 때
* 한 선수가 점수 또는 어드밴티지를 받을 수 있는 기술 시도들 했을 때
* 한 선수가 페널티를 받았을 때(상대 선수가 승자로 선언됨)
* 한 선수가 경기를 더 이상 계속할 수 없는 경우

12.4.2 한선수가 선수가 최소한 어드밴티지를 받을 기준을 충족한 경우 포인트 시간까지 기다리지 않고 경기를 종료합니다.

양 선수가 동시에 점수를 받을 수 있는 움직임이 발생한 경우에는
먼저 어드밴티지를 획득한 선수를 승자로 합니다.

12.4.3 심판은 골든스코어 경기 중에도 스톨링에 대해 엄격하게 주의를 줘야 합니다.

단, 스톨링을 양 선수에게 동시에 페널티를 부여할 경우
경기를 중지하지 않고 계속 진행 합니다.

섹션 13

부전승 & 기권

섹션 13

부전승 & 기권

13.1 부전승: 상대 선수가 다음의 중 하나에 해당에 해당하여 경기에 출전하지 못할 경우 해당 선수를 부전승으로 합니다.

* 상대 선수가 출전하지 못했을 때
* 3분 동안 3회에 걸쳐서 호출했음에도 선수가 나타나지 않았을 경우
* 상대 선수가 의료적 또는 디시플러너리 파울로 참가가 금지된 경우

13.2 **기권승**: 경기 중 상대 선수가 경기를 계속할 수 없게 된 경우에 상대는 기권승으로 승리 합니다.

* 경기 중 상대 선수가 심판 에게 기권 의사를 밝힌 경우
* 상대 선수가 총 의료 시간 2분을 초과되었거나, 의료적으로 경기를 계속할 수 없다고 판단된 경우 부상 또는 건강 문제는 공식 지정된 의사나 의료진에 의해 치료 및 평가되어야 하며 해당 선수가 경기를 계속할 수 있는지 판단합니다.
* 상대 선수가 근육 경련으로 인해 경기를 중단하겠다고 요청하는 경우 의료 시간은 부여되지 않으며, 경기에서 패배하게 됩니다.

섹션 14

부상과 사고

섹션 14

부상과 사고

14.1 경기가 부상으로 중단된 경우, 매트 심판은
부상당한 선수(들)에게 최대 2분의 휴식 및 공식 지정 의사
또는 의료진에게 진료 시간을 허용 합니다.
선수가 의료 처치 시간(2분)을 모두 사용한 경우,
상대 선수가 기권승을 하게 됩니다.

14.2 의료 처치 시간은 매트심판의 지시에 따라 시작되고 종료됩니다.
14.3 선수가 계속 경기를 진행할 수 없는 경우
매트심판은 다음 사항을 고려하여 판정을 내립니다:
* 부상의 원인이 해당 선수에게 있는 경우, 그 선수는 패배합니다.
* 부상의 원인이 어느 선수 때문인지 판단할 수 없을 경우
부상당한 선수가 패배합니다.
* 금지 행위로 인해 부상이 발생한 경우, 해당 반칙을 범한 선수는
실격 처리되며 경기에서 패하게 됩니다.

14.4 경기 중 컨디션 이상(질병 등)으로 인해
경기를 계속할 수 없는 선수는 기권패로 처리됩니다

14.5 선수가 경기를 계속할 수 있을지 여부는
공식 지정 의사의 판단에 따릅니다.

14.6 선수가 경기 도중 의식을 잃는 경우, 경기는 즉시 중단하고,
해당 선수는 대회의 남은 경기에서 더 이상 출전할 수 없습니다

14.7 선수가 근육 경련을 이유로 경기를 중단해달라고 요청할 경우,
상대 선수를 승자로 합니다.

14.8 경기 중 선수가 구토하거나 기본적인 생리 기능을 통제하지 못해 소변이나
대변을 보는 경우, 해당 선수는 패배하게 됩니다.

