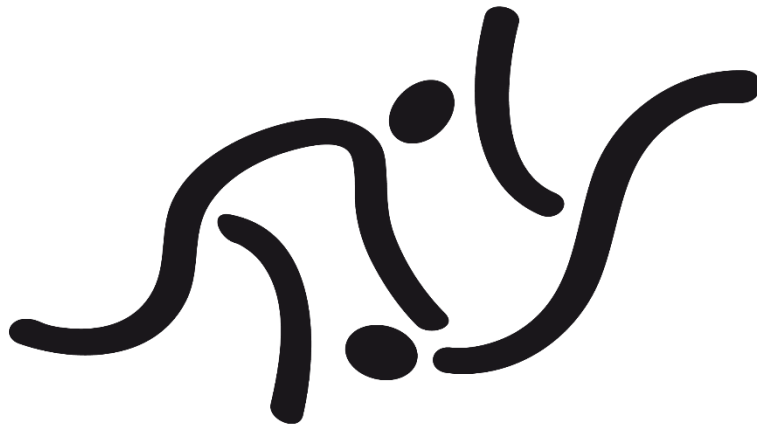


Special Olympics Sportregeln ©

Judo

(03/2026)



Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Publikation das generische Maskulinum verwendet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung. Sofern dies der besseren Lesbarkeit nicht schadet, wird versucht, eine geschlechtsneutrale Wortwahl zu nutzen.

Besonderheiten auf nationaler Ebene werden im Text rot markiert.

In Deutschland nicht anwendbare Regelungen und nicht angebotene Wettbewerbe sind im Regelwerk *ausgegraut*.

Premium Partner









Inhaltsverzeichnis

1	Übergeordnetes Regelwerk	3
2	Offizielle Veranstaltungen.....	3
3	Teilnahmeberechtigung	4
4	Fähigkeitslevels und Funktionale Klassifizierung	5
5	Wettbewerbsregeln.....	10
6	Sanktionen	14
7	Kleidung, Hygiene und Hilfsmittel.....	15
8	Veranstaltungsbereich.....	17
9	Coaching	19
10	Unified Kata (Internationales System - SOI).....	20
11	Deutsches Kata System	21
12	Regelwerke	23
13	Glossar zu judospezifischen Ausdrücken	24

1 Übergeordnetes Regelwerk



Die offiziellen [Special Olympics Sportregeln](#) (hier in [Leichter Sprache](#)) gelten für alle von Special Olympics durchgeführten Judo-Wettbewerbe. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese Regeln in Anlehnung an die Regeln der Internationalen Judoföderation (IJF) und den nationalen Verbänden (in Deutschland: Deutscher Judo-Bund (DJB)) erstellt, einzusehen unter <http://www.ijf.org/>. Es gelten die Regeln der IJF und DJB sofern sie nicht im Widerspruch zu den offiziellen Special Olympics Regeln stehen. In solchen Fällen gelten immer die Special Olympics Regeln.

Für weitere Informationen bezüglich des Verhaltenskodex, des Trainingsstandards, der medizinischen und sicherheitsrelevanten Anforderungen, der Klassifizierung, der Auszeichnungen sowie der Kriterien für den Aufstieg in die höhere Wettbewerbslevel empfiehlt es sich, [Artikel 1](#) der Special Olympics General Rules zu lesen.

Die SOD-Judoregeln wurden zuletzt 2026 überarbeitet - auf Grundlage des SOI-Regelwerks, sowie in Gegenüberstellung mit den DJB ID-Regeln, und dem neu entwickelten EJU Adaptive-Regelwerk.

2 Offizielle Veranstaltungen

Das Angebot an Veranstaltungen richtet sich an Sportler aller Leistungslevel. Special Olympics Deutschland und seine Landesverbände behalten sich vor, Richtlinien für die Durchführung von Veranstaltungen vorzugeben, sollten diese erforderlich sein. Im Vorfeld der Veranstaltung sind die Trainer dafür verantwortlich, dass das Training und die Auswahl der Wettbewerbe den Fähigkeiten und Interessen der einzelnen Teilnehmenden entsprechen.

Disziplinen im Judo bei Special Olympics:

2.1 Shiai Einzelwettbewerb

Im Shiai Einzelwettbewerb treten Männer und Frauen an.

2.2 Shiai Teamwettbewerb

Im Shiai Teamwettbewerb treten Teams an. Dieses Wettbewerbsformat wird bei SOD aktuell nicht angeboten.

2.3 (Unified) Kata Wettbewerb

Im Kata Wettbewerb treten Unified Duos aus Tori (Athlet) und Uke (Unified Partner) an. **Bei SOD können zudem auch Duos aus zwei Athleten antreten, Uke kann hier also auch ein Athlet sein. Beide Varianten können getrennt oder gemeinsam gewertet werden.**



3 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind Judoka, die folgende Kriterien erfüllen.

3.1 Beeinträchtigung

Eine geistige Beeinträchtigung muss entsprechend der Vorgaben von SOD nachgewiesen werden.

3.2 Alter

Athleten müssen bei Special Olympics Wettbewerben mindestens 8 Jahre alt sein (zum Zeitpunkt des Wettbewerbs). Bei Nationalen Spielen müssen sie mindestens 12 Jahre alt sein.

3.3 Graduierung

Basierend auf der DJB-Regelung ist die Teilnahme an offiziellen Special Olympics Wettbewerben für Athleten ab dem 7. Kyu gestattet.

3.4 Sporttauglichkeit

Athleten müssen bei Nationalen Spielen eine ärztliche Bestätigung ihrer Sporttauglichkeit vorweisen. Die Teilnahme an regionalen Wettbewerben kann (je nach Vorgaben des ausrichtenden Landesverbands) auch mit einer eigenständigen Bestätigung der Sporttauglichkeit möglich sein.

3.5 Special Olympics Startpass

Dieser ist Grundvoraussetzung zur Teilnahme an Nationalen Spielen und muss bereits zum Zeitpunkt des Anerkennungswettbewerbes sowie für die Nationalen Spiele aktiv und gültig sein. Für die Teilnahme an regionalen Wettbewerben ist kein Startpass erforderlich, sofern keine Teilnahme an den folgenden Nationalen Spielen beabsichtigt ist.

