

CARROM TECNICHE E COMPETENZE

Scritto da



Shri. Arun Deshpande

Per motivi pratici: visita il mio canale YouTube "Arun Deshpande caricato da Srikant Potharkar iscriviti al canale.



MANTRA

Caro lettore,

Vorrei raccontarti questo "MANTRA" prima che tu inizi effettivamente a leggere la tecnica contenuta in questo libro. Sii sincero con carrom. Trattalo come un tuo familiare molto stretto. Non commercializzarlo. Non scommettere su questo. Proprio come il tuo litigio con un familiare stretto, che è di natura molto temporanea, considera la tua sconfitta in questo gioco come una battuta d'arresto temporanea. Non arrabbiarti con carrom board o striker a causa della sconfitta. Rimani fedele a carrom e otterrai i migliori risultati attesi.

--Autore

Arun Deshpande

INDICE

COS'È ESATTAMENTE IL GRIP

"CARROM".

POSIZIONE SEDUTA

PIOGGIA DI COLPI DIFESA E

QUALITÀ DI ATTACCO DEI

GIOCATORI COLPI

AVANZATI

I PROGRESSI DI CARROM

Cos'è esattamente "Carrom"

Attrezzatura -

Carrom board -

Compensato - La superficie di gioco del carrom board è realizzata in compensato ed è quadrata 29 pollici. Lo spessore è generalmente da 12 mm a 16 mm

Cornici: sono presenti quattro cornici su quattro lati di carrom board. La dimensione del telaio è di tre pollici di larghezza. Lo spessore del telaio è di due pollici.

Tasche - Ci sono quattro tasche sui quattro angoli del carrom board. La dimensione di ogni tasca è di 4,45 cm di diametro.

Linee di base - Ci sono quattro linee di base. La distanza tra queste due linee è 3,18 cm.

Cerchi di base - Ci sono otto cerchi di base che misurano 3,18 cm di diametro e dipinti di colore rosso.

Cerchio centrale - C'è un cerchio centrale di colore rosso che ha un diametro di 3,18.

Cerchio esterno: il cerchio esterno ha un diametro di 17 cm.

Monete: ci sono 9 monete bianche, 9 nere e una rossa. La moneta rossa si chiama Queen.

In totale ci sono 19 monete. Il diametro di ciascuna moneta è di 3,18 cm. Sono tra 5,25 cm e 5,50 cm.

Striker - Il peso del striker non deve superare i 15 grammi. Il diametro massimo del striker è 4,13 cm.

Supporto - L'altezza del supporto è compresa tra 63 cm e 70 cm.

Sgabello o sedia - L'altezza dello sgabello o della sedia deve essere compresa tra 40 cm e 50 cm.

Lampada - La lampada con la tettoia deve essere appesa al centro del carrom board in modo tale che la luce nuda non cada sugli occhi dei giocatori.

Posizione seduta – Nel singolare i giocatori si siedono uno di fronte all'altro. Nel doppio i partner si siedono uno di fronte all'altro.

Regole di base -

Disposizione delle monete - La moneta rossa (Queen) deve essere posizionata nel cerchio centrale. Quindi le monete bianche e nere vengono posizionate alternativamente adiacenti al queen formando un piccolo cerchio. Quindi crea l'altro cerchio in modo tale che le monete bianche sembrino una lettera "Y".

Turno di gioco. Finché un giocatore imbucava le sue monete, il turno del giocatore continua.

Gioco - Il gioco dura 25 punti.

Come segnare: ogni moneta ha un punto e Queen ha tre punti. Il giocatore che imbucava tutte le sue monete vince il tabellone. Il giocatore ottiene punti pari alle monete del suo avversario sul tabellone più tre punti per il Queen se lo ha imbucato.

Queen - Queen ha tre punti. Dopo aver imbucato Queen il giocatore deve imbucare la propria moneta. Si chiama copertura. Se un giocatore non imbucava la moneta dopo aver imbucato Queen, allora Queen viene tirato fuori dalla tasca e posizionato nel cerchio centrale dall'arbitro.

Falli - Esistono due tipi di falli, fallo semplice e fallo tecnico. Un fallo tecnico è un fallo prima di imbucare una moneta. Nel fallo tecnico il turno del giocatore continua.

Un fallo semplice è quando un giocatore commette un fallo dopo o durante l'imbucazione di una moneta.

Quote - Se mentre si imbucava una moneta, viene intascato solo striker, si parla di due. Una moneta del giocatore che effettua una quota viene estratta e posizionata dall'avversario nel cerchio esterno. Il giocatore perde il turno. Se il giocatore imbucava striker con la moneta, viene chiamato double dovuto. In questo caso l'avversario mette due monete nel cerchio esterno. Il turno del giocatore continua

Altre regole -

Un giocatore dovrebbe touch entrambe le linee durante il gioco. Il cerchio rosso della base dovrebbe essere completamente coperto mentre si gioca da esso.

Durante il gioco il gomito non deve toccare la superficie di gioco.

Durante il gioco i piedi non dovrebbero oltrepassare le linee

immaginarie.

Se una moneta viene lanciata fuori dal carrom board, l'arbitro la posiziona nel cerchio centrale. Se la moneta è in posizione eretta, viene mantenuta così com'è. Le monete sovrapposte vengono mantenute così come sono.

Impugnature

La presa è molto importante nel gioco di carrom. Dovresti sviluppare una presa naturale.



PRESA NATURALE

Esistono molti tipi di impugnature. L'impugnatura più comune è la combinazione dell'indice e del pollice. Vedi la foto sopra. Questa è una presa molto semplice e richiede meno pratica. In questa presa tutte le altre dita poggiano sul compensato. Questo

la presa ha molti vantaggi. Con questa presa il giocatore può mantenere il massimo controllo sul striker. Questa presa rimane ferma e ferma poiché tutte le altre dita ottengono il supporto del compensato. Un giocatore con questa presa può giocare con uno spazio minimo.

A volte, quando non c'è spazio sufficiente per posizionare la presa, un giocatore può suonare con l'indice sollevando tutte le altre dita dal compensato. Con questa impugnatura un giocatore può giocare con la stessa facilità su entrambi i lati (sinistro o destro) del carrom board. Pertanto il gioco del giocatore non rimane debole da nessuna parte. In questa presa le unghie di tutte le dita touch il compensato. Pertanto, se un chiodo è cresciuto più del solito, si verificherà un cambiamento nella presa. Queste cose minori sono molto importanti in carrom. .



IMPUGNATURA A FORBICE

Viene utilizzato fondamentalmente per la pausa in India. È usato come presa naturale in Sri Lanka e alle Maldive. In India solo Ivon Marquis e Kadir Khan usavano questa presa come presa naturale. Ci sono molti svantaggi in questa presa. È molto difficile giocare dal lato destro



IMPUGNATURA DI BLOCCAGGIO

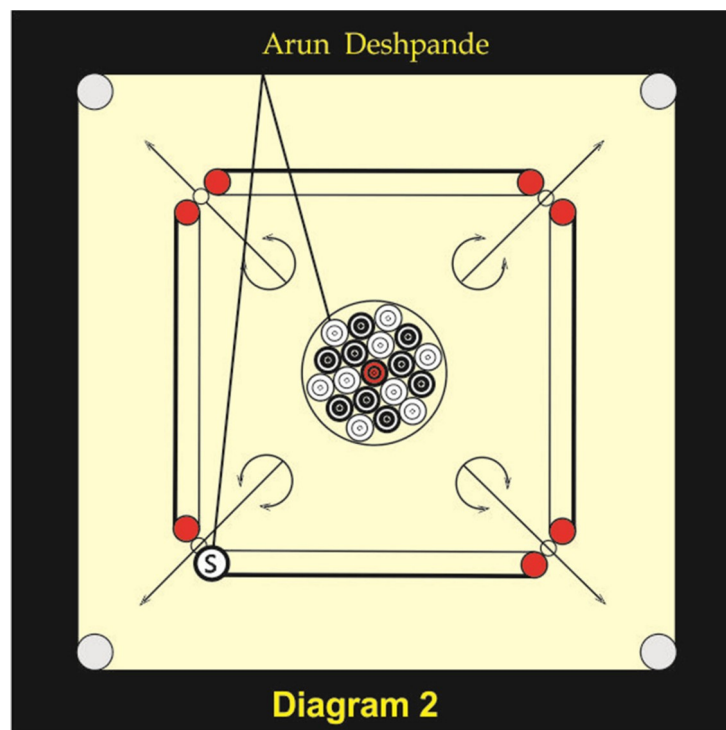
Dovresti imparare questa presa se non hai la presa bloccante come presa naturale. Con questa presa puoi ottenere la potenza necessaria per eseguire colpi potenti. Ero con Suhas Kambli nel 1982 a Delhi per un mese e ci stavamo esercitando duramente per giocare a giochi dimostrativi nei giochi asiatici quando ho osservato Suhas Kambli eseguire molti colpi potenti con la sua presa naturale. La sua presa naturale è una combinazione di pollice, indice e mignolo, ma ogni volta che aveva bisogno di forze extra cambiava il mignolo con il terzo dito. L'ho appena provato e ho iniziato a colpire forte con questa presa. Mi è piaciuto usarlo e poi ogni volta che ho avuto la possibilità di usarlo, l'ho usato. Suhas rideva di me perché non riuscivo a mirare correttamente con questa presa. Ho dovuto impegnarmi al massimo per acquisire padronanza in questa presa. Per questo tipo di presa devi bloccare il primo dito tra il pollice e il terzo dito. Generalmente in questa presa il primo dito con cui viene suonato il colpo non mantiene la superficie di gioco.



IMPUGNATURA PIATTA PER DITO MEDIO

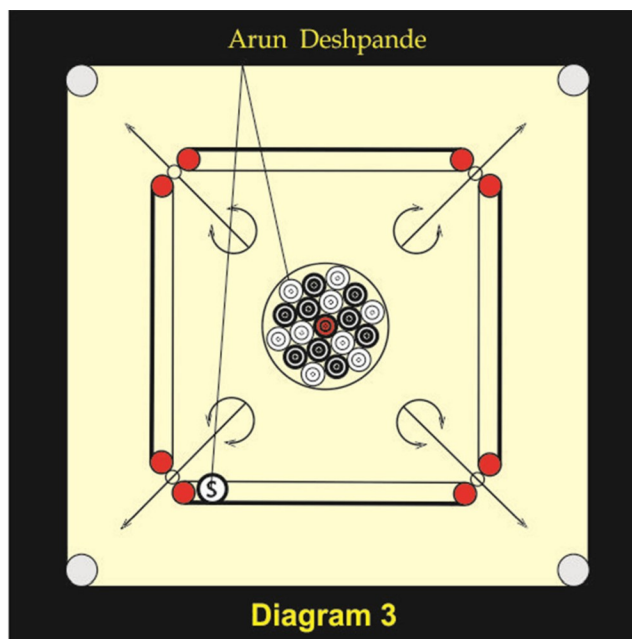
Questa presa dà rotazione al striker. Ci sono molte posizioni sul carrom board in cui senza rotazione non è possibile eseguire il colpo con successo. In questa presa non è necessario fare alcuno sforzo per creare lo spin, lo si crea automaticamente.

Pertanto si chiama rotazione naturale. La rotazione è in senso antiorario. Dovresti sviluppare questa presa utile. Puoi suonarlo con la mano sinistra anche per suonare i colpi dall'altra parte.



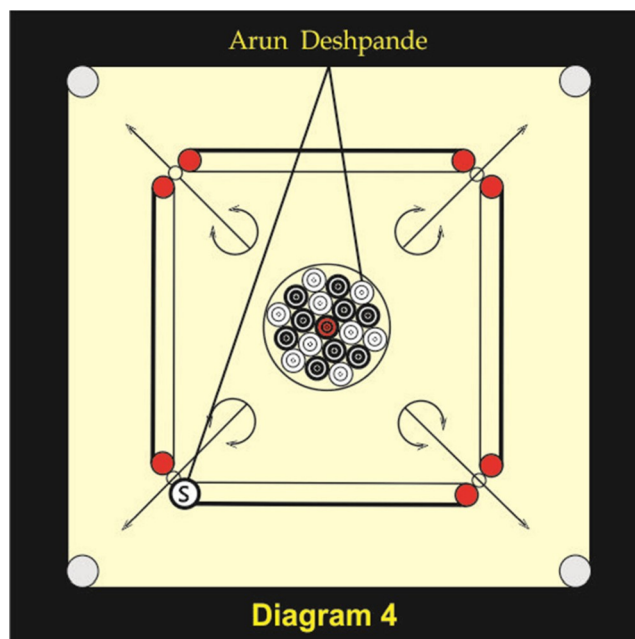
Rompi dal cerchio base sinistro

Questo metodo è il metodo migliore ed è utilizzato dalla maggior parte dei giocatori. Molti giocatori prendono la mira alla cieca dal frame opposto per la pausa. Se posizioni il tuo striker sul cerchio base sinistro, il tuo striker dovrebbe passare attraverso la prima freccia del semicerchio sinistro opposto, come mostrato nella figura sopra. Puoi vedere il punto reale da cui dovrebbe passare il tuo striker e quindi puoi suonare il colpo con precisione. Se non si utilizza questo metodo e si tenta di prendere un punto immaginario sul fotogramma opposto, esiste la possibilità di variare questo punto immaginario con conseguente fallimento dell'interruzione. Questa rottura dovrebbe essere effettuata preferibilmente con impugnatura a forbice o con qualsiasi impugnatura piatta.



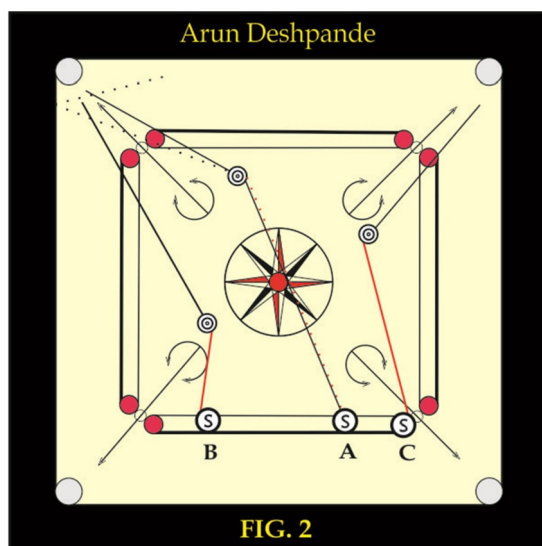
PAUSA VICINO AL CERCHIO BASE SINISTRA

Se hai paura di giocare il colpo dal cerchio sinistro a causa della possibilità di commettere un fallo, puoi giocare vicino al cerchio base. In questo metodo il tuo striker dovrebbe passare attraverso la seconda freccia del semicerchio sinistro opposto, come mostrato nella figura sopra. Anche questa rottura dovrebbe essere effettuata con impugnatura a forbice o con qualsiasi impugnatura piatta.



Break inverso - In questo tipo di break puoi organizzare un colpo di break nella tasca sinistra e break dal lato sinistro. Se rompi con precisione, noterai che rimane un mazzo di quattro monete in modo tale da poter giocare un colpo touch e aprire il tabellone, ottenendo così la possibilità di uno slam bianco. Lo svantaggio di questa rottura è che se non riesci a romperla correttamente, potresti colpire le altre monete oppure il tuo striker potrebbe semplicemente touch le monete bianche mirate provocando una brutta rottura.

PIOGGIA DI COLPI



A- CUT B - STRAIGHTCUT C- CROSS CUT

CUT -

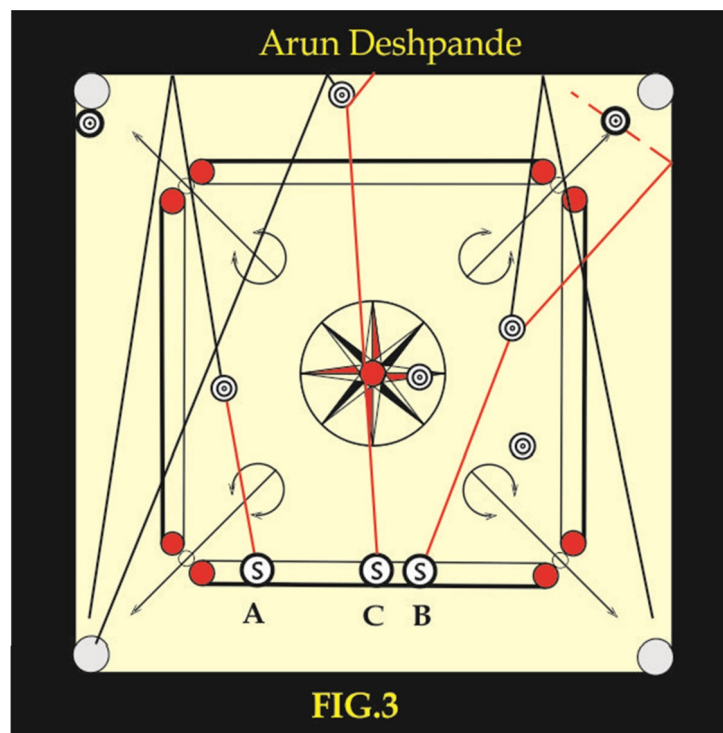
Come mostrato nello schema, un striker A di fig. 2 se una moneta viene imbucata mantenendo il striker in una linea trasversale il colpo viene chiamato cut. striker non deve essere rilasciato con forza durante la riproduzione di cut. Se striker colpisce forte oltre il punto mirato della moneta, allora c'è tutta la possibilità che la moneta possa andare al telaio opposto e lontano dalla tasca rendendo difficile per il giocatore il turno successivo. (una linea tratteggiata nella figura 2-A mostra come la moneta diventa difficile se colpita forte e sbagliata). Mentre si gioca a cut se si controlla striker, anche se il colpo è sbagliato, la moneta rimane vicino all'area della tasca e diventa facile per il turno successivo.

MANTENIMENTO DIRITTO M0000:

Come mostrato nella figura 2 B, se una moneta viene imbucata mantenendo il striker in linea retta con la moneta, il colpo viene chiamato cut dritto. Le monete difficili del frame opposto possono essere rese facili giocando direttamente a cut. Anche le monete che si trovano vicino al lato sinistro o destro del telaio e che non possono essere infilate nelle tasche anteriori possono essere infilate facilmente con il cut dritto. Se questo colpo viene giocato accuratamente, il giocatore può applicare il massimo forza per trascinare altre monete dal mazzo. Spesso c'è una posizione tale che giocando una scala cut, un giocatore può imbucare due monete contemporaneamente in due tasche.

CROSS CUT O MINUS CUT:

Come mostrato nella figura 2 C, se una moneta viene imbucata mantenendo il striker su una linea trasversale [meno], il colpo viene chiamato cross cut o minus cut' quando non c'è possibilità di rimuovere moneta dal riquadro opposto o dai riquadri laterali giocando una scala cut poiché la moneta non è accessibile al striker, è possibile giocare un minus cut, quindi tali monete sono rimosso e reso facile per il colpo successivo (un giocatore dovrebbe colpire il striker fino al punto in cui le linee immaginarie dal centro della tasca e dal centro della moneta si intersecano).



A & B- DOUBLE C- CROSS DOUBLE

DOUBLE:

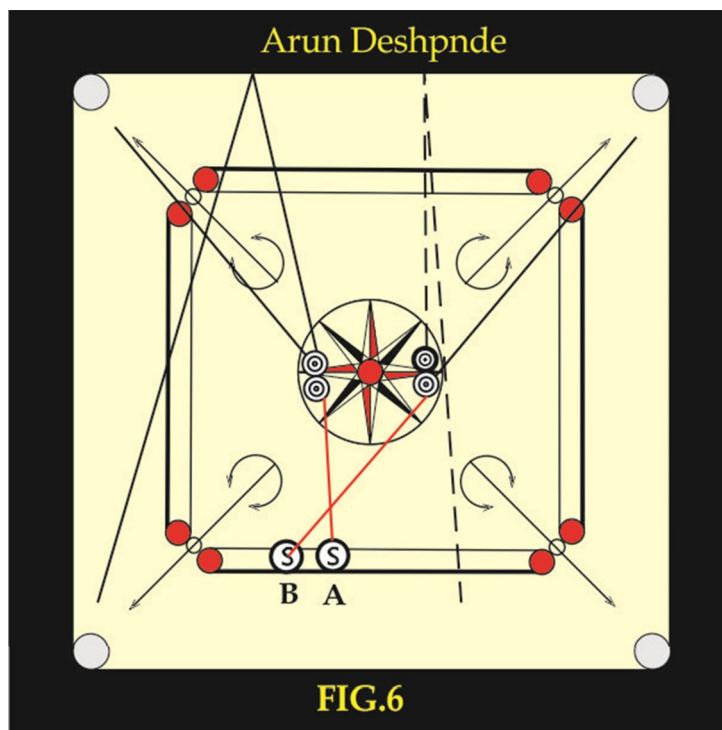
Come mostrato in figura 3 A, se una moneta viene imbucata nella tasca base colpendola sulla cornice opposta, il colpo viene denominato double. Quando la tasca opposta è bloccata dalla moneta dell'avversario questo colpo è utile. A volte, ci sono alcune monete vicino al fotogramma opposto che non possono essere riprodotte da cut. Tali monete dovrebbero essere intascate da un double. A volte le monete difficili vicino al telaio opposto non possono essere rese facili tagliando la moneta che è in linea retta con quella moneta difficile. La nostra moneta può quindi essere giocata da un double, rimuovendo la moneta difficile

dal frame opposto. Se si deve giocare una moneta vicino al fotogramma opposto double allora il colpo dovrebbe essere tale che striker, dopo aver colpito quella moneta

dovrebbe andare nella direzione opposta a quella della moneta altrimenti, il striker touch la moneta due volte e la moneta non uscirà dalla sua difficile posizione (Vedi figura 3-C).

