



IJF 심판 규정 주요 사항 설명

2018년 1월 1일부터 적용 시행

(Version : 2020년 1월 13일)



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

NEW
TEXT
2020

주요 사항

국제유도연맹 집행이사회 실무회의(2018/01/13) 및 **도하 IJF 세미나 (2020/01/11-12)**

- 양 선수 모두 선 자세 인 경우, 꺾기와 조르기는 허용되지 않음.
- 굳히기 자세 에서 선 자세로의 전환은 허용됨.
- 되치기의 경우, 반격을 하는 선수는 매트에 떨어지며 생기는 반발력을 이용 하여 공격 할 수 없음.

• 2020 IJF 도하 심판 및 지도자 세미나 교육 영상 자료 참고:

05_Kaeshi-waza: 40a ~ 42b

05_Kaeshi-waza: 43a ~ 45b



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

주요 사항

국제유도연맹 집행이사회 실무회의(2018/01/13) 및 **도하 IJF 세미나 (2020/01/11-12)**

- 절반과 한판에 대한 개념 정리, 한판에 대한 평가 강화, 한판에 더 많은 가치가 부여됨.
- 브릿지(Bridge)와 머리를 이용한 방어로 인한 모든 결과들에 대한 개념 정리
- 부정적인 유도에 대해 양 선수 모두에게 반칙패 부여.
- 경기장 내의 주심에게 공정한 판정을 할 수 있도록 권한을 부여하며,
감독관과 심판위원회는 오직 중대한 실수가 있는 경우에 한하여 개입함.
- 긍정적인 유도 경기가 진행 될 수 있도록 장려.



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

유도복

- 더 나은 효율성과 바람직한 잡기를 위하여 도복 상의는 띠를 이용하여 잘 고정해야 한다.
이때, 도복 띠는 쉽게 풀어지지 않도록 단단하게 메야 한다.
- 이에 대한 강화를 위하여, 선수는 주심이 “그쳐” 와 “시작” 을 선언하는 사이에 빠르게 도복을 고쳐 입어야 한다.
- 선수가 도복 정리를 하며 고의적으로 시간을 지연시키는 경우에는 지도를 받게 된다.



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

NEW
TEXT
2020

NEW
SLIDE
2020

도복 검사

도복 상의(Picture 11)

도복의 “치마” 부분은 엉덩이를 완전히 덮어야 한다.

소매 기장은 팔을 앞으로 뻗은 상태에서 “소쿠테이키”를
소매 안으로 넣었을 때 완전히 그리고 부드럽게 들어가야 한다.

도복의 소매 길이는 손목까지 완전히 덮여져야 한다.

띠 윗부분의 도복 상의 앞 깃은 최소 20cm 이상 겹쳐져야
한다.(Picture 12)

- 도복 앞 깃의 두께는 1cm 이하
- 도복 앞 깃의 너비는 4cm
- 앞 깃의 교차점으로부터 흉골 윗부분까지의 세로 길이는
최소 10cm 이하



Picture 11



Picture 12



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

경기 시간

- 경기시간은 남자부 여자부 동일하게 (4)분.



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

기술 점수

- 정규 경기 시간(4분) 내에는 오직 기술에 의한 득점(절반 혹은 한판)으로만 경기의 승부가 결정 된다.
- 반칙패(직접 또는 지도 누적에 의한 반칙패)를 제외한, 그 밖의 벌칙(지도)이나 벌칙들로는 승자를 결정 지을 수 없다.
- 벌칙(지도)은 득점으로 인정되지 않는다.
- 지도는 두개까지 주어질 수 있으며, 세번째 지도는 반칙패가 된다.



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

연장전(골든스코어)

양 선수가 정규 경기 시간이 종료 될 때 까지 기술 점수를 얻지 못하였거나, 동점을 기록하였을 경우 양 선수가 받은 ‘지도’의 개수와 관계 없이 연장전(골든스코어)에 들어간다.

