

કેરમ તકનીકો અને કુશળતા

દ્વારા લખાયેલ



શ્રી. અરુણ દેશપાંડે

પ્રેક્ટિકલ માટે - કૃપા કરીને મારી YouTube ચેનલની મુલાકાત લો “શ્રીકાંત પોથરકર દ્વારા લોડ કરાયેલ અરુણ દેશપાંડે ચેનલને સબસ્ક્રાઇબ કરો.



MANTRA

પ્રિય વાચક,
તમે ખરેખર આ પુસ્તકની તકનીક વાંચવાનું શરૂ કરો તે પહેલાં હું તમને આ "MANTRA" કહેવા માંગુ છું. કેરમ પ્રત્યે નિષ્ઠાવાન બનો. તેને તમારા પરિવારના ખૂબ જ નજીકના સભ્ય તરીકે માનો. તેનું વેપારીકરણ ન કરો. તેના પર જુગાર ન રમો. જેમ પરિવારના કોઈ નજીકના સભ્ય સાથેનો તમારો ઝઘડો, જે ખૂબ જ અસ્થાયી સ્વભાવનો છે, તેમ આ રમતમાં તમારી હારને કામચલાઉ આંચકો ગણો. હારને કારણે કેરમ બોર્ડ કે strikerથી ગુસ્સે થશો નહીં. કેરમ પ્રત્યે વફાદાર રહો અને પછી તમને અપેક્ષિત શ્રેષ્ઠ પરિણામો મળશે.

--લેખક
અરુણ દેશપાંડે

INDEX

"કેરમ" ગ્રિપ બરાબર થું છે

સ્ટ્રોકની સિટીંગ પોઝીશન શાવર ડિફેન્સ

અને પ્લેયર્સની એડવાન્સ સ્ટ્રોકની

ગુનાની ગુણવત્તા

કેરમની પ્રગતિ

"કેરમ" બરાબર શું છે

સાધનો -

કેરમ બોર્ડ -

પ્લાયવુડ - કેરમ બોર્ડની રમતની સપાટી પ્લાયવુડની બનેલી છે અને તે **29** ઇંચ ચોરસ છે. જાડાઈ સામાન્ય રીતે **12 mm** થી **16 mm** સુધીની હોય છે

ફેમ્સ - કેરમ બોર્ડની ચાર બાજુઓ પર ચાર ફેમ્સ છે. ફેમ્સનું કદ ત્રણ ઇંચ પહોળું છે. ફેમ્સની જાડાઈ બે ઇંચ છે.

ખાનાઓ - કેરમ બોર્ડના ચાર ખૂણા પર ચાર ખાનાઓ હોય છે. દરેક ખાનાઓનું કદ **4.45** સેમી વ્યાસનું છે.

આધાર રેખાઓ - ચાર આધાર રેખાઓ છે. આ બે રેખાઓ વચ્ચેનું અંતર **3.18cms** છે.

બેઝ સર્કલ - **3.18** સેમી વ્યાસ ધરાવતા અને લાલ રંગમાં દોરવામાં આવેલા આઠ આધાર વર્તુળો છે.

કેન્દ્ર વર્તુળ - લાલ રંગમાં એક કેન્દ્ર વર્તુળ છે જેનો વ્યાસ **3.18** છે.

બાહ્ય વર્તુળ - ત્યાં **17cms** વ્યાસનું બાહ્ય વર્તુળ છે.

કૂકરીઓ - **9** સફેદ, **9** કાળા અને એક લાલ કૂકરીઓ છે. લાલ કૂકરીઓને **Queen** કહેવાય છે.

કુલ **19** કૂકરીઓ છે. દરેક કૂકરીઓનો વ્યાસ **3.18** સેમી છે. તેઓ **5.25** સેમી થી **5.50** સેમી વચ્ચે છે.

Striker - striker નું વજન **15gms** કરતાં વધુ ન હોવું જોઈએ. **striker** નો મહત્તમ વ્યાસ **4.13cms** છે.

સ્ટેન્ડ - સ્ટેન્ડની ઊંચાઈ **63** સેમીથી **70** સેમી વચ્ચે છે.

સ્ટૂલ અથવા ખુરશી - સ્ટૂલ અથવા ખુરશીની ઊંચાઈ **40** સેમીથી **50** સેમીની વચ્ચે હોવી જોઈએ.

લેમ્પ - શેડ સાથેનો લેમ્પ કેરમ બોર્ડની મધ્યમાં એવી રીતે લટકાવવો જોઈએ કે નગ્ન પ્રકાશ ખેલાડીઓની આંખો પર ન પડે.

બેસવાની સ્થિતિ - સિંગલ્સમાં ખેલાડીઓ એકબીજાની સામે બેસે છે.

ડબલ્સમાં લાગીદારો એકબીજાની સામે બેસે છે.

મૂળભૂત નિયમો -

ફૂકરીઓની ગોઠવણી - લાલ ફૂકરી (**Queen**) મધ્ય વર્તુળમાં મૂકવો જોઈએ. પછી કાળા અને સફેદ ફૂકરીઓ એક નાનું વર્તુળ બનાવીને **queen**ની બાજુમાં વૈકલ્પિક રીતે મૂકવામાં આવે છે. પછી બીજા વર્તુળને એવી રીતે બનાવો કે સફેદ ફૂકરીઓ '**Y**' અક્ષર જેવા દેખાય.

નાટકનો વારો. જ્યાં સુધી ખેલાડી તેના ફૂકરીઓ ખાનાઓમાં રાખે છે ત્યાં સુધી ખેલાડીનો વારો ચાલુ રહેશે.

રમત - રમત **25** પોઈન્ટની છે.

કેવી રીતે સ્કોર કરવો - દરેક ફૂકરીઓમાં એક પોઈન્ટ હોય છે અને **Queen**માં ત્રણ પોઈન્ટ હોય છે. જે ખેલાડી તેના/તેણીના તમામ ફૂકરીઓ ખાનાઓમાં મૂકે છે તે બોર્ડ જીતે છે. ખેલાડીને બોર્ડ પરના તેના પ્રતિસ્પર્ધીના ફૂકરીઓના બરાબર પોઈન્ટ મળે છે અને જો તેણે તેને ખાનાઓમાં મૂક્યો હોય તો તેને **Queen** માટે ત્રણ પોઈન્ટ મળે છે.

Queen - Queen ત્રણ પોઈન્ટ ધરાવે છે. **Queen** ખાનાઓમાં મૂક્યા પછી ખેલાડીએ તેનો/તેણી ફૂકરી ખાનાઓમાં મૂકવો જોઈએ. તેને આવરણ કહેવામાં આવે છે. જો કોઈ ખેલાડી **Queen** ખાનાઓમાં મૂક્યા પછી ફૂકરી ખાનાઓમાં ન નાખે તો **Queen** ખાનાઓમાંથી કાઢીને અમ્પાયર દ્વારા મધ્ય વર્તુળમાં મૂકવામાં આવે છે.

ફાઉલ - બે પ્રકારના ફાઉલ છે, સિમ્પલ ફાઉલ અને ટેકનિકલ ફાઉલ. ટેકનિકલ ફાઉલ એ ફૂકરી ખાનાઓમાં નાખતા પહેલા ફાઉલ છે. ટેકનિકલ ફાઉલ પ્લેયરનો વારો ચાલુ રહે છે. સિમ્પલ ફાઉલ એ છે જ્યારે કોઈ ખેલાડી પોકેટિંગ ફૂકરીઓ પછી અથવા દરમિયાન ફાઉલ કરે છે.

બાકી રકમ - જો ફૂકરી ખાનાઓમાં મૂકતી વખતે, માત્ર **striker** ખાનાઓમાં હોય તો તેને ક્યુ કહેવામાં આવે છે. ખેલાડીનો એક ફૂકરી બહાર કાઢવામાં આવે છે અને તેને વિરોધી દ્વારા બહારના વર્તુળમાં મૂકવામાં આવે છે. ખેલાડી વળાંક ગુમાવે છે. જો ખેલાડી ફૂકરીઓ સાથે **striker** ખાનાઓમાં મૂકે તો તેને **double** ક્યુ કહેવાય છે. આ કિસ્સામાં વિરોધી દ્વારા બાહ્ય વર્તુળમાં બે ફૂકરીઓ મૂકવામાં આવે છે. ખેલાડીનો વારો ચાલુ છે

અન્ય નિયમો -

ખેલાડીએ રમતી વખતે બંને લીટીઓ touch કરવી જોઈએ. તેમાંથી રમતી વખતે રેડ બેઝ સર્કલને સંપૂર્ણપણે ઢાંકવું જોઈએ.

રમતી વખતે કોણી રમતની સપાટી પર ન આવવી જોઈએ. રમતી વખતે પગ

કાલ્પનિક રેખાઓ પાર ન કરવા જોઈએ.

જો કોઈ ફૂકરી કેરમ બોર્ડની બહાર કૂદકો મારવામાં આવે છે, તો તેને અમ્પાયર દ્વારા કેન્દ્રના વર્તુળમાં મૂકવામાં આવે છે. જો ફૂકરી સ્થાયી સ્થિતિમાં હોય, તો તે જેમ છે તેમ રાખવામાં આવે છે. ઓવરલેપ થયેલા ફૂકરીઓ જેમ છે તેમ રાખવામાં આવે છે.

પક્કડ

કેરમની રમતમાં પક્કડ ખૂબ જ મહત્વપૂર્ણ છે. તમારે કુદરતી પક્કડ વિકસાવવી જોઈએ.

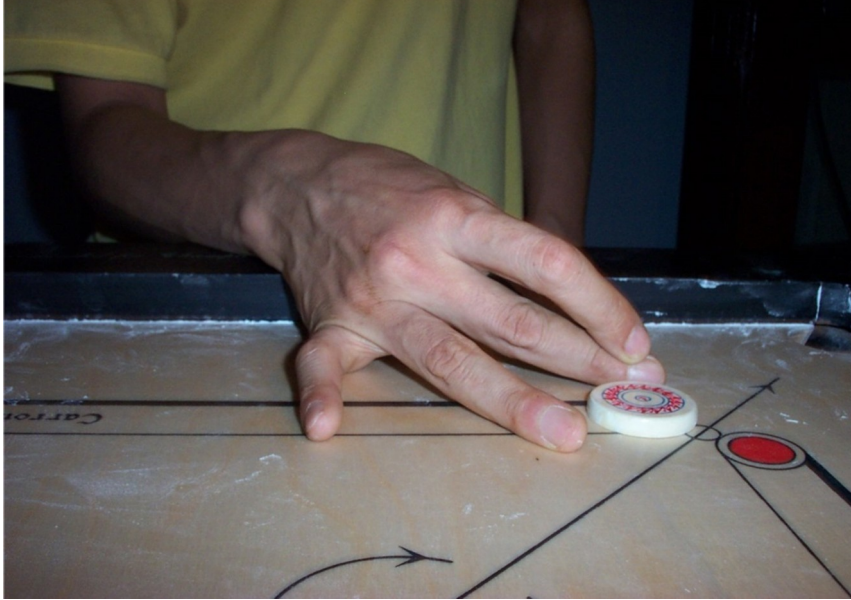


કુદરતી પક્કડ

પક્કડના ઘણા પ્રકારો છે. સૌથી સામાન્ય પક્કડ એ તર્જની અને અંગૂઠાનું સંયોજન છે. ઉપરનો ફોટો જુઓ. આ એક ખૂબ જ સરળ પક્કડ છે અને ઓછી પ્રેક્ટિસની જરૂર છે. આ પક્કડમાં અન્ય તમામ આંગળીઓ પ્લાયવુડ પર આરામ કરે છે. આ

પકડના ઘણા ફાયદા છે. આ પકડ વડે ખેલાડી striker પર મહત્તમ નિયંત્રણ રાખી શકે છે. અન્ય તમામ આંગળીઓને પ્લાયવુડનો ટેકો મળવાથી આ પકડ સ્થિર અને મજબૂત રહે છે. આ પકડનો ખેલાડી ઓછામાં ઓછી જગ્યા સાથે રમી શકે છે.

કેટલીકવાર જ્યારે પકડ રાખવા માટે અપૂરતી જગ્યા ઉપલબ્ધ હોય ત્યારે ખેલાડી તર્જની વડે પ્લાયવુડમાંથી બીજી બધી આંગળીઓ ઉપાડીને રમી શકે છે. આ પકડ વડે ખેલાડી કેરમ બોર્ડની બંને બાજુએ (ડાબે કે જમણે) સમાન સરળતા સાથે રમી શકે છે. તેથી ખેલાડીની રમત કોઈપણ બાજુ નબળી રહેતી નથી. આ પકડમાં તમામ આંગળીઓના નખ touch પ્લાયવુડ. તેથી જો કોઈ એક ખીલી સામાન્ય કરતાં વધુ ઉગી ગઈ હોય, તો પકડમાં ફેરફાર થશે. કેરમમાં આવી નાની-નાની બાબતોનું ખૂબ મહત્વ છે. .



કાદર પકડ

તેનો ઉપયોગ મૂળભૂત રીતે ભારતમાં બ્રેક માટે થાય છે. તેનો ઉપયોગ શ્રીલંકા અને માલદીવમાં કુદરતી પકડ તરીકે થાય છે. ભારતમાં માત્ર ઈવોન માર્કિયેસ અને કાદિરખાને આ પકડનો ઉપયોગ કુદરતી પકડ તરીકે કર્યો હતો. આ પકડમાં ઘણા ગેરફાયદા છે. જમણી બાજુથી રમવું ખૂબ મુશ્કેલ છે



લોકીંગ પક્કડ

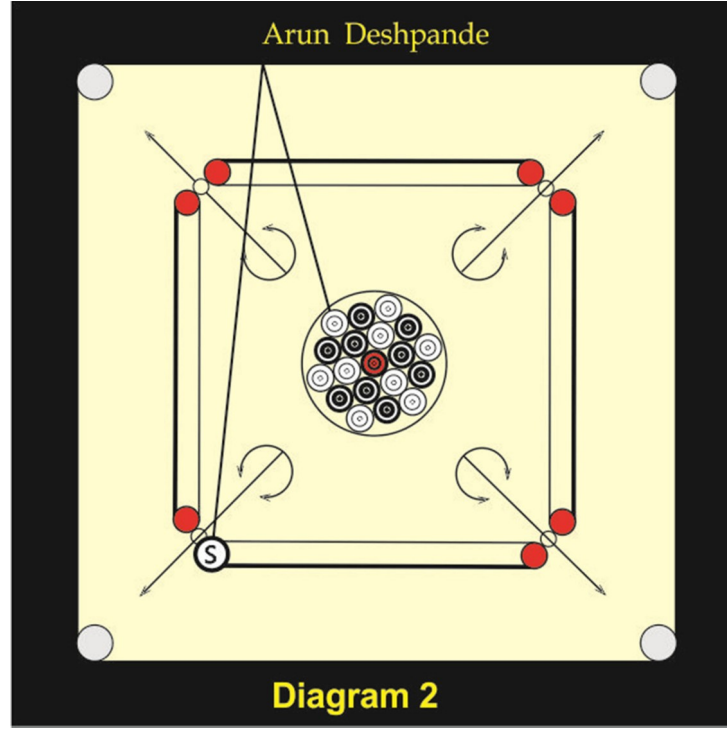
જો તમારી પાસે તમારી કુદરતી પક્કડ તરીકે લોકીંગ ગ્રિપ ન હોય તો તમારે આ પક્કડ શીખવી જોઈએ. આ પક્કડ વડે તમે પાવરફુલ સ્ટ્રોક રમવાની શક્તિ મેળવી શકો છો. હું 1982 માં સુહાસ કાંબલી સાથે દિલ્હીમાં એક મહિના માટે હતો અને અમે એશિયન ગેમ્સમાં નિદર્શન રમતો રમવા માટે સખત પ્રેક્ટિસ કરી રહ્યા હતા જ્યારે મેં જોયું કે સુહાસ કાંબલી તેની કુદરતી લોકીંગ ગ્રિપ સાથે ઘણા શક્તિશાળી સ્ટ્રોક રમતા હતા. તેની કુદરતી પક્કડ અંગૂઠો, પ્રથમ આંગળી અને નાની આંગળીનું મિશ્રણ છે, પરંતુ જ્યારે પણ તેને વધારાની force જરૂર પડતી ત્યારે તે તેની નાની આંગળીને ત્રીજી આંગળીમાં બદલી રહ્યો હતો. મેં હમણાં જ તેનો પ્રયાસ કર્યો અને આ પક્કડ સાથે સખત મારવાનું શરૂ કર્યું. મને તેનો ઉપયોગ કરવાની મજા આવી અને પછી જ્યારે પણ મને તેનો ઉપયોગ કરવાનો મોકો મળ્યો ત્યારે મેં તેનો ઉપયોગ કર્યો. સુહાસ મારા પર હસી રહ્યો હતો કારણ કે હું આ પક્કડ સાથે યોગ્ય રીતે લક્ષ્ય રાખી શકતો ન હતો. આ પક્કડમાં નિપુણતા મેળવવા માટે મારે મારા તમામ પ્રયત્નો કરવા પડ્યા. આ પ્રકારની પક્કડ માટે તમારે તમારી પહેલી આંગળીને અંગૂઠા અને ત્રીજી આંગળીની વચ્ચે લૉક કરવી પડશે. સામાન્ય રીતે આ પક્કડમાં પ્રથમ આંગળી જેના દ્વારા સ્ટ્રોક રમવામાં આવે છે, તે રમતની સપાટીને touch કરતું નથી.



મિડલ ફિંગર ફ્લેટ ગ્રીપ

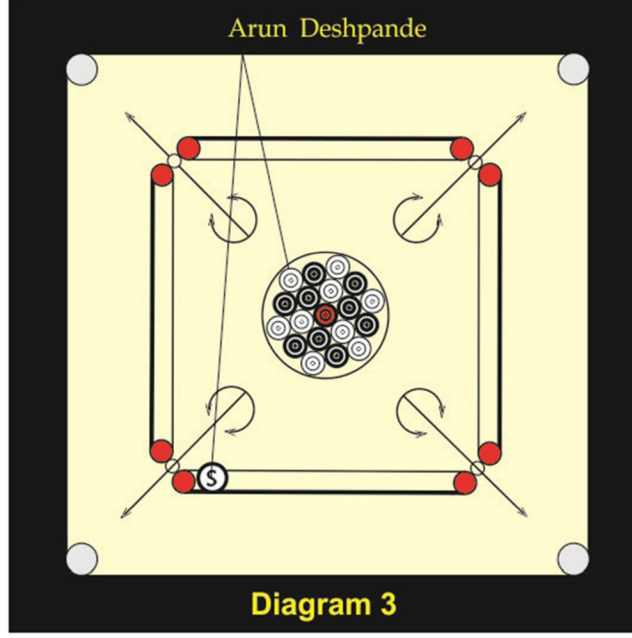
આ પકડ striker ને સ્પિન આપે છે. કેરમ બોર્ડ પર એવી ઘણી જગ્યાઓ છે જ્યાં સ્પિન કર્યા વિના તમે સફળતાપૂર્વક સ્ટ્રોક રમી શકતા નથી. આ પકડમાં તમારે સ્પિન બનાવવા માટે કોઈ પ્રયાસ કરવાની જરૂર નથી, તે આપોઆપ બની જાય છે.

તેથી તેને કુદરતી સ્પિન કહેવામાં આવે છે. સ્પિન ઘડિયાળની વિરુદ્ધ દિશામાં છે. તમારે આ ઉપયોગી પકડ વિકસાવવી જોઈએ. બીજી બાજુના સ્ટ્રોક રમવા માટે તમે તેને ડાબા હાથથી પણ રમી શકો છો.



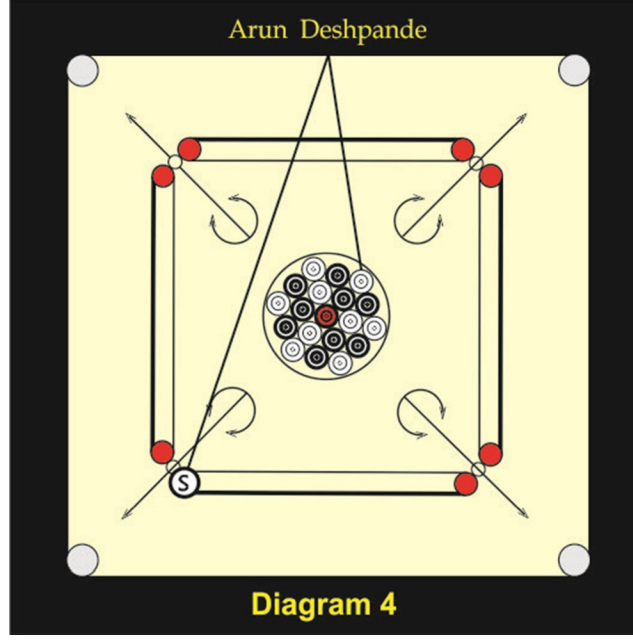
ડાબા આધાર વર્તુળમાંથી તોડો

આ પદ્ધતિ શ્રેષ્ઠ પદ્ધતિ છે અને મોટાભાગના ખેલાડીઓ તેનો ઉપયોગ કરે છે. ઘણા ખેલાડીઓ વિરામ માટે વિરુદ્ધ ફેમમાંથી અંધ લક્ષ્ય લે છે. જો તમે તમારા strikerને ડાબા આધાર વર્તુળ પર મૂકો છો, તો ઉપરની આકૃતિમાં બતાવ્યા પ્રમાણે તમારું striker વિરુદ્ધ ડાબા અડધા વર્તુળના પહેલા તીરમાંથી પસાર થવું જોઈએ. તમે વાસ્તવિક બિંદુ જોઈ શકો છો જ્યાંથી તમારું striker પસાર થવું જોઈએ અને તેથી તમે ચોક્કસ સ્ટ્રોક રમી શકો છો. જો તમે આ પદ્ધતિનો ઉપયોગ કરતા નથી અને વિરુદ્ધ ફેમ પર કાલ્પનિક બિંદુ લેવાનો પ્રયાસ કરો છો, તો આ કાલ્પનિક બિંદુમાં ફેરફાર થવાની સંભાવના છે જેના પરિણામે બ્રેક નિષ્ફળ જશે. આ વિરામ પ્રાધાન્યમાં કાતરની પક્ડ દ્વારા અથવા કોઈપણ સપાટ પક્ડ દ્વારા બનાવવો જોઈએ.



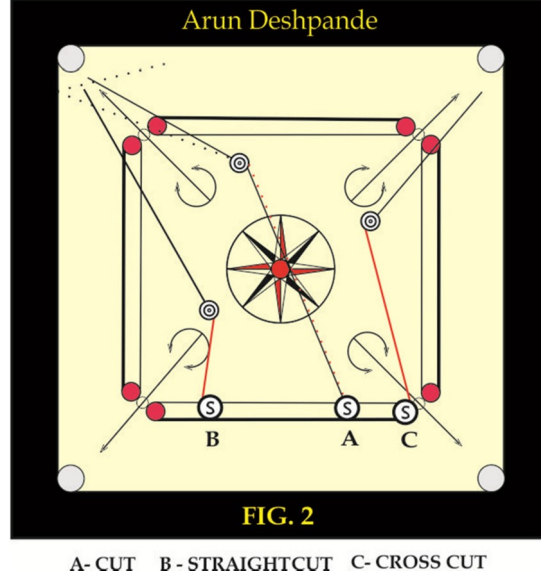
ડાબા આધાર વર્તુળની નજીકથી બ્રેક

જો ફાઉલ થવાની સંભાવનાને કારણે તમે ડાબા વર્તુળમાંથી સ્ટ્રોક રમવાથી ડરતા હોવ તો તમે બેઝ સર્કલની નજીકથી રમી શકો છો. આ પદ્ધતિમાં તમારું striker ઉપરની આકૃતિમાં બતાવ્યા પ્રમાણે વિરુદ્ધ ડાબા અડધા વર્તુળના બીજા તીરમાંથી પસાર થવું જોઈએ. આ વિરામ પછા કાતરની પકડ અથવા કોઈપણ સપાટ પકડ દ્વારા થવો જોઈએ.



રિવર્સ બ્રેક- આ પ્રકારના બ્રેકમાં તમે બ્રેકનો શોટ તમારા ડાબા ખાનાઓમાં ગોઠવી શકો છો અને ડાબી બાજુથી બ્રેક કરી શકો છો. જો તમે ચોકસાઈથી તોડશો તો તમે જોશો કે ત્યાં ચાર કૂકરીઓનો સમૂહ એવી રીતે રહે છે કે તમે **touch** સ્ટ્રોક રમી શકો અને બોર્ડ ખોલી શકો, જેથી સફેદ સ્લેમ માટે તક મળે. આ વિરામનો ગેરલાભ એ છે કે જો તમે યોગ્ય રીતે તોડવામાં નિષ્ફળ થશો, તો કાં તો તમે અન્ય કૂકરીઓને ટક્કર આપી શકો છો અથવા તમારા **striker** માત્ર **touch** તમારા લક્ષ્યાંકિત સફેદ કૂકરીઓને ખરાબ બ્રેક પરિણામ આપી શકે છે.

સ્ટ્રોકનો કુવારો



CUT -

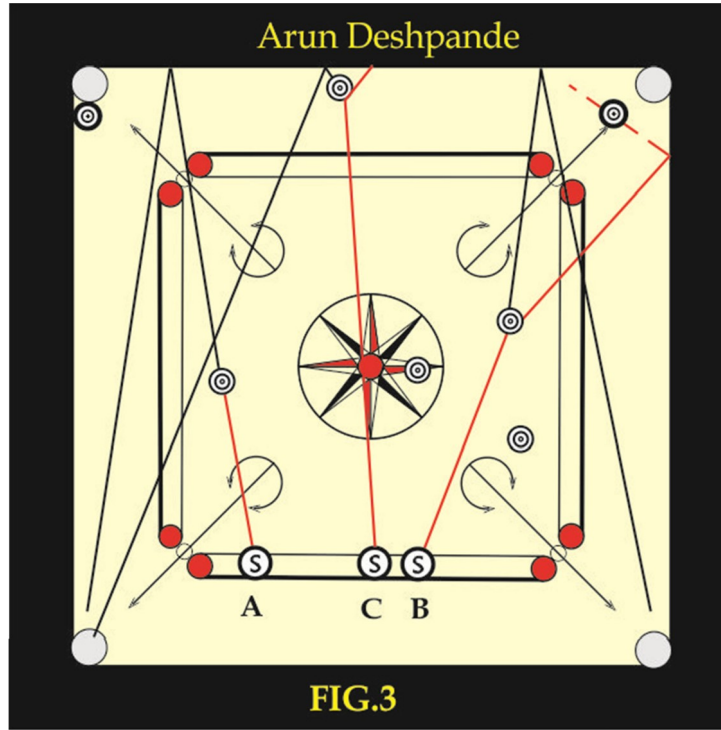
આકૃતિમાં બતાવ્યા પ્રમાણે, અંજીરનો striker A. 2 જો striker ને કોસ લાઇનમાં રાખીને ફૂકરી ખાનાઓમાં મૂકવામાં આવે તો સ્ટ્રોકને cut કહેવાય છે. cut રમતી વખતે striker ને સખત રીલીઝ ન કરવું જોઈએ. જો striker ફૂકરીઓના લક્ષિત બિંદુની બહાર જોરથી અથડાવે છે, તો એવી દરેક શક્યતા છે કે, ફૂકરી વિરુદ્ધ ફેમમાં જાય અને ખાનાઓમાંથી દૂર જાય, જેનાથી ખેલાડી માટે આગળના વળાંક માટે મુશ્કેલ બને. (આકૃતિ 2-A માં ડોટેડ લાઇન બતાવે છે કે જો ફૂકરી સખત અને ખોટો માર્યો તો કેવી રીતે મુશ્કેલ બને છે). cut રમતી વખતે જો striker નિયંત્રિત હોય, તો સ્ટ્રોક ખોટો હોવા છતાં, ફૂકરી પોકેટ એરિયાની નજીક રહે છે અને આગામી વળાંક માટે સરળ બને છે.

સીધું CUT:

આકૃતિ 2 B માં બતાવ્યા પ્રમાણે, જો striker ને ફૂકરીઓ સાથે સીધી રેખામાં રાખીને કોઈ ફૂકરી ખાનાઓમાં મૂકવામાં આવે તો તેને સીધો cut કહેવામાં આવે છે. વિરુદ્ધ ફેમના મુશ્કેલ ફૂકરીઓને સીધા cut રમીને સરળ બનાવી શકાય છે. જે ફૂકરીઓ ફેમની ડાબી કે જમણી બાજુની નજીક છે અને જે આગળના ખાનાઓમાં મૂકી શકાતા નથી તે પણ સીધા cut દ્વારા સરળ બનાવી શકાય છે. જો આ સ્ટ્રોક ચોક્કસ રીતે રમવામાં આવે તો ખેલાડી સમૂહમાંથી અન્ય ફૂકરીઓ ખેંચવા માટે વધુમાં વધુ force અરજી કરી શકે છે. ઘણીવાર એવી સ્થિતિ હોય છે કે સીધો cut રમીને, ખેલાડી એક સાથે બે ખાનાઓમાં બે ફૂકરીઓ મૂકી શકે છે.

CROSS CUT અથવા MINUS CUT:

આકૃતિ 2 C માં બતાવ્યા પ્રમાણે, જો કોઈ ફૂકરી striker ને ક્રોસ [માઈનસ] લાઈનમાં રાખીને ખાનાઓમાં મૂકવામાં આવે છે, તો સ્ટ્રોકને cross cut અથવા minus cut' કહેવામાં આવે છે જ્યારે સીધો cut રમીને સામેની ફેમમાંથી અથવા બાજુની ફેમમાંથી ફૂકરી દૂર કરવાની કોઈ શક્યતા ન હોય, કારણ કે ફૂકરી એક્સેસ કરી શકાતો ન હોવાને કારણે, આ રીતે striker રમી શકાય છે. ફૂકરીઓ દૂર કરવામાં આવે છે અને આગલા સ્ટ્રોક માટે સરળ બનાવવામાં આવે છે (ખિલાડીએ strikerને તે બિંદુ સુધી મારવું જોઈએ જ્યાં ખાનાઓના કેન્દ્રમાંથી કાલ્પનિક રેખાઓ અને ફૂકરીઓના કેન્દ્રને છેદે છે).



