Fun Learning Education

KHO-KHO

History of Kho Kho

❑ **जन्मदाता - भारत (महाराष्ट्र, Pune)**

- खो शब्द संस्कृत के श्यू (Syu) से लिया गया है जिसका अर्थ खड़े हो और जाओ है।
- बड़ोदा के हनुमान व्यायाम प्रचारक मण्डल (H.Y.P.M.) ने इस खेल का आधुनिक स्वरूप दिया।
- इसके सामान्य नियमों की स्थापना अखिल महाराष्ट्र शारीरिक शिक्षा मण्डल और पूना के जिमखाना क्लब द्वारा 1914 में की गयी थी।
- The first ever rules on Kho-Kho were published from Gymkhana Baroda, in 1924.

❑ **भारत की प्रथम प्रतियोगिता (पुरूष) - 1960 (विजयवाडा)**

❑ **भारत की प्रथम प्रतियोगिता (महिला) - 1961 (कोल्हापुर)**

Fun Learning Education

Fun Learning
Education

❑ **Kho-Kho Federation of India - 1955**

- मुख्यालय (Headquarter) - नई दिल्ली

❑ **Asian Kho-Kho Federation (AKKF) - 1987**

❑ **First Asian Kho-Kho Championship- 1996**

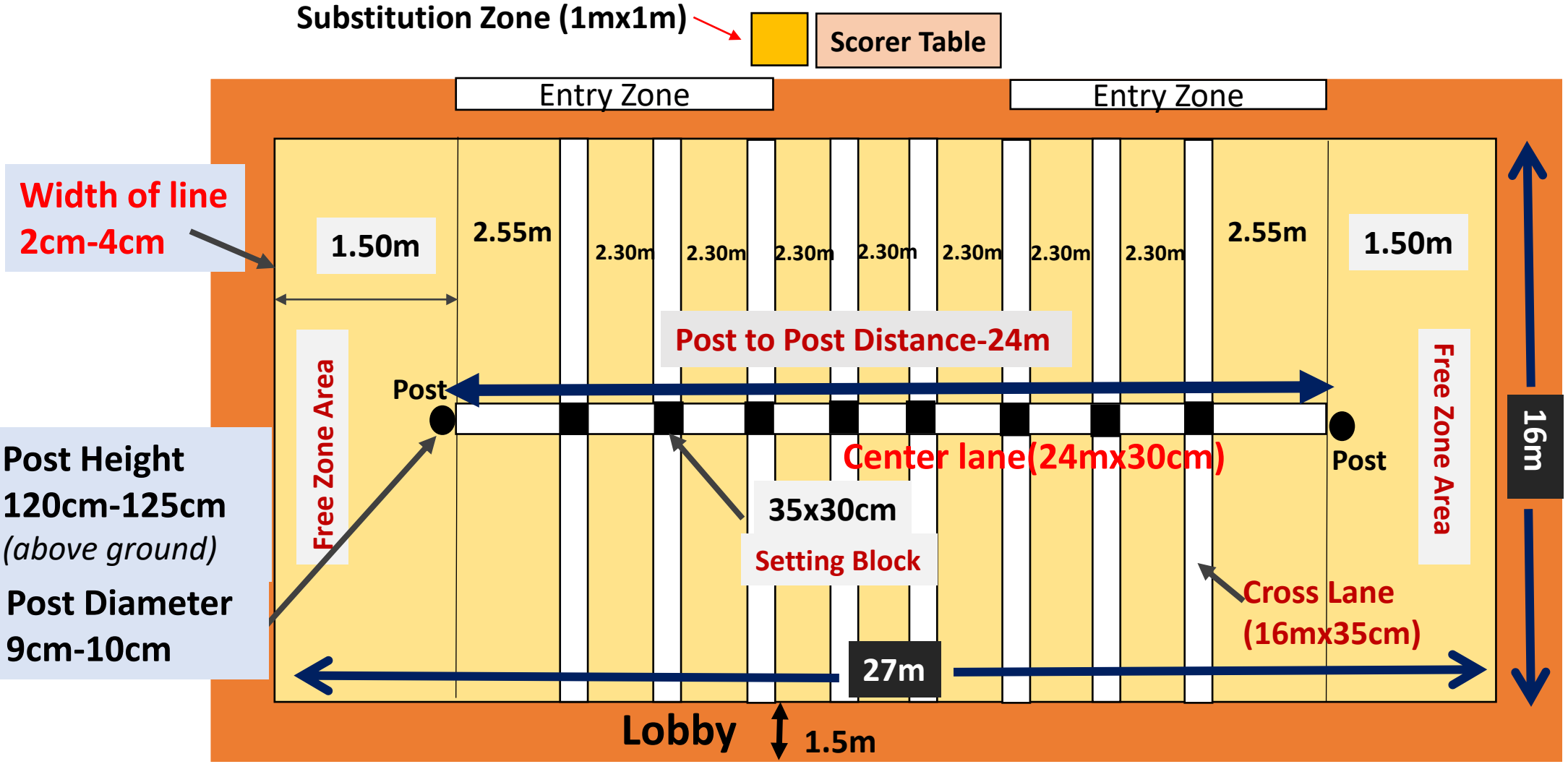
Fun Learning Education

❑ **प्रथम अर्जुन अवार्ड विजेता** - सुधीर भस्कराव परव(1970)

❑ **प्रथम द्रोणाचार्य अवार्ड विजेता** - गोपाल पुरूषोत्तम फड़के(2000)

