

AMMA Competition Rules



**Asian Mixed Martial Arts Competition Rulebook
8th April 2024**

목차

1. 체급 (Weight Categories)	1
2. 선수 자격 기준 (Athlete Qualification Criteria)	3
3. 체중량 규칙 (Weigh-In Rules)	3
4. 대진 추첨 (Drawing of Lots)	4
5. 대회 장비 (Competition Equipment)	7
6. 의료 검진 (Medical Examination)	8
7. 선수의 권리와 책임 (Rights and Responsibilities of Athletes)	8
8. 팀의 권리와 책임 (Rights and Responsibilities of Teams)	8
9. 관용성 선언 (Tolerance Statement)	9
10. 제스처 및 명령 (Gestures and Commands)	9
11. 경기 시간 (Match Duration)	11
12. 경기 진행 절차 (Match Procedure)	12
13. 불법 및 합법적인 타격 구역/행동/태도 (Illegal and Legal Striking Areas/Actions/Behaviors).....	13
14. 심사 (Judging)	16
15. 반칙 (Fouls)	19
16. 득점 방식 (Scoring Rubric)	21
17. 기권 & 경기 중단 (Forfeiture & Pauses During the Bout)	22
18. 승리 조건 (Winning Conditions)	25
19. 실시간 항소 및 경기 후 중재 (Real-time Appeals & Post-competition Arbitration).....	27
20. 감독 위원회 (Supervision Committee)	31
21. 팀 득점 방식 (Team Scoring Method)	32
22. 부록 (Appendix)	35

1. 체급 (Weight Categories)

현대 및 전통(남성)		
U14	U16	U18
40KG (37KG ≤ ~ ≤ 40KG)	45KG (42KG ≤ ~ ≤ 45KG)	50KG (47KG ≤ ~ ≤ 50KG)
45KG (40KG < ~ ≤ 45KG)	50KG (45KG < ~ ≤ 50KG)	55KG (50KG < ~ ≤ 55KG)
50KG (45KG < ~ ≤ 50KG)	55KG (50KG < ~ ≤ 55KG)	60KG (55KG < ~ ≤ 60KG)
55KG (50KG < ~ ≤ 55KG)	60KG (55KG < ~ ≤ 60KG)	65KG (60KG < ~ ≤ 65KG)
60KG (55KG < ~ ≤ 60KG)	65KG (60KG < ~ ≤ 65KG)	70KG (65KG < ~ ≤ 70KG)
65KG (60KG < ~ ≤ 65KG)	70KG (65KG < ~ ≤ 70KG)	75KG (70KG < ~ ≤ 75KG)
	75KG (70KG < ~ ≤ 75KG)	80KG (75KG < ~ ≤ 80KG)
		85KG (80KG < ~ ≤ 85KG)

계체량 시 체중은 등록된 체급과 같거나 그 미만이어야 하며, 바로 이전 체급보다는 더 무거워야 합니다.

현대 및 전통(여성)		
U14	U16	U18
35KG (32KG ≤ ~ ≤ 35KG)	40KG (37KG ≤ ~ ≤ 40KG)	45KG (42KG ≤ ~ ≤ 45KG)
40KG (37KG < ~ ≤ 40KG)	45KG (42KG < ~ ≤ 45KG)	50KG (45KG < ~ ≤ 50KG)
45KG (42KG < ~ ≤ 45KG)	50KG (45KG < ~ ≤ 50KG)	55KG (50KG < ~ ≤ 55KG)
50KG (45KG < ~ ≤ 50KG)	55KG (50KG < ~ ≤ 55KG)	60KG (55KG < ~ ≤ 60KG)

계체량 시 체중은 등록된 체급과 같거나 그 미만이어야 하며, 바로 이전 체급보다는 더 무거워야 합니다.

2. 선수 자격 기준 (Athlete Qualification Criteria)

- A. AMMA 회원만 선수 등록을 제출할 수 있습니다. 개인 등록은 받지 않습니다.
- B. 참가하는 선수는 등록 절차에 명시된 필수 등록 양식, 의료 검진 증명서, 기타 필요한 서류를 제출해야 합니다.
- C. 청소년 연령 그룹은 U14, U16, U18입니다.
- D. 참가하는 선수는 자격 심사 위원회의 승인을 받아야 합니다. 자격 심사 위원회는 주심(또는 부주심), 의무총괄 책임자, 그리고 참가자의 신청 서류가 이 규정에 명시된 요건을 준수하는지 확인하는 역할을 담당하는 심판 위원회 위원으로 구성됩니다.
- E. 심판 위원회는 선수에게 반도핑 관리 센터의 반도핑 검사에 협조할 것을 요청할 권한이 있습니다. 선수가 반도핑 검사를 거부할 경우, 경기 출전 자격이 박탈됩니다.

3. 체중 규칙 (Weigh-In Rules)

- A. 경기 전 체중량은 대회 매일 아침에 실시됩니다. 경기 일정에 따라, 선수들은 대회 첫 경기가 시작하기 2시간 전에 매일 아침 체중량을 실시해야 합니다.
- B. 경기 전 체중량은 주심이 임명한 여러 명의 심판에 의해 진행됩니다.
- C. 경기 전 체중량 시작 1시간 전부터, 선수들은 공식 저울을 사용하여 시험 체중량을 할 권리가 있습니다.
- D. 공식 경기 전 체중량은 한 번만 진행됩니다.
- E. 경기 전 체중량 시 모든 선수는 참가하는 종목의 경기 복장을 착용해야 합니다. 경기 복장에 대한 요건은 5번 '대회 장비' 항목에 명시되어 있습니다.
- F. 체중 제한을 초과하는 선수는 대회 출전 자격이 박탈됩니다.
- G. 지정된 시간에 체중량에 참가하지 않는 선수는 대회 출전 자격이 박탈됩니다.
- H. 경기 전 체중량 시 선수는 심판팀의 검사를 위해 두 개의 마우스가드를 지참해야 합니다.

4. 대진 추첨 (Drawing of Lots)

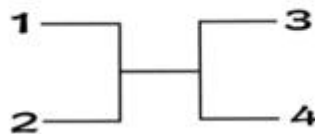
- A. 추첨은 대회 첫날 전날에 이루어집니다.
- B. 주심은 추첨을 조직하고 진행할 책임이 있습니다.
- C. 추첨식은 공개적으로 진행되며, 각 팀의 팀 리더 또는 코치가 참석해야 합니다.
- D. 추첨은 무작위로 결정됩니다.
- E. 추첨이 완료되면, 주심은 각 체급의 경기 일정과 시간을 확인하고 즉시 발표해야 합니다.
- F. 경기 형식:
 - i. 3명일 경우: 라운드 로빈 방식으로 진행됩니다. 선수들의 순위는 획득한 총 점수에 따라 결정됩니다. 점수가 동점일 경우, 21.C 항목이 1위, 2위, 3위를 결정하기 위해 적용됩니다.

3 athletes competition format

1-2 1-3 2-3

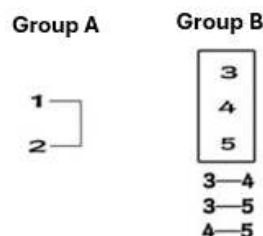
- ii. 4명일 경우: 두 그룹으로 나뉘며, 각 그룹에 2명의 선수가 배정됩니다. 각 그룹의 우승자가 결승에서 1위와 2위를 겨룹니다. 패자부활전은 없으며, 각 그룹의 준우승자는 공동 3위를 차지합니다.

4 athletes competition format



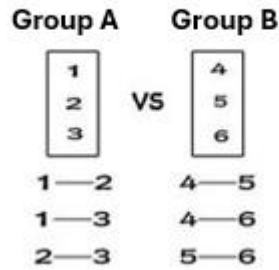
- iii. 5명일 경우: 무작위 추첨을 통해 두 그룹으로 나뉘며, 한 그룹에는 2명, 다른 그룹에는 3명의 선수가 배정됩니다. 3명으로 구성된 그룹은 라운드 로빈 방식으로 경기를 치룹니다. 각 그룹의 우승자가 1위와 2위를 겨루고, 각 그룹의 준우승자는 공동 3위를 차지합니다.

