

FM 3-25.150

Combatives

Tabla de contenidos

COVER

PREFACIO

CAPÍTULO 1.

INTRODUCCIÓN

- 1-1. Definición de Combatives
- 1-2. Efectos de la formación Combativa
- 1-3. Principios básicos
- 1-4. Seguridad

CAPÍTULO 2.

FORMACIÓN

Sección I.

Train-the-Trainer

- 2-1. Responsabilidades de los formadores
- 2-2. Precauciones de Seguridad

Sección II.

Unidad de Formación

- 2-3. De base o de una sola estación de Unidad de Formación
- 2-4. Unidad de Sostenimiento del Programa de Capacitación

Sección III.

Áreas de Formación

- 2-5. Formaciones de Formación
- 2-6. Paspertú de habitaciones
- 2-7. Construcción de la Piscina
- 2-8. Bayoneta Asalto Curso

Sección IV.

Técnicas de Enseñanza

- 2-9. Calentamiento y estiramientos
- 2-10. Gatear, caminar y correr
- 2-11. Demostraciones
- 2-12. Ejecución por los números
- 2-13. Ejecución en la lucha contra la velocidad
- 2-14. Taladros
- 2-15. Almohadillas de formación y otro equipo protector

CAPÍTULO 3.

BASE DE TIERRA DE LUCHA CONTRA LAS TÉCNICAS

Sección I.

Consejo de la Posición dominante

- 3-1. Volver Monte
- 3-2. Montaje Frontal
- 3-3. Guardia
- 3-4. Control lateral

Sección II.

Técnicas Básicas

- 3-5. Cuerpo se mueve de Posicionamiento
- 3-6. Movimientos finales
- 3-7. Taladros
- 3-8. Defensa contra Headlocks

CAPÍTULO 4.

AVANZADO DE TIERRA DE LUCHA CONTRA LAS TÉCNICAS

Sección I.

Ataques avanzada

- 4-1. Advanced Consejo de posiciones
- 4-2. Paso de la Guardia
- 4-3. Los ataques de la Montaña
- 4-4. Los ataques de la Montaña Volver
- 4-5. Los ataques de la Guardia de

	4-6. Monte de la rodilla
	4-7. Ataques de pierna
Sección II.	Huelgas
	4-8. Paso de la Guardia
	4-9. Sorprendente de Control lateral
	4-10. La defensa contra las huelgas en la Guardia
CAPÍTULO 5.	Desmontajes y lanza
	5-1. Breakfalls
	5-2. Cerrando la distancia y el logro de los Clinch
	5-3. Tira y Takedown Técnicas
	5-4. La defensa contra Headlocks
	5-5. Desmontajes de contra una pared
	5-6. Doble la pierna de ataque
	5-7. Single ataques Leg
	5-8. Los ataques de la parte trasera
CAPÍTULO 6.	HUEL GAS
	6-1. Las huelgas del brazo
	6-2. Combinaciones de punzonado
	6-3. Kicks
	6-4. Transición entre las gamas de
CAPÍTULO 7.	Armas de mano
Sección I.	Técnicas ofensivas
	7-1. Ángulos de ataque
	7-2. Fusil con bayoneta fija
	7-3. Bayoneta / Knife
	7-4. Cuchillo contra el fusil de secuencia
	7-5. Técnicas avanzadas de armas y el entrenamiento
Sección II.	Field-Expediente de Armas
	7-6. El afianzamiento de la herramienta
	7-7. De tres pies Stick
	7-8. Six-Foot Pole
CAPÍTULO 8.	DEFENSA PERMANENTE
Sección I.	Desarmados Rival
	8-1. Defensa contra Chokes
	8-2. Defensa contra Bear Hugs
Sección II.	Rival Armadas
	8-3. Defensa contra un ataque armado Rival
	8-4. Defensa contra un cuchillo
	8-5. Sin armas de defensa contra un fusil con bayoneta fija
CAPÍTULO 9.	GRUPO DE TACTICAS
Sección I.	Escenarios de la Fuerza letal
	9-1. Rango
	9-2. Control
	9-3. Acabado
Sección II.	Escenarios restrictivas de la Fuerza
	9-4. Dos contra uno
	9-5. Tres contra dos
	9-6. Paridad
	9-7. Uno contra dos
	9-8. Dos contra tres
Apéndice A.	LA SITUACIÓN DE FORMACIÓN
APÉNDICE B.	CONCURSOS
GLOSARIO	

CAPÍTULO 1 INTRODUCCIÓN

Muy pocos han sido asesinados con la bayoneta o sable, pero el temor de que sus entrañas exploradas con el acero frío en las manos de los hombres enloquecidos de batalla se ha ganado más de una pelea.

-Patton

1-1. DEFINICIÓN DE combatives

Mano-a-mano es un compromiso entre dos o más personas en una lucha con las manos vacías o con armas de mano, como cuchillos, palos, armas de proyectil o que no pueden ser despedidos. Competencia en la mano-a-mano es uno de los pilares fundamentales para la formación del soldado moderno.

1-2. EFECTOS DE FORMACIÓN combatives

Los soldados deben estar preparados para utilizar los diferentes niveles de la fuerza en un entorno donde los conflictos pueden cambiar de intensidad baja y alta intensidad en cuestión de horas. Muchas de las operaciones militares, tales como las misiones de mantenimiento de la paz o de evacuación de no combatientes, pueden restringir el uso de armas letales. Mano a mano combatives formación salvar vidas en un enfrentamiento inesperado.

Más importante aún, combatives formación ayuda a infundir valor y confianza en sí mismo. Con la competencia viene de la comprensión de la agresión controlada y la capacidad para mantener centrada la atención, mientras que bajo coacción. Capacitación en combatives incluye entrenamiento físico duro y arduo que es, al mismo tiempo, mentalmente exigentes y se traslada a otras actividades militares. El efecto global de combatives formación es -

- La culminación de un exitoso programa de aptitud física, mejorar la condición física y la fuerza de la unidad, la flexibilidad, el equilibrio y cardiorrespiratoria.
- Construcción de valor personal, auto confianza, auto-disciplina y espíritu de cuerpo.

1-3. PRINCIPIOS BÁSICOS

Detrás de todas las técnicas de combatives son los principios de la mano a la mano debe aplicarse con éxito derrotar a un oponente. La progresión natural de las técnicas, tal como se presenta en este manual, será inculcar estos principios en el soldado.

a. **La calma mental.** Durante una pelea, un soldado debe mantener su capacidad de pensar. No debe permitir que el miedo o la ira para controlar sus acciones.

b. **conciencia de la situación.** Las cosas son a menudo sucede a su alrededor a los combatientes que podrían tener un impacto directo sobre los resultados de la lucha, como las armas oportunidad u otro personal que sumarse a la lucha.

c. **flexibilidad.** Un soldado no siempre puede contar con ser grande y fuerte que el enemigo. Se debe, por tanto, nunca intente oponerse al enemigo en una prueba directa de la fuerza. Desorientación flexible de la fuerza del enemigo permite técnica superior y la estrategia de lucha para superar la fuerza superior.

D. **Base.** Base se refiere a la postura que permite a un soldado para ganar influencia de la tierra. En general, un soldado debe tener su centro de gravedad bajo y su amplia base, muy similar a una pirámide.

E. **Consejo de Posición Dominante.** La posición se refiere a la ubicación del cuerpo de la caza en relación a su oponente. Un principio fundamental es cuando la lucha para ganar el control del enemigo mediante el control de esta relación. Antes de que cualquier muerte o discapacidad técnica puede ser aplicada, el primer soldado debe obtener y mantener una de las posiciones del cuerpo dominante ([capítulo 3, sección I](#)).

F. **Distancia.** Cada técnica tiene una ventana de la eficacia basada en la cantidad de espacio entre los dos combatientes. El combatiente debe controlar la distancia entre él y el enemigo a fin de controlar la pelea.

G. **Física Balance.** Balance se refiere a la capacidad de para mantener el equilibrio y permanecer en una posición vertical estable.

h. **Aproveche.** Un luchador utiliza las partes de su cuerpo para crear una ventaja mecánica natural sobre las partes del cuerpo del enemigo. Mediante el uso de apalancamiento, un boxeador puede tener un efecto mayor sobre un enemigo mucho más grande.

1-4. SEGURIDAD

Combatives del Ejército programa ha sido diseñado específicamente para capacitar a los luchadores más competentes en el menor tiempo posible en la forma más segura posible.

a. **General Precauciones de seguridad.** Las técnicas de Combatives Ejército debe ser enseñado en el orden presentado en este manual. Están dispuestos a dar no sólo la evolución natural de las técnicas, sino a presentar las técnicas más peligroso después de que los soldados han establecido una familiaridad con la dinámica de las técnicas de combate en general. Esto dará como resultado lesiones menos graves con los movimientos más dinámicos.

b. **Supervisión.** El examen de seguridad más importante es la supervisión adecuada. Debido a la naturaleza potencialmente peligrosa de las técnicas involucradas, combatives formación siempre debe llevarse a cabo bajo la supervisión de líderes calificados.

c. **Áreas de formación.** La mayoría de la formación debería llevarse a cabo en una zona con condiciones blandas, como una zona de césped o arena. Si esterillas de capacitación están disponibles, deben ser utilizados. Un área de superficie dura no es apropiado para combatives formación.

d. **Resistors Capacitors.** son la mejor manera de poner fin a una pelea. Ellos son la forma más eficaz para incapacitar a un enemigo y, con la supervisión, también son lo suficientemente seguro como para aplicar en la formación, exactamente como en el campo de batalla.

e. **Mixto Bloqueos.** Con el fin de incapacitar a un enemigo, los ataques deben ser dirigidas contra las grandes articulaciones como el codo, el hombro o la rodilla. Los ataques a la mayoría de estas articulaciones son muy dolorosas, mucho antes de causar daños ni heridos, lo que permite la formación de fuerza completa a llevarse a cabo sin riesgo significativo de lesión. Las excepciones son los ataques de la muñeca y los ataques de torsión de la rodilla. La muñeca es muy fácilmente dañadas, y torcedura de la rodilla no se convierta en doloroso hasta que sea demasiado tarde. Por lo tanto, estos ataques se les debe enseñar con gran cuidado y no debe permitirse en combate o concursos.

F. **Golpear.** Golpear es un sistema ineficaz para incapacitar a un enemigo. Las huelgas son, sin embargo, una parte importante de una estrategia de lucha global y puede ser muy eficaz en la manipulación de la oponente en posiciones desfavorables. Las huelgas pueden ser practicado con varios tipos de relleno de protección, como guantes de boxeo. De Defensa, se pueden practicar golpes utilizando la fuerza reducida. La formación debería ser dejado de centrarse en las realidades de la lucha.

CAPÍTULO 2 FORMACIÓN

Este capítulo analiza el papel del entrenador en la enseñanza y el mantenimiento efectivo de las manos-a-mano. También se discute la formación de unidad, las áreas de formación, técnicas de enseñanza, y las precauciones de seguridad que se deben considerar antes de realizar combatives formación.

Sección I. TRAIN-THE-TRAINER

La instrucción profesional es la formación, claves para el éxito en combatives. Aplicación de los instructores deben estar físicamente en forma y muy competente en la demostración y práctica de los conocimientos. Se debe revisar y familiarizarse con este manual. La confianza, el entusiasmo y los conocimientos técnicos son esenciales para el éxito en la mano de enseñanza-a-mano. Asistente de instructores también deben estar adecuadamente entrenado para ayudar a supervisar y demostrar las maniobras. Selección de los formadores es el primer paso en el establecimiento de un programa eficaz.

2-1. RESPONSABILIDADES DE LOS FORMADORES

Esfuerzo diligente que se necesita para perfeccionar la mano de diversas técnicas de combate cuerpo a cuerpo, para aplicar instintivamente, y para enseñar a los demás de manera segura dominarlos. Las responsabilidades de instructor siguientes son el núcleo de la planificación y ejecución de combatives formación.

- a. Buscar la máxima eficacia con el mínimo esfuerzo. Esforzamos continuamente para reducir todas las explicaciones innecesarias, el movimiento y la actividad. Racionalizar la formación, sin comprometer el contenido, la eficiencia o la seguridad.
- b. Insiste en la cooperación y el dominio técnico. Promover la flexibilidad y el control de la agresión.
- c. Reforzar los detalles de cada técnica y proporcionar retroalimentación positiva cuando sea necesario. Use el humor de vez en cuando para motivar a los soldados, sino evitar la degradación o insultar al otro.
- d. Asegúrese de material didáctico útil están presentes en cantidades suficientes para todos los soldados están entrenados. Asegúrese de áreas de formación son bien mantenido y libre de obstáculos peligrosos.
- e. Asegúrese de profesores y profesores auxiliares son bien ensayado y preparado antes de todas las sesiones de entrenamiento. Formación de instructores de Conducta de al menos cinco horas semanales para mantener un alto nivel de habilidad.
- f. Desarrollar tantas combatives instructores calificados para cada unidad como sea posible. Instructor-a-ratios soldado no debe exceder de 1 profesor para 20 soldados. Fomentar la formación después de impuestos y la educación para los instructores.

- g. Requieren una estricta disciplina de todos los soldados.

2-2. PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

Para evitar lesiones, el instructor debe considerar las siguientes precauciones de seguridad antes de realizar combatives formación.

- a. Supervisar todo el trabajo práctico de cerca y constantemente. Nunca deje a un grupo de supervisión.

- b. Familiarizar a los soldados con cada maniobra de una explicación completa y de demostración antes de que el intento de movimientos.

- c. No permita que los soldados a salir adelante de la instrucción.

- d. Asegúrese de que el compañero de entrenamiento no ofrece resistencia, pero permite la maniobra para ser ejecutados durante las fases de aprendizaje y al mismo tiempo perfeccionar las técnicas.

- e. Asegúrese de que haya suficiente espacio entre los soldados durante todo el trabajo práctico, por ejemplo, permitir al menos un niño de 8 metros cuadrados por cada par de soldados.

- f. Asegúrese de que los soldados vaciar sus bolsillos, y eliminar sus joyas, y las etiquetas de identificación antes de la formación.

- g. El estrés que sólo las huelgas simulada a los puntos vitales, tales como la cabeza, el cuello y la zona de la ingle deben ser ejecutados. Los soldados pueden utilizar los golpes de luz a otras zonas vulnerables, sin embargo, se debe extremar la prudencia en todo momento.

- h. Asegúrese de que los soldados de entender el uso de la física golpeando y señales verbales para indicar a la pareja cuando para detener la presión en el cuerpo a cuerpo y técnicas de asfixia.

- i. Asegúrese de que los soldados calentar y estirar adecuadamente antes de los trabajos prácticos.

- j. Enseñar y practicar las caídas antes de la realización de lanzamientos.

- k. Asegúrese de que el soldado que deben ser desarmados no pone el dedo en el gatillo durante el desarme de fusil y una bayoneta.

- l. Asegúrese de que los soldados mantener vainas de cuchillos y bayonetas firmemente adherido a los fusiles, mientras que el desarme de los métodos de aprendizaje de bayoneta.

- m. Utilice fundas de bayoneta o cuchillo de goma cuchillos durante el desarme de la formación.

- n. Si la utilización de un pozo de serrín, inspeccionar todos los sacos de arena en la retención de la pared antes de realizar la capacitación para garantizar que todas las bolsas son útiles, por lo menos el 75 por ciento completo, y que el muro está cubierto con sacos de arena. Cualquier bolsa en donde el personal es probable que caigan se llena con la misma consistencia de relleno como el serrín en la boca y también proporcionará un mínimo de 6 pulgadas de aserrín.

o. Mantener una zona de amortiguamiento de 6 metros de muro de contención y el área de demostración durante todo el entrenamiento, especialmente la capacitación que requieren los lanzamientos y desmontajes de los estudiantes.

p. Rake de la fosa de entrenamiento para aflojar el aserrín y eliminar todos los objetos afilados. Correctamente inspeccionar el pozo para que todos los riesgos de seguridad se retiren antes de la instrucción o manifestaciones son ejecutados.

q. Realizar inspecciones de la profundidad de aserrín, con tiempo suficiente antes de la formación para resurgir de la fosa. Recuerde que el aserrín nuevo tendrá que ser rastrillado y la inspección de objetos extraños que puedan causar lesiones.

Sección II. UNIDAD DE FORMACIÓN

De nivel de entrada los soldados reciben una base de entrenamiento en combatives durante la formación básica y una formación de unidad en la estación (OSUT). Individuales de formación avanzada (AIT), los comandantes deben revisar la formación presentado durante la formación básica y, como el tiempo lo permite, a expandirse a las más avanzadas técnicas discutidas en este manual. Para los soldados para conseguir y mantener niveles de competencia unidades regulares deben incorporar combatives en un programa de formación organizados para incluir la formación de la situación ejercicios ([Apéndice A](#)).

2-3. Básico o uno-ESTACIÓN DE UNIDAD DE FORMACIÓN

Este es un programa de capacitación propuesto para la formación básica o OSUT. Se basa en diez horas de tiempo de formación disponibles, dividido en cinco períodos de dos horas cada una. La formación debería empezar a lidiar con tierra, que no sólo es más fácil, tanto para enseñar y aprender, pero también proporciona una base sólida para las técnicas de pie más difícil. Un programa no debe comenzar con las técnicas que tendrán mucho tiempo para dominar. La desilusión El resultado sería casi uniforme con combatives en general.

a. Período 1 (2 horas).

- Introducción a la combatives seguridad.
- Lucha contra la manifestación realizada por los instructores o formadores para llamar la atención y motivar a los soldados.
- Warm-ups y estiramientos.
- Ponte de pie en la base.
- Escapar de la trampa y montaje de rollo.
- Pase la guardia.
- Lograr el monte.
- Drill N ° 1, 10 a 15 repeticiones; escapar al monte, pasar la guardia, lograr el monte, en secuencia.
- Escape del montaje de camarones a la guardia.
- Escape del monte de perforación.

b. Período 2 (2 horas).

- Warm-ups y estiramientos.

- Drill N ° 1, diez repeticiones.
- Empujando el brazo y rodar en la parte posterior montaje.
- Escapar de la parte posterior de montaje.
- N ° 2: Drill Arm push and roll a la parte posterior de montaje, montaje de escapar de la parte de atrás.
- Luchando por la posición, a cinco minutos y luego cambiar de pareja. Repita el procedimiento para la duración de la clase.

c. Período 3 (2 horas).

- Warm-ups y estiramientos.
- Drill N ° 1, diez repeticiones.
- Drill N ° 2, de diez repeticiones.
- Introducción a la asfixia.
- Rear Naked Choke.
- Cuello de la Cruz estrangulador del monte y de guardia.
- Guillotina Frente ahogarse.

d. Período 4 (2 horas).

- Warm-ups y estiramientos.
- Drill N ° 1, diez repeticiones.
- Drill N ° 2, de diez repeticiones.
- Bar brazo doblado desde el Monte de la Cruz y de montaje.
- Bar brazo recto del monte.
- Bar brazo recto de la guardia.
- Barrido de recta intento brazo bar.

e. Periodo de 5 (2 horas).

- Warm-ups y estiramientos.
- Drill N ° 1, diez repeticiones.
- Drill N ° 2, de diez repeticiones.
- Revisar.
- Reglas de introducción.
- Competencia.

2-4. UNIDAD logística PROGRAMA DE FORMACION

Énfasis de comandos es la clave para un programa exitoso combatives. Sesiones de formación Combatives debe ser regular, y deben ser incluidos en programas de formación de unidad en la empresa y el nivel de pelotón.

a. Unidad de programas de éxito combatives seguir centrándose en las técnicas esenciales enseñados en la formación básica o programa OSUT. El dominio de estas medidas dará lugar a los combatientes más hábiles que la exposición a un gran número de técnicas de voluntad.

b. Como el nivel de competencia aumenta la progresión natural de los movimientos es la siguiente:

- Luchando terreno avanzado.
- Desmontajes.
- Las huelgas y patadas.
- Lucha contra la estrategia.
- Formación situacional.

c. Formadores de primaria deben ser designados a todos los niveles. Sesiones regulares de formación de estos formadores de garantizar la calidad de la formación a nivel de pequeña unidad.

d. Formadores primaria debe ser de la categoría apropiada, por ejemplo, un entrenador de pelotón principal debe ser un jefe de pelotón o el sargento de pelotón para garantizar que la formación que realmente ocurre.

e. Combatives modernos permiten a los soldados para competir de manera segura. Para inspirar la búsqueda de la excelencia, los soldados individuales pueden competir en el día de la organización. También puede llamar a los líderes de los escuadrones de las secciones, o los individuos para competir al azar como método de control de los niveles de formación. Todos los concursos deben llevarse a cabo combatives IAW normas establecidas en [el Apéndice B de este manual](#). Sin embargo, la competencia no debe convertirse en el foco de combatives de formación, pero siguen siendo una herramienta para inspirar a la formación continua.

Sección III. Áreas de Formación

Una ventaja de combatives formación es que se puede realizar casi en cualquier lugar, con poca preparación de la zona de entrenamiento.

2-5. FORMACIONES DE FORMACIÓN

Formaciones utilizados para entrenamiento físico también puede ser utilizado para combatives formación ([FM 21-20](#)). Si se utiliza la formación rectangular extendida, las filas primera y tercera deberían hacer frente a las filas segunda y la cuarta de manera que cada soldado es directamente a través de su socio.

Una gran cubierta de hierba, zona al aire libre libre de obstáculos es adecuado para la formación. Cada par de soldados debe tener un niño de 8 pies cuadrados de espacio de formación. Cuando la práctica de lanzamientos o el desarme de las técnicas, los soldados necesitan el doble del intervalo normal entre filas. Los instructores también par de soldados, según la altura y el peso.

2-6. MATTED SALA

Debido a las inclemencias del tiempo puede ser un elemento de distracción de formación, la mejor zona de entrenamiento es una instalación cubierta, con clima controlado tanto con suelo acolchado y las paredes. Colchonetas debe ser lo suficientemente sólida para permitir la libre circulación, sino permitir la absorción de impacto suficiente como para permitir segura tiros y los desmontajes.

2-7. PIT CONSTRUCCIÓN

Un espacio común para la enseñanza de la mano-a-mano es un pozo de serrín. Serrín pozos están diseñados para enseñar a tiros y cae de forma segura, pero no son muy adecuadas para luchar contra la tierra. [Figura 2-1](#) muestra un área de capacitación para 200 soldados con un pozo de serrín alrededor de un instructor y una plataforma de demostración.

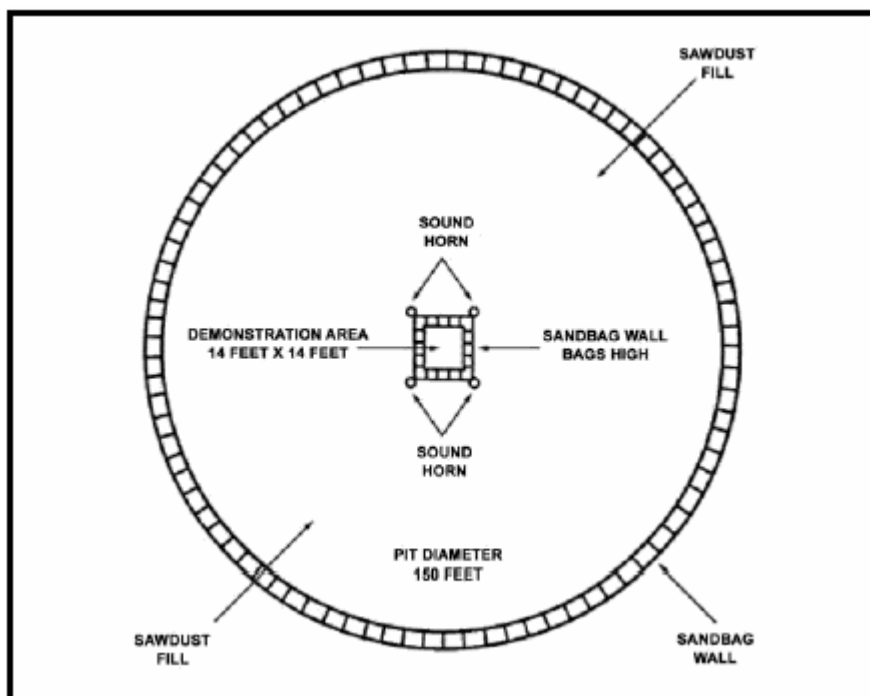


Figura 2-1. Pozo de formación Combatives.

a. Para construir el pozo, cavar y el nivel de un área de 50 metros de ancho, y construir un muro de contención por lo menos 24 pulgadas de alto. La pared puede ser bloques de hormigón, sacos de arena, la suciedad o si otros materiales no están disponibles. (Para evitar lesiones cuando se utiliza un muro de bloques de hormigón, la cubierta de la pared y la parte superior de la pared con sacos de arena.) Coloque una capa de láminas de plástico en el suelo para prevenir el crecimiento de pasto y malezas, y colocar una base de arena de hasta 12 pulgadas de profundidad en la parte superior del plástico. Luego, coloque una capa de aserrín de cerca de 6 pulgadas de profundidad en la parte superior de la arena.

b. 14- Construir un área de demostración pie cuadrado ([Figura 2-1](#)) en el centro de la fosa con el mismo tipo de muro de contención se describe en el apartado A. Esta área debe ser suficientemente grande para dos manifestantes y el instructor principal.

2-8. BAYONET ASALTO DEL CURSO

El curso de asalto de bayoneta proporciona al comandante una oportunidad única de formación al permitir a los soldados emplean fusiles de bayoneta habilidades de lucha en condiciones de combate simulado. El

curso puede ser construido y negociado para que exigencias en las capacidades de los soldados y en su enfoque de resistencia los experimentados en condiciones de combate. Lugares de interés realistas y sonidos de la batalla del fuego, humo, confusión, y la pirotecnia, también se pueden crear para mejorar el realismo. Los objetivos de formación del curso de asalto de bayoneta incluyen:

- Mejora de fusil bayoneta habilidades de combate.
- Mejorar la aptitud física y la agresividad.
- Mejora de la velocidad, fuerza, coordinación y precisión.
- Proporcionar rifle realista bayoneta luchando, en condiciones de combate cercano.
- Desafiando la determinación de los soldados y la resistencia, que son necesarios en el combate.
- Los líderes una oportunidad para que el equipo y equipo para desarrollar su liderazgo y las medidas de control.

a. **Seguridad.** La seguridad de los soldados deben ser la preocupación principal del instructor y sus ayudantes. Las ayudas que la mejor seguridad es el control y supervisión constantes. Además, los instructores deben breve soldados al comienzo de cada clase sobre los requisitos de seguridad durante el rifle de la formación de bayoneta. Los instructores utilizan las medidas de seguridad siguientes:

(1) bayonetas debe ser fijo y no fijadas sólo en el comando.

(2) Fusiles debe basarse cerca de los objetivos cuando los soldados están ordenados para pasar a la plataforma del instructor de explicaciones o demostraciones.

(3) una superficie lisa que no se convierta en Slippery When Wet debe proporcionarse para el área de formación.

(4) zurdo soldados se colocará de manera que se enfrente de otro zurdo soldado cuando se trabaja en contra de los objetivos. Este tipo de arreglo evita el posible perjuicio al ejecutar una serie de movimientos.

(5) Cuando se utiliza el rifle M16 contra un objetivo, la fuerza de contacto durante el movimiento de empuje puede manejar la mano agarrando la parte baja de la población con interés en ayudar a la Asamblea (en el lado derecho del arma cerca de la población). Para evitar lesiones en la mano, el soldado debe mantener un firme control sobre el pequeño de la población. Los guantes deben ser usados como parte del uniforme de entrenamiento cuando el tiempo lo dicta.

b. **Diseño.** Los 300 metros de largo curso consta de una serie de objetivos a atacar, y los obstáculos para negociar. Sentar a cabo en un terreno natural, preferiblemente en bruto y las zonas boscosas. Incluir los obstáculos naturales como ríos, barrancos, crestas, y una espesa vegetación. Construir obstáculos artificiales como los enredos, cercas, paredes de madera, vallas, y escaleras horizontales ([Figura 2.2](#)).

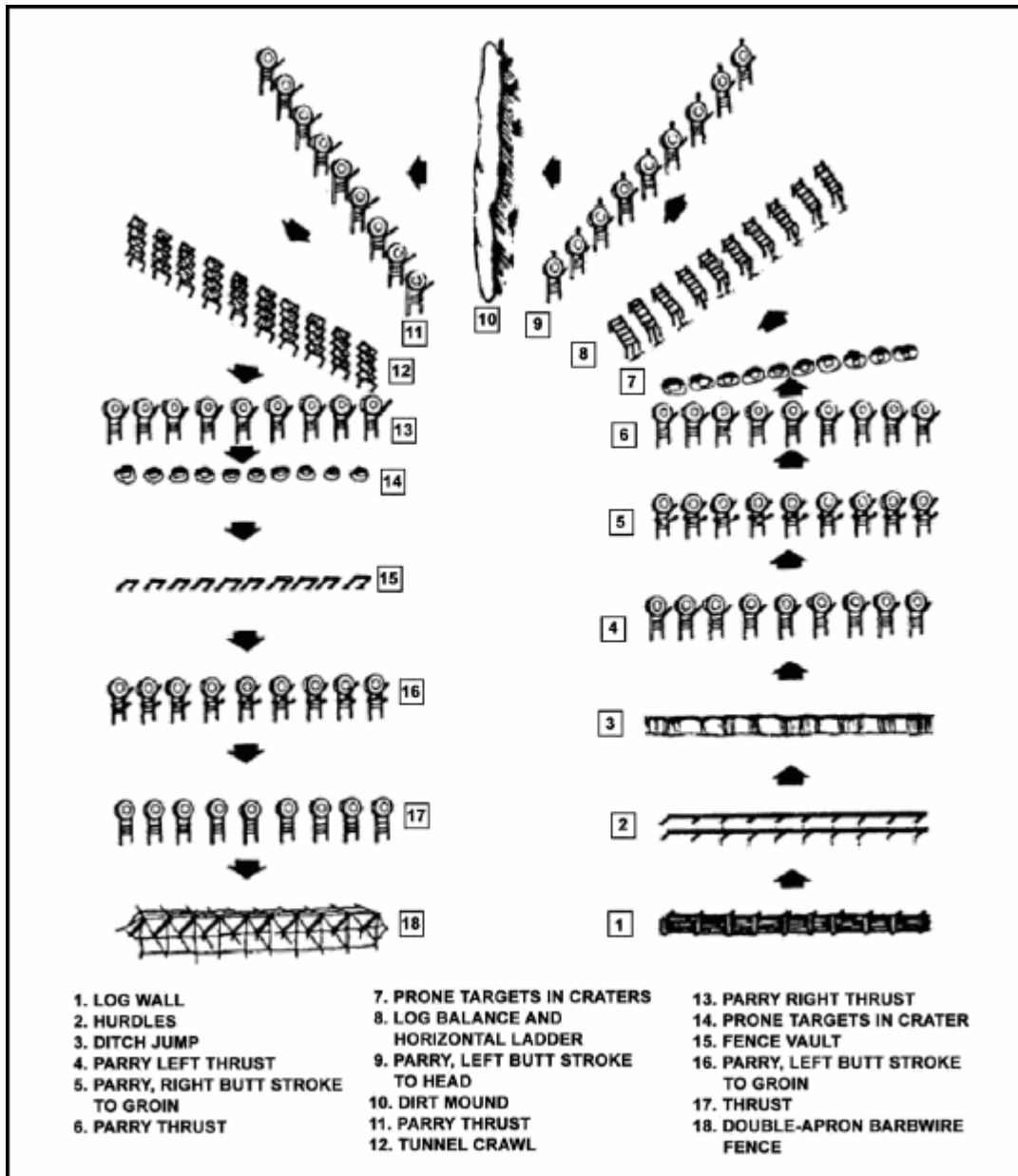


Figura 2-2. Ejemplo de nueve carriles, 300-metros de bayoneta curso de asalto.

C. **Objetivos.** Usar una variedad de objetivos para proporcionar experiencia en diferentes ataques. Los locales de capacitación y soporte técnico (TSC) pueden construir los objetivos. Objetivos compuesto de neumáticos viejos son adecuados, así como los objetivos de Iván tipo utilizado por el control de rango, es decir, la E-silueta tipo, en tres dimensiones de personal de destino (grandes), FSN 6920-01-164-9625 o el F - silueta tipo, en tres dimensiones personal de destino (pequeño), FSN 6920-00-T33-8777. Las metas deben ser duraderos, pero no deben dañar las armas. Coloque un signo de cerca cada objetivo para indicar el tipo de ataque para ser utilizado.

d. **uso.** Un ejemplo de cómo llevar a cabo el curso de asalto de bayoneta es el siguiente:

(1) **Tareas.** Negociar el curso de asalto de bayoneta.

(2) **Condiciones.** Habida cuenta de nueve sendas en un 300-bayoneta supuesto asalto metros sobre terreno irregular, con cuatro tipos de objetivos: empuje; Parry objetivo de empuje; Parry, culata golpe al objetivo de la ingle, y Parry, culata golpe a la cabeza de destino ([Figura 2-3](#)). Los objetivos están marcados con una señal para indicar que el ataque necesario. Habida cuenta de los siete tipos de obstáculos, como se muestra en [las Figuras 2-4 a 2-10](#). Habida cuenta de un soldado vestido con uniforme de batalla de carga de equipo y un rifle con bayoneta calada.

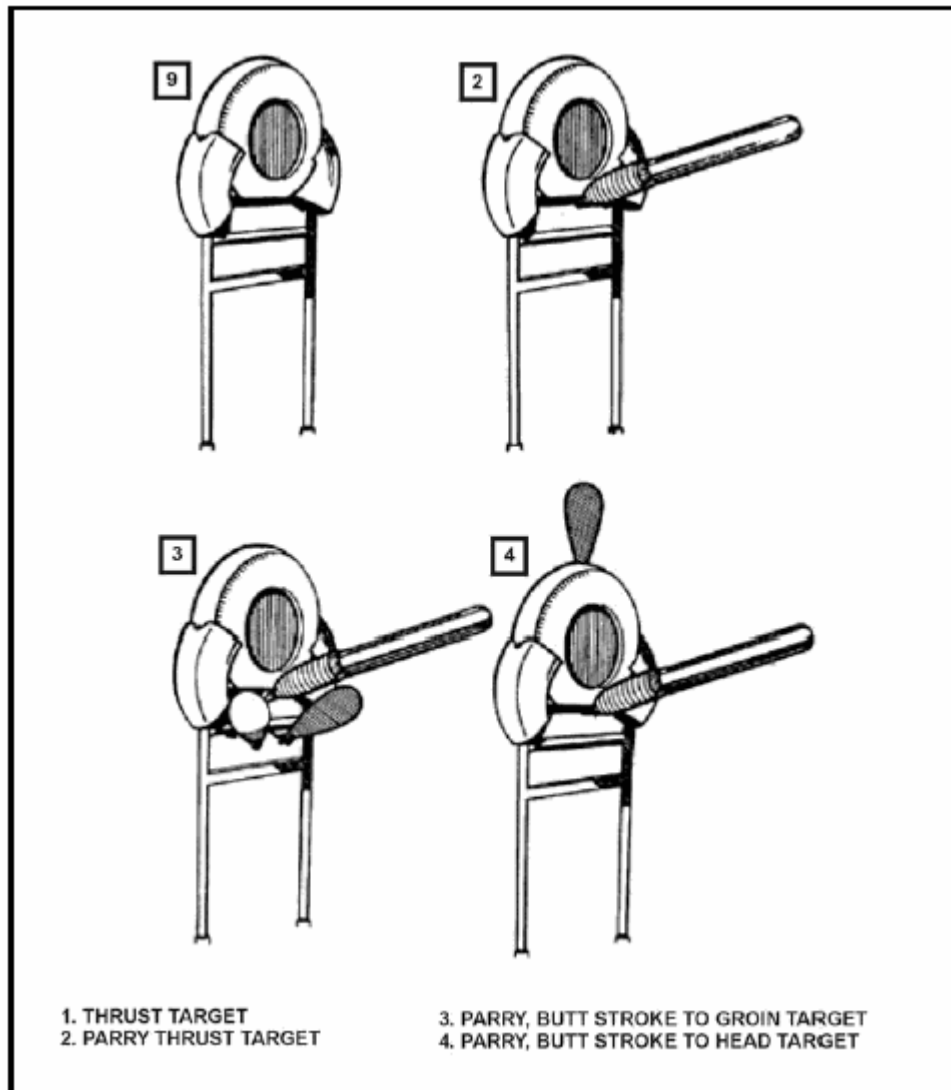


Figura 2-3. Tipos de objetivos.

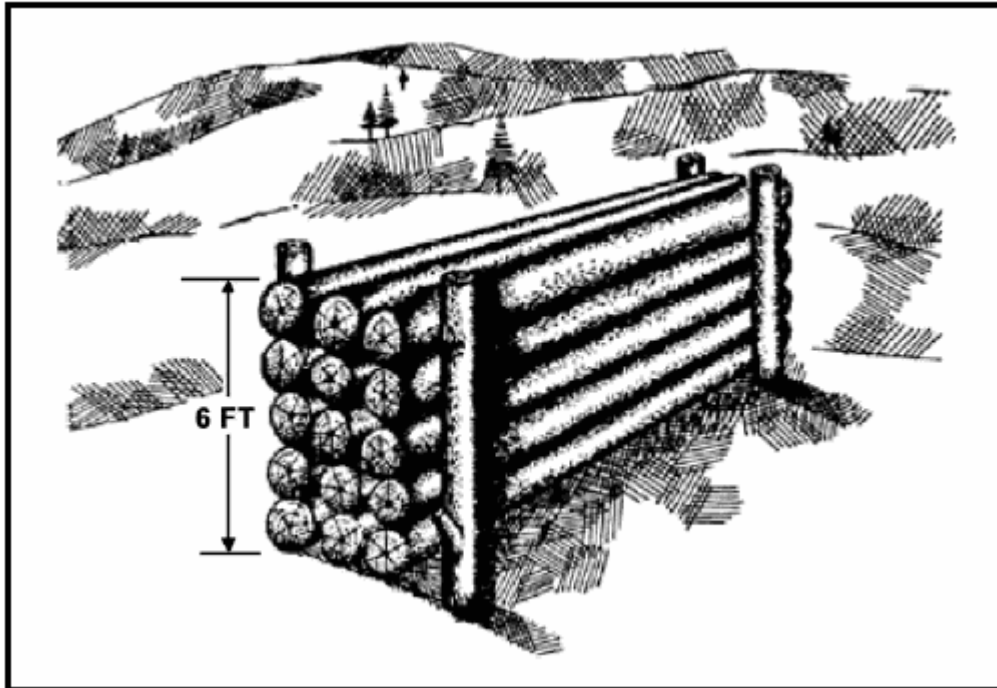


Figura 2-4. Pared de registro.

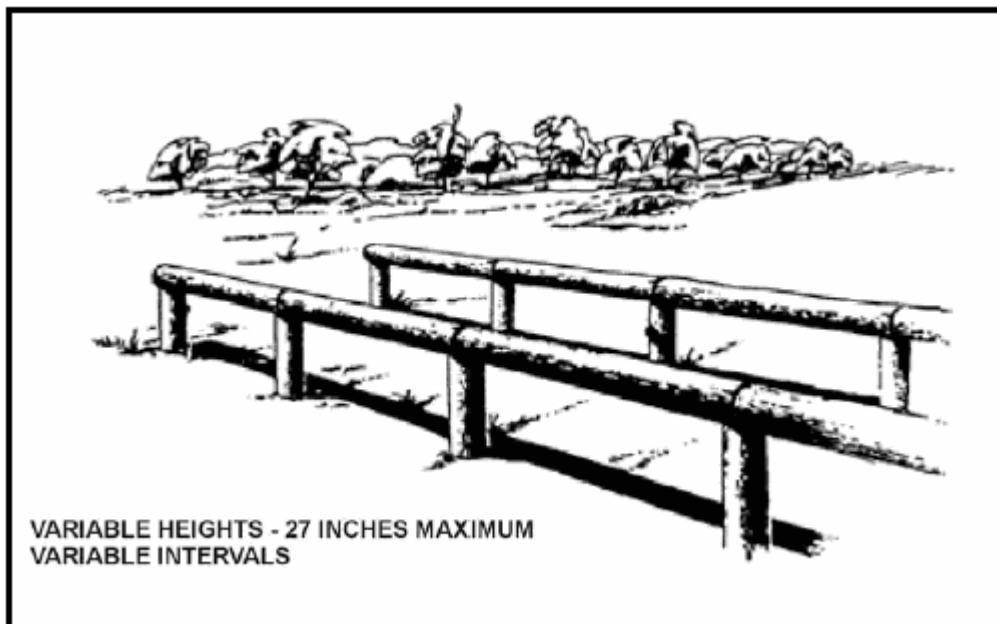


Figura 2-5. Obstáculos.

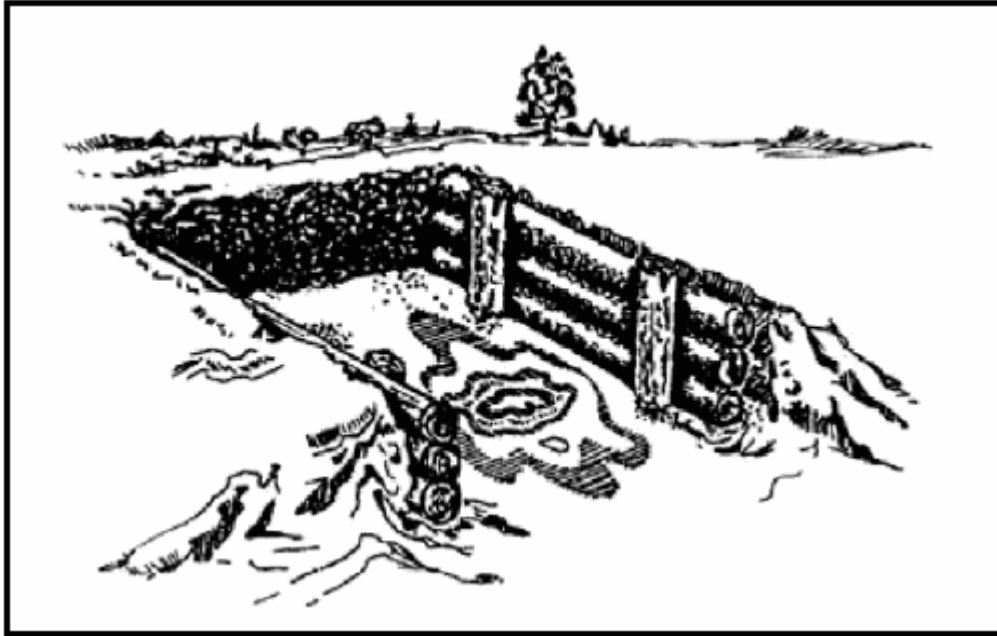


Figura 2-6. Saltar la zanja.

