

CARROM TEKNIKKER OG FÆRDIGHEDER

Skrevet af



Shri. Arun Deshpande

**For praktisk - Besøg venligst min YouTube kanal "Arun Deshpande"
indlæst af Srikant Potharkar abonner på kanalen.**



MANTRA

Kære læser,

Jeg vil gerne fortælle dig dette "MANTRA", før du rent faktisk begynder at læse teknikken i denne bog. Vær oprigtig med carrom. Behandl det som dit meget nære familiemedlem. Må ikke kommercialisere det. Spil ikke på det. Ligesom dit skænderi med et nært familiemedlem, som er af meget midlertidig karakter, skal du behandle dit nederlag i dette spil som et midlertidigt tilbageslag. Vær ikke vred på carrom board eller striker på grund af nederlaget. Forbliv tro mod carrom, og du vil derefter få de forventede bedste resultater.

--Forfatter

Arun Deshpande

INDEKS

HVAD ER PRÆCIS "CARROM"

GRIP

SIDDEPOSITION SHOWER

OF STROKES FORSVAR OG

OFFENS KVALITETER AF

SPILLERE AVANCEREDE

STROKES

FREMSKRIDT I CARROM

Hvad er "Carrom" helt præcist

Udstyr -

Carrom board -

Krydsfiner - Spillefladen på carrom board er lavet af krydsfiner og er 29 tommer kvadratisk. Tykkelsen er generelt fra 12 mm til 16 mm

Rammer - Der er fire rammer på fire sider af carrom board. Størrelsen på rammen er tre tommer i bredden. Rammens tykkelse er to tommer.

Lommer - Der er fire lommer i fire hjørner af carrom board. Størrelsen på hver lomme er 4,45 cm i diameter.

Basislinjer - Der er fire basislinjer. Afstanden mellem disse to linjer er 3,18 cm.

Basiscirkler - Der er otte basiscirkler, der måler 3,18 cm i diameter og malet i rød farve.

Midtercirkel - Der er en midtercirkel i rød farve, som er 3,18 i diameter.

Ydre cirkel - Der er en ydre cirkel på 17 cm i diameter.

Mønter - Der er 9 hvide, 9 sorte og en rød mønt. Rød mønt hedder Queen.

I alt er der 19 mønter. Diameteren af hver mønt er 3,18 cm. De er mellem 5,25 cm og 5,50 cm.

Striker - Vægten af striker bør ikke overstige 15 gram. Den maksimale diameter på striker er 4,13 cm.

Stand - Højden på stativet er mellem 63 cm og 70 cm.

Taburet eller stolen - Stolens eller stolens højde skal være mellem 40 cm og 50 cm.

Lampe - Lampe med skur skal hænges i midten af carrom board på en sådan måde, at det nøgne lys ikke falder på spillernes øjne.

Siddeposition - I singler sidder spillere overfor hinanden. I

doubler sidder partnere overfor hinanden.

Grundlæggende regler -

Arrangementer af mønter - Rød mønt (Queen) skal placeres i midtercirklen. Derefter placeres sorte og hvide mønter skiftevis ved siden af queen og danner en lille cirkel. Lav derefter den anden cirkel på en sådan måde, at hvide mønter kommer til at ligne et bogstav "Y".

Turn of play. Så længe en spiller sætter sine mønter i lommen, skal spillerens tur fortsætte.

Spil - Spillet er på 25 point.

Sådan scorer du - Hver mønt har et point, og Queen har tre point. Spilleren, der stikker alle sine mønter i lommen, han/hun vinder brættet. Spilleren får point svarende til modstanderens mønter på brættet plus tre point for Queen, hvis han/hun har stukket den i lommen.

Queen - Queen har tre point. Efter at have stukket Queen i lommen, skal en spiller stikke sin mønt i lommen. Det kaldes dækning. Hvis en spiller ikke sætter mønt i lommen efter at have sat Queen i lommen, tages Queen ud af lommen og placeres i midtercirklen af dommeren.

Fejl - Der er to typer overtrædelser, simpel fejl og teknisk fejl. En teknisk fejl er en fejl før mønt i lommen. I teknisk fejl fortsætter spillerens tur.

Simple foul er, når en spiller laver fejl efter eller under udtagning af mønt.

Kontingent - Hvis kun striker lægges i lommen, mens der lægges mønt i lommen, kaldes det en due. Én mønt fra den spiller, der betaler, tages ud og placeres af modstanderen i den ydre cirkel. Spilleren taber sin tur. Hvis spilleren stikker striker i lommen med mønten, kaldes det en double forfalden. I dette tilfælde placeres to mønter af modstanderen i den ydre cirkel. Spillerens tur fortsættes

Andre regler -

En spiller skal touch begge linjer, mens han spiller. Rød basecirkel skal være helt dækket, mens du spiller fra den.

Mens du spiller, bør albuen ikke komme på spillefladen. Mens

du spiller, bør fødderne ikke krydse de imaginære linjer.

Hvis en mønt hoppes ud af carrom board, placeres den i midtercirklen af dommeren. Hvis mønten er i stående stilling, bevares den som den er.

Overlappede mønter opbevares som de er.

Greb

Grip er meget vigtigt i spillet carrom. Du bør udvikle et naturligt greb.

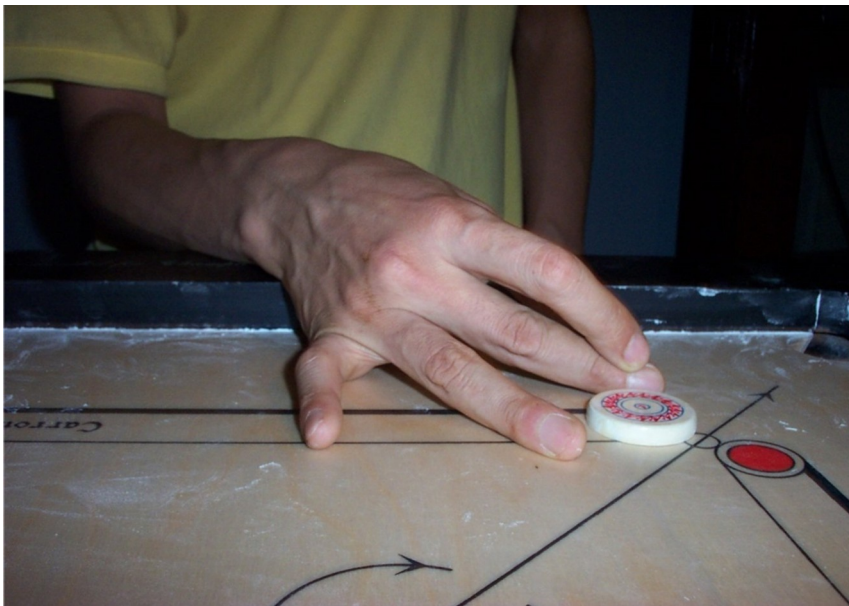


NATURLIG GRÆB

Der er mange typer greb. Det mest almindelige greb er kombinationen af pegefinger og tommelfinger. Se ovenstående foto. Dette er et meget nemt greb og kræver mindre øvelse. I dette greb hviler alle andre fingre på krydsfiner. Denne

greb har mange fordele. Med dette greb kan en spiller bevare maksimal kontrol over striker. Dette greb forbliver stabilt og fast, da alle andre fingre får støtte fra krydsfiner. En spiller med dette greb kan spille med minimal plads.

Nogle gange, når der ikke er tilstrækkelig plads til at placere greb, kan en spiller lege med pegefingeren og løfte alle andre fingre fra krydsfiner. Med dette greb kan en spiller spille lige så let på begge sider (venstre eller højre) af carrom board. Derfor forbliver spillerens spil ikke svagt på nogen side. I dette greb neglene på alle fingre touch krydsfiner. Derfor, hvis en af neglene er vokset mere end normalt, vil der være ændringer i grebet. Sådanne mindre ting er meget vigtige i carrom. .



SAKSGRÆB

Det bruges dybest set til pausen i Indien. Den bruges som et naturligt greb i Sri Lanka og Maldiverne. I Indien brugte kun Ivon Marquis og Kadir Khan dette greb som naturligt greb. Der er mange ulemper ved dette greb. Det er meget svært at spille fra højre side



LÅSEGREB

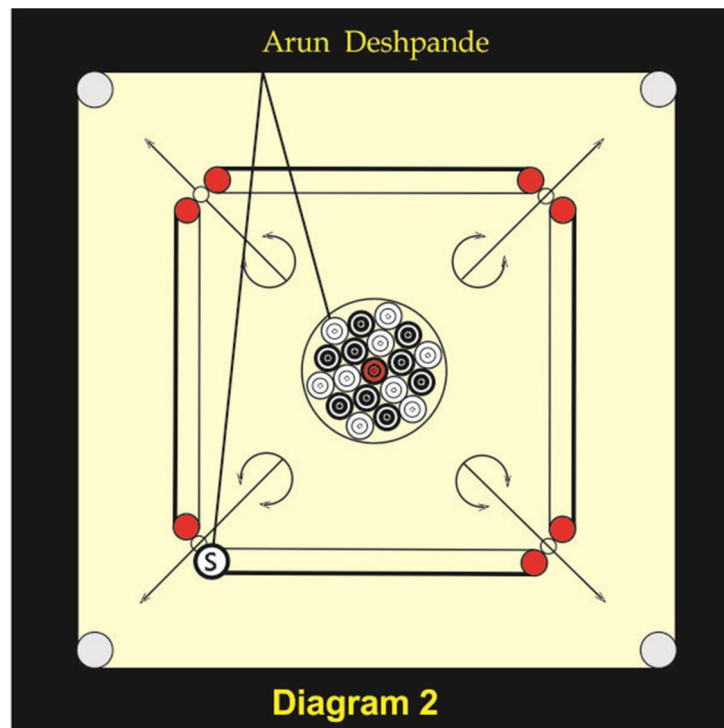
Du bør lære dette greb, hvis du ikke har låsegreb som dit naturlige greb. Med dette greb kan du få kraft til at spille kraftfulde slag. Jeg var sammen med Suhas Kambli i 1982 i Delhi i en måned, og vi øvede os hårdt på at spille demonstrationsspil i asiatiske spil, da jeg så Suhas Kambli spille mange kraftfulde slag med sit naturlige låsegreb. Hans naturlige greb er en kombination af tommelfinger, første finger og lillefinger, men hver gang han havde brug for ekstra force, skiftede han lillefinger til tredje finger. Jeg prøvede det lige og begyndte at slå hårdt med dette greb. Jeg nød at bruge det, og når jeg fik mulighed for at bruge det, brugte jeg det. Suhas grinede af mig, fordi jeg ikke kunne sigte ordentligt med dette greb. Jeg var nødt til at lægge alle mine kræfter i at få mestring i dette greb. Du skal låse din første finger mellem tommelfinger og tredje finger for denne type greb. Generelt i dette greb første finger, som slag spilles, ikke touch spillefladen.



MELLEfinger FLAD GRIP

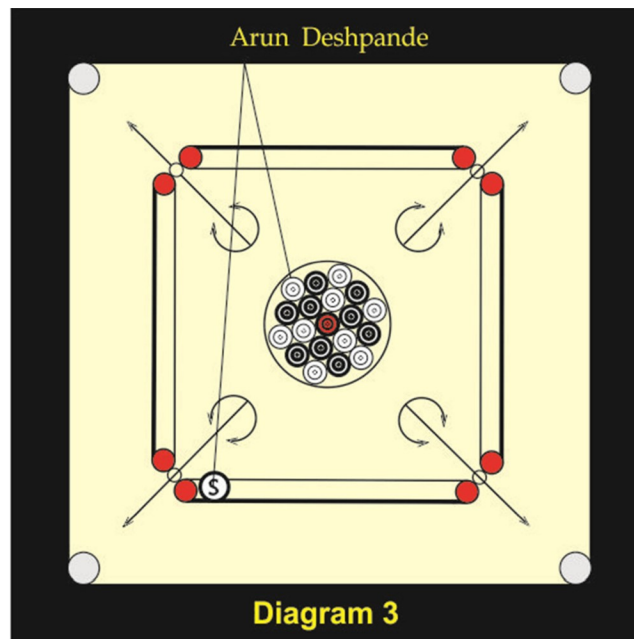
Dette greb giver spin til striker. Der er mange positioner på carrom board, hvor du uden spin ikke kan spille slaget med succes. I dette greb behøver du ikke gøre en indsats for at skabe spin, det bliver automatisk skabt.

Derfor kaldes det naturligt spin. Drejningen er mod uret. Du bør udvikle dette nyttige greb. Du kan også spille det med venstre hånd for at spille slagene på den anden side.



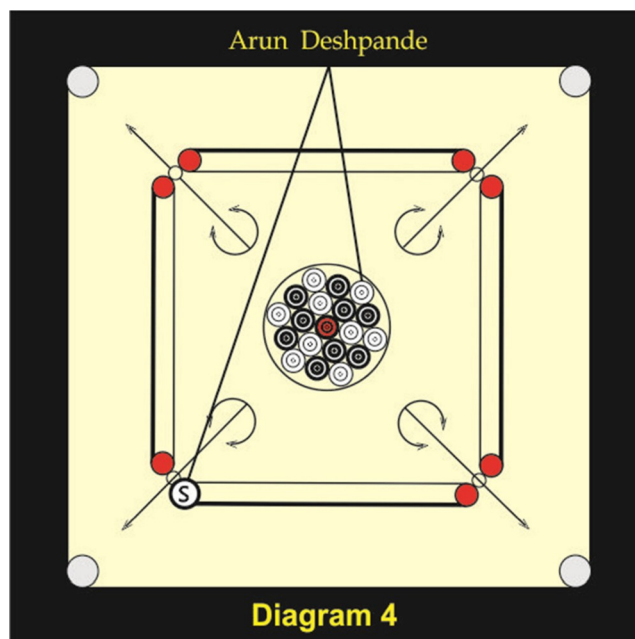
Bryd fra venstre grundcirkel

Denne metode er den bedste metode og bruges af flertallet af spillerne. Mange spillere tager blindt sigte fra den modsatte ramme til pausen. Hvis du placerer din striker på den venstre basiscirkel, skal din striker passere gennem den første pil i den modsatte venstre halvcirkel som vist i ovenstående figur. Du kan se det faktiske punkt, hvorfra din striker skal passere, og derfor kan du spille slaget præcist. Hvis du ikke bruger denne metode og prøver at tage et imaginært punkt på den modsatte ramme, er der en chance for at variere dette imaginære punkt, hvilket resulterer i fejl i pausen. Denne pause bør helst laves med saksegreb eller ved et hvilket som helst fladt greb.



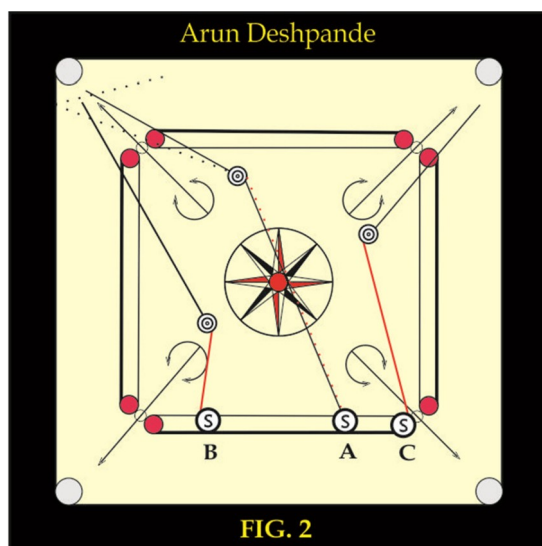
BREAK FRA NÆR DEN VENSTRE BASE CIRKEL

Hvis du er bange for at spille slaget fra venstre cirkel på grund af muligheden for at lave en fejl, kan du spille fra nær basiscirklen. I denne metode skal din striker passere gennem den anden pil i den modsatte venstre halvcirkel som vist i ovenstående figur. Denne pause bør også foretages med saksegreb eller et hvilket som helst fladt greb.



Omvendt pause- I denne type pause kan du arrangere et skud af pausen til din venstre lomme og bryde fra venstre side. Hvis du bryder præcist, vil du bemærke, at der er en flok på fire mønter tilbage på en sådan måde, at du kan spille et touch slag og åbne brættet og derved få en chance for et hvidt smæk. Ulempen ved denne pause er, at hvis du ikke bryder korrekt, så kan du enten slå de andre mønter, eller også kan din striker bare touch dine tilsigtede hvide mønter resultere i et dårligt brud.

BRUS AF SLAG



A- CUT B - STRAIGHTCUT C- CROSS CUT

CUT -

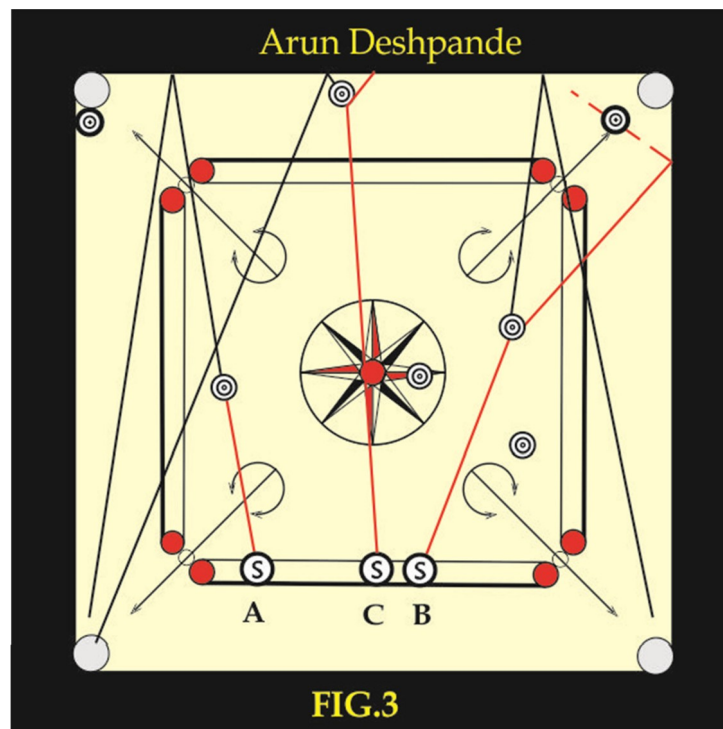
Som vist i diagrammet er en striker A i fig. 2 hvis en mønt sættes i lommer ved at holde striker i en krydslinje, kaldes slaget en cut. striker bør ikke frigives hårdt, mens du spiller cut. Hvis striker slår hårdt ud over møntens sigtepunkt, er der al mulighed for, at mønten kan gå til den modsatte ramme og væk fra lommen, hvilket gør det vanskeligt for spilleren til næste tur. (en stiplet linje i figur 2-A viser, hvordan mønten bliver svær, hvis den rammes hårdt og forkert). Mens du spiller en cut, hvis striker er styret, så selv hvis slaget er forkert, forbliver mønten tæt på lommeområdet og bliver let til næste tur.

STRAIGHT CUT:

Som vist i figur 2B, hvis en mønt sættes i lommen ved at holde striker i en lige linje med mønt, kaldes slaget en lige cut. Svær mønt fra den modsatte ramme kan gøres let ved at spille lige cut. De mønter, der er tæt på venstre eller højre side af rammen, og som ikke kan stikkes ind i de forreste lommer, kan også gøres nemme med straight cut. Hvis dette slag spilles nøjagtigt, kan en spiller anvende maksimalt force for at trække andre mønter fra bunken. Ofte er der en sådan position, at en spiller ved at spille en straight cut kan stikke to mønter samtidigt i to lommer.

CROSS CUT ELLER MINUS CUT:

Som vist i figur 2 C, hvis en mønt er sat i lomme og holder striker i et kryds [minus] linje, kaldes slaget cross cut eller minus cut', når der ikke er mulighed for at fjerne mønt fra den modsatte ramme eller fra siderammer ved at spille en lige cut, der ikke er adgang til mønten 0006 en minus cut kan spilles, så sådanne mønter fjernes og gøres nemme til næste slag (En spiller skal ramme striker til det punkt, hvor de imaginære linjer fra midten af lommen og midten af mønten skærer hinanden).



A & B- DOUBLE C- CROSS DOUBLE

DOUBLE:

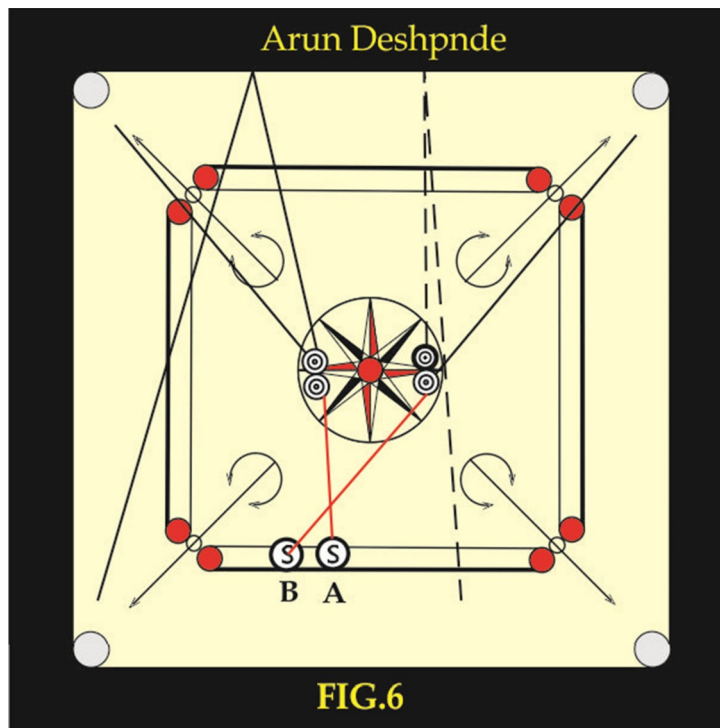
Som vist i figur 3A, hvis en mønt sættes i lommen i bundlommen ved at ramme den på den modsatte ramme, kaldes slaget double. Når den modsatte lomme er blokeret af modstanderens mønt, er dette slag nyttigt. Nogle gange er der nogle mønter i nærheden af den modsatte ramme, som ikke kan spilles af cut. Sådanne mønter bør lægges i lommen af en double. Nogle gange kan vanskelige mønter nær den modsatte ramme ikke gøres nemme ved at skære mønt, som er i den lige linje med den svære mønt. Vores mønt kan derefter spilles af en double, der fjerner vanskelige mønter fra den modsatte ramme. Hvis en mønt nær den modsatte ramme skal spilles double, skal slaget være sådan, at striker,

efter at have slået den mønt

skal gå i den modsatte retning af mønten ellers vil striker touch touch mønten to gange, og mønten vil ikke komme ud af sin vanskelige position (se figur 3-C).

CROSS DOUBLE:

Hvis en striker er placeret i en krydslinje, og mønten er skudt i lommen af double, kaldes slaget cross double, fordi mønten krydser striker'ens vej. Dette slag spilles, når den modsatte lomme er blokeret af modstanderens mønt, som kan fjernes ved at spille dette slag, og lommen kan åbnes for alle andre mønter, der er blokeret. (Se figur 3-B) Mønten, som er 2 eller flere tommer væk fra sidelinjerne og er blokeret af modstanderens mønt nær lommen, kan lægges i lommerne til bundlommerne med kryds double (Se figur 4-B). Hvis en sådan mønt er 6" til 12" væk fra den modsatte lomme, kan andre vanskelige mønter fra den modsatte ramme også gøres nemmere med striker (se figur 4-B). Hvis mønten er 8" til 12" væk fra bundlommerne, kan vanskelig mønt fra bunken også gøres let, mens du spiller den med kryds double (se figur 4-A). Hvis to mønter af en forfalden double placeres i den inderste cirkel, der rører hinanden og parallelt med den modsatte ramme af modstanderen, så kan en af disse mønter stikkes i lommen med krydset double uden at forstyrre den anden mønt fra den højre basiscirkel, den venstre mønt kan lægges i den venstre bundlomme, og den kan placeres i den venstre bundlomme med en lige venstre møntlomme, fra den højre mønt. med et fladt greb (saks eller et andet fladt greb) (se figur 5-A). Med det flade greb kan den venstre mønt ikke sættes i lommen på grund af spindet i striker. Derfor bør spilleren, der har et sådant greb, ikke forsøge at stikke den venstre mønt i lommen. De kan meget nemt lomme den rigtige mønt. Som vist i figur 5-B mønten i tommelfingerposition, hvilket er vanskeligt på grund af en blokeret lomme, kan den stikkes i lommer ved at slå den på siderammen. Det er en variant af et kryds double, selvom det kaldes et kryds sekund.



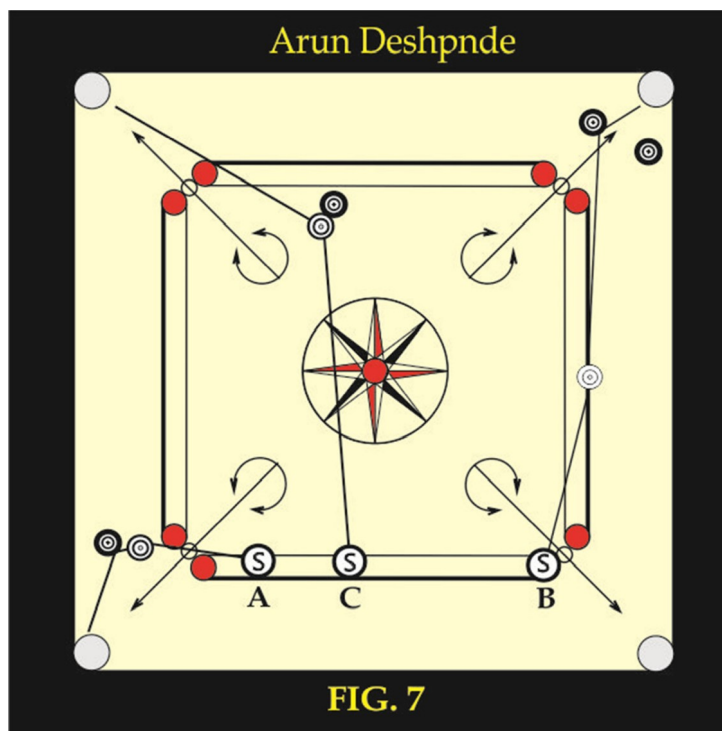
A & B- PRESS

PRESS:

Som vist i figur 6, hvis to mønter rører hinanden og er i en lige linje parallelt med siderammen, kaldes den mønt, der er tættere på os, i den forreste lomme en press. Der skal bruges lidt mere force end det, der kræves for at lægge en enkelt mønt i lommen.

Hvorfra dette slag skal spilles afhænger af den anden (anden) mønt. Som vist i fig. ingen. 6 A, hvis begge mønter er vores, så skal striker så striker placeres i maksimal krydslinje med mønten og bør og bør ramme mønten i midten. striker skal køre til siderammen. Ved sådan en press går vores mønt i den modsatte frontlomme, og modstanderens mønt kommer til vores basisramme.

Hvis den anden mønt er af modstanderen som vist i figur 6-B (Sort mønt), skal striker placeres i maksimal krydslinje og skal ramme mønten i midtpunktet. striker skal køre mod siderammen. Ved at spille sådan en press, går vores ind i den modsatte frontlomme, og modstanderens mønt kommer til vores basisramme og bliver vanskelig for modstanderen. I dette slag bliver modstanderens mønt svær, selvom vores mønt ikke er i lommen, og vi får en tur mere for den. Selvom der er en afstand mellem disse to mønter, kan pressslaget spilles. I denne position skal en spiller anvende mere force og skal ramme i midten. Her kan den modsatte mønt ikke stikkes i lommen. En tungere striker er altid bedre til dette slag (naturligvis ifølge reglerne bør vægten af striker ikke overstige 15 gram.)

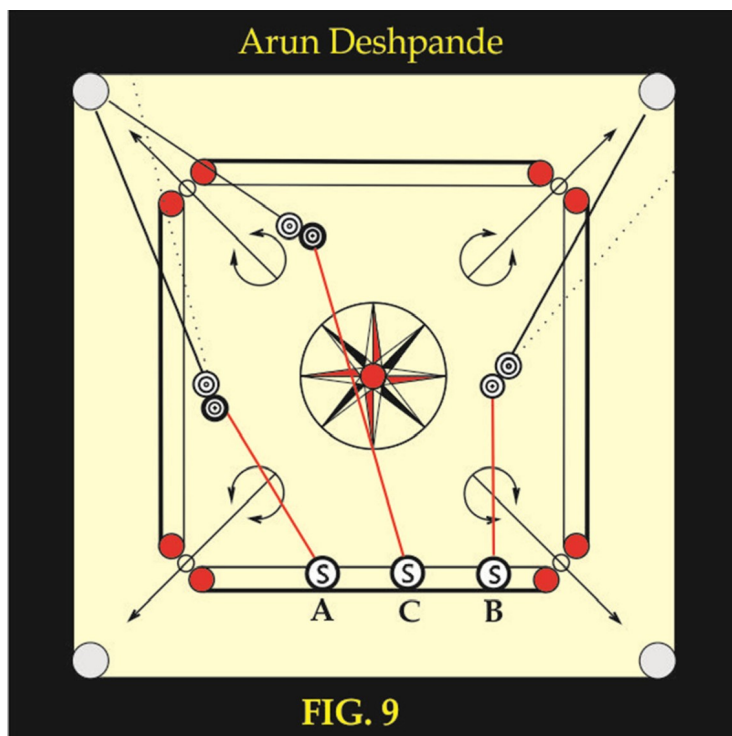


A, B, C- TOUCH

TOUCH:

Når en spiller stikker sin egen mønt i lommen ved at røre den mod den anden mønt, kaldes slaget touch. Som vist i Fig. 7-A, hvis modstanderens mønt er i nærheden af venstre ramme, og vores mønt er i nærheden af den, kan touch spilles. Ved at spille et touch slag i denne position, vil ikke kun vores mønt gå i lommen, men modstanderens mønt kommer også i nærheden af vores basisramme og bliver vanskelig for ham. Som vist i figur 7-B, hvis der er en hindring for vores mønt, og hvis en mønt er i nærheden af den modsatte ramme i nærheden af lommen, kan vores mønt stikkes i lommen med touch-slaget. Ved at bruge dette slag kan møntens vej ændres. Som vist i figur 7-C, hvis to mønter rører hinanden, og de er i en krydslinje, så kan den første mønt sættes i lommen meget nemt. Striker skal ramme den første mønt i midtpunktet. Hvis disse to mønter er væk fra lommen (den lomme, hvori den første mønt skal lægges i lommen) og fra striker (basislinjer), skal disse mønter være i mindre krydslinje. Hvis disse mønter er i nærheden af lommen eller striker, skal mønten være i en mere krydslinje. f.eks. Hvis der er en mønt i midten af den modsatte basislinje, og den anden mønt rører ved den fra den modsatte ende, skal disse to mønter være i en lige linje vinkelret på den modsatte ramme. Først derefter kan den første mønt sættes i lommen ved et touch-slag. Det punkt, hvor striker skal ramme, afhænger af

placering af disse to mønter f.eks. hvis disse to mønter er i midten af modsatte basislinjer vinkelret på den modsatte ramme, skal striker ramme lidt i højre side, hvis mønten skal stikkes ind i den modsatte venstre lomme, og striker skal ramme lidt i venstre side, hvis mønten skal stikkes i den modsatte højre lomme. En spiller bør prøve mange sådanne positioner, først da kan han forstå den nøjagtige position af disse to mønter og det punkt, hvor striker skal ramme. De fleste af spillerne tænker på at stikke i de forreste lommer, og selv om der er mulighed for at stikke mønt i bundlommerne, tænker de ikke på det. f.eks. Som vist i figur 8-A blokerer to mønter af modstanderen muligheden for, at vores mønt går til de forreste lommer, men hvis du observerer det, kan vores mønt lægges ind i vores bundlomme med et touch-slag som vist i figur 8-A. Ligeledes er der mange chancer for at touch slår i en flok mønter af rebound, hvorimod spilleren ikke spiller dette slag og trækker bundtet blindt Mange gange er der en flok på fire mønter tilbage efter pausen som vist i figur 8-B. Fra denne flok kan en hvid mønt pakkes af touch i forlommen. En spiller, der bryder fra højre side, skal forsøge at stikke en sådan i den modsatte venstre lomme, og en spiller, der bryder fra venstre side, bør forsøge at stikke mønten i den modsatte højre lomme. Mens du spiller et sådant slag, skal striker ramme den nederste del af den sorte mønt med medium force. Som vist i fig. 8-C, hvis modstanderens mønt blokerer vejen for vores mønt, så skal vores mønt ramme rammen på en sådan måde, at den, når den vender tilbage fra rammen, skal touch holde modstanderens mønt og bevæge sig mod lommen. Mens du spiller et sådant slag, skal striker følge mønten op til rammen, hvor mønten slår den.



A B C Wrong shot

SKUD:

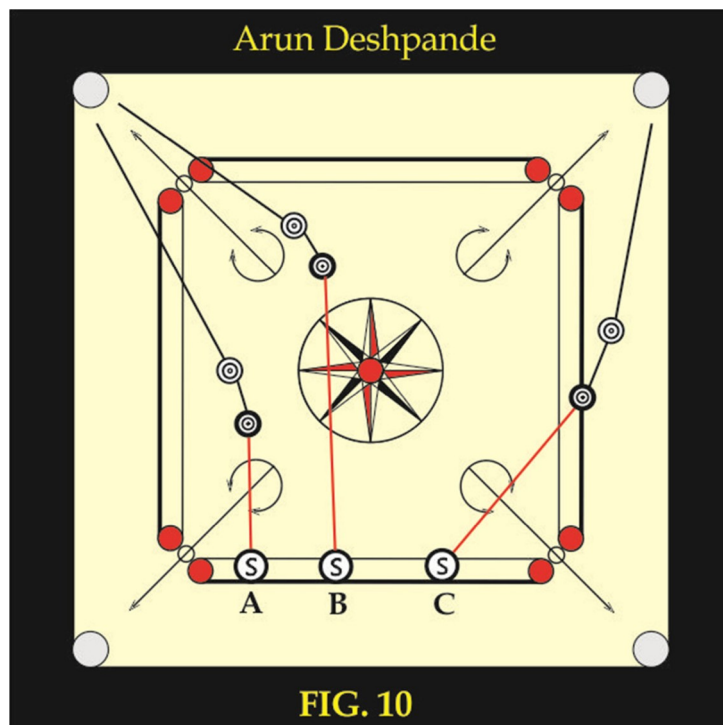
Som vist i figur 9, hvis to mønter rører hinanden, og mønten foran lægges i lommen ved at slå striker til mønten bagved, så kaldes det et skud. Hvis dette skud er i den lige linje af lommen, er det meget nemt at spille. Men man kan ikke få

lige skud hele tiden. Det skal bemærkes, hvordan man spiller disse skud, når de ikke vender mod lommen i en lige linje.

Som vist i fig. 9A, er dette skud ikke vendt mod lommen, men vendt mod det modsatte billede synes dette skud at være svært, men det er meget nemt, hvis det spilles korrekt. For at spille dette skud skal du tage en imaginær linje fra lommen, der går gennem den anden mønt, hvor den ender er rammepunktet i alle sådanne skud. Da disse skud ikke vender mod lommen, kaldes de forkerte skud. (Se figur 9-A). I fig. 9- B billedet vender mod det højre billede. For at spille dette slag skal striker placeres i den lige linje med den første mønt, og hvis den rammer lige. (Se fig. 9-B)

I figur 9-C vender billedet mod venstre ramme. For at spille dette slag skal striker placeres i en let krydslinje med den første mønt og skal ramme den første mønt med 1/8 af portionen. Placeringen af disse billeder er mere og mere mod den modsatte ramme, og væk fra lommen bør den ses mere og mere i en lige linje med den modsatte ramme. f.eks. Et skud, der er tæt på den modsatte ramme i midten, så skal det være parallelt med

modsat billede, kun derefter kan dette skud afspilles. Ud fra dette kan det let forstås, at når et skud vender mod den modsatte ramme i venstre eller højre side, skal skuddet spilles ved at placere striker i en krydslinje, og når skuddet vender mod venstre eller højre ramme, så skal det spilles ved at placere striker i en lige linje eller lidt krydslinje. En spiller bør forsøge at udnytte disse skud for at gøre vanskelige mønter nemme og skabe bedre positioner ved at spille striker på et andet sted og ramme mønten på samme sted, hvor den skal rammes for at stikke den i lommen.



A, B, C- PAIR

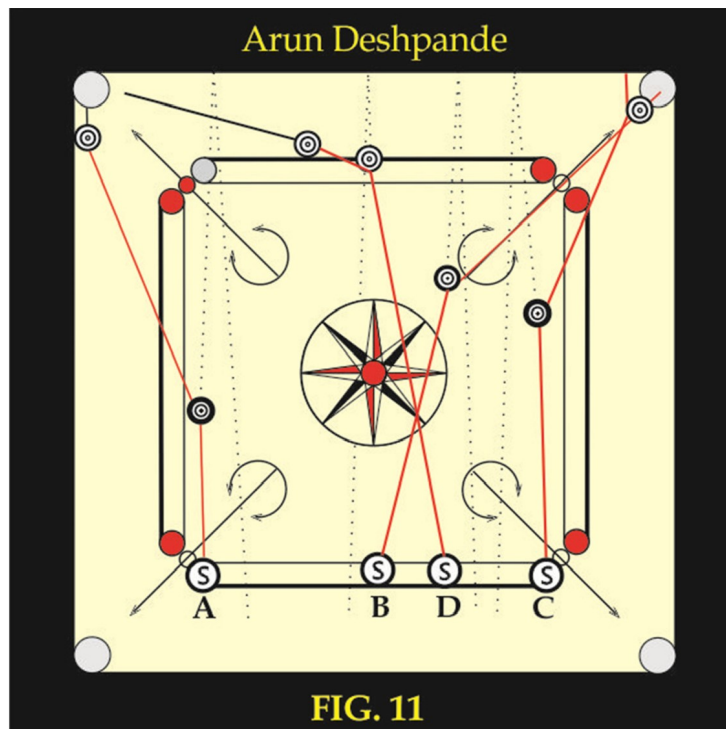
Pair:

Hvis der er et mellemrum mellem to skudmønter, kaldes det pair her skal præcis det omvendte princip af det, der blev brugt til skuddet, bruges. Som vist i figur 10-A og B er retningen af pair mod den modsatte ramme. I dette tilfælde, som vist på figuren, skal striker placeres i en lige eller let krydslinje alt efter tilfældet, og skal ramme den første mønt. pair i figur 10-B bør spilles med lidt mere force. Som vist i figur 10-C, hvis retningen af pair er mod siderammen, så skal striker placeres i en dybere vinkel og skal udløses med en medium force. I alt

tilfælde skal den første mønt ramme den anden mønt på det punkt, hvor en imaginær linje fra lommen skærer den.

CANON:

Når der er betydelig afstand mellem to mønter i en pair, kaldes det canon. En canon kan bestå af mere end to mønter. Det er meget svært at spille en canon, fordi der er betydelig afstand mellem de to mønter, og derfor kræver slaget stor nøjagtighed.



A,B,C,D- GLANCE

GLANCE:

Som vist i figur 11-A frigives en striker på den første mønt, og den anden mønt lægges i lommen, mens den første kommer nær basisrammen ved at ramme den modsatte ramme. Dette slag kaldes en glance. Mens du spiller en glance, skal du være forsigtig. Mange

Spillere tager ikke møntens position i betragtning og spiller glance. Efter at have fået dårlige resultater giver de deres formue skylden.

Efter at have kigget på den første mønt, når striker når den anden mønt, bør retningen af striker ikke mod lommen, men skal være mod den modsatte ramme eller sideramme efter at have ramt den anden mønt.

Se figur 11-A. Her efter at have slået den anden mønt, er retningen af striker mod siderammen, og derfor er der ingen mulighed for en double pga.

I figur 11-B er der enhver mulighed for double, da den anden mønt er i midten af lommen og retningen af striker er mod lommen, efter at have ramt den anden mønt.

I figur 11-C er positionen af den anden mønt den samme som i figur 11-B. Men positionen af den første mønt er ændret. Derfor, for at spille glance, skal striker placeres på grundcirklen. Retningen af striker efter at have ramt den anden mønt i figur 11 - C, er modsat, og derfor er der ingen mulighed for en modsat ramme. double forfalder.

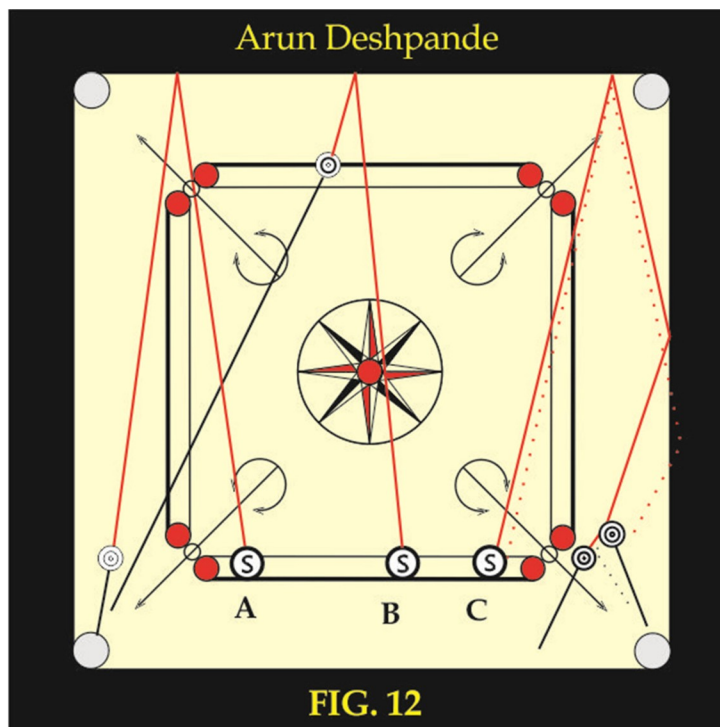
Man kan se af ovenstående fig. at møntens position for glance er meget vigtig. Medmindre en spiller får en bedre position til at spille glance, er det nytteløst at spille et sådant slag. Dette slag kan bruges mere i et forsvarsspil. Ved at spille en glance kan modstanderens mønt bringes til vores basisramme, hvorved vores egen mønt i lommen og dermed gøre modstanderens mønt vanskelig for ham. For at spille dette slag er det ikke nødvendigt, at vores mønt skal være i nærheden af lommen. For at bringe modstanderens mønt ind mod vores basisramme og væk fra lommen, skal en glance spilles ved at placere striker i minimum krydslinje med modstanderens mønt. Brugen af dette slag kan også gøres for at gøre vores mønt let. Som vist i fig. 11-D, kan vores mønt, som er tæt på den modsatte ramme, gøres let ved at bringe den tættere på os med en glance. Således med en glance kan vores mønt bringes nær bundrammen, hvilket gør det nemt for os. Dette slag kan også bruges i offensivt spil.

DOUBLE GLANCE:

Nogle gange er mønternes position sådan, at en spiller ikke kan rette striker mod den tilsigtede mønt ved at kigge på en mønt. Således, hvis der er en chance for at se to mønter efter hinanden, kaldes dette slag for en double glance. En tredobbelt glance er meget sjælden.

BRUSH:

Dette er ligesom en glance. Forskellen er, at den mønt, som striker rammer først, går til den modsatte eller sideramme i stedet for at komme til basisrammen. Dette slag kræver ikke meget force. For at spille en brush skal striker ramme den første mønt ved sidepunktet. Dette slag er lettere end glance. Hvis der er nogen hindring for vores mønt, kan den fjernes ved at børste den og stikke vores mønt i lommen. Dette slag bruges i offensivt spil. Ved at spille brush ændres møntens position på brættet altid, og derfor har modstanderen svært ved at forudse noget, og han kan ikke planlægge sin næste tur. Dette slag er meget vigtigt, fordi en spiller kan skabe en masse gunstige positioner ved at anvende dette slag.



A-REBOUND B-HOOK C-LANGDA REBOUND

REBOUND:

Hvis en mønt i nærheden af vores venstre eller højre ramme sættes i lommen ved at slå på den modsatte ramme, kaldes slaget en rebound.

SIMPLE REBOUND:

Som vist i figur 12-A, sættes en mønt tæt på venstre ramme i lommen ved at ramme striker på den modsatte ramme. For at sigte kan der tegnes to lige imaginære linjer fra mønten, og striker-positionen kan vælges som et punkt for at sigte rebound. Der bør ikke være pudder i nærheden af den modsatte ramme, mens du spiller rebound. striker vender langsomt tilbage, hvis der er pudder i nærheden af den modsatte ramme, da den ikke får et slag. Hvis der er pudder i nærheden af den modsatte ramme, som ikke kan fjernes i et nuværende board, så skal rebound spilles med lidt mere force.

LANGDA REBOUND ELLER UD AF SIDE REBOUND:

Som vist i figur 12-B, når en mønt sættes i lommen ved at ramme striker på den modsatte side og sideramme, kaldes slaget langda rebound. Der bør ikke være overskydende pulver i nærheden af den modsatte eller sideramme, når dette slag skal være

spillede. Hvis der er pulver i nærheden af siderammen, vil striker ikke få en afbøjning, vil ikke ramme den ydre del af mønten vil ramme den ydre del af mønten, men vil ramme dens indre del, og der vil være enhver chance for en betaling. Efter afbøjning fra den indre del af mønten vil striker rejse mod lommen.

Hvis der er to mønter som vist i figur 12-B, er dette slag fordelagtigt. Der er tre fordele ved det.

i) Hvis striker ikke tager en ordentlig vinkel efter at have ramt den modsatte og sideramme og rammer den indre del af mønten i stedet for at ramme den ydre del. Alligevel er der en chance for at stikke mønten i lommen på grund af touch på den anden mønt [Fig. 12 -B - 2)

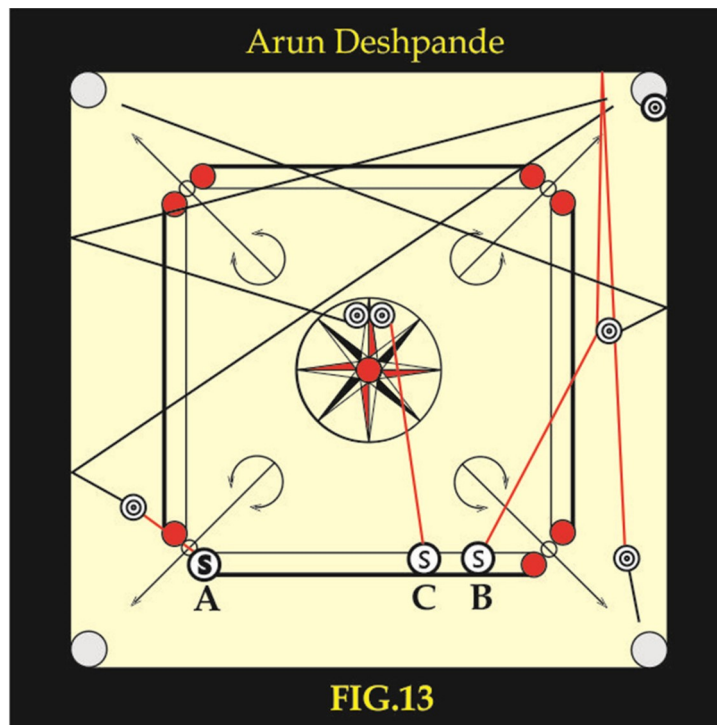
2) Hvis disse to mønter tilhører os, kan den ene mønt sættes i lommen ved at spille dette slag, og samtidig kan den anden mønt gøres let, fordi den kommer til vores basisramme.

3) Hvis en af disse to mønter er af modstander (mønt, som er på basiscirklen i fig.12 -B2, så kan modstanderens hvide mønt bringes til vores basisramme, mens du sætter vores mønt i lommen, hvilket gør det svært for ham. (Fig. 12B-2) Nogle gange er der en anden holdning. striker rører først modstanderens mønt, bringer den til vores basisramme og afbøjer på vores mønt for at sætte den i lomme [Fig. 12 B-3)

HOOK:

Som vist i figur 12 - C, når en mønt er i lommen af en rebound undtagen på venstre eller højre rammeside, kaldes slaget en hook. Når der er en hindring for, at vores mønt kan rejse til forlommen eller bundlommen af double, bruges dette slag

at stikke mønten ned i vores bundlomme. Når en mønt fra den modsatte base skal stikkes af en cut, så skal en spiller tage en sådan vinkel, at hvis han savner sin cut, vil striker ramme den modsatte ramme og trække mønten til sin baselomme med en hook.



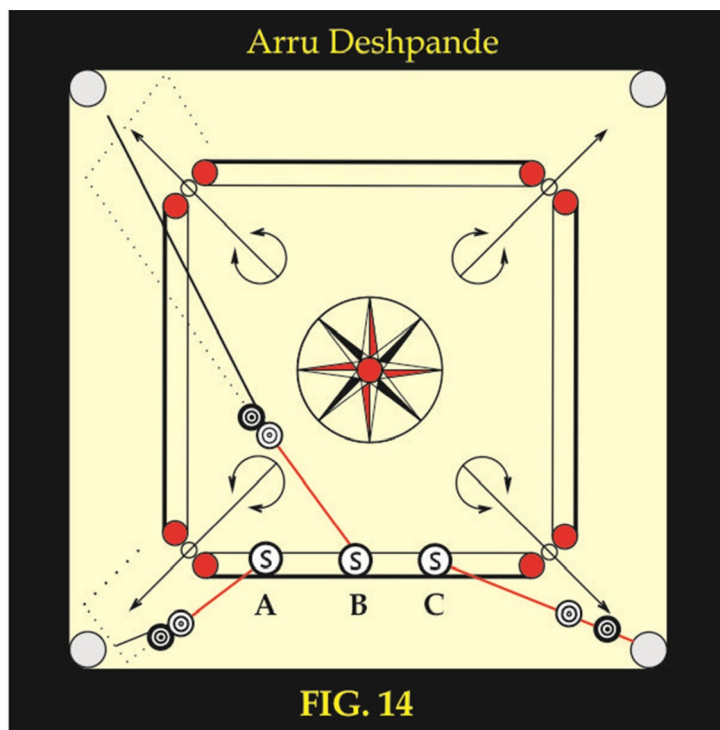
A- THIRD POCKET B,C- CROSS THIRD POCKET

TREDJE LOMME:

Som vist i figur 13-A, er en mønt i nærheden af den venstre ramme, og den kan placeres i den modsatte højre lomme ved at ramme den på siderammen med striker. Dette slag kaldes tredje lomme. striker rammer også siderammen efter at have ramt mønten.

TREDJE KORS LOMME:

Som vist i figur 13-B kan en mønt nær siderammen sættes i en tredje lomme ved at placere striker i krydslinje og ramme mønten på en sådan måde, at striker får en udbøjning og springer tilbage ved at ramme den modsatte ramme. Slaget kaldes kryds tredje lomme. Ved at spille dette slag kan vores svære mønt på vejen til rebound mange gange gøres let eller kan sættes i lommen. Når der ikke er nogen mønt i rebound-stien, og krydset skal spilles tredje, og så bør retningen af striker efter at have slået mønten ikke være mod lommen, mens den springer tilbage fra den modsatte ramme. Ellers er der en chance for forfald eller double forfald. Nogle gange kan en blokeret frontlomme åbnes ved dette slag. Når en double forfalden er placeret som vist i figur 13-C, kan den venstre mønt puttes i den modsatte højre lomme ved at slå hårdt på den kvarte del af den højre mønt. Hvis der er et mellemrum mellem disse to mønter, hvor lille det end måtte være, kan dette slag ikke spilles. Mens du spiller dette slag [vist i, fig.13-C] skal du passe på, at striker ikke kommer i vejen for en mønt, der vender tilbage fra venstre ramme. Du skal ramme på en sådan måde, at striker skal ramme den modsatte ramme efter at have ramt mønten og bør komme før mønten vender tilbage.



A,B- TURNING C- FOLLOW

VENDING:

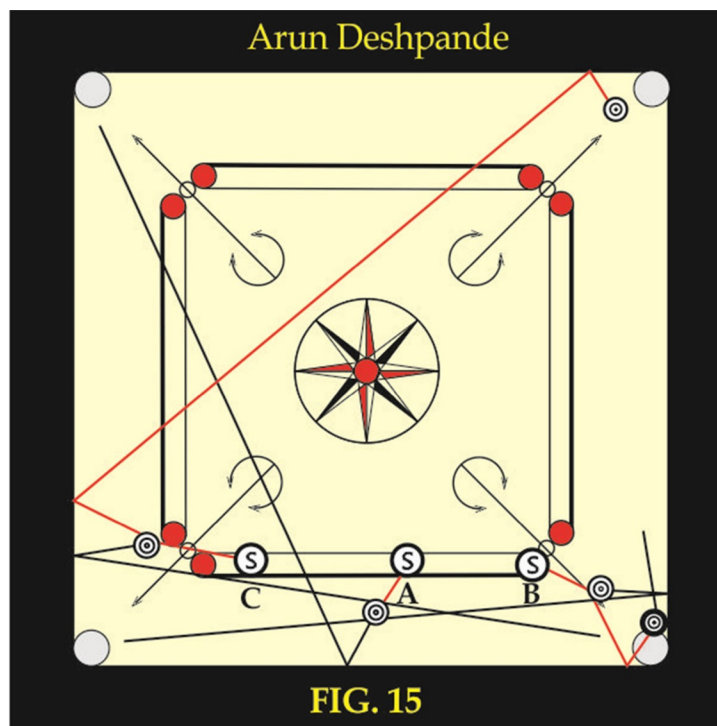
Som vist i figur 14-A og B, hvis modstanderens mønt er foran vores mønt, og disse to mønter er sat sammen, kan vores mønt sættes i lommen ved at ramme vores mønt i midtpunktet med medium hastighed, og placere striker i en lige linje med disse to mønter. I dette tilfælde rammer modstanderens mønt siderammen og fjernes, hvorved vores mønt kan flyttes ind i lommen. Dette slag kaldes drejning. I nærheden af vores basisramme, selvom der er et mellemrum mellem disse to mønter, kan dette slag spilles. Der burde ikke være meget mellemrum mellem disse to mønter foran vores basislinjer.

Som vist i figur 14-B er retningen af de to mønter mod siderammer. Det er meget nemt at lægge den anden mønt i lommen. i en sådan position, fordi modstanderens mønt ikke blokerer vores mønt efter at have ramt siderammen. Men hvis retningen af disse to mønter er mod den modsatte ramme, blokerer den første mønt den anden mønt efter at have ramt den modsatte ramme og derfor. I en sådan position er det svært at spille dette slag. For at spille en sådan mønt skal striker placeres i en lige linje med den første og den anden mønt.

Nogle gange er der en position, hvor begge mønter er i retning af lommen. I en sådan position kan begge mønter stikkes i lommen ved et slag kaldet follow.

Som vist i figur 14-C er der et mellemrum mellem to mønter

Her skal striker placeres i en lige linje med disse to mønter og lommen. Hastigheden på striker skal være sådan, at vores mønt erstatter modstanderens mønt ved at stikke den i lommen, og så følger striker og sætter vores mønt i lommen. Hvis der er pulver mellem disse to mønter, er der en chance for, at en double skal betales, fordi begge mønter bliver sat i lommen uden at følge striker, og når striker følger, er der ingen mønt tilbage til at stoppe striker i lommen.



A, C SECOND B- CROSS SECOND

ANDEN:

Som vist i figur 15-A er modstanderens mønt nær lommen, hvilket blokerer vejen for vores mønt. I denne position kan striker placeres på tværs af vores mønt, og mønten kan placeres i den modsatte lomme ved at ramme bundrammen. Dette slag kaldes et sekund. Denne situation opstår ofte, og derfor er dette slagtilfælde meget nyttigt. Dette slag er ikke så svært, hvis den rigtige vinkel tages. Jo tættere mønten er på basisrammen, jo mere lige skal vinklen på striker være med mønten, så skal striker gå i den modsatte retning af møntens.

Som vist i figur 15-C, hvis mønten er i vejen for rebound, og hvis den sættes i lommen ved at slå den på siderammen til den modsatte bundlomme, kaldes dette slag også et sekund.

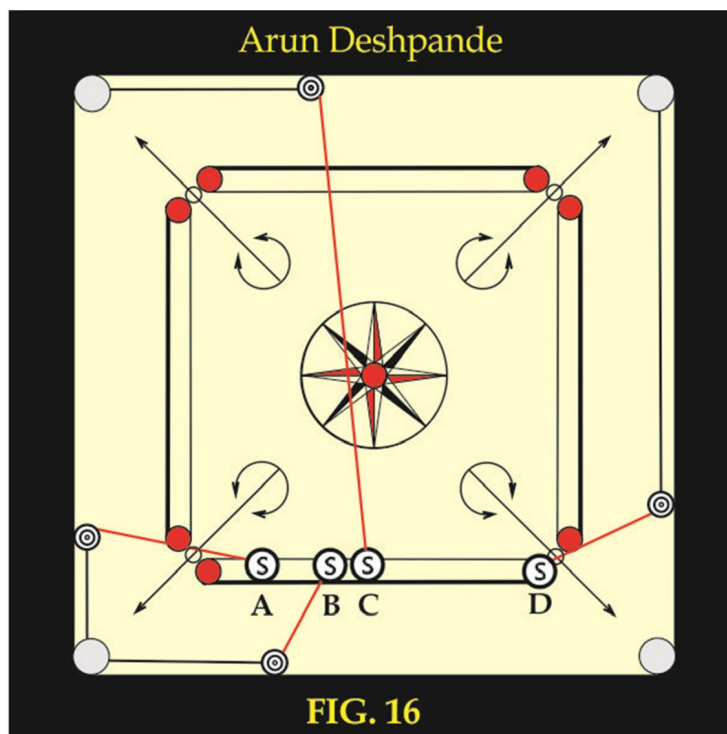
Der er tre fordele ved at spille dette slag.

- 1) Placeringen af den anden mønt i midten af brættet kan ændres.
- 2) Modsat blokeret lomme kan åbnes. Hvis mønten er nær den venstre ramme, kan den modsatte højre lomme åbnes, og hvis mønten er nær den højre ramme, kan den modsatte venstre lomme åbnes.
- 3) Den svære mønt ved den modsatte ramme kan også gøres let. Mønten ved den modsatte ramme kan også gøres let. Mønten fra venstre ramme kan meget let sættes i lommer med et hvilket som helst fladt greb, som giver naturligt spin til striker.

KRYDS ANDET:

Som vist i figur 15-B er modstanderens mønt på lommen, og vores mønt er bagved. I denne position skal striker placeres på den røde bundcirkel og skal ramme vores mønt på et lavere punkt, så denne mønt rammer siderammen og går ind i den modsatte sidelomme, og striker vil ramme den nederste del af lommen og fjerne modstanderens mønt fra lommen.

Dette slag kaldes et krydssekund.



A, B, C, D- SLIP

SLIP:

Som vist i figur 16-A, hvis mønt, der rører ved en ramme, sættes i lommer ved at ramme dens kvartpunkt, kaldes slaget en slip, punch eller quarter.

Som vist i figur 16-A, hvis en mønt er 5 tommer eller mere væk fra bundlommen, og så skal en spiller prøve at stikke den ned i den modsatte lomme.

Som vist i figur 16-B og C, hvis en mønt er ved basisrammen af den modsatte ramme, skal spilleren ved at placere striker lidt i en krydslinje med mønten ramme den kvarte del af mønten med middel hastighed.

Som vist i figur 16-D, hvis en mønt er i nærheden af bundlommen, skal den sættes i bundlommen. I en sådan position bør en rebound ikke prøves, da en sådan mønt ikke kan kasseres så let af rebound. Nogle gange er der fare for et skyldigt beløb, hvis rebound ikke er nøjagtig, og derved vender mønten fra rammen og følger striker ned i lommen.

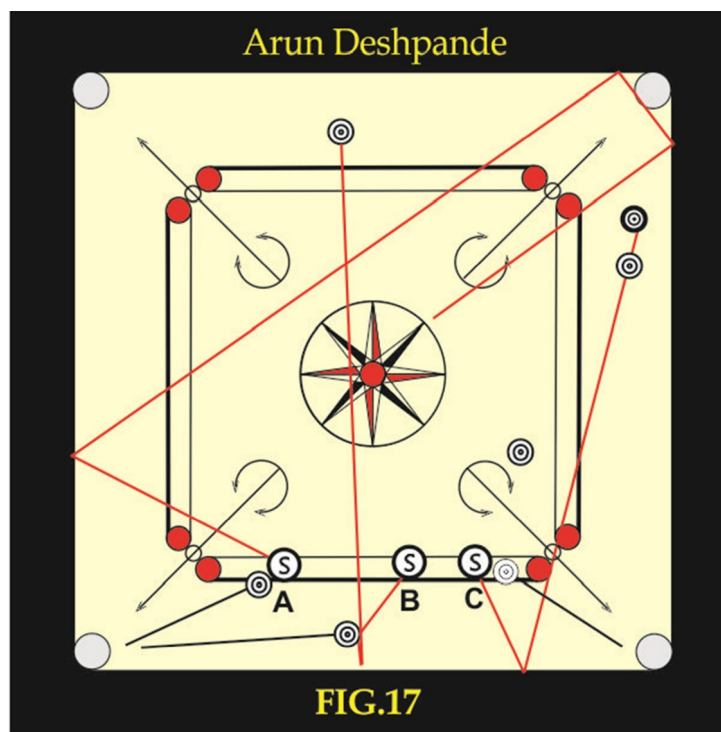
THE STRIKER SLIP:

Mange gange er der en position som vist i fig. 16-F. En af vores mønter sidder fast op til rammen, og den anden er væk fra denne mønt og også lidt væk fra rammen.

Normalt skal vi kræve to slag for at spille disse to mønter. Hvis du spiller det slag, som er vist i fig. 16-E din striker vil slip fra den stikke mønt og vil ramme mønten, som er lidt væk fra rammen og vil blive sat i lommen, og den mønt, der rammes først, vil blive fjernet fra den position og vil blive let for os. Der er sjældne tilfælde, hvor disse to mønter går i lommerne i samme slag. For at spille dette slag bør du påføre lidt mere force end det, der blev anvendt for slaget på slip.

DOUBLE TOUCH:

Hvis det viste i figur 16 er lidt væk fra rammerne, skal striker frigives på en sådan måde, at den rører mønten to gange, og mønten er i lommen, kaldes dette slag for en double touch. Ofte skal en spiller spille double touch for de mønter, der er i nærheden af siderammerne. Hvis disse mønter kun er mere end en halv tomme væk fra siderammen, skal dette slag spilles. Hvis mønter er mindre end en halv tomme væk fra siderammen, er en rebound nemmere end double touch.

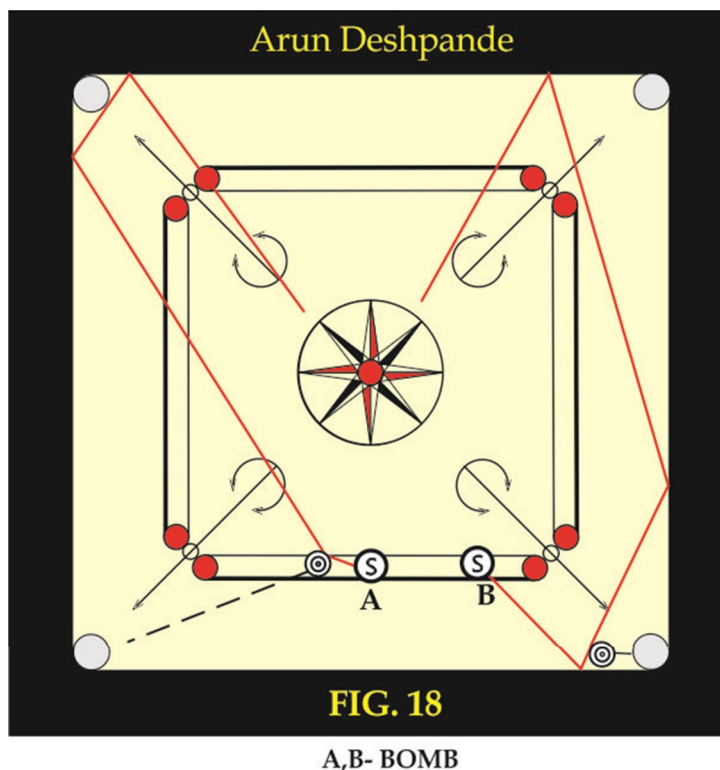


A,B,C- BOMB

BOMB (BUM):

Som vist i figur 17-A og B, hvis vores mønt er på basislinjerne, og hvis striker frigives mod siderammen eller bundrammen meget hårdt, mens den lægges i lommen, kaldes slaget Bomb. Bum hedder på hindi. Ved dette slag kan placeringen af alle de andre mønter på brættet blive forstyrret. Derfor bør dette slag spilles på en sådan måde, at de så forstyrrede mønter ikke bør gå til den modsatte ramme, men bør komme i nærheden af os. Som vist i figur 17-A skal en spiller ramme striker på siderammen på en sådan måde, at den rammer den modsatte ramme ved lommeområdet og vender tilbage i en cirkulær bane mod den indre cirkel. Således kan mønten fra den inderste cirkel bringes nær os. Mens man spiller et sådant slag, bør retningen af mønten ikke være mod lommen, men den skal være ved basisrammen mindst en halv tomme væk fra lommen afhængigt af mønternes placering.

Som vist i figur 17-B placeres striker i nærheden af vores mønt, som er på basislinjen, og mens den lægges i lommen, køres striker til den modsatte lomme ved at ramme siderammen. På denne måde fjernes mønten fra det modsatte lommeområde, hvorved lommen åbnes for vores mønt. Mens du spiller dette slag, skal retningen af mønten være mod den øvre del af lommen. Som vist i figur 17-C bliver vores mønt ramt meget hårdt for at fjerne mønten fra den modsatte base af striker. Dette slag kaldes også en bomb. For at spille dette slag kræver en spiller nøjagtighed og perfektion. Derfor kræves der meget træning og enorm styrke i hænderne til dette slag.



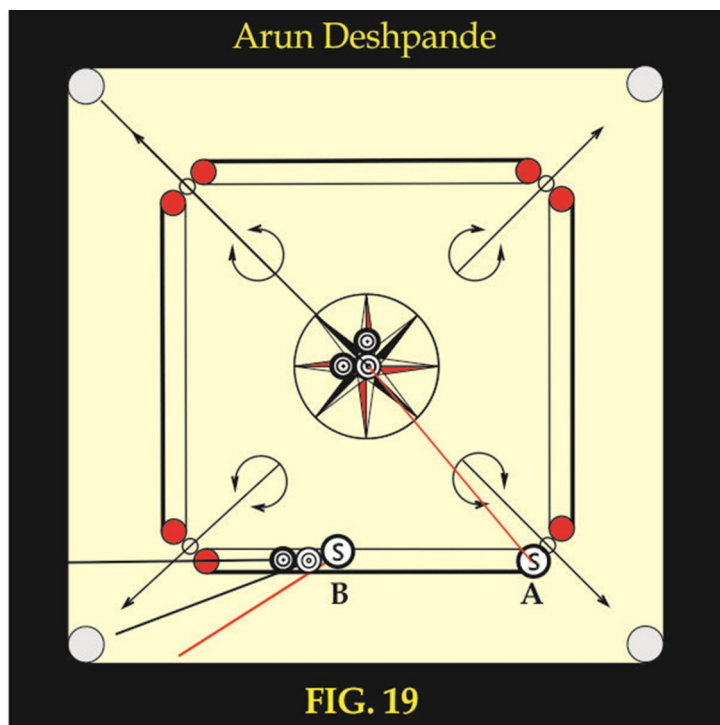
Som vist i figur 18-A, hvis en mønt er i midten af basislinjerne eller over basislinjerne, skal striker placeres lidt væk fra den på en sådan måde, at striker, efter at have skåret mønten, vil afbøjes fra siderammen ved lommeområdet. I dette slag kan striker bringes ind i det indre cirkelområde og derved trække mønter fra dette område mod os.

Med en bomb kan mønt fra den modsatte ramme gøres let. Mens du spiller en bomb, kan striker køres til en hvilken som helst del af carrom board, hvis en passende vinkel tages, for at trække vanskelige mønter mod os. Hvis en mønt rører ved vores basisramme, så i stedet for at spille en slip, kan en bomb spilles som vist i figur 18-B. Til dette slag skal striker slippes hårdt mod rammen meget tæt på mønten og ikke direkte på mønten. Til dette slag kræves stor nøjagtighed og enorm styrke i tommelfingeren. Selvom der er et hul mellem mønt og ramme, kan dette slag spilles. Hvis vores mønt er i nærheden af bundlommen, og modstanderens mønt er på basislinjerne, så kan en bomb også spilles ved at slå modstanderens mønt på vores mønt, som er på lommen. Mange spillere kender ikke denne type bomb.

Hvis vores er over den øverste linje af basislinjerne, kan denne mønt sættes i lommen, og striker kan frigives hårdt på et hvilket som helst punkt i den modsatte ramme ved at placere striker i nærheden af den og justere den rigtige vinkel. Ved denne bomb kan en spiller trække mønter til sin side, ligesom han kan gøre vanskelige mønter nemme fra ethvert punkt i den modsatte ramme.

Hvis vores mønt er på forlommen og modstanderens mønt er det

over den øverste linje af basislinjerne, så kan dette slag også spilles ved at slippe modstanderens mønt på vores mønt, som er på lommen. Nogle gange kan en bomb afspilles med et slag på touch. For alle ovenstående bomber skal man huske på et simpelt princip, at mens man spiller en bomb, skal mønten rejse med en minimumshastighed, og striker skal rejse med den maksimale (bestemte) hastighed ved at justere en korrekt vinkel.

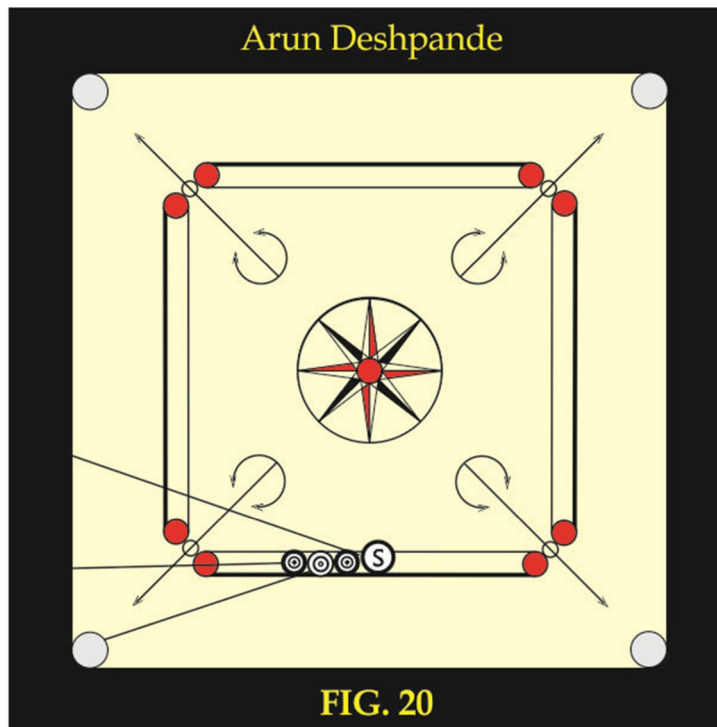


A,B- FORCE

FORCE:

Som vist i figur 19- En Queen er i midtercirklen, og to mønter rører ved Queen i en vinkel på 45 grader fra stien til lommen. I denne position, hvis striker frigives på Queen på et kvart punkt hårdt, så kan Queen kasseres ved at fjerne modstanderens to mønter i to forskellige retninger. I dette slag anvendes princippet om lige force.

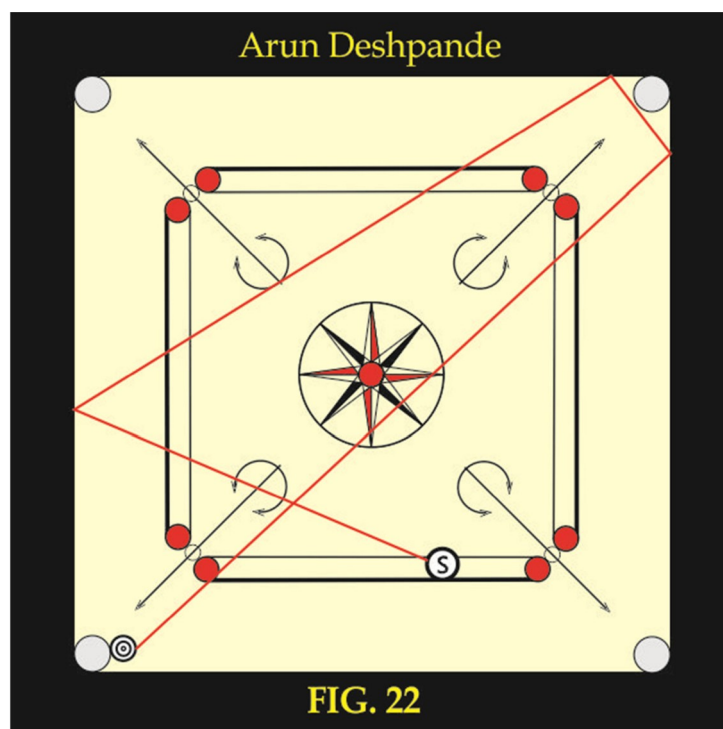
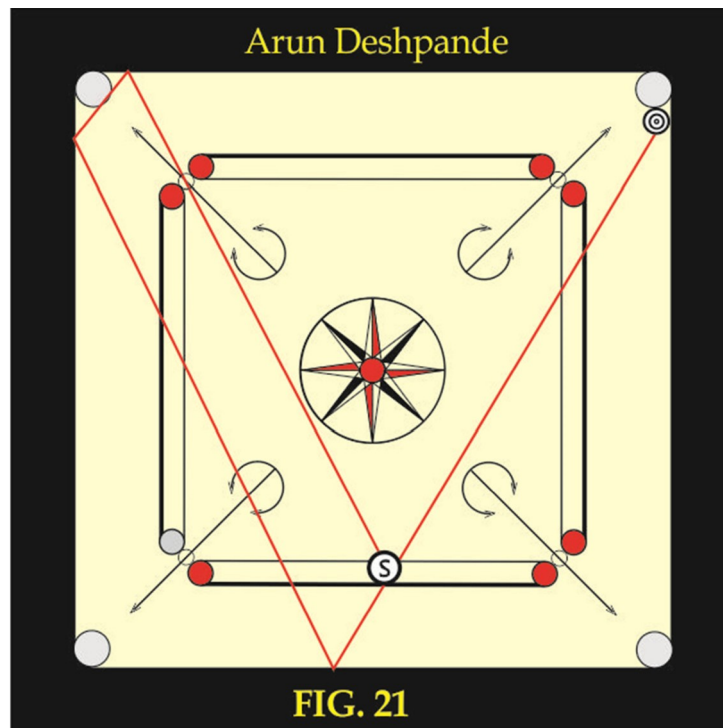
Som vist i figur 19-B er modstanderens mønt på basislinjerne foran Queen, rørende eller i en vis afstand fra den. Ved at placere striker meget tæt på Queen (så tæt på at den rører ved) og ramme den nær lommen mod bundrammen, kan Queen lægges i lommen ved at drive modstanderens mønt i en lige linje. I ovenstående position, selvom to eller flere mønter fra modstanderen er foran Queen, kan Queen stadig sættes i lommen med ovenstående princip, men med lidt mere force. Mange gange i stedet for Queen er vores mønt der, og den kan lægges i lommen på samme måde.



FORCE

Se figur 20. Her er Queen mellem to af modstanderens mønter og er lidt under dem. Det ser ud til at være meget svært at lomme Queen, men at gøre det i denne position er så let, at en spiller kan lomme den selv ved at lukke øjnene. Som vist i figur 20, hvis en striker er placeret meget tæt på den sidste mønt, og den frigives mod siderammen, så kan Queen kasseres ved at fjerne modstanderens første og sidste mønt i en lige linje.

Se figur 21 til 27. I disse figurer er vist nogle udstillingsstreger. Til at spille en opvisningskamp er disse slag nyttige. Tilskuere er forbløffede over at se disse slag. En spiller sigter mod et andet punkt end mønten, og striker rører ved den forventede mønt efter at have ramt tre eller flere rammer. Som vist i figur 21 til 26, ligesom striker kan bringes til en forventet mønt (Som vist i figur. 27), kan mønten på samme måde også flyttes i samme retning.



Arun Deshpande

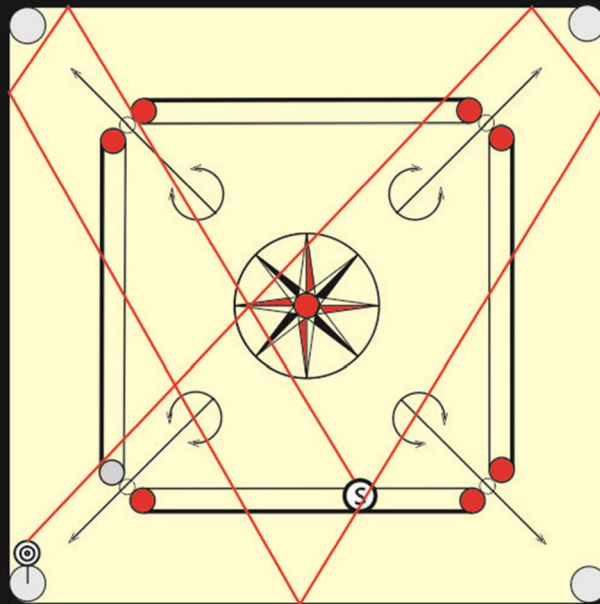


FIG. 23

Arun Deshpande

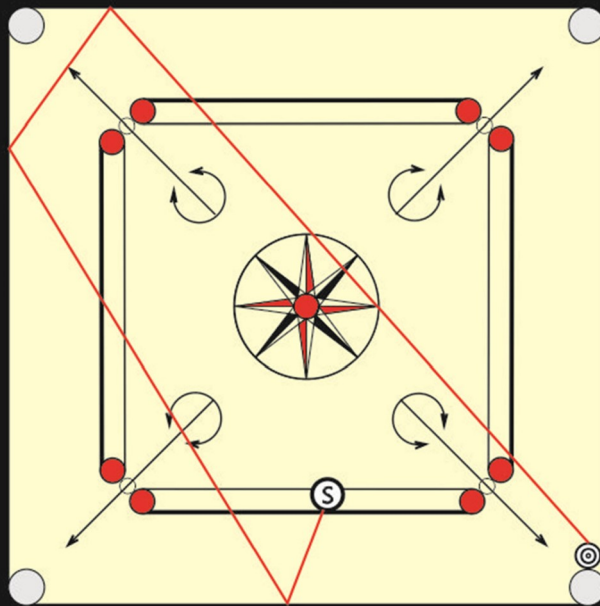
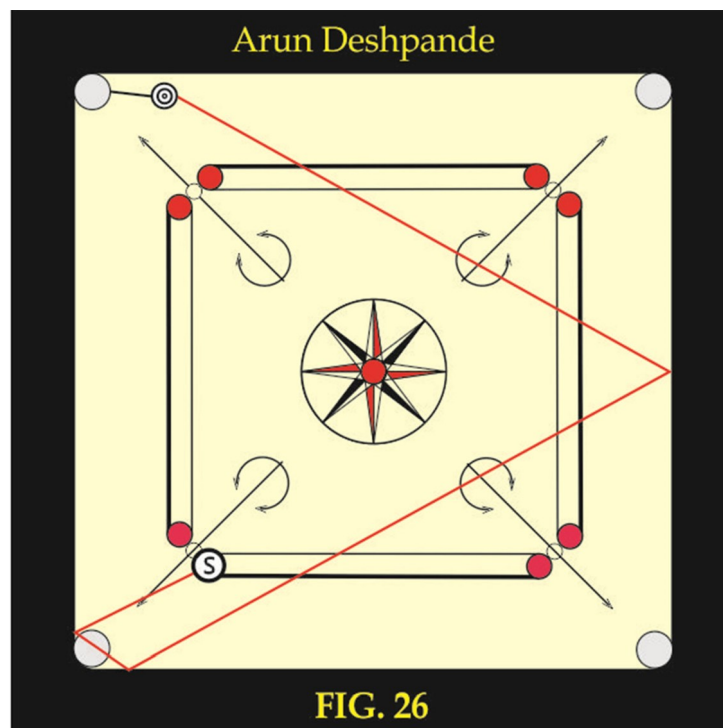
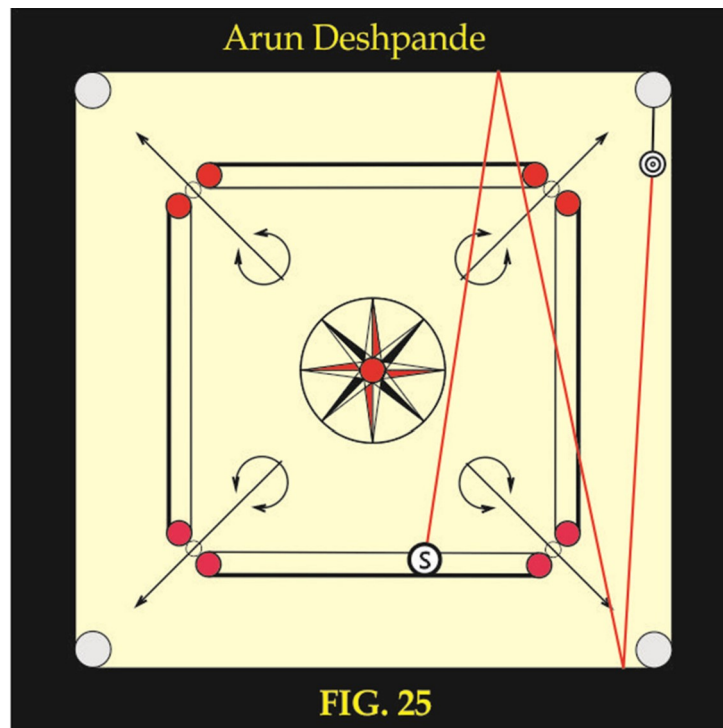
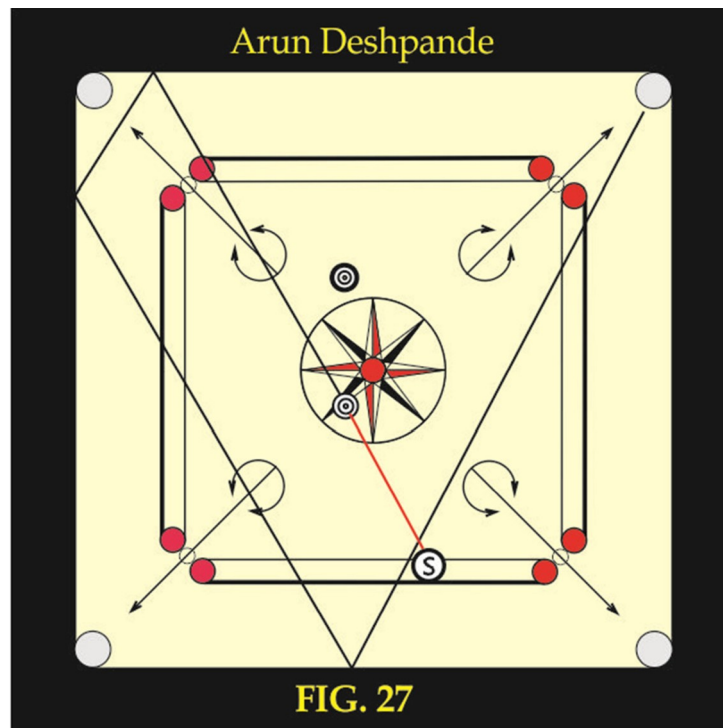


FIG. 24





Kapitel 5

FORSVAR OG FORBRYDELSE

De fleste bliver irriterede, når de hører om forsvar i carrom. Mange af dem siger 'Hvorfor skal der spilles sådan et beskidt spil'? Forsvar og angreb er en del af sport, større eller mindre, indendørs eller udendørs. De fleste tror, at et forsvar i carrom simpelthen bruges til at forstyrre modstanderens mønt. Men denne tankegang er forkert. De indser vigtigheden af dette princip, når de ser mestrene i aktion.

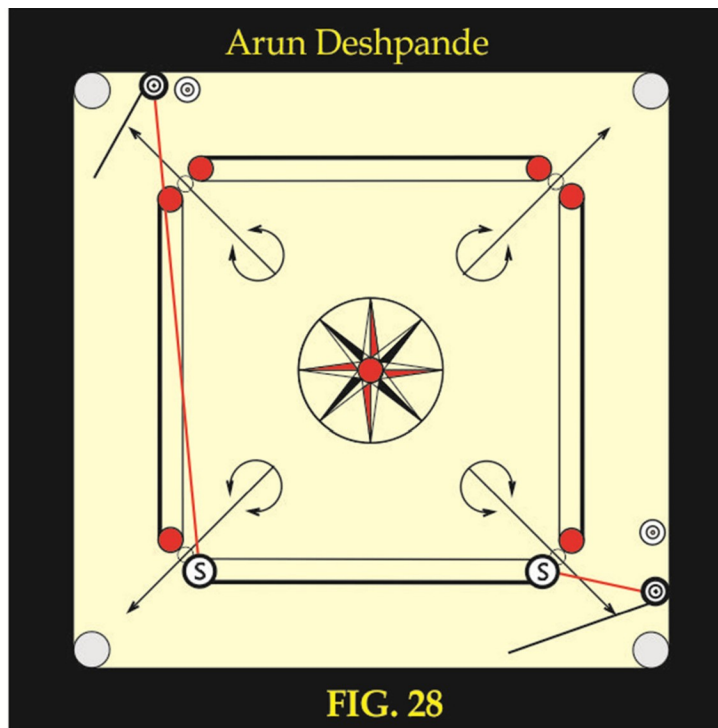
I carrom er der to typer forsvar

1) Direkte forsvar 2) Indirekte forsvar.

DIREKTE FORSVAR:

Når en modstanders mønt gøres vanskelig uden at røre vores mønt, kaldes forsvaret direkte forsvar. Denne form for forsvar bruges oftere i double end i single. Denne type forsvar ser tilsyneladende ud til at være meget let, men mens han bruger den, indser en spiller, at det ikke er så nemt, som det ser ud til. I denne type forsvar bør modstanderens mønt komme til den tilsigtede position. For at kunne gøre dette, skal en spiller have kontrol over hastigheden på striker. Samtidig skal han vide, hvilket punkt på mønten, striker skal ramme. For

rammer en striker på det bestemte punkt, han skal have nøjagtighed. Kort sagt er forsvar ikke så let, og det kræver hovedsageligt to kvaliteter (1) Nøjagtighed og (2) Kontrol over striker'ens hastighed. I singler skal modstanderens mønt bringes til vores basisramme eller på et rebound-sted hos modstanderen. I doubler som spiller på vores højre hånd spiller efter vores tur skal hans mønt bringes til vores venstre ramme (modstanderens modsatte ramme) eller på rebound-stedet for modstanderen. Ofte skal modstanderens mønter bringes til hans rebound side. At bringe en mønt i en sådan position, kræver enorm kontrol over striker, fordi hvis en sådan mønt kommer meget tæt på rammen, så bliver en rebound let for modstanderen, eller hvis i et sådant slag af forsvar, hvis slaget er hårdt, så kommer mønten efter at have ramt på den modsatte ramme ud og bliver let for modstanderen. I doubler, hvis en mønt af hver pair forbliver på brættet, så prøver hver spiller at gøre modstanderens mønt til højre for ham vanskelig, hvis hans egen mønt ikke er let for ham at lægge i lommen. Mens man bruger et sådant forsvar, skal man huske på, at hans modstander også vil spille lignende forsvar. Derfor bør han se, at den mønt, som han gør vanskelig for spilleren til højre for den samme mønt, skal være i en sådan position, at hans partner også kan gøre det svært for sin modstander. I en sådan type forsvar kan spillere, der har kontrol over striker'ens hastighed, og som har tålmodighed, kun bruge sådanne taktikker og vinde brættet. Nu er spørgsmålet i singler, hvorfor er et sådant forsvar nødvendigt? Spilleren mister sin tur ved at gøre sin modstanders mønt{ vanskelig. Da spillerens mønt også her er svær, får hans modstander en tur til at lomme sin mønt. Formålet med at gøre modstanderens mønt svær er, når modstanderen forsøger at stikke en svær mønt i lommen, nogle gange bliver det svært for ham igen, hvorved en spiller får en ekstra tur til at lægge i lomme eller fjerne sin svære mønt. Mens en spiller sætter sin mønt i lommen, skal han se, at det ikke bliver svært for ham igen eller på anden måde, formålet med at gøre modstanderens mønt vanskelig er besejret. f.eks. Hvis modstanderens mønt bringes til vores basisramme, vil han forsøge at punge ud med den med en double. Når man spiller en double, hvis slaget vil være langsomt, vil det blive svært at forblive på rebound-siden. Selvom slaget er hårdt, men unøjagtigt, kommer mønten efter at have ramt hans basisramme til rebound. Selvfølgelig skal man have en masse tålmodighed for at spille et sådant forsvar, for nogle gange skal den samme mønt gøres vanskelig i mere end én omgang. Nogle gange tuder tilskuerne en spiller, der bruger en sådan direkte forsvarsteknik. På dette stadium bør en spiller ikke miste sin koncentration. De samme tilskuere roser eller værdsætter spilleren, når han vinder brættet ved at bruge direkte forsvar.



Som vist i figur 28 kan A og B en mønt, der berører den modsatte ramme og sideramme nær lommen, også gøres vanskelig ved at ramme dens midtpunkt med mere end medium force.

Gifte mennesker antager, at når mestre spiller i double, vil den fjerde spiller ikke få sin tur. Men denne antagelse er forkert. Spilleren, der har pause, spiller på en sådan måde, at hans makker kan afslutte brættet. Men alle glemmer, at der er en modstander mellem de to partnere. Denne modstander sætter mønter i lommer, som er nemme for ham, og bagefter gør han en eller flere mønter svære for spilleren til højre. Således giver han sin makker en tur. Således fortsætter denne cyklus. I double skal hver spiller se, at han afslutter brættet eller gør det muligt for sin makker at afslutte brættet.

Når spillere spiller double, skal de altid tænke på deres partner. Nogle spillere spiller et egoistisk spil uden at tage hensyn til deres partnere. I sidste ende resulterer det i et skænderi. Der bør være perfekt forståelse mellem de to partnere. Denne forståelse er meget sjælden i par, hvor begge spillere er mestre. Årsagen er intet andet end egoisme. Nu er spørgsmålet, hvad er et egoistisk spil? Ofte, når en spiller spiller gode slag, klapper tilskuerne. En spiller bliver noget over selvsikker og smigret og forsøger at spille mønter, som er svære for ham og nemme for hans partner i stedet for at give sin partner en tur. Han rider højt på bølgen af påskønnelse og forsøger umulige slag og taber kampen. Dette spørgsmål om forståelse opstår, når to mestre spiller, fordi der er et ego

sammenstød mellem dem. Faktisk, hvis de vinder kampen, tilfalder æren dem begge, uanset hvem der spillede bedre. Spilleren, der spiller et godt spil, bør få maksimale ture fra sin makker til selv at afslutte brættet, når det er muligt for ham at afslutte brættet. Mens man spiller i double, bør en spiller forstå sin partner. Selvom hans partner laver fejl, bør han ikke trække ham op under bestyrelsen. Hvis en spiller fyrer sin partner hele tiden for at lave fejl, så får deres modstandere mere selvtillid af det, og samtidig mister hans makker selvtilliden.

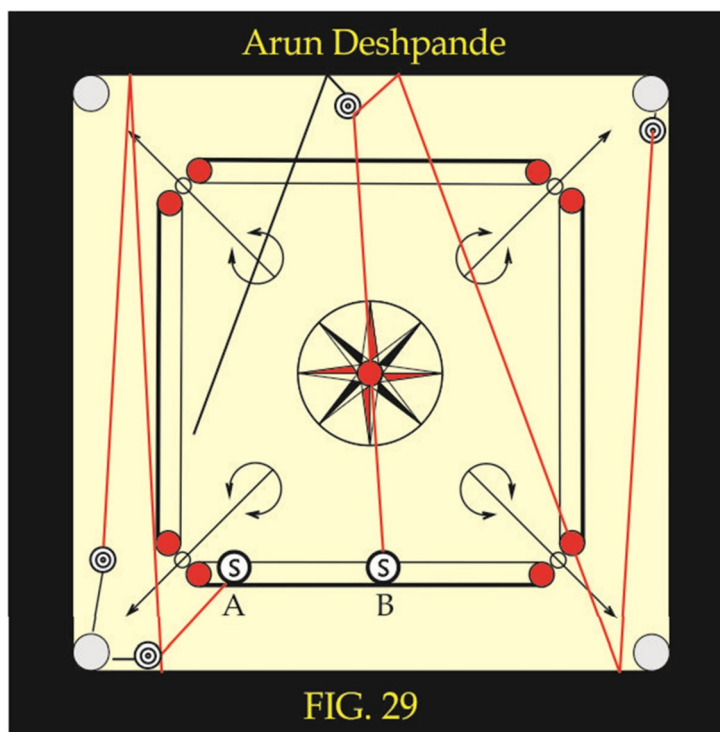
ERFARING I MADRAS:

Fra min Madras-erfaring kan man forstå, hvordan spillere mister deres selvtillid, hvis deres partnere har et tiff med dem, og man kan forstå, hvordan en tabt kamp kan bringes tilbage med en perfekt forståelse blandt partnerne. Ramesh Chitty og jeg mødte Sunderraj og Shivlingam i semifinalen i National carrom-turneringer, der blev afholdt i 1970 i Madras. Sunderraj spillede i fremragende form, og Shivlingam gav ham også god støtte. De vandt det første spil på kun tre boards uden at indrømme et eneste point til os. Der var et summen af begejstring over hele hallen, fordi vores var den eneste pair fra Maharashtra, der kunne deltage i turneringen, og vi var meget berømte for vores perfekte forståelse. Selvom Sunderraj og Shivlingam var velkendte af Madras-tilskuerne, havde de ikke haft god rekord på nationalt plan. Ramesh brugte en defensiv teknik. Efter min mening er han den bedste doublespiller i dag. Han blokerede Sunderraj, men sidstnævnte begyndte at punge ud med de mønter, som var tilgængelige for ham, og begyndte at bruge forsvar, da der ikke var nogen position til en afslutning. Det var nødvendigt at bryde deres forståelse. På snedig vis ændrede Ramesh sit spil, og han begyndte at give Sunderraj chancer for at afslutte brættet, men samtidig plejede Ramesh at holde mindst én mønt væk fra Sunderraj, hvilket var fristende. Sunderraj blev lokket til at afslutte brættet. Samtidig plejede Ramesh at holde en let slutposition for mig. Sunderraj, der var lokket i fælden, missede den sidste to eller tre gange, og jeg fik muligheden for at afslutte brættet. Vi vandt bestyrelsen. Shivalingam mistede besindelsen med Sunderraj. Han tillod ham ikke at spille et gratis spil. Han tvang ham til at spille en defensiv kamp. Som et resultat vandt vi den kamp. Inden starten af tredje kamp fik vi 10 minutters hvile. I den periode trak Shivalingam sunderraj op hele tiden. Ramesh sagde derefter, "Arun, deres forståelse er kommet til en ende, og nu må vi udnytte det faktum."

Da den tredje kamp begyndte, begyndte Ramesh pludselig at spille et offensivt spil og bad mig gøre det samme. Naturligvis brugte Shivlingam og Sunderraj en defensiv teknik. Ved at gøre dette mistede de selvtilliden og undlod det

lomme mønterne. Dermed fik vi en fordel, og vi begyndte at spille med mere offensiv og kontrollerede situationen fuldt ud. Vi vandt det spil på tre brædder uden at indrømme dem et eneste point. Vi vandt det nationale dobbeltmesterskab ved at slå Y. Lazar og S. Dilli fra Tamilnadu i finalen. I singlen vandt Suhas Kambli fra Maharashtra det nationale mesterskab ved at slå S. Dilli fra Tamilnadu i finalen.

Metoderne til direkte og indirekte forsvar kan ses i yderligere figurer.

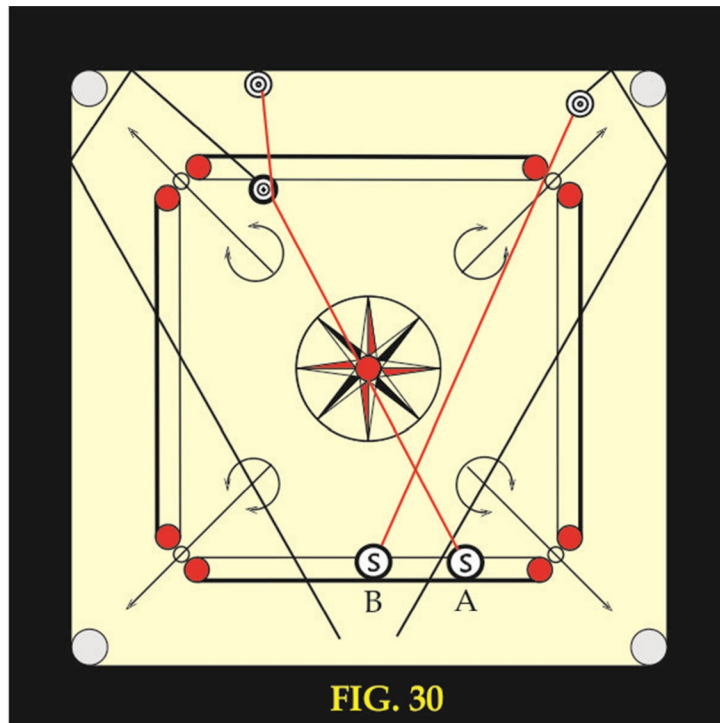


Som vist i figur 29-A, er en hvid mønt nær modstanderens basisramme, og en hvid mønt er på lommen. Hvis du slår striker meget hårdt på den hvide mønt, som er nær modstanderens basisramme på det punkt, der er vist i figur 29-A, striker vil vende tilbage, og den vil ramme din bundramme nær lommen, og den kan lomme den hvide mønt, som er i den modsatte højre lomme, hvilket gør din svære mønt nem.

Som vist i figur 29-A, hvis en mønt ved vores basisramme er cut hård, kan vores svære mønt i rebound position gøres let.

Som vist i figur 30-A, rører vores mønt den modsatte ramme, og modstanderen har en nem mønt til ham. Da vores mønt rører den modsatte ramme, kan den ikke være cut, og modstanderens mønt kan ikke trækkes. Samtidig er modstanderens mønt i en lige linje med vores mønt, og derfor er en glance heller ikke mulig. I denne stilling, som vist i fig. 30-A hvis

modstanderens mønt bliver ramt mod den modsatte ramme nær lommeområdet, hvilket driver striker på vores mønt modstanderens mønt kommer til vores basisramme efter at have lavet en bestemt vinkel med den modsatte ramme, og vores mønt går ind i lommen eller kommer ud fra den position og bliver let for os til næste tum. Dette slag ser meget let ud, men det er det ikke. Der kræves en masse øvelse for at gøre et sådant forsvar. Ved at gøre modstanderens mønt svær kan striker køres til forskellige punkter i den modsatte ramme for at gøre vores svære mønter nemme.



Som vist i figur 30-B kan modstanderens mønt, som er ved hans bundlomme, også gøres vanskelig ved at bringe den ved at bringe den nær vores basisramme. I disse to metoder kræves nøjagtighed og god kontrol over striker'ens hastighed. På denne måde kan enhver mønt nær den modsatte ramme bringes til vores basisramme. Ved praksis kan man forstå, hvilket punkt af mønten, der skal rammes for at bringe den til vores basisramme. Mange gange kommer der en position, som er vist i figur 31-A modstanderens sorte mønt blokerer vejen for vores hvide mønt, hvor spillerne gør en indsats for at sænke den med en hård rebound. De tror, at med hårdt rebound kan modstanderens mønt fjernes, og deres svindel kan stikkes i lommen. Den enkle og bedste metode er, at modstanderens mønt skal rammes på en sådan måde, at den kommer til vores basisramme, og samtidig skal striker køres til vores svære mønt for at gøre det nemt. Mens du spiller dette slag, skal du være forsigtig

at modstanderen ikke skulle få en position til glance for at gøre vores mønt vanskelig for os.

Som vist i figur 31-8, mens du skærer vores mønt, kan modstanderens mønt bringes til vores basisramme for at få en omgang mere. Dette spil hedder cut back game. Det er et meget nyttigt spil, fordi ved at spille sådan et spil kan modstanderens mønt gøres vanskelig, vores svære mønt kan gøres let og en svær flok kan åbnes.

FORKERT FORSVAR OG DET RESULTAT:

Mange spillere forstår ikke, hvad de skal spille på kritiske tidspunkter. Jeg spillede med Kadir Khan i finalen i Nagpada Neighborhood House open carrom-turnering. Kadir Khans sidste mønt var nær min venstre lomme, og min sidste mønt var nær den modsatte lomme. Det var Kadir Khans tur, The Queen var tæt på maj baseramme. Kadir Khan spillede sådan, at Queen kom ind mellem vores to mønter ved siderammen. Det var den tredje og afgørende kamp. Resultatet var 28 alle. Derfor ville vinderen af det bord vinde kampen. I denne position skubbede jeg Queen lidt længere. Kadir skubbede også Queen fra sin side. Dette skete tre eller flere gange. Jeg fjernede Queen fra den position på en sådan måde, at Kadir var i tvivl om, hvorvidt han skulle forsvare den eller i lommerne. Queen kom i position for en cut til Kadir Khan, derfor havde han til hensigt at cut den, på den anden side var han tilbøjelig til at forsvare den, for hvis han ville have misset Queen, mens han klippede, så ville han have tabt kampen. I dette dilemma forsøgte Kadir at cut og missede, jeg fik Queen meget nemt og derfor fik jeg en mulighed for at vinde spillet og kampen. Han havde lavet en fejl i forsvaret. Hvis jeg ville have spillet korrekt forsvaret, havde jeg en meget sjælden chance for at vinde den kamp. Min mønt var så tæt på den modsatte lomme, at hvis jeg blot ville have rørt den med striker, ville den være faldet ned i lommen, men Kadir Khans mønt var ikke så tæt på lommen. Derfor skulle han have fjernet sin mønt fra lommen, som var blokeret til Queen. Så ville han have fået to sider til forsvar 1) Hans basisramme 2) sideramme hvor min mønt var på lommen. For mig ville kun den ene side være tilbage til forsvar, og det var min basisramme. Derfor havde han flere chancer for at vinde brættet og kampen, hvis han ville have spillet perfekt forsvaret.

INDIREKTE FORSVAR:

Indirekte forsvar kan laves ved mange slag, som er vist i kapitlet 'Bud af slag'. De vigtigste slag for indirekte forsvar er en glance og en brush. Det meste af tiden laves direkte forsvar på tidspunktet for færdiggørelse af brættet, mens indirekte forsvar kan laves på ethvert trin.

FORBRYDELSE:

Man kan forstå ud fra kapitlet 'Shower of strokes', hvordan disse slag er nyttige til angreb. Angreb er en meget vigtig teknik i spillet. Kun forsvar kan ikke tjene formålet med at vinde kampen. En spiller skal have både forsvar og offensiv. En spiller skal forsøge at spille angreb i starten af spillet. En spiller får selvtillid ved et offensivt spil, og han føler, at hver mønt på brættet er let for ham. Mangel på angreb underminerer hans selvtillid, og en spiller føler, at hver mønt på brættet er svær for ham. I offensiv er det meget vigtigt at have en strategisk plan for en mønt, der skal spilles, og mønt, der skal gøres let. Mange spillere tænker ikke på dette og spiller et uplanlagt offensivt spil, hvor de fejler; f.eks. når modstanderens mønt blokerer vejen for vores mønt, fjerner vi den ved at spille den anden mønt. Men mens vi fjerner en sådan mønt, tænker vi ikke på, hvilken position den vil nå, og derfor bliver den nogle gange en hindring for vores anden mønt. Derfor, før du fjerner modstanderens mønt, bør en spiller visualisere dens bevægelse og se, at det ikke vil være en hindring for hans anden mønt. Hvis den mønt er bundet til at blokere en anden mønt, skal en spiller spille de andre mønter først, og derefter skal han fjerne en sådan mønt. Så vi har brug for perfekt planlægning i spillet.

Ofte kommer en mulighed for at afslutte vores vej. I denne position skal en spiller planlægge perfekt, og han skal spille mønten i rækkefølge. Antag, at der er fem af vores mønter på brættet, og vi har en slutposition, men en af vores mønter blokerer vejen for modstanderens mønt. Hvis vi spiller den mønt først og går glip af en af de andre fire mønter, så afslutter vores modstander brættet, og unødigt giver vi vores held skylden. Men hvis den mønt, der var en hindring for modstanderen, ville være blevet spillet sidst, så ville vi have fået en chance mere, selvom vi savnede den forrige mønt. Derfor bør en spiller altid planlægge på en sådan måde, at selvom han savner sin mønt, får han en tur igen. Vi bør nøjagtigt beregne antallet af vendinger, vi skal indrømme til vores modstander. Vi bør altid forsøge at få en tur mere fra modstanderen; f.eks. hvis vores modstander har en mønt vanskelig, mens vi har to, og vi har en tur, så skal vi ikke prøve at stikke en enkelt mønt i lommen, men vi skal prøve at stikke en og fjerne den anden, eller vi skal prøve at fjerne begge vores svære mønter. Når modstanderen får en tur, har han en mønt svær for ham, som han vil forsøge at stikke. Hvis vi får en tur, er de to mønter nemme for os, og dermed kan vi vinde brættet. Nogle gange er flere af modstanderens mønter på brættet, og vi har en chance for at spille. I denne position bør vi altid forsøge at afslutte brættet med et offensivt spil i stedet for at forsøge at vinde brættet ved forsvar. Hvis det lykkes, får vores modstander ikke mulighed for næste bræt.

Ramesh Chitty og jeg spillede finalen i Maharashtra-statsmesterskabet mod Suhas Kambli og Vijay Sangam. Begge par var ansete, og derfor var der en flok tilskuere. Det publikum var en sjælden oplevelse. Vi havde aldrig haft sådan en oplevelse med tilskuere. Vores stole blev skubbet ned under tribunen på grund af et for stort pres fra tilskuerne. Vi var hjælpeløse. Der var ingen mulighed for at starte en kamp. Da vi bad om dem, flyttede de lidt tilbage. Allerede dengang, da vi plejede at få en tumme, måtte vi bede tilskuerne om at bevæge sig tilbage, så vi kunne placere vores stol hver gang. Det var ikke en bevidst handling fra tilskuernes side, men der var en sådan mængde, at hver mand holdt fast i den anden for at holde sig selv oprejst. Jeg blev mindet om en menneskelig pyramide. I første række var stole anbragt i stigende rækkefølge i højden, så tilskuerne kunne se kampen. Kampen startede. Suhas og Sangam vandt lodtrækningen. Sangam startede det første bord. Han stak otte hvide mønter og Queen i lommen. Han gjorde den sidste mønt let for Suhas, og han kiggede spørgende på Ramesh. Tilskuerne klappede også Sangam for hans spil. Da Ramesh fik sin tur, afsluttede han brættet. Spillet blev så interessant, at tilskuerne var ivrige i kampen. Der var klapsalver for hvert godt slag. Vi var alle ved at afslutte brætter efter brætter, men ingen kunne forudsige, hvem der ville vinde. Det var en virtuel byge af slag, og samtidig var tumlen med teknik og taktik i fuld gang. Ingen var klar til at give op. Scoringerne løb over. Begge par vandt et parti hver. På grund af travlhed fra tilskuerne var det umuligt at gå ud for at hvile. Kampen blev startet uden hvile. Også i tredje kamp var der en hård kamp. Tilskuerne var enormt begejstrede. Hver spiller ventede på, at hans rival skulle lave en fejl. I sidste ende fik begge par 28 point hver. Tilskuerne holdt vejret. Suha havde en tur til at starte bestyrelsen. Han startede bestyrelsen. Da det var den sidste bestyrelse, antog han en defensiv teknik. I det bræt fik jeg også to eller tre gode slag. I sidste ende havde begge par en mønt hver tilbage på brættet. Alle prøvede at give sin partner fuld chance. Det var virkelig en hård kamp. Vi skulle have en fast kontrol på striker og forventedes også at spille korrekte slag. Samtidig var vi nødt til at bevare vores tålmodighed. I sidste ende spillede Ramesh spektakulært forsvar, og mønten blev svær for både Suhas og Sangam. Suha lavede derefter sit sidste forsvar og gjorde vores mønt svært for mig. Jeg var sikker på, at deres mønt også var svær for dem. Så jeg forsøgte at stikke min mønt ned i den tredje lomme. Det var så fremragende et hit, at min mønt korrekt gik i lommen, og tilskuerne var overvældet af glæde. Den kamp havde sin egen betydning, da det var vores hattricksejr i state level doubler. Vi kunne gøre det, og indtil videre er det ikke lykkedes andre par at gøre det.

Kapitel-6

SPILLERES KVALITETER:

En spiller i ethvert spil skal have visse kvaliteter, og en carrom-spiller er ikke en undtagelse fra det.

Det første og mest væsentlige krav er selvtillid. Intet er svært for enhver spiller, der har selvtillid. Så kan han nemt lære. Men når først han mister sin selvtillid, bliver den enkleste opgave svær for ham. Så også en carrom-spiller, der sidder med ekstrem selvtillid, kan gøre sine svære mønter nemme. Mens han spiller, kan han forudse måder og midler til at spille start til slut. Men hvis han mangler selvtillid, bliver selv hans mønt ved lommen en udfordring for ham. Man er derfor nødt til at skabe selvtillid ved konstant at øve sig på fuld brug af grebet og med fuldstændig hengivenhed til spillet.

Lad mig nedenfor give et par tilfælde, jeg var vidne til, hvor spillerne med selvtillid ydede en fantastisk præstation.

I en af de åbne semifinaler i carrom-singlerne, dirigeret af Jaihind Sports club, nåede Bombay, Apparao fra Andhra Pradesh og Ramesh Chitty fra Bombay finalen. Vinderen af finalen skulle tildeles en guldmedalje. Apparao havde allerede scoret et hattrick ved at vinde det nationale mesterskab i de foregående tre år, mens Ramesh Chitty havde en rekord i alle guldmedaljekonkurrencer. Spillet startede, og Apparao fik nemt det første spil i lommerne. Ramesh fik dog udlignet ved at vinde den anden kamp. Efter det andet spil, a

Der blev givet sædvanlig ti minutters pause. Mens de tog te, fortalte Ramesh med fuld selvtillid til min bror, at han ville vinde tredje kamp, selvom Apparao tog føringen. Tilskuerne nød spillet og ventede spændt på at se Ramesh vinde. Men til deres store skuffelse viste Apparao fremragende form for at nå 27, spillet var derfor ensidigt og var fuldstændig til fordel for Apparao. På dette tidspunkt startede Ramesh, velsignet med sin selvtillid, sit rigtige spil og forbløffede ikke kun sine tilhængere, men også modstanderen Apparao.

Ramesh udlignede kampen 27 alle. Tilskuerne var overvældet af glæde og Ramesh erobrede det sidste bræt og dermed spillet og kampen. Han blev stort lykønsket.

I en anden kamp spillet i Vanamali Hall (Bombay) stod Suhas Kambli og Azimuddin Shaikh over for hinanden. I tredje spil tog Suhas føringen og var 27 mod Azimuddins 16. På det sidste bræt skulle Suhas bryde. Han åbnede brættet klassisk ved at stikke sin første i lommen. Han så, at hans anden mønt var tæt på lommen. Så slæbte han og bragte alle sine mønter til sin side. I disse

omstændigheder spillede Azimuddin en spektakulær kamp, som var uden sidestykke. Han tillod derefter ikke striker at gå i hænderne på sin modstander. Han tog alle de ni mønter med Queen i kun én besværgelse og vandt kampen ved at tage 13 point.

I den nationale mesterskabskonkurrence i 1970 bragte en kamp spillet på Madras mellem Suhas Kambli fra Bombay og Satyanarayan Dilli fra Madras igen den store beslutsomhed og selvtillid frem hos begge spillere. I finalen tog Suhas det første spil let. Også i anden kamp førte han 28-6. Tilskuerne så således en ensidig kamp, men her stoppede Dilli Suhas og udlignede kampen 28 alle. Han spillede fremragende på det sidste bræt for at vinde spillet, på det tredje og sidste kamp var stillingen lige omvendt. Dilli blev opmuntret af sine tilhængere, og han bragte sig foran 28-6. Tilskuerne troede, at Suhas var færdig, da han tabte den anden kamp. Suhas var dog fuldt ud selvsikker og elegant udlignede han 28 alle. Tilskuerne så med glæde og Suhas fremtvang sin sejr ved at vinde den sidste tavle og kampen.

KONCENTRATION:

Hvis vi læser en bog med koncentration, husker vi det meste af det, vi læser. På samme måde, hvis vi koncentrerer os om carrom, er vi i stand til at observere mønternes skiftende position, og vi kan således omarrangere og manipulere vores spil.

Koncentration af sindet kan hjælpe os med at fastsætte et punkt på vores mønt, hvor vi er nødt til at slå for at stikke den i lommen. Hvis en spiller ikke kigger udenfor og kun koncentrerer sig om brættet, bliver hans øjensyn indstillet, og i processen får han selvtillid.

OBSERVATION:

Spillere tænker aldrig på at observere spillet. De kan kun lære ved observation. Man kan lære og forbedre sig, hvis ens observation er skarp. En modstander kan også bedømmes ved observation af hans spil, og hans mangler kan bedst udnyttes til vores fordel.

I en international første test mod SriLanka spillede jeg mod Fernando. Jeg tabte første kamp. Jeg observerede Fernandos spil skarpt, og jeg lagde mærke til, at Fernando udnyttede brush og glance maksimalt. Mens jeg spillede den anden kamp, spillede jeg på en sådan måde, at Fernando ikke kunne få muligheder

at bruge sine våben. Han mistede derefter sin selvtillid og gav anden og tredje kamp til min fordel.

I Bombay mødte jeg en modstander, hvis spil på hans højre side var svagt. Han spillede godt i venstre side. Jeg spillede derfor sådan, at hans maksimale mønter blev bragt til hans højre side. Selv flyttede jeg min placering af striker til højre til pausen.

Ukorrekt observation eller ingen observation resulterer også i vildledende streger; f.eks. hvis der er noget pulver i nærheden af mønten, bemærker spilleren det ikke. Han spiller som sædvanlig og opdager, at hans mønt ikke når lommen.

I en kamp, der blev spillet i Nagpada Neighborhood House, spillede Ramesh chitty mod kadir khan i kvartfinalen, Kadirkhans sidste mønt var nær frontlommen. Kadir kunne dog ikke observere en klump pulver nær grænsen. Han skulle kun lomme den mønt for at vinde kampen. Den måde, hvorpå Kadir greb striker, da Ramesh var en erfaren spiller forstod, at Kadir ville betale en double. Kadir gjorde det virkelig og tabte kampen på grund af hans fejl i at lave en ordentlig observation.

HAR ALDRIG OVER TILLID:

Men selvsikker en spiller kan være, bør han aldrig være for selvsikker. Generelt bliver en spiller for selvsikker, når han tager en formidabel føring. Jeg vil nu citere et eksempel på, at spillere tabte kampen på grund af overdreven selvtillid.

I finalen på statsniveau, doublekamp mellem Ippakkayal og Kairamkonda fra Bombay Amateurs club og Suhas Kambli og Devji Sumra, en velkendt pair i Bombay, sidstnævnte pair vandt det første spil let på kun tre boards. I det andet spil nåede de også igen på 3 brætter og manglede kun et point til at vinde partiet og kampen, Kambli og Sumra blev så oversikre og begyndte at spille med højst lethed og prøvede at få en let mønt i lommen ved udstillingsslag. Amatøren pair spillede dog forsigtigt og vandt det andet spil, hvilket fik Kambli og Sumra til at miste deres selvtillid i det tredje spil. De mistede deres kontrol over striker og tabte det tredje spil og kampen kun på grund af deres overmod.

I en sådan kamp spillet på statsniveau undervurderede Suhas Kambli Sumras præstationer, selvom Sumra spillede ekstremt godt i den turnering. I kvartfinalekampen mellem Ramesh og Sumra tabte Ramesh og indrømmede, at på trods af det bedste spil nogensinde af ham udviste Sumra fremragende form til at besejre ham. Ramesh rådede derfor Mohamed Tahir til at spille en opmærksom semifinalekamp mod Sumra. Tahir svarede også, at med et ordentligt forsvar ville han spille mod Sumra, og det var han

overbevist om, at Sumra ikke ville være i stand til at vinde mod ham. Men i den kamp viste Sumra fremragende form, og Tahir blev overrasket. Sumra vandt let kampen mod Tahir på trods af sidstnævntes gode forsvar. I finalen Sumra skulle spille mod Suhas Kambli, rådede de andre spillere Suhas til at være på vagt, da Sumra indledte pausen med en flot opvisning. Suhas var overmodig og sagde, at han også kunne lave et godt brud og også kunne stille et solidt forsvar. Men Sumra dominerede spillet fra begyndelsen, og før Suhas nåede at gøre modstand, vandt Sumra begge kampe på kun 25 minutter; Suhas kunne kun samle fem point i den ene kamp og kunne ikke få et eneste point i den anden kamp. Tahir og Suhas tabte således til Sumra på grund af deres overmod.

Jeg faldt også til overmod engang på Madras. Suhas Kambli og jeg nåede singlefinalen ved at besejre henholdsvis Satyanarayan Dilli og Lazar. Jeg tog det første spil. Tanken slog mig, at Suhas sjældent havde stået over for noget nederlag i hænderne på nogen spillere uden for Bombay, og jeg tænkte på at besejre ham. Jeg blev slap, da jeg havde vundet den første kamp. Suha spillede dog korrekt, og jeg måtte derefter acceptere det værste nederlag nogensinde som carrom-spiller. Jeg tabte anden og tredje kamp 29-0, 29-0. Dette er skæbnen for en oversikker spiller og var en lektion for en oversikker spiller og var en lektie for mig.

STABILITET ELLER Tålmodighed:

En spiller bør ikke miste besindelsen for enhver pris. Selvom en modstander står tilbage med den sidste mønt til at vinde brættet, spillet eller kampen, bør man ikke acceptere nederlag, før mønten faktisk er stukket i lommen af hans modstander. Jeg har set et par spillere acceptere nederlag på dette tidspunkt og indrømme kampen. Dette er helt forkert.

I Nagpur, i en kvartfinalekamp mellem mig og Stephenson fra Coimbatore, vandt vi begge henholdsvis første og anden kamp. I tredje kamp havde vi en hals mod hals kamp. Stephenson var 28, mens jeg var 27.

Stephenson ryddede praktisk talt brættet, og i sidste ende var der kun en af hans mønter på brættet, også i en afstand på kun 1" væk fra højre håndlomme. Mit nederlag var nært forestående. Jeg kunne have accepteret nederlag og gået, men jeg blev stille og roligt på min plads. Stephenson på grund af sin overdrevne selvtillid arrangerede sit slag forkert og i stedet for at lægge mønten i lommen, lavede jeg nemt en KEEPOOM-mønt. i den ydre cirkel, og han kunne ikke lomme nogen af dem. Til sidst ryddede jeg alle mine fem mønter for at vinde spillet og kampen.

I Madras skulle jeg spille mod Apparao i semifinalerne. Apparao havde som tidligere nævnt en rekord på et hattrick i det nationale mesterskab. Vi tog begge

et spil hver. Jeg spillede en vidunderlig kamp, og tilskuerne var også fulde af ros til mig. Jeg spillede derfor en offensiv kamp og lavede 27 point mod kun 2 af Apparao. På trods af situationen var Apparao meget rolig. Langsomt og støt begyndte han at reducere hullet og vandt den tredje kamp og kampen. Jeg er sikker på, at han kun kunne gøre det, fordi han var tålmodig hele vejen igennem.

Jeg havde set en fantastisk kombination af selvtillid og tålmodighed i spillet af Ahmed Ansari fra Bombay. Jeg spillede en kamp mod ham i Nagpada Neighborhood House-turneringen i Bombay. Vi fik begge et spil hver, og i det tredje spil øgede jeg min føring til 27 nul.

Derefter spillede Ansari et vidunderligt spil. Han åbnede brættet og ryddede det i én besværgelse, og fik dermed 14 point. I det efterfølgende spillede bræt fik jeg et point, og min score nåede 28. Han åbnede igen brættet og gav en gentagelsesvisning for at lave 14 point og udlignede min score til 28 alle. Tilskuerne gav ham høje klapsalver. I brættet, selvom jeg havde en pause, fik han pointen og vandt kampen. Dette var det eneste eksempel i carrom's historie, hvor en spiller spillede to på hinanden følgende pauser for at afslutte spil. Rekorden blev udlignet af v. Lazar fra Tamilnadu i Madras Nationals mod Kadir Khan fra Bombay, men han tabte kampen. Han havde lavet white slam i det sidste bræt i det første spil og det første bræt i det andet spil.

UNDERVURDER ALDRIG MODSTANDENE:

Undervurder aldrig din modstander. Jeg havde engang begået denne bommert i den åbne konkurrence i Kurla Sports club. Jeg spillede mod en dreng Balu Iyer. Da Balu var en fast spiller i Kurla sportsklub, var jeg godt bekendt med hans spil. Det var kampens første runde. Jeg havde besluttet, at jeg ville gøre et forsøg på at stikke hele mønten i lommen i én trylleformular. Jeg startede mit forsøg fra den allerførste bestyrelse, men jeg kunne ikke opnå det, jeg havde tænkt mig. I det andet spil startede jeg med den hensigt at få et fuldt bord, men da jeg ikke kunne få det. Jeg tillod Balu at vinde brættet. Han vandt dermed den anden kamp. Jeg troede, at jeg helt sikkert ville få en pause for at afslutte i den tredje kamp. Det tredje spil startede dog på en sådan måde, at min mønt blev impliceret, og jeg mistede al min koncentration. Balu udnyttede situationen fuldt ud og bragte sig foran 23-0. Da det var første runde, var begrænsningsreglen for 8 brædder gældende for den. Der skulle kun spilles 3 brætter, og det var obligatorisk for mig kun at tage spillet på de resterende 3 brætter. Da jeg indså situationen, ændrede jeg mit spil, og så var det kun situationen, der blev gunstig for mig. Jeg kunne nå 29 i disse 3 boards for at snuppe kampen. Til sidst vandt jeg turneringen.

Men jeg kunne ikke glemme den første runde, hvor jeg var ved at blive smidt ud, kun fordi jeg undervurderede modstanderen.

En anden oplevelse, jeg havde i Bandra Open Carrom-konkurrencen. I løbet af disse dage havde Abdul Jabbar skabt en sensation i Carrom konkurrencer. Han skulle spille mod Devji Sumra. Sumra var meget yngre, og for at nå bestyrelsen komfortabelt, måtte han tage støtte af et par puder på stolen. Jabbar var derfor mindst bekymret og spillede et uansvarligt spil. Men før Jabbar kunne visualisere situationen, satte Sumra det første spil i lommer på kun fire brætter og inden for knap syv minutter. Jabbar kom straks til fornuft og forståelse af situationen spillede forsigtigt. Han vandt anden og tredje kamp i kraft af sin erfaring og ved at bruge alle de taktikker, han havde. Jabbar måtte kæmpe hårdt for at vinde den kamp, hvis han var blevet ved med at undervurdere Sumra, ville han være blevet besejret. Et par år efter kæmpede den samme pair igen i Vanmali Hall, Dadar. Det var en uforglemmelig kamp. Begge spillede ekstremt godt i den første kamp og scorede 28 alle. Det sidste bræt skulle åbnes af Jabbar, og ved at udnytte positionen stak han al mønten i lommen med Queen for at vinde spillet. Han gentog en lignende bedrift i det andet spil for at vinde kampen. Når scoren var 28 hver igen. Således lavede Jabbar pause til slut på det sidste bræt i hvert spil. (en rekord).

ET ÅBENT SIND:

Et par spillere begynder efter at have spillet godt at tro, at de er mestrene, og nu er der intet tilbage at lære. De glemmer bekvemt, at viden er et stort hav, og hvad end vi lærer er kun en mikroskopisk del af det. Hver spiller bør altid huske på, at han skal lære mere og mere. Så snart disse spillere fuldfører deres planlagte kampe, forlader de hallen og interesserer sig ikke for at se andres spil. De ønsker aldrig at lære af andre. Hvert slag på brættet ændrer møntens position på brættet, og under sådanne odds er det værd at se, hvordan andre spiller, og hvad de opnår. Vi kan kun lære af sådanne erfaringer. Et vidunderligt slag, cut eller glance spillet af en spiller kan få os til at tænke på at bruge det i vores spil, forudsat at vi er opmærksomme på de andres spil. En spiller skal have et kreativt sind. Han bør altid være på jagt efter nye slag eller kombinationer af forskellige slag.

PRAKSIS:

Øvelse er en nødvendighed for ethvert spil. Det kan opnås på forskellige måder og midler. Man kan have det alene ved selv at forsøge sig med forskellige strøg, snit og blikke. Nogle få spillere spiller med relativt mindre dygtige spillere. De dominerer naturligvis i sådan en praksis, men denne metode er ikke til gavn i det lange løb. Så vidt muligt bør man øve med en bedre spiller eller i det mindste med en spiller af ens egen standard. Man bør øve sig med spillere med forskellige stilarter for at komme i touch med et kvalitativt spil. Hvis vi spiller med de samme spillere igen og igen, bliver vores spil stereotypet og monotont. For kontinuerlig praksis bør man have tålmodighed og koncentration. Kombinationen af disse kvaliteter er beundringsværdig i tilfælde af fem gange national mester Suhas Kambli. Han bruger timer sammen på at øve sig helt alene. I 1959 blev Suhas og jeg udvalgt til at spille i Junior National Championship, der skulle spilles i Hyderabad. I disse dage blev de nationale konkurrencer spillet på 32"x32" brætter. Vi var vant til at spille om bord med dimensioner på 29"x29". Alle spillere i Bombay skulle derfor øve sig på et bræt på 32"x 32", og et sådant bræt blev stillet til rådighed for os på Ghalib Club Bombay. Jeg plejede at gå og træne i klubben. Til min overraskelse mødte jeg aldrig Suhas i klubben, da han havde travlt med 'drageflyvning'. Jeg tror, Gud har givet denne spiller rigeligt, da han er ekspert i alle mulige spil. Engang besøgte han Galib Club og spillede mod mig. Før det havde jeg ingen mulighed for at overvære hans spil. Suha tabte naturligvis mod mig på kun 3 boards og uden et eneste point mod sit navn. Han tog dette nederlag så slemt, at han derefter øvede sig på det bræt i 36 sammenhængende timer uden selv mad eller drikke. Han er et enestående eksempel på en sådan koncentration. Han deltog derefter i konkurrencen om at blive en

sensation i Hyderabad. Det er selvfølgelig op til hver enkelt spiller, hvor længe og på hvilken måde øvelsen skal foregå. Det hele afhænger af ens greb. Jeg har en anden metode. Jeg træner aldrig den dag, jeg skal spille en kamp. Jeg sidder ved carrom-bordet med et så oprigtigt ønske om at spille, da jeg har frataget mig selv denne fornøjelse i løbet af dagen. Jeg tror, det er derfor, jeg kan lave et meget godt show. I tilfælde af at jeg skal spille dagligt i en konkurrence, er mit spil på den tidligere dag min træning. Jeg træner ikke mellem mine to kampe. Selvfølgelig er mit greb enkelt, og mit hjerte og sjæl i spillet er min magt. Carrom har derfor aldrig afbrudt min rutine. I en af de nationale konkurrencer mødte jeg Suhas Kambli i kvartfinalerne. Kampen var om aftenen, og det gjorde jeg efter min rutine

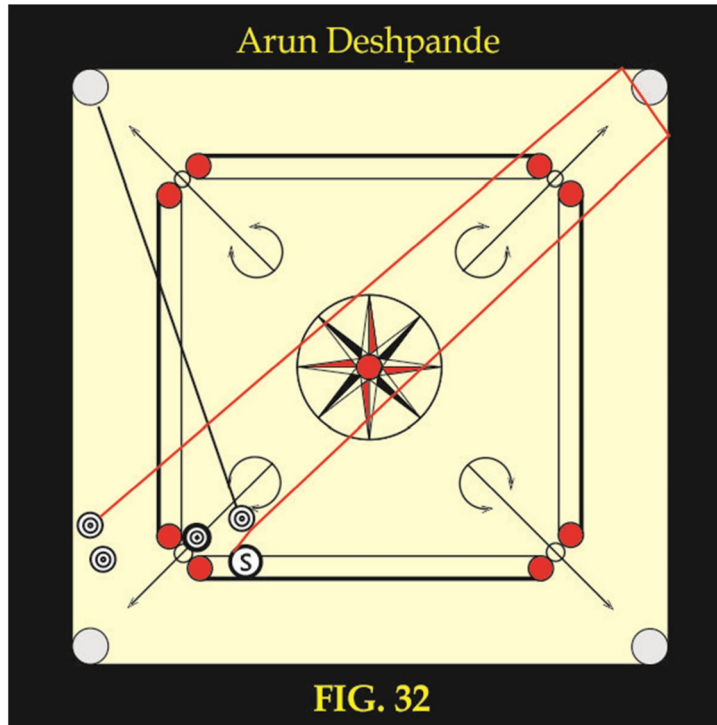
ikke touch carrom i løbet af dagen. I modsætning hertil øvede Suhas sig hele vejen igennem. Foreningens embedsmand bad mig om at øve mig lidt. Han spekulerede på, om jeg var kommet for at lege eller hvile. Jeg vendte det døde øre til og ventede spændt på, at aftenen skulle komme. På grund af mit oprigtige ønske om at spille, ydede jeg en fremragende præstation. I det første spil vandt jeg det første spil, selvom Suha aldrig gav mig lov til at stikke Queen i lommerne en gang. Det andet spil blev også let taget af mig til at vinde den kamp. Jeg mener dog stærkt, at en spiller skal være i stand til at spille i længere tid. I nationale konkurrencer skal der spilles omkring fem kampe dagligt, og spilleren skal spille kontinuerligt i 10 til 12 timer om dagen. Ramesh Chitty, en trofast i Bombay, har brug for mindre træning, men han er ikke i stand til at spille i timevis sammen. Som et resultat af dette, mens han dominerede lokale turneringer, måtte han acceptere et nederlag i hænderne på unseedede spillere i de nationale mesterskaber. Nogle få spillere øver sig på 'Bulldog Carrom board'. Rammerne på sådanne boards er bredere sammenlignet med 'Champion Boards'. Spillere, der øver sig med bulldog boards, har svært ved at spille på et mesterbræt som bruges til kampene. Spillerne øver sig på Bulldog-brættet, som har en bred kant end mesterbrættet, og derfor ændres deres greb. Denne ændring er så lille, at en amatør måske ikke engang er klar over det. I sidste ende, når de taber kampen, giver de stemningen i hallen skylden. Deres vedvarende nederlag gør dem nogle gange nedslående i konkurrencer.

Nogle spillere forbereder bevidst boards med mindre lommer. Dette gøres med henblik på at øge nøjagtigheden af spillet. Spilleren, der øver sig på et sådant bræt, skal kun lomme sin mønt i en lige linje, da lommerne netop er tilstrækkelige til at modtage mønten. I sidste ende er spilleren ikke vant til at bruge sådanne slag, som ellers er nødvendige. Det er ikke sandt, at den, der stikker mønt i lommer i lige linje, er en mester. Der er flere spillere, der er i stand til at bruge korrekte lige slag. De er ikke i stand til at vinde mesterskabet, da de undlader at bruge andre muligheder. Nogle spillere øver sig i kommercielt organiseret

klubber. I disse klubber skal taberen betale et beløb til klubejeren. Ejeren sørger på sin side for materialer som carrom board, mønter, striker, pulver, el-fittings osv., betaler husleje for stedet og beholder saldoen som sin fortjeneste. I sådanne klubber forsøger en spiller at spille mod en underlegen spiller for at undgå betaling af gebyrer. Gradvist får de svage spillere fordelene ved at forbedre deres spil. Nogle af os føler, at det på en måde er rigtigt at spille i klubber, da spilleren gør sit bedste for ikke at skille sig af med sine penge. Jeg er dog ikke enig i denne idealisme. Jeg føler, at disse spillere beder med defensiv taktik. Mens du spiller væddemål og penge bliver et af deres mål. De er konstant under pres for ikke at tabe, de bliver i sidste ende ofre for rystelser, skælven ved at miste grebet, ikke positionere sig, rulle baglæns og så videre på grund af frygt og panik. Dette er slutningen på deres spil. Nogle, der stadig overlever, kan ikke bevare deres form. Nogle tilskuere tager bud til fordel for visse spillere. Da spilleren ikke har noget at tabe i det, spiller han et fantastisk spil, men i sidste ende bliver han også frustreret, når en stor del af hans gevinst sluges af budgiveren. Til sidst forsøger han at satse uafhængigt. Da pengetjening bliver hans forretning, deltager han aldrig i konkurrencer og er ikke i stand til at vinde gunst hos tilskuerne, som er rigtige beundrere af spillet.

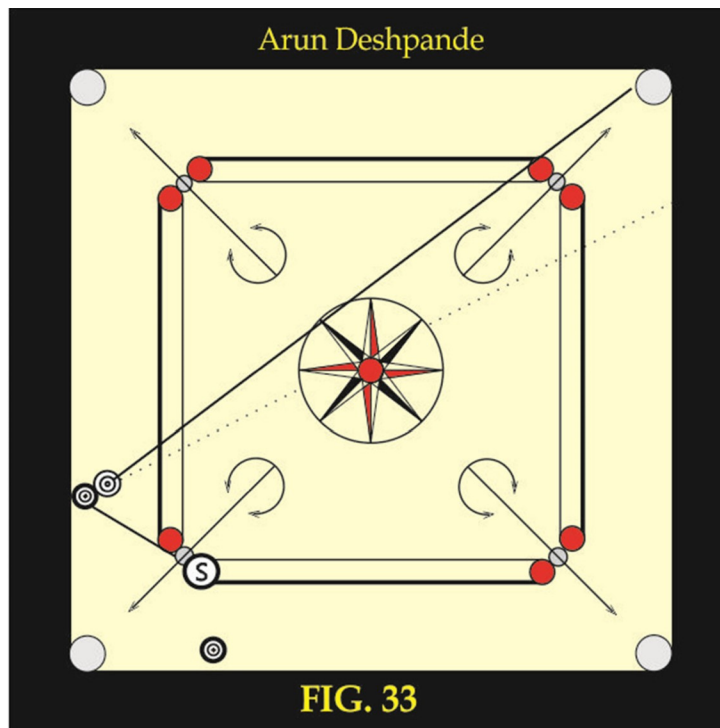
Kapitel-7

AVANCEREDE SLAG

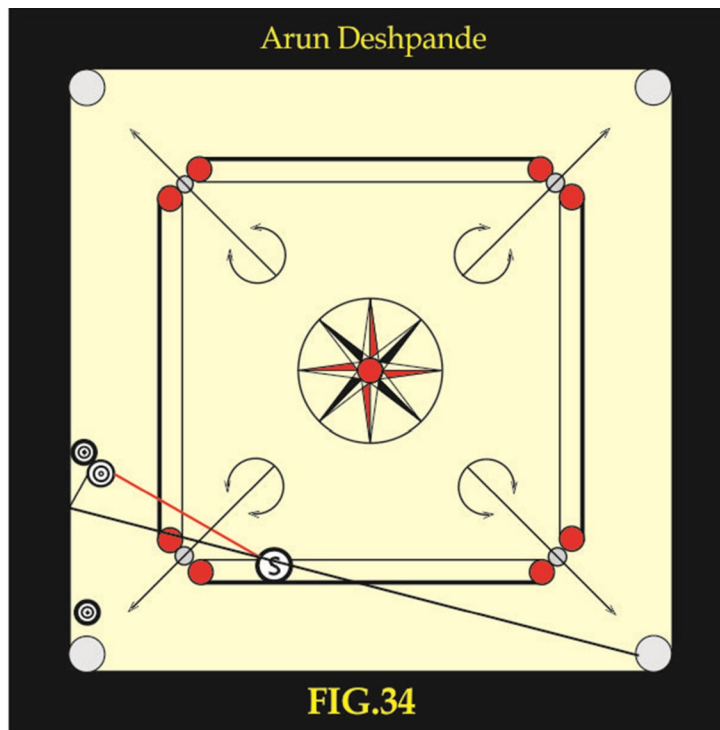


I fig.32 er der tre hvide mønter og modstanderens ene sorte mønt. Vores to mønter er svære ved rebound position. Placeringen af disse to mønter er vanskelig for rebound, og derfor bør et andet slag prøves og afslutte brættet, ellers vil modstanderen vinde brættet ved at stikke sine eneste mønter på brættet.

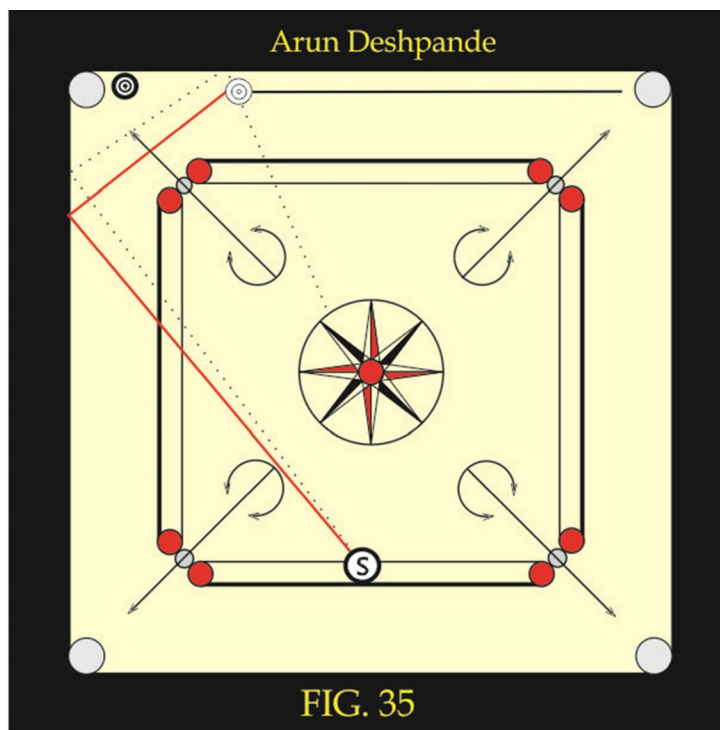
Som vist i fig. 32 skal striker placeres i den lige linje med den hvide mønt, og vi skal cut den med force. striker vil ramme det modsatte højre sidelommeområde og vil vende tilbage for at frigive de to svære hvide mønter og gøre det muligt for os at afslutte brættet.



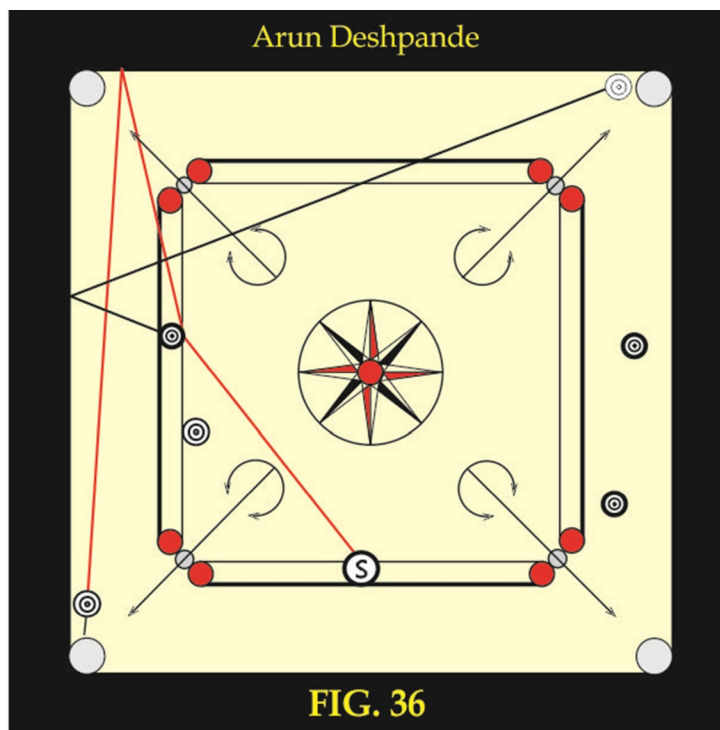
Positionen vist i fig. 33 ser ud til at være svært. Der er modstanderens to sorte mønter og vores ene hvide mønt. Denne hvide mønt kan hverken cut eller stikkes af en rebound. Som vist i fig. 33 skal striker placeres på basiscirklen og ramme den sorte mønt på det punkt, der er vist i diagrammet. Den hvide mønt lægges i den modsatte højre lomme. Dette slag er meget let sammenlignet med alle andre slag. Observer placeringen af disse to mønter. Hvis du tager en lige linje fra midten af disse to mønter, vil du opdage, at den lige linje ikke møder lommen, men den møder den rigtige ramme nær lommeområdet. Hvis denne lige linje mødes ved lommen, kan den hvide mønt ikke lægges i lommen på denne måde.



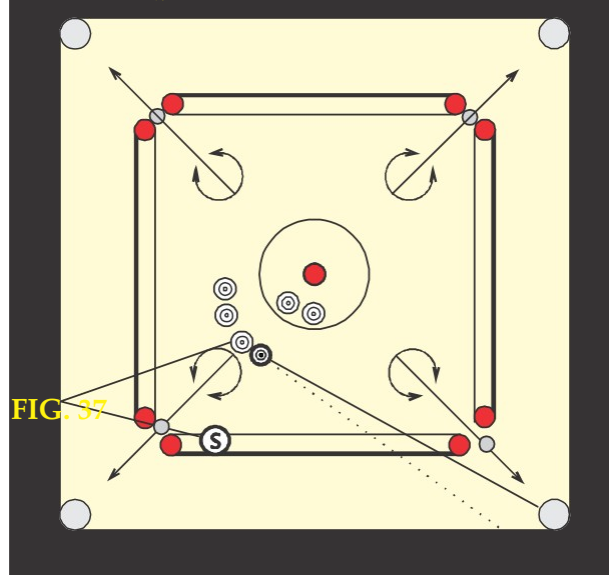
Der er to sorte mønter, og mellem de to mønter er der en hvid mønt. Denne mønt er svær at få i lommen. striker skal placeres som vist i figur 34 og skal rammes i punktet lidt over midten. Denne hvide mønt vil touch sort mønt derefter ramme venstre sideramme og derefter komme til højre bundlomme. Dette er svært slagtilfælde, men kan bedes efter træning. Selv hvis placeringen af disse to mønter er på forskelligt sted over eller under denne position, skal den hvide mønt i lommen.



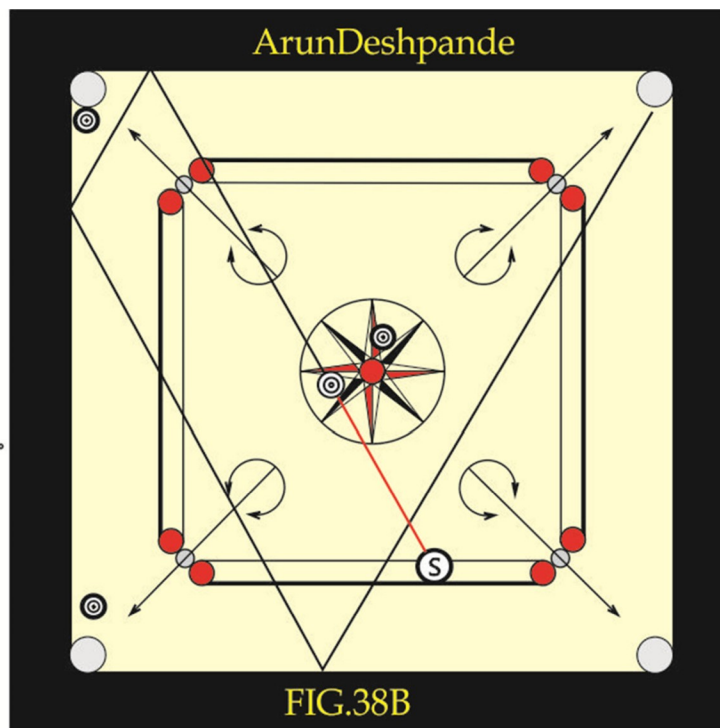
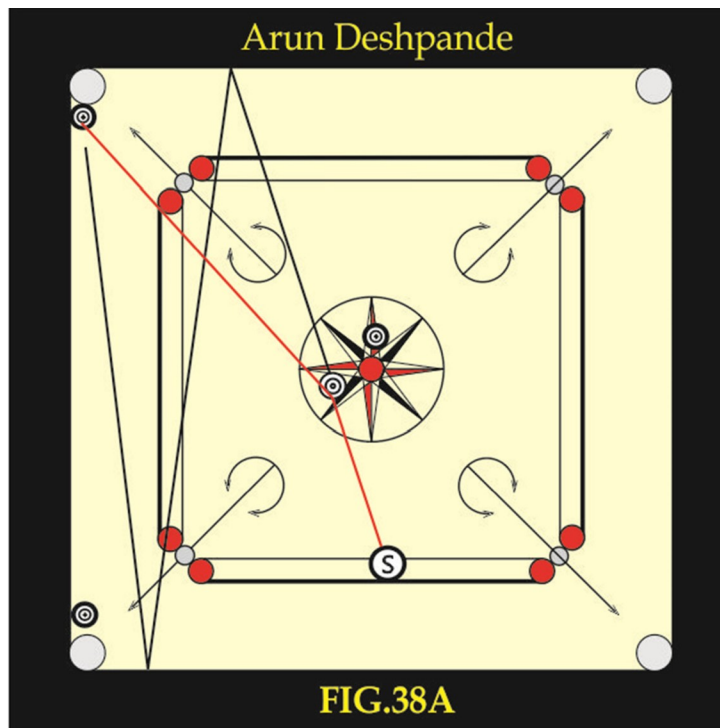
Der er to sorte mønter og en hvid mønt. En sort mønt er meget let for modstanderen, men den anden mønt er svær for ham. Det kan gøres nemt ved hjælp af den sorte mønt, som er ved lommen. I denne position er den hvide mønt svær. Hvis du observerer, vil du opdage, at den hvide mønt er lidt væk fra den modsatte ramme. Denne hvide mønt kan sættes i lommen som vist på denne figur. Der er to chancer i dette slag. Hvis striker rammer i den korrekte position som vist i fig. 35, kan mønten sættes i lommen, eller hvis selv striker rammer den modsatte ramme nær den hvide mønt først og derefter ramte den hvide mønt på det rigtige sted for at stikke den i lommen. (Se stiplede linjer)



Det kan ses i fig. 36, at der er modstanderens tre sorte mønter og vores tre hvide mønter. En af disse tre sorte mønter spærrer vejen for vores ene hvide mønt. Her kan vi drage fordel af modstanderens sorte mønt som vist i fig.36, striker skal placeres i midten af basislinjen og skal ramme den sorte mønt på det punkt, der er vist i diagrammet med lidt mere force. Der er tre chancer i dette slag. 1) Ved kryds tredje lomme vil den sorte mønt slå hvid mønt på den modsatte højre lomme, og denne hvide mønt vil gå ind i lommen. 2) Sort mønt vil blive fjernet, og striker vil slå hvid mønt på venstre bundlomme, og denne hvide mønt går ind i venstre bundlomme. 3) Begge hvide mønter vil være i lommen. den ene med striker og den anden med den sorte mønt.

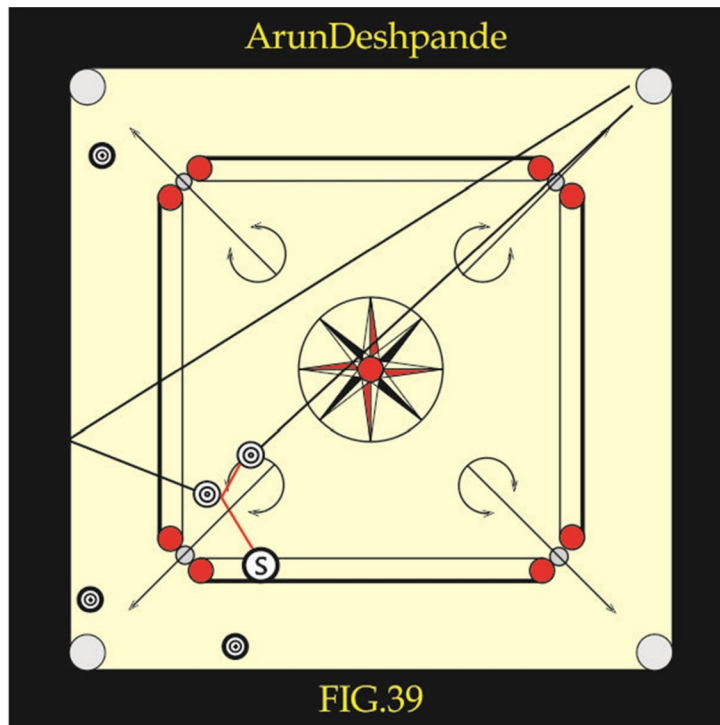


I fig. 37 sorte mønter er mellem modstanderens fire hvide mønter. Denne sorte mønt kan ikke placeres i den modsatte venstre eller højre lomme. Hvis du observerer skudpositionen for sort og hvid, vil du opdage, at retningen af dette skud ikke er ved lommen, men det er ved basisrammen nær lommen. Her er reglen, som er angivet i fig. 9B kan anvendes. Derfor kan dette skud ikke spilles af rebound, da striker ikke kan ramme punktet vist på figuren. Derfor er der kun én måde at lomme denne sorte mønt på, og det er, at striker skal rammes på venstre ramme, hvorfra den vender tilbage til skuddet, og sort mønt vil gå til højre bundlomme.

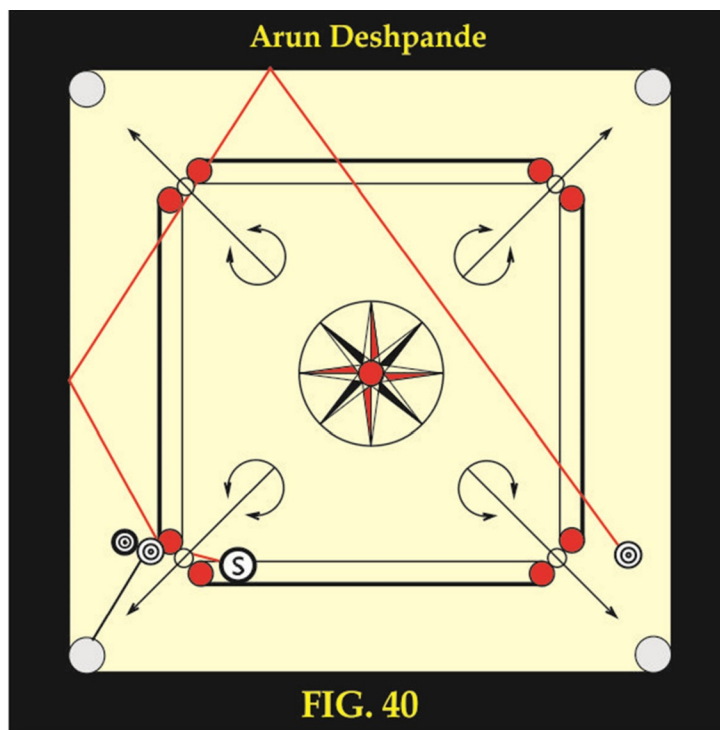


I fig. 38 er der modstanderens tre sorte mønter, der blokerer vejen for hvid mønt. I første omgang, hvis du ser positionen, vil du føle, at der ikke er mulighed for den hvide mønt. Der er én mulighed. Spil hårdt kryds double til hvid mønt i sådan en

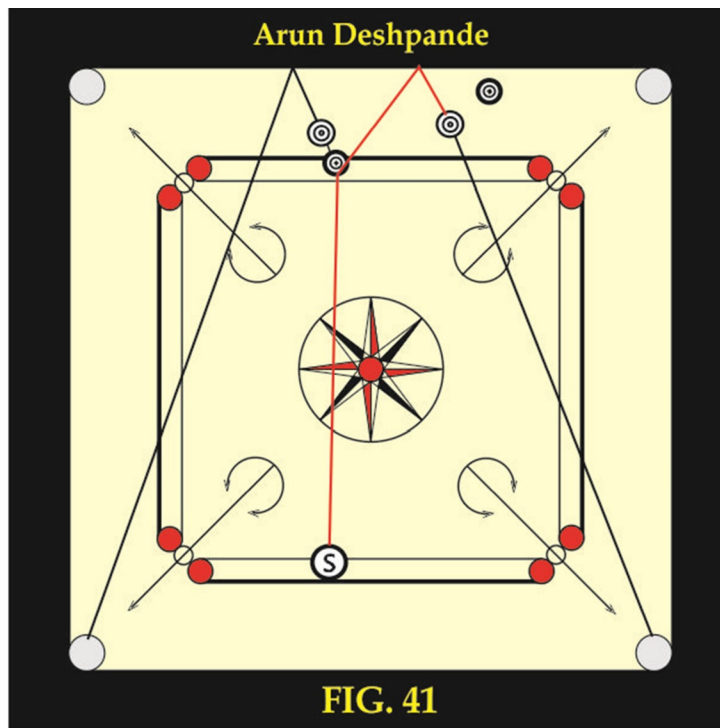
måde at striker vil ramme sort mønt ved den modsatte venstre lomme og vil fjerne den fra den position. I mellemtiden skulle hvid mønt ramme den modsatte ramme og derefter vores basisramme og skulle rejse til den modsatte venstre lomme, hvor den sorte møntforhindring var der. (Se fig. 38-A). Der er endnu en mulighed for at putte denne mønt i den modsatte højre lomme. (Se fig. 38-B) (Se stiplede linjer)



I fig. 39 er der modstanderens tre sorte mønter, queen og vores to hvide mønter. Vi kan spille meget godt slag her. Spil den hvide mønts tredje lomme på en sådan måde, at striker afbøjes på Queen, og Queen kan også lægges i lommen. Der er tre muligheder. 1) Hvid mønt og Queen kan gå i den modsatte højre lomme samtidigt. 2) Den hvide kan gå i lommen, hvilket gør Queen let 3) Queen kan gå i lommen, hvilket gør den hvide mønt let. Derfor er der gode chancer for at blive færdig med bestyrelsen.

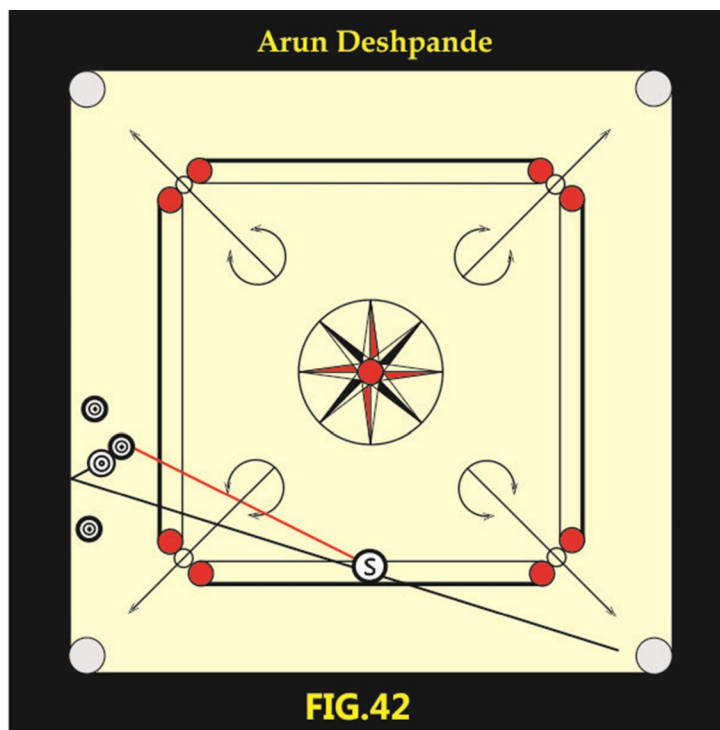


I fig. 40 er der to hvide mønter, som ser ud til at være svære for os, og en sort mønt, som er let for modstanderen. Placer striker som vist på fig. og ram på den øverste del af den hvide mønt med lidt mere force. Den hvide mønt kommer til venstre bundlomme med touch-slag, og striker vender tilbage på den anden hvide mønt, som er i rebound-positionen efter at have ramt venstre og modsatte ramme. Dette slag er en kombination af touch slag og bomb slag. Så selvom to hvide mønter er vanskelige, kan vi afslutte brættet med denne kombination af slag.

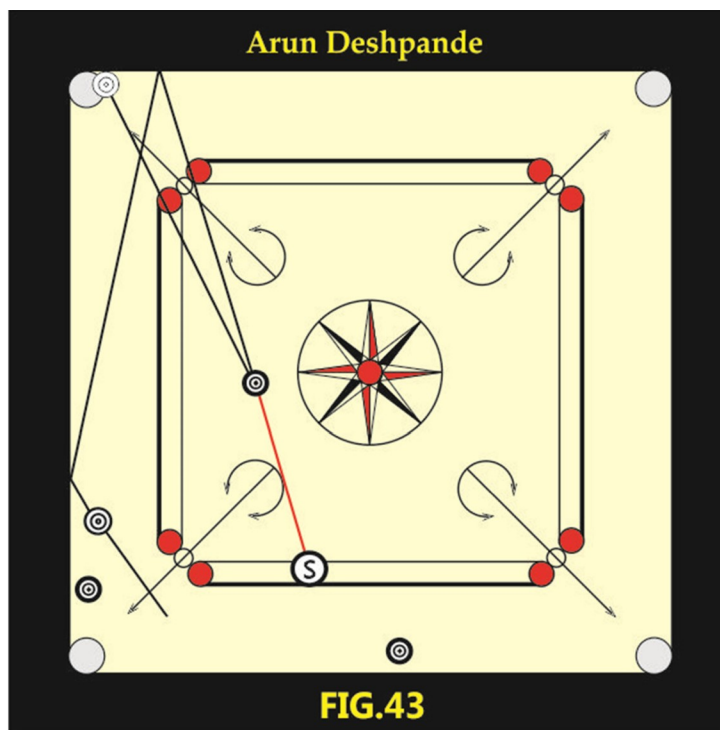


I fig. 41 er der to sorte og to hvide mønter. Hvide mønter er vores. Vi kan spille en hvid mønt med double ved hjælp af en sort mønt og samtidig spille den anden hvide mønt af hook. Der er tre muligheder i dette slag.

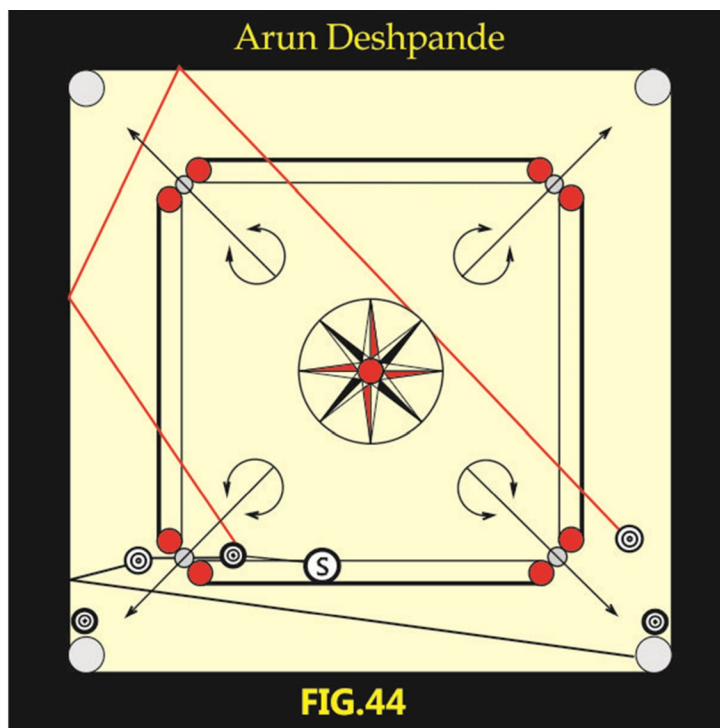
- 1) Både hvide mønter nr. 1 og nr. 2 kan lægges i lommer samtidigt i et slag.
- 2) Nr. 1 hvid mønt kan sættes i lommen af double og nr. 2 hvid mønt kan gøres let.
- 3) Nr. 2 hvid mønt kan sættes i lommen af hook og nr. 1 hvid mønt kan gøres let.



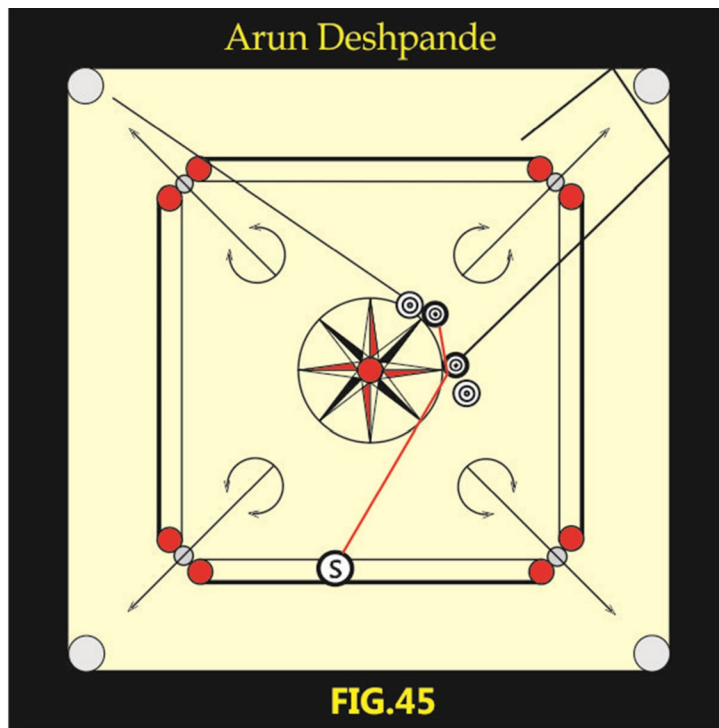
I fig. 42 One hvid mønt er mellem tre sorte mønter. Denne hvide mønt kan sættes i lommen som vist i fig. 42. Observer placeringen af disse to sorte og hvide mønter. Hvis vinklen på disse to mønter med venstre ramme kun er større, kan denne hvide mønt sættes i lommen. Kun hvis denne vinkel er der, skal dette slag spilles eller på anden måde unødvendigt, vil alle de sorte mønter blive nemme for modstanderen. Hvis dette slag ikke skal spilles på grund af forkert vinkel, skal den sorte mønt, som er tæt på lomme, fjernes fra sin position og derved ikke tillade modstanderen at drage fordel af denne sorte.



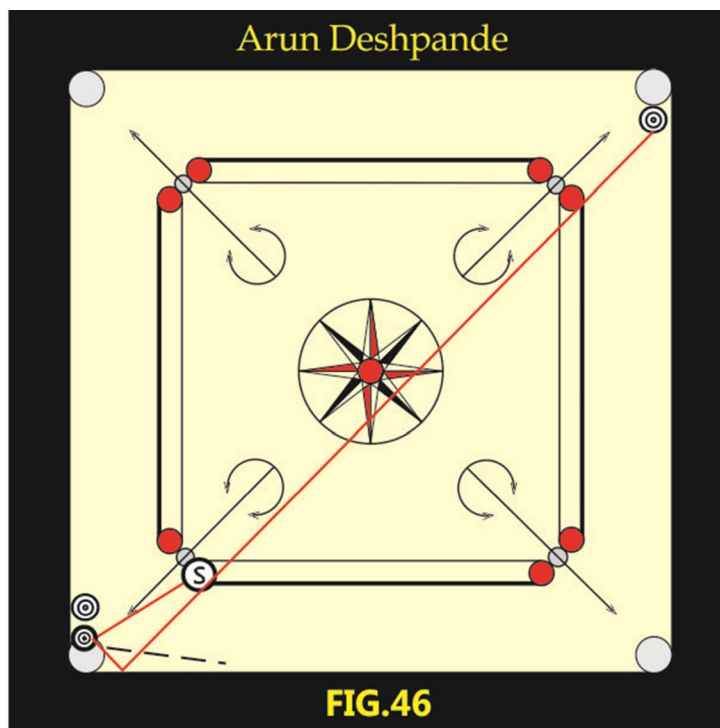
I fig. 43 er en hvid mønt, som er på rebound-position, vanskelig, mens den anden mønt, som er på den modsatte venstre lomme, er meget let. Den svære hvide mønt kan gøres let ved at fordoble den sorte mønt på den hvide mønt og samtidig køre striker på den hvide mønt, som er på den modsatte venstre lomme. Med dette slag kan brættet gøres færdigt. Dette slag er ikke så let og kræver derfor øvelse. Lidt mere force skal anvendes for dette slag, og så vil striker og den sorte mønt ikke støde sammen.



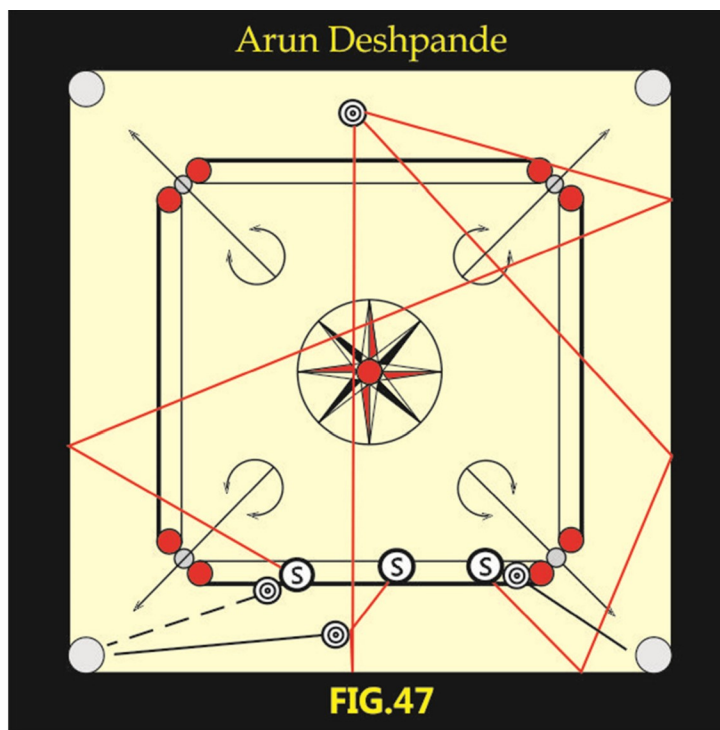
Hvis du observerer placeringen af to hvide mønter i fig. 44, vil du opdage, at begge disse mønter er vanskelige, fordi rebound ikke kan spilles på grund af obstruktion fra de to sorte mønter, som er på lommen. Dette slag er meget interessant. Som vist i denne figur, skal slaget ramme den sorte mønt på en sådan måde, at den sorte mønt rammer den hvide mønt, og den hvide mønt rammer venstre sideramme i højre bundlomme. Samtidig vil striker slå den hvide mønt, som er i den rigtige rebound position, og vil gøre det nemt. Dette slag er en kombination af pair, det andet og bomb slag.



Som vist i fig. 45, den sorte mønt, som er en hindring for den hvide mønt, kan fjernes ved at slå striker på den og afbøje striker på Queen og derved lægge Queen i lommen i den modsatte venstre lomme. Hvis du observerer skuddet, vil du opdage, at skuddet ikke vender mod lommen, men det vender mod venstre ramme, og derfor bør striker, efter at have modtaget en afbøjning fra den sorte mønt, ramme skuddets sorte mønt på det punkt, der er vist i denne figur.



I fig.46 er der to hvide mønter og der er kun en sort mønt, er på lommen. Antag, at scoren er 24 hver, og du skal spille den hvide mønt. Placer din striker-position på venstre basiscirkel og ram den nederste del af den sorte mønt med lidt mere force. din striker vil slå den sorte mønt, din bundramme og så vil den gå hen og slå hvid mønt, som ved den modsatte højre lomme. Den hvide mønt vil gå ind i lommen, og den sorte mønt kommer til din basisramme, og dermed kan du også lomme den anden mønt. I dette slag er der en fordel, at hvid mønt ikke kommer i lommen, den sorte mønt kommer til din basisramme og bliver svær for din modstander.



Som vist i fig.47, A, B og C kan du observere de forskellige positioner af bomb-slaget, og hvordan striker kan køres til den hvide mønt, som er i den modsatte ramme. Observer nøje de positioner og vinkler, hvor striker kan nå den svære mønt.