

TECHNIQUES ET COMPÉTENCES DU CARROM

Écrit par



M. Arun Deshpande

**Pour plus d'informations pratiques, rendez-vous sur ma chaîne YouTube «
Arun Deshpande » (vidéos mises en ligne par Srikant Potharkar) et
abonnez-vous à la chaîne.**



MANTRA

Cher lecteur,

Je voudrais vous dire ceci « MANTRA » avant que vous ne commenciez réellement à lire les techniques présentées dans ce livre. Soyez sincère avec le carrom. Considérez-le comme un membre de votre famille très proche. Ne le commercialisez pas. Ne pariez pas dessus. Tout comme une dispute avec un proche, qui n'a qu'un caractère temporaire, considérez votre défaite dans ce jeu comme un revers passager. Ne vous fâchez pas contre le plateau de carrom ou striker à cause de cette défaite. Restez fidèle au carrom et vous obtiendrez alors les meilleurs résultats escomptés.

--Auteur

Arun Deshpande

INDEX

QU'EST-CE QUE LA PRISE «

CARROM » EXACTEMENT ?

POSITION ASSISE, SÉRIE DE

COUPS, QUALITÉS

DÉFENSIVES ET OFFENSIVES

DES JOUEURS, COUPS

AVANCÉS

L'ÉVOLUTION DU CARROM

Qu'est-ce que le « carrom » exactement ?

Équipement –

Plateau de carrom –

Contreplaqué – La surface de jeu du plateau de carrom est en contreplaqué et mesure 29 pouces de côté. Son épaisseur varie généralement entre 12 mm et 16 mm.

Cadres – Le plateau de carrom comporte quatre cadres, un de chaque côté. Chaque cadre mesure trois pouces de largeur. L'épaisseur de chaque cadre est de deux pouces.

Trous – Le plateau de carrom comporte quatre trous situés aux quatre coins. Chaque trou mesure 4,45 cm de diamètre.

Lignes de base – Il y a quatre lignes de base. La distance entre ces deux lignes est de 3,18 cm.

Cercles de base – Il y a huit cercles de base mesurant 3,18 cm de diamètre et peints en rouge.

Cercle central – Il y a un cercle central de couleur rouge d'un diamètre de 3,18.

Cercle extérieur – Il y a un cercle extérieur de 17 cm de diamètre.

Pièces – Il y a 9 pièces blanches, 9 pièces noires et une pièce rouge. La pièce rouge s'appelle Queen.

Au total, il y a 19 pièces. Le diamètre de chaque pièce est de 3,18 cm. Leur hauteur varie entre 5,25 cm et 5,50 cm.

Striker – Le poids du striker ne doit pas dépasser 15 g. Le diamètre maximal du striker est de 4,13 cm.

Support – La hauteur du support est comprise entre 63 cm et 70 cm.

Tabouret ou chaise – La hauteur du tabouret ou de la chaise doit être comprise entre 40 cm et 50 cm.

Lampe – La lampe, équipée d'un abat-jour, doit être suspendue au centre du plateau de carrom de manière à ce que la lumière directe ne soit pas dirigée vers les yeux des joueurs.

Position assise – En simple, les joueurs sont assis face à face.

En double, les partenaires sont assis face à face.

Règles de base -

Disposition des pièces - La pièce rouge (Queen) doit être placée au centre du cercle. Ensuite, les pièces noires et blanches sont disposées en alternance à côté de la pièce queen pour former un petit cercle. Formez ensuite l'autre cercle de manière à ce que les pièces blanches dessinent la lettre « Y ».

Tour de jeu. Tant qu'un joueur empoché ses pièces, son tour se poursuit.

Partie - La partie se joue en 25 points.

Comment marquer des points - Chaque pièce vaut un point et le Queen en vaut trois. Le joueur qui empoché toutes ses pièces remporte la partie. Le joueur obtient un nombre de points égal au nombre de pièces de son adversaire encore sur le plateau, plus trois points pour le Queen s'il l'a empoché.

Queen - Queen comporte trois points. Après avoir empoché Queen, un joueur doit empocher sa pièce. C'est ce qu'on appelle la « couverture ». Si un joueur n'empoché pas sa pièce après avoir empoché Queen, alors Queen est retiré de la poche et placé dans le cercle central par l'arbitre.

Fautes - Il existe deux types de fautes : la faute simple et la faute technique. Une faute technique est une faute commise avant d'empocher une bille. En cas de faute technique, le tour du joueur se poursuit.

On parle de « faute simple » lorsqu'un joueur commet une faute après ou pendant qu'il empoché une pièce.

« Due » - Si, lors de la mise en poche d'une bille, seule la bille striker est empochée, on parle alors d'un « due ». Une bille du joueur à l'origine du « due » est retirée et placée par l'adversaire dans le cercle extérieur. Le joueur perd son tour. Si le joueur empoché striker avec la pièce, on parle alors d'un « due double ». Dans ce cas, deux pièces sont placées par l'adversaire dans le cercle extérieur. Le joueur conserve son tour.

Autres règles -

Un joueur doit touch les deux lignes pendant la partie. Le cercle de base rouge doit être entièrement recouvert lorsqu'on joue à partir de celui-ci.

Pendant le jeu, les coudes ne doivent pas toucher la surface de jeu. Pendant le jeu, les pieds ne doivent pas franchir les lignes imaginaires.

Si une pièce sort du plateau de carrom, l'arbitre la replace dans le cercle central. Si la pièce est en position verticale, elle reste telle quelle. Les pièces superposées restent telles quelles.

Poignées

La prise en main est très importante au carrom. Vous devriez adopter une prise en main naturelle.



PRISE NATURELLE

Il existe de nombreux types de prises. La prise la plus courante consiste à utiliser l'index et le pouce. Voir la photo ci-dessus. C'est une prise très simple qui nécessite peu d'entraînement. Dans cette prise, tous les autres doigts reposent sur le contreplaqué. Cela

Cette prise présente de nombreux avantages. Elle permet au musicien de garder un contrôle maximal sur le striker. Elle reste stable et ferme, car tous les autres doigts s'appuient sur le contreplaqué. Un musicien qui utilise cette prise peut jouer dans un espace réduit.

Il arrive parfois que l'espace disponible pour la prise soit insuffisant ; dans ce cas, le joueur peut jouer en soulevant tous les autres doigts du contreplaqué à l'aide de son index. Cette prise permet au joueur de jouer avec la même aisance des deux côtés (gauche ou droit) du plateau de carrom. Ainsi, le jeu du joueur ne présente aucune faiblesse d'un côté ou de l'autre. Dans cette prise, les ongles de tous les doigts touchent le plateau. Par conséquent, si un ongle a poussé plus que d'habitude, la prise s'en trouvera modifiée. Ces détails mineurs sont très importants au carrom.



PRISE EN CISEAUX

En Inde, cette prise est principalement utilisée pour le break. Au Sri Lanka et aux Maldives, elle est employée comme prise naturelle. En Inde, seuls Ivon Marquis et Kadir Khan ont utilisé cette prise comme prise naturelle. Cette prise présente de nombreux inconvénients. Il est très difficile de jouer du côté droit avec cette prise.



POIGNÉE DE VERROUILLAGE

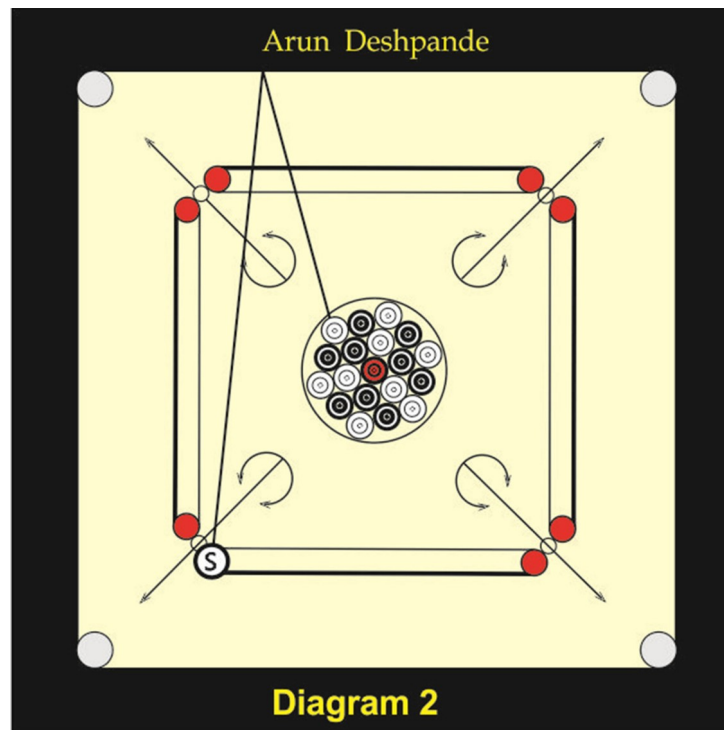
Vous devriez apprendre cette prise si votre prise naturelle n'est pas une prise « locking ». Grâce à cette prise, vous pourrez développer la puissance nécessaire pour réaliser des coups puissants. En 1982, j'ai passé un mois à Delhi avec Suhas Kambli et nous nous entraînions dur pour disputer des matchs de démonstration lors des Jeux asiatiques, lorsque j'ai remarqué que Suhas Kambli réalisait de nombreux coups puissants grâce à sa prise en « locking grip » naturelle. Sa prise naturelle est une combinaison du pouce, de l'index et de l'auriculaire, mais chaque fois qu'il avait besoin d'un peu plus de force, il remplaçait son auriculaire par le majeur. Je l'ai simplement essayée et j'ai commencé à frapper fort avec cette prise. J'ai pris plaisir à l'utiliser et, dès que j'en avais l'occasion, je m'en servais. Suhas se moquait de moi car je n'arrivais pas à viser correctement avec cette prise. J'ai dû déployer tous mes efforts pour la maîtriser. Pour ce type de prise, il faut caler l'index entre le pouce et le majeur. En général, avec cette prise, l'index, qui sert à frapper la balle, ne touch pas la surface de jeu.



PRISE À PLAT AVEC LE MAJEUR

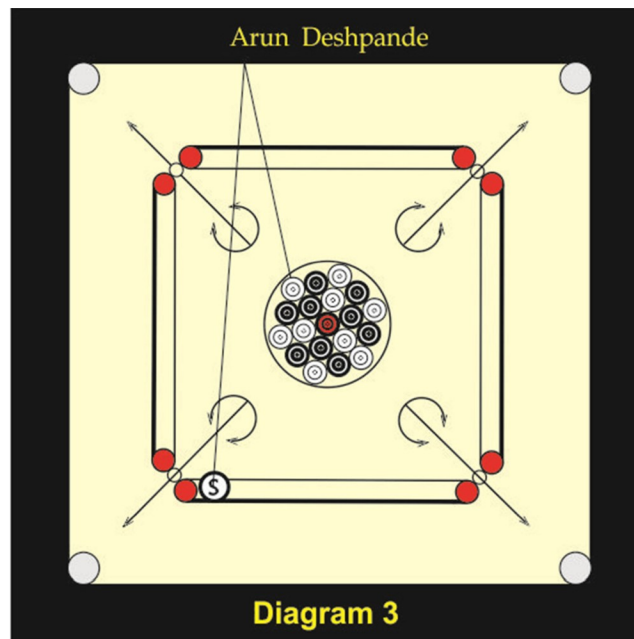
Cette prise permet de donner de l'effet à la striker. Il existe de nombreuses situations sur le plateau de carrom où, sans effet, il est impossible de réussir le coup. Avec cette prise, vous n'avez pas besoin de faire d'effort pour créer de l'effet : celui-ci se produit automatiquement.

C'est pourquoi on parle de « spin naturel ». Le spin s'effectue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Vous devriez vous entraîner à adopter cette prise très utile. Vous pouvez également l'utiliser avec la main gauche pour effectuer des coups de l'autre côté.



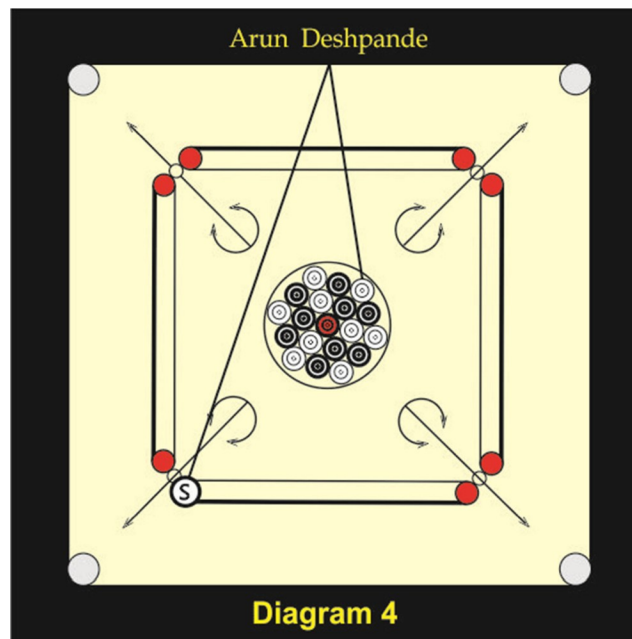
Départ depuis le cercle de base gauche

Cette méthode est la plus efficace et est utilisée par la majorité des joueurs. Beaucoup de joueurs visent à l'aveugle depuis le cadre opposé pour effectuer la mise en jeu. Si vous placez votre striker sur le cercle de base gauche, alors votre striker doit passer par la première flèche du demi-cercle gauche opposé, comme illustré sur la figure ci-dessus. Vous pouvez ainsi visualiser le point exact par lequel votre striker doit passer et donc effectuer votre coup avec précision. Si vous n'utilisez pas cette méthode et que vous essayez de viser un point imaginaire sur le cadre opposé, ce point imaginaire risque de varier, ce qui entraînera l'échec de la mise en jeu. Cette mise en jeu doit de préférence être effectuée avec une prise en ciseaux ou toute autre prise à plat.



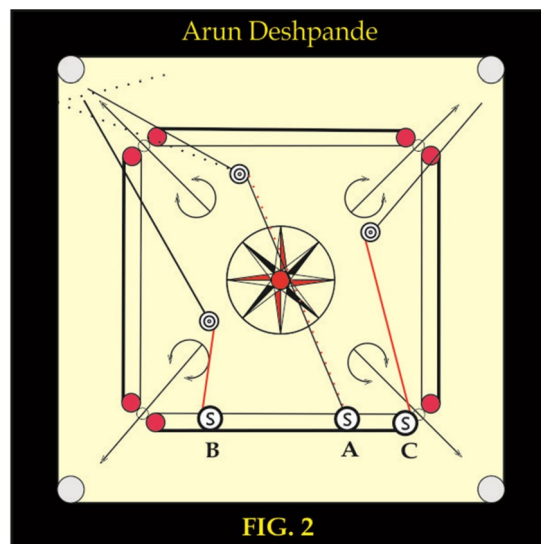
DÉPART PRÈS DU CERCLE DE LA BASE DE GAUCHE

Si vous craignez de jouer le coup depuis le cercle de gauche par crainte de commettre une faute, vous pouvez jouer depuis un point situé près du cercle de base. Dans cette technique, votre striker doit passer par la deuxième flèche du demi-cercle gauche opposé, comme le montre la figure ci-dessus. Ce coup de départ doit également être effectué avec une prise en ciseaux ou toute autre prise à plat.



Coup de départ inversé – Dans ce type de coup de départ, vous pouvez viser la poche gauche et effectuer le coup depuis le côté gauche. Si vous réussissez ce coup avec précision, vous remarquerez qu’il reste un groupe de quatre billes disposées de telle manière que vous pouvez jouer un coup touch pour ouvrir le tableau, ce qui vous offre une chance de réaliser un « slam » avec les billes blanches. L’inconvénient de ce coup d’ouverture est que si vous ne le réalisez pas correctement, soit vous risquez de toucher les autres billes, soit votre striker risque de touch les billes blanches que vous visiez, ce qui se traduira par un mauvais coup d’ouverture.

UNE PLUIE DE COUPS



A- CUT B - STRAIGHTCUT C- CROSS CUT

CUT -

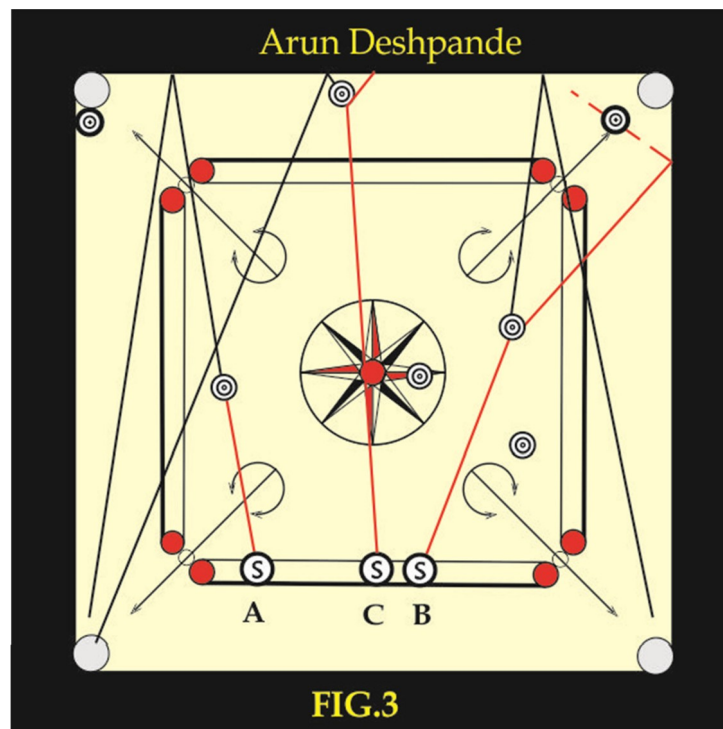
Comme le montre le schéma, un striker A de la fig. 2 : si une bille est empochée en maintenant le striker sur une ligne transversale, le coup est appelé cut. Le striker ne doit pas être relâché trop brusquement lors de l'exécution d'un cut. Si le striker frappe trop fort au-delà du point visé sur la bille, il y a de fortes chances que celle-ci se dirige vers la bande opposée et s'éloigne de la poche, ce qui compliquera la tâche du joueur pour son prochain coup. (Une ligne pointillée sur la figure 2-A montre à quel point la situation devient difficile si la bille est frappée trop fort et de manière incorrecte.) Lors d'un cut, si le striker est bien contrôlé, même si le coup est mal exécuté, la bille reste près de la zone de poche, ce qui facilite le coup suivant.

STRAIGHT CUT :

Comme le montre la figure 2 B, si une bille est empochée en maintenant le striker dans l'axe de la bille, le coup est appelé un cut droit. Une bille difficile provenant du cadre opposé peut être facilitée en jouant un cut droit. Les billes situées près du côté gauche ou droit du cadre et qui ne peuvent pas être empochées dans les poches avant peuvent également être facilitées par un cut droit. Si ce coup est joué avec précision, un joueur peut appliquer une force maximale pour faire sortir d'autres billes du groupe. Il arrive souvent qu'en jouant un cut droit, un joueur puisse empocher deux billes simultanément dans deux poches.

CROSS CUT OU MINUS CUT :

Comme le montre la figure 2 C, si une bille est empochée en maintenant le striker sur une ligne en croix [moins], le coup est appelé cross cut ou minus cut lorsqu'il n'y a aucune possibilité de retirer la bille du cadre opposé ou des cadres latéraux en jouant un cut droit> car la bille n'est pas accessible au striker, un minus cut peut être joué ; ainsi, ces billes sont éliminées, ce qui facilite le coup suivant (le joueur doit frapper le striker à l'intersection des lignes imaginaires partant du centre de la poche et du centre de la bille).



A & B- DOUBLE C- CROSS DOUBLE

DOUBLE :

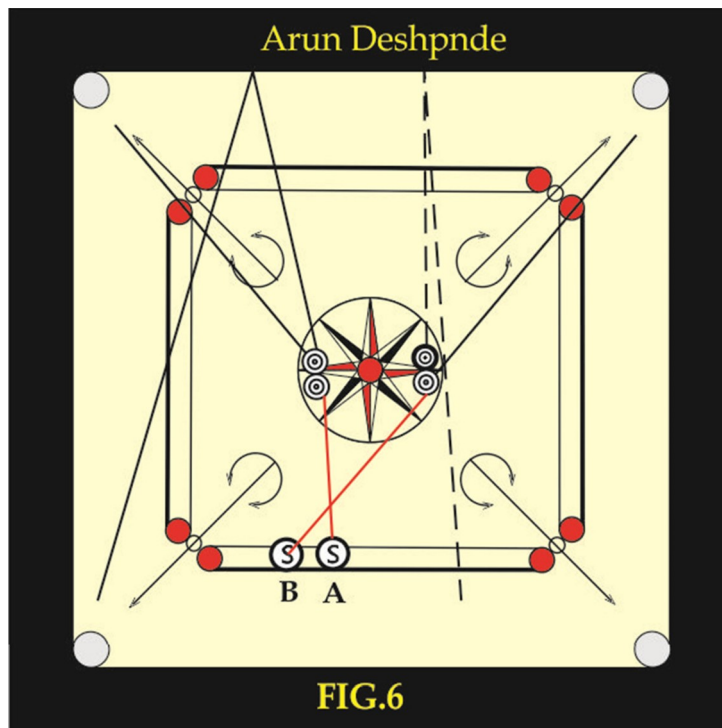
Comme le montre la figure 3 A, si une bille est empochée dans la poche de base après avoir touché la bande opposée, ce coup est appelé double. Ce coup s'avère utile lorsque la poche opposée est bloquée par une bille adverse. Il arrive parfois que certaines billes situées près de la bande opposée ne puissent pas être jouées par un cut. Ces billes doivent alors être empochées par un double. Parfois, les billes difficiles situées près de la bande opposée ne peuvent pas être rendues plus faciles en coupant la bille qui se trouve dans l'axe de cette bille difficile. Notre pièce peut alors être jouée par un double, ce qui élimine la pièce difficile du cadre opposé. Si une pièce proche du cadre opposé doit être

jouée par un double, le coup doit être tel que le striker, après avoir heurté cette pièce

doit aller dans la direction opposée à celle de la pièce ; sinon, le striker fera touch la pièce deux fois et celle-ci ne sortira pas de sa position difficile (voir figure 3-C).

