

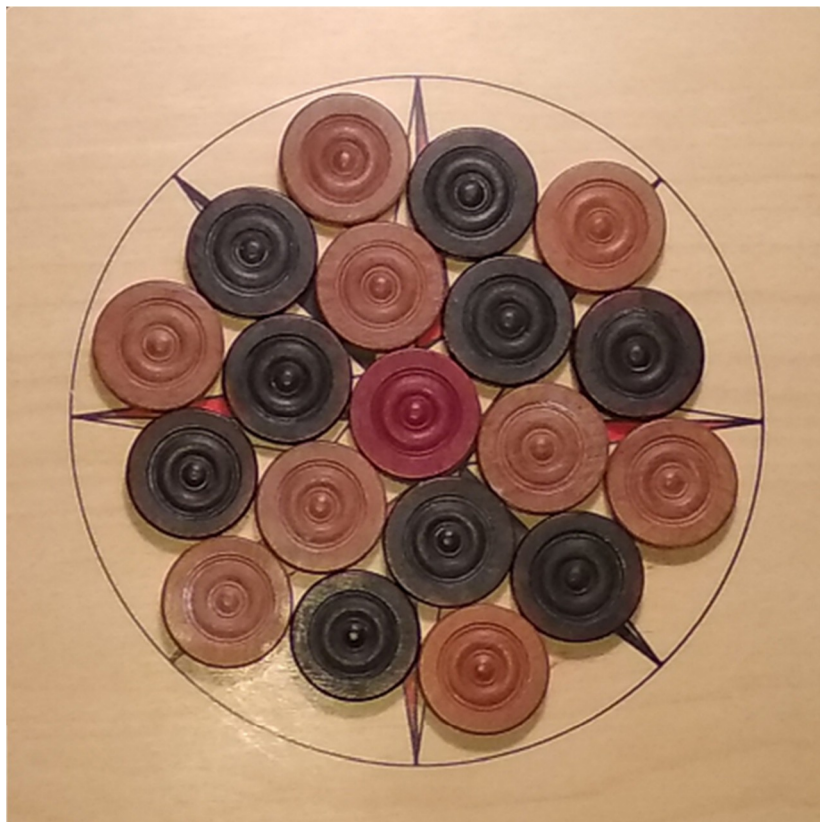
କାରୋମ୍ ଟେକ୍ନିକ୍ସ ଏବଂ ସ୍ଥଳି

ଲେଖକଙ୍କୁ



ଶ୍ରୀ ଅରୁଣ ଦେଶପାଣ୍ଡେ

ବ୍ୟବହାରିକ ପାଇଁ - ଦୟାକରି ମୋର **YouTube** ଚ୍ୟାନେଲ ପରିଦର୍ଶନ କରନ୍ତୁ ଶ୍ରୀକାନ୍ତ ପୋଥାକିର୍ ଦ୍ଵାରା ଲୋଡ୍ ହୋଇଥିବା ଅରୁଣ ଦେଶପାଣ୍ଡେ ଚ୍ୟାନେଲକୁ ସବସ୍କ୍ରାଇବ କରନ୍ତୁ



MANTRA

ପ୍ରିୟ ପାଠକ,

ଆପଣ ଏହି ପୁସ୍ତକରେ କି techniq ଶିଳ ପ reading ବା ଆରମ୍ଭ କରିବା ପୂର୍ବରୁ ମୁଁ ଆପଣଙ୍କୁ ଏହି "MANTRA" କହିବାକୁ ଚାହେଁ। କାରୋମ ସହିତ ସଂକ୍ଷେପ ରୁହନ୍ତୁ। ଏହାକୁ ତୁମର ଅତି ନିକଟ ପରିବାର ସଦସ୍ୟ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କର। ଏହାକୁ ବ୍ୟବସାୟିକ କରନ୍ତୁ ନାହିଁ। ଏଥିରେ ଜୁଆ ଖେଳନ୍ତୁ ନାହିଁ। ଯେପରି ଏକ ଘନିଷ୍ଠ ପରିବାର ସଦସ୍ୟଙ୍କ ସହିତ ତୁମର rel ଗଢ଼ା, ଯାହା ଏକ ଅସ୍ଥାୟୀ ପ୍ରକୃତିର, ଏହି ଖେଳରେ ତୁମର ପରାଜୟକୁ ଏକ ଅସ୍ଥାୟୀ ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ଭଳି ବ୍ୟବହାର କର। ପରାଜୟ ହେତୁ କାରୋମ ବୋର୍ଡ଼ କିମ୍ବା striker ଉପରେ କ୍ରୋଧ କରନ୍ତୁ ନାହିଁ। କାରୋମ ପ୍ରତି ବିଶ୍ୱସ୍ତ ରୁହନ୍ତୁ ଏବଂ ତାପରେ ଆପଣ ଆଶାକରାଯାଇଥିବା ସର୍ବୋତ୍ତମ ଫଳାଫଳ ପାଇବେ।

- ଲେଖକ

ଅରୁଣ ଦେଶପାଣ୍ଡେ

INDEX

କ'ଣ “କାରୋମ୍” ଗ୍ରୀପ୍ ଅଟେ ।

ଷ୍ଟ୍ରୋକ୍ ଡିପେନ୍ଡ୍ ଏବଂ ଖେଳାଳିଙ୍କ

ଆତ୍ମହତ୍ତ୍ୱ ଷ୍ଟ୍ରୋକ୍ ଗୁଡ଼ିକର ଗୁଣବତ୍ତା

ଗୁଣଗୁଡ଼ିକର ସିଟିଂ ପୋଜିସନ୍ ଶୋଅର୍ ।

କାରୋମର ପ୍ରଗତି ।

ପ୍ରକୃତରେ “କାରୋମ୍”

ଯନ୍ତ୍ରପାତି -

କାରୋମ୍ ବୋର୍ଡ -

ପ୍ଲାଇଡ୍ - କାରୋମ୍ ବୋର୍ଡର ଖେଳୁଥିବା ପୁଷ୍ଟି ପ୍ଲାଇଡ୍ ଦ୍ଵାରା ନିର୍ମିତ ଏବଂ ଏହା **29** ଇଞ୍ଚ ବର୍ଗ। ମୋଟା ସାଧାରଣତ **12 12** ମିମିରୁ **16** ମିମି ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ।

ଫ୍ରେମ୍ - କାରୋମ୍ ବୋର୍ଡର ଚାରି ପାର୍ଶ୍ଵରେ ଚାରୋଟି ଫ୍ରେମ୍ ଅଛି। ଫ୍ରେମର ଆକାର ତିନି ଇଞ୍ଚ ପ୍ରସ୍ଥ। ଫ୍ରେମର ମୋଟେଇ ଦୁଇ ଇଞ୍ଚ।

ପକେଟ - କାରୋମ୍ ବୋର୍ଡର ଚାରି କୋଣରେ ଚାରୋଟି ପକେଟ ଅଛି। ପ୍ରତ୍ୟେକ ପକେଟର ଆକାର **4.45** ସେମି ବ୍ୟାସ।

