

CARROM ТЕХНИКИ И УМЕНИЯ

Написано от



Шри Арун Дешпанде

За практика – моля, посетете моя YouTube канал „Arun Deshpande, зареден от Srikant Potharkar, абонирайте се за канала.



MANTRA

Уважаеми читателю,

Бих искал да ви кажа това "MANTRA", преди всъщност да започнете да четете техниката в тази книга. Бъдете искрени с carrom. Отнасяйте се с него като с много близък член на семейството. Не го комерсиализирайте. Не залагайте на него. Точно както кавгата ви с близък член на семейството, която е от много временен характер, приемоте поражението си в тази игра като временна неуспех. Не се ядосвайте на carrom board или striker заради поражението. Останете верни на carrom и тогава ще получите очакваните най-добри резултати.

--Автор

Арун Дешпанде

ИНДЕКС

КАКВО ТОЧНО Е "CARROM"

GRIP

СЕДНАЛА ПОЗИЦИЯ ДУШ

ОТ УДРАЦИ ЗАЩИТА И

НАПАДАНИЕ КАЧЕСТВА

НА ИГРАЧИТЕ

НАПРЕДНАЛИ УДАРЦИ

НАПРЕДЪКЪТ НА CARROM

Какво точно е "Carrom"

Оборудване –

Дъска Carrom –

Шперплат – Игралната повърхност на дъската за карам е направена от шперплат и е 29 инча квадрат. Дебелината обикновено е от 12 mm до 16 mm

Рамки – Има четири рамки от четирите страни на дъската carrom. Размерът на рамката е три инча ширина. Дебелината на рамката е два инча.

Джобове – Има четири джоба в четирите ъгъла на дъската за карром. Размерът на всеки джоб е 4,45 cm в диаметър.

Основни линии – Има четири основни линии. Разстоянието между тези две линии е 3,18 cm.

Основни кръгове – Има осем основни кръга с диаметър 3,18 cm и боядисани в червен цвят.

Централен кръг – Има централен кръг в червен цвят с диаметър 3,18.

Външен кръг – има външен кръг с диаметър 17 cm.

Монети – Има 9 бели, 9 черни и една червена монета. Червената монета се нарича Queen.

Общо има 19 монети. Диаметърът на всяка монета е 3,18 cm. Те са между 5,25 cm и 5,50 cm.

Striker – Теглото на striker не трябва да надвишава 15 gms. Максималният диаметър на striker е 4,13 cm.

Стойка – Височината на стойката е между 63 cm и 70 cm.

Табуретка или стол – Височината на табуретката или стола трябва да бъде между 40 cm и 50 cm.

Лампа – Лампата с навеса трябва да бъде окачена в центъра на дъската за карамбол по такъв начин, че откритата светлина да не пада в очите на играчите.

Седнало положение – При единични играчите седят един срещу друг. При двойки партньорите седят един срещу друг.

Основни правила –

Подреждане на монети – Червена монета (Queen) трябва да бъде поставена в централния кръг. След това черни и бели монети се поставят последователно до queen, правейки малък кръг. След това направете другия кръг по такъв начин, че белите монети да изглеждат като буква „Y“.

Обрат на играта. Докато играч прибира своите монети, ходът на играча продължава.

Игра – Играта е от 25 точки.

Как да вкарате – Всяка монета има една точка, а Queen има три точки. Играчът, който вкара всичките си монети, той/тя печели дъската. Играчът получава точки, равни на монетите на опонента си на дъската плюс три точки за Queen, ако той/тя го е вкарал в джоба.

Queen – Queen има три точки. След като вкара Queen, играчът трябва да вкара своята монета. Нарича се прикритие. Ако играч не вкара монета след вкарването на Queen, тогава Queen се изважда от джоба и се поставя в централния кръг от съдията.

Фаулове – Има два вида фалове, обикновен фал и технически фал.

Техническият фал е фал преди вкарване на монета. Редът на играча за технически фал продължава.

Обикновен фал е, когато играч направи фал след или по време на вкарване на монета.

Такси – Ако при вкарване на монета, само striker е вкарана в джоба, това се нарича дължима. Една монета на играча, който прави дължима сума, се изважда и се поставя от опонента във външния кръг. Играчът губи ход. Ако играчът вкара striker с монетата, това се нарича дължимо double. В този случай две монети се поставят от противника във външния кръг. Редът на играча продължава

Други правила –

Играчът трябва да touch и двете линии, докато играе. Червеният основен кръг трябва да бъде напълно покрит, докато играете от него.

По време на игра лакътят не трябва да се допира до

игралната повърхност. Докато играете, краката не трябва да

пресичат въображаемите линии.

Ако монета изскочи от дъската за карром, тогава съдията я поставя в централния кръг. Ако монетата е в изправено положение, тя се запазва такава, каквато е. Припокритите монети се запазват такива, каквито са.

Дръжки

Сцеплението е много важно в играта carrom. Трябва да развиете естествено сцепление.



ЕСТЕСТВЕНО СХВАТ

Има много видове хватки. Най-често срещаният захват е комбинацията от показалеца и палеца. Вижте горната снимка. Това е много лесен захват и изисква по-малко практика. При този захват всички останали пръсти лежат върху шперплата. това

захващането има много предимства. С този захват играчът може да запази максимален контрол над striker. Това захващане остава стабилно и здраво, докато всички останали пръсти получават опората на шперплата. Играч с тази хватка може да играе с минимално пространство.

Понякога, когато няма достатъчно място за поставяне на захват, играчът може да играе с показалеца, повдигайки всички останали пръсти от шперплата. С този захват играчът може да играе с еднаква лекота от двете страни (отляво или отдясно) на дъската за карамбол. Следователно играта на играча не остава слаба от нито една страна. В този захват ноктите на всички пръсти touch шперплата. Следователно, ако някой нокът е пораснал повече от обикновено, ще има промяна в хватката. Такива дребни неща са много важни в carrom. .



НОЖИЧЕН ХВАТ

Използва се основно за почивка в Индия. Използва се като естествена хватка в Шри Ланка и Малдивите. В Индия само Ivon Marquis и Kadir Khan използваха този захват като естествен захват. Има много недостатъци в този захват. Много е трудно да се играе отдясно



ЗАКЛЮЧВАЩА ДРЪЖКА

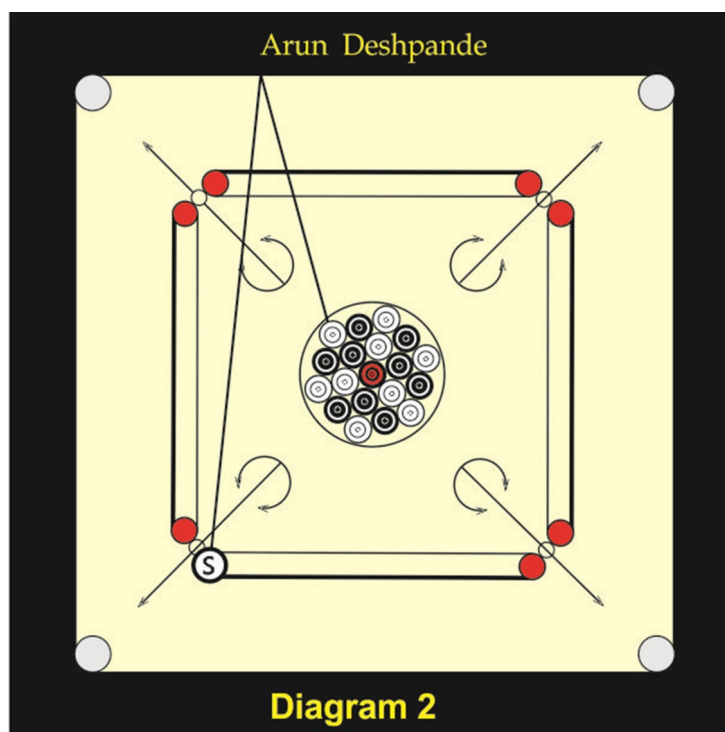
Трябва да научите този захват, ако нямате заключващ захват като естествен захват. С тази хватка можете да получите сила за изпълнение на мощни удари. Бях със Сухас Камбли през 1982 г. в Делхи за един месец и тренирахме усилено да играем демонстрационни игри в азиатски игри, когато видях Сухас Камбли да играе много мощни удари с естествената си заключваща хватка. Естественият му захват е комбинация от палец, първи пръст и малък пръст, но когато имаше нужда от допълнително force, той сменяше малкия си пръст с трети пръст. Просто го пробвах и започнах да удрям силно с този захват. Използвах го с удоволствие и винаги, когато имах възможност да го използвам, го използвах. Сухас ми се смееше, защото не можех да се прицеля правилно с тази хватка. Трябваше да положа всичките си усилия, за да овладее тази хватка. Трябва да заключите първия си пръст между палеца и третия пръст за този тип захват. Обикновено при този захват първият пръст, с който се изпълнява ударът, не touch игралната повърхност.



ПЛОСК ХВАТ НА СРЕДНИЯ ПРЪСТ

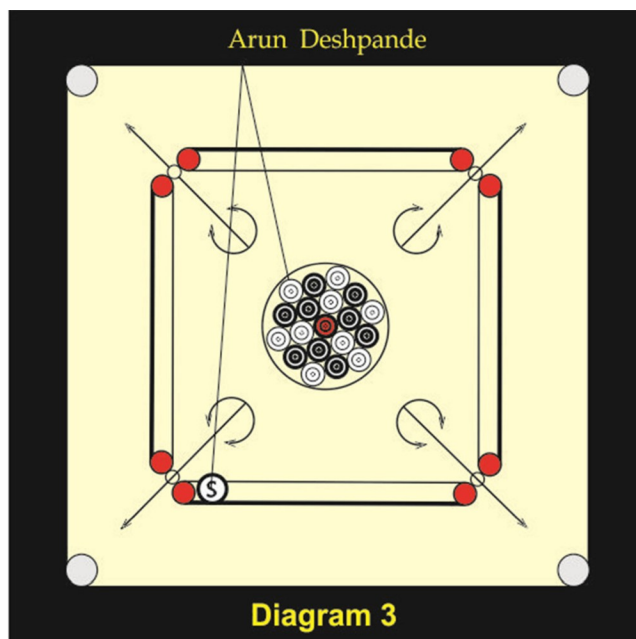
Този захват дава завъртане на striker. Има много позиции на дъската carrom, където без завъртане не можете да изиграте удара успешно. При този захват не е нужно да полагате усилия, за да създадете въртене, то се създава автоматично.

Затова се нарича естествено въртене. Завъртането е обратно на часовниковата стрелка. Трябва да развиете тази полезна хватка. Можете да го играете и с лявата ръка, за да играете ударите от другата страна.



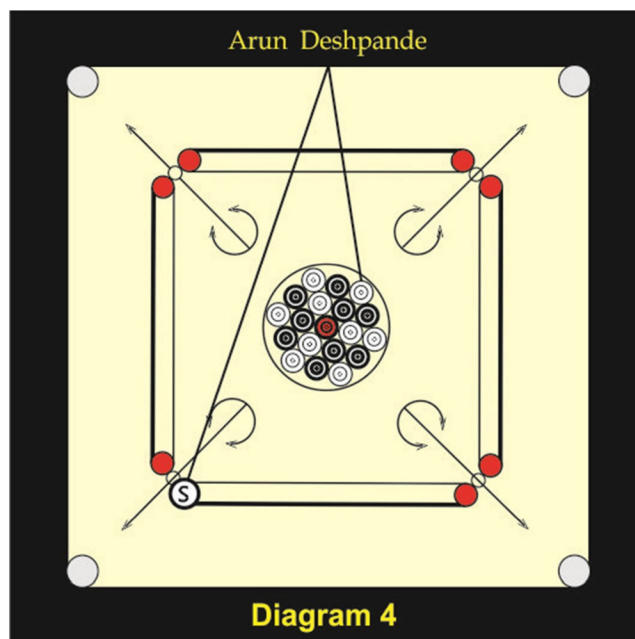
Прекъсване от левия основен кръг

Този метод е най-добрият метод и се използва от повечето играчи. Много играчи се целят на сляпо от противоположната рамка за почивката. Ако поставите своя striker върху левия основен кръг, тогава вашият striker трябва да минава през първата стрелка на противоположния ляв полукръг, както е показано на фигурата по-горе. Можете да видите действителната точка, откъдето вашият striker трябва да премине и следователно можете да изиграете удара точно. Ако не използвате този метод и се опитате да вземете въображаема точка на противоположния кадър, тогава има шанс да промените тази въображаема точка, което да доведе до неуспех на прекъсването. Това прекъсване трябва да се направи за предпочитане с ножичен хват или с друг плосък хват.



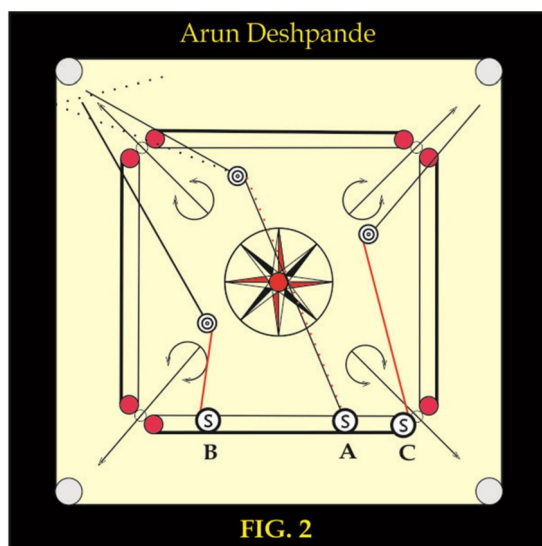
СЧУПВАНЕ ОТ БЛИЗО ОТ ЛЯВИЯ КРЪГ НА ОСНОВАТА

Ако се страхувате да играете удара от левия кръг поради възможност да направите фаул, можете да играете от близо до основния кръг. При този метод вашият striker трябва да премине през втората стрелка на противоположния ляв полукръг, както е показано на фигурата по-горе. Това прекъсване също трябва да се направи с ножичен хват или друг плосък хват.



Обратно прекъсване - При този тип прекъсване можете да подредите изстрел на прекъсването към левия си джоб и прекъсване от лявата страна. Ако пробие точно, тогава ще забележите, че остава куп от четири монети по такъв начин, че можете да изиграете touch удар и да отворите дъската, като по този начин получавате шанс за бял удар. Недостатъкът на това прекъсване е, че ако не успеете да пробие правилно, тогава или може да ударите другите монети, или вашите striker може просто touch вашите насочени бели монети, което да доведе до лош пробив.

ДУШ ОТ УДАРИ



A- CUT B - STRAIGHT CUT C- CROSS CUT

CUT -

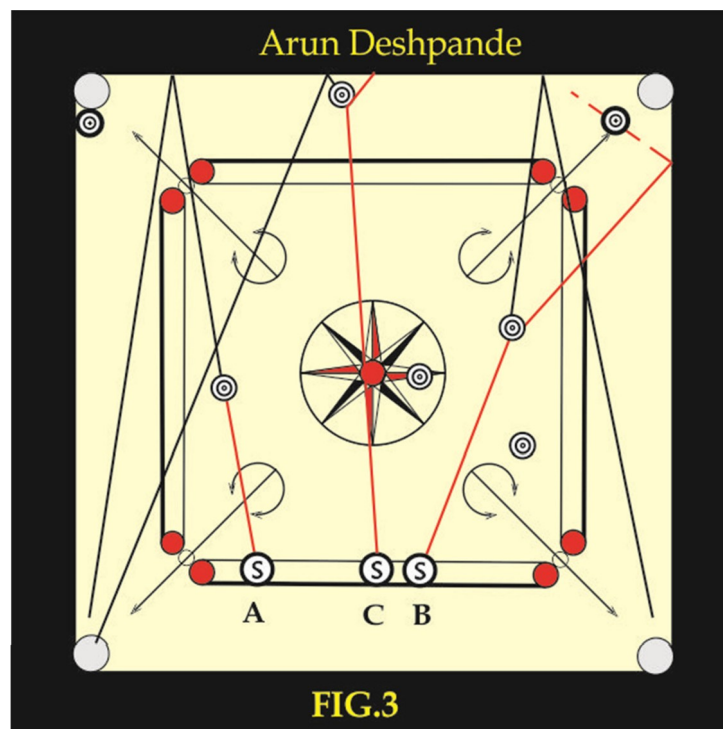
Както е показано на диаграмата, striker A на фиг. 2, ако монета е вкарана чрез задържане на striker в напречна линия, ударът се нарича cut. striker не трябва да се отпуска силно, докато се играе cut. Ако striker удари силно отвъд насочената точка на монетата, тогава има всички възможности монетата да отиде в противоположната рамка и далеч от джоба, което затруднява следващия ход на играча. (пунктирна линия на фигура 2-A показва как монетата става трудна, ако се удари силно и неправилно). Докато играете cut, ако striker се контролира, тогава дори ако ударът е грешен, монетата остава близо до зоната на джоба и става лесна за следващия ход.

ПРАВ CUT:

Както е показано на фигура 2 B, ако монета е вкарана чрез задържане на striker в права линия с монетата, ударът се нарича прав cut. Трудна монета от противоположната рамка може да бъде улеснена, като играете направо cut. Монетите, които са близо до лявата или дясната страна на рамката и които не могат да бъдат пхнати в предните джобове, също могат да бъдат направени лесно чрез прав cut. Ако този удар е изигран точно, играчът може да приложи максимум force за влачене на други монети от групата. Често има такава позиция, че като играе стрейт cut, играчът може да вкара две монети едновременно в два джоба.

CROSS CUT ИЛИ MINUS CUT:

Както е показано на фигура 2 С, ако монета е поставена в джоба, като striker остава в кръстосана [минус] линия, ударът се нарича cross cut или minus cut', когато няма възможност за премахване на монета от противоположната рамка или от страничните рамки чрез игра на прав cut, тъй като монетата не е достъпна за striker, а minus cut може да се играе, като по този начин такива монети се премахват и се улесняват за следващия удар (Играчът трябва да удари striker до точката, където въображаемите линии от центъра на джоба и центъра на монетата се пресичат).



A & B- DOUBLE C- CROSS DOUBLE

DOUBLE:

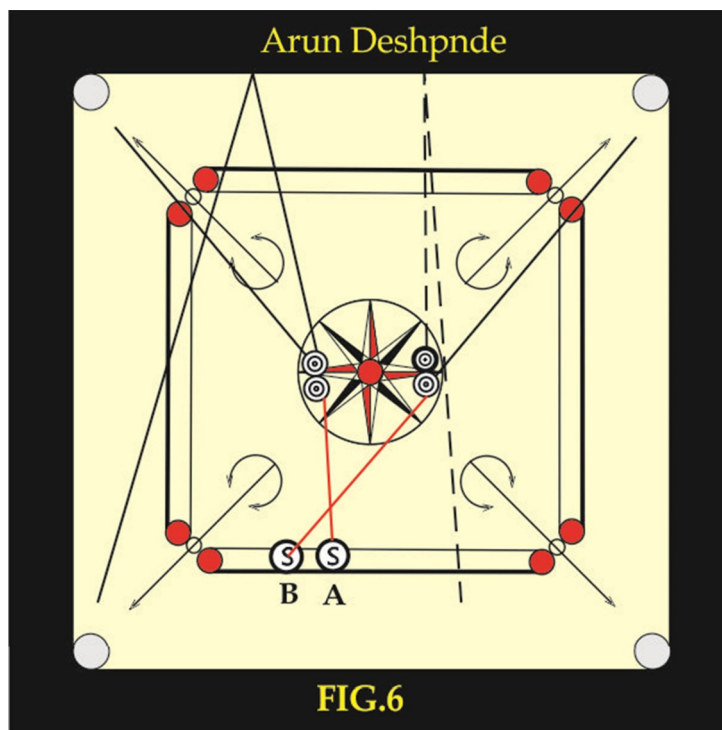
Както е показано на фигура 3 А, ако монета е поставена в джоба на основата чрез удряне в противоположната рамка, ударът се нарича double. Когато срещуположният джоб е блокиран от монетата на противника, този удар е полезен. Понякога има монети близо до отсрещната рамка, които не могат да бъдат изиграни от cut. Такива монети трябва да се поставят в джоба на double. Понякога трудни монети близо до противоположната рамка не могат да бъдат направени лесни чрез рязане на монета, която е в

права линия с тази трудна монета. След това нашата монета може да бъде изиграна от double, премахвайки трудната монета от противоположната рамка. Ако трябва да се играе с монета близо до противоположната рамка double, тогава ударът трябва да бъде такъв, че striker, след удара на тази монета

трябва да върви в посока, обратна на тази на монетата, в противен случай striker ще touch монетата два пъти и монетата няма да излезе от трудната си позиция (вижте фигура 3-С).