3.6 Unified Partner

Sportler ohne geistige Beeinträchtigung können als Unified Partner und hier als Teil eines Duos (Uke) im Kata Wettbewerb antreten.



4 Klassifizierung

Mit der Klassifizierung werden Athleten entsprechend des Sportkonzepts von Special Olympics in homogene Leistungsgruppen aus 3-8 Startern eingeteilt. Im Judo wird die Klassifizierung nach den folgenden Kriterien umgesetzt:

1. Geschlecht
2. Fähigkeitslevel
3. Gewicht
4. Alter
5. Ausgangsposition: Tachi-waza oder Ne-waza

Die Wettbewerbe werden geschlechtergetrennt ausgetragen. Zudem werden Judoka entsprechend ihrer Fähigkeiten und Voraussetzungen in Fähigkeitslevel eingeteilt. Der Hauptgrund hierfür lässt sich in einem Wort zusammenfassen: Sicherheit. Um sicherzustellen, dass alle Judoka ihren Fähigkeiten entsprechend eingesetzt werden und die Sicherheit aller Teilnehmenden gewährleistet ist, werden die finalen Einteilungen auf der Judomatte vorgenommen. Grundlegend gelten dafür die Richtlinien des **Funktionalen Klassifizierungssystems** (Siehe Dokument: *Richtlinien zur Klassifizierung*). Innerhalb der Level werden die Athleten nach Gewicht unterteilt. Sofern die Teilnehmerzahlen es zulassen, können Athleten darüber hinaus nach Alter und Ausgangsposition eingeteilt werden.

4.1 Fähigkeitslevel

Das Funktionale Klassifizierungssystem besteht aus 5 Leveln und klassifiziert Judoka auf Basis von:

- Einsicht bzw. Einschätzungsvermögen
- Kraft
- Schnelligkeit
- Siegeswillen
- Judo-Fähigkeiten

Die Beschreibung der Fähigkeitslevel basiert auf dem Vergleich jedes Judoka mit einem durchschnittlichen Freizeitsportler. Der Veranstalter kann die angebotenen Level auf 1,2 und 3 reduzieren. In diesem Fall werden Athleten, die sonst in Level 4 und 5 antreten, in Level 3 integriert.



4.1.1 Fähigkeitslevel 1

4.1.1.1 Level 1 ist ein Judoka, der im Shiai mit einem normalen Freizeit-/Wettkampf-Judoka antritt. Dieser Judoka ist schnell und kraftvoll und hat eine ausgezeichnete Reaktionsfähigkeit. Er hat ein starkes Gefühl für Judo und eine ausgezeichnete strategische Sicht. Dieser Judoka hat ein gutes Verständnis für die Bedeutung und das Ziel des Wettbewerbs.

4.1.1.2 Ein Level 1 Athlet benötigt für den Kampf lediglich leichte Unterstützung und Anleitung durch seinen Trainer oder den Kampfrichter.

4.1.2 Fähigkeitslevel 2

4.1.2.1 Level 2 ist ein Judoka, der im Randori mit einem normalen Freizeitjudoka antreten kann. Dieser Judoka versteht die Bedeutung und das Ziel des Wettbewerbs. Er ist schnell und kraftvoll und hat eine mäßige Reaktionsfähigkeit, reagiert aber normalerweise zu spät auf Judo-Situationen. Er hat ein gutes Judo-Gefühl, kann aber Schwierigkeiten mit der Verarbeitung komplexer Anweisungen und Situationen haben.

4.1.2.2 Ein Level 2 Athlet benötigt für den Kampf moderate Unterstützung und Anleitung durch seinen Trainer oder den Kampfrichter.

4.1.3 Fähigkeitslevel 3

4.1.3.1 Level 3 ist ein Judoka, der im Training mit einem herkömmlichen Freizeit-Judoka ein spielerisches Randori ausführen kann. Dieser Judoka ist einigermaßen schnell und kraftvoll und hat eine angemessen ausgeprägte Reaktionsfähigkeit. Die Strategie für Judoka der Level 3 besteht oft darin, dieselbe Technik immer und immer wieder zu wiederholen. Dieser Judoka ist nicht in der Lage, Wurfrichtungen wie bei *Renkaku Waza* im Shiai zu kombinieren.

4.1.3.2 Ein Level 3 Athlet benötigt für den Kampf Unterstützung und Anleitung durch seinen Trainer oder den Kampfrichter.



4.1.4 Fähigkeitslevel 4

4.1.4.1 Level 4 ist ein Judoka, der im Training mit einem Freizeit-Judoka ein spielerisches Randori ausführen kann, aber der Freizeit-Judoka muss seine Geschwindigkeit und Kraft an diesen Athleten anpassen und während des Randori fast die gesamte Initiative für Bewegungen übernehmen. Dieser Judoka ist in der Lage, an einem angepassten Training und an Wettkämpfen teilzunehmen. Er braucht oft Anleitung während des Wettbewerbes, versteht aber die meisten Regeln und Ziele eines Wettbewerbes. Die Reaktionsfähigkeit ist ausbaufähig. Typischerweise besteht die primäre Judotechnik aus einem Take down, gefolgt von einem Osaе-Komi.

4.1.4.2 Ein Level 4 Athlet benötigt für den Kampf große Unterstützung und Anleitung durch seinen Trainer oder den Kampfrichter.

4.1.5 Fähigkeitslevel 5

4.1.5.1 Level 5 ist ein Judoka, der ein spielerisches Randori mit einem Freizeit-Judoka durchführen kann, aber der Freizeit-Judoka muss seine Geschwindigkeit und Kraft an diesen Athleten anpassen und fast die gesamte Initiative für Bewegungen während des Randori übernehmen. Der Wettbewerb/das Training muss möglicherweise angepasst werden, um eine sinnvolle Aktivität zu gewährleisten. Dieser Judoka kann sehr stark und passiv sein und manchmal langsam reagieren. Er kann die meisten Regeln und Ziele verstehen, lässt sich aber sehr leicht ablenken. Wenn er im Osaе-komi landet, kann die Aktion zur Befreiung sehr lange dauern.

