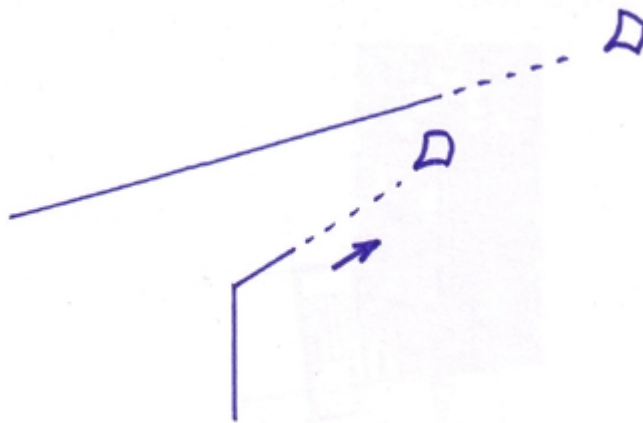


CERF VOLANT DE COMBAT INDONESIEN

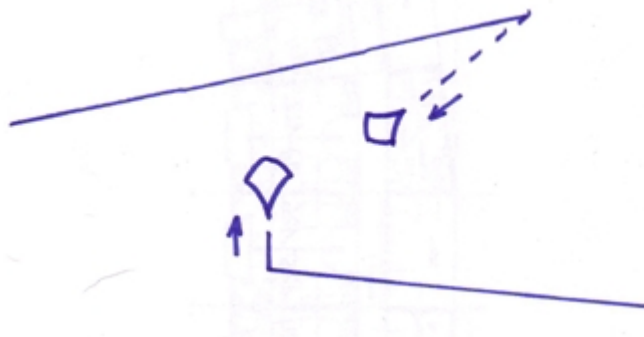
TECHNIQUES DE BASE POUR UN TIREUR (TARIK) d'après RONALD SONG

Combat Indonésien : Adversaire en haut, toi en bas

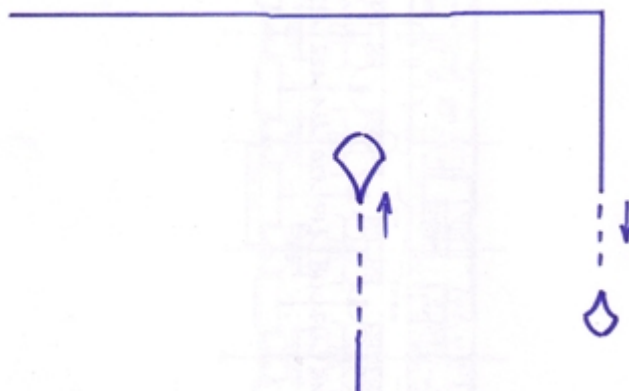
1. cerf volant adverse est mou ou en fil lâché (dia ulur), alors il faut tirer en direction du cerf volant



2. Adversaire va en direction de ton cerf volant, il faut alors tirer droit vers le haut



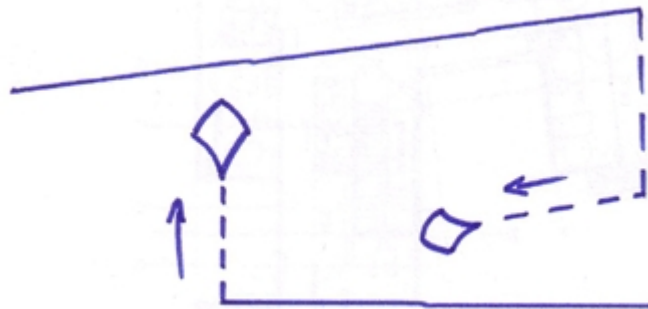
3. Adversaire plonge droit vers le bas, il faut alors tirer droit vers le haut.



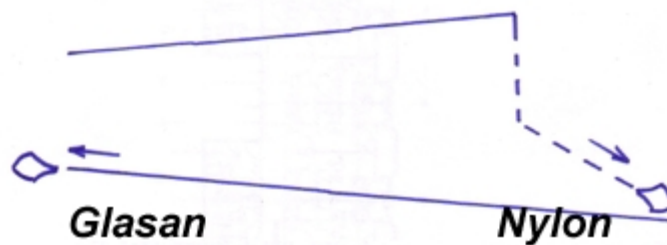
4. Adversaire va en direction de ton fil non-coupant (coton ou nylon), tirer le cerf volant droit vers le haut, juste avant son glasan (fil coupant indonésien), il faut s'arreter ou donner un peu de fil (ulur sedikit)