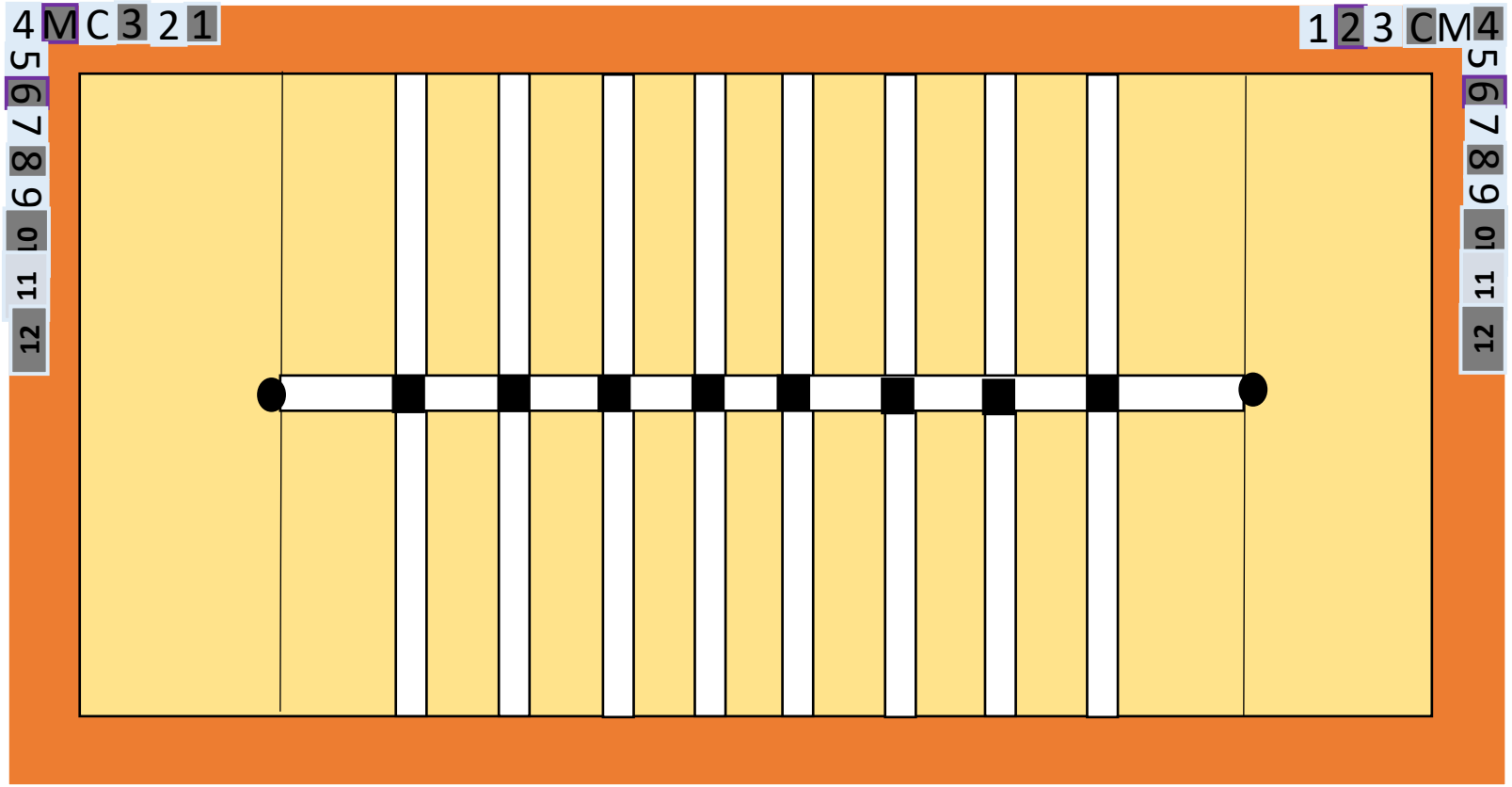
Fun Learning
Education

Measurement of Kho Kho Court



Fun Learning
Education

Team Block



funlearning99 thakuranjna99 funlearning99

Fun Learning Education

Rules of Kho- Kho

❑ Players

- एक टीम में 12 खिलाड़ी होते हैं
- जिसमें 9 खिलाड़ी मैदान में खेलते हैं।

- खिलाड़ी के जर्सी के नम्बर 1 से 12 तक होते हैं।
  नंबरो का आकार सामने की तरफ 10x2cm तथा पीछे (पीठ पर) 20x2 cm होते हैं।

❑ Substitute

- चेजिंग टीम का खिलाड़ी मैच के दौरान निर्णायक को बताकर बदला जा सकता है

- रनिंग टीम के खिलाड़ी को इनिंग शुरू होने से पहले या इनिंग के बाद ही बदला जा सकता है।

Fun Learning Education

Fun Learning Education

Temporary Substitution-

- इस खेल में चोटग्रस्त खिलाड़ी के लिए यह नियम बनाया गया है। और चैजिंग के दौरान किसी खिलाडी को चोट लग जाती है तो एम्पायर को बताकर उस खिलाड़ी को 2 मिनट तक के लिए मैदान से बाहर बुलाकर दूसरे खिलाड़ी को अन्दर बैठाया जाता है। बाहर आये हुए खिलाड़ी को पुनः उस खिलाड़ी के स्थान पर 2 मिनट के अन्दर बदलना temporary substitution कहलाता है।

अवधि (Duration)

Tie-

1st Inning	Interval	2nd Inning
9-3-9	6	9-3-9

Toss → 5 minutes → 9-3-9 inning → Sudden Death

↓

Extra 9- 3 -9

Fun Learning Education

- टीम का पहला खिलाड़ी जब आउट होता है तो वह समय नोट किया जाता है।
- अगर एक टीम का पहला खिलाड़ी, दूसरी पूरी टीम के खिलाड़ी से जल्दी आउट हो जाता है तो यह टीम हार जाती है अन्यथा जीत जाती है।