ମୂଳ ରେଖା - ଚାରୋଟି ଆଧାର ରେଖା ଅଛି। ଏହି ଦୁଇଟି ଧାତି ମଧ୍ୟରେ ଦୂରତା ହେଉଛି **3.18** ସେମି।

ବେସ୍ ସର୍କଲ୍ - ଏଠାରେ **3.18** ସେମି ବ୍ୟାସ ବିଶିଷ୍ଟ ଆଠଟି ବେସ୍ ସର୍କଲ୍ ଅଛି ଏବଂ ନାଲି ରଙ୍ଗରେ ରଙ୍ଗ କରାଯାଇଛି।

ସେଣ୍ଟର୍ ସର୍କଲ୍ - ନାଲି ରଙ୍ଗର ଏକ ସେଣ୍ଟର୍ ସର୍କଲ୍ ଅଛି ଯାହାର ବ୍ୟାସ **3.18**।

ବାହ୍ୟ ସର୍କଲ୍ - ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ **17cms** ର ବାହ୍ୟ ବୃତ୍ତ ଅଛି।

ମୁଦ୍ରା - **9** ଟି ଧଳା, **9** କଳା ଏବଂ ଗୋଟିଏ ନାଲି ମୁଦ୍ରା ଅଛି। ଲାଲ ମୁଦ୍ରାକୁ **Queen** କୁହାଯାଏ।

ସମୁଦାୟ 19 ଟି ମୁଦ୍ରା ଅଛି। ପ୍ରତ୍ୟେକ ମୁଦ୍ରାର ବ୍ୟାସ ହେଉଛି 3.18 ସେମି। ସେଗୁଡ଼ିକ 5.25 ସେମି ରୁ 5.50 ସେମି ମଧ୍ୟରେ।

Striker - striker ର ଓଜନ **15gms** ରୁ ଅଧିକ ହେବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ। **striker** ର ସର୍ବାଧିକ ବ୍ୟାସ ହେଉଛି **4.13** ସେମି।

ଷ୍ଟ୍ରୋ - ଷ୍ଟ୍ରୋର ଉଚ୍ଚତା **63** ସେମିରୁ **70** ସେମି ମଧ୍ୟରେ।

ଷ୍ଟୁଲ କିମ୍ବା ଚେୟାର - ଷ୍ଟୁଲ କିମ୍ବା ଚେୟାରର ଉଚ୍ଚତା **40** ସେମିରୁ **50** ସେମି ମଧ୍ୟରେ ରହିବା ଉଚିତ୍।

ଲ୍ୟାମ୍ପ - ଶେତ ସହିତ ଲ୍ୟାମ୍ପକୁ କାରୋମ୍ ବୋର୍ଡର ମଧ୍ୟଭାଗରେ ଟାଙ୍ଗିବା ଉଚିତ୍ ଯେପରି ଉଲଗ୍ନ ଆଲୋକ ଖେଳାଳିଙ୍କ ଆଖିରେ ପଡ଼ିବ ନାହିଁ।

ବସିବା ସ୍ଥିତି - ସିଙ୍ଗଲ୍ରେ ଖେଳାଳିମାନେ ପରସ୍ପର ବିପକ୍ଷରେ ବସନ୍ତି। ଡବଲ୍ରେ

ପାର୍ଟନରମାନେ ପରସ୍ପରର ବିପରୀତରେ ବସନ୍ତି।

ମ Basic ଲିକ ନିୟମ -

ମୁଦ୍ରାର ବ୍ୟବସ୍ଥା - ଲାଲ୍ ମୁଦ୍ରା (**Queen**) କୁ କେନ୍ଦ୍ର ବୃତ୍ତରେ ରଖିବା ଉଚିତ । ତା'ପରେ କଳା ଏବଂ ଧଳା ମୁଦ୍ରାଗୁଡ଼ିକ ଏକ ଛୋଟ ବୃତ୍ତ ତିଆରି କରି **queen** ସହିତ ବିକଳ୍ପ ଭାବରେ ରଖାଯାଇଥାଏ । ତା'ପରେ ଅନ୍ୟ ବୃତ୍ତକୁ ଏପରି ଭାବରେ ତିଆରି କର ଯେ ଧଳା ମୁଦ୍ରାଗୁଡ଼ିକ '**Y**' ଅକ୍ଷର ପରି ଦେଖାଯିବ ।

ଖେଳର ଟର୍ନ । ଯେପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ତା'ର ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ କରେ, ପ୍ଲେୟାରର ଟର୍ନ ଜାରି ରହିବ ।

ଖେଳ - ଖେଳଟି **25** ପଏଣ୍ଟ ଅଟେ ।

କିପରି ସ୍କୋର କରିବେ - ପ୍ରତ୍ୟେକ ମୁଦ୍ରାର ଗୋଟିଏ ପଏଣ୍ଟ ଅଛି ଏବଂ **Queen** ରେ ତିନୋଟି ପଏଣ୍ଟ ଅଛି । ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ତାଙ୍କର ସମସ୍ତ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ କରନ୍ତି ସେ ବୋର୍ଡ ଜିତିବ । ଖେଳାଳୀ ବୋର୍ଡରେ ଥିବା ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ସହିତ ସମାନ ପଏଣ୍ଟ ପାଇଥାଏ ଏବଂ ଯଦି ସେ ଏହାକୁ ପକ୍କା କରିଥୁବେ ତେବେ **Queen** ପାଇଁ ତିନୋଟି ପଏଣ୍ଟ ପାଇଥାଏ ।

Queen - Queen ର ତିନୋଟି ପଏଣ୍ଟ ଅଛି । **Queen** ପକେଟ୍ କରିବା ପରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ତାଙ୍କ ମୁଦ୍ରାକୁ ପକେଟ୍ କରିବା ଜରୁରୀ । ଏହାକୁ କଭର କୁହାଯାଏ । ଯଦି କ **player** ଶସି ଖେଳାଳି **Queen** ପକେଟ୍ କରିବା ପରେ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ ନକରନ୍ତି ତେବେ **Queen** ପକେଟ୍‌ରୁ ବାହାର କରି ଅମ୍ପାୟାର ଦ୍ଵାରା ସେଣ୍ଟର୍ ସର୍କିଲରେ ରଖାଯାଏ ।

ଡୁବ୍ - ଦୁଇ ପ୍ରକାରର ଡୁବ୍ ଅଛି, ସରଳ ଖରାପ ଏବଂ ଯାନ୍ତ୍ରିକ ଖରାପ । ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ କରିବା ପୂର୍ବରୁ ଏକ ଯାନ୍ତ୍ରିକ ଡୁବ୍ । ବ **technical** ଷୟିକ ଖରାପ ଖେଳାଳିଙ୍କ ପର୍ଯ୍ୟାୟ ଜାରି ରହିଛି । ସରଳ ଖରାପ ହେଉଛି ଯେତେବେଳେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ପକେଟ୍ ମୁଦ୍ରା ପରେ କିମ୍ବା ସମୟରେ ଖରାପ କରନ୍ତି ।

