

REGLAMENTO KABADDI X4

El presente reglamento fue desarrollado por Ricardo Acuña, Secretario Adjunto de la IKF (International Kabaddi Federation) en el año 2022.

La variante **KX4** es originaria de Argentina y significa "Kabaddi Mixto de 4 integrantes". El Kabaddi es el deporte nacional de Bangladesh y popularizado en India, integra el programa de Deportes Oficiales de los Asian Games, entre otras competencias.

Es llamada **KX4** debido a su naturaleza de utilizar dos equipos, uno femenino y otro masculino para dirimir un encuentro, disputando una mitad con cada equipo.

Normas para un match (encuentro, partido) de Kabaddi X4 (KX4)

Un partido de **KX4** consta de 2 (dos) períodos de 12 (doce) minutos cada uno (intervalo de 2 minutos), donde los equipos cambian de lado al final de cada mitad.

Los períodos serán jugados por:

Una mitad será disputada por el **Equipo Masculino**, compuesto de 4 jugadores en cancha y 1 jugador suplente y la otra mitad será jugada por el **Equipo Femenino**, compuesto de 4 jugadoras en cancha y 1 suplente. El orden será dado por un sorteo entre capitanes/as.

El resultado final:

Estará determinado por la suma de puntos de ambos períodos y quien obtenga el mayor puntaje será el ganador. Ante un empate y si hubiese que determinar un equipo ganador, se aplica el siguiente criterio:

1° criterio: Equipo ganador de la primera mitad;

2° criterio: Equipo con mayor cantidad de tarjetas verdes;

3° criterio: se jugará un "golden raid", con los equipos que han finalizado el partido.

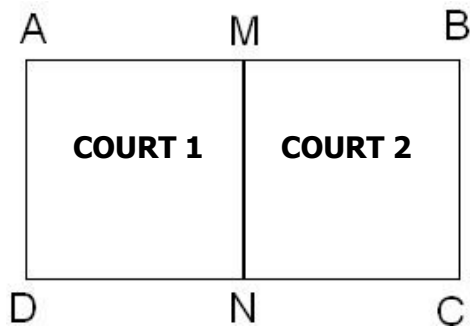
El "golden-raid" es sólo 1 (un) punto extra, para lo cual se sortean los roles de raider ó anti-raider.

Pista:

Material: suelo de césped, arena o sintético de goma nivelado.

Medidas:

Superficie de 11 metros de largo por 7 metros de ancho, dividido en dos mitades iguales por la línea media (como muestra el diagrama)



| Puntos | Medidas |
|---------------------|-------------|
| A- B y D-C | 11 metros |
| A-D y B-C | 7 metros |
| A-M, M-B, D-N y N-C | 5,50 metros |
| M-N | 7 metros |

Peso de los/as jugadores/as:

- Hombres: debajo de 80 Kg
- Mujeres: debajo de 75 Kg

Perímetro:

Las líneas de los 4 lados del campo son conocidas como límites (AB,BC, CD, y DA). Líneas de 3 a 5cm ancho. Es necesario dejar un espacio libre de 3 metros fuera de los límites.

Línea media:

La línea que divide el campo a la mitad se conoce como línea media

Court:

Cada una de las mitades del campo de juego se conoce como "Court" (en el diagrama 1 figuran como "Court 1" y "Court 2")

Tiempo de cada ataque ("incursión", "redada"):

Un total de 30 (treinta) segundos es el máximo tiempo que tiene un Raider para permanecer en campo rival. Luego de la autorización del árbitro, el/la jugador/a que ataca ingresará al court rival y ahí comenzará la cuenta regresiva de 30 (treinta) segundos. Generalmente es utilizada una grabación oficial de IKF (International Kabaddi Federation) destinada a tal fin, que hace hincapié y destaca los últimos 10 (diez) segundos. Si el/la raider, estando en el court rival, permanece hasta que se acaba el tiempo de 30 segundos, automáticamente, otorga un punto al rival, terminando su oportunidad de sumar y retornando a su court.