- 정규 경기 시간에 획득한 득점과 지도는 연장전에서도 적용되며 스코어보드에 기록된다.
- 연장전은 기술 점수의 득점(절반 혹은 한판)이나 반칙패(직접 반칙패 혹은 지도 누적에 의한 반칙패)에 의해서만 승자가 결정된다.
- 벌칙(지도)은 점수가 아니다.



메치기(Nage-waza)에서의 득점 평가

- 득점에는 ‘한판’ 과 ‘절반’의 두가지 종류가 있다.
- ‘한판’은 공격자가 먼저 기술을 걸거나, 상대의 공격을 되치기 기술로 ‘기세’와 ‘탄력’을 포함하여 등이 떨어지게 매트에 닿도록 메치는 경우 인정된다. 이에 대한 평가 요소는 다음과 같다.
 - “기세(Ikioi)” = 힘과 속도의 가속성
 - “탄력(Hazumi)” = 추동력+정확성+타이밍이 겸비된 숙련된 기술
- ‘한판’의 요소
 1. 속도
 2. 힘
 3. 등이 떨어질 것
 4. 떨어지는 순간까지 상대를 제압하는 숙련된 기술
- 롤링(Rolling: 착지시에 몸을 뒤집어 구르는 행위)은 상대를 메치는 동작에서 끊김 없는 연속성이 인정되는 경우 ‘한판’ 득점으로 인정될 수 있다.

• 2020 도하 심판 및 지도자 세미나 교육영상자료 참고:
01_Waza-ari_vs_Ippon: 1a~3b는 명백한 절반, 4a~6b는 명백한 한판.



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

메쳐지는 선수의 등 전체가 닿아 구르는 경우에 한판이 인정될 수 있으나,
이때, 구르는 상황(Rolling)에 따라 판정을 다르게 할 수 있다.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

득점에 대한 평가

- 한판의 요소 네 가지에 미치지 못하는 경우, 절반의 득점이 인정된다.
- 절반의 가치는 과거 유효의 가치를 포함한다.
- 두개의 절반은 누적되어 한판으로 선언(waza-ari-awasete-ippon)되며, 시합은 즉시 종료된다.
- 롤링(Rolling)의 과정에서 멈춤이 있거나, **등이 아닌 다른 부위로 떨어지는 경우**
(아래 부위에서 어깨로 또는 어깨 부위에서 아래로 구를 때)에는 절반의 득점이 인정된다.



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

구르는 상황(Rolling)에 따라 득점에 영향을 주며,

메쳐지는 선수가 측면이나 엉덩이로 구르는 경우에는 '절반'으로 인정된다.





절반(Waza-ari)

- 절반의 가치는 과거 유효의 가치를 포함한다.



- 2020 도하 심판 및 지도자 세미나 교육영상자료 참고:
02_Waza-ari_vs_No_score: 13b~15b는 절반의 득점으로 인정된다.



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

NEW
TEXT
2020

절반(Waza-ari)

- 양 팔꿈치 또는 양 팔이 동시에 떨어지는 경우 유효한 득점으로 판단하여 절반으로 평가한다.
- 한쪽 팔꿈치로 떨어지거나, 등 아래쪽이나 무릎으로 떨어지면서 즉시 등이 바닥에 닿는 경우 절반으로 평가한다.
- 한쪽 팔꿈치와 한쪽 손으로 떨어지는 경우 유효한 득점으로 판단하여 절반으로 평가한다.





절반(Waza-ari)이 아닌 경우



- 2020 도하 심판 및 지도자 세미나 교육영상자료 참고:
02_Waza-ari_vs_No_score: 11b.



브릿지(Bridge)

- 어떠한 상황이라도 메쳐질 때 고의적으로 브릿지 자세를 취하는 경우에는 한판으로 간주된다.



머리를 사용한 방어(Head defence)

- 실점 하지 않기 위해 고의적으로 머리를 사용하여 방어하며 떨어지는 경우 반칙패가 주어진다.

이 경우에 받기는 복부 혹은 앞쪽, 무릎 으로 떨어져야 한다.

