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. 계체량 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)

전통	
남성	여성
56KG (53 ≤~≤ 56KG)	49KG (46 ≤~≤ 49KG)
60KG (56<~≤ 60KG)	54KG (49<~≤ 540KG)
65KG (60<~≤ 65KG)	60KG (54<~≤ 60KG)
71KG (65<~≤ 71KG)	69KG (60<~≤ 69KG)
77KG (71<~≤ 77KG)	
85KG (77<~≤ 85KG)	
96KG (85<~≤ 96KG)	
120KG (96<~≤ 120KG)	

전통	
남성	여성
56KG (53 ≤~≤ 56KG)	49KG (46 ≤~≤ 49KG)
60KG (56<~≤ 60KG)	54KG (49<~≤ 540KG)
65KG (60<~≤ 65KG)	60KG (54<~≤ 60KG)
71KG (65<~≤ 71KG)	69KG (60<~≤ 69KG)
77KG (71<~≤ 77KG)	
85KG (77<~≤ 85KG)	
96KG (85<~≤ 96KG)	
120KG (96<~≤ 120KG)	

계체량 시 체중은 등록된 체급과 낮거나 같아야 하며, 바로 이전 체급보다는 더 무거워야 합니다.

2. 선수 자격 기준 (Athlete Qualification Criteria)

a) AMMA 회원만이 선수 등록을 신청할 수 있습니다. 개인 등록은 받지 않습니다.
b) 참가 선수는 등록 절차에 명시된 필수 등록 양식, 의료 증명서 및 기타 필요한 서류를 제출해야 합니다.
c) 성인 선수권 대회 및 유사한 다중 스포츠 이벤트의 참가자는 만 18세 이상이어야 합니다. 청소년 선수권 대회 및 청소년 다중 스포츠 이벤트는 U14, U16, U18 연령대에 속하는 참가자가 필요합니다.
d) 참가 선수는 주심(또는 부주심), 수석 의료 담당관, 그리고 참가자의 신청 서류가 본 규칙에 명시된 요건을 준수하는지 확인하는 임무를 맡은 심판 위원회 위원들로 구성된 자격 심사 위원회의 승인을 받아야 합니다.
e) 심판 위원회는 선수들에게 반도핑 통제 센터에 협조하여 반도핑 검사를 요청할 권한이 있습니다. 선수가 반도핑 검사를 거부하면 경기에 참가할 자격이 박탈됩니다.

3. 계체량 규칙 (Weigh-In Rules)

a) 경기 전 계체량은 대회 매일 진행됩니다. 대회 일정에 따라, 선수들은 경기 시작 2시간 전에 매일 아침 계체량에 참가해야 합니다.
b) 경기 전 계체량은 주심이 임명한 여러 명의 심판이 진행합니다.
c) 경기 전 계체량 1시간 이내에 선수들은 연습 계체량을 위해 공식 저울을 사용할 권리가 있습니다.
d) 공식 경기 전 계체량은 한 번만 진행됩니다.

e) 경기 전 계체량 시, 모든 선수는 참가하는 종목의 경기 복장을 착용해야 합니다. 경기 복장에 대한 요건은 섹션 5. 경기 장비에 명시되어 있습니다.
f) 체중 한도를 초과하는 선수는 대회에서 실격 처리됩니다.
g) 지정된 시간에 경기 전 계체량에 참가하지 않는 선수는 대회에서 실격 처리됩니다.
h) 경기 전 계체량 시, 선수들은 심판팀의 검사를 위해 마우스가드 2개를 가져와야 합니다.

4. 대진 추첨 (Drawing of Lots)

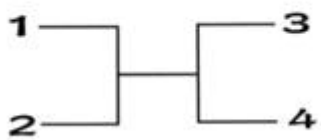
a) 추첨은 대회 첫날 전날에 진행됩니다.
b) 주심이 추첨을 조직하고 진행하는 책임이 있습니다.
c) 추첨식은 공개적으로 진행되며, 각 참가팀의 팀장 또는 코치가 반드시 참석해야 합니다.
d) 추첨은 무작위로 진행됩니다.
e) 추첨이 완료되면, 주심은 각 체급별 경기 일정과 시간을 확인하고 즉시 발표해야 합니다.
f) **경기 형식:**
i. **3명일 경우**: 라운드 로빈 방식으로 진행됩니다. 선수들의 순위는 획득한 총 점수에 따라 결정됩니다. 점수가 동점일 경우, 21.C 항목이 1위, 2위, 3위를 결정하기 위해 적용됩니다.

3 athletes competition format

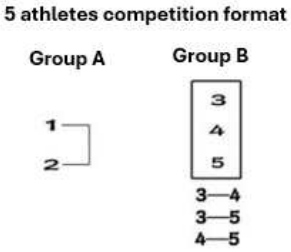
1—2 1—3 2—3

ii. **4명의 선수가 참가할 경우:** 두 그룹으로 나뉘어 각 그룹에 2명의 선수가 배정됩니다. 각 그룹의 승자는 1위와 2위를 놓고 결승에서 대결합니다. 패자부활전은 없으며, 각 그룹의 준우승자는 공동 3위를 차지합니다.

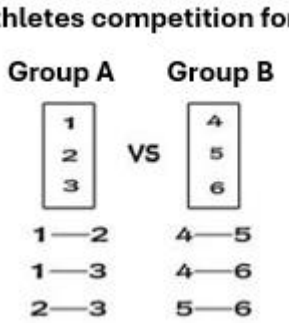
4 athletes competition format



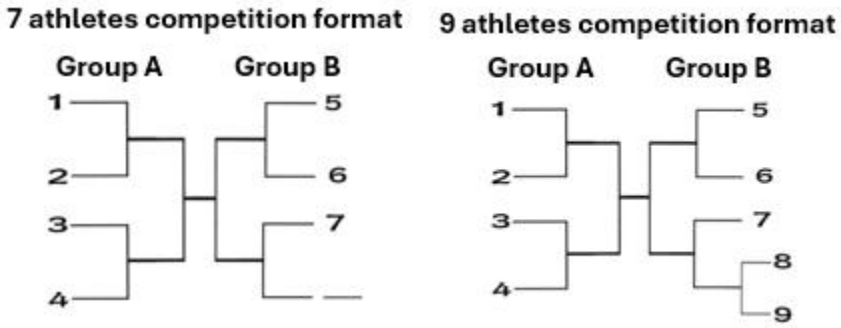
iii. **5명일 경우**: 무작위 추첨을 통해 두 그룹으로 나뉩니다. 한 그룹은 2명, 다른 그룹은 3명으로 구성됩니다. 3명으로 구성된 그룹은 라운드 로빈 형식으로 경기를 치릅니다. 각 그룹의 승자는 1위와 2위를 놓고 경쟁하며, 각 그룹의 준우승자는 공동 3위를 차지합니다.



