

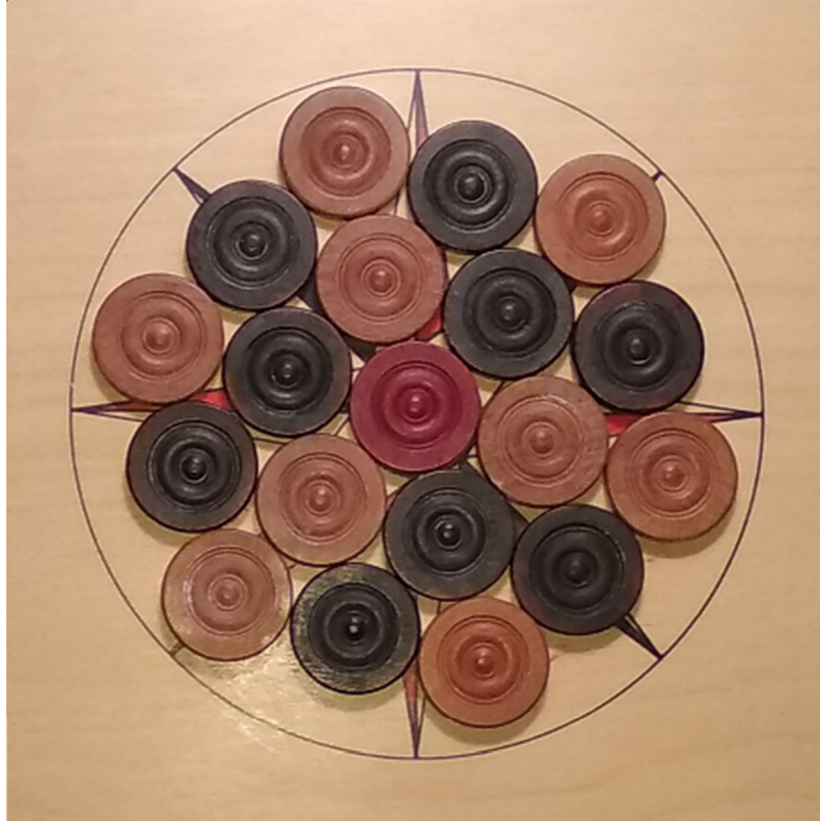
CARROM तंत्र आणि कौशल्ये

यांनी लिहिलेले



श्री. **Arun Deshpande**

प्रॅक्टिकलसाठी - कृपया माझ्या YouTube चॅनलला भेट द्या “Arun Deshpande Srikant Potharkar ने लोड केलेल्या चॅनेलची सदस्यता घ्या.



MANTRA

प्रिय वाचक,

तुम्ही या पुस्तकातील तंत्र वाचण्यास सुरुवात करण्यापूर्वी मी तुम्हाला हे "MANTRA" सांगू इच्छितो. carrom सह प्रामाणिक रहा. त्याला तुमच्या कुटुंबातील अगदी जवळचे सदस्य म्हणून वागवा. त्याचे व्यापारीकरण करू नका. त्यावर जुगार खेळू नका. ज्याप्रमाणे तुमचे कुटुंबातील एखाद्या जवळच्या सदस्यासोबतचे भांडण, जे अतिशय तात्पुरते स्वरूपाचे आहे, त्याचप्रमाणे या खेळातील तुमचा पराभव हा तात्पुरता धक्का माना. पराभवामुळे carrom board किंवा striker यांच्यावर रागावू नका. carrom ला विश्वासू राहा आणि त्यानंतर तुम्हाला अपेक्षित सर्वोत्तम परिणाम मिळतील.

--लेखक

Arun Deshpande

INDEX

"CARROM" ग्रिप म्हणजे नक्की

काय

स्ट्रोकसचे सिटिंग पोजिशन शॉवर आणि

खेळाडूंचे प्रगत स्ट्रोकचे आक्षेपार्ह गुण

CARROM ची प्रगती

“Carrom” म्हणजे नक्की काय

उपकरणे -

Carrom board -

प्लायवूड - **carrom board** ची खेळण्याची पृष्ठभाग प्लायवुडपासून बनलेली आहे आणि ती 29 इंच चौरस आहे. जाडी साधारणपणे 12 मिमी ते 16 मिमी पर्यंत असते

फ्रेम्स - **carrom board** च्या चार बाजूंना चार फ्रेम्स आहेत. फ्रेमचा आकार तीन इंच रुंदीचा आहे. फ्रेमची जाडी दोन इंच आहे.

पॉकेट्स - **carrom board** च्या चार कोपऱ्यांवर चार पॉकेट्स आहेत. प्रत्येक खिशाचा आकार 4.45 सेमी व्यासाचा आहे.

बेस लाईन्स - चार बेस लाईन्स आहेत. या दोन ओळींमधील अंतर 3.18cms आहे.

बेस सर्कल - 3.18 सेमी व्यासाची आणि लाल रंगात रंगलेली आठ बेस वर्तुळे आहेत.

मध्यवर्ती वर्तुळ - लाल रंगात मध्यवर्ती वर्तुळ आहे ज्याचा व्यास 3.18 आहे.

बाह्य वर्तुळ - 17 सेमी व्यासाचे बाह्य वर्तुळ आहे.

नाणी - 9 पांढरे, 9 काळे आणि एक लाल नाणे आहेत. लाल नाण्याला **Queen** म्हणतात.

एकूण 19 नाणी आहेत. प्रत्येक नाण्याचा व्यास 3.18 सेमी आहे. ते 5.25 सेमी ते 5.50 सेमी दरम्यान आहेत.

Striker - **striker** चे वजन 15gms पेक्षा जास्त नसावे. **striker** चा कमाल व्यास 4.13cms आहे.

स्टॅंड - स्टॅंडची उंची 63 सेमी ते 70 सेमी दरम्यान आहे.

स्टूल किंवा खुर्ची - स्टूल किंवा खुर्चीची उंची 40 सेमी ते 50 सेमी दरम्यान असावी.

दिवा - शेडसह दिवा **carrom board** च्या मध्यभागी अशा प्रकारे टांगला पाहिजे की उघडा प्रकाश खेळाडूंच्या डोळ्यांवर पडू नये.

बसण्याची स्थिती - एकेरीमध्ये खेळाडू एकमेकांच्या विरुद्ध बसतात. दुहेरीत

भागीदार एकमेकांच्या विरुद्ध बसतात.

मूलभूत नियम -

नाण्यांची व्यवस्था - लाल नाणे (**Queen**) मध्यवर्ती वर्तुळात ठेवावे. नंतर एक लहान वर्तुळ बनवून **queen** च्या बाजूला काळी आणि पांढरी नाणी वैकल्पिकरित्या ठेवली जातात. मग दुसरे वर्तुळ अशा प्रकारे बनवा की पांढरी नाणी 'Y' अक्षरासारखी दिसतील.

खेळाची पाळी. जोपर्यंत खेळाडू त्याची/तिची नाणी खिशात ठेवतो तोपर्यंत खेळाडूची वळण चालू राहतील.

गेम - गेम 25 गुणांचा आहे.

स्कोअर कसा करायचा - प्रत्येक नाण्याला एक पॉइंट असतो आणि **Queen** मध्ये तीन पॉइंट असतात. जो खेळाडू आपली सर्व नाणी खिशात टाकतो तो/ती बोर्ड जिंकतो. खेळाडूला बोर्डवरील प्रतिस्पर्ध्याच्या नाण्यांइतके गुण आणि **Queen** साठी तीन गुण मिळतात जर त्याने/तिने ते खिशात टाकले असेल.

Queen - Queen चे तीन गुण आहेत. **Queen** खिशात टाकल्यानंतर खेळाडूने त्याचे/तिचे नाणे खिशात टाकणे आवश्यक आहे. त्याला आवरण म्हणतात. जर एखाद्या खेळाडूने **Queen** खिशात टाकल्यानंतर नाणे खिशात टाकले नाही तर **Queen** खिशातून काढून पंचाद्वारे मध्यवर्ती वर्तुळात ठेवले जाते.

फाऊल - दोन प्रकारचे फाऊल असतात, साधे फाऊल आणि टेक्निकल फाऊल. तांत्रिक फाऊल म्हणजे नाणे खिशात टाकण्यापूर्वी फाऊल. तांत्रिक फाऊल खेळाडूची पाळी सुरूच आहे. साधा फाऊल म्हणजे जेव्हा एखादा खेळाडू पॉकेटिंग कॉईन नंतर किंवा दरम्यान फाऊल करतो.

देय - नाणे खिशात ठेवताना, फक्त **striker** खिशात ठेवले तर त्याला देय असे म्हणतात. देय देणाऱ्या खेळाडूचे एक नाणे काढून प्रतिस्पर्ध्याने बाहेरच्या वर्तुळात ठेवले. खेळाडू वळण गमावतो. जर खेळाडूने नाण्याने **striker** खिशात टाकले तर त्याला **double** देय म्हणतात. या प्रकरणात दोन नाणी प्रतिस्पर्ध्याने बाह्य वर्तुळात ठेवली आहेत. खेळाडूचे वळण चालू आहे

इतर नियम -

खेळताना खेळाडूने दोन्ही ओळी touch केल्या पाहिजेत. त्यातून खेळताना लाल बेस सर्कल पूर्णपणे झाकले पाहिजे.

खेळताना कोपर खेळण्याच्या पृष्ठभागावर येऊ नये. खेळताना पायांनी

काल्पनिक रेषा ओलांडू नये.

एखादे नाणे carrom board मधून बाहेर उडी मारल्यास पंचाद्वारे ते मध्यवर्ती वर्तुळात ठेवले जाते. नाणे उभ्या स्थितीत असल्यास, ते जसे आहे तसे ठेवले जाते. ओव्हरलॅप केलेली नाणी तशीच ठेवली जातात.

पकड

carrom च्या खेळात पकड खूप महत्वाची असते. आपण नैसर्गिक पकड विकसित केली पाहिजे.

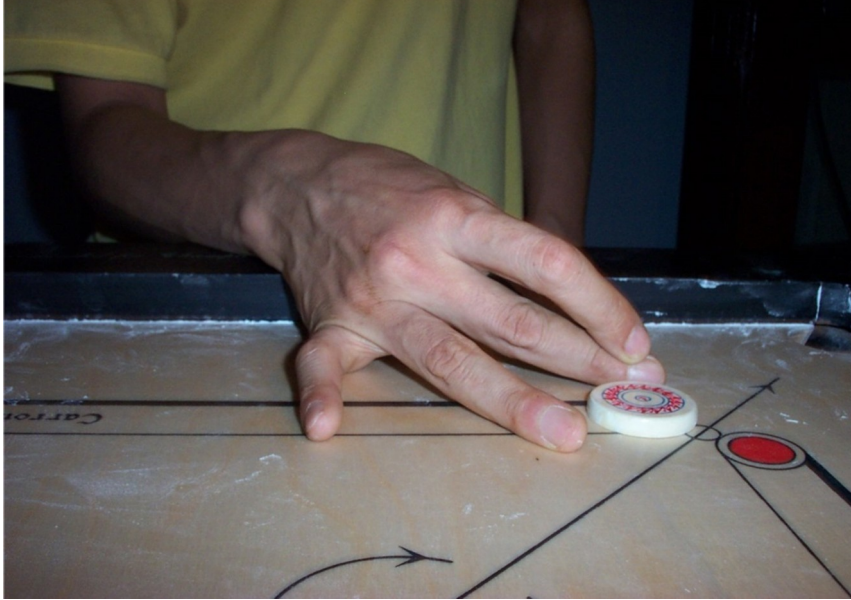


नैसर्गिक पकड

पकडीचे अनेक प्रकार आहेत. सर्वात सामान्य पकड म्हणजे तर्जनी आणि अंगठा यांचे संयोजन. वरील फोटो पहा. हे खूप सोपे पकड आहे आणि कमी सराव आवश्यक आहे. या पकडीत इतर सर्व बोटे प्लायवुडवर विसावतात. या

पकडीचे अनेक फायदे आहेत. या पकडीने खेळाडू striker वर जास्तीत जास्त नियंत्रण ठेवू शकतो. इतर सर्व बोटांना प्लायवूडचा आधार मिळाल्याने ही पकड स्थिर आणि मजबूत राहते. या पकडीचा खेळाडू कमीत कमी जागेत खेळू शकतो.

काहीवेळा जेव्हा पकड ठेवण्यासाठी पुरेशी जागा उपलब्ध नसते तेव्हा खेळाडू तर्जनीने प्लायवूडमधून इतर सर्व बोटे उचलून खेळू शकतो. या पकडीने खेळाडू carrom board च्या दोन्ही बाजूंना (डावीकडे किंवा उजवीकडे) समान सहजतेने खेळू शकतो. त्यामुळे खेळाडूचा खेळ कोणत्याही बाजूने कमकुवत राहत नाही. या पकडीत सर्व बोटांची नखे touch प्लायवूड. म्हणून जर एक नखे नेहमीपेक्षा जास्त वाढली असेल तर पकडीत बदल होईल. अशा किरकोळ गोष्टी carrom मध्ये खूप महत्वाच्या आहेत. .



कात्री पकड

हे मुळात भारतात ब्रेकसाठी वापरले जाते. हे श्रीलंका आणि मालदीवमध्ये नैसर्गिक पकड म्हणून वापरले जाते. भारतात फक्त इव्हॉन मार्क्विस आणि कादिरखान यांनी ही पकड नैसर्गिक पकड म्हणून वापरली. या पकडीत अनेक तोटे आहेत. उजव्या बाजूने खेळणे खूप कठीण आहे



लॉकिंग पकड

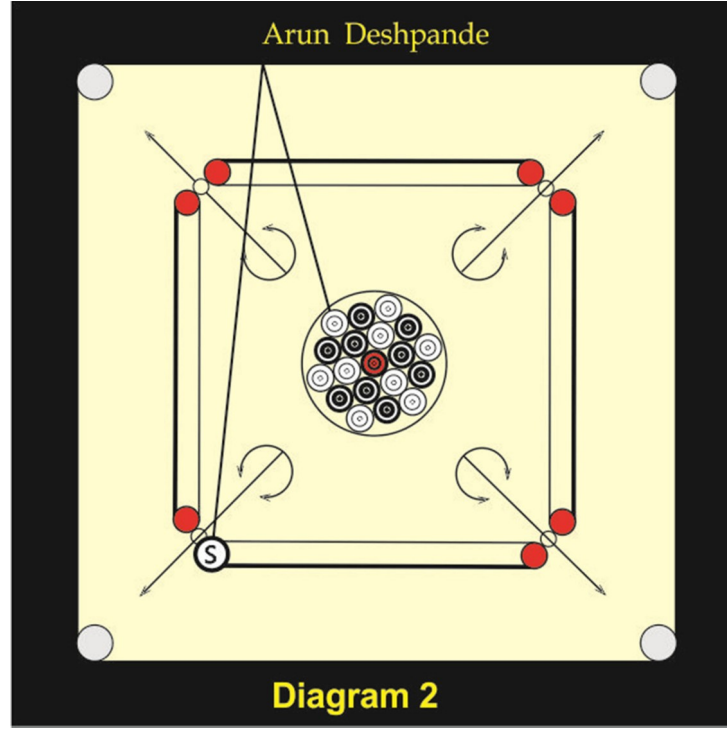
तुमच्याकडे नैसर्गिक पकड म्हणून लॉकिंग ग्रिप नसेल तर तुम्ही ही पकड शिकली पाहिजे. या पकडीमुळे तुम्हाला पॉवरफुल स्ट्रोक खेळण्याची ताकद मिळू शकते. मी 1982 मध्ये सुहास कांबळीसोबत दिल्लीत एक महिना होतो आणि आशियाई खेळांमध्ये प्रात्यक्षिक खेळ खेळण्यासाठी आम्ही कठोर सराव करत होतो तेव्हा सुहास कांबळी त्याच्या नैसर्गिक लॉकिंग पकडीने अनेक शक्तिशाली स्ट्रोक खेळत असल्याचे मी पाहिले. त्याची नैसर्गिक पकड अंगठा, पहिले बोट आणि करंगळी यांचे संयोजन आहे, परंतु जेव्हा जेव्हा त्याला अतिरिक्त force आवश्यक असते तेव्हा तो त्याच्या करंगळीला तिसऱ्या बोटाला बदलत होता. मी फक्त प्रयत्न केला आणि या पकडीने जोरात मारायला सुरुवात केली. मला ते वापरण्यात मजा आली आणि नंतर जेव्हा जेव्हा मला ते वापरण्याची संधी मिळाली तेव्हा मी त्याचा वापर केला. सुहास माझ्याकडे बघून हसत होता कारण मी या पकडीत नीट लक्ष्य ठेवू शकत नव्हते. या पकडीत प्रभुत्व मिळविण्यासाठी मला माझे सर्व प्रयत्न करावे लागले. या प्रकारच्या पकडासाठी तुम्हाला तुमचे पहिले बोट थंब आणि तिसरे बोट यांच्यामध्ये लॉक करावे लागेल. साधारणपणे या पकडीत पहिले बोट ज्याद्वारे स्ट्रोक खेळला जातो, खेळण्याच्या पृष्ठभागावर touch करत नाही.



मध्यम बोटांची सपाट पकड

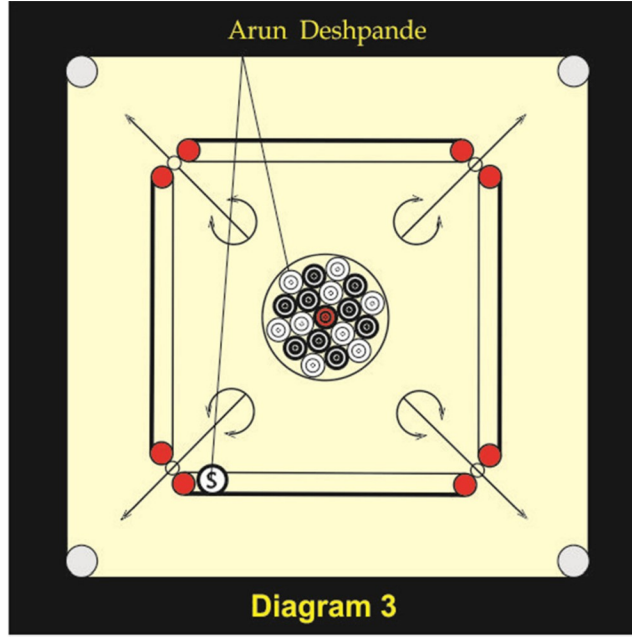
ही पकड striker ला फिरकी देते. carrom board वर अनेक पोजिशन्स आहेत जिथे स्पिनशिवाय तुम्ही स्ट्रोक यशस्वीपणे खेळू शकत नाही. या पकडीत तुम्हाला स्पिन तयार करण्यासाठी प्रयत्न करावे लागत नाहीत, ते आपोआप तयार होते.

म्हणून त्याला नैसर्गिक फिरकी म्हणतात. फिरकी घड्याळाच्या विरुद्ध दिशेने असते. आपण ही उपयुक्त पकड विकसित केली पाहिजे. दुसऱ्या बाजूने स्ट्रोक वाजवण्यासाठी तुम्ही ते डाव्या हातानेही खेळू शकता.



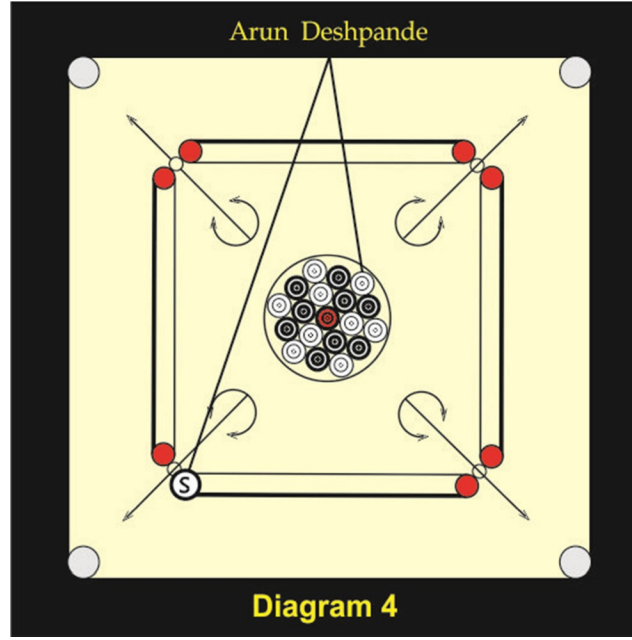
डाव्या बेस सर्कलमधून ब्रेक करा

ही पद्धत सर्वोत्तम पद्धत आहे आणि बहुसंख्य खेळाडू वापरतात. बरेच खेळाडू ब्रेकसाठी विरुद्ध फ्रेममधून आंधळे लक्ष्य घेतात. जर तुम्ही तुमचे striker डाव्या बेस वर्तुळावर ठेवले तर तुमचे striker वरील आकृतीत दाखवल्याप्रमाणे विरुद्ध डाव्या अर्ध वर्तुळाच्या पहिल्या बाणातून गेले पाहिजे. तुमचा striker जिथून पास व्हायला हवा तो खरा बिंदू तुम्ही पाहू शकता आणि त्यामुळे तुम्ही स्ट्रोक अचूकपणे वाजवू शकता. जर तुम्ही ही पद्धत वापरली नाही आणि विरुद्ध फ्रेमवर एक काल्पनिक बिंदू घेण्याचा प्रयत्न केला तर हा काल्पनिक बिंदू बदलण्याची शक्यता आहे परिणामी ब्रेक अयशस्वी होईल. हा ब्रेक शक्यतो कात्रीने किंवा कोणत्याही सपाट पकडीने केला पाहिजे.



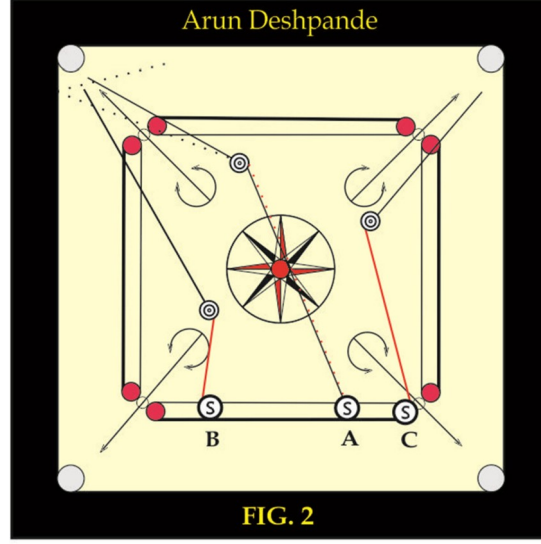
डाव्या बेस सर्कल जवळून ब्रेक

फाऊल होण्याच्या शक्यतेमुळे जर तुम्हाला डाव्या वर्तुळातून स्ट्रोक खेळण्याची भीती वाटत असेल तर तुम्ही बेस सर्कल जवळून खेळू शकता. या पद्धतीत तुमचा striker वरील आकृतीत दाखवल्याप्रमाणे विरुद्ध डाव्या अर्ध वर्तुळाच्या दुसऱ्या बाणातून गेला पाहिजे. हा ब्रेक देखील कात्रीच्या पकडीने किंवा कोणत्याही सपाट पकडीने केला पाहिजे.



रिहर्स ब्रेक- या प्रकारच्या ब्रेकमध्ये तुम्ही ब्रेकचा शॉट तुमच्या डाव्या खिशात लावू शकता आणि डाव्या बाजूने ब्रेक लावू शकता. जर तुम्ही अचूक तोडले तर तुमच्या लक्षात येईल की चार नाण्यांचा गुच्छ अशा प्रकारे शिल्लक आहे की तुम्ही **touch** स्ट्रोक वाजवू शकता आणि बोर्ड उघडू शकता त्यामुळे व्हाईट स्लॅमसाठी संधी मिळेल. या ब्रेकचा तोटा असा आहे की जर तुम्ही योग्यरित्या तोडण्यात अयशस्वी झालात, तर एकतर तुम्ही इतर नाण्यांवर आदळू शकता किंवा तुमची **striker** फक्त **touch** तुमची लक्षित पांढरी नाणी खराब ब्रेक होऊ शकतात.

स्ट्रोकचा शॉवर



A- CUT B - STRAIGHTCUT C- CROSS CUT

CUT -

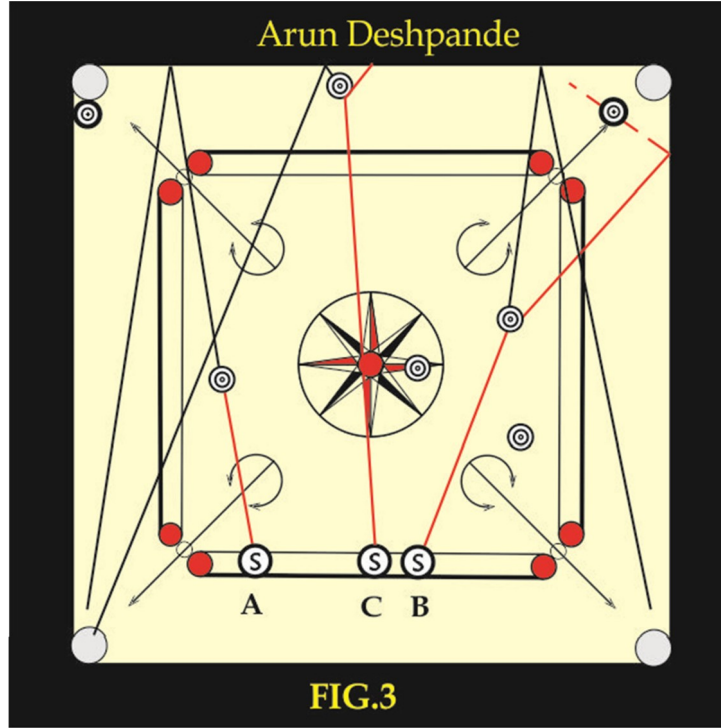
चित्रात दाखवल्याप्रमाणे, अंजीरचा striker A. 2 जर striker क्रॉस लाईनमध्ये ठेवून नाणे खिशात टाकले तर स्ट्रोकला cut म्हणतात. cut खेळताना striker हार्ड सोडले जाऊ नये. जर striker नाण्याच्या उद्दिष्टाच्या पलीकडे जोरात आदळला तर नाणे विरुद्ध चौकटीत जाण्याची आणि खिशातून दूर जाण्याची शक्यता असते ज्यामुळे खेळाडूला पुढील वळण घेणे कठीण होते. (चित्र 2-A मधील एक ठिपके असलेली रेषा दर्शवते की नाणे जोरदार आणि चुकीचे आदळल्यास ते कसे कठीण होते). cut वाजवताना striker नियंत्रित असल्यास, स्ट्रोक चुकीचा असला तरीही, नाणे खिशाच्या जवळच राहते आणि पुढील वळणासाठी सोपे होते.