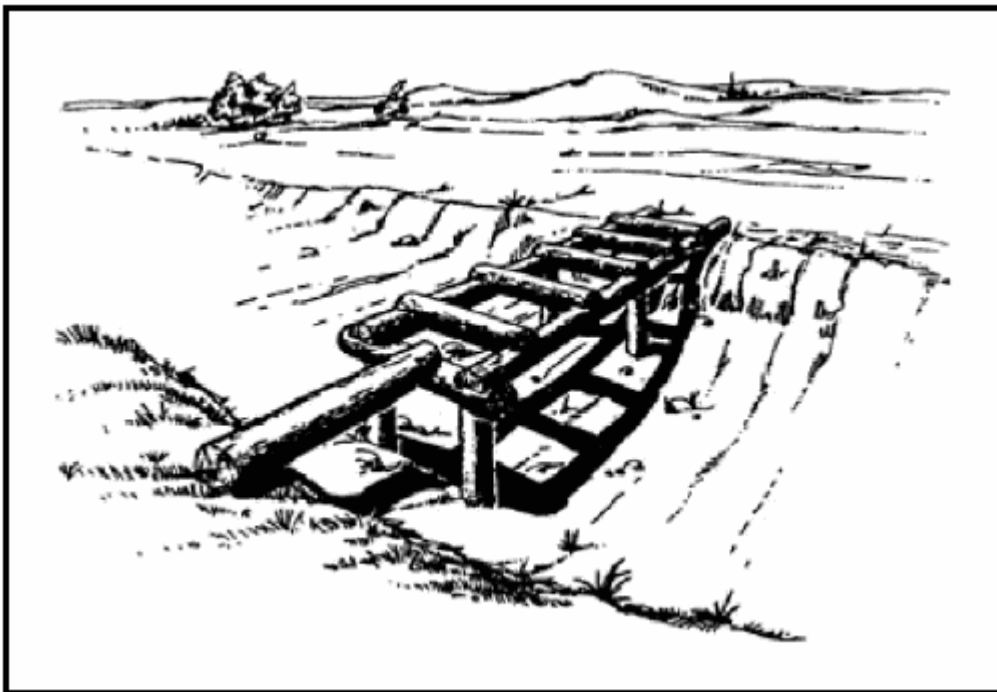


Figura 2-7. Equilibrio de registro y la escala horizontal.

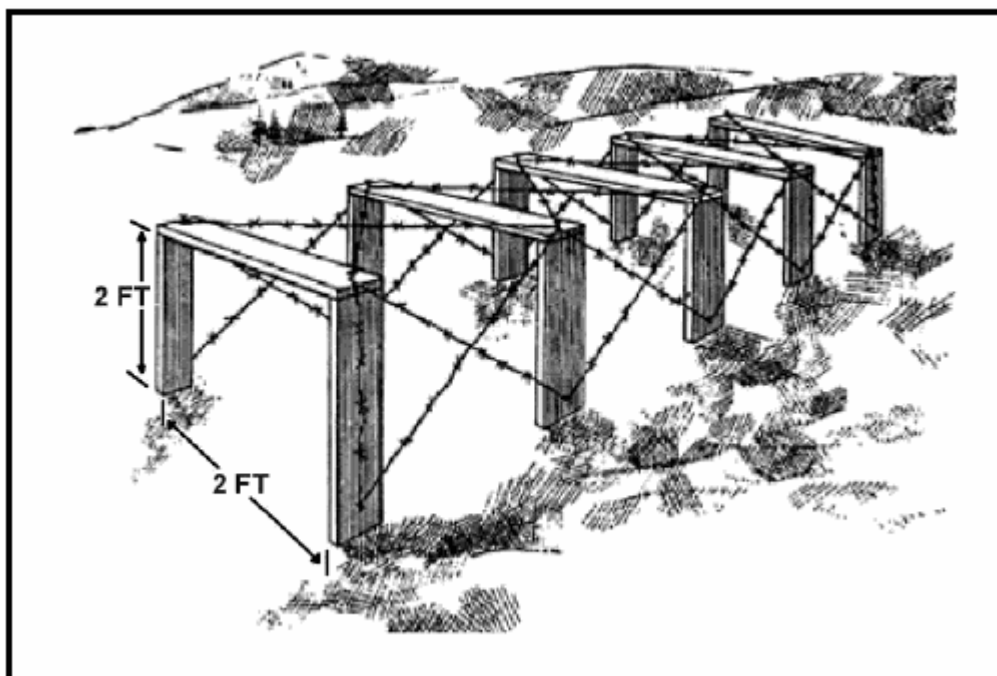


Figura 2-8. De rastreo del túnel.

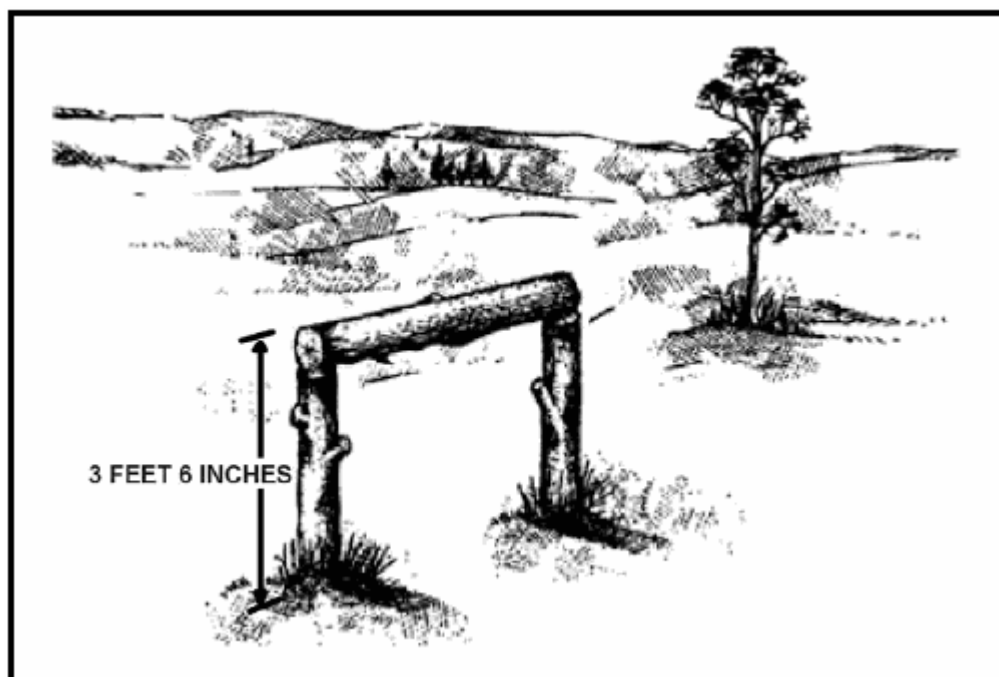


Figura 2-9. Fence bóveda.

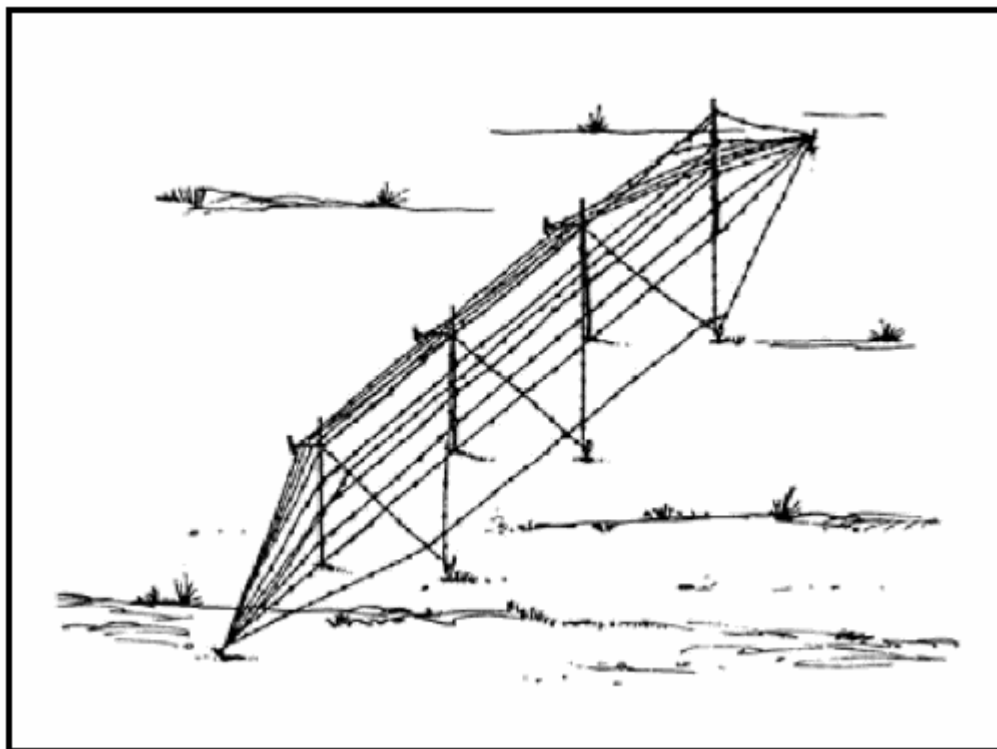


Figura 2-10. Doble valla de alambre de púas delantal.

(3) **Normas.** El curso debe ser negociado con éxito por todos los soldados en la clase con la obtención de cada soldado mata a 75 por ciento del total de las metas en su carril. El curso debe ser negociado en 5 minutos o menos (unos 30 segundos por cada 50 metros y el tiempo para atacar y sortear obstáculos).

ADVERTENCIA

Para evitar lesiones, instructores de garantizar que el intervalo adecuado se mantiene constantemente.

Sección IV. TÉCNICAS DE ENSEÑANZA

En esta sección se describe una variedad de técnicas de enseñanza efectivas a utilizar durante la realización de combatives formación.

2-9. Calentamiento y estiramientos

Antes de combatives la formación, el soldado debe estar preparado para el estrés físico próximo. Un período de calentamiento aumenta gradualmente la temperatura interna del cuerpo y el ritmo cardíaco. Prepara el estiramiento de los ligamentos, los tendones, músculos y el corazón para un entrenamiento, disminuyendo las posibilidades de lesiones. Después de la inicial de calentamiento, ejercicios de entrenamiento se puede utilizar para calentar aún más. Esto permite la utilización máxima de tiempo de entrenamiento que combina una parte de la tibia con la construcción de la memoria muscular, y el perfeccionamiento de las técnicas básicas.

a. **Los ejercicios de calentamiento.** Para empezar los ejercicios de calentamiento, gire el joints3 principales / 4 cuello, hombros, caderas y rodillas. El calentamiento debe incluir por lo menos 7 a 10 minutos de

estiramientos, correr o trotar en el lugar alrededor del área de formación, y calistenia. Grass simulacros y ejercicios de la guerrilla son buenas para su uso como calentamiento para combatives formación. Que la condición del cuerpo a través del movimiento en todas las gamas, los soldados acostumbran a ponerse en contacto con el suelo, y promover la agresividad.

b. **ejercicios de estiramiento.** Cualquiera de los ejercicios de estiramiento en el [FM 21-20](#) se recomiendan para el mano a la formación de combate cuerpo a cuerpo. Otros cinco ejercicios que aumentan la flexibilidad en las áreas del cuerpo que la mano de beneficios a los movimientos de combate cuerpo a cuerpo son las siguientes:

(1) ***backroll Stretch.***

(a) *Posición.* Lay en el suelo sobre la espalda con las piernas extendidas y los brazos a los lados, las palmas hacia abajo.

(b) *Acción.* levanta las piernas encima de la cabeza y hacer retroceder la medida de lo posible, tratando de colocar los pies en el suelo detrás de la cabeza. Mantenga cerradas las rodillas y los pies y las rodillas juntas, mantener durante 20 segundos ([Figura 2.11](#)). Poco a poco, volver a la posición inicial. Repetir dos veces o tres.

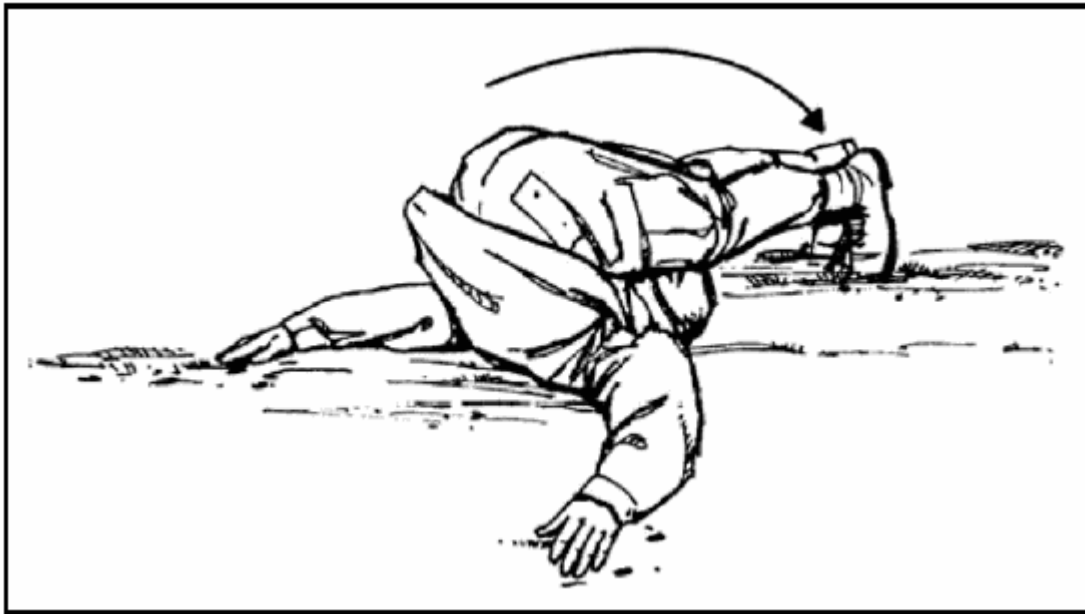


Figura 2-11. Tramo backroll.

(2) ***Buddy-Splits asistida (Leg Spreader).***

(a) *Posición.* Siéntese en el suelo frente a compañero con las piernas extendidas y la propagación en la medida de lo posible. Los pies de posición dentro de los tobillos de amigo.

(b) *Acción.* Interlock las manos con un amigo y suplentes que tiraba hacia el otro, haciendo que el compañero de inclinarse hacia adelante sobre las caderas hasta que un tramo se siente ([Figura 2.12](#)). Mantenga esta posición durante 20 segundos, y luego los suplentes y tienen que tirar de él en un tramo. Do la secuencia de dos o tres veces.

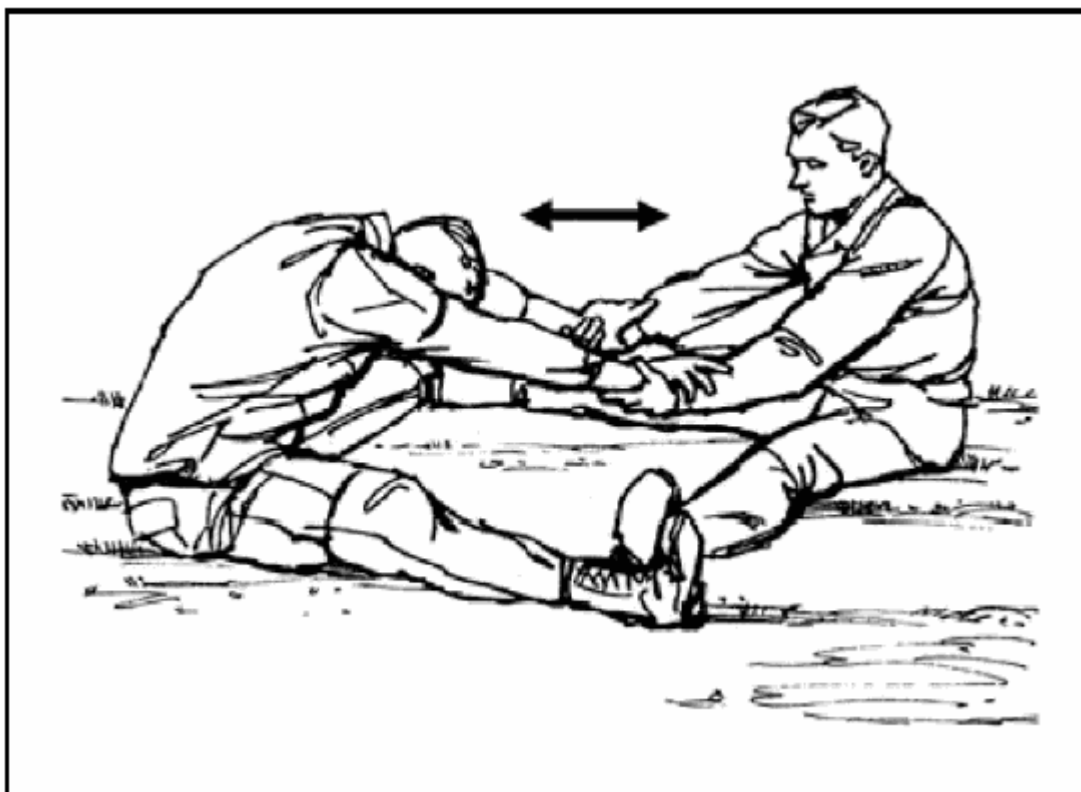


Figura 2-12. Buddy-asistida se divide (Distribuidor de la pierna).

(3) *Buddy-Assisted Estiramiento.*

(a) *Posición.* Siéntese en el suelo con la pierna derecha extendida hacia delante y los pies apuntando hacia arriba. Doblar la pierna izquierda con toque único al interior del muslo derecho. Buddy tienen tras de rodillas con las manos sobre los hombros ([Figura 2.13](#)).



Figura 2-13. Buddy-asistida isquiotibiales.

(b) *Acción.* Lentamente se inclina hacia adelante desde las caderas en la pierna derecha y llegar a las manos hacia los tobillos hasta el estiramiento es fieltro ([Figura 2.13](#)). Mantenga esta posición por 10 a 15 segundos. El amigo a continuación, aplica presión a la baja y le permite ajustar su estiramiento. Mantenga la posición durante 10 a 15 segundos y repita. Alterne las piernas y las posiciones después de dos o tres secuencias.

(4) Buddy-Assisted ingle (Butterfly) Stretch.

(a) *Posición.* Siéntese en el suelo con las plantas de los pies juntos, cerca del torso. Mantenga los tobillos con las manos. Buddy tienen tras de rodillas con las manos sobre las rodillas.

(b) *Acción.* El compañero pone sus manos en la parte superior de los muslos en las rodillas. El peso del compañero se apoya en sus hombros mientras poco de peso se coloca en los muslos. Entonces, el compañero que aumenta la presión a la baja sobre los muslos hasta el estiramiento es fieltro ([Figura 2.14](#)). Sostenga la posición durante 20 segundos, luego posiciones alternas.



Figura 2-14. Buddy ayuda de la ingle (mariposa) de estiramiento.

(5) **Buddy-Assisted Estiramiento.**

(a) *Posición.* Stand back-to-back "con un amigo y los brazos de bloqueo a los lados.

(b) *Acción.* Inclinar-se hacia delante en la cintura y tirar de amigos hasta en la espalda encima de las caderas. El amigo le permite volver a su arco y le dice que cuando un tramo se considera adecuado ([Figura 2.15](#)). Mantenga esta posición durante 20 segundos, entonces, cambiar de lugar.

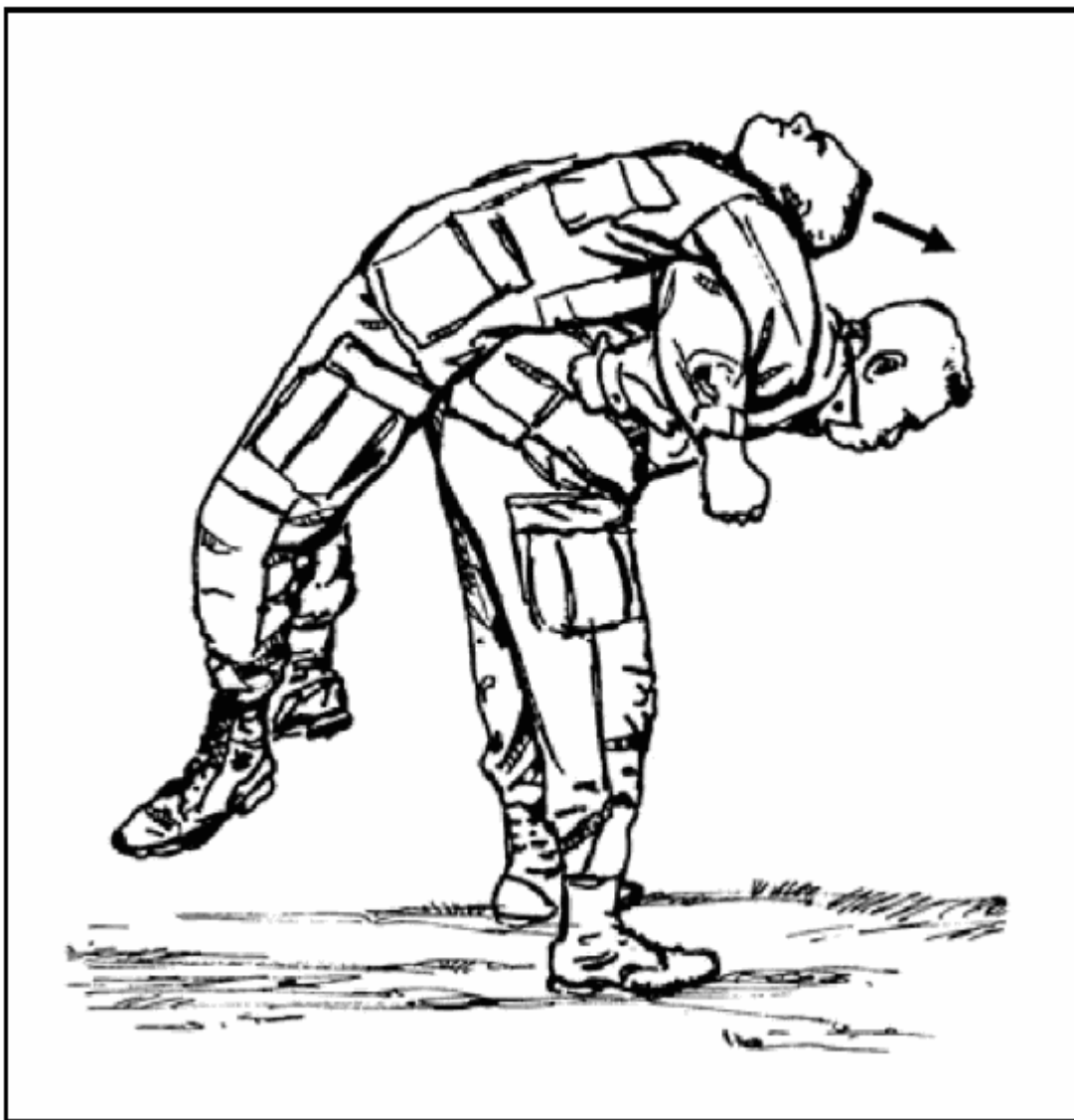


Figura 2-15. Buddy-asistida remontan.

2-10. Gatear, caminar y correr

La formación puede llevarse a cabo utilizando el gatear, caminar, y las técnicas de ejecución, que pueden aplicarse en dos niveles.

a. **Primer Nivel.** Los instructores utilizan estas técnicas durante cada sesión de entrenamiento inicial.

(1) **Fase de rastreo.** Se introducen nuevas técnicas, enseñado, demostrado, y ejecutado por los números.

(2) **Paseo de la fase.** Durante esta fase, los soldados de la práctica de las nuevas técnicas de los números, pero con un movimiento más fluido y menos instructor de orientación.

(3) **Fase de ejecución.** Soldados ejecutar las técnicas de combate a la velocidad con la supervisión.

b. **Segundo Nivel.** Los instructores utilizan estas técnicas en el desarrollo de programas de la unidad combatives. Antes de proceder a combatives la formación, el instructor considera que la capacidad y nivel de experiencia de los soldados para ser entrenados. Durante el entrenamiento, los soldados con experiencia previa en artes marciales pueden ser una gran ventaja, ya que pueden ser utilizados como manifestantes o como instructores auxiliares. El rastreo, caminar, correr enfoque de la formación de unidad garantiza un elevado nivel de capacidades en toda la unidad y minimiza el riesgo de lesiones de la formación.

(1) **Fase de rastreo.** Durante la fase de rastreo, el instructor introduce combatives a la unidad. Aquí, las habilidades básicas que establecen los estándares para acceder a otros niveles que se dominan. Se hace hincapié en el criterio básico de técnicas de combate, la introducción gradual de la lucha contra standup y estrategia de lucha. Estudiar las nuevas técnicas en este método garantiza que los movimientos son correctamente programado en el subconsciente de los soldados después de unas pocas repeticiones.

(2) **Paseo de la fase.** Una vez que una unidad ha desarrollado un nivel de competencia suficiente en las competencias básicas, comenzar la fase de a pie. Instructores de introducir soldados a tierra más avanzadas técnicas de lucha y comenzar el entrenamiento en serio, sobre el cierre con el enemigo y desmontajes. Los soldados involucrarse en pleno combate y partidos competitivos.

(3) **Fase de ejecución.** En la fase de ejecución, los soldados Spar utilizando palmadas para representar en huelga durante combates en tierra, los desmontajes se practica contra un oponente con guantes de boxeo, y el escenario de la capacitación basada en como oponente o varios equipos restrictiva se utiliza.

2-11. MANIFESTACIONES

Una buena coordinación de demostración y los manifestantes profesionales son cruciales para el éxito del aprendizaje de los soldados. Presentaciones improvisado o manifestantes insuficientemente formados inmediatamente puede destruir la credibilidad de la formación. Dos son los métodos apropiados para demostrar las técnicas de combate basado en el tamaño del grupo que se enseña.

a. **tamaño de la empresa de formación o más grande.** El instructor o demostrador utiliza la conversación a través del método. Las conversaciones instructor principal de los manifestantes a través de las técnicas de los números y, a continuación, los manifestantes se ejecute a la velocidad de combate. Los soldados se puede ver la forma de aplicar la medida que se enseña en relación con el instructor o demostrador. El instructor de primaria es gratuita para controlar la velocidad de la manifestación y hacer hincapié en los puntos claves de la enseñanza. Los manifestantes deben ser debidamente calificados en la aplicación de las técnicas para que los soldados pueden comprender adecuadamente los conceptos previstos.

b. **Platoon-Formación o menos.** Un buen método para demostrar a un menor es la formación para el instructor principal para aplicar la técnica que se enseña a un asistente de instructor. Las conversaciones instructor principal sí mismo a través de la demostración. Se hace hincapié en el movimiento corporal correcta y los puntos claves de la enseñanza como lo hace.

2-12. EJECUCIÓN DE LOS NÚMEROS

Los instructores utilizan la ejecución por los números para romper hacia abajo en las técnicas paso a paso las etapas para que los soldados se puede ver claramente cómo los movimientos se desarrollan de principio a fin. La ejecución por el número de soldados también proporciona una manera de ver la mecánica de cada técnica. Este método de enseñanza permite al instructor para explicar en detalle la secuencia de cada movimiento. Por ejemplo, en el comando de la primera fase, MOVE, el atacante lanza un golpe derecho en la mano a la cara del defensor. Al mismo tiempo, el defensor de los pasos en el interior del atacante fuera de la línea de ataque y se mueve en la posición de la derecha, golpe de cadera. Instructores asistentes son capaces de moverse libremente por todo el curso de formación y hacer sobre el terreno correcciones.

2-13. EJECUCIÓN EN LA LUCHA CONTRA LA VELOCIDAD

Cuando el instructor está convencido de que está capacitando a los soldados están capacitados en la ejecución de una técnica por los números, que los tiene que ejecutar a la velocidad de combate. La ejecución de movimientos a la velocidad de combate permite a los soldados para ver la eficacia de una técnica es. Esto refuerza la confianza del soldado en la técnica, le permite desarrollar una imagen mental clara de los principios detrás de la técnica, y le da confianza en su capacidad para realizar la técnica durante un ataque real. Por ejemplo, el comando es, TARJETA LA GUARDIA EN LA LUCHA CONTRA LA VELOCIDAD, MOVE. Los soldados entonces ejecutar esta técnica desde el principio hasta el final. Es importante recordar que la lucha contra la velocidad no siempre significa que muy rápidamente. Velocidad que exige el espacio y el espacio a menudo favorece el defensor.

2-14. EJERCICIOS

Brocas se utilizan para calentar, para reforzar la importancia de la posición dominante del cuerpo, y de los conocimientos básicos soldados perfecto "a través de la repetición. Durante estos ejercicios, las técnicas básicas de posición se repiten al comienzo de cada sesión de entrenamiento con un detalle diferente hincapié en cada sesión. De esta manera se mantiene el énfasis en el perfeccionamiento de las técnicas básicas, mientras que al mismo tiempo hacer el mejor uso del tiempo de formación limitada.

2-15. PASTILLAS DE FORMACIÓN Y OTROS EQUIPOS DE PROTECCIÓN

Almohadillas de Formación son altamente recomendables para mejorar la formación [\(Figura 2.16\)](#). Permiten que las huelgas completo forzados por los soldados y proteger a sus compañeros de entrenamiento. Aunque la huelga es un sistema ineficaz para poner fin a una lucha, es una parte muy importante de una pelea. Almohadillas de permitir soldados a sentir la eficacia de las técnicas de ataque y de desarrollar el poder en sus sorprendentes. Los instructores deben fomentar la agresividad de espíritu. Las almohadillas pueden ser abordar pastillas ficticias o las artes marciales en huelga almohadillas. Almohadillas La formación puede ser requisado por los conductos de suministro o comprados localmente.

a. El uso de pastillas se recomienda especialmente para la rodilla, ejercicios de práctica huelga, y ejercicios de patadas. Idealmente, el panel se coloca en la parte exterior del muslo del compañero de entrenamiento, protegiendo el nervio perenne común. Pads también puede ser usado contra los antebrazos en frente de la cabeza y la cara para permitir la práctica de la rodilla o el codo golpea a esta área.

b. Otros equipos de protección, tales como espinilleras, también puede ser útil para practicar con armas improvisadas.

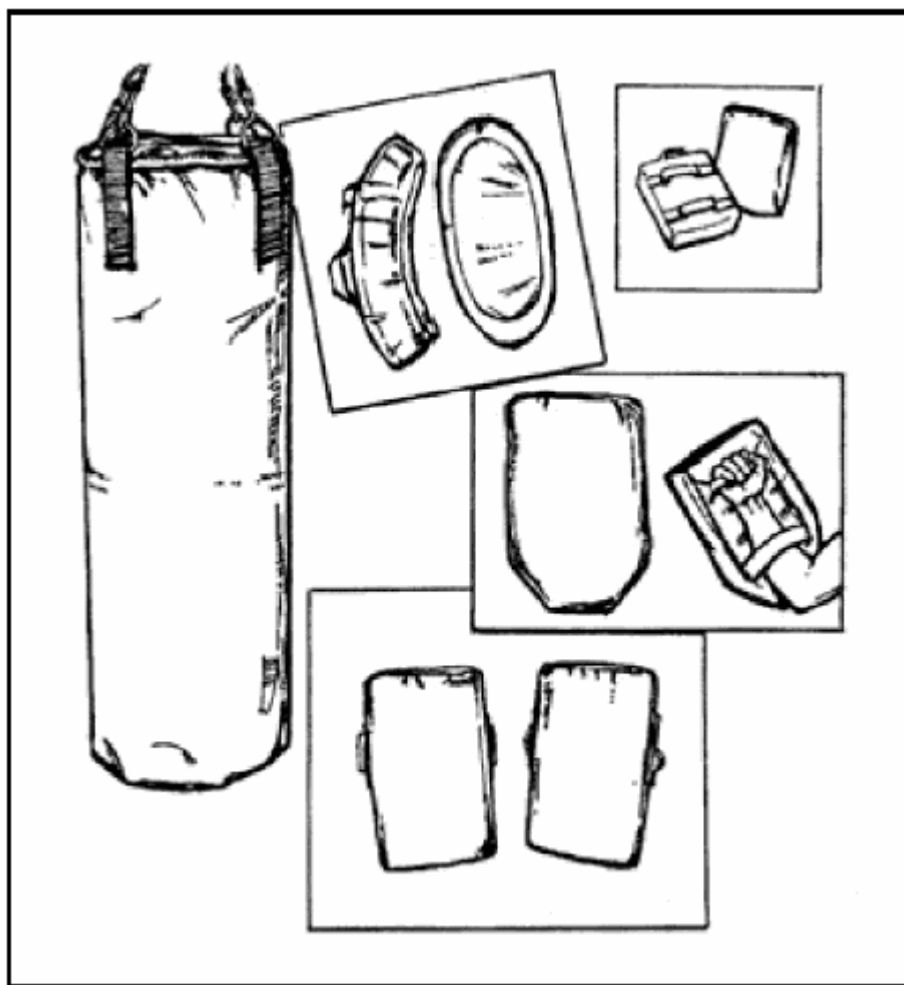


Figura 2-16. Almohadillas de formación.

CAPÍTULO 3

BASE DE TIERRA DE LUCHA CONTRA LAS TÉCNICAS

Suelo básico de lucha contra las técnicas de construcción de una comprensión fundamental de la posición del cuerpo dominante, que debe ser el foco de la mayoría de la formación combatives antes de pasar a las técnicas de pie más difícil. Lucha en el suelo es también donde la técnica puede ser más fácil de utilizar para superar el tamaño y fuerza.

Sección I. POSICIÓN DOMINANTE CUERPO

Antes de que cualquier muerte o discapacidad técnica se puede aplicar, el primer soldado debe obtener y mantener la posición del cuerpo dominante. La influencia adquirida en la posición del cuerpo dominante permite a la caza de derrotar a un adversario más fuerte. Un reconocimiento por la posición dominante es fundamental para convertirse en un luchador de habilidad, ya que une lo que sería una lista larga de las técnicas de confusión no relacionados. Si una técnica de acabado se intenta desde la posición dominante y no, el luchador simplemente puede intentar de nuevo. Si, por otro lado, una técnica de acabado se intenta de otro que de posición dominante y no, por lo general significa la derrota. Las posiciones del cuerpo dominante se introducirá en el orden de precedencia.

3-1. Back Mount

La parte de atrás da a la caza de montar el mejor control de la lucha ([Figura 3-1](#)). Desde esta posición es muy difícil para el enemigo ni defenderse o contraatacar. Ambas piernas se deben envolver alrededor del enemigo con los talones "enganchado" dentro de sus piernas. Un brazo se encuentra bajo la axila y el otro en el cuello y las manos entrelazadas. A pesar de que un boxeador puede encontrarse a sí mismo con su propia espalda en el suelo todavía es la parte de atrás de montaje.

PRECAUCIÓN

Mientras que en la parte posterior de montaje, los pies del luchador que nunca se deben cruzar, porque ello proporciona al enemigo una oportunidad para romper el tobillo.



Figura 3-1. Volver montaje.

3-2. FRONT MOUNT

El frente de montaje ([Figura 3-2](#)) es dominante, ya que permite la caza para atacar al enemigo con golpes sin el peligro de golpes de retorno eficaz, y proporciona también la influencia parte superior del cuerpo para atacar al enemigo con ataques conjuntos. Las rodillas son tan altos como sea posible hacia las axilas del enemigo. Esta posición debe ser celebrada libremente para permitir que el enemigo a la vuelta si se debe tratar.



Figura 3-2. De montaje frontal.

3-3. GUARDIA

Si el combatiente debe estar en la parte inferior, la posición de base ([Figura 3.3](#)) permite la mejor defensa y la única posibilidad de ofensa. Es importante inicialmente para el combate para bloquear los pies juntos detrás de la espalda del enemigo para evitar que simplemente empujando las rodillas del luchador hacia abajo y pasando por encima de ellos.



Figura 3-3. Guardia.

3-4. Control lateral

Aunque el control de lado ([Figura 3.4](#)) no es una posición dominante, muchas veces un boxeador se encontrará en esta posición, y él debe ser capaz de contrarrestar técnicas defensivas del enemigo. El luchador debe colocar su codo en el suelo en la muesca creado por la cabeza del enemigo y el hombro. Con la otra mano se debe la palma hacia abajo sobre el terreno en el lado cercano de los enemigos. La pierna más cercana a la cabeza del enemigo debe ser recto y el otro doblado de manera que la rodilla se encuentra cerca de la cadera del enemigo. Se debe mantener la cabeza hacia abajo para evitar las huelgas de la rodilla.



Figura 3-4. Control lateral.

Sección II. TÉCNICAS BÁSICAS

Estas técnicas de base, no sólo enseñar a un luchador de entender la posición del cuerpo dominante, sino también proporcionar una introducción a una forma sistemática de la lucha sobre el terreno. Casi todos los tipos de acabado movimientos están representados por la más simple y, al mismo tiempo, más eficaz ejemplo de este tipo. Antes de que cualquier tiempo es invertido en la más compleja y más difícil de aprender técnicas que se presentan más adelante en este manual, el luchador debe dominar estos conceptos básicos.

3-5. CUERPO Posición mueve

La clave para el desarrollo de los combatientes buena tierra es inculcar una idea de la posición dominante del cuerpo y cómo se relacionan entre sí.

a. **Párate en la Base.** Esta es la técnica más básica. Permite que el combate a permanecer de pie en la presencia de un enemigo o enemigo potencial sin poner en peligro su base y por lo tanto hacerse vulnerables a los ataques. Los principios del movimiento del cuerpo inherentes a esta técnica que sea tan importante que los líderes deben reforzar cada vez que un luchador se pone de pie

(1) **Paso 1** ([Figura 3-5](#)). El avión de combate asume una postura sentada apoyada en la mano del lado fuerte con el brazo del lado débil descansando sobre las rodillas dobladas. Sus pies no deben ser cruzadas.



Figura 3-5 Stand up en la base, el paso 1.

(2) **Etapa 2** ([Figura 3-6](#)). Poniendo su peso en el lado fuerte la mano y el pie del lado débil, el luchador toma el resto de su

cuerpo y los cambios de la pierna entre sus dos puestos, colocando el pie detrás de la mano del lado fuerte. Es importante que la rodilla debe estar detrás del mismo lado del brazo como se muestra.



Figura 3-6. Ponte de pie en la base, el paso 2.

(3) ***Etapas 3*** ([Figura 3.7](#)). Después de colocar su peso sobre ambos pies, el luchador levanta la mano desde el suelo y asume la postura de un boxeador. Tiene las manos elevadas para proteger la cabeza y la cara. Sus puños están cerrados, pero relajados. Los codos están cerca de su cuerpo, y su peso se distribuye uniformemente en ambos pies, creando una base estable. Él es la luz en los pies con las rodillas ligeramente flexionadas para permitir el movimiento rápido en cualquier dirección.



Figura 3-7. La postura del boxeador.

b. **Escape de la Montaña, Trap, and Roll.** Este movimiento se inicia con el combate a la espalda y el enemigo montado en su pecho.

(1) **Paso 1** ([Figura 3-8](#)). Utilizando ambas manos, el combatiente asegura uno de los brazos del enemigo y pone el pie sobre el pie mismo lado del enemigo, manteniendo los codos metidos en la medida de lo posible.



Figura 3-8. Escape de la Montaña, la trampa, and roll, el paso 1.

(2) **Etapa 2** ([Figura 3-9](#)). El luchador levanta ahora el enemigo hacia arriba con las caderas y, porque el enemigo no tiene ni una mano ni un pie para detenerlo, él se vuelque.



Figura 3-9. Escape de la Montaña, la trampa, and roll, el paso 2.

(3) ***Etapas 3*** ([Figura 3.10](#)). Como el enemigo comienza a caer, el boxeador se voltea, se termina dentro de la guardia del enemigo.



Figura 3-10. Escape de la Montaña, la trampa, and roll, el paso 3.

c. **Escape de la Montaña, de Camarón de la Guardia.** Este movimiento también se inicia con el combate a la espalda y el enemigo montado en su pecho. Mientras que la caza está tratando de escapar al monte, la trampa, y rodar, que puede ser capaz de capturar la pierna del enemigo. Esto ocurre cuando el enemigo se mueve la pierna de distancia. Este movimiento, sin embargo, crea una abertura en la

misma pierna. El camarón término se refiere a la acción de mover las caderas de distancia, que es crucial para el éxito de esta técnica.

(1) **Paso 1** ([Figura 3.11](#)). El combatiente se convierte en su lado y está orientada hacia la apertura creada por el enemigo, asegurando que su pierna en el suelo.



Figura 3-11. Escape de la Montaña, camarones a la guardia, paso 1.

(2) **Etapa 2** ([Figura 3.12](#)). El luchador utiliza ahora bien el codo o la mano para sostener las piernas del enemigo en el lugar y trae su rodilla a través de la abertura.



Figura 3-12. Escape de la Montaña, camarones a la guardia, el paso 2.

(3) **Etapa 3** ([Figura 3.13](#)). Cuando se consigue más allá de la rodilla de la pierna del enemigo, el luchador coloca su peso en la misma pierna y girar hacia el otro lado. Esta acción traerá su rodilla y crear el espacio suficiente para tirar de la pierna y se coloca sobre la pierna del enemigo.



Figura 3-13. Escape de la Montaña, camarones a la guardia, el paso 3.

(4) **Paso 4** ([Figura 3.14](#)). El avión de combate ahora utiliza sus manos para sostener la otra pierna del enemigo en lugar de repetir las acciones del primer lado.



Figura 3-14. Escape de la Montaña, camarones a la guardia, el paso 4.

(5) **Paso 5** ([Figura 3.15](#)). Es importante que el combatiente de bloqueo en torno a los pies del enemigo, colocándolo en la guardia abierta.

Figura 3-15. Escape de la Montaña, camarones a la guardia, el paso 5.

d. **Paso de la Guardia Nacional y lograr la Montaña.** El boxeador está en la base de la guardia del enemigo. Desde esta posición, el luchador debe escapar de dentro de las piernas del enemigo. Esta acción se llama pasar la guardia.

(1) **Paso 1** ([Figura 3.16](#)). La primera cosa que el luchador debe hacer es defender contra el frente de ahogar con una mano al pin uno de los brazos del enemigo de la tierra en el bíceps. También mantiene una postura erguida.



Figura 3-16. Pase la guardia y alcanzar el monte, el paso 1.

(2) **Etapa 2** ([Figura 3.17](#)). El combatiente se levanta el pie del lado contrario y lo coloca en el suelo fuera del alcance de la mano del enemigo. Se vuelve de sus caderas, la creación de una abertura, y lleva su mano a través de, yemas de los dedos primero.



Figura 3-17. Pase la guardia y alcanzar el monte, el paso 2.

(3) **Etapa 3** ([Figura 3.18](#)). El combatiente se desliza hacia abajo y hacia atrás hasta que la pierna del enemigo está en su hombro.



Figura 3-18. Pase la guardia y alcanzar el monte, el paso 3.

(4) **Paso 4** ([Figura 3.19](#)). Con la misma mano, el luchador agarra el cuello del enemigo con el pulgar en el interior y las unidades de la rodilla del enemigo recta por delante de su cabeza. La presión sobre la columna del enemigo le obliga a liberar las piernas.



Figura 3-19. Pase la guardia y alcanzar el monte, el paso 4.



Figura 3-19. Pase la guardia y alcanzar el monte, el paso 4 (continuación).

(5) **Paso 5** ([Figura 3.20](#)). Los paseos de combate al enemigo en el control de lado.



Figura 3-20. Pase la guardia y alcanzar el monte, el paso 5.



Figura 3-20. Pase la guardia y alcanzar el monte, el paso 5 (continuación).

(6) **Paso 6** ([Figura 3.21](#)). El luchador se enfrenta a las piernas del enemigo y los cambios de las caderas, asegurando que su rodilla es el control de la cadera del enemigo, y que sus piernas se separan hacia fuera para evitar un retroceso.



Figura 3-21. Pase la guardia y alcanzar el monte, el paso 6.

(7) **Paso 7** ([Figura 3.22](#)). El luchador usa su mano libre para controlar las piernas del enemigo, y los cambios de la pierna por encima en el monte.



Figura 3-22. Pase la guardia y alcanzar el monte, el paso 7.

E. **Escape de la Guardia *mitad***. Con frecuencia, el enemigo se envuelva sus piernas alrededor de uno de combate en la parte inferior. Esto se llama la guardia media.

(1) **Paso 1** ([Figura 3.23](#)). El combatiente debe impedir que el enemigo sea la recuperación de la guardia, o rodando sobre él. Para ello, el luchador debe asumir una posición fuerte. Se debe asegurar que su codo contra el lado derecho del cuello del enemigo, y que está bloqueando el enemigo de colocar la pierna debajo de él con la rodilla abajo.