A & B- DOUBLE C- CROSS DOUBLE

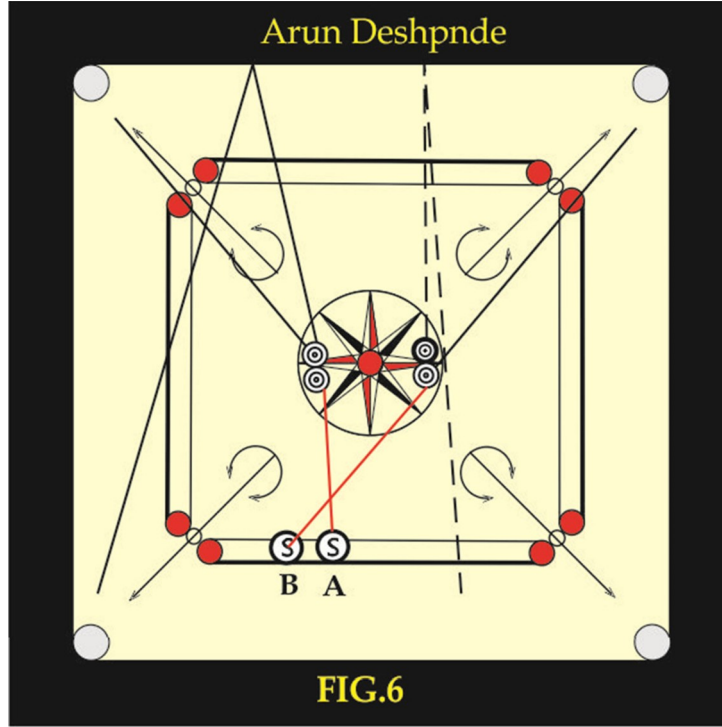
DOUBLE:

આકૃતિ 3 A માં બતાવ્યા પ્રમાણે, જો કોઈ ફૂકરી સામેની ફેમ પર અથડાવીને બેઝ પોકેટમાં મુકવામાં આવે, તો સ્ટ્રોકને double કહેવામાં આવે છે. જ્યારે વિરોધીના ફૂકરીઓ દ્વારા વિરોધી ખાનાઓને અવરોધિત કરવામાં આવે છે ત્યારે આ સ્ટ્રોક ઉપયોગી છે. કેટલીકવાર, વિરુદ્ધ ફેમની નજીક કેટલાક ફૂકરીઓ હોય છે જે cut દ્વારા રમી શકાતા નથી. આવા ફૂકરીઓ એક double દ્વારા ખાનાઓમાં હોવા જોઈએ. કેટલીકવાર વિપરીત ફેમની નજીકના મુશ્કેલ ફૂકરીઓને તે મુશ્કેલ ફૂકરીઓ સાથે સીધી રેખામાં હોય તેવા ફૂકરીઓને કાપીને સરળ બનાવી શકાતા નથી. અમારો ફૂકરી પછી સામેની ફેમમાંથી મુશ્કેલ ફૂકરીઓને દૂર કરીને double દ્વારા રમી શકાય છે. જો સામેની ફેમની નજીકનો ફૂકરી double વગાડવો હોય, તો સ્ટ્રોક એવો હોવો જોઈએ કે તે ફૂકરીઓને ફટકાર્યા પછી striker

કૂકરીઓની વિરુદ્ધ દિશામાં જવું જોઈએ અન્યથા, striker કૂકરી બે વાર touch કરશે અને કૂકરી તેની મુશ્કેલ સ્થિતિમાંથી બહાર આવશે નહીં (આકૃતિ 3-C જુઓ).

કોસ DOUBLE:

જો strikerને કોસ લાઇનમાં મૂકવામાં આવે અને કૂકરી double દ્વારા ખાનાઓમાં હોય, તો સ્ટ્રોકને કોસ double કહેવામાં આવે છે કારણ કે કૂકરી striker ના માર્ગને પાર કરે છે. આ સ્ટ્રોક ત્યારે રમવામાં આવે છે જ્યારે વિરોધીના કૂકરીઓ દ્વારા વિરોધી ખાનાઓને અવરોધિત કરવામાં આવે છે જેને આ સ્ટ્રોક રમીને દૂર કરી શકાય છે અને અવરોધિત અન્ય કોઈપણ કૂકરીઓ માટે ખાનાઓ ખોલી શકાય છે. (આકૃતિ 3-B જુઓ) જે કૂકરી બાજુની રેખાઓથી 2 કે તેથી વધુ ઇંચ દૂર હોય અને ખાનાઓની નજીક વિરોધીના કૂકરીઓ દ્વારા અવરોધિત હોય, તેને કોસ double દ્વારા બેઝ પોકેટમાં ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે (જુઓ આકૃતિ 4-B). જો આવો કૂકરી સામેના ખાનાઓમાંથી 6" થી 12" દૂર હોય, તો તેને કોસ double દ્વારા ખાનાઓમાં મૂકતી વખતે, સામેની ફ્રેમમાંથી અન્ય મુશ્કેલ કૂકરીઓને પણ striker (જુઓ આકૃતિ 4-B) દ્વારા સરળ બનાવી શકાય છે. જો કૂકરી બેઝ પોકેટ્સથી 8" થી 12" દૂર હોય તો તેને કોસ double વડે રમતી વખતે, ગુચ્છમાંથી મુશ્કેલ કૂકરીઓને પણ સરળ બનાવી શકાય છે (જુઓ આકૃતિ 4-A). જો double બાકીના બે કૂકરીઓ આંતરિક વર્તુળમાં એકબીજાને સ્પર્શતા અને વિરોધી ફ્રેમની સમાંતર મૂકવામાં આવે, તો તેમાંથી એક કૂકરીઓને જમણા આધાર વર્તુળમાંથી અન્ય કૂકરીઓને ખલેલ પહોંચાડ્યા વિના કોસ double દ્વારા ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે, ડાબા કૂકરીઓને ડાબા આધારના ખાનાઓમાં જમણા બેઝ સર્કલની નજીકના પોકેટમાં મૂકી શકાય છે. સપાટ પક્કડ (કાતર અથવા અન્ય કોઈપણ સપાટ પક્કડ) દ્વારા ખાનાઓ (આકૃતિ 5-A જુઓ). striker માં સ્પિનને કારણે સપાટ પક્કડ સાથે ડાબો કૂકરી ખાનાઓમાં મૂકી શકાતો નથી. આથી, આવી પક્કડ ધરાવતા ખેલાડીએ ડાબા કૂકરીઓને ખાનાઓમાં નાખવાનો પ્રયાસ ન કરવો જોઈએ. તેઓ સાચો કૂકરી ખૂબ જ સરળતાથી પોકેટ કરી શકે છે. આકૃતિ 5-B ના કૂકરીઓમાં બતાવ્યા પ્રમાણે અંગૂઠાની સ્થિતિમાં જે અવરોધિત ખાનાઓને કારણે મુશ્કેલ છે, તેને બાજુની ફ્રેમ પર દબાવીને ખાનાઓમાંથી બહાર કાઢો. તે કોસ doubleની વિવિધતા છે જો કે તેને કોસ સેકન્ડ કહેવામાં આવે છે.



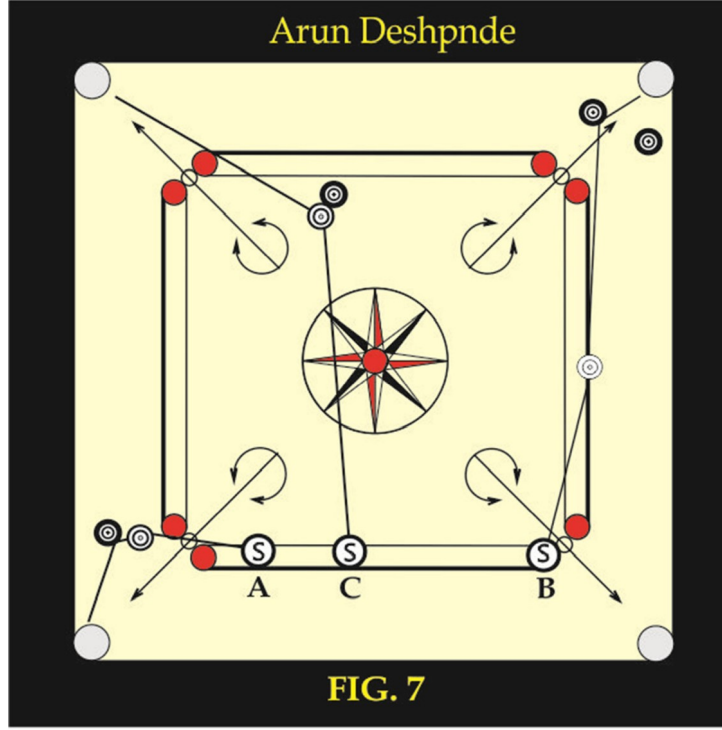
A & B- PRESS

PRESS:

આકૃતિ 6 માં બતાવ્યા પ્રમાણે જો બે કૂકરીઓ એકબીજાને સ્પર્શતા હોય અને બાજુની ફેમની સમાંતર સીધી રેખામાં હોય, તો જે કૂકરી આપણી નજીક હોય તે આગળના ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે તેને press કહેવાય છે. એક કૂકરીઓને ખાનાઓમાં મૂકવા માટે જરૂરી કરતાં થોડું વધુ force લાગુ કરવું જોઈએ.

આ સ્ટ્રોક ક્યાંથી રમવાનો છે તે બીજા (બીજા) કૂકરીઓ પર આધાર રાખે છે. ફિગ માં બતાવ્યા પ્રમાણે. ના 6 A, જો બંને કૂકરીઓ આપણા છે, તો striker પછી strikerને કૂકરીઓ સાથે મહત્તમ કોસ લાઇનમાં મૂકવો જોઈએ અને કૂકરીઓને કેન્દ્રબિંદુ પર મારવો જોઈએ. striker એ બાજુની ફેમ પર જવું જોઈએ. આવા press દ્વારા, આપણો કૂકરી સામેના ખાનાઓમાં જાય છે અને વિરોધીનો કૂકરી આપણી બેઝ ફેમમાં આવે છે.

જો બીજો કૂકરી આકૃતિ 6-B (કાળો કૂકરી) માં બતાવ્યા પ્રમાણે પ્રતિસ્પર્ધીનો હોય તો strikerને મહત્તમ કોસ લાઇનમાં મૂકવો જોઈએ અને કેન્દ્ર બિંદુ પર કૂકરી મારવો જોઈએ. striker એ બાજુની ફેમ તરફ જવું જોઈએ. આવું press રમવાથી, આપણો સામેના ખાનાઓમાં જાય છે અને વિરોધીનો કૂકરી આપણી બેઝ ફેમમાં આવે છે અને વિરોધી માટે મુશ્કેલ બની જાય છે. આ પ્રહારમાં જો આપણો કૂકરી ખાનાઓમાં ન હોય તો પણ વિરોધીનો કૂકરી મુશ્કેલ બની જાય છે અને તેના માટે આપણને વધુ એક વળાંક મળે છે. જો આ બે કૂકરીઓ વચ્ચે અંતર હોય તો પણ press સ્ટ્રોક રમી શકાય છે. આ સ્થિતિમાં, ખેલાડીએ વધુ force અરજી કરવી પડશે અને કેન્દ્રમાં મારવું જોઈએ. અહીં સામેનો કૂકરી ખાનાઓમાં મૂકી શકાતો નથી. આ સ્ટ્રોક માટે ભારે striker હંમેશા સારું હોય છે (અલબત્ત નિયમો મુજબ striker નું વજન 15 ગ્રામથી વધુ ન હોવું જોઈએ.)

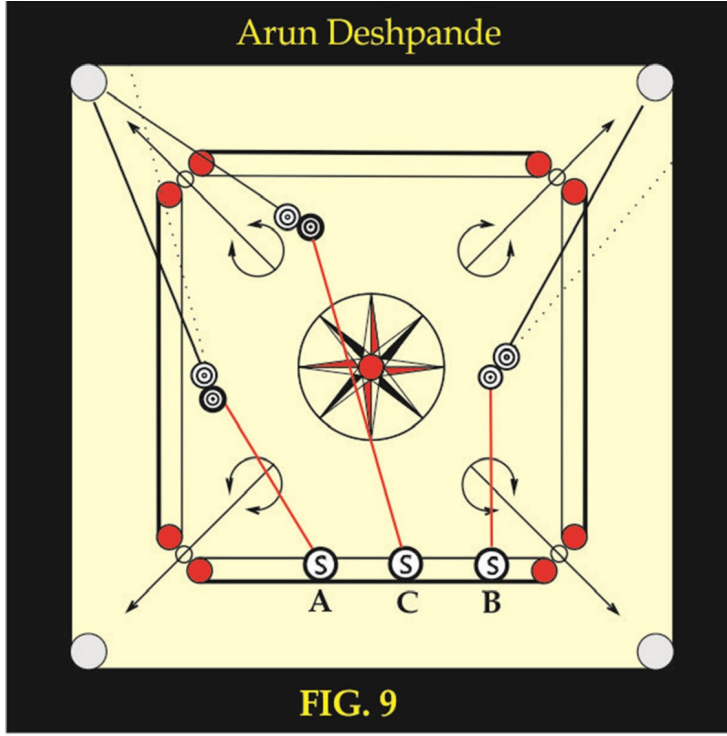


A, B, C- TOUCH

TOUCH:

જ્યારે કોઈ ખેલાડી પોતાના કૂકરીઓને બીજા કૂકરીઓને સ્પર્શ કરીને પોકેટ કરે છે, ત્યારે સ્ટ્રોકને touch કહેવામાં આવે છે. ફિગ. 7-A માં બતાવ્યા પ્રમાણે જો વિરોધીનો કૂકરી ડાબી ફેમની નજીક હોય અને આપણો કૂકરી તેની નજીક હોય, તો touch રમી શકાય છે. આ પોઝિશનમાં touch સ્ટ્રોક રમવાથી માત્ર આપણો કૂકરી ખાનાઓમાં જતો નથી પરંતુ વિરોધીનો કૂકરી પણ આપણી બેઝ ફેમની નજીક આવે છે અને તેના માટે મુશ્કેલ બની જાય છે. આકૃતિ 7-B માં બતાવ્યા પ્રમાણે, જો આપણા કૂકરીઓ માટે કોઈ અવરોધ હોય અને જો કોઈ કૂકરી ખાનાઓની સામેની ફેમની નજીક હોય, તો આપણો કૂકરી touch સ્ટ્રોક દ્વારા ખાનાઓમાં આવી શકે છે. આ સ્ટ્રોકનો ઉપયોગ કરીને, કૂકરીઓનો માર્ગ બદલી શકાય છે. આકૃતિ 7-C માં બતાવ્યા પ્રમાણે, જો બે કૂકરીઓ એકબીજાને સ્પર્શતા હોય અને તે ક્રોસ લાઇનમાં હોય, તો પ્રથમ કૂકરી ખૂબ જ સરળતાથી ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે. striker એ કેન્દ્ર બિંદુ પર પ્રથમ કૂકરી મારવો જોઈએ. જો આ બે કૂકરીઓ ખાનાઓથી દૂર હોય (જે ખાનાઓમાં પહેલો કૂકરી ખાનાઓમાં મૂકવાનો હોય તે ખાનાઓ) અને striker (બેઝ લાઇન્સ) થી હોય તો આ કૂકરીઓ ક્રોસ લાઇનથી ઓછા હોવા જોઈએ. જો આ કૂકરીઓ ખાનાઓ અથવા strikerની નજીક હોય, તો કૂકરી વધુ ક્રોસ લાઇનમાં હોવો જોઈએ. દા.ત. જો વિરુદ્ધ બેઝ લાઇનના કેન્દ્રમાં એક કૂકરી હોય અને બીજો કૂકરી તેને વિરુદ્ધ છેડેથી સ્પર્શતા હોય તો આ બંને કૂકરીઓ વિરુદ્ધ ફેમની લંબરૂપ સીધી રેખામાં હોવા જોઈએ. તે પછી જ પ્રથમ કૂકરી touch સ્ટ્રોક દ્વારા ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે. બિંદુ જ્યાં striker હિટ થવો જોઈએ તેના પર આધાર રાખે છે

આ બે કૂકરીઓની સ્થિતિ દા.ત. જો આ બે કૂકરીઓ વિરુદ્ધ ફ્રેમ પર લંબરૂપ વિરુદ્ધ બેઝ લાઇનના કેન્દ્રમાં હોય, તો striker જો કૂકરી સામેના ડાબા ખાનાઓમાં ખાનાઓમાં મૂકવાનો હોય તો જમણી બાજુએ સહેજ અથડાવો જોઈએ અને જો કૂકરી સામેના જમણા ખાનાઓમાં મૂકવાનો હોય તો striker ડાબી બાજુએ સહેજ અથડાવો જોઈએ. ખેલાડીએ આવી ઘણી બધી પોઝિશન્સ અજમાવવી જોઈએ તો જ તે આ બે કૂકરીઓની ચોક્કસ સ્થિતિ અને strikerને ક્યાં ટક્કર આપવી જોઈએ તે સમજી શકશે. મોટાભાગના ખેલાડીઓ આગળના ખાનાઓમાં ખાનાઓ ભરવાનું વિચારે છે અને તેથી જો કૂકરી બેઝ પોકેટમાં ખાનાઓમાં મૂકવાની સંભાવના હોય તો પણ તેઓ તેના વિશે વિચારતા નથી. દા.ત. આકૃતિ 8-A માં બતાવ્યા પ્રમાણે પ્રતિસ્પર્ધીના બે કૂકરીઓ જો આપણો કૂકરી આગળના ખાનાઓમાં જવાની સંભાવનાને અવરોધે છે પરંતુ જો તમે અવલોકન કરો છો, તો આકૃતિ 8-A માં બતાવ્યા પ્રમાણે અમારો કૂકરી touch સ્ટ્રોક દ્વારા અમારા બેઝ પોકેટમાં જઈ શકે છે. તેવી જ રીતે કૂકરીઓના સમૂહમાં rebound દ્વારા touch સ્ટ્રોક થવાની ઘણી તકો છે, જ્યારે ખેલાડી આ સ્ટ્રોક રમતો નથી અને આકૃતિ 8-B માં બતાવ્યા પ્રમાણે ઘણી વખત વિરામ પછી ચાર કૂકરીઓનો સમૂહ રહે છે. આ ટોળામાંથી સફેદ કૂકરી આગળના ખાનાઓમાં touch દ્વારા ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે. જે ખેલાડી જમણી બાજુથી તૂટે છે તેણે સામેના ડાબા ખાનાઓમાં આવા ખાનાઓ મૂકવાનો પ્રયત્ન કરવો જોઈએ અને જે ખેલાડી ડાબી બાજુથી તૂટે છે તેણે સામેના જમણા ખાનાઓમાં કૂકરી મૂકવાનો પ્રયાસ કરવો જોઈએ. આવો સ્ટ્રોક રમતી વખતે striker એ કાળા કૂકરીઓના નીચેના ભાગ પર મધ્યમ force મારવો જોઈએ. ફિગ માં બતાવ્યા પ્રમાણે. 8-C જો વિરોધીનો કૂકરી આપણા કૂકરીઓનો રસ્તો રોકે છે તો આપણો કૂકરી ફ્રેમ પર એવી રીતે અથડાવો જોઈએ કે ફ્રેમમાંથી પાછા ફરતી વખતે તે પ્રતિસ્પર્ધીના કૂકરીઓને touch અને ખાનાઓ તરફ જતો હોવો જોઈએ. આવો સ્ટ્રોક રમતી વખતે striker એ કૂકરીઓને ફ્રેમ સુધી ફોલો કરવો જોઈએ જ્યાં કૂકરી વાગે છે.



A B C Wrong shot

શોટ:

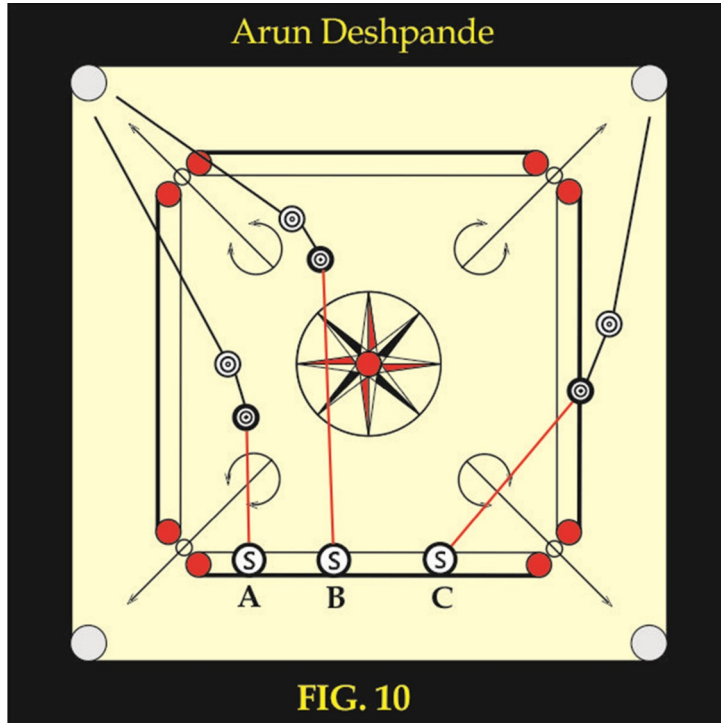
આકૃતિ 9 માં બતાવ્યા પ્રમાણે, જો બે કૂકરીઓ એકબીજાને સ્પર્શતા હોય અને સામેનો કૂકરી તેની પાછળના કૂકરીઓ પર striker અથડાવીને ખાનાઓમાં હોય, તો તેને શોટ કહેવામાં આવે છે. જો આ શોટ ખાનાઓની સીધી લાઇનમાં હોય તો તેને રમવામાં ખૂબ જ સરળતા રહે છે. પરંતુ કોઈ મેળવી શકતું નથી

બધા સમય સીધા શોટ. આ શોટ્સ જ્યારે ખાનાઓની સામે સીધી રેખામાં ન હોય ત્યારે કેવી રીતે રમી શકાય, તેની નોંધ લેવી જોઈએ.

અંજીર 9A માં બતાવ્યા પ્રમાણે, આ શોટ ખાનાઓ તરફ નથી પરંતુ વિરુદ્ધ ફેમનો સામનો કરે છે આ શોટ મુશ્કેલ લાગે છે પરંતુ જો યોગ્ય રીતે રમવામાં આવે તો તે ખૂબ જ સરળ છે. આ શોટ રમવા માટે ખાનાઓમાંથી એક કાલ્પનિક લાઇન લો જે બીજા કૂકરીઓમાંથી પસાર થાય છે જ્યાં તે સમાપ્ત થાય છે તે આવા તમામ શોટમાં હિટિંગ પોઇન્ટ છે. આ શોટ્સ ખાનાઓ તરફ ન હોવાથી તેને ખોટા શોટ કહેવામાં આવે છે. (આકૃતિ 9-A જુઓ). અંજીરમાં. 9- B શોટ જમણી ફેમનો સામનો કરી રહ્યો છે. આ શોટ રમવા માટે strikerને પ્રથમ કૂકરીઓ સાથે સીધી રેખામાં મૂકવો જોઈએ અને તે સીધો અથડાવો જોઈએ. (અંજીર 9-બી જુઓ)

આકૃતિ 9-C માં, શોટ ડાબી ફેમનો સામનો કરી રહ્યો છે. આ શોટ રમવા માટે, striker ને પ્રથમ કૂકરીઓ સાથે સહેજ ક્રોસ લાઇનમાં મૂકવો જોઈએ અને પ્રથમ કૂકરીઓને 1/8 લાગ પર મારવો જોઈએ. આ શોટ્સની સ્થિતિ વધુને વધુ વિરુદ્ધ ફેમ તરફ હોય છે અને ખાનાઓથી દૂર હોય છે અને તેને વિરુદ્ધ ફેમ સાથે સીધી રેખામાં વધુને વધુ જોવી જોઈએ. દા.ત. એક શોટ જે મધ્યમાં વિરુદ્ધ ફેમની નજીક છે, પછી તે સમાંતર હોવો જોઈએ

વિરુદ્ધ ફેમ, તો જ આ શોટ રમી શકાય છે. આના પરથી સહેલાઈથી સમજી શકાય છે કે જ્યારે શોટ ડાબી કે જમણી બાજુની સામેની ફેમ તરફ હોય ત્યારે striker ને કોસ લાઈનમાં મૂકીને શોટ વગાડવો જોઈએ અને જ્યારે શોટ ડાબી કે જમણી બાજુની ફેમ તરફ હોય ત્યારે striker ને સીધી લીટીમાં અથવા પહેલા કૂકરીઓ સાથે સહેજ કોસ લાઈનમાં મૂકીને રમવો જોઈએ. એક ખેલાડીએ મુશ્કેલ કૂકરીઓને સરળ બનાવવા અને અલગ-અલગ જગ્યાએ striker રમીને વધુ સારી સ્થિતિ બનાવવા માટે આ શોટ્સનો લાભ લેવાનો પ્રયાસ કરવો જોઈએ અને કૂકરીઓને તે જ બિંદુએ મારવો જોઈએ જ્યાં તેને ખાનાઓમાં મૂકવા માટે મારવાનો હોય.



A, B, C- PAIR

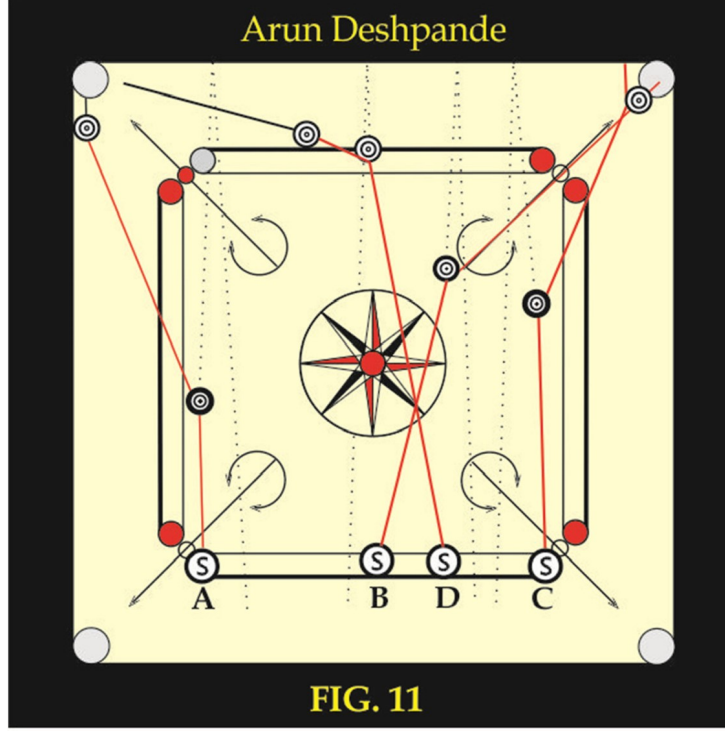
Pair:

જો શોટના બે કૂકરીઓ વચ્ચે અંતર હોય તો તેને pair કહેવામાં આવે છે અહીં શોટ માટે વપરાયેલ તેના વિપરીત સિદ્ધાંતનો ઉપયોગ કરવો જોઈએ. આકૃતિ 10-A અને B માં બતાવ્યા પ્રમાણે pair ની દિશા વિરુદ્ધ ફેમ તરફ છે. આ કિસ્સામાં, આકૃતિમાં બતાવ્યા પ્રમાણે striker ને કેસ હોય તે રીતે સીધી અથવા સહેજ કોસ લાઈનમાં મૂકવો જોઈએ, અને પ્રથમ કૂકરી મારવો જોઈએ. આકૃતિ 10-B ની pair થોડી વધુ force સાથે રમવી જોઈએ. આકૃતિ 10-C માં બતાવ્યા પ્રમાણે જો pair ની દિશા બાજુની ફેમ તરફ હોય, તો striker ને વધુ ઊંડા ખૂણા પર મૂકવું જોઈએ અને મધ્યમ force સાથે છોડવું જોઈએ. બધામાં

એવા કિસ્સાઓમાં કે જ્યાં ખાનાઓમાંથી એક કાલ્પનિક રેખા તેને છેદે છે ત્યાં પ્રથમ ફૂકરી બીજા ફૂકરીઓને અથડાવે છે.

CANON:

જ્યારે pair ના બે ફૂકરીઓ વચ્ચે નોંધપાત્ર અંતર હોય ત્યારે તેને canon કહેવાય છે. A canon માં બે કરતાં વધુ ફૂકરીઓ હોઈ શકે છે. canon વગાડવું ખૂબ જ મુશ્કેલ છે કારણ કે બે ફૂકરીઓ વચ્ચે નોંધપાત્ર અંતર છે અને તેથી સ્ટ્રોકને ખૂબ જ ચોકસાઈની જરૂર છે.



A,B,C,D- GLANCE

GLANCE:

આકૃતિ 11-A માં બતાવ્યા પ્રમાણે, પ્રથમ ફૂકરીઓ પર striker બહાર પાડવામાં આવે છે અને બીજા ફૂકરી ખાનાઓમાં મુકવામાં આવે છે જ્યારે પહેલો સામેની ફેમને અથડાવીને બેઝ ફેમની નજીક આવે છે. આ સ્ટ્રોકને glance કહેવાય છે. glance રમતી વખતે કાળજી લેવી જોઈએ. ઘણા ખેલાડીઓ ફૂકરીઓની સ્થિતિને ધ્યાનમાં લેતા નથી અને glance રમે છે. ખરાબ પરિણામ મળ્યા પછી, તેઓ તેમના નસીબને દોષ આપે છે.

પ્રથમ ફૂકરીઓ પર નજર નાખ્યા પછી જ્યારે striker બીજા ફૂકરીઓ સુધી પહોંચે ત્યારે striker ની દિશા ખાનાઓ તરફ ન હોવી જોઈએ પરંતુ બીજા ફૂકરીઓને ટક્કર માર્યા પછી તેની વિરુદ્ધ ફેમ અથવા બાજુની ફેમ તરફ હોવી જોઈએ.

આકૃતિ 11-A જુઓ. અહીં બીજા ફૂકરીઓને ફટકાર્યા પછી, striker ની દિશા બાજુની ફેમ તરફ છે અને તેથી double ક્યુ થવાની કોઈ શક્યતા નથી.

આકૃતિ 11-B માં, doubleની દરેક શક્યતા છે કારણ કે બીજો કૂકરી ખાનાઓના કેન્દ્રમાં છે અને બીજા કૂકરીઓને ટક્કર આપ્યા પછી striker ની દિશા ખાનાઓ તરફ છે.