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



v. **7명 이상일 경우**: 단일 엘리미네이션(토너먼트) 형식이 사용됩니다. 먼저 이상적인 숫자 (4, 8, 16, 32 등)를 찾아 선수들을 두 그룹으로 나눕니다. 최종적으로 각 대진표의 승자가 1위와 2위를 놓고 경쟁합니다. 준결승에서 패배한 2명의 선수는 공동 3위가 됩니다. 5위, 6위, 7위, 8위 순위는 승리를 통해 누적된 점수(섹션 21.C)를 기준으로 결정됩니다.



g) 결승전에서 실격된 선수 교체 절차:
결승전에서 한 명 또는 두 명의 선수가 경기 규정을 위반하여 실격될 경우, 실격된 선수를 교체하는 절차는 다음과 같습니다.

i. 준결승전에서 실격된 선수에게 패배한 선수가 우선적으로 교체 선수로 고려됩니다. 그 선수가 교체 선수 역할을 할 수 없을 경우, 준결승 대진표의 반대편에서 탈락한 선수가 교체 선수로 나섭니다. 준결승 대진표의 반대편에 교체 선수가 없을 경우, 이전 라운드에서 실격된 선수에게 패배한 선수가 대체 선수 역할을 합니다.

ii. 같은 결승전에서 두 선수 모두 실격될 경우, 위의 교체 방법을 참고하여 이전 라운드에서 탈락한 선수들 중에서 계속해서 대체 선수를 선택합니다.

MMA가 종합 스포츠 이벤트에 포함될 경우, 이벤트 요건에 따라 결승전에서 실격된 선수 교체 절차가 조정될 수 있습니다.

5. 대회 장비 (Competition Equipment)

a) 참가 선수 복장:

i. 남성: **전통(Traditional) MMA 선수**는 AMMA가 승인한, 두꺼운 니트 소재의 민소매 상의와 벨트, 긴 바지를 착용해야 합니다. 이 복장(장갑과 정강이 보호대 제외)은 잡을 수 있습니다.
현대(Modern) MMA 선수는 AMMA가 승인한 민소매 래시가드와 MMA 반바지를 착용해야 합니다. 이 복장은 잡을 수 없습니다.

ii. 여성: **전통(Traditional) MMA 선수**는 AMMA가 승인한, 두꺼운 니트 소재의 반팔 상의와 벨트, 긴 바지를 착용해야 합니다. 이 복장(장갑과 정강이 보호대 제외)은 잡을 수 있습니다.
현대(Modern) MMA 선수는 AMMA가 승인한 긴팔 래시가드와 MMA 반바지를 착용해야 합니다. 이 복장은 잡을 수 없습니다.

참고: 민족적 관습 및 종교적 신념에 따라, 선수들은 경기 규칙 및 요건을 준수하는 적절한 긴팔 컴프레션 셔츠와 히잡을 착용할 수 있습니다.

b) 장비 규정: 참가 선수의 복장(도복, 래시가드, 반바지), 장갑(4온스 이상 MMA 장갑), 정강이 보호대(니트, 전체 커버)는 모두 AMMA의 인증을 받거나 통일적으로 제공되어야 합니다. 사타구니 보호대와 마우스가드는 선수 본인이 직접 준비해야 합니다. 각 선수는 빨간색이 아니며 로고가 없는 마우스가드 2개를 준비해야 합니다.

c) 붕대 및 테이프: 선수들이 사용하는 붕대, 테이프 및 기타 품목은 AMMA의 승인을 받아야 합니다. 테이프는 패딩용이 아닌 고정용으로만 사용할 수 있습니다. 붕대는 물에 적시면 안 됩니다. 경기 중 선수들은 현장 검사 심판의 지시에 따라 맨발이어야 합니다.

d) 추가 보호 장비: 선수들은 추가 보호 장비를 착용할 수 없습니다. 특정 보호 장비에 대한 요건이 있을 경우, 대회 의료진의 조언을 받고 주심의 승인을 받아야 합니다.
머리끈과 머리카락에 날카롭거나 단단한 재질의 물건을 넣는 것은 허용되지 않습니다.

e) 복장 추가 금지: 모든 선수는 AMMA의 명시적 허가 없이 경기 복장에 다른 요소를 추가하는 것이 금지됩니다.

6. 의료 검진 (Medical Examination)

a) 건강 검진은 지정된 시간 내에 진행되어야 합니다.

b) 건강 검진 시, 선수들은 등록 절차에 명시된 필수 의료 보고서를 가져와야 합니다. 지정된 이벤트 의사가 이 보고서를 검토하고 현장에서 신체 검사를 진행합니다.

c) 건강 검진 시, 남성 선수는 복서 반바지(boxer shorts)를, 여성 선수는 복서 반바지와 스포츠 브라를 착용해야 합니다. 종교적 신념에 따라 필요한 경우 선수들은 복장을 조정할 수 있습니다.

d) 건강 검진에 불합격한 선수는 즉시 참가 자격이 취소됩니다.

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

a) 선수의 권리:

i. 경기 결과에 이의가 있을 경우 항소를 제기할 권리.

ii. 각 경기마다 최대 3분 이내의 의료 지원을 받을 권리.

b) 선수의 책임:

i. 경기 규칙을 숙지하고 엄격히 준수할 책임.

ii. 주최 측이 요구하는 다양한 활동에 참여할 책임.

iii. 예기치 않은 사정으로 참가할 수 없는 경우 주최 측에 미리 통보할 책임.

iv. 상대, 심판, 관중에 대한 존중을 보일 책임.

v. 경기 중 심판의 지시를 따를 책임.