CROCE DOUBLE:

Se un striker viene posizionato su una linea trasversale e la moneta viene imbucata da double, il colpo viene chiamato croce double perché la moneta attraversa il percorso del striker. Questo colpo viene giocato quando la tasca opposta viene bloccata dalla moneta dell'avversario che può essere rimossa giocando questo colpo e la tasca può essere aperta per eventuali altre monete bloccate. (Vedi figura 3-B) La moneta che si trova a 2 o più pollici di distanza dalle linee laterali ed è bloccata dalla moneta dell'avversario vicino alla tasca, può essere imbucata nelle tasche di base tramite la croce double (Vedi figura 4-B). Se tale moneta è a una distanza compresa tra 6" e 12" dalla tasca opposta, mentre la si intasca con una croce double, anche altre monete difficili dal telaio opposto possono essere rese facili con il striker (vedere figura 4-B). Se la moneta è a 8" - 12" di distanza dalle tasche della base, mentre la si gioca con la croce double, è possibile rendere facile anche la moneta difficile dal mazzo (vedere figura 4-A). Se due monete di un double due vengono posizionate nel cerchio interno toccandosi e parallelamente al telaio opposto dall'avversario, allora una di quelle monete può essere imbucata tramite croce double senza disturbare l'altra moneta dal cerchio della base destra, la moneta sinistra può essere imbucata nella tasca della base sinistra con una presa diritta e da vicino al cerchio della base sinistra, la moneta destra può essere imbucata nella tasca destra con una presa piatta (forbici o qualsiasi altra presa piatta) (Vedi figura 5-A). Con l'impugnatura piatta la moneta sinistra non può essere imbucata a causa della rotazione nel striker. Quindi, il giocatore che ha questa presa non dovrebbe provare a mettere in tasca la moneta sinistra. Possono intascare la moneta giusta molto facilmente. Come mostrato nella figura 5-B, la moneta nella posizione di pollice, che è difficile a causa di una tasca bloccata, può essere imbucata colpendola sul telaio laterale. È una varietà di croce double sebbene sia chiamata croce di secondo.



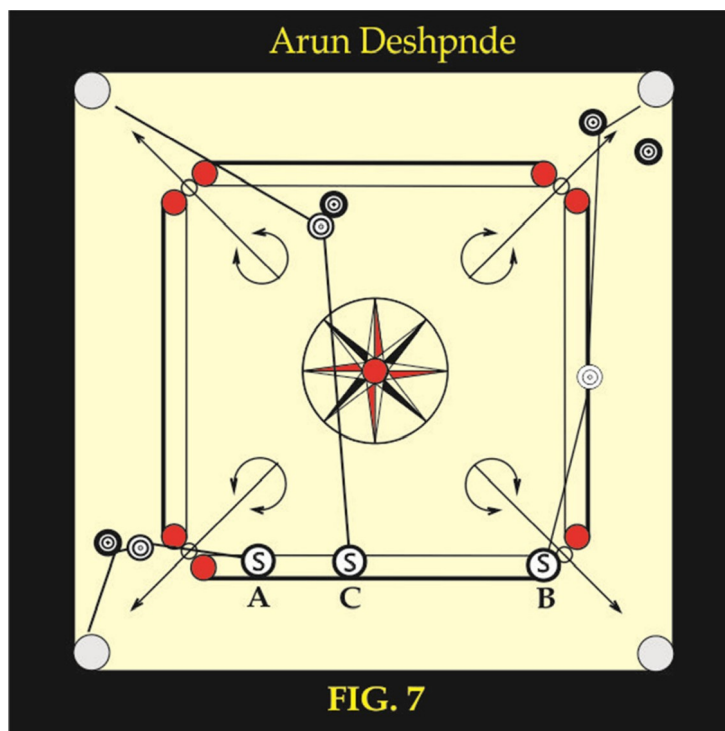
A & B- PRESS

PRESS:

Come mostrato in figura 6, se due monete si toccano e si trovano in linea retta parallela al telaio laterale, la moneta più vicina a noi che può essere intascata nella tasca anteriore si chiama press. Dovrebbe essere applicato un po' più di force rispetto a quello richiesto per intascare una singola moneta.

Da dove deve essere giocato questo colpo dipende dall'altra (seconda) moneta. Come mostrato in fig. NO. 6 A, se entrambe le monete sono nostre, allora striker quindi striker dovrebbe essere posizionato nella massima linea trasversale con la moneta e dovrebbe e dovrebbe colpire la moneta nel punto centrale. Il striker dovrebbe spostarsi verso il telaio laterale. Con un tale press, la nostra moneta entra nella tasca anteriore opposta e la moneta dell'avversario arriva al nostro telaio di base.

Se la seconda moneta è dell'avversario, come mostrato nella figura 6-B (moneta nera), allora striker dovrebbe essere posizionato sulla linea trasversale massima e dovrebbe colpire la moneta nel punto centrale. Il striker dovrebbe spostarsi verso il telaio laterale. Giocando a un press, la nostra moneta entra nella tasca anteriore opposta e la moneta dell'avversario arriva al nostro telaio di base e diventa difficile per l'avversario. In questo colpo, anche se la nostra moneta non è in tasca, la moneta dell'avversario diventa difficile e per essa abbiamo un turno in più. Anche se c'è una distanza tra queste due monete è possibile giocare il colpo press. In questa posizione, il giocatore deve applicare più forza e colpire al centro. Qui la moneta opposta non può essere intascata. Un striker più pesante è sempre migliore per questa corsa (ovviamente, secondo le regole, il peso del striker non deve superare i 15 grammi).



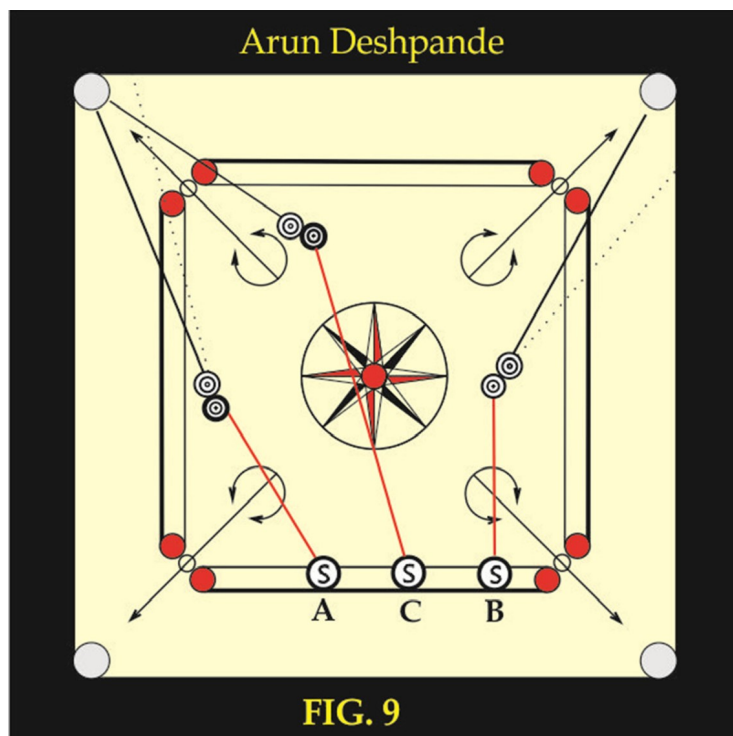
A, B, C- TOUCH

TOUCH:

Quando un giocatore imbucava la propria moneta facendola toccare con un'altra moneta, il colpo si chiama touch. Come mostrato in Fig. 7-A se la moneta dell'avversario è vicino al riquadro sinistro e la nostra moneta è vicino ad esso, è possibile giocare a touch. Giocando un colpo touch in questa posizione, non solo la nostra moneta andrà in tasca ma anche la moneta dell'avversario si avvicinerà alla nostra base e gli diventerà difficile. Come mostrato nella figura 7-B, se c'è un'ostruzione per la nostra moneta e se qualche moneta si trova vicino al telaio opposto vicino alla tasca, allora la nostra moneta può essere imbucata con il colpo touch. Utilizzando questo tratto, è possibile modificare il percorso della moneta. Come mostrato nella figura 7-C, se due monete si toccano e si trovano su una linea incrociata, la prima moneta può essere messa in tasca molto facilmente. Il striker dovrebbe colpire la prima moneta nel punto centrale. Se queste due monete sono lontane dalla tasca (la tasca in cui deve essere messa in tasca la prima moneta) e dal striker (linee di base), allora queste monete dovrebbero trovarsi meno di una linea trasversale. Se queste monete sono vicine alla tasca o al striker, la moneta dovrebbe trovarsi più di una linea trasversale. per esempio. Se c'è una moneta al centro della linea di base opposta e l'altra moneta la tocca dall'estremità opposta, allora queste due monete dovrebbero essere in linea retta perpendicolare alla cornice opposta.

Solo allora la prima moneta potrà essere imbucata con un colpo touch. Il punto in cui striker dovrebbe colpire dipende da

posizione di queste due monete, ad es. se queste due monete sono al centro delle linee di base opposte perpendicolari al telaio opposto, striker dovrebbe colpire leggermente sul lato destro se la moneta deve essere imbucata nella tasca sinistra opposta e striker dovrebbe colpire leggermente sul lato sinistro se la moneta deve essere imbucata nella tasca destra opposta. Un giocatore dovrebbe provare molte di queste posizioni solo allora potrà capire la posizione esatta di queste due monete e il punto in cui striker dovrebbe colpire. La maggior parte dei giocatori pensa di imbucare le monete nelle tasche anteriori e quindi anche se c'è la possibilità di imbucare le monete nelle tasche base, non ci pensano. per esempio. Come mostrato nella figura 8-A, due monete dell'avversario bloccano la possibilità che la nostra moneta vada nelle tasche anteriori ma se osservate, la nostra moneta può essere imbucata nella nostra tasca base con un colpo touch come mostrato nella figura 8-A. Allo stesso modo ci sono molte possibilità che touch colpisca un mazzo di monete con rebound, mentre il giocatore non gioca questo colpo e trascina il mazzo alla cieca. Molte volte rimane un mazzo di quattro monete dopo la rottura, come mostrato nella figura 8-B. Da questo mazzo una moneta bianca può essere imbucata da touch nella tasca anteriore. Un giocatore che rompe dal lato destro dovrebbe provare a imbucare la moneta nella tasca opposta a sinistra e un giocatore che rompe dal lato sinistro dovrebbe provare a imbucare la moneta nella tasca opposta a destra. Durante l'esecuzione di questo colpo il striker dovrebbe colpire la parte inferiore della moneta nera con il force medio. Come mostrato in fig. 8-C se la moneta dell'avversario blocca il percorso della nostra moneta, allora la nostra moneta dovrebbe colpire il telaio in modo tale che mentre esce dal telaio dovrebbe touch la moneta dell'avversario e dovrebbe spostarsi verso la tasca. Durante l'esecuzione di tale colpo il striker dovrebbe seguire la moneta fino al fotogramma in cui la moneta la colpisce.



A B C Wrong shot

SPARO:

Come mostrato nella figura 9, se due monete si toccano e la moneta davanti viene imbucata colpendo striker sulla moneta dietro di essa, allora si parla di colpo. Se questo tiro avviene sulla linea retta della buca allora è molto facile giocarlo. Ma non si può ottenere

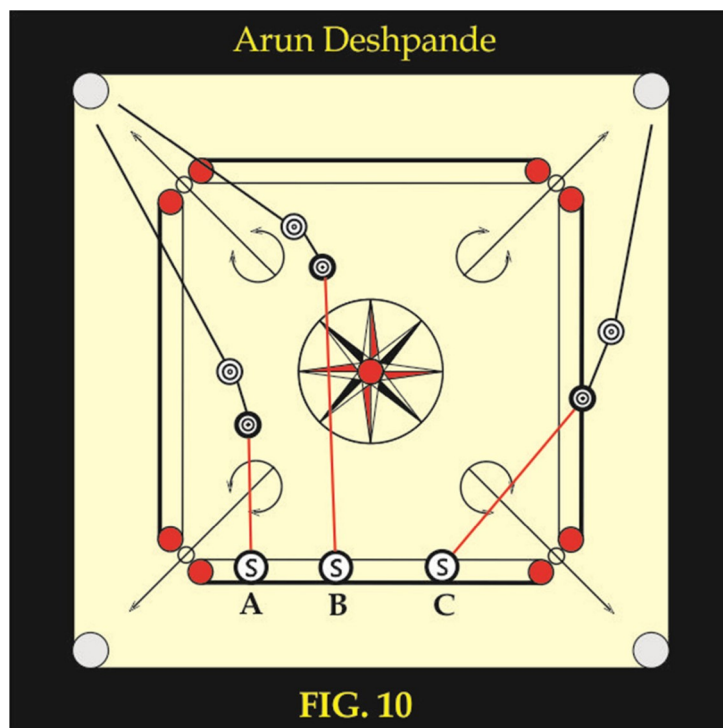
colpi dritti tutto il tempo. Dovrebbe essere notato come eseguire questi colpi quando non sono rivolti verso la buca in linea retta.

Come mostrato nella figura 9A, questo tiro non è rivolto verso la tasca ma rivolto verso l'inquadratura opposta, questo tiro sembra difficile ma è molto facile se giocato correttamente. Per giocare a questo tiro, prendi una linea immaginaria dalla tasca che passa attraverso la seconda moneta dove finisce, è il punto di battuta in tutti questi tiri. Poiché questi colpi non sono rivolti verso la buca, vengono chiamati colpi sbagliati. (Vedi figura 9-A). Nella fig. 9- B lo scatto è rivolto verso l'inquadratura destra. Per giocare a questo tiro il striker dovrebbe essere posizionato in linea retta con la prima moneta e dovrebbe colpire dritto. (Vedi fig. 9-B)

Nella figura 9-C, lo scatto è rivolto verso il fotogramma sinistro. Per eseguire questo tiro, il striker dovrebbe essere posizionato in una linea leggermente incrociata con la prima moneta e dovrebbe colpire la prima moneta a 1/8 della porzione. La posizione di questi colpi è sempre più verso il fotogramma opposto e lontano dalla tasca dovrebbe essere visto sempre più in linea retta con il fotogramma opposto. per esempio. Uno scatto che è vicino al fotogramma

opposto al centro, quindi dovrebbe essere parallelo a esso

fotogramma opposto, solo allora questa ripresa potrà essere riprodotta. Da ciò si può facilmente capire che quando un tiro è rivolto verso il fotogramma opposto sul lato sinistro o destro, il tiro dovrebbe essere giocato posizionando il striker in una linea trasversale e quando il tiro è rivolto verso il fotogramma sinistro o destro allora dovrebbe essere giocato posizionando il striker in linea retta o leggermente incrociato con la prima moneta. Un giocatore dovrebbe cercare di sfruttare questi colpi per rendere facili le monete difficili e creare posizioni migliori giocando striker in un posto diverso e colpire la moneta nello stesso punto in cui deve essere colpita per imbucarla.



A, B, C- PAIR

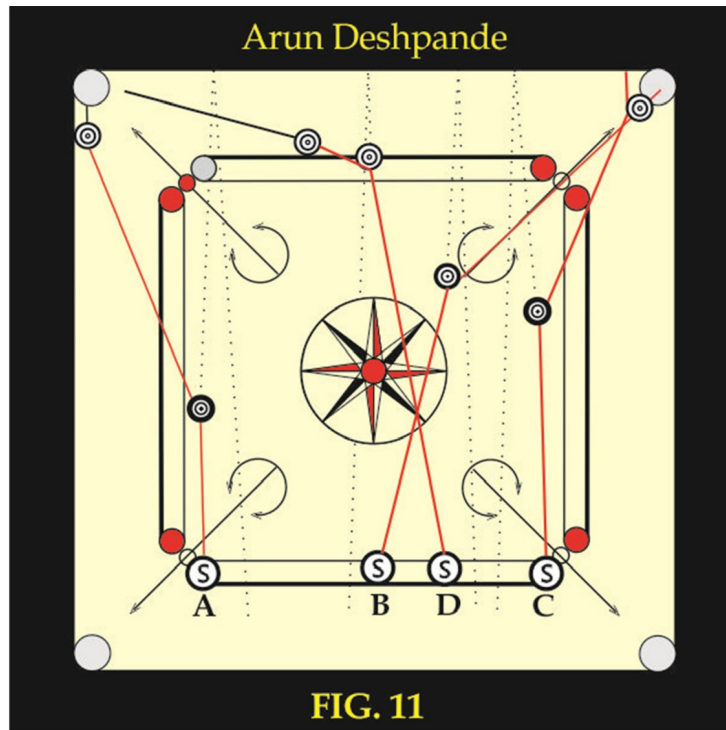
Pair:

Se c'è uno spazio tra due monete di tiro allora si chiama pair qui dovrebbe essere utilizzato esattamente il principio inverso di quello utilizzato per il tiro. Come mostrato nelle figure 10-A e B, la direzione del pair è verso il telaio opposto. In questo caso, come mostrato nella figura, il striker dovrebbe essere posizionato in linea retta o leggermente incrociato a seconda dei casi, e dovrebbe colpire la prima moneta. Il pair della figura 10-B dovrebbe essere giocato con un po' più di forza. Come mostrato nella figura 10-C, se la direzione del pair è verso il telaio laterale, allora il striker dovrebbe essere posizionato con un angolo più profondo e dovrebbe essere rilasciato con un force medio.

In questi casi la prima moneta dovrebbe colpire la seconda moneta nel punto in cui una linea immaginaria proveniente dalla tasca la interseca.

CANON:

Quando c'è una distanza considerevole tra due monete di un pair si chiama canon. Un canon può essere composto da più di due monete. È molto difficile giocare ad un canon perché c'è una distanza notevole tra le due monete e quindi il colpo richiede grande precisione.



A,B,C,D- GLANCE

GLANCE:

Come mostrato nella figura 11-A, un striker viene rilasciato sulla prima moneta e la seconda moneta viene imbucata mentre la prima si avvicina al telaio di base colpendo il telaio opposto. Questo tratto è chiamato glance. Durante la riproduzione di un glance è necessario prestare attenzione. Molti

I giocatori non prendono in considerazione la posizione della moneta e giocano a glance. Dopo aver ottenuto cattivi risultati, danno la colpa alla loro fortuna.

Dopo aver guardato la prima moneta quando striker raggiunge la seconda moneta, la direzione di striker non dovrebbe essere verso la tasca ma dovrebbe essere verso il telaio opposto o il telaio laterale dopo aver colpito la seconda moneta.

Vedere la figura 11-A. Qui dopo aver colpito la seconda moneta, la direzione del striker è verso il telaio laterale e quindi non vi è alcuna possibilità che si verifichi

un double dovuto.

Nella figura 11-B, ci sono tutte le possibilità che double sia dovuto poiché la seconda moneta è al centro della tasca e la direzione di striker è verso la tasca, dopo aver colpito la seconda moneta.

Nella figura 11-C la posizione della seconda moneta è la stessa della figura 11-B. Ma la posizione della prima moneta è cambiata. Pertanto, per giocare a glance il striker deve essere posizionato sul cerchio di base. La direzione del striker dopo aver colpito la seconda moneta nella figura 11 - C, è verso il fotogramma opposto e quindi non vi è alcuna possibilità che sia dovuto un double.

Si può vedere dalla fig. che la posizione della moneta per glance è molto importante. A meno che un giocatore non ottenga una posizione migliore per giocare il glance, è inutile giocare un colpo del genere. Questo colpo può essere utilizzato maggiormente in un gioco difensivo. Giocando un glance, la moneta dell'avversario può essere portata nel nostro frame base, imbucando la nostra stessa moneta e rendendogli così difficile la moneta dell'avversario. Per giocare questo colpo non è necessario che la nostra moneta sia vicina alla tasca. Per portare la moneta dell'avversario verso la nostra struttura di base e lontano dalla tasca, si dovrebbe giocare un glance posizionando il striker ad una linea trasversale minima con la moneta dell'avversario. L'utilizzo di questo tratto può essere fatto anche per rendere facile la nostra moneta. Come mostrato in fig. 11-D, la nostra moneta, che è vicina al frame opposto, può essere facilitata avvicinandola a noi tramite un glance. Pertanto, con un glance, la nostra moneta può essere avvicinata al telaio di base, facilitandoci così il compito. Questo colpo può essere utilizzato anche nel gioco offensivo.

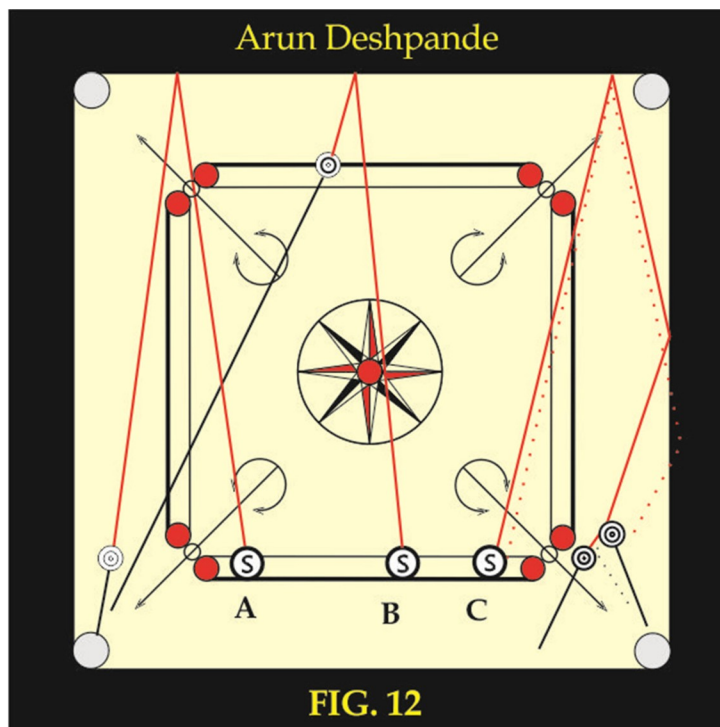
DOUBLE GLANCE:

A volte la posizione delle monete è tale che un giocatore non può puntare il striker sulla moneta desiderata lanciandone uno sguardo. Pertanto, se c'è la possibilità di lanciare due monete una dopo l'altra, questo tratto si chiama double glance. Un triplo glance è un evento molto raro.