આકૃતિ 11-C માં બીજા કૂકરીઓની સ્થિતિ આકૃતિ 11-B માં સમાન છે પરંતુ પ્રથમ કૂકરીઓની સ્થિતિ બદલાઈ છે તેથી, glance ચલાવવા માટે striker આધાર વર્તુળ પર મૂકવો જોઈએ આકૃતિ 11 - C માં બીજા કૂકરીઓને ટક્કર આપ્યા પછી striker ની દિશા વિરુદ્ધ ફેમ તરફ છે અને તેથી <x2 ની કોઈ યોગ્યતા નથી.

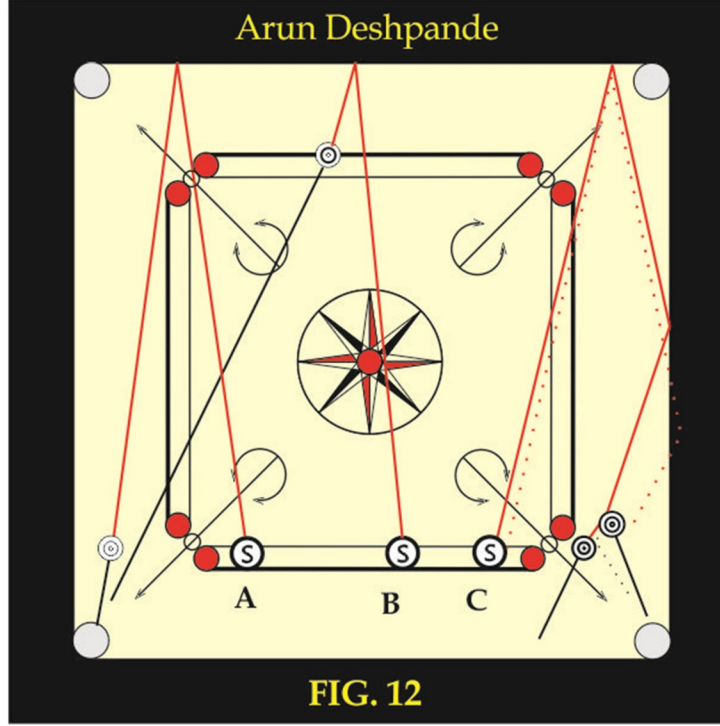
ઉપરના અંજીરમાંથી એક જોઈ શકાય છે. કે glance માટે કૂકરીઓની સ્થિતિ ખૂબ જ મહત્વપૂર્ણ છે. જ્યાં સુધી કોઈ ખેલાડીને glance રમવા માટે વધુ સારી સ્થિતિ ન મળે ત્યાં સુધી આવો સ્ટ્રોક રમવો નકામો છે. આ સ્ટ્રોકનો ઉપયોગ રક્ષણાત્મક રમતમાં વધુ કરી શકાય છે. glance રમીને, પ્રતિસ્પર્ધીનો કૂકરી આપણી બેઝ ફેમમાં લાવી શકાય છે, આપણા પોતાના કૂકરીઓને ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે અને આમ તેના માટે પ્રતિસ્પર્ધીનો કૂકરી મુશ્કેલ બનાવે છે. આ સ્ટ્રોક રમવા માટે એ જરૂરી નથી કે આપણો કૂકરી ખાનાઓ પાસે હોવો જોઈએ. પ્રતિસ્પર્ધીના કૂકરીઓને અમારી બેઝ ફેમ તરફ અને ખાનાઓથી દૂર લાવવા માટે, પ્રતિસ્પર્ધીના કૂકરીઓ સાથે ન્યૂનતમ કોસ લાઇનમાં striker મૂકીને એક glance વગાડવો જોઈએ. આ સ્ટ્રોકનો ઉપયોગ આપણા કૂકરીઓને સરળ બનાવવા માટે પણ કરી શકાય છે. ફિગ માં બતાવ્યા પ્રમાણે. 11-D, આપણો કૂકરી, જે વિરુદ્ધ ફેમની નજીક છે, તેને glance દ્વારા આપણી નજીક લાવી સરળ બનાવી શકાય છે. આમ glance દ્વારા, આપણો કૂકરી બેઝ ફેમની નજીક લાવી શકાય છે જેથી તે આપણા માટે સરળ બને. આ સ્ટ્રોકનો ઉપયોગ અપમાનજનક રમતમાં પણ થઈ શકે છે.

DOUBLE GLANCE:

કેટલીકવાર કૂકરીઓની સ્થિતિ એવી હોય છે કે ખેલાડી એક કૂકરીઓ પર નજર કરીને ઇચ્છિત કૂકરીઓ પર striker લક્ષ્ય રાખી શકતો નથી. આમ, જો એક પછી એક બે કૂકરીઓ જોવાની તક હોય, તો આ સ્ટ્રોકને double glance કહેવામાં આવે છે. ટ્રિપલ glance ખૂબ જ દુર્લભ ઘટના છે.

BRUSH:

આ એક glance જેવું જ છે. તફાવત એ છે કે જે કૂકરી striker પહેલા અથડાવે છે, તે બેઝ ફેમમાં આવવાને બદલે વિરુદ્ધ અથવા બાજુની ફેમમાં જાય છે. આ સ્ટ્રોકને વધુ forceની જરૂર નથી. brush રમવા માટે striker એ પ્રથમ કૂકરી બાજુના બિંદુ પર મારવો જોઈએ. આ સ્ટ્રોક glance કરતાં વધુ સરળ છે. જો આપણા કૂકરીઓ માટે કોઈ અવરોધ હોય તો તેને બ્રશ કરીને અને આપણા કૂકરીઓને ખાનાઓમાં મૂકીને દૂર કરી શકાય છે. આ સ્ટ્રોકનો ઉપયોગ અપમાનજનક રમતમાં થાય છે. brush રમવાથી બોર્ડ પરના કૂકરીઓની સ્થિતિ હંમેશા બદલાતી રહે છે અને તેથી પ્રતિસ્પર્ધીને કોઈપણ વસ્તુની ધારણા કરવી મુશ્કેલ લાગે છે અને તે તેના આગામી વળાંક માટે આયોજન કરી શકતો નથી. આ સ્ટ્રોક ખૂબ જ જરૂરી છે કારણ કે એક ખેલાડી આ સ્ટ્રોકને લાગુ કરીને ઘણી અનુકૂળ સ્થિતિ બનાવી શકે છે.



A-REBOUND B-HOOK C-LANGDA REBOUND

REBOUND:

જો આપણી ડાબી કે જમણી ફેમની નજીકનો કૂકરી સામેની ફેમ પર અથડાવાથી ખાનાઓમાં હોય, તો સ્ટ્રોકને rebound કહેવાય છે.

સરળ REBOUND:

આકૃતિ 12-A માં બતાવ્યા પ્રમાણે, ડાબી ફેમની નજીકનો કૂકરી સામેની ફેમ પર strikerને ટક્કર કરીને ખાનાઓમાં મુકવામાં આવે છે. લક્ષ્ય રાખવા માટે, કૂકરીઓમાંથી બે સીધી કાલ્પનિક રેખાઓ દોરી શકાય છે અને striker સ્થિતિને લક્ષ્ય rebound માટે બિંદુ તરીકે પસંદ કરી શકાય છે. rebound રમતી વખતે, વિરુદ્ધ ફેમની નજીક પાવડર ન હોવો જોઈએ. જો સામેની ફેમની નજીક પાવડર હોય તો striker ધીમે ધીમે પાછા આવશે કારણ કે તેને સ્ટ્રોક મળતો નથી. જો વિપરીત ફેમની નજીક પાવડર હોય જે વર્તમાન બોર્ડમાં દૂર કરી શકાતો નથી, તો પછી rebound ને થોડું વધુ force વગાડવું જોઈએ.

LANGDA REBOUND અથવા બાજુની બહાર REBOUND :

આકૃતિ 12-B માં બતાવ્યા પ્રમાણે, જ્યારે કોઈ કૂકરી સામે અને બાજુની ફેમ પર striker ને ફટકારીને ખાનાઓમાં નાખવામાં આવે છે ત્યારે સ્ટ્રોકને langda rebound કહેવામાં આવે છે. જ્યારે આ સ્ટ્રોક થવાનો હોય ત્યારે વિરુદ્ધ અથવા બાજુની ફેમની નજીક વધારે પાવડર ન હોવો જોઈએ.

રમ્યો જો બાજુની ફેમની નજીક પાવડર હોય તો strikerને વિચલન નહીં મળે, કૂકરીઓના બહારના ભાગને ટકરાશે નહીં પરંતુ તે કૂકરીઓના બહારના ભાગને અથડાશે પરંતુ તેના અંદરના ભાગને અથડાશે અને બાકીની દરેક તક હશે. કૂકરીઓના અંદરના ભાગમાંથી વિચલિત કર્યા પછી striker ખાનાઓ તરફ જશે.

જો આકૃતિ 12-B માં બતાવ્યા પ્રમાણે બે કૂકરીઓ હોય તો આ સ્ટ્રોક ફાયદાકારક છે. તેના ત્રણ ફાયદા છે.

i) જો striker વિરુદ્ધ અને બાજુની ફેમને અથડાયા પછી યોગ્ય કોણ ન લે અને બહારના ભાગને અથડાવાને બદલે કૂકરીઓના અંદરના ભાગને અથડાવે. તેમ છતાં અન્ય કૂકરીઓ [ફિગ. 12 -B - 2)

2) જો આ બે કૂકરીઓ આપણા છે તો આ સ્ટ્રોક રમીને એક કૂકરી ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે અને સાથે જ બીજા કૂકરીઓને પણ સરળ બનાવી શકાય છે કારણ કે તે આપણી બેઝ ફેમમાં આવે છે.

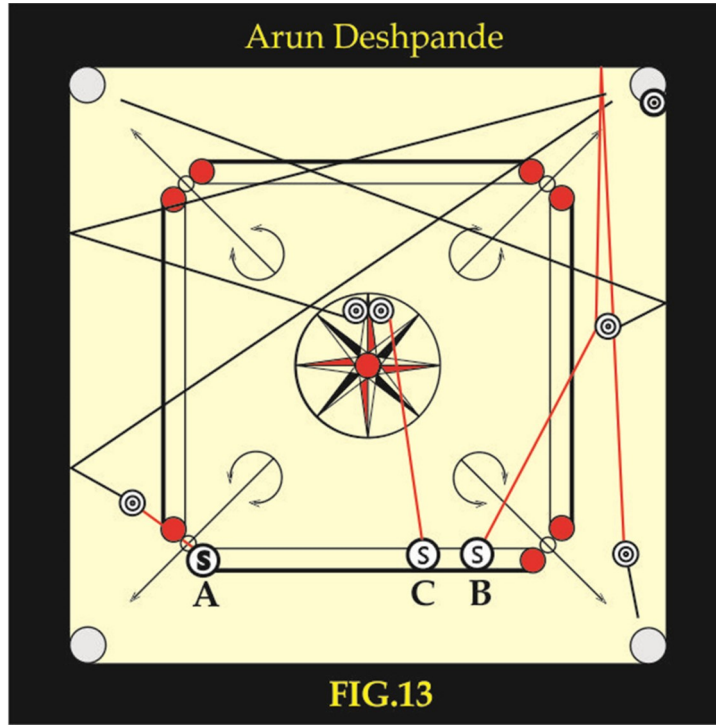
૩) જો આ બે કૂકરીઓમાંથી એક પ્રતિસ્પર્ધીનો હોય (ફિગ. 12 -B2 માં બેઝ સર્કલ પરનો કૂકરી હોય, તો પછી આપણા કૂકરીઓને ખાનાઓમાં મૂકતી વખતે પ્રતિસ્પર્ધીનો સફેદ કૂકરી અમારી બેઝ ફ્રેમમાં લાવી તેના માટે મુશ્કેલ બને છે. (ફિગ. 12B-2)

ક્યારેક ત્યાં એક અલગ સ્થિતિ છે. striker પ્રતિસ્પર્ધીના કૂકરીઓને પહેલા સ્પર્શ કરે છે, તેને અમારી બેઝ ફ્રેમમાં લાવે છે અને તેને પોકેટ કરવા માટે અમારા કૂકરીઓ પર ડિફલેક્ટ કરે છે [ફિગ. 12 B-3)

HOOK:

આકૃતિ 12 - C માં બતાવ્યા પ્રમાણે, જ્યારે ડાબી અથવા જમણી બાજુની ફ્રેમ સિવાય કૂકરીઓને rebound દ્વારા ખાનાઓમાં મૂકવામાં આવે છે, ત્યારે સ્ટ્રોકને hook કહેવામાં આવે છે. જ્યારે અમારા કૂકરીઓને આગળના ખાનાઓમાં અથવા બેઝ પોકેટમાં double દ્વારા મુસાફરી કરવામાં અવરોધ આવે છે, ત્યારે આ સ્ટ્રોકનો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે.

કૂકરીઓને અમારા બેઝ પોકેટમાં મુકવા માટે. જ્યારે વિરુદ્ધ આધારમાંથી કોઈ કૂકરી, cut દ્વારા ખાનાઓમાં નાખવાનો હોય, ત્યારે ખેલાડીએ એવો ખૂણો લેવો જોઈએ કે જો તે તેની cut ચૂકી જાય, તો striker વિરુદ્ધ ફ્રેમ પર ટકરાશે અને કૂકરીઓને hook દ્વારા તેના બેઝ પોકેટમાં ખેંચી જશે.



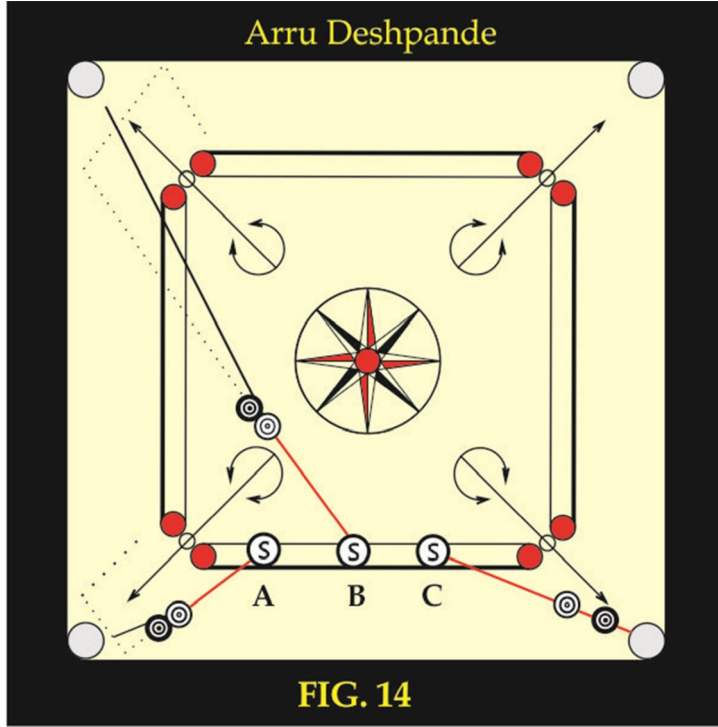
A- THIRD POCKET B,C- CROSS THIRD POCKET

ત્રીજું પોકેટ:

આકૃતિ 13-A માં બતાવ્યા પ્રમાણે, એક કૂકરી ડાબી ફ્રેમની નજીક છે તેને બાજુની ફ્રેમ પર striker દ્વારા હિટ કરીને વિરુદ્ધ જમણા ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે. આ સ્ટ્રોકને થર્ડ પોકેટ કહેવામાં આવે છે. કૂકરી અથવા પછી striker બાજુની ફ્રેમને પણ અથડાવે છે.

કોસ થર્ડ પોકેટ:

આકૃતિ 13-B માં બતાવ્યા પ્રમાણે, બાજુની ફેમની નજીકનો ફૂકરી strikerને કોસ line માં મૂકીને અને ફૂકરીઓને એવી રીતે અથડાવીને ત્રીજા ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે કે striker વિરુદ્ધ ફેમને અથડાવીને વિચલન અને રિબાઉન્ડ થાય છે. સ્ટ્રોકને કોસ થર્ડ પોકેટ કહેવામાં આવે છે. આ સ્ટ્રોક રમીને, ઘણી વખત reboundના માર્ગમાં આપણા મુશ્કેલ ફૂકરીઓને સરળ બનાવી શકાય છે અથવા ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે. જ્યારે rebound પાથમાં કોઈ ફૂકરી ન હોય અને કોસ થર્ડ રમવાનો હોય, અને પછી ફૂકરી માર્યા પછી strikerની દિશા વિરુદ્ધ ફેમમાંથી રિબાઉન્ડ કરતી વખતે ખાનાઓ તરફ ન હોવી જોઈએ. નહિંતર, બાકી અથવા double બાકી હોવાની શક્યતા છે. કેટલીકવાર આ સ્ટ્રોક દ્વારા, આગળનું અવરોધિત ખાનાઓ ખોલી શકાય છે. જ્યારે આકૃતિ 13-C માં બતાવ્યા પ્રમાણે double ડ્યુ મૂકવામાં આવે છે, તો પછી જમણા ફૂકરીઓના ક્વાર્ટર ભાગ પર સખત મારવાથી ડાબા ફૂકરીઓને વિરુદ્ધ જમણા ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે. જો આ બે ફૂકરીઓ વચ્ચે અંતર હોય, ભલે તે ગમે તેટલું નાનું હોય, આ સ્ટ્રોક રમી શકાય નહીં. આ સ્ટ્રોક રમતી વખતે [અંજીર 13-સીમાં બતાવેલ છે] ધ્યાન રાખવું જોઈએ કે striker ડાબી ફેમમાંથી પાછા આવતા ફૂકરીઓના માર્ગમાં ન આવવું જોઈએ. તમારે એવી રીતે ફટકો મારવો જોઈએ કે striker ફૂકરીઓને અથડાયા પછી સામેની ફેમ પર અથડાવો જોઈએ અને ફૂકરી પાછો આવે તે પહેલાં આવવો જોઈએ.



A,B- TURNING C- FOLLOW

વળવું:

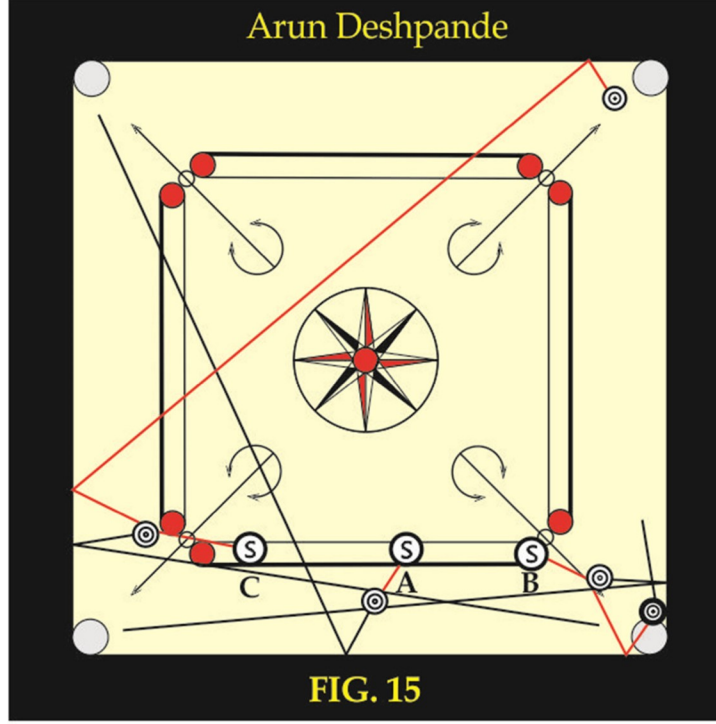
આકૃતિ 14-A અને B માં બતાવ્યા પ્રમાણે, જો પ્રતિસ્પર્ધીનો ફૂકરી આપણા ફૂકરીઓની સામે હોય અને આ બે ફૂકરીઓ એકસાથે સંયુક્ત હોય તો મધ્યમ ગતિથી કેન્દ્ર બિંદુ પર અમારા ફૂકરીઓને ટક્કર મારવાથી, આ બે ફૂકરીઓ સાથે striker ને સીધી રેખામાં મૂકીને, આપણો ફૂકરી ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે. આ કિસ્સામાં, વિરોધીનો ફૂકરી બાજુની ફેમ પર અથડાય છે અને ત્યાંથી દૂર કરવામાં આવે છે, જેનાથી અમારા ફૂકરીઓને ખાનાઓમાં જવાનો માર્ગ મળે છે. આ સ્ટ્રોકને ટર્નિંગ કહેવામાં આવે છે. અમારી બેઝ ફેમની નજીક આ બે ફૂકરીઓ વચ્ચે અંતર હોય તો પણ આ સ્ટ્રોક રમી શકાય છે. આપણી બેઝ લાઇનની સામે આ બે ફૂકરીઓ વચ્ચે વધારે અંતર ન હોવું જોઈએ.

આકૃતિ 14-B માં બતાવ્યા પ્રમાણે, બે ફૂકરીઓની દિશા બાજુની ફેમ તરફ છે. બીજા ફૂકરીઓને ખાનાઓમાં મૂકવો ખૂબ જ સરળ છે. આવી સ્થિતિમાં કારણ કે વિરોધીનો ફૂકરી બાજુની ફેમને અથડાયા પછી આપણા ફૂકરીઓને અવરોધતો નથી. પરંતુ જો આ બે ફૂકરીઓની દિશા વિરુદ્ધ ફેમ તરફ હોય, તો પ્રથમ ફૂકરી વિરુદ્ધ ફેમ પર અથડાયા પછી બીજા ફૂકરીઓને અવરોધે છે અને તેથી. આવી સ્થિતિમાં આ સ્ટ્રોક વગાડવો મુશ્કેલ છે. આવા ફૂકરીઓ રમવા માટે striker ને પ્રથમ અને બીજા ફૂકરીઓ સાથે સીધી રેખામાં મૂકવો જોઈએ.

કેટલીકવાર એવી સ્થિતિ હોય છે જ્યાં બંને ફૂકરીઓ ખાનાઓની દિશામાં હોય છે. આવી સ્થિતિમાં, બંને ફૂકરીઓ ફોલો નામના સ્ટ્રોક દ્વારા ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે.

આકૃતિ 14-C માં બતાવ્યા પ્રમાણે બે ફૂકરીઓ વચ્ચે ગેપ છે

અહીં striker ને આ બે ફૂકરીઓ અને ખાનાઓ સાથે એક સીધી રેખામાં મૂકવું જોઈએ. striker ની ગતિ એવી હોવી જોઈએ કે આપણો ફૂકરી વિરોધીના ફૂકરીઓને ખાનાઓમાં મૂકીને બદલે અને પછી striker આપણા ફૂકરીઓને અનુસરીને ખાનાઓમાં મૂકે. જો આ બે ફૂકરીઓની વચ્ચે પાઉસર હોય તો double થવાની સંભાવના છે કારણ કે બંને ફૂકરીઓ strikerને અનુસર્યા વિના ખાનાઓમાં જાય છે અને જ્યારે striker અનુસરે છે ત્યારે ખાનાઓમાં જતા strikerને રોકવા માટે કોઈ ફૂકરી બાકી રહેતો નથી.



A, C SECOND B- CROSS SECOND

સેકન્ડ:

આકૃતિ 15-A માં બતાવ્યા પ્રમાણે વિરોધીનો ફૂકરી ખાનાઓની નજીક છે, જે આપણા ફૂકરીઓના માર્ગને અવરોધે છે. આ સ્થિતિમાં, striker ને આપણા ફૂકરીઓ સાથે ક્રોસ લાઇનમાં મૂકી શકાય છે અને ફૂકરીઓને બેઝ ફ્રેમને હિટ કરીને વિરુદ્ધ ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે. આ સ્ટ્રોકને સેકન્ડ કહેવામાં આવે છે. આ પરિસ્થિતિ ઘણી વાર ઊભી થાય છે અને તેથી આ સ્ટ્રોક ખૂબ જ ઉપયોગી છે. જો યોગ્ય એંગલ લેવામાં આવે તો આ સ્ટ્રોક એટલો મુશ્કેલ નથી. ફૂકરી પાયાની ફ્રેમની જેટલો નજીક છે તેટલો જ સીધો strikerનો કોણ ફૂકરીઓ સાથે હોવો જોઈએ striker ફૂકરીઓની વિરુદ્ધ દિશામાં જવો જોઈએ.

આકૃતિ 15-C માં બતાવ્યા પ્રમાણે જો ફૂકરી rebound ના પાથમાં હોય અને જો તે બાજુની ફ્રેમ પર તેને વિરુદ્ધ બેઝ પોકેટ પર મારવાથી ખાનાઓમાં હોય તો આ સ્ટ્રોકને પણ સેકન્ડ કહેવામાં આવે છે.

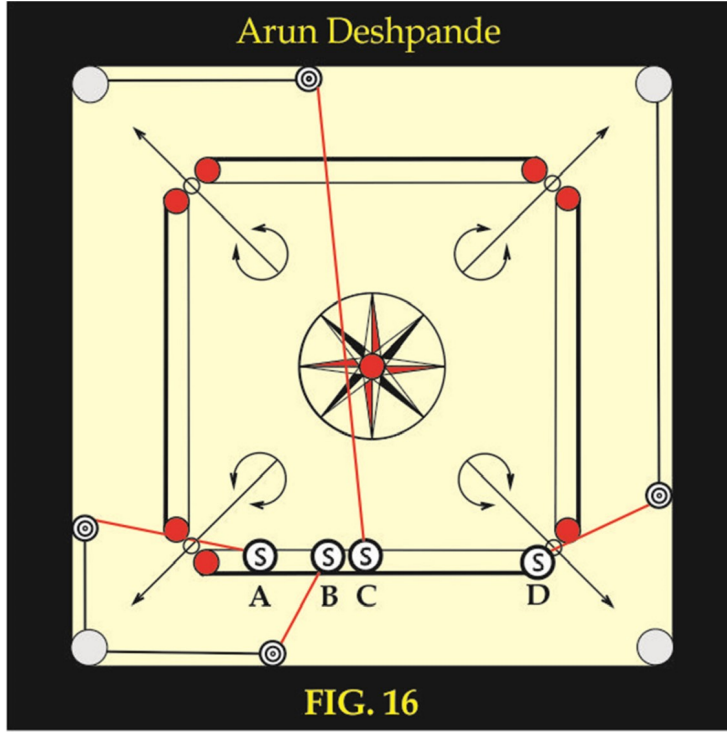
આ સ્ટ્રોક રમવાના ત્રણ ફાયદા છે.

- 1) બોર્ડની મધ્યમાં બીજા કૂકરીઓની સ્થિતિ બદલી શકાય છે.
- 2) વિરુદ્ધ અવરોધિત ખાનાઓ ખોલી શકાય છે. જો કૂકરી ડાબા હાથની ફેમની નજીક હોય તો તેની સામેનું જમણું ખાનું ખોલી શકાય છે અને જો કૂકરી જમણી ફેમની નજીક હોય તો તેની સામેનું ડાબું ખાનું ખોલી શકાય છે.
- 3) સામેની ફેમ પરના મુશ્કેલ કૂકરીઓને પણ સરળ બનાવી શકાય છે. સામેની ફેમ પરનો કૂકરી પણ સરળ બનાવી શકાય છે. ડાબી ફેમમાંથી કૂકરી કોઈપણ સપાટ પક્કડ સાથે ખૂબ જ સરળતાથી ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે જે **striker** ને કુદરતી સ્પિન આપે છે.

ક્રોસ સેકન્ડ:

આકૃતિ 15-B માં બતાવ્યા પ્રમાણે વિરોધીનો કૂકરી ખાનાઓ પર છે અને આપણો કૂકરી તેની પાછળ છે. આ સ્થિતિમાં **striker**ને બેઝ રેડ સર્કલ પર મૂકવો જોઈએ અને આપણા કૂકરીઓને નીચલા બિંદુએ મારવો જોઈએ, જેથી આ કૂકરી બાજુની ફેમને અથડાશે અને વિરુદ્ધ બાજુના બેઝ પોકેટમાં જશે અને **striker** ખાનાઓમાંથી વિરોધીના કૂકરી કાઢીને ખાનાઓના નીચેના ભાગ પર પ્રહાર કરશે.

આ સ્ટ્રોકને ક્રોસ સેકન્ડ કહેવામાં આવે છે.



A, B, C, D- SLIP

SLIP:

આકૃતિ 16-A માં બતાવ્યા પ્રમાણે, જો કોઈ પણ ફેમને સ્પર્શતા કૂકરીઓને તેના ક્વાર્ટર પોઈન્ટ પર અથડાવીને ખાનાઓમાં નાખવામાં આવે છે, તો સ્ટ્રોકને slip, પંથ અથવા ક્વાર્ટર કહેવામાં આવે છે.

આકૃતિ 16-A માં બતાવ્યા પ્રમાણે, જો કોઈ કૂકરી બેઝ પોકેટથી 5 ઈંચ કે તેથી વધુ દૂર હોય અને પછી ખેલાડીએ તેને સામેના ખાનાઓમાં મૂકવાનો પ્રયાસ કરવો જોઈએ.

આકૃતિ 16-B અને C માં બતાવ્યા પ્રમાણે જો કોઈ કૂકરી વિરુદ્ધ ફેમની બેઝ ફેમ પર હોય તો કૂકરીઓ સાથેની કોસ લાઇનમાં striker ને સહેજ મૂકીને ખેલાડીએ કૂકરીઓના ક્વાર્ટર ભાગ પર મધ્યમ ગતિએ મારવો જોઈએ.

