

# Kabaddi – egy indiai birkózó csapatjáték rövid története és jelene Új olimpiai sportág? (1. rész)

Kabaddi – The brief history and present  
of a team wrestling game from India  
A new Olympic sport? (Part 1.)

**Falatovics Ádám**

Magyar Testnevelési és Sporttudományi Egyetem,  
Társadalomtudományi Tanszék, Budapest

E-mail: [falatovics.adam@gmail.com](mailto:falatovics.adam@gmail.com)

## Összefoglaló

A kabaddi egy csapatjáték, amelyben nincsenek játékszerek, a mozgásformákat tekintve a birkózás és a rögbi leviteli technikái, a vívás, a kézilabda és a kosárlabda lábmunkája, a karate és a kickbox rúgásai, a csapatjátékok taktikai és stratégiai gondolkodása jellemzi. Ázsiában széles körben űzött modern sportjáték, 2025-ben már a 12. professzionális bajnokságot (PKL) szervezték meg, óriási stadionokban, száz milliók érdeklődése mellett. Ez a hiánypótló áttekintés feldolgozza a kabaddi sportág történetét, modern sportággá válás útját kezdetektől egészen napjainkig.

**Kulcsszavak:** kabaddi, PKL, népi játék, küzdősport

## Abstract

Kabaddi is a team game, in which there are no tools. In terms of forms of movement, it is characterized by the takedown techniques of wrestling and rugby, the footwork of fencing, handball and basketball, the kicks of karate and kickboxing, and the tactical and strategic thinking of team games. It is a modern sports game widely played in Asia, of which the 12th professional championship (PKL) was organized in 2025, in huge stadiums, with the interest of hundreds of millions. This is a gap-filling study, it deals with the history of the Kabaddi sport, its

path to becoming a modern sport from the beginning to the present day.

**Keywords:** kabaddi, PKL, folk game, martial arts

## Bevezetés

A kabaddi India leggyorsabban fejlődő sportjátéka, amely Indiában a második legnézettebb sport a krikett után (Ghosh és Sarma, 2018). Egy 2023-as az indiai krikett, kabaddi, birkózó és labdarúgó ligákat összehasonlító tanulmány szerint a 2018-ban ötödször megrendezett Professzionális Kabaddi Liga (PKL) össznézettsége 1,188 milliárd fő volt (Shukla és mtsai, 2023). A PKL játékosok átlagfizetése ugyan nem haladja meg a magyar első osztályú labdarúgók átlagfizetését, de a kiemelkedő játékosok fizetése többszöröse a legjobban kereső magyar labdarúgókénak (Debbarma, 2024).

Európában nem ismeretlen a sportág, de jóval alacsonyabb az ismertsége és követői bázisa, mint más sportágaknak. Már van magyar csapat, akik Eb-n és Világkupán is képviselték az országot. Ennek ellenére hazai viszonylatban a sportág tudományos feldolgozása még nem történt meg. A kabaddi egy új sportág a hazai sportpiacon, amely jelentős potenciállal rendelkezik, hiszen a nemzetközi szövetség(ek) célja, hogy a kabaddi olimpiai sportággá váljon, amihez szükséges a sportág nemzetköziesítése. Így kedvező feltételekben, akár jelentős támogatásban részesülhetnek

az új belépő nemzetek és nemzeti szövetségek. Fontos a játék múltjának, fejlődésének megismerése, ezáltal reális képet kaphatunk a játék népszerűségének és robbanásszerű elterjedésének okaira.

