

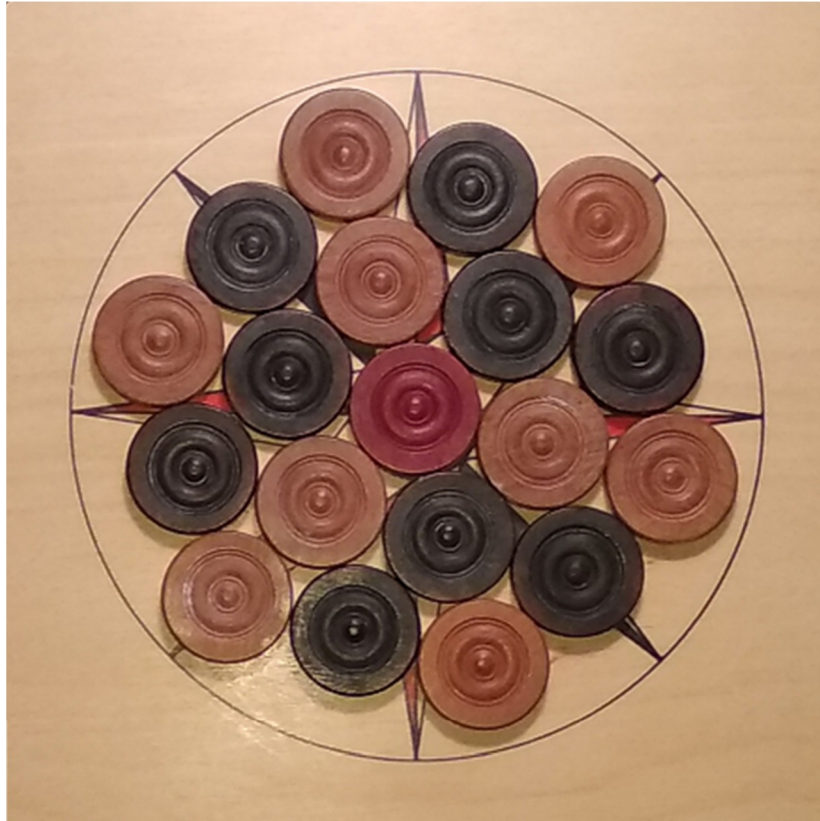
CARROM TECHNIQUES আৰু দক্ষতা

লিখা হৈছে



শ্রী. অৰুণ দেশপাণ্ডে

ব্যৱহাৰিকৰ বাবে - Please Visit my YouTube channel “Arun Deshpande loaded by Srikant Potharkar চেনেলটো subscribe কৰক।



MANTRA

প্ৰিয় পাঠক,
এই কিতাপখনৰ কৌশলটো আপুনি প্ৰকৃততে পঢ়িবলৈ আৰম্ভ কৰাৰ আগতে মই আপোনালোকক এই "MANTRA"টো ক'ব বিচাৰিছো। কেৰমৰ সৈতে আন্তৰিকতাৰে হওক। ইয়াক আপোনাৰ অতি ঘনিষ্ঠ পৰিয়ালৰ সদস্য হিচাপে গণ্য কৰক। ইয়াক বাণিজ্যিকীকৰণ নকৰিব। ইয়াৰ ওপৰত জুৰা খেলিব নালাগে। যেনেকৈ পৰিয়ালৰ কোনো ঘনিষ্ঠ সদস্যৰ সৈতে আপোনাৰ কাজিয়া, যিটো অতি সাময়িক প্ৰকৃতিৰ, এই খেলত আপোনাৰ পৰাজয়ক সাময়িক বিপৰ্যয় হিচাপে গণ্য কৰক। পৰাজয়ৰ বাবে কেৰম বৰ্ড বা striker লৈ খং নকৰিব। কেৰমৰ প্ৰতি বিশ্বাসী হৈ থাকক আৰু তেতিয়া আপুনি আশা কৰা ধৰণে উত্তম ফলাফল পাব।

--লিখক
অৰুণ দেশপাণ্ডে

INDEX

"CARROM" GRIP সঁচাকৈয়ে কি

বহা অৱস্থাত ষ্ট্ৰ'কৰ বৰষুণ প্ৰতিৰক্ষা

আৰু অপৰাধৰ গুণ উন্নত ষ্ট্ৰ'ক

THE PROGRESS OF CARROM ৰ অগ্ৰগতি

“কেৰম” ঠিক কি ?

সঁজুলি -

কেৰম বোৰ্ড -

প্লাইউড - কেৰম বৰ্ডৰ খেলা পৃষ্ঠভাগ প্লাইউডৰ আৰু ইয়াৰ বৰ্গক্ষেত্ৰ ২৯ ইঞ্চি। সাধাৰণতে ইয়াৰ ডাঠতা ১২ মিলিমিটাৰৰ পৰা ১৬ মিলিমিটাৰলৈকে হয়

ফ্রেম - কেৰম বৰ্ডৰ চাৰিফালে চাৰিটা ফ্রেম থাকে। ফ্রেমৰ আকাৰ তিনি ইঞ্চি বহল। ফ্রেমৰ ডাঠতা দুই ইঞ্চি।

পকেট - কেৰম বৰ্ডৰ চাৰিটা চুকত চাৰিটা পকেট আছে। প্ৰতিটো পকেটৰ আকাৰ ৪.৪৫ চে.মি.

ভিত্তি বেখা - চাৰিটা ভিত্তি বেখা থাকে। এই দুটা বেখাৰ মাজৰ দূৰত্ব ৩.১৮ চে.মি.

ভিত্তি বৃত্ত - ৩.১৮ চে.মি. ব্যাসৰ আৰু বঙা বঙেৰে বং কৰা আঠটা ভিত্তি বৃত্ত আছে।

কেন্দ্ৰ বৃত্ত - বঙা বঙৰ এটা কেন্দ্ৰ বৃত্ত আছে যাৰ ব্যাসৰ ৩.১৮।

বাহিৰৰ বৃত্ত - ১৭.৫ চে.মি. ব্যাসৰ বাহিৰৰ বৃত্ত থাকে।

মুদ্ৰা - ৯টা বগা, ৯টা ক'লা আৰু এটা বঙা মুদ্ৰা। বঙা মুদ্ৰাক **Queen** বোলা হয়।

মুঠতে ১৯টা মুদ্ৰা আছে। প্ৰতিটো মুদ্ৰাৰ ব্যাস ৩.১৮ চে.মি. ৫.২৫ চে.মি.ৰ পৰা ৫.৫০ চে.মি.

Striker - striker ৰ ওজন ১৫গ্ৰামতকৈ বেছি হ'ব নালাগে। **striker** ৰ সৰ্বোচ্চ ব্যাস ৪.১৩ চে.মি.

ষ্টেণ্ড - ষ্টেণ্ডৰ উচ্চতা ৬৩ চে.মি.ৰ পৰা ৭০ চে.মি.ৰ ভিতৰত।

মল বা চকী - মল বা চকীৰ উচ্চতা ৪০ চে.মি.ৰ পৰা ৫০ চে.মি.ৰ ভিতৰত হ'ব লাগে।

লেম্প - চেড থকা লেম্পটো কেৰম বৰ্ডৰ মাজত এনেদৰে ওলোমাই ৰাখিব লাগে যাতে উলংগ পোহৰ খেলুৱৈৰ চকুত নপৰে।

বহি থকাৰ অৱস্থা - একক খেলত খেলুৱৈসকলে ইজনে সিজনৰ বিপৰীতে

বহি থাকে। ডাবলছত অংশীদাৰসকলে ইজনে সিজনৰ বিপৰীতে বহি

থাকে।

মৌলিক নিয়ম -

মুদ্ৰাৰ ব্যৱস্থা - ৰঙা মুদ্ৰা (**Queen**) কেন্দ্ৰৰ বৃত্তত ৰাখিব লাগে। তাৰ পিছত ক'লা আৰু বগা মুদ্ৰাবোৰ পাল পাতি **queen** ৰ কাষত ৰাখি এটা সৰু বৃত্ত তৈয়াৰ কৰা হয়। তাৰ পিছত আনটো বৃত্ত এনেদৰে বনাওক যে বগা মুদ্ৰাবোৰ 'Y' আখৰৰ দৰে দেখা যাব।

খেলৰ টাৰ্ণ। যেতিয়ালৈকে কোনো খেলুৱৈয়ে নিজৰ মুদ্ৰা পকেটত ভৰাই থ'ব, তেতিয়ালৈকে খেলুৱৈৰ পাল চলি থাকিব।

খেল - খেলখন ২৫ পইণ্টৰ।

কেনেকৈ স্ক'ৰ কৰিব - প্ৰতিটো মুদ্ৰাৰ এটা পইণ্ট আৰু **Queen** ৰ তিনিটা পইণ্ট থাকে। যিজন খেলুৱৈয়ে নিজৰ সকলো মুদ্ৰা পকেটত ভৰাই ৰাখে তেওঁ বৰ্ড জয় কৰে। খেলুৱৈয়ে ব'ৰ্ডত থকা প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাৰ সমান পইণ্ট আৰু **Queen** ৰ বাবে তিনিটা পইণ্ট পায় যদিহে তেওঁ পকেটত ভৰাইছে।

Queen - Queen ৰ তিনিটা পইণ্ট আছে। **Queen** পকেটত ভৰোৱাৰ পিছত এজন খেলুৱৈয়ে নিজৰ মুদ্ৰা পকেটত ভৰাই ল'ব লাগিব। ইয়াক আৱৰণ বোলা হয়। যদি কোনো খেলুৱৈয়ে **Queen** পকেটত ভৰোৱাৰ পিছত মুদ্ৰা পকেটত নপৰে তেন্তে **Queen** পকেটৰ পৰা উলিয়াই আম্পায়াৰে কেন্দ্ৰীয় বৃত্তত ৰাখে।

ফাউল - ফাউল দুবিধ, **Simple foul** আৰু **technical foul**। টেকনিকেল ফাউল হ'ল ক'ইন পকেটৰ আগতে কৰা ফাউল। কাৰিকৰী ফাউলত খেলুৱৈৰ পাল অব্যাহত আছে। সৰল ফাউল হ'ল যেতিয়া কোনো খেলুৱৈয়ে মুদ্ৰা পকেট কৰাৰ পিছত বা পকেটিঙৰ সময়ত ফাউল কৰে।

বাবদ - যদি মুদ্ৰা পকেটত ভৰাই থাকোঁতে মাত্ৰ **striker** পকেটত ভৰোৱা হয় তেন্তে ইয়াক বাবদ বোলা হয়। বাবদ ধন দিয়া খেলুৱৈৰ এটা মুদ্ৰা উলিয়াই প্ৰতিপক্ষই বাহিৰৰ বৃত্তত ৰাখে। খেলুৱৈয়ে পাল হেৰুৱাই পেলায়। যদি খেলুৱৈয়ে মুদ্ৰাটোৰ সৈতে **striker** পকেট কৰে তেন্তে ইয়াক **double** ডেউ বুলি কোৱা হয়। এই ক্ষেত্ৰত দুটা মুদ্ৰা প্ৰতিপক্ষই বাহিৰৰ বৃত্তত ৰাখে। খেলুৱৈৰ পাল অব্যাহত আছে।

অন্যান্য নিয়ম -

এজন খেলুৱৈয়ে খেলি থকাৰ সময়ত দুয়োটা শাৰী touch কৰিব লাগে। ইয়াৰ পৰা খেলি থাকোঁতে ৰঙা বেচ চাৰ্কলটো সম্পূৰ্ণৰূপে ঢাকি ৰাখিব লাগে।

খেলি থকাৰ সময়ত কঁকাল খেলপথাৰত আহিব নালাগে। ভৰি খেলি

থকাৰ সময়ত কাল্পনিক ৰেখা পাৰ হ'ব নালাগে।

যদি কেৰম বৰ্ডৰ পৰা কোনো মুদ্ৰা জপিয়াই উলিওৱা হয় তেন্তে আম্পায়াৰে কেন্দ্ৰীয় বৃত্তত ৰাখে। যদি মুদ্ৰাটো থিয় অৱস্থাত থাকে তেন্তে মুদ্ৰাটো যিদৰে আছে তেনেকৈয়ে ৰখা হয়। ওভাৰলেপ কৰা মুদ্ৰাবোৰ যিদৰে আছে তেনেদৰেই ৰখা হয়।

গ্ৰীপছ

কেৰমৰ খেলত গ্ৰীপ অতি গুৰুত্বপূৰ্ণ। আপুনি প্ৰাকৃতিক গ্ৰিপ গঢ়ি তুলিব লাগে।

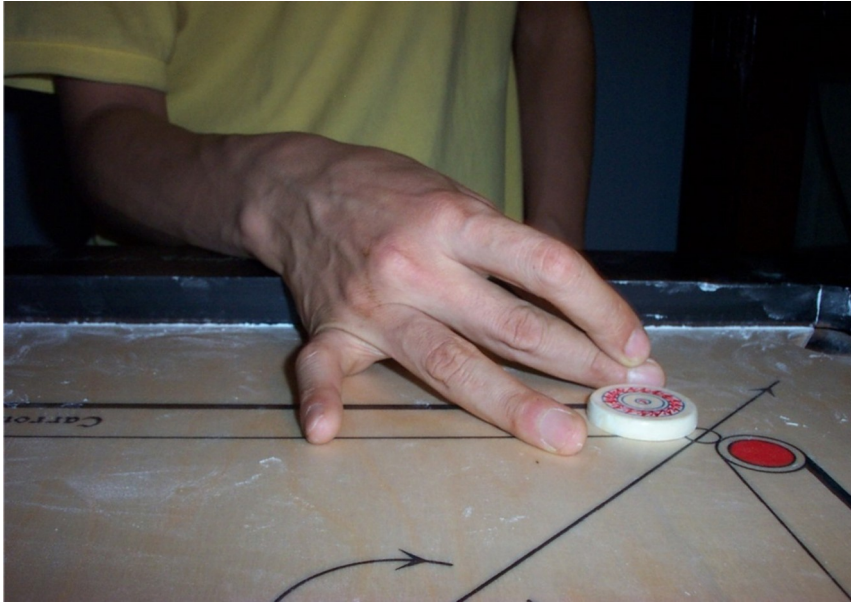


NATURAL GRIP

গ্ৰিপৰ বিভিন্ন প্ৰকাৰ আছে। আটাইতকৈ সাধাৰণ গ্ৰিপটো হ'ল তৰ্জনী আঙুলি আৰু বুঢ়া আঙুলিৰ সংমিশ্ৰণ। ওপৰৰ ফটোখন চাওক। এইটো অতি সহজ গ্ৰিপ আৰু ইয়াৰ বাবে কম অভ্যাসৰ প্ৰয়োজন। এই গ্ৰীপত বাকী সকলো আঙুলি প্লাইউডৰ ওপৰত থিয় হয়। এইটো

গ্ৰীপৰ বহু সুবিধা আছে। এই গ্ৰীপৰ সহায়ত এজন খেলুৱৈয়ে striker ৰ ওপৰত সৰ্বাধিক নিয়ন্ত্ৰণ ৰাখিব পাৰে। এই গ্ৰীপটো স্থিৰ আৰু দৃঢ় হৈ থাকে কাৰণ বাকী সকলো আঙুলিয়ে প্লাইউডৰ সমৰ্থন লাভ কৰে। এই গ্ৰীপৰ এজন খেলুৱৈয়ে নূন্যতম স্থানৰ সৈতে খেলিব পাৰে।

কেতিয়াবা যেতিয়া গ্ৰীপ স্থাপনৰ বাবে পৰ্যাপ্ত ঠাই উপলব্ধ নহয় তেতিয়া এজন খেলুৱৈয়ে প্লাইউডৰ পৰা বাকী সকলো আঙুলি তুলি তৰ্জনী আঙুলিৰে খেলিব পাৰে। এই গ্ৰীপৰ সহায়ত এজন খেলুৱৈয়ে কেৰম বডৰ দুয়োফালে (বাওঁ বাঁ সোঁফালে) সমান সহজে খেলিব পাৰে। গতিকে খেলুৱৈৰ খেল কোনো পক্ষতে দুৰ্বল হৈ নাথাকে। এই গ্ৰীপত সকলো আঙুলিৰ নখ touch প্লাইউড। গতিকে যদি কোনো এটা নখ সাধাৰণতকৈ বেছি গজিছে তেন্তে গ্ৰীপৰ পৰিৱৰ্তন হ'ব। কেৰমত এনে সৰু সৰু কথাবোৰ অতি গুৰুত্বপূৰ্ণ। .



SCISSOR GRIP

ইয়াক মূলতঃ ভাৰতত বিৰতিৰ বাবে ব্যৱহাৰ কৰা হয়। শ্ৰীলংকা আৰু মালদ্বীপত ইয়াক প্ৰাকৃতিক গ্ৰিপ হিচাপে ব্যৱহাৰ কৰা হয়। ভাৰতত কেৱল আইভন মাৰ্কিছ আৰু কাৰ্দিৰ্থানে এই গ্ৰীপক প্ৰাকৃতিক গ্ৰিপ হিচাপে ব্যৱহাৰ কৰিছিল। এই গ্ৰীপত বহুতো অসুবিধা আছে। সোঁফালৰ পৰা খেলাটো বৰ কষ্টকৰ



LOCKING GRIP ৰ দ্বাৰা

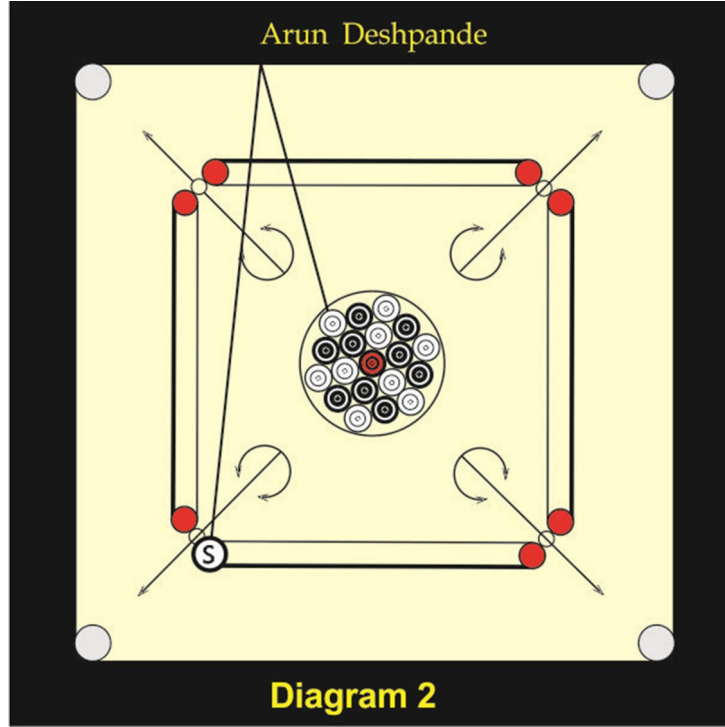
যদি আপোনাৰ প্ৰাকৃতিক গ্ৰীপ হিচাপে লক কৰা গ্ৰীপ নাথাকে তেন্তে আপুনি এই গ্ৰীপটো শিকিব লাগে। এই গ্ৰীপৰ সহায়ত আপুনি শক্তিশালী ষ্ট্ৰ'ক খেলিবলৈ শক্তি পাব পাৰে। ১৯৮২ চনত দিল্লীত সুহাছ কাঞ্চলীৰ লগত এমাহ আছিলো আৰু আমি এছিয়ান খেলত প্ৰদৰ্শনমূলক খেল খেলিবলৈ কঠোৰ অনুশীলন কৰি আছিলো যেতিয়া সুহাছ কাঞ্চলীয়ে নিজৰ প্ৰাকৃতিক লক কৰা গ্ৰীপৰ সহায়ত বহু শক্তিশালী ষ্ট্ৰ'ক খেলা পৰ্যবেক্ষণ কৰিলোঁ। তেওঁৰ স্বাভাৱিক গ্ৰীপটো বুঢ়া আঙুলি, প্ৰথম আঙুলি আৰু সৰু আঙুলিৰ সংমিশ্ৰণ, কিন্তু যেতিয়াই তেওঁক অতিৰিক্ত forceৰ প্ৰয়োজন হৈছিল তেতিয়াই তেওঁ নিজৰ সৰু আঙুলিটো তৃতীয় আঙুলিলৈ সলনি কৰি আছিল। মই মাত্ৰ চেষ্টা কৰিলোঁ আৰু এই গ্ৰীপটোৰে জোৰেৰে আঘাত কৰিবলৈ ধৰিলোঁ। ব্যৱহাৰ কৰি ভাল পাইছিলোঁ আৰু তাৰ পিছত যেতিয়াই ব্যৱহাৰ কৰাৰ সুযোগ পাইছিলোঁ তেতিয়াই ব্যৱহাৰ কৰিছিলোঁ। এই গ্ৰীপটোৰে মই সঠিকভাৱে লক্ষ্য ৰাখিব নোৱাৰাৰ বাবে সুহাছে মোক চাই হাঁহি আছিল। এই গ্ৰীপত আয়ত্ত কৰিবলৈ মোৰ সকলো চেষ্টা কৰিবলগীয়া হৈছিল। এই ধৰণৰ গ্ৰীপৰ বাবে আপুনি আপোনাৰ প্ৰথম আঙুলিটো বুঢ়া আঙুলি আৰু তৃতীয় আঙুলিৰ মাজত লক কৰিব লাগিব। সাধাৰণতে এই গ্ৰীপত প্ৰথম আঙুলি যিটোৰ দ্বাৰা, ষ্ট্ৰ'ক খেলা হয়, খেলাৰ পৃষ্ঠভাগ touch নহয়।



MIDDLE FINGER ফ্লেট গ্রীপ

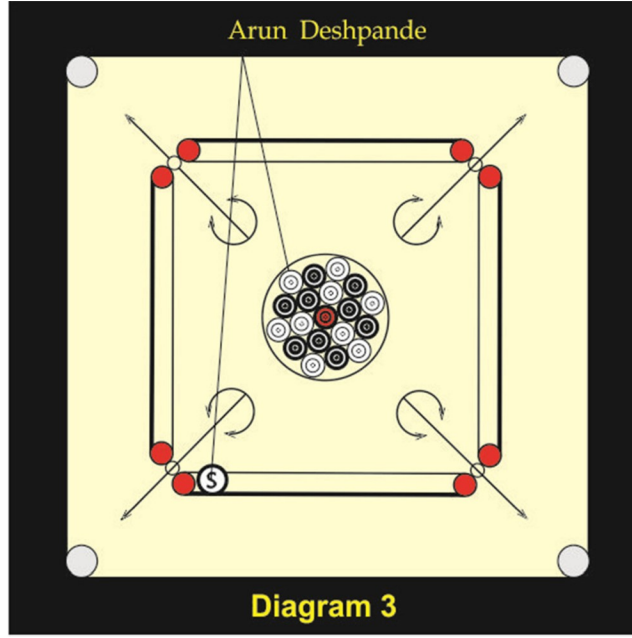
এই গ্রীপে striker ক স্পিন দিয়ে। কেবম ব'ৰ্তত বহুতো পজিচন আছে য'ত স্পিন অবিহনে ষ্ট্ৰ'ক সফলতাৰে খেলিব নোৱাৰি। এই গ্রীপত আপুনি স্পিন সৃষ্টি কৰিবলৈ কোনো প্ৰচেষ্টা চলাব নালাগে, ই স্বয়ংক্ৰিয়ভাৱে সৃষ্টি হয়।

সেয়েহে ইয়াক প্ৰাকৃতিক ঘূৰণীয়া বুলি কোৱা হয়। ঘূৰণীয়া ঘড়ীৰ কাঁটাৰ বিপৰীত দিশত। এই উপযোগী গ্রীপটো আপুনি গঢ়ি তুলিব লাগে। আপুনি ইয়াক বাওঁহাতেৰেও খেলিব পাৰে আনফালে ষ্ট্ৰ'কবোৰ খেলিবলৈ।



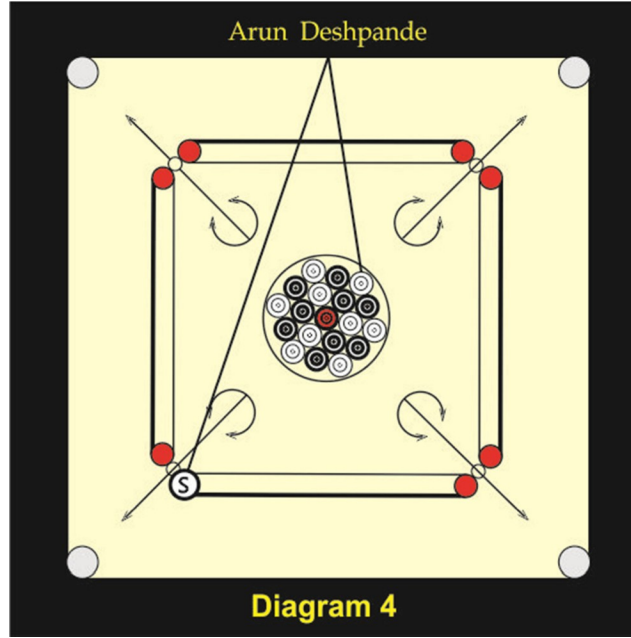
বাওঁফালৰ ভিত্তি বৃত্তৰ পৰা ভাঙি যাওক

এই পদ্ধতিটোৱেই উত্তম পদ্ধতি আৰু গৰিষ্ঠসংখ্যক খেলুৱৈয়ে ইয়াক ব্যৱহাৰ কৰে। বহু খেলুৱৈয়ে বিৰতিৰ বাবে বিপৰীত ফ্ৰেমৰ পৰা অন্ধ লক্ষ্য লয়। যদি আপুনি আপোনাৰ striker বাওঁ ভিত্তি বৃত্তৰ ৰাখে তেন্তে আপোনাৰ striker ওপৰৰ চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে বিপৰীত বাওঁ অৰ্ধবৃত্তৰ প্ৰথম কাঁড় চিহ্নৰ মাজেৰে পাৰ হ'ব লাগে। আপুনি প্ৰকৃত বিন্দুটো চাব পাৰে য'ৰ পৰা আপোনাৰ striker পাৰ হ'ব লাগে আৰু সেয়েহে আপুনি ষ্ট্ৰ'ক সঠিকভাৱে খেলিব পাৰে। যদি আপুনি এই পদ্ধতি ব্যৱহাৰ নকৰে আৰু বিপৰীত ফ্ৰেমত এটা কাল্পনিক বিন্দু ল'বলৈ চেষ্টা কৰে তেন্তে এই কাল্পনিক বিন্দুটো সলনি কৰাৰ সম্ভাৱনা থাকে যাৰ ফলত বিৰতিটো বিফল হয়। এই ব্ৰেকটো কেঁচিৰ গ্ৰীপৰ দ্বাৰা বা যিকোনো সমতল গ্ৰীপৰ দ্বাৰা কৰাটো ভাল।



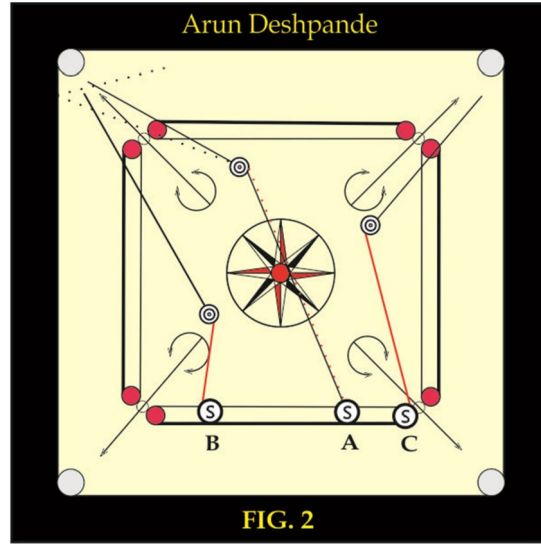
বাওঁফালৰ ভিত্তি বৃত্তৰ ওচৰৰ পৰা বিৰতি লওক

যদি আপুনি ফাউল কৰাৰ সন্ভাৱনাৰ বাবে বাওঁ বৃত্তৰ পৰা ষ্ট্ৰ'ক খেলিবলৈ ভয় কৰে তেন্তে আপুনি বেচ চক্ৰৰ ওচৰৰ পৰা খেলিব পাৰে। এই পদ্ধতিত আপোনাৰ striker ওপৰৰ চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে বিপৰীত বাওঁ অৰ্ধবৃত্তৰ দ্বিতীয় কাঁড় চিহ্নৰ মাজেৰে পাৰ হ'ব লাগে। এই ব্ৰেকটো কেঁচিৰ গ্ৰীপ বা যিকোনো সমতল গ্ৰীপৰ দ্বাৰাও কৰিব লাগে।



বিভাৰ্ছ ব্ৰেক- এই ধৰণৰ ব্ৰেকত আপুনি ব্ৰেকৰ এটা শ্বট আপোনাৰ বাওঁ পকেটলৈ আৰু বাওঁফালৰ পৰা ব্ৰেকৰ ব্যৱস্থা কৰিব পাৰে। যদি আপুনি সঠিকভাৱে ভাঙি যায় তেন্তে আপুনি লক্ষ্য কৰিব যে চাৰিটা মুদ্ৰাৰ এটা গোট এনেদৰে বাকী আছে যে আপুনি **touch** ষ্ট্ৰ'ক খেলিব পাৰে আৰু ব'ৰ্ডখন খুলিব পাৰে যাৰ ফলত বগা স্লেমৰ সুযোগ পাব। এই বিৱৰ্তিৰ অসুবিধাটো হ'ল যদি আপুনি সঠিকভাৱে ভাঙিব নোৱাৰে, তেন্তে হয় আপুনি অন্য মুদ্ৰাসমূহত আঘাত কৰিব পাৰে বা আপোনাৰ **striker** আপোনাৰ লক্ষ্য বগা মুদ্ৰাসমূহৰ ফলত বেয়া মুদ্ৰাসমূহ **touch** হ'ব পাৰে।

ষ্ট্ৰোকৰ বৰষুণ



CUT -

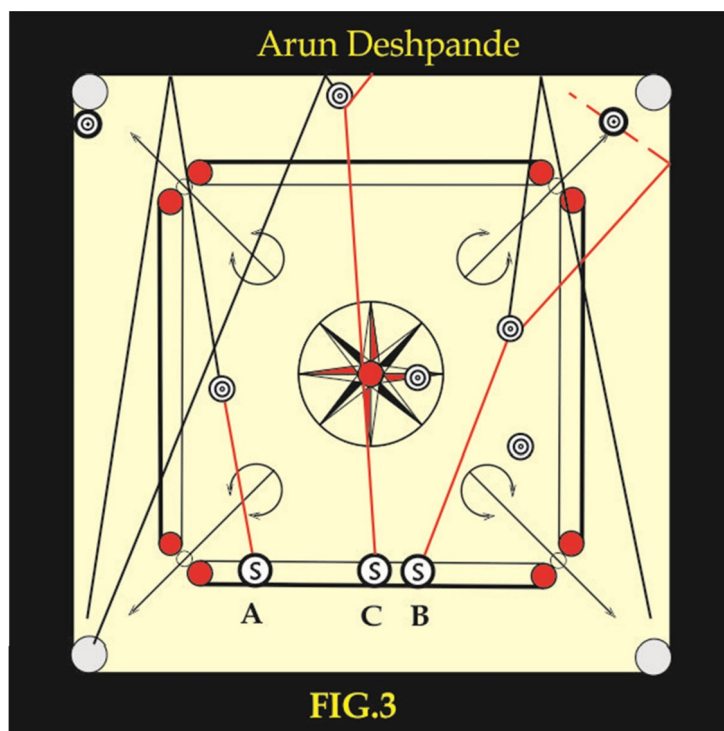
ডায়াগ্রামত দেখুওৱাৰ দৰে চিত্ৰৰ এটা striker AI ২ যদি কোনো মুদ্ৰাক striker ক্ৰছ লাইনত ৰাখি পকেটত ভৰাই থোৱা হয় তেন্তে ষ্ট্ৰ'কক cut বোলা হয়। cut খেলি থকাৰ সময়ত striker কঠিনভাৱে মুকলি কৰিব নালাগে। যদি striker মুদ্ৰাৰ লক্ষ্য বিন্দুৰ বাহিৰত জোৰেৰে আঘাত কৰে তেন্তে ইয়াৰ সকলো সম্ভাৱনা আছে যে, মুদ্ৰাটো বিপৰীত ফ্ৰেমলৈ আৰু পকেটৰ পৰা আঁতৰি যাব পাৰে যাৰ ফলত খেলুৱৈজনৰ বাবে পৰৱৰ্তী পালৰ বাবে অসুবিধা হ'ব পাৰে। (চিত্ৰ ২-কত বিন্দুযুক্ত ৰেখাই দেখুৱাইছে যে মুদ্ৰাটো জোৰেৰে আৰু ভুলকৈ আঘাত কৰিলে কেনেকৈ কঠিন হৈ পৰে)। এটা cut খেলাৰ সময়ত যদি striker নিয়ন্ত্ৰিত হয়, তেন্তে ষ্ট্ৰ'কটো ভুল হ'লেও, মুদ্ৰাটো পকেট এৰিয়াৰ ওচৰতে থাকে আৰু পৰৱৰ্তী পালৰ বাবে সহজ হৈ পৰে।

পোনে পোনে CUT:

চিত্ৰ ২ B ত দেখুওৱাৰ দৰে যদি কোনো মুদ্ৰাক মুদ্ৰাৰ সৈতে সৰলৰেখাত striker ৰাখি পকেটত ভৰাই থোৱা হয় তেন্তে ষ্ট্ৰ'কটোক পোন cut বোলা হয়। বিপৰীত ফ্ৰেমৰ পৰা কঠিন মুদ্ৰা পোনে পোনে cut খেলি সহজ কৰিব পাৰি। ফ্ৰেমৰ বাওঁ বা সোঁফালৰ ওচৰত থকা আৰু সন্মুখৰ পকেটত পকেটত ভৰাই থ'ব নোৱাৰা মুদ্ৰাবোৰো পোনে পোনে cut কৰি সহজ কৰি তুলিব পাৰি। যদি এই ষ্ট্ৰ'ক সঠিকভাৱে খেলা হয় তেন্তে এজন খেলুৱৈয়ে গোটেই পৰা অন্য মুদ্ৰা টানি নিয়াৰ বাবে সৰ্বাধিক force প্ৰয়োগ কৰিব পাৰে। প্ৰায়ে এনেকুৱা অৱস্থান থাকে যে ষ্ট্ৰাইট cut খেলি এজন খেলুৱৈয়ে একেলগে দুটা পকেটত দুটা মুদ্ৰা পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰে।

CROSS CUT বা MINUS CUT:

চিত্র ২ C ত দেখুওৱাৰ দৰে, যদি কোনো মুদ্ৰাক strikerক ক্ৰছ [বিয়োগ] ৰেখাত ৰাখি পকেটত ভৰাই থোৱা হয়, তেন্তে ষ্ট্ৰ'কটোক cross cut বা minus cut' বুলি কোৱা হয় যেতিয়া মুদ্ৰাটো striker বজাব পৰাকৈ striker বজাব পৰাকৈ পোনপটীয়াকৈ খেলি বিপৰীত ফ্ৰেমৰ পৰা বা কাষৰ ফ্ৰেমৰ পৰা মুদ্ৰা আঁতৰোৱাৰ কোনো সম্ভাৱনা নাথাকে, এইদৰে এনে মুদ্ৰা আঁতৰাই পৰৱৰ্তী ষ্ট্ৰ'কৰ বাবে সহজ কৰি তোলা হয় (এজন খেলুৱৈয়ে striker টো ইমানেই আঘাত কৰিব লাগে য'ত পকেটৰ মাজৰ পৰা আৰু মুদ্ৰাৰ কেন্দ্ৰৰ পৰা কাল্পনিক ৰেখাবোৰ ছেদ হয়)।



A & B- DOUBLE C- CROSS DOUBLE

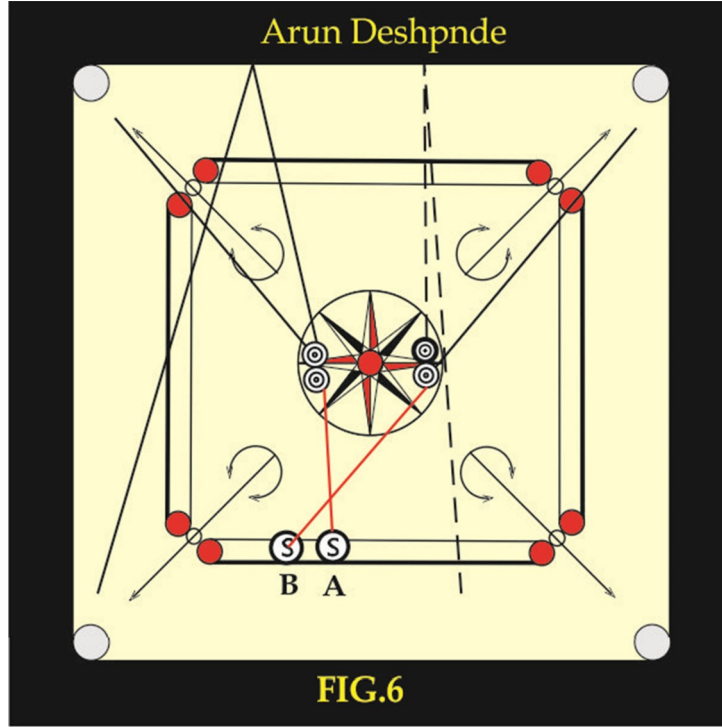
DOUBLE:

চিত্র ৩ A ত দেখুওৱাৰ দৰে যদি কোনো মুদ্ৰাক বিপৰীত ফ্ৰেমত খুন্দা মাৰি ভিত্তি পকেটত পকেটত ভৰাই থোৱা হয়, তেন্তে ষ্ট্ৰ'কটোক double বোলা হয়। যেতিয়া বিপৰীত পকেটটো প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাৰে বন্ধ কৰি দিয়ে তেতিয়া এই ষ্ট্ৰ'কটো উপযোগী হয়। কেতিয়াবা, বিপৰীত ফ্ৰেমৰ ওচৰত কিছুমান মুদ্ৰা থাকে যিবোৰ cut যে খেলিব নোৱাৰে। এনে মুদ্ৰা এটা double দ্বাৰা পকেটত ভৰাই থ'ব লাগে। কেতিয়াবা বিপৰীত ফ্ৰেমৰ ওচৰৰ কঠিন মুদ্ৰাবোৰ সেই কঠিন মুদ্ৰাৰ লগত সৰলৰেখাত থকা মুদ্ৰা কাটি সহজ কৰিব নোৱাৰি। তাৰ পিছত আমাৰ মুদ্ৰাটো এটা double দ্বাৰা খেলিব পাৰি, বিপৰীত ফ্ৰেমৰ পৰা কঠিন মুদ্ৰা আঁতৰাই। যদি বিপৰীত ফ্ৰেমৰ ওচৰৰ এটা মুদ্ৰা double খেলিব লাগে তেন্তে ষ্ট্ৰ'কটো এনেকুৱা হ'ব লাগে, যে striker, সেই মুদ্ৰাটো আঘাত কৰাৰ পিছত

মুদ্ৰাৰ বিপৰীত দিশত যাব লাগে অন্যথা, striker এ মুদ্ৰাটোক দুবাৰকৈ touch কৰিব আৰু মুদ্ৰাটো ইয়াৰ কঠিন অৱস্থানৰ পৰা ওলাই নাহে (চিত্ৰ 3-C চাওক)।

ক্ৰছ DOUBLE:

যদি এটা striker এটা ক্ৰছ লাইনত ৰখা হয় আৰু মুদ্ৰাটোক double দ্বাৰা পকেট কৰা হয়, তেন্তে ষ্ট্ৰ'কটোক ক্ৰছ double বোলা হয় কাৰণ মুদ্ৰাটোৱে striker ৰ পথ অতিক্ৰম কৰে। এই ষ্ট্ৰ'কটো খেলা হয় যেতিয়া বিপৰীত পকেটটো প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাৰে বন্ধ কৰি দিয়ে যিটো এই ষ্ট্ৰ'ক খেলি আঁতৰাব পাৰি আৰু ব্লক কৰা আন যিকোনো মুদ্ৰাৰ বাবে পকেট খুলিব পাৰি। (চিত্ৰ ৩-B চাওক) যিটো মুদ্ৰা কাষৰ ৰেখাৰ পৰা ২ বা তাতকৈ অধিক ইঞ্চি দূৰত থাকে আৰু পকেটৰ ওচৰত প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাই বন্ধ কৰি ৰাখে, সেইটো মুদ্ৰাক ক্ৰছ double দ্বাৰা ভিত্তি পকেটলৈ পকেটত ভৰাই দিব পাৰি (চিত্ৰ ৪-B চাওক)। যদি এনে এটা মুদ্ৰা বিপৰীত পকেটৰ পৰা ৬"ৰ পৰা ১২" দূৰত থাকে, তেন্তে ইয়াক ক্ৰছ double দ্বাৰা পকেটত ভৰাই থাকোঁতে বিপৰীত ফ্ৰেমৰ পৰা আন কঠিন মুদ্ৰাকো striker দ্বাৰা সহজ কৰি তুলিব পাৰি (চিত্ৰ ৪-B চাওক)। যদি মুদ্ৰাটো বেচ পকেটৰ পৰা ৮"ৰ পৰা ১২" দূৰত থাকে তেন্তে ইয়াক ক্ৰছ double দ্বাৰা খেলি থকাৰ সময়ত, গোটৰ পৰা কঠিন মুদ্ৰাকো সহজ কৰি তুলিব পাৰি (চিত্ৰ ৪-A চাওক)। যদি এটা double ডেউৰ দুটা মুদ্ৰা ভিতৰৰ বৃত্তত ইটোৱে সিটোক স্পৰ্শ কৰি আৰু বিপৰীত ফ্ৰেমৰ সমান্তৰালভাৱে প্ৰতিপক্ষই ৰাখে, তেন্তে সেই মুদ্ৰাবোৰৰ এটাক সোঁফালৰ ভিত্তি বৃত্তৰ পৰা আন মুদ্ৰাক বিঘ্নিত নকৰাকৈ double ক্ৰছৰ দ্বাৰা পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰি, বাওঁফালৰ মুদ্ৰাটো বাওঁফালৰ ভিত্তি পকেটত পোনকৈ ধৰিব পাৰি আৰু বাওঁফালৰ ভিত্তি বৃত্তৰ ওচৰৰ পৰা সোঁফালৰ মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰি সোঁ পকেটটো এটা সমতল গ্ৰীপৰ দ্বাৰা (কেঁচি বা অন্য যিকোনো সমতল গ্ৰীপ) (চিত্ৰ 5-A চাওক)। সমতল গ্ৰীপৰ সৈতে বাওঁফালৰ মুদ্ৰাটো striker ত ঘূৰণীয়া হোৱাৰ বাবে পকেটত ভৰাই থব নোৱাৰি। সেয়েহে এনে গ্ৰীপ থকা খেলুৱৈজনে বাওঁফালৰ মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰোৱাৰ চেষ্টা কৰা উচিত নহয়। তেওঁলোকে অতি সহজে সঠিক মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰে। 5-B চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে থাঙ্গিং অৱস্থাত থকা মুদ্ৰা যিটো ব্লক হোৱা পকেটৰ বাবে কঠিন হয় ইয়াক কাষৰ ফ্ৰেমত খুন্দা মাৰি পকেটত ভৰাই থব লাগে। ইয়াক ক্ৰছ চেকেণ্ড বুলি কোৱা হয় যদিও ই এটা ক্ৰছৰ এক প্ৰকাৰ double।



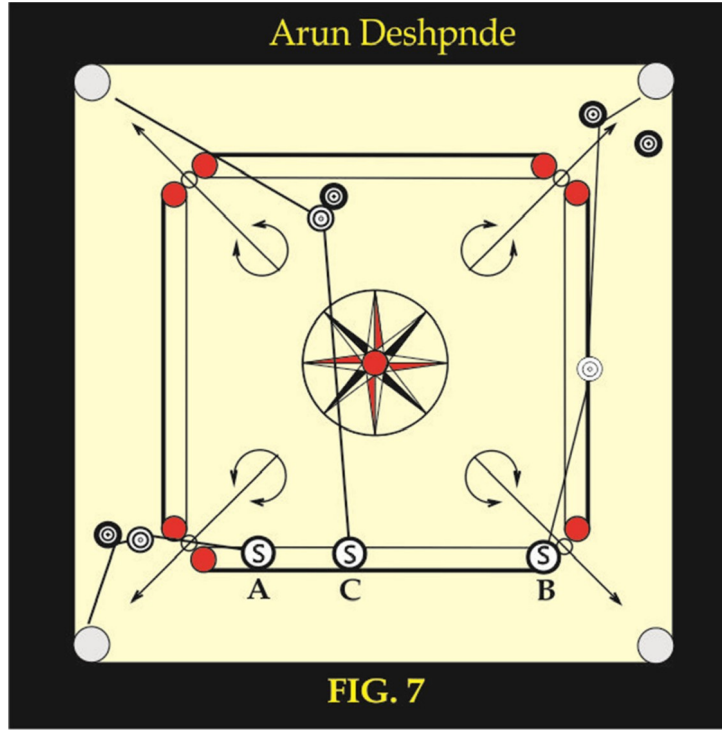
A & B- PRESS

PRESS:

৬ নং চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে যদি দুটা মুদ্ৰা ইটোৱে সিটোক স্পৰ্শ কৰি আছে আৰু কাষৰ ফ্ৰেমৰ সমান্তৰালভাৱে সৰলৰেখাত থাকে, তেন্তে আমাৰ ওচৰত থকা মুদ্ৰাটোক সন্মুখৰ পকেটত পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰি তেন্তে press বোলা হয়। এটা মুদ্ৰা পকেটত ভৰোৱাৰ বাবে প্ৰয়োজনীয়তকৈ অলপ বেছি force প্ৰয়োগ কৰিব লাগে।

এই ষ্ট্ৰ'কটো ক'ৰ পৰা বজাব লাগে সেয়া আনটো (দ্বিতীয়) মুদ্ৰাৰ ওপৰত নিৰ্ভৰ কৰে। চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে। নহয়। ৬ A, যদি দুয়োটা মুদ্ৰা আমাৰ হয়, তেন্তে striker তেন্তে striker মুদ্ৰাৰ সৈতে সৰ্বোচ্চ ক্ৰছ লাইনত ৰাখিব লাগে আৰু মুদ্ৰাটোক কেন্দ্ৰ বিন্দুত আঘাত কৰিব লাগে আৰু কৰিব লাগে। striker যি কাষৰ ফ্ৰেমলৈ যাত্ৰা কৰিব লাগে। এনে press ৰ দ্বাৰা আমাৰ মুদ্ৰাটো বিপৰীত সন্মুখৰ পকেটলৈ যায় আৰু প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাটো আমাৰ বেচ ফ্ৰেমলৈ আহে।

যদি দ্বিতীয় মুদ্রাটো চিত্র ৬-৪ (ক'লা মুদ্রা)ত দেখুওৱাৰ দৰে প্ৰতিপক্ষৰ হয় তেন্তে striker টোক সৰ্বোচ্চ ক্ৰছ লাইনত ৰাখিব লাগে আৰু মুদ্রাটোক কেন্দ্ৰ বিন্দুত আঘাত কৰিব লাগে। striker য়ে কাষৰ ফ্ৰেমৰ ফালে যাব লাগে। এনে press খেলিলে আমাৰ বিপৰীত সন্মুখৰ পকেটত সোমাই যায় আৰু প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্রা আমাৰ বেচ ফ্ৰেমলৈ আহি প্ৰতিপক্ষৰ বাবে কঠিন হৈ পৰে। এই ষ্ট্ৰ'কত আমাৰ মুদ্রাটো পকেটত নথকা হ'লেও প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্রাটো কঠিন হৈ পৰে আৰু তাৰ বাবে আমি আৰু এটা পাক পাওঁ। এই দুটা মুদ্রাৰ মাজত দূৰত্ব থাকিলেও press ষ্ট্ৰ'কটো খেলিব পাৰি। এই অৱস্থাত এজন খেলুৱৈয়ে অধিক force প্ৰয়োগ কৰিব লাগে আৰু কেন্দ্ৰত আঘাত কৰিব লাগে। ইয়াত বিপৰীত মুদ্রাটো পকেটত ভৰাই থ'ব নোৱাৰি। এই ষ্ট্ৰ'কৰ বাবে গধুৰ striker সদায় ভাল (অৱশ্যেই নিয়ম অনুসৰি striker ৰ ওজন ১৫ গ্ৰামতকৈ বেছি হ'ব নালাগে।)

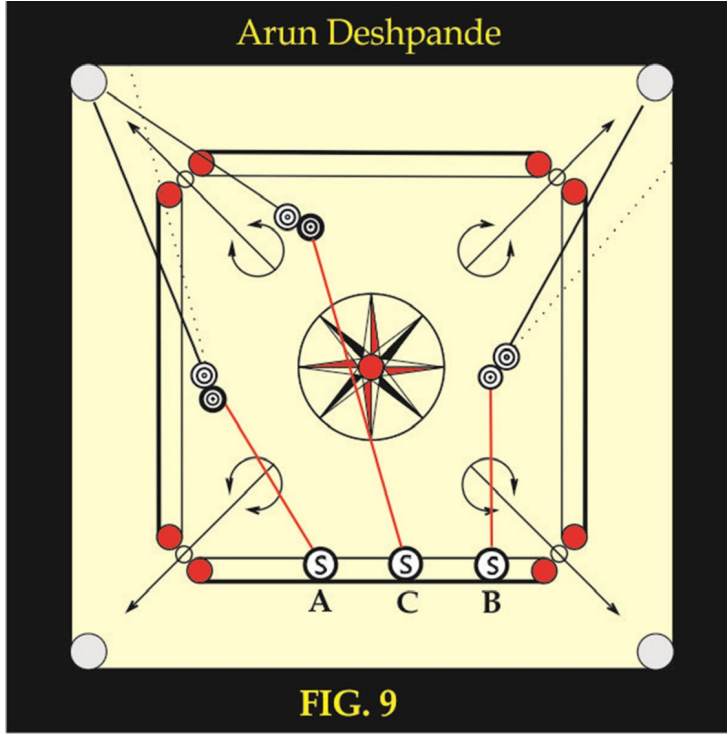


A, B, C- TOUCH

TOUCH:

যেতিয়া কোনো খেলুৱৈয়ে নিজৰ মুদ্ৰাটো আন এটা মুদ্ৰাত স্পৰ্শ কৰি পকেটত ভৰাই লয়, তেতিয়া ষ্ট্ৰ'কটোক touch বোলা হয়। চিত্ৰ ৭-A ত দেখুওৱাৰ দৰে যদি প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰা বাওঁফালৰ ফ্ৰেমৰ ওচৰত থাকে আৰু আমাৰ মুদ্ৰা তাৰ ওচৰত থাকে তেন্তে touch খেলিব পাৰি। এই স্থানত touch ষ্ট্ৰ'ক খেলিলে আমাৰ মুদ্ৰাটো কেৱল পকেটত সোমাই যোৱাই নহয়, প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাটোও আমাৰ বেচ ফ্ৰেমৰ ওচৰলৈ আহি তেওঁৰ বাবে কঠিন হৈ পৰে। চিত্ৰ ৭-বিত দেখুওৱাৰ দৰে যদি আমাৰ মুদ্ৰাটোৰ বাবে কোনো বাধা থাকে আৰু যদি কোনো মুদ্ৰা পকেটৰ ওচৰৰ বিপৰীত ফ্ৰেমৰ ওচৰত থাকে, তেন্তে আমাৰ মুদ্ৰাটো touch ষ্ট্ৰ'কৰ দ্বাৰা পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰি। এই ষ্ট্ৰ'ক ব্যৱহাৰ কৰি মুদ্ৰাৰ পথ সলনি কৰিব পাৰি। ৭-গ চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে যদি দুটা মুদ্ৰা ইটোৱে সিটোক স্পৰ্শ কৰি আছে আৰু সিহঁত ক্ৰছ লাইনত থাকে, তেন্তে প্ৰথম মুদ্ৰাটো অতি সহজে পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰি। striker এ কেন্দ্ৰ বিন্দুত প্ৰথম মুদ্ৰাটোক আঘাত কৰিব লাগে। যদি এই দুটা মুদ্ৰা পকেটৰ পৰা (যি পকেটত প্ৰথম মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰাই থ'ব লাগে) আৰু striker (ভিত্তি ৰেখা)ৰ পৰা আঁতৰত থাকে তেন্তে এই মুদ্ৰাবোৰ ক্ৰছ লাইনতকৈ কম হ'ব লাগে। যদি এই মুদ্ৰাবোৰ পকেটৰ ওচৰত বা striker ৰ ওচৰত থাকে, তেন্তে মুদ্ৰাটো অধিক ক্ৰছ লাইনত থাকিব লাগে। যেনে- যদি বিপৰীত ভিত্তি ৰেখাৰ মাজত এটা মুদ্ৰা থাকে আৰু আনটো মুদ্ৰাই বিপৰীত মূৰৰ পৰা ইয়াক স্পৰ্শ কৰি আছে তেন্তে এই দুটা মুদ্ৰা বিপৰীত ফ্ৰেমৰ লগত লম্বভাৱে সৰলৰেখাত থাকিব লাগে। তেতিয়াহে প্ৰথম মুদ্ৰাটো touch ষ্ট্ৰ'কেৰে পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰি। striker য়ে য'ত আঘাত কৰিব লাগে সেইটো নিৰ্ভৰ কৰে

এই দুটা মুদ্ৰাৰ অৱস্থান যেনে- যদি এই দুটা মুদ্ৰা বিপৰীত ফ্ৰেমৰ লগত লম্বভাৱে বিপৰীত ভিত্তি ৰেখাৰ মাজত থাকে, তেন্তে মুদ্ৰাটো বিপৰীত বাওঁ পকেটত পকেট কৰিবলৈ হ'লে সোঁফালে অলপ আঘাত কৰিব লাগে আৰু মুদ্ৰাটো বিপৰীত সোঁ পকেটত পকেটত ভৰাই থ'লে striker বাওঁফালে অলপ আঘাত কৰিব লাগে। এজন খেলুৱৈয়ে এনে বহুতো স্থান চেষ্টা কৰিব লাগে তেতিয়াহে তেওঁ এই দুটা মুদ্ৰাৰ সঠিক অৱস্থান আৰু striker য়ে আঘাত কৰিবলগীয়া বিন্দুটো বুজিব পাৰিব। বেছিভাগ খেলুৱৈয়েই সন্মুখৰ পকেটত পকেটত ভৰোৱাৰ কথা ভাবে আৰু সেয়েহে বেচ পকেটত মুদ্ৰা পকেটত ভৰোৱাৰ সম্ভাৱনা থাকিলেও তেওঁলোকে সেইটো নাভাবে। যেনে- 8-A চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে প্ৰতিপক্ষৰ দুটা মুদ্ৰাই আমাৰ মুদ্ৰাটো সন্মুখৰ পকেটলৈ যোৱাৰ সম্ভাৱনাক বাধা দিছে কিন্তু যদি আপুনি পৰ্যবেক্ষণ কৰে, তেন্তে আমাৰ মুদ্ৰাটো চিত্ৰ 8-A ত দেখুওৱাৰ দৰে touch ষ্ট্ৰ'কৰ দ্বাৰা আমাৰ বেচ পকেটত পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰি। একেদৰে rebound ৰ দ্বাৰা মুদ্ৰাৰ গোট এটাত touch ষ্ট্ৰ'কৰ বহু সম্ভাৱনা থাকে, আনহাতে খেলুৱৈয়ে এই ষ্ট্ৰ'কটো খেলিব নোৱাৰে আৰু গোটটোক অন্ধভাৱে টানি আনে বহু সময়ত বিৰতিৰ পিছত চাৰিটা মুদ্ৰাৰ গোট এটা থাকে যেনেকৈ চিত্ৰ 8-B ত দেখুওৱা হৈছে। এই গোটৰ পৰা এটা বগা মুদ্ৰা সন্মুখৰ পকেটত touch দ্বাৰা পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰি। সোঁফালৰ পৰা ভাঙি যোৱা খেলুৱৈয়ে বিপৰীত বাওঁফালৰ পকেটত এনেকুৱা পকেটত ভৰাই দিবলৈ চেষ্টা কৰিব লাগে আৰু বাওঁফালৰ পৰা ভাঙি যোৱা খেলুৱৈয়ে, বিপৰীত সোঁফালৰ পকেটত মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰোৱাৰ চেষ্টা কৰিব লাগে। এনে ষ্ট্ৰ'ক খেলি থকাৰ সময়ত striker য়ে ক'লা মুদ্ৰাৰ তলৰ অংশত মধ্যমীয়া force ৰ সৈতে আঘাত কৰিব লাগে। চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে। 8-C যদি প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাই আমাৰ মুদ্ৰাৰ বাট বন্ধ কৰি দিয়ে তেন্তে আমাৰ মুদ্ৰাই ফ্ৰেমত এনেদৰে খুন্দা মাৰিব লাগে যে ফ্ৰেমৰ পৰা উভতি অহাৰ সময়ত ই প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰা touch আৰু পকেটৰ ফালে যাত্ৰা কৰিব লাগে। এনে ষ্ট্ৰ'ক খেলি থাকোঁতে striker এ মুদ্ৰাটোক অনুসৰণ কৰি ফ্ৰেমটোলৈকে যাব লাগে য'ত মুদ্ৰাই ইয়াক আঘাত কৰে।



A B C Wrong shot

নিষ্ক্ষেপ কৰা কাৰ্য:

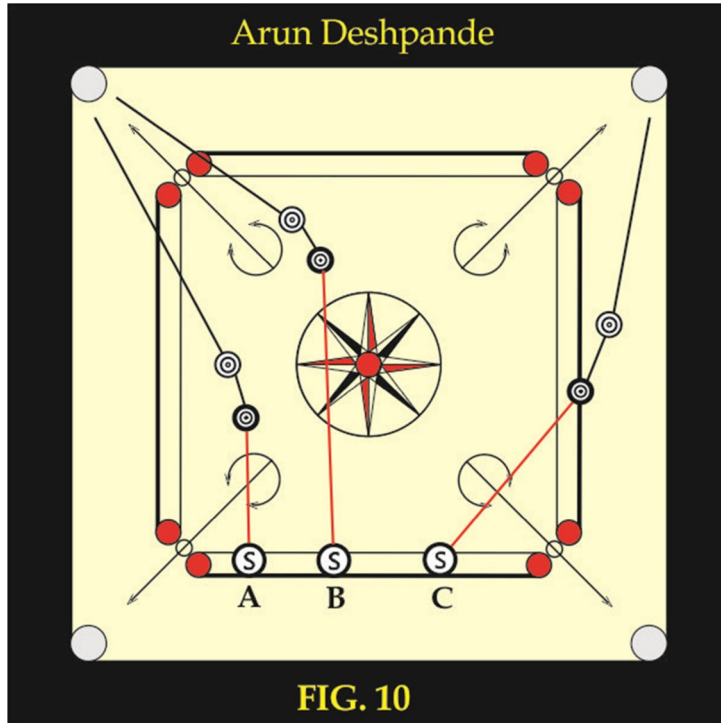
৯ নং চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে যদি দুটা মুদ্ৰাই ইটোৱে সিটোক স্পৰ্শ কৰি আছে আৰু সন্মুখৰ মুদ্ৰাটোক পিছফালে থকা মুদ্ৰাটোত striker মাৰি পকেটত ভৰাই থোৱা হয়, তেন্তে ইয়াক শ্বট বোলা হয়। যদি এই শ্বটটো পকেটৰ সৰল ৰেখাত থাকে তেন্তে ইয়াক খেলাটো অতি সহজ। কিন্তু এজনে পাব নোৱাৰে

সকলো সময়তে ষ্ট্ৰাইট শ্বট। এই শ্বটবোৰ যেতিয়া পকেটৰ ফালে সৰল ৰেখাত নাথাকে তেতিয়া কেনেকৈ খেলিব লাগে, মন কৰিবলগীয়া।

9A চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে এই শ্বটটো পকেটৰ ফালে নহয় কিন্তু বিপৰীত ফ্রেমৰ ফালে এই শ্বটটো কঠিন যেন লাগে কিন্তু সঠিকভাৱে খেলিলে ই অতি সহজ। এই শ্বটটো খেলাৰ বাবে পকেটৰ পৰা এটা কাল্পনিক ৰেখা লওক যিটো দ্বিতীয় মুদ্ৰাৰ মাজেৰে পাৰ হৈ যায় য'ত ই শেষ হয় তেনে সকলো শ্বটতে হিটিং পইণ্ট। যিহেতু এই শ্বটবোৰ পকেটৰ ফালে নহয়, সেয়েহে ইহঁতক ভুল শ্বট বুলি কোৱা হয়। (চিত্ৰ ৯-ক চাওক)। চিত্ৰত ৯-খ শ্বটটো সোঁফালৰ ফ্রেমৰ ফালে মুখ কৰি আছে। এই শ্বটটো খেলাৰ বাবে striker টো প্ৰথম মুদ্ৰাৰ সৈতে সৰলৰেখাত ৰাখিব লাগে আৰু যদি ই পোনে পোনে আঘাত কৰে। (চিত্ৰ ৯-খ চাওক)

চিত্ৰ ৯-ক ত শ্বটটো বাওঁফালৰ ফ্রেমৰ ফালে আছে। এই শ্বটটো খেলাৰ বাবে striker টো প্ৰথম মুদ্ৰাৰ সৈতে সামান্য ক্ৰছ লাইনত ৰাখিব লাগে আৰু প্ৰথম মুদ্ৰাটোক ১/৮ অংশত আঘাত কৰিব লাগে। এই শ্বটবোৰৰ অৱস্থান অধিক আৰু অধিক বিপৰীত ফ্রেমৰ ফালে থাকে আৰু পকেটৰ পৰা আঁতৰত ইয়াক বিপৰীত ফ্রেমৰ সৈতে অধিক আৰু অধিক সৰলৰেখাত চাব লাগে। যেনে- মাজত বিপৰীত ফ্রেমৰ ওচৰত থকা এটা শ্বট, তেতিয়া ই ৰ সমান্তৰাল হ'ব লাগে

বিপৰীত ফ্ৰেমত, তেতিয়াহে এই শ্বটটো খেলিব পৰা যাব। ইয়াৰ পৰা সহজেই বুজিব পাৰি যে যেতিয়া এটা শ্বট বাওঁ বা সোঁফালে বিপৰীত ফ্ৰেমৰ ফালে মুখ কৰি থাকে তেতিয়া শ্বটটো striker টো ক্ৰছ লাইনত ৰাখি বজাব লাগে আৰু যেতিয়া শ্বটটো বাওঁ বা সোঁ ফ্ৰেমৰ ফালে মুখ কৰি থাকে তেতিয়া ইয়াক striker টো সৰল ৰেখাত বা প্ৰথম মুদ্ৰাৰ সৈতে সামান্য ক্ৰছ লাইনত ৰাখি বজাব লাগে। এজন খেলুৱৈয়ে এই শ্বটবোৰৰ সুবিধা ল'বলৈ চেষ্টা কৰিব লাগে যাতে কঠিন মুদ্ৰাবোৰ সহজ হয় আৰু বোলগ ঠাইত striker খেলি ভাল পজিচন সৃষ্টি কৰিব লাগে আৰু মুদ্ৰাটোক পকেটত ভৰোৱাৰ বাবে আঘাত কৰিবলগীয়া একেটা বিন্দুতে আঘাত কৰিব লাগে।



A, B, C- PAIR

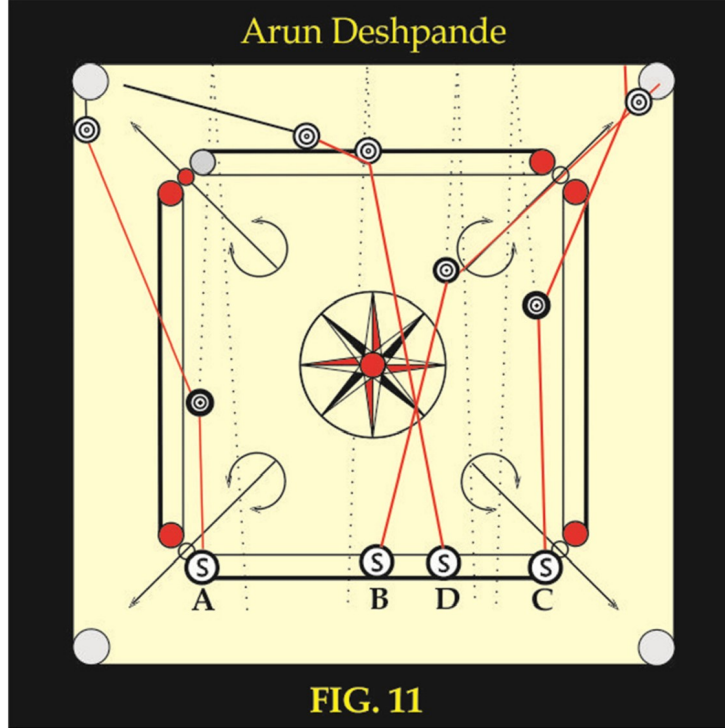
Pair:

যদি দুটা শ্বটৰ মুদ্ৰাৰ মাজত ফাঁক থাকে তেন্তে ইয়াক pair বোলা হয় ইয়াত শ্বটৰ বাবে ব্যৱহাৰ কৰা নীতিৰ হুবহু বিপৰীত নীতি ব্যৱহাৰ কৰিব লাগে। চিত্ৰ 10-A আৰু B ত দেখুওৱাৰ দৰে pair ৰ দিশটো বিপৰীত ফ্ৰেমৰ ফালে। এই ক্ষেত্ৰত চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে strikerক ক্ষেত্ৰ অনুসৰি পোন বা সামান্য ক্ৰছ ৰেখাত ৰাখিব লাগে, আৰু প্ৰথম মুদ্ৰাত আঘাত কৰিব লাগে। চিত্ৰ 10-B ৰ pair অলপ বেছি force ৰ সৈতে খেলিব লাগে। চিত্ৰ 10-C ত দেখুওৱাৰ দৰে যদি pair ৰ দিশ কাষৰ ফ্ৰেমৰ ফালে হয়, তেন্তে striker ক গভীৰ কোণত ৰাখিব লাগে আৰু এটা মাধ্যম force ৰ সৈতে এৰি দিব লাগে। মুঠতে

প্রথম মুদ্রাটোৱে দ্বিতীয় মুদ্রাটোক সেই বিন্দুত খুন্দা মাৰিব লাগে য'ত পকেটৰ পৰা এটা কাল্পনিক ৰেখাই ইয়াক ছেদ কৰে।

CANON:

যেতিয়া এটা pair ৰ দুটা মুদ্রাৰ মাজত যথেষ্ট দূৰত্ব থাকে তেতিয়া ইয়াক canon বোলা হয়। এটা canon দুটাতকৈ অধিক মুদ্রাৰে গঠিত হ'ব পাৰে। canon খেলাটো অতি কঠিন কাৰণ দুয়োটা মুদ্রাৰ মাজত যথেষ্ট দূৰত্ব থাকে আৰু সেয়েহে ষ্ট্ৰ'কটোৰ বাবে অতি সঠিকতাৰ প্ৰয়োজন হয়।



A,B,C,D- GLANCE

GLANCE:

চিত্ৰ ১১-A ত দেখুওৱাৰ দৰে প্ৰথম মুদ্রাত এটা striker মুকলি কৰা হয় আৰু দ্বিতীয় মুদ্রাটো পকেটত ভৰোৱা হয় আৰু প্ৰথমটো বিপৰীত ফ্ৰেমত আঘাত কৰি ভিত্তি ফ্ৰেমৰ ওচৰলৈ আহে। এই ষ্ট্ৰ'কক glance বোলা হয়। খেলি থকাৰ সময়ত এটা glance যত্ন লব লাগে। অনেক

খেলুৱৈসকলে মুদ্রাৰ অৱস্থান বিবেচনা নকৰে আৰু glance খেলে। বেয়া ফলাফল পোৱাৰ পিছত তেওঁলোকে নিজৰ সৌভাগ্যক দোষ দিয়ে।

প্ৰথম মুদ্রাটোলৈ চকু ফুৰাৰ পিছত যেতিয়া striker দ্বিতীয় মুদ্রাটোত উপনীত হয় তেতিয়া striker ৰ দিশটো পকেটৰ ফালে নহয় কিন্তু দ্বিতীয় মুদ্রাটোত আঘাত কৰাৰ পিছত বিপৰীত ফ্ৰেম বা কাষৰ ফ্ৰেমৰ ফালে হ'ব লাগে।

চিত্ৰ ১১-ক চাওক। ইয়াত দ্বিতীয় মুদ্রাটোত আঘাত কৰাৰ পিছত striker ৰ দিশ কাষৰ ফ্ৰেমৰ ফালে থাকে আৰু সেয়েহে double ৰ কোনো সম্ভাৱনা নাই।

চিত্ৰ 11-B ত, দ্বিতীয় মুদ্ৰাটো পকেটৰ মাজত আৰু striker ৰ দিশ পকেটৰ ফালে থকাৰ বাবে double ৰ কাৰণ হোৱাৰ সকলো সম্ভাৱনা আছে, দ্বিতীয় মুদ্ৰাটোত আঘাত কৰাৰ পিছত।