5 athletes competition format



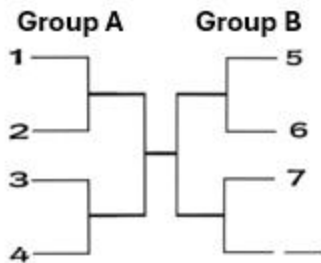
- iv. **6명일 경우:** 두 그룹으로 나뉘며, 각 그룹에 3명의 선수가 배정됩니다. 각 그룹 내에서 라운드 로빈이 진행됩니다. 각 그룹의 우승자는 1위와 2위를 거두고, 각 그룹의 준우승자는 공동 3위를 차지합니다.

6 athletes competition format

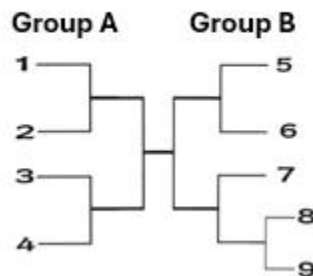


- v. **7명 이상일 경우:** 싱글 엘리미네이션 방식이 적용됩니다. 우선, 이상적인 숫자(4, 8, 16, 32 등)를 맞추어 선수들을 두 그룹으로 나눕니다. 최종적으로 대진표의 각 측면에서 승리한 선수가 1위와 2위를 거둡니다. 준결승에서 패배한 2명의 선수는 공동 3위가 됩니다. 5위, 6위, 7위, 8위 순위는 승리를 통해 누적된 점수(21.C 항목)를 기반으로 결정됩니다.

7 athletes competition format



9 athletes competition format



- G. **실격 선수 교체 절차:** 한 명 또는 양쪽 선수 모두 경기 규정 위반으로 인해 부당하게 다음 단계로 진출한 것으로 확인되면, 이들은 실격 처리되며, 실격 선수를 교체하는 절차는 다음과 같습니다.
- i. 가장 최근 경기에서 실격 선수에게 패배한 선수가 우선적으로 교체 자격을 갖습니다. 만약 해당 선수가 교체 선수 역할을 할 수 없는 경우, 같은 단계에서 탈락한 선수가 교체 선수가 됩니다. 만약 같은 단계에서 탈락한 선수가 없는 경우, 이전 라운드에서 실격 선수에게 탈락한 선수가 교체 선수가 됩니다.
 - ii. 동일한 경기에서 두 선수 모두 실격될 경우, 위 교체 방식을 참고하여 이전 라운드에서 탈락한 선수들 중에서 계속해서 교체 선수를 선택합니다. MMA가 여러 종목이 포함된 대회(multi-sport event)에 포함될 경우, '실격 선수 교체 절차'는 해당 대회의 요구사항에 따라 조정됩니다.

5. 대회 장비 (Competition Equipment)

A. 참가 선수의 복장:

- i. **남성:** 전통 MMA 선수는 AMMA가 승인한, 두꺼운 니트 원단으로 만들어진 소매 없는 상의와 벨트, 긴 바지를 착용해야 합니다. 이 복장(글러브와 정강이 보호대 제외)은 입을 수 있습니다. 현대 MMA 선수는 AMMA가 승인한 소매 없는 래쉬가드와 MMA 반바지를 착용해야 합니다. 이 복장은 입을 수 없습니다.
 - ii. **여성:** 전통 MMA 선수는 AMMA가 승인한, 두꺼운 니트 원단으로 만들어진 짧은 소매 상의와 벨트, 긴 바지를 착용해야 합니다. 이 복장(글러브와 정강이 보호대 제외)은 입을 수 있습니다. 현대 MMA 선수는 AMMA가 승인한 긴 소매 래쉬가드와 MMA 반바지를 착용해야 합니다. 이 복장은 입을 수 없습니다.
 - iii. **참고:** 다양한 민족적 관습 및 종교적 신념에 따라, 선수들은 경기 규칙 및 요구사항을 준수하는 적절한 긴 소매 압축 셔츠와 히잡을 착용할 수 있습니다.
- B. 참가하는 선수의 복장(도복, 래쉬가드, 반바지), 글러브(3온스 이상 MMA 글러브), 정강이 보호대(니트, 전체 커버)는 모두 AMMA의 인증을 받거나 일괄적으로 제공되어야 합니다. 낭심 보호대와 마우스가드는 선수 본인이 직접 준비해야 합니다. 각 선수는 두 개의 마우스가드를 준비해야 하며, 붉은색이거나 로고가 있으면 안 됩니다.
- C. 선수들이 사용하는 붕대, 테이프, 기타 품목은 AMMA의 승인을 받아야 합니다. 테이프는 오직 고정용으로만 사용될 수 있으며, 패딩으로 사용할 수 없습니다. 붕대는 물에 젖지 않아야 합니다. 경기 중에는 현장 심판의 지시에 따라 맨발로 경기를 진행해야 합니다.
- D. 선수들은 추가적인 보호 장비를 착용할 수 없습니다. 보호 장비에 대한 특별한 요구사항이 있을 경우, 대회 의무실 직원의 조언을 받아 주심의 승인을 받아야 합니다. 머리끈이나 날카롭거나 단단한 재질의 물건은 머리카락 안에 넣을 수 없습니다.
- E. 모든 선수는 AMMA의 명시적인 허가 없이 경기 복장에 다른 요소를 추가하는 것이 금지됩니다.

6. 의료 검진 (Medical Examination)

- A. 의료 검진은 지정된 시간 내에 실시되어야 합니다.
- B. 의료 검진 시, 선수들은 등록 절차에 명시된 필수 의료 보고서를 지참해야 합니다. 지정된 대회 의사가 이 보고서를 검토하고 현장에서 신체 검사를 진행합니다.
- C. 의료 검진 시, 남성 선수는 복서 쇼츠를, 여성 선수는 복서 쇼츠와 스포츠 브라를 착용해야 합니다. 선수들은 자신의 종교적 신념에 따라 필요에 따라 조정을 할 수 있습니다.
- D. 의료 검진에 실패한 선수는 즉시 참가 자격이 취소됩니다.

7. 선수의 권리와 책임 (Rights and Responsibilities of Athletes)

A. 선수의 권리:

- i. 경기 결과에 이의가 있을 때 항소를 제기할 수 있습니다.
- ii. 각 경기에서 최대 3분까지 의료 지원을 활용할 수 있습니다.

B. 선수의 책임:

- i. 경기 규칙을 숙지하고 이를 엄격히 준수해야 합니다.
- ii. 주최자가 요구하는 다양한 활동에 참여해야 합니다.
- iii. 예상치 못한 상황으로 인해 참가할 수 없는 경우, 사전에 주최자에게 통지해야 합니다.
- iv. 상대 선수, 심판, 관중에게 존중을 표해야 합니다.
- v. 경기 중 심판의 명령에 따라야 합니다.

8. 팀의 권리와 책임 (Rights and Responsibilities of Teams)

A. 팀 대표/코치/보조원의 권리:

- i. 경기 전 계체량 및 추첨에 참석할 수 있습니다.
- ii. 심판 위원회가 주관하는 규칙 회의에 참여할 수 있습니다.
- iii. 대회 참가와 결과에 관한 모든 관련 정보를 받을 수 있습니다.
- iv. 규정된 방식과 양식에 따라 중재 위원회나 검사 위원회에 항소/이의를 제기할 수 있습니다.
- v. 선수가 경기를 할 때 코너에 최대 두 명의 보조원을 둘 수 있습니다.
- vi. 경기 중 선수에게 코칭을 할 수 있습니다 (단, 한 명의 보조원만 지시를 내릴 수 있습니다).
- vii. 경기 중 흰 수건을 경기장으로 던져 경기 기권 의사를 표시할 수 있습니다.