सरळ CUT:

आकृती 2 B मध्ये दाखवल्याप्रमाणे, striker नाण्याच्या सरळ रेषेत ठेवून नाणे खिशात टाकल्यास स्ट्रोकला सरळ cut म्हणतात. विरुद्ध चौकटीतील कठीण नाणे सरळ cut वाजवून सोपे केले जाऊ शकते. फ्रेमच्या डाव्या किंवा उजव्या बाजूला असलेली आणि समोरच्या खिशात खिशात टाकता येत नसलेली नाणी सरळ cut करूनही सहज करता येतात. जर हा स्ट्रोक अचूकपणे खेळला गेला असेल तर खेळाडू गुच्छातून इतर नाणी ड्रॅग करण्यासाठी जास्तीत जास्त force अर्ज करू शकतो. अनेकदा अशी स्थिती असते की सरळ cut खेळून, खेळाडू दोन खिशात एकाच वेळी दोन नाणी खिशात टाकू शकतो.

CROSS CUT किंवा MINUS CUT:

आकृती 2 C मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे, जर striker क्रॉस [वजा] ओळीत ठेवून नाणे खिशात टाकले असेल, तर स्ट्रोकला cross cut किंवा minus cut' असे म्हणतात, जेव्हा नाणे विरुद्ध चौकटीतून किंवा बाजूच्या चौकटीतून सरळ cut वाजवून नाणे काढण्याची शक्यता नसते, कारण नाणे striker खेळता येत नसल्यामुळे, <x/> अशा प्रकारे <x/> खेळता येऊ शकतो. नाणी काढून टाकली जातात आणि पुढील स्ट्रोकसाठी सोपे केले जातात (खेळाडूने खिशाच्या मध्यभागी आणि नाण्याच्या मध्यभागी असलेल्या काल्पनिक रेषा एकमेकांना छेदतात त्या बिंदूपर्यंत striker मारले पाहिजे).



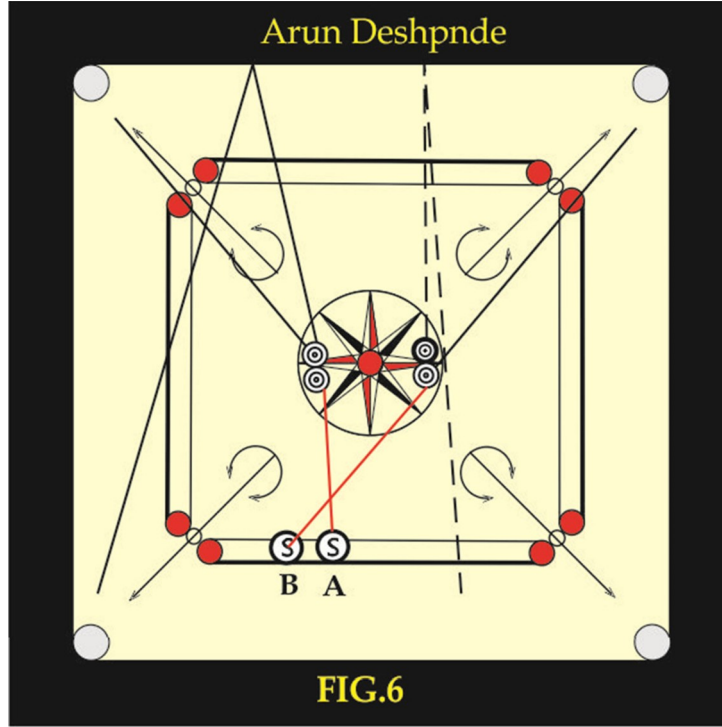
DOUBLE:

आकृती 3 A मध्ये दाखविल्याप्रमाणे, जर एखादे नाणे विरुद्ध फ्रेमवर आदळून बेस पॉकेटमध्ये खिशात टाकले तर त्याला double असे म्हणतात. जेव्हा विरुद्ध खिसा प्रतिस्पर्ध्याच्या नाण्याने अवरोधित केला जातो तेव्हा हा स्ट्रोक उपयुक्त आहे. काहीवेळा, विरुद्ध चौकटीजवळ काही नाणी असतात जी cut द्वारे प्ले केली जाऊ शकत नाहीत. अशी नाणी double ने खिशात ठेवावीत. कधीकधी विरुद्ध चौकटीजवळील अवघड नाणी त्या अवघड नाण्याशी सरळ रेषेत असलेले नाणे कापून सोपे करता येत नाहीत. आमचे नाणे नंतर double द्वारे प्ले केले जाऊ शकते, विरुद्ध फ्रेममधून अवघड नाणे काढून टाकले जाते. जर विरुद्ध चौकटीजवळचे नाणे double वाजवायचे असेल, तर स्ट्रोक असा असावा की, त्या नाण्यावर आदळल्यानंतर striker

नाण्याच्या विरुद्ध दिशेने जावे अन्यथा, striker नाणे दोनदा touch करेल आणि नाणे त्याच्या कठीण स्थितीतून बाहेर येणार नाही (आकृती 3-C पहा).

क्रॉस DOUBLE:

जर striker क्रॉस लाईनमध्ये ठेवले असेल आणि नाणे double ने खिशात ठेवले असेल, तर स्ट्रोकला क्रॉस double असे म्हणतात कारण नाणे striker च्या मार्गावरून जाते. हा स्ट्रोक खेळला जातो जेव्हा विरुद्ध खिशात प्रतिस्पर्ध्याच्या नाण्याने ब्लॉक केले जाते जे हा स्ट्रोक वाजवून काढले जाऊ शकते आणि ब्लॉक केलेल्या इतर कोणत्याही नाण्यांसाठी खिसा उघडता येतो. (आकृती 3-B पहा) जे नाणे बाजूच्या ओळीपासून 2 किंवा अधिक इंच दूर आहे आणि खिशाच्या जवळ प्रतिस्पर्ध्याच्या नाण्याने अवरोधित केले आहे, ते क्रॉस double ने बेस पॉकेट्समध्ये खिशात टाकले जाऊ शकते (आकृती 4-B पहा). जर असे नाणे विरुद्धच्या खिशातून 6" ते 12" अंतरावर असेल, तर ते क्रॉस double ने खिशात टाकताना, विरुद्ध चौकटीतील इतर कठीण नाणे देखील striker (आकृती 4-B पहा) द्वारे सोपे केले जाऊ शकते. जर नाणे बेस पॉकेट्सपासून 8" ते 12" दूर असेल तर ते क्रॉस double वाजवताना, गुच्छातील कठीण नाणे देखील सोपे केले जाऊ शकते (आकृती 4-अ पहा). जर double ची दोन नाणी आतील वर्तुळात एकमेकांना स्पर्श करून विरुद्ध चौकटीला समांतर ठेवली असतील, तर त्या नाण्यांपैकी एक नाणी उजव्या पायाच्या वर्तुळातील इतर नाण्याला अडथळा न आणता क्रॉस double ने खिशात टाकता येईल, डाव्या नाण्याला डाव्या बेसच्या खिशात डाव्या पायाच्या खिशात टाकता येईल आणि उजव्या पायाच्या वर्तुळाजवळ उजव्या पायाच्या पकडीत ठेवता येईल. सपाट पकडीने खिसा (कात्री किंवा इतर कोणतीही सपाट पकड) (आकृती 5-A पहा). striker मधील फिरकीमुळे सपाट पकडीने डावे नाणे खिशात टाकता येत नाही. त्यामुळे अशी पकड असलेल्या खेळाडूने डावीकडील नाणे खिशात टाकण्याचा प्रयत्न करू नये. ते अगदी सहजपणे योग्य नाणे खिशात टाकू शकतात. आकृती 5-B मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे थंबिंग स्थितीत नाणे जे ब्लॉक केलेल्या खिशामुळे अवघड आहे ते बाजूच्या फ्रेमवर दाबून खिशात टाकले जाऊ शकते. हा क्रॉस double ची विविधता आहे जरी त्याला क्रॉस सेकंद म्हणतात.



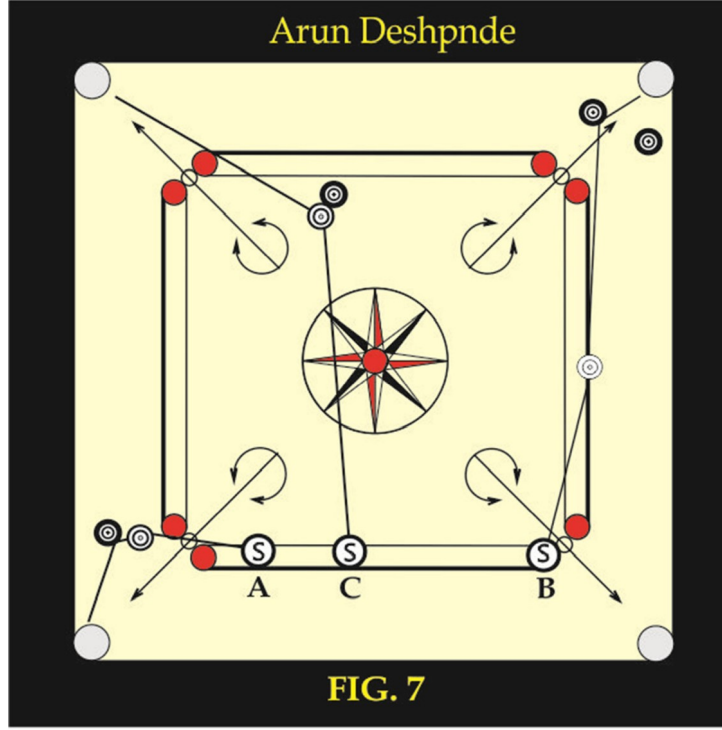
A & B- PRESS

PRESS:

आकृती 6 मध्ये दाखवल्याप्रमाणे जर दोन नाणी एकमेकांना स्पर्श करत असतील आणि बाजूच्या चौकटीच्या समांतर सरळ रेषेत असतील, तर जे नाणे समोरच्या खिशात ठेवता येते त्याला press म्हणतात. एक नाणे खिशात टाकण्यासाठी आवश्यक त्यापेक्षा थोडे अधिक force लागू केले पाहिजे.

हा स्ट्रोक कुठून खेळायचा हे दुसऱ्या (दुसऱ्या) नाण्यावर अवलंबून असते. अंजीर मध्ये दाखवल्याप्रमाणे. नाही 6 A, जर दोन्ही नाणी आमची असतील, तर striker नंतर striker नाण्यासोबत जास्तीत जास्त क्रॉस रेषेत ठेवले पाहिजे आणि नाणे मध्यबिंदूवर दाबले पाहिजे. striker ने बाजूच्या फ्रेमवर प्रवास केला पाहिजे. अशा pressने, आपले नाणे समोरच्या समोरच्या खिशात जाते आणि प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे आपल्या बेस फ्रेमवर येते.

जर दुसरे नाणे आकृती 6-B (काळे नाणे) मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे प्रतिस्पर्ध्याचे असेल तर striker जास्तीत जास्त क्रॉस लाईनमध्ये ठेवले पाहिजे आणि मध्यबिंदूवर नाणे मारले पाहिजे. striker ने बाजूच्या फ्रेमच्या दिशेने प्रवास केला पाहिजे. असे press वाजवल्याने, आपले समोरच्या खिशात जाते आणि प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे आपल्या बेस फ्रेमवर येते आणि प्रतिस्पर्ध्यासाठी कठीण होते. या फटकेबाजीत आपले नाणे खिशात पडले नाही तरी प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे अवघड होऊन जाते आणि त्यासाठी आपल्याला आणखी एक वळण मिळते. या दोन नाण्यांमध्ये अंतर असले तरीही press स्ट्रोक वाजवता येतो. या स्थितीत, खेळाडूला अधिक force अर्ज करावा लागतो आणि मध्यभागी मारला पाहिजे. इथे उलटे नाणे खिशात टाकता येत नाही. या स्ट्रोकसाठी जड striker नेहमीच चांगले असते (अर्थातच नियमांनुसार striker चे वजन 15 ग्रॅमपेक्षा जास्त नसावे.)

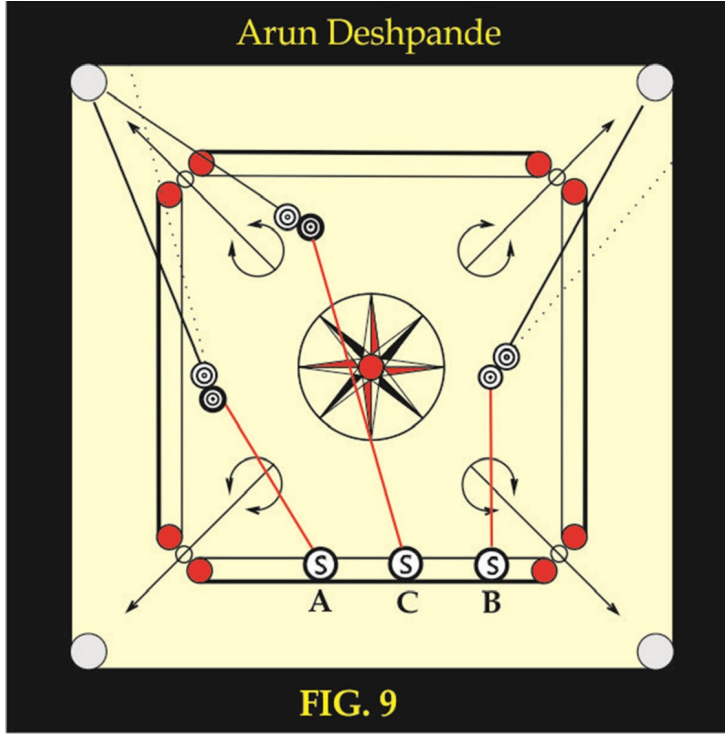


A, B, C- TOUCH

TOUCH:

जेव्हा एखादा खेळाडू स्वतःचे नाणे दुसऱ्या नाण्याला स्पर्श करून खिशात टाकतो तेव्हा स्ट्रोकला touch म्हणतात. चित्र 7-A मध्ये दाखवल्याप्रमाणे जर प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे डाव्या चौकटीजवळ असेल आणि आमचे नाणे त्याच्या जवळ असेल तर touch वाजवता येईल. या स्थितीत touch स्ट्रोक खेळल्याने, आपले नाणे केवळ खिशातच जात नाही तर प्रतिस्पर्ध्याचे नाणेही आपल्या बेस फ्रेमजवळ येते आणि त्याच्यासाठी कठीण होते. आकृती 7-B मध्ये दाखवल्याप्रमाणे, जर आपल्या नाण्याला अडथळा असेल आणि खिशाच्या विरुद्ध चौकटीजवळ कोणतेही नाणे असेल, तर आमचे नाणे touch स्ट्रोकने खिशात जाऊ शकते. या स्ट्रोकचा वापर करून, नाण्याचा मार्ग बदलला जाऊ शकतो. आकृती 7-C मध्ये दाखवल्याप्रमाणे, जर दोन नाणी एकमेकांना स्पर्श करत असतील आणि ती क्रॉस लाईनमध्ये असतील तर पहिले नाणे अगदी सहज खिशात टाकता येईल. striker ने मध्यबिंदूवर पहिले नाणे दाबले पाहिजे. जर ही दोन नाणी खिशापासून (ज्या खिशात पहिले नाणे खिशात टाकायचे आहे) आणि striker (बेस लाईन्स) पासून दूर असतील तर ही नाणी क्रॉस लाइनपेक्षा कमी असावीत. ही नाणी खिशाच्या जवळ किंवा striker असल्यास, नाणे अधिक क्रॉस रेषेत असावे. उदा. जर विरुद्ध आधार रेषेच्या मध्यभागी एक नाणे असेल आणि दुसरे नाणे विरुद्ध टोकापासून स्पर्श करत असेल तर ही दोन नाणी विरुद्ध चौकटीला लंब असलेल्या सरळ रेषेत असावीत. त्यानंतरच पहिले नाणे touch स्ट्रोकने खिशात टाकले जाऊ शकते. ज्या बिंदूवर striker मारले पाहिजे त्यावर अवलंबून असते

या दोन नाण्यांचे स्थान उदा. जर ही दोन नाणी विरुद्ध चौकटीला लंब असलेल्या विरुद्ध आधार रेषांच्या मध्यभागी असतील, तर striker नाणे विरुद्ध डाव्या खिशात खिशात टाकायचे असल्यास उजव्या बाजूला किंचित दाबावे आणि नाणे उजव्या खिशात विरुद्ध खिशात टाकायचे असल्यास striker डाव्या बाजूला किंचित दाबावे. खेळाडूने अशा अनेक पोजिशन्सचा प्रयत्न केला पाहिजे तरच त्याला या दोन नाण्यांची नेमकी स्थिती आणि striker कोणत्या बिंदूवर आदळला पाहिजे हे समजेल. बहुतेक खेळाडू समोरच्या खिशात खिशात टाकण्याचा विचार करतात आणि त्यामुळे बेस पॉकेटमध्ये नाणे खिशात टाकण्याची शक्यता असली तरी ते याचा विचार करत नाहीत. उदा. आकृती 8-A मध्ये दाखवल्याप्रमाणे प्रतिस्पर्ध्याची दोन नाणी आमची नाणी पुढच्या खिशात जाण्याची शक्यता रोखत आहेत परंतु तुम्ही पाहिल्यास, आकृती 8-A मध्ये दाखवल्याप्रमाणे आमचे नाणे touch स्ट्रोकद्वारे आमच्या बेस पॉकेटमध्ये खिशात जाऊ शकते. त्याचप्रमाणे नाण्यांच्या गुच्छात rebound ने touch स्ट्रोक होण्याची शक्यता असते, तर खेळाडू हा स्ट्रोक खेळत नाही आणि गुच्छ आंधळेपणाने ड्रॅग करतो अनेक वेळा आकृती 8-B मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे ब्रेकनंतर चार नाण्यांचा गुच्छ राहतो. या गुच्छातून समोरच्या खिशात एक पांढरे नाणे touch ने खिशात टाकता येते. उजव्या बाजूने मोडणाऱ्या खेळाडूने विरुद्ध डाव्या खिशात खिशात टाकण्याचा प्रयत्न करावा आणि डावीकडून फुटणाऱ्या खेळाडूने नाणे विरुद्ध उजव्या खिशात टाकण्याचा प्रयत्न करावा. असा स्ट्रोक वाजवताना striker काळ्या नाण्याच्या खालच्या भागावर मध्यम force मारला पाहिजे. अंजीर मध्ये दाखवल्याप्रमाणे. 8-C जर प्रतिस्पर्ध्याच्या नाण्याने आमच्या नाण्याचा मार्ग अडवला तर आमचे नाणे फ्रेमवर अशा प्रकारे आदळले पाहिजे की फ्रेममधून परत येताना ते प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे touch आणि खिशाच्या दिशेने गेले पाहिजे. असा स्ट्रोक वाजवताना striker ने नाणे ज्या फ्रेमवर आदळते त्या फ्रेमपर्यंत पाळले पाहिजे.



A B C Wrong shot

शॉट:

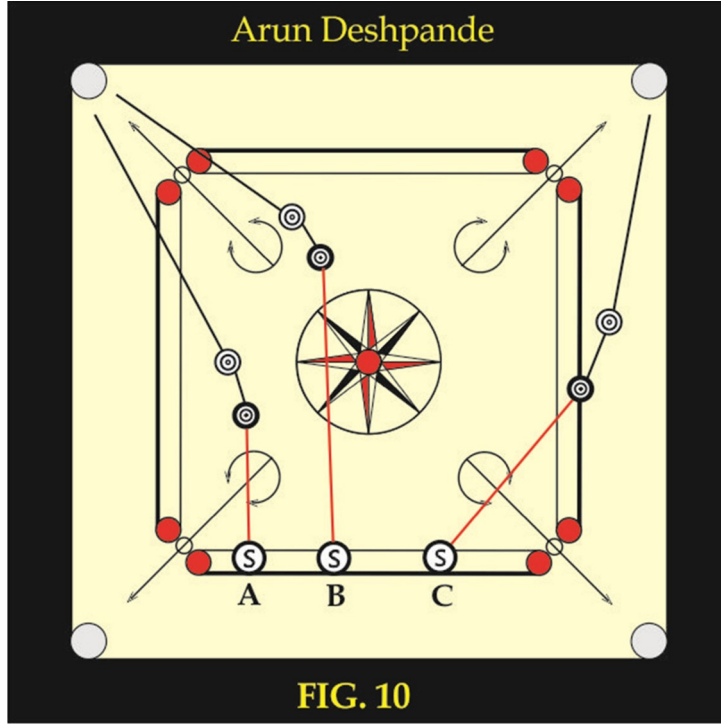
आकृती 9 मध्ये दाखवल्याप्रमाणे, जर दोन नाणी एकमेकांना स्पर्श करत असतील आणि समोरील नाणे striker च्या मागे असलेल्या नाण्याला मारून खिशात टाकले असेल तर त्याला शॉट म्हणतात. जर हा शॉट खिशाच्या सरळ रेषेत असेल तर तो खेळणे खूप सोपे आहे. पण एक मिळू शकत नाही

सर्व वेळ सरळ शॉट्स. खिशात सरळ रेषेत तोंड नसताना हे शॉट्स कसे खेळायचे, हे लक्षात घेतले पाहिजे.

अंजीर 9A मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे, हा शॉट खिशाकडे नसून विरुद्ध फ्रेमला तोंड देत आहे, हा शॉट अवघड आहे असे दिसते परंतु योग्यरित्या खेळल्यास ते खूप सोपे आहे. हा शॉट खेळण्यासाठी खिशातून एक काल्पनिक रेषा काढा जिथे ते संपते त्या दुसऱ्या नाण्यावरून जाणारे हे अशा सर्व शॉट्समधील हिटिंग पॉइंट आहे. हे शॉट्स खिशात नसल्यामुळे त्यांना चुकीचे शॉट्स म्हणतात. (आकृती 9-A पहा). अंजीर मध्ये. 9- B शॉट उजव्या फ्रेमला तोंड देत आहे. हा शॉट खेळण्यासाठी striker पहिल्या नाण्याने सरळ रेषेत ठेवले पाहिजे आणि ते सरळ दाबले पाहिजे. (अंजीर पहा. 9- ब)

आकृती 9-C मध्ये, शॉट डाव्या फ्रेमला तोंड देत आहे. हा शॉट खेळण्यासाठी, striker ला पहिल्या नाण्यासोबत किंचित क्रॉस लाईनमध्ये ठेवले पाहिजे आणि पहिले नाणे 1/8 भागावर मारले पाहिजे. या शॉट्सची स्थिती विरुद्ध फ्रेमच्या दिशेने अधिकाधिक असते आणि खिशापासून दूर ते विरुद्ध फ्रेमसह सरळ रेषेत अधिकाधिक पाहिले पाहिजे. उदा. एक शॉट जो मध्यभागी विरुद्ध फ्रेम जवळ आहे, नंतर तो समांतर असावा

विरुद्ध फ्रेम, तरच हा शॉट खेळला जाऊ शकतो. यावरून हे सहज समजू शकते की जेव्हा एखादा शॉट डावीकडे किंवा उजव्या बाजूला विरुद्ध चौकटीत असतो तेव्हा striker क्रॉस लाईनमध्ये ठेवून शॉट खेळला पाहिजे आणि जेव्हा शॉट डावीकडे किंवा उजव्या फ्रेमच्या दिशेने असेल तेव्हा तो striker सरळ रेषेत किंवा पहिल्या नाण्याने किंचित क्रॉस लाईन ठेवून खेळला पाहिजे. एखाद्या खेळाडूने अवघड नाणी सुलभ करण्यासाठी आणि वेगवेगळ्या ठिकाणी striker वाजवून अधिक चांगली पोजिशन तयार करण्यासाठी या शॉट्सचा फायदा घेण्याचा प्रयत्न केला पाहिजे आणि नाणे खिशात टाकण्यासाठी ज्या ठिकाणी मारायचे आहे त्याच बिंदूवर मारा.



A, B, C- PAIR

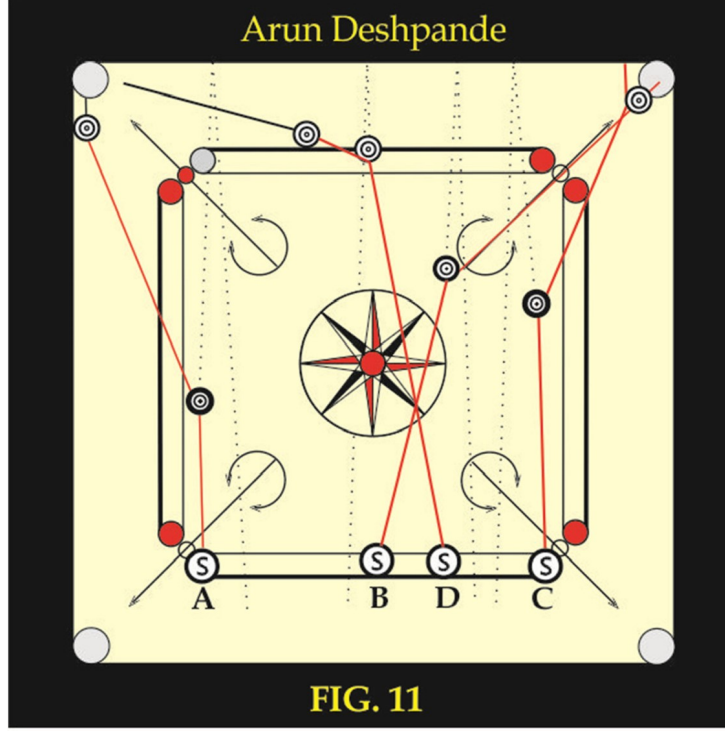
Pair:

जर शॉटच्या दोन नाण्यांमध्ये अंतर असेल तर त्याला pair असे म्हणतात येथे शॉटसाठी वापरलेले उलटे तत्त्व वापरले पाहिजे. आकृती 10-A आणि B मध्ये दाखवल्याप्रमाणे pair ची दिशा विरुद्ध चौकटीकडे आहे. या प्रकरणात आकृतीमध्ये दर्शविल्याप्रमाणे striker केस असेल त्याप्रमाणे सरळ किंवा किंचित क्रॉस लाईनमध्ये ठेवले पाहिजे आणि पहिल्या नाण्यावर दाबले पाहिजे. आकृती 10-B चे pair थोडे अधिक force खेळले जावे. आकृती 10-C मध्ये दाखवल्याप्रमाणे जर pair ची दिशा बाजूच्या चौकटीकडे असेल, तर striker एका खोल कोनात ठेवावा आणि मध्यम force सह सोडला जावा. एकूणच

ज्या ठिकाणी खिशातील एक काल्पनिक रेषा त्याला छेदते त्या ठिकाणी पहिले नाणे दुसऱ्या नाण्यावर आदळले पाहिजे.