11-C চিত্ৰত দ্বিতীয় মুদ্ৰাৰ অৱস্থান 11-B চিত্ৰৰ দৰেই কিন্তু প্ৰথম মুদ্ৰাৰ অৱস্থান সলনি কৰা হৈছে গতিকে glance খেলাৰ বাবে striker টো ভিত্তি বৃত্তত ৰাখিব লাগে চিত্ৰ 11 - C ত দ্বিতীয় মুদ্ৰাটোত আঘাত কৰাৰ পিছত striker ৰ দিশটো বিপৰীত ফ্ৰেমৰ ফালে আৰু সেয়েহে double কাৰণৰ কোনো সম্ভাৱনা নাই।

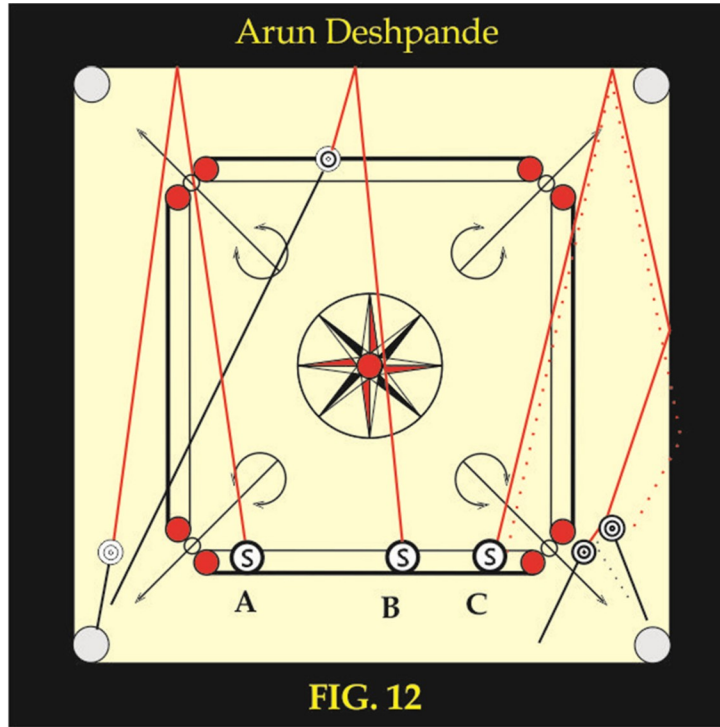
ওপৰৰ ডুমুৰৰ পৰা দেখা যায়। যে glance ৰ বাবে মুদ্ৰাৰ অৱস্থান অতি গুৰুত্বপূৰ্ণ। যেতিয়ালৈকে কোনো খেলুৱৈয়ে glance খেলাৰ বাবে ভাল স্থান নাপায়, তেন্তে এনে ষ্ট্ৰ'ক খেলাটো অসাৰ। এই ষ্ট্ৰ'কটো ডিফেন্সিভ গেমত অধিক ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰি। glance খেলিলে প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাটো আমাৰ বেচ ফ্ৰেমলৈ আনিব পাৰি, আমাৰ নিজৰ মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰাই দিব পাৰি আৰু এইদৰে প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাটো তেওঁৰ বাবে কঠিন হৈ পৰে। এই ষ্ট্ৰ'ক খেলাৰ বাবে আমাৰ মুদ্ৰাটো পকেটৰ ওচৰত থকাটো প্ৰয়োজনীয় নহয়। প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাটো আমাৰ বেচ ফ্ৰেমৰ ফালে আৰু পকেটৰ পৰা আঁতৰাই আনিবলৈ, প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাৰ সৈতে strikerক নূন্যতম ক্ৰছ লাইনত ৰাখি এটা glance খেলিব লাগে। আমাৰ মুদ্ৰাটো সহজ কৰি তুলিবলৈও এই ষ্ট্ৰ'কৰ ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰি। চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে। ১১-D, বিপৰীত ফ্ৰেমৰ ওচৰত থকা আমাৰ মুদ্ৰাটোক glance দ্বাৰা আমাৰ ওচৰলৈ আনি সহজ কৰি তুলিব পাৰি। এইদৰে এটা glance দ্বাৰা আমাৰ মুদ্ৰাটো বেচ ফ্ৰেমৰ ওচৰলৈ আনিব পাৰি যাৰ ফলত আমাৰ বাবে সহজ হৈ পৰে। এই ষ্ট্ৰ'ক আক্ৰমণাত্মক খেলতো ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰি।

DOUBLE GLANCE:

কেতিয়াবা মুদ্ৰাবোৰৰ অৱস্থান এনেকুৱা হয় যে এজন খেলুৱৈয়ে এটা মুদ্ৰালৈ চকু ফুৰাই উদ্দেশ্যপ্ৰণোদিত মুদ্ৰাটোৰ ওপৰত striker লক্ষ্য কৰিব নোৱাৰে। এইদৰে যদি দুটা মুদ্ৰা এটাৰ পিছত এটাকৈ চকু ফুৰাৰ সম্ভাৱনা থাকে, তেন্তে এই ষ্ট্ৰ'কক double glance বোলা হয়। ত্ৰিগুণ glance অতি বিৰল পৰিঘটনা।

BRUSH:

এইটো ঠিক এটা glance ৰ দৰেই। পাৰ্থক্যটো হ'ল যে যিটো মুদ্ৰা striker প্ৰথমে আঘাত কৰে, সেইটো বেচ ফ্ৰেমলৈ অহাৰ পৰিৱৰ্তে বিপৰীত বা কাষৰ ফ্ৰেমলৈ যায়। এই ষ্ট্ৰ'কৰ বাবে বেছি force প্ৰয়োজন নহয়। এটা brush খেলাৰ বাবে striker এ কাষৰ বিন্দুত প্ৰথম মুদ্ৰাটো আঘাত কৰিব লাগে। এই ষ্ট্ৰ'ক glanceতকৈ সহজ। আমাৰ মুদ্ৰাটোত যদি কিবা বাধা থাকে তেন্তে ব্ৰাছ কৰি আমাৰ মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰাই আঁতৰাব পাৰি। এই ষ্ট্ৰ'ক আক্ৰমণাত্মক খেলত ব্যৱহাৰ কৰা হয়। brush খেলিলে বৰ্ত্ত মুদ্ৰাৰ অৱস্থান সদায় সলনি হয় আৰু সেয়েহে প্ৰতিপক্ষই কোনো কথা আগতেই অনুমান কৰাত অসুবিধা পায় আৰু তেওঁ নিজৰ পৰৱৰ্তী পালৰ পৰিকল্পনা কৰিব নোৱাৰে। এই ষ্ট্ৰ'কটো অতি প্ৰয়োজনীয় কাৰণ এজন খেলুৱৈয়ে এই ষ্ট্ৰ'ক প্ৰয়োগ কৰি বহুত অনুকূল পজিচন সৃষ্টি কৰিব পাৰে।



A- REBOUND B- HOOK C- LANGDA REBOUND

REBOUND:

যদি আমাৰ বাওঁ বা সোঁ ফ্ৰেমৰ ওচৰৰ এটা মুদ্ৰা বিপৰীত ফ্ৰেমত খুন্দা মাৰি পকেটত ভৰাই থোৱা হয়, তেন্তে ষ্ট্ৰ'কটোক rebound বোলা হয়।

সহজ REBOUND:

চিত্ৰ ১২-১ ত দেখুওৱাৰ দৰে বাওঁফালৰ ফ্ৰেমৰ ওচৰৰ এটা মুদ্ৰা বিপৰীত ফ্ৰেমত থকা striker ত আঘাত কৰি পকেটত ভৰাই থোৱা হয়। লক্ষ্য নিৰ্ধাৰণৰ বাবে মুদ্ৰাৰ পৰা দুটা পোন কাল্পনিক ৰেখা অংকন কৰিব পাৰি আৰু striker অৱস্থানক rebound লক্ষ্য কৰাৰ বাবে বিন্দু হিচাপে বাছি ল'ব পাৰি। বিপৰীত ফ্ৰেমৰ ওচৰত পাউদাৰ থাকিব নালাগে, rebound খেলি থকাৰ সময়ত। বিপৰীত ফ্ৰেমৰ ওচৰত পাউদাৰ থাকিলে striker লাহে লাহে ঘূৰি আহিব কাৰণ ই ষ্ট্ৰ'ক নাপায়। যদি বিপৰীত ফ্ৰেমৰ ওচৰত পাউদাৰ আছে যিটো কাৰেণ্ট বৰ্ডত আঁতৰাব নোৱাৰি, তেন্তে rebound অলপ বেছি force ৰ সৈতে খেলিব লাগে।

LANGDA REBOUND বা কাষৰ পৰা বন্ধ REBOUND :

চিত্ৰ ১২-২ ত দেখুওৱাৰ দৰে যেতিয়া এটা মুদ্ৰাক বিপৰীত আৰু কাষৰ ফ্ৰেমত striker আঘাত কৰি পকেটত ভৰাই থোৱা হয় তেতিয়া ষ্ট্ৰ'কটোক langda rebound বোলা হয়। এই ষ্ট্ৰ'ক হ'বলৈ হ'লে বিপৰীত বা কাষৰ ফ্ৰেমৰ ওচৰত অতিৰিক্ত গুড়ি থাকিব নালাগে

খেলিছিল। যদি কাষৰ ফ্রেমৰ ওচৰত পাউদাৰ থাকে তেন্তে striker য়ে বিচ্যুতি নাপাব, মুদ্ৰাৰ বাহিৰৰ অংশত খুন্দা নাযায় মুদ্ৰাৰ বাহিৰৰ অংশত খুন্দা মাৰিব কিন্তু ইয়াৰ ভিতৰৰ অংশত খুন্দা মাৰিব আৰু বাবদ ধনৰ সকলো সম্ভাৱনা থাকিব। মুদ্ৰাৰ ভিতৰৰ অংশৰ পৰা বিচ্যুতি ঘটাৰ পিছত striker পকেটৰ ফালে যাত্ৰা কৰিব।

যদি চিত্ৰ ১২-বিত দেখুওৱাৰ দৰে দুটা মুদ্ৰা থাকে তেন্তে এই ষ্ট্ৰ'কটো সুবিধাজনক। ইয়াৰ তিনিটা সুবিধা আছে।

ৱ) যদি striker এ বিপৰীত আৰু কাষৰ ফ্রেমত খুন্দা মৰাৰ পিছত সঠিক কোণ লোৱা নাই আৰু বাহিৰৰ অংশত খুন্দা মৰাৰ পৰিৱৰ্তে মুদ্ৰাৰ ভিতৰৰ অংশত খুন্দা মাৰে। তথাপিও আনটো মুদ্ৰাৰ touch ৰ বাবে মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰোৱাৰ সম্ভাৱনা থাকে [চিত্ৰ। ১২ -খ - ২)

2) যদি এই দুটা মুদ্ৰা আমাৰ হয় তেন্তে এই ষ্ট্ৰ'কটো খেলি এটা মুদ্ৰা পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰি আৰু একেলগে আনটো মুদ্ৰা সহজ কৰি তুলিব পাৰি কাৰণ ই আমাৰ বেচ ফ্রেমলৈ আহে।

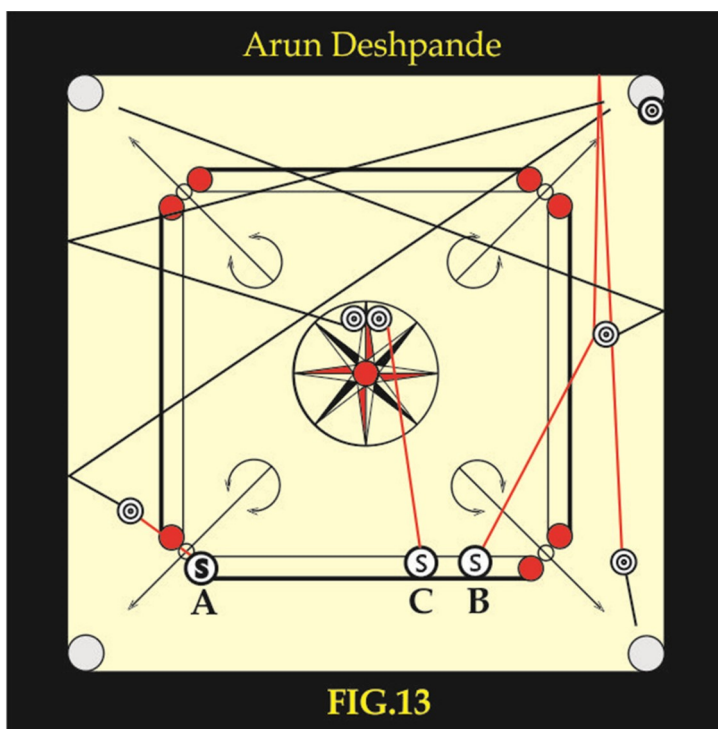
3) যদি এই দুটা মুদ্রাৰ এটা প্ৰতিপক্ষৰ হয় (চিত্ৰ 12 -B2 ত ভিত্তি বৃত্তত থকা মুদ্রা তেন্তে আমাৰ মুদ্রাটো পকেটত ভৰাই থাকোঁতে প্ৰতিপক্ষৰ বগা মুদ্রাটো আমাৰ ভিত্তি ফ্রেমলৈ আনিব পাৰি যাৰ ফলত তেওঁৰ বাবে কঠিন হৈ পৰে। (চিত্ৰ 12B-2)

কেতিয়াবা বেলেগ এটা স্থিতিও থাকে। striker এ প্ৰথমে প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্রাটো স্পৰ্শ কৰে, ইয়াক আমাৰ বেচ ফ্রেমলৈ আনে আৰু আমাৰ মুদ্রাৰ ওপৰত বিচ্যুত হৈ ইয়াক পকেট কৰে [চিত্ৰ। ১২ বি-৩)

HOOK:

চিত্ৰ ১২ - C ত দেখুওৱাৰ দৰে যেতিয়া এটা মুদ্রা বাওঁ বা সোঁ ফ্রেমৰ ফালে বাহিৰে rebound দ্বাৰা পকেটত ভৰাই থোৱা হয়, তেতিয়া ষ্ট্ৰ'কক hook বোলা হয়। যেতিয়া আমাৰ মুদ্রাটোৱে সন্মুখৰ পকেট বা বেচ পকেটলৈ যাবলৈ double ৰ দ্বাৰা বাধা আহে, তেতিয়া এই ষ্ট্ৰ'ক ব্যৱহাৰ কৰা হয়

আমাৰ বেচ পকেটত মুদ্রাটো পকেটত ভৰাই দিবলৈ। যেতিয়া বিপৰীত বেছৰ পৰা অহা এটা মুদ্রা, এজন cut দ্বাৰা পকেটত ভৰাই থ'ব লাগে তেতিয়া এজন খেলুৱৈয়ে এনে এটা কোণ ল'ব লাগে যে যদি তেওঁ নিজৰ cut মিছ কৰে, তেন্তে striker এ বিপৰীত ফ্রেমত খুন্দা মাৰিব আৰু মুদ্রাটোক তেওঁৰ ভিত্তি পকেটলৈ hook টানিব।



A- THIRD POCKET B,C- CROSS THIRD POCKET

তৃতীয় পকেট:

চিত্ৰ ১৩-A ত দেখুওৱাৰ দৰে বাওঁফালৰ ফ্রেমৰ ওচৰত থকা এটা মুদ্রাক কাষৰ ফ্রেমত striker ৰ দ্বাৰা আঘাত কৰি বিপৰীত সোঁ পকেটলৈ পকেট কৰিব পাৰি। এই ষ্ট্ৰ'কক তৃতীয় পকেট বোলা হয়। striker য়েও মুদ্রাটোত আঘাত কৰাৰ পিছত কাষৰ ফ্রেমত খুন্দা মাৰে।

ক্ৰছ তৃতীয় পকেট:

চিত্ৰ ১৩-B ত দেখুওৱাৰ দৰে কাষৰ ফ্ৰেমৰ ওচৰৰ এটা মুদ্ৰাক ক্ৰছ line ত striker ৰাখি তৃতীয় পকেটত ভৰাই মুদ্ৰাটোক এনেদৰে আঘাত কৰিলে যে striker য়ে বিপৰীত ফ্ৰেমত আঘাত কৰি বিচ্যুতি আৰু ৰিবাউণ্ড পায়। ষ্ট্ৰ'কক ক্ৰছ থাৰ্ড পকেট বোলা হয়। এই ষ্ট্ৰ'কটো খেলি বহুবাৰ rebound ৰ পথত থকা আমাৰ কঠিন মুদ্ৰাটো সহজ কৰি তুলিব পাৰি বা পকেটত ভৰাই থ'ব পাৰি। যেতিয়া rebound পথত কোনো মুদ্ৰা নাথাকে আৰু ক্ৰছ থাৰ্ড খেলিব লাগে, আৰু তেতিয়া মুদ্ৰাটো আঘাত কৰাৰ পিছত striker ৰ দিশ বিপৰীত ফ্ৰেমৰ পৰা ৰিবাউণ্ড কৰাৰ সময়ত পকেটৰ ফালে হ'ব নালাগে। অন্যথা এটা প্ৰাপ্য বা double প্ৰাপ্য হোৱাৰ সম্ভাৱনা আছে। কেতিয়াবা এই ষ্ট্ৰ'কৰ দ্বাৰা সন্মুখৰ ব্লক কৰা পকেট এটা খুলিব পাৰি। যেতিয়া চিত্ৰ 13-C ত দেখুওৱাৰ দৰে এটা double ডেউ ৰখা হয় তেতিয়া সোঁফালৰ মুদ্ৰাৰ চতুৰ্থাংশ অংশত জোৰেৰে আঘাত কৰিলে বাওঁফালৰ মুদ্ৰাটো বিপৰীত সোঁ পকেটত পকেটত ভৰাই থব পাৰি। এই দুটা মুদ্ৰাৰ মাজত যদি ফাঁক থাকে, যিমানেই সৰু নহওক কিয়, এই ষ্ট্ৰ'কটো খেলিব নোৱাৰি। এই ষ্ট্ৰ'কটো খেলি থাকোঁতে [দেখা হৈছে, fig.13-C] সাৱধান হ'ব লাগে যাতে striker বাওঁফালৰ ফ্ৰেমৰ পৰা উভতি অহা মুদ্ৰাৰ বাটত নাহি। আপুনি এনেদৰে আঘাত কৰিব লাগে যে striker এ মুদ্ৰাটো আঘাত কৰাৰ পিছত বিপৰীত ফ্ৰেমত আঘাত কৰিব লাগে আৰু মুদ্ৰাটো ঘূৰি অহাৰ আগতে আহিব লাগে।

ইয়াত striker টো এই দুটা মুদ্রা আৰু পকেটৰ সৈতে সৰলৰেখাত ৰাখিব লাগে। striker ৰ গতি এনেকুৱা হ'ব লাগে যে আমাৰ মুদ্রাই প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্রাটো পকেটত ভৰাই সলনি কৰে আৰু তাৰ পিছত striker য়ে অনুসৰণ কৰি আমাৰ মুদ্রাটো পকেটত ভৰাই দিয়ে। যদি এই দুটা মুদ্রাৰ মাজত পাউদাৰ থাকে তেন্তে double ডেউ হোৱাৰ সম্ভাৱনা থাকে কাৰণ দুয়োটা মুদ্রা striker ৰ ফ'ল' অবিহনে পকেটত ভৰোৱা হয় আৰু যেতিয়া striker ফ'ল' হয় তেতিয়া striker পকেটত যোৱাটো বন্ধ কৰিবলৈ কোনো মুদ্রা নাথাকে।

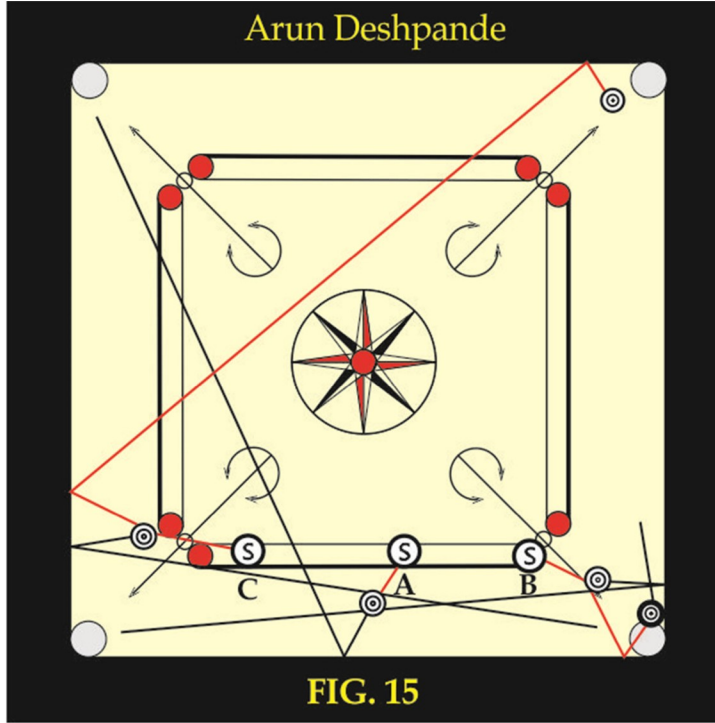


FIG. 15
A, C SECOND B- CROSS SECOND

দ্বিতীয়:

১৫-ক চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্রাটো পকেটৰ ওচৰতে আমাৰ মুদ্রাৰ বাট বন্ধ কৰি দিছে। এই অৱস্থাত striker টো আমাৰ মুদ্রাৰ সৈতে ক্ৰছ লাইনত ৰাখিব পাৰি আৰু বেচ ফ্ৰেমত খুন্দা মাৰি বিপৰীত পকেটত মুদ্রাটো পকেটত ৰাখিব পাৰি। এই ষ্ট্ৰ'কক চেকেণ্ড বোলা হয়। এই পৰিস্থিতি সঘনাই উদ্ভৱ হয় আৰু সেয়েহে এই ষ্ট্ৰ'ক অতি উপযোগী। সঠিক কোণ ল'লে এই ষ্ট্ৰ'ক ইমান কঠিন নহয়। মুদ্রাটো যিমানহে ভিত্তি ফ্ৰেমৰ ওচৰত থাকে সিমানহে striker ৰ কোণটো মুদ্রাৰ লগত পোন হ'লে striker মুদ্রাৰ বিপৰীত দিশত যাব লাগে।

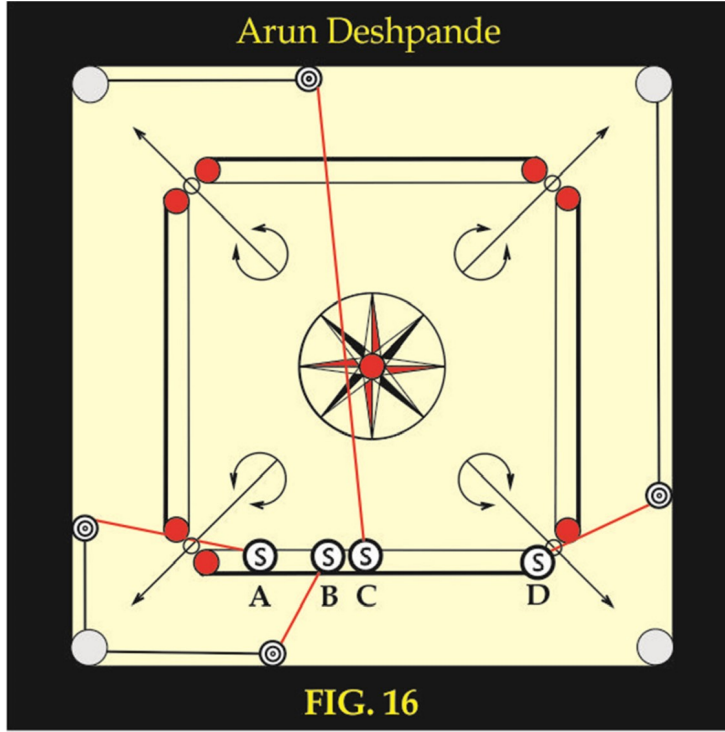
চিত্ৰ ১৫-C ত দেখুওৱাৰ দৰে যদি মুদ্রা rebound ৰ পথত থাকে আৰু যদি ইয়াক কাষৰ ফ্ৰেমত বিপৰীত ভিত্তি পকেটত খুন্দা মাৰি পকেটত ভৰোৱা হয় তেন্তে এই ষ্ট্ৰ'ককো চেকেণ্ড বোলা হয়।

এই ষ্ট্ৰ'ক খেলাৰ তিনিটা সুবিধা আছে।

- 1) বৰ্ডৰ মাজত আনটো মুদ্ৰাৰ অৱস্থান সলনি কৰিব পাৰি।
- 2) বিপৰীত ব্লক কৰা পকেট খুলিব পাৰি। যদি মুদ্ৰাটো বাওঁহাতৰ ফ্ৰেমৰ ওচৰত থাকে তেন্তে বিপৰীত সোঁফালৰ পকেটটো খুলিব পাৰি আৰু যদি মুদ্ৰাটো সোঁফালৰ ফ্ৰেমৰ ওচৰত থাকে তেন্তে বিপৰীত বাওঁফালৰ পকেটটো খুলিব পাৰি।
- 3) বিপৰীত ফ্ৰেমত থকা কঠিন মুদ্ৰাটোও সহজ কৰি তুলিব পাৰি। বিপৰীত ফ্ৰেমত থকা মুদ্ৰাটোও সহজ কৰি তুলিব পাৰি। বাওঁফালৰ ফ্ৰেমৰ পৰা অহা মুদ্ৰাটো যিকোনো সমতল গ্ৰীপৰ সহায়ত অতি সহজে পকেটত ভৰাই থব পাৰি যিয়ে **striker**ক স্বাভাৱিক স্পিন দিয়ে।

ক্ৰছ চেকেণ্ড:

১৫-বি চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাটো পকেটত আছে আৰু আমাৰ মুদ্ৰাটো তাৰ পিছফালে আছে। এই অৱস্থাত **striker** টোক ভিত্তি বঙা বৃত্তটোৰ ওপৰত ৰাখিব লাগে আৰু আমাৰ মুদ্ৰাটোক তলৰ বিন্দুত খুন্দা মাৰিব লাগে, যাতে এই মুদ্ৰাটোৱে কাষৰ ফ্ৰেমত খুন্দা মাৰি বিপৰীত কাষৰ ভিত্তি পকেটত সোমাই যায় আৰু **striker** য়ে পকেটৰ তলৰ অংশত খুন্দা মাৰি প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাটো পকেটৰ পৰা আঁতৰাই পেলাব। এই ষ্ট্ৰ'কক ক্ৰছ চেকেণ্ড বোলা হয়।



A, B, C, D- SLIP

SLIP:

চিত্র ১৬-A ত দেখুওৱাৰ দৰে যদি যিকোনো ফ্রেম স্পৰ্শ কৰা মুদ্ৰাক ইয়াৰ কোৱাৰ্টাৰ পইণ্টত আঘাত কৰি পকেটত ভৰাই থোৱা হয়, তেন্তে ষ্ট্ৰ'কটোক slip, পাঞ্চ বা কোৱাৰ্টাৰ বোলা হয়।

১৬-এ চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে যদি কোনো মুদ্ৰা বেচ পকেটৰ পৰা ৫ ইঞ্চি বা তাতকৈ অধিক দূৰত থাকে, আৰু তাৰ পিছত এজন খেলুৱৈয়ে ইয়াক বিপৰীত পকেটত পকেটত ভৰাই দিবলৈ চেষ্টা কৰিব লাগে।

চিত্র ১৬-B আৰু C ত দেখুওৱাৰ দৰে যদি এটা মুদ্ৰা বিপৰীত ফ্রেমৰ ভিত্তি ফ্রেমত থাকে তেন্তে striker মুদ্ৰাটোৰ সৈতে ক্ৰছ লাইনত অলপ ৰাখি খেলুৱৈয়ে মুদ্ৰাটোৰ চতুৰ্থাংশ অংশত মধ্যমীয়া গতিৰে আঘাত কৰিব লাগে।

চিত্র 16-D ত দেখুওৱাৰ দৰে যদি কোনো মুদ্ৰা ভিত্তি পকেটৰ ওচৰত থাকে তেন্তে ইয়াক ভিত্তি পকেটত পিছলি দিব লাগে। এনে অৱস্থাত এটা rebound চেষ্টা কৰা উচিত নহয় কাৰণ এনে মুদ্ৰা এটা rebound দ্বাৰা ইমান সহজে পকেটত ভৰাই থব নোৱাৰি। কেতিয়াবা rebound সঠিক নহ'লে ডেউৰ বিপদ থাকে যাৰ ফলত মুদ্ৰাটো ফ্রেমৰ পৰা ঘূৰি striker অনুসৰণ কৰি পকেটত সোমাই যায়।

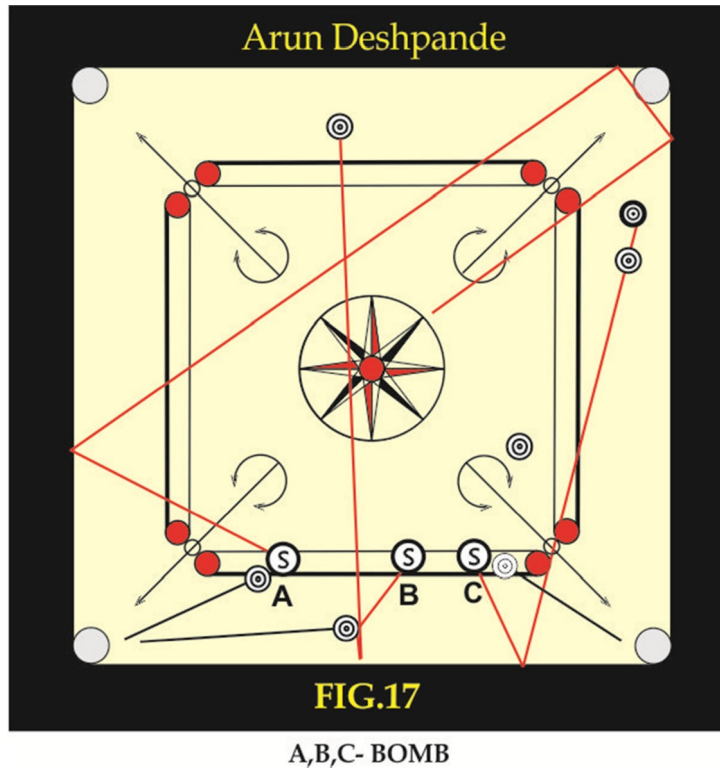
THE STRIKER SLIP:

বহু সময়ত চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে এটা অৱস্থান থাকে। ১৬-চ. আমাৰ এটা মুদ্ৰা ফ্রেমলৈকে আবদ্ধ হৈ আছে আৰু আনটো এই মুদ্ৰাৰ পৰা আঁতৰত আৰু লগতে ফ্রেমৰ পৰা অলপ আঁতৰত।

সাধাৰণতে এই দুটা মুদ্ৰা খেলিবলৈ আমাক দুটা ষ্ট্ৰ'কৰ প্ৰয়োজন হ'ব। যদি আপুনি ষ্ট্ৰ'ক খেলে যিটো চিত্ৰত দেখুওৱা হৈছে। 16-E আপোনাৰ striker ষ্টিক কৰা মুদ্ৰাৰ পৰা slip আহিব আৰু ফ্রেমৰ পৰা অলপ দূৰত থকা মুদ্ৰাটোত আঘাত কৰিব আৰু পকেটত ভৰোৱা হ'ব আৰু প্ৰথমে আঘাত কৰা মুদ্ৰাটো সেই স্থানৰ পৰা আঁতৰাই পেলোৱা হ'ব আৰু আমাৰ বাবে সহজ হৈ পৰিব। একেটা ষ্ট্ৰ'কতে এই দুটা মুদ্ৰা পকেটত সোমাই যোৱাটো বিৰল অনুষ্ঠান। এই ষ্ট্ৰ'ক খেলাৰ বাবে আপুনি slip ৰ ষ্ট্ৰ'কৰ বাবে প্ৰয়োগ কৰাতকৈ অলপ বেছি force প্ৰয়োগ কৰিব লাগে।

DOUBLE TOUCH:

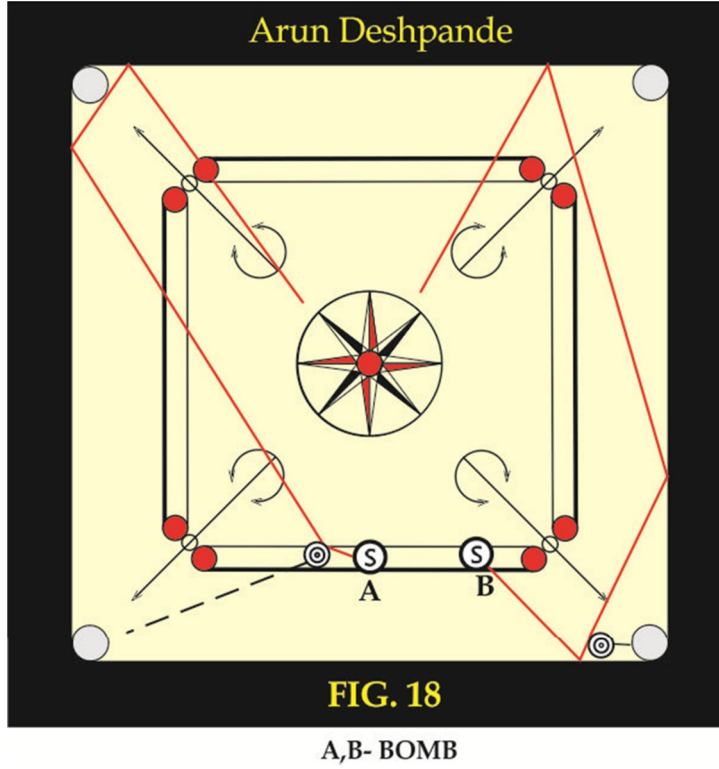
যদি চিত্ৰ ১৬ত দেখুওৱাটো ফ্রেমৰ পৰা অলপ দূৰত থাকে তেন্তে striker এনেদৰে এৰি দিব লাগে যে ই মুদ্ৰাটোক দুবাৰ স্পৰ্শ কৰে আৰু মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰাই থোৱা হয়, এই ষ্ট্ৰ'কক double touch বোলা হয়। প্ৰায়ে এজন খেলুৱৈয়ে কাষৰ ফ্রেমৰ ওচৰত থকা মুদ্ৰাৰ বাবে double touch খেলিব লাগে। যদি এই মুদ্ৰাবোৰ কাষৰ ফ্রেমৰ পৰা আধা ইঞ্চিতকৈ অধিক দূৰত থাকে তেন্তেহে এই ষ্ট্ৰ'কটো বজাব লাগে। যদি মুদ্ৰাসমূহ কাষৰ ফ্রেমৰ পৰা আধা ইঞ্চিতকৈ কম দূৰত থাকে তেন্তে এটা rebound double touchতকৈ সহজ।



BOMB (বুম):