B. 팀 대표/코치/보조원의 책임:

- i. 경기 규칙 및 관련 규정을 이해해야 합니다.
- ii. 의료 증명서 및 기타 관련 등록 서류를 자격 심사팀에 정시에 제출해야 합니다.
- iii. 팀원의 규율과 관리에 대한 책임이 있습니다.
- iv. 선수들이 계체량 및 경기에 정시에 참여하도록 보장해야 합니다.
- v. 경기장에 입장할 때 선수와 동행해야 하며, 단정한 복장 - 정장 또는 운동복 (반바지, 슬리퍼, 소매 없는 셔츠는 금지)을 착용하고 흰색 수건을 소지해야 합니다.

C. 팀 대표/코치/보조원의 금지된 행동:

- i. 경기 중 경기장 내부로 진입하는 행위.
- ii. 선수에게 지시를 내리는 동안 경기 매트를 치는 행위.
- iii. 경기 중 선수에게 물을 붓는 행위.
- iv. 대회 내내 심판의 심판 진행을 방해하는 행위.
- v. 대회 측에서 제공하지 않은 음료나 음식을 선수 휴게실 및 기록실로 반입하는 행위.

9. 관용성 선언 (Tolerance Statement)

극단주의, 폭력, 인종차별 및 차별을 조장하는 공격적인 문구 또는 이미지가 포함된 모든 물품(복장 및 장비 포함)은 엄격히 금지됩니다. 위반 시 실격 처리됩니다.

10. 제스처 및 명령 (Gestures and Commands)

- A. **심판 입장:** 심판은 올바른 자세로 서서 경기장 중앙으로 활기차게 걸어갑니다.
- B. **선수 준비:** 심판은 한 손을 들어 파란색 코너를 가리키며 "Blue corner"라고 명령합니다. 그런 다음 다른 손을 들어 빨간색 코너를 가리키며 "Red corner"라고 명령합니다. 이후 양손을 몸 앞에 모읍니다. 심판은 선수들과 악수하고, 선수들이 서로 악수하도록 신호를 보냅니다.
- C. **경기 시작:** 심판은 세 명의 부심과 타임키퍼를 가리키며 "Judge/Timekeeper"라고 명령합니다. 한 손은 파란색 코너를, 다른 한 손은 빨간색 코너를 가리키며 "Blue corner + Red corner"라고 명령합니다. 동시에 오른손을 아래로 내리며 "Begin"이라고 명령합니다.
- D. **경기 중단 및 종료:** 경기는 심판이 "Stop" 구두 명령을 내리고 선수들이 분리될 때 중단됩니다. 경기를 종료할 때(KO/TKO/서브미션의 경우), 심판은 "Stop" 명령을 내리고 즉시 공격하는 선수가 더 이상의 행동을 하지 못하도록 막으며, 몸 앞에서 두 번 반복적으로 X자 모양을 만들어 경기종료를 알립니다.
- E. **감점 발표:** 심판은 위반한 선수의 손목을 잡고 자신의 검지 손가락을 머리 위로 올리며 "Deduct one point"라고 명령하여 감점을 알립니다. 이것을 세 명의 부심에게 알립니다.
- F. **시간 제한 부과 및 해제:** 선수들이 그라운드에서 엉켜 있을 때, 심판은 한쪽 팔을 옆으로 들어 올리며 20초 카운트다운의 시작을 알립니다. 심판의 팔이 내려오면 시간 제한이 해제됩니다. (더 자세한 내용은 17.C 항목 참조)
- G. **'장외' 발표:** 선수가 장외로 나갈 경우, 심판은 경기를 중단시키고 선수를 경기장 안으로 돌아오게 한 후, 장외로 나간 선수의 손목을 잡고 경계선을 가리키며 "Red corner/Blue corner, out of bounds"라고 명령합니다.
- H. **스탠딩 경고:** 한쪽 선수가 소극적으로 경기를 할 경우, 심판은 한 손으로 소극적인 선수를 가리키며 "Red corner/Blue corner, attack"이라고 명령하고 손뼉을 한 번 칩니다. 양쪽 선수가 모두 소극적으로 경기를 할 경우, 심판은 "Both sides, attack"이라고 명령하고 손뼉을 두 번 칩니다.
- I. **소극성 페널티에 대한 의견 요청:** 심판은 손바닥을 위로 올리고 손끝으로 소극적인 선수를 가리키며 "Blue corner/Red corner"라고 명령합니다. 부심들이 동의하면 엄지손가락을 들어 올리고, 동의하지 않으면 양손을 몸 앞에서 교차시킵니다.
- J. **메디컬 타임아웃:** 선수가 부상당했을 경우, 부상 선수의 상태를 평가하기 위해 경기가 중단됩니다. 의료 지원이 필요한 경우, 심판은 의료 관계자를 부르는 제스처를 취합니다. 동시에, 심판은 타임키퍼에게 신호를 보내고 "Time"이라고 명령하여 메디컬 타임아웃을 시작합니다. 부상 당하지 않은 선수는 중립 코너로 이동합니다.
- K. **구두 상기:** 선수가 상대방에게 잠재적으로 해를 입힐 수 있지만 실질적인 부상을 초래하지 않는 행동을 하거나, 고의적인 시간 낭비와 같은 기술적 반칙을 범할 경우, 심판은 "그런 기술을 하지 마시오" 또는 "기술에 주의하십시오"와 같은 구두 명령을 내리고 적절한 제스처를 취함선수에게

- L. **구두 경고:** 심하지 않은 반칙의 첫 번째 발생 시, 감점 없이 구두 경고가 한 번 주어집니다. 두 번째 반칙 발생 시, 경기가 중단되고 심판은 "Deduct 1 point"라는 구두 명령을 내리면서 부상들에게 감점을 지시합니다. 직접적이고 심각한 반칙의 경우, 경기가 중단되고 심판은 "Deduct 1 point"라는 구두 명령을 내리면서 부상들에게 감점을 지시합니다.
- M. **승자 발표:** 심판은 두 선수의 손목을 잡고 승리한 선수의 팔을 들어 올린 후, 다른 손으로 승리한 선수의 가슴을 가리킵니다.

11. 경기 시간 (Match Duration)

- A. U14, U16, U18 모두 2라운드로 구성됩니다.
 - a. **예선:** 라운드당 2분
 - b. **결승:** 라운드당 3분
- B. U14, U16, U18 모두 라운드 사이 휴식 시간은 1분입니다.
- C. 무승부일 경우, 연장전이 진행됩니다.
- D. U14, U16, U18 모두 연장전은 라운드당 1분입니다.
- E. 각 선수는 경기 전체를 통틀어 누적 총 3분을 초과하지 않는 의료 시간을 허용받습니다.

12. 경기 진행 절차 (Match Procedure)

- A. **경기장 입장:** i. 선수들을 경기장으로 안내하고 각자의 코너를 지정해 줍니다. ii. 심판의 신호 후, 두 선수 모두 경기장 중앙으로 이동합니다. iii. 선수들은 먼저 심판과 악수하고, 그 다음 서로 악수하고 각자의 코너로 돌아갑니다.
- B. 경기는 심판이 "start" 명령을 내릴 때 시작됩니다.
- C. 경기는 심판이 "stop" 명령을 내릴 때 멈추거나 중단됩니다.
- D. 경기 또는 라운드는 타임키퍼의 신호음 또는 심판의 "stop" 명령에 따라 종료됩니다.
- E. 경기는 다음 상황에서 종료됩니다:
 - i. 경기 시간이 만료되었을 때.
 - ii. KO/TKO/서브미션이 발생했을 때.
 - iii. 한 라운드에 한 선수가 세(3) 번 장외로 나갔을 때.
 - iv. 보조원이 흰 수건을 경기장으로 던졌을 때.
 - v. 선수가 경기 중 심판의 허가 없이 경기장을 떠났을 때.
 - vi. 한 명 또는 두 선수 모두 실격 처리되었을 때.
 - vii. 선수가 경기를 계속하는 것을 거부했을 때.
 - viii. 선수가 할당된 의료 시간을 모두 소진했을 때.
 - ix. 의무 관계자가 선수의 상태를 평가하고 더 이상 경기를 계속할 수 없다고 판단했을 때. 의무 관계자는 심판에게 조언하고, 심판은 해당 선수가 경기를 계속할 수 없음을 발표합니다.