Figura 3-23. Escapar de la guardia de media, el paso 1.

(2) ***Etapas 2*** ([Figura 3.24](#)). Al mover el primer dedo del pie y el talón del pie capturado, el luchador "camina" más cerca de las nalgas del enemigo.

Figura 3-24. Escapar de la guardia de media, el paso 2.

(3) ***Etapas 3*** ([Figura 3.25](#)). El luchador usa su mano libre para empujar la rodilla del enemigo hasta que la rodilla del luchador está expuesta, y luego lo empuja sobre el enemigo hasta que esté sobre el terreno.



Figura 3-25. Escapar de la guardia de media, el paso 3.

(4) **Paso 4** ([Figura 3.26](#)). Si el enemigo intenta empujar la rodilla del combate con su mano, el luchador pone su mano bajo el brazo del enemigo en la curva en el codo y lo empuja hacia arriba, hacia la cabeza.



Figura 3-26. Escapar de la guardia de media, el paso 4.

f. **Pulse Arm and Roll a la Montaña trasero.** El combatiente se inicia esta técnica en el montaje frontal.

(1) **Paso 1** ([Figura 3.27](#)). Cuando el enemigo intenta proteger su rostro de los golpes por los brazos cruzados sobre él, el luchador utiliza ambas manos para empujar un brazo más largo y captura en su lugar mediante el uso de su peso corporal.



Figura 3-27. Empujando el brazo y rodar en la parte trasera de montaje, el paso 1.



Figura 3-27. Empujando el brazo y rodar en la parte trasera de montaje, paso 1 (continuación).



Figura 3-27. Empujando el brazo y rodar en la parte trasera de montaje, paso 1 (continuación).

(2) **Etapas 2** ([Figura 3.28](#)). Si bien mantener el control con una mano, el luchador utiliza la otra mano para llegar a alrededor de la cabeza del enemigo y captar la muñeca de la mano capturados.



Figura 3-28. Empujando el brazo y rodar en la parte trasera de montaje, el paso 2.

(3) **Etapas 3** ([Figura 3.29](#)). El avión de combate sitúa ahora la primera mano sobre el codo del enemigo y, al empujar con el pecho, se vuelve el enemigo en el estómago. La mano en el codo se utiliza para mantener al enemigo en su lugar mientras la reorganización de caza en el pecho para seguir empujando.



Figura 3-29. Empujando el brazo y rodar en la parte trasera de montaje, el paso 3.

(4) **Paso 4** ([Figura 3.30](#)). El enemigo a veces hará uso de su codo como un puesto para evitar que se volvió a su estómago. Cuando esto sucede, el luchador trae su peso ligeramente desviado del enemigo y usa su mano para tirar el codo en el marco del enemigo, empujándolo hacia adelante sobre su estómago.



Figura 3-30. Empujando el brazo y rodar en la parte trasera de montaje, el paso 4.

(5) **Paso 5** ([Figura 3.31](#)). Desde esta posición, el enemigo intenta normalmente se levantan y recibe las rodillas debajo de él. Cuando se intenta esto, el luchador se sienta y lleva las dos piernas en torno a "engancharse" ellos dentro de las piernas del enemigo, y agarra las manos alrededor del pecho del enemigo. Un brazo debe ser por encima del hombro del enemigo y el otro debe ser bajo el brazo.



Figura 3-31. Empujando el brazo y rodar en la parte trasera de montaje, el paso 5.

g. **Escape del Monte posterior.** Esta técnica comienza con la cara hacia abajo y de combate al enemigo en la espalda del luchador en la parte posterior montaje.

(1) **Paso 1** ([Figura 3-32](#)). El primer boxeador que pase el cursor sobre un hombro para que el enemigo termina por debajo de él, tanto hacia el cielo.



Figura 3-32. Escapar de la parte posterior de montaje., Paso 1.

(2) ***Etapas 2*** ([Figura 3-33](#)). Ahora se coloca un brazo al lado de su oreja como se muestra y el otro a través de su cuerpo en la axila. Esto evitará que el enemigo asegure un estrangulador.



Figura 3-33. Escapar de la parte posterior de montaje. el paso 2.

(3) ***Etapas 3*** ([Figura 3-34](#)). Cayendo hacia el lado de su propio brazo en alto, el luchador se empuja hacia sus propios hombros utilizando el terreno para "raspar" el enemigo de su espalda.



Figura 3-34. Escapar de la parte trasera de montaje, el paso 3.

(4) **Paso 4** ([Figura 3-35](#)). Una vez que su espalda está en el suelo, el luchador utiliza sus brazos y piernas para pasar por encima y el aumento de la montura.



Figura 3-35. Escapar de la parte trasera de montaje, el paso 4.



Figura 3-35. Escapar de la parte trasera de montaje, el paso 4 (continuación).

3-6. ACABADO MUEVE

Cuando la posición del cuerpo dominante se ha logrado el combatiente puede intentar terminar la lucha con la certeza de que si un intento falla, el tiempo que mantiene la posición dominante, simplemente puede intentar de nuevo.

a. **Rear Naked Choke.** ICs son el método más eficaz de la desactivación de un enemigo. Esta técnica sólo debe ser ejecutada desde la parte posterior de montaje de la pierna después de que ambos ganchos estén en su lugar.

(1) **Paso 1** ([Figura 3-36](#)). Saliendo de la mano débil en el lugar, el combate llega a alrededor del cuello del enemigo, y bajo la barbilla con la mano fuerte.



Figura 3-36. Rear Naked Choke, paso 1.

(2) ***Etapas 2*** ([Figura 3-37](#)). El luchador coloca ahora el bíceps de la mano débil en la mano fuerte, mueve la mano débil en la parte posterior de la cabeza del enemigo, y completa el estrangulador de la expansión del pecho.



Figura 3-37. Rear Naked Choke, el paso 2.

b. **Cruz Collar Estrangulador de la Montaña y la Guardia Nacional.**
Esta técnica sólo puede ser ejecutada desde el resguardo o el monte.

(1) **Paso 1** ([Figura 3-38](#)). Con la mano débil, el luchador agarra el cuello del enemigo y tira de él abierto.



Figura 3-38. De cuello de la Cruz estrangulador de la montaña, el paso 1.

(2) ***Etapas 2*** ([Figura 3-39](#)). Mientras mantiene una bodega con la mano débil, el luchador introduce ahora su mano fuerte, con los dedos en primer lugar, en el cuello. La mano debe estar relajada y llegar a la parte trasera del cuello, agarrando el cuello.



Figura 3-39. De cuello de la Cruz estrangulador de la montaña, el paso 2.

(3) ***Etapas 3*** ([Figura 3-40](#)). Después de agarrar la parte trasera del cuello del enemigo, los insertos de caza, la mano débil en la mano fuerte y en el cuello, los dedos en primer lugar, tocar o muy cerca de la primera mano.



Figura 3-40. De cuello de la Cruz estrangulador de la montaña, el paso 3.

(4) ***Paso 4*** ([Figura 3-41](#)). El avión de combate se convierte a sus muñecas para que la palma de la mano la cara hacia él, y

trae los codos a su lado. Se completará el estrangulador ampliando su pecho y tirando con los músculos de su espalda.



Figura 3-41. De cuello de la Cruz estrangulador de la montaña, el paso 4.

Nota: Si el combate es la aplicación del presente estrangulador de la montaña, debe poner su cabeza en el suelo en el lado de la mano superior y relajarse en el estrangulador.

c. **Frente Guillotine Choke.** Muchas veces esta técnica puede ser utilizada como un contador para el desmontaje de la pierna doble.

(1) **Paso 1** ([Figura 3-42](#)). Como el enemigo dispara en las piernas hacia el luchador, el luchador debe garantizar que la cabeza del enemigo va debajo de uno de sus brazos. El combatiente envuelve su brazo alrededor de la cabeza del enemigo y en su cuello. Palma de la mano del luchador se enfrenta a su propio pecho.



Figura 3-42. Frente Guillotine Choke, paso 1.

(2) **Etapas 2** ([Figura 3-43](#)). Con la otra mano, el luchador agarra la primera mano, asegurando que no ha alcanzado

alrededor del brazo del enemigo, y tira hacia arriba con ambas manos.



Figura 3-43. Frente Guillotine Choke, el paso 2.

(3) **Etapas 3** ([Figura 3-44](#)). Ahora se sienta y pone el enemigo dentro de su guardia, y termina el estrangulador tirando con los brazos y empujando con sus piernas.



Figura 3-44. Frente Guillotine Choke, el paso 3.

d. Bar brazo doblado desde el Monte de la Cruz y el Monte.

(1) **Paso 1** ([Figura 3-45](#)). Cuando el combate se ha montado el enemigo, el enemigo puede tratar de cubrir su rostro, poniendo los brazos hacia arriba. Uso de la palma de la mano, la muñeca de las unidades de combate del enemigo en el

suelo asegurando que su codo va a la muesca del codo (codo entre la clavícula y la cabeza con la presión contra el cuello).



Figura 3-45. Barra de brazo doblado desde el Monte de la Cruz y de montaje, el paso 1.



Figura 3-45. Barra de brazo doblado desde el Monte de la Cruz y de montaje, paso 1 (continuación).

(2) ***Etapas 2*** ([Figura 3-46](#)). Con la otra mano, el luchador llega bajo el brazo doblado al enemigo y coge su propia muñeca.



Figura 3-46. Bar brazo doblado desde el Monte de la Cruz y de montaje, el paso 2.

(3) **Etapas 3** ([Figura 3-47](#)). El luchador levanta el codo del enemigo y al mismo tiempo que arrastra el dorso de la mano en el suelo como un pincel, romper el brazo del enemigo en el hombro.



Figura 3-47. Bar brazo doblado desde el Monte de la Cruz y de montaje, el paso 3.

E. Barra de brazo recto de la Montaña.

(1) **Paso 1** ([Figura 3-48](#)). Desde el monte, el enemigo puede tratar de empujar el frente de combate con sus armas. Los lugares de caza, tanto de sus brazos sobre el pecho del enemigo, garantizar que su brazo sobre el brazo va dirigido.



Figura 3-48. Bar brazo recto del monte, el paso 1.

(2) ***Etapas 2*** ([Figura 3-49](#)). Colocación de todo su peso sobre el pecho del enemigo, el boxeador aparece y pone sus pies debajo de él, asegurando que mantiene la culata de su baja.



Figura 3-49. Bar brazo recto del monte, el paso 2.

(3) ***Etapas 3*** ([Figura 3-50](#)). Mantener su peso en el pecho del enemigo, que ahora oscila alrededor de su pierna y sobre la cabeza del enemigo y se desliza hacia abajo el brazo.



Figura 3-50. Bar brazo recto del monte, el paso 3.

(4) **Paso 4** ([Figura 3-51](#)). El avión de combate ahora aprieta el brazo del enemigo entre las piernas, agarra el brazo en la muñeca, y cae de nuevo para extender el brazo. La acción de corte es la presión de la cadera contra la articulación del codo.



Figura 3-51. Bar brazo recto del monte, el paso 4.

f. Bar brazo recto de la Guardia.

(1) **Paso 1** ([Figura 3-52](#)). Cuando el boxeador está en la espalda con el enemigo en su guardia, el enemigo a veces presentan un brazo recto como cuando se trata de ahogarse. El luchador debe garantizar el brazo del blanco por encima del hombro.



Figura 3-52. Bar brazo recto de la guardia, paso 1.

(2) ***Etapas 2*** ([Figura 3-53](#)). Los insertos de combate de su otra mano bajo la pierna del enemigo en el lado opuesto del brazo objetivo. La mano debe estar la palma hacia arriba.



Figura 3-53. Bar brazo recto de la guardia, el paso 2.

(3) ***Etapas 3*** ([Figura 3-54](#)). Al liberar las piernas de la cintura del enemigo y elevar por encima de él, el combate cambia su centro de gravedad.



Figura 3-54. Bar brazo recto de la guardia, el paso 3.

(4) **Paso 4** ([Figura 3-55](#)). Ahora los rizos de su regreso a darse un punto sobre el que gire, y tirando con el brazo en el lado opuesto del brazo específicas, que gira alrededor de los lugares y su pierna sobre la cabeza del enemigo, captura el brazo del blanco entre las piernas.



Figura 3-55. Bar brazo recto de la guardia, el paso 4.

(5) **Paso 5** ([Figura 3-56](#)). El avión de combate ahora lleva la mano de debajo de las piernas del enemigo, y asegura la muñeca del brazo objetivo, completar el paso por romper el brazo dirigidas a la presión de sus caderas.



Figura 3-56. Bar brazo recto de la guardia, el paso 5.

g. Barra de la pretendida brazo recto de Abogados.

(1) **Paso 1** ([Figura 3-57](#)). Si el enemigo se mete en la cabeza para evitar que la barra de brazo, el luchador mantiene su control sobre la pierna del enemigo y los cambios de su propia pierna hacia abajo para ganar impulso. El luchador asegura que los rizos de su pierna bajo después de hacer pivotar hacia abajo.



Figura 3-57. Barrido de la barra del intento de brazo recto, el paso 1.

(2) ***Etap*** **2** ([Figura 3-58](#)). El avión de combate empuja directamente sobre el enemigo con su otra pierna y termina montado.



Figura 3-58. Barrido de la barra del intento de brazo recto, el paso 2.



Figura 3-58. Barrido de la barra del intento de brazo recto, el paso 2 (continuación).

3-7. EJERCICIOS

Los taladros son utilizados como una parte del calentamiento, que permite el máximo aprovechamiento del tiempo de formación, destaca la importancia de la posición, y también mantiene la formación se centró en perfeccionar los movimientos básicos. Diferentes detalles se puede enseñar o puso de relieve durante cada sesión de entrenamiento. Esto dará como resultado una comprensión más profunda de las técnicas, así como la construcción de la memoria muscular, la enseñanza de los soldados para avanzar en las formas más eficientes de forma natural. Las técnicas más avanzadas pueden ser sustituidos en el marco de la broca después de nivel de habilidad suficiente se muestra en los fundamentos.

A. **Ejercicio 1 (Básico de perforación).** Este ejercicio comienza con un soldado montado.

(1) **Paso 1.** El soldado que se escapa el fondo el monte utilizando la trampa y la técnica de rollo.

(2) **Paso 2.** El mismo soldado pasa a la guardia y logra el monte.

(3) **Paso 3.** Los papeles ahora marcha atrás y el segundo soldado pasa a través de los pasos uno y dos.

b. **Ejercicio 2.** Este ejercicio también comienza con un soldado montado.

(1) **Paso 1.** Uso de la trampa de brazo y técnica de rollo, el soldado sobre las ganancias de la parte trasera superior de montaje.

(2) **Paso 2.** Tan pronto como el primer soldado conjuntos de los ganchos de los rollos de segundo soldado en un hombro y se escapa la parte posterior montaje.

(3) **Paso 3.** Cuando se monta el segundo soldado, los papeles se invertirá, y que volverán a través de los pasos uno y dos.

3-8. HEADLOCKS contra la defensa

La llave de cabeza es una técnica muy pobre para algo más que inmovilizar a un enemigo. Es, sin embargo, una técnica muy común en la lucha actual, por lo tanto, saber cómo escapar es muy importante para un soldado. Las técnicas son progresivos, y debe ser tratado en el orden enseñado.

A. Forma del Marco.

(1) **Paso 1** ([Figura 3-59](#)). El primer paso del luchador en escapar de una llave de cabeza es para asegurarse de que su brazo no es capturado. Con un movimiento brusco corto, el luchador saca el codo y gira en torno a su lado.



Figura 3-59. Forma el marco, el paso 1.

(2) **Etap 2** ([Figura 3-60](#)). Si puede, el luchador forma un marco debajo de la barbilla del enemigo. El brazo superior del luchador debe estar bajo la mandíbula del enemigo, y su mano de arriba debe descansar cómodamente en las garras de la

otra mano. En este punto, la estructura ósea del luchador debe soportar el peso del enemigo.



Figura 3-60. Forma el marco, el paso 2.

(3) **Etapas 3** ([Figura 3-61](#)). Al empujar con la pierna de arriba, el luchador mueve sus caderas atrás el enemigo.



Figura 3-61. Forma el marco, el paso 3.

(4) **Paso 4** ([Figura 3-62](#)). El avión de combate llega con las dos piernas para captar la cabeza del enemigo. Si el enemigo deja ir de su llave de cabeza, el boxeador aprieta el cuello del enemigo con sus piernas.



Figura 3-62. Forma el marco, el paso 4.

(5) **Paso 5** ([Figura 3-63](#)). Si el enemigo no libera la llave de cabeza, el luchador gira alrededor hasta que esté en ambas rodillas, detrás de la espalda del enemigo.



Figura 3-63. Forma el marco, el paso 5.

(6) **Paso 6** ([Figura 3-64](#)). El luchador usa su mano de arriba para borrar las piernas del enemigo, fuera del camino y los pasos más, con lo que el pie en firme contra la cadera del enemigo. El combatiente establece su base, poniendo ambas manos en el suelo.



Figura 3-64. Forma el marco, el paso 6.



Figura 3-64. Forma el marco, el paso 6 (continuación).

(7) **Paso 7** ([Figura 3-65](#)). El avión de combate las fuerzas del enemigo para liberar su poder en el cuello del luchador por la formación de la estructura y inclinado hacia la cabeza del enemigo, la conducción del hueso del brazo superior debajo de la mandíbula del enemigo.



Figura 3-65. Forma el marco, el paso 7.

b. **Siga la pierna.** Aunque la caza siempre debe tratar de formar el marco, a veces el enemigo va a meter la cabeza en lo que es imposible.

(1) **Paso 1** ([Figura 3-66](#)). Después de asegurarse de que su brazo no se captura como en la primera técnica, el luchador se mueve tan cerca del enemigo como sea posible y coloca su pierna por encima de él. El talón de combate debe encontrar el pliegue en la cadera del enemigo formado por la pierna.



Figura 3-66. Siga la pierna, el paso 1.

(2) ***Etapas 2*** ([Figura 3-67](#)). El avión de combate saca su brazo inferior libre y lugares de su peso sobre él. Sosteniendo el enemigo fuertemente en el otro hombro, el luchador se arrastra por encima de él usando su propia pierna como una guía.



Figura 3-67. Siga la pierna, el paso 2.

(3) ***Etapas 3*** ([Figura 3-68](#)). En este punto, el enemigo tiene la opción de rodar con el combatiente o no. Si no lo hace, el luchador utiliza todo su cuerpo para aplicar presión en los hombros del enemigo. Esto romper el dominio del enemigo y salir de la caza detrás del enemigo. Si el enemigo con la rueda de combate, el luchador trae su pie en la cadera del enemigo como antes y romper su control mediante la formación de la estructura y la aplicación de presión hacia la cabeza.



Figura 3-68. Siga la pierna, el paso 3.

c. **Roll hacia la cabeza** ([Figura 3-69](#)). Si el enemigo tuviera éxito en la captura de el brazo del luchador, el luchador puede utilizar la reacción del enemigo, a sus intentos de liberar a su ventaja. Con movimientos bruscos a corto, el luchador intenta sacar su brazo libre. El enemigo tendrá que ajustar su posición inclinándose hacia el combate. Inmediatamente después de la caza de los intentos de sacar el brazo libre y se siente el enemigo empujando, los arcos de caza hacia su cabeza y luego sobre el hombro opuesto, teniendo el enemigo más.



Figura 3-69. Roll hacia la cabeza.



Figura 3-69. Roll hacia la cabeza (continuación).

Nota: El despliegue debe ser oportuna y correcta debe ser hacia la cabeza del combate y no directamente sobre su cuerpo.

CAPÍTULO 4

AVANZADO DE TIERRA DE LUCHA CONTRA LAS TÉCNICAS

Después de lograr una comprensión de los fundamentos de la lucha en el suelo, otros elementos de la lucha en el terreno de su incorporación. Estas técnicas, sin embargo, dependen de una comprensión cabal de los fundamentos. Es importante ser sistemático en la construcción de los combatientes competentes. Quedarse con el programa no sólo producen combatientes competentes actuar con rapidez, pero producirá los luchadores más competentes con el tiempo también.

Sección I. ATAQUES AVANZADO

Concentrarse en las técnicas de ofensiva, es preferible cuando el desarrollo de un plan de formación. La mejor defensa es simplemente saber que la técnica existe. Si las defensas se van a enseñar, debe haber suficiente tiempo entre la enseñanza de la ofensa y la enseñanza de la defensa para dar tiempo a los estudiantes a dominar las habilidades primera ofensiva. Formación de la defensa prematuramente obstaculizan el desarrollo.

4-1. AVANZADO POSICIONES DEL CUERPO

A. **Norte-Sur de posición (Figura 4-1).** Esta posición permite que muchos posibles ataques y es muy difícil para el enemigo escapar. Usted debe tratar de controlar las armas del enemigo, colocando los codos sobre el terreno en sus axilas. Usted también tendrá que cambiar su peso a fin de evitar que rueden sobre usted.



Figura 4-1. Norte-Sur posición.

b. **la rodilla en el estómago** ([Figura 4-2](#)). Otro muy importante la posición del cuerpo dominante es la de la rodilla de montaje. Cuando en el montaje de la rodilla, la rodilla debe estar en el centro del pecho del enemigo. El pie se engancha alrededor de la cadera. La rodilla debe ser opuesta fuera de la tierra y de vuelta lejos de la cabeza del enemigo, y las caderas deben establecerse hacia delante para mantener el equilibrio.

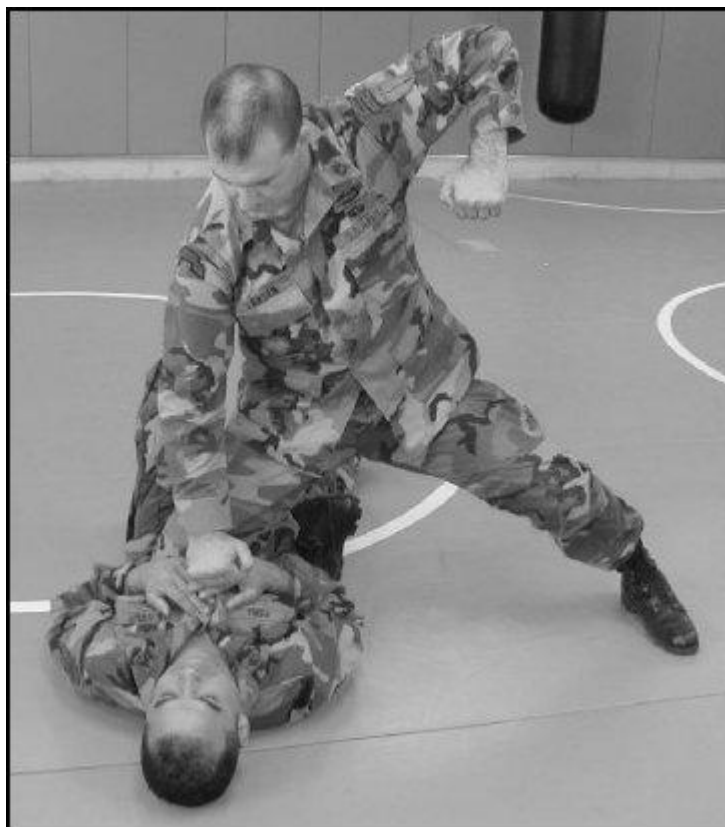


Figura 4-2. De la rodilla en el estómago.

4-2. PASS LA GUARDIA

Cuando usted está dentro de la guardia del enemigo, que tiene muchas opciones que te ataquen o invertir las posiciones. Por lo tanto, tendrá varias técnicas posibles para pasar.

a. **Cerrado Guardia.** En el resguardo cerrado, el enemigo tiene las piernas cerradas, junto a sus espaldas.

(1) **de la rodilla en el coxis.**

(a) *Paso 1* ([Figura 4-3](#)). Mover una mano a la vez, comprender que el enemigo en el cinturón con ambas manos. Mantener la presión sobre él para evitar que sentarse.



Figura 4-3. La rodilla en el cóccix, el paso 1.

(b) *Etapa 2* ([Figura 4-4](#)). Coloque una de sus rodillas en el coxis del enemigo. Usted tendrá que inclinarse hacia el otro lado para evitar que comprometer su equilibrio.



Figura 4-4. La rodilla en el cóccix, el paso 2.

(c) *Paso 3* ([Figura 4.5](#)). Empuje con ambas manos, y mover la otra rodilla alejarse de él. Esto debería crear un ángulo de 90 grados de la rodilla en el coxis. Esta acción también va a crear más distancia entre la rodilla en el coxis y la cadera, lo que le obligó a aflojar la presión con sus piernas.



Figura 4-5. La rodilla en el cóccix, el paso 3.

(d) *Paso 4* ([Figura 4.6](#)). Libere su agarre con la mano en la cara que se enfrentan y se mueven bajo la pierna del enemigo en el mismo lado. A continuación,

levante la pierna, tirando de él a usted para obtener el control, y pasan normalmente.



Figura 4-6. La rodilla en el cóccix, el paso 4.



Figura 4-6. La rodilla en el cóccix, el paso 4 (continuación).

e. *Paso 5* ([Figura 4.7](#)). Tire de la mano queda fuera de entre las piernas a la mayor brevedad posible para evitar la barra de brazo, y asegurar un agarre en la cintura.



Figura 4-7. La rodilla en el cóccix, el paso 5.

(2) *de pie con una manga.*

(a) *Paso 1* ([Figura 4-8](#)). El control de ganancia de una de las mangas del enemigo cerca de la muñeca, y con la otra mano agarrar la chaqueta en el centro para evitar que sentarse.



Figura 4-8. Párate con una manga, paso 1.

(b) *Etapas 2* ([Figura 4-9](#)). Ponte de pie con la pierna más cercana a la del brazo que se está controlando primero y arquee la espalda un poco, tirando de la manga que usted controla.



Figura 4-9. Párate con una manga, el paso 2.



Figura 4-9. Párate con una manga, el paso 2 (continuación).

(c) *Paso 3* ([Figura 4.10](#)). Interruptor de Control de la manga a la otra mano y usar la mano original a empujar a la baja sobre sus piernas para romper su agarre. Es útil al paso un poco hacia atrás con la pierna del lado que está intentando abrir.



Figura 4-10. Párate con una manga, el paso 3.

(d) *Paso 4* ([Figura 4.11](#)). Cuando se rompe su agarre, llegar hasta la pierna y tire de él a usted, el endurecimiento de obtener el control y pasar como antes. Es importante controlar la pierna por debajo de la rodilla para que no se puede doblar para escapar y recuperar la guardia.



Figura 4-11. Párate con una manga, el paso 3.

(3) *Con las manos en las axilas.*

(a) *Paso 1* ([Figura 4.12](#)). Pin hombros del enemigo en el suelo, ya sea colocando los dedos de sus manos en sus dos axilas, o colocando ambas manos alrededor de su cuello.



Figura 4-12. Las manos en las axilas, el paso 1.



Figura 4-12. Las manos en las axilas, el paso 1 (continuación).

(b) *Etapa 2* ([Figura 4.13](#)). Ponte de pie con una pierna a la vez, colocando una de sus rodillas en el coxis y dar un paso atrás con el otro. La sanación de su pie debe ser plantada en el suelo.



Figura 4-13. Las manos en las axilas, el paso 2.

(c) *Paso 3* ([Figura 4.14](#)). Siéntese para que su rodilla es impulsado hacia arriba entre las piernas del enemigo. Esto romperá el agarre de las piernas detrás de su espalda.



Figura 4-14. Las manos en las axilas, el paso 3.

(d) *Paso 4* ([Figura 4.15](#)). Conduce tu rodilla en la pierna del lado opuesto. Esto inmovilizar la pierna de modo que usted puede traer más de dos piernas en el control de lado.



Figura 4-15. Las manos en las axilas, el paso 4.



Figura 4-15. Las manos en las axilas, el paso 4 (continuación).

b. **Abra la Guardia.** Una vez que haya abierto la guardia del enemigo, puede bloquear su paso por el control que con las piernas. Usted debe hacerse con el control de sus piernas antes de que pueda pasar.

(1) **Lanzar las piernas.**

(a) *Paso 1* ([Figura 4.16](#)). Sujete las piernas del pantalón del enemigo cerca de los tobillos con una empresa de comprender y de pie, tirando de él lentamente hacia su cuerpo.



Figura 4-16. Deseche las piernas, el paso 1.

(b) *Etapa 2* ([Figura 4.17](#)). Swing ambas piernas de lado a lado y luego le tira con fuerza hacia un lado.



Figura 4-17. Deseche las piernas, el paso 2.

(c) *Paso 3* ([Figura 4.18](#)). Cerrar la distancia y hacerse con el control tanto en el control del lado de la posición de montaje o de la rodilla.



Figura 4-18. Deseche las piernas, el paso 3.

(2) *Empuje las rodillas.*

(a) *Paso 1* ([Figura 4.19](#)). El control de ganancia de las piernas del pantalón del enemigo en la parte superior de cada rodilla.



Figura 4-19. Empuje las rodillas, el paso 1.

(b) *Etapa 2* ([Figura 4.20](#)). Un paso atrás y la unidad de ambas rodillas hacia abajo.



Figura 4-20. Empuje las rodillas, el paso 2.

(c) *Paso 3* ([Figura 4.21](#)). Aunque todavía con las rodillas del enemigo está abajo, ir hacia adelante con las dos piernas en la posición de montaje.



Figura 4-21. Empuje las rodillas, el paso 3.

4-3. ATAQUES DE LA MONTAÑA

Después de que el montaje se ha logrado, hay muchas opciones sobre la forma de ataque. La primera consiste en tirar golpes en la cara del enemigo y obligarlo a entregar, renunciar a su espalda. Si no entregar lo más probable es dar una apertura, hacer los siguientes ataques más fácil.

a. **Chokes.** La manera más eficaz para incapacitar a un enemigo para ahogarlo en la inconsciencia. Una de las ventajas de dar prioridad ahoga en la formación es que se puede aplicar en la formación exactamente como se aplica en el combate.

(1) Libro Cutter Choke.

(a) *Paso 1* ([Figura 4.22](#)). Comience por abrir el cuello con la mano débil, como en el cuello de la Cruz ahogarse. Con la otra mano fuerte comprensión profunda en el cuello, introduciendo el dedo pulgar en el interior.



Figura 4-22. Cortador de papel estrangulador, el paso 1.

(b) *Etapa 2* ([Figura 4.23](#)). Lanzar el apretón de la mano primero y captar el lado opuesto de la chaqueta del enemigo, tirando con fuerza contra la parte posterior de su cuello.



Figura 4-23. Cortador de papel estrangulador, el paso 2.

(c) *Paso 3* ([Figura 4.24](#)). Conducir por el codo de la otra mano sobre el cuello del enemigo para completar el estrangulador.



Figura 4-24. Cortador de papel estrangulador, el paso 3.

(2) *Apoyado Choke.*

(a) *Paso 1* ([Figura 4.25](#)). Sujete ambos lados del cuello. Los nudillos se señaló hacia el interior y no debe ser de tres o cuatro pulgadas de holgura.



Figura 4-25. Apoyado choke, el paso 1.

(b) *Etapa 2* ([Figura 4.26](#)). Tire un lado del cuello en el cuello del enemigo, así que el nudillo meñique es justo después de la manzana de Adán, donde se encuentran los vasos sanguíneos. Tire de la otra parte más estrictos, ya que la unidad esta mano en el cuello del enemigo.



Figura 4-26. Apoyado choke, el paso 2.

(3) *Cascañueces Choke.*

(a) *Paso 1* ([Figura 4.27](#)). Sujete el cuello con ambas manos a los lados del cuello del enemigo. Knuckles debe señalarse en contra del cuello.



Figura 4-27. Cascañueces choke, el paso 1.

(b) *Etapas 2* ([Figura 4.28](#)). Saque el cuello apretado contra la parte posterior del cuello del enemigo con ambas manos y, con los meñiques calada de la base, la unidad de los nudillos dedo índice de ambas manos en el cuello del enemigo en ambos lados de la nuez de Adán.



Figura 4-28. Cascanueces choke, el paso 2.

(4) manga Choke.

(a) Paso 1 ([Figura 4.29](#)). Coloque los dedos de una mano dentro de la manga puño de la otra con un agarre firme.



Figura 4-29. Estrangulador de manga, el paso 1.

(b) Etapa 2 ([Figura 4.30](#)). Conduce la otra mano detrás de la cabeza del enemigo para que el antebrazo de la mano va primero en el cuello.



Figura 4-30. Manga choke, el paso 2.

(c) *Paso 3* ([Figura 4.31](#)). Conducir por el codo en el cuello del enemigo hacia la parte posterior mientras tira con la otra mano.



Figura 4-31. Manga choke, el paso 3.

b. **triple ataque.** Cuando el enemigo intenta escapar al monte utilizando la trampa y la técnica de rodar, que puede ser movido a la posición mostrada por el deslizamiento del pie hacia adelante y levantar atrapados en el hombro frente al enemigo. Esta posición se presentan varias oportunidades de ataque.

(1) **Solapa Choke.**

(a) *Paso 1* ([Figura 4-32](#)). Con la mano que corresponde al lado del enemigo que se enfrenta, colocar los dedos en el interior del cuello del enemigo y abrirla.



Figura 4-32. Solapa choke, el paso 1.

(b) *Etapa 2* ([Figura 4-33](#)). Alcanzar en la cabeza con la otra mano e insertar el dedo pulgar lo más profundo posible en el cuello.



Figura 4-33. Solapa choke, el paso 2.

(c) *Paso 3* ([Figura 4-34](#)). Cambie el agarre de la mano, primero en el lado opuesto de la solapa para apretar el cuello contra la parte posterior de su cuello.



Figura 4-34. Solapa choke, el paso 3.

(d) *Paso 4* ([Figura 4-35](#)). Apriete mediante la extensión de ambos brazos.



Figura 4-35. Solapa choke, el paso 4.

(2) **Escalera de brazo de barra.** El enemigo puede tratar de bloquear el estrangulador con sus manos.

(a) *Paso 1* ([Figura 4-36](#)). Asegurarse de que su brazo está bajo el brazo del enemigo, empujar el codo hacia adelante y mantenga en su lugar agarrando el cuello de la propia.



Figura 4-36. Barra de brazo recto, el paso 1.

(b) *Etapa 2* ([Figura 4-37](#)). Coloque la otra mano sobre la cabeza del enemigo.



Figura 4-37. Barra de brazo recto, el paso 2.

(c) *Paso 3* ([Figura 4-38](#)). El resto de su peso sobre la cabeza del enemigo, y apuntar el dedo hacia atrás.



Figura 4-38. Barra de brazo recto, el paso 3.

(d) *Paso 4* ([Figura 4-39](#)). Lleve la pierna alrededor de la parte superior de la cabeza y siéntate en la barra de brazo recto.



Figura 4-39. Barra de brazo recto, el paso 4.

(3) ***Ganancia del Monte Atrás.*** Si el enemigo se defiende tanto el ahogo y la barra del brazo, usted todavía tiene otra opción.

(a) *Paso 1* ([Figura 4-40](#)). Empuja el enemigo hacia el estómago con la presión en el pecho, y al mismo tiempo, traer a su pie, cerca de atrás del enemigo.



Figura 4-40. Aumento de la parte posterior de montaje, el paso 1.

(b) *Etapas 2* ([Figura 4-41](#)). Siéntese, tirando del enemigo en la parte superior de ustedes, asegurando que te das espacio para moverse alrededor de su pie a hundirse en su gancho. Usted terminará en la parte posterior montaje.



Figura 4-41. Aumento de la parte posterior de montaje, el paso 2.

4-4. ATAQUES DE LA MOUNT BACK

Una vez que la parte posterior de montaje se ha logrado, manteniendo que es el objetivo más importante. La posición aprendido antes de una mano en la axila y la otra sobre el hombro opuesto permite a los ataques más posible.

A. Collar Choke.

(1) **Paso 1** ([Figura 4-42](#)). Sujete el cuello con la mano en la axila, tirando de ella abierta para insertar el dedo pulgar de la otra mano profunda en el cuello. Asegurar un agarre firme.



Figura 4-42. Collar estrangulador, el paso 1.

(2) **Etapa 2** ([Figura 4-43](#)). Cambie el agarre de la mano bajo la axila para captar la solapa contrario, tirando hacia abajo para tensar el cuello contra la parte posterior del cuello del enemigo.



Figura 4-43. Collar estrangulador, el paso 2.

(3) **Etapa 3** ([Figura 4-44](#)). Ajuste el estrangulador empujando hacia afuera con ambas manos.



Figura 4-44. Collar estrangulador, el paso 3.

b. Las Wing Choke.

(1) **Paso 1** ([Figura 4-45](#)). Abrir el cuello y asegurar un agarre el mismo que en el collar de ahogo.



Figura 4-45. Ala individual choke, el paso 1.

(2) **Etapas 2** ([Figura 4-46](#)). Con la mano que está debajo de la axila del enemigo, tire de su brazo en el codo.



Figura 4-46. Ala individual choke, el paso 2.

(3) **Etapas 3** ([Figura 4-47](#)). Trae tu mano alrededor de detrás de la cabeza y terminar el estrangulador empujando con ambas manos.



Figura 4-47. Ala individual choke, el paso 3.

c. recto con brazo de barra.

(1) **Paso 1** ([Figura 4-48](#)). Si el enemigo está protegiendo el cuello de manera eficaz, empuje el brazo aún más a través de su axila, tirando de su propio cuello abierto con la otra mano. Sujete el cuello con la mano que es a través de la axila.



Figura 4-48. Barra de brazo recto, el paso 1.

(2) ***Etapas 2*** ([Figura 4-49](#)). Con la palma de la mano de la otra mano, empuje la cabeza y paso su pierna por encima de él. Romper su agarre empujando con las piernas y extiende su cuerpo.



Figura 4-49. Barra de brazo recto, el paso 2.

(3) ***Etapas 3*** ([Figura 4-50](#)). Terminar con la presión de la cadera contra el codo como en el bar del brazo de base recta.



Figura 4-50. Barra de brazo recto, el paso 3.

4-5. ATAQUES DE LA GUARDIA

a. Arm Lock.

(1) **Paso 1** ([Figura 4-51](#)). Si el enemigo se pone la mano en el suelo, sujete alrededor de la muñeca.



Figura 4-51. De bloqueo del brazo, el paso 1.

(2) **Etapas 2** ([Figura 4-52](#)). Lanzamiento piernas y sentarse. Alcance más y alrededor de su brazo agarrando su propia muñeca.



Figura 4-52. De bloqueo del brazo, el paso 2.

(3) ***Etapas 3*** ([Figura 4-53](#)). Mantenga las piernas apretadas contra los costados para evitar que pasando por encima de ellos, y siéntese.



Figura 4-53. De bloqueo del brazo, el paso 3.

(4) ***Paso 4*** ([Figura 4-54](#)). Mover las caderas por debajo de él y terminar girando el torso para atacar a su articulación del hombro. Asegúrese de que su brazo se mantiene en 90 grados y no detrás de la espalda.



Figura 4-54. De bloqueo del brazo, el paso 4.

b. **Guillotine Choke.** Cuando usted está tratando la barra de brazo, el enemigo puede tratar de contrarrestar agarrando que alrededor de la cintura.

(1) **Paso 1** ([Figura 4-55](#)). Suelte la muñeca y pon tu mano en el suelo detrás de usted. Esto le permite mover las caderas hacia atrás hasta que usted se sienta hacia arriba.



Figura 4-55. Guillotine Choke, paso 1.

(2) **Etapas 2** ([Figura 4-56](#)). Envuelva la otra mano alrededor del cuello del enemigo, y bajo la barbilla. Sujete la barbilla con la mano que estaba en el suelo. Palmas de ambas manos deben apuntar hacia tu cuerpo.



Figura 4-56. Guillotine Choke, el paso 2.



Figura 4-56. Guillotine Choke, el paso 2 (continuación).

(3) ***Etapas 3*** ([Figura 4-57](#)). Tire hacia arriba con ambas manos y terminar el estrangulador de inclinación hacia atrás y embalar sus piernas alrededor de él, tirar con los brazos y empujar con sus piernas.



Figura 4-57. Guillotine Choke, el paso 3.

c. **Sweeps.** Cuando usted tiene el enemigo dentro de su guardia, se podrá prever la posibilidad de invertir las posiciones.

(1) Tijeras Sweep.

(a) *Paso 1* ([Figura 4-58](#)). Cuando el enemigo se levanta una pierna mientras intentaba pasar la guardia, usted debe poner su peso en la pantorrilla de ese lado y el swing de las caderas de debajo de él. La pierna debe ir a lo largo de su línea de cintura con el pie enganchado en la cintura.



Figura 4-58. Barrido Tijeras, el paso 1.



Figura 4-58. Barrido Tijeras, paso 1 (continuación).

(b) *Etapa 2* ([Figura 4-59](#)). Mueva el pecho de distancia y patadas con una acción más de las tijeras en las piernas, terminando montado.



Figura 4-59. Barrido Tijeras, el paso 2.



Figura 4-59. Barrido Tijeras, el paso 2 (continuación).

(2) **Capitán Kirk.** El enemigo puede tratar de pasar a pie. Cuando lo hace, es muy susceptible a ser barrido.

(a) *Paso 1* ([Figura 4-60](#)). Cuando el enemigo se levanta, mantener el control con los brazos y deje que sus pies se deslicen hacia abajo hasta que, naturalmente, están en sus caderas.



Figura 4-60. El Capitán Kirk, el paso 1.

(b) *Etapas 2* ([Figura 4-61](#)). Si su peso está demasiado lejos hacia delante, recogerlo con sus piernas y echarlo sobre uno de sus hombros. Asegúrese de que mueva su cabeza hacia el lado contrario para evitar que el aterrizaje en usted. Finalizar montado.

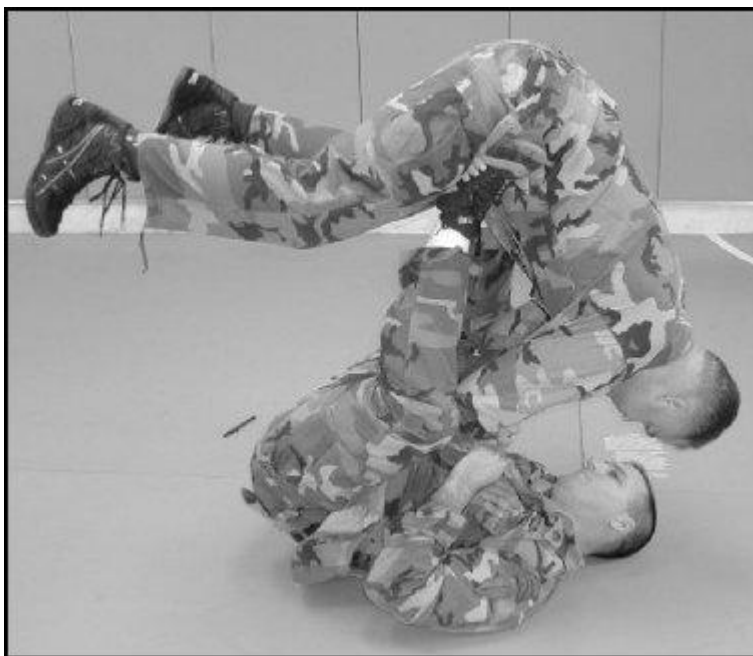


Figura 4-61. El Capitán Kirk, el paso 2.

(3) *Tobillo Grab / Push rodilla.*

(a) *Paso 1* ([Figura 4-62](#)). Cuando el enemigo se levanta, mantener el control con los brazos y deje que sus pies se deslicen hasta las caderas como en el movimiento anterior.



Figura 4-62. Agarrar tobillo / empuje de la rodilla, el paso 1.