ଦେୟ - ଯଦି ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ କରିବା ସମୟରେ, କେବଳ **striker** ପକେଟ୍ କରାଯାଇଥାଏ ଏହାକୁ ଏକ ଦେୟ କୁହାଯାଏ । ଦେୟ ପ୍ରଦାନ କରୁଥିବା ଖେଳାଳୀଙ୍କର ଗୋଟିଏ ମୁଦ୍ରା ବାହାର କରାଯାଇ ପ୍ରତିପକ୍ଷ ଦ୍ଵ **the** ାରା ବାହ୍ୟ ସର୍କିଲରେ ରଖାଯାଇଥାଏ । ପ୍ଲେୟାର ଟର୍ନ ହରାଇଥାଏ । ଯଦି ପ୍ଲେୟାର୍ ମୁଦ୍ରା ସହିତ **striker** ପକେଟ୍ କରେ ତେବେ ଏହାକୁ ଏକ **double** ଦେୟ କୁହାଯାଏ । ଏହି କ୍ଷେତ୍ରରେ ପ୍ରତିପକ୍ଷ ଦ୍ଵ **two** ାରା ବାହ୍ୟ ସର୍କିଲରେ ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ରଖାଯାଇଥାଏ । ପ୍ଲେୟାରର ଟର୍ନ ଜାରି ରହିଛି ।

ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ନିୟମ -

ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଖେଳିବା ସମୟରେ ଉଭୟ ରେଖା touch କରିବା ଉଚିତ । ଏଥିରୁ ଖେଳିବା ସମୟରେ ରେଡ୍ ବେସ୍ ସର୍କିଲ୍ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବରେ ଆଚ୍ଛାଦିତ ହେବା ଉଚିତ ।

ଏଲବୋ ଖେଳିବାବେଳେ ଖେଳିବା ପୃଷ୍ଠକୁ ଆସିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ । ପାଦ

ଖେଳିବାବେଳେ କଳ୍ପନା ରେଖା ଅତିକ୍ରମ କରିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ ।

ଯଦି କାରୋମ ବୋର୍ଡରୁ ଗୋଟିଏ ମୁଦ୍ରା ଡେଇଁପଡେ ତେବେ ଏହାକୁ ଅମ୍ପାୟାର ଦ୍ଵାରା ସେଣ୍ଟର୍ ସର୍କିଲରେ ରଖାଯାଏ । ଯଦି ମୁଦ୍ରା ଛିଡାହୋଇଛି, ତେବେ ଏହାକୁ ଯେପରି ରଖାଯାଏ । ଆଚ୍ଛାଦିତ ମୁଦ୍ରାଗୁଡ଼ିକ ଯେପରି ରଖାଯାଏ ।

ଗ୍ରିପ୍

କାରୋମ୍ ଖେଳରେ ଗ୍ରିପ୍ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ। ତୁମେ ଏକ ପ୍ରାକୃତିକ ଆଭିଯୁଗ୍ମ୍ୟ ବିକାଶ କରିବା ଉଚିତ୍ ।

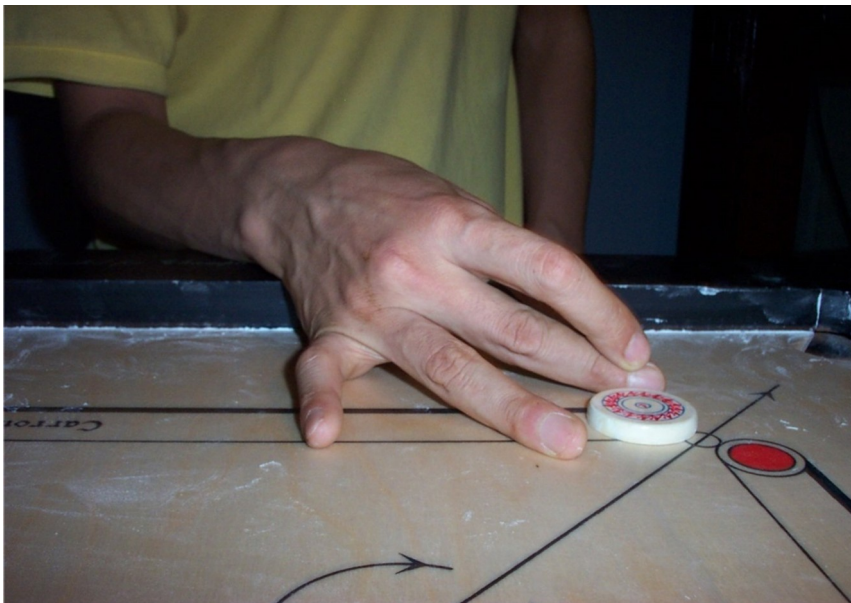


ପ୍ରାକୃତିକ GRIP

ସେଠାରେ ଅନେକ ପ୍ରକାରର ଗ୍ରିପ୍ ଅଛି। ସବୁଠାରୁ ସାଧାରଣ ଗ୍ରାଭଲ୍ ହେଉଛି ଇଣ୍ଡେକ୍ସ ଆଙ୍ଗୁଠି ଏବଂ ଆଙ୍ଗୁଠିର ମିଶ୍ରଣ। ଉପରୋକ୍ତ ଫଟୋ ଦେଖନ୍ତୁ। ଏହା ଅତ୍ୟନ୍ତ ସହଜ ଏବଂ ଏହା କମ୍ ଅଭ୍ୟାସ ଆବଶ୍ୟକ କରେ। ଏହି ଗ୍ରିପ୍ ରେ ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଆଙ୍ଗୁଠି ପ୍ଲାଇଡ୍ ଉପରେ ରହିଥାଏ। ଏହା

ଗ୍ରିପ୍ ର ଅନେକ ସୁବିଧା ଅଛି । ଏହି ଗ୍ରିପ୍ ସହିତ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ striker ଉପରେ ସର୍ବାଧିକ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ରଖିପାରିବ । ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଆଙ୍ଗୁଠିଗୁଡ଼ିକ ପ୍ଲାଇଡ୍ର ସମର୍ଥନ ପାଇଥିବାରୁ ଏହି ଗ୍ରିପ୍ ସ୍ଥିର ଏବଂ ଦୃ firm ରହିଥାଏ । ଏହି ଗ୍ରିପ୍ ର ଖେଳାଳୀ ସର୍ବନିମ୍ନ ସ୍ଥାନ ସହିତ ଖେଳିପାରେ ।

ବେଳେବେଳେ ଯେତେବେଳେ ଗ୍ରିପ୍ ରଖିବା ପାଇଁ ପର୍ଯ୍ୟାପ୍ତ ସ୍ଥାନ ଉପଲବ୍ଧ ନଥାଏ, ଜଣେ ପ୍ଲେୟାର ଇଣ୍ଡୋର ଆଙ୍ଗୁଠି ସହିତ ପ୍ଲାଇଡ୍ର ରୁ ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଆଙ୍ଗୁଠି ଉଠାଇ ଖେଳିପାରେ । ଏହି ଗ୍ରିପ୍ ସହିତ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ କାରୋମ୍ ବୋର୍ଡର ଉଭୟ ପାର୍ଶ୍ୱରେ (ବାମ କିମ୍ବା ଡାହାଣ) ସମାନ ସହଜରେ ଖେଳିପାରିବେ । ତେଣୁ ଖେଳାଳିଙ୍କ ଖେଳ କ side ଶସି ପାର୍ଶ୍ୱରେ ଦୁର୍ବଳ ରହେ ନାହିଁ । ଏହି ଆଙ୍ଗୁଠିରେ ସମସ୍ତ ଆଙ୍ଗୁଠିର ନଖ touch ପ୍ଲାଇଡ୍ର । ତେଣୁ ଯଦି କ one ଶସି ଗୋଟିଏ ନଖ ସାଧାରଣ ଅପେକ୍ଷା ଅଧିକ ବ has ିଛି, ତେବେ ଏଥିରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆସିବ । ଏପରି ଛୋଟ ଛୋଟ ଜିନିଷ କାରୋମରେ ବହୁତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ।



