CARROM तकनीक और कौशल

द्वारा लिखित

श्री. *Arun Deshpande*

व्यावहारिक के लिए - कृपया मेरे YouTube चैनल पर जाएँ "Arun Deshpande द्वारा लोड किया गया Srikant Potharkar चैनल को सब्सक्राइब करें।

MANTRA

प्रिय पाठक,
इससे पहले कि आप वास्तव में इस पुस्तक में तकनीक पढ़ना शुरू करें, मैं आपको यह "MANTRA" बताना चाहूंगा। carrom के प्रति ईमानदार रहें। इसे अपने परिवार के बहुत करीबी सदस्य की तरह मानें। इसका व्यावसायीकरण न करें. इस पर जुआ मत खेलो. जिस तरह परिवार के किसी करीबी सदस्य के साथ आपका झगड़ा, जो बहुत ही अस्थायी प्रकृति का होता है, उसी तरह इस खेल में अपनी हार को एक अस्थायी झटका मानें। हार से carrom board या striker से नाराज न हों. carrom के प्रति वफादार रहें और फिर आपको अपेक्षित सर्वोत्तम परिणाम मिलेंगे।

--लेखक
Arun Deshpande

अनुक्रमणिका

वास्तव में "CARROM" ग्रिप क्या है?

बैठने की स्थिति, स्ट्रोक्स की रक्षा और खिलाड़ियों के आक्रामक गुणों का प्रदर्शन, उन्नत स्ट्रोक्स

CARROM की प्रगति

वास्तव में ***"Carrom"*** क्या है

उपकरण -

Carrom board –

प्लाइवुड **- carrom board** की खेलने की सतह प्लाइवुड से बनी है और यह **29** इंच वर्गाकार है। मोटाई आम तौर पर **12** मिमी से **16** मिमी तक होती है

फ्रेम **- carrom board** के चारों तरफ चार फ्रेम हैं। फ्रेम का आकार चौड़ाई में तीन इंच है**.** फ्रेम की मोटाई दो इंच है**.**

पॉकेट **- carrom board** के चारों कोनों पर चार पॉकेट हैं। प्रत्येक पॉकेट का आकार **4.45** सेमी व्यास का है।

आधार रेखाएँ **-** चार आधार रेखाएँ होती हैं। इन दोनों रेखाओं के बीच की दूरी **3.18** सेमी है।

आधार वृत्त **-** आठ आधार वृत्त हैं जिनका व्यास **3.18** सेमी है और इन्हें लाल रंग से रंगा गया है।

केंद्र वृत्त **-** लाल रंग का एक केंद्र वृत्त है जिसका व्यास **3.18** है।

बाहरी वृत्त **- 17** सेमी व्यास का बाहरी वृत्त है।

सिक्के **- 9** सफेद**, 9** काले और एक लाल सिक्का है। लाल सिक्के को **Queen** कहा जाता है**.**

कुल 19 सिक्के हैं. प्रत्येक सिक्के का व्यास 3.18 सेमी है। ये 5.25 सेमी से 5.50 सेमी के बीच होते हैं।

Striker – striker का वजन **15** ग्राम से अधिक नहीं होना चाहिए**. striker** का अधिकतम व्यास **4.13** सेमी है।

स्टैंड **-** स्टैंड की ऊंचाई **63** सेमी से **70** सेमी के बीच है।

स्टूल या कुर्सी **-** स्टूल या कुर्सी की ऊंचाई **40** सेमी से **50** सेमी के बीच होनी चाहिए।

लैंप **-** शेड के साथ लैंप को **carrom board** के केंद्र में इस प्रकार लटकाया जाना चाहिए कि नग्न रोशनी खिलाड़ियों की आंखों पर न पड़े।

बैठने की स्थिति **-** एकल में खिलाड़ी एक दूसरे के विपरीत बैठते हैं। डबल्स में

पार्टनर एक-दूसरे के विपरीत बैठते हैं।

बुनियादी नियम -

सिक्कों की व्यवस्था - मध्य वृत्त में लाल सिक्का **(Queen)** रखना चाहिए। फिर काले और सफेद सिक्कों को बारी-बारी से एक छोटा वृत्त बनाते हुए **queen** के समीप रखा जाता है। फिर दूसरा घेरा इस तरह बनाएं कि सफेद सिक्के **'Y'** अक्षर की तरह दिखें.

खेल की बारी. जब तक खिलाड़ी अपने सिक्के जेब में रखता है, तब तक खिलाड़ी की बारी जारी रहेगी।

गेम- गेम **25** प्वाइंट का है.

स्कोर कैसे करें - प्रत्येक सिक्के पर एक अंक होता है और **Queen** पर तीन अंक होते हैं। जो खिलाड़ी अपने सारे सिक्के जेब में डाल लेता है वह बोर्ड जीत जाता है। खिलाड़ी को बोर्ड पर अपने प्रतिद्वंद्वी के सिक्कों के बराबर अंक और **Queen** के लिए तीन अंक मिलते हैं यदि उसने इसे पॉकेट में डाल लिया है।

Queen – Queen के तीन अंक हैं। **Queen** पॉकेट में डालने के बाद खिलाड़ी को अपना सिक्का पॉकेट में डालना होगा। इसे आवरण कहते हैं. यदि कोई खिलाड़ी **Queen** पॉकेट में डालने के बाद सिक्का पॉकेट में नहीं डालता है तो **Queen** को पॉकेट से निकालकर अंपायर द्वारा सेंटर सर्कल में रख दिया जाता है।

फाउल - फाउल दो प्रकार के होते हैं, साधारण फाउल और तकनीकी फाउल। सिक्का जेब में डालने से पहले तकनीकी फाउल एक फाउल है। तकनीकी फाउल में खिलाड़ी की बारी जारी है। साधारण फाउल तब होता है जब कोई खिलाड़ी सिक्का जेब में डालने के बाद या उसके दौरान फाउल करता है।

बकाया - यदि सिक्का जेब में डालते समय केवल **striker** ही जेब में जाता है तो इसे बकाया कहा जाता है। बकाया देने वाले खिलाड़ी का एक सिक्का निकाल लिया जाता है और प्रतिद्वंद्वी द्वारा बाहरी सर्कल में रख दिया जाता है। खिलाड़ी बारी खो देता है. यदि खिलाड़ी **striker** सिक्का जेब में डालता है तो इसे **double** देय कहा जाता है। इस मामले में प्रतिद्वंद्वी द्वारा बाहरी घेरे में दो सिक्के रखे जाते हैं। खिलाड़ी की बारी जारी है

अन्य नियम -

खेलते समय खिलाड़ी को दोनों पंक्तियाँ touch रखनी चाहिए। इससे खेलते समय लाल आधार घेरा पूर्णतः ढका रहना चाहिए।

खेलते समय कोहनी खेल की सतह पर नहीं आनी चाहिए। खेलते समय पैरों

को काल्पनिक रेखाओं को पार नहीं करना चाहिए।

यदि कोई सिक्का carrom board से उछलता है तो उसे अंपायर द्वारा केंद्र घेरे में रख दिया जाता है। यदि सिक्का खड़ा हो तो उसे वैसे ही रखा जाता है। ओवरलैप्ड सिक्कों को वैसे ही रखा जाता है।

पकड़

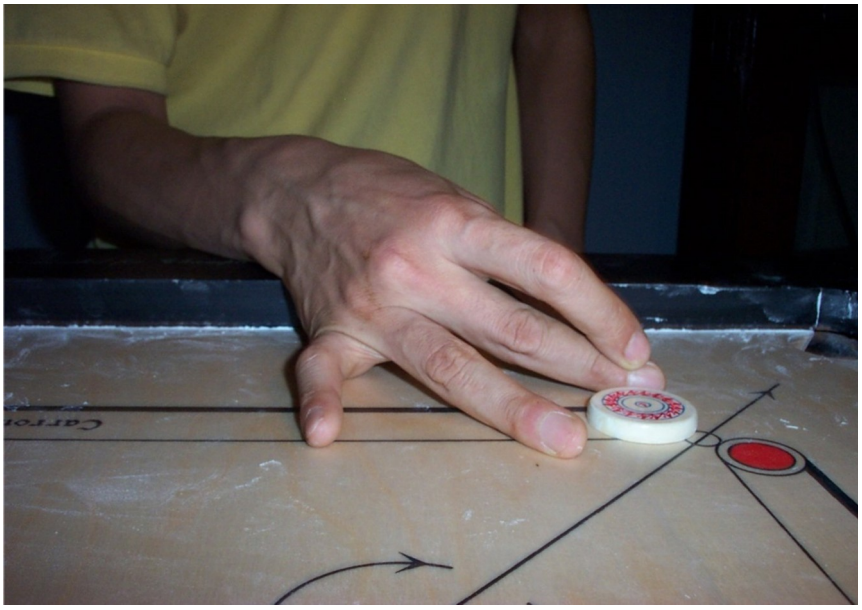
carrom के खेल में पकड़ बहुत महत्वपूर्ण है। आपको प्राकृतिक पकड़ विकसित करनी चाहिए।

प्राकृतिक पकड़

पकड़ें कई प्रकार की होती हैं। सबसे आम पकड़ तर्जनी और अंगूठे का संयोजन है। उपरोक्त फोटो देखें. यह बहुत आसान पकड़ है और इसके लिए कम अभ्यास की आवश्यकता होती है। इस पकड़ में बाकी सभी उंगलियां प्लाईवुड पर टिकी होती हैं। यह

पकड़ के कई फायदे हैं. इस ग्रिप से खिलाड़ी striker पर अधिकतम नियंत्रण रख सकता है। यह पकड़ स्थिर और मजबूत रहती है क्योंकि अन्य सभी उंगलियों को प्लाईवुड का समर्थन मिलता है। इस पकड़ का खिलाड़ी न्यूनतम स्थान में खेल सकता है।

कभी-कभी जब ग्रिप रखने के लिए पर्याप्त जगह उपलब्ध नहीं होती है तो खिलाड़ी प्लाइवुड से अन्य सभी उंगलियों को उठाकर तर्जनी उंगली से खेल सकता है। इस पकड़ के साथ एक खिलाड़ी carrom board के दोनों तरफ (बाएं या दाएं) समान आसानी से खेल सकता है। इसलिए खिलाड़ी का खेल किसी भी तरफ से कमजोर नहीं रहता. इसमें सभी उंगलियों के नाखूनों को touch प्लाईवुड से पकड़ें। इसलिए यदि कोई एक नाखून सामान्य से अधिक बड़ा हो गया है, तो पकड़ में बदलाव आ जाएगा। ऐसी छोटी-छोटी बातें carrom में बहुत महत्वपूर्ण हैं। .



कैंची पकड़

इसका उपयोग मूल रूप से भारत में ब्रेक के लिए किया जाता है। इसका उपयोग श्रीलंका और मालदीव में प्राकृतिक पकड़ के रूप में किया जाता है। भारत में केवल इवोन मार्क्विस और कादिरखान ने इस पकड़ का उपयोग प्राकृतिक पकड़ के रूप में किया। इस पकड़ में कई नुकसान हैं. दाहिनी ओर से खेलना बहुत कठिन है

लॉकिंग ग्रिप

यदि आपके पास प्राकृतिक पकड़ के रूप में लॉकिंग पकड़ नहीं है तो आपको यह पकड़ सीखनी चाहिए। इस पकड़ से आपको शक्तिशाली स्ट्रोक खेलने की शक्ति मिल सकती है। मैं 1982 में दिल्ली में एक महीने के लिए सुहास कांबली के साथ था और हम एशियाई खेलों में प्रदर्शन खेल खेलने के लिए कड़ी मेहनत कर रहे थे जब मैंने देखा कि सुहास कांबली अपनी प्राकृतिक लॉकिंग पकड़ के साथ कई शक्तिशाली स्ट्रोक खेल रहे थे। उसकी प्राकृतिक पकड़ अंगूठे, पहली उंगली और छोटी उंगली का संयोजन है, लेकिन जब भी उसे अतिरिक्त force की आवश्यकता होती थी तो वह अपनी छोटी उंगली को तीसरी उंगली में बदल देता था। मैंने बस इसे आज़माया और इस पकड़ से जोर-जोर से प्रहार करना शुरू कर दिया। मुझे इसका उपयोग करने में आनंद आया और फिर जब भी मुझे इसका उपयोग करने का मौका मिला, मैंने इसका उपयोग किया। सुहास मुझ पर हंस रहा था क्योंकि मैं इस पकड़ से ठीक से निशाना नहीं लगा पा रहा था। इस पकड़ में महारत हासिल करने के लिए मुझे अपना पूरा प्रयास करना पड़ा। इस प्रकार की पकड़ के लिए आपको अपनी पहली उंगली को अंगूठे और तीसरी उंगली के बीच लॉक करना होगा। आम तौर पर इस पकड़ में पहली उंगली जिसके द्वारा स्ट्रोक खेला जाता है, खेल की सतह पर touch नहीं होती है।

मध्य उंगली फ्लैट पकड़

यह पकड़ striker को स्पिन देती है। carrom board पर ऐसी कई स्थितियाँ हैं जहाँ स्पिन के बिना आप स्ट्रोक को सफलतापूर्वक नहीं खेल सकते। इस ग्रिप में आपको स्पिन बनाने के लिए प्रयास नहीं करना पड़ता है, यह अपने आप बन जाता है।

इसलिए इसे प्राकृतिक स्पिन कहा जाता है। घुमाव वामावर्त है। आपको यह उपयोगी पकड़ विकसित करनी चाहिए। दूसरी तरफ स्ट्रोक्स खेलने के लिए आप इसे बाएं हाथ से भी खेल सकते हैं।

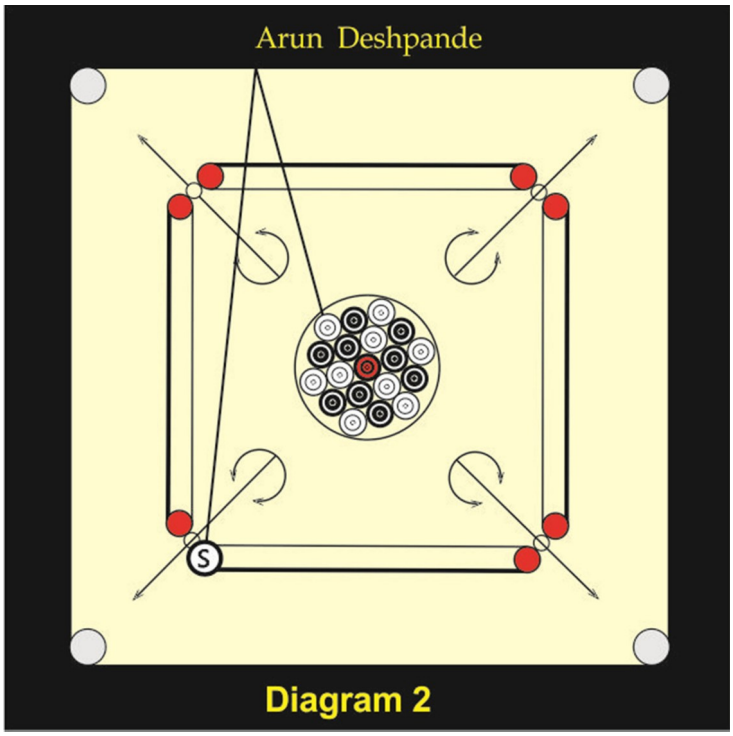


Diagram 2

बाएँ आधार वृत्त से तोड़ें

यह विधि सर्वोत्तम विधि है और अधिकांश खिलाड़ियों द्वारा इसका उपयोग किया जाता है। कई खिलाड़ी ब्रेक के लिए विपरीत फ्रेम से अंधा निशाना लगाते हैं। यदि आप अपने striker को बाएँ आधार वृत्त पर रखते हैं तो आपका striker विपरीत बाएँ आधे वृत्त के पहले तीर से होकर गुजरना चाहिए जैसा कि उपरोक्त चित्र में दिखाया गया है। आप वास्तविक बिंदु देख सकते हैं जहां से आपका striker गुजरना चाहिए और इसलिए आप स्ट्रोक को सटीक रूप से खेल सकते हैं। यदि आप इस पद्धति का उपयोग नहीं करते हैं और विपरीत फ्रेम पर एक काल्पनिक बिंदु लेने का प्रयास करते हैं तो इस काल्पनिक बिंदु में बदलाव होने की संभावना है जिसके परिणामस्वरूप ब्रेक विफल हो जाएगा। यह ब्रेक अधिमानतः कैंची की पकड़ या किसी सपाट पकड़ से किया जाना चाहिए।

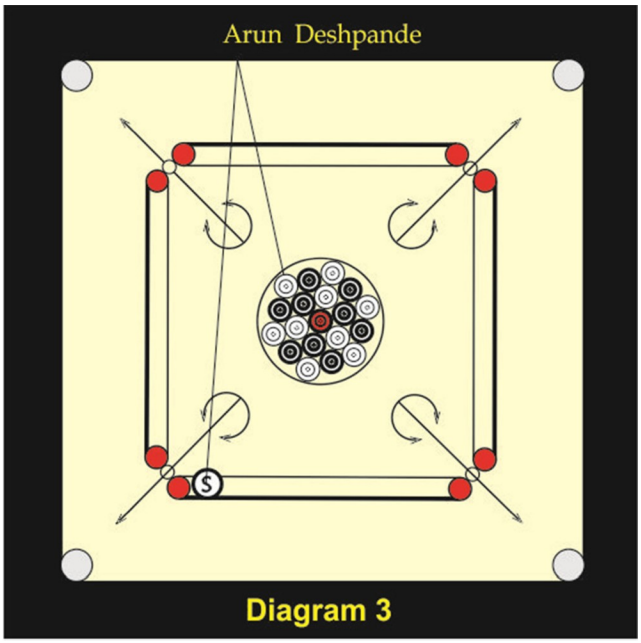


Diagram 3

बाएँ बेस सर्कल के पास से ब्रेक

यदि आप फाउल करने की संभावना के कारण बाएं सर्कल से स्ट्रोक खेलने से डरते हैं तो आप बेस सर्कल के पास से खेल सकते हैं। इस विधि में आपका striker विपरीत बाएँ आधे वृत्त के दूसरे तीर से होकर गुजरना चाहिए जैसा कि उपरोक्त चित्र में दिखाया गया है। यह ब्रेक भी कैंची पकड़ या किसी सपाट पकड़ से किया जाना चाहिए।

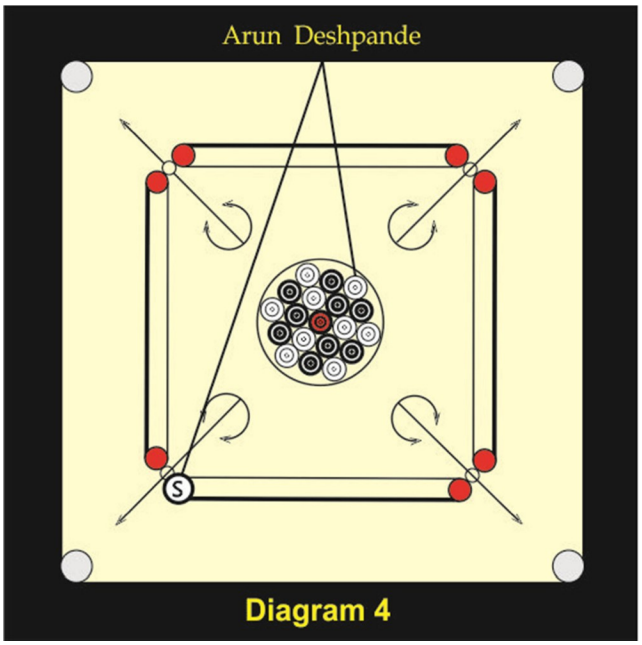
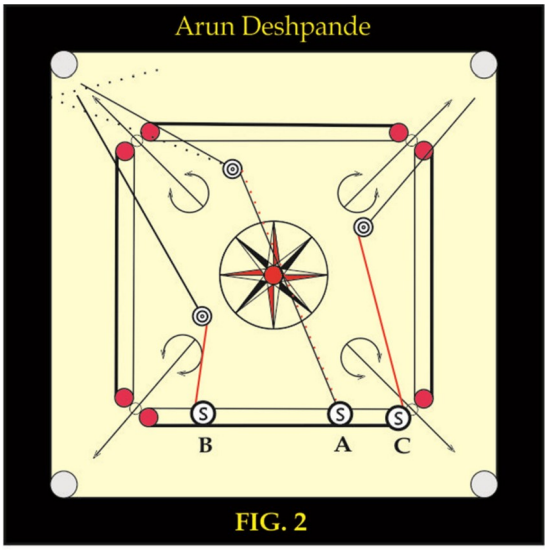


Diagram 4

रिवर्स ब्रेक- इस प्रकार के ब्रेक में आप ब्रेक के एक शॉट को अपनी बाईं जेब में और बाईं ओर से ब्रेक की व्यवस्था कर सकते हैं। यदि आप सटीक रूप से तोड़ते हैं तो आप देखेंगे कि चार सिक्कों का एक गुच्छा इस तरह से बना हुआ है कि आप एक **touch** स्ट्रोक खेल सकते हैं और बोर्ड खोल सकते हैं जिससे एक सफेद स्लैम का मौका मिल सकता है। इस ब्रेक का नुकसान यह है कि यदि आप सही ढंग से तोड़ने में विफल रहते हैं, तो या तो आप अन्य सिक्कों को मार सकते हैं या आपके **striker** को केवल **touch** निशाना बना सकते हैं, जिसके परिणामस्वरूप खराब ब्रेक हो सकता है।

स्ट्रोक्स की बौछार



A- CUT B - STRAIGHTCUT C- CROSS CUT

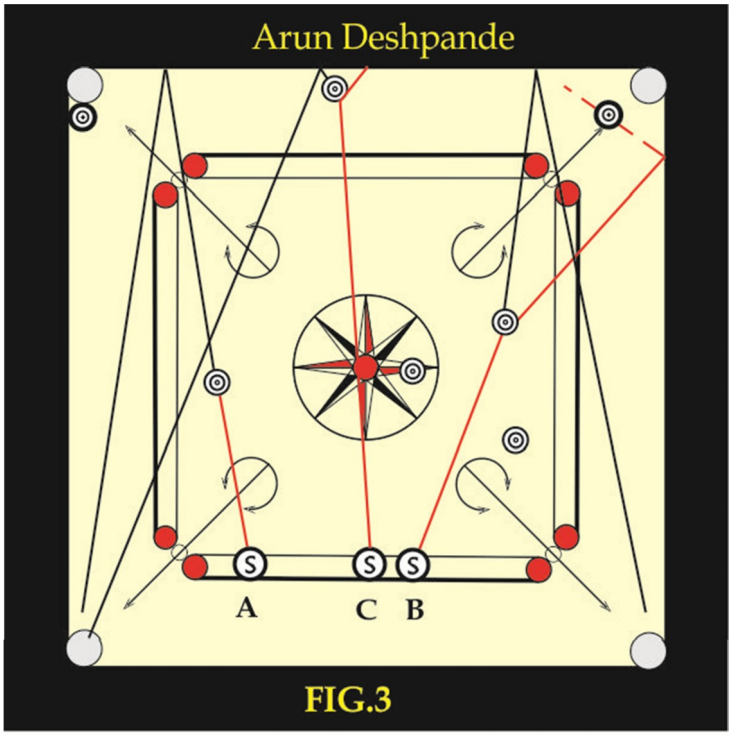
CUT -

जैसा कि चित्र में दिखाया गया है, अंजीर का एक striker A। 2 यदि एक सिक्के को striker को क्रॉस लाइन में रखकर पॉकेट में डाला जाता है तो स्ट्रोक को cut कहा जाता है। cut खेलते समय striker को ज़ोर से रिलीज़ नहीं करना चाहिए। यदि striker सिक्के के लक्षित बिंदु से परे जोर से टकराता है तो पूरी संभावना है कि, सिक्का विपरीत फ्रेम में जा सकता है और जेब से दूर जा सकता है जिससे खिलाड़ी के लिए अगली बारी मुश्किल हो जाएगी। (आकृति 2-ए में एक बिंदीदार रेखा दर्शाती है कि अगर सिक्के को जोर से और गलत तरीके से मारा जाए तो वह कैसे मुश्किल हो जाता है)। cut खेलते समय यदि striker को नियंत्रित किया जाता है, तो स्ट्रोक गलत होने पर भी, सिक्का पॉकेट क्षेत्र के पास रहता है और अगली बारी के लिए आसान हो जाता है।

सीधा CUT:

जैसा कि चित्र 2 बी में दिखाया गया है, यदि सिक्के को सिक्के के साथ एक सीधी रेखा में striker रखकर पॉकेट में डाला जाता है तो स्ट्रोक को सीधा cut कहा जाता है। विपरीत फ्रेम से मुश्किल सिक्के को सीधे cut बजाकर आसान बनाया जा सकता है। जो सिक्के फ्रेम के बायीं या दायीं ओर होते हैं और जिन्हें सामने की जेब में नहीं रखा जा सकता, उन्हें सीधे cut द्वारा भी आसान बनाया जा सकता है। यदि यह स्ट्रोक सटीक रूप से खेला जाता है तो खिलाड़ी समूह से अन्य सिक्कों को खींचने के लिए अधिकतम force लगा सकता है। अक्सर ऐसी स्थिति होती है कि एक खिलाड़ी सीधे cut खेलकर दो जेबों में एक साथ दो सिक्के डाल सकता है।

CROSS CUT या MINUS CUT:
जैसा कि चित्र 2 सी में दिखाया गया है, यदि एक सिक्के को striker को एक क्रॉस [माइनस] लाइन में रखते हुए पॉकेट में डाला जाता है, तो स्ट्रोक को cross cut या minus cut' कहा जाता है, जब सिक्के को striker तक पहुंच नहीं होने के कारण सीधे cut बजाकर सिक्के को निकालने की कोई संभावना नहीं होती है, एक minus cut खेला जा सकता है, इस प्रकार ऐसे सिक्कों को हटा दिया जाता है और अगले स्ट्रोक के लिए आसान बना दिया जाता है (एक खिलाड़ी को हिट करना चाहिए) striker उस बिंदु तक जहां जेब के केंद्र और सिक्के के केंद्र से काल्पनिक रेखाएं एक दूसरे को काटती हैं)।



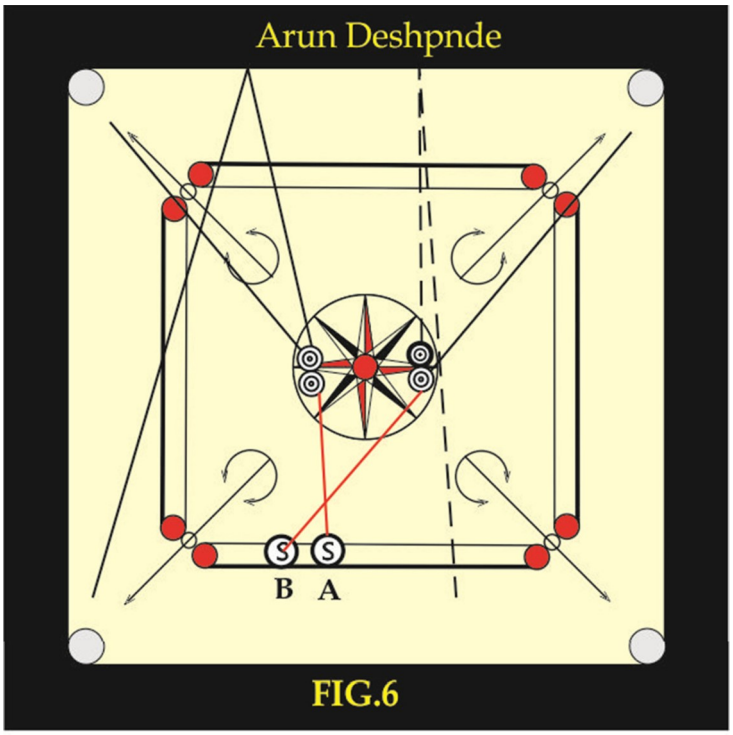
A & B- DOUBLE C- CROSS DOUBLE

DOUBLE:
जैसा कि चित्र 3 ए में दिखाया गया है, यदि एक सिक्के को विपरीत फ्रेम पर मारकर बेस पॉकेट में डाला जाता है, तो स्ट्रोक को double कहा जाता है। जब विपरीत जेब प्रतिद्वंद्वी के सिक्के द्वारा अवरुद्ध हो जाती है तो यह स्ट्रोक उपयोगी होता है। कभी-कभी, विपरीत फ्रेम के पास कुछ सिक्के होते हैं जिन्हें cut द्वारा नहीं चलाया जा सकता है। ऐसे सिक्कों को double द्वारा पॉकेट में रखा जाना चाहिए। कभी-कभी विपरीत फ्रेम के पास के कठिन सिक्कों को उस कठिन सिक्के के साथ सीधी रेखा में आने वाले सिक्के को काटकर आसान नहीं बनाया जा सकता है। फिर हमारे सिक्के को विपरीत फ्रेम से कठिन सिक्के को हटाकर double द्वारा चलाया जा सकता है। यदि विपरीत फ्रेम के पास एक सिक्का चलाना है double तो स्ट्रोक ऐसा होना चाहिए, कि उस सिक्के पर प्रहार करने के बाद striker