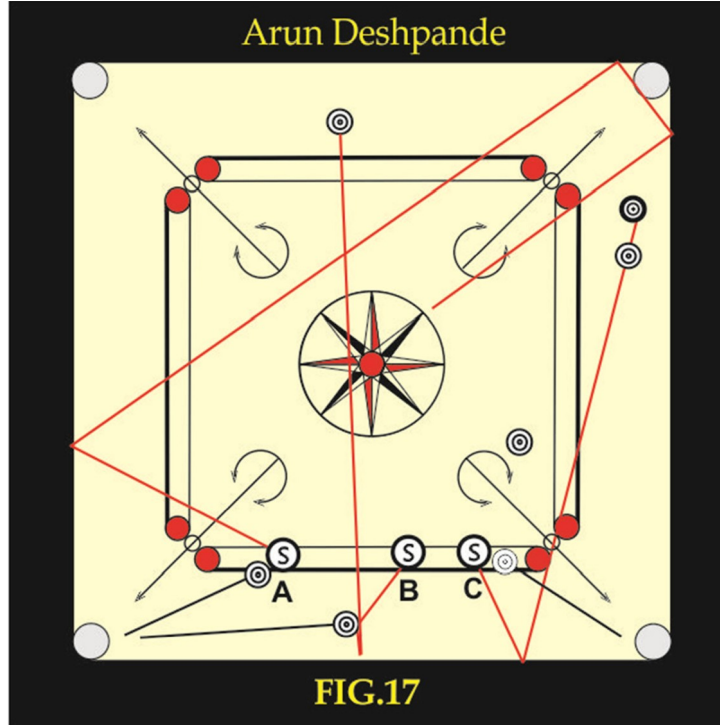
આકૃતિ 16-D માં બતાવ્યા પ્રમાણે જો કોઈ કૂકરી બેઝ પોકેટની નજીક હોય તો તેને બેઝ પોકેટમાં સરકવો જોઈએ. આવી સ્થિતિમાં reboundનો પ્રયાસ ન કરવો જોઈએ કારણ કે આવા કૂકરીઓને આટલી સરળતાથી rebound દ્વારા ખાનાઓમાં મૂકી શકાતો નથી. કેટલીકવાર જો rebound સચોટ ન હોય તો ફેમમાંથી કૂકરી ફેરવીને અને strikerને ખાનાઓમાં અનુસરવાથી ડ્યુ થવાનો ભય રહે છે.

ધ STRIKER SLIP:

ઘણી વખત અંજીરમાં બતાવ્યા પ્રમાણે એક સ્થિતિ છે. 16-એફ. આપણો એક કૂકરી ફેમ સુધી ચોંટી ગયો છે અને બીજો આ કૂકરીઓથી દૂર છે અને ફેમથી થોડો દૂર પણ છે. સામાન્ય રીતે આ બે કૂકરીઓ રમવા માટે આપણને બે સ્ટ્રોકની જરૂર પડશે. જો તમે સ્ટ્રોક વગાડો છો જે અંજીરમાં બતાવેલ છે. 16-E તમારો striker ચોંટતા કૂકરીઓમાંથી slip કરશે અને જે કૂકરી ફેમથી થોડે દૂર છે તેને ખાનાઓમાં મુકવામાં આવશે અને જે કૂકરી પહેલા મારવામાં આવશે તે તે સ્થિતિમાંથી દૂર કરવામાં આવશે અને અમારા માટે સરળ બની જશે. ભાગ્યે જ એવા પ્રસંગો છે જ્યારે આ બે કૂકરીઓ એક જ સ્ટ્રોકમાં ખાનાઓમાં જાય છે. આ સ્ટ્રોક રમવા માટે તમારે slip ના સ્ટ્રોક માટે લાગુ કરતાં થોડી વધુ force અરજી કરવી જોઈએ.

DOUBLE TOUCH:

જો આકૃતિ 16 માં બતાવેલ ફેમથી થોડુ દૂર હોય તો strikerને એવી રીતે છોડવું જોઈએ કે તે કૂકરીઓને બે વાર સ્પર્શે અને કૂકરી ખાનાઓમાં હોય, તો આ સ્ટ્રોકને double touch કહેવામાં આવે છે. ઘણીવાર ખેલાડીએ બાજુની ફેમની નજીક હોય તેવા કૂકરીઓ માટે double touch રમવું પડે છે. જો આ કૂકરીઓ બાજુની ફેમથી અડધા ઇંચથી વધુ દૂર હોય તો જ આ સ્ટ્રોક વગાડવો જોઈએ. જો કૂકરીઓ બાજુની ફેમથી અડધા ઇંચથી ઓછા દૂર હોય તો rebound double touch કરતાં વધુ સરળ છે.

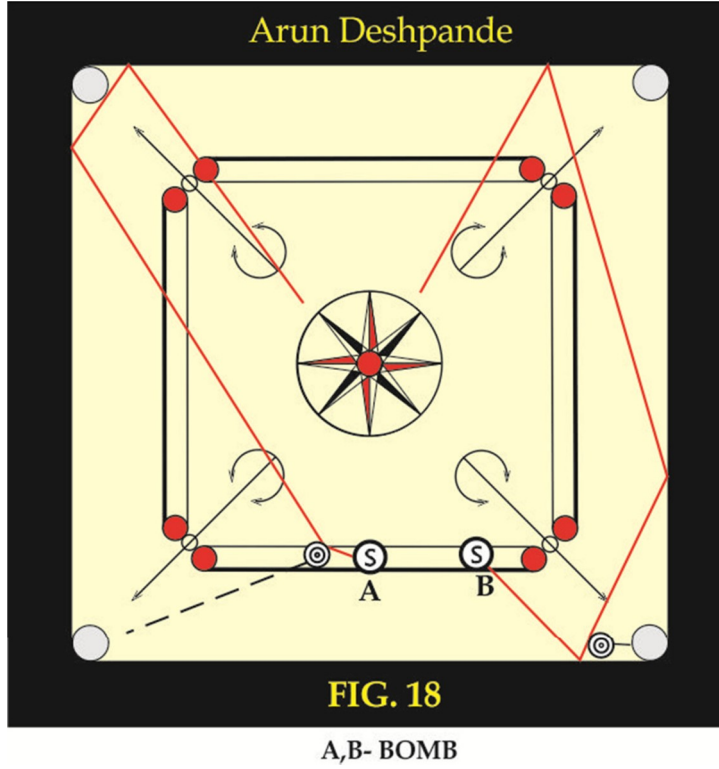


A,B,C- BOMB

BOMB (BUM):

આકૃતિ 17-A અને B માં બતાવ્યા પ્રમાણે જો આપણો કૂકરી બેઝ લાઇન પર હોય અને જો તેને પોકેટ કરતી વખતે, બાજુની ફ્રેમ અથવા બેઝ ફ્રેમની સામે ખૂબ જ સખત રીતે striker રીલીઝ થાય, તો સ્ટ્રોકને Bomb કહેવામાં આવે છે. હિન્દીમાં બમ કહેવાય છે. આ સ્ટ્રોક દ્વારા, બોર્ડ પરના અન્ય તમામ કૂકરીઓની સ્થિતિને ખલેલ પહોંચાડી શકાય છે. તેથી આ સ્ટ્રોક એવી રીતે વગાડવો જોઈએ કે જેથી ખલેલ પડેલા કૂકરીઓ સામેની ફ્રેમમાં ન જાય પણ આપણી નજીક આવે. આકૃતિ 17-A માં બતાવ્યા પ્રમાણે, ખેલાડીએ બાજુની ફ્રેમ પર strikerને એવી રીતે મારવું જોઈએ કે તે પોકેટ એરિયા પર વિરુદ્ધ ફ્રેમ પર અથડાઈ અને આંતરિક વર્તુળ તરફ ગોળાકાર માર્ગમાં પાછો આવશે. આમ આંતરિક વર્તુળમાંથી કૂકરી આપણી નજીક લાવી શકાય છે. આવા સ્ટ્રોક રમતી વખતે, કૂકરીઓની દિશા ખાનાઓ તરફ ન હોવી જોઈએ પરંતુ તે કૂકરીઓની સ્થિતિના આધારે ખાનાઓથી ઓછામાં ઓછી અડધો ઇંચ દૂર બેઝ ફ્રેમ પર હોવી જોઈએ.

આકૃતિ 17-B માં બતાવ્યા પ્રમાણે striker એ આપણા કૂકરીઓની નજીક મૂકવામાં આવે છે જે બેઝ લાઇન પર છે અને તેને ખાનાઓમાં મૂકતી વખતે, striker બાજુની ફ્રેમને અથડાવીને વિરુદ્ધ ખાનાઓમાં લઈ જવામાં આવે છે. આ રીતે કૂકરીઓને સામેના ખાનાઓમાંથી દૂર કરવામાં આવે છે, જેનાથી આપણા કૂકરીઓ માટે ખાનાઓ ખુલ્લું રહે છે. આ સ્ટ્રોક રમતી વખતે કૂકરીઓની દિશા ખાનાઓના ઉપરના ભાગ તરફ હોવી જોઈએ. આકૃતિ 17-C માં બતાવ્યા પ્રમાણે striker દ્વારા સામેના આધાર પરથી કૂકરીઓને દૂર કરવા માટે અમારા કૂકરીઓને ખૂબ જ સખત મારવામાં આવે છે. આ સ્ટ્રોકને bomb પણ કહેવાય છે. આ સ્ટ્રોક રમવા માટે ખેલાડીને થોડસાઈ અને સંપૂર્ણતાની જરૂર હોય છે. તેથી આ સ્ટ્રોક માટે ઘણી પ્રેક્ટિસ અને હાથમાં જબરદસ્ત તાકાતની જરૂર પડે છે.

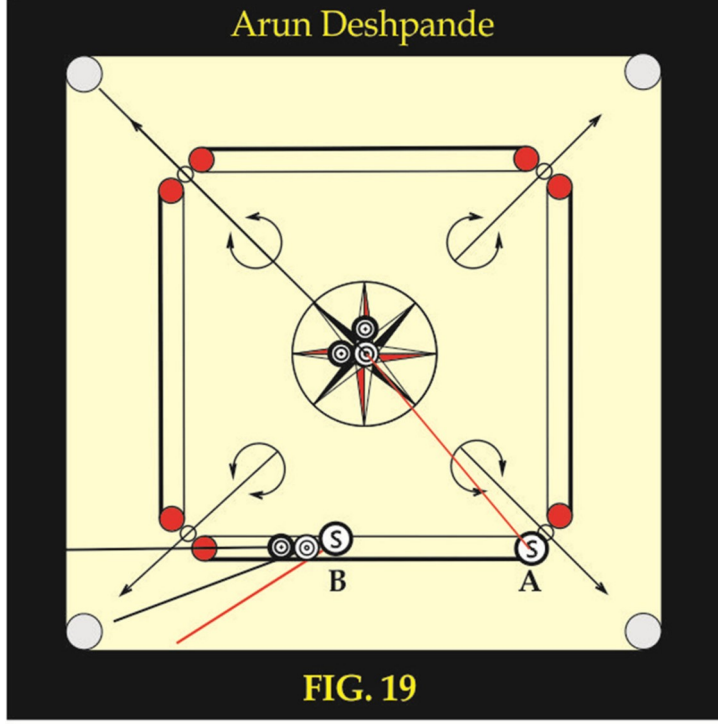


આકૃતિ 18-A માં બતાવ્યા પ્રમાણે જો કોઈ ફૂકરી બેઝ લાઈનોની મધ્યમાં અથવા બેઝ લાઈનોથી ઉપર હોય તો strikerને તેનાથી થોડો દૂર અંવી રીતે મૂકવો જોઈએ કે ફૂકરી કાપ્યા પછી, striker ખાનાઓ વિસ્તારમાં બાજુની ફેમથી વિચલિત થઈ જશે. આ સ્ટ્રોકમાં, strikerને આંતરિક વર્તુળ વિસ્તારમાં લાવી શકાય છે, ત્યાંથી આ વિસ્તારમાંથી ફૂકરીઓ આપણી તરફ ખેંચી શકાય છે.

bomb દ્વારા, વિરુદ્ધ ફેમમાંથી ફૂકરી સરળ બનાવી શકાય છે. bomb રમતી વખતે, જો યોગ્ય એંગલ લેવામાં આવે તો, મુશ્કેલ ફૂકરીઓને આપણી તરફ ખેંચવા માટે strikerને કેરમ બોર્ડના કોઈપણ ભાગમાં લઈ જઈ શકાય છે. જો કોઈ ફૂકરી આપણી આધાર ફેમને સ્પર્શતો હોય, તો પછી slip રમવાને બદલે, આકૃતિ 18-B માં બતાવ્યા પ્રમાણે bomb રમી શકાય છે. આ સ્ટ્રોક માટે, strikerને ફૂકરીઓની ખૂબ જ નજીકની ફેમની સામે સખત રીતે છોડવું જોઈએ અને સીધા ફૂકરીઓ પર નહીં. આ સ્ટ્રોક માટે, અંગૂઠામાં મહાન ચોકસાઈ અને જબરદસ્ત તાકાત જરૂરી છે. ફૂકરીઓ અને ફેમ વચ્ચે અંતર હોવા છતાં પણ આ સ્ટ્રોક રમી શકાય છે. જો આપણો ફૂકરી બેઝ પોકેટની નજીક હોય અને પ્રતિસ્પર્ધીનો ફૂકરી બેઝ લાઈન્સ પર હોય, તો પછી ખાનાઓ પર રહેલા આપણા ફૂકરીઓ પર વિરોધીના ફૂકરીઓને ફટકારીને પણ bomb રમી શકાય છે. ઘણા ખેલાડીઓ આ પ્રકારના bombને જાણતા નથી.

જો આપણો આધાર રેખાઓની ઉપરની લાઈનની ઉપર હોય તો તેની નજીક striker મૂકીને અને યોગ્ય ખૂણો ગોઠવીને, આ ફૂકરી ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે અને વિરુદ્ધ ફેમના કોઈપણ બિંદુએ strikerને સખત રીતે મુક્ત કરી શકાય છે. આ bomb દ્વારા ખેલાડી ફૂકરીઓને તેની બાજુમાં ખેંચી શકે છે તેમજ તે વિરુદ્ધ ફેમના કોઈપણ બિંદુથી મુશ્કેલ ફૂકરીઓને સરળ બનાવી શકે છે. જો આપણો ફૂકરી આગળના ખાનાઓ પર હોય અને વિરોધીનો ફૂકરી હોય

બેઝ લાઇનની ઉપરની લાઇનની ઉપર, પછી ખાનાઓ પર રહેલા આપણા કૂકરીઓ પર વિરોધીનો કૂકરી છોડીને પણ આ સ્ટ્રોક રમી શકાય છે. કેટલીકવાર touch a bomb ના સ્ટ્રોક દ્વારા રમી શકાય છે. ઉપરોક્ત તમામ બોમ્બ માટે એક સાદો સિદ્ધાંત ધ્યાનમાં રાખવાનો છે કે bomb રમતી વખતે, કૂકરી લઘુત્તમ ઝડપે ચાલવો જોઈએ અને strikerએ યોગ્ય ખૂણો ગોઠવીને મહત્તમ (નિર્ધારિત) ઝડપ સાથે મુસાફરી કરવી જોઈએ.

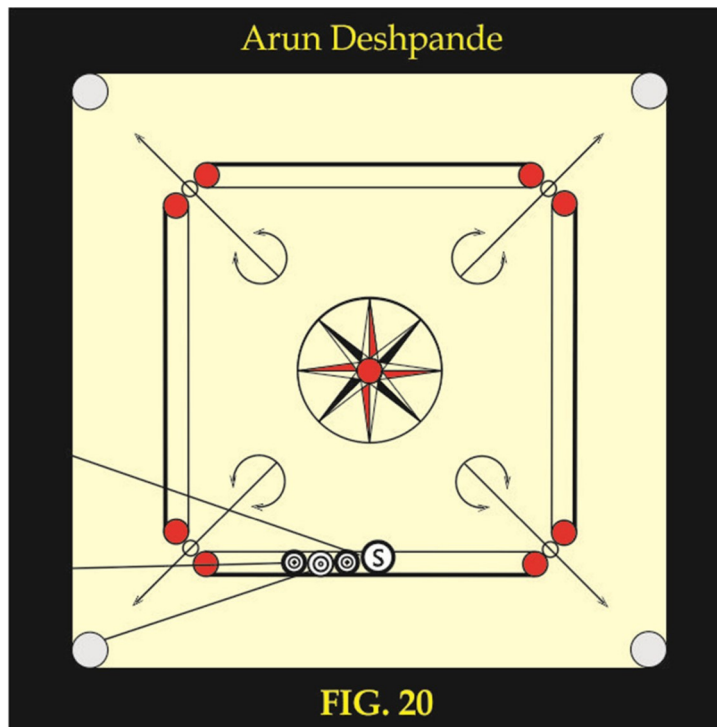


A,B- FORCE

FORCE:

આકૃતિ 19 માં બતાવ્યા પ્રમાણે- A Queen કેન્દ્ર વર્તુળમાં છે અને બે કૂકરીઓ ખાનાઓમાંથી 45 ડિગ્રીના ખૂણા પર Queen ને સ્પર્શ કરી રહ્યા છે. આ સ્થિતિમાં જો striker ને Queen પર ક્વાર્ટર પોઈન્ટ હાર્ડ પર રીલીઝ કરવામાં આવે તો બે અલગ અલગ દિશામાં વિરોધીના બે કૂકરીઓ કાઢીને Queenને પોકેટ કરી શકાય છે. આ સ્ટ્રોકમાં સમાન forceનો સિદ્ધાંત લાગુ પડે છે.

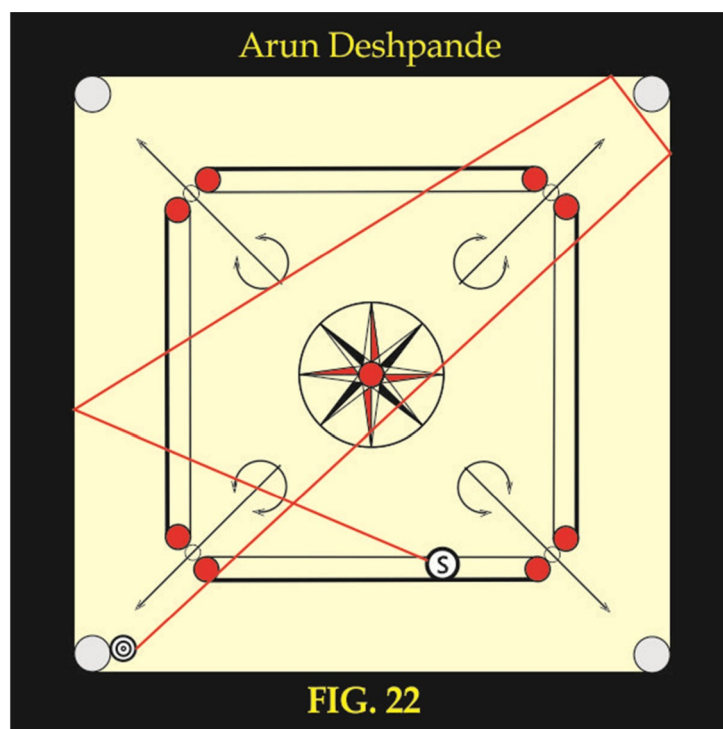
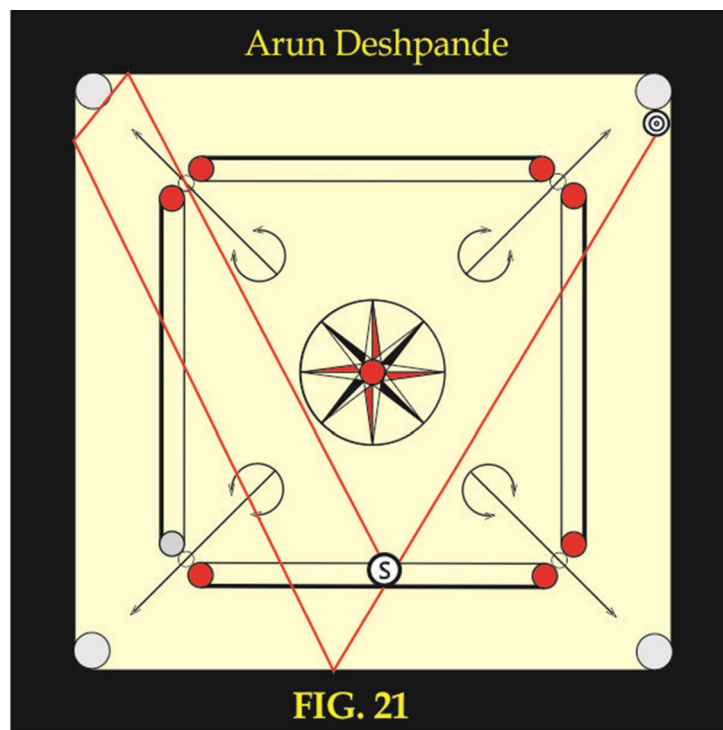
આકૃતિ 19-B માં બતાવ્યા પ્રમાણે, આધાર રેખાઓ પર પ્રતિસ્પર્ધીનો કૂકરી Queenની સામે છે, સ્પર્શ કરે છે અથવા તેનાથી અમુક અંતરે છે. striker ને Queen ની અંકદમ નજીક મૂકીને (સ્પર્શ કરે તેટલું નજીક) અને તેને બેઝ ફ્રેમ તરફ પોકેટની નજીક મારવાથી, પ્રતિસ્પર્ધીના કૂકરીઓને સીધી લીટીમાં ચલાવીને Queenને પોકેટ કરી શકાય છે. ઉપરોક્ત સ્થિતિમાં જો પ્રતિસ્પર્ધીના બે અથવા વધુ કૂકરીઓ Queen ની સામે હોય, તો પણ Queen ઉપરના સિદ્ધાંત સાથે ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે પરંતુ થોડા વધુ force સાથે. ઘણી વખત Queen ને બદલે આપણો કૂકરી ત્યાં હોય છે અને તે જ રીતે ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે.

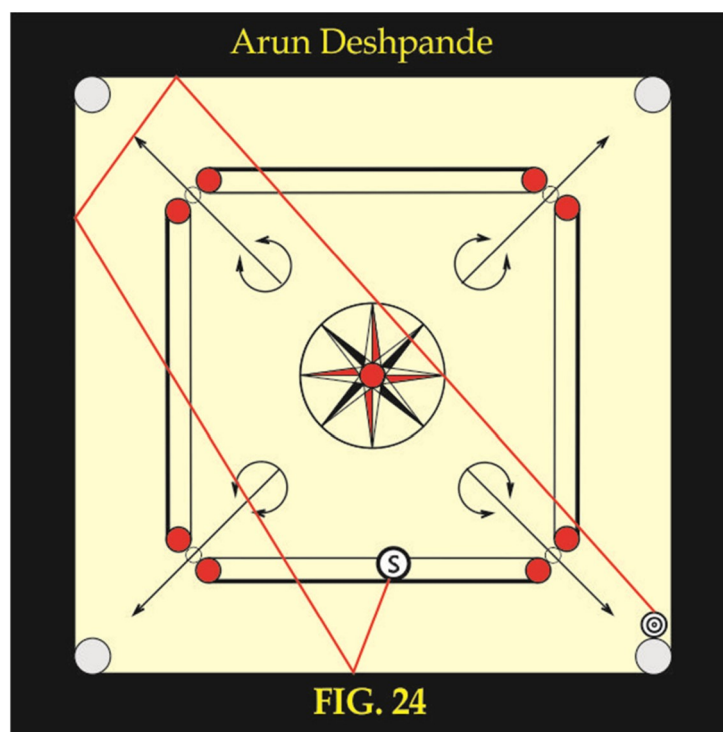
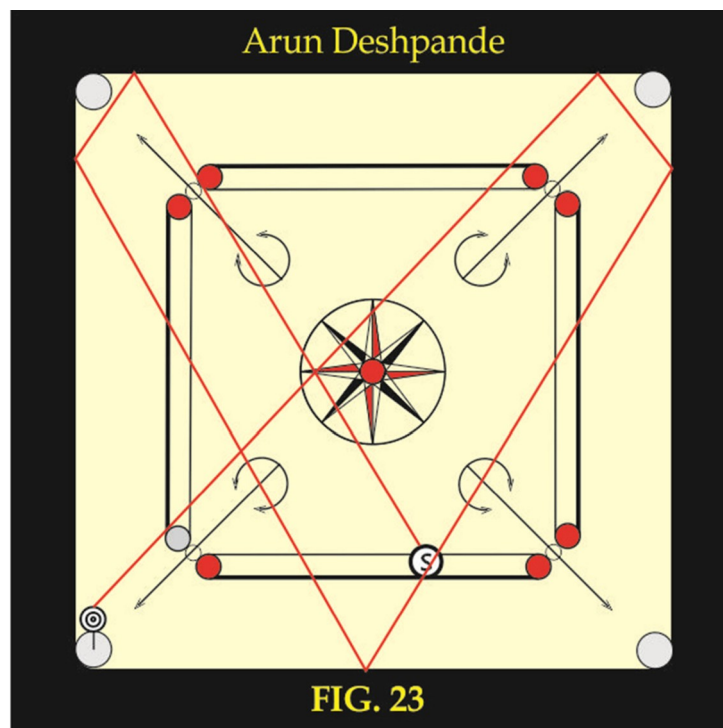


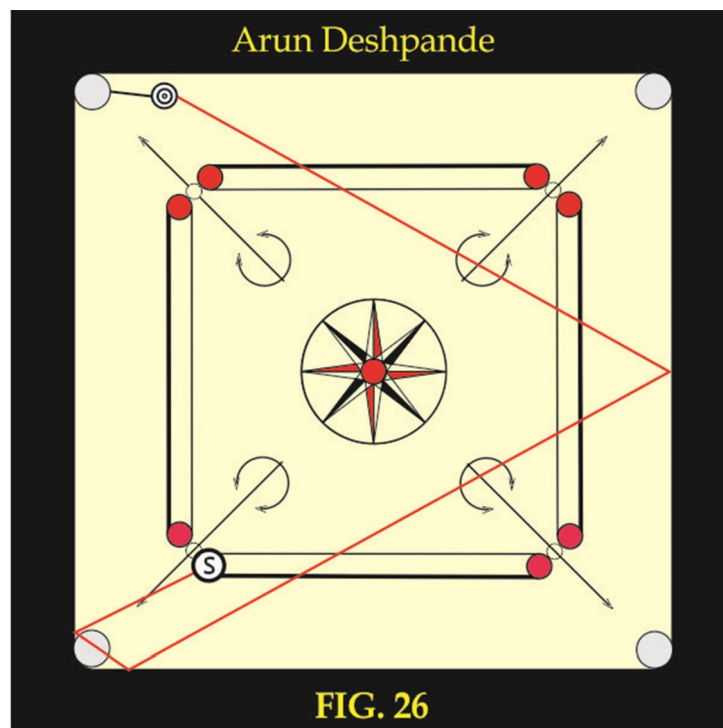
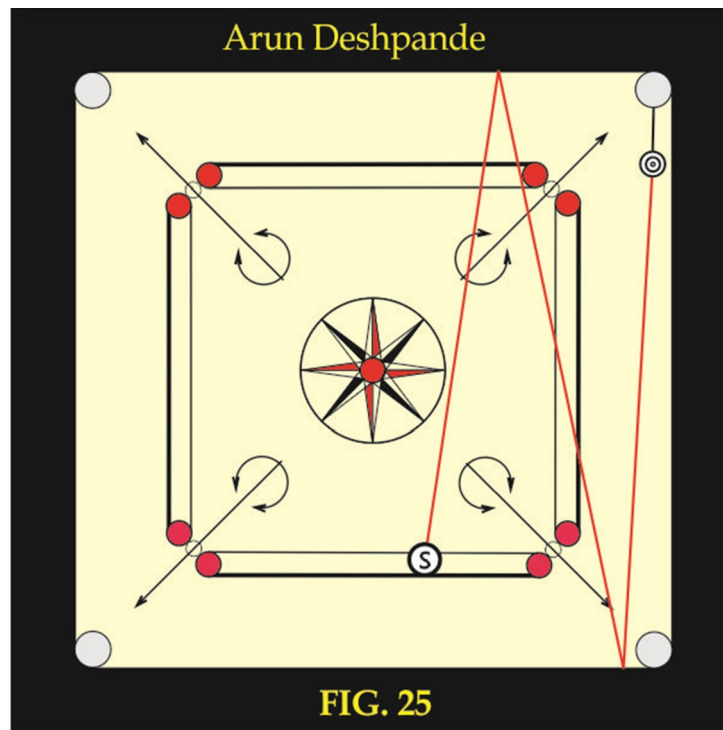
FORCE

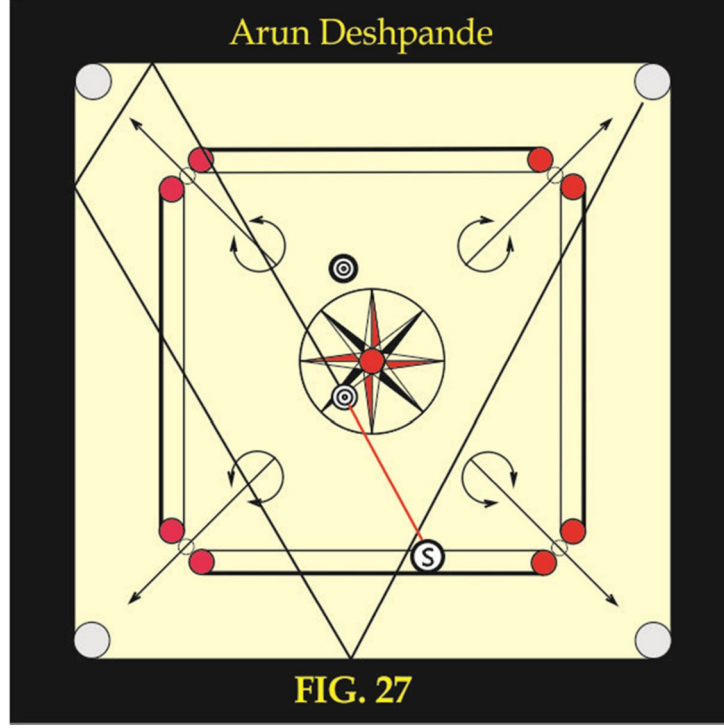
આકૃતિ 20 જુઓ. અહીં Queen વિરોધીના બે કૂકરીઓની વચ્ચે છે અને તેમની સહેજ નીચે છે. Queenને ખાનાઓમાં મૂકવું ખૂબ મુશ્કેલ લાગે છે પરંતુ આ સ્થિતિમાં કરવું એટલું સરળ છે કે ખેલાડી તેની આંખો બંધ કરીને પણ તેને ખાનાઓમાં મૂકી શકે છે. આકૃતિ 20 માં બતાવ્યા પ્રમાણે, જો striker છેલ્લા કૂકરીઓની ખૂબ જ નજીક મૂકવામાં આવે છે અને તેને બાજુની ફેમ તરફ છોડવામાં આવે છે, તો પ્રતિસ્પર્ધીના પ્રથમ અને છેલ્લા કૂકરીઓને સીધી રેખામાં દૂર કરીને Queenને ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે.

