

## <<特种警卫格斗技术>>

### 图书基本信息

书名 : <<特种警卫格斗技术>>

13位ISBN编号 : 9787536464964

10位ISBN编号 : 7536464967

出版时间 : 2008-5

出版时间 : 四川科学技术出版社

作者 : 范伟 , 陈勇 著

页数 : 169

版权说明 : 本站所提供之下载的PDF图书仅提供预览和简介 , 请支持正版图书。

更多资源请访问 : <http://www.tushu007.com>

## <<特种警卫格斗技术>>

### 内容概要

特种警卫工作，是为了预防和制止恐怖组织或罪犯针对警卫对象、警卫目标和重大活动实施阴谋袭击、破坏活动而采取的一项具有特殊性质的保卫活动。

《特种警卫格斗技术》共分为八章，内容包括特种警卫格斗概述、特种警卫格斗基本技术、特种警卫格斗实战技术、警卫拳、特种警卫的身体训练等内容，可供相关人员阅读学习。

## <<特种警卫格斗技术>>

### 作者简介

范伟，军事体育进修学院（原解放军体育学院）特种技能训练教研室副教授，跆拳道国家级裁判，武术六段，精通陈氏太极拳、擒拿格斗、防身自卫术等，专业理论水平过硬，近年来在各级各类刊物上发表论文数十篇。

曾担任广东省公安厅行动技术总队格斗教官，“突击-2007”中泰陆军特种部队联合训练的格斗教官。在十几年的格斗教学中。

培养的学生达数千人。

近些年来担任外国军队留学生的格斗教学，这些留学生来自亚、非、欧、美、大洋洲几十个国家，当中有的是总统保镖、国王卫队队长、总统卫队队长。

有的是特种部队的教官、搏击冠军等，广东电视台大型武术纪录片《武林探秘》为此专门对他进行了介绍。

## <<特种警卫格斗技术>>

### 书籍目录

第一章 特种警卫格斗概述  
第一节 特种警卫工作的概念与特点 一、特种警卫工作的概念 二、特种警卫工作的特点  
第二节 特种警卫格斗的概念、特点与原则 一、特种警卫格斗的概念 二、特种警卫格斗的特点 三、特种警卫格斗的基本原则  
第三节 特种警卫格斗技术在实际工作中的运用 一、特种警卫格斗技术的作用 二、特种警卫格斗训练的意义 三、特种警卫格斗时应具备的条件  
第二章 特种警卫格斗基本技术  
第一节 特种警卫格斗基本知识 一、人体的关节和要害部位 二、手型和步型 三、特种警卫格斗基本姿势  
第二节 特种警卫格斗步法  
第三节 特种警卫格斗拳法  
第四节 特种警卫格斗腿法  
第五节 特种警卫格斗肘法  
第六节 特种警卫格斗膝法  
第七节 特种警卫格斗跌法  
第八节 特种警卫格斗防守法  
第三章 特种警卫格斗实战技术  
第一节 由前制敌一、撞裆圈颈二、背摔踹肋三、抱腿顶摔四、踢裆扛摔五、击腹别臂六、绊腿坐肘七、拉臂别腿八、抱腿折腰  
第二节 由后制敌一、压肘跪肩二、插臂按颈 三、踹腿锁肩 四、抱膝提腕 五、提裆砍颈 六、抱膝锁喉 七、击腰圈颈八、夹腿按颈  
第三节 夺凶器制敌一、夺匕首制敌二、夺棍制敌三、夺手枪制敌  
第四节 解脱制敌……  
第四章 警卫拳  
第五章 搜身、捆绑与押解  
第六章 紧急情况处置  
第七章 特种警卫的身体训练  
第八章 特种警卫格斗战术

## <<特种警卫格斗技术>>

### 章节摘录

(五) 简化动作，徒手制敌 特种警卫格斗合理简化了击打动作，运用踢、打、摔、拿、跌等技法攻击敌人的身体要害部位。

踢，就是腿法；打，就是手法；摔，就是破坏敌人身体重心的动作；拿，就是使敌人关节、机体不能反抗的动作；跌，就是倒地后的攻防动作。

简化的格斗击打动作，不仅易学而且动作的速度提高、威力增强。

(六) 易于疲劳，易于恐惧 特种警卫格斗多在与敌搏斗中运用，因为是敌我殊死的格斗，故在对抗接触中敌我双方都要施展致命招数，所以精神高度紧张，神经易于疲劳。

神经疲劳会导致肌肉疲劳，致使身体各部机能失调而使身体不稳定，易遭敌人攻击，因而恐惧也相应产生。

易于疲劳，易于恐惧，是特种警卫格斗的薄弱环节，也是特种警卫格斗的一个显著特点。

三、特种警卫格斗的基本原则 (一) 保护自己，制伏对手，使其丧失反抗能力 与敌人搏斗时，只有充分发挥特种警卫格斗的各种有效打法重创敌人，致敌于死地，才能有效地保护自己。要抓住时机，充分施展绝招，一次就重击和击中敌要害部位，使之丧失还击的能力。

(二) 控制距离，直攻近打，在接触敌人的同时重击敌人 与敌搏斗时，要控制有效距离，计算直攻近打的最佳路径。

控制好距离，一可减弱敌人的攻击力量，二便于抢占攻击敌人的有利角度，三有利于选择进攻敌人的时机。

## <<特种警卫格斗技术>>

### 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>