

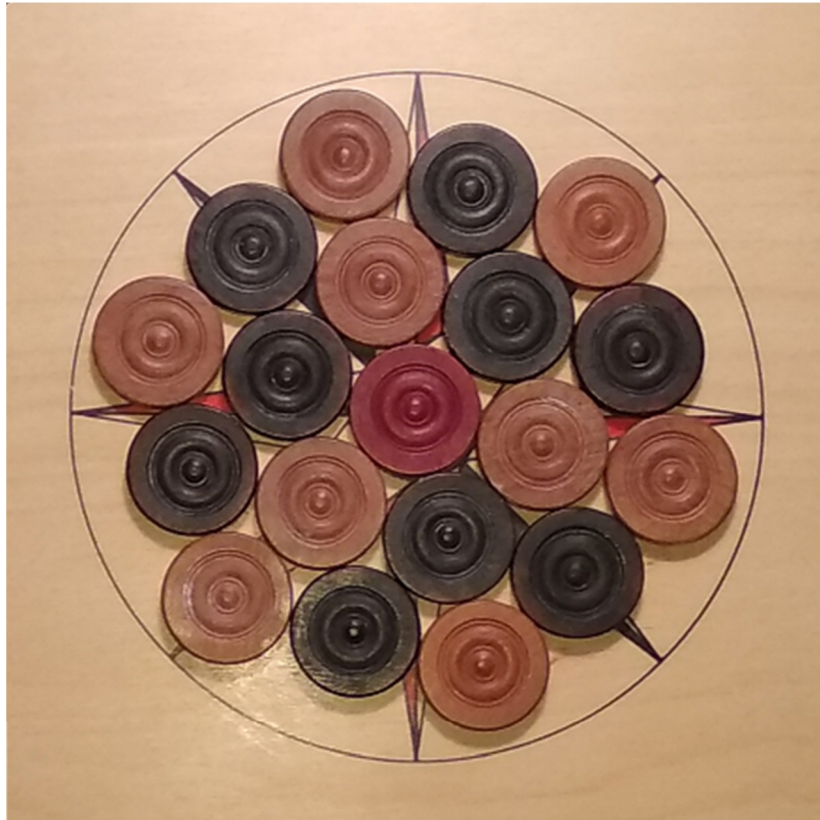
ক্যারম টেকনিক এবং দক্ষতা

দ্বারা লিখিত



শ্রী অরুণ দেশপান্ডে

ব্যবহারিক জন্য - অনুগ্রহ করে আমার YouTube চ্যানেলে যান “অরুণ দেশপান্ডে
শ্রীকান্ত পোথারিকার দ্বারা লোড করা চ্যানেলটি সাবস্কাইব করুন।



MANTRA

প্রিয় পাঠক,
আপনি আসলে এই বইয়ের কৌশলটি পড়া শুরু করার আগে আমি আপনাকে এই "MANTRA" বলতে চাই। ক্যারামের সাথে আন্তরিক হোন। এটিকে আপনার খুব কাছের পরিবারের সদস্য হিসাবে বিবেচনা করুন। এটি বাণিজ্যিকীকরণ করবেন না। এতে জুয়া খেলবেন না। পরিবারের একজন ঘনিষ্ঠ সদস্যের সাথে আপনার ঝগড়া যেমন অস্থায়ী প্রকৃতির, তেমনি এই খেলায় আপনার পরাজয়কে সাময়িক ধাক্কা হিসাবে বিবেচনা করুন। পরাজয়ের কারণে ক্যারাম বোর্ড বা striker রাগ করবেন না। ক্যারামের প্রতি বিশ্বস্ত থাকুন এবং তারপরে আপনি প্রত্যাশিত সেরা ফলাফল পাবেন।

--লেখক
অরুণ দেশপান্ডে

INDEX

"ক্যারম" গ্রিপ আসলে কী

স্ট্রোক ডিফেন্সের সিটিং পজিশন

শাওয়ার এবং প্লেয়ারদের অ্যাডভান্সড

স্ট্রোকের অপরাধের গুণাবলী

ক্যারামের অগ্রগতি

"কারাম" আসলে কি

সরঞ্জাম -

কারাম বোর্ড-

প্লাইউড - কারাম বোর্ডের প্লেয়িং সারফেস প্লাইউড দিয়ে তৈরি এবং এটি 29 ইঞ্চি বর্গক্ষেত্র।
বেধ সাধারণত 12 মিমি থেকে 16 মিমি পর্যন্ত হয়

ফ্রেম - কারাম বোর্ডের চার পাশে চারটি ফ্রেম রয়েছে। ফ্রেমের আকার প্রস্থে তিন ইঞ্চি।
ফ্রেমের পুরুত্ব দুই ইঞ্চি।

পকেট - কারাম বোর্ডের চার কোণায় চারটি পকেট রয়েছে। প্রতিটি পকেটের আকার 4.45
সেমি ব্যাস।

বেস লাইন - চারটি বেস লাইন আছে। এই দুটি লাইনের মধ্যে দূরত্ব হল 3.18 সেমি।

বেস সার্কেল - 3.18 সেমি ব্যাস এবং লাল রঙে আঁকা আটটি বেস সার্কেল রয়েছে।

কেন্দ্র বৃত্ত - লাল রঙের একটি কেন্দ্র বৃত্ত রয়েছে যার ব্যাস 3.18।

বাইরের বৃত্ত - 17 সেমি ব্যাসের বাইরের বৃত্ত রয়েছে।

মুদ্রা - 9টি সাদা, 9টি কালো এবং একটি লাল মুদ্রা রয়েছে। লাল মুদ্রাকে **Queen** বলা হয়।

মোট 19টি কয়েন আছে। প্রতিটি মুদ্রার ব্যাস 3.18 সেমি। এগুলি 5.25 সেমি থেকে 5.50
সেমি।

Striker - **striker** এর ওজন 15gms এর বেশি হওয়া উচিত নয়। **striker** এর সর্বাধিক
ব্যাস হল 4.13 সেমি।

স্ট্যান্ড - স্ট্যান্ডের উচ্চতা 63 সেমি থেকে 70 সেমি।

মল বা চেয়ার - স্টুল বা চেয়ারের উচ্চতা 40 সেমি থেকে 50 সেন্টিমিটারের মধ্যে হওয়া
উচিত।

বাতি- শেডের বাতি কারাম বোর্ডের মাঝখানে এমনভাবে ঝুলিয়ে রাখতে হবে যেন নগ্ন
আলো খেলোয়াড়দের চোখে না পড়ে।

বসার অবস্থান - একক খেলোয়াড়রা একে অপরের বিপরীতে বসে।

ডাবলসে অংশীদাররা একে অপরের বিপরীতে বসে।

মৌলিক নিয়ম-

মুদ্রার বিন্যাস - লাল মুদ্রা (**Queen**) কেন্দ্রের বৃত্তে স্থাপন করা উচিত। তারপরে কালো এবং সাদা কয়েনগুলি একটি ছোট বৃত্ত তৈরি করে **queen** এর পাশে পর্যায়ক্রমে স্থাপন করা হয়। তারপর অন্য বৃত্তটি এমনভাবে তৈরি করুন যাতে সাদা কয়েনটি 'Y' অক্ষরের মতো দেখাবে।

খেলার পালা। যতক্ষণ একজন খেলোয়াড় তার কয়েন পকেটে রাখে, ততক্ষণ খেলোয়াড়ের পালা অব্যাহত থাকবে।

খেলা - গেমটি 25 পয়েন্টের।

কিভাবে স্কোর করবেন - প্রতিটি কয়েন একটি পয়েন্ট আছে এবং **Queen** তিনটি পয়েন্ট আছে। যে খেলোয়াড় তার সমস্ত কয়েন পকেটে রাখে সে বোর্ড জয়ী হয়। খেলোয়াড় বোর্ডে তার প্রতিপক্ষের কয়েনের সমান পয়েন্ট এবং **Queen** এর জন্য তিন পয়েন্ট পায় যদি সে তা পকেটে রাখে।

Queen - Queen এর তিনটি পয়েন্ট আছে। **Queen** পকেট করার পর একজন খেলোয়াড়কে অবশ্যই তার মুদ্রা পকেটে রাখতে হবে। একে কভার বলা হয়। যদি কোনো খেলোয়াড় **Queen** পকেট করার পরে পকেট কয়েন না করে তাহলে **Queen** পকেট থেকে বের করে আস্পায়ার দ্বারা কেন্দ্রের বৃত্তে স্থাপন করা হয়।

ফাউল - দুই ধরনের ফাউল আছে, সাধারণ ফাউল এবং টেকনিক্যাল ফাউল। একটি প্রযুক্তিগত ফাউল হল মুদ্রা পকেট করার আগে একটি ফাউল। টেকনিক্যাল ফাউল স্লেয়ারের পালা চলতেই থাকে।

সাধারণ ফাউল হল যখন একজন খেলোয়াড় পকেটিং কয়েনের পরে বা সময় ফাউল করে।

বকেয়া - যদি কয়েন পকেট করার সময় শুধুমাত্র **striker** পকেটে রাখা হয় তবে তাকে বকেয়া বলা হয়। যে খেলোয়াড় বকেয়া দেয় তার একটি কয়েন বের করে প্রতিপক্ষ বাইরের বৃত্তে রাখে। খেলোয়াড় হারান পালা। স্লেয়ার যদি কয়েন দিয়ে **striker** পকেট করে তাহলে একে **double** ডিউ বলা হয়। এই ক্ষেত্রে দুটি মুদ্রা প্রতিপক্ষ বাইরের বৃত্তে স্থাপন করে। খেলোয়াড়ের পালা অব্যাহত রয়েছে।

অন্যান্য নিয়ম-

খেলার সময় একজন খেলোয়াড়ের উভয় লাইন touch করা উচিত। এটি থেকে খেলার সময় লাল বেস বৃত্তটি সম্পূর্ণরূপে আবৃত করা উচিত।

খেলার সময় কনুই খেলার পৃষ্ঠে আসা উচিত নয়। খেলার সময় পা

কাল্পনিক রেখা অতিক্রম করা উচিত নয়।

যদি একটি মুদ্রা ক্যারাম বোর্ড থেকে লাফিয়ে বের করা হয় তবে আস্পায়ার এটিকে কেন্দ্রের বৃত্তে স্থাপন করেন। মুদ্রাটি দাঁড়ানো অবস্থায় থাকলে তা যেমন আছে তেমনি রাখা হয়। ওভারল্যাপ করা কয়েন যেমন আছে তেমনি রাখা হয়েছে।

গ্রিপস

ক্যারাম খেলায় গ্রিপ খুবই গুরুত্বপূর্ণ। আপনি একটি প্রাকৃতিক খপ্পর বিকাশ করা উচিত।

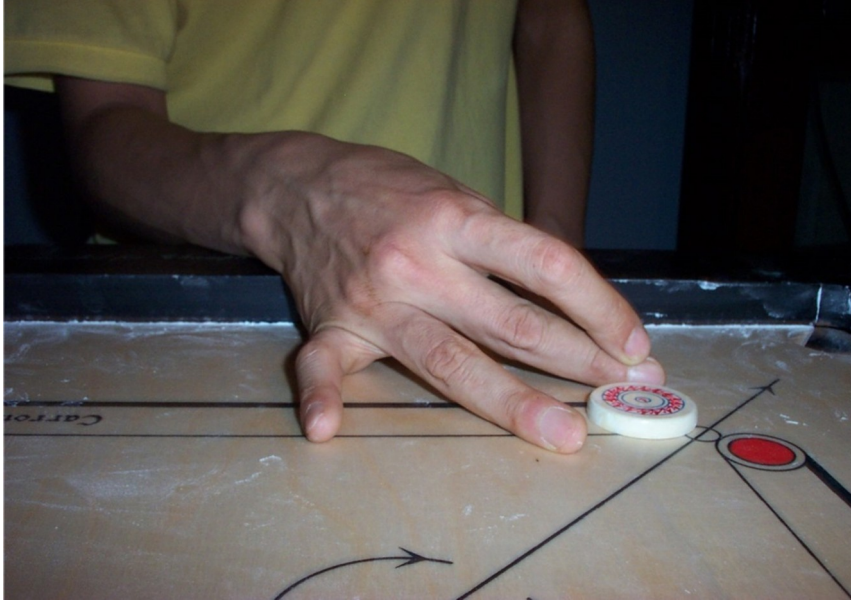


ন্যাচারাল গ্রিপ

গ্রিপ অনেক ধরনের আছে। সবচেয়ে সাধারণ গ্রিপ হল তর্জনী এবং থাম্বের সমন্বয়। উপরের ছবিটি দেখুন। এটি একটি খুব সহজ গ্রিপ এবং কম অনুশীলন প্রয়োজন। এই খপ্পরে অন্য সব আঙ্গুল পাতলা পাতলা কাঠের উপর বিশ্রাম। এই

গ্রিপ অনেক সুবিধা আছে। এই গ্রিপ দিয়ে একজন খেলোয়াড় striker এর উপর সর্বোচ্চ নিয়ন্ত্রণ রাখতে পারে। অন্যান্য সমস্ত আঙ্গুল পাতলা পাতলা কার্ঠের সমর্থন পাওয়ায় এই গ্রিপ স্থির এবং দৃঢ় থাকে। এই গ্রিপের একজন খেলোয়াড় ন্যূনতম জায়গা নিয়ে খেলতে পারে।

কখনও কখনও যখন গ্রিপ স্থাপনের জন্য অপরিপাক্য জায়গা উপলব্ধ থাকে তখন একজন খেলোয়াড় তর্জনী দিয়ে খেলতে পারে প্লাইউড থেকে অন্য সমস্ত আঙ্গুল তুলে নিয়ে। এই গ্রিপের সাহায্যে একজন খেলোয়াড় কারাম বোর্ডের উভয় পাশে (বাম বা ডান) সমান স্বাচ্ছন্দ্যে খেলতে পারে। তাই খেলোয়াড়ের খেলা কোনো দিকেই দুর্বল থাকে না। এই গ্রিপে সমস্ত আঙ্গুলের নখ touch প্লাইউড। তাই যদি কোনো একটি পেরেক স্বাভাবিকের চেয়ে বেশি বেড়ে যায়, তাহলে গ্রিপ পরিবর্তন হবে। কারামে এ ধরনের ছোটখাটো বিষয়গুলো খুবই গুরুত্বপূর্ণ। .



কাঁচি গ্রিপ

এটি মূলত ভারতে বিরতির জন্য ব্যবহৃত হয়। এটি শীলঙ্কা এবং মালদ্বীপে প্রাকৃতিক খপ্পর হিসাবে ব্যবহৃত হয়। ভারতে শুধুমাত্র ইভন মারকুইস এবং কাদিরখান এই গ্রিপটিকে প্রাকৃতিক গ্রিপ হিসেবে ব্যবহার করেছিলেন। এই খপ্পরে অনেক অসুবিধা আছে। ডান দিক থেকে খেলা খুব কঠিন



লকিং গ্রিপ

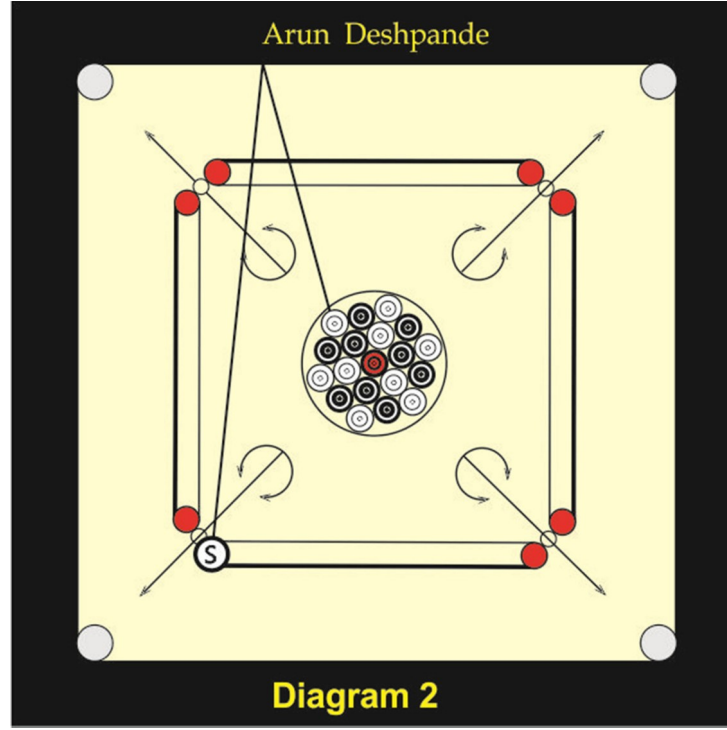
আপনার স্বাভাবিক গ্রিপ হিসাবে লকিং গ্রিপ না থাকলে আপনার এই গ্রিপটি শিখতে হবে। এই গ্রিপ দিয়ে আপনি শক্তিশালী স্ট্রোক খেলার ক্ষমতা পেতে পারেন। আমি সুহাস কাশ্বলির সাথে 1982 সালে দিল্লিতে এক মাসের জন্য ছিলাম এবং আমরা এশিয়ান গেমসে ডেমনস্ট্রেশন গেম খেলতে কঠোর অনুশীলন করছিলাম যখন আমি সুহাস কাশ্বলিকে তার প্রাকৃতিক লকিং গ্রিপ দিয়ে অনেক শক্তিশালী স্ট্রোক খেলতে দেখেছি। তার স্বাভাবিক গ্রিপ হল বুড়ো আঙুল, প্রথম আঙুল এবং কনিষ্ঠ আঙুলের সংমিশ্রণ, কিন্তু যখনই তার অতিরিক্ত force প্রয়োজন হয় তখনই তিনি তার ছোট আঙুলকে তৃতীয় আঙুলে পরিবর্তন করতেন। আমি শুধু এটা চেষ্টা এবং এই খপ্পর সঙ্গে কঠিন আঘাত শুরু। আমি এটি ব্যবহার করে উপভোগ করেছি এবং তারপর যখনই আমি এটি ব্যবহার করার সুযোগ পেয়েছি, আমি এটি ব্যবহার করেছি। সুহাস আমাকে দেখে হাসছিল কারণ আমি এই গ্রিপ দিয়ে ঠিকমতো লক্ষ্য করতে পারিনি। এই খপ্পরে আয়ত্ত করার জন্য আমাকে আমার সমস্ত প্রচেষ্টা করতে হয়েছিল। এই ধরনের গ্রিপ করার জন্য আপনাকে আপনার প্রথম আঙুলটি থাম্ব এবং তৃতীয় আঙুলের মধ্যে লক করতে হবে। সাধারণত এই গ্রিপে প্রথম আঙুল যা দ্বারা স্ট্রোক খেলা হয়, খেলার পৃষ্ঠে touch করে না।



মিডল ফিঙ্গার ফ্ল্যাট গ্রিপ

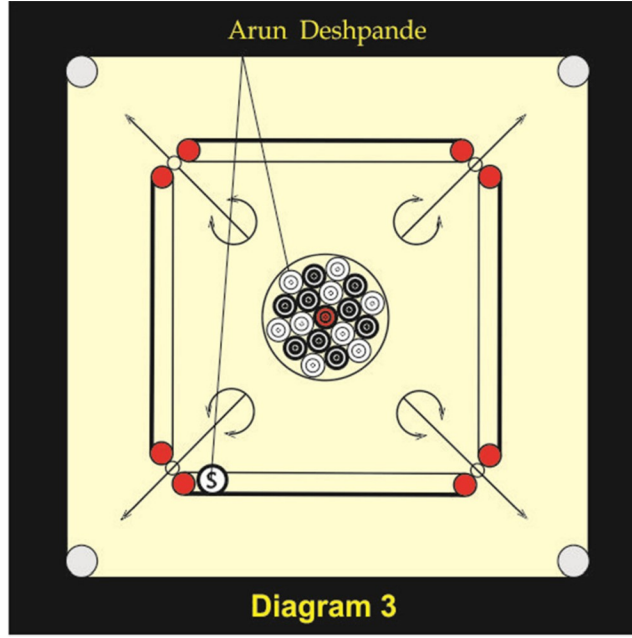
এই গ্রিপ striker কে স্পিন দেয়। ক্যারাম বোর্ডে অনেক পজিশন আছে যেখানে স্পিন ছাড়া আপনি সফলভাবে স্ট্রোক খেলতে পারবেন না। এই গ্রিপে আপনাকে স্পিন তৈরি করার চেষ্টা করতে হবে না, এটি স্বয়ংক্রিয়ভাবে তৈরি হয়।

তাই একে প্রাকৃতিক স্পিন বলা হয়। স্পিনটি কাঁটার বিপরীত দিকে। আপনি এই দরকারী খপ্পর বিকাশ করা উচিত. আপনি অন্য দিকে স্ট্রোক খেলতে বাম হাত দিয়ে এটি খেলতে পারেন।



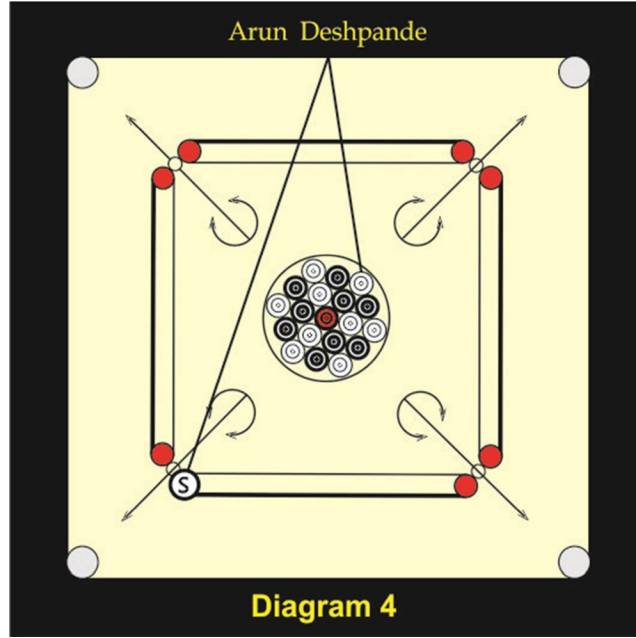
বাম বেস বৃত্ত থেকে বিরতি

এই পদ্ধতিটি সর্বোত্তম পদ্ধতি এবং বেশিরভাগ খেলোয়াড় ব্যবহার করে। অনেক খেলোয়াড় বিরতির জন্য বিপরীত ফ্রেম থেকে অন্ধ লক্ষ্য নেয়। আপনি যদি আপনার strikerকে বাম বেস বৃত্তে রাখেন তাহলে আপনার striker উপরের চিত্রে দেখানো বিপরীত বাম অর্ধ বৃত্তের প্রথম তীরের মধ্য দিয়ে যেতে হবে। আপনি প্রকৃত বিন্দুটি দেখতে পারেন যেখান থেকে আপনার striker পাস করা উচিত এবং তাই আপনি সঠিকভাবে স্ট্রোকটি খেলতে পারেন। আপনি যদি এই পদ্ধতিটি ব্যবহার না করেন এবং বিপরীত ফ্রেমে একটি কাল্পনিক বিন্দু নেওয়ার চেষ্টা করেন তবে এই কাল্পনিক বিন্দুটি পরিবর্তিত হওয়ার সম্ভাবনা থাকে যার ফলে বিরতি ব্যর্থ হয়। এই বিরতিটি কাঁচি গ্রিপ বা যেকোনো ফ্ল্যাট গ্রিপ দ্বারা করা উচিত।



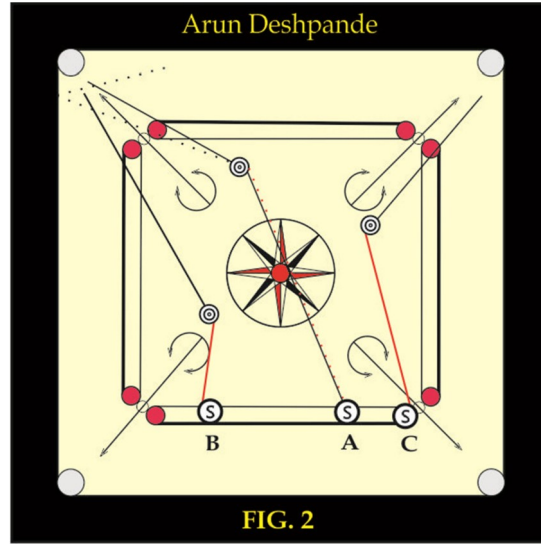
বাম বেস সার্কেলের কাছাকাছি থেকে বিরতি

আপনি যদি ফাউল করার সম্ভাবনার কারণে বাম বৃত্ত থেকে স্ট্রোক খেলতে ভয় পান তবে আপনি বেস সার্কেলের কাছাকাছি থেকে খেলতে পারেন। এই পদ্ধতিতে আপনার striker উপরের চিত্রে দেখানো বিপরীত বাম অর্ধ বৃত্তের দ্বিতীয় তীরের মধ্য দিয়ে যেতে হবে। এই বিরতিটিও কাঁচি গ্রিপ বা কোন সমতল গ্রিপ দ্বারা করা উচিত।



বিপরীত বিরতি- এই ধরনের বিরতিতে আপনি আপনার বাম পকেটে বিরতির একটি শট সাজাতে পারেন এবং বাম দিক থেকে বিরতি দিতে পারেন। আপনি যদি সঠিকভাবে ব্রেক করেন তাহলে আপনি লক্ষ্য করবেন যে চারটি কয়েনের একটি গুচ্ছ এমনভাবে রয়ে গেছে যাতে আপনি একটি **touch** স্ট্রোক খেলতে পারেন এবং বোর্ডটি খুলতে পারেন যার ফলে একটি সাদা স্ল্যামের সুযোগ পাবেন। এই বিরতির অসুবিধা হল যে আপনি যদি সঠিকভাবে ব্রেক করতে ব্যর্থ হন, তাহলে হয় আপনি অন্য কয়েনগুলিতে আঘাত করতে পারেন অথবা আপনার **striker** আপনার লক্ষ্য করা সাদা কয়েনগুলি খারাপ বিরতির ফলে **touch** হতে পারে।

ষ্ট্রোক ঝরনা



CUT -

চিত্রে দেখানো হয়েছে, ডুমুরের একটি striker A। 2 যদি একটি মুদ্রা striker কে ক্রস লাইনে রেখে পকেটে রাখা হয় তবে ষ্ট্রোককে cut বলে। cut খেলার সময় striker শক্তভাবে ছেড়ে দেওয়া উচিত নয়। যদি striker কয়েনের লক্ষ্যবিন্দুর বাইরে জোরে আঘাত করে তাহলে কয়েনটি বিপরীত ফ্রেমে চলে যেতে পারে এবং পকেট থেকে দূরে চলে যেতে পারে যা পরবর্তী পালা প্লেয়ারের জন্য কঠিন করে তোলে। (চিত্র 2-A তে একটি বিন্দুযুক্ত রেখা দেখায় যে মুদ্রাটি কঠিন এবং ভুল হলে কীভাবে কঠিন হয়ে যায়)। একটি cut বাজানোর সময় যদি striker নিয়ন্ত্রণ করা হয়, তাহলে ষ্ট্রোকটি ভুল হলেও, মুদ্রাটি পকেট এলাকার কাছাকাছি থাকে এবং পরবর্তী মোড়ের জন্য সহজ হয়ে যায়।

সোজা CUT:

চিত্র 2 বি-তে দেখানো হয়েছে, যদি মুদ্রার সাথে একটি সরল রেখায় striker রেখে একটি মুদ্রা পকেটে রাখা হয় তবে ষ্ট্রোককে সোজা cut বলে। বিপরীত ফ্রেমের কঠিন মুদ্রা সোজা cut খেলে সহজ করা যায়। যে কয়েনগুলি ফ্রেমের বাম বা ডান দিকের কাছাকাছি এবং যা সামনের পকেটে রাখা যায় না তাও সোজা cut দ্বারা সহজ করা যেতে পারে। যদি এই ষ্ট্রোকটি সঠিকভাবে চালানো হয় তবে একজন খেলোয়াড় গুচ্ছ থেকে অন্যান্য মুদ্রা টেনে আনার জন্য সর্বাধিক force প্রয়োগ করতে পারে। প্রায়শই এমন অবস্থান থাকে যে একটি সোজা cut খেলে, একজন খেলোয়াড় দুটি পকেটে একই সাথে দুটি কয়েন পকেট করতে পারে।

চিত্র ২ সি-তে দেখানো হয়েছে, যদি একটি মুদ্রা strikerকে ক্রস [বিয়োগ] লাইনে রেখে পকেটে রাখা হয়, তখন স্ট্রোকটিকে বলা হয় cross cut বা minus cut' যখন বিপরীত ফ্রেম থেকে বা সাইড ফ্রেম থেকে কয়েন সরানোর কোনো সম্ভাবনা থাকে না সোজা cut বাজানোর কারণে, কয়েনটি striker অ্যাক্রোসযোগ্য না হওয়ার কারণে <x/> এ রকম <2/> চালানো যায়। কয়েনগুলি সরানো হয় এবং পরবর্তী স্ট্রোকের জন্য সহজ করে দেওয়া হয় (একজন খেলোয়াড়কে striker এমন বিন্দুতে আঘাত করা উচিত যেখানে পকেটের কেন্দ্র থেকে কাল্পনিক রেখাগুলি এবং মুদ্রার কেন্দ্র ছেদ করে)।

