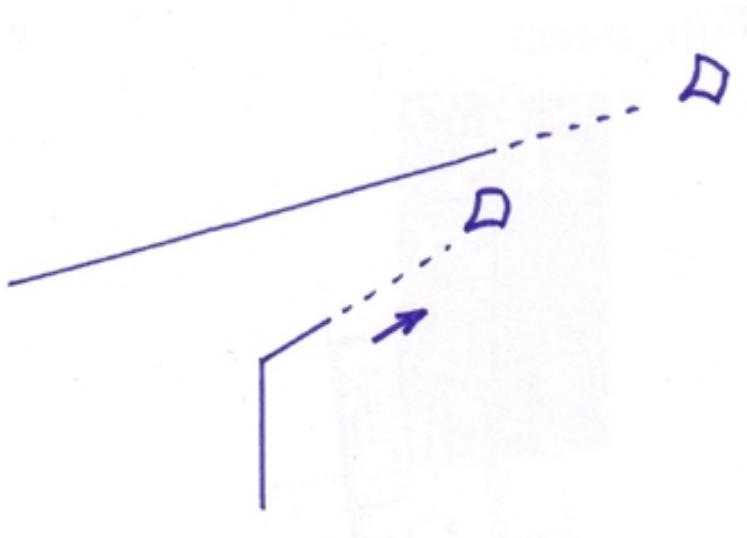


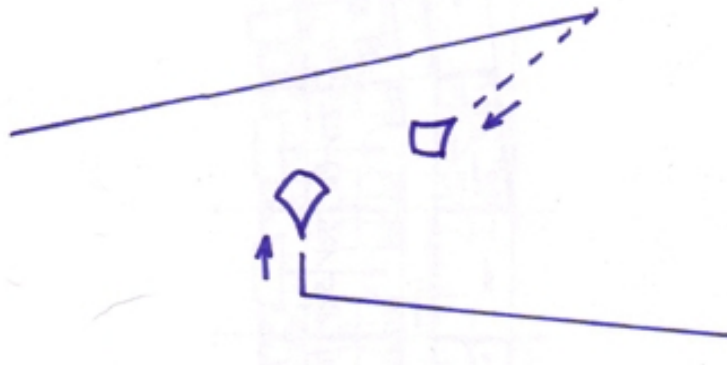
## Tecniche di combattimento indonesiano Tecnica di base per un tiratore (tarik) di Ronald Song

Combattimento indonesiano: Avversario in cima, tu in basso

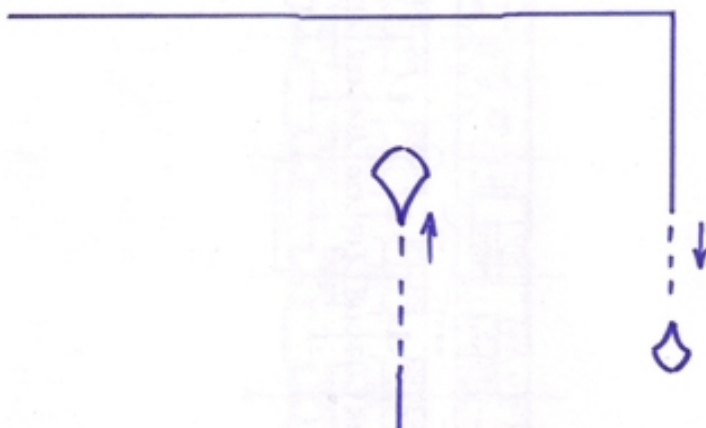
1. cervo volante avversario è morbido o in filo liberato (dia ulur), allora occorre tirare in direzione del cervo volante



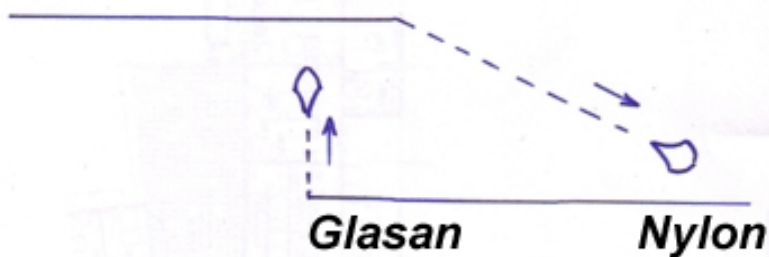
2. Avversario va in direzione del vostro aquilone, occorre allora tirare diritto verso l'alto