सिक्के के विपरीत दिशा में जाना चाहिए अन्यथा, striker सिक्का दो बार touch जाएगा और सिक्का अपनी कठिन स्थिति से बाहर नहीं आएगा (चित्र 3-सी देखें)।

क्रॉस DOUBLE:

यदि striker को एक क्रॉस लाइन में रखा गया है और सिक्का double द्वारा पॉकेट में डाला गया है, तो स्ट्रोक को क्रॉस double कहा जाता है क्योंकि सिक्का striker के पथ को पार करता है। यह स्ट्रोक तब खेला जाता है जब विपरीत पॉकेट को प्रतिद्वंद्वी के सिक्के द्वारा अवरुद्ध कर दिया जाता है जिसे इस स्ट्रोक को खेलकर हटाया जा सकता है और पॉकेट को किसी अन्य अवरुद्ध सिक्के के लिए खोला जा सकता है। (चित्र 3-बी देखें) जो सिक्का साइड लाइन से 2 या अधिक इंच दूर है और जेब के पास प्रतिद्वंद्वी के सिक्के द्वारा अवरुद्ध है, उसे क्रॉस double द्वारा बेस पॉकेट में पॉकेट में डाला जा सकता है (चित्र 4-बी देखें)। यदि ऐसा कोई सिक्का विपरीत जेब से 6" से 12" दूर है, तो इसे क्रॉस double द्वारा पॉकेट में डालते समय, विपरीत फ्रेम से अन्य कठिन सिक्के को भी striker द्वारा आसान बनाया जा सकता है (चित्र 4-बी देखें)। यदि सिक्का बेस पॉकेट से 8" से 12" दूर है तो इसे क्रॉस double से खेलते समय, गुच्छे से कठिन सिक्के को भी आसान बनाया जा सकता है (चित्र 4-ए देखें)। यदि प्रतिद्वंद्वी द्वारा double देय के दो सिक्कों को एक-दूसरे को छूते हुए और विपरीत फ्रेम के समानांतर आंतरिक सर्कल में रखा जाता है, तो उनमें से एक सिक्के को दाएं बेस सर्कल से दूसरे सिक्के को परेशान किए बिना क्रॉस double द्वारा पॉकेट में डाला जा सकता है, बाएं सिक्के को सीधी पकड़ द्वारा बाएं बेस पॉकेट में पॉकेट में डाला जा सकता है और बाएं बेस सर्कल के पास से, दाएं सिक्के को एक फ्लैट ग्रिप (कैंची या किसी अन्य फ्लैट ग्रिप) द्वारा दाहिनी जेब में पॉकेट में डाला जा सकता है (चित्र 5-ए देखें)। फ्लैट ग्रिप के साथ बाएं सिक्के को striker में घूमने के कारण पॉकेट में नहीं डाला जा सकता है। अत: ऐसी पकड़ रखने वाले खिलाड़ी को बायें सिक्के को जेब में डालने का प्रयास नहीं करना चाहिए। वे सही सिक्के को बहुत आसानी से जेब में डाल सकते हैं। जैसा कि चित्र 5-बी में दिखाया गया है, सिक्का अंगूठे की स्थिति में है, जो अवरुद्ध जेब के कारण मुश्किल है, इसे साइड फ्रेम पर मारकर जेब में डाला जा सकता है। यह एक प्रकार का क्रॉस double है, हालाँकि इसे क्रॉस सेकंड कहा जाता है।



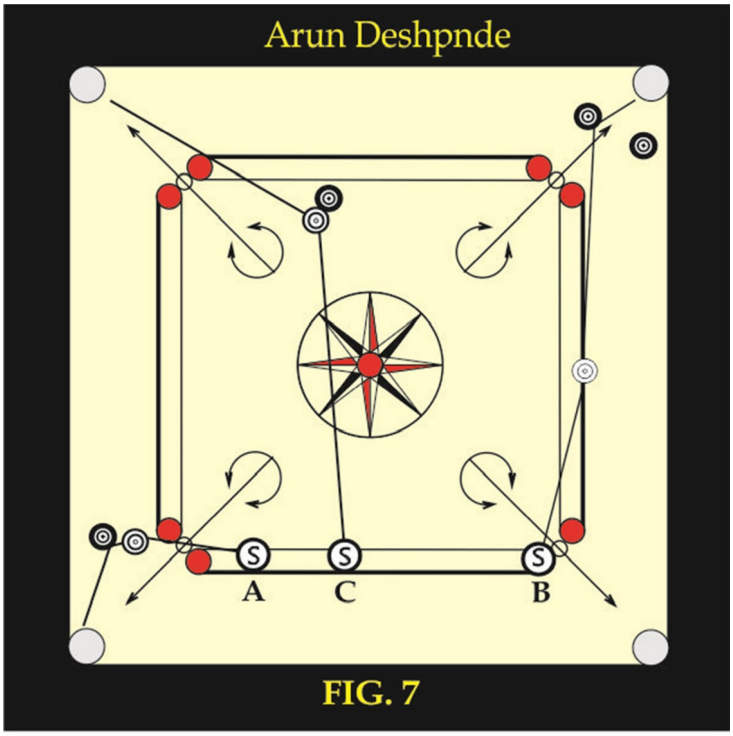
A & B- PRESS

PRESS:

जैसा कि चित्र 6 में दिखाया गया है, यदि दो सिक्के एक-दूसरे को छू रहे हैं और साइड फ्रेम के समानांतर एक सीधी रेखा में हैं, तो जो सिक्का हमारे करीब है उसे सामने की जेब में रखा जा सकता है, उसे press कहा जाता है। एक सिक्के को जेब में रखने के लिए आवश्यक से थोड़ा अधिक force लगाना चाहिए।

यह स्ट्रोक कहाँ से खेला जाना है यह दूसरे (दूसरे) सिक्के पर निर्भर करता है। जैसा कि चित्र में दिखाया गया है। नहीं। 6 ए, यदि दोनों सिक्के हमारे हैं, तो striker तो striker को सिक्के के साथ अधिकतम क्रॉस लाइन में रखना चाहिए और सिक्के को केंद्र बिंदु पर मारना चाहिए। striker को साइड फ्रेम तक जाना चाहिए। ऐसे press से, हमारा सिक्का विपरीत सामने वाली जेब में चला जाता है और प्रतिद्वंद्वी का सिक्का हमारे बेस फ्रेम में आ जाता है।

यदि दूसरा सिक्का प्रतिद्वंद्वी का है जैसा कि चित्र 6-बी (काला सिक्का) में दिखाया गया है तो striker को अधिकतम क्रॉस लाइन में रखा जाना चाहिए और सिक्के को केंद्र बिंदु पर मारना चाहिए। striker को साइड फ्रेम की ओर जाना चाहिए। ऐसे press खेलने से हमारा सिक्का विपरीत सामने वाले पॉकेट में चला जाता है और प्रतिद्वंद्वी का सिक्का हमारे बेस फ्रेम में आ जाता है और प्रतिद्वंद्वी के लिए मुश्किल हो जाता है। इस स्ट्रोक में, भले ही हमारा सिक्का पॉकेट में न गया हो, प्रतिद्वंद्वी का सिक्का मुश्किल हो जाता है और हमें इसके लिए एक और मोड़ मिल जाता है। इन दोनों सिक्कों के बीच में दूरी होने पर भी press स्ट्रोक खेला जा सकता है। इस स्थिति में, खिलाड़ी को अधिक force लगाना होता है और केंद्र पर मारना होता है। यहां उल्टा सिक्का जेब में नहीं डाला जा सकता। इस स्ट्रोक के लिए भारी striker हमेशा बेहतर होता है (निश्चित रूप से नियमों के अनुसार striker का वजन 15 ग्राम से अधिक नहीं होना चाहिए।)

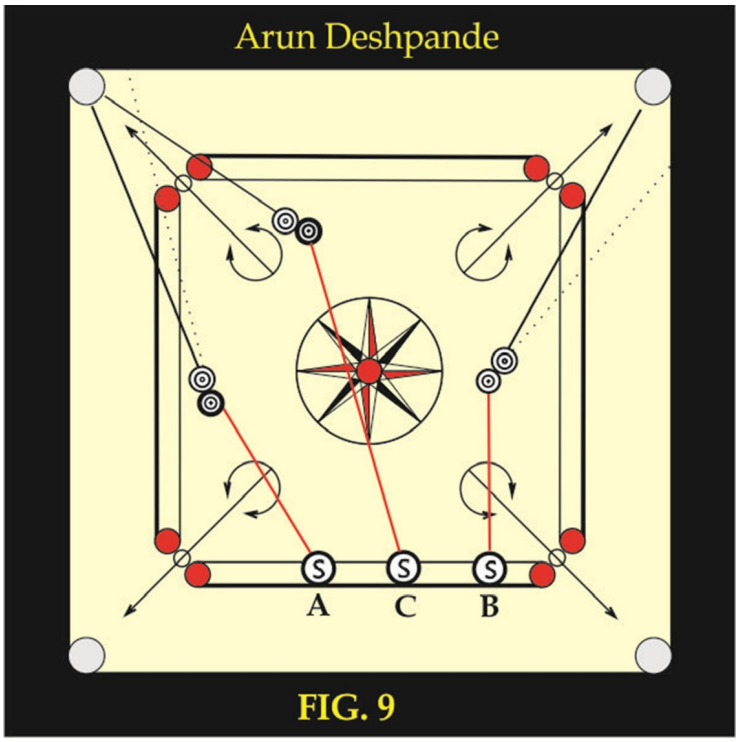


A, B, C- TOUCH

TOUCH:

जब कोई खिलाड़ी अपने सिक्के को दूसरे सिक्के से छूकर जेब में डालता है, तो स्ट्रोक को touch कहा जाता है। जैसा कि चित्र 7-ए में दिखाया गया है, यदि प्रतिद्वंद्वी का सिक्का बाएं फ्रेम के पास है और हमारा सिक्का उसके पास है, तो touch खेला जा सकता है। इस स्थिति में touch स्ट्रोक खेलने से न केवल हमारा सिक्का जेब में चला जाएगा बल्कि प्रतिद्वंद्वी का सिक्का भी हमारे बेस फ्रेम के पास आ जाएगा और उसके लिए मुश्किल हो जाएगी। जैसा कि चित्र 7-बी में दिखाया गया है, यदि हमारे सिक्के के लिए कोई रुकावट है और यदि कोई सिक्का जेब के विपरीत फ्रेम के पास है, तो हमारा सिक्का touch स्ट्रोक द्वारा जेब में जा सकता है। इस स्ट्रोक का उपयोग करके सिक्के का मार्ग बदला जा सकता है। जैसा कि चित्र 7-सी में दिखाया गया है, यदि दो सिक्के एक-दूसरे को छू रहे हैं और वे एक क्रॉस लाइन में हैं, तो पहला सिक्का बहुत आसानी से पॉकेट में डाला जा सकता है। striker को पहला सिक्का केंद्र बिंदु पर मारना चाहिए। यदि ये दोनों सिक्के जेब (वह जेब जिसमें पहला सिक्का डालना है) और striker (आधार रेखा) से दूर हैं तो ये सिक्के कम क्रॉस लाइन में होने चाहिए। यदि ये सिक्के जेब या striker के पास हैं, तो सिक्का अधिक क्रॉस लाइन में होना चाहिए। जैसे यदि विपरीत आधार रेखा के केंद्र में एक सिक्का है और दूसरा सिक्का इसे विपरीत छोर से छू रहा है तो ये दोनों सिक्के विपरीत फ्रेम के लंबवत एक सीधी रेखा में होने चाहिए। तभी पहला सिक्का touch स्ट्रोक द्वारा पॉकेट में डाला जा सकता है। वह बिंदु जहां striker को हिट करना चाहिए, इस पर निर्भर करता है

इन दोनों सिक्कों की स्थिति उदा. यदि ये दो सिक्के विपरीत फ्रेम के लंबवत विपरीत आधार रेखाओं के केंद्र में हैं, तो striker को दाईं ओर थोड़ा सा मारना चाहिए यदि सिक्के को विपरीत बाईं जेब में डालना है और striker को बाईं ओर थोड़ा मारना चाहिए यदि सिक्का विपरीत दाहिनी जेब में डालना है। एक खिलाड़ी को ऐसी कई स्थितियाँ आज़मानी चाहिए तभी वह इन दो सिक्कों की सटीक स्थिति और उस बिंदु को समझ पाएगा जहाँ striker को मारना चाहिए। अधिकांश खिलाड़ी सामने वाली जेब में जेब डालने के बारे में सोचते हैं और इसलिए यदि बेस जेब में सिक्का डालने की संभावना भी होती है, तो भी वे इसके बारे में नहीं सोचते हैं। जैसे जैसा कि चित्र 8-ए में दिखाया गया है, प्रतिद्वंद्वी के दो सिक्के हमारे सिक्के को सामने की जेब में जाने की संभावना को अवरुद्ध कर रहे हैं, लेकिन यदि आप ध्यान दें, तो हमारा सिक्का touch स्ट्रोक द्वारा हमारी आधार जेब में डाला जा सकता है जैसा कि चित्र 8-ए में दिखाया गया है। इसी प्रकार, rebound द्वारा सिक्कों के एक समूह में touch स्ट्रोक की कई संभावनाएँ होती हैं, जबकि खिलाड़ी इस स्ट्रोक को नहीं खेलता है और बंडल को आँख बंद करके खींच लेता है। कई बार ब्रेक के बाद चार सिक्कों का एक गुच्छा बच जाता है, जैसा कि चित्र 8-बी में दिखाया गया है। इस गुच्छे में से एक सफेद सिक्का सामने की जेब में touch द्वारा डाला जा सकता है। जो खिलाड़ी दायीं ओर से तोड़ता है, उसे सिक्के को विपरीत बायीं जेब में डालने का प्रयास करना चाहिए और जो खिलाड़ी बायीं ओर से तोड़ता है, उसे विपरीत दायीं जेब में सिक्का डालने का प्रयास करना चाहिए। ऐसा स्ट्रोक खेलते समय striker को काले सिक्के के निचले हिस्से को मध्यम force से मारना चाहिए। जैसा कि चित्र में दिखाया गया है। 8-सी यदि प्रतिद्वंद्वी का सिक्का हमारे सिक्के का रास्ता रोकता है तो हमारा सिक्का फ्रेम से इस प्रकार टकराना चाहिए कि फ्रेम से लौटते समय touch प्रतिद्वंद्वी का सिक्का टकराए और जेब की ओर बढ़े। इस तरह का स्ट्रोक खेलते समय striker को सिक्के के पीछे उस फ्रेम तक जाना चाहिए जहां सिक्का उससे टकराता है।



A B C Wrong shot

गोली मारना:

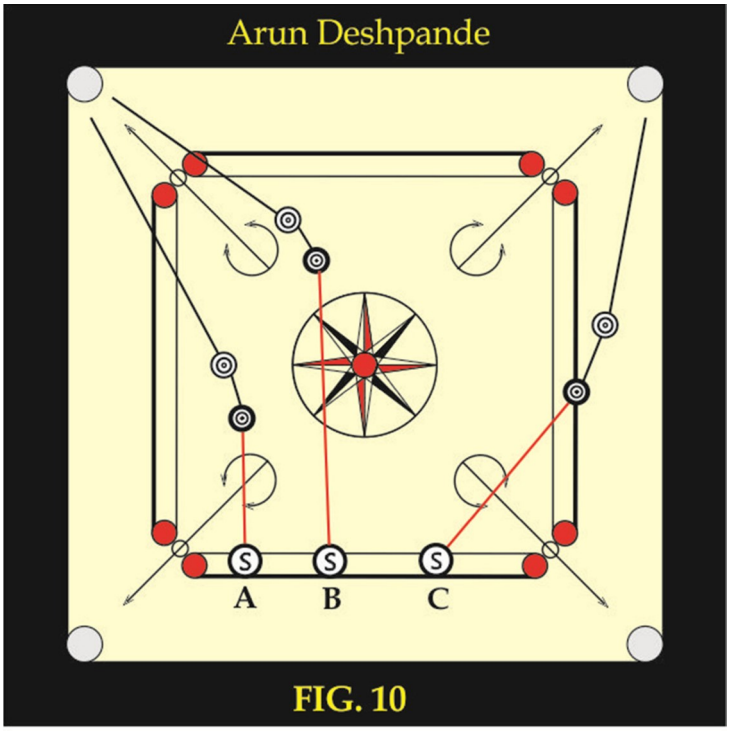
जैसा कि चित्र 9 में दिखाया गया है, यदि दो सिक्के एक-दूसरे को छू रहे हैं और सामने वाले सिक्के को उसके पीछे वाले सिक्के पर striker मारकर पॉकेट में डाल दिया जाता है, तो इसे शॉट कहा जाता है। अगर यह शॉट पॉकेट की सीधी रेखा में हो तो इसे खेलना बहुत आसान है. लेकिन कोई नहीं मिल पाता

हर समय सीधे शॉट. इन शॉट्स को कैसे खेला जाए जब वे सीधी रेखा में पॉकेट की ओर न हों, इस पर ध्यान दिया जाना चाहिए।

जैसा कि चित्र 9ए में दिखाया गया है, यह शॉट पॉकेट की ओर नहीं है बल्कि विपरीत फ्रेम की ओर है। यह शॉट कठिन लगता है लेकिन अगर ठीक से खेला जाए तो यह बहुत आसान है। इस शॉट को खेलने के लिए जेब से एक काल्पनिक रेखा लें जो दूसरे सिक्के से होकर गुजरती है जहां यह समाप्त होती है ऐसे सभी शॉट्स में हिटिंग पॉइंट होता है। चूंकि ये शॉट जेब की ओर नहीं होते इसलिए इन्हें गलत शॉट कहा जाता है। (चित्र 9-ए देखें)। अंजीर में. 9- बी शॉट सही फ्रेम की ओर है। इस शॉट को खेलने के लिए striker को पहले सिक्के के साथ सीधी रेखा में रखा जाना चाहिए और इसे सीधे मारना चाहिए। (चित्र 9-बी देखें)

चित्र 9-सी में, शॉट बाएँ फ्रेम की ओर है। इस शॉट को खेलने के लिए, striker को पहले सिक्के के साथ थोड़ी क्रॉस लाइन में रखा जाना चाहिए और पहले सिक्के को 1/8 हिस्से पर मारना चाहिए। इन शॉट्स की स्थिति अधिक से अधिक विपरीत फ्रेम की ओर होती है और पॉकेट से दूर इसे विपरीत फ्रेम के साथ एक सीधी रेखा में अधिक से अधिक देखा जाना चाहिए। जैसे एक शॉट जो बीच में विपरीत फ्रेम के करीब है, तो उसे समानांतर होना चाहिए

विपरीत फ्रेम, तभी यह शॉट खेला जा सकता है। इससे यह आसानी से समझा जा सकता है कि जब कोई शॉट बाईं या दाईं ओर विपरीत फ्रेम की ओर हो तो striker को क्रॉस लाइन में रखकर शॉट खेलना चाहिए और जब शॉट बाईं या दाईं ओर फ्रेम की ओर हो तो striker को एक सीधी रेखा में या पहले सिक्के के साथ थोड़ी क्रॉस लाइन में रखकर खेलना चाहिए। एक खिलाड़ी को कठिन सिक्कों को आसान बनाने के लिए इन शॉट्स का लाभ उठाने का प्रयास करना चाहिए और अलग-अलग स्थानों पर striker खेलकर बेहतर स्थिति बनानी चाहिए और सिक्के को उसी बिंदु पर मारना चाहिए जहां इसे पॉकेट में डालने के लिए मारा जाना है।



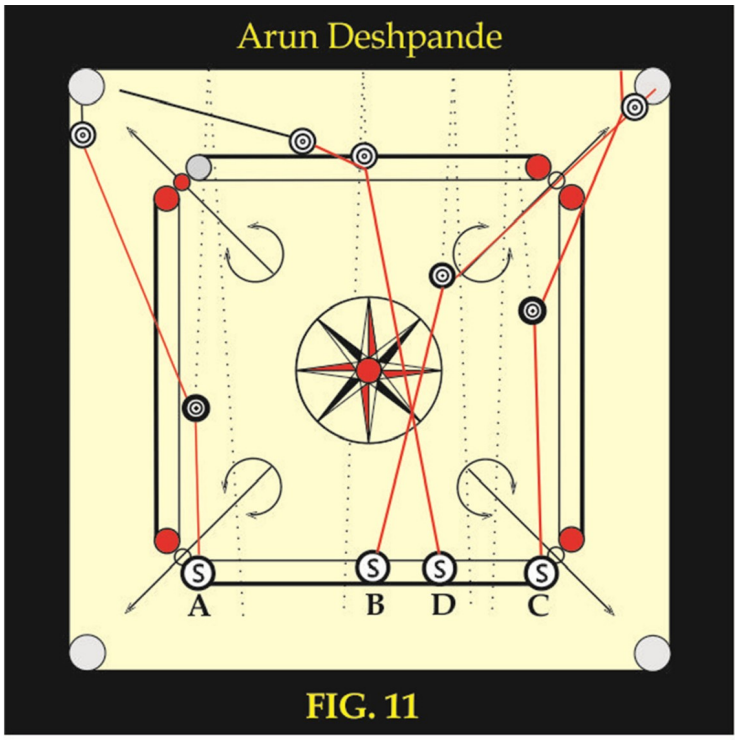
A, B, C- PAIR

Pair:

यदि शॉट के दो सिक्कों के बीच में गैप है तो इसे pair कहा जाता है, यहां शॉट के लिए उपयोग किए जाने वाले सिद्धांत के बिल्कुल विपरीत सिद्धांत का उपयोग किया जाना चाहिए। जैसा कि चित्र 10-ए और बी में दिखाया गया है, pair की दिशा विपरीत फ्रेम की ओर है। इस मामले में जैसा कि चित्र में दिखाया गया है, striker को एक सीधी या थोड़ी क्रॉस लाइन में रखा जाना चाहिए, जैसा भी मामला हो, और पहले सिक्के से टकराना चाहिए। चित्र 10-बी के pair को थोड़ा और force के साथ खेला जाना चाहिए। जैसा कि चित्र 10-सी में दिखाया गया है यदि pair की दिशा साइड फ्रेम की ओर है, तो striker को एक गहरे कोण पर रखा जाना चाहिए और एक माध्यम force के साथ छोड़ा जाना चाहिए। सभी में

मामलों में पहला सिक्का दूसरे सिक्के से उस बिंदु पर टकराना चाहिए जहां जेब से निकलने वाली एक काल्पनिक रेखा उसे काटती है।

CANON:
जब pair के दो सिक्कों के बीच काफी दूरी होती है तो इसे canon कहा जाता है। A canon में दो से अधिक सिक्के हो सकते हैं। canon बजाना बहुत कठिन है क्योंकि दोनों सिक्कों के बीच काफी दूरी होती है और इसलिए स्ट्रोक के लिए अत्यधिक सटीकता की आवश्यकता होती है।



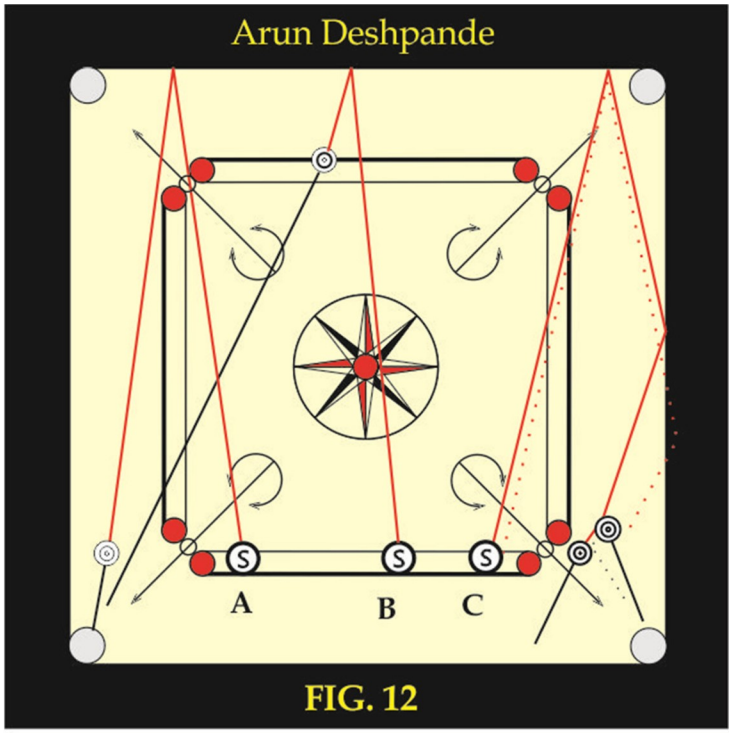
A,B,C,D- GLANCE

GLANCE:
जैसा कि चित्र 11-ए में दिखाया गया है, पहले सिक्के पर एक striker छोड़ा जाता है और दूसरे सिक्के को पॉकेट में डाल दिया जाता है, जबकि पहला सिक्का विपरीत फ्रेम से टकराकर बेस फ्रेम के पास आता है। इस स्ट्रोक को glance कहा जाता है। खेलते समय glance का ध्यान रखना चाहिए। अनेक
खिलाड़ी सिक्के की स्थिति को ध्यान में नहीं रखते हैं और glance खेलते हैं। ख़राब नतीजे मिलने के बाद वो अपनी किस्मत को दोष देते हैं.
पहले सिक्के पर नजर डालने के बाद जब striker दूसरे सिक्के पर पहुंचे तो striker की दिशा जेब की ओर नहीं बल्कि दूसरे सिक्के से टकराने के बाद विपरीत फ्रेम या साइड फ्रेम की ओर होनी चाहिए।
चित्र 11-ए देखें। यहां दूसरा सिक्का मारने के बाद striker की दिशा साइड फ्रेम की ओर होती है और इसलिए double देय होने की कोई संभावना नहीं होती है।

चित्र 1I-B में, double देय होने की पूरी संभावना है क्योंकि दूसरा सिक्का जेब के केंद्र में है और दूसरे सिक्के से टकराने के बाद striker की दिशा जेब की ओर है।
आकृति 11-सी में दूसरे सिक्के की स्थिति वही है जो आकृति 11-बी में है, लेकिन पहले सिक्के की स्थिति बदल गई है, इसलिए glance बजाने के लिए striker को आधार वृत्त पर रखा जाना चाहिए। आकृति 11-सी में दूसरे सिक्के से टकराने के बाद striker की दिशा विपरीत फ्रेम की ओर है और इसलिए double देय होने की कोई संभावना नहीं है।
उपरोक्त चित्र से देखा जा सकता है। कि glance के लिए सिक्के की स्थिति बहुत महत्वपूर्ण है। जब तक किसी खिलाड़ी को glance खेलने के लिए बेहतर स्थिति नहीं मिल जाती, तब तक ऐसा स्ट्रोक खेलना बेकार है। रक्षात्मक खेल में इस स्ट्रोक का अधिक उपयोग किया जा सकता है। glance खेलकर, प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को हमारे आधार फ्रेम में लाया जा सकता है, हमारे अपने सिक्के को पॉकेट में डाला जा सकता है और इस प्रकार प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को उसके लिए मुश्किल बना दिया जा सकता है। इस स्ट्रोक को खेलने के लिए यह जरूरी नहीं है कि हमारा सिक्का जेब के पास ही हो। प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को हमारे आधार फ्रेम की ओर और जेब से दूर लाने के लिए, striker को प्रतिद्वंद्वी के सिक्के के साथ न्यूनतम क्रॉस लाइन में रखकर खेला जाना चाहिए। इस स्ट्रोक का उपयोग हमारे सिक्के को आसान बनाने के लिए भी किया जा सकता है। जैसा कि चित्र में दिखाया गया है। 11-डी, हमारा सिक्का, जो विपरीत फ्रेम के पास है, उसे glance द्वारा हमारे करीब लाकर आसान बनाया जा सकता है। इस प्रकार glance द्वारा, हमारे सिक्के को बेस फ्रेम के पास लाया जा सकता है जिससे हमारे लिए यह आसान हो जाता है। इस स्ट्रोक का उपयोग आक्रामक खेल में भी किया जा सकता है।