13. 불법 및 합법적인 타격 구역/행동/태도 (Illegal and Legal Striking Areas/Actions/Behaviors)

그라운드에서 있는 선수: 한 손과 양발의 발바닥을 제외한 신체의 어떤 부분이든 경기장 바닥에 닿아 있으면 그라운드에서 있는 것으로 간주됩니다.

	불법 (Illegal)	합법 (Legal)
타격구역	머리, 척추, 낭심, 목에 대한 타격 금지	몸통, 손, 팔, 다리 허용
타격구역 행동	<ol style="list-style-type: none"> 1. 상대방의 신체 어느 부위든 박치기하는 것은 허용되지 않습니다. 2. 눈 찌르기/손가락으로 눈을 찌르는 행위는 금지됩니다. 3. 서 있는 자세에서 상대방의 무릎 관절을 차거나 때리는 것은 금지됩니다. 4. 상대방이 그라운드에서 있을 때 어떤 부위든 밟거나 짓밟는 것은 금지됩니다. 5. 비틀거나, 왜곡하거나, 과도하게 늘려서 상대방의 목이나 척추를 의도적으로 꺾는 것은 금지됩니다.(예: 벡 크랭크) 6. 서브미션을 시도하거나 하위 포지션에 있는 상대방을 허리 높이 이상에서 내리꽂는 행위는 금지됩니다. 7. 상대방의 머리가 지면에 수직으로 향하게 내리꽂는 행위는 금지됩니다. (상대방의 머리나 목이 먼저 지면에 닿게 하는 기술, 예: 허리 넘기/수플렉스) 8. 상대방의 무릎에 해를 입힐 수 있는 서브미션 기술(힐 훅, 니바 등)을 사용하는 것은 금지됩니다. 9. 할퀴기, 비틀기, 물어뜯는 행위는 금지됩니다. 10. 상대방의 손가락 세 개 이하를 잡거나 비트는 것은 금지됩니다. 11. 손가락을 상대방의 얼굴을 향해 펼치는 행위는 금지됩니다. 12. 스피닝 백피스트를 할 때 팔꿈치를 구부리는 것은 금지됩니다. 13. 어떤 상황에서도 상대방의 목을 꼬집거나, 잡거나, 때리는 것은 금지됩니다. 14. 어떤 상황에서도 상대방의 신체 구멍에 손가락을 넣는 것은 금지됩니다. 15. 상대방의 발을 어떤 식으로든 짓밟거나 때리는 것은 금지됩니다. 16. 전통 MMA에서 벨트를 이용해 서브미션 기술을 실행하는 것은 금지됩니다. 17. 관절의 자연스러운 가동 범위를 거스르는 방향으로 관절을 때리는 것은 금지됩니다. 18. 팔꿈치 공격은 금지됩니다. 19. 머리에 대한 무릎 공격은 금지됩니다. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 두 선수 모두 서 있는 자세에서 상대방의 몸통, 손, 팔, 다리, 발을 펀치하고 킥하는 것은 합법입니다. 2. 서 있는 자세와 그라운드 자세 모두에서 상대방을 던지고, 넘어뜨리고, 쳐내는 것은 합법입니다. 3. 서 있는 자세와 그라운드 자세 모두에서 서브미션을 적용하는 것은 합법입니다. 4. 그라운드에서 있는 상대방의 몸통, 다리, 팔을 펀치하고 킥하는 것은 합법입니다. 5. 초크 서브미션(리어 네이키드 초크, 길로틴, 트라이앵글)을 적용하는 것은 합법입니다. 6. 어깨, 팔꿈치, 손목, 발목에 대한 관절 서브미션 기술을 적용하는 것은 합법입니다. 7. 상대방의 몸통, 팔, 다리에 대한 무릎 공격은 합법입니다. 8. 전통 MMA에서 도복을 이용한 서브미션 기술을 적용하는 것은 합법입니다.
태도	<ol style="list-style-type: none"> 1. 현대 MMA 경기 복장의 의류나 반바지를 잡거나 잡고 있는 것은 금지됩니다. 2. 승부 조작이나 승패를 조작하는 행위는 금지됩니다. 3. 마우스가드를 의도적으로 뺏거나 짐을 뺏는 행위는 금지됩니다. 4. 어떤 형태로든 상대방, 심판, 코치, 관중을 선동하거나 도발하는 행위는 금지됩니다. 5. 심판의 명령을 무시하는 행위는 금지됩니다. 6. 전통 MMA 복장의 벨트를 의도적으로 푸는 행위는 금지됩니다. 7. 심판의 "Begin" 명령 전에 또는 "Stop" 명령 후에 상대방을 공격하는 행위. 8. 경기 중 경기장을 떠나는 행위는 금지됩니다. 9. 상대방의 클러브, 정강이 보호대, 머리카락을 잡는 행위는 금지됩니다. 10. 부상당한 척 하는 행위는 금지됩니다. 11. 신체에 윤활제나 자극제를 사용하는 것은 금지됩니다. 12. 승인되지 않은 물품을 사용하는 것은 금지됩니다. 13. 경기 중 신발을 착용하는 것은 금지됩니다. 14. 휴식 시간을 연장하기 위해 고의적으로 경기를 지연시키는 행위는 금지됩니다. 15. 경기장 밖에서 또는 경기 시간이 아닌 때에 상대방을 공격하는 행위는 금지됩니다. 16. 손으로 상대방의 코나 입을 막는 행위는 금지됩니다. 17. 심판이 경기를 중단시키도록 하기 위해 정당한 이유 없이 손을 드는 행위는 금지됩니다. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 전통 MMA 경기 복장의 의류(도복), 바지 또는 벨트를 잡고 있는 것은 합법입니다.

14. 심사 (Judging)

A. 각 라운드 점수 부여:

- i. 심판의 점수 기록지에서 양측에 부여된 기술 점수 차이가 10점 이하일 경우, 해당 라운드의 최종 점수는 **10:9**로 기록됩니다.
- ii. 심판의 점수 기록지에서 양측에 부여된 기술 점수 차이가 10점을 초과하고 20점 이하일 경우, 해당 라운드의 최종 점수는 **10:8**로 기록됩니다.
- iii. 심판의 점수 기록지에서 양측에 부여된 기술 점수 차이가 20점을 초과할 경우, 해당 라운드의 최종 점수는 **10:7**로 기록됩니다.
- iv. 감정이 있는 라운드는 점수 차이가 더 커질 수 있습니다

B. 무승부로 끝난 경기:

- i. **만장일치 무승부:** 세(3) 명의 부심 모두가 경기를 동점으로 판정했을 때.
- ii. **스플릿 무승부:** 한 명의 심판이 경기를 무승부로 판정하고, 나머지 두 명의 심판이 다른 선수에게 점수를 부여했을 때.
- iii. **다수결 무승부:** 두(2) 명의 심판이 경기를 무승부로 판정하고, 한(1) 명의 심판이 한쪽 선수에게 점수를 부여했을 때.

C. 녹아웃 (KO):

- i. 선수가 허용된 기술을 사용하여 상대방을 쓰러뜨려 일시적인 의식 상실을 초래했을 때.

D. 테크니컬 녹아웃 (TKO):

- i. 선수가 자신을 방어할 능력을 상실하거나 완전히 소극적인 방어 상태에 있을 때, 그리고 "Fight back"과 같은 심판의 구두 명령 후에도 효과적인 반격을 시작하지 못했을 때.

