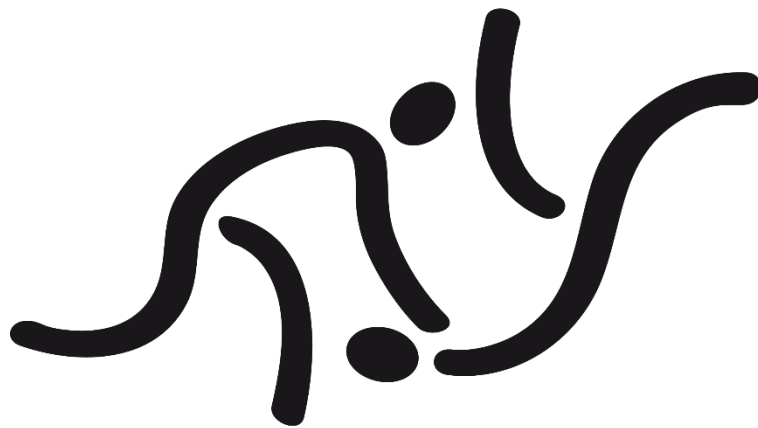




Special Olympics Sportregeln ©

Judo

(2017)



Die offiziellen Special Olympics Sportregeln gelten für alle Special Olympics Judowettbewerbe. 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 die Special Olympics Regeln.

Premium Partner





Inhalt

Präambel	3
Abschnitt A – Offizielle Wettbewerbe.....	3
Abschnitt B - Wettkampfsklassen	5
Abschnitt C - Wettkampfsystem.....	7
Abschnitt D - Abweichende Regelungen zum Regelwerk des Deutschen Judo Bundes.....	7
Anhang: Skill-Test JUDO.....	12



Präambel

Um den spezifischen Besonderheiten des Judo sports von Menschen mit einer geistigen Behinderung gerecht zu werden, ist eine angepasste Wettkampfordnung entwickelt worden.

1. Diese Wettkampfordnung ist anzuwenden bei Wettkämpfen von Judoka mit geistiger Behinderung.
2. Bedarf ein Teilnehmer beim Betreten der Wettkampfmatten Hilfe, ist es dem Begleiter/Coach erlaubt, diese Hilfe zu geben, eventuell mit Unterstützung des Mattenrichters.
3. Ein Athlet mit Down Syndrom, bei dem eine atlanto-axiale Instabilität diagnostiziert wurde, darf nicht an den Judowettbewerben teilnehmen.
4. Die Vorgaben von Special Olympics Deutschland sind zu beachten.

Abschnitt A – Offizielle Wettbewerbe

Sportverkehr

- Startberechtigt sind Judoka mit einer Mindestgraduierung 8. Kyu
- Judoka werden ihrem Alter, Geschlecht, Gewicht und Wettkampfvermögen entsprechend in homogene Gruppen eingeteilt.



- Judoka werden auf Grundlage des Judo-Skill-Tests (siehe Anhang) in der jeweils gültigen Fassung und nach Rücksprache mit dem Headcoach in drei Wettkampfklassen eingeteilt.
- Alters-, Gewichts- und Wettkampfklassen können zusammengelegt werden.

Allgemeine Regeln

- Kampfzeit 3 Minuten effektiv

Verbotene Handlungen

1. Sämtliche Formen von:

- a. Sutemi-waza; (Ausnahme Tani-Otoshi)
- b. Kansetsu-waza;
- c. Shime-waza;
- d. Sankaku-waza;
- e. Alle Würfe auf einem oder beide Knien ausgeführt;

2. Druck ausüben auf Kopf, Nacken oder Hals des Gegners, auch wenn der Griff anfangs korrekt war und Uke den Griff löst

a. In Tachi-waza:

Kumi-kata um den Kopf oder Hals des Gegners ohne Griff in den Judogi ist nicht erlaubt. Beim Griff über die Schulter oder das Schlüsselbein darf die Hand nicht über die Mittellinie des Rückens gehen.

b. In Ne-waza:

In Ne-waza darf auf Kopf oder Nacken kein Druck ausgeübt werden. In Osae-komi-



waza Situationen muss die Hand, die unter dem Kopf oder Nacken positioniert ist mit der Handfläche auf der Matte liegen. Kein Griff an den Judogi erlaubt.

