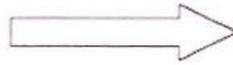


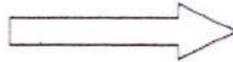
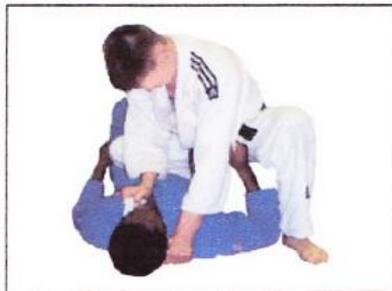
## Situazioni valutate con punteggio

Solo le leve agli arti superiori e inferiori e gli strangolamenti mettono fine al combattimento prima che il tempo scada

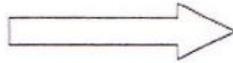
### TIPI DI CONTROLLO



OSAE WAZA  
=  
1 POINT  
5 Seconds Control



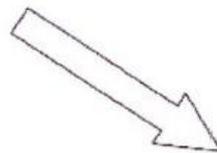
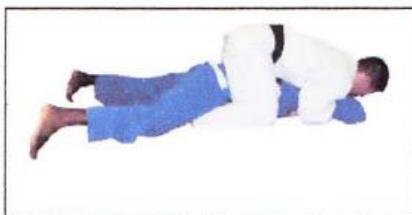
KNEE ON STOMACH  
=  
2 POINTS  
3 Seconds Control



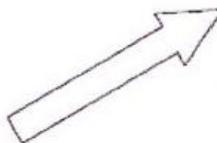
FRONT MOUNT  
=  
4 POINTS  
5 Seconds Control

#### • PUNTI CHE POSSONO ESSERE ACCUMULATI

Ex.: OSAE WAZA  $\rightarrow$  KNEE ON STOMACH  $\rightarrow$  FRONT MOUNT  
1 Pt + 2 Pts + 4 Pts = 7 Pts

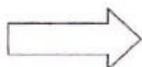


Back Mount  
=  
4 POINTS  
5 Seconds Control



In entrambi i controlli  
le gambe devono essere  
inserite nelle anche

## AZIONI



## PROIEZIONI

Ippon Throw (mounting not necessary)  
=  
2 POINTS

Simple Throw + Mounting  
=  
2 POINTS



THROW + OSAE WAZA = 3 PTS



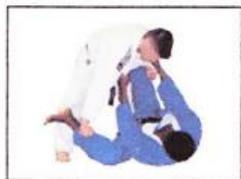
THROW + KNEE ON STOMACH = 4 PTS



THROW + FRONT MOUNT = 6 PTS

## AZIONI

## PASSARE LA GUARDIA



PASSING THE GUARD + OSAE WAZE = 4 PTS

PASSING THE GUARD + KNEE ON STOMACH = 5 PTS

PASSING THE GUARD + FRONT MOUNT = 7 PTS

Per essere valido, il passaggio di guardia deve essere seguito da un controllo obbligatorio.

Se il passaggio della guardia non è completato, deve essere dato solo un vantaggio.

Il passaggio della guardia a metà, con il controllo della parte superiore di UKE è considerato un vantaggio

## AZIONI

## CAMBIO DI POSIZIONE FRONTE / RETRO



POSITION REVERSAL  
MAINTAINED FOR 5 SECONDS  
=  
2 POINTS

Tutte le azioni in cui TORI rovescia la posizione di UKE per 5 secondi guadagna 2 punti.

Esempio: se durante il combattimento TORI ruota intorno a UKE e controlla la sua schiena per 5 secondi ... guadagna 2 punti

## AZIONI

## ROTAZIONI

Se TORI da una posizione inferiore (in guardia) fa ruotare UKE fino a trovarsi in posizione superiore (tra le gambe di UKE) guadagna 2 punti



REVERSAL (MAINTAINED) = 2 POINTS



REVERSAL + OSAE WAZA = 3 PTS

REVERSAL + KNEE ON STOMACH = 4 PTS

REVERSAL + FRONT MOUNT = 6 PTS

Sfuggire a OSAE WAZA tramite inversione di posizione fa guadagnare 2 punti.  
Se TORI aggiunge un controllo all'inversione potrà ottenere 3, 4, o 6 punti.  
Quando i combattenti sono in ginocchio faccia a faccia, eventuali punti di inversione verranno assegnati.

## AZIONI

## ROTAZIONI

Invertire la posizione di partenza, o UKE è in una posizione inferiore a TORI è considerata una rotazione.

(UKE è in posizione quadrupede con TORI sopra o accanto)



REVERSAL + OSAE WAZA = 3 PTS

REVERSAL + KNEE ON STOMACH = 4 PTS

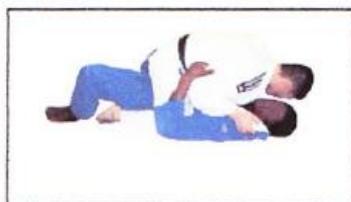
REVERSAL + FRONT MOUNT = 6 PTS



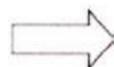
A differenza della inversione da 2 punti (vedi sopra), questo reversal deve essere seguito da un controllo. Se non vi è alcun controllo, è solo un vantaggio.

Per le rotazioni il cui obiettivo è una leva o uno strangolamento non sarà possibile ottenere punti se l'inversione non si traduce in una battuta (resa). L'arbitro assegnerà un vantaggio.

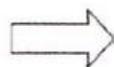
### ESEMPIO DI PUNTI SOMMATI



Passing the Guard  
+  
Front Mount  
3+4 = 7 Points



Passing the Guard  
+  
Knee on Stomach  
3+2 = 5 Points



Reversal  
+  
Front Mount  
2+4 = 6 Points