CANON:

जेव्हा pair च्या दोन नाण्यांमध्ये बरेच अंतर असते तेव्हा त्याला canon म्हणतात. A canon मध्ये दोन पेक्षा जास्त नाणी असू शकतात. canon वाजवणे खूप अवघड आहे कारण दोन नाण्यांमध्ये बरेच अंतर आहे आणि म्हणून स्ट्रोकला अचूकता आवश्यक आहे.



A,B,C,D- GLANCE

GLANCE:

आकृती 11-A मध्ये दाखवल्याप्रमाणे, पहिल्या नाण्यावर striker सोडले जाते आणि दुसरे नाणे खिशात टाकले जाते, तर पहिले नाणे विरुद्ध फ्रेमवर दाबून बेस फ्रेमजवळ येते. या स्ट्रोकला glance म्हणतात. खेळताना glance काळजी घेतली पाहिजे. अनेक खेळाडू नाण्याची स्थिती विचारात घेत नाहीत आणि glance वाजवतात. वाईट परिणाम मिळाल्यावर ते आपल्या नशिबाला दोष देतात.

पहिले नाणे पाहिल्यानंतर जेव्हा striker दुसऱ्या नाण्यापर्यंत पोहोचते तेव्हा striker ची दिशा खिशाच्या दिशेने नसून दुसऱ्या नाण्यावर आदळल्यानंतर विरुद्ध चौकटीकडे किंवा बाजूच्या चौकटीकडे असावी.

आकृती 11-A पहा. येथे दुसरे नाणे मारल्यानंतर, striker ची दिशा बाजूच्या चौकटीकडे असते आणि त्यामुळे double देय होण्याची शक्यता नसते.

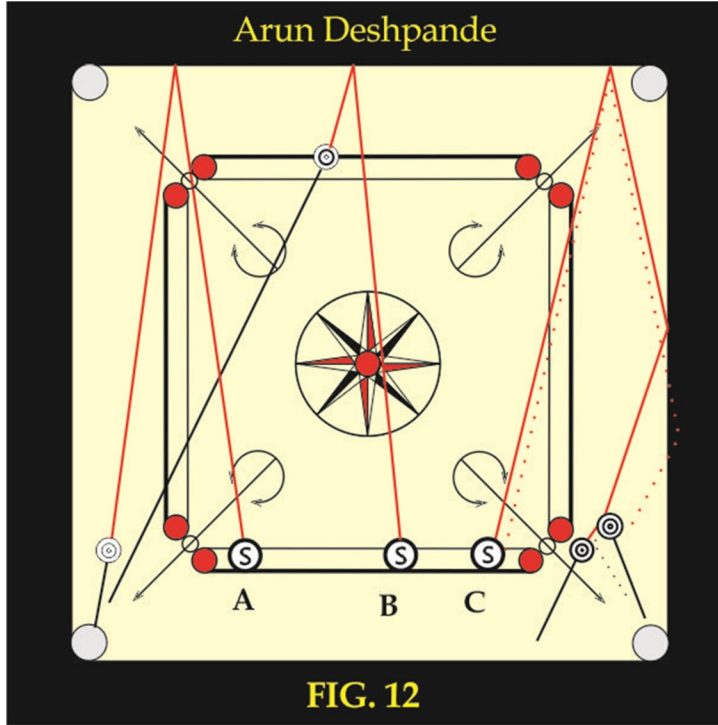
आकृती 11-B मध्ये, दुसरे नाणे खिशाच्या मध्यभागी असल्यामुळे double होण्याची शक्यता आहे आणि दुसऱ्या नाण्यावर आदळल्यानंतर striker ची दिशा खिशाच्या दिशेने आहे. आकृती 11-C मध्ये दुसऱ्या नाण्याची स्थिती आकृती 11-B सारखीच आहे परंतु पहिल्या नाण्याची स्थिती बदलली आहे म्हणून, glance प्ले करण्यासाठी striker बेस वर्तुळावर ठेवावे. वरील अंजीर वरून लक्षात येईल. की glance साठी नाण्याची स्थिती खूप महत्वाची आहे. जोपर्यंत खेळाडूला glance खेळण्यासाठी चांगली स्थिती मिळत नाही, तोपर्यंत असे स्ट्रोक खेळणे निरुपयोगी आहे. हा स्ट्रोक बचावात्मक खेळात अधिक वापरता येतो. glance वाजवून, प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे आपल्या बेस फ्रेममध्ये आणले जाऊ शकते, आपले स्वतःचे नाणे खिशात टाकले जाऊ शकते आणि त्यामुळे प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे त्याच्यासाठी कठीण होऊ शकते. हे स्ट्रोक खेळण्यासाठी, आपले नाणे खिशाच्या जवळ असणे आवश्यक नाही. प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे आमच्या बेस फ्रेमच्या दिशेने आणण्यासाठी आणि खिशापासून दूर ठेवण्यासाठी, प्रतिस्पर्ध्याच्या नाण्यासोबत striker कमीत कमी क्रॉस लाइनमध्ये ठेवून एक glance वाजवावा. या स्ट्रोकचा वापर करून आपले नाणेही सोपे होऊ शकते. अंजीर मध्ये दाखवल्याप्रमाणे. 11-डी, आमचे नाणे, जे विरुद्ध फ्रेमच्या जवळ आहे, ते glance द्वारे आपल्या जवळ आणून सोपे केले जाऊ शकते. अशा प्रकारे glance द्वारे, आमचे नाणे बेस फ्रेमच्या जवळ आणले जाऊ शकते ज्यामुळे ते आमच्यासाठी सोपे होते. हा स्ट्रोक आक्षेपार्ह खेळातही वापरता येतो.

DOUBLE GLANCE:

कधीकधी नाण्यांची स्थिती अशी असते की खेळाडू एका नाण्यावर नजर टाकून इच्छित नाण्यावर striker लक्ष्य करू शकत नाही. अशा प्रकारे, एकामागून एक दोन नाणी पाहण्याची शक्यता असल्यास, या स्ट्रोकला double glance म्हणतात. तिहेरी glance ही अत्यंत दुर्मिळ घटना आहे.

BRUSH:

हे अगदी glance सारखे आहे. फरक असा आहे की जे नाणे striker आधी आदळते, ते बेस फ्रेमवर येण्याऐवजी विरुद्ध किंवा बाजूच्या फ्रेमवर जाते. या स्ट्रोकसाठी जास्त force आवश्यक नाही. brush खेळण्यासाठी striker ने पहिले नाणे बाजूच्या बिंदूवर दाबले पाहिजे. हा स्ट्रोक glance पेक्षा सोपा आहे. आपल्या नाण्याला काही अडथळे असतील तर ते ब्रश करून आणि खिशात टाकून नाणे काढता येते. हा स्ट्रोक आक्षेपार्ह खेळात वापरला जातो. brush वाजवल्याने बोर्डवरील नाण्याची स्थिती नेहमी बदलते आणि त्यामुळे प्रतिस्पर्ध्याला कोणत्याही गोष्टीचा अंदाज लावणे कठीण जाते आणि तो त्याच्या पुढील वळणाची योजना करू शकत नाही. हा स्ट्रोक अत्यंत आवश्यक आहे कारण हा स्ट्रोक लागू करून खेळाडू अनेक अनुकूल स्थिती निर्माण करू शकतो.



A- REBOUND B- HOOK C- LANGDA REBOUND

REBOUND:

जर आपल्या डाव्या किंवा उजव्या चौकटीजवळील नाणे विरुद्ध चौकटीवर आदळून खिशात टाकले तर त्या स्ट्रोकला rebound म्हणतात.

साधे REBOUND:

आकृती 12-A मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे, डाव्या फ्रेमच्या जवळ असलेले नाणे विरुद्ध फ्रेमवर striker दाबून खिशात टाकले जाते. लक्ष्यासाठी, नाण्यावरून दोन सरळ काल्पनिक रेषा काढल्या जाऊ शकतात आणि rebound लक्ष्य ठेवण्यासाठी striker स्थिती बिंदू म्हणून निवडली जाऊ शकते. rebound खेळताना विरुद्ध फ्रेम जवळ पावडर नसावी. विरुद्ध फ्रेम जवळ पावडर असल्यास striker हळू परत येईल कारण त्याला स्ट्रोक मिळत नाही. जर विरुद्ध चौकटीजवळ पावडर असेल जी चालू बोर्डमध्ये काढता येत नसेल, तर rebound थोडे अधिक force ने वाजवावे.

LANGDA REBOUND किंवा बाजूला REBOUND :

आकृती 12-B मध्ये दाखवल्याप्रमाणे, जेव्हा विरुद्ध आणि बाजूच्या फ्रेमवर striker दाबून नाणे खिशात टाकले जाते तेव्हा स्ट्रोकला langda rebound म्हणतात. जेव्हा हा स्ट्रोक असेल तेव्हा विरुद्ध किंवा बाजूच्या चौकटीजवळ जास्त पावडर नसावी

खेळला जर बाजूच्या चौकटीजवळ पावडर असेल तर striker ला विक्षेपण मिळणार नाही, नाण्याच्या बाहेरील भागावर आदळणार नाही तर नाण्याच्या बाहेरील भागावर आदळेल परंतु त्याच्या आतील भागावर आदळेल आणि देय होण्याची प्रत्येक शक्यता असेल. नाण्याच्या आतील भागातून विक्षेप केल्यानंतर striker खिशाच्या दिशेने जाईल.

आकृती 12-B मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे दोन नाणी असल्यास हा स्ट्रोक फायदेशीर आहे. त्याचे तीन फायदे आहेत.

i) जर striker विरुद्ध आणि बाजूच्या चौकटीवर आदळल्यानंतर योग्य कोन न घेतल्यास आणि बाहेरील भागावर आदळण्याऐवजी नाण्याच्या आतील भागावर आदळला. तरीही इतर नाण्याच्या touch मुळे नाणे खिशात पडण्याची शक्यता असते [चित्र. 12 -B - 2)

2) जर ही दोन नाणी आपल्या मालकीची असतील तर हा स्ट्रोक वाजवून एक नाणे खिशात टाकता येते आणि त्याच बरोबर दुसरे नाणे आपल्या बेस फ्रेममध्ये येत असल्याने ते सहज बनवता येते.

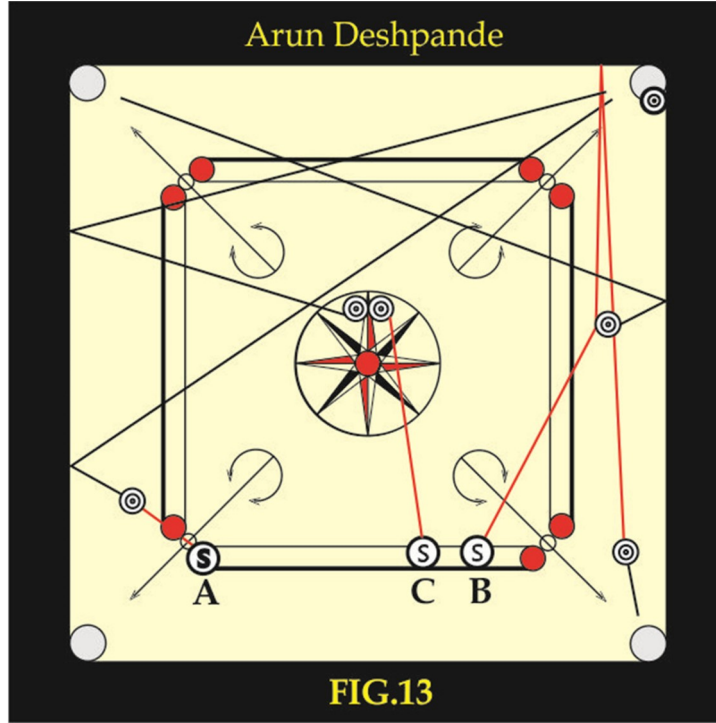
3) जर या दोन नाण्यांपैकी एक प्रतिस्पर्ध्याचे असेल (अंजीर 12 -B2 मधील मूळ वर्तुळावर असलेले नाणे, तर आमचे नाणे खिशात टाकताना प्रतिस्पर्ध्याचे पांढरे नाणे आमच्या बेस फ्रेममध्ये आणले जाऊ शकते ज्यामुळे त्याला अवघड जाईल. (Fig. 12B-2)

कधी कधी वेगळी स्थिती असते. striker प्रथम प्रतिस्पर्ध्याच्या नाण्याला स्पर्श करते, ते आमच्या बेस फ्रेमवर आणते आणि खिशात टाकण्यासाठी आमच्या नाण्यावर वळवते [चित्र. 12 B-3]

HOOK:

आकृती 12 - C मध्ये दाखवल्याप्रमाणे, जेव्हा एक नाणे rebound ने खिशात टाकले जाते तेव्हा डावीकडे किंवा उजवीकडे चौकट वगळता, स्ट्रोकला hook म्हणतात. जेव्हा आपल्या नाण्याला समोरच्या खिशात किंवा बेस पॉकेटमध्ये double ने जाण्यासाठी अडथळा येतो तेव्हा हा स्ट्रोक वापरला जातो

नाणे आमच्या बेसच्या खिशात टाकण्यासाठी. जेव्हा विरुद्ध बेसमधील नाणे, cut ने खिशात टाकायचे असते, तेव्हा खेळाडूने असा कोन घ्यावा की जर त्याचे cut चुकले, तर striker विरुद्धच्या फ्रेमला दाबेल आणि नाणे त्याच्या बेस पॉकेटमध्ये hook ने ड्रॅग करेल.



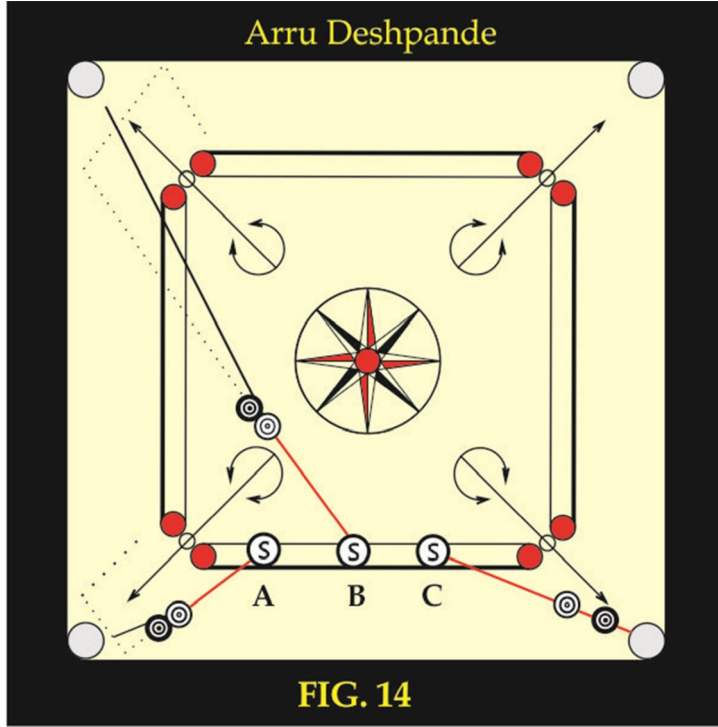
A- THIRD POCKET B,C- CROSS THIRD POCKET

तिसरा खिसा:

आकृती 13-A मध्ये दाखवल्याप्रमाणे, डाव्या चौकटीजवळ असलेले नाणे striker ने बाजूच्या फ्रेमवर दाबून विरुद्ध उजव्या खिशात खिशात टाकले जाऊ शकते. या स्ट्रोकला थर्ड पॉकेट म्हणतात. नाणे आदळल्यानंतर striker बाजूच्या चौकटीवरही आदळते.

क्रॉस थर्ड पॉकेट:

आकृती 13-B मध्ये दाखवल्याप्रमाणे, बाजूच्या चौकटीजवळील नाणे striker क्रॉस line मध्ये ठेवून आणि नाणे अशा प्रकारे मारून तिसरे खिशात टाकले जाऊ शकते की striker ला विक्षेपण मिळते आणि विरुद्ध फ्रेमवर आदळल्याने ते रिबाउंड होते. स्ट्रोकला क्रॉस थर्ड पॉकेट म्हणतात. हा स्ट्रोक वाजवून अनेक वेळा rebound च्या मार्गातील आपले अवघड नाणे सोपे करता येते किंवा खिशात टाकता येते. जेव्हा rebound मार्गात नाणे नसेल आणि क्रॉस तिसरा वाजवायचा असेल, आणि नंतर नाणे मारल्यानंतर striker ची दिशा विरुद्ध चौकटीतून रीबाउंड करताना खिशाकडे नसावी. अन्यथा देय किंवा double देय होण्याची शक्यता आहे. कधीकधी या स्ट्रोकद्वारे, समोरचा ब्लॉक केलेला खिसा उघडला जाऊ शकतो. आकृती 13-C मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे double देय ठेवल्यावर उजव्या नाण्याच्या चतुर्थांश भागावर जोराने दाबून डावे नाणे विरुद्ध उजव्या खिशात टाकले जाऊ शकते. या दोन नाण्यांमध्ये अंतर असल्यास, ते कितीही लहान असले तरी हा स्ट्रोक वाजवता येणार नाही. हा स्ट्रोक खेळताना [अंजीर 13-सी मध्ये दाखवले आहे] काळजी घेतली पाहिजे की striker डाव्या चौकटीतून परत येणा-या नाण्याच्या मार्गात येऊ नये. तुम्ही अशा प्रकारे मारा की striker नाणे मारल्यानंतर विरुद्ध फ्रेमवर आदळले पाहिजे आणि नाणे परत येण्यापूर्वी यावे.



A,B- TURNING C- FOLLOW

वळणे:

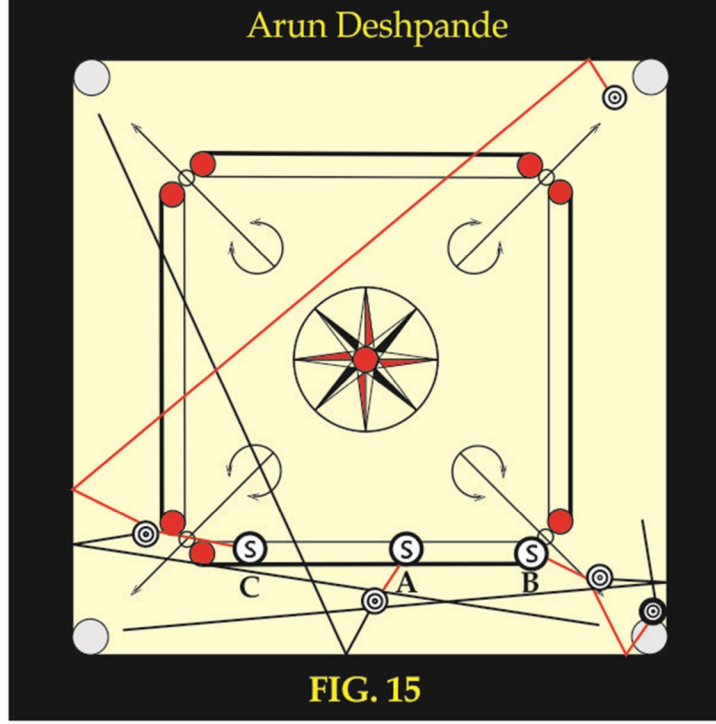
आकृती 14-A आणि B मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे, जर प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे आपल्या नाण्यासमोर असेल आणि ही दोन नाणी एकत्र असतील तर मध्यवर्ती बिंदूवर आपल्या नाण्याला मध्यम गतीने मारून, striker या दोन नाण्यांच्या सरळ रेषेत ठेवून, आपले नाणे खिशात जाऊ शकते. या प्रकरणात, प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे बाजूच्या चौकटीवर आदळते आणि ते काढून टाकले जाते ज्यामुळे आमच्या नाण्याला खिशात जाण्याचा मार्ग मिळतो. या स्ट्रोकला टर्निंग म्हणतात. या दोन नाण्यांमध्ये अंतर असले तरीही आमच्या बेस फ्रेमजवळ हा स्ट्रोक वाजवता येतो. या दोन नाण्यांमध्ये आपल्या बेस लाईन्ससमोर फारसे अंतर नसावे.

आकृती 14-B मध्ये दाखवल्याप्रमाणे, दोन नाण्यांची दिशा बाजूच्या चौकटीकडे आहे. दुसरे नाणे खिशात टाकणे खूप सोपे आहे. अशा स्थितीत कारण बाजूच्या चौकटीवर आदळल्यानंतर प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे आपले नाणे अडवत नाही. परंतु जर या दोन नाण्यांची दिशा विरुद्ध चौकटीकडे असेल, तर पहिले नाणे विरुद्ध चौकटीवर आदळल्यानंतर दुसरे नाणे अडवते. अशा स्थितीत हा स्ट्रोक खेळणे कठीण असते. असे नाणे खेळण्यासाठी striker पहिल्या आणि दुसऱ्या नाण्याने सरळ रेषेत ठेवावे.

कधीकधी अशी स्थिती असते जिथे दोन्ही नाणी खिशाच्या दिशेने असतात. अशा स्थितीत, फॉलो नावाच्या स्ट्रोकद्वारे दोन्ही नाणी खिशात ठेवता येतात.

आकृती 14-C मध्ये दाखवल्याप्रमाणे दोन नाण्यांमध्ये अंतर आहे

येथे striker ही दोन नाणी आणि खिशासह सरळ रेषेत ठेवावे. striker ची गती अशी असावी की आपले नाणे प्रतिस्पर्ध्याच्या नाण्याला खिशात टाकून बदलेल आणि नंतर striker आपले नाणे फॉलो करून खिशात टाकेल. या दोन नाण्यांमध्ये पावडर असल्यास double देय होण्याची शक्यता असते कारण दोन्ही नाणी striker चे अनुसरण न करता खिशात जातात आणि striker नंतर खिशात जाणारे striker थांबवण्यासाठी कोणतेही नाणे शिल्लक नसते.



A, C SECOND B- CROSS SECOND

दुसरा:

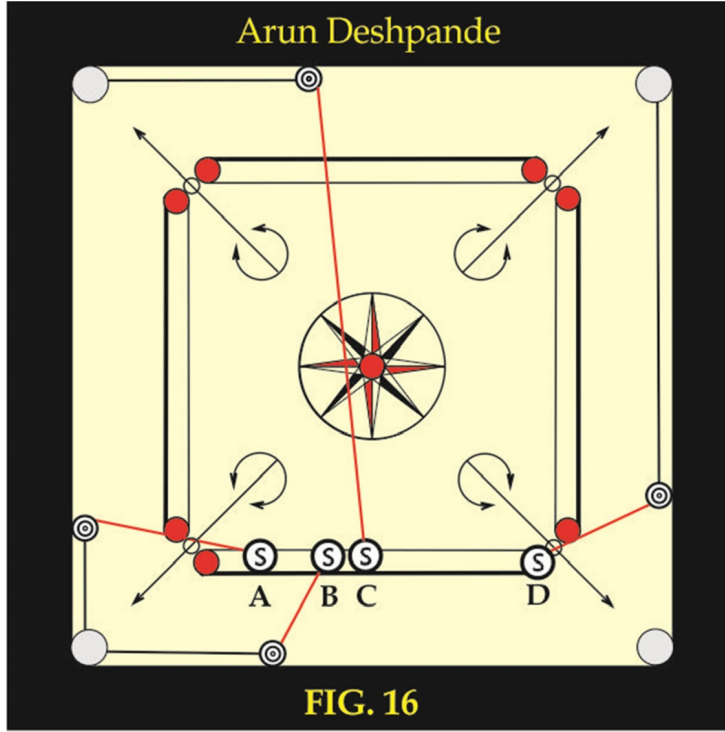
आकृती 15-A मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे खिशाच्या जवळ आहे, आमच्या नाण्याचा मार्ग अवरोधित करते. या स्थितीत, striker आमच्या नाण्यासोबत क्रॉस लाईनमध्ये ठेवता येते आणि बेस फ्रेमला मारून नाणे विरुद्ध खिशात टाकता येते. या स्ट्रोकला सेकंद म्हणतात. ही परिस्थिती अनेकदा उद्भवते आणि म्हणून हा स्ट्रोक खूप उपयुक्त आहे. योग्य अँगल घेतल्यास हा फटका तितकासा अवघड नाही. नाणे बेस फ्रेमच्या जितके जवळ असेल तितकेच सरळ कोन striker नाण्यासोबत असले पाहिजे striker नाण्याच्या विरुद्ध दिशेने गेले पाहिजे. आकृती 15-C मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे जर नाणे rebound च्या मार्गावर असेल आणि ते बाजूच्या फ्रेमवर विरुद्ध बेस पॉकेटवर मारून खिशात टाकले असेल तर या स्ट्रोकलाही सेकंद म्हणतात. हे स्ट्रोक खेळण्याचे तीन फायदे आहेत.

