



REGLAS OFICIALES DE INDOOR KABADDI

IKF (INTERNATIONAL KABADDI FEDERATION)

El juego de **Indoor Kabaddi** se regirá y jugará bajo las siguientes reglas de **IKF**.

CAMPO DE JUEGO

1. El Juego de Kabaddi se jugará en un Suelo Sintético (en lo sucesivo denominado KABADDI MAT) o en una superficie de suelo blando.

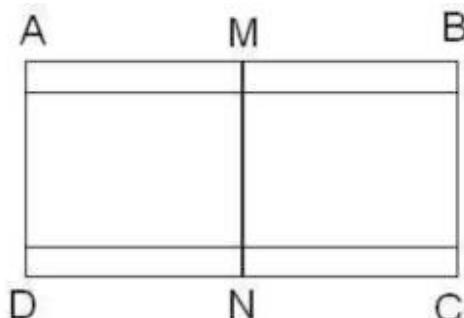
Las especificaciones del KABADDI MAT son las siguientes:

- Caucho sintético japonés + acetato de vinilo de etileno
- 25 a 30 orilla A
- Espesor 25mm a 40mm
- Debe colocarse una alfombra adecuada debajo del MAT antes de colocar el MAT.

2. El tamaño deseable del terreno debe ser de 18x18 metros pero no menos de 15x17 metros (donde 15 es vertical)

3. MEDIDAS DEL CAMPO DE JUEGO

- Hombres y Niños Junior / 11 X 9 Metros (como se muestra en el diagrama)
- Damas y Junior Niñas / Sub Junior Niños y Niñas / 10 X 8 Metros (como se muestra en el diagrama)



4. CRITERIOS DE EDAD

- Sénior Masculino y Femenino: ABIERTO
- Junior Boys & Girls: de 20 años o menos en la última fecha del evento
- Sub-Junior Boys & Girls: 16 años o menos en la última fecha del evento

Nota: La unidad afiliada debe proporcionar cualquiera de los siguientes documentos para comprobar la fecha de nacimiento y la identidad de un jugador:

- Copia del Pasaporte
- Certificado de nacimiento del ayuntamiento/municipio o cualquier organismo de autogobierno local
- Certificado o Partida de nacimiento y/o Certificado de Nacionalidad
- Permiso de conducir
- Credencial de elector
- Cualquier otro documento del que se muestre foto, nombre y fecha de nacimiento de una persona.

Las unidades afiliadas conforme a la ley de su país pueden modificar estos criterios.

Si alguna unidad miembro es declarada culpable, el equipo de la unidad en cuestión será excluido por un período de 3 años a partir del mismo año. El puesto obtenido, si lo hubiere, también se perderá y la unidad deberá devolver las Medallas y Certificados a la Federación.

5. CRITERIOS DE PESO

- HOMBRES / No debe ser mayor de 85 Kg
- MUJERES / No debe ser mayor de 75 Kg
- JUNIOR Chicos / No debe ser mayor de 70 Kg
- JUNIOR Niñas / No debe ser mayor de 65 Kg
- SUB-JUNIOR Niños y Niñas / No debe ser mayor a 55 Kg

TERMINOLOGÍAS DE CAMPO DE JUEGO (FOP)

6. **LÍMITES** | Las líneas en los cuatro lados del campo de juego se conocen como los límites (**AB, BC, CD** y **DA**). Todas las líneas serán de 3 a 5 cm de ancho y serán parte de la FOP

7. **LOBBIES** | El área en ambos lados verticales del campo de juego que mide un metro de ancho x largo del FOP se conoce como Lobbies. Los lobbies se convertirán en parte del campo de juego una vez que comience la lucha-struggle.

8. **LÍNEA MEDIA** | La línea horizontal que divide el campo de juego en dos mitades se conoce como línea media, como se muestra en el diagrama como **MN** .

9. **MEDIO** | Cada mitad del campo de juego dividido por la línea media se conocerá como mitad.

TERMINOLOGÍAS DE JUEGO

10. **CANTO** | El canto repetido y claro de la palabra aprobada "KABADDI" durante la incursión se llamará "CANTO".