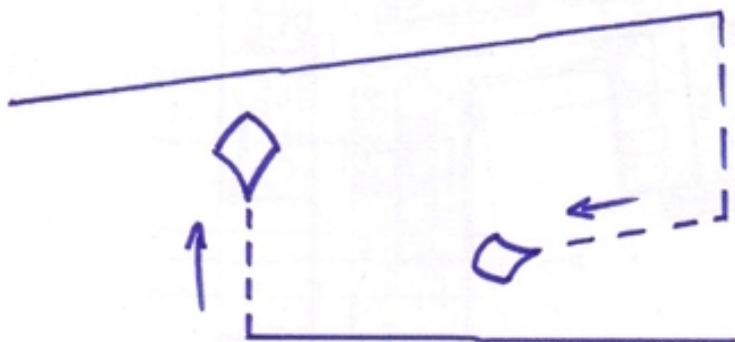
3. L'avversario si tuffa diritto verso il basso, occorre allora tirare diritto verso l'alto.



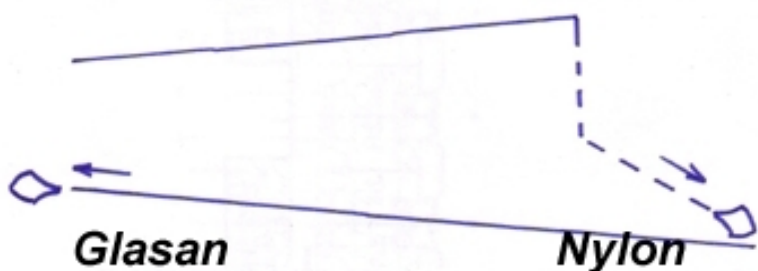
4. Avversario in direzione del vostro filo non tagliente (cotone o nylon), tirerà il cervo volante diritto verso l'alto, appena prima del suo gelasas (filo che taglia indonesiano), egli deve fermarsi o dare un po' di filo (ulur sedikit)



5. L'avversario si tuffa in basso e corregge in direzione del vostro aquilone, egli deve allora tirare diritto verso l'alto.