চিত্র 17-A আৰু B ত দেখুওৱাৰ দৰে যদি আমাৰ মুদ্ৰাটো বেচ লাইনত থাকে আৰু যদি ইয়াক পকেটত ভৰাই থোৱাৰ সময়ত striker টো কাষৰ ফ্রেমৰ বিপৰীতে বা বেচ ফ্রেমৰ বিপৰীতে অতি কঠিনভাৱে এৰি দিয়া হয়, তেন্তে ষ্ট্ৰ'কক Bomb বোলা হয়। হিন্দীত বুম বোলে। এই ষ্ট্ৰ'কৰ দ্বাৰা ব'ৰ্ডৰ আন সকলো মুদ্ৰাৰ অৱস্থান বিঘ্নিত হ'ব পাৰে। গতিকে এই ষ্ট্ৰ'কটো এনেদৰে বজাব লাগে যাতে ইমান বিঘ্নিত হোৱা মুদ্ৰাবোৰ বিপৰীত ফ্রেমলৈ নাযায় বৰঞ্চ আমাৰ ওচৰলৈ আহিব লাগে। চিত্র ১৭-A ত দেখুওৱাৰ দৰে এজন খেলুৱৈয়ে কাষৰ ফ্রেমত থকা striker টো এনেদৰে আঘাত কৰিব লাগে যে ই পকেটৰ অংশত বিপৰীত ফ্রেমটোত আঘাত কৰিব আৰু ভিতৰৰ বৃত্তৰ ফালে বৃত্তাকাৰ পথত ঘূৰি আহিব। এইদৰে ভিতৰৰ বৃত্তৰ পৰা অহা মুদ্ৰাটো আমাৰ ওচৰলৈ আনিব পাৰি। এনে ষ্ট্ৰ'ক খেলি থাকোঁতে মুদ্ৰাৰ দিশ পকেটৰ ফালে হ'ব নালাগে কিন্তু মুদ্ৰাৰ অৱস্থানৰ ওপৰত নিৰ্ভৰ কৰি পকেটৰ পৰা কমেও আধা ইঞ্চি দূৰত বেচ ফ্রেমত হ'ব লাগে।

চিত্র ১৭-B ত দেখুওৱাৰ দৰে striker টো আমাৰ মুদ্ৰাটোৰ ওচৰত ৰখা হয় যিটো ভিত্তি ৰেখাত থাকে আৰু ইয়াক পকেটত ভৰাই থাকোঁতে, striker টোক কাষৰ ফ্রেমত খুন্দা মাৰি বিপৰীত পকেটলৈ ঠেলি দিয়া হয়। এইদৰে মুদ্ৰাটো বিপৰীত পকেটৰ ঠাইৰ পৰা আঁতৰাই পেলোৱা হয়, যাৰ ফলত আমাৰ মুদ্ৰাৰ বাবে পকেটটো মুকলি হৈ পৰে। এই ষ্ট্ৰ'কটো খেলি থাকোঁতে মুদ্ৰাটোৰ দিশ পকেটৰ ওপৰৰ অংশৰ ফালে হ'ব লাগে। চিত্র ১৭-C ত দেখুওৱাৰ দৰে আমাৰ মুদ্ৰাটোক striker ৰ দ্বাৰা বিপৰীত ভিত্তিৰ পৰা মুদ্ৰাটো আঁতৰাবলৈ অতি জোৰেৰে আঘাত কৰা হয়। এই ষ্ট্ৰ'কক bomb বুলিও কোৱা হয়। এই ষ্ট্ৰ'ক খেলিবলৈ এজন খেলুৱৈক সঠিকতা আৰু নিখুঁততাৰ প্ৰয়োজন। গতিকে এই ষ্ট্ৰ'কৰ বাবে বহুত অনুশীলন আৰু হাতত প্ৰচণ্ড শক্তিৰ প্ৰয়োজন হয়।

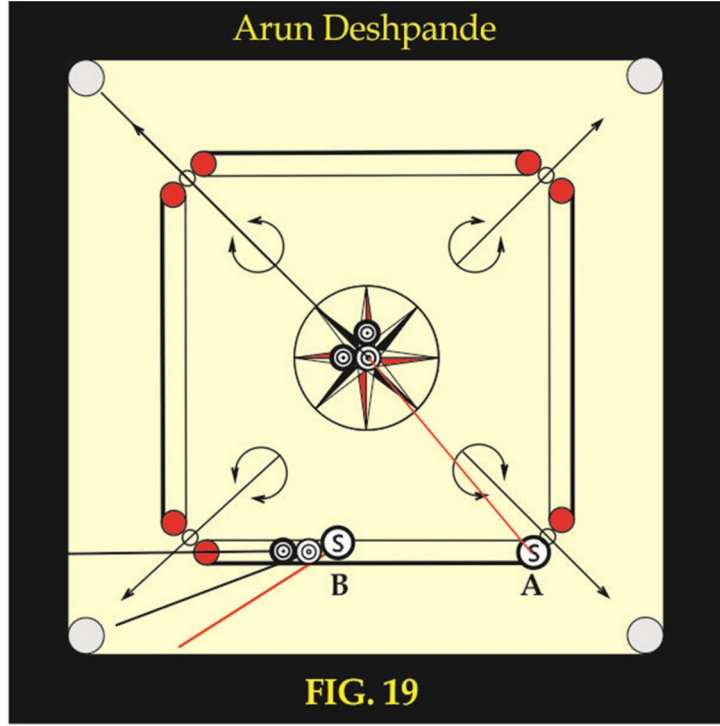


চিত্র 18-A ত দেখুওৱাৰ দৰে যদি এটা মুদ্ৰা ভিত্তি ৰেখাৰ মাজত বা ভিত্তি ৰেখাৰ ওপৰত থাকে তেন্তে striker টো ইয়াৰ পৰা অলপ দূৰত এনেদৰে ৰাখিব লাগে যে, মুদ্ৰাটো কাটি লোৱাৰ পিছত, striker পকেট এলেকাত কাষৰ ফ্রেমৰ পৰা বিচ্যুত হ'ব। এই ষ্ট্ৰ'কত striker টো ভিতৰৰ বৃত্তৰ অঞ্চলটোলৈ আনিব পাৰি, যাৰ ফলত এই অঞ্চলৰ পৰা মুদ্ৰা আমাৰ ফালে টানিব পাৰি।

এটা bomb দ্বাৰা, বিপৰীত ফ্রেমৰ পৰা মুদ্ৰাক সহজ কৰি তুলিব পাৰি। bomb খেলি থাকোঁতে যদি এটা সঠিক কোণ লোৱা হয়, তেন্তে striker টোক কেৰম বৰ্ডৰ যিকোনো অংশলৈ লৈ গৈ কঠিন মুদ্ৰা আমাৰ ফালে টানিব পাৰি। যদি কোনো মুদ্ৰাই আমাৰ বেচ ফ্রেম স্পৰ্শ কৰি আছে, তেন্তে slip খেলাৰ পৰিৱৰ্তে চিত্র 18-B ত দেখুওৱাৰ দৰে এটা bomb বজাব পাৰি। এই ষ্ট্ৰ'কৰ বাবে, striker ক'ইনৰ অতি ওচৰত ফ্রেমৰ বিপৰীতে কঠিনভাৱে এৰি দিব লাগে আৰু পোনে পোনে মুদ্ৰাৰ ওপৰত নহয়। এই ষ্ট্ৰ'কৰ বাবে বুঢ়া আঙুলিত অতি সঠিকতা আৰু প্ৰচণ্ড শক্তিৰ প্ৰয়োজন হয়। মুদ্ৰা আৰু ফ্রেমৰ মাজত ব্যৱধান থাকিলেও এই ষ্ট্ৰ'কটো খেলিব পাৰি। যদি আমাৰ মুদ্ৰাটো বেচ পকেটৰ ওচৰত থাকে আৰু প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰা বেচ লাইনত থাকে, তেন্তে পকেটত থকা আমাৰ মুদ্ৰাত প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰা মাৰিও এটা bomb খেলিব পাৰি। বহু খেলুৱৈয়ে এই ধৰণৰ bomb নাজানে।

যদি আমাৰ ভিত্তি ৰেখাৰ ওপৰৰ ৰেখাৰ ওপৰত থাকে তেন্তে ইয়াৰ ওচৰত striker ৰাখি সঠিক কোণটো সামঞ্জস্য কৰি এই মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰাই দিব পাৰি আৰু বিপৰীত ফ্রেমৰ যিকোনো বিন্দুত striker কঠিনভাৱে এৰি দিব পাৰি। ইয়াৰ দ্বাৰা এজন খেলুৱৈয়ে নিজৰ কাষলৈ মুদ্ৰা টানিব পাৰে লগতে বিপৰীত ফ্রেমৰ যিকোনো বিন্দুৰ পৰা কঠিন মুদ্ৰা সহজ কৰি তুলিব পাৰে। যদি আমাৰ মুদ্ৰা সন্মুখৰ পকেটত থাকে আৰু প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰা থাকে

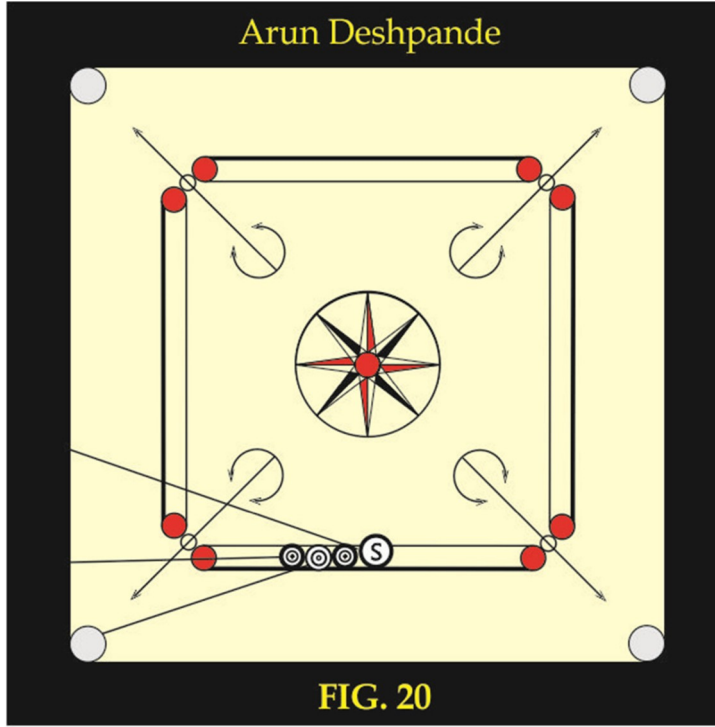
তাৰ পিছত এই ষ্ট্ৰ'কটো আমাৰ মুদ্রাত থকা প্রতিপক্ষৰ মুদ্রা এৰি দি খেলিব পাৰি যিটো পকেটত আছে। কেতিয়াবা touch ৰ ষ্ট্ৰ'কেৰে এটা bomb বজাব পাৰি। ওপৰৰ সকলোবোৰ বোমাৰ বাবে এটা সহজ নীতি মনত ৰাখিব লাগে যে bomb খেলি থকাৰ সময়ত মুদ্রাই নূন্যতম গতিৰে আৰু striker সঠিক কোণ সামঞ্জস্য কৰি সৰ্বোচ্চ (নিৰ্ধাৰিত) গতিৰে যাত্ৰা কৰিব লাগে।



A,B- FORCE

FORCE:

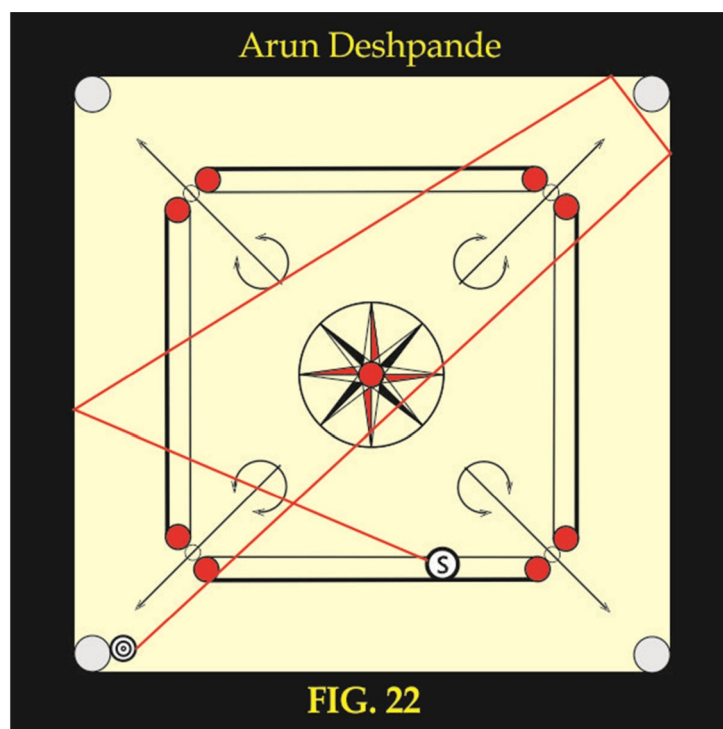
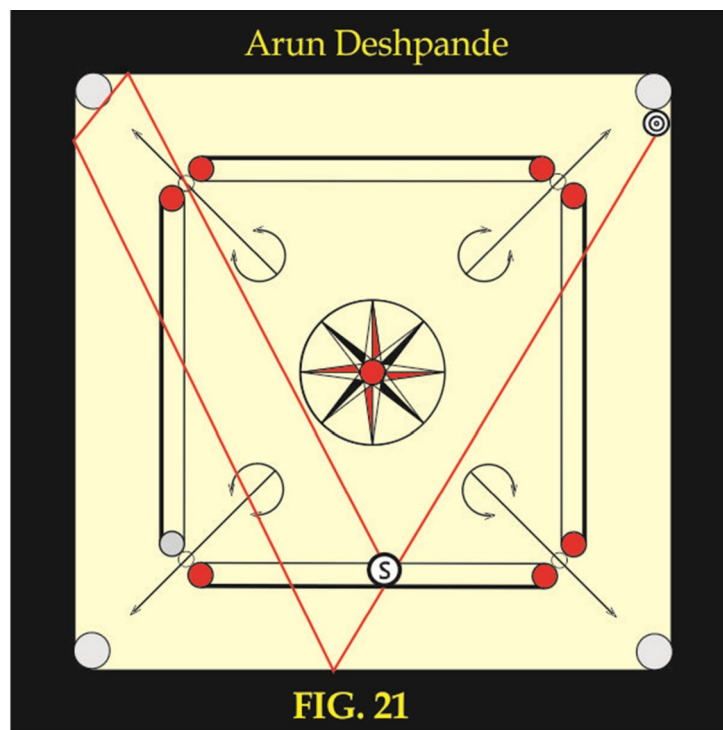
১৯ নং চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে- কেন্দ্ৰীয় বৃত্তত এটা Queen আছে আৰু দুটা মুদ্রাই পকেটলৈ যোৱা পথৰ পৰা ৪৫ ডিগ্ৰী কোণত Queen স্পৰ্শ কৰি আছে। এই অৱস্থাত যদি striker টো Queen ত কোৱাৰ্টাৰ পইণ্ট হাৰ্ডত এৰি দিয়া হয় তেন্তে প্রতিপক্ষৰ দুটা মুদ্রা দুটা ভিন্ন দিশত আঁতৰাই Queen পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰি। এই ষ্ট্ৰ'কত সমান force নীতি প্ৰয়োগ কৰা হয়। চিত্ৰ ১৯-B ত দেখুওৱাৰ দৰে, ভিত্তি ৰেখাত প্রতিপক্ষৰ মুদ্রাটো Queen ৰ সন্মুখত থাকে, ইয়াৰ পৰা স্পৰ্শ কৰি বা কিছু দূৰত। striker টো Queen ৰ একেবাৰে ওচৰত ৰাখি (স্পৰ্শ কৰাৰ দৰে ওচৰত) আৰু পকেটৰ ওচৰত বেচ ফ্ৰেমৰ ফালে খুন্দা মাৰি, প্রতিপক্ষৰ মুদ্রাটো সৰলৰেখাত চলাই Queenক পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰি। ওপৰৰ স্থানত প্রতিপক্ষৰ দুটা বা তাতকৈ অধিক মুদ্রা Queen ৰ সন্মুখত থাকিলেও, Queen টো এতিয়াও ওপৰৰ নীতিৰে পকেটত ভৰাই থব পাৰি কিন্তু অলপ বেছি force ৰ সৈতে। বহু সময়ত Queen ৰ সলনি আমাৰ মুদ্রাটো তাত থাকে আৰু একে ধৰণেৰে পকেটত ভৰাই থব পাৰি।

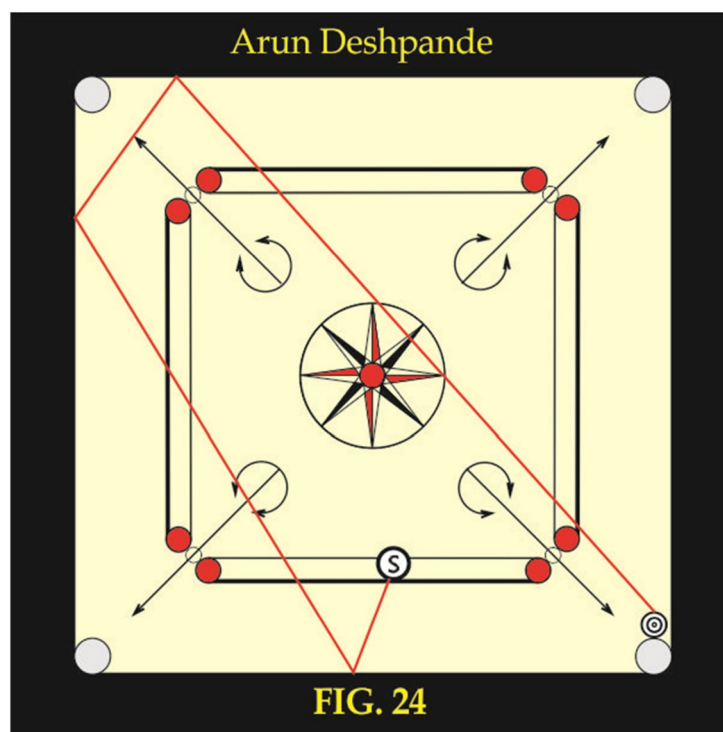
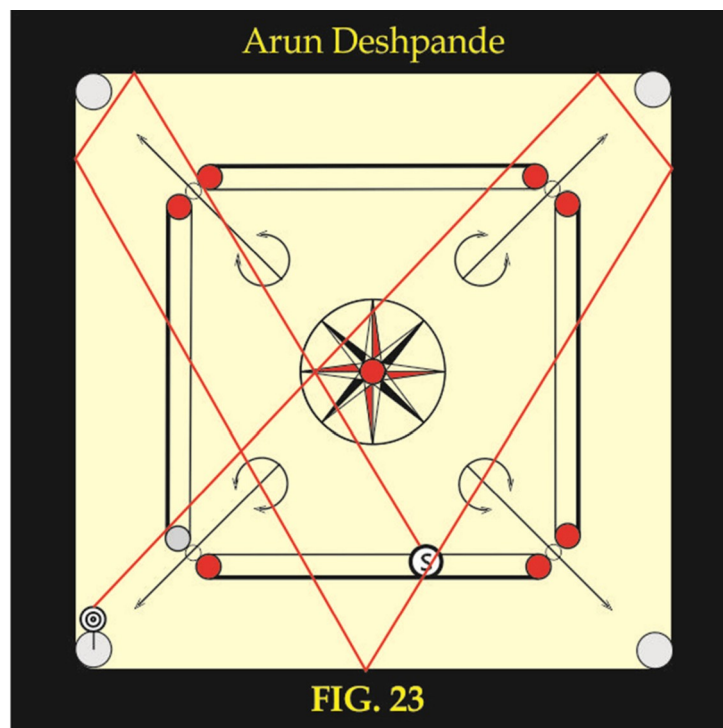


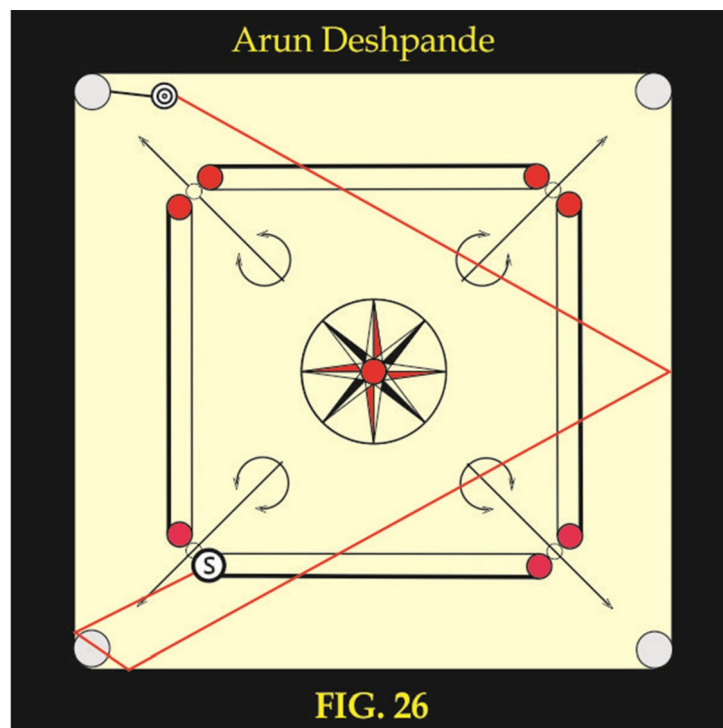
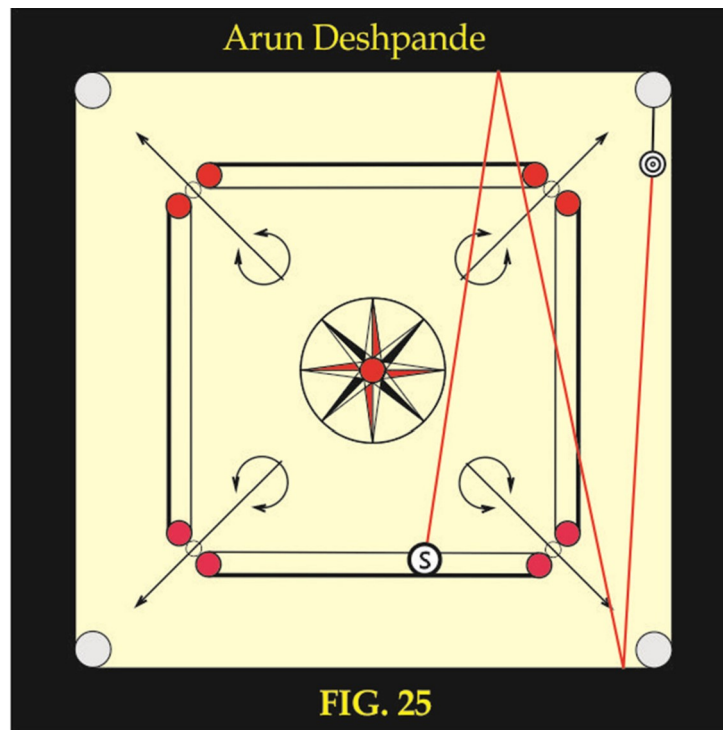
FORCE

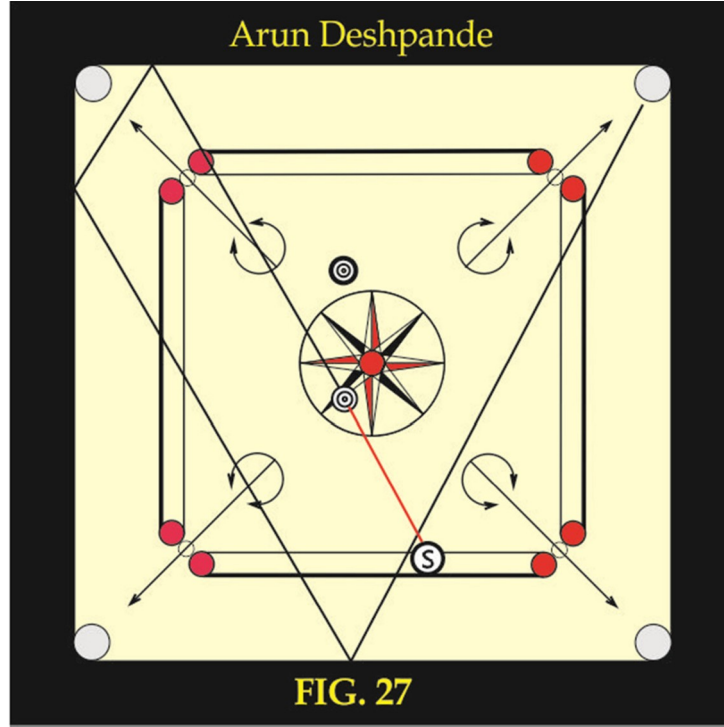
চিত্ৰ ২০ চাওক। ইয়াত Queen প্ৰতিপক্ষৰ দুটা মুদ্ৰাৰ মাজত আছে আৰু সিহঁতৰ অলপ তলত আছে। Queen টো পকেটত ভৰোৱাটো বৰ কঠিন যেন লাগে কিন্তু এই পজিচনত কৰাটো ইমানেই সহজ যে এজন খেলুৱৈয়ে চকু মুদি পকেটত ভৰাই দিব পাৰে। ২০ নং চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে যদি এটা strikerক শেষৰ মুদ্ৰাটোৰ অতি ওচৰত ৰখা হয় আৰু ইয়াক কাষৰ ফ্ৰেমৰ ফালে এৰি দিয়া হয়, তেন্তে প্ৰতিপক্ষৰ প্ৰথম আৰু শেষৰ মুদ্ৰাটো সৰলৰেখাত আঁতৰাই Queen পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰি।

২১ৰ পৰা ২৭ চিত্ৰ চাওক। এই চিত্ৰসমূহত কিছুমান প্ৰদৰ্শনীমূলক ষ্ট্ৰ'ক দেখুওৱা হৈছে। প্ৰদৰ্শনীৰ মেচ খেলাৰ বাবে এই ষ্ট্ৰ'কবোৰ উপযোগী। এই ষ্ট্ৰ'কবোৰ দেখি দৰ্শক আচৰিত হৈ পৰে। এজন খেলুৱৈয়ে মুদ্ৰাৰ বাহিৰে আন এটা বিন্দুত লক্ষ্য ৰাখে আৰু তিনিটা বা তাতকৈ অধিক ফ্ৰেম আঘাত কৰাৰ পিছত striker প্ৰত্যাশিত মুদ্ৰাটো স্পৰ্শ কৰে। ২১ৰ পৰা ২৬ নং চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে striker টো যেনেকৈ এটা প্ৰত্যাশিত মুদ্ৰালৈ আনিব পাৰি (চিত্ৰ ২৭ত দেখুওৱাৰ দৰে) একেদৰে মুদ্ৰাটোও একে দিশলৈ লৈ যাব পাৰি।









অধ্যায় ৫

প্রতিৰক্ষা আৰু অপৰাধ

কেৰমত ডিফেন্সৰ কথা শুনি বেছিভাগ মানুহেই বিৰক্ত হয়। বহুতে কয় 'ইমান লেতেৰা খেল কিয় খেলিব লাগে'? প্রতিৰক্ষা আৰু অপৰাধ ক্রীড়াৰ অংশ, ডাঙৰ বা সৰু, ঘৰৰ ভিতৰত বা বাহিৰত। বেছিভাগ মানুহেই ভাবে যে কেৰমত এটা ডিফেন্স কেৱল প্রতিপক্ষৰ মুদ্ৰাটোক বিঘ্নিত কৰিবলৈ ব্যৱহাৰ কৰা হয়। কিন্তু এই চিন্তা ভুল। চেম্পিয়নসকলক কৰ্মত দেখা পাই তেওঁলোকে এই নীতিৰ গুৰুত্ব উপলব্ধি কৰে।

কেৰমত প্রতিৰক্ষা দুবিধ

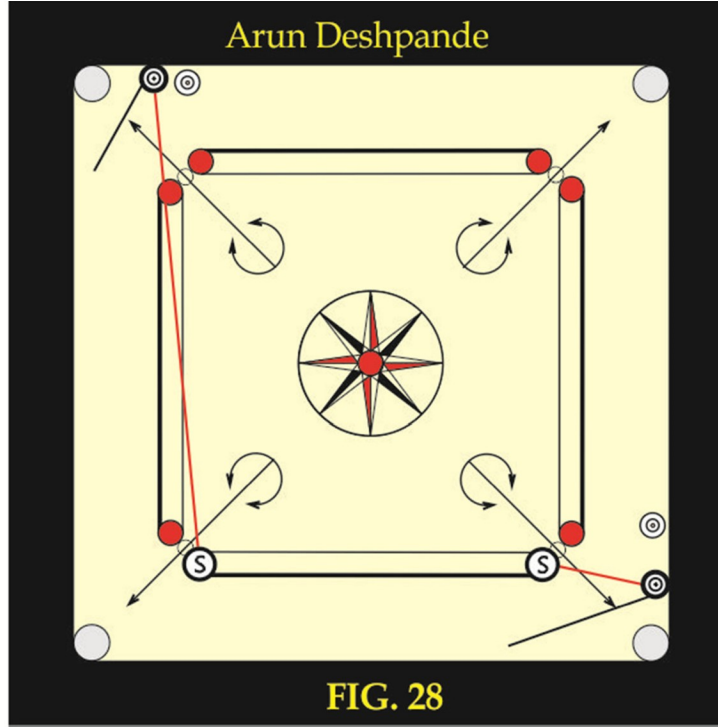
১) প্রত্যক্ষ প্রতিৰক্ষা ২) Indirect প্রতিৰক্ষা।

প্রত্যক্ষ প্রতিৰক্ষা:

যেতিয়া আমাৰ মুদ্ৰাটো স্পৰ্শ নকৰাকৈ প্রতিপক্ষৰ এটা মুদ্ৰা কঠিন কৰি তোলা হয় তেতিয়া প্রতিৰক্ষাক প্রত্যক্ষ প্রতিৰক্ষা বোলা হয়। এই ধৰণৰ ডিফেন্স এককতকৈ ডাবলছত বেছিকৈ ব্যৱহাৰ কৰা হয়। এই ধৰণৰ ডিফেন্স আপাত দৃষ্টিত অতি সহজ যেন লাগে কিন্তু ইয়াক ব্যৱহাৰ কৰাৰ সময়ত এজন খেলুৱৈয়ে উপলব্ধি কৰে যে ই দেখাত যিমান সহজ নহয়। এই ধৰণৰ প্রতিৰক্ষাত প্রতিপক্ষৰ মুদ্ৰা উদ্দেশ্যপ্ৰণোদিত স্থানলৈ আহিব লাগে। এইটো কৰিব পৰাকৈ এজন খেলুৱৈৰ striker ৰ গতিৰ ওপৰত নিয়ন্ত্ৰণ থাকিব লাগে। একে সময়তে তেওঁ জানিব লাগিব যে মুদ্ৰাৰ কি বিন্দুত, striker য়ে আঘাত কৰিব লাগে। বাবে

বিশেষ বিন্দুটোত এটা striker আঘাত কৰিলে তেওঁৰ সঠিকতা থাকিব লাগিব। মুঠতে প্রতিৰক্ষা ইমান সহজ নহয় আৰু ইয়াৰ বাবে মূলতঃ দুটা গুণৰ প্ৰয়োজন হয় (১) সঠিকতা আৰু (২) striker ৰ গতিৰ ওপৰত নিয়ন্ত্ৰণ। এককত প্রতিপক্ষৰ মুদ্ৰা আমাৰ বেচ ফ্ৰেমলৈ বা প্রতিপক্ষৰ rebound ঠাইত আনিব লাগে। ডাবলছত আমাৰ সোঁহাতৰ এজন খেলুৱৈয়ে পিছত খেলে

আমাৰ পালত তেওঁৰ মুদ্ৰাটো আমাৰ বাওঁফালৰ ফ্ৰেমলৈ (বিপক্ষৰ বিপৰীত ফ্ৰেম) বা প্রতিপক্ষৰ rebound স্থানত আনিব লাগে। প্ৰায়ে প্রতিপক্ষৰ মুদ্ৰাবোৰ তেওঁৰ rebound পক্ষলৈ আনিবলগীয়া হয়। এনে অৱস্থাত এটা মুদ্ৰা আনিবলৈ, striker ৰ ওপৰত প্ৰচণ্ড নিয়ন্ত্ৰণৰ প্ৰয়োজন হয় কাৰণ যদি এনে মুদ্ৰা ফ্ৰেমৰ অতি ওচৰলৈ আহে তেন্তে এটা rebound প্রতিপক্ষৰ বাবে সহজ হৈ পৰে বা যদি এনে প্রতিৰক্ষাৰ ষ্ট্ৰ'কত যদি ষ্ট্ৰ'কটো কঠিন হয় তেন্তে বিপৰীত ফ্ৰেমত আঘাত কৰাৰ পিছত মুদ্ৰাটো ওলাই আহি প্রতিপক্ষৰ বাবে সহজ হৈ পৰে। ডাবলছত যদি প্রতিটো pair ৰ এটা মুদ্ৰা বৰ্ভত থাকে, তেন্তে প্রতিজন খেলুৱৈয়ে নিজৰ সোঁফালে থকা প্রতিদ্বন্দ্বীজনৰ মুদ্ৰাটোক কঠিন কৰিবলৈ চেষ্টা কৰে, যদিহে নিজৰ মুদ্ৰাটো তেওঁৰ বাবে পকেটত ভৰোৱাটো সহজ নহয়। এনে ডিফেন্স ব্যৱহাৰ কৰাৰ সময়ত মনত ৰাখিব লাগে যে তেওঁৰ প্রতিদ্বন্দ্বীয়েও একেধৰণৰ ডিফেন্স খেলিব। গতিকে তেওঁ চাব লাগে যে তেওঁ যিটো মুদ্ৰা তেওঁৰ সোঁফালৰ খেলুৱৈজনৰ বাবে কঠিন কৰি তুলিছে সেই একেটা মুদ্ৰাকে এনে অৱস্থাত থাকিব লাগে যাতে তেওঁৰ সংগীয়েও তেওঁৰ প্রতিদ্বন্দ্বীজনৰ বাবে কঠিন কৰি তুলিব পাৰে। এনে ধৰণৰ ডিফেন্সত যিসকল খেলুৱৈৰ striker ৰ গতিৰ ওপৰত নিয়ন্ত্ৰণ থাকে আৰু যিসকলৰ ধৈৰ্য্য থাকে, তেওঁলোকে কেৱল এনে কৌশল ব্যৱহাৰ কৰি ব'ৰ্ড জয় কৰিব পাৰে। এতিয়া প্ৰশ্ন হয় চিংগলছত ইমান ডিফেন্স কিয় প্ৰয়োজনীয়? প্রতিপক্ষৰ মুদ্ৰা কঠিন কৰি তোলাত খেলুৱৈয়ে নিজৰ পাল হেৰুৱাই পেলায়। যিহেতু ইয়াত খেলুৱৈৰ মুদ্ৰাও কঠিন, সেয়েহে তেওঁৰ প্রতিদ্বন্দ্বীয়ে তেওঁৰ মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰোৱাৰ পাক পায়। প্রতিপক্ষৰ মুদ্ৰাটো কঠিন কৰাৰ উদ্দেশ্য হ'ল যেতিয়া প্রতিপক্ষই কঠিন মুদ্ৰা পকেটত ভৰোৱাৰ চেষ্টা কৰে কেতিয়াবা তেওঁৰ বাবে পুনৰ কঠিন হৈ পৰে যাৰ ফলত এজন খেলুৱৈয়ে তেওঁৰ কঠিন মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰাই বা আঁতৰাবলৈ অতিৰিক্ত পাক দিয়ে। নিজৰ মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰাই থাকোঁতে এজন খেলুৱৈয়ে চাব লাগে যে তেওঁৰ বাবে পুনৰ বা অন্য কোনো ধৰণে কঠিন নহয়, প্রতিপক্ষৰ মুদ্ৰা কঠিন কৰাৰ উদ্দেশ্য পৰাস্ত হয়। যেনে- যদি প্রতিপক্ষৰ মুদ্ৰা আমাৰ বেচ ফ্ৰেমলৈ অনা হয় তেন্তে তেওঁ ইয়াক double দ্বাৰা পকেটত ভৰোৱাৰ চেষ্টা কৰিব। যেতিয়া, এটা double খেলি, যদি ষ্ট্ৰ'ক লেহেমীয়া হ'ব, মুদ্ৰাটো rebound ফালে থকাটো কঠিন হৈ পৰিব। ষ্ট্ৰ'কটো কঠিন কিন্তু ভুল হ'লেও তেওঁৰ বেচ ফ্ৰেমত খুন্দা মৰাৰ পিছত মুদ্ৰাটো rebound স্পৰ্টলৈ আহে। অৱশ্যে এনে ডিফেন্স খেলাৰ বাবে বহুত ধৈৰ্য্য ধৰিব লাগে কাৰণ কেতিয়াবা, একেটা মুদ্ৰাকে এটাতকৈ অধিক টাৰ্ণৰ বাবে কঠিন কৰি তুলিবলগীয়া হয়। কেতিয়াবা দৰ্শকে এনে প্ৰত্যক্ষ প্রতিৰক্ষা কৌশল ব্যৱহাৰ কৰা খেলুৱৈক ছুট আউট কৰে। এই পৰ্যায়ত এজন খেলুৱৈয়ে নিজৰ একাগ্ৰতা হেৰুৱাব নালাগে। একেখিনি দৰ্শকে খেলুৱৈজনক প্ৰত্যক্ষ প্রতিৰক্ষা ব্যৱহাৰ কৰি সেই ব'ৰ্ডখন জিকিলে প্ৰশংসা বা শলাগ লয়।