11. **RAID** | Cuando el Raider entra en la cancha o la mitad de los oponentes con CANTO para atacar, se conoce como Raid.

12. **RAIDER** | El jugador que entra en la mitad del oponente con un CANTO se conoce como 'RAIDER'. El asaltante debe comenzar su canto antes de tocar la mitad del oponente.

13. **DEFENSOR** | Todo jugador en cuya mitad se esté realizando el raid será llamado Defensor.

14 **EN JUEGO** | Si un atacante toca a un defensor sin infringir las reglas del juego o si cualquier parte del cuerpo de un defensor toca cualquier parte del cuerpo del atacante y luego el atacante toca su propia mitad con CANTO, se dice que el defensor está fuera. .

15. **ATRAPAR** | Si el defensor o los defensores sujetan al atacante sin violar las reglas de juego y mantienen al atacante en su mitad y no le permiten llegar a su propia mitad hasta que el Árbitro/Árbitro hace sonar el silbato o 30 segundos de la incursión han terminado, se conoce como sujetar al RAIDER o atrapar.

16. **LLEGADA "SAFE"** | Si el asaltante toca su propia mitad mientras regresa de la incursión con cualquier parte del cuerpo a través de la línea media sin infringir las reglas con CANTO y dentro de los 30 segundos, se dice que ha llegado a su propia mitad de manera segura y la incursión termina.

17. **TOQUE** | Cuando el asaltante toca al defensor o defensores por cualquier parte de su cuerpo o incluso la ropa, zapatos, o cualquier otro atuendo, se le llama toque (TAG).

18. **LUCHA, FORCEJEJO O STRUGGLE** | Cuando el defensor o los defensores entran en contacto con el asaltante, se llama forcejejo. Después de tocar o forcejear, los lobbies pasan a formar parte de la FOP.

19. **PERSECUCIÓN O PURSUIT** | Cuando un defensor se precipita hacia la mitad del oponente con CANTO y sin infringir las reglas, perseguir al atacante que regresa con miras al toque (TAG) se llama persecución.

20. **RAID PRODUCTIVO** | Cada Incursión debe ser productiva ya sea anotando puntos, punto técnico, auto eliminado o siendo atrapado el asaltante. Incluso en caso de que un defensor o defensores se auto-eliminen, la incursión terminará y el lado del atacante recibirá un punto. Si el asaltante regresa sano y salvo sin anotar o incursión productiva a su cancha, el equipo oponente recibirá un punto. Si una incursión dura más de 30 segundos, el equipo oponente recibirá un punto.

REGLAS DE JUEGO

21. El equipo que gane el sorteo tendrá la opción de seleccionar la incursión o el lado de la mitad. El equipo que pierda el sorteo tendrá la elección restante.

22. En la segunda mitad del juego, se cambiarán los lados del campo de juego.

23. El equipo que no comenzó el juego con incursión en la primera mitad, comenzará el juego con incursión en la segunda mitad del juego.

24. Un jugador será eliminado si cualquier parte de su cuerpo toca el suelo fuera de los límites. Una vez que cualquier jugador salga del límite sin luchar, la incursión terminará y se declarará el punto.

25. Durante el forcejeo o struggle, un jugador no será eliminado si alguna parte de su cuerpo toca el suelo fuera de los límites siempre y cuando mantenga contacto con el terreno de juego.

26. Si un defensor o defensores que se han salido de los límites detienen a un atacante, el atacante será declarado NO FUERA. El defensor o defensores que hayan salido de los límites solamente serán declarados fuera.

27. Cuando comienza la lucha, el campo de juego incluye los lobbies. Durante la pelea y después de la pelea en la misma incursión, los jugadores involucrados en la pelea pueden usar los lobbies para ingresar a sus respectivas canchas. Esta regla sólo será aplicable en el lado del equipo defensor.

28. Un RAIDER debe iniciar su canto antes de tocar la mitad del oponente. Si comienza tarde el canto, el árbitro le ordenará retroceder y le dará un punto técnico al oponente. El raider tendrá que reiniciar la incursión.