A kabaddi egy birkózó csapatjáték, manapság három változata rögzült: négyszögletes, kör és strand kabaddi variációk. A változatok között jelentős különbségek vannak, ez a cikk a négyszögletes kabaddira fókuszál, amit jellemzően beltérben és birkózószőnyegen rendeznek meg. Ebben egy 13x10 m téglalap alakú pályán, két csapat 7-7 játékosal küzd meg egymással. A pálya két térfélre van felosztva, az ellenfél térfelére a csapatok felváltva, mindig csak egy támadót küldenek át. A támadó (angolul raider) a kabaddi szó folyamatos kántálása mellett 30 másodpercenyi támadó idő alatt megpróbál minél több ellenfelet megérinteni (bármely testrészével, jellemzően kézzel vagy lábbal történik) és visszajutni a saját térfelére. A támadó visszajutott, ha bármelyik testrésze megérinti a felező vonalon keresztül a saját térfelét. A védők, akár mind a heten, próbálják megakadályozni a támadót a visszajutásban azzal, hogy az alkalmas pillanatban elkapják, visszatartják, lefognak vagy kilövik a pályáról. Sikeres védekezésért 1 pontot kapnak a védők, míg sikeres támadásért annyi pontot kap a támadó csapat ahány védővel érintkezett a menekülés során. A pályán lévő aktív játékosok száma folyamatosan változik a szerzett pontoknak megfelelően. A hibát vétő játékos kiesik, ezzel egyidőben az ellenfél egy kiesett passzív játékosa visszaáll. Például sikertelen támadás esetén a támadó ül a kispadra és a védő csapat kispadján lévő passzív játékos újra aktívvá válik és beáll a pályára vagy sikertelen védekezés esetén minden védő, akit megérintett a támadó kiül a kispadra, ugyanannyi passzív játékos a támadó csapatból pedig visszaáll a pályára. További bónuszpontok adhatók a bónuszvonal megszerzéséért (6-7 védő esetén a bónuszvonal érintés előtti átlépésért 1 pontot kap a támadó csapat, akár sikertelen támadás esetén is), extra védekezésért (amennyiben 1-3 védő tartózkodik a pályán 2 pont jár sikeres védekezésért), vagy az ellenfél kinullázásáért (amennyiben egy csapat kiejt minden aktív játékost az ellenfél csapatából +2 pontot kap, majd folytatódik a játék, méghozzá úgy, hogy minden passzív játékos visszatér a pályára és újra 7-7 ellen zajlik a küzdelem). A mérkőzés 2x20 percig tart, amely végén a több pontot szerző csapat lesz a győztes.

A nemzetközi szakirodalomban számos kutatás témája a kabaddi sportág. A tanulmányok jelentős része a kabaddi játékokban előforduló sérülésekről szól. Dhillon és munkatársai az átlagosnál gyakoribb térsérülések kockázataira hívják fel a figyelmet (Dhillon és mtsai, 2016). Ezt megerősítik Meena és munkatársai, akik tanulmányok alapján összegzik a kabaddi játék közbeni sportsérüléseket (Meena és mtsai, 2025). Gyakori téma a kabaddi játékosok fizikai felmérése, az edzés módszerek tesztelése vagy összehasonlítása. Kumar és Singh megállapítja még, hogy szinte minden támadás anaerob körülmények között zajlik, de a játék közbeni pihenő elegendő a regenerálódásra (Kumar és Singh, 2020).

A kabaddi sportág nem tipikus "nyugati sport", ezért szinte minden tanulmányban találkozhatunk a játék leírásával és történetének rövid bemutatásával. A kabaddi egy keleten létrejött modern sportág, magán hordozza az ottani kultúra sajátosságait, amely így jelentős kutatási témát ad a társadalomtudományi kutatásoknak. Winemiller az amerikai férfi kabaddi válogatott afro-amerikai tagjait interjúvolta meg a 2016-os kabaddi világbajnokság után az őket ért faji megkülönböztetésekről (Winemiller, 2021). Rehal a kabaddi sportág sportifikációját és nemzetköziesedését dolgozta fel. Véleménye szerint a sportág további racionalizálódására van szükség, hogy egyszer olimpián is megjelenhessen (Rehal, 2022). Rahman és Akter a sportág bangladesi történetének bemutatásán keresztül hívja fel a figyelmet arra a problémára, miszerint a volt gyarmati országokban a gyarmatosítók által elnyomott sporttevékenységek, mint a nemzeti játékok, még mindig küzdenek a nyugati sportok elszívó hatásával (Rahman és Akter, 2023). Dwivedi és munkatársai szerint az új szabályoknak köszönhetően, 90%-kal csökkent a sportsérülések kockázata. Elismerik, hogy továbbra is szükséges a kabaddi játék nemzetköziesítése, de véleményük szerint így már alkalmas lesz az olimpiai részvételre (Dwivedi és mtsai, 2024).

A kutatás első része igyekszik választ adni, hogyan sikerült egy indiai népi játékból modern sportággá létrehozni a XX. században. A kutatás második része mutatja be, hogy a magyar kabaddi közösség hogyan kapcsolódott be a sportág internacionalizálódásába, melyek voltak a kezdeti mérföldkövek és eredmények.

Feltételezem, hogy a sportág történetében évszámhoz, eseményhez köthetően megjelentek

az Allen Guttman által meghatározott modern sportágak tulajdonságainak jellegzetes formái (intézmények, racionalizálódás, szabálykönyv).