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

a) 팀 대표/코치/보조원의 권리:

i. 경기 전 계체량 및 추첨에 참석할 권리.

ii. 심판 위원회가 주관하는 규칙 회의에 참여할 권리.

iii. 대회 참가 및 결과에 관한 모든 관련 정보를 받을 권리.

iv. 규정된 방식과 양식에 따라 중재 위원회 또는 감독 위원회에 항의/항소를 제출할 권리.

v. 선수가 경기 중일 때 코너에 최대 2명의 보조원을 둘 권리.

vi. 경기 중 선수에게 코칭을 할 권리(단, 한 명의 보조원만 지시를 내릴 수 있음).

vii. 경기 중 흰색 수건을 경기장으로 던져 경기 포기를 알릴 권리.

b) 팀 대표/코치/보조원의 책임:

i. 경기 규칙 및 관련 규정을 숙지할 책임.

ii. 의료 증명서 및 기타 관련 등록 서류를 자격 심사팀에 제때 제출할 책임.

iii. 팀원들의 기율 및 관리를 책임질 책임.

iv. 선수들이 제시간에 계체량 및 경기에 참여하도록 할 책임.

v. 경기장 입장 시 선수와 동행하며, 적절한 복장(정장 또는 스포츠웨어. 반바지, 슬리퍼, 민소매 셔츠는 금지)을 착용하고 흰색 수건을 소지할 책임.

c) 팀 대표/코치/보조원의 금지된 행동:
i. 경기 중 경기장 진입.
ii. 선수에게 지시하며 경기 매트를 치는 행위.
iii. 경기 중 선수에게 물을 뿌리는 행위.
iv. 대회 내내 심판의 심판 진행을 어떤 식으로든 방해하는 행위.
v. 주최 측이 제공하지 않은 음료와 음식을 선수 휴게실 및 기록실로 가져오는 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) 심판의 입장: 심판은 올바른 자세로 경기장 중앙으로 빠르게 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 두고 선수들과 악수하고 서로 악수하도록 신호를 보냅니다.

c) 경기 시작: 심판은 세 명의 부심과 타임키퍼를 가리키며 "Judge/Timekeeper"라고 명령해야 합니다. 한 손은 파란색 코너를, 다른 한 손은 빨간색 코너를 가리키며 "Blue corner + Red corner"라고 선수들에게 지시합니다. 동시에 오른손을 아래로 휘두르며 "Begin"이라고 명령합니다.

d) 경기 중단 및 종료: 심판이 "Stop"이라는 구두 명령을 내리고 선수들이 분리되면 경기가 중단됩니다. 경기 종료(KO/TKO/서브미션의 경우)를 위해 심판이 "Stop"을 명령하고, 공격하는 선수가 추가 행동을 하지 못하도록 즉시 진행하며 양팔로 몸 앞에서 두 번 반복하여 십자 모양을 만들어 경기 종료 신호를 보냅니다.

e) 감점 발표: 심판은 반칙을 저지른 선수의 손목을 잡고 동시에 자신의 검지손가락을 머리 위로 들어 올리며 "Deduct one point"라고 명령하여 감점을 표시합니다. 이것을 세 명의 부심에게 표시합니다.

f) 시간 제한 부과 및 해제: 선수들이 그라운드 기술로 얽혀 있을 때, 심판은 한쪽 팔을 옆으로 들어 20초 카운트다운 시작 신호를 보냅니다. 심판의 팔이 내려지면 시간 제한이 해제됩니다. (자세한 내용은 섹션 17.C 참조)

g) '경기장 이탈' 선언: 선수가 경기장을 이탈하면 심판은 경기를 중단하고, 선수를 경기장 안으로 돌아오게 한 뒤, 경기장을 이탈한 선수의 손목을 잡고 경계선을 가리키며 "Red corner/Blue corner, out of bounds"라고 명령합니다.

h) 스탠드업 경고: 한쪽 선수가 소극적으로 경기할 경우, 심판은 한 손으로 소극적인 선수를 가리키고 "Red corner/Blue corner, attack"라고 명령한 뒤 손뼉을 한 번 칩니다. 양쪽 모두 소극적으로 경기할 경우, 심판은 "Both sides, attack"라고 명령한 뒤 손뼉을 두 번 칩니다.

i) 소극성 반칙에 대한 의견 수렴: 심판은 손바닥을 위로 한 채 손끝을 소극적인 선수 쪽으로 향하게 하고 "Blue corner/Red corner"라고 명령합니다. 부심들이 동의하면 엄지손가락을 들어 올립니다. 동의하지 않으면 양손을 몸 앞에서 교차합니다.

j) 메디컬 타임: 선수가 부상당하면 경기는 중단되어 부상 선수의 상태를 평가합니다. 의료 지원이 필요할 경우, 심판은 의료 담당관을 부르는 제스처를 취합니다. 동시에 타임키퍼에게 신호를 보내고 "Time"이라고 명령하여 메디컬 타임을 시작합니다. 부상당하지 않은 선수는 중립 코너로 이동합니다.

k) 구두 주의: 선수가 상대방에게 잠재적으로 해를 입힐 수 있지만 실질적인 부상을 초래하지 않는 행동을 하거나, 고의적인 시간 낭비와 같은 기술적 반칙을 범할 경우, 심판은 해당 반칙을 저지른 선수에게 적절한 제스처와 함께 "Don't do that move" 또는 "Watch your technique"와 같은 구두 명령으로 주의를 줍니다.

l) 구두 경고: 심하지 않은 반칙이 처음 발생했을 경우, 감점 없이 "Warning"이라는 구두 경고가 주어집니다. 두 번째 반칙이 발생하면 경기를 중단하고, 심판은 "Deduct 1 point"라고 구두 명령을 내리며 부심들에게 신호를 보냅니다. 직접적인 심각한 반칙의 경우, 경기를 중단하고 매트 심판은 "Deduct 1 point"라고 구두 명령을 내리며 부심들에게 신호를 보냅니다.

m) 승자 발표: 심판은 양 선수의 손목을 잡고 승자의 팔을 들어 올리며 다른 한 손으로 승자의 가슴을 가리킵니다. 선수의 가슴을 가리킵니다.

11. 경기 시간 (Match Duration)

a) 경기 구성: 경기는 2라운드로 구성됩니다.
b) 예선전: 라운드당 3분입니다.
c) 결승전: 라운드당 5분입니다.
d) 라운드 휴식: 라운드 사이에 1분간 휴식 시간이 있습니다.
e) 무승부 시: 무승부일 경우, 연장전이 진행됩니다.
f) 연장전 시간: 연장전은 1분간 지속됩니다.
g) 메디컬 타임: 각 선수는 전체 경기 동안 누적하여 최대 3분까지만 메디컬 타임을 가질 수 있습니다.

