



Regulativ  
***Judo***

Österreichischer Behindertensportverband

<http://www.oebsv.or.at>

# **Judo FAUS-B**

**Status:**        Derzeit kein Meisterschaftsbetrieb in Österreich

## **Kontakt Österreich:**

- Österreichischer Behindertensportverband **ÖBSV**  
Brigittenauer Lände 42  
1200 Wien  
Tel.: +43/1/332 61 34 11  
[www.oebstv.or.at](http://www.oebstv.or.at)

## **Regulativ:**

- IBSA Judo Rules 2009-2013 <http://www.ibsa.es/eng/deportes/judo/reglamento.htm>
- Kyu Prüfungsordnung des DBS
- Kampfregeln der internationalen Judoföderation **IJF 2003**  
[http://www.judobund.de/media/ordnungen/Kampfregeln\\_IJF.pdf](http://www.judobund.de/media/ordnungen/Kampfregeln_IJF.pdf)

Stand: November 2009

**Kurzbeschreibung:** Judo ist eine Sportart, die physisches und strategisches Geschick, Kraft, Schnelligkeit, Balance und Spürsinn verlangt. Judo für blinde und sehbehinderte Sportler wurde 1988 bei den paralympischen Spielen in Seoul in das Programm aufgenommen. Judo für blinde und sehbehinderte Sportler ist sehr weit verbreitet und wird aktuell in 45 Ländern der Erde praktiziert. In Athen 2004 waren zum ersten Mal auch Frauen am Start.

Judo wird in verschiedenen Gewichtsklassen betrieben. Ein Kampf dauert 5 Minuten, Sieger ist, wer einen Ippon erreicht oder die höhere Punktezahl erzielt. Judo wird international von der International Blind Sports Federation verwaltet und folgt den internationalen Judoregeln, mit jedoch leichten Abänderungen. So müssen die Kämpfer zum Beispiel schon vor dem Kommando zum Kampfbeginn zugefasst haben.

# I. Detailinformationen

## 1. Klassifizierung

Den IBSA Klassifizierungsrichtlinien folgend gibt es nachstehende Kategorien:

**B1** = Keine Lichtempfindlichkeit auf beiden Augen bis zu Lichtempfindlichkeit, jedoch Unfähigkeit, Umrisse oder eine Hand in irgendeiner Entfernung oder Richtung wahrzunehmen.

**B2** = Von der Fähigkeit, die Umrisse einer Hand zu erkennen, bis zum Sehvermögen von 2/60 und/oder einem Gesichtsfeld von weniger als 5°.

**B3** = Von einem Sehvermögen über 2/60 bis zu 6/60 und/oder einem Gesichtsfeld von mehr als 5° und weniger als 20°.

## 2. Bewerbe

Die Bewerbe sind in folgende Kategorien unterteilt:

- Einzel Bewerbe Männer
- Einzel Bewerbe Frauen
- Team Bewerbe Männer
- Team Bewerbe Frauen

## 3. Gewichtsklassen der IBSA 2009

<b>Männer</b>	<b>Frauen</b>
bis 60 kg	bis 48 kg
bis 66 kg	bis 52 kg
bis 73 kg	bis 57 kg
bis 81 kg	bis 63 kg
bis 90 kg	bis 70 kg
bis 100 kg	bis 78 kg
über 100 kg	über 78 kg

## Alters- und Gewichtsklassen des österreichischen Judoverbandes 2009

(Die Mindestgraduierung gilt nur für ÖM und ÖSTM)