આકૃતિ 21 થી 27 જુઓ. આ આંકડાઓમાં કેટલાક પ્રદર્શન સ્ટ્રોક બતાવવામાં આવ્યા છે. પ્રદર્શની મેચ રમવા માટે આ સ્ટ્રોક ઉપયોગી છે. આ સ્ટ્રોક્સ જોઈને દર્શકો દંગા રહી જાય છે. ખેલાડી કૂકરીઓ સિવાયના બિંદુ પર લક્ષ્ય રાખે છે અને ત્રણ અથવા વધુ ફેમને ફટકાર્યા પછી અપેક્ષિત કૂકરીઓને striker સ્પર્શ કરે છે. આકૃતિ 21 થી 26 માં બતાવ્યા પ્રમાણે જેમ striker ને અપેક્ષિત કૂકરીઓમાં લાવી શકાય છે (આકૃતિ 27 માં બતાવ્યા પ્રમાણે) તેવી જ રીતે કૂકરીઓને પણ તે જ દિશામાં ખસેડી શકાય છે.









પ્રકરણ 5

સંરક્ષણ અને પ્રહાર

કેરમમાં ડિફેન્સ વિશે સાંભળીને મોટાભાગના લોકો હેરાન થઈ જાય છે. તેમાંના ઘણા કહે છે કે 'આવી ગંદી રમત શા માટે રમવી જોઈએ'? સંરક્ષણ અને પ્રહાર એ રમતગમતનો ભાગ છે, મુખ્ય કે ગૌણ, ઇન્ડોર કે આઉટડોર. મોટાભાગના લોકો માને છે કે કેરમમાં સંરક્ષણનો ઉપયોગ ફક્ત વિરોધીના કૂકરીઓને ખલેલ પહોંચાડવા માટે કરવામાં આવે છે. પરંતુ આ વિચાર ખોટો છે. જ્યારે તેઓ ચેમ્પિયનને ક્રિયામાં જુએ છે ત્યારે તેઓ આ સિદ્ધાંતનું મહત્વ સમજે છે.

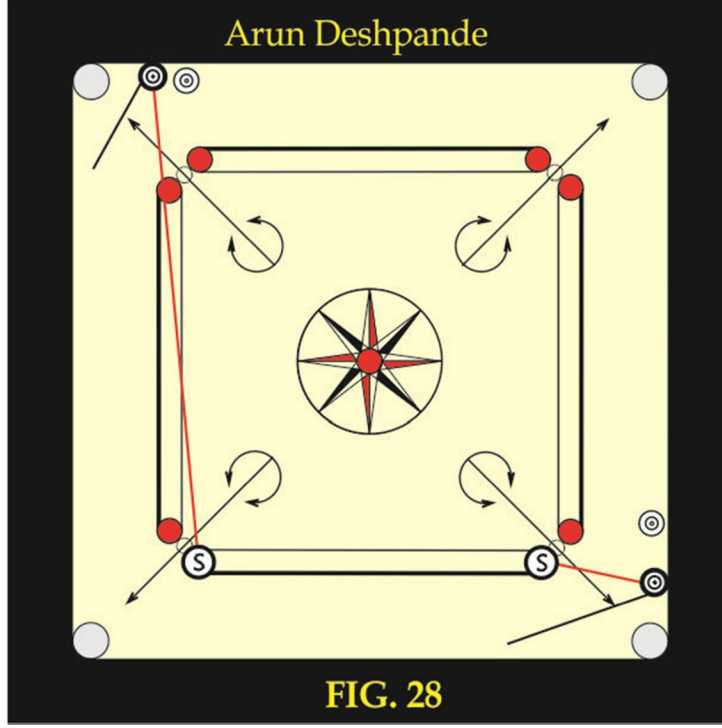
કેરમમાં સંરક્ષણ બે પ્રકારના હોય છે

1) પ્રત્યક્ષ સંરક્ષણ 2) સીધા સંરક્ષણ.

ડાયરેક્ટ ડિફેન્સ:

જ્યારે પ્રતિસ્પર્ધીનો કૂકરી આપણા કૂકરીઓને સ્પર્શ્યા વિના મુશ્કેલ બને છે ત્યારે સંરક્ષણને ડાયરેક્ટ ડિફેન્સ કહેવામાં આવે છે. આ પ્રકારના સંરક્ષણનો ઉપયોગ સિંગલ્સ કરતાં ડબલ્સમાં વધુ વખત થાય છે. આ પ્રકારનું સંરક્ષણ દેખીતી રીતે ખૂબ જ સરળ લાગે છે પરંતુ તેનો ઉપયોગ કરતી વખતે, એક ખેલાડીને ખ્યાલ આવે છે કે તે લાગે છે તેટલું સરળ નથી. આ પ્રકારના સંરક્ષણમાં વિરોધીનો કૂકરી ઇચ્છિત સ્થિતિમાં આવવો જોઈએ. આ કરવા માટે સક્ષમ થવા માટે, ખેલાડીનું striker ની ઝડપ પર નિયંત્રણ હોવું જોઈએ. તે જ સમયે તેણે જાણવું જોઈએ કે કૂકરીઓના કયા બિંદુએ, strikerને ટક્કર આપવી જોઈએ. માટે

ચોક્કસ બિંદુ પર strikerને મારવાથી તેની પાસે ચોકસાઈ હોવી જોઈએ. ટૂંકમાં, સંરક્ષણ એટલું સરળ નથી અને તેના માટે મુખ્યત્વે બે ગુણોની જરૂર છે (1) ચોકસાઈ અને (2) strikerની ઝડપ પર નિયંત્રણ. સિંગલ્સમાં પ્રતિસ્પર્ધીનો ફૂકરી અમારી બેઝ ફ્રેમ પર અથવા પ્રતિસ્પર્ધીના rebound સ્પોટ પર લાવવો જોઈએ. ડબલ્સમાં અમારા જમણા હાથના ખેલાડી તરીકે પછી રમે છે આપણો વારો તેનો ફૂકરી આપણી ડાબી ફ્રેમ (વિરોધીની વિરુદ્ધની ફ્રેમ) અથવા પ્રતિસ્પર્ધીના rebound સ્પોટ પર લાવવો જોઈએ. ઘણીવાર વિરોધીના ફૂકરીઓ તેની rebound બાજુમાં લાવવા પડે છે. આવી સ્થિતિમાં ફૂકરી લાવવા માટે, striker પર જબરદસ્ત નિયંત્રણની જરૂર છે કારણ કે જો આવો ફૂકરી ફ્રેમની ખૂબ નજીક આવે તો પ્રતિસ્પર્ધી માટે rebound સરળ બને છે અથવા જો સંરક્ષણના આવા સ્ટ્રોકમાં જો સ્ટ્રોક સખત હોય તો સામેની ફ્રેમ પર અથડાયા પછી ફૂકરી બહાર આવે છે અને વિરોધી માટે સરળ બની જાય છે. ડબલ્સમાં જો દરેક pairનો એક ફૂકરી બોર્ડ પર રહે છે, તો દરેક ખેલાડી તેના પ્રતિસ્પર્ધીના ફૂકરીઓને તેની જમણી બાજુએ મુશ્કેલ બનાવવાનો પ્રયાસ કરે છે, જો તેનો પોતાનો ફૂકરી તેના માટે ખાનાઓમાં મૂકવો સરળ ન હોય. આવા સંરક્ષણનો ઉપયોગ કરતી વખતે કોઈએ ધ્યાનમાં રાખવું જોઈએ કે તેનો વિરોધી પણ સમાન સંરક્ષણ રમશે. તેથી તેણે જોવું જોઈએ કે જે ફૂકરી તે તેની જમણી બાજુએ ખેલાડી માટે મુશ્કેલ બનાવી રહ્યો છે તે જ ફૂકરી એવી સ્થિતિમાં હોવી જોઈએ કે તેનો પાર્ટનર પણ તેના વિરોધી માટે મુશ્કેલ બનાવી શકે. આવા પ્રકારના સંરક્ષણમાં, જે ખેલાડીઓ strikerની ઝડપ પર નિયંત્રણ ધરાવે છે અને જેમની પાસે ધીરજ છે, તેઓ જ આવી યુક્તિઓનો ઉપયોગ કરી શકે છે અને બોર્ડ જીતી શકે છે. હવે સવાલ એ છે કે સિંગલ્સમાં આવો બચાવ શા માટે જરૂરી છે? ખેલાડી તેના પ્રતિસ્પર્ધીના ફૂકરીઓને મુશ્કેલ બનાવવામાં પોતાનો વારો ગુમાવે છે. અહીં ખેલાડીનો ફૂકરી પણ મુશ્કેલ હોવાથી તેના પ્રતિસ્પર્ધીને તેનો ફૂકરી ખાનાઓમાં નાખવાનો વારો આવે છે. પ્રતિસ્પર્ધીના ફૂકરીઓને મુશ્કેલ બનાવવાનો હેતુ એ છે કે જ્યારે પ્રતિસ્પર્ધી મુશ્કેલ ફૂકરીઓને પોકેટ કરવાનો પ્રયાસ કરે છે ત્યારે તે તેના માટે ફરીથી મુશ્કેલ બની જાય છે જેથી ખેલાડીને ખાનાઓમાં વધારાનો વળાંક મળે છે અથવા તેના મુશ્કેલ ફૂકરીઓને દૂર કરે છે. પોતાનો ફૂકરી ખાનાઓમાં મૂકતી વખતે ખેલાડીએ જોવું જોઈએ કે તે તેના માટે ફરીથી મુશ્કેલ ન બને નહીંતર, વિરોધીના ફૂકરીઓને મુશ્કેલ બનાવવાનો હેતુ નિષ્ફળ જાય છે. દા.ત. જો પ્રતિસ્પર્ધીનો ફૂકરી અમારી બેઝ ફ્રેમમાં લાવવામાં આવે તો તે તેને double દ્વારા પોકેટ કરવાનો પ્રયાસ કરશે. જ્યારે, double વગાડવું, જો સ્ટ્રોક ધીમો હશે, તો ફૂકરી rebound બાજુ પર રહેવા મુશ્કેલ બનશે. ભલે સ્ટ્રોક સખત હોય પરંતુ અચોક્કસ ફૂકરી તેની બેઝ ફ્રેમને ફટકાર્યા પછી rebound સ્પોટ પર આવે છે. અલબત્ત, આવા સંરક્ષણ માટે ઘણી ધીરજ રાખવી જોઈએ કારણ કે કેટલીકવાર, એક જ ફૂકરીઓને એક કરતા વધુ વળાંકો માટે મુશ્કેલ બનાવવો પડે છે. કેટલીકવાર દર્શકો એવા ખેલાડીને બહાર કાઢે છે જે આવી સીધી સંરક્ષણ તકનીકનો ઉપયોગ કરે છે. આ તબક્કે ખેલાડીએ તેની એકાગ્રતા ન ગુમાવવી જોઈએ. તે જ દર્શકો ખેલાડીની પ્રશંસા અથવા પ્રશંસા કરે છે જ્યારે તે સીધા સંરક્ષણનો ઉપયોગ કરીને તે બોર્ડ જીતે છે.



આકૃતિ 28 માં બતાવ્યા પ્રમાણે, A અને B ખાનાઓની નજીકની વિરુદ્ધની ફેમ અને બાજુની ફેમને સ્પર્શતા કૂકરીઓને પણ તેના કેન્દ્ર બિંદુ પર મધ્યમ force થી વધુ સાથે અથડાવીને મુશ્કેલ બનાવી શકાય છે.

લગ્ન કરનારા લોકો માની લે છે કે જ્યારે ચેમ્પિયન ડબલ્સમાં રમતા હોય ત્યારે થોથા ખેલાડીને તેનો વારો નહીં મળે. પરંતુ આ ધારણા ખોટી છે. જે ખેલાડીને બ્રેક હોય તે એવી રીતે રમે છે કે તેનો પાર્ટનર બોર્ડને સમાપ્ત કરી શકે. પરંતુ દરેક વ્યક્તિ ભૂલી જાય છે કે બંને ભાગીદારો વચ્ચે એક વિરોધી છે. આ પ્રતિસ્પર્ધી તેના માટે સહેલા કૂકરીઓ ખાનાઓમાં મૂકે છે અને પછીથી, તે તેની જમણી બાજુના ખેલાડી માટે એક અથવા વધુ કૂકરીઓ મુશ્કેલ બનાવે છે. આમ તે પોતાના પાર્ટનરને એક વળાંક આપે છે. આમ, આ ચક્ર ચાલુ રહે છે. ડબલ્સમાં દરેક ખેલાડીએ જોવું જોઈએ કે તે બોર્ડને સમાપ્ત કરે છે અથવા તેના સાથી માટે બોર્ડને સમાપ્ત કરવાનું શક્ય બનાવે છે.

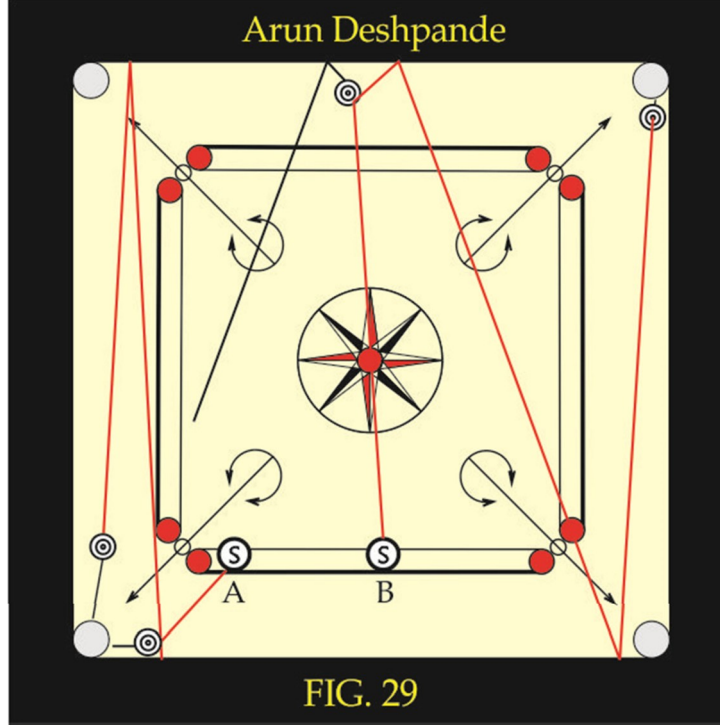
જ્યારે ખેલાડીઓ ડબલ્સ રમતા હોય ત્યારે તેમણે હંમેશા તેમના પાર્ટનરનો વિચાર કરવો જોઈએ. કેટલાક ખેલાડીઓ તેમના ભાગીદારોને ધ્યાનમાં ન લેતા સ્વાર્થી રમત રમે છે. આખરે તે ઝઘડામાં પરિણમે છે. બંને ભાગીદારો વચ્ચે સંપૂર્ણ સમજ હોવી જોઈએ. આ સમજણ જોડીમાં ખૂબ જ દુર્લભ છે જ્યાં બંને ખેલાડીઓ ચેમ્પિયન છે. કારણ સ્વાર્થ સિવાય બીજું કંઈ નથી. હવે પ્રશ્ન એ છે કે સ્વાર્થી રમત શું છે? ઘણીવાર જ્યારે કોઈ ખેલાડી સારા સ્ટ્રોક રમે છે ત્યારે દર્શકો તાળીઓ પાડે છે. એક ખેલાડી થોડો વધારે આત્મવિશ્વાસ અને ખુશામત ધરાવતો બની જાય છે અને તેના પાર્ટનરને વળાંક આપવાને બદલે તેના માટે મુશ્કેલ અને તેના સાથી માટે સરળ એવા કૂકરીઓ રમવાનો પ્રયાસ કરે છે. તે પ્રશંસાના મોજા પર ઊંચો ચઢે છે અને અશક્ય સ્ટ્રોકનો પ્રયાસ કરે છે અને મેચ હારી જાય છે. જ્યારે બે ચેમ્પિયન રમતા હોય ત્યારે સમજણનો આ પ્રશ્ન ઊભો થાય છે કારણ કે એક અહંકાર છે

તેમની વચ્ચે અથડામણ. વાસ્તવમાં, જો તેઓ મેચ જીતે છે તો તેનો શ્રેય બંનેને જાય છે, પછી ભલે તે કોણ વધુ સારું રમ્યું હોય. જે ખેલાડી સારી રમત રમી રહ્યો છે તેણે બોર્ડને સમાપ્ત કરવાનું શક્ય હોય ત્યારે તેના ભાગીદાર પાસેથી વધુમાં વધુ વળાંક મેળવવો જોઈએ. ડબલ્સમાં રમતી વખતે ખેલાડીએ તેના પાર્ટનરને સમજવું જોઈએ. જો તેનો પાર્ટનર કોઈ ભૂલ કરે તો પણ તેણે તેને બોર્ડ દરમિયાન ખેંચી ન લેવો જોઈએ. જો કોઈ ખેલાડી તેના પાર્ટનરને ભૂલો કરવા બદલ હંમેશા કાઠી મૂકે છે, તો તેના વિરોધીઓને તેનાથી વધુ આત્મવિશ્વાસ મળે છે અને તે જ સમયે તેનો પાર્ટનર આત્મવિશ્વાસ ગુમાવે છે.

મદ્રાસમાં અનુભવ:

મારા મદ્રાસના અનુભવ પરથી, કોઈ સમજી શકે છે કે ખેલાડીઓ કેવી રીતે તેમનો આત્મવિશ્વાસ ગુમાવે છે, જો તેમના ભાગીદારો તેમની સાથે ઝઘડો કરે છે અને કોઈ પણ સમજી શકે છે કે કેવી રીતે હારી ગયેલી મેચ ભાગીદારો વચ્ચે સંપૂર્ણ સમજણ સાથે પાછી લાવી શકાય છે. રમેશ ચિટ્ટી અને હું સુંદરરાજ અને શિવલિંગમને 1970માં મદ્રાસ ખાતે આયોજિત નેશનલ કેરમ ટુર્નામેન્ટની સેમીફાઈનલમાં મળ્યા હતા. સુંદરરાજ શાનદાર ફોર્મમાં રમી રહ્યો હતો અને શિવલિંગમ પણ તેને સારો સપોર્ટ આપી રહ્યો હતો. તેઓએ અમને એક પણ પોઈન્ટ સ્વીકાર્યા વિના માત્ર ત્રણ બોર્ડમાં પ્રથમ ગેમ જીતી લીધી. આખા હોલમાં ઉત્તેજનાનો માહોલ હતો કારણ કે મહારાષ્ટ્રમાંથી અમારો એકમાત્ર pair હતો જે ટુર્નામેન્ટમાં ભાગ લઈ શકતો હતો અને અમે અમારી સંપૂર્ણ સમજ માટે ખૂબ જ પ્રખ્યાત હતા. સુંદરરાજ અને શિવલિંગમ મદ્રાસના દર્શકો માટે જાણીતા હોવા છતાં તેમનો રાષ્ટ્રીય સ્તરે સારો રેકૉર્ડ નહોતો. રમેશે રક્ષણાત્મક ટેકનિક અપનાવી. મારા મતે તે આજે સર્વશ્રેષ્ઠ ડબલ્સ ખેલાડી છે. તેણે સુંદરરાજને અવરોધિત કર્યો પરંતુ બાદમાં તેના માટે સુલભ ફૂકરીઓ ખાનાઓમાં મૂકવાનું શરૂ કર્યું અને જ્યારે પૂર્ણાહુતિ માટે કોઈ સ્થાન ન હતું ત્યારે સંરક્ષણનો ઉપયોગ કરવાનું શરૂ કર્યું. તેમની સમજ તોડવી જરૂરી હતી. ચાલાકીપૂર્વક, રમેશે તેની રમત બદલી અને તેણે સુંદરરાજને બોર્ડ સમાપ્ત કરવાની તક આપવાનું શરૂ કર્યું પરંતુ તે જ સમયે રમેશ સુંદરરાજથી ઓછામાં ઓછો એક ફૂકરી દૂર રાખતો હતો જે આકર્ષક હતો. સુંદરરાજને બોર્ડ પૂર્ણ કરવા માટે પ્રલોભિત કરવામાં આવ્યો હતો. તે જ સમયે, રમેશ મારા માટે સરળ ફિનિશિંગ પોઝિશન રાખતો હતો. જાળમાં ફસાઈને, સુંદરરાજ છેલ્લી બે-ત્રણ વાર ચૂકી ગયો અને મને બોર્ડ સમાપ્ત કરવાની તક મળી. અમે બોર્ડ જીત્યા. શિવલિંગમે સુંદરરાજ સાથેનો ગુસ્સો ગુમાવી દીધો. તેણે તેને ફ્રી ગેમ રમવાની મંજૂરી આપી ન હતી. તેણે તેને રક્ષણાત્મક રમત રમવા માટે મજબૂર કર્યો. પરિણામે, અમે તે રમત જીતી લીધી. ત્રીજી ગેમ શરૂ થાય તે પહેલા અમને 10 મિનિટનો આરામ મળ્યો. તે સમયગાળામાં શિવલિંગમ સુંદરરાજને આખો સમય ઉપર ખેંચતો હતો. ત્યારે રમેશે કહ્યું, "અરુણ, તેમની સમજણ પૂરી થઈ ગઈ છે અને હવે આપણે હકીકતનો લાભ લેવો જોઈએ." જ્યારે ત્રીજી રમત શરૂ થઈ, ત્યારે અચાનક રમેશે આક્રમક રમત રમવાનું શરૂ કર્યું અને મને પણ એવું જ કરવાનું કહ્યું. સ્વાભાવિક રીતે જ શિવલિંગમ અને સુંદરરાજે રક્ષણાત્મક ટેકનિક અપનાવી. આ કરવામાં તેઓ આત્મવિશ્વાસ ગુમાવી બેઠા અને નિષ્ફળ ગયા.

ફૂકરીઓ ખાનાઓમાં મૂકો. આમ, અમને એક ફાયદો મળ્યો અને અમે વધુ ગુના સાથે રમવાનું શરૂ કર્યું અને પરિસ્થિતિને સંપૂર્ણ રીતે નિયંત્રિત કરી. અમે તે રમત ત્રણ બોર્ડમાં તેમને એક પણ પોઈન્ટ સ્વીકાર્યા વિના જીતી લીધી. અમે ફાઇનલમાં તમિલનાડુના વાય. લાઝર અને એસ. દિલ્લીને હરાવીને ડબલ્સ નેશનલ ચેમ્પિયનશિપ જીતી. સિંગલ્સમાં મહારાષ્ટ્રના સુહાસ કાંબલીએ ફાઇનલમાં તમિલનાડુના એસ.દિલ્લીને હરાવીને નેશનલ ચેમ્પિયનશિપ જીતી હતી. પ્રત્યક્ષ અને પરોક્ષ સંરક્ષણની પદ્ધતિઓ આગળના આંકડાઓમાં જોઈ શકાય છે.

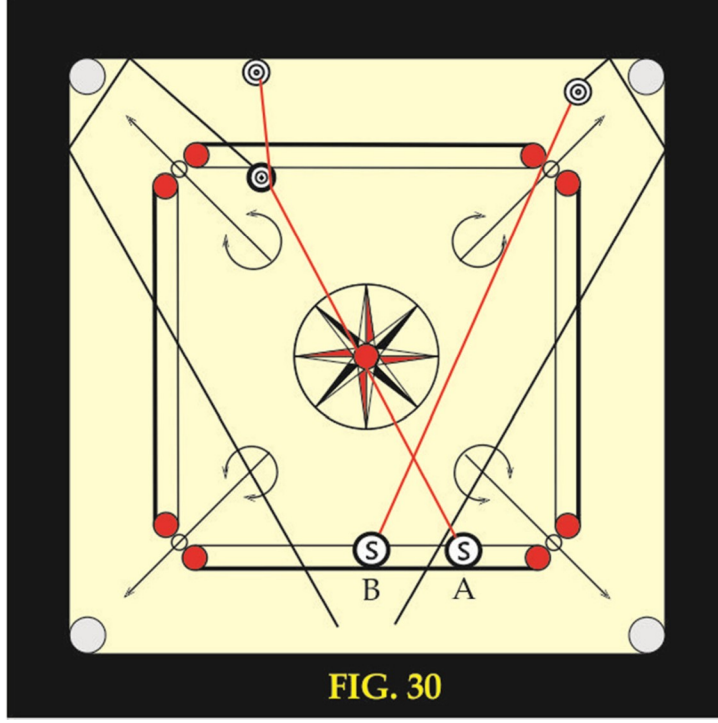


આકૃતિ 29-A માં બતાવ્યા પ્રમાણે, એક સફેદ ફૂકરી વિરોધીની બેઝ ફ્રેમની નજીક છે અને એક સફેદ ફૂકરી ખાનાઓ પર છે. જો તમે સફેદ ફૂકરીઓ પર strikerને ખૂબ જ સખત મારશો જે આકૃતિ 29-A માં બતાવેલ બિંદુ પર પ્રતિસ્પર્ધીની આધાર ફ્રેમની નજીક છે striker પરત આવશે અને તે તમારી બેઝ ફ્રેમને ખાનાઓની નજીક અથડાશે અને તે સફેદ ફૂકરીઓને ખાનાઓમાં મૂકી શકે છે જે સામેના જમણા ખાનાઓમાં છે જે તમારા મુશ્કેલ ફૂકરીઓને સરળ બનાવે છે.

આકૃતિ 29-A માં બતાવ્યા પ્રમાણે, જો આપણી બેઝ ફ્રેમ પરનો ફૂકરી cut સખત હોય તો rebound પોઝિશન પરના અમારા મુશ્કેલ ફૂકરીઓને સરળ બનાવી શકાય છે.

આકૃતિ 30-A માં બતાવ્યા પ્રમાણે, આપણા ફૂકરી વિરુદ્ધ ફ્રેમને સ્પર્શી રહ્યો છે અને વિરોધી પાસે તેના માટે સરળ ફૂકરી છે. આપણો ફૂકરી સામેની ફ્રેમને સ્પર્શતો હોવાથી તે cut હોઈ શકતો નથી અને વિરોધીનો ફૂકરી ખેંચી શકાતો નથી. તે જ સમયે, પ્રતિસ્પર્ધીનો ફૂકરી આપણા ફૂકરીઓ સાથે સીધી રેખામાં છે અને તેથી glance પણ શક્ય નથી. આ સ્થિતિમાં, ફિગમાં બતાવ્યા પ્રમાણે. 30-A જો

પ્રતિસ્પર્ધીનો ફૂકરી ખાનાઓ વિસ્તારની નજીકની વિરુદ્ધની ફેમ પર અથડાયો છે, અમારા ફૂકરીઓ પર striker ચલાવવાથી વિરોધીનો ફૂકરી વિરુદ્ધ ફેમ સાથે ચોક્કસ ખૂણો બનાવ્યા પછી અમારી બેઝ ફેમમાં આવે છે અને આપણા ફૂકરી ખાનાઓમાં જાય છે અથવા તે સ્થાનેથી બહાર આવે છે અને અમારા માટે આગામી તુમ માટે સરળ બને છે. આ સ્ટ્રોક ખૂબ જ સરળ લાગે છે પરંતુ તે નથી. આવા સંરક્ષણ માટે ઘણી પ્રેક્ટિસની જરૂર પડે છે. પ્રતિસ્પર્ધીના ફૂકરીઓને મુશ્કેલ બનાવીને strikerને અમારા મુશ્કેલ ફૂકરીઓને સરળ બનાવવા માટે વિરુદ્ધ ફેમના વિવિધ બિંદુઓ પર લઈ જઈ શકાય છે.



આકૃતિ 30-B માં દર્શાવ્યા મુજબ પ્રતિસ્પર્ધીનો ફૂકરી જે તેના બેઝ પોકેટમાં છે તેને પણ તેને આપણી બેઝ ફેમની નજીક લાવીને મુશ્કેલ બનાવી શકાય છે આ બે પદ્ધતિઓમાં, striker ની ઝડપ પર ચોક્કસાઈ અને સારું નિયંત્રણ જરૂરી છે. આ રીતે સામેની ફેમની નજીકનો કોઈપણ ફૂકરી આપણી બેઝ ફેમમાં લાવી શકાય છે. પ્રેક્ટિસ દ્વારા તમે સમજી શકો છો કે ફૂકરીઓના કયા બિંદુને આપણી બેઝ ફેમમાં લાવવા માટે તેને ફટકારવાનો છે. ઘણી વખત એવી સ્થિતિ આવે છે જે આકૃતિ 31-A માં બતાવવામાં આવે છે કે વિરોધીનો કાળો ફૂકરી અમારા સફેદ ફૂકરીઓના માર્ગને અવરોધે છે ખેલાડીઓ તેને સખત reboundથી ખાનાઓમાં રાખવાના પ્રયત્નો કરે છે. તેઓ વિચારે છે કે સખત rebound દ્વારા પ્રતિસ્પર્ધીનો ફૂકરી દૂર કરી શકાય છે અને તેમના કોનને ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે. સરળ અને શ્રેષ્ઠ પદ્ધતિ એ છે કે પ્રતિસ્પર્ધીનો ફૂકરી એવી રીતે મારવો જોઈએ કે તે આપણી બેઝ ફેમમાં આવે અને તે જ સમયે તેને સરળ બનાવવા માટે strikerને આપણા મુશ્કેલ ફૂકરીઓ તરફ લઈ જવો જોઈએ. આ સ્ટ્રોક રમતી વખતે કાળજી લેવી જોઈએ

કે પ્રતિસ્પર્ધીને glance માટે અમારો ફૂકરી અમારા માટે મુશ્કેલ બનાવવા માટે સ્થાન ન મળવું જોઈએ.

આકૃતિ 31-8 માં બતાવ્યા પ્રમાણે, આપણો ફૂકરી કાપતી વખતે, વધુ એક વળાંક મેળવવા માટે વિરોધીના ફૂકરીઓને અમારી બેઝ ફ્રેમમાં લાવી શકાય છે. આ રમતને cut બેક ગેમ કહેવામાં આવે છે. આ એક ખૂબ જ ઉપયોગી રમત છે કારણ કે આવી રમત રમીને વિરોધીના ફૂકરીઓને મુશ્કેલ બનાવી શકાય છે, આપણા મુશ્કેલ ફૂકરીઓને સરળ બનાવી શકાય છે અને મુશ્કેલ ટોળું ખોલી શકાય છે.