29. Si un RAIDER incursiona fuera de su turno, el árbitro o árbitro le ordenará que regrese a su mitad y se otorgará un punto técnico al equipo oponente.

30. No más de un RAIDER ingresará a la mitad del oponente a la vez, si más de un RAIDER ingresa a la mitad del oponente a la vez, el árbitro ordenará a todos esos RAIDERS que regresen a su mitad y se otorgará un punto técnico. al equipo contrario. La nueva incursión tendrá lugar por el mismo lado.

31. Después de que un RAIDER haya llegado a su mitad, los oponentes iniciarán su ataque dentro de los 5 segundos. En caso de que el raider no pueda iniciar su incursión dentro de los 5 segundos, se otorga un punto técnico al equipo oponente. La posibilidad de ataque permanece intacta.
32. Si un RAIDER, que es atrapado por el(los) defensor(es), escapa de su intento y llega a su mitad de forma segura, no será perseguido, pero si un RAIDER toca al(los) defensor(es) y llega de nuevo a su mitad de forma segura, puede ser perseguido.
33. Si un RAIDER, mientras está en la mitad del oponente pierde su CANTO, será declarado eliminado.
34. Cuando se sujeta a un RAIDER, los defensores no deben deliberadamente:
- Sofocar su respiración cerrando la boca,
 - Abordar violentamente, que además puede provocar lesiones
 - Hacer cualquier tipo de tijera o llaves
 - Utilizar cualquier medio desleal para mantener la retención

Si se hace, **atraerá una tarjeta de advertencia según lo considere apropiado el árbitro y/o el Umpire y el RAIDER NO SERÁ DECLARADO FUERA.**

35. Durante el transcurso de la incursión, ninguno de los defensores tocará la mitad de los atacantes. En caso de que algún defensor toque a los asaltantes hasta la mitad antes de completar la incursión, serán declarados fuera y el equipo oponente recibirá esa cantidad de puntos.
36. Si un defensor(es) que está(n) eliminado(s), detiene a un RAIDER o ayuda a sujetar al RAIDER, éste será declarado NO FUERA y el(los) defensor(es) que tocaron la mitad de los atacantes será(n) declarado(s) FUERA
37. Si un defensor es guiado o instruido de alguna manera por uno de su propio bando durante la jugada, el árbitro puede otorgar un punto técnico al oponente.
38. Un RAIDER o defensor no debe ser sujetado deliberadamente por ninguna parte de su cuerpo por encima de los hombros. El que infrinja la regla será declarado FUERA. Si el RAIDER es agarrado deliberadamente por cualquier parte de su cuerpo por encima de los hombros, el Umpire o el Árbitro declarará a dicho RAIDER NO FUERA.

REGLAS DE LOS PARTIDOS

39. **EQUIPO** | Cada equipo estará formado por 7 jugadores. 5 jugadores tomarán el terreno a la vez y los 2 jugadores restantes serán suplentes.
40. **DURACIÓN DEL PARTIDO** | La duración del tiempo del partido será de dos tiempos de 15 minutos en el caso de Hombres, Mujeres, Junior Masculino y Junior Femenino con un descanso de 5 Minutos . Se permitirá completar la última incursión de cada mitad del partido incluso después de completar el tiempo programado como se mencionó anteriormente.
41. **SISTEMA DE JUEGO** | No será aplicable la regla de out y revival. Solo se contarán los puntos anotados.

42. **RAID PRODUCTIVO** | Cada Incursión será productiva ya sea al sumar puntos / puntos técnicos / ser autoeliminado o ser atrapado el asaltante. Incluso en caso de que un defensor o defensores se auto-eliminen, la incursión terminará y el lado del atacante recibirá un punto. Si el asaltante regresa sano y salvo sin anotar o incursión productiva a su cancha, el equipo oponente recibirá un punto. Si una incursión dura más de 30 segundos, el equipo oponente recibirá un punto.