5. Advesaire plonge et corrige en direction de ton cerf volant, il faut alors tirer droit vers le haut.

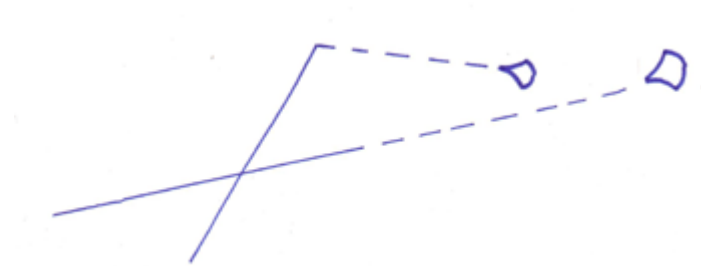


6. Adversaire plonge en direction de ton fil coupant, alors il ne faut rien faire (même pas tirer vers le haut)

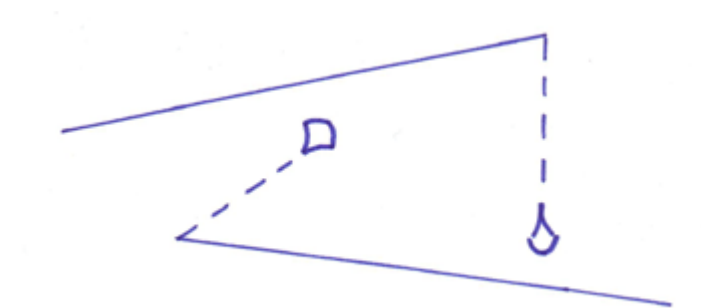


Combat Indonésien : Adversaire en bas, toi en haut

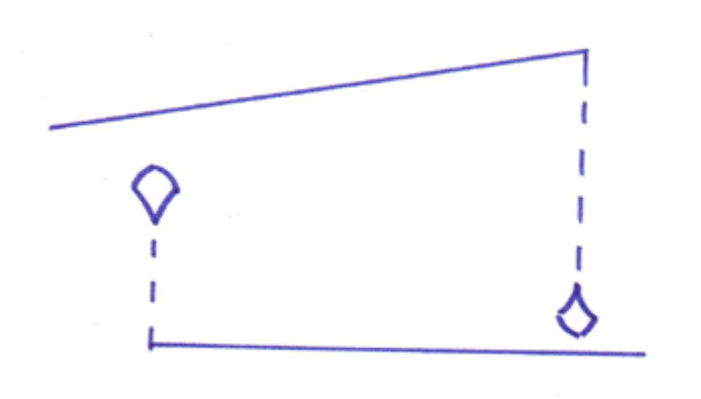
1. Le cerf volant adverse est mou ou en fil lâché (dia ulur), alors il faut tirer en direction du cerf volant



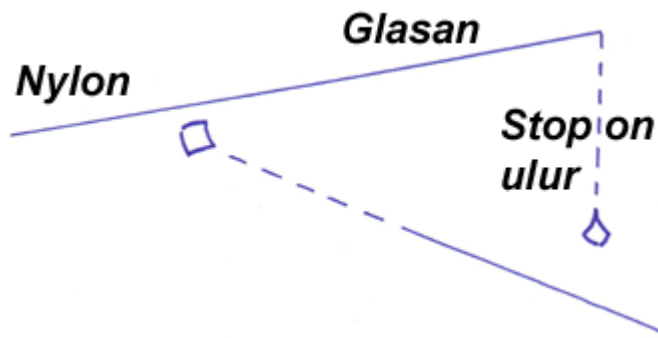
2. Adversaire va en direction de ton cerf volant, il faut alors tirer droit vers le bas



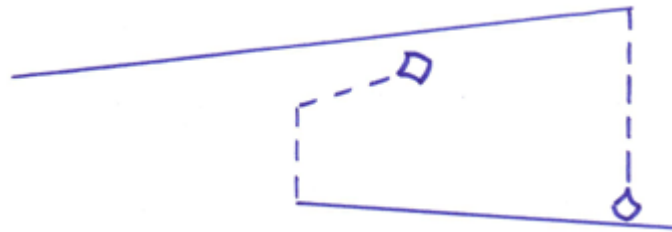
3. Adversaire tire droit vers le haut, il faut alors tirer droit vers le bas



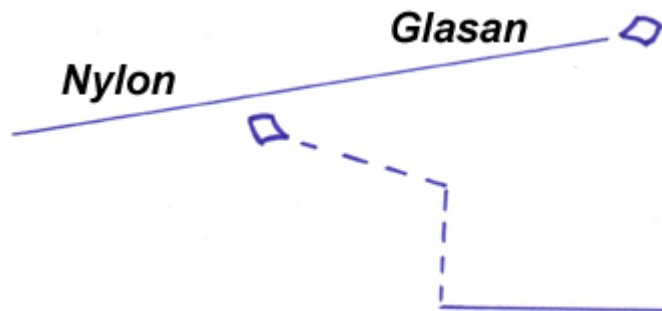
4. Adversaire va en direction de ton fil non coupant (coton ou nylon), tirer le cerf volant droit vers le bas, juste avant son glasan (fil coupant indonésien), il faut s'arreter ou donner un petit peu de fil (ulur sedikit) en cas de vent important



5. Adversaire tire vers le haut et corrige en direction de ton cerf volant, il faut alors tirer droit vers le bas

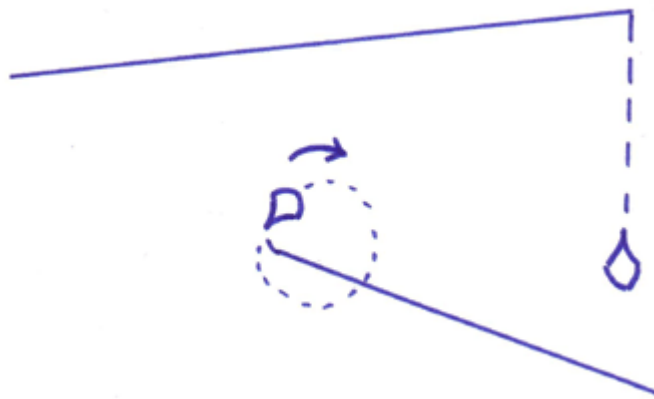


6. Adversaire tire vers le haut et corrige en direction de ton fil non coupant, alors il ne faut rien faire (même pas suivre le sien)

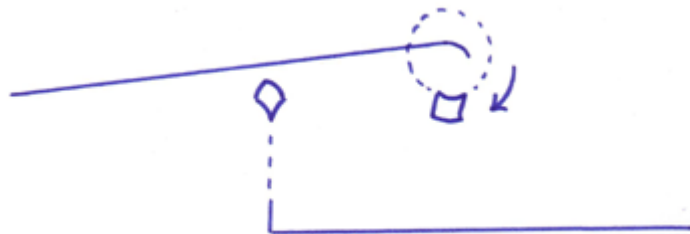


Conseils pour les compétitions.

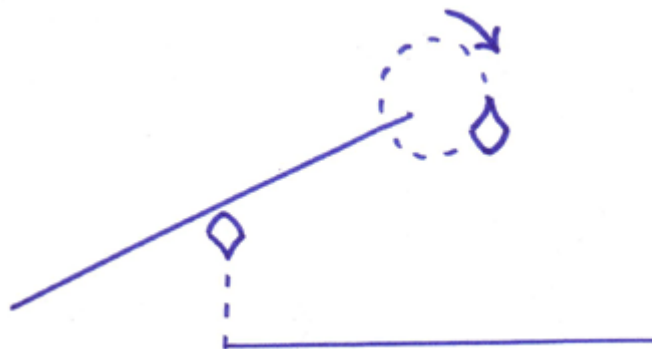
1. Ne jamais concourir avec un cerf volant "sinting" (qui tire d'un coté)
2. Il faut toujours avoir suffisamment de glasan (130 à 150 tours de bobine) et de préférence plus que l'adversaire.
3. Regardes pendant le combat le cerf volant de l'adversaire pour pouvoir corriger le tien.
4. Ne coupes jamais trop proche du cerf volant de l'adversaire (fil trop tendu)
5. Au signal "GO", d'abord regarder le cerf volant de l'adversaire pour voir s'il est sinting. Dans ce cas déterminer vers quel coté est positionné son propre cerf volant.
- 6A. Cerf volant de l'adversaire "sinting" vers l'exterieur. Adversaire en bas, toi en haut. Le moment où il tourne vers l'exterieur, plonger droit en bas (*toi à gauche*)



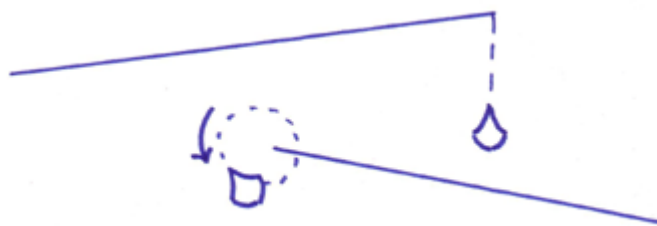
- 6B. Toi en bas. Cerf volant de l'adversaire tourne vers toi. Adversaire en haut, toi en bas. Tirer droit vers le haut



- 7A. Cerf volant de l'aversaire "sinting" vers toi. Adversaire en haut, toi en bas. Le moent où il tourne vers ton cerf volant, tirer droit vers le haut.



7B. Toi en haut. Cerf volant de l'adversaire tourne vers toi, alors plonge droit vers le bas et "ulur" (on relâche le fil)



8. Après chaque combat, il faut contrôler le glasan en tirant plusieurs fois vigoureusement sur le fil afin de le tester.