SCISSOR GRIP

ଏହା ମୂଳତ India ଭାରତରେ ବିରଟି ପାଇଁ ବ୍ୟବହୃତ ହୁଏ । ଏହା ଶ୍ରୀଲଙ୍କା ଏବଂ ମାଲଦ୍ୱୀପରେ ଏକ ପ୍ରାକୃତିକ ଗ୍ରାଉପ୍ ଭାବରେ ବ୍ୟବହୃତ ହୁଏ । ଭାରତରେ କେବଳ ଇଉନ୍ ମାର୍କିସ୍ ଏବଂ କାଦିରଖାନ୍ ଏହି ଗ୍ରାଉପ୍ କୁ ପ୍ରାକୃତିକ ଗ୍ରାଉପ୍ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରିଥିଲେ । ଏହି ଗ୍ରିପ୍ ରେ ଅନେକ ଅସୁବିଧା ଅଛି । ଡାହାଣ ପାର୍ଶ୍ୱରୁ ଖେଳିବା ଅତ୍ୟନ୍ତ କଷ୍ଟକର ।



ଲକିଂ ଗ୍ରିପ୍

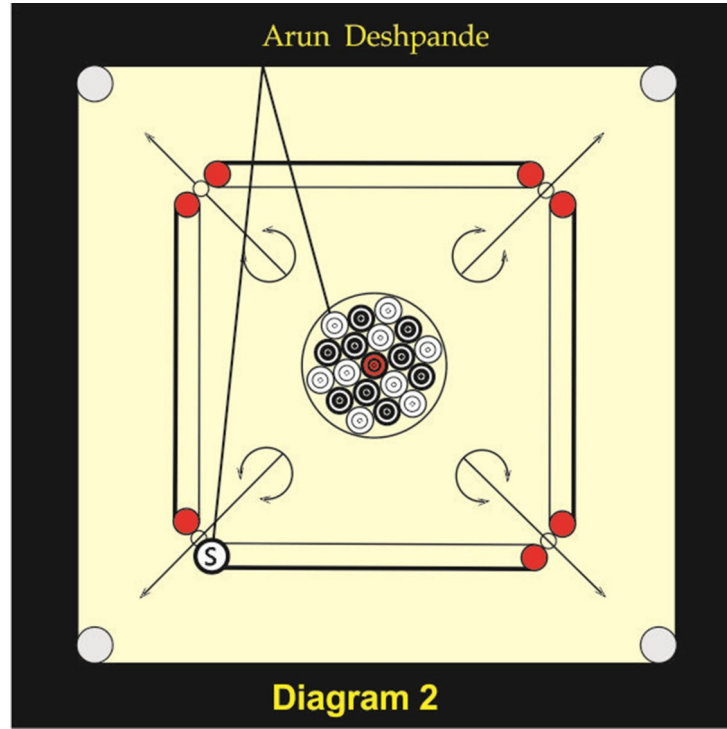
ଯଦି ତୁମର ପ୍ରାକୃତିକ ଗ୍ରିପ୍ ଭାବରେ ଲକିଂ ଗ୍ରିପ୍ ନାହିଁ ତେବେ ତୁମେ ଏହି ଗ୍ରିପ୍ ଶିଖିବା ଉଚିତ। ଏହି ଗ୍ରିପ୍ ସହିତ ଆପଣ ଶକ୍ତିଶାଳୀ ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳିବାକୁ ଏକ ଶକ୍ତି ପାଇପାରିବେ। ମୁଁ 1982 ମସିହାରେ ଦିଲ୍ଲୀରେ ସୁହାସ କାମ୍ବଲିଙ୍କ ସହ ଥିଲି ଏବଂ ଏସୀୟ ଖେଳଗୁଡ଼ିକରେ ପ୍ରଦର୍ଶନ ଖେଳ ଖେଳିବା ପାଇଁ ଆମେ କଠିନ ଅଭ୍ୟାସ କରୁଥିଲି ଯେତେବେଳେ ମୁଁ ଦେଖିଲି ସୁହାସ କାମ୍ବଲି ତାଙ୍କର ପ୍ରାକୃତିକ ଲକିଂ ଗ୍ରାଉପ୍ ସହିତ ଅନେକ ଶକ୍ତିଶାଳୀ ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳୁଥିଲେ। ତାଙ୍କର ପ୍ରାକୃତିକ ଆଭିମୁଖ୍ୟ ହେଉଛି ଆଙ୍ଗୁଠି, ପ୍ରଥମ ଆଙ୍ଗୁଠି ଏବଂ ଛୋଟ ଆଙ୍ଗୁଠିର ମିଶ୍ରଣ, କିନ୍ତୁ ଯେତେବେଳେ ବି ସେ ଅତିରିକ୍ତ force ଆବଶ୍ୟକ କରନ୍ତି ସେ ଛୋଟ ଆଙ୍ଗୁଠିକୁ ତୃତୀୟ ଆଙ୍ଗୁଳିରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରୁଥିଲେ। ମୁଁ କେବଳ ଏହାକୁ ଚେଷ୍ଟା କଲି ଏବଂ ଏହି ଜାବୁଡ଼ି ସହିତ ଜୋରରେ ମାରିବାକୁ ଲାଗିଲି। ମୁଁ ଏହାକୁ ବ୍ୟବହାର କରିବାକୁ ଉପଭୋଗ କଲି ଏବଂ ତା'ପରେ ଯେତେବେଳେ ବି ମୁଁ ଏହାକୁ ବ୍ୟବହାର କରିବାର ସୁଯୋଗ ପାଇଲି, ମୁଁ ଏହାକୁ ବ୍ୟବହାର କରିଥିଲି। ସୁହାସ ମୋତେ ହସ୍ତୁଥିଲେ କାରଣ ମୁଁ ଏହି ଦୃ ip ତା ସହିତ ସଠିକ୍ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିପାରିଲି ନାହିଁ। ମୋତେ ଏହି କବଳରେ ଦକ୍ଷତା ହାସଲ କରିବାକୁ ମୋର ସମସ୍ତ ପ୍ରୟାସ କରିବାକୁ ପଡିଲା। ଏହି ପ୍ରକାରର ଧରିବା ପାଇଁ ତୁମର ପ୍ରଥମ ଆଙ୍ଗୁଠିକୁ ଆଙ୍ଗୁଠି ଏବଂ ତୃତୀୟ ଆଙ୍ଗୁଠି ମଧ୍ୟରେ ଲକ୍ କରିବାକୁ ପଡିବ। ସାଧାରଣତଃ this ଏହି ଗ୍ରିପ୍ ରେ ପ୍ରଥମ ଆଙ୍ଗୁଠି, ଯାହା ଦ୍ଵାରା, ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳାଯାଏ, touch ଖେଳୁଥିବା ପୃଷ୍ଠଭୂମି ନୁହେଁ।