КРЪСТ DOUBLE:

Ако striker е поставен в напречна линия и монетата е вкарана от double, тогава ударът се нарича кръст double, защото монетата пресича пътя на striker. Този удар се играе, когато противоположният джоб е блокиран от монетата на противника, която може да бъде премахната чрез изиграване на този удар и джобът може да се отвори за всички други монети, които са блокирани. (Вижте фигура 3-В) Монетата, която е на 2 или повече инча от страничните линии и е блокирана от монетата на опонента близо до джоба, може да бъде вкарана в основните джобове чрез кръст double (вижте фигура 4-В). Ако такава монета е на разстояние от 6" до 12" от противоположния джоб, тогава докато я поставяте в джоба с кръст double, друга трудна монета от противоположната рамка също може да бъде улеснена от striker (Вижте фигура 4-В). Ако монетата е на разстояние от 8" до 12" от основните джобове, тогава докато я играете с кръст double, трудната монета от групата също може да бъде лесна (вижте фигура 4-А). Ако две монети от double се поставят във вътрешния кръг, докосвайки се една друга и успоредно на противоположната рамка от противника, тогава една от тези монети може да бъде вкарана в джоба с кръст double, без да се пречи на друга монета от десния основен кръг, лявата монета може да бъде вкарана в левия основен джоб с прав захват и от близо до левия основен кръг, дясната монета може да бъде вкарана в десния джоб с плосък захват (ножица или друг плосък захват) (Вижте фигура 5-А). С плоския захват лявата монета не може да бъде прибрана поради завъртането в striker. Следователно, играчът с такава хватка не трябва да се опитва да прибере лявата монета. Те могат да приберат правилната монета много лесно. Както е показано на фигура 5-В, монетата в позиция с палец, която е трудна поради блокиран джоб, може да бъде поставена в джоб, като я ударите в страничната рамка. Това е разновидност на кръст double, въпреки че се нарича втори кръст.



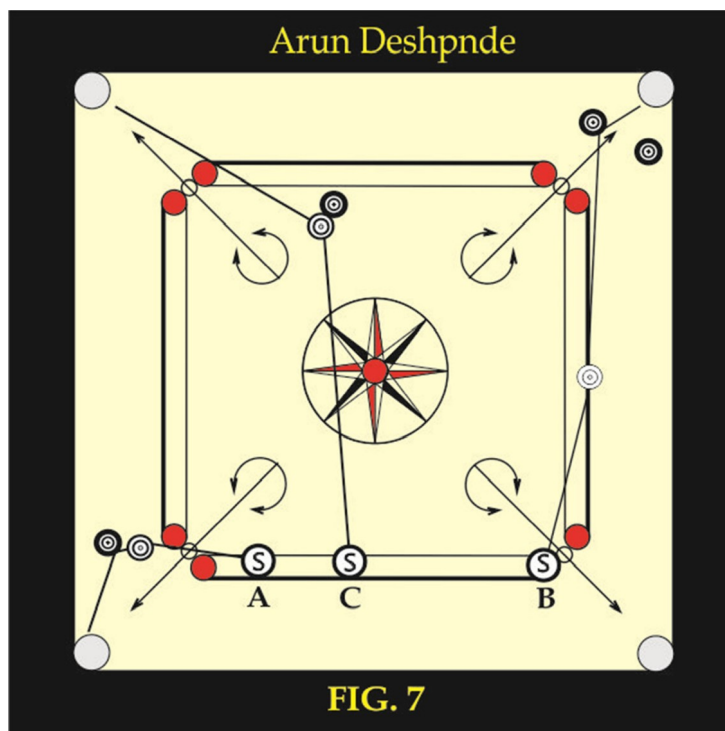
A & B- PRESS

PRESS:

Както е показано на фигура 6, ако две монети се докосват една друга и са в права линия, успоредна на страничната рамка, монетата, която е по-близо до нас, може да бъде поставена в предния джоб, се нарича press. Трябва да се приложи малко повече force от необходимото за поставяне на една монета.

Откъде ще се играе този удар зависи от другата (втора) монета. Както е показано на фиг. не 6 А, ако и двете монети са наши, тогава striker и след това striker трябва да бъдат поставени в максимална напречна линия с монетата и трябва и трябва да ударят монетата в централната точка. striker трябва да се придвижи до страничната рамка. Чрез такова press нашата монета отива в противоположния преден джоб, а монетата на противника идва в нашата основна рамка.

Ако втората монета е на противника, както е показано на фигура 6-В (черна монета), тогава striker трябва да бъде поставен в максимална напречна линия и трябва да удари монетата в централната точка. striker трябва да се движи към страничната рамка. Играейки такова press, нашата отива в срещуположния преден джоб и монетата на опонента стига до нашата основна рамка и става трудна за опонента. При този удар, дори ако нашата монета не е вкарана, монетата на противника става трудна и ние получаваме още един ход за нея. Дори ако има разстояние между тези две монети, ударът press може да се играе. В тази позиция играчът трябва да приложи повече force и трябва да удари в центъра. Тук противоположната монета не може да бъде поставена в джоба. По-тежкият striker винаги е по-добър за този удар (разбира се, според правилата теглото на striker не трябва да надвишава 15 грама.)



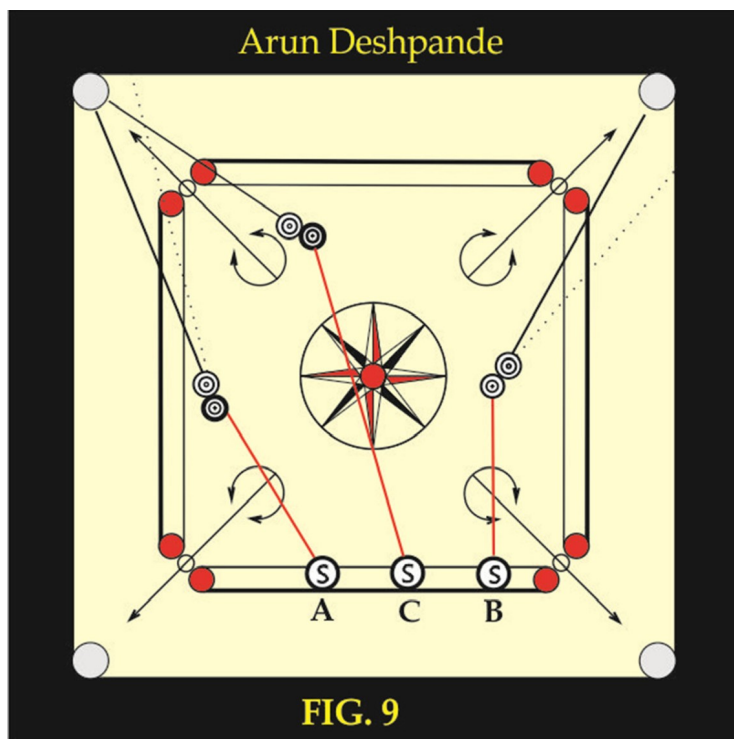
A, B, C- TOUCH

TOUCH:

Когато играч прибере собствената си монета, като я допре до друга монета, ударът се нарича touch. Както е показано на Фиг. 7-A, ако монетата на противника е близо до лявата рамка и нашата монета е близо до нея, може да се изиграе touch. Като играем удар touch в тази позиция, не само нашата монета ще отиде в джоба, но монетата на опонента също се приближава до нашата основна рамка и става трудна за него. Както е показано на фигура 7-B, ако има препятствие за нашата монета и ако някоя монета е близо до противоположната рамка близо до джоба, тогава нашата монета може да бъде поставена в джоба чрез удар touch. С помощта на този удар може да се промени пътя на монетата. Както е показано на фигура 7-C, ако две монети се докосват една друга и са в напречна линия, тогава първата монета може да бъде поставена в джоба много лесно. striker трябва да удари първата монета в централната точка. Ако тези две монети са далеч от джоба (джоба, в който трябва да бъде поставена първата монета) и от striker (основните линии), тогава тези монети трябва да са в по-малко напречна линия. Ако тези монети са близо до джоба или striker, монетата трябва да е в по-скоро кръстосана линия. напр. Ако има монета в центъра на противоположната основна линия и другата монета я докосва от противоположния край, тогава тези две монети трябва да са в права линия,

перпендикулярна на противоположната рамка. Само тогава първата монета може да бъде вкарана в джоба с touch удар. Точката, в която striker трябва да удари, зависи от

позиция на тези две монети, напр. ако тези две монети са в центъра на противоположните основни линии, перпендикулярни на противоположната рамка, striker трябва да се удари леко в дясната страна, ако монетата трябва да бъде поставена в противоположния ляв джоб, и striker трябва да удари леко в лявата страна, ако монетата трябва да бъде поставена в противоположния десен джоб. Играчът трябва да опита много такива позиции, само тогава ще може да разбере точната позиция на тези две монети и точката, където striker трябва да удари. Повечето играчи мислят да джобнат в предните джобове и следователно дори и да има възможност да джобнат монети в основните джобове, те не мислят за това. напр. Както е показано на фигура 8-А, две монети на противника блокират възможността нашата монета да отиде в предните джобове, но ако наблюдавате, нашата монета може да бъде вкарана в основния ни джоб чрез touch удар, както е показано на фигура 8-А. По същия начин има много шансове за touch удар в куп монети от rebound, като има предвид, че играчът не играе този удар и влачи купчината на сляпо Много пъти остава купчина от четири монети след прекъсването, както е показано на фигура 8-В. От тази купчина може да се постави бяла монета от touch в предния джоб. Играч, който пробие от дясната страна, трябва да се опита да прибере монетата в противоположния ляв джоб, а играч, който пробие от лявата страна, трябва да се опита да прибере монетата в противоположния десен джоб. Докато играете такъв удар, striker трябва да удари долната част на черната монета със средно force. Както е показано на фиг. 8-С, ако монетата на опонента блокира пътя на нашата монета, тогава нашата монета трябва да удари рамката по такъв начин, че докато се връща от рамката, тя трябва да touch монетата на противника и да пътува към джоба. Докато играете такъв удар, striker трябва да следва монетата до рамката, където монетата я удря.



A B C Wrong shot

СНИМКА:

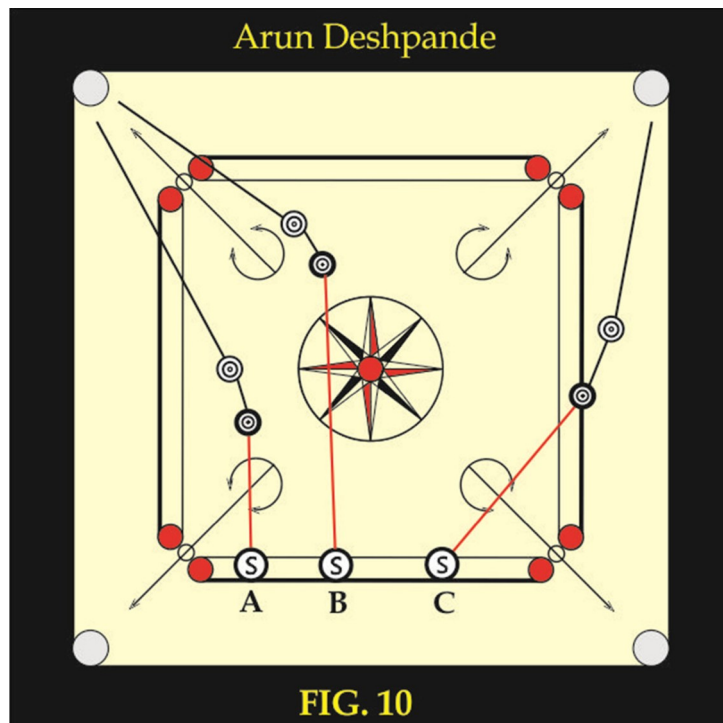
Както е показано на фигура 9, ако две монети се докосват една друга и монетата отпред е поставена в джоба чрез удряне на striker в монетата зад нея, тогава това се нарича удар. Ако този удар е в правата линия на джоба, тогава е много лесно да се играе. Но човек не може да получи прави удари през цялото време. Трябва да се отбележи как да се играят тези удари, когато не са обърнати към джоба в права линия.

Както е показано на фигура 9А, този удар не е с лице към джоба, а с лице към противоположната рамка, този удар изглежда труден, но е много лесен, ако се играе правилно. За да играете този удар, вземете въображаема линия от джоба, минаваща през втората монета, където завършва, е точката на удар във всички подобни удари. Тъй като тези удари не са обърнати към джоба, те се наричат грешни удари. (Вижте фигура 9-А). На фиг. 9- В изстрелът е с лице към десния кадър. За възпроизвеждане на този удар striker трябва да бъде поставен на права линия с първата монета и трябва да удари направо. (Вижте фиг. 9-В)

На фигура 9-С изстрелът е обърнат към лявата рамка. За да играете този удар, striker трябва да бъде поставен в леко напречна линия с първата монета и трябва да удари първата монета на 1/8 част. Позицията на тези снимки е все повече и повече към противоположния кадър и далеч от джоба трябва да се гледа все повече и повече в права линия с противоположния кадър. напр. Кадър, който е близо до противоположната

рамка в средата, тогава трябва да е успореден на

срещуположния кадър, само тогава този удар може да бъде възпроизведен. От това може лесно да се разбере, че когато ударът е обърнат към противоположната рамка от лявата или дясната страна, ударът трябва да се играе чрез поставяне на striker в напречна линия и когато ударът е обърнат към лявата или дясна рамка, тогава трябва да се играе чрез поставяне на striker в права линия или леко напречна линия с първата монета. Играчът трябва да се опита да се възползва от тези удари, за да улесни трудните монети и да създаде по-добри позиции, като играе striker на различно място и удари монетата в същата точка, където трябва да бъде ударена, за да я прибере.



A, B, C- PAIR

Pair:

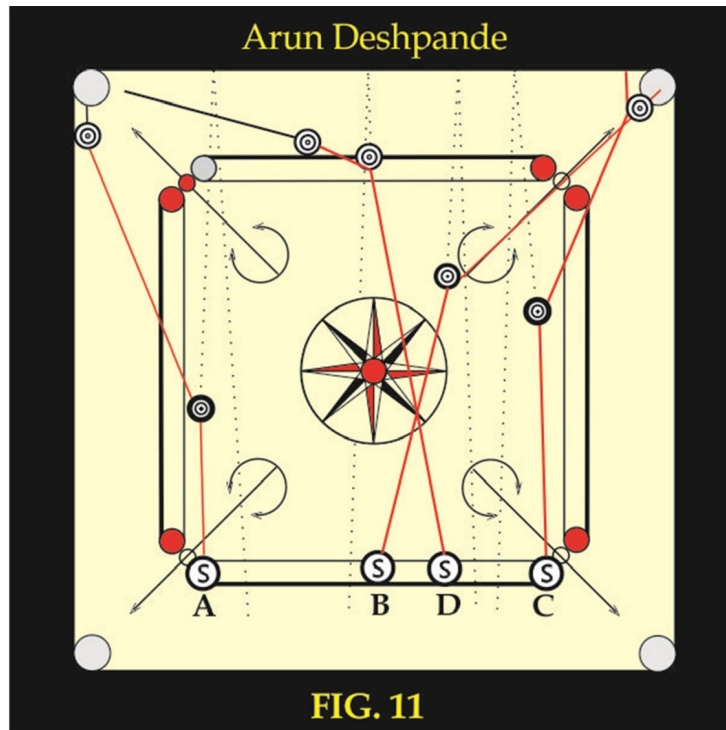
Ако има празнина между две монети за изстрел, тогава тя се нарича pair тук трябва да се използва точно обратният принцип на този, използван за изстрела. Както е показано на фигури 10-A и B, посоката на pair е към противоположната рамка. В този случай, както е показано на фигурата, striker трябва да бъде поставен в права или леко напречна линия според случая и трябва да удари първата монета. pair от фигура 10-B трябва да се играе с малко повече force. Както е показано на фигура 10-C, ако посоката на pair е към страничната рамка, тогава striker трябва да се постави под по-

дълбок ъгъл и трябва да се освободи с носител force. Във всички

случаи първата монета трябва да удари втората монета в точката, където въображаема линия от джоба я пресича.

CANON:

Когато има значително разстояние между две монети на pair, това се нарича canon. canon може да се състои от повече от две монети. Много е трудно да се играе canon, защото има значително разстояние между двете монети и следователно ударът изисква голяма точност.



A,B,C,D- GLANCE

GLANCE:

Както е показано на фигура 11-A, striker се пуска върху първата монета и втората монета се поставя в джоба, докато първата се приближава до основната рамка, като удря противоположната рамка. Този щрих се нарича glance. Докато играете glance трябва да внимавате. много

Играчите не вземат под внимание позицията на монетата и играят glance. След като получат лоши резултати, те обвиняват съдбата си.

След като погледнете първата монета, когато striker достигне втората монета, посоката на striker не трябва да е към джоба, а трябва да е към противоположната рамка или странична рамка след удара на втората монета.

Вижте фигура 11-A. Тук след удряне на втората монета, посоката на striker е към страничната рамка и следователно няма възможност за дължимо

double.

На фигура 11-B има всички възможности за double, тъй като втората монета е в центъра на джоба, а посоката на striker е към джоба, след като удари втората монета.

На фигура 11-C позицията на втората монета е същата като тази на фигура 11-B, но позицията на първата монета е променена. Следователно, за игра на glance striker трябва да бъде поставен върху основния кръг. Посоката на striker след удара на втората монета на фигура 11 - C е към противоположната рамка и следователно няма възможност за дължимо double.

Може да се види от горната фиг. че позицията на монетата за glance е много важна. Освен ако играч не получи по-добра позиция за игра на glance, безполезно е да се играе такъв удар. Този удар може да се използва повече в игра в защита. Като изиграете glance, монетата на противника може да бъде донесена до нашата базова рамка, прибирайки нашата собствена монета и по този начин затруднявайки монетата на противника за него. За да играете този удар, не е необходимо нашата монета да е близо до джоба. За да приведете монетата на опонента към нашата основна рамка и далеч от джоба, трябва да се изиграе glance, като поставите striker в минималната напречна линия с монетата на опонента. Използването на този щрих също може да бъде направено, за да направи нашата монета лесна. Както е показано на фиг. 11-D, нашата монета, която е близо до противоположната рамка, може да бъде улеснена, като я приближите до нас с glance. По този начин чрез glance нашата монета може да бъде доближена до основната рамка, което ни улеснява. Този удар може да се използва и в нападателна игра.

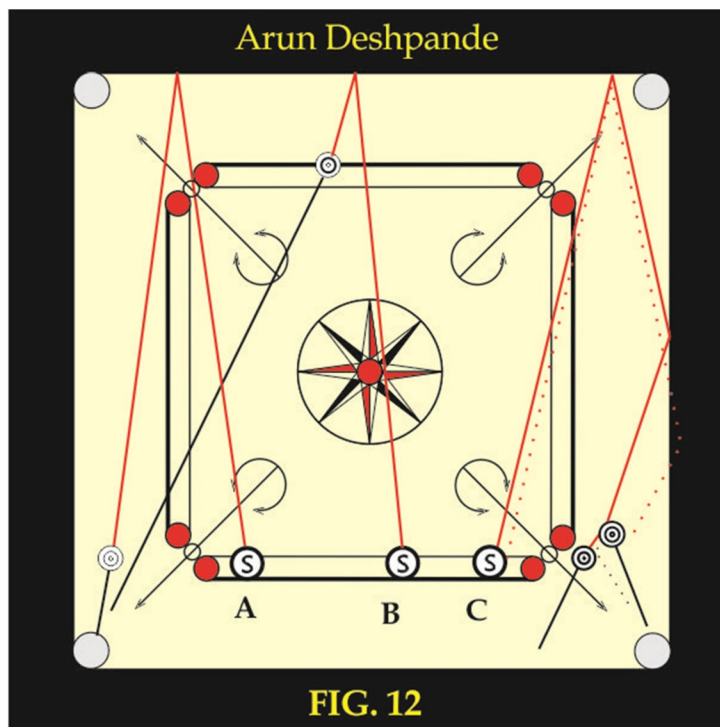
DOUBLE GLANCE:

Понякога позицията на монетите е такава, че играчът не може да насочи striker към желаната монета, като погледне една монета. По този начин, ако има шанс да погледнете две монети една след друга, този удар се нарича double glance. Тройно glance е много рядко явление.

