KUNG FU

1. Modalidades o disciplinas incluidas en esta guía

La FDPKF patrocina las siguientes modalidades:

1. Sanda
2. Taolu

2. Federación, unión o asociación internacional

International Kung Fu Federation (IKF)
www.internationalkungfu.com

3. Bibliografía consultada

International Wushu Federation (2017). Wushu Sanda Competition Rules & Judging Method. Tomado de
http://www.fdpkf.pe/Documentos/SANDA2017.pdf

International Wushu Federation (2017). Rules for International Wushu Taolu Competition. Tomado de
http://www.fdpkf.pe/Documentos/TAOLU2017.pdf

KUNG FU SANDA

A. Descripción general de deporte

1. Breve descripción de la dinámica del juego

Sanda (散打) o San shou (散手), literalmente: "combate libre", es la modalidad deportiva y competitiva del kung fu (arte marcial chino), en su versión deportiva o Wushu en la modalidad de "Combate", y está compuesta por las técnicas de golpes (de puño y pierna), de proyección (derivadas de lucha tradicional china Shuai Jiao y del sistema de palancas Qin-Na). Son estas técnicas las de agarre y proyección, que lo diferencian del kick boxing y de otros deportes de combate. Los torneos de Sanda se encuentran reconocidos por la Federación Internacional de Wushu como una de las dos modalidades que conforman este deporte, junto con las formas o rutinas (taolu).

El Sanda ha sido desarrollado como una síntesis de las técnicas de kung fu tradicionales, más concretamente de los torneos Lei Tai, pero con normas para reducir la posibilidad de lesiones graves. El Sanda pone especial énfasis en potenciar la habilidad de lucha en combate, más que en desarrollar la habilidad para conseguir formas elaboradas.

Por razones de seguridad, las normas de competición prohíben que los golpes sean con los codos, así como las luxaciones a articulaciones pequeñas, y las estrangulaciones. Sin embargo, se puede obtener el triunfo proyectando al oponente fuera del área de competición.

Figura 1
Combate Sanda[1]

[1] Tomado de http://www.fdpkf.pe/

B. Características del área de juego

1. Dimensiones

La competencia de Sanda se lleva a cabo en una plataforma de competencia de Wushu Sanda (Leitai) aprobada por la IWUF que consta de un marco con una superficie de madera contrachapada sobre la cual se encuentra una capa de espuma EVA cubierta por un lienzo de cuero PU de alta calidad.

El área de competencia comprende un área de competencia y un área de seguridad. El área de competencia debe tener una superficie plana sin proyecciones obstructivas.

El área de competencia está rodeada por un área de seguridad que comprende alfombras de seguridad con espuma protectora de 2 metros de ancho y 30 centímetros de alto.

2. Demarcación del área de competición

El área de competencia mide 8.00 m de largo por 8.00 m y tiene una altura de 80 centímetros demarcada en los 4 lados por una línea roja de 5 centímetros de grosor.

Una línea amarilla de advertencia, que tiene 10 centímetros de grosor, está dibujada a 90 centímetros en los cuatro lados del área de combate.

En el centro de la superficie del área de competencia está el logotipo IWUF que tiene 120 centímetros de diámetro.