4.1.5.2 Hilfe durch Trainer und/oder Kampfrichter sind Voraussetzung, um den Kampf durchzuführen.

4.2 Klassifizierungsverfahren

Das Klassifizierungsverfahren dient der Überprüfung der Daten aus den Anmeldeformularen. Judoka, die falsch eingestuft wurden, können durch dieses Verfahren korrekt zugeordnet werden. **Bei kleineren Wettbewerben kann die Klassifizierung als Aufwärmtraining durchgeführt werden. Größere Wettbewerbe benötigen hierfür hingegen oft einen zusätzlichen Tag. Ab dem Level Anerkennungswettbewerb ist eine vollwertige Klassifizierungseinheit verpflichtender Bestandteil des Wettbewerbs.**



4.2.1 Klassifizierungseinheit

Die Klassifizierungseinheit am Veranstaltungsort statt und überprüft, ob die vorab angegebene Level den Fähigkeiten der Athleten entsprechen.

4.2.1.1 Ablauf

Die Klassifizierungseinheit besteht aus kurzen Trainingseinheiten mit unterschiedlichen Schwerpunkten, die jeweils von geschulten Klassifizierungstrainern durchgeführt und von Klassifizierungsassistenten unterstützt werden. Eine Klassifizierungseinheit dauert **45 bis 60 Minuten**. Den Judoka wird ihre vorläufige Leistungsgruppe (Pool) und eine Tatami zugewiesen. Diese Gruppe führt gemeinsam die Klassifizierungseinheit durch. Etwa alle 15–20 Minuten wechseln die Klassifizierungstrainer zur nächsten Tatami. Die besagte Trainingseinheit soll für den Athleten eine angenehme Zeit darstellen und ihm die Möglichkeit geben, die anderen Athleten zum ersten Mal kennenzulernen. Besonders wichtig dabei sind die spielerische Randori-Form der Trainings sowie häufige Partnerwechsel.

4.2.1.2 Das Acht-Fähigkeiten-Prinzip

Dieses Prinzip wird seit der Einführung von Judo bei den Special Olympics 1996 verwendet. Die Beobachtung dieser Fähigkeiten zeigt, was im Shiai wirklich zählt: **Kraft, Reaktionsfähigkeit, Gleichgewicht, Siegeswille, Taktik**. Die acht Fähigkeiten sind:

1. Verschiedene Formen von *Ukemi-Waza* (selbstständig ausgeführt)
2. Verschiedene Formen von *Ukemi-Waza* (bei einem Wurf)
3. Ausführung von *Osae-Komi-Waza*
4. Befreiung aus einem *Osae-Komi (Toketa-Waza)*
5. Umdrehtechniken
6. Würfe (*Nage-Waza*)
7. Kombinationen (*Renraku-Waza*)
8. Übernahmen (*Kaeshi-Waza*)

Dies ist ein entscheidender Teil der Klassifizierung: die Judoka können mit und in ihrer Gruppe visuell verglichen werden – etwa in folgenden Bereichen: *spielerisch/ernsthaft, wach/abwesend, träumerisch/nervös, klein/groß, schnell/langsam*, usw. Auf Basis der Beobachtung der Klassifizierungsleiter – ggf. nach Absprache mit Trainern - wird die Gruppeneinteilung für den Wettbewerb finalisiert.



4.2.2 Weitere Kriterien für die Klassifizierung

Innerhalb der Level werden die Judoka nach den folgenden Kriterien weiter in Leistungsgruppen (3-8 Athleten) ausdifferenziert:

4.2.2.1 Gewicht:

Wenn genügend Judokas teilnehmen, können die offiziellen Gewichtsklassen der IJF als Richtlinien für Level 1 und 2 verwendet werden. Dem Veranstalter ist es gestattet, bei Bedarf Gewichtsklassen zu kombinieren, solange Sicherheit und Fairness gewährleistet sind.

4.2.2.2 Alter:

Die Veranstalter können die Judoka zudem nach Alter unterteilen.

4.2.2.3 Ausgangsposition

Die Veranstalter können die Judoka zudem nach Ausgangsposition (Tachi-waza oder Ne-Waza) unterteilen.

4.2.3 Weitere Kriterien für die Klassifizierung

Kann ein Judoka anhand der Kriterien Level und Gewicht nicht in eine Leistungsgruppe mit mindestens 3 Athleten eingeteilt werden, darf der Veranstalter unterschiedliche Level und Gewichtsklassen in Absprache mit den betroffenen Trainern kombinieren. Dies ist nur möglich, wenn Sicherheit und fairer Wettbewerb in den so entstehenden Leistungsgruppen für alle Athleten gewährleistet sind.

4.3 Verantwortung des Veranstalters

Die Zusammenarbeit des Veranstalters und der Trainer stellt sicher, dass die erstellten Leistungsgruppen gerecht und sinnvoll sind und die Sicherheit aller Athleten gewährleistet ist.



5 Wettbewerbsregeln

Wie in Kapitel 1 *Übergeordnetes Regelwerk* beschrieben, gelten die Regeln der IJF und DJB sofern sie nicht im Widerspruch zu den offiziellen SO-Regeln stehen.

5.1 Kampfrichter-Entscheidungen

5.1.1 In einer Situation, die durch das Regelwerk nicht ausdrücklich beschrieben wird, obliegt es dem Kampfrichter, eigenmächtig Entscheidungen zu treffen. Dieser Fall tritt beispielsweise ein, wenn der Kampfrichter die Sicherheit eines oder beider kämpfenden Athleten als gefährdet ansieht. In diesem Fall unterbricht der Kampfrichter dem Wettbewerb mit sofortiger Wirkung.

5.2 Wettbewerbsdauer

5.2.1 Die Wettbewerbszeit für Judokas unter 12 Jahren oder der Level 4 und 5 beträgt 2 Minuten und bei Bedarf ein „Golden Score“ von 1 Minute.