12. 경기 진행 절차 (Match Procedure)

a) 경기장 입장:
   i. 선수들을 경기 구역으로 안내하고 각자의 코너를 지정합니다.
   ii. 심판의 신호에 따라 두 선수 모두 경기 구역 중앙으로 이동합니다.
   iii. 선수들은 먼저 심판과 악수하고, 다음으로 서로 악수한 뒤 각자의 코너로 돌아갑니다.
b) 경기 시작: 경기는 심판이 "시작(start)" 명령을 내릴 때 시작됩니다.
c) 경기 중단: 경기는 심판이 "중단(stop)" 명령을 내릴 때 중단되거나 멈춥니다.
d) 라운드 종료: 경기 또는 라운드는 타임키퍼의 신호음 또는 심판의 "중단(stop)" 명령에 따라 종료됩니다.
e) 경기가 종료되는 상황은 다음과 같습니다:
   i. 경기 시간이 만료된 경우.
   ii. KO, TKO 또는 서브미션이 발생한 경우.
   iii. 한 선수의 단독 '아웃 오브 바운드'가 한 라운드에 세 번 발생한 경우.
   iv. 보조원이 흰색 수건을 경기장으로 던진 경우.
   v. 선수가 경기 중 심판의 허가 없이 경기장을 이탈한 경우.
   vi. 한 명 또는 두 명의 선수가 실격 처리된 경우.
   vii. 선수가 경기를 계속하기를 거부한 경우.
   viii. 선수가 할당된 의료 시간을 모두 소진한 경우.
   ix. 의료 담당관이 선수의 상태를 평가한 후 경기를 계속할 수 없다고 판단하여 심판에게 조언하고, 심판이 해당 선수가 경기를 계속할 수 없음을 선언하는 경우.

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

그라운드 상태의 선수: 한 손과 양 발바닥을 제외한 신체의 어떤 부분이든 경기장 바닥에 닿아 있을 때, 선수는 그라운드 상태로 간주됩니다.

	불법 (Illegal)	합법 (Legal)
타격범위	머리 뒤, 척추, 사타구니, 서혜부, 목에 대한 타격은 금지됩니다.	머리, 몸통, 손, 팔, 다리에 대한 타격은 허용됩니다.
타격구역 행동	1. 머리에 대한 팔꿈치 공격은 금지됩니다. 2. 상대방의 신체 어느 부위든 머리로 박치기하는 것은 금지됩니다. 3. 눈 찌르기/손가락으로 눈을 찌르는 것은 금지됩니다. 4. 선 자세에서 상대방의 무릎 관절을 차거나 때리는 것은 금지됩니다. 5. 그라운드 상태의 상대방의 어떤 부분이라도 밟거나 짓밟는 것은 금지됩니다. 6. 뒤틀림을 유발하거나 과신전시켜 상대방의 목이나 척추를 의도적으로 꺾는 것은 금지됩니다. (예: 넥 크랭크) 7. 그라운드 상태의 상대방 머리를 차거나 무릎으로 공격하는 것은 금지됩니다. 8. 서브미션을 시도하거나 아래 위치에 있는 상대를 허리 높이 이상에서 내리꽂는 것은 금지됩니다. 9. 상대방의 머리가 바닥에 수직으로 위치한 상태에서 내리꽂는 것은 금지됩니다. (상대방이 머리나 목부터 착지하게 하는 기술, 예: 허리 넘기기/수플렉스) 10. 상대방의 무릎에 해를 입힐 수 있는 서브미션 기술(힐 훅, 니바 등)을 사용하는 것은 금지됩니다. 11. 할퀴기, 비틀기 또는 물어뜯는 행위는 금지됩니다. 12. 상대방의 손가락 세 개 이하를 잡거나 비트는 것은 금지됩니다. 13. 손가락을 펼쳐 손끝이 상대방의 얼굴을 향하게 하는 것은 금지됩니다. 14. 스피닝 백피스트를 수행할 때 팔꿈치를 굽히는 것은 금지됩니다. 15. 어떠한 상황에서도 상대방의 목을 꼬집거나, 잡거나, 때리는 것은 금지됩니다. 16. 어떠한 상황에서도 상대방의 신체 구멍에 손가락을 넣는 것은 금지됩니다. 17. 상대방의 발을 어떤 식으로든 짓밟는 것은 금지됩니다. 18. 전통 MMA에서 벨트를 사용하여 서브미션 기술을 시도하는 것은 금지됩니다. 19. 관절의 자연스러운 가동 범위를 벗어나는 방향으로 관절을 때리는 것은 금지됩니다. 20. 아래 또는 뒤 방향으로 향하는 팔꿈치 공격은 금지됩니다.	1. 두 선수 모두 서 있는 상태에서 상대방의 머리, 몸통, 손, 팔, 다리, 발을 주먹으로 치거나 발로 차는 것은 허용됩니다. 2. 상대방의 몸통, 다리, 팔에 대한 무릎 공격은 허용됩니다. 3. 선 자세에서 상대방의 머리에 대한 무릎 공격은 결승전에서만 허용됩니다. 4. 그라운드 상태의 상대방 머리, 몸통, 다리, 팔을 주먹으로 치는 것은 허용됩니다. 5. 그라운드 상태의 상대방 몸통, 다리, 팔을 발로 차거나 무릎으로 공격하는 것은 허용됩니다. 6. 선 자세와 그라운드 상태 모두에서 상대방을 던지거나, 쓸어넘어뜨리거나, 내던지는 것은 허용됩니다. 7. 선 자세와 그라운드 상태 모두에서 서브미션을 거는 것은 허용됩니다. 8. 상대방의 몸통과 사지를 향한 전방향 팔꿈치 공격은 허용됩니다. 9. 조르기 서브미션 기술(리어 네이키드 초크, 길로틴, 트라이앵글)을 거는 것은 허용됩니다. 10. 어깨, 팔꿈치, 허리, 발목에 대한 관절 서브미션을 거는 것은 허용됩니다. 11. 전통 MMA에서 도복을 이용한 서브미션 기술을 사용하는 것은 허용됩니다.
태도	1. 현대 MMA 경기 복장의 옷과 반바지를 잡고 있는 것은 금지됩니다. 2. 승부 조작 또는 경기 포기 행위는 금지됩니다. 3. 고의로 마우스가드를 뱉거나 침을 뱉는 행위는 금지됩니다. 4. 어떠한 형태로든 상대, 심판, 코치, 관중을 선동하거나 도발하는 행위는 금지됩니다. 5. 심판의 지시를 무시하는 행위는 금지됩니다. 6. 전통 MMA 복장의 벨트를 고의로 푸는 행위는 금지됩니다. 7. 심판의 시작 명령 전 또는 중단 명령 후에 상대를 공격하는 행위. 8. 경기 중 경기장을 이탈하는 행위는 금지됩니다. 9. 상대방의 장갑, 정강이 보호대, 머리카락을 잡는 행위는 금지됩니다. 10. 부상당한 척하는 행위는 금지됩니다. 11. 몸에 윤활 물질이나 자극제를 바르는 것은 금지됩니다. 12. 승인되지 않은 물품을 사용하는 것은 금지됩니다. 13. 경기 중 신발을 착용하는 것은 금지됩니다. 14. 휴식 시간을 연장하기 위해 고의로 경기를 지연시키는 행위는 금지됩니다. 15. 경기장 밖과 비경기 시간에 상대를 공격하는 것은 금지됩니다. 16. 손으로 상대방의 입과 코를 막는 것은 금지됩니다. 17. 선수가 정당한 이유 없이 손을 들어 심판의 경기 중단을 유도하는 것은 금지됩니다.	1. 전통 MMA 경기 복장인 도복, 바지 또는 벨트를 잡고 있는 것은 허용됩니다.