BRUSH:

Questo è proprio come un glance. La differenza è che la moneta che striker colpisce per prima va al frame opposto o laterale invece di arrivare al frame di base. Questa corsa non richiede molto force. Per giocare con un brush, il striker dovrebbe colpire la prima moneta nel punto laterale. Questo tratto è più semplice di glance. Se c'è qualche ostruzione per la nostra moneta, può essere rimossa spazzolandola e intascando la nostra moneta. Questo colpo viene utilizzato nel gioco offensivo. Giocando al brush la posizione della moneta sul tabellone cambia sempre e quindi l'avversario ha difficoltà ad anticipare qualsiasi cosa e non riesce a pianificare il suo turno successivo. Questo colpo è molto essenziale perché un giocatore può creare molte posizioni favorevoli

applicandolo.



A- REBOUND B- HOOK C- LANGDA REBOUND

REBOUND:

Se una moneta vicino al nostro frame sinistro o destro viene imbucata colpendo sul frame opposto, il colpo viene chiamato rebound.

REBOUND SEMPLICE:

Come mostrato nella figura 12-A, una moneta vicino al riquadro sinistro viene imbucata colpendo il striker sul riquadro opposto. Per mirare, è possibile tracciare due linee immaginarie rette dalla moneta e scegliere la posizione striker come punto per mirare rebound. Non dovrebbe esserci polvere vicino al frame opposto durante la riproduzione di rebound. Il striker ritornerà lentamente se c'è polvere vicino al telaio opposto poiché non riceve colpi. Se c'è polvere vicino al frame opposto che non può essere rimossa in un tabellone attuale, allora rebound dovrebbe essere giocato con un po' più di forza.

LANGDA REBOUND O FUORI LATERALE REBOUND:

Come mostrato nella figura 12-B, quando una moneta viene imbucata colpendo il striker sul telaio opposto e laterale, il colpo viene chiamato langda rebound. Non dovrebbe esserci polvere in eccesso vicino al telaio opposto o laterale quando deve essere effettuato questo colpo

giocato. Se c'è polvere vicino al telaio laterale, striker non subirà una deflessione, non colpirà la parte esterna della moneta, colpirà la parte esterna della moneta, ma colpirà la sua parte interna e ci saranno tutte le possibilità di un duello. Dopo la deviazione dalla parte interna della moneta, striker si sposterà verso la tasca.

Se ci sono due monete come mostrato nella figura 12-B questo colpo è vantaggioso. Ci sono tre vantaggi.

i) Se striker non assume un angolo corretto dopo aver colpito il telaio opposto e laterale e colpisce la parte interna della moneta invece di colpire la parte esterna. Anche così esiste la possibilità di intascare la moneta a causa del touch dell'altra moneta [Fig. 12 -B - 2)

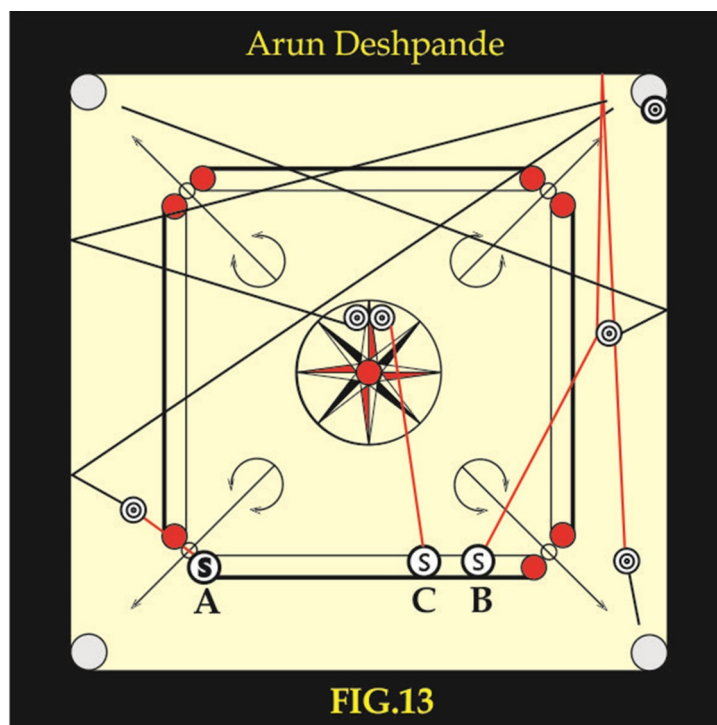
2) Se queste due monete ci appartengono, allora giocando questo colpo una moneta può essere messa in tasca e contemporaneamente l'altra moneta può essere resa facile perché arriva al nostro telaio di base.

3) Se una di queste due monete è dell'avversario (moneta che si trova sul cerchio di base in fig.12 -B2, mentre intaschiamo la nostra moneta, la moneta bianca dell'avversario può essere portata alla nostra base, rendendogli difficile il compito. (Fig. 12B-2)

A volte c'è una posizione diversa. Il striker tocca per primo la moneta dell'avversario, la porta al nostro telaio di base e devia sulla nostra moneta per imbucarla [Fig. 12 B-3)

HOOK:

Come mostrato nella figura 12 - C, quando una moneta viene imbucata da un rebound tranne che sul lato sinistro o destro del frame, il colpo viene chiamato hook. Quando c'è un ostacolo nel viaggio della nostra moneta verso la tasca anteriore o la tasca base da parte di double, viene utilizzato questo tratto per intascare la moneta nella nostra tasca di base. Quando una moneta dalla base opposta deve essere imbucata da un cut, un giocatore dovrebbe assumere un angolo tale che se manca il suo cut, il striker colpirà il telaio opposto e trascinerà la moneta nella tasca della base tramite un hook.



A- THIRD POCKET B,C- CROSS THIRD POCKET

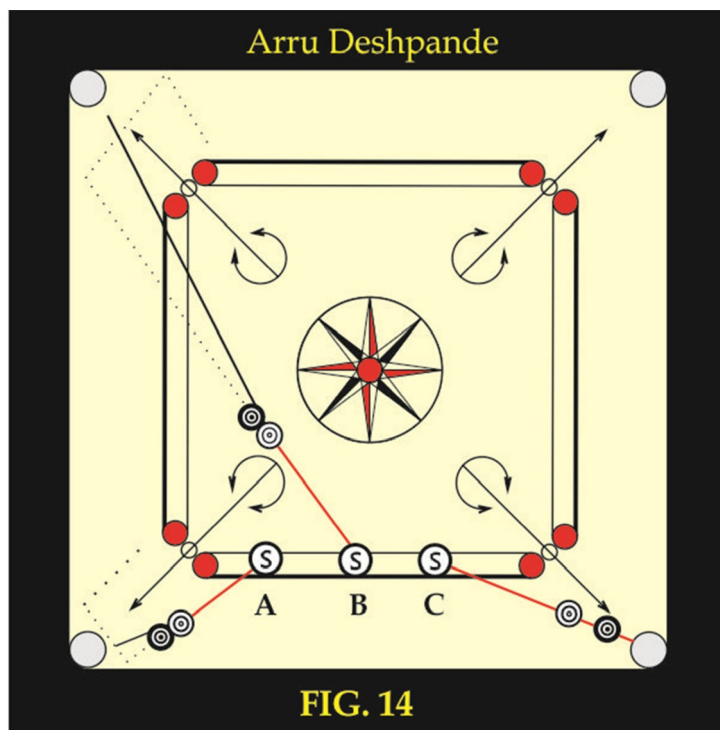
TERZA TASCA:

Come mostrato nella figura 13-A, una moneta vicino al telaio sinistro può essere imbucata nella tasca destra opposta colpendola sul telaio laterale con il striker. Questo colpo è chiamato terza tasca. Il striker colpisce anche il telaio laterale

dopo aver colpito la moneta.

CROCE TERZA TASCA:

Come mostrato nella figura 13-B, una moneta vicino al telaio laterale può essere imbucata per la terza volta posizionando il striker in linea trasversale e colpendo la moneta in modo tale che il striker subisca una deviazione e rimbalzi colpendo il telaio opposto. Il tratto si chiama croce terza tasca. Giocando a questo colpo, molte volte la nostra difficile moneta nel percorso di rebound può essere resa facile o messa in tasca. Quando non ci sono monete nel percorso rebound e si deve giocare a incrociare il terzo, quindi la direzione del striker dopo aver colpito la moneta non deve essere verso la tasca mentre rimbalza dal fotogramma opposto. Altrimenti c'è la possibilità che sia dovuto o double dovuto. A volte con questo colpo è possibile aprire una tasca anteriore bloccata. Quando viene posizionata una scadenza double come mostrato nella figura 13-C, colpendo con forza la porzione da un quarto della moneta destra, la moneta sinistra può essere imbucata nella tasca destra opposta. Se c'è uno spazio tra queste due monete, per quanto piccolo possa essere, questo colpo non può essere giocato. Durante l'esecuzione di questo colpo [mostrato in fig.13-C] è necessario fare attenzione che striker non debba intralciare una moneta che sta tornando dal riquadro sinistro. Dovresti colpire in modo tale che striker colpisca il fotogramma opposto dopo aver colpito la moneta e arrivi prima che la moneta ritorni.



A,B- TURNING C- FOLLOW

TORNITURA:

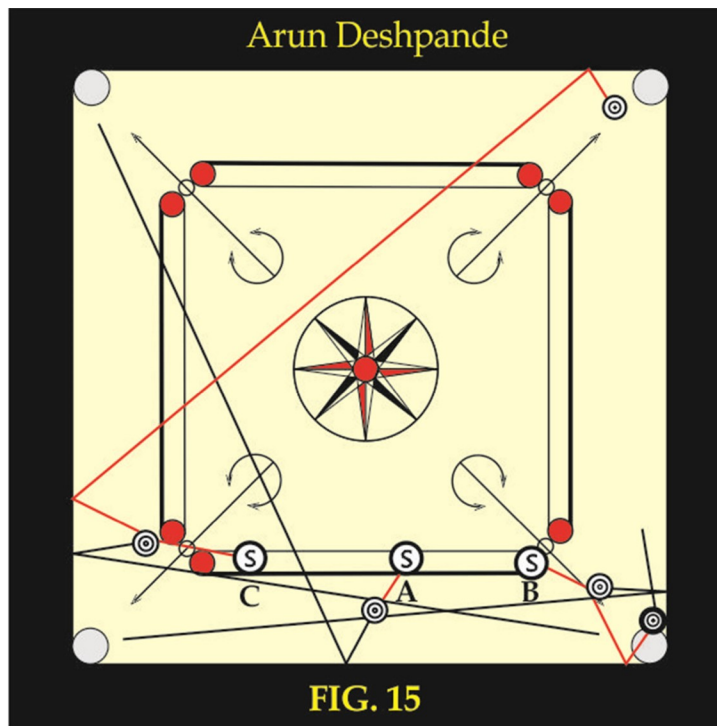
Come mostrato nelle figure 14-A e B, se la moneta dell'avversario è davanti alla nostra moneta e queste due monete sono unite insieme, colpendo la nostra moneta nel punto centrale con velocità media, posizionando il striker in linea retta con queste due monete, la nostra moneta può essere imbucata. In questo caso la moneta dell'avversario colpisce la cornice laterale e viene allontanata dando così modo alla nostra moneta di spostarsi nella tasca. Questo colpo si chiama svolta. Vicino al nostro telaio di base, anche se c'è uno spazio tra queste due monete, è possibile eseguire questo colpo. Non dovrebbe esserci molto spazio tra queste due monete davanti alle nostre linee di base.

Come mostrato nella figura 14-B, la direzione delle due monete è verso i telai laterali. È molto facile intascare la seconda moneta. In tale posizione perché la moneta dell'avversario non blocca la nostra moneta dopo aver colpito il telaio laterale. Ma se la direzione di queste due monete è verso il fotogramma opposto, la prima moneta blocca la seconda moneta dopo aver colpito il fotogramma opposto e quindi. In una posizione del genere è difficile eseguire questo colpo. Per giocare con tale moneta il striker deve essere posizionato in linea retta con la prima e la seconda moneta.

A volte c'è una posizione in cui entrambe le monete sono nella direzione della tasca. In tale posizione, entrambe le monete possono essere messe in tasca con un colpo chiamato follow.

Come mostrato nella figura 14-C c'è uno spazio tra due monete

Qui il striker dovrebbe essere posizionato in linea retta con queste due monete e la tasca. La velocità del striker dovrebbe essere tale che la nostra moneta sostituisca la moneta dell'avversario imbucandola e poi il striker segua e imbuchi la nostra moneta. Se c'è della polvere tra queste due monete c'è la possibilità che sia dovuto un double perché entrambe le monete vengono intascate senza il seguito del striker e quando il striker segue non c'è più moneta per impedire al striker di entrare nella tasca.



A, C SECOND B- CROSS SECOND

SECONDO:

Come mostrato nella figura 15-A, la moneta dell'avversario è vicino alla tasca, bloccando il passaggio della nostra moneta. In questa posizione, il striker può essere posizionato in linea trasversale con la nostra moneta e la moneta può essere imbucata nella tasca opposta colpendo il telaio di base. Questo colpo è chiamato secondo. Questa situazione si presenta spesso e quindi questo tratto è molto utile. Questo colpo non è così difficile se viene presa l'angolazione corretta. Quanto più vicina è la moneta al telaio di base, tanto più dritto dovrebbe essere l'angolo del striker con la moneta, il striker dovrebbe andare nella direzione opposta a quella della moneta.

Come mostrato nella figura 15-C, se la moneta si trova nel percorso di rebound e se viene imbucata colpendola sul telaio laterale nella tasca di base opposta, anche questo colpo viene chiamato secondo.

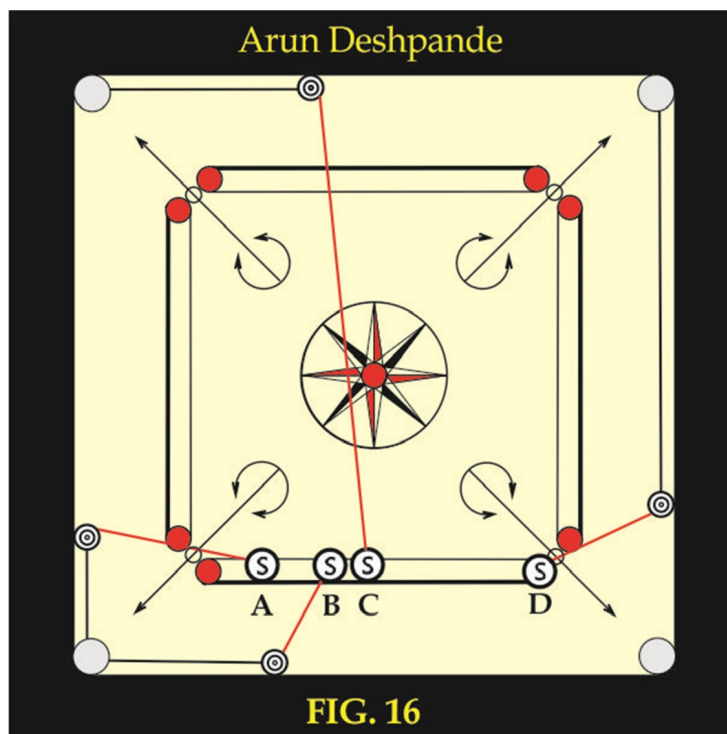
Ci sono tre vantaggi nel giocare questo colpo.

- 1) La posizione dell'altra moneta al centro del tabellone può essere modificata.
- 2) La tasca bloccata opposta può essere aperta. Se la moneta è vicino al telaio di sinistra, è possibile aprire la tasca opposta a destra e se la moneta è vicino al telaio di destra, è possibile aprire la tasca opposta a sinistra.
- 3) Anche la moneta difficile nel fotogramma opposto può essere resa facile. Anche la moneta sul telaio opposto può essere facilitata. La moneta del telaio sinistro può essere messa in tasca molto facilmente con qualsiasi impugnatura piatta che dà una rotazione naturale al striker.

SECONDO CROCE:

Come mostrato nella figura 15-B, la moneta dell'avversario è nella tasca e la nostra moneta è dietro di essa. In questa posizione il striker dovrebbe essere posizionato sul cerchio rosso della base e dovrebbe colpire la nostra moneta in un punto più basso, in modo che questa moneta colpisca il telaio laterale ed entri nella tasca della base del lato opposto e il striker colpisca la parte inferiore della tasca rimuovendo la moneta dell'avversario dalla tasca.

Questo colpo è chiamato secondo incrociato.



A, B, C, D- SLIP

SLIP:

Come mostrato nella figura 16-A, se la moneta che tocca un qualsiasi fotogramma viene imbucata colpendo sul suo quarto di punta, il colpo viene chiamato slip, pugno o quarto.

Come mostrato nella figura 16-A, se una moneta è a 5 pollici o più di distanza dalla tasca base, il giocatore dovrebbe provare a intascarla nella tasca opposta.

Come mostrato nelle figure 16-B e C, se una moneta si trova alla base del telaio opposto, posizionando striker leggermente in linea trasversale con la moneta, il giocatore dovrebbe colpire la porzione del quarto della moneta con velocità media.

Come mostrato nella figura 16-D, se una moneta è vicino alla tasca della base, deve essere infilata nella tasca della base. In una tale posizione non si dovrebbe provare un rebound poiché una tale moneta non può essere intascata così facilmente da rebound. A volte c'è il pericolo di una scadenza se il rebound non è preciso, quindi girando la moneta dal telaio e seguendo il striker nella tasca.

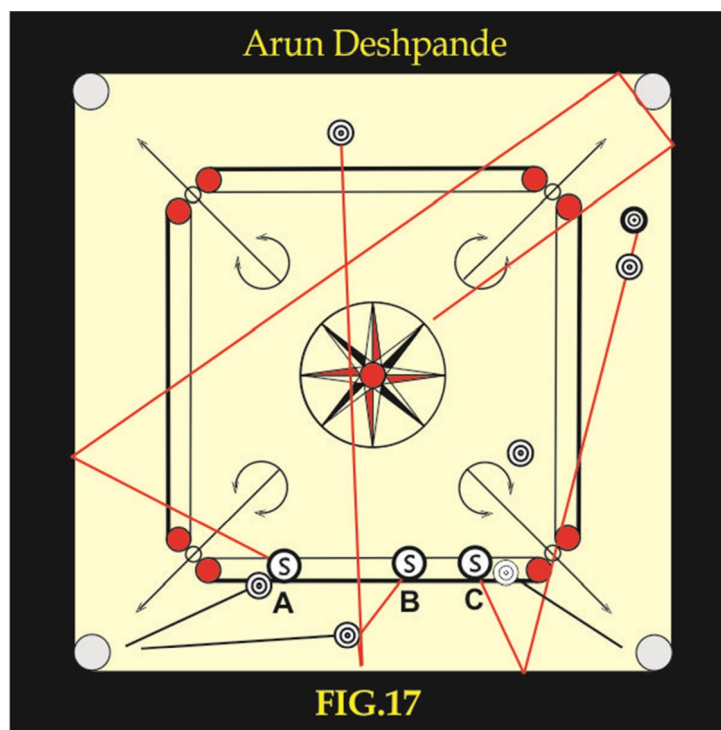
IL STRIKER SLIP:

Molte volte c'è una posizione come mostrato in fig. 16-F. Una delle nostre monete è attaccata al telaio e l'altra è lontana da questa moneta e anche leggermente lontana dal telaio.

Normalmente avremo bisogno di due colpi per giocare queste due monete. Se si esegue il colpo mostrato in fig. 16-E il vostro striker si sposterà slip dalla moneta attaccata e colpirà la moneta che è poco distante dal telaio e verrà imbucata e la moneta colpita per prima verrà rimossa da quella posizione e diventerà facile per noi. Ci sono rare occasioni in cui queste due monete entrano nelle tasche contemporaneamente. Per riprodurre questo colpo dovresti applicare un po' più forza di quello applicato per il colpo di slip.

DOUBLE TOUCH:

Se il colpo mostrato in figura 16 è un po' lontano dai fotogrammi, il striker deve essere rilasciato in modo tale che tocchi la moneta due volte e la moneta venga imbucata, questo colpo è chiamato double touch. Spesso un giocatore deve giocare a double touch per le monete che si trovano vicino ai telai laterali. Se queste monete sono a più di mezzo pollice di distanza solo dal telaio laterale, allora questo colpo dovrebbe essere giocato. Se le monete sono a meno di mezzo pollice di distanza dal telaio laterale, un rebound è più facile di double touch.

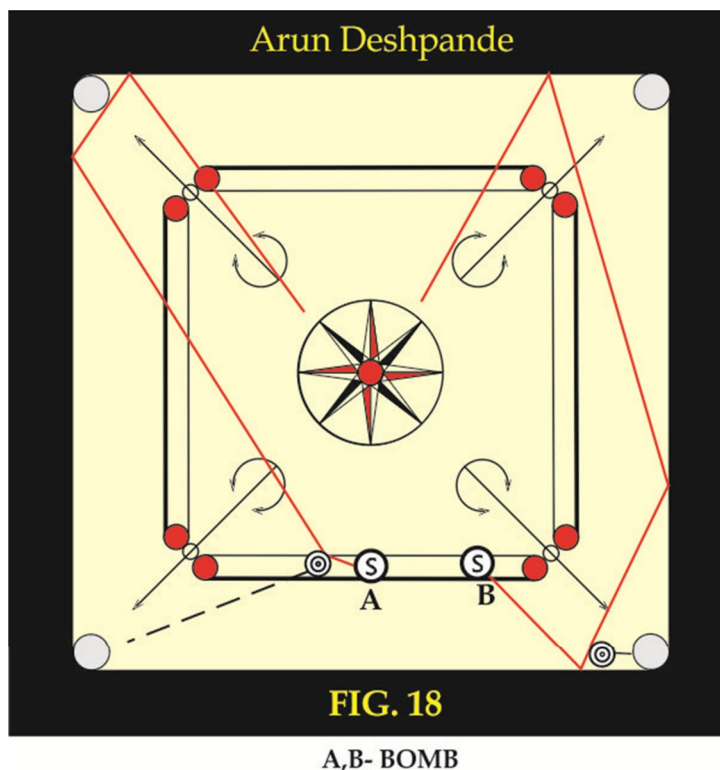


A,B,C- BOMB

BOMB (BUM):

Come mostrato nelle figure 17-A e B se la nostra moneta si trova sulle linee di base e se mentre la intaschiamo, il striker viene rilasciato contro il telaio laterale o il telaio di base con molta forza, la corsa si chiama Bomb. Bum si chiama in hindi. Con questo colpo la posizione di tutte le altre monete sul tabellone può essere disturbata. Pertanto questo colpo va giocato in modo tale che le monete così disturbate non vadano nella cornice opposta ma si avvicinino a noi. Come mostrato nella figura 17-A, un giocatore dovrebbe colpire il striker sul telaio laterale in modo tale che colpisca il telaio opposto nell'area della tasca e ritorni in un percorso circolare verso il cerchio interno. In questo modo la moneta del cerchio interno può essere avvicinata a noi. Durante l'esecuzione di tale colpo, la direzione della moneta non dovrebbe essere verso la tasca ma dovrebbe essere sul telaio di base ad almeno mezzo pollice di distanza dalla tasca a seconda della posizione delle monete.