BRUSH:

Това е точно като glance. Разликата е, че монетата, която striker удари първа, отива в противоположната или странична рамка, вместо да стигне до основната рамка. Този удар не изисква много force. За игра на brush striker трябва да удари първата монета в странична точка. Този удар е по-лесен от glance. Ако има някакво препятствие за нашата монета, то може да бъде отстранено, като го изчеткате и поставите монетата в джоба си. Този удар се използва в нападателна игра. При изиграването на brush позицията на монетата на дъската винаги се променя и следователно на противника

му е трудно да предвиди нещо и не може да планира следващия си ход. Този удар е много важен, защото играчът може да създаде много благоприятни позиции, прилагайки този удар.



A- REBOUND B- HOOK C- LANGDA REBOUND

REBOUND:

Ако монета близо до нашата лява или дясна рамка бъде вкарана в джоба чрез удряне на противоположната рамка, ударът се нарича rebound.

ПРОСТО REBOUND:

Както е показано на фигура 12-A, монета близо до лявата рамка се поставя в джоба чрез удряне на striker на противоположната рамка. За прицелване могат да се начертаят две прави въображаеми линии от монетата и позицията striker може да бъде избрана като точка за прицелване rebound. Не трябва да има прах близо до отсрещната рамка, докато играете rebound. striker ще се върне бавно, ако има прах близо до противоположната рамка, тъй като не получава удар. Ако има прах близо до противоположната рамка, която не може да бъде премахната в текуща дъска, тогава rebound трябва да се играе с малко повече force.

LANGDA REBOUND ИЛИ ОТСТРАНА REBOUND :

Както е показано на фигура 12-B, когато монета е поставена в джоба чрез удряне на striker на противоположната и странична рамка, ударът се нарича langda rebound. Не трябва да има излишен прах близо до

противоположната или страничната рамка, когато трябва да бъде този удар

играе. Ако има прах близо до страничната рамка, striker няма да получи деформация, няма да удари външната част на монетата, ще удари външната част на монетата, но ще удари вътрешната ѝ част и ще има всички шансове за плащане. След като се отклони от вътрешната част на монетата striker ще пътува към джоба.

Ако има две монети, както е показано на фигура 12-В, този удар е изгоден. Има три предимства за него.

i) Ако striker не заеме правилен ъгъл след удар в противоположната и странична рамка и удари вътрешната част на монетата, вместо да удари външната част. Въпреки това има шанс да приберете монетата поради touch на другата монета [фиг. 12 -В - 2)

2) Ако тези две монети принадлежат на нас, тогава чрез изиграването на този удар едната монета може да бъде вкарана в джоба и едновременно с това другата монета може да бъде направена лесно, защото тя идва в нашата основна рамка.

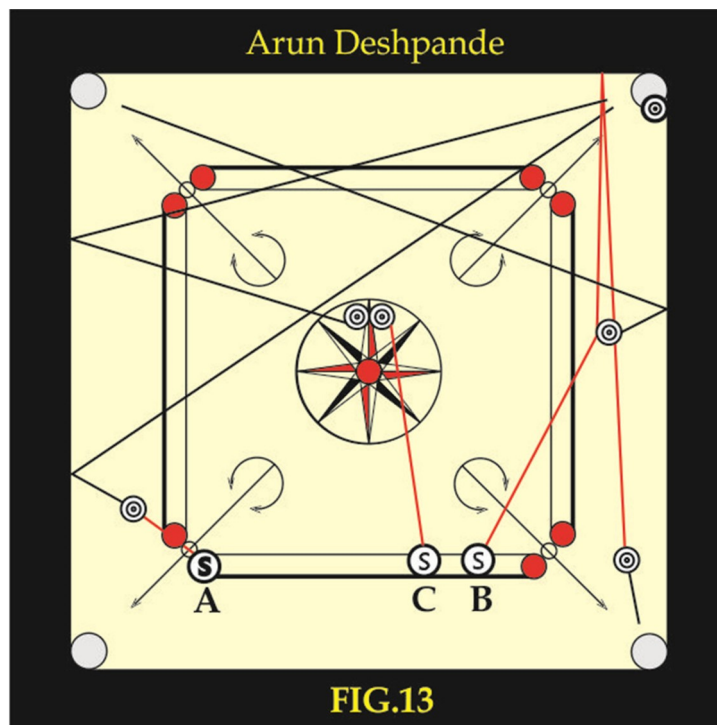
3) Ако една от тези две монети е на противника (монета, която е в основния кръг на фиг. 12 – B2, тогава докато прибираме нашата монета, бялата монета на противника може да бъде докарана до нашата основна рамка, което го затруднява. (Фиг. 12B-2)

Понякога има различна позиция. striker първо докосва монетата на противника, довежда я до нашата основна рамка и се отклонява върху нашата монета, за да я вкара в джоба [Фиг. 12 B-3)

HOOK:

Както е показано на фигура 12 - C, когато монета е вкарана в джоба от rebound, освен от лявата или дясната страна на рамката, ударът се нарича hook. Когато има пречка за нашата монета да пътува до предния джоб или основния джоб с double, се използва този удар

за да пхнем монетата в нашия основен джоб. Когато монета от противоположната основа трябва да бъде вкарана от cut, тогава играчът трябва да вземе такъв ъгъл, че ако пропусне своето cut, striker ще удари противоположната рамка и ще издърпа монетата в неговия основен джоб с hook.



A- THIRD POCKET B,C- CROSS THIRD POCKET

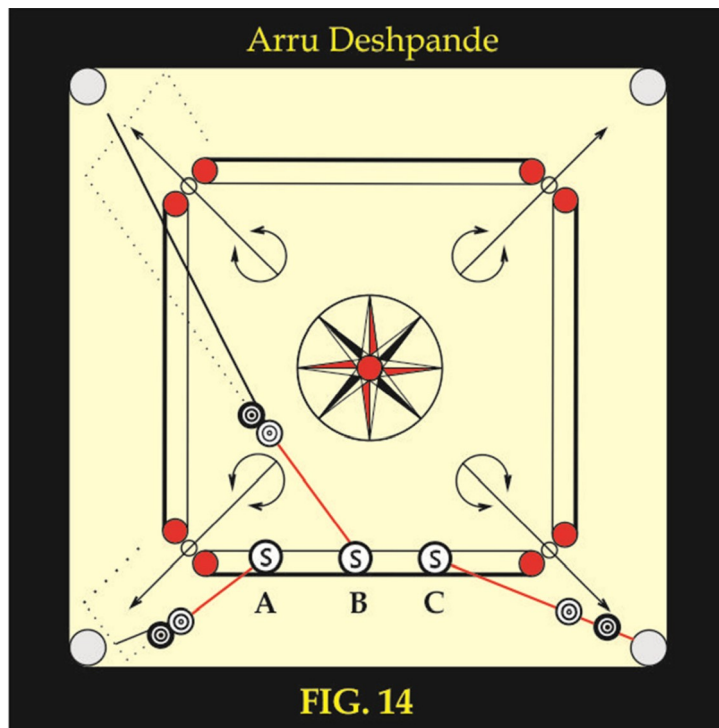
ТРЕТИ ДЖОБ:

Както е показано на фигура 13-A, монета близо до лявата рамка може да бъде поставена в противоположния десен джоб, като я ударите в

страничната рамка с striker. Този ход се нарича трети джоб. striker също удря страничната рамка, след като удари монетата.

КРЪСТ ТРЕТИ ДЖОБ:

Както е показано на фигура 13-В, монета близо до страничната рамка може да бъде трета поставена в джоба, като поставите striker в напречна линия и удряте монетата по такъв начин, че striker да получи отклонение и да отскочи, като удари противоположната рамка. Ударът се нарича кръстосано трето джобче. Чрез изиграването на този удар много пъти нашата трудна монета по пътя от rebound може да бъде улеснена или може да бъде прибрана. Когато няма монета в пътя rebound и трябва да се играе кръстосана трета и тогава посоката на striker след удара на монетата не трябва да е към джоба, докато отскача от противоположната рамка. В противен случай има шанс за дължимо или double дължимо. Понякога с този удар може да се отвори преден блокиран джоб. Когато се постави double, както е показано на фигура 13-С, тогава чрез силно удряне на четвъртината на дясната монета лявата монета може да бъде поставена в противоположния десен джоб. Ако има празнина между тези две монети, колкото и малка да е тя, този удар не може да бъде изигран. Докато играете този удар [показан на фиг.13-С] трябва да се внимава striker да не попречи на монета, която се връща от левия кадър. Трябва да удряте по такъв начин, че striker да удари противоположната рамка след удара на монетата и да дойде преди монетата да се върне.



A,B- TURNING C- FOLLOW

СТРУГВАНЕ:

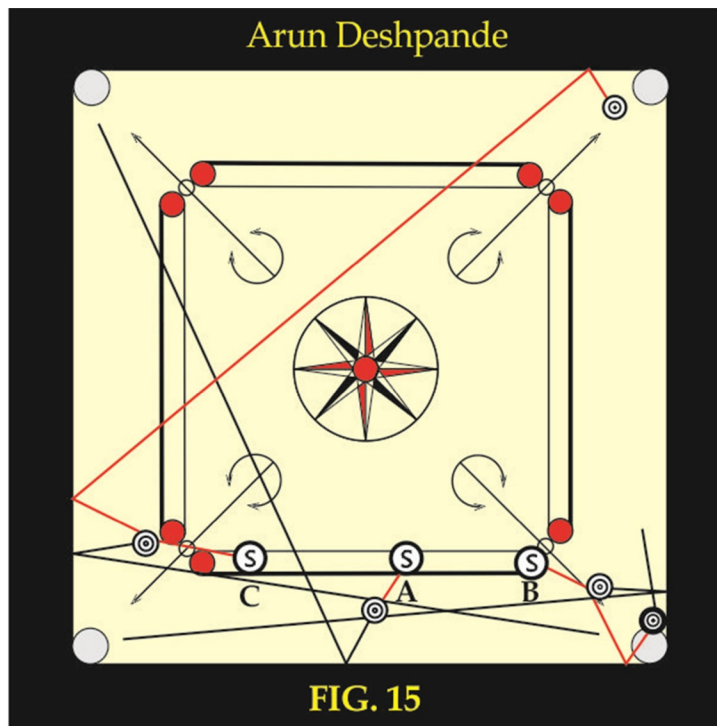
Както е показано на фигура 14-А и В, ако монетата на противника е пред нашата монета и тези две монети са свързани заедно, тогава чрез удряне на нашата монета в централната точка със средна скорост, поставяне на striker в права линия с тези две монети, нашата монета може да бъде вкарана в джоба. В този случай монетата на противника удря страничната рамка и се отстранява, като по този начин дава път на нашата монета да се премести в джоба. Този удар се нарича обръщане. Близо до нашата основна рамка, дори ако има празнина между тези две монети, този удар може да се играе. Не трябва да има голяма празнина между тези две монети пред нашите основни линии.

Както е показано на фигура 14-В, посоката на двете монети е към страничните рамки. Много е лесно да поставите втората монета в джоба си. в такава позиция, защото монетата на противника не блокира нашата монета след удар в страничната рамка. Но ако посоката на тези две монети е към противоположната рамка, първата монета блокира втората монета, след като удари противоположната рамка и следователно. В такава позиция е трудно да се играе този удар. За игра на такава монета striker трябва да бъде поставен в права линия с първата и втората монета.

Понякога има позиция, при която и двете монети са по посока на джоба. В такава позиция и двете монети могат да бъдат вкарани в джоба чрез удар, наречен следване.

Както е показано на фигура I4-С, има празнина между две монети

Тук striker трябва да бъде поставен в права линия с тези две монети и джоба. Скоростта на striker трябва да е такава, че нашата монета да замества монетата на противника, като я прибира, а след това striker следва и прибира нашата монета. Ако има прах между тези две монети, има шанс да се дължи double, защото и двете монети се поставят в джоба, без да последва striker и когато последва striker, няма останала монета, която да спре striker да влезе в джоба.



A, C SECOND B- CROSS SECOND

ВТОРО:

Както е показано на фигура 15-A, монетата на противника е близо до джоба, блокирайки пътя на нашата монета. В тази позиция striker може да бъде поставен на кръстосана линия с нашата монета, а монетата може да бъде поставена в противоположния джоб, като се удари в основната рамка. Този удар се нарича втори. Тази ситуация възниква често и затова този удар е много полезен. Този удар не е толкова труден, ако се вземе правилният ъгъл. Колкото по-близо е монетата до основната рамка, толкова по-прав трябва да бъде ъгълът на striker спрямо монетата, striker трябва да върви в посока, обратна на тази на монетата.

Както е показано на фигура 15-C, ако монетата е на пътя на rebound и ако е вкарана в джоба чрез удряне в страничната рамка в противоположния основен джоб, тогава този удар също се нарича втори.

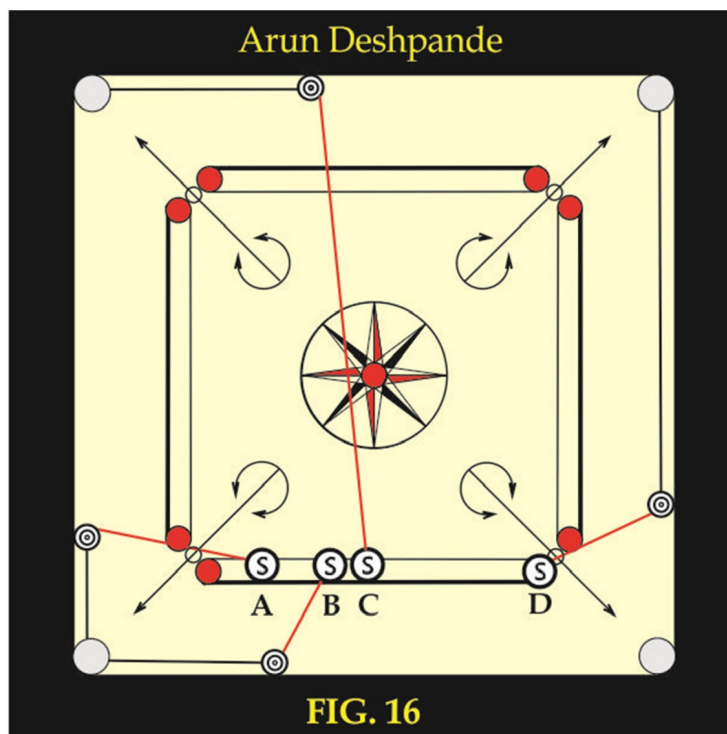
Има три предимства при играта на този удар.

- 1) Позицията на другата монета в средата на дъската може да бъде променена.
- 2) Отсрещният блокиран джоб може да се отвори. Ако монетата е близо до лявата рамка, тогава противоположният десен джоб може да се отвори, а ако монетата е близо до дясната рамка, тогава противоположният ляв джоб може да се отвори.
- 3) Трудната монета в противоположната рамка също може да бъде лесна. Монетата в противоположната рамка също може да бъде направена лесно. Монетата от лявата рамка може много лесно да бъде поставена в джоба с всяка плоска ръкохватка, която дава естествено въртене на striker.

КРЪСТ ВТОРО:

Както е показано на фигура 15-В, монетата на противника е в джоба, а нашата монета е зад нея. В тази позиция striker трябва да бъде поставен върху основния червен кръг и трябва да удари нашата монета в долната точка, така че тази монета да удари страничната рамка и да отиде в противоположния страничен джоб на основата, а striker ще удари долната част на джоба, премахвайки монетата на противника от джоба.

Този удар се нарича кръстосана секунда.



A, B, C, D- SLIP

SLIP:

Както е показано на фигура 16-A, ако монета, която докосва която и да е рамка, бъде вкарана в джоба чрез удряне в четвъртината ѝ, ударът се нарича slip, удар или четвърт.

Както е показано на фигура 16-A, ако монета е на 5 инча или повече от основния джоб, тогава играчът трябва да се опита да я пхне в противоположния джоб.

Както е показано на фигура 16-B и C, ако монета е в основата на противоположната рамка, тогава чрез поставяне на striker леко в напречна линия с монетата, играчът трябва да удари четвъртината на монетата със средна скорост.

Както е показано на фигура 16-D, ако монета е близо до основния джоб, тогава тя трябва да бъде плъзната в основния джоб. В такава позиция rebound не трябва да се опитва, тъй като такава монета не може да бъде вкарана толкова лесно от rebound. Понякога има опасност от плащане, ако rebound не е точен, като по този начин монетата се обръща от рамката и следва striker в джоба.

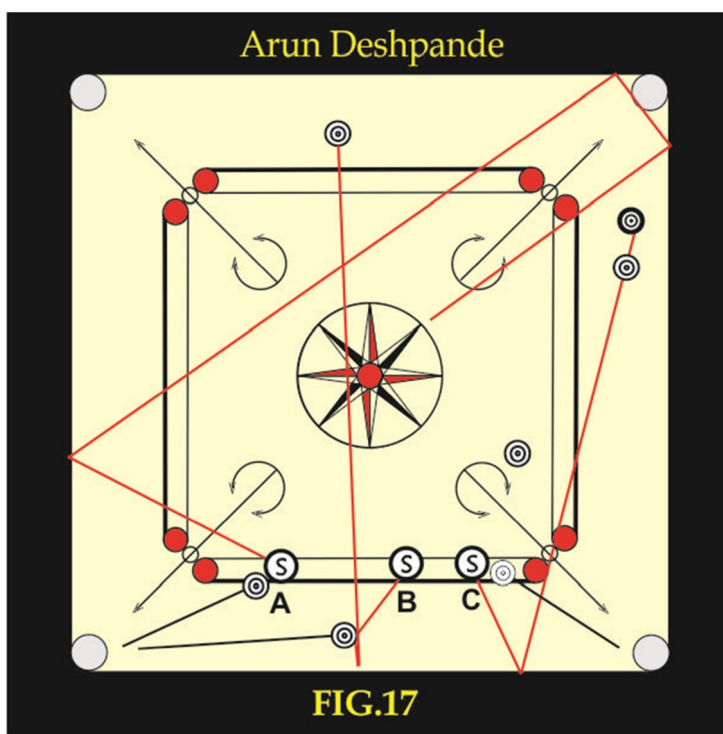
STRIKER SLIP:

Много пъти има позиция, както е показано на фиг. 16-F. Едната от нашите монети е залепена до рамката, а другата е встрани от тази монета и също леко встрани от рамката.

Обикновено ще са ни необходими два удара за игра на тези две монети. Ако изиграете удара, показан на фиг. 16-E вашият striker ще slip от залепващата монета и ще удари монетата, която е малко далеч от рамката и ще бъде вкарана в джоба, а монетата, която е ударена първа, ще бъде премахната от тази позиция и ще стане лесно за нас. Има редки случаи, когато тези две монети влизат в джобовете с едно и също движение. За да изиграете този удар, трябва да приложите малко повече force от прилаганото за удара slip.

DOUBLE TOUCH:

Ако показаното на фигура 16 е малко встрани от рамките, striker трябва да се освободи по такъв начин, че да докосне монетата два пъти и монетата да бъде поставена в джоба, този удар се нарича double touch. Често играчът трябва да играе double touch за монетите, които са близо до страничните рамки. Само ако тези монети са на повече от половин инч от страничната рамка, тогава трябва да се играе този удар. Ако монетите са на по-малко от половин инч от страничната рамка, тогава rebound е по-лесно от double touch.