반칙패 한 선수는 해당 경기에서는 패하지만 다음 경기에는 출전할 수 있다.





고의성이 없는 머리 방어 – 잡기와 받기에 벌칙 없음

- 선자세에서 공격자가 다음의 기술들을 사용할 때에는 특별한 주의가 필요하다.
 - 업어떨어뜨리기
 - **업어치기**
 - 양 소매를 잡은 상태에서 소매들어 허리채기
 - 양 깃을 잡은 상태에서 허리돌리기

이러한 기술들은 벌칙이 주어지지 않는 예시이며, 다른 기술들 에서도 비자발적인 머리 방어가 이루어 질 수 있다.



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

고의성이 없는 머리 방어 – 잡기와 받기에 벌칙 없음

예시1: 엮어떨어뜨리기





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

고의성이 없는 머리 방어 – 잡기와 받기에 벌칙 없음

예시2:

양 소매를 잡은 상태에서
소매들어 허리채기





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

고의성이 없는 머리 방어 – 잡기와 받기에 벌칙 없음

예시3:

양 손으로 목 기를
잡은 상태에서 허리채기





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

NEW
TEXT
2020

NEW
SLIDE
2020

다이빙(Diving)

모든 다이빙 행위에 대해서는 반칙패가 주어진다.

반칙패 한 선수는 해당 경기에서는 패하지만 다음 경기에는 출전 할 수 있다.



• 2020 도하 심판 및 지도자 세미나 교육영상자료 참고:

12_Grip_below_the_belt: 99a, 99b

17_Miscellaneous: 135a, 135b



되치기(Counter-attack)

- 되치기의 경우 반격을 하는 선수는 매트에 닿는 지면반력을 이용하여 공격 할 수 없다.
- 되치기가 득점으로 연결되는 경우, 심판은 득점한 선수를 명확하게 구분해준다.
- 만약 두 선수가 같이 떨어져서 득점자가 명확하지 않을 경우, 득점은 인정되지 않는다.
- 매트 위에 떨어진 후에 발생하는 모든 상황은 굳히기 상황으로 간주한다.

• 2020 도하 심판 및 지도자 세미나 교육영상자료 참고:

05_Kaeshi-waza: 41a, 41b는 청색 도복 선수의 득점으로 인정된다.

17_Miscellaneous: 44a, 44b는 되치기의 좋은 예이며 백색 도복 선수의 득점으로 인정된다.



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

누르기(Osaekomi-waza)

- 절반: 10초 이상
- 한판: 20초



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

누르기(Osaekomi-waza)

- 뒤 누르기(Ura) 기술은 유효하다.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

누르기(Osaekomi-waza)

- 다음과 같은 형태의 누르기는 인정되지 않는다.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

NEW
TEXT
2020

누르기(Osaekomi-waza)

- 굳히기를 하는 동안 받기의 팔이 빠져 있는 상태에서 공격하는 선수가 본인의 팔과 다리만을 이용해 받기의 목을 감쌀 때는 즉시 “그쳐 ” 를 선언한다.

NEW
SLIDE
2020



- 2020 도하 심판 및 지도자 세미나 교육영상자료 참고:
07_Osae_Komi_vs_No_Osae_Komi: 59a, 59b, 60a, 60b



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

조르기(Shime-waza)에서의 금지 사항

- 다리가 퍼져 관절의 가동 범위를 벗어난 상태에서의 무리한 조르기나 꺾기는 금지된다.
- 특별한 주의가 요구되는 상황:
받기의 다리가 퍼지고 관절 가동범위를 벗어난 상태에서 공격자가 조르기를 시도하는 경우
- 즉시 “그쳐”가 선언되고 지도가 주어진다.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

조르기(Shime-waza)에서의 금지 사항

- 조르기를 할 때 잡거나 받기의 띠, 도복 상의의 치마 부분, 혹은 손가락만 이용하는 것은 허용되지 않는다.
- 위와 같은 행위를 하는 경우 지도 벌칙을 받는다.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

‘지도’가 아닌 유효한 상황

- 경기중인 양 선수 모두가 명백하게 메치기 자세가 끝나고 굳히기 자세로 전환된 경우에만 다리를 잡는 것이 허용된다.
받기가 굳히기 자세인 경우, 잡기는 선 자세에서 꺾기나 조르기 기술을 시도 할 수 있다.