5.2.2 Die Wettbewerbszeit für Judokas über 12 Jahre oder der Level 1, 2 und 3 beträgt 3 Minuten und bei Bedarf ein „Golden Score“ von 1 Minute.

5.2.3 In Leistungsgruppen, die Athleten mit unterschiedlichem Level und/oder Alter kombinieren, entscheidet der Veranstalter über 2 oder 3 Minuten Wettbewerbszeit unter Berücksichtigung der Sicherheit der Judokas.

5.3 Assistenz vom Trainer

5.3.1 Benötigt ein Athlet Hilfe beim Betreten der Wettbewerb-Mattenfläche, darf er diese durch seinen Trainer erhalten. Die Hilfe eines (Assistenz-) Kampfrichters ist in diesem Fall ebenfalls vorgeschrieben. Weiteren Personen ist das Betreten der Kampffläche ohne explizite Erlaubnis des Kampfrichters nicht gestattet.

5.4 Startposition

5.4.1 Bei der Anmeldung zu einem Wettbewerb muss auf dem Anmeldeformular angegeben werden, ob der Athlet im *Tachi-Waza* (stehend) oder *Ne-Waza* (kniend oder sitzend) startet.

5.4.2 In *Ne-Waza* gibt es zwei Positionen, aus denen der Athlet den Wettbewerb beginnen kann:

5.4.2.1 Aus der knienden Position.

5.4.2.2 Nebeneinander-sitzend, mit beiden Händen in der Grundstellung *Kumi-Kata* (Griffhaltung) und den Beinen nach vorne gestreckt.

5.4.3 Beginnt ein Athlet aufgrund seiner Behinderung in *Ne-Waza*, muss der andere Athlet sich aus seiner regulär stehenden Startposition anpassen und ebenfalls in *Ne-Waza* starten.



5.4.4 Der Kampfrichter kann aus Sicherheitsgründen einen Kampf, der im *Tachi-waza* begonnen hat, unterbrechen und in *Ne-waza* fortsetzen. Der Judoka, der diese Entscheidung ausgelöst hat, wird dann für den Rest des Turniers nur noch in *Ne-waza* kämpfen. Ein Wettbewerb, der in *Ne-Waza* begonnen wurde, muss auch in *Ne-Waza* fortgesetzt werden.

5.4.5 Es ist jederzeit möglich, Punkte mit einer Wurftechnik aus *Ne-waza* zu erzielen, vorausgesetzt, der Kampf wurde in *Ne-waza* gestartet oder zu einem späteren Zeitpunkt auf *Ne-waza* umgestellt.

5.5 Verbotene Techniken

Zusätzlich zu den in den offiziellen Judo-Regeln beschriebenen verbotenen Handlungen sind folgende Techniken für alle Level verboten:

5.5.1 Formen oder Varianten von:

5.5.1.1 *Sutemi-Waza*: Techniken, die als Selbstfallwürfe gewertet werden

5.5.1.2 *Kansetsu-Waza*: Arm-blockier-Techniken

5.5.1.3 *Shime-Waza*: Umklammerungs-/ Würgetechniken

5.5.1.4 *Sankaku*-Techniken

5.5.2 Durchführen von Vorwärts- und Rückwärtswürfen auf einem oder zwei Knien/en.

5.5.3 Druck auf den Kopf, den Nacken oder die Kehle des Gegners auszuüben, ist verboten. Wenn der Arm eines der beiden Judoka den Nacken weiter als bis zur Wirbelsäule umschließt, wird sofort „*Mate*“ gerufen. Sowohl bei *Tachi-Waza* als auch bei *Ne-Waza* achtet der Kampfrichter darauf, dass kein Druck auf Kopf oder Nacken des Sportlers erzeugt wird.

5.5.4 Tachi Waza

Kumi-kata ausführen, indem man den Kopf oder den Hals des Gegners umschließt. Während des Griffs über die Schulter oder das Schlüsselbein darf die Hand nicht die Mittellinie des Rückens überschreiten. Dies führt zu sofortiger Unterbrechung des Kampfes mit „*Mate*“ (z.B. *Koshi-guruma* oder *Kubi-nage*).

5.5.5 Ne-Waza

5.5.5.1 In *Ne-Waza* ist es nicht erlaubt den Gegner gerade nach hinten zu drücken, insbesondere aus dem Kniestand.

5.5.5.2 Anheben des Knies, um eine Hebelwirkung zu erzielen, wenn vorher vereinbart wurde, dass dies nicht erlaubt ist.



5.5.5.3 Techniken, die Druck auf den Kopf, Hals oder die Kehle des Gegners erzeugen, sind verboten (z.B. *Hon-/Makura-kesa-gatame*, *Kata-gatame*, *Tate-shiho-gatame*). Ausnahmen:

- *Hon-kesa-gatame*, sofern die Handfläche, des um den Kopf gelegten Armes, flach auf dem Boden liegt, sodass keinerlei Druck auf Hals und Nacken des Gehaltene entsteht
- *Tate-shiho-gatame* in der Variante, bei der nur ein Arm festgehalten wird

5.5.6 Darüber hinaus ist jede Technik, die die Kontrolle des Kopfes des Geworfenen (Uke) beinhaltet, nur erlaubt, wenn der Werfer (Tori) gleichzeitig einen Arm des Geworfenen mit einem seiner eigenen Arme kontrolliert.

5.6 Wettbewerbssystem

Als Wettbewerbssystem ist grundsätzlich das Poolssystem anzuwenden.

5.6.1 Jede Leistungsgruppe, die nach der endgültigen Einteilung gebildet wird, besteht aus höchstens acht Teilnehmern.

5.6.2 Leistungsgruppen mit bis zu fünf Teilnehmern bilden einen Pool. Untereinander treten sie Jeder-gegen-Jeden (engl. *round robin*) an.