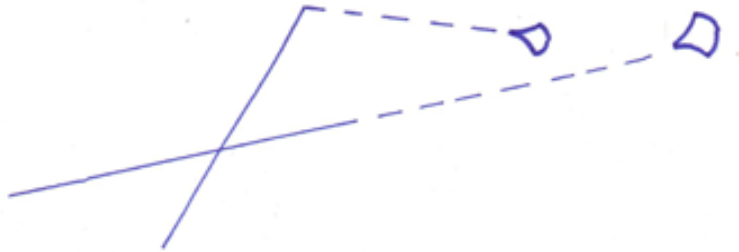


6. Avversario si tuffa in direzione del vostro filo manjha, allora non occorre fare nulla (neppure trarre verso l'alto)

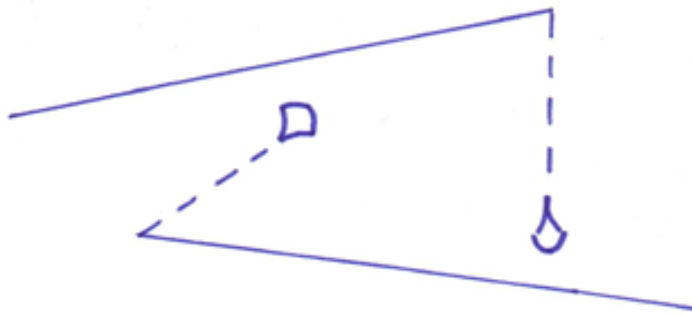


## ***combattimento indonesiano, avversario in basso e tu in alto***

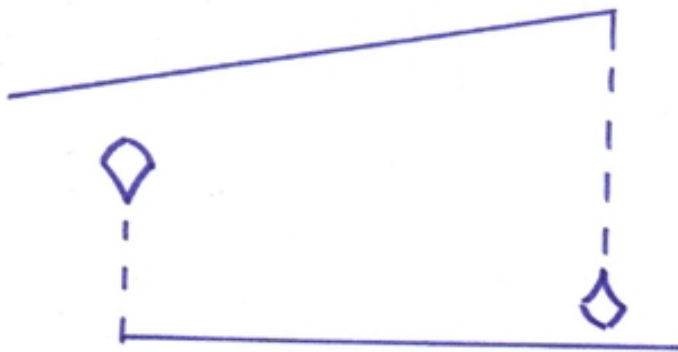
1. L'aquilone avversario è morbido o in filo liberato (dia ulur), allora occorre trarre in direzione del cervo volante.



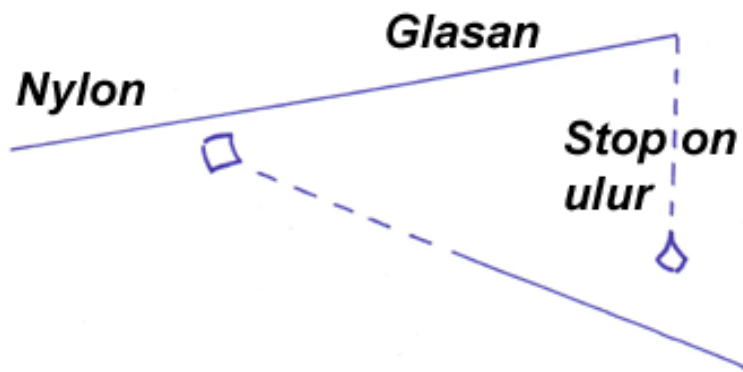
2. L'avversario va in direzione del vostro aquilone, egli deve allora tirare diritto verso il basso.



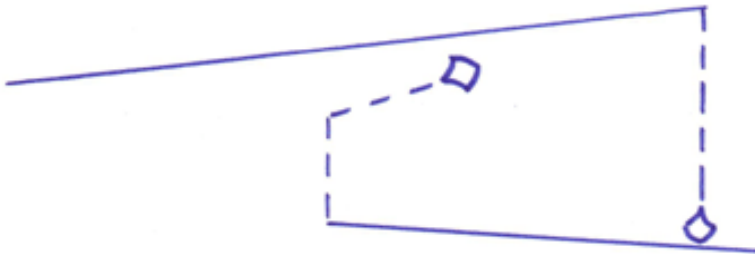
3. L'avversario tira diritto verso l'alto, occorre allora tirare diritto verso il basso



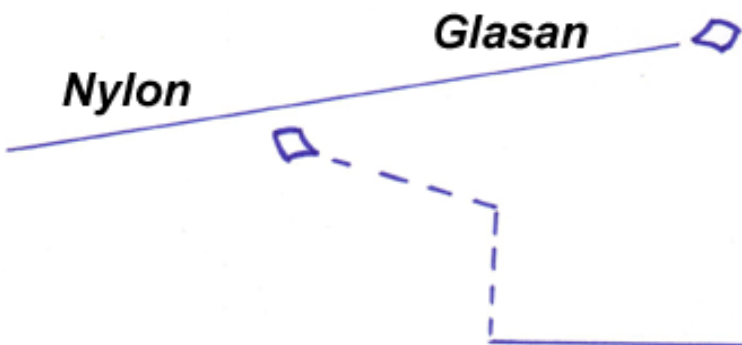
4. L'avversario è in direzione del vostro figlio non tagliente (cotone o nylon), tirerà l'aquilone dritto verso il basso, appena prima del suo gelasas (filo che taglia indonesiano), egli deve fermarsi o dare appena un po' di filo (ulur sedikit) in caso di vento importante.