경기 도중 생리로 인해 출혈이 발생한 여성 선수의 경우,
적당한 시간 내에 기준에 맞는 속옷과 도복으로 신속하게 교체한 뒤
경기를 재개할 수 있습니다.
이와 같은 상황을 심판에게 알리는 것은 페널티로 간주되지 않습니다

섹션 15

벨트 or 수련 경력에 따른 분류

SECTION 15

벨트 or 수련 경력에 따른 분류

엘리트 월드 랭킹 대회는 연령대별로만 나뉘며, 벨트나
수련 경력 수준에 따라 구분되지 않습니다.
즉, 오픈벨트 형식으로 운영됩니다.
이에 대한 자세한 내용은 59페이지 표를 참조하십시오.

소규모 대회에서 벨트 또는 수준별 부문을 채택하는 경우, 주최자는 JJIF 규정 및 지침에 따라 본 섹션의 규정과 벨트 색상별 금지 기술 표(60페이지 참조)를 준수해야 합니다.

15.1 벨트에 따른 부문 구분 (도복 경기)

15.1.1 화이트 벨트, 초보자, 또는 U16 이하의 모든 부문에서는 클로즈 가드 점프 자세로 들어가거나, 스탠딩 포지션에서 플라잉 서브미션을 시도하는 것이 금지됩니다. 이러한 행동이 발생하면, 매트 심판은 경기를 중단하고 해당 선수에게 페널티를 부과한 뒤, 경기를 스탠딩 포지션에서 재개합니다.

15.1.2 U16 이하 연령 그룹 및 화이트 벨트 부문에서는, 머리가 밖으로 빠진 싱글렉 테이크다운은 금지합니다.
이러한 상황이 발생할 경우, 심판은 경기를 중단하고,
페널티 없이 스탠딩에서 경기를 재개합니다.
단, 주심이 개입하기 전 해당 테이크다운이 안전하게 성공했다면,
이는 유효한 테이크다운으로 인정되며 경기는 계속됩니다.

15.1.3 유도 블랙벨트, 자유형 또는 그레코로만 레슬링 경기에 출전한 경험이 있거나, 아마추어 또는 프로 MMA(종합격투기) 경기에 출전한 경력이 있는 선수는 화이트 벨트 또는 초보자 부문에 출전할 수 없다.

15.2 경험 수준에 따른 부문 구분 (노기 - No Gi)

15.2.1 U18, U21, 성인, 마스터 부문
노비스(Novice): 그래플링(레슬링 포함) 경험이 총 6개월 이하
비기너(Beginner): 그래플링 경험 6개월 이상 ~ 2년 이하 또는
주짓수 화이트 벨트
인터미디잇(Intermediate): 그래플링 경험 2년 이상 ~ 5년 이하
또는 주짓수 블루/퍼플 벨트
엑스퍼트(Expert): 그래플링 경험 5년 이상 또는 주짓수 브라운/블랙 벨트

15.2.2 U16 이하 부문

노비스(Novice): 그래플링 경험이 총 6개월 이하
비기너(Beginner): 그래플링 경험 6개월 이상 ~ 1년 이하
인터미디엇(Intermediate): 그래플링 경험 1년 이상 ~ 2년 이하
어드밴스드(Advanced): 그래플링 경험 2년 이상 ~ 3년 이하
엑스퍼트(Expert): 그래플링 경험 3년 이상

15.2.3 그래플링 총 경험은 레슬링, 주짓수, 유도, 삼보 등을 포함 한다.