14. 심사 (Judging)

a) 각 라운드 득점:

i. 부심들의 스코어카드에서 양측에 부여된 기술 점수 차이가 10점 이하일 경우, 라운드의 최종 점수는 10:9가 됩니다.

ii. 부심들의 스코어카드에서 양측에 부여된 기술 점수 차이가 10점을 초과하고 20점 이하일 경우, 라운드의 최종 점수는 10:8이 됩니다.

iii. 부심들의 스코어카드에서 양측에 부여된 기술 점수 차이가 20점을 초과할 경우, 라운드의 최종 점수는 10:7이 됩니다.

iv. 감점이 있는 라운드는 점수 차이가 더 커질 수 있습니다.

b) 무승부로 끝나는 경기:

i. 만장일치 무승부: 세 명의 부심 모두 만장일치로 경기를 동점으로 채점한 경우.

ii. 스플릿 무승부: 한 명의 부심은 무승부로 채점하고, 나머지 두 명의 부심은 서로 다른 선수의 승리로 채점한 경우.

iii. 다수결 무승부: 두 명의 부심은 경기를 무승부로 채점하고, 한 명의 부심은 한쪽의 승리로 채점한 경우.

c) 녹아웃(KO):

i. 선수가 허용된 기술을 사용하여 상대방을 쓰러뜨려 일시적인 의식 상실을 초래한 경우.

d) 테크니컬 녹아웃(TKO):

i. 선수가 스스로를 방어할 능력을 상실하거나 완전히 소극적인 방어 상태에 머물러, 심판의 "싸워라"와 같은 구두 명령 이후에도 효과적인 반격을 시작하지 못하는 경우.

e) 서브미션:

i. 선수가 허용된 서브미션 기술(조르기, 관절기 등)을 사용하여 상대방이 자발적으로 항복(매트나 상대방의 신체를 연속적으로 3회 이상 탭하거나, 구두 항복 신호를 보내는 것)하거나 의식을 잃게 만드는 경우.

*참고: 청소년 선수의 안전을 보장하기 위해, 서브미션 기술이 걸렸을 때 피격자가 항복 신호를 보내지 않더라도 심판은 피격자의 상태를 보고 경기를 중단할 수 있습니다.

f) 경기장 이탈:

i. 서 있는 자세에서 선수의 신체 일부가 경기장의 경계선을 건드리거나 넘어가면 경기장 이탈로 간주됩니다.

ii. 그라운드 자세에서 선수의 신체(머리, 몸통, 팔, 다리 포함) 중 두 지점 이상이 경기장 경계선을 건드리거나 넘어가면 경기장 이탈로 간주됩니다.

iii. 한 선수의 단독 경기장 이탈은 상대방과의 신체적 접촉 없이 한쪽 선수가 경기장을 이탈한 것으로 간주 되는 경우 발생합니다.

iv. 양 선수의 경기장 이탈은 신체적 접촉이 있는 상태에서 두 선수 모두 경기장을 이탈한 것으로 간주 되는 경우 발생합니다.

v. 한 선수가 기록한 경기장 이탈 횟수는 라운드별로 계산되며 다음 라운드로 누적되지 않습니다.

vi. 경기장 이탈 발생 시:

a. 한 선수가 동일 라운드에서 세 번의 단독 경기장 이탈을 기록하면 경기를 패배하게 됩니다.

b. 심판이 경기장 이탈을 선언하면, 선수들은 양쪽 모두 경기장에서 위치적 우위를 가지지 않는 서 있는 자세로 재배치됩니다.

c. 양 선수의 경기장 이탈이 발생하고 어느 쪽도 TKO 및/또는 서브미션에 가까운 상황이 아닐 경우, 심판은 선수들을 양쪽 모두 위치적 우위를 가지지 않는 서 있는 자세로 재배치합니다.

d. 양 선수의 경기장 이탈이 발생하고 한쪽이 TKO 및/또는 서브미션에 가까운 경우, 심판은 상황을 계속 관찰하고 경기를 계속하도록 허용해야 합니다. 심판은 서브미션에서 벗어나거나, 연속적인 타격이 멈추거나, 선수(들)이 경기장의 보호 구역을 벗어날 때만 경기를 중단하고 선수들을 양쪽 모두 위치적 우위를 가지지 않는 서 있는 자세로 재배치해야 합니다.

e. 심판에게 불복종하거나, 고의로 시간을 지연하는 등 유사한 행위는 기술적 반칙으로 간주됩니다.

g) 소극성:

i. 한 명 또는 두 명의 선수가 오랫동안 적극적으로 공격을 피하거나, 접촉을 회피하거나, 탈출을 시도할 경우, 심판의 손바닥으로 치는 주의 및 구두 경고 이후에도 명확한 공격 행동이 없을 경우, 심판은 제스처를 통해 세 명의 부심에게 의견을 구합니다.

ii. 두 명 이상의 부심이 동의하면, 심판은 경기를 중단하고 소극적인 선수에게 불이익을 주며 부심들에게 1점 감점을 신호합니다. 선수가 불이익을 받은 후 다시 소극적인 행동을 보이면, 심판은 즉시 세 명의 부심의 의견을 구합니다. 그들이 동의하면, 경기는 중단되고 소극적인 선수에게 1점이 감점되며, 상대 선수가 승자로 선언됩니다.

iii. 경기 중 한 선수의 소극성으로 인해 심판이 부심들에게 의견 수렴 절차를 시작하고 그들의 승인을 받았을 때, 해당 선수가 명확하고 효과적인 공격을 시작하면 불이익은 연기되고 경기는 계속됩니다. 선수가 다시 소극적인 행동을 보이면, 심판은 즉시 경기를 중단하고 소극적인 선수에게 경고를 주며 1점을 감점합니다.