CROSS DOUBLE :

Si un striker est placé sur une ligne transversale et que la pièce est empochée par double, alors le coup est appelé « cross double », car la pièce croise la trajectoire du striker. Ce coup est joué lorsque la poche opposée est bloquée par la pièce de l'adversaire ; ce coup permet de retirer cette pièce et de libérer la poche pour toute autre pièce qui y serait bloquée. (Voir figure 3-B) La pièce située à 2 pouces ou plus des lignes latérales et bloquée par la pièce de l'adversaire près de la poche peut être empochée dans les poches de base à l'aide d'un coup croisé double (voir figure 4-B). Si une telle bille se trouve entre 6" et 12" de la poche opposée, alors en l'empochant par un coup en croix double, une autre bille difficile du cadre opposé peut également être facilitée par le coup striker (voir figure 4-B). Si la bille se trouve entre 8" et 12" des poches de base, alors en la jouant par un coup en croix double, une bille difficile du groupe peut également être rendue facile (voir figure 4-A). Si deux billes d'un double dû sont placées dans le cercle intérieur, en contact l'une avec l'autre et parallèles au cadre opposé par l'adversaire, alors l'une de ces billes peut être empochée par un coup en croix double sans perturber l'autre bille du cercle de base droit, la bille de gauche peut être empochée dans la poche de base gauche avec une prise droite et, depuis la proximité du cercle de base gauche, la bille de droite peut être empochée dans la poche de droite avec une prise à plat (prise en ciseaux ou toute autre prise à plat) (voir figure 5-A). Avec la prise à plat, la bille de gauche ne peut pas être empochée en raison de l'effet de rotation dans le striker. Par conséquent, le joueur utilisant cette prise ne doit pas essayer d'empocher la bille de gauche. Il peut en revanche empocher la bille de droite très facilement. Comme le montre la figure 5-B, la bille en position de « thumbing », difficile à empocher en raison d'une poche bloquée, peut être empochée en la frappant contre le cadre latéral. Il s'agit d'une variante du « cross double », bien qu'on l'appelle « cross second ».



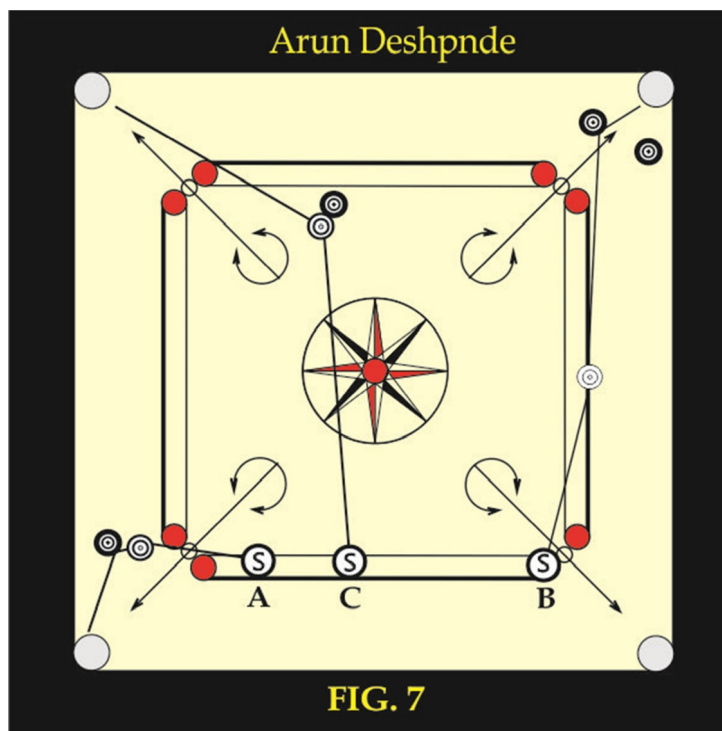
A & B- PRESS

PRESS :

Comme le montre la figure 6, si deux billes se touchent et sont alignées parallèlement au cadre latéral, celle qui est la plus proche de nous peut être empochée dans la poche avant ; on parle alors d'un press. Il faut appliquer un peu plus de force que ce qui est nécessaire pour empocher une seule bille.

L'endroit d'où ce coup doit être joué dépend de l'autre (deuxième) pièce. Comme le montre la figure n° 6 A, si les deux pièces sont les nôtres, alors striker puis striker doivent être placés de manière à former une ligne transversale maximale avec la pièce et doivent frapper celle-ci en son centre. La striker doit se diriger vers le cadre latéral. Grâce à un tel press, notre bille entre dans la poche avant opposée et la bille de l'adversaire arrive dans notre cadre de base.

Si la deuxième bille est celle de l'adversaire, comme le montre la figure 6-B (bille noire), alors la striker doit être placée sur la ligne transversale la plus éloignée et doit frapper la bille en son centre. La bille striker doit se diriger vers le cadre latéral. En jouant un tel coup press, notre bille entre dans la poche avant opposée et la bille de l'adversaire arrive sur notre cadre de base, ce qui complique la tâche de l'adversaire. Dans ce coup, même si notre bille n'est pas empochée, la situation de l'adversaire se complique et nous obtenons un tour supplémentaire. Même s'il y a une certaine distance entre ces deux billes, le coup press peut être joué. Dans cette position, le joueur doit appliquer davantage de force et viser le centre. Ici, la bille adverse ne peut pas être empochée. Un striker plus lourd est toujours préférable pour ce coup (bien sûr, conformément aux règles, le poids du striker ne doit pas dépasser 15 g).



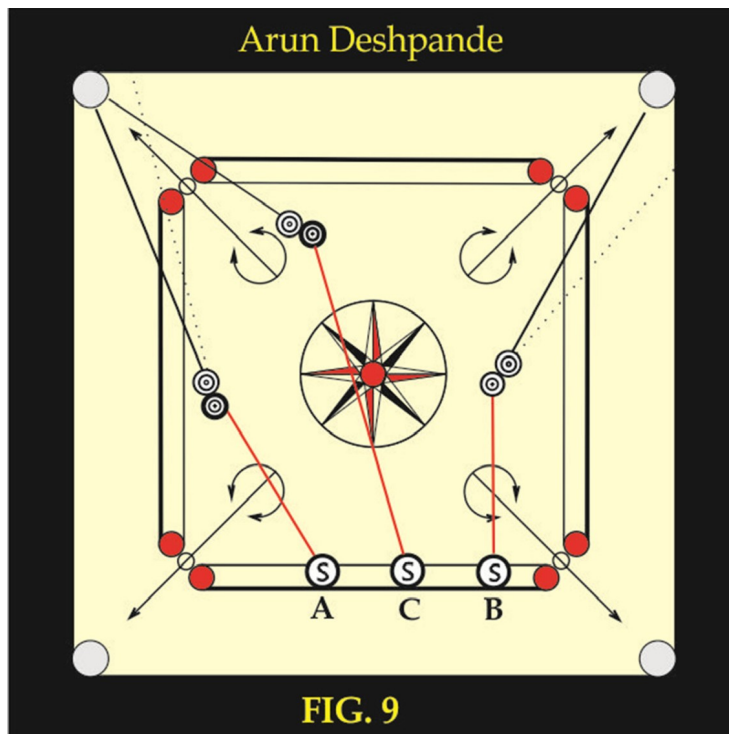
A, B, C- TOUCH

TOUCH :

Lorsqu'un joueur empoche sa propre bille en la faisant toucher une autre bille, ce coup s'appelle touch. Comme le montre la figure 7-A, si la bille adverse se trouve près de la bande gauche et que notre bille est proche de celle-ci, on peut jouer le touch. En effectuant un coup touch dans cette position, non seulement notre bille entrera dans la poche, mais la bille de l'adversaire se rapprochera également de notre bande de base, ce qui lui compliquera la tâche. Comme le montre la figure 7-B, s'il y a un obstacle pour notre pièce et si une pièce quelconque se trouve près de la bande opposée, près de la poche, alors notre pièce peut être empochée grâce au coup touch. En utilisant ce coup, la trajectoire de la bille peut être modifiée. Comme le montre la figure 7-C, si deux billes se touchent et se trouvent sur une ligne croisée, la première bille peut alors être empochée très facilement. Le striker doit frapper la première bille en son centre. Si ces deux billes sont éloignées de la poche (celle dans laquelle la première bille doit être empochée) et de la striker (lignes de base), elles doivent alors être moins en position croisée. Si ces billes sont proches de la poche ou du striker, elles doivent être davantage alignées en croix. Par exemple, s'il y a une bille au centre de la ligne de base opposée et que l'autre bille la touche depuis l'extrémité opposée, ces deux billes doivent alors former une ligne droite perpendiculaire au cadre opposé. Ce n'est qu'alors que la première boule peut

être empochée par un coup touch. Le point d'impact du striker dépend de la

position de ces deux pièces ; par exemple, si ces deux pièces se trouvent au centre des lignes de base opposées, perpendiculaires au cadre opposé, striker doit frapper légèrement du côté droit si la bille doit être empochée dans la poche gauche opposée, et striker doit frapper légèrement du côté gauche si la bille doit être empochée dans la poche droite opposée. Un joueur doit essayer de nombreuses positions de ce type ; ce n'est qu'ainsi qu'il pourra comprendre la position exacte de ces deux billes et le point où le striker doit frapper. La plupart des joueurs pensent à empocher dans les poches avant et, par conséquent, même s'il existe une possibilité d'empocher la bille dans les poches de base, ils n'y pensent pas. Par exemple, comme le montre la figure 8-A, deux billes de l'adversaire bloquent la possibilité que notre bille aille vers les poches avant ; mais si vous observez bien, notre bille peut être empochée dans notre poche de base par un coup touch, comme le montre la figure 8-A. De même, il existe de nombreuses possibilités de coup touch dans un groupe de billes par un rebound, alors que le joueur ne joue pas ce coup et fait glisser le groupe à l'aveuglette. Souvent, il reste un groupe de quatre billes après la mise en jeu, comme le montre la figure 8-B. À partir de ce groupe, une bille blanche peut être empochée dans la poche avant par un coup touch. Un joueur qui effectue la mise en jeu depuis le côté droit doit essayer de la mettre dans la poche gauche opposée, et un joueur qui effectue la mise en jeu depuis le côté gauche doit essayer de la mettre dans la poche droite opposée. Lors d'un tel coup, la striker doit frapper la partie inférieure de la bille noire avec une force moyenne force. Comme le montre la figure 8-C, si la bille adverse bloque le passage de notre bille, celle-ci doit alors heurter la bande de telle sorte qu'en revenant de la bande, elle touch la bille adverse et se dirige vers la poche. Lors d'un tel coup, la striker doit suivre la bille jusqu'à la bande où celle-ci la heurte.



A B C Wrong shot

PLAN :

Comme le montre la figure 9, si deux billes se touchent et que la bille de devant est empochée en frappant la bille située derrière elle, on parle alors d'un « coup ». Si ce coup se trouve dans la ligne droite menant à la poche, il est très facile à jouer. Mais on ne peut pas obtenir

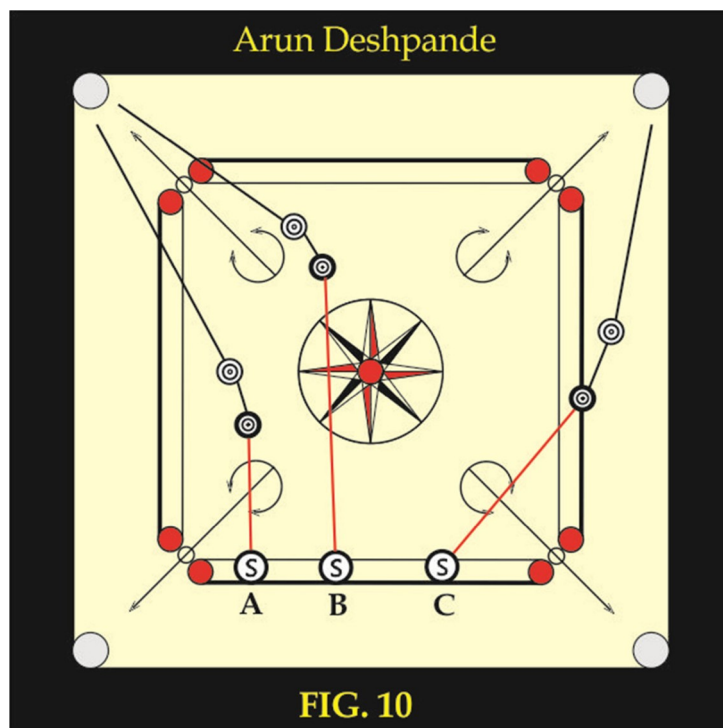
Des coups droits, tout le temps. Il convient de noter comment jouer ces coups lorsqu'ils ne sont pas alignés en ligne droite avec la poche.

Comme le montre la figure 9A, ce coup n'est pas orienté vers la poche, mais vers le cadre opposé. Ce coup semble difficile, mais il est très facile s'il est bien exécuté. Pour réaliser ce coup, tracez une ligne imaginaire partant de la poche et passant par la deuxième bille : son extrémité correspond au point d'impact pour tous les coups de ce type. Comme ces coups ne sont pas orientés vers la poche, on les appelle des « coups erronés » (voir figure 9-A). Sur la figure 9-B, le coup est orienté vers la bande de droite. Pour réaliser ce coup, la striker doit être placée dans l'alignement de la première bille et doit la frapper de face. (Voir fig. 9-B)

Sur la figure 9-C, le coup est orienté vers la bande gauche. Pour réaliser ce coup, la bille striker doit être placée légèrement en diagonale par rapport à la première bille et doit la toucher au niveau d'un huitième de sa longueur. Plus ces coups sont proches de la bande opposée et éloignés de la poche, plus ils doivent être envisagés comme étant alignés en ligne droite avec la bande opposée. Par exemple, un coup proche de la bande opposée au milieu doit être

parallèle à la

cadre opposé ; ce n'est qu'alors que ce coup peut être joué. On comprend donc aisément que lorsqu'un coup est orienté vers le cadre opposé, que ce soit à gauche ou à droite, le coup doit être joué en plaçant le striker sur une ligne en croix ; et lorsque le coup est orienté vers la bande de gauche ou de droite, il doit être joué en plaçant le striker sur une ligne droite ou légèrement en croix par rapport à la première bille. Un joueur doit essayer de tirer parti de ces coups pour faciliter les billes difficiles et créer de meilleures positions en jouant le striker à un endroit différent et en frappant la bille exactement au même endroit où elle doit être touchée pour la mettre dans la poche.



A, B, C- PAIR

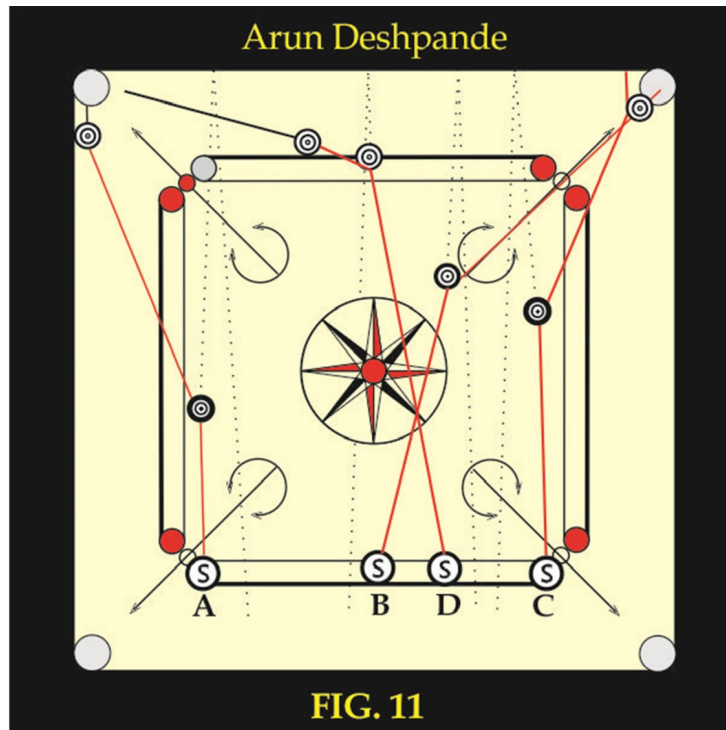
Pair :

S'il y a un espace entre deux billes, on parle alors de pair ; dans ce cas, il faut appliquer exactement le principe inverse de celui utilisé pour le tir. Comme le montrent les figures 10-A et 10-B, la direction du pair est orientée vers la bande opposée. Dans ce cas, comme le montre la figure, le striker doit être placé en ligne droite ou légèrement en croix, selon le cas, et doit toucher la première bille. Le pair de la figure 10-B doit être joué avec un peu plus de force. Comme le montre la figure 10-C, si la direction du pair est orientée vers la bande latérale, alors le striker doit être placé à un angle plus prononcé et doit être lâché avec une force moyenne. Dans tous les cas

Dans ces cas-là, la première pièce doit heurter la deuxième pièce à l'endroit où une ligne imaginaire partant de la poche vient la couper.

CANON :

Lorsqu'il y a une distance considérable entre deux pièces d'un pair, on parle alors de canon. Un canon peut comporter plus de deux pièces. Il est très difficile de réaliser un canon car la distance entre les deux pièces est considérable et le coup nécessite donc une grande précision.



A,B,C,D- GLANCE

GLANCE :

Comme le montre la figure 11-A, un striker est effectué sur la première bille et la deuxième bille est empochée tandis que la première s'approche du cadre de base en heurtant le cadre opposé. Ce coup s'appelle un glance. Il convient d'être prudent lors de l'exécution d'un glance. De nombreux

Les joueurs ne tiennent pas compte de la position de la pièce et jouent le glance. Lorsqu'ils obtiennent de mauvais résultats, ils mettent cela sur le compte de la chance.

Après avoir effleuré la première pièce, lorsque striker atteint la deuxième pièce, la direction de striker ne doit pas être orientée vers la poche, mais vers le cadre opposé ou le cadre latéral après avoir heurté la deuxième pièce.

Voir la figure 11-A. Ici, après avoir touché la deuxième pièce, la direction du striker est orientée vers le cadre latéral ; il n'y a donc aucune possibilité qu'un

double se produise.

Sur la figure 11-B, il est tout à fait possible que double se produise, car la deuxième pièce se trouve au centre de la poche et que la direction de striker est orientée vers la poche après avoir heurté la deuxième pièce.

Sur la figure 11-C, la position de la deuxième pièce est identique à celle de la figure 11-B. En revanche, la position de la première pièce a changé. Par conséquent, pour jouer glance, il faut placer le striker sur le cercle de base. La direction du striker après avoir heurté la deuxième pièce sur la figure 11 - C, est orientée vers le cadre opposé ; il n'y a donc aucune possibilité de réaliser un double.

Comme le montre la figure ci-dessus, la position de la bille pour le coup glance est très importante. À moins qu'un joueur n'obtienne une meilleure position pour jouer le coup glance, il est inutile de jouer un tel coup. Ce coup peut être davantage utilisé dans un jeu défensif. En jouant un glance, on peut amener la bille adverse vers notre cadre de base, en empochant notre propre bille et en compliquant ainsi la tâche de l'adversaire. Pour jouer ce coup, il n'est pas nécessaire que notre bille soit proche de la poche. Pour amener la bille adverse vers notre cadre de base et l'éloigner de la poche, il faut jouer un glance en plaçant le striker sur une ligne transversale minimale par rapport à la bille adverse. Ce coup peut également être utilisé pour faciliter la position de notre propre bille. Comme le montre la fig. 11-D, notre bille, qui se trouve près de la bande opposée, peut être mise en position favorable en la rapprochant de nous à l'aide d'un glance. Ainsi, grâce à un glance, notre bille peut être amenée près de la bande de base, ce qui la rend plus facile à jouer pour nous. Ce coup peut également être utilisé en jeu offensif.