Come mostrato nella figura 17-B, il striker viene posizionato vicino alla nostra moneta che si trova sulla linea di base e mentre la si imbuca, il striker viene guidato nella tasca opposta colpendo il telaio laterale. In questo modo la moneta viene allontanata dalla zona della tasca opposta, rendendo così la tasca aperta per la nostra moneta. Durante l'esecuzione di questo colpo la direzione della moneta dovrebbe essere verso la parte superiore della tasca. Come mostrato nella figura 17-C la nostra moneta viene colpita molto forte per rimuoverla dalla base opposta dal striker. Questo tratto è anche chiamato bomb. Per eseguire questo colpo un giocatore richiede precisione e perfezione. Pertanto per questo colpo è necessaria molta pratica e un'enorme forza nelle mani.



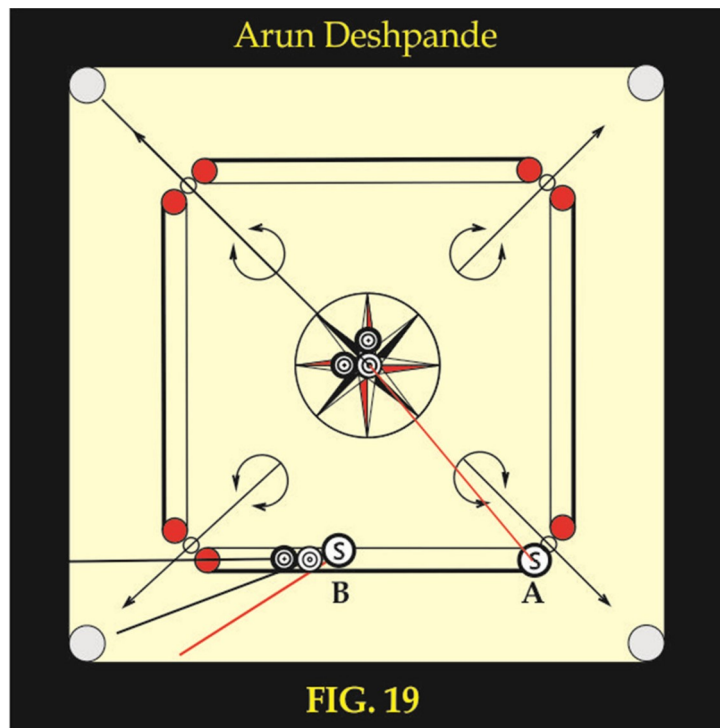
Come mostrato nella figura 18-A, se una moneta si trova al centro delle linee di base o sopra le linee di base, il striker deve essere posizionato poco lontano da essa in modo tale che, dopo aver tagliato la moneta, il striker si discosti dal telaio laterale nell'area della tasca. In questa corsa, il striker può essere portato nell'area del cerchio interno, trascinando così le monete da quest'area verso di noi.

Con un bomb, la moneta dal telaio opposto può essere facilitata. Mentre giochi a bomb, se viene presa l'angolazione corretta, il striker può essere guidato in qualsiasi parte del carrom board per trascinare monete difficili verso di noi. Se una moneta tocca il nostro frame di base, invece di riprodurre un slip, è possibile riprodurre un bomb come mostrato nella figura 18-B. Per questa corsa, il striker deve essere rilasciato con forza contro il telaio molto vicino alla moneta e non direttamente sulla moneta. Per questo colpo sono necessarie grande precisione e straordinaria forza nel pollice. Anche se c'è uno spazio tra la moneta e la cornice, questo colpo può essere giocato. Se la nostra moneta è vicino alla tasca della base e la moneta dell'avversario è sulle linee della base, allora è possibile giocare un bomb anche colpendo la moneta dell'avversario sulla nostra moneta che si trova nella tasca. Molti giocatori non conoscono questo tipo di bomb.

Se la nostra è sopra la linea superiore delle linee di base, posizionando striker vicino ad essa e regolando l'angolazione corretta, questa moneta può essere

imbucata e il striker può essere rilasciato con forza in qualsiasi punto del fotogramma opposto. Con questo bomb un giocatore può trascinare le monete al suo fianco così come può rendere facili le monete difficili da qualsiasi punto del frame opposto. Se la nostra moneta è nella tasca anteriore e la moneta dell'avversario lo è

sopra la linea superiore delle linee di base allora anche questo colpo può essere giocato rilasciando la moneta dell'avversario sulla nostra moneta che è in tasca. A volte con un colpo di touch è possibile riprodurre un bomb. Per tutte le bombe di cui sopra bisogna tenere presente un semplice principio che durante il gioco con un bomb, la moneta dovrebbe viaggiare con una velocità minima e striker dovrebbe viaggiare con la velocità massima (determinata) regolando un angolo appropriato.



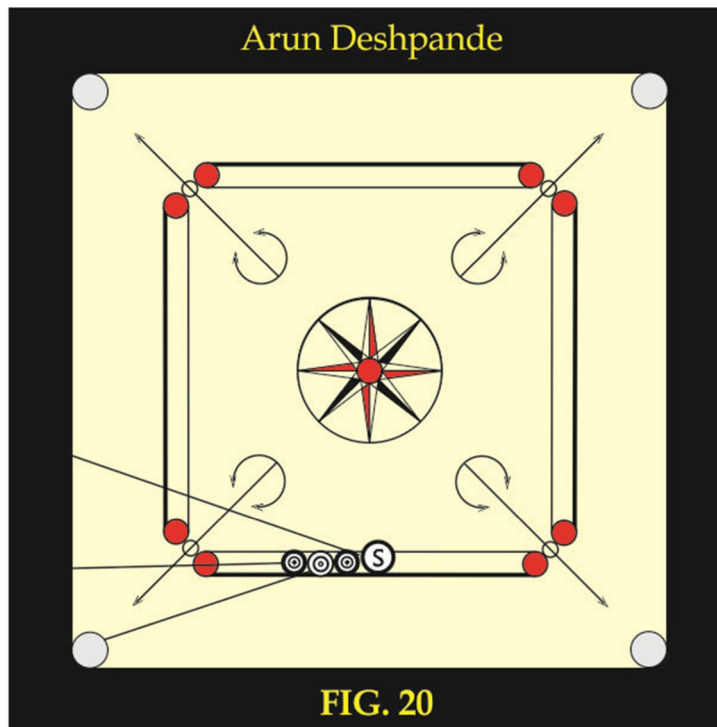
A,B- FORCE

FORCE:

Come mostrato nella figura 19, un Queen si trova nel cerchio centrale e due monete toccano il Queen con un angolo di 45 gradi rispetto al percorso verso la tasca. In questa posizione, se il striker viene rilasciato sul Queen al quarto di punto forte, allora il Queen può essere imbucato rimuovendo le due monete dell'avversario in due direzioni diverse. In questa corsa viene applicato il principio di parità force.

Come mostrato nella figura 19-B, sulle linee di base la moneta dell'avversario si trova davanti a Queen, toccandolo o ad una certa distanza da esso. Posizionando il striker molto vicino al Queen (quasi toccandolo) e colpendolo vicino alla tasca verso il telaio di base, il Queen può essere imbucato guidando la moneta dell'avversario in linea retta. Nella posizione sopra, anche se due o più monete dell'avversario si trovano davanti al Queen, il Queen può ancora essere imbucato con il principio di cui sopra ma con un po' più di force. Molte

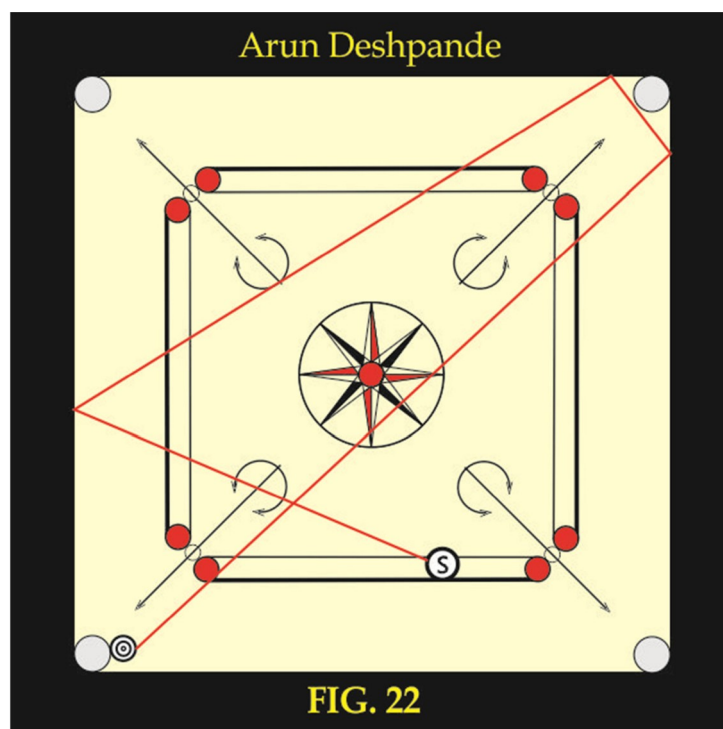
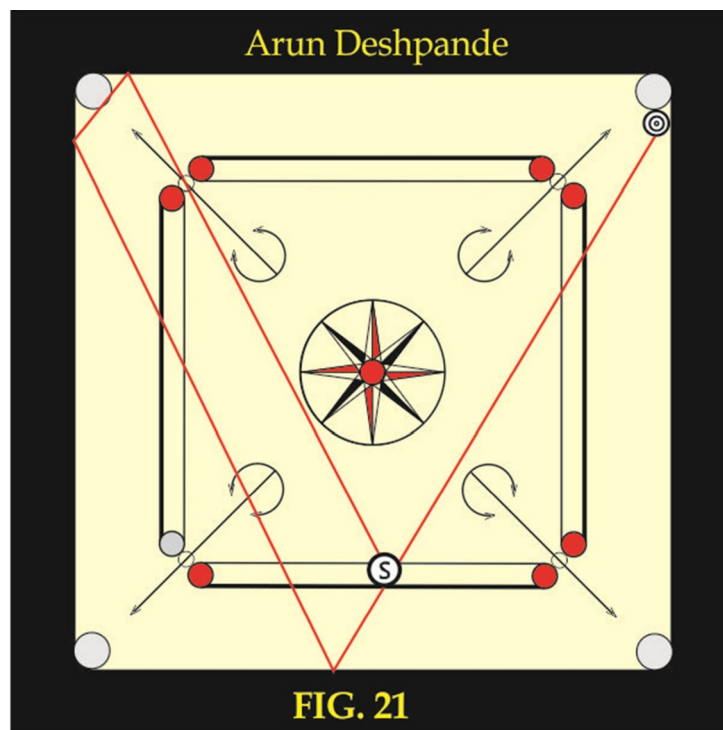
volte invece di Queen la nostra moneta è lì e può essere intascata allo stesso modo.



FORCE

Vedi figura 20. Qui il Queen si trova tra due monete dell'avversario ed è leggermente sotto di esse. Sembra molto difficile imbucare il Queen ma farlo in questa posizione è talmente facile che un giocatore può imbucarlo anche chiudendo gli occhi. Come mostrato nella figura 20, se un striker viene posizionato molto vicino all'ultima moneta e viene rilasciato verso il telaio laterale, allora Queen può essere imbucato rimuovendo la prima e l'ultima moneta dell'avversario in linea retta.

Vedi figure da 21 a 27. In queste figure sono mostrati alcuni tratti espositivi. Per giocare una partita di esibizione questi colpi sono utili. Gli spettatori sono sbalorditi nel vedere questi colpi. Un giocatore mira ad un punto diverso dalla moneta e striker tocca la moneta prevista dopo aver colpito tre o più fotogrammi. Come mostrato nelle figure da 21 a 26 così come il striker può essere portato su una moneta prevista (come mostrato in figura. 27) allo stesso modo anche la moneta può essere spostata nella stessa direzione.



Arun Deshpande

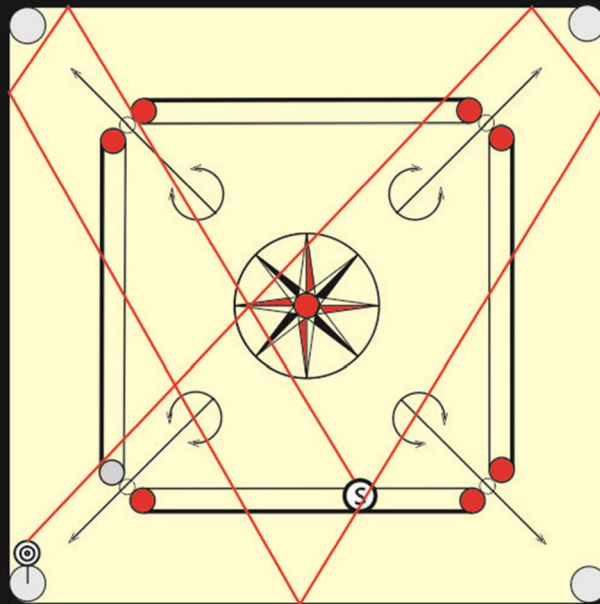


FIG. 23

Arun Deshpande

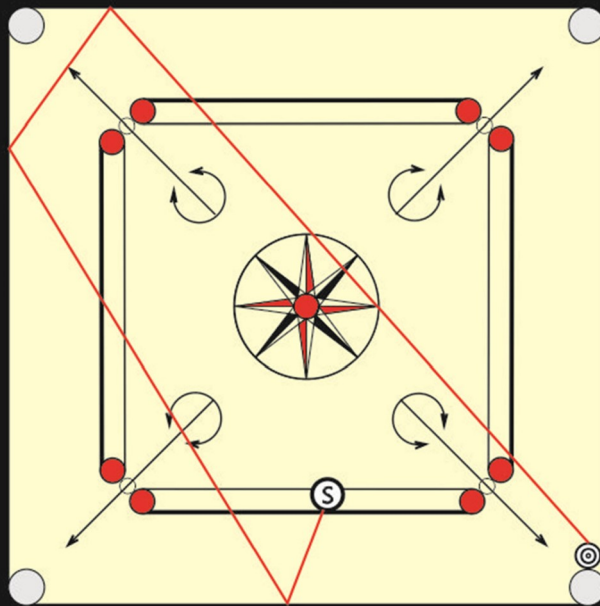
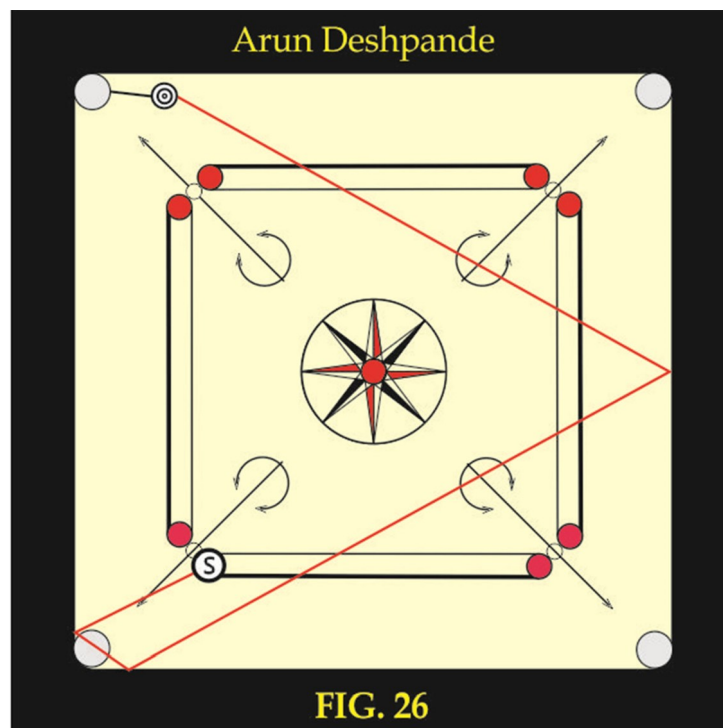
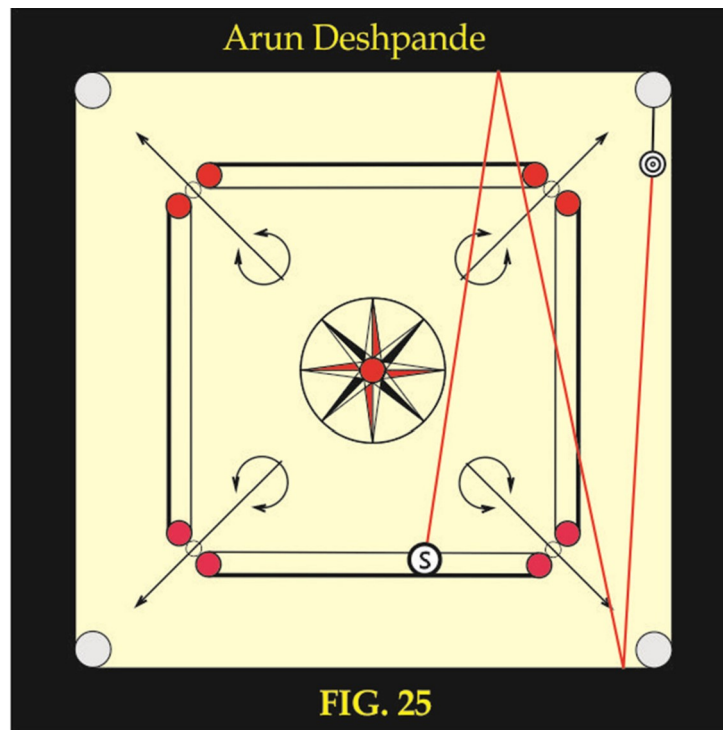
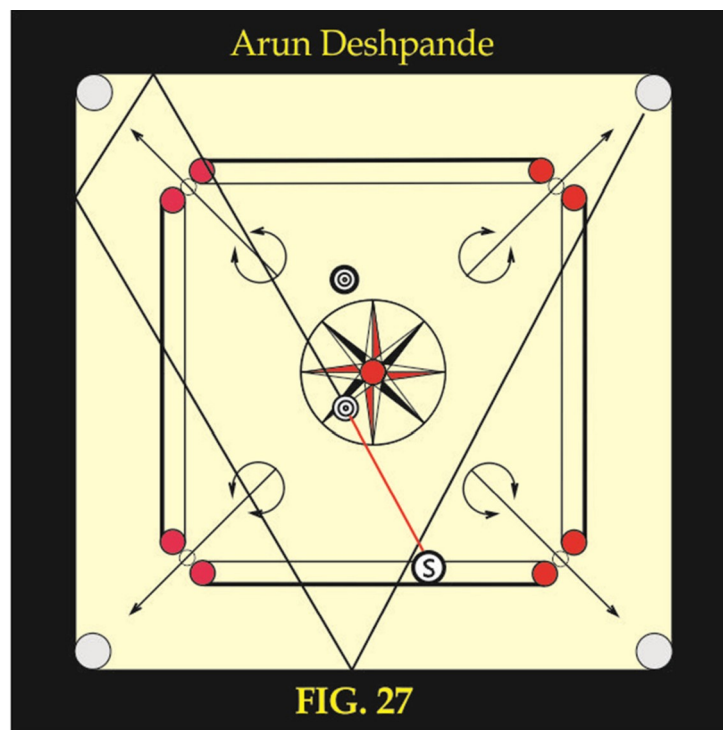


FIG. 24





Capitolo 5

DIFESA E OFFESA

La maggior parte delle persone si infastidisce quando sente parlare di difesa in carrom. Molti di loro dicono: "Perché si dovrebbe giocare un gioco così sporco"? Difesa e attacco fanno parte dello sport, maggiore o minore, indoor o outdoor. Molte persone pensano che una difesa in carrom venga semplicemente utilizzata per disturbare la moneta dell'avversario. Ma questo pensiero è sbagliato. Si rendono conto dell'importanza di questo principio quando vedono i campioni in azione.

In carrom ci sono due tipi di difesa

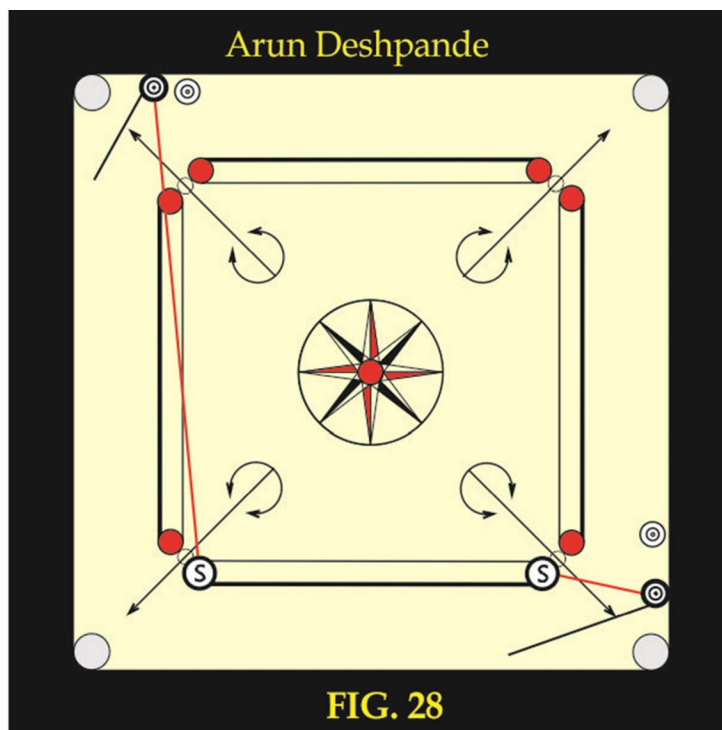
1) Difesa diretta 2) Difesa indiretta.