43. **TIEMPO FUERA**

- A) A cada Equipo se le permitirá tomar Dos Tiempos Muertos (TIME-OUT) de 30 Segundos en cada mitad; dicho tiempo muerto será solicitado por el Capitán, Entrenador o cualquier miembro del equipo que juegue con el permiso del árbitro. El tiempo muerto será añadido al tiempo de partido.
- B) Durante el tiempo muerto los jugadores en tierra no abandonarán sus mitades del campo de juego, cualquier infracción atraerá un punto técnico otorgado al equipo oponente.
- C) El tiempo muerto oficial puede ser tomado por el árbitro/árbitro en caso de lesión de un jugador, interrupción por parte de personas ajenas, renovación del revestimiento del terreno o cualquier otra circunstancia imprevista. Dicho tiempo de espera se sumará al tiempo del partido.
- D) La regla de tiempo muerto puede ser redefinida por el comité organizador de un evento en particular después de obtener la aprobación previa de la IKF.

44. **SUSTITUCIÓN**

- A) Se permiten un máximo de dos sustituciones de dos jugadores de reserva para cada equipo con el permiso del árbitro en cada mitad. (*Excepción: si un equipo ha agotado su número máximo de sustituciones y un jugador o jugadores del equipo están lesionados, quedará a criterio del árbitro permitir jugadores sustitutos en lugar de los jugadores lesionados*). Dichos jugadores lesionados no podrán jugar en el mismo partido. En una sustitución se puede sustituir a cualquier número de jugadores elegibles.
- B) Los jugadores sustituidos pueden volver a ser sustituidos.
- C) Si algún jugador es suspendido o descalificado del partido, no se permite la sustitución de ese jugador. El equipo jugará con menos número de jugadores.
- D) No se permite la sustitución de jugadores suspendidos.
- E) El jugador a ser sustituido debe pararse en el área designada con el permiso del árbitro/árbitro con anticipación.
- F) El árbitro permitirá la sustitución después de la finalización de la incursión en un momento apropiado a su discreción

45. **RESULTADO** | El equipo que obtenga más puntos al final del partido será declarado ganador.

46. EMPATE EN PARTIDO DE ELIMINACIÓN | Si hay un empate en los partidos de eliminatorias, el partido se decidirá de la siguiente manera:

- a) Ambos equipos deben colocar 5 jugadores en la mitad.
- b) Ambos equipos deben dar al árbitro los nombres de tres Raiders diferentes con sus números de casaca según su orden de incursión. No se permitirá la sustitución de jugadores de los cinco jugadores en el campo.
- c) A cada equipo se le darán 3 oportunidades de Raid para atacar alternativamente.
- d) En caso de que algún RAIDER en la lista dada de 3 RAIDERS resulte herido antes de su oportunidad de ataque, en tales casos, uno de los 2 jugadores restantes de los cinco en el campo puede realizar el ataque.
- e) El bando que ataque primero al comienzo del partido podrá atacar primero.
- f) Incluso después de 3 Raids, si hay un empate, el juego se decidirá según la Regla Dorada de Raids (GOLDEN POINT)
- g) Si un jugador/jugadores son suspendidos temporalmente o descalificados durante el desempate, el equipo jugará con un número menor de jugadores.

47. PUNTO DE ORO

- a) Incluso después de 3-3 incursiones, si hay un empate, se realizará un nuevo sorteo y el equipo que gane el sorteo tendrá la oportunidad de realizar una incursión, es decir, "GOLDEN RAID"
- b) Si hay empate incluso después del Golden Raid, se le dará una oportunidad al equipo oponente para el Golden Raid.
- c) En el Golden Raid, el equipo que obtenga el primer punto será declarado Ganador.
- d) Incluso si no hay resultado después de haber dado la oportunidad de Golden Raid a ambos equipos, el ganador se decidirá por TOSS (sorteo simple).

48. SISTEMA DE LIGA | En el Sistema de Liga, el equipo que gane el partido anotará dos puntos de liga y el perdedor anotará cero puntos. En caso de empate ambos equipos anotarán un punto de liga cada uno. En caso de abandono del partido, ambos equipos recibirán un punto cada uno.