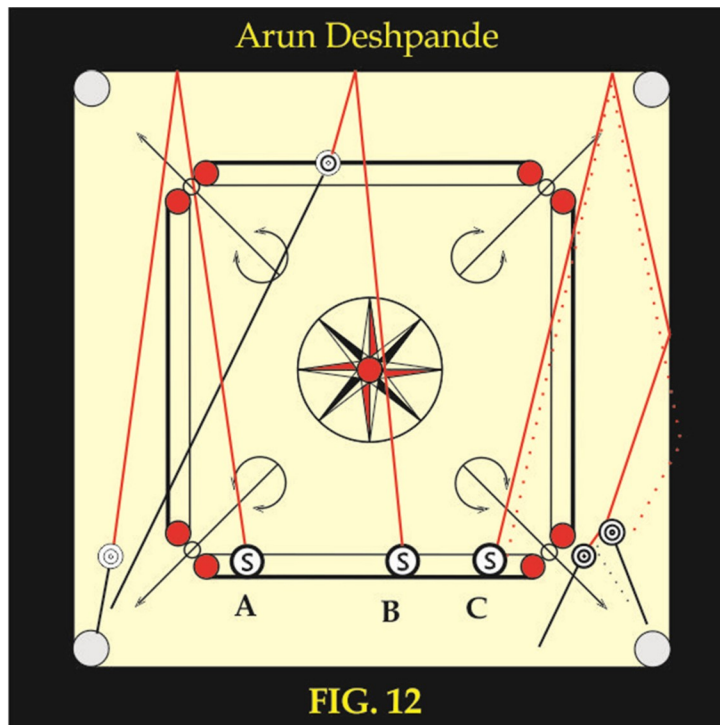
DOUBLE GLANCE :

Il arrive parfois que la disposition des pièces soit telle qu'un joueur ne puisse pas viser la pièce souhaitée avec un striker en effleurant une seule pièce. Ainsi, s'il est possible d'effleurer deux pièces l'une après l'autre, ce coup est appelé double glance. Un triple glance est très rare.

BRUSH :

C'est exactement comme un glance. La différence réside dans le fait que la bille que le striker touche en premier va vers le cadre opposé ou latéral au lieu de revenir vers le cadre de base. Ce coup ne nécessite pas beaucoup de force. Pour réaliser un brush, le striker doit toucher la première bille au niveau du point latéral. Ce coup est plus facile que le glance. S'il y a un obstacle sur le chemin de notre bille, on peut le retirer en le balayant pour empocher notre bille. Ce coup est utilisé en jeu offensif. En jouant le brush, la position de la bille sur le plateau change constamment, ce qui rend difficile pour l'adversaire d'anticiper quoi que ce soit et l'empêche de planifier son prochain coup. Ce coup est essentiel, car il

permet au joueur de créer de nombreuses positions favorables.



A-REBOUND B-HOOK C-LANGDA REBOUND

REBOUND :

Si une bille située près de notre bande gauche ou droite est empochée après avoir touché la bande opposée, ce coup est appelé un rebound.

SIMPLE REBOUND :

Comme le montre la figure 12-A, une bille située près du cadre gauche est empochée en touchant le striker sur le cadre opposé. Pour viser, on peut tracer deux lignes droites imaginaires à partir de la bille et choisir la position striker comme point de visée rebound. Il ne doit pas y avoir de poudre près de la bande opposée pendant le coup rebound. La striker reviendra lentement s'il y a de la poudre près de la bordure opposée, car elle ne recevra pas de coup. S'il y a de la poudre près de la bordure opposée qui ne peut pas être retirée lors de la partie en cours, alors le rebound doit être joué avec un peu plus de force.

LANGDA REBOUND OU SUR LE CÔTÉ REBOUND :

Comme le montre la figure 12-B, lorsqu'une pièce est empochée en touchant le striker situé sur le cadre opposé ou latéral, le coup est appelé langda rebound. Il ne doit pas y avoir d'excès de poudre près du cadre opposé ou latéral lorsque ce coup doit être

joué. S'il y a de la poudre près du cadre latéral, le striker ne subira pas de déviation, ne touchera pas la partie extérieure de la pièce, mais touchera sa partie intérieure et il y aura toutes les chances d'obtenir un « due ». Après avoir rebondi sur la partie intérieure de la pièce, la striker se dirigera vers la poche.

S'il y a deux pièces, comme le montre la figure 12-B, ce coup est avantageux. Il présente trois avantages.

i) Si striker ne prend pas l'angle adéquat après avoir heurté le cadre opposé et le cadre latéral, et qu'il touche la partie intérieure de la pièce au lieu de la partie extérieure. Même dans ce cas, il est possible que la pièce soit récupérée grâce au touch de l'autre pièce [Fig. 12 -B - 2)

2) Si ces deux billes nous appartiennent, alors en effectuant ce coup, on peut empocher une bille et, en même temps, faciliter la tâche pour l'autre, car celle-ci se retrouve dans notre zone de jeu.

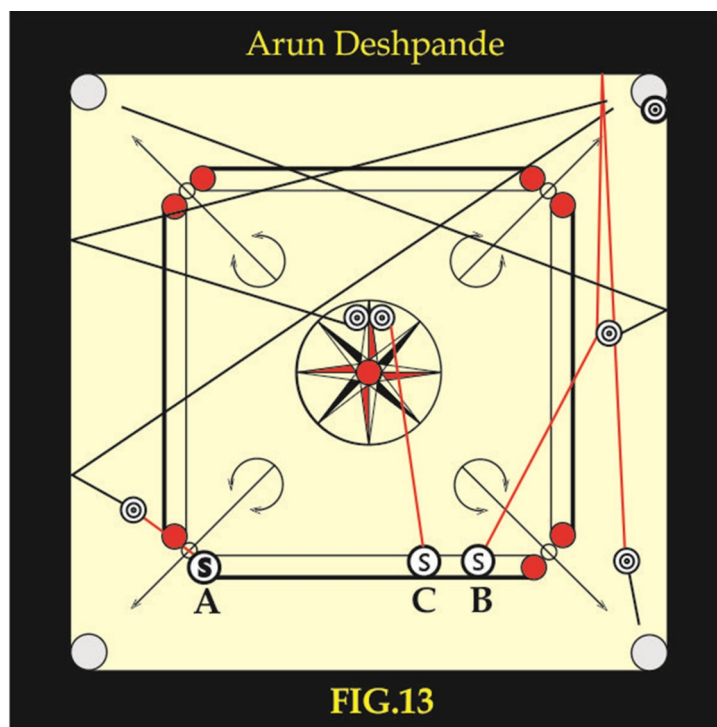
3) Si l'une de ces deux billes appartient à l'adversaire (la bille située sur le cercle de base de la fig. 12-B2), alors, en empochant notre bille, on peut amener la bille blanche de l'adversaire vers notre cadre de base, ce qui lui compliquera la tâche. (Fig. 12-B2)

Il arrive parfois que la situation soit différente. La bille striker touche d'abord la bille adverse, l'amène vers notre cadre de base et rebondit sur notre bille pour la mettre dans la poche [Fig. 12 B-3]

HOOK :

Comme le montre la figure 12 - C, lorsqu'une bille est empochée par un rebond, sauf sur le côté gauche ou droit du cadre, ce coup est appelé hook. Lorsqu'un obstacle empêche notre bille de se diriger vers la poche avant ou la poche de base par un double, on utilise ce coup.

pour empocher la bille dans notre poche de base. Lorsqu'une bille provenant de la base adverse doit être empochée par un cut, le joueur doit choisir un angle tel que, s'il rate son cut, le striker heurte la bande opposée et entraîne la bille vers sa poche de base par un hook.



A- THIRD POCKET B,C- CROSS THIRD POCKET

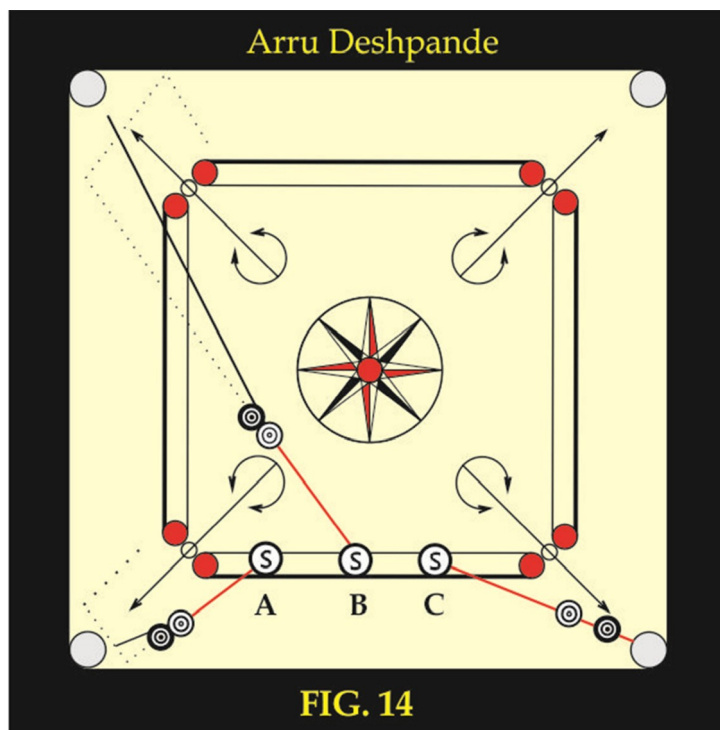
TROISIÈME POCHE :

Comme le montre la figure 13-A, une bille située près de la bande gauche peut être envoyée dans la poche opposée, à droite, en la faisant rebondir sur la bande latérale à l'aide de la striker. Ce coup s'appelle le « troisième trou ». La

striker rebondit également sur la bande latérale après avoir heurté la bille.

POCHE EN DIAGONALE :

Comme le montre la figure 13-B, une bille située près de la bande latérale peut être empochée dans la troisième poche en plaçant le striker en ligne croisée et en frappant la bille de manière à ce que le striker soit dévié et rebondisse en heurtant la bande opposée. Ce coup s'appelle le « coup croisé vers la troisième poche ». En effectuant ce coup, il est souvent possible de simplifier la situation d'une bille difficile se trouvant sur la trajectoire de rebound, voire de l'emboîter. Lorsqu'aucune bille ne se trouve sur la trajectoire de la rebound et qu'il faut jouer un « cross third », la direction de la striker après avoir heurté la bille ne doit pas être orientée vers la poche lors du rebond sur le cadre opposé. Sinon, il y a un risque de « due » ou de « double due ». Parfois, ce coup permet de débloquent une poche bloquée à l'avant. Lorsqu'un « due » double est placé comme indiqué sur la figure 13-C, en frappant fort sur le quart de la bille de droite, la bille de gauche peut être empochée dans la poche droite opposée. S'il y a un espace entre ces deux billes, aussi minime soit-il, ce coup ne peut pas être joué. Lors de l'exécution de ce coup [illustré à la fig. 13-C], il faut veiller à ce que la striker ne se trouve pas sur la trajectoire d'une bille revenant de la bande gauche. Vous devez frapper de telle sorte que la striker touche la bande opposée après avoir heurté la bille et qu'elle revienne avant que celle-ci ne revienne.



A,B- TURNING C- FOLLOW

TOURNAGE :

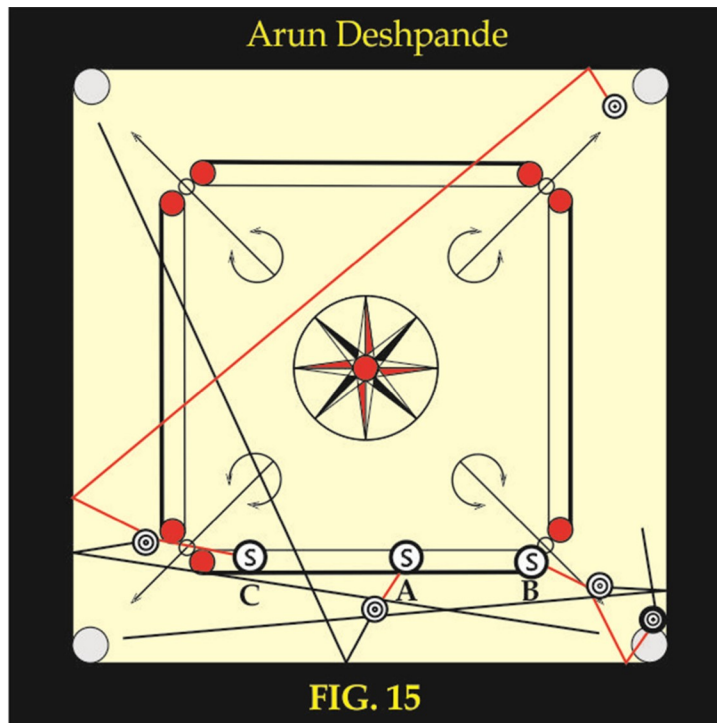
Comme le montrent les figures 14-A et B, si la bille adverse se trouve devant la nôtre et que ces deux billes sont collées l'une à l'autre, il est possible de mettre notre bille dans la poche en la frappant en son centre à vitesse moyenne, en alignant le striker dans l'axe de ces deux billes. Dans ce cas, la bille adverse heurte la bande latérale et est éliminée, laissant ainsi le passage à notre bille pour qu'elle entre dans la poche. Ce coup s'appelle un « turning ». Près de notre ligne de base, même s'il y a un espace entre ces deux billes, ce coup peut être joué. Il ne doit pas y avoir beaucoup d'espace entre ces deux billes situées devant nos lignes de base.

Comme le montre la figure 14-B, les deux boules sont orientées vers les bandes latérales. Il est très facile d'empocher la deuxième boule dans une telle position, car la boule adverse ne bloque pas la nôtre après avoir touché la bande latérale. Mais si ces deux billes sont orientées vers la bande opposée, la première bille bloque la seconde après avoir touché la bande opposée. Dans une telle position, il est donc difficile d'effectuer ce coup. Pour jouer ce coup, la striker doit être placée dans l'alignement de la première et de la deuxième bille.

Il arrive parfois que les deux boules soient orientées vers la poche. Dans ce cas, les deux boules peuvent être empochées d'un seul coup, appelé « follow ».

Comme le montre la figure 14-C, il y a un espace entre les deux pièces.

Ici, le striker doit être placé en ligne droite avec ces deux billes et la poche. La vitesse du striker doit être telle que notre bille remplace celle de l'adversaire en la mettant dans la poche, puis le striker suit et met notre bille dans la poche. S'il y a de la poudre entre ces deux billes, un double peut se produire, car les deux billes sont empochées sans que le striker ne suive, et lorsque le striker suit, il ne reste plus de bille pour empêcher le striker d'entrer dans la poche.



A, C SECOND B- CROSS SECOND

DEUXIÈMEMENT :

Comme le montre la figure 15-A, la bille adverse se trouve près de la poche, bloquant le passage à notre bille. Dans cette position, le striker peut être placé en ligne croisée avec notre bille, ce qui permet de la faire entrer dans la poche opposée en la faisant rebondir sur la bande de base. Ce coup s'appelle un « second ». Cette situation se présente souvent et ce coup est donc très utile. Il n'est pas si difficile à réaliser si l'on adopte le bon angle. Plus la bille est proche du cadre de base, plus l'angle du striker par rapport à la bille doit être droit ; le striker doit quant à lui aller dans la direction opposée à celle de la bille.

Comme le montre la figure 15-C, si la bille se trouve sur la trajectoire de rebond et qu'elle est empochée après avoir heurté le cadre latéral en direction de la poche de base opposée, ce coup est également appelé « second ».

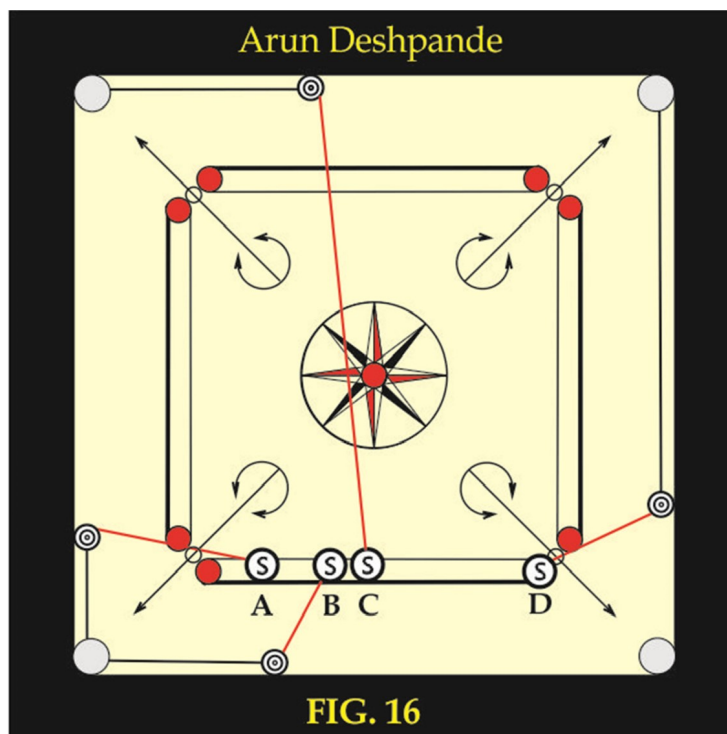
Ce coup présente trois avantages.

- 1) La position de l'autre pièce, située au milieu du plateau, peut être modifiée.
- 2) La poche opposée à celle qui est bloquée peut être ouverte. Si la pièce se trouve près du cadre de gauche, la poche opposée, à droite, peut être ouverte ; si la pièce se trouve près du cadre de droite, c'est la poche opposée, à gauche, qui peut être ouverte.
- 3) La bille difficile située dans le cadre opposé peut également être jouée facilement. La bille située dans le cadre opposé peut également être jouée facilement. La bille du cadre de gauche peut être empochée très facilement avec n'importe quelle prise plate qui donne un effet naturel à la striker.

SECONDE CROISÉE :

Comme le montre la figure 15-B, la bille adverse se trouve sur la poche et notre bille est derrière elle. Dans cette position, la striker doit être placée sur le cercle rouge de base et doit frapper notre bille à un point plus bas, de sorte que celle-ci heurte la bande latérale et entre dans la poche de base du côté opposé, tandis que la striker frappera la partie inférieure de la poche, faisant sortir la bille de l'adversaire de la poche.

Ce coup s'appelle une « seconde croisée ».



A, B, C, D- SLIP

SLIP :

Comme le montre la figure 16-A, si une bille qui touche l'un des cadres est empochée après avoir heurté son « quart de point », le coup est appelé slip, « punch » ou « quarter ».

Comme le montre la figure 16-A, si une bille se trouve à 5 pouces ou plus de la poche de base, le joueur doit alors essayer de la faire entrer dans la poche opposée.

Comme le montrent les figures 16-B et C, si une pièce se trouve à la base du cadre opposé, il suffit au joueur de placer le striker légèrement en diagonale par rapport à la pièce et de frapper le quart de la pièce à vitesse moyenne.

Comme le montre la figure 16-D, si une bille se trouve près de la poche de base, elle doit être glissée vers celle-ci. Dans une telle position, il ne faut pas tenter un rebound, car une telle bille ne peut pas être empochée aussi facilement par un rebound. Il existe parfois un risque de « due » si le rebound n'est pas précis, ce qui ferait sortir la bille du cadre et la ferait suivre le striker jusqu'à la poche.

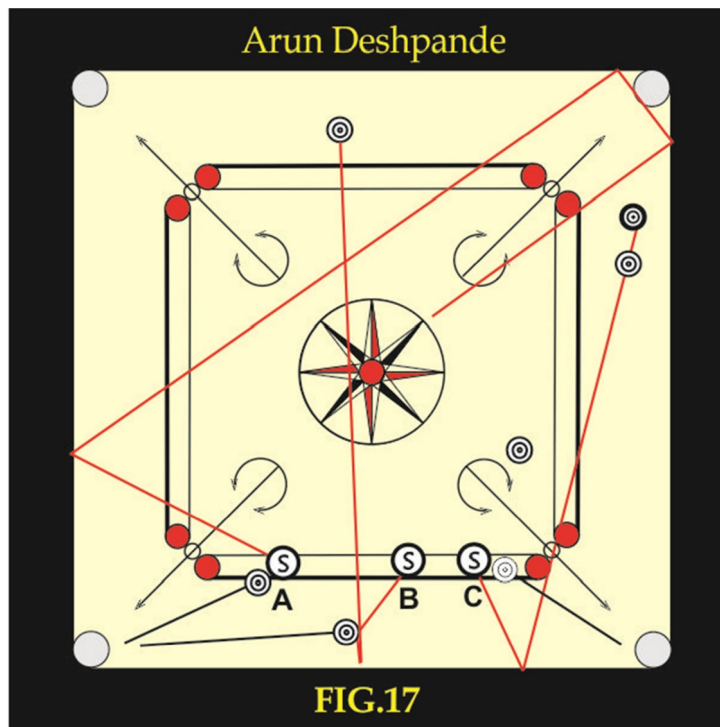
LE STRIKER SLIP :

Il arrive souvent que les pièces se trouvent dans la position illustrée à la figure 16-F. L'une de nos pièces est collée contre le cadre, tandis que l'autre est éloignée de celle-ci et légèrement éloignée du cadre.

En règle générale, il faut deux coups pour jouer ces deux billes. Si vous effectuez le coup illustré à la figure 16-E, votre striker rebondira slip sur la bille d'appui et frappera la bille située un peu à l'écart du cadre, qui sera empochée ; la bille touchée en premier sera ainsi écartée de cette position, ce qui nous facilitera la tâche. Il arrive rarement que ces deux billes entrent dans les poches en un seul coup. Pour réaliser ce coup, vous devez appliquer un peu plus de force que pour le coup de slip.

DOUBLE TOUCH :

Si, comme le montre la figure 16, la bille est légèrement éloignée des bandes, le coup striker doit être joué de manière à ce que la bille touche deux fois la pièce et que celle-ci soit empochée ; ce coup est appelé double touch. Souvent, un joueur doit effectuer un double touch pour les billes situées près des bandes latérales. Ce coup ne doit être joué que si ces billes se trouvent à plus d'un demi-pouce de la bande latérale. Si les billes se trouvent à moins d'un demi-pouce de la bande latérale, un rebound est plus facile à réaliser qu'un double touch.

