

## Shaolin-Kempo-Karate Bad Bentheim e.V.

Traditionelle Kampfkunst neu erleben

## Prüfungsprogramm für den 1. KYU -Braungurt

Stand: Mrz 20

1. Kihon (Grundschule)  1.1. Tachi (Stände) Shorin-Kokutsu-Dachi Shorin-Zenkutsu-Dachi Tsuru-Ashi-Dachi  1.2. Te (Handpositionen) Seiryuto  1.3. Ken (Faustpositionen) Nakadaka-Ken Hiraken Kumade  1.4. Ashi (Fuß/Beinpositionen) Siehe bisheriges KYU-Prüfungsprogramm  1.5. Tsuki-Waza (Stoß-Tchniken)
Shorin-Kokutsu-Dachi Shorin-Zenkutsu-Dachi Tsuru-Ashi-Dachi  1.2. Te (Handpositionen) Seiryuto  1.3. Ken (Faustpositionen) Nakadaka-Ken Hiraken Kumade  1.4. Ashi (Fuß/Beinpositionen) Siehe bisheriges KYU-Prüfungsprogramm  1.5. Tsuki-Waza (Stoß-Tchniken)
Shorin-Zenkutsu-Dachi Tsuru-Ashi-Dachi  1.2. Te (Handpositionen) Seiryuto  1.3. Ken (Faustpositionen) Nakadaka-Ken Hiraken Kumade  1.4. Ashi (Fuß/Beinpositionen) Siehe bisheriges KYU-Prüfungsprogramm  1.5. Tsuki-Waza (Stoß-Tchniken)
Tsuru-Ashi-Dachi  1.2. Te (Handpositionen) Seiryuto  1.3. Ken (Faustpositionen) Nakadaka-Ken Hiraken Kumade  1.4. Ashi (Fuß/Beinpositionen) Siehe bisheriges KYU-Prüfungsprogramm  1.5. Tsuki-Waza (Stoß-Tchniken)
1.2. Te (Handpositionen) Seiryuto  1.3. Ken (Faustpositionen) Nakadaka-Ken Hiraken Kumade  1.4. Ashi (Fuß/Beinpositionen) Siehe bisheriges KYU-Prüfungsprogramm  1.5. Tsuki-Waza (Stoß-Tchniken)
Seiryuto  1.3. Ken (Faustpositionen) Nakadaka-Ken Hiraken Kumade  1.4. Ashi (Fuß/Beinpositionen) Siehe bisheriges KYU-Prüfungsprogramm  1.5. Tsuki-Waza (Stoß-Tchniken)
1.3. Ken (Faustpositionen)  Nakadaka-Ken Hiraken Kumade  1.4. Ashi (Fuß/Beinpositionen) Siehe bisheriges KYU-Prüfungsprogramm  1.5. Tsuki-Waza (Stoß-Tchniken)
Nakadaka-Ken Hiraken Kumade  1.4. Ashi (Fuß/Beinpositionen) Siehe bisheriges KYU-Prüfungsprogramm  1.5. Tsuki-Waza (Stoß-Tchniken)
Hiraken Kumade  1.4. Ashi (Fuß/Beinpositionen) Siehe bisheriges KYU-Prüfungsprogramm  1.5. Tsuki-Waza (Stoß-Tchniken)
Kumade  1.4. Ashi (Fuß/Beinpositionen) Siehe bisheriges KYU-Prüfungsprogramm  1.5. Tsuki-Waza (Stoß-Tchniken)
1.4. Ashi (Fuß/Beinpositionen) Siehe bisheriges KYU-Prüfungsprogramm 1.5. Tsuki-Waza (Stoß-Tchniken)
Siehe bisheriges KYU-Prüfungsprogramm  1.5. Tsuki-Waza (Stoß-Tchniken)
1.5. Tsuki-Waza (Stoß-Tchniken)
=
Hiraken-Zuki
Yama-Zuki
1.6. Uchi-Waza (Schlag-Techniken)
Tate-Empi-Uchi
Tora-Mae-Ashi
Otoshi-Empi-Uchi
1.7. Uke-Waza (Block-Techniken)
Kake-Uke
Morote-Uke
1.8. Keri-Waza (Tritt-Techniken)
Mae-Tobi-Geri
Gyaku-Mawashi-Tobi-Geri
Gyaku-Mikazuki-Tobi-Geri
2. Kumite
2.1. Ippon-Kumite
1 12. lppon-Kumite (+2 / 11 12.)
2.2. Kihon-Kumite
1 15. Kihon-Kumite (+5 / 11 15.)
2.3. Kempo-Kumite
1 7. Kempo-Kumite (+3 / 5 7.)
3. Sifat / Kata
Keempat (4. Sifat / 4. Kata)
4. Taikyoku
Nidan (2. Taikyoku)
5. Bo
5.1. Bo-Kumite
1 2. Bo-Kumite (+1 / 2.)
5.2. Shaolin-Gun / Bo-Kata
3. Shaolin Gun / Bo Sandan
6. Fallschule (nach Vorgabe der PK)
Rückwärts, erweitert

7.	Juji-Kumite (nach Vorgabe der PK)
	Juji-Kumite
8.	Selbstverteidigung
8.1.	SV single
	1 F, 1 T, 1 S, 1 K, 1 W, 1 L, 1 M

Weitere Informationen, Richtlinien und Vorgaben sind der jeweilig gültigen Prüfungsordnung zu entnehmen.

## Legende zu Abkürzungen und Kennzeichnungen:

- F Faust- oder Schlagangriff, freigestellt
- T Trittangriff, freigestellt
- S Schubsangriff, freigestellt
- K Klemmen (Festhalten des Oberhörpers, Schwitzkasten)
- W Würgeangriffe
- L Langwaffe (Stock)
- M Messerangriff