15.3 다음 벨트로 승급

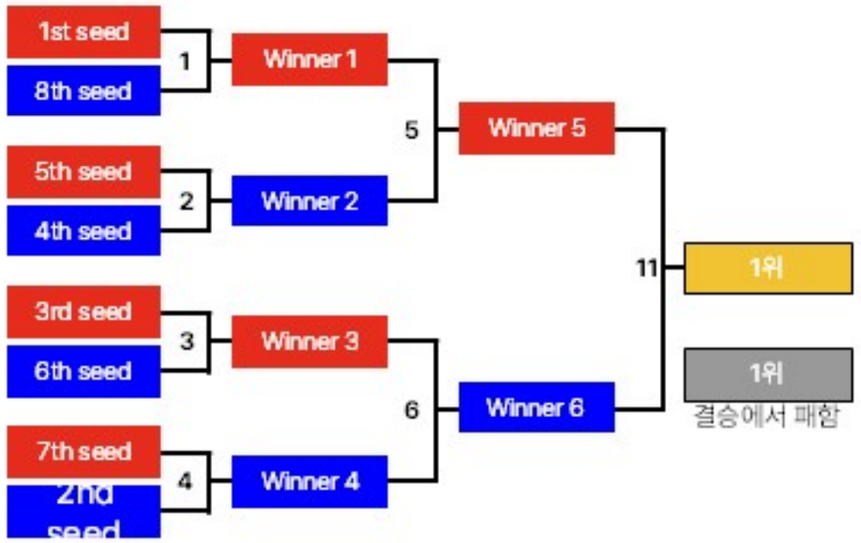
세계챔피언십에서 1위에 입상한 선수는 다음레벨 또는 벨트로 승급 조건이 된다.

섹션 16

메달 수상자 결정 방식

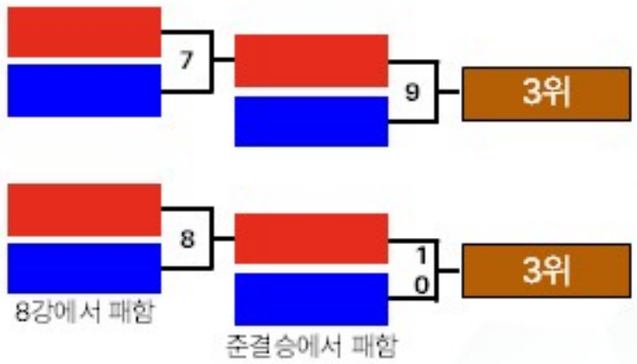
섹션 16

토너먼트 방식(트리 브라킷)에 따른 메달 수상자



8명의 참가자가 있는 대진표 참가자가 8명을 초과할 경우 대진표는 더 확장됩니다.

패자부활전 (더블 엘리미네이션)



준결승전 실격 및 부상 처리 규정

양 선수 모두 테크니컬 파울로 실격(Technical DQ)일 경우:
다른 준결승 경기가 결승전이 된다. 실격된 두 선수는 탈락 처리되며 패자부활전에 진출할 수 없다.

양 선수 모두 디시플러너리 실격(Disciplinary DQ)일 경우:
다른 준결승 경기가 결승전이 된다. 패자부활전을 통해 3위는 단 한 명만 수여된다.

4명의 준결승 진출자 모두 테크니컬 파울로 실격(Technical DQ)일 경우:
두 경기 모두 재경기를 실시한다.

4명의 준결승 진출자 모두 디시플러너리 실격(Disciplinary DQ)일 경우:
이들에게 패배했던 8강 선수들이 새롭게 준결승전을 치른다. 여기서 패배한 선수는 순위 없음.
실격된 선수들도 순위를 받지 못한다. 3위는 패자부활전에서 결정된다.

한 선수가 테크니컬 파울로 실격, 다른 선수는 디시플러너리 실격일 경우:
테크니컬 파울로 실격을 당한 선수는 패자부활전에 진출할 수 있으며, 다른 준결승 경기가 결승전이 된다.

양 선수 모두 부상으로 인해 점수가 동점인 채 경기를 지속할 수 없는 경우:
다른 준결승 경기가 결승전이 되며, 부상 선수는 모두 탈락 처리되어 패자부활전에 진출하지 못한다

결승전 실격 및 부상 처리 규정

양 선수 모두 테크니컬 파울로 실격(Technical DQ)일 경우:
준결승에서 패한 선수들이 새롭게 결승 경기를 치른다. 이 경기의 승자는 1위, 패자는 3위가 되며, 실격된 두 선수는 공동 2위가 된다. 나머지 3위 자리는 패자부활전을 통해 결정된다.

한 선수가 디시플러너리 실격(Disciplinary DQ)일 경우:
해당 선수에게 준결승에서 패배했던 선수가 2위를 차지하고, 징계 실격된 선수는 순위를 받지 못한다.