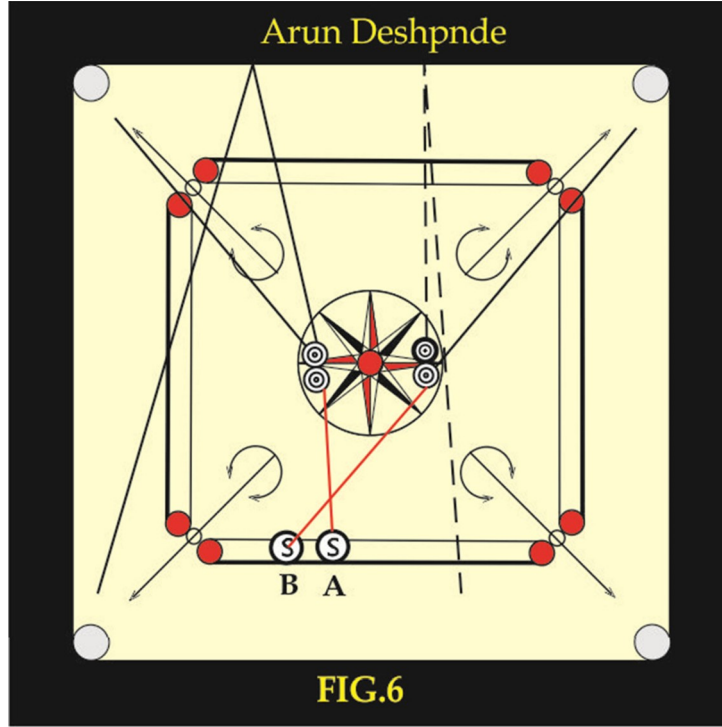


চিত্র 3 A-তে দেখানো হয়েছে, যদি একটি মুদ্রা বিপরীত ফ্রেমে আঘাত করে বেস পকেটে পকেট করা হয়, তাহলে স্ট্রোককে double বলা হয়। যখন বিপরীত পকেট প্রতিপক্ষের মুদ্রা দ্বারা অবরুদ্ধ হয় তখন এই স্ট্রোকটি কার্যকর। কখনও কখনও, বিপরীত ফ্রেমের কাছে কিছু মুদ্রা থাকে যা cut দ্বারা চালানো যায় না। এই ধরনের কয়েন একটি double দ্বারা পকেটে রাখা উচিত। কখনও কখনও বিপরীত ফ্রেমের কাছাকাছি কঠিন মুদ্রাগুলিকে সেই কঠিন মুদ্রার সাথে সরলরেখায় থাকা মুদ্রা কেটে সহজ করা যায় না। আমাদের মুদ্রা তারপর একটি double দ্বারা প্লে করা যেতে পারে, বিপরীত ফ্রেম থেকে কঠিন মুদ্রা অপসারণ। যদি বিপরীত ফ্রেমের কাছে একটি মুদ্রা double চালাতে হয়, তাহলে স্ট্রোকটি এমন হওয়া উচিত যে, সেই মুদ্রাটিকে আঘাত করার পর striker

মুদ্রার বিপরীত দিকে যেতে হবে অন্যথায়, striker মুদ্রাটিকে দুবার touch করবে এবং মুদ্রা তার কঠিন অবস্থান থেকে বেরিয়ে আসবে না (চিত্র 3-সি দেখুন)।

ক্রস DOUBLE:

যদি একটি striker একটি ক্রস লাইনে স্থাপন করা হয় এবং মুদ্রাটি double দ্বারা পকেটে থাকে, তাহলে স্ট্রোকটিকে ক্রস double বলা হয় কারণ মুদ্রাটি striker এর পথ অতিক্রম করে। এই স্ট্রোকটি খেলা হয় যখন বিপরীত পকেটটি প্রতিপক্ষের মুদ্রা দ্বারা অবরুদ্ধ থাকে যা এই স্ট্রোকটি খেলে অপসারণ করা যায় এবং ব্লক করা অন্য যেকোন মুদ্রার জন্য পকেট খোলা যেতে পারে। (চিত্র 3-বি দেখুন) যে মুদ্রাটি সাইড লাইন থেকে 2 বা তার বেশি ইঞ্চি দূরে এবং পকেটের কাছে প্রতিপক্ষের মুদ্রা দ্বারা অবরুদ্ধ থাকে, সেটিকে ক্রস double করে বেস পকেটে পকেট করা যেতে পারে (চিত্র 4-বি দেখুন)। যদি এই ধরনের একটি মুদ্রা বিপরীত পকেট থেকে 6" থেকে 12" দূরে থাকে, তবে এটি একটি ক্রস double দিয়ে পকেট করার সময়, বিপরীত ফ্রেমের অন্যান্য কঠিন মুদ্রাও striker (চিত্র 4-B দেখুন) দ্বারা সহজ করা যেতে পারে। যদি কয়েনটি বেস পকেট থেকে 8" থেকে 12" দূরে থাকে তবে ক্রস double দিয়ে খেলার সময়, গুচ্ছ থেকে কঠিন মুদ্রাও সহজ করা যেতে পারে (চিত্র 4-A দেখুন)। যদি একটি double মূল্যের দুটি কয়েন অভ্যন্তরীণ বৃত্তে একে অপরকে স্পর্শ করে এবং বিপরীত ফ্রেমের সমান্তরালে প্রতিপক্ষের দ্বারা স্থাপন করা হয়, তবে সেই মুদ্রাগুলির একটিকে ক্রস double দ্বারা ডান বেস সার্কেল থেকে অন্য কয়েনকে বিরক্ত না করে পকেটে করা যেতে পারে, বাম কয়েনটি বাম বেস পকেটে পকেটে রাখা যেতে পারে এবং ডান বেস বৃত্তের কাছে একটি সোজা বেস বৃত্ত থেকে ডান বৃত্তে আটকে রাখা যেতে পারে। একটি ফ্ল্যাট গ্রিপ দ্বারা পকেট (কাঁচি বা অন্য কোন ফ্ল্যাট গ্রিপ) (চিত্র 5-A দেখুন)। ফ্ল্যাট গ্রিপ দিয়ে বাম মুদ্রা striker এ ঘূর্ণনের কারণে পকেটে রাখা যাবে না। অতএব, এই ধরনের গ্রিপ থাকা খেলোয়াড়ের বাম মুদ্রা পকেটে রাখার চেষ্টা করা উচিত নয়। তারা খুব সহজেই সঠিক মুদ্রা পকেট করতে পারে। চিত্র 5-B মুদ্রায় দেখানো হয়েছে থাম্বিং পজিশনে যা একটি অবরুদ্ধ পকেটের কারণে এটিকে পাশের ফ্রেমে আঘাত করে পকেটে ফেলা কঠিন। এটি একটি ক্রস double এর বিভিন্ন প্রকার যদিও একে ক্রস সেকেন্ড বলা হয়।



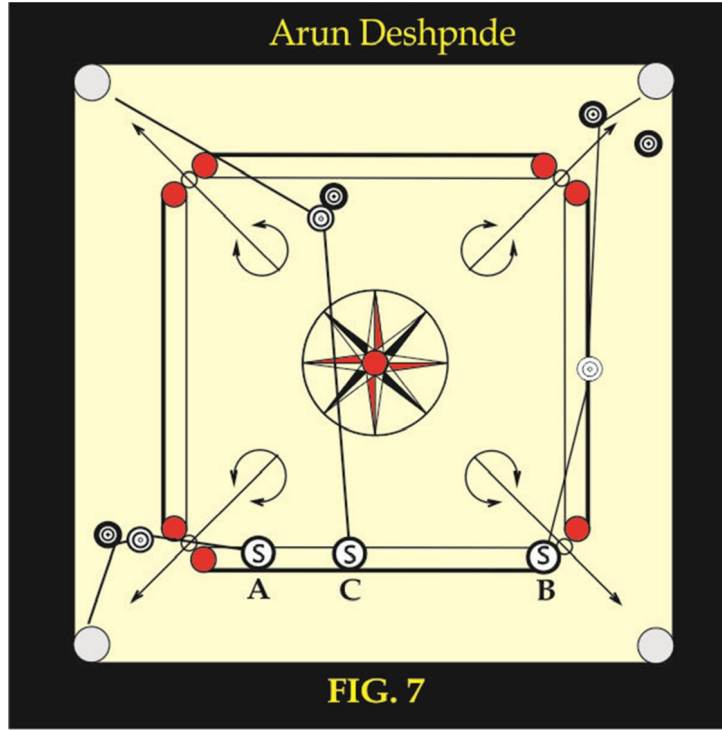
A & B- PRESS

PRESS:

চিত্র 6-এ দেখানো হয়েছে যদি দুটি মুদ্রা একে অপরকে স্পর্শ করে এবং পাশের ফ্রেমের সমান্তরালে একটি সরল রেখায় থাকে, তাহলে যে মুদ্রা আমাদের কাছের পকেটে সামনের পকেটে রাখা যায় তাকে press বলে। একটি সিঙ্গেল কয়েন পকেটে রাখার জন্য প্রয়োজনের চেয়ে একটু বেশি force প্রয়োগ করা উচিত।

যেখান থেকে এই স্ট্রোক খেলা হবে তা নির্ভর করে অন্য (দ্বিতীয়) মুদ্রার উপর। ডুমুর হিসাবে দেখানো হয়েছে. না 6 A, যদি উভয় কয়েনই আমাদের হয়, তাহলে striker তারপর striker কে কয়েনের সাথে সর্বোচ্চ ক্রস লাইনে স্থাপন করা উচিত এবং কয়েনটিকে কেন্দ্র বিন্দুতে আঘাত করা উচিত। striker পাশের ফ্রেমে যেতে হবে। এইরকম press দ্বারা, আমাদের মুদ্রা বিপরীত সামনের পকেটে যায় এবং প্রতিপক্ষের মুদ্রা আমাদের বেস ফ্রেমে আসে।

যদি চিত্র 6-B (কালো মুদ্রা) তে দেখানো দ্বিতীয় মুদ্রাটি প্রতিপক্ষের হয় তবে strikerটিকে সর্বাধিক ক্রস লাইনে স্থাপন করা উচিত এবং মুদ্রাটিকে কেন্দ্র বিন্দুতে আঘাত করা উচিত। striker পাশের ফ্রেমের দিকে যেতে হবে। এইরকম press খেলে, আমাদের বিপরীত সামনের পকেটে যায় এবং প্রতিপক্ষের মুদ্রা আমাদের বেস ফ্রেমে আসে এবং প্রতিপক্ষের জন্য কঠিন হয়ে পড়ে। এই স্ট্রোকে, আমাদের মুদ্রা পকেটে না গেলেও, প্রতিপক্ষের মুদ্রা কঠিন হয়ে যায় এবং আমরা এর জন্য আরও একটি পালা পাই। এই দুটি মুদ্রার মধ্যে দূরত্ব থাকলেও press স্ট্রোক চালানো যায়। এই অবস্থানে, একজন খেলোয়াড়কে আরও force প্রয়োগ করতে হবে এবং কেন্দ্রে আঘাত করতে হবে। এখানে বিপরীত মুদ্রা পকেটে রাখা যাবে না। এই স্ট্রোকের জন্য একটি ভারী striker সর্বদা ভাল (অবশ্যই নিয়ম অনুসারে striker এর ওজন 15 গ্রামের বেশি হওয়া উচিত নয়।)

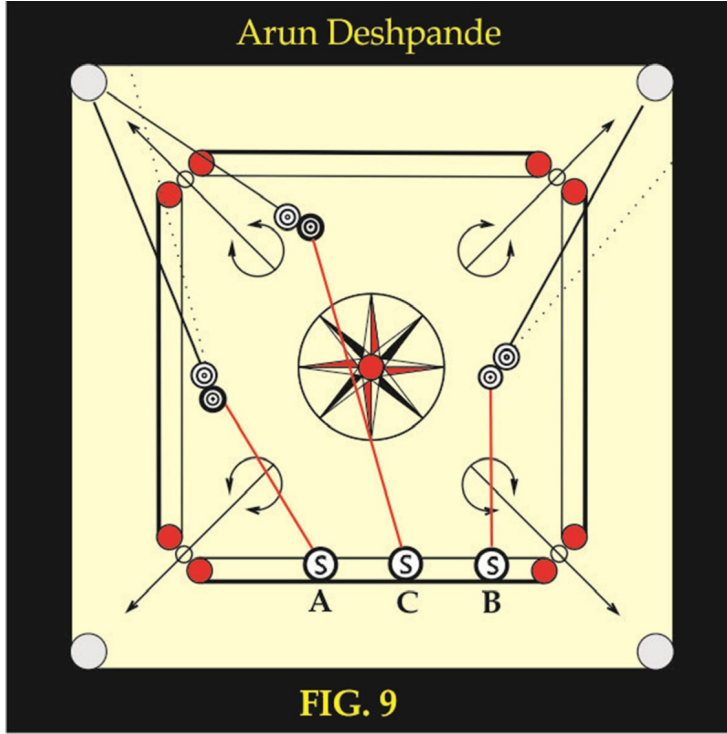


A, B, C- TOUCH

TOUCH:

যখন একজন খেলোয়াড় তার নিজের মুদ্রাটি অন্য মুদ্রায় স্পর্শ করে পকেট করে, তখন স্ট্রোককে বলা হয় touch। চিত্র 7-A-তে দেখানো হয়েছে যদি প্রতিপক্ষের মুদ্রা বাম ফ্রেমের কাছাকাছি থাকে এবং আমাদের মুদ্রা তার কাছাকাছি থাকে, তাহলে touch খেলা যাবে। এই পজিশনে একটি touch স্ট্রোক খেলে শুধু আমাদের কয়েন পকেটে যাবে না প্রতিপক্ষের কয়েনও আমাদের বেস ফ্রেমের কাছে চলে আসবে এবং তার জন্য কঠিন হয়ে যাবে। চিত্র 7-B-তে দেখানো হয়েছে, যদি আমাদের মুদ্রার জন্য কোনো বাধা থাকে এবং যদি কোনো মুদ্রা পকেটের বিপরীত ফ্রেমের কাছাকাছি থাকে, তাহলে আমাদের মুদ্রা touch স্ট্রোকের মাধ্যমে পকেটে যেতে পারে। এই স্ট্রোক ব্যবহার করে, মুদ্রার পথ পরিবর্তন করা যেতে পারে। চিত্র 7-C-তে দেখানো হয়েছে, যদি দুটি মুদ্রা একে অপরকে স্পর্শ করে এবং তারা একটি ক্রস লাইনে থাকে, তাহলে প্রথম মুদ্রাটি খুব সহজে পকেটে রাখা যাবে। striker কে কেন্দ্র বিন্দুতে প্রথম কয়েনটি আঘাত করা উচিত। যদি এই দুটি কয়েন পকেট থেকে দূরে থাকে (যে পকেটে প্রথম কয়েনটি পকেটে রাখতে হয়) এবং striker (বেস লাইন) থেকে তাহলে এই কয়েনগুলি একটি ক্রস লাইনের কম হওয়া উচিত। যদি এই কয়েনগুলি পকেটের কাছে বা striker হয়, তাহলে কয়েনটি ক্রস লাইনের বেশি হওয়া উচিত। যেমন যদি বিপরীত বেস লাইনের কেন্দ্রে একটি মুদ্রা থাকে এবং অন্য মুদ্রাটি বিপরীত প্রান্ত থেকে এটি স্পর্শ করে তবে এই দুটি মুদ্রা বিপরীত ফ্রেমের লম্ব সরল রেখায় থাকা উচিত। তবেই প্রথম কয়েনটি touch স্ট্রোকের মাধ্যমে পকেটে রাখা যাবে। যেখানে striker আঘাত করা উচিত তার উপর নির্ভর করে

এই দুটি মুদ্রার অবস্থান যেমন যদি এই দুটি কয়েন বিপরীত ফ্রেমের বিপরীত বেস লাইনের কেন্দ্রে থাকে, তাহলে striker যদি কয়েনটি বিপরীত বাম পকেটে পকেটে দিতে হয় তবে striker ডানদিকে সামান্য আঘাত করা উচিত এবং যদি কয়েনটি বিপরীত ডান পকেটে পকেটে দিতে হয় তবে striker বাম দিকে সামান্য আঘাত করা উচিত। একজন খেলোয়াড়ের এমন অনেক পজিশন চেষ্টা করা উচিত তবেই সে বুঝতে পারবে এই দুটি কয়েনের সঠিক অবস্থান এবং কোথায় striker আঘাত করা উচিত। বেশিরভাগ খেলোয়াড়ই সামনের পকেটে পকেট করার কথা ভাবেন এবং সেইজন্য বেস পকেটে কয়েন পকেট করার সম্ভাবনা থাকলেও, তারা তা ভাবেন না। যেমন চিত্র ৪-A-তে দেখানো হিসাবে প্রতিপক্ষের দুটি কয়েন যদি আমাদের মুদ্রা সামনের পকেটে যাওয়ার সম্ভাবনাকে বাধা দেয় তবে আপনি যদি লক্ষ্য করেন, চিত্র ৪-A-তে দেখানো হিসাবে আমাদের মুদ্রা একটি touch স্ট্রোকের মাধ্যমে আমাদের বেস পকেটে পকেট হতে পারে। একইভাবে rebound দ্বারা কয়েনের গুচ্ছ touch স্ট্রোকের অনেক সম্ভাবনা রয়েছে, যেখানে খেলোয়াড় এই স্ট্রোকটি খেলে না এবং গুচ্ছটিকে অন্ধভাবে টেনে নিয়ে যায় অনেক সময় বিরতির পরে চারটি মুদ্রার একটি গুচ্ছ থাকে যেমন চিত্র ৪-B-তে দেখানো হয়েছে। এই গুচ্ছ থেকে একটি সাদা কয়েন সামনের পকেটে touch দিয়ে রাখা যায়। একজন খেলোয়াড় যে ডান দিক থেকে ভাঙে তার উল্টো বাম পকেটে পকেট করার চেষ্টা করা উচিত এবং একজন খেলোয়াড় যে বাম দিক থেকে ভাঙছে তার বিপরীত ডান পকেটে মুদ্রাটি পকেট করার চেষ্টা করা উচিত। এই ধরনের স্ট্রোক খেলার সময় striker মাঝারি force দিয়ে কালো মুদ্রার নিচের অংশে আঘাত করা উচিত। ডুমুর হিসাবে দেখানো হয়েছে। ৪-C যদি প্রতিপক্ষের মুদ্রা আমাদের মুদ্রার পথ আটকায় তবে আমাদের মুদ্রাটি এমনভাবে ফ্রেমে আঘাত করা উচিত যাতে ফ্রেম থেকে ফেরার সময় এটি প্রতিপক্ষের মুদ্রা touch এবং পকেটের দিকে যেতে হবে। এই ধরনের একটি স্ট্রোক চালানোর সময় striker মুদ্রাটিকে ফ্রেমের দিকে অনুসরণ করা উচিত যেখানে মুদ্রাটি আঘাত করে।



A B C Wrong shot

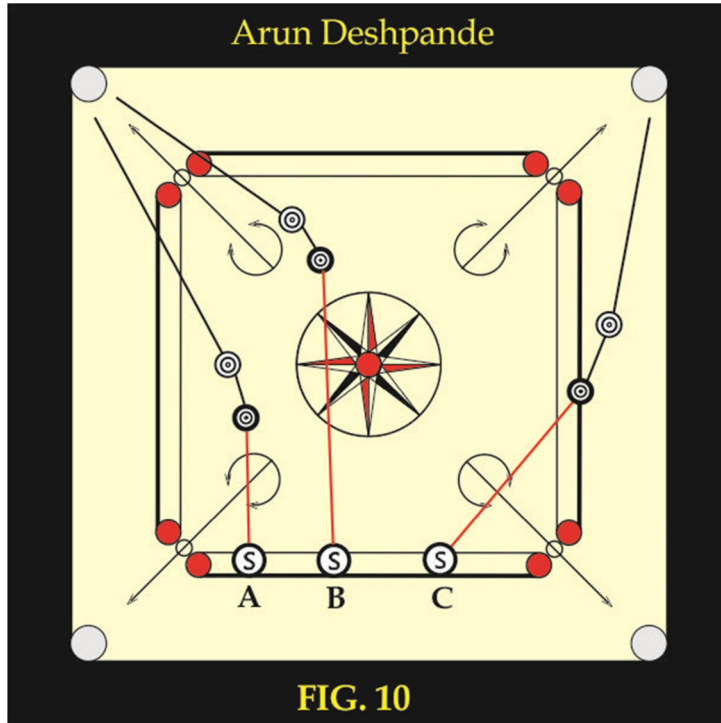
শট:

চিত্র 9-এ দেখানো হয়েছে, যদি দুটি কয়েন একে অপরকে স্পর্শ করে এবং সামনের মুদ্রাটি striker এর পিছনের মুদ্রায় আঘাত করে পকেটে যায়, তাহলে একে শট বলা হয়। যদি এই শটটি পকেটের সোজা লাইনে থাকে তবে এটি খেলা খুব সহজ। কিন্তু কেউ পেতে পারে না সব সময় সোজা শট। সরলরেখায় পকেটের মুখোমুখি না হলে কীভাবে এই শটগুলি খেলতে হয়, তা লক্ষ করা উচিত।

চিত্র 9A তে দেখানো হয়েছে, এই শটটি পকেটের দিকে নয় বরং বিপরীত ফ্রেমের মুখোমুখি এই শটটি কঠিন বলে মনে হয় তবে সঠিকভাবে খেলা হলে এটি খুব সহজ। এই শটটি খেলার জন্য পকেট থেকে একটি কাল্পনিক লাইন নিন যা দ্বিতীয় মুদ্রার মধ্য দিয়ে যায় যেখানে এটি শেষ হয় এই ধরনের সমস্ত শটের হিটিং পয়েন্ট। এই শটগুলি পকেটের দিকে না থাকায় তাদের ভুল শট বলা হয়। (চিত্র 9-A দেখুন)। ডুমুরে 9- বি শটটি ডান ফ্রেমের মুখোমুখি। এই শটটি খেলার জন্য strikerকে প্রথম মুদ্রার সাথে সরলরেখায় স্থাপন করা উচিত এবং এটি সোজা আঘাত করা উচিত। (চিত্র 9-বি দেখুন)

চিত্র 9-C-এ, শটটি বাম ফ্রেমের মুখোমুখি। এই শটটি খেলার জন্য, strikerটিকে প্রথম মুদ্রার সাথে সামান্য ক্রস লাইনে স্থাপন করা উচিত এবং প্রথম মুদ্রাটিকে 1/8 অংশে আঘাত করা উচিত। এই শটগুলির অবস্থান বিপরীত ফ্রেমের দিকে আরও বেশি করে এবং পকেট থেকে দূরে এটি বিপরীত ফ্রেমের সাথে একটি সরল রেখায় আরও বেশি করে দেখা উচিত। যেমন একটি শট যা মাঝখানে বিপরীত ফ্রেমের কাছাকাছি, তারপর এটি সমান্তরাল হওয়া উচিত

বিপরীত ফ্রেমে, শুধুমাত্র তারপর এই শট খেলা যাবে। এটি থেকে সহজেই বোঝা যায় যে যখন একটি শট বাম বা ডান দিকে বিপরীত ফ্রেমের দিকে থাকে তখন strikerটিকে ক্রস লাইনে রেখে শটটি খেলতে হবে এবং যখন শটটি বাম বা ডান ফ্রেমের দিকে মুখ করে থাকে তখন এটি strikerটিকে একটি সরল রেখায় বা প্রথম মুদ্রার সাথে সামান্য ক্রস লাইনে রেখে খেলা উচিত। কঠিন কয়েন সহজ করে তোলার জন্য এবং বিভিন্ন জায়গায় striker বাজিয়ে আরও ভাল অবস্থান তৈরি করার জন্য একজন খেলোয়াড়ের এই শটগুলির সুবিধা নেওয়ার চেষ্টা করা উচিত এবং কয়েনটিকে পকেটে রাখার জন্য যেখানে আঘাত করতে হবে সেই জায়গায় আঘাত করা উচিত।



A, B, C- PAIR

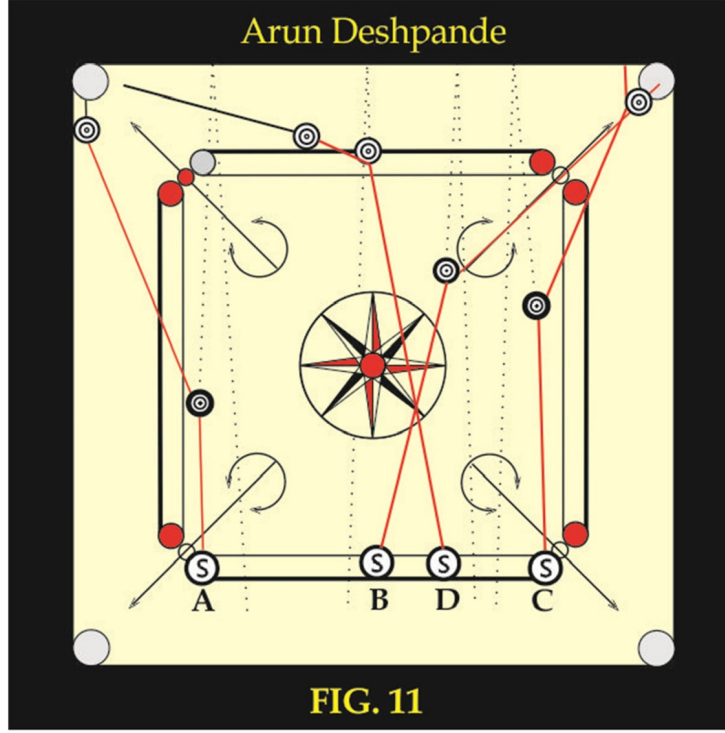
Pair:

যদি শটের দুটি কয়েনের মধ্যে একটি ফাঁক থাকে তবে এটিকে বলা হয় pair এখানে শটের জন্য ব্যবহৃত বিপরীত নীতিটি ব্যবহার করা উচিত। চিত্র 10-A এবং B তে দেখানো হয়েছে pair এর দিকটি বিপরীত ফ্রেমের দিকে। এই ক্ষেত্রে চিত্রে দেখানো হিসাবে striker কে একটি সোজা বা সামান্য ক্রস লাইনে স্থাপন করা উচিত যেমনটি হতে পারে, এবং প্রথম মুদ্রায় আঘাত করা উচিত। চিত্র 10-B-এর pair একটু বেশি force দিয়ে খেলতে হবে। চিত্র 10-C-তে দেখানো হয়েছে যদি pair এর দিকটি পার্শ্বের ফ্রেমের দিকে হয়, তাহলে striker একটি গভীর কোণে স্থাপন করা উচিত এবং একটি মাঝারি force দিয়ে ছেড়ে দেওয়া উচিত। সব মিলিয়ে

ক্ষেত্রে প্রথম কয়েনটি দ্বিতীয় কয়েনটিকে সেই পয়েন্টে আঘাত করতে হবে যেখানে পকেট থেকে একটি কাল্পনিক রেখা একে ছেদ করে।

CANON:

যখন একটি pair দুটি মুদ্রার মধ্যে যথেষ্ট দূরত্ব থাকে তখন তাকে canon বলে। একটি canon দুটির বেশি কয়েন থাকতে পারে। canon বাজানো খুবই কঠিন কারণ দুটি মুদ্রার মধ্যে যথেষ্ট দূরত্ব রয়েছে এবং তাই স্ট্রোকের জন্য অত্যন্ত নির্ভুলতার প্রয়োজন।



A,B,C,D- GLANCE

GLANCE:

চিত্র 11-A-তে দেখানো হয়েছে, প্রথম মুদ্রায় একটি striker প্রকাশ করা হয় এবং দ্বিতীয় মুদ্রাটি পকেটে রাখা হয় যখন প্রথমটি বিপরীত ফ্রেমে আঘাত করে বেস ফ্রেমের কাছাকাছি আসে। এই স্ট্রোককে বলা হয় glance। glance খেলার সময় খেয়াল রাখতে হবে। অনেক খেলোয়াড়রা মুদ্রার অবস্থান বিবেচনায় নেয় না এবং glance খেলে। খারাপ ফলাফল পাওয়ার পর তারা নিজেদের ভাগ্যকে দোষারোপ করে।

প্রথম কয়েনটি দেখার পর যখন striker দ্বিতীয় মুদ্রায় পৌঁছায় তখন striker এর দিকটি পকেটের দিকে না হলেও দ্বিতীয় মুদ্রায় আঘাত করার পর বিপরীত ফ্রেমের দিকে বা পাশের ফ্রেমের দিকে হওয়া উচিত।

চিত্র 11-A দেখুন। এখানে দ্বিতীয় কয়েনটি আঘাত করার পর, striker এর দিকটি পাশের ফ্রেমের দিকে এবং তাই double ডিউ হওয়ার কোন সম্ভাবনা নেই।

চিত্র 11-B-তে, double হওয়ার সম্ভাবনা রয়েছে কারণ দ্বিতীয় মুদ্রাটি পকেটের কেন্দ্রে এবং striker-এর দিকটি পকেটের দিকে, দ্বিতীয় মুদ্রায় আঘাত করার পরে।

চিত্র 11-C-তে দ্বিতীয় মুদ্রার অবস্থান চিত্র 11-B-এর মতোই কিন্তু প্রথম মুদ্রার অবস্থান পরিবর্তিত হয়েছে তাই, glance চালানোর জন্য striker বেস বৃত্তের উপর স্থাপন করা উচিত চিত্র 11 - C-তে দ্বিতীয় মুদ্রাটি আঘাত করার পরে striker এর দিকটি বিপরীত ফ্রেমের দিকে এবং তাই <x2-এর কোনো কারণ নেই।