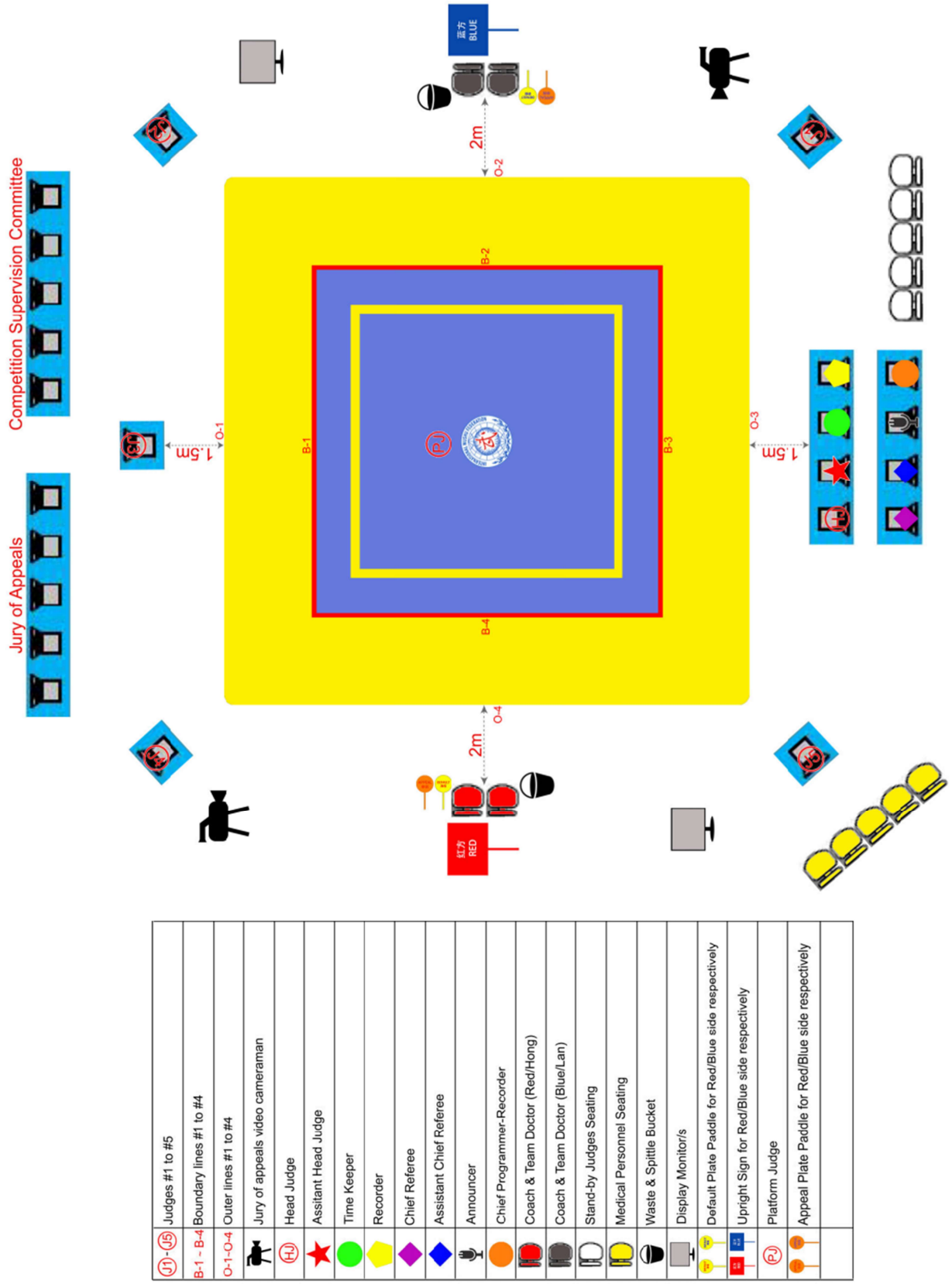

Figura 2
Escenario de competencia[2]

[2] Tomado de http://www.fdpkf.pe/Documentos/SANDA2017.pdf

C. Equipamiento deportivo

1. Equipo del luchador

Todos los competidores deberán usar ropa y equipo de protección aprobados por IWUF.

La ropa aprobada por IWUF para hombres incluye pantalones cortos y chalecos sanda, y para mujeres incluye pantalones cortos y camiseta de sanda. Los pantalones cortos y chaleco serán del mismo color, es decir, rojo o azul. Los competidores deben proporcionar su propia ropa y esto debe incluir un (1) conjunto en rojo y un (1) conjunto en azul.

El equipo de protección se divide en dos colores, rojo y azul. El equipo de protección incluye cascos, guantes, protector de tórax. Se requiere que los competidores proporcionen su propio protector de goma, copas de ingle y envolturas para manos. Las copas de la ingle se deben usar bajo el pantalón. La longitud de las vendas de mano debe ser de entre 3.50 m y 4.50 m en total.

GUANTES

- Para las divisiones Junior y Niños, el peso de los guantes será de 230 gramos.
- Para las divisiones Senior, mujeres y hombres de 65 kg el peso de los guantes será de 230 gramos.
- Para las categorías hombres de 70 kg a más el peso de los guantes será de 280 gramos.

Para las competidoras que son de la fe islámica, la IWUF ha permitido que dichos competidores usen vestimenta de competencia islámica en línea con los estándares a continuación. Dichos competidores deben usar todos los atuendos islámicos estipulados a continuación y no pueden usar selectivamente algunos de ellos por separado.

Figura 3
Indumentaria de competencia[3]

[3] Tomado de http://www.fdpkf.pe/Documentos/SANDA2017.pdf

2. Equipamiento auxiliar

PALETAS DE COLORES

Estas paletas son utilizadas por los jueces de la banda cuando se juzga un combate para indicar el ganador, perdedor o un sorteo de una ronda. La sección redonda de la paleta tiene un diámetro de 20 cm y el mango mide 20 cm de largo. Hay un total de dieciocho (18) paletas que comprenden seis (6) paletas rojas; seis (6) paletas azules y seis (6) paletas divididas (mitad roja, mitad azul).