5.6.3 Leistungsgruppen mit sechs, sieben oder acht Teilnehmern werden in zwei Pools unterteilt. Dies geschieht nach dem Prinzip: A und B (3+3, 4+3 oder 4+4). Die Athleten kämpfen in dem Pool, in den sie eingeteilt wurden. Es gilt das Prinzip Jeder-gegen-Jeden. Nach Beendigung der Pool-Kämpfe treten die beiden Erstplatzierten jedes Pools im K.O.-System gegeneinander an. Dieses Halbfinale wird nach dem A1 vs. B2 bzw. B1 vs. A2 Prinzip gekämpft. Die beiden Gewinner der Halbfinals kämpfen im Anschluss im Finale um den ersten und zweiten Platz. Treffen Athleten der Gruppe A (A vs. A) oder B (B vs. B) im Finale wiederholt aufeinander, müssen sie erneut gegeneinander antreten. Der Gewinner des Finalkampfes ist der Erstplatzierte, unabhängig vom Kampfergebnis in der Poolbegegnung. Die Platzierungen 3 bis 8 werden entweder in einem Kampf um Platz 3 zwischen den Verlierern der Halbfinals und in Platzierungskämpfen oder anhand der Tabellen aus der Poolphase vergeben.

5.6.4 Im Falle eines Gleichstandes zwischen zwei Athleten eines Pools (gleiche Anzahl von Siegen, gleiche Anzahl von Punkten), qualifiziert sich derjenige für das Halbfinale, der im direkten Vergleich besser abgeschnitten hat. Falls nötig kann die (geringere) Wettbewerbszeit der erfolgreichen Kämpfe als vierthöchstes Kriterium über Platzierungen entscheiden. In bestimmten Fällen ist es möglich, dass mehrere Judokas denselben Platz erhalten.



5.6.5 Im Falle eines Gleichstands zwischen drei Athleten einer Wettbewerbsgruppe (gleiche Anzahl von Siegen, gleiche Unterbewertung) erhalten die Athleten eine zweite Chance, untereinander erneut gegeneinander anzutreten. Bringen die daraus folgenden Kämpfe keine neuen Platzierungen hervor, hängt die Einstufung von der Gewichtsklasse ab. Hierbei zählt lediglich das Wiegen am Tag des Wettbewerbs nach Ankunft in der Sportstätte.

5.6.6 Falls ein Judoka nicht in der Lage oder nicht bereit ist, an einem Kampf innerhalb einer Gruppe (Pool) teilzunehmen, gewinnt der Gegner mit *Fusen-Gachi* und erhält 10 Punkte. Der Gegner betritt in diesem Fall allein die Matte.

5.7 Medizinische Einschränkungen

5.7.1 Ein Athlet mit Downsyndrom, bei dem eine atlanto-axiale Instabilität diagnostiziert wurde, darf nicht an Judo-Wettbewerben teilnehmen. Weitere Informationen lassen sich dem Artikel I entnehmen



6 Sanktionen

6.1 Sanktionierung von verbotenen Handlungen

6.1.1 Verwarnung und Shido

In den Fähigkeitslevels 1, 2 und 3 kann der Kampfrichter die wiederholte Anwendung von verbotenen Techniken bestrafen, indem er *Shidos* verteilt. Im Falle einer verbotenen Aktion erteilt der Kampfrichter eine Verwarnung und erklärt dem Athleten seine Entscheidung. Wird der Fehler wiederholt, vergibt der Kampfrichter weitere Strafen. Hierbei gilt:

- Level 1 – Strafen nach einer Verwarnung,
- Level 2 – Strafen nach zwei Verwarnungen,
- Level 3 – Strafen nach drei Verwarnungen.

6.1.2 Einbeziehung des Trainers

In den Leveln 4 und 5 verlangt der Kampfrichter, dass der Trainer bei der Erklärung anwesend ist, damit die Fehler dem Athleten in seiner Muttersprache oder in einfacher Sprache erklärt werden können. In diesen Leveln wird das *Shido* erst nach wiederholten Erklärungen ausgesprochen. In den Leveln 1 und 2 und 3 wird dringend empfohlen, den Trainer an den Erklärungen zu beteiligen.

6.1.3 Die Drei-Shido-Regel gilt für die Level 1 und 2. Ebenso tritt *Hansoku-make* mit dem 3. Shido in Kraft. Für die Level 3, 4 und 5 sollte dies vermieden werden.

6.1.4 Shido, nicht für das Ergebnis gezählt; wenn es also keine technischen Wertungen gibt oder die Wertungen am Ende der Wettbewerbszeit gleich sind, erklärt der Kampfrichter den Sieger, wobei er die Kriterien für *Hantei* berücksichtigt.

6.1.5 Schwere Regelverstöße, die zu Verletzungen führen können, werden erklärt und können direkt mit *Hansoku-Make* bestraft werden. Dabei ist vor Aussprache der Bestrafung der Trainer zu informieren.

6.2 Verletzungen

6.2.1 Die Anzahl der Behandlungen desselben medizinischen Problems ist nicht begrenzt.

6.2.2 Verletzt sich ein Judoka aufgrund einer verbotenen Aktion des Partners und kann den Kampf nicht fortsetzen, wird der verletzte Athlet zum Sieger erklärt. Alle Verletzungen können auf der Tatami von einem Ersthelfer behandelt werden, der auf Wunsch vom Trainer des Athleten unterstützt wird.