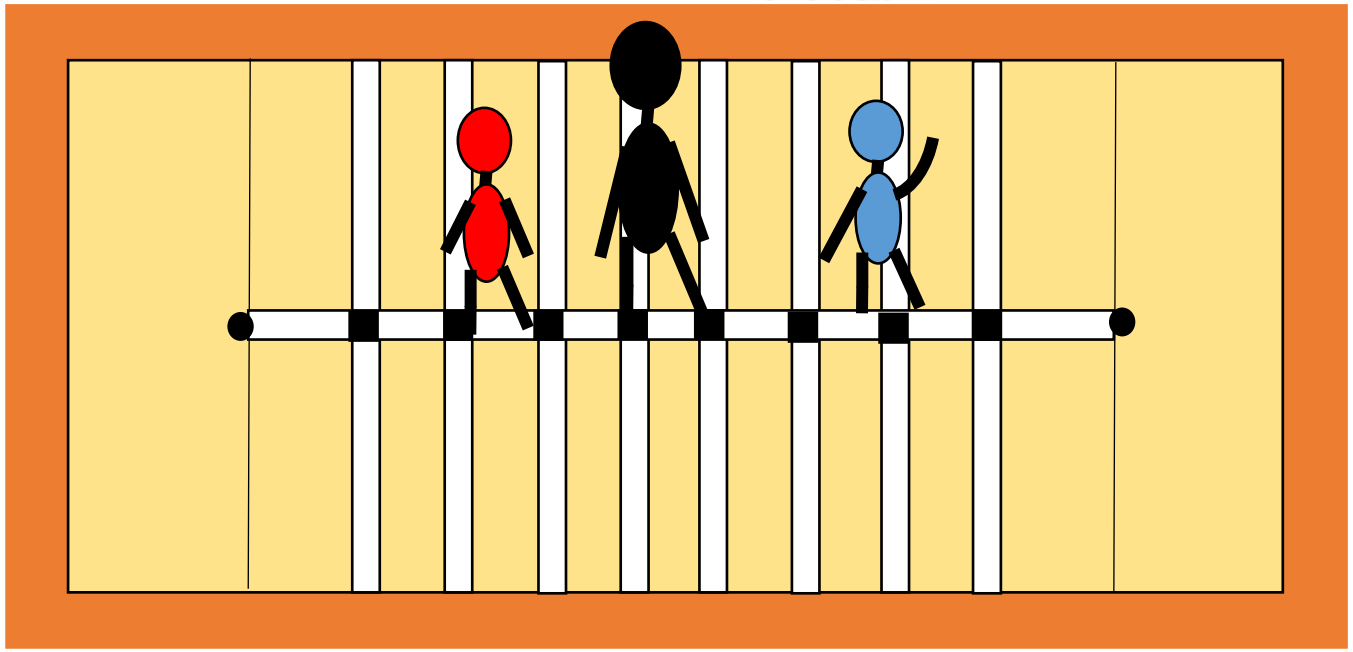
Fun Learning
Education

मैच की शरूआत
(Start of Match)

❑ Toss-

- The winner of the toss will raise his arm and indicate immediately by his index finger either the Central Lane or the Side Line for the option of Chasing or the Defense respectively.

Chaser -
Attacking Team को चेजर कहा जाता है।
(बैठने वाले टीम)