ખોટો બચાવ અને તેનું પરિણામ:

ઘણા ખેલાડીઓ સમજી શકતા નથી કે નિર્ણાયક ક્ષણોમાં શું રમવું. હું નાગપાડા નેબરહુડ હાઉસ ઓપન કેરમ ટુર્નામેન્ટની ફાઇનલમાં કદીરખાન સાથે રમી રહ્યો હતો. કદીરખાનનો છેલ્લો ફૂકરી મારા ડાબા ખાનાઓ પાસે હતો અને મારો છેલ્લો ફૂકરી સામેના ખાનાઓ પાસે હતો. કાદિરખાનનો વારો હતો, Queen મે બેઝ ફ્રેમની નજીક હતો. કદીરખાન એવી રીતે રમ્યો કે બાજુની ફ્રેમમાં અમારા બે ફૂકરીઓની વચ્ચે Queen આવે. તે ત્રીજી અને નિર્ણાયક રમત હતી. સ્કોર તમામ 28 હતો. તેથી તે બોર્ડનો વિજેતા મેચ જીતશે. આ સ્થિતિમાં મેં Queen ને થોડું આગળ ધકેલ્યું. કાદિરે પણ તેની બાજુમાંથી Queenને ધક્કો માર્યો. આ ત્રણ કે તેથી વધુ વખત થયું. મેં Queenને તે પદ પરથી એવી રીતે હટાવ્યો કે કાદિર બે મનમાં હતો કે તેનો બચાવ કરવો કે ખાનાઓમાં મૂકવો. Queen કદીરખાન માટે cut ની સ્થિતિમાં આવ્યો હતો, તેથી તેણે તેને cut કરવાનો ઇરાદો રાખ્યો હતો, બીજી તરફ, તે તેનો બચાવ કરવા માટે વલણ ધરાવતો હતો કારણ કે જો તે કાપતી વખતે Queen ચૂકી ગયો હોત, તો તે મેચ હારી ગયો હોત. આ મુંઝવણમાં કાદિરે cut કરવાનો પ્રયાસ કર્યો અને ચૂકી ગયો, મેં ખૂબ જ સરળતાથી Queen મેળવ્યું અને તેથી મને રમત અને મેચ જીતવાની તક મળી. તેણે બચાવમાં ભૂલ કરી હતી. જો સાચો બચાવ રમ્યો હોત તો મારી પાસે તે મેચ જીતવાની ખૂબ જ દુર્લભ તક હતી. મારો ફૂકરી સામેના ખાનાઓની એટલો નજીક હતો કે જો મેં તેને માત્ર strikerથી સ્પર્શ કર્યો હોત તો તે ખાનાઓમાં પડી ગયો હોત પણ કાદિરખાનનો ફૂકરી ખાનાઓની આટલો નજીક ન હતો. આથી તેણે ખાનાઓમાંથી તેનો ફૂકરી કાઢી નાખવો જોઈએ જે Queen માટે બ્લોક હતો. પછી તેને સંરક્ષણ માટે બે બાજુઓ મળી હશે 1) તેની આધાર ફ્રેમ 2) બાજુની ફ્રેમ જ્યાં મારો ફૂકરી ખાનાઓ પર હતો. મારા માટે માત્ર એક જ બાજુ સંરક્ષણ માટે રહી હોત અને તે મારી આધાર ફ્રેમ હતી. તેથી જો તે સંપૂર્ણ ડિફેન્સ રમ્યો હોત તો તેની પાસે તે બોર્ડ અને મેચ જીતવાની વધુ તક હતી.

પરોક્ષ સંરક્ષણ:

પરોક્ષ બચાવ ઘણા સ્ટ્રોક દ્વારા કરી શકાય છે જે પ્રકરણ 'શાવર ઓફ સ્ટ્રોક' માં બતાવેલ છે. પરોક્ષ સંરક્ષણ માટેના મુખ્ય સ્ટ્રોક એ glance અને brush છે. મોટાભાગે ડાયરેક્ટ ડિફેન્સ બોર્ડને સમાપ્ત કરતી વખતે કરવામાં આવે છે જ્યારે પરોક્ષ સંરક્ષણ કોઈપણ તબક્કે કરી શકાય છે.

પ્રહાર:

આ સ્ટ્રોક ગુના માટે કેવી રીતે ઉપયોગી છે તે 'શાવર ઓફ સ્ટ્રોક' પ્રકરણ પરથી સમજી શકાય છે. પ્રહાર એ રમતની ખૂબ જ મહત્વપૂર્ણ તકનીક છે. માત્ર ડિકેન્સ મેચ જીતવાના હેતુને પૂર્ણ કરી શકતું નથી. ખેલાડી પાસે સંરક્ષણ અને પ્રહાર બંને હોવા જોઈએ. એક ખેલાડીએ રમતની શરૂઆતમાં પ્રહાર રમવાનો પ્રયાસ કરવો જોઈએ. એક ખેલાડી આક્રમક રમત દ્વારા આત્મવિશ્વાસ મેળવે છે અને તેને લાગે છે કે બોર્ડ પરનો દરેક ફૂકરી તેના માટે સરળ છે. ગુનાનો અભાવ તેના આત્મવિશ્વાસને નબળી પાડે છે અને ખેલાડીને લાગે છે કે બોર્ડ પરનો દરેક ફૂકરી તેના માટે મુશ્કેલ છે. ગુનામાં, રમવા માટેના ફૂકરીઓ અને ફૂકરીઓને સરળ બનાવવા સંબંધિત વ્યૂહાત્મક યોજના હોવી ખૂબ જ મહત્વપૂર્ણ છે. ઘણા ખેલાડીઓ આ વિશે વિચારતા નથી અને બિનઆયોજિત આક્રમક રમત રમે છે જેમાં તેઓ નિષ્ફળ જાય છે; દા.ત. જ્યારે વિરોધીનો ફૂકરી આપણા ફૂકરીઓનો રસ્તો રોકે છે ત્યારે આપણે બીજા ફૂકરીઓ રમીને તેને દૂર કરીએ છીએ. પરંતુ આવા ફૂકરીઓને હટાવતી વખતે આપણે વિચારતા નથી કે તે કયા સ્થાને પહોંચશે અને તેથી, કેટલીકવાર તે આપણા અન્ય ફૂકરીઓ માટે અવરોધ બની જાય છે. તેથી, પ્રતિસ્પર્ધીના ફૂકરીઓને હટાવતા પહેલા ખેલાડીએ તેની હિલચાલની કલ્પના કરવી જોઈએ અને જોવું જોઈએ કે તે તેના બીજા ફૂકરીઓ માટે અવરોધ ન બને. જો તે ફૂકરી અન્ય ફૂકરીઓને અવરોધિત કરવા માટે બંધાયેલો હોય, તો ખેલાડીએ પહેલા તે અન્ય ફૂકરીઓ રમવા જોઈએ અને પછી તેણે આવા ફૂકરીઓને દૂર કરવા જોઈએ. તેથી અમને રમતમાં સંપૂર્ણ આયોજનની જરૂર છે.

ઘણીવાર સમાપ્ત કરવાની તક આપણા માર્ગે આવે છે. આ સ્થિતિમાં ખેલાડીએ સંપૂર્ણ આયોજન કરવું જોઈએ અને તેણે ફૂકરી ક્રમમાં વગાડવો જોઈએ. ધારો કે બોર્ડ પર આપણા પાંચ ફૂકરીઓ છે અને આપણી પાસે અંતિમ સ્થાન છે પરંતુ આપણો એક ફૂકરી વિરોધીના ફૂકરીઓનો માર્ગ અવરોધે છે. જો આપણે તે ફૂકરી પહેલા રમીએ અને બીજા ચાર ફૂકરીઓમાંથી એક ચૂકી જઈએ, તો આપણો વિરોધી બોર્ડ પૂરો કરે છે અને બિનજરૂરી રીતે આપણે આપણા નસીબને દોષ આપીએ છીએ. પરંતુ જો ફૂકરી પ્રતિસ્પર્ધી માટે નડતરરૂપ હોય તે જો છેલ્લી વખત રમવામાં આવ્યો હોય, તો અગાઉનો ફૂકરી ખૂટી જવા છતાં, અમને વધુ એક તક મળી હોય. તેથી, ખેલાડીએ હંમેશા એવી રીતે આયોજન કરવું જોઈએ કે જો તે પોતાનો ફૂકરી ચૂકી જાય તો પણ તેને ફરી વળાંક મળે. આપણે આપણા પ્રતિસ્પર્ધીને કેટલા વળાંક આપીશું તેની ચોક્કસ ગણતરી કરવી જોઈએ. આપણે હંમેશા વિરોધી પાસેથી વધુ એક વળાંક મેળવવાનો પ્રયાસ કરવો જોઈએ; દા.ત. જો આપણા પ્રતિસ્પર્ધી પાસે એક ફૂકરી મુશ્કેલ હોય જ્યારે આપણી પાસે બે હોય અને આપણી પાસે વળાંક હોય તો આપણે એક પણ ફૂકરી ખાનાઓમાં નાખવાનો પ્રયાસ ન કરવો જોઈએ પરંતુ આપણે એક ખાનાઓમાં મૂકવાનો પ્રયત્ન કરવો જોઈએ અને બીજાને કાઢી નાખવાનો પ્રયાસ કરવો જોઈએ અથવા આપણે આપણા બંને મુશ્કેલ ફૂકરીઓ દૂર કરવાનો પ્રયાસ કરવો જોઈએ. જ્યારે પ્રતિસ્પર્ધીને વળાંક મળે છે ત્યારે તેની પાસે એક ફૂકરી મુશ્કેલ હોય છે જેને તે ખાનાઓમાં રાખવાનો પ્રયત્ન કરશે. જો અમને વળાંક મળે તો અમારા માટે બે ફૂકરીઓ સરળ છે અને આમ અમે બોર્ડ જીતી શકીએ છીએ. કેટલીકવાર વિરોધીના વધુ ફૂકરીઓ બોર્ડ પર હોય છે અને અમારી પાસે રમતની તક હોય છે. આ સ્થિતિમાં આપણે હંમેશા ડિકેન્સ દ્વારા બોર્ડને જીતવાનો પ્રયાસ કરવાને બદલે આક્રમક રમત દ્વારા બોર્ડને સમાપ્ત કરવાનો પ્રયાસ કરવો જોઈએ. જો અમે સફળ થઈએ તો અમારા પ્રતિસ્પર્ધીને આગામી બોર્ડ માટે તક નહીં મળે.

રમેશ ચિટ્ટી અને હું સુહાસ કાંબલી અને વિજય સંગમ સામે મહારાષ્ટ્ર સ્ટેટ ચેમ્પિયનશિપની ફાઈનલ રમી રહ્યા હતા. બંને જોડી પ્રતિષ્ઠિત હતી અને તેથી દર્શકોની ભીડ હતી. એ ભીડ એક દુર્લભ અનુભવ હતો. અમને દર્શકો સાથે આવો અનુભવ ક્યારેય થયો ન હતો. દર્શકોના વધુ પડતા દબાણને કારણે અમારી ખુરશીઓ સ્ટેન્ડની નીચે ઘડેલી દેવામાં આવી હતી. અમે લાચાર હતા. મેચ શરૂ થવાની કોઈ શક્યતા ન હતી. જ્યારે અમે તેમને વિનંતી કરી ત્યારે તેઓ થોડા પાછળ ખસી ગયા. તે પછી પણ જ્યારે અમે તુમ મેળવતા હતા ત્યારે અમારે દર્શકોને પાછા જવા માટે વિનંતી કરવી પડતી હતી જેથી અમે દર વખતે અમારી ખુરશી ગોઠવી શકીએ. દર્શકોની તરફથી આ કોઈ જાણીજોઈને કરવામાં આવેલ પગલું નહોતું પણ એટલી ભીડ હતી કે દરેક માણસ પોતાની જાતને સીધી રાખવા માટે બીજાને પકડી રાખે છે. મને માનવ પિરામિડની યાદ આવી. દર્શકો મેચ જોઈ શકે તે માટે પ્રથમ હરોળમાં ખુરશીઓ ઊંચાઈમાં ચઢતા ક્રમમાં ગોઠવવામાં આવી હતી. મેચ શરૂ થઈ. સુહાસ અને સંગમ ટોસ જીત્યા. સંગમ પ્રથમ બોર્ડ શરૂ કર્યું. તેણે આઠ સફેદ ફૂકરીઓ અને Queen ખાનાઓમાં મૂક્યા. તેણે સુહાસ માટે છેલ્લો ફૂકરી આસાન બનાવ્યો અને તેણે રમેશ સામે પ્રશ્નાર્થથી જોયું. દર્શકોએ પણ સંગમને તેની રમતને બિરદાવી હતી. જ્યારે રમેશનો વારો આવ્યો ત્યારે તેણે બોર્ડ પૂરું કર્યું. રમત એટલી રસપ્રદ બની હતી કે દર્શકો મેચ માટે ઉત્સુક હતા. દરેક સારા સ્ટ્રોક માટે તાળીઓ હતી. અમે બધા બોર્ડ પછી બોર્ડ પૂરા કરી રહ્યા હતા પણ કોણ જીતશે તેની આગાહી કોઈ કરી શક્યું ન હતું. તે સ્ટ્રોકનો વર્ચ્યુઅલ શાવર હતો અને તે જ સમયે ટેકનીક અને રણનીતિનો ખેલ પૂરજોશમાં હતો. કોઈ છોડવા તૈયાર નહોતું. સ્કોર વધી ગયો. બંને જોડીએ એક-એક ગેમ જીતી હતી. દર્શકોની ભીડને કારણે આરામ કરવા બહાર જવું અશક્ય હતું. આરામ લીધા વિના મેચ શરૂ કરવામાં આવી હતી. ત્રીજી ગેમમાં પણ જોરદાર લડત જોવા મળી હતી. દર્શકો ભારે ઉત્સાહિત હતા. દરેક ખેલાડી પોતાના હરીફની ભૂલની રાહ જોઈ રહ્યો હતો. આખરે બંને જોડીએ 28 પોઈન્ટ મેળવ્યા. દર્શકોએ શ્વાસ રોકી રાખ્યા. સુહાસને બોર્ડ ચાલુ કરવાનો વારો આવ્યો. તેણે બોર્ડ શરૂ કર્યું. તે છેલ્લું બોર્ડ હોવાથી તેણે રક્ષણાત્મક ટેકનિક અપનાવી. એ બોર્ડમાં મેં પણ બે-ત્રણ સારા સ્ટ્રોક લગાવ્યા. આખરે, બંને જોડીમાં બોર્ડ પર એક-એક ફૂકરી બાકી હતો. દરેકે પોતાના પાર્ટનરને પૂરો મોકો આપવાનો પ્રયત્ન કર્યો. તે ખરેખર અઘરી રમત હતી. અમારે striker પર મજબૂત નિયંત્રણ રાખવું પડ્યું હતું અને યોગ્ય સ્ટ્રોક રમવાની પણ અપેક્ષા હતી. સાથોસાથ અમારે ધીરજ રાખવાની હતી. આખરે રમેશો શાનદાર બચાવ કર્યો અને સુહાસ અને સંગમ બંને માટે ફૂકરી મુશ્કેલ બની ગયો. પછી સુહાસે પોતાનો છેલ્લો બચાવ કર્યો અને અમારા ફૂકરીઓ મારા માટે મુશ્કેલ બનાવ્યા. મને ખાતરી હતી કે તેમનો ફૂકરી પણ તેમના માટે મુશ્કેલ હતો. તેથી મેં મારો ફૂકરી ત્રીજા ખાનાઓમાં નાખવાનો પ્રયાસ કર્યો. તે એટલી શાનદાર હિટ હતી કે મારો ફૂકરી બરાબર ખાનાઓમાં ગયો અને દર્શકો આનંદથી અભિભૂત થઈ ગયા. તે મેચનું પોતાનું મહત્વ હતું, કારણ કે તે રાજ્ય સ્તરીય ડબલ્સમાં અમારી જીતની હેટ્રિક હતી. અમે તે કરી શકીએ છીએ અને અત્યાર સુધી, અન્ય કોઈ pair તે કરવામાં સફળ થયું નથી.

પ્રકરણ-6

ખેલાડીઓની ગુણવત્તા:

કોઈપણ રમતના ખેલાડીમાં ચોક્કસ ગુણો હોવા જોઈએ અને કેરમ પ્લેયર તેમાં અપવાદ નથી. પ્રથમ અને સૌથી આવશ્યક જરૂરિયાત આત્મવિશ્વાસ છે. આત્મવિશ્વાસ ધરાવતા કોઈપણ ખેલાડી માટે કશું જ મુશ્કેલ નથી. તે પછી તે સરળતાથી શીખી શકે છે. પરંતુ એકવાર તે પોતાનો આત્મવિશ્વાસ ગુમાવી દે છે, તેના માટે સૌથી સરળ કાર્ય મુશ્કેલ બની જાય છે. તેથી કેરમ પ્લેયર પણ અત્યંત આત્મવિશ્વાસ સાથે બેઠેલા તેના મુશ્કેલ કૂકરીઓને સરળ બનાવી શકે છે. રમતી વખતે તે શરૂઆતથી સમાપ્ત થવા માટે રમવાની રીતો અને માધ્યમોની આગાહી કરી શકે છે. તેમ છતાં, જો તેનામાં આત્મવિશ્વાસનો અભાવ હોય, તો ખાનાઓમાં તેનો કૂકરી પણ તેના માટે પડકાર બની જાય છે. તેથી વ્યક્તિએ પકડનો સંપૂર્ણ ઉપયોગ કરીને અને રમત પ્રત્યે સંપૂર્ણ નિષ્ઠા સાથે સતત અભ્યાસ કરીને આત્મવિશ્વાસ પેદા કરવો જોઈએ.

હું મારા દ્વારા સાક્ષી બનેલા કેટલાક ઉદાહરણો નીચે આપું છું જ્યાં આત્મવિશ્વાસ સાથે ખેલાડીઓએ શાનદાર પ્રદર્શન કર્યું હતું.

જયહિંદ સ્પોર્ટ્સ ક્લબ, બોમ્બે દ્વારા આયોજિત કેરમ સિંગલ્સની ઓપન સેમિફાઇનલમાંની એકમાં, આંધ્રપ્રદેશના અપ્પારાવ અને બોમ્બેના રમેશ ચિટ્ટી ફાઇનલમાં પહોંચ્યા હતા. ફાઇનલમાં વિજેતાને ગોલ્ડ મેડલ એનાયત કરવાનો હતો. અપ્પારાવે અગાઉના ત્રણ વર્ષમાં નેશનલ ચેમ્પિયનશિપ જીતીને હેટ્રિક બનાવી હતી, જ્યારે રમેશ ચિટ્ટીએ તમામ ગોલ્ડ મેડલ સ્પર્ધા જીતવાનો રેકોર્ડ બનાવ્યો હતો. રમત શરૂ થઈ અને અપ્પારાવે પહેલી ગેમ સરળતાથી ખાનાઓમાં મૂકી દીધી. જોકે રમેશે બીજી ગેમ જીતીને બરાબરી કરી હતી. બીજી રમત પછી, એ સામાન્ય રીતે દસ મિનિટનો વિરામ આપવામાં આવ્યો હતો. જ્યારે તેઓ ચા પી રહ્યા હતા, ત્યારે રમેશે પૂરા આત્મવિશ્વાસ સાથે મારા ભાઈને કહ્યું કે તે ત્રીજી ગેમ જીતશે, ભલે અપ્પારાવ લીડ લે. દર્શકો રમતનો આનંદ માણી રહ્યા હતા અને રમેશને જીતવા માટે આતુરતાથી રાહ જોઈ રહ્યા હતા. જો કે, તેમની સંપૂર્ણ નિરાશા માટે, અપ્પારાવે 27 સુધી પહોંચવા માટે શાનદાર ફોર્મ બતાવ્યું, તેથી રમત એકતરફી હતી અને સંપૂર્ણપણે અપ્પારાવની તરફેણમાં હતી. આ સમયે, રમેશ, તેના આત્મવિશ્વાસના આશીર્વાદથી તેની વાસ્તવિક રમત શરૂ કરીને માત્ર તેના સમર્થકોને જ નહીં, પરંતુ વિરોધી અપ્પારાવને પણ આશ્ચર્યચકિત કરી દીધા.

રમેશે રમત 27ની બરાબરી કરી. દર્શકો આનંદથી છવાઈ ગયા અને રમેશે છેલ્લું બોર્ડ અને તેની સાથે રમત અને મેચ જીતી લીધી. તેમને ભરપૂર અભિનંદન પાઠવ્યા હતા.

વનમાલી હોલ (બોમ્બે) ખાતે રમાયેલી અન્ય મેચમાં સુહાસ કાંબલી અને અઝીમુદ્દીન શેખ સામસામે હતા. ત્રીજી ગેમમાં સુહાસે લીડ લીધી હતી અને અઝીમુદ્દીનના 16 સામે 27 રન હતા. છેલ્લા બોર્ડમાં સુહાસે બ્રેક મારવાનો હતો. તેણે પોતાનું પહેલું ખાનાઓમાં મૂકીને ક્લાસિકલી બોર્ડ ખોલ્યું. તેણે જોયું કે તેનો બીજો કૂકરી ખાનાઓ પાસે હતો. પછી તેણે ખેંચીને તેના બધા કૂકરીઓ તેની બાજુમાં લાવ્યા. આમાં

સંજોગોમાં, અઝીમુદ્દીને અદભૂત રમત રમી જે અપ્રતિમ હતી. ત્યારબાદ તેણે striker ને તેના વિરોધીના હાથમાં જવા દીધું ન હતું. તેણે માત્ર એક જ સ્પેલમાં Queen સાથે તમામ નવ ફૂકરીઓ લીધા અને 13 પોઈન્ટ લઈને મેચ જીતી લીધી.

1970માં નેશનલ ચેમ્પિયનશિપ સ્પર્ધામાં, બોમ્બેના સુહાસ કાંબલી અને મદ્રાસના સત્યનારાયણ દિલ્લી વચ્ચે મદ્રાસ ખાતે રમાયેલી મેચે ફરીથી બંને ખેલાડીઓમાં અદ્ભુત નિશ્ચય અને આત્મવિશ્વાસ દર્શાવ્યો હતો. ફાઇનલમાં સુહાસે પહેલી ગેમ આસાનીથી લીધી. બીજી ગેમમાં પણ તે 28-6થી આગળ હતો. આમ તો દર્શકો એક્તરફી રમત જોઈ રહ્યા હતા, પરંતુ અહીં દિલ્લીએ સુહાસને રોક્યો અને રમત 28ની બરાબરી કરી. તેણે છેલ્લી બોર્ડમાં શાનદાર રમત રમી હતી અને ત્રીજી મેચ જીતી હતી

અને અંતિમ રમત પોઝિશન માત્ર વિપરીત હતી. દિલ્લીને તેના સમર્થકોએ પ્રોત્સાહન આપ્યું અને તેણે 28-6થી લીડ મેળવી. દર્શકો વિચારી રહ્યા હતા કે સુહાસ બીજી ગેમ હારી ગયો હોવાથી તે સમાપ્ત થઈ ગયો હતો. જો કે સુહાસ પૂરો આત્મવિશ્વાસ ધરાવતો હતો અને શાનદાર રીતે તેણે સ્કોર 28ની બરાબરી કરી હતી. દર્શકો આનંદથી જોઈ રહ્યા હતા અને સુહાસે અંતિમ બોર્ડ અને મેચ જીતીને પોતાની જીત માટે દબાણ કર્યું હતું.

એકાગ્રતા:

જો આપણે એકાગ્રતા સાથે પુસ્તક વાંચીએ છીએ તો આપણે જે વાંચીએ છીએ તેમાંથી મોટા ભાગનું યાદ રાખીએ છીએ. એ જ રીતે જો આપણે કેરમ પર ધ્યાન કેન્દ્રિત કરીએ, તો આપણે ફૂકરીઓની બદલાતી સ્થિતિનું અવલોકન કરી શકીએ છીએ અને આ રીતે આપણે આપણી રમતને ફરીથી ગોઠવી અને ચાલાકી કરી શકીએ છીએ.

મનની એકાગ્રતા આપણને આપણા ફૂકરીઓ પર એક બિંદુ નક્કી કરવામાં મદદ કરી શકે છે જ્યાં આપણે તેને ખાનાઓમાં રાખવા માટે પ્રહાર કરવો પડે છે. જો કોઈ ખેલાડી બહાર જોતો નથી અને ફક્ત બોર્ડ પર ધ્યાન કેન્દ્રિત કરે છે, તો તેની આંખની દૃષ્ટિ સેટ થઈ જાય છે અને પ્રક્રિયામાં તે આત્મવિશ્વાસ મેળવે છે.

અવલોકન:

ખેલાડીઓ ક્યારેય રમતનું નિરીક્ષણ કરવાનું વિચારતા નથી. તેઓ માત્ર નિરીક્ષણ દ્વારા જ શીખી શકે છે. જો વ્યક્તિનું અવલોકન ઉત્સુક હોય તો વ્યક્તિ શીખી શકે છે અને સુધારી શકે છે. પ્રતિસ્પર્ધાને તેની રમતના અવલોકન દ્વારા પણ નક્કી કરી શકાય છે અને તેની ખામીઓનો આપણા ફાયદા માટે શ્રેષ્ઠ રીતે ઉપયોગ કરી શકાય છે.

શ્રીલંકા સામેની આંતરરાષ્ટ્રીય પ્રથમ ટેસ્ટમાં હું ફર્નાન્ડો સામે રમી રહ્યો હતો. હું પહેલી ગેમ હારી ગયો. હું ફર્નાન્ડોની રમતને ઉત્સુકતાથી જોઈ રહ્યો હતો અને મેં જોયું કે ફર્નાન્ડો brush અને glance નો મહત્તમ ઉપયોગ કરી રહ્યો હતો. બીજી ગેમ રમતી વખતે હું એવી રીતે રમ્યો કે ફર્નાન્ડોને તકો ન મળી શકે

તેના હથિયારોનો ઉપયોગ કરવા માટે. ત્યારબાદ તેણે પોતાનો આત્મવિશ્વાસ ગુમાવી દીધો અને બીજી અને ત્રીજી ગેમ મારી તરફેણમાં આવી.

બોમ્બેમાં હું એક વિરોધીને મળ્યો જેની જમણી બાજુની રમત નબળી હતી. તે તેની ડાબી બાજુએ સારું રમી રહ્યો હતો. તેથી હું એવી રીતે રમ્યો કે તેના મહત્તમ કૂકરીઓ તેની જમણી બાજુ લાવવામાં આવે. મેં પણ મારા strikerનું પ્લેસમેન્ટ વિરામ માટે જમણી તરફ શિફ્ટ કર્યું.

અયોગ્ય અવલોકન અથવા કોઈ અવલોકન પણ સ્ટ્રોકને ગેરમાર્ગે દોરવામાં પરિણમે છે;

દા.ત. જો કૂકરીઓની નજીક થોડો પાવડર હોય તો ખેલાડી તેની નોંધ લેતો નથી. તે હંમેશાની જેમ રમે છે અને જોવે છે કે તેનો કૂકરી ખાનાઓ સુધી પહોંચતો નથી.

નાગપાડા નેબરહુડ હાઉસ ખાતે રમાયેલી મેચમાં, રમેશ ચિટ્ટી ક્વાર્ટર ફાઇનલમાં કાદિર ખાન સામે રમી રહ્યો હતો, કાદિરખાનનો છેલ્લો કૂકરી આગળના ખાનાઓ પાસે હતો. કાદિર, જોકે, સરહદ નજીક પાવડરના ગટ્ટાને જોવામાં નિષ્ફળ ગયો. મેચ જીતવા માટે તેણે માત્ર તે કૂકરી ખાનાઓમાં રાખવાનો હતો. કાદિરે જે રીતે strikerને પકડ્યું, રમેશ એક અનુભવી ખેલાડી હોવાને કારણે સમજી ગયો કે કદીર doubleને ક્યુ કરશે. કાદિરે ખરેખર આમ કર્યું, અને યોગ્ય અવલોકન કરવામાં તેની નિષ્ફળતાને કારણે મેચ હારી ગયો.

ક્યારેય વધારે આત્મવિશ્વાસ ન રાખો:

જો કે, ખેલાડી જેટલો આત્મવિશ્વાસ ધરાવતો હોય, તેણે ક્યારેય વધારે આત્મવિશ્વાસ ન હોવો જોઈએ. સામાન્ય રીતે કોઈ ખેલાડી જ્યારે પ્રચંડ લીડ લે છે ત્યારે વધારે આત્મવિશ્વાસ પામે છે. હું હવે વધુ પડતા આત્મવિશ્વાસના કારણે ખેલાડીઓની મેચ હારી ગયાનો એક દાખલો ટાંકીશ.

રાજ્ય કક્ષાની ફાઇનલમાં, બોમ્બે એમેચ્યોર્સ ક્લબના ઇમ્પ્રુવ્ડ ક્લબ અને કૈરામકોંડા અને સુહાસ કાંબલી અને દેવજી સુમરા વચ્ચે રમાયેલી ડબલ્સ મેચ, બોમ્બેમાં જાણીતા pair, બાદમાં pair એ પ્રથમ ગેમ માત્ર ત્રણ બોર્ડમાં સરળતાથી જીતી લીધી હતી. બીજી ગેમમાં પણ તેઓ ફરીથી 3 બોર્ડમાં પહોંચી ગયા અને રમત અને મેચ જીતવામાં માત્ર એક પોઈન્ટ ઓછા હતા, કાંબલી અને સુમરા પછી વધુ પડતા આત્મવિશ્વાસથી ભરપૂર થઈ ગયા અને પ્રદર્શની સ્ટ્રોક દ્વારા ઈઝી કૂકરી પોકેટ કરવાનો પ્રયાસ કરતા એકદમ સરળતા સાથે રમવાનું શરૂ કર્યું. કલાપ્રેમી pair, જોકે સાવધાનીપૂર્વક રમ્યા અને બીજી ગેમ જીતી લીધી આમ કાંબલી અને સુમરાએ ત્રીજી ગેમમાં તેમનો આત્મવિશ્વાસ ગુમાવ્યો. તેઓએ striker પરનો પોતાનો અંકુશ ગુમાવી દીધો અને ત્રીજી ગેમ અને મેચ તેમના અતિશય આત્મવિશ્વાસને કારણે હારી ગયા.