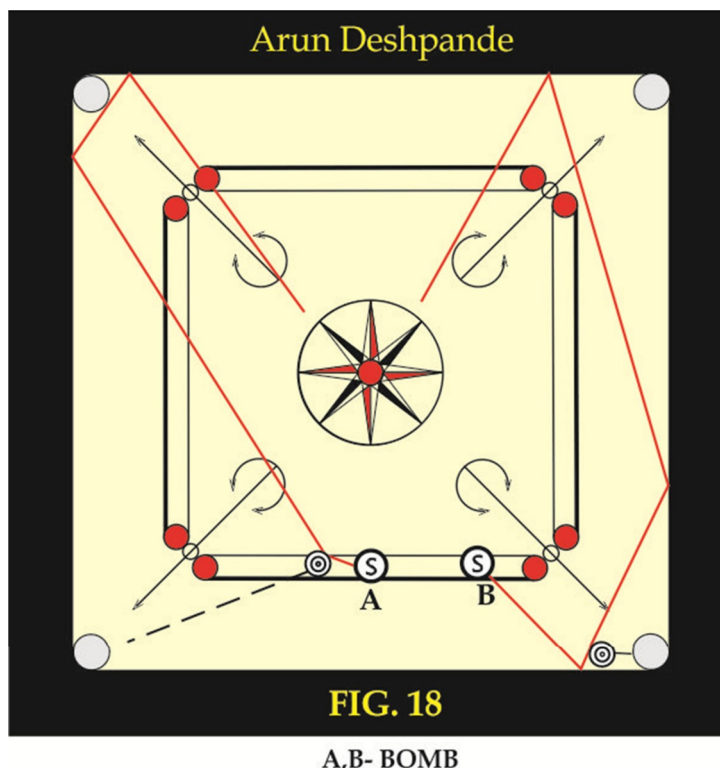


A,B,C- BOMB

BOMB (BUM) :

Comme le montrent les figures 17-A et B, si notre bille se trouve sur les lignes de base et que, lors de sa mise en poche, la striker heurte très violemment le cadre latéral ou le cadre de base, ce coup est appelé Bomb. En hindi, on parle de « bum ». Ce coup peut perturber la position de toutes les autres pièces sur le plateau. Il convient donc de l'exécuter de manière à ce que les pièces ainsi déstabilisées ne se dirigent pas vers la bande opposée, mais reviennent vers nous. Comme le montre la figure 17-A, un joueur doit frapper la striker sur le cadre latéral de telle sorte qu'elle heurte le cadre opposé au niveau de la zone de poche et revienne en suivant une trajectoire circulaire vers le cercle intérieur. Ainsi, la bille du cercle intérieur peut être rapprochée de nous. Lors d'un tel coup, la bille ne doit pas être dirigée vers la poche, mais vers la bande de fond, à au moins un demi-pouce de la poche, en fonction de la position des billes.

Comme le montre la figure 17-B, la bille striker est placée près de notre bille, qui se trouve sur la ligne de base, et, au moment de l'empocher, la bille striker est dirigée vers la poche opposée en heurtant le cadre latéral. De cette manière, la bille est écartée de la zone de la poche opposée, libérant ainsi la poche pour notre bille. Lors de l'exécution de ce coup, la bille doit être dirigée vers la partie supérieure de la poche. Comme le montre la figure 17-C, notre bille est frappée très fort afin d'expulser la bille de la base opposée par la striker. Ce coup est également appelé bomb. Pour réaliser ce coup, le joueur doit faire preuve de précision et de maîtrise. Par conséquent, ce coup nécessite beaucoup d'entraînement et une force considérable dans les mains.



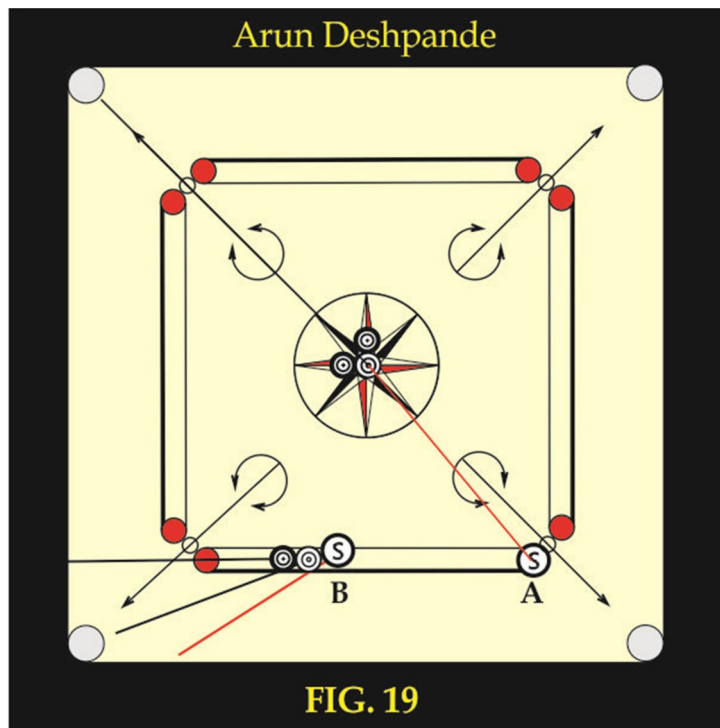
Comme le montre la figure 18-A, si une pièce se trouve au milieu des lignes de base ou au-dessus de celles-ci, le striker doit être placé légèrement à l'écart de celle-ci, de manière à ce qu'après avoir coupé la pièce, le striker rebondisse sur le cadre latéral au niveau de la zone de la poche. Lors de ce mouvement, le striker peut être amené dans la zone du cercle intérieur, ce qui permet d'attirer les pièces de cette zone vers nous.

Avec un bomb, il est facile de faire sortir une bille du cadre opposé. Lors d'un bomb, si l'on choisit le bon angle, le striker peut être dirigé vers n'importe quelle partie du plateau de carrom afin d'attirer vers soi les billes difficiles à atteindre. Si une pièce touche notre cadre de base, alors au lieu de jouer un slip, on peut jouer un bomb comme le montre la figure 18-B. Pour ce coup, le striker doit être frappé avec force contre le cadre, très près de la pièce, mais pas directement sur celle-ci. Ce coup exige une grande précision et une force considérable du pouce. Même s'il y a un espace entre la pièce et le cadre, ce coup peut être joué. Si notre pièce est proche de la poche de base et que celle de l'adversaire se trouve sur les lignes de base, un bomb peut également être joué en frappant la pièce de l'adversaire sur notre pièce qui se trouve sur la poche. De nombreux joueurs ne connaissent pas ce type de bomb.

Si notre bille se trouve au-dessus de la ligne supérieure des lignes de base, il suffit de placer le striker près d'elle et d'ajuster l'angle approprié pour que cette bille puisse être empochée et que le striker puisse être lâché avec force depuis

n'importe quel point du cadre opposé. Grâce à ce bomb, un joueur peut attirer les billes vers son camp et faciliter des coups difficiles depuis n'importe quel point du cadre adverse. Si notre bille se trouve sur la poche avant et que celle de l'adversaire est

au-dessus de la ligne supérieure des lignes de base, alors ce coup peut également être joué en relâchant la bille adverse sur notre bille qui se trouve dans la poche. Parfois, un coup bomb peut être réalisé à partir d'un coup touch. Pour toutes les combinaisons ci-dessus, il convient de garder à l'esprit un principe simple : lors de l'exécution d'un bomb, la pièce doit se déplacer à une vitesse minimale, tandis que la pièce striker doit se déplacer à la vitesse maximale (déterminée) en ajustant l'angle de tir de manière appropriée.



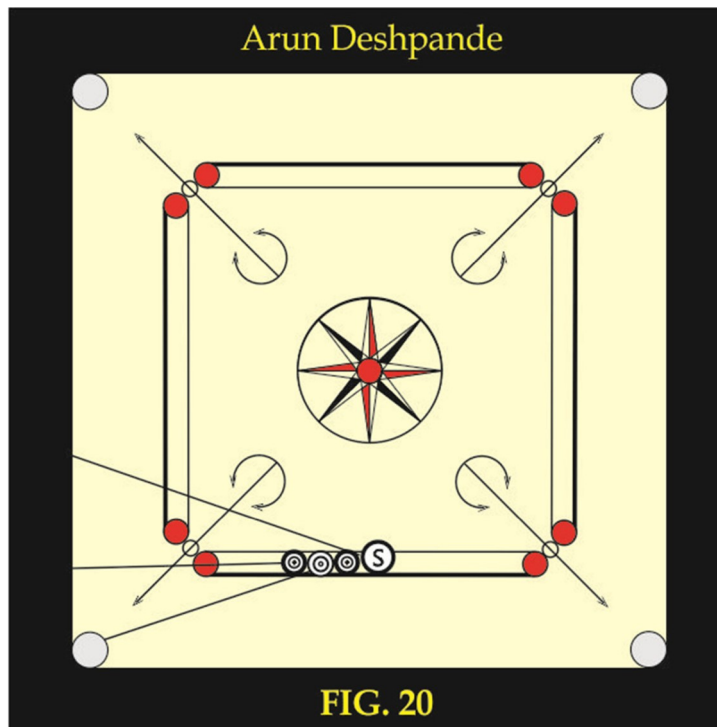
A,B- FORCE

FORCE :

Comme le montre la figure 19-A, un Queen se trouve sur le cercle central et deux billes touchent le Queen à un angle de 45 degrés par rapport à la trajectoire menant à la poche. Dans cette position, si l'on libère le striker sur le Queen avec une force équivalente à un quart du point, alors le Queen peut être empoché en éliminant les deux pions de l'adversaire dans deux directions différentes. Dans ce coup, on applique le principe de l'égalité force.

Comme le montre la figure 19-B, sur les lignes de base, la pièce de l'adversaire se trouve devant Queen, soit en contact avec celle-ci, soit à une certaine distance. En plaçant le striker très près du Queen (au point de le toucher) et en le frappant près de la poche en direction du cadre de base, le Queen peut être empoché en propulsant la bille adverse en ligne droite. Dans la position ci-dessus, même si deux billes ou plus de l'adversaire se trouvent devant la Queen, la Queen peut tout de même être empochée en appliquant le principe ci-

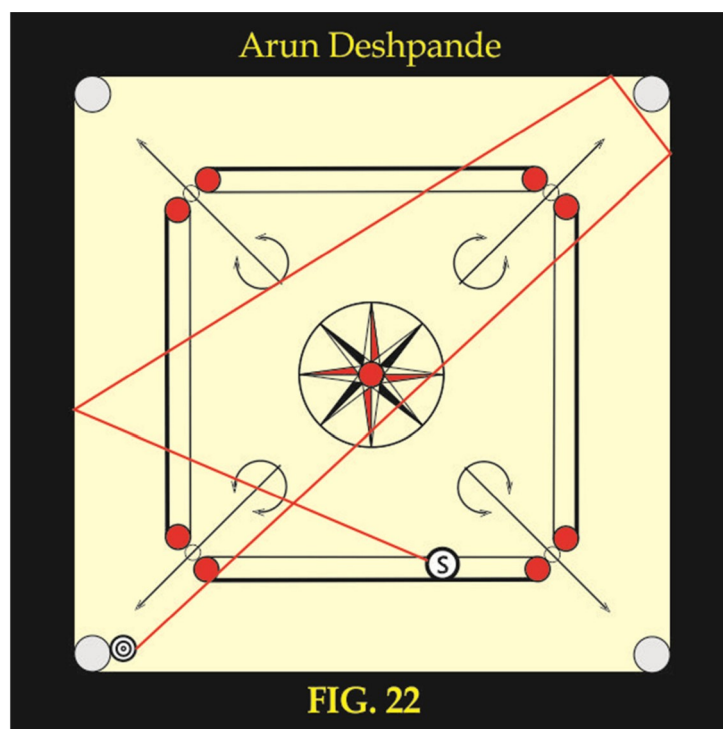
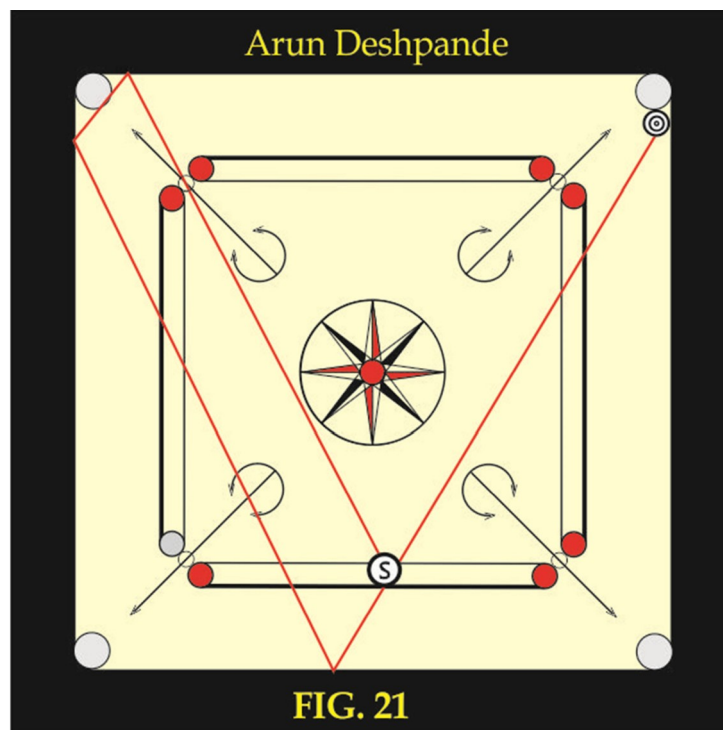
dessus, mais en utilisant un peu plus la force. Souvent, c'est notre bille qui se trouve à la place de la Queen, et elle peut alors être empochée de la même manière.

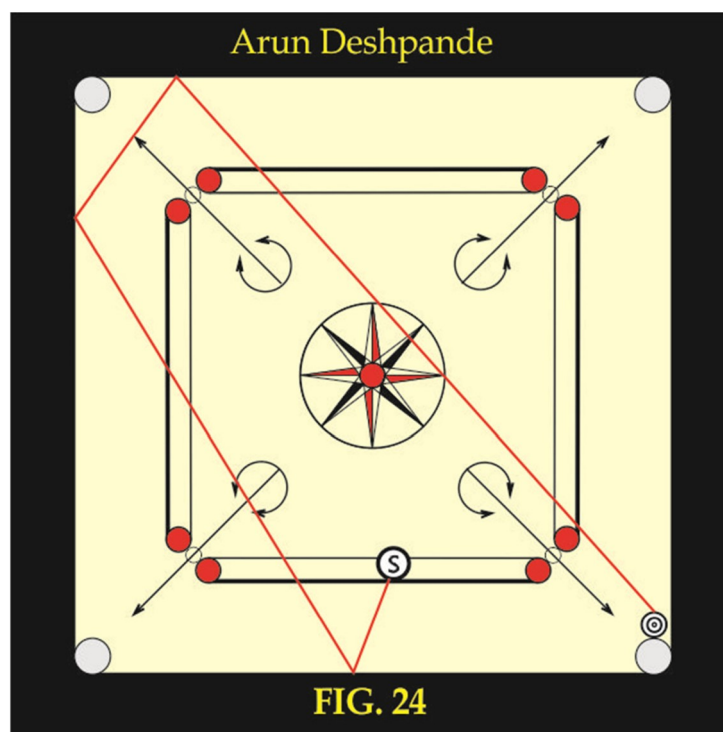
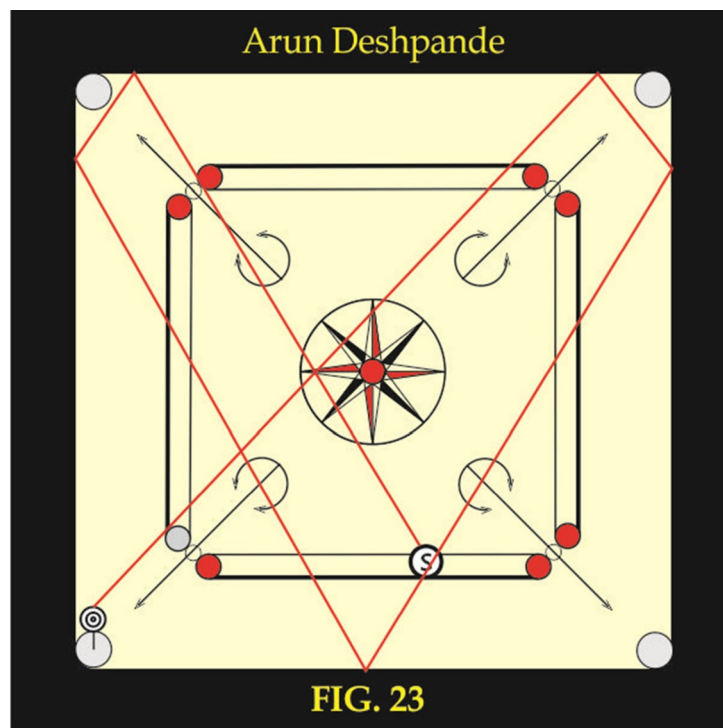


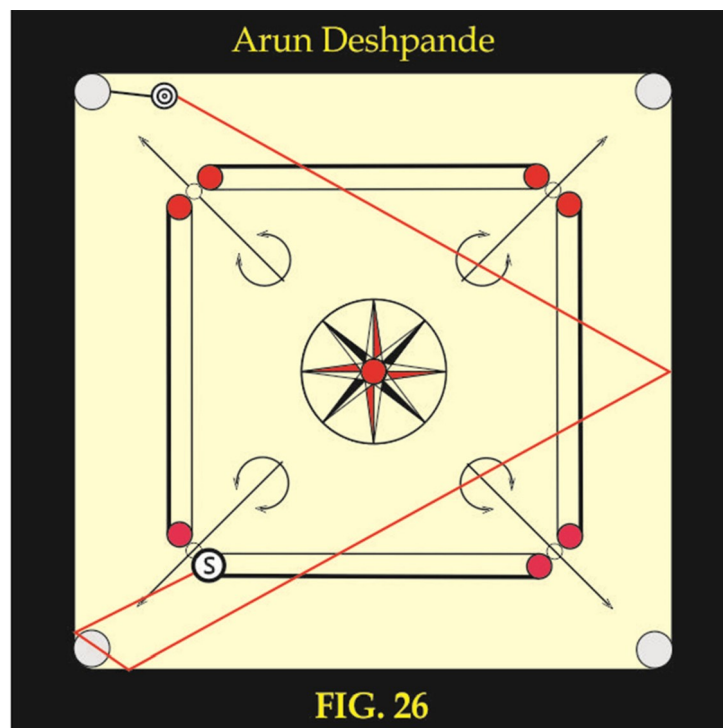
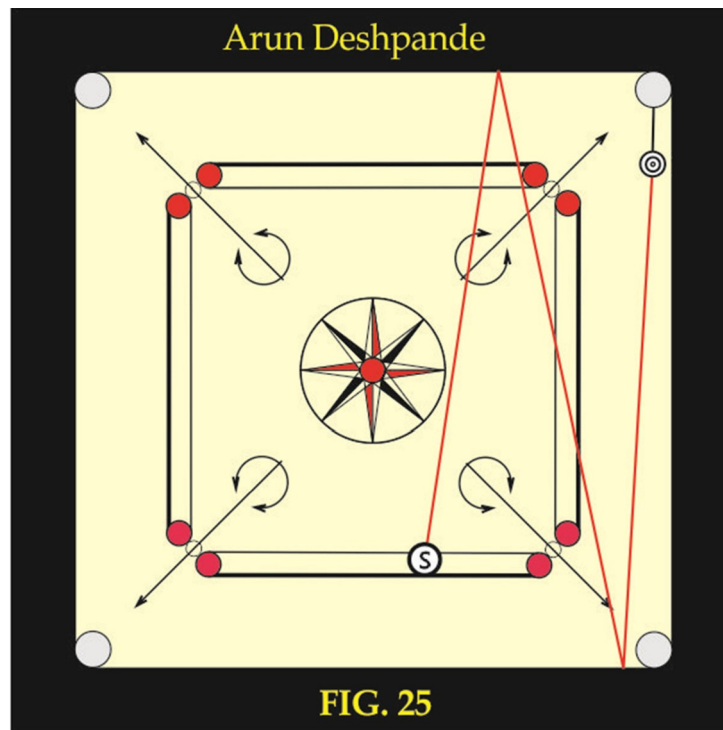
FORCE

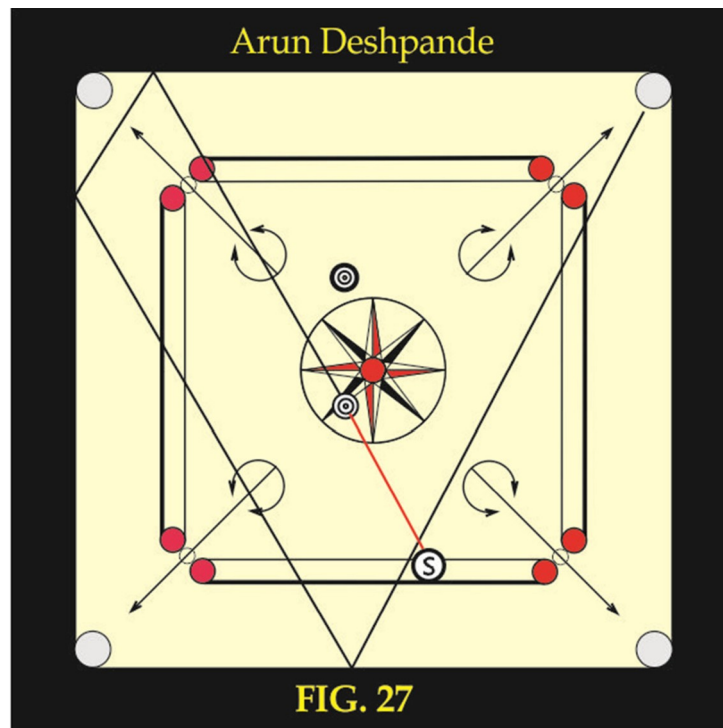
Voir la figure 20. Ici, la bille Queen se trouve entre deux billes de l'adversaire et légèrement en dessous de celles-ci. Il semble très difficile d'empocher la bille Queen, mais y parvenir dans cette position est si facile qu'un joueur peut l'empocher même les yeux fermés. Comme le montre la figure 20, si un striker est placé très près de la dernière bille et qu'il est lancé vers la bande latérale, alors le Queen peut être empoché en éliminant la première et la dernière bille de l'adversaire en ligne droite.