DOUBLE GLANCE:
कभी-कभी सिक्कों की स्थिति ऐसी होती है कि खिलाड़ी एक सिक्के पर नजर डालकर इच्छित सिक्के पर striker का निशाना नहीं लगा सकता। इस प्रकार, यदि दो सिक्कों को एक के बाद एक देखने का मौका मिलता है, तो इस स्ट्रोक को double glance कहा जाता है। ट्रिपल glance बहुत दुर्लभ घटना है।

BRUSH:
यह बिल्कुल glance जैसा है। अंतर यह है कि जो सिक्का striker पहले टकराता है, वह आधार फ्रेम पर आने के बजाय विपरीत या साइड फ्रेम पर चला जाता है। इस स्ट्रोक के लिए ज्यादा force की आवश्यकता नहीं होती है। brush खेलने के लिए striker को पहला सिक्का साइड पॉइंट पर मारना चाहिए। यह स्ट्रोक glance से आसान है। यदि हमारे सिक्के के लिए कोई रुकावट है, तो इसे ब्रश करके और अपने सिक्के को जेब में रखकर इसे हटाया जा सकता है। इस स्ट्रोक का प्रयोग आक्रामक खेल में किया जाता है। brush खेलने से बोर्ड पर सिक्के की स्थिति हमेशा बदलती रहती है और इसलिए प्रतिद्वंद्वी को किसी भी चीज़ का अनुमान लगाना मुश्किल हो जाता है और वह अपने अगले मोड़ की योजना नहीं बना पाता है। यह स्ट्रोक बहुत आवश्यक है क्योंकि इस स्ट्रोक का उपयोग करके एक खिलाड़ी कई अनुकूल स्थिति बना सकता है।



A- REBOUND B- HOOK C- LANGDA REBOUND

REBOUND:

यदि हमारे बाएँ या दाएँ फ्रेम के पास एक सिक्का विपरीत फ्रेम पर मारकर पॉकेट में डाल दिया जाता है, तो स्ट्रोक को rebound कहा जाता है।

सरल REBOUND:

जैसा कि चित्र I2-A में दिखाया गया है, बाएं फ्रेम के पास एक सिक्का विपरीत फ्रेम पर striker मारकर पॉकेट में डाला जाता है। निशाना लगाने के लिए सिक्के से दो सीधी काल्पनिक रेखाएँ खींची जा सकती हैं और rebound निशाना लगाने के लिए striker स्थिति को एक बिंदु के रूप में चुना जा सकता है। rebound बजाते समय विपरीत फ्रेम के पास पाउडर नहीं होना चाहिए। यदि विपरीत फ्रेम के पास पाउडर है तो striker धीरे-धीरे वापस आएगा क्योंकि इसे स्ट्रोक नहीं मिलेगा। यदि विपरीत फ्रेम के पास पाउडर है जिसे मौजूदा बोर्ड में हटाया नहीं जा सकता है, तो rebound को थोड़ा और force के साथ खेला जाना चाहिए।

LANGDA REBOUND या साइड से बाहर REBOUND :

जैसा कि चित्र 12-बी में दिखाया गया है, जब एक सिक्के को विपरीत और साइड फ्रेम पर striker मारकर पॉकेट में डाला जाता है तो स्ट्रोक को langda rebound कहा जाता है। जब यह स्ट्रोक हो तो विपरीत या साइड फ्रेम के पास अतिरिक्त पाउडर नहीं होना चाहिए

खेला. यदि साइड फ्रेम के पास पाउडर है तो striker को विक्षेप नहीं मिलेगा, सिक्के के बाहरी हिस्से से नहीं टकराएगा, सिक्के के बाहरी हिस्से से नहीं टकराएगा, बल्कि उसके अंदरूनी हिस्से से टकराएगा और देय होने की पूरी संभावना होगी। सिक्के के अंदरूनी हिस्से से विक्षेपित होने के बाद striker जेब की ओर बढ़ेगा।

यदि चित्र 12-बी में दिखाए अनुसार दो सिक्के हैं तो यह स्ट्रोक फायदेमंद है। इसके तीन फायदे हैं.

i) यदि striker विपरीत और पार्श्व फ्रेम से टकराने के बाद उचित कोण नहीं लेता है और बाहरी हिस्से से टकराने के बजाय सिक्के के अंदरूनी हिस्से से टकराता है। फिर भी दूसरे सिक्के के touch के कारण सिक्के के जेब में जाने की संभावना है [चित्र। 12-बी-2)

2) अगर ये दोनों सिक्के हमारे हैं तो इस स्ट्रोक को खेलकर एक सिक्के को पॉकेट में डाला जा सकता है और साथ ही दूसरे सिक्के को आसानी से इस्तेमाल किया जा सकता है क्योंकि यह हमारे बेस फ्रेम में आ जाता है।

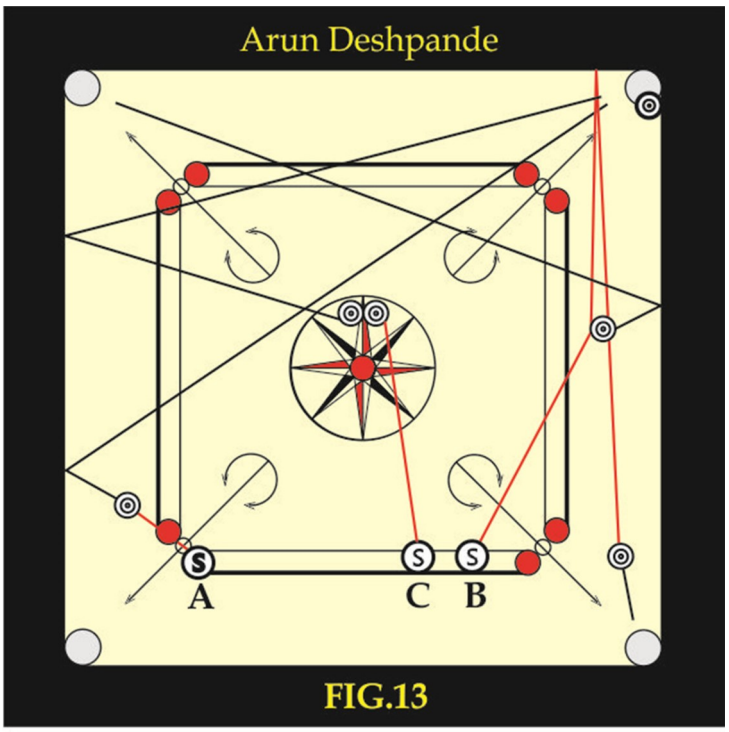
3) यदि इन दो सिक्कों में से एक प्रतिद्वंद्वी का है (चित्र 12-बी2 में बेस सर्कल पर मौजूद सिक्का, तो हमारे सिक्के को पॉकेट में डालते समय प्रतिद्वंद्वी का सफेद सिक्का हमारे बेस फ्रेम में लाया जा सकता है, जिससे उसके लिए यह मुश्किल हो जाएगा। (चित्र एल2बी-2)

कभी-कभी एक अलग स्थिति होती है. striker पहले प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को छूता है, उसे हमारे आधार फ्रेम पर लाता है और हमारे सिक्के पर विक्षेपित करके उसे पॉकेट में डाल देता है [चित्र। 12 बी-3)

HOOK:

जैसा कि चित्र 12 - सी में दिखाया गया है, जब एक सिक्के को बाएं या दाएं फ्रेम की तरफ छोड़कर rebound द्वारा पॉकेट में डाला जाता है, तो स्ट्रोक को hook कहा जाता है। जब हमारे सिक्के को सामने की जेब या आधार जेब तक double तक जाने में कोई रुकावट होती है, तो इस स्ट्रोक का उपयोग किया जाता है

सिक्के को हमारी आधार जेब में रखने के लिए। जब विपरीत आधार से एक सिक्का, cut द्वारा पॉकेट में डाला जाना है, तो एक खिलाड़ी को ऐसा कोण लेना चाहिए कि यदि वह अपने cut से चूक जाता है, तो striker विपरीत फ्रेम से टकराएगा और सिक्के को hook द्वारा अपनी बेस पॉकेट में खींच लेगा।



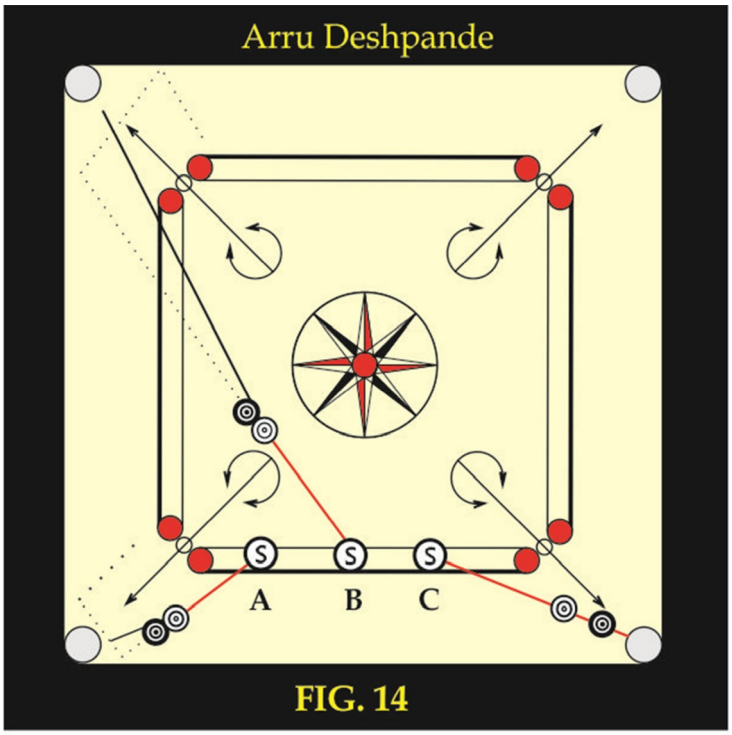
A- THIRD POCKET B,C- CROSS THIRD POCKET

तीसरी जेब:

जैसा कि चित्र 13-ए में दिखाया गया है, बाएं फ्रेम के पास मौजूद एक सिक्के को साइड फ्रेम पर striker से मारकर विपरीत दाहिनी जेब में डाला जा सकता है। इस स्ट्रोक को थर्ड पॉकेट कहा जाता है. striker सिक्के से टकराने के बाद साइड फ्रेम से भी टकराता है।

क्रॉस थर्ड पॉकेट:

जैसा कि चित्र 13-बी में दिखाया गया है, साइड फ्रेम के पास एक सिक्के को striker को क्रॉस line में रखकर और सिक्के को इस तरह मारकर तीसरी पॉकेट में डाला जा सकता है कि striker को विक्षेप मिलता है और विपरीत फ्रेम से टकराकर पलटाव होता है। स्ट्रोक को क्रॉस थर्ड पॉकेट कहा जाता है। इस स्ट्रोक को खेलकर कई बार rebound की राह में हमारे मुश्किल सिक्के को आसान बनाया जा सकता है या जेब में डाला जा सकता है। जब rebound पथ और क्रॉस में कोई सिक्का न हो तो तीसरा खेलना होता है, और तब सिक्के से टकराने के बाद विपरीत फ्रेम से रिबाउंड करते समय striker की दिशा जेब की ओर नहीं होनी चाहिए। अन्यथा देय या double देय होने की संभावना है। कभी-कभी इस स्ट्रोक से सामने की अवरुद्ध जेब को खोला जा सकता है। जब चित्र 13-सी में दर्शाए अनुसार double देय रखा जाता है तो दाएं सिक्के के चौथाई हिस्से पर जोर से प्रहार करके बाएं सिक्के को विपरीत दाईं जेब में डाला जा सकता है। यदि इन दोनों सिक्कों के बीच में गैप है, चाहे वह कितना भी छोटा क्यों न हो, यह स्ट्रोक नहीं खेला जा सकता। इस स्ट्रोक को खेलते समय [चित्र 13-सी में दिखाया गया है] इस बात का ध्यान रखा जाना चाहिए कि striker बाएं फ्रेम से लौट रहे सिक्के के रास्ते में न आए। आपको इस तरह से मारना चाहिए कि striker सिक्के से टकराने के बाद विपरीत फ्रेम से टकराए और सिक्के के वापस आने से पहले आ जाए।



A,B- TURNING C- FOLLOW

मोड़:

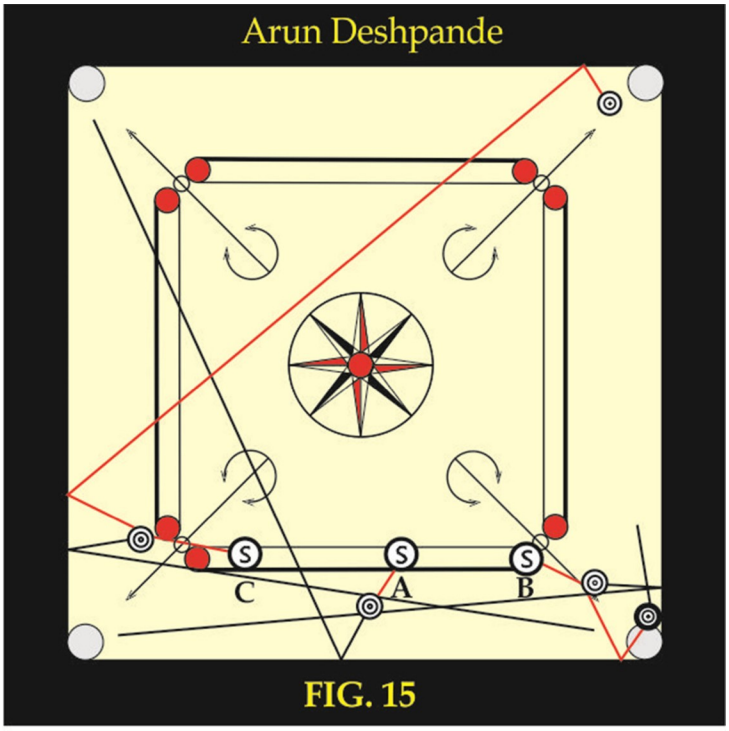
जैसा कि चित्र 14-ए और बी में दिखाया गया है, यदि प्रतिद्वंद्वी का सिक्का हमारे सिक्के के सामने है और ये दोनों सिक्के एक साथ जुड़े हुए हैं तो हमारे सिक्के को केंद्र बिंदु पर मध्यम गति से मारकर, इन दोनों सिक्कों के साथ एक सीधी रेखा में striker रखकर, हमारा सिक्का पॉकेट में डाला जा सकता है। इस स्थिति में प्रतिद्वंद्वी का सिक्का साइड फ्रेम से टकराता है और हट जाता है जिससे हमारे सिक्के को जेब में जाने का रास्ता मिल जाता है। इस स्ट्रोक को टर्निंग कहा जाता है। हमारे बेस फ्रेम के पास इन दोनों सिक्कों के बीच गैप होने पर भी यह स्ट्रोक खेला जा सकता है। हमारी बेस लाइन के सामने इन दोनों सिक्कों के बीच में ज्यादा गैप नहीं होना चाहिए.

जैसा कि चित्र 14-बी में दिखाया गया है, दोनों सिक्कों की दिशा साइड फ्रेम की ओर है। दूसरा सिक्का जेब में रखना बहुत आसान है. ऐसी स्थिति में क्योंकि प्रतिद्वंद्वी का सिक्का साइड फ्रेम से टकराने के बाद हमारे सिक्के को अवरुद्ध नहीं करता है। लेकिन अगर इन दोनों सिक्कों की दिशा विपरीत फ्रेम की ओर हो तो पहला सिक्का विपरीत फ्रेम से टकराने के बाद दूसरे सिक्के को ब्लॉक कर देता है। ऐसी स्थिति में यह स्ट्रोक खेलना मुश्किल है.' ऐसे सिक्के को चलाने के लिए striker को पहले और दूसरे सिक्के के साथ एक सीधी रेखा में रखा जाना चाहिए।

कभी-कभी ऐसी स्थिति होती है जहां दोनों सिक्के जेब की दिशा में होते हैं। ऐसी स्थिति में, दोनों सिक्कों को फॉलो नामक स्ट्रोक द्वारा पॉकेट में डाला जा सकता है।

जैसा कि चित्र I4-C में दिखाया गया है, दो सिक्कों के बीच में एक गैप है

यहां striker को इन दोनों सिक्कों और जेब के साथ एक सीधी रेखा में रखा जाना चाहिए। striker की गति ऐसी होनी चाहिए कि हमारा सिक्का प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को पॉकेट में डालकर उसकी जगह ले ले और उसके बाद striker हमारे सिक्के को पॉकेट में डाल दे। यदि इन दोनों सिक्कों के बीच में पाउडर है तो double देय होने की संभावना है क्योंकि दोनों सिक्के striker के अनुसरण के बिना जेब में चले जाते हैं और जब striker का अनुसरण होता है तो striker को जेब में जाने से रोकने के लिए कोई सिक्का नहीं बचता है।



A, C SECOND B- CROSS SECOND

दूसरा:

जैसा कि चित्र 15-ए में दिखाया गया है, प्रतिद्वंद्वी का सिक्का जेब के पास है, जो हमारे सिक्के का रास्ता अवरुद्ध कर रहा है। इस स्थिति में, striker को हमारे सिक्के के साथ क्रॉस लाइन में रखा जा सकता है और सिक्के को बेस फ्रेम से टकराकर विपरीत जेब में रखा जा सकता है। इस स्ट्रोक को सेकंड कहा जाता है। यह स्थिति अक्सर उत्पन्न होती है और इसलिए यह स्ट्रोक बहुत उपयोगी है। यदि उचित कोण लिया जाए तो यह स्ट्रोक इतना कठिन नहीं है। सिक्का आधार फ्रेम के जितना करीब होगा, striker का कोण सिक्के के साथ उतना ही सीधा होना चाहिए, striker का कोण सिक्के के विपरीत दिशा में जाना चाहिए।

जैसा कि चित्र 15-सी में दिखाया गया है यदि सिक्का rebound के पथ में है और यदि इसे साइड फ्रेम पर विपरीत बेस पॉकेट पर मारकर पॉकेट में डाला जाता है तो इस स्ट्रोक को भी सेकंड कहा जाता है।

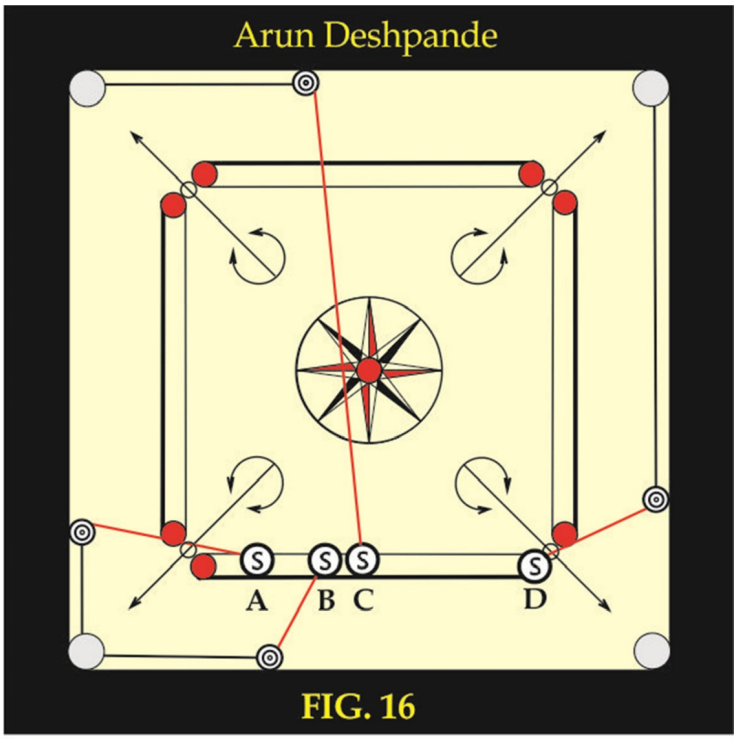
इस स्ट्रोक को खेलने के तीन फायदे हैं.

1) बोर्ड के मध्य में दूसरे सिक्के की स्थिति बदली जा सकती है।
2) विपरीत अवरुद्ध जेब को खोला जा सकता है। यदि सिक्का बाएँ हाथ के फ्रेम के पास है तो विपरीत दाहिनी जेब खोली जा सकती है और यदि सिक्का दाएँ फ्रेम के पास है तो विपरीत बाएँ जेब को खोला जा सकता है।
3) विपरीत फ्रेम पर कठिन सिक्के को भी आसान बनाया जा सकता है। विपरीत फ्रेम पर सिक्का भी आसान बनाया जा सकता है। बाएं फ्रेम के सिक्के को किसी भी सपाट पकड़ के साथ बहुत आसानी से पॉकेट में डाला जा सकता है जो striker को प्राकृतिक स्पिन देता है।

क्रॉस सेकंड:

जैसा कि चित्र 15-बी में दिखाया गया है, प्रतिद्वंद्वी का सिक्का जेब पर है और हमारा सिक्का उसके पीछे है। इस स्थिति में striker को आधार लाल घेरे पर रखा जाना चाहिए और हमारे सिक्के को निचले बिंदु पर मारना चाहिए, ताकि यह सिक्का साइड फ्रेम से टकराए और विपरीत साइड बेस पॉकेट में चला जाए और striker प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को जेब से हटाते हुए जेब के निचले हिस्से पर हमला करेगा।

इस स्ट्रोक को क्रॉस सेकंड कहा जाता है।



A, B, C, D- SLIP

SLIP:

जैसा कि चित्र 16-ए में दिखाया गया है, यदि किसी फ्रेम को छूने वाले सिक्के को उसके चौथाई बिंदु पर मारकर पॉकेट में डाल दिया जाता है, तो स्ट्रोक को slip, पंच या क्वार्टर कहा जाता है।

जैसा कि चित्र 16-ए में दिखाया गया है, यदि कोई सिक्का आधार जेब से 5 इंच या अधिक दूर है, तो खिलाड़ी को इसे विपरीत जेब में डालने का प्रयास करना चाहिए।

जैसा कि चित्र 16-बी और सी में दिखाया गया है, यदि एक सिक्का विपरीत फ्रेम के आधार फ्रेम पर है तो सिक्के के साथ striker को थोड़ा क्रॉस लाइन में रखकर खिलाड़ी को सिक्के के चौथाई भाग पर मध्यम गति से मारना चाहिए।

जैसा कि चित्र l6-D में दिखाया गया है यदि कोई सिक्का बेस पॉकेट के पास है तो उसे बेस पॉकेट में खिसका देना चाहिए। ऐसी स्थिति में rebound का प्रयास नहीं करना चाहिए क्योंकि ऐसे सिक्के को rebound द्वारा इतनी आसानी से पॉकेट में नहीं डाला जा सकता है। कभी-कभी देयता का खतरा होता है यदि rebound सटीक नहीं है, जिससे सिक्का फ्रेम से मुड़ जाता है और striker जेब में चला जाता है।

STRIKER SLIP:
कई बार ऐसी स्थिति होती है जैसा कि चित्र में दिखाया गया है। 16-एफ. हमारा एक सिक्का फ्रेम से चिपका हुआ है और दूसरा इस सिक्के से दूर है और फ्रेम से थोड़ा दूर भी है।
आम तौर पर हमें इन दो सिक्कों को चलाने के लिए दो स्ट्रोक की आवश्यकता होगी। यदि आप स्ट्रोक खेलते हैं जो चित्र में दिखाया गया है। 16-ई आपका striker चिपके हुए सिक्के से slip टकराएगा और फ्रेम से थोड़ा दूर सिक्के पर प्रहार करेगा और जेब में चला जाएगा और जिस सिक्के पर सबसे पहले प्रहार होगा वह उस स्थान से हट जाएगा और हमारे लिए आसान हो जाएगा। ऐसे मौके कम ही होते हैं जब ये दोनों सिक्के एक ही झटके में जेब में चले जाते हैं। इस स्ट्रोक को खेलने के लिए आपको slip के स्ट्रोक के लिए लागू की तुलना में थोड़ा अधिक force लगाना चाहिए।

DOUBLE TOUCH:
यदि चित्र 16 में दिखाया गया चित्र फ्रेम से थोड़ा दूर है तो striker को इस तरह से छोड़ा जाना चाहिए कि यह सिक्के को दो बार छूए और सिक्का जेब में चला जाए, इस स्ट्रोक को double touch कहा जाता है। अक्सर एक खिलाड़ी को साइड फ्रेम के पास मौजूद सिक्कों के लिए double touch खेलना पड़ता है। यदि ये सिक्के साइड फ्रेम से आधा इंच से अधिक दूर हों तभी यह स्ट्रोक बजाना चाहिए। यदि सिक्के साइड फ्रेम से आधे इंच से कम दूरी पर हैं तो rebound double touch की तुलना में आसान है।

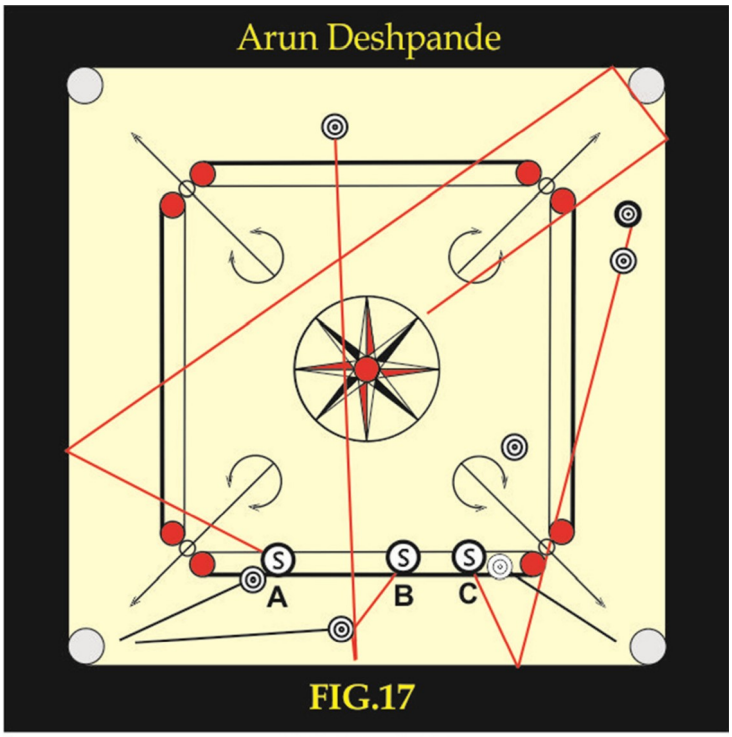


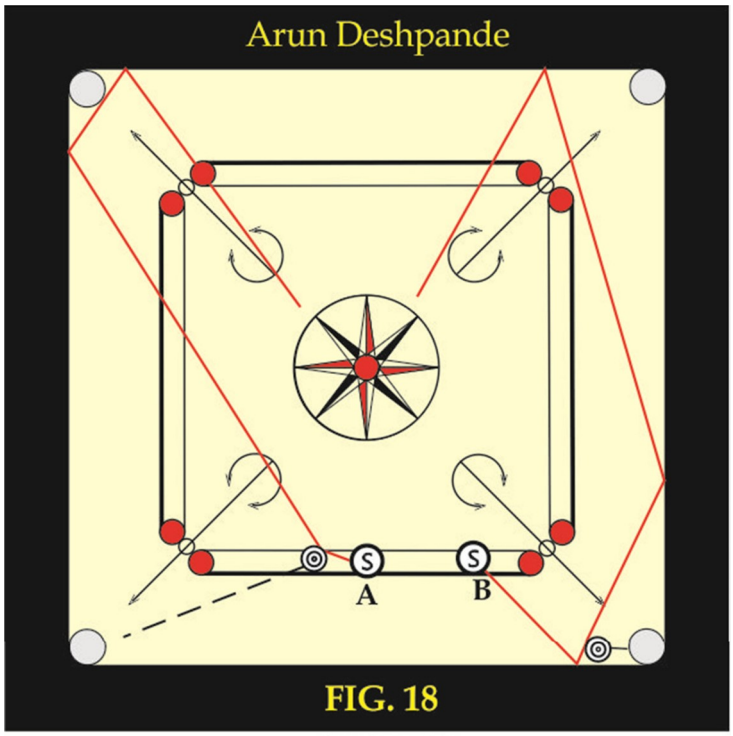
FIG.17

A,B,C- BOMB

BOMB (बीयूएम):