ମଧ୍ୟମ ଫିଙ୍ଗର ପ୍ଲାଟ ଗ୍ରିପ୍।

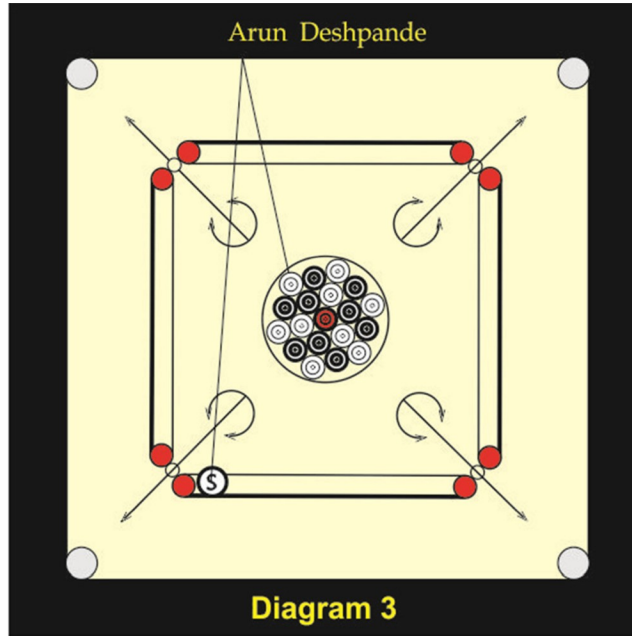
ଏହି ଗ୍ରିପ୍ striker କୁ ସ୍ଥିର ଦେଇଥାଏ । କାରୋମ ବୋର୍ଡରେ ଅନେକ ପଦବୀ ଅଛି ଯେଉଁଠାରେ ସ୍ଥିର ବିନା ଆପଣ ଷ୍ଟୋକକୁ ସଫଳତାର ସହିତ ଖେଳିପାରିବେ ନାହିଁ । ଏହି ଗ୍ରିପ୍ ରେ ଆପଣଙ୍କୁ ସ୍ଥିର ସୃଷ୍ଟି କରିବାକୁ ପ୍ରୟାସ କରିବାକୁ ପଡିବ ନାହିଁ, ଏହା ସ୍ୱୟଂଚାଳିତ ଭାବରେ ସୃଷ୍ଟି ହୁଏ ।

ତେଣୁ ଏହାକୁ ପ୍ରାକୃତିକ ସ୍ଥିର କୁହାଯାଏ । ସ୍ଥିର ଆଣ୍ଟିକ୍ଲକ୍ସାଇଜ୍ ଅଟେ । ଆପଣ ଏହି ଉପଯୋଗୀ ଗ୍ରିପ୍ ବିକାଶ କରିବା ଉଚିତ୍ । ଅନ୍ୟ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ଷ୍ଟୋକ ଖେଳିବା ପାଇଁ ଆପଣ ଏହାକୁ ବାମ ହାତରେ ମଧ୍ୟ ଖେଳିପାରିବେ ।



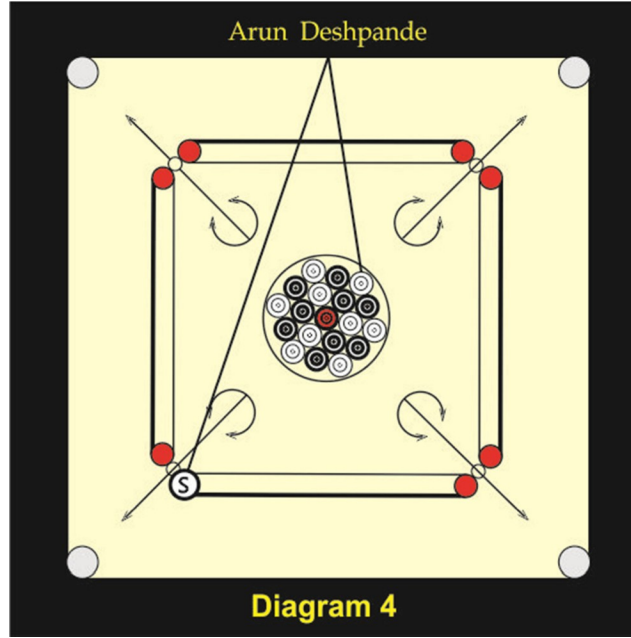
ବାମ ଆଧାର ସର୍କଲରୁ ଭାଙ୍ଗନ୍ତୁ ।

ଏହି ପଦ୍ଧତି ହେଉଛି ସର୍ବୋତ୍ତମ ପଦ୍ଧତି ଏବଂ ଅଧିକାଂଶ ଖେଳାଳିଙ୍କ ଦ୍ଵାରା ବ୍ୟବହୃତ ହୁଏ । ଅନେକ ଖେଳାଳି ବିରତି ପାଇଁ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମରୁ ଅନ୍ଧ ଲକ୍ଷ୍ୟ ନେଇଥାନ୍ତି । ଯଦି ତୁମେ ତୁମର striker କୁ ବାମ ଆଧାର ସର୍କଲରେ ରଖ, ତେବେ ତୁମର striker ବିପରୀତ ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ବିପରୀତ ବାମ ଅଧା ବୃତ୍ତର ପ୍ରଥମ ତୀର ଦେଇ ଯିବା ଉଚିତ । ଆପଣ ପ୍ରକୃତ ବିନ୍ଦୁ ଦେଖିପାରିବେ ଯେଉଁଠାରୁ ଆପଣଙ୍କର striker ପାସ୍ ହେବା ଉଚିତ ଏବଂ ସେଥିପାଇଁ ଆପଣ ଷ୍ଟୋକକୁ ସଠିକ୍ ଭାବରେ ଖେଳିପାରିବେ । ଯଦି ଆପଣ ଏହି ପଦ୍ଧତିକୁ ବ୍ୟବହାର କରୁନାହାଁନ୍ତି ଏବଂ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ଉପରେ ଏକ କଳ୍ପନା ବିନ୍ଦୁ ନେବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରନ୍ତି ତେବେ ଏହି କଳ୍ପନା ବିନ୍ଦୁକୁ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିବାର ଏକ ସୁଯୋଗ ଅଛି ଯାହାଦ୍ଵାରା ବ୍ରେକ୍ ବିଫଳ ହେବ । ଏହି ବ୍ରେକ୍ ବିଶେଷତ sc କଞ୍ଚା ଗ୍ରୀପ୍ କିମ୍ବା କ flat ଶସି ପ୍ଲଟ୍ ଗ୍ରାଉଣ୍ଡ ଦ୍ଵାରା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରାଯିବା ଉଚିତ ।