E. 서브미션:

- i. 선수가 허용된 서브미션 기술(초크, 관절기 등)을 사용하여 상대방이 자발적으로 항복(매트 또는 상대방의 몸을 연속적으로 세(3) 번 이상 탭하거나, 구두로 항복 신호를 보내는 것)하거나 의식을 잃게 만들었을 때.

참고: 청소년 선수들의 안전을 보장하기 위해, 서브미션 기술이 적용되었고 소극적인 선수가 항복 의사를 표시하지 않더라도, 심판은 소극적인 선수의 상태를 기반으로 경기를 중단할 수 있습니다.

F. 장외 (Out of Bounds):

- i. 서 있는 자세에서 선수의 신체 일부가 경기장 경계선에 닿거나 그 너머로 나갈 경우, 해당 선수는 장외로 간주됩니다.
- ii. 그라운드 자세에서 선수의 신체 중 머리, 몸통, 팔, 다리를 포함한 두(2) 지점이 경기장 경계선에 닿거나 그 너머로 나갈 경우, 해당 선수는 장외로 간주됩니다.
- iii. 단독 장외는 한 선수가 상대방과의 물리적인 접촉 없이 장외로 나간 것으로 간주될 때 발생합니다.
- iv. 양측 선수의 장외는 두 선수 모두 물리적으로 연결된 상태에서 장외로 간주될 때 발생합니다.
- v. 선수가 범한 장외 횟수는 라운드별로 계산되며 다음 라운드로 누적되지 않습니다.
- vi. 장외 발생 시:
 - a. 한 라운드에서 단독 장외를 세(3) 번 범한 선수는 경기에서 패배합니다.
 - b. 심판이 장외를 선언한 후, 선수들은 경기장 내에서 어느 한쪽도 위치적 우위를 점하지 않는 스탠딩 자세로 다시 시작합니다.
 - c. 양측 선수가 장외로 나갔고, 어느 쪽도 TKO 및/또는 서브미션에 가까운 상황이 아닐 경우, 그들은 어느 쪽도 위치적 우위를 점하지 않는 스탠딩 자세로 다시 시작합니다.
 - d. 양측 선수가 장외로 나갔고, 한쪽이 TKO 및/또는 서브미션에 가까운 상황일 경우, 심판은 상황을 계속 관찰하고 경기를 계속 진행시켜야 합니다. 심판은 서브미션이 풀리거나, 연속적인 타격이 멈추거나, 선수들이 경기장의 보호 구역을 벗어났을 때만 경기를 중단시키고 어느 쪽도 위치적 우위를 점하지 않는 스탠딩 자세로 다시 시작하게 해야 합니다.

e. 심판에게 불복종하거나, 의도적으로 시간을 지연시키는 등의 유사한 행동은 기술적 반칙으로 간주됩니다.

G. 소극성 (Passivity):

- i. 한 명 또는 양쪽 선수가 적극적인 공격을 피하거나, 접촉을 회피하거나, 장시간 동안 탈출을 시도할 경우, 심판의 손바닥으로 치는 상기 및 구두 경고 후에도 명확한 공격 행동이 없을 경우, 심판은 제스처를 통해 세 명의 부심에게 의견을 구합니다.
- ii. 두 명 이상의 부심이 동의하면, 심판은 경기를 중단시키고, 소극적인 선수에게 벌칙을 부과하며, 한(1) 점을 감점하라고 지시합니다. 벌칙을 받은 선수가 다시 소극성을 보일 경우, 심판은 즉시 세 명의 부심의 의견을 구합니다. 그들이 동의하면, 경기는 중단되고, 소극적인 선수의 점수에서 한(1) 점이 감점되며, 상대 선수가 승자로 선언됩니다.
- iii. 경기 중 한 선수의 소극성이 발생했을 때, 심판이 부심들에게 의견을 구하는 절차를 시작하고 그들의 승인을 받았더라도, 만약 그 선수가 명확하고 효과적인 공격을 시작하면, 벌칙은 연기될 수 있고 경기는 계속됩니다. 만약 그 선수가 다시 소극성을 보이면, 심판은 즉시 경기를 중단시키고, 소극적인 선수에게 경고를 준 후 한(1) 점을 감점합니다.

15. 반칙 (Fouls)

A. 기술적 반칙 (Technical Foul):

- i. 선수가 의도적으로 경기를 지연시키는 행위.
- ii. 선수가 경기 중 무례한 행동을 보이거나 심판에게 불복종하는 행위.
- iii. 선수가 마우스가드나 보호 장비를 착용하지 않고 경기장에 입장하거나 의도적으로 제거하는 행위.
- iv. 선수가 정해진 경기 예절을 준수하지 않는 행위.
- v. 선수가 심판의 지시를 따르지 않는 행위.
- vi. 선수가 상대방에게 실질적인 부상을 입히지는 않지만 잠재적으로 해를 끼칠 수 있는 행동 (예: 상대방의 얼굴을 향해 손가락을 펼치는 것)을 하는 행위.

B. 개인 반칙 (Personal Foul):

- i. 선수가 "Begin" 명령 전에 또는 "Stop" 명령 후에 상대방을 공격하는 행위.
- ii. 선수가 상대방의 금지된 구역을 타격하는 행위.
- iii. 선수가 금지된 방법을 사용하여 상대방을 공격하는 행위.

C. 벌칙 (Penalties):

- i. 첫 번째 기술적 반칙에 대해서는 구두 경고가 한 번 주어집니다. 두 번째 기술적 반칙에 대해서는 또 다른 경고가 주어지며, 한(1) 점이 감점됩니다. 세 번째 기술적 반칙에 대해서는 즉시 경기 실격이 됩니다. 위반이 심각하지 않을 경우, 구두 상기(verbal reminder)만 한 번 주어질 수 있습니다.
- ii. 첫 번째 개인 반칙에 대해서는 심각하지 않은 위반의 경우 경고(warning)가 한 번 주어집니다. 두 번째 개인 반칙에 대해서는 또 다른 경고가 주어지며, 한(1) 점이 감점됩니다. 세 번째 개인 반칙에 대해서는 즉시 경기 실격이 됩니다.
- iii. 선수의 첫 번째 개인 반칙이 심각할 위반일 경우, 즉시 경고가 주어지며, 한(1) 점이 감점됩니다. 두 번째 개인 반칙에 대해서는 즉시 경기 실격이 됩니다.
- iv. 상대 선수의 개인 반칙으로 인해 선수가 경기를 계속할 수 없을 경우(의료 관계자가 확인), 부상당한 선수가 승자로 선언되며, 해당 라운드에서 부상 선수의 진행은 중단됩니다.
- v. 의료 관계자의 의료 평가 후, 부상당한 선수가 경기를 계속할 수 있다고 판단되었음에도 거부할 경우, 자발적 기권으로 간주되며, 해당 선수는 패배하고 이전에 획득한 모든 결과는 무효화됩니다.
- vi. 선수의 코치가 경기 중 실시간 항소를 요청할 경우, 심판은 적절한 시점에 경기를 중단시켜야 합니다. 심판이 경기를 중단시키기 전까지의 결과는 유효합니다. 항소는 오직 장외/경고에 대한 이의를 제기할 때만 허용됩니다. 한 라운드에서 단독 장외가 총 세(3) 번 발생하거나, 경기 중 한 선수에게 두(2) 번의 경고가 주어지면 경기가 종료됩니다.
- vii. 현저하게 불공정한 행동이나 반칙으로 인해 심각한 결과가 초래될 경우, 주심은 선수 및 대표단에 대한 추가 조치를 위해 해당 사안을 대회 감독 위원회에 제출합니다.
- viii. 선수가 의도적으로 경기를 지연시킬 경우, 심판은 경고를 주고 한(1) 점을 감점할 수 있습니다.
- ix. 선수의 코너가 비신사적인 행동(욕설, 심판 허가 없이 경기장 진입, 경기 방해 등)을 보일 경우, 심판은 경기를 중단시키고 해당 코너에게 "Remind(상기)"라는 구두 명령을 내릴 수 있습니다. 코너가 계속해서 비신사적인 행동을 보이면, 심판은 경기를 중단시키고 해당 선수의 점수에서 한(1) 점을 감점해야 합니다. 한(1) 점 감점 후에도 해당 코너가 계속해서 비신사적인 행동을 보이면, 심판은 경기를 중단시키고 해당 코너의 선수를 실격시킬 수 있습니다. 또한, 해당 코너의 선수가 대회에서 획득한 모든 결과는 무효화됩니다.
- x. 선수의 코너가 첫 번째 위반으로 심각한 비행을 저지를 경우, 심판은 경기를 중단시키고 "Warning(경고)" 구두 명령을 내리며 해당 선수의 점수에서 한(1) 점을 감점할 수 있습니다. 해당 코너가 다시 비행을 저지르면, 해당 선수는 대회에서 실격됩니다.