15. 반칙 (Fouls)

a) **기술적 반칙 (Technical Foul):**

i. 선수가 고의로 경기를 지연시키는 경우.
ii. 선수가 경기 중 심판에게 무례한 행동을 보이거나 불복종하는 경우.
iii. 선수가 마우스가드나 보호 장비를 착용하지 않고 경기장에 입장하거나 고의로 제거하는 경우.
iv. 선수가 규정된 경기 에티켓을 준수하지 않는 경우.
v. 선수가 심판의 지시를 따르지 않는 경우.
vi. 선수가 상대방에게 잠재적으로 해를 입힐 수 있지만 실질적인 부상을 초래하지 않는 행동(예: 손가락을 상대방의 얼굴을 향해 펼치는 것)을 하는 경우.

b) **개인 반칙 (Personal Foul):**

i. 선수가 "Begin" 명령 전 또는 "Stop" 명령 후에 상대를 공격하는 경우.
ii. 선수가 상대방의 금지된 구역을 타격하는 경우.
iii. 선수가 상대방을 공격하기 위해 금지된 방법을 사용하는 경우.

c) **벌칙 (Penalties):**

i. 첫 번째 기술적 반칙에는 구두 경고가 한 번 주어집니다. 두 번째 기술적 반칙에는 또 다른 경고가 주어지고 1점이 감점됩니다. 세 번째 기술적 반칙에는 즉시 경기에서 실격됩니다.
ii. 첫 번째 개인 반칙(심각하지 않은 위반)에는 경고가 한 번 주어집니다. 두 번째 개인 반칙에는 또 다른 경고가 주어지고 1점이 감점됩니다. 세 번째 개인 반칙에는 즉시 경기에서 실격됩니다.
iii. 선수가 첫 번째 개인 반칙으로 심각한 위반을 저지른 경우, 직접 경고가 주어지고 1점이 감점됩니다. 두 번째 개인 반칙에는 즉시 경기에서 실격됩니다.
iv. 상대방의 개인 반칙으로 인해 선수가 경기를 계속할 수 없는 경우(의료 담당관이 확인), 부상당한 선수가 승자로 선언되며 해당 라운드에서 경기가 중단됩니다.
v. 의료 담당관의 평가 후 부상당한 선수가 경기를 계속할 수 있다고 판단되지만 선수가 거부하는 경우, 이는 자발적 기권으로 간주되며 해당 선수는 패배 처리되고 이전에 획득한 모든 결과는 무효화됩니다.
vi. 선수의 코치가 경기 중 실시간 항소를 요청할 경우, 심판은 적절한 시점에 경기를 중단해야 하며, 심판이 경기를 중단하기 전의 결과는 유효합니다. 항소는 경기장 이탈/경고에 대해서만 제기할 수 있습니다. 동일 라운드에서 한 선수의 단독 경기장 이탈이 총 3회 발생하거나, 경기 중 동일한 선수에게 2번의 경고가 주어지면 경기는 종료됩니다.
vii. 매우 불쾌한 반칙 행위 또는 반칙으로 인한 심각한 결과가 발생한 경우, 주심은 해당 선수 및 팀에 대한 추가 조치를 위해 해당 사안을 대회 감독 위원회에 제출합니다.
viii. 선수가 고의로 경기를 지연시키는 경우, 심판은 경고를 주고 1점을 감점할 수 있습니다.
ix. 선수의 코너에서 비신사적인 행동(욕설, 심판 허가 없이 경기장 진입, 경기 방해 등)을 할 경우, 심판은 경기를 중단하고 해당 코너에게 "주의"라는 구두 명령을 내릴 수 있습니다. 코너가 계속해서 비신사적인 행동을 할 경우, 심판은 경기를 중단하고 해당 선수의 점수에서 1점을 감점해야 합니다. 1점 감점 후에도 코너가 여전히 비신사적인 행동을 하면, 심판은 경기를 중단하고 해당 코너의 선수를 실격시킬 수 있습니다. 또한, 해당 코너의 선수가 대회 중 얻은 모든 결과는 무효화됩니다.
x. 선수의 코너가 첫 번째 위반으로 심각한 비행을 저지른 경우, 심판은 경기를 중단하고 "경고"라는 구두 명령을 내리며 해당 선수의 점수에서 1점을 감점할 수 있습니다. 코너가 다시 비행을 저지르면 해당 선수는 대회에서 실격 처리됩니다.

16. 득점 방식 (Scoring Rubric)

a) 득점 방법:

i. 보호되지 않고 허용된 타격 부위에 주먹, 발, 무릎을 사용한 명확하고 효과적인 타격은 1점입니다.
ii. 두 선수 모두 경기장 내에 있을 때, 공격하는 선수가 합법적인 던지기 기술을 사용하여 상대를 그라운드로 보내거나, 상대방의 기술적 실수로 넘어졌거나, 공격하는 선수가 상대방의 자발적인 넘어짐 이후 우세한 위치를 점유하고 통제할 경우, 약 3초의 그라운드 컨트롤 시간을 요구하여 1점을 획득할 수 있습니다.
iii. 테이크다운이 발생하고 방어하는 선수가 경기장 밖으로 벗어난 경우, 공격하는 선수는 경기장 내에

신체적 접촉이 유지되어야 1점을 획득할 수 있습니다. 또한, 방어하는 선수가 경기장 밖으로 벗어났을 때 공격하는 선수와 신체적 접촉이 없다면, 방어하는 선수는 단독 경기장 이탈 반칙을 받게 됩니다.

iv. 테이크다운이 경기장 내에서 발생했으나, 방어하는 선수가 서있는 자세로 돌아가기 위해 고의로 경기장 밖으로 벗어나는 경우, 공격하는 선수는 1점을 획득합니다.

v. 서브미션 또는 TKO가 거의 확정될 뻔한 경우, 심판의 구두 경고("싸워라", "괜찮으신가요?")와 함께 2점이 부여됩니다.

vi. 공격하는 선수의 명확하고 효과적인 타격으로 인해 상대방의 신체 위치가 크게 변경되거나, 일시적인 균형 상실을 유도하여 KO에 가까운 상태가 되는 경우 2점이 부여됩니다.

b) 기타 상황:

i. 선수가 상대방을 그라운드 위치에서 들어 올린 후 다시 땅으로 내리꽂는 슬램은 점수가 부여되지 않습니다.

ii. 선수가 그라운드 컨트롤 시 명확하고 효과적인 타격을 보여주지 못하면 점수가 부여되지 않습니다.

iii. 경기장의 보호 구역 밖에서 발생한 테이크다운은 점수가 부여되지 않습니다.