- 1) बोर्डच्या मध्यभागी असलेल्या इतर नाण्याची स्थिती बदलली जाऊ शकते.
- 2) विरुद्ध ब्लॉक केलेला खिसा उघडला जाऊ शकतो. जर नाणे डाव्या हाताच्या चौकटीजवळ असेल तर विरुद्ध उजवा खिसा उघडता येतो आणि नाणे उजव्या चौकटीजवळ असल्यास विरुद्ध डावा खिसा उघडता येतो.
- 3) विरुद्ध चौकटीतील अवघड नाणेही सोपे करता येते. विरुद्ध फ्रेममधील नाणे देखील सोपे केले जाऊ शकते. डाव्या चौकटीतील नाणे कोणत्याही सपाट पकडीने सहज खिशात टाकता येते जे **striker** ला नैसर्गिक फिरकी देते.

क्रॉस सेकंद:

आकृती 15-B मध्ये दाखवल्याप्रमाणे प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे खिशात आहे आणि आमचे नाणे त्याच्या मागे आहे. या स्थितीत **striker** हे मूळ लाल वर्तुळावर ठेवले पाहिजे आणि आमचे नाणे खालच्या बिंदूवर दाबले पाहिजे, जेणेकरून हे नाणे बाजूच्या चौकटीवर आदळेल आणि विरुद्ध बाजूच्या बेस पॉकेटमध्ये जाईल आणि **striker** खिशाच्या खालच्या भागावर मारेल आणि खिशातून प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे काढून टाकेल.

या स्ट्रोकला क्रॉस सेकंद म्हणतात.



A, B, C, D- SLIP

SLIP:

आकृती 16-A मध्ये दाखवल्याप्रमाणे, कोणत्याही फ्रेमला स्पर्श करणारे नाणे त्याच्या चतुर्थांश बिंदूवर दाबून खिशात टाकल्यास, स्ट्रोकला slip, पंच किंवा क्वार्टर म्हणतात.

आकृती 16-A मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे, जर एखादे नाणे बेस पॉकेटपासून 5 इंच किंवा त्याहून अधिक दूर असेल आणि नंतर एखाद्या खेळाडूने ते विरुद्ध खिशात टाकण्याचा प्रयत्न केला पाहिजे.

आकृती 16-B आणि C मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे जर एखादे नाणे विरुद्ध फ्रेमच्या बेस फ्रेमवर असेल तर striker नाणेच्या क्रॉस रेषेत थोडेसे ठेवून प्लेअरने नाण्याच्या चतुर्थांश भागावर मध्यम गतीने मारले पाहिजे.

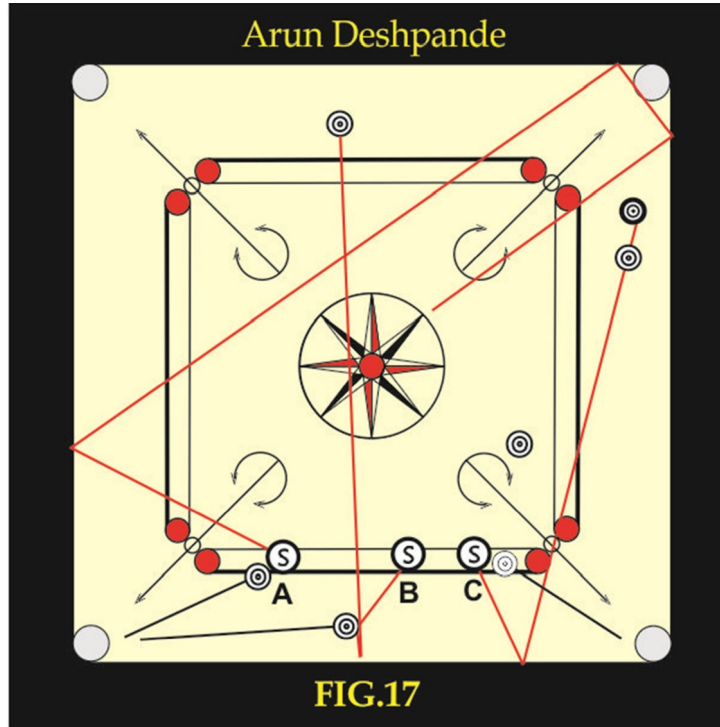
आकृती 16-D मध्ये दाखवल्याप्रमाणे जर नाणे बेस पॉकेटजवळ असेल तर ते बेस पॉकेटमध्ये सरकवले पाहिजे. अशा स्थितीत rebound चा प्रयत्न करू नये कारण असे नाणे rebound ने इतक्या सहजतेने खिशात टाकता येत नाही. काहीवेळा rebound अचूक नसल्यास फ्रेममधून नाणे फिरवून striker खिशात गेल्यास देय होण्याचा धोका असतो.

द STRIKER SLIP:

अंजीर मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे अनेक वेळा एक स्थिती आहे. 16-F. आमचे एक नाणे फ्रेमपर्यंत अडकले आहे आणि दुसरे या नाण्यापासून दूर आहे आणि फ्रेमपासून थोडे दूर आहे. ही दोन नाणी खेळण्यासाठी साधारणपणे दोन स्ट्रोक लागतील. जर तुम्ही स्ट्रोक खेळलात जो अंजीर मध्ये दर्शविला आहे. 16-E तुमचे striker चिकटलेल्या नाण्यावरून slip करेल आणि फ्रेमपासून थोडे दूर असलेल्या नाण्याला मारेल आणि खिशात टाकले जाईल आणि जे नाणे आधी मारले जाईल ते नाणे त्या स्थितीतून काढून टाकले जाईल आणि आमच्यासाठी सोपे होईल. ही दोन नाणी एकाच फटक्यात खिशात गेल्याचे दुर्मिळ प्रसंग आहेत. हा स्ट्रोक खेळण्यासाठी तुम्ही slip च्या स्ट्रोकसाठी लागू केलेल्यापेक्षा थोडे अधिक force अर्ज करावे.

DOUBLE TOUCH:

जर आकृती 16 मध्ये दर्शविलेले फ्रेमपासून थोडे दूर असेल तर striker अशा प्रकारे सोडले पाहिजे की ते नाणे दोनदा स्पर्श करेल आणि नाणे खिशात जाईल, या स्ट्रोकला double touch म्हणतात. अनेकदा खेळाडूला बाजूच्या चौकटीजवळ असलेल्या नाण्यांसाठी double touch खेळावे लागते. जर ही नाणी बाजूच्या चौकटीपासून अर्ध्या इंचापेक्षा जास्त अंतरावर असतील तरच हा स्ट्रोक वाजवावा. जर नाणी बाजूच्या चौकटीपासून अर्ध्या इंचापेक्षा कमी अंतरावर असतील तर rebound double touch पेक्षा सोपे आहे.

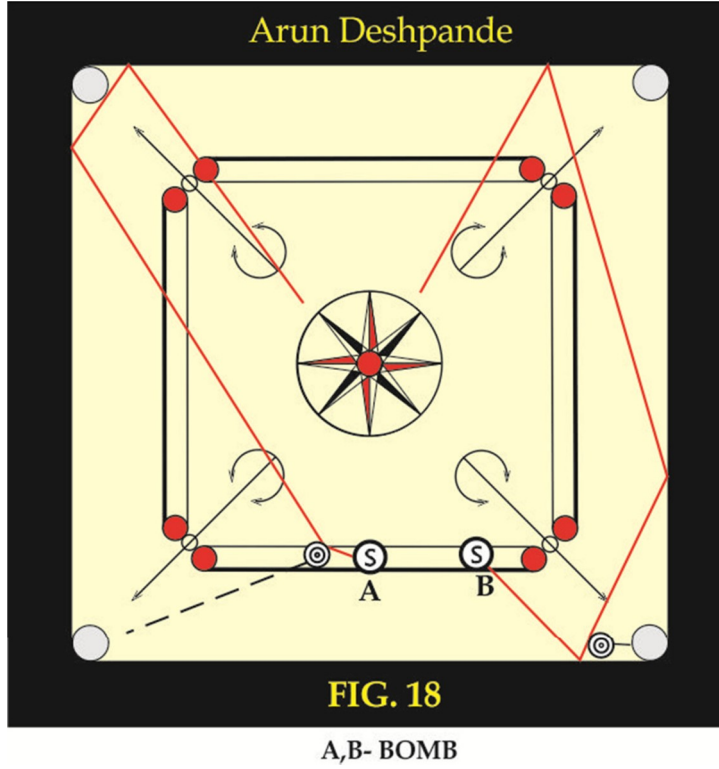


A,B,C- BOMB

BOMB (BUM):

आकृती 17-A आणि B मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे जर आपले नाणे बेस लाईन्सवर असेल आणि ते खिशात टाकताना, striker बाजूच्या फ्रेमच्या विरुद्ध किंवा बेस फ्रेमवर खूप कठोरपणे सोडले असेल, तर स्ट्रोकला Bomb म्हणतात. हिंदीत बम म्हणतात. या स्ट्रोकमुळे, बोर्डवरील इतर सर्व नाण्यांची स्थिती विस्कळीत होऊ शकते. त्यामुळे ही नाणी विरुद्ध चौकटीत न जाता आपल्या जवळ यावीत अशा पद्धतीने वाजवावीत. आकृती 17-A मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे खेळाडूने बाजूच्या फ्रेमवर striker अशा प्रकारे मारले पाहिजे की ते खिशाच्या विरुद्ध चौकटीला मारेल आणि आतील वर्तुळाकडे गोलाकार मार्गाने परत येईल. अशा प्रकारे आतील वर्तुळातील नाणे आपल्या जवळ आणता येते. असे फटके वाजवताना नाण्याची दिशा खिशाच्या दिशेने नसून नाण्यांच्या स्थितीनुसार ते खिशापासून किमान अर्धा इंच अंतरावर असले पाहिजे.

आकृती 17-B मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे striker आमच्या नाण्याजवळ ठेवले आहे जे बेस लाईनवर आहे आणि खिशात टाकत असताना, बाजूच्या फ्रेमला मारून विरुद्ध खिशात नेले जाते. अशा प्रकारे नाणे विरुद्ध खिशातून काढून टाकले जाते, ज्यामुळे आपल्या नाण्यांसाठी खिसा खुला होतो. हा स्ट्रोक वाजवताना नाण्याची दिशा खिशाच्या वरच्या भागाकडे असावी. आकृती 17-C मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे, striker द्वारे नाणे विरुद्ध तळावरून काढून टाकण्यासाठी आमचे नाणे खूप जोरात मारले जाते. या स्ट्रोकला bomb असेही म्हणतात. हा स्ट्रोक खेळण्यासाठी खेळाडूला अचूकता आणि परिपूर्णता आवश्यक असते. त्यामुळे या स्ट्रोकसाठी खूप सराव आणि हातात प्रचंड ताकद लागते.

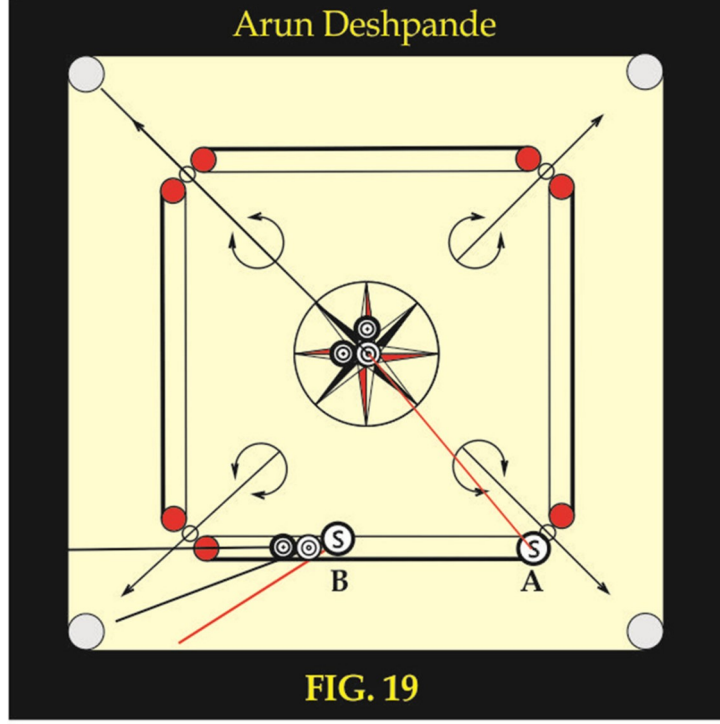


आकृती 18-A मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे जर नाणे बेस रेषांच्या मध्यभागी किंवा बेस रेषांच्या वर असेल तर striker त्यापासून थोडे दूर अशा प्रकारे ठेवले पाहिजे की, नाणे कापल्यानंतर, striker खिशातील बाजूच्या चौकटीपासून दूर जाईल. या स्ट्रोकमध्ये, striker आतील वर्तुळ क्षेत्रात आणले जाऊ शकते, ज्यामुळे या भागातून नाणी आपल्या दिशेने ओढली जातात.

bomb द्वारे, विरुद्ध फ्रेममधील नाणे सोपे केले जाऊ शकते. bomb वाजवताना, योग्य कोन घेतल्यास, अवघड नाणी आपल्या दिशेने ओढण्यासाठी striker ला carrom board च्या कोणत्याही भागाकडे नेले जाऊ शकते. जर एखादे नाणे आमच्या बेस फ्रेमला स्पर्श करत असेल, तर slip वाजवण्याऐवजी, आकृती 18-B मध्ये दाखवल्याप्रमाणे bomb वाजवता येईल. या स्ट्रोकसाठी, striker नाण्याच्या अगदी जवळ असलेल्या फ्रेमच्या विरुद्ध कठोरपणे सोडले पाहिजे आणि थेट नाण्यावर नाही. या स्ट्रोकसाठी, उत्तम अचूकता आणि अंगठ्यामध्ये जबरदस्त ताकद आवश्यक आहे. नाणे आणि फ्रेममध्ये अंतर असले तरी हा स्ट्रोक वाजवता येतो. जर आमचे नाणे बेस पॉकेटजवळ असेल आणि प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे बेस लाईन्सवर असेल, तर खिशात असलेल्या आमच्या नाण्यावर प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे मारून देखील bomb खेळता येईल. अनेक खेळाडूंना bomb हा प्रकार माहीत नाही.

जर आमचा भाग बेस रेषांच्या वरच्या ओळीच्या वर असेल तर त्याच्या जवळ striker ठेवून आणि योग्य कोन समायोजित करून, हे नाणे खिशात टाकले जाऊ शकते आणि striker विरुद्ध फ्रेमच्या कोणत्याही बिंदूवर कठोरपणे सोडले जाऊ शकते. याद्वारे bomb एक खेळाडू त्याच्या बाजूला नाणी ड्रॅग करू शकतो तसेच तो विरुद्ध फ्रेमच्या कोणत्याही बिंदूवरून कठीण नाणी सहज बनवू शकतो. जर आमचे नाणे समोरच्या खिशात असेल आणि प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे असेल

बेस लाईन्सच्या वरच्या ओळीच्या वर, नंतर खिशात असलेल्या आमच्या नाण्यावर प्रतिस्पर्ध्यांचे नाणे सोडून देखील हा स्ट्रोक खेळला जाऊ शकतो. कधी कधी touch a bomb च्या स्ट्रोकने वाजवता येते. वरील सर्व बॉम्बसाठी एक साधे तत्व लक्षात ठेवले पाहिजे की bomb वाजवताना, नाणे कमीत कमी वेगाने प्रवास केला पाहिजे आणि striker योग्य कोन समायोजित करून जास्तीत जास्त (निर्धारित) वेगाने प्रवास केला पाहिजे.

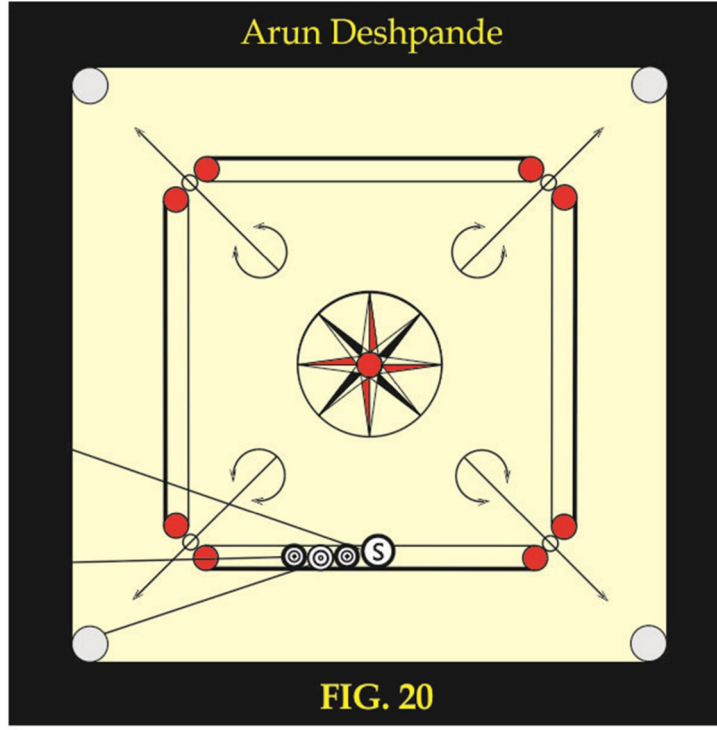


A,B- FORCE

FORCE:

आकृती 19 मध्ये दाखवल्याप्रमाणे- A Queen मध्यवर्ती वर्तुळात आहे आणि दोन नाणी खिशाच्या मार्गापासून 45 अंशाच्या कोनात Queen ला स्पर्श करत आहेत. या स्थितीत जर striker हे Queen वर चतुर्थांश बिंदूवर सोडले तर Queen प्रतिस्पर्ध्याची दोन नाणी दोन वेगवेगळ्या दिशांनी काढून खिशात टाकली जाऊ शकतात. या स्ट्रोकमध्ये समान force तत्त्व लागू केले जाते.

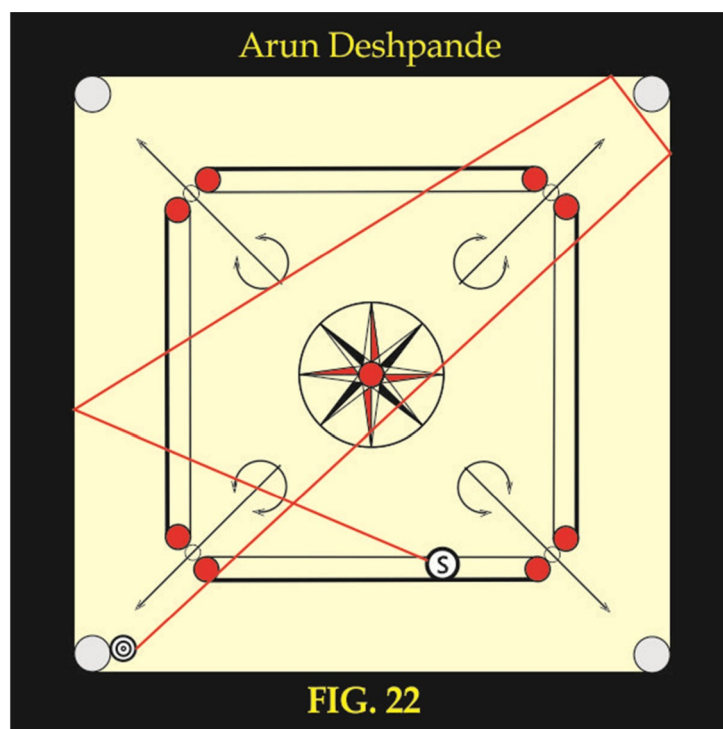
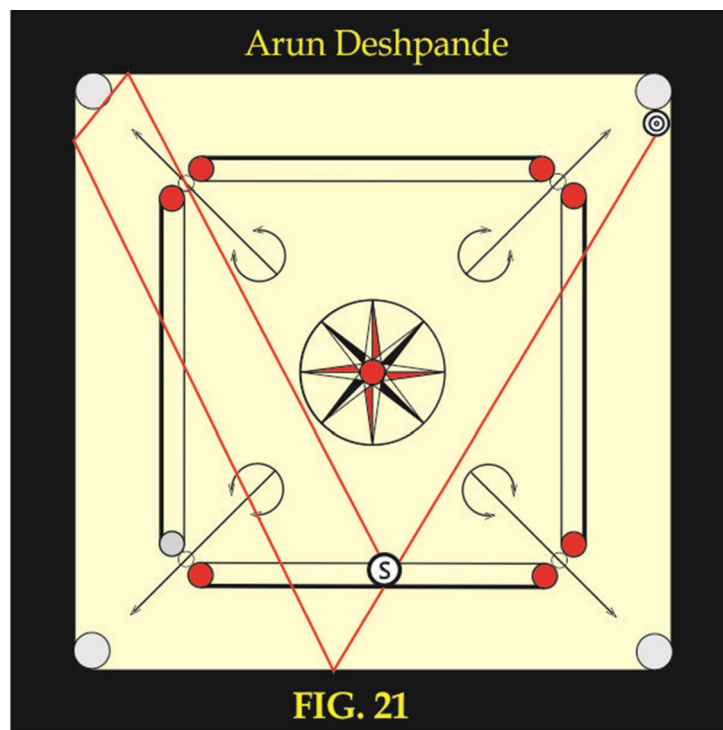
आकृती 19-B मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे, आधार रेषांवर प्रतिस्पर्ध्यांचे नाणे Queen च्या समोर आहे, स्पर्श करत आहे किंवा त्याच्यापासून काही अंतरावर आहे. striker ला Queen च्या अगदी जवळ ठेवून (स्पर्श करण्याइतके जवळ) आणि बेस फ्रेमच्या दिशेने खिशाच्या जवळ दाबून, प्रतिस्पर्ध्यांचे नाणे सरळ रेषेत चालवून Queen खिशात टाकले जाऊ शकते. वरील स्थितीत जरी प्रतिस्पर्ध्यांची दोन किंवा अधिक नाणी Queen समोर असली तरीही Queen वरील तत्त्वानुसार खिशात टाकता येते परंतु थोडे अधिक force. अनेक वेळा Queen ऐवजी आपले नाणे तिथे असते आणि ते त्याच पद्धतीने खिशात टाकता येते.

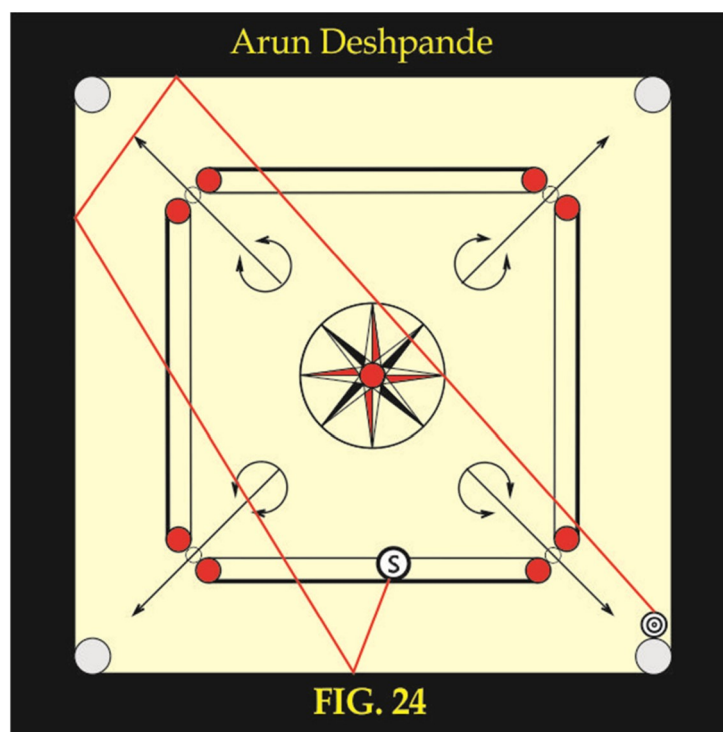
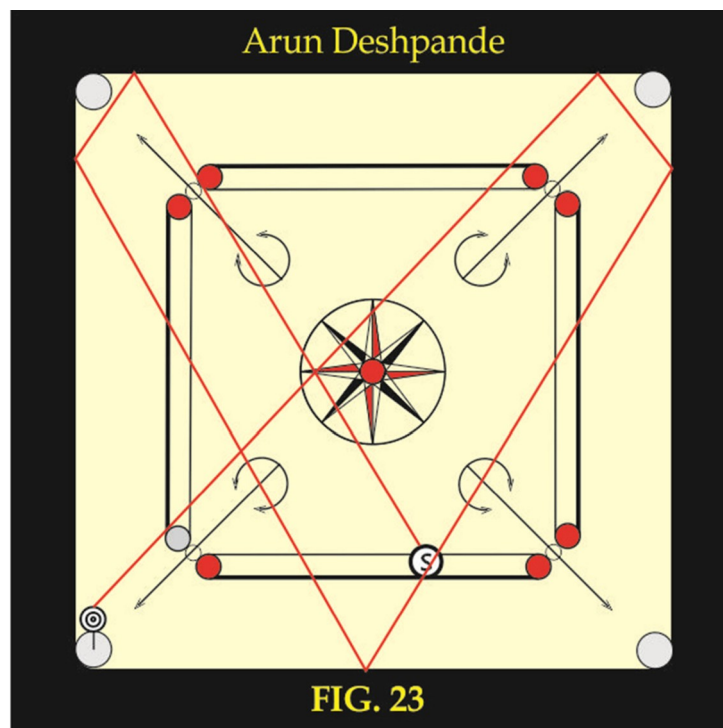