7 Kleidung, Hygiene und Hilfsmittel

7.1 Judogi

- 7.1.1 Für den Judogi gelten die Bestimmungen der [IJF](#), sofern im Folgenden nicht anders definiert. Abweichungen (z.B. Judo-Safari-Aufnäher, etc.) müssen von der Wettbewerbsleitung genehmigt werden.
- 7.1.2 Der Judogi muss sauber und ordentlich sein und darf keine unzulässige Werbung, Logos, Schrift / Zeichen aufweisen. **Anders als in der IJF-Regelung ist nur das Herstellerlogo bzw. der Herstellerschriftzug, sowie das Vereinslogo erlaubt.** Es ist keine persönliche Werbung auf dem Judogi zugelassen.
- 7.1.3 Nur Judogi von IJF lizenzierten Herstellern sind erlaubt. Im Zweifel entscheidet die Turnierleitung über die Zulassung des Judogi.
- 7.1.4 Der Judogi muss an die körperlichen Grenzen des Judoka angepasst sein, darf aber den Gegner nicht an der Ausführung einer korrekten Judotechnik hindern. Als Grundlage gelten die IJF-Regelungen:
- 7.1.4.1 Jacke:
- 7.1.4.2 Der untere Teil der Jacke muss das Gesäß vollständig bedecken. Er muss vorne und hinten gleich lang sein.
- Der Abstand der Überkreuzungspunkte der Jacke auf Gürtelhöhe muss mindestens 25 cm betragen.
 - Bei waagrecht gehaltenen Armen müssen die Ärmel des Judogi den gesamten Arm einschließlich des Handgelenkknochens bedecken.
- 7.1.4.3 Hose:
- 7.1.4.4 Der Abstand zwischen dem unteren Ende der Hose und dem Außenknöchel darf höchstens 5 cm betragen.
- Die Hosenbreite auf Kniehöhe muss zwischen 10 und 15 cm liegen.
- 7.1.5 Die Athleten dürfen während der Klassifizierung und den Wettbewerben ausschließlich weiße Judogi tragen
- 7.1.6 Die Unterscheidung zwischen zwei Athleten, die an einem Kampf teilnehmen, erfolgt durch einen blauen und einen weißen Gürtel. Die Gürtel werden vom Veranstalter in verschiedenen Größen zur Verfügung gestellt. Während des Wettbewerbs dürfen die Athleten keinen anderen Gurt tragen.
- 7.1.7 Das Tragen eines einfachen weißen T-Shirts mit Rundhalsausschnitt unter dem Judogi ist für weibliche Athleten Pflicht, für männliche Athleten erlaubt.
- 7.1.8 Das Tragen von weißen /sauberen Socken in *Ne-waza* ist aus medizinischen Gründen erlaubt. Socken mit Gummipunkten sind erlaubt.
- 7.1.9 Judoka müssen während der Siegerehrung einen weißen Judogi tragen.



7.2 Hygiene

- 7.2.1 Der Judogi muss sauber, trocken und ohne unangenehmen Geruch sein.
- 7.2.2 Die Zehen- und Fingernägel müssen kurz geschnitten sein.
- 7.2.3 Die persönliche Hygiene des Kämpfers muss sehr gut sein.
- 7.2.4 Lange Haare müssen so (hoch) zusammengebunden werden, dass eine Behinderung des Gegners vermieden wird, d. h. die Haare dürfen nicht den eigenen Kragen bedecken und so ein Fassen verhindern. Das Zusammenbinden der Haare muss mit einem weichen Band erfolgen. Spiralgummis sind nicht erlaubt.

7.3 Hilfsmittel

Als Hilfsmittel gelten alle Attribute außerhalb der Standard-Judo-Uniform, wie sie in der IJF-Turnierordnung beschrieben sind.

- 7.3.1 Das Tragen eines Mundschutzes ist erlaubt (weiß oder transparent).
- 7.3.2 Die Hilfsmittel müssen sowohl für den Träger als auch für den Gegner sicher sein und dürfen keine harten Substanzen oder Oberflächen enthalten, worüber der Hauptkampfrichter entscheidet.
- 7.3.3 Weder darf der Gegner benachteiligt werden, noch darf der Träger einen unangemessenen Vorteil durch das Hilfsmittel haben.
- 7.3.4 Brillen dürfen keine harten Oberflächen haben und müssen bündig mit dem Gesicht abschließen. Sportbrillen sind nach Genehmigung durch den Turnierleiter und unter der Bedingung erlaubt, dass sie für keinen der Sportler ein Risiko darstellen.



8.2 Mattenbereich

8.2.1 Jede Matte sollte über folgendes Equipment verfügen:

8.2.1.1 Eine Anzeigetafel

8.2.1.2 Zwei Wettbewerbszeitmesser (bei einer elektronischen Anzeigetafel wird nur einer benötigt)

8.2.1.3 Ein Tisch und genügend Stühle für Wettbewerbsleitung, Wettbewerbstisch-Besetzung und Offizielle

8.2.1.4 Zwei Stühle für die Kampfrichter

8.2.1.5 Mindestens je zwei blaue und zwei weiße Gürtel in verschiedenen Längen für die Athleten

8.2.1.6 Zwei Stühle für die Trainer der Athleten

8.3 Hauptkampfrichtertisch

Jede Wettbewerbsveranstaltung sollte über einen zentralen Hauptkampfrichtertisch verfügen, der mit 4 Stühlen ausgestattet ist. An diesem Tisch sitzen Wettbewerbsleitung, ggf. der Klassifizierungsleiter, der Verantwortliche der Wettbewerbsmanagement-Software und der Hauptkampfrichter.

8.4 Abstand für Fotografen und Zuschauer

Zuschauer/ Unterstützer und Fotografen / Fotoapparate dürfen sich nicht näher als 3,5 Meter an die Kampffläche begeben.

8.5 Benötigtes Personal

Diese Regeln gelten ab nationale Ebene:

8.5.1 Drei Kampfrichter pro Wettbewerbsfläche. **Mit Care/Fairplay-System nur ist ein Kampfrichter auf der Matte erforderlich, dafür 2 Kampfrichter am Care System.**

8.5.2 Zwei Betreiber der Wettbewerbsmanagement-Software



9 Coaching

Coaching ist ein wichtiger Bestandteil des Judoports. Anweisungen, die ein Trainer während eines Kampfes gibt und die dem Niveau der Judokas angemessen sind, tragen zur Sicherheit beider Kämpfer bei. Die Anleitung eines Trainers während eines Kampfes orientiert sich am Niveau der Athleten.

9.1 Level 1 & 2

Für Judokas der Level 1 und 2 darf Coaching durch akkreditierte Trainer und Betreuer nur zwischen der Dauer von *Mate* und *Hajime* gemäß den IJF-Regeln erfolgen.

9.2 Level 3

Für Judokas des Level 3 dürfen Trainer während des gesamten Kampfes ermutigen, aber technische Anweisungen nur während *Mate* geben.