जैसा कि चित्र 17-ए और बी में दिखाया गया है, यदि हमारा सिक्का आधार रेखाओं पर है और यदि इसे पॉकेट में रखते समय, striker को साइड फ्रेम या बेस फ्रेम के खिलाफ बहुत जोर से छोड़ा जाता है, तो स्ट्रोक को Bomb कहा जाता है। बम को हिंदी में बम कहा जाता है. इस स्ट्रोक से, बोर्ड पर अन्य सभी सिक्कों की स्थिति में गड़बड़ी हो सकती है। इसलिए इस स्ट्रोक को इस तरह से बजाया जाना चाहिए कि इतने परेशान सिक्के विपरीत फ्रेम में न जाएं बल्कि हमारे पास आ जाएं। जैसा कि चित्र 17-ए में दिखाया गया है, एक खिलाड़ी को साइड फ्रेम पर striker को इस तरह से मारना चाहिए कि यह पॉकेट क्षेत्र में विपरीत फ्रेम से टकराए और आंतरिक सर्कल की ओर एक गोलाकार पथ में वापस आ जाए। इस प्रकार भीतरी घेरे से सिक्का हमारे पास लाया जा सकता है। इस तरह का स्ट्रोक खेलते समय सिक्के की दिशा जेब की ओर न होकर सिक्कों की स्थिति के आधार पर जेब से कम से कम आधा इंच की दूरी पर बेस फ्रेम पर होनी चाहिए।

जैसा कि चित्र 17-बी में दिखाया गया है, striker को हमारे सिक्के के पास रखा गया है जो बेस लाइन पर है और इसे पॉकेट में डालते समय, striker को साइड फ्रेम से टकराकर विपरीत पॉकेट में ले जाया जाता है। इस प्रकार सिक्के को विपरीत जेब क्षेत्र से हटा दिया जाता है, जिससे हमारे सिक्के के लिए जेब खुल जाती है। इस स्ट्रोक को खेलते समय सिक्के की दिशा जेब के ऊपरी हिस्से की ओर होनी चाहिए। जैसा कि चित्र 17-सी में दिखाया गया है, सिक्के को विपरीत आधार से हटाने के लिए striker द्वारा हमारे सिक्के पर बहुत जोर से प्रहार किया जाता है। इस स्ट्रोक को bomb भी कहा जाता है। इस स्ट्रोक को खेलने के लिए खिलाड़ी को सटीकता और पूर्णता की आवश्यकता होती है। इसलिए इस स्ट्रोक के लिए काफी अभ्यास और हाथों में जबरदस्त ताकत की जरूरत होती है।



A,B- BOMB

जैसा कि चित्र 18-ए में दिखाया गया है, यदि कोई सिक्का आधार रेखाओं के बीच में या आधार रेखाओं के ऊपर है, तो striker को उससे थोड़ा दूर रखा जाना चाहिए, ताकि सिक्के को काटने के बाद, striker पॉकेट क्षेत्र में साइड फ्रेम से विक्षेपित हो जाए। इस स्ट्रोक में, striker को आंतरिक सर्कल क्षेत्र में लाया जा सकता है, जिससे इस क्षेत्र से सिक्के हमारी ओर खींचे जा सकते हैं।
bomb द्वारा, विपरीत फ्रेम से सिक्का बनाना आसान हो सकता है। bomb खेलते समय, यदि एक उचित कोण लिया जाता है, तो मुश्किल सिक्कों को हमारी ओर खींचने के लिए striker को carrom board के किसी भी हिस्से में चलाया जा सकता है। यदि कोई सिक्का हमारे बेस फ्रेम को छू रहा है, तो slip खेलने के बजाय, bomb खेला जा सकता है जैसा कि चित्र 18-बी में दिखाया गया है। इस स्ट्रोक के लिए, striker को सिक्के के बहुत करीब फ्रेम पर जोर से छोड़ा जाना चाहिए, न कि सीधे सिक्के पर। इस स्ट्रोक के लिए अंगूठे में बड़ी सटीकता और जबरदस्त ताकत की जरूरत होती है। सिक्के और फ्रेम के बीच गैप होने पर भी यह स्ट्रोक खेला जा सकता है। यदि हमारा सिक्का बेस पॉकेट के पास है और प्रतिद्वंद्वी का सिक्का बेस लाइन पर है, तो पॉकेट पर मौजूद हमारे सिक्के पर प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को मारकर भी bomb खेला जा सकता है। कई खिलाड़ी इस प्रकार के bomb को नहीं जानते हैं।
यदि हमारा आधार रेखाओं की ऊपरी रेखा से ऊपर है तो striker को इसके पास रखकर और उचित कोण समायोजित करके, इस सिक्के को पॉकेट में डाला जा सकता है और striker को विपरीत फ्रेम के किसी भी बिंदु पर जोर से छोड़ा जा सकता है। इसके द्वारा bomb एक खिलाड़ी सिक्कों को अपनी तरफ खींच सकता है और साथ ही वह विपरीत फ्रेम के किसी भी बिंदु से कठिन सिक्कों को आसान बना सकता है। यदि हमारा सिक्का सामने वाली जेब पर है और प्रतिद्वंद्वी का सिक्का है

आधार रेखाओं की ऊपरी रेखा के ऊपर तब भी इस स्ट्रोक को प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को हमारे सिक्के पर जारी करके खेला जा सकता है जो जेब पर है। कभी-कभी touch के एक स्ट्रोक से bomb बजाया जा सकता है। उपरोक्त सभी बमों के लिए एक सरल सिद्धांत को ध्यान में रखा जाना चाहिए कि bomb बजाते समय सिक्के को न्यूनतम गति से चलना चाहिए और striker को उचित कोण समायोजित करके अधिकतम (निर्धारित) गति से चलना चाहिए।

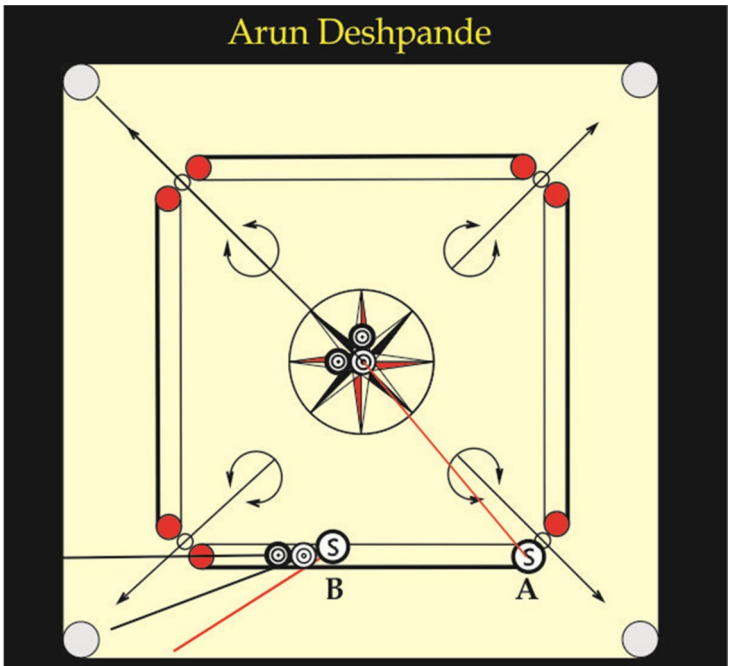


FIG. 19

A,B- FORCE

FORCE:

जैसा कि चित्र 19 में दिखाया गया है- A Queen केंद्र वृत्त पर है और दो सिक्के जेब के पथ से 45 डिग्री के कोण पर Queen को छू रहे हैं। इस स्थिति में यदि striker को क्वार्टर प्वाइंट हार्ड पर Queen पर छोड़ा जाता है तो प्रतिद्वंद्वी के दो सिक्कों को दो अलग-अलग दिशाओं में हटाकर Queen को पॉकेट में डाला जा सकता है। इस स्ट्रोक में बराबर force का सिद्धांत लागू होता है।

जैसा कि चित्र 19-बी में दिखाया गया है, आधार रेखाओं पर प्रतिद्वंद्वी का सिक्का Queen के सामने है, उसे छू रहा है या उससे कुछ दूरी पर है। striker को Queen के बहुत करीब रखकर (स्पर्श करने जितना करीब) और इसे बेस फ्रेम की ओर पॉकेट के पास मारकर, प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को एक सीधी रेखा में चलाकर Queen को पॉकेट में डाला जा सकता है। उपरोक्त स्थिति में भले ही प्रतिद्वंद्वी के दो या दो से अधिक सिक्के Queen के सामने हों, फिर भी Queen को उपरोक्त सिद्धांत के साथ, लेकिन थोड़े अधिक force के साथ पॉकेट में डाला जा सकता है। कई बार Queen की जगह हमारा सिक्का होता है और उसे इसी तरह पॉकेट में डाला जा सकता है.

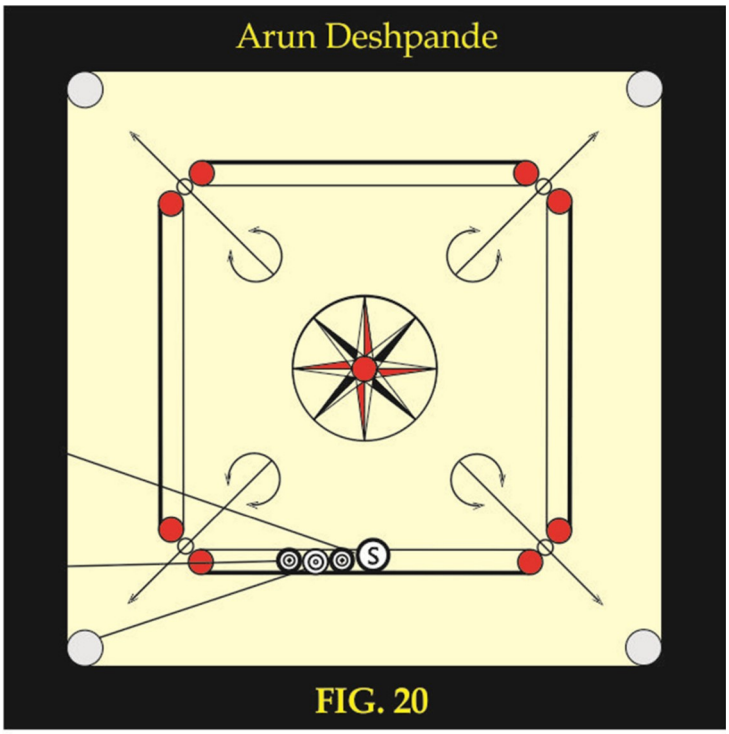


FIG. 20

FORCE

चित्र 20 देखें। यहां Queen प्रतिद्वंद्वी के दो सिक्कों के बीच में है और उनसे थोड़ा नीचे है। Queen को पॉकेट में डालना बहुत मुश्किल लगता है लेकिन इस पोजीशन में इसे करना इतना आसान है कि खिलाड़ी अपनी आंखें बंद करके भी इसे पॉकेट में डाल सकता है। जैसा कि चित्र 20 में दिखाया गया है, यदि striker को अंतिम सिक्के के बहुत करीब रखा जाता है और इसे साइड फ्रेम की ओर छोड़ा जाता है, तो प्रतिद्वंद्वी के पहले और आखिरी सिक्के को एक सीधी रेखा में हटाकर Queen को पॉकेट में डाला जा सकता है।

चित्र 21 से 27 देखें। इन आंकड़ों में कुछ प्रदर्शनी स्ट्रोक दिखाए गए हैं। प्रदर्शनी मैच खेलने के लिए ये स्ट्रोक उपयोगी होते हैं। इन स्ट्रोक्स को देखकर दर्शक हैरान रह जाते हैं. एक खिलाड़ी सिक्के के अलावा किसी अन्य बिंदु पर निशाना लगाता है और striker तीन या अधिक फ्रेम मारने के बाद अपेक्षित सिक्के को छूता है। जैसा कि चित्र 21 से 26 में दिखाया गया है, जिस प्रकार striker को अपेक्षित सिक्के में लाया जा सकता है (जैसा कि चित्र 27 में दिखाया गया है) उसी प्रकार सिक्के को भी उसी दिशा में ले जाया जा सकता है।

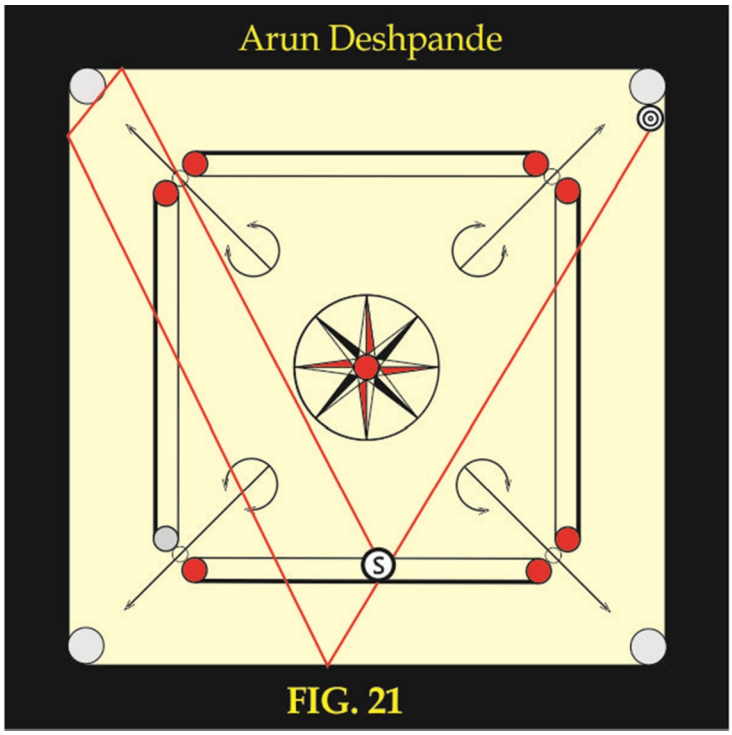


FIG. 21

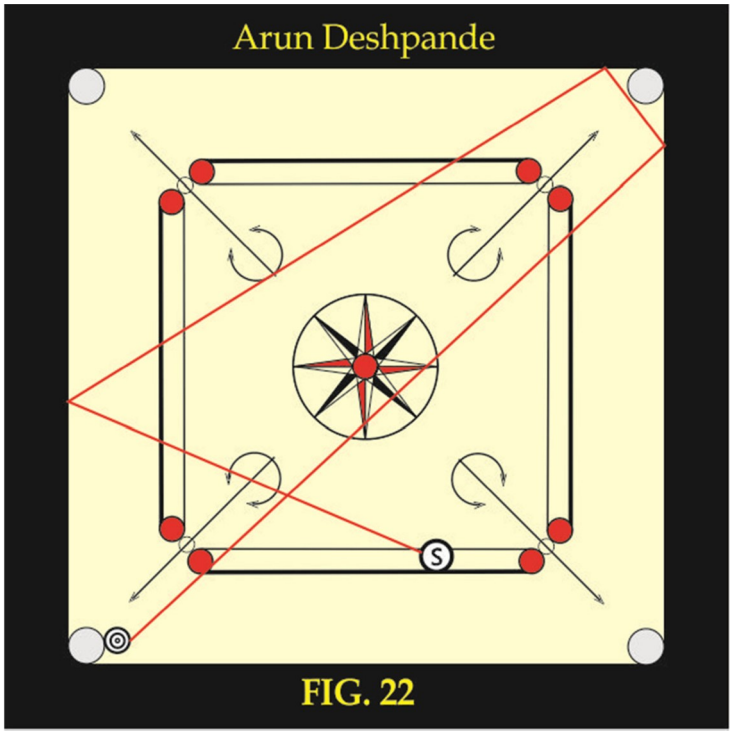


FIG. 22

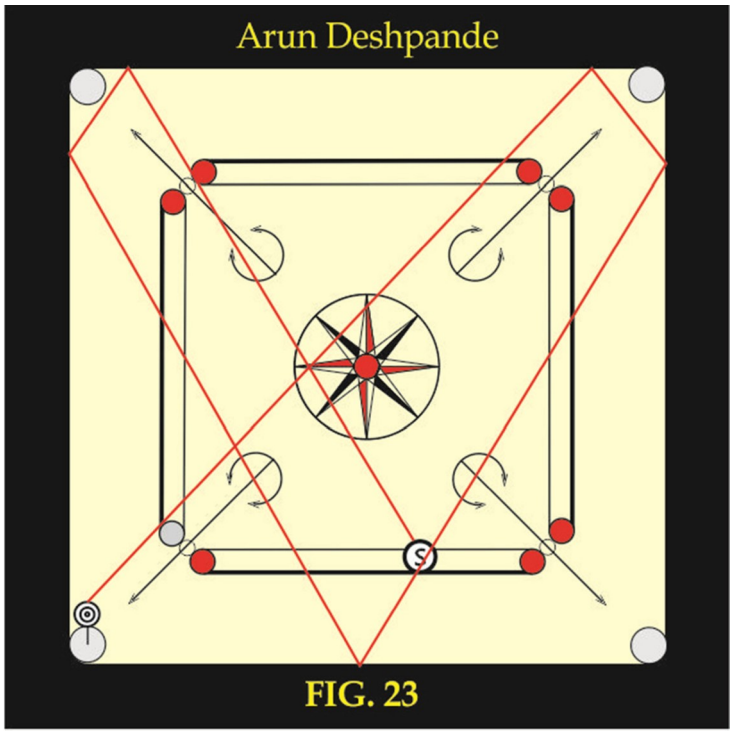


FIG. 23

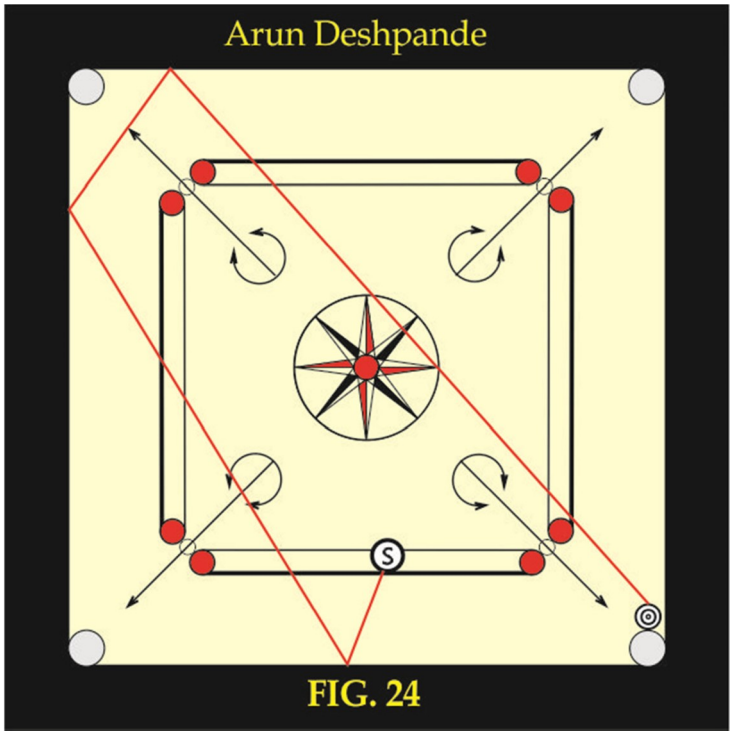


FIG. 24

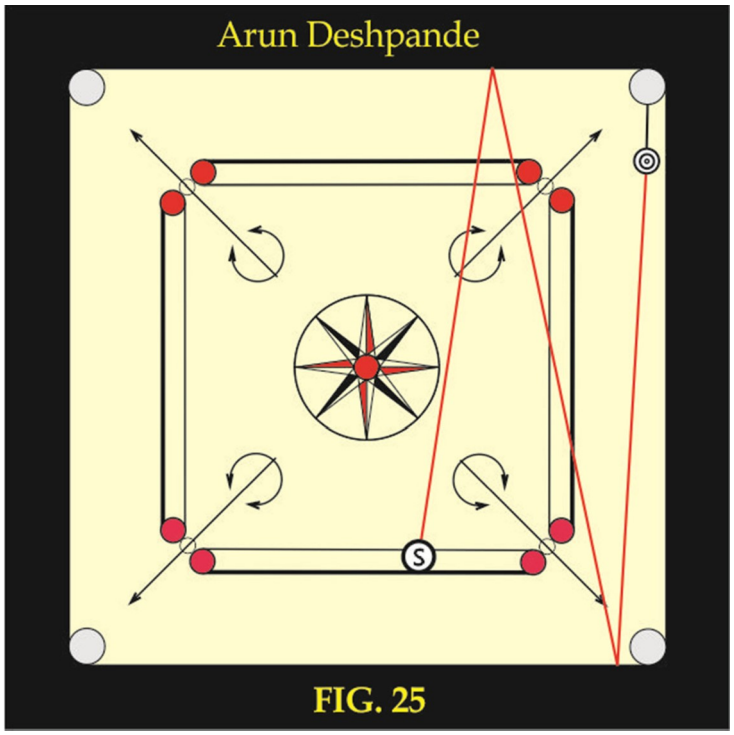


FIG. 25

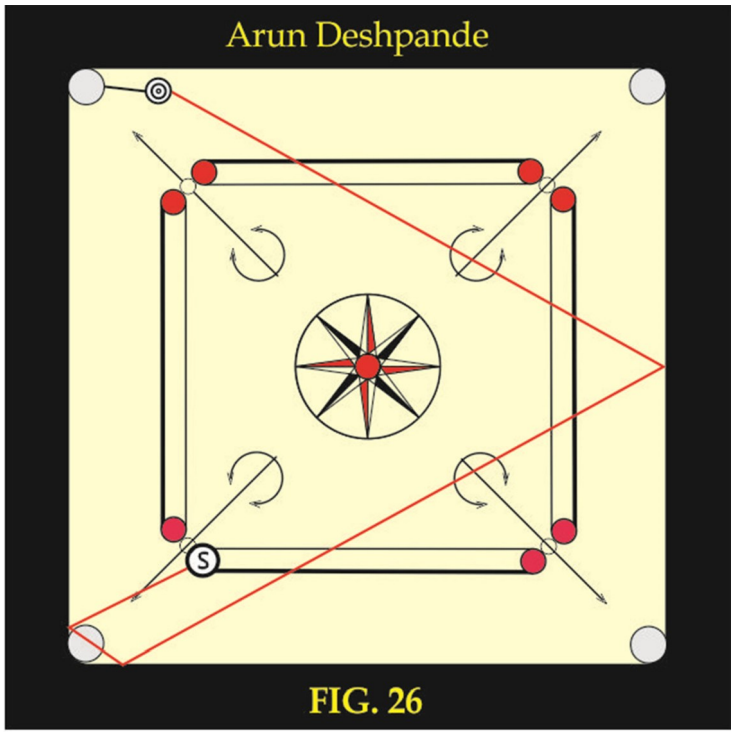


FIG. 26

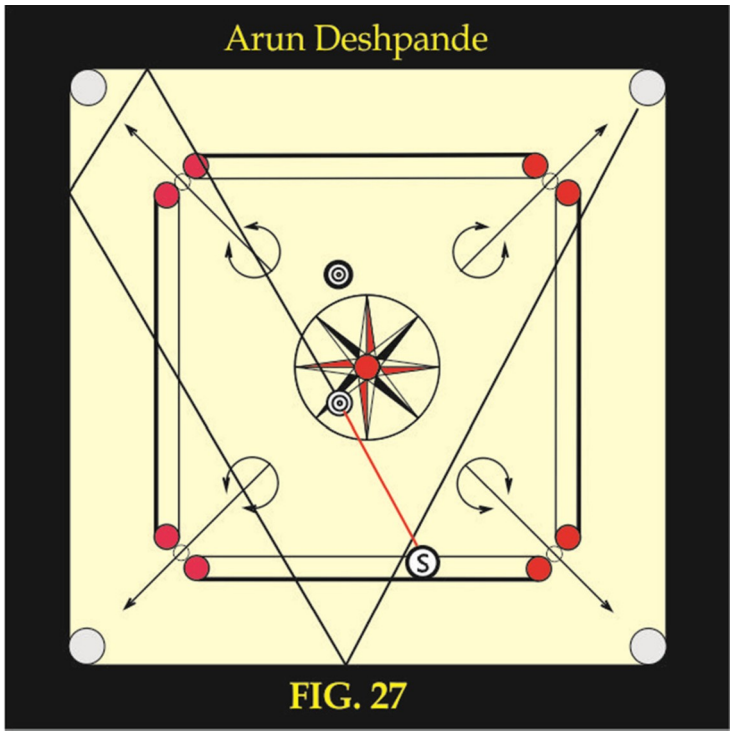


FIG. 27

अध्याय 5

रक्षा और अपराध

carrom में रक्षा के बारे में सुनकर अधिकांश लोग नाराज़ हो जाते हैं। उनमें से कई कहते हैं कि 'ऐसा गंदा खेल क्यों खेला जाना चाहिए'? बचाव और अपराध खेल का हिस्सा हैं, बड़े या छोटे, इनडोर या आउटडोर। अधिकांश लोग सोचते हैं कि carrom में बचाव केवल प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को परेशान करने के लिए किया जाता है। लेकिन ये सोच ग़लत है. जब वे चैंपियंस को कार्य करते हुए देखते हैं तो उन्हें इस सिद्धांत के महत्व का एहसास होता है।

carrom में दो प्रकार की रक्षा होती है

1) प्रत्यक्ष रक्षा 2) अप्रत्यक्ष रक्षा।

प्रत्यक्ष रक्षा:

जब प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को हमारे सिक्के को छुए बिना मुश्किल बना दिया जाता है तो बचाव को प्रत्यक्ष बचाव कहा जाता है। इस प्रकार की रक्षा का उपयोग एकल की तुलना में युगल में अधिक बार किया जाता है। इस प्रकार की रक्षा स्पष्ट रूप से बहुत आसान लगती है लेकिन इसका उपयोग करते समय, एक खिलाड़ी को एहसास होता है कि यह उतना आसान नहीं है जितना लगता है। इस प्रकार की रक्षा में प्रतिद्वंद्वी का सिक्का इच्छित स्थिति में आना चाहिए। ऐसा करने में सक्षम होने के लिए, एक खिलाड़ी के पास striker की गति पर नियंत्रण होना चाहिए। साथ ही उसे पता होना चाहिए कि सिक्के के किस बिंदु पर striker का प्रहार होना चाहिए। के लिए

किसी विशेष बिंदु पर striker मारने पर उसके पास सटीकता होनी चाहिए। संक्षेप में, बचाव इतना आसान नहीं है और इसके लिए मुख्य रूप से दो गुणों की आवश्यकता होती है (1) सटीकता और (2) striker की गति पर नियंत्रण। एकल में प्रतिद्वंद्वी का सिक्का हमारे बेस फ्रेम या प्रतिद्वंद्वी के rebound स्थान पर लाया जाना चाहिए। युगल में हमारे दाहिने हाथ का खिलाड़ी बाद में खेलता है