চিত্ৰ ২৮ত দেখুওৱাৰ দৰে A আৰু B পকেটৰ ওচৰৰ বিপৰীত ফ্ৰেম আৰু কাষৰ ফ্ৰেম স্পৰ্শ কৰা মুদ্ৰা এটাক মধ্যমীয়াতকৈ অধিক force ৰ কেন্দ্ৰ বিন্দুত আঘাত কৰিও কঠিন কৰিব পাৰি।

বিয়া কৰাই মানুহে ধৰি লয় যে যেতিয়া চেম্পিয়নসকলে ডাবলছত খেলি আছে তেতিয়া চতুৰ্থজন খেলুৱৈয়ে নিজৰ পাল নাপাব। কিন্তু এই ধাৰণা ভুল। যিজন খেলুৱৈৰ বিৰতি থাকে তেওঁ এনেদৰে খেলে যে তেওঁৰ সংগীয়ে ব'ৰ্ডখন শেষ কৰিব পাৰে। কিন্তু সকলোৱে পাহৰি যায় যে দুয়োজন অংশীদাৰৰ মাজত এজন প্ৰতিদ্বন্দ্বী আছে। এই প্ৰতিদ্বন্দ্বীয়ে তেওঁৰ বাবে সহজ মুদ্ৰা পকেটত ভৰাই থয় আৰু তাৰ পিছত তেওঁৰ সোঁফালে থকা খেলুৱৈজনৰ বাবে এটা বা ততোধিক মুদ্ৰা কঠিন কৰি তোলে। এইদৰে তেওঁ নিজৰ সংগীক এটা পাক দিয়ে। এইদৰে এই চক্ৰটো চলি থাকে। ডাবলছত প্ৰতিজন খেলুৱৈয়ে চাব লাগে যে তেওঁ ব'ৰ্ড শেষ কৰে বা তেওঁৰ সংগীয়ে ব'ৰ্ড শেষ কৰাটো সম্ভৱ কৰি তোলে।

যেতিয়া খেলুৱৈসকলে ডাবলছ খেলে তেতিয়া তেওঁলোকে সদায় নিজৰ সংগীৰ কথা ভাবিব লাগে। কিছুমান খেলুৱৈয়ে নিজৰ সংগীক বিবেচনা নকৰাকৈ স্বার্থপৰ খেল খেলে। শেষত ইয়াৰ ফলত কাজিয়াৰ সৃষ্টি হয়। দুয়োজন সংগীৰ মাজত নিখুঁত বুজাবুজি থাকিব লাগে। যোৰত এই বুজাবুজি অতি বিৰল য'ত দুয়োজন খেলুৱৈ চেম্পিয়ন হয়। কাৰণ স্বার্থপৰতাৰ বাহিৰে আন একো নহয়। এতিয়া প্ৰশ্ন হয় স্বার্থপৰ খেল কি? প্ৰায়ে যেতিয়া কোনো খেলুৱৈয়ে ভাল ষ্ট্ৰ'ক খেলে তেতিয়া দৰ্শকে হাত চাপৰি বজায়। এজন খেলুৱৈয়ে কিছু পৰিমাণে অতিৰিক্ত আত্মবিশ্বাসী আৰু চাতুৰী হৈ পৰে আৰু তেওঁৰ সংগীক এটা পাক দিয়াৰ পৰিৱৰ্তে তেওঁৰ বাবে কঠিন আৰু তেওঁৰ সংগীৰ বাবে সহজ মুদ্ৰা খেলিবলৈ চেষ্টা কৰে। তেওঁ প্ৰশংসাৰ চোত ওখকৈ ৰাইড কৰে আৰু অসম্ভৱ ষ্ট্ৰ'ক চেষ্টা কৰে আৰু মেচখনত পৰাস্ত হয়। বুজাবুজিৰ এই প্ৰশ্নটো তেতিয়াই উত্থাপন হয় যেতিয়া দুজন চেম্পিয়নে খেলি থাকে কাৰণ ইগো থাকে

তেওঁলোকৰ মাজত সংঘৰ্ষ। আচলতে যদি তেওঁলোকে মেচখনত জয়ী হয় তেন্তে কোনেও ভাল খেলিব নোৱাৰিলেও ক্রেডিট দুয়োৰে। ভাল খেল খেলি থকা খেলুৱৈজনে বৰ্ভখন শেষ কৰাটো সম্ভৱ হ'লে নিজেই ব'ৰ্ভখন শেষ কৰিবলৈ নিজৰ সংগীৰ পৰা সৰ্বাধিক টাৰ্ণ পাব লাগে। ডাবলছত খেলি থকাৰ সময়ত এজন খেলুৱৈয়ে নিজৰ সংগীক বুজিব লাগে। তেওঁৰ সংগীয়ে কিবা ভুল কৰিলেও বৰ্ভৰ সময়ত তেওঁক ওপৰলৈ টানিব নালাগে। যদি কোনো খেলুৱৈয়ে ভুল কৰাৰ বাবে নিজৰ সংগীক সকলো সময়তে চাকৰিৰ পৰা বৰ্খাস্ত কৰে, তেন্তে তেওঁলোকৰ প্ৰতিদ্বন্দ্বীয়ে ইয়াৰ পৰা অধিক আত্মবিশ্বাস লাভ কৰে আৰু একে সময়তে তেওঁৰ সংগীয়ে আত্মবিশ্বাস হেৰুৱাই পেলায়।

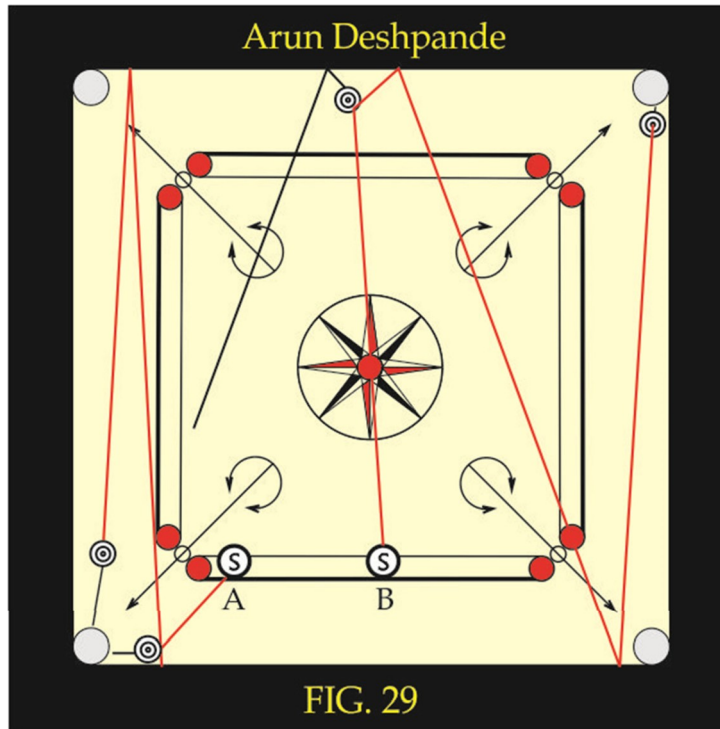
মাদ্ৰাসত অভিজ্ঞতা:

মোৰ মাদ্ৰাজৰ অভিজ্ঞতাৰ পৰা বুজিব পাৰি যে খেলুৱৈসকলে কেনেকৈ আত্মবিশ্বাস হেৰুৱাই পেলায়, যদি তেওঁলোকৰ সংগীৰ লগত কাজিয়া হয় আৰু কোনোবাই বুজিব পাৰে যে কেনেকৈ হেৰুৱা মেচ এখন অংশীদাৰসকলৰ মাজত নিখুঁত বুজাবুজিৰে ঘূৰাই আনিব পাৰি। ১৯৭০ চনত মাদ্ৰাজত অনুষ্ঠিত হোৱা ৰাষ্ট্ৰীয় কেৰম প্ৰতিযোগিতাৰ ছেমিফাইনেলত সুন্দৰৰাজ আৰু শিৱলিংগম আৰু মই লগ পাইছিলো। সুন্দৰৰাজে চমৎকাৰ ফৰ্মত খেলিছিল আৰু শিৱলিংগমেও তেওঁক ভাল সমৰ্থন দিছিল। আমাৰ হাতত এটাও পইণ্ট নিদিয়াকৈয়ে মাত্ৰ তিনিখন ব'ৰ্ভত প্ৰথমখন খেলত জয়লাভ কৰে। গোটেই হলঘৰটোত উত্তেজনাৰ হুলস্থূল আছিল কাৰণ মহাৰাষ্ট্ৰৰ পৰা আমাৰ একমাত্ৰ pair যিয়ে প্ৰতিযোগিতাখনত অংশগ্ৰহণ কৰিব পাৰিছিল আৰু আমি আমাৰ নিখুঁত বুজাবুজিৰ বাবে অতি বিখ্যাত আছিলো। যদিও সুন্দৰৰাজ আৰু শিৱলিংগম মাদ্ৰাজৰ দৰ্শকৰ বাবে সুপৰিচিত আছিল যদিও ৰাষ্ট্ৰীয় পৰ্যায়ত তেওঁলোকৰ ভাল অভিলেখ নাছিল। ৰমেশে ডিফেন্সিভ টেকনিক গ্ৰহণ কৰিলে। মোৰ মতে তেওঁ আজিৰ শ্ৰেষ্ঠ ডাবলছ খেলুৱৈ। তেওঁ সুন্দৰৰাজক ব্লক কৰিছিল যদিও পিছৰজনে তেওঁৰ বাবে সুলভ মুদ্ৰাবোৰ পকেটত ভৰাই দিবলৈ আৰম্ভ কৰিছিল আৰু ফিনিচিঙৰ বাবে কোনো পজিচন নথকাত ডিফেন্স ব্যৱহাৰ কৰিবলৈ আৰম্ভ কৰিছিল। তেওঁলোকৰ বুজাবুজি ভাঙি পেলোৱাটো প্ৰয়োজনীয় আছিল। ধূৰ্ততাৰে ৰমেশে নিজৰ খেল সলনি কৰি সুন্দৰৰাজক বৰ্ভ শেষ কৰাৰ সুযোগ দিবলৈ আৰম্ভ কৰিলে যদিও একে সময়তে ৰমেশে সুন্দৰৰাজৰ পৰা অন্ততঃ এটা মুদ্ৰা আঁতৰাই ৰাখিছিল যিটো প্ৰলোভনজনক আছিল। সুন্দৰৰাজক বেইট কৰি বৰ্ভখন শেষ কৰা হ'ল। একে সময়তে ৰমেশে মোৰ বাবে সহজ ফিনিচিং পজিচন এটা ৰাখিছিল। ফান্দত বেইট কৰি সুন্দৰৰাজে শেষৰটো দুবাৰ-তিনিবাৰ মিছ কৰিলে আৰু মই ব'ৰ্ভখন শেষ কৰাৰ সুযোগ পালোঁ। আমি ব'ৰ্ভত জিকিলোঁ। সুন্দৰৰাজৰ লগত থং হেৰুৱালে শিৱলিংগমে। বিনামূলীয়া খেল খেলিবলৈ নিদিলে। তেওঁ তেওঁক ডিফেন্সিভ গেম খেলিবলৈ বাধ্য কৰাইছিল। ফলত আমি সেই খেলখনত জয়ী হ'লোঁ। তৃতীয়খন খেল আৰম্ভ হোৱাৰ আগতে আমি ১০ মিনিট জিৰণি লৈছিলো। সেই সময়ছোৱাত শিৱলিংগমে সুন্দৰৰাজক সকলো সময়তে ওপৰলৈ টানি আছিল। ৰমেশে তেতিয়া ক'লে, "অৰুণ, তেওঁলোকৰ বুজাবুজিৰ অন্ত পৰিছে আৰু এতিয়া আমি সত্যটোৰ সুবিধা ল'ব লাগিব।"

তৃতীয়খন খেল আৰম্ভ হ'লে হঠাতে ৰমেশে আক্ৰমণাত্মক খেল খেলিবলৈ ধৰিলে আৰু মোকো একেদৰেই কৰিবলৈ ক'লে। স্বাভাৱিকতে শিৱলিংগম আৰু সুন্দৰৰাজে প্ৰতিৰক্ষামূলক কৌশল গ্ৰহণ কৰিছিল। এই কাম কৰি তেওঁলোকে আত্মবিশ্বাস হেৰুৱাই পেলালে আৰু ব্যৰ্থ হ'ল

মুদ্রাবোৰ পকেটত ভৰাই থওক। এইদৰে আমি সুবিধা পালোঁ আৰু আমি অধিক অপৰাধৰ সৈতে খেলিবলৈ আৰম্ভ কৰিলোঁ আৰু পৰিস্থিতি সম্পূৰ্ণৰূপে নিয়ন্ত্ৰণ কৰিলোঁ। আমি সেই খেলখন তিনিখন ব'ৰ্ডত জয়ী হৈছিলো, তেওঁলোকক এটাও পইণ্ট নিদিয়াকৈ। আমি ফাইনেলত তামিলনাডুৰ ৱাই লাজাৰ আৰু এছ ডিলিক পৰাস্ত কৰি ডাবলছ নেশ্যনেল চেম্পিয়নশ্বিপ লাভ কৰিলোঁ। একক শাখাত মহাৰাষ্ট্ৰৰ ছুহাছ কাশ্বলিয়ে ফাইনেলত তামিলনাডুৰ এছ দিল্লীক পৰাস্ত কৰি ৰাষ্ট্ৰীয় চেম্পিয়নশ্বিপ লাভ কৰে।

প্রত্যক্ষ আৰু পৰোক্ষ প্ৰতিৰক্ষাৰ পদ্ধতিসমূহ অধিক চিত্ৰত দেখা যায়।



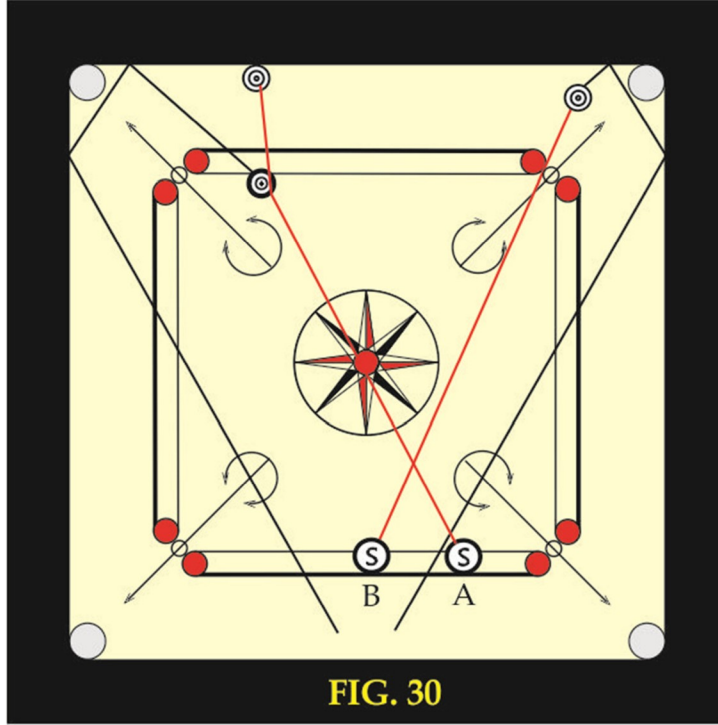
২৯-ক চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে এটা বগা মুদ্ৰা প্ৰতিপক্ষৰ বেচ ফ্ৰেমৰ ওচৰত আৰু এটা বগা মুদ্ৰা পকেটত থাকে। যদি আপুনি চিত্ৰ 29-A ত দেখুওৱা বিন্দুত প্ৰতিপক্ষৰ ভিত্তি ফ্ৰেমৰ ওচৰত থকা বগা মুদ্ৰাটোত striker অতি জোৰেৰে আঘাত কৰে তেন্তে...

striker ঘূৰি আহিব আৰু ই আপোনাৰ বেচ ফ্ৰেমত পকেটৰ ওচৰত খুন্দা মাৰিব আৰু ই বগা মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰে যিটো বিপৰীত সোঁ পকেটত আছে যাৰ ফলত আপোনাৰ কঠিন মুদ্ৰাটো সহজ হৈ পৰিব।

চিত্র ২৯-A ত দেখুওৱাৰ দৰে যদি আমাৰ বেচ ফ্ৰেমত থকা এটা মুদ্ৰা cut কঠিন হয় তেন্তে rebound অৱস্থানত থকা আমাৰ কঠিন মুদ্ৰাটো সহজ কৰি তলিব পাৰি।

৩০-ক চিত্রত দেখুওৱাৰ দৰে আমাৰ মুদ্ৰাটোৱে বিপৰীত ফ্ৰেমটো স্পৰ্শ কৰি আছে আৰু
 প্রতিপক্ষৰ হাতত তেওঁৰ বাবে এটা সহজ মুদ্ৰা আছে। যিহেতু আমাৰ মুদ্ৰাটোৱে বিপৰীত
 ফ্ৰেমটো স্পৰ্শ কৰি আছে, গতিকে ইয়াক cut হ'ব নোৱাৰে আৰু প্রতিপক্ষৰ মুদ্ৰাটো টানিব
 নোৱাৰি। একে সময়তে প্রতিপক্ষৰ মুদ্ৰাটো আমাৰ মুদ্ৰাৰ সৈতে সবলৰেখাত থাকে আৰু
 সেয়েহে এটা glanceও সম্ভৱ নহয়। এই অৱস্থাত, চিত্রত দেখুওৱাৰ দৰে। ৩০-A যদি...

প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাটো পকেট এৰিয়াৰ ওচৰৰ বিপৰীত ফ্ৰেমত খুন্দা মাৰিলে, আমাৰ মুদ্ৰাৰ striker টো ড্ৰাইভ কৰিলে প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাটো বিপৰীত ফ্ৰেমৰ সৈতে এটা বিশেষ কোণ বনোৱাৰ পিছত আমাৰ বেচ ফ্ৰেমলৈ আহে আৰু আমাৰ মুদ্ৰাটো পকেটত সোমাই যায় বা সেই স্থানৰ পৰা ওলাই আহে আৰু পৰৱৰ্তী টুমৰ বাবে আমাৰ বাবে সহজ হৈ পৰে। এই ষ্ট্ৰোকটো দেখাত বহুত সহজ কিন্তু নহয়। এনে প্ৰতিৰক্ষা কৰিবলৈ বহুত অভ্যাসৰ প্ৰয়োজন হয় প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাটো কঠিন কৰি striker টোক বিপৰীত ফ্ৰেমৰ বিভিন্ন বিন্দুলৈ লৈ যাব পাৰি যাতে আমাৰ কঠিন মুদ্ৰাবোৰ সহজ হয়।



চিত্ৰ ৩০-B ত দেখুওৱাৰ দৰে প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰা যিটো তেওঁৰ ভিত্তি পকেটত আছে, সেইটোও আমাৰ ভিত্তি ফ্ৰেমৰ ওচৰলৈ আনি কঠিন কৰি তুলিব পাৰি এই দুটা পদ্ধতিত striker ৰ গতিৰ ওপৰত সঠিকতা আৰু ভাল নিয়ন্ত্ৰণৰ প্ৰয়োজন হয়। এইদৰে বিপৰীত ফ্ৰেমৰ ওচৰৰ যিকোনো মুদ্ৰা আমাৰ ভিত্তি ফ্ৰেমলৈ আনিব পাৰি। অভ্যাসৰ দ্বাৰা বুজিব পাৰি যে মুদ্ৰাটোৰ কোনটো বিন্দুত আঘাত কৰি আমাৰ বেচ ফ্ৰেমলৈ আনিব লাগে। বহু সময়ত এটা পজিচন আছে যিটো চিত্ৰ ৩১-A ত দেখুওৱা হৈছে প্ৰতিপক্ষৰ ক'লা মুদ্ৰাই আমাৰ বগা মুদ্ৰাটোৰ বাট বন্ধ কৰি আছে খেলুৱৈসকলে ইয়াক কঠিন rebound ৰে পকেটত ভৰোৱাৰ প্ৰচেষ্টা কৰে। তেওঁলোকে ভাবে যে কঠিন rebound দ্বাৰা প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰা আঁতৰাব পাৰি আৰু তেওঁলোকৰ কন পকেটত ভৰাই থব পাৰি। সহজ আৰু সৰ্বোত্তম পদ্ধতিটো হ'ল প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাটো এনেদৰে আঘাত কৰিব লাগে যে ই আমাৰ বেচ ফ্ৰেমলৈ আহিব আৰু একে সময়তে striker টো আমাৰ কঠিন মুদ্ৰাটোলৈ ড্ৰাইভ কৰি ইয়াক সহজ কৰি তুলিব লাগে। এই ষ্ট্ৰ'ক খেলি থাকোঁতে সাৱধানতা অৱলম্বন কৰিব লাগে।

যে প্রতিপক্ষই glance ৰ বাবে এটা স্থান নাপাব লাগে যাতে আমাৰ মুদ্ৰাটো আমাৰ বাবে কঠিন হৈ পৰে।

৩১-৮ নং চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে আমাৰ মুদ্ৰাটো কাটি থাকোঁতে প্রতিপক্ষৰ মুদ্ৰাটো আমাৰ বেচ ফ্রেমলৈ আনি আৰু এটা টাৰ্ণ পাব পাৰি। এই গেমটোক cut back game বুলি কোৱা হয়। ই এক অতি উপযোগী খেল কাৰণ এনে খেল খেলিলে প্রতিপক্ষৰ মুদ্ৰাটো কঠিন কৰি তুলিব পাৰি, আমাৰ কঠিন মুদ্ৰাটো সহজ কৰি তুলিব পাৰি আৰু কঠিন গোট এটা খুলিব পাৰি।

ভুল প্রতিৰক্ষা আৰু ইয়াৰ ফলাফল:

জটিল মুহূৰ্তত কি খেলিব লাগে বহু খেলুৱৈয়ে বুজি নাপায়। নাগপাদা নেইবাৰহুড হাউচ অ'পেন কেৰম টুৰ্ণামেণ্টৰ ফাইনেলত কাদিৰখানৰ সৈতে খেলি আছিলো। কাদিৰখানৰ শেষ মুদ্ৰাটো মোৰ বাঁও পকেটৰ ওচৰত আৰু মোৰ শেষ মুদ্ৰাটো বিপৰীত পকেটৰ ওচৰত আছিল। কাদিৰখানৰ পাল আছিল, The Queen was near may base frame. কাদিৰখানে এনেদৰে খেলিছিল যে কাষৰ ফ্রেমত আমাৰ দুটা মুদ্ৰাৰ মাজত Queen সোমাই আহিছিল। সেইখন আছিল তৃতীয় আৰু নিৰ্ণায়ক খেল। স্ক'ৰ আছিল ২৮ অল। সেয়েহে সেই ব'ৰ্ডৰ বিজয়ীয়ে মেচখনত জয়ী হ'ব। এই অৱস্থাত মই Queen অলপ আগুৱাই ঠেলি দিলোঁ। কাদিৰেও কাষৰ পৰা Queen ঠেলি দিলে। তিনিবাৰ বা তাতোকৈ অধিকবাৰ এনেকুৱা হৈছিল। মই সেই স্থানৰ পৰা Queen টোক এনেদৰে আঁতৰাই দিলোঁ যে কাদিৰৰ দুটা মনত আছিল যে ইয়াক ৰক্ষা কৰিব নে পকেটত ভৰাই দিব। Queen কাদিৰখানৰ বাবে cut ৰ বাবে স্থানত আহিছিল, সেয়েহে তেওঁ ইয়াক cut কৰাৰ উদ্দেশ্য আছিল, আনহাতে, তেওঁ ইয়াক ৰক্ষা কৰিবলৈ প্ৰৱল আছিল কাৰণ যদি তেওঁ কাটি থকাৰ সময়ত Queen টো মিছ কৰিলেহেঁতেন, তেন্তে তেওঁ মেচখন হেৰুৱালেহেঁতেন। এই দ্বিধাদ্বন্দ্বত কাদিৰে cut কৰিবলৈ চেষ্টা কৰিছিল আৰু মিছ কৰিছিল, মই Queen অতি সহজেই পাইছিলোঁ আৰু সেয়েহে মই খেলখন আৰু মেচখন জয় কৰাৰ সুযোগ পাইছিলোঁ। ডিফেন্সত তেওঁ ভুল কৰিছিল। যদি সঠিক ডিফেন্স খেলিলেহেঁতেন তেন্তে সেই মেচখনত জয়ী হোৱাৰ সম্ভাৱনা মোৰ অতি বিৰল আছিল। মোৰ মুদ্ৰাটো বিপৰীত পকেটৰ ইমান ওচৰত আছিল যে যদি মই কেৱল striker ৰ দ্বাৰা চুই থাকিলোঁহেঁতেন তেন্তে পকেটত পৰিলেহেঁতেন কিন্তু কাদিৰখানৰ মুদ্ৰাটো পকেটৰ ইমান ওচৰত নাছিল। সেয়েহে তেওঁ পকেটৰ পৰা নিজৰ মুদ্ৰাটো আঁতৰাই পেলাব লাগিছিল যিটো Queen ৰ বাবে ব্লক আছিল। তেতিয়া তেওঁ ডিফেন্সৰ বাবে দুটা চাইড পালেহেঁতেন ১) তেওঁৰ বেচ ফ্রেম ২) মোৰ মুদ্ৰাটো পকেটত থকা চাইড ফ্রেম। মোৰ বাবে ডিফেন্সৰ বাবে মাত্ৰ এটা পক্ষহে থাকিলেহেঁতেন আৰু সেয়া আছিল মোৰ বেছ ফ্রেম। সেয়েহে তেওঁ সেই ব'ৰ্ডখন আৰু মেচখন জয় কৰাৰ সম্ভাৱনা বেছি আছিল যদিহে তেওঁ নিখুঁত ডিফেন্স খেলিলেহেঁতেন।

INDIRECT প্রতিৰক্ষা :

পৰোক্ষ প্রতিৰক্ষা বহুতো ষ্ট্ৰ'কৰ দ্বাৰা কৰিব পাৰি যিবোৰ 'ষ্ট্ৰ'কৰ বৰষুণ' অধ্যায়ত দেখুওৱা হৈছে। পৰোক্ষ প্রতিৰক্ষাৰ বাবে মূল ষ্ট্ৰ'কসমূহ হ'ল এটা glance আৰু এটা brush। বেছিভাগ সময়তে ব'ৰ্ড শেষ কৰাৰ সময়ত প্ৰত্যক্ষ প্রতিৰক্ষা কৰা হয় আনহাতে পৰোক্ষ প্রতিৰক্ষা যিকোনো পৰ্যায়তে কৰিব পাৰি।

অপৰাধ:

‘স্বাৰাৰ অৱ ষ্ট্ৰ’ক’ অধ্যায়টোৰ পৰাই বুজিব পাৰি যে এই ষ্ট্ৰ’কবোৰ কেনেকৈ অপৰাধৰ বাবে উপযোগী। অফেন্স খেলৰ এক অতি গুৰুত্বপূৰ্ণ কৌশল। কেৱল ডিফেন্সেই মেচখন জয় কৰাৰ উদ্দেশ্য পূৰণ কৰিব নোৱাৰে। এজন খেলুৱৈৰ ডিফেন্স আৰু অফেন্স দুয়োটা থাকিব লাগিব। এজন খেলুৱৈয়ে খেলৰ আৰম্ভণিতে অপৰাধ খেলিবলৈ চেষ্টা কৰিব লাগে। এজন খেলুৱৈয়ে আক্ৰমণাত্মক খেলৰ দ্বাৰা আত্মবিশ্বাস লাভ কৰে আৰু তেওঁ অনুভৱ কৰে যে ব’ৰ্ডৰ প্ৰতিটো মুদ্ৰা তেওঁৰ বাবে সহজ। অপৰাধৰ অভাৱে তেওঁৰ আত্মবিশ্বাসক ক্ষতিগ্ৰস্ত কৰে আৰু এজন খেলুৱৈয়ে অনুভৱ কৰে যে ব’ৰ্ডৰ প্ৰতিটো মুদ্ৰা তেওঁৰ বাবে কঠিন। অপৰাধত খেলিবলগীয়া মুদ্ৰা আৰু সহজ কৰি তুলিবলগীয়া মুদ্ৰাৰ সন্দৰ্ভত কৌশলগত পৰিকল্পনা থকাটো অতি প্ৰয়োজনীয়। বহু খেলুৱৈয়ে এই কথা নাভাৱে আৰু অপৰিকল্পিত আক্ৰমণাত্মক খেল খেলে য’ত তেওঁলোকে বিফল হয়; যেনে- যেতিয়া প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাই আমাৰ মুদ্ৰাৰ বাট বন্ধ কৰি থাকে আমি আনটো মুদ্ৰা খেলি আঁতৰাই পেলাওঁ। কিন্তু এনে এটা মুদ্ৰা আঁতৰোৱাৰ সময়ত আমি নাভাবি, যিটো অৱস্থাত উপনীত হ’ব, আৰু সেয়েহে, কেতিয়াবা ই আমাৰ আনটো মুদ্ৰাৰ বাবে বাধা হৈ পৰে। গতিকে প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাটো আঁতৰোৱাৰ আগতে এজন খেলুৱৈয়ে ইয়াৰ গতিবিধি কল্পনা কৰিব লাগে আৰু চাব লাগে যে ই তেওঁৰ আনটো মুদ্ৰাৰ বাবে বাধা নহ’ব। যদি সেই মুদ্ৰাটোৱে আন মুদ্ৰাক ব্লক কৰাটো বাধ্যতামূলক তেন্তে এজন খেলুৱৈয়ে প্ৰথমে সেই আন মুদ্ৰাবোৰ খেলিব লাগে আৰু তাৰ পিছত তেওঁ এনে এটা মুদ্ৰা আঁতৰাই পেলাব লাগে। গতিকে খেলখনত আমাক নিখুঁত পৰিকল্পনাৰ প্ৰয়োজন।

প্ৰায়ে শেষ কৰাৰ সুযোগ আমাৰ বাটত আছে। এই অৱস্থাত এজন খেলুৱৈয়ে নিখুঁতভাৱে পৰিকল্পনা কৰিব লাগে আৰু তেওঁ মুদ্ৰাটো ক্ৰমাগতভাৱে খেলিব লাগে। ধৰি লওক আমাৰ পাঁচটা মুদ্ৰা বৰ্ভত আছে আৰু আমাৰ ফিনিচিং পজিচন আছে কিন্তু আমাৰ এটা মুদ্ৰাই প্ৰতিপক্ষৰ মুদ্ৰাৰ বাট বন্ধ কৰি আছে। যদি আমি প্ৰথমে সেই মুদ্ৰাটো খেলো আৰু বাকী চাৰিটা মুদ্ৰাৰ এটা মিছ কৰো, তেন্তে আমাৰ প্ৰতিদ্বন্দ্বীয়ে বৰ্ভখন শেষ কৰি দিয়ে আৰু অপ্ৰয়োজনীয়ভাৱে আমি আমাৰ ভাগ্যক দোষ দিওঁ। কিন্তু যদি প্ৰতিপক্ষৰ বাবে বাধাৰ সৃষ্টি কৰা মুদ্ৰাটো শেষত খেলা হ’লহেঁতেন, তেন্তে আগৰ মুদ্ৰাটো হেৰুৱাই পেলোৱাৰ পিছতো আমি আৰু এটা সুযোগ পালোঁহেঁতেন। গতিকে খেলুৱৈয়ে সদায় এনেদৰে পৰিকল্পনা কৰিব লাগে যে তেওঁৰ মুদ্ৰাটো মিছ কৰিলেও তেওঁ পুনৰ এটা পাক পাব। আমি আমাৰ প্ৰতিদ্বন্দ্বীক কিমান টাৰ্ণ দিম সেইটো সঠিকভাৱে গণনা কৰা উচিত। আমি সদায় প্ৰতিপক্ষৰ পৰা আৰু এটা টাৰ্ণ পাবলৈ চেষ্টা কৰা উচিত; যেনে- যদি আমাৰ প্ৰতিদ্বন্দ্বীজনৰ এটা মুদ্ৰা কঠিন আনহাতে আমাৰ দুটা আৰু আমাৰ এটা পাক থাকে তেন্তে আমি কোনো এটা মুদ্ৰা পকেটত ভৰোৱাৰ চেষ্টা কৰা উচিত নহয় কিন্তু আমি এটা পকেটত ভৰাই আনটো আঁতৰাবলৈ চেষ্টা কৰা উচিত বা আমি আমাৰ দুয়োটা কঠিন মুদ্ৰা আঁতৰাবলৈ চেষ্টা কৰা উচিত। যেতিয়া প্ৰতিপক্ষই টাৰ্ণ পায় তেতিয়া তেওঁৰ বাবে এটা মুদ্ৰা কঠিন হয় যিটো তেওঁ পকেটত ভৰাই ল’বলৈ চেষ্টা কৰিব। যদি আমি এটা পাক পাওঁ তেন্তে মুদ্ৰা দুটা আমাৰ বাবে সহজ আৰু এইদৰে আমি ব’ৰ্ডখন জিকিব পাৰো। কেতিয়াবা বিপক্ষৰ অধিক মুদ্ৰা ব’ৰ্ডত থাকে আৰু আমাৰ খেলৰ সুযোগ থাকে। এই স্থানত আমি সদায় ডিফেন্সৰ দ্বাৰা ব’ৰ্ড জয় কৰিবলৈ চেষ্টা কৰাৰ পৰিৱৰ্তে আক্ৰমণাত্মক খেলেৰে ব’ৰ্ডখন শেষ কৰিবলৈ চেষ্টা কৰা উচিত। আমি সফল হ’লে আমাৰ প্ৰতিদ্বন্দ্বীয়ে পৰৱৰ্তী ব’ৰ্ডৰ বাবে সুযোগ নাপায়।