### Anyag és módszerek

Mivel a témának pontatlan és félrevezető a magyar feldolgozása, ezért a kutatás nagyban támaszkodik az angol nyelvű szakirodalomra, amely tartalomelemzés módszerével készült. A különböző forrásokban megtalálható elemekből került sor a kabaddi modern sportági történetének bemutatására. A kutatás elsősorban a modern sportágként való fejlődésére koncentrált és hangsúlyosan a kabaddi XX-XXI. századi története jelent meg benne.

### Eredmények

A kabaddi egy indiai eredetű népi játék, amelynek előzményeit már az ókorban játszották. A Mahábháratában (körülbelül 3-4 000 éves szanszkrit nyelvű hindu eposz) megjelenő kerék vagy diszkosz harci formát ("Pardma-vyuha" vagy "Chakravyuha") tulajdonítják a játék első leírásának (Sen, 2015). Ez az alakzat a bekerítés művészetéről szól és ebben a mitológikus leírásban is már hét (mint a védekező játékosok száma) koncentrikus kör szerepel. Mahábháratá szövegek alapján több király és hadvezér is ezt a formációt használta, illetve ezzel készítette fel harcosait, hogy azok vagy gyorsan bekerítsék ellenfeleiket, vagy önállóan áttörjék az ellenség sorait és sértetlenül térjenek vissza a harci alakzatba (Akila és Chinnadurai, 2017). Ilyen lehetett Jarasandh, Bhim, Balrama, Krishna, Abhimanyu, Kansa, Daryodhana, sőt buddhista szövegek szerint Gautama Sziddhártha herceg (Buddha) is ezzel a játékkal mulatta az időt fiatal korában (Dwivedi és mtsai, 2024). A játék megjelent állami ünnepeken (Saiki, 2021), vallási rituálék részeként, mint például Nadu térségben a Pongal aratási ünnep és családi életeseemények részeként is, például házasságkötéskor a férj ezzel bizonyította bátorságát, magabiztosságát (Quadri és Dhonde, 2012).

A kezdeti időszakokban nem volt egységes szabályrendszer, mindenhol a helyi szokásoknak és hagyományoknak megfelelően játszottak. Kezdetben nem volt határa a pályának, eltérő volt a csapatok létszáma és nem volt időkorlátja a játéknak. A támadóidő mérése is sajátos módon történt: a támadó mindössze két levegővétel között támadhatott. Ezt úgy ellenőrizték, hogy a támadónak folyamatosan kántálnia kellett (pél-

dául a kabaddi szót), amikor megszakadt a kántálás, tehát új levegőt vett, véget ért a támadás. A XX. század elején a legelterjedtebb szóhasználat a kabaddi volt, amely valószínűleg a tamil nyelv "kai pidi" kifejezéséből ered, amely kézfogást jelent (Jayakumar, 2020). Emellett a játék számos névhasználatra ismert az indiai szubkontinensen. Nadu régióban chedugudu; Maharashtra régióban hu-tu-tu; Maldív szigeteken bhavatik, Pandzsábben kauddi vagy amar kabaddi, Nepálban kapardi, Sri Lankán gudu, Patiala körzetben sanchi is megjelent. Ezeknek a játékoknak jellemzője az erő megnyilvánulása, olykor erőszakos jellege (rúgások, ütések, haj- és ruha húzások stb.), ezért jellemzően a fiatal férfiak játékaként írták le, ugyanakkor Bengáliában hadudu férfi változat mellett megjelent kit-kit női változata is (Rathod, 2015).