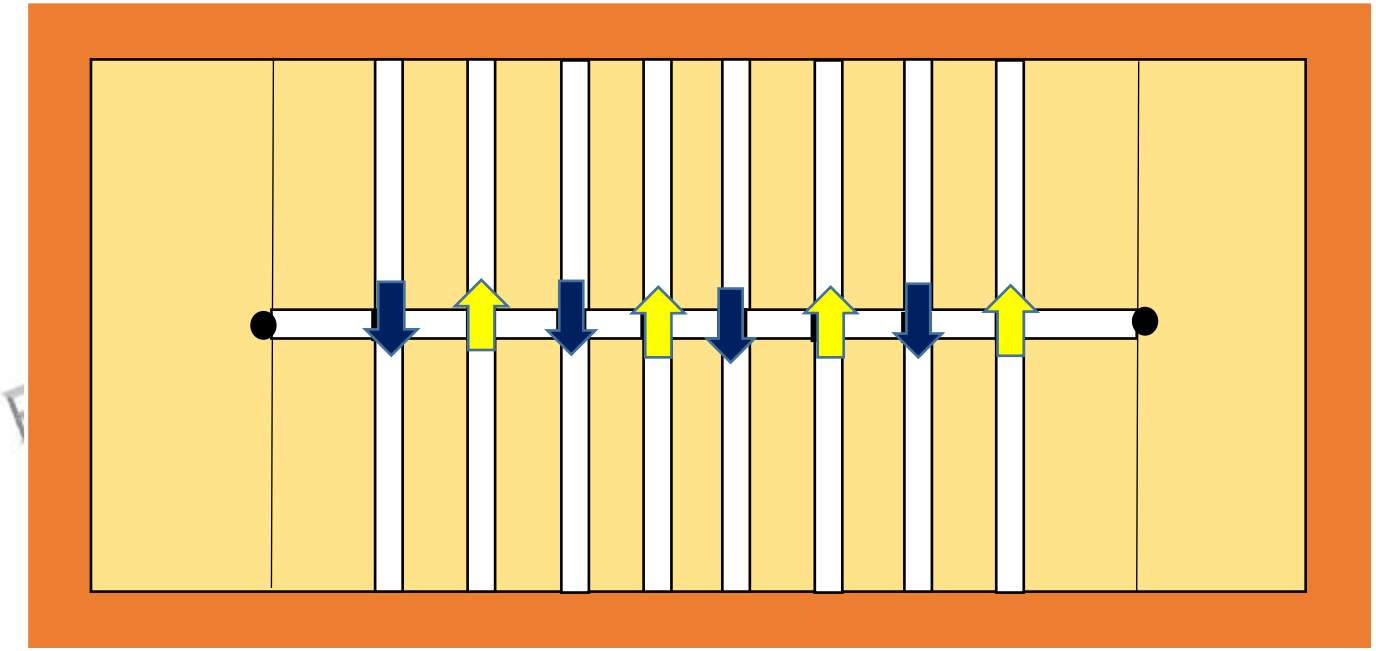
Runner -
Defending Team के खिलाड़ी को runner कहा जाता है। जिसमें 9 खिलाड़ी 3-3 खिलाड़ियों के सैट में running करते है

Fun Learning
Education

How to Play Kho -Kho

❑ **खो देना-**

एक्टिव चेजर को बैठे हुए चेजर को पीछे से हाथ से छूकर 'खो' शब्द ऊँची आवाज में कहना चाहिए। हाथ लगाने और 'खो' कहने का काम एक साथ होना चाहिए।