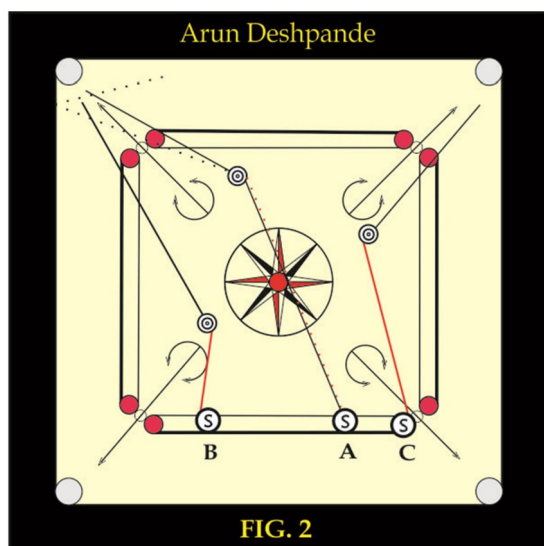
ବାମ ବେସ୍ ସର୍କିଲ୍ ନିକଟରୁ BREAK ।

ଏକ ଖରାପ ହେବାର ସମ୍ଭାବନା ହେତୁ ଯଦି ଆପଣ ବାମ ସର୍କିଲରୁ ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳିବାକୁ ଭୟ କରୁଛନ୍ତି ତେବେ ଆପଣ ବେସ୍ ସର୍କିଲ୍ ନିକଟରୁ ଖେଳିପାରିବେ । ଏହି ପଦ୍ଧତିରେ ଉପରୋକ୍ତ ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ତୁମର striker ବିପରୀତ ବାମ ଅଥା ବୃତ୍ତର ଦ୍ଵିତୀୟ ତୀର ଦେଇ ଯିବା ଉଚିତ । ଏହି ବ୍ରେକ୍ ମଧ୍ୟ କଞ୍ଚା ଗ୍ରିପ୍ କିମ୍ବା କ flat ଶସି ପ୍ଲାଟ ଗ୍ରାଉଣ୍ଡ ଦ୍ଵାରା କରାଯିବା ଉଚିତ ।



ଓଲଟା ବ୍ରେକ୍- ଏହି ପ୍ରକାର ବ୍ରେକ୍ ରେ ଆପଣ ବାମ ପକେଟରେ ବ୍ରେକ୍ ର ଏକ ସବ୍ ବ୍ୟବସ୍ଥା କରିପାରିବେ ଏବଂ ବାମ ପାର୍ଶ୍ବରୁ ବ୍ରେକ୍ କରିପାରିବେ । ଯଦି ତୁମେ ସଠିକ୍ ଭାବରେ ଭାଙ୍ଗିବ ତେବେ ତୁମେ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିବ ଯେ ଚାରୋଟି ମୁଦ୍ରାର ଏକ ଗୁଣ୍ଡ ରହିଯାଇଛି ଯାହା ଯୁ **you** ାରା ତୁମେ ଏକ **touch** ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳି ବୋର୍ଡ ଖୋଲିବ ଯାହାଦ୍ବାରା ଏକ ଧଳା ସ୍ଲାଫ୍ ପାଇଁ ସୁଯୋଗ ମିଳିବ । ଏହି ବ୍ରେକ୍ ର ଅସୁବିଧା ହେଉଛି ଯଦି ଆପଣ ସଠିକ୍ ଭାଙ୍ଗିବାରେ ବିଫଳ ହୁଅନ୍ତି, ତେବେ ଆପଣ ଅନ୍ୟ ମୁଦ୍ରାକୁ ଧକ୍କା ଦେଇପାରନ୍ତି କିମ୍ବା ଆପଣଙ୍କର **striker** କେବଳ **touch** ଆପଣଙ୍କର ଲକ୍ଷ୍ୟ ରଖାଯାଇଥିବା ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଖରାପ ବ୍ରେକ୍ ହୋଇପାରେ ।

ଷ୍ଟୋକସ୍



A- CUT B - STRAIGHTCUT C- CROSS CUT

CUT -

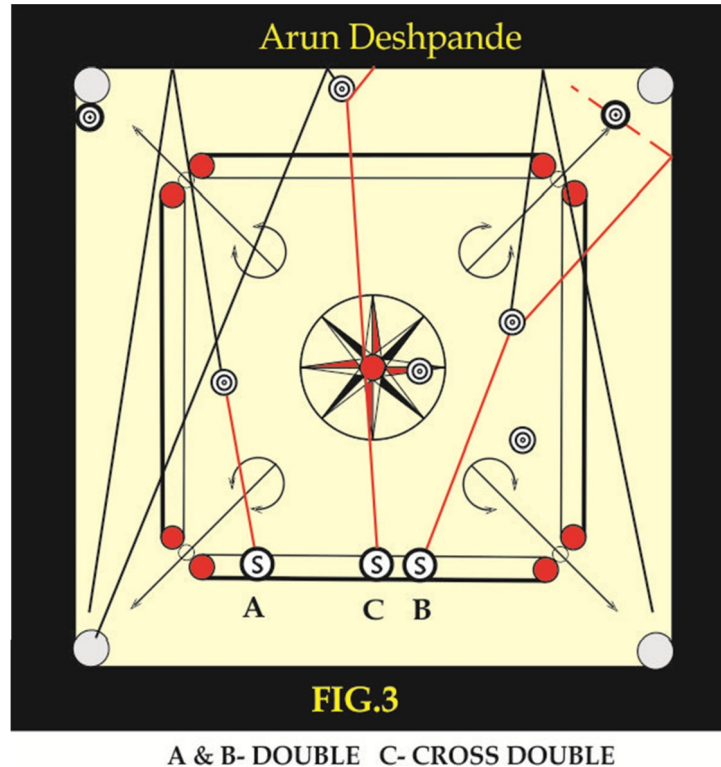
ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଡିମ୍ବିରିର ଏକ striker A 2 ଯଦି ଏକ ମୁଦ୍ରାକୁ କ୍ରସ ଲାଇନରେ striker ରଖି ପକେଟ କରାଯାଏ ତେବେ ଷ୍ଟୋକକୁ cut କୁହାଯାଏ। cut ଖେଳିବା ସମୟରେ striker କଠିନ ମୁକୁ ହେବା ଉଚିତ ନୁହେଁ। ଯଦି striker ମୁଦ୍ରାର ଲକ୍ଷ୍ୟସ୍ଥଳଠାରୁ ଅଧିକ କଠିନ ଆଘାତ କରେ ତେବେ ସମସ୍ତ ସମ୍ଭାବନା ଅଛି ଯେ, ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ଫ୍ରେମକୁ ଯାଇ ପକେଟଠାରୁ ଦୂରରେ ରହି ପ୍ଲେୟାର ପାଇଁ ପରବର୍ତ୍ତୀ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ କଷ୍ଟକର ହୋଇପାରେ। (ଚିତ୍ର 2-A ରେ ଏକ ବିନ୍ଦୁ ରେଖା ଦର୍ଶାଏ ଯଦି କଠିନ ଏବଂ ଭୁଲ୍ ଧକ୍କା ହୁଏ ତେବେ ମୁଦ୍ରା କିପରି କଷ୍ଟକର ହୁଏ)। ଏକ cut ଖେଳିବାବେଳେ ଯଦି striker ନିୟନ୍ତ୍ରିତ ହୁଏ, ତେବେ ଷ୍ଟୋକ୍ ଭୁଲ୍ ହୋଇଥିଲେ ମଧ୍ୟ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ ଅଞ୍ଚଳରେ ରହିଥାଏ ଏବଂ ପରବର୍ତ୍ତୀ ମୋଡ୍ ପାଇଁ ସହଜ ହୋଇଯାଏ।