हमारी बारी में उसका सिक्का हमारे बाएं फ्रेम (प्रतिद्वंद्वी के विपरीत फ्रेम) या प्रतिद्वंद्वी के rebound स्थान पर लाया जाना चाहिए। अक्सर प्रतिद्वंद्वी के सिक्कों को उसके rebound पक्ष में लाना पड़ता है। किसी सिक्के को ऐसी स्थिति में लाने के लिए striker पर अत्यधिक नियंत्रण की आवश्यकता होती है क्योंकि यदि ऐसा सिक्का फ्रेम के बहुत करीब आ जाता है तो rebound प्रतिद्वंद्वी के लिए आसान हो जाता है या बचाव के ऐसे स्ट्रोक में यदि स्ट्रोक कठिन है तो विपरीत फ्रेम पर टकराने के बाद सिक्का बाहर आ जाता है और प्रतिद्वंद्वी के लिए आसान हो जाता है। युगल में यदि प्रत्येक pair का एक सिक्का बोर्ड पर रहता है, तो प्रत्येक खिलाड़ी अपने दाहिनी ओर के प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को मुश्किल बनाने की कोशिश करता है, यदि उसका अपना सिक्का उसके लिए जेब में डालना आसान नहीं है। इस तरह की रक्षा का उपयोग करते समय व्यक्ति को यह ध्यान रखना चाहिए कि उसका प्रतिद्वंद्वी भी इसी तरह की रक्षा खेलेगा। इसलिए उसे यह देखना चाहिए कि जिस सिक्के को वह अपने दाहिनी ओर वाले खिलाड़ी के लिए मुश्किल बना रहा है वही सिक्का ऐसी स्थिति में होना चाहिए कि उसका साथी भी अपने प्रतिद्वंद्वी के लिए मुश्किल खड़ी कर सके। इस प्रकार की रक्षा में, जिन खिलाड़ियों के पास striker की गति पर नियंत्रण होता है और जिनके पास धैर्य होता है, वे ही ऐसी रणनीति का उपयोग कर सकते हैं और बोर्ड जीत सकते हैं। अब एकल में प्रश्न यह है कि ऐसा बचाव क्यों आवश्यक है? खिलाड़ी अपने प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को कठिन बनाने में अपनी बारी खो देता है। चूंकि यहां खिलाड़ी का सिक्का भी मुश्किल होता है, इसलिए उसके प्रतिद्वंद्वी को अपना सिक्का जेब में डालने की बारी मिलती है। प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को कठिन बनाने का उद्देश्य यह है कि जब प्रतिद्वंद्वी कठिन सिक्के को पॉकेट में डालने की कोशिश करता है तो कभी-कभी उसके लिए यह फिर से मुश्किल हो जाता है, जिससे खिलाड़ी को अपने कठिन सिक्के को पॉकेट में डालने या निकालने का अतिरिक्त मौका मिल जाता है। खिलाड़ी को अपना सिक्का जेब में डालते समय यह देख लेना चाहिए कि यह उसके लिए दोबारा मुश्किल न हो जाए अन्यथा प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को मुश्किल बनाने का उद्देश्य विफल हो जाता है। जैसे यदि प्रतिद्वंद्वी का सिक्का हमारे बेस फ्रेम में लाया जाता है तो वह इसे double द्वारा पॉकेट में डालने का प्रयास करेगा। जब, double खेलते समय, यदि स्ट्रोक धीमा होगा, तो सिक्के का rebound तरफ रहना मुश्किल हो जाएगा। भले ही स्ट्रोक कठिन हो लेकिन गलत हो तो सिक्का अपने आधार फ्रेम से टकराने के बाद rebound स्थान पर आ जाता है। निःसंदेह, ऐसे बचाव को खेलने के लिए बहुत धैर्य रखना चाहिए क्योंकि कभी-कभी, एक ही सिक्के को एक से अधिक मोड़ के लिए कठिन बनाना पड़ता है। कभी-कभी दर्शक ऐसे खिलाड़ी की हूटिंग करते हैं जो ऐसी सीधी रक्षा तकनीक का उपयोग करता है। इस स्तर पर खिलाड़ी को अपनी एकाग्रता नहीं खोनी चाहिए। जब खिलाड़ी प्रत्यक्ष रक्षा का उपयोग करके उस बोर्ड को जीतता है तो वही दर्शक उसकी प्रशंसा करते हैं या उसकी सराहना करते हैं।

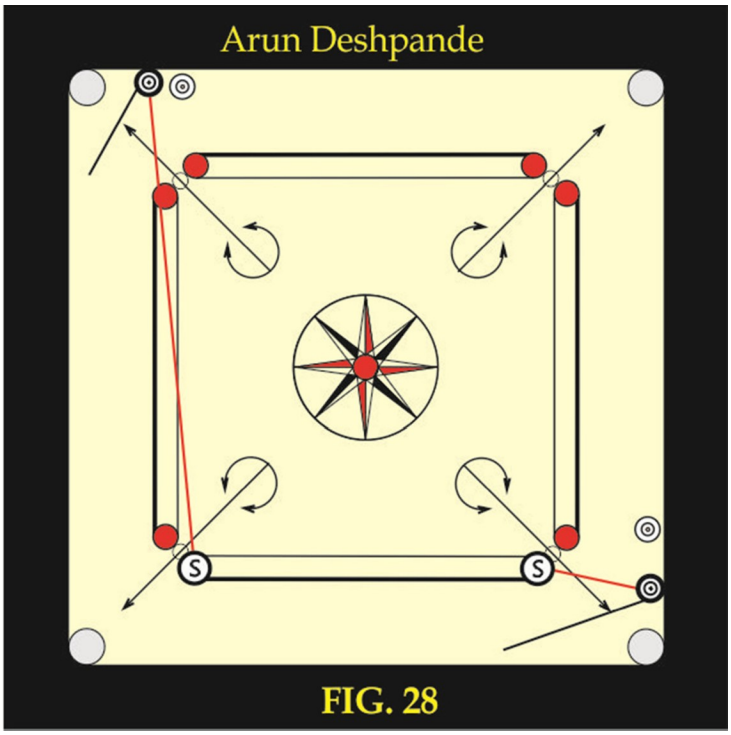


FIG. 28

जैसा कि चित्र 28, ए और बी में दिखाया गया है, जेब के पास विपरीत फ्रेम और साइड फ्रेम को छूने वाले सिक्के को इसके केंद्र बिंदु पर माध्यम से अधिक force से मारकर भी मुश्किल बनाया जा सकता है।

शादीशुदा लोग मानते हैं कि जब चैंपियन युगल में खेल रहे होंगे तो चौथे खिलाड़ी को अपनी बारी नहीं मिलेगी। लेकिन यह धारणा ग़लत है. जिस खिलाड़ी के पास ब्रेक होता है वह इस तरह से खेलता है कि उसका साथी बोर्ड को खत्म कर सके। लेकिन हर कोई यह भूल जाता है कि दोनों पार्टनर्स के बीच एक प्रतिद्वंद्वी भी है। यह प्रतिद्वंद्वी सिक्के जेब में डालता है जो उसके लिए आसान होते हैं और बाद में, वह अपने दाहिनी ओर के खिलाड़ी के लिए एक या अधिक सिक्के कठिन बना देता है। इस प्रकार वह अपने साथी को एक मोड़ देता है। इस प्रकार यह चक्र चलता रहता है। युगल में प्रत्येक खिलाड़ी को यह देखना चाहिए कि वह बोर्ड को पूरा करता है या अपने साथी के लिए बोर्ड को खत्म करना संभव बनाता है।

जब खिलाड़ी युगल खेल रहे हों तो उन्हें हमेशा अपने साथी के बारे में सोचना चाहिए। कुछ खिलाड़ी अपने साझेदारों पर ध्यान न देकर स्वार्थी खेल खेलते हैं। अंततः इसका परिणाम झगड़े के रूप में सामने आता है। दोनों पार्टनर्स के बीच परफेक्ट अंडरस्टैंडिंग होनी चाहिए। यह समझ उन जोड़ियों में बहुत कम होती है जहां दोनों खिलाड़ी चैंपियन हों। वजह कुछ और नहीं बल्कि स्वार्थ है. अब प्रश्न यह है कि स्वार्थी खेल क्या है? अक्सर जब कोई खिलाड़ी अच्छे स्ट्रोक खेलता है तो दर्शक तालियां बजाते हैं. एक खिलाड़ी कुछ हद तक आत्मविश्वासी और चापलूस हो जाता है और अपने साथी को टर्न देने के बजाय ऐसे सिक्के चलाने की कोशिश करता है जो उसके लिए कठिन होते हैं और उसके साथी के लिए आसान होते हैं। वह प्रशंसा की लहर पर चढ़ जाता है और असंभव स्ट्रोक लगाने की कोशिश करता है और मैच हार जाता है। समझ का यह प्रश्न तब उठता है जब दो चैंपियन खेल रहे हों क्योंकि वहां अहंकार होता है

उनके बीच झड़प. वास्तव में, यदि वे मैच जीतते हैं तो इसका श्रेय उन दोनों को जाता है, भले ही किसने बेहतर खेला हो। जो खिलाड़ी अच्छा खेल खेल रहा है, उसे अपने साथी से बोर्ड को खत्म करने के लिए अधिकतम मोड़ लेने चाहिए जब उसके लिए बोर्ड को खत्म करना संभव हो। युगल में खेलते समय खिलाड़ी को अपने साथी को समझना चाहिए। अगर उसका पार्टनर कोई गलती भी करता है तो उसे बोर्ड के दौरान उसकी खिंचाई नहीं करनी चाहिए। यदि कोई खिलाड़ी अपने साथी को गलतियाँ करने पर हर समय निकाल देता है, तो इससे उनके विरोधियों का आत्मविश्वास बढ़ जाता है और साथ ही उसका साथी आत्मविश्वास खो देता है।

मद्रास में अनुभव:

मेरे मद्रास के अनुभव से, कोई यह समझ सकता है कि खिलाड़ी अपना आत्मविश्वास कैसे खो देते हैं, अगर उनके साझेदारों का उनके साथ झगड़ा हो जाता है और कोई यह समझ सकता है कि कैसे साझेदारों के बीच सही समझ के साथ एक हारा हुआ मैच वापस लाया जा सकता है। रमेश चिट्टी और मैं 1970 में मद्रास में आयोजित राष्ट्रीय carrom टूर्नामेंट के सेमीफाइनल में सुंदरराज और शिवलिंगम से मिले। सुंदरराज शानदार फॉर्म में खेल रहे थे और शिवलिंगम भी उनका अच्छा साथ दे रहे थे. उन्होंने हमें एक भी अंक दिए बिना केवल तीन बोर्डों में पहला गेम जीत लिया। पूरे हॉल में उत्साह का माहौल था क्योंकि महाराष्ट्र से हमारा एकमात्र pair था जो टूर्नामेंट में भाग ले सकता था और हम अपनी सही समझ के लिए बहुत प्रसिद्ध थे। भले ही सुंदरराज और शिवलिंगम मद्रास के दर्शकों के बीच अच्छी तरह से जाने जाते थे, लेकिन राष्ट्रीय स्तर पर उनका रिकॉर्ड अच्छा नहीं था। रमेश ने रक्षात्मक तकनीक अपनाई. मेरी राय में वह आज सर्वश्रेष्ठ युगल खिलाड़ी हैं। उसने सुंदरराज को रोक दिया लेकिन बाद वाले ने उन सिक्कों को जेब में डालना शुरू कर दिया जो उसके लिए सुलभ थे और जब फिनिश के लिए कोई स्थिति नहीं थी तो उसने बचाव का उपयोग करना शुरू कर दिया। उनकी समझ को तोड़ना ज़रूरी था. चालाकी से, रमेश ने अपना खेल बदल दिया और उसने सुंदरराज को बोर्ड खत्म करने के मौके देना शुरू कर दिया, लेकिन साथ ही रमेश सुंदरराज से कम से कम एक सिक्का दूर रखता था जो आकर्षक था। सुंदरराज को बोर्ड खत्म करने के लिए उकसाया गया। साथ ही रमेश मेरे लिए आसान फिनिशिंग पोजीशन भी रखते थे. जाल में फंसकर सुंदरराज दो-तीन बार फाइनल से चूक गए और मुझे बोर्ड खत्म करने का मौका मिल गया। हमने बोर्ड जीत लिया. शिवलिंगम ने सुंदरराज पर अपना आपा खो दिया। उन्होंने उसे खुलकर गेम खेलने की इजाजत नहीं दी. उन्होंने उसे रक्षात्मक खेल खेलने के लिए मजबूर किया. परिणामस्वरूप, हमने वह गेम जीत लिया। तीसरा गेम शुरू होने से पहले हमें 10 मिनट का आराम मिला. उस अवधि में शिवलिंगम हर समय सुंदरराज को ऊपर खींच रहा था। तब रमेश ने कहा, "अरुण, उनकी समझ ख़त्म हो गई है और अब हमें इस बात का फ़ायदा उठाना चाहिए।"

जब तीसरा गेम शुरू हुआ तो अचानक रमेश ने आक्रामक गेम खेलना शुरू कर दिया और मुझसे भी ऐसा ही करने को कहा। स्वाभाविक रूप से शिवलिंगम और सुंदरराज ने रक्षात्मक तकनीक अपनाई। ऐसा करने में, उन्होंने आत्मविश्वास खो दिया और असफल रहे

सिक्के जेब में रखें. इस प्रकार, हमें फायदा मिला और हमने अधिक आक्रमण के साथ खेलना शुरू कर दिया और स्थिति को पूरी तरह से नियंत्रित कर लिया। हमने वह गेम तीन बोर्डों में उन्हें एक भी अंक दिए बिना जीत लिया। हमने फाइनल में तमिलनाडु के वाई. लज़ार और एस. दिल्ली को हराकर युगल राष्ट्रीय चैम्पियनशिप जीती। एकल में, महाराष्ट्र के सुहास कांबली ने फाइनल में तमिलनाडु के एस. दिल्ली को हराकर राष्ट्रीय चैम्पियनशिप जीती।
प्रत्यक्ष और अप्रत्यक्ष बचाव के तरीकों को आगे के आंकड़ों में देखा जा सकता है।

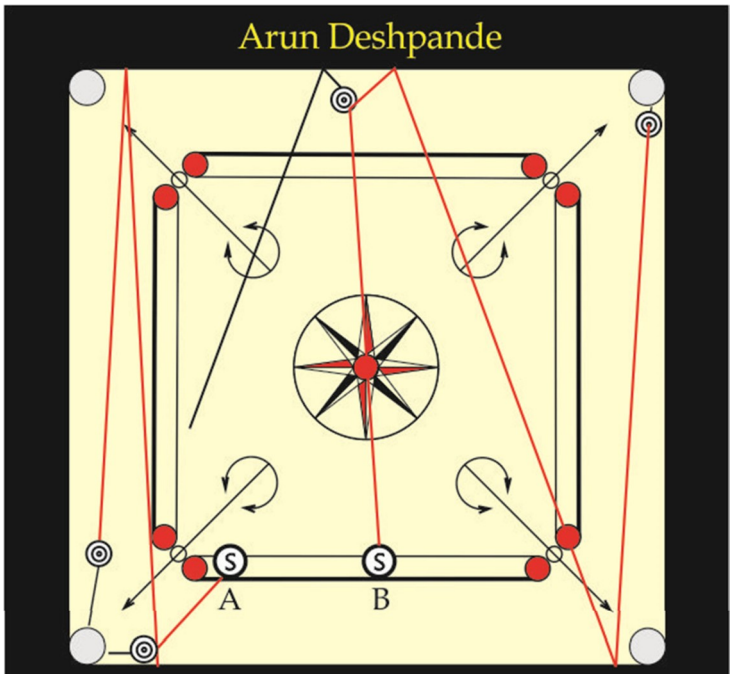


FIG. 29

जैसा कि चित्र 29-ए में दिखाया गया है, एक सफेद सिक्का प्रतिद्वंद्वी के आधार फ्रेम के पास है और एक सफेद सिक्का जेब पर है। यदि आप चित्र 29-ए में दिखाए गए बिंदु पर प्रतिद्वंद्वी के आधार फ्रेम के पास मौजूद सफेद सिक्के पर striker को बहुत जोर से मारते हैं तो
striker वापस आएगा और यह जेब के पास आपके बेस फ्रेम से टकराएगा और यह सफेद सिक्के को पॉकेट में डाल सकता है जो विपरीत दाहिनी जेब में है जिससे आपका मुश्किल सिक्का आसान हो जाएगा।
जैसा कि चित्र 29-ए में दिखाया गया है, यदि हमारे आधार फ्रेम पर एक सिक्का cut कठोर है तो rebound स्थिति पर हमारा कठिन सिक्का आसान बनाया जा सकता है।
जैसा कि चित्र 30-ए में दिखाया गया है, हमारा सिक्का विपरीत फ्रेम को छू रहा है और प्रतिद्वंद्वी के पास उसके लिए एक आसान सिक्का है। चूंकि हमारा सिक्का विपरीत फ्रेम को छू रहा है, इसलिए यह cut नहीं हो सकता है और प्रतिद्वंद्वी का सिक्का खींचा नहीं जा सकता है। साथ ही, प्रतिद्वंद्वी का सिक्का हमारे सिक्के के साथ एक सीधी रेखा में है और इसलिए glance भी संभव नहीं है। इस स्थिति में, जैसा कि चित्र में दिखाया गया है। 30-ए यदि

प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को पॉकेट क्षेत्र के पास विपरीत फ्रेम के खिलाफ मारा जाता है, हमारे सिक्के पर striker चलाकर प्रतिद्वंद्वी का सिक्का विपरीत फ्रेम के साथ एक विशेष कोण बनाने के बाद हमारे आधार फ्रेम पर आता है और हमारा सिक्का जेब में चला जाता है या उस स्थिति से बाहर आ जाता है और हमारे लिए अगले टम के लिए आसान हो जाता है। ये स्ट्रोक बहुत आसान लगता है लेकिन है नहीं. इस तरह की रक्षा करने के लिए बहुत अभ्यास की आवश्यकता होती है, प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को कठिन बनाकर striker को हमारे कठिन सिक्कों को आसान बनाने के लिए विपरीत फ्रेम के विभिन्न बिंदुओं पर चलाया जा सकता है।

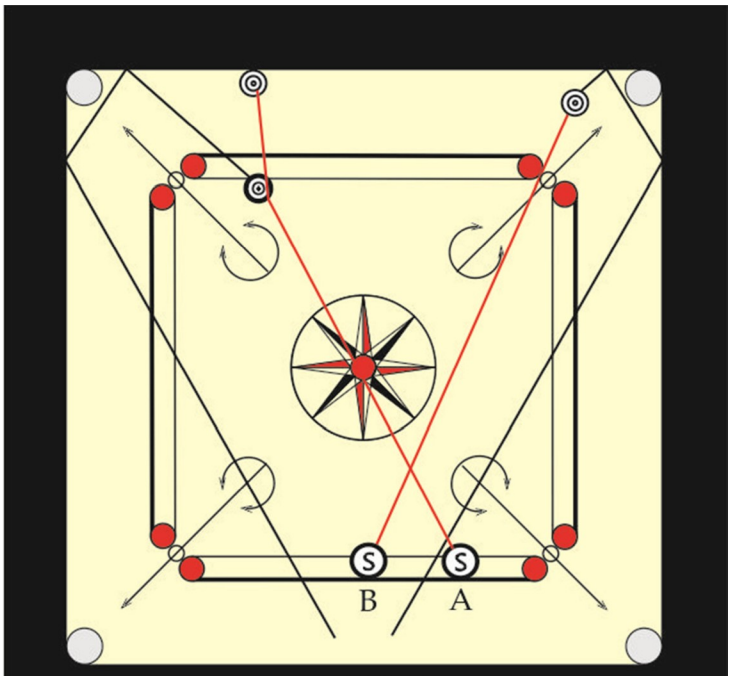


FIG. 30

जैसा कि चित्र 30-बी में दिखाया गया है, प्रतिद्वंद्वी का सिक्का जो उसकी बेस पॉकेट पर है, उसे भी हमारे बेस फ्रेम के पास लाकर मुश्किल बनाया जा सकता है। इन दो तरीकों में, striker की गति पर सटीकता और अच्छे नियंत्रण की आवश्यकता होती है। इस तरह विपरीत फ्रेम के पास के किसी भी सिक्के को हमारे बेस फ्रेम में लाया जा सकता है। अभ्यास से कोई भी यह समझ सकता है कि सिक्के को हमारे बेस फ्रेम में लाने के लिए उसके किस बिंदु पर प्रहार करना है। कई बार ऐसी स्थिति आती है जो चित्र 31-ए में दिखाई गई है, प्रतिद्वंद्वी का काला सिक्का हमारे सफेद सिक्के का रास्ता रोक रहा है, खिलाड़ी उसे जोर से rebound से पॉकेट में डालने का प्रयास करते हैं। वे सोचते हैं कि कड़ी मेहनत से प्रतिद्वंद्वी का सिक्का हटाया जा सकता है और उनकी जेब ढीली की जा सकती है। सरल और सबसे अच्छा तरीका यह है कि प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को इस तरह से मारा जाना चाहिए कि वह हमारे आधार फ्रेम पर आ जाए और साथ ही इसे आसान बनाने के लिए striker को हमारे कठिन सिक्के तक ले जाया जाए। इस स्ट्रोक को खेलते समय सावधानी बरतनी चाहिए

कि प्रतिद्वंद्वी को glance के लिए कोई स्थान नहीं मिलना चाहिए जिससे हमारा सिक्का हमारे लिए मुश्किल हो जाए।
जैसा कि चित्र 31-8 में दिखाया गया है, हमारे सिक्के को काटते समय, प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को एक और मोड़ पाने के लिए हमारे बेस फ्रेम में लाया जा सकता है। इस गेम को cut बैक गेम कहा जाता है। यह बहुत ही उपयोगी खेल है क्योंकि इस तरह के खेल को खेलकर प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को कठिन बनाया जा सकता है, हमारे कठिन सिक्के को आसान बनाया जा सकता है और कठिन सिक्के को खोला जा सकता है।

ग़लत बचाव और उसके परिणाम:
कई खिलाड़ियों को समझ नहीं आता कि महत्वपूर्ण क्षणों में क्या खेला जाए। मैं नागपाड़ा नेबरहुड हाउस ओपन carrom टूर्नामेंट के फाइनल में कादिरखान के साथ खेल रहा था। कादिरखान का आखिरी सिक्का मेरी बाईं जेब के पास था और मेरा आखिरी सिक्का विपरीत जेब के पास था। अब कादिरखान की बारी थी, Queen मई बेस फ्रेम के पास था। कादिरखान ने इस तरह से खेला कि Queen साइड फ्रेम पर हमारे दो सिक्कों के बीच में आ गया। वह तीसरा और निर्णायक गेम था. स्कोर कुल 28 था. इसलिए उस बोर्ड का विजेता मैच जीतेगा। इस स्थिति में मैंने Queen को थोड़ा आगे बढ़ाया। कादिर ने भी अपनी तरफ से Queen धक्का दिया. ऐसा तीन या अधिक बार हुआ. मैंने Queen को उस स्थिति से इस तरह हटाया कि कादिर असमंजस में था कि वह इसका बचाव करे या इसे जेब में डाले। Queen कादिरखान के लिए cut की स्थिति में आ गया था, इसलिए उसने इसे cut करने का इरादा किया था, दूसरी ओर, वह इसका बचाव करने के लिए इच्छुक था क्योंकि यदि वह कट करते समय Queen से चूक जाता, तो वह मैच हार जाता। इस दुविधा में कादिर ने cut की कोशिश की और चूक गया, मुझे Queen बहुत आसानी से मिल गया और इसलिए मुझे गेम और मैच जीतने का मौका मिल गया। उन्होंने डिफेंस में गलती की थी. यदि मैंने सही बचाव किया होता तो मेरे पास वह मैच जीतने की बहुत ही कम संभावना थी। मेरा सिक्का विपरीत जेब के इतना करीब था कि अगर मैं इसे striker से छू देता, तो यह जेब में गिर जाता, लेकिन कादिरखान का सिक्का जेब के इतना करीब नहीं था। इसलिए उसे अपना सिक्का उस जेब से निकाल लेना चाहिए था जो Queen के लिए ब्लॉक था। तब उसे बचाव के लिए दो पक्ष मिल गए होंगे 1) उसका आधार फ्रेम 2) साइड फ्रेम जहां मेरा सिक्का जेब पर था। मेरे लिए बचाव के लिए केवल एक ही पक्ष बचा होता और वह मेरा आधार ढाँचा था। इसलिए अगर उसने सही बचाव किया होता तो उसके पास उस बोर्ड और मैच को जीतने की अधिक संभावना थी।

अप्रत्यक्ष रक्षा :
अप्रत्यक्ष बचाव कई स्ट्रोक द्वारा किया जा सकता है जो 'स्ट्रोक की बौछार' अध्याय में दिखाया गया है। अप्रत्यक्ष रक्षा के लिए मुख्य स्ट्रोक एक glance और एक brush हैं। अधिकांश समय प्रत्यक्ष बचाव बोर्ड को ख़त्म करने के समय किया जाता है जबकि अप्रत्यक्ष बचाव किसी भी स्तर पर किया जा सकता है।

अपराध:

'स्ट्रोक की बौछार' अध्याय से यह समझा जा सकता है कि ये स्ट्रोक आक्रमण के लिए किस प्रकार उपयोगी हैं। आक्रमण खेल की एक बहुत ही महत्वपूर्ण तकनीक है। केवल बचाव से ही मैच जीतने का उद्देश्य पूरा नहीं हो सकता। एक खिलाड़ी के पास बचाव और आक्रमण दोनों होने चाहिए। एक खिलाड़ी को खेल की शुरुआत में आक्रामक खेलने का प्रयास करना चाहिए। एक खिलाड़ी आक्रामक खेल से आत्मविश्वास हासिल करता है और उसे लगता है कि बोर्ड पर हर सिक्का उसके लिए आसान है। आक्रामकता की कमी उसके आत्मविश्वास को कमजोर कर देती है और एक खिलाड़ी को लगता है कि बोर्ड पर हर सिक्का उसके लिए मुश्किल है। अपराध में सिक्के को चलाने और सिक्के को आसान बनाने के संबंध में एक रणनीतिक योजना बनाना बहुत महत्वपूर्ण है। कई खिलाड़ी इस बारे में नहीं सोचते और अनियोजित आक्रामक खेल खेलते हैं जिसमें वे असफल हो जाते हैं; जैसे जब प्रतिद्वंद्वी का सिक्का हमारे सिक्के का रास्ता रोक रहा हो तो हम दूसरा सिक्का चलाकर उसे हटा देते हैं। लेकिन ऐसे सिक्के को निकालते समय हम यह नहीं सोचते कि वह किस स्थिति में पहुंचेगा और इसलिए कई बार वह हमारे दूसरे सिक्के के लिए रुकावट बन जाता है। इसलिए, प्रतिद्वंद्वी के सिक्के को हटाने से पहले एक खिलाड़ी को उसके आंदोलन की कल्पना करनी चाहिए और देखना चाहिए कि यह उसके दूसरे सिक्के के लिए बाधा नहीं बनेगा। यदि वह सिक्का दूसरे सिक्के को अवरुद्ध करने के लिए बाध्य है तो खिलाड़ी को पहले उन अन्य सिक्कों को खेलना चाहिए और फिर उसे ऐसे सिक्के को हटा देना चाहिए। इसलिए हमें खेल में सही योजना की जरूरत है।'

अक्सर ख़त्म करने का अवसर हमारे सामने आता है। इस स्थिति में एक खिलाड़ी को पूरी तरह से योजना बनानी चाहिए और उसे क्रम में सिक्का चलाना चाहिए। मान लीजिए कि बोर्ड पर हमारे पांच सिक्के हैं और हमारे पास अंतिम स्थिति है लेकिन हमारा एक सिक्का प्रतिद्वंद्वी के सिक्के का रास्ता रोक रहा है। यदि हम उस सिक्के को पहले खेलते हैं और अन्य चार सिक्कों में से एक को चूक जाते हैं, तो हमारा प्रतिद्वंद्वी बोर्ड खत्म कर देता है और हम अनावश्यक रूप से अपनी किस्मत को दोष देते हैं। लेकिन अगर प्रतिद्वंद्वी के लिए बाधा बनने वाला सिक्का सबसे आखिर में खेला जाता तो पिछला सिक्का छूटने के बावजूद हमें एक मौका और मिल जाता. इसलिए खिलाड़ी को हमेशा इस तरह से योजना बनानी चाहिए कि अगर उसका सिक्का चूक भी जाए तो उसे दोबारा टर्न मिले। हमें सटीक गणना करनी चाहिए कि हम अपने प्रतिद्वंद्वी को कितने टर्न देंगे। हमें हमेशा प्रतिद्वंद्वी से एक और टर्न लेने का प्रयास करना चाहिए; जैसे यदि हमारे प्रतिद्वंद्वी के पास एक सिक्का मुश्किल है जबकि हमारे पास दो हैं और हमारी बारी है तो हमें किसी एक सिक्के को जेब में डालने की कोशिश नहीं करनी चाहिए बल्कि हमें एक को जेब में डालकर दूसरे को निकालने की कोशिश करनी चाहिए या हमें अपने दोनों मुश्किल सिक्कों को निकालने की कोशिश करनी चाहिए। जब प्रतिद्वंद्वी को एक मोड़ मिलता है तो उसके लिए एक सिक्का मुश्किल होता है जिसे वह जेब में डालने की कोशिश करेगा। यदि हमें टर्न मिलता है तो दो सिक्के हमारे लिए आसान हैं और इस प्रकार हम बोर्ड जीत सकते हैं। कभी-कभी प्रतिद्वंद्वी के अधिक सिक्के बोर्ड पर होते हैं और हमारे पास गेम का मौका होता है। इस स्थिति में हमें हमेशा बचाव के माध्यम से बोर्ड को जीतने की कोशिश करने के बजाय आक्रामक खेल से बोर्ड को खत्म करने का प्रयास करना चाहिए। यदि हम सफल होते हैं, तो हमारे प्रतिद्वंद्वी को अगले बोर्ड के लिए अवसर नहीं मिलता है।