한 선수가 테크니컬 파울로 실격, 다른 선수는 디시플러너리 실격(Disciplinary DQ)일 경우:
2선 수중 우승자는 없으며, **테크니컬 파울로 실격** 을 받은 선수가 2위를 차지한다.
준결승 패자들이 1위와 3위를 두고 경기를 치르며, 나머지 3위는 패자부활전으로 결정된다.

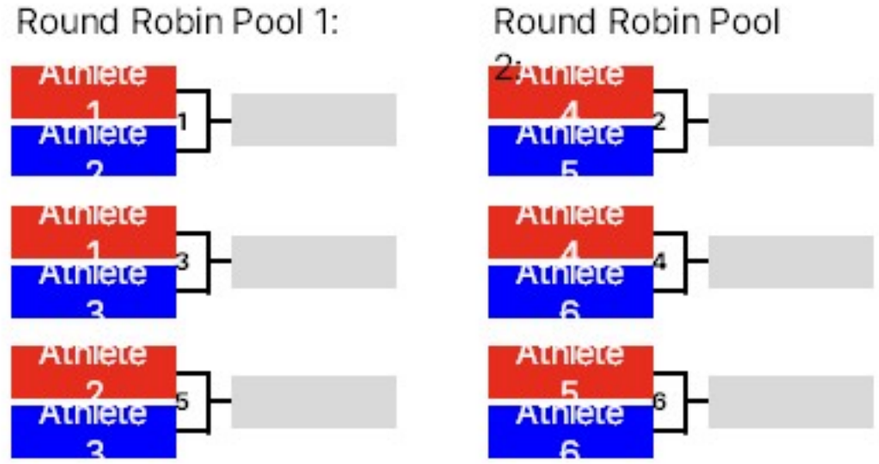
양 선수 모두 디시플러너리 실격(Disciplinary DQ)일 경우:
이들에게 패했던 준결승 선수들이 새롭게 결승 경기를 치른다. 실격된 선수들은 순위를 받지 못하며, 3위는 패자부활전으로 결정된다.

결승전에 한 선수만 진출하고, 반대편 대진의 선수들이 모두 실격되거나 부전(No Show)했을 경우:
해당 선수가 치른 준결승 경기가 결승전으로 간주된다.

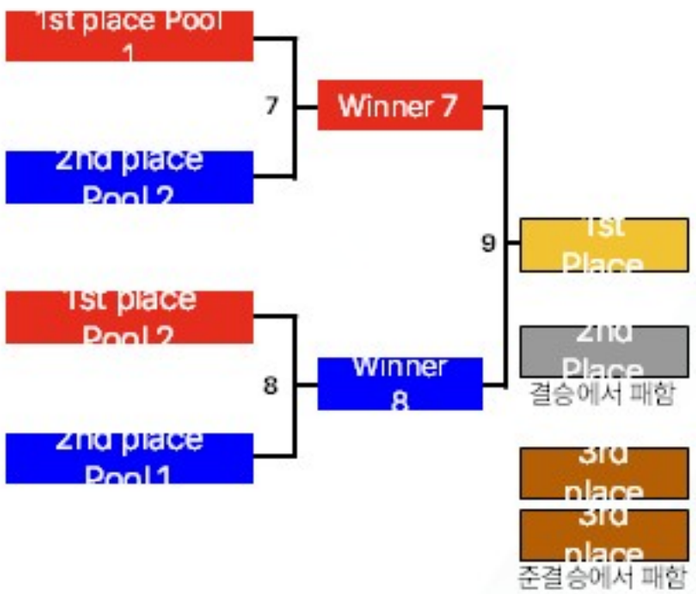
양 선수 모두 부상으로 인해 점수가 동점인 채 경기를 지속할 수 없는 경우:
이 경우에는 스포팅 코드(Sporting Code) 에 명시된 라운드 로빈 방식의 동점자 처리 기준에 따라 이전 경기 결과를 바탕으로 승자를 결정한다..