A kabaddi modern sportággá alakulásában nagy szerepe volt, az angol gyarmatosítókkal szembeni ellenállási mozgalomnak. A gyarmatosítók "civilizációs missziójának" kiemelten fontos része volt a "fejlett" nyugati kultúra elterjesztése, amiben döntő jelentősége volt az angol sportjátékoknak, mint például a krikettnak vagy később a labdarúgásnak. "A hagyományos kultúra és szokások változtatásával, a gyarmatosítók egy új helyi réteg létrehozását tűzték ki célul, akik látszólag indiaiként tudják magukat azonosítani, de elsajátították és megtestesítik az angol identitás vonásait, kultúrát, ízlést és modort... létrehozták sportklubjaikat, ahova elvárták, hogy a megbízható és együttműködő helyi elit belépjen, így váltak ezek a klubok az angol hatalom és befolyás szimbólumaivá" (Rahman és Akter, 2023, 98). Ennek a folyamatnak eredményeként nagyban támogatottá és népszerűvé vált a krikett és a labdarúgás és hanyatlásnak indult a helyi játékok gyakorlása. Elsősorban az indiai nagyvárosokra igaz ez, a szegényebb vidéki lakosság számára továbbra is az eszközhiány nélküli kabaddi volt az elérhető sportszerű szabadidős tevékenység (Nasim, 2019). Gandhi bojkottmozgalmának és szuverenitás törekvéseinek hatására Maharashtra régióban 1919-ben fogalmazták meg azt a politikai törekvést, hogy standardizálják a hagyományos indiai játékokat. Így jött létre elsősorban Pune-ban, Bombayban (Ma Mumbai) és Satarában az a nacionalista, középosztálybeli társadalmi csoport, akik új célként tűzték ki, hogy a (kabaddi) játék "modern sportággá váljon, egyenrangúvá bármely nyugati sporttal, amit valaha is játszottak" (Pande, 1982, in Rehal, 2022, 51).



1919-ben Pune városában a Hind Vijay Gymkhana keretei között, amely egy társadalmi és kulturális szervezet volt, két szabályrendszert hoztak létre: *sanjeevni* (ha a 7 kezdőjátékos kiesett 4 pontot kap az ellenfél és folytatódik a játék amíg le nem jár a 2x20 perc) és *gaminee* (a kiejtett játékosoknak nem volt lehetősége visszaállni, az nyerhetett, aki kiejtette az ellenfél összes játékosát, így nem volt időkorlátja egy mérkőzésnek), amelyekből 1921-ben szerveztek helyi versenyeket Satarában és Pune-ban, sőt némi szabálmódosítás után 1923-ban All-India Bajnokságot is meghirdették (Alter, 2000). Modern nyugati igénynek megfelelő szabálykönyv, a Book of Rules 1928-ban jött létre H.C. Buck által, aki a Young Men's Christian Association (A YMCA nagy szerepet játszott a nyugati sportok Indiában történő bevezetésében, különösen a bengáli régióban beleértve a labdarúgást, gimnasztikát és a kosárlabdát) tagja volt. Buck szabálykönyvében négy játéktípus jelent meg: atya-patya, kho-kho, hu-tu-tu és kabaddi (Fischer-Tiné, 2019). Buck féle szabályok alapján bevezették a játékot az iskolai testnevelési programokba állami szinten. Ennek ellenére a különböző tartományokban eltérő szabályrendszert használtak, megmaradtak és tovább éltek a helyi szokások (Rathod, 2015). A pályán és a pálya mellett történő erőszakos események visszaszorítása érdekében Maharashtrai Testnevelési Intézet (Maharashtra Sharirik Shiksan Mandal), ami Bombayben és Puneben szervezte a versenyeket 1931-ben bizottságot szervezett a meglévő szabályok felülvizsgálatára, amit 1934-ben adtak ki, de továbbra sem vált egységesé India szerte, sőt időben párhuzamosan használták a Buck féle és más szabályokkal (Rathod, 2015).

Annak a politikai törekvésnek, hogy a hagyományos indiai játékokat elismertessék modern sportággá, ékes bizonyítéka, hogy 1936-ban dr. Siddhanath Kane az India Olimpia Bizottság végrehajtó bizottságának tagja levelet írt dr. Carl Diemnek a berlini olimpia főszervezőjének, amiben lehetőséget kért többek között a kabaddi (Ekkor még hu-tu-tu néven jelent meg) bemutatására globális közönség előtt. Diem indiai barátjának, dr. Laxmanrao Kokardekarnak, aki 1930-as években Berlinben tanult, köszönhetően ismerte az indiai jogát és hallott már az indiai gimnasztikáról és csapatjátékokról, ezért támogatta a kérést és meghívta Amravati városában lévő Testnevelési Intézetet (Hanuman Vyayam Prasarak Mandal), aminek alelnöke volt

dr. Kane. Egy 35 fős nem hivatalos delegáció utazott Berlinbe és tartott bemutató mérkőzést a Testnevelési Főiskolák Kongresszusán a városi egyetem területén júliusban, közvetlenül az olimpia előtt, amelyre a korabeli források sokszor Testnevelési Kongresszusként hivatkoznak. A bemutatóknak nagy sikere lehetett, állítólag több mérkőzésre is felkérték a csapatot, olimpikonok próbálták ki a játékot, sőt Hitler Adolf személyesen tüntette ki a csapatot már az olimpiai ötkarikás emlékéremmel (Kamath, 2016). Bár a kabaddi hivatalosan sosem volt bemutató sportág az olimpián, de sikeresen mutatkozott be a nemzetközi sportvilág előtt (Nag, 2021).