굳히기 동작에서의 연속성

굳히기가 장내에서 시작되어 진행 중인 상황에서 두 선수가 장외로 나가더라도 유효하다.

조르거나 꺾기를 하다가 굳히기로 전환되는 경우에, 만약 실질적인 공격이나 되치기 라고 판단된다면 유효하다.



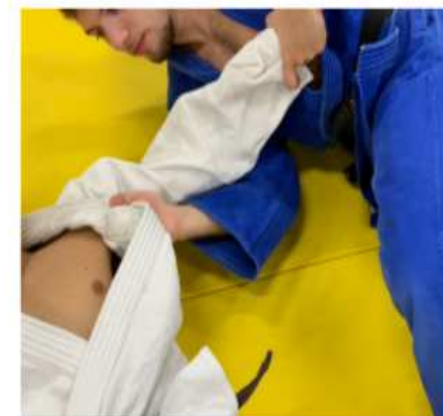
IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

NEW
TEXT
2020

팔대 돌리기(Ude-gaeshi / Arm Reverse)

NEW
SLIDE
2020

선 자세에서 ‘팔대 돌리기’ 기술이 시도되는 경우, 심판은 즉시 “그쳐”를 선언하고 잡기에게 지도를 준다.



- 2020 도하 심판 및 지도자 세미나 교육영상자료 참고:
17_Miscellaneous: 136a, 136b



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

NEW
TEXT
2020

유효하지 않은 누르기(Osaekomi-waza)

누르기 상황에서, 수비자가 공격자의 다리를 위 또는 아래 방향에서 엮어 제압하는데 성공하는 경우 즉시 “누르기 풀려”가 선언된다.

NEW
SLIDE
2020

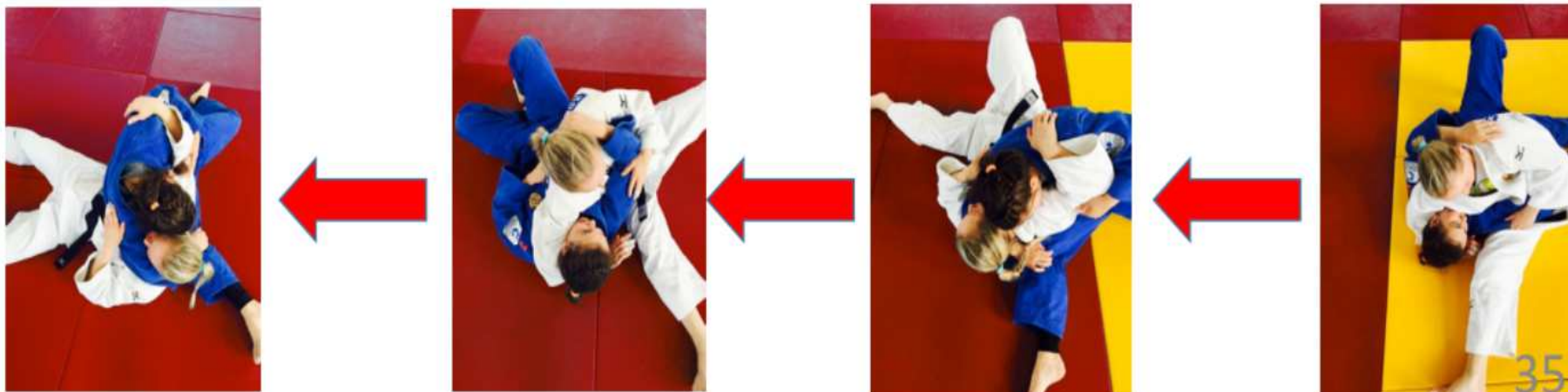




IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

누르기(Osaekomi-waza)