3. Den Gegner rückwärts drücken in kniender Position.

Abschnitt B - Wettkampfklassen

Wettkampfklasse I

G-Judoka, die auch mit nicht behinderten Judoka trainieren und Judo-Techniken gut umsetzen können. Das Verständnis der Sportart Judo und das Ziel des Wettbewerbes ist diesen Athleten einsichtig.

- Die Kämpfe beginnen immer in Tachi-Waza (Stand).

Wettkampfklasse II

G-Judoka, die Judo-Techniken eingeschränkt umsetzen können und in Behindertengruppen trainieren. Das Verständnis der Sportart Judo und das Ziel des Wettbewerbes ist diesen Athleten im Grundsatz bekannt.

- Die Kämpfe beginnen grundsätzlich in Tachi-Waza (Stand).
- Athleten, die nur in Ne-Waza kämpfen, müssen bei der Meldung bekannt gegeben werden. Der Judoka muss danach alle Kämpfe der Veranstaltung als Bodenkämpfe (Ne-Waza) durchführen. Ein Wechsel in die Standposition ist für dieses Turnier nicht möglich. Der Gegner muss den Bodenkampf annehmen, kann jedoch beim nächsten Kampf wieder aus der Standposition kämpfen.
- Bei Kampfbeginn in Ne-Waza (Kniestand) kann ein Wurf nicht bewertet werden, wenn Tori nicht mit beiden Knien auf dem Boden ist, d. h. mit einem oder beiden Beinen auf der Fußsohle(n)/Fußballen steht, um seine



Hebelwirkung für eine Technik regelwidrig gegenüber Uke zu verstärken. So wie im Judo für nicht behinderte Menschen Würfe aus der Bodenlage (Ne-Waza) nicht bewertet werden, können Würfe in Kämpfen, die in Ne-Waza durchgeführt werden, keine Bewertung erhalten, wenn eine Tachi-Waza Situation entsteht. Es erfolgt "Matte" und der Kampf wird ohne Bestrafung oder Belehrung wieder in Ne-Waza begonnen.

- Wenn in Ne-Waza gekämpft wird, darf der Gegner nicht nach hinten gedrückt werden. Diese Handlung ist verboten. Der Teilnehmer, der so handelt muss hierauf hingewiesen werden.
- Verbot aller Selbstfalltechniken – Ausnahme Tani-Otoshi

Wettkampfklasse III

G-Judoka, die Judo mehr als Spielform ausüben

Das Verständnis der Sportart Judo und das Ziel des Wettbewerbes ist diesen Athleten in der Regel nur eingeschränkt verständlich.

- Die Kämpfe beginnen grundsätzlich in Tachi-Waza (Stand).
- Kniet ein Kämpfer bzw. eine Kämpferin zu Beginn des Kampfes nieder, wird der Kampf als Bodenkampf (Ne-Waza) durchgeführt. Auch während des Kampfes kann ein Kämpfer durch Knien andeuten, dass ein in Standposition begonnener Kampf in der Bodenposition weitergeführt wird. Unterbrechungen sind jederzeit möglich. Die Bedürfnisse der Kämpfer mit Behinderung haben absolute Priorität.
- Bei Kampfbeginn in Ne-Waza (Kniestand) kann ein Wurf nicht bewertet werden, wenn Tori nicht mit beiden Knien auf dem Boden ist, d. h. mit einem oder beiden Beinen auf der Fußsohle(n)/Fußballen steht, um seine Hebelwirkung für eine Technik regelwidrig gegenüber Uke zu verstärken. So wie nach dem Regelwerk der IJF Würfe aus der Bodenlage (Ne-Waza) nicht



bewertet werden, können Würfe in Kämpfen, die in Ne-Waza durchgeführt werden, keine Bewertung erhalten, wenn eine Tachi-Waza Situation entsteht. Es erfolgt "Matte" und der Kampf wird ohne Bestrafung oder Belehrung wieder in Ne-Waza begonnen.

Abschnitt C – Wettkampfsystem

Als Wettbewerbssystem ist grundsätzlich das Poolssystem anzuwenden. In Gruppen von höchstens sechs Judoka kämpft jeder gegen jeden, so dass keine Kämpfer vorzeitig ausscheiden müssen. Sollten sich nur 2 Kämpfer in einem Pool befinden, wird der Sieger durch „Best of 3“ ermittelt.