Voir les figures 21 à 27. Ces figures illustrent quelques coups de démonstration. Ces coups sont utiles pour disputer un match de démonstration. Les spectateurs sont émerveillés lorsqu'ils assistent à ces coups. Un joueur vise un point autre que la pièce et striker touche la pièce visée après avoir frappé au moins trois cadres. Comme le montrent les figures 21 à 26, tout comme le striker peut être amené vers une pièce ciblée (comme illustré à la figure 27), la pièce peut également être déplacée dans la même direction.









Chapitre 5

DÉFENSE ET ATTAQUE

La plupart des gens s'agacent lorsqu'on leur parle de défense au carrom. Beaucoup d'entre elles se demandent : « Pourquoi pratiquer un jeu aussi « sale » ? » La défense et l'attaque font partie intégrante de tous les sports, qu'ils soient majeurs ou mineurs, pratiqués en salle ou en plein air. La plupart des gens pensent que la défense au carrom sert simplement à perturber la pièce de l'adversaire. Mais cette façon de voir les choses est erronée. Ils prennent conscience de l'importance de ce principe lorsqu'ils voient les champions en action.

Au carrom, il existe deux types de défense

1) Défense directe 2) Défense indirecte.

DÉFENSE DIRECTE :

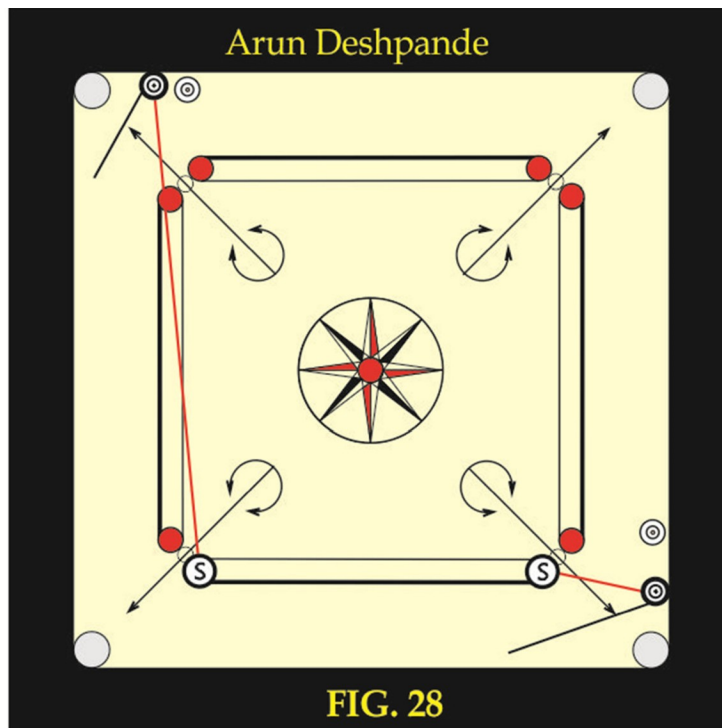
Lorsqu'on complique la trajectoire de la balle de l'adversaire sans toucher sa propre balle, on parle de « défense directe ». Ce type de défense est plus souvent utilisé en double qu'en simple. À première vue, cette technique semble très simple, mais en la mettant en pratique, le joueur se rend compte qu'elle n'est pas aussi facile qu'il n'y paraît. Dans ce type de défense, la pièce de l'adversaire doit atteindre la position souhaitée. Pour y parvenir, le joueur doit

maîtriser la vitesse du striker. Parallèlement, il doit savoir à quel endroit de la pièce le striker doit frapper. Pour

Pour frapper un striker à cet endroit précis, il doit faire preuve de précision. En résumé, la défense n'est pas si facile et elle requiert principalement deux qualités : (1) la précision et (2) le contrôle de la vitesse du striker. En simple, la pièce de l'adversaire doit être amenée vers notre cadre de base ou vers un point rebound de l'adversaire. En double, lorsque le joueur situé à notre droite joue après

À notre tour, sa pièce doit être amenée vers notre cadre gauche (le cadre opposé à celui de l'adversaire) ou à l'emplacement rebound de l'adversaire. Souvent, les pièces de l'adversaire doivent être amenées vers son côté rebound. Amener une bille dans une telle position exige une maîtrise exceptionnelle du striker, car si cette bille s'approche trop près de la bande, un rebound devient alors facile pour l'adversaire ; ou bien, si le coup de défense est trop puissant, la bille, après avoir heurté la bande opposée, ressort et devient facile à jouer pour l'adversaire. En double, s'il reste une bille de chaque pair sur le plateau, chaque joueur tente de compliquer la situation de la bille de son adversaire de droite, s'il ne lui est pas facile d'empocher sa propre bille. En utilisant une telle défense, il faut garder à l'esprit que son adversaire jouera également une défense similaire. Il doit donc veiller à ce que la pièce qu'il rend difficile à jouer pour le joueur situé à sa droite soit placée de telle sorte que son partenaire puisse également la rendre difficile à jouer pour son adversaire. Dans ce type de défense, seuls les joueurs qui maîtrisent la vitesse du striker et qui font preuve de patience peuvent utiliser ces tactiques et remporter la partie. La question qui se pose maintenant est la suivante : pourquoi une telle défense est-elle nécessaire en simple ? Le joueur perd son tour en rendant la pièce de son adversaire difficile à empocher. Comme ici la pièce du joueur est également difficile, son adversaire obtient un tour pour empocher sa pièce. L'objectif de compliquer la situation de la bille adverse est le suivant : lorsque l'adversaire tente d'empocher une bille en difficulté, celle-ci redevient parfois difficile à empocher pour lui, ce qui donne au joueur un tour supplémentaire pour empocher ou dégager sa propre bille en difficulté. Lorsqu'il empoché sa bille, le joueur doit veiller à ce qu'elle ne redevienne pas difficile à empocher pour lui, sinon l'objectif de compliquer la situation de la bille adverse est compromis. Par exemple : si la bille de l'adversaire est amenée vers notre cadre de base, il tentera de l'empocher via un double. Lorsqu'il joue un double, si le coup est lent, la bille deviendra difficile en restant du côté du rebound. Même si le coup est puissant mais imprécis, la bille, après avoir heurté son cadre de base, se retrouve sur la case rebound. Bien sûr, pour mettre en œuvre une telle défense, il faut faire preuve de beaucoup de patience, car il arrive parfois que la même bille doive être rendue difficile pendant plus d'un tour. Il arrive que les spectateurs huent un joueur qui utilise une telle technique de défense directe. À ce stade, le joueur ne doit pas perdre sa concentration. Ces mêmes

spectateurs félicitent ou applaudissent le joueur lorsqu'il remporte cette manche en recourant à la défense directe.



Comme le montre la figure 28, A et B, il est également possible de rendre difficile la sortie d'une bille touchant le cadre opposé et le cadre latéral près de la poche en la frappant en son centre avec une force supérieure à la force moyenne force.

Beaucoup de gens pensent que, lorsque des champions jouent en double, le quatrième joueur n'aura pas son tour. Mais cette hypothèse est erronée. Le joueur qui a le break joue de manière à ce que son partenaire puisse terminer le plateau. Mais tout le monde oublie qu'il y a un adversaire entre les deux partenaires. Cet adversaire empoche les pièces qui lui sont faciles, puis rend une ou plusieurs pièces difficiles à prendre pour le joueur situé à sa droite. Il offre ainsi un tour à son partenaire. Ce cycle se poursuit ainsi. En double, chaque joueur doit veiller à terminer le plateau ou à permettre à son partenaire de le terminer.

Lorsque les joueurs disputent un double, ils doivent toujours penser à leur partenaire. Certains joueurs adoptent une attitude égoïste et ne tiennent pas compte de leur partenaire. Au final, cela débouche sur une dispute. Il devrait y avoir une entente parfaite entre les deux partenaires. Cette entente est très rare dans les duos où les deux joueurs sont des champions. La raison n'est autre que l'égoïsme. La question est maintenant de savoir ce qu'est un jeu égoïste. Souvent, lorsqu'un joueur réalise de beaux coups, les spectateurs l'applaudissent. Le joueur devient alors un peu trop sûr de lui, se sent flatté, et tente de jouer des balles difficiles pour lui mais faciles pour son partenaire, au lieu de lui laisser le tour. Porté par la vague d'admiration, il tente des coups

impossibles et perd le match. Cette question de compréhension se pose lorsque deux champions s'affrontent, car l'ego entre en jeu

conflit entre eux. En effet, s'ils remportent la partie, le mérite revient aux deux, quel que soit celui qui a le mieux joué. Le joueur qui réalise une bonne partie devrait bénéficier d'un maximum de tours de la part de son partenaire afin de pouvoir terminer la main lui-même lorsque cela lui est possible. En jouant en double, un joueur doit comprendre son partenaire. Même si son partenaire commet des erreurs, il ne doit pas le critiquer pendant la partie. Si un joueur reproche sans cesse à son partenaire ses erreurs, cela renforce la confiance de ses adversaires et, en même temps, son partenaire perd confiance en lui.

EXPÉRIENCE À MADRAS :

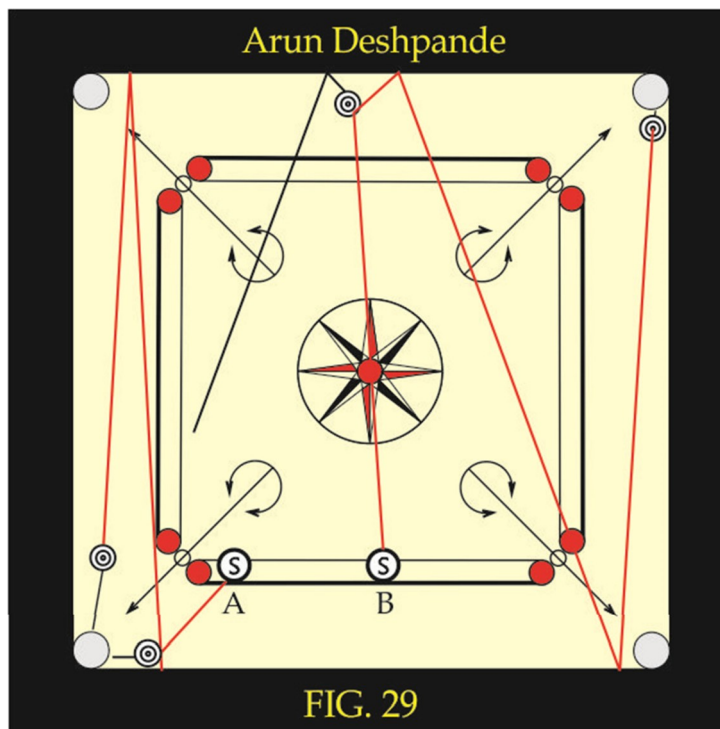
D'après mon expérience à Madras, on comprend aisément comment les joueurs peuvent perdre confiance si leurs partenaires ont une petite dispute avec eux, et on comprend aussi comment un match perdu peut être renversé grâce à une entente parfaite entre les partenaires. Ramesh Chitty et moi avons affronté Sunderraj et Shivlingam en demi-finale du tournoi national de carrom organisé en 1970 à Madras. Sunderraj était en grande forme et Shivlingam le soutenait très bien. Ils ont remporté la première manche en seulement trois manches sans nous concéder le moindre point. Une effervescence régnait dans toute la salle, car nous étions la seule équipe du Maharashtra à pouvoir participer au tournoi et nous étions très réputés pour notre parfaite complicité. Même si Sunderraj et Shivlingam étaient bien connus des spectateurs de Madras, ils n'avaient pas encore obtenu de bons résultats au niveau national. Ramesh a adopté une technique défensive. À mon avis, c'est aujourd'hui le meilleur joueur de double. Il bloquait Sunderraj, mais ce dernier a commencé à empocher les pièces à sa portée et à se mettre en défense lorsqu'il n'y avait pas de position permettant de conclure. Il fallait briser leur complicité. Astucieusement, Ramesh a modifié son jeu et a commencé à offrir à Sunderraj des occasions de terminer la partie, tout en gardant au moins une pièce hors de portée de Sunderraj, ce qui était tentant. Sunderraj s'est laissé piéger et a tenté de terminer la partie. Parallèlement, Ramesh me réservait une position de fin de partie facile. Piégé, Sunderraj a raté la dernière occasion à deux ou trois reprises et j'ai eu l'opportunité de conclure la partie. Nous avons remporté la partie. Shivalingam s'est emporté contre Sunderraj. Il ne lui a pas permis de jouer librement. Il l'a contraint à adopter un jeu défensif. En conséquence, nous avons remporté cette partie. Avant le début de la troisième partie, nous avons eu droit à 10 minutes de pause. Pendant ce temps, Shivalingam n'arrêtait pas d'encourager Sunderraj. Ramesh a alors déclaré : « Arun, leur complicité a pris fin et nous devons maintenant tirer parti de cette situation. »

Au début de la troisième partie, Ramesh s'est soudainement mis à jouer de manière offensive et m'a dit de faire de même. Naturellement, Shivlingam et Sunderraj ont adopté une stratégie défensive. Ce faisant, ils ont perdu confiance

en eux et n'ont pas réussi à

empocher les pièces. Nous avons ainsi pris l'avantage et avons commencé à jouer de manière plus offensive, en maîtrisant totalement la situation. Nous avons remporté ce match en trois manches sans leur concéder le moindre point. Nous avons remporté le championnat national de double en battant Y. Lazar et S. Dilli, du Tamil Nadu, en finale. En simple, Suhas Kambli, du Maharashtra, a remporté le championnat national en battant S. Dilli, du Tamil Nadu, en finale.

Les méthodes de défense directe et indirecte sont illustrées dans les figures suivantes.



Comme le montre la figure 29-A, une bille blanche se trouve près du cadre de base de l'adversaire et une autre sur la poche. Si vous frappez très fort avec le striker la bille blanche située près du cadre de base de l'adversaire, à l'endroit indiqué sur la figure 29-A, alors la

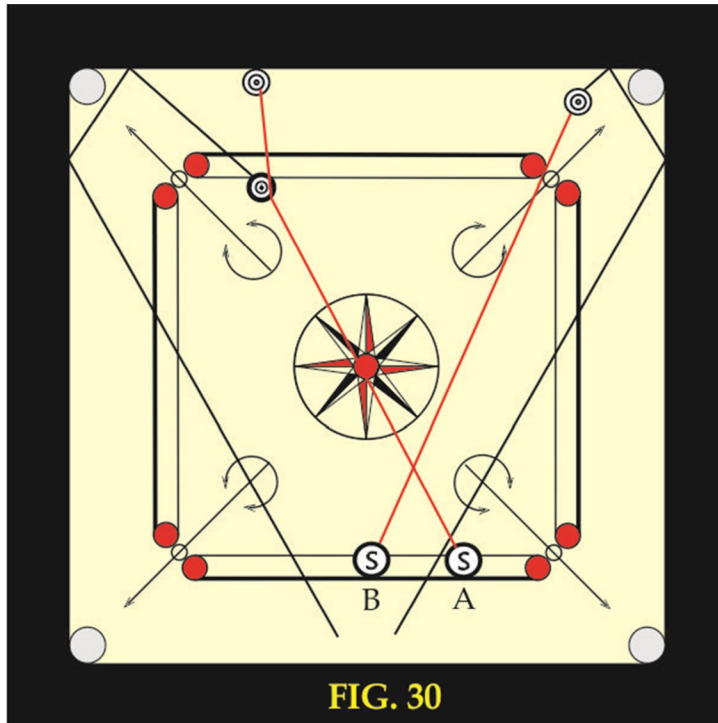
striker reviendra et heurtera votre cadre de base près de la poche ; il pourra ainsi empocher la bille blanche qui se trouve dans la poche droite opposée, ce qui facilitera votre coup difficile.

Comme le montre la figure 29-A, si une pièce située sur notre cadre de référence est de niveau de difficulté cut, la pièce difficile située à la position rebond peut alors être transformée en pièce facile.

Comme le montre la figure 30-A, notre bille touche la bande opposée et l'adversaire dispose d'une bille facile à jouer. Puisque notre bille touche la bande opposée, elle ne peut pas être en position cut et la bille de l'adversaire

ne peut pas être entraînée. Par ailleurs, la bille de l'adversaire est alignée avec la nôtre ; par conséquent, une situation glisse n'est pas non plus possible. Dans cette position, comme le montre la figure 30-A, si le

La bille adverse est frappée contre le cadre opposé près de la zone de poche, ce qui entraîne le striker sur notre bille ; la bille adverse arrive alors sur notre cadre de base après avoir formé un angle particulier avec le cadre opposé, tandis que notre bille entre dans la poche ou ressort de cette position, ce qui nous facilite la tâche pour le coup suivant. Ce coup semble très simple, mais il ne l'est pas. Il faut beaucoup d'entraînement pour réussir une telle défense. En compliquant la tâche à la bille adverse, le striker peut être dirigé vers différents points de la bande opposée, ce qui facilite nos coups difficiles.



Comme le montre la figure 30-B, il est également possible de compliquer la tâche de l'adversaire en rapprochant sa bille, qui se trouve dans sa poche de base, de notre cadre de base. Ces deux méthodes exigent de la précision et une bonne maîtrise de la vitesse de la striker. De cette manière, toute bille se trouvant près de la bande adverse peut être amenée vers notre bande de base. Avec de l'entraînement, on apprend à déterminer quel point de la bille il faut frapper pour l'amener vers notre bande de base. Il arrive souvent que l'on se retrouve dans une situation illustrée à la figure 31-A : la bille noire de l'adversaire bloque le passage de notre bille blanche, et les joueurs tentent de l'empocher à l'aide d'un rebond puissant. Ils pensent qu'en jouant un rebond puissant, ils pourront écarter la bille de l'adversaire et empocher leur propre bille. La méthode la plus simple et la plus efficace consiste à frapper la bille de l'adversaire de telle sorte qu'elle se retrouve dans notre cadre de base et, en même temps, à diriger le striker vers notre bille difficile afin de faciliter son

empocher. Lors de l'exécution de ce coup, il convient de faire preuve de prudence

que l'adversaire ne puisse pas se mettre en position de jouer le glance, ce qui nous compliquerait la tâche.

Comme le montre la figure 31-8, tout en coupant notre pièce, il est possible d'amener la pièce de l'adversaire vers notre cadre de base afin d'obtenir un tour supplémentaire. Cette technique s'appelle le « back game » cut. Elle est très utile car elle permet de compliquer la situation de l'adversaire, de simplifier celle de nos pions en difficulté et de débloquer un groupe de pions bloqués.

UNE DÉFENSE INAPPROPRIÉE ET SES CONSÉQUENCES :

Beaucoup de joueurs ne savent pas comment jouer dans les moments décisifs. Je jouais contre Kadir Khan en finale du tournoi ouvert de carrom organisé par la Maison de quartier de Nagpada. La dernière pièce de Kadir Khan se trouvait près de ma poche gauche et ma dernière pièce près de la poche opposée. C'était au tour de Kadir Khan. La Queen se trouvait près de mon cadre de base. Kadir Khan a joué de telle manière que la Queen s'est intercalée entre nos deux pièces au niveau du cadre latéral. C'était la troisième manche, décisive. Le score était de 28 partout. Le vainqueur de cette manche remporterait donc le match. Dans cette position, j'ai poussé le Queen un peu plus loin. Kadir a également poussé le Queen de son côté. Cela s'est produit au moins trois fois. J'ai déplacé le Queen de cette position de telle sorte que Kadir hésitait entre le défendre et l'empocher. Le Queen s'est retrouvé en position de permettre un cut à Kadir Khan ; il avait donc l'intention de le cut, mais d'un autre côté, il était tenté de le défendre car s'il avait manqué le Queen en coupant, il aurait perdu le match. Face à ce dilemme, Kadir a tenté un cut et a raté son coup ; j'ai obtenu le Queen très facilement, ce qui m'a donné l'occasion de remporter la partie et la rencontre. Il avait commis une erreur en défense. S'il avait joué correctement en défense, j'aurais eu très peu de chances de remporter cette rencontre. Ma pièce était si proche de la poche opposée que s'il l'avait simplement effleurée avec le striker, elle serait tombée dans la poche, mais la pièce de Kadir Khan n'était pas aussi proche de la poche. Il aurait donc dû retirer sa pièce de la poche qui bloquait le Queen. Il aurait alors disposé de deux côtés pour se défendre : 1) son cadre de base ; 2) le cadre latéral où se trouvait ma pièce, près de la poche. Quant à moi, il ne m'aurait resté qu'un seul côté pour me défendre, à savoir mon cadre de base. Par conséquent, il aurait eu plus de chances de remporter cette manche et le match s'il avait joué une défense parfaite.

