1. Punktacja

6	**Poddanie przeciwnika: klepnięcie lub okrzyk podczas dźwigni lub duszenia**.
4	**Rzut ze stójki: przeciwnik upadł na plecy lub w «mostek»**
2	**Rzut ze stójki: przeciwnik upadł na bok lub w «półmostek»**
2	**Sweep lub rzut, gdy jeden zawodnik stoi, a drugi jest w parterze: przeciwnik ląduje na plecach**
1	**Rzut: przeciwnik upadł na pośladki lub brzuch**
1	**Sweep lub rzut, gdy jeden zawodnik stoi, a drugi jest w parterze: przeciwnik ląduje na pośladkach lub boku**
1	**Utrzymanie boczne lub plecami, Mount lub Back Control** (prez 5 sekund)
1	**Dźwignia lub duszenie z realnym zagrożeniem** (przez 5 sekund)

2. Jak wygrać

12 PUNKTÓW	GOLDEN SCORE	PRZED CZASEM
Wygrywa zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 12 punktów..	W rzypadku remisu zarządzana jest dogrywka, 2 minuty. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zdobędzie 1 punkt lub którego przeciwnik otrzyma upomnienie. Jeśli nie padnie żaden punkt, decyduje sędzia.	Przeciwnika zdjęto z walki (kontuzja) lub zdyskwalifikowano.

3. Upomnienia

1 upomnienie	2 upomnienie	3 upomnienie
przeciwnik otrzymuje +1 punkt	**przeciwnik otrzymuje +2 punkty**	**dyskwalifikacja, zwycięstwo przeciwnika**

Upomnienie: bierna walka, celowe wyjście poza matę, zakazane chwyty i techniki. Ustne ostrzeżenie nie wpływa na wynik.

4. Zawodnicy w wieku 6–9 lat

Punktowane są tylko rzuty i przytrzymania. Dźwignie i duszenia są zabronione.

5. Najważniejsze zakazy

- × **Dźwignie i duszenia na stojącym przeciwniku:** atakowany musi znajdować się w parterze.
- × **Pull guard i wciąganie do parteru bez próby rzutu:** upomnienie za bierność..
- × **Celowy rzut na głowę lub szyję, Slam** (zrzucenie przeciwnika na matę, żeby uwolnić się z dźwigni lub duszenia): dyskwalifikacja. **Kani Basami** (nożyce): upomnienie.
- × **Uderzenia, ugryzienia, nacisk na oczy, gardło, krocze:** dyskwalifikacja.
- × **Dźwignie na kręgosłup i szyję (np. Neck Crank, Twister)** oraz **Heel hook:** upomnienie. Jeśli grozi poważna kontuzja: dyskwalifikacja.