### Männliche JUDOKA

Altersklassen	Schüler C Unter 11	Schüler B Unter 13	Schüler A Unter 15	Männer U17	Männer U20	Männer U23	Männer
Alter	9 - 10 Jahre	11 - 12 Jahre	13 - 14 Jahre	14 - 16 Jahre	(15) 16 - 19 Jahre	16 - 22 Jahre	16 Jahre und älter
Gewichts- klassen	1. + 20–22 kg 2. + 22–24 kg 3. + 24–26 kg 4. + 26–28 kg 5. + 28–30 kg 6. + 30–33 kg 7. + 33–36 kg 8. + 36–40 kg 9. + 40–45 kg 10.+45–50 kg 11. + 50 kg <sup>*)</sup>	1. + 24–26 kg 2. + 26–28 kg 3. + 28–30 kg 4. + 30–33 kg 5. + 33–36 kg 6. + 36–40 kg 7. + 40–45 kg 8. + 45–50 kg 9. + 50–55 kg 10.+55–60 kg 11. + 60 kg <sup>*)</sup>	1. + 33–36 kg 2. + 36–40 kg 3. + 40–45 kg 4. + 45–50 kg 5. + 50–55 kg 6. + 55–60 kg 7. + 60–66 kg 8. + 66–73 kg 9. + 73–81 kg 10.+81–90 kg 11. + 90 kg <sup>*)</sup>	1. + 40–45 kg 2. + 45–50 kg 3. + 50–55 kg 4. + 55–60 kg 5. + 60–66 kg 6. + 66–73 kg 7. + 73–81 kg 8. + 81–90 kg 9.+90–100 kg 10. +100 kg <sup>*)</sup>	1. + 50–55 kg 2. + 55–60 kg 3. + 60–66 kg 4. + 66–73 kg 5. + 73–81 kg 6. + 81–90 kg 7.+90–100 kg 8. + 100 kg	<b>1. — 55 kg</b> 2. + 55–60 kg 3. + 60–66 kg 4. + 66–73 kg 5. + 73–81 kg 6. + 81–90 kg 7.+90–100 kg 8. + 100 kg	1. — 60 kg 2. + 60–66 kg 3. + 66–73 kg 4. + 73–81 kg 5. + 81–90 kg 6.+90–100 kg 7. + 100 kg
Mindest- graduierung	lt. LV		4. KYU		3. KYU	2. KYU	1. KYU
Kampfzeit	2 min		3 min	4 min		5 min	

### Weibliche JUDOKA

Altersklassen	Schüler C Unter 11	Schüler B Unter 13	Schüler A Unter 15	Frauen U17	Frauen U20	Frauen U23	Frauen
Alter	9 - 10 Jahre	11 - 12 Jahre	13 - 14 Jahre	14 - 16 Jahre	(15) 16 - 19 Jahre	16 - 22 Jahre	16 Jahre und älter
Gewichts- klassen	1. + 20–22 kg 2. + 22–24 kg 3. + 24–26 kg 4. + 26–28 kg 5. + 28–30 kg 6. + 30–33 kg 7. + 33–36 kg 8. + 36–40 kg 9. + 40–44 kg 10.+44–48 kg 11. + 48 kg <sup>*)</sup>	1. + 24–26 kg 2. + 26–28 kg 3. + 28–30 kg 4. + 30–33 kg 5. + 33–36 kg 6. + 36–40 kg 7. + 40–44 kg 8. + 44–48 kg 9. + 48–52 kg 10.+52–57 kg 11. + 57 kg <sup>*)</sup>	1. + 30–33 kg 2. + 33–36 kg 3. + 36–40 kg 4. + 40–44 kg 5. + 44–48 kg 6. + 48–52 kg 7. + 52–57 kg 8. + 57–63 kg 9. + 63–70 kg 10.+70–78 kg 11. + 78 kg <sup>*)</sup>	1. + 33–36 kg 2. + 36–40 kg 3. + 40–44 kg 4. + 44–48 kg 5. + 48–52 kg 6. + 52–57 kg 7. + 57–63 kg 8. + 63–70 kg 9. +70–78 kg 10. + 78 kg <sup>*)</sup>	1. + 40–44 kg 2. + 44–48 kg 3. + 48–52 kg 4. + 52–57 kg 5. + 57–63 kg 6. + 63–70 kg 7. + 70–78 kg 8. + 78 kg	<b>1. — 44 kg</b> 2. + 44–48 kg 3. + 48–52 kg 4. + 52–57 kg 5. + 57–63 kg 6. + 63–70 kg 7. + 70–78 kg 8. + 78 kg	1. — 48 kg 2. + 48–52 kg 3. + 52–57 kg 4. + 57–63 kg 5. + 63–70 kg 6. + 70–78 kg 7. + 78 kg
Mindest- graduierung	lt. LV		4. KYU		3. KYU	2. KYU	1. KYU
Kampfzeit	2 min		3 min	4 min		5 min	

#### 4. Kampfdauer

Sowohl bei den Frauen als auch bei den Männern ist die effektive Kampfdauer auf 5 Minuten festgesetzt. Die Pause zwischen Kämpfen muss mindestens 10 Minuten dauern.