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

a) 기권

i. 경기 중 선수가 부상으로 인해 경기를 계속할 수 없는 경우(의료 담당관이 확인), 선수 본인과 팀 대표 또는 코치는 의료 담당관의 승인을 받은 기권 신청서를 다음 예정된 경기 2경기 전까지 심판팀에게 즉시 제출해야 합니다. 이 기한을 지키지 못하면 자발적 기권으로 간주되며, 달성한 모든 결과는 무효화됩니다.

ii. 선수가 부상으로 인해 다음 라운드 경기에 참가할 수 없을 경우, 팀 대표/총감독은 그날의 모든 경기가 완료된 후 4시간 이내에 심판팀에게 통보해야 합니다. 선수의 부상은 의료팀의 검토를 거쳐 확인 후, 선수는 부상으로 인한 기권이 허용되며 이전에 획득한 모든 결과는 유지됩니다.

iii. 의료팀이 선수의 부상을 검토했으나 확인 또는 입증하지 못했고, 선수가 기권을 고집하는 경우, 해당 선수는 대회에서 실격 처리되며 이전에 획득한 모든 결과는 무효화됩니다.

iv. 팀 대표/총감독이 심판팀에게 통보했으나, 그날의 모든 경기가 완료된 후 부상 보고를 위해 할당된 4시간을 초과한 경우, 해당 선수는 실격 처리되며 이전에 획득한 모든 결과는 무효화됩니다.

v. 경기 중 두 선수의 능력 차이가 현저할 경우, 경험이 적은 선수의 안전을 보호하기 위해 코치/보조원은 흰색 수건을 던져 기권 신호를 보낼 수 있습니다. 또는 선수가 손을 들거나 자발적으로 경기장을 이탈하여 기권 신호를 보낼 수도 있습니다. 이러한 경우 달성한 결과는 유효합니다.

vi. 계체량 요건을 제시간에 맞추지 못하거나, 경기 전 체크인에 3회 불참하거나, 체크인 후 이탈하여 경기에 제시간에 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

i. 선수가 경기장을 이탈할 때.

ii. 선수가 반칙으로 불이익을 받을 때.

iii. 선수가 의료 지원을 필요로 할 때.

iv. 선수의 경기 장비가 느슨해지거나 벗겨질 때.

v. 조명, 경기장, 전자 득점 시스템 등 객관적인 요인이 오작동하여 경기에 영향을 미칠 때.

c) 심판의 위치 재조정

i. 서서하는 그래플링 중, 양 선수가 약 5초 동안 공격 행동 없이 붙잡고 있을 경우, 심판은 그들을 분리하고 서 있는 자세에서 다시 시작하게 합니다.

ii. 그라운드 그래플링 중, 심판은 팔을 옆으로 들어 20초 카운트다운을 시작합니다. 20초가 끝날 때까지 양 선수가 유리한 위치로 나아가지 못하면, 심판은 경기를 중단하고 두 선수 모두 경기장의 서 있는 자세로 재배치합니다.

iii. 그라운드 그래플링 중, 한 선수가 유리한 위치로 성공적으로 나아가거나 서브미션 또는 TKO에 가까운 상황이 되면, 심판은 팔을 내리고 20초 카운트다운을 중단하며 두 선수의 위치를 재조정하지 않고 경기를 계속 관찰합니다. 서브미션 시도가 실패하고 풀리거나, 연속적인 공격이 멈추거나, 선수가 유리하지 않은 위치로 돌아오면, 심판은 팔을 옆으로 들어 20초 카운트다운을 다시 시작합니다.

iv. 그라운드 그래플링 중, 20초 제한 시간이 다다랐지만 서브미션 기술이 걸렸거나 TKO에 가까운 상황이 발생한 경우, 심판은 개입 없이 경기를 계속 관찰합니다. 서브미션 기술이 풀리거나 연속적인 공격이 멈추면, 심판은 즉시 경기를 중단하고 두 선수 모두 경기장의 서 있는 자세로 재배치합니다.

***참고**

유리한 그라운드 위치: 풀 마운트, 풀 백 컨트롤, 풀 사이드 컨트롤, 노스-사우스 포지션, 터틀 가드에서의 머리 컨트롤.

불리한 그라운드 위치: 클로즈드 가드, 하프 가드, 버터플라이 가드, 오픈 가드 및 유리한 그라운드 위치가 아닌 모든 가드 포지션. 한 선수가 그라운드에 있고 다른 선수가 서 있는 경우, 두 선수 모두 유리하지 않은 것으로 간주됩니다.

18. 승리 조건 (Winning Conditions)

a) 판정승
  i. 만장일치 판정승: 세 명의 부심 모두 한 선수를 승자로 채점한 경우.
  ii. 스플릿 판정승: 두 명의 부심은 한 선수를 승자로 채점하고, 세 번째 부심은 다른 선수의 승리로 채점한 경우.
  iii. 다수결 판정승: 한 명의 부심은 무승부로 채점하고, 두 명의 부심은 한 선수를 승자로 채점한 경우.

b) 경기 종료에 의한 승리
  i. KO (넉아웃)
  ii. TKO (테크니컬 넉아웃)
  iii. 서브미션

c) 기술적 승리
  i. 반칙이 아닌 상황에서 부상으로 인해 선수가 의료적 사유로 경기를 계속할 수 없다고 의료 담당관이 판단할 경우, 경기는 종료되며 상대 선수가 승자로 선언됩니다.
  ii. 동일한 선수가 같은 라운드에서 단독 경기장 이탈을 3회 범할 경우, 상대 선수가 승자로 선언됩니다.
  iii. 다음 라운드 진출 자격을 획득한 선수가 신체적 질병으로 인해 경기에 참여할 수 없을 경우, 해당 선수의 진행이 현재 라운드로 제한되었음을 증명하는 의료 증명서가 발급되며, 이전 경기 결과는 유효하게 유지됩니다.