- 누르기가 장내에서 선언되었다면, 그 상태에서 장외로 나가도 계속되는 것으로 인정된다.
- 만약, 굳히기가 장외에서 진행되는 동안 받기가 기술을 시도하여 연속적으로 뒤집어 누르기를 성공하는 경우에도 유효한 누르기로 인정된다.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

유효한 동작, 그쳐 아님 - 조르기





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

유효한 동작, 그쳐 아님

- 장내에서 동작이 시작되어 계속 진행되는 경우.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

유효한 동작, 그쳐 아님

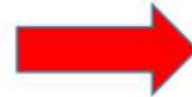
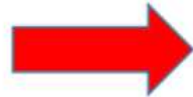
- 장내에서 동작이 시작되어 계속 진행되는 경우.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

유효한 동작, 그쳐 아님 - 꺾기(Kansetsu-waza)





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

잡기(Kumikata)의 적용

- 정상적(전통적)인 잡기와 공격하는 사이의 시간은 긍정적인 진전이 있는 경우 45초 까지 연장된다.



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

지도

- 두 손을 사용하여 상대의 잡기를 뜯어내는 행위.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

지도

팔이나 손을 쳐내 상대의 잡기를 뿌리치는 행위.



상대나 본인의 도복 상의를 띠 밖으로 잡아 빼는 행위



상대의 잡기를 피하기 위해 도복 상의의 깃 또는 소매 부분을 손으로 막고 있는 행위





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

지도

상대의 손을 막는 행위.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

지도

- 무릎이나 다리를 이용하여 상대의 잡기를 뜯어내는 행위.





변형적인 잡기(Unconventional Kumikata)

- 유도복의 상의 또는 띠를 잡는 몇 가지 방법에 대한 이해와 심판의 판정을 간결하게 하기 위해, 모든 ‘변형 잡기’(권총잡기 pistol grip, 주머니잡기 pocket grip, 띠잡기 belt grip, 한쪽잡기 one side grip, 엇갈려잡기 cross grip 등...)는 **즉시 공격으로 이어지는 경우에만** 허용이 된다.
- 단, 이러한 종류의 잡기가 즉시 공격으로 이루어지지 않는 경우에는 ‘지도(Shido)’를 받게 된다.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

변형적인 잡기

- 변형 적인 잡기 후, 즉각적인 공격이 없을 경우 지도가 주어진다.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

변형적인 잡기

- 변형 적인 잡기 후, 즉각적인 공격이 없을 경우 지도가 주어진다.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

변형적인 잡기

- 변형 적인 잡기 후, 즉각적인 공격이 없을 경우 지도가 주어진다.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

변형적인 잡기

- 변형 적인 잡기 후, 즉각적인 공격이 없을 경우 지도가 주어진다.





굽히는 자세(Bending Position)

- 즉각적인 공격 없이 양 팔로 (주로 틀어 잡기 자세에서) 강하게 상대를 굽은 자세로 만드는 행위는 상대방의 공격을 방해하는 자세로 간주하여 지도가 주어진다.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

“한 발 또는 두 발이 장외로 나간 경우”

즉각적인 공격 없이 한 발이 장외로 나가는 경우, 또는 장외로 나갔다가 즉시 장내로 들어오지 않는 경우에는 지도를 받는다.

지도(Shido)



이러한 경우 지도가 주어짐 :

만약 ‘청색선수’가
황색 지역으로
돌아가지 않거나,
또는 즉시 공격을 하지 않는 경우



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

NEW
TEXT
2020

몸통 안기(Bear Hug)

- 몸통 안기 방법으로 공격을 시도하려는 경우, **공격 전에** 최소한 한 쪽은 잡기가 완성된 상태에서 이루어져야 한다.
 - 잡기가 동시에 **또는 연속적으로** 이루어지는 것은 유효하지 않다.
- 잡기는 필수 사항이므로 손이 단순히 도복에 닿는 것만으로는 잡기가 인정되지 않는다.