9.3 Level 4 & 5

Für Judokas der Level 4 und 5 dürfen sowohl technische Anweisungen als auch Ermutigungen während des gesamten Kampfes gegeben werden.



10 Unified Kata bei Special Olympics International

Dieses Kapitel stellt beschreibt die Regeln von Special Olympics International für internationale Kata-Wettbewerbe. Die Darstellung ist an das überarbeitete DJB ID Kata Regelwerk angepasst. Die Regeln für Kata-Wettbewerbe bei Special Olympics Deutschland sind in Kapitel 11 beschrieben.

10.1 Internationale Unified Kata:

Tori: Athlet & Uke: Unified Partner

- 10.1.1 Wird für alle Fähigkeitslevel angeboten
- 10.1.2 Wird für alle Kata-Formen angeboten
 - 10.1.2.1 Kategorie A1 – Nage-no-Kata – 3 Gruppen für Level 1, 2 und 3-Anfänger
 - 10.1.2.2 Kategorie A2 – Nage-no-Kata – 3 Gruppen für Level 1, 2 und 3-Fortgeschritten
 - 10.1.2.3 Kategorie B1 – Nage-no-Kata – 2 Gruppen für Level 2, 3 und 4-Anfänger
 - 10.1.2.4 Kategorie B2 – Nage-no-Kata – 2 Gruppen für Level 1, 2 und 3-Fortgeschritten
 - 10.1.2.5 Kategorie C1 – Nage-no-Kata – 1 Gruppe für Level 3, 4 und 5-Anfänger
 - 10.1.2.6 Kategorie C2 – Nage-no-Kata – 1 Gruppe für Level 3, 4 und 5-Fortgeschritten
- 10.1.3 (Gleicher Zeitplan für andere Kata-Formen möglich)

10.2 Internationale Bewertung Unified Kata

Bei Unified-Kata-Wettbewerben berücksichtigt der *Joseiki* bei der Bewertung der Wettkämpfer folgende Punkte:

- 10.2.1 Die Kata beginnt und endet mit einem gegenseitigen Gruß
- 10.2.2 Die Kata sollte so natürlich wie möglich ausgeführt werden. Je nach individuellen Fähigkeiten wird die Kata unter Umständen an das Level der Athleten angepasst
- 10.2.3 In Übereinstimmung mit den Regeln der Fédération führt ein Athlet die Würfe durch. In der Unified Kata ist es lediglich dem Special-Olympics-Athleten gestattet, die Würfe ausführen. Dem Unified-Partner ist dies nicht gestattet.
- 10.2.4 Jede Unified-Kata sollte auf einer bestehenden Kata-Form basieren (z. B. *Nage-no-Kata*, *Katame-no-Kata*, *Gonosen-no-Kata*, usw.)
- 10.2.5 Die Verbindung von Technik- und Wurfgruppen, insbesondere wenn Techniken durch andere Techniken ersetzt werden
- 10.2.6 Qualität der Ausführung
- 10.2.7 Kontrolle des Angreifers (Tori)



- 10.2.8 Die Entwicklung der Techniken bis hin zur Ausführung dieser
- 10.2.9 Verbotene Techniken im Shiai (z. B. *Sutemi-Waza*, *Kansetsu-Waza*, *Shime-Waza*) werden nicht angewandt
- 10.2.10 Anpassungen jeglicher Form werden auf dem Kata-Anmeldeformular eingetragen
- 10.2.11 Hilfsmittel / Werkzeuge können ohne Punktabzug verwendet werden

11 (Unified) Kata bei Special Olympics Deutschland

11.1 Deutsches Kata-System - Unified Kata:

Tori: Athlet & Uke: Unified Partner oder Athlet

- 11.1.1 Wird für die Fähigkeitslevel 1, 2 und 3 angeboten
- 11.1.2 Wird für folgende Kata-Formen angeboten

11.2 Nage-no-Kata

- 11.2.1 Im Level 1 werden die ersten drei Gruppen der Nage-no-Kata beidseitig geworfen (Wettbewerb: Nage-no-Kata 3G – L1).
- 11.2.2 Im Level 1 wird als Wettbewerb (Nage-no-Kata 1G/2G – L1)
 - 11.2.2.1 eine Gruppe aus der Nage-no-Kata beidseitig geworfen (6 Aktionen, jedoch nicht die vierte und fünfte Gruppe)
 - 11.2.2.2 oder werden zwei Gruppen aus der Nage-no-Kata einseitig geworfen (6 Aktionen, jedoch nicht die vierte und fünfte Gruppe) geworfen.
- 11.2.3 In den Leveln 2 und 3 als gemeinsamer Wettbewerb (Nage-no-Kata 1G/2G – L2/3) wird
 - 11.2.3.1 eine Gruppe aus der Nage-no-Kata beidseitig geworfen (6 Aktionen, jedoch nicht die vierte und fünfte Gruppe)
 - 11.2.3.2 oder werden zwei Gruppen aus der Nage-no-Kata einseitig geworfen (6 Aktionen, jedoch nicht die vierte und fünfte Gruppe) geworfen.

11.3 Katame-no-Kata

- 11.3.1 Im Level 1 wird die erste Gruppe der Katame no Kata (Osae-Komi-Waza) als Wettbewerb (Katame-no-Kata 1G – L1) durchgeführt.
- 11.3.2 In den Leveln 2 und 3 wird die erste Gruppe der Katame no Kata (Osae-Komi-Waza) als gemeinsamer Wettbewerb (Katame-no-Kata 1G – L2/3) durchgeführt.



11.4 Teilnehmer

11.4.1 Tori muss ein Athlet sein,

11.4.2 Uke kann ein Unified Partner oder ein Athlet sein.

11.5 Bewertende

Die Wertungsrichter haben eine DJB-Wertungsrichter-Lizenz und wünschenswerterweise Erfahrung im ID-Bereich.