Az európai demonstrációt követően a kabaddi Indiának az egyik nemzeti szimbólumává vált. A hazai olimpiai bizottság felvette a következő 1938-as Calcuttában (Ma Kolkata) megrendezett Indiai Olimpiai Játékok versenyszámai közé. Az Indiai Nemzeti Játékok, hivatalosan 1924-ben létrejött Indiai Olimpiai Játékok utódja, amelyet 1940-ben neveztek át Indiai Nemzeti Játékoknak, először csak 1948-ban rendezték meg ezzel a névvel. A kabaddi 1938-tól a versenysorozat rendszeres sportága. A szervezet nyomására a gyarmatbirodalom függetlenség elnyerése után 1950-ben jött létre az első nemzeti szövetség All-India Kabaddi Federation néven. Ekkor tudták egységesíteni a szabályokat. Így egységesé vált a "kabaddi" szó használata, amely azóta is az egyetlen szó, amit a támadó használhat a támadás során (Bhalla, 1979, in Rehal, 2022). Elég hamar már 1952-ben átnevezték Amateur Kabaddi Federation of India-ra a szövetséget és ekkor került sorra első hivatalos bajnokságra, majd 1955-ben bevezették a női bajnokság mellett az életkori- és súlycsoportokat is (Alter, 2000).

A kabaddi nemzetközivé válása azonban csak lassan bontakozott ki. Hiába került sor 1951-ben az első Ázsiai Játékokra Új-Delhiben, a kabaddi csak bemutató sportágként szerepelt; majd annak újraszerveződése alatt 1978-ban ugyan létrehozzák az Asian Amateur Kabaddi Federation-t, amelynek már több ország a tagja volt, 1982-ben és a szintén Új-Delhiben megrendezett Ázsiai Játékokon még mindig csak bemutató sportágként szerepelt. Végül a férfi kategória 1990-es pekingi játékokon, a női kategória pedig csak a 2010-es kantoni játékokon vált a páncsiai versenyek részévé. Érdekes, hogy a strandkabaddi, amely a kabaddi homokban játszott változata 4-5 kezdőjátékoskal és egyszerűbb szabályokkal (például nincs bónuszvonal), már

1998-as Strand Ázsiai Játékokon megjelent mind férfi mind női kategóriában, ezzel megelőzve a beltéri nemzetközi versenyeket (Kumar és Singh, 2020).

Igazi lendületet a kabaddi nemzetköziesítésének a 2004-ben létrejött International Kabaddi Federation (IKF) adta. Ez az első szervezet, amely célul tűzte ki az olimpiai sportággá válást. Az alakulással egyszerre szervezték meg először férfiaknak a Kabaddi Világkupát Mumbaiban, majd 2007-ben Panvelben és az utolsót 2016-ban Ahmedabadban. Nők számára a Kabaddi Világkupát eddig csak 2012-ben szervezték meg Patnaban. A Covid miatt tolódott a következő világkupák rendezése és csak 2025-ben került volna sor a második női Világkupára, de ez is elmaradt, a májusban kitört Pakisztán és India közötti fegyveres konfliktus következtében létrejött bizonytalan helyzet miatt. A következő férfi Világkupát idén tervezik megrendezni. Az IKF célja, hogy 2036-ra a kabaddi olimpiai sporttá váljon, amelyet nagyban segítene, ha indiai város szerezne meg a rendezés jogát.

India válogatottja a nemzetközi tornákon sokáig egyeduralkodónak számított, hiszen megnyerte a négyévente megrendezésre került összes Ázsiai Játékok kabaddi versenyét mind női mind férfi kategóriában és az összes világkupát 2018-ig. 2018-ban Jakartában és Palembangban megrendezett Ázsiai Játékokon mindkét kategóriában vereséget szenvedett Irán válogatottjaitól. Ezért felfokozott hangulatban zajlottak a 2022-es versenyek, ahol újra India válogatottjai kerültek a dobogó legfelső fokára.