Raider ("asaltante", "atacante"):

El/la jugador/a que invade el court rival, buscando tocar jugadores/as (anti-raiders) es conocido como "Raider", asaltante o atacante.

Anti-raider (defensor/a):

Cada jugador/a ubicado en el court contrario y en el cual ingresa el raider, es conocido/a como Anti-raider o defensor/a.

Como consigue punto/s el/la raider:

Si un/a raider toca un/a anti, sin violar las reglas del juego; o si cualquier parte del cuerpo de un/a anti-raider toca cualquier parte del cuerpo del raider y luego, el/la mencionado/a raider alcanza (y toca) su court, logra un punto por cada anti-raider con el/la que estableció contacto.

Sostener-atrapar un/a raider (tackle):

Si un/a o varios anti-raiders sostienen al raider, cumpliendo las normas de juego, manteniéndolo en el court de los anti-raiders, no permitiendo que regrese a su court y hasta que el árbitro suene el silbato de "out" o se terminen los 30 (treinta) segundos de los cuales dispone el raider, se conoce como raider detenido, otorgando un punto a los anti-raiders.

Toque ("touch"):

Si el/la raider o asaltante toca el/la anti-raider o antis, en cualquier parte de su cuerpo (incluso la ropa, zapatos y cabello), se considera "toque".

Lucha ("struggle"):

Cuando el/la anti o antis establecen contacto con el/la raider, comienza un forcejeo que se conoce como "lucha" o "struggle".

Ataque ("incursión", "asalto" o "redada"):

Cuando un/a raider entra al court del adversario, se conoce como "ataque".

NORMAS DE JUEGO

- El equipo que gane el sorteo tendrá la opción de elegir la mitad de cancha o atacar primero.
- El equipo que pierda el sorteo tendrá la opción restante. En la segunda mitad, se cambiará la cancha y el equipo (masculino por femenino o viceversa, según sorteo). Quien no había optado por atacar, enviará a su raider al ataque.
- Un/a jugador/a será eliminado si cualquier parte de su cuerpo toca el suelo fuera del límite, pero, durante la lucha, un/a jugador/a no quedará fuera si alguna parte de su cuerpo toca el suelo fuera del límite y mantenga el contacto con el campo de juego de alguna otra parte de su cuerpo.
- Si algún/a anti-raider se sale del límite durante el transcurso del ataque, al finalizar la jugada, cualquiera sea el resultado, se le otorgará un punto al rival.
- Si un/a raider entra fuera de turno, el árbitro le pedirá que regrese y otorgará un punto técnico al equipo oponente.

- No más de un/a raider entrará al campo contrario a la vez. Si más de un/a atacante ingresa a la cancha del oponente a la vez, el árbitro ordenará que regresen a su cancha y otorgará un punto técnico al equipo contrario a los raiders.
- El juego debe ser continuo y al finalizar una redada o ataque, el equipo rival debe comenzar la siguiente incursión en un tiempo máximo de 5 (cinco) segundos o mediante la orden del árbitro. En caso de que el/la asaltante no pueda iniciar su incursión dentro de los 5 segundos (o luego de 5 segundos del sonido del silbato), el equipo pierde su oportunidad de atacar y el equipo oponente obtiene un punto técnico.
- Un atacante no podrá volver sin establecer contacto con algún rival, ya sea que él/ella toque un anti-raider o sea tocado. Si un/a jugador/a regresa sin toque alguno, se otorga un punto al equipo contrario.
- Cuando un/a raider es detenido/a, los/as antis no intentarán deliberadamente presionar, sofocar, apretar su cuerpo ni usar entradas violentas que provoquen lesiones, cualquier tipo de llave o tijera ni usar cualquier medio desleal. Si tal incidente ocurriese, el árbitro otorgará el/los puntos al equipo del raider.
- Ningún anti-raider empujará intencionalmente al raider fuera del límite por ninguna parte de su cuerpo, ni ningún raider empujará o sacará intencionalmente un/a anti del perímetro. Si el raider es empujado fuera del límite o el anti es empujado o lanzado afuera, el árbitro declara "safe" (salvado) al raider o anti-raider (según sea el caso) y otorga el punto al equipo no infractor.
- Durante el transcurso de un ataque ninguno/a de los/as anti-raiders tocará el court del raider hasta la finalización del ataque. En caso de que algún anti o antis toque la cancha del asaltante antes de la finalización del ataque, se otorgarán punto/s al equipo del raider.
- Si un anti o antis que están fuera detiene/n a un/a raider o ayuda a retenerlo/a, el/la raider será declarado no fuera y recibirá los puntos de los anti-raiders que estén en situación de infracción.
- Un/a raider o anti-raider no debe ser retenido por ninguna parte de su cuerpo que no sean sus extremidades o tronco. El que viole la norma será advertido y el árbitro otorgará un punto al rival. La ropa y el cabello son partes prohibidas para retener a un raider o anti-raider.