16. 득점 방식 (Scoring Rubric)

이 득점 방식은 심판이 경기 중 두 선수의 점수를 매기는 기준이 됩니다.

A. 득점 방법 (Scoring Method):

- i. 주먹, 다리 또는 무릎을 사용하여 보호되지 않고 허용된 타격 구역에 가한 명확하고 효과적인 타격은 **1점**을 획득합니다.
- ii. 공격하는 선수가 합법적인 던지기 기술을 사용하여 상대방을 그라운드로 넘기거나, 상대방이 기술적 실수로 넘어지거나, 공격하는 선수가 상대방이 자발적으로 넘어진 후 우세한 위치를 점하고 상황을 통제할 때, **최소 3초의 그라운드 컨트롤 시간**이 필요하며 **1점**을 획득합니다.
- iii. 서브미션이나 TKO가 임박한 상황에서, 심판이 선수에게 "Fight Back", "Are you okay"와 같은 구두 상기를 주는 경우, 추가로 **2점**이 부여됩니다.
- iv. 공격하는 선수가 명확하고 효과적인 타격을 사용하여 상대방을 크게 밀어내거나, 일시적인 균형 상실을 유도하거나, 상대방을 KO에 가까운 상태로 만들 경우 **2점**이 부여됩니다.

B. 기타 상황 (Other Situations):

- i. 선수가 그라운드 자세에서 상대방을 들어 올린 후 다시 지면에 내리꽂을 경우, 점수는 부여되지 않습니다.
- ii. 선수가 그라운드에서 상대를 통제하는 동안 명확하고 효과적인 타격을 보여주지 않을 경우, 점수는 부여되지 않습니다.
- iii. 경기장 밖에서 성공한 테이크다운에 대해서는 점수가 부여되지 않습니다.

17. 기권 & 경기 중단 (Forfeiture & Pauses During the Bout)

A. 기권 (Forfeiture):

- i. 경기 중 부상으로 인해 선수가 경기를 계속할 수 없을 경우(의무 관계자 확인), 선수 본인과 팀 리더 또는 코치는 즉시 의무 관계자의 승인을 받은 기권 신청서를 심판팀에 제출해야 합니다. 이는 해당 선수의 다음 예정된 경기 2경기 전까지 이루어져야 합니다. 이 기한을 지키지 못하면 자발적 기권으로 간주되며, 획득한 모든 결과는 무효화됩니다.
- ii. 선수가 부상으로 인해 다음 라운드 경기에 참가할 수 없을 경우, 팀 대표/총감독은 그날의 전체 경기가 종료된 후 **4시간 이내**에 심판팀에 통지해야 합니다. 선수의 부상은 의료팀에 의해 검토되고 확인절차를 거친 후, 선수는 부상으로 인한 기권이 허용되며 이전에 획득한 모든 결과는 유지됩니다.
- iii. 의료팀이 선수의 부상을 검토하고 확인하지 못했는데도 선수가 기권을 고집할 경우, 해당 선수는 대회에서 실격되며 이전에 획득한 모든 결과는 무효화됩니다.
- iv. 팀 대표/총감독이 전체 경기가 종료된 후 부상 보고를 위해 할당된 4시간을 초과하여 심판팀에 통지할 경우, 해당 선수는 실격되며 이전에 획득한 모든 결과는 무효화됩니다.
- v. 경기 중 양 선수 간에 현저한 기량 차이가 있을 경우, 경험이 부족한 선수의 안전을 보호하기 위해 코치/보조원은 흰 수건을 던져 기권 신호를 보낼 수 있습니다. 또는 선수가 직접 손을 들거나 자발적으로 경기장을 떠나 기권 신호를 보낼 수도 있습니다. 이러한 경우 획득한 결과는 유효하게 유지됩니다.
- vi. 체량 요구사항을 제때 충족하지 못하거나, 경기 전 확인에 세(3) 번 불참하거나, 확인 후 떠나서 제때 경기에 나타나지 않는 선수는 자발적 기권으로 간주됩니다.
- vii. 선수가 유효한 이유 없이 경기 중 자발적으로 기권할 경우, 이전에 획득한 모든 결과는 무효화됩니다.

B. 경기 중 중단 (Pauses During the Bout):

- i. 선수가 장외로 나갈 때.
- ii. 선수가 반칙으로 페널티를 받을 때.
- iii. 선수가 의료 지원을 필요로 할 때.
- iv. 선수의 경기 장비가 느슨해지거나 벗겨질 때.
- v. 조명, 경기장, 또는 전자 점수 시스템의 오작동과 같은 객관적인 요인이 경기에 영향을 미칠 때.

C. 심판에 의한 위치 재설정 (Timed Position Reset by Referee):

- i. 스탠딩 그레플링 중 양 선수가 아무런 공격 없이 약 5초 동안 홀드 상태를 유지할 경우, 심판은 그들을 분리시키고 스탠딩 자세로 재개합니다.
- ii. 그라운드 그레플링 중, 심판은 팔을 옆으로 들어 올리며 20초 카운트다운을 시작합니다. 20초가 끝날 때까지 양 선수가 유리한 위치로 나아가지 못하면, 심판은 경기를 중단시키고 두 선수 모두 경기장 내 스탠딩 자세로 재설정합니다.
- iii. 그라운드 그레플링 중, 선수가 유리한 위치로 성공적으로 나아가거나 서브미션 또는 TKO에 가까운 경우, 심판은 팔을 내려 20초 카운트다운을 종료하고 선수들의 위치를 재설정하지 않고 경기를 계속 관찰합니다. 서브미션 시도가 실패하고 풀리거나, 연속적인 공격이 멈추거나, 선수들이 유리하지 않은 위치로 돌아갈 경우, 심판은 팔을 옆으로 들어 올려 20초 카운트다운을 다시 시작합니다.
- iv. 그라운드 그레플링 중, 20초 시간 제한이 다 되었지만 서브미션 기술이 적용되거나 TKO에 가까운 상황이 발생할 경우, 심판은 개입하지 않고 경기를 계속 관찰합니다. 서브미션 기술이 풀리거나 연속적인 공격이 멈추면, 심판은 즉시 경기를 중단시키고 두 선수 모두 경기장 내 스탠딩 자세로 재설정합니다.

v. 참고:

- a. 유리한 그라운드 위치: 폴 마운트, 폴 백 컨트롤, 폴 사이드 컨트롤, 노스-사우스 포지션, 터틀 가드에서의 머리 컨트롤.
- b. 유리하지 않은 그라운드 위치: 클로즈드 가드, 하프 가드, 버터플라이 가드, 힙에 발을 댄 가드 및 유리한 그라운드 위치를 제외한 모든 가드 위치. 한 선수가 그라운드에 있고 다른 선수가 스탠딩 위치에 있을 경우, 둘 다 유리하지 않은 것으로 간주됩니다.