ৰমেশ চিট্ৰী আৰু মই মহাৰাষ্ট্ৰ ৰাজ্যিক চেম্পিয়নশ্বিপৰ ফাইনেল খেলি আছিলো সুহাস কাঞ্চলী আৰু বিজয় সংগমৰ বিৰুদ্ধে। দুয়োটা যুটিৰ সুনাম আছিল আৰু সেয়েহে দৰ্শকৰ ভিৰ আছিল। সেই ভিৰটো আছিল এক বিৰল অভিজ্ঞতা। দৰ্শকৰ লগত এনেকুৱা অভিজ্ঞতা আমাৰ কেতিয়াও হোৱা নাছিল। দৰ্শকৰ অত্যধিক হেঁচাত আমাৰ চকীবোৰ ষ্টেণ্ডৰ তললৈ ঠেলি দিয়া হ'ল। আমি অসহায় হৈ পৰিলোঁ। মেচ আৰম্ভ কৰাৰ কোনো সম্ভাৱনা নাছিল। আমি যেতিয়া তেওঁলোকক অনুৰোধ কৰিলোঁ তেতিয়া তেওঁলোক অলপ পিছুৱাই গ'ল। তেতিয়াও যেতিয়া আমি টুম এটা লাভ কৰিছিলো তেতিয়া আমি দৰ্শকক পিছলৈ ঘূৰি যাবলৈ অনুৰোধ কৰিবলগীয়া হৈছিল যাতে আমি প্ৰতিবাৰেই আমাৰ চকীখন স্থাপন কৰিব পাৰো। দৰ্শকৰ ইচ্ছাকৃত কাৰ্য্য নাছিল যদিও ইমানেই ভিৰ হৈছিল যে প্ৰতিজন মানুহে নিজকে থিয় কৰি ৰাখিবলৈ আনজনক ধৰি ৰাখিছিল। মানুহৰ পিৰামিডৰ কথা মনত পৰিল। প্ৰথম শাৰীৰ চকীবোৰ উচ্চতাত আৰোহণ ক্ৰমত সজাই থোৱা হৈছিল যাতে দৰ্শকে মেচখন চাব পাৰে। মেচ আৰম্ভ হ'ল। টছত জয়লাভ কৰে সুহাছ আৰু সংগমে। সংগমে প্ৰথম বৰ্ড আৰম্ভ কৰিলে। তেওঁ আঠটা বগা মুদ্ৰা আৰু Queen পকেটত ভৰাই থৈছিল। শেষৰ মুদ্ৰাটো সি সুহাছৰ বাবে সহজ কৰি তুলিলে আৰু সি কুইজিকেলকৈ ৰমেশৰ ফালে চালে। লগতে দৰ্শকে সংগমক তেওঁৰ খেলৰ বাবে হাত চাপৰি বজাইছিল। ৰমেশে যেতিয়া পাল পালে সি বৰ্ডখন শেষ কৰিলে। খেলখন ইমানেই আকৰ্ষণীয় হৈ পৰিল যে মেচত দৰ্শক আগ্ৰহী হৈ পৰিল। প্ৰতিটো ভাল ষ্ট্ৰ'কৰ বাবে হাত চাপৰি বজোৱা হৈছিল। আমি সকলোৱে বৰ্ডৰ পিছত বৰ্ড ফিনিচিং কৰি আছিলো কিন্তু কোনে জয়ী হ'ব সেইটো কোনেও ভৱিষ্যদ্বাণী কৰিব পৰা নাছিল। ষ্ট্ৰ'কৰ ভাৰ্চুৱেল বৰষুণ আছিল আৰু একে সময়তে কৌশল আৰু কৌশলৰ টাছল পূৰ্ণগতিত চলি আছিল। কোনোৱেই হাৰ মানিবলৈ সাজু নাছিল। ষ্ক'বোৰ দৌৰি গ'ল। দুয়োটা যুটিয়ে এখনকৈ খেলত জয়লাভ কৰে। দৰ্শকৰ হুলস্থূলৰ বাবে জিৰণি ল'বলৈ ওলাই যোৱাটো অসম্ভৱ হৈ পৰিছিল। জিৰণি নোলোৱাকৈয়ে আৰম্ভ হৈছিল মেচখন। তৃতীয়খন খেলতো কঠিন যুঁজ হৈছিল। দৰ্শকসকল অতিশয় উত্তেজিত হৈ পৰিছিল। প্ৰতিজন খেলুৱৈয়ে অপেক্ষা কৰি আছিল নিজৰ প্ৰতিদ্বন্দ্বীয়ে ভুল কৰিবলৈ। শেষত দুয়োটা যুটিয়ে ২৮ পইণ্টকৈ লাভ কৰে। দৰ্শকে নিজৰ উশাহ বন্ধ কৰি ৰাখিলে। ব'ৰ্ড আৰম্ভ কৰাৰ পাল পৰিল সুহাছৰ। তেওঁ বৰ্ডখন আৰম্ভ কৰিলে। যিহেতু সেইখনেই আছিল শেষৰখন ব'ৰ্ড তেওঁ ডিফেন্সিভ কৌশল গ্ৰহণ কৰিছিল। সেই বৰ্ডখনত ময়ো দুটা বা তিনিটা ভাল ষ্ট্ৰ'ক উলিয়াই আনিিলোঁ। শেষত দুয়োটা যুটিৰ বৰ্ডত এটাকৈ মুদ্ৰা বাকী আছিল। প্ৰত্যেকেই নিজৰ সংগীক full সুযোগ দিবলৈ চেষ্টা কৰিছিল। সঁচাকৈয়ে কঠিন খেল আছিল। আমি striker ৰ ওপৰত এটা দৃঢ় নিয়ন্ত্ৰণ ৰাখিব লাগিছিল আৰু সঠিক ষ্ট্ৰ'ক খেলিবৰো আশা কৰা হৈছিল। একে সময়তে আমি আমাৰ ধৈৰ্য্য ধৰি ৰাখিব লগা হ'ল। শেষত ৰমেশে দৰ্শনীয় ডিফেন্স খেলিছিল আৰু মুদ্ৰাটো সুহাছ আৰু সংগম দুয়োৰে বাবে কঠিন হৈ পৰিছিল। তাৰ পিছত চুহাছে নিজৰ শেষ প্ৰতিৰক্ষা কৰি আমাৰ মুদ্ৰাটো মোৰ বাবে কঠিন কৰি তুলিলে। মই নিশ্চিত আছিলো যে তেওঁলোকৰ মুদ্ৰাটোও তেওঁলোকৰ বাবে কঠিন আছিল। গতিকে তৃতীয় পকেটটোত মোৰ মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰাই দিবলৈ চেষ্টা কৰিলোঁ। ইমানেই উৎকৃষ্ট হিট আছিল যে মোৰ মুদ্ৰাটো শুদ্ধকৈ পকেটত সোমাই গ'ল আৰু দৰ্শকসকল আনন্দত আক্লত হৈ পৰিল। সেই মেচখনৰ নিজস্ব গুৰুত্ব আছিল, কিয়নো ৰাজ্যিক পৰ্যায়ৰ ডাবলছত আমাৰ হেট্ৰিক জয় আছিল। আমি কৰিব পাৰিলোঁ আৰু এতিয়ালৈকে, আন কোনো pair ইয়াক কৰিবলৈ সফল হোৱা নাই।

অধ্যায়-৬

খেলুৱৈসকলৰ গুণ:

যিকোনো খেলৰ খেলুৱৈৰ কিছুমান গুণ থাকিব লাগিব আৰু কেৰম খেলুৱৈও ইয়াৰ ব্যতিক্ৰম নহয়।

প্ৰথম আৰু আটাইতকৈ প্ৰয়োজনীয় প্ৰয়োজনীয়তা হ'ল আত্মবিশ্বাস। আত্মবিশ্বাস থকা যিকোনো খেলুৱৈৰ বাবে একোৱেই কঠিন নহয়। তেতিয়া তেওঁ সহজে শিকিব পাৰে। কিন্তু এবাৰ তেওঁৰ আত্মবিশ্বাস হেৰুৱালেই তেওঁৰ বাবে আটাইতকৈ সহজ কামটো কঠিন হৈ পৰে। গতিকে অত্যন্ত আত্মবিশ্বাসেৰে বহি থকা কেৰম খেলুৱৈয়েও নিজৰ কঠিন মুদ্ৰাবোৰ সহজ কৰি তুলিব পাৰে। খেলি থাকোঁতে তেওঁ খেলাৰ উপায় আৰু উপায়বোৰ আৱিস্কাৰ কৰি শেষলৈকে আগতেই অনুমান কৰিব পাৰে। যদি অৱশ্যে তেওঁৰ আত্মবিশ্বাসৰ অভাৱ হয়, তেন্তে পকেটত থকা মুদ্ৰাটোও তেওঁৰ বাবে প্ৰত্যাহ্বান হৈ পৰে। সেয়েহে গ্ৰীপৰ সম্পূৰ্ণ ব্যৱহাৰ কৰি আৰু খেলৰ প্ৰতি সম্পূৰ্ণ নিষ্ঠাৰে অহৰহ অভ্যাস কৰি আত্মবিশ্বাস সৃষ্টি কৰিব লাগে। তলত মই প্ৰত্যক্ষ কৰা কেইটামান দৃষ্টান্ত দিওঁ য'ত আত্মবিশ্বাসেৰে খেলুৱৈসকলে এক সুন্দৰ প্ৰদৰ্শন আগবঢ়াইছিল।

জয়হিন্দ স্প'ৰ্টছ ক্লাব, বম্বেৰ পৰিচালনাত অনুষ্ঠিত হোৱা কেৰম একক শাখাৰ এখন মুকলি ছেমিফাইনেলত অন্ধ্ৰ প্ৰদেশৰ আপ্ৰাউ আৰু বম্বেৰ ৰমেশ চিট্ৰীয়ে ফাইনেলত প্ৰৱেশ কৰে। ফাইনেলৰ বিজয়ীক স্বৰ্ণ পদক প্ৰদান কৰা হ'ব। ইতিমধ্যে আপ্ৰাউৱে বিগত তিনি বছৰত ৰাষ্ট্ৰীয় চেম্পিয়নশ্বিপ জয় কৰি হেট্ৰিক অৰ্জন কৰাৰ বিপৰীতে ৰমেশ চিট্ৰীয়ে সকলো স্বৰ্ণ পদক প্ৰতিযোগিতাত লাভ কৰাৰ অভিলেখ গঢ়িছিল। খেল আৰম্ভ হ'ল আৰু আপাৰাওৱে প্ৰথমখন খেলখন সহজেই পকেটত ভৰাই দিলে। ৰমেশে অৱশ্যে দ্বিতীয়খন খেলত জয়লাভ কৰি সমতা স্থাপন কৰে। দ্বিতীয়খন খেলৰ পিছত ক

সাধাৰণতে দহ মিনিটৰ বিৰতি দিয়া হৈছিল। চাহ খাই থাকোঁতে ৰমেশে সম্পূৰ্ণ আত্মবিশ্বাসেৰে ভাইটিক ক'লে যে আপ্ৰাউৱে অগ্ৰগতি লাভ কৰিলেও তৃতীয় খেলত জয়ী হ'ব। খেলখন উপভোগ কৰি দৰ্শকে আগ্ৰহেৰে অপেক্ষা কৰি আছিল ৰমেশৰ জয়লাভ। কিন্তু তেওঁলোকৰ একেবাৰে হতাশাৰ কাৰণ হ'ল আপাৰাওৱে ২৭ বছৰত উপনীত হ'বলৈ চমৎকাৰ ফৰ্ম দেখুৱাইছিল, সেয়েহে খেলখন একপক্ষীয় আছিল আৰু আপাৰাওৰ সম্পূৰ্ণ পক্ষত আছিল। এই সন্ধিক্ষণত আত্মবিশ্বাসেৰে ধন্য ৰমেশে কেৱল সমৰ্থককে নহয়, প্ৰতিদ্বন্দ্বী আপ্ৰাউকো আচৰিত কৰি নিজৰ প্ৰকৃত খেল আৰম্ভ কৰে।

ৰমেশে খেলখন সমতা স্থাপন কৰে ২৭ অল। দৰ্শক আনন্দত আক্ৰান্ত হৈ শেষৰ বৰ্ডখন আৰু তাৰ লগে লগে খেল আৰু মেচ জয় কৰিলে ৰমেশে। তেওঁক প্ৰচুৰ অভিনন্দন জনোৱা হৈছিল।

ভানামালি হল (বম্বে)ত খেলা আন এখন খেলত চুহাছ কাঞ্চলী আৰু আজিমুদ্দিন শ্বেইখৰ মুখামুখি হৈছিল। তৃতীয়খন খেলত চুহাছে অগ্ৰগতি লাভ কৰি আজিমুদ্দিনৰ ১৬ ৰানৰ বিপৰীতে ২৭ ৰান কৰে। শেষ বৰ্ডত চুহাছে ভাঙিব লাগিছিল। প্ৰথমটো পকেটত ভৰাই ক্লাছিকেলি বৰ্ডখন খুলিলে। তেওঁ দেখিলে যে তেওঁৰ আনটো মুদ্ৰা পকেটৰ ওচৰতে আছে। তাৰ পিছত টানি টানি নিজৰ সকলো মুদ্ৰা কাষলৈ আনিলে। এইবোৰত

পৰিস্থিতিৰ ভিত্তিত আজিমুদ্দিনে এক দৰ্শনীয় খেল খেলিছিল যিটো অতুলনীয় আছিল। তাৰ পিছত তেওঁ strikerক প্ৰতিপক্ষৰ হাতত যাবলৈ নিদিলে। তেওঁ Queen ৰ সৈতে ৯টা মুদ্ৰাৰ সকলোবোৰ মাত্ৰ এটা স্পেলতে লৈছিল আৰু ১৩ পইণ্ট লৈ মেচখন জয়ী হৈছিল। ১৯৭০ চনত ৰাষ্ট্ৰীয় চেম্পিয়নশ্বিপ প্ৰতিযোগিতাত মাদ্ৰাজত বোম্বাইৰ সুহাছ কাশ্বলী আৰু মাদ্ৰাজৰ সত্যনাৰায়ণ দিল্লীৰ মাজত অনুষ্ঠিত হোৱা এখন খেলত পুনৰ দুয়োজন খেলুৱৈৰ মাজত থকা মহান দৃঢ়তা আৰু আত্মবিশ্বাসৰ কথা পোহৰলৈ আহিছিল। ফাইনেলত চুহাছে প্ৰথমখন খেল সহজেই ল'লে। দ্বিতীয়খন খেলতো তেওঁ ২৮-৬ গ'লত আগবাঢ়িছিল। এইদৰে দৰ্শকে একপক্ষীয় খেল চাই আছিল যদিও ইয়াত দিল্লীয়ে চুহাছক ৰখাই খেলখন ২৮ অল সমতালৈ আনে। তেওঁ খেলখন জয় কৰিবলৈ শেষৰখন ব'ৰ্ডত চমৎকাৰ খেলিছিল, তৃতীয়টোত আৰু চূড়ান্ত খেলখনত অৱস্থানটো আছিল ইয়াৰ বিপৰীত। সমৰ্থকসকলে উৎসাহিত কৰি দিল্লীয়ে ২৮-৬ গ'লত অগ্ৰগতি লাভ কৰে। দ্বিতীয়খন খেলত পৰাস্ত হোৱাৰ বাবেই দৰ্শকে ভাবিছিল যে সুহাছৰ কাম শেষ হ'ল। ছুহাছে অৱশ্যে সম্পূৰ্ণ আত্মবিশ্বাসী আছিল আৰু ৰূপৱতীভাৱে তেওঁ ২৮ অল স্ক'ৰ সমতা স্থাপন কৰিছিল। দৰ্শকে আনন্দৰে চাই আছিল আৰু চুহাছে ফাইনেল ব'ৰ্ড আৰু মেচখন জয় কৰি জোৰকৈ জয়লাভ কৰে।

একাগ্ৰতা:

যদি আমি কিতাপ এখন একাগ্ৰতাৰে পঢ়ো তেন্তে আমি পঢ়া বেছিভাগ কথাই মনত পেলায়। একেদৰে আমি যদি কেৰমৰ ওপৰত মনোনিৱেশ কৰো তেন্তে আমি মুদ্ৰাৰ পৰিৱৰ্তিত অৱস্থান পৰ্যবেক্ষণ কৰিবলৈ সক্ষম হওঁ আৰু এইদৰে আমি আমাৰ খেলখন পুনৰ সাজিব পাৰো আৰু হেঁচা মাৰি ধৰিব পাৰো।

মনৰ একাগ্ৰতাই আমাৰ মুদ্ৰাৰ এটা বিন্দু ঠিক কৰাত সহায় কৰিব পাৰে য'ত আমি পকেটত ভৰোৱাৰ বাবে আঘাত কৰিবলগীয়া হয়। যদি কোনো খেলুৱৈয়ে বাহিৰলৈ নাচায় আৰু কেৱল ব'ৰ্ডত মনোনিৱেশ নকৰে তেন্তে তেওঁৰ চকুৰ দৃষ্টিশক্তি স্থাপন হয় আৰু এই প্ৰক্ৰিয়াত তেওঁ আত্মবিশ্বাস লাভ কৰে।

পৰ্যবেক্ষণ:

খেলুৱৈসকলে কেতিয়াও খেলখন পৰ্যবেক্ষণ কৰাৰ কথা নাভাবে। তেওঁলোকে কেৱল পৰ্যবেক্ষণৰ দ্বাৰাহে শিকিব পাৰে। কোনোবাই শিকিব পাৰে আৰু উন্নতি কৰিব পাৰে যদিহে নিজৰ পৰ্যবেক্ষণ আগ্ৰহী হয়। এজন প্ৰতিদ্বন্দ্বীক তেওঁৰ খেল পৰ্যবেক্ষণ কৰিও বিচাৰ কৰিব পাৰি আৰু তেওঁৰ অভাৱসমূহ আমাৰ লাভৰ বাবে সৰ্বোত্তমভাৱে শোষণ কৰিব পাৰি।

শ্ৰীলংকাৰ বিৰুদ্ধে আন্তঃৰাষ্ট্ৰীয় প্ৰথম পৰীক্ষাত মই ফাৰ্নাণ্ডোৰ বিৰুদ্ধে খেলি আছিলো। প্ৰথম খেলত পৰাস্ত হ'লোঁ। মই ফাৰ্নাণ্ডোৰ খেলখন তীক্ষ্ণভাৱে পৰ্যবেক্ষণ কৰি আছিলো আৰু মই লক্ষ্য কৰিলোঁ যে ফাৰ্নাণ্ডোৱে brush আৰু glanceৰ সৰ্বাধিক ব্যৱহাৰ কৰি আছে। দ্বিতীয়খন খেল খেলি থাকোঁতে মই এনেদৰে খেলিছিলো যে ফাৰ্নাণ্ডোৱে সুযোগ নাপালে

নিজৰ অস্ত্ৰ ব্যৱহাৰ কৰিবলৈ। তাৰ পিছত তেওঁ নিজৰ আত্মবিশ্বাস হেৰুৱাই দ্বিতীয় আৰু ৩য় খেলখন মোৰ পক্ষত ফল দিলে।

বম্বেত মই এজন প্ৰতিদ্বন্দ্বীক লগ পাইছিলো যাৰ সোঁফালে খেল দুৰ্বল আছিল। বাওঁফালে ভাল খেলি আছিল। মই সেয়েহে এনেদৰে খেলিলোঁ যে তেওঁৰ সৰ্বোচ্চ মুদ্ৰা তেওঁৰ সোঁফালে অনা হ'ল। আনকি মই মোৰ striker ৰ প্লেচমেণ্টটো বিৰতিৰ বাবে সোঁফালে স্থানান্তৰিত কৰিলোঁ।

অনুচিত পৰ্যবেক্ষণ বা কোনো পৰ্যবেক্ষণ নকৰাৰ ফলত ষ্ট্ৰোকবোৰো বিপথে পৰিচালিত হয়; যেনে- যদি মুদ্ৰাটোৰ ওচৰত কিছু গুড়ি থাকে তেন্তে খেলুৱৈয়ে সেইটো লক্ষ্য নকৰে। সচৰাচৰৰ দৰে খেলে আৰু তেওঁৰ মুদ্ৰাটো পকেটত নোপোৱা দেখা পায়।

নাগপাডা চুবুৰী ঘৰত খেলা এখন মেচত ৰমেশ চিটিয়ে কোৱাৰ্টাৰ ফাইনেলত কাদিৰ খানৰ বিৰুদ্ধে খেলি আছিল, কাদিৰখানৰ শেষৰ মুদ্ৰাটো আছিল সন্মুখৰ পকেটৰ ওচৰত। কিন্তু সীমান্তৰ সমীপত পাউদাৰৰ গোট এটা পৰ্যবেক্ষণ কৰিব নোৱাৰিলে কাদিৰে। মেচখন জয় কৰিবলৈ তেওঁ মাত্ৰ সেই মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰাই থ'ব লাগিছিল। কাদিৰে যি ধৰণে striker ধৰিছিল, ৰমেশ এজন অভিজ্ঞ খেলুৱৈ হোৱাৰ বাবে বুজি পাইছিল যে কাদিৰে double ডেউ দিব। কাদিৰে সঁচাকৈয়ে তেনেকুৱাই কৰিলে, আৰু সঠিক পৰ্যবেক্ষণ কৰাত ব্যৰ্থ হোৱাৰ বাবে মেচখন পৰাস্ত হ'ল।

কেতিয়াও অভাৱ কনফিয়েন্স নাথাকিব:

অৱশ্যে এজন খেলুৱৈ আত্মবিশ্বাসী হ'ব পাৰে, তেওঁ কেতিয়াও অতি আত্মবিশ্বাসী হোৱা উচিত নহয়। সাধাৰণতে এজন খেলুৱৈয়ে যেতিয়া ভয়ংকৰ অগ্ৰগতি লাভ কৰে তেতিয়া তেওঁ অতি আত্মবিশ্বাসী হৈ পৰে। এতিয়া অতিৰিক্ত আত্মবিশ্বাসৰ বাবে খেলুৱৈসকলে মেচখনত পৰাস্ত হোৱাৰ এটা উদাহৰণ উদ্ধৃত কৰিম।

ৰাজ্যিক পৰ্যায়ৰ ফাইনেলত বম্বে এমেচাৰছ ক্লাবৰ ইপ্লাক্কায়াল আৰু কাইৰামকোণ্ডা আৰু বম্বেৰ সুপৰিচিত pair সুহাছ কাশ্বলী আৰু দেৱজী সুমৰাৰ মাজত অনুষ্ঠিত হোৱা ডাবলছ মেচখনে প্ৰথমখন খেলত মাত্ৰ তিনিটা বৰ্ডত সহজেই জয়লাভ কৰে। তাৰ পিছত কাশ্বলী আৰু সুমৰা আত্মবিশ্বাসী হৈ পৰিল আৰু প্ৰদৰ্শনী ষ্ট্ৰ'কৰ দ্বাৰা সহজ মুদ্ৰা পকেটত ভৰোৱাৰ চেষ্টা কৰি সৰ্বাধিক সহজেই খেলিবলৈ আৰম্ভ কৰে। অপেশাদাৰী pair গৰাকীয়ে অৱশ্যে সাৱধানে খেলি দ্বিতীয়খন খেলত জয়লাভ কৰে যাৰ ফলত তৃতীয়খন খেলত কাশ্বলী আৰু সুমৰাৰ আত্মবিশ্বাস হেৰুৱাই পেলায়। striker ৰ ওপৰত নিয়ন্ত্ৰণ হেৰুৱাই তৃতীয়খন খেল আৰু মেচখন কেৱল অতি আত্মবিশ্বাসৰ বাবেই পৰাস্ত হৈছিল।

ৰাজ্যিক পৰ্যায়ত খেলা এনে এখন মেচত সুহাছ কাশ্বলীয়ে সুমৰাৰ প্ৰদৰ্শনক তুচ্ছজ্ঞান কৰিছিল যদিও সেই প্ৰতিযোগিতাখনত সুমৰাই অত্যন্ত ভাল খেলিছিল। ৰমেশ আৰু সুমৰাৰ মাজত খেলা কোৱাৰ্টাৰ ফাইনেল মেচখনত ৰমেশ পৰাস্ত হৈছিল আৰু স্বীকাৰ কৰিছিল যে, তেওঁ এতিয়ালৈকে খেলা শ্ৰেষ্ঠ খেলখনৰ পিছতো সুমৰাই তেওঁক পৰাস্ত কৰিবলৈ উৎকৃষ্ট ফৰ্ম প্ৰদৰ্শন কৰিছিল। সেয়ে ৰমেশে মহম্মদ তাহিৰক চুমৰাৰ বিৰুদ্ধে ছেমিফাইনেলৰ এক সতৰ্ক খেল খেলিবলৈ পৰামৰ্শ দিয়ে। তাহিৰেও উত্তৰ দিলে যে সঠিক ডিফেন্স থাকিলে তেওঁ সুমৰাৰ বিৰুদ্ধে খেলিব আৰু তেওঁও

চুমৰা তেওঁৰ বিৰুদ্ধে জয়ী হ'ব পৰা অৱস্থাত নাথাকিব বুলি আত্মবিশ্বাসী। অৱশ্যে সেই মেচখনত চুমৰাই চমৎকাৰ ফৰ্ম দেখুৱাইছিল আৰু তাহিৰে আচৰিত হৈ পৰিছিল। তাহিৰৰ ভাল ডিফেন্সৰ পিছতো সুমৰাই সহজেই জয়লাভ কৰে। ফাইনেলত সুমৰা

চুহাছ কাঞ্চলীৰ বিৰুদ্ধে খেলিব লাগিছিল, আন খেলুৱৈসকলে চুহাছক সতৰ্ক হ'বলৈ পৰামৰ্শ দিছিল কাৰণ সুমৰাই সুন্দৰ প্ৰদৰ্শনেৰে বিৰতিৰ আৰম্ভণি কৰিছিল। চুহাছে অতি আত্মবিশ্বাসী হৈ কয় যে তেওঁও ভাল বিৰতি ল'ব পাৰে আৰু লগতে কঠিন ডিফেন্স স্থাপন কৰিব পাৰে। অৱশ্যে চুমৰাই আৰম্ভণিৰে পৰাই খেলখনত আধিপত্য বিস্তাৰ কৰিছিল আৰু চুহাছে কোনো প্ৰতিৰোধ কৰাৰ আগতেই চুমৰাই মাত্ৰ ২৫ মিনিটতে দুয়োখন খেলতে জয়লাভ কৰিছিল; চুহাছে এখন খেলত মাত্ৰ পাঁচ পইণ্ট সংগ্ৰহ কৰিব পাৰিছিল আৰু আনখন খেলত এটাও পইণ্ট লাভ কৰিব নোৱাৰিলে। এইদৰে তাহিৰ আৰু চুহাছে চুমৰাৰ হাতত পৰাস্ত হয়, কাৰণ তেওঁলোকৰ অতি আত্মবিশ্বাস।

মইও এবাৰ মাদ্ৰাজত অতিমাত্ৰা আত্মবিশ্বাসত পৰিলোঁ। সুহাস কাঞ্চলী আৰু মই ক্ৰমে সত্যনাৰায়ণ দিল্লী আৰু লাজাৰক পৰাস্ত কৰি একক ফাইনেলত প্ৰৱেশ কৰিলোঁ। প্ৰথম খেলখন লৈছিলো। এই চিন্তাটোৱে মোৰ মনত খুন্দা মাৰিলে যে বম্বেৰ বাহিৰৰ কোনো খেলুৱৈৰ হাতত চুহাছে কোনো পৰাজয়ৰ সন্মুখীন হোৱাটো খুব কমেইহে দেখা গৈছিল আৰু মই তেওঁক পৰাস্ত কৰাৰ কথা ভাবিছিলো। প্ৰথমখন খেলত জয়ী হোৱাৰ বাবেই মই শিথিল হৈ পৰিলোঁ। চুহাছে অৱশ্যে শুদ্ধকৈ খেলিলে আৰু তাৰ পিছত মই কেৰম খেলুৱৈ হিচাপে এতিয়ালৈকে হোৱা আটাইতকৈ বেয়া পৰাজয়টো মানি ল'বলগীয়া হ'ল। দ্বিতীয় আৰু তৃতীয়খন খেলত ২৯-০, ২৯-অ'ত পৰাস্ত হ'লোঁ। এইটো এজন অতি আত্মবিশ্বাসী খেলুৱৈৰ ভাগ্য আৰু এজন অতি আত্মবিশ্বাসী খেলুৱৈৰ বাবে ই আছিল এক শিক্ষা আৰু মোৰ বাবে ই আছিল এক শিক্ষা।

স্থিৰতা বা ধৈৰ্য্য:

খেলুৱৈ এজনে যিকোনো মূল্যৰ বিনিময়ত নিজৰ খং হেৰুৱাব নালাগে। যদিও কোনো প্ৰতিদ্বন্দ্বীয়ে ব'ৰ্ড জয় কৰিবলৈ শেষৰ মুদ্ৰাটো এৰি দিয়ে, খেল বা মেচখনত কোনোবাই পৰাজয় মানি ল'ব নালাগে যেতিয়ালৈকে মুদ্ৰাটো প্ৰকৃততে তেওঁৰ প্ৰতিদ্বন্দ্বীয়ে পকেটত ভৰোৱা নহয়। এই পৰ্যায়ত কেইজনমান খেলুৱৈয়ে পৰাজয় মানি লৈ মেচখন স্বীকাৰ কৰা দেখিছোঁ। এইটো একেবাৰে ভুল।

নাগপুৰত মোৰ আৰু কইশ্বাটুৰৰ ষ্টিফেনছনৰ মাজত খেলা কোৱাৰ্টাৰ ফাইনেল মেচত আমি দুয়ো ক্ৰমে প্ৰথম আৰু দ্বিতীয়খন খেলত জয়লাভ কৰিছিলো। তৃতীয় খেলত আমাৰ ডিঙিৰ পৰা ডিঙিলৈকে যুঁজ হৈছিল। ষ্টিফেনছনৰ বয়স আছিল ২৮ বছৰ আৰু মই ২৭ বছৰ বয়সত আছিলো।

ষ্টেফেনছনে কাৰ্যতঃ ব'ৰ্ডখন ক্লিয়াৰ কৰিলে আৰু শেষত, তেওঁৰ এটা মুদ্ৰাহে ব'ৰ্ডত আছিল, সেইটোও সোঁহাতৰ পকেটৰ পৰা মাত্ৰ ১" দূৰত্বত। মোৰ পৰাজয় আগতীয়া আছিল। মই পৰাজয় মানি ল'ব পাৰিলোঁহেঁতেন আৰু গুচি গ'লোঁ কিন্তু মই নিৰৱে মোৰ আসনত থাকিলোঁ মই তেওঁৰ দুয়োটা মুদ্ৰা বাহিৰৰ বৃত্তত ৰাখিলোঁ আৰু তেওঁ কোনোটোৱেই পকেটত ভৰাই ল'ব নোৱাৰিলে।

মাদ্ৰাজত আপাৰাওৰ বিৰুদ্ধে ছেমি ফাইনেলত খেলিব লগা হৈছিল। পূৰ্বে কোৱাৰ দৰে আপাৰাওৰ ৰাষ্ট্ৰীয় চেম্পিয়নশ্বিপত হেট্ৰিকৰ অভিলেখ আছিল। আমি দুয়ো লৈ গ'লোঁ।

এটাকৈ খেল। মই এটা সুন্দৰ খেল খেলি আছিলো আৰু দৰ্শকসকলো মোৰ বাবে প্ৰশংসাৰে ভৰি পৰিছিল। মই, সেয়েহে, আক্ৰমণাত্মক খেল খেলিলোঁ আৰু আপাৰাওৰ মাত্ৰ ২ পইণ্টৰ বিপৰীতে ২৭ পইণ্ট লাভ কৰিলোঁ। পৰিস্থিতিৰ মাজতো আপাৰাও বৰ শান্ত হৈ আছিল। লাহে লাহে আৰু অবিৰতভাৱে ব্যৱধান কৰিবলৈ ধৰিলে আৰু তৃতীয়খন খেল আৰু মেচখনত জয়ী হ'ল। গোটেইখিনি সময়ত ধৈৰ্য্য ধৰিলেহে তেওঁ কৰিব পাৰিছিল বুলি মই নিশ্চিত।

বম্বেৰ আহমেদ আনছাৰীৰ খেলখনত আত্মবিশ্বাস আৰু ধৈৰ্য্যৰ এক চমৎকাৰ সংমিশ্ৰণ দেখিছিলোঁ। বম্বেত অনুষ্ঠিত নাগপাডা নেইবাৰহুড হাউছ টুৰ্ণামেণ্টত তেওঁৰ বিৰুদ্ধে এখন মেচ খেলিছিলো। আমি দুয়োজনে এখনকৈ খেল পকেটত ভৰাইছিলো আৰু তৃতীয়খন খেলত মই মোৰ অগ্ৰগতি ২৭ নিললৈ বৃদ্ধি কৰিলোঁ।