Bár az elmúlt évtizedekben folyamatosan voltak kisebb szabálmódosítások a legjelentősebb megújulása a kabaddinak akkor történt, amikor a kültéri döngölt földön lévő játékból beltéri szőnyeggel borított pályára került, nemzetközi szinten erre 2006-os dohai Ázsiai Játékokon került sor először (Dwivedi és mtsai, 2024). Ennek következtében jelentősen átalakult a játék, mára a szőnyegen cipővel rendelkező technikailag felkészített játékosok képesek legyőzni a náluk jóval nehezebb ellenfeleket is. A sportág megváltozott, közvetíthetővé vált, ráadásul jelentős hazai tömegbázissal rendelkezett Indiában. Így 2014-ben a nemzeti bajnokságok mellett a Marshal Sport elindította az első Pro Kabaddi Ligát. Később a Star Sport felvásárolta a Marshal Sport részvényeit, mai napig a Star Sport a főszervezője a PKL-nek. Ekkor vezették be a 30 másodperces támadóidőt, a Pont vagy Pad (angolul Do or Die) szabályt, extra védeke-

zésért (angolul Super Tackle) járó többletpontokat, extra támadás (angolul Super Raid) megnevezést. A támadó csapatnak nem kötelező minden támadás során pontot szerezni, végrehajthat úgynevezett üres járatot is, amikor egyik csapat sem kap pontot. Ez maximum 2x történhet meg egymás után, a harmadik támadás, azaz Pont vagy Pad esetén vagy pontot szerez a támadó csapat, vagy elkapják menekülés során. Extra támadás során a támadó 3 vagy több ellenfelet ejtett ki a támadás során, nem jár érte többletpont. Ezek a szabálmódosítások tovább növelték a mérkőzések izgalmait (Dwivedi és mtsai, 2024). A PKL már az első évben óriási nézettségre tett szert, majd a második évtől kezdve a második legnézettebb sportággá vált Indiában a krikett után (Shukla és mtsai, 2023). Mára a PKL számít a sportág csúcsának, ahol a játékosok, edzők, managerek óriási fizetésekért sportolnak hatalmas érdeklődés mellett.

Kezdetben a kabaddi elterjedése a világon az indiai diaszpóra tagjain múlott, akik mindenhol magukkal vitték kultúrájukat így játékaikat is. Mai napig az amerikai és európai országokban jellemzően az indiai bevándorlók tagjai ismerik és alkotják a kabaddi közösségeket. Érdekes módon a kabaddi sportág elterjesztői nagyon sok esetben pandzsábi tartományból származnak. Reena Kukreja említi meg, hogy Görögországban a pandzsábi szikh migránsoknak az egyik fontos identitásmegőrző tevékenysége a kabaddi (Kukreja, 2022). Das Ashok egy pandzsábi származású indiai migráns, aki 1992 óta él és szervezi a kabaddit Angliában, alapította az England Kabaddi Association-t 2004-ben, valamint ugyanabban az évben a World Kabaddi Federation-t. Utóbbinak 2 évtizeden keresztül elnöke volt, de 2025-ben az wolverhamptoni Világkupa után váratlanul leváltották, ez a szervezet a kabaddi játék második világszervezete. A 2012-es Világkupán résztvevő dán válogatott csapat tagjai mind pandzsábi szikh migránsok voltak (Basu, 2012). A 2019-es kör-kabaddi világkupán résztvevő ausztrál csapat és annak vezetője Jagjit Singh Gurn szintén pandzsábi, vagy a Sierra Leona-ban létrejött Kabaddi Szövetséget is a pandzsábi származású Jassal Ravinder alapította (Bajwa, 2020).

A kabaddi sportág elterjedése korábban személyekhez, emberi kapcsolatokhoz volt kötött. Az internet és elsősorban a PKL kimagasló minőségű marketingjének köszönhetően újabb hullámként a csapat küzdősport iránt érdeklődők is felfedezik ezt a sportolási lehető-

séget. A lengyel Michał Śpiczko rögbi edzésére PKL játékos megfigyelők érkeztek, akik bemutatták a játékot, majd néhány hónappal később kiválasztották, hogy a PKL 2. évadában játsszon. Ő volt az első európai, aki játszott PKL csapatban. Ilyen Laventar Oguta is, aki egy Youtube videó megtekintése után kezdett el játékosokat keresni és edzősködni 2014-ben, ő alapította a kenyai kabaddi szövetséget (Roy, 2016). Mint a második részben látni fogjuk így kezdődött a kabaddi magyarországi története is.