રાજ્ય કક્ષાએ રમાયેલી આવી એક મેચમાં સુહાસ કાંબલીએ સુમરાના પ્રદર્શનને ઓછું આંક્યું હતું જો કે સુમરા તે ટુર્નામેન્ટમાં ખૂબ જ સારું રમી રહ્યો હતો. રમેશ અને સુમરા વચ્ચે રમાયેલી ક્વાર્ટર ફાઇનલ મેચમાં રમેશ હારી ગયો હતો અને તેણે સ્વીકાર્યું હતું કે, તેના દ્વારા રમાયેલી સર્વશ્રેષ્ઠ રમત છતાં સુમરાએ તેને હરાવવા માટે ઉત્તમ ફોર્મનું પ્રદર્શન કર્યું હતું. રમેશ, તેથી, મોહમ્મદ તાહિરને સુમરા સામે સાવચેતીપૂર્વક સેમિફાઇનલ રમત રમવાની સલાહ આપી. તાહિરે પણ જવાબ આપ્યો કે યોગ્ય બચાવ સાથે, તે સુમરા સામે રમશે અને તે હતો

સુમરા તેની સામે જીતવાની સ્થિતિમાં નહીં હોય તેવો વધુ વિશ્વાસ. જો કે, તે મેચમાં સુમરાએ શાનદાર ફોર્મ બતાવ્યું અને તાહિર અચંબામાં પડી ગયો. બાદમાં દ્વારા સારા સંરક્ષણ છતાં સુમરાએ તાહિર સામેની મેચ સરળતાથી જીતી લીધી હતી. ફાઇનલમાં સુમરા સુહાસ કાંબલી સામે રમવાનું હતું, અન્ય ખેલાડીઓએ સુહાસને સાવચેત રહેવાની સલાહ આપી કારણ કે સુમરા સરસ પ્રદર્શન સાથે બ્રેકની શરૂઆત કરી રહ્યો હતો. સુહાસ વધુ પડતો આત્મવિશ્વાસ ધરાવતો હતો અને તેણે કહ્યું કે તે પણ સારો બ્રેક કરી શકે છે અને મજબૂત બચાવ પણ કરી શકે છે. જો કે, સુમરાએ શરૂઆતથી જ રમત પર પ્રભુત્વ જમાવ્યું હતું અને સુહાસ કોઈ પ્રતિકાર કરી શકે તે પહેલાં, સુમરાએ માત્ર 25 મિનિટમાં બંને ગેમ જીતી લીધી હતી; સુહાસ એક ગેમમાં માત્ર પાંચ પોઈન્ટ મેળવી શક્યો અને બીજી ગેમમાં એક પણ પોઈન્ટ મેળવી શક્યો નહિ. આ રીતે તાહિર અને સુહાસ તેમના અતિ આત્મવિશ્વાસને કારણે સુમરા સામે હારી ગયા. એક વખત મદ્રાસમાં પણ હું ઓવર કોન્ફિડન્સમાં પડી ગયો હતો. સુહાસ કાંબલી અને હું અનુક્રમે સત્યનારાયણ દિલ્લી અને લાઝરને હરાવીને સિંગલ્સની ફાઇનલમાં પહોંચ્યા હતા. મેં પહેલી ગેમ લીધી. મને વિચાર આવ્યો કે સુહાસને બોમ્બે બહારના કોઈ ખેલાડીના હાથે ભાગ્યે જ કોઈ હારનો સામનો કરવો પડ્યો હતો અને મેં તેને હરાવવાનું વિચાર્યું. હું સુસ્ત બની ગયો હતો કારણ કે મેં પ્રથમ ગેમ જીતી હતી. જોકે સુહાસ યોગ્ય રીતે રમ્યો અને મારે કેરમ પ્લેયર તરીકે અત્યાર સુધીની સૌથી ખરાબ હાર સ્વીકારવી પડી. હું બીજી અને ત્રીજી ગેમ 29-0, 29-0 થી હારી ગયો. આ એક વધુ આત્મવિશ્વાસ ધરાવતા ખેલાડીનું ભાગ્ય છે અને તે વધુ આત્મવિશ્વાસ ધરાવતા ખેલાડી માટે એક પાઠ હતો અને મારા માટે એક પાઠ હતો.

સ્થિરતા અથવા ધીરજ:

કોઈ પણ કિંમતે ખેલાડીએ પોતાનો ગુસ્સો ન ગુમાવવો જોઈએ. જો કોઈ પ્રતિસ્પર્ધી પાસે બોર્ડ જીતવા માટે છેલ્લો ફૂકરી બાકી હોય તો પણ, જ્યાં સુધી તે ફૂકરી તેના પ્રતિસ્પર્ધીના ખાનાઓમાં ન આવે ત્યાં સુધી કોઈએ રમત અથવા મેચમાં હાર સ્વીકારવી જોઈએ નહીં. મેં કેટલાક ખેલાડીઓને આ તબક્કે હાર સ્વીકારતા અને મેચ સ્વીકારતા જોયા છે. આ બિલકુલ ખોટું છે.

નાગપુરમાં, મારી અને કોઈમ્બતુરના સ્ટીફન્સન વચ્ચે રમાયેલી ક્વાર્ટર ફાઇનલ મેચમાં, અમે બંને અનુક્રમે પ્રથમ અને બીજી ગેમ જીત્યા હતા. ત્રીજી ગેમમાં અમારે ગળાથી ગરદનની લડાઈ હતી. સ્ટીફન્સન 28 વર્ષનો હતો જ્યારે હું 27 વર્ષનો હતો.

સ્ટીફન્સને વ્યવહારીક રીતે બોર્ડ સાફ કર્યું અને આખરે, તેનો માત્ર એક ફૂકરી બોર્ડ પર હતો, તે પણ જમણા હાથના ખાનાઓથી માત્ર 1"ના અંતરે. મારી હાર નિકટવર્તી હતી. હું હાર સ્વીકારી શકતો હતો અને ડાબી બાજુએ પણ હું શાંતિથી મારી સીટ પર જ રહ્યો. સ્ટીફન્સને તેના અતિશય આત્મવિશ્વાસને કારણે તેનો સ્ટ્રોક સરળતાથી ગોઠવ્યો અને તેના બદલે મેં ખોટી રીતે સ્ટ્રોક ગોઠવી દીધો અને તેના બદલે તેને સહેલાઈથી સ્ટ્રોક બનાવ્યો. તેણે તેના બંને ફૂકરીઓ બહારના વર્તુળમાં મૂક્યા અને તે તેમાંથી એક પણ ખાનાઓમાં ન મૂકી શક્યા આખરે મેં રમત અને મેચ જીતવા માટે મારા તમામ પાંચ ફૂકરીઓ સાફ કર્યા.

મદ્રાસમાં મારે સેમીફાઇનલમાં અપ્પારાવ સામે રમવાનું હતું. અપ્પારાવે અગાઉ કહ્યું તેમ નેશનલ ચેમ્પિયનશિપમાં હેટ્રિકનો રેકોર્ડ હતો. અમે બંને લીધો

દરેક એક રમત. હું અદ્ભુત રમત રમી રહ્યો હતો અને દર્શકો પણ મારા વખાણ કરતા હતા. તેથી, મેં આક્રમક રમત રમી અને અપ્પારાવના માત્ર 2 સામે 27 પોઈન્ટ બનાવ્યા. પરિસ્થિતિ છતાં અપ્પારાવ ખૂબ જ શાંત હતા. ધીમે ધીમે અને સતત, તેણે ગેપ ઘટાડવાનું શરૂ કર્યું અને ત્રીજી ગેમ અને મેચ જીતી લીધી. મને ખાતરી છે કે તે માત્ર એટલા માટે જ કરી શક્યો કારણ કે તે આખી ધીરજ રાખતો હતો.

બોમ્બેના અહેમદ અંસારીની રમતમાં મેં આત્મવિશ્વાસ અને ધીરજનો શાનદાર સમન્વય જોયો હતો. મેં તેની સામે બોમ્બે ખાતે નાગપાડા નેબરહુડ હાઉસ ટુર્નામેન્ટમાં મેચ રમી હતી. અમે બંનેએ એક-એક ગેમ પોકેટ કરી અને ત્રીજી ગેમમાં મેં મારી લીડ વધારીને 27 શૂન્ય કરી દીધી.

ત્યાર બાદ અંસારીએ શાનદાર રમત રમી હતી. તેણે બોર્ડ ખોલ્યું અને તેને એક સ્પેલમાં સાફ કર્યું, આમ 14 પોઈન્ટ બનાવ્યા. ત્યારબાદ રમાયેલા બોર્ડમાં, મને એક પોઈન્ટ મળ્યો અને મારો સ્કોર 28 પર પહોંચ્યો. તેણે ફરીથી બોર્ડ ખોલ્યું અને 14 પોઈન્ટ બનાવવા માટે રિપીટ ડિસ્પ્લે આપી અને મારો સ્કોર 28 બરાબર કર્યો. દર્શકોએ તેને જોરથી તાળીઓ પાડી. બોર્ડમાં, જોકે મને બ્રેક મળ્યો હતો, પરંતુ તેણે પોઈન્ટ મેળવ્યો અને મેચ જીતી લીધી. કેરમના ઇતિહાસમાં આ એકમાત્ર ઉદાહરણ હતું કે જ્યાં કોઈ ખેલાડીએ રમત પૂરી કરવા માટે સતત બે બ્રેક રમ્યા હતા. બોમ્બેના કાદિરખાન સામે મદ્રાસ નેશનલ્સમાં તમિલનાડુના વિ. લગ્ગારે રેકોર્ડની બરાબરી કરી હતી પરંતુ તે મેચ હારી ગયો હતો. તેણે પ્રથમ ગેમના છેલ્લા બોર્ડ અને બીજી ગેમના પ્રથમ બોર્ડમાં વ્હાઇટ સ્લેમ બનાવ્યો હતો.

વિરોધીઓને ક્યારેય ઓછો આંકશો નહીં:

તમારા વિરોધીને ક્યારેય ઓછો આંકશો નહીં. મેં એકવાર કુર્લા સ્પોર્ટ્સ ક્લબ ઓપન કોમ્પિટિશનમાં આ ભૂલ કરી હતી. હું એક છોકરા બાલુ ઐયર સામે રમી રહ્યો હતો. બાલુ કુર્લા સ્પોર્ટ્સ ક્લબનો નિયમિત ખેલાડી હોવાથી હું તેની રમતથી સારી રીતે પરિચિત હતો. તે મેચનો પ્રથમ રાઉન્ડ હતો. મેં નક્કી કર્યું હતું કે હું એક જ જોડણીમાં બધા ફૂકરીઓ ખાનાઓમાં મૂકવાનો પ્રયાસ કરીશ. મેં પ્રથમ બોર્ડથી જ મારો પ્રયાસ શરૂ કર્યો હતો પરંતુ હું જે ઇચ્છતો હતો તે પ્રાપ્ત કરી શક્યો નહીં. બીજી રમતમાં, મેં સંપૂર્ણ બોર્ડ મેળવવાના ઇરાદાથી શરૂઆત કરી હતી પરંતુ હું તે મેળવી શક્યો નહીં. મેં બાલુને બોર્ડ જીતવા દીધો. આમ તેણે બીજી ગેમ જીતી લીધી. મેં વિચાર્યું કે ત્રીજી ગેમ પૂરી કરવા માટે મને ચોક્કસપણે બ્રેક મળશે. જો કે, ત્રીજી રમત એવી રીતે શરૂ થઈ કે મારો ફૂકરી ફસાઈ ગયો અને મેં મારી બધી એકાગ્રતા ગુમાવી દીધી. બાલુએ પરિસ્થિતિનો ભરપૂર ઉપયોગ કર્યો અને 23-0ની સરસાઈ મેળવી લીધી. તે પ્રથમ રાઉન્ડ હોવાથી, 8 બોર્ડની મર્યાદાનો નિયમ તેના પર લાગુ હતો. માત્ર 3 બોર્ડ રમવાના હતા અને બાકીના ત્રણ બોર્ડમાં જ રમત રમવાની મારી ફરજ હતી. પરિસ્થિતિને સમજીને મેં મારી રમત બદલી અને પછી જ પરિસ્થિતિ મારા માટે અનુકૂળ થઈ. હું મેચ છીનવી લેવા માટે આ 3 બોર્ડમાં 29 સુધી પહોંચી શક્યો. આખરે હું ટુર્નામેન્ટ જીતી ગયો.

પરંતુ હું પ્રથમ રાઉન્ડને ભૂલી શક્યો નહીં જેમાં હું માત્ર એટલા માટે બહાર ફેંકાઈ જવાનો હતો કારણ કે મેં વિરોધીને ઓછો અંદાજ આપ્યો હતો.

બીજો અનુભવ મને બાન્દ્રા ઓપન કેરમ સ્પર્ધામાં થયો. આ દિવસો દરમિયાન અબ્દુલ જબ્બરે કેરમ સ્પર્ધાઓમાં સનસનાટી મચાવી હતી. તે દેવજી સુમરા સામે રમવાનો હતો. સુમરા ખૂબ જ જુનિયર હતો અને બોર્ડ સુધી આરામથી પહોંચવા માટે તેણે ખુરશી પર બે ગાદલાનો સહારો લેવો પડ્યો. તેથી જબ્બાર ઓછામાં ઓછો ચિંતિત હતો અને બેજવાબદારીભર્યો રમત રમી રહ્યો હતો. જો કે, જબ્બાર પરિસ્થિતિની કલ્પના કરી શકે તે પહેલાં, સુમરાએ માત્ર ચાર બોર્ડમાં અને ભાગ્યે જ સાત મિનિટમાં પ્રથમ ગેમ ખાનાઓમાં નાખી. જબ્બાર તરત જ ભાનમાં આવ્યો અને પરિસ્થિતિને સમજીને સાવધાનીથી રમ્યો. તેણે તેના અનુભવના આધારે અને તેની પાસે રહેલી તમામ ચુક્તિઓનો ઉપયોગ કરીને બીજી અને ત્રીજી ગેમ જીતી લીધી. જબ્બારને તે મેચ જીતવા માટે સખત સંઘર્ષ કરવો પડ્યો હતો, જો તેણે સુમરાને ઓછો આંકવાનું ચાલુ રાખ્યું હોત તો તે હાર્યો હોત. થોડા વર્ષો પછી, તે જ pair ફરી વનમાલી હોલ, દાદર ખાતે લડાઈ. તે એક અવિસ્મરણીય મેચ હતી. બંનેએ પહેલી ગેમમાં 28નો સ્કોર નોંધાવ્યો હતો. છેલ્લું બોર્ડ જબ્બર દ્વારા ખોલવાનું હતું અને પોઝિશનનો લાભ લઈને તેણે રમત જીતવા માટે Queen સાથેના તમામ કૂકરીઓ ખાનાઓમાં નાખ્યા. તેણે બીજી ગેમમાં પણ આવી જ સિદ્ધિનું પુનરાવર્તન કરીને મેચ જીતી લીધી. જ્યારે સ્કોર ફરીથી દરેક 28 હતો. આમ જબ્બરે દરેક રમતના છેલ્લા બોર્ડમાં સમાપ્ત થવા માટે બ્લેક લીધો હતો. (એક રેકૉર્ડ).

ખુલ્લું મન:

કેટલાક ખેલાડીઓ સાતું રમ્યા પછી વિચારવા લાગે છે કે તેઓ ચેમ્પિયન છે અને હવે શીખવાનું બાકી નથી. તેઓ સહજતાથી ભૂલી જાય છે કે જ્ઞાન એક વિશાળ મહાસાગર છે અને આપણે જે કંઈ શીખીએ છીએ તે તેનો સૂક્ષ્મ ભાગ છે. દરેક ખેલાડીએ હંમેશા ધ્યાનમાં રાખવું જોઈએ કે તેણે વધુને વધુ શીખવાનું છે. આ ખેલાડીઓ તેમની નિર્ધારિત મેચો જલદી પૂર્ણ કરે છે અને પછી તેઓ હોલ છોડી દે છે અને અન્યની રમત જોવામાં રસ લેતા નથી. તેઓ ક્યારેય બીજા પાસેથી શીખવા માંગતા નથી. બોર્ડ પરનો દરેક સ્ટ્રોક બોર્ડ પરના કૂકરીઓની સ્થિતિને બદલે છે અને આવા અવરોધો હેઠળ અન્ય લોકો કેવી રીતે રમે છે અને તેઓ શું હાંસલ કરે છે તે જોવા જેવું છે. આવા અનુભવોમાંથી જ આપણે શીખી શકીએ છીએ. એક અદ્ભુત સ્ટ્રોક, cut અથવા glance કોઈ ખેલાડી દ્વારા રમવામાં આવે તો તે અમને અમારી રમતમાં તેનો ઉપયોગ કરવાનું વિચારી શકે છે, જો અમે અન્યની રમત પર યોગ્ય ધ્યાન આપીએ. ખેલાડીનું મન સર્જનાત્મક હોવું જોઈએ. તેણે હંમેશા નવા સ્ટ્રોક અથવા વિવિધ સ્ટ્રોકના સંયોજનોની શોધમાં રહેવું જોઈએ.

પ્રેક્ટિસ:

પ્રેક્ટિસ કોઈપણ રમત માટે જરૂરી છે. તે વિવિધ રીતે અને માધ્યમો દ્વારા મેળવી શકાય છે. વિવિધ સ્ટ્રોક, કટ અને ગ્લાન્સનો પ્રયાસ કરીને વ્યક્તિ તેને એકલા મેળવી શકે છે. થોડા ખેલાડીઓ તુલનાત્મક રીતે ઓછા કુશળ ખેલાડીઓ સાથે રમે છે. તેઓ સ્વાભાવિક રીતે આવી પ્રેક્ટિસમાં પ્રભુત્વ ધરાવે છે પરંતુ આ પદ્ધતિ લાંબા ગાળે કોઈ ફાયદો કરતી નથી. શક્ય હોય ત્યાં સુધી, વ્યક્તિએ વધુ સારા ખેલાડી સાથે અથવા ઓછામાં ઓછા પોતાના ધોરણના ખેલાડી સાથે પ્રેક્ટિસ કરવી જોઈએ. ગુણાત્મક રમત સાથે touch માં પ્રવેશ મેળવવા માટે વ્યક્તિએ વિવિધ શૈલીઓ ધરાવતા ખેલાડીઓ સાથે પ્રેક્ટિસ કરવી જોઈએ. જો આપણે એક જ ખેલાડીઓ સાથે વારંવાર રમીએ તો આપણી રમત સ્ટીરિયોટાઇપ અને એકવિધ બની જાય છે. સતત અભ્યાસ માટે ધીરજ અને એકાગ્રતા હોવી જોઈએ. પાંચ વખતના રાષ્ટ્રીય ચેમ્પિયન સુહાસ કાંબલીના કિસ્સામાં આ ગુણોનું સંયોજન પ્રશંસનીય છે. તે એકલા જ પ્રેક્ટિસ કરવામાં કલાકો વિતાવે છે. 1959માં, સુહાસ અને મારી હૈદરાબાદ ખાતે રમાનારી જુનિયર નેશનલ ચેમ્પિયનશિપમાં રમવા માટે પસંદગી કરવામાં આવી હતી. તે દિવસો દરમિયાન, રાષ્ટ્રીય સ્પર્ધાઓ 32"x32" બોર્ડમાં રમાતી હતી. અમે 29"x29" ના પરિમાણો ધરાવતા બોર્ડ પર રમવા માટે ટેવાયેલા હતા. તેથી બોમ્બેના તમામ ખેલાડીઓએ 32"x 32" ના બોર્ડ પર પ્રેક્ટિસ કરવાની હતી અને આવું એક બોર્ડ અમને ગાલિબ ક્લબ બોમ્બેમાં ઉપલબ્ધ કરાવવામાં આવ્યું હતું. હું ક્લબમાં જઈને પ્રેક્ટિસ કરતો હતો. મારા આશ્ચર્યની વાત એ છે કે હું સુહાસને ક્લબમાં ક્યારેય મળ્યો નથી કારણ કે તે 'પતંગ ઉડાવવામાં વ્યસ્ત હતો. મને લાગે છે કે, ભગવાને આ ખેલાડીને ઘણી ભેટ આપી છે કારણ કે તે તમામ પ્રકારની રમતોમાં નિષ્ણાત છે. એકવાર તે ગાલિબ ક્લબમાં ગયો અને મારી સામે રમ્યો. તે પહેલા, મને તેની રમત જોવાની કોઈ તક મળી ન હતી. સુહાસ સ્વાભાવિક રીતે મારી સામે માત્ર 3 બોર્ડમાં અને તેના નામ સામે એક પણ પોઈન્ટ વગર હારી ગયો. તેણે આ હારને એટલી ખરાબ રીતે લીધી કે તે પછી તેણે તે બોર્ડ પર સતત 36 કલાક સુધી ખાધા-પીધા વગર પ્રેક્ટિસ કરી. તેઓ આવી એકાગ્રતાનું અનોખું ઉદાહરણ છે. ત્યારપછી તેણે એ બનવાની સ્પર્ધામાં પ્રવેશ કર્યો

હૈદરાબાદમાં સનસનાટી. અલબત્ત, પ્રેક્ટિસ કેટલો સમય અને કઈ રીતે થવી જોઈએ તે દરેક વ્યક્તિ પર નિર્ભર છે. તે બધા વ્યક્તિની પક્કડ પર આધાર રાખે છે. મારી પાસે એક અલગ પદ્ધતિ છે. જે દિવસે મારે મેચ રમવાની હોય તે દિવસે હું ક્યારેય પ્રેક્ટિસ કરતો નથી. હું આખો દિવસ આ આનંદથી મારી જાતને વંચિત રાખતો હોવાથી હું રમવાની તીવ્ર ઈચ્છા સાથે કેરમ ટેબલ પર બેઠો છું. મને લાગે છે કે તેથી જ હું ખૂબ જ સારો શો રજૂ કરી શકું છું. જો મારે રોજ કોઈ સ્પર્ધામાં રમવાનું હોય તો, આગલા દિવસે મારી રમત એ મારી પ્રેક્ટિસ છે. હું મારી બે મેચ વચ્ચે પ્રેક્ટિસ કરતો નથી. અલબત્ત, મારી પક્કડ સરળ છે અને રમતમાં મારું હૃદય અને આત્મા મારી શક્તિ છે. તેથી કેરમે મારી દિનચર્યામાં ક્યારેય વિક્ષેપ પાડ્યો નથી. એક રાષ્ટ્રીય સ્પર્ધામાં હું ક્વાર્ટર ફાઇનલમાં સુહાસ કાંબલીને મળ્યો હતો. મેચ સાંજે હતી અને મારા નિત્યક્રમ મુજબ મેં કયું

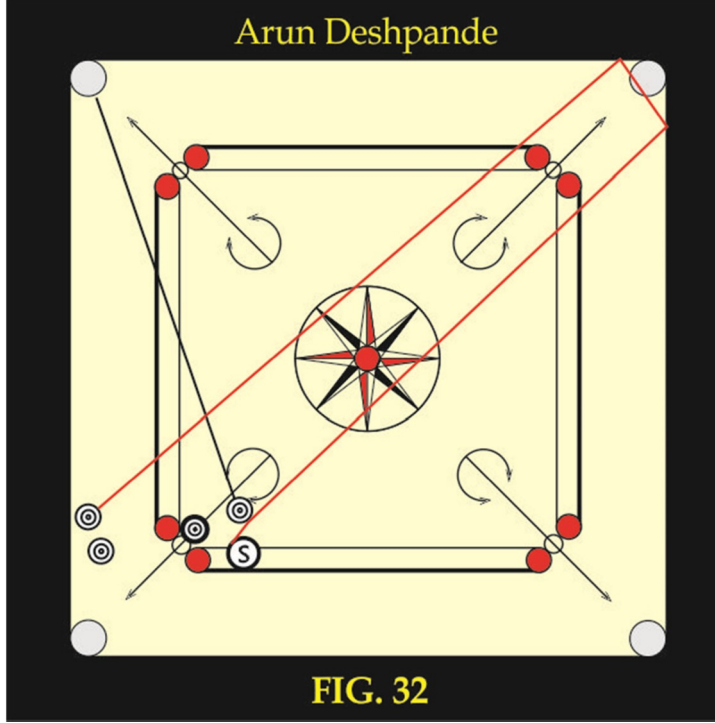
દિવસ દરમિયાન touch કેરમ નહીં. તેની સામે, સુહાસ આખી પ્રેક્ટિસ કરતો હતો. એસોસિએશનના અધિકારીએ મને થોડી પ્રેક્ટિસ કરવા કહ્યું. તે વિચારતો હતો કે હું રમવા આવ્યો છું કે આરામ કરવા આવ્યો છું. મેં બહેરા કાન કર્યા અને સાંજ થવાની આતુરતાથી રાહ જોઈ. રમવાની મારી તીવ્ર ઈચ્છાને કારણે મેં શાનદાર પ્રદર્શન કર્યું. પ્રથમ ગેમમાં, જો કે સુહાસે મને એક વખત પણ Queen ખાનાઓમાં મૂકવાની મંજૂરી આપી ન હતી, તેમ છતાં હું પ્રથમ ગેમ જીત્યો હતો. તે મેચ જીતવા માટે બીજી ગેમ પણ મારા દ્વારા સરળતાથી લેવામાં આવી હતી. જો કે, મને ભારપૂર્વક લાગે છે કે ખેલાડી લાંબા સમય સુધી રમવાની સ્થિતિમાં હોવો જોઈએ. રાષ્ટ્રીય સ્પર્ધાઓમાં, દરરોજ લગભગ પાંચ મેચ રમવાની હોય છે અને ખેલાડીએ દિવસમાં 10 થી 12 કલાક સતત રમવાનું હોય છે. બોમ્બેના દિગ્ગજ રમેશ ચિટ્ટીને ઓછી પ્રેક્ટિસની જરૂર છે પરંતુ તેઓ કલાકો સુધી સાથે રમી શકતા નથી. આના પરિણામે, જ્યારે તેણે સ્થાનિક ટુર્નામેન્ટમાં પ્રભુત્વ જમાવ્યું ત્યારે તેને રાષ્ટ્રીય ચેમ્પિયનશિપમાં બિનક્રમાંકિત ખેલાડીઓના હાથે હાર સ્વીકારવી પડી. કેટલાક ખેલાડીઓ 'બુલડોગ કેરમ બોર્ડ' પર પ્રેક્ટિસ કરે છે. 'ચેમ્પિયન બોર્ડ'ની સરખામણીમાં આવા બોર્ડની ફેમ વધુ પહોળી હોય છે, બુલડોગ બોર્ડ સાથે પ્રેક્ટિસ કરતા ખેલાડીઓને મેચો માટે ઉપયોગમાં લેવાતા ચેમ્પિયન બોર્ડ પર રમવાનું મુશ્કેલ લાગે છે. ખેલાડીઓ બુલડોગ બોર્ડ પર પ્રેક્ટિસ કરે છે જે ચેમ્પિયન બોર્ડ કરતા પહોળી સરહદ ધરાવે છે અને તેથી તેમની પક્કડ બદલાય છે. આ ફેરફાર એટલો નજીવો છે કે એક કલાપ્રેમીને તેની જાણ પણ નહીં હોય. આખરે, જ્યારે તેઓ મેચ હારી જાય છે, ત્યારે તેઓ હોલના વાતાવરણને દોષ આપે છે. તેમની સતત હાર ક્યારેક તેમને સ્પર્ધાઓમાં નિરાશ કરે છે.

કેટલાક ખેલાડીઓ ઇરાદાપૂર્વક નાના ખાનાઓ સાથે બોર્ડ તૈયાર કરે છે. આ રમતની ચોકસાઈ વધારવાના હેતુથી કરવામાં આવે છે. આવા બોર્ડ પર પ્રેક્ટિસ કરતા ખેલાડીએ તેનો ફૂકરી સીધી લીટીમાં ખાનાઓમાં મૂકવો પડે છે કારણ કે ફૂકરીઓ સ્વીકારવા માટે ખાનાઓ પૂરતા હોય છે. આખરે, ખેલાડી આવા સ્ટ્રોકનો ઉપયોગ કરવા માટે ટેવાયેલા નથી જે અન્યથા જરૂરી હોય. તે સાચું નથી કે જે ફૂકરી સીધી લીટીમાં ખાનાઓમાં મૂકે છે તે ચેમ્પિયન છે. એવા ઘણા ખેલાડીઓ છે જે સાચા સીધા સ્ટ્રોકનો ઉપયોગ કરવામાં સક્ષમ છે. તેઓ ચેમ્પિયનશિપ જીતવામાં અસમર્થ છે કારણ કે તેઓ અન્ય શક્તિઓનો ઉપયોગ કરવામાં નિષ્ફળ જાય છે. કેટલાક ખેલાડીઓ વ્યવસાયિક રીતે સંગઠિત રીતે પ્રેક્ટિસ કરે છે

ક્લબો આ ક્લબોમાં, ગુમાવનારને ક્લબના માલિકને અમુક રકમ ચૂકવવી જરૂરી છે. માલિક તેના બદલામાં કેરમ બોર્ડ, ફૂકરીઓ, striker, પાવડર, ઇલેક્ટ્રિકલ ફ્રિટિંગ વગેરે જેવી સામગ્રી પ્રદાન કરે છે, સ્થળ માટે ભાડું ચૂકવે છે, અને તેના નફા તરીકે બાકીની રકમ રાખે છે. આવી ક્લબોમાં, ખેલાડી ફીની ચૂકવણી ટાળવા માટે હલકી કક્ષાના ખેલાડી સામે રમવાનો પ્રયાસ કરે છે. ધીમે ધીમે નબળા ખેલાડીઓ તેમની રમતમાં સુધારો કરવાનો ફાયદો મેળવે છે. આપણામાંથી કેટલાકને લાગે છે કે, એક રીતે, ક્લબમાં રમવું યોગ્ય છે, કારણ કે ખેલાડી તેના પૈસા સાથે ભાગ ન લેવા માટે તેના શ્રેષ્ઠ પ્રયાસો કરે છે. જોકે હું આ આદર્શવાદ સાથે સહમત નથી. મને લાગે છે કે આ ખેલાડીઓ રક્ષણાત્મક રણનીતિ સાથે પ્રાર્થના કરે છે. જ્યારે શરતની રમત રમવી અને પૈસા કમાવવા એ તેમના ઉદ્દેશોમાંનો એક બની જાય છે. તેઓ હાર ન લેવા માટે સતત દબાણ હેઠળ હોય છે, તેઓ આખરે ભય અને ગભરાટના કારણે ધ્રુજારી, ધ્રુજારી, તેમની પકડ ગુમાવવી, પોઝિશન ન રાખવા, પાછળ હટી જવા વગેરેનો ભોગ બને છે. આ તેમની રમતનો અંત છે. કેટલાક જેઓ હજુ પણ ટકી રહ્યા છે તેઓ તેમના ફોર્મને જાળવી રાકતા નથી. કેટલાક દર્શકો અમુક ખેલાડીઓની તરફેણમાં બોલી લગાવે છે. ખેલાડી પાસે તેમાં ગુમાવવાનું કંઈ નથી, તે ડેશિંગ ગેમ રમે છે પરંતુ આખરે, જ્યારે તેની જીતનો મોટો હિસ્સો બિડર દ્વારા ગળી જાય છે ત્યારે તે પણ હતાશ થઈ જાય છે. અંતે તે સ્વતંત્ર રીતે શરત લગાવવાનો પ્રયાસ કરે છે. પૈસા કમાવવા એ તેનો વ્યવસાય બની ગયો હોવાથી, તે ક્યારેય સ્પર્ધાઓમાં ભાગ લેતો નથી અને તે દર્શકોની તરફેણ જીતી શકતો નથી જેઓ રમતના વાસ્તવિક પ્રશંસક છે.