(b) *Etapa 2* ([Figura 4-63](#)). Si su peso está demasiado lejos, dejar ir con sus brazos y captar sus dos tobillos. Empuje las rodillas hacia arriba lo que le causó a caer hacia atrás.



Figura 4-63. Agarrar tobillo / empuje de la rodilla, el paso 2.

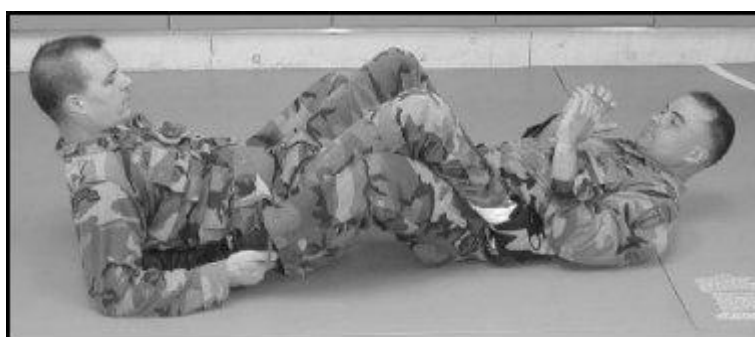


Figura 4-63. Agarrar tobillo / empuje de la rodilla, el paso 2 (continuación).

(c) *Paso 3* ([Figura 4-64](#)). Conducir uno de sus rodillas en el suelo y captar la parte de atrás de su cuello con la otra mano para tirar de ti mismo en el soporte.



Figura 4-64. Agarrar tobillo / empuje de la rodilla, el paso 3.

d. **Triangle Choke.** Si el enemigo se la mano por y empieza a pasar la guardia, todavía tiene la oportunidad de aplicar un estrangulador.

(1) **Paso 1** ([Figura 4-65](#)). Publique su pierna en el suelo y gire el cuerpo perpendicular al enemigo. La pierna debe estar alrededor de la parte posterior de su cuello.



Figura 4-65. Triangle Choke, paso 1.

(2) **Etapas 2** ([Figura 4-66](#)). Coloque el interior de su rodilla sobre su propio pie. Usted puede ayudar a ti mismo sujetando el pie con la mano.



Figura 4-66. Triangle Choke, el paso 2.

(3) ***Etapas 3*** ([Figura 4-67](#)). Coloque las dos manos en la parte posterior de la cabeza del enemigo y empuje hacia arriba con sus caderas.



Figura 4-67. Triangle Choke, el paso 3.

4-6. MONTAJE DE LA RODILLA

Cuando el enemigo está defendiendo bien desde el control de lado, una buena opción es ir a la rodilla de montaje.

a. Lograr la rodilla de control del lado de montaje estándar.

(1) **Paso 1** ([Figura 4-68](#)). Con la mano más cercana a la cabeza del enemigo, sujete el cuello a ambos lados de la cabeza.



Figura 4-68. De la rodilla de control del lado de montaje estándar, el paso 1.

(2) **Etapas 2** ([Figura 4-69](#)). Con la otra mano, sujete el cinturón o el uniforme por encima de su cadera.



Figura 4-69. De la rodilla de control del lado de montaje estándar, el paso 2.

(3) **Etapas 3** ([Figura 4-70](#)). Empujando hacia arriba con ambas manos, aparecerá en la rodilla de montaje con un movimiento rápido.



Figura 4-70. De la rodilla de control del lado de montaje estándar, el paso 3.

b. Lograr la rodilla de montaje con el control del brazo del lado opuesto.

(1) **Paso 1** ([Figura 4-71](#)). Desde el control de lado, mover el brazo a través de la axila del enemigo.



Figura 4-71. Lograr la rodilla de montaje con brazo de control de otro lado, el paso 1.

(2) ***Etapas 2*** ([Figura 4-72](#)). Con el otro brazo, hacia atrás y hacerse con el control de su codo. Tirar del brazo hacia arriba a medida que cambian las caderas, sentarse a través de la posición indicada.



Figura 4-72. Lograr la rodilla de montaje con brazo de control de otro lado, el paso 2.



Figura 4-72. Lograr la rodilla de montaje con brazo de control de otro lado, el paso 2 (continuación).

(3) ***Etapas 3*** ([Figura 4-73](#)). Coloque el pie de la pierna más cercana al enemigo debajo de la otra pierna. Con su peso en la mano en la axila del enemigo y la pierna exterior, el swing hasta el interior de la pierna en la rodilla de montaje. Asegúrese de mantener el control de brazo lateral cerca del enemigo.



Figura 4-73. Lograr la rodilla de montaje con brazo de control de otro lado, el paso 3.

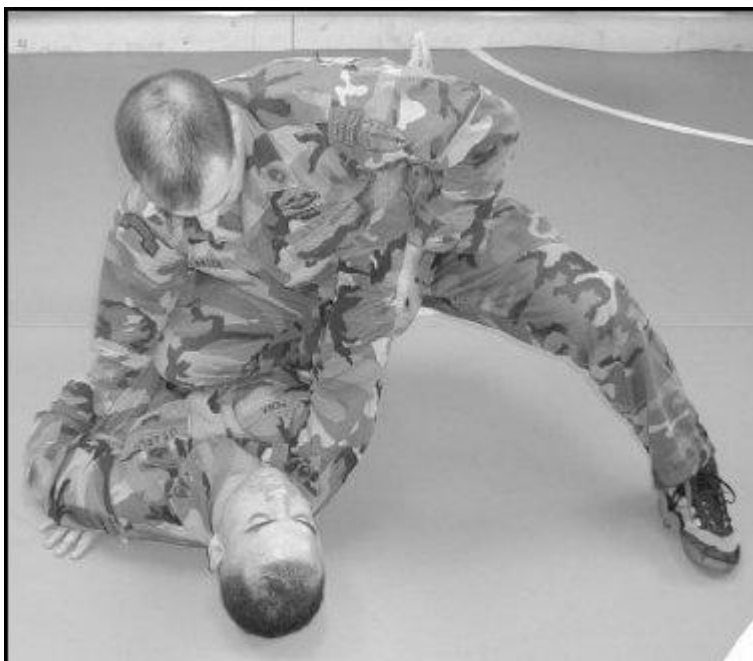


Figura 4-73. Lograr la rodilla de montaje con brazo de control de otro lado, el paso 3 (continuación).

C. Los ataques de la rodilla Monte.

(1) ***Chokes con la mano en el otro lado de cuello del oponente.***

(a) *Paso 1* [\(Figura 4-74\)](#). Si el enemigo no se defiende contra la asfixia, llegar hasta el primer brazo y agarrar bien abajo en el cuello con los dedos en el cuello.



Figura 4-74. Choke de la rodilla con la mano en el monte hasta un lado del cuello del enemigo, el paso 1.

(b) *Etapa 2* ([Figura 4-75](#)). Lleve la rodilla de marcha atrás en el pecho del enemigo, colocando al control de la cadera, y el acabado como en el cortador de papel estrangulador.



Figura 4-75. Choke de la rodilla con la mano en el monte hasta un lado del cuello del enemigo, el paso 2.

(2) *Chokes con la mano en el Cercano lado del cuello del Enemigo.*

(a) *Paso 1* ([Figura 4-76](#)). Alcance en el otro lado del cuello del enemigo con sus dedos en el interior del cuello.



Figura 4-76. Choke de la rodilla de montaje con la mano en el lado cerca del cuello del enemigo, el paso 1.

(b) *Etapa 2* ([Figura 4-77](#)). Con su peso sobre la pierna más cercana a su cabeza, sentarse a través de la unidad y el codo a través de su cuello.



Figura 4-77. Choke de la rodilla de montaje con la mano en el lado cerca del cuello del enemigo, el paso 2.

(3) *Straight brazo de barra de la rodilla Monte.*

(a) *Paso 1* ([Figura 4-78](#)). Si el enemigo se empuja hacia arriba con el brazo más acá, sujételo en el codo con el brazo más cercano a la cabeza del enemigo. Paso por encima de su cabeza con la pierna del mismo lado.



Figura 4-78. Bar brazo recto de la rodilla de montaje, el paso 1.



Figura 4-78. Bar brazo recto de la rodilla para montar, paso 1 (continuación).

(b) *Etapa 2* ([Figura 4-79](#)). Siéntese lo más cerca posible de su hombro y se tumbó en la barra de brazo recto. Es posible que tenga que girar un poco hacia las piernas, porque el cambio en su posición de la pierna le permite la oportunidad al despliegue de la

técnica. Usted no necesita traer a su otra pierna en todo su cuerpo.



Figura 4-79. Bar brazo recto de la rodilla de montaje, el paso 2.

(4) Bar brazo doblado la rodilla de la Montaña.

(a) *Paso 1* ([Figura 4-80](#)). Si el enemigo trata de empujar la rodilla fuera, sujete la muñeca con la mano más cercana a sus piernas.



Figura 4-80. Barra de brazo doblado la rodilla de montaje, el paso 1.

(b) *Etapa 2* ([Figura 4-81](#)). Volver la rodilla fuera de su pecho y alcance más de su brazo con la otra mano, agarrando su propia muñeca. Su segunda mano se deben envolver completamente alrededor de su brazo en este momento.



Figura 4-81. Barra de brazo doblado la rodilla de montaje, el paso 2.

(c) *Paso 3* ([Figura 4-82](#)). Moverse hasta que su cabeza se encuentra entre las rodillas, y tire de él para arriba sobre su lado.



Figura 4-82. Barra de brazo doblado la rodilla de montaje, el paso 3.

(d) *Paso 4* ([Figura 4-83](#)). Romper su agarre tirando el brazo con rapidez hacia su cabeza.



Figura 4-83. Barra de brazo doblado la rodilla de montaje, el paso 4.

(e) *Paso 5* ([Figura 4-84](#)). Paso el pie en la parte baja de la espalda, y romper el hombro al hacer girar el torso hacia la espalda.



Figura 4-84. Barra de brazo doblado la rodilla de montaje, el paso 5.

Nota:

Es importante mantener el codo del enemigo apretado a su pecho para evitar que se escape.

(5) Variación del brazo de barra recta de la rodilla Monte.

(a) *Paso 1* ([Figura 4-85](#)). Si el enemigo tiene un agarre firme y no se puede obtener la barra de brazo doblado, empujar más a través de su brazo y agarrar la solapa propia.



Figura 4-85. Variación de la barra de brazo recto de la rodilla para montar, el paso 1.

(b) *Etapa 2* ([Figura 4-86](#)). Ponte de pie y colocar su pie sobre su cabeza y frente a la barbilla.



Figura 4-86. Variación de la barra de brazo recto de la rodilla de montaje, el paso 2.

4-7. LEG ATAQUES

Los ataques de pierna, aunque muy efectivo, tienen el inconveniente de renunciar a la posición del cuerpo dominante. Por lo tanto, no son el método preferido de los ataques. Los soldados deben estar familiarizados con ellos o ellos son presa fácil para ellos. Como en todos los ataques, a sabiendas de la técnica que existe es la principal defensa.

a. Straight Ankle Lock.

(1) **Paso 1** ([Figura 4-87](#)). Cuando usted está tratando de pasar la guardia abrir el enemigo, usted puede coger el pie en la axila. Envuelva su brazo alrededor de su pierna y en cuclillas, asegurándose de que su rodilla lado opuesto aparece entre las piernas.



Figura 4-87. Bloqueo de tobillo recto, el paso 1.

(2) ***Etapas 2*** ([Figura 4-88](#)). Alejar al enemigo, para garantizar que puedas permitir que su pierna se deslice a través de su agarre hasta que sostienen alrededor de su tobillo.



Figura 4-88. Bloqueo de tobillo recto, el paso 2.

(3) ***Etapa 3*** ([Figura 4-89](#)). Traiga su pie fuera para empujar el torso del enemigo, la espalda, que le impide sentarse a la lucha contra el bloqueo. Formar un número cuatro en el tobillo y terminar la ruptura por arquear la espalda.



Figura 4-89. Bloqueo de tobillo recto, el paso 3.

b. **Figura Cuatro Ankle Lock** ([Figura 4-90](#)). Usted está en la cima del enemigo en el norte-sur de la posición. El enemigo puede llevar a su rodilla con el fin de defenderse de sus ataques o tratar de herir. Cuando lo hace, llegar hasta la pierna desde el exterior, cerca del tobillo. Con la otra mano, sujete el pie y forman la figura de cuatro, como se muestra con la primera mano. Aplique presión para romper los pies del enemigo.



Figura 4-90. Figura y cuatro de bloqueo en el tobillo.

c. **Straight Bar** de la rodilla.

(1) **Paso 1** ([Figura 4-91](#)). El enemigo está por debajo de usted y tiene una de sus piernas entre las suyas. Llegue a su brazo por debajo de la pierna otro lado, de pie, y pasar por encima de su cuerpo con la otra pierna.



Figura 4-91. Barra de rodilla recta, el paso 1.



Figura 4-91. Barra de rodilla recta, paso 1 (continuación).

(2) **Etapa 2** ([Figura 4-92](#)). Mantenga las caderas tan cerca del enemigo como sea posible y bloqueo de las piernas detrás de las nalgas. Quiebre de la rodilla con la presión de la cadera como en un bar de brazo recto. Usted también puede colocar la pierna en la axila para aumentar la presión, o cambiar a la cifra de cuatro de bloqueo de tobillo en cualquier momento.



Figura 4-92. Barra de rodilla recta, el paso 2.



Figura 4-92. Barra de rodilla recta, el paso 2 (continuación).

Sección II. HUELGAS

Llama la atención es una parte integral de todos los combates reales. La práctica de técnicas de combate en tierra exclusivamente sin huelgas es un error común.

4-8. PASS LA GUARDIA con huelgas

- a. **Paso 1** ([Figura 4-93](#)). Mantener su cabeza sobre el pecho del enemigo, la unidad con ambas manos hasta el centro de su cuerpo y luego hacia el control de sus brazos en el bíceps.



Figura 4-93. Pase la guardia con las huelgas, el paso 1.

b. **Paso 2** ([Figura 4-94](#)). Dar al enemigo un par de cabezazos.



Figura 4-94. Pase la guardia con las huelgas, el paso 2.

Nota: Asegúrese de que las culatas de cabeza no se dan con el centro de la frente, que podría resultar en heridas de su propia nariz.

c. **Paso 3** ([Figura 4-95](#)). Ponte de pie con una pierna a la vez, y cambiar su adherencia a una mano en la chaqueta. Las caderas deben ser empujado ligeramente hacia adelante.



Figura 4-95. Pase la guardia con las huelgas, el paso 3.



Figura 4-95. Pase la guardia con las huelgas, el paso 3 (continuación).

d. **Paso 4** ([Figura 4-96](#)). Con la mano libre, golpear al enemigo un par de veces en la cabeza.



Figura 4-96. Pase la guardia con las huelgas, el paso 4.

(En este momento el enemigo puede liberar el agarre con las piernas. Si lo hace, el paso 5 es el siguiente.)

e. **Paso 5** ([Figura 4-97](#)). Presione hacia adentro con las rodillas. Esto hará que sus piernas para sobresalir de manera que se puede llegar detrás de uno de ellos. El control de ganancia de la pierna y pasar normalmente.



Figura 4-97. Pase la guardia con las huelgas, el paso 5.



Figura 4-97. Pase la guardia con las huelgas, el paso 5 (continuación).

(Si no exime a sus piernas, el paso 5 es el siguiente.)

f. **Paso 5 (Alternate)** ([Figura 4-98](#)). Mientras se distrae con sus huelgas, un paso atrás con una pierna y empujar la mano a través de la

abertura. Coloque su mano en su propia rodilla y en cuclillas para romper el dominio de sus piernas. El control de ganancia de su pierna y pasan normalmente.



Figura 4-98. Pase la guardia con las huelgas, el paso 5 (suplente).



Figura 4-98. Pase la guardia con las huelgas, el paso 5 (suplentes) (continuación).

4-9. Sorprendente de Control lateral

El objetivo de la huelga, mientras que lucha en el suelo es mejorar su posición o crear una apertura para un mejor ataque. En este caso, lo más probable es que se trata de montar.

- a. **Paso 1** ([Figura 4-99](#)). Mantener la cabeza baja para que el enemigo no será capaz de rodilla en la cabeza, mover la mano que está más cercano a las piernas del enemigo en su axila.



Figura 4-99. Lograr el control de lado, el paso 1.

- b. **Paso 2** ([Figura 4-100](#)). Mueva el otro brazo alrededor de su cabeza y entrelace las manos. Lean el hombro en la cabeza para mantener su barbilla puntiaguda lejos de ti. Esto hará que sea más difícil para él a su vez, su cuerpo hacia usted para recuperar la guardia.



Figura 4-100. Lograr el control de lado, el paso 2.

- c. **Paso 3** ([Figura 4-101](#)). Mueve tu pierna que está más cerca de su cabeza en la axila, al volante de su brazo hacia arriba hasta que esté apretado contra su cabeza entre el brazo y la pierna.



Figura 4-101. Lograr el control de lado, el paso 3.

d. **Paso 4** ([Figura 4-102](#)). Punto de los dedos del otro pie hacia el cielo y la unidad de la rodilla en las costillas.



Figura 4-102 en huelga desde el control de lado, el paso 4.

e. **Paso 5** ([Figura 4-103](#)). Cuando se cambia de posición para defenderse de sus ataques, el paso más y ganar la posición en el soporte.



Figura 4-103. Lograr el control de lado, el paso 5.

4-10. La defensa contra las huelgas en LA GUARDIA

Al igual que con la lucha contra standup, el mejor método para evitar golpes es permanecer muy cerca del enemigo. Control de la gama es la clave.

- a. **Paso 1** ([Figura 4-104](#)). Saque el enemigo en su resguardo cerrado y agarrarlo por el cuello. Una mano debe estar empujando la cabeza y el otro debe ser tirando de ella para defenderse de los cabezazos y puñetazos. Meter la cabeza y en el control de sus golpes con los codos.



Figura 4-104. La defensa contra los ataques de la guardia, paso 1.

b. **Paso 2** ([Figura 4-105](#)). El enemigo finalmente se sienten frustrados por su incapacidad a la tierra golpes sólidos y tratará de alejarse. Cuando lo hace, deslice sus brazos sobre el tríceps y los pies a las caderas. Control de sus golpes con las rodillas. Mientras lucha por obtener una posición a la huelga de, usted tendrá que recuperar constantemente esta posición.



Figura 4-105. La defensa contra los ataques de la guardia, el paso 2.

c. **Paso 3** ([Figura 4-106](#)). Sus manos se colocan sobre el tríceps del enemigo para evitar que quede con los brazos sueltos para punzones grande. El embargo puede ser capaz de liberar a uno de sus brazos. Si lo hace y los intentos de un golpe de gran empuje la rodilla hacia el brazo suelto para ampliar la distancia y llegar al interior de su brazo de perforación. Esto evitará la huelga y le permitirá recuperar el control de su brazo.



Figura 4-106. La defensa contra los ataques de la guardia, el paso 3.

d. **Paso 4** ([Figura 4-107](#)). El enemigo puede tratar de ponerse de pie. Cuando lo hace usted debe sentarse con él, y cuando haya espacio suficiente para hacerlo con seguridad, de pie en la base. Es posible que necesite usar una patada con la pierna de abajo para crear el espacio suficiente.



Figura 4-107. La defensa contra los ataques de la guardia, el paso 4.

CAPÍTULO 5

Desmontajes y lanza

Antes de progresar en desmontajes y lanza, los soldados deben aprender a caer al suelo sin hacerse daño, tanto durante el entrenamiento y durante el combate. Cada repetición de la práctica de un lanzamiento o desmontaje es una oportunidad para que el compañero de entrenamiento para perfeccionar su breakfalls.

5-1. Breakfalls

El punto más importante durante el entrenamiento breakfall es no tratar de atrapar a ti mismo a través del acercamiento con los brazos, sino para tomar el impacto de la caída en las partes carnosas del cuerpo. Después del entrenamiento inicial en breakfalls ha llevado a cabo, debe ser objeto de seguimiento con el entrenamiento de refresco breakfall antes del entrenamiento en los lanzamientos y desmontajes. Esto se puede realizar fácilmente por lo que es parte de su calentamiento.

a. **Side Breakfall Posición** ([Figura 5.1](#)). Antes de la capacitación en breakfalls puede tener lugar, los soldados deben comprender la posición breakfall de base. Acostado sobre su lado izquierdo, el soldado se extiende la pierna izquierda y dobla la pierna derecha, levantando la pierna derecha, de la tierra. Su brazo izquierdo extendido, la palma hacia abajo, un poco lejos de su lado. Su brazo derecho está doblado en frente de su cara para defenderse de los ataques. Esto debe ser practicado por ambos lados.



Figura 5-1. Breakfall posición lateral.

b. **Forward Rolling Breakfall de la posición de rodillas.** Después de soldados están familiarizados con la posición breakfall lado, la mejor manera de darles a conocer la mecánica de la caída es de ponerlos en marcha en sus rodillas.

(1) **Paso 1** ([Figura 5-2](#)). El avión de combate asume una postura de rodillas con el brazo izquierdo levantado en el aire. Él pone su brazo izquierdo en la parte delantera de su cuerpo, la palma hacia abajo, fuera de su rodilla derecha.



Figura 5-2. Adelante breakfall rodando desde la posición de rodillas, paso 1.



Figura 5-2. Adelante breakfall rodando desde la posición de rodillas, paso 1 (continuación).

(2) ***Etapas 2*** ([Figura 5-3](#)). Él rueda sobre su hombro izquierdo, a lo largo de su brazo, el aterrizaje en el lado derecho con la pierna derecha extendida en el derecho de lado breakfall.



Figura 5-3. Adelante breakfall rodando desde la posición de rodillas, el paso 2.

c. **Avanzar Rolling Breakfall** ([Figura 5.4](#)). Cuando los soldados han dominado el breakfall adelante rodando desde la posición de rodillas, se avanzará a la posición de pie.

(1) **Paso 1.** El soldado se inicia la caída de la posición de pie. Levanta el brazo para exponer su lado todo, pone ambas manos en el suelo, y dobla las rodillas.

(2) **Paso 2.** Se pone al día en todo el cuerpo a lo largo de la mano, el brazo y la espalda hasta la cadera opuesta.

(3) **Paso 3.** Termina en una buena posición en el lado breakfall.

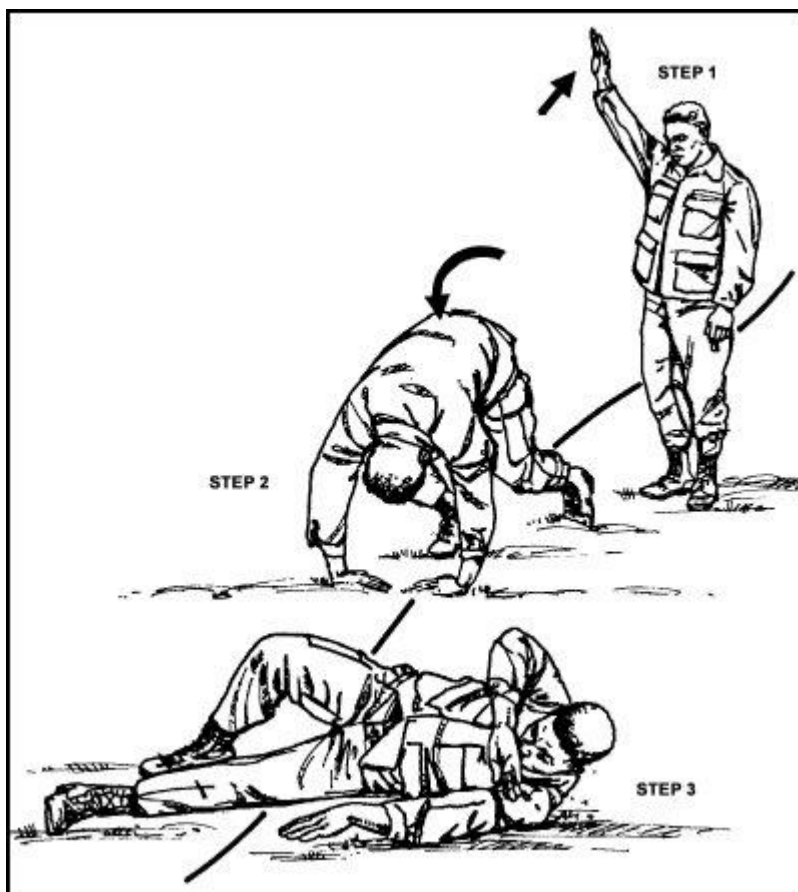


Figura 5-4. Adelante caer rodando.

d. **Breakfall posterior** ([Figura 5-5](#)). Hay también muchas veces cuando un boxeador se llevará a una caída hacia abajo a la espalda.

(1) **Paso 1.** El combate se inicia la caída de la posición de pie y mantiene su cabeza hacia adelante para reducir la probabilidad de lesiones de cabeza y cuello.

(2) **Etapa 2.** Luego cae hacia atrás y baja su centro de gravedad doblando las rodillas. Como las nalgas toquen el suelo, él retrocede para absorber el impulso de la caída.

(3) **Paso 3.** Mantiene sus manos ahuecadas y bofetadas las manos y los brazos hacia abajo para ayudar a absorber el choque del impacto y estabilizar su cuerpo.

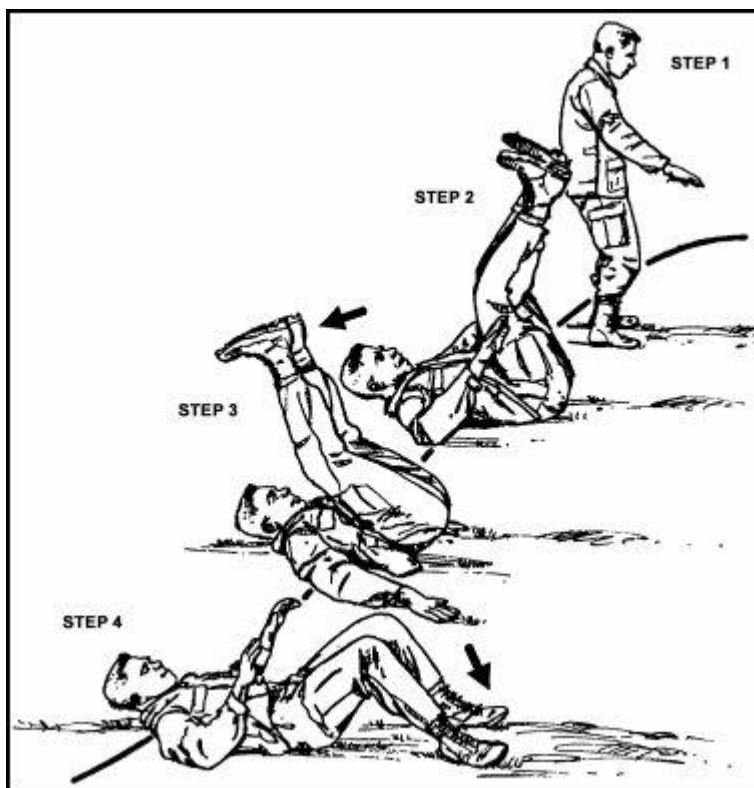


Figura 5-5. Breakfall trasero.

5-2. Acortando la distancia y lograr el CLINCH

El control de una lucha standup significa controlar el rango entre los combatientes. El avión de combate no entrenados es principalmente peligrosa en perforación rango. El objetivo es evitar ese rango. Incluso si usted es el delantero superior, lo más peligroso que puede hacer es pasar tiempo en el rango donde el enemigo tiene la mayor probabilidad de victoria. Cuando los soldados de la formación, el objetivo principal debe ser inculcar el valor de la distancia. Reconociendo que las habilidades de lucha standup son difíciles de dominar en un corto período de tiempo, comparar los derribos para hacer frente a la base. Las siguientes técnicas son esencialmente una manera más sofisticada para hacer frente al enemigo.

a. **El Clinch.** afianzar la posición es la manera óptima de mantener a un enemigo después de haber cerrado con éxito la distancia, pero aún no han ejecutado un desmontaje de éxito. Mientras que en el remache, usted tiene el control del brazo de otro lado del enemigo en el codo, con el brazo también metida en la axila. Su cabeza está metida en el pecho del enemigo, y que su mano es alrededor de su cintura, el control de la cadera. Sus piernas son lo suficientemente atrás para evitar que le llegue la cintura debajo de ti para intentar un tiro. Hay dos gamas de donde los enfrentamientos de inicio.

(1) **Close Range.** Esto ocurre cuando el enemigo está dentro del rango impresionante.

(a) *Paso 1 (Figura 5.6).* Cuando un enfrentamiento parece probable es que la cara del enemigo potencial y poner sus manos en una manera no amenazadora.

(b) *Etapa 2 (Figura 5-7).* Cuando el enemigo ataca, los niveles de cambio tirando de ambos pies y colocándolos en una posición amplia. Al mismo

tiempo llevar los brazos hacia arriba para cubrir los posibles ataques más peligrosos. Es importante no anticiparse a los medios de ataque, pero para poder cubrir los posibles ataques más peligrosos. Por lo tanto, ambos brazos deben llegar cada vez.



Figura 5-6. El remache, el paso 1.



Figura 5-7. El remache, el paso 2.

(c) Paso 3 ([Figura 5.8](#)). Para rematar, el alcance sobre el brazo extremo y tire de él hacia abajo en la axila, el control que en el codo. Al mismo tiempo alrededor de paso hacia el otro lado y conducir su "codo" bajo el brazo hasta que pueda llegar a alrededor de la cintura y lograr el remache.



Figura 5-8. El remache, el paso 3.

(2) **de largo alcance.** Es más común para una confrontación para iniciar fuera de rango de ataque. Tener el valor para cerrar la distancia es el objetivo de la formación principio.

(a) *Servicios básicos de largo alcance.* Desde la postura de un boxeador, en un momento oportuno, la unidad en el enemigo. Trate de colocar la frente sobre el pecho. Usted debe mantener su cabeza para que su frente está orientado hacia el enemigo y sus manos deben ir un poco más de sus bíceps. Desde esta posición, lograr el remache como antes.

(b) *de largo alcance cuando el enemigo ataca.* Si el enemigo intenta iniciar el ataque con golpes, aprovechar esta oportunidad para cerrar la distancia. Será el cierre de la distancia para entrar en rango de perforación, grapado por lo tanto será mucho más fácil.

(c) *de largo alcance con una patada.* Si el enemigo se limita a un lado y la espera de su ataque, tendrá que obtener algún tipo de ventaja antes de cerrar la distancia. Una forma de hacerlo es con una patada. El retroceso debe ser con la pierna delantera, y debería centrarse en el muslo del enemigo. Es importante que si se falla la patada, la pierna debe

caer en frente del enemigo para que no renuncie a su espalda.

5-3. Cubrecamas y desmontajes

Todos los tiros y los desmontajes en esta sección se supone que ya han alcanzado el remache. Es importante recordar que la mayoría de deporte de tipo lanza son ejecutados en lo que, en una lucha real, se distancia de ataque.

a. **Básica Takedown.** Esta es la base abordar.

(1) **Paso 1** ([Figura 5.9](#)). Desde el remache, de paso ligeramente hacia el frente del enemigo y cambiar su agarre. Ambas palmas están hacia abajo y sus manos se encuentran en los riñones del enemigo.



Figura 5-9. Desmontaje de base, el paso 1.

(2) **Etapas 2** ([Figura 5.10](#)). Tirando con sus manos y empujar con la cabeza y el hombro, romper el equilibrio del enemigo a la parte trasera.



Figura 5-10. Desmontaje de base, el paso 2.

(3) ***Etapas 3*** ([Figura 5.11](#)). Paso sobre el enemigo y liberar el agarre, terminando en la posición en el soporte.

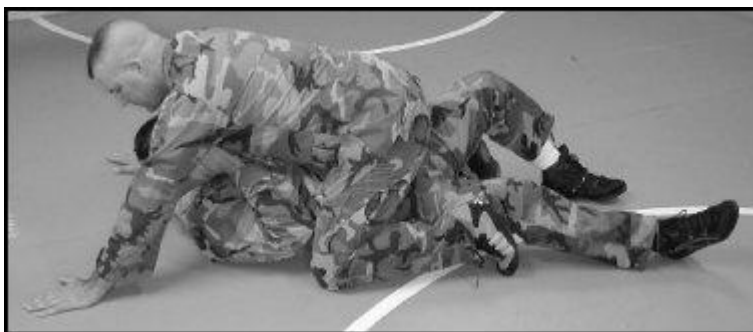


Figura 5-11. Desmontaje de base, el paso 3.

Nota:

Es muy importante para liberar las manos para evitar el aterrizaje en ellos.

b. **Enganche la pierna** ([Figura 5.12](#)). Si el enemigo intenta alejarse, use la pierna más cercana a su espalda para enganchar la pierna. Cuando empieza a caer, la liberación de la pierna y el acabado, como antes.



Figura 5-12. Enganche de la pierna.

c. **golpe de cadera.** El enemigo puede tratar de evitar el hacer frente al inclinarse hacia adelante.

(1) **Paso 1** ([Figura 5.13](#)). Con la pierna que está detrás del enemigo, paso a paso hasta que usted esté de pie delante de él con las piernas dentro de él. Su cadera se debe empujar bien a través de.



Figura 5-13. Golpe de cadera, paso 1.

(2) ***Etapas 2*** ([Figura 5.14](#)). Use un movimiento de pala con sus caderas, levantar al enemigo y tirarlo encima de la cadera. Usted debe de tierras en la rodilla o el control de montaje lateral.



Figura 5-14. Golpe de cadera, el paso 2.



Figura 5-14. Golpe de cadera, el paso 2 (continuación).

d. **trasero Takedown** ([Figura 5.15](#)). Con frecuencia, el resultado final será después del abrazo con su cabeza tras el brazo del enemigo. Cuando esto sucede, usted agarra tus manos alrededor de su cintura con los dedos entrelazados, y el lugar de su frente en medio de la parte baja de la espalda para evitar las huelgas. Desde esta posición segura, puede intentar tomar al enemigo.



Figura 5-15. Desmontaje posterior.

(1) **Paso 1** ([Figura 5.16](#)). Paso a un lado lo que está detrás del enemigo en un ángulo.



Figura 5-16. Desmontaje posterior, el paso 1.

(2) ***Etapas 2*** ([Figura 5.17](#)). Con la pierna que está detrás del enemigo, tender la mano y colocar el empeine de su pie detrás del pie otro lado del enemigo de modo que no se puede pasar atrás. Siéntese lo más cercano a su pie como sea posible y colgar el peso de la cintura del enemigo.



Figura 5-17. Desmontaje posterior, el paso 2

(3) ***Etapas 3*** ([Figura 5.18](#)). El enemigo se caiga hacia atrás sobre la pierna extendida. Como lo hace, meter el codo para evitar caer en ella, y rotar hacia arriba en la posición de montaje.



Figura 5-18. Desmontaje posterior, el paso 3.



Figura 5-18. Desmontaje posterior, el paso 3 (continuación).

5-4. DEFENSA CONTRA HEADLOCKS

A. Defensa de la guillotina.

(1) **Paso 1** ([Figura 5.19](#)). Cuando usted se encuentra atrapado en el Guillotine Choke, llegar por encima del hombro, frente al enemigo con su brazo. Gira la cabeza ligeramente hacia el interior y comprender la muñeca del enemigo para ayudar a aliviar la presión. Usted también debe relajarse y colgar como peso muerto. Si el enemigo es más alto que usted, coloque las rodillas sobre sus muslos para apoyarlo.



Figura 5-19. Defender la guillotina, el paso 1.

(2) ***Etapas 2*** ([Figura 5.20](#)). Como el enemigo trata de recogerlo a asfixiarse, rebotan hacia el lado opuesto de la estrangulación. Quiebre de su base de chocar la parte posterior de la rodilla con la rodilla y la parte baja con cuidado a la tierra. Asegúrese de que está en el control de lado a medida que lo sentó.



Figura 5-20. Defender la guillotina, el paso 2.



Figura 5-20. Defender la guillotina, el paso 2 (continuación).



Figura 5-20. Defender la guillotina, el paso 2 (continuación).

(3) **Etapas 3 (Figura 5.21).** Con la mano que está más cerca de la cabeza, los brazos de su hombro otro lado y conducir la porción ósea de su antebrazo debajo de la barbilla hasta que pueda sacar la cabeza libre.



Figura 5-21. Defender la guillotina, el paso 3.

b. **Defender la guillotina con las huelgas de la rodilla.** Cuando el enemigo se ha asegurado el Guillotine Choke, puede tratar de dirigir las huelgas de la rodilla a la cabeza.

(1) **Paso 1 (Figura 5.22).** Con los dos brazos bloqueado por los codos y los talones de las manos juntas, bloque de la rodilla del enemigo golpea justo por encima de la rodilla. Es muy importante que los pulgares se junto con sus manos para que no se rompen por las huelgas de la rodilla del enemigo. La pierna que está en el lado correspondiente con la cara del enemigo que está en su cabeza, debe ser hacia delante, y la otra pierna hacia atrás. La pierna que está en el mismo lado del enemigo como su cabeza debe estar hacia adelante, y la otra pierna hacia atrás.



Figura 5-22. Defender la guillotina con las huelgas de la rodilla, el paso 1.

(2) ***Etap***a 2 ([Figura 5.23](#)). Swing la pierna de atrás hacia adelante, entre las piernas del enemigo, y sentarse en su otro talón. Esta acción caer enviará al enemigo por encima de su cabeza, al volante de su cabeza en el suelo.



Figura 5-23. Defender la guillotina con las huelgas de la rodilla, el paso 2.



Figura 5-23. Defender la guillotina con las huelgas de la rodilla, el paso 2 (continuación).

PRECAUCIÓN

Esta técnica puede ser muy peligroso para la práctica. Siempre debe ser practicado con la mano fuera el enemigo es gratis, lo que le permite desplegar. Atención de los soldados deben ser competentes en material breakfalls, y se debe tener mucho para asegurarse de que saben la manera correcta de lanzar mientras se practica ([Figura 5.24](#)).



Figura 5-24. Defender la guillotina con las huelgas de la rodilla, la precaución.

c. **cabeza, con golpes.** Cuando usted está detrás del enemigo y que tiene el control de su cabeza, se debe liberar a una de sus manos con el fin de ponche.

(1) **Paso 1** ([Figura 5.25](#)). Con su intento de captar el brazo delante el brazo de perforación del enemigo y empujarlo hacia atrás, de dársela a su otro brazo. Sujete desde detrás de la espalda en el codo.



Figura 5-25. Cabeza, con golpes, el paso 1.

(2) ***Etapas 2*** ([Figura 5.26](#)). Cuando el brazo de perforación ha sido controlado y seguro el control sobre la parte superior de la mano que está alrededor de su cabeza, y el lugar de su cadera contra el lado del enemigo. Al mismo tiempo, el paso y mirar a otro lado del enemigo, que se extiende su cuerpo para romper su agarre. La presión de la cadera le impidió siguiente.



Figura 5-26. Cabeza, con golpes, el paso 2.

(3) ***Etapas 3*** ([Figura 5.27](#)). Mantenga sus manos apretadas contra su pecho, y con el pie más cerca de él, paso hacia atrás para colocarse detrás de él con su mano aún capturada contra su pecho.



Figura 5-27. Cabeza, con golpes, el paso 3.



Figura 5-27. Cabeza, con golpes, el paso 3 (continuación).

d. **Head Lock Sin golpes.** Cuando el enemigo tiene el control de su cabeza, que normalmente se tratan de aferrarse con ambas manos.

(1) **Paso 1** ([Figura 5.28](#)). Huelgas de la rodilla Bloque potencial mediante la colocación de la palma de una mano por encima de la rodilla del lado opuesto. Llegar a la otra parte alrededor de la espalda del enemigo y asegurar un agarre en el extremo de un hueso de la cadera. Las piernas deben estar de vuelta para que él no puede conseguir su cadera debajo de ti.



Figura 5-28. Headlock, sin golpes, el paso 1.

(2) ***Etapas 2*** ([Figura 5.29](#)). Paso ligeramente por delante del enemigo, y luego con el pie fuera, el paso entre las piernas del enemigo y sentarse en el talón. Esta debería ser una acción de rotación, y como gota entre las piernas, tirar de él con la mano que estaba en su cadera. Caerá sobre ti para que pueda enrollar en el monte.



Figura 5-29. Headlock sin golpes, el paso 2.



Figura 5-29. Headlock sin golpes, el paso 2 (continuación).

Nota:

Asegúrese de que su codo en el abdomen mientras cae para evitar aterrizar en él.

5-5. Desmontajes DESDE contra una pared

Si tiene dificultades para hacerse con el control del enemigo, una buena técnica es empujar contra una pared.

A. Posición de choque y choque ([Figura 5.30](#)). Empujarlo contra la pared con un hombro. Un brazo debe estar alrededor de la cintura, y el otro debe estar en el interior de la rodilla para desviar los ataques de la rodilla a la ingle. Una de sus piernas deben estar de vuelta para empujar, y el otro debe estar dentro de la rodilla del enemigo para desviar los ataques de la rodilla. Desde esta posición, usted puede

entregar las huelgas a las costillas del enemigo, convirtiendo a su entrega y atacando con los nudillos. Cuando se trata de cubrir las costillas, con un movimiento brusco, empujar el hombro con él para ganar el espacio suficiente para golpear su cabeza.



Figura 5-30. Posición y huelgas contra la pared.



Figura 5-30. Posición y huelgas contra la pared (continuación).



Figura 5-30. Posición y huelgas contra la pared (continuación).



Figura 5-30. Posición y huelgas contra la pared (continuación).



Figura 5-30. Posición y huelgas contra la pared (continuación).

b. **Arrastre la pierna** ([Figura 5.31](#)). Cuando el enemigo intenta una huelga de la rodilla del lado que se enfrentan, la captura de su pierna. Paso atrás con el pie en el mismo lado sacándolo de la pared.



Figura 5-31. Arrastrar la pierna.



Figura 5-31. Arrastrar la pierna (continuación).

5-6. DOBLE LEG ATAQUES

Va sobre las armas del enemigo y directamente a las piernas es un tipo muy útil de ataque. Hay varias maneras para terminar dependiendo de las acciones del enemigo, pero el ataque inicial es el mismo. Cuando usted se encuentre relativamente cerca del enemigo, cambiar su nivel de flexión, tanto de las rodillas y la unidad en su parte media, con el hombro ([Figura: 5-32](#)). Uno de sus pies deben penetrar tan profundo como los pies del enemigo. Continuar con la unidad y el control de las piernas para terminar en el control de lado.



Figura 5-32. Doble ataque de la pierna.



Figura 5-32. Doble atentado de la pierna (continuación).

a. Acabado de la doble ataque Leg.

(1) **Ascensor** ([Figura 5-33](#)). Al dirigir sus caderas debajo de él y arquear la espalda, levantar el enemigo arriba. Empuje hacia arriba con la cabeza y, mediante el control de sus piernas con tus brazos, el control de parte de ganancia.



Figura 33. Ascensor.



Figura 33. Ascensor (continuación).



Figura 33. Ascensor (continuación).



Figura 33. Ascensor (continuación).

b. **Enganche la pierna** ([Figura 5-34](#)). Hook talón del enemigo con tu pierna exterior y siguen impulsando a través de él.



Figura 5-34. Enganche de la pierna.

5-7. SINGLE LEG ATAQUES

También puede optar por atacar una sola pierna ([Figura 5-35](#)). Hacer una inmersión con la pierna interior y alcanzar con el brazo mismo lado a la rodilla frente al enemigo, el paso hacia el exterior y captar sus manos juntas detrás de la rodilla. Su cabeza y los hombros deben estar apretados contra su muslo. Se mueve hasta el final de un ataque con una sola pierna incluyen el vertedero, bloquear la rodilla opuesta, y el barrido de la pierna.



Figura 5-35. Ataque con una sola pierna.