रमेश चिट्टी और मैं सुहास कांबली और विजय संगम के खिलाफ महाराष्ट्र राज्य चैंपियनशिप का फाइनल खेल रहे थे। दोनों जोड़ियां प्रतिष्ठित थीं इसलिए दर्शकों की भीड़ लगी रहती थी. वह भीड़ एक दुर्लभ अनुभव थी। दर्शकों के साथ हमें ऐसा अनुभव पहले कभी नहीं हुआ था. दर्शकों के अत्यधिक दबाव के कारण हमारी कुर्सियाँ स्टैंड से नीचे खिसक गयीं। हम असहाय थे. मैच शुरू होने की कोई संभावना नहीं थी. हमने उनसे अनुरोध किया तो वे थोड़ा पीछे हट गये. तब भी जब हमें टमटम मिलता था तो हमें दर्शकों से पीछे हटने का अनुरोध करना पड़ता था ताकि हम हर बार अपनी कुर्सी सही स्थिति में रख सकें। यह दर्शकों की ओर से जानबूझकर की गई कार्रवाई नहीं थी बल्कि इतनी भीड़ थी कि हर आदमी ने खुद को सीधा रखने के लिए दूसरे को पकड़ रखा था। मुझे एक मानव पिरामिड की याद आ गई। दर्शकों को मैच देखने के लिए पहली पंक्ति में ऊंचाई के अनुसार बढ़ते क्रम में कुर्सियाँ लगाई गई थीं। मैच शुरू हुआ. टॉस सुहास और संगम ने जीता। संगम ने पहला बोर्ड शुरू किया. उसकी जेब में आठ सफेद सिक्के और Queen थे। उसने सुहास के लिए आखिरी सिक्का आसान कर दिया और उसने रमेश की ओर प्रश्नवाचक दृष्टि से देखा। दर्शकों ने भी संगम के खेल की सराहना की. जब रमेश की बारी आई तो उसने बोर्ड पूरा कर लिया। खेल इतना दिलचस्प हो गया कि दर्शक मैच देखने के लिए उत्सुक हो गये. हर अच्छे स्ट्रोक पर तालियाँ बजती थीं। हम सभी बोर्ड पर बोर्ड खत्म कर रहे थे लेकिन कोई भी भविष्यवाणी नहीं कर सकता था कि कौन जीतेगा। यह स्ट्रोक्स की एक आभासी बौछार थी और साथ ही तकनीक और रणनीति का संघर्ष भी पूरे जोरों पर था। कोई भी हार मानने को तैयार नहीं था. स्कोर खत्म हो गया. दोनों जोड़ियों ने एक-एक गेम जीता। दर्शकों की भीड़ के कारण आराम करने के लिए बाहर जाना असंभव था। मैच बिना आराम किये शुरू किया गया. तीसरे गेम में भी कड़ी टक्कर देखने को मिली. दर्शक बेहद उत्साहित थे. हर खिलाड़ी अपने प्रतिद्वंद्वी के गलती करने का इंतजार कर रहा था। अंततः दोनों जोड़ियों ने 28-28 अंक बनाए। दर्शकों की सांसें अटक गईं। बोर्ड शुरू करने की बारी सुहास की थी. उन्होंने बोर्ड की शुरुआत की. चूंकि यह आखिरी बोर्ड था इसलिए उन्होंने रक्षात्मक तकनीक अपनाई। उस बोर्ड में मैंने भी दो-तीन अच्छे स्ट्रोक लगाए। आख़िरकार, दोनों जोड़ियों के पास बोर्ड पर एक-एक सिक्का बचा रह गया। हर किसी ने अपने पार्टनर को पूरा मौका देने की कोशिश की. यह वास्तव में एक कठिन खेल था. हमें striker पर कड़ा नियंत्रण रखना था और सही स्ट्रोक खेलने की भी उम्मीद थी। साथ ही हमें अपना धैर्य भी बनाए रखना था.' आख़िरकार रमेश ने शानदार बचाव खेला और सिक्का सुहास और संगम दोनों के लिए मुश्किल हो गया। फिर सुहास ने अपना आखिरी बचाव किया और हमारे सिक्के को मेरे लिए मुश्किल बना दिया। मुझे यकीन था कि उनका सिक्का भी उनके लिए कठिन था। इसलिए मैंने अपना सिक्का तीसरी जेब में डालने का प्रयास किया। यह इतना बेहतरीन हिट था कि मेरा सिक्का सही-सही जेब में चला गया और दर्शक खुशी से झूम उठे। उस मैच का अपना महत्व था, क्योंकि वह राज्य स्तरीय युगल में हमारी हैट्रिक जीत थी। हम यह कर सकते थे और अब तक कोई भी pair ऐसा करने में सफल नहीं हुआ है।

अध्याय-6

खिलाड़ियों के गुण:

किसी भी खेल के खिलाड़ी में कुछ गुण होने चाहिए और carrom खिलाड़ी इसका अपवाद नहीं है।

सबसे पहली और सबसे आवश्यक आवश्यकता है आत्मविश्वास. जिस भी खिलाड़ी में आत्मविश्वास है उसके लिए कुछ भी मुश्किल नहीं है। फिर वह आसानी से सीख सकता है। लेकिन एक बार जब वह अपना आत्मविश्वास खो देता है तो उसके लिए सबसे आसान काम भी मुश्किल हो जाता है। तो एक carrom खिलाड़ी भी अत्यधिक आत्मविश्वास के साथ बैठकर अपने मुश्किल सिक्कों को आसान बना सकता है। खेलते समय वह शुरू से अंत तक खेलने के तरीकों और साधनों का अनुमान लगा सकता है। हालाँकि, यदि उसमें आत्मविश्वास की कमी है, तो जेब में रखा सिक्का भी उसके लिए एक चुनौती बन जाता है। इसलिए व्यक्ति को पकड़ का पूरा उपयोग करते हुए और खेल के प्रति पूर्ण समर्पण के साथ निरंतर अभ्यास करके आत्मविश्वास पैदा करना होगा।

मैं नीचे मेरे द्वारा देखे गए कुछ उदाहरण देना चाहता हूं जहां खिलाड़ियों ने आत्मविश्वास के साथ शानदार प्रदर्शन किया।

जयहिंद स्पोर्ट्स क्लब, बॉम्बे द्वारा आयोजित carrom एकल के ओपन सेमीफाइनल में से एक में, आंध्र प्रदेश के अप्पाराव और बॉम्बे के रमेश चिट्टी फाइनल में पहुंचे। फाइनल के विजेता को स्वर्ण पदक से सम्मानित किया जाना था। अप्पाराव ने पिछले तीन वर्षों में राष्ट्रीय चैंपियनशिप जीतकर पहले ही हैट्रिक बनाई थी, जबकि रमेश चिट्टी के पास सभी स्वर्ण पदक जीतने का रिकॉर्ड था। खेल शुरू हुआ और अप्पाराव ने आसानी से पहला गेम अपने नाम कर लिया। हालाँकि, रमेश ने दूसरा गेम जीतकर बराबरी कर ली। दूसरे गेम के बाद, ए

सामान्य तौर पर दस मिनट का ब्रेक दिया गया। जब वे चाय ले रहे थे, रमेश ने पूरे आत्मविश्वास के साथ मेरे भाई से कहा कि वह तीसरा गेम जीतेगा, भले ही अप्पाराव बढ़त ले ले। दर्शक खेल का आनंद ले रहे थे और रमेश को जीतते देखने का बेसब्री से इंतजार कर रहे थे। हालाँकि, उनकी पूरी निराशा के लिए, अप्पाराव ने शानदार फॉर्म दिखाते हुए 27 तक पहुँच गए, इसलिए, खेल एकतरफा था और पूरी तरह से अप्पाराव के पक्ष में था। इस समय, आत्मविश्वास से भरपूर रमेश ने अपना असली खेल शुरू किया और न केवल अपने समर्थकों बल्कि प्रतिद्वंद्वी अप्पाराव को भी आश्चर्यचकित कर दिया।

रमेश ने बाजी 27 से बराबर कर ली। दर्शक खुशी से अभिभूत हो गए और रमेश ने आखिरी बोर्ड जीत लिया और इसके साथ ही खेल और मैच भी जीत लिया। उन्हें भरपूर बधाई दी गई.

वनमाली हॉल (बॉम्बे) में खेले गए दूसरे मैच में सुहास कांबली और अजीमुद्दीन शेख आमने-सामने थे। तीसरे गेम में सुहास ने बढ़त बना ली और अजीमुद्दीन के 16 के मुकाबले 27 रन पर थे। आखिरी बोर्ड में सुहास को ब्रेक लेना था। उन्होंने अपना पहला पॉकेट मारकर शास्त्रीय ढंग से बोर्ड खोला। उसने देखा कि उसका दूसरा सिक्का जेब के पास था। फिर वह अपने सारे सिक्के खींचकर अपने पास ले आया। इन मे

परिस्थितियों के अनुसार, अजीमुद्दीन ने एक शानदार खेल खेला जो अद्वितीय था। इसके बाद उन्होंने striker को अपने प्रतिद्वंद्वी के हाथों में नहीं जाने दिया। उन्होंने केवल एक स्पैल में Queen वाले सभी नौ सिक्के ले लिए और 13 अंक लेकर मैच जीत लिया।
1970 में राष्ट्रीय चैंपियनशिप प्रतियोगिता में, बॉम्बे के सुहास कांबली और मद्रास के सत्यनारायण दिल्ली के बीच मद्रास में खेले गए मैच से दोनों खिलाड़ियों में एक बार फिर महान दृढ़ संकल्प और आत्मविश्वास सामने आया। फाइनल में सुहास ने पहला गेम आसानी से अपने नाम कर लिया. दूसरे गेम में भी वह 28-6 से आगे थे. दर्शक इस तरह एकतरफा खेल देख रहे थे, लेकिन यहां दिली ने सुहास को रोक दिया और खेल को 28 से बराबर कर लिया। उन्होंने आखिरी बोर्ड में शानदार खेल दिखाया और तीसरे में गेम जीत लिया
और अंतिम गेम में स्थिति बिल्कुल उलट थी। दिली को उनके समर्थकों ने प्रोत्साहित किया और उन्होंने 28-6 से बढ़त बना ली. दर्शक सोच रहे थे कि दूसरा गेम हारते ही सुहास का अंत हो गया। सुहास हालांकि पूरी तरह आश्वस्त थे और उन्होंने शानदार प्रदर्शन करते हुए स्कोर 28 से बराबर कर लिया। दर्शक खुशी से देख रहे थे और सुहास ने फाइनल बोर्ड और मैच जीतकर अपनी जीत पक्की कर ली।

एकाग्रता:

यदि हम किसी पुस्तक को एकाग्रता से पढ़ते हैं तो हमें पढ़ा हुआ अधिकांश भाग याद रहता है। इसी प्रकार यदि हम carrom पर ध्यान केंद्रित करते हैं, तो हम सिक्कों की बदलती स्थिति का निरीक्षण करने में सक्षम होते हैं और इस प्रकार हम अपने खेल को पुनर्व्यवस्थित और हेरफेर कर सकते हैं।
मन की एकाग्रता हमें अपने सिक्के पर एक बिंदु तय करने में मदद कर सकती है जहां हमें उसे जेब में रखने के लिए प्रहार करना है। यदि कोई खिलाड़ी बाहर नहीं देखता है और केवल बोर्ड पर ध्यान केंद्रित करता है, तो उसकी दृष्टि सेट हो जाती है और इस प्रक्रिया में उसका आत्मविश्वास बढ़ जाता है।

अवलोकन:
खिलाड़ी कभी भी खेल का अवलोकन करने के बारे में नहीं सोचते। वे केवल अवलोकन से ही सीख सकते हैं। यदि किसी का अवलोकन तीव्र हो तो वह सीख सकता है और सुधार कर सकता है। एक प्रतिद्वंद्वी का आकलन उसके खेल को देखकर भी किया जा सकता है और उसकी कमियों का हमारे लाभ के लिए सबसे अच्छा फायदा उठाया जा सकता है।
श्रीलंका के विरुद्ध अंतर्राष्ट्रीय प्रथम टेस्ट में मैं फर्नांडो के विरुद्ध खेल रहा था। मैं पहला गेम हार गया. मैं फर्नांडो के खेल को ध्यान से देख रहा था और मैंने देखा कि फर्नांडो brush और glance का अधिकतम उपयोग कर रहा था। दूसरा गेम खेलते समय मैंने ऐसा खेला कि फर्नांडो को मौके नहीं मिल सके

अपने हथियारों का उपयोग करने के लिए. इसके बाद उन्होंने अपना आत्मविश्वास खो दिया और दूसरा और तीसरा गेम मेरे पक्ष में कर दिया।
बम्बई में मेरी मुलाक़ात एक ऐसे प्रतिद्वंद्वी से हुई जिसका दाहिनी ओर का खेल कमज़ोर था। वह बायीं ओर अच्छा खेल रहा था. इसलिए मैंने इस तरह से खेला कि उसके अधिकतम सिक्के उसके दाहिनी ओर आएँ। यहां तक कि मैंने ब्रेक के लिए striker के अपने प्लेसमेंट को दाईं ओर स्थानांतरित कर दिया।
अनुचित अवलोकन या कोई अवलोकन न करने से भी स्ट्रोक्स गुमराह हो जाते हैं;
जैसे यदि सिक्के के पास कुछ पाउडर है तो खिलाड़ी को इसका पता नहीं चलता। वह हमेशा की तरह खेलता है और पाता है कि उसका सिक्का जेब तक नहीं पहुंच रहा है।
नागपाड़ा नेबरहुड हाउस में खेले गए मैच में रमेश चिट्टी क्वार्टर फाइनल में कादिर खान के खिलाफ खेल रहे थे, कादिरखान का आखिरी सिक्का सामने की जेब के पास था। हालाँकि, कादिर सीमा के पास पाउडर की एक गांठ देखने में विफल रहा। मैच जीतने के लिए उसे केवल वह सिक्का जेब में रखना था। जिस तरह से कादिर ने striker पर पकड़ बनाई, उससे एक अनुभवी खिलाड़ी होने के नाते रमेश को समझ आ गया कि कादिर को double का बकाया मिलेगा। कादिर ने वास्तव में ऐसा ही किया और उचित अवलोकन न कर पाने के कारण मैच हार गया।

कभी भी अति आत्मविश्वास न रखें:

हालाँकि, एक खिलाड़ी चाहे कितना भी आत्मविश्वासी क्यों न हो, उसे कभी भी अति आत्मविश्वासी नहीं होना चाहिए। आम तौर पर जब कोई खिलाड़ी मजबूत बढ़त ले लेता है तो वह अति आत्मविश्वासी हो जाता है। अब मैं अति आत्मविश्वास के कारण खिलाड़ियों के मैच हारने का एक उदाहरण उद्धृत करूंगा।
राज्य स्तरीय फाइनल में, बॉम्बे एमेच्योर क्लब के इप्पक्कयाल और कैरमकोंडा और बॉम्बे के जाने-माने pair सुहास कांबली और देवजी सुमरा के बीच खेला गया युगल मैच, बाद वाले pair ने केवल तीन बोर्डों में पहला गेम आसानी से जीत लिया। दूसरे गेम में भी वे फिर से 3 बोर्डों पर पहुंच गए और गेम और मैच जीतने से सिर्फ एक अंक पीछे रह गए, कांबली और सुमरा अति आत्मविश्वास में आ गए और प्रदर्शनी स्ट्रोक्स द्वारा आसान सिक्का हासिल करने की कोशिश करते हुए सबसे आसानी से खेलना शुरू कर दिया। हालाँकि, शौकिया pair ने सावधानी से खेला और दूसरा गेम जीत लिया, जिससे कांबली और सुमरा ने तीसरे गेम में अपना आत्मविश्वास खो दिया। उन्होंने striker पर अपना नियंत्रण खो दिया और अपने अति आत्मविश्वास के कारण ही तीसरा गेम और मैच हार गए।
राज्य स्तर पर खेले गए ऐसे ही एक मैच में सुहास कांबली ने सुमरा के प्रदर्शन को कम आंका था, जबकि सुमरा उस टूर्नामेंट में बहुत अच्छा खेल रही थी। रमेश और सुमरा के बीच खेले गए क्वार्टर फाइनल मैच में, रमेश हार गए और उन्होंने स्वीकार किया कि उनके अब तक के सर्वश्रेष्ठ खेल के बावजूद, सुमरा ने उन्हें हराने के लिए शानदार फॉर्म का प्रदर्शन किया। इसलिए, रमेश ने मोहम्मद ताहिर को सुमरा के खिलाफ सावधानीपूर्वक सेमीफाइनल मैच खेलने की सलाह दी। ताहिर ने यह भी जवाब दिया कि उचित बचाव के साथ, वह सुमरा के खिलाफ खेलेंगे और वह थे

अति आत्मविश्वास से कि सुमरा उससे जीतने की स्थिति में नहीं होगी। हालांकि, उस मैच में सुमरा ने शानदार फॉर्म दिखाया था और ताहिर हैरान रह गए थे. ताहिर के अच्छे बचाव के बावजूद सुमरा ने आसानी से ताहिर के खिलाफ मैच जीत लिया। फाइनल में सुमरा
सुहास कांबली के खिलाफ खेलना था, अन्य खिलाड़ियों ने सुहास को सतर्क रहने की सलाह दी क्योंकि सुमरा शानदार प्रदर्शन के साथ ब्रेक की शुरुआत कर रहे थे। सुहास अति आत्मविश्वास में थे और उन्होंने कहा कि वह भी अच्छा ब्रेक ले सकते हैं और मजबूत बचाव भी कर सकते हैं। हालाँकि, सुमरा ने शुरू से ही गेम पर अपना दबदबा बनाए रखा और इससे पहले कि सुहास कोई प्रतिरोध कर पाता, सुमरा ने दोनों गेम केवल 25 मिनट में जीत लिए; सुहास एक गेम में सिर्फ पांच अंक जुटा सके और दूसरे गेम में उन्हें एक भी अंक नहीं मिल सका। इस प्रकार ताहिर और सुहास अपने अति आत्मविश्वास के कारण सुमरा से हार गए।
मैं भी एक बार मद्रास में अति आत्मविश्वास का शिकार हो गया था। सुहास कांबली और मैं क्रमशः सत्यनारायण दिल्ली और लाजर को हराकर एकल फाइनल में पहुंचे। मैंने पहला गेम जीत लिया. मेरे मन में विचार आया कि सुहास को बम्बई के बाहर के किसी खिलाड़ी के हाथों शायद ही कभी हार का सामना करना पड़ा हो और मैंने उसे हराने के बारे में सोचा। मैं सुस्त हो गया क्योंकि मैंने पहला गेम जीत लिया था। हालाँकि सुहास ने सही खेला और मुझे carrom खिलाड़ी के रूप में अब तक की सबसे बुरी हार स्वीकार करनी पड़ी। मैं दूसरा और तीसरा गेम 29-0, 29-ओ से हार गया। यह एक अति आत्मविश्वासी खिलाड़ी का भाग्य होता है और यह एक अति आत्मविश्वासी खिलाड़ी के लिए एक सबक था और मेरे लिए एक सबक था।

स्थिरता या धैर्य:
खिलाड़ी को किसी भी कीमत पर अपना आपा नहीं खोना चाहिए. भले ही किसी प्रतिद्वंद्वी के पास बोर्ड पर जीतने के लिए आखिरी सिक्का बचा हो, खेल या मैच में किसी को तब तक हार नहीं माननी चाहिए जब तक कि सिक्का वास्तव में उसके प्रतिद्वंद्वी की जेब में न चला जाए। मैंने कुछ खिलाड़ियों को इस स्तर पर हार स्वीकार करते और मैच स्वीकार करते देखा है। ये बिल्कुल ग़लत है.
नागपुर में, मेरे और कोयंबटूर के स्टीफेंसन के बीच खेले गए क्वार्टर फाइनल मैच में, हम दोनों ने क्रमशः पहला और दूसरा गेम जीता। तीसरे गेम में हमारे बीच कांटे की टक्कर थी। स्टीफेंसन 28 साल के थे जबकि मैं 27 साल का था।
स्टीफेंसन ने व्यावहारिक रूप से बोर्ड को साफ कर दिया और आखिरकार, उसका केवल एक सिक्का बोर्ड पर था, वह भी दाहिने हाथ की जेब से सिर्फ 1" की दूरी पर। मेरी हार आसन्न थी। मैं हार स्वीकार कर सकता था और चला गया लेकिन मैं चुपचाप अपनी सीट पर बैठा रहा। स्टीफेंसन ने अपने अति आत्मविश्वास के कारण अपने स्ट्रोक को गलत तरीके से व्यवस्थित किया और सिक्के को आसानी से पॉकेट में डालने के बजाय, double का भुगतान कर दिया। मैंने उसके दोनों सिक्के बाहरी सर्कल में रख दिए और वह उनमें से किसी को भी पॉकेट में नहीं डाल सका। अंततः मैंने गेम जीतने के लिए अपने सभी पांच सिक्कों को साफ कर दिया। और मैच.
मद्रास में मुझे सेमीफाइनल में अप्पाराव के खिलाफ खेलना था। जैसा कि पहले कहा गया था, अप्पाराव के नाम राष्ट्रीय चैंपियनशिप में हैट्रिक का रिकॉर्ड था। हम दोनों ने ले लिया

प्रत्येक एक खेल. मैं अद्भुत खेल खेल रहा था और दर्शक भी मेरी भरपूर प्रशंसा कर रहे थे। इसलिए, मैंने आक्रामक खेल खेला और अप्पाराव के केवल 2 के मुकाबले 27 अंक बनाए। स्थिति के बावजूद, अप्पाराव बहुत शांत थे। धीरे-धीरे और लगातार उन्होंने अंतर कम करना शुरू किया और तीसरा गेम और मैच जीत लिया। मुझे यकीन है कि वह ऐसा केवल इसलिए कर सका क्योंकि वह पूरे समय धैर्यवान था।

मैंने बम्बई के अहमद अंसारी के खेल में आत्मविश्वास और धैर्य का अद्भुत संगम देखा था। मैंने बॉम्बे में नागपाड़ा नेबरहुड हाउस टूर्नामेंट में उनके खिलाफ मैच खेला था। हम दोनों ने एक-एक गेम जीता और तीसरे गेम में मैंने अपनी बढ़त 27 शून्य तक बढ़ा दी।

इसके बाद अंसारी ने शानदार खेल दिखाया. उन्होंने बोर्ड खोला और उसे एक ही स्पैल में साफ़ कर दिया, इस प्रकार 14 अंक बनाये। बाद में खेले गए बोर्ड में, मुझे एक अंक मिला और मेरा स्कोर 28 तक पहुंच गया। उसने फिर से बोर्ड खोला और 14 अंक बनाने के लिए दोबारा प्रदर्शन दिया और मेरा स्कोर 28 अंक बराबर कर दिया। दर्शकों ने उनके लिए जोरदार तालियां बजाईं. बोर्ड में, हालाँकि मुझे ब्रेक मिला था, फिर भी उसने अंक हासिल कर लिया और मैच जीत लिया। carrom के इतिहास में यह एकमात्र उदाहरण था जहां एक खिलाड़ी ने खेल खत्म करने के लिए लगातार दो ब्रेक खेले। इस रिकॉर्ड की बराबरी तमिलनाडु के वी. लज़ार ने मद्रास नेशनल्स में बॉम्बे के कादिरखान के खिलाफ की थी लेकिन वह मैच हार गए। उन्होंने पहले गेम के आखिरी बोर्ड और दूसरे गेम के पहले बोर्ड में व्हाइट स्लैम बनाया था।

विरोधियों को कभी कम न आंकें:

अपने प्रतिद्वंद्वी को कभी भी कम न आंकें. एक बार कुर्ला स्पोर्ट्स क्लब की ओपन प्रतियोगिता में मुझसे यह गलती हो गई थी। मैं एक लड़के बालू अय्यर के खिलाफ खेल रहा था। चूँकि बालू कुर्ला स्पोर्ट्स क्लब का नियमित खिलाड़ी था, इसलिए मैं उसके खेल से अच्छी तरह परिचित था। यह मैच का पहला राउंड था. मैंने तय कर लिया था कि मैं एक ही बार में सारा सिक्का अपनी झोली में डालने की कोशिश करूंगा। मैंने अपना प्रयास पहले बोर्ड से ही शुरू कर दिया था लेकिन मैं वह हासिल नहीं कर सका जो मैंने करना चाहा था। दूसरे गेम में मैंने फुल बोर्ड हासिल करने के इरादे से शुरुआत की थी लेकिन मैं इसे हासिल नहीं कर सका। मैंने बालू को बोर्ड जीतने की अनुमति दी। इस तरह उन्होंने दूसरा गेम जीत लिया। मैंने सोचा था कि तीसरे गेम को ख़त्म करने के लिए मुझे निश्चित रूप से ब्रेक मिलेगा। हालाँकि, तीसरा गेम इस तरह शुरू हुआ कि मेरा सिक्का फंस गया और मैंने अपनी सारी एकाग्रता खो दी। बालू ने स्थिति का पूरा फायदा उठाया और 23-0 की बढ़त ले ली। चूंकि यह पहला राउंड था, इसलिए इसमें 8 बोर्ड लिमिटेशन नियम लागू था। केवल तीन बोर्ड ही खेले जाने थे और शेष तीन बोर्डों पर ही खेल खेलना मेरे लिए अनिवार्य था। स्थिति को समझते हुए मैंने अपना खेल बदला और तभी स्थिति मेरे अनुकूल हो गयी. मैं मैच छीनने के लिए इन 3 बोर्डों में 29 तक पहुंच सका। आख़िरकार मैंने टूर्नामेंट जीत लिया.