DIFESA DIRETTA:

Quando una moneta dell'avversario viene resa difficile senza toccare la nostra moneta la difesa si chiama difesa diretta. Questo tipo di difesa viene utilizzato più spesso nel doppio che nel singolo. Questo tipo di difesa apparentemente sembra molto semplice ma mentre la utilizza il giocatore si rende conto che non è così facile come sembra. In questo tipo di difesa la moneta dell'avversario dovrebbe raggiungere la posizione prevista. Per poterlo fare, un giocatore dovrebbe avere il controllo sulla velocità del striker. Allo stesso tempo deve

sapere quale punto della moneta dovrebbe colpire il striker. Per

colpendo un striker sul punto particolare deve avere precisione. In breve, la difesa non è così semplice e richiede principalmente due qualità (1) Precisione e (2) Controllo sulla velocità del striker. Nei singoli la moneta dell'avversario dovrebbe essere portata al nostro telaio base o in un punto rebound dell'avversario. Nel doppio, dopo gioca il giocatore alla nostra destra al nostro turno la sua moneta dovrebbe essere portata nel nostro frame sinistro (frame opposto dell'avversario) o nel punto rebound dell'avversario. Spesso le monete dell'avversario devono essere portate dalla sua parte rebound. Portare una moneta in tale posizione richiede un controllo straordinario sul striker perché se tale moneta si avvicina molto al telaio allora un rebound diventa facile per l'avversario o se in un tale colpo di difesa se il colpo è duro, la moneta dopo aver colpito sul telaio opposto esce e diventa facile per l'avversario. Nel doppio, se sul tabellone rimane una moneta di ogni pair, ogni giocatore cerca di rendere difficile la moneta del suo avversario alla sua destra, se la sua moneta non gli riesce facile da imbucare. Quando si utilizza tale difesa si dovrebbe tenere presente che anche il suo avversario giocherà una difesa simile. Perciò dovrebbe fare in modo che la moneta che sta rendendo difficile al giocatore alla sua destra, la stessa moneta, dovrebbe essere in una posizione tale che anche il suo partner possa rendere difficile il suo avversario. In questo tipo di difesa, i giocatori che hanno il controllo sulla velocità del striker e che hanno pazienza, possono solo utilizzare tali tattiche e vincere il tabellone. Ora la domanda è: perché è necessaria tale difesa? Il giocatore perde il suo turno nel rendere difficile la moneta del suo avversario. Dato che qui anche la moneta del giocatore è difficile, il suo avversario ha il turno di intascare la sua moneta. Lo scopo di rendere difficile la moneta dell'avversario è che quando l'avversario cerca di imbucare una moneta difficile, a volte diventa di nuovo difficile per lui, dando così al giocatore un turno extra per imbucare o rimuovere la sua moneta difficile. Mentre intasca la sua moneta il giocatore dovrebbe assicurarsi che non gli diventi di nuovo difficile o altrimenti, lo scopo di rendere difficile la moneta dell'avversario viene sconfitto. per esempio. Se la moneta dell'avversario viene portata al nostro telaio di base, proverà a intascarla tramite un double. Quando, giocando un double, se il colpo sarà lento, la moneta diventerà difficile rimanere dalla parte rebound. Anche se il colpo è forte ma impreciso, la moneta dopo aver colpito il telaio di base arriva al punto rebound. Naturalmente, per giocare in tale difesa bisogna avere molta pazienza perché a volte la stessa moneta deve essere resa difficile per più di un turno. A volte gli spettatori fischiano un giocatore che usa tale tecnica di difesa diretta. In questa fase il giocatore non dovrebbe perdere la concentrazione. Gli stessi spettatori elogiano o apprezzano il giocatore quando vince quel tabellone impiegando la difesa diretta.



Come mostrato nella figura 28, anche una moneta A e B che tocca il telaio opposto e il telaio laterale vicino alla tasca può essere resa difficile colpendo il suo punto centrale con un force più del medio.

Le persone sposate presumono che quando i campioni giocano in doppio il quarto giocatore non avrà il suo turno. Ma questa ipotesi è sbagliata. Il giocatore che ha una pausa gioca in modo tale che il suo compagno possa finire il tabellone. Ma tutti dimenticano che tra i due partner c'è un avversario. Questo avversario imbuca monete che sono facili per lui e poi rende difficili una o più monete per il giocatore alla sua destra. Quindi dà un turno al suo partner. Pertanto, questo ciclo continua. Nel doppio ogni giocatore deve assicurarsi di finire il tabellone o dare la possibilità al suo compagno di finire il tabellone.

Quando i giocatori giocano in doppio dovrebbero sempre pensare al proprio partner. Alcuni giocatori fanno un gioco egoistico senza prendere in considerazione i loro partner. Alla fine il risultato è un litigio. Dovrebbe esserci perfetta intesa tra i due partner. Questa comprensione è molto rara nelle coppie in cui entrambi i giocatori sono campioni. Il motivo non è altro che egoismo. Ora la domanda è: cos'è un gioco egoista? Spesso quando un giocatore gioca dei buoni colpi, gli spettatori applaudono. Un giocatore diventa un po' troppo fiducioso e lusingato e cerca di giocare monete che sono difficili per lui e facili per il suo partner invece di dare un turno al suo partner. Cavalca sull'onda dell'apprezzamento e prova colpi impossibili e perde la partita. Questa questione di comprensione sorge quando giocano due campioni perché c'è un ego

scontro tra loro. Infatti, se vincono la partita, il merito va a entrambi, non importa chi ha giocato meglio. Il giocatore che sta giocando una buona partita dovrebbe ottenere il massimo dei turni dal suo partner per finire lui stesso il tabellone quando gli è possibile finire il tabellone. Mentre gioca in doppio un giocatore dovrebbe capire il suo partner. Anche se il suo compagno commette qualche errore, non dovrebbe tirarlo su durante la tavola. Se un giocatore licenzia continuamente il suo partner perché ha commesso degli errori, i suoi avversari ne trarranno più fiducia e allo stesso tempo il suo partner perderà fiducia.

ESPERIENZA A MADRAS:

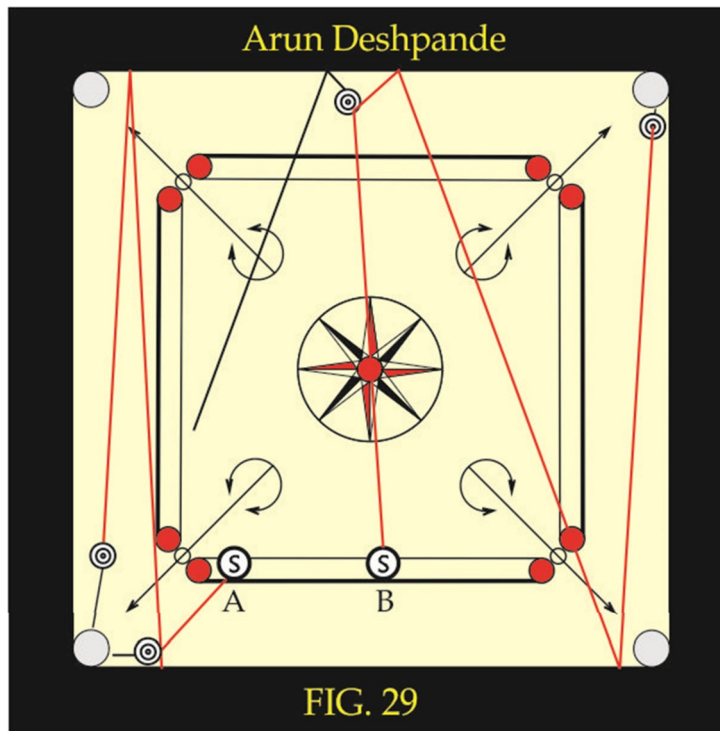
Dalla mia esperienza a Madras si può capire come i giocatori perdano la fiducia, se i partner hanno un litigio con loro e si può capire come una partita persa possa essere recuperata con una perfetta intesa tra i partner. Ramesh Chitty e io incontrammo Sunderraj e Shivlingam nella semifinale dei tornei nazionali carrom condotti nel 1970 a Madras. Sunderraj stava giocando in ottima forma e anche Shivlingam gli stava dando un buon supporto. Hanno vinto la prima partita in soli tre tabelloni senza concederci un solo punto. C'era un brusio di eccitazione in tutta la sala perché il nostro era l'unico pair del Maharashtra che poteva prendere parte al torneo ed eravamo molto famosi per la nostra perfetta intesa. Anche se Sunderraj e Shivlingam erano ben noti agli spettatori del Madras, non avevano avuto buoni precedenti a livello nazionale. Ramesh ha adottato una tecnica difensiva. Secondo me è il miglior giocatore di doppio oggi. Ha bloccato Sunderraj ma quest'ultimo ha iniziato a intascare le monete a lui accessibili e ha iniziato a usare la difesa quando non c'era posizione per concludere. Era necessario rompere la loro comprensione. Astutamente, Ramesh ha cambiato il suo gioco e ha iniziato a dare a Sunderraj la possibilità di finire il tabellone, ma allo stesso tempo Ramesh era solito tenere almeno una moneta lontana da Sunderraj, il che era allettante. Sunderraj è stato indotto a finire il tabellone. Allo stesso tempo, Ramesh era solito mantenermi una posizione finale facile. Attirato nella trappola, Sunderraj ha mancato l'ultima due o tre volte e ho avuto l'opportunità di finire il tabellone. Abbiamo vinto il tabellone. Shivalingam ha perso la pazienza con Sunderraj. Non gli ha permesso di giocare una partita gratuita. Lo ha costretto a giocare un gioco difensivo. Di conseguenza, abbiamo vinto quella partita. Prima dell'inizio della terza partita abbiamo riposato 10 minuti. In quel periodo Shivalingam tirava sunderraj continuamente. Ramesh poi disse: "Arun, la loro intesa è giunta al termine e ora dobbiamo approfittarne".

Quando è iniziata la terza partita, all'improvviso Ramesh ha iniziato a giocare in modo offensivo e mi ha detto di fare lo stesso. Naturalmente Shivlingam e Sunderraj hanno adottato una tecnica difensiva. In tal modo, hanno perso la

fiducia e non ci sono riusciti

intascare le monete. Così abbiamo ottenuto un vantaggio e abbiamo iniziato a giocare con più attacco e a controllare pienamente la situazione. Abbiamo vinto quella partita su tre tabelloni senza concedere loro un solo punto. Abbiamo vinto il Campionato Nazionale di doppio battendo in finale Y. Lazar e S. Dilli del Tamilnadu. Nei singoli, Suhas Kambli del Maharashtra ha vinto il campionato nazionale battendo in finale S. Dilli del Tamilnadu.

I metodi di difesa diretta e indiretta possono essere visti in ulteriori figure.



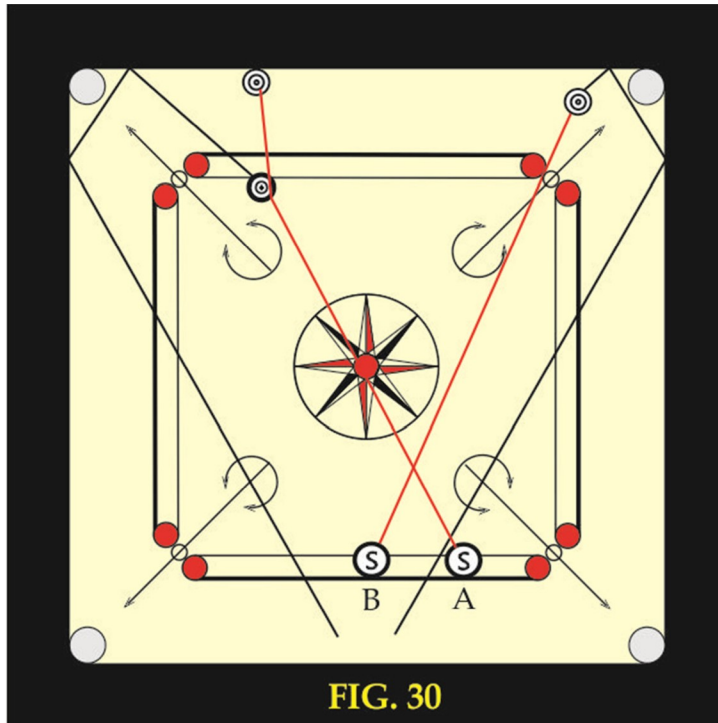
Come mostrato nella figura 29-A, una moneta bianca è vicino alla base dell'avversario e l'altra moneta bianca è sulla tasca. Se colpisci molto forte il striker sulla moneta bianca che si trova vicino alla base dell'avversario nel punto mostrato nella figura 29-A, il

striker tornerà e colpirà il telaio di base vicino alla tasca e potrà intascare la moneta bianca che si trova nella tasca opposta destra rendendo facile la tua moneta difficile.

Come mostrato nella figura 29-A, se una moneta nel nostro frame di base è cut dura, la nostra moneta difficile nella posizione rebound può essere resa facile.

Come mostrato nella figura 30-A, la nostra moneta tocca il fotogramma opposto e l'avversario ha una moneta facile per lui. Poiché la nostra moneta tocca il fotogramma opposto, non può essere cut e la moneta dell'avversario non può essere trascinata. Allo stesso tempo, la moneta dell'avversario è in linea retta con la nostra moneta e quindi non è possibile nemmeno un glance. In questa posizione, come mostrato in fig. 30-A se il

la moneta dell'avversario viene colpita contro il telaio opposto vicino alla zona della tasca, guidando il striker sulla nostra moneta la moneta dell'avversario arriva al nostro telaio base dopo aver fatto un angolo particolare con il telaio opposto e la nostra moneta entra nella tasca o esce da quella posizione e diventa facile per noi per il turno successivo. Questo colpo sembra molto facile ma non lo è. Per realizzare tale difesa è necessaria molta pratica. Rendendo difficile la moneta dell'avversario, il striker può essere guidato in diversi punti del frame opposto per rendere facili le nostre monete difficili.



Come mostrato nella figura 30-B, anche la moneta dell'avversario che si trova nella sua tasca di base può essere resa difficile avvicinandola al nostro telaio di base. In questi due metodi sono richiesti precisione e buon controllo sulla velocità del striker. In questo modo qualsiasi moneta vicina al frame opposto potrà essere portata al nostro frame base. Con la pratica si può capire quale punto della moneta colpire per portarla al nostro telaio base. Molte volte arriva una posizione mostrata nella figura 31-A in cui la moneta nera dell'avversario blocca la strada alla nostra moneta bianca e i giocatori si sforzano di intascarla con un rebound duro. Pensano che con l'hard rebound la moneta dell'avversario possa essere rimossa e la sua truffa possa essere intascata. Il metodo più semplice e migliore è che la moneta dell'avversario venga colpita in modo tale da raggiungere il nostro frame di base e allo stesso tempo il striker dovrebbe essere guidato verso la nostra moneta difficile per renderlo più facile. Durante la riproduzione di questo tratto è necessario prestare attenzione

che l'avversario non dovrebbe ottenere una posizione per glance per renderci difficile la nostra moneta.

Come mostrato nella figura 31-8, mentre tagliamo la nostra moneta, la moneta dell'avversario può essere portata al nostro telaio di base per fare un altro giro. Questo gioco si chiama cut back game. È un gioco molto utile perché giocando a questo gioco la moneta dell'avversario può essere resa difficile, la nostra moneta difficile può essere resa facile e si può aprire un mazzo difficile.

DIFESA SBAGLIATA E SUO RISULTATO:

Molti giocatori non capiscono cosa giocare nei momenti critici. Stavo giocando con Kadir Khan nelle finali del torneo aperto carrom di Nagpada Neighborhood House. L'ultima moneta di Kadir Khan era vicino alla mia tasca sinistra e la mia ultima moneta era vicino alla tasca opposta. È stato il turno di Kadir Khan, il Queen era vicino al telaio di base. Kadir Khan ha giocato in modo tale che il Queen si è incastrato tra le nostre due monete sul telaio laterale. Quella era la terza e decisiva partita. Il punteggio era 28 pari. Pertanto il vincitore di quel tabellone vincerebbe la partita. In questa posizione ho spinto un po' oltre il Queen. Anche Kadir ha spinto Queen dal suo fianco. Ciò è accaduto tre o più volte. Ho tolto il Queen da quella posizione in modo tale che Kadir era indeciso se difenderlo o intascarlo. Il Queen è entrato in posizione per un cut per Kadir Khan, quindi intendeva cut, d'altra parte era propenso a difenderlo perché se avesse mancato il Queen durante il taglio, avrebbe perso la partita. In questo dilemma Kadir ha provato a cut e ha mancato, io ho ottenuto il Queen molto facilmente e quindi ho avuto l'opportunità di vincere la partita e l'incontro. Aveva commesso un errore in difesa. Se avessi giocato in modo corretto in difesa avrei avuto una rarissima possibilità di vincere quella partita. La mia moneta era così vicina alla tasca opposta che se l'avessi semplicemente toccata con il striker, sarebbe caduta nella tasca, ma la moneta di Kadir Khan non era così vicina alla tasca. Quindi avrebbe dovuto togliere la sua moneta dalla tasca che era bloccata per Queen. Quindi avrebbe avuto due lati per la difesa 1) Il suo telaio di base 2) il telaio laterale dove c'era la mia moneta in tasca. Per me sarebbe rimasto solo un lato per la difesa e quello era il mio telaio di base. Quindi avrebbe avuto più possibilità di vincere quel tabellone e la partita se avesse giocato una difesa perfetta.

DIFESA INDIRETTA:

La difesa indiretta può essere fatta con molti colpi che sono mostrati nel capitolo "Pioggia di colpi". I colpi principali per la difesa indiretta sono un glance e un brush. Nella maggior parte dei casi la difesa diretta viene effettuata al momento della finitura del tabellone, mentre la difesa indiretta può essere effettuata in qualsiasi momento.

OFFESA:

Dal capitolo 'Pioggia di colpi' si può capire come questi colpi siano utili all'offensiva. L'attacco è una tecnica molto importante del gioco. La sola difesa non può servire allo scopo di vincere la partita. Un giocatore deve avere sia difesa che attacco. Un giocatore dovrebbe provare a giocare in attacco all'inizio della partita. Un giocatore acquisisce sicurezza con un gioco offensivo e sente che ogni moneta sul tabellone è facile per lui. La mancanza di attacco mina la sua fiducia e un giocatore sente che ogni moneta sul tabellone è difficile per lui. In attacco, è molto importante avere un piano strategico riguardo alla moneta da giocare e alla moneta da rendere facile. Molti giocatori non ci pensano e giocano un gioco offensivo non pianificato in cui falliscono; per esempio. quando la moneta dell'avversario blocca la strada alla nostra moneta, la rimuoviamo giocando l'altra moneta. Ma mentre rimuoviamo una moneta del genere non pensiamo alla posizione che raggiungerà, e quindi a volte diventa un ostacolo per l'altra nostra moneta. Pertanto, prima di rimuovere la moneta dell'avversario, il giocatore dovrebbe visualizzarne il movimento e vedere che non costituirà un ostacolo per l'altra moneta. Se quella moneta è destinata a bloccare un'altra moneta, il giocatore dovrebbe prima giocare quelle altre monete e poi rimuovere tale moneta. Quindi abbiamo bisogno di una pianificazione perfetta del gioco.

Spesso ci capita l'opportunità di finire. In questa posizione il giocatore dovrebbe pianificare perfettamente e giocare la moneta in sequenza. Supponiamo che ci siano cinque delle nostre monete sul tabellone e che abbiamo una posizione finale ma una delle nostre monete sta bloccando la strada alla moneta dell'avversario. Se giochiamo prima quella moneta e perdiamo una delle altre quattro monete, il nostro avversario finisce il tabellone e diamo inutilmente la colpa alla fortuna. Ma se la moneta che ostacolava l'avversario fosse stata giocata per ultima, nonostante avessimo mancato la moneta precedente, avremmo avuto un'altra possibilità. Pertanto, un giocatore dovrebbe sempre pianificare in modo tale che, anche se perde la moneta, avrà di nuovo un turno. Dovremmo calcolare con precisione il numero di turni che concederemo al nostro avversario. Dovremmo sempre cercare di ottenere un turno in più dall'avversario; per esempio. se il nostro avversario ha una moneta difficile mentre noi ne abbiamo due e abbiamo il turno, allora non dovremmo provare a imbucare una sola moneta ma dovremmo provare a imbucarne una e rimuoverne l'altra oppure dovremmo provare a rimuovere entrambe le nostre monete difficili. Quando arriva il turno, l'avversario ha una moneta difficile per lui che proverà a imbucare. Se otteniamo il turno, le due monete sono facili per noi e quindi possiamo vincere il tabellone. A volte sul tabellone ci sono più monete dell'avversario e abbiamo una possibilità di gioco. In questa posizione

dovremmo sempre cercare di finire il tabellone con un gioco offensivo invece di cercare di vincere il tabellone con la difesa. Se ci riusciamo, il nostro avversario non avrà l'opportunità di giocare il board successivo.