- 2020 도하 심판 및 지도자 세미나 교육영상자료 참고:
13_Bear_Hug: 103a ~ 103b



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

몸통 안기(Bear Hug)

유효한 몸통 안기





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

몸통 안기(Bear Hug) – 이중 득점(double points)

- 백색 선수가 청색 선수를 절반으로 메쳤을 때, 이때 만약 청색 선수가 몸통 안기를 시도하거나 손이 다리에 닿았을 경우; 득점(백색: 절반) 과 벌칙(청색: 지도) 모두가 주어지게 된다.



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

다리 얹기(Leg entanglement) 자세

- 즉각적인 공격이 수반되지 않는
다리 얹기 자세는 지도의 벌칙이 주어진다.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

안다리 꼬아 넘기기(Kawazu-gake) - 반칙패





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

NEW
TEXT
2020

다리 잡기 – 금지

- 벨트 아래 부분을 잡는 모든 행위는 지도가 주어진다.
- 다리잡기 또는 바지잡기를 할 때마다 지도가 주어진다.
- 3개의 지도가 누적되면 반칙패가 된다.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

다리 잡기 - 금지





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

다리 잡기 – 허용되는 경우

- 허용되는 동작, 지도 아님.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

NEW
TEXT
2020

어깨-삼각조르기(Kata- sankaku grip) 잡기 (상대 선수의 목과 한쪽 어깨를 양팔로 잡는 기술)

굳히기 상황에서
어깨-삼각조르기는 허용된다.



굳히기 상황에서 어깨-삼각조르기를
시도 할 때, 다리로 상대의 몸을 막는
경우에는 ‘그쳐’가 선언 된다.



선 자세 에서
어깨-삼각조르기를 할 때에는
반드시 ‘그쳐’를 선언 한다.



어깨-삼각조르기를 이용해
상대를 메치려 하는 경우에는
즉각 반칙패가 부여된다.
만약, 굳히기 에서부터 이러한
상황이 진행되는 경우 즉시
‘그쳐’를 선언한다.





굳히기(Ne-waza)의 시점은 언제부터 인가?

아래의 모든 예시에서 청색 선수는 다리를 잡을 수 있다.

양 선수 모두 두 무릎을
매트에 대고 있는 경우,
굳히기 상황으로 간주한다.



양 선수간 접촉이 없는 경우,
‘그쳐’를 선언한다.



매트에 배를 대고 엎드려
있는 경우, 청색 선수는
굳히기 상황으로 간주한다.



청색 선수가 양 팔꿈치/손/무릎을
바닥에 대고 있는 경우, 백색 선수는
굳히기 기술의 시도 및 전환 만
가능하다. 아래의 자세에서 메치기는
특점으로 인정 되지 않는다.





굳히기 자세(Ne-shisei)란 무엇인가?

백색 도복의 선수는 다음의 자세에서는 상대를 메칠 수 있으나, 공격이 즉시 이루어져야 한다.



선 자세에 있는 선수(백색)의 잡기:

아래의 상황에서는 무릎을 대고 있는 청색 선수 역시 선 자세로 간주되므로 선 자세에서의 규정이 적용된다.

하지만, 백색 선수의 즉각적인 공격이 없는 경우, 심판은 '그쳐'를 선언한다.

청색 선수는 다리를 잡을 수 없으며, 다리를 잡을 경우 지도의 벌칙이 부여된다.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

NEW
TEXT
2020

NEW
SLIDE
2020

다음의 자세에서 백색 도복의 선수는 상대를 메칠 수 있다.
다만 공격은 **즉각적으로** 이루어져야 한다.



1



2



3



4



5



1



2



3



4



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

NEW
TEXT
2020

꺾기나 조르기가 성립 될 수 없는 상황

- 꺾기나 조르기는 양 선수 모두가 선 자세에서는 허용되지 않으며, 즉시 ‘그쳐’를 선언하고 지도 벌칙을 부과해야 한다. 일반적으로 동작이 위험하고 상대에게 부상을 입힐 수 있다고 판단 될 때에도, 역시 반칙패(Hansoku-make)가 주어진다.