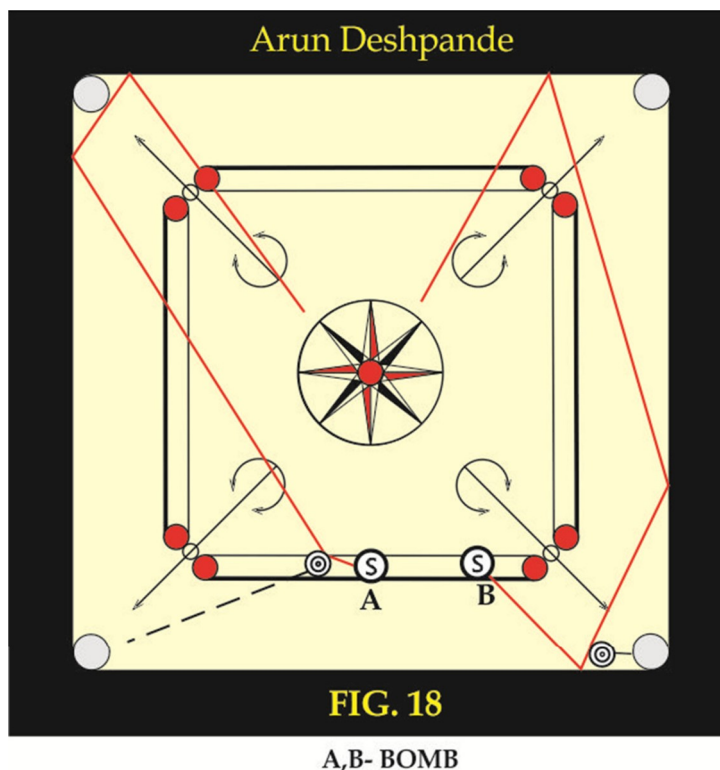


A,B,C- BOMB

BOMB (BUM):

Както е показано на фигура 17-А и В, ако нашата монета е на основните линии и ако докато я прибирате, striker се освободи срещу страничната рамка или основната рамка много силно, ударът се нарича Bomb. Бум се нарича на хинди. Чрез този удар позицията на всички други монети на дъската може да бъде нарушена. Следователно този удар трябва да се изиграе по такъв начин, че така смутените монети да не отиват в противоположната рамка, а да се приближават до нас. Както е показано на фигура 17-А, играчът трябва да удари striker на страничната рамка по такъв начин, че да удари противоположната рамка в областта на джоба и да се върне по кръгова пътека към вътрешния кръг. Така монетата от вътрешния кръг може да бъде доближена до нас. Докато играете такъв удар, посоката на монетата не трябва да е към джоба, а трябва да е в основната рамка поне на половин инч от джоба в зависимост от позицията на монетите.

Както е показано на фигура 17-В, striker се поставя близо до нашата монета, която е на основната линия и докато я прибирате, striker се задвижва към противоположния джоб, като удря страничната рамка. По този начин монетата се изважда от противоположната зона на джоба, като по този начин прави джоба отворен за нашата монета. Докато играете този удар, посоката на монетата трябва да е към горната част на джоба. Както е показано на фигура 17-С, нашата монета се удря много силно, за да се премахне монетата от противоположната основа от striker. Този щрих се нарича още bomb. За да изиграе този удар, играчът изисква точност и съвършенство. Следователно за този удар са необходими много практика и огромна сила в ръцете.



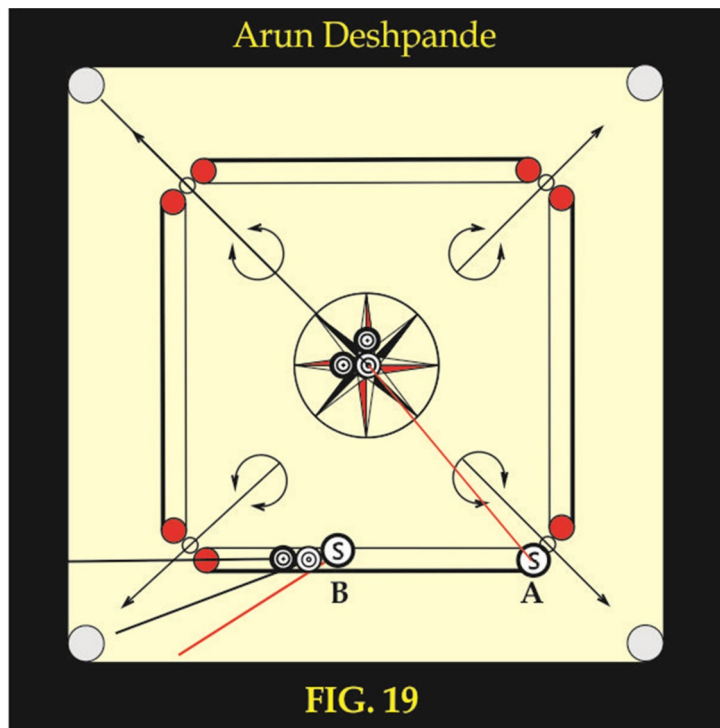
Както е показано на фигура 18-А, ако монета е в средата на основните линии или над основните линии, striker трябва да бъде поставен малко далеч от нея по такъв начин, че след отрязване на монетата striker да се отклони от страничната рамка в областта на джоба. При този удар striker може да бъде пренесен в областта на вътрешния кръг, като по този начин влачи монети от тази зона към нас.

Чрез bomb, монета от противоположната рамка може да бъде направена лесно. Докато играете с bomb, ако се земе правилен ъгъл, striker може да бъде задвижен до която и да е част от дъската на carrom, за да плъзнете трудни монети към нас. Ако монета докосне основната ни рамка, тогава вместо slip, може да се изиграе bomb, както е показано на фигура 18-В. За този удар striker трябва да бъде освободен силно срещу рамката много близо до монетата, а не директно върху монетата. За този удар се изисква голяма точност и огромна сила в палеца. Въпреки че има празнина между монетата и рамката, този удар може да се играе. Ако нашата монета е близо до основния джоб и монетата на опонента е на основните линии, тогава bomb може да се изиграе и чрез удряне на монета на противника върху нашата монета, която е в джоба. Много играчи не познават този тип bomb.

Ако нашият е над горната линия на основните линии, тогава чрез поставяне на striker близо до него и регулиране на правилния ъгъл, тази монета може

да бъде поставена в джоба и striker може да бъде освободен силно във всяка точка на противоположната рамка. Чрез това bomb играчът може да плъзга монети на своята страна, както и да прави трудни монети лесни от всяка точка на противоположната рамка. Ако нашата монета е в предния джоб, а монетата на противника е

над горната линия на основните линии, тогава също този удар може да се изиграе чрез пускане на монета на противника върху нашата монета, която е в джоба. Понякога с удар на touch bomb може да се изиграе. За всички горепосочени бомби трябва да се има предвид прост принцип, че докато играете bomb, монетата трябва да се движи с минимална скорост, а striker трябва да се движи с максимална (определена) скорост чрез регулиране на подходящ ъгъл.



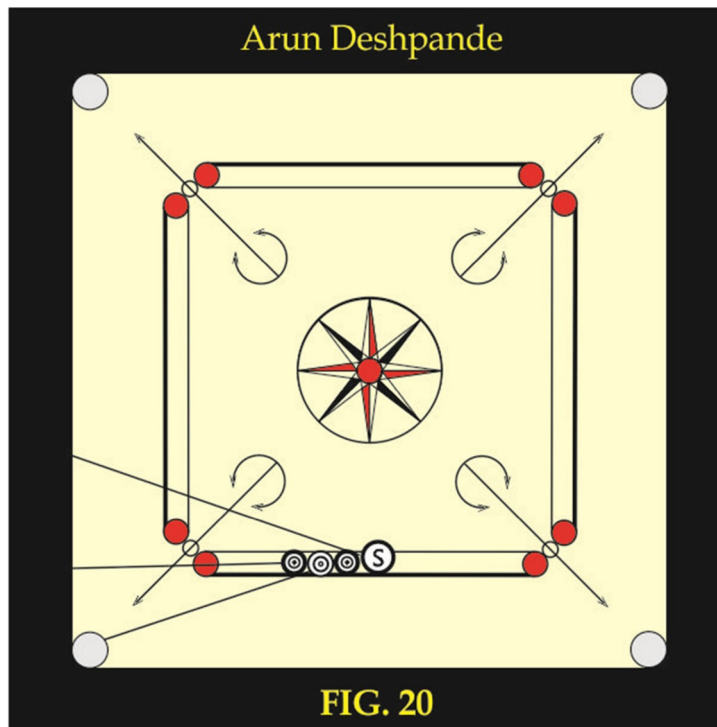
A,B- FORCE

FORCE:

Както е показано на фигура 19 - A Queen е в централния кръг и две монети докосват Queen под ъгъл от 45 градуса от пътя към джоба. В тази позиция, ако striker бъде освободен на Queen на четвърт точка силно, тогава Queen може да бъде вкаран в джоба чрез премахване на двете монети на противника в две различни посоки. В този щрих се прилага принципът на равно force.

Както е показано на фигура 19-B, на основните линии монетата на противника е пред Queen, докосвайки или на известно разстояние от него. Като поставите striker много близо до Queen (колкото се докосва) и го удряте близо до джоба към основната рамка, Queen може да бъде вкаран в джоба чрез задвижване на монетата на противника по права линия. В горната позиция, дори ако две или повече монети на опонента са пред Queen, Queen все още може да бъде вкарана в джоба с горния принцип, но

с малко повече force. Много пъти вместо Queen нашата монета е там и може да бъде вкарана в джоба по същия начин.



FORCE

Вижте фигура 20. Тук Queen е между две монети на противника и е малко под тях. Изглежда много трудно да приберете Queen, но да го направите в тази позиция е толкова лесно, че играчът може да го прибере дори като затвори очи. Както е показано на фигура 20, ако striker се постави много близо до последната монета и се пусне към страничната рамка, тогава Queen може да бъде вкаран в джоба чрез премахване на първата и последната монета на опонента по права линия.

Вижте фигури 21 до 27. На тези фигури са показани някои изложбени щрихи. За игра на демонстративен мач тези удари са полезни. Зрителите са изумени да видят тези удари. Играч се прицелва в точка, различна от монетата, и striker докосва очакваната монета, след като удари три или повече фрейма. Както е показано на фигури 21 до 26, точно както striker може да бъде доведено до очаквана монета (Както е показано на фигура 27), по същия начин монетата може да бъде преместена в същата посока.

Arun Deshpande

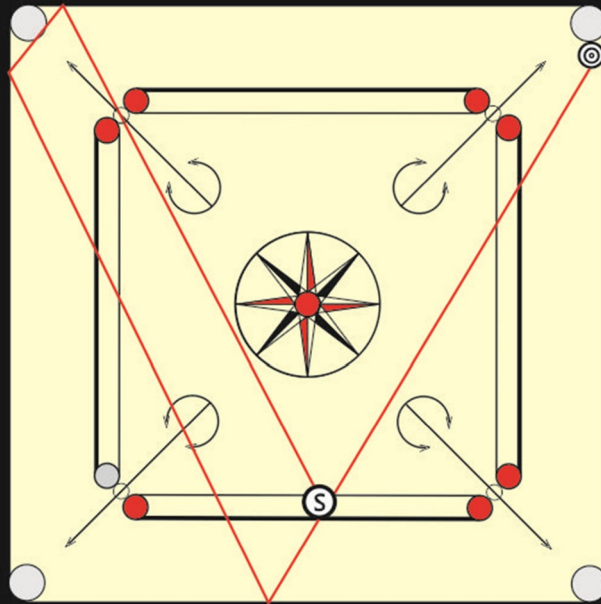


FIG. 21

Arun Deshpande

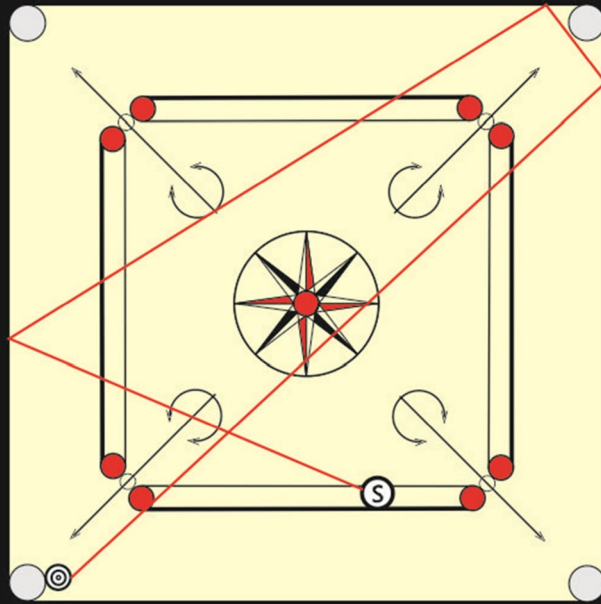


FIG. 22

Arun Deshpande

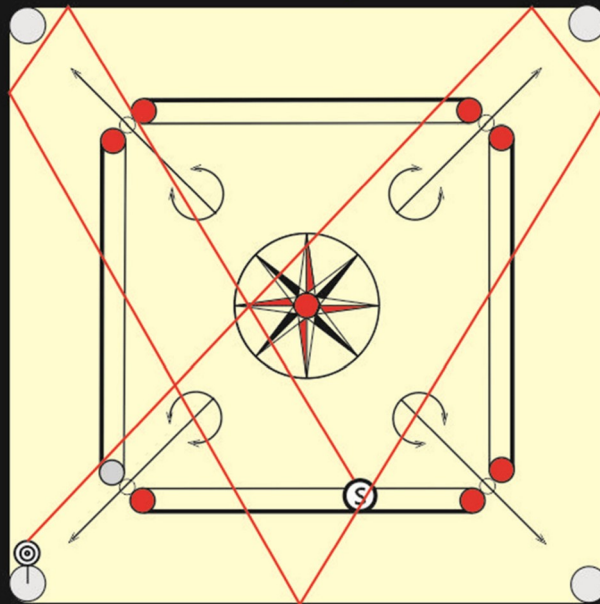


FIG. 23

Arun Deshpande

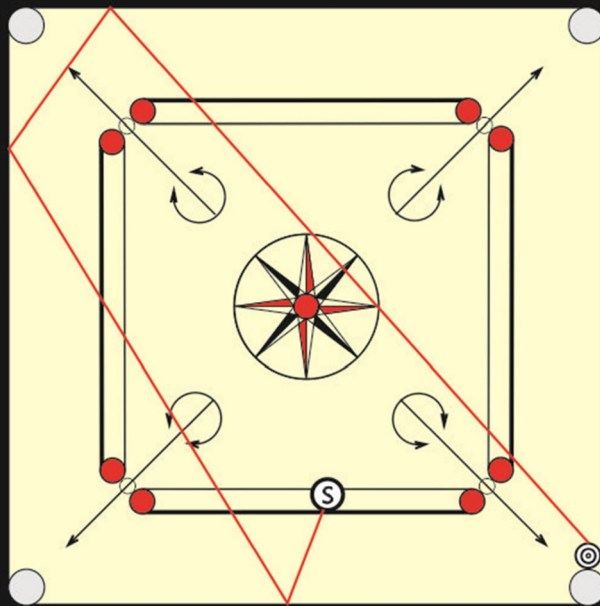
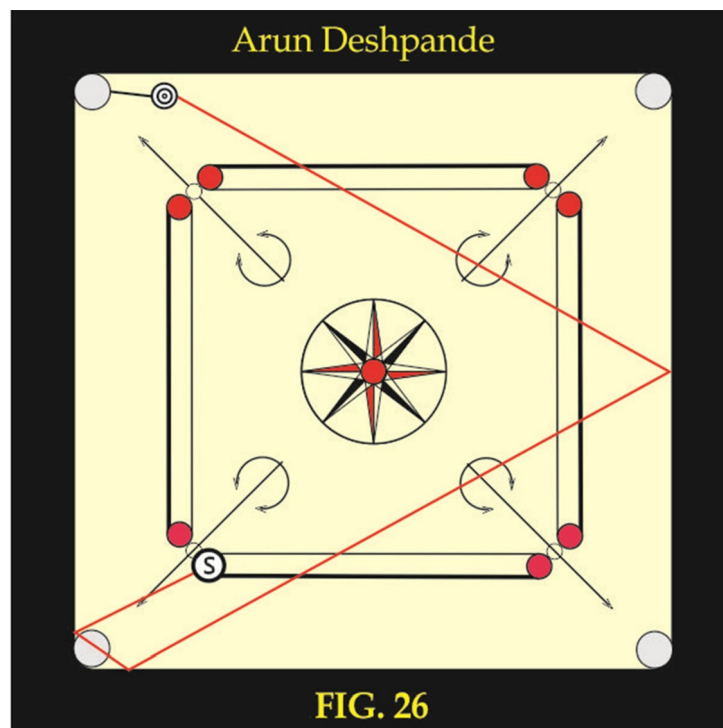
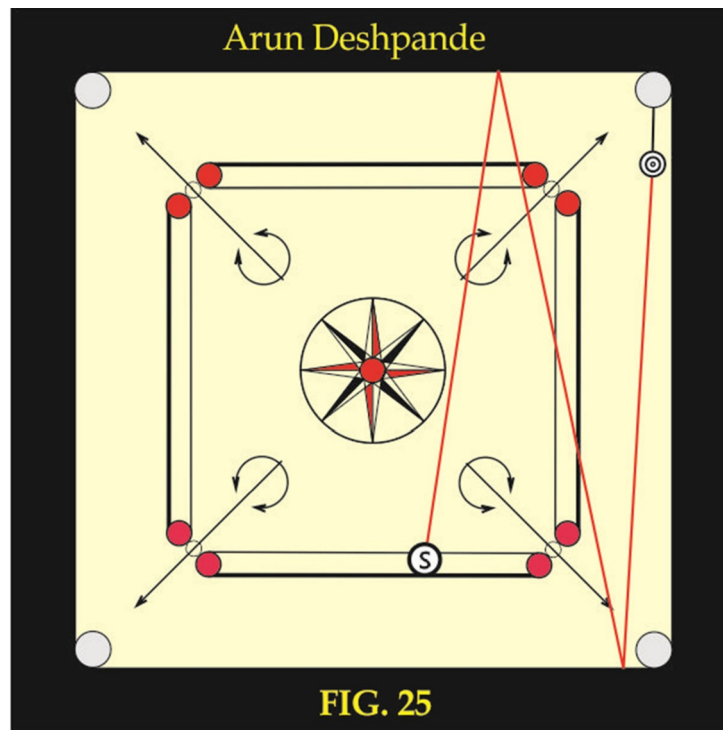
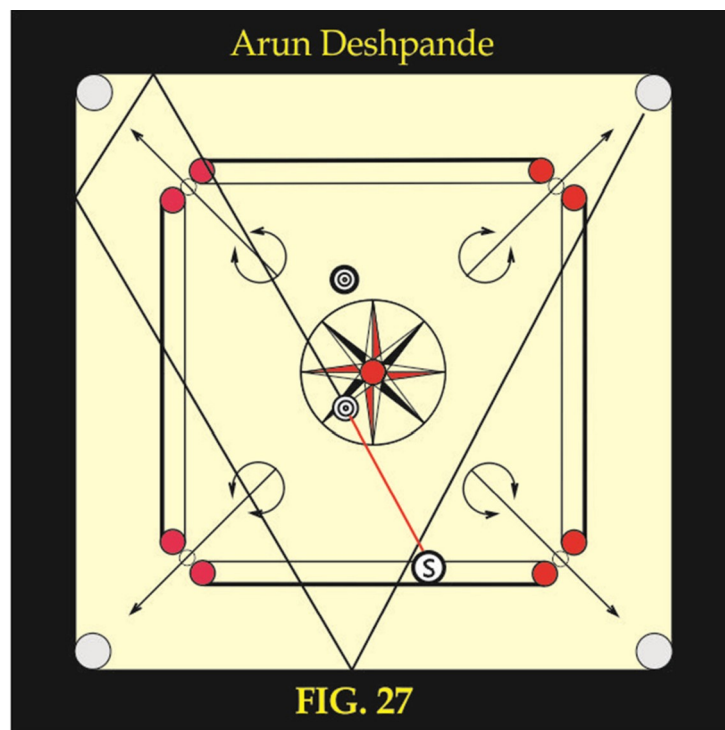


FIG. 24





Глава 5

ЗАЩИТА И НАПАДЕНИЕ

Повечето хора се дразнят, когато чуят за защита в carrom. Много от тях казват „Защо трябва да се играе такава мръсна игра“? Защитата и нападението са част от спорта, голям или второстепенен, на закрито или на открито. Повечето хора смятат, че защитата в carrom просто се използва, за да смути монетата на противника. Но това мислене е погрешно. Те осъзнават важността на този принцип, когато видят шампионите в действие.

В carrom има два вида защита

1) Пряка защита 2) Непряка защита.