Der Poolsieger wird nachfolgend ermittelt:

1. Anzahl der Siege
2. Unterbewertung
3. direkter Vergleich
4. Gesamtkampfzeit der siegreichen Kämpfe

Abschnitt D - Abweichende Regelungen zum Regelwerk des Deutschen Judo Bundes

Grundsätzlich haben die Kampfregeln des Deutschen Judo Bundes Gültigkeit.

In den folgenden Punkten gelten von der DJB-Regel abweichende Regelungen.

Die Änderungen beziehen sich jeweils auf den genannten Artikel der DJB-Regel.

- Eine „Änderung“ ersetzt die jeweilige DJB-Regelung durch die genannte.
- Eine „Ergänzung“ erweitert die jeweilige DJB-Regelung mit der genannten bzw. schränkt diese ein.



Zu ARTIKEL 1 - Wettkampffläche (Änderung)

Die Wettkampffläche soll mindestens 10 m x 10 m und höchstens 14 m x 14 m groß sein und mit Tatami oder einem ähnlich annehmbaren Material bedeckt sein.

Die Wettkampffläche ist in zwei Zonen (Farben) unterteilt.

Die Kampffläche muss mindestens 4 m x 4 m und höchstens 8 m x 8 m groß sein. Die Fläche außerhalb der Kampffläche heißt Sicherheitsfläche und muss mindestens 3 m breit sein.

Falls zwei oder mehrere Wettkampfflächen nebeneinander benutzt werden, ist eine gemeinsame Sicherheitsfläche zulässig, die jedoch mindestens 3 m breit sein muss.

Zu ARTIKEL 3 - Judoanzug (Judogi) (Ergänzung)

- Bestimmungen zur Lizenzierung von Judogis finden keine Anwendung.
- Bestimmungen zu Rückennummern finden keine Anwendung.
- Die Wettkämpfer tragen einen weißen Judogi .
- Weibliche Judoka tragen ein weißes T-Shirt unter ihrem Judogi.

Zu ARTIKEL 4 - Hygiene (Ergänzung)

Wenn die zwingende Notwendigkeit besteht, kann das Tragen von sauberen Strümpfen zugelassen werden. Im Einzelfall entscheidet die Wettkampfleitung nach Anhörung des Coaches.

Zu ARTIKEL 5 - Kampfrichter und Offizielle (Änderung)

Die Wettkämpfe können von einem Kampfrichter geleitet werden.

Der Anhang zu Artikel 5 - Kampfrichter und Offizielle entfällt



Zu ARTIKEL 19 - Kampfende (Änderung)

Die „Golden Score“-Regelung findet keine Anwendung.

Zu ARTIKEL 22 - Waza-ari (Ergänzung Wettkampfklasse II und III)

Wenn ein Wettkampf in Ne-Waza beginnt und ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer mit den Kriterien Kraft und Schnelligkeit, Absicht (Kontrolle) und mehrheitlich (oder voll) auf den Rücken wirft, wird mit Waza-ari bewertet. Der Kampfrichter soll "Waza-ari" ansagen, wenn seiner Meinung nach die angewandte Technik den Kriterien entspricht.

Kommt es zu einer Tachi-Waza-Position (nicht beide Knie auf der Matte), wird die Aktion nicht bewertet und es erfolgt "Matte".

Zu ARTIKEL 23 - Yuko (Ergänzung – nur gültig in Wettkampfklasse II und III)

Wenn ein Wettkampf in Ne-Waza beginnt und ein Wettkämpfer den anderen Wettkämpfer wirft und eins der drei Kriterien Kraft und Schnelligkeit, Absicht (Kontrolle) fehlt, wird mit Yuko bewertet.

Der Kampfrichter soll "Yuko" ansagen, wenn seiner Meinung nach die angewandte Technik den Kriterien entspricht.

Kommt es zu einer Tachi-Waza-Position (nicht beide Knie auf der Matte), wird die Aktion nicht bewertet und es erfolgt Matte.

