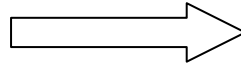


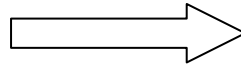
Situations valorisées par des points

Seuls les clés des membres inférieurs ou supérieurs et les étranglements arrêtent le combat avant la fin du temps réglementaire

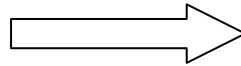
DIFFERENTS CONTROLES



OSAE WAZA
=
1 POINT
Contrôle 5 Sec.



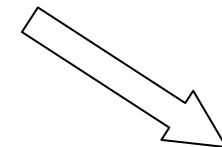
GENOU SUR ESTOMAC
=
2 POINTS
Contrôle 3 Sec.



POSITION MONTEE
=
4 POINTS
Contrôle 5 Sec.

- On peut marquer des points de contrôle **qu'en montant** :

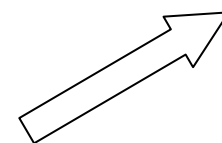
Ex : OSAE WAZA \Rightarrow CONTROLE GENOU \Rightarrow CONTROLE MONTEE
1 Pt + 2 Pts + 4Pts = 7 Pts



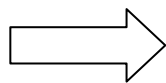
LE DOS
=
4 POINTS

Contrôle 5 Sec.

**Dans les deux contrôles
ci-contre, les deux pieds
doivent être engagés au-
delà des aines.**



ACTIONS



PROJECTIONS

PROJECTION « IPPON » (Suivi non nécessaire)
=
2 POINTS

PROJECTION SIMPLE + CONTINUE
=
2 POINTS



PROJECTION + OSAE WAZA = 3 PTS

PROJECTION + CONTROLE GENOU = 4 PTS

PROJECTION + CONTROLE MONTEE = 6 PTS

ACTIONS

PASSAGE DE GARDE

Le dégagement de jambe est considéré comme un passage de garde.



PASSAGE DE GARDE + OSAE WAZA = 4 PTS

PASSAGE DE GARDE + CONTROLE GENOU = 5 PTS

PASSAGE DE GARDE + POSITION MONTEE = 7 PTS

Pour être validé, le passage de garde doit être obligatoirement suivi par un contrôle. Si ce dernier n'est pas concrétisé, il y aura un avantage d'attribué.

Le passage de la garde à la demi-garde sera validé par un avantage si Tori contrôle le haut du corps de Uke.

ACTIONS

INVERSION DE POSITION



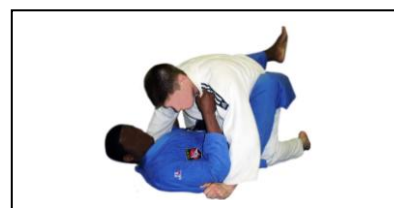
INVERSION DE POSITION
+
PRISE DU DOS 5 sec.
=
2 POINTS

Toutes actions de Tori suivies d'une prise de dos pendant 5 secondes lui permettront de marquer 2 points.
Ex : Sur une liaison debout-sol de Tori, Uke tombe en position quadrupédique. Si Tori prend le dos de Uke pendant 5 sec, il marquera 2 points.

ACTIONS

RENVERSEMENT

On entend par renversement la position de départ où Tori est en situation inférieure à Uke, c'est-à-dire lorsque Tori est assis avec Uke entre les jambes ou que Tori tient une jambe de Uke.



RENVERSEMENT + CONTINUE = 2 POINTS



RENVERSEMENT + OSAE WAZA = 3 PTS

RENVERSEMENT + CONTROLE GENOU = 4 PTS

RENVERSEMENT + CONTROLE MONTEE = 6 PTS

**Les sorties d'Osae komi par renversement permettront de marquer 2 points.
On retrouve les mêmes combinaisons de points que pour le renversement classique 3 points, 4 points ou 6 points.
Lorsque les combattants sont à genoux, face à face, on applique les points du renversement.**

ACTIONS

RETOURNEMENT

On entend par retournement la position de départ où Uke est en situation inférieure à Tori, c'est-à-dire lorsque Uke est en position quadrupédique et Tori dessus ou à côté.



RETOURNEMENT + OSAE WAZA = 3 PTS

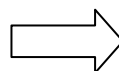
RETOURNEMENT + CONTROLE GENOU = 4 PTS

RETOURNEMENT + CONTROLE MONTEE = 6 PTS

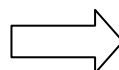
Contrairement au renversement seul qui amène 2 points, le retournement pour être validé, doit être concrétisé par un contrôle. Si ce dernier n'est pas concrétisé, il y aura un avantage d'attribué.

Les actions de retournement et de renversement dont l'objectif est la finalisation par une clé ou un étranglement, ne seront pas validées par des points. En cas de non finalisation de la technique, l'arbitre attribuera un avantage.

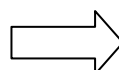
EXEMPLE CUMUL DES POINTS



Passage de Garde
+
Position Montée
3+4 = 7 POINTS



Passage de Garde
+
Genou sur Estomac
3+2 = 5 POINTS



Renversement
+
Position Montée
2+4 = 6 POINTS