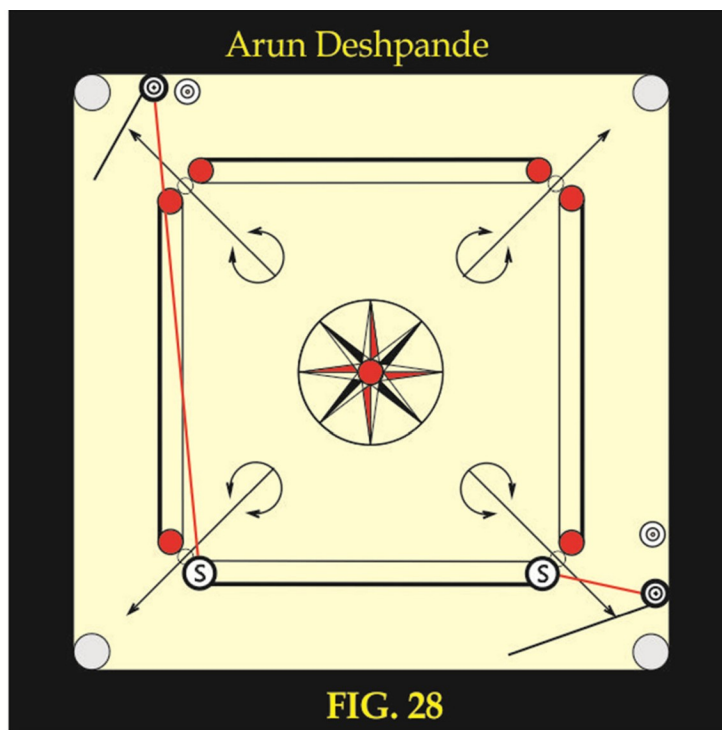
ПРЯКА ОТБРАНА:

Когато монета на опонента е затруднена, без да докосвате нашата монета, защитата се нарича директна защита. Този тип защита се използва по-често на двойки, отколкото на сингъл. Този тип защита очевидно изглежда много лесен, но докато го използва, играчът осъзнава, че не е толкова лесен, колкото изглежда. При този тип защита монетата на противника трябва да стигне до желаната позиция. За да може да направи това, играчът трябва да има контрол върху скоростта на striker. В същото време той трябва да

знае коя точка на монетата трябва да удари striker. За

удряйки striker в определена точка, той трябва да има точност. Накратко, защитата не е толкова лесна и изисква основно две качества (1) Точност и (2) Контрол върху скоростта на striker. При сингъл монетата на противника трябва да бъде донесена до нашата основна рамка или на rebound място на противника. На двойки като играч от дясната ни ръка играе след наш ред неговата монета трябва да бъде донесена до нашата лява рамка (срещуположната рамка на опонента) или на мястото rebound на опонента. Често монетите на противника трябва да бъдат донесени на неговата rebound страна. Поставянето на монета в такава позиция изисква огромен контрол над striker, защото ако такава монета се приближи много близо до рамката, тогава rebound става лесно за опонента или ако при такъв удар на защита, ако ударът е труден, тогава монетата след удар в противоположната рамка излиза и става лесна за опонента. При двойки, ако една монета от всеки pair остане на дъската, тогава всеки играч се опитва да затрудни монетата на опонента си отдясно, ако собствената му монета не е лесна за него. Когато използвате такава защита, трябва да имате предвид, че неговият опонент също ще играе подобна защита. Следователно той трябва да види, че монетата, която затруднява играча от дясната му страна, същата монета, трябва да бъде в такава позиция, че неговият партньор също да може да затрудни опонента си. При такъв тип защита, играчи, които контролират скоростта на striker и които имат търпение, могат да използват само такава тактика и да спечелят дъската. Сега въпросът е при сингъл защо е необходима такава защита? Играчът губи своя ред, за да затрудни монетата на опонента си. Тъй като тук монетата на играча също е трудна, опонентът му получава ред да прибере своята монета. Целта да се затрудни монетата на опонента е, когато опонентът се опита да вкара трудна монета, понякога това отново става трудно за него, като по този начин се дава допълнителен ход на играча да вкара или да премахне трудната си монета. Докато прибира своята монета, играчът трябва да се увери, че няма да стане трудно за него отново или по друг начин, целта да се затрудни монетата на противника е провалена. напр. Ако монетата на противника бъде донесена до нашата базова рамка, той ще се опита да я вкара в джоба с double. Когато играете double, ако ударът ще бъде бавен, монетата ще стане трудно да остане от страната rebound. Дори ако ударът е силен, но неточен, монетата след като удари основната му рамка, идва на място rebound. Разбира се, за да играете такава защита, трябва да имате много търпение, защото понякога една и съща монета трябва да бъде затруднена за повече от един ход. Понякога зрителите изричат играч, който използва такава техника за директна защита. На този етап играчът не трябва да губи концентрация. Същите зрители хвалят или оценяват играча, когато той спечели този борд, като

използва директна защита.



Както е показано на фигура 28, А и В, монета, която докосва противоположната рамка и страничната рамка близо до джоба, също може да бъде затруднена чрез удряне в централната ѝ точка с повече от средно force.

Хората Marry предполагат, че когато шампионите играят на двойки, четвъртият играч няма да дойде на своя ред. Но това предположение е погрешно. Играчът, който има прекъсване, играе по такъв начин, че партньорът му да завърши дъската. Но всички забравят, че между двамата партньори има противник. Този опонент вкарва монети, които са лесни за него, и след това прави една или повече монети трудни за играча отдалеч. Така той дава на партньора си един ход. Така този цикъл продължава. При двойките всеки играч трябва да види, че завършва дъската или дава възможност на партньора си да завърши дъската.

Когато играчите играят на двойки, те винаги трябва да мислят за своя партньор. Някои играчи играят егоистична игра, без да вземат под внимание партньорите си. В крайна сметка това води до кавга. Трябва да има перфектно разбиране между двамата партньори. Това разбиране е много рядко при двойки, където и двамата играчи са шампиони. Причината не е нищо друго освен егоизъм. Сега въпросът е какво е егоистична игра? Често, когато играч играе добри удари, зрителите ръкопляскаат. Играчът става малко по-уверен и поласкан и се опитва да играе монети, които са трудни за него и лесни за партньора му, вместо да даде ход на партньора си. Той се носи високо на вълната на

признателността и опитва невъзможни удари и губи мача. Този въпрос за разбиране възниква, когато играят двама шампиони, защото има его

сблъсък между тях. Всъщност, ако спечелят мача, заслугата е и на двамата, независимо кой е играл по-добре. Играчът, който играе добра игра, трябва да получи максимален брой обороти от своя партньор, за да завърши сам дъската, когато е възможно да завърши дъската. Докато играе на двойки, играчът трябва да разбира своя партньор. Дори партньорът му да направи грешки, той не трябва да го дърпа нагоре по време на дъската. Ако играч уволнява партньора си през цялото време за грешки, тогава неговите опоненти получават повече увереност от това и в същото време партньорът му губи доверие.

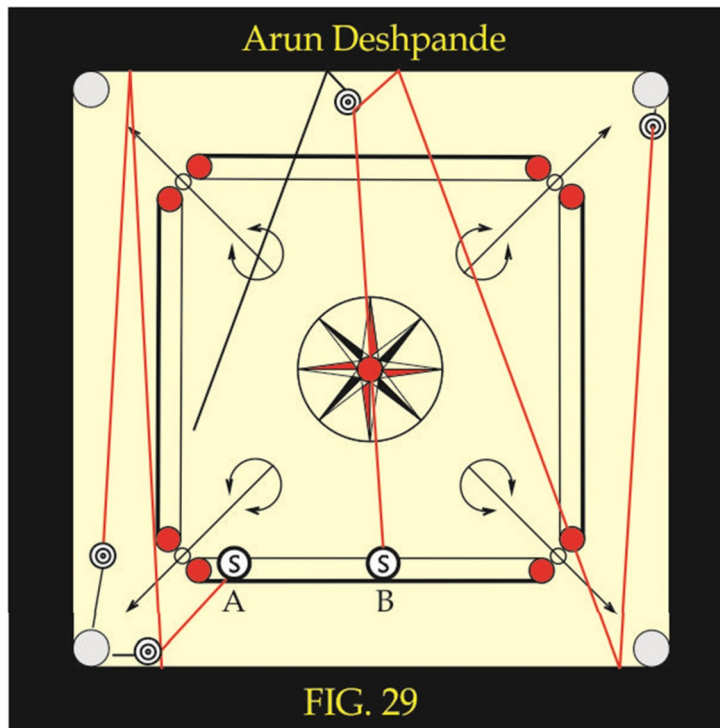
ОПИТ В МАДРАС:

От моя опит в Мадрас човек може да разбере как играчите губят увереността си, ако техните партньори имат спор с тях и може да разбере как загубен мач може да бъде върнат с перфектно разбиране между партньорите. Рамеш Чити и аз се срещнахме със Съндеррадж и Шивлингъм на полуфинала на националните турнири по карам, проведени през 1970 г. в Мадрас. Sunderraj играеше в страхотна форма и Shivlingam също му оказваше добра подкрепа. Те спечелиха първата игра само на три дъски, без да ни допуснат нито една точка. Из цялата зала се разнесе вълнение, защото нашият беше единственият pair от Махаращра, който можеше да участва в турнира и бяхме много известни с перфектното си разбиране. Въпреки че Sunderraj и Shivlingam бяха добре познати на зрителите на Madras, те нямаха добри резултати на национално ниво. Рамеш възприе защитна техника. Според мен той е най-добрият играч на двойки днес. Той блокира Sunderraj, но последният започна да прибира монетите, които му бяха достъпни, и започна да използва защита, когато нямаше позиция за финал. Беше необходимо да се разбие разбирането им. Хитро Рамеш промени играта си и започна да дава шансове на Sunderraj да завърши дъската, но в същото време Рамеш държеше поне една монета далеч от Sunderraj, което беше изкушаващо. Sunderraj беше подмамен да довърши дъската. В същото време Рамеш поддържаше лесна финална позиция за мен. Примамван в капана, Sunderraj пропусна последния два или три пъти и аз получих възможността да завърша борда. Спечелихме дъската. Шивалингъм изгуби нервите си със Съндеррадж. Не му позволи да играе свободна игра. Той го принуди да играе дефанзивна игра. В резултат на това спечелихме този мач. Преди началото на третия мач получихме 10 минути почивка. През този период Шивалингъм дърпаше сундеррадж през цялото време. Тогава Рамеш каза: „Арун, тяхното разбирателство приключи и сега трябва да се възползваме от факта.“

Когато третата игра започна, внезапно Рамеш започна да играе нападателна игра и ми каза да направя същото. Естествено Shivlingam и

Sunderraj възприе защитна техника. Правейки това, те загубиха увереност и не успяха

джобни монетите. Така получихме предимство и започнахме да играем с повече атака и контролирахме напълно ситуацията. Спечелихме тази игра на три дъски, без да им допуснем нито една точка. Спечелихме националния шампионат на двойки, като победихме Й. Лазар и С. Дили от Тамилнаду на финала. На сингъл Сухас Камбли от Махаращра спечели Националния шампионат, като победи С. Дили от Тамилнаду на финала. Методите за пряка и непряка защита могат да се видят на следващите фигури.



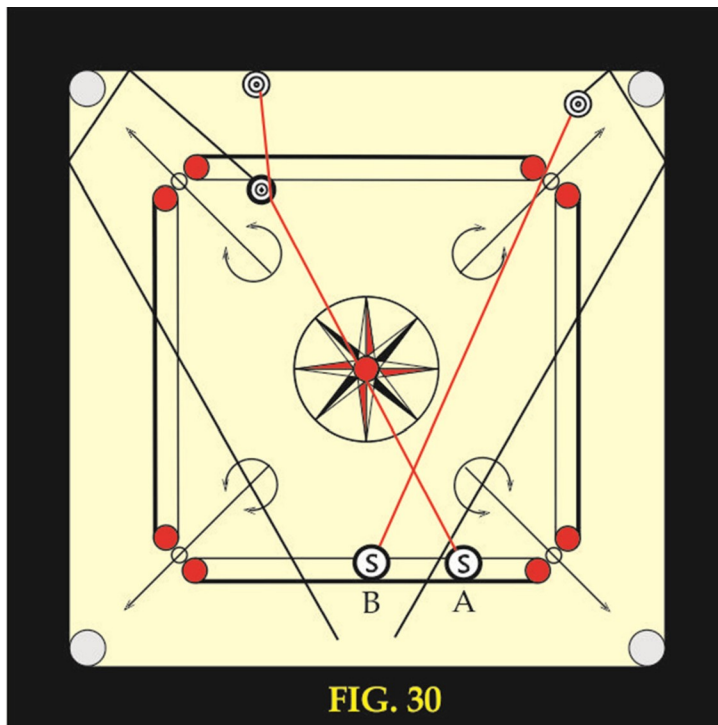
Както е показано на фигура 29-A, една бяла монета е близо до основната рамка на противника и една бяла монета е в джоба. Ако ударите striker много силно върху бялата монета, която е близо до основната рамка на опонента в точката, показана на фигура 29-A, striker ще се върне и ще удари основната ви рамка близо до джоба и може да вкара бялата монета, която е в противоположния десен джоб, което прави вашата трудна монета лесна.

Както е показано на фигура 29-A, ако монета в нашата основна рамка е cut твърда, нашата трудна монета в rebound позиция може да бъде улеснена.

Както е показано на фигура 30-A, нашата монета докосва противоположната рамка и опонентът има лесна монета за него. Тъй като нашата монета докосва противоположната рамка, тя не може да бъде cut и монетата на противника не може да бъде влачена. В същото време монетата на противника е в права линия с нашата монета и следователно glance също не е възможен. В това положение, както е показано на фиг. 30-

A, ако

монетата на противника се удря срещу противоположната рамка близо до зоната на джоба, задвижвайки striker върху нашата монета, монетата на противника идва до нашата основна рамка, след като направи определен ъгъл с противоположната рамка и нашата монета отива в джоба или излиза от тази позиция и става лесна за нас за следващото въртене. Този удар изглежда много лесен, но не е така. Необходима е много практика, за да се направи такава защита. Като прави монетата на противника трудна, striker може да бъде задвижен до различни точки на противоположната рамка, за да направи нашите трудни монети лесни.



Както е показано на фигура 30-В, монетата на противника, която е в основния му джоб, също може да бъде затруднена, като я доближите до нашата основна рамка. При тези два метода се изисква точност и добър контрол върху скоростта на striker. По този начин всяка монета близо до противоположната рамка може да бъде донесена до нашата основна рамка. Чрез практиката човек може да разбере коя точка на монетата трябва да бъде ударена, за да я доведе до нашата основна рамка. Много пъти идва позиция, която е показана на фигура 31-А, черната монета на противника препречва пътя на нашата бяла монета и играчите полагат усилия да я приберат с твърд rebound. Те смятат, че чрез трудно rebound монетата на противника може да бъде премахната и тяхната измама може да бъде прибрана. Простият и най-добър метод е, че монетата на противника трябва да бъде ударена по такъв начин, че да стигне до нашата

базова рамка и в същото време striker трябва да бъде насочена към нашата трудна монета, за да стане лесно. Докато играете този удар трябва да се внимава

че опонентът не трябва да получава позиция за glance, за да затрудни нашата монета за нас.

Както е показано на фигура 31-8, докато режем нашата монета, монетата на противника може да бъде донесена до нашата основна рамка, за да получим още един ход. Тази игра се нарича cut back game. Това е много полезна игра, защото като играете такава игра, монетата на противника може да бъде затруднена, нашата трудна монета може да бъде лесна и може да се отвори труден куп.

ГРЕШНА ЗАЩИТА И РЕЗУЛТАТЪТ ОТ НЕЯ:

Много играчи не разбират какво да играят в критични моменти. Играх с Kadir Khan на финалите на Nagpada Neighborhood House open carrom турнир. Последната монета на Кадирхан беше близо до левия ми джоб, а последната ми монета беше близо до противоположния джоб. Беше ред на Кадирхан, Queen беше близо до базовата рамка на май. Kadir Khan игра по такъв начин, че Queen влезе между двете ни монети в страничната рамка. Това беше третият и решаващ мач. Резултатът беше общо 28. Следователно победителят от тази дъска ще спечели мача. В тази позиция бутнах Queen малко по-напред. Kadir също бутна Queen от неговата страна. Това се случи три или повече пъти. Премахнах Queen от тази позиция по такъв начин, че Кадир се колебаеше дали да го защити или да го прибере. Queen влезе в позиция за cut за Kadir Khan, следователно той възнамеряваше да го cut, от друга страна, той беше склонен да го защити, защото ако щеше да пропусне Queen при рязане, тогава щеше да загуби мача. В тази дилема Кадир се опита да cut и пропусна, аз получих Queen много лесно и следователно получих възможност да спечеля играта и мача. Беше направил грешка в защита. Ако бях играл правилно в защита, имах много рядък шанс да спечеля този мач. Моята монета беше толкова близо до противоположния джоб, че ако просто я бях докоснал с striker, тя щеше да падне в джоба, но монетата на Кадирхан не беше толкова близо до джоба. Следователно той трябваше да извади монетата си от джоба, който беше блок за Queen. Тогава той щеше да има две страни за защита 1) Неговата основна рамка 2) странична рамка, където моята монета беше в джоба. За мен само едната страна щеше да остане за защита и това беше основната ми рамка. Следователно той имаше повече шансове да спечели този борд и мача, ако играеше перфектна защита.

НЕПРЯКА ЗАЩИТА:

Индириктната защита може да бъде направена чрез много удари, които са показани в главата „Поредица от удари“. Основните удари за индириктна защита са glance и brush. През повечето време директната защита се прави

в момента на завършване на дъската, докато непряката защита може да се направи на всеки етап.

НАРУШЕНИЕ:

От главата "Дуж от удари" може да се разбере как тези удари са полезни за нападение. Нападението е много важна техника на играта. Само защитата не може да служи на целта за спечелване на мача. Играчът трябва да има както защита, така и нападение. Играчът трябва да се опита да играе в нападение в началото на играта. Играчът печели увереност чрез офанзивна игра и чувства, че всяка монета на дъската е лесна за него. Липсата на атака подкопава увереността му и играчът чувства, че всяка монета на дъската е трудна за него. В нападение е много важно да имате стратегически план по отношение на монетата, която да играете, и монетата, която да правите лесно. Много играчи не мислят за това и играят непланирана нападателна игра, в която се провалят; напр. когато монетата на противника блокира пътя на нашата монета, ние я премахваме, като играем другата монета. Но докато премахваме такава монета, ние не мислим за позицията, която ще достигне, и следователно понякога тя се превръща в пречка за другата ни монета. Ето защо, преди да премахне монетата на противника, играчът трябва да визуализира движението ѝ и да види, че тя няма да бъде пречка за другата му монета. Ако тази монета е обвързана да блокира друга монета, тогава играчът трябва първо да изиграе тези други монети и след това трябва да премахне такава монета. Така че имаме нужда от перфектно планиране в играта.

Често се появява възможност да завършим. В тази позиция играчът трябва перфектно да планира и трябва да играе монетата в последователност. Да предположим, че има пет от нашите монети на дъската и имаме финална позиция, но една от нашите монети блокира пътя на монетата на противника. Ако изиграем първо тази монета и пропуснем една от останалите четири монети, тогава опонентът ни завършва дъската и ненужно обвиняваме късмета си. Но ако монетата, която беше пречка за противника, беше изиграна последна, тогава въпреки пропускането на предишната монета, щяхме да имаме още един шанс. Следователно, играчът винаги трябва да планира по такъв начин, че дори и да пропусне своята монета, той да получи ред отново. Трябва да изчислим точно броя ходове, които ще дадем на противника. Винаги трябва да се опитваме да вземем още един ход от противника; напр. ако опонентът ни има една трудна монета, докато ние имаме две и имаме ход, тогава не трябва да се опитваме да вкараме нито една монета, а трябва да се опитаме да вкараме една и да премахнем другата или трябва да се опитаме да премахнем и двете си трудни монети. Когато опонентът получи ход, той има една трудна монета, която ще се опита да прибере. Ако получим ход, двете монети са лесни за нас и по този начин можем да спечелим дъската. Понякога повече

от монетите на противника са на дъската и имаме шанс за игра. В тази позиция винаги трябва да се опитваме да завършим дъската чрез нападателна игра, вместо да се опитваме да спечелим дъската чрез защита. Ако успеем, опонентът ни не получава възможност за следващия борд.