d) 기권
  i. 선수가 자발적으로 손을 들어 기권 신호를 보내거나 코치/보조원이 경기장에 흰 수건을 던져 기권 신호를 보낼 경우, 심판은 경기를 종료하고 상대 선수를 승자로 선언합니다.

e) 소극성
  i. 선수가 전체 경기 동안 소극성 반칙을 2회 누적할 경우, 심판은 경기를 종료하고 상대 선수를 승자로 선언합니다.

f) 실격
  i. 선수가 범한 개인 반칙으로 인해 상대방이 경기를 계속할 수 없게 된 경우, 반칙을 저지른 선수는 실격 처리되며 대회에서 이전에 획득한 모든 결과는 무효화됩니다.
  ii. 체중 한도 초과와 같은 심각한 위반을 저지른 선수는 대회에서 실격 처리되며 이전에 획득한 모든 결과는 무효화됩니다.
  iii. 정당한 이유 없이 기권하는 선수는 실격 처리되며 이전에 획득한 모든 결과는 무효화됩니다.
  iv. 선수가 유효한 이유 없이 손을 들어 심판의 경기 중단을 유도하려 할 경우, 해당 선수는 대회에서 실격 처리되며 상대 선수는 TKO로 승리합니다.
  v. 선수가 실격 처리되면 현재 대회에서 얻은 모든 결과는 무효화됩니다.

g) 의료 시간 소진
  i. 선수의 의료 처치 시간이 경기 중 허용된 3분을 초과할 경우, 심판은 경기를 종료하고 상대 선수를 승자로 선언합니다.

h) 연장전 무승부
  i. 경고를 받지 않은 선수가 승자로 선언됩니다.
  ii. 양 선수 모두 경고를 받지 않았거나 동등한 수의 경고를 받은 경우, 당일 경기 전 계체량에서 체중이 더 가벼운 선수가 승자로 선언됩니다.
  iii. 양 선수의 경기 전 계체량 체중이 동일할 경우, 경기 후 계체량에서 더 가벼운 선수가 승자로 선언됩니다.
  iv. 양 선수의 경기 후 체중이 동일할 경우, 세 명의 부심이 깃발을 들어 승자를 결정하며, 두 명 이상의 부심에게서 동일한 깃발을 받은 선수가 승자로 선언됩니다.

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

A. **실시간 소청 (Real-time Appeals):**

i. **소청 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 소청 절차:**

- 항소의 필요성이 발생하는 행동이 발생했을 때, 신청자는 해당 행동이 발생한 후 **10초 이내**에 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 심판**의 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):**

i. 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.

ii. **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.

iii. **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.

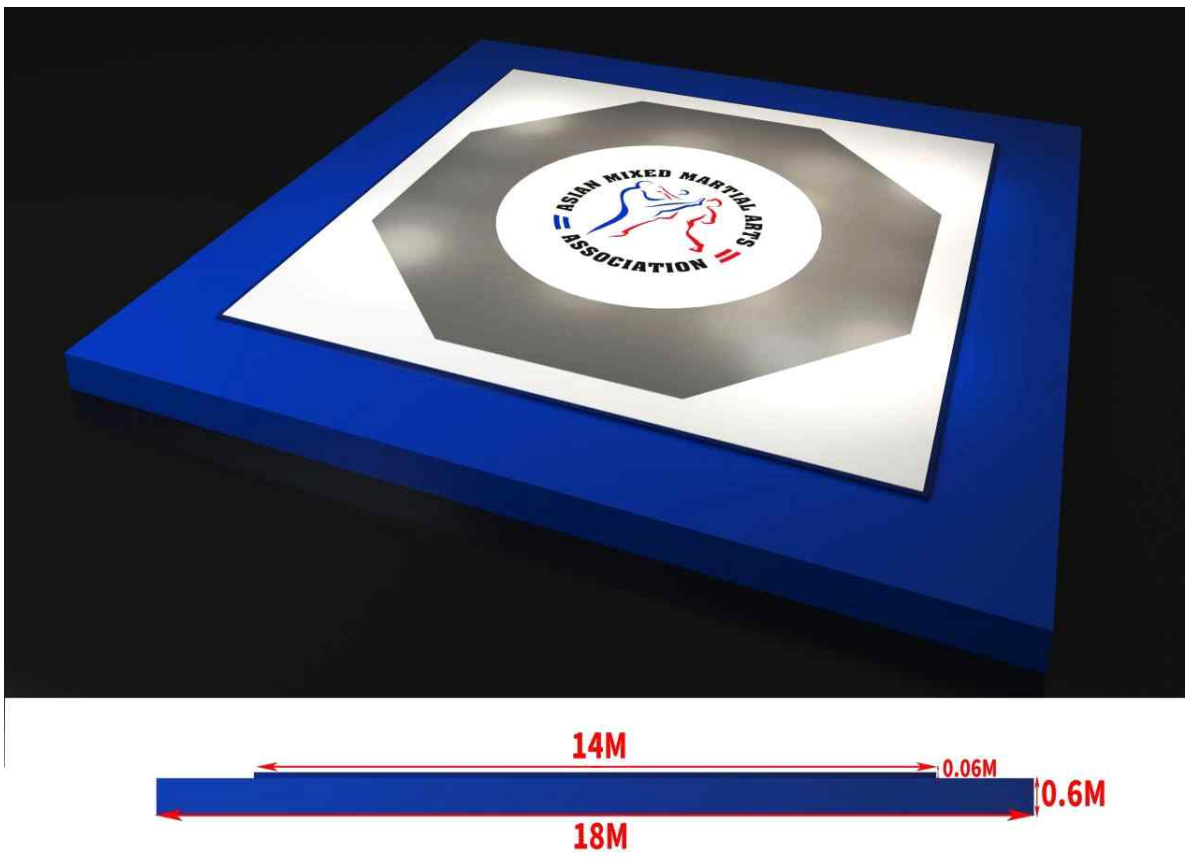
B. **복수 종목 대회에서의 메달 순위 (Medal Rankings in Multi-sport Events):**국가 및 지역 대표팀 순위는 금, 은, 동메달 수와 5위 이하로 마친 선수 수를 기반으로 결정됩니다. 금메달 수에 우선순위가 주어집니다. 금메달 수가 같을 경우, 은메달 수로 순위가 결정됩니다. 금메달과 은메달 수가 모두 같을 경우, 동메달 수로 순위가 결정됩니다. 마지막으로, 금, 은, 동메달 수가 모두 같을 경우, 5위 이하로 마친 선수 수를 기준으로 순위가 결정됩니다.

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.