REGULACIONES:

Árbitro:

El árbitro tiene el poder para dirigir, coordinar, advertir, declarar puntos en contra, o descalificar a cualquier jugador/a o equipo del partido que esté cometiendo cualquier violación o faltas. Estará asistido por 2 (dos) jueces de línea, cuya función es controlar los límites y, en caso de solicitar el árbitro ayuda o consulta, escuchará sus puntos de vista para que, el árbitro principal tome la decisión final.

El árbitro podrá usar las siguientes tarjetas para advertir, suspender temporalmente, suspender del partido o inhabilitar a un/a jugador/jugadora/entrenador/entrenadora/gerente, etc.

- TARJETA **AZUL** ■: es una advertencia a una falta leve en alguno de los deportes. No conlleva sanción, pero sí la advertencia que, si se repite este tipo de actitudes o acciones, tendrá una sanción con la siguiente tarjeta.
- TARJETA **AMARILLA** ■: suspensión temporal por 2 (dos) minutos. Si la tarjeta amarilla se muestra al jugador/entrenador/gerente dos veces, luego la siguiente tarjeta será directamente roja.
- TARJETA **ROJA** ■: expulsado/a por el resto del torneo

Especial:

- TARJETA **VERDE** ■: Esta tarjeta se usa cuando hay una acción de gran honestidad dentro de la competición. Se para el juego y se muestra para que todos los deportistas vean que ese gesto merece la admiración y agradecimiento por parte de todos.

Seguridad:

- Un jugador no debe usar equipo ni usar nada que sea peligroso para sí mismo u otro jugador (incluyendo cualquier tipo de joyería).
- Las uñas de los jugadores deben estar bien recortadas.
- Se prohíbe la aplicación de sustancias a base de aceite en el cuerpo o las extremidades.
- Los/as jugadores/as con cabello largo (debajo de la longitud de los hombros) deben atarse cuidadosamente y arreglar el cabello en forma de moño.
- El dopaje no está permitido.
- IKF (International Kabaddi Federation) seguirá el código de dopaje adoptado por la WADA.

Equipamiento básico:

- El equipamiento básico obligatorio de un jugador es:
- Una camiseta o casaca.
- Todas las camisetas deben estar claramente numeradas.
- Las numeraciones en la parte posterior deben ser de un mínimo de 15 centímetros.
- Las numeraciones en el frente deben estar en el área del pecho del lado derecho y deben tener un mínimo de 10 centímetros y un máximo de 12 centímetros.
- No se permite el logotipo ni el nombre de los patrocinadores en la parte posterior de la camiseta o casaca.
- Solo se permite el nombre de los equipos o jugadores.
- Se permite el logotipo de los patrocinadores en la parte delantera de la camiseta o casaca.
- Se permite un logotipo que mida un máximo de 10 cm x 10 cm en ambas mangas y en el pecho.
- También se permite un logotipo en el torso delantero, pero la altura no debe ser superior a 12 cm.
- Pantalones cortos. Si se usan calzas térmicas, que sean del mismo color principal que los

pantalones cortos.

- Todos los pantalones cortos deben estar numerados en ambos lados, midiendo un mínimo de 10 cm.
- Calzado y medias son obligatorios. Solo se permiten zapatos de lona con suelas de goma lisa sin tachuelas.

FIN