#### 5. Allgemeine Bestimmungen

Die Austragung der Wettkämpfe und Durchführung der Bewerbe erfolgt nach den Bestimmungen der **IJF** Wettkampfordnung, unter Beachtung der zusätzlichen Bestimmungen der **IBSA**.

#### 6. Medizinische Versorgung

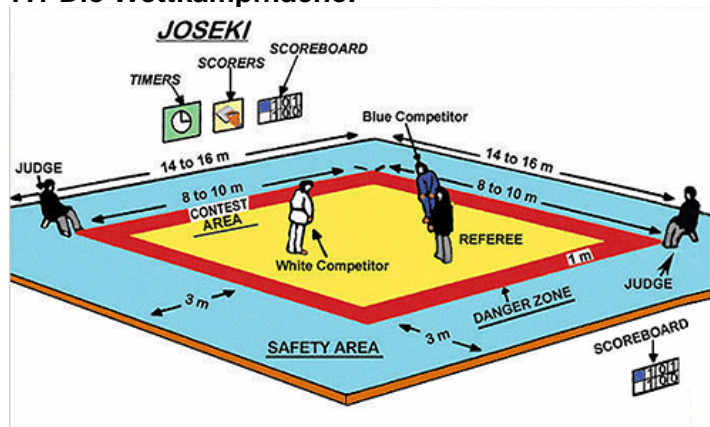
Für Sportveranstaltungen des ÖBSV muss die Notfallversorgung für AthletInnen und ZuschauerInnen gegeben sein. Umfang und Organisation des Notdienstes richtet sich nach der Gefährdung bei der Sportart, Größe der Veranstaltung und örtlichen Gegebenheiten. Ziel ist die optimale medizinische Versorgung von **Notfällen aller Art** (von leichter Platzwunde bis zum Polytrauma, vom Sonnenstich bis zum Herzinfarkt) bei Sportlern, Funktionären und Zuschauern.

**Die Verantwortung für eine optimale medizinische Versorgung bei Notfällen liegt allein beim Ausrichter von Veranstaltungen.**

#### 7. Die wichtigsten Regeln

Es gelten die Regeln der International Judo Federation (IJF) mit folgenden, dem IBSA Rules Book 2009-2013 entnommenen Abänderungen. Im Zweifelsfall ist immer das englische Original heran zu ziehen.

##### 7.1 Die Wettkampffläche:



Die Wettkampffläche ist 16m x 16m groß und besteht aus Tatami oder einem ähnlichen akzeptablen Material. Die Wettkampffläche wird in zwei Zonen eingeteilt. Die Abgrenzung zwischen diesen zwei Zonen wird Warnfläche genannt und wird durch einen etwa 1m breiten Bereich, der parallel zu den vier Seiten der Wettkampffläche verläuft, gekennzeichnet.

Der Bereich innerhalb und inklusive der Warnfläche wird Kampffläche genannt und soll eine Abmessung von 10mx10m haben. Der Bereich außerhalb der Warnfläche wird Sicherheitsfläche genannt und soll 3m breit sein.

Ein blauer und weißer Streifen eines Klebebandes, ca. 10cm breit und 50cm lang, sollen in einem Abstand von 1m im Zentrum der Kampffläche angebracht werden, um jene Positionen zu kennzeichnen, von denen aus die Kämpfer den Kampf beginnen und wo sie ihn beenden müssen. Der blaue Streifen soll sich auf der rechten Seite des Kampfrichters und der weiße auf seiner linken Seite befinden.

Die Wettkampffläche muss auf einem elastischen Boden oder auf einer Plattform aufgelegt sein. Wo zwei oder mehrere nebeneinander liegende Wettkampfflächen verwendet werden, ist eine gemeinsame Sicherheitsfläche von 4m erforderlich.  
Um die Wettkampffläche muss eine mindestens 1m breite freie Zone gewährleistet sein.

## 7.2 Judo Bekleidung, der Judogi

Die Kämpfer müssen Judogi tragen, die den folgenden Anforderungen entsprechen:

a. Reißfest aus Baumwolle oder ähnlichem Material hergestellt, in gutem Zustand (ohne Risse oder schadhafte Stellen). Das Material darf nicht so dick oder so hart sein, dass es den Griff des Gegners verhindert.

b. Blau in der Farbe für den ersten Kämpfer, weiß oder fast weiß für den zweiten Kämpfer. Alle Athleten der Klasse B1 müssen an beiden Ärmeln des Judoanzuges einen roten Kreis mit 7cm Durchmesser aufgenäht haben. Der Mittelpunkt des Kreises muss ca. 15cm von der Schulter entfernt sein.

c. Die Jacke soll lang genug sein, um die Oberschenkel zu bedecken und soll mindestens bis zu den Fäusten reichen, wenn die Arme an den Körperseiten abwärts voll ausgestreckt werden. Die Jacke soll links über rechts getragen werden und soll so weit sein, dass sie in Höhe des Rippenbogens mit einer Überlappung von mindestens 20cm übereinander geschlagen werden kann.