Ramesh Chitty и аз играехме финалите на шампионата на щата Maharashtra срещу Suhas Kambli и Vijay Sangam. И двете двойки бяха известни и затова имаше тълпа от зрители. Тази тълпа беше рядко преживяване. Никога не сме имали подобно преживяване със зрители. Нашите столове бяха бутнати под трибуната поради прекомерен натиск на зрителите. Бяхме безпомощни. Нямаше възможност за започване на мач. Когато ги поискахме, те се отдръпнаха малко. Дори тогава, когато получавахме тупка, трябваше да молим зрителите да се отдръпнат, за да можем да позиционираме стола си всеки път. Това не беше умишлено действие от страна на зрителите, но имаше такава тълпа, че всеки мъж се хвана за другия, за да се задържи изправен. Сетих се за човешка пирамида. На първия ред бяха подредени столове във възходящ ред по височина, за да могат зрителите да видят мача. Мачът започна. Сухас и Сангам спечелиха жребия. Сангам започна първата дъска. Той прибра осем бели монети и Queen. Той направи последната монета лесна за Сухас и погледна Рамеш изпитателно. Зрителите също аплодираха Сангам за играта му. Когато Рамеш дойде на своя ред, той завърши дъската. Мачът стана толкова интересен, че зрителите бяха нетърпеливи за мача. За всеки добър удар имаше аплодисменти. Всички завършвахме дъска след дъска, но никой не можеше да предвиди кой ще спечели. Това беше виртуален дъжд от удари и в същото време борбата за техника и тактика беше в разгара си. Никой не беше готов да се предаде. Резултатите преминаха. И двете двойки спечелиха по една партия. Заради бързината на зрителите беше невъзможно да се излезе за почивка. Мачът започна без почивка. И в третата партия имаше тежка борба. Зрителите бяха изключително развълнувани. Всеки играч чакаше съперникът му да сгреша. В крайна сметка и двете двойки отбелязаха по 28 точки. Зрителите затаиха дъх. Suhas имаше ред да започне борда. Той започна дъската. Тъй като това беше последната дъска, той възприе защитна техника. На тази дъска аз също направих два или три добри удара. В крайна сметка и двете двойки имаха по една монета, останала на дъската. Всеки се опитваше да даде пълен шанс на партньора си. Беше наистина труден мач. Трябваше да поддържаме твърд контрол върху striker и също така се очакваше да играем правилни удари. В същото време трябваше да запазим търпението си. В крайна сметка Рамеш изигра зрелищна защита и монетата стана трудна както за Сухас, така и за Сангам. След това Сухас направи последната си защита и затрудни нашата монета за мен. Бях сигурен, че тяхната монета също им е трудна. Затова се опитах да пхна монетата си в третия джоб. Беше толкова отлично попадение, че монетата ми влезе правилно в джоба и зрителите бяха преизпълнени с радост. Този мач имаше своето значение, тъй като беше нашата победа с хеттрик на двойки

на държавно ниво. Можем да го направим и досега никой друг раг не е успял да го направи.

Глава-6

КАЧЕСТВА НА ИГРАЧИТЕ:

Играчът във всяка игра трябва да притежава определени качества и играчът на carrom не е изключение от това.

Първото и най-съществено изискване е самоувереността. Нищо не е трудно за всеки играч, който има самочувствие. Тогава той може да се учи лесно. Но щом загуби увереността си, и най-простата задача става трудна за него. Така също и играч на carrom, който седи с изключително доверие, може да направи трудните си монети лесни. Докато играе, той може да предвиди начините и средствата да играе от началото до края. Ако обаче му липсва самочувствие, дори монетата му в джоба се превръща в предизвикателство за него. Следователно човек трябва да създаде самочувствие чрез постоянни тренировки, като използва пълноценно хватката и с пълна отдаденост на играта.

Позволете ми да дам по-долу няколко случая, на които бях свидетел, когато играчите с увереност показваха страхотно представяне.

В един от откритите полуфинали на carrom singles, проведен от Jaihind Sports club, Бомбай, Апарао от Андхра Прадеш и Рамеш Чити от Бомбай достигнаха до финал. Победителят във финала трябваше да бъде награден със златен медал. Апарао вече отбеляза хеттрик, като спечели националния шампионат през предходните три години, докато Ramesh Chitty имаше рекорд за всички състезания със златен медал. Играта започна и Апарао лесно влезе в джоба на първата игра. Рамеш обаче изравни, като спечели втората игра. След втората игра, а

Беше дадена обичайна десет минути почивка. Докато пиеха чай, Рамеш с пълна увереност каза на брат ми, че ще спечели третата игра, дори ако Апарао поведе. Зрителите се наслаждаваха на играта и с нетърпение очакваха да видят победата на Рамеш. Въпреки това, за тяхно пълно разочарование, Апарао показва превъзходна форма, достигайки 27, следователно играта беше едностранчива и беше изцяло в полза на Апарао. В този момент Рамеш, благословен с увереността си, започна истинската си игра, удивявайки не само своите поддръжници, но и противника Апарао.

Рамеш изравнява играта с всичките 27. Зрителите бяха преизпълнени с радост и Рамеш спечели последната дъска, а с нея и играта и мача. Той беше изобилно поздравен.

В друг мач, игран във Ванамали Хол (Бомбай) един срещу друг се изправиха Сухас Камбли и Азимудин Шейх. В третата игра Сухас поведе и беше 27 срещу 16 на Азимудин. На последния борд Сухас трябваше да направи

пробив. Той отвори дъската класически, като прибра първата си. Видя, че другата му монета е близо до джоба. След това той влачи и донесе всичките си монети към себе си. В тези

обстоятелства, Azimuddin изигра зрелищен мач, който беше несравним. След това той не позволи striker да отиде в ръцете на опонента му. Той взе всичките девет монети с Queen само с едно заклинание и спечели мача, като взе 13 точки.

В състезанието за национално първенство през 1970 г., мач, изигран в Мадрас между Сухас Камбли от Бомбай и Сатянаппаян Дили от Мадрас, отново извади на показ голямата решителност и самочувствие и на двамата играчи. На финала Сухас взе лесно първия гейм. И във втория мач той поведе с 28-6. Така зрителите гледаха едностранна игра, но тук Дили спря Сухас и изравни играта 28. Той игра превъзходно на последната дъска, за да спечели играта, на третата

и в последния мач позицията беше точно обратната. Дили беше насърчен от привържениците си и поведе с 28-6. Зрителите смятаха, че със Сухас е свършено, тъй като той загуби втората игра. Сухас обаче беше напълно уверен и грациозно изравни резултата до 28 точки. Зрителите гледаха с наслада и Suhas форсира победата си, като спечели финалната дъска и мача.

КОНЦЕНТРАЦИЯ:

Ако четем книга съсредоточено, ние запомняме повечето от прочетеното. По същия начин, ако се концентрираме върху carrom, можем да наблюдаваме променящата се позиция на монетите и по този начин можем да пренаредим и манипулираме нашата игра.

Концентрацията на ума може да ни помогне да фиксираме точка на нашата монета, където трябва да ударим, за да я приберем. Ако играчът не гледа навън и се концентрира само върху дъската, зрението му се настройва и в процеса той придобива увереност.

НАБЛЮДЕНИЕ:

Играчите никога не мислят да наблюдават играта. Те могат да учат само чрез наблюдение. Човек може да се учи и да се подобрява, ако наблюдателността му е остра. Съперникът също може да бъде преценен чрез наблюдение на играта му и недостатъците му могат да бъдат най-добре използвани в наша полза.

В международен първи тест срещу Шри Ланка играех срещу Фернандо.

Загубих първия мач. Наблюдавах внимателно играта на Фернандо и забелязах, че Фернандо използва максимално brush и glance. Докато играх във втория мач, играх по такъв начин, че Фернандо не можеше да получава възможности

да използва оръжията си. След това той загуби увереността си и отстъпи втората и третата игра в моя полза.

В Бомбай срещнах съперник, чиято игра отчаяно беше слаба. Той играеше добре от лявата си страна. Затова играх по такъв начин, че максималните му монети бяха докарани от дясната му страна. Дори аз изместих разположението си на striker надясно за почивката.

Неправилното наблюдение или липсата на наблюдение също води до погрешно насочване на ударите;

напр. ако има малко прах близо до монетата, играчът не го забелязва. Той играе както обикновено и установява, че монетата му не достига до джоба.

В мач, игран в Nagpada Neighborhood House, Ramesh chitty играеше срещу kadir khan на четвъртфиналите, последната монета на Kadirkhan беше близо до предния джоб. Кадир обаче не успя да забележи бучка прах близо до границата. Трябваше само да прибере тази монета, за да спечели мача. Начинът, по който Кадир сграбчи striker, Рамеш, който беше опитен играч, разбра, че Кадир ще направи дължимото double. Kadir наистина го направи и загуби мача поради неуспеха си да направи правилно наблюдение.

НИКОГА НЕ ИМАЙТЕ ПРЕКАЛЕНО УВЕРЕНИЕ:

Въпреки това, колкото и да е уверен един играч, той никога не трябва да е прекалено уверен. Обикновено играчът става прекалено уверен, когато поеме страхотна преднина. Сега ще цитирам пример на играчи, които губят мача поради прекомерно самочувствие.

Във финала на държавно ниво, мач на двойки, изигран между Ippakkayal и Kairamkonda от Bombay Amateur club и Suhas Kambli и Devji Sumra, добре познати pair в Бомбай, последният pair спечели първата игра лесно само за три дъски. Във втората игра също те достигнаха отново в 3 дъски и им липсваше само една точка, за да спечелят играта и мача, Камбли и Сумра след това станаха прекалено уверени и започнаха да играят с най-голяма лекота, опитвайки се да вкарат лесна монета в джоба си с демонстративни удари. Аматьорът pair обаче игра предпазливо и спечели втората игра, като по този начин накара Kambli и Sumra да загубят увереността си в третата игра. Те загубиха контрол над striker и загубиха третата игра и мача само поради прекомерната си самоувереност.

В един такъв мач, игран на държавно ниво, Сухас Камбли подцени представянето на Сумра, въпреки че Сумра играеше изключително добре в този турнир. В четвъртфиналния мач между Ramesh и Sumra, Ramesh загуби и призна, че въпреки най-добрата игра, изиграна някога от него, Sumra показва отлична форма, за да го победи. Ето защо Рамеш посъветва

Мохамед Тахир да изиграе внимателен полуфинален мач срещу Сумра. Тахир също отговори, че с подходяща защита ще играе срещу Сумра и беше

прекалено уверен, че Сумра няма да е в състояние да спечели срещу него. В този мач обаче Сумра показва страхотна форма и Тахир беше изненадан. Сумра лесно спечели мача срещу Тахир въпреки добрата защита на последния. На финала Сумра

трябваше да играе срещу Suhas Kambli, другите играчи посъветваха Suhas да внимава, тъй като Sumra започваше почивката с добър показ. Сухас беше твърде самоуверен и каза, че той също може да направи добър пробив и също така може да постави солидна защита. Въпреки това Sumra от самото начало доминира в играта и преди Suhas да успее да окаже съпротива, Sumra спечели и двете игри само за 25 минути; Сухас успя да събере само пет точки в една игра и не можа да вземе нито една точка в другата игра. По този начин Тахир и Сухас загубиха от Сумра, поради тяхната прекомерна самоувереност.

Аз също изпаднах в прекалено самочувствие веднъж в Мадрас. Suhas Kambli и аз стигнахме до финала на сингъл, като победихме съответно Satyanarayan Dilli и Lazar. Взех първата игра. Мисълта ми хрумна, че Сухас рядко се е сблъсквал с поражение от играч извън Бомбай и си помислих да го победя. Станах отпуснат, тъй като бях спечелил първата игра. Сухас обаче игра правилно и тогава трябваше да приема най-лошата загуба като играч на саргот. Загубих втората и третата игра с 29-0, 29-0. Това е съдбата на свръхуверен играч и беше урок за прекалено уверен играч и беше урок за мен.

СТАБИЛНОСТ ИЛИ ТЪРПЕНИЕ:

Играчът не трябва да изпуска нервите си на всяка цена. Дори ако опонентът остане с последната монета, за да спечели дъската, играта или мача, човек не трябва да приема поражението, докато монетата действително не бъде вкарана в джоба от опонента му. Виждал съм няколко играчи да приемат поражението на този етап и да признават мача. Това е абсолютно неправилно.

В Нагпур, в четвъртфинален мач между мен и Стивънсън от Коимбаторе, и двамата спечелихме съответно първата и втората игра. В третия мач имаме битка врат в врат. Стивънсън беше на 28, докато аз бях на 27.

Стивънсън на практика изчисти дъската и в крайна сметка само една от неговите монети беше на дъската, и то на разстояние само 1" от десния джоб. Поражението ми беше неизбежно. Можех да приема поражението и да си тръгна, но тихо останах на мястото си. Стивънсън поради прекалената си самоувереност подреди удара си погрешно и вместо да прибере лесно монетата, направи double дължимо. Поставих и двете му монета във външния кръг и той не можа да вкара нито една от тях. В крайна сметка аз изчистих всичките си пет монети, за да спечеля играта и мача.

В Мадрас трябваше да играя срещу Апарао на полуфинал. Апарао, както беше посочено по-рано, имаше рекорд за хеттрик в Националния шампионат. И двамата взехме

по една игра всеки. Играх страхотна игра и зрителите също бяха пълни с похвали за мен. Затова играх офанзивна игра и направих 27 точки срещу само 2 от Аррагао. Въпреки ситуацията Апарао беше много спокоен. Бавно и стабилно той започна да намалява разликата и спечели третия гейм и мача. Сигурен съм, че можеше да го направи само защото беше търпелив през цялото време.

Бях виждал страхотна комбинация от увереност и търпение в играта на Ахмед Ансари от Бомбай. Играх мач срещу него в турнира Nagpada Neighborhood House в Бомбай. И двамата вкарахме по една игра и в третата игра увеличих преднината си до 27 нула.

След това Ансари изигра чудесен мач. Той отвори дъската и я изчисти с едно заклинание, като по този начин направи 14 точки. В изиграната впоследствие дъска получих една точка и резултатът ми достигна 28. Той отново отвори дъската и показа повторение, за да направи 14 точки и изравни резултата ми с 28 всички. Зрителите го аплодираха бурно. В дъската, въпреки че имах почивка, той взе точката и спечели мача. Това беше единственият пример в историята на carrom, когато играч играе две последователни паузи, за да завърши игрите. Рекордът беше изравнен от срещу Лазар от Тамилнаду в Madras Nationals срещу Kadir Khan от Бомбай, но той загуби мача. Той беше направил бял шлем на последната дъска на първата игра и на първата дъска на втората игра.

НИКОГА НЕ ПОДЦЕНЯВАЙТЕ ПРОТИВНИЦИТЕ:

Никога не подценявайте опонента си. Веднъж бях допуснал тази грешка в откритото състезание на клуб Kurla Sports. Играех срещу едно момче Balu Iyer. Тъй като Балу беше редовен играч на спортен клуб Курла, бях добре запознат с играта му. Това беше първият рунд на мача. Бях решил, че ще направя опит да прибера цялата монета с едно заклинание. Започнах опита си от първата дъска, но не можах да постигна това, което възнамерявах. Във втората игра започнах с намерението да получа пълен борд, но не можах да го получа. Позволих на Балу да спечели дъската. Така той спечели втората игра. Мислех, че със сигурност ще получа почивка, за да завърша в третия мач. Третата игра обаче започна по такъв начин, че моята монета се замеси и загубих цялата си концентрация. Балу се възползва максимално от ситуацията и поведе с 23-0. Тъй като това беше първият кръг, за него беше приложимо правилото за ограничение от 8 дъски. Трябваше да се играят само 3 дъски и за мен беше задължително да играя само на останалите три дъски. Осъзнавайки ситуацията, промених играта си и едва тогава ситуацията се обърна в полза за мен. Бих могъл да достигна 29 в тези 3 дъски, за да грабна мача. В крайна сметка спечелих турнира.

Но не можех да забравя първия рунд, в който бях на път да бъда изхвърлен

само защото подцених съперника.

Друг опит, който имах в състезанието Bandra Open Carrom. През тези дни Абдул Джабар направи сензация в състезанията на Карром. Той трябваше да играе срещу Девджи Сумра. Сумра беше много млад и за да стигне удобно до дъската, трябваше да се подпира на няколко възглавници на стола. Следователно Джабар беше най-малко притеснен и играеше безотговорна игра. Въпреки това, преди Jabbar да успее да визуализира ситуацията, Sumra вкара първата игра в джоб само за четири дъски и в рамките на едва седем минути. Джабар веднага дойде на себе си и, разбирайки ситуацията, игра предпазливо. Той спечели втората и третата игра благодарение на своя опит и използвайки всички тактики, които имаше. Джабар трябваше да се бори здраво, за да спечели този мач, ако продължи да подценява Сумра, той щеше да бъде победен. Няколко години по-късно същият раг се бие отново при Ванмали Хол, Дадар. Беше незабравим мач. И двамата играха изключително добре в първия мач, като отбелязаха общо 28. Последната дъска трябваше да бъде отворена от Jabbar и възползвайки се от позицията, той вкара цялата монета с Queen, за да спечели играта. Той повтори подобно постижение във втората игра, за да спечели мача. Кога резултатът отново беше 28 всеки. Така Джабар направи пробив, за да завърши на последната дъска на всяка игра. (запис).

ОТВОРЕН УМ:

Няколко играчи, след като играят добре, започват да мислят, че са шампиони и сега няма какво да научат. Те удобно забравят, че знанието е огромен океан и каквото и да научим, е само микроскопична част от него. Всеки играч винаги трябва да има предвид, че трябва да учи все повече и повече. Веднага след като тези играчи завършат планираните си мачове, те напускат залата и не проявяват интерес да гледат играта на другите. Те никога не искат да се учат от другите. Всеки удар върху дъската променя позицията на монетата върху дъската и при такива коефициенти си струва да се гледа как другите играят и какво постигат. Можем само да се учим от подобни преживявания. Прекрасен удар, cut или glance, изигран от играч, може да ни накара да мислим да го използваме в нашата игра, при условие че отделяме нужното внимание на играта на другите. Играчът трябва да има креативен ум. Той винаги трябва да търси нови удари или комбинации от различни удари.