섹션 16

풀 통합 방식에서의 메달 수상자 결정



6명의 참가자가 3명씩 2개의 조로 나뉘어 라운드로빈 방식으로 경기를 치른다



준결승전에서 실격 또는 부상 발생 시:

*** 양쪽 선수 모두 테크니컬 파울로 실격(Technical DQ)일 경우:**
다른 준결승 경기가 결승전이 된다. 실격된 두 선수는 공동 3위를 차지한다.

*** 양쪽 선수 모두 디시플러너리 실격(Disciplinary DQ)일 경우:**
다른 준결승 경기가 결승전이 된다. 실격된 선수들은 3위도 아니고 순위도 없다.

*** 준결승에 진출한 테크니컬 파울로 실격(Technical DQ)일 경우:**
실격된 선수들에게 패배한 선수들로 새로운 준결승전을 진행한다.
여기서 패한 선수들은 순위 없음. 실격된 선수들은 모두 공동 3위를 차지한다.

*** 준결승에 진출한 4명 모두 디시플러너리 실격(Disciplinary DQ)일 경우:**
실격된 선수들에게 패배한 선수들로 새로운 준결승전을 진행한다.
이 경기에서 패한 선수들은 3위가 되며, 실격된 선수들은 아무런 순위도 없다.

*** 한 선수가 테크니컬 파울로 실격, 디시플러너리 실격(Disciplinary DQ)일 경우:**
테크니컬 실격을 당한 선수는 3위, 다른 준결승 경기가 결승전이 된다.

*** 양쪽 선수가 부상으로 경기를 지속할 수 없으며 점수가 동일할 경우:**
다른 준결승 경기가 결승전이 되며, 부상당한 두 선수는 공동 3위를 차지한다.

결승전에서 실격 또는 부상 발생 시:

*** 한 선수가 디시플러너리 실격(Disciplinary DQ)일 경우:**
실격된 선수에게 준결승에서 패배했던 선수가 2위를 차지하고, 실격된 선수는 순위를 받지 못한다.

*** 한 선수는 테크니컬 파울로 실격, 다른 선수는 디시플러너리 실격 :**
두 선 수중 우승자는 없으며, 기술적 실격을 받은 선수가 2위를 차지한다.
준결승에서 패배했던 선수들이 1위와 3위를 놓고 다시 경기를 치른다.

*** 양쪽 선수 모두 디시플러너리 실격(Disciplinary DQ)일 경우:**
실격된 선수들에게 패했던 준결승전 선수들이 새로운 결승전을 치른다.
실격된 선수들은 아무런 순위도 없다.

*** 한 명의 선수만 결승에 진출하고, 반대편 선수들이 실격되거나 부전패(No Show)일 경우:**
해당 선수의 준결승 경기가 결승전으로 간주된다.

*** 양쪽 선수가 부상으로 경기를 마칠 수 없으며 점수가 동일한 경우:**
이전 경기 결과를 기준으로 승자를 결정하며, 이때 라운드 로빈 방식의 동점자 처리 기준(Sporting Code)을 적용한다.

부록

주요 용어 정의

부록

주요 용어 정의

스탠드업 에서 공방 또는 스탠딩 포지션은
선수들이 서 있는 상태이며, 이전의 그라운드로 부터 상황과 연속성이 없는 경기 단계를 의미합니다.

선수들이 재현 불가능한 포지션에서 세프티 에어리여 밖으로 나갈 경우, 심판은 경기를 스탠딩에서 다시 시작합니다. (7.12)

테이크다운 동작은 스탠딩에서 연속적인 동작으로 연결되어야 유효한 테이크다운 점수로 인정됩니다. (9.1)

선수가 상대와 접촉한 상태에서 무릎 꿇는 자세로 내려가고, 적어도 한 무릎이 땅에 닿아 있는 경우, 서 있는 상태를 유지한 선수만이 테이크다운 점수를 받을 수 있습니다. (9.1.6)

가드 포지션에서 스윕 시도가 일어난 후, 양 선수가 모두 서 있는 상태로 전환되는 경우, 한 선수가 한 발, 다른 선수가 양발로 서 있는 상태가 3초 이상 지속되면 스탠딩 공방이 성립됩니다. (9.2.5)

선수는 상대의 신체 또는 도복(Gi)에 그립 없이 바닥으로 내려가서는 안 되며, 이러한 행동은 페널티 대상이 됩니다. (11.1.5)

시각장애 선수와의 경기에서는, 경기 시작 전 양 선수가 동일하게 도복의 칼라와 소매를 잡거나(Gi), 헤드 앤 암 클린치(No Gi)를 잡을 수 있도록 한 뒤, 심판이 파이트를 선언합니다.