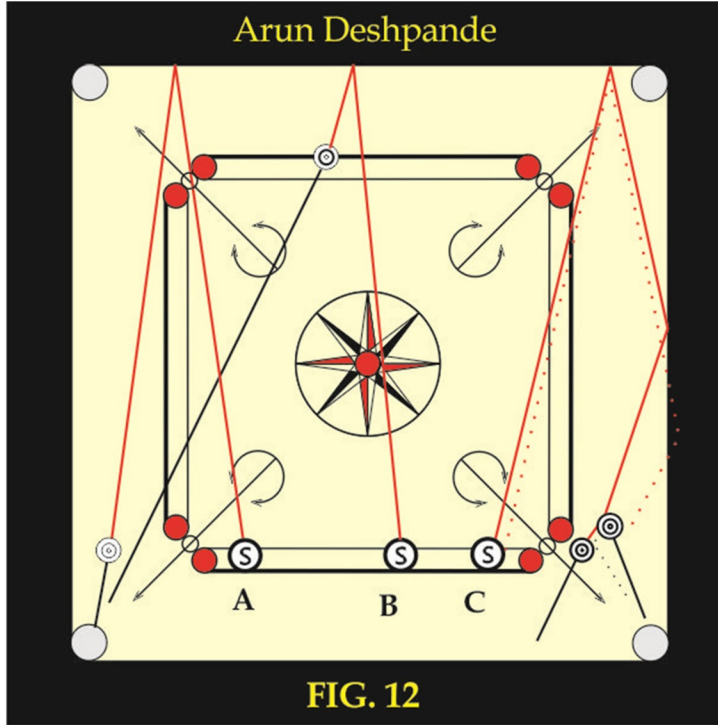
উপরের চিত্র থেকে দেখা যায়। যে glance-এর জন্য মুদ্রার অবস্থান খুবই গুরুত্বপূর্ণ। যতক্ষণ না একজন খেলোয়াড় glance খেলার জন্য আরও ভালো অবস্থান না পায়, ততক্ষণ এই ধরনের স্ট্রোক খেলা অকেজো। এই স্ট্রোকটি রক্ষণাত্মক খেলায় বেশি ব্যবহার করা যেতে পারে। একটি glance বাজিয়ে, প্রতিপক্ষের মুদ্রা আমাদের বেস ফ্রেমে নিয়ে আসা যায়, আমাদের নিজস্ব মুদ্রা পকেটে রেখে প্রতিপক্ষের মুদ্রা তার জন্য কঠিন করে তোলে। এই স্ট্রোক খেলার জন্য, আমাদের মুদ্রা পকেটের কাছে থাকা আবশ্যিক নয়। প্রতিপক্ষের মুদ্রা আমাদের বেস ফ্রেমের দিকে এবং পকেট থেকে দূরে আনতে, প্রতিপক্ষের মুদ্রার সাথে ন্যূনতম ক্রস লাইনে striker স্থাপন করে একটি glance খেলতে হবে। এই স্ট্রোকের ব্যবহার আমাদের মুদ্রা সহজ করতেও করা যেতে পারে। ডুমুর হিসাবে দেখানো হয়েছে. 11-D, আমাদের মুদ্রা, যা বিপরীত ফ্রেমের কাছাকাছি, একটি glance দ্বারা এটিকে আমাদের কাছে এনে সহজ করা যেতে পারে। এইভাবে একটি glance দ্বারা, আমাদের মুদ্রা বেস ফ্রেমের কাছাকাছি নিয়ে আসা যেতে পারে যার ফলে এটি আমাদের জন্য সহজ হয়। আক্রমণাত্মক খেলায়ও এই স্ট্রোক ব্যবহার করা যেতে পারে।

DOUBLE GLANCE:

কখনও কখনও কয়েনগুলির অবস্থান এমন হয় যে একজন খেলোয়াড় একটি মুদ্রার দিকে তাকিয়ে উদ্দেশ্যমূলক মুদ্রার উপর striker লক্ষ্য করতে পারে না। এইভাবে, যদি একটির পর একটি দুটি মুদ্রা দেখার সুযোগ থাকে তবে এই স্ট্রোকটিকে একটি double glance বলে। একটি ড্রিপল glance খুবই বিরল ঘটনা।

BRUSH:

এটি ঠিক একটি glance এর মত। পার্থক্য হল যে কয়েনটি striker প্রথমে আঘাত করে, সেটি বেস ফ্রেমে আসার পরিবর্তে বিপরীত বা পাশের ফ্রেমে চলে যায়। এই স্ট্রোকের জন্য বেশি force প্রয়োজন হয় না। একটি brush খেলার জন্য striker সাইড পয়েন্টে প্রথম মুদ্রা আঘাত করা উচিত। এই স্ট্রোক glance এর চেয়ে সহজ। আমাদের মুদ্রার জন্য কোনো বাধা থাকলে তা ব্রাশ করে আমাদের মুদ্রা পকেটে রেখে তা দূর করা যায়। আক্রমণাত্মক খেলায় এই স্ট্রোক ব্যবহার করা হয়। brush বাজানোর মাধ্যমে বোর্ডে মুদ্রার অবস্থান সর্বদা পরিবর্তিত হয় এবং তাই প্রতিপক্ষের জন্য যে কোনো জিনিস অনুমান করা কঠিন হয় এবং সে তার পরবর্তী পালা নিয়ে পরিকল্পনা করতে পারে না। এই স্ট্রোকটি খুবই প্রয়োজনীয় কারণ একজন খেলোয়াড় এই স্ট্রোক প্রয়োগ করে অনেক অনুকূল অবস্থান তৈরি করতে পারে।



A-REBOUND B-HOOK C- LANGDA REBOUND

REBOUND:

যদি আমাদের বাম বা ডান ফ্রেমের কাছে একটি মুদ্রা বিপরীত ফ্রেমে আঘাত করে পকেটে পড়ে, স্ট্রোককে বলা হয় rebound।

সরল REBOUND:

চিত্র 12-A তে দেখানো হয়েছে, বাম ফ্রেমের কাছে একটি মুদ্রা বিপরীত ফ্রেমে striker আঘাত করে পকেটে রাখা হয়। লক্ষ্য করার জন্য, মুদ্রা থেকে দুটি সরল কাল্পনিক রেখা আঁকা যেতে পারে এবং striker অবস্থানটিকে লক্ষ্য করার জন্য একটি বিন্দু হিসাবে বেছে নেওয়া যেতে পারে rebound। rebound খেলার সময় বিপরীত ফ্রেমের কাছে পাউডার থাকা উচিত নয়। বিপরীত ফ্রেমের কাছে পাউডার থাকলে striker ধীরে ধীরে ফিরে আসবে কারণ এটি স্ট্রোক না করে। যদি বিপরীত ফ্রেমের কাছাকাছি পাউডার থাকে যা বর্তমান বোর্ডে সরানো যায় না, তাহলে rebound একটু বেশি force দিয়ে খেলতে হবে।

LANGDA REBOUND বা অফ দ্য সাইড REBOUND :

চিত্র 12-B-তে দেখানো হয়েছে, যখন বিপরীত এবং পাশের ফ্রেমে striker আঘাত করে একটি মুদ্রা পকেটে নেওয়া হয় তখন স্ট্রোককে langda rebound বলা হয়। এই স্ট্রোক হওয়ার সময় বিপরীত বা পাশের ফ্রেমের কাছে অতিরিক্ত পাউডার থাকা উচিত নয়

খেলা যদি পাশের ফ্রেমের কাছে পাউডার থাকে তবে striker একটি বিচ্যুতি পাবে না, মুদ্রার বাইরের অংশে আঘাত করবে না তবে মুদ্রার বাইরের অংশে আঘাত করবে কিন্তু তার ভিতরের অংশে আঘাত করবে এবং প্রতিকারের সম্ভাবনা থাকবে। মুদ্রার ভেতরের অংশ থেকে বিচ্যুত হওয়ার পর striker পকেটের দিকে যাত্রা করবে।

চিত্র 12-B-তে দেখানো দুটি মুদ্রা থাকলে এই স্ট্রোক সুবিধাজনক। এতে তিনটি সুবিধা রয়েছে।

i) যদি striker বিপরীত এবং পাশের ফ্রেমে আঘাত করার পরে একটি সঠিক কোণ না নেয় এবং বাইরের অংশে আঘাত না করে মুদ্রার ভিতরের অংশে আঘাত করে। তবুও অন্য মুদ্রার touch কারণে মুদ্রাটি পকেটে যাওয়ার সুযোগ রয়েছে [চিত্র। 12 -B - 2)

2) যদি এই দুটি কয়েন আমাদের হয় তবে এই স্ট্রোকটি খেলে একটি কয়েন পকেটে নেওয়া যায় এবং একই সাথে অন্য কয়েনটি সহজ করা যায় কারণ এটি আমাদের বেস ফ্রেমে আসে।

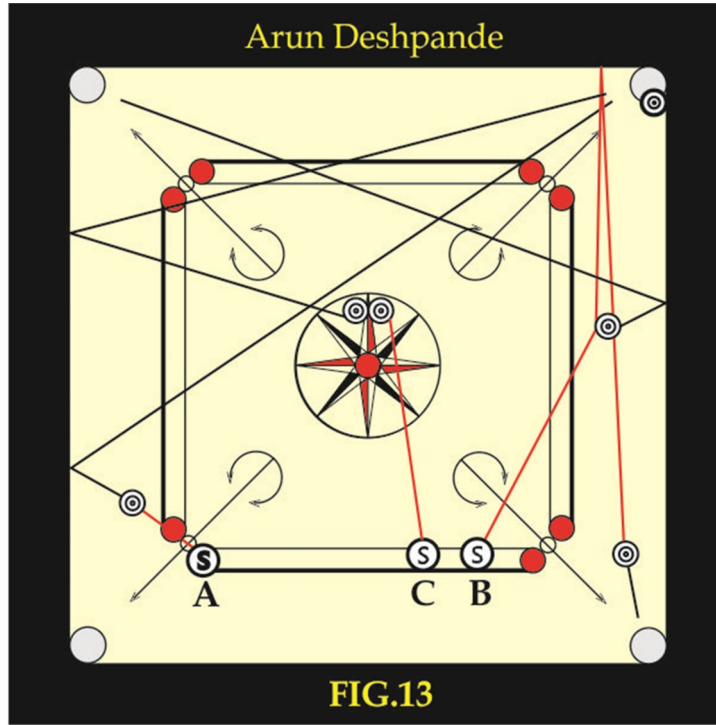
3) যদি এই দুটি কয়েনের মধ্যে একটি প্রতিপক্ষের হয় (মুদ্রাটি চিত্র 12 -B2-এ বেস সার্কলে আছে, তাহলে আমাদের কয়েন পকেট করার সময় প্রতিপক্ষের সাদা কয়েনটি আমাদের বেস ফ্রেমে নিয়ে আসা যেতে পারে যা তার জন্য কঠিন করে তোলে। (চিত্র 12B-2)

কখনও কখনও একটি ভিন্ন অবস্থান আছে। striker প্রথমে প্রতিপক্ষের মুদ্রাকে স্পর্শ করে, এটিকে আমাদের বেস ফ্রেমে নিয়ে আসে এবং পকেটের জন্য আমাদের মুদ্রার উপর বিচ্যুত করে [চিত্র। 12 B-3)

HOOK:

চিত্র 12 - C-তে দেখানো হয়েছে, যখন একটি কয়েন একটি rebound দ্বারা বাম বা ডান ফ্রেমের দিকে ব্যতীত পকেটে রাখা হয়, তখন স্ট্রোকটিকে hook বলা হয়। যখন আমাদের মুদ্রার সামনের পকেটে বা বেস পকেটে double যেতে বাধা আসে, তখন এই স্ট্রোকটি ব্যবহার করা হয়

আমাদের বেস পকেটে কয়েন পকেট করতে। যখন বিপরীত ভিত্তি থেকে একটি কয়েন, একটি cut দ্বারা পকেট করা হয়, তখন একজন খেলোয়াড়কে এমন একটি কোণ নিতে হবে যে যদি সে তার cut মিস করে, তাহলে striker বিপরীত ফ্রেমে আঘাত করবে এবং একটি hook দ্বারা মুদ্রাটিকে তার বেস পকেটে টেনে আনবে।



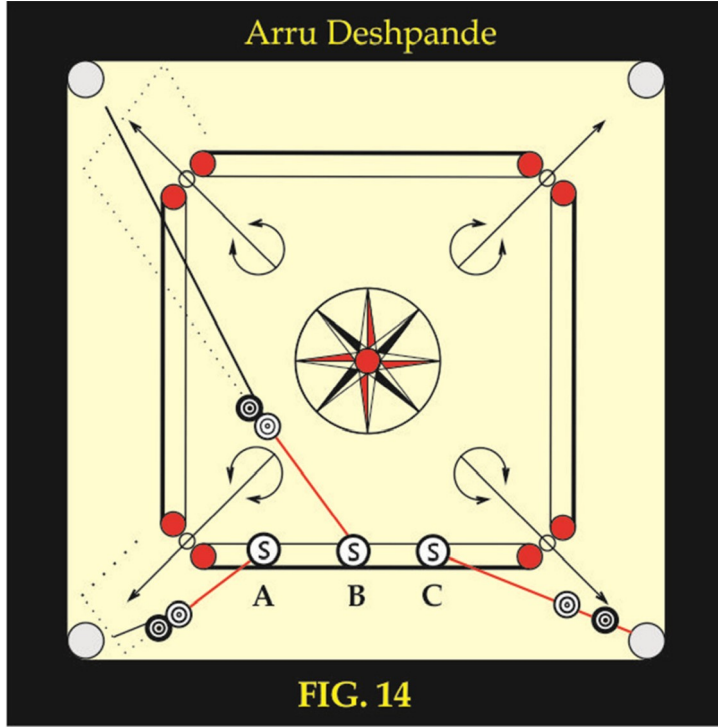
A- THIRD POCKET B,C- CROSS THIRD POCKET

তৃতীয় পকেট:

চিত্র 13-A তে দেখানো হয়েছে, একটি মুদ্রা বাম ফ্রেমের কাছে রয়েছে সেটিকে পাশের ফ্রেমে striker দ্বারা আঘাত করে বিপরীত ডান পকেটে পকেট করা যেতে পারে। এই স্ট্রোককে তৃতীয় পকেট বলা হয়। striker মুদ্রাটি আঘাত করার পরে পাশের ফ্রেমেও আঘাত করে।

ক্রস তৃতীয় পকেট:

চিত্র 13-B-তে দেখানো হয়েছে, পাশের ফ্রেমের কাছাকাছি একটি কয়েন তৃতীয় পকেটে strikerটিকে ক্রস আইনে রেখে এবং মুদ্রাটিকে এমনভাবে আঘাত করে যাতে striker বিপরীত ফ্রেমে আঘাত করে একটি বিচ্যুতি পায় এবং রিবাউন্ড করে। স্ট্রোককে ক্রস থার্ড পকেট বলা হয়। এই স্ট্রোকটি খেলে অনেক সময় rebound এর পথে আমাদের কঠিন মুদ্রা সহজ করা যায় বা পকেটে ফেলা যায়। যখন rebound পথে কোন কয়েন না থাকে এবং ক্রস থার্ড বাজাতে হয়, এবং কয়েনটি আঘাত করার পর বিপরীত ফ্রেম থেকে রিবাউন্ড করার সময় striker এর দিকটি পকেটের দিকে না হওয়া উচিত। অন্যথায় বকেয়া বা double বকেয়া হওয়ার সম্ভাবনা রয়েছে। কখনও কখনও এই স্ট্রোক দ্বারা, একটি সামনে অবরুদ্ধ পকেট খোলা যেতে পারে। যখন 13-C চিত্রে দেখানো হিসাবে একটি double বকেয়া রাখা হয় তখন ডান মুদ্রার চতুর্থাংশে জোরে আঘাত করে বাম মুদ্রাটি বিপরীত ডান পকেটে প্রবেশ করা যেতে পারে। এই দুটি মুদ্রার মধ্যে ফাঁক থাকলে তা যতই ছোট হোক না কেন, এই স্ট্রোক চালানো যাবে না। এই স্ট্রোকটি খেলার সময় [চিত্র 13-সি-এ দেখানো হয়েছে] খেয়াল রাখা উচিত যে striker যেন বাম ফ্রেম থেকে ফিরে আসা মুদ্রার পথে না আসে। আপনার এমনভাবে আঘাত করা উচিত যাতে striker কয়েনটি আঘাত করার পরে বিপরীত ফ্রেমে আঘাত করে এবং কয়েনটি ফিরে আসার আগে আসা উচিত।



A,B- TURNING C- FOLLOW

ঘুরানো:

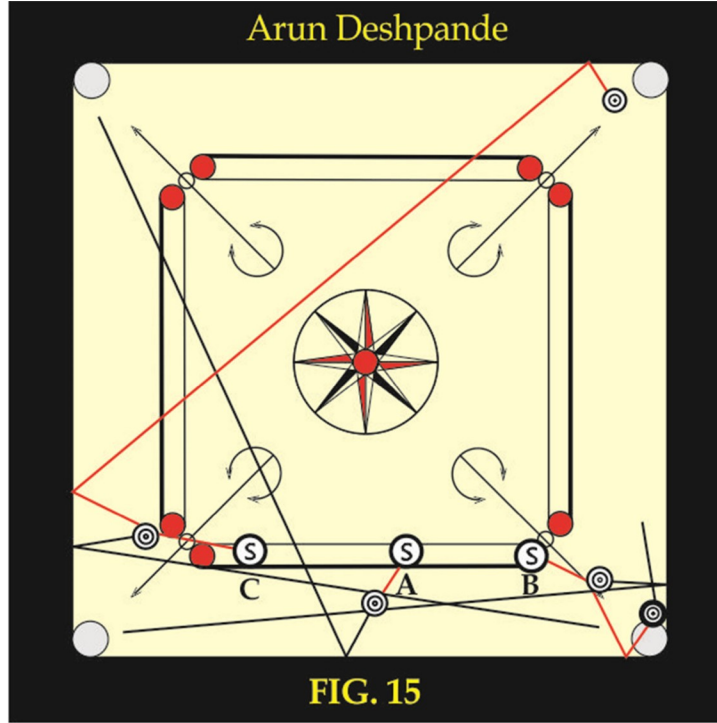
চিত্র 14-A এবং B তে দেখানো হয়েছে, যদি প্রতিপক্ষের মুদ্রা আমাদের মুদ্রার সামনে থাকে এবং এই দুটি মুদ্রা একসাথে থাকে তাহলে মধ্যম গতিতে আমাদের মুদ্রাটিকে কেন্দ্রবিন্দুতে আঘাত করে এই দুটি মুদ্রার সাথে একটি সরল রেখায় striker স্থাপন করলে আমাদের মুদ্রা পকেটে যেতে পারে। এই ক্ষেত্রে প্রতিপক্ষের কয়েন সাইড ফ্রেমে আঘাত করে এবং মুছে ফেলা হয় যার ফলে আমাদের কয়েন পকেটে যাওয়ার পথ দেয়। এই স্ট্রোক বাঁক বলা হয়। আমাদের বেস ফ্রেমের কাছে এই দুটি মুদ্রার মধ্যে ফাঁক থাকলেও এই স্ট্রোকটি চালানো যেতে পারে। আমাদের বেস লাইনের সামনে এই দুটি মুদ্রার মধ্যে খুব বেশি ফাঁক থাকা উচিত নয়।

চিত্র 14-B-তে দেখানো হয়েছে, দুটি মুদ্রার দিক পার্শ্ব ফ্রেমের দিকে। দ্বিতীয় কয়েনটি পকেট করা খুব সহজ। এই ধরনের অবস্থানে কারণ প্রতিপক্ষের মুদ্রা পাশের ফ্রেমে আঘাত করার পরে আমাদের মুদ্রাকে ব্লক করে না। কিন্তু এই দুটি মুদ্রার অভিমুখ যদি বিপরীত ফ্রেমের দিকে হয়, তাহলে প্রথম মুদ্রাটি বিপরীত ফ্রেমে আঘাত করার পর দ্বিতীয় মুদ্রাটিকে ব্লক করে দেয়। এমন পজিশনে এই স্ট্রোক খেলা কঠিন। এই ধরনের মুদ্রা চালানোর জন্য striker প্রথম এবং দ্বিতীয় মুদ্রার সাথে একটি সরল রেখায় স্থাপন করা উচিত।

কখনও কখনও এমন একটি অবস্থান থাকে যেখানে উভয় মুদ্রাই পকেটের দিকে থাকে। এই ধরনের অবস্থানে, উভয় মুদ্রাকে ফলো নামক স্ট্রোক দ্বারা পকেটে রাখা যেতে পারে।

14-C চিত্রে দেখানো হয়েছে দুটি মুদ্রার মধ্যে একটি ফাঁক রয়েছে

এখানে striker এই দুটি কয়েন এবং পকেটের সাথে একটি সরল রেখায় স্থাপন করা উচিত। striker এর গতি এমন হওয়া উচিত যাতে আমাদের মুদ্রা প্রতিপক্ষের মুদ্রাটিকে পকেটে রেখে প্রতিস্থাপন করে এবং তারপর striker আমাদের মুদ্রাকে অনুসরণ করে পকেটে রাখে। যদি এই দুটি কয়েনের মধ্যে পাউডার থাকে তবে double হওয়ার সম্ভাবনা থাকে কারণ উভয় কয়েনই striker অনুসরণ না করে পকেটে চলে যায় এবং যখন striker অনুসরণ করে তখন পকেটে যাওয়া striker বন্ধ করার জন্য কোনও মুদ্রা অবশিষ্ট থাকে না।



A, C SECOND B- CROSS SECOND

দ্বিতীয়:

চিত্র 15-A তে দেখানো হয়েছে প্রতিপক্ষের মুদ্রা পকেটের কাছে, আমাদের মুদ্রার পথ আটকে দিচ্ছে। এই অবস্থানে, strikerকে আমাদের মুদ্রার সাথে ক্রস লাইনে স্থাপন করা যেতে পারে এবং কয়েনটি বেস ফ্রেমে আঘাত করে বিপরীত পকেটে পকেটে রাখা যেতে পারে। এই স্ট্রোককে সেকেন্ড বলা হয়। এই পরিস্থিতি প্রায়ই দেখা দেয় এবং তাই এই স্ট্রোক খুব দরকারী। সঠিক কোণে নেওয়া হলে এই স্ট্রোক এতটা কঠিন নয়। কয়েনটি বেস ফ্রেমের যত কাছে থাকবে তত সোজা হবে striker এর কোণ মুদ্রার সাথে হবে striker মুদ্রার বিপরীত দিকে যাবে।

চিত্র 15-C-তে দেখানো হয়েছে যদি কয়েন rebound এর পথে থাকে এবং যদি এটিকে পাশের ফ্রেমে বিপরীত বেস পকেটে আঘাত করে পকেট করা হয় তবে এই স্ট্রোকটিকেও সেকেন্ড বলা হয়।

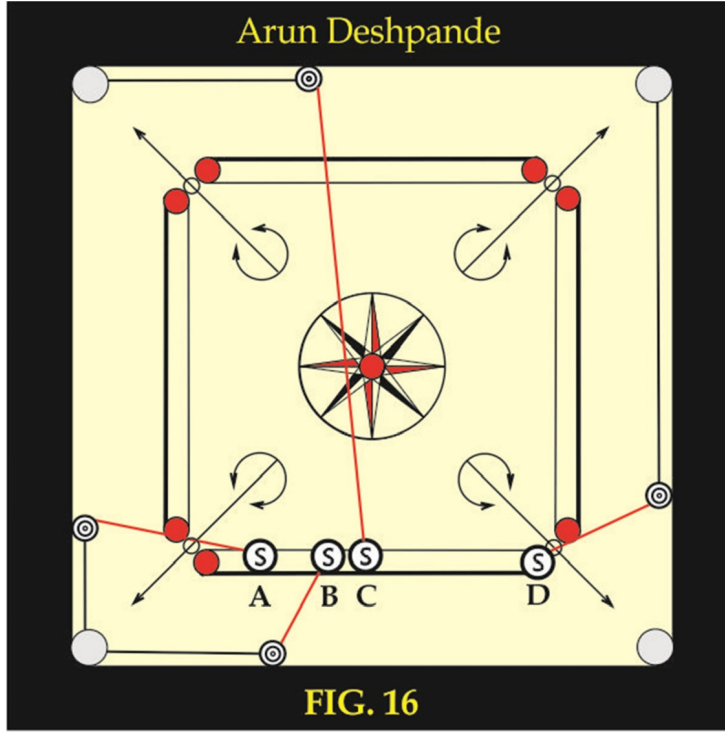
এই স্ট্রোক খেলে তিনটি সুবিধা রয়েছে।

- 1) বোর্ডের মাঝখানে অন্য মুদ্রার অবস্থান পরিবর্তন করা যেতে পারে।
- 2) উল্টো ব্লক করা পকেট খোলা যাবে। মুদ্রাটি বাম হাতের ফ্রেমের কাছে থাকলে বিপরীত ডান পকেট খোলা যায় এবং মুদ্রাটি ডান ফ্রেমের কাছে থাকলে বিপরীত বাম পকেট খোলা যায়।
- 3) বিপরীত ফ্রেমে কঠিন মুদ্রাও সহজ করা যায়। বিপরীত ফ্রেমে মুদ্রা এছাড়াও সহজ করা যেতে পারে। বাম ফ্রেমের কয়েনটি যেকোন ফ্ল্যাট গ্রিপ দিয়ে খুব সহজেই পকেটে রাখা যায় যা **striker** কে প্রাকৃতিক স্পিন দেয়।

ক্রস সেকেন্ড:

চিত্র 15-B তে দেখানো হয়েছে প্রতিপক্ষের মুদ্রা পকেটে এবং আমাদের মুদ্রাটি এর পিছনে রয়েছে। এই অবস্থানে **striker** বেস লাল বৃত্তের উপর স্থাপন করা উচিত এবং আমাদের মুদ্রাটিকে একটি নীচের বিন্দুতে আঘাত করা উচিত, যাতে এই মুদ্রাটি পাশের ফ্রেমে আঘাত করে এবং বিপরীত দিকের বেস পকেটে চলে যায় এবং **striker** পকেটের নীচের অংশে আঘাত করে প্রতিপক্ষের মুদ্রা পকেট থেকে সরিয়ে দেয়।

এই স্ট্রোককে ক্রস সেকেন্ড বলা হয়।



A, B, C, D- SLIP

SLIP:

চিত্র 16-A তে দেখানো হয়েছে, যদি কোন ফ্রেমের ছোঁয়া কয়েন তার কোয়ার্টার পয়েন্টে আঘাত করে পকেটে যায়, স্ট্রোকটিকে slip, পাঞ্চ বা কোয়ার্টার বলা হয়।

চিত্র 16-A তে দেখানো হয়েছে, যদি একটি মুদ্রা বেস পকেট থেকে 5 ইঞ্চি বা তার বেশি দূরে থাকে এবং তারপর একজন খেলোয়াড়ের উল্টো পকেটে পকেট করার চেষ্টা করা উচিত।

16-B এবং C চিত্রে দেখানো হয়েছে যদি একটি মুদ্রা বিপরীত ফ্রেমের বেস ফ্রেমে থাকে তবে মুদ্রার সাথে একটি ক্রস লাইনে striker সামান্য রেখে প্লেয়ারটিকে মাঝারি গতিতে মুদ্রার চতুর্থাংশে আঘাত করতে হবে।

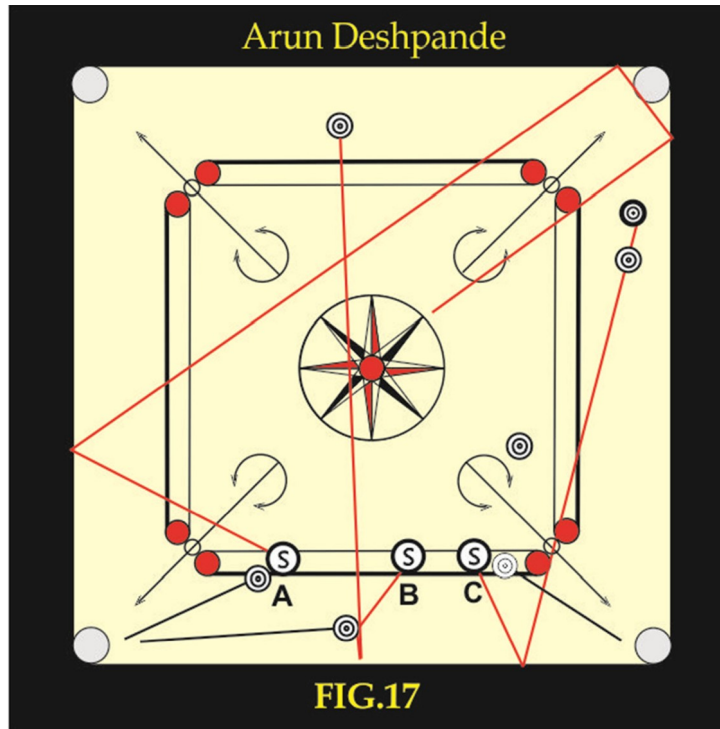
16-D চিত্রে দেখানো হয়েছে যদি একটি মুদ্রা বেস পকেটের কাছে থাকে তবে এটি বেস পকেটে স্লিপ করা উচিত। এই ধরনের একটি অবস্থানে একটি rebound চেষ্টা করা উচিত নয় কারণ এই ধরনের মুদ্রা এত সহজে rebound দ্বারা পকেটে রাখা যায় না। কখনও কখনও যদি rebound সঠিক না হয় তাহলে ফ্রেম থেকে কয়েনটি ঘুরিয়ে পকেটে striker অনুসরণ করলে বকেয়া হওয়ার আশঙ্কা থাকে।