ПРАКТИКА:

Практиката е необходимост за всяка игра. Може да се получи по различни начини и средства. Човек може да го има сам, като сам опитва различни щрихи, порязвания и погледи. Няколко играчи играят със сравнително по-малко квалифицирани играчи. Те естествено доминират в такава практика, но този метод не е от полза в дългосрочен план. Доколкото е възможно, човек трябва да тренира с по-добър играч или поне с играч от собствения си стандарт. Човек трябва да тренира с играчи с различни стилове, за да влезе в touch с качествена игра. Ако играем с едни и същи играчи отново и отново играта ни става стереотипна и монотонна. За непрекъсната практика трябва да имате търпение и концентрация. Комбинацията от тези качества е възхитителна при петкратния национален шампион Сухас Камбли. Той прекарва часове заедно, тренирайки съвсем сам. През 1959 г. Сухас и аз бяхме избрани да играем в младежкия национален шампионат, който ще се играе в Хайдерабад. През тези дни националните състезания се играха на дъски 32"x32". Бяхме свикнали да играем на дъска с размери 29"x29". Затова всички играчи в Бомбай трябваше да тренират на дъска с размери 32"x 32" и една такава дъска ни беше предоставена в Ghalib Club Bombay. Ходех и тренирах в клуба. За моя изненада, никога не срещнах Сухас в клуба, тъй като беше зает с „пускане на хвърчила“. Мисля, че Бог е надарил изобилно този играч, тъй като той е експерт във всякакви игри. Веднъж той посети Galib Club и игра срещу мен. Преди това нямах възможност да стана свидетел на играта му. Суха естествено загуби срещу мен само за 3 дъски и без нито една точка срещу името си. Той прие това поражение толкова зле, че след това тренира на тази дъска в продължение на 36 непрекъснати часа

без дори храна или напитки. Той е уникален пример за такава концентрация. След това той участва в състезанието да стане а

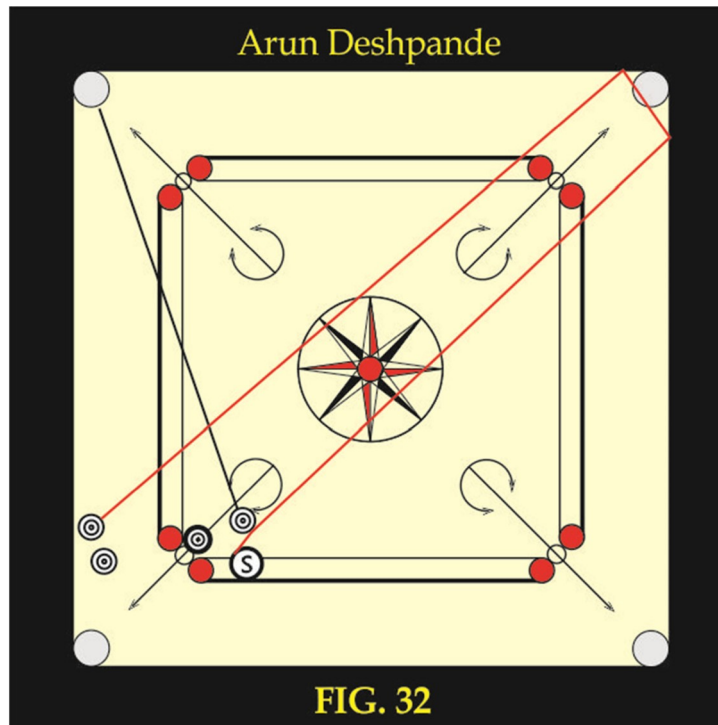
сензация в Хайдерабад. Разбира се, зависи от всеки отделен играч колко дълго и по какъв начин трябва да се упражнява. Всичко зависи от хватката. Имам различен метод. Никога не тренирам в деня, в който трябва да играя мач. Сядам на масата carrom с толкова искрено желание да играя, тъй като съм се лишавал от това удоволствие през целия ден. Мисля, че затова мога да направя много добро шоу. В случай, че трябва да играя всеки ден в някакво състезание, моята игра в по-ранния ден е моята практика. Не тренирам между двата си мача. Разбира се, хватката ми е проста и сърцето и душата ми в играта са моята сила. Ето защо Carrom никога не е прекъсвал моята рутина. В едно от националните състезания срещнах Сухас Камбли на четвъртфинал. Мачът беше вечерта и според моята рутина го направих не touch carrom през деня. За сметка на това Сухас тренираше през цялото време. Служителят на Асоциацията ме помоли да попрактикувам малко. Той се чудеше дали съм дошъл за игра или за почивка. Оглушах си и с нетърпение чаках да дойде вечерта. Поради искреното ми желание да играя, представих отлично представяне. В първата игра, въпреки че Suhas никога не ми позволи да вкарам Queen дори веднъж, спечелих първата игра. Вторият гейм също беше лесно взет от мен, за да спечеля този мач. Въпреки това силно смятам, че играчът трябва да е в състояние да играе по-дълго време. В националните състезания се изисква да се играят около пет мача дневно и играчът трябва да играе непрекъснато от 10 до 12 часа на ден. Ramesh Chitty, твърд човек в Бомбай, се нуждае от по-малко тренировки, но не е в състояние да играе с часове заедно. В резултат на това, докато той доминираше в местните турнири, той трябваше да приеме поражение от ръцете на непоставени играчи в Националния шампионат. Няколко играчи тренират на „Дъска Bulldog Carrom“. Рамките на такива дъски са по-широки в сравнение с „шампионските дъски“. Играчите, които тренират с булдог дъски, се затрудняват да играят на шампионска дъска, която се използва за мачовете. Играчите тренират на булдог дъска, която има по-широка граница от шампионската дъска и следователно техният захват се променя. Тази промяна е толкова незначителна, че един любител може дори да не е наясно с нея. В крайна сметка, когато загубят мача, обвиняват атмосферата в залата. Тяхното постоянно поражение понякога ги обезсърчава в състезания.

Някои играчи умишлено подготвят дъски с по-малки джобове. Това се прави с цел да се увеличи точността на играта. Играчът, който се упражнява на такава дъска, трябва да прибере монетата си само в права линия, тъй като джобовете са достатъчни, за да приемат монетата. В крайна сметка играчът не е свикнал да използва такива удари, които иначе са необходими. Не е вярно, че този, който хвърли монета в права линия, е шампион. Има няколко играчи, които могат да използват правилни прави

удари. Те не са в състояние да спечелят шампионата, тъй като не успяват да използват други възможности. Някои играчи тренират в търговска организация

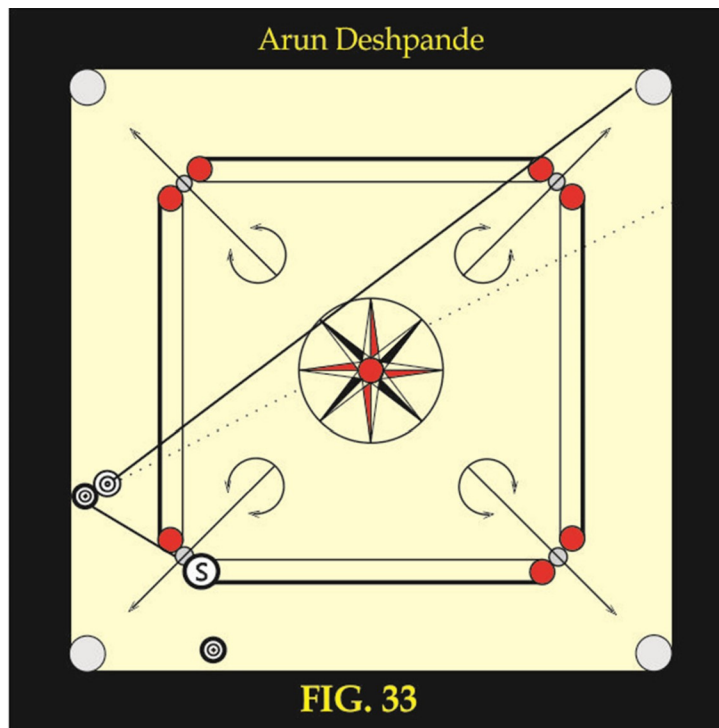
клубове. В тези клубове губещият трябва да плати някаква сума на собственика на клуба. Собственикът на свой ред осигурява материали като каромна дъска, монети, striker, прах, електрически фитинги и т.н., плаща наеми за мястото и запазва баланса като своя печалба. В такива клубове играч се опитва да играе срещу по-нисък играч, за да избегне плащането на такси. Постепенно слабите играчи печелят предимството да подобряват играта си. Някои от нас смятат, че в известен смисъл е редно да се играе в клубове, тъй като играчът прави всичко възможно, за да не се раздели с парите си. Аз обаче не съм съгласен с този идеализъм. Усещам, че тези играчи се молят със защитна тактика. Докато играят игри със залагания и правенето на пари се превръща в една от техните цели. Те са постоянно под натиск да не загубят, в крайна сметка стават жертви на треперене, треперене, губят хватката си, не се позиционират, клатят се назад и така нататък поради страх и паника. Това е краят на играта им. Някои, които все още оцеляват, не могат да поддържат формата си. Някои зрители наддават в полза на определени играчи. Тъй като играчът няма какво да губи в нея, той играе смела игра, но в крайна сметка и той се разочарова, когато голяма част от печалбата му бъде погълната от наддаващия. Накрая той се опитва да залага самостоятелно. Тъй като печеленето на пари става негов бизнес, той никога не участва в състезания и не може да спечели благоразположението на зрителите, които са истински почитатели на играта.

НАПРЕДНАЛИ ИНСУЛТИ

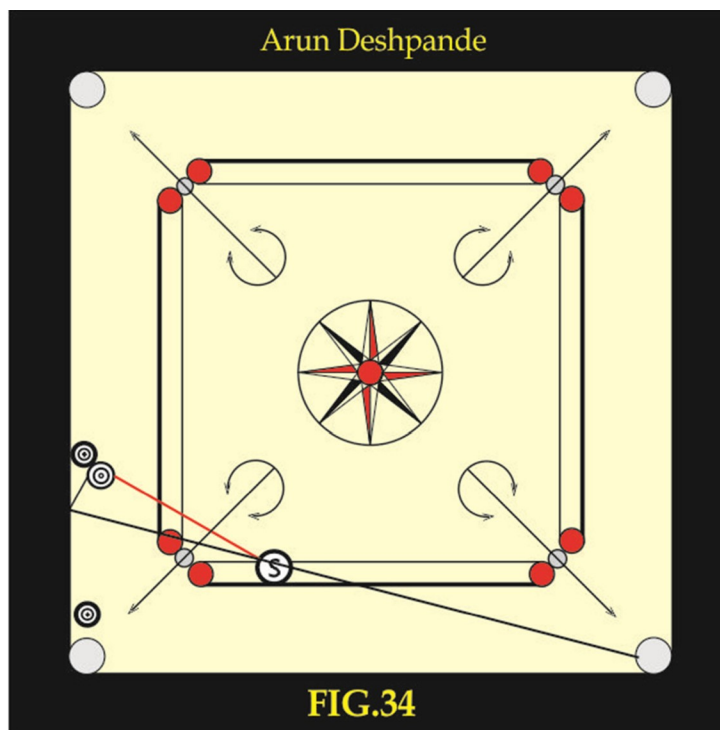


На фиг.32 има три бели монети и една черна монета на противника. Нашите две монети са трудни на позиция rebound. Позицията на тези две монети е трудна за rebound и следователно трябва да се опита друг удар и да се завърши дъската, в противен случай опонентът ще спечели дъската, като прибере единствените си монети на дъската.

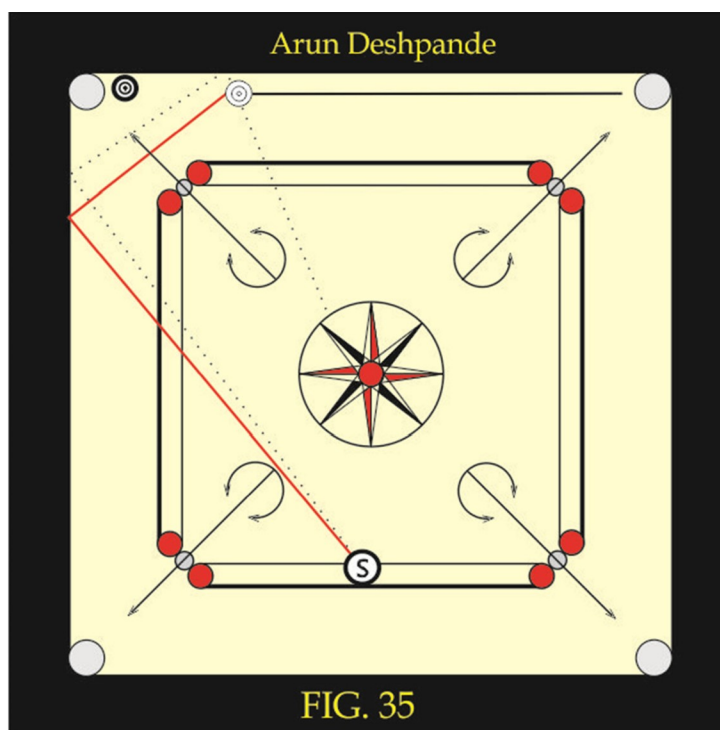
Както е показано на Фиг. 32, striker трябва да бъде поставен в права линия с бялата монета и трябва да я cut с force. striker ще удари противоположната дясна част на джоба и ще се върне, за да освободи двете трудни бели монети и да ни позволи да завършим дъската.



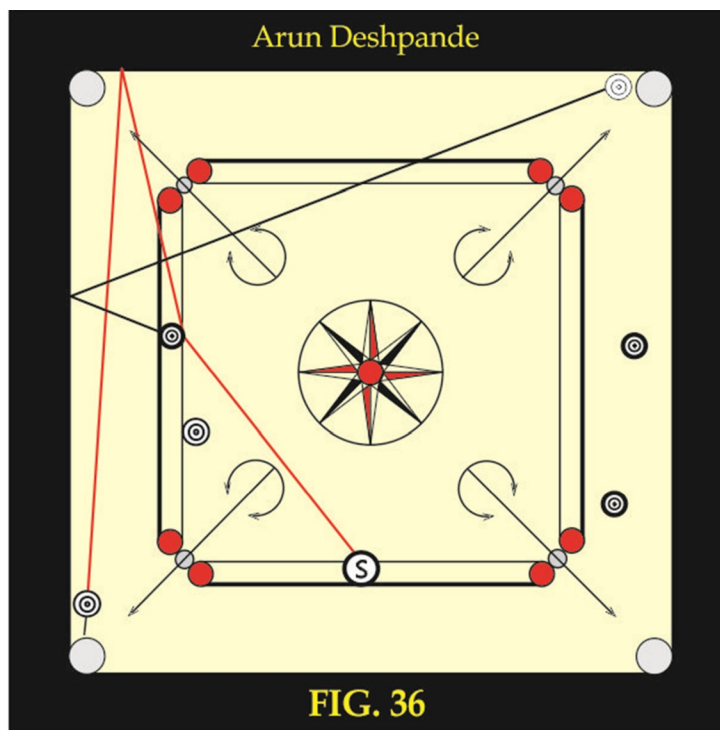
Позицията, показана на фиг. 33 изглежда трудно. Има две черни монети на противника и една бяла монета. Тази бяла монета не може да бъде нито cut, нито вкарана от rebound. Както е показано на фиг. 33 striker трябва да бъде поставен върху основния кръг и да удари черната монета в точката, показана на диаграмата. Бялата монета ще бъде поставена в противоположния десен джоб. Този удар е много лесен в сравнение с всички други удари. Наблюдавайте позицията на тези две монети. Ако вземете права линия от центъра на тези две монети, ще откриете, че правата линия не среща джоба, но среща дясната рамка близо до областта на джоба. Ако тази права линия се срещне в джоба, бялата монета не може да бъде вкарана в джоба по този начин.



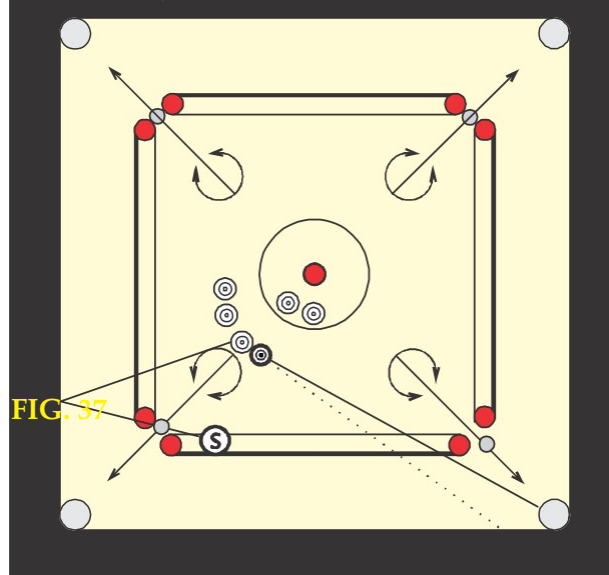
Има две черни монети и между тези две монети има една бяла монета. Тази монета е трудна за прибиране. striker трябва да бъде поставен, както е показано на фигура 34, и трябва да бъде ударен в точката малко над центъра. Тази бяла монета ще touch черна монета, след това ще удари лявата странична рамка и след това ще стигне до десния основен джоб. Това е труден удар, но може да се моли след тренировка. Дори ако позицията на тези две монети е на различно място над или под тази позиция, бялата монета се поставя в джоба.



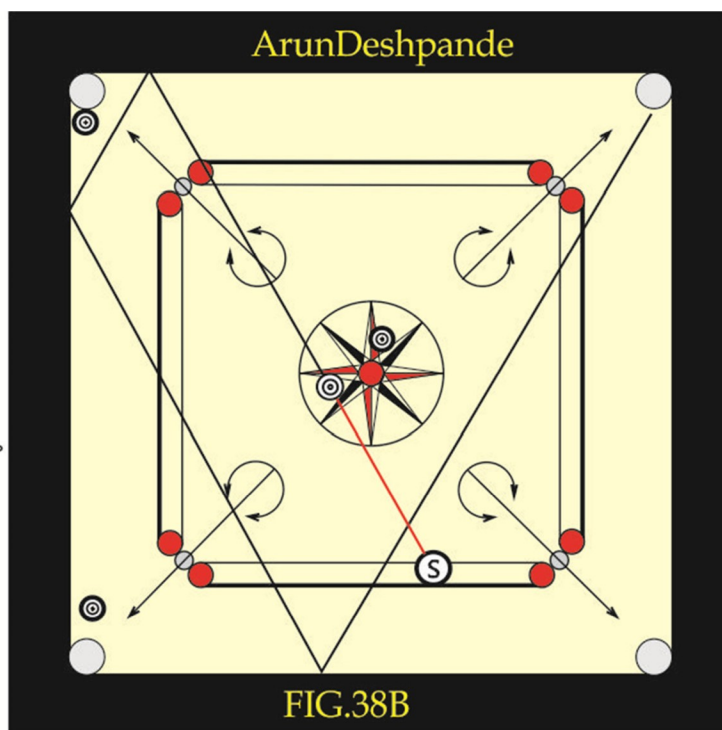
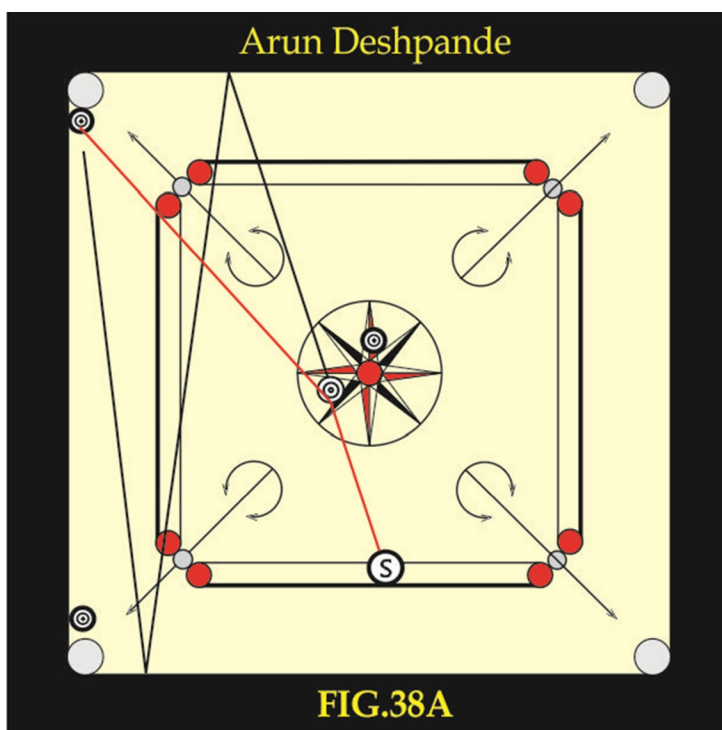
Има две черни монети и една бяла монета. Една черна монета е много лесна за противника, но другата монета е трудна за него. Може да стане лесно с помощта на черната монета, която е в джоба. В тази позиция бялата монета е трудна. Ако наблюдавате, ще откриете, че бялата монета е малко встрани от противоположната рамка. Тази бяла монета може да бъде поставена в джоба, както е показано на тази фигура. Има два шанса в този удар. Ако striker удари правилната позиция, както е показано на фигура 35, монетата може да бъде поставена в джоб или ако дори striker удари първо противоположната рамка близо до бялата монета и след това удари бялата монета в правилната точка, за да я постави в джоба. (Вижте пунктираните линии)



Вижда се на фиг. 36, че има три черни монети на противника и нашите три бели монети. Една от тези три черни монети блокира пътя на нашата една бяла монета. Тук можем да се възползваме от черната монета на противника, както е показано на фиг.36, striker трябва да бъде поставен в центъра на основната линия и трябва да удари черна монета в точката, показана на диаграмата с малко повече force. Има три шанса в този удар. 1) До кръстосания трети джоб черната монета ще удари бяла монета в противоположния десен джоб и тази бяла монета ще влезе в джоба. 2) Черната монета ще бъде премахната и striker ще удари бяла монета в левия основен джоб и тази бяла монета ще отиде в левия основен джоб. 3) И двете бели монети ще бъдат прибрани. един с striker и друг с черната монета.