### Megbeszélés és következtetések

A kabaddi egy többezer éves múlttal rendelkező indiai népi játék, amelyből a XX. században megpróbálták modern sportágot létrehozni. Az Allen Guttmann által megfogalmazott modern sport sajátosságai csak lassan bontakoztak ki a XX. században (Guttmann, 1978). A racionalizálódás eszközei, az első szabálykönyvek, már 1920-as években megjelentek, amelyek folyamatos fejlődésen mentek keresztül. Így vált a kabaddi a fiatal férfiak erőszakos tevékenységéből, az ügyesség, a gyorsaság, és a sportszerű, illetve egy versenyszerűen űzhető sportág eszközévé. A demokratizálódás folyamatának megnyilvánulásai úgymint súlykategóriák és a női versenyek jóval később az 1950-es években jelentek meg. A női kategória későbbi megjelenésének oka, valószínűleg a nők számának alacsonyabb részvétele a sportágban. Ezt támasztja alá, hogy mind a mai napig a nagyobb versenyeken kevesebb a résztvevő női csapatok száma, összevetve a férfi csapatokéval, továbbá, hogy bár a kisebb létszámú strand-kabaddi női kategória már 1998-ban megjelent a Beach Asian Games-en, több mint egy évtizednek kellett eltelnie, hogy a nagyobb létszámú beltéri kabaddi versenyt megszervezzék a női csapatok számára is. A kabaddi intézményesülése is az 1950-es években kezdődött el, de a sportág nemzetközivé válása, nagyon lassan haladt. Tulajdonképpen csak 2004-ben jött létre az első nemzetközi szervezet, amely a sportág globális irányítását elkezdte szervezni. A kabaddi lassú nemzetközivé válásának okaként a források csak a nyugati sportok elnyomó hatását említik. Valószínűleg hozzájárult, hogy a kabaddi nagyon sokáig nem az elit sportja, hanem az eszköz-igénytelenség miatt a szegény vidéki tömegek játéka volt, így sokáig nem volt benne jelentős pénzügyi lehetőség, amely ösztönözte volna a magasabb szintű szerveződés létrejöttét. A

sportági specializáció a szabálmódosításokkal együtt egyre fontosabbá vált. Mára megkülönböztetünk támadókat és védőket, valamint sarok (angolul Corner), belső (angolul In) és center (angolul Cover) pozíciókat. A számszerűsítés és a rekord hajhászás előtérbe kerülése a PKL 2014-es megjelenésével vált látványossá, hiszen innentől kezdve fontos szerepe lett minden pontnak, a statisztikák nagyban hozzájárulnak a játékos értékének becsléséhez a liga előtti aukción, külön elnevezést használnak a magasabb értékű támadásoknak, a látványos védekezőseknek stb.

### Felhasznált irodalom

- Akila, S., Chinnadurai, D. (2017): Traditional Kabaddi vs Techno Kabaddi. *International Journal of Physical Education, Fitness and Sports*, **6**: 2. 58-60.
- Alter, J.S. (2000): Kabaddi, a national sport of India: The internationalism of nationalism and the foreignness of Indianness. In: Dyck, N. (szerk.) *Games, Sports and Cultures*. Bloomsbury Publishing, London. 83-114.
- Bajwa, G. (2020): Sierra Leone players learn a lot in Kabaddi WC: Ravinder. The News. <https://www.thenews.com.pk/print/618374-sierra-leone-players-learn-a-lot-in-kabaddi-wc-ravinder>. Letöltve: 2025.08.19.
- Basu, H. (2012): With Punjabis at helm, Kabaddi gains popularity in Denmark. *Times of India*. <https://timesofindia.indiatimes.com/sports/more-sports/others/with-punjabis-at-helm-kabaddi-gains-popularity-in-denmark/articleshow/17170972.cms>. Letöltve: 2025.08.19.
- Debbarma, S. (2024): Top 10 highest-paid Kabaddi players in pro Kabaddi history. <https://www.isportindia.com/kabaddi/top-10-highest-paid-kabaddi-players-in-pro-kabaddi-history>. Letöltve 2025.08.10.
- Dhillon, M.S., John, R., Sharma, S., Prabhakar, S., Behera, P., Saxena, S., Singh, H., Chouhan, D.K. (2016): Epidemiology of knee injuries in Indian Kabaddi Players. *Asian Journal of Sports Medicine*, **8**: 1. e31670.
- Dwivedi, S., Chendke, M., Singh, R. (2024): Revolution of kabaddi as its evolution in India. *International Journal of Creative Research Thoughts*, **12**: 5. 93-97.
- Fischer-Tiné, H. (2019): Fitness for modernity? The YMCA and Physical-Education schemes in late-colonial South Asia (circa 1900–40). *Modern Asian Studies*, **53**: 2. 512-559.



