

DC-Messerabwehr

Möglichkeiten gegen Messerbedrohung ist ein eigenes Thema mit eigenem Blatt.

Nur in ca. 20 Prozent aller Vorfälle wird ein Messer im Kampf erkannt.

Davonlaufen, Zeitverlust beim Türöffnen beachten, Hindernis dazwischen halten.

Laut Rufen: Er hat ein Messer!

Waffe (z. B. Stuhl, Jacke, Tasche, Koffer) aufnehmen,

Gegenstände (Schlüsselbund, Geschirr, Handy) werfen

Scherengaan üben gegen Angriffe Winkel 1 bis 8 und H5, (bei 5 Gum statt Gaan) mit gepolstertem Stock

Verlorenes Messer sichern, nicht nach Messer bücken, macht das der Angreifer ihn dabei angreifen. Messer mit Rolle aufheben.

Wenn Messer nicht erkannt wird wie waffenlos Chi Sao 2.0. Chi Sao 2.0 bedeutet, jede waffenlose Technik wird so abgewehrt, dass die Hand des Angreifers immer eine Messerlänge, ca. 12 cm, am Körper vorbeigeführt wird. Mit Squashbrille üben.

Eigene Verletzung in Kauf nehmen, man hat eh nichts mehr zu verlieren (Sutemi-Selbstaufgabe).

Techniken:

1 Kopfstoss erfolgreich, Angreifer handlungsunfähig – fertig- passiert zu mehr als 50 Prozent.

Angreifer zieht das Messer zurück und sticht mehrmals ist der Grund für die DC Technik – Üben!

DC gegen ernsthafte Angriffe, wenn der Angreifer die Technik kennt, wird es viel schwerer.

Mit Helm üben.

2 Kopfstoss erfolglos (eher selten, zu deutlich mehr als 50 Prozent trifft man und beendet den Kampf augenblicklich): Takedown mit Überrennen, dabei wenn nötig auf den Fuss steigen und draufsitzen.

Es gibt einen Unterschied zwischen Training und Selbstverteidigung. Im Training vermeiden wir das K. O. Schlagen und Armbrechen und müssen daher für ein zufriedenstellendes Ende weitermachen.

3 Kopfstoss erfolglos, A an Wand oder nach vorne gelehnt, umschalten auf Zug und Lau Sao Fesselung, Kniestoss und Headspin Wurf. Bei Spaghettiarms return to sender.

4 Kopfstoss erfolglos, A geht nach hinten oder im Kreis, dann in Schwertgriff wechseln (Details beachten), Schwertgriff immer eng, Messer aussen, eigene Hüfte weggedreht, und mit Gleichgewicht durch Druck oder Zug rauben. Sehr dynamisch üben.

5 A macht gegen Schwertgriff Schwitzkasten

6 A geht in Rücken Return to Sender und Wurf

7 gegen Nr 5 hoch Schere mit ziehendem Innenpak und Messerarm mit Lau Sao einklemmen weil man sehr nahe ist und Wurf nach vorne oder hinten. Nach hinten mit Adlerkralle, nach vorne mit Kniestoss und Headspin Wurf. Oder mit Innenpak und Lap Fak, dann Schwertgriff.

Hebel, Würfe und Entwaffnungen im Schwertgriff:

Es gibt drei Würfe: Den Wurf mit Beinstellen, den 4 Cournier Wurf und Return to Sender und Headspin Wurf

Drill 1 : DC Abwehr, Kopfstoss, Übergang in Schwertgriff (Details beachten) . Wurf mit Schwertgriff und Beinstellen, eventuell selber für den Wurf aufs Knie gehen und sitzender Kimura.

Drill 2 : Aus Schwertgriff A drückt nach vorne horizontal (rechte Hand analog zu Tan Sao) dann 4 Cournier Throw *Gefahr!!!! Hebel immer vorsichtig machen*

1 Erst Armsteckhebel direkt Ellbogen an Ellbogen- Wichtig: Griff an der Daumenwurzel und Zug. Hier wäre der Kampf zu Ende, für Trainingszwecke machen wir aber weiter. Hebel mit Stock üben.

2 dann Arm auf linker Schulter, immer Zug beibehalten

3 dann Arm auf rechter Schulter

4 dann Arm vor die eigene Schulter, Wurf mit Beinstellen und sitzender Kimura (Fallschule)

Drückt A Richtung 11 Uhr, dann das gleiche wie oben, aber Nummer 1 weglassen.

Drill 3: DC Abwehr, Kopfstoss, Übergang in Schwertgriff. A drückt Richtung 1 Uhr (rechte Hand analog zu Bong Sao) return to Sender mit Stich in Bauch und Wurf. Hier gibt es zwei Möglichkeiten. Beugt sich A stark nach vorne Headspin Wurf. Kopf mit C-hand runterdrücken, Arm horizontal. Kniestoss (nicht mit Kniescheibe). Mit der Hüfte zu seiner Schulter hinter gehen. Arm hoch, Kopf runter und drehen und ziehen. Wurf. Bleibt A aufrecht dann Wurf mit Beinstellen. Ende beide Male sitzender Kimura.

Bei direktem Druck nach oben A etwas zu Seite ablenken und selber seitlich rausgehen. Dann 4 Cournier Wurf oder return to sender.

Gegen 2 und 4 Scherengaan und HB (Headbutt-Kopfstoss), auf Doppel Tan wechseln, rüberschaukeln und greifen, return to sender und Headspin Wurf. Wenn man sehr nah ist, dann Arm einklemmen und Wurf mit Adlerkralle.

Zick-Zack-Übergänge trainieren. Wenn Wurf und Drehhebel blockiert wird oder der Übergang, dann und allgemein bei Problemen zurück in den Schwertgriff. Dann Beissen, Kopfstoss, Glocke läuten mit Kick, Seitkick aufs Knie, in Oberschenkel stechen, Entwaffnung am Oberschenkel mit Griff am Daumen. (Eselsbrücke 4 +2, oben anfangen).

Angreifer hat Messer hinten und deckt mit Checkhand dann nicht angreifen. Wie Sparring, sein Timing zerstören. Oder Lap und Tritt wie Holzpuppe, in den Rücken gehen, Messerarm von oben und Kopf kontrollieren, Takedown mit Tritt ins Knie des Waffenarmes, sitzender Kimura. Oder wie Long Range Entry und wie vorher in den Rücken.

Sparring ist eine ganz andere Situation, nur mit Helm und Augenschutz üben.

Stuhl gegen Messer, Stuhl verdreht halten und Stechen.

A greift Jacke und sticht zu.

Angreifer würgt oder hält von hinten und sticht zu (Sutemi!).

In Schwierigen Fällen Techniken situationsgerecht auswählen was sich eben anbietet

Seltene oder überflüssige Varianten:

1 Drill 4: Drei Entwaffnungen als Kette mit Erfolg. Am Oberschenkel, Nummer 4 mit Handfläche nach oben, Auf das Messer treten.

2 Drill 5: Entwaffnung als Kette Nr. 4 mit Handfläche nach oben, falls erfolglos Übergang in Hebel 11 verdrehter Kipphandhebel und 12 Armstreckhebel. Dann Armstreckhebel und falls A den Arm beugen kann sehr selten Americana mit Ellbogenschlag und Takedown, Abschluss sitzender Kimura.

3 Bodenkampf mit Messer, Hand beissen, Angreifer Messer in linker Hand, Dive and Drive Pickup mit Doppel Lau Sao und Wurf mit Beinstellen oder Zug und Kniestoss.

4 A wechselt gegen Schwertgriff das Messer in die andere Hand.