Ramesh Chitty e io stavamo giocando la finale del campionato dello stato del Maharashtra contro Suhas Kambli e Vijay Sangam. Entrambe le coppie erano famose e quindi c'era una folla di spettatori. Quella folla è stata un'esperienza rara. Non avevamo mai avuto un'esperienza simile con gli spettatori. Le nostre sedie sono state spinte sotto la tribuna a causa dell'eccessiva pressione degli spettatori. Eravamo impotenti. Non c'era alcuna possibilità di iniziare una partita. Quando li abbiamo richiesti si sono spostati leggermente indietro. Già allora, quando ricevevamo la panca, dovevamo chiedere agli spettatori di arretrare per poter posizionare ogni volta la sedia. Non fu un'azione deliberata da parte degli spettatori, ma c'era una tale folla che ognuno si aggrappava all'altro per mantenersi in piedi. Mi è venuta in mente una piramide umana. Nella prima fila le sedie erano disposte in ordine crescente in altezza affinché gli spettatori potessero vedere la partita. La partita è iniziata. Suhas e Sangam hanno vinto il sorteggio. Sangam ha avviato il primo tabellone. Ha intascato otto monete bianche e il Queen. Rese l'ultima moneta facile per Suhas e guardò Ramesh con aria interrogativa. Anche gli spettatori hanno applaudito Sangam per la sua partita. Quando Ramesh è arrivato il suo turno ha finito il tabellone. Il gioco è diventato così interessante che gli spettatori erano entusiasti della partita. C'erano applausi per ogni buon colpo. Stavamo tutti finendo tabellone dopo tabellone, ma nessuno poteva prevedere chi avrebbe vinto. È stata una pioggia virtuale di colpi e allo stesso tempo la bagarre tecnica e tattica era in pieno svolgimento. Nessuno era pronto a arrendersi. I punteggi si sono esauriti. Entrambe le coppie hanno vinto una partita ciascuna. A causa dell'afflusso di spettatori è stato impossibile uscire per riposarsi. La partita è iniziata senza pause. Anche nella terza partita ci fu una dura lotta. Gli spettatori erano enormemente emozionati. Ogni giocatore aspettava che il suo rivale commettesse un errore. Alla fine entrambe le coppie hanno segnato 28 punti ciascuna. Gli spettatori trattenevano il fiato. Suhas ha avuto il turno di iniziare il tabellone. Ha avviato il consiglio. Dato che era l'ultimo board, ha adottato una tecnica difensiva. In quella tavola anch'io ho tirato fuori due o tre buoni colpi. Alla fine, entrambe le coppie avevano una moneta ciascuna rimasta sul tavolo. Ognuno ha cercato di dare piena possibilità al proprio partner. È stata davvero una partita dura. Dovevamo mantenere un fermo controllo sul striker e ci si aspettava anche che giocassimo i colpi corretti. Allo stesso tempo dovevamo mantenere la pazienza. Alla fine Ramesh ha giocato una difesa spettacolare e la moneta è diventata difficile sia per Suhas che per Sangam. Suhas ha quindi fatto la sua ultima difesa e mi ha reso difficile la nostra moneta. Ero sicuro che anche per loro la loro moneta fosse difficile. Quindi ho provato a intascare la mia moneta nella terza tasca. Il successo fu così eccellente che la mia moneta finì correttamente nella tasca e gli spettatori furono sopraffatti dalla gioia. Quella partita ha avuto la sua importanza, poiché è stata la nostra tripletta nel doppio a

livello statale. Potremmo farlo e finora nessun altro pair è riuscito a farlo.

Capitolo-6

QUALITÀ DEI GIOCATORI:

Un giocatore di qualsiasi gioco deve possedere determinate qualità e un giocatore carrom non fa eccezione.

Il primo e più essenziale requisito è la fiducia in se stessi. Niente è difficile per qualsiasi giocatore che abbia fiducia in se stesso. Può quindi imparare facilmente. Ma una volta che perde la fiducia, il compito più semplice gli diventa difficile. Quindi anche un giocatore carrom seduto con estrema sicurezza potrà rendere facili le sue monete difficili. Mentre gioca può prevedere i modi e i mezzi per giocare dall'inizio alla fine. Se però gli manca la fiducia in se stesso, anche la moneta in tasca diventa per lui una sfida. Bisogna quindi creare fiducia in se stessi attraverso la pratica costante, facendo pieno uso della presa e con totale dedizione al gioco.

Vorrei riportare di seguito alcuni casi da me testimoniati in cui i giocatori hanno dato una grande prestazione con fiducia.

In una delle semifinali aperte dei singoli carrom, condotta dal Jaihind Sports club, Bombay, Apparao dell'Andhra Pradesh e Ramesh Chitty di Bombay hanno raggiunto la finale. Il vincitore della finale avrebbe ricevuto una medaglia d'oro. Apparao aveva già segnato una tripletta vincendo il campionato nazionale nei tre anni precedenti, mentre Ramesh Chitty aveva il record di aver vinto tutte le competizioni per la medaglia d'oro. La partita è iniziata e Apparao ha intascato facilmente il primo game. Ramesh, invece, ha pareggiato vincendo la seconda partita. Dopo la seconda partita, a

È stata concessa la consueta pausa di dieci minuti. Mentre stavano prendendo il tè, Ramesh, con piena fiducia, disse a mio fratello che avrebbe vinto la terza partita, anche se Apparao avesse preso il comando. Gli spettatori si stavano godendo la partita e aspettavano con impazienza di vedere Ramesh vincere. Tuttavia, con loro totale delusione, Apparao ha mostrato una forma superba raggiungendo 27, la partita è stata, quindi, a senso unico ed è stata completamente a favore di Apparao. A questo punto Ramesh, forte della sua fiducia, ha iniziato la sua vera partita sorprendendo non solo i suoi sostenitori ma anche l'avversario Apparao.

Ramesh ha pareggiato la partita 27 pari. Gli spettatori furono travolti dalla gioia e Ramesh conquistò l'ultimo tabellone e con esso il gioco e la partita. Ha ricevuto abbondanti congratulazioni.

Nell'altra partita giocata al Vanamali Hall (Bombay) Suhas Kambli e Azimuddin Shaikh si erano affrontati. Nel terzo gioco Suhas ha preso il comando ed era a 27 contro i 16 di Azimuddin. Nell'ultimo board, Suhas doveva fare il break. Ha aperto il board in modo classico imbucando la prima. Vide che l'altra sua

moneta era vicino alla tasca. Poi trascinò e portò tutte le sue monete al suo fianco. In questi

In queste circostanze, Azimuddin ha giocato una partita spettacolare che non ha eguali. Quindi non ha permesso che il striker finisse nelle mani del suo avversario. Ha preso tutte e nove le monete con il Queen in un solo incantesimo e ha vinto la partita prendendo 13 punti.

Nella competizione del Campionato Nazionale del 1970, una partita giocata a Madras tra Suhas Kambli di Bombay e Satyanarayan Dilli di Madras fece emergere ancora una volta la grande determinazione e fiducia in se stessi di entrambi i giocatori. Nel finale Suhas ha vinto facilmente il primo game. Anche nella seconda partita era in vantaggio per 28-6. Gli spettatori stavano quindi guardando una partita a senso unico, ma qui Dilli ha fermato Suhas e ha pareggiato la partita 28 pari. Ha giocato magnificamente nell'ultimo tabellone per vincere la partita, nel terzo

e nel gioco finale la situazione era esattamente l'opposto. Dilli è stato incoraggiato dai suoi sostenitori ed è andato in vantaggio 28-6. Gli spettatori pensavano che Suhas fosse finito perché aveva perso la seconda partita. Suhas era comunque pienamente fiducioso e con grazia ha pareggiato il punteggio a 28 pari. Gli spettatori guardavano con gioia e Suhas ha forzato la sua vittoria vincendo il tabellone finale e la partita.

CONCENTRAZIONE:

Se leggiamo un libro con concentrazione ricordiamo la maggior parte di ciò che leggiamo. Allo stesso modo se ci concentriamo su carrom, potremo osservare il cambiamento di posizione delle monete e potremo così riorganizzare e manipolare il nostro gioco.

La concentrazione della mente può aiutarci a fissare un punto sulla nostra moneta dove dobbiamo colpire per intascarla. Se un giocatore non guarda fuori e non si concentra solo sulla scacchiera, la sua vista si affina e nel processo acquisisce sicurezza.

OSSERVAZIONE:

I giocatori non pensano mai ad osservare la partita. Possono imparare solo attraverso l'osservazione. Si può imparare e migliorare se l'osservazione è acuta. Un avversario può essere giudicato anche osservando il suo gioco e le sue carenze possono essere sfruttate al meglio a nostro vantaggio.

In una prima prova internazionale contro lo SriLanka stavo giocando contro

Fernando. Ho perso la prima partita. Stavo osservando attentamente il gioco di Fernando e ho notato che Fernando stava utilizzando al massimo brush e glance. Durante la seconda partita, ho giocato in modo tale che Fernando non potesse avere opportunità

usare le sue armi. Poi ha perso la fiducia e ha ceduto il secondo e il terzo gioco a mio favore.

A Bombay ho incontrato un avversario il cui gioco alla sua destra era debole. Stava giocando bene sul lato sinistro. Ho quindi giocato in modo tale che il suo numero massimo di monete fosse portato alla sua destra. Anche io ho spostato la posizione di striker a destra per la pausa.

Anche un'osservazione impropria o la mancata osservazione portano a sbagliare i tratti;

per esempio. se c'è della polvere vicino alla moneta il giocatore non se ne accorge. Gioca come al solito e scopre che la sua moneta non raggiunge la tasca.

In una partita giocata alla Nagpada Neighborhood House, Ramesh Chitty stava giocando contro Kadir Khan nei quarti di finale, l'ultima moneta di Kadir Khan era vicino alla tasca anteriore. Kadir, tuttavia, non ha notato un pezzo di polvere vicino al confine. Doveva solo intascare quella moneta per vincere la partita. Il modo in cui Kadir ha afferrato il striker, Ramesh essendo un giocatore esperto ha capito che Kadir avrebbe meritato un double. Kadir lo ha fatto davvero e ha perso la partita a causa della sua incapacità di fare un'osservazione corretta.

NON AVERE MAI OLTRE LA FIDUCIA:

Tuttavia, per quanto fiducioso possa essere un giocatore, non dovrebbe mai essere troppo fiducioso. Generalmente un giocatore diventa troppo fiducioso quando prende un vantaggio formidabile. Citerò ora il caso di giocatori che hanno perso la partita per eccessiva fiducia.

Nella finale a livello statale, partita di doppio giocata tra Ippakkayal e Kairamkonda del club Bombay Amateurs e Suhas Kambli e Devji Sumra, un noto pair di Bombay, quest'ultimo pair ha vinto facilmente la prima partita in soli tre tabelloni. Anche nel secondo gioco hanno raggiunto di nuovo 3 board ed erano a solo un punto dal vincere il gioco e l'incontro, Kambli e Sumra sono poi diventati troppo sicuri e hanno iniziato a giocare con la massima facilità cercando di intascare monete facili con colpi di esibizione. Il dilettante pair, invece, ha giocato con cautela e ha vinto la seconda partita, facendo così perdere fiducia a Kambli e Sumra nella terza partita. Hanno perso il controllo sul striker e hanno perso la terza partita e l'incontro solo a causa della loro eccessiva sicurezza.

In una di queste partite giocata a livello statale, Suhas Kambli ha sottovalutato le prestazioni di Sumra, sebbene Sumra stesse giocando estremamente bene in quel torneo. Nella partita dei quarti di finale giocata tra Ramesh e Sumra, Ramesh ha perso e ha ammesso che, nonostante la migliore partita mai giocata da lui, Sumra ha mostrato una forma eccellente per sconfiggerlo. Ramesh,

quindi, ha consigliato a Mohamed Tahir di giocare un'attenta semifinale contro Sumra. Tahir ha anche risposto che con una difesa adeguata avrebbe giocato contro Sumra e lo è stato

troppo fiducioso che Sumra non sarebbe stato in grado di vincere contro di lui. Tuttavia, in quella partita, Sumra ha mostrato una forma superba e Tahir è rimasto colto di sorpresa. Sumra ha vinto facilmente la partita contro Tahir nonostante la buona difesa di quest'ultimo. In finale, Sumra doveva giocare contro Suhas Kambli, gli altri giocatori hanno consigliato a Suhas di stare attento mentre Sumra stava iniziando l'intervallo con una bella prestazione. Suhas era troppo sicuro di sé e ha detto che anche lui avrebbe potuto fare un buon break e avrebbe anche potuto difendere in modo solido. Tuttavia Sumra, fin dall'inizio, ha dominato la partita e prima che Suhas potesse opporre resistenza, Sumra ha vinto entrambe le partite in soli 25 minuti; Suhas è riuscito a raccogliere solo cinque punti in una partita e non è riuscito a ottenere un solo punto nell'altra partita. Tahir e Suhas hanno quindi perso contro Sumra, a causa della loro eccessiva sicurezza.

Anche una volta a Madras ho avuto un eccesso di fiducia. Suhas Kambli e io abbiamo raggiunto la finale di singolare sconfiggendo rispettivamente Satyanarayan Dilli e Lazar. Ho preso il primo gioco. Mi colpì il pensiero che Suhas raramente aveva subito una sconfitta per mano di un giocatore esterno a Bombay e pensai di sconfiggerlo. Sono diventato fiacco perché avevo vinto la prima partita. Su ha comunque giocato correttamente e poi ho dovuto accettare la peggiore sconfitta di sempre come giocatore di carrom. Ho perso la seconda e la terza partita 29-0, 29-0. Questo è il destino di un giocatore troppo sicuro di sé ed è stata una lezione per un giocatore troppo sicuro di sé ed è stata una lezione per me.

STABILITÀ O PAZIENZA:

Un giocatore non dovrebbe perdere la pazienza ad ogni costo. Anche se a un avversario rimane l'ultima moneta per vincere il tabellone, il gioco o l'incontro non si dovrebbe accettare la sconfitta finché la moneta non viene effettivamente intascata dal suo avversario. Ho visto alcuni giocatori accettare la sconfitta in questa fase e concedere la partita. Questo è assolutamente sbagliato.

A Nagpur, in una partita dei quarti di finale giocata tra me e Stephenson di Coimbatore, abbiamo vinto entrambi rispettivamente la prima e la seconda partita. Nella terza partita abbiamo avuto uno scontro testa a testa. Stephenson aveva 28 anni mentre io ne avevo 27.

Stephenson ha praticamente svuotato il board e alla fine, solo una delle sue monete era sul board, anche quella a una distanza di appena 1" dalla tasca destra. La mia sconfitta era imminente. Avrei potuto accettare la sconfitta e andarmene, ma sono rimasto tranquillamente al mio posto. Stephenson, a causa della sua eccessiva sicurezza, ha organizzato il suo colpo in modo errato e invece di imbucare facilmente la moneta, ha fatto un double dovuto. Ho

posizionato entrambe le sue monete nel cerchio esterno e non è riuscito a imbucarne nessuna. Alla fine ho eliminato tutte le mie monete. cinque monete per vincere la partita e l'incontro.

A Madras dovevo giocare in semifinale contro l'Apparao. Apparao, come affermato in precedenza, aveva un record di tripletta nel campionato nazionale. Abbiamo preso entrambi

una partita ciascuno. Stavo giocando una partita meravigliosa e anche gli spettatori erano pieni di elogi per me. Ho quindi giocato una partita offensiva e ho realizzato 27 punti contro i soli 2 di Apparao. Nonostante la situazione, Apparao era molto calmo. Lentamente e costantemente, ha iniziato a ridurre il divario e ha vinto la terza partita e l'incontro. Sono sicuro che ce l'avrebbe fatta solo perché è stato paziente durante tutto.

Avevo visto una superba combinazione di fiducia e pazienza nel gioco di Ahmed Ansari di Bombay. Ho giocato una partita contro di lui nel torneo Nagpada Neighbourhood House a Bombay. Entrambi abbiamo intascato un game ciascuno e nel terzo game ho aumentato il mio vantaggio a 27 a zero.

Successivamente, Ansari ha giocato una partita meravigliosa. Ha aperto il tabellone e lo ha cancellato in un incantesimo, ottenendo così 14 punti. Nel tabellone giocato successivamente, ho ottenuto un punto e il mio punteggio ha raggiunto 28. Ha aperto di nuovo il tabellone e ha ripetuto la visualizzazione per fare 14 punti e livellare il mio punteggio a 28 pari. Gli spettatori gli hanno rivolto un forte applauso. Nel tabellone, nonostante avessi avuto una pausa, lui ha ottenuto il punto e ha vinto la partita. Questo è stato l'unico esempio nella storia di carrom in cui un giocatore ha giocato due pause consecutive per finire la partita. Il record è stato eguagliato dal v. Lazar del Tamilnadu nei Madras Nationals contro Kadir Khan di Bombay ma ha perso la partita. Aveva fatto slam bianco nell'ultimo board del primo gioco e nel primo board del secondo gioco.

NON SOTTOVALUTARE MAI GLI AVVERSARI:

Non sottovalutare mai il tuo avversario. Una volta avevo commesso questo errore nella competizione aperta del Kurla Sports Club. Stavo giocando contro un ragazzo Balu Iyer. Dato che Balu era un giocatore abituale del club sportivo Kurla, conoscevo bene il suo gioco. Era il primo turno della partita. Avevo deciso che avrei tentato di intascare tutte le monete in un incantesimo. Ho iniziato il mio tentativo fin dalla prima tavola ma non sono riuscito a raggiungere ciò che avevo previsto. Nel secondo gioco ho iniziato con l'intenzione di ottenere una pensione completa ma non ci sono riuscito. Ho permesso a Balu di vincere il tabellone. Ha così vinto la seconda partita. Pensavo che avrei sicuramente avuto una pausa per finire nel terzo gioco. Tuttavia, il terzo gioco è iniziato in modo tale che la mia moneta è rimasta coinvolta e ho perso tutta la concentrazione. Balu ha sfruttato appieno la situazione e si è portato in vantaggio 23-0. Dato che era il primo round, era applicabile la regola della limitazione di 8 board. Dovevano essere giocati solo 3 tabelloni ed era obbligatorio per me giocare solo nei restanti tre tabelloni. Rendendomi conto della situazione, ho cambiato gioco e solo allora la situazione è diventata favorevole per me. Potrei arrivare a 29 in questi 3 board per strappare la partita. Alla fine ho vinto il torneo.

Ma non potevo dimenticare il primo turno in cui stavo per essere buttato fuori

solo perché avevo sottovalutato l'avversario.

Un'altra esperienza che ho avuto nel concorso Bandra Open Carrom. In questi giorni Abdul Jabbar aveva fatto scalpore nelle competizioni Carrom. Doveva giocare contro Devji Sumra. Sumra era molto giovane e per raggiungere comodamente la tavola doveva appoggiarsi a un paio di cuscini sulla sedia. Jabbar era quindi il meno preoccupato e stava giocando un gioco irresponsabile. Tuttavia, prima che Jabbar potesse visualizzare la situazione, Sumra ha intascato il primo game in soli quattro rimbalzi e in appena sette minuti. Jabbar è tornato immediatamente in sé e, capendo la situazione, ha giocato con cautela. Ha vinto la seconda e la terza partita in virtù della sua esperienza e utilizzando tutta la tattica di cui disponeva. Jabbar ha dovuto lottare duramente per vincere quella partita, se avesse continuato a sottovalutare Sumra sarebbe stato sconfitto. Alcuni anni dopo, lo stesso pair combatté nuovamente a Vanmali Hall, Dadar. È stata una partita indimenticabile. Entrambi hanno giocato molto bene nella prima partita segnando 28 pari. L'ultimo board doveva essere aperto da Jabbar che, approfittando della posizione, ha messo in buca tutta la moneta con il Queen per vincere la partita. Ha ripetuto un'impresa simile nella seconda partita per vincere la partita. Quando il punteggio era di nuovo 28 ciascuno. Così Jabbar ha fatto un break per finire nell'ultimo tabellone di ogni gioco. (un record).

UNA MENTE APERTA:

Alcuni giocatori dopo aver giocato bene iniziano a pensare di essere i campioni e ora non c'è più niente da imparare. Dimenticano convenientemente che la conoscenza è un vasto oceano e tutto ciò che apprendiamo è solo una parte microscopica di esso. Ogni giocatore dovrebbe sempre tenere presente che deve imparare sempre di più. Non appena questi giocatori finiscono le partite in programma, lasciano la sala e non si interessano più a guardare la partita degli altri. Non desiderano mai imparare dagli altri. Ogni colpo sul tavolo cambia la posizione della moneta sul tavolo e con tali probabilità vale la pena guardare come giocano gli altri e cosa ottengono. Possiamo solo imparare da tali esperienze. Un colpo meraviglioso, cut o glance giocato da un giocatore può farci pensare ad utilizzarlo nel nostro gioco, a patto di prestare la dovuta attenzione al gioco degli altri. Un giocatore dovrebbe avere una mente creativa. Dovrebbe essere sempre alla ricerca di nuovi tratti o combinazioni di tratti diversi.