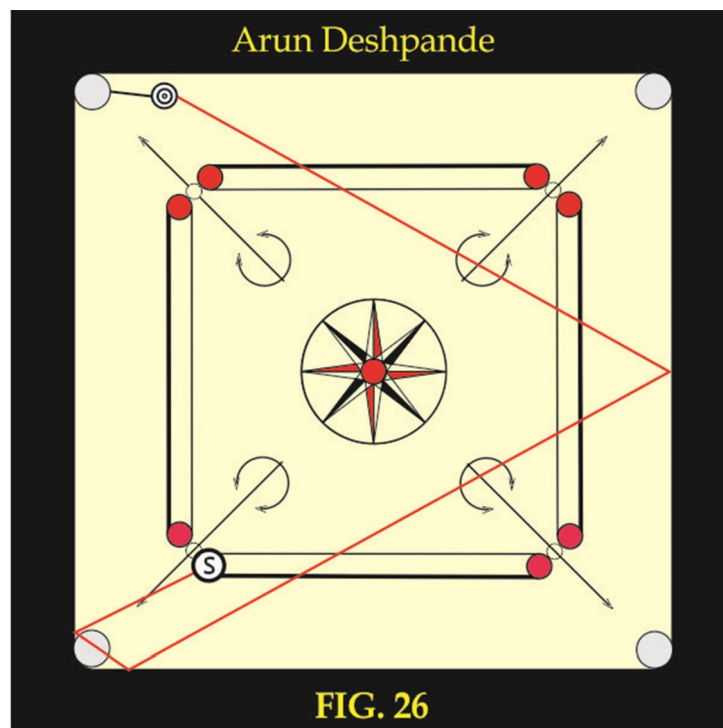
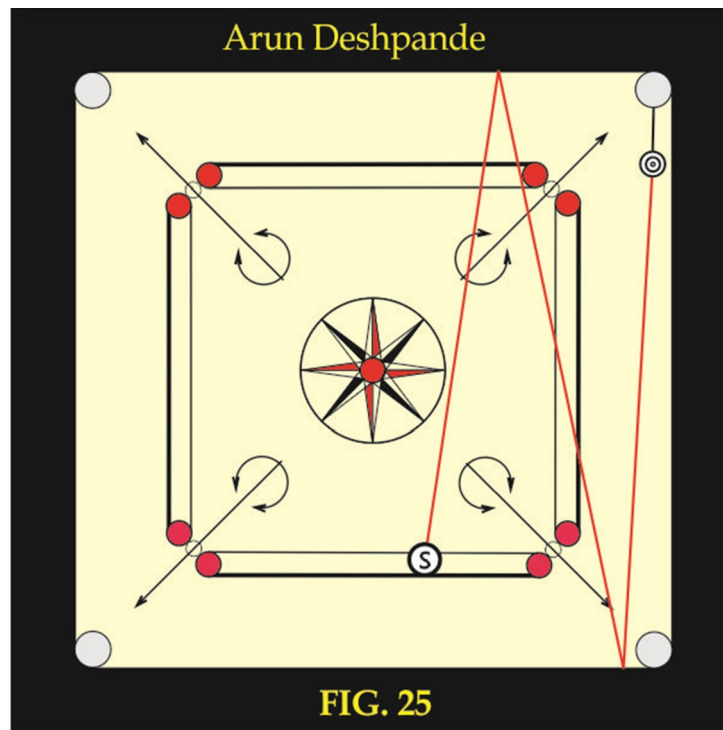
FORCE

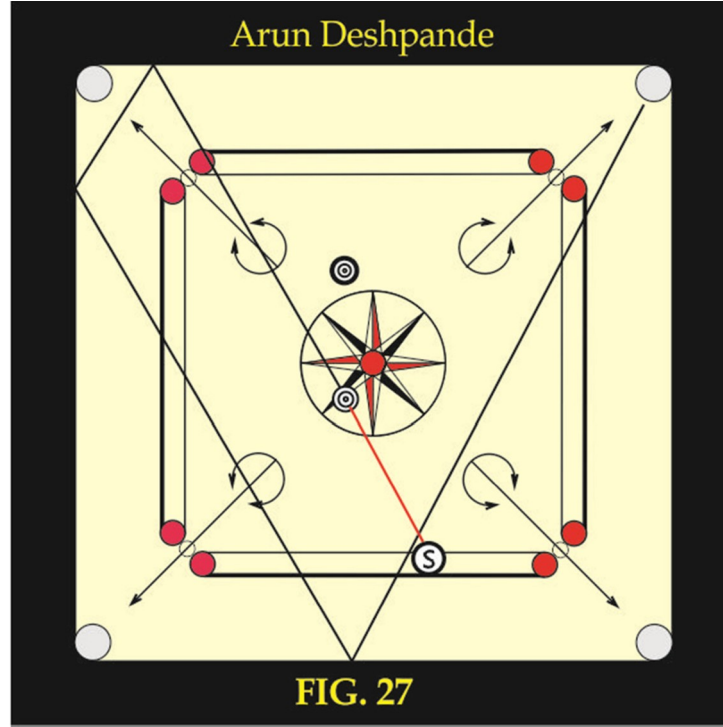
आकृती 20 पहा. येथे Queen प्रतिस्पर्ध्याच्या दोन नाण्यांमध्ये आहे आणि त्यांच्या थोडे खाली आहे. Queen खिशात घालणे खूप कठीण आहे असे दिसते परंतु या स्थितीत ते करणे इतके सोपे आहे की एक खेळाडू डोळे बंद करून देखील खिशात टाकू शकतो. आकृती 20 मध्ये दाखवल्याप्रमाणे, जर striker शेवटच्या नाण्याच्या अगदी जवळ ठेवले असेल आणि ते बाजूच्या चौकटीच्या दिशेने सोडले असेल, तर प्रतिस्पर्ध्याचे पहिले आणि शेवटचे नाणे सरळ रेषेत काढून Queen खिशात टाकले जाऊ शकते.

आकृती 21 ते 27 पहा. या आकृत्यांमध्ये काही प्रदर्शन स्ट्रोक दाखवले आहेत. प्रदर्शनीय सामना खेळण्यासाठी हे स्ट्रोक उपयुक्त आहेत. हे फटके पाहून प्रेक्षक थक्क होतात. एक खेळाडू नाण्याव्यतिरिक्त एका बिंदूकडे लक्ष्य करतो आणि तीन किंवा अधिक फ्रेम मारल्यानंतर अपेक्षित नाण्याला स्पर्श करतो. आकृती 21 ते 26 मध्ये दाखवल्याप्रमाणे ज्याप्रमाणे striker ला अपेक्षित नाणे आणले जाऊ शकते (आकृती 27 मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे) त्याचप्रमाणे नाणे देखील त्याच दिशेने हलविले जाऊ शकते.









धडा 5

बचाव आणि गुन्हा

carrom मधील संरक्षणाबद्दल ऐकल्यावर बहुतेक लोक चिडतात. 'असा घाणेरडा खेळ का खेळावा', असे अनेकांचे म्हणणे आहे. संरक्षण आणि गुन्हा हे खेळांचे भाग आहेत, मोठे किंवा किरकोळ, इनडोअर किंवा आउटडोअर. बहुतेक लोकांना असे वाटते की carrom मधील संरक्षण केवळ प्रतिस्पर्ध्याच्या नाण्याला त्रास देण्यासाठी वापरले जाते. पण हा विचार चुकीचा आहे. चॅम्पियन्सना कृती करताना पाहताना त्यांना या तत्वाचे महत्त्व कळते.

carrom मध्ये संरक्षणाचे दोन प्रकार आहेत

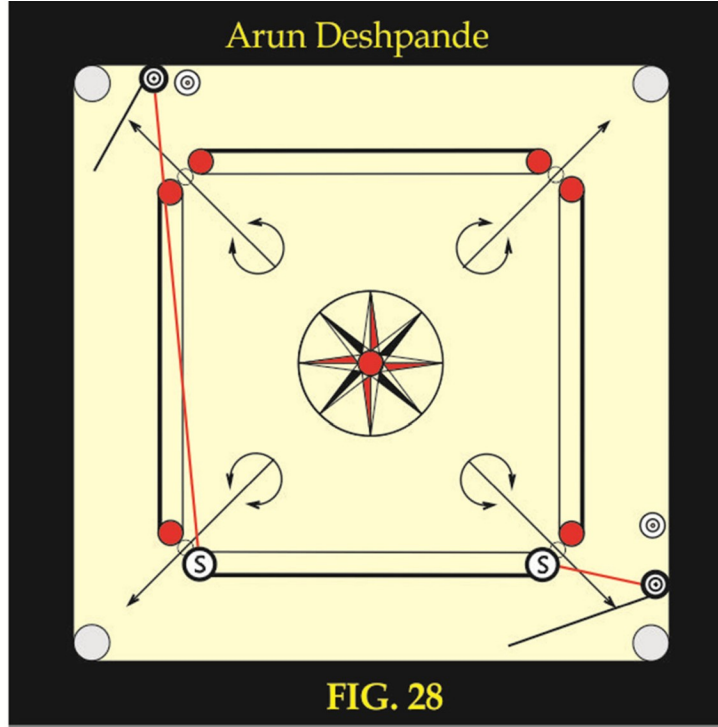
१) प्रत्यक्ष संरक्षण २) प्रत्यक्ष संरक्षण.

थेट संरक्षण:

जेव्हा प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे आपल्या नाण्याला स्पर्श न करता कठीण केले जाते तेव्हा संरक्षणास थेट संरक्षण म्हणतात. या प्रकारचा बचाव एकेरीपेक्षा दुहेरीत अधिक वेळा केला जातो. हा प्रकार वरवर पाहता खूप सोपा वाटतो पण त्याचा वापर करताना खेळाडूला जाणवते की तो वाटतो तितका सोपा नाही. या प्रकारच्या संरक्षणामध्ये प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे अपेक्षित स्थानावर आले पाहिजे. हे करण्यास सक्षम होण्यासाठी, खेळाडूचे striker च्या वेगावर नियंत्रण असले पाहिजे. त्याच वेळी त्याला हे माहित असले पाहिजे की नाण्याच्या कोणत्या बिंदूवर, striker मारले पाहिजे. साठी

विशिष्ट बिंदूवर striker मारताना त्याच्याकडे अचूकता असणे आवश्यक आहे. थोडक्यात, संरक्षण इतके सोपे नाही आणि त्यासाठी प्रामुख्याने दोन गुण आवश्यक आहेत (1) अचूकता आणि (2) striker च्या वेगावर नियंत्रण. एकेरीत प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे आमच्या बेस फ्रेमवर किंवा प्रतिस्पर्ध्याच्या rebound ठिकाणी आणले पाहिजे. दुहेरीत आमच्या उजव्या हाताचा खेळाडू नंतर खेळतो

आमचे वळण त्याचे नाणे आमच्या डाव्या फ्रेमवर (प्रतिस्पर्ध्याच्या विरुद्ध चौकटीत) किंवा प्रतिस्पर्ध्याच्या rebound ठिकाणी आणले पाहिजे. अनेकदा प्रतिस्पर्ध्याची नाणी त्याच्या rebound बाजूला आणावी लागतात. अशा स्थितीत नाणे आणण्यासाठी striker वर जबरदस्त नियंत्रण आवश्यक आहे कारण जर असे नाणे फ्रेमच्या अगदी जवळ आले तर प्रतिस्पर्ध्यासाठी rebound सोपे होते किंवा संरक्षणाच्या अशा स्ट्रोकमध्ये जर स्ट्रोक कठीण असेल तर विरुद्ध फ्रेमवर आदळल्यानंतर नाणे बाहेर येते आणि प्रतिस्पर्ध्यासाठी सोपे होते. दुहेरीत प्रत्येक pair चे एक नाणे बोर्डवर राहिल्यास, प्रत्येक खेळाडू त्याच्या उजवीकडे प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे कठीण करण्याचा प्रयत्न करतो, जर त्याचे स्वतःचे नाणे त्याला खिशात घालणे सोपे नसेल. अशा बचावाचा वापर करताना एखाद्याने हे लक्षात घेतले पाहिजे की त्याचा विरोधक देखील असाच बचाव खेळेल. म्हणून त्याने हे पहावे की तो ज्या नाण्याला त्याच्या उजव्या बाजूस खेळाडूला कठीण बनवत आहे त्याच नाणे अशा स्थितीत असावे की त्याचा जोडीदार देखील त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याला कठीण करू शकेल. अशा प्रकारच्या बचावात, ज्या खेळाडूचे striker वेगावर नियंत्रण असते आणि ज्यांच्याकडे संयम असतो, तेच अशा डावपेचांचा वापर करून बोर्ड जिंकू शकतात. आता प्रश्न असा आहे की एकेरीमध्ये असा बचाव का आवश्यक आहे? खेळाडू त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे कठीण बनवताना त्याची पाळी गमावतो. येथे खेळाडूचे नाणे देखील अवघड असल्याने त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याला त्याचे नाणे खिशात घालण्याची पाळी येते. प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे अवघड बनवण्याचा उद्देश हा आहे की जेव्हा प्रतिस्पर्धी कठीण नाणे खिशात टाकण्याचा प्रयत्न करतो तेव्हा काहीवेळा त्याच्यासाठी ते पुन्हा कठीण होते त्यामुळे खेळाडूला खिशात जाण्यासाठी किंवा त्याचे कठीण नाणे काढण्यासाठी अतिरिक्त वळण मिळते. आपले नाणे खिशात घालताना खेळाडूने हे पाहिले पाहिजे की ते आपल्यासाठी पुन्हा कठीण होणार नाही अन्यथा प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे कठीण करण्याचा उद्देश पराभूत होतो. उदा. जर प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे आमच्या बेस फ्रेममध्ये आणले गेले तर तो ते double ने खिशात टाकण्याचा प्रयत्न करेल. जेव्हा, double वाजवताना, स्ट्रोक हळू असल्यास, नाणे rebound बाजूला राहणे कठीण होईल. स्ट्रोक कठीण असला तरीही नाणे त्याच्या बेस फ्रेमवर आदळल्यानंतर ते rebound स्पॉटवर येते. अर्थात, असा बचाव खेळण्यासाठी खूप संयम बाळगला पाहिजे कारण कधीकधी एकच नाणे एकापेक्षा जास्त वळणांसाठी कठीण करावे लागते. कधीकधी प्रेक्षक अशा थेट संरक्षण तंत्राचा वापर करणाऱ्या खेळाडूला बाहेर काढतात. या टप्प्यावर खेळाडूने त्याची एकाग्रता गमावू नये. तेच प्रेक्षक खेळाडूचे कौतुक किंवा कौतुक करतात जेव्हा तो थेट बचावाचा वापर करून तो बोर्ड जिंकतो.



आकृती 28 मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे, A आणि B खिशाच्या विरुद्ध चौकटीला आणि बाजूच्या चौकटीला स्पर्श करणारे नाणे त्याच्या मध्यबिंदूवर मध्यम force पेक्षा जास्त दाबून देखील कठीण केले जाऊ शकते.

चॅम्पियन दुहेरीत खेळत असताना चौथ्या खेळाडूला त्याची पाळी येणार नाही असे विवाहित लोक गृहीत धरतात. पण हा समज चुकीचा आहे. ज्या खेळाडूला ब्रेक आहे तो अशा प्रकारे खेळतो की त्याचा जोडीदार बोर्ड पूर्ण करू शकेल. पण प्रत्येकजण विसरतो की दोन भागीदारांमध्ये एक विरोधक आहे. हा प्रतिस्पर्धी त्याच्यासाठी सोपी नाणी खिशात टाकतो आणि नंतर तो त्याच्या उजवीकडील खेळाडूसाठी एक किंवा अधिक नाणी कठीण करतो. अशा प्रकारे तो त्याच्या जोडीदाराला एक वळण देतो. त्यामुळे हे चक्र चालूच राहते. दुहेरीत प्रत्येक खेळाडूने हे पाहिले पाहिजे की तो बोर्ड पूर्ण करतो किंवा त्याच्या जोडीदाराला बोर्ड पूर्ण करणे शक्य होते.

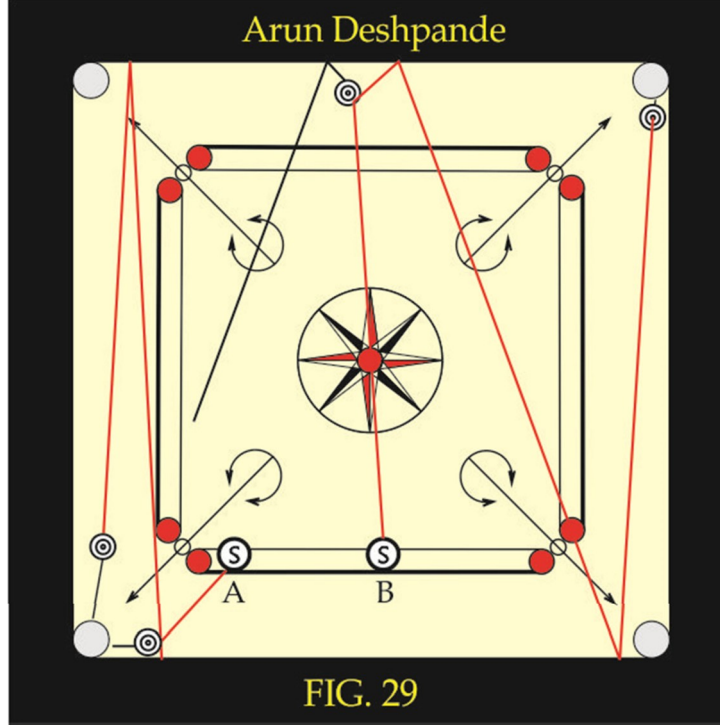
जेव्हा खेळाडू दुहेरी खेळत असतात तेव्हा त्यांनी नेहमी त्यांच्या जोडीदाराचा विचार केला पाहिजे. काही खेळाडू त्यांच्या भागीदारांना विचारात न घेता स्वार्थी खेळ खेळतात. शेवटी त्याची परिणती भांडणात होते. दोन भागीदारांमध्ये परिपूर्ण समज असणे आवश्यक आहे. दोन्ही खेळाडू चॅम्पियन असलेल्या जोड्यांमध्ये ही समज अत्यंत दुर्मिळ आहे. कारण स्वार्थाशिवाय दुसरे काही नाही. आता प्रश्न असा आहे की स्वार्थी खेळ म्हणजे काय? अनेकदा एखादा खेळाडू जेव्हा चांगले फटके वाजवतो तेव्हा प्रेक्षक टाळ्या वाजवतात. एक खेळाडू काहीसा जास्त आत्मविश्वास आणि खुशामत बनतो आणि त्याच्या जोडीदाराला वळण देण्याऐवजी त्याच्यासाठी कठीण आणि त्याच्या जोडीदारासाठी सोपे असलेली नाणी वाजवण्याचा प्रयत्न करतो. तो कौतुकाच्या लाटेवर उंच चढतो आणि अशक्य फटके मारतो आणि सामना हरतो. जेव्हा दोन चॅम्पियन खेळत असतात तेव्हा समजण्याचा हा प्रश्न उद्भवतो कारण एक अहंकार असतो

त्यांच्यात संघर्ष. खरेतर, जर त्यांनी सामना जिंकला तर त्याचे श्रेय दोघांना जाते, मग कोणीही चांगले खेळले. जो खेळाडू चांगला खेळ खेळत आहे त्याने त्याच्या जोडीदाराकडून जास्तीत जास्त वळणे घेऊन बोर्ड स्वतः पूर्ण करणे शक्य असेल तेव्हा बोर्ड पूर्ण करावे. दुहेरीत खेळताना खेळाडूने आपल्या जोडीदाराला समजून घेतले पाहिजे. जरी त्याच्या जोडीदाराने काही चुका केल्या तरी, त्याने त्याला बोर्ड दरम्यान खेचू नये. जर एखाद्या खेळाडूने त्याच्या जोडीदाराला सतत चुका केल्याबद्दल काढून टाकले तर त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याला त्यातून अधिक आत्मविश्वास मिळतो आणि त्याच वेळी त्याच्या जोडीदाराचा आत्मविश्वास कमी होतो.

मद्रासमधील अनुभव:

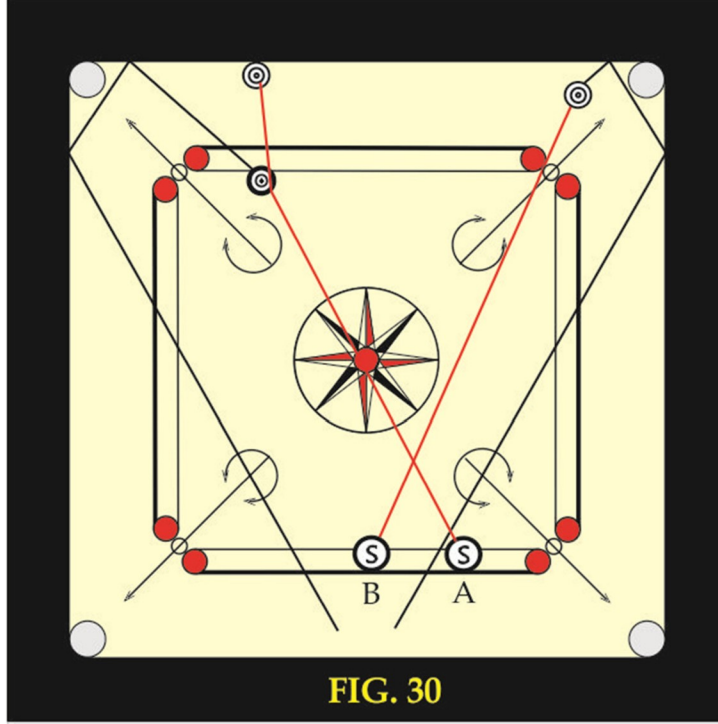
माझ्या मद्रासच्या अनुभवावरून, एखाद्याला समजू शकतो की खेळाडू त्यांचा आत्मविश्वास कसा गमावतात, जर त्यांच्या भागीदारांशी भांडण असेल आणि हरवलेला सामना भागीदारांमध्ये अचूक समजून घेऊन परत कसा आणता येईल हे समजू शकते. रमेश चिट्टी आणि मी सुंदरराज आणि शिवलिंगम यांना 1970 मध्ये मद्रास येथे आयोजित केलेल्या राष्ट्रीय carrom स्पर्धेच्या उपांत्य फेरीत भेटलो. सुंदरराज जबरदस्त फॉर्ममध्ये खेळत होता आणि शिवलिंगमही त्याला चांगली साथ देत होता. त्यांनी आमचा एकही गुण न स्वीकारता केवळ तीन बोर्डांमध्ये पहिला गेम जिंकला. संपूर्ण सभागृहात जल्लोषाचा गोंधळ उडाला होता कारण या स्पर्धेत भाग घेऊ शकणारा महाराष्ट्रातून आमचा एकमेव pair होता आणि आम्ही आमच्या अचूक समजुतीसाठी खूप प्रसिद्ध होतो. सुंदरराज आणि शिवलिंगम हे मद्रास प्रेक्षकांना परिचित असले तरीही त्यांचा राष्ट्रीय स्तरावर चांगला रेकॉर्ड नव्हता. रमेशने बचावात्मक तंत्र अवलंबले. माझ्या मते तो आजचा सर्वोत्तम दुहेरीचा खेळाडू आहे. त्याने सुंदरराजला रोखले पण नंतर त्याने त्याच्यासाठी उपलब्ध असलेली नाणी खिशात घालण्यास सुरुवात केली आणि पूर्ण करण्याची स्थिती नसताना बचावाचा वापर करण्यास सुरुवात केली. त्यांची समजूत काढणे गरजेचे होते. चतुराईने रमेशने आपला खेळ बदलला आणि त्याने सुंदरराजला बोर्ड संपवण्याची संधी द्यायला सुरुवात केली पण त्याचवेळी रमेश सुंदरराजपासून किमान एक नाणे दूर ठेवायचा जो मोहात पाडणारा होता. सुंदरराजला बोर्ड पूर्ण करण्याचे आमिष दाखवण्यात आले. त्याचवेळी रमेश माझ्यासाठी सोपी फिनिशिंग पोजिशन ठेवायचा. सापळ्यात अडकल्यामुळे सुंदरराज शेवटचा दोन-तीन वेळा चुकला आणि मला बोर्ड पूर्ण करण्याची संधी मिळाली. आम्ही बोर्ड जिंकलो. शिवलिंगमचा सुंदरराजसोबतचा संयम सुटला. त्याला मुक्त खेळ खेळू दिला नाही. त्याने त्याला बचावात्मक खेळ करण्यास भाग पाडले. परिणामी, आम्ही तो सामना जिंकला. तिसरा गेम सुरु होण्यापूर्वी आम्हाला 10 मिनिटे विश्रांती मिळाली. त्या काळात शिवलिंगम सुंदरराजला सतत वर खेचत होते. तेव्हा रमेश म्हणाला, "अरुण, त्यांची समजूत संपली आहे आणि आता आपण वस्तुस्थितीचा फायदा घेतला पाहिजे." जेव्हा तिसरा गेम सुरु झाला, तेव्हा अचानक रमेशने आक्षेपार्ह खेळ सुरु केला आणि मलाही असेच करायला सांगितले. साहजिकच शिवलिंगम आणि सुंदरराज यांनी बचावात्मक तंत्र अवलंबले. हे करताना त्यांनी आत्मविश्वास गमावला आणि ते अयशस्वी झाले

नाणी खिशात टाका. अशा प्रकारे, आम्हाला एक फायदा झाला आणि आम्ही अधिक गुन्द्यासह खेळू लागलो आणि परिस्थिती पूर्णपणे नियंत्रित केली. आम्ही तीन बोर्डांमध्ये एकही गुण न गमावता तो गेम जिंकला. आम्ही अंतिम फेरीत तामिळनाडूच्या वाय. लाझार आणि एस. दिल्ली यांचा पराभव करून दुहेरीची राष्ट्रीय स्पर्धा जिंकली. एकेरीत महाराष्ट्राच्या सुहास कांबळीने अंतिम फेरीत तामिळनाडूच्या एस.दिल्लीचा पराभव करून राष्ट्रीय विजेतेपद पटकावले. प्रत्यक्ष आणि अप्रत्यक्ष संरक्षणाच्या पद्धती पुढील आकृत्यांमध्ये पाहिल्या जाऊ शकतात.