लेकिन मैं पहला राउंड नहीं भूल सका जिसमें मैं केवल इसलिए बाहर होने वाला था क्योंकि मैंने प्रतिद्वंद्वी को कम आंका था।

दूसरा अनुभव मुझे बांद्रा ओपन Carrom प्रतियोगिता में मिला। इन्हीं दिनों अब्दुल जब्बार ने Carrom प्रतियोगिताओं में धूम मचा दी थी। उन्हें देवजी सुमरा के खिलाफ खेलना था. सुमरा बहुत जूनियर था और बोर्ड तक आराम से पहुँचने के लिए उसे कुर्सी पर कुछ तकियों का सहारा लेना पड़ता था। इसलिए जब्बार कम चिंतित था और गैरजिम्मेदाराना खेल खेल रहा था। हालाँकि, इससे पहले कि जब्बार स्थिति की कल्पना कर पाते, सुमरा ने केवल चार बोर्डों में और मुश्किल से सात मिनट के भीतर पहला गेम जीत लिया। जब्बार तुरंत होश में आए और स्थिति को समझते हुए सावधानी से खेले. उन्होंने अपने अनुभव और सभी युक्तियों का उपयोग करके दूसरा और तीसरा गेम जीता। जब्बार को वह मैच जीतने के लिए कड़ी मेहनत करनी पड़ी, अगर वह सुमरा को कम आंकना जारी रखता तो हार जाता। कुछ साल बाद, वही pair वनमाली हॉल, दादर में फिर से लड़ाई हुई। यह एक अविस्मरणीय मैच था. दोनों ने पहले गेम में बहुत अच्छा खेला और कुल 28 रन बनाए। आखिरी बोर्ड जब्बार को खोलना था और स्थिति का फायदा उठाते हुए, उसने गेम जीतने के लिए Queen के साथ सारा सिक्का अपने नाम कर लिया। उन्होंने मैच जीतने के लिए दूसरे गेम में भी इसी तरह की उपलब्धि दोहराई। कब
स्कोर फिर 28-28 था। इस प्रकार जब्बार ने प्रत्येक गेम के अंतिम बोर्ड पर ब्रेक लगाकर फिनिश किया। (एक अभिलिखित)।

एक खुले दिमाग:
कुछ खिलाड़ी अच्छा खेलने के बाद यह सोचने लगते हैं कि वे चैंपियन हैं और अब सीखने के लिए कुछ नहीं बचा है। वे आसानी से यह भूल जाते हैं कि ज्ञान एक विशाल महासागर है और हम जो कुछ भी सीखते हैं वह उसका एक सूक्ष्म भाग मात्र है। हर खिलाड़ी को इस बात का हमेशा ध्यान रखना चाहिए कि उसे ज्यादा से ज्यादा सीखना है. जैसे ही ये खिलाड़ी अपना निर्धारित मैच पूरा करते हैं तो हॉल छोड़ देते हैं और दूसरों का खेल देखने में दिलचस्पी नहीं लेते। वे कभी भी दूसरों से सीखना नहीं चाहते। बोर्ड पर प्रत्येक स्ट्रोक बोर्ड पर सिक्के की स्थिति बदल देता है और ऐसी बाधाओं के तहत अन्य लोग कैसे खेलते हैं और क्या हासिल करते हैं यह देखने लायक है। हम ऐसे अनुभवों से ही सीख सकते हैं।' किसी खिलाड़ी द्वारा खेला गया एक अद्भुत स्ट्रोक, cut या glance हमें अपने खेल में इसका उपयोग करने के बारे में सोचने पर मजबूर कर सकता है, बशर्ते हम दूसरों के खेल पर उचित ध्यान दें। एक खिलाड़ी के पास रचनात्मक दिमाग होना चाहिए. उसे हमेशा नए स्ट्रोक्स या विभिन्न स्ट्रोक्स के संयोजन की तलाश में रहना चाहिए।

अभ्यास:
किसी भी खेल के लिए अभ्यास एक आवश्यकता है। इसे विभिन्न तरीकों और माध्यमों से प्राप्त किया जा सकता है। कोई भी इसे विभिन्न स्ट्रोक्स, कट्स और ग्लांस का प्रयास करके अकेले ही प्राप्त कर सकता है। कुछ खिलाड़ी तुलनात्मक रूप से कम कुशल खिलाड़ियों के साथ खेलते हैं। वे स्वाभाविक रूप से इस तरह के अभ्यास में हावी हो जाते हैं लेकिन इस पद्धति से लंबे समय में कोई लाभ नहीं होता है। जहां तक संभव हो किसी बेहतर खिलाड़ी के साथ या कम से कम अपने स्तर के खिलाड़ी के साथ अभ्यास करना चाहिए। touch गुणात्मक खेल में प्रवेश पाने के लिए विभिन्न शैलियों वाले खिलाड़ियों के साथ अभ्यास करना चाहिए। यदि हम बार-बार एक ही खिलाड़ी के साथ खेलते हैं तो हमारा खेल रूढ़िबद्ध और नीरस हो जाता है। निरंतर अभ्यास के लिए व्यक्ति में धैर्य और एकाग्रता होनी चाहिए। पांच बार के राष्ट्रीय चैंपियन सुहास कांबली के मामले में इन गुणों का संयोजन सराहनीय है। वह घंटों अकेले अभ्यास करते हुए बिताते हैं। 1959 में, सुहास और मुझे हैदराबाद में खेली जाने वाली जूनियर नेशनल चैंपियनशिप में खेलने के लिए चुना गया। उन दिनों, राष्ट्रीय प्रतियोगिताएं 32"x32" बोर्ड पर खेली जाती थीं। हम 29"x29" आयाम वाले बोर्ड पर खेलने के आदी थे। इसलिए बॉम्बे के सभी खिलाड़ियों को 32"x 32" के बोर्ड पर अभ्यास करना पड़ता था और ऐसा ही एक बोर्ड हमें ग़ालिब क्लब बॉम्बे में उपलब्ध कराया गया था। मैं क्लब में जाकर प्रैक्टिस करता था. मुझे आश्चर्य हुआ कि मैं सुहास से क्लब में कभी नहीं मिला क्योंकि वह 'पतंग उड़ाने' में व्यस्त था। मुझे लगता है, भगवान ने इस खिलाड़ी को भरपूर उपहार दिया है क्योंकि वह हर तरह के खेल में माहिर है। एक बार वह गालिब क्लब गये और मेरे खिलाफ खेले। उससे पहले मुझे उनका खेल देखने का मौका नहीं मिला था. सुहास स्वाभाविक रूप से केवल 3 बोर्डों में मेरे खिलाफ हार गया और उसके नाम पर एक भी अंक नहीं था। इस हार को उन्होंने इतनी बुरी तरह से लिया कि इसके बाद उन्होंने बिना कुछ खाए-पीए उस बोर्ड पर लगातार 36 घंटे तक अभ्यास किया। वह ऐसी एकाग्रता का अद्वितीय उदाहरण हैं। फिर उन्होंने बनने की प्रतियोगिता में प्रवेश किया

हैदराबाद में सनसनी. निःसंदेह, यह प्रत्येक खिलाड़ी पर निर्भर है कि उसे कितनी देर तक और किस प्रकार अभ्यास करना चाहिए। यह सब किसी की पकड़ पर निर्भर करता है। मेरे पास एक अलग तरीका है. जिस दिन मुझे मैच खेलना होता है उस दिन मैं कभी अभ्यास नहीं करता। मैं खेलने की प्रबल इच्छा के साथ carrom टेबल पर बैठता हूं क्योंकि मैंने पूरे दिन इस आनंद से खुद को वंचित रखा है। मुझे लगता है कि इसीलिए मैं बहुत अच्छा प्रदर्शन कर सकता हूं। यदि मुझे प्रतिदिन किसी प्रतियोगिता में खेलना है तो पहले दिन का खेल ही मेरा अभ्यास है। मैं अपने दो मैचों के बीच में अभ्यास नहीं करता. बेशक, मेरी पकड़ सरल है और खेल में मेरा दिल और आत्मा मेरी ताकत है। इसलिए Carrom ने कभी भी मेरी दिनचर्या को बाधित नहीं किया है। एक राष्ट्रीय प्रतियोगिता के क्वार्टर फाइनल में मेरी मुलाकात सुहास कांबली से हुई। मैच शाम को था और मेरी दिनचर्या के अनुसार, मैंने किया

दिन के दौरान touch carrom नहीं। इसके विपरीत, सुहास पूरे समय अभ्यास कर रहे थे। एसोसिएशन के अधिकारी ने मुझसे थोड़ा अभ्यास करने को कहा. वह सोच रहा था कि मैं खेलने आया हूँ या आराम करने। मैंने अनसुना कर दिया और बेसब्री से शाम होने का इंतज़ार करने लगा। खेलने की मेरी प्रबल इच्छा के कारण मैंने उत्कृष्ट प्रदर्शन किया। पहले गेम में, हालाँकि सुहास ने मुझे एक बार भी Queen पॉकेट में डालने नहीं दिया, फिर भी मैंने पहला गेम जीत लिया। उस मैच को जीतने के लिए मैंने दूसरा गेम भी आसानी से जीत लिया। हालाँकि, मेरा मानना है कि एक खिलाड़ी को लंबे समय तक खेलने की स्थिति में होना चाहिए। राष्ट्रीय प्रतियोगिताओं में प्रतिदिन लगभग पांच मैच खेलने पड़ते हैं और खिलाड़ी को प्रतिदिन 10 से 12 घंटे लगातार खेलना पड़ता है। बंबई के एक दिग्गज खिलाड़ी रमेश चिट्टी को कम अभ्यास की जरूरत है लेकिन वह एक साथ घंटों तक खेलने में असमर्थ हैं। इसके परिणामस्वरूप, जहां स्थानीय टूर्नामेंटों में उनका दबदबा रहा, वहीं राष्ट्रीय चैंपियनशिप में उन्हें गैरवरीय खिलाड़ियों के हाथों हार स्वीकार करनी पड़ी। कुछ खिलाड़ी 'बुलडॉग Carrom board' पर अभ्यास करते हैं। ऐसे बोर्ड के फ्रेम 'चैंपियन बोर्ड' की तुलना में व्यापक होते हैं, बुलडॉग बोर्ड के साथ अभ्यास करने वाले खिलाड़ियों को चैंपियन बोर्ड पर खेलना मुश्किल होता है जिसका उपयोग मैचों के लिए किया जाता है। खिलाड़ी बुलडॉग बोर्ड पर अभ्यास करते हैं जिसकी सीमा चैंपियन बोर्ड की तुलना में अधिक चौड़ी होती है और इसलिए उनकी पकड़ बदल जाती है। यह बदलाव इतना मामूली है कि किसी शौकिया को इसका अंदाज़ा भी नहीं हो सकता. अंततः, जब वे मैच हार जाते हैं, तो वे हॉल के माहौल को दोष देते हैं। प्रतियोगिताओं में उनकी लगातार हार कभी-कभी उन्हें निराश कर देती है।

कुछ खिलाड़ी जानबूझकर छोटी जेब वाले बोर्ड तैयार करते हैं। ऐसा खेल की सटीकता बढ़ाने की दृष्टि से किया जाता है। ऐसे बोर्ड पर अभ्यास करने वाले खिलाड़ी को अपना सिक्का एक सीधी रेखा में ही जेब में रखना होता है क्योंकि जेब सिक्का स्वीकार करने के लिए पर्याप्त होती है। अंततः, खिलाड़ी ऐसे स्ट्रोक का उपयोग करने का आदी नहीं है जिनकी अन्यथा आवश्यकता होती है। यह सच नहीं है कि जो सीधी रेखा में सिक्का डालता है वह चैंपियन है। ऐसे कई खिलाड़ी हैं जो सही सीधे स्ट्रोक का उपयोग करने में सक्षम हैं। वे चैंपियनशिप जीतने में असमर्थ हैं क्योंकि वे अन्य संभावनाओं का उपयोग करने में विफल रहते हैं। कुछ खिलाड़ी व्यावसायिक रूप से आयोजित अभ्यास करते हैं

क्लब. इन क्लबों में, हारने वाले को क्लब के मालिक को कुछ राशि का भुगतान करना पड़ता है। मालिक अपनी बारी में carrom board, सिक्के, striker, पाउडर, बिजली फिटिंग इत्यादि जैसी सामग्री प्रदान करता है, जगह के लिए किराए का भुगतान करता है, और शेष राशि को अपने लाभ के रूप में रखता है। ऐसे क्लबों में, एक खिलाड़ी फीस के भुगतान से बचने के लिए एक घटिया खिलाड़ी के खिलाफ खेलने की कोशिश करता है। धीरे-धीरे कमजोर खिलाड़ियों को अपने खेल में सुधार का फायदा मिलता है। हममें से कुछ लोगों का मानना है कि, एक तरह से, क्लबों में खेलना उचित है, क्योंकि खिलाड़ी अपने पैसे को बर्बाद न करने की पूरी कोशिश करता है। हालाँकि, मैं इस आदर्शवाद से सहमत नहीं हूँ। मुझे लगता है कि ये खिलाड़ी रक्षात्मक रणनीति के साथ प्रार्थना करते हैं। जबकि सट्टेबाजी का खेल खेलना और पैसा कमाना उनका एक उद्देश्य बन जाता है। उन पर लगातार हार न मानने का दबाव रहता है, अंततः वे डर और घबराहट के कारण कांपना, अपनी पकड़ खोना, सही स्थिति में न रहना, पीछे की ओर लड़खड़ाना इत्यादि का शिकार हो जाते हैं। यह उनके खेल का अंत है. कुछ जो अभी भी बचे हैं वे अपना स्वरूप बरकरार नहीं रख सकते। कुछ दर्शक कुछ खिलाड़ियों के पक्ष में बोली लगाते हैं। चूंकि खिलाड़ी के पास खोने के लिए कुछ नहीं होता है, इसलिए वह साहसिक खेल खेलता है लेकिन अंततः, वह भी निराश हो जाता है जब उसकी जीत का एक बड़ा हिस्सा बोली लगाने वाले द्वारा निगल लिया जाता है। अंततः वह स्वतंत्र रूप से दांव लगाने की कोशिश करता है। चूँकि पैसा कमाना उसका व्यवसाय बन जाता है, वह कभी भी प्रतियोगिताओं में भाग नहीं लेता है और उन दर्शकों का पक्ष जीतने में सक्षम नहीं होता है जो खेल के वास्तविक प्रशंसक हैं।

अध्याय 7

उन्नत स्ट्रोक

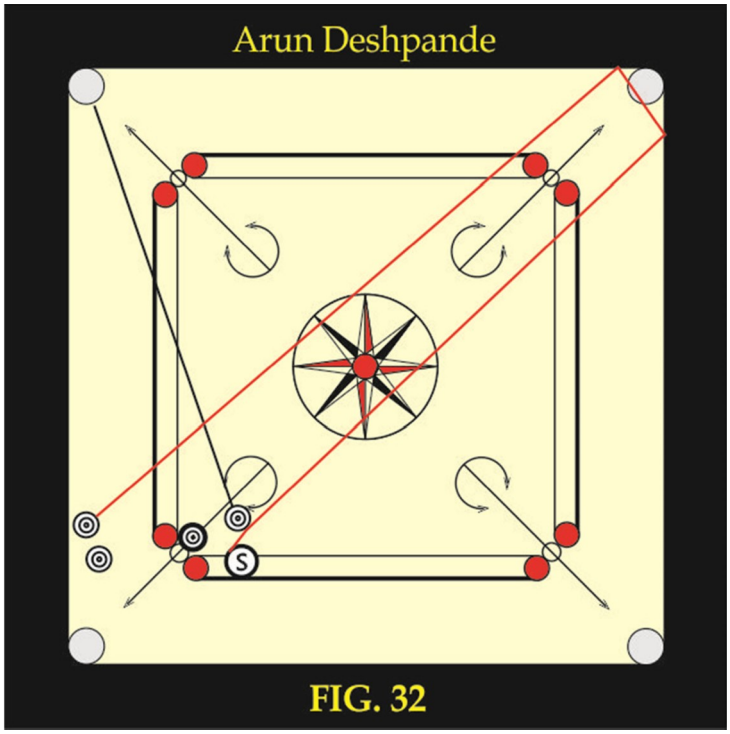


FIG. 32

चित्र 32 में तीन सफेद सिक्के और प्रतिद्वंद्वी का एक काला सिक्का है। हमारे दो सिक्के rebound स्थिति पर कठिन हैं। इन दो सिक्कों की स्थिति rebound के लिए कठिन है और इसलिए किसी अन्य स्ट्रोक का प्रयास किया जाना चाहिए और बोर्ड को खत्म करना चाहिए अन्यथा प्रतिद्वंद्वी बोर्ड पर अपने एकमात्र सिक्के डालकर बोर्ड जीत जाएगा।
जैसा कि चित्र 32 में दिखाया गया है, striker को सफेद सिक्के के साथ सीधी रेखा में रखा जाना चाहिए और हमें cut को force के साथ रखना चाहिए। striker विपरीत दाहिनी ओर के पॉकेट क्षेत्र से टकराएगा और दो कठिन सफेद सिक्कों को छोड़ने के लिए वापस आएगा और हमें बोर्ड को खत्म करने में सक्षम करेगा।

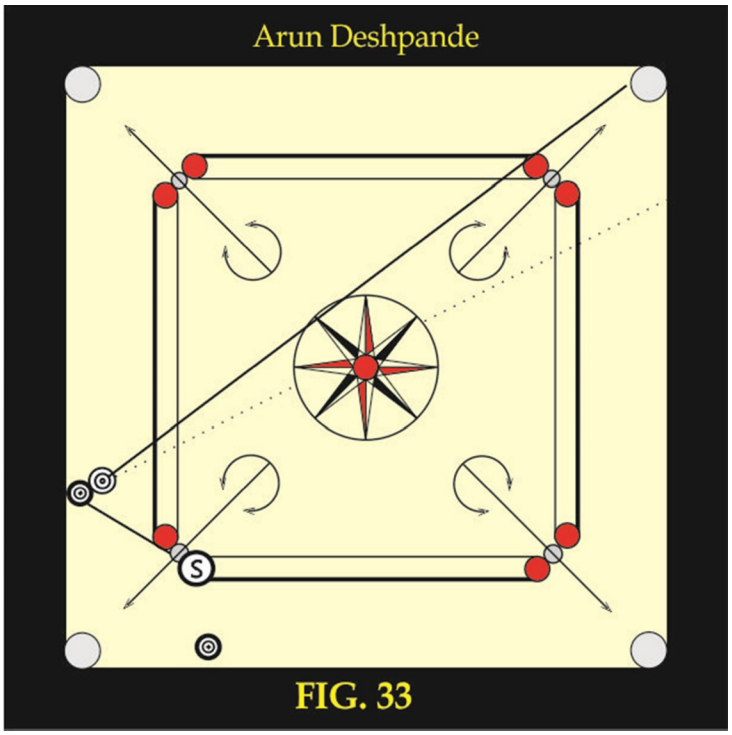


FIG. 33

चित्र में दिखाई गई स्थिति। 33 कठिन लग रहा है. प्रतिद्वंद्वी के दो काले सिक्के और हमारा एक सफेद सिक्का है। यह सफ़ेद सिक्का न तो cut द्वारा पॉकेट में डाला जा सकता है और न ही rebound द्वारा पॉकेट में डाला जा सकता है। जैसा कि चित्र में दिखाया गया है। 33 striker को बेस सर्कल पर रखा जाना चाहिए और चित्र में दिखाए गए बिंदु पर काले सिक्के को मारना चाहिए। सफ़ेद सिक्का विपरीत दाहिनी जेब में रखा जाएगा। यह स्ट्रोक अन्य सभी स्ट्रोक्स की तुलना में बहुत आसान है। इन दोनों सिक्कों की स्थिति का निरीक्षण करें। यदि आप इन दोनों सिक्कों के केंद्र से एक सीधी रेखा लेते हैं तो आप पाएंगे कि सीधी रेखा जेब से नहीं मिलती है, लेकिन यह जेब क्षेत्र के पास सही फ्रेम से मिलती है। यदि यह सीधी रेखा जेब पर मिलती है तो सफेद सिक्के को इस प्रकार जेब में नहीं रखा जा सकता।

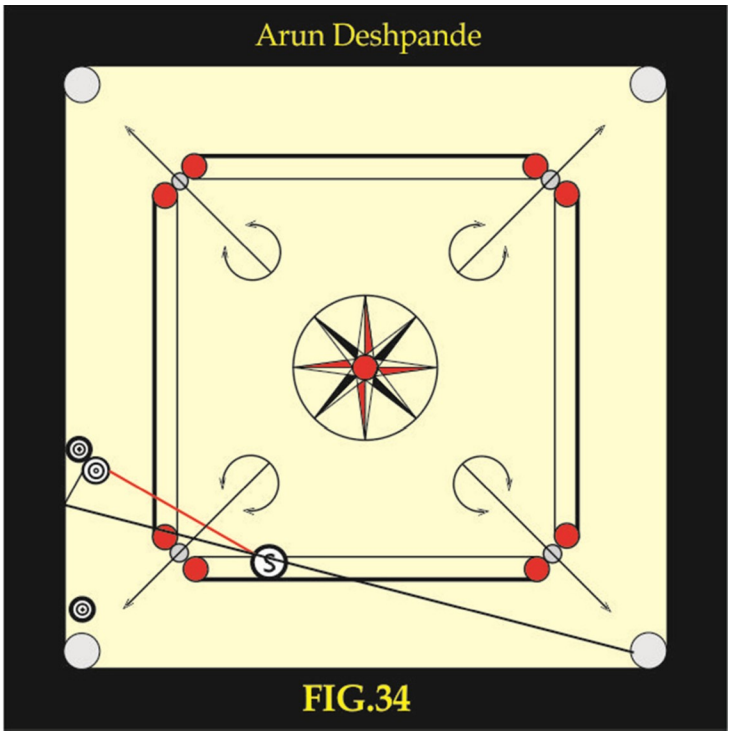


FIG.34

दो काले सिक्के हैं और उन दो सिक्कों के बीच में एक सफेद सिक्का है। इस सिक्के को जेब में रखना मुश्किल है। striker को चित्र 34 में दिखाए अनुसार रखा जाना चाहिए और केंद्र से थोड़ा ऊपर बिंदु पर मारा जाना चाहिए। यह सफेद सिक्का touch काला सिक्का होगा, फिर बाईं ओर के फ्रेम से टकराएगा और फिर दाईं ओर की बेस पॉकेट में आ जाएगा। यह कठिन स्ट्रोक है लेकिन अभ्यास के बाद प्रार्थना की जा सकती है। भले ही इन दोनों सिक्कों की स्थिति इस स्थिति के ऊपर या नीचे अलग-अलग स्थान पर हो, सफेद सिक्का जेब में रखा जाएगा।

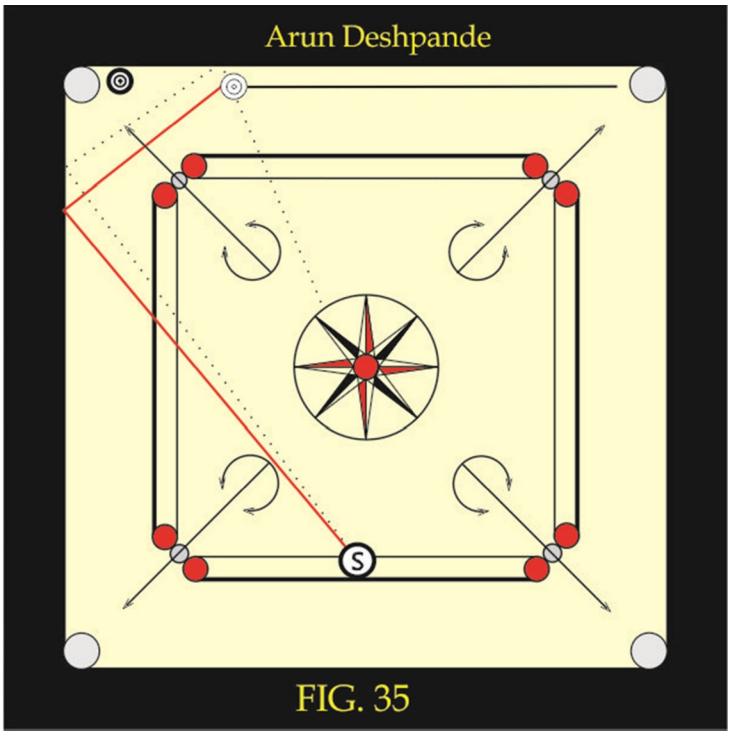


FIG. 35

दो काले सिक्के और एक सफेद सिक्का है। एक काला सिक्का प्रतिद्वंद्वी के लिए बहुत आसान है लेकिन दूसरा सिक्का उसके लिए कठिन है। जेब में रखे काले सिक्के की मदद से इसे आसान बनाया जा सकता है। इस स्थिति में सफेद सिक्का मुश्किल है. अगर आप गौर करेंगे तो पाएंगे कि सफेद सिक्का विपरीत फ्रेम से थोड़ा दूर है। जैसा कि इस चित्र में दिखाया गया है, इस सफेद सिक्के को जेब में रखा जा सकता है। इस स्ट्रोक में दो मौके हैं. यदि striker सही स्थान पर टकराता है जैसा कि चित्र 35 में दिखाया गया है, तो सिक्के को पॉकेट में डाला जा सकता है या यदि striker भी पहले सफेद सिक्के के पास विपरीत फ्रेम से टकराता है और फिर सफेद सिक्के को सही बिंदु पर मारकर पॉकेट में डाला जा सकता है। (बिंदुदार रेखाएँ देखें)

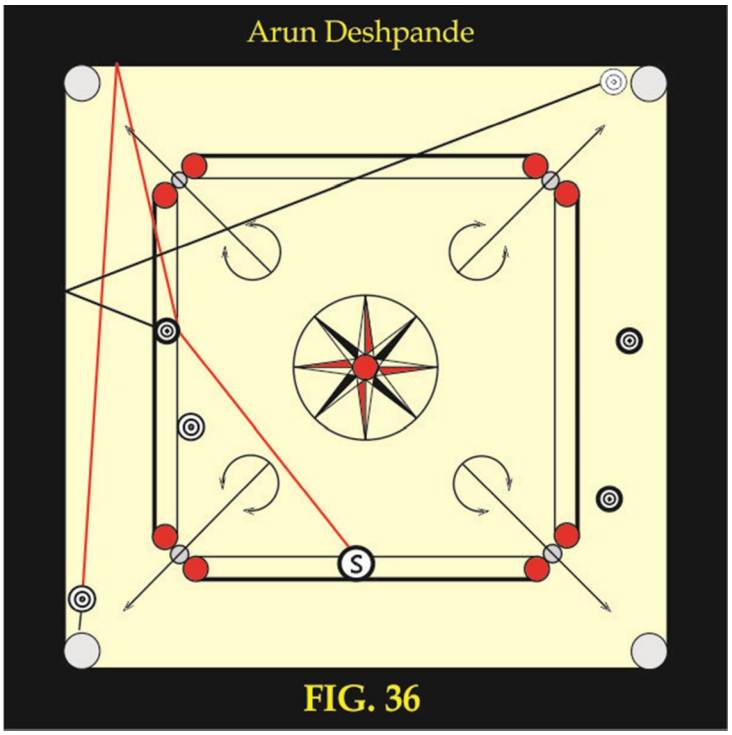


FIG. 36

इसे चित्र में देखा जा सकता है। 36 कि प्रतिद्वंद्वी के तीन काले सिक्के और हमारे तीन सफेद सिक्के हैं। इन तीन काले सिक्कों में से एक हमारे एक सफेद सिक्के का रास्ता रोक रहा है। यहां हम प्रतिद्वंद्वी के काले सिक्के का लाभ उठा सकते हैं जैसा कि चित्र 36 में दिखाया गया है, striker को आधार रेखा के केंद्र में रखा जाना चाहिए और चित्र में दिखाए गए बिंदु पर काले सिक्के पर थोड़ा अधिक force के साथ प्रहार करना चाहिए। इस स्ट्रोक में तीन मौके हैं. 1) तीसरी जेब को पार करने पर काला सिक्का विपरीत दाहिनी जेब पर सफेद सिक्के पर प्रहार करेगा और यह सफेद सिक्का जेब में चला जाएगा। 2) काला सिक्का हटा दिया जाएगा और striker बाएं बेस पॉकेट पर सफेद सिक्का ठोक देगा और यह सफेद सिक्का बाएं बेस पॉकेट में चला जाएगा। 3) दोनों सफेद सिक्के जेब में रखे जाएंगे। एक striker के साथ और दूसरा काले सिक्के के साथ।

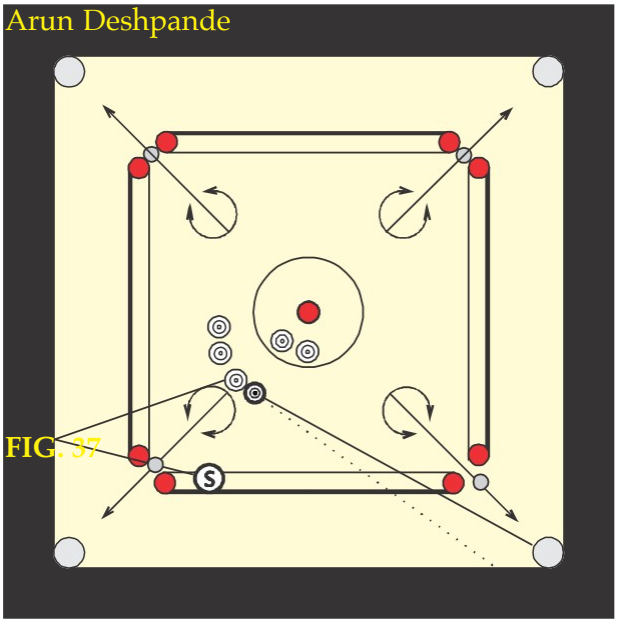


FIG. 37

अंजीर में. 37 काला सिक्का प्रतिद्वंद्वी के चार सफेद सिक्कों के बीच में है। इस काले सिक्के को विपरीत बाएँ या दाएँ जेब में नहीं रखा जा सकता। यदि आप ब्लैक एंड व्हाइट के शॉट की स्थिति का निरीक्षण करेंगे तो पाएंगे कि इस शॉट की दिशा पॉकेट पर नहीं बल्कि पॉकेट के पास बेस फ्रेम पर है। यहाँ वह नियम है जो चित्र में बताया गया है। 9बी लागू किया जा सकता है. इसलिए यह शॉट rebound द्वारा नहीं खेला जा सकता क्योंकि striker चित्र में दिखाए गए बिंदु पर नहीं पहुंच सकता। इसलिए इस काले सिक्के को पॉकेट में डालने का केवल एक ही तरीका है और वह यह है कि striker को बाएं फ्रेम पर मारा जाना चाहिए जहां से यह शॉट पर वापस आ जाएगा और काला सिक्का दाईं ओर चला जाएगा
आधार जेब.