STRIKER SLIP:

অনেক সময় ডুমুর হিসাবে দেখানো একটি অবস্থান আছে. 16-এফ. আমাদের কয়েনগুলির একটি ফ্রেমে আটকে আছে এবং অন্যটি এই মুদ্রা থেকে দূরে এবং ফ্রেমের থেকে কিছুটা দূরে। সাধারণত এই দুটি মুদ্রা খেলার জন্য আমাদের দুটি স্ট্রোকের প্রয়োজন হবে। স্ট্রোক খেলে যা ডুমুরে দেখানো হয়েছে। 16-E আপনার striker আটকানো কয়েন থেকে slip হবে এবং ফ্রেম থেকে একটু দূরে থাকা কয়েনটিতে আঘাত করবে এবং পকেটে যাবে এবং যে মুদ্রাটি প্রথমে আঘাত করা হবে সেটি সেই অবস্থান থেকে সরানো হবে এবং আমাদের জন্য সহজ হয়ে যাবে। এই দুটি কয়েন একই স্ট্রোকে পকেটে যাওয়ার বিরল ঘটনা রয়েছে। এই স্ট্রোকটি খেলার জন্য আপনাকে slip এর স্ট্রোকের জন্য প্রয়োগের চেয়ে একটু বেশি force প্রয়োগ করতে হবে।

DOUBLE TOUCH:

যদি চিত্র 16-এ দেখানো ফ্রেমগুলি থেকে একটু দূরে striker এমনভাবে ছেড়ে দেওয়া উচিত যাতে এটি মুদ্রাটিকে দুবার স্পর্শ করে এবং মুদ্রাটি পকেটে যায়, এই স্ট্রোকটিকে একটি double touch বলা হয়। প্রায়শই একজন খেলোয়াড়কে সাইড ফ্রেমের কাছাকাছি থাকা কয়েনের জন্য double touch খেলতে হয়। যদি এই কয়েনগুলি পাশের ফ্রেম থেকে আধা ইঞ্চির বেশি দূরে থাকে তবেই এই স্ট্রোকটি চালানো উচিত। যদি কয়েন পাশের ফ্রেম থেকে আধা ইঞ্চির কম দূরে থাকে তাহলে rebound double touch এর চেয়ে সহজ।

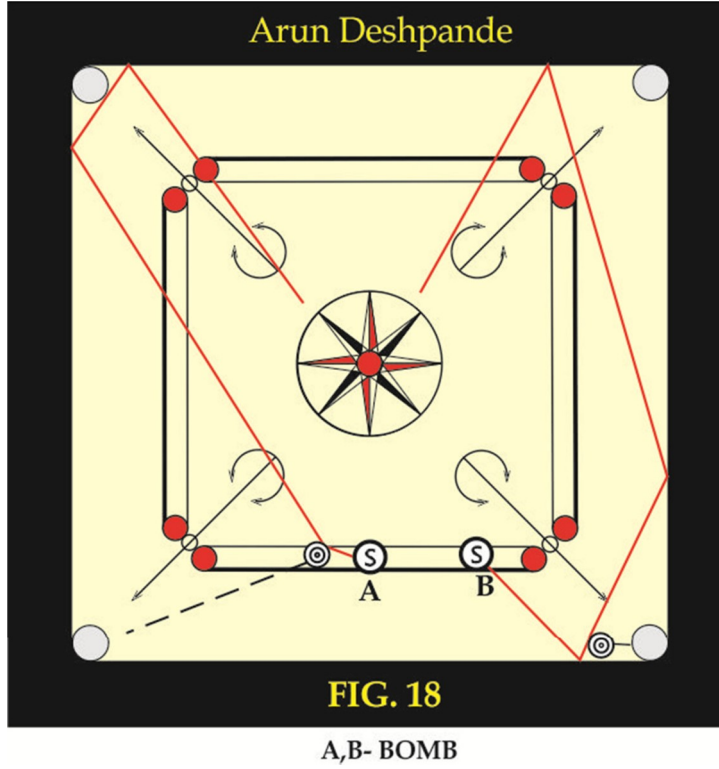


A,B,C- BOMB

BOMB (BUM):

চিত্র 17-A এবং B তে দেখানো হয়েছে যদি আমাদের মুদ্রাটি বেস লাইনে থাকে এবং যদি এটি পকেট করার সময়, striker সাইড ফ্রেমের বিপরীতে বা বেস ফ্রেমের বিপরীতে খুব শক্তভাবে ছেড়ে যায়, স্ট্রোকটিকে Bomb বলা হয়। হিন্দিতে বম বলা হয়। এই স্ট্রোক দ্বারা, বোর্ডে অন্যান্য সমস্ত মুদ্রার অবস্থান বিরক্ত করা যেতে পারে। তাই এই স্ট্রোকটি এমনভাবে চালানো উচিত যাতে এত বিঘ্নিত মুদ্রাগুলি বিপরীত ফ্রেমে না যায় তবে আমাদের কাছে চলে আসে। চিত্র 17-A তে দেখানো হয়েছে একজন খেলোয়াড়কে সাইড ফ্রেমে striker এমনভাবে আঘাত করা উচিত যাতে এটি পকেটের অংশে বিপরীত ফ্রেমে আঘাত করে এবং ভিতরের বৃত্তের দিকে বৃত্তাকার পথে ফিরে আসে। এইভাবে ভিতরের বৃত্ত থেকে মুদ্রা আমাদের কাছাকাছি আনা যেতে পারে। এই ধরনের স্ট্রোক চালানোর সময়, মুদ্রার দিকটি পকেটের দিকে হওয়া উচিত নয় তবে মুদ্রার অবস্থানের উপর নির্ভর করে এটি পকেট থেকে কমপক্ষে আধা ইঞ্চি দূরে বেস ফ্রেমে থাকা উচিত।

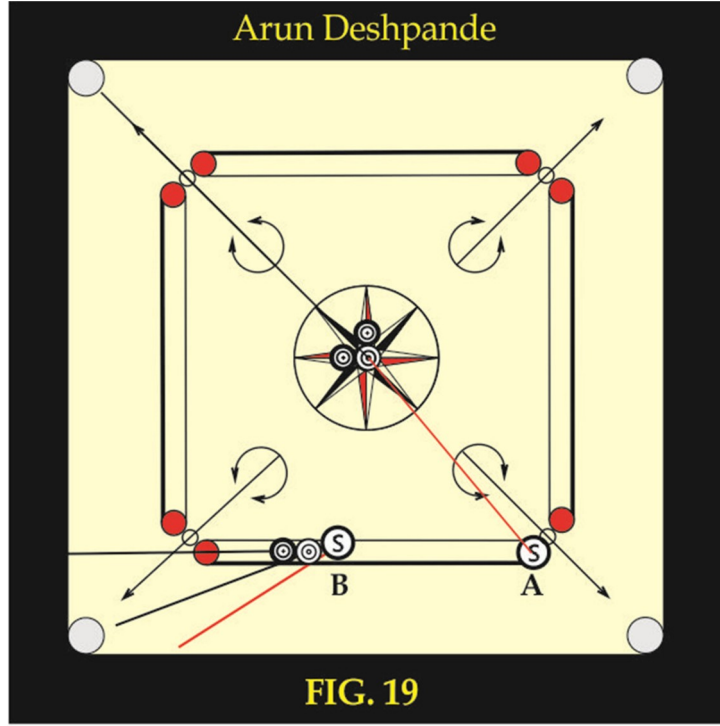
চিত্র 17-B তে দেখানো হয়েছে striker আমাদের মুদ্রার কাছে রাখা হয়েছে যা বেস লাইনে রয়েছে এবং এটি পকেট করার সময়, পাশের ফ্রেমে আঘাত করে বিপরীত পকেটে চলে যায়। এইভাবে মুদ্রাটি বিপরীত পকেট এলাকা থেকে সরানো হয়, যার ফলে আমাদের মুদ্রার জন্য পকেট খোলা হয়। এই স্ট্রোকটি চালানোর সময় মুদ্রার দিকটি পকেটের উপরের অংশের দিকে হওয়া উচিত। চিত্র 17-C তে দেখানো হয়েছে যে আমাদের মুদ্রাটিকে বিপরীত ভিত্তি থেকে striker দ্বারা মুছে ফেলার জন্য খুব জোরে আঘাত করা হয়েছে। এই স্ট্রোকটিকে bombও বলা হয়। এই স্ট্রোক খেলতে একজন খেলোয়াড়ের সঠিকতা এবং পরিপূর্ণতা প্রয়োজন। তাই এই স্ট্রোকের জন্য প্রচুর অনুশীলন এবং হাতে প্রচুর শক্তি প্রয়োজন।



চিত্র 18-A-তে দেখানো হয়েছে যদি একটি মুদ্রা বেস লাইনের মাঝখানে বা বেস লাইনের উপরে থাকে তাহলে strikerটিকে এটি থেকে কিছুটা দূরে এমনভাবে স্থাপন করতে হবে যাতে, মুদ্রাটি কাটার পরে, striker পকেট এলাকায় পাশের ফ্রেমের দিকে সরে যায়। এই স্ট্রোকে, striker কে অভ্যন্তরীণ বৃত্ত এলাকায় নিয়ে আসা যেতে পারে, যার ফলে এই এলাকা থেকে মুদ্রা আমাদের দিকে টেনে নিয়ে যায়।

একটি bomb দ্বারা, বিপরীত ফ্রেম থেকে মুদ্রা সহজ করা যেতে পারে। bomb বাজানোর সময়, যদি একটি সঠিক কোণ নেওয়া হয়, তাহলে striker কে ক্যারাম বোর্ডের যে কোনও অংশে চালিত করে কঠিন কয়েনগুলিকে আমাদের দিকে টেনে নিয়ে যেতে পারে। যদি একটি মুদ্রা আমাদের বেস ফ্রেমে স্পর্শ করে, তাহলে একটি slip বাজানোর পরিবর্তে একটি bomb 18-B চিত্রে দেখানো হয়েছে। এই স্ট্রোকের জন্য, striker মুদ্রার খুব কাছাকাছি ফ্রেমের বিরুদ্ধে শক্তভাবে ছেড়ে দেওয়া উচিত এবং সরাসরি মুদ্রার উপর নয়। এই স্ট্রোকের জন্য, বৃহৎ নির্ভুলতা এবং বুড়ো আঙুলে প্রচণ্ড শক্তি প্রয়োজন। মুদ্রা এবং ফ্রেমের মধ্যে ফাঁক থাকলেও এই স্ট্রোক চালানো যায়। যদি আমাদের কয়েন বেস পকেটের কাছে থাকে এবং প্রতিপক্ষের কয়েন বেস লাইনে থাকে, তাহলে পকেটে থাকা আমাদের কয়েনের উপর প্রতিপক্ষের কয়েন আঘাত করেও একটি bomb খেলা যায়। অনেক খেলোয়াড় এই ধরনের bomb জানেন না। যদি আমাদের বেস লাইনের উপরের রেখার উপরে হয় তবে এর কাছে striker স্থাপন করে এবং সঠিক কোণ সামঞ্জস্য করে, এই মুদ্রাটি পকেটে রাখা যেতে পারে এবং বিপরীত ফ্রেমের যেকোনো বিন্দুতে striker শক্তভাবে ছেড়ে দেওয়া যেতে পারে। এই bomb দ্বারা একজন খেলোয়াড় তার পাশে কয়েন টেনে আনতে পারে পাশাপাশি বিপরীত ফ্রেমের যেকোনো বিন্দু থেকে কঠিন কয়েনকে সহজ করে তুলতে পারে। আমাদের কয়েন যদি সামনের পকেটে থাকে আর প্রতিপক্ষের কয়েন থাকে

বেস লাইনের উপরের লাইনের উপরে তারপর পকেটে থাকা আমাদের মুদ্রায় প্রতিপক্ষের কয়েন ছেড়ে দিয়েও এই স্ট্রোক চালানো যেতে পারে। কখনো কখনো touch a bomb স্ট্রোক করে খেলা যায়। উপরের সমস্ত বোমার জন্য একটি সাধারণ নীতি মনে রাখতে হবে যে একটি bomb বাজানোর সময়, মুদ্রাটি সর্বনিম্ন গতিতে এবং striker একটি সঠিক কোণ সামঞ্জস্য করে সর্বাধিক (নির্ধারিত) গতিতে ভ্রমণ করা উচিত।

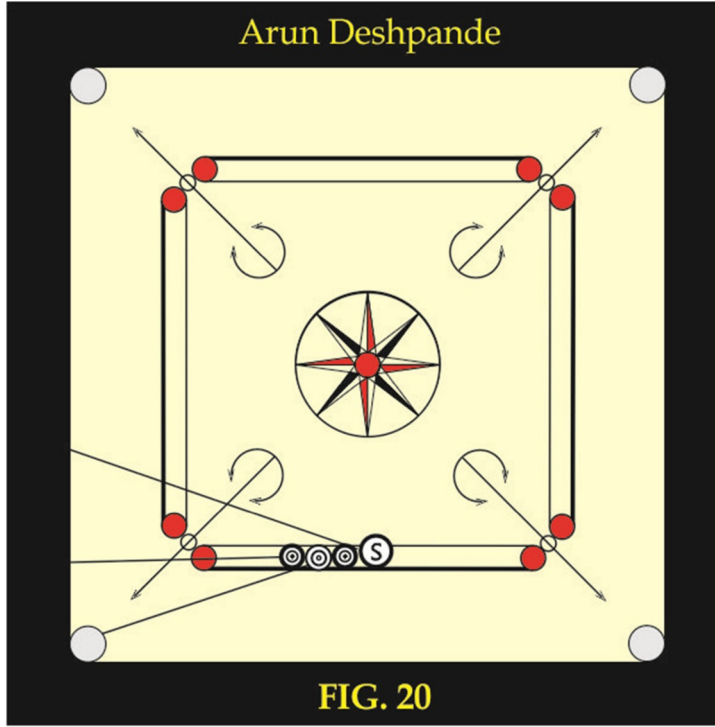


A,B- FORCE

FORCE:

চিত্র 19-এ দেখানো হয়েছে- A Queen কেন্দ্রের বুতে রয়েছে এবং দুটি কয়েন পকেটে যাওয়ার পথ থেকে 45 ডিগ্রি কোণে Queen স্পর্শ করছে। এই পজিশনে যদি striker Queen-এ কোয়ার্টার পয়েন্ট হার্ড এ রিলিজ করা হয় তাহলে Queen প্রতিপক্ষের দুটি কয়েন দুটি ভিন্ন দিকে সরিয়ে দিয়ে পকেট করা যেতে পারে। এই স্ট্রোকে সমান force নীতি প্রয়োগ করা হয়।

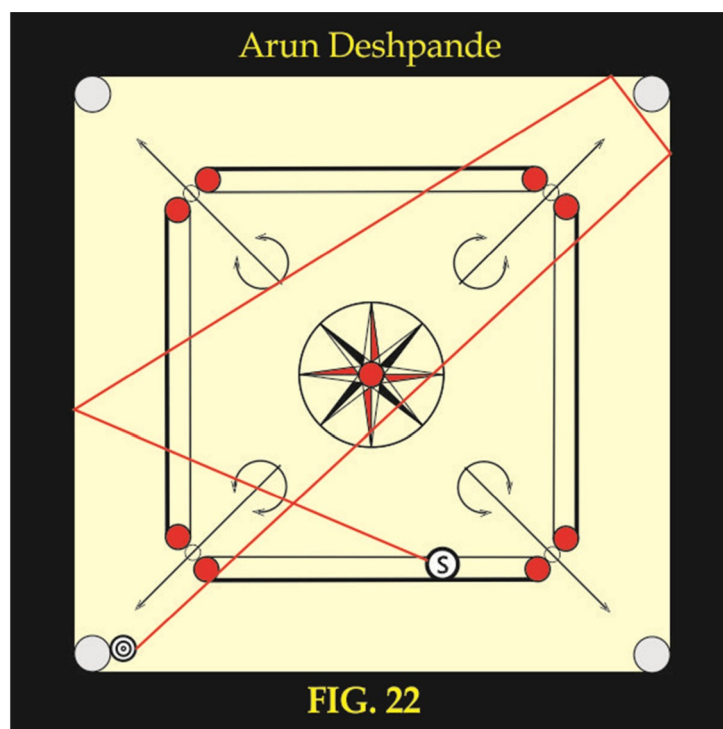
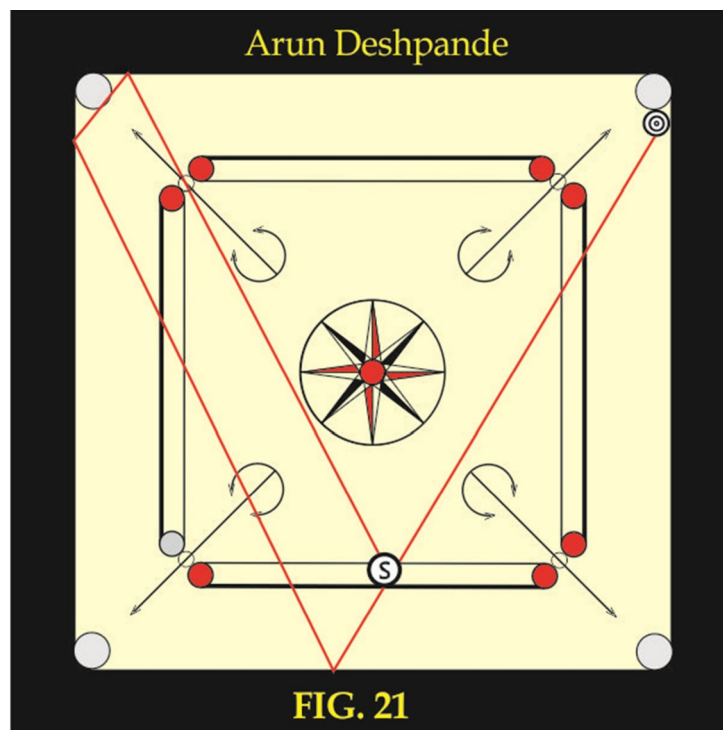
চিত্র 19-B-তে দেখানো হয়েছে, বেস লাইনে প্রতিপক্ষের মুদ্রাটি Queen এর সামনে, স্পর্শ করছে বা এটি থেকে কিছু দূরত্বে রয়েছে। strikerটিকে Queen এর খুব কাছাকাছি রেখে (স্পর্শ করার মতো কাছাকাছি) এবং বেস ফ্রেমের দিকে পকেটের কাছে আঘাত করে, প্রতিপক্ষের মুদ্রাকে একটি সরল রেখায় চালিয়ে Queen পকেট করা যেতে পারে। উপরের অবস্থানে এমনকি যদি প্রতিপক্ষের দুই বা ততোধিক কয়েন Queen এর সামনে থাকে, তবুও Queen উপরের নীতির সাথে পকেট করা যেতে পারে তবে একটু বেশি force দিয়ে। Queen এর পরিবর্তে অনেক সময় আমাদের কয়েন আছে এবং এটি একই পদ্ধতিতে পকেটে রাখা যেতে পারে।

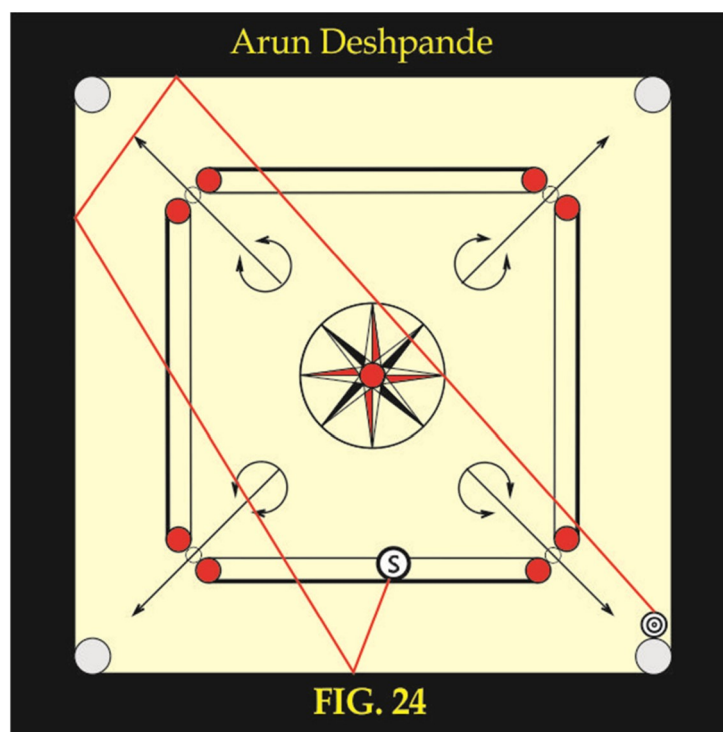
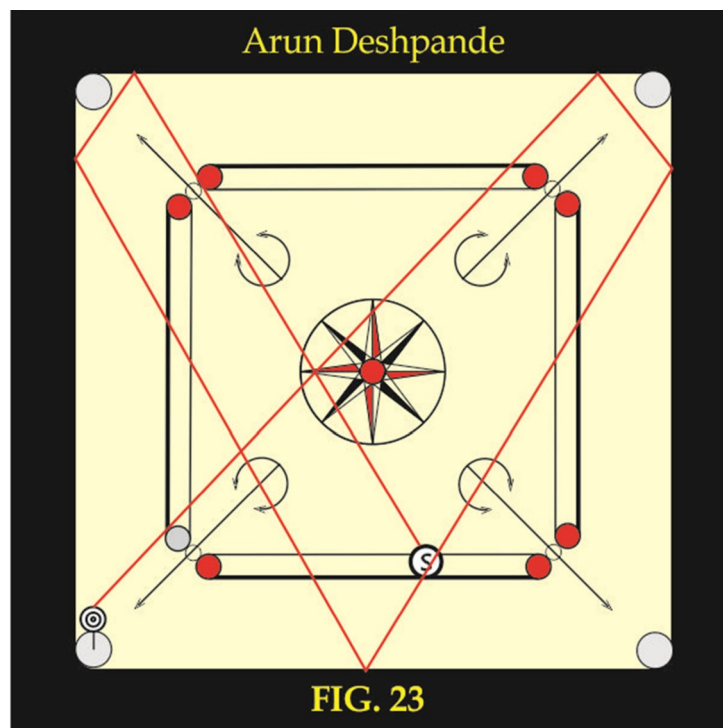


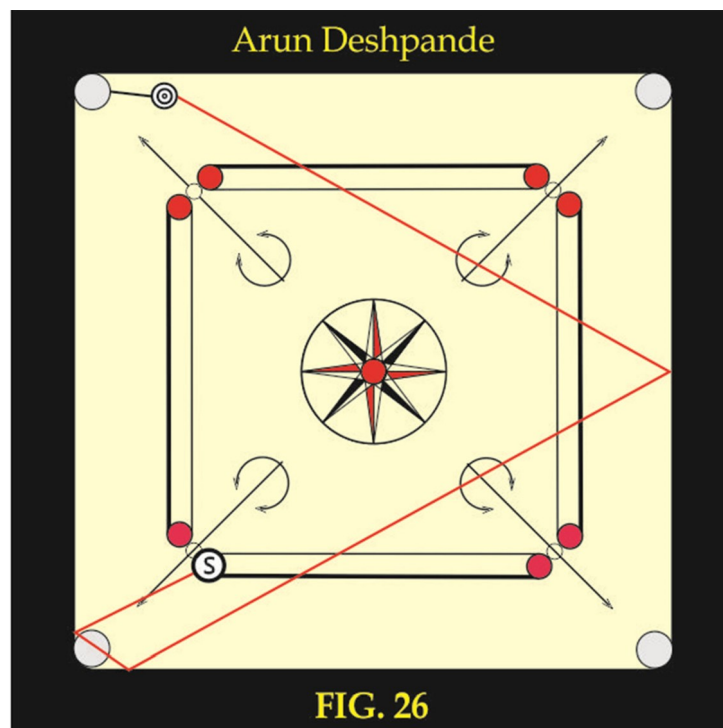
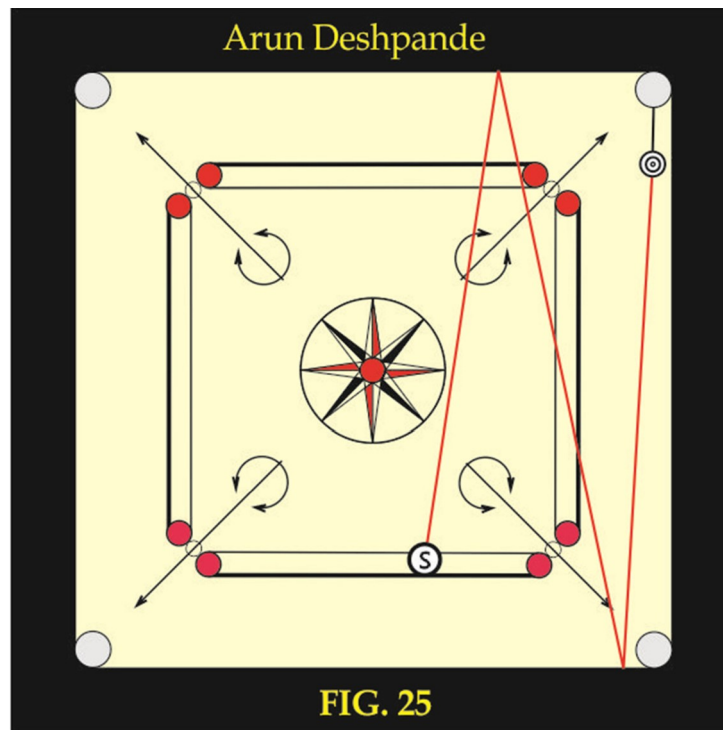
FORCE

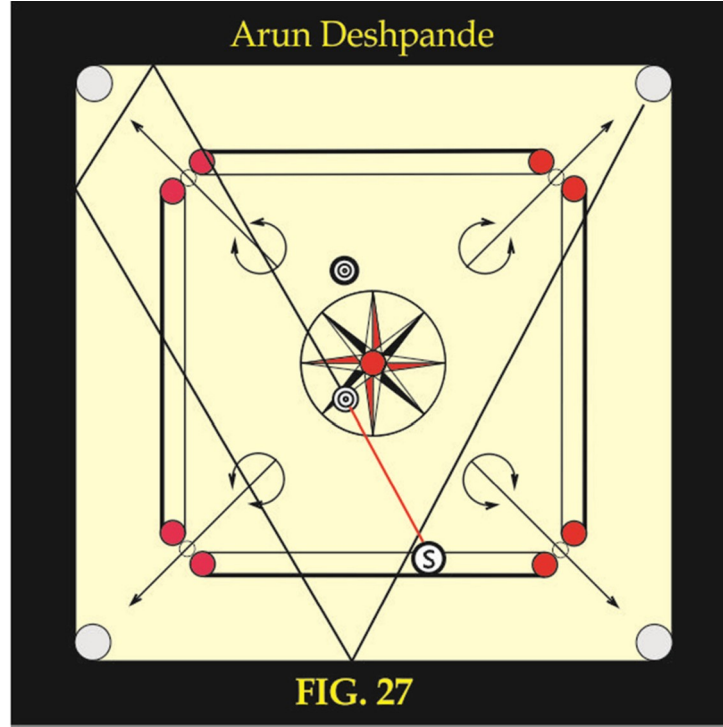
চিত্র 20 দেখুন। এখানে Queen প্রতিপক্ষের দুটি মুদ্রার মাঝখানে এবং তাদের সামান্য নিচে। Queen পকেট করা খুব কঠিন বলে মনে হয় কিন্তু এই অবস্থানে এটি করা এত সহজ যে একজন খেলোয়াড় চোখ বন্ধ করেও এটি পকেট করতে পারে। চিত্র 20-এ দেখানো হয়েছে, যদি একটি striker শেষ কয়েনের খুব কাছাকাছি রাখা হয় এবং এটি সাইড ফ্রেমের দিকে ছেড়ে দেওয়া হয়, তাহলে প্রতিপক্ষের প্রথম এবং শেষ কয়েনটিকে সরলরেখায় সরিয়ে Queen পকেট করা যেতে পারে।

চিত্র 21 থেকে 27 দেখুন। এই পরিসংখ্যানগুলিতে কিছু প্রদর্শনী স্ট্রোক দেখানো হয়েছে। একটি প্রদর্শনী ম্যাচ খেলার জন্য এই স্ট্রোক দরকারী। এই স্ট্রোকগুলি দেখে দর্শকরা হতবাক। একজন খেলোয়াড় মুদ্রা ব্যতীত অন্য একটি বিন্দুতে লক্ষ্য রাখে এবং তিন বা তার বেশি ফ্রেমে আঘাত করার পর প্রত্যাশিত মুদ্রাকে স্পর্শ করে striker। চিত্র 21 থেকে 26-এ যেমন দেখানো হয়েছে যেভাবে striker একটি প্রত্যাশিত মুদ্রায় আনা যেতে পারে (চিত্রে দেখানো হয়েছে। 27) একইভাবে মুদ্রাটিকেও একই দিকে সরানো যেতে পারে।









অধ্যায় 5

প্রতিরক্ষা এবং অপরাধ

ক্যারামে প্রতিরক্ষার কথা শুনলে বেশিরভাগ মানুষই বিরক্ত হন। তাদের অনেকেই বলছেন 'কেন এমন নোংরা খেলা খেলতে হবে?' প্রতিরক্ষা এবং অপরাধ খেলাধুলার অংশ, বড় বা ছোট, ইনডোর বা আউটডোর। বেশিরভাগ লোক মনে করে যে ক্যারামে একটি প্রতিরক্ষা কেবল প্রতিপক্ষের মুদ্রাকে বিরক্ত করার জন্য নিযুক্ত করা হয়। কিন্তু এই ধারণা ভুল। তারা এই নীতির গুরুত্ব উপলব্ধি করে যখন তারা চ্যাম্পিয়নদের অ্যাকশনে দেখে।