Figura 5-35. Ataque con una sola pierna (continuación).

a. **Dump** ([Figura 5-36](#)). Desde la posición de una sola pierna, con su hombro apretado contra su muslo, tomar un paso delante de él, y luego un paso más hacia atrás con su pie camino. La presión de la cabeza y el hombro se "descarga" a él en sus nalgas.



Figura 5-36. Volcado.



Figura 5-36. Dump (continuación).

b. **Bloqueo de la rodilla opuesta** ([Figura 5-37](#)). Si el enemigo se aleja de usted, mantener el control de su pierna y llegar entre las piernas para bloquear su pierna opuesta. Utilice la presión con el hombro en la parte posterior de su pierna para poner boca abajo en el suelo.



Figura 5-37. Bloque de la rodilla opuesta.

c. **Leg Sweep** ([Figura 5-38](#)). Llegue a su brazo exterior en la pierna y con la mano fuera del alcance hacia abajo y obtener el control de su tobillo. Tire de la pierna con ambos brazos y el uso de su pie para barrer la pierna posterior.



Figura 5-38. De barrido de piernas.

5-8. Ataque por la retaguardia

En el ataque posterior, los incautos se cae al suelo y le dieron patadas en la ingle, o montado atrás. El soldado puede matar a la guardia, por cualquier medio adecuado. Dado que la sorpresa es el elemento esencial de esta técnica, el soldado debe utilizar eficazmente las técnicas de acoso ([Figura 5-39](#), paso 1). Para iniciar su ataque, lo agarra tanto de los tobillos del centinela ([Figura 5-39](#), paso 2). Luego se agita su peso corporal en las caderas de la guardia mientras tira de los tobillos. Esta técnica se cierra la guardia a la tierra sobre su rostro. Entonces, el soldado puede seguir con una patada en la ingle ([Figura 5-39](#), Paso 3) o por el logro de la parte posterior montaje.

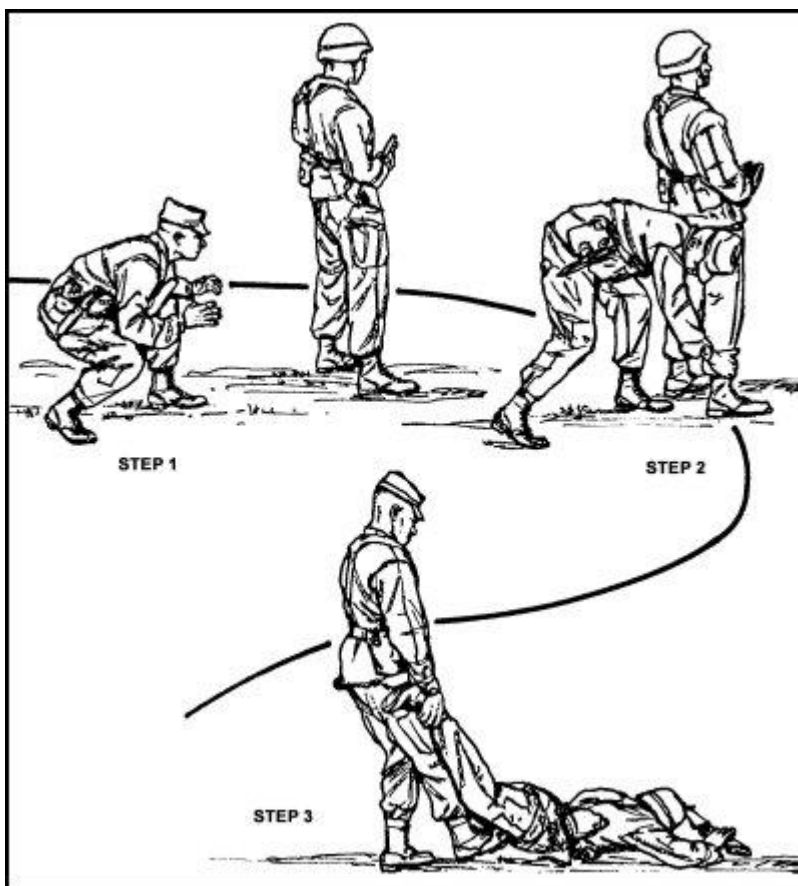


Figura 5-39. Ataque desde la retaguardia.

CAPÍTULO 6 HUELGAS

Las huelgas son un método ineficaz de poner fin a una pelea. Sin embargo, son una parte importante de la mayoría de las peleas, y un soldado debe tener una comprensión de los combates en el rango de ataque. Es importante notar que mientras en el rango de ataque, que está abierto a ser golpeado. Por esta razón, a menudo es mejor evitar el rango de ataque.

Sección I. NATURAL DE ARMAS

La clave para desarrollar habilidades efectivas de sorprendente es la comprensión amplia y saber qué técnicas son efectivas en qué rango de transición y el control entre los rangos. Técnicas se enseñan de forma individual, sino que debe ser abordado como parte de una estrategia de lucha global. Eficaz en huelga no es algo que se puede enseñar toda la noche. Esta sección describe las técnicas de arma natural de varios golpes, las huelgas y las patadas y las direcciones de los rangos de las que son eficaces.

6-1. ARM HUELGAS

Las huelgas en esta sección se presentan de forma individual. Es importante saber que casi nunca se usa de esta manera. Seguimiento de las secciones se ocupará de las combinaciones de ataques y cómo encajan en una estrategia de lucha global. Recuerde que cuando el aprendizaje de cada uno de las siguientes huelgas para mantener la guardia arriba con la no-perforación de brazo.

- a. **Jab** (Figura 6.1). El pinchazo se produce con la mano de plomo y se utiliza para el control de la gama, y la creación de nuevas técnicas.

Desde la posición de base, complemento de su brazo llevar a cabo con un ligero giro de su cadera y el hombro. Usted debe rotar el hombro para que las tierras de golpe con la palma hacia abajo y rápidamente complemento de su brazo de nuevo en la posición de preparado. Su golpe debe viajar en una línea recta, y el codo no debe sobresalir fuera de su cuerpo en cualquier momento durante el golpe.



Figura 6-1. Jab.

Nota: De pasar a su jab, expulsar de su pierna atrasada como ponche y deslice la pierna hacia adelante como pista de retirar el brazo de perforación.

b. **Reverse Punch** ([Figura 6.2](#)). El ponche inversa es un golpe de energía lanzado por el brazo trasero. Se puede acabar con una lucha por sí misma, pero también es muy útil la creación de desmontajes. Desde la posición de base, a su vez en la punta de su pie camino como si estuviera poniendo un cigarrillo para que sus caderas y los hombros están mirando hacia el enemigo. Al extender la punzón, girar el brazo para que se golpea con los nudillos y palma hacia abajo. Usted debe extender su golpe, como si para ir a través de su oponente y luego cerrarse de nuevo en la posición de preparado.



Figura 6-2. Reverse ponche.

Nota:

Asegúrese de que usted no bloquear el codo cuando el golpe está completamente extendida.

c. **Hook** ([Figura 6-3](#)). El gancho es un golpe de energía que suele ser lanzada desde el brazo delantero. Es muy potente y funciona bien en combinaciones. Uno de sus principales ventajas es que podrá llevarse a cabo fuera del campo de los enemigos de la visión. El error común es pensar en él como un golpe del brazo de bucle. En realidad, un poderoso gancho no implica muy mucho el movimiento del brazo, lo que genera su energía de la cadera de la pierna y el movimiento del hombro. Desde la posición de base, a su vez en el pie como si estuviera poniendo un cigarrillo, convirtiendo sus caderas y hombros hacia el interior. Elevar el codo lo que a su vez para que sus tierras golpe con su brazo paralelo con el suelo, y la palma mirando hacia el pecho. Su pie de pista debe permanecer plantados. A continuación, deberá meter sin problemas el codo de nuevo a su lado y girar los hombros para volver a la posición de preparado.



Figura 6-3. Hook.

d. **Uppercut.** El gancho se pueden lanzar con ambas manos y es especialmente efectivo contra un oponente que está en cuclillas o tratar de evitar un abrazo.

(1) *plomo mano Uppercut.*

(a) *Paso 1* ([Figura 6-4](#)). Desde la posición de base, a su vez de las caderas y los hombros ligeramente hacia la cara del enemigo, y moja tu hombro conducir a la baja. Usted debe cambiar su nivel ligeramente doblando las rodillas.



Figura 6-4. Mano de plomo uppercut, el paso 1.

(b) *Etapas 2* ([Figura 6-5](#)). Mantenga el codo metido en marcha y marcharse de la pierna de plomo a la tierra de su golpe, con la palma hacia arriba con su empresa y la muñeca recta.



Figura 6-5. Mano de plomo uppercut, el paso 2.

(c) *Paso 3.* Gire los hombros y cerrarse de nuevo en la posición de preparado.

(2) Camino de mano Uppercut.

(a) *Paso 1* ([Figura 6.6](#)). Desde la posición de base, a su vez de las caderas y los hombros ligeramente hacia la cara del enemigo, y moja tu hombro posterior a la baja. Usted debe cambiar su nivel ligeramente doblando las rodillas.



Figura 6-6. Mano Trail uppercut, el paso 1.

(b) *Etapa 2* ([Figura 6-7](#)). Conduce fuera de su pierna camino a través de su cadera a la tierra de su golpe, con la palma hacia arriba con la muñeca recta y firme. Su brazo será ligeramente más extenso que el punzón mano de plomo.



Figura 6-7. Mano Trail uppercut, el paso 2.

(c) *Paso 3.* cerrarse de nuevo en la posición de preparado.

e. **Las huelgas codo.** huelgas de codo puede ser golpes devastadores y son muy útiles a corta distancia. Usted debe recordar que obtienen su energía de las caderas y las piernas.

(1) **horizontal golpe de codo** ([Figura 6-8](#)). Un golpe de codo horizontal se produce casi exactamente como un gancho, con las excepciones que en el momento del impacto, la palma debe estar mirando al suelo.



Figura 6-8. Golpe de codo horizontal.

(2) ***golpe de codo hacia arriba*** ([Figura 6-9](#)). El golpe de codo hacia arriba se produce casi exactamente como un gancho, con la excepción de que en el momento del impacto, la palma debe estar mirando hacia el interior de su cabeza.



Figura 6-9. Golpe de codo hacia arriba.

6-2. PUNZONADO COMBINACIONES

Las huelgas deben ser arrojados en las combinaciones para ser eficaz, "racimos de golpes", como el boxeo viejo refrán. Combinación de perforación debe ser practicado a fin de llegar, naturalmente, bajo la tensión del combate. Después de los golpes básicos son aprendidas de forma individual, deben ser practicadas en combinación. Se debe prestar especial atención a romperse de nuevo en cada mano una postura defensiva después de que se utilice. Recuerde que cuando usted está en el rango de perforación, por lo que es el enemigo. Usted debe hacer una buena defensa forma parte integrante de su ofensa. Algunos combinación de golpes son:

- Jab-punch inversa.
- Jab-punch inversa gancho.
- Jab-gancho.
- Jab-gancho-punch inversa.
- Mano de plomo uppercut al cuerpo de ocasión sendero uppercut al cuerpo de gancho a la cabeza.
- La mano de plomo uppercut al cuerpo de ocasión sendero uppercut al cuerpo de ventaja mano golpe de codo horizontal de la mano camino hacia arriba del codo huelga.

6-3. KICKS

Patadas en la mano-a-mano es mejor dirigir a blancos bajo y debe ser simple, pero eficaz. Los soldados de combate suelen ser cargados con botas de combate y LCE. Su nivel de flexibilidad es generalmente baja en combate, y si participan en la mano-a-mano, estará bajo gran estrés. Se debe confiar en las habilidades motoras gruesas y patadas que no requieren de movimiento o de formación mucho más complicada y la práctica de ejecutar.

a. **plomo pata delantera Kick** ([Figura 6.10](#)). El plomo patada frontal de la pierna no es una patada muy potente, pero puede ser una muy buena herramienta para ayudar a controlar la gama. El objetivo debería ser muslo del enemigo, justo por encima de la rodilla. La superficie llama la atención es la planta del pie. Es muy importante que si la patada no la tierra, el pie no se deslice hacia la espalda del enemigo. , Lo que supondrá su regreso a él.



Figura 6-10. De plomo patada frontal de la pierna.

b. **trasera pata delantera Kick** ([Figura 6.11](#)). La parte posterior de la pierna patada frontal es una falta mucho más potente. El mejor destino es el abdomen. La superficie de golpe debe ser la bola del pie o la planta entera del pie.



Figura 6-11. Rear patada frontal de la pierna.

c. **Shin Kick**. La patada Shin es un tiro potente, y es fácil de realizar con poco entrenamiento. Cuando se dirigen las piernas, el saque es difícil de defender en contra ([Figura 6.12](#)), y un oponente puede ser disminuido por ello.



Figura 6-12. Shin patada en la cara externa del muslo.

d. **Intensificar Side Kick** ([Figura 6.13](#)). Un soldado se inicia una patada lateral paso (paso 1), intensificando, ya sea detrás o delante de su otro pie para cerrar la distancia entre él y su oponente. El movimiento es como que en un salto. El soldado lleva ahora la rodilla de su pie levantando y tracciones a un compañero (paso 2). Tremendo poder y el momento pueden ser desarrollados en este tiro.

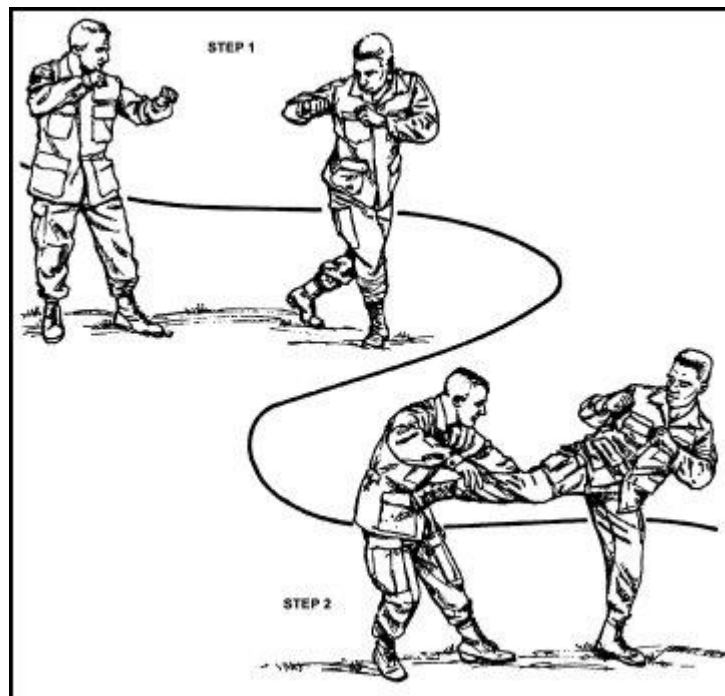


Figura 6-13. Stepping patada lateral.

E. **Ejercicio de la rodilla** ([Figura 6.14](#)). Una huelga de la rodilla puede ser un arma devastadora. Lo mejor es usado cuando en el remache, desde muy cerca, o cuando el enemigo está en contra de una pared. El

mejor objetivo es la cabeza, pero el muslo o en el cuerpo también puede ser blanco en determinadas condiciones.



Figura 6-14. La huelga de la rodilla.

6-4. TRANSICIÓN ENTRE LAS GAMAS

Para dominar la lucha standup, debe ser capaz de controlar el intervalo entre usted y el enemigo, y para operar de manera efectiva en las distintas gamas, manteniendo al enemigo a reaccionar sus técnicas, y establecer el ritmo de la pelea. La capacidad de mantener su cabeza y continuar la ejecución de técnicas eficaces requiere de práctica. Este es el corazón de la lucha contra standup. A la transición entre las gamas, utilice una combinación de técnicas tales como:

- Jab-punch inversa patada a la espinilla cara externa del muslo.
- Jab-punch inversa patada a la espinilla cara externa del muslo-alta desmontaje sola pierna.

CAPÍTULO 7

Armas de mano

De armas de mano proporciona una ventaja significativa durante una pelea. Para los soldados que estar bien entrenado en su uso debe ser la conectividad entre las técnicas de la lucha armada y no armada. Como soldados progresos en su formación, bayoneta técnicas de lucha que se enseñan en la formación de la primera entrada se fusionarán con los demás elementos de la mano a la lucha cuerpo a cuerpo para producir un soldado que es capaz de operar en toda la gama de la fuerza.

Sección I. TÉCNICAS DE OFENSIVA

En la mayoría de las situaciones de combate, las armas pequeñas y granadas son las armas de la elección. Sin embargo, en algunos casos, los soldados deben enfrentarse al enemigo en zonas delimitadas, como la trinchera de compensación o de despeje de habitaciones o cuando los no combatientes están presentes. En

estos casos, o cuando su arma principal falla, la bayoneta o cuchillo puede ser el arma ideal para despachar al enemigo. Los soldados deben de transición de inmediato y por instinto en las técnicas apropiadas basadas en la situación y las armas en la mano.

7-1. Ángulos de ataque

Cualquier ataque, independientemente del tipo de armas, puede ser dirigido a lo largo de uno de los nueve ángulos de ataque ([Figura 7-1](#)).

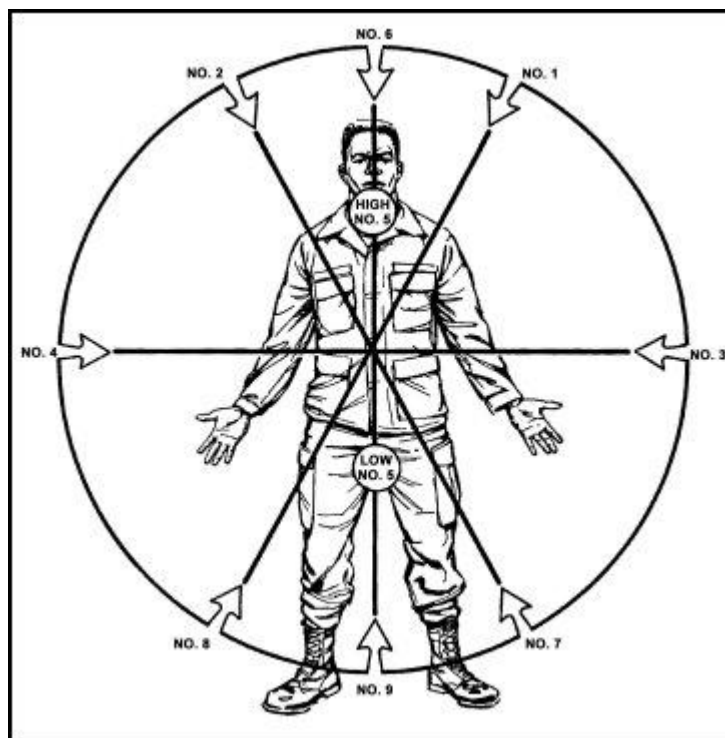


Figura 7-1. Ángulos de ataque.

- a. **No. 1 ángulo de ataque.** La barra diagonal hacia abajo, de arma blanca, o la huelga hacia el lado izquierdo de la cabeza del defensor, el cuello o el torso.
- b. **No. 2 ángulo de ataque.** La barra diagonal hacia abajo, de arma blanca, o la huelga hacia el lado derecho de la cabeza del defensor, el cuello o el torso.
- c. **No. 3 Ángulo de ataque.** Un ataque horizontal a la izquierda del torso del defensor en las costillas, de lado o región de la cadera.
- d. **No. 4 ángulo de ataque.** El mismo ángulo N ° 3, pero en el lado derecho.
- e. **N ° 5 ángulo de ataque.** Un jabbing, arremetiendo, o un ataque de perforación dirigida directamente hacia delante del defensor.
- f. **N ° 6 ángulo de ataque.** Un ataque dirigido directamente hacia abajo sobre el defensor.
- g. **No. 7 ángulo de ataque.** Un ataque en diagonal hacia arriba, hacia la parte inferior izquierda del defensor.

h. **No. 8 ángulo de ataque.** Un ataque en diagonal hacia arriba, hacia la parte inferior derecha del defensor.

i. **Nº 9 ángulo de ataque.** Un ataque dirigido hacia arriba-por ejemplo, a la ingle del defensor.

7-2. Rifle con FIJA BAYONET

Los principios utilizados en la lucha con la bayoneta de fusil y fija son los mismos que cuando la lucha contra cuchillo. Usar los mismos ángulos de ataque y los movimientos corporales similares. Los principios de tiempo y la distancia siguen siendo fundamentales, la principal diferencia es la distancia ampliada proporcionada por la longitud del arma. Es imperativo que el soldado que lucha con la bayoneta de fusil y fija el uso del movimiento de su cuerpo detrás de todas sus técnicas de lucha, no sólo la fuerza del cuerpo superior. Formadores unidad debe ser especialmente consciente de hacer hincapié en masa de todo el cuerpo en movimiento por el poder y corregir todas las deficiencias durante el entrenamiento. Si el enemigo está armado o desarmado, un soldado que luchaba con la bayoneta de fusil y fija debe desarrollar la actitud mental que va a sobrevivir a la lucha. Se debe evaluar continuamente cada momento en una lucha para determinar sus ventajas y opciones, así como el enemigo. Debe basar su defensa en mantener su cuerpo en movimiento y fuera de la línea de cualquier ataque de su oponente. El soldado busca aberturas en las defensas enemigas y comienza sus propios ataques, utilizando todas las armas disponibles del cuerpo y los ángulos de ataque. Los ángulos de ataque con la bayoneta de fusil y fijos se muestran en [las Figuras 7-2 a 7-8.](#)

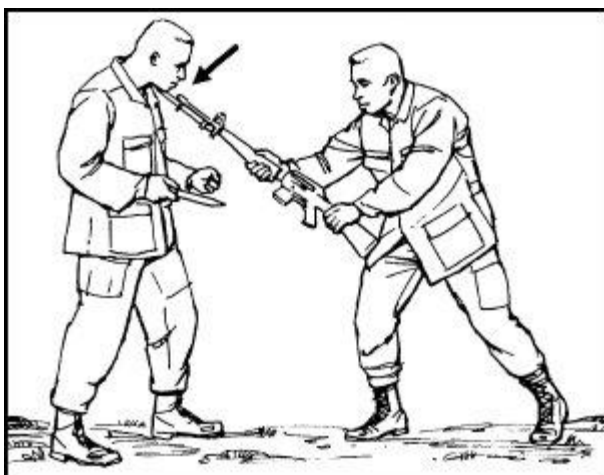


Figura 7-2. 1º de ángulo de ataque con la bayoneta de fusil y fija.

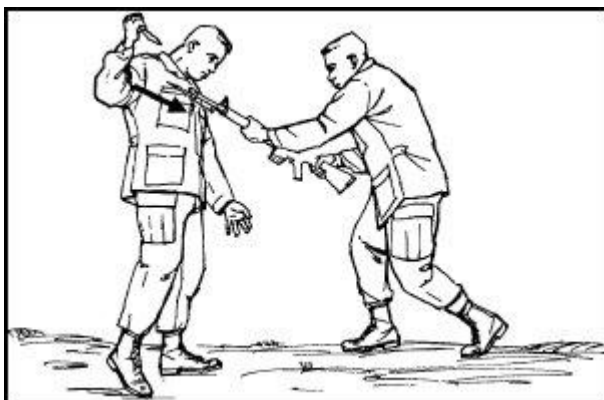


Figura 7-3. 2º el ángulo de ataque con la bayoneta de fusil y fija.



Figura 7-4. 3º el ángulo de ataque con la bayoneta de fusil y fija.

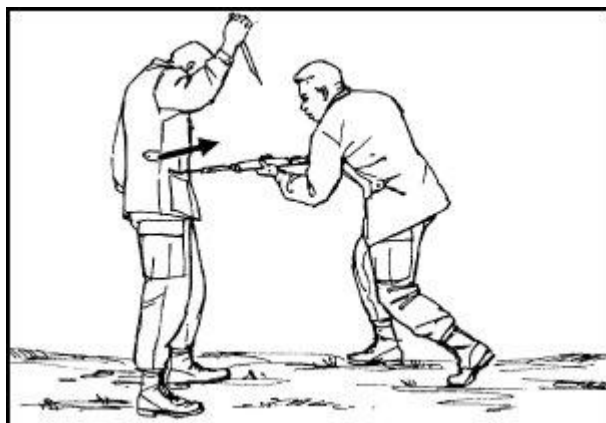


Figura 7-5. 4º el ángulo de ataque con la bayoneta de fusil y fija.

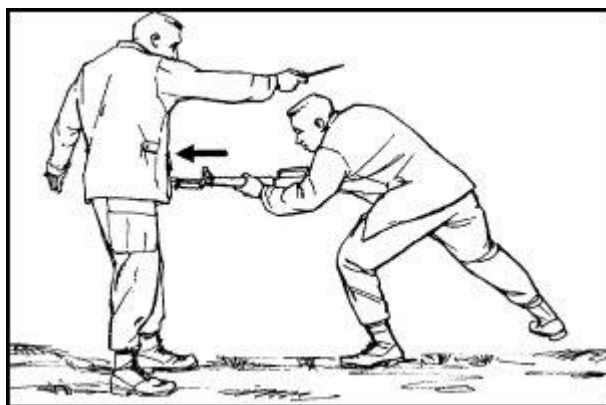


Figura 7-6. Bajo N° 5 ángulo de ataque con la bayoneta de fusil y fija.

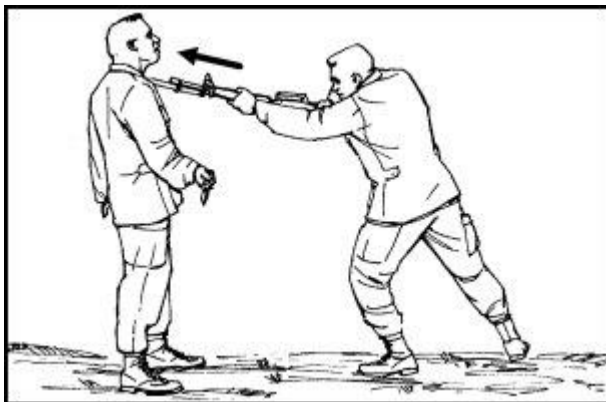


Figura 7-7. No. 5 de alto ángulo de ataque con la bayoneta de fusil y fija.



Figura 7-8. 6 N° de ángulo de ataque con la bayoneta de fusil y fija.

a. **técnicas de pelea.** Nuevas armas, equipo mejorado, y nuevas tácticas siempre se presenta, sin embargo, la potencia de fuego por sí sola no siempre conducir un enemigo determinado de su cargo. A menudo se mantendrá en emplazamientos defensivos hasta expulsados por combate cuerpo a cuerpo. El papel de los soldados, sobre todo en la fase final del asalto, se mantiene relativamente sin cambios: Su misión es la de enfrentarse y matar, deshabilitar, o capturar al enemigo. Esta misión sigue siendo el objetivo final de todos los individuos de formación. El fusil con la bayoneta calada es uno de los medios final de derrotar a un oponente en un asalto.

(1) Durante las misiones de infiltración en la noche o cuando el secreto debe ser mantenido, la bayoneta es una arma silenciosa excelente.

(2) Cuando se estrecha en la lucha contra determina el uso de pequeñas armas de fuego o granadas de ser poco práctico, o cuando la situación no permite la carga y recarga del fusil, la bayoneta sigue siendo el arma a disposición del soldado.

(3) La bayoneta sirve como arma secundaria el rifle debe desarrollar un paro.

(4) En el mano a mano los encuentros, la bayoneta independiente puede ser utilizado como un arma de mano.

(5) La bayoneta tiene muchos usos no combatían, como para sondear a las minas, para cortar la vegetación, y utilizar para otras tareas en donde es necesario ofrecer una punta o la herramienta de corte.

b. **Desarrollo.** Para llegar a ser un rifle de caza con éxito bayoneta, un soldado debe estar en buena forma física y mentalmente alerta. Un bien redondeado programa de entrenamiento físico aumentará sus posibilidades de supervivencia en un encuentro de bayoneta. El estado de alerta mental implica ser capaz de detectar rápidamente y cumplir con el ataque del oponente desde cualquier dirección. La agresividad, la precisión, el equilibrio y la velocidad son esenciales en la formación, así como en situaciones de combate. Estas características llevan a la confianza, la coordinación, fuerza y resistencia, que caracterizan el rifle de caza de bayoneta. Las diferencias en el cuerpo físico individual puede requerir cambios leves del rifle describe las técnicas de bayoneta. Estas variaciones se permitirá si el ataque de la persona es eficaz.

c. **Principios.** La bayoneta es una arma efectiva para ser utilizados agresivamente; vacilación puede significar la muerte súbita. El soldado tiene que atacar en un asalto implacable hasta que su oponente está deshabilitado o capturados. Se debe estar alerta para tomar ventaja de cualquier apertura. Si el oponente no presenta una abertura, el luchador debe hacer una bayoneta por parando el arma de su adversario y manejar la espada o fusil en el oponente con la fuerza.

(1) El ataque debe ser a una parte vulnerable del cuerpo: cara, garganta, pecho, abdomen o la ingle.

(2) En el entrenamiento y de combate, la bayoneta de fusil muestra el espíritu de combate por el sonido con un gruñido y agresivo. Esto infunde un sentimiento de confianza en su capacidad para cerrar con y desactivar o capturar al enemigo.

(3) El rifle intuitiva sistema de lucha contra bayoneta está diseñado para sacar provecho de la agilidad y los movimientos naturales de combate del soldado. Es preciso destacar que los movimientos precisos aprendido no se hará hincapié durante el entrenamiento.

d. **Posiciones.** El soldado tiene el rifle con firmeza pero sin rigidez. Se relaja todos los músculos no se utiliza en una posición específica, los músculos tensos y puede causar fatiga detenerlo. Tras un entrenamiento apropiado y la práctica a fondo, el soldado intuitivamente asume las posiciones de base. Todas las posiciones y movimientos descritos en este manual son para diestros hombres. Un zurdo, o un hombre que desea aprender las técnicas de la mano izquierda, debe usar la otra mano y el pie de cada fase del movimiento descrito. Todas las posiciones y los movimientos pueden ser ejecutados con o sin la revista y con o sin el cabestrillo adjunta.

(1) **atacar la posición.** Esta es la posición de partida básico (A y B, [Figura 7-9](#)) de la que todos los movimientos de ataque de su origen. Por lo general, paralelo a la postura de un boxeador. El soldado se asume esta posición cuando corre o vallas obstáculos. El instructor explica y demuestra cada movimiento.

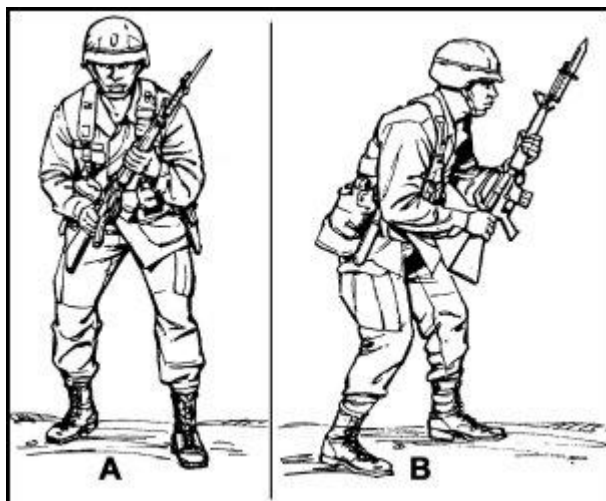


Figura 7-9. Posición de ataque.

(a) dar un paso adelante y al lado con el pie izquierdo de manera que sus pies están a una distancia cómoda.

(b) Mantenga su cuerpo erguido o inclínese ligeramente hacia adelante en la cintura. Flexione las rodillas y el equilibrio de su peso corporal en las puntas de los pies. Su antebrazo derecho es casi paralela al suelo. Mantenga el brazo izquierdo alto, en general, en frente del hombro izquierdo. Mantener los ojos el contacto visual con tu oponente, mirando su arma y cuerpo a través de la visión periférica.

(c) Lleve a cabo su rifle en diagonal sobre el cuerpo a una distancia suficiente del cuerpo para agregar el equilibrio y la protege de los golpes del enemigo. Sujete el arma en la mano izquierda, justo debajo de la eslinga giratorio superior, y colocar la mano derecha en el pequeño de la población. Mantenga el cabestrillo hacia afuera y el filo de la bayoneta hacia su oponente. El comando es, atacar la posición, se mueve. El instructor da la orden, y los soldados realizar el movimiento.

(2) **posición relajada.** La posición relajada ([Figura 7-10](#)) proporciona al soldado una oportunidad de descansar durante el entrenamiento. También le permite dirigir su atención hacia el instructor en la cual analiza y muestra las posiciones y movimientos. Para asumir la posición relajada de la posición de ataque, estirar la cintura y las rodillas y bajar el rifle en la parte delantera de su cuerpo, extendiendo los brazos hacia abajo. El comando es, relájate. El instructor da la orden, y los soldados realizar el movimiento.



Figura 7-10. Posición relajada.

e. **Movimientos.** El soldado instintivamente huelga en las aberturas y se vuelven agresivos en su ataque una vez que ha aprendido a relajarse y se ha desarrollado los reflejos instintivos. Sus movimientos no tienen que ser ejecutado en cualquier orden establecido. Él quiere lograr un equilibrio en sus movimientos, estar lista para atacar en cualquier dirección, y seguir en huelga hasta que se ha desactivado su oponente. Hay dos movimientos básicos utilizados en la instrucción de bayoneta: el torbellino y el cruce. Estos movimientos se desarrollan una reacción inmediata a los comandos y ofrecer el máximo control de la formación de instructor de formación, mientras que en el campo de la formación.

(1) **Whirl Movimiento.** El torbellino ([Figura 7-11](#), los pasos 1, 2, y 3), ejecuta adecuadamente, permite que el rifle de caza de bayoneta para afrontar un desafío de un oponente que lo ataca por la retaguardia. En la realización de un remolino, el rifle permanece en la posición de ataque. El instructor explica y demuestra cómo girar su cuerpo alrededor de girar sobre la pelota de los pies de liderazgo en la dirección del pie principal, con lo que corren completamente alrededor. El comando es, de hidromasaje. El instructor da la orden, y los soldados realizar el movimiento.

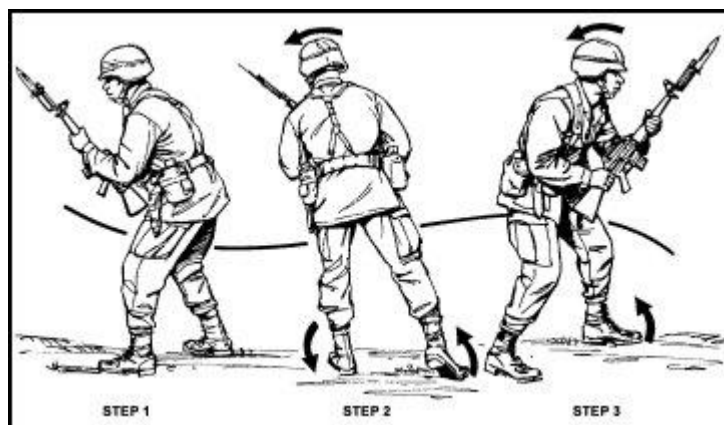


Figura 7-11. Movimiento de remolino.

(2) **Crossover Movimiento.** En la realización de determinados movimientos en la formación de fusil la bayoneta, dos rangos se mueve uno hacia el otro. Cuando los soldados en las filas se acercan demasiado a ellos para ejecutar los movimientos con seguridad adicional, el crossover se usa para separar las filas a una distancia segura de separación. El instructor explica y muestra cómo se mueven hacia adelante y pasar a tu oponente para que su hombro derecho pasa a su hombro derecho, seguir avanzando sobre seis pasos, detener y, sin comandos, ejecute el torbellino. Permanecer en la posición de ataque y esperar nuevas órdenes. El comando es, CROSSOVER. El instructor da la orden, y los soldados realizar el movimiento.

Nota:

Restante personal de la Cruz entregó el hombro izquierdo hacia el hombro izquierdo.

(3) **atacar a los movimientos.** Hay cuatro movimientos de ataque diseñado para inhabilitar o capturar al oponente; accidente cerebrovascular empuje trasero, barra, y destruir. Cada uno de estos movimientos pueden ser utilizados para el ataque inicial o como un seguimiento de si el movimiento inicial no logran encontrar su marca. Los soldados aprenden estos movimientos por separado. Ellos aprenderán a ejecutar estos movimientos en una serie rápida y continua durante la formación posterior. Durante todos los entrenamientos, se hará hincapié en la realización de movimientos naturales y equilibrado de los daños efectivamente el objetivo. Precisa, aprendió los movimientos no se destacó.

(a) *de empuje.* El objetivo es desactivar o capturar a un adversario empujando la hoja de bayoneta en una parte vulnerable de su cuerpo. La idea es especialmente eficaz en las zonas donde se restringe el movimiento, por ejemplo, trincheras, los bosques o zonas urbanizadas. También es efectivo cuando un oponente es tirado en el suelo o en una posición de combate. El instructor explica y demuestra cómo se lanza adelante en su pie principal sin perder el equilibrio ([Figura 7-12](#), paso 1) y, al mismo tiempo, la unidad de la bayoneta con gran fuerza en cualquier parte sin vigilancia del cuerpo de su oponente.

- Para lograr esto, sujete firmemente el rifle con las dos manos y tire de la población en cerca de la cadera derecha; parcialmente extender el brazo izquierdo, guiando a la punta de bayoneta en la dirección general del cuerpo del adversario ([Figura 7-12](#), Paso 2).
- Completar rápidamente la extensión de los brazos y el cuerpo como el pie toca el suelo principal para que la bayoneta penetra en el objetivo ([Figura 7-12](#), Paso 3).
- Para retirar la bayoneta, mantener los pies en su lugar, desplaza el peso del cuerpo en la parte trasera y tire hacia atrás en la misma línea de penetración ([Figura 7-12](#), paso 4).
- A continuación, asumir la posición de ataque en preparación para continuar el asalto ([Figura 7-12](#), Paso 5). Este movimiento es enseñado por los números en tres fases:
 1. EMPUJE Y MANTENER, MOVE.
 2. RETIRAR Y MANTENER, MOVE.
 3. Atacar la posición, se mueve.
- A la velocidad de combate, el comando es, el empuje SERIES, MOVE. Formación énfasis se pondrá en movimiento a la velocidad de combate. El instructor da las órdenes, y los soldados realizar los movimientos.

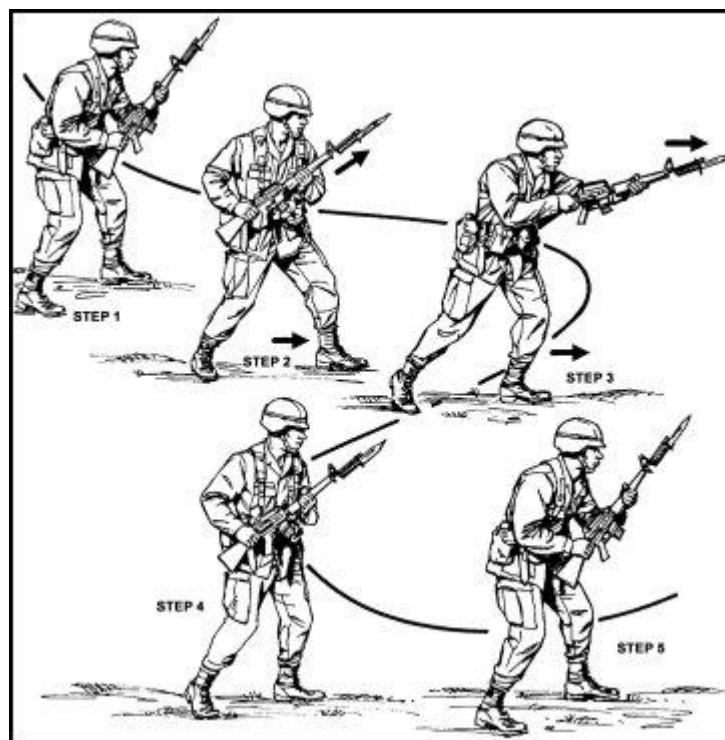


Figura 7-12. El movimiento de empuje.

(b) *Butt Stroke*. El objetivo es desactivar o capturar a un adversario por asestar un golpe contundente a su cuerpo con la culata de un rifle ([Figura 7-13](#), los pasos 1, 2, 3 y 4, y [la figura 7-14](#), los pasos 1, 2, 3, y 4). El objetivo de la carrera a tope puede ser el arma del oponente o en una parte vulnerable de su cuerpo. El golpe trasero puede ser vertical, horizontal, o en algún punto entre los dos planos. El instructor explica y demuestra cómo dar un paso adelante con el pie detrás y, al mismo tiempo, utilizando la mano izquierda como un pivote, el swing con el rifle en un arco e impulsar la culata de un rifle en su oponente. Para recuperar, poner el pie detrás hacia adelante y asumir la posición de ataque. El movimiento es enseñado por los números en dos fases:

1. CARRERA BUTT a la cabeza del (, la ingle, riñón) y celebrar, MOVE.

2. Atacar la posición, se mueve.

A la velocidad de combate, el comando es, Butt stroke al (cabeza, la ingle, riñón) SERIES, MOVE. Formación énfasis se pondrá en movimiento a la velocidad de combate. El instructor da las órdenes, y los soldados realizar el movimiento.

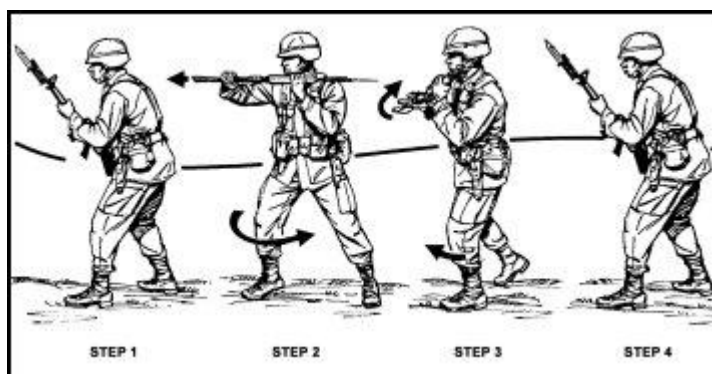


Figura 7-13. Butt golpe en la cabeza.

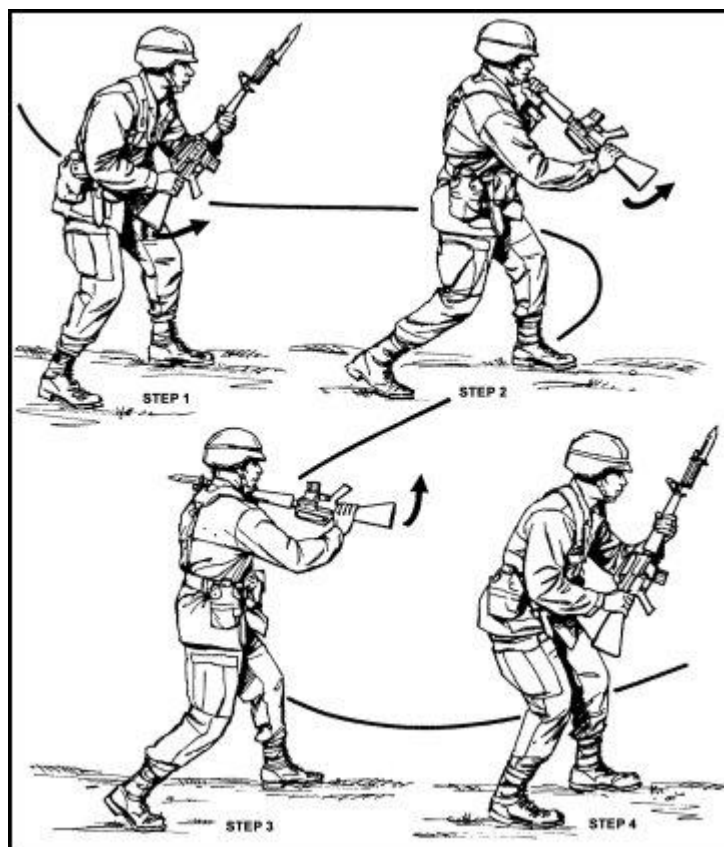


Figura 7-14. Butt golpe a la ingle.