탑 포지션(Top Position): 탑 포지션이란 아래와 같은 상황에서 선수가 상대 위쪽에 위치하고, 상대를 향해 마주보는 자세를 말합니다:

다음과 같은 경우 상대가 바닥에 있는 것으로 간주됩니다:
상대가 앉아 있거나, 등을 대고 눕거나, 옆으로 누워 있으며,
한 쪽 엉덩이 이상이 매트에 닿아 있는 경우

eg) 모든 가드 포지션
eg) 가드를 벗어난 포지션(마운트, 니 온 벨리, 노스사우스, 사이드 컨트롤 등)

상대가 엎드려 있거나, 터틀 포지션이거나, 한 무릎 이상을 바닥에 대고 있는 상태에서, 선수가 상대의 어깨 라인 뒤쪽에서 엉덩이 컨트롤을 하고 있는 경우
여기에는 상대가 무릎 꿇고 있는 상태에서 백 컨트롤을 잡은 상황도 포함됩니다.

다음과 같은 경우는 탑 포지션으로 간주되지 않습니다:
스탠딩 또는 상대의 엉덩이가 바닥에 닿은 상태에서의 백 컨트롤
노스사우스 터틀 포지션 또는 스프롤 포지션
한 선수가 서 있고 상대가 무릎 꿇은 상태

점수 관련 규정:
테이크다운(9.1) 또는 스윕(9.2)은 심판이 3초 카운트를 시작하기 전 공격자가 최소한 한 순간이라도 탑 포지션에 도달해야 한다.

더블 가드 풀 상황(11.1.2)에서, 먼저 탑 포지션으로 올라온 선수에게 어드밴티지가 주어지며, 이때 상대의 가드 안에 있든
가드패스를 지난 포지션이던 관계없이 어드밴티지가 주어집니다.

레벨첸지 or 리버스 탑에 포지션에 있던 선수가 바텀 포지션으로 바뀌고 바텀 포지션에 있던 선수가 탑에 포지션으로 바뀌는 상황을 의미합니다.

가드에서 발생하는 레벨첸지만 스윕으로 인정 된다.(9.2.6)

부록

주요 용어 설명

가드란 상대가 탑에서 자신의 상체를 지배적으로 제압하려는 시도를 막기 위해 한쪽 또는 양쪽 다리를 사용하여 상대를 컨트롤하거나 차단하는 것이다.(9.2)

* 가드 포지션에서 득점 시도와 연속성 없이 무릎 꿇거나 선 자세가 된 것은 선수는 더 이상 가드 포지션으로 간주되지 않습니다.
* 스윕은 반드시 선수가 가드로 부터 연속성이 있어야 합니다.
* 가드패스는 상대의 가드 동작과 연속성이 있어야 합니다.

탑 하프가드 컨트롤: 탑 하프 가드 컨트롤은 상위에 있는 선수가 상대방의 하프 가드에서 한 다리가 갇힌 상태에서 가드 선수의 등을 바닥에 눕히고 가슴을 맞대는 자세로 컨트롤하는 것입니다. (9.3.2)

하프가드는 아래와 같은 경우에서 만들어지고 탑 하프가드 컨트롤 후 그 포지션을 잃었을 때만 어드밴티지를 받을 수 있습니다
* 오픈가드 클로즈가드에서 가드패스 시도 중 만들어진 하프가드와
* 풀링하프가드(셀프하프가드)로 부터 만들어진 하프가드인 경우

스윕 후 바로 하프가드 컨트롤이 되거나 수비적인 자세에서 하프가드가 만들어진 경우 탑 하프 가드 컨트롤에 대한 어드밴티지는 부여되지 않습니다.