DÉFENSE INDIRECTE :

La défense indirecte peut être réalisée à l'aide de nombreux coups, présentés dans le chapitre « Pluie de coups ». Les coups principaux pour la défense indirecte sont le glance et le brush. La plupart du temps, la défense directe

s'effectue au moment de terminer le plateau, tandis que la défense indirecte peut être effectuée à n'importe quel moment.

ATTAQUE :

Le chapitre « Pluie de coups » permet de comprendre en quoi ces coups sont utiles en attaque. L'attaque est une technique très importante du jeu. La défense seule ne suffit pas pour remporter le match. Un joueur doit maîtriser à la fois la défense et l'attaque. Il doit s'efforcer de mener une stratégie offensive dès le début de la partie. Un joueur gagne en confiance grâce à un jeu offensif et a alors l'impression que chaque pièce sur le plateau lui est facile à jouer. L'absence d'offensive sape sa confiance et le joueur a alors l'impression que chaque pièce sur le plateau lui est difficile à jouer. En attaque, il est très important d'avoir un plan stratégique concernant la pièce à jouer et celle qu'il faut rendre plus facile à jouer. De nombreux joueurs n'y pensent pas et mènent un jeu offensif improvisé qui se solde par un échec ; par exemple, lorsque la pièce adverse bloque le passage de la nôtre, on l'élimine en jouant une autre pièce. Mais en retirant une telle pièce, on ne réfléchit pas à la position qu'elle va atteindre, et par conséquent, elle devient parfois un obstacle pour une autre de nos pièces. C'est pourquoi, avant d'éliminer la pièce de l'adversaire, un joueur doit visualiser son déplacement et s'assurer qu'elle ne constituera pas un obstacle pour ses autres pièces. Si cette pièce est susceptible de bloquer d'autres pièces, le joueur doit alors jouer ces autres pièces en premier, puis éliminer ladite pièce. Une planification parfaite est donc indispensable dans ce jeu.

Il arrive souvent qu'une occasion de terminer la partie se présente. Dans cette situation, un joueur doit planifier son coup à la perfection et jouer ses pions dans l'ordre. Supposons qu'il y ait cinq de nos pions sur le plateau et que nous soyons en position de terminer la partie, mais que l'un de nos pions bloque le passage au pion adverse. Si nous jouons ce pion en premier et que nous ratons l'un des quatre autres, notre adversaire termine alors la partie et nous en attribuons inutilement la faute à la malchance. Mais si le pion qui faisait obstacle à l'adversaire avait été joué en dernier, alors même en ratant le pion précédent, nous aurions eu une chance supplémentaire. Par conséquent, un joueur doit toujours planifier son jeu de manière à ce que, même s'il rate son jet, il obtienne un tour supplémentaire. Nous devons calculer avec précision le nombre de tours que nous allons concéder à notre adversaire. Nous devons toujours essayer d'obtenir un tour supplémentaire de la part de l'adversaire ; par exemple, si notre adversaire a une pièce difficile à empocher alors que nous en avons deux et que c'est notre tour, nous ne devons pas essayer d'empocher une seule pièce, mais nous devons essayer d'en empocher une et d'en éliminer une autre, ou bien essayer d'éliminer nos deux pièces difficiles. Lorsque l'adversaire joue, il a une bille difficile qu'il va tenter d'empocher. Si c'est notre tour, les deux billes sont faciles pour nous et nous pouvons donc remporter la

partie. Parfois, il y a davantage de pions de l'adversaire sur le plateau et nous avons une chance de l'emporter. Dans cette situation, nous devons toujours essayer de terminer la partie en jouant de manière offensive plutôt qu'en nous contentant d'une défense. Si nous y parvenons, notre adversaire n'aura pas l'occasion de jouer la partie suivante.

Ramesh Chitty et moi disputons la finale du championnat de l'État du Maharashtra contre Suhas Kambli et Vijay Sangam. Les deux paires étaient réputées, ce qui avait attiré une foule de spectateurs. Cette foule était une expérience inédite. Nous n'avions jamais vécu une telle expérience avec des spectateurs. Nos chaises avaient été repoussées sous les tribunes sous la pression excessive des spectateurs. Nous étions impuissants. Il était impossible de commencer le match. Lorsque nous leur avons demandé de reculer un peu, ils l'ont fait. Même ensuite, chaque fois que nous devions recevoir une balle, nous devions demander aux spectateurs de reculer pour pouvoir repositionner notre chaise. Ce n'était pas un geste délibéré de la part des spectateurs, mais la foule était telle que chacun s'agrippait à son voisin pour ne pas tomber. Cela m'a fait penser à une pyramide humaine. Au premier rang, les chaises étaient disposées par ordre croissant de hauteur pour permettre aux spectateurs de voir le match. Le match a commencé. Suhas et Sangam ont remporté le tirage au sort. Sangam a commencé la première manche. Il a empoché huit pièces blanches et le Queen. Il a facilité la dernière pièce pour Suhas et a lancé un regard interrogateur à Ramesh. Les spectateurs ont également applaudi Sangam pour son jeu. Lorsque ce fut le tour de Ramesh, il a terminé la manche. La partie devint si passionnante que les spectateurs étaient captivés par le match. Chaque beau coup était salué par des applaudissements. Nous enchaînions les parties les unes après les autres, mais personne ne pouvait prédire qui allait l'emporter. C'était une véritable avalanche de coups et, en même temps, la lutte entre technique et tactique battait son plein. Personne n'était prêt à abandonner. Les scores s'enchaînaient. Les deux paires avaient remporté une manche chacune. En raison de l'affluence des spectateurs, il était impossible de sortir pour faire une pause. La partie reprit sans pause. La troisième manche fut également marquée par une lutte acharnée. Les spectateurs étaient extrêmement enthousiastes. Chaque joueur attendait que son adversaire commette une erreur. Finalement, les deux paires ont marqué 28 points chacune. Les spectateurs retenaient leur souffle. C'était au tour de Suhas de commencer la manche. Il a donné le coup d'envoi. Comme c'était la dernière manche, il a adopté une stratégie défensive. Au cours de cette manche, j'ai moi aussi réussi deux ou trois bons coups. Finalement, les deux paires n'avaient plus qu'une pièce chacune sur le plateau. Chacun essayait de donner toutes ses chances à son partenaire. C'était vraiment une partie difficile. Nous devions garder un contrôle strict sur le striker et étions également tenus de réaliser des coups précis. En même temps, nous devions faire preuve de patience. Finalement, Ramesh a joué une défense spectaculaire et la pièce est devenue difficile à jouer tant pour Suhas que pour Sangam. Suhas a alors effectué sa dernière défense et a rendu notre pièce difficile à jouer pour moi. J'étais sûr que leur pièce leur posait également des difficultés. J'ai donc tenté d'emboîter ma

pièce dans la troisième poche. Ce fut un coup si excellent que ma bille est entrée parfaitement dans la poche et que les spectateurs ont été submergés de joie. Ce match revêtait une importance particulière, car il s'agissait de notre troisième victoire consécutive en double au niveau régional. Nous avons réussi cet exploit et, à ce jour, aucun autre pair n'y est parvenu.

Chapitre 6

QUALITÉS DES JOUEURS :

Tout joueur, quel que soit le jeu pratiqué, doit posséder certaines qualités, et le joueur de carrom ne fait pas exception à la règle.

La première condition, et la plus essentielle, est la confiance en soi. Rien n'est difficile pour un joueur qui a confiance en lui. Il apprend alors facilement. Mais dès qu'il perd confiance, la tâche la plus simple devient difficile pour lui. De même, un joueur de carrom qui aborde la partie avec une confiance absolue peut transformer ses coups difficiles en coups faciles. Pendant qu'il joue, il peut anticiper la stratégie à adopter du début à la fin. En revanche, s'il manque de confiance en lui, même faire entrer une pièce dans la poche devient un défi pour lui. Il faut donc se forger cette confiance en s'entraînant sans relâche, en tirant pleinement parti de sa prise et en se consacrant corps et âme au jeu.

Je vais vous présenter ci-dessous quelques exemples dont j'ai été témoin et où les joueurs, forts de leur confiance, ont réalisé une excellente performance.

Lors de l'une des demi-finales ouvertes du tournoi individuel de carrom, organisées par le club Jaihind Sports de Bombay, Apparao, originaire de l'Andhra Pradesh, et Ramesh Chitty, de Bombay, se sont qualifiés pour la finale. Le vainqueur de la finale devait se voir décerner une médaille d'or. Apparao avait déjà réalisé un triplé en remportant le championnat national les trois années précédentes, tandis que Ramesh Chitty affichait un palmarès impressionnant, ayant remporté toutes les compétitions où la médaille d'or était en jeu. Le match a commencé et Apparao a facilement remporté la première manche. Ramesh a toutefois égalisé en remportant la deuxième manche. Après la deuxième manche, un

La pause habituelle de dix minutes a été observée. Pendant qu'ils prenaient le thé, Ramesh, plein d'assurance, a déclaré à mon frère qu'il remporterait la troisième partie, même si Apparao prenait l'avantage. Les spectateurs appréciaient la partie et attendaient avec impatience de voir Ramesh l'emporter. Cependant, à leur grande déception, Apparao s'est montré en grande forme et a atteint 27 points ; la partie était donc à sens unique et tournait entièrement à l'avantage d'Apparao. C'est à ce moment-là que Ramesh, fort de sa confiance, a commencé à jouer pour de bon, surprenant non seulement ses supporters, mais aussi son adversaire Apparao.

Ramesh a égalisé le score à 27 partout. Les spectateurs étaient submergés de joie et Ramesh a remporté la dernière partie, s'adjugeant ainsi la partie et le match. Il a reçu de nombreuses félicitations.

Lors d'une autre partie disputée au Vanamali Hall (Bombay), Suhas Kambli et Azimuddin Shaikh s'affrontaient. Dans la troisième partie, Suhas a pris

l'avantage et menait 27 à 16 face à Azimuddin. Sur le dernier plateau, c'était au tour de Suhas de commencer. Il a ouvert le jeu de manière classique en empochant sa première pièce. Voyant que son autre pièce était proche de la poche, il a alors fait glisser toutes ses pièces vers son côté. Dans ces

Dans ces circonstances, Azimuddin a livré une partie spectaculaire, sans pareille. Il n'a alors pas laissé le striker tomber entre les mains de son adversaire. Il a remporté les neuf pièces avec le Queen en un seul coup et a remporté la partie en marquant 13 points.

Lors du championnat national de 1970, un match disputé à Madras entre Suhas Kambli, de Bombay, et Satyanarayan Dilli, de Madras, a une nouvelle fois mis en évidence la grande détermination et la confiance en soi des deux joueurs. En finale, Suhas a facilement remporté la première manche. Dans la deuxième manche également, il menait 28 à 6. Les spectateurs assistaient donc à un match à sens unique, mais c'est là que Dilli a stoppé Suhas et a égalisé le score à 28 partout. Il a superbement joué lors de la dernière manche pour remporter la partie. Dans la troisième

Et lors de la dernière manche, la situation s'est inversée. Encouragé par ses supporters, Dilli a pris l'avantage 28 à 6. Les spectateurs pensaient que Suhas était cuit après avoir perdu la deuxième manche. Suhas, cependant, restait pleinement confiant et, avec brio, il a égalisé le score à 28 partout. Les spectateurs regardaient le match avec enthousiasme et Suhas a remporté la victoire en s'imposant sur la dernière partie et en remportant ainsi le match.

CONCENTRATION :

Si nous lisons un livre avec attention, nous retenons la majeure partie de ce que nous avons lu. De la même manière, si nous nous concentrons sur le carrom, nous sommes capables d'observer l'évolution de la position des pièces et pouvons ainsi réorganiser et adapter notre stratégie de jeu.

La concentration mentale peut nous aider à repérer le point précis de notre jeton sur lequel nous devons viser pour l'empocher. Si un joueur ne regarde pas à l'extérieur et se concentre uniquement sur le plateau, son regard se fixe et, ce faisant, il gagne en confiance.

REMARQUE :

Les joueurs ne pensent jamais à observer la partie. Or, ce n'est qu'en observant qu'ils peuvent apprendre. On peut apprendre et s'améliorer si l'on fait preuve d'une grande perspicacité dans l'observation. L'observation du jeu d'un adversaire permet également de l'évaluer, et c'est ainsi que l'on peut exploiter au mieux ses faiblesses à notre avantage.

Lors d'un match international contre le Sri Lanka, j'affrontais Fernando. J'ai perdu la première manche. J'observais attentivement le jeu de Fernando et j'ai remarqué qu'il exploitait au maximum les brush et glance. Au cours de la deuxième manche, j'ai joué de telle manière que Fernando n'ait aucune occasion de marquer.

pour utiliser ses armes. Il a ensuite perdu confiance et m'a laissé remporter le deuxième et le troisième set.

À Bombay, j'ai affronté un adversaire dont le jeu était faible du côté droit. En revanche, il jouait bien du côté gauche. J'ai donc adopté une stratégie visant à concentrer le plus grand nombre possible de ses jetons sur son côté droit. J'ai même déplacé mon striker vers la droite pour créer une brèche.

Une observation incorrecte ou l'absence d'observation entraîne également une mauvaise exécution des mouvements ;

Par exemple, s'il y a de la poudre près de la pièce, le joueur ne s'en rend pas compte. Il joue comme d'habitude et constate que sa pièce n'atteint pas la poche.

Lors d'un match disputé à la Maison de quartier de Nagpada, Ramesh Chitty affrontait Kadir Khan en quarts de finale. La dernière bille de Kadir Khan se trouvait près de la poche avant. Kadir n'avait toutefois pas remarqué un amas de poudre près de la ligne de jeu. Il lui suffisait d'empocher cette bille pour remporter le match. En voyant la façon dont Kadir tenait le striker, Ramesh, joueur chevronné, a compris que Kadir allait commettre une faute de double. C'est effectivement ce qui s'est produit, et Kadir a perdu le match à cause de son manque d'attention.

NE SOYEZ JAMAIS TROP SÛR DE VOUS :

Cependant, aussi sûr de lui qu'un joueur puisse être, il ne doit jamais se montrer trop sûr de lui. En général, c'est lorsqu'il prend une avance considérable qu'un joueur devient trop sûr de lui. Je vais maintenant citer un exemple de joueurs ayant perdu leur match à cause d'un excès de confiance.

Lors de la finale régionale, le match de double opposant Ippakkayal et Kairamkonda, du Bombay Amateurs Club, à Suhas Kambli et Devji Sumra, un joueur bien connu pair à Bombay, ces derniers pair ont facilement remporté le premier set en seulement trois manches. Dans le deuxième set également, ils ont mené 3-0 et n'étaient qu'à un point de remporter le set et le match. Kambli et Sumra sont alors devenus trop confiants et ont commencé à jouer avec une décontraction excessive, essayant de marquer des points faciles grâce à des coups spectaculaires. L'amateur pair, en revanche, a joué avec prudence et a remporté la deuxième partie, ce qui a fait perdre confiance à Kambli et Sumra lors de la troisième partie. Ils ont perdu le contrôle du striker et ont perdu la troisième partie ainsi que le match uniquement à cause de leur excès de confiance.

Lors d'un de ces matchs disputés au niveau régional, Suhas Kambli a sous-estimé les performances de Sumra, alors que ce dernier jouait extrêmement bien dans ce tournoi. Lors du quart de finale opposant Ramesh à Sumra,

Ramesh a perdu et a admis que, malgré le meilleur match qu'il ait jamais disputé, Sumra avait fait preuve d'une excellente forme pour le battre. Ramesh a donc conseillé à Mohamed Tahir de faire preuve de prudence lors de la demi-finale contre Sumra. Tahir a également répondu qu'avec une défense solide, il affronterait Sumra et qu'il était

était persuadé que Sumra ne serait pas en mesure de le battre. Cependant, lors de ce match, Sumra s'est montré en grande forme et Tahir a été pris au dépourvu. Sumra a facilement remporté le match contre Tahir, malgré la bonne défense de ce dernier. En finale, Sumra

Alors qu'il s'apprêtait à affronter Suhas Kambli, les autres joueurs ont conseillé à Suhas de se montrer vigilant, car Sumra avait entamé la partie en force avec une belle performance. Suhas, trop sûr de lui, a déclaré qu'il était lui aussi capable de réaliser une belle série et de mettre en place une défense solide. Cependant, Sumra a dominé la partie dès le début et, avant même que Suhas n'ait pu opposer la moindre résistance, Sumra a remporté les deux manches en seulement 25 minutes ; Suhas n'a pu marquer que cinq points dans l'une des manches et n'a pas marqué le moindre point dans l'autre. Tahir et Suhas ont donc perdu face à Sumra à cause de leur excès de confiance.

Moi aussi, j'ai cédé à l'excès de confiance une fois à Madras. Suhas Kambli et moi avons atteint la finale en simple en battant respectivement Satyanarayan Dilli et Lazar. J'ai remporté le premier jeu. Je me suis alors dit que Suhas avait rarement connu la défaite face à un joueur ne venant pas de Bombay, et j'ai pensé pouvoir le battre. J'ai baissé ma garde après avoir remporté le premier jeu. Suhas, quant à lui, a joué de manière irréprochable et j'ai alors dû essuyer la pire défaite de ma carrière de joueur de carrom. J'ai perdu les deuxième et troisième manches 29-0, 29-0. Tel est le sort d'un joueur trop sûr de lui, et cela a été une leçon pour moi.

STABILITÉ OU PATIENCE :

Un joueur ne doit en aucun cas perdre son sang-froid. Même si un adversaire n'a plus qu'une seule pièce pour remporter la partie, la manche ou le match, il ne faut pas accepter la défaite tant que cette pièce n'a pas été effectivement empochée par l'adversaire. J'ai vu quelques joueurs accepter la défaite à ce stade et concéder le match. C'est tout à fait inacceptable.

À Nagpur, lors d'un match de quart de finale qui m'opposait à Stephenson, de Coimbatore, nous avons chacun remporté respectivement le premier et le deuxième set. Au troisième set, nous nous sommes livrés un combat au coude à coude. Stephenson menait 28 à 27.

Stephenson avait pratiquement vidé le plateau et, au final, il ne restait plus qu'une seule de ses pièces sur le plateau, située à seulement 1" de la poche de droite. Ma défaite était inévitable. J'aurais pu accepter la défaite et partir, mais je suis resté tranquillement assis à ma place. Stephenson, emporté par son excès de confiance, a mal préparé son coup et, au lieu d'empocher facilement la pièce, a raté son coup. J'ai placé ses deux pièces dans le cercle extérieur et il n'a pu en empocher aucune. Finalement, j'ai éliminé mes cinq pièces pour remporter la partie et le match.

À Madras, j'ai dû affronter Apparao en demi-finale. Apparao, comme je l'ai déjà mentionné, avait réussi un triplé lors du championnat national. Nous avons tous les deux pris

un set chacun. Je jouais un match magnifique et les spectateurs ne tarissaient pas d'éloges à mon égard. J'ai donc adopté un jeu offensif et marqué 27 points contre seulement 2 pour Apparao. Malgré cette situation, Apparao est resté très calme. Lentement mais sûrement, il a commencé à réduire l'écart et a remporté le troisième set ainsi que le match. Je suis sûr qu'il n'y est parvenu que grâce à la patience dont il a fait preuve tout au long de la partie.

J'avais remarqué chez Ahmed Ansari, de Bombay, un mélange remarquable d'assurance et de patience dans son jeu. J'ai disputé un match contre lui lors du tournoi organisé par la Maison de quartier de Nagpada, à Bombay. Nous avons chacun remporté une manche, puis, lors de la troisième manche, j'ai creusé l'écart pour mener 27 à 0.

Par la suite, Ansari a livré une magnifique partie. Il a ouvert le plateau et l'a vidé d'un seul coup, marquant ainsi 14 points. Lors de la partie suivante, j'ai marqué un point, portant mon total à 28. Il a de nouveau ouvert le plateau et a réitéré sa performance en marquant 14 points, égalisant ainsi mon score à 28 partout. Les spectateurs l'ont acclamé bruyamment. Lors de la manche suivante, bien que j'aie réussi un break, c'est lui qui a remporté le point et gagné la partie. C'est le seul cas dans l'histoire du carrom où un joueur a réussi deux breaks consécutifs pour remporter des parties. Ce record a été égalé par V. Lazar, du Tamil Nadu, lors des championnats nationaux de Madras contre Kadir Khan, de Bombay, mais il a perdu le match. Il avait réussi un « white slam » lors de la dernière partie de la première manche et de la première partie de la deuxième manche.