(c) *Slash*. El objetivo es desactivar o capturar al oponente cortándole con la hoja de la bayoneta. El instructor explica y demuestra cómo dar un paso adelante con el pie ([Figura 7-15](#), paso 1).

- Al mismo tiempo, extender su brazo izquierdo y girar el filo de la bayoneta adelante y hacia abajo en un recorte de arco ([Figura 7-15](#), los pasos 2 y 3).
- Para recuperar, poner el pie detrás hacia adelante y asumir la posición de ataque ([Figura 5-15](#), paso 4). Este movimiento es enseñado por el número en dos fases:
 - 1. Slash y HOLD, MOVE.**
 - 2. Atacar la posición, se mueve.**
- A la velocidad de combate, el comando es, SLASH SERIES, MOVE. Formación énfasis se pondrá en movimiento a la velocidad de combate. El instructor da las órdenes, y los soldados realizar los movimientos.

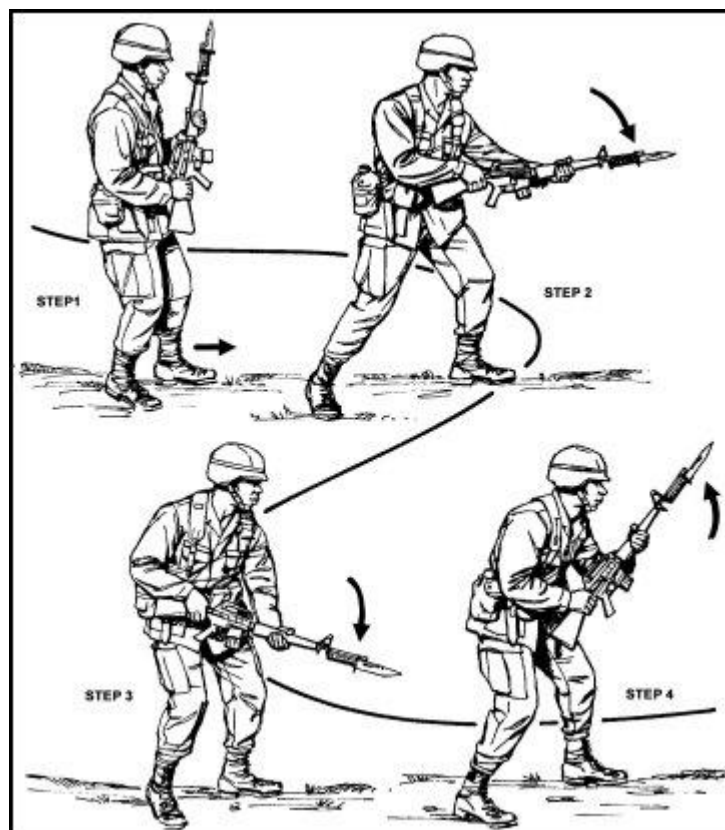


Figura 7-15. Slash movimiento.

(d) *Smash*. El objetivo es desactivar o capturar a un adversario por la rotura de la culata de un rifle en una parte vulnerable de su cuerpo. El fenómeno, se utiliza a menudo como un seguimiento de un golpe a tope y es también eficaz en las zonas boscosas y de las trincheras, cuando se restringe el movimiento. El instructor explica y demuestra cómo impulsar la culata del rifle hacia arriba hasta horizontal ([Figura 7-16](#), paso 1) y por encima del hombro izquierdo con las bayonetas apuntando a la parte posterior, hasta cabestrillo ([Figura 7-16](#), paso 2). El arma es casi horizontal al suelo en este momento.

- Paso adelante con el pie rezagado, como en la carrera a tope, y se extienden los brazos con fuerza, golpeando la culata del rifle en el oponente ([Figura 7-16](#), Paso 3).
- Para recuperar, poner el pie detrás hacia delante ([Figura 7-16](#), Paso 4) y asumir la posición de ataque ([Figura 7-16](#), Paso 5). Este movimiento es enseñado por los números en dos fases:
 1. **SMASH Y MANTENER, MOVE.**
 2. **Atacar la posición, se mueve.**
- A la velocidad de combate, el comando es, Smash SERIES, MOVE. Formación énfasis se pondrá en movimiento a la velocidad de combate. El instructor

da las órdenes, y los soldados realizar los movimientos.

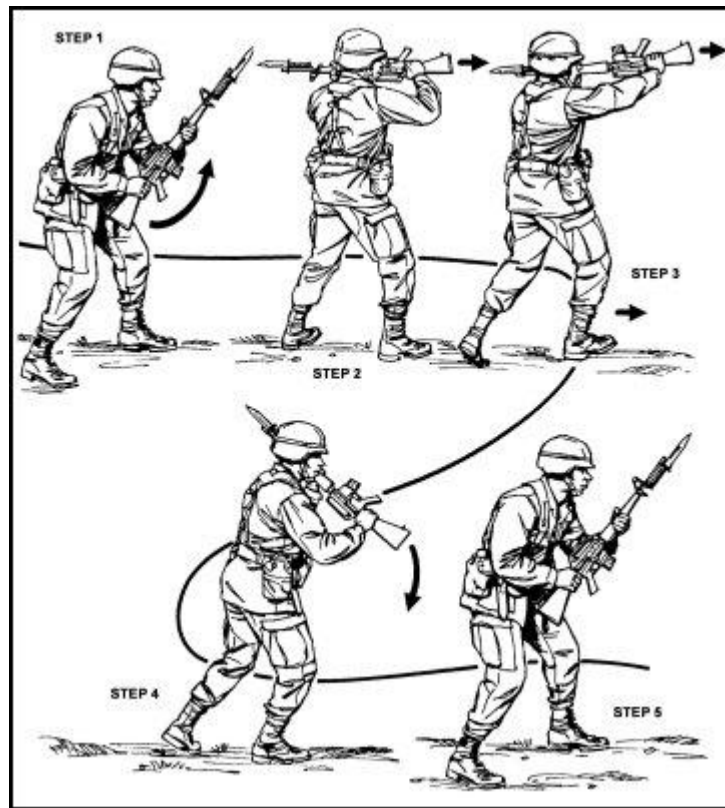


Figura 7-16. Movimiento Smash.

(4) **los movimientos defensivos.** A veces, los soldados pueden perder la iniciativa y se vio obligado a defenderse. También podrá conocer a un adversario que no presenta un área vulnerable a los ataques. Por lo tanto, debe hacer una abertura por la iniciación de un partido o bloque de movimiento, a continuación, seguir con un ataque vicioso. El seguimiento de ataque es inmediata y violenta.

PRECAUCIÓN

Para minimizar el daño del arma durante el uso de bloques, paradas, arma limitar el contacto de armas a la mitad de la velocidad durante el entrenamiento.

(un movimiento) Parry. El objetivo es contrarrestar el empuje, lanzar al oponente fuera de balance, y golpeó un área vulnerable de su cuerpo. El calendario, la velocidad, y el juicio son factores esenciales en estos movimientos. El instructor explica y demuestra cómo

- Parry derecho. Si tu oponente lleva su arma en su cadera izquierda (zurdo), tendrá que parar a su derecha. En ejecución, un paso adelante con el pie delante (Figura 7-17, paso 1), golpe de fusil del contrario (Figura 7-17, paso 2), desviando a la

derecha ([Figura 7-17](#), Paso 3), y seguir con un empuje, barra, o un accidente cerebrovascular trasero.

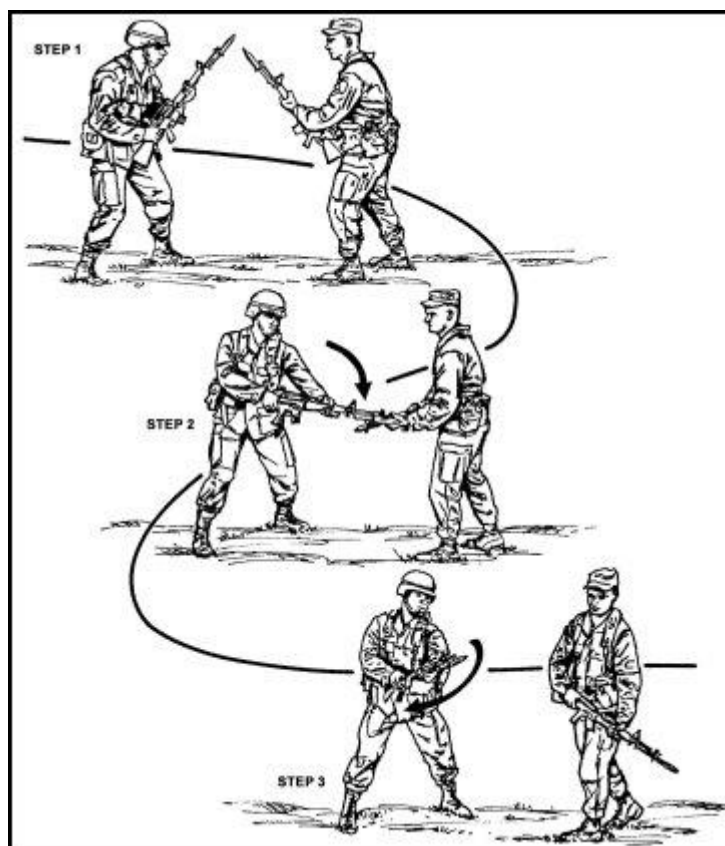


Figura 7-17. Parry derecho.

- Parry a la izquierda. Si tu oponente lleva su arma en la cadera derecha (diestro), tendrá que parar a su izquierda. En ejecución, un paso adelante con el pie delante ([Figura 7-18](#), paso 1), golpe de fusil del contrario ([Figura 7-18](#), paso 2), desviando a la izquierda ([Figura 7-18](#), Paso 3), y seguir con un empuje, barra, o un accidente cerebrovascular trasero. Un partido adicional a la izquierda es el seguimiento de ataque ([Figura 7-19](#), los pasos 1, 2, 3, 4, y 5).

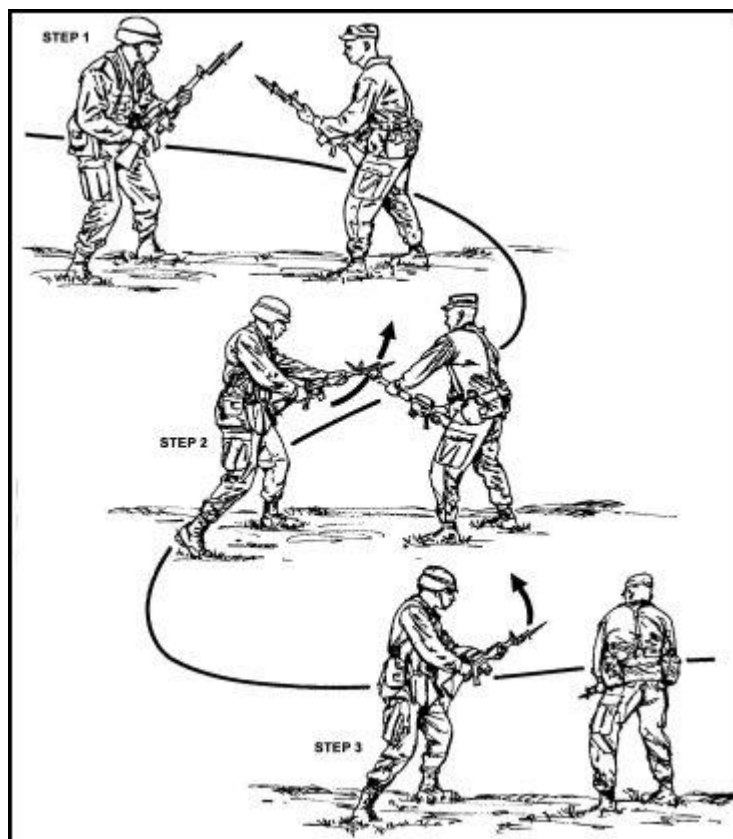


Figura 7-18. Parry a la izquierda.

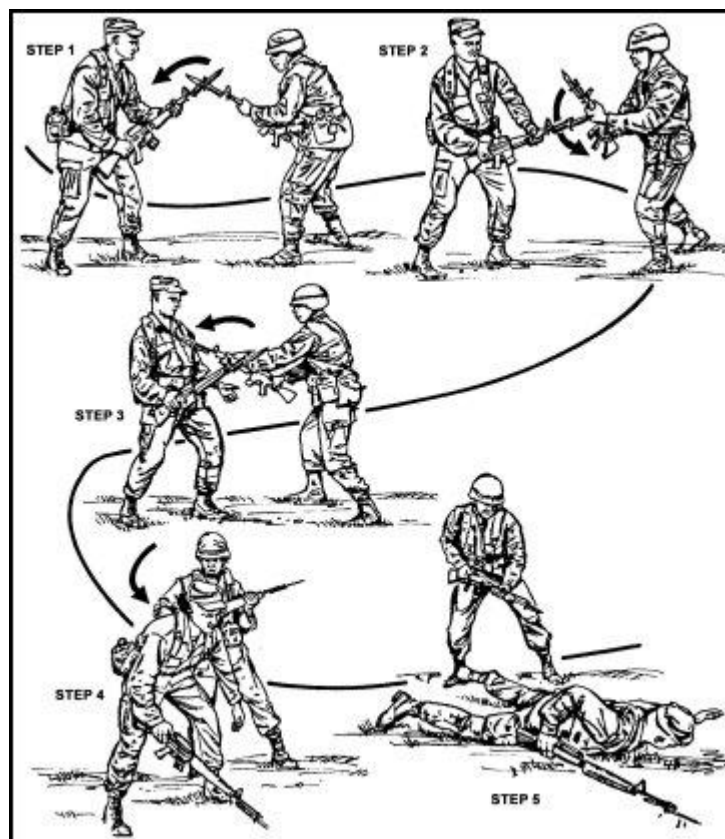


Figura 7-19. Parry a la izquierda, el corte, con el seguimiento de tiempos culo a la región de los riñones.

- Recuperación. De inmediato volver a la posición de ataque después de completar cada partido y el seguimiento de ataque. El movimiento es enseñado por los números en tres fases:

1. **PARRY derecha (o izquierda), MOVE.**

2. **EMPUJE, MOVE.**

3. **Atacar la posición, se mueve.**

- A la velocidad de combate, el comando es, Parry derecha (izquierda) o PARRY (derecha o izquierda) con el seguimiento de ataque. El instructor da las órdenes, y los soldados realizar los movimientos.

(b) *Bloque.* Cuando fue sorprendido por un adversario, el bloque se utiliza para cortar el camino de su ataque, haciendo de armas a un contacto de armas. Un bloque siempre debe ser seguida inmediatamente de un ataque vicioso. El instructor explica y demuestra cómo extender los brazos utilizando la parte central de tu rifle, como la zona de ataque, y le cortó el ataque del oponente, haciendo de armas a un contacto de armas. Huelga de armas del adversario con el poder suficiente para echarlo fuera

de balance. Los bloques son enseñados por los números en dos fases:

1. Alto (bajo) o (SIDE) BLOQUE.

2. Atacar la posición, se mueve.

- Bloque de alto ([Figura 7-20](#), los pasos 1, 2, y 3).
Extienda los brazos hacia arriba y adelante en un ángulo de 45 grados. Esta acción se desvía el movimiento diagonal de un oponente haciendo que su bayoneta o la parte superior de su fusil a la huelga contra la parte central de su rifle.

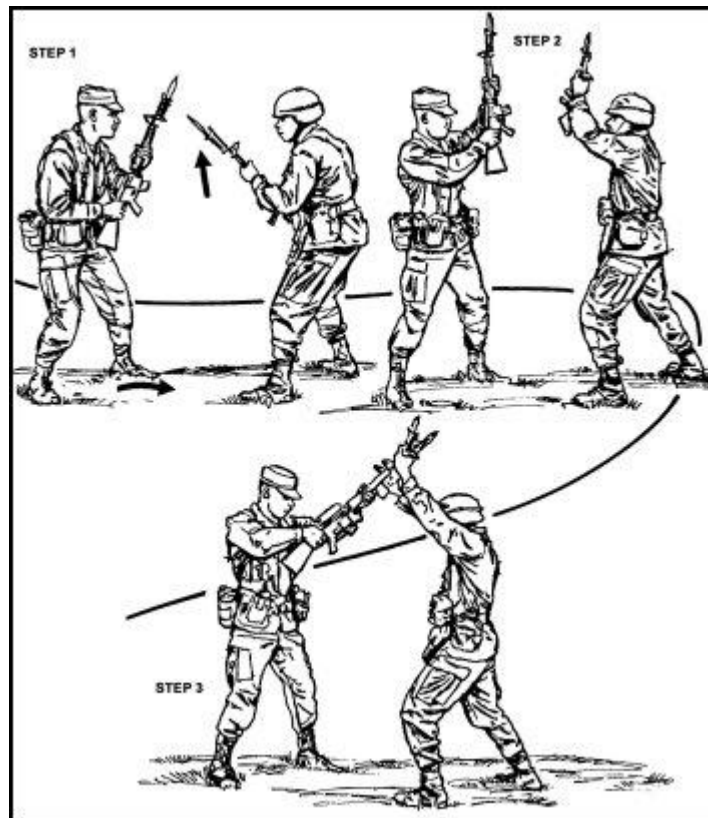


Figura 7-20. Bloque superior de lucha contra barra.

- Bloque de baja ([Figura 7-21](#), los pasos 1, 2, y 3).
Extienda los brazos hacia abajo y adelante unos 15 grados de su cuerpo. Esta acción se desvía golpe trasero de un oponente destinadas a la ingle, causando la parte inferior de la culata de fusil a la huelga contra la parte central de su rifle.



Figura 7-21. Bloque de baja contra el accidente cerebrovascular culo a la ingle.

- Bloque lateral ([Figura 7-22](#), los pasos 1 y 2). Extienda los brazos con la mano izquierda y la derecha de alta mano baja, manteniendo así el fusil vertical. Este bloque está diseñado para detener un golpe trasero destinado a su parte superior del cuerpo o la cabeza. Empuje el rifle a su izquierda a causa de la culata del rifle del oponente para atacar la parte central de su rifle.
- Recuperación. Contraataque de cada bloque con un empuje, golpe trasero, Smash, o diagonal.
- A la velocidad de combate, el comando es el mismo. El instructor da las órdenes, y los soldados realizar el movimiento.

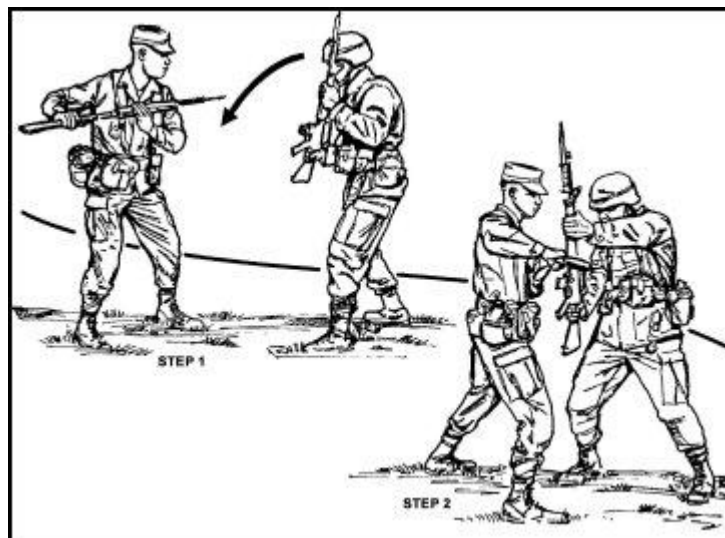


Figura 7-22. Bloque contra movimiento lateral trasero.

(5) **Modificado movimientos.** Dos movimientos de ataque se han modificado para permitir que el rifle de caza de bayoneta a recortar o empuje a un adversario sin quitar la mano de la empuñadura de pistola de la M16 si la situación lo aconseje.

(a) El impulso modificado ([Figura 7-23](#), los pasos 1 y 2) es idéntica a la de empuje con la excepción de la mano derecha agarrando la empuñadura de pistola.

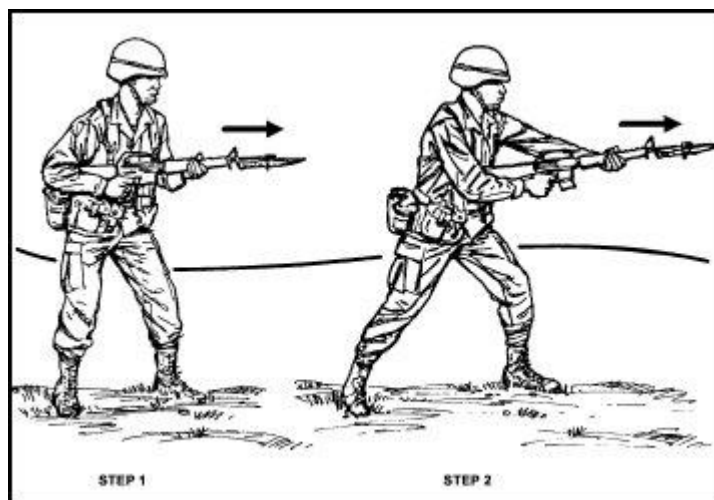


Figura 7-23. Modificado empuje.

(b) La barra modificado ([Figura 7-24](#), los pasos 1, 2, 3, y 4) es idéntica a la de la barra, con la excepción de la mano derecha agarrando la empuñadura de pistola.

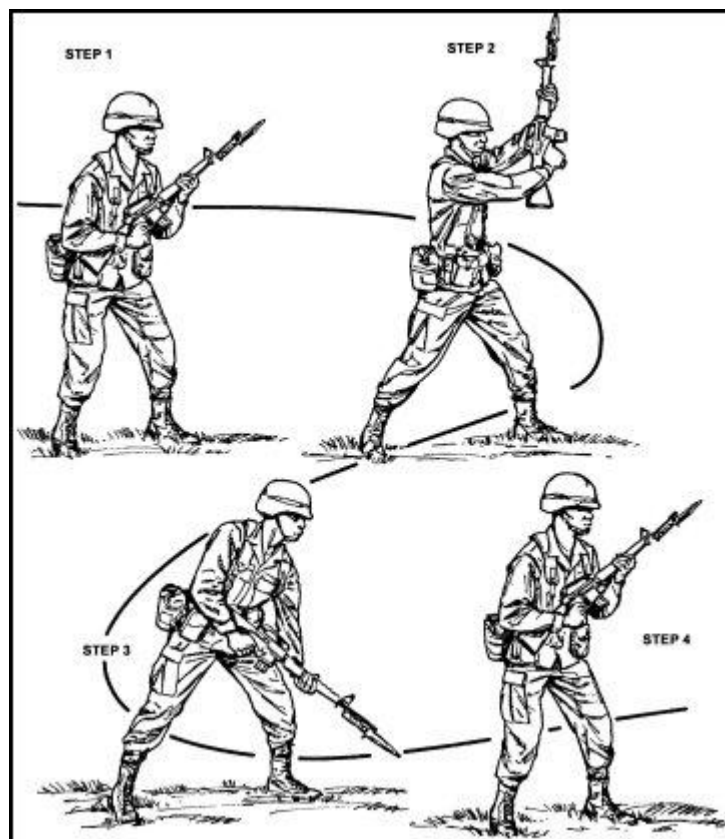


Figura 7-24. Modificado barra.

(6) **Seguimiento de los movimientos.** Seguimiento de los movimientos son los movimientos de ataque que naturalmente se derivan de la posición completa de la circulación anterior. Si el impulso inicial, el accidente cerebrovascular Butt, Smash, o barra no hace contacto con el cuerpo del adversario, el soldado debe seguir instintivamente con movimientos adicionales hasta que se ha desactivado o capturadas al oponente. Es importante el seguimiento del ataque inicial con otra acción agresiva por lo que la iniciativa no se ha perdido. El instructor explica y demuestra cómo el instinto deben regir la selección de un seguimiento específico de movimiento. Por ejemplo -

- **PARRY IZQUIERDA, Butt GOLPE A LA CABEZA, Smash, Slash, atacar la posición.**
- **PARRY IZQUIERDA, Slash, BUTT STROKE al riñón, atacar la posición.**
- **PARRY DERECHO, el empuje, Butt STROKE a la ingle, Slash, atacar la posición.**

Dos ejemplos de comandos mediante el seguimiento de los movimientos son:

- **PARRY IZQUIERDA** (soldado ejecuta), el empuje (soldado ejecuta), Butt **GOLPE A LA CABEZA** (soldado ejecuta),

Smash (soldado ejecuta), **Slash** (soldado ejecuta), **atacar la posición** (soldado asume la posición de ataque).

- (Empuje soldado ejecuta), **de empuje** (soldado ejecuta), **de empuje** (soldado ejecuta), Butt **STROKE a la ingle** (soldado ejecuta), **Slash** (soldado ejecuta), **atacar la posición** (soldado asume la posición de ataque).

Toda la formación hará hincapié en el daño al objetivo y las acciones violentas, con movimientos naturales en oposición a movimientos precisos y estereotipados. La acción agresiva instintiva, y el equilibrio son las claves de la ofensiva con el fusil y una bayoneta.

Nota:

Para fines de formación, el profesor puede y debe mezclar la serie de movimientos.

7-3. BAYONET / CUCHILLO

Como la bayoneta es una parte integral del equipo del soldado de combate, es de fácil acceso para su uso como un arma multipropósito. La bayoneta produce un efecto mental terrible sobre el enemigo, cuando en las manos de un soldado bien entrenado y con confianza. El soldado experto en el uso del cuchillo también aumenta su capacidad de defensa contra los oponentes más grandes y múltiples atacantes. Ambas habilidades aumentan sus posibilidades de sobrevivir y llevar a cabo la misión. (Aunque los siguientes párrafos dicen "cuchillo", la información también se aplica a las bayonetas.)

Grips a.. La mejor manera de celebrar el cuchillo está bien con el puño derecho o el agarre inverso.

(1) **Straight Grip.** Agarre el cuchillo en la mano fuerte por la formación de "V" y permitiendo que el cuchillo para encajar de manera natural, como en el agarre de un apretón de manos. El mango debe establecer en diagonal a través de la palma. Punto de la hoja hacia el enemigo, generalmente con el filo hacia abajo. El borde de corte también puede ser en posición vertical u horizontalmente en el suelo. Usar la empuñadura recta cuando empuje y la roza.

(2) **Reverse Grip.** Agarre el cuchillo con la hoja paralela con el antebrazo, el filo hacia afuera. Esta empuñadura oculta el cuchillo de la vista del enemigo. El agarre inverso también proporciona más poder para la inserción letal. Utilice este agarre para la roza, puñaladas, y lagrimeo.

b. **Posturas.** Las posiciones principales son la postura del cuchillo de caza y de la posición modificada.

(1) **Actitud Knife Fighter's.** En esta postura, el luchador de pie con los pies sobre ancho de los hombros, el pie dominante hacia la parte trasera. Alrededor del 70 por ciento de su peso en el pie delantero y el 30 por ciento en el pie trasero. Se pone de pie sobre las puntas de los pies y tiene el cuchillo con la empuñadura recta. Por otra parte se mantiene cerca de su cuerpo cuando está listo para usar, pero protegidas ([Figura 7.25](#)).



Figura 7-25. Posición de combate de la navaja.

(2) **Modificado postura.** La diferencia en la posición modificada es el cuchillo se mantiene cerca del cuerpo con la otra mano sostenía una estrecha sobre la mano un cuchillo para ayudar a ocultarlo ([Figura 7.26](#)).



Figura 7-26. Posición modificada.

C. Intervalo de tiempo. Las dos gamas de primaria en la lucha contra el cuchillo son de largo alcance y medio alcance. En la larga lucha contra el cuchillo de rango, los ataques consisten en figura de ocho barras a lo largo del No. 1, No. 2, No. 7 y No. 8 ángulos de ataque; barras horizontales a lo largo del No. 3 y No. 4 ángulos de ataque y ejes lanzándose a las áreas vitales en el ángulo N ° 5 de ataque. Por lo general, se usa la empuñadura recta. En medio de lucha contra cuchillo gama, el agarre inverso proporciona mayor potencia. Se utiliza para el empuje, barra, y desgaste a lo largo de todos los ángulos de ataque.

7-4. CUCHILLO-contr-CUCHILLO DE SECUENCIAS

El cuchillo de caza deben aprender a usar todas las armas a disposición de su cuerpo y no se limita a la navaja. La mano libre puede ser utilizado para atrapar a las manos del enemigo para crear espacios en su defensa. La atención del enemigo se centrará en el arma, por lo tanto, patadas bajas y las huelgas de la rodilla aparentemente vendrá de la nada. La prioridad de la caza de la navaja de los objetivos son los ojos, la garganta, región abdominal y extremidades extendidas. Las secuencias de ataque siguiente cuchillo puede ser usado en la capacitación para ayudar a desarrollar el conocimiento de los soldados de los movimientos, los principios y técnicas en la lucha contra cuchillo.

N ° A. 1 y 4 ángulos. Dos oponentes asumir la postura de la caza de la navaja ([Figura 7-27](#), paso 1). El atacante comienza con una barra diagonal a lo largo del ángulo N ° 1 de ataque a la garganta ([Figura 7-27](#), paso 2). A continuación, sigue adelante con una barra y continúa con una barra horizontal de vuelta a través del abdomen a lo largo del ángulo de ataque N ° 4 ([Figura 7-27](#), Paso 3). Termina el ataque mediante el uso de su masa corporal entero detrás de una puñalada en embestir el plexo solar del contrario ([Figura 7-27](#), paso 4).

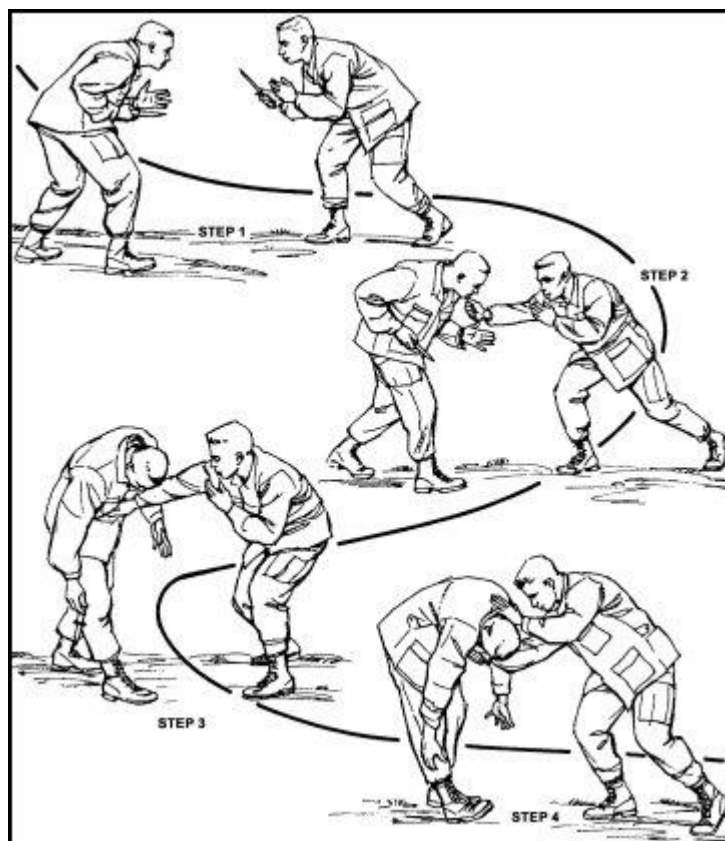


Figura 7-27. Nos. 1 y 4 ángulos.

b. **núms 5, 3, y 2 ángulos.** En esta secuencia, a un rival (atacante) se inicia un ataque con una estocada a lo largo del ángulo N ° 5 de ataque. Al mismo tiempo, el otro contrario (defensor) de la izquierda se mueve su cuerpo fuera de la línea de ataque, esquiva el brazo atacante y las rodajas de los bíceps de su oponente ([Figura 7-28](#), paso 1). El defensor de barras al otro lado de la ingle lo largo de la N ° 3 de ángulo de ataque ([Figura 7-28](#), paso 2). Termina el atacante al continuar con una carrera ascendente en la axila o en la garganta a lo largo del ángulo de ataque N ° 2 ([Figura 7-28](#), Paso 3). A lo largo de esta secuencia, la mano el arma del atacante se controla con los defensores de la mano izquierda como los ataques con la mano propio cuchillo.

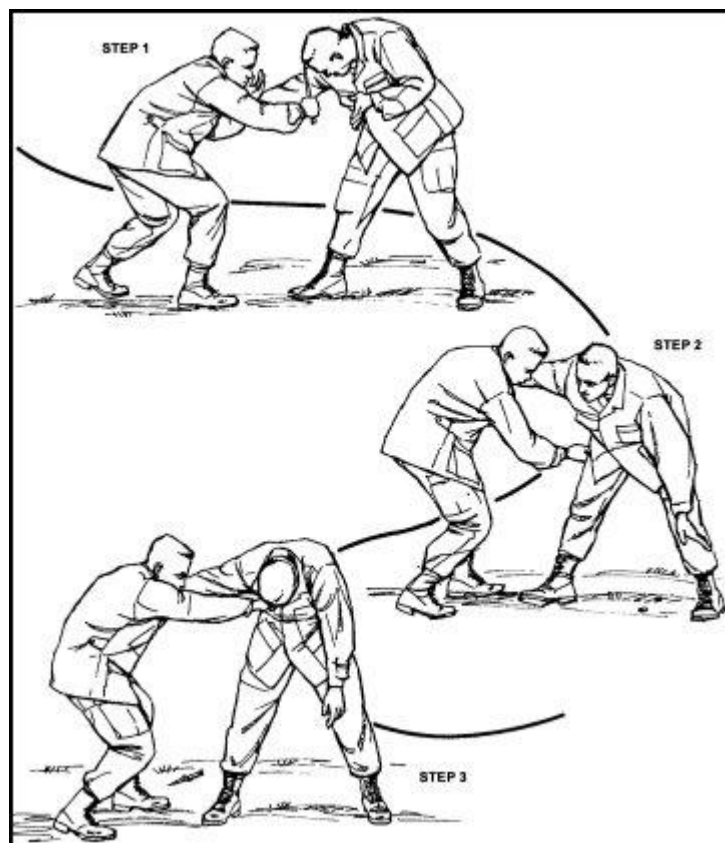


Figura 7-28. Nos. 5, 3, y 2 ángulos.

c. **Bajo N ° 5 Ángulo.** En la secuencia siguiente, el atacante de la derecha se lanza en el estómago por una de bajo ángulo N ° 5 de ataque. El defensor de la izquierda se mueve su cuerpo fuera de la línea de ataque, mientras que parando y cortando la muñeca de la mano un cuchillo de ataque como lo dirige al brazo ([Figura 7-29](#), paso 1). Después de romperme la muñeca de su atacante, el defensor continúa moviéndose alrededor del exterior y pinchazos axila del atacante ([Figura 7-29](#), paso 2). Se retracta de su cuchillo de la axila, continúa su movimiento alrededor de la atacante, y rebanadas de su tendón de la corva ([Figura 7-29](#), Paso 3).

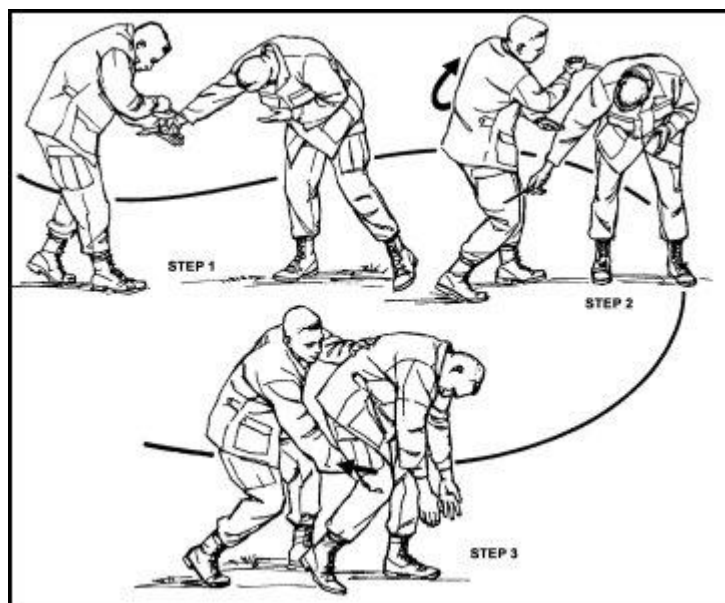


Figura 7-29. Bajo N ° 5 ángulo.

d. **Opcional N ° 5 bajo ángulo.** El atacante de la derecha se lanza en el estómago de su oponente (el defensor) a lo largo de la N ° 5 bajo ángulo de ataque. El defensor se mueve su cuerpo fuera de la línea de ataque del cuchillo. Entonces, se vuelve y, al mismo tiempo, ofrece una barra a la garganta del atacante a lo largo del ángulo N ° 1 de ataque ([Figura 7-30](#), paso 1). que el defensor sigue inmediatamente con otra barra al lado opuesto de la garganta del atacante a lo largo del ángulo de ataque N ° 2 ([Figura 7-30](#), paso 2). El atacante ha terminado en el oponente en la defensa izquierda () sigue tramo a través del abdomen con una carrera a lo largo del ángulo N ° 3 ([Figura 7-30](#), Paso 3).

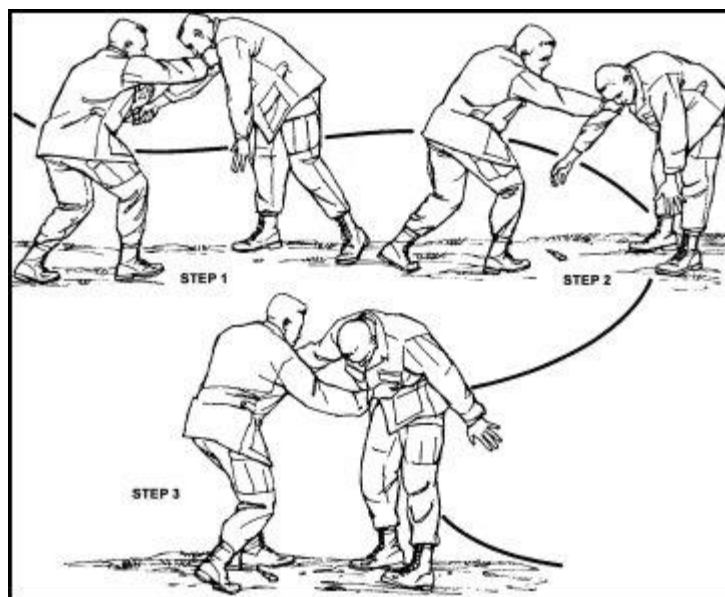


Figura 7-30. Opcional bajo No. 5 ángulo.

7-5. Armas avanzadas técnicas y formación

Para la formación avanzada en las técnicas de las armas, los socios de formación deben tener la mismo nivel de habilidad. Los atacantes pueden ejecutar ataques a lo largo de múltiples ángulos de ataque en combinación. El atacante debe atacar con una velocidad que ofrece el defensor de un desafío, pero no apoderarse de él. No debería ser un concurso para ver quién puede ganar, pero un ejercicio de entrenamiento tanto para los individuos.

a. La formación permanente en técnicas de armas conducirá a la capacidad de los socios a participar en la respuesta libre de lucha o combate, es decir, los individuos se vuelven expertos suficiente para comprender los principios de las armas los ataques, la defensa, y movimientos para que puedan responder libremente al atacar o la defensa de cualquier ángulo.

b. Los instructores deben supervisar cuidadosamente los socios de formación para garantizar que la velocidad y el control de las personas que no se convierta en peligroso durante la práctica de formación avanzada. Protección ocular adecuada y el relleno se debe utilizar, cuando sea aplicable. El instructor debe insistir en la regla de oro en la lucha libre-respuesta-No hagas a los demás como te gustaría que te hicieran a ti.

Sección II. CAMPO-EXPEDIENTE DE ARMAS

Para sobrevivir, el soldado en combate deben ser capaces de hacer frente a cualquier situación que se desarrolla. Su capacidad de adaptar cualquier objeto cercano para su uso como un arma en una victoria de vida o muerte situación es limitada sólo por su ingenio e inventiva. Las armas posibles, aunque no se discute en el presente, incluyen bolígrafos o lápices, comedores vinculados a la cadena que se abrió, vínculos complemento al final de las secciones de cuerda, cascos de kevlar, arena, piedras, o líquidos arrojados a los ojos del enemigo, o antenas de radio . Las siguientes técnicas muestran un expediente pocas armas que están fácilmente disponibles para la mayoría de los soldados para la defensa y contraataque a la bayoneta y fusil con la bayoneta calada.

7-6. Consolidar TOOL

Casi todos los soldados llevan el afianzamiento de la herramienta. Es un arma versátil y formidable cuando se utiliza por un soldado con algún tipo de formación. Puede ser usado en su posición recta bloqueado y completamente extendida o con su hoja doblada en una configuración de 90-grado.

a. Para utilizar la herramienta contra el afianzamiento de un fusil con la bayoneta calada, el atacante se lanza con una estocada al estómago del defensor lo largo de un ángulo bajo N ° 5 de ataque ([Figura 7-31](#), paso 1).

(1) El defensor se mueve en las afueras para evitar la embestida y cumple con el brazo del atacante con la cuchilla de la herramienta de afianzamiento completamente extendido ([Figura 7-31](#), paso 2).

(2) El defensor cortes todo el camino hasta el brazo del atacante con la fuerza de ambas masas organismo que juntos. La mano de agarre de la herramienta de afianzamiento de una protección natural de la forma de la empuñadura. El defensor sigue empujando la hoja de la herramienta de afianzamiento y en la garganta del atacante, volviendo hacia atrás y hacia abajo ([Figura 7-31](#), Paso 3).



Figura 7-31. El afianzamiento de la herramienta contra el fusil con la bayoneta calada.

b. El uso opcional de la herramienta contra el afianzamiento de un fusil con la bayoneta calada es para el atacante estocada al estómago del defensor ([Figura 7-32](#), paso 1).

(1) El defensor de los pasos hacia el exterior de la línea de ataque de 45 grados para evitar que el arma. Luego se vuelve a su cuerpo y ataques a la baja en el brazo atacante (en el nervio radial) con la cuchilla de la herramienta de afianzamiento ([Figura 7-32](#), paso 2).

(2) Se deja caer su peso del cuerpo hacia abajo con la huelga, y la fuerza hace que el atacante al colapso hacia adelante. El defensor se golpea la punta de la herramienta para incorporar en la corte de la yugular, la conducción profundamente en el atacante ([Figura 7-32](#), Paso 3).