ইয়াৰ পিছত আনছাৰীয়ে এক আচৰিত খেল খেলিলে। তেওঁ ব'ৰ্ডখন খুলি এটা স্পেলতে ক্লিয়াৰ কৰিলে, এইদৰে ১৪ পইণ্ট লাভ কৰিলে। তাৰ পিছত খেলা ব'ৰ্ডত মই এটা পইণ্ট পালোঁ আৰু মোৰ স্ক'ৰ ২৮ হ'ল। তেওঁ আকৌ ব'ৰ্ডখন খুলি পুনৰাবৃত্তিমূলক প্ৰদৰ্শন দি ১৪ পইণ্ট লাভ কৰিলে আৰু মোৰ স্ক'ৰ ২৮ অল সমতল কৰিলে। দৰ্শকে তেওঁক জোৰেৰে হাত চাপৰি বজায়। ব'ৰ্ডত যদিও মোৰ বিৰতি আছিল, তথাপিও তেওঁ পইণ্টটো পাই মেচখন জয়ী হৈছিল। কেৰমৰ ইতিহাসত এইটোৱেই আছিল একমাত্ৰ উদাহৰণ যে য'ত এজন খেলুৱৈয়ে একেৰাহে দুটা বিৰতি খেলি খেল শেষ কৰিছিল। মাদ্ৰাজ নেশ্যনেলছত বম্বেৰ কাদিৰখানৰ বিৰুদ্ধে তামিলনাডুৰ বনাম লাজাৰে এই অভিলেখ সমান কৰে যদিও মেচখনত তেওঁ পৰাস্ত হয়। প্ৰথমখন খেলৰ শেষৰ ব'ৰ্ড আৰু দ্বিতীয়খন খেলৰ প্ৰথম ব'ৰ্ডত তেওঁ বগা স্লেম কৰিছিল।

বিৰোধীসকলক কেতিয়াও তুচ্ছজ্ঞান নকৰিব:

প্ৰতিপক্ষক কেতিয়াও তুচ্ছজ্ঞান নকৰিব। এবাৰ কুৰ্লা স্প'ৰ্টছ ক্লাবৰ মুকলি প্ৰতিযোগিতাত এই ভুলটো মই কৰিছিলোঁ। মই এজন ল'ৰা বালু আয়াৰৰ বিৰুদ্ধে খেলি আছিলো। যিহেতু বালু কুৰলা স্প'ৰ্টছ ক্লাবৰ নিয়মীয়া খেলুৱৈ আছিল, সেয়েহে তেওঁৰ খেলৰ সৈতে মই ভালদৰে পৰিচিত আছিলো। খেলখনৰ প্ৰথম ৰাউণ্ড আছিল। মই সিদ্ধান্ত লৈছিলোঁ যে মই এটা বানানত সকলো মুদ্ৰা পকেটত ভৰোৱাৰ প্ৰয়াস কৰিম। মই মোৰ প্ৰচেষ্টা প্ৰথম ব'ৰ্ডৰ পৰাই আৰম্ভ কৰিছিলো যদিও মই যি উদ্দেশ্য কৰিছিলো সেয়া লাভ কৰিব নোৱাৰিলোঁ। দ্বিতীয়খন খেলত মই সম্পূৰ্ণ ব'ৰ্ড পোৱাৰ উদ্দেশ্যেৰে আৰম্ভ কৰিছিলো কিন্তু যিহেতু মই পাব নোৱাৰোঁ। বালুক ব'ৰ্ড জিকিবলৈ দিলোঁ। এইদৰে তেওঁ দ্বিতীয়খন খেলত জয়লাভ কৰে। মই ভাবিলোঁ যে তৃতীয়খন খেলত শেষ কৰিবলৈ নিশ্চয় বিৰতি পাম। অৱশ্যে তৃতীয়খন খেল এনেদৰে আৰম্ভ হৈছিল যে মোৰ মুদ্ৰাটো জড়িত হৈ পৰিছিল আৰু মোৰ সকলো একাগ্ৰতা হেৰুৱাই পেলাইছিল। পৰিস্থিতিৰ সম্পূৰ্ণ ব্যৱহাৰ কৰি বালুৱে ২৩-০ গ'লত অগ্ৰগতি লাভ কৰে। যিহেতু ই প্ৰথম ৰাউণ্ড আছিল, সেয়েহে ইয়াৰ ক্ষেত্ৰত ৮ ব'ৰ্ডৰ সীমাবদ্ধতাৰ নিয়ম প্ৰযোজ্য আছিল। মাত্ৰ ৩ টা ব'ৰ্ডহে খেলিব লাগিছিল আৰু বাকী তিনিটা ব'ৰ্ডতহে খেলখন লোৱাটো মোৰ ওপৰত বাধ্যতামূলক আছিল। পৰিস্থিতি উপলব্ধি কৰি মই মোৰ খেল সলনি কৰিলোঁ আৰু তাৰ পিছত কেৱল পৰিস্থিতি মোৰ বাবে অনুকূল হৈ পৰিল। এই ৩ টা ব'ৰ্ডত ২৯ টা পাব পাৰিলোঁ মেচখন কাঢ়ি নিবলৈ। শেষত মই প্ৰতিযোগিতাখনত জয়ী হ'লোঁ।

কিন্তু প্ৰথম ৰাউণ্ডটো মই পাহৰিব নোৱাৰিলোঁ, য'ত মোক কেৱল প্ৰতিপক্ষক তুচ্ছজ্ঞান কৰাৰ বাবেই আউট হ'বলৈ ওলাইছিল।

বান্ধা ওপেন কেৰম প্ৰতিযোগিতাত মোৰ আন এক অভিজ্ঞতা। এই দিনকেইটাত আব্দুল জব্বাৰে কেৰম প্ৰতিযোগিতাত এক চাঞ্চল্যৰ সৃষ্টি কৰিছিল। তেওঁ দেৱজী সুমৰাৰ বিৰুদ্ধে খেলিব লাগিছিল। সুমৰা বৰ জুনিয়ৰ আছিল আৰু আৰামত বৰ্ডৰ ওচৰ পাবলৈ হ'লে চকীখনত দুখনমান আঠুৱাৰ সহায় ল'বলগীয়া হৈছিল। জব্বাৰ সেয়ে কম চিন্তিত আছিল আৰু দায়িত্বহীন খেল খেলি আছিল। কিন্তু জব্বাৰে পৰিস্থিতিটো কল্পনা কৰাৰ আগতেই সুমৰাই মাত্ৰ চাৰিটা ব'ৰ্ডত আৰু প্ৰায় সাত মিনিটৰ ভিতৰতে প্ৰথমখন খেল পকেটত ভৰাই পেলায়। লগে লগে জব্বাৰৰ জ্ঞান আহিল আৰু পৰিস্থিতি বুজি সাৱধানে খেলিলে। অভিজ্ঞতাৰ বলত আৰু তেওঁৰ হাতত থকা সকলো কৌশল ব্যৱহাৰ কৰি তেওঁ দ্বিতীয় আৰু তৃতীয়খন খেলত জয়লাভ কৰে। সেই মেচখনত জয়ী হ'বলৈ জব্বাৰে কঠোৰ যুঁজ দিবলগীয়া হৈছিল যদিহে তেওঁ সুমৰাক তুচ্ছজ্ঞান কৰি থাকিলহেঁতেন তেন্তে তেওঁ পৰাজিত হ'লহেঁতেন। কেইবছৰমান পিছত একেটা pair য়ে পুনৰ যুদ্ধ কৰিলে দাদাৰৰ ভানমাৰি হ'লত। অবিস্মৰণীয় মেচ আছিল। প্ৰথমখন খেলত দুয়োজনে অত্যন্ত ভাল খেলিছিল আৰু ২৮ ৰান সংগ্ৰহ কৰিছিল। শেষৰ বৰ্ডখন জব্বাৰে খুলিব লাগিছিল আৰু সেই স্থানৰ সুবিধা লৈ তেওঁ Queen ৰ সৈতে সকলো মুদ্ৰা পকেটত ভৰাই খেলখন জয়ী কৰিছিল। দ্বিতীয়খন খেলত একেধৰণৰ কৃতিত্ব পুনৰাবৃত্তি কৰি মেচখন জয়ী কৰে। কেতিয়া স্ক'ৰ আকৌ ২৮কৈ আছিল। এইদৰে জব্বাৰে প্ৰতিখন খেলৰ শেষৰ ব'ৰ্ডত শেষ কৰিবলৈ বিৰতি লৈছিল। (এটা অভিলেখ)।

এটা মুকলি মন:

ভাল খেলাৰ পিছত কেইজনমান খেলুৱৈয়ে নিজকে চেম্পিয়ন বুলি ভাবিবলৈ আৰম্ভ কৰে আৰু এতিয়া শিকিবলৈ একো বাকী নাই। তেওঁলোকে সুবিধাজনকভাৱে পাহৰি যায় যে জ্ঞান এক বিশাল সাগৰ আৰু আমি যি শিকিছো সেয়া ইয়াৰ এক অণুবীক্ষণিক অংশহে। প্রতিজন খেলুৱৈয়ে সদায় মনত ৰাখিব লাগে যে তেওঁ অধিক আৰু অধিক শিকিব লাগিব। এই খেলুৱৈসকলে নিজৰ নিৰ্ধাৰিত মেচ সম্পূৰ্ণ কৰাৰ লগে লগে হলঘৰৰ পৰা ওলাই যায় আৰু আনৰ খেল চোৱাৰ প্ৰতি আগ্ৰহ প্ৰকাশ নকৰে। তেওঁলোকে কেতিয়াও আনৰ পৰা শিকিবলৈ ইচ্ছা নকৰে। ব'ৰ্ডৰ প্ৰতিটো ষ্ট্ৰ'কে ব'ৰ্ডত মুদ্ৰাৰ অৱস্থান সলনি কৰে আৰু এনে অ'ডছৰ অধীনত আনসকলে কেনেকৈ খেলে আৰু তেওঁলোকে কি অৰ্জন কৰে সেয়া চোৱাৰ যোগ্য। এনে অভিজ্ঞতাৰ পৰাহে আমি শিকিব পাৰোঁ। এজন খেলুৱৈয়ে খেলা এটা আচৰিত ষ্ট্ৰ'ক, cut বা glance আমাক ইয়াক আমাৰ খেলত ব্যৱহাৰ কৰাৰ কথা ভাবিবলৈ বাধ্য কৰিব পাৰে, যদিহে আমি আনসকলৰ খেলত উপযুক্ত মনোযোগ দিওঁ। এজন খেলুৱৈৰ সৃষ্টিশীল মন থাকিব লাগে। তেওঁ সদায় নতুন ষ্ট্ৰ'ক বা বিভিন্ন ষ্ট্ৰ'কৰ সংমিশ্ৰণৰ সন্ধানত থাকিব লাগে।

অভ্যাস:

যিকোনো খেলৰ বাবে অনুশীলন এক প্ৰয়োজনীয়তা। ইয়াক বিভিন্ন ধৰণে আৰু উপায়েৰে লাভ কৰিব পাৰি। নিজেই বিভিন্ন ষ্ট্ৰ'ক, কাটি আৰু চকু ফুৰাৰ চেষ্টা কৰি অকলে থাকিব পাৰে। দুই এজন খেলুৱৈয়ে তুলনামূলকভাৱে কম দক্ষ খেলুৱৈৰ সৈতে খেলে। এনে অভ্যাসত স্বাভাৱিকতে ইহঁতে আধিপত্য বিস্তাৰ কৰে যদিও এই পদ্ধতিৰ দীৰ্ঘকালীন কোনো লাভ নাই। যিমান পাৰি ভাল খেলুৱৈৰ লগত বা অন্ততঃ নিজৰ মানদণ্ডৰ খেলুৱৈৰ লগত অনুশীলন কৰা উচিত। গুণগত খেলৰ সৈতে touch ত সোমাবলৈ বিভিন্ন শৈলীৰ খেলুৱৈৰ সৈতে অনুশীলন কৰিব লাগে। যদি আমি একেজন খেলুৱৈৰ সৈতে বাৰে বাৰে খেলো তেন্তে আমাৰ খেলখন ষ্টীৰিঅ'টাইপ আৰু একঘেয়ামী হৈ পৰে। অবিৰত অনুশীলনৰ বাবে ধৈৰ্য্য আৰু একাগ্ৰতা থাকিব লাগে। পাঁচবাৰৰ ৰাষ্ট্ৰীয় চেম্পিয়ন চুহাছ কাশ্মলীৰ ক্ষেত্ৰত এই গুণসমূহৰ সংমিশ্ৰণ প্ৰশংসনীয়। তেওঁ ঘণ্টাৰ পিছত ঘণ্টা একেলগে অকলে অনুশীলন কৰে। ১৯৫৯ চনত হায়দৰাবাদত অনুষ্ঠিত হ'বলগীয়া জুনিয়ৰ নেশ্যনেল চেম্পিয়নশ্বিপত খেলিবলৈ সুহাছ আৰু মই নিৰ্বাচিত হৈছিলো। সেই দিনবোৰত ৰাষ্ট্ৰীয় প্ৰতিযোগিতাত ৩২"x৩২" বৰ্ড খেলা হৈছিল। আমি ২৯"x২৯" মাত্ৰাৰ বোৰ্ডত খেলিবলৈ অভ্যস্ত আছিলো। বম্বেৰ সকলো খেলুৱৈয়ে সেয়েহে ৩২"x ৩২" বৰ্ডত অনুশীলন কৰিবলগীয়া হৈছিল আৰু তেনে এখন বৰ্ড আমাৰ বাবে গালিব ক্লাব বম্বেত উপলব্ধ কৰা হৈছিল। আগতে ক্লাবত গৈ প্ৰেকটিছ কৰিছিলোঁ। মোৰ আচৰিত হ'ল যে চুহাছক ক্লাবত কেতিয়াও লগ পোৱা নাছিলো কাৰণ তেওঁ 'কাইট উৰণ'ত ব্যস্ত আছিল। মই ভাবো, ভগৱানে এই খেলুৱৈজনক যথেষ্ট উপহাৰ দিছে যিহেতু তেওঁ সকলো ধৰণৰ খেলত বিশেষজ্ঞ। এবাৰ তেওঁ গালিব ক্লাবলৈ গৈ মোৰ বিৰুদ্ধে খেলিছিল। তাৰ আগতে তেওঁৰ খেলখন চাবলৈ মোৰ কোনো সুযোগ নাছিল। চুহাছে স্বাভাৱিকতে মোৰ বিৰুদ্ধে মাত্ৰ ৩ টা বৰ্ডত আৰু নিজৰ নামৰ বিৰুদ্ধে এটাও পইণ্ট নোহোৱাকৈ পৰাস্ত হৈছিল। এই পৰাজয় তেওঁ ইমানেই বেয়াকৈ লৈছিল যে তাৰ পিছত, তেওঁ সেই বৰ্ডত ৩৬ ঘণ্টা ধৰি একেৰাহে অনুশীলন কৰিছিল, আনকি খাদ্য-পানীয়ও নোহোৱাকৈ। এনে একাগ্ৰতাৰ এক অনন্য নিদৰ্শন তেওঁ। তাৰ পিছত তেওঁ প্ৰতিযোগিতাত অংশগ্ৰহণ কৰি ক

হায়দৰাবাদত চেম্পশন। অৱশ্যে কিমান দিন আৰু কি ধৰণে অনুশীলন হ'ব লাগে সেয়া প্ৰতিজন ব্যক্তিগত খেলুৱৈৰ ওপৰত নিৰ্ভৰশীল। সকলো নিৰ্ভৰ কৰে এজনৰ গ্ৰিপৰ ওপৰত। মোৰ এটা বেলেগ পদ্ধতি আছে। যিদিনা মেচ খেলিব লাগে সেইদিনা মই কেতিয়াও অনুশীলন নকৰো। গোটেই দিনটো এই আনন্দৰ পৰা নিজকে বঞ্চিত কৰি থকাৰ বাবে মই খেলাৰ ইমানেই আন্তৰিক ইচ্ছাৰে কেৰমৰ টেবুলত বহি থাকোঁ। মই ভাবো সেইবাবেই মই বহুত ভাল শ্ব' এটা দিব পাৰিম। যদিহে মই দৈনিক কোনোবা নহয় কোনোবা প্ৰতিযোগিতাত খেলিবলগীয়া হয়, তেন্তে আগৰ দিনটোত মোৰ খেলখনেই মোৰ অনুশীলন। মোৰ দুখন মেচৰ মাজত অনুশীলন নকৰো। অৱশ্যে মোৰ গ্ৰিপটো সহজ আৰু খেলখনত মোৰ হৃদয় আৰু আত্মাই মোৰ শক্তি। কেৰমে সেয়েহে মোৰ ৰুটিনত কেতিয়াও বাধা দিয়া নাই। ৰাষ্ট্ৰীয় প্ৰতিযোগিতাসমূহৰ এখনত মই চুহাছ কাঞ্চলীক কোৱাৰ্টাৰ ফাইনেলত লগ পাইছিলো। মেচখন সন্ধিয়াৰ আছিল আৰু মোৰ ৰুটিন অনুসৰি কৰিলোঁ

দিনত touch কেৰম নহয়। তাৰ বিপৰীতে চুহাছে গোটেইখিনি সময়ত অনুশীলন কৰি আছিল। এছ'চিয়েশ্যনৰ বিষয়াজনে মোক অলপ অনুশীলন কৰিবলৈ ক'লে। তেওঁ ভাবি আছিল মই খেলৰ বাবে আহিছো নে জিৰণি লৈ আহিছো। বধিৰ কাণ এখন ঘূৰাই আবেগেৰে সন্ধিয়া অহালৈ অপেক্ষা কৰি আছিলো। খেলাৰ আন্তৰিক ইচ্ছাৰ বাবেই মই এক উৎকৃষ্ট অভিনয় কৰিলোঁ। প্ৰথমখন খেলত যদিও চুহাছে মোক এবাৰো Queen পকেটত ভৰোৱা নাছিল, প্ৰথমখন খেলত মই জয়ী হৈছিলো। দ্বিতীয়খন খেলখনো মই সহজেই সেই মেচখনত জয়ী হ'বলৈ লৈছিলো। অৱশ্যে মই দৃঢ়ভাৱে অনুভৱ কৰোঁ যে এজন খেলুৱৈয়ে অধিক সময় খেলিব পৰা অৱস্থাত থাকিব লাগে। ৰাষ্ট্ৰীয় প্ৰতিযোগিতাত দৈনিক প্ৰায় পাঁচখন খেল খেলিব লাগে আৰু খেলুৱৈয়ে দিনটোত ১০ৰ পৰা ১২ ঘণ্টা ধৰি অবিৰতভাৱে খেলিব লাগে। বম্বেৰ ষ্টালৱাৰ ৰমেশ চিট্ৰীৰ অনুশীলনৰ প্ৰয়োজন কম যদিও তেওঁ ঘণ্টাৰ পিছত ঘণ্টা একেলগে খেলিব পৰা নাই। ইয়াৰ ফলত স্থানীয় প্ৰতিযোগিতাত আধিপত্য বিস্তাৰ কৰাৰ সময়তে ৰাষ্ট্ৰীয় চেম্পিয়নশ্বিপত অছিড খেলুৱৈৰ হাতত পৰাজয় মানি ল'বলগীয়া হৈছিল। কেইজনমান খেলুৱৈয়ে 'বুলডগ কেৰম ব'ৰ্ড'ত অনুশীলন কৰে। এনে ব'ৰ্ডৰ ফ্রেম 'চেম্পিয়ন ব'ৰ্ড'ৰ তুলনাত বহল, বুলডগ ব'ৰ্ডৰ সৈতে অনুশীলন কৰা খেলুৱৈসকলে মেচৰ বাবে ব্যৱহাৰ কৰা চেম্পিয়ন ব'ৰ্ডত খেলিবলৈ অসুবিধা পায়। খেলুৱৈসকলে বুলডগ ব'ৰ্ডত অনুশীলন কৰে যাৰ চেম্পিয়ন ব'ৰ্ডতকৈ বহল সীমা থাকে আৰু সেয়েহে তেওঁলোকৰ গ্ৰীপ সলনি হয়। এই পৰিৱৰ্তন ইমানেই সৰু যে এজন অপেশাদাৰীয়ে হয়তো ইয়াৰ বিষয়েও সচেতন নহ'বও পাৰে। শেষত মেচখনত পৰাস্ত হ'লে হালৰ পৰিৱেশক দোষাৰোপ কৰে। তেওঁলোকৰ ধাৰাবাহিক পৰাজয়ে কেতিয়াবা প্ৰতিযোগিতাত হতাশ কৰে।

কিছুমান খেলুৱৈয়ে ইচ্ছাকৃতভাৱে সৰু পকেটযুক্ত ব'ৰ্ড প্ৰস্তুত কৰে। খেলৰ সঠিকতা বৃদ্ধিৰ লক্ষ্যৰে এই কাম কৰা হয়। এনে ব'ৰ্ডত অনুশীলন কৰা খেলুৱৈয়ে নিজৰ মুদ্ৰাটো সৰল ৰেখাত পকেটত ভৰাই থ'ব লাগে কেৱল কাৰণ পকেটবোৰ মুদ্ৰাটো গ্ৰহণ কৰিবলৈ মাত্ৰ যথেষ্ট। শেষত খেলুৱৈজন এনে ষ্ট্ৰ'ক ব্যৱহাৰ কৰাত অভ্যস্ত নহয় যিবোৰ অন্যথা প্ৰয়োজনীয়। ষ্ট্ৰেইট লাইনত মুদ্ৰা পকেটত ভৰাই দিয়াজন চেম্পিয়ন হোৱাটো সঁচা নহয়। শুদ্ধ ষ্ট্ৰেইট ষ্ট্ৰ'ক ব্যৱহাৰ কৰিবলৈ সক্ষম হৈছে কেইবাজনো খেলুৱৈ। আন সম্ভাৱনা ব্যৱহাৰ কৰাত ব্যৰ্থ হোৱাৰ বাবে চেম্পিয়নশ্বিপ লাভ কৰিবলৈ সক্ষম হোৱা নাই। কিছুমান খেলুৱৈয়ে ব্যৱসায়িকভাৱে সংগঠিতভাৱে অনুশীলন কৰে

ক্লাব। এই ক্লাববোৰত পৰাজিতজনে ক্লাবৰ মালিকক কিছু পৰিমাণৰ ধন দিব লাগে। মালিকে নিজৰ পাছলৈ কেৰম বৰ্ড, মুদ্ৰা, striker, পাউদাৰ, বৈদ্যুতিক ফিটিংছ আদি সামগ্ৰী যোগান ধৰে, ঠাইখনৰ ভাড়া দিয়ে, আৰু বাকীখিনি নিজৰ লাভ হিচাপে ৰাখে। এনে ক্লাবত এজন খেলুৱৈয়ে মাচুল পৰিশোধৰ পৰা হাত সাৰিবলৈ নীচ খেলুৱৈৰ বিৰুদ্ধে খেলিবলৈ চেষ্টা কৰে। লাহে লাহে দুৰ্বল খেলুৱৈসকলে নিজৰ খেলৰ উন্নতিৰ সুবিধা লাভ কৰে। আমাৰ মাজৰ কিছুমানে অনুভৱ কৰে যে, এক প্ৰকাৰে, ক্লাবত খেলাটো উপযুক্ত, কিয়নো খেলুৱৈজনে নিজৰ ধনৰ পৰা বিচ্ছেদ নহ'বলৈ যৎপৰোনাস্তি চেষ্টা কৰে। মই অৱশ্যে এই আদৰ্শবাদৰ সৈতে একমত নহয়। মই অনুভৱ কৰোঁ যে এই খেলুৱৈসকলে ডিফেন্সিভ কৌশলেৰে প্ৰাৰ্থনা কৰে। আনহাতে বাজিৰ খেল খেলা আৰু ধন ঘটাবলৈ তেওঁলোকৰ অন্যতম লক্ষ্য হৈ পৰে। তেওঁলোকে অহৰহ হেৰুৱাব নোৱাৰাৰ হেঁচাত থাকে, শেষত তেওঁলোক ভয় আৰু আতংকৰ বাবে কঁপনি, কঁপনি হেৰুৱাই ধৰিব পৰা, স্থান নিৰ্ধাৰণ নকৰা, পিছলৈ লৰচৰ কৰা ইত্যাদিৰ বলি হয়। এয়াই তেওঁলোকৰ খেলৰ অন্ত পৰিল। এতিয়াও জীয়াই থকা কিছুমানে নিজৰ ৰূপ বজাই ৰাখিব নোৱাৰে। কিছুমান দৰ্শকে কিছুমান বিশেষ খেলুৱৈৰ সপক্ষে নিবিদা লয়। যিহেতু খেলুৱৈজনৰ ইয়াত একো হেৰুৱাবলগীয়া নহয়, সেয়েহে তেওঁ ডেছিং গেম খেলে কিন্তু শেষত, তেওঁও হতাশ হয় যেতিয়া তেওঁৰ জয়ৰ এটা ডাঙৰ অংশ নিবিদাকাৰীয়ে গিলি পেলায়। শেষত তেওঁ স্বতন্ত্ৰভাৱে বাজি ধৰিবলৈ চেষ্টা কৰে। ধন ঘটাবলৈ তেওঁৰ ব্যৱসায় হৈ পৰাৰ লগে লগে তেওঁ কেতিয়াও প্ৰতিযোগিতাত অংশগ্ৰহণ নকৰে আৰু খেলৰ প্ৰকৃত প্ৰশংসক দৰ্শকৰ অনুগ্ৰহ লাভ কৰিবলৈ সক্ষম নহয়।

অধ্যায়-৭

উন্নত ষ্ট্ৰ'ক

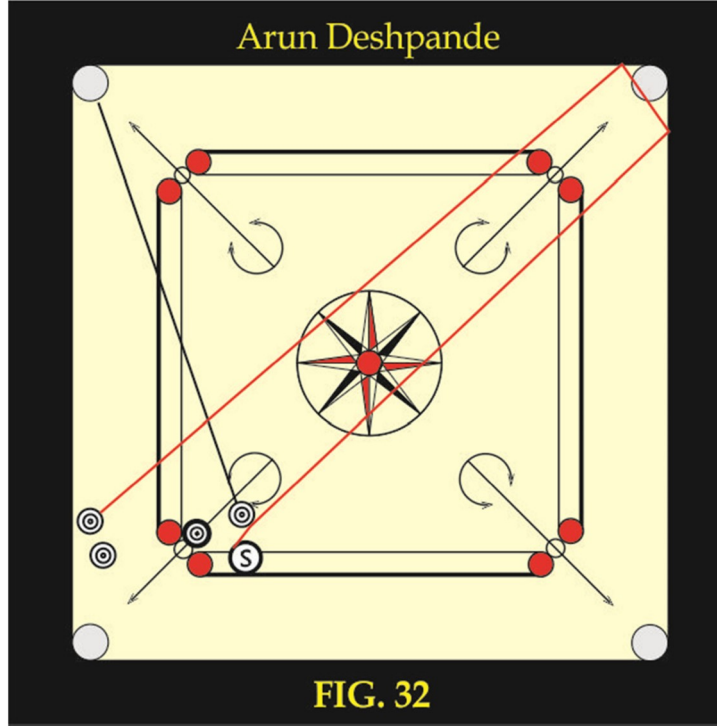
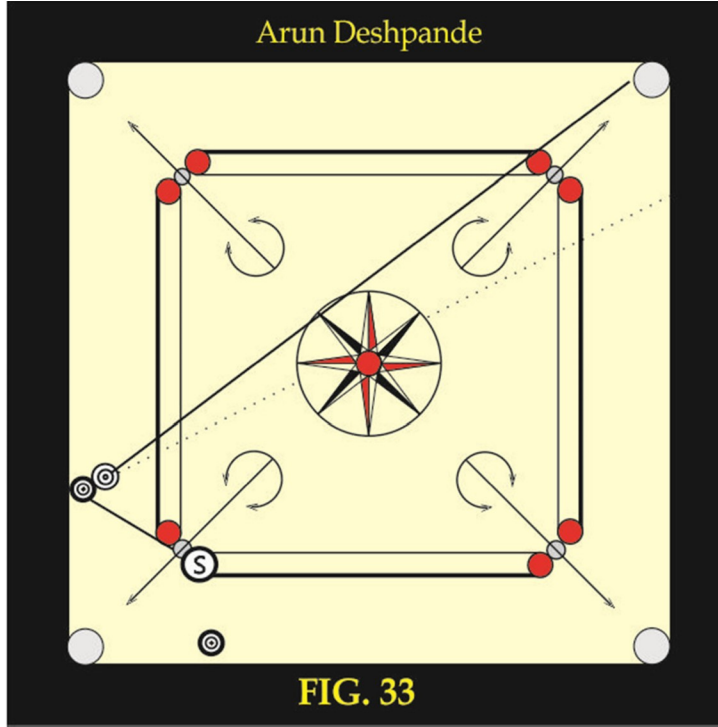
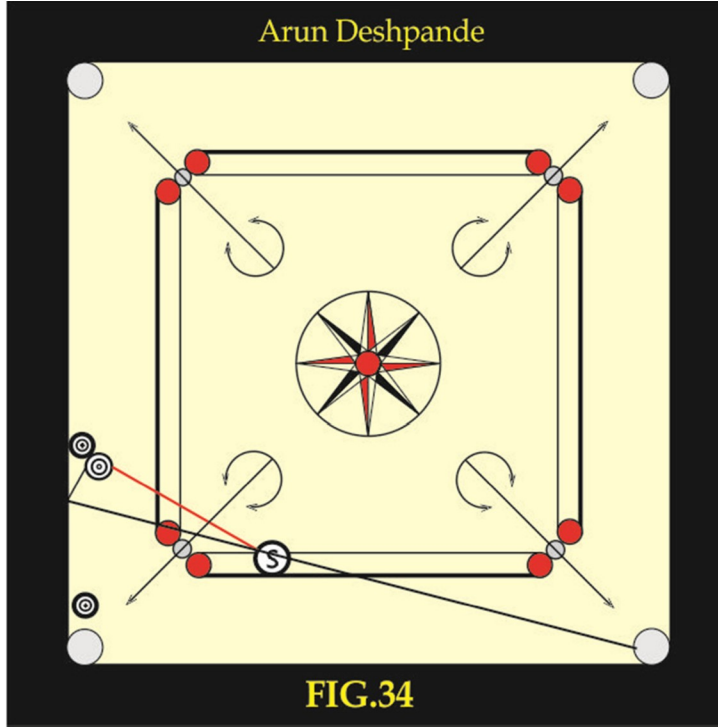


fig.32 ত তিনিটা বগা মুদ্রা আৰু প্ৰতিপক্ষৰ এটা ক'লা মুদ্রা আছে। আমাৰ দুটা মুদ্রা rebound স্থানত কঠিন। এই দুটা মুদ্রাৰ অৱস্থান rebound ৰ বাবে কঠিন আৰু সেয়েহে আন কিছুমান ষ্ট্ৰ'ক চেষ্টা কৰি বৰ্ডখন শেষ কৰিব লাগে অন্যথা প্ৰতিপক্ষই বৰ্ডত নিজৰ একমাত্ৰ মুদ্রা পকেটত ভৰাই বৰ্ডখন জিকিব।

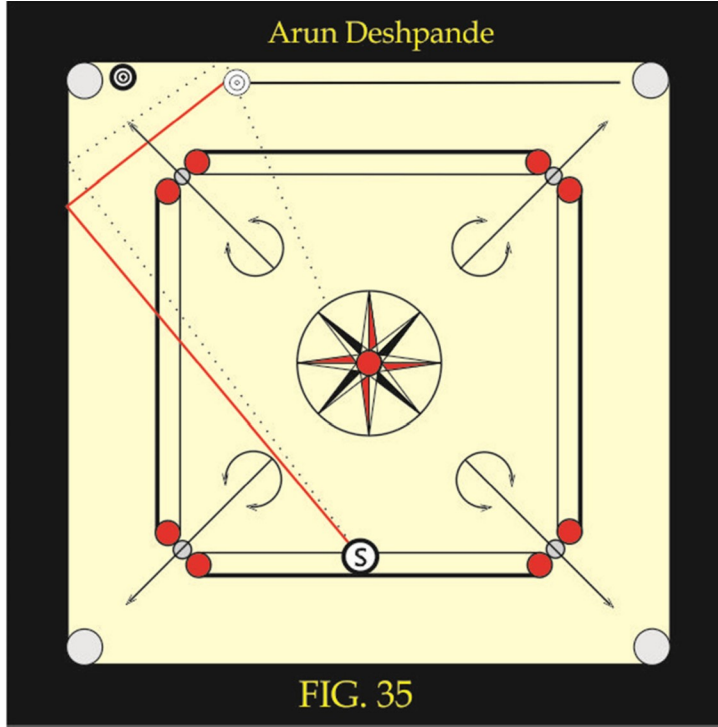
৩২ নং চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে striker বগা মুদ্রাটোৰ সৈতে সৰলৰেখাত ৰাখিব লাগে আৰু আমি cut ইয়াক force ৰ সৈতে ৰাখিব লাগে। striker এ বিপৰীত সোঁফালৰ পকেট এৰিয়াত খুন্দা মাৰিব আৰু কঠিন বগা মুদ্রা দুটা মুকলি কৰিবলৈ উভতি আহিব আৰু আমাক বৰ্ডখন শেষ কৰিবলৈ সক্ষম কৰিব।



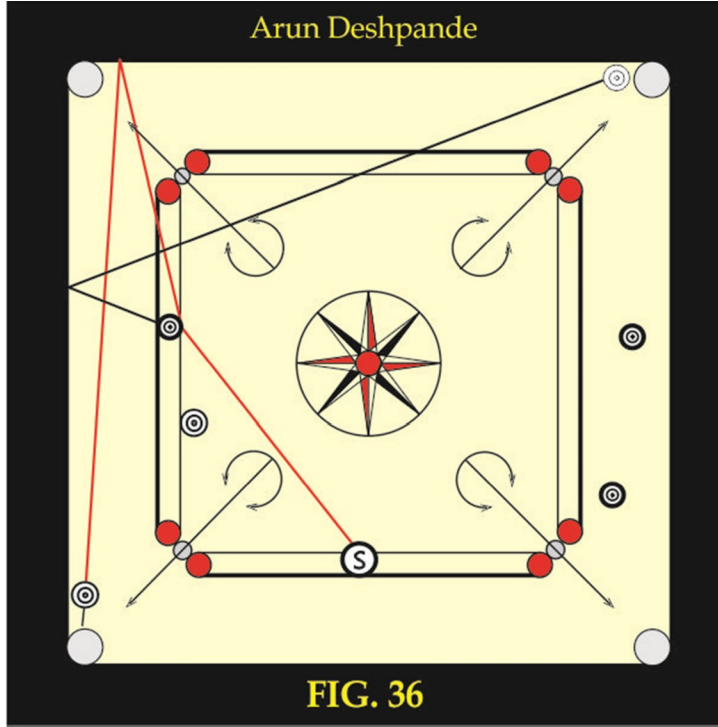
চিত্ৰত দেখুওৱা অৱস্থানটো। ৩৩ টা কঠিন যেন লাগিছে। প্ৰতিপক্ষৰ দুটা ক'লা মুদ্ৰা আৰু আমাৰ এটা বগা মুদ্ৰা আছে। এই বগা মুদ্ৰাটো cut বা rebound দ্বাৰা পকেটত ভৰাই থব নোৱাৰে। চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে। ৩৩ striker টো ভিত্তি বৃত্তত ৰাখিব লাগে আৰু ডায়াগ্ৰামত দেখুওৱা বিন্দুটোত ক'লা মুদ্ৰাটোক আঘাত কৰিব লাগে। বগা মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰোৱা হ'ব বিপৰীত সোঁফালৰ পকেটত। এই ষ্ট্ৰোকটো আন সকলো ষ্ট্ৰোকৰ তুলনাত অতি সহজ। এই দুটা মুদ্ৰাৰ অৱস্থান নিৰীক্ষণ কৰক। এই দুটা মুদ্ৰাৰ মাজৰ পৰা যদি আপুনি এটা সৰলৰেখা লয় তেন্তে আপুনি দেখিব যে সৰল ৰেখাডাল পকেটৰ লগত মিলি নাযায় কিন্তু ই পকেটৰ ঠাইৰ ওচৰত সঠিক ফ্ৰেমটো লগ পায়। যদি এই সৰলৰেখাটো পকেটত লগ হয় তেন্তে বগা মুদ্ৰাটো এইদৰে পকেটত ভৰাই ল'ব নোৱাৰি।