Die Jackenärmel sollen maximal bis zum Handgelenk und mindestens bis 5cm oberhalb des Handgelenks reichen.

Zwischen Ärmel und Arm (einschließlich der Bandagen) soll ein Zwischenraum von 10 bis 15cm auf der gesamten Länge bestehen. Das Revers und der Kragen dürfen nicht dicker als 1cm und nicht breiter als 5cm sein.

d. Auf der Hose dürfen sich keine Abzeichen befinden. Sie soll lang genug sein, um die Beine zu bedecken und soll maximal bis zum Fußknöchel und mindestens bis 5cm oberhalb des Fußknöchels reichen. Zwischen dem Bein (einschließlich Bandagen) und dem Hosenbein soll auf der gesamten Länge ein Zwischenraum von 10 bis 15cm vorhanden sein.

e. Ein fester Gürtel, 4cm bis 5cm breit, dessen Farbe der Graduierung entspricht, soll über der Jacke getragen werden, zweimal um die Taille gehen und mit einem Vierecksknoten gebunden werden, der beide Gürtellagen umfasst, fest genug, um die Jacke zusammen zu halten und lang genug, um an jedem Ende 20 bis 30cm herunter zu hängen.

f. Kämpferinnen sollen unter der Jacke entweder ein völlig weißes oder fast weißes T-Shirt mit kurzen Ärmeln tragen, das ausreichend reißfest ist; es sollte lang genug sein, um in die Hose gesteckt zu werden oder sie sollen einen weißen oder fast weißen **kurzärmligen** Einteiler tragen.

### **7.3 Position und Aufgaben der Seitenrichter**

Die zwei Seitenrichter begleiten die Kämpfer vom Rand der Matte zu den in der Kampffläche markierten Positionen und stellen sie vis a vis auf, dann kehren sie wieder auf ihre Stühle an den Ecken der Wettkampffläche zurück.

Am Ende des Kampfes, nachdem der Kampfrichter den Sieger erklärt hat, begleiten die zwei Seitenrichter die Kämpfer wieder zurück zum Rand der Tatami, wo sie von einem Betreuer in Empfang genommen werden.

### **7.4 Zeichen**

Will der Kampfrichter bei einer längeren Unterbrechung des Kampfes, dass sich die Kämpfer mit gekreuzten Beinen niedersetzen, drückt er mit seinen Handballen leicht auf die Schulter der Kämpfer.

Immer wenn der Kampfrichter eine Wertung, eine Strafe oder das Ergebnis des Kampfes anzeigt, tut er dies zusätzlich auch akustisch und mit dem Zusatz Ao (blau) oder Shiro (weiß), je nach betroffenem Kämpfer.

Will der Kampfrichter, dass der Kämpfer seinen Judogi richtet, stellt er sich vor ihn, nimmt seine Unterarme und überkreuzt diese.

### **7.5 Beginn des Kampfes**

Nachdem die Seitenrichter die Kämpfer an die auf der Kampffläche markierten Stellen gebracht haben und auf ihre Plätze zurückgekehrt sind, gibt der Kampfrichter das Kommando Rei. Daraufhin verbeugen sich die Kämpfer und strecken ihre Arme nach vorne um den Kumi kata (den Startgriff) auszuführen. Dieser ist nur ein Griff und nicht schon der Beginn des Kampfes! Der Kampf beginnt erst mit dem Kommando Hajime (Start).

Ist ein Kämpfer zusätzlich gehörlos, bleibt der Kampfrichter nahe bei ihm stehen, bis das Kommando Rei gegeben wird. Der Kampfrichter legt eine Hand auf den Bauch und die andere auf den Rücken des Kämpfers um ihm die Verbeugung zu signalisieren. Anschließend unterstützt er ihn bei Kumi kata. Hajime signalisiert er dem zusätzlich gehörlosen Kämpfer mit einer Berührung am Schulterblatt.

