국제삼보연맹 집행위원회 승인
2020년 3월 20일

국제 삼보 규정
(컴벳 삼보)

비공개 초안

목차

제 1 장 대회의 성격 및 진행방법 4
제 1 조 대회성격 4
제 2 조 대회진행 체계 및 방법 4

제 2 장 대회 참가자 5
제 3 조 참가자 연령분류 5
제 4 조 참가자 체급 5
제 5 조 참가자 출전 허가 5
제 6 조 참가자 계체 5
제 7 조 참가선수의 권리와 의무 6
제 8 조 참가자 도복 7
제 9 조 팀 대표자, 코치 8

제 3 장 심판단 및 보조인원 9
제 10 조 심판단 구성 9
제 11 조 주심 10
제 12 조 주심대리 11
제 13 조 서기 및 서기대리 11
제 14 조 아르 12
제 15 조 부심 14
제 16 조 기술서기 15
제 17 조 전자점수판 담당자 16
제 18 조 계시원 16
제 19 조 아나운서 17
제 20 조 도복검사심판 17
제 21 조 대회 의사 18
제 22 조 대회 총관리책임자 18

제4장 심판규정 19
제 23 조 경기 내용 19
제 24 조 경기 시작과 종료 23
제 25 조 경기 진행 및 지속시간 24
제 26 조 경기 간 휴식시간 24
제 27 조 경기 결과 및 점수 24
제 28 조 한판승 (조기 승리) 24
제 29 조 경기시간종료 승리 25
제 30 조 기술점수 25
제 31 조 매트 경계 지역에서의 경기 26
제 32 조 경고 27
제 33 조 퇴장 28
제 34 조 실격 28
제 35 조 단체전 진행 절차 29
제 36 조 이의신청 30

제5장 경기장 시설 31
제 37 조 삼보 매트 31
제 38 조 대회진행 용구 31

부록 1. 대회 규정 32
부록 2. 조별 편성 및 탈락 경기 시스템 33
부록 3 조별 편성 및 탈락 시스템 대진표 및 경기기록부 34
부록 4. 계체 및 추첨 기록부 35
부록 5. 삼보 대회 진행을 위한 심판 및 보조인원 수 36
부록 6. 대회 주심 보고서 37
부록 7. 평가 기준 38
부록 8. 심판 수신호 40
부록 9. 삼보 경기 심판용 기록부 45
부록 10. 삼보 단체전 결과 기록부 46

국제 컴벳 삼보 규정은 (이하 규정) 컴벳 삼보 대회 심판 활동과 관련된 사안을 다룬다.
본 규정은 삼보 대회 조직자, 심판, 코치, 선수들을 위해 작성되었다.

제 1 장 대회의 성격 및 진행방법

제 1 조 대회성격

1. 대회는 아래와 같이 구분된다.
   a) 개인전
   b) 단체전
   c) 개인-단체전
2. 각 대회의 성격은 해당 대회규정에 명시된다. (부록 1)
3. 개인전에는 각 체급별로 참가한 선수들의 개별 성적과 순위가 결정된다.
4. 단체전에서는 팀별로 경기를 하고 이 경기 결과에 따라 팀의 순위가 결정된다.
5. 개인-단체전에서는 참가자의 개인 순위가 결정되고 나서 팀의 순위는 대회규정에 의거하여 팀원 개인 성적에 따라 결정된다.
6. 피아스 공식 대회에서 개인-단체전 순위를 결정할 때 메달 및 순위 집계를 사용한다:
   a) 금메달을 가장 많이 획득한 팀이 우세하고 이어서 은메달 수, 동메달 수, 5위, 7위 순으로 집계한다.
   b) 메달수와 순위 집계가 동일한 경우 해당 팀들은 공동 순위를 차지한다. 이후 순위는 공동순위를 차지한 팀의 수를 차감한 번호부터 매긴다.

제 2 조 대회진행 체계 및 방법

1. 피아스 공식 컴벳 삼보 대회는 조편성 시스템으로 패자 탈락 및 패자부활전 방식이다 (부록 2, 3).
2. 선수 간 (팀 간) 경기 순서는 추첨으로 정한다.
3. 피아스 공식 대회 (세계선수권, 대륙선수권, 월드컵 대회) 추첨은 수동으로 진행되며 선수들은 무작위로 배치된다.
4. 추첨은 1회 진행하며 (모든 종목 및 체급 대상) 대회 첫째날 선수단 대표 회의 중 진행한다.

제 2 장　　대회 참가자

제 3 조　　참가자 연령분류

1. 피아스 대회 참가 선수는 아래와 같이 연령에 따라 분류한다.

연령 분류	남여 공통
주니어부	만18~20세
성인부	만18세 이상

2. 출생연도를 기준으로 선수 연령대를 구분한다. 대회규정에 참가자 출생연도 조건을 명시한다.

제 4 조　　참가자 체급

1. 대회 참가자들은 각 연령 분류에 따라 아래 체급으로 구분된다.

성별 및 연령	체급						
남자 (주니어, 성인)	58	64	71	79	88	98	+98
여자 (성인)	50	54	59	65	72	80	+80

제 5 조　　참가자 출전 허가

1. 참가자 대회출전허가는 등록위원회에서 결정한다.
2. 등록위원회 구성은 피아스 관계자, 조직위 관계자, 수석서기, 위원들이며 참가자들의 참가신청과 구비서류를 심사한다.
3. 참가자 출전 허가는 대회규정에 따라 결정한다.
4. 참가자 대회 출전 허가 조건 및 등록위원회에 제출할 구비서류 목록은 대회규정에 명시한다.
5. 피아스 공식대회일정표에 포함된 국제대회 참가를 위해서는 국제선수자격증이 있어야 한다.
6. 선수들은 보험액이 최소 10000달러인 스포츠보험에 가입해야 한다.

제 6 조　　참가자 계체

1. 계체는 참가선수의 체중에 따라 체급별로 분류함을 목적으로 한다.

2. 참가선수는 해당 대회에서 한 체급으로만 출전할 수 있다.
3. 대회 참가선수의 계체 절차 및 시간은 대회규정에 명시된다.
4. 계체시간에 늦거나 참석하지 않은 선수는 대회에 참가할 수 없다.
5. 계체는 경기 전날 한 번 실시하며 1시간동안 진행된다.
6. 계체 1시간 전부터 참가선수들은 공식계체용 체중계로 자신의 체중을 확인해 볼 수 있다.
7. 공식 계체 중 선수는 체중계에 한번만 올라갈 수 있다.
8. 예기치 못한 상황이 발생한 경우 피아스 기술위원회 의장의 결정에 따라 추가 계체를 진행할 수 있다.
9. 계체는 주심이 임명한 심판단이 진행하고 심판단은 주심대리, 대회 사무국 관계자, 심판 2명으로 구성된다.
10. 계체에 의사가 참여해야한다.
11. 모든 심판들은 심판복을 착용해야 하며 의사는 가운을 착용해야 한다.
12. 계체 진행 심판단 전원은 선수들과 같은 성별이어야 한다. (남자 선수들 - 남자 진행단, 여자 선수들 - 여자 진행단)
13. 계체를 하기에 앞서 모든 참가선수들은 대회 담당의사에게서 간단한 건강검진을 받아야 한다.
14. 상처, 피부병, 근골격계 이상 또는 손상이 있는 선수는 계체를 할 수 없다.
15. 계체는 별도로 준비된 방에서 반나체 상태로, 남자는 하의 속옷차림으로 여자는 상하의 속옷 차림으로 진행된다.
16. 나체로 계체하는 것은 금지된다.
17. 계체 시 참가선수는 자신이 대표하는 국가의 신분증을 (여권을) 제시해야 한다.
18. 선수 체중은 해당 체급의 범위 안에 들어야 하며 소수점 아래 한자리까지 체중을 기록한다. 예: 82키로 체급 - 74.1 ~ 82.0 kg
19. 계체 진행 심판들은 선수의 정확한 체중을 계체 결과 기록부에 기입한다 (부록 4).
20. 선수 체중이 체급 범위를 이탈하는 경우 심판은 정확한 체중을 기입하고 not applicable의 약자인 N/A 표시를 하며 선수는 그 옆에 서명한다
21. 체중이 체급에 적합하지 않은 선수는 해당 팀이 옆 체급에 선수를 출전시키지 않는 경우에 그 체급으로 출전할 수 있다.
22. 계체 결과는 심판진 전원이 서명한다. 출석하지 않은 선수 이름 옆에 부수석심판은 absent의 약자인 ABS를 기입하고 서명한다

제 7 조 참가선수의 권리와 의무

1. 참가선수의 의무:
   a) 경기규정, 대회규정을 엄격하게 준수한다.

b) 심판 지시 사항을 이행한다.
c) 심판단이 호명을 할 경우 즉시 매트 위로 올라온다.
d) 어떠한 이유로든 경기를 지속할 수 없을 경우 이 사실을 즉시 심판단에 알린다.
e) 경기 전후 상대 선수와 악수를 (양손으로) 나눈다.
f) 모든 참가자들, 심판들, 대회를 진행하고 지원하는 관계자들 그리고 관객들에게 정중한 태도를 보인다.
g) 손톱을 짧게 깎아야 하며 피아스 인증 마크가 부착된 공인 도복과 컴벳 삼보 장비를 착용하고 출전하여야 한다.
h) 긴 머리는 땋거나 묶어서 길이가 20cm를 넘지 않게 한다.
i) 대회 참가 의료 허가를 받아야 한다
j) 보험액이 최소 10000달러인 스포츠보험에 가입하여야 한다.

2. 참가선수의 권리:
a) 자신이 속한 팀의 대표를 통해 심판과 접촉할 수 있다. 개인전을 진행하는 도중 (팀의 대표 부재시) 직접 주심과 접촉할 수 있다.
b) 계체 1시간 전에 공식계체용 체중계로 미리 자신의 몸무게를 확인해 볼 수 있다.
c) 대회 진행상황, 대회일정 및 변경사항, 다음 라운드 대진표, 경기결과 등에 대한 정보를 제때에 제공받는다.
d) 한 경기에서 총 2분간 의료처치를 받을 수 있다.
e) 상대 선수가 금지된 기술을 사용하는 것을 심판이 인지하지 못하는 경우 손짓 또는 말로 신호를 줄 수 있다
f) 심판에게 경기 일시중지를 요청할수 있다. (의료치료나 도복을 추스리는 목적에 한한다)

제 8 조 참가자 도복

1. 모든 피아스 공식 대회에서는 피아스 공인 마크가 표시된 공인도복과 컴벳삼보 장비만 착용 가능하다.
2. 컴벳삼보선수 복장은 상의와 하의, 삼보신발과 보호장비로 구성된다. 여자선수는 가슴보호대와 백색 티셔츠를 추가로 착용한다. (이미지나 문구가 삽입되거나 찢어지거나 더러운 상태, 칼라가 늘어난 경우 착용 불가)
3. 도복 상의는 홍, 청 두 종류이며 벨트는 면재질이다. 소매 길이는 손목을 덮어야 하며 소매를 따라 팔과 소매사이 간격이 최소 10cm어야 한다. 허리부근에 양옆 솔기에는 벨트 착용을 위한 구멍이 있어야 한다. 벨트는 이 구멍을 통과해야 하며 상체를 2번 감싸고 밀착되어 정면에서 매듭지어 고정된다. 도복 자락은 벨트 라인에서 25~30cm이어야 하며 매듭지은 벨트 끝자락이 도복자락보다 길면 안된다.