❑ जब तक बैठे हुए चेजर को खो नहीं दी जाती, वह अपनी जगह से नहीं उठ सकता।

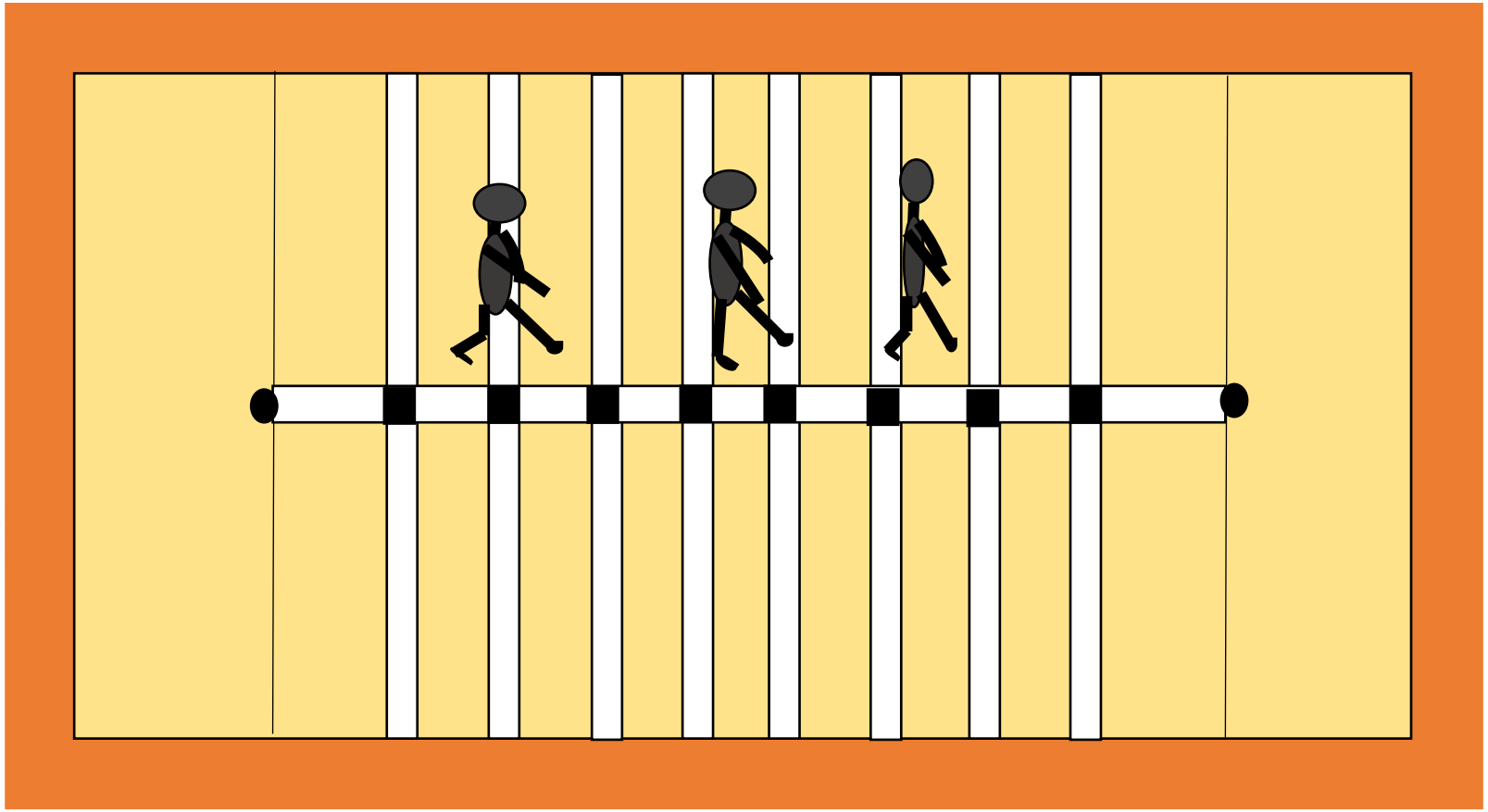
❑ एक्टिव चेजर द्वारा खो देने पर ही वह चेजर के स्थान पर बैठेगा।

❑ एक्टिव चेजर का मुँह है उसके दौड़ने की दिशा में होना चाहिए।

❑ खो मिलने के बाद चेजर उस दिशा में ही जाएगा जो दिशा उसने वर्ग से उठने के बाद center lane को पार करके अपनाई हो।

Fun Learning
Education

- An Attacker's front foot need not necessarily be in touch with Cross Lane.
- An Attacker may be in the Cross Lane.
- An Attacker's at least one foot should be in touch with the Cross Lane all the time, while the other portion of his body may go beyond that Cross Lane.



Fun Learning
Education

- An attacker cannot rest or support on a chaser to put out a defender. It will be deemed as foul.

- An attacker shall not give a KHO to the extended arm, leg or any part of the body tilted towards him by a Chaser.

- A defender cannot touch a Chaser. If he does so, he shall be warned once verbally in a turn. If he repeats the same, he shall be declared out.

Fun Learning Education

- A defender shall be declared out if he is touched by hand by an Attacker without violating any rule or if he goes out of Field. He shall be declared out by a short blow of whistle.

Fun Learning Education

- Deliberately pushing, catching, pulling even by uniform or hitting the Defender will be treated as misbehavior.

- While Chasing a Defender, if an Attacker after violating any rule, pushes a Defender out of the Field, the Defender shall not be declared out.

- If a Foul committed either by an Attacker or Chaser, does not give any advantage whatsoever to the Chasing side in their chase and disadvantage to the Defenders, it shall not be declares as Foul. The Foul shall be ignored.