आकृती 29-A मध्ये दाखवल्याप्रमाणे, एक पांढरे नाणे प्रतिस्पर्ध्याच्या बेस फ्रेमजवळ आहे आणि एक पांढरे नाणे खिशात आहे. आकृती 29-A मध्ये दर्शविलेल्या बिंदूवर प्रतिस्पर्ध्याच्या बेस फ्रेमजवळ असलेल्या पांढऱ्या नाण्यावर तुम्ही striker खूप जोराने दाबल्यास striker परत येईल आणि ते तुमच्या बेस फ्रेमला खिशाच्या जवळ आदळेल आणि ते तुमच्या विरुद्ध उजव्या खिशात असलेले पांढरे नाणे खिशात टाकून तुमचे अवघड नाणे सोपे करेल. आकृती 29-A मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे, जर आपल्या बेस फ्रेमवर एक नाणे cut कठीण असेल तर rebound स्थानावरील आपले कठीण नाणे सोपे केले जाऊ शकते. आकृती 30-A मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे, आमचे नाणे विरुद्ध फ्रेमला स्पर्श करत आहे आणि प्रतिस्पर्ध्याकडे त्याच्यासाठी सोपे नाणे आहे. आमचे नाणे विरुद्ध चौकटीला स्पर्श करत असल्याने ते cut असू शकत नाही आणि प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे ओढता येत नाही. त्याच वेळी, प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे आपल्या नाण्याशी सरळ रेषेत आहे आणि म्हणून glance देखील शक्य नाही. या स्थितीत, अंजीर मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे. 30-A जर द

प्रतिस्पर्धाचे नाणे खिशाच्या क्षेत्राजवळ विरुद्ध चौकटीवर आदळले जाते, आमच्या नाण्यावर striker चालवताना प्रतिस्पर्धाचे नाणे विरुद्धच्या चौकटीसह विशिष्ट कोन बनवल्यानंतर आमच्या बेस फ्रेमवर येते आणि आमचे नाणे खिशात जाते किंवा त्या स्थितीतून बाहेर येते आणि पुढील तुमच्यासाठी आमच्यासाठी सोपे होते. हा झटका खूप सोपा वाटतो पण तसे नाही. असा बचाव करण्यासाठी भरपूर सराव करावा लागतो. प्रतिस्पर्धाचे नाणे अवघड करून striker विरुद्धच्या चौकटीच्या वेगवेगळ्या बिंदूवर नेऊन आपली अवघड नाणी सहज काढता येतात.



आकृती 30-B मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे प्रतिस्पर्धाचे नाणे जे त्याच्या बेस खिशात आहे ते देखील आपल्या बेस फ्रेमच्या जवळ आणून ते आणणे कठीण केले जाऊ शकते या दोन पद्धतींमध्ये, अचूकता आणि striker च्या वेगावर चांगले नियंत्रण आवश्यक आहे. अशा प्रकारे विरुद्ध चौकटीजवळील कोणतेही नाणे आपल्या बेस फ्रेममध्ये आणता येते. सरावाने समजून घेता येते की नाणे आपल्या बेस फ्रेममध्ये आणण्यासाठी कोणत्या बिंदूवर मारायचे आहे. बऱ्याच वेळा अशी स्थिती येते जी आकृती 31-A मध्ये दर्शविली आहे की प्रतिस्पर्धाचे काळे नाणे आमच्या पांढऱ्या नाण्याच्या मार्गात अडथळे आणत आहे. त्यांना वाटते की कठोर rebound ने प्रतिस्पर्धाचे नाणे काढून टाकले जाऊ शकते आणि त्यांचे नाणे खिशात टाकले जाऊ शकते. सोपी आणि सर्वोत्तम पद्धत म्हणजे प्रतिस्पर्धाचे नाणे अशा प्रकारे मारले पाहिजे की ते आपल्या बेस फ्रेमवर येईल आणि त्याच वेळी ते सोपे करण्यासाठी striker आपल्या कठीण नाण्याकडे चालवले जावे. हा स्ट्रोक खेळताना काळजी घेतली पाहिजे

प्रतिस्पर्ध्याला glance साठी स्थान मिळू नये जेणेकरून आमचे नाणे आमच्यासाठी कठीण होईल.

आकृती 31-8 मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे, आमचे नाणे कापताना, प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे आणखी एक वळण घेण्यासाठी आमच्या बेस फ्रेममध्ये आणले जाऊ शकते. या गेमला cut बॅक गेम म्हणतात. हा एक अतिशय उपयुक्त खेळ आहे कारण असा खेळ खेळून प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे कठीण होऊ शकते, आपले कठीण नाणे सोपे केले जाऊ शकते आणि कठीण गुच्छ उघडता येते.

चुकीचा बचाव आणि त्याचे परिणाम:

अनेक खेळाडूंना महत्वाच्या क्षणी काय खेळायचे हेच समजत नाही. नागपाडा नेबरहुड हाऊस ओपन carrom स्पर्धेच्या फायनलमध्ये मी कादिरखानसोबत खेळत होतो. कादिरखानचे शेवटचे नाणे माझ्या डाव्या खिशाजवळ होते आणि माझे शेवटचे नाणे विरुद्धच्या खिशाजवळ होते. कादिरखानची पाळी होती, Queen मे बेस फ्रेम जवळ होता. बाजूच्या चौकटीत आमच्या दोन नाण्यांमधला Queen आला की कादिरखान खेळला. हा तिसरा आणि निर्णायक खेळ होता. एकूण 28 गुण होते. त्यामुळे त्या मंडळाचा विजेता सामना जिंकेल. या स्थितीत मी Queen थोडे पुढे ढकलले. कादिरनेही Queenला त्याच्या बाजूने ढकलले. हे तीन किंवा अधिक वेळा घडले. मी Queen ला त्या पदावरून अशा प्रकारे काढून टाकले की कादिरला त्याचा बचाव करायचा की खिशात घालायचा हे दोनच मनात होते. Queen कादिरखानसाठी cut स्थितीत आला, म्हणून त्याचा cut हेतू होता, दुसरीकडे, तो त्याचा बचाव करण्यास इच्छुक होता कारण कट करताना त्याने Queen चुकवले असते, तर तो सामना गमावला असता. या कोंडीत कादिरने cut करण्याचा प्रयत्न केला आणि तो चुकला, मला Queen अगदी सहज मिळाले आणि त्यामुळे मला गेम आणि सामना जिंकण्याची संधी मिळाली. त्याने बचावात चूक केली होती. योग्य बचाव खेळला असता तर मला तो सामना जिंकण्याची फार दुर्मिळ संधी होती. माझे नाणे विरुद्धच्या खिशाच्या इतके जवळ होते की मी त्याला फक्त striker ने स्पर्श केला असता तर ते खिशात पडले असते पण कादिरखानचे नाणे खिशाच्या इतके जवळ नव्हते. त्यामुळे त्याने खिशातून त्याचे नाणे काढले असावे जे Queen साठी ब्लॉक होते. मग त्याला संरक्षणासाठी दोन बाजू मिळाल्या असतील 1) त्याची बेस फ्रेम 2) बाजूची फ्रेम जिथे माझे नाणे खिशात होते. माझ्यासाठी फक्त एक बाजू बचावासाठी राहिली असती आणि ती म्हणजे माझी बेस फ्रेम. त्यामुळे त्याने अचूक बचाव खेळला असता तर तो बोर्ड आणि सामना जिंकण्याची शक्यता जास्त होती.

अप्रत्यक्ष संरक्षण:

अप्रत्यक्ष संरक्षण अनेक स्ट्रोकद्वारे केले जाऊ शकते जे 'शॉवर ऑफ स्ट्रोक' या अध्यायात दर्शविलेले आहे. अप्रत्यक्ष संरक्षणासाठी मुख्य स्ट्रोक म्हणजे glance आणि brush. बोर्ड पूर्ण करताना बहुतेक वेळा थेट संरक्षण केले जाते तर अप्रत्यक्ष संरक्षण कोणत्याही टप्प्यावर केले जाऊ शकते.

गुन्हा:

हे फटके गुन्ह्यासाठी कसे उपयुक्त आहेत हे 'शॉवर ऑफ स्ट्रोक' या अध्यायातून समजू शकते. गुन्हा हे खेळाचे एक अतिशय महत्वाचे तंत्र आहे. केवळ बचावामुळेच सामना जिंकण्याचा उद्देश पूर्ण होऊ शकत नाही. खेळाडूकडे बचाव आणि गुन्हा दोन्ही असणे आवश्यक आहे. खेळाच्या सुरुवातीला खेळाडूने गुन्हा करण्याचा प्रयत्न केला पाहिजे. आक्षेपाई खेळामुळे खेळाडूचा आत्मविश्वास वाढतो आणि त्याला असे वाटते की बोर्डवरील प्रत्येक नाणे त्याच्यासाठी सोपे आहे. गुन्ह्याच्या अभावामुळे त्याचा आत्मविश्वास कमी होतो आणि खेळाडूला असे वाटते की बोर्डवरील प्रत्येक नाणे त्याच्यासाठी कठीण आहे. गुन्ह्यामध्ये, नाणे वाजवायचे आणि नाणे सोपे बनवायचे याबद्दल एक धोरणात्मक योजना असणे खूप महत्वाचे आहे. बरेच खेळाडू याचा विचार करत नाहीत आणि एक अनियोजित आक्षेपाई खेळ खेळतात ज्यात ते अपयशी ठरतात; उदा. जेव्हा प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे आपल्या नाण्याच्या मार्गात अडथळा आणत असते तेव्हा आपण दुसरे नाणे वाजवून ते काढून टाकतो. परंतु असे नाणे काढून टाकताना आपण ते कोणत्या स्थितीत पोहोचेल याचा विचार करत नाही आणि त्यामुळे कधी-कधी ते आपल्या इतर नाण्यांसाठी अडथळा ठरते. म्हणून, प्रतिस्पर्ध्याचे नाणे काढून टाकण्यापूर्वी खेळाडूने त्याची हालचाल पाहिली पाहिजे आणि ते त्याच्या इतर नाण्याला अडथळा होणार नाही हे पहावे. जर ते नाणे इतर नाणे ब्लॉक करण्यासाठी बांधील असेल तर खेळाडूने ती इतर नाणी आधी वाजवावी आणि नंतर त्याने असे नाणे काढून टाकावे. त्यामुळे खेळात अचूक नियोजन हवे.

अनेकदा संपवण्याची संधी आपल्या वाट्याला येते. या स्थितीत खेळाडूने उत्तम प्रकारे नियोजन केले पाहिजे आणि त्याने नाणे क्रमाने वाजवले पाहिजे. समजा फळ्यावर आपली पाच नाणी आहेत आणि आपल्याकडे फिनिशिंग पोझिशन आहे पण आपल्या नाण्यांपैकी एक नाणे प्रतिस्पर्ध्याच्या नाण्याच्या मार्गात अडथळा आणत आहे. जर आपण ते नाणे आधी वाजवले आणि इतर चार नाण्यांपैकी एक नाणे चुकले, तर आपला विरोधक बोर्ड पूर्ण करतो आणि विनाकारण आपण आपल्या नशिबाला दोष देतो. पण प्रतिस्पर्ध्यासाठी अडथळा ठरणारे नाणे जर शेवटचे खेळले गेले असते, तर आधीचे नाणे चुकले तरी आम्हाला आणखी एक संधी मिळाली असती. त्यामुळे खेळाडूने नेहमी अशा पद्धतीने नियोजन केले पाहिजे की त्याचे नाणे चुकले तरी त्याला पुन्हा वळण मिळेल. आपण आपल्या प्रतिस्पर्ध्याला किती वळण देऊ शकतो याची अचूक गणना केली पाहिजे. प्रतिस्पर्ध्याकडून आणखी एक वळण घेण्याचा आपण नेहमी प्रयत्न केला पाहिजे; उदा. जर आपल्या प्रतिस्पर्ध्याला एक नाणे अवघड असेल तर आपल्याकडे दोन असतील आणि आपल्याकडे एक वळण असेल तर आपण एकच नाणे खिशात घालण्याचा प्रयत्न करू नये तर आपण एक खिशात टाकण्याचा प्रयत्न केला पाहिजे आणि दुसरे काढून टाकण्याचा प्रयत्न केला पाहिजे किंवा आपली दोन्ही अवघड नाणी काढण्याचा प्रयत्न केला पाहिजे. जेव्हा प्रतिस्पर्ध्याला वळण मिळते तेव्हा त्याच्यासाठी एक नाणे कठीण असते जे तो खिशात टाकण्याचा प्रयत्न करेल. जर आम्हाला वळण मिळाले तर दोन नाणी आमच्यासाठी सोपे आहेत आणि अशा प्रकारे आम्ही बोर्ड जिंकू शकतो. कधीकधी प्रतिस्पर्ध्याची अधिक नाणी बोर्डवर असतात आणि आम्हाला खेळाची संधी असते. या स्थितीत आपण नेहमी बचावाद्वारे बोर्ड जिंकण्याचा प्रयत्न करण्याऐवजी आक्रमक खेळ करून बोर्ड संपवण्याचा प्रयत्न केला पाहिजे. जर आम्ही यशस्वी झालो तर आमच्या प्रतिस्पर्ध्याला पुढील बोर्डासाठी संधी मिळणार नाही.

रमेश चिट्ठी आणि मी सुहास कांबळी आणि विजय संगम विरुद्ध महाराष्ट्र राज्य स्पर्धेची फायनल खेळत होतो. दोन्ही जोडी नावाजलेल्या होत्या त्यामुळे प्रेक्षकांची गर्दी होती. ती गर्दी हा दुर्मिळ अनुभव होता. प्रेक्षकांना असा अनुभव आम्हाला कधीच आला नव्हता. प्रेक्षकांच्या जास्त दबावामुळे आमच्या खुर्या स्टॅंडच्या खाली ढकलल्या गेल्या. आम्ही असहाय होतो. सामना सुरु होण्याची शक्यता नव्हती. आम्ही त्यांना विनंती केल्यावर ते थोडे मागे सरकले. त्यानंतरही जेव्हा आम्हाला तुमची भेट व्हायची तेव्हा आम्हाला प्रेक्षकांना मागे जाण्याची विनंती करावी लागायची जेणेकरून आम्ही प्रत्येक वेळी आमची खुरी ठेवू शकू. ही प्रेक्षकाकडून जाणीवपूर्वक केलेली कृती नव्हती तर एवढी गर्दी होती की प्रत्येक माणसाने स्वतःला सरळ धरून ठेवलं होतं. मला एका मानवी पिरॅमिडची आठवण झाली. पहिल्या रांगेत प्रेक्षकांना सामना पाहता यावा यासाठी खुर्याची उंची चढत्या क्रमाने मांडणी करण्यात आली होती. सामना सुरु झाला. सुहास आणि संगम यांनी नाणेफेक जिंकली. संगमने पहिली फळी सुरु केली. त्याने आठ पांढरी नाणी आणि Queen खिशात टाकले. शेवटचे नाणे त्याने सुहाससाठी सोपे केले आणि त्याने रमेशकडे प्रश्नार्थक नजरेने पाहिले. प्रेक्षकांनीही संगमच्या खेळाचे कौतुक केले. रमेशला त्याची पाळी आल्यावर त्याने बोर्ड संपवला. हा खेळ एवढा रंजक झाला की प्रेक्षक सामन्यासाठी उत्सुक होते. प्रत्येक चांगल्या फटकेबाजीला टाळ्यांचा कडकडाट झाला. आम्ही सर्वजण पाट्यांमागून बोर्ड पूर्ण करत होतो पण कोण जिंकेल याचा अंदाज कोणीच बांधू शकत नव्हता. फटकेबाजीचा तो आभासी पाऊस होता आणि त्याचवेळी तंत्र आणि डावपेचांचा झगडा जोरात सुरु होता. कोणीही हार मानायला तयार नव्हते. धावसंख्या संपली. दोन्ही जोडीने प्रत्येकी एक गेम जिंकला. प्रेक्षकांच्या गर्दीमुळे विश्रांतीसाठी बाहेर जाणे अशक्य झाले होते. विश्रांती न घेता सामना सुरु करण्यात आला. तिसऱ्या गेममध्येही चुरशीची लढत झाली. प्रेक्षक प्रचंड उत्साहात होते. प्रत्येक खेळाडू आपल्या प्रतिस्पर्ध्याकडून चूक होण्याची वाट पाहत होता. शेवटी दोन्ही जोडीने प्रत्येकी 28 गुण मिळवले. प्रेक्षकांनी श्वास रोखून धरला. सुहासला बोर्ड सुरु करायची पाळी आली. त्यांनी बोर्ड सुरु केला. शेवटचे बोर्ड असल्याने त्याने बचावात्मक तंत्र अवलंबले. त्या फळीत मीही दोन-तीन चांगले फटके मारले. शेवटी, दोन्ही जोड्यांमध्ये प्रत्येकी एक नाणे फळ्यावर शिल्लक होते. प्रत्येकाने आपल्या जोडीदाराला संधी देण्याचा प्रयत्न केला. तो खरोखर एक कठीण खेळ होता. आम्हाला striker वर कडक नियंत्रण ठेवायचे होते आणि योग्य स्ट्रोक खेळणे देखील अपेक्षित होते. सोबतच संयम ठेवावा लागला. शेवटी रमेशने नेत्रदीपक बचाव केला आणि सुहास आणि संगम या दोघांसाठी नाणे कठीण झाले. सुहासने मग शेवटचा बचाव केला आणि आमचे नाणे माझ्यासाठी कठीण केले. मला खात्री होती की त्यांचे नाणेही त्यांच्यासाठी कठीण आहे. म्हणून मी माझे नाणे तिसऱ्या खिशात टाकण्याचा प्रयत्न केला. तो इतका उत्कृष्ट हिट होता की माझे नाणे योग्यरित्या खिशात गेले आणि प्रेक्षक आनंदाने भारावून गेले. त्या सामन्याचे स्वतःचे महत्त्व होते, कारण राज्यस्तरीय दुहेरीत आमची हॅट्रिक होती. आम्ही ते करू शकलो आणि आतापर्यंत, इतर कोणीही pair ते करण्यात यशस्वी झाले नाही.

प्रकरण-6

खेळाडूंची गुणवत्ता:

कोणत्याही खेळाच्या खेळाडूकडे काही गुण असणे आवश्यक आहे आणि carrom खेळाडू त्याला अपवाद नाही.

पहिली आणि सर्वात आवश्यक गरज म्हणजे आत्मविश्वास. आत्मविश्वास असलेल्या कोणत्याही खेळाडूसाठी काहीही अवघड नसते. त्यानंतर तो सहज शिकू शकतो. पण एकदा का तो आत्मविश्वास गमावला की त्याच्यासाठी सोपे काम अवघड होऊन बसते. त्यामुळे अत्यंत आत्मविश्वासाने बसलेला carrom खेळाडू त्याची अवघड नाणी सहज करू शकतो. खेळत असताना तो शेवटपर्यंत खेळण्याचे मार्ग आणि साधनांचा अंदाज घेऊ शकतो. तथापि, जर त्याच्यात आत्मविश्वासाची कमतरता असेल तर खिशातील नाणे देखील त्याच्यासाठी आव्हान बनते. त्यामुळे पकडीचा पुरेपूर वापर करून आणि खेळावर पूर्ण निष्ठेने सतत सराव करून आत्मविश्वास निर्माण केला पाहिजे.

मी खाली पाहिलेली काही उदाहरणे देतो ज्यात आत्मविश्वासाने खेळाडूंनी उत्कृष्ट कामगिरी केली.

जयहिंद स्पोर्ट्स क्लब, बॉम्बे यांनी आयोजित केलेल्या carrom एकेरीच्या खुल्या उपांत्य फेरीत, आंध्र प्रदेशचे अप्पाराव आणि बॉम्बेचे रमेश चिट्टी यांनी अंतिम फेरी गाठली. अंतिम फेरीतील विजेत्याला सुवर्णपदक देण्यात येणार होते. अप्पाराव यांनी यापूर्वीच तीन वर्षात राष्ट्रीय स्पर्धा जिंकून हॅटट्रिक केली होती, तर रमेश चिट्टी यांच्या नावावर सर्व सुवर्णपदक स्पर्धा जिंकण्याचा विक्रम होता. खेळ सुरू झाला आणि अप्पारावांनी पहिला गेम सहज खिशात घातला. रमेशने मात्र दुसरा गेम जिंकून बरोबरी साधली. दुसऱ्या गेमनंतर ए

नेहमीप्रमाणे दहा मिनिटांचा ब्रेक देण्यात आला होता. ते चहा घेत असताना रमेशने पूर्ण आत्मविश्वासाने माझ्या भावाला सांगितले की, अप्पारावांनी आघाडी घेतली तरी तिसरी गेम जिंकू. प्रेक्षक खेळाचा आनंद घेत होते आणि रमेशचा विजय पाहण्यासाठी आतुरतेने वाट पाहत होते. तथापि, त्यांची घोर निराशा झाली, अप्पारावने शानदार फॉर्म दाखवत २७ धावांपर्यंत मजल मारली, त्यामुळे खेळ एकतर्फी होता आणि पूर्णपणे अप्पारावांच्या बाजूने होता. अशावेळी रमेश यांनी आत्मविश्वासाने आशीर्वाद देत आपला खरा खेळ सुरू करून केवळ त्याच्या समर्थकांनाच नव्हे तर प्रतिस्पर्धी अप्पारावांनाही चकित केले.

रमेशने गेम 27 अशी बरोबरी केली. प्रेक्षक आनंदाने भारावून गेले आणि रमेशने शेवटची फळी आणि त्यासोबत खेळ आणि सामना जिंकला. त्यांचे भरभरून अभिनंदन करण्यात आले.

वनमाली हॉल (बॉम्बे) येथे झालेल्या अन्य सामन्यात सुहास कांबळी आणि अझीमुद्दीन शेख आमनेसामने होते. तिसऱ्या गेममध्ये सुहासने आघाडी घेतली आणि अजिमुद्दीनच्या 16 विरुद्ध 27 धावा केल्या. शेवटच्या फळीत सुहास ब्रेक करणार होता. पहिली खिशात टाकून त्यांनी शास्त्रीय पद्धतीने बोर्ड उघडला. त्याचे दुसरे नाणे खिशाजवळ असल्याचे त्याने पाहिले. मग त्याने ओढून सर्व नाणी आपल्या बाजूला आणली. यामध्ये

परिस्थितीनुसार, अझीमुद्दीनने एक नेत्रदीपक खेळ केला जो अतुलनीय होता. त्यानंतर त्याने striker त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याच्या हातात जाऊ दिले नाही. त्याने Queen सह सर्व नऊ नाणी फक्त एका स्पेलमध्ये घेतली आणि 13 गुण घेत सामना जिंकला.

1970 मध्ये राष्ट्रीय अजिंक्यपद स्पर्धेत मुंबईचे सुहास कांबळी आणि मद्रासचे सत्यनारायण दिल्ली यांच्यात मद्रास येथे झालेल्या सामन्याने दोन्ही खेळाडूंमध्ये पुन्हा एकदा प्रचंड जिद्द आणि आत्मविश्वास दिसून आला. अंतिम फेरीत सुहासने पहिला गेम सहज घेतला. दुसऱ्या गेममध्येही त्याने 28-6 अशी आघाडी घेतली. त्यामुळे प्रेक्षक एकतर्फी खेळ पाहत होते, पण इथे दिल्लीने सुहासला रोखले आणि खेळ 28 असा बरोबरीत आणला. खेळ जिंकण्यासाठी शेवटच्या बोर्डमध्ये त्याने उत्कृष्ट खेळ केला, तिसऱ्या क्रमांकावर

आणि अंतिम सामन्यात स्थिती अगदी उलट होती. दिल्लीला त्याच्या समर्थकांनी प्रोत्साहन दिले आणि त्याने 28-6 अशी आघाडी घेतली. दुसरा गेम हरल्याने सुहास संपला असे प्रेक्षकांना वाटत होते. सुहासला मात्र पूर्ण आत्मविश्वास होता आणि त्याने 28 गुणांची बरोबरी केली. प्रेक्षक आनंदाने पाहत होते आणि सुहासने अंतिम बोर्ड आणि सामना जिंकून आपल्या विजयावर भाग पाडले.

एकाग्रता:

जर आपण एकाग्रतेने पुस्तक वाचले तर आपण जे वाचतो ते बहुतेक आपल्याला आठवते. त्याचप्रमाणे जर आपण carrom वर लक्ष केंद्रित केले, तर आपण नाण्यांच्या बदलत्या स्थितीचे निरीक्षण करू शकतो आणि अशा प्रकारे आपण आपल्या खेळाची पुनर्रचना करू शकतो आणि हाताळू शकतो.

मनाची एकाग्रता आपल्याला आपल्या नाण्यावर एक बिंदू निश्चित करण्यात मदत करू शकते जिथे आपल्याला खिशात टाकण्यासाठी मारावे लागते. जर एखादा खेळाडू बाहेर बघत नसेल आणि फक्त बोर्डवर लक्ष केंद्रित करत असेल तर त्याची दृष्टी स्थिर होते आणि प्रक्रियेत त्याला आत्मविश्वास मिळतो.

निरीक्षण:

खेळाडू कधीही खेळाचे निरीक्षण करण्याचा विचार करत नाहीत. ते केवळ निरीक्षणाने शिकू शकतात. एखाद्याचे निरीक्षण उत्सुक असल्यास एखादी व्यक्ती शिकू शकते आणि सुधारू शकते. प्रतिस्पर्ध्याला त्याच्या खेळाच्या निरीक्षणावरून देखील ठरवता येते आणि त्याच्या कमतरतांचा आपल्या फायद्यासाठी सर्वोत्तम उपयोग केला जाऊ शकतो.

श्रीलंकेविरुद्धच्या आंतरराष्ट्रीय पहिल्या कसोटीत मी फर्नांडोविरुद्ध खेळत होतो. मी पहिला गेम गमावला. मी फर्नांडोच्या खेळाचे बारकाईने निरीक्षण करत होतो आणि माझ्या लक्षात आले की फर्नांडो brush आणि glance चा जास्तीत जास्त वापर करत आहे. दुसरा गेम खेळताना फर्नांडोला संधी मिळू नये अशा पद्धतीने मी खेळलो

त्याची शस्त्रे वापरण्यासाठी. त्यानंतर त्याने आपला आत्मविश्वास गमावला आणि दुसरा आणि तिसरा गेम माझ्या नावे केला.

बॉम्बेमध्ये मला एका प्रतिस्पर्ध्याची भेट झाली ज्याचा उजव्या बाजूचा खेळ कमकुवत होता. तो त्याच्या डाव्या बाजूने चांगला खेळत होता. म्हणून मी अशा प्रकारे खेळलो की त्याची जास्तीत जास्त नाणी त्याच्या उजव्या बाजूला आणली गेली. अगदी मी माझे striker ची जागा विश्रांतीसाठी उजवीकडे हलवली.

अयोग्य निरीक्षण किंवा कोणतेही निरीक्षण न केल्याने देखील स्ट्रोकची दिशाभूल होते;

उदा. नाण्याजवळ काही पावडर असल्यास खेळाडूला ते लक्षात येत नाही. तो नेहमीप्रमाणे खेळतो आणि त्याला त्याचे नाणे खिशात पोहोचत नाही.