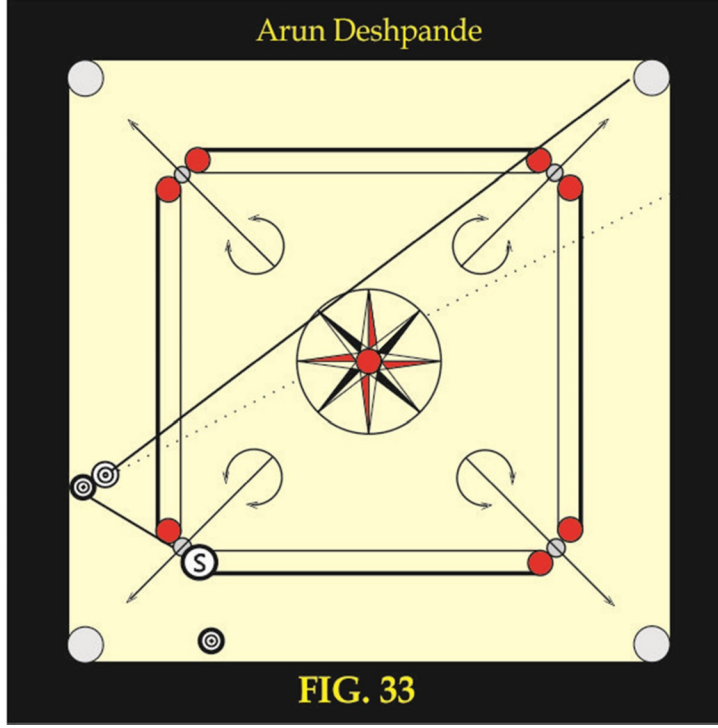
પ્રકરણ-7

એડવાન્સ્ડ સ્ટ્રોક

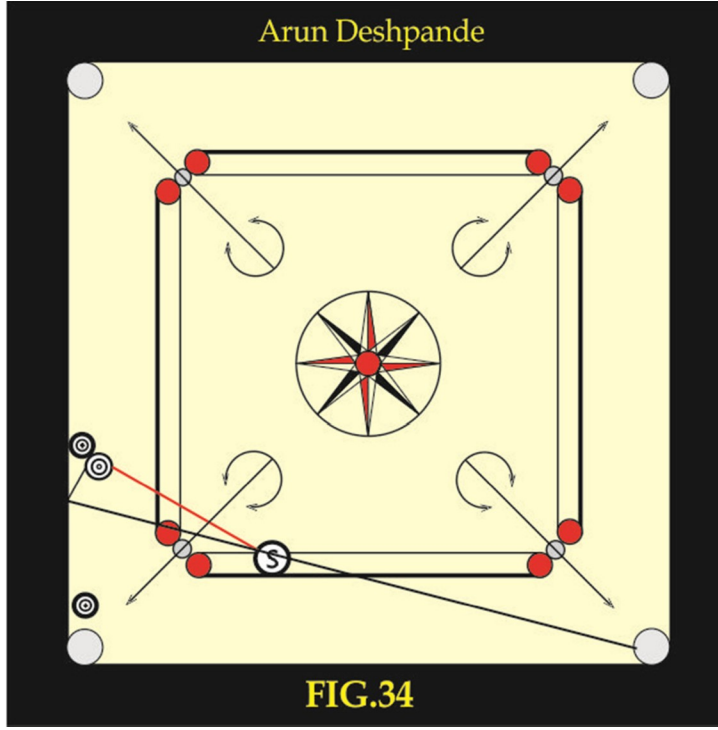


ફિગ.32માં ત્રણ સફેદ કૂકરીઓ અને વિરોધીનો એક કાળો કૂકરી છે. અમારા બે કૂકરીઓ rebound સ્થિતિમાં મુશ્કેલ છે. આ બે કૂકરીઓની સ્થિતિ rebound માટે મુશ્કેલ છે અને તેથી અન્ય કેટલાક સ્ટ્રોકનો પ્રયાસ કરવો જોઈએ અને બોર્ડને સમાપ્ત કરવું જોઈએ નહીં તો પ્રતિસ્પર્ધી બોર્ડ પર તેના એકમાત્ર કૂકરીઓ ખાનાઓમાં મૂકીને બોર્ડ જીતી જશે.

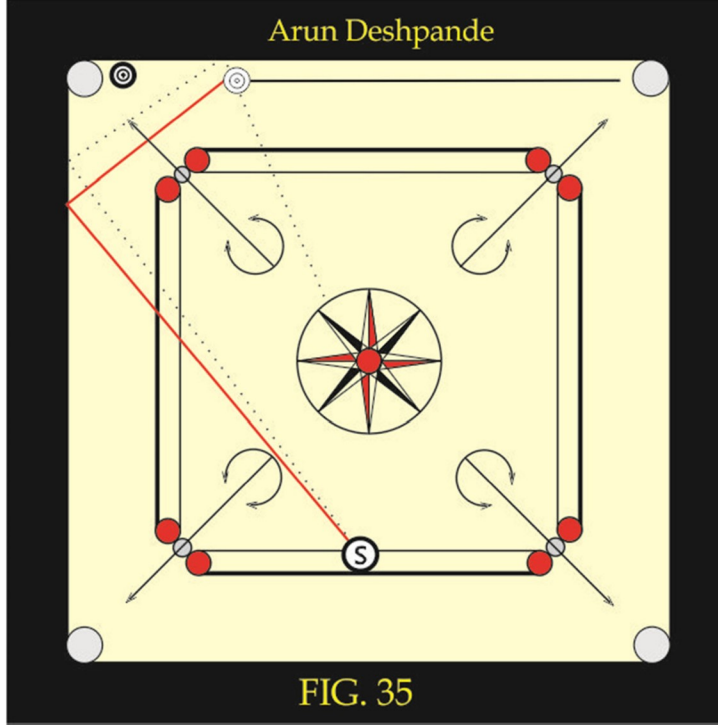
ફિગ. 32 માં બતાવ્યા પ્રમાણે, striker સફેદ કૂકરીઓ સાથે સીધી રેખામાં મૂકવો જોઈએ અને આપણે તેને force સાથે cut રાખવો જોઈએ. striker સામેની જમણી બાજુના પોકેટ એરિયા પર અથડાશે અને બે મુશ્કેલ સફેદ કૂકરીઓ છોડવા માટે પાછા આવશે અને અમને બોર્ડ સમાપ્ત કરવામાં સક્ષમ બનાવશે.



ફિગ માં બતાવેલ સ્થિતિ. 33 મુશ્કેલ લાગે છે. પ્રતિસ્પર્ધીના બે કાળા કૂકરીઓ અને અમારો એક સફેદ કૂકરી છે. આ સફેદ કૂકરી ન તો cut કે rebound દ્વારા ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે. ફિગ માં બતાવ્યા પ્રમાણે. 33 striker ને બેઝ સર્કલ પર મૂકવો જોઈએ અને ડાયાગ્રામમાં બતાવેલ બિંદુ પર કાળો કૂકરી મારવો જોઈએ. સફેદ કૂકરી સામેના જમણા ખાનાઓમાં મૂકવામાં આવશે. અન્ય તમામ સ્ટ્રોકની સરખામણીમાં આ સ્ટ્રોક ખૂબ જ સરળ છે. આ બે કૂકરીઓની સ્થિતિનું અવલોકન કરો. જો તમે આ બે કૂકરીઓની મધ્યમાંથી એક સીધી રેખા લી તો તમે જોશો કે સીધી રેખા ખાનાઓને મળતી નથી પરંતુ તે ખાનાઓ વિસ્તારની નજીકની જમણી ફેમને મળે છે. જો આ સીધી રેખા ખાનાઓ પર મળે છે તો સફેદ કૂકરી આ રીતે ખાનાઓમાં મૂકી શકાતો નથી.

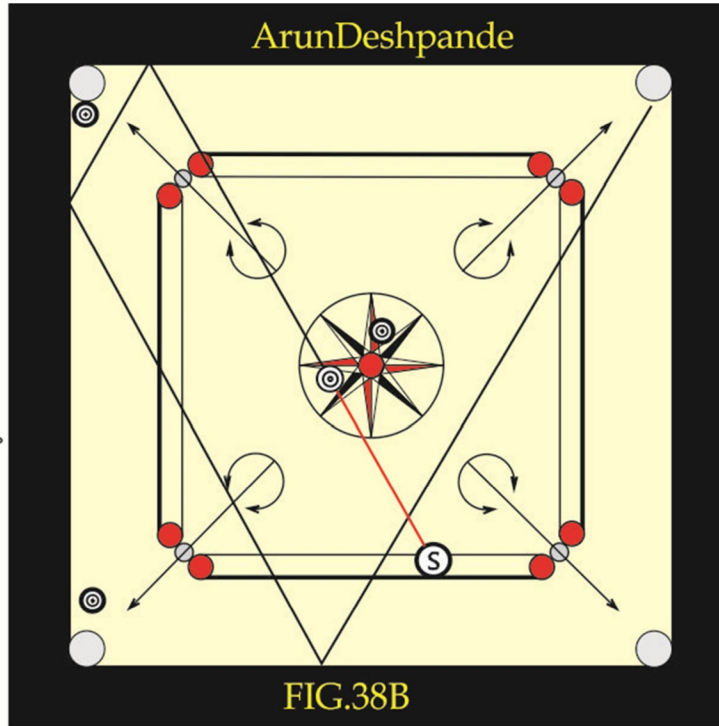
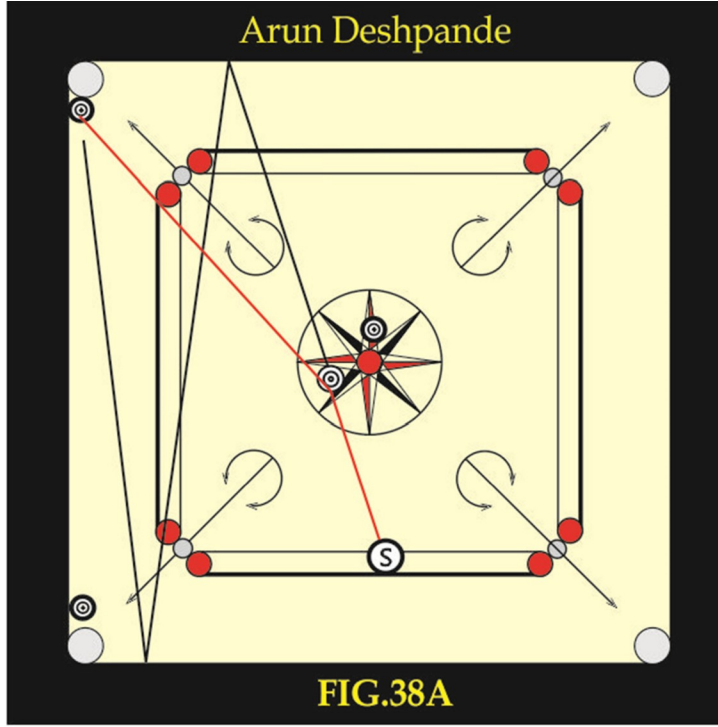


બે કાળા કૂકરીઓ છે અને તે બે કૂકરીઓની વચ્ચે એક સફેદ કૂકરી છે. આ કૂકરી ખાનાઓમાં મૂકવો મુશ્કેલ છે. striker આકૃતિ 34 માં બતાવ્યા પ્રમાણે મૂકવું જોઈએ અને કેન્દ્રથી સહેજ ઉપરના બિંદુ પર મારવું જોઈએ. આ સફેદ કૂકરી કાળો કૂકરી touch પછી ડાબી બાજુની ફેમ પર ટકરાશે અને પછી જમણા બેઝ પોકેટમાં આવશે. આ મુશ્કેલ સ્ટ્રોક છે પરંતુ પ્રેક્ટિસ પછી પ્રાર્થના કરી શકાય છે. જો આ બે કૂકરીઓની સ્થિતિ આ સ્થાનની ઉપર અથવા નીચે અલગ-અલગ જગ્યાએ હોય તો પણ સફેદ કૂકરી ખાનાઓમાં મૂકવો.



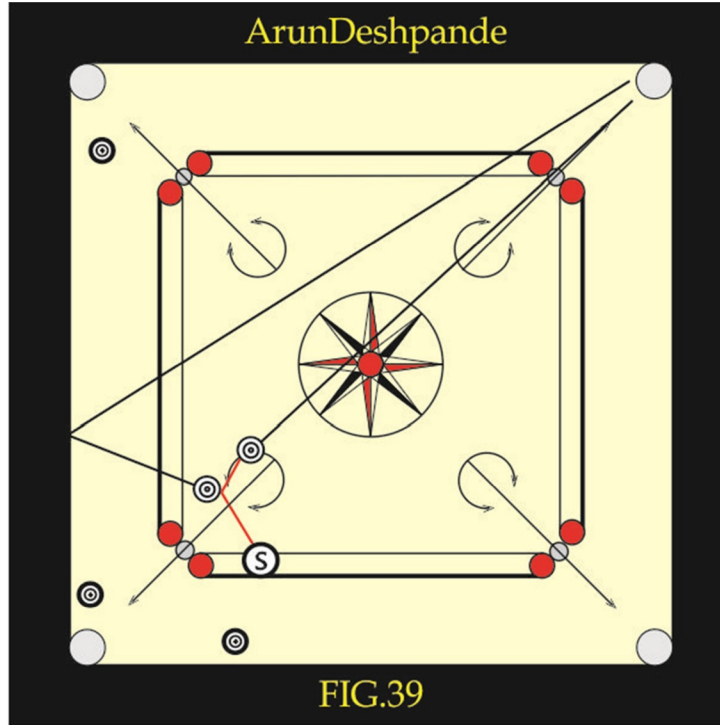
બે કાળા ફૂકરીઓ અને એક સફેદ ફૂકરી છે. એક કાળો ફૂકરી વિરોધી માટે ખૂબ જ સરળ છે પરંતુ બીજા ફૂકરી તેના માટે મુશ્કેલ છે. ખાનાઓમાં રહેલા કાળા ફૂકરીઓની મદદથી તેને સરળ બનાવી શકાય છે. આ સ્થિતિમાં સફેદ ફૂકરી મુશ્કેલ છે. જો તમે અવલોકન કરશો તો તમને દેખાશે કે સફેદ ફૂકરી સામેની ફેમથી થોડો દૂર છે. આ આકૃતિમાં બતાવ્યા પ્રમાણે આ સફેદ ફૂકરી ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે. આ સ્ટ્રોકમાં બે ચાન્સ છે. જો striker અંજીર 35 માં બતાવ્યા પ્રમાણે યોગ્ય સ્થાને અથડાય છે, તો ફૂકરી ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે અથવા જો striker સફેદ ફૂકરીઓની નજીકની વિરુદ્ધ ફેમ પર અથડાયે છે, તો પછી તેને ખાનાઓમાં મૂકવા માટે સફેદ ફૂકરીઓને યોગ્ય બિંદુએ દબાવો. (બિંદુવાળી રેખાઓ જુઓ)

63

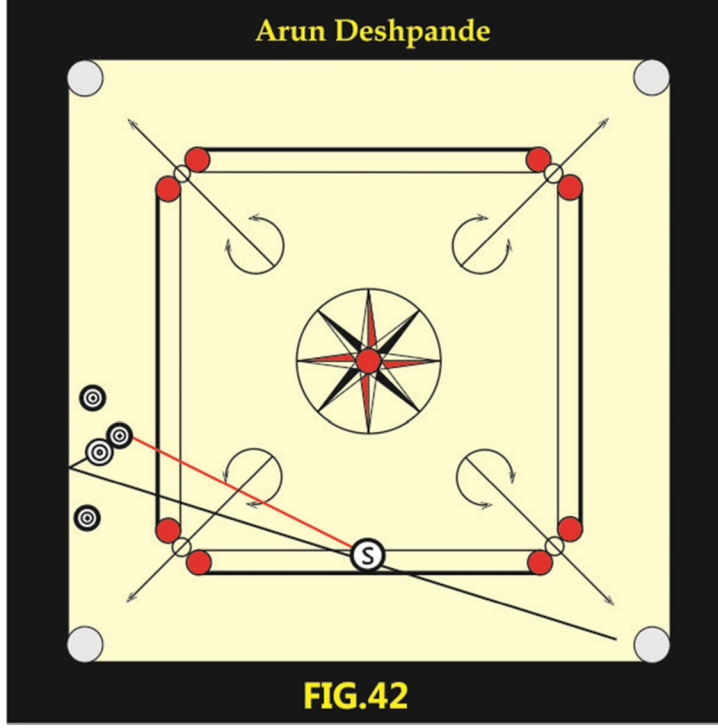


અંજીર ૩૮ માં વિરોધીના ત્રણ કાળા ફૂકરીઓ સફેદ ફૂકરીઓના માર્ગને અવરોધે છે. શરૂઆતમાં જો તમે સ્થિતિ જોશો તો તમને લાગશે કે સફેદ ફૂકરીઓ માટે કોઈ રસ્તો નથી. એક શક્યતા છે. આવા a માં સખત ક્રોસ double થી સફેદ ફૂકરીઓ વગાડો

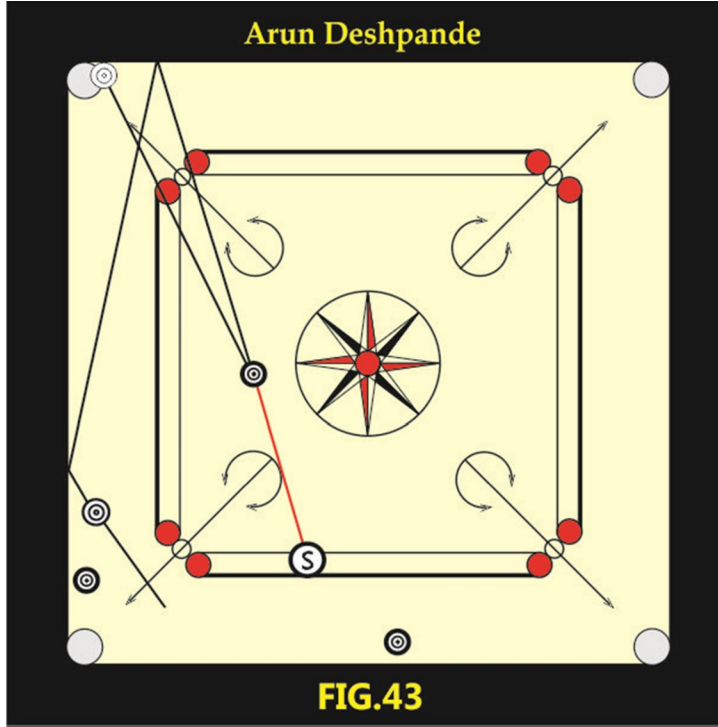
જે રીતે striker સામે ડાબા ખાનાઓ પર કાળો કૂકરી મારશે અને તેને તે સ્થાનેથી દૂર કરશે. આ દરમિયાન સફેદ કૂકરી સામેની ફ્રેમ અને પછી આપણી બેઝ ફ્રેમ પર અથડાવો જોઈએ અને સામેના ડાબા ખાનાઓમાં જવું જોઈએ જ્યાં કાળા કૂકરીઓનો અવરોધ હતો. (અંજીર જુઓ. 38-A). આ કૂકરીઓને વિરુદ્ધ જમણા ખાનાઓમાં ખાનાઓમાં મૂકવાની વધુ એક શક્યતા છે. (અંજીર જુઓ. 38- B) (ડોટેડ રેખાઓનો સંદર્ભ લો)



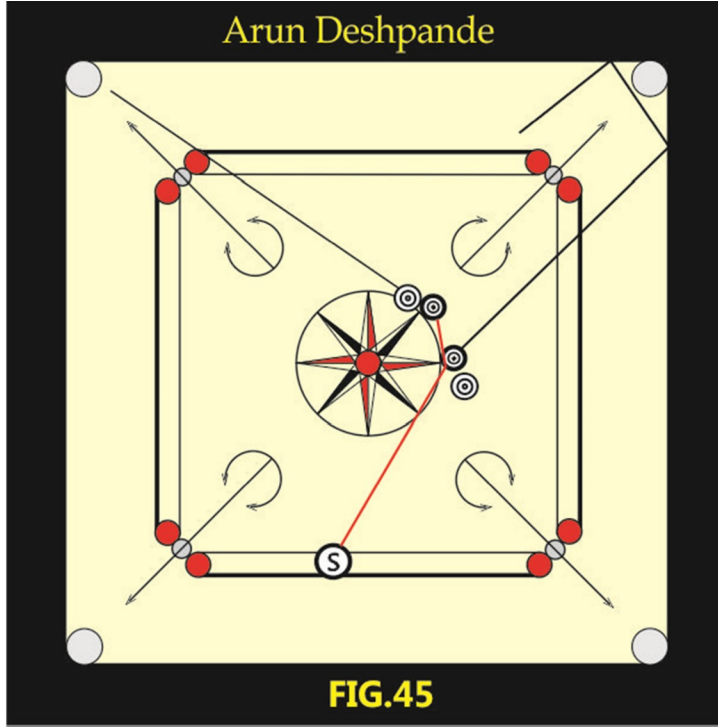
ફિગ ૩૭ માં વિરોધીના ત્રણ કાળા ફૂકરીઓ છે, queen અને આપણા બે સફેદ ફૂકરીઓ. અમે અહીં ખૂબ જ સારો સ્ટ્રોક રમી શકીએ છીએ. સફેદ ફૂકરીઓના ત્રીજા ખાનાઓને એવી રીતે વગાડો કે striker Queen પર ડિફેન્ડ થાય અને Queenને પણ ખાનાઓમાં મૂકી શકાય. ત્રણ શક્યતાઓ છે. 1) સફેદ ફૂકરી અને Queen એકસાથે વિરુદ્ધ જમણા ખાનાઓમાં જઈ શકે છે. 2) સફેદ ખાનાઓમાં જઈ શકે છે જે Queenને સરળ બનાવે છે 3) Queen સફેદ ફૂકરીઓને સરળ બનાવતા ખાનાઓમાં જઈ શકે છે. તેથી બોર્ડને સમાપ્ત કરવાની સારી તકો છે.



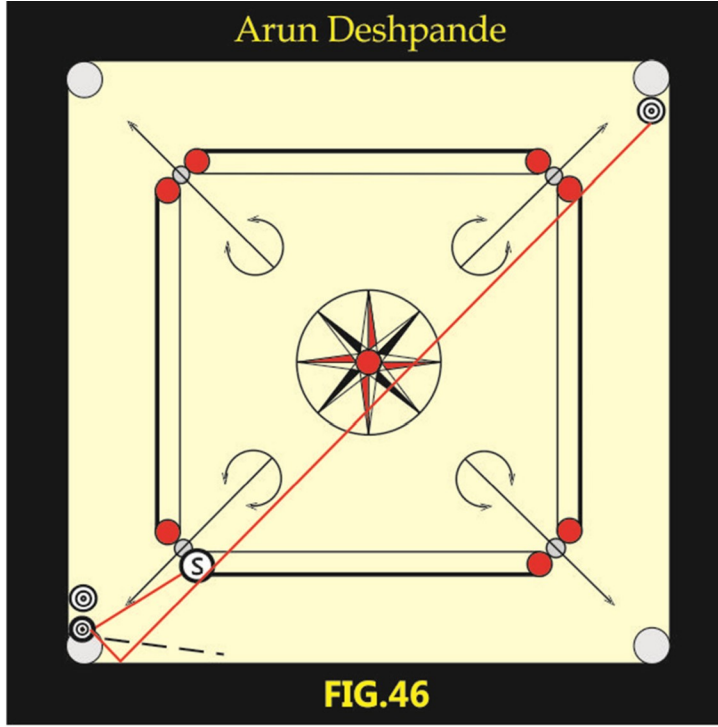
અંજીરમાં. 42 One સફેદ ફૂકરી ત્રણ કાળા ફૂકરીઓની વચ્ચે છે. અંજીર 42 માં બતાવ્યા પ્રમાણે આ સફેદ ફૂકરીઓને ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે. આ બે કાળા અને સફેદ ફૂકરીઓની સ્થિતિનું અવલોકન કરો. જો ડાબી ફેમવાળા આ બે ફૂકરીઓનો કોણ વધારે હોય તો જ આ સફેદ ફૂકરીઓને ખાનાઓમાં મૂકી શકાય છે. જો આ અંગલ હોય તો જ આ સ્ટ્રોક વગાડવો જોઈએ નહીંતર બિનજરૂરી તમામ કાળા ફૂકરીઓ વિરોધી માટે સરળ બની જશે. જો ખોટા અંગલથી આ સ્ટ્રોક ન રમવો હોય તો કાળો ફૂકરી જે ખાનાઓની નજીક છે, તેને તેના સ્થાનેથી હટાવી દેવો જોઈએ જેથી વિરોધીને આ કાળાનો લાભ ન લેવા દે.



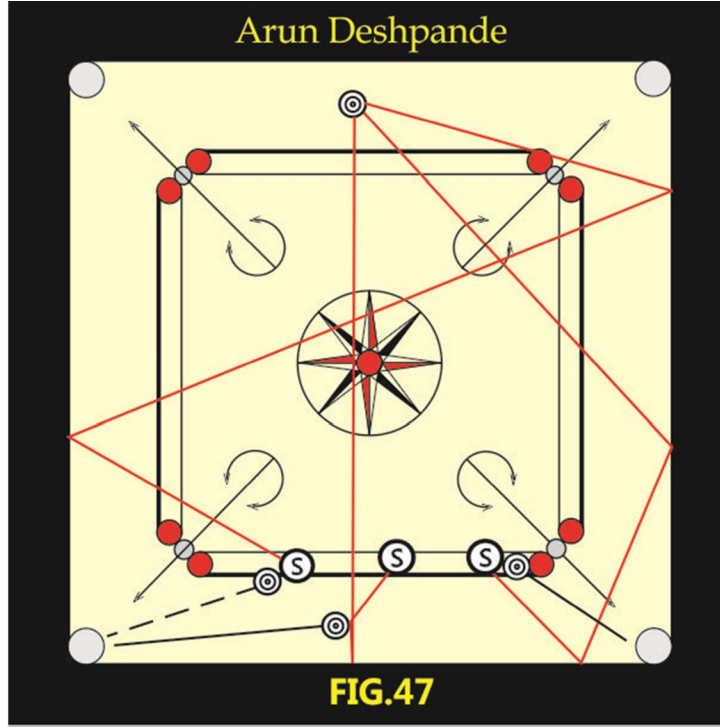
અંજીર 43 માં, One સફેદ કૂકરી જે rebound પોઝિશન પર છે તે મુશ્કેલ છે જ્યારે બીજો કૂકરી જે સામે ડાબા ખાનાઓ પર છે તે ખૂબ જ સરળ છે. સફેદ કૂકરીઓ પરના કાળા કૂકરીઓને બમણા કરીને અને સાથે સાથે સફેદ કૂકરીઓ પર striker ચલાવીને મુશ્કેલ સફેદ કૂકરીઓને સરળ બનાવી શકાય છે જે સામે ડાબા ખાનાઓમાં છે. આ સ્ટ્રોક સાથે બોર્ડ સમાપ્ત કરી શકાય છે. આ સ્ટ્રોક એટલો સરળ નથી અને તેથી પ્રેક્ટિસની જરૂર છે. આ સ્ટ્રોક માટે થોડું વધુ force લાગુ કરવું પડશે અને પછી striker અને કાળો કૂકરી ટકરાશે નહીં.



ફિગ માં બતાવ્યા પ્રમાણે. 45, કાળો કૂકરી જે સફેદ કૂકરીઓ માટે અવરોધ છે, તેના પર striker પર પ્રહાર કરીને અને Queen પર striker ને ડિફેન્ડ કરીને તેના વિરુદ્ધ ડાબા ખાનાઓમાં Queen ખાનાઓમાં મૂકીને દૂર કરી શકાય છે. જો તમે શોટનું અવલોકન કરશો તો તમે જોશો કે શોટ ખાનાઓ તરફ નથી પરંતુ તે ડાબી ફેમ તરફ છે અને તેથી કાળા કૂકરીઓમાંથી ડિફેન્ડ પ્રાપ્ત કર્યા પછી striker આ આકૃતિમાં બતાવેલ બિંદુ પર શોટના કાળા કૂકરીઓ પર પ્રહાર કરવો જોઈએ.



ફિગ.46 માં, બે સફેદ કૂકરીઓ છે અને માત્ર એક કાળો કૂકરી છે, ખાનાઓ પર છે. ધારો કે સ્કોર 24 છે અને તમારે સફેદ કૂકરી વગાડવો પડશે. તમારી striker સ્થિતિને ડાબા આધાર વર્તુળ પર મૂકો અને થોડી વધુ force સાથે, કાળા કૂકરીઓના નીચેના ભાગને હિટ કરો. તમારો striker કાળો કૂકરી, તમારી આધાર ફ્રેમ પર પ્રહાર કરશે અને પછી તે સફેદ કૂકરી પર પ્રહાર કરશે જે વિરુદ્ધ જમણા ખાનાઓ પર છે. સફેદ કૂકરી ખાનાઓમાં જશે અને કાળો કૂકરી તમારી બેઝ ફ્રેમમાં આવશે અને આ રીતે તમે બીજા કૂકરીઓને પણ પોકેટ કરી શકો છો. આ સ્ટ્રોકમાં એક ફાયદો એ છે કે સફેદ કૂકરી ખાનાઓમાં નહીં જાય, કાળો કૂકરી તમારી બેઝ ફ્રેમમાં આવશે અને તમારા વિરોધી માટે મુશ્કેલ બની જશે.



ફિગ.47, A, B અને C માં બતાવ્યા પ્રમાણે તમે bomb સ્ટ્રોકની વિવિધ સ્થિતિઓનું અવલોકન કરી શકો છો અને કેવી રીતે striker ને સફેદ કૂકરીઓ તરફ લઈ જઈ શકાય છે જે વિરુદ્ધ ફેમ પર છે. જ્યાં striker મુશ્કેલ કૂકરીઓ સુધી પહોંચી શકે છે તે સ્થિતિ અને ખૂણાઓનું ધ્યાનપૂર્વક અવલોકન કરો.