NE SOUS-ESTIMEZ JAMAIS VOS ADVERSAIRES :

Il ne faut jamais sous-estimer son adversaire. J'avais commis cette erreur une fois lors du tournoi ouvert du club sportif de Kurla. Je jouais contre un garçon, Balu Iyer. Comme Balu était un joueur régulier du Kurla Sports Club, je connaissais bien son style de jeu. C'était le premier tour du match. J'avais décidé de tenter d'empocher toutes les pièces d'un seul coup. J'ai commencé ma tentative dès la toute première partie, mais je n'ai pas réussi à atteindre mon objectif. Lors de la deuxième partie, j'ai commencé avec l'intention de réaliser un « full board », mais comme je n'y parvenais pas, j'ai laissé Balu remporter la partie. Il a ainsi gagné la deuxième partie. Je pensais que j'aurais certainement une occasion de conclure lors de la troisième manche. Cependant, celle-ci a démarré de telle manière que ma pièce s'est retrouvée coincée et j'ai perdu toute ma concentration. Balu a pleinement profité de la situation et a pris l'avantage 23-0. Comme il s'agissait du premier tour, la règle limitant le match à huit manches s'appliquait. Il ne restait plus que trois parties à jouer et je devais absolument remporter la victoire au cours de ces trois dernières parties. Conscient de la situation, j'ai changé de stratégie et c'est alors seulement que le

vent a tourné en ma faveur. J'ai réussi à atteindre 29 points au cours de ces trois parties pour remporter le match. J'ai finalement remporté le tournoi. Mais je n'ai pas pu oublier ce premier round où j'ai failli être éliminé simplement parce que j'avais sous-estimé mon adversaire.

Une autre expérience que j'ai vécue lors du tournoi ouvert de carrom de Bandra. À cette époque, Abdul Jabbar faisait sensation dans les compétitions de carrom. Il devait affronter Devji Sumra. Sumra était très jeune et, pour atteindre le plateau sans difficulté, il devait s'appuyer sur deux oreillers posés sur sa chaise. Jabbar était donc loin d'être inquiet et jouait de manière insouciance. Cependant, avant même que Jabbar n'ait pu prendre la mesure de la situation, Sumra remporta la première manche en seulement quatre tours et en à peine sept minutes. Jabbar reprit immédiatement ses esprits et, comprenant la situation, joua avec prudence. Il remporta les deuxième et troisième manches grâce à son expérience et en utilisant toutes les tactiques à sa disposition. Jabbar dut se battre avec acharnement pour remporter ce match ; s'il avait continué à sous-estimer Sumra, il aurait été battu. Quelques années plus tard, ces mêmes pair s'affrontèrent à nouveau au Vanmali Hall, à Dadar. Ce fut un match inoubliable. Les deux joueurs ont extrêmement bien joué lors de la première partie, qui s'est terminée sur un score de 28 partout. C'était à Jabbar d'ouvrir la dernière case et, profitant de la position, il a empoché toutes les pièces avec le Queen pour remporter la partie. Il a réitéré un exploit similaire lors de la deuxième partie pour remporter la rencontre. Lorsque le score était à nouveau de 28 partout. Jabbar a donc réussi un break décisif lors de la dernière main de chaque partie (un record).

UN ESPRIT OUVERT :

Certains joueurs, après avoir bien joué, finissent par se prendre pour des champions et pensent qu'il ne leur reste plus rien à apprendre. Ils oublient commodément que le savoir est un océan infini et que ce que nous apprenons n'en représente qu'une infime partie. Chaque joueur devrait toujours garder à l'esprit qu'il doit apprendre sans cesse davantage. Dès que ces joueurs ont terminé leurs parties prévues, ils quittent la salle et ne s'intéressent pas aux parties des autres. Ils ne souhaitent jamais apprendre des autres. Chaque coup joué modifie la position des pions sur l'échiquier et, dans ces conditions, la manière dont les autres jouent et ce qu'ils parviennent à réaliser mérite d'être observée. Ce n'est qu'à travers de telles expériences que l'on peut apprendre. Un coup magnifique, cut ou glance, joué par un adversaire peut nous inciter à l'utiliser dans notre propre partie, à condition d'accorder toute l'attention nécessaire au jeu des autres. Un joueur doit faire preuve de créativité. Il doit toujours être à la recherche de nouveaux coups ou de combinaisons de coups différents.

EXERCICE :

L'entraînement est indispensable dans tout jeu. Il peut se pratiquer de diverses manières. On peut s'entraîner seul en essayant soi-même différents coups, coupes et glances. Certains joueurs s'entraînent avec des joueurs relativement moins expérimentés. Ils dominent naturellement lors de ces séances, mais cette méthode n'apporte aucun bénéfice à long terme. Dans la mesure du possible, il faut s'entraîner avec un meilleur joueur ou, au moins, avec un joueur de son propre niveau. Il est recommandé de s'entraîner avec des joueurs ayant des styles différents afin de se familiariser avec un jeu de qualité. Si l'on joue sans cesse avec les mêmes joueurs, notre jeu devient stéréotypé et monotone. Pour s'entraîner régulièrement, il faut faire preuve de patience et de concentration. La combinaison de ces qualités est admirable chez Suhas Kambli, quintuple champion national. Il passe des heures d'affilée à s'entraîner tout seul. En 1959, Suhas et moi-même avons été sélectionnés pour participer au championnat national junior qui devait se dérouler à Hyderabad. À cette époque, les compétitions nationales se jouaient sur des plateaux de 32"x32". Nous étions habitués à jouer sur des échiquiers de 29"x29". Tous les joueurs de Bombay ont donc dû s'entraîner sur un échiquier de 32"x32", et l'un d'entre eux avait été mis à notre disposition au Ghalib Club de Bombay. J'avais l'habitude d'aller m'entraîner au club. À ma grande surprise, je n'ai jamais croisé Suhas au club, car il était occupé à « faire voler son cerf-volant ». Je pense que Dieu a généreusement doté ce joueur de talents, puisqu'il excelle dans toutes sortes de jeux. Un jour, il s'est rendu au Ghalib Club et a joué contre moi. Avant cela, je n'avais jamais eu l'occasion d'observer son jeu. Suhas a naturellement perdu

contre moi en seulement trois parties, sans marquer le moindre point. Il a si mal pris cette défaite qu'ensuite, il s'est entraîné sur ce plateau pendant 36 heures d'affilée, sans même manger ni boire. Il incarne à lui seul un exemple unique d'une telle concentration. Il s'est ensuite inscrit au tournoi pour devenir un

Une véritable sensation à Hyderabad. Bien sûr, c'est à chaque joueur de décider de la durée et de la manière dont il souhaite s'entraîner. Tout dépend de sa prise. Pour ma part, j'ai une méthode différente. Je ne m'entraîne jamais le jour où je dois disputer un match. Je m'assois à la table de carrom avec un désir ardent de jouer, car je me suis privé de ce plaisir toute la journée. Je pense que c'est pour cela que je parviens à réaliser de très belles performances. Si je dois jouer tous les jours dans le cadre d'une compétition, mon match de la veille fait office d'entraînement. Je ne m'entraîne pas entre deux matchs. Bien sûr, ma prise est simple et ma force réside dans le fait que je me consacre corps et âme au jeu. Le carrom n'a donc jamais perturbé ma routine. Lors d'une des compétitions nationales, j'ai affronté Suhas Kambli en quarts de finale. Le match avait lieu dans la soirée et, conformément à ma routine, j'ai

Je n'ai pas joué au carrom touch de toute la journée. À l'inverse, Suhas s'est entraîné sans relâche. Le responsable de l'association m'a proposé de m'entraîner un peu. Il se demandait si j'étais venu pour jouer ou pour me reposer. Je n'en ai pas tenu compte et j'attendais avec impatience que le soir arrive. Grâce à mon envie sincère de jouer, j'ai réalisé une excellente performance. Lors de la première partie, bien que Suhas ne m'ait pas laissé empocher le Queen une seule fois, j'ai remporté la première manche. J'ai également remporté la deuxième manche sans difficulté, ce qui m'a permis de gagner ce match. Cependant, je suis fermement convaincu qu'un joueur doit être capable de jouer pendant de longues durées. Lors des compétitions nationales, il faut disputer environ cinq matchs par jour et le joueur doit jouer sans interruption pendant 10 à 12 heures par jour. Ramesh Chitty, un pilier de Bombay, a besoin de moins d'entraînement, mais il est incapable de jouer pendant des heures d'affilée. De ce fait, alors qu'il dominait les tournois locaux, il a dû s'incliner face à des joueurs non têtes de série lors des championnats nationaux. Quelques joueurs s'entraînent sur des « plateaux de carrom Bulldog ». Les cadres de ces plateaux sont plus larges que ceux des « plateaux Champion ». Les joueurs qui s'entraînent sur des plateaux Bulldog ont du mal à jouer sur un plateau Champion, qui est utilisé pour les matchs. Les joueurs s'entraînent sur un plateau « Bulldog », dont les bords sont plus larges que ceux d'un plateau « Champion », ce qui modifie leur prise. Ce changement est si minime qu'un amateur pourrait ne même pas s'en rendre compte. Au final, lorsqu'ils perdent le match, ils attribuent leur défaite à l'ambiance qui règne dans la salle. Leurs défaites répétées les découragent parfois lors des compétitions.

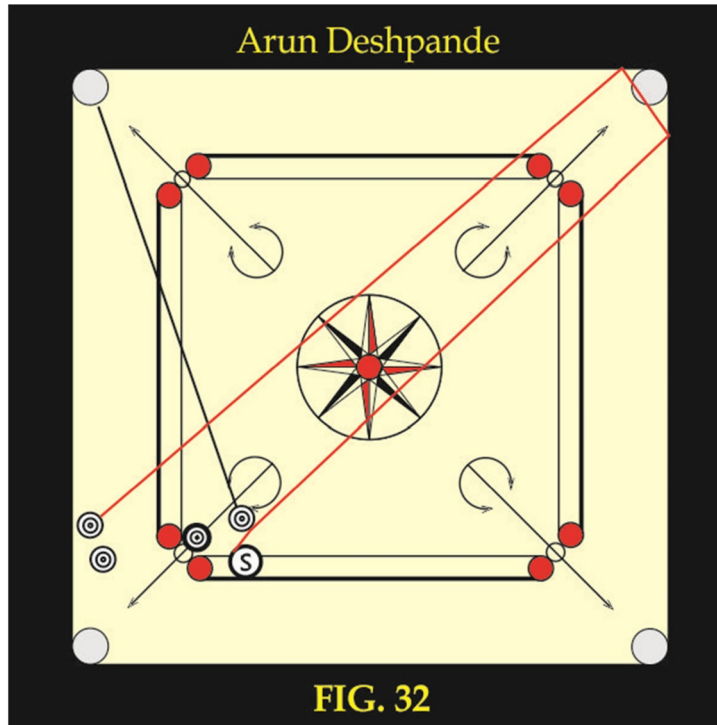
Certains joueurs préparent délibérément des plateaux dotés de trous plus petits. Cela vise à améliorer la précision du jeu. Le joueur qui s'entraîne sur un tel plateau doit faire entrer sa pièce en ligne droite, car les trous sont tout juste assez grands pour l'accueillir. Au final, le joueur n'est pas habitué à utiliser les coups qui sont pourtant nécessaires. Il n'est pas vrai que celui qui encastre la

pièce en ligne droite soit forcément un champion. Il existe plusieurs joueurs capables d'effectuer correctement des coups en ligne droite. Ils ne parviennent toutefois pas à remporter le championnat car ils ne savent pas exploiter d'autres possibilités. Certains joueurs s'entraînent dans le cadre de compétitions organisées par des structures commerciales

clubs. Dans ces clubs, le perdant est tenu de verser une certaine somme au propriétaire du club. Ce dernier, quant à lui, fournit le matériel nécessaire (table de carrom, pièces, striker, poudre, matériel électrique, etc.), paie le loyer des locaux et conserve la différence à titre de bénéfice. Dans ces clubs, un joueur essaie de s'opposer à un adversaire moins fort afin d'éviter de payer des frais. Peu à peu, les joueurs les plus faibles tirent profit de cette situation en améliorant leur jeu. Certains d'entre nous estiment que, d'une certaine manière, il est normal de jouer dans ces clubs, car le joueur fait de son mieux pour ne pas se séparer de son argent. Pour ma part, je ne partage toutefois pas cet idéalisme. J'ai l'impression que ces joueurs se cantonnent à des tactiques défensives. Lorsqu'ils jouent des parties avec des enjeux, gagner de l'argent devient l'un de leurs objectifs. Constamment sous la pression de ne pas perdre, ils finissent par être victimes de frissons, de tremblements, perdent leur prise, manquent de placement, vacillent en arrière, etc., à cause de la peur et de la panique. C'est la fin de leur partie. Certains, qui survivent encore, ne parviennent pas à maintenir leur niveau. Certains spectateurs font des enchères en faveur de certains joueurs. Comme le joueur n'a rien à y perdre, il joue de manière audacieuse, mais au final, lui aussi finit par être frustré lorsqu'une part importante de ses gains est engloutie par l'enchérisseur. Finalement, il tente de parier de manière indépendante. Comme gagner de l'argent devient son activité principale, il ne participe plus jamais à des compétitions et ne parvient pas à gagner les faveurs des spectateurs, qui sont les véritables admirateurs du jeu.

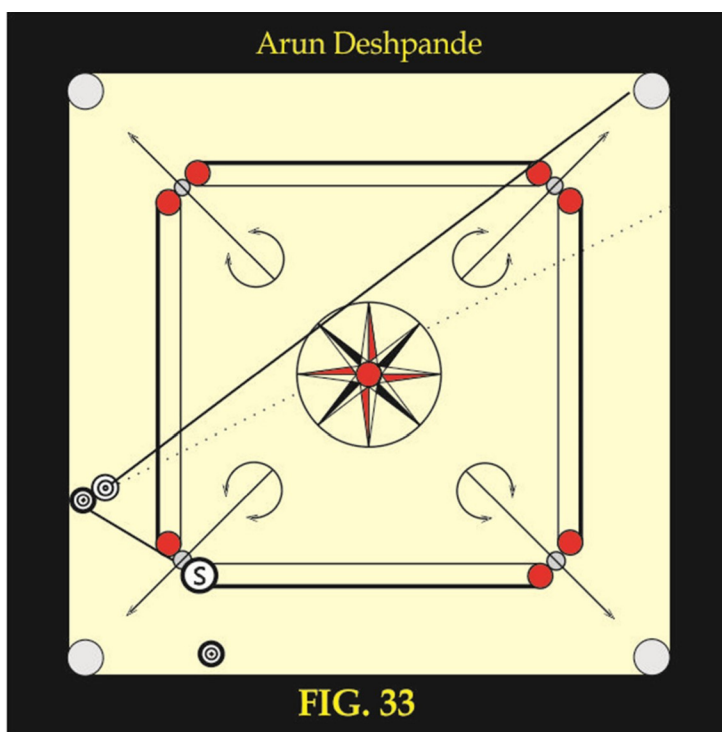
Chapitre 7

TECHNIQUES AVANCÉES

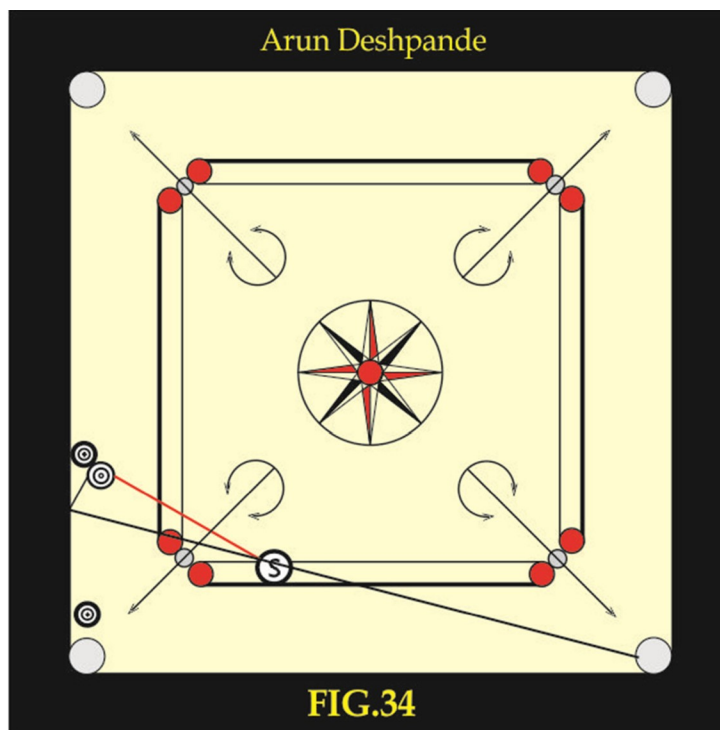


Sur la figure 32, on voit trois pions blancs et un pion noir de l'adversaire. Nos deux pions se trouvent dans une position difficile à rebound. La position de ces deux pions est difficile pour rebound ; il faut donc essayer un autre coup et terminer la partie, sinon l'adversaire remportera la partie en empochant ses seuls pions restants sur le plateau.

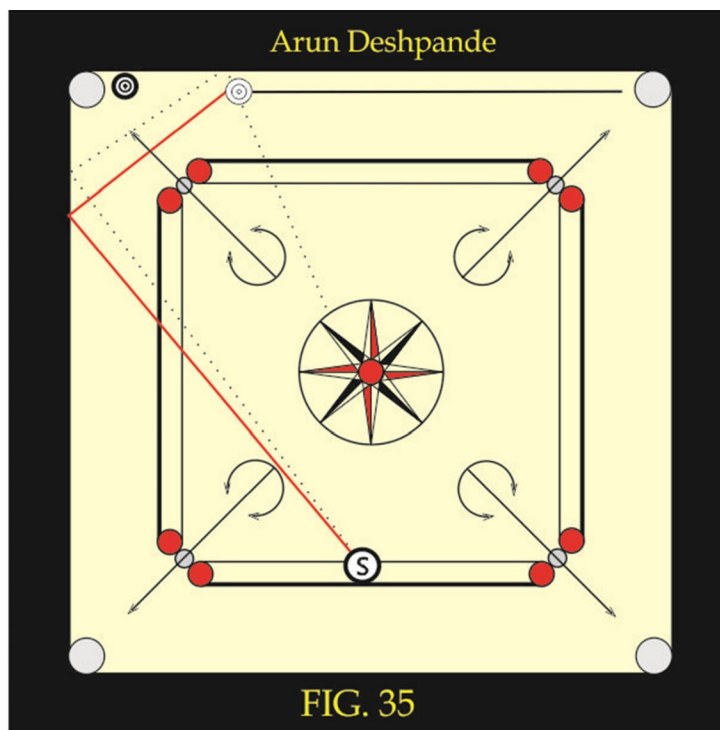
Comme le montre la figure 32, la strike doit être placée sur la ligne droite avec la bille blanche et nous devons la cut avec force. La strike touchera la zone de la poche droite opposée et reviendra pour libérer les deux billes blanches difficiles, ce qui nous permettra de terminer la partie.



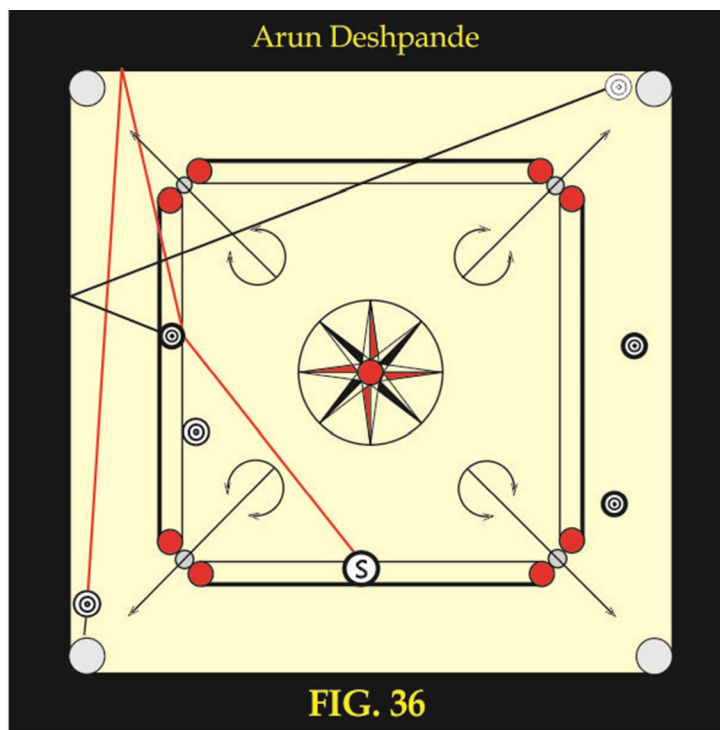
La position illustrée à la fig. 33 semble difficile. On y trouve deux pions noirs de l'adversaire et un pion blanc. Ce pion blanc ne peut être ni cut ni empoché par un rebound. Comme le montre la figure 33, la striker doit être placée sur le cercle de base et frapper la bille noire à l'endroit indiqué sur le schéma. La bille blanche sera empochée dans la poche droite opposée. Ce coup est très facile par rapport à tous les autres. Observez la position de ces deux billes. Si vous tracez une ligne droite reliant le centre de ces deux billes, vous constaterez que cette ligne ne passe pas par la poche, mais qu'elle touche le cadre droit près de la zone de la poche. Si cette ligne droite passait par la poche, la bille blanche ne pourrait pas être empochée de cette manière.