4. 삼보신발 색상은 홍, 청 또는 홍청복합이며 재질은 부드러운 가죽 또는 합성섬유로 밑창은 부드러워야 한다.
5. 하의 재질은 합성 니트웨어로 홍, 청 두 색상이다.
6. 하의는 벨트라인부터 허벅지 위에서 2분의 1지점까지의 길이로 착용한다.
7. 보호장비:
    a) 얼굴과 양 볼이 노출되는 컴벳삼보 헤드기어
    b) 컴벳삼보 글러브 (격투기 글러브)
    c) 정강이 보호대 (정강이와 삼보신발을 덮어야 함)
    d) 마우스피스
    e) 낭심보호대
    f) 여자선수는 가슴보호대
8. 피아스 공식 컴벳삼보 대회 참가자 도복 색상은 홍 또는 청으로 보호장비 색상도 일치해야한다. 삼보 신발은 홍청 복합 사용이 허가된다.
9. 참가선수는 마우스피스와 보호대를 제외하고는 경기 중 딱딱한 물건을 착용 및 소지해서는 안된다.
10. 관절부상 예방을 위해 붕대나 테이프 사용이 허용된다. 무릎관절과 같이 드러나는 부위에 붕대나 테이프를 감은 경우 도복과 동일한 색상의 (홍, 청) 신축밴드로 가린다.
11. 손에 특수 테이핑을 하는 것은 금지되며 부드러운 신축 붕대만 감을 수 있다.
12. 도복밖으로 드러나는 옷을 착용하는 것은 금지된다 (도복규정위반).
13. 경기 참가자들은 개회식, 폐회식, 시상식에 참여 시 홍색 도복을 착용하며 보호장비는 착용하지 않는다.

제 9 조　　팀 대표자, 코치

1. 심판단과 국가삼보연맹이 출전시킨 참가자 사이의 중간 역할은 팀의 대표자(인솔자)가 맡는다.
2. 만일 대표자가 없는 팀의 경우에는 코치가 그 역할을 맡는다.
3. 팀 대표자는 팀의 기강을 책임지고 대회 참가하는 선수가 제시간에 경기에 참석할 수 있도록 한다.
4. 팀 대표자는 추첨에 참여하고, 만일 팀 대표자들과 함께 가지는 심판단 회의가 있을 경우 이에 참석한다.
5. 팀의 대표자, 코치는 심판과 대회진행 관계자의 활동에 간섭할 수 없다.
6. 팀의 대표자는 대회 진행 중에 지정된 장소에 머물러야 한다.
7. 팀의 대표자는 해당 대회 심판으로 활동할 수 없다.
8. 경기가 진행되는 도중에 코치는 경기 매트 근처에 지정된 자리에서 심판 에게 방해되지 않게 세컨드로 참관할 권리가 있다.

9. 대회 중 코치는 운동복 차림이어야 한다.
10. 장내, 기술회의 중 또는 기타 행사에서 팀 대표자와 코치가 모자를 착용하는 것은 금지된다.
11. 코치는 경기 중 일어나지 않고 손을 들어 기술점수에 대해 심판들의 주의를 끌 수 있다.
12. 규정을 위반한 경우 팀 대표자 또는 코치는 대회장에서 퇴장당하고 대회 종료까지 경기구역 출입을 금지당할 수 있다.
13. 실격을 당한 팀 대표자 또는 코치는 경기구역에서 퇴장해야 한다.

제 3 장 심판단 및 보조인원

제 10 조 심판단 구성

1. 심판단 구성은 피아스 기술위원장이 승인한다.
2. 심판단 구성:
   - 심판단 지도부: 주심, 주심대리, 서기팀
   - 심판들: 아르, 부심
3. 경기 심판은 서로 국적이 다른 중립적인 심판 3인방: 아르, 부심 2명이 진행한다.
4. 이 3인방은 각자 독자적으로 선수의 경기력에 대한 판결을 내리게 된다. 이의 제기에 대한 판정을 내릴 때나 분쟁이 생겼을 경우 본 규정의 조항으로 자신의 판정을 논증해야 한다.
5. 심판은 피아스 공인 심판복을 착용해야 하고 호각을 소지해야 한다.
6. 심판복은 소매의 색깔이 각기 다른 (오른쪽 소매는 홍색, 왼쪽 소매는 청색) 흰색 셔츠, 흰색 바지, 양말, 운동화로 구성된다.
7. 바지 벨트를 착용하는 경우 반드시 백색이어야 한다.
8. 손목시계, 팔찌, AD카드 및 기타 물품을 벨트에 착용하는것은 금지된다.
9. 팔의 노출되는 부위에 흉터 또는 문신이 있는 경우 심판은 이를 가리기 위해 특수 살색 압박(밀착)슬리브를 사용한다.
10. 특별한 경우 피아스 집행위원회의 결정으로 심판복 색상이 변경될 수 있다.
11. 대회를 진행하는 국가삼보연맹은 보조인원을 제공한다: 도복검사심판, 계시원, 기술서기, 아나운서, 리플레이 시스템 조작자, 의사, 행정직원 등 (필요한 심판 및 보조인원의 수는 부록 5 참고).

제 11 조 주심

1. 주심은 대회를 이끌어 가고 현행 경기규정과 대회규정에 따라 대회 진행을 할 책임을 피아스 앞에 진다.
2. 주심은 아래의 의무를 맡는다.
   a) 경기장소, 시설, 각종물품의 준비상태 및 규정 조건 충족여부를 확인한다.
   b) 계체 심판단을 지정한다.
   c) 참가선수 추첨을 조직한다.
   d) 대회 진행일정을 승인한다.
   e) 경기장 매트별로 주심대리들과 심판들을 배정한다.
   f) 심판단 회의를 진행한다.
   g) 선수 실격에 대한 결정을 내린다.
   h) 결승전 대진표를 승인하고 결승전 진행을 위한 심판단을 지정한다.
   i) 제 36조에 따라 팀 대표자들이 제기한 이의사항에 대한 결정을 적시에 내린다.
   j) 심판단 구성원 각각에 대한 업무를 승인된 평가지표를 기준으로 (부록 7) 평가하여 보고서를 피아스에 제출한다 (부록 6).
3. 주심의 권리는 아래와 같다.
   a) 정상적인 경기 진행이 불가한 경우 경기를 중단시키거나 잠시 휴식시간을 선언할 수있다.
   b) 필요한 경우 판정시비를 가리기 위해 경기를 중단하되 주심 본인은 논의에 참여하지 않는다.
   c) 불가피한 상황이 발생하였을 경우 대회 프로그램이나 경기일정을 변경할 수 있다.
   d) 대회 진행 중 심판 역할을 바꿀 수 있다.
   e) 중대한 실수를 저지르거나 자신의 의무를 다 하지 않는 심판을 심판단에게 제외시키고 이 사실을 보고서에 기록하며 피아스 기술위원장에게 통보한다.
   f) 규정을 위반하는 팀 대표자 또는 코치에게 경고를 주거나 실격시킨다.
   g) 필요한 경우 대전 순서를 변경한다.
4. 주심은 아래에 대한 권한이 없다:
   a) 경기 진행 중에 심판을 해임 또는 교체
   b) 심판3인방의 결정 번복
   c) 심판에게 판정을 변경할 것을 강요, 심판3인방에 본인의 결정을 강요
5. 참가자, 심판단 전원, 각 팀의 대표자, 코치들은 주심의 명령을 반드시 따라야 한다.
6. 주심의 결정에 따라 대회에서 주심대리가 주심의 직무를 대행할 수 있다.

제 12 조 주심대리

1. 주심대리는 심판팀의 업무를 지휘한다.
2. 주심대리는 별도로 마련된 테이블에서 매트 상황 및 심판팀의 활동을 감독한다.
3. 주심대리 지정석에는 모니터가 있어 비디오 자료 시청이 가능하다.
4. 주심대리는:
   a) 담당한 매트 경기진행을 위해 심판팀 구성을 확보하고 활동을 감독한다.
   b) 심판들의 판정이 엇갈리는 경우 기술에 대한 점수나 경기 결과 발표를 지연할 수 있다 (경기 종료 이후에는 불가). 또한 심판들의 결정에 동의하지 않는 경우 추가 논의를 거쳐 최종 결정을 위해 발표를 지연할 수 있다.
   c) 필요한 경우 판정시비를 가리고 최종 결정 도출을 위해 주심에게 의뢰할 수 있다.
   d) 주심의 요구에 따라 경기를 중단한다.
   e) 네번째 경고를 줄 필요에 대한 결정을 내린다.
   f) 선수 퇴장 결정권을 가진다.
   g) 선수를 실격 처리해 줄 것을 주심에게 요청한다.
   h) 담당한 매트의 심판팀 구성원들의 활동을 평가하고 주심과 함께 10점 만점 채점한다.
   i) 중대한 실수를 하거나 직무수행이 불가한 심판들을 해임할것을 주심에게 권할 수 있다.
   j) 코치의 요청을 검토할지를 결정한다 (9조 12항)
   k) 주심의 결정에 따라 주심의 직무를 대행할 수 있다.

5. 만약 주심대리가 직무를 제대로 수행하지 못하거나 객관적인 사유로 직무수행이 불가능해지는 경우 주심의 결정에 따라 대회 심판 중 한명을 지정해 주심대리의 직무를 대행하게 한다.

제 13 조 서기 및 서기대리

1. 서기는 대회의 사무업무를 지휘한다.
   a) 등록위원회의 위원이 된다.
   b) 추첨을 진행한다.
   c) 대회진행 프로그램 및 일정을 작성한다.
   d) 대회결과 보고서의 작성을 담당한다.
   e) 각 회전별로 선수들의 대전 순서를 짠다.
   f) 각 경기의 성적기록을 관리한다.

g) 주심의 명령 및 결정사항을 문서화한다.
h) 주심에게 대회결과를 보고하여 승인받고, 대회 총 보고를 위해 필요한 자료를 준비한다.
i) 주심이 허락하는 경우 각 팀의 대표자, 해설자, 기자단에게 정보를 준다.
j) 대회 진행 운영시스템을 조작한다.

2. 서기대리는 대회 진행에 있어 서기를 보조하고 필요한 경우 서기의 기능을 수행한다.

제 14 조 아르

1. 아르는 경기장 매트 위에서 심판들이 사용하는 각종도구(호각, 용어, 몸짓, 부록 8)을 사용하여 경기진행을 맡고 선수들이 시도하는 각종 기술에 점수를 주고, 경기가 엄격하게 경기규칙에 따라 진행되도록 관리한다.
2. 아르의 역할은 아래와 같다.
   a) 선수들 소개에 참여한다.
   b) 경기 시작을 알리는 호각을 불고, 경기진행이 잠시 중단되었다가 경기를 재개할 때 호각을 불어 신호를 준다.
   c) 아래의 경우 경기를 중지시킨다.
   - 넉다운이 발생한 경우
   - 양 선수가 모두 “매트 밖”으로 이탈한 경우
   - 누운 자세에서 경기를 하는 도중, 선수들이 적극적으로 기술 시도를 하지 않을 경우
   - 한 선수가 다쳤을 경우, 이때 “의료처치” 제스처를 보낸다.
   - 선수 복장이 흐트러져 고쳐야 하는 경우
   - 한 선수가 금지된 기술을 시전하는 경우 (제 14 조 3항의 경우 제외)
   - 부심이 요청을 하고 아르 판단에 중지가 가능하다고 생각되는 경우
   - 선수가 요청을 하고 아르 판단에 중지가 가능하다고 생각되는 경우
   - 경기규칙으로 정하지 않은 상황이 발생하여 의논이 필요한 경우
   d) 경기 시간이 끝나기 전에 경기종료를 선언하는 경우:
   - 누운 자세로 있는 선수가 항복 신호를 보낼 때
   - 선수가 “한판승”을 거두는 경우
   - 8점 차이로 선수 중 한 명이 승리하는 경우 (확실한 우위)
   - 상대 선수를 여러 번 넉다운 시켜 승리하는 경우
   - 상대 선수를 넉아웃 시켜 승리하는 경우
   - 선수를 퇴장시키거나 실격시키는 결정을 내린 경우
   e) 점수판 신호(종)에 맞춰 호각을 불어 경기종료를 알린다.
   f) 세번째 경고를 받은 선수에게 (선수들에게) 네번째 경고를 주는 결정을 논의하는데 참여한다.

g) 경기결과를 발표할 때, 매트 가운데에서 양 선수의 손을 잡은 후 승리선수의 팔을 들어준다.