ଷ୍ଟ୍ରାଇଟ୍ CUT:

ଚିତ୍ର 2 B ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଯଦି striker କୁ ମୁଦ୍ରା ସହିତ ଏକ ସିଧା ଧାଡିରେ ରଖି ଏକ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ ହୋଇଯାଏ ତେବେ ଷ୍ଟୋକକୁ ସିଧା cut କୁହାଯାଏ। ବିପରୀତ ଫ୍ରେମରୁ କଠିନ ମୁଦ୍ରା ସିଧାସଳଖ cut ଖେଳିବା ଦ୍ୱାରା ସହଜ ହୋଇପାରିବ। ଫ୍ରେମର ବାମ କିମ୍ବା ଡାହାଣ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ଥିବା ଏବଂ ଯାହା ଆଗ ପକେଟରେ ପକେଟ ହୋଇପାରିବ ନାହିଁ ସେହି ମୁଦ୍ରାଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟ ସିଧା cut ଦ୍ୱାରା ସହଜ ହୋଇପାରିବ। ଯଦି ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ସଠିକ୍ ଭାବରେ ଖେଳାଯାଏ, ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଗୁଣ୍ଡରୁ ଅନ୍ୟ ମୁଦ୍ରା ଟାଣିବା ପାଇଁ ସର୍ବାଧିକ force ପ୍ରୟୋଗ କରିପାରିବେ। ପ୍ରାୟତଃ such ଏପରି ସ୍ଥିତି ଅଛି ଯେ ଏକ ସିଧା cut ଖେଳିବା ଦ୍ୱାରା, ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଦୁଇଟି ପକେଟରେ ଏକାସାଙ୍ଗରେ ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ କରିପାରିବେ।

CROSS CUT କିମ୍ବା MINUS CUT:

ଚିତ୍ର 2 C ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଯଦି striker କୁ କ୍ରସ୍ [ମାଇନସ୍] ଲାଇନରେ ରଖିବା ପାଇଁ ଏକ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ ହୋଇଯାଏ, ତେବେ ଷ୍ଟୋକକୁ cross cut କିମ୍ବା minus cut 'କୁହାଯାଏ ଯେତେବେଳେ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମରୁ କିମ୍ବା ପାର୍ଶ୍ବ ଫ୍ରେମରୁ ମୁଦ୍ରା କା' ଓଭିଙ୍ଗ୍ ବାର କା is ଶସି ସମ୍ଭାବନା ନଥାଏ, କାରଣ ମୁଦ୍ରାଟି striker ପାଇଁ ସହଜ ହୋଇପାରିବ ନାହିଁ, ତେଣୁ ଏହି ମୁଦ୍ରାଟି striker ପାଇଁ ଏକ ସହଜ ହୋଇପାରିବ। striker ଯେଉଁଠାରେ ପକେଟର ମଧ୍ୟଭାଗରୁ ଏବଂ ମୁଦ୍ରାର ମଧ୍ୟଭାଗରୁ କଳ୍ପିତ ରେଖା)।



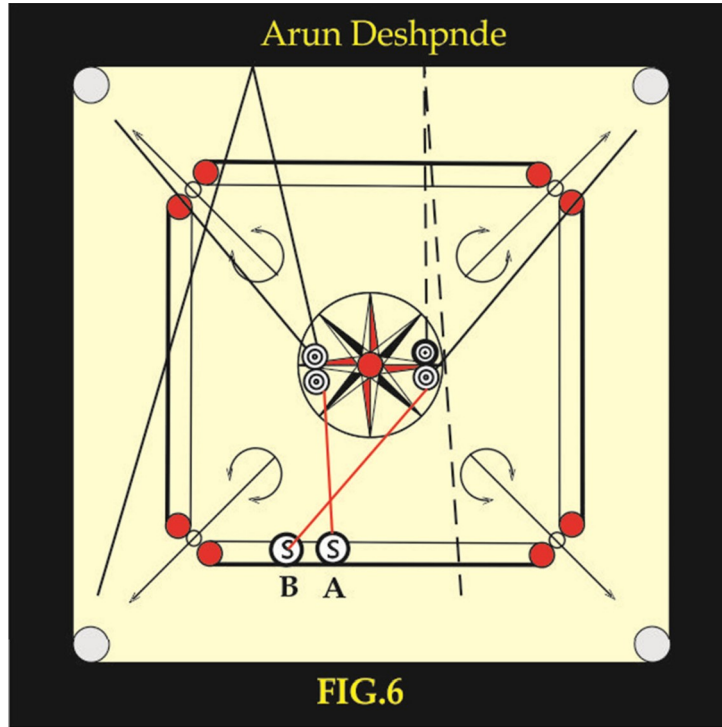
DOUBLE:

ଚିତ୍ର 3 A ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଯଦି ଏକ ମୁଦ୍ରାକୁ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ଉପରେ ଆଘାତ କରି ମୂଳ ପକେଟରେ ପକେଟ୍ ଦିଆଯାଏ, ତେବେ ଷ୍ଟୋକକୁ double କୁହାଯାଏ। ଯେତେବେଳେ ବିପରୀତ ପକେଟକୁ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ଦ୍ବାରା ଅବରୋଧ କରାଯାଏ ଏହି ଷ୍ଟୋକ ଉପଯୋଗୀ। ବେଳେବେଳେ, ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ କିଛି ମୁଦ୍ରା ଅଛି ଯାହା cut ଦ୍ବାରା ଖେଳାଯାଇପାରିବ ନାହିଁ। ଏହିପରି ମୁଦ୍ରାଗୁଡ଼ିକୁ ଏକ double ଦ୍ବାରା ପକେଟ୍ କରାଯିବା ଉଚିତ। ବେଳେବେଳେ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଥିବା କଠିନ ମୁଦ୍ରାକୁ କାଟିବା ଦ୍ବାରା ସହଜ ହୋଇପାରିବ ନାହିଁ ଯାହା ସେହି କଠିନ ମୁଦ୍ରା ସହିତ ସିଧା ଲାଇନରେ ଥାଏ। ଆମର ମୁଦ୍ରା ତା'ପରେ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମରୁ କଠିନ ମୁଦ୍ରାକୁ ବାହାର କରି ଏକ double ଦ୍ବାରା ଖେଳାଯାଇପାରିବ। ଯଦି ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଏକ ମୁଦ୍ରା double ଖେଳିବାକୁ ପଡ଼ିବ, ତେବେ ଷ୍ଟୋକ୍ ଏପରି ହେବା ଉଚିତ, ଯେ ସେହି ମୁଦ୍ରାକୁ ମାରିବା ପରେ striker।