नागपाडा शेजारच्या घरात खेळल्या गेलेल्या सामन्यात, रमेश चिट्टी उपांत्यपूर्व फेरीत कादिरखान विरुद्ध खेळत होते, कादिरखानचे शेवटचे नाणे समोरच्या खिशाजवळ होते. कादिर मात्र सीमेजवळ पावडरचा ढेकूळ पाहण्यात अपयशी ठरला. सामना जिंकण्यासाठी त्याला फक्त ते नाणे खिशात टाकावे लागले. कादिरने ज्या पद्धतीने striker पकडले, रमेश अनुभवी खेळाडू असल्याने कादिर double देय करेल हे समजले. कादिरने खरोखरच तसे केले आणि योग्य निरीक्षण करण्यात अपयशी ठरल्यामुळे तो सामना गमावला.

कधीही जास्त आत्मविश्वास बाळगू नका:

तथापि, एखादा खेळाडू आत्मविश्वासू असू शकतो, त्याने कधीही अतिआत्मविश्वास नसावा. साधारणपणे एखादा खेळाडू जेव्हा जबरदस्त आघाडी घेतो तेव्हा आत्मविश्वास वाढतो. अतिआत्मविश्वासामुळे खेळाडूनी सामना गमावल्याचा एक प्रसंग मी आता उद्धृत करेन.

राज्यस्तरीय अंतिम फेरीत, बॉम्बे एमेच्युर्स क्लबचे इप्पक्कयाल आणि कैरमकोंडा आणि सुहास कांबळी आणि देवजी सुमरा, बॉम्बेतील सुप्रसिद्ध pair यांच्यात खेळला गेलेला दुहेरीचा सामना, नंतरच्या pairने पहिला गेम फक्त तीन बोर्डांमध्ये सहज जिंकला. दुसऱ्या गेममध्येही ते पुन्हा 3 बोर्डांमध्ये पोहोचले आणि गेम आणि सामना जिंकण्यासाठी फक्त एक गुण कमी होता, कांबळी आणि सुमरा नंतर आत्मविश्वास वाढले आणि प्रदर्शनी स्ट्रोकद्वारे सोपे नाणे खिशात घेण्याच्या प्रयत्नात अगदी सहजतेने खेळू लागले. हौशी pairने मात्र सावध खेळ केला आणि दुसरा गेम जिंकला त्यामुळे कांबळी आणि सुमराचा तिसऱ्या गेममध्ये आत्मविश्वास कमी झाला. त्यांनी striker वरील त्यांचे नियंत्रण गमावले आणि तिसरा गेम आणि सामना त्यांच्या अतिआत्मविश्वासामुळे गमावला.

राज्य स्तरावर खेळलेल्या अशाच एका सामन्यात सुहास कांबळीने सुमराच्या कामगिरीला कमी लेखले असले तरी सुमरा त्या स्पर्धेत खूप चांगला खेळत होती. रमेश आणि सुमरा यांच्यात झालेल्या उपांत्यपूर्व फेरीच्या सामन्यात रमेश पराभूत झाला आणि त्याने कबूल केले की त्याने खेळलेला सर्वोत्तम खेळ असूनही सुमराने त्याला पराभूत करण्यासाठी उत्कृष्ट फॉर्म दाखवला. त्यामुळे रमेशने मोहम्मद ताहिरला सुमराविरुद्ध सावधपणे उपांत्य फेरीत खेळण्याचा सल्ला दिला. ताहिरनेही प्रत्युत्तर दिले की योग्य बचाव करून तो सुमराविरुद्ध खेळेल आणि तो आहे

सुमरा त्याच्याविरुद्ध जिंकण्याच्या स्थितीत नाही असा आत्मविश्वास. मात्र, त्या सामन्यात सुमराने शानदार फॉर्म दाखवला आणि ताहिरला धक्काच बसला. सुमराने ताहिरविरुद्धचा सामना सहज जिंकला असूनही ताहिरने चांगला बचाव केला. अंतिम फेरीत सुमरा सुहास कांबळी विरुद्ध खेळायचे होते, इतर खेळाडूंनी सुहासला सावध राहण्याचा सल्ला दिला कारण सुमरा उत्तम प्रदर्शनासह ब्रेकची सुरुवात करत होता. सुहास अतिआत्मविश्वासात होता आणि म्हणाला की तोही चांगला ब्रेक करू शकतो आणि भक्कम बचावही करू शकतो. तथापि, सुमराने सुरुवातीपासूनच खेळावर वर्चस्व राखले आणि सुहासने कोणताही प्रतिकार करण्याआधीच सुमराने दोन्ही गेम अवघ्या 25 मिनिटांत जिंकले; सुहासला एका गेममध्ये फक्त पाच गुण मिळवता आले आणि दुसऱ्या गेममध्ये त्याला एकही गुण मिळवता आला नाही. त्यामुळे ताहिर आणि सुहास सुमराला त्यांच्या अतिआत्मविश्वासामुळे पराभूत झाले. मद्रासमध्ये एकदा मीही अतिआत्मविश्वासात पडलो होतो. सुहास कांबळी आणि मी अनुक्रमे सत्यनारायण दिल्ली आणि लाझर यांचा पराभव करून एकेरीची अंतिम फेरी गाठली. मी पहिला गेम घेतला. सुहासला मुंबईबाहेरील कोणत्याही खेळाडूकडून क्वचितच पराभवाला सामोरे जावे लागले आहे, असा विचार माझ्या मनात आला आणि मी त्याला हरवण्याचा विचार केला. पहिला गेम जिंकल्यामुळे मी स्लॅक झालो होतो. सुहास मात्र बरोबर खेळला आणि त्यानंतर मला carrom खेळाडू म्हणून सर्वात वाईट पराभव स्वीकारावा लागला. मी दुसरा आणि तिसरा गेम 29-0, 29-0 ने गमावला. हे अतिआत्मविश्वास असलेल्या खेळाडूचे नशीब आहे आणि अतिआत्मविश्वास असलेल्या खेळाडूसाठी हा धडा होता आणि माझ्यासाठी हा धडा होता.

स्थिरता किंवा संयम:

खेळाडूने कोणत्याही किंमतीत आपला संयम गमावू नये. जरी प्रतिस्पर्ध्याकडे बोर्ड जिंकण्यासाठी शेवटचे नाणे शिल्लक राहिले असले तरी, खेळ किंवा सामना हे नाणे प्रतिस्पर्ध्याच्या खिशात येईपर्यंत पराभव स्वीकारू नये. मी काही खेळाडूंना या टप्प्यावर पराभव स्वीकारताना आणि सामना स्वीकारताना पाहिले आहे. हे पूर्णपणे चुकीचे आहे.

नागपुरात, मी आणि कोईम्बतूरच्या स्टीफनसन यांच्यात झालेल्या उपांत्यपूर्व फेरीच्या सामन्यात आम्ही दोघांनी अनुक्रमे पहिला आणि दुसरा गेम जिंकला. तिसऱ्या गेममध्ये आमची मानेने झुंज होती. स्टीफनसन 28 वर्षांचा होता तर मी 27 वर होतो.

स्टीफनसनने व्यावहारिकरित्या बोर्ड साफ केला आणि शेवटी, त्याचे फक्त एक नाणे बोर्डवर होते, तेही उजव्या हाताच्या खिशापासून फक्त 1" च्या अंतरावर. माझा पराभव जवळ आला होता. मी पराभव स्वीकारून डावीकडे जाऊ शकलो असतो पण मी शांतपणे माझ्या जागेवर बसून राहिलो. स्टीफनसनने त्याच्या अतिआत्मविश्वासामुळे त्याचा स्ट्रोक चुकीच्या पद्धतीने लावला आणि त्याऐवजी मी चुकीच्या पद्धतीने स्ट्रोकची व्यवस्था केली. त्याने त्याचे दोन्ही नाणे बाहेरच्या वर्तुळात ठेवले आणि त्याला एकही नाणे खिशात टाकता आले नाही.

मद्रासमध्ये मला उपांत्य फेरीत अप्पारावविरुद्ध खेळावे लागले. आधी म्हटल्याप्रमाणे अप्पाराव यांनी राष्ट्रीय स्पर्धेत हॅटट्रिकचा विक्रम केला होता. आम्ही दोघांनी घेतली

प्रत्येकी एक खेळ. मी अप्रतिम खेळ करत होतो आणि प्रेक्षकही माझे कौतुक करत होते. त्यामुळे मी आक्रमक खेळ केला आणि अप्पारावच्या केवळ 2 विरुद्ध 27 गुण मिळवले. परिस्थिती असूनही आप्पाराव अतिशय शांत होते. हळूहळू आणि स्थिरपणे, त्याने अंतर कमी करण्यास सुरुवात केली आणि तिसरा गेम आणि सामना जिंकला. मला खात्री आहे की तो हे करू शकला कारण त्याने संपूर्ण धीर धरला होता.

बॉम्बेच्या अहमद अन्सारीच्या खेळात मी आत्मविश्वास आणि संयम यांचा उत्तम मिलाफ पाहिला होता. बॉम्बे येथे नागपाडा नेबरहुड हाऊस स्पर्धेत मी त्याच्याविरुद्ध सामना खेळलो. आम्ही दोघांनी प्रत्येकी एक गेम खिशात घातला आणि तिसऱ्या गेममध्ये मी माझी आघाडी 27 शून्य अशी वाढवली.

त्यानंतर अन्सारीने अप्रतिम खेळ केला. त्याने बोर्ड उघडला आणि एका स्पेलमध्ये तो साफ केला, अशा प्रकारे 14 गुण केले. त्यानंतर खेळल्या गेलेल्या बोर्डमध्ये, मला एक गुण मिळाला आणि माझा स्कोअर 28 वर पोहोचला. त्याने पुन्हा बोर्ड उघडला आणि 14 गुण करण्यासाठी रिपीट डिस्प्ले दिला आणि माझा स्कोर 28 असा बरोबरीत आणला. प्रेक्षकांनी त्याला जोरदार टाळ्या दिल्या. बोर्डात मला ब्रेक लागला असला तरी त्याने गुण मिळवून सामना जिंकला. carrom च्या इतिहासातील हे एकमेव उदाहरण आहे की जेथे खेळाडूने गेम पूर्ण करण्यासाठी सलग दोन ब्रेक खेळले. मद्रास नॅशनलमध्ये तामिळनाडूच्या वि. लाझारने बॉम्बेच्या कादिरखानविरुद्धच्या सामन्यात या विक्रमाची बरोबरी केली होती पण तो सामना हरला. त्याने पहिल्या गेमच्या शेवटच्या बोर्ड आणि दुसऱ्या गेमच्या पहिल्या बोर्डमध्ये व्हाईट स्लॅम केले होते.

विरोधकांना कधीही कमी लेखू नका:

तुमच्या प्रतिस्पर्ध्याला कधीही कमी लेखू नका. कुर्ला स्पोर्ट्स क्लब खुल्या स्पर्धेत मी एकदा ही चूक केली होती. मी बाळू अय्यर या मुलाविरुद्ध खेळत होतो. बाळू हा कुर्ला स्पोर्ट्स क्लबचा नियमित खेळाडू असल्याने त्याच्या खेळाची मला चांगलीच ओळख होती. ती सामन्याची पहिली फेरी होती. मी ठरवले होते की सर्व नाणे एका स्पेलमध्ये खिशात घालायचा प्रयत्न करायचा. मी पहिल्याच बोर्डापासून माझा प्रयत्न सुरू केला पण मला जे करायचे होते ते साध्य करता आले नाही. दुसऱ्या गेममध्ये मी पूर्ण बोर्ड मिळवण्याच्या इराद्याने सुरुवात केली पण ती मिळू शकली नाही. मी बाळूला बोर्ड जिंकू दिले. त्यामुळे त्याने दुसरा गेम जिंकला. मला वाटले होते की तिसऱ्या गेममध्ये मला नक्कीच ब्रेक मिळेल. मात्र, तिसरा गेम अशा पद्धतीने सुरू झाला की माझे नाणे गुंतले आणि माझी एकाग्रता हरवली. बाळूने परिस्थितीचा पुरेपूर वापर करत 23-0 अशी आघाडी घेतली. ही पहिली फेरी असल्याने त्यावर 8 बोर्ड मर्यादेचा नियम लागू होता. फक्त 3 बोर्ड खेळायचे होते आणि उरलेल्या तीन बोर्डातच खेळ घेणे माझ्यावर बंधनकारक होते. परिस्थिती ओळखून मी माझा खेळ बदलला आणि त्यानंतरच परिस्थिती माझ्यासाठी अनुकूल झाली. मी सामना हिसकावण्यासाठी या 3 बोर्डांमध्ये 29 पर्यंत पोहोचू शकलो. शेवटी मी ही स्पर्धा जिंकली. पण, प्रतिस्पर्ध्याला कमी लेखल्यामुळे ज्या पहिल्या फेरीत मी बाहेर फेकला जाणार होतो, ती मी विसरू शकत नाही.

बांद्रा ओपन Carrom स्पर्धेत मला आणखी एक अनुभव आला. या दिवसांमध्ये अब्दुल जब्बारने Carrom स्पर्धामध्ये खळबळ माजवली होती. तो देवजी सुमरा विरुद्ध खेळणार होता. सुमरा खूप ज्युनियर होती आणि बोर्डापर्यंत आरामात पोहोचण्यासाठी त्याला खुर्चीवरच्या दोन उशांचा आधार घ्यावा लागला. त्यामुळे जब्बार किमान काळजीत होता आणि तो बेजबाबदार खेळ खेळत होता. मात्र, जब्बारने परिस्थितीची कल्पना येण्याआधीच, सुमराने पहिला गेम अवघ्या चार बोर्डामध्ये आणि अवघ्या सात मिनिटांत खिशात घातला. जब्बार लगेच शुद्धीवर आला आणि परिस्थिती समजून सावध खेळला. त्याने अनुभवाच्या जोरावर आणि आपल्याकडे असलेले सर्व डावपेच वापरून दुसरा आणि तिसरा गेम जिंकला. तो सामना जिंकण्यासाठी जब्बारला खूप संघर्ष करावा लागला, जर त्याने सुमराला कमी लेखले असते तर त्याचा पराभव झाला असता. काही वर्षांनी, तीच pair पुन्हा वनमाळी हॉल, दादर येथे लढली. तो एक अविस्मरणीय सामना होता. दोघांनीही पहिल्या गेममध्ये 28 धावा करण्यासाठी अतिशय चांगला खेळ केला. शेवटचा बोर्ड जब्बारने उघडायचा होता आणि पोजिशनचा फायदा घेत त्याने गेम जिंकण्यासाठी Queen चे सर्व नाणे खिशात टाकले. दुसऱ्या गेममध्येही त्याने अशाच कामगिरीची पुनरावृत्ती करून सामना जिंकला. जेव्हा

स्कोअर पुन्हा प्रत्येकी 28 होता. अशा प्रकारे जब्बारने प्रत्येक गेमच्या शेवटच्या बोर्डमध्ये पूर्ण करण्यासाठी ब्रेक लावला. (एक रेकॉर्ड).

एक खुले मन:

काही खेळाडू चांगले खेळल्यानंतर आपणच चॅम्पियन आहोत असा विचार करू लागतात आणि आता शिकण्यासारखे काही राहिले नाही. ज्ञान हा अथांग महासागर आहे आणि आपण जे काही शिकतो तो त्याचा सूक्ष्म भाग आहे हे ते सोयीस्करपणे विसरतात. प्रत्येक खेळाडूने हे नेहमी लक्षात ठेवले पाहिजे की त्याला अधिकाधिक शिकायचे आहे. हे खेळाडू आपले नियोजित सामने पूर्ण झाल्यावर हॉल सोडतात आणि इतरांचा खेळ पाहण्यात रस घेत नाहीत. इतरांकडून शिकण्याची त्यांची इच्छा नसते. बोर्डवरील प्रत्येक स्ट्रोक बोर्डवरील नाण्याची स्थिती बदलते आणि इतर कसे खेळतात आणि ते काय साध्य करतात हे पाहण्यासारखे आहे. अशा अनुभवांतूनच आपण शिकू शकतो. एखाद्या खेळाडूने खेळलेला एक अप्रतिम स्ट्रोक, cut किंवा glance आपल्याला आपल्या गेममध्ये वापरण्याचा विचार करू शकतो, जर आपण इतरांच्या खेळाकडे योग्य लक्ष दिले. खेळाडूचे मन सर्जनशील असावे. तो नेहमी नवीन स्ट्रोक किंवा वेगवेगळ्या स्ट्रोकच्या संयोजनाच्या शोधात असावा.

सराव:

सराव ही कोणत्याही खेळासाठी आवश्यक असते. हे विविध मार्गांनी आणि मार्गांनी मिळू शकते. विविध स्ट्रोक, कट आणि स्वतःकडे पाहण्याचा प्रयत्न करून एकट्याने ते मिळवता येते. काही खेळाडू तुलनेने कमी कुशल खेळाडूंसोबत खेळतात. साहजिकच अशा पद्धतीत त्यांचे वर्चस्व असते परंतु या पद्धतीचा दीर्घकाळ फायदा होत नाही. शक्यतो चांगल्या खेळाडूंसोबत किंवा किमान स्वतःच्या दर्जाच्या खेळाडूंसोबत सराव केला पाहिजे. गुणात्मक खेळासह touch मध्ये येण्यासाठी एखाद्याने भिन्न शैली असलेल्या खेळाडूंसोबत सराव केला पाहिजे. जर आपण त्याच खेळाडूंसोबत पुन्हा पुन्हा खेळलो तर आपला खेळ स्टिरियोटाइप आणि नीरस बनतो. सतत सरावासाठी संयम आणि एकाग्रता असावी. पाच वेळा नॅशनल चॅम्पियन सुहास कांबळीच्या बाबतीत या गुणांची जोड वाखाणण्याजोगी आहे. तो एकटाच सराव करण्यात तासन् तास घालवतो. 1959 मध्ये, सुहास आणि माझी हैदराबाद येथे होणाऱ्या ज्युनियर नॅशनल चॅम्पियनशिपमध्ये खेळण्यासाठी निवड झाली. त्या दिवसांत, राष्ट्रीय स्पर्धा ३२"x३२" बोर्ड खेळल्या जात. आम्हाला 29"x29" आकारमान असलेल्या बोर्डवर खेळण्याची सवय होती. त्यामुळे बॉम्बेतील सर्व खेळाडूंना 32"x 32" च्या बोर्डवर सराव करावा लागला आणि असा एक बोर्ड आम्हाला गालिब क्लब बॉम्बे येथे उपलब्ध करून देण्यात आला. क्लबमध्ये जाऊन सराव करायचो. माझ्या आश्चर्याची गोष्ट म्हणजे सुहास 'पतंग उडवण्यात' व्यस्त असल्यामुळे क्लबमध्ये मी त्याला कधीच भेटलो नाही. मला वाटतं, देवाने या खेळाडूला भरपूर भेट दिली आहे कारण तो सर्व प्रकारच्या खेळांमध्ये पारंगत आहे. एकदा तो गालिब क्लबला भेट देऊन माझ्याविरुद्ध खेळला. त्याआधी मला त्याचा खेळ पाहण्याची संधी मिळाली नाही. सुहास साहजिकच माझ्याविरुद्ध केवळ 3 बोर्डांमध्ये आणि त्याच्या नावाविरुद्ध एकही गुण न घेता पराभूत झाला. हा पराभव त्याने इतका वाईट घेतला की, त्यानंतर त्याने त्या फळीवर तब्बल 36 तास अन्नपाण्याशिवाय सराव केला. अशा एकाग्रतेचे ते एक अद्वितीय उदाहरण आहे. त्यानंतर त्यांनी ए होण्यासाठी स्पर्धेत प्रवेश केला

हैदराबादमध्ये खळबळ उडाली. अर्थात, सराव किती काळ आणि कोणत्या पद्धतीने करावा हे प्रत्येक खेळाडूवर अवलंबून आहे. हे सर्व एखाद्याच्या पकडीवर अवलंबून असते. माझी वेगळी पद्धत आहे. ज्या दिवशी मला सामना खेळायचा आहे त्या दिवशी मी सराव करत नाही. मी दिवसभर या आनंदापासून वंचित राहिल्यामुळे मी खेळण्याच्या तीव्र इच्छेने carrom टेबलवर बसतो. त्यामुळेच मी खूप चांगला शो सादर करू शकतो असे मला वाटते. जर मला दररोज कोणत्या ना कोणत्या स्पर्धेत खेळायचे असेल तर आदल्या दिवशीचा माझा खेळ हा माझा सराव आहे. मी माझ्या दोन सामन्यांमध्ये सराव करत नाही. अर्थात, माझी पकड सोपी आहे आणि खेळातील माझे मन आणि आत्मा ही माझी ताकद आहे. त्यामुळे Carrom ने माझ्या दिनचर्येत कधीही व्यत्यय आणला नाही. एका राष्ट्रीय स्पर्धेत मी उपांत्यपूर्व फेरीत सुहास कांबळीला भेटलो. सामना संध्याकाळी होता आणि माझ्या नित्यक्रमानुसार मी केला

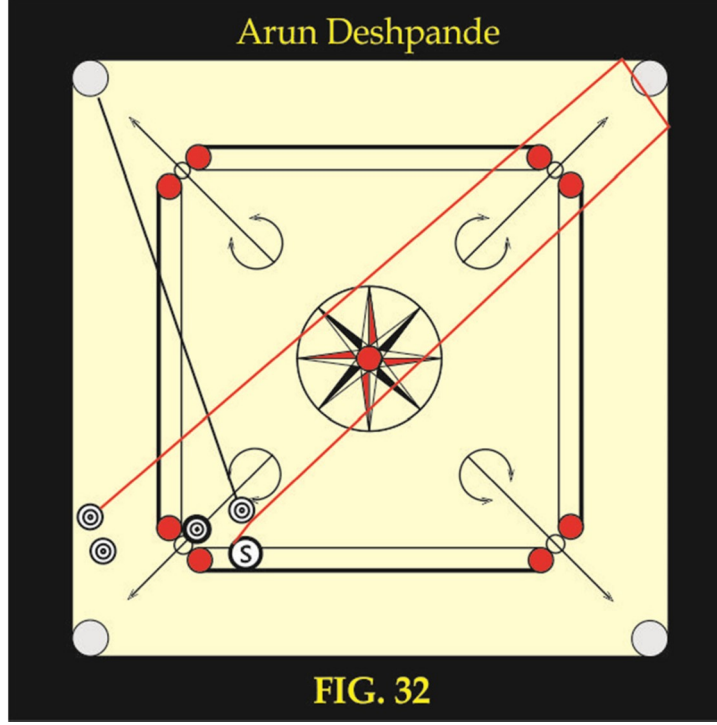
दिवसा touch carrom नाही. त्याउलट, सुहास संपूर्ण सराव करत होता. असोसिएशनच्या अधिकाऱ्याने मला थोडा सराव करण्यास सांगितले. मी खेळायला आलो की आराम करायला, असा प्रश्न त्याला पडला होता. मी बधिर कान वळवले आणि संध्याकाळ होण्याची आतुरतेने वाट पाहत होतो. खेळण्याच्या माझ्या मनापासून इच्छा असल्यामुळे मी उत्कृष्ट कामगिरी केली. पहिल्या गेममध्ये, सुहासने मला एकदाही Queen खिशात टाकू दिले नाही, तरीही मी पहिला गेम जिंकला. तो सामना जिंकण्यासाठी दुसरा गेमही मी सहजपणे घेतला. तथापि, मला असे ठामपणे वाटते की खेळाडू अधिक काळ खेळण्याच्या स्थितीत असावा. राष्ट्रीय स्पर्धांमध्ये दररोज सुमारे पाच सामने खेळावे लागतात आणि खेळाडूला दिवसातून 10 ते 12 तास सतत खेळावे लागतात. मुंबईतील दिग्गज रमेश चिट्टी यांना कमी सरावाची गरज आहे पण तासनतास ते एकत्र खेळू शकत नाहीत. याचा परिणाम म्हणून स्थानिक स्पर्धांमध्ये वर्चस्व गाजवत असताना त्याला राष्ट्रीय स्पर्धेत बिगरमानांकित खेळाडूंकडून पराभव स्वीकारावा लागला. काही खेळाडू 'बुलडॉग Carrom board' वर सराव करतात. अशा बोर्डाच्या चौकटी 'चॅम्पियन बोर्ड'च्या तुलनेत अधिक रुंद असतात, बुलडॉग बोर्डसह सराव करणाऱ्या खेळाडूंना सामन्यांसाठी वापरल्या जाणाऱ्या चॅम्पियन बोर्डवर खेळणे कठीण जाते. खेळाडू बुलडॉग बोर्डवर सराव करतात ज्याची सीमा चॅम्पियन बोर्डपेक्षा विस्तृत आहे आणि त्यामुळे त्यांची पकड बदलते. हा बदल इतका किरकोळ आहे की एखाद्या हौशीला त्याची जाणीवही नसेल. शेवटी सामना हरल्यावर ते सभागृहातील वातावरणाला दोष देतात. त्यांचा सततचा पराभव कधीकधी त्यांना स्पर्धांमध्ये निराश करतो.