- Ghosh, S.S., Sarma, A.S. (2018): The evolution of pro Kabaddi League in India. *International Journal of Sports and Physical Education*, **4**: 4. 23-28.
- Guttmann, A. (1978): From ritual to record: The nature of modern sports. Columbia University Press, New York.
- Jayakumar, T. (2020): 'Star'ring a 'New' Sport in India: Pro Kabaddi League. *Emerald Emerging Markets Case Studies*, **10**: 4. 1-22.
- Kamath, A. (2016): The forgotten story of kabaddi's tryst with Hitler, the Olympics. *Hindustan Times*. <https://www.hindustanimes.com/other-sports/the-forgotten-story-of-kabaddi-s-tryst-with-hitler-the-olympics/story-XE8Vtgk99UEm7T8DZn32uN.html>. Letöltve 2025.08.17.
- Kukreja, R. (2022): Using indigenous sport as resistance against migrant exclusion: Kabaddi and South Asian male migrants in Greece. *Journal of Ethnic and Migration Studies*, **49**: 4. 1-18.
- Kumar, S., Singh, H (2020): Assessment analysis of speed among Kho Kho players and Kabaddi players of Meerut District in Uttar Pradesh. *International Journal of Physiology, Nutrition and Physical Education*, **5**: 1. 76-79.
- Meena, A., Yadav, A.K., Panchal, S., Malik, S., Farinelli, L., D'Amrosi, R., de SA, Darren., Tapasvi, S. (2025): Sports injuries during Kabaddi: a literature review. *Annals of Joints*, **10**: 16. <https://doi.org/10.21037/aoj-24-62>.
- Nag, U. (2021): How Kabaddi went from local to global on the sidelines of the Olympics. *International Olympics Committee Honlapja*. <https://www.olympics.com/en/news/kabaddi-in-olympics-berlin-1936-exhibition-sport>. Letöltve: 2025.08.17.
- Nasim, A. (2019): Disappearance of Traditional games by the imitation of Colonial Culture through the Historical parameters of Cultural Colonialism. *International Journal of Sport Culture and Science*, **7**: 3. 1-12.
- Rahman, K.M., Akter, M. (2023): The construction and deconstruction of kabaddi, the national sport of Bangladesh: A tale of its identity and decline. In: Vaczi, M., Bairner, A. (szerk.): *Indigenous, Traditional, and Folk Sports*. Routledge, London és New York. 89-105.
- Rathod, M.M. (2015): *Effect of weight training programme on selected physical fitness variables, raiding and blocking skills of male kabaddi players of swami Ramanand Tirth Marathwada University Nanded*. M.S.M. College of Physical Education. Aurangabad. 11-23.
- Rehal, S. (2022): The Sportification and Internationalization of Kabaddi: A Sociological Understanding. *The International Journal of Sport and Society*, **13**: 2. 49-64.
- Roy, D. (2016): Kabaddi World Cup: Oguta, the inspirational woman behind Kenya. *Times of India*, <https://timesofindia.indiatimes.com/sports/more-sports/others/kabaddi-world-cup-oguta-the-inspirational-woman-behind-kenya/articleshow/54891703.cms>. Letöltve: 2025.08.19.
- Saiki, J. (2021): Haugudu and Kori Khel: Heritage and evolution. *Journal of Archaeology of Egypt / Egyptology*. **18**: 4. 1202-1210.
- Sen, R. (2015): *Nations at play: A history of sport in India*. Columbia University Press, New York.
- Shukla, A., Dogra, D.K., Bhattacharya, D., Gulia, S., Sharma, R. (2023): A comparative study on the viewership of different professional leagues in India. *The International Sports Law Journal*, **23**: 3. 322-339.
- Winemiller, S. (2021): 'I don't know if America would have picked me:' athletic, national, and racial identities of the U.S. Men's Kabaddi Team. *Sport in Society*, **24**: 4. 571-584.

## XXIII.

Országos Sporttudományi Kongresszus

2026 május 27-29.,

Győr