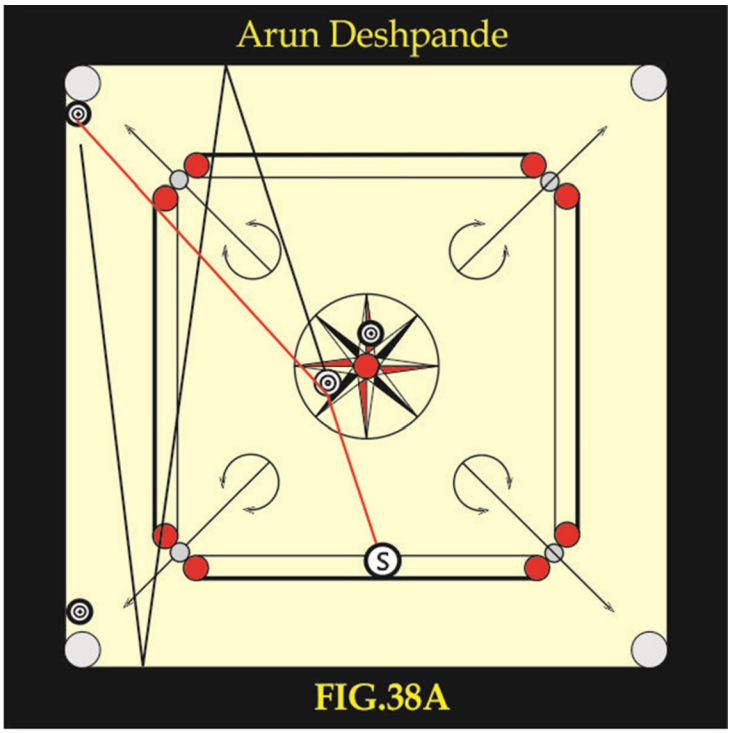


FIG.38A

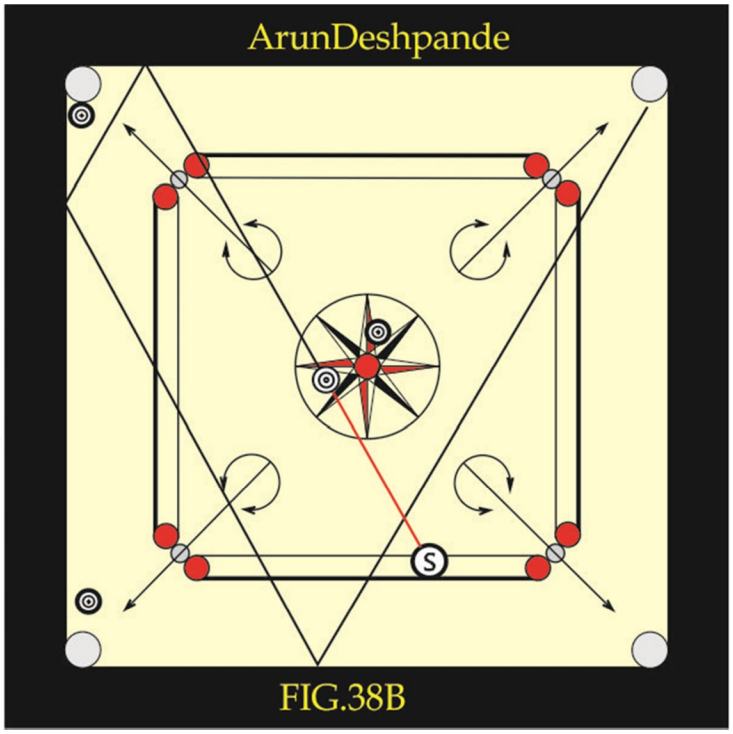


FIG.38B

चित्र 38 में प्रतिद्वंद्वी के तीन काले सिक्के सफेद सिक्के का रास्ता रोक रहे हैं। शुरुआत में अगर आप स्थिति देखेंगे तो आपको लगेगा कि सफेद सिक्के का कोई रास्ता नहीं है। एक संभावना है. ऐसे में सफेद सिक्के पर हार्ड क्रॉस double खेलें

इस तरह कि striker काले सिक्के को विपरीत बायीं जेब पर मारेगा और उसे उस स्थिति से हटा देगा। इस बीच सफेद सिक्के को विपरीत फ्रेम और फिर हमारे बेस फ्रेम से टकराना चाहिए और विपरीत बायीं जेब तक जाना चाहिए जहां काले सिक्के की रुकावट थी। (चित्र 38-ए देखें)। इस सिक्के को विपरीत दाहिनी जेब में डालने की एक और संभावना है। (चित्र 38-बी देखें) (बिंदीदार रेखाएँ देखें)

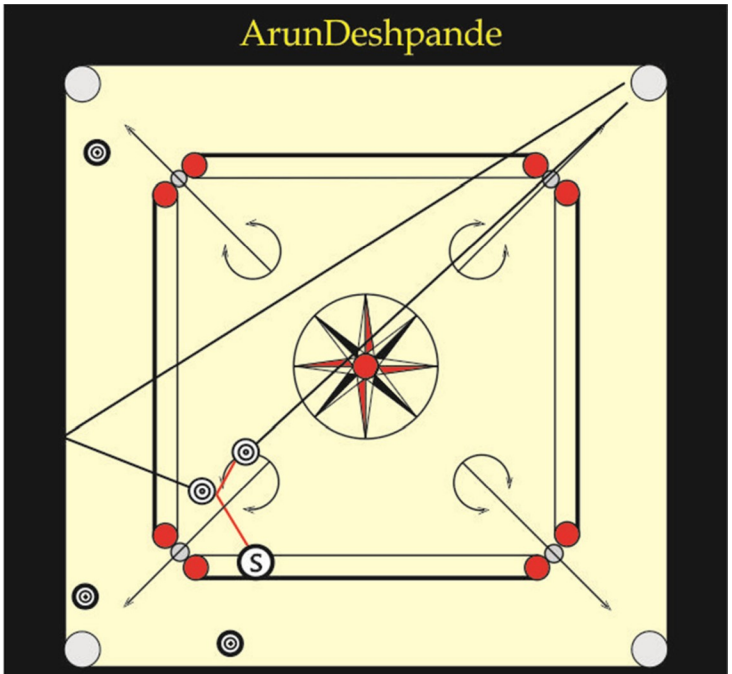


FIG.39

चित्र 39 में प्रतिद्वंद्वी के तीन काले सिक्के, queen और हमारे दो सफेद सिक्के हैं। हम यहां बहुत अच्छे स्ट्रोक खेल सकते हैं।' सफेद सिक्के की तीसरी पॉकेट को इस तरह चलाएं कि striker Queen पर विक्षेपित हो जाए और Queen को भी पॉकेट में डाला जा सके। तीन संभावनाएँ हैं. 1) सफेद सिक्का और Queen विपरीत दाहिनी जेब में एक साथ जा सकते हैं। 2) सफेद जेब में जा सकता है जिससे Queen आसान हो जाता है 3) Queen जेब में जा सकता है जिससे सफेद सिक्का आसान हो जाता है। इसलिए बोर्ड खत्म होने की अच्छी संभावना है.

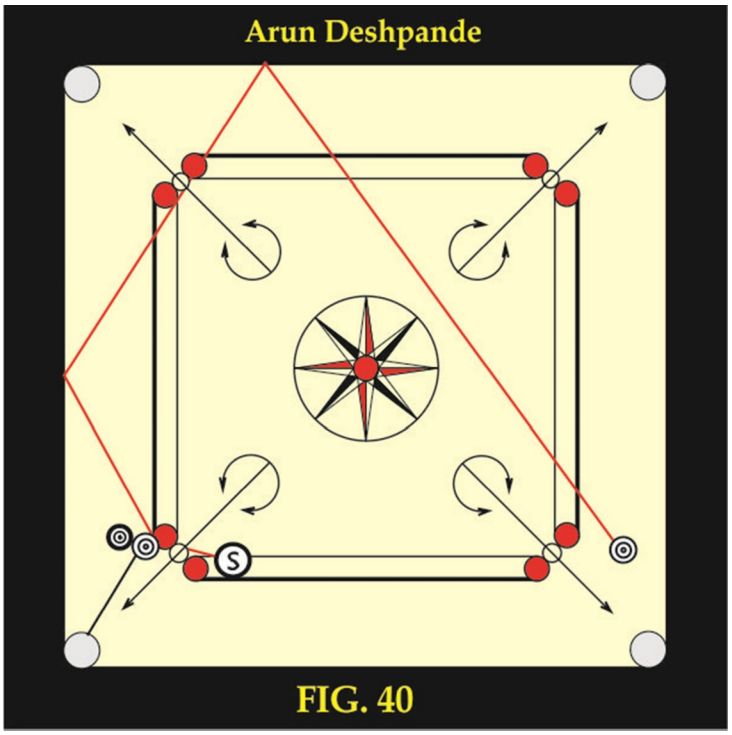


FIG. 40

अंजीर में. 40 दो सफेद सिक्के हैं जो हमारे लिए कठिन प्रतीत होते हैं और एक काला सिक्का है जो प्रतिद्वंद्वी के लिए आसान है। चित्र में दिखाए अनुसार striker रखें और सफेद सिक्के के ऊपरी हिस्से पर थोड़ा और force मारें। सफेद सिक्का touch स्ट्रोक द्वारा बाएं बेस पॉकेट में पहुंच जाएगा और striker दूसरे सफेद सिक्के पर वापस आ जाएगा जो बाएं और विपरीत फ्रेम से टकराने के बाद rebound स्थिति में है। यह स्ट्रोक touch स्ट्रोक और bomb स्ट्रोक का संयोजन है। इस प्रकार भले ही दो सफेद सिक्के मुश्किल हैं, हम स्ट्रोक के इस संयोजन से बोर्ड को समाप्त कर सकते हैं।

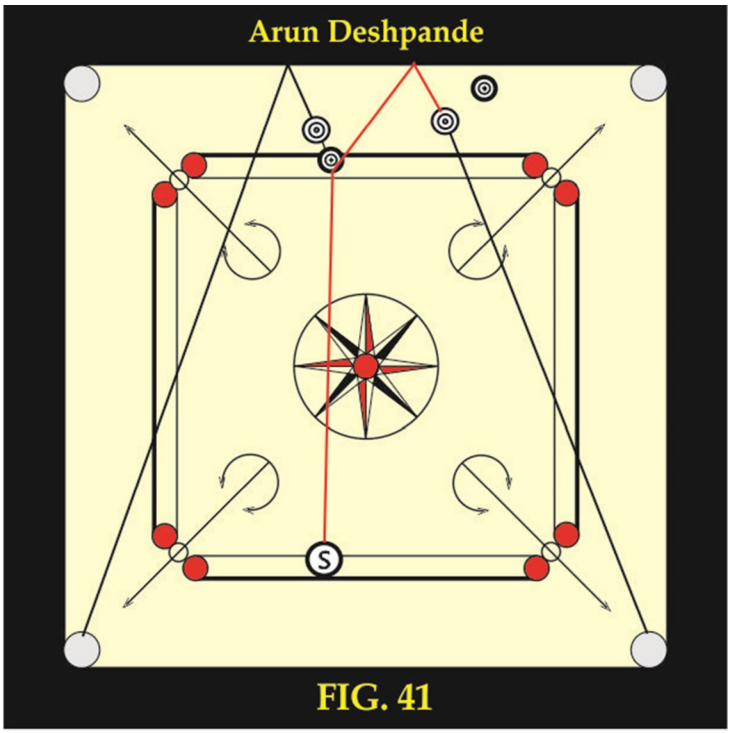


FIG. 41

अंजीर में. 41 दो काले और दो सफेद सिक्के हैं। सफ़ेद सिक्के हमारे हैं. हम एक सफेद सिक्के को एक काले सिक्के की सहायता से double द्वारा चला सकते हैं और साथ ही दूसरे सफेद सिक्के को hook द्वारा चला सकते हैं। इस स्ट्रोक में तीन संभावनाएँ हैं।
1) दोनों सफेद सिक्के नंबर 1 और नंबर 2 को एक झटके में एक साथ जेब में डाला जा सकता है।
2) नंबर 1 सफेद सिक्के को double द्वारा पॉकेट में डाला जा सकता है और नंबर 2 सफेद सिक्के को आसान बनाया जा सकता है। 3) नंबर 2 सफेद सिक्के को hook द्वारा पॉकेट में डाला जा सकता है और नंबर 1 सफेद सिक्के को आसान बनाया जा सकता है।

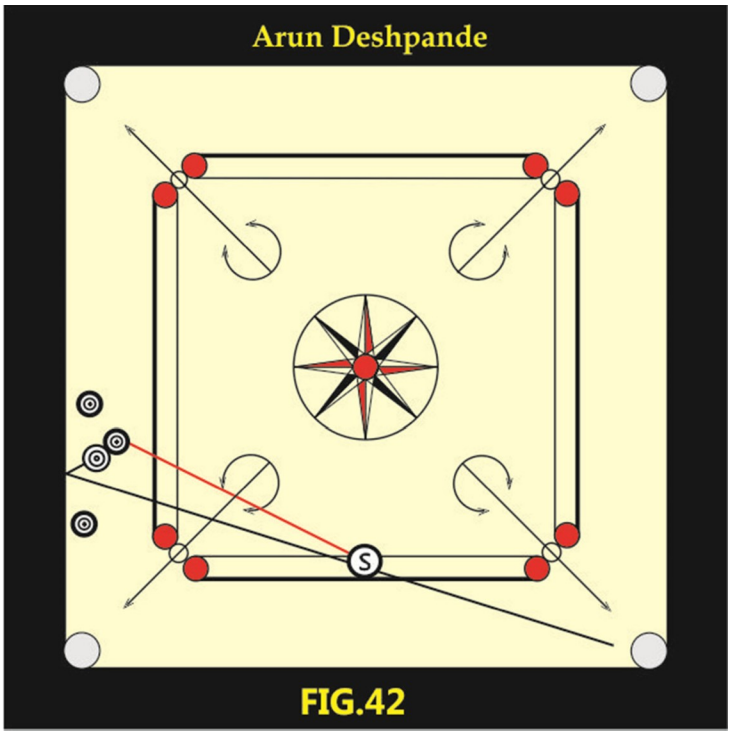


FIG.42

अंजीर में. 42. एक सफेद सिक्का तीन काले सिक्कों के बीच में है। जैसा कि चित्र 42 में दिखाया गया है, इस सफेद सिक्के को जेब में रखा जा सकता है। इन दो काले और सफेद सिक्कों की स्थिति का निरीक्षण करें। यदि बाएं फ्रेम वाले इन दोनों सिक्कों का कोण अधिक है तभी यह सफेद सिक्का जेब में रखा जा सकता है। यह कोण होने पर ही यह स्ट्रोक खेलना चाहिए अन्यथा अनावश्यक सारे काले सिक्के प्रतिद्वंद्वी के लिए आसान हो जाएंगे। यदि गलत कोण के कारण यह स्ट्रोक नहीं खेलना है तो जेब के पास मौजूद काले सिक्के को अपनी स्थिति से हटा देना चाहिए, जिससे प्रतिद्वंद्वी को इस काले सिक्के का फायदा नहीं उठाने दिया जा सके।

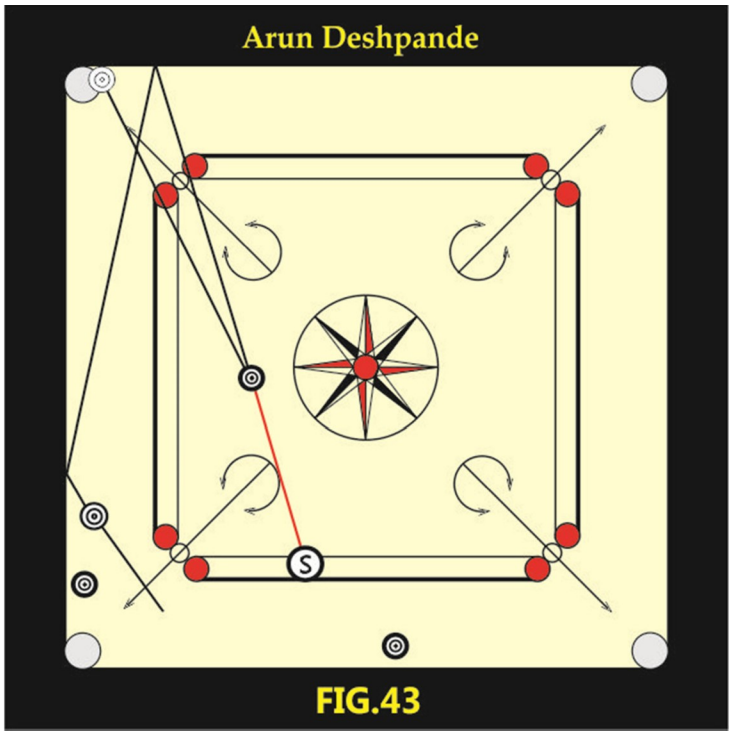


FIG.43

चित्र 43 में, एक सफेद सिक्का जो rebound स्थिति पर है, कठिन है जबकि दूसरा सिक्का जो विपरीत बायीं जेब पर है वह बहुत आसान है। मुश्किल सफेद सिक्के को सफेद सिक्के पर काले सिक्के को दोगुना करके और साथ ही विपरीत बायीं जेब पर मौजूद सफेद सिक्के पर striker चलाकर आसान बनाया जा सकता है। इस स्ट्रोक से बोर्ड को ख़त्म किया जा सकता है. यह स्ट्रोक इतना आसान नहीं है और इसलिए अभ्यास की आवश्यकता है। इस स्ट्रोक के लिए थोड़ा और force लगाना होगा और फिर striker और काला सिक्का नहीं टकराएगा।

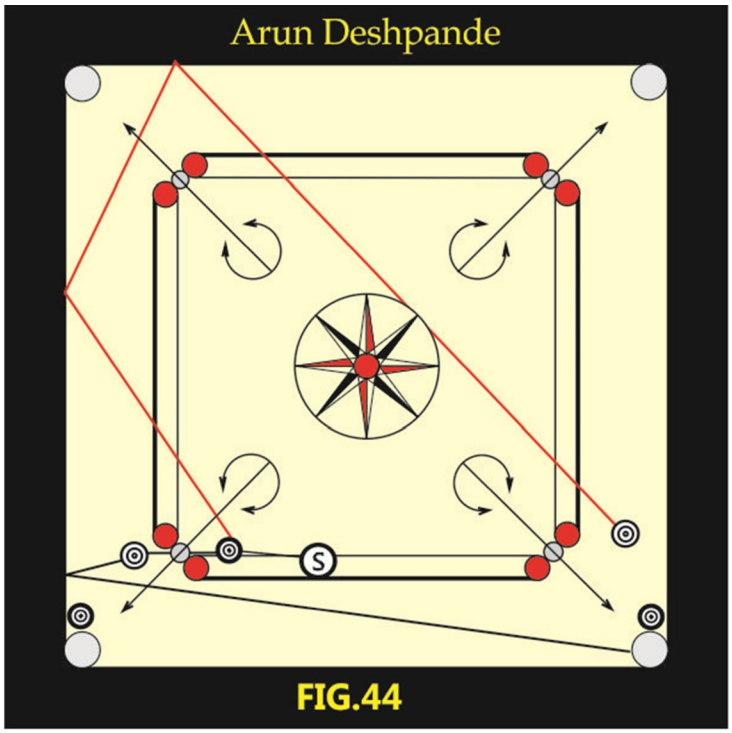


FIG.44

यदि आप चित्र में दो सफेद सिक्कों की स्थिति देखें। 44, आप पाएंगे कि ये दोनों सिक्के कठिन हैं क्योंकि जेब पर लगे दो काले सिक्कों की रुकावट के कारण rebound को नहीं चलाया जा सकता है। ये स्ट्रोक बहुत दिलचस्प है. जैसा कि इस चित्र में दिखाया गया है, प्रहार काले सिक्के पर इस तरह से होना चाहिए कि काला सिक्का सफेद सिक्के पर लगे और सफेद सिक्का बायीं ओर के फ्रेम से दाहिनी आधार जेब में लगे। इसके साथ ही striker सफेद सिक्के पर प्रहार करेगा जो सही rebound स्थिति पर है और इसे आसान बना देगा। यह स्ट्रोक pair, दूसरा और bomb स्ट्रोक का संयोजन है।

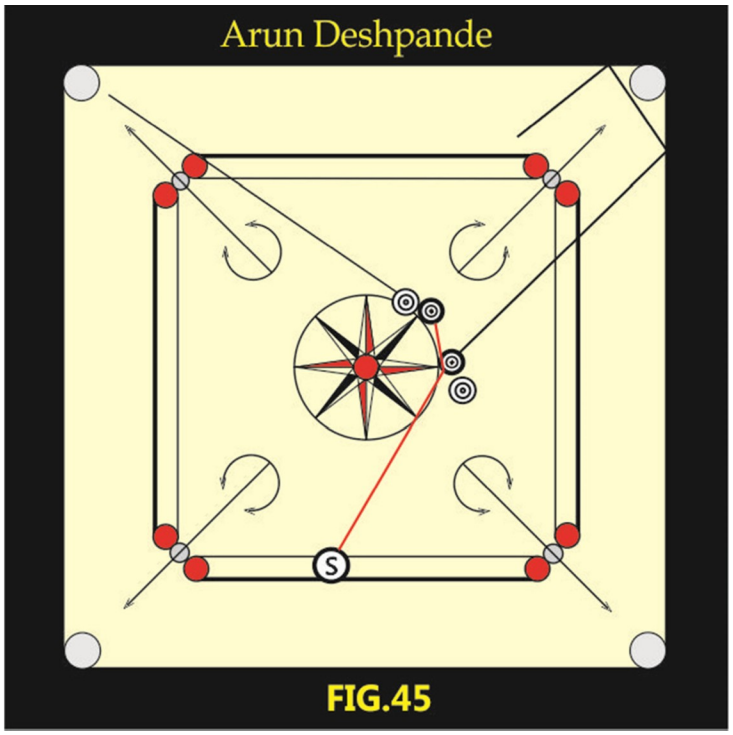


FIG.45

जैसा कि चित्र में दिखाया गया है। 45, काला सिक्का जो सफेद सिक्के के लिए एक बाधा है, उस पर striker मारकर और striker को Queen पर विक्षेपित करके हटाया जा सकता है, जिससे Queen विपरीत बाईं जेब में जा सकता है। यदि आप शॉट का निरीक्षण करते हैं तो आप पाएंगे कि शॉट जेब की ओर नहीं है, बल्कि बाएं फ्रेम की ओर है और इसलिए striker को काले सिक्के से विक्षेप प्राप्त करने के बाद इस चित्र में दिखाए गए बिंदु पर शॉट के काले सिक्के पर प्रहार करना चाहिए।

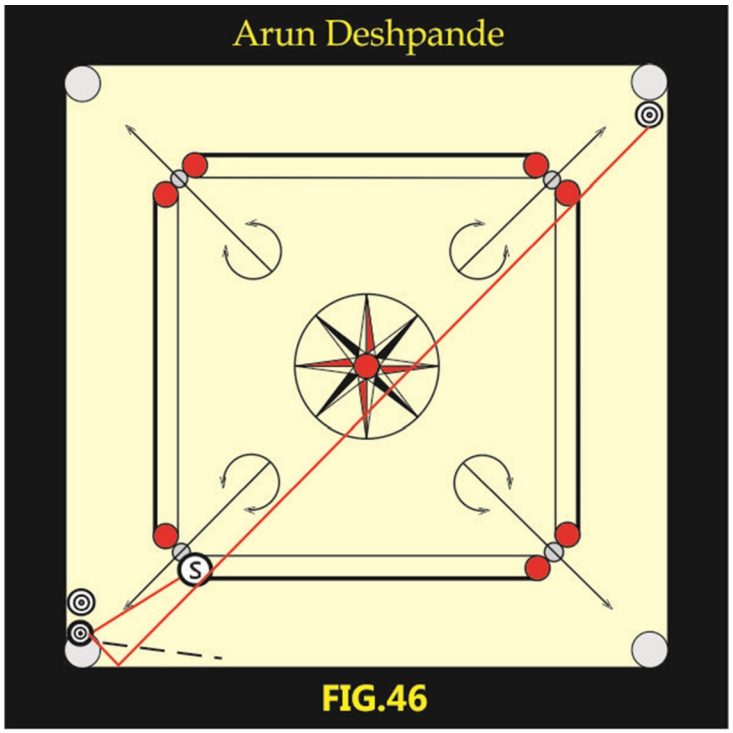


FIG.46

चित्र 46 में, दो सफेद सिक्के हैं और केवल एक काला सिक्का जेब पर है। मान लीजिए कि स्कोर 24-24 है और आपको सफेद सिक्का चलाना है। अपनी striker स्थिति को बाएं बेस सर्कल पर रखें और काले सिक्के के निचले हिस्से पर थोड़ा और force लगाएं। आपका striker काले सिक्के, आपके आधार फ्रेम पर प्रहार करेगा और फिर यह जाकर सफेद सिक्के पर प्रहार करेगा जो विपरीत दाहिनी जेब पर है। सफेद सिक्का जेब में चला जाएगा और काला सिक्का आपके बेस फ्रेम में आ जाएगा और इस तरह आप दूसरे सिक्के को भी जेब में रख सकते हैं। इस स्ट्रोक में एक फायदा यह है कि सफेद सिक्का जेब में नहीं जाएगा, काला सिक्का आपके बेस फ्रेम में आ जाएगा और आपके प्रतिद्वंद्वी के लिए मुश्किल हो जाएगा।

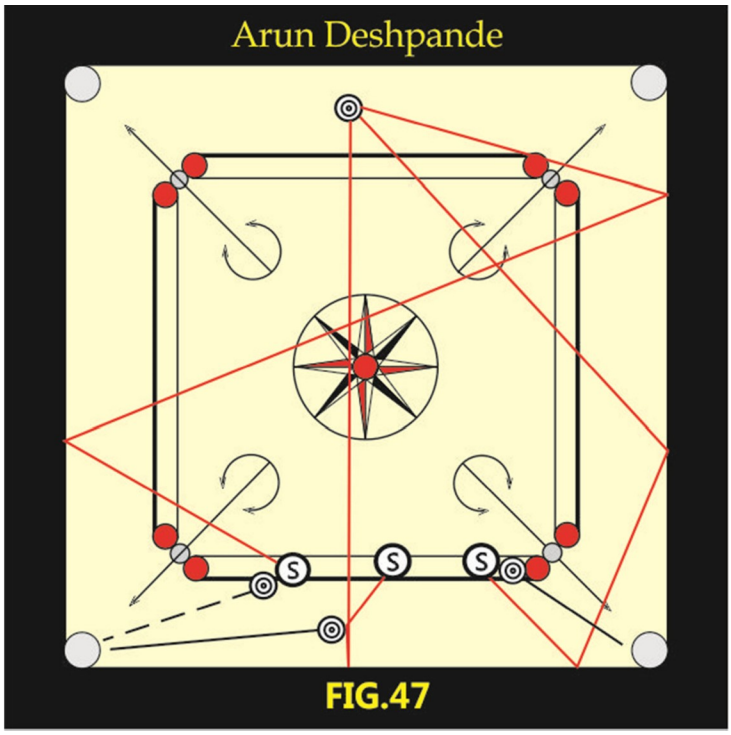


FIG.47

जैसा कि चित्र 47, ए, बी और सी में दिखाया गया है, आप bomb स्ट्रोक की विभिन्न स्थितियों का निरीक्षण कर सकते हैं और कैसे striker को सफेद सिक्के तक चलाया जा सकता है जो विपरीत फ्रेम पर है। उन स्थितियों और कोणों का ध्यानपूर्वक निरीक्षण करें जिन पर striker कठिन सिक्के तक पहुंच सकता है।