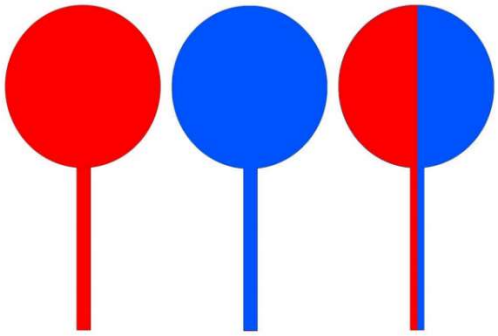

Figura 4
Paletas de colores[4]

TARJETAS DE AMONESTACIÓN

Doce (12) tarjetas amarillas de 15 cm x 5 cm se usan para amonestar, con los caracteres chinos "劝告" y la palabra inglesa "Admonition" en ellos.

TARJETAS DE ADVERTENCIA

Se usan seis (6) tarjetas rojas de 15 cm x 5 cm como advertencia, con los caracteres chinos " 警告" y la palabra inglesa "Warning" en ellos.

TARJETAS DE CONTEO FORZADO

Se usan seis (6) tarjetas azules de 15cm x 5cm para la advertencia, con los caracteres chinos "强 读" y la palabra inglesa "conteo forzado" en ellos.

TARJETAS DE INVITACIÓN

Seis (6) naipes anaranjados de 15cm x 5cm se utilizan para apelaciones alojadas, con los caracteres chinos "申诉" y la palabra inglesa "Appeal" en ellos.

[4] Tomado de http://www.fdpkf.pe/Documentos/SANDA2017.pdf

Figura 5
Tarjetas[5]

PALETAS DE FALTA

Dos (2) paletas amarillas se usan para indicar faltas, con los caracteres chinos "弃权" y la palabra inglesa "Default" en ellos, escritos en color rojo en un lado y en color azul en el otro lado. La sección redonda de la paleta tiene un diámetro de 40 cm, con un mango de 40 cm de longitud.

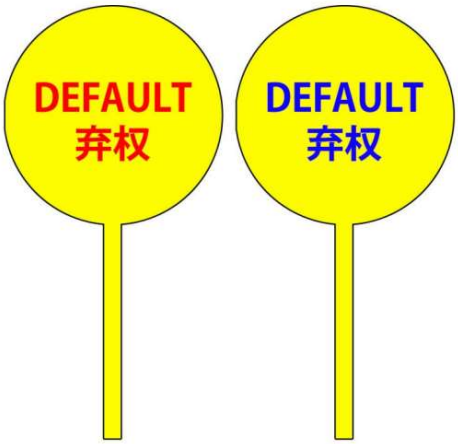

Figura 6
Paletas de falta[6]

PALETAS DE RECLAMACIÓN

Dos (2) paletas naranjas se utilizan para el alojamiento de los propósitos, con los caracteres chinos "申诉" y la palabra en inglés "Appeal" en ellos - escritos en color rojo en un lado y en color azul en el otro lado. La sección redonda de la paleta tiene un diámetro de 40 cm, con un mango de 40 cm de longitud.

[5] Tomado de http://www.fdpkf.pe/Documentos/SANDA2017.pdf
[6] Tomado de http://www.fdpkf.pe/Documentos/SANDA2017.pdf

Figura 7
Paletas de reclamación[7]

CRONÓMETRO

Dos (2) cronómetros (1 como reserva)

SILBATO

Dos (2) silbidos (1 de paso simple, 1 de doble paso)

MEGÁFONO

Tres (3) megáfonos.

GONG, MAZO Y BASTIDOR

Un (1) juego.

CONTADOR DE CUENTA

Quince (15) a Veinte (20) Contadores de cuenta

CÁMARA DE VIDEO

Dos (2) Cámaras de video

ESCALA MÉTRICA

Dos (2) conjuntos. Las escalas deben mostrar 2 dígitos después de los puntos decimales.

MICRÓFONOS INALÁMBRICOS

Tres (3) micrófonos inalámbricos (para ser fijados al cofre del árbitro de la plataforma.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN ELECTRÓNICA

Un (1) conjunto de sistema de puntuación electrónica.

[7] Tomado de http://www.fdpkf.pe/Documentos/SANDA2017.pdf

KUNG TAOLU

A. Descripción general de deporte

1. Breve descripción de la dinámica del juego

El Taolu es una simplificación y adaptación de las diferentes formas del kung-fu tradicional pero con movimientos más vistosos y, a menudo acrobáticos, en los que preservan las tácticas (desplazamientos), técnicas (gestos) de cada estilo, y en algunos casos muestras o métodos de preparación física específica, sea con, o sin armas.

Figura 1
Demostración de Taolu[8]

B. Características del área de juego

1. Aspectos generales

Las competiciones se realizarán en las áreas de competencia designadas por la IWUF.

2. Dimensiones

Los eventos individuales se llevarán a cabo en una alfombra de 14 mx 8 m, rodeada por un área de seguridad de 2 m de ancho.