ক্যারামে দুই ধরনের প্রতিরক্ষা রয়েছে

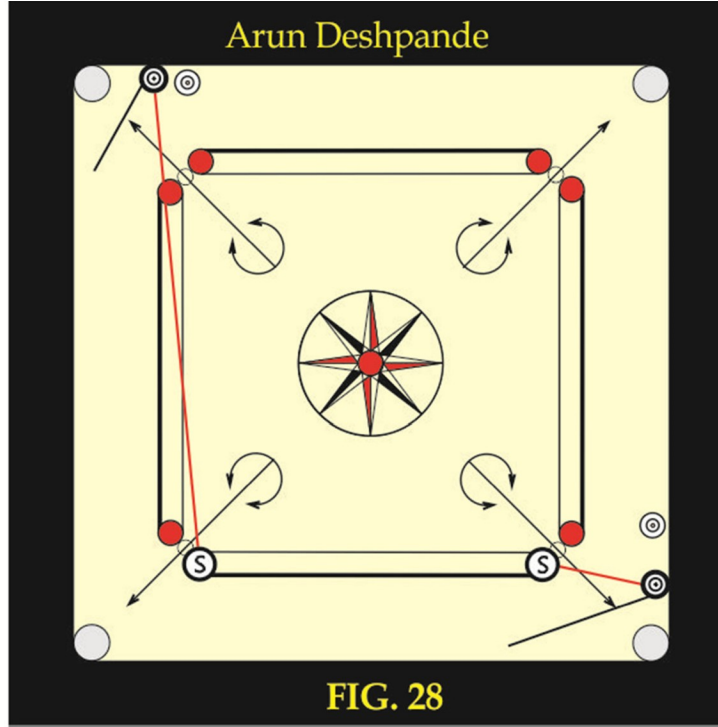
1) প্রত্যক্ষ প্রতিরক্ষা 2) সরাসরি প্রতিরক্ষা।

প্রত্যক্ষ প্রতিরক্ষা:

যখন প্রতিপক্ষের মুদ্রা আমাদের মুদ্রা স্পর্শ না করে কঠিন করা হয় তখন প্রতিরক্ষাকে সরাসরি প্রতিরক্ষা বলে। এই ধরনের প্রতিরক্ষা সিঙ্গেলের তুলনায় ডাবলসে বেশি ব্যবহৃত হয়। এই ধরনের প্রতিরক্ষা আপাতদৃষ্টিতে খুব সহজ বলে মনে হয় কিন্তু এটি ব্যবহার করার সময় একজন খেলোয়াড় বুঝতে পারেন যে এটি যতটা সহজ মনে হয় ততটা সহজ নয়। এই ধরনের প্রতিরক্ষায় প্রতিপক্ষের কয়েনকে উদ্দেশ্যমূলক অবস্থানে আসতে হবে। এটি করতে সক্ষম হওয়ার জন্য, একজন খেলোয়াড়ের striker গতির উপর নিয়ন্ত্রণ থাকা উচিত। একই সাথে তাকে জানতে হবে মুদ্রার কোন বিন্দুতে, striker আঘাত করা উচিত। জন্য

নির্দিষ্ট পয়েন্টে একটি striker আঘাত করলে তার অবশ্যই সঠিকতা থাকতে হবে। সংক্ষেপে, প্রতিরক্ষা এত সহজ নয় এবং এর জন্য প্রধানত দুটি গুণের প্রয়োজন (1) নির্ভুলতা এবং (2) striker গতির উপর নিয়ন্ত্রণ। একক ক্ষেত্রে প্রতিপক্ষের মুদ্রা আমাদের বেস ফ্রেমে বা প্রতিপক্ষের rebound স্থানে আনতে হবে। ডাবলসে একজন খেলোয়াড় হিসেবে আমাদের ডানহাতে পরে খেলে

আমাদের পালা তার মুদ্রা আমাদের বাম ফ্রেমে (প্রতিপক্ষের বিপরীত ফ্রেমে) বা প্রতিপক্ষের rebound স্থানে নিয়ে আসা উচিত। প্রায়শই প্রতিপক্ষের কয়েন তার rebound পাশে আনতে হয়। এমন একটি অবস্থানে একটি মুদ্রা আনতে হলে striker-এর উপর প্রচণ্ড নিয়ন্ত্রণের প্রয়োজন হয় কারণ এই ধরনের মুদ্রা যদি ফ্রেমের খুব কাছাকাছি আসে তাহলে একটি rebound প্রতিপক্ষের জন্য সহজ হয়ে যায় বা প্রতিরক্ষার এমন একটি স্ট্রোকে যদি স্ট্রোক কঠিন হয় তাহলে বিপরীত ফ্রেমে আঘাত করার পর মুদ্রাটি বেরিয়ে আসে এবং প্রতিপক্ষের জন্য সহজ হয়ে যায়। ডাবলসে যদি প্রতিটি pair এর একটি কয়েন বোর্ডে থেকে যায়, তাহলে প্রত্যেক খেলোয়াড় তার ডানদিকের প্রতিপক্ষের মুদ্রা কঠিন করার চেষ্টা করে, যদি তার নিজের মুদ্রা তার পকেটে তোলা সহজ না হয়। এই ধরনের প্রতিরক্ষা ব্যবহার করার সময় একজনকে মনে রাখতে হবে যে তার প্রতিপক্ষও একই রকম রক্ষণ খেলবে। তাই তাকে দেখতে হবে যে সে যে মুদ্রাটি তার ডানদিকে খেলোয়াড়ের জন্য কঠিন করে তুলছে সেই মুদ্রাটি এমন অবস্থানে থাকা উচিত যাতে তার সঙ্গীও তার প্রতিপক্ষের জন্য কঠিন করে তুলতে পারে। এই ধরনের রক্ষণে, যে খেলোয়াড়দের striker গতির উপর নিয়ন্ত্রণ আছে এবং যাদের ধৈর্য আছে, তারাই কেবল এই ধরনের কৌশল ব্যবহার করতে পারে এবং বোর্ড জিততে পারে। এখন প্রশ্ন হচ্ছে সিঙ্গেলসে কেন এমন ডিফেন্সের প্রয়োজন? খেলোয়াড় তার প্রতিপক্ষের মুদ্রা কঠিন করতে তার পালা হারায়। যেহেতু এখানে খেলোয়াড়ের মুদ্রাও কঠিন, তার প্রতিপক্ষ তার মুদ্রা পকেটে রাখার পালা পায়। প্রতিপক্ষের মুদ্রা কঠিন করার উদ্দেশ্য হল প্রতিপক্ষ যখন কঠিন কয়েন পকেট করার চেষ্টা করে তখন কখনও কখনও এটি তার পক্ষে আবার কঠিন হয়ে যায় যার ফলে একজন খেলোয়াড়কে পকেটে বাড়তি বাড়তি বাড়তে দেয় বা তার কঠিন মুদ্রা সরিয়ে দেয়। তার মুদ্রা পকেট করার সময় একজন খেলোয়াড়কে দেখতে হবে যে এটি তার জন্য আবার কঠিন হয়ে না যায় বা অন্যথায়, প্রতিপক্ষের মুদ্রা কঠিন করার উদ্দেশ্য পরাজিত হয়। যেমন যদি প্রতিপক্ষের কয়েনটি আমাদের বেস ফ্রেমে আনা হয় তাহলে সে এটিকে double দিয়ে পকেট করার চেষ্টা করবে। যখন, একটি double বাজানো, যদি স্ট্রোক ধীর হয়, মুদ্রাটি rebound পাশে থাকা কঠিন হয়ে যাবে। স্ট্রোক কঠিন হলেও ভুল হলেও কয়েনটি আঘাত করার পর তার বেস ফ্রেমে rebound স্পট চলে আসে। অবশ্যই, এই ধরনের ডিফেন্স খেলার জন্য একজনকে অনেক ধৈর্য ধরতে হবে কারণ অনেক সময় একই মুদ্রাকে একাধিক টার্নের জন্য কঠিন করতে হয়। কখনও কখনও দর্শকরা এমন একজন খেলোয়াড়কে আউট করে যারা সরাসরি প্রতিরক্ষা কৌশল ব্যবহার করে। এই পর্যায়ে একজন খেলোয়াড়ের একাগ্রতা হারানো উচিত নয়। একই দর্শকরা খেলোয়াড়ের প্রশংসা বা প্রশংসা করেন যখন তিনি সরাসরি প্রতিরক্ষা কাজে লাগিয়ে সেই বোর্ড জিতেন।



চিত্র 28-এ দেখানো হয়েছে, A এবং B পকেটের কাছাকাছি বিপরীত ফ্রেম এবং পাশের ফ্রেমে স্পর্শ করা একটি মুদ্রাকে তার কেন্দ্রবিন্দুতে মাঝারি force দিয়ে আঘাত করেও কঠিন করা যেতে পারে।

বিবাহিত লোকেরা ধরে নেয় যে চ্যাম্পিয়নরা যখন ডাবলসে খেলছে তখন চতুর্থ খেলোয়াড় তার পালা পাবে না। কিন্তু এই অনুমান ভুল। যে খেলোয়াড়ের বিরতি আছে সে এমনভাবে খেলে যাতে তার সঙ্গী বোর্ড শেষ করতে পারে। কিন্তু সবাই ভুলে যায় দুই শরিকের মধ্যে প্রতিপক্ষ আছে। এই প্রতিপক্ষ কয়েন পকেটে করে যা তার জন্য সহজ এবং পরে, সে তার ডানদিকে থাকা খেলোয়াড়ের জন্য এক বা একাধিক কয়েন কঠিন করে তোলে। এভাবে সে তার সঙ্গীকে এক পালা দেয়। এভাবে চলতে থাকে এই চক্র। ডাবলসে প্রত্যেক খেলোয়াড়ের দেখতে হবে যে সে বোর্ড শেষ করেছে বা তার সঙ্গীর পক্ষে বোর্ড শেষ করা সম্ভব হয়েছে।

খেলোয়াড়রা যখন ডাবলস খেলছে তাদের সবসময় তাদের সঙ্গীর কথা ভাবা উচিত। কিছু খেলোয়াড় তাদের অংশীদারদের বিবেচনায় না নিয়ে একটি স্বার্থপর খেলা খেলে। শেষ পর্যন্ত তা ঝগড়ায় পরিণত হয়। দুই অংশীদারের মধ্যে নিখুঁত বোঝাপড়া থাকতে হবে। এই বোঝাপড়া জোড়ায় খুব বিরল যেখানে উভয় খেলোয়াড়ই চ্যাম্পিয়ন। কারণটা স্বার্থপরতা ছাড়া আর কিছুই নয়। এখন প্রশ্ন হল স্বার্থপর খেলা কি? প্রায়ই একজন খেলোয়াড় যখন ভালো স্ট্রোক খেলে, দর্শকরা করতালি দেয়। একজন খেলোয়াড় কিছুটা বেশি আত্মবিশ্বাসী এবং চাটুকার হয়ে যায় এবং তার সঙ্গীকে পালা দেওয়ার পরিবর্তে কয়েন খেলার চেষ্টা করে যা তার পক্ষে কঠিন এবং তার সঙ্গীর পক্ষে সহজ। তিনি প্রশংসার ঢেউয়ের উপরে চড়েন এবং অসম্ভব স্ট্রোকের চেষ্টা করেন এবং ম্যাচ হেরে যান। বোঝার এই প্রশ্ন ওঠে যখন দুই চ্যাম্পিয়ন খেলছে কারণ একটি অহং আছে

তাদের মধ্যে সংঘর্ষ। প্রকৃতপক্ষে, যদি তারা ম্যাচ জিতে পারে তবে কৃতিত্ব তাদের দুজনেরই যায়, যেই ভালো খেলে না কেন। যে খেলোয়াড় একটি ভাল খেলা খেলেছে তার সঙ্গীর কাছ থেকে সর্বোচ্চ টার্ন নেওয়া উচিত যাতে বোর্ডটি শেষ করা তার পক্ষে সম্ভব হয়। ডাবলসে খেলার সময় একজন খেলোয়াড়ের উচিত তার সঙ্গীকে বোঝা। এমনকি যদি তার সঙ্গী কোনো ভুল করে, তবে বোর্ডের সময় তাকে টেনে তোলা উচিত নয়। যদি একজন খেলোয়াড় তার সঙ্গীকে সব সময় ভুল করার জন্য বরখাস্ত করে, তবে তাদের প্রতিপক্ষরা এটি থেকে আরও আত্মবিশ্বাস পায় এবং একই সাথে তার সঙ্গী আত্মবিশ্বাস হারিয়ে ফেলে।

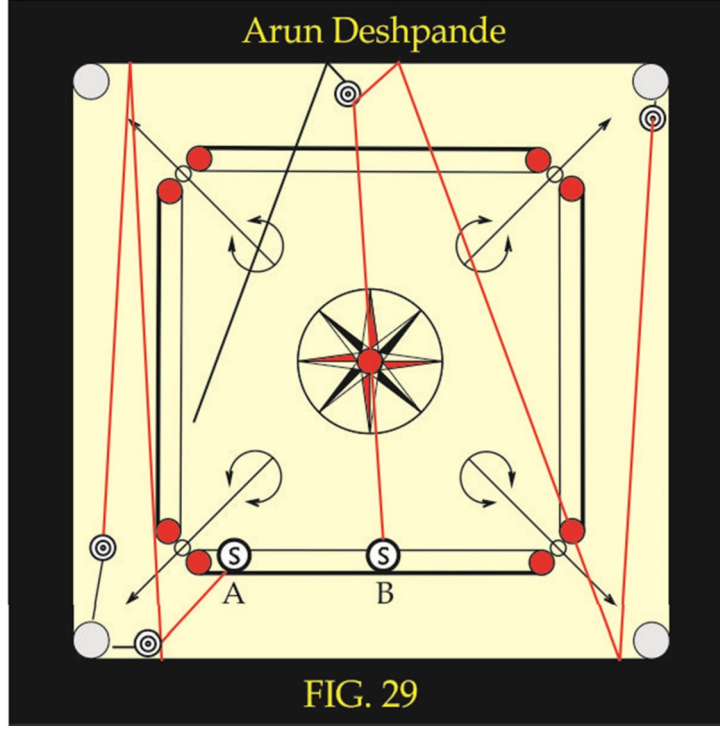
মাদ্রাসে অভিজ্ঞতা:

আমার মাদ্রাজের অভিজ্ঞতা থেকে, কেউ বুঝতে পারে কিভাবে খেলোয়াড়রা তাদের আত্মবিশ্বাস হারায়, যদি তাদের সঙ্গীদের সাথে ঝগড়া হয় এবং কেউ বুঝতে পারে কিভাবে একটি হারানো ম্যাচটি অংশীদারদের মধ্যে একটি নিখুঁত বোঝাপড়ার সাথে ফিরিয়ে আনা যায়। রমেশ চিট্টি এবং আমি 1970 সালে মাদ্রাজে অনুষ্ঠিত জাতীয় কারাম টুর্নামেন্টের সেমিফাইনালে সুন্দররাজ এবং শিবলিঙ্গমের সাথে দেখা করি। সুন্দররাজ দুর্দান্ত ফর্মে খেলছিলেন এবং শিবলিঙ্গমও তাকে ভাল সমর্থন দিয়েছিলেন। তারা আমাদের কাছে একটি পয়েন্ট হার না করে মাত্র তিনটি বোর্ডে প্রথম খেলা জিতেছে। পুরো হল জুড়ে উত্তেজনার গুঞ্জন ছিল কারণ আমাদের মহারাষ্ট্র থেকে একমাত্র pair যিনি টুর্নামেন্টে অংশ নিতে পেরেছিলেন এবং আমরা আমাদের নিখুঁত বোঝার জন্য খুব বিখ্যাত ছিলাম। যদিও সুন্দররাজ এবং শিবলিঙ্গম মাদ্রাজ দর্শকদের কাছে সুপরিচিত ছিল যদিও তাদের জাতীয় পর্যায়ে ভালো রেকর্ড ছিল না। রমেশ রক্ষণাত্মক কৌশল অবলম্বন করেন। আমার মতে সে আজকের সেরা ডাবলস প্লেয়ার। তিনি সুন্দররাজকে অবরুদ্ধ করেছিলেন কিন্তু পরবর্তীটি তার কাছে অ্যাক্রোসযোগ্য কয়েনগুলি পকেটে রাখতে শুরু করে এবং যখন শেষ করার জন্য কোনও অবস্থান ছিল না তখন প্রতিরক্ষা ব্যবহার শুরু করে। তাদের বোঝাপড়া ভাঙার প্রয়োজন ছিল। ধূর্তভাবে, রমেশ তার খেলা পরিবর্তন করেন এবং তিনি সুন্দররাজকে বোর্ড শেষ করার সুযোগ দিতে শুরু করেন কিন্তু একই সময়ে রমেশ সুন্দররাজের কাছ থেকে অন্তত একটি মুদ্রা দূরে রাখতেন যা লাভনীয় ছিল। সুন্দররাজকে বোর্ড শেষ করতে প্ররোচিত করা হয়েছিল। একই সময়ে, রমেশ আমার জন্য একটি সহজ ফিনিশিং পজিশন রাখতেন। ফাঁদে ফেলে, সুন্দররাজ শেষ দু-তিনবার মিস করে এবং আমি বোর্ড শেষ করার সুযোগ পেয়েছিলাম। আমরা বোর্ড জিতেছি। শিবলিঙ্গম সুন্দররাজের সাথে মেজাজ হারিয়ে ফেলেন। তাকে ফ্রি গেম খেলতে দেয়নি। তিনি তাকে রক্ষণাত্মক খেলা খেলতে বাধ্য করেন। ফলে আমরা সেই খেলা জিতেছি। তৃতীয় খেলা শুরুর আগে আমরা ১০ মিনিট বিশ্রাম পেয়েছি। সেই সময়ে শিবলিঙ্গম সুন্দররাজকে সারাক্ষণ টেনে নিয়ে যাচ্ছিলেন। রমেশ তখন বললো, "অরুণ, ওদের বোঝাপড়া শেষ হয়ে গেছে এবং এখন আমাদের অবশ্যই সত্যটা কাজে লাগাতে হবে।"

তৃতীয় খেলা শুরু হলে, হঠাৎ রমেশ আক্রমণাত্মক খেলা শুরু করে এবং আমাকেও একইভাবে করতে বলে। স্বাভাবিকভাবেই শিবলিঙ্গম এবং সুন্দররাজ একটি রক্ষণাত্মক কৌশল অবলম্বন করেছিলেন। এটি করতে গিয়ে, তারা আত্মবিশ্বাস হারিয়েছে এবং ব্যর্থ হয়েছে

কয়েন পকেটে রাখুন। এইভাবে, আমরা একটি সুবিধা পেয়েছি এবং আমরা আরও অপরাধের সাথে খেলতে শুরু করেছি এবং পরিস্থিতি পুরোপুরি নিয়ন্ত্রণ করেছি। আমরা তিনটি বোর্ডে সেই খেলাটি জিতেছি তাদের কাছে একটি পয়েন্টও হার না দিয়ে। আমরা ফাইনালে তামিলনাড়ুর Y. Lazar এবং S. Dilli কে হারিয়ে ডাবলস জাতীয় চ্যাম্পিয়নশিপ জিতেছি। একক বিভাগে, মহারাষ্ট্রের সুহাস কাশ্বলি ফাইনালে তামিলনাড়ুর এস. দিল্লিকে হারিয়ে জাতীয় চ্যাম্পিয়নশিপ জিতেছেন।

প্রত্যক্ষ এবং পরোক্ষ প্রতিরক্ষার পদ্ধতিগুলি আরও পরিসংখ্যানগুলিতে দেখা যেতে পারে।



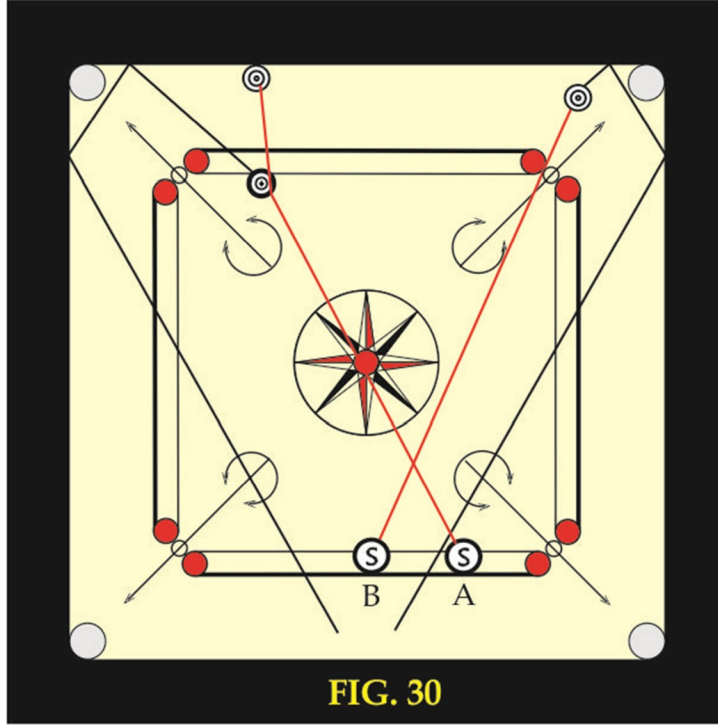
চিত্র 29-A তে দেখানো হয়েছে, একটি সাদা মুদ্রা প্রতিপক্ষের বেস ফ্রেমের কাছে এবং একটি সাদা মুদ্রা পকেটে রয়েছে। আপনি যদি 29-A চিত্রে দেখানো বিন্দুতে প্রতিপক্ষের বেস ফ্রেমের কাছাকাছি সাদা মুদ্রার উপর খুব শক্তভাবে striker আঘাত করেন

striker ফিরে আসবে এবং এটি পকেটের কাছে আপনার বেস ফ্রেমে আঘাত করবে এবং এটি আপনার কঠিন মুদ্রার বিপরীত ডান পকেটে থাকা সাদা মুদ্রাটিকে পকেটস্থ করতে পারে।

চিত্র 29-A তে দেখানো হয়েছে, যদি আমাদের বেস ফ্রেমে একটি মুদ্রা cut শক্ত হয় তবে rebound অবস্থানে আমাদের কঠিন মুদ্রা সহজ করা যেতে পারে।

চিত্র 30-A তে দেখানো হয়েছে, আমাদের মুদ্রা বিপরীত ফ্রেমে স্পর্শ করছে এবং প্রতিপক্ষের জন্য একটি সহজ মুদ্রা রয়েছে। যেহেতু আমাদের মুদ্রা বিপরীত ফ্রেমে স্পর্শ করছে, তাই এটি cut হতে পারে না এবং প্রতিপক্ষের মুদ্রা টেনে আনা যায় না। একই সময়ে, প্রতিপক্ষের মুদ্রা আমাদের মুদ্রার সাথে একটি সরল রেখায় রয়েছে এবং তাই একটি glanceও সম্ভব নয়। এই অবস্থানে, যেমন চিত্রে দেখানো হয়েছে। 30-A যদি

প্রতিপক্ষের মুদ্রা পকেট এলাকার কাছাকাছি বিপরীত ফ্রেমের বিরুদ্ধে আঘাত করা হয়, আমাদের মুদ্রার উপর striker চালালে প্রতিপক্ষের মুদ্রা বিপরীত ফ্রেমের সাথে একটি নির্দিষ্ট কোণ তৈরি করার পরে আমাদের বেস ফ্রেমে আসে এবং আমাদের মুদ্রা পকেটে যায় বা সেই অবস্থান থেকে বেরিয়ে আসে এবং পরবর্তী টুমের জন্য আমাদের জন্য সহজ হয়ে যায়। এই স্ট্রোক খুব সহজ দেখায় কিন্তু এটা না। এই ধরনের প্রতিরক্ষা করতে প্রচুর অনুশীলনের প্রয়োজন হয় প্রতিপক্ষের মুদ্রাকে কঠিন করে strikerকে আমাদের কঠিন মুদ্রা সহজ করতে বিপরীত ফ্রেমের বিভিন্ন পয়েন্টে চালিত করা যেতে পারে।



চিত্র 30-B তে দেখানো হয়েছে যে প্রতিপক্ষের মুদ্রা যা তার বেস পকেটে রয়েছে সেটিকে আমাদের বেস ফ্রেমের কাছে এনে এটিকে আনার মাধ্যমে কঠিন করা যেতে পারে এই দুটি পদ্ধতিতে, striker এর গতির উপর সঠিকতা এবং ভাল নিয়ন্ত্রণ প্রয়োজন। এভাবে বিপরীত ফ্রেমের কাছাকাছি যে কোনো মুদ্রা আমাদের বেস ফ্রেমে আনা যাবে। অনুশীলনের মাধ্যমে কেউ বুঝতে পারে যে মুদ্রার কোন বিন্দুতে আঘাত করতে হবে তা আমাদের বেস ফ্রেমে আনতে হবে। অনেক সময় একটি পজিশন আসে যা চিত্র 31-A তে দেখানো হয়েছে প্রতিপক্ষের কালো মুদ্রা আমাদের সাদা মুদ্রার পথ রুদ্ধ করছে খেলোয়াড়রা শক্ত rebound দিয়ে পকেটে রাখার চেষ্টা করে। তারা মনে করে কঠিন rebound দ্বারা প্রতিপক্ষের মুদ্রা মুছে ফেলা যায় এবং তাদের পকেটে ফেলা যায়। সহজ এবং সর্বোত্তম পদ্ধতি হল প্রতিপক্ষের মুদ্রাটি এমনভাবে আঘাত করা উচিত যাতে এটি আমাদের বেস ফ্রেমে চলে আসে এবং একই সাথে strikerকে সহজ করার জন্য আমাদের কঠিন মুদ্রায় চালিত করা উচিত। এই স্ট্রোক খেলার সময় যত্ন নিতে হবে

যাতে প্রতিপক্ষ glance-এর জন্য আমাদের মুদ্রাকে কঠিন করে তোলার জন্য একটি অবস্থান না পায়।

31-8 চিত্রে দেখানো হয়েছে, আমাদের মুদ্রা কাটার সময়, প্রতিপক্ষের মুদ্রা আমাদের বেস ফ্রেমে আনা যেতে পারে যাতে আরও একটি টার্ন পাওয়া যায়। এই গেমটিকে cut ব্যাক গেম বলা হয়। এটি একটি খুব দরকারী খেলা কারণ এই ধরনের খেলা খেলে প্রতিপক্ষের মুদ্রা কঠিন করা যায়, আমাদের কঠিন মুদ্রা সহজ করা যায় এবং একটি কঠিন গুচ্ছ খোলা যায়।

ভুল প্রতিরক্ষা এবং এর ফলাফল:

সঙ্কটজনক মুহুর্তে কী খেলবেন তা বুঝতে পারেন না অনেক খেলোয়াড়। আমি নাগপাদা নেবারহুড হাউস ওপেন ক্যারাম টুর্নামেন্টের ফাইনালে কাদিরখানের সাথে খেলছিলাম। কাদিরখানের শেষ মুদ্রাটি আমার বাম পকেটের কাছে এবং আমার শেষ মুদ্রাটি বিপরীত পকেটের কাছে ছিল। এবার কাদিরখানের পালা, Queen মে বেস ফ্রেমের কাছাকাছি ছিল। কাদিরখান এমনভাবে খেললেন যে পাশের ফ্রেমে আমাদের দুই মুদ্রার মাঝখানে Queen চলে এসেছে। এটি ছিল তৃতীয় এবং সিদ্ধান্তমূলক খেলা। স্কোর ছিল 28 সব. তাই ওই বোর্ডের বিজয়ী ম্যাচ জিতবে। এই পজিশনে আমি Queen কে আরেকটু এগিয়ে দিলাম। কাদিরও তার পাশ থেকে Queen ধাক্কা দিল। এটি তিন বা তার বেশি বার ঘটেছে। আমি Queenকে সেই অবস্থান থেকে এমনভাবে সরিয়ে দিয়েছিলাম যে কাদিরের মনে ছিল এটা রক্ষা করবে নাকি পকেটে রাখবে। Queen কাদিরখানের জন্য একটি cut অবস্থানে এসেছিল, তাই তিনি এটি cut করতে চেয়েছিলেন, অন্যদিকে, তিনি এটিকে রক্ষা করার জন্য ঝুঁকেছিলেন কারণ কাটার সময় যদি তিনি Queen মিস করতেন, তাহলে তিনি ম্যাচটি হেরে যেতেন। এই দ্বিধায় কাদির cut করার চেষ্টা করেছিল এবং মিস করেছিল, আমি খুব সহজেই Queen পেয়েছিলাম এবং তাই আমি খেলা এবং ম্যাচ জেতার সুযোগ পেয়েছি। তিনি রক্ষণে ভুল করেছিলেন। যদি সঠিক ডিফেন্স খেলতাম তাহলে সেই ম্যাচ জেতার খুব বিরল সুযোগ ছিল আমার। আমার কয়েনটা উল্টো পকেটের এত কাছে যে striker দিয়ে ছুঁয়ে দিলেই পকেটে পড়ত কিন্তু কাদিরখানের কয়েনটা পকেটের এত কাছে ছিল না। তাই তার পকেট থেকে তার কয়েনটি সরিয়ে ফেলা উচিত ছিল যা Queen এর জন্য ব্লক ছিল। তাহলে তিনি প্রতিরক্ষার জন্য দুটি দিক পেতেন 1) তার বেস ফ্রেম 2) সাইড ফ্রেম যেখানে আমার মুদ্রা পকেটে ছিল। আমার জন্য শুধুমাত্র একটি পক্ষই রক্ষণের জন্য রয়ে যেত এবং সেটি ছিল আমার বেস ফ্রেম। তাই নিখুঁত ডিফেন্স খেলতে পারলে বোর্ড এবং ম্যাচ জেতার সম্ভাবনা বেশি ছিল তার।