### **7.6 Kommando Matte (Warte)**

Beim Kommando Matte sollte der Kampfrichter nahe bei den Kämpfern stehen ohne sie zu stören um sie dann auf ihre Startpositionen zurück zu begleiten. Dies passiert bei jedem Kommando Matte. Gehörlosen Kämpfern wird dies mit zweifachem Abklopfen zwischen den Schulterblättern signalisiert.

### **7.7 Kommando Sore made (Ende des Kampfes)**

Nach diesem Kommando begleitet der Kampfrichter die Kämpfer wieder zurück zur Startposition. Nach der Verkündung des Ergebnisses mit dem Zusatz Ao (blau) oder Shiro (weiß), befiehlt er den Kämpfern mit dem Kommando Rei sich zu verbeugen.

### **7.8 Kommando Ippon, Waza Ari, Yuko**

Der Kampfrichter sagt Ippon, Waza Ari oder Yuko mit dem Zusatz Ao (blau) oder Shiro (weiß), abhängig davon, welcher Kämpfer die Wertung gemacht hat.

### **7.9 Kommando Osaekomi (festhalten)**

Dieses Kommando wird wie bei nichtbehinderten Kämpfern gegeben, außer wenn eine Strafe über den Kämpfer im Nachteil verhängt werden soll. Dann kündigt der Kampfrichter die Strafe an, wartet jedoch auf Matte, um die Strafe auszusprechen.

Wenn eine Strafe über den Kämpfer im Vorteil verhängt werden soll, gibt der Kampfrichter das Kommando Matte, die Kämpfer werden auf die Startposition zurück gebracht und dann wird die Strafe mit dem Zusatz Ao oder Shiro ausgesprochen.

### **7.10 Verbotene Bewegungen und Strafen**

Beim voraussichtlichen Verlassen der Wettkampffläche, bewegt sich der Kampfrichter in Richtung Zentrum der Kampffläche und gibt das Kommando Jogai, damit die Kämpfer ihre Bewegungsrichtung wieder korrigieren können. Kommt es zum tatsächlichen Verlassen der Kampffläche, kann Shido ausgesprochen werden.

Ebenso wird ein Lösen einer oder beider Hände vom Kumi kata ohne Angriff mit Shido sanktioniert.

Die Kampf- und Seitenrichter sind dazu angehalten Kämpfer zu bestrafen, die den Judo-Kodex verletzen oder nicht respektieren, besonderes unter Bedacht auf die Interessen und den Schutz blinder B1 Judoka.

## **II. Spezielle Regeln für sehbehinderte und gehörlose Kämpfer**

(Übersetzung IBSA Rulebook 2009-2013, im Zweifelsfall gilt das englische Original)

### **1. Der Judogi: (Artikel 3)**

Ist ein Kämpfer zusätzlich gehörlos, so ist auf der Rückseite seines Judogis, zwischen den Schulterblättern, ein blauer Kreis mit 7cm Durchmesser aufzunähen. Dies ist im Besonderen für die Richter gedacht, damit Sie die für diesen Fall gültigen Regeln berücksichtigen.

### **2. Annullierung einer Beurteilung: (Artikel 8, §12)**

Um die Rücknahme einer Beurteilung anzuzeigen wird das dafür gebräuchliche Zeichen angezeigt und falls der Kämpfer zusätzlich gehörlos ist, vom Kampfrichter mit seinem Zeigefinger ein großes **X** auf die Handfläche des Kämpfers gezeichnet.

### **3. Inaktivität (§20):**

Nachdem der Kampfrichter das gewöhnliche Zeichen dafür gegeben hat, mit dem verbalen Zusatz Ao oder Shiro, geht er auf den Kämpfer zu, und gibt ihm zu verstehen, dass er die Arme nach vorne strecken soll. Dann berührt er die Richtung Boden zeigenden Handflächen des Kämpfers mit seinen Zeigefingern und führt eine kreisende Bewegung durch.

Ist der Kämpfer zusätzlich gehörlos, ist das Zeichen für Inaktivität ident, jedoch berührt der Kampfrichter zusätzlich mit einem Finger den Handrücken des Kämpfers um ihm den ersten Shido zu signalisieren und mit zwei Fingern, falls es der zweite Shido war.

### **Hansoku make (Disqualifikation)**

Dies wird dem gehörlosen Kämpfer vom Kampfrichter mittels eines, mit dem Finger auf seine Handflächen gezeichnetem, H signalisiert.