[8] Tomado de http://www.fdpkf.pe/

Los eventos grupales se realizarán en una alfombra de 16 mx 14 m, rodeada por un área de seguridad de 1 metro de ancho.

La distancia entre dos alfombras debe ser de al menos 6 m.

3. Trazado

Los bordes de la alfombra deben estar marcados con una banda blanca de 5 cm de ancho.

4. Altura libre

El techo debe estar al menos a 8 m sobre la alfombra.

5. Iluminación

La luminancia vertical del área de competición debe ser superior a 1500 lux y la luminancia horizontal a más de 800 lux.

Figura 2
Escenario de competencia de Taolu[9]

C. Equipamiento deportivo

1. Indumentaria

Todos los competidores deberán usar disfraces de competencia con números en ellos. Adicionalmente se tienen las siguientes especificaciones:

Para eventos changquan, taijiquan, taijijian, daoshu, jianshu, qiangshu, gunshu y dudales

- Una chaqueta con un cuello vertical de estilo chino y siete botones de tela tipo palanca en la parte delantera y mangas cortas o largas; y para taijiquan y taijijian,

[9] Tomado de https://www.pinterest.com/pin/400679698081066990/

una chaqueta de manga larga de una longitud que no exceda la punta del pulgar del usuario con los brazos colgando hacia abajo.

- Mangas tipo Bloomer reunidas en los puños.
- Braguitas de estilo chino con cintura al estilo occidental y entrepiernas ajustadas.
- De cualquier material en cualquier color, que deberá ser uniforme; 2.4.1.5 Adornos de 3 cm de ancho para toda la prenda, tal vez de diferentes materiales y en un único color diferente; y
- Un cinturón suave (excepto taijiquan y taijijian), tal vez de diferente material y en un solo color diferente.
- Todos los disfraces pueden ser de cualquier material que el usuario elija, tal vez con diseños adicionales para varios patrones.

Para eventos nanquan

- Una chaqueta sin cuello con siete botones de tela tipo palanca al estilo chino en la parte delantera, y con mangas cortas para mujeres y sin mangas para hombres;
- Braguitas de estilo chino;
- De cualquier material en un solo color, que será uniforme;
- Adornos de 1 cm de ancho para toda la prenda, tal vez de diferentes materiales y en un solo color diferente; y
- Una correa suave, tal vez de diferente material y en diferentes colores individuales.
- Todos los disfraces pueden ser de cualquier material que el usuario elija, tal vez con diseños adicionales para varios patrones.

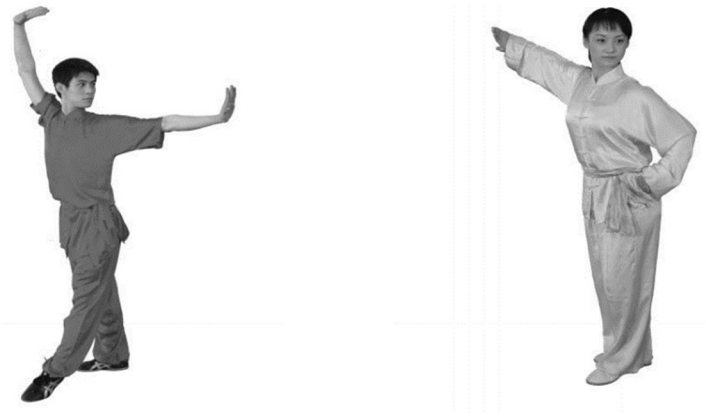

Figura 3
Indumentaria para eventos Chagguan[10]

[10] Tomado de http://www.fdpkf.pe/Documentos/TAOLU2017.pdf

Figura 4
Indumentaria para eventos Taiji[11]

Figura 5
Indumentaria para eventos Nanquan[12]

[11] Tomado de http://www.fdpkf.pe/Documentos/TAOLU2017.pdf
[12] Tomado de http://www.fdpkf.pe/Documentos/TAOLU2017.pdf

2. Aparatos

Los aparatos designados por Ony IWUF se utilizarán en competición.

Cuando una espada o una espada ancha se sostienen en la mano izquierda de un competidor, su punta no debe ser inferior a la altura de su oreja. La longitud de un garrote no debe ser más corta que la altura del artista intérprete o ejecutante, y la longitud de una lanza no más corta que la distancia desde el piso hasta la punta del dedo medio cuando se para con el brazo extendido. Cuando una espada ancha de estilo sureño se sostiene en su mano izquierda, su punta no debe ser inferior a su mandíbula inferior.

3. Equipamiento auxiliar

Una Competición a gran escala deberá estar equipada con cuatro (4) cámaras de video, tres (3) reproductores de video, tres (3) televisores y un juego completo de sistema de puntaje y sistema de sonido.