পরোক্ষ প্রতিরক্ষা:

পরোক্ষ প্রতিরক্ষা অনেক স্ট্রোক দ্বারা তৈরি করা যেতে পারে যা 'স্ট্রোকের ঝরনা' অধ্যায়ে দেখানো হয়েছে। পরোক্ষ প্রতিরক্ষার জন্য প্রধান স্ট্রোক হল একটি glance এবং একটি brush। বোর্ড শেষ করার সময় বেশিরভাগ সময় প্রত্যক্ষ প্রতিরক্ষা করা হয় যখন যে কোনো পর্যায়ে পরোক্ষ প্রতিরক্ষা করা যেতে পারে।

অপরাধ:

'স্ট্রোকের ঝরনা' অধ্যায় থেকে কেউ বুঝতে পারে যে এই স্ট্রোকগুলি অপরাধের জন্য কীভাবে কার্যকর। অপরাধ খেলার একটি অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ কৌশল। শুধুমাত্র ডিফেন্স ম্যাচ জেতার উদ্দেশ্য পূরণ করতে পারে না। একজন খেলোয়াড়ের অবশ্যই ডিফেন্স এবং অফেন্স দুটোই থাকতে হবে। একজন খেলোয়াড়ের খেলার শুরুতে অপরাধ করার চেষ্টা করা উচিত। একজন খেলোয়াড় একটি আক্রমণাত্মক খেলার মাধ্যমে আত্মবিশ্বাস অর্জন করে এবং সে অনুভব করে যে বোর্ডের প্রতিটি মুদ্রা তার জন্য সহজ। অপরাধের অভাব তার আত্মবিশ্বাসকে হ্রাস করে এবং একজন খেলোয়াড় মনে করে যে বোর্ডের প্রতিটি মুদ্রা তার জন্য কঠিন। অপরাধের ক্ষেত্রে, একটি মুদ্রা খেলার জন্য এবং মুদ্রাকে সহজ করার জন্য একটি কৌশলগত পরিকল্পনা থাকা খুবই গুরুত্বপূর্ণ। অনেক খেলোয়াড় এটা মনে করে না এবং একটি অপরিকল্পিত আক্রমণাত্মক খেলা খেলে যেটিতে তারা ব্যর্থ হয়; যেমন যখন প্রতিপক্ষের মুদ্রা আমাদের মুদ্রার পথ আটকায় তখন আমরা অন্য মুদ্রাটি বাজিয়ে তা সরিয়ে ফেলি। কিন্তু এই ধরনের একটি মুদ্রা অপসারণ করার সময় আমরা চিন্তা করি না, এটি যে অবস্থানে পৌঁছাবে, এবং তাই, কখনও কখনও এটি আমাদের অন্যান্য মুদ্রার জন্য একটি বাধা হয়ে দাঁড়ায়। তাই, প্রতিপক্ষের মুদ্রা সরিয়ে ফেলার আগে একজন খেলোয়াড়কে তার গতিবিধি কল্পনা করা উচিত এবং দেখতে হবে যে এটি তার অন্য মুদ্রার জন্য বাধা হয়ে দাঁড়াবে না। যদি সেই কয়েনটি অন্য কয়েন ব্লক করতে আবদ্ধ হয় তবে একজন খেলোয়াড়কে প্রথমে সেই অন্যান্য কয়েনগুলি খেলতে হবে এবং তারপরে তাকে এমন একটি মুদ্রা সরিয়ে ফেলতে হবে। তাই খেলায় আমাদের নিখুঁত পরিকল্পনা দরকার।

প্রায়ই শেষ করার সুযোগ আমাদের পথে আসে। এই অবস্থানে একজন খেলোয়াড়ের নিখুঁতভাবে পরিকল্পনা করা উচিত এবং তাকে ক্রমানুসারে মুদ্রা খেলা উচিত। ধরুন বোর্ডে আমাদের পাঁচটি কয়েন আছে এবং আমাদের একটি ফিনিশিং পজিশন আছে কিন্তু আমাদের একটি কয়েন প্রতিপক্ষের মুদ্রার পথ রুদ্ধ করছে। যদি আমরা সেই মুদ্রাটি প্রথমে খেলি এবং অন্য চারটি মুদ্রার একটি মিস করি, তাহলে আমাদের প্রতিপক্ষ বোর্ড শেষ করে এবং অকারণে আমরা আমাদের ভাগ্যকে দোষ দিই। কিন্তু যে কয়েনটা প্রতিপক্ষের জন্য বাধা হয়ে দাঁড়ায় সেটা যদি শেষ পর্যন্ত খেলা যেত, তাহলে আগের কয়েনটা না থাকলেও আমরা আরও একটা সুযোগ পেতাম। অতএব, একজন খেলোয়াড়ের সর্বদা এমনভাবে পরিকল্পনা করা উচিত যাতে সে তার মুদ্রা মিস করলেও, সে আবার পালা পায়। আমরা আমাদের প্রতিপক্ষের কাছে কতটা বাঁক মেনে নেব তা সঠিকভাবে গণনা করা উচিত। আমাদের সবসময় প্রতিপক্ষের কাছে থেকে আরও একটি টার্ন নেওয়ার চেষ্টা করা উচিত; যেমন যদি আমাদের প্রতিপক্ষের কাছে একটি মুদ্রা কঠিন থাকে যেখানে আমাদের দুটি থাকে এবং আমাদের একটি পালা থাকে তবে আমাদের কোনো একক মুদ্রা পকেটে রাখার চেষ্টা করা উচিত নয় বরং আমাদের একটিকে পকেট করার চেষ্টা করা উচিত এবং অন্যটিকে সরিয়ে ফেলার চেষ্টা করা উচিত বা আমাদের উভয় কঠিন মুদ্রা সরিয়ে ফেলার চেষ্টা করা উচিত। প্রতিপক্ষ যখন একটি পালা পায় তখন তার জন্য একটি কঠিন মুদ্রা থাকে যা সে পকেটে রাখার চেষ্টা করবে। আমরা যদি পালা পাই তাহলে দুটি কয়েন আমাদের জন্য সহজ হয় এবং এইভাবে আমরা বোর্ড জিততে পারি। কখনও কখনও প্রতিপক্ষের কয়েন বোর্ডে থাকে এবং আমাদের খেলার সুযোগ থাকে। এই অবস্থানে আমাদের সর্বদা আক্রমণাত্মক খেলার মাধ্যমে বোর্ডকে রক্ষণের মাধ্যমে জিততে চেষ্টা করার পরিবর্তে বোর্ডকে শেষ করার চেষ্টা করা উচিত। আমরা সফল হলে আমাদের প্রতিপক্ষ পরবর্তী বোর্ডে সুযোগ পাবে না।

রমেশ চিট্রি এবং আমি সুহাস কাশলি এবং বিজয় সঙ্গমের বিরুদ্ধে মহারাষ্ট্র রাজ্য চ্যাম্পিয়নশিপের ফাইনাল খেলছিলাম। দুটি জুটিই সুনামধন্য ছিল তাই সেখানে দর্শকদের ভিড় ছিল। সেই ভিড় ছিল বিরল অভিজ্ঞতা। দর্শকদের সাথে এমন অভিজ্ঞতা আমাদের আগে হয়নি। দর্শকদের অত্যধিক চাপের কারণে আমাদের চেয়ারগুলি স্ট্যান্ডের নীচে ঠেলে দেওয়া হয়েছিল। আমরা অসহায় ছিলাম। ম্যাচ শুরু করার কোনো সম্ভাবনা ছিল না। আমরা তাদের অনুরোধ করলে তারা একটু পিছিয়ে যায়। তারপরেও যখন আমরা তুম গ্রহণ করতাম তখন আমাদের দর্শকদের পিছনে সরে যাওয়ার জন্য অনুরোধ করতে হয়েছিল যাতে আমরা প্রতিবার আমাদের চেয়ারটি স্থাপন করতে পারি। এটা দর্শকদের পক্ষ থেকে ইচ্ছাকৃত কোনো পদক্ষেপ ছিল না, কিন্তু এমন ভিড় ছিল যে প্রতিটি মানুষ নিজেকে সোজা করে ধরে রাখার জন্য অন্যকে জড়িয়ে ধরেছিল। আমার মনে পড়ল একটা মানব পিরামিডের কথা। প্রথম সারির চেয়ারগুলো দর্শকদের ম্যাচ দেখার জন্য উচ্চতার ক্রমানুসারে সাজানো হয়েছে। ম্যাচ শুরু হল। টেসে জিতেছেন সুহাস ও সঙ্গম। সঙ্গম প্রথম বোর্ড শুরু করে। তিনি আটটি সাদা কয়েন এবং Queen পকেটে রেখেছিলেন। শেষ কয়েনটা সুহাসের জন্য সহজ করে দিয়ে সে প্রশ্ন করে রমেশের দিকে তাকাল। সঙ্গমের খেলার জন্য দর্শকরাও করতালি দিয়েছিলেন। রমেশ যখন পালা পেল তখন সে বোর্ড শেষ করল। খেলাটি এতই আকর্ষণীয় হয়ে ওঠে যে দর্শকরা ম্যাচটি দেখতে আগ্রহী হয়ে ওঠে। প্রতিটি ভালো স্ট্রোকের জন্য করতালি ছিল। আমরা সবাই বোর্ডের পর বোর্ড শেষ করছিলাম কিন্তু কে জিতবে তা কেউ আন্দাজ করতে পারেনি। এটি ছিল স্ট্রোকের ভার্চুয়াল ঝরনা এবং একই সাথে কৌশল এবং কৌশলের লড়াই পুরোদমে ছিল। কেউ হাল ছেড়ে দিতে প্রস্তুত ছিল না। স্কোর ওভার রান. উভয় জুটি একটি করে ম্যাচ জিতেছে। দর্শকদের ভিড়ের কারণে বিশ্রাম নিতে বের হওয়া সম্ভব হয়নি। বিশ্রাম না নিয়েই শুরু হয় ম্যাচ। তৃতীয় ম্যাচেও কঠিন লড়াই হয়েছে। দর্শকরা দারুণভাবে উত্তেজিত হয়ে পড়েন। প্রতিটি খেলোয়াড় তার প্রতিপক্ষের ভুলের জন্য অপেক্ষা করছিলেন। শেষ পর্যন্ত উভয় জুটিই ২৮ পয়েন্ট করে। দর্শকরা তাদের শ্বাস বন্ধ করে রেখেছিলেন। বোর্ড শুরু করার পালা ছিল সুহাসের। তিনি বোর্ড চালু করেন। শেষ বোর্ড হিসেবে তিনি রক্ষণাত্মক কৌশল অবলম্বন করেন। সেই বোর্ডে আমিও দু-তিনটা ভালো স্ট্রোক এনেছিলাম। শেষ পর্যন্ত, উভয় জোড়ার বোর্ড একটি করে মুদ্রা বাকি ছিল। প্রত্যেকেই তার সঙ্গীকে সুযোগ দেওয়ার চেষ্টা করেছিল। এটা সত্যিই একটি কঠিন খেলা ছিল। আমাদের striker-এ দৃঢ় নিয়ন্ত্রণ রাখতে হয়েছিল এবং সঠিক স্ট্রোক খেলারও আশা ছিল। একই সঙ্গে আমাদের ধৈর্য ধরে রাখতে হয়েছে। শেষ পর্যন্ত রমেশ অসাধারণ ডিফেন্স খেলেন এবং সুহাস ও সঙ্গম উভয়ের জন্যই মুদ্রা কঠিন হয়ে পড়ে। সুহাস তখন তার শেষ রক্ষা করে এবং আমার জন্য আমাদের মুদ্রা কঠিন করে তোলে। আমি নিশ্চিত ছিলাম যে তাদের মুদ্রাও তাদের জন্য কঠিন ছিল। তাই আমি আমার কয়েনটি তৃতীয় পকেটে রাখার চেষ্টা করলাম। এটি এমন একটি দুর্দান্ত হিট ছিল যে আমার মুদ্রা সঠিকভাবে পকেটে চলে গিয়েছিল এবং দর্শকরা আনন্দে অভিভূত হয়েছিল। সেই ম্যাচটির নিজস্ব গুরুত্ব ছিল, কারণ এটি রাজ্য স্তরের ডাবলসে আমাদের হ্যাটট্রিক জয়। আমরা এটা করতে পারতাম এবং এখন পর্যন্ত অন্য কোন pair এটা করতে সফল হয়নি।

অধ্যায়-6

খেলোয়াড়দের গুণাবলী:

যেকোন খেলার একজন খেলোয়াড়কে অবশ্যই কিছু গুণাবলীর অধিকারী হতে হবে এবং একজন ক্যারাম খেলোয়াড়ও এর ব্যতিক্রম নয়।

প্রথম এবং সবচেয়ে প্রয়োজনীয় প্রয়োজন আত্মবিশ্বাস। আত্মবিশ্বাস আছে এমন কোনো খেলোয়াড়ের জন্য কিছুই কঠিন নয়। তাহলে সে সহজে শিখতে পারবে। কিন্তু একবার সে আত্মবিশ্বাস হারিয়ে ফেললে, সবচেয়ে সহজ কাজটি তার জন্য কঠিন হয়ে পড়ে। তাই একজন ক্যারাম প্লেয়ারও চরম আত্মবিশ্বাসের সাথে বসে তার কঠিন মুদ্রা সহজ করে দিতে পারে। খেলার সময় সে ভবিষ্যদ্বাণী করতে পারে খেলা শুরু থেকে শেষ করার উপায় ও উপায়। তবে, যদি তার আত্মবিশ্বাসের অভাব থাকে, এমনকি পকেটে থাকা তার মুদ্রাও তার কাছে চ্যালেঞ্জ হয়ে দাঁড়ায়। তাই ধ্রুবক অনুশীলনের মাধ্যমে এবং খেলার প্রতি সম্পূর্ণ নিষ্ঠার সাথে একজনকে আত্মবিশ্বাস তৈরি করতে হবে।

আমার দ্বারা প্রত্যক্ষ করা কয়েকটি দৃষ্টান্ত নীচে দেওয়া যাক যেখানে আত্মবিশ্বাসী খেলোয়াড়রা দুর্দান্ত পারফরম্যান্স দিয়েছে।

জয়হিন্দ স্পোর্টস ক্লাব, বোম্বে দ্বারা পরিচালিত ক্যারাম সিঙ্গেলের একটি ওপেন সেমিফাইনালে, অন্ধ্রপ্রদেশের আপারাও এবং বোম্বের রমেশ চিট্রি ফাইনালে পৌঁছেছিল। ফাইনালে বিজয়ীকে স্বর্ণপদক দেওয়া হবে। অল্পাৱাও ইতিমধ্যেই আগের তিন বছরে জাতীয় চ্যাম্পিয়নশিপ জিতে হ্যাটট্রিক করেছিলেন, যেখানে রমেশ চিট্রির সমস্ত স্বর্ণপদক প্রতিযোগিতা জিতে রেকর্ড ছিল। খেলা শুরু হয় এবং অ্যাপারও সহজেই প্রথম খেলাটি পকেটে ফেলে। রমেশ অবশ্য দ্বিতীয় গেম জিতে সমতায় ফেরেন। দ্বিতীয় খেলার পর এ সাধারণত দশ মিনিটের বিরতি দেওয়া হয়। যখন তারা চা খাচ্ছিল, রমেশ পূর্ণ আত্মবিশ্বাসের সাথে আমার ভাইকে বলেছিল যে সে তৃতীয় গেমটি জিতবে, যদিও আপারাও লিড নেয়। দর্শকরা খেলা উপভোগ করছিল এবং রমেশের জয় দেখার জন্য অধীর আগ্রহে অপেক্ষা করছিল। যদিও তাদের সম্পূর্ণ হতাশা, অল্পাৱাও 27-এ পৌঁছানোর জন্য দুর্দান্ত ফর্ম দেখিয়েছিলেন, তাই খেলাটি একতরফা ছিল এবং সম্পূর্ণরূপে অ্যাপারওয়ের পক্ষে ছিল। এই মুহূর্তে, রমেশ, তার আত্মবিশ্বাসের আশীর্বাদপুষ্ট তার আসল খেলাটি কেবল তার সমর্থকদেরই নয়, প্রতিপক্ষ আপারাওকে অবাক করে দিয়েছিল।

রমেশ খেলায় সমতা আনেন ২৭টি। দর্শকরা আনন্দে অভিভূত হয়ে গেল এবং রমেশ শেষ বোর্ড এবং এর সাথে খেলা এবং ম্যাচটি জয় করলেন। তাকে প্রচুর অভিনন্দন জানানো হয়েছিল।

ভানামালি হলে (বোম্বে) খেলা অন্য ম্যাচে সুহাস কাশলি এবং আজিমুদ্দিন শেখ একে অপরের মুখোমুখি হয়েছিল। তৃতীয় গেম সুহাস লিড নিয়েছিলেন এবং আজিমুদ্দিনের 16 এর বিপরীতে 27। শেষ বোর্ডে, সুহাসকে ভাঙতে হয়েছিল। তিনি তার প্রথম পকেটে ক্লাসিকভাবে বোর্ড খুললেন। সে দেখল তার অন্য কয়েন পকেটের কাছে। তারপর টেনে নিয়ে তার সব কয়েন তার পাশে নিয়ে এল। এগুলোর মধ্যে

পরিস্থিতিতে, আজিমুদ্দিন একটি দুর্দান্ত খেলা খেলেন যা অতুলনীয় ছিল। এরপর তিনি strikerকে তার প্রতিপক্ষের হাতে যেতে দেননি। তিনি শুধুমাত্র একটি স্পেলে Queen দিয়ে নয়টি কয়েন নিয়েছিলেন এবং 13 পয়েন্ট নিয়ে ম্যাচ জিতেছেন।

1970 সালে জাতীয় চ্যাম্পিয়নশিপ প্রতিযোগিতায়, বোম্বাইয়ের সুহাস কাঞ্চলি এবং মাদ্রাজের সত্যনারায়ণ দিল্লির মধ্যে মাদ্রাজে খেলা একটি ম্যাচ আবার উভয় খেলোয়াড়ের মধ্যে দুর্দান্ত দৃঢ় সংকল্প এবং আত্মবিশ্বাসকে প্রকাশ করে। ফাইনালে সুহাস প্রথম গেমটি সহজেই তুলে নেন। দ্বিতীয় গেমও তিনি ২৮-৬ এগিয়ে ছিলেন। দর্শকরা এভাবে একতরফা খেলা দেখছিলেন, কিন্তু এখানে, দিল্লি সুহাসকে থামিয়ে 28 তম খেলায় সমতা আনেন। শেষ বোর্ডে দুর্দান্ত খেলেন, তৃতীয়টিতে

এবং শেষ খেলা পজিশন ঠিক বিপরীত ছিল। দিল্লি তার সমর্থকদের দ্বারা উত্সাহিত হয়েছিল এবং তিনি 28-6-এ এগিয়ে ছিলেন। দর্শকরা ভাবছিলেন সুহাস দ্বিতীয় খেলায় হেরে যাওয়ায় শেষ হয়ে গেছে। যদিও সুহাস সম্পূর্ণ আত্মবিশ্বাসী ছিলেন এবং করুণার সাথে তিনি 28 স্কোর সমান করেছিলেন। দর্শকরা আনন্দের সাথে দেখছিল এবং সুহাস ফাইনাল বোর্ড এবং ম্যাচ জিতে তার জয় নিশ্চিত করেছে।

একাগ্রতা:

যদি আমরা একাগ্রতার সাথে একটি বই পড়ি তবে আমরা যা পড়ি তার বেশিরভাগই মনে রাখি। একইভাবে যদি আমরা ক্যারামে মনোনিবেশ করি, আমরা মুদ্রার পরিবর্তনশীল অবস্থান পর্যবেক্ষণ করতে সক্ষম হব এবং এইভাবে আমরা আমাদের খেলাটিকে পুনর্বিন্যাস ও পরিচালনা করতে পারি।

মনের একাগ্রতা আমাদের মুদ্রার একটি বিন্দু ঠিক করতে সাহায্য করতে পারে যেখানে আমাদের এটি পকেটে রাখার জন্য আঘাত করতে হবে। যদি একজন খেলোয়াড় বাইরে না দেখে এবং শুধুমাত্র বোর্ডে মনোনিবেশ করে, তবে তার দৃষ্টিশক্তি সেট হয়ে যায় এবং এই প্রক্রিয়ায় সে আত্মবিশ্বাস অর্জন করে।

পর্যবেক্ষণ:

খেলোয়াড়রা কখনই খেলা পর্যবেক্ষণের কথা ভাবেন না। তারা শুধুমাত্র পর্যবেক্ষণ দ্বারা শিখতে পারে। একজনের পর্যবেক্ষণ আগ্রহী হলে কেউ শিখতে এবং উন্নতি করতে পারে। একজন প্রতিপক্ষকে তার খেলা পর্যবেক্ষণের মাধ্যমেও বিচার করা যায় এবং তার ঘাটতিগুলো আমাদের সুবিধার জন্য সবচেয়ে ভালোভাবে কাজে লাগানো যায়।

শ্রীলঙ্কার বিরুদ্ধে একটি আন্তর্জাতিক প্রথম টেস্টে আমি ফার্নান্দোর বিপক্ষে খেলছিলাম। প্রথম খেলায় হেরেছি। আমি তীক্ষ্ণভাবে ফার্নান্দোর খেলা পর্যবেক্ষণ করছিলাম এবং আমি লক্ষ্য করেছি যে ফার্নান্দো সর্বাধিক brush এবং glance ব্যবহার করছে। দ্বিতীয় গেমটি খেলার সময় আমি এমনভাবে খেলছিলাম যাতে ফার্নান্দো সুযোগ পায়নি

তার অস্ত্র ব্যবহার করতে। সে তখন তার আত্মবিশ্বাস হারিয়ে ফেলে এবং দ্বিতীয় এবং তৃতীয় খেলাটি আমার পক্ষে দেয়।

বোম্বেতে আমি একজন প্রতিপক্ষের সাথে দেখা করেছি যার ডানদিকের খেলা ছিল দুর্বল। বাম পাশে ভালো খেলছিলেন। তাই আমি এমনভাবে খেলতাম যাতে তার সর্বোচ্চ মুদ্রা তার ডান পাশে আনা হয়। এমনকি আমি বিরতির জন্য আমার striker প্লেসমেন্ট ডানদিকে স্থানান্তরিত করেছি।

অনুপযুক্ত পর্যবেক্ষণ বা কোন পর্যবেক্ষণের ফলেও স্ট্রোকগুলি বিপথগামী হয়; যেমন মুদ্রার কাছাকাছি কিছু পাউডার থাকলে প্লেয়ার এটি লক্ষ্য করে না। তিনি যথারীতি খেলেন এবং দেখেন তার মুদ্রা পকেটে পৌঁছাচ্ছে না।

নাগপাদা নেবারহুড হাউসে খেলা একটি ম্যাচে, রমেশ চিট্টি কোয়ার্টার ফাইনালে কাদির খানের বিরুদ্ধে খেলছিলেন, কাদিরখানের শেষ মুদ্রাটি সামনের পকেটের কাছে ছিল। কাদির অবশ্য সীমান্তের কাছে একটি গুঁড়ো দেখতে ব্যর্থ হয়েছে। ম্যাচ জিততে তাকে শুধুমাত্র সেই কয়েনটি পকেটে রাখতে হয়েছিল। কাদির যেভাবে striker কে আঁকড়ে ধরেছিলেন, রমেশ একজন অভিজ্ঞ খেলোয়াড় হওয়ায় বুঝতে পেরেছিলেন যে কাদির একটি double ডিউ করবেন। কাদির সত্যিই তাই করেছিলেন, এবং সঠিক পর্যবেক্ষণ করতে ব্যর্থতার কারণে ম্যাচ হেরেছিলেন।

কখনোই অতিরিক্ত আত্মবিশ্বাস নেই:

যাইহোক, একজন খেলোয়াড় আত্মবিশ্বাসী হতে পারে, তার কখনোই অতিরিক্ত আত্মবিশ্বাসী হওয়া উচিত নয়। সাধারণত একজন খেলোয়াড় অতিরিক্ত আত্মবিশ্বাসী হয়ে ওঠে যখন সে একটি শক্তিশালী লিড নেয়। আমি এখন অতিরিক্ত আত্মবিশ্বাসের কারণে খেলোয়াড়দের ম্যাচ হারানোর একটি উদাহরণ উদ্ধৃত করব।

রাজ্য স্তরের ফাইনালে, বোম্বে অ্যামেচারস ক্লাবের ইম্প্রাক্কায়াল এবং কাইরামকোন্ডা এবং সুহাস কাশ্বলি এবং দেবজি সুমরা, বোম্বেতে সুপরিচিত pair-এর মধ্যে দ্বৈত ম্যাচ খেলা হয়েছিল, পরবর্তী pair মাত্র তিনটি বোর্ডে প্রথম গেমটি সহজেই জিতেছিল। দ্বিতীয় গেমও তারা আবার ৩টি বোর্ডে পৌঁছেছিল এবং খেলা এবং ম্যাচ জেতার থেকে মাত্র এক পয়েন্ট কম ছিল, কাশ্বলি এবং সুমরা তখন অতিরিক্ত আত্মবিশ্বাসী হয়ে ওঠেন এবং প্রদর্শনী স্ট্রোকের মাধ্যমে সহজ কয়েন পকেট করার চেষ্টা করে খুব সহজেই খেলতে শুরু করেন। অপেশাদার pair, তবে সতর্কতার সাথে খেলে এবং দ্বিতীয় গেমটি জিতে নেয় ফলে কাশ্বলি এবং সুমরা তৃতীয় গেমে তাদের আত্মবিশ্বাস হারিয়ে ফেলে। তারা striker-এর উপর তাদের নিয়ন্ত্রণ হারিয়েছে এবং তৃতীয় গেম এবং ম্যাচটি তাদের অতিরিক্ত আত্মবিশ্বাসের কারণে হেরেছে।

রাজ্য স্তরে খেলা এমন একটি ম্যাচে সুহাস কাশ্বলি সুমরার পারফরম্যান্সকে অবমূল্যায়ন করেছিল যদিও সুমরা সেই টুর্নামেন্টে অত্যন্ত ভাল খেলছিল। রমেশ এবং সুমরার মধ্যে অনুষ্ঠিত কোয়ার্টার ফাইনাল ম্যাচে রমেশ হেরে যায় এবং স্বীকার করে যে, তার দ্বারা সেরা খেলা সত্ত্বেও সুমরা তাকে হারাতে দুর্দান্ত ফর্ম প্রদর্শন করেছিল। রমেশ তাই মোহাম্মদ তাহিরকে সুমরার বিরুদ্ধে সতর্ক সেমিফাইনাল খেলার পরামর্শ দেন। তাহিরও জবাব দিয়েছিলেন যে সঠিক রক্ষণের সাথে, তিনি সুমরার বিপক্ষে খেলবেন এবং তিনি ছিলেন

অত্যধিক আত্মবিশ্বাস যে সুমরা তার বিরুদ্ধে জিততে পারবে না। তবে সেই ম্যাচে সুমরা দুর্দান্ত ফর্ম দেখিয়েছিলেন এবং তাহিরকে হতবাক করা হয়েছিল। সুমরা খুব সহজেই তাহিরের বিপক্ষে ম্যাচ জিতে নেয় পরেরটির ভালো রক্ষণ সত্ত্বেও। ফাইনালে সুমরা

সুহাস কাশ্বলির বিরুদ্ধে খেলার কথা ছিল, অন্যান্য খেলোয়াড়রা সুহাসকে সতর্ক থাকার পরামর্শ দিয়েছিল কারণ সুমরা একটি সূক্ষ্ম প্রদর্শনের মাধ্যমে বিরতির সূচনা করছিল। সুহাস অতিরিক্ত আত্মবিশ্বাসী ছিলেন এবং বলেছিলেন যে তিনিও একটি ভাল বিরতি করতে পারেন এবং একটি শক্ত প্রতিরক্ষাও রাখতে পারেন। তবে সুমরা শুরু থেকেই খেলায় আধিপত্য বিস্তার করে এবং সুহাস কোনো প্রতিরোধ গড়ে তোলার আগেই সুমরা মাত্র 25 মিনিটে উভয় খেলাই জিতে নেয়; সুহাস একটি খেলায় মাত্র পাঁচ পয়েন্ট সংগ্রহ করতে পারে এবং অন্য খেলায় একটি পয়েন্টও পেতে পারেনি। এইভাবে তাহির এবং সুহাস তাদের অতিরিক্ত আত্মবিশ্বাসের কারণে সুমরার কাছে হেরে যায়।