• 2020 도하 심판 및 지도자 세미나 교육영상자료 참고:
15_Kansetsu_from_Tachi_waza_-_Shido : 117a, 117b, 118a, 118b



누우며 던지기 기술이 유효한 상황

- 아래의 상황에서 잡기는 **실제 공격 이후에**, 누우며 던지기를 굳히기 와 연계할 수 있다.





누우며 던지기 기술이 유효한 상황

- 아래의 상황에서 잡기는 메치기 공격을 시도할 수 있으며, **실제 공격이나 역습 후에** 꺾기, 조르기 또는 누르기 로 연계하여 공격할 수 있다.





IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

부정적인 유도

- 양 선수 모두에게 동시에 지도가 누적되어 반칙패가 선언되는 경우(정규시간 내 혹은 연장전에서) 두 선수 모두 실격되어 해당 시합에서 잔여 경기에 출전할 수 없다.
- 양 선수 모두에게 직접 반칙패를 주는 것은 국제유도연맹 심판위원의 결정에 따른다.



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

중요 사항

만약 득점이나 벌칙이 주어져야 할 주체가 명확하지 않을 경우에는, 페어플레이 정신에 입각하여 심판은 어떠한 결정도 내리지 말고 경기가 계속 될 수 있도록 하는 것이 바람직하다.



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)



IJF RANKING EVENTS

	Continental Open open entry	Cont. Ch. / W. Ch.J. cont.entry / open entry	GRAND PRIX open entry	GRAND SLAM open entry	MASTERS TOP 16	WORLD CHAMP. open entry
Seeding:	WRL TOP 8 placing Rest: Nation distribution	WRL TOP 8 placing Rest: National distribution	WRL TOP 8 placing Rest: Nation distribution	WRL TOP 8 placing Rest: Nation distribution	WRL TOP 8 placing Rest: Nation distribution	WRL TOP 8 placing Rest: Nation distribution
System:	Quarter Final Repechage	Quarter Final Repechage	Quarter Final Repechage	Quarter Final Repechage	Quarter Final Repechage	Quarter Final Repechage
Repechage:	last 8 repechage	last 8 repechage	last 8 repechage	last 8 repechage	last 8 repechage	last 8 repechage
Bronze:	2 Bronze	2 Bronze	2 Bronze	2 Bronze	2 Bronze	2 Bronze
number of athletes (per category per country)	no limit	max. 2 per country (not exceeding the total number of 9 men & 9 women/ 10 m & 10 w in case of WCJ)	max. 2 per country max. 4 domestics (best 2 for ranking list)	max. 2 per country max. 4 domestics (best 2 for ranking list)	no limit	max. 2 per country (not exceeding the total number of 9 men and 9 women per country)
1st place	100	700	700	1000	1800	2000
2nd place	70	490	490	700	1260	1400
3rd place	50	350	350	500	900	1000
5th place	36	252	252	360	648	720
7th place	26	182	182	260	468	520
1/16th	16	112	112	160		320
1/32nd	12	84	84	120		240
1 fight won participation	10	70	70	100	200	200
		6	6	10		20
Total			100,000 USD	150,000 USD	200,000 USD	1,000,000 USD
1st			3,000 USD	5,000 USD	6,000 USD	USD
2nd			2,000 USD	3,000 USD	4,000 USD	USD
3rd			1,000 USD	1,500 USD	2,000 USD	USD
3rd			1,000 USD	1,500 USD	2,000 USD	USD



IJF RULES EXPLANATION (2020.1.13 updated)

단체전 세계랭킹 리스트

- 단체전 세계랭킹 리스트는 대륙별 선수권대회와 세계선수권대회 단체전의 결과를 반영한다.

Placing	Continental Championship points	World Championship points
1st place	700	2000
2nd place	490	1400
3rd place	350	1000
5th place	252	720
7th place	182	520
1/16th	112	320
1/32nd	84	240