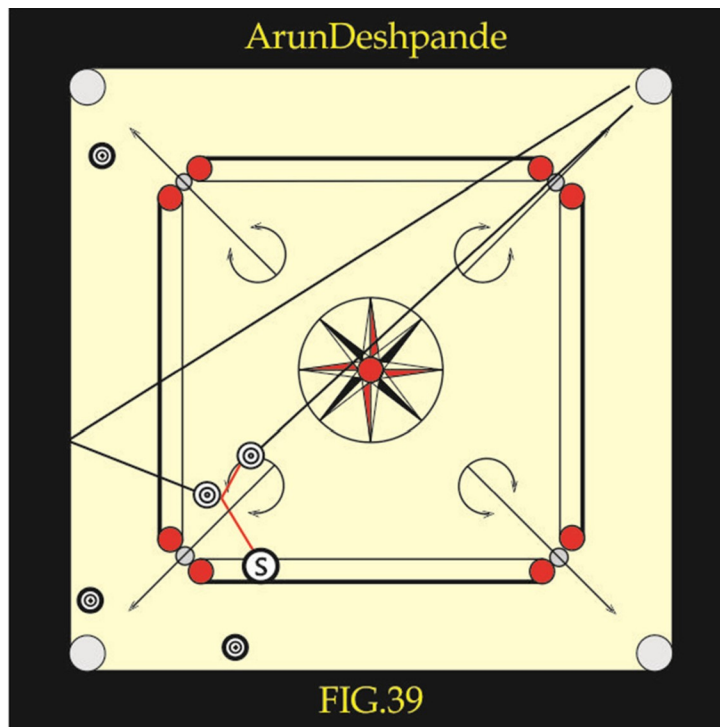


На фиг. 37 черна монета е между четирите бели монети на противника. Тази черна монета не може да бъде поставена в противоположния ляв или десен джоб. Ако наблюдавате позицията на удара на Черно и Бяло, ще откриете, че посоката на този удар не е към джоба, а е към основната рамка близо до джоба. Тук правилото, посочено на фиг. 9В може да се приложи. Следователно този удар не може да бъде изигран от rebound, тъй като striker не може да удари точката, показана на фигурата. Следователно има само един начин да приберете тази черна монета и това е, че striker трябва да бъде ударено в левия кадър, откъдето ще се върне към изстрела, а черната монета ще отиде вдясно основен джоб.

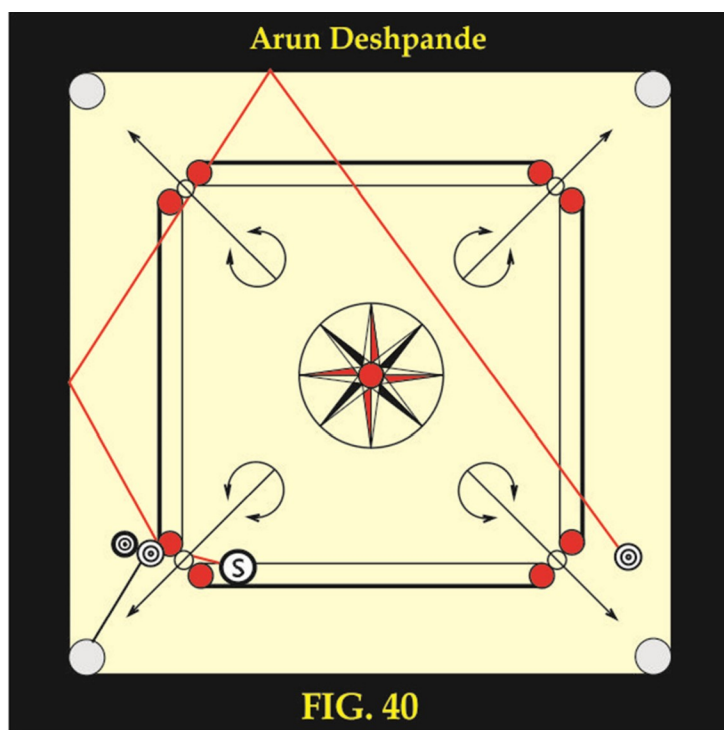


На фигура 38 има три черни монети на противника, блокиращи пътя на бялата монета. Първоначално, ако видите позицията, ще почувствате, че няма път за бялата монета. Има една възможност. Играйте твърд крос double към бяла монета в такъв

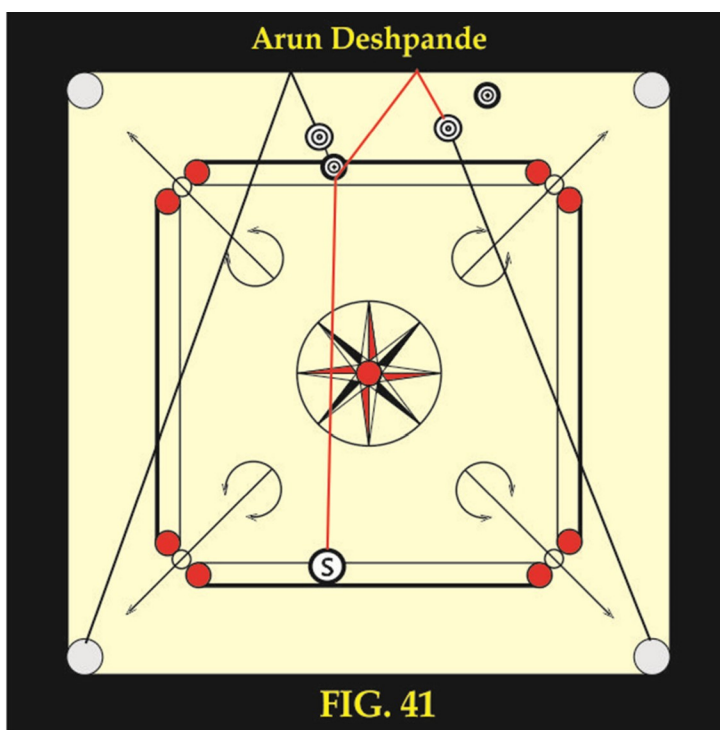
начин, по който striker ще удари черна монета в противоположния ляв джоб и ще я премахне от тази позиция. Междувременно бялата монета трябва да удари противоположната рамка и след това нашата основна рамка и трябва да пътува до противоположния ляв джоб, където беше препятствието за черна монета. (Вижте фиг. 38-A). Има още една възможност да поставите тази монета в противоположния десен джоб. (Вижте фиг. 38- B) (Вижте пунктирните линии)



На фигура 39 има три черни монети на противника, queen и нашите две бели монети. Тук можем да играем много добър удар. Играйте с третия джоб с бяла монета по такъв начин, че striker да се отклони от Queen и Queen също да може да бъде вкаран. Има три възможности. 1) Бялата монета и Queen могат да отидат в противоположния десен джоб едновременно. 2) Бялото може да влезе в джоба, което прави Queen лесно. 3) Queen може да влезе в джоба, което прави бялата монета лесна. Следователно има добри шансове за завършване на дъската.

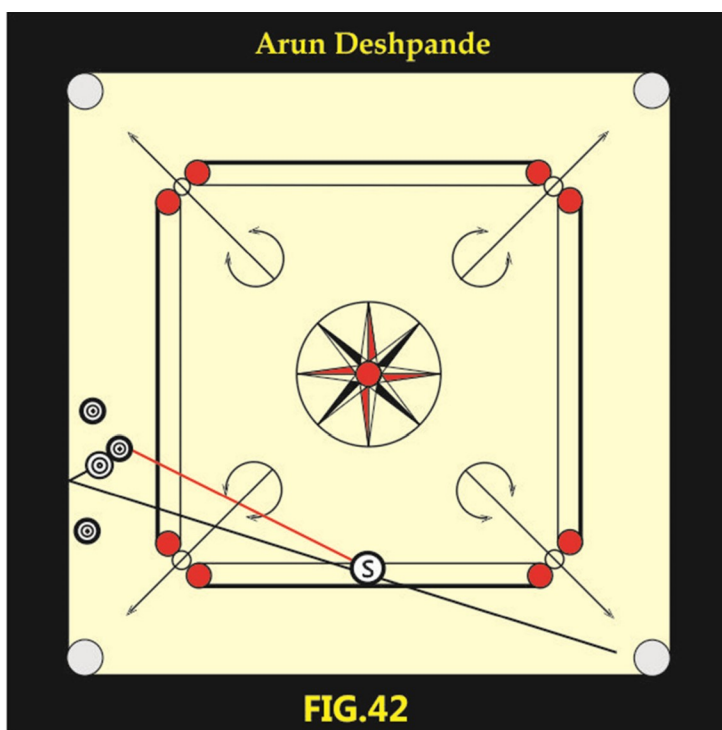


На фиг. 40 има две бели монети, които изглеждат трудни за нас, и една черна монета, която е лесна за опонента. Поставете striker, както е показано на фигурата, и ударете горната част на бялата монета с малко повече force. Бялата монета ще отиде в левия основен джоб с touch ход и striker ще се върне на втора бяла монета, която е на позиция rebound след като удари лявата и противоположната рамка. Този щрих е комбинация от щриха touch и щриха bomb. Така, въпреки че две бели монети са трудни, можем да завършим дъската с тази комбинация от удари.

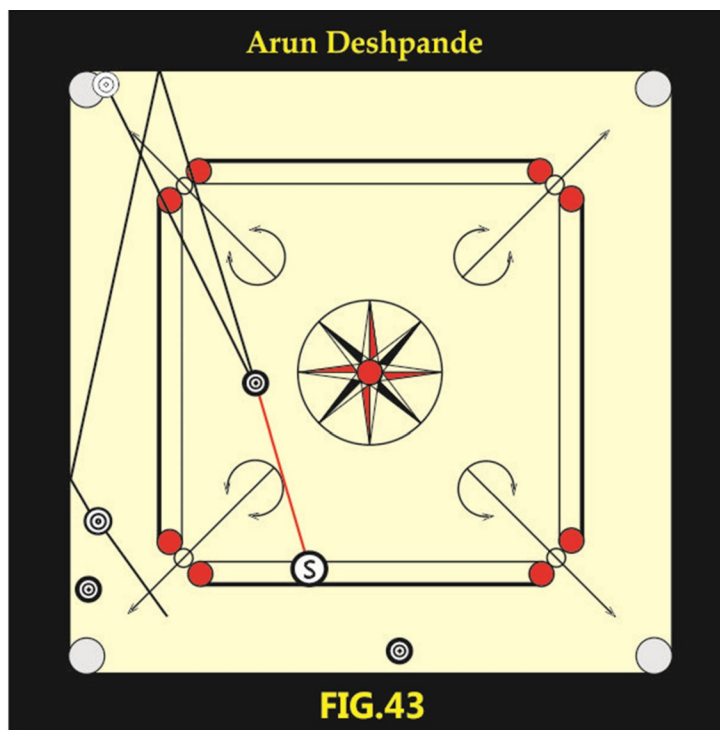


На фиг. 41 има две черни и две бели монети. Белите монети са наши. Можем да играем една бяла монета с double с помощта на една черна монета и едновременно с това да играем другата бяла монета с hook. В този удар има три възможности.

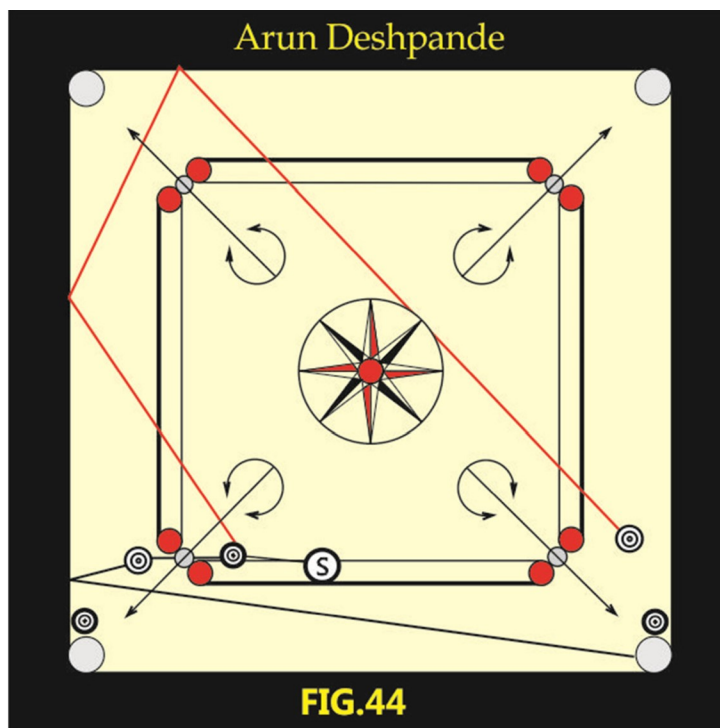
1) Двете бели монети № 1 и № 2 могат да бъдат поставени едновременно в джоба с един удар. 2) Бяла монета № 1 може да бъде поставена в джоба от double, а бяла монета № 2 може да бъде направена лесно. 3) Бяла монета № 2 може да бъде поставена в джоба от hook, а бяла монета № 1 може да бъде направена лесно.



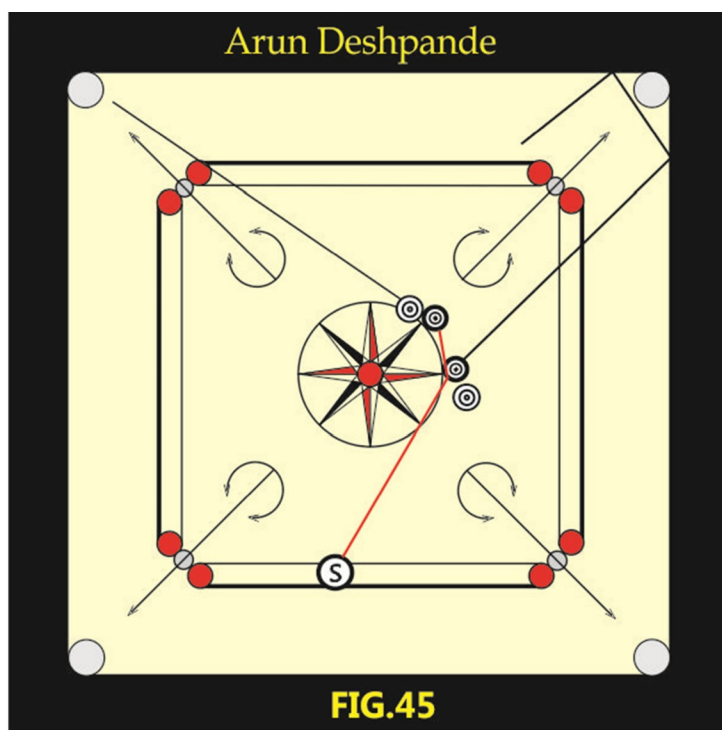
На фиг. 42 0 една бяла монета е между три черни монети. Тази бяла монета може да бъде поставена в джоба, както е показано на фиг. 42. Наблюдавайте позицията на тези две черна и бяла монета. Само ако ъгълът на тези две монети с лявата рамка е повече, тогава тази бяла монета може да бъде поставена в джоба. Само ако този ъгъл е налице, този удар трябва да се играе или в противен случай ненужните всички черни монети ще станат лесни за противника. Ако този удар не трябва да се играе поради грешен ъгъл, черната монета, която е близо до джоба, трябва да бъде премахната от позицията си, като по този начин не позволява на противника да се възползва от това черно.



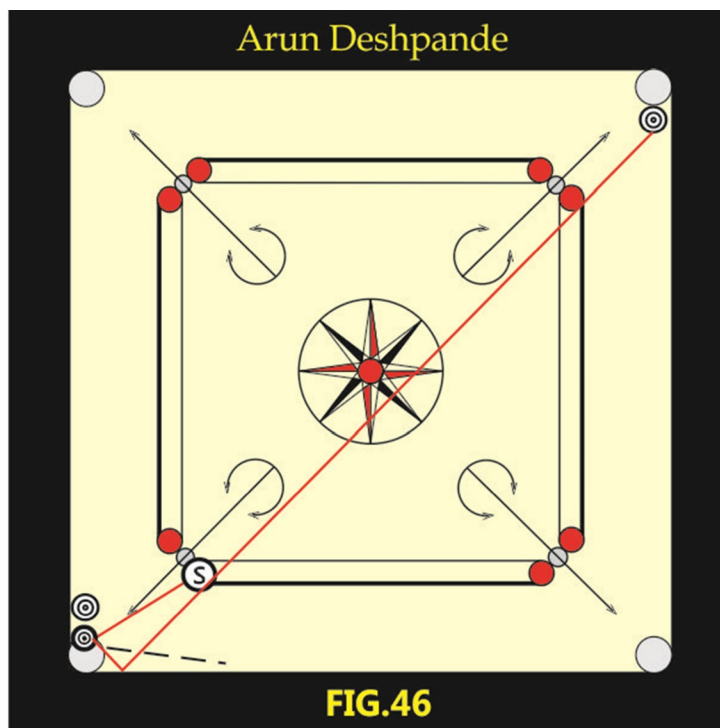
На фигура 43 една бяла монета, която е на позиция rebound, е трудна, докато другата монета, която е в противоположния ляв джоб, е много лесна. Трудната бяла монета може да бъде улеснена чрез удвояване на черната монета върху бялата монета и едновременно задвижване на striker върху бялата монета, която е в противоположния ляв джоб. С този удар дъската може да бъде завършена. Този удар не е толкова лесен и следователно изисква практика. Малко повече force трябва да се приложи за този удар и тогава striker и черната монета няма да се сблъскат.



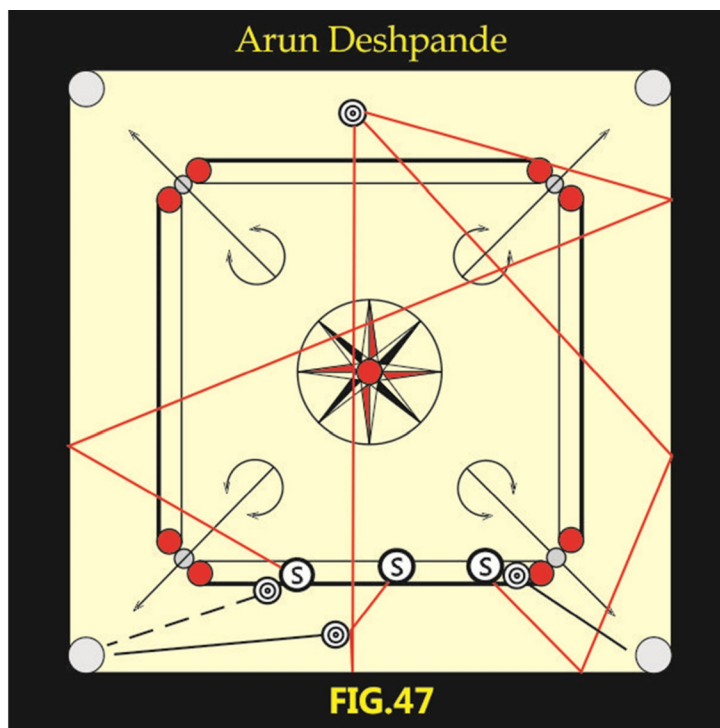
Ако наблюдавате позицията на две бели монети на фиг. 44, ще откриете, че и двете монети са трудни, защото rebound не може да се играе поради препятствие от двете черни монети, които са в джоба. Този удар е много интересен. Както е показано на тази фигура, ударът трябва да удари черната монета по такъв начин, че черната монета да удари бялата монета, а бялата монета да удари лявата странична рамка в десния основен джоб. Едновременно с това striker ще удари бялата монета, която е на правилната позиция rebound и ще улесни. Този щрих е комбинация от pair, втория и bomb щрих.



Както е показано на фиг. 45, черната монета, която е пречка за бялата монета, може да бъде премахната, като се удари striker върху нея и се отклони striker върху Queen, като по този начин се постави Queen в противоположния ляв джоб. Ако наблюдавате изстрела, ще откриете, че изстрелът не е насочен към джоба, а е обърнат към лявата рамка и следователно striker след получаване на отклонение от черната монета трябва да удари черната монета на изстрела в точката, показана на тази фигура.



На фиг.46 има две бели монети и има само една черна монета, която е в джоба. Да предположим, че всеки резултат е 24 и трябва да играете с бялата монета. Поставете позицията си striker върху левия основен кръг и натиснете долната част на черната монета с малко повече force. вашият striker ще удари черната монета, вашата основна рамка и след това ще отиде и ще удари бяла монета, която в противоположния десен джоб. Бялата монета ще влезе в джоба, а черната монета ще дойде в основната ви рамка и по този начин можете да поставите в джоба и другата монета. При този удар има предимство, че бялата монета не отива в джоба, черната монета ще дойде до вашата основна рамка и ще стане трудна за опонента ви.



Както е показано на фиг.47, А, В и С, можете да наблюдавате различните позиции на хода bomb и как striker може да бъде задвижен към бялата монета, която е в противоположната рамка. Наблюдавайте внимателно позициите и ъглите, при които striker може да достигне трудната монета.