মাদ্রাজে একবার আমিও অতিরিক্ত আত্মবিশ্বাসে পড়ে গিয়েছিলাম। সুহাস কাশ্বলি এবং আমি যথাক্রমে সত্যনারায়ণ দিল্লি এবং লাজারকে হারিয়ে একক ফাইনালে পৌঁছেছি। আমি প্রথম খেলা নিয়েছিলাম। এই ভাবনা আমাকে আঘাত করেছিল যে সুহাস খুব কমই বোম্বের বাইরের কোনও খেলোয়াড়ের কাছে পরাজয়ের মুখোমুখি হয়েছিল এবং আমি তাকে হারানোর কথা ভেবেছিলাম। প্রথম খেলায় জিতেছিলাম বলে আমি শিথিল হয়ে পড়েছিলাম। সুহাস অবশ্য সঠিকভাবে খেলেছে এবং আমাকে ক্যারাম খেলোয়াড় হিসেবে সবচেয়ে খারাপ পরাজয় মেনে নিতে হয়েছিল। আমি দ্বিতীয় এবং তৃতীয় গেম 29-0, 29-0 হেরেছি। এটি একজন অতিরিক্ত আত্মবিশ্বাসী খেলোয়াড়ের ভাগ্য এবং একজন অতিরিক্ত আত্মবিশ্বাসী খেলোয়াড়ের জন্য একটি পাঠ এবং আমার জন্য একটি পাঠ ছিল।

স্থিতিশীলতা বা ধৈর্য:

একজন খেলোয়াড়কে কোনো মূল্যে তার মেজাজ হারানো উচিত নয়। এমনকি যদি কোনো প্রতিপক্ষের কাছে বোর্ড জয়ের জন্য শেষ মুদ্রাটি অবশিষ্ট থাকে, তবে খেলা বা ম্যাচটি পরাজয় স্বীকার করা উচিত নয় যতক্ষণ না মুদ্রাটি তার প্রতিপক্ষের পকেটে আসে। আমি দেখেছি কয়েকজন খেলোয়াড়কে এই পর্যায়ে পরাজয় স্বীকার করে ম্যাচটি মেনে নিতে। এটা একেবারেই ভুল।

নাগপুরে, আমার এবং কোয়েম্বাটোরের স্টিফেনসনের মধ্যে খেলা একটি কোয়ার্টার ফাইনাল ম্যাচে, আমরা উভয়েই যথাক্রমে প্রথম এবং দ্বিতীয় গেম জিতেছিলাম। তৃতীয় খেলায়, আমরা ঘাড়-ঘাড় লড়াই করেছি। স্টিফেনসনের বয়স ছিল ২৮ যখন আমি ২৭।

স্টিফেনসন কার্যত বোর্ডটি পরিষ্কার করেছিলেন এবং শেষ পর্যন্ত, তার কেবলমাত্র একটি মুদ্রা বোর্ডে ছিল, সেটিও ডান হাতের পকেট থেকে মাত্র 1" দূরে। আমার পরাজয় আসন্ন ছিল। আমি পরাজয় মেনে নিতে পারতাম এবং বামেও থাকতাম কিন্তু আমি চুপচাপ আমার আসনে রয়েছিলাম। স্টিফেনসন তার অতিরিক্ত আত্মবিশ্বাসের কারণে তার স্ট্রোকটি ভুলভাবে সাজিয়েছিলেন এবং এর পরিবর্তে আমি সহজে তার স্ট্রোকের ব্যবস্থা করেছিলাম। তার কয়েন দুটোই বাইরের বৃত্তে রাখলাম এবং শেষ পর্যন্ত আমি খেলা এবং ম্যাচ জিততে আমার পাঁচটি কয়েন সাফ করে দিলাম।

মাদ্রাজে আমাকে সেমিফাইনালে আপারাওয়ার বিপক্ষে খেলতে হয়েছিল। আগেই বলা হয়েছে, জাতীয় চ্যাম্পিয়নশিপে হ্যাটট্রিকের রেকর্ড ছিল আপারাও। আমরা দুজনেই নিলাম

প্রতিটি একটি খেলা। আমি একটি দুর্দান্ত খেলা খেলছিলাম এবং দর্শকরাও আমার প্রশংসায় পূর্ণ ছিল। তাই আমি একটি আক্রমণাত্মক খেলা খেলেছি এবং আপ্সারাও এর মাত্র ২ এর বিপরীতে ২৭ পয়েন্ট করেছি। পরিস্থিতি সত্ত্বেও আপ্সারাও খুব শান্ত ছিলেন। ধীরে ধীরে এবং স্থিরভাবে, তিনি ব্যবধান কমাতে শুরু করেন এবং তৃতীয় গেম এবং ম্যাচ জিতে নেন। আমি নিশ্চিত যে তিনি এটি করতে পেরেছিলেন কারণ তিনি ধৈর্য ধরেছিলেন।

বোম্বাইয়ের আহমেদ আনসারির খেলায় আমি আত্মবিশ্বাস ও ধৈর্যের চমৎকার সমন্বয় দেখেছি। বোম্বাইতে নাগপাদা নেবারহুড হাউস টুর্নামেন্টে আমি তার বিরুদ্ধে একটি ম্যাচ খেলেছিলাম। আমরা উভয়েই একটি করে গেম পকেটে নিয়েছিলাম এবং তৃতীয় গেম আমি আমার লিড বাড়িয়ে ২৭ শূন্য করে দিয়েছি।

এরপর আনসারি অসাধারণ খেলা খেলেন। তিনি বোর্ড খুললেন এবং এক স্পেলে এটি পরিস্কার করলেন, এইভাবে ১৪ পয়েন্ট তৈরি করলেন। পরবর্তীতে খেলা বোর্ডে, আমি এক পয়েন্ট পেয়েছিলাম এবং আমার স্কোর ২৮ এ পৌঁছেছিল। তিনি আবার বোর্ড খুললেন এবং ১৪ পয়েন্ট করার জন্য একটি পুনরাবৃত্তি প্রদর্শন করলেন এবং আমার স্কোর ২৮ সমান করে দিলেন। দর্শকরা তাকে করতালি দেন। বোর্ডে, আমার বিরতি থাকলেও সে পয়েন্ট পেয়েছে এবং ম্যাচ জিতেছে। ক্যারামের ইতিহাসে এটাই ছিল একমাত্র উদাহরণ যেখানে একজন খেলোয়াড় খেলা শেষ করতে পরপর দুই বিরতি খেলেন। বোম্বাইর কাদিরখানের বিপক্ষে মাদ্রাজ ন্যাশনালসে তামিলনাড়ুর বনাম লাজার রেকর্ডটি সমান করেছিলেন কিন্তু তিনি ম্যাচ হেরেছিলেন। তিনি প্রথম খেলার শেষ বোর্ডে এবং দ্বিতীয় খেলার প্রথম বোর্ডে সাদা স্ল্যাম করেছিলেন।

প্রতিপক্ষকে কখনই অবমূল্যায়ন করবেন না:

আপনার প্রতিপক্ষকে কখনই অবমূল্যায়ন করবেন না। আমি একবার কুরলা স্পোর্টস ক্লাবের উন্মুক্ত প্রতিযোগিতায় এই ভুল করেছিলাম। আমি বালু আইয়ারের বিপরীতে খেলছিলাম। বালু যেহেতু কুরলা স্পোর্টস ক্লাবের নিয়মিত খেলোয়াড় ছিল, আমি তার খেলার সাথে পরিচিত ছিলাম। এটি ছিল ম্যাচের প্রথম রাউন্ড। আমি সিদ্ধান্ত নিয়েছিলাম যে আমি একটি বানান সব মুদ্রা পকেটে করার চেষ্টা করব। আমি প্রথম বোর্ড থেকে আমার প্রচেষ্টা শুরু করেছিলাম কিন্তু আমি যা করতে চেয়েছিলাম তা অর্জন করতে পারিনি। দ্বিতীয় খেলায়, আমি একটি পূর্ণ বোর্ড পাওয়ার উদ্দেশ্য নিয়ে শুরু করেছিলাম কিন্তু আমি এটি পেতে পারিনি। আমি বালুকে বোর্ড জিতে দিয়েছি। এভাবেই দ্বিতীয় খেলায় জিতেছেন তিনি। আমি ভেবেছিলাম তৃতীয় খেলায় শেষ করার জন্য আমি অবশ্যই বিরতি পাব। যাইহোক, তৃতীয় খেলাটি এমনভাবে শুরু হয়েছিল যে আমার মুদ্রা জড়িয়ে গেল এবং আমি আমার সমস্ত একাগ্রতা হারিয়ে ফেললাম। বালু পরিস্থিতির পূর্ণ সদ্ব্যবহার করে ২৩-০ গোলে এগিয়ে যায়। যেহেতু এটি প্রথম রাউন্ড ছিল, ৪টি বোর্ডের সীমাবদ্ধতার নিয়ম এতে প্রযোজ্য ছিল। মাত্র ৩টি বোর্ডে খেলার কথা ছিল এবং বাকি তিনটি বোর্ডে খেলাটি নেওয়া আমার উপর বাধ্যতামূলক ছিল। পরিস্থিতি অনুধাবন করে, আমি আমার খেলা পরিবর্তন করেছি এবং শুধুমাত্র পরিস্থিতি আমার জন্য অনুকূল হয়ে গেছে। ম্যাচটি ছিনিয়ে নেওয়ার জন্য আমি এই ৩ বোর্ডে ২৭-এ পৌঁছতে পারি। শেষ পর্যন্ত আমি টুর্নামেন্ট জিতেছি।

কিন্তু আমি ভুলতে পারিনি প্রথম রাউন্ডে যে আমি প্রতিপক্ষকে অবমূল্যায়ন করার কারণে ছিটকে পড়তে যাচ্ছিলাম।

বান্দ্রা ওপেন ক্যারাম প্রতিযোগিতায় আমার আরেকটি অভিজ্ঞতা হয়েছিল। এই দিনে আব্দুল জব্বার ক্যারাম প্রতিযোগিতায় চাঞ্চল্য সৃষ্টি করেছিলেন। দেবজী সুমরার বিপক্ষে খেলতেন তিনি। সুমরা খুব জুনিয়র ছিল এবং আরামে বোর্ডে পৌঁছানোর জন্য তাকে চেয়ারে কয়েকটা বালিশের সমর্থন নিতে হয়েছিল। জব্বার তাই কম চিন্তিত ছিলেন এবং একটি দায়িত্বজ্ঞানহীন খেলা খেলছিলেন। যাইহোক, জব্বার পরিস্থিতি কল্পনা করার আগেই, সুমরা মাত্র চারটি বোর্ডে এবং খুব কমই সাত মিনিটের মধ্যে প্রথম গেমটি পকেটে ফেলে। জব্বার সঙ্গে সঙ্গে জ্ঞান ফিরে এসে পরিস্থিতি বুঝে সাবধানে খেলেন। তিনি তার অভিজ্ঞতার গুণে এবং তার কাছে থাকা সমস্ত কৌশল ব্যবহার করে দ্বিতীয় এবং তৃতীয় গেমটি জিতেছিলেন। সেই ম্যাচে জয়ের জন্য জব্বারকে কঠিন লড়াই করতে হয়েছিল যদি তিনি সুমরাকে অবমূল্যায়ন করতেন তবে তিনি পরাজিত হতেন। কয়েক বছর পর, একই pair আবার দাদারের বনমালি হলে যুদ্ধ হয়। এটি একটি অবিস্মরণীয় ম্যাচ ছিল। দুজনেই প্রথম খেলায় 28 স্কোর করার জন্য দুর্দান্ত খেলেছিলেন। শেষ বোর্ডটি জব্বারকে খুলতে হয়েছিল এবং পজিশনের সুবিধা নিয়ে সে খেলা জেতার জন্য Queen দিয়ে সমস্ত কয়েন পকেটে ফেলেছিল। দ্বিতীয় ম্যাচেও একই কৃতিত্বের পুনরাবৃত্তি করলেন ম্যাচ জিততে। কখন স্কোর আবার প্রতিটি ছিল 28. এভাবে প্রতিটি খেলার শেষ বোর্ডে শেষ করতে বিরতি নেন জব্বার। (একটি রেকর্ড)।

একটি খোলা মন:

কিছু খেলোয়াড় ভালো খেলার পর ভাবতে শুরু করে যে তারা চ্যাম্পিয়ন এবং এখন শেখার কিছু বাকি নেই। তারা সুবিধামত ভুলে যায় যে জ্ঞান একটি বিশাল সমুদ্র এবং আমরা যা শিখি তা তার একটি আণুবীক্ষণিক অংশ মাত্র। প্রতিটি খেলোয়াড়ের সবসময় মনে রাখা উচিত যে তাকে আরও বেশি করে শিখতে হবে। এই খেলোয়াড়রা তাদের নির্ধারিত ম্যাচ শেষ করার সাথে সাথেই তারা হল ছেড়ে চলে যায় এবং অন্যদের খেলা দেখার আগ্রহ নেয় না। তারা কখনই অন্যের কাছ থেকে শিখতে চায় না। বোর্ডের প্রতিটি স্ট্রোক বোর্ডে মুদ্রার অবস্থান পরিবর্তন করে এবং অন্যরা কীভাবে খেলে এবং তারা কী অর্জন করে তা দেখার মতো। আমরা কেবল এই ধরনের অভিজ্ঞতা থেকে শিখতে পারি। একটি দুর্দান্ত স্ট্রোক, cut বা glance একজন খেলোয়াড় খেলে তা আমাদের খেলায় এটি ব্যবহার করার কথা ভাবতে পারে, যদি আমরা অন্যদের খেলায় যথাযথ মনোযোগ দিই। একজন খেলোয়াড়ের সৃজনশীল মন থাকতে হবে। তাকে সবসময় নতুন স্ট্রোক বা বিভিন্ন স্ট্রোকের সংমিশ্রণের সন্ধান খোঁজা উচিত।

অনুশীলন:

যে কোনো খেলার জন্য অনুশীলন অপরিহার্য। এটি বিভিন্ন উপায়ে এবং উপায়ে করা যেতে পারে। বিভিন্ন স্ট্রোক, কাটা এবং নিজেকে একদৃষ্টি চেষ্টা করে একা একা এটি পেতে পারেন। অল্প কিছু খেলোয়াড় তুলনামূলক কম দক্ষ খেলোয়াড়দের সাথে খেলে। তারা স্বাভাবিকভাবেই এই জাতীয় অনুশীলনে আধিপত্য করে তবে দীর্ঘমেয়াদে এই পদ্ধতির কোনও লাভ হয় না। যতদূর সম্ভব, একজন ভালো খেলোয়াড়ের সাথে অনুশীলন করা উচিত বা অন্তত নিজের মানের একজন খেলোয়াড়ের সাথে অনুশীলন করা উচিত। একটি গুণগত খেলার সাথে touch এ যাওয়ার জন্য বিভিন্ন স্টাইল বিশিষ্ট খেলোয়াড়দের সাথে অনুশীলন করা উচিত। আমরা যদি একই খেলোয়াড়দের সাথে বারবার খেলি তাহলে আমাদের খেলা স্টেরিওটাইপ এবং একঘেয়ে হয়ে যায়। ক্রমাগত অনুশীলনের জন্য, একজনকে ধৈর্য এবং একাগ্রতা থাকতে হবে। পাঁচবারের জাতীয় চ্যাম্পিয়ন সুহাস কাশ্বলির ক্ষেত্রে এই গুণগুলির সমন্বয় প্রশংসনীয়। সে একা একা অনুশীলন করে ঘন্টার পর ঘন্টা কাটায়। 1959 সালে, সুহাস এবং আমি হায়দ্রাবাদে অনুষ্ঠিত হতে যাওয়া জুনিয়র ন্যাশনাল চ্যাম্পিয়নশিপে খেলার জন্য নির্বাচিত হয়েছিলাম। সেই দিনগুলিতে, জাতীয় প্রতিযোগিতাগুলি 32"x32" বোর্ডে খেলা হত। আমরা 29"x29" মাত্রার বোর্ডে খেলতে অভ্যস্ত ছিলাম। তাই বোর্ডের সমস্ত খেলোয়াড়কে 32"x 32" বোর্ডে অনুশীলন করতে হয়েছিল এবং গালিব ক্লাব বোর্ডে আমাদের জন্য এমন একটি বোর্ড উপলব্ধ করা হয়েছিল। ক্লাবে গিয়ে অনুশীলন করতাম। আমার আশ্চর্যের বিষয়, সুহাসের সাথে ক্লাবে আমার দেখা হয়নি কারণ সে 'ঘুড়ি ওড়ানো' ব্যস্ত ছিল। আমি মনে করি, ঈশ্বর এই খেলোয়াড়কে প্রচুর উপহার দিয়েছেন কারণ তিনি সব ধরনের খেলায় পারদর্শী। একবার তিনি গালিব ক্লাবে গিয়ে আমার বিপক্ষে খেলেছিলেন। এর আগে আমি তার খেলা দেখার সুযোগ পাইনি। সুহাস স্বাভাবিকভাবেই আমার বিপক্ষে মাত্র ৩টি বোর্ডে হেরেছে এবং তার নামের বিপক্ষে একটি পয়েন্ট ছাড়াই। তিনি এই পরাজয়কে এতটাই খারাপভাবে নিয়েছিলেন যে তারপরে, তিনি খাবার বা পানীয় ছাড়াই 36 ঘন্টা ধরে অনুশীলন করেছিলেন। এমন একাগ্রতার এক অনন্য উদাহরণ তিনি। এরপর তিনি এ হওয়ার প্রতিযোগিতায় নামেন

হায়দরাবাদে উত্তেজনা। অবশ্যই, এটি প্রতিটি খেলোয়াড়ের উপর নির্ভর করে যে কতক্ষণ এবং কোন উপায়ে অনুশীলন করা উচিত। এটা সব একজনের দখল উপর নির্ভর করে। আমি একটি ভিন্ন পদ্ধতি আছে। যেদিন আমাকে ম্যাচ খেলতে হবে আমি কখনই অনুশীলন করি না। আমি সারাদিন এই আনন্দ থেকে নিজেকে বঞ্চিত করার কারণে খেলার আন্তরিক ইচ্ছা নিয়ে ক্যারাম টেবিলে বসে থাকি। আমি মনে করি সে কারণেই আমি খুব ভালো একটা শো করতে পারি। যদি আমাকে প্রতিদিন কোনো না কোনো প্রতিযোগিতায় খেলতে হয়, আগের দিনের খেলাটাই আমার অনুশীলন। আমি আমার দুই ম্যাচের মধ্যে অনুশীলন করি না। অবশ্যই, আমার দখল সহজ এবং খেলায় আমার হৃদয় এবং আত্মা আমার শক্তি। ক্যারাম তাই আমার রুটিনে কখনও বাধা দেয়নি। একটি জাতীয় প্রতিযোগিতায় আমি কোয়ার্টার ফাইনালে সুহাস কাশ্বলির সাথে দেখা করেছি। ম্যাচটি সন্ধ্যায় ছিল এবং আমার রুটিন অনুযায়ী, আমি করেছি

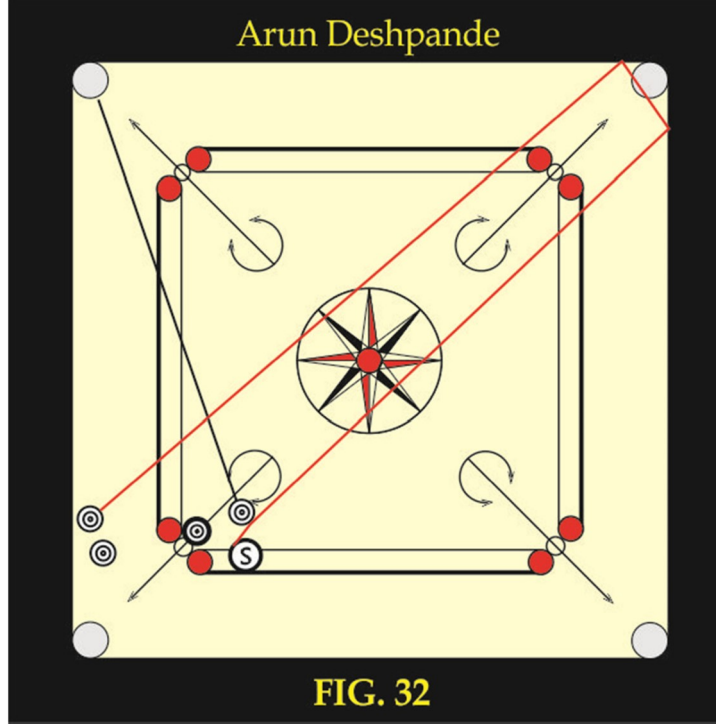
দিনের বেলা touch ক্যারাম নয়। তার বিপরীতে সুহাস সারাক্ষণ অনুশীলন করছিলেন। সমিতির কর্মকর্তা আমাকে একটু অনুশীলন করতে বললেন। সে ভাবছিল আমি খেলা না বিশ্বাস নিতে এসেছি। আমি বধির কান ঘুরিয়ে সন্ধ্যার জন্য অধীর আগ্রহে অপেক্ষা করছিলাম। আমার খেলার আকাঙ্ক্ষার কারণে আমি চমৎকার পারফরম্যান্স দিয়েছি। প্রথম গেম, যদিও সুহাস আমাকে একবারও Queen পকেট করতে দেয়নি, আমি প্রথম গেম জিতেছি। দ্বিতীয় খেলাটাও খুব সহজেই আমার কাছে জিততে পেরেছিল। যাইহোক, আমি দৃঢ়ভাবে মনে করি যে একজন খেলোয়াড়ের দীর্ঘ সময়ের জন্য খেলার অবস্থানে থাকা উচিত। জাতীয় প্রতিযোগিতায় প্রতিদিন প্রায় পাঁচটি ম্যাচ খেলার প্রয়োজন হয় এবং খেলোয়াড়কে প্রতিদিন 10 থেকে 12 ঘন্টা একটানা খেলতে হয়। রমেশ চিট্টি, বোম্বেতে একজন দৃঢ়চেতা, কম অনুশীলনের প্রয়োজন কিন্তু তিনি ঘণ্টার পর ঘণ্টা একসঙ্গে খেলতে পারেন না। এর ফলস্বরূপ, স্থানীয় টুর্নামেন্টে আধিপত্য বিস্তার করতে গিয়ে তাকে জাতীয় চ্যাম্পিয়নশিপে অ-বাছাই খেলোয়াড়দের কাছে হার মেনে নিতে হয়েছিল। কয়েকজন খেলোয়াড় 'বুলডগ ক্যারাম বোর্ডে' অনুশীলন করছে। এই ধরনের বোর্ডের ফ্রেম 'চ্যাম্পিয়ন বোর্ড'-এর তুলনায় আরও বিস্তৃত, বুলডগ বোর্ডের সাথে অনুশীলনকারী খেলোয়াড়দের ম্যাচের জন্য ব্যবহৃত চ্যাম্পিয়ন বোর্ডে খেলতে অসুবিধা হয়। খেলোয়াড়রা বুলডগ বোর্ডে অনুশীলন করে যার সীমানা চ্যাম্পিয়ন বোর্ডের চেয়ে বিস্তৃত এবং তাই তাদের গ্রিপ পরিবর্তন হয়। এই পরিবর্তনটি এতটাই ছোট যে একজন শৌখিন ব্যক্তিও এটি সম্পর্কে সচেতন নাও হতে পারে। শেষ পর্যন্ত ম্যাচ হেরে গেলে তারা হলের পরিবেশকে দায়ী করে। তাদের ক্রমাগত পরাজয় কখনও কখনও প্রতিযোগিতায় তাদের হতাশ করে।

কিছু খেলোয়াড় ইচ্ছাকৃতভাবে ছোট পকেট দিয়ে বোর্ড প্রস্তুত করে। গেমটির যথার্থতা বাড়ানোর জন্য এটি করা হয়। এই জাতীয় বোর্ডে অনুশীলনকারী খেলোয়াড়কে তার মুদ্রা একটি সরল রেখায় পকেট করতে হবে কারণ পকেটগুলি মুদ্রা গ্রহণের জন্য যথেষ্ট। শেষ পর্যন্ত, খেলোয়াড় এমন স্ট্রোক ব্যবহার করতে অভ্যস্ত নয় যা অন্যথায় প্রয়োজন। এটা সত্য নয় যে, যিনি মুদ্রা সরলরেখায় পকেট করেন তিনিই চ্যাম্পিয়ন। বেশ কিছু খেলোয়াড় আছে যারা সঠিক সোজা স্ট্রোক ব্যবহার করতে সক্ষম। অন্যান্য সম্ভাবনা কাজে লাগাতে ব্যর্থ হওয়ায় তারা চ্যাম্পিয়নশিপ জিততে পারেনি। কিছু খেলোয়াড় বাণিজ্যিকভাবে সংগঠিত অনুশীলনে

ক্লাব এই ক্লাবগুলিতে, ক্ষতিগ্রস্ত ব্যক্তিকে ক্লাব মালিককে কিছু পরিমাণ অর্থ প্রদান করতে হয়। মালিক তার পালাক্রমে ক্যারাম বোর্ড, কয়েন, striker, পাউডার, বৈদ্যুতিক জিনিসপত্র ইত্যাদির মতো উপকরণ সরবরাহ করে, জায়গার জন্য ভাড়া দেয় এবং তার লাভ হিসাবে ব্যালেন্স রাখে। এই জাতীয় ক্লাবগুলিতে, একজন খেলোয়াড় ফি প্রদান এড়াতে নিকৃষ্ট খেলোয়াড়ের বিরুদ্ধে খেলার চেষ্টা করে। ধীরে ধীরে দুর্বল খেলোয়াড়রা তাদের খেলার উন্নতির সুবিধা পায়। আমাদের মধ্যে কেউ কেউ মনে করেন যে, একটি উপায়ে, ক্লাবে খেলা সঠিক, কারণ খেলোয়াড় তার অর্থের সাথে অংশ না নেওয়ার জন্য তার যথাসাধ্য চেষ্টা করে। আমি অবশ্য এই আদর্শবাদের সাথে একমত নই। আমি মনে করি এই খেলোয়াড়রা রক্ষণাত্মক কৌশল নিয়ে প্রার্থনা করে। যদিও বাজি খেলা এবং অর্থ উপার্জন তাদের লক্ষ্য হয়ে ওঠে। তারা না হারানোর জন্য ক্রমাগত চাপের মধ্যে থাকে, তারা শেষ পর্যন্ত ভয় ও আতঙ্কের কারণে কাঁপুনি, কাঁপতে থাকা তাদের গ্রিপ হারানো, অবস্থান না করা, পিছিয়ে যাওয়া ইত্যাদির শিকার হয়। এখানেই তাদের খেলা শেষ। কেউ কেউ যারা এখনও টিকে আছে তাদের ফর্ম ধরে রাখতে পারে না। কিছু দর্শক নির্দিষ্ট খেলোয়াড়ের পক্ষে বিডিং নেয়। যেহেতু খেলোয়াড়ের এতে হারানোর কিছু নেই, সে দুরন্ত খেলা খেলে কিন্তু শেষ পর্যন্ত, যখন তার জয়ের একটি বড় অংশ দরদাতা গ্রাস করে তখন সেও হতাশ হয়। অবশেষে তিনি স্বাধীনভাবে বাজি ধরার চেষ্টা করেন। যেহেতু অর্থ উপার্জন তার ব্যবসায় পরিণত হয়, সে কখনই প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করে না এবং দর্শকদের অনুগ্রহ জিততে সক্ষম হয় না যারা খেলার প্রকৃত ভক্ত।

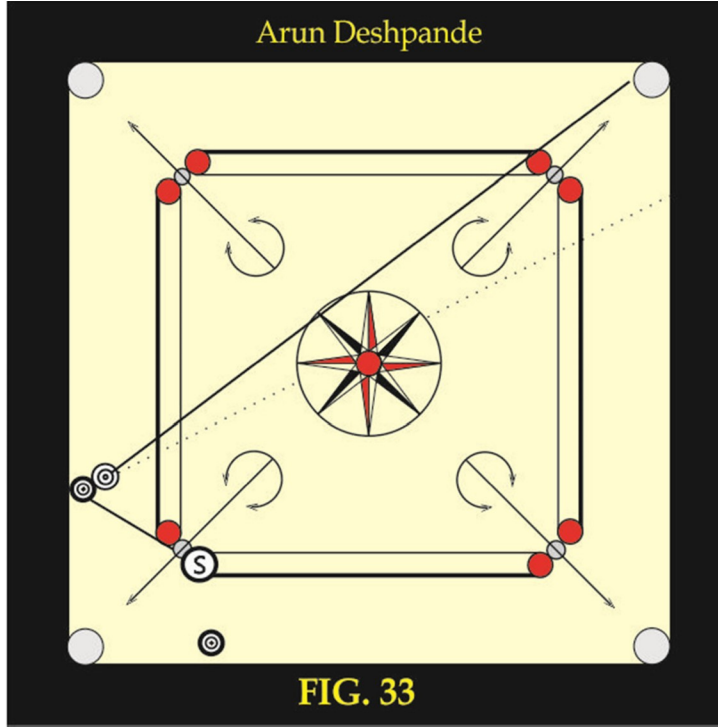
অধ্যায়-7

অ্যাডভান্সড স্ট্রোক

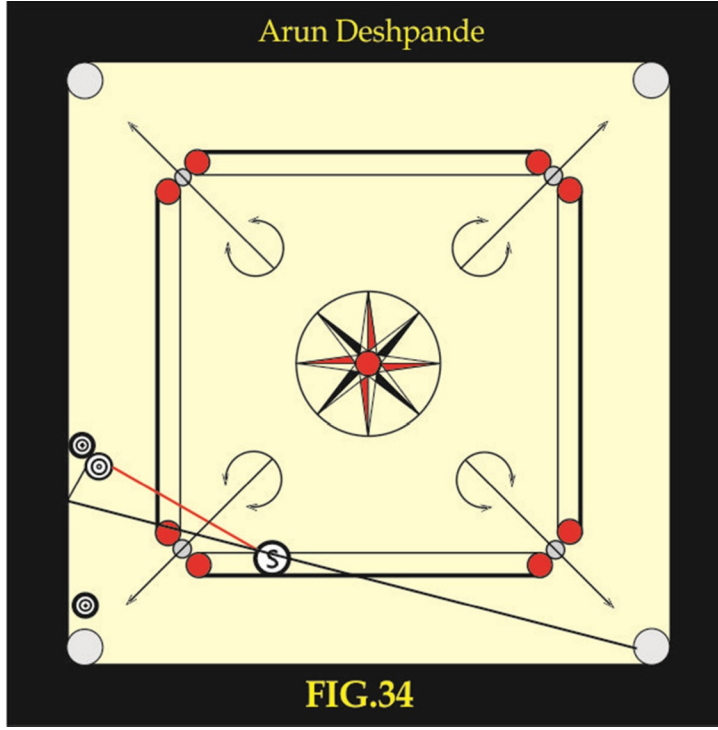


চিত্র 32-এ তিনটি সাদা মুদ্রা এবং প্রতিপক্ষের একটি কালো মুদ্রা রয়েছে। আমাদের দুটি কয়েন rebound অবস্থানে কঠিন। এই দুটি কয়েনের অবস্থান rebound-এর জন্য কঠিন এবং তাই অন্য কিছু স্ট্রোকের চেষ্টা করা উচিত এবং বোর্ডটি শেষ করা উচিত অন্যথায় প্রতিপক্ষ বোর্ডে তার একমাত্র কয়েন পকেটে রেখে বোর্ড জিতবে।