काही खेळाडू मुद्दाम लहान खिशांसह बोर्ड तयार करतात. खेळाची अचूकता वाढवण्याच्या दृष्टीने हे केले जाते. अशा बोर्डवर सराव करणाऱ्या खेळाडूला त्याचे नाणे सरळ रेषेत खिशात टाकावे लागते कारण नाणे स्वीकारण्यासाठी खिसे पुरेसे असतात. शेवटी, खेळाडूला असे स्ट्रोक वापरण्याची सवय नसते जे अन्यथा आवश्यक असतात. जो नाणे सरळ रेषेत खिशात टाकतो तो चॅम्पियन असतो हे खरे नाही. असे बरेच खेळाडू आहेत जे योग्य सरळ स्ट्रोक वापरण्यास सक्षम आहेत. ते चॅम्पियनशिप जिंकू शकत नाहीत कारण ते इतर शक्यता वापरण्यात अपयशी ठरतात. काही खेळाडू व्यावसायिकरित्या संघटितपणे सराव करतात

क्लब या क्लबमध्ये, गमावलेल्या व्यक्तीने क्लबच्या मालकाला काही रक्कम देणे आवश्यक आहे. मालक त्याच्या बदल्यात carrom board, नाणी, striker, पावडर, इलेक्ट्रिकल फिटिंग इत्यादी साहित्य पुरवतो, जागेसाठी भाडे देतो आणि त्याचा नफा म्हणून शिल्लक ठेवतो. अशा क्लबमध्ये फी भरू नये म्हणून खेळाडू निकृष्ट खेळाडूविरुद्ध खेळण्याचा प्रयत्न करतो. हळूहळू कमकुवत खेळाडूंना त्यांचा खेळ सुधारण्याचा फायदा मिळतो. आपल्यापैकी काहींना असे वाटते की, एक प्रकारे, क्लबमध्ये खेळणे योग्य आहे, कारण खेळाडू त्याच्या पैशातून भाग घेऊ नये म्हणून सर्वतोपरी प्रयत्न करतो. मी मात्र या आदर्शवादाशी सहमत नाही. मला असे वाटते की हे खेळाडू बचावात्मक डावपेचांसह प्रार्थना करतात. सट्टा खेळ खेळताना आणि पैसे कमविणे हे त्यांचे एक उद्दिष्ट बनते. हरू नये म्हणून त्यांच्यावर सतत दबाव असतो, ते शेवटी थरथर कापतात, थरथर कापतात, त्यांची पकड गमावून बसतात, स्थिती स्थिर नसते, भीती आणि भीतीमुळे ते मागे पडतात इत्यादी. हा त्यांच्या खेळाचा शेवट आहे. अजूनही टिकून राहिलेले काही आपला फॉर्म राखू शकत नाहीत. काही प्रेक्षक ठराविक खेळाडूंच्या बाजूने बोली लावतात. खेळाडूकडे गमावण्यासारखे काहीही नसल्यामुळे तो धडाकेबाज खेळ खेळतो पण शेवटी, त्याच्या विजयाचा मोठा वाटा बोली लावणाऱ्याने मिळल्यामुळे तोही निराश होतो. शेवटी तो स्वतंत्रपणे पैज लावण्याचा प्रयत्न करतो. पैसा कमावणे हा त्याचा व्यवसाय बनल्यामुळे तो कधीही स्पर्धामध्ये भाग घेत नाही आणि खेळाचे खरे प्रशंसक असलेल्या प्रेक्षकांची मर्जी जिंकू शकत नाही.

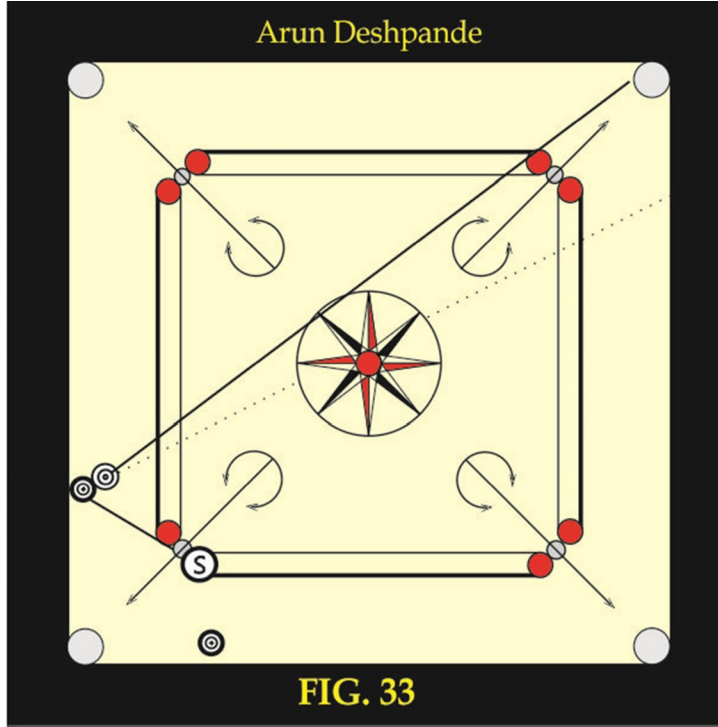
प्रकरण-7

प्रगत स्ट्रोक

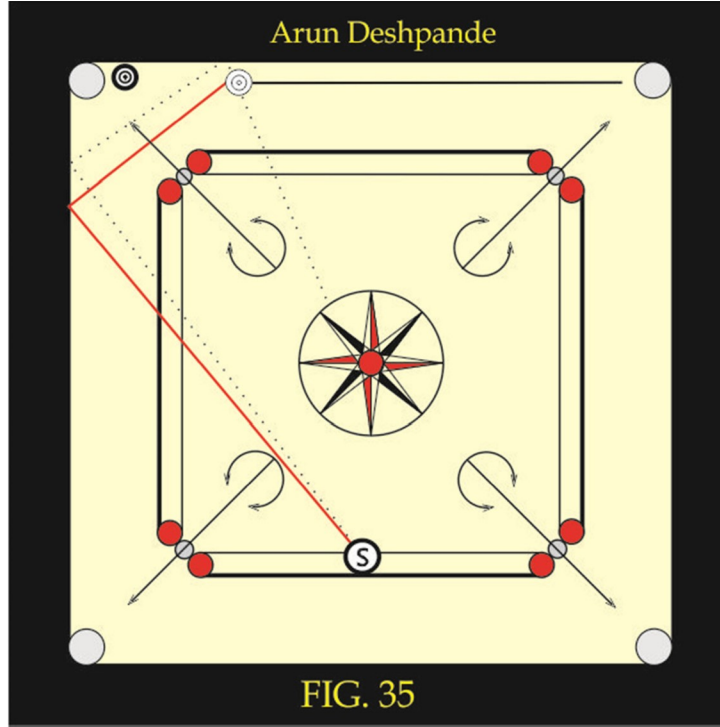


अंजीर 32 मध्ये तीन पांढरी नाणी आहेत आणि प्रतिस्पर्ध्याचे एक काळे नाणे आहे. आमची दोन नाणी rebound स्थितीत अवघड आहेत. या दोन नाण्यांची स्थिती rebound साठी अवघड आहे आणि म्हणून आणखी काही स्ट्रोक करून बोर्ड संपवावा अन्यथा प्रतिस्पर्ध्याची फक्त नाणी बोर्डवर खिशात टाकून बोर्ड जिंकेल.

अंजीर 32 मध्ये दाखवल्याप्रमाणे, striker हे पांढरे नाणे सरळ रेषेत ठेवले पाहिजे आणि आपण ते force सह cut ठेवले पाहिजे. striker विरुद्ध उजव्या बाजूच्या खिशाच्या क्षेत्रावर दाबेल आणि दोन कठीण पांढरी नाणी सोडण्यासाठी परत येईल आणि आम्हाला बोर्ड पूर्ण करण्यास सक्षम करेल.

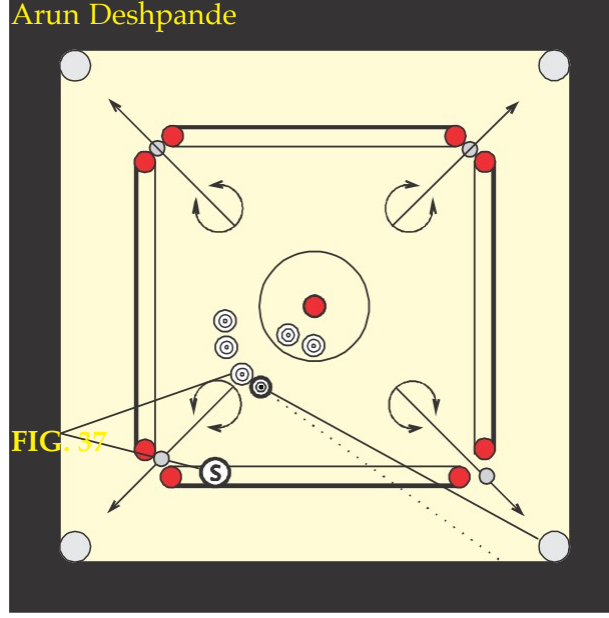


अंजीर मध्ये दर्शविलेले स्थान. 33 कठीण असल्याचे दिसते. प्रतिस्पर्ध्याची दोन काळी नाणी आहेत आणि आमचे एक पांढरे नाणे आहे. हे पांढरे नाणे cut किंवा rebound द्वारे खिशात टाकता येत नाही. अंजीर मध्ये दाखवल्याप्रमाणे. 33 striker हे बेस वर्तुळावर ठेवले पाहिजे आणि आकृतीमध्ये दर्शविलेल्या बिंदूवर काळ्या नाण्यावर मारा. पांढरे नाणे उजव्या विरुद्ध खिशात टाकले जाईल. इतर सर्व स्ट्रोकच्या तुलनेत हा स्ट्रोक खूप सोपा आहे. या दोन नाण्यांच्या स्थितीचे निरीक्षण करा. जर तुम्ही या दोन नाण्यांच्या मध्यभागी एक सरळ रेषा घेतली तर तुम्हाला दिसेल की सरळ रेषा खिशात मिळत नाही परंतु ती खिशाच्या क्षेत्राजवळील उजव्या चौकटीला मिळते. जर ही सरळ रेषा खिशात आली तर पांढरे नाणे अशा प्रकारे खिशात टाकता येणार नाही.



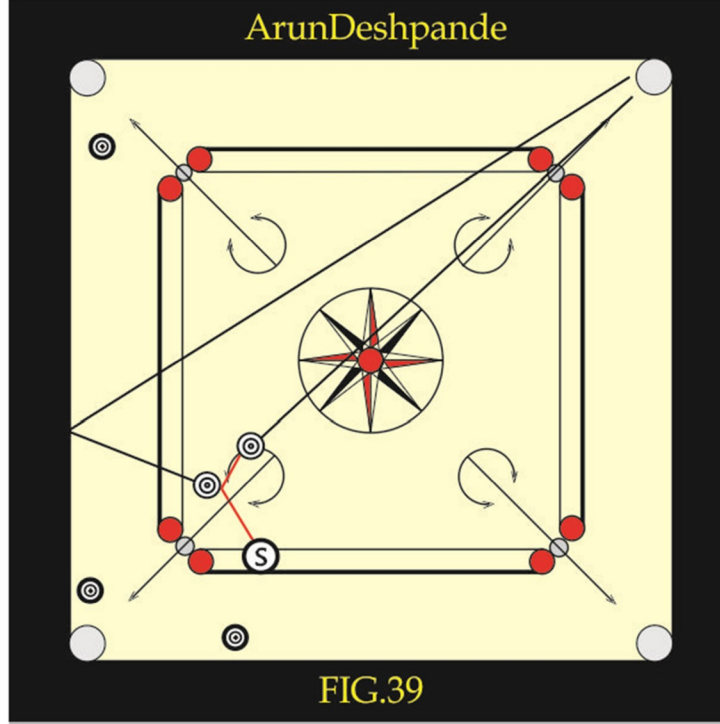
दोन काळी नाणी आणि एक पांढरी नाणी आहेत. एक काळे नाणे प्रतिस्पर्ध्यासाठी खूप सोपे असते पण दुसरे नाणे त्याच्यासाठी अवघड असते. खिशात असलेल्या काळ्या नाण्याच्या मदतीने हे सोपे केले जाऊ शकते. या स्थितीत पांढरे नाणे कठीण आहे. जर तुम्ही निरीक्षण केले तर तुम्हाला दिसेल की पांढरे नाणे विरुद्ध फ्रेमपासून थोडेसे दूर आहे. या आकृतीत दाखवल्याप्रमाणे हे पांढरे नाणे खिशात टाकता येते. या स्ट्रोकमध्ये दोन शक्यता आहेत. अंजीर 35 मध्ये दर्शविल्याप्रमाणे striker योग्य स्थानावर आदळल्यास, नाणे खिशात टाकले जाऊ शकते किंवा जरी striker प्रथम पांढऱ्या नाण्याजवळच्या विरुद्ध फ्रेमवर आदळले आणि नंतर ते खिशात टाकण्यासाठी योग्य बिंदूवर पांढरे नाणे दाबा. (बिंदू असलेल्या ओळी पहा)

FIG. 37

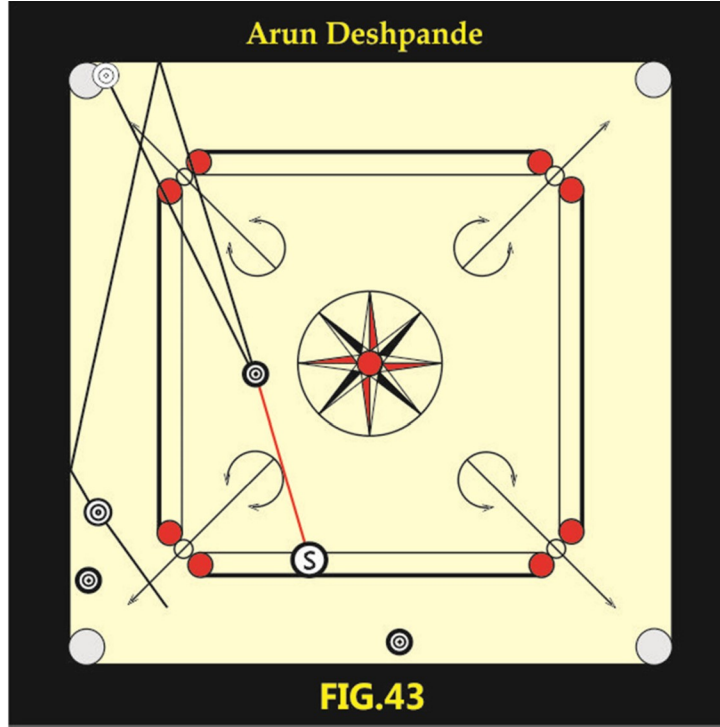


अंजीर मध्ये. प्रतिस्पर्धाच्या चार पांढऱ्या नाण्यांमध्ये 37 काळे नाणे असते. हे काळे नाणे विरुद्ध डाव्या किंवा उजव्या खिशात टाकता येत नाही. जर तुम्ही ब्लॉक अँड व्हाईटच्या शॉटच्या स्थितीचे निरीक्षण केले तर तुमच्या लक्षात येईल की या शॉटची दिशा खिशात नसून ती खिशाच्या जवळ असलेल्या बेस फ्रेमवर आहे. अंजीर मध्ये नमूद केलेला नियम येथे आहे. 9B लागू केले जाऊ शकते. त्यामुळे हा शॉट rebound द्वारे खेळला जाऊ शकत नाही कारण striker आकृतीमध्ये दर्शविलेल्या बिंदूवर मारू शकत नाही. त्यामुळे हे काळे नाणे खिशात टाकण्याचा एकच मार्ग आहे आणि तो म्हणजे striker डाव्या चौकटीवर मारला पाहिजे जिथून ते शॉटवर परत येईल आणि काळे नाणे उजवीकडे जाईल. बेस पॉकेट.

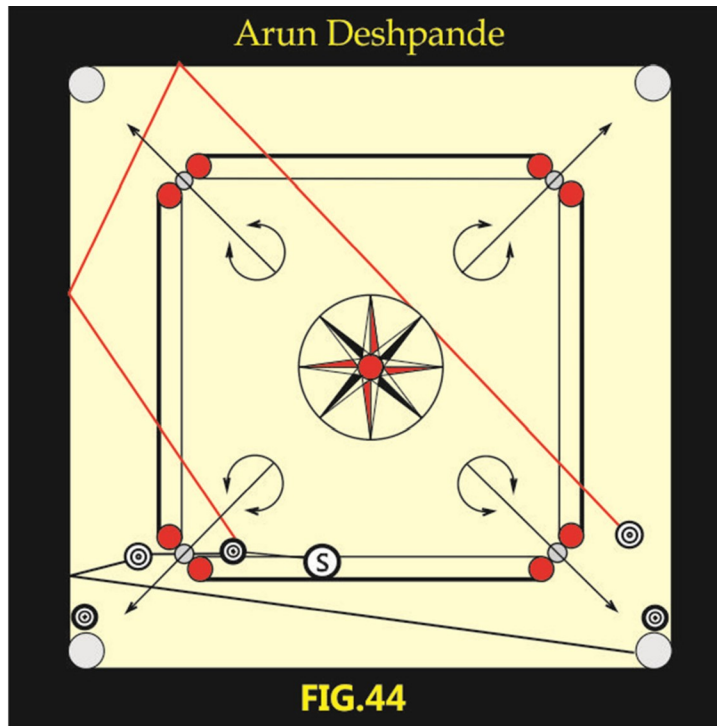
ज्या प्रकारे striker हे काळे नाणे विरुद्ध डाव्या खिशावर दाबेल आणि ते त्या स्थानावरून काढून टाकेल. दरम्यानच्या काळात पांढरे नाणे विरुद्ध चौकटीवर आदळले पाहिजे आणि नंतर आपल्या पायाच्या चौकटीवर आदळले पाहिजे आणि विरुद्ध डाव्या खिशात गेले पाहिजे जेथे काळ्या नाण्याचा अडथळा होता. (अंजीर पहा. 38-ए). विरुद्ध उजव्या खिशात हे नाणे खिशात टाकण्याची आणखी एक शक्यता आहे. (अंजीर पहा. 38- बी) (डॉटेड रेषा पहा)

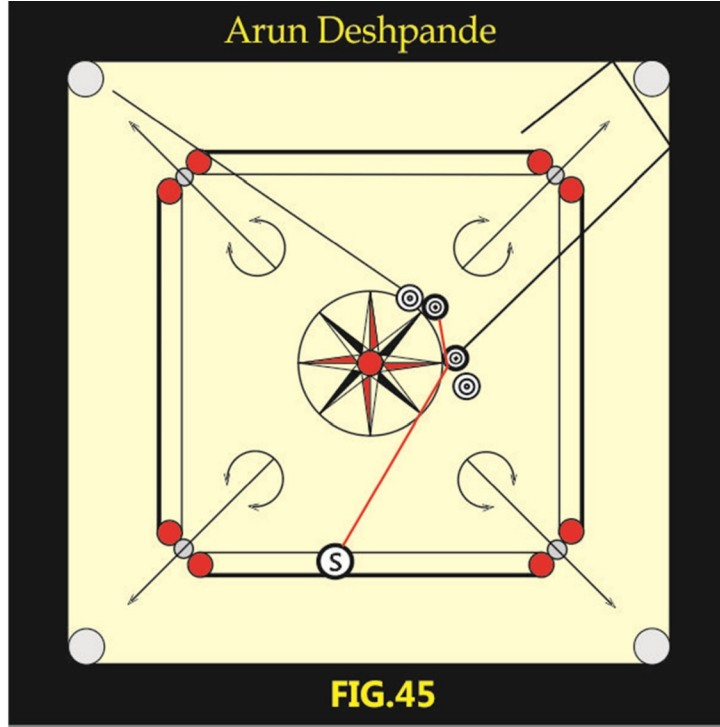


अंजीर 39 मध्ये प्रतिस्पर्ध्याची तीन काळी नाणी आहेत, queen आणि आमचे दोन पांढरे नाणे. आम्ही येथे खूप चांगले स्ट्रोक खेळू शकतो. पांढरे नाणे तिसरा खिसा अशा प्रकारे वाजवा की striker Queen वर वळेल आणि Queen देखील खिशात टाकता येईल. तीन शक्यता आहेत. 1) पांढरे नाणे आणि Queen एकाच वेळी विरुद्ध उजव्या खिशात जाऊ शकतात. 2) पांढरा खिशात जाऊ शकतो ज्यामुळे Queen सोपे होते 3) Queen खिशात जाऊ शकते ज्यामुळे पांढरे नाणे सोपे होते. त्यामुळे बोर्ड पूर्ण होण्याची चांगली शक्यता आहे.

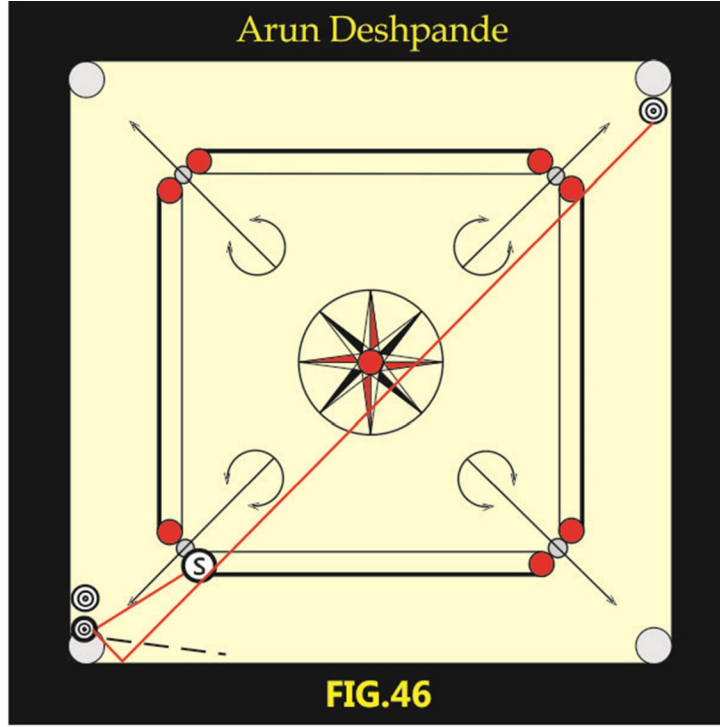


अंजीर 43 मध्ये, One पांढरे नाणे जे rebound स्थितीत आहे ते अवघड आहे तर दुसरे नाणे जे विरुद्ध डाव्या खिशात आहे ते खूप सोपे आहे. पांढऱ्या नाण्यावरील काळे नाणे दुप्पट करून आणि विरुद्ध डाव्या खिशात असलेल्या पांढऱ्या नाण्यावर striker चालवून अवघड पांढरे नाणे सोपे केले जाऊ शकते. या स्ट्रोकसह बोर्ड पूर्ण केला जाऊ शकतो. हा झटका तितका सोपा नाही आणि त्यामुळे सराव आवश्यक आहे. या स्ट्रोकसाठी थोडे अधिक force लागू करावे लागेल आणि नंतर striker आणि काळे नाणे एकमेकांना भिडणार नाहीत.

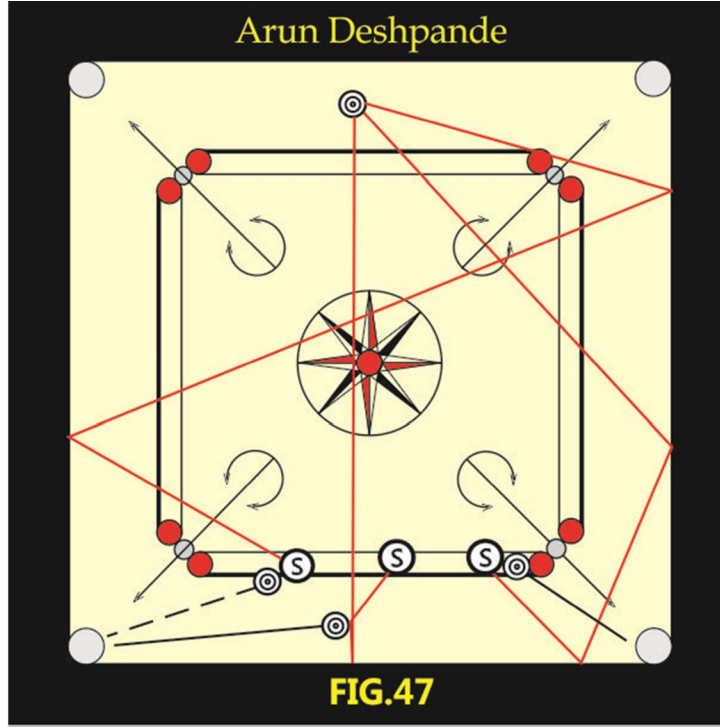




अंजीर मध्ये दाखवल्याप्रमाणे. 45, पांढऱ्या नाण्याला अडथळा असलेले काळे नाणे, त्यावर striker मारून आणि Queen वरील striker विक्षेपित करून त्याद्वारे Queen विरुद्ध डाव्या खिशात खिशात टाकून काढून टाकले जाऊ शकते. जर तुम्ही शॉटचे निरीक्षण केले तर तुम्हाला असे दिसून येईल की शॉट खिशात नसून तो डाव्या फ्रेमला तोंड देत आहे आणि म्हणून काळ्या नाण्यापासून विक्षेपण मिळाल्यानंतर striker या आकृतीमध्ये दर्शविलेल्या बिंदूवर शॉटच्या काळ्या नाण्यावर प्रहार केला पाहिजे.



अंजीर.46 मध्ये, दोन पांढरी नाणी आहेत आणि खिशात फक्त एक काळे नाणे आहे. समजा प्रत्येकी 24 गुण आहेत आणि तुम्हाला पांढरे नाणे खेळायचे आहे. तुमची striker स्थिती डाव्या बेस वर्तुळावर ठेवा आणि काळ्या नाण्याच्या खालच्या भागावर थोडे अधिक force दाबा. तुमचे striker काळ्या नाण्यावर, तुमच्या बेस फ्रेमवर प्रहार करेल आणि मग ते जाऊन पांढरे नाणे विरुद्ध उजव्या खिशात मारेल. पांढरे नाणे खिशात जाईल आणि काळे नाणे तुमच्या बेस फ्रेममध्ये येईल आणि अशा प्रकारे तुम्ही दुसरे नाणे देखील खिशात टाकू शकता. या स्ट्रोकमध्ये एक फायदा आहे की पांढरे नाणे खिशात जात नाही, काळे नाणे तुमच्या बेस फ्रेममध्ये येईल आणि तुमच्या प्रतिस्पर्ध्यासाठी कठीण होईल.



अंजीर. 47, A, B आणि C मध्ये दाखवल्याप्रमाणे तुम्ही bomb स्ट्रोकच्या विविध पोजिशन्सचे निरीक्षण करू शकता आणि striker विरुद्ध चौकटीत असलेल्या पांढऱ्या नाण्याकडे कसे चालवले जाऊ शकते. कोणत्या स्थानांवर आणि कोनांवर striker कठीण नाण्यापर्यंत पोहोचू शकते याचे काळजीपूर्वक निरीक्षण करा.