PRATICA:

La pratica è una necessità per qualsiasi gioco. Può essere ottenuto in vari modi e mezzi. Si può farcela da soli tentando lui stesso vari colpi, tagli e sguardi. Alcuni giocatori giocano con giocatori relativamente meno abili. Naturalmente dominano in tale pratica, ma questo metodo non è di alcun beneficio a lungo termine. Per quanto possibile, bisognerebbe esercitarsi con un giocatore migliore o almeno con un giocatore del proprio livello. Bisogna esercitarsi con giocatori con stili diversi per arrivare a touch con un gioco di qualità. Se giochiamo ancora e ancora con gli stessi giocatori, il nostro gioco diventa stereotipato e monotono. Per la pratica continua, bisogna avere pazienza e concentrazione. La combinazione di queste qualità è ammirevole nel caso del cinque volte campione nazionale Suhas Kambli. Trascorre ore insieme esercitandosi da solo. Nel 1959, Suhas e io fummo selezionati per giocare nel Campionato Nazionale Junior che si sarebbe giocato a Hyderabad. In quei giorni le gare Nazionali si giocavano su tabelloni 32"x32". Eravamo abituati a giocare su tavole di dimensioni 29"x29". Tutti i giocatori di Bombay hanno quindi dovuto esercitarsi su una tavola di 32"x 32" e una di queste tavole ci è stata messa a disposizione al Ghalib Club Bombay. Andavo ad allenarmi nel club. Con mia sorpresa, non ho mai incontrato Suhas nel club perché era impegnato a far volare gli aquiloni. Penso che Dio abbia donato ampiamente a questo giocatore poiché è esperto in tutti i tipi di giochi. Una volta ha visitato il Galib Club e ha giocato contro di me. Prima di ciò, non avevo avuto l'opportunità di assistere alla sua partita. Suha naturalmente perso contro di me in soli 3 board e senza un solo punto contro il suo nome. Prese così male questa sconfitta che da allora in poi si esercitò su quella tavola per 36 ore consecutive senza nemmeno mangiare

né bere. È un esempio unico di tale concentrazione. Ha quindi partecipato al concorso per diventare a

sensazione a Hyderabad. Naturalmente, spetta a ogni singolo giocatore decidere per quanto tempo e in che modo effettuare la pratica. Tutto dipende dalla presa. Ho un metodo diverso. Non mi alleno mai il giorno in cui devo giocare una partita. Mi siedo al tavolo carrom con il più sincero desiderio di giocare poiché mi sono privato di questo piacere durante il giorno. Penso che questo sia il motivo per cui riesco a mettere su un ottimo spettacolo. Nel caso in cui dovessi giocare ogni giorno in qualche competizione, la mia partita del giorno precedente è la mia pratica. Non mi alleno tra le mie due partite. Naturalmente, la mia presa è semplice e il mio cuore e la mia anima nel gioco sono la mia forza. Carrom quindi non ha mai interrotto la mia routine. In una delle competizioni nazionali ho incontrato Suhas Kambli nei quarti di finale. La partita si svolgeva di sera e, come da mia routine, l'ho fatto non touch carrom durante il giorno. Al contrario, Suhas si è esercitato ovunque. Il funzionario dell'Associazione mi ha chiesto di fare un po' di pratica. Si chiedeva se fossi venuto per giocare o riposarmi. Ho fatto orecchie da mercante e aspettavo con impazienza che arrivasse la sera. Grazie al mio sincero desiderio di giocare, ho dato una prestazione eccellente. Nella prima partita, anche se Suhas non mi ha mai permesso di intascare il Queen nemmeno una volta, ho vinto la prima partita. Anche la seconda partita è stata facilmente presa da me per vincere quella partita. Tuttavia, sono fermamente convinto che un giocatore dovrebbe essere in grado di giocare per periodi più lunghi. Nelle competizioni nazionali, è necessario giocare circa cinque partite al giorno e il giocatore deve giocare ininterrottamente per 10-12 ore al giorno. Ramesh Chitty, un sostenitore di Bombay, ha bisogno di meno pratica ma non è in grado di giocare per ore insieme. Di conseguenza, mentre dominava i tornei locali, ha dovuto accettare la sconfitta per mano di giocatori non testa di serie nei Campionati Nazionali. Alcuni giocatori si esercitano su "Bulldog Carrom board". I telai di tali tabelloni sono più ampi rispetto ai "tabelloni dei campioni". I giocatori che si allenano con i tabelloni bulldog trovano difficile giocare su un tabellone dei campioni utilizzato per le partite. I giocatori si esercitano sulla tavola Bulldog che ha un bordo ampio rispetto alla tavola campione e quindi la loro presa cambia. Questo cambiamento è così lieve che un dilettante potrebbe non esserne nemmeno consapevole. Alla fine, quando perdono la partita, danno la colpa all'atmosfera in sala. La loro persistente sconfitta a volte li scoraggia nelle competizioni.

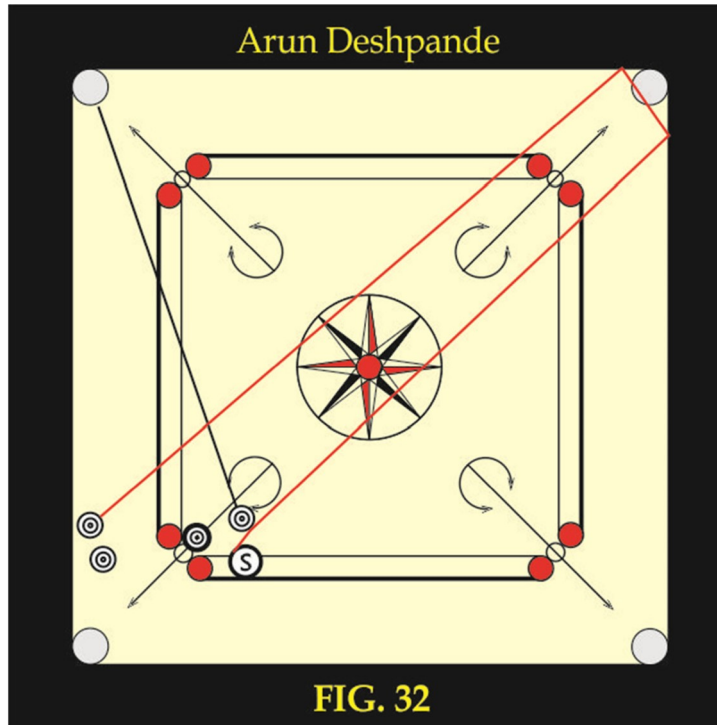
Alcuni giocatori preparano deliberatamente board con tasche più piccole. Questo viene fatto con l'obiettivo di aumentare la precisione del gioco. Il giocatore che si esercita su un tabellone di questo tipo deve imbucare la sua moneta in linea retta solo perché le tasche sono appena sufficienti per accettare la moneta. In definitiva, il giocatore non è abituato a usare colpi che altrimenti sarebbero necessari. Non è vero che chi intasca la moneta in linea retta sia un

campione. Ci sono molti giocatori che sono in grado di usare i colpi diretti corretti. Non riescono a vincere il campionato perché non sfruttano altre possibilità. Alcuni giocatori si esercitano in strutture organizzate commercialmente

club. In questi club, il perdente è tenuto a pagare una certa somma al proprietario del club. Il proprietario a sua volta fornisce materiali come carrom board, monete, striker, polvere, accessori elettrici ecc., paga l'affitto del luogo e mantiene il saldo come profitto. In tali club, un giocatore cerca di giocare contro un giocatore inferiore per evitare il pagamento delle quote. A poco a poco i giocatori deboli ottengono il vantaggio di migliorare il loro gioco. alcuni di noi pensano che, in un certo senso, sia corretto giocare nei club, poiché il giocatore fa del suo meglio per non separarsi dai suoi soldi. Io però non condivido questo idealismo. Sento che questi giocatori pregano con tattiche difensive. Mentre giocare ai giochi di scommesse e fare soldi diventa uno dei loro obiettivi. Sono costantemente sotto pressione per non perdere, alla fine diventano vittime di brividi, tremori, perdita della presa, perdita di posizione, barcollamento all'indietro e così via a causa della paura e del panico. Questa è la fine del loro gioco. Alcuni che sopravvivono ancora non riescono a mantenere la loro forma. Alcuni spettatori accettano le offerte a favore di determinati giocatori. Dato che il giocatore non ha nulla da perdere, gioca in modo audace ma alla fine anche lui si sente frustrato quando una parte importante della sua vincita viene inghiottita dall'offerente. Alla fine prova a scommettere in modo indipendente. Poiché il guadagno diventa il suo business, non partecipa mai alle competizioni e non riesce a conquistare i favori degli spettatori che sono veri estimatori del gioco.

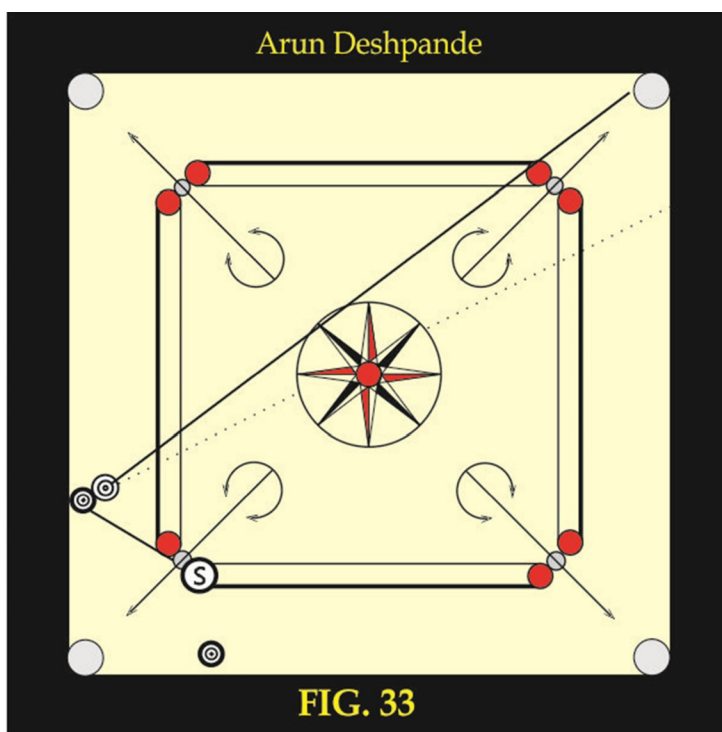
Capitolo-7

COLPI AVANZATI

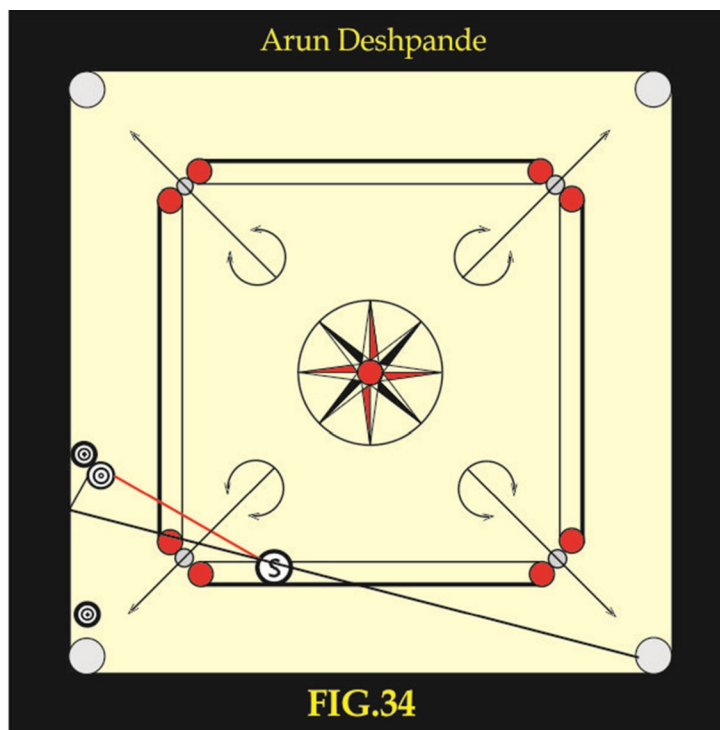


Nella fig.32 ci sono tre monete bianche e una moneta nera dell'avversario. Le nostre due monete sono difficili nella posizione rebound. La posizione di queste due monete è difficile per rebound e quindi si dovrebbe provare qualche altro colpo per finire il board altrimenti l'avversario vincerà il board imbucando le sue uniche monete sul board.

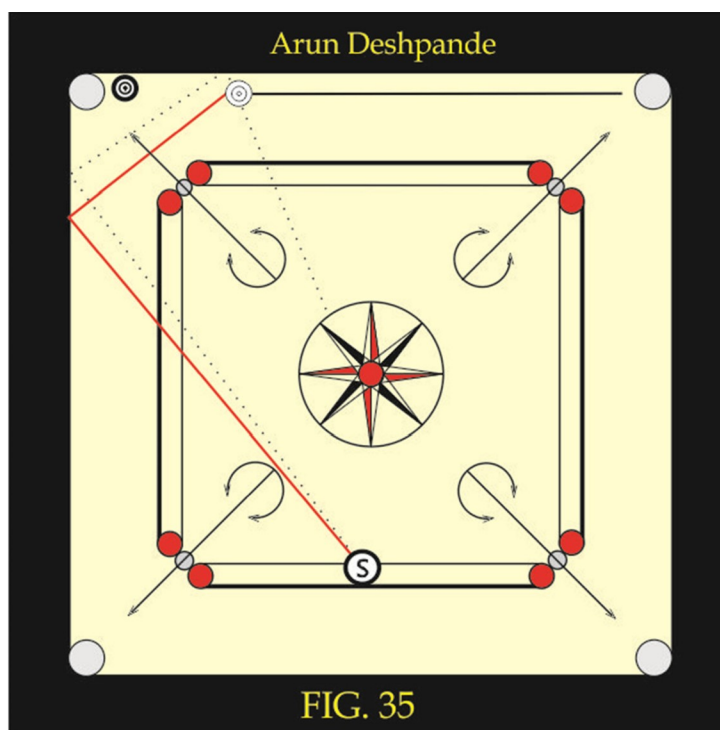
Come mostrato in Fig. 32, striker dovrebbe essere posizionato in linea retta con la moneta bianca e dovremmo cut con forza. Il striker colpirà l'area della tasca sul lato destro opposto e tornerà per rilasciare le due monete bianche difficili e permetterci di finire il tabellone.



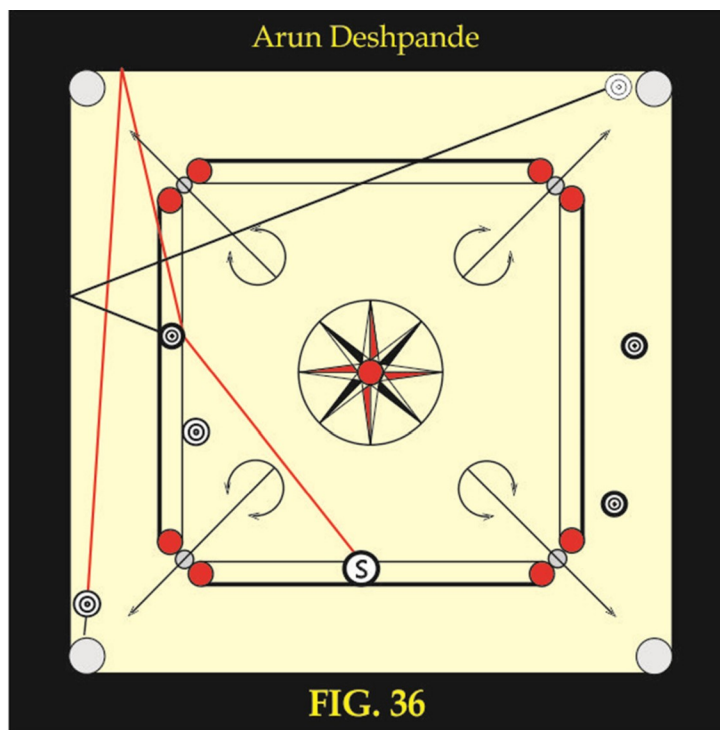
La posizione mostrata in fig. 33 sembra essere difficile. Ci sono le due monete nere dell'avversario e la nostra moneta bianca. Questa moneta bianca non può essere né cut né essere messa in tasca da un rebound. Come mostrato in fig. 33 striker deve essere posizionato sul cerchio base e colpire la moneta nera nel punto mostrato nel diagramma. La moneta bianca verrà imbucata nella tasca destra opposta. Questo tratto è molto semplice rispetto a tutti gli altri tratti. Osserva la posizione di queste due monete. Se prendi una linea retta dal centro di queste due monete scoprirai che la linea retta non incontra la tasca ma incontra la cornice destra vicino all'area della tasca. Se questa linea retta si incontra in tasca, la moneta bianca non può essere imbucata in questo modo.



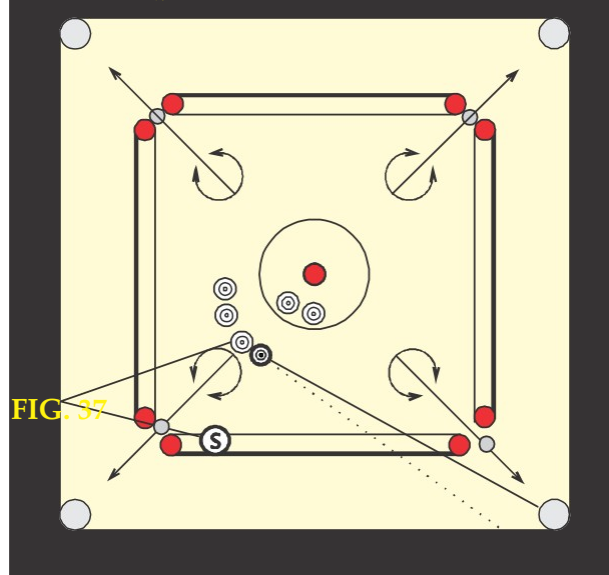
Ci sono due monete nere e tra queste due monete c'è una moneta bianca. Questa moneta è difficile da mettere in tasca. Il striker dovrebbe essere posizionato come mostrato nella figura 34 e dovrebbe essere colpito nel punto leggermente sopra il centro. Questa moneta bianca manderà la moneta nera touch, quindi colpirà il telaio del lato sinistro e poi arriverà alla tasca della base destra. Questo è un colpo difficile ma può essere pregato dopo l'allenamento. Anche se la posizione di queste due monete è in un posto diverso sopra o sotto questa posizione, la moneta bianca verrà imbucata.



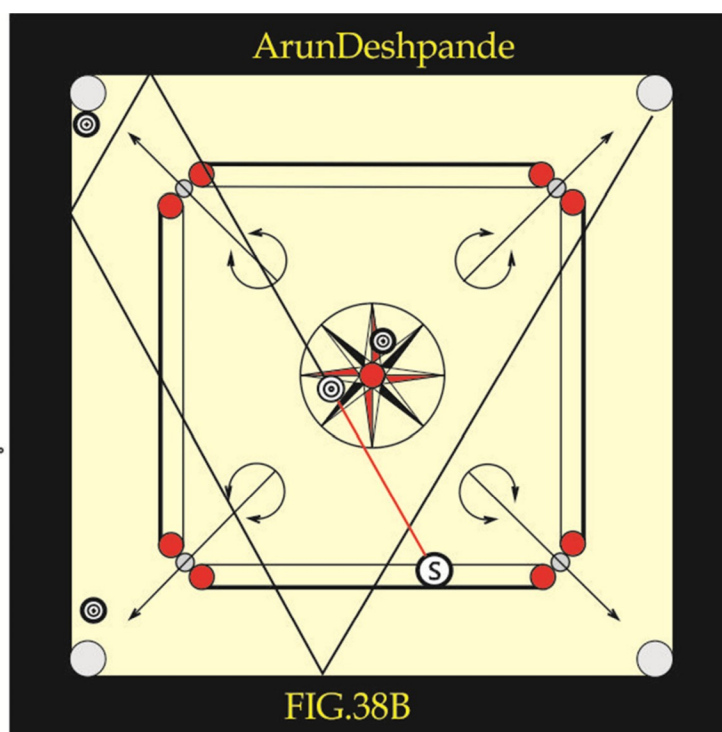
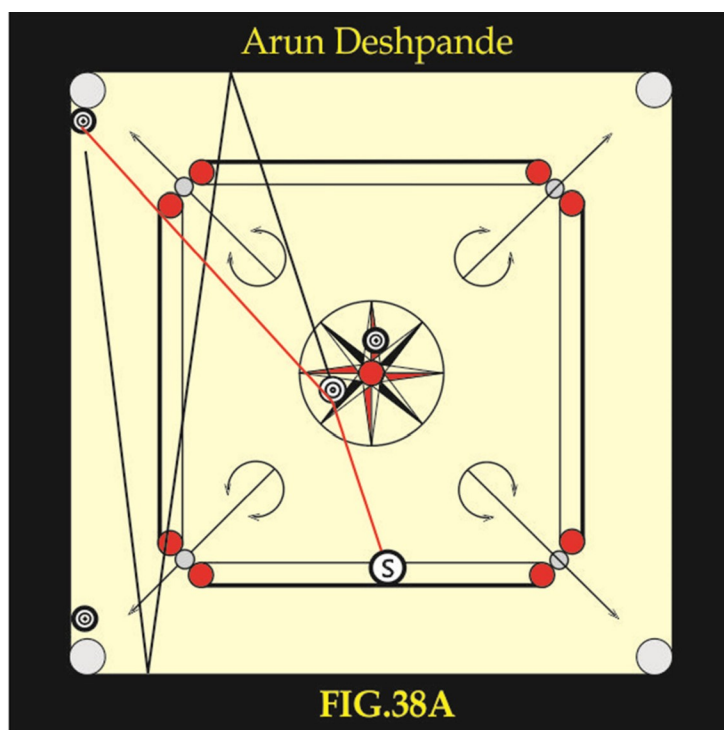
Ci sono due monete nere e una moneta bianca. Una moneta nera è molto facile per l'avversario, ma l'altra moneta è difficile per lui. Può essere reso semplice con l'aiuto della moneta nera che si trova in tasca. In questa posizione la moneta bianca è difficile. Se osservi scoprirai che la moneta bianca è leggermente lontana dalla cornice opposta. Questa moneta bianca può essere messa in tasca come mostrato in questa figura. Ci sono due possibilità in questo colpo. Se il striker colpisce nella posizione corretta come mostrato in fig 35, la moneta può essere imbucata o se anche il striker colpisce prima il fotogramma opposto vicino alla moneta bianca e poi colpisce la moneta bianca nel punto corretto per imbucarla. (Vedi linee tratteggiate)



Può essere visto in fig. 36 che ci sono le tre monete nere dell'avversario e le nostre tre monete bianche. Una di queste tre monete nere sta bloccando la strada alla nostra moneta bianca. Qui possiamo sfruttare la moneta nera dell'avversario come mostrato in fig.36, striker dovrebbe essere posizionato al centro della linea di base e dovrebbe colpire sulla moneta nera nel punto mostrato nel diagramma con poco più di forza. Ci sono tre possibilità in questo colpo. 1) Incrociando la terza tasca la moneta nera colpirà la moneta bianca sulla tasca opposta destra e questa moneta bianca entrerà nella tasca. 2) La moneta nera verrà rimossa e striker colpirà la moneta bianca sulla tasca della base sinistra e questa moneta bianca andrà nella tasca della base sinistra. 3) Entrambe le monete bianche verranno imbucate. uno con striker e l'altro con la moneta nera.