3. 만일 누운 자세에서 경기를 진행하다가 방어를 하는 선수가 규정을 위반하는 경우, 아르는 경기를 중단시키지 않고 해당 선수의 아무 신체부위를 손바닥으로 두드려 규정 위반을 중지할 것을 요구하고 32~34조에 따라 경고를 준다.
4. 만일 누운 자세에서 경기를 진행하다가 공격을 하는 선수가 규정을 위반하는 경우, 아르는 경기를 중단시키고 선자세에서 경기를 재개하며 32~34조에 따라 경고를 준다
5. 선수 중 한 명이 굳히기를 시작하면 아르는 “굳히기” 제스처를 보여주어 굳히기 시간 카운팅을 시작한다.
6. 굳히기 시간이 종료되면 굳히기 점수를 알리는 제스처를 한다.
   a) 만일 굳히기를 하는 도중에 공격당하는 선수가 자세를 가슴, 배, 혹은 둔부로 누운 자세로 바꾸어서 선수의 견갑골 쪽의 등과 경기장 바닥이 90도 이상의 각도를 이루게 되었거나, 자신의 상체를 상대방의 상체에서 떼어낸 경우, 혹은 양선수가 “매트 밖”으로 이탈한 경우 아르는 제스쳐를 보여 굳히기 시간 카운팅을 중단한다.
   b) 만일 공격하는 선수가 굳히기에서 통증기술(조르기)로 시도기술을 바꿀 경우 아르는 제스쳐들을 보여 굳히기 시간 카운팅을 중단하고 통증기술(조르기) 시간 카운팅을 시작한다.
   c) 굳히기 도중 공격당하는 선수가 통증기술(조르기)을 시도하는 경우 아르는 제스처들을 보여 한 선수에게는 굳히기 시간 카운팅, 다른 선수에게는 통증기술(조르기) 시간 카운팅을 시작한다. 굳히기 시간이 종료되어도 경기는 중단되지 않고 통증기술(조르기) 시간 카운팅이 계속된다.
   d) 만약 굳히기 도중 한 선수 또는 둘 다 상당한 출혈이 발생하는 경우 (코피, 상처 출혈) 아르는 경기를 중단하고 굳히기는 완료된 것으로 간주하며 선수들을 일으켜 세우고 의료처치를 받게 한다. 의료처치 종료 후 경기는 선 자세에서 재개된다.
7. 선수 중 한 명이 통증기술(조르기)을 시작하는 동시에 아르는 제스처를 보여주고 통증기술(조르기) 시간 카운팅을 시작한다. 통증기술 시간은(조르기) 1분이 주어진다.
8. 통증기술(조르기) 시간이 종료되면 아르는 호각을 불어서 경기를 중단시키고 선수들을 선 자세로 위치시킨 후 경기를 다시 진행시킨다.
9. 그 다음에 어느 선수든 통증기술을 다시 시도할 경우 통증기술(조르기) 시간은 다시 1분이 주어진다.
   a) 만일 통증기술(조르기)을 시도하는 선수가 기술을 완료하기 전에 굳히기로 기술을 바꾸거나 누운 자세에서 다른 기술을 시도하는 경우, 혹은 상대선수가 통증기술(조르기)에서 빠져나가 반격을 하는 경우 통증기술(조르기) 시간 카운팅은 중단되나 경기는 지속된다.
   b) 선수들이 동시에 통증기술(조르기)을 시전하는 경우 아르는 특정 수신호로 각 선수의 통증기술(조르기) 시간 측정 시작을 알려야 한다. 통증기술(조르기) 시간은 두 선

수 모두 동시에 종료한다.

c) 통증기술(조르기) 중 공격받는 선수가 통증기술(조르기)을 시전하는 경우 아르는 특정 수신호로 먼저 한 선수의 통증기술(조르기) 시간 카운팅 시작을 알리고 이어서 다른 선수의 통증기술(조르기) 시간 카운팅 시작을 알려야 하며 시간 종료는 첫번째 선수의 통증기술(조르기) 종료 시간에 맞춘다.

d) 통증기술(조르기) 중 공격받는 선수가 상대 선수 굳히기에 들어가면 아르는 통증기술(조르기) 시간 측정을 중단하지 않고 특정 수신호로 굳히기 시간 측정 시작을 알린다. 통증기술(조르기) 시간이 종료되면 특정 수신호로 이를 알리고 굳히기 시간 측정은 이어간다.

e) 통증기술 중 한 선수 또는 둘다 상당한 출혈이 발생하는 경우 (코피, 상처 출혈) 아르는 통증기술(조르기) 시간 카운팅을 중단하고 의료처치를 받게 한다. 의료처치 종료 후 경기는 선 자세에서 재개된다.

10. 만약 통증기술(조르기) 중 공격하는 선수가 통증기술(조르기) 마무리를 위한 실질적인 노력을 하지 않는 경우 아르는 호각을 불어 경기를 중단하고 매트 중앙에서 선 자세로 재개한다.
11. 경기 중 타격을 받거나 조르기에 당해서 넉아웃이 발생한 경우 심판들은 아래 행동을 취한다:
    a) 헤드기어를 벗긴다
    b) 마우스피스를 제거한다
    c) 의사를 매트로 호출한다
12. 경기 중 넉다운이 발생한 경우 아르는 경기를 중지하고 10초 카운트다운을 시작한다. 이후 4점을 부여하고 넉다운된 선수의 상태를 확인한다 (상태 기준은 23조 A항, 6항을 참고). 이후 경기를 재개하거나 넉다운된 선수 패배로 경기를 중단한다.
13. 경기 중 기술 점수가 없거나 동시에 받은 경고 횟수가 동일한 경우 경기 시간 절반 시점에서 경기를 중단하고 심판3인방의 결정에 따라 더 적극적인 선수를 파악하고 그 상대 선수에게 경고를 준다.
14. 이어서 경기가 진행되어도 상황이 동일하면 경고를 받은 선수를 패자로 간주한다.
15. 통증기술(조르기) 진행 시간이 경기 시간 절반 시점에 해당하면 더 적극적인 선수 판정은 통증기술(조르기) 종료 후 진행한다.
16. 경기 시간 절반 시점에서 누르기가 있었으나 점수를 획득하지 못한 경우 (상대 선수가 빠져나감) 더 적극적인 선수 판정은 공격이 종료된 후 진행한다.

제 15 조 부심

1. 아르와 함께 부심 2명이 경기에 투입된다.
2. 테이블 배석 부심은 경기 중 심판 테이블에 배석한다.

3. 부심은 경기장 매트 플렛폼 주변에 (플렛폼이 없는 경우 매트 주변에) 테이블 배석 부심 반대편에 위치한다.
4. 선수를 인도하는 경우나 수석심판 대리가 호출한 경우를 제외하고 부심은 경기 중 지정된 자리를 이탈해서는 안된다.
5. 부심은:
   a) 선수들의 행동을 채점하고 정해진 제스처로 (부록 9) 자신의 점수를 표시한다.
   b) 세번째 경고를 받은 선수에게 (선수들에게) 네번째 경고를 주는 결정을 논의하는데 참여한다.
   c) 경기를 중단시킬 필요가 있다고 판단한 경우에는 자리에서 일어나 아르의 주의를 끌고 경기에서 문제가 되는 순간을 지적한다.
   d) 테이블 배석 부심은 기술서기와 점수판 담당자의 활동을 감독한다

제 16 조 기술서기

1. 기술서기는 심판 테이블에 배석하여 경기진행 중 심판기록부를 (부록 9) 작성한다. 경기가 끝나면 총점과 경기시간을 기록하여 기록부를 서기에게 제출한다.
2. 선수들이 성공한 기술 점수는 기술 순서에 따라 기록부에 숫자 1,2 또는 4로 기입된다.
   a) 굳히기로 획득한 점수는 원을 그려서 표시한다.
   b) 경기 중 기술점수를 기록할 때에는 항상 마지막으로 획득한 점수를 알 수 있게 하여야 한다. 예를 들어 각 기술에 점수를 매길때 마다 마지막 점수를 빼고 + 기호를 표시할 수 있다.
   c) 경기조기종료는 “X"로 표시하고 종료시간을 기록한다. 선수 실격으로 경기가 조기종료된 경우 “X/D"로 표시한다.
   d) 주의로 발생하는 점수는 상대선수가 획득하며 사각형 테두리 표시를 한다 (첫번째 경고 - 0, 두번째 경고 - 1, 세번째 경고 - 1, 네번째 경고가 주어지는 경우 ☒ 표시
3. 경기조기종료는 다음 경우이다:
   a) 한판승
   b) 선수가 (선수들이) 연이은 위반으로 또는 의사의 결정에 따라 퇴장
   c) 선수가 (선수들이) 경기 중 실격
   d) 선수가 (선수들이) 경기에 불참
4. 경기조기종료시 기록부에 경기 순 시간이 기록된다.
5. 의사의 결정에 따라 선수를 퇴장시킨 경우 경기 순 시간을 기록하고 아래 (/기호 다음) 2’를 (의료처치로 지연된 시간) 기록한다.
6. 경기결과를 판정할 때 기록부 양식에 따라 각 선수의 총 기술점수와 상대 선수 경고를 통해 획득한 점수를 기록한다. 승리 선수의 이름에는 동그라미를 그린다.

7. 기록부에 기타 사항을 기록하는 것은 금지된다.
8. 단체전인 경우 기술서기는 단체전 경기 기록부를 (부록 10) 작성한다.