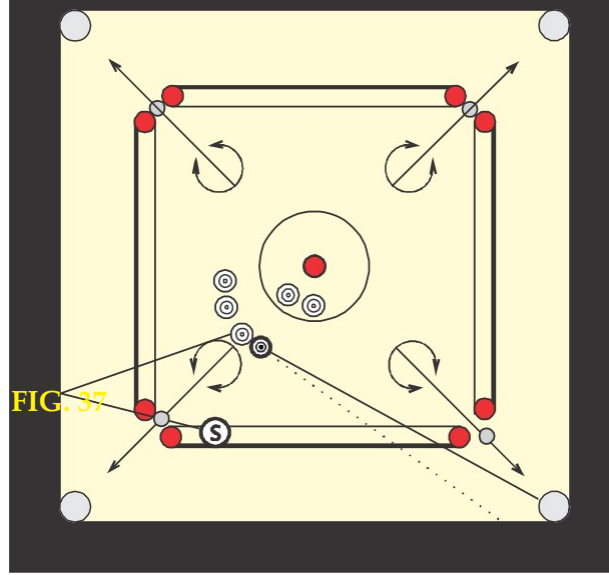
দুটা ক'লা মুদ্রা আৰু সেই দুটা মুদ্রাৰ মাজত এটা বগা মুদ্রা আছে। এই মুদ্রাটো পকেটত ভৰাই থোৱাটো কঠিন। striker চিত্ৰ ৩৪ত দেখুওৱাৰ দৰে ৰাখিব লাগে আৰু কেন্দ্ৰৰ অলপ ওপৰৰ বিন্দুটোত আঘাত কৰিব লাগে। এই বগা মুদ্রাটোৱে touch ক'লা মুদ্রা হ'ব তাৰ পিছত বাওঁফালৰ ফ্ৰেমত খুন্দা মাৰিব আৰু তাৰ পিছত সোঁফালৰ বেচ পকেটলৈ আহিব। এইটো কঠিন ষ্ট্ৰোক যদিও অনুশীলনৰ পিছত প্ৰাৰ্থনা কৰিব পাৰি। এই দুটা মুদ্রাৰ অৱস্থান এই স্থানৰ ওপৰত বা তলত বেলেগ বেলেগ ঠাইত থাকিলেও বগা মুদ্রাটো পকেটত ভৰাই থ'ব লাগে।



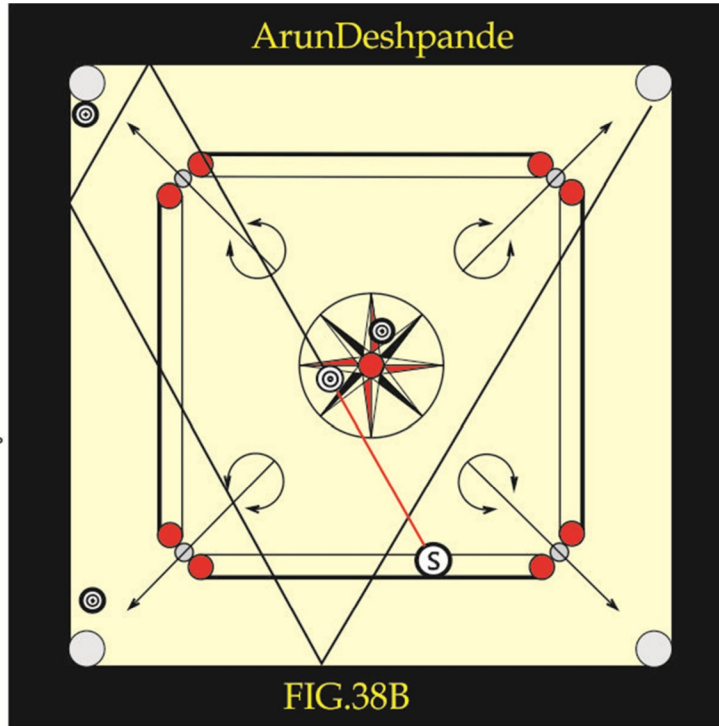
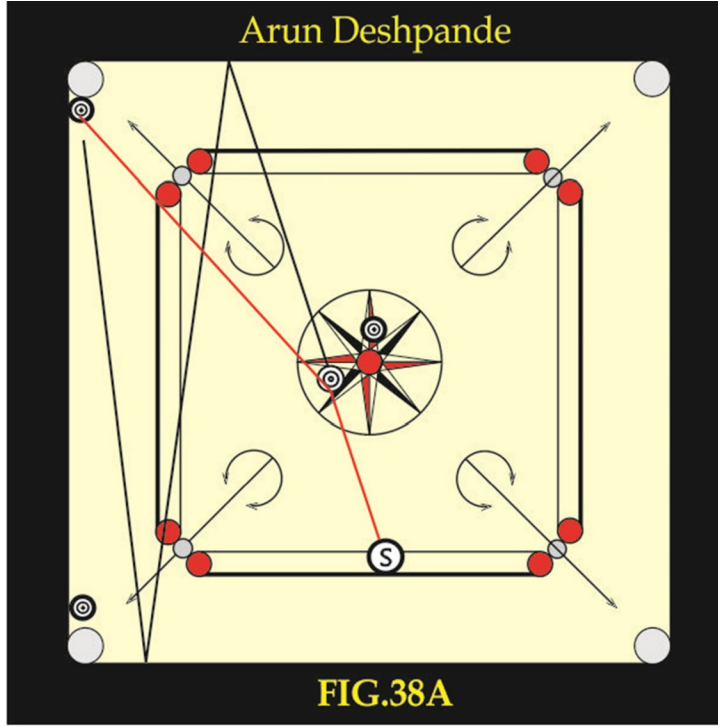
দুটা ক'লা মুদ্রা আৰু এটা বগা মুদ্রা। এটা ক'লা মুদ্রা প্ৰতিপক্ষৰ বাবে অতি সহজ কিন্তু আনটো মুদ্রা তেওঁৰ বাবে কঠিন। পকেটত থকা ক'লা মুদ্রাৰ সহায়ত ইয়াক সহজ কৰি তুলিব পাৰি। এই অৱস্থাত বগা মুদ্রাটো কঠিন। যদি আপুনি পৰ্যবেক্ষণ কৰে তেন্তে আপুনি দেখিব যে বগা মুদ্রাটো বিপৰীত ফ্ৰেমৰ পৰা অলপ আঁতৰত আছে। এই বগা মুদ্রাটো এই চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰি। এই ষ্ট্ৰোকত দুটা চান্স আছে। যদি striker য়ে চিত্ৰ ৩৫ত দেখুওৱাৰ দৰে সঠিক স্থানত আঘাত কৰে, তেন্তে মুদ্রাটো পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰি বা যদি striker য়েও প্ৰথমে বগা মুদ্রাৰ ওচৰৰ বিপৰীত ফ্ৰেমত খুন্দা মাৰে আৰু তাৰ পিছত বগা মুদ্রাটোক পকেটত ভৰোৱাৰ বাবে সঠিক স্থানত আঘাত কৰে। (See dotted lines)



ইয়াক চিত্ৰত দেখা যায়। ৩৬ যে প্ৰতিপক্ষৰ তিনিটা ক'লা মুদ্ৰা আৰু আমাৰ তিনিটা বগা মুদ্ৰা আছে। এই তিনিটা ক'লা মুদ্ৰাৰ ভিতৰত এটাই আমাৰ এটা বগা মুদ্ৰাৰ বাট বন্ধ কৰি ৰাখিছে। ইয়াত আমি infig.36 ত দেখুওৱাৰ দৰে প্ৰতিপক্ষৰ ক'লা মুদ্ৰাৰ সুবিধা ল'ব পাৰো, strikerক ভিত্তি ৰেখাৰ মাজত ৰাখিব লাগে আৰু ডায়েগ্ৰামত দেখুওৱা বিন্দুটোত ক'লা মুদ্ৰাৰ ওপৰত অলপ বেছি force ৰ সৈতে আঘাত কৰিব লাগে। এই ষ্ট্ৰোকত তিনিটা চান্স আছে। ১) ক্ৰছ থাৰ্ড পকেটৰ দ্বাৰা ক'লা মুদ্ৰাই বিপৰীত সোঁ পকেটত বগা মুদ্ৰাত আঘাত কৰিব আৰু এই বগা মুদ্ৰাটো পকেটত যাব। ২) ক'লা মুদ্ৰা আঁতৰাই striker বাওঁ বেচ পকেটত বগা মুদ্ৰা আঘাত কৰিব আৰু এই বগা মুদ্ৰা বাওঁ বেচ পকেটত যাব। ৩) দুয়োটা বগা মুদ্ৰা পকেটত ভৰোৱা হ'ব। এটা striker আৰু আনটো ক'লা মুদ্ৰাৰ সৈতে।

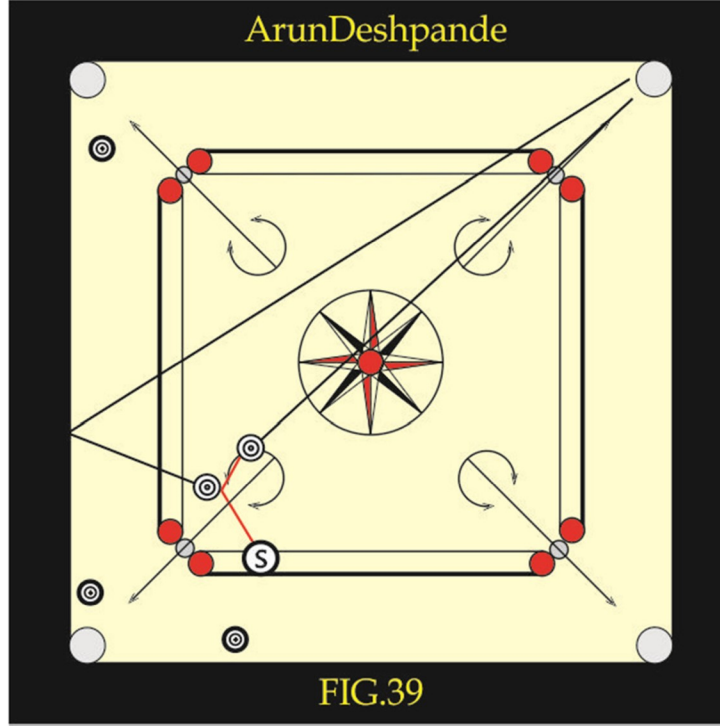


চিত্ৰত। ৩৭টা ক'লা মুদ্ৰা প্ৰতিপক্ষৰ চাৰিটা বগা মুদ্ৰাৰ মাজত আছে। এই ক'লা মুদ্ৰাটো বিপৰীত বাওঁ বা সোঁ পকেটত পকেটত ভৰাই ল'ব নোৱাৰি। যদি আপুনি Black and White ৰ শ্বটৰ অৱস্থান পৰ্যবেক্ষণ কৰে তেন্তে আপুনি দেখিব যে এই শ্বটৰ দিশ পকেটত নহয় কিন্তু পকেটৰ ওচৰৰ বেচ ফ্ৰেমত আছে। ইয়াত যিটো নিয়ম চিত্ৰত উল্লেখ কৰা হৈছে। ৯বি প্ৰয়োগ কৰিব পাৰি। গতিকে এই শ্বটটো rebound দ্বাৰা খেলিব নোৱাৰি কাৰণ striker এ চিত্ৰত দেখুওৱা বিন্দুটোত আঘাত কৰিব নোৱাৰে। সেয়েহে এই ক'লা মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰোৱাৰ এটাই উপায় আছে আৰু সেয়া হ'ল striker বাওঁফালৰ ফ্ৰেমত আঘাত কৰিব লাগে য'ৰ পৰা ই শ্বটলৈ উভতি যাব আৰু ক'লা মুদ্ৰা সোঁফালে যাব বেচ পকেট।

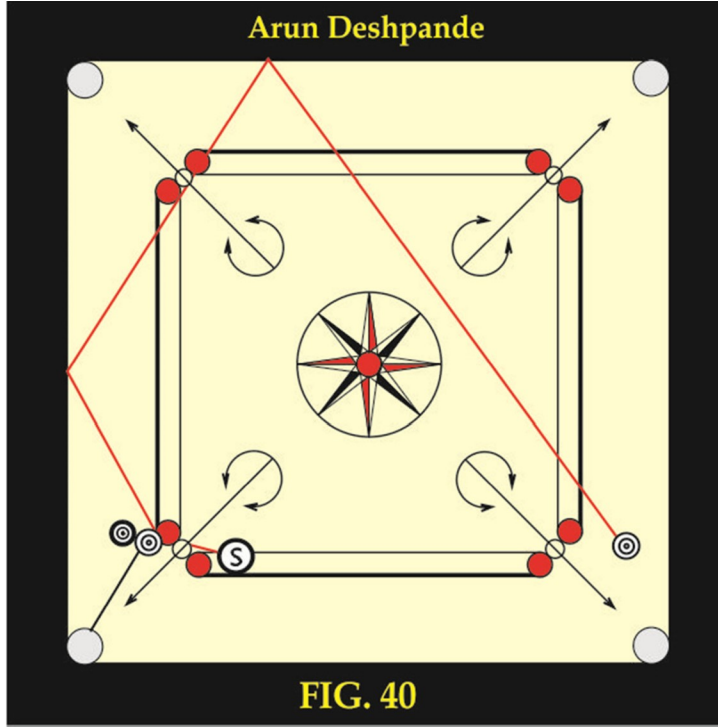


৩৮ নং চিত্ৰত প্ৰতিপক্ষৰ তিনিটা ক'লা মুদ্ৰাই বগা মুদ্ৰাৰ বাট বন্ধ কৰি ৰাখিছে। প্ৰথম অৱস্থাত যদি আপুনি অৱস্থানটো দেখে তেন্তে আপুনি অনুভৱ কৰিব যে বগা মুদ্ৰাটোৰ কোনো উপায় নাই। এটা সম্ভাৱনা আছে। এনেকুৱা এটাত বগা মুদ্ৰালৈ হাৰ্ড ক্ৰছ double খেলক

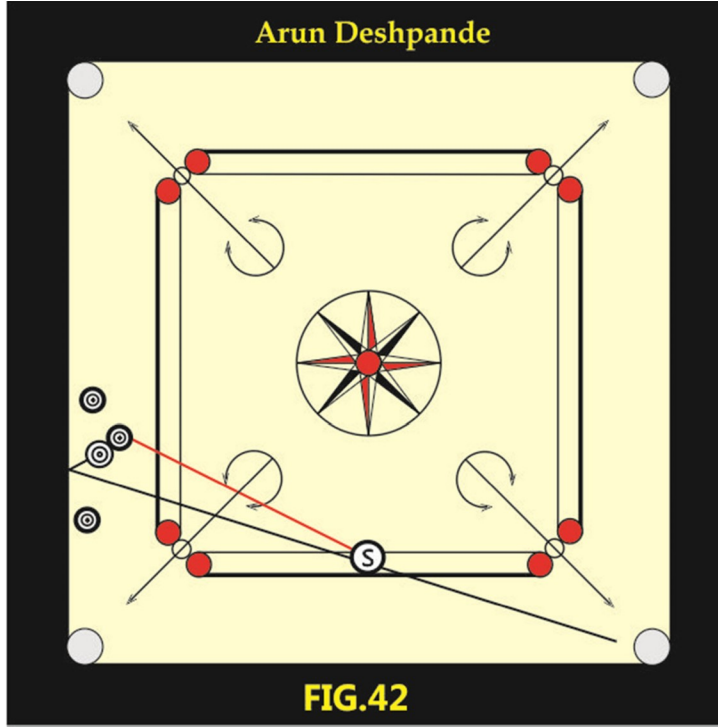
striker এ বিপৰীত বাওঁ পকেটত ক'লা মুদ্রা আঘাত কৰিব আৰু সেই অৱস্থানৰ পৰা আঁতৰাই পেলাব। ইয়াৰ মাজতে বগা মুদ্রাই বিপৰীত ফ্রেমত আৰু তাৰ পিছত আমাৰ বেচ ফ্রেমত খুন্দা মাৰিব লাগে আৰু বিপৰীত বাওঁ পকেটলৈ যাত্ৰা কৰিব লাগে য'ত ক'লা মুদ্রাৰ বাধা আছিল। (চিত্ৰ ৩৮-ক চাওক)। এই মুদ্রাটো সোঁফালৰ বিপৰীত পকেটত পকেটত ভৰোৱাৰ আৰু এটা সম্ভাৱনা আছে। (চিত্ৰ ৩৮-খ চাওক) (বিন্দুযুক্ত ৰেখা চাওক)



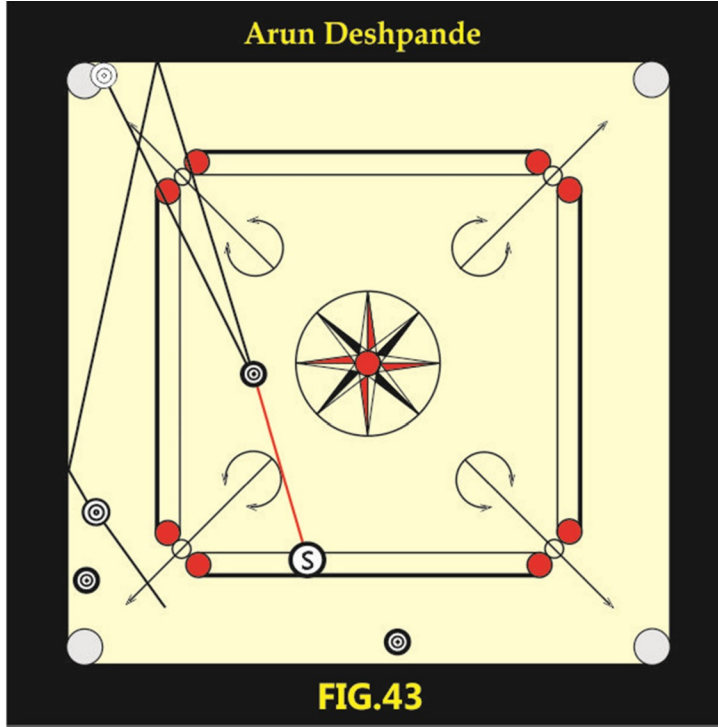
৩৯ নং চিত্ৰত প্ৰতিপক্ষৰ তিনিটা ক'লা মুদ্রা আছে, queen আৰু আমাৰ দুটা বগা মুদ্রা। আমি ইয়াত বহুত ভাল ষ্ট্ৰ'ক খেলিব পাৰোঁ। বগা মুদ্রাৰ তৃতীয় পকেটটো এনেদৰে খেলক যে striker Queen ত বিচ্যুত হ'ব আৰু Queen টোও পকেটত ৰাখিব পাৰি। তিনিটা সম্ভাৱনা আছে। ১) বগা মুদ্রা আৰু Queen একেলগে বিপৰীত সোঁ পকেটত যাব পাৰে। ২) বগা মুদ্রাটো পকেটত সোমাব পাৰে যাৰ ফলত Queen সহজ হৈ পৰে ৩) Queen টো পকেটত সোমাই বগা মুদ্রাটো সহজ কৰি তুলিব পাৰে। সেয়েহে বৰ্ডখন শেষ কৰাৰ সম্ভাৱনা ভাল।



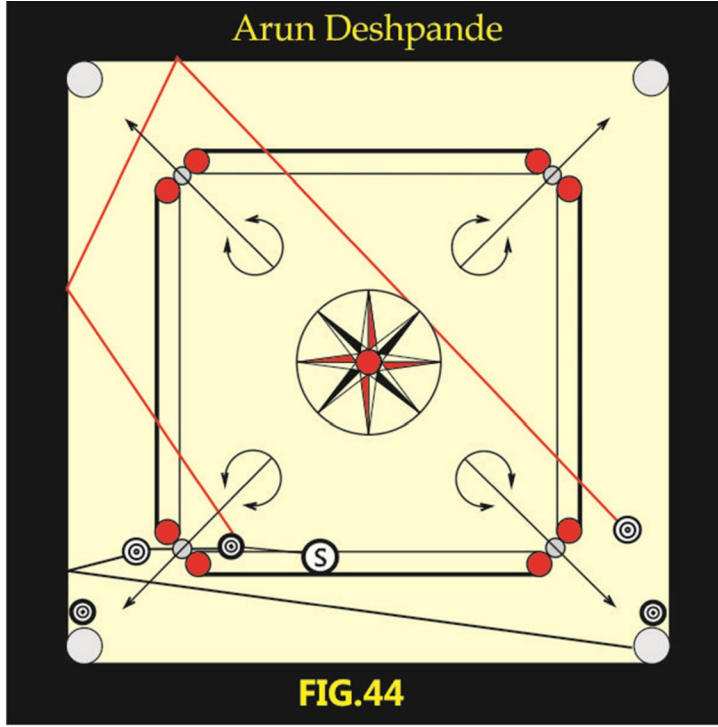
চিত্ৰত। ৪০ দুটা বগা মুদ্ৰা আছে যিবোৰ আমাৰ বাবে কঠিন যেন লাগে আৰু এটা ক'লা মুদ্ৰা আছে যিটো প্ৰতিপক্ষৰ বাবে সহজ। ডুমুৰত দেখুওৱাৰ দৰে striker ৰাখক আৰু বগা মুদ্ৰাটোৰ ওপৰৰ অংশত অলপ বেছি force ৰ সৈতে আঘাত কৰক। বগা মুদ্ৰাটো touch ষ্ট্ৰ'কৰ দ্বাৰা বাওঁফালৰ বেচ পকেটলৈ যাব আৰু striker দ্বিতীয় বগা মুদ্ৰাত ঘূৰি আহিব যিটো বাওঁ আৰু বিপৰীত ফ্ৰেমত আঘাত কৰাৰ পিছত rebound অৱস্থাত থাকে। এই ষ্ট্ৰ'কটো touch ষ্ট্ৰ'ক আৰু bomb ষ্ট্ৰ'কৰ সংমিশ্ৰণ। এইদৰে দুটা বগা মুদ্ৰা কঠিন হ'লেও আমি এই ষ্ট্ৰ'কৰ সংমিশ্ৰণৰ দ্বাৰা ব'ৰ্ডখন শেষ কৰিব পাৰো।



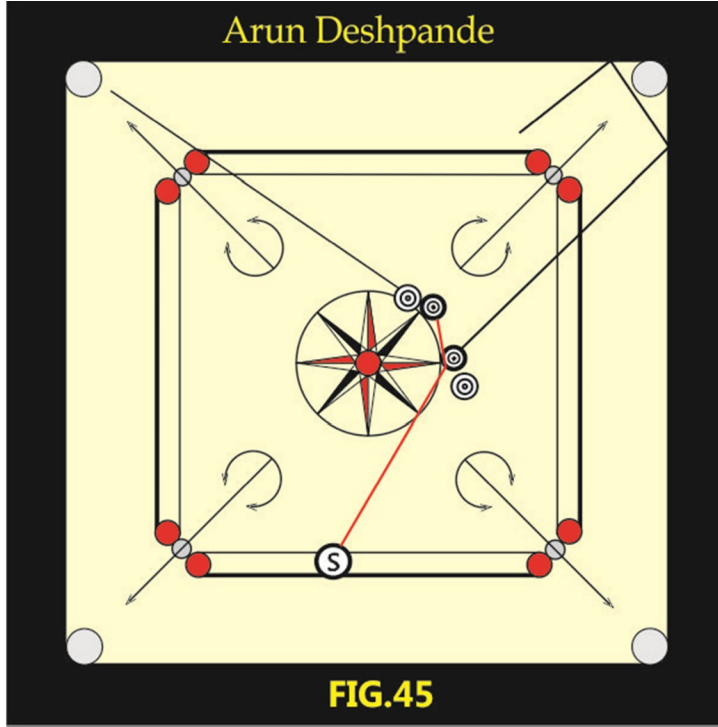
চিত্ৰত। ৪২ one বগা মুদ্ৰা তিনিটা ক'লা মুদ্ৰাৰ মাজত আছে। এই বগা মুদ্ৰাটো ৪২ নং চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে পকেটত ভৰাই থব পাৰি। এই দুটা ক'লা আৰু বগা মুদ্ৰাৰ অৱস্থান পৰ্যবেক্ষণ কৰক। যদি বাওঁফালৰ ফ্ৰেম থকা এই দুটা মুদ্ৰাৰ কোণ বেছি হয় তেতিয়াহে এই বগা মুদ্ৰাটো পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰি। এই কোণটো থাকিলেহে এই ষ্ট্ৰ'কটো খেলিব লাগে বা অন্যথা অপ্রয়োজনীয়ভাৱে সকলো ক'লা মুদ্ৰা প্ৰতিপক্ষৰ বাবে সহজ হৈ পৰিব। যদি এই ষ্ট্ৰ'ক ভুল কোণৰ বাবে খেলিব নালাগে তেন্তে পকেটৰ ওচৰত থকা ক'লা মুদ্ৰা, ইয়াৰ স্থানৰ পৰা আঁতৰাই পেলাব লাগে যাৰ ফলত প্ৰতিপক্ষই এই ক'লাৰ সুবিধা ল'ব নোৱাৰে।



৪৩ নং চিত্ৰত rebound অৱস্থাত থকা One বগা মুদ্ৰা কঠিন আনহাতে বিপৰীত বাওঁ পকেটত থকা আনটো মুদ্ৰা অতি সহজ। বগা মুদ্ৰাটোৰ ওপৰত ক'লা মুদ্ৰাটো দুগুণ কৰি আৰু একেসময়তে বিপৰীত বাওঁ পকেটত থকা বগা মুদ্ৰাটোত striker চলাই কঠিন বগা মুদ্ৰাটো সহজ কৰি তুলিব পাৰি। এই ষ্ট্ৰ'কৰ সহায়ত বড্‌খন শেষ কৰিব পাৰি। এই ষ্ট্ৰোকটো সহজ নহয় আৰু সেয়েহে অনুশীলনৰ প্ৰয়োজন হয়। এই ষ্ট্ৰ'কৰ বাবে আৰু অলপ force প্ৰয়োগ কৰিব লাগে আৰু তাৰ পিছত striker আৰু ক'লা মুদ্ৰাটোৰ সংঘৰ্ষ নহ'ব।



যদি আপুনি চিত্ৰত দুটা বগা মুদ্ৰাৰ অৱস্থান পৰ্যবেক্ষণ কৰে। ৪৪, আপুনি দেখিব যে এই দুয়োটা মুদ্ৰা কঠিন কাৰণ পকেটত থকা ক'লা মুদ্ৰা দুটাৰ পৰা বাধাৰ বাবে rebound খেলিব নোৱাৰিব। এই ষ্ট্ৰোকটো বৰ আকৰ্ষণীয়। এই চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে ষ্ট্ৰাইকে ক'লা মুদ্ৰাটোত এনেদৰে আঘাত কৰিব লাগে যে ক'লা মুদ্ৰাটোৱে বগা মুদ্ৰাটোত আঘাত কৰিব আৰু বগা মুদ্ৰাটোৱে বাউফালৰ ফ্ৰেমত সোঁফালৰ বেছ পকেটত খুন্দা মাৰিব। একেলগে striker এ বগা মুদ্ৰাটোত আঘাত কৰিব যিটো সঠিক rebound স্থানত আছে আৰু ইয়াক সহজ কৰি তুলিব। এই ষ্ট্ৰ'কটো pair, দ্বিতীয় আৰু bomb ষ্ট্ৰ'কৰ সংমিশ্ৰণ।



চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে। ৪৫, ক'লা মুদ্ৰা যিটো বগা মুদ্ৰাৰ বাবে বাধা, ইয়াৰ ওপৰত striker আঘাত কৰি আৰু Queen ৰ striker বিচ্যুত কৰি আঁতৰাব পাৰি যাৰ ফলত Queen টো বিপৰীত বাওঁ পকেটত পকেটত ভৰাই দিব পাৰি। যদি আপুনি শ্বটটো পৰ্যবেক্ষণ কৰে তেন্তে আপুনি দেখিব যে শ্বটটো পকেটৰ ফালে নহয় কিন্তু ই বাওঁফালৰ ফ্রেমৰ ফালে আছে আৰু সেয়েহে ক'লা মুদ্ৰাৰ পৰা বিচ্যুতি পোৱাৰ পিছত striker য়ে এই চিত্ৰত দেখুওৱা বিন্দুটোত শ্বটৰ ক'লা মুদ্ৰাত আঘাত কৰিব লাগে।

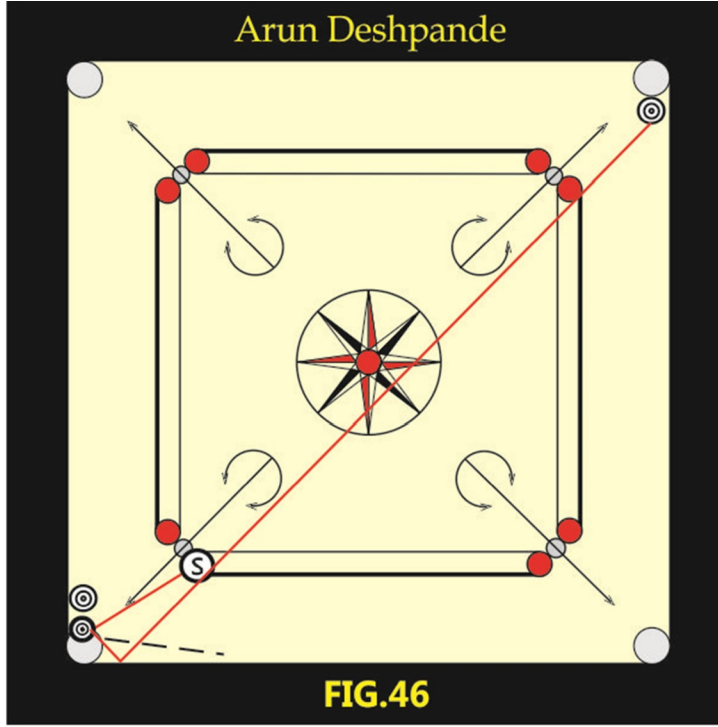


fig.46 ত দুটা বগা মুদ্রা আছে আৰু মাত্ৰ এটা ক'লা মুদ্রা আছে, পকেটত আছে। ধৰি লওক স্ক'ৰটো ২৪কৈ আৰু আপুনি বগা মুদ্রাটো খেলিব লাগিব। আপোনাৰ striker অৱস্থান বাওঁ ভিত্তি বৃত্তত ৰাখক আৰু ক'লা মুদ্রাৰ তলৰ অংশত আঘাত কৰক, অলপ বেছি force ৰ সৈতে। আপোনাৰ striker ক'লা মুদ্রা, আপোনাৰ বেচ ফ্রেম আৰু তাৰ পিছত ই গৈ বগা মুদ্রা আঘাত কৰিব যিটো বিপৰীত সোঁ পকেটত। বগা মুদ্রাটো পকেটত যাব আৰু ক'লা মুদ্রাটো আপোনাৰ বেচ ফ্রেমলৈ আহিব আৰু এইদৰে আপুনি আনটো মুদ্রাটোও পকেটত ভৰাই ল'ব পাৰিব। এই ষ্ট্ৰ'কত এটা সুবিধা আছে যে বগা মুদ্রা পকেটত নাযায়, ক'লা মুদ্রাটো আপোনাৰ বেচ ফ্রেমলৈ আহিব আৰু আপোনাৰ প্ৰতিদ্বন্দ্বীজনৰ বাবে কঠিন হৈ পৰিব।

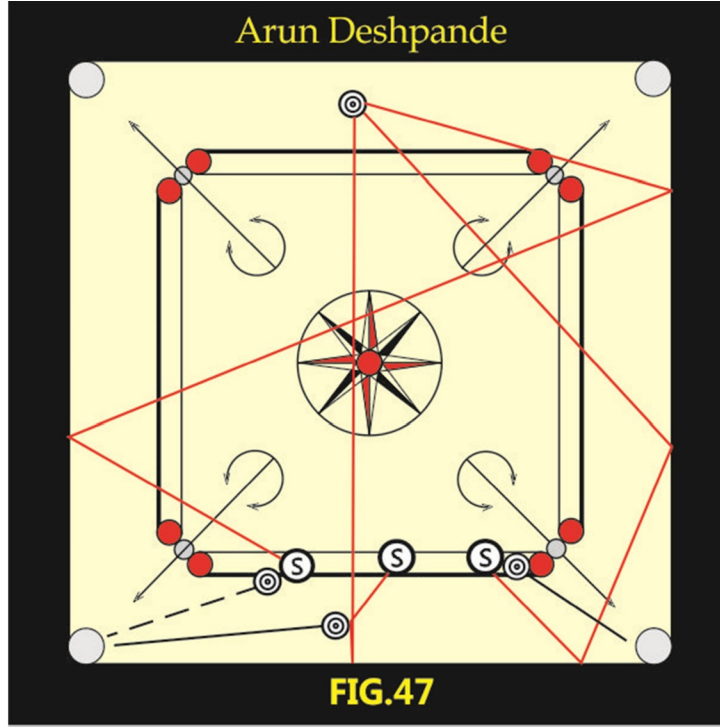


fig.47, A, B আৰু C ত দেখুওৱাৰ দৰে আপুনি bomb ষ্ট্ৰ'কৰ বিভিন্ন অৱস্থান আৰু কেনেকৈ strikerক বিপৰীত ফ্ৰেমত থকা বগা মুদ্ৰাটোলৈ লৈ যাব পাৰি পৰ্যবেক্ষণ কৰিব পাৰে। striker য়ে কঠিন মুদ্ৰাটোত কোনবোৰ অৱস্থান আৰু কোণত উপনীত হ'ব পাৰে সেইবোৰ ভালদৰে পৰ্যবেক্ষণ কৰক।