Fun Learning Education

- An Attacker cannot change his Direction by simply kicking the Post by his leg. if he does so, it will be declared as Foul.

Fun Learning Education

❑ (3rd Player out) :-

एक बैच के तीन खिलाड़ी आउट होने के पश्चात् (जब तीसरा खिलाड़ी आउट होता है)
एक्टिव चेज़र को एक खो देना अनिवार्य होता है नये बैच के खिलाड़ियों को पकड़ने के लिए।

Fun Learning Education

❑ Late Entry Out:-

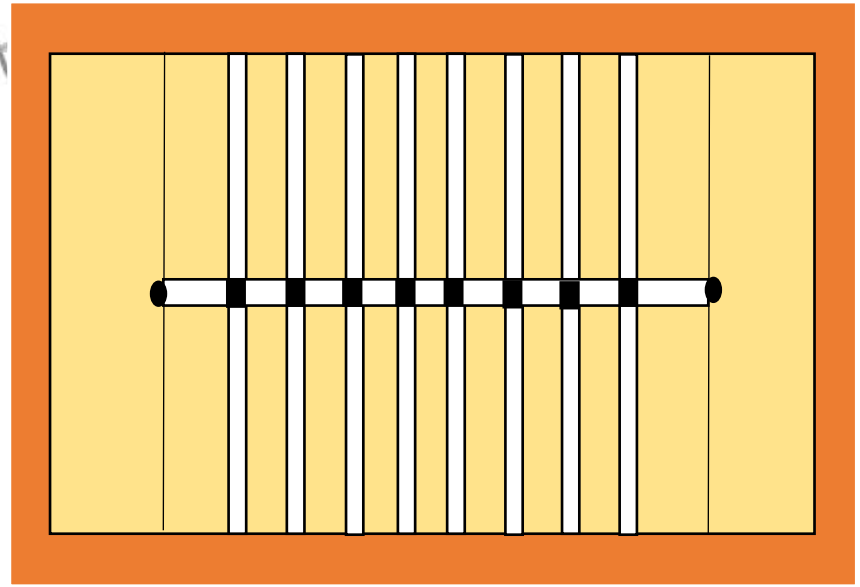
जब किसी बैच का तीसरा खिलाड़ी आउट होता है तो तुरंत बिना समय गवायें अगले बैच के तीन खिलाड़ियों को अन्दर प्रवेश करना होता है। अगर तीनों खिलाड़ी या दो खिलाड़ी या एक खिलाड़ी अन्दर आने वाले बैच का अन्दर नही आता है और चेज़र टीम दो खो दे देती है तो कोर्ट के अन्दर ना आ पाने वाला खिलाड़ी लेट एण्ट्री आउट दिया जाता है।

Fun Learning Education

Back Kho-

जब कोई फाउल होता है तो एक्टिव रनर के विपरित दिशा में खो दी जाती है जिसे हम बैक खो कहते हैं बैक खो के दौरान एम्पायर की लगातार सीटी बजती रहती है।

- Referee blow a short whistle continuously and shall immediately compel an Attacker to go in the direction opposite to that of which he is going.
- Immediately on hearing a signal an attacker shall go to the direction indicated by the Referee.
- if the Active Defender, thereby becomes out, he shall not be declared out .
- Attacker shall have to follow the direction indicated by the Referee



Fun Learning Educat

Fun Learning
Education

Penalties

❑ Verbal Warning

- For a minor offence, such a argument with the opponents, spectators or officials and shouting etc.

❑ Yellow Card

- Warning (repetition of the offence)

Fun Learning Education

❑ Red Card

- Disqualify for rest of the match (For a serious offence)

Fun Learning Education

Officials

- Referee
  - He shall be over all responsible for the smooth conduct of a match.
- 2 Umpire
  - They shall give decisions by helping each other. Umpire shall declare a Foul and Compel Attacker to act up to rules, if Attacker does not follow the rules.
- Time Keeper-
- 2 Scorer

Fun Learning Education