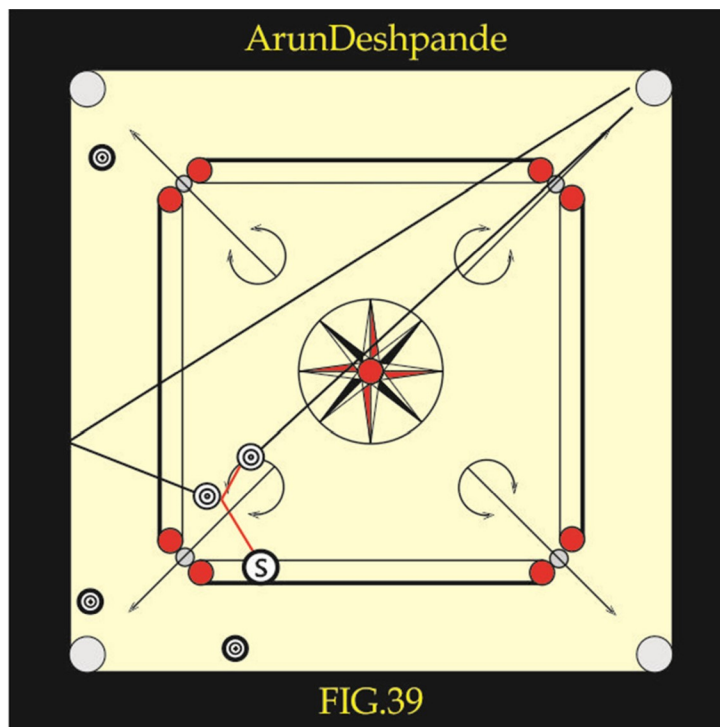


Nella fig. 37 monete nere si trovano tra le quattro monete bianche dell'avversario. Questa moneta nera non può essere imbucata nella tasca opposta sinistra o destra. Se osservi la posizione del tiro di Bianco e Nero scoprirai che la direzione di questo tiro non è nella buca ma è nel telaio di base vicino alla buca. Qui la regola che è indicata in fico. 9B può essere applicato. Pertanto questo tiro non può essere riprodotto da rebound in quanto il striker non può centrare il punto mostrato in figura. Quindi c'è solo un modo per imbucare questa moneta nera e cioè il striker dovrebbe essere colpito sul fotogramma sinistro da dove tornerà al tiro e la moneta nera andrà a destra tasca di base.

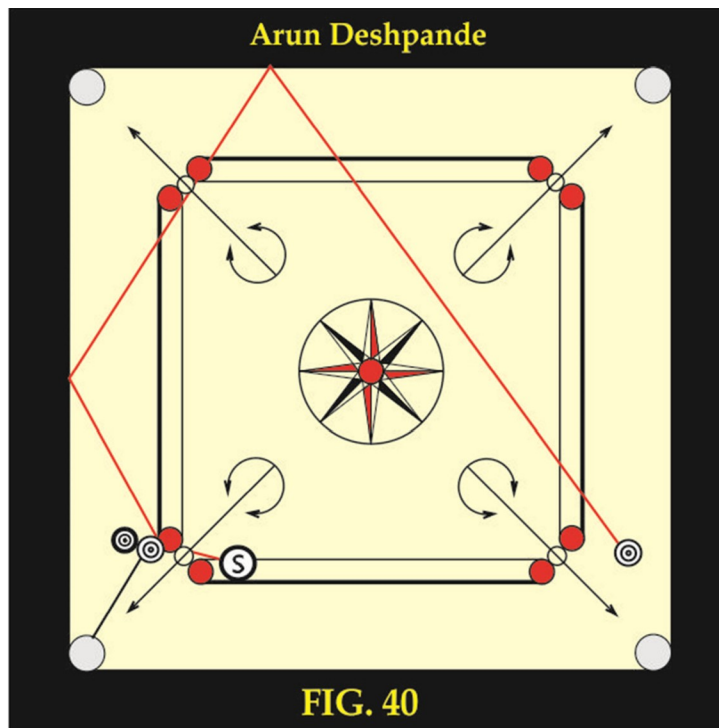


Nella figura 38 ci sono le tre monete nere dell'avversario che bloccano la strada alla moneta bianca. Inizialmente se vedi la posizione sentirai che non c'è modo per la moneta bianca. C'è una possibilità. Gioca duro incrociando double con la moneta bianca in questo modo

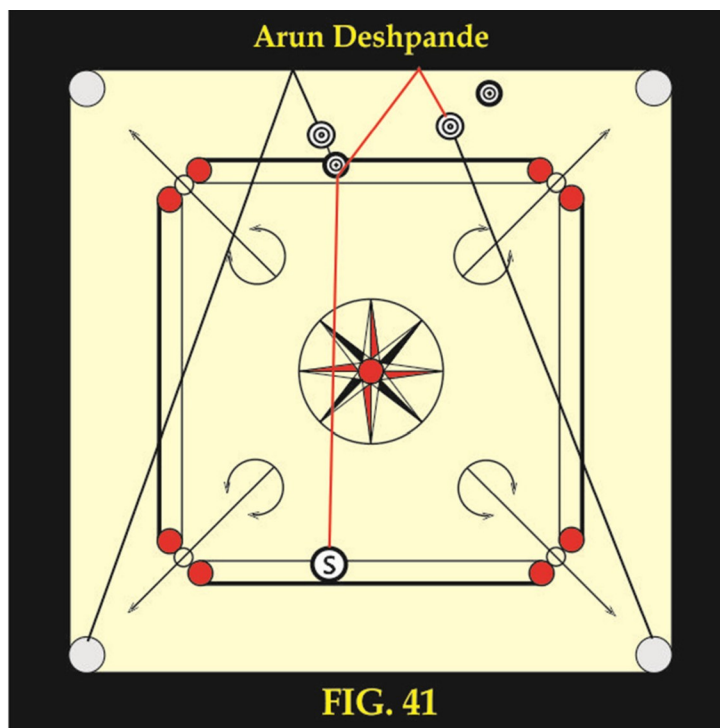
modo che striker colpirà la moneta nera nella tasca opposta a sinistra e la rimuoverà da quella posizione. Nel frattempo la moneta bianca dovrebbe colpire il telaio opposto e poi il nostro telaio di base e dovrebbe viaggiare verso la tasca opposta a sinistra dove si trovava l'ostruzione della moneta nera. (Vedi fig. 38-A). C'è un'altra possibilità di intascare questa moneta nella tasca destra opposta. (Vedi fig. 38-B) (Fare riferimento alle linee tratteggiate)



Nella fig 39 ci sono le tre monete nere dell'avversario, la queen e le nostre due monete bianche. Possiamo giocare un ottimo colpo qui. Gioca la terza tasca della moneta bianca in modo tale che il striker si rivolga al Queen e anche il Queen possa essere imbucato. Ci sono tre possibilità. 1) La moneta bianca e il Queen possono entrare contemporaneamente nella tasca opposta a destra. 2) Il bianco può entrare nella tasca rendendo facile il Queen 3) Il Queen può entrare nella tasca rendendo facile la moneta bianca. Quindi ci sono buone possibilità di finire il tabellone.

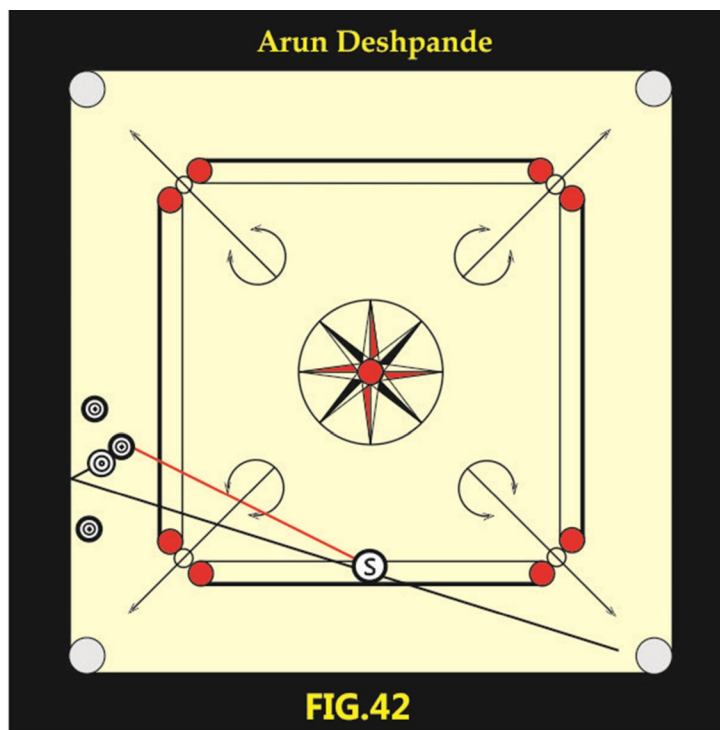


Nella fig. 40 ci sono due monete bianche che sembrano difficili per noi e una moneta nera che è facile per l'avversario. Posiziona il striker come mostrato nella figura e colpisci la parte superiore della moneta bianca con poco più di forza. La moneta bianca andrà nella tasca della base sinistra con il colpo touch e il striker ritornerà sulla seconda moneta bianca che si trova nella posizione rebound dopo aver colpito il fotogramma sinistro e opposto. Questa corsa è una combinazione della corsa touch e della corsa bomb. Quindi, anche se due monete bianche sono difficili, possiamo finire il tabellone con questa combinazione di colpi.

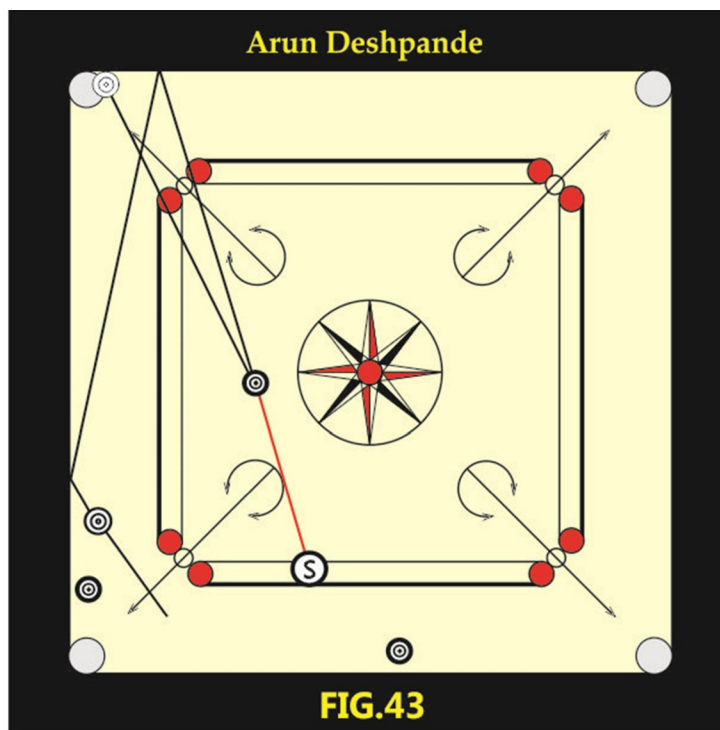


Nella fig. 41 ci sono due monete nere e due bianche. Le monete bianche sono nostre. Possiamo giocare una moneta bianca con double con l'aiuto di una moneta nera e contemporaneamente giocare l'altra moneta bianca con hook. Ci sono tre possibilità in questo colpo.

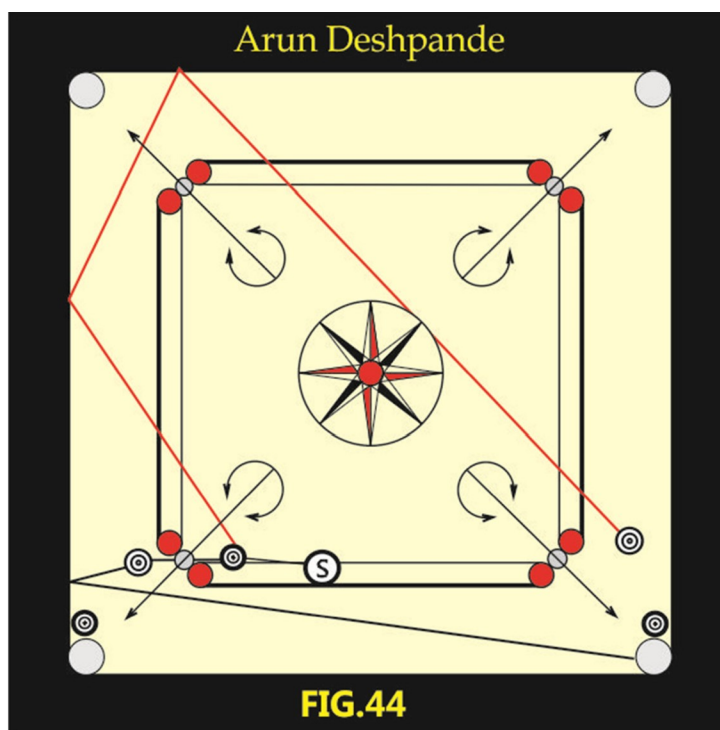
1) Entrambe le monete bianche n. 1 e n. 2 possono essere imbucate contemporaneamente in un colpo solo. 2) La moneta bianca n. 1 può essere imbucata da double e la moneta bianca n. 2 può essere resa semplice. 3) La moneta bianca n. 2 può essere messa in tasca da hook e la moneta bianca n. 1 può essere resa semplice.



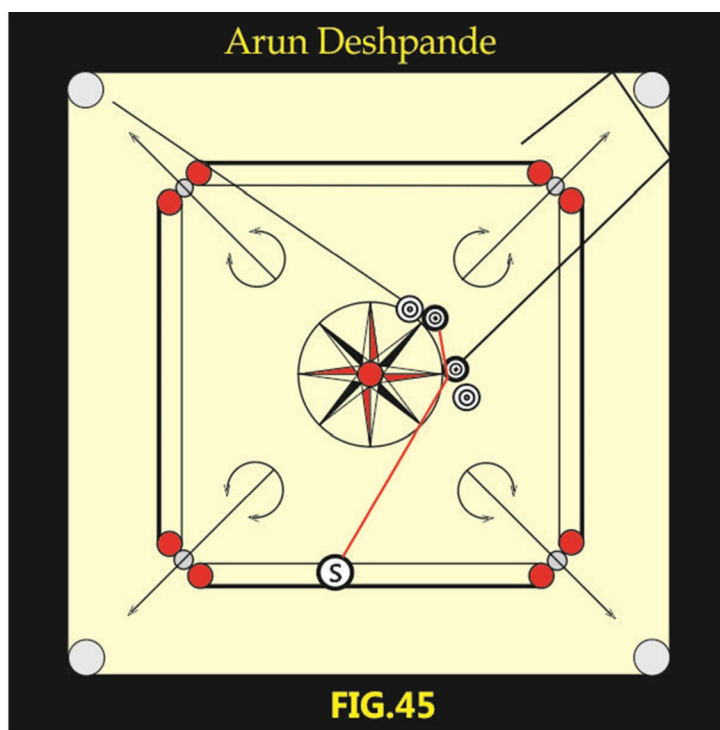
Nella fig. 42 Una moneta bianca si trova tra tre monete nere. Questa moneta bianca può essere messa in tasca come mostrato in fig 42. Osserva la posizione di queste due monete bianche e nere. Se l'angolo di queste due monete con la cornice sinistra è maggiore, allora questa moneta bianca può essere messa in tasca. Solo se c'è questo angolo questo colpo dovrà essere giocato o altrimenti non necessario tutte le monete nere diventeranno facili per l'avversario. Se questo colpo non deve essere giocato a causa di un angolo sbagliato, la moneta nera che è vicino alla tasca deve essere rimossa dalla sua posizione, impedendo così all'avversario di trarre vantaggio da questo colpo nero.



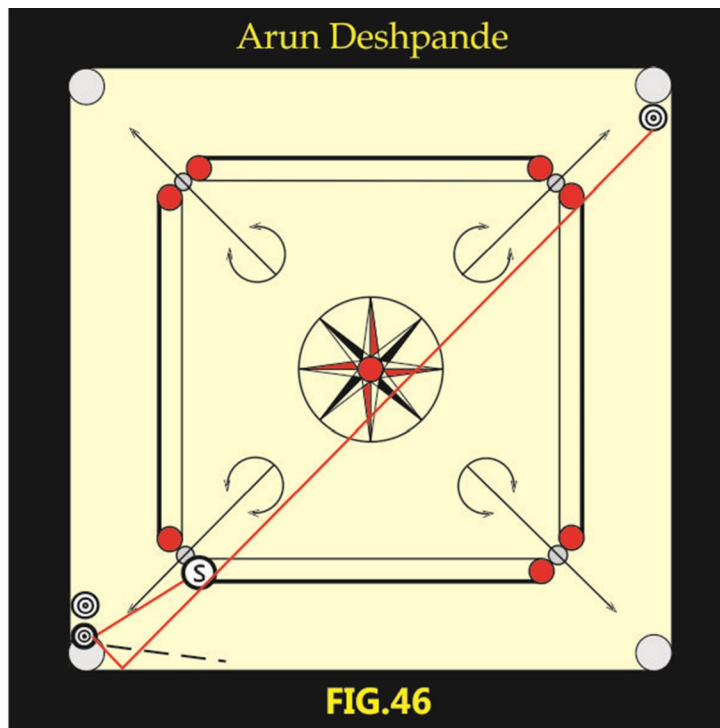
Nella figura 43, una moneta bianca che si trova nella posizione rebound è difficile mentre l'altra moneta che si trova nella tasca opposta a sinistra è molto facile. La difficile moneta bianca può essere resa facile raddoppiando la moneta nera sulla moneta bianca e contemporaneamente guidando il striker sulla moneta bianca che si trova nella tasca opposta a sinistra. Con questo colpo è possibile rifinire la tavola. Questo colpo non è così facile e quindi richiede pratica. Per questo tratto è necessario applicare ancora un po' di force e quindi striker e la moneta nera non entreranno in conflitto.



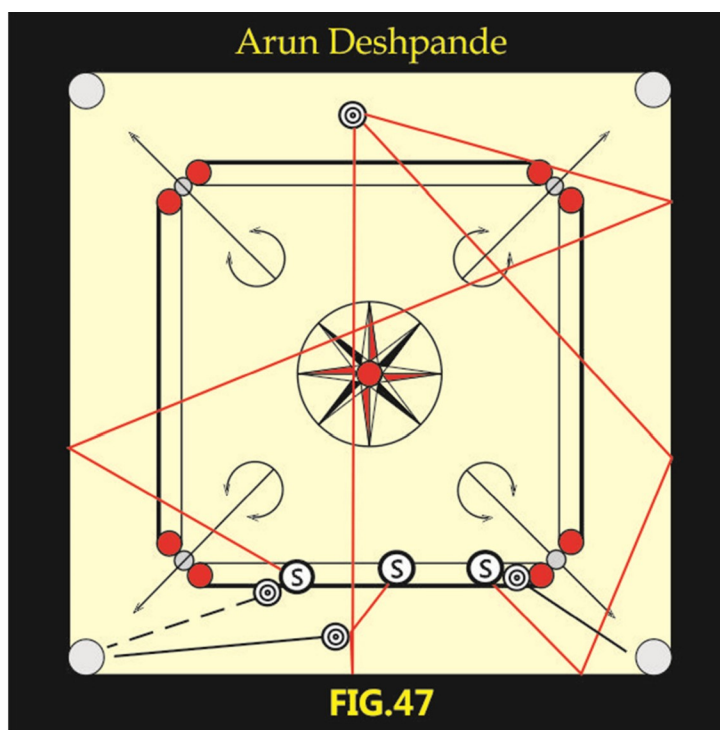
Se osservate la posizione di due monete bianche in fig. 44, scoprirai che entrambe queste monete sono difficili perché rebound non può essere giocato a causa dell'ostruzione delle due monete nere che si trovano sulla tasca. Questo tratto è molto interessante. Come mostrato in questa figura, il colpo dovrebbe colpire la moneta nera in modo tale che la moneta nera colpisca la moneta bianca e la moneta bianca colpisca il telaio del lato sinistro nella tasca della base destra. Allo stesso tempo lo striker colpirà la moneta bianca che si trova nella giusta posizione rebound e lo renderà facile. Questa corsa è una combinazione della corsa pair, della seconda e della corsa bomb.



Come mostrato in fig. 45, la moneta nera che costituisce un ostacolo per la moneta bianca, può essere rimossa colpendo il striker su di essa e deviando il striker sul Queen intascando così il Queen nella tasca opposta sinistra. Se osservi il tiro scoprirai che il tiro non è rivolto verso la tasca ma è rivolto verso il fotogramma sinistro e quindi il striker dopo aver ricevuto una deviazione dalla moneta nera dovrebbe colpire la moneta nera del tiro nel punto mostrato in questa figura.



Nella fig.46, ci sono due monete bianche e ce n'è solo una nera, nella tasca. Supponiamo che il punteggio sia 24 a testa e che tu debba giocare la moneta bianca. Posiziona la tua posizione striker sul cerchio base sinistro e colpisci la parte inferiore della moneta nera, con poco più di forza. Il tuo striker colpirà la moneta nera, il telaio di base e poi andrà a colpire la moneta bianca che si trova nella tasca destra opposta. La moneta bianca andrà nella tasca e la moneta nera arriverà al telaio di base e quindi potrai mettere in tasca anche l'altra moneta. In questo colpo c'è il vantaggio che la moneta bianca non entra nella tasca, la moneta nera arriverà al tuo telaio di base e diventerà difficile per il tuo avversario.



Come mostrato in fig.47, A, B e C è possibile osservare le varie posizioni della corsa del bomb e come il striker può essere guidato verso la moneta bianca che si trova sul fotogramma opposto. Osservare attentamente le posizioni e gli angoli ai quali striker può raggiungere la moneta difficile.