Erläuterung:



Ein einfaches Umdrücken nach hinten oder auf die Seite, bei dem Uke langsam über das Gesäß auf den Rücken rollt bzw. langsam auf die Seite fällt, sollte nicht mit Yuko bewertet werden. Hier ist das Kriterium Schnelligkeit besonders zu beachten.

Zu Artikel 24 Osae-Komi-Waza (Ergänzung – nur gültig in Wettkampfklasse III)

Es sollte Osae-komi angesagt werden, wenn Uke auf dem Rücken liegt und Tori Uke durch eine deutlich als „frei“ (keine Klammerung von unten durch Uke mit Beinen) zu bezeichnende Oberlage hält, d.h. es muss kein „klassischer Haltegriff“ sichtbar sein.

Zu ARTIKEL 25 - Verbotene Handlungen (Änderung)

- Sämtliche Regelverstöße werden dem Athleten erklärt (ggf. unter Hinzuziehung des jeweiligen Coaches).
- Bevor ein direktes Hansoku-Make ausgesprochen wird, ist mit der sportlichen Leitung Rücksprache zu halten.
- Wird ein Athlet mit Hansoku-Make bestraft, bezieht sich der Ausschluss nur auf den geführten Kampf und nicht auf das gesamte Turnier. Sollte während des Turniers ein zweites Hansoku-Make erfolgen, dann erfolgt der Ausschluss aus dem gesamten Turnier.

In der Wettkampfklasse I gilt:

- Regelverstöße werden erklärt und direkt mit Shido bestraft.
- Schwere Regelverstöße, die zu Verletzungen führen können, werden erklärt und können direkt mit Hansoku-Make bestraft werden.

In den Wettkampfklasse II gilt:

- Regelverstöße werden einmal erklärt, und im Wiederholungsfall bestraft. 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.

In der Wettkampfklasse III gilt:

- Regelverstöße werden erklärt und auch im Wiederholungsfall nicht bestraft. 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.

Zu ARTIKEL 26 - Verletzung, Krankheit oder Unfall (Ergänzung)

Der Coach/Betreuer ist einzubeziehen.

Medizinische Untersuchungen (Änderung)

Eine medizinische Untersuchung ist grundsätzlich möglich.

Anhang Artikel 27 - Verletzung, Krankheit oder Unfall (Ergänzung)

Generell ist auf der Wettkampffläche nur ein Arzt für jeden Kämpfer gestattet. Sollte der Arzt Helfer benötigen, muss der Kampfrichter erst informiert werden. Auch der Coach darf mit Zustimmung des Mattenleiters auf die Wettkampffläche.

Zu ARTIKEL 28 - Situationen, die von diesen Regeln nicht erfasst werden (Änderung)

Wenn eine Situation entsteht, die von diesen Regeln nicht erfasst ist, dann soll sie von den Kampfrichtern nach Beratung mit der sportlichen Leitung und dem jeweiligen Coach/Betreuer entschieden werden.



Anhang: Skill-Test JUDO

Skill-Test – zur Wettkampfeinteilung JUDO

Athlet: _____ M / W Einrichtung _____

WK ___ Gewicht _____ kg geb. _____

Waage am : _____ kg _____

Kampfrichter

Pro Stationen können maximal 20 Punkte erreicht werden (Höchstpunktzahl)

Nr.	Aufgaben/ Anforderungen	Punkte	Kampfrichter
1.	vorwärts und rückwärts über eine Bank balancieren (10 Punkte vorwärts, 10 Punkte rückwärts)		
2.	Schlussprüngen über einen Gürtel links und rechts (15 Sekunden, Ergebnis : 2)		
3.	Einbeiniges Hüpfen links und rechts Strecke 20 m um eine Judomatte (pro 2 m = 1 Punkt / links und rechts)		
4.	Liegestütz jeweils die Hände vorne und hinten zusammenführen (40 Sekunden)		
5.	Seitliches Umsetzen (40 Sekunden)		
	Gesamtbewertung		
	Zuordnung zur Wettkampfklasse nach Skill		
	Start in WK nach Headcoach- rücksprache		
	mit folgendem Körpergewicht		



Wettkampfklasse I	=	80 – 100 % (mehr als 80 Punkte)
Wettkampfklasse II	=	50 – 80 % (50 – 80 Punkte)
Wettkampfklasse III	=	weniger als 50 % (weniger als 50 Punkte)