18. 승리 조건 (Winning Conditions)

A. 심판 판정승 (Win by Judges' Decision):

- i. 만장일치 판정 (Unanimous Decision): 세 명의 심판 모두 한 선수를 승자로 판정합니다.
- ii. 스플릿 판정 (Split Decision): 두 명의 심판이 한 선수를 승자로, 세 번째 심판이 다른 선수를 승자로 판정합니다.
- iii. 다수결 판정 (Majority Decision): 한 명의 심판이 무승부로 판정하고, 두 명의 심판이 한 선수를 승자로 판정합니다.

B. 피니시 승 (Win by Finishes):

- i. 녹아웃 (KO)
- ii. 테크니컬 녹아웃 (TKO)
- iii. 서브미션 (Submission)

C. 기술적 승리 (Technical Victory):

- i. 반칙이 아닌 상황에서 부상으로 인해, 의료 관계자의 판단으로 선수가 경기를 계속할 수 없을 경우, 경기는 종료되며 상대 선수가 승자로 선언됩니다.
- ii. 한 선수가 한 라운드에서 단독 장외를 세(3) 번 범할 경우, 상대 선수가 승자로 선언됩니다.
- iii. 다음 라운드 진출 자격을 획득한 선수가 신체적 질환으로 인해 진출할 수 없을 경우, 해당 선수의 진행이 현재 라운드까지로 제한되며 이전 경기 결과는 유효하다는 것을 증명하기 위해 의료 진단서를 발급해야 합니다.

D. 기권승 (Forfeiture):

선수가 자발적으로 손을 들어 기권 신호를 보내거나, 코치/보조원이 흰 수건을 경기장으로 던져 기권 신호를 보낼 경우, 심판은 경기를 종료시키고 상대 선수를 승자로 선언합니다.

E. 소극성 (Passivity):

선수가 경기 전체를 통틀어 소극성으로 인한 페널티를 두(2) 번 누적할 경우, 심판은 경기를 종료시키고 상대 선수를 승자로 선언합니다.

F. 실격승 (Disqualification):

- i. 선수의 개인 반칙으로 인해 상대 선수가 경기를 계속할 수 없게 되었을 경우, 반칙을 범한 선수는 실격되며 대회에서 이전에 획득한 모든 결과는 무효화됩니다.
- ii. 체중 제한 초과와 같은 심각한 위반을 저지른 선수는 실격되며 대회에서 이전에 획득한 모든 결과는 무효화됩니다.
- iii. 합당한 이유 없이 기권한 선수는 실격되며 이전에 획득한 모든 결과는 무효화됩니다.
- iv. 선수가 합당한 이유 없이 경기를 중단시키기 위해 손을 드는 등 유도하려 할 경우, 해당 선수는 대회에서 실격되고 상대 선수는 TKO로 승리합니다.
- v. 선수가 실격될 경우, 해당 선수가 현재 대회에서 획득한 모든 결과는 무효화됩니다.

G. 의료 시간 소진 (Exhaustion of Medical Time):

선수의 의료 치료 시간이 경기 중 할당된 3분을 초과할 경우, 심판은 경기를 종료시키고 상대 선수를 승자로 선언합니다.

H. 연장전 무승부 (Draw in Overtime):

- i. 경고를 받지 않은 선수가 승자로 선언됩니다.
- ii. 두 선수 모두 경고를 받지 않았거나 동수의 경고를 받았을 경우, 그날의 경기 전 체중에서 체중이 더 가벼운 선수가 승자로 선언됩니다.
- iii. 두 선수의 경기 전 체중이 같을 경우, 경기 후 체중에서 더 가벼운 선수가 승자로 선언됩니다.
- iv. 두 선수의 경기 후 체중이 같을 경우, 세 명의 심판이 기를 들어 승자를 결정하며, 두 명 이상의 심판에게서 같은 기를 받은 선수가 승자로 선언됩니다.

19. 실시간 항소 및 경기 후 중재 (Real-time Appeals & Post-competition Arbitration)

A. 실시간 항소 (Real-time Appeals):

i. 항소 범위:

- 상대 코너나 관중의 경기 방해, 반칙, 장외, 소극성, 경고, 페널티 등 실시간으로 발생한 사유에 대해 항소할 수 있습니다.
- 공식 등록된 팀 대표 및/또는 코치만이 실시간 항소를 제기할 수 있습니다.

ii. 실시간 항소 절차:

- 항소의 필요성이 발생하는 행동이 발생했을 때, 신청자는 해당 행동이 발생한 후 10초 이내에 항소 카드를 들어야 항소가 성공적으로 이루어집니다.
- 항소 요청을 확인한 후, 심판은 적절한 시점에 경기를 중단시켜야 합니다.

- 경기가 중단된 후, 심판은 항소 신청자와 소통하며, 신청자는 즉시 항소의 정확한 이유를 설명해야 합니다. 유효한 항소 이유를 제시하지 못하거나 불합리하거나 무관한 이유를 제시할 경우, 항소는 기각될 수 있으며 신청자의 항소 권리는 박탈될 수 있습니다.
- 실시간 항소가 검토를 위해 수락되면, 중재 심판과 배심원석이 해당 행동을 검토합니다.
- 각 코너는 경기당 한(1) 번의 실시간 항소 기회를 가집니다. 항소 요청이 요청자에게 유리하게 판정되면, 해당 코너는 경기 내내 항소 권리를 유지합니다. 중재 심판과 배심원석의 검토 후 항소가 실패할 경우, 항소를 제기한 코너는 해당 경기에 대한 항소 권리를 박탈당합니다.
- 경기가 종료된 후에는 실시간 항소가 허용되지 않습니다.

B. 경기 후 중재 (Post-competition Arbitration):

i. 중재 범위:

- 경기 후 중재는 경기의 점수에 이의를 제기할 때 할 수 있습니다.- 공식 등록된 팀 대표 및/또는 코치만이 중재 위원회에 중재 신청서를 제출할 수 있습니다.

ii. 중재 절차:

- 팀 대표 및/또는 코치는 중재 신청서를 제출하고 **1,000달러**의 중재 수수료를 지불합니다.
- 중재 위원회는 심판의 점수 기록지를 상호 확인하여 오류나 잘못된 페널티가 있는지 확인합니다. 실수가 있을 경우, 중재 위원회는 이를 해결하며, 반대 중재(counter-arbitration)는 허용되지 않습니다. 심판에게 오류가 없을 경우, 중재 절차는 계속됩니다.
- 경기 점수가 변하지 않을 경우, 중재 신청자는 제비뽑기를 통해 세(3) 명의 심판을 무작위로 선정합니다. 중재 위원회는 선정된 심판들이 경기를 다시 채점하도록 조직합니다. 재채점은 경기 영상에 기반하여 독립적으로 이루어지며, 세(3) 명의 심판 간의 어떠한 소통도 허용되지 않습니다.
- 재채점 후에도 경기 결과가 변하지 않을 경우, 경기 후 중재는 실패한 것으로 간주되며, 해당 경기에 대한 추가 중재 요청은 허용되지 않습니다.
- 재채점 후 경기 결과가 변경될 경우, 해당 선수의 상대방은 중재 수수료를 지불할 필요 없이 반대 중재를 신청할 수 있습니다.
- 반대 중재가 수락되면, 반대 신청자는 제비뽑기를 통해 무작위로 세(3) 명의 심판을 선정합니다. 중재 위원회는 이 심판들이 경기를 다시 채점하도록 조직합니다. 재채점은 경기 영상에 기반하여 독립적으로 이루어지며, 세(3) 명의 심판 간의 어떠한 소통도 허용되지 않습니다.
- 반대 중재 절차의 최종 결과는 원본 점수, 중재 점수, 반대 중재 점수, 즉 **총 9명의 심판의 판정** 결과를 종합하여 결정됩니다.
- 반대 중재 후의 결과는 최종이며, 더 이상 이의를 제기할 수 없습니다.
- 경기 후 중재가 성공하면, 중재 수수료는 신청자에게 반환됩니다. 중재가 실패하면, 중재 수수료는 반환되지 않습니다.