49. EMPATE A PUNTOS DE LIGA | Si hay un empate en los puntos de liga anotados en el sistema de liga, el ganador y el segundo del grupo se decidirán sobre la base de "Puntos a favor y en contra" anotados mediante la siguiente fórmula:

- a) El equipo que anote menos del 25% de los puntos de la liga no será considerado para la fórmula "puntos a favor y puntos en contra".
- b) Para decidir el empate, se considerarán los "puntos a favor y en contra" de los equipos en cuestión contra los equipos que anotaron el 25% o más de los puntos de la liga y se calculará la diferencia.

- c) El equipo que esté anotando la mayor diferencia de puntuación de "A favor y en contra" será declarado ganador del grupo.
- d) Incluso después de considerar los puntos "A favor y en contra", en caso de empate, sólo se contará el total de puntos "ANOTADOS A FAVOR".
- e) Incluso después de esto, si hay un empate, el ganador y el corredor se decidirán por sorteo.
- f) El sistema de liga puede ser redefinido por el CO de un evento en particular después de obtener la aprobación previa de la IKF.

Nota: La misma regla se aplicará a los equipos que concedan el partido.

50. Si por falta de luz, o cualquier otra circunstancia imprevista, un partido no pudiera completarse en la misma sesión; dicho partido se volverá a jugar como un partido nuevo en la próxima sesión. En este caso, los jugadores no necesitan ser los mismos que estaban en el partido abandonado. Si no hay posibilidad de repetición, el director del torneo/comité organizador del torneo tendrá derecho a declarar el partido como abandonado y se otorgará un punto de liga a cada equipo. Si esta situación ocurre en un partido final, ambos equipos serán declarados ganadores conjuntos.

51. En caso de suspensión temporal del partido o cambio de medio/campo/campo de juego, dicho partido continuará con el mismo marcador por el tiempo restante en la misma sesión.

52. Las uñas de los jugadores deberán estar bien cortadas y no se permitirán adornos de ningún tipo.

53. Todos los jugadores deben tener números distintos en su camiseta de al menos 4 pulgadas de grosor en el frente y 6 pulgadas de grosor en la parte posterior. Es obligatorio que cada equipo siga el código de vestimenta, de lo contrario, el árbitro puede prohibir que el equipo juegue el partido.

54. No se permitirá la aplicación de aceite o cualquier otra sustancia blanda, pegajosa o resbaladiza en el cuerpo. Si se encuentra:

- (a) Por primera vez en un equipo, el árbitro le pedirá al jugador infractor que limpie todas esas sustancias y otorgará un punto técnico al equipo oponente.
- (b) Para cualquier caso posterior, el árbitro no solo declarará un punto técnico al equipo contrario, sino que suspenderá al jugador en cuestión durante dos minutos mostrándole una tarjeta amarilla.

55. Las zapatillas son obligatorias en caso de que el partido se juegue en la superficie sintética.

56. Tarjetas de advertencia:

- a) Tarjeta verde: es una tarjeta de advertencia y si se muestra una tarjeta verde, la siguiente tarjeta será una tarjeta amarilla.
- b) Tarjeta Amarilla: suspensión temporal por 2 Minutos junto con un punto técnico al equipo contrario. Si se muestra una tarjeta amarilla por segunda vez en un partido al mismo jugador, se considerará Tarjeta Roja y el jugador será suspendido por el resto del período del partido.

(I) La suspensión de dos minutos de los jugadores comenzará desde el momento en que el jugador salga de su mitad.

(ii) Si el jugador fuera es suspendido por dos minutos, entonces la suspensión comenzará después de la reactivación. Los equipos no podrán revivir al siguiente jugador eliminado en lugar de la reactivación del jugador suspendido.

c) Tarjeta Roja: Suspensión del partido. Si se muestra una tarjeta roja por segunda vez en un torneo al mismo jugador, ese jugador será excluido del Torneo por el resto de los partidos. Los jugadores a los que se les muestre la tarjeta roja no podrán sentarse en la banca.

Traducido por Ricardo Acuña (Argentina) / IKF Joint Secretary ® 2023