### **4. Beginn des Kampfes: (Artikel 15)**

Falls einer der Kämpfer gehörlos ist, bleibt der Kampfrichter an seiner Seite stehen, so lange bis er das Kommando Rei gibt. Der Kampfrichter signalisiert dem Kämpfer sich zu verneigen indem er eine Handfläche auf den Rücken und die andere auf den Bauch des Kämpfers legt. Dann veranlasst er ihn den Kumi kata einzunehmen. Hajime signalisiert er ihm durch ein Klopfen auf das Schulterblatt.

### **5. Matte (Artikel 17)**

Dies wird für zusätzlich gehörlose Athleten durch ein zweimaliges Berühren zwischen den Schulterblättern durch den Kampfrichter signalisiert.

### **6. Sono mama (Artikel 18)**

Dies wird für zusätzlich gehörlose Athleten durch ein kurzes Berühren des Kopfes durch den Kampfrichter signalisiert.

Soll der Kampf fortgeführt werden, berührt der Kampfrichter den Kämpfer nochmals in gleicher Weise.

### **7. Ende des Kampfes ( Artikel 19)**

Am Ende des Kampfes soll der Kampfrichter die Kämpfer zu den Startpositionen zurück begleiten. Wenn nötig, muss er die Kämpfer zum adjustieren der Judogis auffordern. Der Seitenrichter, der für den zusätzlich gehörlosen Kämpfer zuständig ist, stellt sich neben diesen und hilft ihm bei der Verbeugung. Dann begleitet er ihn bis zur Außenkanten der Tatami und lässt ihn nochmals eine Verbeugung durchführen. Von dort soll der Kämpfer dann von seinen Betreuern abgeholt werden.

### **8. Ippon (Artikel 20)**

Dieser wird dem zusätzlich gehörlosen Kämpfer mittels eines durch den Kampfrichter auf seine Handfläche gezeichnetem I signalisiert.

Ist der Ippon zu Gunsten dieses Kämpfers, dreht der Kampfrichter die Handfläche des Kämpfers zu dessen Brust. Ist er für dessen Gegner, dreht er die Handfläche des Kämpfers in die Richtung des Gegners.

### **9. Waza Ari und Yuko**

Diese Wertungen werden gehörlosen und blinden Kämpfern analog zu Ippon angezeigt.

### **10. Osaekomi**

Dieses Kommando wird wie bei nichtbehinderten Kämpfern gegeben, außer wenn eine Strafe über den Kämpfer im Nachteil verhängt werden soll. Dann kündigt der Kampfrichter die Strafe an, wartet jedoch auf Matte, um die Strafe auszusprechen,

Wenn eine Strafe über den Kämpfer im Vorteil verhängt werden soll, gibt der Kampfrichter das Kommando Matte, die Kämpfer werden auf die Startposition zurück gebracht und dann wird die Strafe mit dem Zusatz Ao oder Shiro ausgesprochen.

Wenn der Kämpfer sehbehindert und gehörlos ist, muss der Kampfrichter die Aktion dieses Kämpfers stoppen.

### **11. Verbotene Handlungen (Artikel 27)**

Hansoku make wird einem gehörlosen Sportler vom Kampfrichter durch Berühren der Handfläche des Kämpfers und dem Aufzeichnen eines H mit dem Zeigefinger auf dieser mitgeteilt.

Für sämtliche Situationen, die nicht durch diese Regeln abgedeckt werden gelten die Regeln der IJF unter Berücksichtigung der jeweiligen Behinderung des Kämpfers.

## Checkliste für die Durchführung von Wettkämpfen

- Ausreichend Tatamis (Mattenelemente) 1m x 2m
- Eventuell ein Podium aus solidem Holz, jedoch mit genügend Elastizität, etwa 18m lang und maximal 1m hoch
- Flaggen für die Kampfrichter in blau und weiß
- Stühle und Flaggen für die Seitenrichter
- Flaggen für die Zeitnehmer in gelb (Unterbrechung) und grün (Haltegriffdauer)
- Anzeigetafel manuell oder elektronisch
- Glocke oder anderes Zeitsignal
- PC mit Drucker
- Tische und Bänke für die Registration
- Waagen zur Kampfgewichtskontrolle
- Raum für medizinische Betreuung
- Ausreichend Garderoben
- ...