Il y a deux billes noires, entre lesquelles se trouve une bille blanche. Cette bille est difficile à empocher. La striker doit être placée comme indiqué sur la figure 34 et doit être frappée à un point situé légèrement au-dessus du centre. La bille blanche va alors touch la bille noire, puis heurtera la bande gauche avant de finir dans la poche de droite. C'est un coup difficile, mais qui peut être réussi après un peu d'entraînement. Même si la position de ces deux billes diffère légèrement au-dessus ou en dessous de cette position, la bille blanche sera empochée.



Il y a deux billes noires et une bille blanche. L'une des billes noires est très facile à jouer pour l'adversaire, mais l'autre lui pose des difficultés. Il est possible de faciliter la situation en utilisant la bille noire qui se trouve près de la poche. Dans cette position, la bille blanche est difficile à jouer. Si vous observez bien, vous constaterez que la bille blanche est légèrement éloignée de la bande opposée. Cette bille blanche peut être empochée comme le montre cette illustration. Ce coup offre deux possibilités. Si la striker touche à l'endroit indiqué sur la figure 35, la bille peut être empochée ; sinon, la striker peut d'abord toucher la bande opposée près de la bille blanche, puis frapper cette dernière au bon endroit pour l'empocher. (Voir les lignes pointillées)



On peut voir sur la fig. 36 qu'il y a trois pions noirs de l'adversaire et trois pions blancs de notre côté. L'un de ces trois pions noirs bloque le passage à l'un de nos pions blancs. Nous pouvons ici tirer parti de la bille noire de l'adversaire, comme le montre la figure 36 : striker doit être placée au centre de la ligne de base et doit frapper la bille noire à l'endroit indiqué sur le schéma, avec un peu plus de force que force. Ce coup offre trois possibilités. 1) En passant par la troisième poche, la bille noire heurtera la bille blanche située dans la poche droite opposée, et cette bille blanche entrera dans la poche. 2) La bille noire sera éliminée et striker heurtera la bille blanche située dans la poche de base gauche, et cette bille blanche entrera dans la poche de base gauche. 3) Les deux billes blanches seront empochées : l'une par le striker et l'autre par la bille noire.

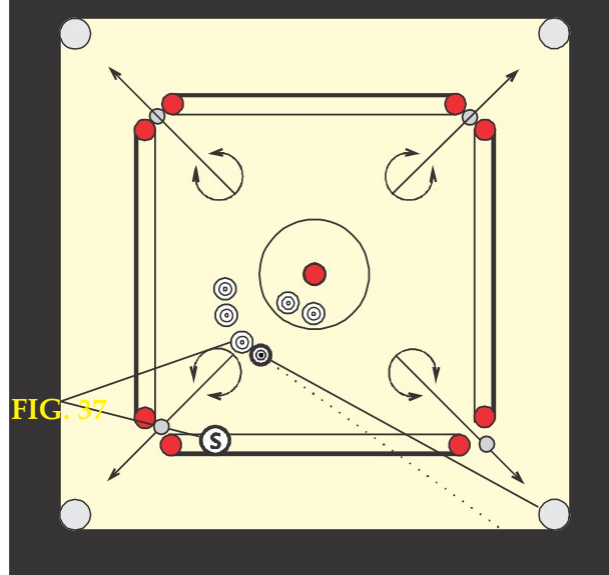
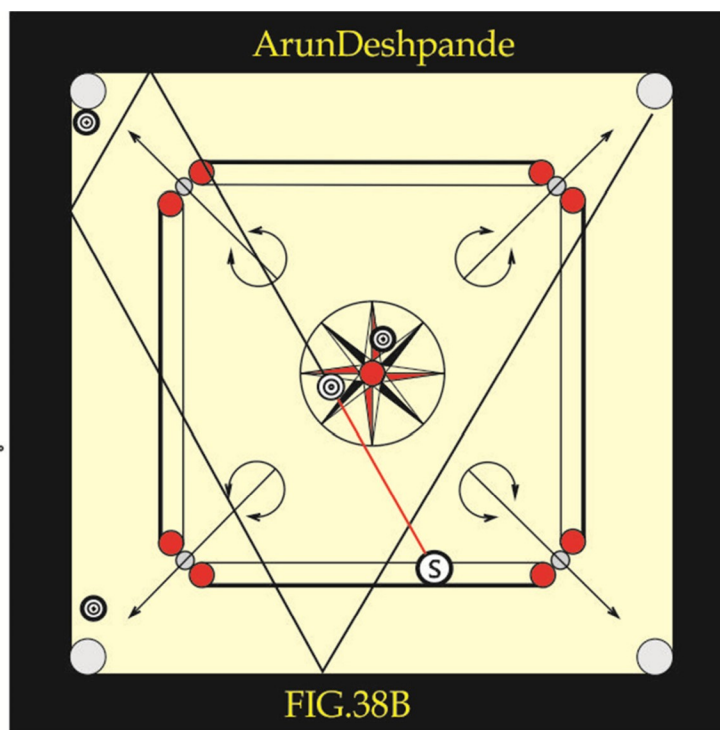
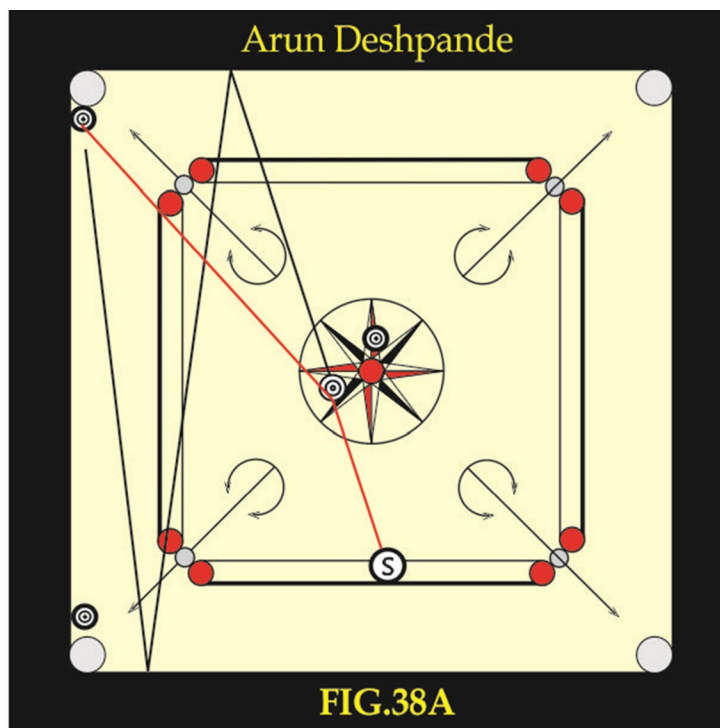


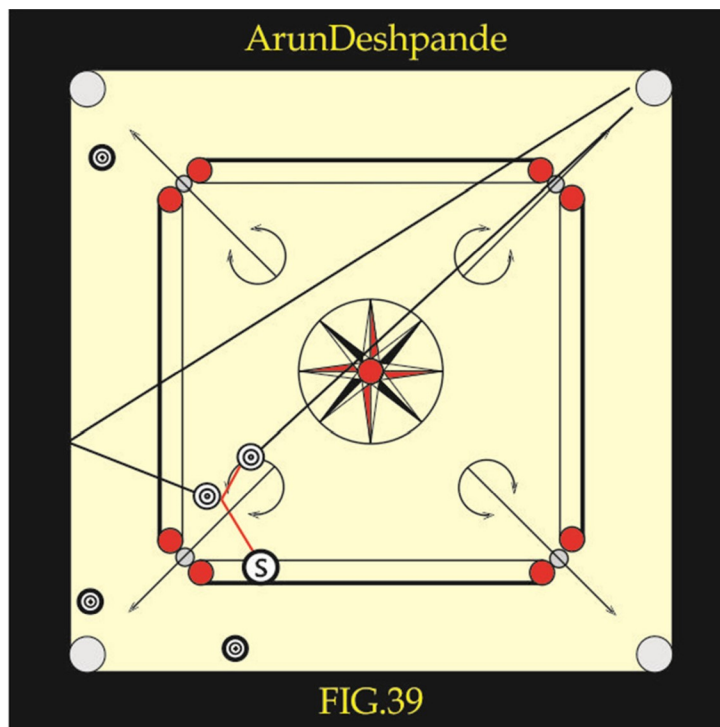
FIG. 37

Sur la fig. 37, la bille noire se trouve entre les quatre billes blanches de l'adversaire. Cette bille noire ne peut être empochée ni dans la poche gauche ni dans la poche droite opposées. Si vous observez la position de tir des billes noires et blanches, vous constaterez que la direction de ce tir ne vise pas la poche, mais la bande de fond près de la poche. C'est ici que s'applique la règle énoncée dans la figure 9B. Par conséquent, ce coup ne peut pas être joué par rebond, car la bille striker ne peut pas toucher le point indiqué sur la figure. Il n'y a donc qu'une seule façon d'empocher cette bille noire : il faut frapper la bille striker sur la bande gauche, d'où elle reviendra vers le point de tir et la bille noire ira vers la droite.
poche de base.

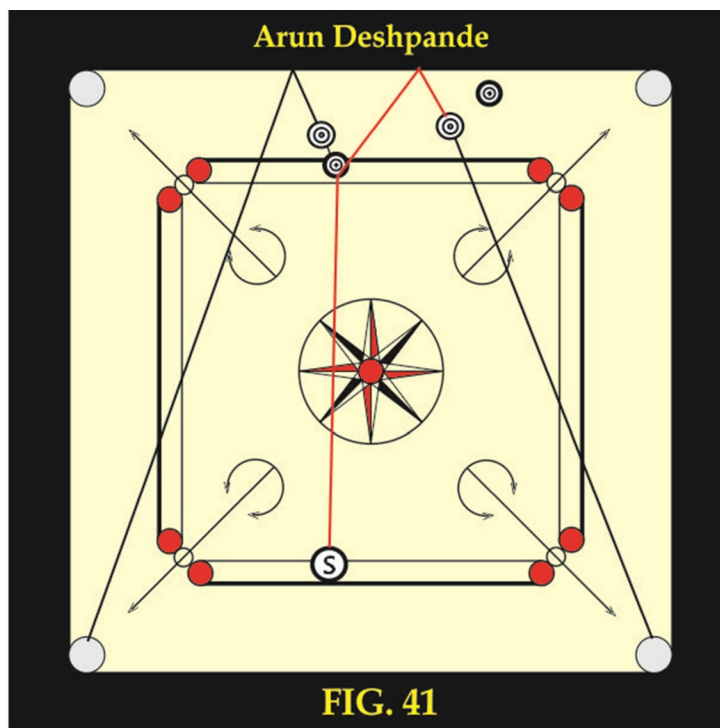


Sur la figure 38, on voit trois pions noirs de l'adversaire qui bloquent le passage au pion blanc. À première vue, en observant la position, on pourrait penser que le pion blanc n'a aucune issue. Il existe pourtant une possibilité. Jouez un « cross » puissant double sur le pion blanc de telle sorte que

de telle sorte que la bille striker heurte la bille noire située dans la poche gauche opposée et la fasse sortir de cette position. Pendant ce temps, la bille blanche doit heurter la bande opposée, puis notre bande de base, et se diriger vers la poche gauche opposée, là où se trouvait l'obstacle constitué par la bille noire. (Voir fig. 38-A). Il existe une autre possibilité de mettre cette bille dans la poche droite opposée. (Voir fig. 38-B) (Voir les lignes pointillées)

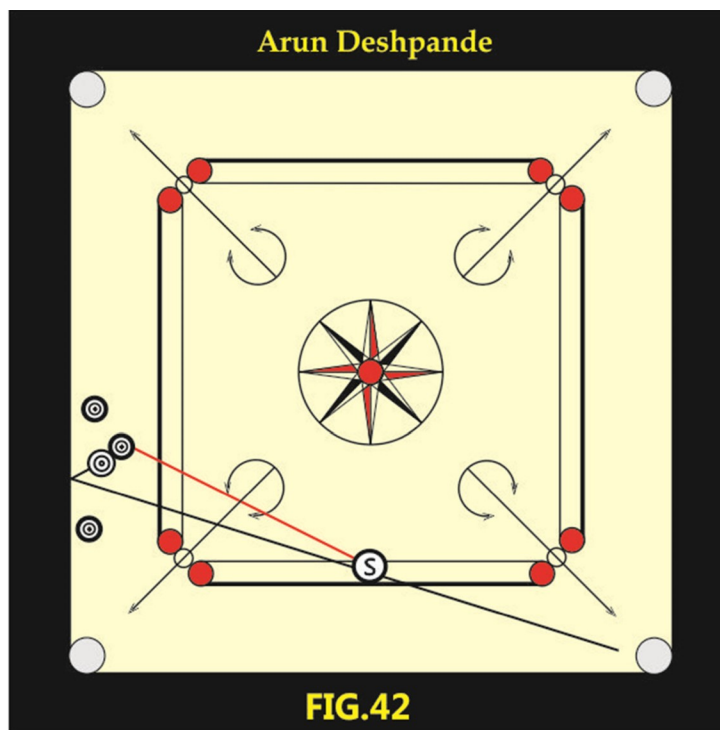


Sur la figure 39, on voit les trois billes noires de l'adversaire, la queen et nos deux billes blanches. Nous pouvons ici réaliser un très bon coup. Envoyez la bille blanche dans la troisième poche de manière à ce que la striker rebondisse sur la Queen et que la Queen puisse également être empochée. Il existe trois possibilités. 1) La bille blanche et la Queen peuvent entrer simultanément dans la poche droite opposée. 2) La bille blanche peut entrer dans la poche, ce qui facilite la mise en poche de la Queen. 3) La Queen peut entrer dans la poche, ce qui facilite la mise en poche de la bille blanche. Il y a donc de bonnes chances de terminer la partie.

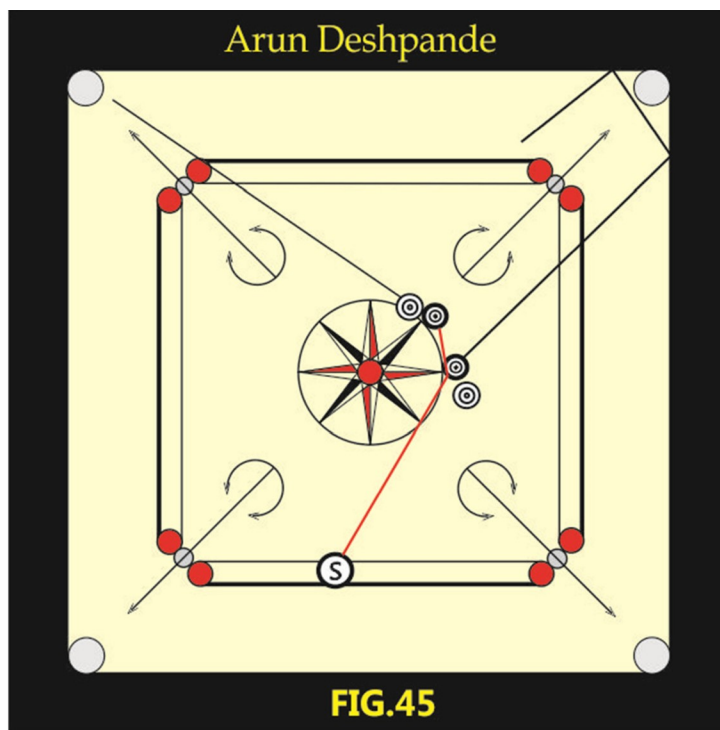


Sur la figure 41, on voit deux pions noirs et deux pions blancs. Les pions blancs sont les nôtres. Nous pouvons jouer un pion blanc par double à l'aide d'un pion noir et, simultanément, jouer l'autre pion blanc par hook. Ce coup offre trois possibilités.

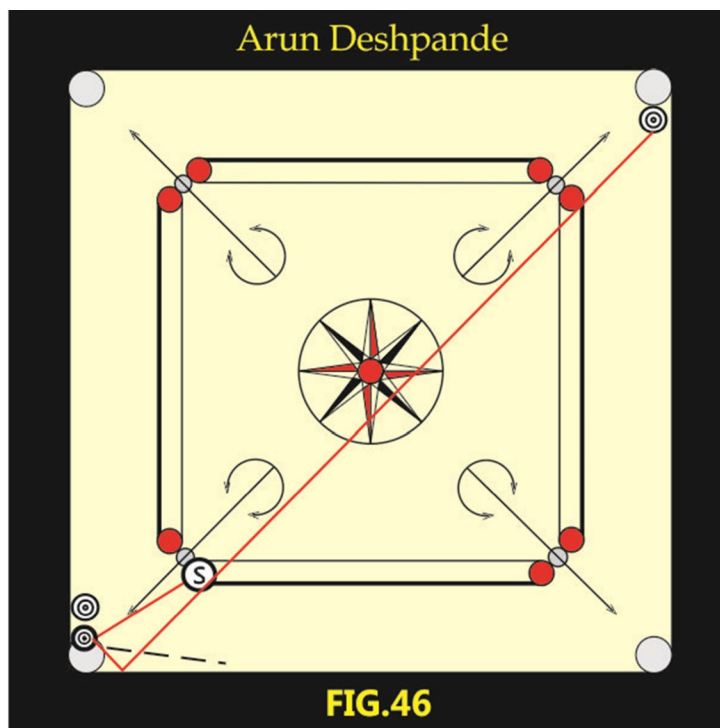
1) Les deux billes blanches n° 1 et n° 2 peuvent être empochées simultanément en un seul coup. 2) La bille blanche n° 1 peut être empochée par double et la bille blanche n° 2 peut être mise en position favorable. 3) La boule blanche n° 2 peut être empochée par hook et la boule blanche n° 1 peut être mise en position favorable.



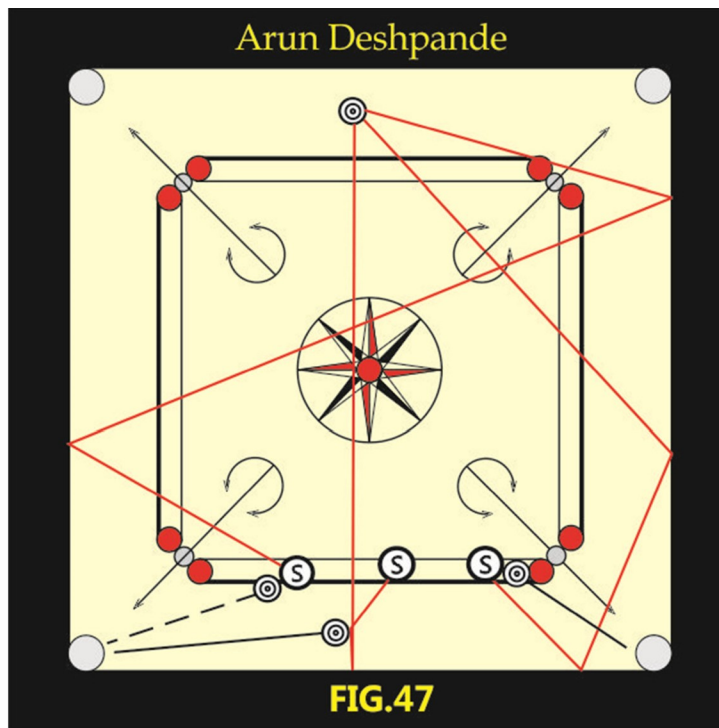
Sur la fig. 42, une bille blanche se trouve entre trois billes noires. Cette bille blanche peut être empochée comme indiqué sur la fig. 42. Observez la position de ces deux billes, noire et blanche. Ce n'est que si l'angle formé par ces deux billes avec le bord gauche est suffisant que cette bille blanche peut être empochée. Ce coup ne doit être joué que si cet angle existe ; sinon, il est inutile et toutes les billes noires deviendront faciles à jouer pour l'adversaire. Si ce coup ne doit pas être joué en raison d'un angle incorrect, la bille noire la plus proche de la poche doit être retirée de sa position, afin d'empêcher l'adversaire de tirer parti de cette bille noire.



Comme le montre la fig. 45, la bille noire, qui fait obstacle à la bille blanche, peut être éliminée en frappant la striker qui se trouve sur elle et en déviant la striker vers la Queen, ce qui permet d'empocher la Queen dans la poche opposée, à gauche. Si vous observez le coup, vous constaterez que la bille de tir n'est pas orientée vers la poche, mais vers la bande gauche ; par conséquent, la striker, après avoir été déviée par la bille noire, devrait heurter la bille noire de tir à l'endroit indiqué sur cette figure.



Sur la fig. 46, il y a deux billes blanches et une seule bille noire, qui se trouve dans la poche. Supposons que le score soit de 24 partout et que vous deviez jouer la bille blanche. Placez votre striker sur le cercle de base gauche et frappez la partie inférieure de la bille noire, avec un peu plus de force. Votre striker heurtera la bille noire, puis votre cadre de base, avant d'aller frapper la bille blanche qui se trouve dans la poche droite opposée. La bille blanche entrera dans la poche et la bille noire reviendra vers votre cadre de base, ce qui vous permettra d'empocher également l'autre bille. Cet coup présente l'avantage que, si la bille blanche n'entre pas dans la poche, la bille noire reviendra vers votre cadre de base, ce qui compliquera la tâche de votre adversaire.



Comme le montrent les figures 47, A, B et C, vous pouvez observer les différentes positions du coup bomb et la manière dont le coup striker peut être dirigé vers la pièce blanche située dans la case opposée. Observez attentivement les positions et les angles à partir desquels le coup striker peut atteindre la pièce difficile.