제 17 조 전자점수판 담당자

1. 전자점수판 담당자는 심판 테이블에 배석하여 다음 경기 정보를 전자점수판에 표시한다:
   - 체급
   - 선수 정보 (성명, 국가)
   - 순 경기 시간
   - 심판 3인방이 결정을 한 후 기술 점수
   - 경고 횟수
   - 굳히기 또는 통증기술(조르기) 시간 카운팅 타이머
   - 선수 의료처치 총 시간
   - 선수가 매트로 1차 호출된 후 지각 시간
   - 승자 성명
   - 단체전에서는 경기 스코어

제 18 조 계시원

1. 계시원은 심판 테이블에 배석하여 시스템 이상이 발생했을 때 전자점수판 담당자의 기능을 이중화한다:
   - 경기 시간, 굳히기 시간, 통증기술(조르기) 시간, 의료처치 시간 측정
   - 초시계로 선수가 매트로 1차 호출된 후 지각 시간 측정
   - 전자 시스템이 없는 경우 종을 울려 경기 종료 신호
   - 아날로그 점수판 조작
2. 경기가 중단될 때마다 계시원은 아르의 호각 신호에 따라 초시계를 멈추고 아르의 호각 신호에 따라 재개하여 순 경기 시간을 측정한다.
3. 만일 선수의 부상으로 경기가 중단된 경우, 계시원은 주 초시계를 멈추고 아르가 “의료처치 시간” 신호를 보내면 의료처치 시간을 측정하는 보조 초시계를 시작한다.
4. 경기진행 도중, 아르가 “굳히기 시작”을 알리면 계시원은 보조 초시계를 시작하고 굳히기 시간을 측정한다.
5. 경기진행 도중, 아르가 “통증기술(조르기) 시작”을 알리면 계시원은 보조 초시계를 시작하고 통증기술(조르기) 시간을 측정한다.

제 19 조 아나운서

1. 아나운서는 대회 프로그램과 진행 순서를 공지하고 다음 경기 참가자들을 소개하고 각 경기의 결과를 공지한다.
2. 참가자 소개는 아래와 같이 진행한다:
   홍색 도복 [성명, 국가], 청색 도복 [성명, 국가]
   예: 홍색 도복, 이바노프 이반, 불가리아, 청색 도복, 페트로프 표트르, 러시아
3. 경기 결과는 아래와 같이 안내한다:
   경기가 종료된 매트, 승자 성명, 국가
   예: A매트 승자 이바노프 이반, 불가리아
4. 아나운서는 영어와 대회가 열리는 국가의 언어로 안내방송을 한다.

제 20 조 도복검사심판

1. 도복검사심판의 의무:
   a) 참가자들에게 매트 호출 순서 알림
   b) 경기순서에 따라 다음 출석할 선수 파악
   c) AD카드로 선수 신분 확인
   d) 특수 도구를 사용하여 선수 도복 및 보호장비가 규정에 적합한지 검사 (색상, 손상여부)
      i. 선수 도복과 보호장비 피아스 공인마크 확인
      ii. 선수 도복과 보호장비 상태 확인 (색상, 손상여부)
      iii. 선수 도복 상의 등판 확인 (피아스 규정 적합여부, 손상여부)
      iv. 소매 길이와 폭 확인 (선수는 검사를 위해 양팔을 옆으로 폈다가 앞으로 모은다), 특수 도구를 양 소매에 넣어서 확인한다
      v. 벨트 착용 상태 및 위치, 끝자락 길이 확인
      vi. 상의 앞뒤 옷자락 길이 확인
      vii. 하의 색상, 상태, 길이, 폭 확인
      viii. 신발 색상, 상태, 신발끈 고정 상태 확인
      ix. 헤드기어 고정 확인 (정수리, 뒤통수, 턱아래), 사이즈 확인
      x. 손에 하드테이핑 없음을 확인 (신축밴드는 허용)
      xi. 글러브 착용 상태 확인
      xii. 정강이 보호대 사이즈 확인
      xiii. 마우스피스 착용 확인
      xiv. 남자선수 낭심보호대 또는 여자선수 가슴보호대 착용 확인
      xv. 무릎보호패드를 착용한 경우 색상과 상태 확인 (손상여부, 딱딱한 부위

유무)

e) 선수를 동반하여 경기장으로 나온 코치 복장 검사 (운동복 차림, 운동화 착용, 모자 및 외투 미착용)

제 21 조 대회 의사

1. 대회 의사는 보조인원에 해당되며 국제삼보연맹 스포츠·조직 규정에 따라 대회에서 활동한다.
2. 대회 의사는:
   a) 참가자 계체 허가를 결정한다.
   b) 계체에 참여하여 선수 건강검진(외견상 검진)을 수행한다.
   c) 대회장소의 위생 상태를 점검한다.
   d) 대회가 진행되는 동안 선수들의 건강상태를 체크한다.
   e) 아르가 요청하는 경우 직접 매트 위로 올라가 선수들에게 의료처치를 한다.
   f) 부상 선수가 경기 또는 대회를 지속할 수 있는지 여부를 결정하여 즉시 대회 주심에게 알리고 해당 확인서를 작성해 서기에게 제출한다.
3. 한 경기에서 선수에게 의료처치를 위해 주어지는 시간은 최대 2분이다.
4. 의료처치는 매트 위에서 (매트 가장자리에서) 제공된다.
5. 경기 중 의료처치는 신체 노출부위의 부상 (절상, 타박상) 또는 손가락 부상의 경우에만 제공된다.
6. 의료처치 중 도복을 흐트리는 것은 금지된다.
7. 특수한 경우 머리 부상 (절상, 타박상) 처치를 위해 헤드기어를 벗을 수 있다.

제 22 조 대회 총관리책임자

1. 대회 총관리책임자의 의무는 대회 장소의 적시적기 준비, 실내 장식 준비, 경기 참가자 및 관중의 안전, 숙박 및 보조, 경기장 무선통신, 대회 질서 유지이며 국제삼보연맹 관계자의 지시에 따라 필요한 모든 조치를 취한다.
2. 대회 총관리책임자는 제 36, 37 조에 따라 경기를 진행하기 위해 필요한 전문 장비와 비품의 상태와 준비를 책임진다.

제 4 장　　심판규정

제 23 조　　경기 내용

1. 컴벳 삼보에서는 특정한 자세에서 타격, 메치기, 굳히기, 통증기술, 조르기, 방어기술과 같이 공격행위와 방어행위를 허용한다.

A. 선수 자세

1. 서기: 바닥에 발바닥만을 대고 서 있는 자세 (한 발, 두 발로 서기)
2. 눕기: 바닥에 발바닥 외의 신체 일부가 닿아있는 자세
   a) 등으로 - 양 견갑골이 매트에 닿은 상태 (또는 멈추지 않고 등으로 구르는 상태)
   구르기 - 상대선수의 활발한 회전작용에 의해 넘어져서 연속적으로 몸통의 일부가 매트에 닿고 누운 상태로 (옆구리, 배, 가슴, 엉덩이, 어께) 고정되지 (육안으로 식별가능한 정도의 멈춤) 않는 상황
   b) 브릿지 - 등이 매트로 향하고 머리와 양발만 매트에 닿은 상태
   c) 옆으로 - 견갑골 높이의 등 부위가 매트와 직각을 이룬 상태
   d) 반브릿지 - 등이 매트로 향하고 머리와 한발만 (또는 어께 하나와 한(양)발로) 매트에 닿은 상태
   e) 가슴대기, 배대기 - 매트에 가슴 또는 배가 닿고 견갑골 높이의 등 부위가 매트와 90도 이상 각도일 때
   f) 엉덩이대기 또는 허리대기 - 매트에 엉덩이 한(양)쪽이 또는 허리가 닿은 상태
   g) 어께로 - 몸통으로 오므린 어께관절 또는 어께가 매트에 닿은 상태
3. 서서 겨루기: 선 자세로 선수들이 겨루는 상태
4. 누워서 겨루기: 누운 자세로 선수들이 겨루는 상태
5. 넉아웃은 타격을 당하여 선수의 몸 상태가 일시적으로 악화되어 경기를 더 이상 진행할 수 없고 10초 안에 회복을 못한 경우 (10초 카운트다운)
6. 넉다운은 타격을 당하여 선수의 몸 상태가 일시적으로 악화되어 경기를 더 이상 진행할 수 없다가 10초 안에 회복을 하여 (10초 카운트다운) 다시 결투 자세를 취한 경우*.
   *넉다운 이후 경기 진행 가능 여부 확인법:
   - 굳건한 자세 (선수가 선 자세에서 경기 진행 가능한 모습을 보임)
   - 근육 상태 (선수가 가드를 올리고 힘을 줄 때 심판이 쳐도 팔이 안내려감)
   - 동공 반응
   - 가시적인 부상 없음

B. 메치기

1. 상대 선수가 균형을 잃고 바닥에 넘어져서 발바닥을 제외한 신체의 어느 부분이 바닥에

닿아서 “눕기” 자세중 한 가지에 해당하는 자세가 되었을 때 메치기를 성공한 것으로 간주한다.

2. 공격선수가 넘어지는 메치기가 실패해서 공격선수가 엉덩이, 가슴, 배, 허리, 옆구리 또는 등으로 넘어지는 경우 상대선수가 반격을 하지 않으면 상대선수에게 점수를 주지 않는다.
3. 반격메치기: 방어를 하던 선수가 반격을 벌여서 경기주도권을 잡고 상대선수의 공격을 막고(거나) 넘어지는 방향을 변경하는 경우이다.
4. 방어선수가 반격시도에도 불구하고 공격선수의 넘어짐 형태와 방향을 변경하지 못하고 공격선수 메치기 방향으로 방어선수가 넘어진 경우 공격선수의 메치기는 성공한 것으로 간주한다.
5. 메치기는 메치기를 하기 전에 (상대선수가 넘어지기 전에) “서기” 자세에서 시도되었을 때에만 점수를 받을 수 있다. 이 때 공격당하는 선수도 선 자세여야 한다.
6. 공격선수가 메치기를 하는 도중에 (메치기를 시작하여 완료되기까지) 넘어지지 않고 “서기” 자세를 유지하였을 때 넘어짐 없는 메치기에 성공한 것으로 간주된다.
7. 공격선수가 메치기를 하면서 누운 자세 중 하나로 전환하거나 균형을 잡기위해 팔이나 다리로 누워있는 상대선수를 누르고 있는 경우 넘어지며 메치기에 성공한 것으로 간주된다.
8. 누운 자세의 상대 선수를 매트에서 완전히 들어올려 종축, 횡축, 사상축을 기준으로 회전을 시키는 (또는 복합 회전) 선 자세에 있는 선수의 기술에 대한 채점은 선 자세에서 수행된 기술과 동일하게 채점한다.
9. 누운 자세에서의 그 어떤 뒤집기는 점수를 부여받지 못한다.
10. 뒤집기는 누운 자세에서의 전술행위로 (뒤집기, 회전) 통증기술 또는 굳히기의 성공적인 시연을 위한 조건 형성을 목적으로 한다.

C. 통증기술

1. 누운 자세의 경기에서 상대방의 팔이나 다리를 팔이나 다리로 고정시켜 뒤틀기 (지렛대), 관절튀틀기 (매듭), 근육이나 힘줄 압박을 하여 (찌르기) 상대방이 항복의 표시를 하도록 만드는 것을 통증기술이라고 한다.
2. 통증기술은 상대선수가 통증을 느끼도록 만들기 위해서 상대선수 사지 중 하나를 잡는 순간부터 시작하는 것으로 본다.
3. 통증기술 허용 시간은 1분이다.
4. 경기 중 통증기술은 어느 자세에서든 (선, 누운) 가능하다.
5. 선 자세에서 통증기술 탈출 시도 중 방어선수는 상대선수를 메칠수 있으나 머리로 넘어지게 해서는 안된다.
6. 다리를 꼬아 상대선수의 몸을 조이거나 꼬은 다리를 상대선수의 몸에 대고 펴는 방식도 통증기술로 사용 가능하다.