ଅନ୍ୟଥା ମୁଦ୍ରାର ବିପରୀତ ଦିଗକୁ ଯିବା ଉଚିତ, ଅନ୍ୟଥା, striker ଦୁଇଥର ମୁଦ୍ରା touch କରିବ ଏବଂ ମୁଦ୍ରା ଏହାର କଷ୍ଟଦାୟକ ସ୍ଥାନରୁ ବାହାରକୁ ଆସିବ ନାହିଁ (ଚିତ୍ର 3-C ଦେଖନ୍ତୁ) ।

CROSS DOUBLE:

ଯଦି ଏକ striker ଏକ କ୍ରସ୍ ଲାଇନରେ ରଖାଯାଏ ଏବଂ ମୁଦ୍ରା double ଦ୍ୱାରା ପକେଟ୍ ହୋଇଯାଏ, ତେବେ ଷ୍ଟୋକକୁ କ୍ରସ୍ double କୁହାଯାଏ କାରଣ ଏହି ମୁଦ୍ରା striker ର ରାସ୍ତା ଅତିକ୍ରମ କରେ । ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳାଯାଏ ଯେତେବେଳେ ବିପରୀତ ପକେଟ୍ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ଦ୍ୱାରା ଅବରୋଧ କରାଯାଇଥାଏ ଯାହା ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳିବା ଦ୍ୱାରା ଅପସାରଣ କରାଯାଇପାରିବ ଏବଂ ଅବରୋଧ ହୋଇଥିବା ଅନ୍ୟ ମୁଦ୍ରା ପାଇଁ ପକେଟ୍ ଖୋଲାଯାଇପାରିବ । ଯଦି ଏହିପରି ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ପକେଟ୍‌ରୁ 6 "ରୁ 12" ଦୂରରେ ଥାଏ, ତେବେ ଏହାକୁ କ୍ରସ୍ double ଦ୍ୱାରା ପକେଟ୍ କରିବା ସମୟରେ, ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ଅନ୍ୟ କଠିନ ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟ striker ଦ୍ୱାରା ସହଜ ହୋଇପାରିବ (ଚିତ୍ର 4-B ଦେଖନ୍ତୁ) । ଯଦି ମୁଦ୍ରାଟି ମୂଳ ପକେଟ୍‌ରୁ 8 "ରୁ 12" ଦୂରରେ ଥାଏ ତେବେ ଏହାକୁ କ୍ରସ୍ double ଦ୍ୱାରା ଖେଳିବା ସମୟରେ, ଗୁଣ୍ଡରୁ କଷ୍ଟକର ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟ ସହଜ ହୋଇପାରିବ (ଚିତ୍ର 4-A ଦେଖନ୍ତୁ) । ଯଦି ଏକ double ର ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ପରସ୍ପରକୁ ସ୍ପର୍ଶ କରୁଥିବା ଏବଂ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ସହିତ ସମାନ୍ତରାଳ ଭାବରେ ଭିତର ସର୍କଲରେ ରଖାଯାଏ, ତେବେ ସେହି ମୁଦ୍ରାଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରୁ ଗୋଟିଏ ଡାହାଣ ବେସ୍ ସର୍କଲରୁ ଅନ୍ୟ ମୁଦ୍ରାକୁ ବିଘ୍ନ ନକରି କ୍ରସ୍ double ଦ୍ୱାରା ପକେଟ୍ କରାଯାଇପାରିବ, ବାମ ମୁଦ୍ରାକୁ ବାମ ବେସ୍ ପକେଟ୍‌ରେ ସିଧା ସଳଖ ଗ୍ରାଉପ୍ କିମ୍ବା ଡାହାଣ ବେସ୍ ସର୍କଲ୍ ଦ୍ୱାରା ରଖାଯାଇପାରିବ । (ଚିତ୍ର 5-A ଦେଖନ୍ତୁ) । ଫ୍ଲାଟ୍ ଗ୍ରିପ୍ ସହିତ ବାମ ମୁଦ୍ରା striker ରେ ସ୍ଥିତ ହେତୁ ପକେଟ୍ ହୋଇପାରିବ ନାହିଁ । ତେଣୁ, ଏପରି ଖେଳାଳୀ ଥିବା ଖେଳାଳୀ ବାମ ମୁଦ୍ରାକୁ ପକେଟ୍ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ । ସେମାନେ ସଠିକ୍ ମୁଦ୍ରାକୁ ଅତି ସହଜରେ ପକେଟ୍ କରିପାରିବେ । ଅର୍ଦ୍ଧ ଗ୍ରିପ୍‌ରେ ଚିତ୍ର 5-ବି ମୁଦ୍ରାରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଏକ ଅବରୋଧିତ ପକେଟ୍ ଯୋଗୁଁ ଏହାକୁ ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍‌ରେ ମାରିବା ଦ୍ୱାରା ପକେଟ୍ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହା ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର କ୍ରସ୍ double ଯଦିଓ ଏହାକୁ କ୍ରସ୍ ସେକେଣ୍ଡ କୁହାଯାଏ ।



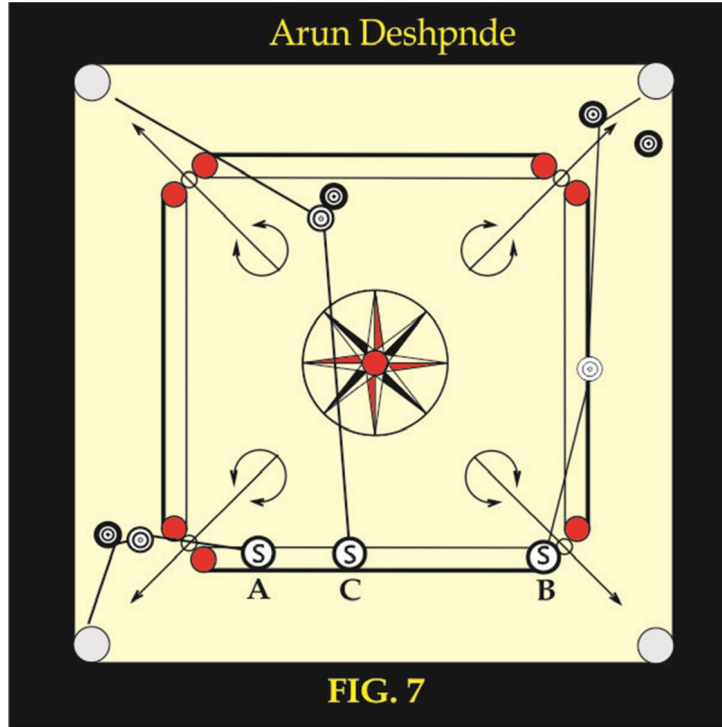
A & B- PRESS

PRESS:

ଚିତ୍ର 6 ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଯଦି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ପରସ୍ପରକୁ ସ୍ପର୍ଶ କରୁଛନ୍ତି ