

CARROM TECHNIKEN UND FÄHIGKEITEN

Geschrieben von



Shri. Arun Deshpande

Aus praktischen Gründen besuchen Sie bitte meinen YouTube-Kanal „Arun Deshpande geladen von Srikant Potharkar“, abonnieren Sie den Kanal.



MANTRA

Lieber Leser,

Ich möchte Ihnen diesen „MANTRA“ mitteilen, bevor Sie tatsächlich mit der Lektüre der Technik in diesem Buch beginnen. Seien Sie ehrlich mit carrom. Behandeln Sie es wie Ihr engstes Familienmitglied. Kommerzialisierung nicht. Spielen Sie nicht darauf. Betrachten Sie Ihre Niederlage in diesem Spiel genauso wie Ihren Streit mit einem nahen Familienmitglied, der nur vorübergehender Natur ist, als einen vorübergehenden Rückschlag. Seien Sie carrom board oder striker wegen der Niederlage nicht böse. Bleiben Sie carrom treu und Sie erhalten dann die erwarteten besten Ergebnisse.

--Autor

Arun Deshpande

INDEX

WAS GENAU IST „CARROM“

GRIP?

SITZENDE POSITION

SCHLÄGEDUSCHE

VERTEIDIGUNGS- UND

OFFENSEKRAFT

QUALITÄTEN DER SPIELER

FORTGESCHRITTENE

SCHLÄGE

DER FORTSCHRITT VON CARROM

Was genau ist „Carrom“?

Ausrüstung -

Carrom board -

Sperrholz - Die Spielfläche des carrom board besteht aus Sperrholz und ist 29 Zoll im Quadrat groß. Die Dicke beträgt im Allgemeinen 12 mm bis 16 mm

Rahmen - Es gibt vier Rahmen auf vier Seiten von carrom board. Die Größe des Rahmens beträgt drei Zoll in der Breite. Die Dicke des Rahmens beträgt zwei Zoll.

Taschen - An vier Ecken des carrom board befinden sich vier Taschen. Die Größe jeder Tasche beträgt 4,45 cm im Durchmesser.

Basislinien - Es gibt vier Basislinien. Der Abstand zwischen diesen beiden Linien beträgt 3,18 cm.

Grundkreise - Es gibt acht Grundkreise mit einem Durchmesser von 3,18 cm, die in roter Farbe bemalt sind.

Mittelkreis - Es gibt einen Mittelkreis in roter Farbe mit einem Durchmesser von 3,18.

Äußerer Kreis - Es gibt einen äußeren Kreis mit einem Durchmesser von 17 cm.

Münzen - Es gibt 9 weiße, 9 schwarze und eine rote Münze. Die rote Münze heißt Queen.

Insgesamt gibt es 19 Münzen. Der Durchmesser jeder Münze beträgt 3,18 cm. Sie liegen zwischen 5,25 cm und 5,50 cm.

Striker - Das Gewicht des striker sollte 15 g nicht überschreiten. Der maximale Durchmesser des striker beträgt 4,13 cm.

Ständer - Die Höhe des Ständers liegt zwischen 63 cm und 70 cm.

Hocker oder Stuhl - Die Höhe des Hockers oder Stuhls sollte zwischen 40 cm und 50 cm liegen.

Lampe - Die Lampe mit dem Schirm sollte in der Mitte des carrom board so aufgehängt werden, dass das nackte Licht nicht auf die Augen der Spieler fällt.

**Sitzposition – Im Einzel sitzen sich die Spieler gegenüber. Im
Doppel sitzen sich die Partner gegenüber.**

Grundregeln –

Anordnung der Münzen – Die rote Münze (Queen) sollte im Mittelkreis platziert werden. Dann werden abwechselnd schwarze und weiße Münzen neben dem queen platziert, so dass ein kleiner Kreis entsteht. Machen Sie dann den anderen Kreis so, dass die weißen Münzen wie ein Buchstabe „Y“ aussehen.

Spielwende. Solange ein Spieler seine Münzen einsteckt, wird der Zug des Spielers fortgesetzt.

Spiel – Das Spiel umfasst 25 Punkte.

So erzielen Sie Punkte: Jede Münze hat einen Punkt und der Queen hat drei Punkte. Der Spieler, der alle seine Münzen einsteckt, gewinnt das Spielbrett. Der Spieler erhält Punkte in Höhe der Münzen seines Gegners auf dem Spielbrett plus drei Punkte für den Queen, wenn er ihn eingesteckt hat.

Queen – Queen hat drei Punkte. Nach dem Einstecken von Queen muss ein Spieler seine Münze einstecken. Man nennt es Deckung. Wenn ein Spieler nach dem Einstecken von Queen keine Münze einsteckt, wird Queen aus der Tasche genommen und vom Schiedsrichter in den Mittelkreis gelegt.

Fouls – Es gibt zwei Arten von Fouls: einfache Fouls und technische Fouls. Ein technisches Foul ist ein Foul vor dem Einstecken einer Münze. Bei einem technischen Foul bleibt der Spieler am Zug.

Ein einfaches Foul liegt vor, wenn ein Spieler nach oder während des Einsteckens einer Münze ein Foul begeht.

Gebühren – Wenn beim Einstecken der Münze nur striker eingesteckt wird, spricht man von einer Gebühr. Eine Münze des Spielers, der eine Gebühr leistet, wird herausgenommen und vom Gegner in den äußeren Kreis gelegt. Der Spieler verliert den Zug. Wenn der Spieler striker mit der Münze einsteckt, spricht man von einem fälligen double. In diesem Fall werden vom Gegner zwei Münzen in den äußeren Kreis gelegt. Der Zug des Spielers wird fortgesetzt

Andere Regeln –

Ein Spieler sollte beim Spielen beide Zeilen touch behalten. Der rote Grundkreis sollte beim Spielen vollständig bedeckt sein.

Beim Spielen sollte der Ellbogen nicht die Spielfläche berühren.

Beim Spielen sollten die Füße die imaginären Linien nicht

überschreiten.

Wenn eine Münze aus dem carrom board herausgesprungen ist, wird sie vom Schiedsrichter in den Mittelkreis gelegt. Befindet sich die Münze in stehender Position, bleibt sie so, wie sie ist. Überlappende Münzen bleiben unverändert.

Griffe

Grip ist im Spiel carrom sehr wichtig. Sie sollten einen natürlichen Griff entwickeln.

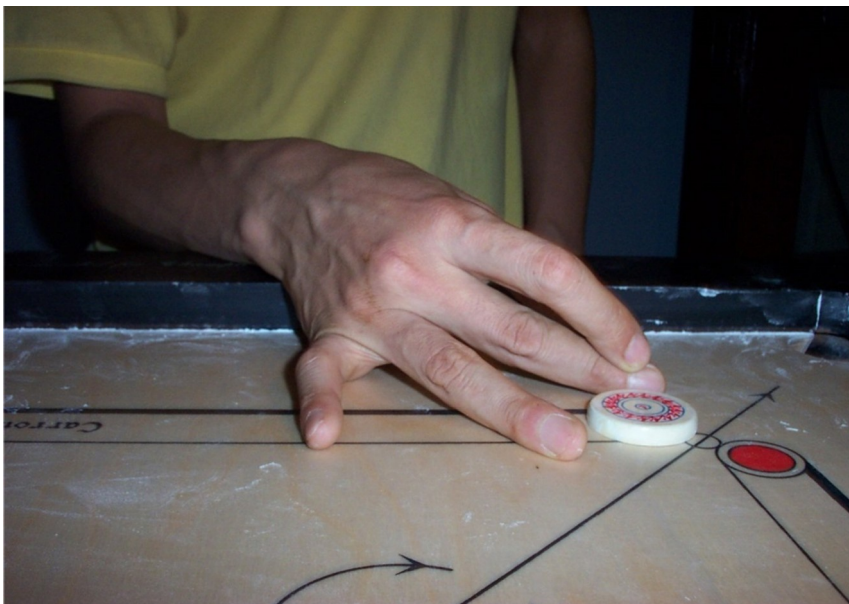


NATÜRLICHER GRIFF

Es gibt viele Arten von Griffen. Der gebräuchlichste Griff ist die Kombination aus Zeigefinger und Daumen. Siehe das Foto oben. Dies ist ein sehr einfacher Griff und erfordert weniger Übung. Bei diesem Griff ruhen alle anderen Finger auf dem Sperrholz. Das

Griffigkeit hat viele Vorteile. Mit diesem Griff behält ein Spieler die maximale Kontrolle über den striker. Dieser Griff bleibt stabil und fest, da alle anderen Finger auf dem Sperrholz Halt finden. Ein Spieler mit diesem Griff kann auf kleinstem Raum spielen.

Manchmal, wenn nicht genügend Platz für den Griff vorhanden ist, kann ein Spieler spielen, indem er mit dem Zeigefinger alle anderen Finger vom Sperrholz abhebt. Mit diesem Griff kann ein Spieler problemlos auf beiden Seiten (links oder rechts) des carrom board spielen. Daher bleibt das Spiel des Spielers auf keiner Seite schwach. Dabei greifen die Nägel aller Finger touch in das Sperrholz. Wenn also ein Nagel stärker als üblich gewachsen ist, verändert sich der Halt. Solche Kleinigkeiten sind in carrom sehr wichtig. .



SCHEREGRIFF

Es wird hauptsächlich für die Pause in Indien verwendet. Es wird in Sri Lanka und auf den Malediven als natürliches Mittel verwendet. In Indien nutzten nur Ivon Marquis und Kadirkhan diesen Griff als natürlichen Griff. Dieser Griff hat viele Nachteile. Es ist sehr schwierig, von der rechten Seite zu spielen



VERRIEGELUNGSGRIFF

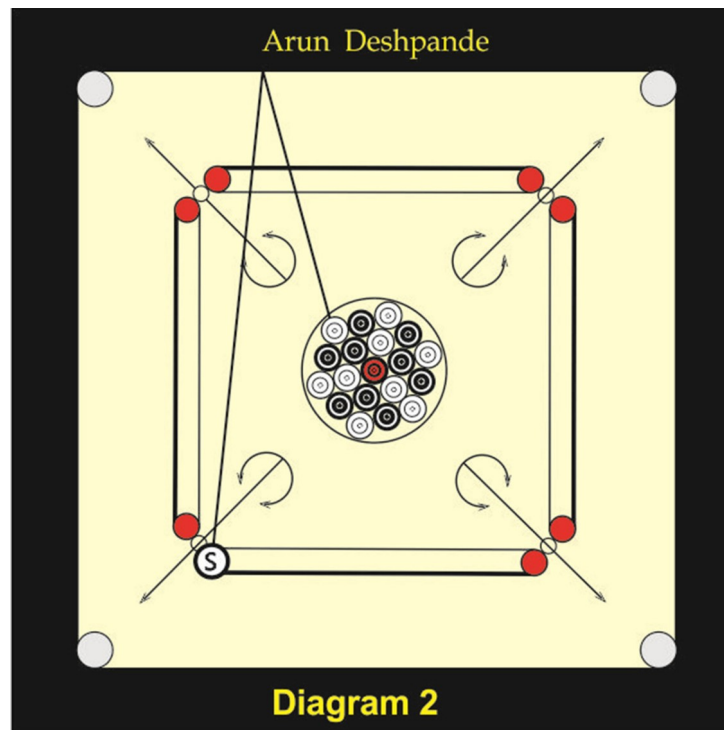
Sie sollten diesen Griff erlernen, wenn Sie den Feststellgriff nicht als Ihren natürlichen Griff haben. Mit diesem Griff können Sie kraftvolle Schläge ausführen. Ich war 1982 einen Monat lang mit Suhas Kambli in Delhi und wir übten intensiv, Demonstrationsspiele bei asiatischen Spielen zu spielen, als ich beobachtete, wie Suhas Kambli mit seinem natürlichen Verriegelungsgriff viele kraftvolle Schläge ausführte. Sein natürlicher Griff ist eine Kombination aus Daumen, Zeigefinger und kleinem Finger, aber wann immer er mehr force brauchte, wechselte er seinen kleinen Finger zum dritten Finger. Ich habe es einfach ausprobiert und angefangen, mit diesem Griff hart zuzuschlagen. Es hat mir Spaß gemacht, es zu benutzen, und wann immer ich Gelegenheit dazu hatte, habe ich es genutzt. Suhas hat mich ausgelacht, weil ich mit diesem Griff nicht richtig zielen konnte. Ich musste alle meine Anstrengungen unternehmen, um diesen Griff zu meistern. Bei dieser Griffart müssen Sie Ihren Zeigefinger zwischen Daumen und Mittelfinger einklemmen. Im Allgemeinen berührt bei diesem Griff der erste Finger, mit dem der Schlag gespielt wird, die Spielfläche nicht.



FLACHGRIFF DES MITTELFINGERS

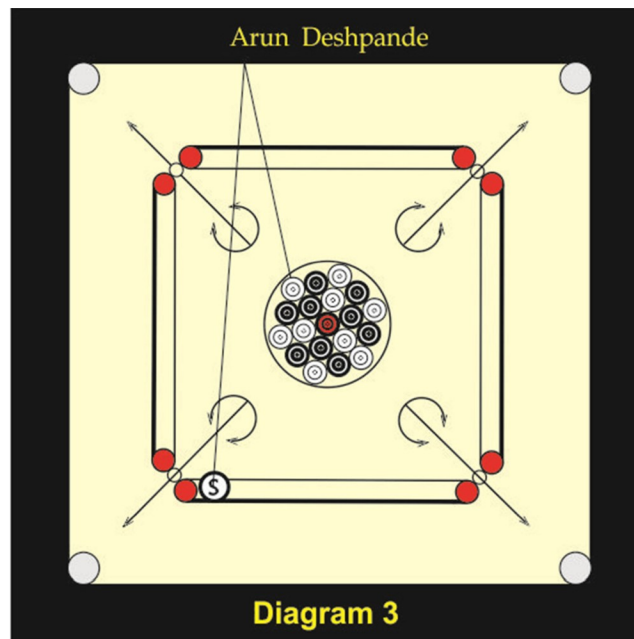
Dieser Griff verleiht dem striker Spin. Es gibt viele Positionen auf dem carrom board, bei denen man den Schlag ohne Spin nicht erfolgreich spielen kann. Bei diesem Griff muss man sich nicht anstrengen, um Spin zu erzeugen, er wird automatisch erzeugt.

Daher wird es natürlicher Spin genannt. Die Drehung erfolgt gegen den Uhrzeigersinn. Sie sollten diesen nützlichen Griff entwickeln. Sie können es auch mit der linken Hand spielen, um die Schläge auf der anderen Seite zu spielen.



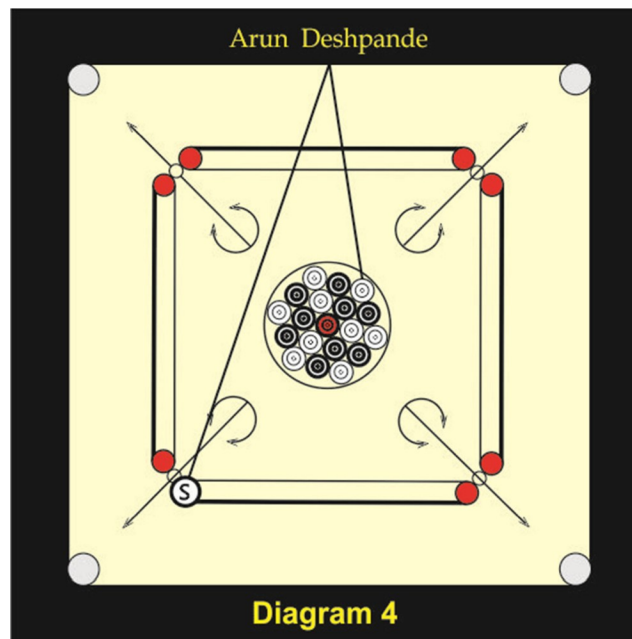
Brechen Sie vom linken Grundkreis ab

Diese Methode ist die beste und wird von der Mehrheit der Spieler verwendet. Viele Spieler schießen in der Pause blind vom gegenüberliegenden Feld aus. Wenn Sie Ihren striker auf dem linken Grundkreis platzieren, sollte Ihr striker durch den ersten Pfeil des gegenüberliegenden linken Halbkreises verlaufen, wie in der Abbildung oben gezeigt. Sie können den tatsächlichen Punkt sehen, von dem aus Ihr striker passieren sollte, und so den Schlag präzise spielen. Wenn Sie diese Methode nicht verwenden und versuchen, einen imaginären Punkt auf dem gegenüberliegenden Rahmen zu nehmen, besteht die Möglichkeit, dass dieser imaginäre Punkt variiert wird, was zum Scheitern des Bruchs führt. Dieser Bruch sollte vorzugsweise durch einen Scherengriff oder einen beliebigen Flachgriff erfolgen.



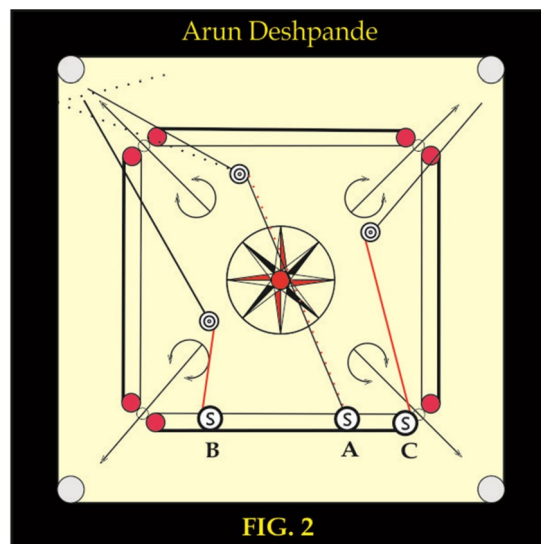
Brechen Sie in der Nähe des linken Basiskreises ab

Wenn Sie aufgrund der Möglichkeit eines Fouls Angst davor haben, den Schlag vom linken Kreis aus zu spielen, können Sie in der Nähe des Grundkreises spielen. Bei dieser Methode sollte Ihr striker durch den zweiten Pfeil des gegenüberliegenden linken Halbkreises verlaufen, wie in der Abbildung oben gezeigt. Auch dieser Bruch sollte durch einen Scherengriff oder einen anderen Flachgriff erfolgen.



Umgekehrter Break – Bei dieser Art von Break können Sie den Break in Ihre linke Tasche werfen und von der linken Seite aus brechen. Wenn Sie genau brechen, werden Sie feststellen, dass noch vier Münzen übrig sind, so dass Sie einen touch-Schlag spielen und das Spielbrett öffnen können, wodurch Sie die Chance auf einen weißen Slam erhalten. Der Nachteil dieses Bruchs besteht darin, dass Sie, wenn Sie ihn nicht richtig brechen, entweder die anderen Münzen treffen oder Ihr striker möglicherweise nur die angestrebten weißen Münzen touch, was zu einem schlechten Bruch führt.

Schauer voller Schläge



A-CUT B-STRAIGHTCUT C-CROSS CUT

CUT -

Wie im Diagramm gezeigt, ist ein striker A aus Abb. 2. Wenn eine Münze eingesteckt wird, indem der striker in einer Querlinie gehalten wird, wird der Strich als cut bezeichnet. Der striker sollte beim Spielen von cut nicht fest losgelassen werden. Wenn der striker hart über den Zielpunkt der Münze hinaus trifft, besteht die Möglichkeit, dass die Münze in den gegenüberliegenden Rahmen und von der Tasche weg wandert, was es dem Spieler erschwert, in der nächsten Runde weiterzumachen. (Eine gepunktete Linie in Abbildung 2-A zeigt, wie schwierig die Münze wird, wenn sie hart und falsch getroffen wird.) Wenn beim Spielen eines cut der striker gesteuert wird, bleibt die Münze selbst bei einem falschen Schlag in der Nähe des Taschenbereichs und ist für die nächste Runde leicht zugänglich.

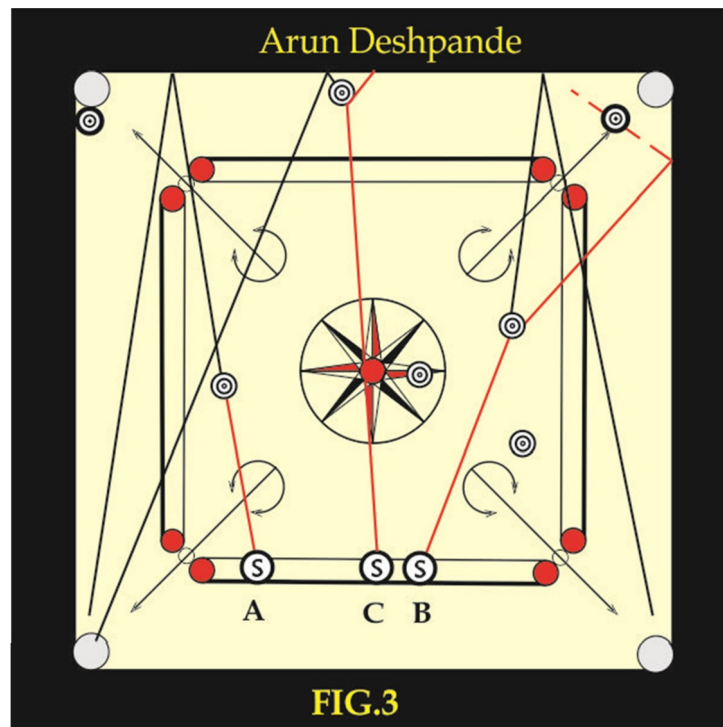
GERADE CUT:

Wie in Abbildung 2 B dargestellt, wird der Strich als gerader cut bezeichnet, wenn eine Münze eingesteckt wird, indem der striker in einer geraden Linie mit der Münze gehalten wird. Schwierige Münzen aus dem gegenüberliegenden Rahmen können einfach gemacht werden, indem man gerade cut spielt. Die Münzen, die sich in der Nähe der linken oder rechten Seite des Rahmens befinden und nicht in die Vordertaschen gesteckt werden können, können auch einfach mit dem geraden cut eingesteckt werden. Wenn dieser Schlag korrekt ausgeführt wird, kann ein Spieler maximal force anwenden, um andere Münzen

aus dem Haufen zu ziehen. Oft kommt es vor, dass ein Spieler durch das Spielen eines geraden cut zwei Münzen gleichzeitig in zwei Taschen einstecken kann.

CROSS CUT ODER MINUS CUT:

Wie in Abbildung 2 C dargestellt, wird der Schlag cross cut oder minus cut' genannt, wenn eine Münze eingesteckt wird, während sich striker in einer Querlinie [Minus] befindet, wenn es keine Möglichkeit gibt, die Münze aus dem gegenüberliegenden Rahmen oder von Seitenrahmen zu entfernen, indem ein gerader cut gespielt wird, da die Münze für den striker nicht zugänglich ist. Ein minus cut kann gespielt werden, also solche Münzen entfernt und für den nächsten Schlag leicht gemacht (Ein Spieler sollte den striker bis zu dem Punkt treffen, an dem sich die imaginären Linien von der Mitte der Tasche und der Mitte der Münze schneiden).



A & B- DOUBLE C- CROSS DOUBLE

DOUBLE:

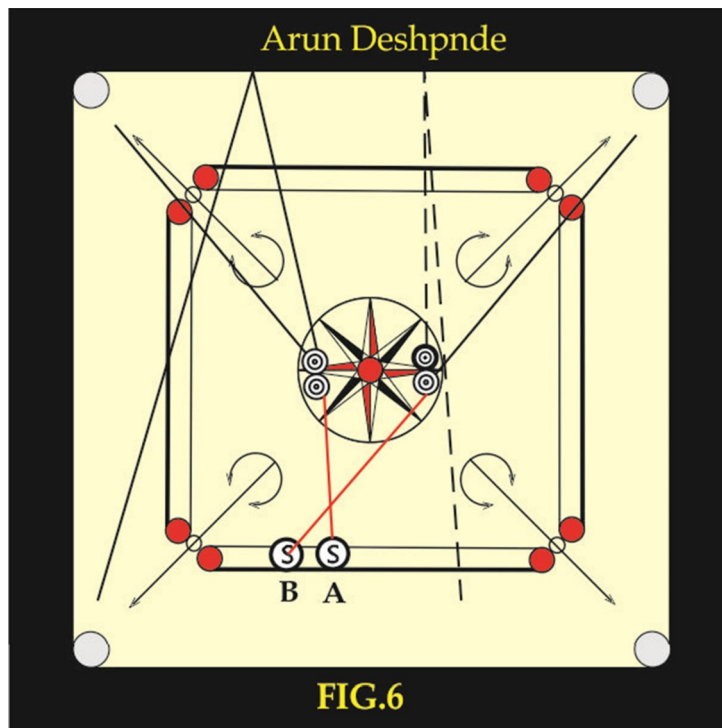
Wie in Abbildung 3 A dargestellt, wird der Schlag double genannt, wenn eine Münze durch Auftreffen auf den gegenüberliegenden Rahmen in das Basisfach gesteckt wird. Wenn das gegenüberliegende Fach durch die gegnerische Münze blockiert wird, ist dieser Schlag nützlich. Manchmal befinden sich einige Münzen in der Nähe des gegenüberliegenden Rahmens, die von cut nicht abgespielt werden können. Solche Münzen sollten von einem double eingesteckt werden. Manchmal können schwierige Münzen in der Nähe des gegenüberliegenden

Rahmens nicht einfach gemacht werden, indem eine Münze herausgeschnitten wird, die in einer geraden Linie mit dieser schwierigen Münze liegt. Unsere Münze kann dann von einem double abgespielt werden, der schwierige Münzen aus dem gegenüberliegenden Rahmen entfernt. Wenn eine Münze in der Nähe des gegenüberliegenden Rahmens gespielt werden soll, double, sollte der Schlag so sein, dass der striker nach dem Schlagen dieser Münze angezeigt wird

sollte in die entgegengesetzte Richtung zur Münze gehen, andernfalls wird der striker die Münze zweimal touch bewegen und die Münze kommt nicht aus ihrer schwierigen Position heraus (siehe Abbildung 3-C).

KREUZDOUBLE:

Wenn ein striker in einer Kreuzlinie platziert wird und die Münze von double eingesteckt wird, dann wird der Strich Kreuz-double genannt, weil die Münze den Weg von striker kreuzt. Dieser Schlag wird gespielt, wenn das gegenüberliegende Fach durch die gegnerische Münze blockiert ist, die durch Spielen dieses Schlags entfernt werden kann und das Fach für alle anderen blockierten Münzen geöffnet werden kann. (Siehe Abbildung 3-B) Die Münze, die 2 oder mehr Zoll von den Seitenlinien entfernt ist und durch die Münze des Gegners in der Nähe der Tasche blockiert wird, kann durch Kreuz double in die Basistaschen gesteckt werden (siehe Abbildung 4-B). Wenn eine solche Münze 6 bis 12 Zoll von der gegenüberliegenden Tasche entfernt ist, kann sie beim Einstecken mit einem Kreuz double auch bei anderen schwierigen Münzen aus der gegenüberliegenden Tasche mit dem striker leicht eingesteckt werden (siehe Abbildung 4-B). Wenn die Münze 8 bis 12 Zoll von den Basisfächern entfernt ist, können beim Spielen mit double auch schwierige Münzen aus dem Stapel leicht entfernt werden (siehe Abbildung 4-A). Wenn zwei Münzen eines fälligen double vom Gegner in den inneren Kreis gelegt werden und sich berühren und parallel zum gegenüberliegenden Rahmen verlaufen, kann eine dieser Münzen durch Kreuzen von double eingesteckt werden, ohne eine andere Münze aus dem rechten Grundkreis zu stören, die linke Münze kann mit einem geraden Griff in die linke Grundtasche gesteckt werden und aus der Nähe des linken Grundkreises kann die rechte Münze mit einem flachen Griff (Schere oder einem anderen flachen Griff) in die rechte Tasche gesteckt werden (siehe Abbildung 5-A). Mit dem flachen Griff kann die linke Münze aufgrund der Drehung im striker nicht eingesteckt werden. Daher sollte der Spieler mit einem solchen Griff nicht versuchen, die linke Münze einzustecken. Sie können ganz einfach die richtige Münze einstecken. Wie in Abbildung 5-B gezeigt, befindet sich die Münze in Daumenposition, was aufgrund einer blockierten Tasche schwierig ist. Sie kann durch einen Schlag auf den Seitenrahmen eingesteckt werden. Es handelt sich um eine Variante eines Kreuzes double, obwohl es als Kreuzsekunde bezeichnet wird.



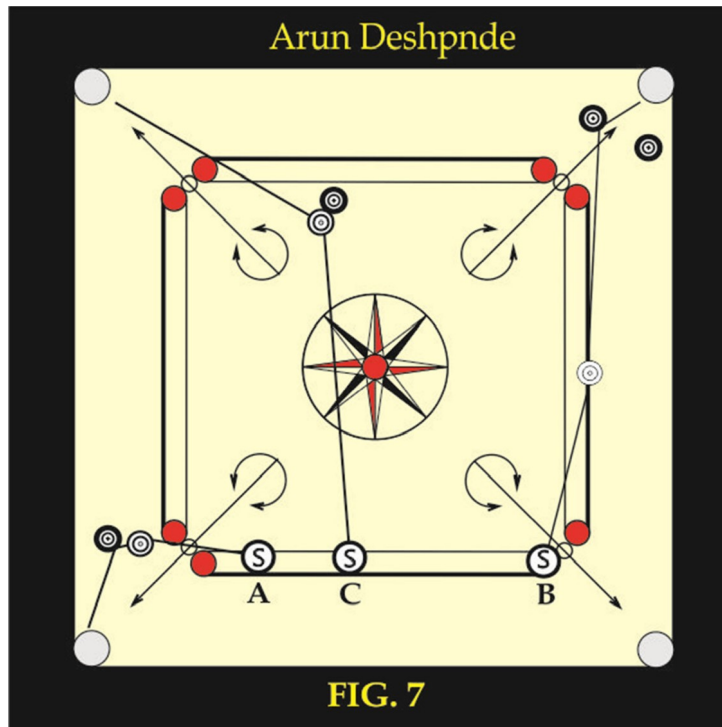
A & B- PRESS

PRESS:

Wie in Abbildung 6 gezeigt, wenn zwei Münzen einander berühren und sich in einer geraden Linie parallel zum Seitenrahmen befinden, kann die Münze, die uns näher ist, in die vordere Tasche gesteckt werden und wird als press bezeichnet. Es sollte etwas mehr force angewendet werden, als zum Einstecken einer einzelnen Münze erforderlich ist.

Von wo aus dieser Schlag gespielt werden soll, hängt von der anderen (zweiten) Münze ab. Wie in Abb. gezeigt. NEIN. 6 A: Wenn beide Münzen uns gehören, dann sollte striker und dann striker in maximaler Querlinie mit der Münze platziert werden und die Münze im Mittelpunkt treffen. Der striker sollte zum Seitenrahmen fahren. Durch einen solchen press gelangt unsere Münze in die gegenüberliegende vordere Tasche und die Münze des Gegners gelangt zu unserem Grundrahmen.

Wenn es sich bei der zweiten Münze um eine gegnerische Münze handelt, wie in Abbildung 6-B (schwarze Münze) dargestellt, sollte der striker in maximaler Querlinie platziert werden und die Münze im Mittelpunkt treffen. Der striker sollte sich zum Seitenrahmen bewegen. Durch das Spielen eines solchen press geht unsere Münze in die gegenüberliegende vordere Tasche und die Münze des Gegners gelangt zu unserem Grundrahmen und wird für den Gegner schwierig. Selbst wenn unsere Münze bei diesem Schlag nicht eingesteckt ist, wird die Münze des Gegners schwierig und wir bekommen noch einen Zug dafür. Auch wenn zwischen diesen beiden Münzen ein Abstand besteht, kann der Schlag press gespielt werden. In dieser Position muss ein Spieler mehr force anwenden und sollte in der Mitte treffen. Hier kann die gegenüberliegende Münze nicht eingesteckt werden. Ein schwererer striker ist für diesen Hub immer besser (natürlich sollte das Gewicht des striker gemäß den Regeln 15 g nicht überschreiten).



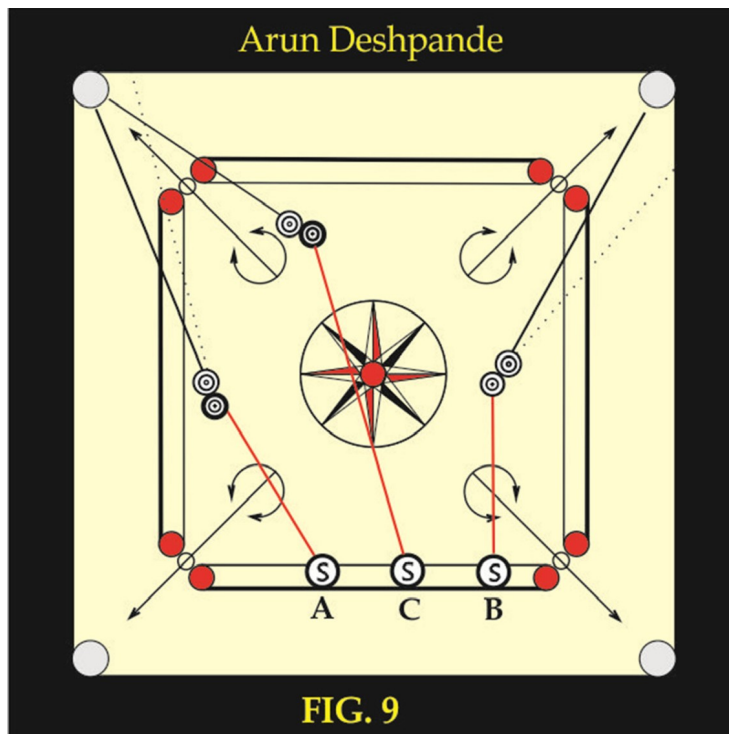
A, B, C- TOUCH

TOUCH:

Wenn ein Spieler seine eigene Münze einsteckt, indem er sie mit einer anderen Münze berührt, wird der Schlag touch genannt. Wie in Abb. 7-A gezeigt, kann touch gespielt werden, wenn sich die Münze des Gegners in der Nähe des linken Rahmens und unsere Münze in der Nähe davon befindet. Durch das Spielen eines touch-Schlags in dieser Position landet nicht nur unsere Münze im Fach, sondern auch die Münze des Gegners kommt in die Nähe unseres Grundrahmens und wird für ihn schwierig. Wie in Abbildung 7-B dargestellt, kann unsere Münze durch den Strich touch eingesteckt werden, wenn ein Hindernis für unsere Münze vorhanden ist und sich eine Münze in der Nähe des gegenüberliegenden Rahmens in der Nähe der Tasche befindet. Durch diesen Strich kann die Laufbahn der Münze verändert werden. Wie in Abbildung 7-C dargestellt, kann die erste Münze sehr leicht eingesteckt werden, wenn sich zwei Münzen berühren und sich kreuzen. Der striker sollte die erste Münze im Mittelpunkt treffen. Wenn diese beiden Münzen von der Tasche (der Tasche, in die die erste Münze gesteckt werden soll) und von striker (Basislinien) entfernt sind, sollten sich diese Münzen in einer geringeren Querlinie befinden. Wenn sich diese Münzen in der Nähe der Tasche oder des striker befinden, sollte sich die Münze eher in einer Querlinie befinden. z.B. Befindet sich eine Münze in der Mitte der gegenüberliegenden Grundlinie und die andere Münze berührt sie

vom gegenüberliegenden Ende, dann sollten diese beiden Münzen in einer geraden Linie senkrecht zum gegenüberliegenden Rahmen liegen. Erst dann kann die erste Münze durch einen touch-Strich eingesteckt werden. Der Punkt, an dem striker ankommen soll, hängt davon ab

Position dieser beiden Münzen z.B. Wenn sich diese beiden Münzen in der Mitte gegenüberliegender Grundlinien senkrecht zum gegenüberliegenden Rahmen befinden, sollte striker leicht auf der rechten Seite auftreffen, wenn die Münze in das gegenüberliegende linke Fach gesteckt werden soll, und striker sollte leicht auf der linken Seite auftreffen, wenn die Münze in das gegenüberliegende rechte Fach gesteckt werden soll. Ein Spieler sollte viele solcher Positionen ausprobieren, nur dann kann er die genaue Position dieser beiden Münzen und den Punkt verstehen, an dem der striker auftreffen sollte. Die meisten Spieler denken daran, Münzen in die Vordertaschen zu stecken, und selbst wenn die Möglichkeit besteht, Münzen in die Grundtaschen zu stecken, denken sie nicht daran. z.B. Wie in Abbildung 8-A gezeigt, blockieren zwei Münzen des Gegners die Möglichkeit, dass unsere Münze in die vorderen Taschen geht, aber wenn Sie beobachten, kann unsere Münze durch einen touch-Strich in unsere Basistasche gesteckt werden, wie in Abbildung 8-A gezeigt. Ebenso besteht eine große Chance, dass touch einen Stapel Münzen von rebound streicht, während der Spieler diesen Schlag nicht spielt und den Stapel blind zieht. Oft bleibt nach der Pause ein Stapel von vier Münzen übrig, wie in Abbildung 8-B dargestellt. Aus diesem Bündel kann eine weiße Münze von touch in die Vordertasche gesteckt werden. Ein Spieler, der von der rechten Seite ausbricht, sollte versuchen, die Münze in der gegenüberliegenden linken Tasche einzustecken, und ein Spieler, der von der linken Seite ausbricht, sollte versuchen, die Münze in der gegenüberliegenden rechten Tasche einzustecken. Bei einem solchen Schlag sollte der striker den unteren Teil der schwarzen Münze mit dem mittleren force treffen. Wie in Abb. gezeigt. 8-C Wenn die Münze des Gegners den Weg unserer Münze blockiert, sollte unsere Münze den Rahmen so treffen, dass sie beim Zurückkehren aus dem Rahmen die Münze des Gegners touch behalten und in Richtung der Tasche wandern sollte. Während eines solchen Schlags sollte der striker der Münze bis zu dem Rahmen folgen, wo die Münze auf sie trifft.



A B C Wrong shot

SCHUSS:

Wie in Abbildung 9 dargestellt, spricht man von einem Schuss, wenn zwei Münzen einander berühren und die Münze vorne durch Drücken von striker auf die Münze dahinter eingesteckt wird. Wenn dieser Schlag in der geraden Linie der Tasche liegt, ist er sehr einfach zu spielen. Aber man kann es nicht bekommen

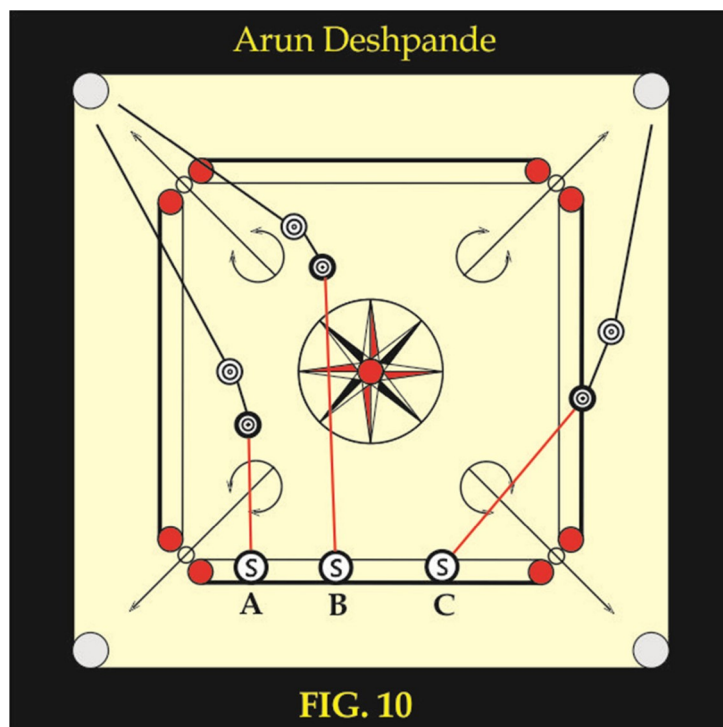
Immer gerade Schüsse. Es sollte beachtet werden, wie diese Schläge zu spielen sind, wenn sie nicht in einer geraden Linie auf die Tasche gerichtet sind.

Wie in Abb. 9A gezeigt, ist dieser Schlag nicht auf die Tasche gerichtet, sondern auf den gegenüberliegenden Rahmen gerichtet. Dieser Schlag scheint schwierig zu sein, ist aber sehr einfach, wenn er richtig gespielt wird. Um diesen Schlag zu spielen, nehmen Sie eine imaginäre Linie von der Tasche, die durch die zweite Münze verläuft, wo sie endet. Dies ist der Treffpunkt bei allen solchen Schlägen. Da diese Schüsse nicht auf die Tasche gerichtet sind, nennt man sie Fehlschüsse. (Siehe Abbildung 9-A). In Abb. 9- B Die Aufnahme ist auf das rechte Bild gerichtet. Um diesen Schlag zu spielen, sollte der striker in einer geraden Linie mit der ersten Münze platziert werden und diese gerade treffen. (Siehe Abb. 9-B)

In Abbildung 9-C ist die Aufnahme auf das linke Bild gerichtet. Um diesen Schlag zu spielen, sollte der striker in einer leicht gekreuzten Linie mit der ersten Münze platziert werden und die erste Münze bei 1/8 der Portion treffen. Die Position dieser Aufnahmen ist immer mehr in Richtung des gegenüberliegenden

Rahmens und von der Tasche weg, sie sollten immer mehr in einer geraden Linie mit dem gegenüberliegenden Rahmen betrachtet werden. z.B. Eine Aufnahme, die sich in der Nähe des gegenüberliegenden Bildes in der Mitte befindet, sollte parallel zum Bild sein

Gegenüberliegendes Bild, erst dann kann diese Aufnahme abgespielt werden. Daraus lässt sich leicht erkennen, dass, wenn ein Schlag auf den gegenüberliegenden Rahmen auf der linken oder rechten Seite gerichtet ist, der Schlag gespielt werden sollte, indem der striker in einer Querlinie platziert wird, und wenn der Schlag in Richtung des linken oder rechten Rahmens gerichtet ist, sollte er gespielt werden, indem der striker in einer geraden Linie oder leicht quer zur Linie mit der ersten Münze platziert wird. Ein Spieler sollte versuchen, diese Schläge zu nutzen, um schwierige Münzen einfacher zu machen und bessere Positionen zu schaffen, indem er den striker an einer anderen Stelle spielt und die Münze an der gleichen Stelle trifft, an der sie getroffen werden soll, um sie einzustecken.



A, B, C- PAIR

Pair:

Wenn zwischen zwei Schussmünzen eine Lücke besteht, wird diese als pair bezeichnet. Hier sollte genau das umgekehrte Prinzip wie für den Schuss verwendet werden. Wie in Abbildung 10-A und B gezeigt, zeigt die Richtung des pair zum gegenüberliegenden Rahmen. In diesem Fall sollte, wie in der Abbildung gezeigt, der striker je nach Fall in einer geraden oder leicht gekreuzten Linie platziert werden und die erste Münze treffen. Der pair von Abbildung 10-B sollte mit etwas mehr force gespielt werden. Wie in Abbildung

10-C gezeigt, sollte striker, wenn die Richtung des pair zum Seitenrahmen zeigt, in einem tieferen Winkel platziert und mit einem mittleren force gelöst werden.
Alles in allem

oder Seitenrahmens gerichtet sein.

Siehe Abbildung 11-A. Hier zeigt nach dem Auftreffen der zweiten Münze die Richtung des striker zum Seitenrahmen und es besteht daher keine Möglichkeit, dass ein double fällig ist.

In Abbildung 11-B besteht jede Möglichkeit, dass double fällig ist, da sich die zweite Münze in der Mitte der Tasche befindet und die Richtung von striker nach dem Auftreffen auf die zweite Münze in Richtung Tasche zeigt.

In Abbildung 11-C ist die Position der zweiten Münze dieselbe wie in Abbildung 11-B. Die Position der ersten Münze ist jedoch geändert. Daher sollte zum Spielen von glance der striker auf dem Grundkreis platziert werden. Die Richtung des striker nach dem Auftreffen der zweiten Münze in Abbildung 11 - C geht in Richtung des gegenüberliegenden Rahmens und daher besteht keine Möglichkeit, dass ein double fällig ist.

Man kann der obigen Abbildung entnehmen, dass die Position der Münze für den glance sehr wichtig ist. Solange ein Spieler keine bessere Position zum Spielen des glance erhält, ist es sinnlos, einen solchen Schlag zu spielen. Dieser Schlag kann eher in einem defensiven Spiel eingesetzt werden. Durch das Spielen eines glance kann die Münze des Gegners zu unserem Grundrahmen gebracht werden, wodurch unsere eigene Münze eingesteckt wird und es ihm so schwer gemacht wird, die Münze des Gegners zu spielen. Um diesen Schlag zu spielen, ist es nicht notwendig, dass sich unsere Münze in der Nähe der Tasche befindet. Um die Münze des Gegners in Richtung unseres Grundrahmens und von der Tasche weg zu bringen, sollte ein glance gespielt werden, indem der striker in der minimalen Querlinie mit der Münze des Gegners platziert wird. Die Verwendung dieses Strichs kann auch dazu verwendet werden, unsere Münze einfach zu machen. Wie in Abb. gezeigt. 11-D, unsere Münze, die sich in der Nähe des gegenüberliegenden Rahmens befindet, kann einfacher gemacht werden, indem man sie mit einem glance näher an uns heranbringt. Somit kann unsere Münze durch einen glance in die Nähe des Grundrahmens gebracht werden, was es uns leicht macht. Dieser Schlag kann auch im Offensivspiel eingesetzt werden.

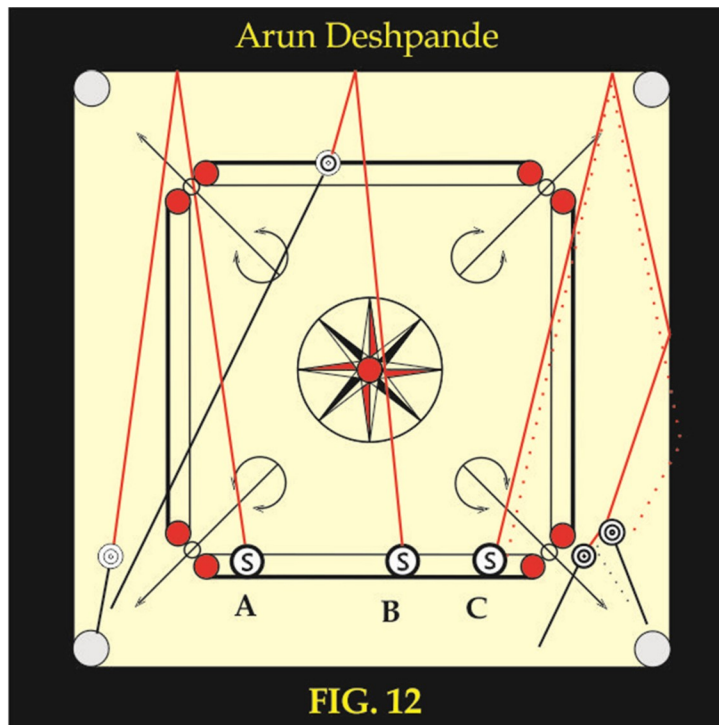
DOUBLE GLANCE:

Manchmal ist die Position der Münzen so, dass ein Spieler den striker nicht durch einen kurzen Blick auf die gewünschte Münze richten kann. Besteht also die Möglichkeit, dass zwei Münzen nacheinander auf den Kopf fallen, wird dieser Schlag als double glance bezeichnet. Ein dreifaches glance kommt sehr selten vor.

BRUSH:

Dies ist genau wie ein glance. Der Unterschied besteht darin, dass die Münze, die striker zuerst trifft, zum gegenüberliegenden oder seitlichen Rahmen geht, anstatt zum Basisrahmen zu gelangen. Dieser Schlaganfall erfordert nicht viel force. Um einen brush zu spielen, sollte der striker die erste Münze am Seitenpunkt treffen. Dieser Strich ist einfacher als glance. Sollte ein Hindernis

für unsere Münze vorhanden sein, kann es durch Bürsten und Einstecken unserer Münze entfernt werden. Dieser Schlag wird im Offensivspiel eingesetzt. Durch das Spielen von brush ändert sich die Position der Münze auf dem Spielbrett ständig und daher fällt es dem Gegner schwer, etwas vorherzusehen, und er kann seinen nächsten Spielzug nicht planen. Dieser Schlag ist sehr wichtig, da ein Spieler durch die Anwendung dieses Schlags viele günstige Positionen schaffen kann.



A- REBOUND B- HOOK C- LANGDA REBOUND

REBOUND:

Wenn eine Münze in der Nähe unseres linken oder rechten Rahmens durch Auftreffen auf den gegenüberliegenden Rahmen eingesteckt wird, wird der Schlag als rebound bezeichnet.

EINFACHER REBOUND:

Wie in Abbildung 12-A dargestellt, wird eine Münze in der Nähe des linken Rahmens durch Auftreffen auf den striker am gegenüberliegenden Rahmen eingesteckt. Zum Zielen können zwei gerade gedachte Linien aus der Münze gezogen werden und die Position striker als Zielpunkt rebound gewählt werden. Beim Spielen von rebound sollte sich kein Pulver in der Nähe des gegenüberliegenden Rahmens befinden. Der striker kehrt langsam zurück, wenn sich Pulver in der Nähe des gegenüberliegenden Rahmens befindet, da er keinen Hub erhält. Wenn sich in der Nähe des gegenüberliegenden Rahmens Pulver befindet, das bei einem aktuellen Board nicht entfernt werden kann, dann sollte der rebound mit etwas mehr force gespielt werden.

LANGDA REBOUND ODER AUS DER SEITE REBOUND :

Wie in Abbildung 12-B dargestellt, wird beim Einstecken einer Münze durch

Schlagen des striker auf der gegenüberliegenden Seite des Rahmens der Schlag langda rebound genannt. Es sollte kein überschüssiges Pulver in der Nähe des gegenüberliegenden oder seitlichen Rahmens vorhanden sein, wenn dieser Strich ausgeführt werden soll

gespielt. Wenn sich in der Nähe des Seitenrahmens Pulver befindet, wird der striker nicht abgelenkt, trifft nicht auf den äußeren Teil der Münze, sondern auf den inneren Teil der Münze und es besteht die volle Chance auf eine Fälligkeit. Nach der Ablenkung vom inneren Teil der Münze bewegt sich der striker in Richtung der Tasche.

Wenn wie in Abbildung 12-B gezeigt zwei Münzen vorhanden sind, ist dieser Schlag von Vorteil. Es gibt drei Vorteile.

i) Wenn striker nach dem Auftreffen auf den gegenüberliegenden und seitlichen Rahmen nicht den richtigen Winkel einnimmt und auf den inneren Teil der Münze statt auf den äußeren Teil trifft. Dennoch besteht aufgrund des touch der anderen Münze die Möglichkeit, dass die Münze eingesteckt wird [Abb. 12 - B - 2)

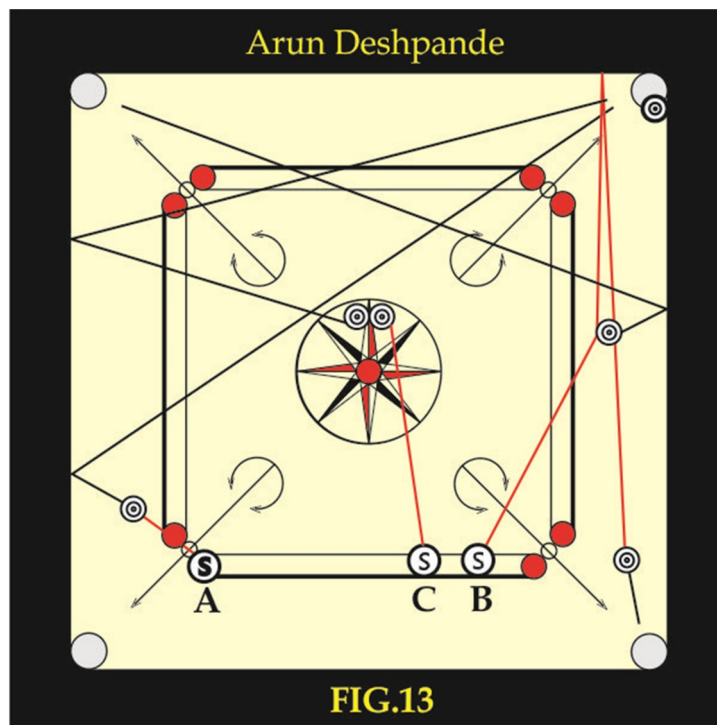
2) Wenn diese beiden Münzen uns gehören, kann durch das Spielen dieses Schlags eine Münze eingesteckt und gleichzeitig die andere Münze leicht gemacht werden, da sie zu unserem Grundrahmen gelangt.

3) Wenn eine dieser beiden Münzen vom Gegner stammt (Münze, die sich auf dem Grundkreis in Abb. 12 – B2 befindet), kann beim Einstecken unserer Münze die weiße Münze des Gegners zu unserem Grundrahmen gebracht werden, was es für ihn schwierig macht. (Abb. 12B-2)

Manchmal gibt es eine andere Position. Der striker berührt zuerst die Münze des Gegners, bringt sie zu unserem Grundrahmen und lenkt auf unsere Münze ab, um sie einzustecken [Abb. 12 B-3)

HOOK:

Wie in Abbildung 12 - C dargestellt, wird der Strich als hook bezeichnet, wenn eine Münze von einem rebound außer auf der linken oder rechten Rahmenseite eingesteckt wird. Wenn unsere Münze durch double daran gehindert wird, zur Vordertasche oder zur Basistasche zu gelangen, wird dieser Strich verwendet um die Münze in unsere Basistasche zu stecken. Wenn eine Münze von der gegenüberliegenden Basis von einem cut eingesteckt werden soll, sollte ein Spieler einen solchen Winkel einnehmen, dass, wenn er seinen cut verfehlt, der striker den gegenüberliegenden Rahmen trifft und die Münze von einem hook in seine Basistasche zieht.



A- THIRD POCKET B,C- CROSS THIRD POCKET

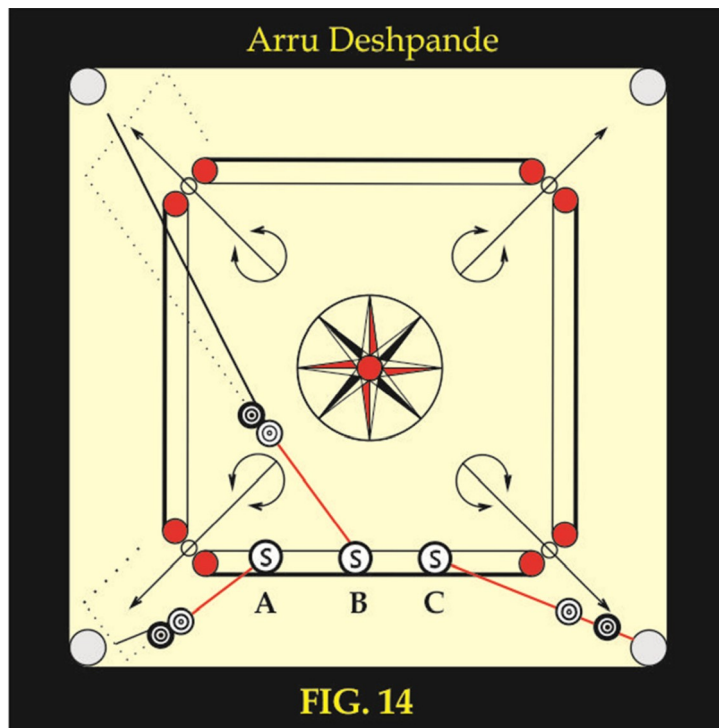
DRITTE TASCH:

Wie in Abbildung 13-A dargestellt, kann eine Münze, die sich in der Nähe des linken Rahmens befindet, in das gegenüberliegende rechte Fach gesteckt

werden, indem sie mit dem striker auf den Seitenrahmen geschlagen wird. Dieser Schlag wird dritte Tasche genannt. Der striker trifft nach dem Auftreffen auf die Münze auch auf den Seitenrahmen.

DRITTE TASCHE ÜBERKREUZEN:

Wie in Abbildung 13-B gezeigt, kann eine Münze in der Nähe des Seitenrahmens zum dritten Mal eingesteckt werden, indem der striker in die Querlinie gebracht und so auf die Münze geschlagen wird, dass der striker eine Ablenkung erfährt und durch Auftreffen auf den gegenüberliegenden Rahmen zurückprallt. Der Schlag wird als Cross Third Pocket bezeichnet. Durch das Spielen dieses Schlags kann unsere schwierige Münze auf dem Weg von rebound oft einfach gemacht oder eingesteckt werden. Wenn sich keine Münze im rebound-Pfad befindet und das dritte Kreuz gespielt werden soll, sollte die Richtung des striker nach dem Auftreffen auf die Münze nicht in Richtung der Tasche gerichtet sein, während er vom gegenüberliegenden Rahmen abprallt. Andernfalls besteht die Möglichkeit einer Fälligkeit oder double Fälligkeit. Manchmal kann durch diesen Hub eine vordere blockierte Tasche geöffnet werden. Wenn ein fälliger double wie in Abbildung 13-C gezeigt platziert wird, kann die linke Münze durch einen kräftigen Schlag auf den Viertelteil der rechten Münze in das gegenüberliegende rechte Fach gesteckt werden. Wenn zwischen diesen beiden Münzen eine Lücke besteht, so klein sie auch sein mag, kann dieser Schlag nicht gespielt werden. Beim Spielen dieses Schlags [dargestellt in Abb. 13-C] sollte darauf geachtet werden, dass der striker einer Münze, die aus dem linken Rahmen zurückkehrt, nicht im Weg steht. Sie sollten so treffen, dass der striker nach dem Auftreffen auf die Münze den gegenüberliegenden Rahmen trifft und vor der Rückkehr der Münze ankommt.



A,B- TURNING C- FOLLOW

DREHEN:

Wie in Abbildung 14-A und B dargestellt: Wenn sich die Münze des Gegners vor unserer Münze befindet und diese beiden Münzen miteinander verbunden sind, kann unsere Münze eingesteckt werden, indem wir unsere Münze mit mittlerer Geschwindigkeit in der Mitte treffen und den striker in einer geraden Linie mit diesen beiden Münzen platzieren. In diesem Fall trifft die Münze des Gegners auf den Seitenrahmen und wird entfernt, wodurch unsere Münze in die Tasche gelangt. Diesen Schlag nennt man Drehen. In der Nähe unseres Grundrahmens kann dieser Schlag gespielt werden, auch wenn zwischen diesen beiden Münzen eine Lücke besteht. Zwischen diesen beiden Münzen vor unseren Grundlinien sollte keine große Lücke sein.

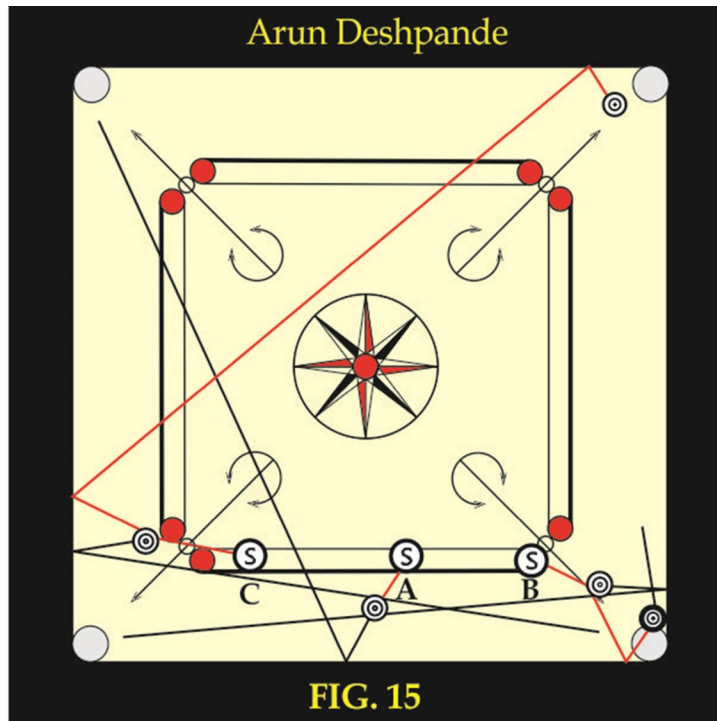
Wie in Abbildung 14-B dargestellt, zeigen die beiden Münzen in Richtung der Seitenrahmen. Das Einstecken der zweiten Münze ist sehr einfach. in einer solchen Position, weil die Münze des Gegners unsere Münze nicht blockiert, nachdem sie den Seitenrahmen getroffen hat. Wenn die Richtung dieser beiden Münzen jedoch zum gegenüberliegenden Rahmen zeigt, blockiert die erste Münze die zweite Münze, nachdem sie den gegenüberliegenden Rahmen getroffen hat. In einer solchen Position ist es schwierig, diesen Schlag zu spielen. Um eine solche Münze zu spielen, sollte der striker in einer geraden Linie mit der ersten und der zweiten Münze platziert werden.

Manchmal gibt es eine Position, bei der beide Münzen in Richtung der Tasche zeigen. In einer solchen Position können beide Münzen durch einen Schlag

namens „Folgen“ eingesteckt werden.

Wie in Abbildung 14-C dargestellt, besteht zwischen zwei Münzen eine Lücke

Hier sollte der striker in einer geraden Linie mit diesen beiden Münzen und der Tasche platziert werden. Die Geschwindigkeit des striker sollte so sein, dass unsere Münze die Münze des Gegners ersetzt, indem sie sie einsteckt, und dann folgt der striker und steckt unsere Münze ein. Wenn sich zwischen diesen beiden Münzen Pulver befindet, besteht die Möglichkeit, dass ein double fällig wird, da beide Münzen eingesteckt werden, ohne dass der striker folgt, und wenn der striker folgt, ist keine Münze mehr übrig, um zu verhindern, dass der striker in die Tasche wandert.



A, C SECOND B- CROSS SECOND

ZWEITE:

Wie in Abbildung 15-A dargestellt, befindet sich die Münze des Gegners in der Nähe der Tasche und blockiert den Weg unserer Münze. In dieser Position kann der striker quer zu unserer Münze platziert werden und die Münze kann durch Schlagen auf den Grundrahmen in die gegenüberliegende Tasche gesteckt werden. Dieser Schlag wird als Sekunde bezeichnet. Diese Situation kommt häufig vor und daher ist dieser Schlaganfall sehr nützlich. Dieser Schlag ist nicht so schwierig, wenn der richtige Winkel gewählt wird. Je näher die Münze am Grundrahmen ist, desto gerader sollte der Winkel des striker zur Münze sein, und der striker sollte in die entgegengesetzte Richtung zur Münze verlaufen.

Wie in Abbildung 15-C dargestellt, wird dieser Schlag auch als zweiter Schlag bezeichnet, wenn sich die Münze im Weg von rebound befindet und sie durch Schlagen auf den Seitenrahmen in das gegenüberliegende Basisfach eingesteckt

wird.

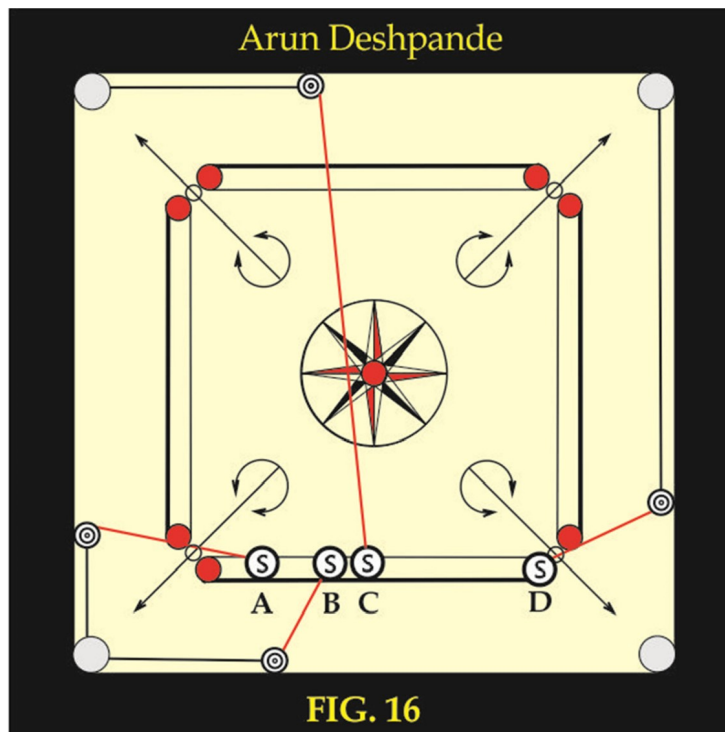
Es gibt drei Vorteile, diesen Schlag zu spielen.

- 1) Die Position der anderen Münze in der Mitte des Spielbretts kann geändert werden.
- 2) Gegenüberliegende Blocktasche kann geöffnet werden. Befindet sich die Münze in der Nähe des linken Rahmens, kann das gegenüberliegende rechte Fach geöffnet werden, und wenn sich die Münze in der Nähe des rechten Rahmens befindet, kann das gegenüberliegende linke Fach geöffnet werden.
- 3) Die schwierige Münze am gegenüberliegenden Rahmen kann auch leicht gemacht werden. Auch die Münze am gegenüberliegenden Rahmen lässt sich einfach herstellen. Die Münze aus dem linken Rahmen lässt sich ganz einfach mit jedem flachen Griff einstecken, was dem striker einen natürlichen Spin verleiht.

Kreuzsekunde:

Wie in Abbildung 15-B dargestellt, befindet sich die Münze des Gegners auf der Tasche und unsere Münze liegt dahinter. In dieser Position sollte der striker auf dem roten Basiskreis platziert werden und unsere Münze an einem tieferen Punkt treffen, so dass diese Münze den Seitenrahmen trifft und in das Basisfach auf der gegenüberliegenden Seite gelangt und der striker auf den unteren Teil des Fachs trifft und die Münze des Gegners aus dem Fach entfernt.

Dieser Schlag wird Kreuzsekunde genannt.



A, B, C, D- SLIP

SLIP:

Wie in Abbildung 16-A dargestellt, wird der Schlag als slip, Punch oder Quarter bezeichnet, wenn eine Münze, die einen Rahmen berührt, durch Auftreffen auf deren Viertelspitze eingesteckt wird.

Wie in Abbildung 16-A gezeigt, sollte ein Spieler versuchen, sie in das gegenüberliegende Fach zu stecken, wenn eine Münze 5 Zoll oder mehr von der Basistasche entfernt ist.

Wie in Abbildung 16-B und C gezeigt, sollte der Spieler mit mittlerer Geschwindigkeit auf den Viertelteil der Münze treffen, wenn sich eine Münze am Basisrahmen des gegenüberliegenden Rahmens befindet.

Wie in Abbildung 16-D dargestellt, sollte eine Münze, die sich in der Nähe des Basisfachs befindet, in das Basisfach gesteckt werden. In einer solchen Position sollte ein rebound nicht ausprobiert werden, da eine solche Münze von rebound nicht so einfach eingesteckt werden kann. Manchmal besteht die Gefahr einer Fälligkeit, wenn der rebound nicht genau ist, wodurch die Münze aus dem Rahmen geworfen wird und dem striker in die Tasche folgt.

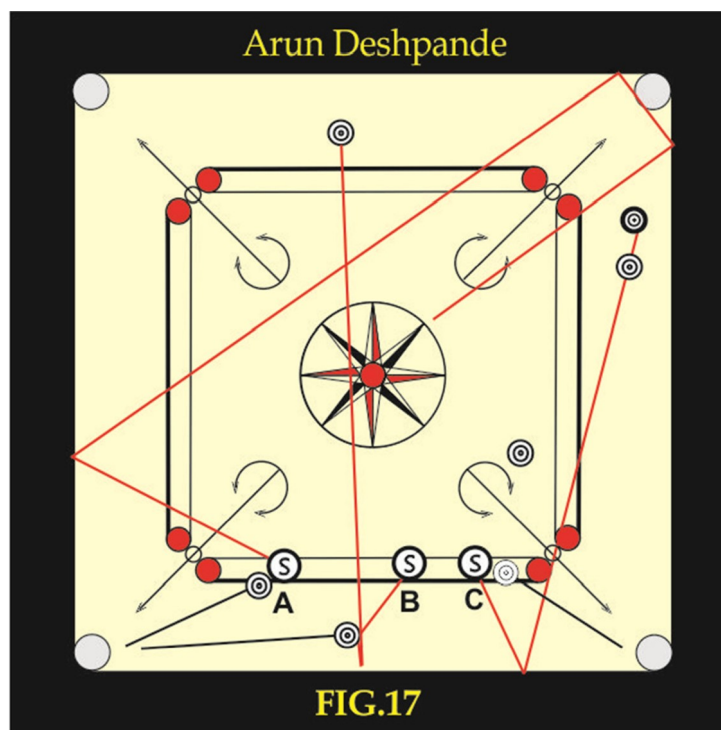
DER STRIKER SLIP:

Oft gibt es eine Position wie in Abb. gezeigt. 16-F. Eine unserer Münzen klebt am Rahmen fest und die andere ist von dieser Münze und auch leicht vom Rahmen entfernt.

Normalerweise benötigen wir zwei Schläge, um diese beiden Münzen zu spielen. Wenn Sie den in Abb. gezeigten Schlag spielen. 16-E Ihr striker löst slip von der haftenden Münze und schlägt auf die Münze, die nur wenig vom Rahmen entfernt ist, und wird eingesteckt. Die zuerst getroffene Münze wird aus dieser Position entfernt und wird für uns leicht. Es kommt selten vor, dass diese beiden Münzen im selben Zug in die Taschen gelangen. Um diesen Schlag zu spielen, sollten Sie etwas mehr force anwenden als für den Schlag von slip.

DOUBLE TOUCH:

Wenn der in Abbildung 16 gezeigte Hub ein wenig von den Rahmen entfernt ist, sollte der striker so losgelassen werden, dass er die Münze zweimal berührt und die Münze eingesteckt wird. Dieser Hub wird als double touch bezeichnet. Oft muss ein Spieler double touch für die Münzen spielen, die sich in der Nähe der Seitenrahmen befinden. Nur wenn diese Münzen mehr als einen halben Zoll vom Seitenrahmen entfernt sind, sollte dieser Schlag gespielt werden. Wenn Münzen weniger als einen halben Zoll vom Seitenrahmen entfernt sind, ist ein rebound einfacher als ein double und ein touch.

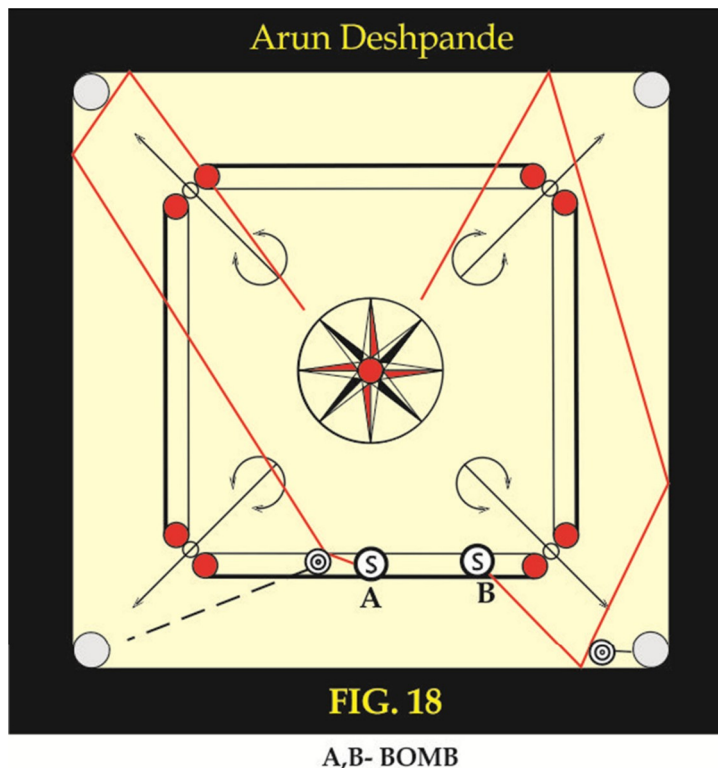


A,B,C- BOMB

BOMB (BUM):

Wie in Abbildung 17-A und B dargestellt, wird der Schlag als Bomb bezeichnet, wenn sich unsere Münze auf den Grundlinien befindet und der striker beim Einstecken sehr hart gegen den Seitenrahmen oder den Grundrahmen stößt. Bum heißt auf Hindi. Durch diesen Schlag kann die Position aller anderen Münzen auf der Tafel gestört werden. Deshalb sollte dieser Schlag so gespielt werden, dass die so gestörten Münzen nicht in den gegenüberliegenden Rahmen gelangen, sondern in unsere Nähe kommen. Wie in Abbildung 17-A gezeigt, sollte ein Spieler den striker so auf den Seitenrahmen schlagen, dass er den gegenüberliegenden Rahmen im Taschenbereich trifft und auf einer kreisförmigen Bahn zum inneren Kreis zurückkehrt. So kann die Münze aus dem inneren Kreis in unsere Nähe gebracht werden. Beim Spielen eines solchen Schlags sollte die Richtung der Münze nicht in Richtung der Tasche gerichtet sein, sondern sie sollte je nach Position der Münzen am Grundrahmen mindestens einen halben Zoll von der Tasche entfernt sein.

Wie in Abbildung 17-B gezeigt, wird der striker in der Nähe unserer Münze platziert, die sich auf der Grundlinie befindet, und während er sie einsteckt, wird der striker durch Auftreffen auf den Seitenrahmen in die gegenüberliegende Tasche getrieben. Auf diese Weise wird die Münze aus dem gegenüberliegenden Taschenbereich entfernt, wodurch die Tasche für unsere Münze geöffnet wird. Während Sie diesen Schlag spielen, sollte die Richtung der Münze in Richtung des oberen Teils der Tasche gerichtet sein. Wie in Abbildung 17-C gezeigt, wird unsere Münze durch den striker sehr hart getroffen, um die Münze von der gegenüberliegenden Basis zu entfernen. Dieser Strich wird auch als bomb bezeichnet. Um diesen Schlag zu spielen, benötigt ein Spieler Genauigkeit und Perfektion. Daher ist für diesen Schlag viel Übung und enorme Kraft in den Händen erforderlich.



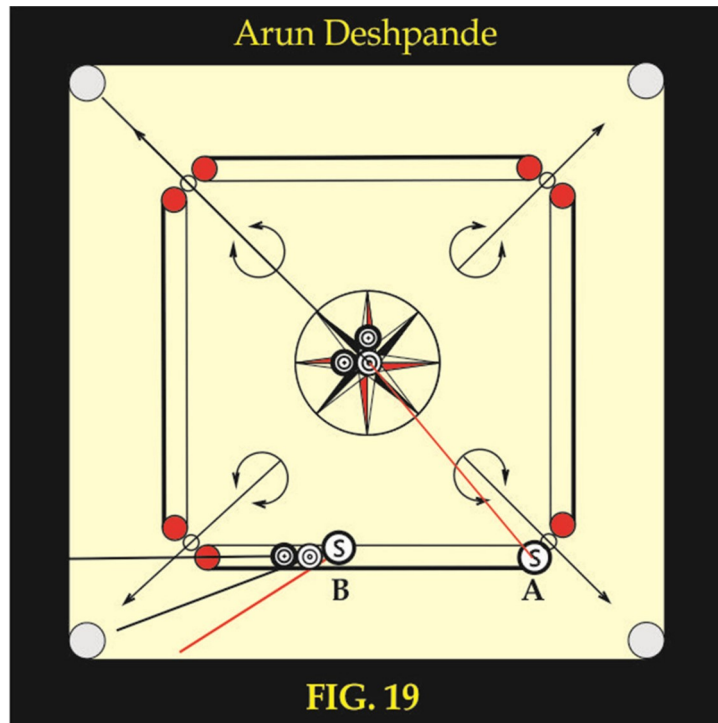
Wie in Abbildung 18-A gezeigt, sollte der striker, wenn sich eine Münze in der Mitte der Basislinien oder über den Basislinien befindet, in geringem Abstand davon platziert werden, sodass der striker nach dem Schneiden der Münze im Taschenbereich vom Seitenrahmen abweicht. Bei diesem Schlag kann der striker in den inneren Kreisbereich gebracht werden und dadurch Münzen aus diesem Bereich zu uns ziehen.

Durch einen bomb kann die Münze einfach aus dem gegenüberliegenden Rahmen entnommen werden. Wenn beim Spielen eines bomb der richtige Winkel eingenommen wird, kann der striker zu jedem Teil des carrom board gefahren werden, um schwierige Münzen zu uns zu ziehen. Wenn eine Münze unseren Grundrahmen berührt, kann anstelle eines slip ein bomb gespielt werden, wie in Abbildung 18-B gezeigt. Für diesen Hub sollte der striker sehr nahe an der Münze hart gegen den Rahmen gedrückt werden und nicht direkt auf der Münze. Für diesen Schlag sind große Genauigkeit und enorme Kraft im Daumen erforderlich. Auch wenn zwischen Münze und Rahmen eine Lücke besteht, kann dieser Schlag gespielt werden. Befindet sich unsere Münze in der Nähe der Basistasche und die Münze des Gegners auf den Basislinien, kann ein bomb auch gespielt werden, indem die Münze des Gegners auf unsere Münze, die sich auf der Tasche befindet, geschlagen wird. Viele Spieler kennen diesen Typ von bomb nicht.

Wenn sich unsere über der oberen Linie der Grundlinien befindet, kann diese

Münze durch Platzieren des striker in deren Nähe und Einstellen des richtigen Winkels eingesteckt und der striker an jedem Punkt des gegenüberliegenden Rahmens hart freigegeben werden. Mit diesem bomb kann ein Spieler Münzen auf seine Seite ziehen und schwierige Münzen von jedem Punkt des gegenüberliegenden Rahmens aus leicht herstellen. Wenn sich unsere Münze auf der Vordertasche befindet und die Münze des Gegners auf der Vordertasche

über der oberen Linie der Grundlinien kann auch dieser Schlag gespielt werden, indem die gegnerische Münze auf unsere Münze, die sich auf der Tasche befindet, losgelassen wird. Manchmal kann durch einen Schlag von touch ein bomb abgespielt werden. Für alle oben genannten Bomben ist ein einfaches Prinzip zu beachten: Beim Spielen eines bomb sollte sich die Münze mit einer minimalen Geschwindigkeit bewegen und striker sollte sich mit der maximalen (bestimmten) Geschwindigkeit bewegen, indem ein geeigneter Winkel eingestellt wird.



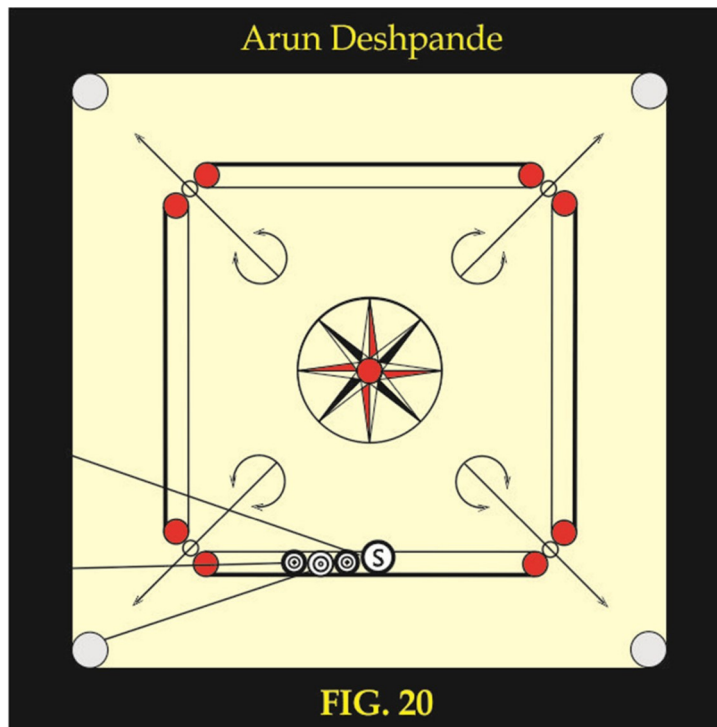
A,B- FORCE

FORCE:

Wie in Abbildung 19 gezeigt, befindet sich ein Queen im Mittelkreis und zwei Münzen berühren den Queen in einem Winkel von 45 Grad vom Weg zur Tasche. Wenn in dieser Position der striker auf den Queen mit einem Viertelpunkt-Hard losgelassen wird, kann Queen eingesteckt werden, indem die beiden Münzen des Gegners in zwei verschiedene Richtungen entfernt werden. Bei diesem Strich wird das Gleichheitsprinzip force angewendet.

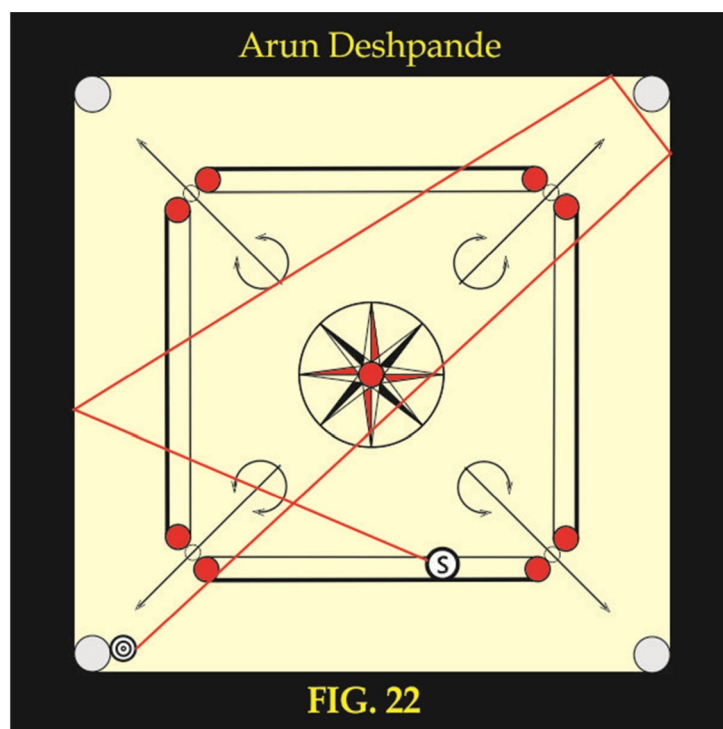
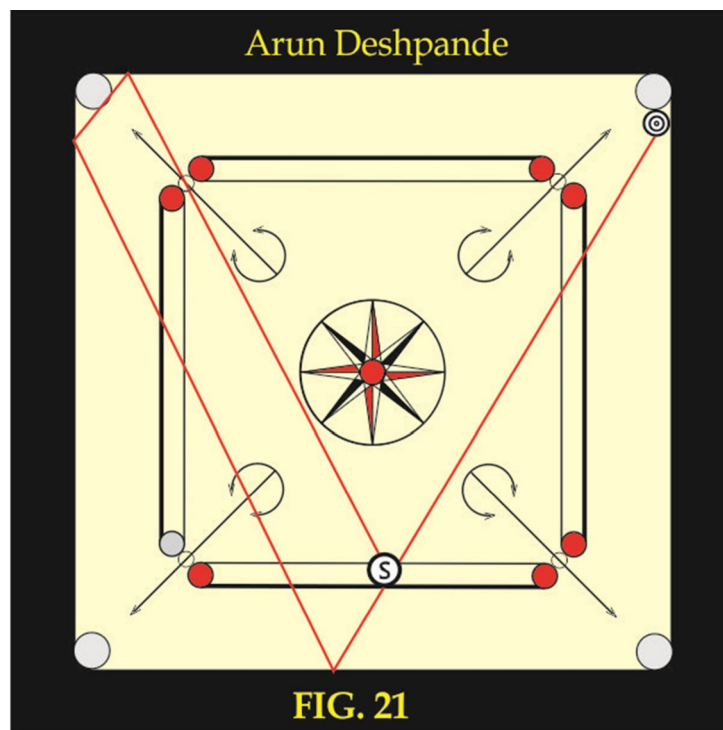
Wie in Abbildung 19-B dargestellt, befindet sich die Münze des Gegners auf den Grundlinien vor Queen, berührt sie oder befindet sich in einiger Entfernung davon. Indem Sie den striker ganz in der Nähe des Queen platzieren (so nah, dass er ihn berührt) und ihn in der Nähe des Fachs in Richtung des Grundrahmens schlagen, kann der Queen eingesteckt werden, indem die gegnerische Münze in einer geraden Linie bewegt wird. Selbst wenn sich in der

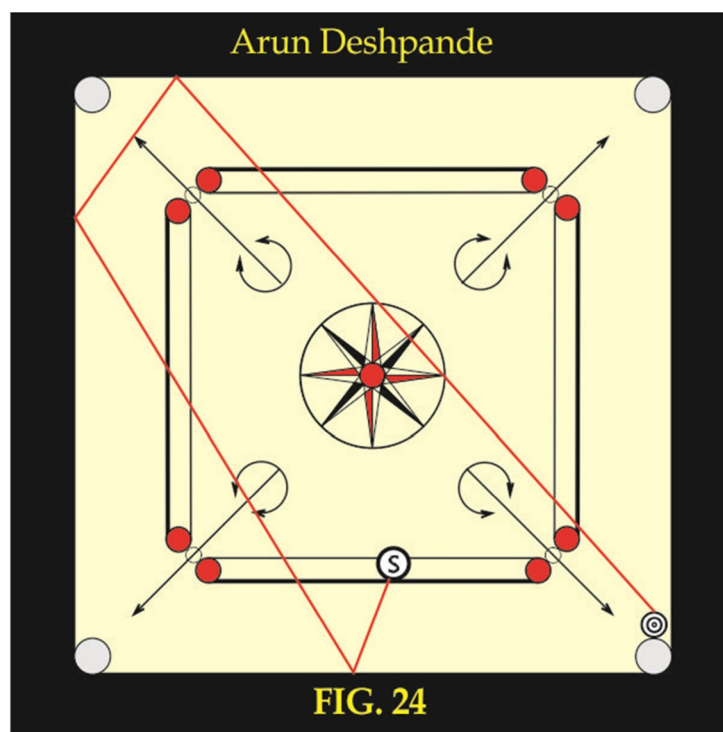
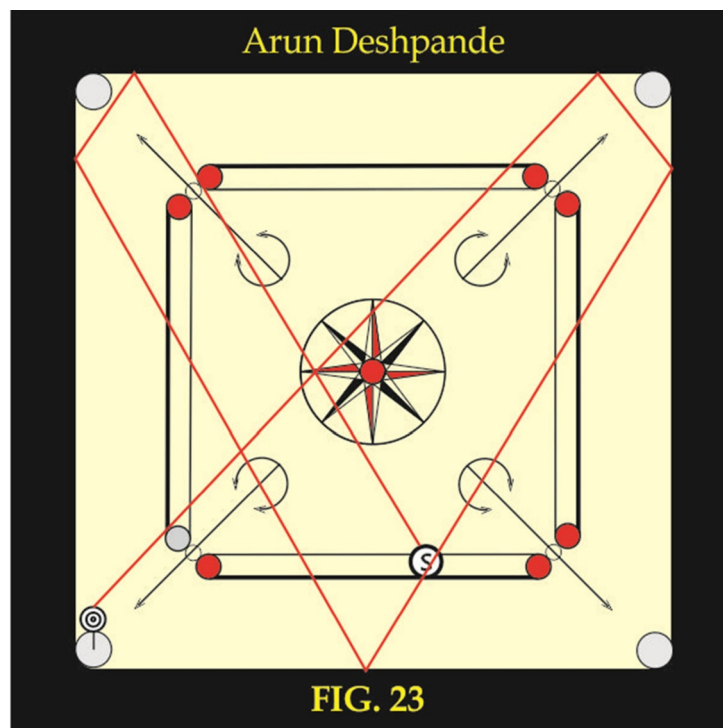
obigen Position zwei oder mehr Münzen des Gegners vor dem Queen befinden, kann der Queen mit dem oben genannten Prinzip immer noch eingesteckt werden, jedoch mit etwas mehr force. Oft ist anstelle von Queen unsere Münze da und kann auf die gleiche Weise eingesteckt werden.

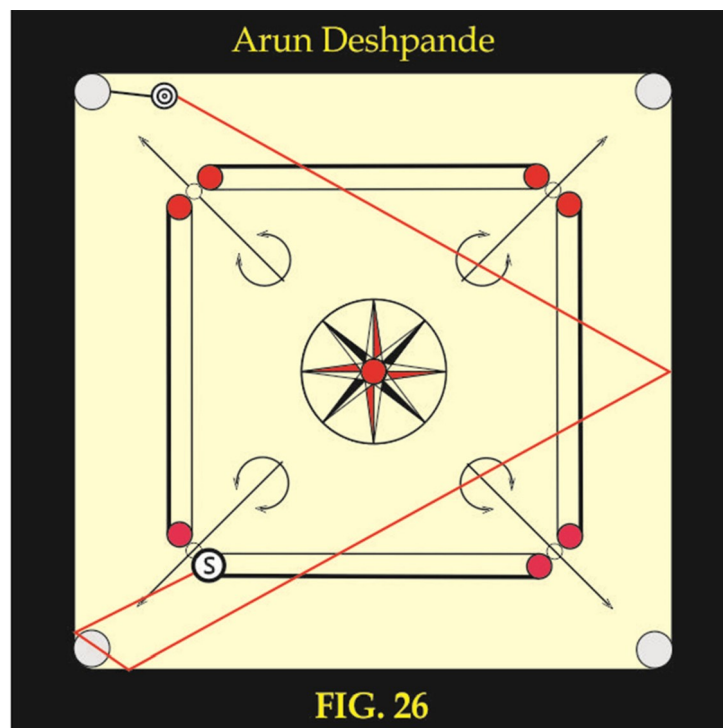
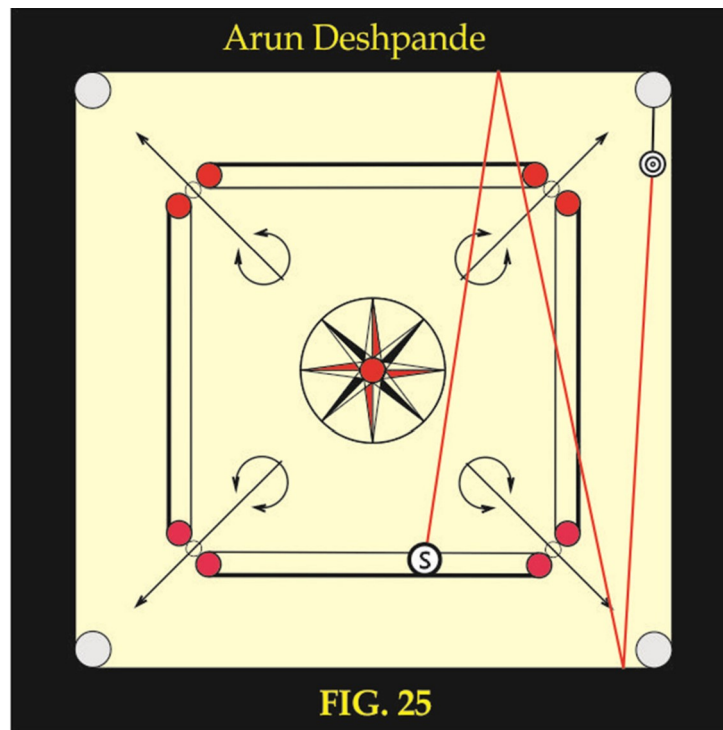


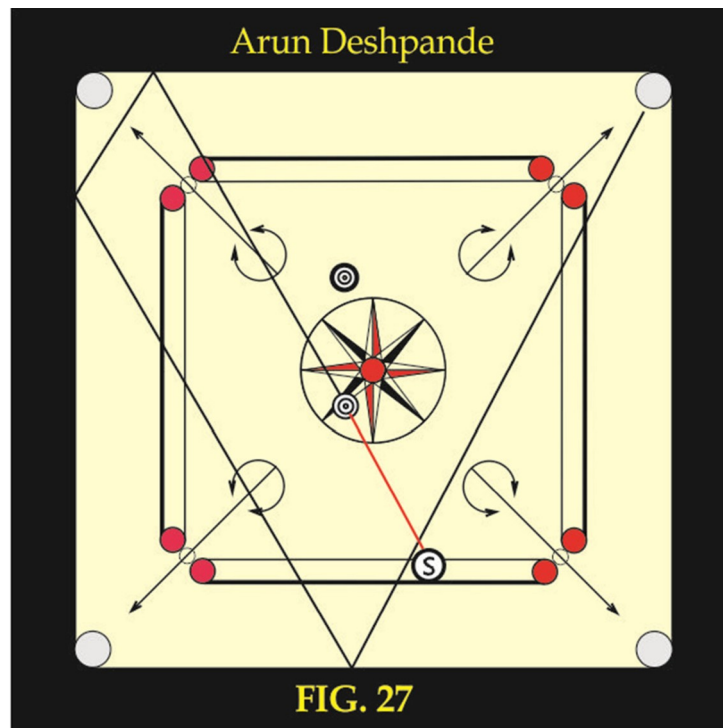
FORCE

Siehe Abbildung 20. Hier liegt der Queen zwischen zwei Münzen des Gegners und liegt leicht darunter. Es scheint sehr schwierig zu sein, den Queen einzustecken, aber in dieser Position ist es so einfach, dass ein Spieler ihn sogar mit geschlossenen Augen einstecken kann. Wie in Abbildung 20 dargestellt, kann Queen eingesteckt werden, wenn ein striker sehr nahe an der letzten Münze platziert und in Richtung des Seitenrahmens freigegeben wird, indem die erste und die letzte Münze des Gegners in einer geraden Linie entfernt werden. Siehe Abbildungen 21 bis 27. In diesen Abbildungen sind einige Ausstellungsstriche dargestellt. Für das Spielen eines Freundschaftsspiels sind diese Schläge nützlich. Die Zuschauer sind erstaunt, diese Striche zu sehen. Ein Spieler zielt auf einen anderen Punkt als die Münze und striker berührt die erwartete Münze, nachdem er drei oder mehr Frames getroffen hat. Wie in den Abbildungen 21 bis 26 gezeigt, kann der striker genauso wie der striker zu einer erwarteten Münze gebracht werden (wie in Abbildung 27 gezeigt), ebenso kann die Münze auch in die gleiche Richtung bewegt werden.









Kapitel 5

Verteidigung und Angriff

Die meisten Leute sind verärgert, wenn sie in carrom von der Verteidigung hören. Viele von ihnen sagen: „Warum sollte so ein schmutziges Spiel gespielt werden?“ Verteidigung und Angriff sind Teil des Sports, egal ob Major oder Minor, Indoor oder Outdoor. Die meisten Leute denken, dass eine Verteidigung in carrom lediglich dazu dient, die Münze des Gegners zu stören. Aber dieses Denken ist falsch. Sie erkennen die Bedeutung dieses Prinzips, wenn sie die Champions in Aktion sehen.

In carrom gibt es zwei Arten der Verteidigung

1) Direkte Verteidigung 2) Indirekte Verteidigung.

DIREKTE VERTEIDIGUNG:

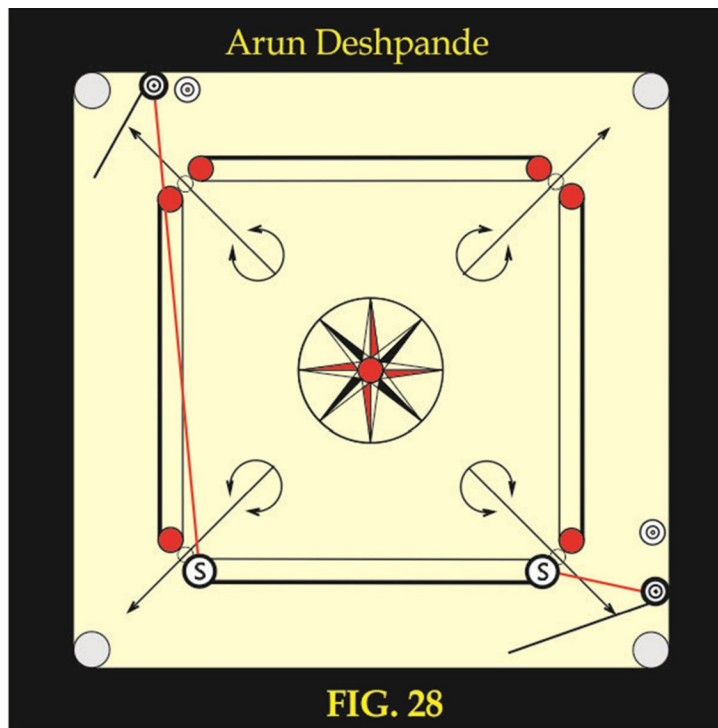
Wenn eine Münze des Gegners erschwert wird, ohne unsere Münze zu berühren, spricht man von direkter Verteidigung. Diese Art der Verteidigung wird im Doppel häufiger eingesetzt als im Einzel. Diese Art der Verteidigung scheint scheinbar sehr einfach zu sein, doch während man sie nutzt, erkennt der Spieler, dass es nicht so einfach ist, wie es scheint. Bei dieser Art der Verteidigung sollte die gegnerische Münze an der vorgesehenen Position sein. Um dies tun zu können, sollte ein Spieler die Geschwindigkeit des striker

kontrollieren können. Gleichzeitig muss er wissen, an welcher Stelle der Münze der striker ankommen soll. Für

Wenn er einen striker an dem bestimmten Punkt trifft, muss er über Genauigkeit verfügen. Kurz gesagt, Verteidigung ist nicht so einfach und erfordert hauptsächlich zwei Qualitäten (1) Genauigkeit und (2) Kontrolle über die Geschwindigkeit des striker. Im Einzel sollte die Münze des Gegners zu unserem Grundrahmen oder an einen rebound-Platz des Gegners gebracht werden. Im Doppel spielt ein Spieler unserer rechten Hand nach

Wenn wir an der Reihe sind, sollte seine Münze zu unserem linken Frame (dem gegenüberliegenden Frame des Gegners) oder zum rebound-Platz des Gegners gebracht werden. Oftmals müssen die Münzen des Gegners auf dessen rebound-Seite gebracht werden. Das Bringen einer Münze in eine solche Position erfordert eine enorme Kontrolle über den striker, denn wenn eine solche Münze sehr nahe an den Rahmen kommt, wird ein rebound für den Gegner einfach, oder wenn bei einem solchen Verteidigungsschlag der Schlag hart ist, kommt die Münze nach dem Auftreffen auf den gegenüberliegenden Rahmen heraus und wird für den Gegner leicht. Bleibt im Doppel von jedem pair eine Münze auf dem Spielbrett, dann versucht jeder Spieler, die Münze seines rechten Gegners schwer zu machen, wenn die eigene Münze für ihn nicht leicht einzustecken ist. Bei der Verwendung einer solchen Verteidigung sollte man bedenken, dass sein Gegner ebenfalls eine ähnliche Verteidigung spielen wird. Deshalb sollte er darauf achten, dass die Münze, die er dem Spieler zu seiner Rechten erschwert, so positioniert sein sollte, dass sein Partner sie auch seinem Gegner erschweren kann. Bei einer solchen Verteidigung können Spieler, die die Geschwindigkeit des striker kontrollieren und Geduld haben, nur solche Taktiken anwenden und das Spielfeld gewinnen. Nun stellt sich im Einzel die Frage, warum eine solche Verteidigung notwendig ist. Der Spieler verliert seinen Zug, indem er die Münze seines Gegners erschwert. Da es hier auch um die Münze des Spielers geht, ist der Gegner an der Reihe und darf seine Münze einstecken. Der Zweck, die Münze des Gegners schwierig zu machen, besteht darin, dass der Gegner versucht, eine schwierige Münze einzustecken. Manchmal wird es für ihn erneut schwierig, wodurch ein Spieler eine zusätzliche Runde erhält, um seine schwierige Münze einzustecken oder zu entfernen. Während ein Spieler seine Münze einsteckt, sollte er darauf achten, dass es ihm nicht erneut schwerfällt, da andernfalls der Zweck, die Münze des Gegners schwer zu machen, verfehlt wird. z.B. Wenn die Münze des Gegners zu unserem Grundrahmen gebracht wird, wird er versuchen, sie durch einen double einzustecken. Wenn beim Spielen eines double der Schlag langsam ist, wird es schwierig, die Münze auf der rebound-Seite zu halten. Auch wenn der Schlag hart, aber ungenau ist, kommt die Münze nach dem Auftreffen auf seinen Grundrahmen an die Stelle rebound. Natürlich sollte man für eine solche Verteidigung viel Geduld haben, denn manchmal muss die gleiche Münze für mehr als eine Runde schwierig gemacht werden. Manchmal schreien Zuschauer

einen Spieler an, der solch eine direkte Verteidigungstechnik anwendet. Zu diesem Zeitpunkt sollte ein Spieler seine Konzentration nicht verlieren. Dieselben Zuschauer loben oder schätzen den Spieler, wenn er dieses Brett durch den Einsatz direkter Verteidigung gewinnt.



Wie in Abbildung 28, A und B dargestellt, kann es auch erschwert werden, wenn eine Münze den gegenüberliegenden Rahmen und den Seitenrahmen in der Nähe der Tasche berührt, indem sie mit mehr als mittlerem force auf ihren Mittelpunkt trifft.

Marry-Leute gehen davon aus, dass bei Champions-Doppelspielen der vierte Spieler nicht an die Reihe kommt. Doch diese Annahme ist falsch. Der Spieler, der eine Pause hat, spielt so, dass sein Partner das Brett zu Ende bringen kann. Aber jeder vergisst, dass es zwischen den beiden Partnern einen Gegner gibt. Dieser Gegner steckt Münzen ein, die für ihn einfach sind, und macht anschließend dem Spieler zu seiner Rechten eine oder mehrere Münzen schwer. Somit gibt er seinem Partner einen Zug. Somit geht dieser Zyklus weiter. Im Doppel sollte jeder Spieler dafür sorgen, dass er das Brett zu Ende bringt oder es seinem Partner ermöglicht, das Brett zu Ende zu bringen.

Wenn Spieler Doppel spielen, sollten sie immer an ihren Partner denken. Manche Spieler spielen ein egoistisches Spiel und nehmen keine Rücksicht auf ihre Partner. Am Ende kommt es zum Streit. Zwischen den beiden Partnern sollte ein vollkommenes Verständnis herrschen. Dieses Verständnis ist bei Paarungen, bei denen beide Spieler Meister sind, sehr selten. Der Grund ist nichts anderes als Egoismus. Nun stellt sich die Frage: Was ist ein egoistisches Spiel? Wenn ein Spieler gute Schläge spielt, applaudieren die Zuschauer oft. Ein Spieler wird etwas zu selbstbewusst und geschmeichelt und versucht, Münzen zu spielen, die für ihn schwierig und für seinen Partner einfach sind, anstatt seinem Partner einen Zug zu geben. Er reitet hoch oben auf der Welle der

Wertschätzung, versucht unmögliche Schläge und verliert das Match. Diese Verständnisfrage stellt sich, wenn zwei Champions spielen, weil es ein Ego gibt

Zusammenstoß zwischen ihnen. Wenn sie das Match gewinnen, geht das Verdienst tatsächlich an beide, egal wer besser gespielt hat. Der Spieler, der ein gutes Spiel spielt, sollte von seinem Partner die größtmögliche Anzahl an Zügen bekommen, um das Brett selbst fertigzustellen, wenn es ihm möglich ist, das Brett fertigzustellen. Beim Doppelspielen sollte ein Spieler seinen Partner verstehen. Auch wenn sein Partner Fehler macht, sollte er ihn während des Boards nicht hochziehen. Wenn ein Spieler seinen Partner ständig wegen Fehlern feuert, gewinnen seine Gegner dadurch mehr Selbstvertrauen und gleichzeitig verliert sein Partner das Selbstvertrauen.

ERFAHRUNG IN MADRAS:

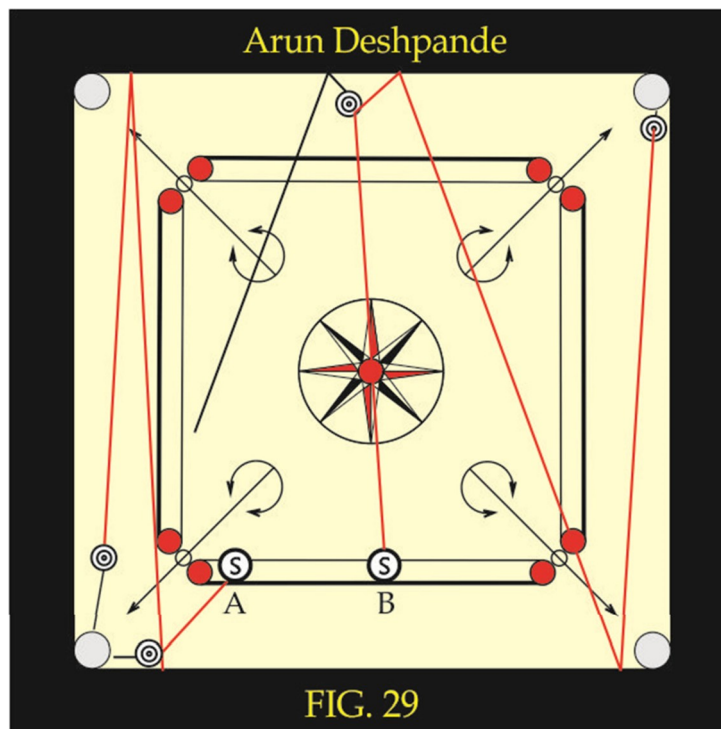
Aus meiner Madras-Erfahrung kann man verstehen, wie Spieler ihr Selbstvertrauen verlieren, wenn ihre Partner einen Streit mit ihnen haben, und man kann verstehen, wie ein verlorenes Spiel mit einem perfekten Verständnis zwischen den Partnern wiederhergestellt werden kann. Ramesh Chitty und ich trafen Sunderraj und Shivlingam im Halbfinale der nationalen carrom-Turniere, die 1970 in Madras durchgeführt wurden. Sunderraj spielte in hervorragender Form und Shivlingam unterstützte ihn ebenfalls gut. Sie haben das erste Spiel in nur drei Brettern gewonnen, ohne einen einzigen Punkt gegen uns zu kassieren. In der ganzen Halle herrschte Aufregung, denn wir waren der einzige pair aus Maharashtra, der an dem Turnier teilnehmen konnte, und wir waren für unser perfektes Verständnis bekannt. Obwohl Sunderraj und Shivlingam den Zuschauern in Madras gut bekannt waren, hatten sie auf nationaler Ebene keine gute Bilanz. Ramesh übernahm eine Verteidigungstechnik. Meiner Meinung nach ist er heute der beste Doppelspieler. Er blockte Sunderraj, aber dieser begann, die für ihn zugänglichen Münzen einzustecken und begann, die Verteidigung einzusetzen, als es keine Position für einen Abschluss gab. Es war notwendig, ihr Verständnis zu brechen. Geschickt änderte Ramesh sein Spiel und gab Sunderraj Chancen, das Spielfeld zu beenden, aber gleichzeitig hielt Ramesh immer mindestens eine Münze von Sunderraj fern, was verlockend war. Sunderraj wurde dazu verleitet, das Board fertigzustellen. Gleichzeitig sorgte Ramesh dafür, dass es mir immer leicht fiel, ins Ziel zu kommen. In die Falle getappt, verpasste Sunderraj das letzte Spiel zwei- oder dreimal, und ich bekam die Gelegenheit, das Board zu beenden. Wir haben den Vorstand gewonnen. Shivalingam verlor gegenüber Sunderraj die Beherrschung. Er erlaubte ihm nicht, ein kostenloses Spiel zu spielen. Er zwang ihn, ein defensives Spiel zu spielen. Infolgedessen haben wir dieses Spiel gewonnen. Vor Beginn des dritten Spiels bekamen wir 10 Minuten Pause. In dieser Zeit zog Shivalingam ständig Sunderraj hoch. Ramesh sagte dann: „Arun, ihr Verständnis ist am Ende und jetzt müssen wir die Tatsache ausnutzen.“

Als das dritte Spiel begann, begann Ramesh plötzlich ein Offensivspiel und

forderte mich auf, es ihm gleichzutun. Natürlich haben Shivlingam und Sunderraj eine Verteidigungstechnik übernommen. Dadurch verloren sie ihr Selbstvertrauen und versäumten es

Stecken Sie die Münzen ein. So hatten wir einen Vorteil, begannen mit mehr Offensive zu spielen und hatten die Situation vollständig unter Kontrolle. Wir haben dieses Spiel an drei Brettern gewonnen, ohne ihnen einen einzigen Punkt zu kassieren. Wir gewannen die nationale Doppelmeisterschaft, indem wir im Finale Y. Lazar und S. Dilli aus Tamilnadu besiegten. Im Einzel gewann Suhas Kambli aus Maharashtra die Nationalmeisterschaft, indem er im Finale S. Dilli aus Tamilnadu besiegte.

Die Methoden der direkten und indirekten Verteidigung sind in weiteren Abbildungen ersichtlich.



Wie in Abbildung 29-A dargestellt, befindet sich eine weiße Münze in der Nähe des Grundrahmens des Gegners und eine weiße Münze befindet sich in der Tasche. Wenn Sie den striker sehr hart auf die weiße Münze schlagen, die sich an der in Abbildung 29-A gezeigten Stelle in der Nähe des Grundrahmens des Gegners befindet, wird der striker kehrt zurück und trifft in der Nähe der Tasche auf Ihren Grundrahmen und kann die weiße Münze einstecken, die sich in der gegenüberliegenden rechten Tasche befindet, wodurch Sie Ihre schwierige Münze leichter erhalten. Wie in Abbildung 29-A gezeigt, kann unsere schwierige Münze an der rebound-Position einfach gemacht werden, wenn eine Münze an unserem Basisrahmen hart ist.

Wie in Abbildung 30-A dargestellt, berührt unsere Münze den gegenüberliegenden Rahmen und der Gegner hat eine einfache Münze für ihn.

Da unsere Münze den gegenüberliegenden Rahmen berührt, kann sie nicht cut sein und die Münze des Gegners kann nicht gezogen werden. Gleichzeitig liegt die Münze des Gegners in einer geraden Linie mit unserer Münze und daher ist auch ein glance nicht möglich. In dieser Position, wie in Abb. 3O-A wenn die

Die Münze des Gegners wird gegen den gegenüberliegenden Rahmen in der Nähe des Taschenbereichs geschlagen, wodurch der striker auf unsere Münze getrieben wird. Die Münze des Gegners gelangt zu unserem Basisrahmen, nachdem sie einen bestimmten Winkel mit dem gegenüberliegenden Rahmen gebildet hat, und unsere Münze geht in die Tasche oder kommt aus dieser Position heraus und wird für uns für die nächste Runde leicht. Dieser Strich sieht sehr einfach aus, ist es aber nicht. Für eine solche Verteidigung ist viel Übung erforderlich. Indem man die Münze des Gegners schwierig macht, kann der striker an verschiedene Punkte des gegenüberliegenden Rahmens gefahren werden, um unsere schwierigen Münzen einfach zu machen.

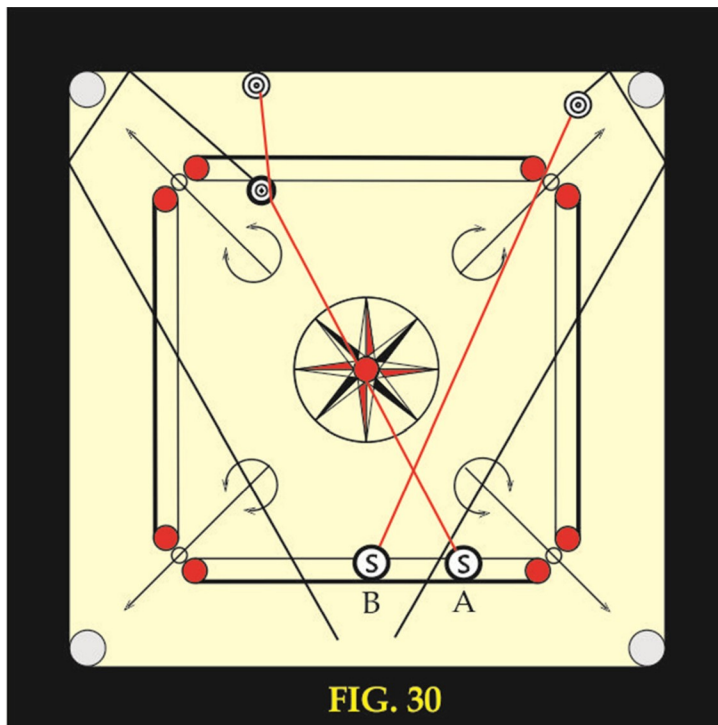


FIG. 30

Wie in Abbildung 30-B gezeigt, kann die Münze des Gegners, die sich in seiner Basistasche befindet, auch erschwert werden, indem man sie in die Nähe unseres Basisrahmens bringt. Bei diesen beiden Methoden sind Genauigkeit und eine gute Kontrolle über die Geschwindigkeit des striker erforderlich. Auf diese Weise kann jede Münze in der Nähe des gegenüberliegenden Rahmens zu unserem Grundrahmen gebracht werden. Durch Übung kann man verstehen, welcher Punkt der Münze getroffen werden muss, um sie zu unserem Grundrahmen zu bringen. Oft kommt es zu einer Position, die in Abbildung 31-A dargestellt ist. Die schwarze Münze des Gegners blockiert den Weg unserer weißen Münze, und die Spieler versuchen, sie mit einem harten rebound einzustecken. Sie glauben, dass durch den harten rebound-Befehl die Münze des Gegners entfernt und sein Betrüger eingesteckt werden kann. Die

einfachste und beste Methode besteht darin, die Münze des Gegners so zu treffen, dass sie zu unserem Grundrahmen gelangt, und gleichzeitig den striker zu unserer schwierigen Münze zu bewegen, um es einfacher zu machen. Beim Spielen dieses Schlages ist Vorsicht geboten

dass der Gegner keine Position für den glance bekommen sollte, um uns unseren Coin schwer zu machen.

Wie in Abbildung 31-8 gezeigt, kann beim Schneiden unserer Münze die Münze des Gegners zu unserem Grundrahmen gebracht werden, um noch einmal an der Reihe zu sein. Dieses Spiel heißt cut-Rückspiel. Es ist ein sehr nützliches Spiel, denn durch das Spielen eines solchen Spiels kann die Münze des Gegners schwierig gemacht werden, unsere schwierige Münze kann einfach gemacht werden und ein schwieriger Haufen kann geöffnet werden.

FALSCHES VERTEIDIGUNG UND IHR FOLGE:

Viele Spieler wissen nicht, was sie in kritischen Momenten spielen sollen. Ich spielte mit Kadir Khan im Finale des Nagpada Neighborhood House Open carrom-Turniers. Kadir Khans letzte Münze befand sich in der Nähe meiner linken Tasche und meine letzte Münze befand sich in der Nähe der gegenüberliegenden Tasche. Kadir Khan war an der Reihe. Der Queen befand sich in der Nähe des Grundrahmens. Kadir Khan spielte so, dass der Queen zwischen unsere beiden Münzen am Seitenrahmen kam. Das war das dritte und entscheidende Spiel. Die Punktzahl betrug insgesamt 28. Daher würde der Gewinner dieses Boards das Match gewinnen. In dieser Position habe ich den Queen etwas weiter geschoben. Kadir schob auch Queen von seiner Seite. Dies geschah dreimal oder öfter. Ich habe den Queen so von dieser Position entfernt, dass Kadir sich nicht sicher war, ob er ihn verteidigen oder einstecken sollte. Der Queen kam für einen cut für Kadir Khan in Position, deshalb hatte er vor, ihn zu KEEPTERM0012 zu schlagen, andererseits war er geneigt, ihn zu verteidigen, denn wenn er den Queen beim Schneiden verpasst hätte, hätte er das Match verloren. In diesem Dilemma versuchte Kadir den cut und verfehlte ihn. Ich bekam den Queen sehr leicht und bekam somit die Chance, das Spiel und das Match zu gewinnen. Er hatte einen Fehler in der Verteidigung gemacht. Wenn ich die richtige Verteidigung gespielt hätte, hätte ich eine sehr seltene Chance gehabt, dieses Spiel zu gewinnen. Meine Münze war so nah an der gegenüberliegenden Tasche, dass sie in die Tasche gefallen wäre, wenn ich sie nur mit dem striker berührt hätte, aber Kadir Khans Münze war nicht so nah an der Tasche. Daher hätte er seine Münze aus der Tasche nehmen sollen, die für den Queen gesperrt war. Dann hätte er zwei Seiten zur Verteidigung gehabt: 1) Sein Grundrahmen, 2) Seitenrahmen, wo meine Münze auf der Tasche war. Für mich wäre nur eine Seite zur Verteidigung übrig geblieben und das war mein Grundgerüst. Deshalb hatte er mehr Chancen, dieses Brett und das Spiel zu gewinnen, wenn er perfekt verteidigt hätte.

INDIREKTE VERTEIDIGUNG:

Indirekte Verteidigung kann durch viele Schläge erfolgen, die im Kapitel

„Schlagschauer“ gezeigt werden. Die Hauptschläge für die indirekte Verteidigung sind ein glance und ein brush. Meistens erfolgt die direkte Verteidigung zum Zeitpunkt des Fertigstellens des Bretts, während die indirekte Verteidigung jederzeit möglich ist.

ANGRIFF:

Aus dem Kapitel „Schlagschauer“ kann man verstehen, wie nützlich diese Schläge für die Offensive sind. Der Angriff ist eine sehr wichtige Technik des Spiels. Nur die Verteidigung kann nicht dazu dienen, das Spiel zu gewinnen. Ein Spieler muss sowohl Verteidigung als auch Angriff haben. Ein Spieler sollte zu Beginn des Spiels versuchen, in die Offensive zu gehen. Ein Spieler gewinnt durch ein offensives Spiel an Selbstvertrauen und hat das Gefühl, dass ihm jede Münze auf dem Spielbrett leicht fällt. Mangelnde Offensive untergräbt sein Selbstvertrauen und ein Spieler hat das Gefühl, dass jede Münze auf dem Spielbrett für ihn schwierig ist. Im Angriff ist es sehr wichtig, einen strategischen Plan hinsichtlich der zu spielenden Münze und der leicht zu spielenden Münze zu haben. Viele Spieler denken nicht daran und spielen ein ungeplantes Offensivspiel, in dem sie scheitern; z.B. Wenn die Münze des Gegners den Weg unserer Münze blockiert, entfernen wir sie, indem wir die andere Münze spielen. Aber wenn wir eine solche Münze entfernen, denken wir nicht an die Position, die sie erreichen wird, und deshalb wird sie manchmal zu einem Hindernis für unsere andere Münze. Daher sollte ein Spieler vor dem Entfernen der gegnerischen Münze deren Bewegung visualisieren und sicherstellen, dass sie kein Hindernis für seine andere Münze darstellt. Wenn diese Münze zwangsläufig andere Münzen blockiert, sollte ein Spieler zuerst diese anderen Münzen spielen und dann eine solche Münze entfernen. Wir brauchen also eine perfekte Planung im Spiel.

Oft bietet sich uns die Gelegenheit, den Abschluss zu schaffen. In dieser Position sollte ein Spieler perfekt planen und die Münze nacheinander spielen. Angenommen, es liegen fünf unserer Münzen auf dem Spielbrett und wir haben eine Endposition, aber eine unserer Münzen versperrt der Münze des Gegners den Weg. Wenn wir diese Münze zuerst spielen und eine der anderen vier Münzen verpassen, beendet unser Gegner das Spielfeld und wir geben unnötigerweise unserem Glück die Schuld. Aber wenn die Münze, die für den Gegner hinderlich war, zuletzt gespielt worden wäre, hätten wir trotz des Fehlens der vorherigen Münze eine weitere Chance gehabt. Daher sollte ein Spieler immer so planen, dass er auch dann noch einmal an die Reihe kommt, wenn er seine Münze verfehlt. Wir sollten die Anzahl der Züge, die wir unserem Gegner zugestehen, genau berechnen. Wir sollten immer versuchen, dem Gegner noch einen Zug zu entlocken; z.B. Wenn unser Gegner eine schwierige Münze hat, während wir zwei haben und wir an der Reihe sind, sollten wir nicht versuchen, eine einzelne Münze einzustecken, sondern wir sollten versuchen, eine einzustecken und die andere zu entfernen, oder wir sollten versuchen, beide unserer schwierigen Münzen zu entfernen. Wenn der Gegner an der Reihe ist, hat er eine für ihn schwierige Münze, die er einzustecken versucht.

Wenn wir an der Reihe sind, haben wir die beiden Münzen leicht und können so das Spielbrett gewinnen. Manchmal sind mehr Münzen des Gegners auf dem Spielbrett und wir haben eine Spielchance. In dieser Position sollten wir immer versuchen, das Spielfeld durch ein Angriffsspiel zu beenden, anstatt zu versuchen, das Spielfeld durch Verteidigung zu gewinnen. Gelingt uns das, erhält unser Gegner keine Chance auf das nächste Brett.

Ramesh Chitty und ich spielten im Finale der Maharashtra-Staatsmeisterschaft gegen Suhas Kambli und Vijay Sangam. Beide Paare waren bekannt und daher gab es eine Menge Zuschauer. Diese Menschenmenge war ein seltenes Erlebnis. So ein Erlebnis mit Zuschauern hatten wir noch nie gehabt. Durch den übermäßigen Druck der Zuschauer wurden unsere Stühle unter die Tribüne geschoben. Wir waren hilflos. Es gab keine Möglichkeit, ein Spiel zu starten. Als wir sie darum baten, zogen sie sich ein wenig zurück. Auch damals, wenn wir umgedreht wurden, mussten wir die Zuschauer jedes Mal auffordern, einen Schritt nach hinten zu machen, damit wir unseren Stuhl positionieren konnten. Es war keine absichtliche Aktion der Zuschauer, aber die Menschenmenge war so groß, dass sich jeder am anderen festhielt, um sich aufrecht zu halten. Ich fühlte mich an eine menschliche Pyramide erinnert. In der ersten Reihe waren die Stühle in aufsteigender Reihenfolge angeordnet, damit die Zuschauer das Spiel verfolgen konnten. Das Spiel begann. Suhas und Sangam gewannen den Wurf. Sangam startete das erste Brett. Er steckte acht weiße Münzen und den Queen ein. Er machte Suhas die letzte Münze leicht und sah Ramesh fragend an. Auch die Zuschauer applaudierten Sangam für sein Spiel. Als Ramesh an die Reihe kam, beendete er das Spielbrett. Das Spiel wurde so interessant, dass die Zuschauer mit Spannung dabei waren. Für jeden guten Schlag gab es Applaus. Wir alle beendeten ein Brett nach dem anderen, aber niemand konnte vorhersagen, wer gewinnen würde. Es war ein regelrechter Schlagregen und gleichzeitig war das Gefecht um Technik und Taktik in vollem Gange. Niemand war bereit aufzugeben. Die Noten gingen über. Beide Paare gewannen jeweils ein Spiel. Aufgrund des Andrangs der Zuschauer war es unmöglich, rauszugehen, um sich auszuruhen. Das Spiel wurde ohne Pause begonnen. Auch im dritten Spiel gab es einen harten Kampf. Die Zuschauer waren enorm aufgeregt. Jeder Spieler wartete darauf, dass sein Rivale einen Fehler machte. Am Ende erzielten beide Paare jeweils 28 Punkte. Die Zuschauer hielten den Atem an. Suhas war an der Reihe, das Board zu starten. Er gründete den Vorstand. Da es das letzte Brett war, übernahm er eine defensive Technik. Auch ich habe auf diesem Brett zwei, drei gute Schläge hinbekommen. Letztendlich hatten beide Paare noch jeweils eine Münze auf dem Brett. Jeder versuchte, seinem Partner die volle Chance zu geben. Es war wirklich ein hartes Spiel. Wir mussten den striker fest im Griff behalten und auch korrekte Schläge spielen. Gleichzeitig mussten wir Geduld bewahren. Letztendlich spielte Ramesh eine spektakuläre Verteidigung und die Münze wurde sowohl für Suhas als auch für Sangam schwierig. Suhas machte dann seine letzte Verteidigung und machte mir unsere Münze schwer. Ich war mir sicher, dass ihre Münze auch für sie schwierig war. Also versuchte ich, meine Münze in die dritte Tasche zu stecken. Es war ein so toller Treffer, dass meine Münze korrekt in der Tasche landete und die Zuschauer vor Freude überwältigt waren. Dieses Spiel hatte seine eigene

Bedeutung, da es unser Hattrick-Sieg im Doppel auf Staatsebene war. Wir haben es geschafft und bisher ist es keinem anderen pair gelungen.

Kapitel 6

QUALITÄTEN DER SPIELER:

Ein Spieler eines Spiels muss über bestimmte Qualitäten verfügen und ein carrom-Spieler bildet da keine Ausnahme.

Die erste und wichtigste Voraussetzung ist Selbstvertrauen. Für einen Spieler, der Selbstvertrauen hat, ist nichts schwierig. Er kann dann leicht lernen. Doch sobald er das Selbstvertrauen verliert, wird ihm die einfachste Aufgabe schwer. So kann auch ein carrom-Spieler mit äußerstem Selbstvertrauen seine schwierigen Münzen leicht machen. Während des Spiels kann er die Art und Weise vorhersehen, wie das Spiel von Anfang bis Ende erfolgen wird. Wenn es ihm jedoch an Selbstvertrauen mangelt, wird selbst seine Münze in der Tasche zu einer Herausforderung für ihn. Man muss daher Selbstvertrauen aufbauen, indem man ständig übt, den Griff voll ausnutzt und sich dem Spiel mit größter Hingabe widmet.

Lassen Sie mich im Folgenden einige Fälle nennen, die ich selbst erlebt habe und bei denen selbstbewusste Spieler eine großartige Leistung gezeigt haben.

In einem der offenen Halbfinale der carrom-Einzel, durchgeführt vom Jaihind Sports Club, Bombay, erreichten Apparao aus Andhra Pradesh und Ramesh Chitty aus Bombay das Finale. Dem Gewinner des Finales sollte eine Goldmedaille verliehen werden. Apparao hatte bereits in den vergangenen drei Jahren mit dem Gewinn der nationalen Meisterschaft einen Hatrick erzielt, während Ramesh Chitty nachweislich alle Goldmedaillenwettbewerbe gewonnen hatte. Das Spiel begann und Apparao konnte das erste Spiel problemlos einstecken. Ramesh glich jedoch aus, indem er das zweite Spiel gewann. Nach dem zweiten Spiel a

Wie üblich gab es eine Pause von zehn Minuten. Während sie Tee tranken, sagte Ramesh voller Zuversicht zu meinem Bruder, dass er das dritte Spiel gewinnen würde, selbst wenn Apparao die Führung übernehmen würde. Die Zuschauer genossen das Spiel und warteten gespannt auf den Sieg von Ramesh. Zu ihrer großen Enttäuschung zeigte Apparao jedoch eine hervorragende Form und erreichte 27, das Spiel war daher einseitig und ging völlig zu Gunsten von Apparao aus. Zu diesem Zeitpunkt begann Ramesh, gesegnet mit seinem Selbstvertrauen, sein eigentliches Spiel, das nicht nur seine Anhänger, sondern auch den Gegner Apparao in Erstaunen versetzte.

Ramesh glich das Spiel mit 27 Punkten aus. Die Zuschauer waren überwältigt von Freude und Ramesh eroberte das letzte Brett und damit das Spiel und den Wettkampf. Ihm wurde reichlich gratuliert.

In einem anderen Spiel in der Vanamali Hall (Bombay) standen sich Suhas Kambli und Azimuddin Shaikh gegenüber. Im dritten Spiel übernahm Suhas die

Führung und lag bei 27 gegen Azimuddins 16. Am letzten Brett musste Suhas brechen. Er eröffnete das Board ganz klassisch, indem er sein erstes in die Tasche steckte. Er sah, dass seine andere Münze in der Nähe der Tasche lag. Dann schleppte und brachte er alle seine Münzen an seine Seite. In diesen

Unter diesen Umständen spielte Azimuddin ein spektakuläres Spiel, das seinesgleichen suchte. Er ließ dann nicht zu, dass der striker in die Hände seines Gegners gelangte. Er nahm alle neun Münzen mit dem Queen in nur einem Zauberspruch und gewann das Match mit 13 Punkten.

Im nationalen Meisterschaftswettbewerb 1970 brachte ein in Madras ausgetragenes Spiel zwischen Suhas Kambli aus Bombay und Satyanarayan Dilli aus Madras erneut die große Entschlossenheit und das Selbstvertrauen beider Spieler zum Ausdruck. Im Finale meisterte Suhas das erste Spiel problemlos. Auch im zweiten Spiel führte er mit 28:6. Die Zuschauer sahen somit ein einseitiges Spiel, aber hier stoppte Dilli Suhas und glich das Spiel zum 28. aus. Er spielte am letzten Brett hervorragend und gewann das Spiel, am dritten und im letzten Spiel war die Situation genau umgekehrt. Dilli wurde von seinen Anhängern ermutigt und ging mit 28:6 in Führung. Die Zuschauer dachten, Suhas sei am Ende, als er das zweite Spiel verlor. Suhas war jedoch völlig zuversichtlich und glich anmutig den Punktestand auf 28 Punkte aus. Die Zuschauer schauten voller Freude zu und Suhas erzwang seinen Sieg, indem er das letzte Brett und das Spiel gewann.

KONZENTRATION:

Wenn wir konzentriert ein Buch lesen, erinnern wir uns an den Großteil des Gelesenen. Wenn wir uns auf carrom konzentrieren, können wir die sich ändernde Position der Münzen beobachten und so unser Spiel neu ordnen und manipulieren.

Die Konzentration des Geistes kann uns helfen, einen Punkt auf unserer Münze zu bestimmen, den wir treffen müssen, um sie einzustecken. Wenn ein Spieler nicht nach draußen schaut und sich nur auf das Spielfeld konzentriert, wird sein Sehvermögen geschärft und er gewinnt dadurch an Selbstvertrauen.

BEOBACHTUNG:

Spieler denken nie daran, das Spiel zu beobachten. Sie können nur durch Beobachtung lernen. Wer scharf beobachtet, kann lernen und sich verbessern. Ein Gegner kann auch durch die Beobachtung seines Spiels beurteilt werden und seine Mängel können am besten zu unserem Vorteil ausgenutzt werden.

In einem International First Test gegen SriLanka spielte ich gegen Fernando. Ich habe das erste Spiel verloren. Ich beobachtete Fernandos Spiel genau und

bemerkte, dass Fernando brush und glance maximal nutzte. Im zweiten Spiel habe ich so gespielt, dass Fernando keine Chancen bekommen konnte

seine Waffen zu benutzen. Dann verlor er sein Selbstvertrauen und gab im zweiten und dritten Spiel zu meinen Gunsten nach.

In Bombay traf ich auf einen Gegner, dessen Spiel auf der rechten Seite schwach war. Er spielte auf der linken Seite gut. Ich habe daher so gespielt, dass seine maximalen Münzen auf seine rechte Seite gebracht wurden. Sogar ich habe meine Platzierung von striker für die Pause nach rechts verschoben.

Unsachgemäße oder fehlende Beobachtung führt ebenfalls zu einer Fehlführung der Striche;

z.B. Befindet sich etwas Pulver in der Nähe der Münze, bemerkt der Spieler es nicht. Er spielt wie gewohnt und stellt fest, dass seine Münze das Fach nicht erreicht.

In einem Match im Nagpada Neighborhood House spielte Ramesh Chitty im Viertelfinale gegen Kadir Khan, Kadirkhans letzte Münze befand sich in der Nähe der Vordertasche. Kadir konnte jedoch keinen Pulverklumpen in der Nähe der Grenze entdecken. Er musste nur diese Münze einstecken, um das Match zu gewinnen. Die Art und Weise, wie Kadir den striker ergriff, verstand Ramesh als erfahrenen Spieler, dass Kadir einen double fällig machen würde. Kadir tat dies tatsächlich und verlor das Match, weil er es nicht schaffte, richtig zu beobachten.

Seien Sie niemals zu selbstbewusst:

So selbstbewusst ein Spieler auch sein mag, er sollte niemals zu selbstbewusst sein. Im Allgemeinen wird ein Spieler zu selbstbewusst, wenn er einen gewaltigen Vorsprung übernimmt. Ich werde nun einen Fall von Spielern zitieren, die das Spiel verloren haben, weil sie zu viel Selbstvertrauen hatten.

Im Finale auf Staatsebene, einem Doppelspiel zwischen Ippakkayal und Kairamkonda vom Bombay Amateurs Club und Suhas Kambli und Devji Sumra, einem bekannten pair in Bombay, gewann letzterer pair das erste Spiel problemlos an nur drei Brettern. Auch im zweiten Spiel erreichten sie wieder drei Bretter und fehlten nur noch einen Punkt, um das Spiel und das Match zu gewinnen. Kambli und Sumra wurden dann zu selbstbewusst und begannen mit größter Leichtigkeit zu spielen und versuchten, durch Ausstellungsschläge leichte Münzen einzustecken. Der Amateur pair spielte jedoch vorsichtig und gewann das zweite Spiel, wodurch Kambli und Sumra im dritten Spiel ihr Selbstvertrauen verloren. Sie verloren die Kontrolle über den striker und verloren das dritte Spiel und das Match nur aufgrund ihrer Selbstüberschätzung. In einem solchen Spiel auf Landesebene unterschätzte Suhas Kambli die Leistungen von Sumra, obwohl Sumra in diesem Turnier extrem gut spielte. Im Viertelfinalspiel zwischen Ramesh und Sumra verlor Ramesh und gab zu, dass Sumra trotz des besten Spiels, das er je gespielt hatte, eine hervorragende Form

zeigte, um ihn zu besiegen. Ramesh riet daher Mohamed Tahir, ein wachsames Halbfinalspiel gegen Sumra zu spielen. Tahir antwortete auch, dass er mit einer richtigen Verteidigung gegen Sumra spielen würde, und das tat er auch

zu sicher, dass Sumra nicht in der Lage sein würde, gegen ihn zu gewinnen. In diesem Spiel zeigte Sumra jedoch eine hervorragende Form und Tahir war verblüfft. Sumra gewann das Spiel gegen Tahir trotz der guten Verteidigung des letzteren problemlos. Im Finale Sumra

gegen Suhas Kambli spielen sollte, rieten die anderen Spieler Suhas, wachsam zu sein, da Sumra die Pause mit einer guten Leistung einleitete. Suhas war zu selbstsicher und sagte, dass auch er einen guten Break schaffen und auch eine solide Verteidigung aufbauen könne. Allerdings dominierte Sumra von Anfang an das Spiel und bevor Suhas Widerstand leisten konnte, gewann Sumra beide Spiele in nur 25 Minuten; Suhas konnte in einem Spiel nur fünf Punkte sammeln und im anderen Spiel keinen einzigen Punkt holen. Tahir und Suhas verloren daher aufgrund ihres übermäßigen Selbstvertrauens gegen Sumra.

Auch ich verfiel einmal in Madras einer Selbstüberschätzung. Suhas Kambli und ich erreichten das Einzelfinale, indem wir Satyanarayan Dilli bzw. Lazar besiegten. Ich habe das erste Spiel gemacht. Mir kam der Gedanke, dass Suhas selten eine Niederlage gegen einen Spieler von außerhalb Bombays erlitten hatte, und ich dachte daran, ihn zu besiegen. Ich wurde nachlässig, da ich das erste Spiel gewonnen hatte. Suhas hat jedoch richtig gespielt und ich musste dann als carrom-Spieler die schlimmste Niederlage aller Zeiten hinnehmen. Ich habe das zweite und dritte Spiel mit 29:0 und 29:0 verloren. Das ist das Schicksal eines zu selbstbewussten Spielers und war eine Lektion für einen zu selbstbewussten Spieler und eine Lektion für mich.

STABILITÄT ODER GEDULD:

Ein Spieler sollte um keinen Preis die Beherrschung verlieren. Selbst wenn einem Gegner die letzte Münze verbleibt, um das Brett, das Spiel oder das Match zu gewinnen, sollte man keine Niederlage akzeptieren, bis die Münze tatsächlich von seinem Gegner eingesteckt wird. Ich habe einige Spieler gesehen, die zu diesem Zeitpunkt eine Niederlage akzeptierten und das Spiel kassierten. Das ist absolut falsch.

In Nagpur, in einem Viertelfinalspiel zwischen mir und Stephenson aus Coimbatore, gewannen wir beide das erste bzw. zweite Spiel. Im dritten Spiel lieferten wir uns einen Kopf-an-Kopf-Kampf. Stephenson war 28, ich 27.

Stephenson hat das Spielfeld praktisch abgeräumt, und letztendlich war nur eine seiner Münzen auf dem Spielfeld, und zwar nur 1 Zoll von der rechten Tasche entfernt. Meine Niederlage stand unmittelbar bevor. Ich hätte die Niederlage akzeptieren und gehen können, blieb aber stillschweigend auf meinem Platz. Aufgrund seines übermäßigen Selbstvertrauens arrangierte Stephenson seinen Schlag falsch und statt die Münze leicht einzustecken, ließ er einen double fällig. Ich legte beide Münzen in den äußeren Kreis und er konnte keine davon einstecken. Letztendlich habe ich alle meine abgeräumt Fünf

Münzen, um das Spiel und das Match zu gewinnen.

In Madras musste ich im Halbfinale gegen Apparao spielen. Apparao hatte, wie bereits erwähnt, einen Hattrick in der Nationalmeisterschaft vorzuweisen. Wir haben beide genommen

jeweils ein Spiel. Ich habe ein wunderbares Spiel gespielt und auch die Zuschauer waren voll des Lobes für mich. Ich spielte also ein Offensivspiel und machte 27 Punkte gegen nur 2 von Apparao. Trotz der Situation war Apparao sehr ruhig. Langsam und stetig begann er, den Abstand zu verringern und gewann das dritte Spiel und das Match. Ich bin mir sicher, dass er es nur schaffen konnte, weil er die ganze Zeit geduldig war.

Ich hatte im Spiel von Ahmed Ansari aus Bombay eine hervorragende Kombination aus Selbstvertrauen und Geduld gesehen. Ich habe beim Nagpada Neighborhood House-Turnier in Bombay ein Match gegen ihn gespielt. Wir haben beide jeweils ein Spiel einstecken lassen und im dritten Spiel baute ich meinen Vorsprung auf 27 Null aus.

Danach spielte Ansari ein wunderbares Spiel. Er öffnete das Spielbrett und räumte es in einem Zauberspruch ab, wodurch er 14 Punkte erzielte. Auf dem Brett, das anschließend gespielt wurde, bekam ich einen Punkt und mein Punktestand erreichte 28. Er öffnete das Brett erneut und wiederholte die Anzeige, um 14 Punkte zu erzielen, und brachte meinen Punktestand auf insgesamt 28. Die Zuschauer spendeten ihm lauten Applaus. Obwohl ich eine Pause hatte, holte er am Brett den Punkt und gewann das Match. Dies war das einzige Beispiel in der Geschichte von carrom, bei dem ein Spieler zwei aufeinanderfolgende Pausen einlegte, um Spiele zu beenden. Der Rekord wurde von V. Lazar aus Tamilnadu bei den Madras Nationals gegen Kadirkhan aus Bombay eingestellt, aber er verlor das Spiel. Er hatte am letzten Brett des ersten Spiels und am ersten Brett des zweiten Spiels einen weißen Slam gemacht.

UNTERSCHÄTZEN SIE NIEMALS DIE GEGNER:

Unterschätze niemals deinen Gegner. Ich hatte diesen Fehler einmal im offenen Wettbewerb des Kurla Sports Club begangen. Ich spielte gegen einen Jungen, Balu Iyer. Da Balu Stammspieler des Kurla-Sportvereins war, war ich mit seinem Spiel gut vertraut. Es war die erste Runde des Spiels. Ich hatte beschlossen, dass ich versuchen würde, die gesamte Münze auf einmal einzustecken. Ich begann meinen Versuch mit dem ersten Brett, konnte aber nicht das Erreichen, was ich mir vorgenommen hatte. Im zweiten Spiel begann ich mit der Absicht, ein volles Brett zu bekommen, was mir aber nicht gelang. Ich habe Balu erlaubt, das Board zu gewinnen. Damit gewann er das zweite Spiel. Ich dachte, dass ich im dritten Spiel auf jeden Fall eine Pause bekommen würde, um das Spiel zu beenden. Allerdings begann das dritte Spiel so, dass meine Münze verwickelt wurde und ich meine Konzentration verlor. Balu nutzte die Situation voll aus und ging mit 23:0 in Führung. Da es sich um die erste Runde handelte, galt für sie die Beschränkungsregel auf 8 Bretter. Es sollten nur drei Bretter gespielt werden und es war für mich verpflichtend, das Spiel nur auf den verbleibenden drei Brettern zu spielen. Als ich die Situation erkannte, änderte ich mein Spiel und

dann wurde die Situation für mich günstig. Ich konnte in diesen drei Brettern 29 Punkte erreichen und mir das Match sichern. Letztendlich habe ich das Turnier gewonnen.

Aber ich konnte die erste Runde nicht vergessen, in der ich kurz davor stand, rausgeworfen zu werden, nur weil ich den Gegner unterschätzt hatte.

Ein weiteres Erlebnis hatte ich beim Bandra Open Carrom-Wettbewerb. In diesen Tagen hatte Abdul Jabbar bei Carrom-Wettbewerben für Aufsehen gesorgt. Er sollte gegen Devji Sumra spielen. Sumra war sehr jung und um das Brett bequem zu erreichen, musste er sich auf ein paar Kissen auf dem Stuhl stützen. Jabbar war daher am wenigsten besorgt und spielte ein unverantwortliches Spiel. Doch bevor Jabbar sich die Situation vorstellen konnte, verbuchte Sumra das erste Spiel an nur vier Brettern und innerhalb von kaum sieben Minuten. Jabbar kam sofort zur Besinnung und verstand die Situation vorsichtig. Er gewann das zweite und dritte Spiel aufgrund seiner Erfahrung und der Einsatz aller ihm zur Verfügung stehenden Taktiken. Jabbar musste hart kämpfen, um dieses Match zu gewinnen, wenn er Sumra weiterhin unterschätzt hätte, wäre er besiegt worden. Einige Jahre später kämpfte derselbe pair erneut in Vanmali Hall, Dadar. Es war ein unvergessliches Spiel. Beide spielten im ersten Spiel sehr gut und erzielten insgesamt 28 Punkte. Das letzte Brett sollte von Jabbar eröffnet werden und er nutzte die Position aus und steckte mit dem Queen die gesamte Münze ein, um das Spiel zu gewinnen. Im zweiten Spiel wiederholte er eine ähnliche Leistung und gewann das Match. Wann

Die Punktzahl betrug erneut jeweils 28. So gelang Jabbar ein Break, um am letzten Brett jedes Spiels zu beenden. (ein Rekord).

EIN OFFENER GEIST:

Einige Spieler fangen nach einer guten Leistung an zu denken, dass sie der Meister sind, und jetzt gibt es nichts mehr zu lernen. Sie vergessen bequemerweise, dass Wissen ein riesiger Ozean ist und alles, was wir lernen, nur ein mikroskopischer Teil davon ist. Jeder Spieler sollte immer bedenken, dass er immer mehr lernen muss. Sobald diese Spieler ihre geplanten Spiele beendet haben, verlassen sie die Halle und zeigen kein Interesse daran, den Spielen anderer zuzuschauen. Sie möchten nie von anderen lernen. Jeder Schlag auf dem Spielfeld verändert die Position der Münze auf dem Spielbrett und bei solchen Gewinnchancen ist es sehenswert, wie andere spielen und was sie erreichen. Aus solchen Erfahrungen können wir nur lernen. Ein wunderbarer Schlag, cut oder glance, der von einem Spieler gespielt wird, kann uns dazu bringen, darüber nachzudenken, ihn in unserem Spiel zu verwenden, vorausgesetzt, wir schenken dem Spiel der anderen die gebührende Aufmerksamkeit. Ein Spieler sollte einen kreativen Geist haben. Er sollte immer auf der Suche nach neuen Schlägen oder Kombinationen verschiedener Schläge sein.

ÜBEN:

Übung ist eine Notwendigkeit für jedes Spiel. Es kann auf verschiedene Weise und mit verschiedenen Mitteln erlangt werden. Man kann es allein schaffen, indem man selbst verschiedene Striche, Schnitte und Blicke ausprobiert. Einige Spieler spielen mit vergleichsweise weniger erfahrenen Spielern. Sie dominieren in einer solchen Praxis natürlich, aber diese Methode bringt auf lange Sicht keinen Nutzen. Soweit möglich sollte man mit einem besseren Spieler oder zumindest mit einem Spieler seines eigenen Niveaus üben. Man sollte mit Spielern verschiedener Stile üben, um mit einem qualitativ hochwertigen Spiel in touch zu kommen. Wenn wir immer wieder mit denselben Spielern spielen, wird unser Spiel stereotyp und eintönig. Für kontinuierliches Üben sollte man Geduld und Konzentration mitbringen. Die Kombination dieser Eigenschaften ist im Fall des fünfmaligen Nationalmeisters Suhas Kambli bewundernswert. Er verbringt Stunden damit, alleine zu üben. 1959 wurden Suhas und ich für die Junioren-Nationalmeisterschaft in Hyderabad ausgewählt. Damals wurden die nationalen Wettbewerbe auf 32 x 32 Zoll großen Brettern ausgetragen. Wir waren es gewohnt, auf Brettern mit den Maßen 29"x29" zu spielen. Alle Spieler in Bombay mussten daher auf einem 32 x 32 Zoll großen Brett trainieren und ein solches Brett wurde uns im Ghalib Club Bombay zur Verfügung gestellt. Ich ging immer in den Club und trainierte. Zu meiner Überraschung traf ich Suhas nie im Club, da er mit dem „Drachensteigen“ beschäftigt war. Ich denke, Gott hat diesen Spieler reichlich beschenkt, da er ein Experte in allen möglichen Spielen ist. Einmal besuchte er den Galib Club und spielte gegen mich. Zuvor hatte ich

keine Gelegenheit, sein Spiel mitzuerleben. Suhas verlor natürlich gegen mich in nur 3 Brettern und ohne einen einzigen Punkt gegen seinen Namen. Er nahm diese Niederlage so sehr auf, dass er danach 36 Stunden lang ohne Essen und Trinken auf diesem Brett trainierte. Er ist ein einzigartiges Beispiel für eine solche Konzentration. Anschließend nahm er am Wettbewerb teil, um ein zu werden

Sensation in Hyderabad. Natürlich bleibt es jedem einzelnen Spieler überlassen, wie lange und in welcher Form das Training erfolgen soll. Es hängt alles von der Griffigkeit ab. Ich habe eine andere Methode. An dem Tag, an dem ich ein Spiel bestreiten muss, trainiere ich nie. Ich sitze am carrom-Tisch und habe den gleichen ernsthaften Wunsch zu spielen, da ich mir dieses Vergnügen den ganzen Tag über vorenthalten habe. Ich denke, deshalb kann ich eine sehr gute Show abliefern. Für den Fall, dass ich täglich an einem Wettbewerb teilnehmen muss, ist mein Spiel am Vortag mein Training. Zwischen meinen beiden Spielen trainiere ich nicht. Natürlich ist mein Griff einfach und mein Herz und meine Seele im Spiel sind meine Stärke. Carrom hat meine Routine daher nie unterbrochen. Bei einem der nationalen Wettbewerbe traf ich im Viertelfinale auf Suhas Kambli. Das Spiel fand am Abend statt und ich habe es gemäß meiner Routine getan

nicht touch carrom tagsüber. Im Gegensatz dazu übte Suhas die ganze Zeit. Der Funktionär des Vereins bat mich, ein wenig zu üben. Er fragte sich, ob ich zum Spielen oder zum Ausruhen gekommen war. Ich war taub und wartete sehnsüchtig auf den Abend. Aufgrund meines ernsthaften Wunsches zu spielen, habe ich eine hervorragende Leistung gezeigt. Obwohl Suhas mir im ersten Spiel nie erlaubte, den Queen ein einziges Mal einzustecken, gewann ich das erste Spiel. Auch das zweite Spiel konnte ich problemlos gewinnen. Allerdings bin ich der festen Überzeugung, dass ein Spieler in der Lage sein sollte, über längere Zeiträume zu spielen. Bei nationalen Wettbewerben müssen täglich etwa fünf Spiele ausgetragen werden und der Spieler muss 10 bis 12 Stunden am Tag ununterbrochen spielen. Ramesh Chitty, ein Star in Bombay, braucht weniger Übung, ist aber nicht in der Lage, stundenlang zusammen zu spielen. Infolgedessen dominierte er zwar lokale Turniere, musste jedoch bei den nationalen Meisterschaften eine Niederlage gegen ungesetzte Spieler hinnehmen. Ein paar Spieler üben auf „Bulldog Carrom board“. Die Rahmen solcher Spielbretter sind im Vergleich zu „Champion-Spielbrettern“ breiter. Für Spieler, die mit Bulldog-Spielbrettern trainieren, ist es schwierig, auf einem Champion-Spielfeld zu spielen, das für die Spiele verwendet wird. Die Spieler trainieren auf dem Bulldog-Brett, das einen breiteren Rand als das Champion-Brett hat und daher ihren Griff verändert. Diese Änderung ist so geringfügig, dass ein Amateur sie möglicherweise nicht einmal bemerkt. Wenn sie das Spiel verlieren, geben sie letztendlich der Atmosphäre in der Halle die Schuld. Ihre anhaltende Niederlage entmutigt sie manchmal in Wettbewerben.

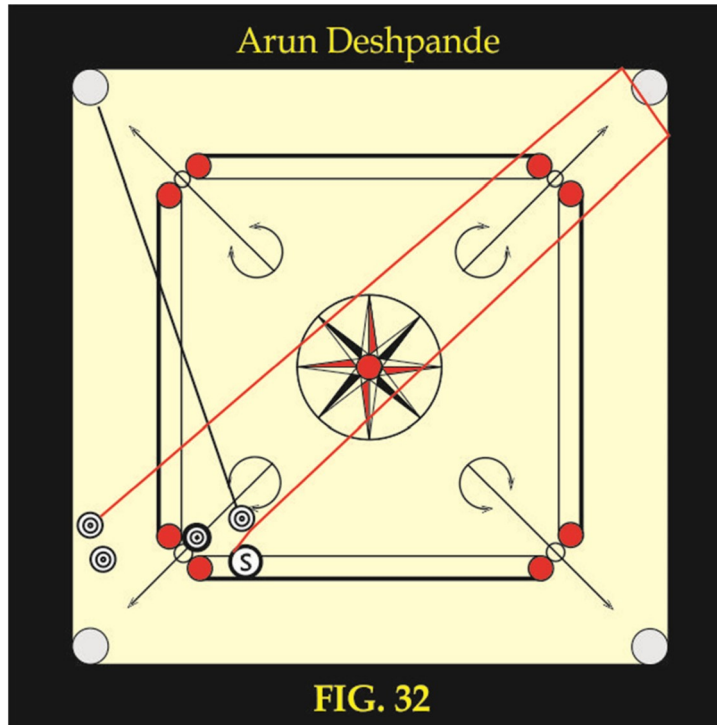
Manche Spieler bereiten bewusst Boards mit kleineren Taschen vor. Dies geschieht, um die Genauigkeit des Spiels zu erhöhen. Der Spieler, der auf einem solchen Brett trainiert, muss seine Münze nur in einer geraden Linie einstecken, da die Taschen gerade ausreichen, um die Münze aufzunehmen. Letztlich ist der Spieler nicht daran gewöhnt, solche Schläge auszuführen, die sonst notwendig

wären. Es stimmt nicht, dass derjenige ein Champion ist, der die Münze gerade einsteckt. Es gibt mehrere Spieler, die in der Lage sind, korrekte gerade Schläge auszuführen. Sie können die Meisterschaft nicht gewinnen, da sie andere Möglichkeiten nicht nutzen. Einige Spieler trainieren kommerziell organisiert

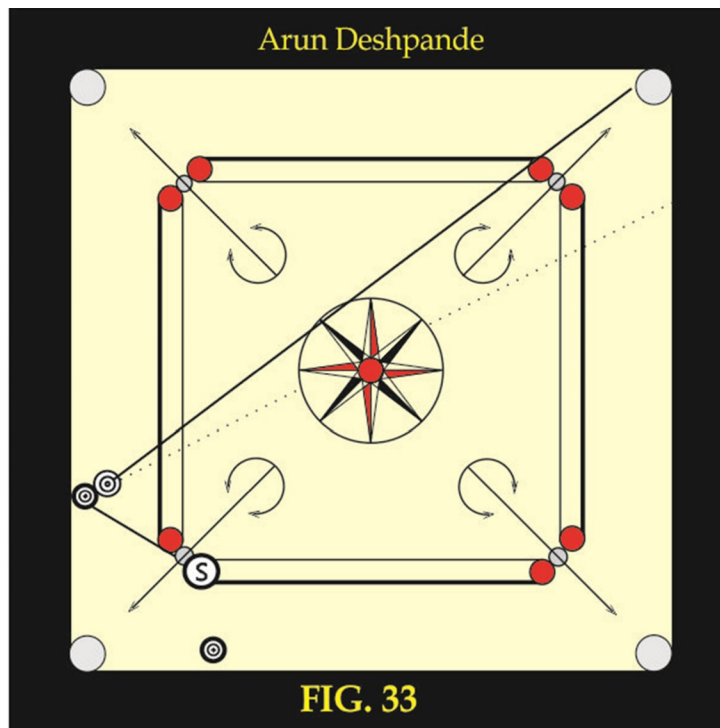
Vereine. In diesen Clubs muss der Verlierer einen bestimmten Betrag an den Clubbesitzer zahlen. Der Eigentümer wiederum stellt Materialien wie carrom board, Münzen, striker, Pulver, elektrische Ausrüstung usw. zur Verfügung, zahlt die Miete für den Ort und behält den Restbetrag als seinen Gewinn. In solchen Vereinen versucht ein Spieler, gegen einen unterlegenen Spieler zu spielen, um die Zahlung von Gebühren zu vermeiden. Allmählich gewinnen die schwachen Spieler den Vorteil, ihr Spiel zu verbessern. Einige von uns sind der Meinung, dass es in gewisser Weise angemessen ist, in Vereinen zu spielen, da der Spieler sein Bestes gibt, um sein Geld nicht auszugeben. Ich stimme diesem Idealismus jedoch nicht zu. Ich habe das Gefühl, dass diese Spieler mit defensiven Taktiken beten. Während das Spielen von Wettspielen und das Geldverdienen zu einem ihrer Ziele wird. Sie stehen ständig unter dem Druck, nicht zu verlieren, und werden letztendlich Opfer von Frösteln, Zittern, Verlust des Halts, mangelnder Positionierung, Rückwärtstaumeln usw. aus Angst und Panik. Dies ist das Ende ihres Spiels. Einige, die noch überleben, können ihre Form nicht beibehalten. Einige Zuschauer bieten zugunsten bestimmter Spieler. Da der Spieler dabei nichts zu verlieren hat, spielt er ein flottes Spiel, aber letztendlich ist auch er frustriert, wenn ein großer Teil seines Gewinns vom Bieter geschluckt wird. Schließlich versucht er, selbstständig zu wetten. Da Geldverdienen zu seinem Geschäft wird, nimmt er nie an Wettbewerben teil und schafft es nicht, die Gunst der Zuschauer zu gewinnen, die echte Bewunderer des Spiels sind.

Kapitel 7

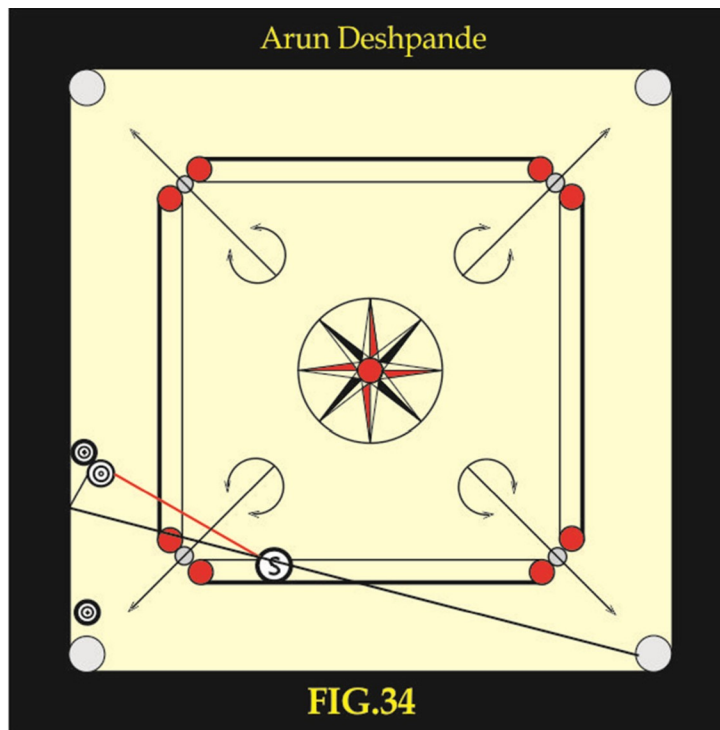
FORTGESCHRITTENE SCHLÄGE



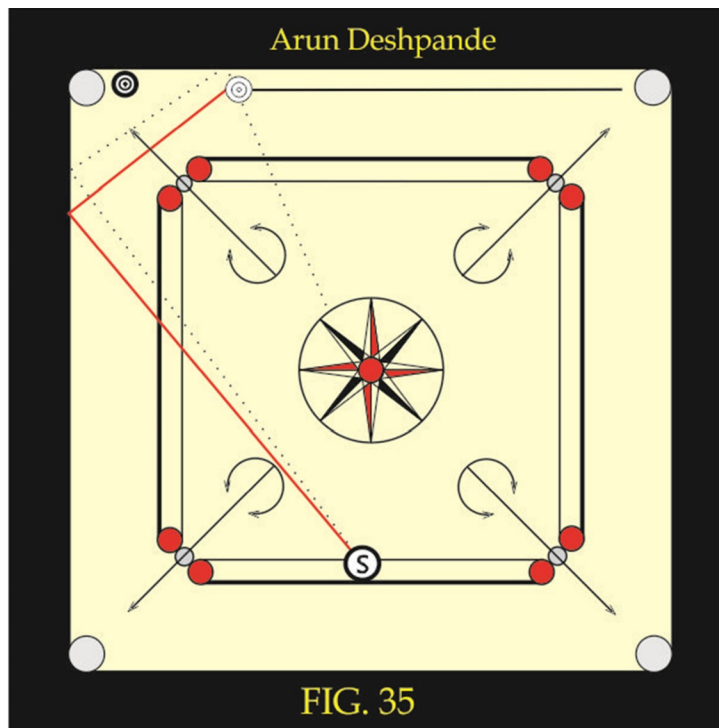
In Abb. 32 gibt es drei weiße Münzen und eine schwarze Münze des Gegners. Unsere beiden Münzen sind an der Position rebound schwierig. Die Position dieser beiden Münzen ist für rebound schwierig und daher sollte ein anderer Schlag versucht werden, um das Spielfeld zu beenden, da sonst der Gegner das Spielfeld gewinnt, indem er seine einzigen Münzen auf dem Spielfeld einsteckt. Wie in Abb. 32 gezeigt, sollte striker in einer geraden Linie mit der weißen Münze platziert werden und wir sollten cut mit force verbinden. Der striker trifft auf den gegenüberliegenden Taschenbereich auf der rechten Seite und kehrt zurück, um die beiden schwierigen weißen Münzen freizugeben und es uns zu ermöglichen, das Spielfeld fertigzustellen.



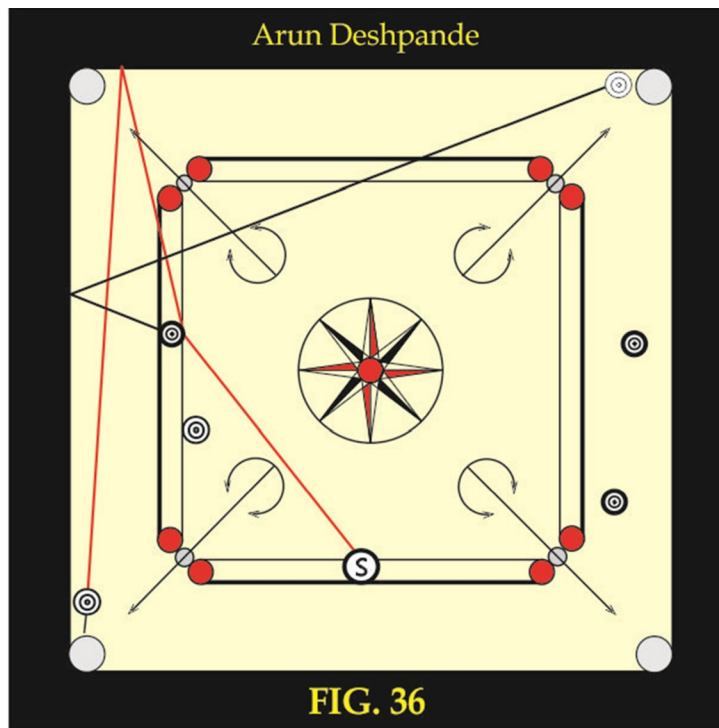
Die in Abb. dargestellte Position. 33 scheint schwierig zu sein. Es gibt zwei schwarze Münzen des Gegners und eine weiße Münze unseres Gegners. Diese weiße Münze kann weder cut noch von einem rebound eingesteckt werden. Wie in Abb. gezeigt. 33 Der striker sollte auf dem Grundkreis platziert werden und die schwarze Münze an der im Diagramm gezeigten Stelle treffen. Die weiße Münze wird in das gegenüberliegende rechte Fach gesteckt. Dieser Schlag ist im Vergleich zu allen anderen Schlägen sehr einfach. Beobachten Sie die Position dieser beiden Münzen. Wenn Sie eine gerade Linie von der Mitte dieser beiden Münzen nehmen, werden Sie feststellen, dass die gerade Linie nicht auf die Tasche trifft, sondern auf den rechten Rahmen in der Nähe des Taschenbereichs. Wenn diese gerade Linie in der Tasche zusammentrifft, kann die weiße Münze auf diese Weise nicht eingesteckt werden.



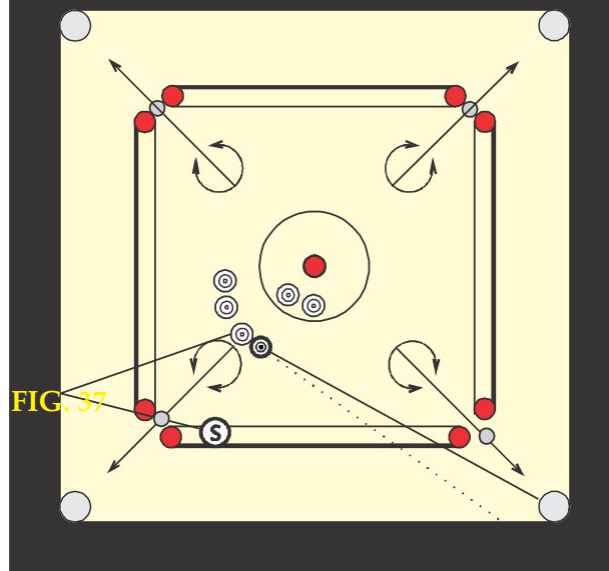
Es gibt zwei schwarze Münzen und dazwischen liegt eine weiße Münze. Diese Münze lässt sich nur schwer einstecken. Der striker sollte wie in Abbildung 34 gezeigt platziert und an der Stelle etwas über der Mitte angeschlagen werden. Diese weiße Münze wird touch, die schwarze Münze, trifft dann auf den linken Seitenrahmen und gelangt dann in die rechte Basistasche. Dies ist ein schwieriger Schlaganfall, der aber nach dem Üben betet werden kann. Auch wenn die Position dieser beiden Münzen an unterschiedlichen Stellen oberhalb oder unterhalb dieser Position liegt, wird die weiße Münze eingesteckt.



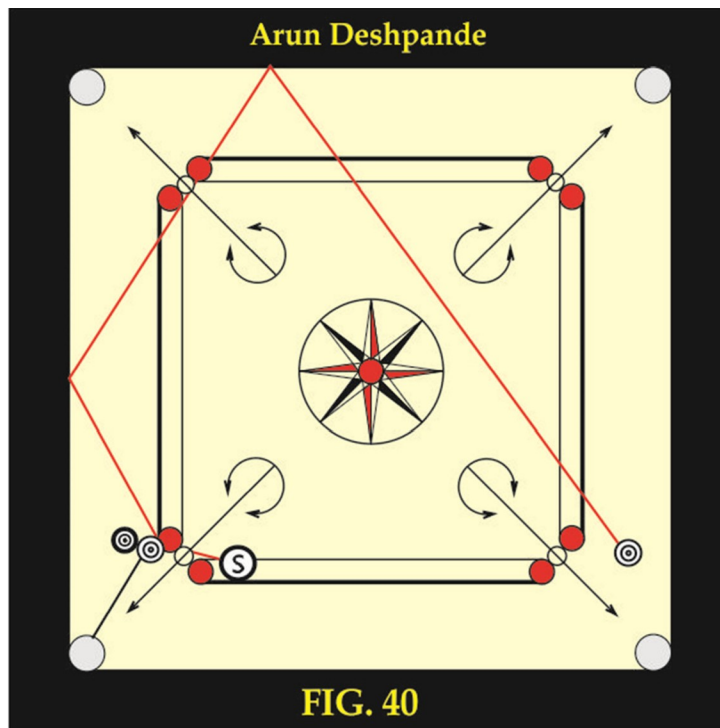
Es gibt zwei schwarze Münzen und eine weiße Münze. Eine schwarze Münze ist für den Gegner sehr einfach, aber die andere Münze ist für ihn schwierig. Mit Hilfe der schwarzen Münze, die sich in der Tasche befindet, kann das ganz einfach gemacht werden. In dieser Position ist die weiße Münze schwierig. Wenn Sie genau hinsehen, werden Sie feststellen, dass die weiße Münze etwas vom gegenüberliegenden Rahmen entfernt ist. Diese weiße Münze kann wie in dieser Abbildung gezeigt eingesteckt werden. Bei diesem Schlag gibt es zwei Chancen. Wenn der striker an der richtigen Position trifft, wie in Abb. 35 gezeigt, kann die Münze eingesteckt werden, oder wenn der striker zuerst den gegenüberliegenden Rahmen in der Nähe der weißen Münze trifft und dann die weiße Münze an der richtigen Stelle trifft, um sie einzustecken. (Siehe gepunktete Linien)



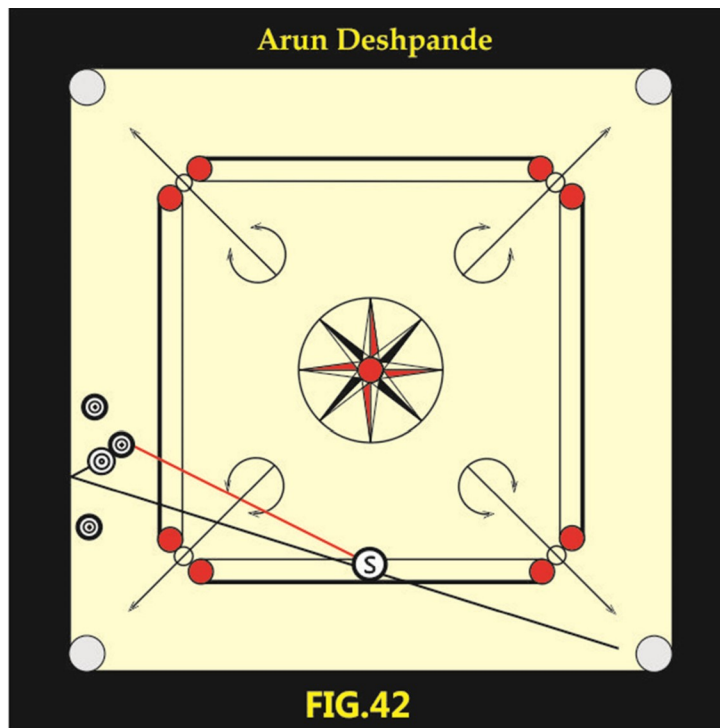
Es ist in Abb. zu sehen. 36, dass es drei schwarze Münzen des Gegners und drei weiße Münzen unseres Gegners gibt. Eine dieser drei schwarzen Münzen versperrt unserer einen weißen Münze den Weg. Hier können wir die schwarze Münze des Gegners ausnutzen, wie in Abb. 36 gezeigt. striker sollte in der Mitte der Grundlinie platziert werden und an der im Diagramm gezeigten Stelle mit etwas mehr force auf die schwarze Münze treffen. Es gibt drei Chancen in diesem Schlag. 1) Beim Kreuzen der dritten Tasche trifft die schwarze Münze auf die weiße Münze auf der gegenüberliegenden rechten Tasche und diese weiße Münze landet in der Tasche. 2) Die schwarze Münze wird entfernt und striker schlägt auf die weiße Münze im linken Basisfach und diese weiße Münze wandert in das linke Basisfach. 3) Beide weißen Münzen werden eingesteckt. eines mit dem striker und das andere mit der schwarzen Münze.



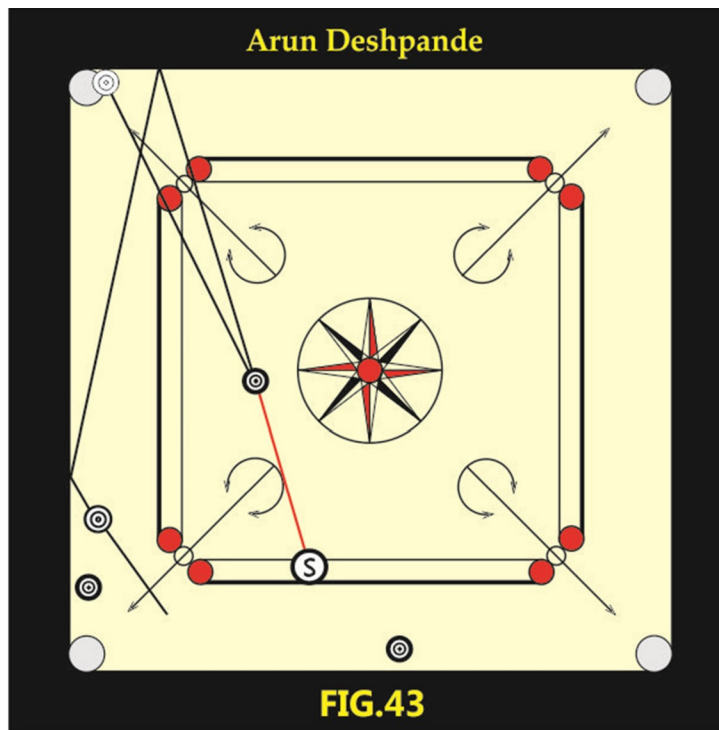
In Abb. Die 37 schwarze Münze liegt zwischen den vier weißen Münzen des Gegners. Diese schwarze Münze kann nicht in die gegenüberliegende linke oder rechte Tasche gesteckt werden. Wenn Sie die Schussposition von Schwarz und Weiß beobachten, werden Sie feststellen, dass die Richtung dieses Schusses nicht auf die Tasche, sondern auf den Basisrahmen in der Nähe der Tasche gerichtet ist. Hier gilt die Regel, die in Abb. angegeben ist. 9B kann angewendet werden. Daher kann dieser Schlag nicht von rebound gespielt werden, da der striker den in der Abbildung gezeigten Punkt nicht treffen kann. Daher gibt es nur eine Möglichkeit, diese schwarze Münze einzustecken, und zwar muss der striker im linken Bild getroffen werden, von wo aus er zum Schuss zurückkehrt und die schwarze Münze nach rechts wandert Bodentasche.



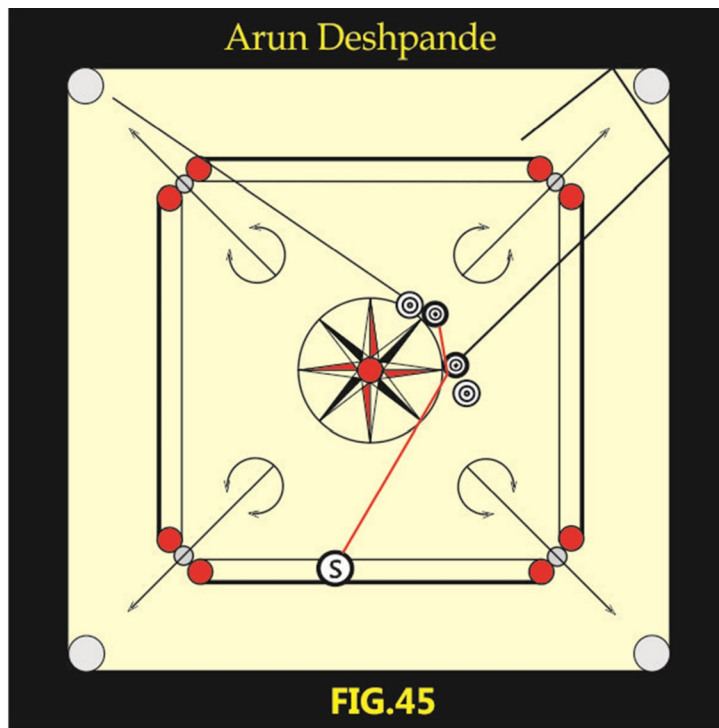
In Abb. 40 gibt es zwei weiße Münzen, die für uns schwierig zu sein scheinen, und eine schwarze Münze, die für den Gegner einfach ist. Platzieren Sie den striker wie in der Abbildung gezeigt und schlagen Sie mit etwas mehr force auf den oberen Teil der weißen Münze. Die weiße Münze gelangt mit dem touch-Strich in die linke Basistasche und der striker kehrt mit der zweiten weißen Münze zurück, die sich an der rebound-Position befindet, nachdem sie den linken und gegenüberliegenden Rahmen getroffen hat. Dieser Strich ist eine Kombination aus dem Strich touch und dem Strich bomb. Auch wenn zwei weiße Münzen schwierig sind, können wir das Spielfeld mit dieser Schlagkombination beenden.



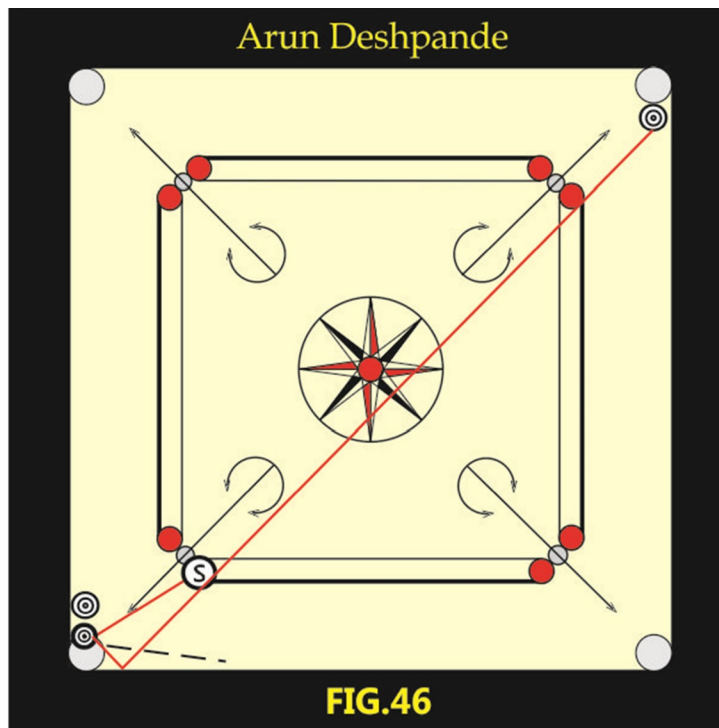
In Abb. 42 Eine weiße Münze liegt zwischen drei schwarzen Münzen. Diese weiße Münze kann wie in Abb. 42 gezeigt eingesteckt werden. Beobachten Sie die Position dieser beiden schwarzen und weißen Münzen. Wenn der Winkel dieser beiden Münzen mit dem linken Rahmen größer ist, kann diese weiße Münze eingesteckt werden. Nur wenn dieser Winkel vorhanden ist, sollte dieser Schlag gespielt werden, sonst werden alle schwarzen Münzen für den Gegner leicht. Wenn dieser Schlag aufgrund eines falschen Winkels nicht gespielt werden soll, sollte die schwarze Münze, die sich in der Nähe der Tasche befindet, von ihrer Position entfernt werden, damit der Gegner diesen schwarzen Schlag nicht ausnutzen kann.



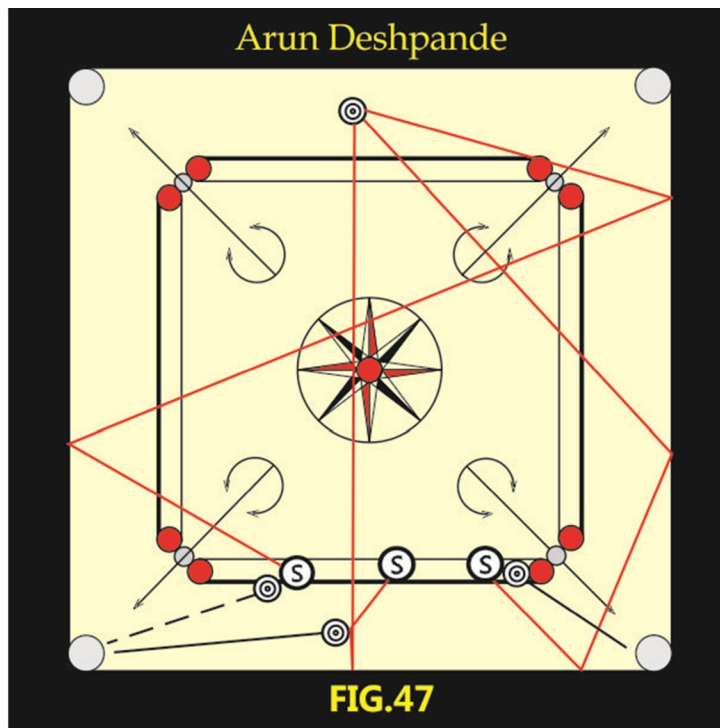
In Abb. 43 ist eine weiße Münze, die sich auf der Position rebound befindet, schwierig, während die andere Münze, die sich auf der gegenüberliegenden linken Tasche befindet, sehr einfach ist. Die schwierige weiße Münze kann durch Verdoppelung der schwarzen Münze auf der weißen Münze und gleichzeitiges Fahren des striker auf der weißen Münze, die sich auf der gegenüberliegenden linken Tasche befindet, erleichtert werden. Mit diesem Strich kann das Brett fertiggestellt werden. Dieser Schlag ist nicht so einfach und erfordert daher Übung. Für diesen Schlag ist etwas mehr force anzuwenden, dann kommt es nicht zu einer Kollision zwischen striker und der schwarzen Münze.



Wie in Abb. gezeigt. 45, die schwarze Münze, die ein Hindernis für die weiße Münze darstellt, kann entfernt werden, indem der striker darauf geschlagen und der striker am Queen abgelenkt wird, wodurch der Queen in die gegenüberliegende linke Tasche gesteckt wird. Wenn Sie den Schuss beobachten, werden Sie feststellen, dass der Schuss nicht auf die Tasche, sondern auf den linken Rahmen gerichtet ist. Daher sollte der striker nach einer Ablenkung durch die schwarze Münze an der in dieser Abbildung gezeigten Stelle auf die schwarze Münze des Schusses treffen.



In Abb. 46 gibt es zwei weiße Münzen und nur eine schwarze Münze, die sich auf der Tasche befindet. Angenommen, die Punktzahl beträgt jeweils 24 und Sie müssen die weiße Münze spielen. Platzieren Sie Ihre striker-Position auf dem linken Grundkreis und schlagen Sie mit etwas mehr force auf den unteren Teil der schwarzen Münze. Ihr striker schlägt auf die schwarze Münze, Ihren Grundrahmen, und dann auf die weiße Münze, die sich in der gegenüberliegenden rechten Tasche befindet. Die weiße Münze wandert in die Tasche und die schwarze Münze gelangt zu Ihrem Grundrahmen, sodass Sie auch die andere Münze einstecken können. Dieser Schlag hat den Vorteil, dass die weiße Münze nicht in die Tasche gelangt, die schwarze Münze gelangt zu Ihrem Grundrahmen und wird für Ihren Gegner schwierig.



Wie in Abb. 47, A, B und C gezeigt, können Sie die verschiedenen Positionen des bomb-Strichs beobachten und sehen, wie der striker zur weißen Münze gefahren werden kann, die sich im gegenüberliegenden Rahmen befindet. Beobachten Sie sorgfältig die Positionen und Winkel, in denen der striker die schwierige Münze erreichen kann.