7. 통증기술은 아래의 경우 중단되어야 한다:
    a) 공격선수가 조르기나 굳히기로 전환하는 경우
    b) 통증기술 중 선수들이 매트 밖으로 나간경우
    c) 공격선수가 규정을 위반하는 경우
    d) 활발한 경기진행이 없는 경우
    e) 1분 경과한 경우
    f) 경기 시간 종료
8. 만약 통증기술이 경기 막바지에 시작된 경우 경기 종료 신호(종소리)가 울림과 동시에 기술은 중단되어야 한다.
9. 공격당하는 선수가 항복표시를 한 경우 통증기술은 한판승으로 인정된다.
    a) 항복표시는 크게 외치고(거나) 손이나 발로 매트, 본인 또는 상대 선수의 몸을 여러 번 두드려 한다.
    b) 통증기술을 당하는 선수가 내는 모든 소리는 항복 표시로 간주한다 (7.2.e 제외)
10. 통증기술을 당하는 선수가 요청하여 경기를 중단한 경우 공격선수의 규정위반이 원인이 아닐 때 항복표시로 간주한다.

D. 조르기

1. 조르기는 상대 선수의 목에 압력을 가해 호흡곤란을 유발하여 일시적으로 무력화시키는 기술이다.
2. 경기 중 공격 선수가 상대 선수에게 호흡곤란을 유발하기 위해 조르기 기술을 건 시점을 조르기 시작으로 간주한다.
3. 조르기 허용 시간은 1분이다.
4. 조르기는 어느 자세에서든 (선, 누운) 가능하다.
5. 선 자세에서 조르기 탈출 시도 중 방어선수는 상대선수를 메칠수 있으나 머리로 넘어지게 해서는 안된다.
6. 손, 다리, 옷자락으로 조르기가 허용된다.
7. 손을 사용해서 조르는 경우 방어선수의 팔뚝으로 조르고 척추를 비틀어서는 안된다.
8. 머리쪽에서 손으로 조르는 경우 방어선수의 팔과 목을 잡아서만 가능하다.
9. 다리로 조르는 경우 상대 선수의 목을 팔과 함께 조르는 방식만 가능하다.
10. 옷자락으로 조르기는 상대선수의 옷자락으로만 가능하다.
11. 조르기는 아래의 경우 중단되어야 한다:
    a) 공격선수가 통증기술 또는 굳히기로 전환하는 경우
    b) 조르기 중 선수들이 매트 밖으로 나간 경우
    c) 공격 선수가 규정을 위반하는 경우
    d) 활발한 경기진행이 없는 경우
    e) 경기 시간 종료

12. 공격당하는 선수가 항복표시를 한 경우 조르기는 한판승으로 인정된다.
    a) 항복표시는 크게 외치고(거나) 손이나 발로 매트, 본인 또는 상대 선수의 몸을 여러 번 두드려 한다.
    b) 조르기를 당하는 선수가 내는 모든 소리는 항복 표시로 간주한다 (7.2.e 제외)
13. 조르기를 당하는 선수가 요청하여 경기를 중단한 경우 공격선수의 규정위반이 원인이 아닐 때 항복표시로 간주한다.
14. 조르기 중 의식을 잃은 선수는 실격처리 당하고 상대 선수는 조기 승리를 거둔다.

E. 굳히기

1. 공격선수가 일정시간 동안 상대선수의 등이 바닥에 닿아서 그 상태를 유지하도록 만들었을 때 이를 굳히기라고 한다. 이때 공격선수는 자신의 상체로 상대선수의 몸통이나 몸통으로 웅크린 팔들을 누른다.
    a) 몸통이란 머리와 목, 사지를 제외한 해부학적으로 몸의 중심에 해당하는 부위이다.
2. 굳히기의 시간은 공격선수가 자신의 몸통(가슴, 옆구리 등)으로 상대방의 몸통을 누르기 시작하여 “견갑골대기” 자세를 유지할 때부터 계산한다.
3. 굳히기 시간은 20초 주어진다.
4. 아래 경우 굳히기는 중단된다:
    a) 굳히기를 당하던 선수의 자세가 견갑골 높이의 등과 매트가 90도 이상을 이루는 “가슴대기”, “배대기”, “엉덩이대기” (단,“허리대기”는 포함되지 않는다)로 변경
    b) 공격당하는 선수가 공격하는 선수를 밀어냄
    c) 공격하는 선수가 통증기술(조르기) 시작
    d) 굳히기 중 양 선수가 “매트 밖”으로 나간경우
    e) 경기 시간 종료
5. 굳히기 중 공격당하는 선수가 항복표시를 한 경우 굳히기는 한판승으로 간주한다.
6. 굳히기를 당하는 선수가 요청하여 경기를 중단한 경우 공격선수의 규정위반이 원인이 아닐 때 항복표시로 간주한다.
7. 굳히기는 2점 (20초)을 받을 수 있다.
8. 한 경기에서 한번의 굳히기만 점수를 얻는다.

F. 타격

1. 타격 (때리기, 펀치, 킥 등) 손, 발, 머리를 사용해 특정한 속도와 힘으로 규정이 허용하는 방식으로 상대 선수의 몸을 가격하는 기술로 일시적인 경기력 저하 또는 균형 흐트리기를 목표로 한다.
2. 팔을 사용한 타격은 주먹의 아무 부위 (손바닥, 장근 제외), 팔꿈치, 팔뚝으로 상대 선수의 머리와 몸통의 정면 또는 측면이나 팔, 다리를 노려야 한다.

3. 다리를 사용한 타격은 발의 아무 부위 (발바닥, 발등, 발꿈치), 정강이, 무릎으로 상대 선수의 머리와 몸통의 정면 또는 측면이나 팔, 다리를 노려야 한다.
4. 머리박치기는 머리 정면, 측면, 후면으로 양 선수가 헤드기어를 착용하고 있는 상태에서 가능하다.
5. 누운 선수를 타격하는 것은 양 선수 모두 누운 자세인 경우에만 가능하다.
6. 누운 자세의 선수는 선 자세의 선수를 타격할 수 있다.
7. 공격선수가 타격을 하고 (시작하여 완료되기까지) 넘어지지 않고 “서기” 자세를 유지하였을 때 넘어짐 없는 타격에 성공한 것으로 간주된다.
8. 공격선수가 타격하고 누운 자세 중 하나로 전환하거나 균형을 잡기위해 팔이나 다리로 누워있는 상대선수를 누르고 있는 경우 넘어지며 타격에 성공한 것으로 간주된다.
9. 타격은 다음의 경우 점수를 받는다:
    a) 타격 후 상대선수가 균형을 잃고 등이나 브릿지로, 옆구리나 반브릿지로, 배, 가슴, 허리, 엉덩이, 어께로 넘어진 경우
    b) 타격 후 상대선수가 넉아웃 또는 넉다운된 경우
10. 넉아웃 당한 선수는 더 이상 대회 참가가 불가하다.
11. 경기 중 2회 넉다운을 당한 선수는 더 이상 대회 참가가 불가하다.
12. 컴벳 삼보에서 금지된 타격 기술:
    a) 손을 펴서 때리거나 장근으로 타격
    b) 누운 자세에서 팔꿈치나 머리로 타격
    c) 손가락으로 공격
13. 컴벳 삼보에서 다음 부위 타격은 금지:
    a) 뒤통수 및 정수리
    b) 목
    c) 쇄골
    d) 팔, 다리 관절(팔꿈치, 무릎, 발목)을 접히는 방향 반대 방향으로 꺽기
    e) 등, 허리, 미저골, 항문
    f) 의도적인 낭심 가격

제 24 조 경기 시작과 종료

1. 경기를 시작하기 위해 선수들을 매트로 호출한다.
2. 경기 시작에 앞서, 먼저 호명되는 선수(홍색도복 착용)는 홍코너에, 상대선수는(청색 도복 착용)는 청코너에 선다. 선수들이 소개된 후에 양선수는 아르의 신호로 매트의 중간으로 모여서 악수를 나눈다 (양손으로), 그리고 나서 한걸음씩 물러선 후 아르의 호각소리와 함께 경기를 시작한다.
3. 신호음(종소리)과 함께 경기가 종료된다. 아르의 호각소리는 신호음을 중복할 뿐이다.

4. 신호음(종소리)이 울리기 전에 있었던 위반, 타격 및 메치기가 채점되며 경기 종료 이후 메치기, 타격 또는 위반에 대한 점수가 표시될 수 있다.
5. 호각 소리 이후 진행된 기술에 대해 점수가 책정되지 않는다.
6. 경기 결과를 발표하기 위해서 아르는 양선수를 가운데로 불러들이고 양선수의 손목을 잡은 후 승리한 선수의 팔을 들어올린다. 그 다음 양선수는 악수를 하고 (양손으로) 매트를 떠난다.

제 25 조 경기 진행 및 지속시간

1. 남녀 성인 및 주니어 예선 및 결승 경기 지속시간은 5분이다.
2. 경기 시간은 아르의 첫 번째 호각소리로 시작한다. 경기가 중단된 시간은 순수한 (실제) 경기 시간에 포함되지 않는다.

제 26 조 경기 간 휴식시간

1. 경기 간 휴식시간은 최소 10분이어야 한다.

제 27 조 경기 결과 및 점수

1. 경기는 어느 일방의 승리와 상대방의 패배, 혹은 양선수의 패배로 끝날 수 있다.
2. 승리의 종류는 다음과 같다.
   a) 조기 승리
   b) 경기시간종료 승리

제 28 조 한판승 (조기 승리)

1. 다음과 같은 경우에 한판승 판정을 내린다.
   a) 메치기 한판승 - 공격하는 선수가 넘어지지 않고 메치기를 하여 공격당하는 선수가 선 자세에서 등으로 (또는 브릿지로) 넘어지거나 등으로 연속적으로 (멈추지 않고) 굴러가는 경우
   b) 통증기술(조르기) 또는 굳히기를 당하여 항복한 경우
   c) 넉아웃
   d) 넉다운 2회
   e) 경기 중 한 선수가 획득한 점수가 다른 선수보다 8점 이상 차이가 나서 우세한 경우

f) 상대방이 경기 중 퇴장을 당하는 경우
g) 상대방이 실격을 (대회 참가 자격 박탈) 당하는 경우

2. 위 나열된 경우 경기는 종료되고 선수는 조기 승리를 하며 경기 종료 시간은 기록부에 기록된다.

제 29 조 경기시간종료 승리

1. 경기시간이 종료되면 점수를 더 많이 획득한 선수가 승리한다.
2. 경기종료시점에 동점인 경우 기술점수가 (메치기, 굳히기, 타격) 더 많은 선수가 승리한다.
3. 경기종료시점에 기술점수도 동점인 경우 질적으로 우세한 기술을 더 많이 (4점, 2점 기술을 더 많이) 시전한 선수가 승리한다.
4. 경기종료시점에 모든 채점 기준에서 양선수의 점수가 같을 경우, 양 선수 중 마지막으로 기술득점을 한 선수가 (1, 2, 4점) 승리한다.
5. 경기종료시점에 양 선수 모두 기술 점수가 없지만 경고 수가 다른 경우 경고 수가 적은 선수가 승리한다.
6. 경고 수가 동일하면 마지막으로 경고를 받은 선수가 패한다.
7. 경기종료시점에 양 선수 모두 기술 점수가 없고 한 선수는 경고를 받은 경우 상대방이 승리한다.

제 30 조 기술점수

1. 한판승에 해당하지 않는 공격 선수의 기술은 점수를 매긴다.
   메치기 기술의 점수는 다음에 따라 결정된다.
   - 메치기 기술을 시도하면서 넘어졌는가, 넘어지지 않는가의 여부
   - 상대방이 넘어지면서 바닥에 닿은 신체 부분
2. 아래의 경우에 4점을 얻게 된다.
   a) 넘어지지 않고 메치기를 하여 상대선수가 옆구리로 또는 반브릿지 자세로 넘어진 경우
   b) 넘어지면서 메치기를 하여 상대선수가 등으로 또는 브릿지 자세로 넘어진 경우
   c) 넘어지지 않고 메치기를 하여 누운 자세에 있던 상대선수가 등으로 또는 브릿지 자세로 넘어진 경우
   d)
3. 아래의 경우에 2점을 얻게 된다.
   a) 넘어지지 않고 메치기를 하여 상대선수가 가슴, 배, 엉덩이, 허리 또는 어깨로 넘어

진 경우

b) 넘어지면서 메치기를 하여 상대선수가 옆구리로 또는 반브릿지 자세로 넘어진 경우

c) 20초간 굳히기를 한 경우

4. 아래의 경우에 1점을 얻게 된다.

a) 넘어지면서 메치기 또는 타격을 하여 상대선수가 가슴, 배, 엉덩이, 허리 또는 어깨로 넘어진 경우

b) 상대선수가 두번째, 세번째 경고를 받을 때

공격받는 선수가 넘어지면서 바닥에 닿은 신체 부위	공격하는 선수가 메치기 또는 타격을 하고	
	안넘어짐	넘어짐
등, 브릿지	한판승	4점
옆구리, 반브릿지	4점	2점
가슴, 배, 엉덩이, 허리, 어깨	2점	1점

5. 경기 중 선수들의 기술에 대한 점수는 심판3인방의 다수결로 정한다.

제 31 조 매트 경계 지역에서의 경기

1. 경기 중 선수들이 아르의 허락 없이 매트 경계선 밖으로 나가는 것은 금지된다.
2. 아르의 결정에 따라 도복 교체를 위해 선수가 매트를 떠나는 경우 반드시 부심이 동행한다.
3. 아래의 경우 “매트 밖”(매트 경계선 밖)으로 간주된다.

a) “서기”자세에서 경기를 하는 도중에 한 선수의 양발이 매트 경기영역 밖으로 나간 경우

b) “눕기”자세에서 경기를 하는 도중에 양 선수 모두 매트 경기영역 밖으로 나간 경우

c) “눕기”자세에서 경기를 하는 도중에 한 선수가 매트 경계선 밖으로 (안전구역 밖으로) 나간 경우

4. 경기 도중 선수의 “매트 밖” 이탈 유무는 아르가 결정을 하며 판정시비가 있으면 심판3인방의 과반수 의견에 따른다.
5. 선수가 “매트 밖”으로 이탈한 경우 아르가 호각을 불어서 양선수를 매트 안으로 불러들이며 선수들은 선자세에서 경기를 재개한다.
6. 매트 안에서 시작되고 경계 밖에서 종료된 메치기(반격메치기)는 점수를 얻는다.
7. “매트 밖”에서 시작된 메치기는 점수를 얻지 못한다.
8. 굳히기와 통증기술은 매트 안에서만 시작하고 진행하고 완료될 수 있다 (선수 중 한 명은 매트 경기영역에 닿아 있어야 하고 다른 선수는 매트 경계 안에 (매트 안전구역 안) 있어야 한다).

제 32 조 경고

1. 규정 위반시 선수에게 경고가 주어진다.
2. 경고는 순차적인 (첫번째부터 세번째까지) 경고와 점수를 동반하는 예비경고로 구분된다.
3. 순차적인 경고가 주어지는 경우 규정을 반복해서 위반할 때 다음 경고가 주어진다.
4. 한 경기 중 각 선수는 총 3회 이상의 경고를 받지 못한다.
5. 네번째 경고를 받아야 하는 경우 선수는 경기에서 퇴장당한다.
6. 경기 중 경고는 심판3인방 다수결로 주어진다.
7. 선수가 경고를 받는 규정 위반은 다음과 같다:

분야	위반
경기 회피	자율 또는 고의로 선자세나 누운 자세에서 매트 경기 구역을 이탈하는 경우
	선 자세에서 잡히는 것을 피하는 경우
	거짓 공격 (실제 공격 없이 누운 자세로 전환 (공격받는 선수가 평행을 유지한 경우))
	밀어내기 (메치기 시도 없이 상대 선수가 매트 경기 구역을 이탈하게 하는 직접적인 행위)
	고의적인 도복 흐트리기 (소매 걷기, 허리띠 풀기, 헤드기어나 글러브의 고정끈 풀기 또는 벗기, 마우스피스를 고의로 빼기 등)
	흉내만 내기
	누운 자세에서 활발히 방어하지 않기
금지 기술	고의로 하의, 상의 하단, 허리띠 끝, 신발목이나 신발끈을 잡거나 상대선수 소매를 안에서 잡거나 헤드기어, 글러브, 정강이보호대를 잡는 경우
	상대선수 손가락 또는 발가락 잡기
기강해이	아르 허락 없이 매트 이탈 (의료 처치도 포함)
	매트로 첫 호출 이후 30초 이상 늦은 경우 - 경고 1회
	매트로 첫 호출 이후 1분 이상 늦은 경우 - 경고 2회
	매트로 첫 호출 이후 1분 30초 이상 늦은 경우 - 경고 3회

8. 금지 기술을 시도하는 선수는 점수를 동반하는 경고가 주어지고 금지 기술을 다시 시도하면 경기에서 퇴장당한다.
9. 점수를 동반하는 예비경고를 받는 금지 기술은 아래와 같다:

분야	위반
금지 기술	고의로 상대 선수를 머리로 넘어지게 하는 경우
	통증기술 잡기로 메치기 하는 경우 (매듭, 지렛대)
	척추와 목에 직접적으로 통증을 가하는 경우 (누르기, 꺾기)
	손가락과 손에 통증기술

	발에 매듭
	다리가 접히는 평면에서 벗어나게 무릎에 지렛대
	손, 발, 머리로 상대 선수의 얼굴 가격
	팔꿈치와 무릎으로 상대 선수 가격 (신체부위 무관)
	손바닥이나 장근으로 타격
	선 자세에서 누운 자세의 선수를 타격
	손가락으로 공격
	누운 자세에서 머리나 팔꿈치로 타격
	뒤통수 및 정수리, 목, 쇄골 타격 및 팔, 다리 관절(팔꿈치, 무릎, 발목)을 접히는 방향 반대 방향으로 꺾기
	등, 허리, 미저골, 항문 타격
	의도적인 낭심 가격
	상대 선수가 헤드기어를 착용하고 있지 않은 상태에서 머리 타격

제 33 조 퇴장

1. 심판3인방 만장일치 또는 심판3인방 다수의 결정을 주심 대리가 지지하는 경우 주심 대리 권한으로 선수를 경기에서 퇴장시킨다.
2. 선수가 경기에서 퇴장을 당하면 상대 선수에게는 조기 승리 판정을 내린다.
3. 아래 경우 선수를 경기에서 퇴장시킨다:
   a) 금지된 기술을 재시도하는 경우
   b) 의사의 결정에 따라 (선수가 더 이상 대회 참가가 불가한 경우 (질병, 부상, 구토))
   c) 넉아웃
   d) 한 경기에서 두번 넉다운
   e) 시간제한 및 벌칙제한을 초과한 경우
      i. 2분 내로 의료처치를 끝내지 못한 경우
      ii. 매트로 처음 호출한 시점으로부터 2분이상 지각
      iii. 세번째 경고 이후 네번째 경고가 주어진 경우
4. 선수가 경기에서 퇴장당하면 퇴장당한 시점의 성적을 기준으로 순위를 차지하고 개인성적을 팀순위 결정에 반영한다.

제 34 조 실격

1. 심판3인방 전원 또는 다수의 결정을 주심 대리가 지지하는 경우 주심 권한으로 선수를 실격처리 (대회 참가 자격 박탈) 한다.
2. 선수가 실격을 당하면 상대 선수에게는 조기 승리 판정을 내린다.
3. 다음 경우에 실격을 당한다:

분야	위반
비윤리적 행동	고의적으로 할퀴기, 깨물기
	상대선수, 심판, 다른 참가자, 관객들을 모욕하는 발언 또는 손짓
	심판을 속이는 행위
	경기 시작 및 종료 시 악수 거부

4. 선수가 실격을 당하면 개인전 순위 및 메달을 획득하지 못하고 개인성적도 팀순위 결정에 반영하지 않는다.

제 35 조 단체전 진행 절차

1. 피아스 컴벳삼보 단체전은 조편성 시스템으로 패자부활전이 없는 패자 탈락 방식으로 진행한다.
2. 대회 진행 방식, 팀 구성, 출전 체급 및 대회 중 선수 교체 가능 여부는 대회규정으로 정한다.
3. 단체전 참가자 계체는 대회 전날 진행한다.
4. 팀 대진 순서는 추첨으로 정한다.
5. 각 경기에서 팀 최소 구성 인원은 팀 최대 구성 인원의 절반을 초과해야 한다.
6. 단체전 각 회전별로 먼저 경기가 시작될 체급은 전체기술회의에서 추첨 시 결정한다.
7. 팀 소개를 위해 매트로 호출되면 체급 증가 순으로 한명씩 올라온다.
8. 매트에 나와서 아르가 신호하면 팀들은 한줄로 대열을 갖춰 매트 중앙을 향한다.
9. 아나운서는 팀들을 소개한다 (선수 각자 소개 생략). 이후 팀들은 한명씩 매트를 떠나고 추첨순서에 맞는 체급에 해당하는 선수들만 남는다. 아나운서는 이 선수들을 소개하고 아르는 호각을 불어 경기를 시작한다.
10. 경기 출전 대상 선수가 팀 소개에 불참한 경우 불참으로 간주하고 대회 실격 조치를 받는다.
11. 경기가 끝나면 아나운서는 결과를 알리고 다음 경기 선수들을 소개한다.
12. 마지막 경기가 끝나면 팀들은 매트위로 올라와 한줄로 대열을 갖춰 매트 중앙을 향한다.
13. 승리한 팀을 선언한 후 아르 손짓에 따라 팀들은 한줄로 서로 반대방향으로 움직이며 악수를 하고 매트를 떠난다.
14. 경기에 선수를 출전시키지 않거나 불참한 경우 상대선수는 경기시간 0.00으로 조기 승리를 거둔다.
15. 단체전 승자는 팀원 승수가 많은 팀이다. 승수가 동일한 경우 승자를 가리기 위해 추가 경기를 진행한다. 추가 경기를 위한 체급은 현장 추첨으로 정한다.
16. 한 팀이 전체 경기 수의 절반 이상에 해당하는 승수를 획득하면 남은 경기는 취소되고 승리한 팀을 선언한다.

17. 패자 탈락 방식으로 진행되는 단체전은 부록 2의 조항을 따른다.
18. 의사의 결정으로 선수가 탈락하여 팀 인원이 대회규정에서 정하는 최소 인원 수에 미달하게 되는 경우 탈락한 시점 기준으로 팀 순위를 정한다.
19. 만약 이 상황이 계체 불참 또는 규정 위반으로 주심 결정에 따라 실격을 당해 발생한 경우 팀순위를 부여하지 않는다.

제 36 조 이의신청

1. 경기 심판 판정에 심각한 규정 위반이 있을 경우나 특별한 상황이 발생하였을 경우 이의 신청을 할 수 있다.
2. 이의 신청의 절차는 아래와 같다.
   a) 대회 진행 중에 팀의 대표자는 직접 주심에게 위반된 규정의 조항을 명시하여 서면으로 이의를 제기한다.
   b) 특별한 상황 (규정 위반, 참가선수의 계체 및 추첨 순서 위반, 조편성 방법 위반, 공식적인 관계인으로부터 나온 허위정보 등)에 대한 이의제기는 그러한 상황이 발생한 직후 서면으로 작성, 제출하여 경기진행과 결과에 미치는 영향을 최소로 줄일 수 있는 조치를 취할 수 있도록 하여야 한다.
3. 이의 심사
   a) 경기 심판 판정과 관련한 규칙위반으로 이의가 접수되는 경우 이의 내용을 해당 경기에 참가하였던 심판 3인방이 참석한 가운데 주심이 피아스 기술위원장 또는 대리와 함께 검토한다.
   b) 특별한 상황에 대한 이의 신청을 검토하는 경우 규정을 위반한 당사자는 반드시 참석하여야 하고 피아스 기술위원장 또는 대리가 입회한다.
4. 이의에 대한 결정은 다음과 같이 내린다.
   a) 경기 심판 판정에 대한 이의 검토 결과는 대회 기간안에 이의를 제기한 팀의 대표자에게 공지한다.
   b) 기타 안건에 대한 이의 신청의 경우, 실수를 만회하고 경기 진행과 경기결과에 미칠 영향을 최소화할 수 있는 기간 안에 이의를 제기한 팀의 대표자에게 공지한다.
5. 경기 심판 판정에 대한 이의에 대해 내린 결정은 경기 최종 결과에 영향을 미치지 못한다.

제 5 장　　경기장 시설

제 37 조　　삼보 매트

1. 삼보 매트는 매트들과 커버로 구성되어 있으며 크기는 11m × 11m이다.
2. 매트들은 탄력있는 합성재질로 두께는 5cm이다.
3. 커버는 합성섬유로 매끈해야 하며 (거친 이음새가 없음) 미끄러워서는 안된다.
4. 커버는 팽팽하게 당겨서 단단히 고정한다.
5. 커버는 깨끗이 소독을 하여야 한다.
6. 커버에 표기되는 영역은:
   a) 경기가 진행되는 경기영역은 지름 8m의 원형 공간이다.
   b) 매트 중앙은 지름 1m의 피아스 로고로 표시한다.
   c) 매트에서 대각선으로 마주보는 양쪽 코너는 홍색과 청색으로 표시한다 (심판석의 왼쪽에 홍색, 오른쪽에 청색이 와야 한다).
7. 매트가 깔리는 바닥 공간은 사방으로 매트보다 최소 1m이상 커야 한다.
8. 여러 매트를 사용하는 대회에서는 매트들을 서로 간격없이 까는 것을 권장한다.
9. 만일 경기를 플랫폼 위에서 진행하는 경우에는 플랫폼의 높이가 1m를 넘어서는 안 된다. 플랫폼의 측면은 바깥쪽으로 45도 기울어져 있어야 한다.
10. 매트 및 대회 장비의 사용 적합성 여부는 피아스 기술위원회 관계자가 결정한다.
11. 모든 피아스 공식 대회에는 피아스 공인 매트만 사용이 가능하다.

제 38 조　　대회진행 용구

1. 신호음(종)은 충분한 음량만 갖추면 시스템의 종류는 무관하다.
2. 계체를 위한 체중계는 사전 측정정확도 점검을 한다.
3. 스톱워치(전자스톱워치)는 경기가 끝날 때까지, 분, 초 정보 초기화 없이 시간이 멈추었다가 시간이 다시 흐르기를 반복할 수 있는 장치가 되어 있어야 한다.
4. 관객과 참가 선수에게 경기에 대한 정보를 알려주기 위해 매트 주변에 (양 방향에) 전자점수판을 설치하여 양 선수가 획득한 점수를 표시한다.
5. 정전 또는 전자점수판 고장에도 대회를 진행할 수 있게 모든 매트는 아날로그식 점수판, 종 및 초시계를 구비한다.
6. 각 주심대리 테이블에 비디오 자료 시청을 위해 캠코더에 연결된 20인치 이상 모니터를 설치한다.
7. 도복검사구역에 도복표준측정을 위한 도구를 비치한다.
8. 각 매트 주변에 경기 중 긴급 매트 청소를 위한 용품을 비치한다.

부록

부록 1. 대회 규정

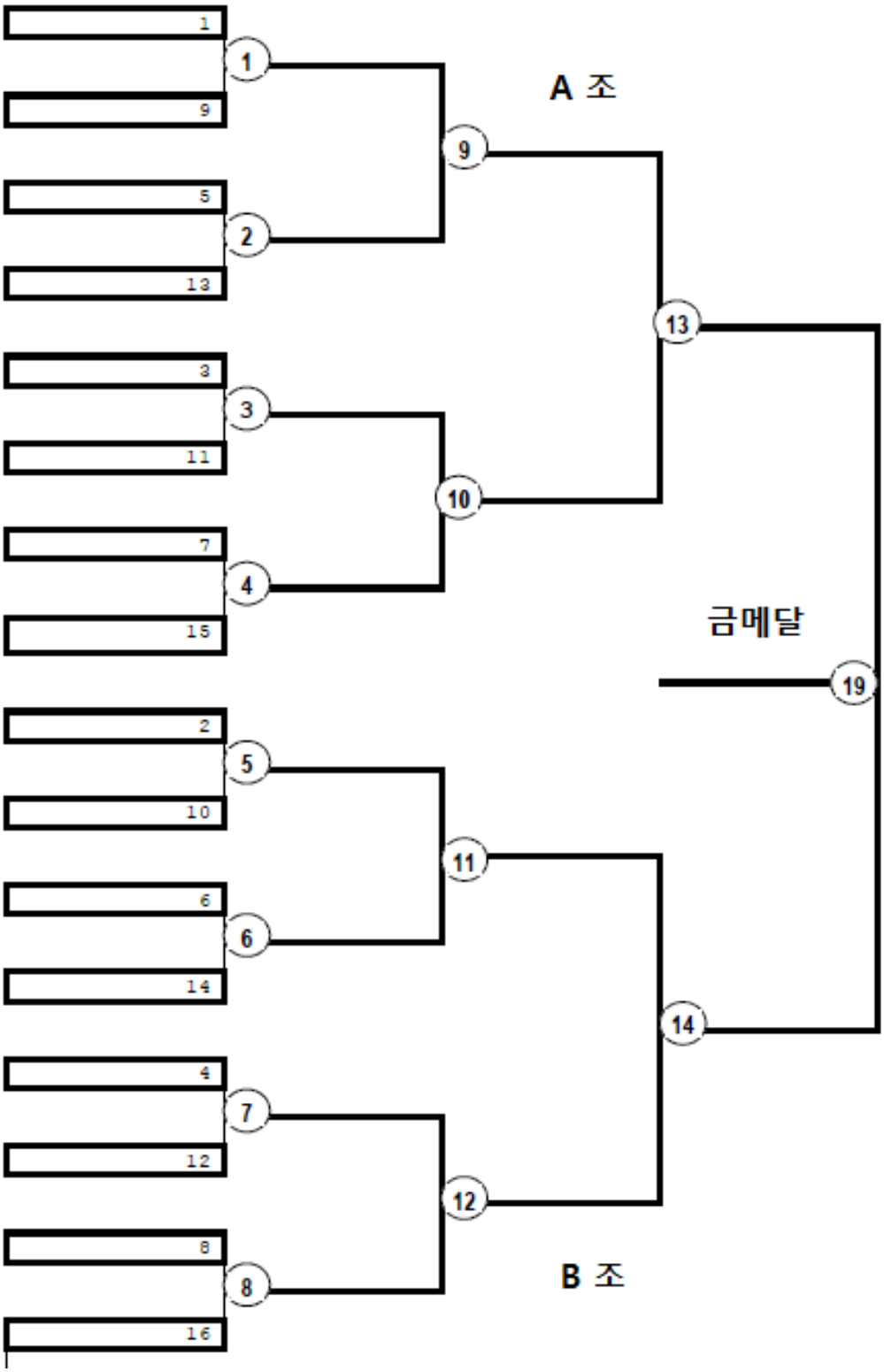
1. 대회를 조직하는 기관이 승인한 대회 규정(이하 규정)은 국제삼보규정과 함께 심판단과 대회 참가자들이 따르는 주요 규정이다. 규정에 명시되지 않은 항목에 대해 심판단은 국제삼보규정을 따른다.
2. 대회 규정 항목들의 정의는 정확해야 하며 의미가 모호하면 안된다.
3. 대회 규정은 다음 항목들을 포함해야 한다:
   - 대회 명칭
   - 대회 장소 및 기간
   - 대회 주관 (대회 조직을 담당한 기관)
   - 대회 참가자 계체 시간, 장소 및 절차
   - 추첨 시간, 장소 및 절차
   - 코치 및 대표단 회의 시간, 장소 및 절차
   - 선수 훈련 시간, 장소 및 절차
   - 대회 일정
   - 팀 숙소 위치와 조건 (호텔 명칭과 연락처, 예약 조건)
   - 대회 참가 조건 (팀 구성, 팀 및 선수 참가 자격, 체급, 나이)
   - 대회 진행 조건 및 절차
   - 대회 수상자 시상 조건
   - 대회 참가 신청 절차 및 기한
   - 대회 참가자 보험 및 의료지원 조건
   - 대회 참가자 등록 절차 및 조건
   - 심판
   - 도핑검사
   - 재정조건 (라이선스, 숙박, 교통)
   - 비자지원
   - 마케팅 및 홍보
   - 추가 정보
   - 연락처
4. 대회 규정 수정 및 추가는 대회 규정을 승인한 기관에서만 가능하며 추첨 전에만 가능하고 모든 참가 팀들 또는 모든 참가자들에게 공지를 해야한다.

부록 2. 조별 편성 및 탈락 경기 시스템

I. 대회 진행 절차

1. 모든 참가자들은 추첨시 두 조로 나뉜다: A (홀수), B (짝수). 각 선수의 순번은 계체 중 또는 계체가 끝난 후 추첨으로 정한다. 선수가 부여받은 순번은 대회가 끝날때까지 유지된다.
2. 예선 첫 회전 대진 구도 및 이후 회전 대진 구도는 부록 3에 따라 짜여진다.
3. 예선에서 승리한 A, B 조 선수들은 각 조 최고 선수가 (A1, B1)가려질때까지 각 조의 다음 회전에 참여한다.
4. 대회 결승에서 금메달 결정전이 진행된다.
5. 준결승에서 패한 선수는 동메달을 차지한다.
6. 8강전에서 결승 진출자에게 패한 선수들은 각각 5위와 6위를 공동으로 차지한다.
7. 16강전에서 결승 진출자에게 패한 선수들은 각각 7위와 8위를 공동으로 차지한다.
8. 만약 한 체급에 출전하여 계체한 선수가 단 한명인 경우 조직위는 해당 선수에 메달과 상장을 수여하되 시상식은 생략한다. 해당 선수의 성적은 팀 순위 결정에 반영된다 (금메달에 해당하는 점수를 팀에 부여한다)
9. 이외 경우 시상식은 동일하게 진행한다.

부록 3 조별 편성 및 탈락 시스템 대진표 및 경기기록부



주심 _____ / _____/

서기 _____ / _____/

부록 4. 계체 및 추첨 기록부

[대회 명칭]

[날짜]

체급 _____ kg

	국적	성	명	생년월일	실측 체충	선수 서명	추첨 번호
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

주심 _____ / _____/

서기 _____ / _____/

의사 _____ / _____/

심판 _____ / _____/

_____ / _____/

부록 5. 삼보 대회 진행을 위한 심판 및 보조인원 수

직책	매트 수에 따른 인원	
	매트 2 개	매트 3 개
심판		
주심	1	1
주심 대리	2	3
서기	1	1
서기 대리	-	1
심판 (아르, 부심)	14	21
소계:	18	27
보조인원		
도복검사심판	3	4
기술서기	2	3
계시원	2	3
점수판 조작자	2	3
아나운서	1	2
의사	1	2
간호사	1	2
운영자	1	1
소계:	13	20
자원봉사자		
경기장 입장 선수 호위	8	12
리플레이 시스템 조작	2	3
사무국 전령	1	1
도핑검사보조	9	9
매트청소	2	3
소계:	22	28
총	**53**	**75**

부록 6. 대회 주심 보고서

심판단 활동 평가

[대회 명칭]

[날짜]

번호	성명	국적	총점
1			
2			
3			
4			
5			
…			

주심 _____ / _____/

대회 종료 후 주심은 주심 대리와 함께 심판들의 활동을 평가하고 공동으로 모든 심판들에게 10점 만점으로 점수를 책정하며 정해진 채점기준을 (부록 8) 따른다.

이후 주심은 심판단 회의를 소집하여 각 심판들의 활동에 대한 견해를 이야기하고 점수를 공개한다.

주심 보고서와 서기 보고서의 전자 파일(워드문서)은 피아스 메일로 송부해야 하며 서명 원본은 피아스 기술위원장 또는 대리에게 제출한다.

부록 7. 평가 기준

위반 (실수)	총 횟수
경미한 실수	
1. 수신호 실수 (다른 손으로 수신호, 잘못된 수신호 순서 등)	
2. 한단계 어긋난 점수 판정 (2점 대신 1점 등)	
3. 때늦은 또는 불필요한 패널티 부가	
4. 선수 예절 준수에 대한 (매트 입퇴장 방법, 악수 등) 부주의	
실책	
1. 어느 선수가 기술을 시전했는지 판단에 확신이 없음	
2. 점수 판정에 대한 확신이 없음 (동료 심판 점수에 맞추거나 동료가 판정할때까지 기다림)	
3. 한단계 이상 어긋난 점수 판정 (4점 대신 1점 등)	
4. 심판3인방간 소통 부재 (적시에 판정 변경 또는 번복 없음, 동료 수신호에 반응 없음 등)	
5. 경기 점수 및 시간 흐름 통제권 상실	
6. 경기 중 선수 통제권 상실	
7. 굳히기 및 통증기술 시작 및 종료 시간 타이밍 놓침	
8. 선수 기술 진행 중 본인 위치를 잘 못 잡아서 객관적 판정이 어려워진 경우	
중대한 실책	
1. 잘못된 판정으로 경기 흐름에 영향을 주어 승패가 갈린경우	
2. 선수가 공격기술 진행 중 또는 선, 누운 자세에서 공격을 준비하는 중 가시적 이유 없이 (공격 선수가 잘못된 행위를 하지 않음에도) 경기를 중지한 경우	
3. 선수 기술 진행 중 본인 위치를 잘 못 잡아서 판정 오류가 발생하고 승자를 적시에 가리지 못한 경우 (통증기술 진행 중 항복을 했는데 아르가 인지를 못해서 선수가 부상을 당하거나 부상 위험에 처하는 경우 등)	
4. 부정적 행위에 긍정적 평가 (선 자세에서 진행한 통증기술에 점수부여 등)	
5. 편파판정	
6. '부정적' 삼보에 대한 뒷북반응 (활발하지 않은 경기로 시간끌기, 회피 등)	
7. 전반적인 삼보 지식 및 이해 부재	

(부록 7 다음 페이지)

전문역량 평가 지표	점수
1. 삼보 이해도 (규정 지식, 경기 논리 이해, 상황 파악 능력 등)	
2. 삼보 '언어' 능력 (용어 지식, 본인 판정에 대한 설명 능력)	
3. 영어 능력 (영어로 본인 입장 설명, 토론 등)	
4. 제스처 능력 (올바른 심판 자세, 몸짓, 매트 위 이동)	
5. 판정 속도 (반응 속도와 판정(채점) 속도)	
인성 평가 지표	**점수**
1. 외모 (단정함, 심판복 청결도 및 알맞은 사이즈, 헤어스타일, 체격, 자세 등)	
2. 예의 (규정 준수, 참가자, 관객, 동료 등에 대한 태도)	
3. 감정제어력 (복잡하고 일반적이지 않은 상황에서 이성을 유지하고 인내심, 지구력, 집중력을 유지)	
4. 객관성 (규정에만 의거 판정)	

부록 8. 심판 수신호

A - 아르, B1, B2 - 부심

	수신호	해당 심판	수신호설명	사진
1	선수소개	A	매트 경기 구역 가장자리에 심판단 테이블 방향을 바라보고 선다. 선수를 소개할때 해당 선수의 방향으로 맞는 색상의 소매를 가진 팔을 똑바로 뻗는다. 다음 똑바로 뻗은 양팔을 어께높이로 (손바닥은 정면을 향한다) 올려 색상에 맞게 각 선수를 향하게 한다. 매트 가운데를 가르키며 양팔을 어께높이에서 모으고 선수들과 함께 매트 가운데로 모인다.	
2	경기 시작	A	경기가 시작되면 (또는 매트 중앙에서 재개되는 경우) 호각을 분다. 동시에 힘차게 위에서 아래로 굽힌 양팔을 매트 중앙에서 선수들 사이로 움직인다 (팔뚝이 수평이 될때까지). 다음 한걸음 물러서서 선수들 행동 관찰이 편리한 위치로 이동한다.	 
3	한판승	A, B1, B2	손바닥이 앞으로 향하게 승리한 선수의 색상에 맞는 팔을 똑바로 펴서 위로 든다.	
4	4점	A, B1, B2	득점 선수의 색상에 맞는 굽힌 팔을 올려 손가락 4개를 펴보이고(엄지는 굽힌다) 손바닥을 좌우로 돌린다.	 

5	2점	A, B1, B2	득점 선수의 색상에 맞는 굽힌 팔을 올려 엄지와 검지를 펴보이고 손을 좌우로 돌린다.	 
6	1점	A, B1, B2	득점 선수의 색상에 맞는 굽힌 팔을 올려 엄지만 펴보이고 손을 좌우로 돌린다.	
7	굳히기	A	굳히기가 시작되면 '굳히기 시작'을 외치며 손바닥을 아래로 향하게 하여 굳히기를 하고 있는 선수의 색에 맞는 팔을 앞으로 뻗는다. 굳히기가 완료되면 ('굳히기 완료'를 외치며) 손을 내리고 기술에 대한 점수를 표시하고 굳히기를 당하는 선수가 빠져나오면 ('기술무효'를 외치며) 기술 무효를 표시한다.	
8	통증기술	A	통증기술이 시작되면 '통증기술 시작'을 외치며 주먹을 쥐고 통증기술을 시전하는 선수의 색에 맞는 팔을 앞으로 뻗는다. 공격당하는 선수가 통증기술을 탈출하면 ('기술무효'를 외치며) 기술 무효를 표시한다.	
9	기술 무효	A, B2	손바닥을 아래로 향하게 하여 팔을 좌우로 2-3번 흔든다.	 

10	'매트 밖'	A	매트 경계에 가까운 팔을 똑바로 펴서 옆으로 어깨높이까지 올린다. 다음 호각을 불고 편 팔로 매트 가운데를 가르킨다. 경기는 매트 중앙에서 재개된다.	
11	누운자세에서 선자세로	A	호각을 부르고 손바닥이 서로 마주보게끔 팔꿈치 수준에서 굽힌 양팔을 올린다. 양 팔뚝은 평행해야 한다.	
12	금지기술	A, B2	양팔을 가슴높이까지 올려 한손으로 다른손목을 잡은 다음 위반기술을 모방한다.	
13	첫번째 경고	A, B1, B2	매트 중앙에서 심판단 테이블을 보고 규정을 위반한 선수의 색상에 맞는 손을 선수의 어께에 얹는다.	 

14	두번째, 세번째 경고	A, B1, B2	매트 중앙에서 심판단 테이블을 보고 규정을 위반한 선수의 색상에 맞는 손을 선수의 어께에 얹고 다른 손으로는 1점을 표시한다.	
15	쌍방경고	A, B2	매트 중앙에서 심판단 테이블을 보고 양 선수의 어께에 손을 얹는다.	
16	의료처치	A	의사 테이블을 바라보고 손바닥이 위로 향하게 팔을 뻗는다. 의사의 반응을 기다린다. 의료처치가 시작되면 팔을 내리고 계시원은 이 때부터 의료처치 시간을 측정한다. 의료처치가 완료되면 아르는 시간정지 신호를 보낸다.	
17	시간 정지	A	손바닥이 아래로 향하게 한팔을 얼굴높이로 올려 다른손을 수직으로 중앙에 맞댄다.	
18	경기 종료	A, B1	두팔을 엑스로 교차한다.	
19	주의요구	B1, B2	굽힌 팔을 위로 올려 손바닥을 앞으로 향하게 하여 좌우로 2-3번 흔든다.	

20	경고 요청	B1, B2	규정을 어긴 선수의 색상에 해당하는 팔을 해당 선수의 코너를 향하게 하고 다른 손으로는 경고에 해당하는 점수를 보인다.	
21	선수 원위치	A	호각을 불고 양팔을 펴서 (손바닥들은 아래로 향한다) 매트 코너를 가르킨다.	
22	승자 선언	A	매트 중앙에서 심판단 테이블을 보고 양 선수들의 팔목을 각 선수 색상에 맞는 손으로 잡는다. 아나운서가 승자를 선언하면 아르는 승자의 손을 들어올린다. 다음 아르와 선수들은 반대쪽으로 돌아서서 승자의 손을 한번 더 들어올린다 (이때는 소매 색상과 선수 도복색 일치하지 않음). 선수들은 악수를 하고 매트를 떠난다.	
23	양선수 탈락	A	원위치는 동일하다. 아나운서가 경기 결과를 발표하면 아르는 선수들의 팔을 잡고 들어올리지 않는다. 나머지 절차는 승자 선언과 동일하다.	

부록 9. 삼보 경기 심판용 기록부

[날짜]

매트 _____ 회전 _____ 체급 _____ kg

	성명	국가	시간별 점수					총점	경기 시간	심판
1										아르
										부심1
										부심2
2										아르
										부심1
										부심2
…										아르
										부심1
										부심2

주심 _____ / _____/

서기 _____ / _____/

기술서기 _____ / _____/

부록 10. 삼보 단체전 결과 기록부

[날짜]

팀_____ 팀_____

체급	성명	점수	시간	승	승	시간	점수	성명	체급
52		1+4	5.00	1	0	5.00	2		52
…									…
+90		0		0	1	2.30	4+2+2		+90
				4	3				

경기 종합 결과 _____ 승리팀 _____

아르 _____ / _____/

부심 _____ / _____/

_____ / _____/

주심 _____ / _____/

서기 _____ / _____/