5. L'avversario tira verso l'alto e corregge in direzione del vostro aquilone, egli deve allora tirare dritto verso il basso

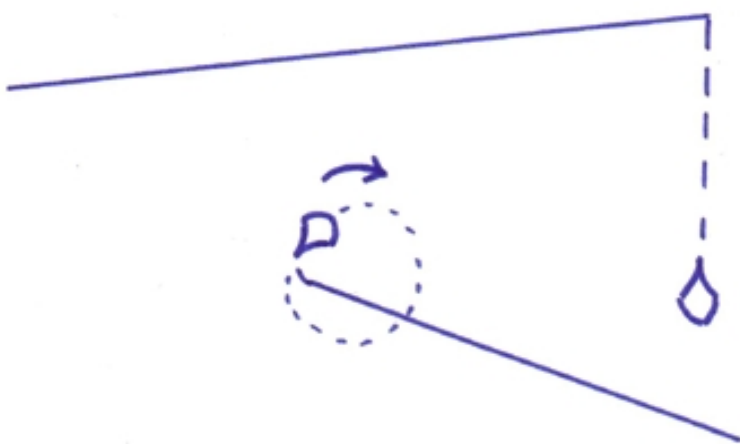


6. Avversario tira verso l'alto e corregge in direzione del vostro filo non tagliente, allora non occorre fare nulla (neppure seguire il suo)

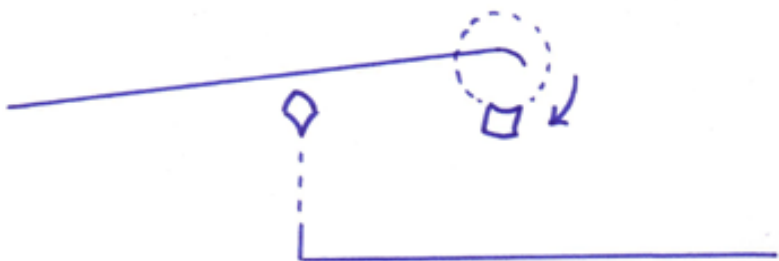


## ***consigli per le competizioni:***

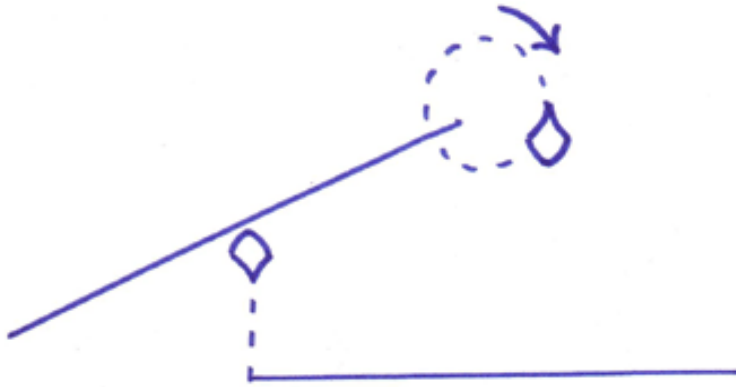
1. Non gareggiare mai con un aquilone "sinting" (che gira troppo da un lato)
2. Occorre sempre avere sufficientemente glasan (130 a 150 giri di bobina) e preferibilmente più dell' avversario.
3. Osserva durante il combattimento l'aquilone dell' avversario per potere correggere il tuo.
4. Non tagliate mai troppo vicino al cervo volante dell' avversario (filo troppo teso)
5. Al segnale " GO" , d' accesso osservare l'aquilone dell' avversario per vedere se è sinting. In questo caso determinare verso quale parte gira più spesso il suo aquilone.
- 6A. L'aquilone avversario è "sinting" verso l'esterno. Avversario in basso e tu in alto. Nel momento in cui gira verso l'esterno, tufati dritto in basso (tu a sinistra)



- 6B. Tu in basso. L'aquilone avversario gira verso di te. Avversario in cima, tu in basso. Tirare dritto verso l'alto



7A. aquilone dell'avversario in "sinting" verso di te. Avversario in cima, tu in basso. Nel momento in cui verso il tua aquilone, tirare diritto verso l'alto.



7B. Tu in alto. L'aquilone avversario gira verso te, allora si tuffa diritto verso il basso e " ulur" (si riduce il filo)

8. Dopo ogni combattimento, occorre controllare il gelasán traendo più volte vigorosamente sul filo per provarlo.