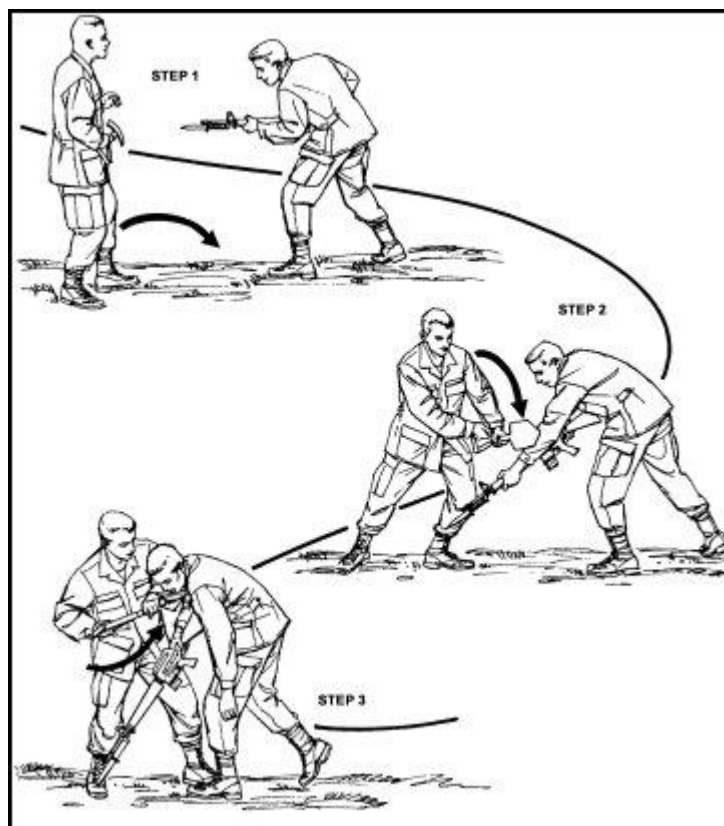


Figura 7-32. El uso opcional de la herramienta de afianzamiento contra fusil con la bayoneta calada.

c. En los próximos dos secuencias, el afianzamiento de la herramienta se utiliza en la configuración dobladas, es decir, la hoja se dobla 90 grados a la manija y bloqueado en su lugar.

(1) El atacante intenta pegar la bayoneta en el pecho del defensor ([Figura 7-33](#), paso 1).

(a) Cuando el ataque se produce, el defensor se mueve su cuerpo fuera de la línea de ataque de la intensificación en el exterior. Él permite que su peso para cambiar hacia adelante y utiliza la cuchilla de la herramienta de afianzamiento de arrastrar a lo largo de la longitud del arma, rozando el brazo del atacante y la mano ([Figura 7-33](#), paso 2). La mano del defensor está protegido por el mango de un diseño natural.

(b) Se sigue avanzando en el atacante, golpea la punta de la hoja en el corte de la yugular, y lo conduce a la baja ([Figura 7-33](#), Paso 3).

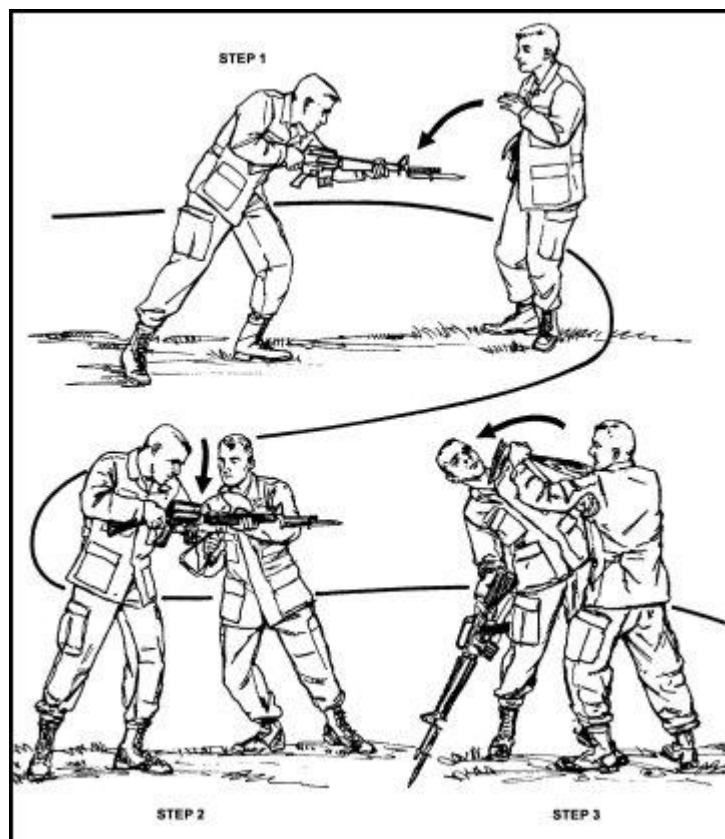


Figura 7-33. El afianzamiento de la herramienta en la configuración de doblado.

(2) El atacante se lanza con una bayoneta calada a lo largo del ángulo N ° 5 de ataque ([Figura 7-34](#), paso 1). El defensor se pasos hacia el exterior para mover la línea de ataque y se convierte, él golpea la punta de la hoja de la herramienta para incorporar en el lado de la garganta del atacante ([Figura 7-34](#), paso 2).

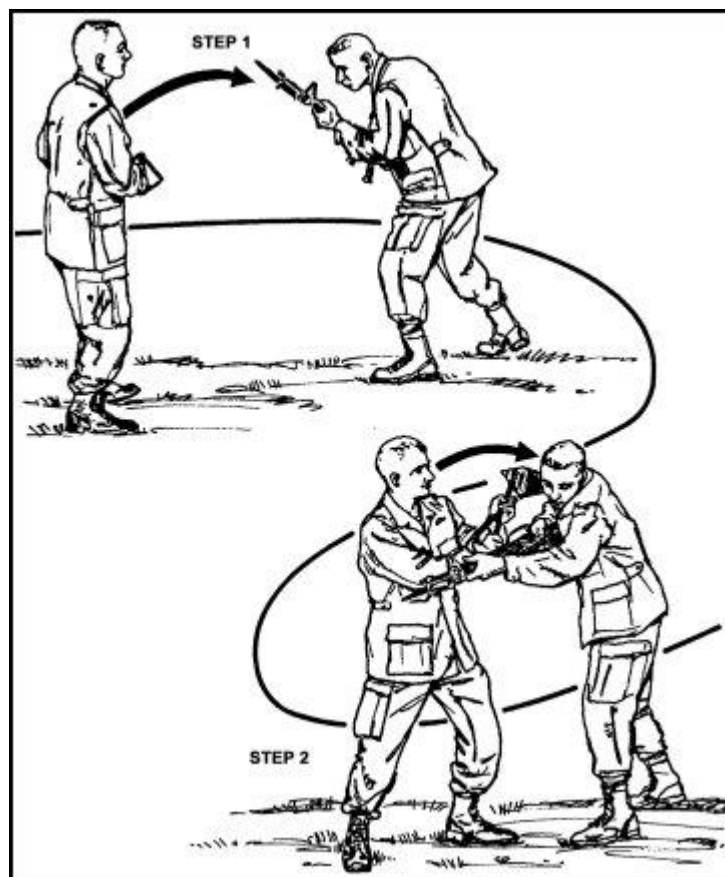


Figura 7-34. El uso opcional de la herramienta de afianzamiento en la configuración de doblado.

7-7. De tres pies de STICK

Dado que un palo se pueden encontrar casi en cualquier lugar, un soldado debe saber sus usos como un campo de armas conveniente. El palo es un arma versátil, sus gamas de capacidad de control para combatir el prisionero simple mortal.

a. Uso un palo de aproximadamente 3 pies de largo y agarre, colocándolo en la "V" formada entre el pulgar y el dedo índice, como en un apretón de manos. También puede ser captada por las dos manos y se utiliza en un número ilimitado de las técnicas. El palo no se lleva a cabo al final, pero a una distancia cómoda desde el extremo trasero.

b. Al golpear con el palo, lograr la máxima potencia mediante el peso del cuerpo entero detrás de cada golpe. El punto deseado de contacto de las armas es el último de 2 pulgadas en la punta de la vara. Los objetivos principales para golpear con el palo son los puntos vitales del cuerpo en [el Capítulo 4](#). Eficaz puntos llamativos son por lo general la muñeca, la mano, las rodillas, y otras protuberancias óseas. Objetivos blandos incluyen el lado del cuello, el corte de la yugular, el plexo solar, y diversos puntos del motor del nervio. Los objetivos de ataque suave golpeando o empujando la punta del palo en la zona. De tres métodos básicos de huelga son -

(1) **empujar.** Agarre el palo con ambas manos y empuje directamente a un objetivo con la masa de cuerpo entero detrás de él.

(2) **Azotes.** Sostenga el palo en una mano y el látigo en un movimiento circular, el uso de la masa de todo el cuerpo en movimiento para generar energía.

(3) **chasquido.** Ajustar el palo en golpes cortos y chocante, de nuevo con la masa del cuerpo detrás de cada huelga.

(a) Cuando los ejes atacante con un cuchillo en el estómago del defensor con un bajo ángulo N ° 5 de ataque, el defensor se mueve fuera de la línea de ataque hacia el exterior y las huelgas con fuerza hacia abajo sobre la muñeca de ataque, la mano o el brazo ([Figura 7-35](#), paso 1).

(b) El defensor se mueve hacia adelante, empuja la punta del palo en el corte de la yugular del atacante ([Figura 7-35](#), paso 2), y lo lleva a la tierra con su peso corporal, no su fuerza superior del cuerpo ([Figura 7-35](#), Paso 3).

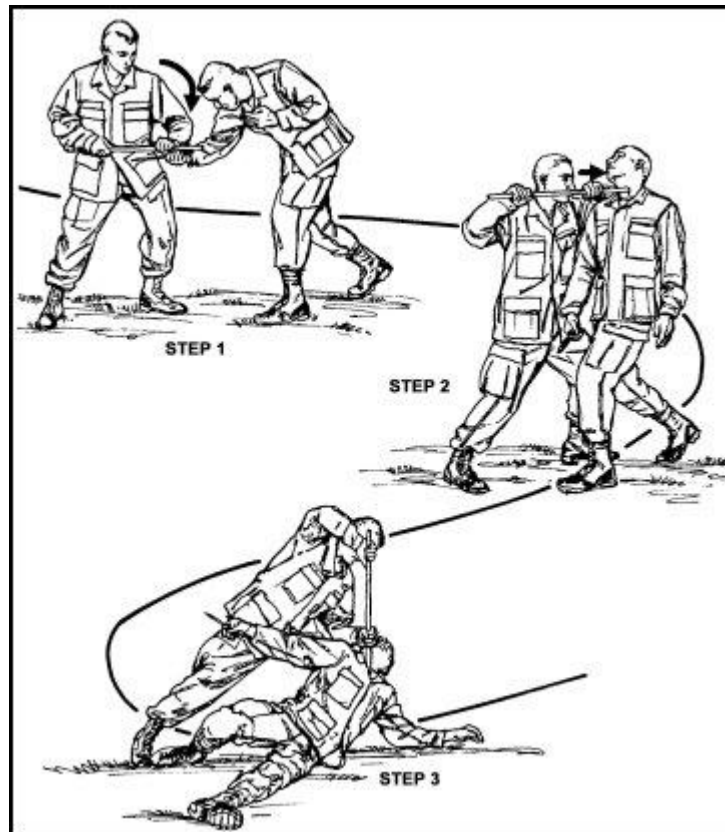


Figura 7-35. De tres pies de palo contra cuchillo.

c. Cuando se usa un palo de tres pies en contra de un fusil con la bayoneta calada, el defensor coge el palo con las dos manos, una en cada extremo, ya que el atacante empuja hacia delante en el pecho ([Figura 7-36](#), paso 1).

(1) Da un paso fuera de la línea de ataque hacia el exterior y redirige el arma con el palo ([Figura 7-36](#), paso 2).

(2) A continuación, las huelgas adelante con el antebrazo en la garganta del atacante ([Figura 7-36](#), Paso 3). La fuerza de los dos pesos organismo que juntos es devastador. El cuello del atacante se encuentra atrapada en la ranura formada por el palo y el antebrazo del defensor.

(3) Con el extremo libre de la barra como una palanca, el defensor de los pasos hacia atrás y usa su peso corporal para conducir al atacante a la tierra. La influencia proporcionada por el palo contra el cuello crea un tremendo ahogar con el antebrazo, y el atacante pierde el control por completo ([Figura 7-36](#), paso 4).

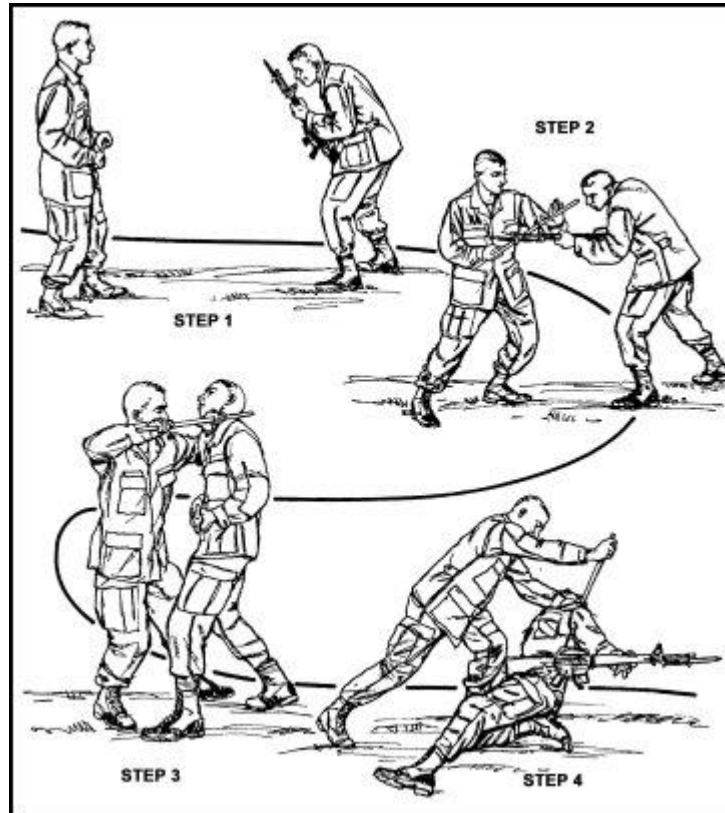


Figura 7-36. De tres pies de bastón contra fusil con la bayoneta calada.

7-8. De seis pies POLE

Otro campo de armas conveniente que puede significar la diferencia entre la vida y la muerte de un soldado en un conflicto armado es un poste de alrededor de 6 pies de largo. Ejemplos de polos adecuado para su uso son MOP maneja, palancas, herramientas de pista, palos de la tienda, y pequeños árboles o ramas cortadas para formar un polo. Un soldado experto en la utilización de un palo como un arma es un formidable oponente. El tamaño y el peso de la pole le obliga a mover todo su cuerpo para utilizarla con eficacia. Su longitud le da al soldado una ventaja de la distancia en las situaciones más desarmados. Existen dos métodos generalmente utilizados en golpear con un palo:

un **archivo. Movimientos de balanceo.** Que surte efecto en el polo requiere oscilante movimiento del cuerpo especializado y la práctica. El mayor poder es desarrollado por golpear con los 2 últimos centímetros del poste.

b. **empujar.** El polo es de empuje recta a lo largo de su eje con la masa corporal del usuario firmemente detrás de él.

(1) Un atacante intenta impulso hacia adelante con una bayoneta calada (Figura 7-37, paso 1). El defensor se mueve su cuerpo fuera de la línea de ataque, él sostiene la punta del palo para que el atacante se ejecuta en él de su propio impulso. A continuación, apunta a la escotadura yugular y presentadores de su cuerpo firmemente para que toda la fuerza del ataque se siente en la garganta del atacante (Figura 7-37, paso 2).

(2) El defensor se desplaza su peso del cuerpo hacia delante sobre el pie de plomo y las unidades del atacante fuera de sus pies (Figura 7-37, Paso 3).

Nota: Durante la alta tensión, con objetivos pequeños, como la garganta, puede ser difícil de alcanzar. Bueno, los objetivos importantes son el plexo solar y de la cadera / articulación del muslo.

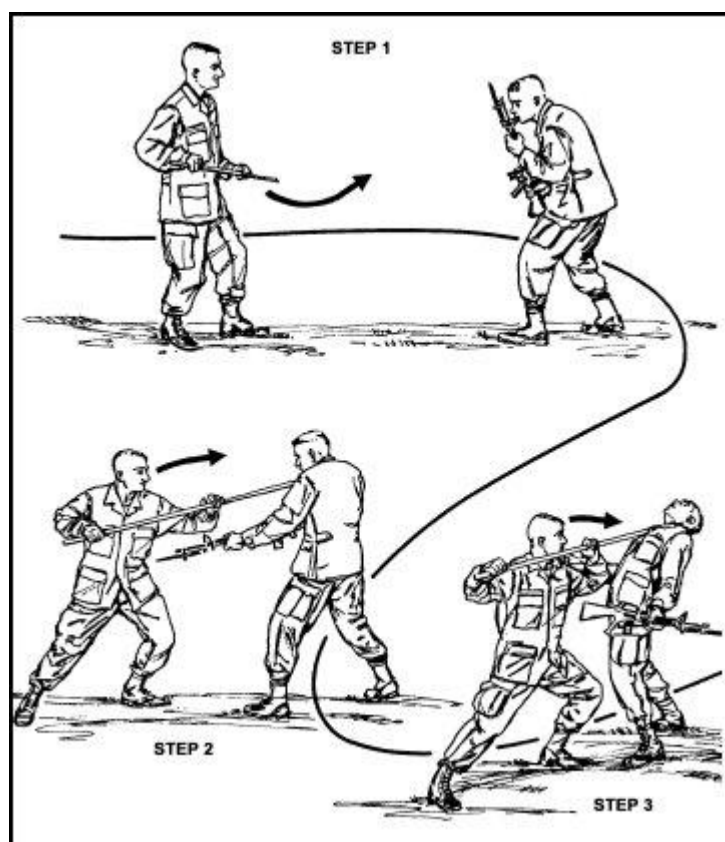


Figura 7-37. Empujando con 6 polos a pie.

CAPÍTULO 8 DEFENSA PERMANENTE

Un soldado no puede contar con el inicio de cada encuentro en una posición superior. Para sobrevivir, debe haber técnicas simples que le traerá de nuevo a su plan de lucha.

Sección I. desarmados OPONENTE

La mayoría de los ataques de tipo captar dejará al enemigo en el rango de ataque. Por lo tanto, elaboradas defensas no son necesarias. Usted simplemente debe atacar con huelgas y obligar al enemigo a cualquiera con usted, o cuando se intenta responder con ataques, tener la oportunidad de cerrar o escapar de ti mismo. Las técnicas en esta sección están dirigidas a escapar de las posiciones que son más difíciles.

8-1. DEFENSA CONTRA ahoga

a. **Permanente Rear Naked** ([Figura 8-1](#)). Por el momento se siente el brazo del enemigo en tu cuello, tus manos deberían captar inmediatamente para evitar que se apriete el cebador, y usted debe colgar su peso sobre el brazo para sentir que su peso es. Si está cerca de su espalda, sólo tiene que inclinarse hacia adelante en la cintura y, con sus caderas para levantar, tirar lo recto en la espalda.



Figura 8-1. Defensa contra la posición Rear Naked Choke.



Figura 8-1. Defensa contra la posición Rear Naked Choke (continuación).



Figura 8-1. Defensa contra la posición Rear Naked Choke (continuación).

b. **Permanente Rear Naked tirando hacia atrás** ([Figura 8-2](#)). Si al colgar su peso sobre el brazo del enemigo, se siente que está tirando de vuelta en una de sus piernas, usted debe llegar arriba con su pierna y se envuelve alrededor del exterior de la pierna del enemigo en el mismo lado de la asfixia brazo. Como se cansa de explotación que, utilice su pierna como una guía y su forma de trabajo en torno a la posición indicada. La pierna debe estar detrás de él, y usted debe estar inclinado hacia delante, el control de su brazo. Doblar el cuerpo, tirarlo al suelo.



Figura 8-2. Defensa contra la posición Rear Naked Choke hacia atrás.



Figura 8-2. Defensa contra la posición Rear Naked Choke recostado (continuación).



Figura 8-2. Defensa contra la posición Rear Naked Choke recostado (continuación).

c. **Una mano de cuello de prensa contra la pared** ([Figura 8.3](#)). Si el enemigo alfileres contra la pared con una mano, golpe de su brazo con la palma de su mano en el lado donde está presionando con el pulgar hacia los dedos. Esto hará que su caída fuera el brazo de su cuello. Siga a través con su huelga y cuando su brazo está en posición, la huelga con una huelga de codo hacia atrás de la cabeza.



Figura 8-3. De Defensa contra una prensa de cuello de mano contra una pared.



Figura 8-3. De Defensa contra una prensa de cuello de mano contra la pared (continuación).

d. **Dos manos el cuello de prensa Aunque clavado a la pared** ([Figura 8.4](#)). Si el enemigo usa las dos manos en contra de su cuello a la prensa que en la pared, sujete con los codos con ambas manos. Paso a cada lado y tirarlo contra la pared. Terminar con una huelga de la rodilla.



Figura 8-4. Defensa contra los dos pulse cuello mano contra una pared.



Figura 8-4. Defensa contra los dos pulse cuello mano contra la pared (continuación).



Figura 8-4. Defensa contra los dos pulse cuello mano contra la pared (continuación).

8-2. DEFENSA CONTRA Bear Hugs

a. **Frente Bear Hug Over Your Arms** ([Figura 8.5](#)). Si el enemigo intenta comprender que en un abrazo de oso de frente sobre los brazos, mover las caderas hacia atrás y use los brazos como un par entre sus caderas y los suyos. Sus manos deben estar en los huesos de la cadera y los codos deben ser apoyadas en las caderas. Mantener un brazo como un aparato ortopédico, el paso hacia el lado contrario para lograr el remache. Termine con un derribo.



Figura 8-5. Defensa contra el abrazo de oso frente sobre los brazos.



Figura 8-5. Defensa contra el abrazo de oso frente sobre los brazos (continuación).

b. **Frente Bear Hug debajo de los brazos** ([Figura 8.6](#)). Si el enemigo intenta comprender que debajo de sus brazos, un paso atrás en una base fuerte y usar ambas manos para impulsar su mentón hacia arriba

para romper su alcance. Terminar con una huelga de la rodilla. Si es excepcionalmente fuerte, empuje hacia arriba en contra de su nariz.



Figura 8-6. Defensa contra el abrazo de oso frente debajo de sus brazos.



Figura 8-6. De Defensa contra el abrazo de oso frente debajo de los brazos (continuación).

c. Tener **abrazo de la parte trasera, sobre los brazos** [\(Figura 8-7\)](#).

Cuando el enemigo intenta agarrar por detrás en sus brazos, descender a una posición firme y llevar los brazos hacia arriba para evitar que los controlan. Paso hacia el exterior y luego alrededor de la cadera de manera que tus piernas estén detrás de él. En este punto usted puede atacar a la ingle, o puede levantarlo con sus caderas y tirar de él.



Figura 8-7. Defensa contra el abrazo de oso de la parte trasera, en los brazos.



Figura 8-7. De Defensa contra el abrazo de la parte posterior, sobre los brazos (continuación).

d. Bear Hug de la parte trasera debajo de los brazos ([Figura 8-8](#)).

Cuando el enemigo te agarra de la parte trasera debajo de sus brazos, probablemente se trate de levantar por un tiro. Si lo hace, envuelva alrededor de su pierna de modo que son más difíciles de maniobrar para el lanzamiento. Cuando se pone abajo, o si no se levante en primer lugar, incline su peso hacia adelante y coloque sus manos en el suelo. Mover a un lado hasta que una de sus piernas es de entre el tuyo. Empuje ligeramente hacia atrás y llegar a una mano de nuevo a los brazos de su talón. Cuando usted tiene un buen agarre, se remontan con la otra mano. Tire hacia adelante con las manos, y cuando cae, rompe la rodilla al sentarse en ella mientras tira en la pierna.



Figura 8-8. De Defensa contra el abrazo de oso de la parte posterior, bajo los brazos.



Figura 8-8. De Defensa contra el abrazo de oso de la parte trasera, debajo de los brazos (continuación).



Figura 8-8. De Defensa contra el abrazo de oso de la parte trasera, debajo de los brazos (continuación).



Figura 8-8. De Defensa contra el abrazo de oso de la parte trasera, debajo de los brazos (continuación).

PRECAUCIÓN

Se debe tener cuidado al momento de practicar esta técnica para evitar accidentes.

Sección II. ARMADOS OPONENTE

Un cuchillo (o bayoneta), adecuadamente empleada, es un arma mortal, sin embargo, utilizando técnicas de defensa, como el mantenimiento de la separación, que mejorará enormemente la capacidad de los soldados a pelear y ganar.

8-3. Defensa contra un oponente armado

Un defensor desarmados siempre en una clara desventaja cuando se enfrenta a un oponente armado. Es imperativo, por tanto, que el defensor desarmados entienda y usa los siguientes principios para sobrevivir.

a. **Separación.** Mantenga una separación de al menos 10 pies más la longitud del arma del atacante. Esta distancia le da tiempo al defensor para reaccionar ante cualquier intento por parte del atacante para cerrar la brecha y sea con el defensor. El defensor también debe tratar de colocar los objetos estacionarios entre él y el atacante.

b. **desarmados Defensa.** De defensa sin armas contra un oponente armado debe ser un último recurso. Si es necesario, por supuesto que el defensor de acción incluye:

(1) ***Mueva el cuerpo fuera de la línea de ataque del arma.*** Bájese de la línea de ataque o redirigir el ataque de las armas, para que se aclara el cuerpo.

(2) ***Control de las armas.*** Mantener el control del brazo de ataque al asegurar el arma, mano, muñeca, el codo o el brazo mediante el uso de llaves a las articulaciones, si es posible.

(3) ***aturdir al atacante con un contraataque eficaz.*** Contraataque debe ser rápida y devastadora. Tome el vigor de la atacante con un tiro bajo, inesperado, o romper un conjunto cerrado del brazo atacante. Las huelgas de los centros de nervio motor se atonta eficaz, así como desgarrar de la piel, abriendo los ojos, y atacar de la garganta. El defensor también puede quitar el equilibrio del atacante.

(4) ***baja el atacante.*** Tome el atacante al suelo, donde el defensor puede seguir para desarmar o desactivar más de él.

(5) ***Desarmar el atacante.*** Quiebre articulaciones bloqueado por el atacante. Uso de palanca o inducir dolor para desarmar al atacante y acabar con él o para mantener el control físico.

c. **precaución.** No se centre la atención completa en el arma, porque el atacante tiene armas cuerpo a otro uso. Puede incluso haber otros atacantes que no han visto.

d. **Expediente SIDA.** Cualquier cosa disponible puede convertirse en un expediente de ayuda a defender contra un ataque armado. El casco Kevlar se puede utilizar como un escudo, de manera similar, la LCE y chaqueta de la camisa se puede utilizar para proteger a la defensa contra un arma. El defensor también puede arrojar tierra en los ojos del agresor como una distracción.

8-4. DEFENSA CONTRA UN CUCHILLO

Cuando un soldado sin armas se enfrenta a un enemigo armado con un cuchillo, debe estar mentalmente preparado para ser cortado. La probabilidad de ser cortado es menos grave si el boxeador está bien entrenado en la defensa de cuchillo y si se siguen los principios de defensa de armas. Una herida barra no suele ser letal o una descarga inducir, sin embargo, una herida de puñalada riesgos de lesiones a órganos vitales, las arterias y las venas y también puede causar una descarga instantánea o pérdida del conocimiento.

a. **Tipos de agresiones con arma blanca.** La primera línea de defensa contra un oponente armado con un cuchillo es evitar el contacto cercano. Los diferentes tipos de agresiones con arma blanca son:

(1) **de empuje.** La idea central es la más común y más peligroso tipo de agresión con arma blanca. Es un ataque dirigido directamente hacia el objetivo de jabbing o embestir.

(2) **Slash.** La barra es un recorte de la superficie de las membranas o la barra circular. La herida es generalmente un corte largo, que van desde una superficie pequeña corte a una profunda herida.

(3) **Tear.** La lágrima es un corte realizado arrastrando la punta de la hoja en todo el cuerpo para crear una corte tipo de rasgadura.

(4) **Hack.** El truco es entregado por el uso del cuchillo para bloquear o cortar con el.

(5) **Butt.** La culata es un golpe con el cuchillo de mango.

b. **Knife Defensa Taladros.** Ejercicios de defensa cuchillos se usan para familiarizar a los soldados con las técnicas de movimiento de defensa de varios ángulos de ataque. Para la formación, los soldados deben ser emparejados, uno de los socios es nombrado como el atacante y el otro es el defensor. Es importante que el atacante realizar su ataque realista en términos de distancia y la pesca durante el entrenamiento. La huelga debe ser precisa en golpear el defensor en el objetivo previsto si el defensor no se defiende o se mueven fuera de la línea de ataque. Por razones de seguridad, los ataques se entregan primero a un cuarto y la mitad de velocidad, y luego en tres cuartos de velocidad como el defensor se vuelven más hábiles. Las variaciones se pueden añadir al cambiar empuñaduras, posturas, y los ataques.

(1) **No. 1 Ángulo de Defensa-Check y Levante** ([Figura 8.9](#)). El atacante proporciona una barra a lo largo del ángulo N ° 1 de ataque. El defensor se reúne y los controles en el movimiento con el hueso de su antebrazo izquierdo, golpeando el antebrazo en el interior del atacante (paso 1). La mano derecha del defensor sigue inmediatamente detrás de la huelga para levantar, redirigir, y tomar el control del brazo de cuchillo del atacante (paso 2). El defensor lleva el brazo en torno a atacar a su lado derecho, donde se puede utilizar una barra de brazo, bloqueo de la muñeca, y así sucesivamente, para desarmar al atacante (paso 3). Tendrá un mejor control de mantenimiento de la mano un cuchillo tan cerca de su cuerpo como posible paso (4).



Figura 8-9. 1 ° de ángulo de la defensa de verificación y un ascensor.

(2) **N ° 2 Ángulo de Defensa-Check and Ride** ([Figura 8.10](#)).

Las barras atacante con un ángulo de N ° 2 de ataque. El defensor se reúne el brazo atacante con una huelga de ambos antebrazos contra el antebrazo exterior, sus huesos contra el tejido muscular del atacante (paso 1). La huelga de los controles el impulso del brazo atacante. La mano derecha del defensor se utiliza para montar el brazo atacante clara de su cuerpo (paso 2). Se redirige la energía del atacante con fuerza a partir del codo derecho (paso 3).

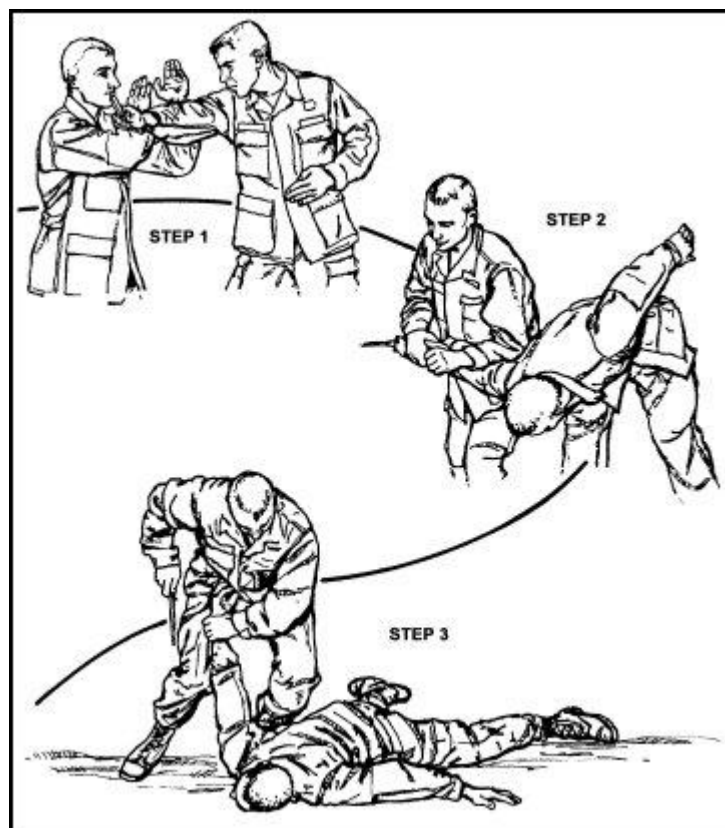


Figura 8-10. 2º el ángulo de la defensa ya paseo.

(3) **No. 3 Ángulo de Defensa-Check y Levante** ([Figura 8.11](#)). El atacante proporciona una barra horizontal a las costillas de la defensa, los riñones, o en la cadera en el lado izquierdo (paso 1). El defensor se encuentra y comprueba el brazo atacante en el lado izquierdo de su cuerpo con un movimiento circular hacia abajo en la parte delantera de su propio cuerpo. Al mismo tiempo, mueve su cuerpo fuera de la línea de ataque. Él debe cumplir con el antebrazo del atacante con una huelga de la fuerza suficiente para controlar su impulso (paso 2). El defensor se monta la energía del brazo atacante limpiando a la baja a lo largo de la parte exterior de su propio antebrazo izquierdo con la mano derecha. A continuación, redirige la mano un cuchillo alrededor para su lado derecho, donde puede controlar o neutralizar el arma (paso 3).



Figura 8-11. 3 ° el ángulo de la defensa de verificación y un ascensor.

(4) **No. 4 Ángulo de Defensa-Check** ([Figura 8.12](#)). Las barras atacante el defensor con un movimiento de la roza de revés a la derecha en las costillas, los riñones, o las caderas. El defensor se mueve el brazo derecho en un movimiento circular hacia abajo y golpea el brazo atacante en el exterior del cuerpo (etapa 1). Al mismo tiempo, se aleja de la línea de ataque (paso 2). La huelga debe ser lo suficientemente fuerte como para comprobar el ataque. El brazo izquierdo se mantiene en una posición más alta la guardia para proteger de un ataque redirigido o para ayudar en la comprobación (Paso 3). El defensor se mueve su cuerpo a una posición donde puede elegir una maniobra de desarme adecuada (paso 4).

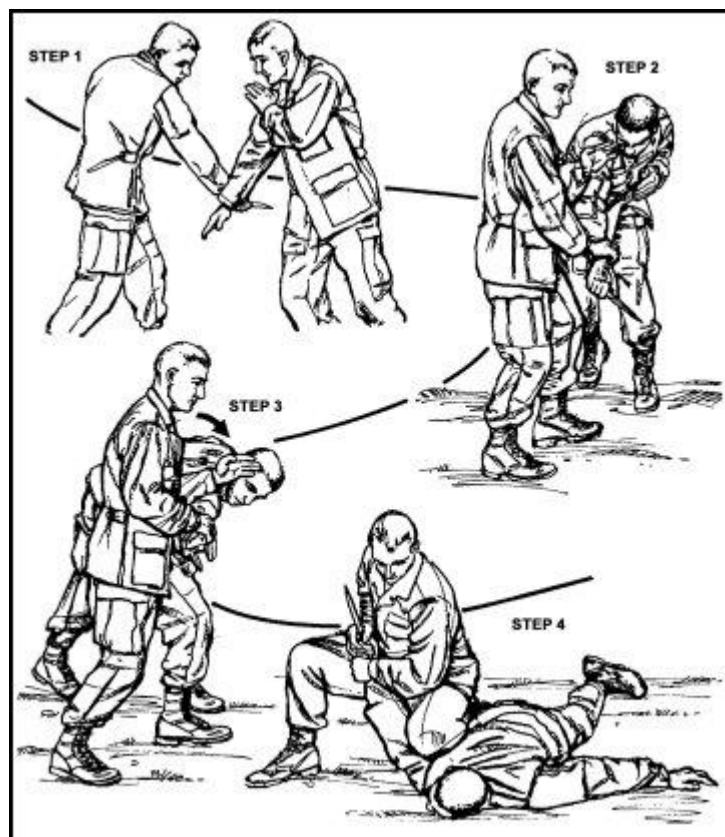


Figura 8-12. 4 ° el ángulo de la defensa de verificación.

(5) **Baja No. 5 Ángulo de Defensa - Parry** ([Figura 8.13](#)).

Uno de los ejes lanzándose al estómago se realiza por el atacante a lo largo del ángulo N ° 5 de ataque (paso 1). El defensor se mueve su cuerpo fuera de la línea de ataque y desvía el brazo atacante por parando con la mano izquierda (paso 2). Se desvía la mano de ataque hacia su lado derecho, reorientando con su mano derecha. Como él hace esto, el defensor puede afectar a la baja con el antebrazo o la muñeca en el antebrazo o la muñeca del atacante (paso 3). El defensa termina en una posición de bloquear el codo del brazo atacante a través de su cuerpo si las medidas de la línea de ataque correctamente (paso 4).

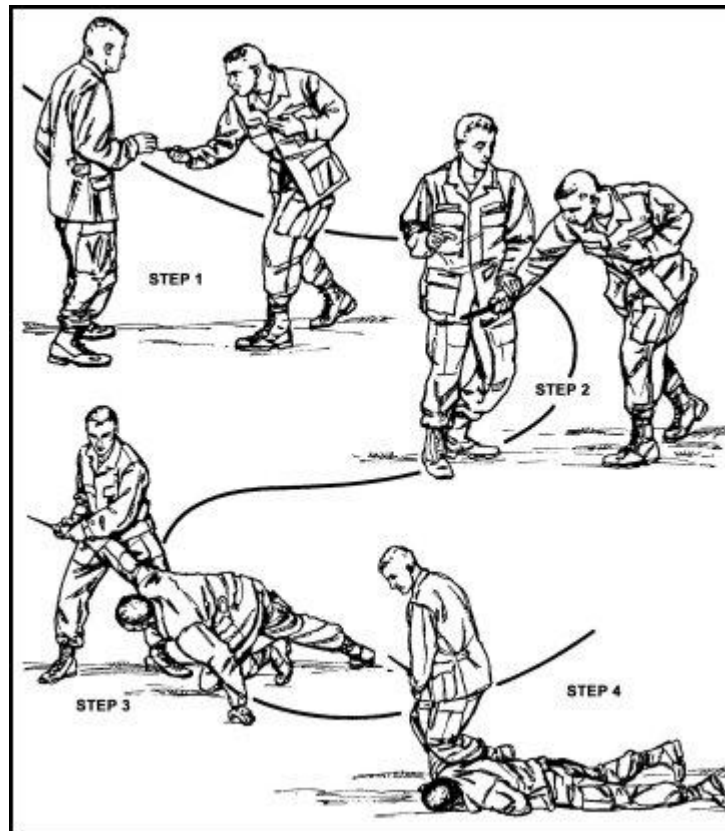


Figura 8-13. Bajo N ° 5 ángulo de la defensa-Parry.

(6) **High 5 N ° de ángulo de Defensa** (Figura 8.14). El atacante se lanza con un golpe en la cara, la garganta, o el plexo solar (paso 1). El defensor se mueve su cuerpo fuera de la línea de ataque, mientras que parando con cualquier mano. Se redirige el brazo atacante para que la cuchilla se borra su cuerpo (paso 2). Se mantiene el control de armas de la mano o el brazo y gubias de los ojos del atacante, volviendo hacia atrás y hacia fuera de balance (paso 3). Si el atacante es mucho más alto que el defensor, puede ser un movimiento más natural para la defensa de levantar la mano izquierda para golpear y desviar el brazo atacante. A continuación, puede gubia de su pulgar o los dedos en el corte de la yugular del atacante y forzarlo a la tierra. Otra posibilidad para un alto ángulo de ataque N ° 5 es para el defensor de mover su cuerpo fuera de la línea de ataque, mientras que parando. A continuación, puede convertir su cuerpo, rotar el hombro en la articulación del codo del agresor y de bloqueo a cabo (paso 4).

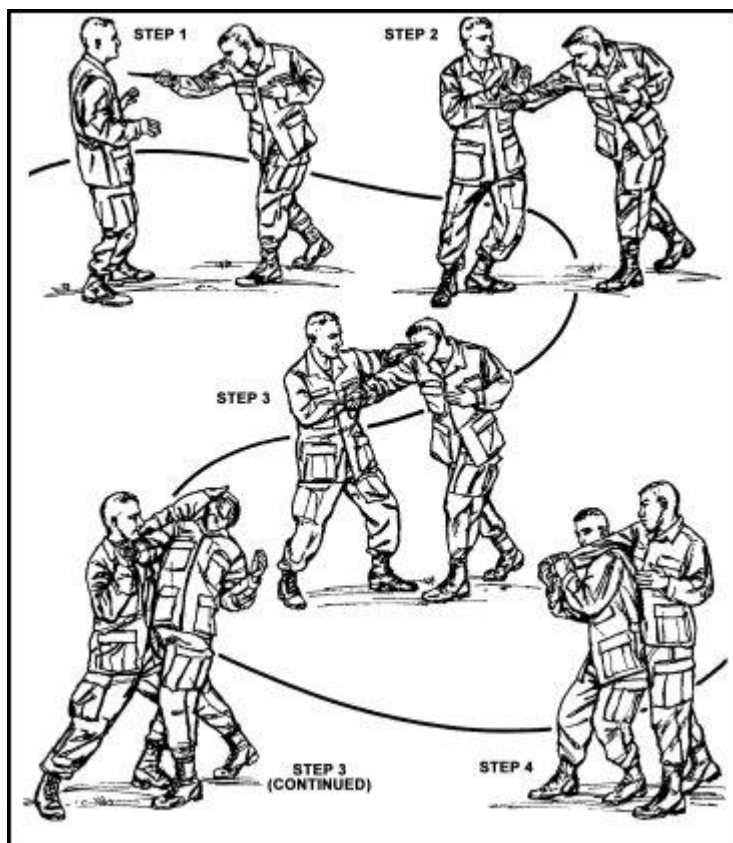


Figura 8-14. No. 5 de alto ángulo de la defensa.

(7) **No. 6 Ángulo de Defensa** (Figura 8.15). El atacante golpea directamente hacia abajo en la defensa con un arma blanca (paso 1). El defensor reacciona moviendo su cuerpo fuera de la trayectoria del arma y por parando o el control y la reorientación del brazo de ataque, como el movimiento en el ángulo alto N ° 5 de la defensa (paso 2). Las reacciones pueden variar en cuanto a lo que es natural para el defensor. El defensor se toma el control del arma y desarma al atacante (paso 3).

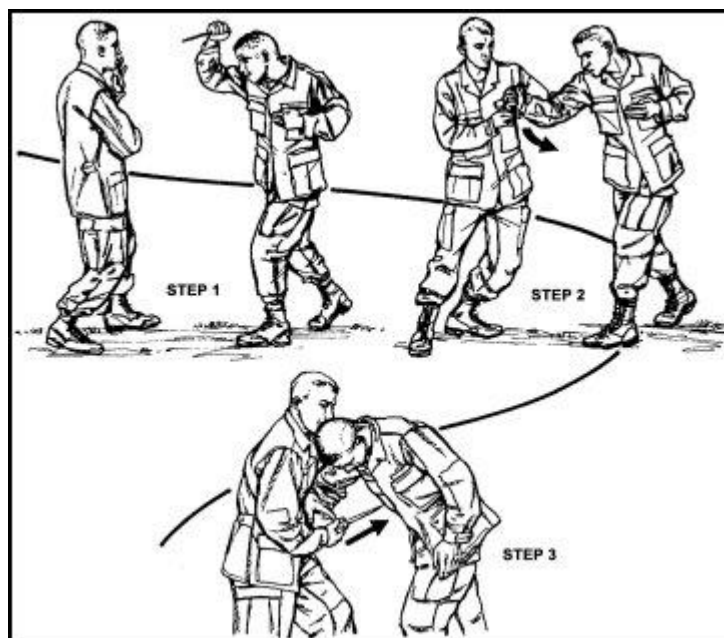


Figura 8-15. 6 N° de ángulo de la defensa.

c. **técnicas de seguimiento.** Una vez que el instructor cree que los soldados están capacitados en estas reacciones de base para atacar, técnicas de seguimiento puede ser introducido y practicado. Estos ejercicios constituyen las posibilidades de defensa contra los diversos ángulos de ataque. También permiten que el soldado de aplicar los principios de defensa contra las armas y le permite sentir los movimientos. A través de la repetición, las reacciones se vuelven naturales, y el soldado reacciona instintivamente a un ataque de cuchillo con la defensa adecuada. Es importante asociar a los movimientos o técnicas específicas con ciertos tipos de ataque. El cuchillo de combate debe basarse en su conocimiento de los principios y su experiencia de formación en reaccionar a un ataque de cuchillo. No hay dos ataques o reacciones será la misma, por lo que las técnicas de memorización no garantizan la supervivencia de un soldado.