11.6 Bewertungsregeln

Es wird entsprechend des DJB-Regelwerks Kata Wettbewerbe bewertet, dabei werden folgende Sonderregelungen für den ID-Bereich berücksichtigt:

11.6.1 Bewertung der Aktionen bei Nage-no-Kata 1G/2G – L1 und Nage-no-Kata 1G/2G – L2/3

Bei der Nage-no-Kata 1G/2G – L1 und Nage-no-Kata 1G/2G – L2/3 werden die sechs Aktionen (drei Würfe auf beiden Seiten bzw. die sechs Würfe auf einer Seite) als einzelne Techniken bewertet.

11.6.2 Gesamtpunktzahl bei vergessener Technik / schwerwiegendem Fehler
Bei einer vergessenen Technik / schwerwiegender Fehler wird die Gesamtpunktzahl nicht halbiert.

11.6.3 Tragen harter Gegenstände

Aus gesundheitlichen Gründen kann im Einzelfall das Tragen von harten Gegenständen bei Kata-Veranstaltungen ermöglicht werden, z.B. Brillen, Hörgeräte und Bandagen mit Plastikverstärkungen. Voraussetzung dafür ist eine schriftliche Erklärung der volljährigen Judoka (Tori und Uke), sofern geschäftsfähig, anderenfalls durch den gesetzlichen Vertreter bzw. der Eltern bei Minderjährigen, um die Teilnahme auf eigenes Risiko zu ermöglichen. In einer solchen Erklärung ist von den Judoka zu bestätigen, dass sie

1. den harten Gegenstand auf eigenes Risiko tragen,
2. Special Olympics und den Kata-Partner von der Haftung bei etwaigen Verletzungen und deren Folgen im Zusammenhang mit dem harten Gegenstand freistellen und
3. selbst für das sichere und ordnungsgemäße Tragen des harten Gegenstandes verantwortlich sind.

Ohne schriftliche Erklärung ist ein Start nicht möglich. Diese Regelung kann jederzeit widerrufen werden.



12 Regelwerke

Für Hintergründe, Referenzen und weiterführende Informationen zum Judo bei Special Olympics, ebenso wie die Abgrenzung zu Judoveranstaltungen des DJB bzw. der EJU, sind die entsprechenden Regelwerke zu beachten:

12.1 Special Olympics Sport Rules (Artikel 1)

Allgemein geltende Sportregeln bei Special Olympics Veranstaltungen.

12.2 Special Olympics International – Judo Rules

Internationaler Rahmen und Leitfaden für Judo Veranstaltungen bei Special Olympics International. Dieses Regelwerk gilt auf den Special Olympics Weltspielen.

12.3 DJB-Regelwerk für ID-Judo

Regeln für Veranstaltungen des Deutschen Judo Bundes für Menschen mit geistiger und mehrfacher Beeinträchtigung. Diese unterscheiden sich teilweise von den Special Olympics Regeln. Dieses Regelwerk gilt zum Beispiel bei der Internationalen Deutschen Einzelmeisterschaft (IDEM) oder der Deutschen Verbandsmannschaftsmeisterschaft (DVMM).

12.4 EJU-Regelwerk für Adapted Judo

Europaweites Regelwerk der Europäischen Judo Union für Adaptive Judo Veranstaltungen, d.h. Wettbewerbe für Menschen mit jeglicher Form der Beeinträchtigung. Dieses Regelwerk gilt auf den EJU Get-Togethers.

12.5 DJB-Regelwerk allgemein

Allgemeines, nationales Regelwerk des Deutschen Judobundes.

12.6 IJF-Regelwerk allgemein

Allgemeines, weltweites Regelwerk der Internationalen Judo Föderation.



13 Glossar zu judospezifischen Ausdrücken

Fähigkeitslevel	Skill, Wettbewerbsklasse, Wettkampfklasse
Golden Score	Verlängerung
Ha jime	"anfangen, beginnen, kämpfen"
Hansoku Make	Disqualifikation
Hantei	Kampfrichterentscheidung bei Gleichstand (nach regulärer Wettbewerbszeit bzw. Golden Score)
Hiki wake	unentschieden
Ippon	Bewertung: voller Punkt
Joseki	Ehrenplatz, Bewerber der Kata
Judogi	Judoanzug
Kansetyu waza	Hebeltechnik
Kata	festgelegten Abfolge von Techniken, die von zwei Partnern (Tori = der Ausführende, Uke = der Empfangende) demonstriert wird. Ziel ist nicht der direkte Wettbewerb bzw. Wettkampf, sondern das korrekte und präzise Ausführen der Techniken gemäß der Judo-Prinzipien.
Kiken-gachi	Sieg durch Aufgabe. Nur der Sieger geht auf die Matte.
Klassifizierung	Disivioning, Einteilung in homogene Leistungsgruppen
Kumi-kata	Griff, die Art den Judogi zu fassen
Mate	Kampfunterbrechung, "warten"
Nage-waza	Wurftechnik, Wettbewerb im Stehen
Ne-waza	Bodentechnik, Wettbewerb im Boden (auf Knien oder im Sitzen)
Osae komi	Haltegriff, "festhalten" im Kampf
Pool	Aus der Klassifizierung resultierende Gruppe, die untereinander Jeder-gegen-Jeden kämpft. Ein Pool kann gleichbedeutend mit einer Leistungsgruppe sein (3-5 Athleten) oder zwei Pools können eine Leistungsgruppe bilden (6-8 Athleten).
Rei	Begrüßung, Verbeugung
Round Robin	Turnierform, in der in einem Pool "Jeder-gegen-Jeden" kämpft
Sankaku	Dreieck (Techniken, die den Nacken und einen Arm umschließen und sowohl als Haltegriff, Würgegriff oder Hebel verwendet werden)
Shiai	Direkter Judo Wettbewerb: 1 gegen 1
Shido	Ermahnung, Strafe
Shime Waza	Würgetechnik
Tachi-waza	Standtechnik
Tatami	Judomatte
Toketa	Haltegriff gelöst, die Bewertungszeit ist aufgehoben
Tori	Angreifer, aktiver Partner im Training
Uke	Angegriffener, passiver Partner im Training
Ukemi	Fall-Übung, Fallschule, Fallen
Waza-ari	Bewertung: fast Ippon, fast ein voller Punkt / Sieg
Yuko	Bewertung: fast Wara-ari