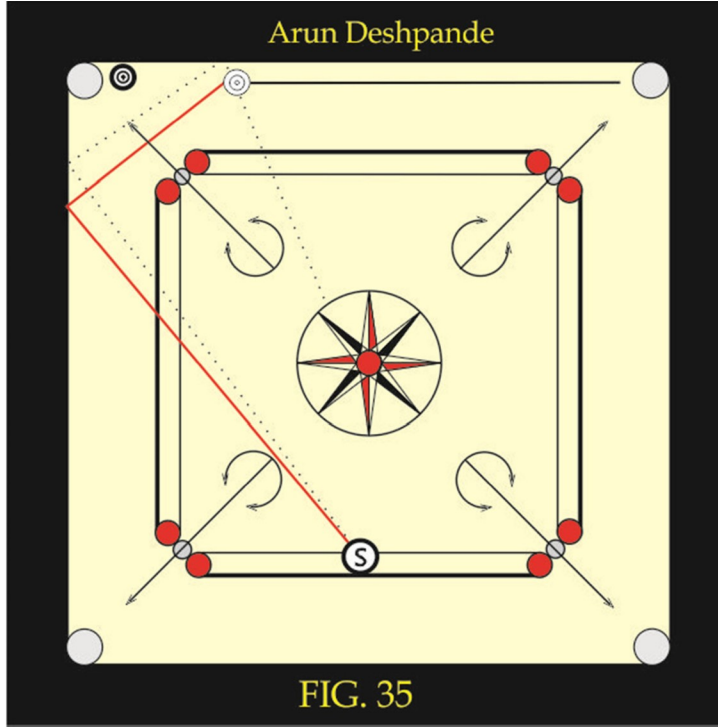
চিত্র 32-এ দেখানো হয়েছে, striker সাদা মুদ্রার সাথে সরল রেখায় স্থাপন করা উচিত এবং আমাদের উচিত cut এটি force দিয়ে। striker বিপরীত ডান পাশের পকেট এলাকায় আঘাত করবে এবং দুটি কঠিন সাদা কয়েন ছেড়ে দিতে ফিরে আসবে এবং আমাদের বোর্ড শেষ করতে সক্ষম করবে।



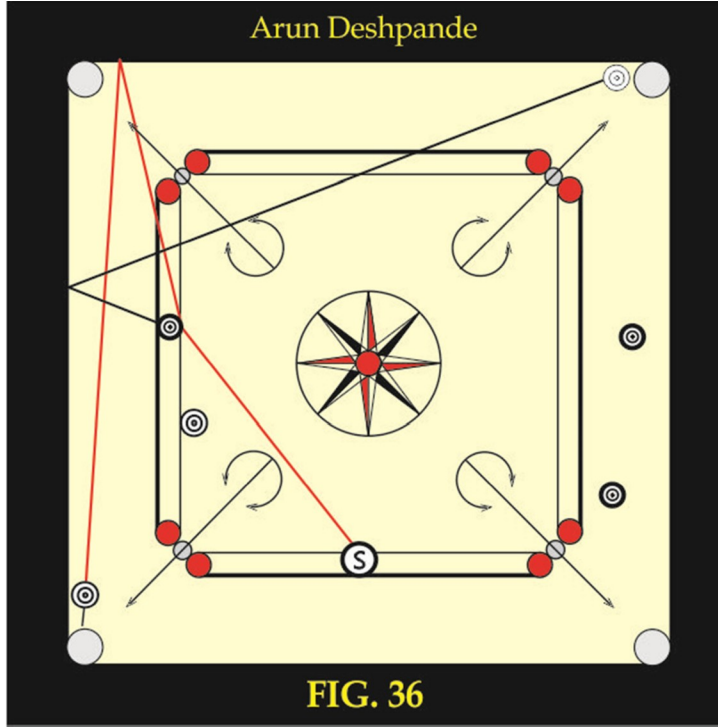
চিত্রে দেখানো অবস্থান। 33 কঠিন বলে মনে হচ্ছে। প্রতিপক্ষের দুটি কালো কয়েন এবং আমাদের একটি সাদা কয়েন রয়েছে। এই সাদা মুদ্রাটি cut বা rebound দ্বারা পকেটে রাখা যাবে না। ডুমুর হিসাবে দেখানো হয়েছে। 33 strikerটিকে বেস সার্কেলে স্থাপন করতে হবে এবং ডায়াগ্রামে দেখানো বিন্দুতে কালো মুদ্রাটিকে আঘাত করতে হবে। সাদা মুদ্রা বিপরীত ডান পকেটে পকেটে করা হবে। অন্য সব স্ট্রোকের তুলনায় এই স্ট্রোক খুবই সহজ। এই দুটি মুদ্রার অবস্থান পর্যবেক্ষণ করুন। আপনি যদি এই দুটি মুদ্রার কেন্দ্র থেকে একটি সরল রেখা নেন তবে আপনি দেখতে পাবেন যে সরলরেখাটি পকেটের সাথে মিলিত হয় না তবে এটি পকেট এলাকার কাছাকাছি ডান ফ্রেমের সাথে মিলিত হয়। যদি এই সরল রেখা পকেটে মিলিত হয় তবে সাদা মুদ্রাটি এইভাবে পকেটে রাখা যাবে না।



দুটি কালো মুদ্রা আছে এবং সেই দুটি মুদ্রার মধ্যে একটি সাদা মুদ্রা রয়েছে। এই মুদ্রা পকেটে রাখা কঠিন। striker চিত্র 34-এ দেখানো হিসাবে স্থাপন করা উচিত এবং কেন্দ্রের সামান্য উপরে বিন্দুতে আঘাত করা উচিত। এই সাদা কয়েনটি কালো কয়েন touch পরে বাম পাশের ফ্রেমে আঘাত করবে এবং তারপর ডান বেস পকেটে আসবে। এটি একটি কঠিন স্ট্রোক তবে অনুশীলনের পরে প্রার্থনা করা যেতে পারে। এমনকি যদি এই দুটি মুদ্রার অবস্থান এই অবস্থানের উপরে বা নীচে বিভিন্ন স্থানে থাকে তবে সাদা মুদ্রাটি পকেটে রাখা হবে।



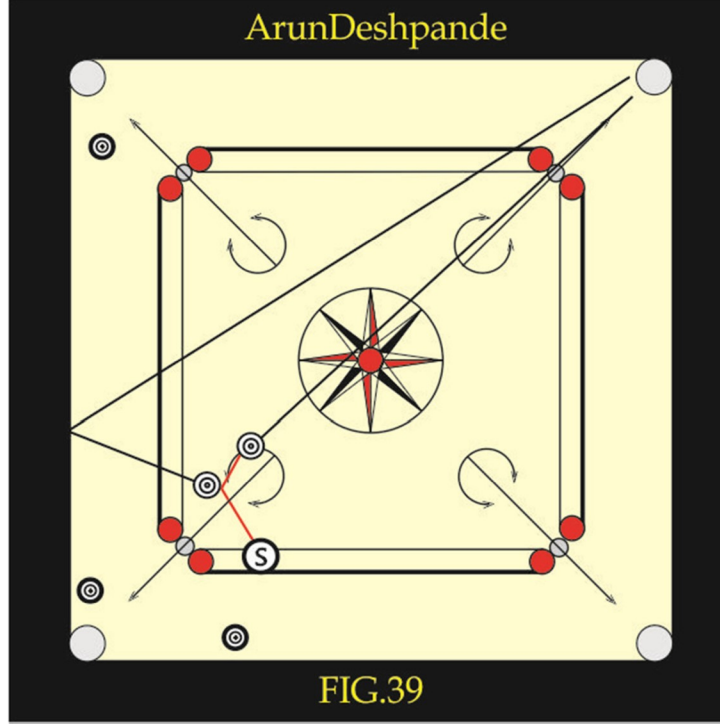
দুটি কালো মুদ্রা এবং একটি সাদা মুদ্রা রয়েছে। একটি কালো মুদ্রা প্রতিপক্ষের জন্য খুবই সহজ কিন্তু অন্য মুদ্রা তার জন্য কঠিন। পকেটে থাকা কালো মুদ্রার সাহায্যে এটি সহজ করা যায়। এই অবস্থানে সাদা মুদ্রা কঠিন। আপনি যদি পর্যবেক্ষণ করেন তবে আপনি দেখতে পাবেন যে সাদা মুদ্রাটি বিপরীত ফ্রেমের থেকে কিছুটা দূরে রয়েছে। এই চিত্রে দেখানো হিসাবে এই সাদা মুদ্রা পকেটে করা যেতে পারে। এই স্টোকে দুটি সম্ভাবনা রয়েছে। যদি striker ডুমুর 35-এ দেখানো সঠিক অবস্থানে আঘাত করে, মুদ্রাটি পকেটে যেতে পারে বা এমনকি যদি striker প্রথমে সাদা মুদ্রার কাছে বিপরীত ফ্রেমে আঘাত করে এবং তারপরে এটি পকেট করার জন্য সঠিক বিন্দুতে সাদা মুদ্রাটিকে আঘাত করে। (বিন্দুযুক্ত লাইন দেখুন)



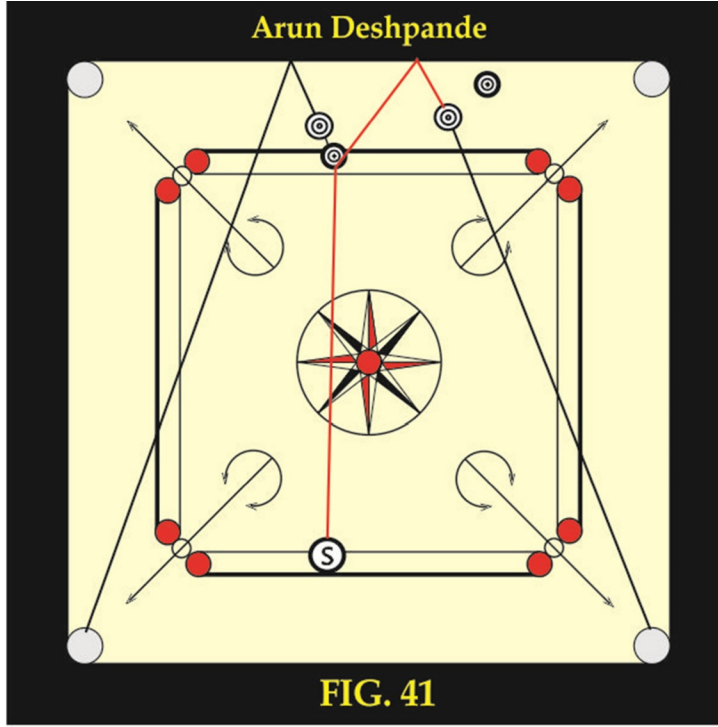
এটি ডুমুরে দেখা যায়। ৩৬ যে প্রতিপক্ষের তিনটি কালো কয়েন এবং আমাদের তিনটি সাদা কয়েন রয়েছে। এই তিনটি কালো মুদ্রার মধ্যে একটি আমাদের একটি সাদা মুদ্রার পথ রুদ্ধ করছে। এখানে আমরা প্রতিপক্ষের কালো মুদ্রার সুবিধা নিতে পারি যেমন infig.36 দেখানো হয়েছে, striker বেস লাইনের কেন্দ্রে স্থাপন করা উচিত এবং চিত্রে দেখানো বিন্দুতে কালো মুদ্রায় আঘাত করা উচিত আরও কিছুটা force দিয়ে। এই স্ট্রোকে তিনটি সম্ভাবনা রয়েছে। 1) ক্রস থার্ড পকেটের মাধ্যমে কালো কয়েনটি সাদা কয়েনটি বিপরীত ডান পকেটে আঘাত করবে এবং এই সাদা কয়েনটি পকেটে যাবে। 2) কালো কয়েন সরানো হবে এবং striker বাম বেস পকেটে সাদা কয়েন আঘাত করবে এবং এই সাদা কয়েন বাম বেস পকেটে যাবে। 3) উভয় সাদা কয়েন পকেটে থাকবে। একটি striker দিয়ে এবং অন্যটি কালো মুদ্রা দিয়ে।

63

যেভাবে striker কালো মুদ্রার বিপরীত বাম পকেটে আঘাত করবে এবং এটিকে সেই অবস্থান থেকে সরিয়ে দেবে। ইতিমধ্যে সাদা মুদ্রা বিপরীত ফ্রেমে এবং তারপরে আমাদের বেস ফ্রেমে আঘাত করা উচিত এবং বিপরীত বাম পকেটে যেখানে কালো মুদ্রার বাধা ছিল সেখানে যেতে হবে। (চিত্র দেখুন। 38-A)। এই মুদ্রাটিকে বিপরীত ডান পকেটে পকেটে রাখার আরও একটি সম্ভাবনা রয়েছে। (দেখুন ডুমুর 38- বি) (ডটেড লাইন পড়ুন)

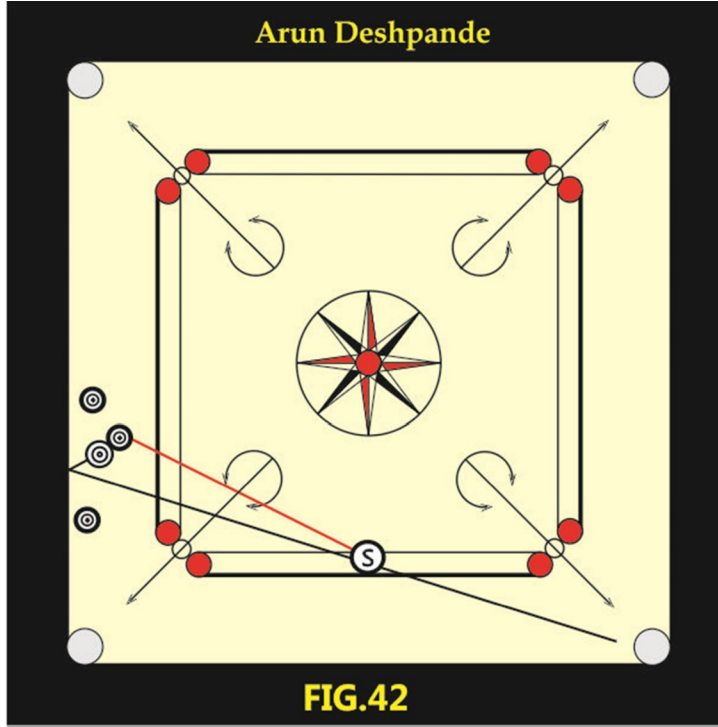


চিত্র 39-এ প্রতিপক্ষের তিনটি কালো মুদ্রা, queen এবং আমাদের দুটি সাদা মুদ্রা রয়েছে। আমরা এখানে খুব ভালো স্ট্রোক খেলতে পারি। সাদা কয়েন তৃতীয় পকেটটি এমনভাবে চালান যাতে striker Queen এর দিকে ডিফ্লেক্ট হয়ে যায় এবং Queenও পকেটে যেতে পারে। তিনটি সম্ভাবনা আছে। 1) সাদা কয়েন এবং Queen একই সাথে বিপরীত ডান পকেটে যেতে পারে। 2) সাদা Queen সহজ করে পকেটে যেতে পারে 3) Queen সাদা মুদ্রা সহজ করে পকেটে যেতে পারে। তাই বোর্ড শেষ করার ভালো সম্ভাবনা আছে।

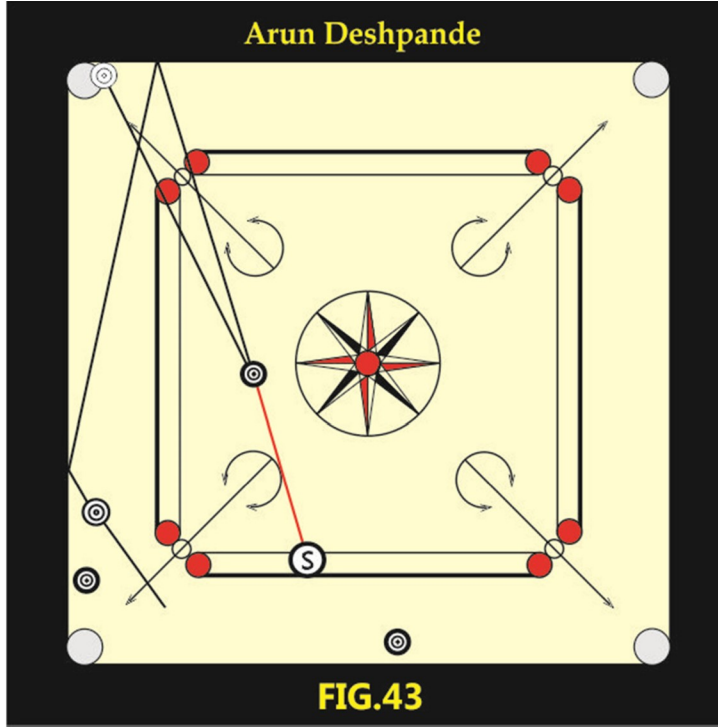


ডুমুরে। 41 দুটি কালো এবং দুটি সাদা মুদ্রা আছে। সাদা কয়েন আমাদের। আমরা একটি কালো মুদ্রার সাহায্যে double দ্বারা একটি সাদা মুদ্রা খেলতে পারি এবং একই সাথে অন্য সাদা মুদ্রাটিকে hook দ্বারা খেলতে পারি। এই স্ট্রোকে তিনটি সম্ভাবনা রয়েছে।

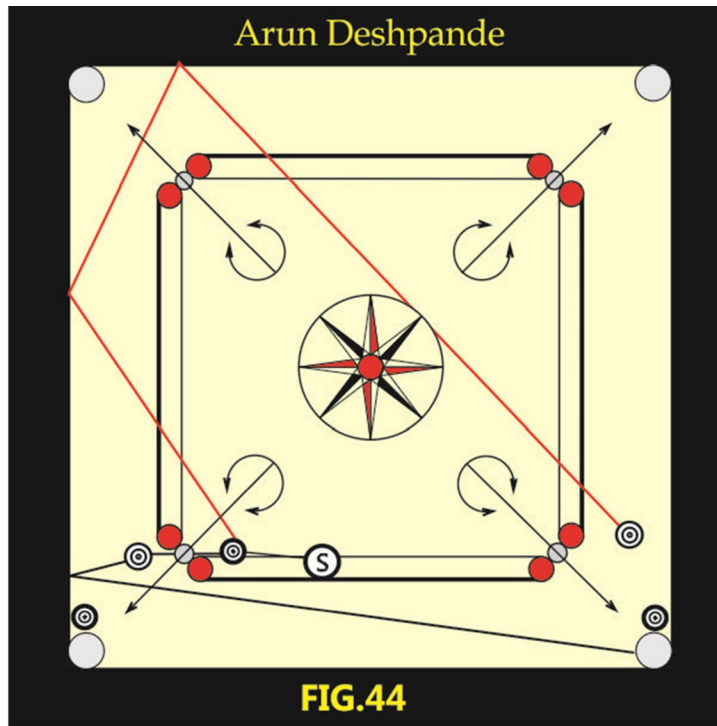
- 1) সাদা কয়েন নং 1 এবং নং 2 উভয়ই এক স্ট্রোকে একই সাথে পকেটে রাখা যেতে পারে। 2) নং 1 সাদা কয়েন double দ্বারা পকেটে রাখা যায় এবং নং 2 সাদা কয়েন সহজ করা যায়। 3) নং 2 সাদা কয়েন hook দ্বারা পকেটে রাখা যায় এবং নং 1 সাদা কয়েন সহজ করা যায়।

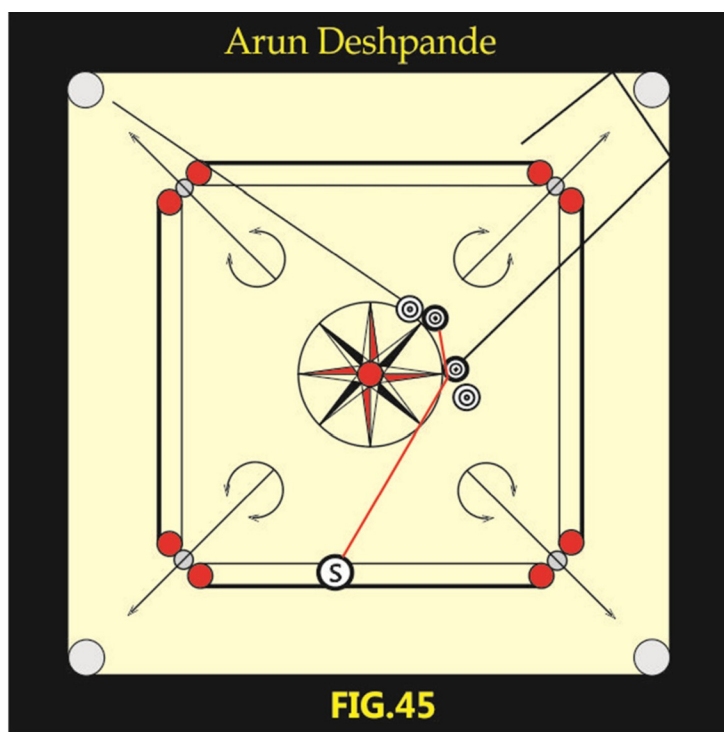


ডুমুরে। 42 One সাদা মুদ্রা তিনটি কালো মুদ্রার মধ্যে রয়েছে। এই সাদা মুদ্রাটি পকেটে রাখা যেতে পারে যেমন চিত্র 42-এ দেখানো হয়েছে। এই দুটি কালো এবং সাদা মুদ্রার অবস্থান পর্যবেক্ষণ করুন। বাম ফ্রেমের এই দুটি মুদ্রার কোণ বেশি হলেই এই সাদা মুদ্রাটি পকেটে রাখা যাবে। এই অ্যাঙ্গেল থাকলেই এই স্ট্রোক খেলতে হবে অন্যথায় অপ্রয়োজনীয় সব কালো কয়েন প্রতিপক্ষের জন্য সহজ হয়ে যাবে। যদি এই স্ট্রোকটি ভুল কোণের কারণে খেলা না হয় তবে পকেটের কাছে থাকা কালো মুদ্রাটিকে তার অবস্থান থেকে সরিয়ে দিতে হবে যাতে প্রতিপক্ষকে এই কালোটির সুবিধা নিতে না দেয়।



চিত্র 43-এ, One সাদা মুদ্রা যা rebound অবস্থানে রয়েছে তা কঠিন যেখানে অন্য মুদ্রাটি যা বিপরীত বাম পকেটে রয়েছে তা খুব সহজ। সাদা কয়েনের কালো কয়েনকে দ্বিগুণ করে এবং একই সাথে বিপরীত বাম পকেটে থাকা সাদা কয়েনের উপর striker চালিয়ে কঠিন সাদা কয়েনটিকে সহজ করা যায়। এই স্ট্রোক দিয়ে বোর্ড শেষ করা যেতে পারে। এই স্ট্রোক এত সহজ নয় এবং তাই অনুশীলন প্রয়োজন। এই স্ট্রোকের জন্য একটু বেশি force প্রয়োগ করতে হবে এবং তারপরে striker এবং কালো মুদ্রার মধ্যে সংঘর্ষ হবে না।





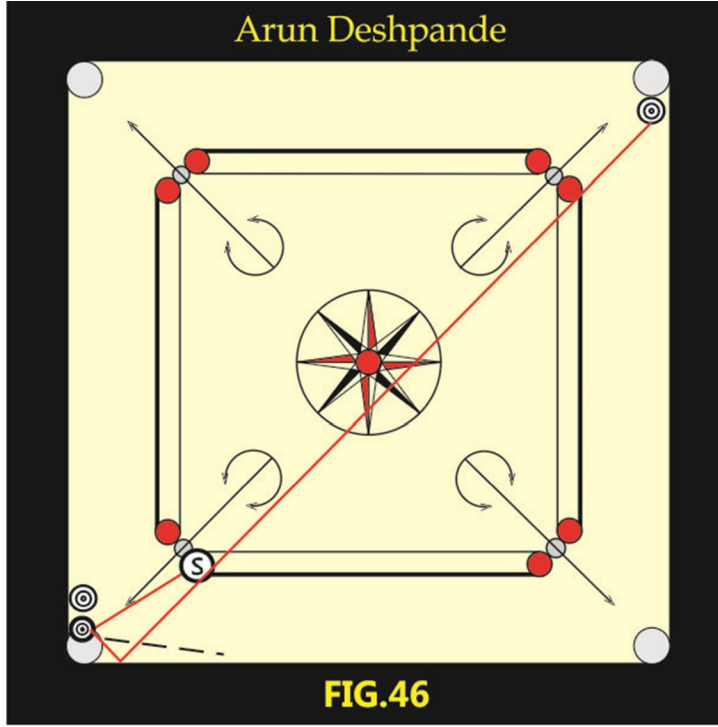
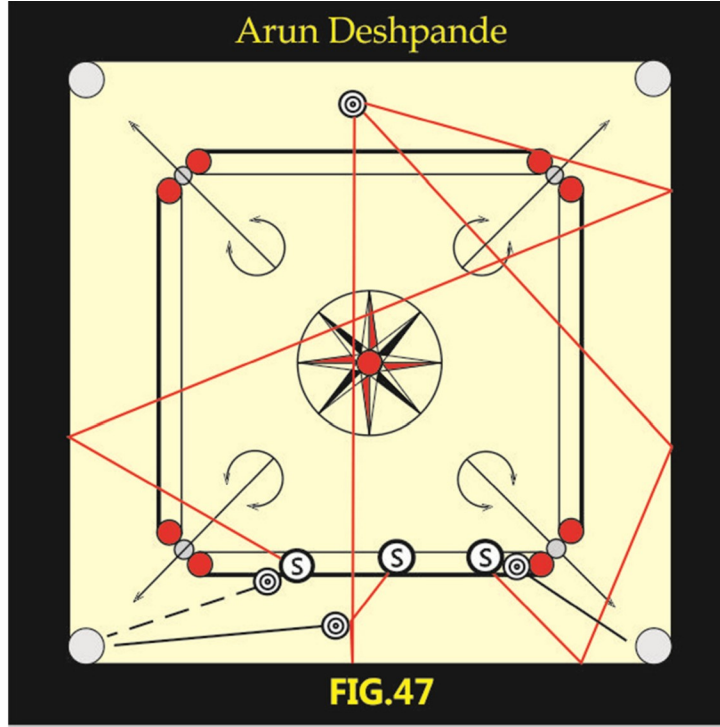


fig.46-এ দুটি সাদা কয়েন আছে এবং শুধুমাত্র একটি কালো কয়েন আছে, পকেটে আছে। ধরুন স্কোর প্রতিটি 24 এবং আপনাকে সাদা মুদ্রা খেলতে হবে। আপনার striker অবস্থানটি বাম বেস সার্কেলে রাখুন এবং কালো মুদ্রার নীচের অংশে আরো কিছু force দিয়ে আঘাত করুন। আপনার striker কালো মুদ্রা, আপনার বেস ফ্রেমে আঘাত করবে এবং তারপরে এটি গিয়ে সাদা মুদ্রায় আঘাত করবে যা বিপরীত ডান পকেটে। সাদা কয়েনটি পকেটে যাবে এবং কালো কয়েনটি আপনার বেস ফ্রেমে চলে আসবে এবং এভাবে আপনি অন্য কয়েনটিও পকেটে রাখতে পারবেন। এই স্ট্রোকে একটি সুবিধা রয়েছে যে সাদা কয়েন পকেটে যায় না, কালো মুদ্রা আপনার বেস ফ্রেমে আসবে এবং আপনার প্রতিপক্ষের জন্য কঠিন হয়ে যাবে।



যেমন চিত্র.47, A, B এবং C-তে দেখানো হয়েছে আপনি bomb স্ট্রোকেব বিভিন্ন অবস্থান এবং কিভাবে strikerটিকে বিপরীত ফ্রেমে থাকা সাদা মুদ্রায় চালিত করা যেতে পারে তা পর্যবেক্ষণ করতে পারেন। striker কঠিন মুদ্রায় পৌঁছাতে পারে এমন অবস্থান এবং কোণগুলি সাবধানে পর্যবেক্ষণ করুন।