iii. 경기 후 중재 조건 (Conditions For Post-Competition Arbitration):

- 경기 후 중재는 정규 시간 또는 연장전 내의 경기 결과에만 적용됩니다. 연장전이 시작된 후에는 정규 시간 결과에 대한 중재를 할 수 없습니다.- 팀 대표 및/또는 코치는 경기 결과 발표 후 즉시, 또는 연장 라운드 시작 전, 또는 다음 예정된 경기 시작 전에 경기 후 중재를 신청해야 합니다.
- 정규 라운드에서 무승부가 발생하여 중재를 통해 무승부에 이의를 제기하고자 하는 경우, 연장 라운드가 시작되기 전에 신청해야 합니다. 연장 라운드가 시작되면 정규 시간 점수에 대한 중재는 적용될 수 없습니다.
- 연장 라운드가 시작된 후 접수된 경기 후 중재 요청은 오직 연장 라운드만을 재채점합니다.
- 경기 후 중재 요청이 그날의 마지막 경기에 관한 것일 경우, 경기가 종료된 후 **5분 이내**에 제출해야 합니다.
- 중재 위원회의 결정은 최종적입니다. 지정된 시간 제한을 벗어나 제출된 경기 후 중재 요청은 기각됩니다. 중재와 관련된 모든 신청은 중재 위원회에 제출되어야 합니다.
- KO, TKO, 서브미션과 같이 피니시로 승리한 경기는 이의를 제기할 수 없습니다.
- 중재 위원회는 시간 제한, 인력 요건, 범위, 지불 요건을 준수하지 않는 모든 중재 신청을 거부하고 철회할 권리를 가집니다.

20. 감독 위원회 (Supervision Committee)

A. 범위 (Scope):

- 코치, 선수, 심판, 관계자 또는 AMMA 스태프가 비신사적인 행동 또는 공공 비행과 같은 부적절한 행동을 보일 경우, 감독 위원회는 판정을 내리고 처벌을 부과할 권리를 가집니다.
- 보고서 제출 절차:**
 - 등록된 팀 대표, 코치, 관계자 및 AMMA 스태프만이 감독 위원회에 보고서를 제출할 수 있습니다.
 - 제출이 수락되면, 감독 위원회는 관련 인원을 소집하여 조사를 진행합니다.
 - 감독 위원회는 조사 결과를 대중에게 공개합니다.
- 벌칙 (Penalty):** 비행의 심각성에 따라, 감독 위원회는 다음과 같은 벌칙을 내릴 수 있습니다.
 - 비행을 저지른 선수의 실격.

- 관련 인원에게 피해자에게 사과할 것을 요청.
- 위반자의 경기장 입장을 금지.- 위반자를 하루 동안 정지시키거나 전체 대회에서 영구적으로 금지.
- 비행을 저지른 선수의 경기 결과 및 관련 점수를 무효화.
- 위반자의 심판/부심 관련 임무 참여를 금지.
- 위반자의 코칭 활동을 하루 또는 전체 대회에서 금지.
- 위반자의 근무를 하루 또는 전체 대회에서 금지.

iv. 위 규정에 포함되지 않은 모든 사안은 감독 위원회가 상황의 심각성에 따라 처리합니다.

21. 팀 득점 방식 (Team Scoring Method)

A. **팀 순위 (Team Rankings):**AMMA 청소년 선수권 대회의 팀 순위는 각 대표팀의 상위 여덟(8) 명의 선수가 획득한 점수를 기반으로 결정됩니다.

순위	총 점수	순위	총 점수
1위	25	6위	9
2위	20	7위	8
3위	15	8위	6
5위	10		

각 체급의 참가자 수와 관계없이, 위 표에 명시된 점수는 변동되지 않습니다.특정 체급에 참가자가 부족할 경우에도 라운드 로빈 형식에 대해 표의 점수 값은 동일하게 유지됩니다.팀 순위가 동점일 경우, 개인 챔피언이 더 많은 팀이 우선합니다. 챔피언 수가 같으면, 준우승자 수가 더 많은 팀이 우선하는 식으로 순위를 결정합니다.한 팀에 동일 체급에서 한 명 이상의 선수가 득점했을 경우, 팀 점수에는 가장 높은 점수를 획득한 선수의 점수만 포함됩니다. 팀 순위는 변동되지 않습니다. 예를 들어:

- 1위, A팀: 25점
- 2위, A팀: 20점
- 3위, B팀: 15점이 시나리오에서, A팀의 1위 선수가 획득한 25점만이 팀 순위에 계산되며, 2위 선수의 20점은 포함되지 않습니다. 그러나 B팀의 3위 선수는 accordingly 15점을 받으며 추가 점수는 부여되지 않습니다.

B. **복수 종목 대회에서의 메달 순위 (Medal Rankings in Multi-sport Events):**국가 및 지역 대표팀 순위는 금, 은, 동메달 수와 5위 이하로 마친 선수 수를 기반으로 결정됩니다. 금메달 수에 우선순위가 주어집니다. 금메달 수가 같을 경우, 은메달 수로 순위가 결정됩니다. 금메달과 은메달 수가 모두 같을 경우, 동메달 수로 순위가 결정됩니다. 마지막으로, 금, 은, 동메달 수가 모두 같을 경우, 5위 이하로 마친 선수 수를 기준으로 순위가 결정됩니다.

C. **개인 순위 (Individual Ranking):**

- KO, TKO, 또는 서브미션으로 승리: 승자 **5점**, 상대 **0점**.
- 상대가 한 라운드에 세 번 장외로 나가거나, 두 번 소극성 페널티를 받거나, 반칙으로 실격되거나, 의료 관계자에 의해 경기가 중단되어 승리: 승자 **4점**, 상대 **0점**.
- 연장전 없이 두 라운드 내 승리: 승자 **3점**, 상대 **0점**.
- 두 라운드 무승부로 연장전에 들어가거나, 계체량으로 승자가 결정될 경우: 승자 **3점**, 상대 **1점**.
- 선수들이 동점일 경우, 경기를 더 적게 치른 선수가 더 높은 순위를 차지합니다.
- 선수들이 동점이고 경기 수도 같을 경우, 두 선수의 가장 최근 패배 상대방을 비교하여 개인 순위를 결정합니다. 예: 선수 A의 가장 최근 패배가 결국 챔피언이 된 선수에게라면, 가장 최근 패배가 결국 준우승자가 된 선수 B보다 더 높은 순위를 차지합니다.
- 여전히 동점일 경우, 최종 계체량 결과가 고려됩니다. 더 가벼운 선수가 더 높은 순위를 차지합니다.

- 3인 라운드 로빈 또는 3인 그룹 라운드 로빈에서:
 - 순위는 주로 점수에 의해 결정됩니다.
 - 세 선수 모두 동점일 경우, 총 시간에서 상대를 가장 짧은 시간에 피니시시킨 선수가 더 높은 순위를 차지합니다.
 - 피니시가 없는 경우, 순위는 체중에 따라 결정됩니다.
 - 위 방법들로 그룹의 1위 또는 3위를 결정할 수 있을 경우, 남은 두 선수는 맞대결 결과에 따라 순위가 결정됩니다.
 - 세 선수 모두 점수와 체중이 동점일 경우, 경기 후 계체량 결과에 따라 순위가 결정되며, 더 가벼운 선수가 더 높은 순위를 차지합니다.

22. 부록 (Appendix)

경기장 (Competition Field of Play (FoP))

경기장은 높이 0.6미터, 변의 길이가 18미터인 정사각형 무대입니다. 그 위에는 변의 길이가 14미터, 두께 0.06미터인 정사각형 매트가 놓여 있습니다. 실제 경기 구역은 직경 10미터의 정팔각형입니다. 팔각형 바깥에는 2미터 너비의 보호 구역이 있습니다. 무대 크기는 장소에 따라 조정될 수 있습니다. 매트 크기는 필수이며, 어떠한 조정도 허용되지 않습니다.