(1) **Defender y abierto.** Cuando el defensor ha realizado una maniobra defensiva y evitar un ataque, que puede empujar al atacante de distancia y moverse fuera del alcance del atacante.

(2) **Defender y aturdimiento.** Después de que el defensor realiza su primera maniobra defensiva a una posición más segura, puede asestar un golpe sorprendente como un contraataque inmediato. Las huelgas de los puntos nervio motor o de los miembros atacante, patadas bajas, y las huelgas codo son especialmente eficaces técnicas de aturdimiento.

(3) **Defender y Disarm.** El defensor también sigue su maniobra defensiva en primer lugar por mantener el control de armas del brazo del atacante, la ejecución de una técnica impresionante, y desarmar al atacante. El aturdimiento distrae al atacante y también le da al defensor de un cierto tiempo para ganar la posesión del arma y la ejecución de su técnica de desarme.

8-5. Desarmados defensa contra un rifle con FIJA BAYONET

Defensa contra un rifle con bayoneta calada involucra los mismos principios de defensa de cuchillo. El soldado considera que los mismos ángulos de ataque y la respuesta adecuada para cualquier ataque a lo largo de cada ángulo.

a. Independientemente del tipo de armas utilizadas por el enemigo, su ataque será siempre a lo largo de uno de los nueve ángulos de ataque en cualquier momento. El soldado debe obtener todo su cuerpo fuera de la línea de ataque de trasladarse a un lugar seguro. Un rifle con bayoneta calada, tiene dos armas: un cuchillo en un extremo y una culata en el otro extremo. El soldado será segura siempre y cuando no está en una posición donde puede ser golpeada por ambos extremos durante el ataque.

b. Por lo general, se encuentra en una posición más ventajosa si se mueve dentro de la longitud del arma. A continuación, puede contraatacar para ganar el control de la situación tan pronto como sea posible. Los contraataques siguientes se pueden utilizar como defensa contra un rifle con bayoneta calada, sino que también proporcionan una buena base para la formación.

(1) ***Defensa desarmada contra No. 1 ángulo de ataque (Figura 8.16).*** El atacante se prepara a lo largo de la barra de ángulo de ataque N ° 1 (Paso 1). El defensor espera hasta el último momento posible antes de pasar por lo que es cierto el ángulo por el que el ataque se dirige (paso 2). De esta manera, el atacante no puede cambiar su ataque en respuesta al movimiento por la defensa. Cuando el defensor es cierto que el ataque se ha comprometido a lo largo de un ángulo específico (N ° 1, en este caso), se traslada a la parte interior del atacante y gubias de los ojos (paso 2) mientras que la otra parte redirecciones y los controles del arma. Se mantiene el control del arma y se lanza a su peso corporal entero en la hendidura del ojo para conducir el atacante hacia atrás y hacia fuera de balance. El defensor ahora termina con el arma, y el atacante se encuentra en una posición de recuperación pobres (paso 3).

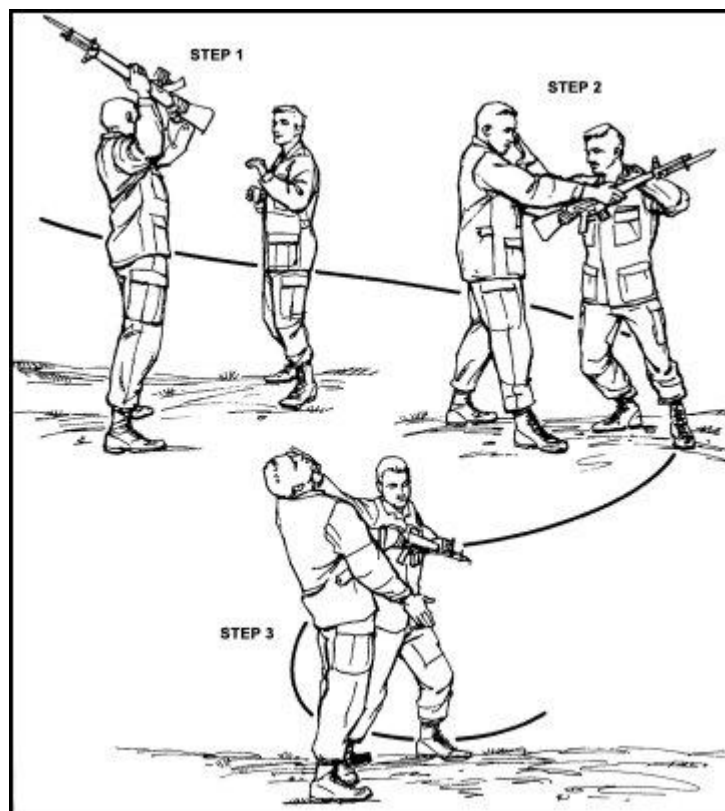


Figura 8-16. De defensa sin armas contra el N ° 1 ángulo de ataque.

(2) **Defensa desarmada contra No. 2 Ángulo de ataque** ([Figura 8.17](#)). El atacante tiene una barra diagonal a lo largo del ángulo de ataque N ° 2 (Paso 1). Una vez más, el defensor espera hasta que está seguro de que el ataque antes de mudarse. El defensor se mueve hacia el exterior del atacante y contraataques, con un pinchazo en el dedo pulgar de la axila derecha (paso 2). Él recibe el impulso de las armas de ataque y la controla con su mano libre. Él utiliza el impulso del atacante en su contra por tirar el arma en la dirección que va con una mano y presionando con el pulgar de la otra mano (paso 3). El atacante está completamente fuera de balance, y el defensor puede hacerse con el control del arma.

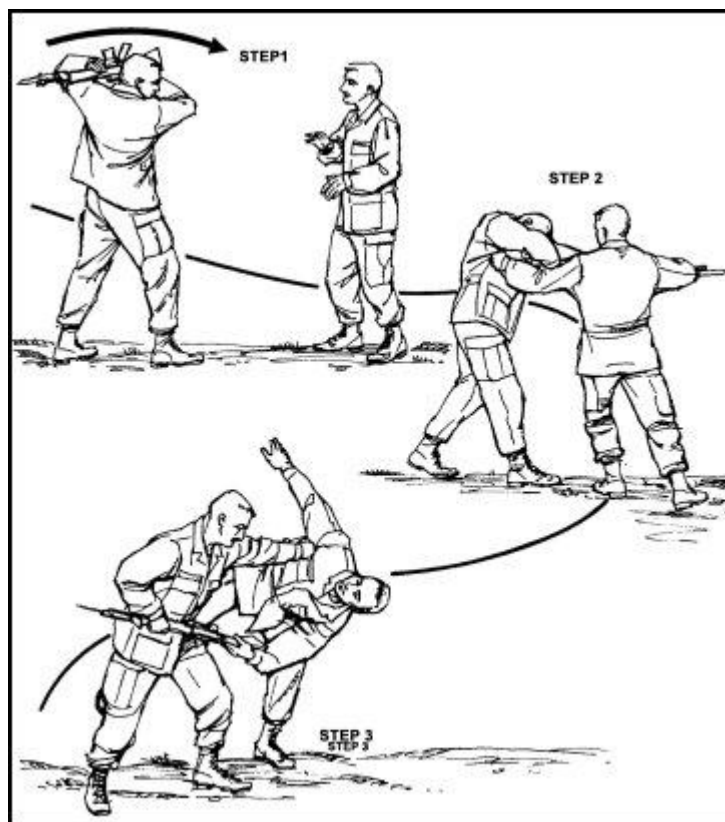


Figura 8-17. De defensa sin armas contra el No. 2 el ángulo de ataque

(3) **Defensa desarmada contra 3 ° de ángulo de ataque** ([Figura 8.18](#)). El atacante dirige una barra horizontal a lo largo del ángulo de ataque N ° 3 (Paso 1). El defensor vuelve y se mueve hacia el interior del atacante, luego golpea con su dedo pulgar en la corte de la yugular (paso 2). Su masa de cuerpo entero está detrás de la huelga y el pulgar, junto con el impulso de entrada del atacante, la huelga de unidades de la cabeza del atacante hacia atrás y tiene su equilibrio (paso 3). El defensor vuelve a su cuerpo con el impulso de ataque del arma para quitar el arma de la garra del atacante (paso 4).

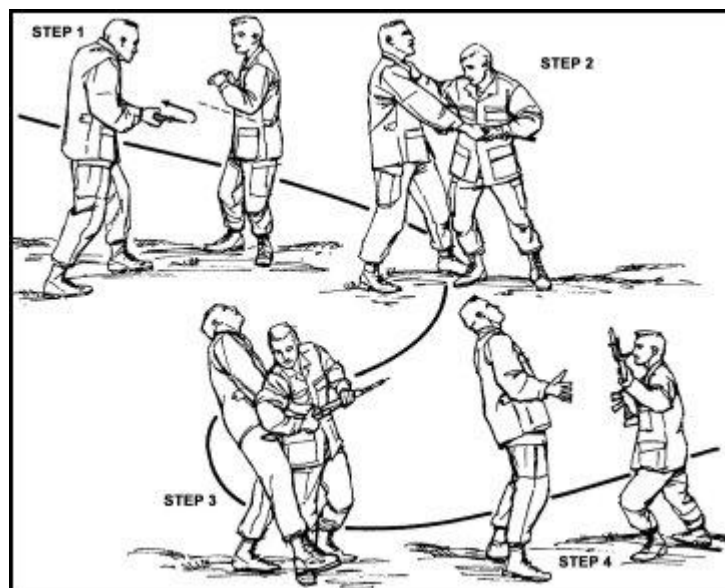


Figura 8-18. De defensa sin armas contra el N° 3 ángulo de ataque.

(4) **Defensa desarmada contra 4° de ángulo de ataque** (Figura 8.19). El ataque es una barra horizontal a lo largo del ángulo de ataque N° 4 (Paso 1). El defensor se mueve en el exterior del atacante (paso 2). Luego se vuelve con el ataque, la presentación de un golpe de codo a la garganta (paso 3). Al mismo tiempo, la mano libre del defensor controla el arma y tira de él desde el atacante cuando se cae fuera de balance de la huelga del codo.

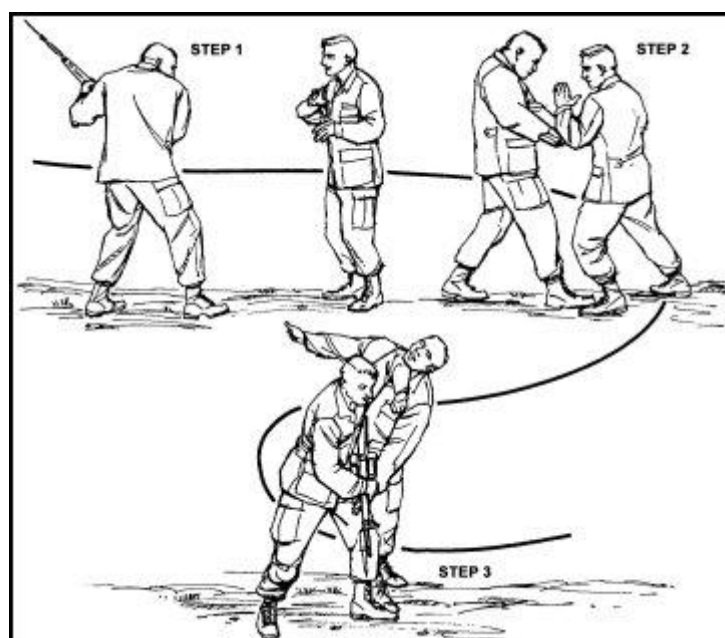


Figura 8-19. De defensa sin armas contra el N° 4 ángulo de ataque.

(5) **Defensa desarmada contra Baja N° 5 ángulo de ataque.** (Figura 8.20). Los ejes atacante la bayoneta en el estómago del defensor (paso 1). El defensor de los cambios

de su cuerpo a un lado para evitar el ataque y sacándole los ojos a los ojos del atacante (paso 2). La mano libre del defensor mantiene el control de las armas y las tiras de la atacante cuando es impulsado hacia atrás con la gubia de ojo (Paso 3).

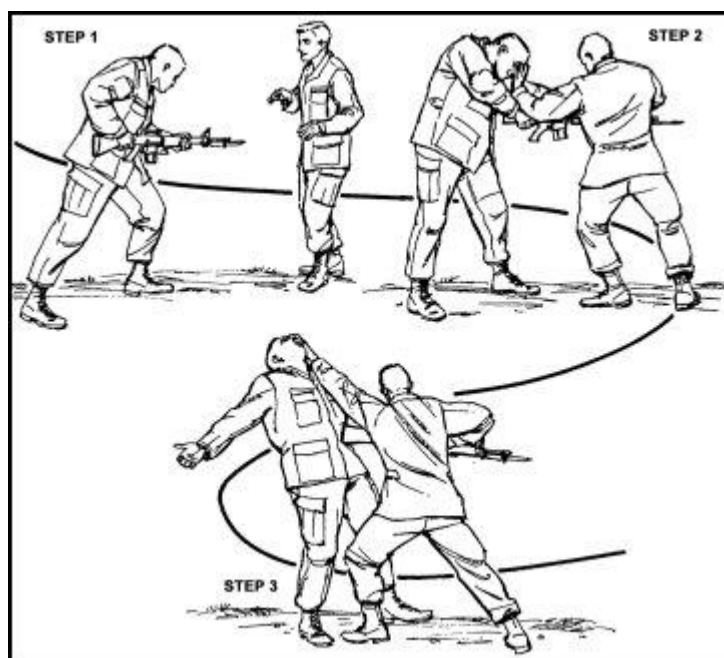


Figura 8-20. De defensa sin armas contra el N° 5 bajo ángulo de ataque.

(6) **Defensa desarmada contra Alta N° 5 Ángulo de ataque** ([Figura 8.21](#)). El atacante proporciona un impulso a la garganta del defensor (paso 1). El defensor se desplaza hacia el lado para evitar el ataque, esquiva el impulso, y controla el arma con la mano Trail (paso 2). A continuación, cambia su masa de cuerpo entero hacia delante sobre el pie adelantado, dando un golpe el antebrazo en la garganta del atacante (paso 3).

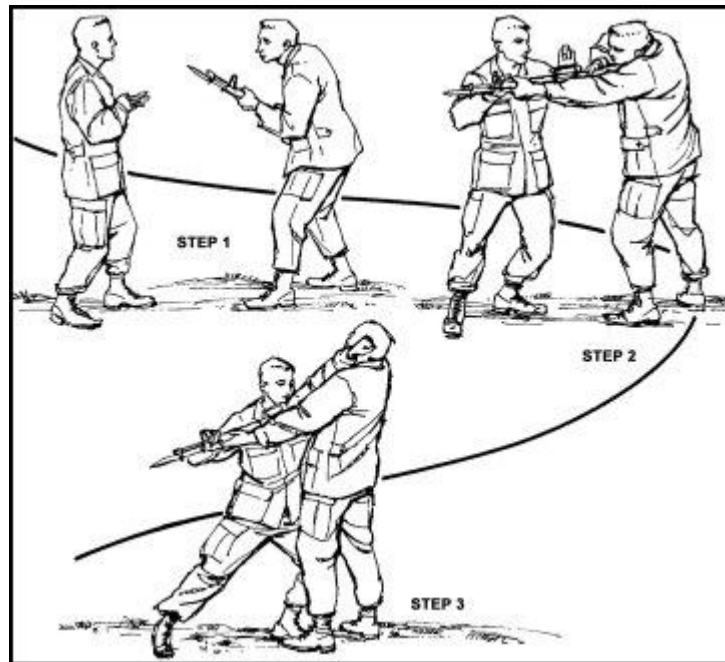


Figura 8-21. De defensa sin armas contra el No. 5 de alto ángulo de ataque.

(7) **Defensa desarmada contra No. 6 Ángulo de ataque** (Figura 8.22). El atacante proporciona un movimiento hacia abajo a lo largo de la N° 6 ángulo de ataque. Los cambios de defensa en el exterior para salir de la línea de ataque y agarra el arma (paso 1). Luego, saca el atacante fuera de balance por lo que le causó a sobrecargar a sí mismo (paso 2). El defensor se desplaza su peso hacia atrás y hace que el atacante a caer, como las tiras el arma de él (paso 3).

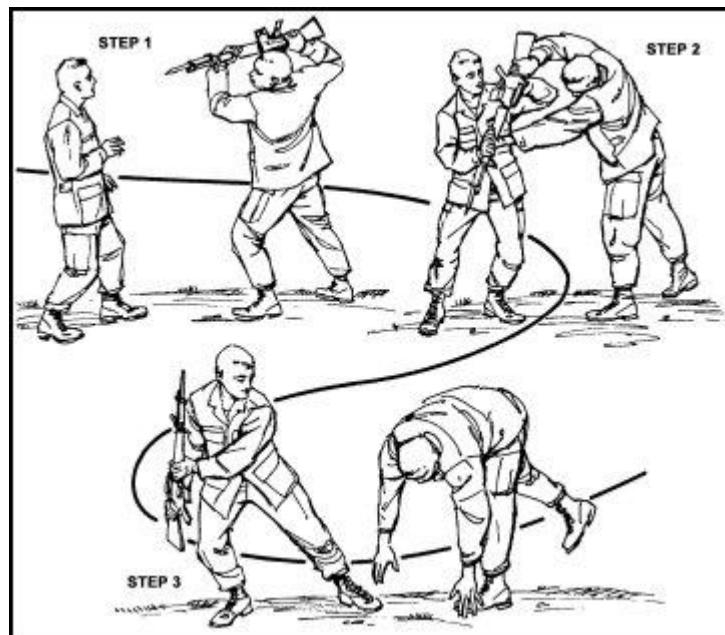


Figura 8-22. De defensa sin armas contra el N° 6 ángulo de ataque.

CAPÍTULO 9

GRUPO DE TACTICAS

La mayoría de la mano a las situaciones de la mano en el campo de batalla, implicará a varias personas. Distintos niveles de la fuerza será conveniente sobre la base de la situación y las normas de intervención. Si hay más amistosos o enemigos, o si algunas de las partes están armadas, los soldados deben entrar en una pelea con un plan bien ensayado y una estrategia de lucha global.

Sección I. fuerza letal ESCENARIOS

La verdad fundamental de la mano a la lucha cuerpo a cuerpo es que el ganador será aquel cuyo amigos aparecen primero con un arma. Habida cuenta de equipo moderno, escenarios complicados, y el segundo dividido disponible para hacer decisiones de vida y la muerte, los soldados deben ser armados con soluciones prácticas y viables.

9-1. RANGO

Por lo general, se encontrará en un mano a mano de la situación de forma inesperada, por ejemplo, los atascos de su arma cuando se entra en una habitación durante conflictos urbanos. Lo primero que debe hacer es determinar las acciones apropiadas a tomar, que se basará principalmente en la gama para el enemigo. Contra un enemigo armado, el factor decisivo de la gama es si o no usted puede cerrar la brecha antes de que el enemigo puede llevar su arma de soportar.

A. **Close Range.** Si usted está lo suficientemente cerca del enemigo para cerrar antes de que pueda llevar su arma a dar, usted debe inmediatamente cerrar la distancia y hacerse con el control de él.

b. **de largo alcance.** Si el rango es demasiado grande, o el enemigo tiene tiempo suficiente para llevar su arma a soportar, las únicas opciones son para escapar o ponerse a cubierto. Déle a su compañero de un tiro claro o llegar a donde usted puede limpiar su arma para conseguir de vuelta en la lucha.

9-2. CONTROL

Si ha cerrado la distancia, su objetivo primordial es el control del enemigo. Esto significa que el control de su capacidad para influir en el resto de la lucha, y el control de su capacidad de daño que puedas. Usted está esencialmente estancado hasta que alguien pueda venir en su ayuda.

a. **Órgano de Control.** Usted debe controlar la capacidad del enemigo para moverse, lo que puede hacerse mediante la obtención y el mantenimiento de una posición corporal dominante. Esto también puede lograrse mediante atrapando al enemigo en el sitio (por ejemplo, contra la pared).

b. **control de armas.** Usted debe inmovilizar el arma del enemigo. Por ejemplo, utilizar su peso para fijar su rifle en el pecho mientras está montada, o evitar que la elaboración de un brazo de lado a controlar en la funda. Usted también debe mantener las armas fuera de los enemigos. Le hace ningún bien para inmovilizar al enemigo si puede llegar a su brazo lateral.

9-3. ACABADO

Un planteamiento muy conservador deben adoptar medidas para terminar mueve. Usted debe recordar que el principal medio de ganar la lucha es con la ayuda de su compañero. Cualquier movimiento que, si no tiene éxito, pondría en peligro su capacidad de controlar la situación, no debe intentarse.

Sección II. RESTRICTIVAS FUERZA ESCENARIOS

El error más común cuando la lucha en grupo es para entrar en la pelea sin un plan. Esto se traduce en acciones coordinadas, y, a menudo en el trabajo uno contra el otro. Sólo la práctica da a los soldados de la necesaria confianza en sí mismos y sus compañeros y la capacidad de pensar y actuar juntos bajo la presión de la mano-a-mano.

9-4. DOS CONTRA UNO

Cuando los combates dos contra uno, utilice los procedimientos siguientes.

a. **ángulos de ataque.** Los combatientes deben avanzar juntas, tendido de manera que si el enemigo se vuelve hacia cualquier soldado que expondrá su flanco a otro.

b. **Comunicación.** Un soldado debe atacar las piernas del enemigo y el otro debe concentrarse en su parte superior del cuerpo. Esto puede ser hecho por la señal, o el soldado atacando el flanco de forma automática puede ir bajo. Después de que el enemigo está en el suelo, la buena comunicación es necesaria para que usted puede controlar y acabar con él.

9-5. Tres contra dos

Cuando los combates tres contra dos, utilice los procedimientos siguientes.

a. **ángulos de ataque.** Los combatientes deben avanzar de manera que fuera de los dos se encuentran fuera de los enemigos. Uno de los enemigos tendrán que hacer una elección a cara o bien el hombre fuera o dentro. Cuando lo hace, va a exponer su flanco a la otra. El boxeador que se enfrenta a su oponente sólo se detendrá hasta que los otros dos han terminado y puede venir en su ayuda.

b. **Comunicación.** No sólo las dos que están luchando contra el mismo oponente se comunican entre sí, pero también la caza que está solo debe mantenerlos informados de su situación. Si él está en problemas, puede ser necesario para uno de ellos a retirarse y acudir en su ayuda.

9-6. PARIDAD

Si ambos grupos tienen el mismo número de luchadores, un luchador se mantiene en reserva hasta que el enemigo se ha comprometido toda su fuerza. Cuando se han cometido, el luchador reservado ataque posterior de los expuestos al enemigo.

9-7. UNO CONTRA DOS

Al luchar uno contra dos, utilice los procedimientos siguientes.

a. **permanecer de pie.** Derrotar a dos opositores al mismo tiempo es muy difícil. Cuando en inferioridad numérica, por lo general deben tratar de permanecer de pie, la movilidad es fundamental para una defensa efectiva o escapar. Es muy importante no exponer a su espalda. Usted debe usar los obstáculos a su alrededor para restringir los movimientos de los enemigos de manera que tienen sólo uno a la vez, o una maniobra para sí mismo el flanco de la más cercana a usted y lo usa para bloquear el otro. Atacar al enemigo primero con las huelgas o campo de armas conveniente, y luego tratar con la restante.

b. **Defensa sobre el terreno.** Si usted pierde su pie o ser llevado a la tierra, usted debe proteger su espalda. Su mejor defensa es avanzar en una esquina o contra una pared. Utilizar un protector vez, de modo que las piernas no están expuestos, para limitar la capacidad del enemigo para atacar simultáneamente.

9-8. Dos contra tres

Cuando los combates dos contra tres, se debe maniobrar a los flancos conjuntamente o por separado.

a. **juntos.** Si usted puede conseguir a un costado juntos, con la ayuda de un terreno restrictivo si es posible, utilizar la huelga para atacar a un oponente en un momento hasta que han derrotado a los tres.

b. **Por otra parte.** si se separan, uno de los que usted defiende como en el uno contra dos, mientras que los otros ataques del enemigo con el resto de las huelgas y luego viene a la ayuda de la primera.

APÉNDICE A LA SITUACIÓN DE FORMACIÓN

Un programa exitoso combatives no puede estar solo. La transición a las técnicas apropiadas deberán ser personas físicas, que sólo puede lograrse mediante la integración en la formación de combatives escenario. Esto es difícil y arduo entrenamiento, los soldados deben saber que la guerra es dura, y la realidad de la formación para la guerra es igualmente dura.

Sección I. Consideraciones de planificación

Soldados de la formación en el uso adecuado de combatives requiere la capacidad y la planificación detallada. Al igual que en el entrenamiento con fuego vivo, el potencial de accidentes debe ser mitigado por el control del escenario y de la realización del ejercicio en sí.

A-1. PLANIFICACIÓN

Cuando se planifica un mano-a-escenario de la mano de muchos factores deben ser abordados. Un detallado y bien pensado escenario de los soldados le dice qué tipo de técnicas son las adecuadas. Por ejemplo, las técnicas muy diferentes de compensación son apropiadas cuando un edificio en una ciudad enemiga ocupada, como cuando las fuerzas de EE.UU. aclaró la ciudad de Hue, Vietnam, claro que cuando un edificio durante una operación de evacuación de no combatientes.

Escenario A.. escenarios deben ser explicados en detalle a los soldados para que las acciones apropiadas llegado a ellos de forma natural. Esto debe incluir una explicación de los acontecimientos que condujeron a la situación, así como la situación táctica inmediata.

b. **Reglas de Participación.** Reglas de compromiso que se debe dar a los soldados una comprensión clara de qué medidas son las adecuadas.

A-2. CONDUCTA

Durante la realización de un ejercicio, los líderes deben mantener el control en todo. Es muy fácil para los soldados indisciplinados de ir más allá de los límites del ejercicio cuando se frustran en su falta de entrenamiento propio. Los soldados y los líderes subordinado debe saber qué se espera de ellos, y lo que las repercusiones son para las acciones inapropiadas.

a. **Opposing Force.** Hay siempre una tendencia a que jugando a los soldados de la fuerza de oposición (OPFOR) a perder la pista de los objetivos de formación y dejarse llevar. OPFOR debe estar bien ensayado y mantenerse dentro de los límites del escenario. La seguridad de la OPFOR debe ser considerada incluso en los pequeños detalles de la situación. Por ejemplo:

- En caso de que usan sus comedores en sus LBE sabiendo que van a ser derribadas?

- ¿Hay algún objeto peligroso para ellos caer en, como señaló la esquina de una mesa o un piquete en el suelo?

b. **Medidas de seguridad.** La medida de control más importante que un líder puede tener después de que el escenario comienza es un medio para detener la acción. Esto puede ser tan simple como un silbido, pero debe ser clara y fácil de escuchar sobre la acción.

Sección II. ESCENARIOS DE EJEMPLO

Hay tantos diferentes escenarios posibles, ya que hay posibles misiones. Los comandantes deben evaluar sus propias METL para llegar a escenarios realistas para sus unidades. Uno de los principales objetivos de aprendizaje es el pensamiento que debe ir a través de técnicas y tácticas que son apropiados a la situación.

A-3. Despeje de habitaciones

Los edificios de compensación durante conflictos urbanos, puede enfrentarse a los soldados en el nivel más bajo con la vida y las decisiones de la muerte en cada vuelta.

A. **Situación.** El batallón ha sido desplegado en la nación de la isla de Cortina a la ayudar a estabilizar la situación política lo suficiente para que el gobierno democrático elegido recientemente para hacerse con el control del país. Pelotones se han enviado para buscar supuestas armas almacenado en caché por las antiguas fuerzas armadas, que recientemente perdió el poder. Su pelotón se ha encargado de buscar y eliminar un pequeño pueblo.

b. **Reglas de Participación.** La fuerza letal sólo está autorizado para la autodefensa, la defensa de los demás, o la defensa de la propiedad que podría crear un riesgo considerable para los demás.

A-4. TRENCH DE COMPENSACIÓN

Los soldados siempre deben estar capacitados y listos para ejecutar sus principales misiones de guerra.

A. **Situación.** El pelotón está atacando a un enemigo complejo de combustible celebrado.

b. **Reglas de Participación.** La fuerza letal está autorizado de acuerdo con la ley de la guerra.

A-5. Barricada

Los soldados pueden ser utilizados en escenarios cada vez más compleja a la guerra.

A. **Situación.** El pelotón es de dotación barreras que dividen a las dos facciones hostiles de Cortina. Multitudes hostiles se sabe que aparecen, amenazantes soldados de EE.UU..

b. **Reglas de Participación.** soldados utilizarán la mínima cantidad de fuerza necesaria para controlar la situación.

APÉNDICE B CONCURSOS

Una mirada a la historia de los sistemas de combatives revela dos errores fundamentales, tanto de los cuales están relacionados con la competencia. El primer error es no tener otra forma de competencia, que se debe generalmente a la idea de que las técnicas son "demasiado peligroso" para las competiciones. Aunque muchas técnicas son demasiado peligrosas para la competencia en vivo, muchos beneficios puede ser adquirida por la competencia, incluso en un conjunto limitado de técnicas. El boxeador es un mejor pagador

que el artista marcial tradicional no a causa de la mecánica de la perforación, pero debido a su técnica ha sido perfeccionada a través de la competencia.

Los concursos son útiles para las unidades militares por muchas otras razones. El problema de desarrollo es realmente el problema de cómo se puede motivar a los dirigentes Concursos unidad subordinada a destacar combatives de formación, lo que conduce a un programa de unidad fuerte. Concursos también fomentar la búsqueda de la excelencia en los soldados.

El otro error es que una vez un método de competencia ha sido seleccionada, la formación, naturalmente, se ha concentrado en ganar a la competencia más que en ganar en el combate. Para obtener los beneficios de la competencia, sin caer en la trampa de un enfoque competitivo, la unidad deberá disponer de un sistema gradual de las normas de competencia. De esta manera no habrá ninguna ventaja competitiva a la formación específica para las competiciones. Los que sí se encontrarán preparados para las técnicas adicionales que se permite en el siguiente nivel de la competencia. Esto también permite un subconjunto muy segura de las técnicas que se utilizarán en los niveles inferiores, sin perder el foco de combate.

Tres conjuntos de normas rigen la competencia combatives básico, estándar y especiales. Aunque se alienta a otros deportes de combate, a veces se refuerzan los malos hábitos de combate.

B-1. COMPETENCIAS BÁSICAS

Las normas básicas de competencia se han diseñado para la entrada de soldados nivel, o soldados con una base de conocimientos limitados. Los soldados se iniciará con un apretón de manos, uno frente al otro sobre sus rodillas, y la lucha, hasta la presentación o de un límite de tiempo designado. Al llegar al límite de tiempo, un ganador será designado por el árbitro basa en la agresividad y la visualización de la técnica superior.

B-2. CONCURSOS STANDARD

Norma competiciones se realizan en las siguientes directrices.

Uniforme a.. Soldados competir usando BDUs y zapatos PT. Para facilitar la calificación, un soldado puede usar un top DBDU.

b. **Duración.** Partidos últimos seis a diez minutos. Duración Partido se decide de antemano.

c. **puntuación.** Los puntos se adjudican a establecer hábitos de buena pelea y hacer hincapié en la importancia de la posición del cuerpo dominante. Presentación pondrá fin a la lucha, independientemente de la puntuación. Todas las posiciones deben ser estabilizado a satisfacción del juez para ganar puntos. Los valores de punto son:

2 Puntos	Take Down: Desde la posición de pie, la caza de los lugares de su oponente en el suelo, pero no logra aumentar de posición dominante.
3 Puntos	Take Down: Desde la posición de pie, la caza de los lugares de su oponente en la espalda y control del lado de las ganancias o el montaje.
3 Puntos	Paso de la Guardia: De entre las piernas de su oponente, el luchador borra las piernas y las ganancias o de control del lado del monte.
3 Puntos	Barrido: Desde la posición de guardia, los cambios en las posiciones de combate, poniendo a su oponente en la espalda.
3 Puntos	De la rodilla en el pecho: Desde el control de lado, el luchador establece una rodilla en el pecho de su oponente y / o abdomen y la otra rodilla para arriba y lejos de él y se estabiliza a sí mismo.
4 Puntos	Monte: El luchador establece el monte con las dos rodillas y los pies en el suelo.

4 Puntos Volver 1 deducción de puntos:	<p>Monte: El luchador establece la parte posterior de montaje con los dos pies metidos en la posición.</p> <p>Stalling: desde dentro o desde el resguardo o el control de lado, el combatiente debe tratar de mejorar su posición. El juez le dará dos avisos y restar un punto. Si continúa el estancamiento, el juez da dos advertencias adicionales, a continuación, resta un punto adicional, continuar con este patrón hasta el final del partido o la acción se lleva a cabo.</p>
--	---

d. **juzgar.** Cada partido tiene un juez y un anotador. Es responsabilidad del juez para garantizar un ajuste seguro y justo. Todas las decisiones son finales.

técnicas e **ilegal Técnicas.** Los siguientes son ilegales y peligrosas. Su uso puede resultar en la descalificación:

- Las huelgas de ningún tipo.
- Torcer las cerraduras de la rodilla.
- Las técnicas de Finger.
- Las técnicas de la muñeca.
- Agarrar los dedos.
- Toe sostiene.
- Atacar a la ingle.
- Recogiendo el oponente para pasar la guardia.

f. **Tie Breaking.** Si el partido está empatado al final del tiempo asignado, el partido se mantendrá hasta el siguiente punto se califica o se deducirá.

G. Plazos. A pesar de los plazos tienden a cambiar los tipos de técnicas comúnmente empleadas, que son necesarias, especialmente cuando la realización de un gran número de partidos (como en un torneo). Si se utilizan los límites de tiempo, un plazo concreto será decidido de antemano, en consonancia con el número de partidos a llevar a cabo. Una alternativa a los plazos es tener una cantidad de puntos como máximo (por lo general quince). El primer boxeador de llegar a ese límite es el ganador. Una victoria de la presentación es muy preferible a una victoria de punto.

B-3. ESPECIAL DE LA COMPETENCIA

Concursos especiales se realizan en las siguientes directrices.

A. Obligatorio de seguridad Gear y uniforme de seguridad Gear.

- Aprobado en la espinilla y las pastillas del empeine (tirón en el tipo), aprobado rodilleras, taza, protector de la boca.
- De neopreno opcional o tobilleras de tela pueden ser usados para apoyar una lesión anterior, pero la lesión debe ser verificada por el médico de ring y los apoyos deben ser aprobados. La grabación de las zonas previamente lesionado estará bajo la misma condición que se ha indicado anteriormente.

b. Uniforme.

(1) Fighters lucha arriba desnudo, o con la tapa de atletismo aprobado para las mujeres.

(2) completa mallas de longitud o en bicicleta-mallas longitud será usado en la mitad inferior del cuerpo.

(3) Rodilleras son necesarios y deben ser aprobados de espesor y densidad.

(4) Shin y el empeine (no tirar el tipo) almohadillas debe ser aprobado por el espesor y densidad, así como un ajuste apropiado. Deben proporcionar suavidad máxima densidad suficiente para que la tibia y huesos de la rodilla no se puede sentir cuando se aplica presión fuerte. Pads debe quedar ajustado de modo que no será fácil derribar o moverse durante la competición.

(5) Fighters debe usar una taza. Si el luchador lleva una taza de exterior, debe cubrir sólo la ingle y la zona inferior de la vejiga, no puede extenderse alrededor de la zona de la cadera. Tazas exterior debe ser aprobado.

c. Técnicas ilegal.

- Cabezazos.
- Huelgas puño cerrado en la cabeza.
- Golpear con los codos.
- Las huelgas en la ingle.
- Huelgas de palma recto a la cara.
- Patadas y rodillazos a un oponente derribado.
- Lograr la garganta.
- Tirar del pelo.
- Atizando los ojos o especulación.
- Morder.
- Tirar a un oponente en la cabeza o el cuello.
- Heel ganchos.
- Agarrando las cuerdas anillo.
- Pinchazos (intencional).
- Rasarse (intencional).
- Lograr la parte frontal y / o de la rodilla.
- Huelgas de la rodilla a la cara.

- Dedo de la mano y las presentaciones dedo del pie.

d. **Los actos ilícitos adicionales.** Fighters no puede utilizar ninguna sustancia resbalosa sobre su cuerpo, tales como vaselina o linimento.

E. Técnicas Legales.

- Golpeados con la palma de la mano abierta a mano solamente.
- Patadas en las piernas, el cuerpo o la cabeza (cuando ambos combatientes están de pie).
- Puñetazos en el cuerpo.
- Desmontajes, con las excepciones antes mencionadas.
- Presentación, llaves a las articulaciones, se ahoga y técnicas de punto de presión, excepto como se ha señalado.
- Las huelgas de la rodilla a las piernas y el cuerpo (mientras ambos boxeadores están de pie).

f. **duración de los partidos.** Los partidos se jugarán al menos cinco minutos. Ya los partidos pueden ser coordinadas.

G. Métodos de la Victoria.

- Ganar por nocaut (KO).
- Victoria por nocaut técnico (TKO).
- Victoria por "tap out".
- Victoria por la presentación verbal.
- Victoria por ahogar.
- Victoria por paro árbitro.
- Victoria por decisión de los jueces.
- Victoria por descalificación.

h. Descalificación.

- El uso de cualquier técnica conjunta ilegal resultará en la descalificación inmediata.
- El uso intencionado de una técnica ilegal resultará en la descalificación inmediata.
- Cualquier unsportsman-como la conducta puede resultar en la descalificación.

I. **Definiciones de los métodos de la Victoria.** Los métodos de la victoria se define como sigue:

(1) **knockout (KO).** Si un boxeador se cae de los efectos de un golpe (no de un empujón, resbalamiento, o tiro), el árbitro se

enviará el boxeador que dio el golpe a una esquina neutral y comenzar un recuento de 10. Si el boxeador derribado no puede regresar a sus pies antes de las 10 que se llegó, un golpe de gracia se concede.

(2) **KO Técnico (TKO).** Un TKO se registra cuando el árbitro considere que un combatiente no puede defenderse a sí mismo y se encuentra en peligro de recibir daño excesivo si el partido continúa. En este caso, el árbitro otorgará al otro boxeador una victoria de TKO.

(3) **"Tap Out."** Un guerrero puede dar en cualquier momento durante el partido por "tecleando". Esto se hace mediante golpes en la palma de la mano varias veces (un mínimo de dos veces) en el tatami, el árbitro reconoce una victoria para el oponente y termina el partido de inmediato.

(4) **Presentación verbal.** Un combatiente puede renunciar en cualquier momento durante el partido diciendo "stop" lo suficientemente alto para que el árbitro pueda escuchar. El árbitro detiene el combate y la adjudicación de la victoria a la carga de otros.

(5) **ahogar.** Cuando un estrangulador se ha aplicado, el árbitro para ver cualquier señal de pérdida del conocimiento, incluyendo la falta de respuesta a las preguntas verbales, e inmediatamente para el partido, concediendo la victoria al luchador que aplica el cebador.

(6) **Árbitro paro.** El árbitro tendrá en cuenta la seguridad tanto de combatientes en todo momento. Se puede dejar el partido si piensa que la seguridad de un boxeador está en peligro y / o una lesión es eminente. Esto es especialmente importante cuando un bloqueo conjunto se está aplicando y la "llave" de combate se niega a "tap out" o verbalmente a presentar. El árbitro otorgará la victoria a los de combate adecuadas.

(7) **decisión de los jueces "** El partido será juzgado por tres jueces. Cuando un partido va hasta el límite de tiempo, los jueces tomarán una decisión basada en el sistema de puntos siguientes.

(a) *Superioridad Permanente.* El boxeador que muestra habilidades superiores en los pies se otorgará un punto y el oponente sin puntos. En el caso de la exhibición permanente de la igualdad de competencias, ambos boxeadores se otorgará un punto.

(b) *Takedown superioridad.* El boxeador que muestra la superioridad en desmontajes se otorgará un punto y el oponente sin puntos. En el caso de la igualdad de habilidades desmontaje, ambos boxeadores se otorgará un punto.

(c) *Planta de superioridad.* El boxeador que muestra superioridad en la lucha en el suelo se otorgará un punto y el oponente sin puntos. En el caso de que ni la superioridad de combate muestra durante los combates de tierra, ambos boxeadores se otorgará un punto.

(d) *Superioridad total.* El boxeador que controla la mayor parte de la acción durante el partido se otorgarán dos puntos. En el caso de que ninguno de los peleadores controla la mayoría de la acción, ambos boxeadores se otorgará ningún punto.

Los puntos se suman y el luchador con más puntos será juzgado como ganador por cada juez individual. Los jueces se convertirá en su cuadro de mando con su nombre en él al final del partido. El árbitro otorgará una decisión basada en la decisión de los jueces de la siguiente manera:

- Decisión unánime. Los tres jueces concedió la victoria al mismo peleador.
- Decisión por mayoría. Dos de los jueces conceder una victoria para el mismo boxeador y los resultados tercer juez de la lucha un empate, o un juez concede una victoria a uno de los combatientes y los otros dos puntuación de la lucha un empate.
- Decisión dividida. Dos de los jueces la decisión de adjudicación el mismo boxeador y el tercer juez concede una decisión a la caza de otros.
- Dibujar. Los tres jueces la puntuación del partido un empate o un juez de resultados de la lucha un empate y los otros dos jueces se dividen.

J. **estancamiento.** Cuando los combatientes se encuentran en el suelo y no está tratando de obtener una posición de ventaja o de la presentación, el árbitro se iniciará un conteo de 30 segundos. Si ninguno de los intentos de combate para mejorar su posición o tener una presentación, existe un punto muerto y el árbitro se romperá los combatientes y reanudarlas en sus pies. Cuando los combatientes pasar bajo los cables o enredarse con las cuerdas el árbitro "STOP" y arrastra en el centro del anillo. El árbitro se asegurará de que ninguna de las ventajas de combate ganancias de este movimiento antes de reiniciar con el comando "lucha".

k. **Pesar-en los procedimientos y las clases de peso.** Fighters puede pesar en la noche antes o hasta una hora antes de la pelea. N de combate debe pesar más de 24 horas antes de la pelea. Combatientes serán emparejados por categoría de peso. Patrocinio unidades pueden crear sus propias categorías de peso. Clases de peso sugeridos son los siguientes:

Super Heavyweight	Más de 220 libras
Heavyweight	220 y en virtud de
Super Light Heavyweight	205 y en virtud de
Light Heavyweight	195 y en virtud de
Peso Crucero	185 y en virtud de
Super Middleweight	175 y en virtud de
Middleweight	165 y en virtud de
Light Middleweight	155 y en virtud de
Súper Welter	145 y en virtud de
Peso welter	135 y en virtud de
Super Ligero	125 y en virtud de

Ligero	115 y en virtud de
Peso gallo	105 y en virtud de

GLOSARIO

AIT	de formación de infantería avanzada
BDU	uniforme de derecho de base
DBDU	básicas uniformes desierto de destino
FSN	Número de valores Federal de
IAW	de conformidad con el
KO	octavos de final
LBE	portantes de equipos
LCE	de carga equipo de
METL	de misión la lista de tareas esenciales de
Conflictos urbanos	las operaciones militares en terreno urbano
OPFOR	oponerse a la fuerza
OSUT	una formación de unidad en la estación de
PT	entrenamiento físico
TKO	KO técnico
TSC	Formación Centro de Soporte
EE.UU.	Estados Unidos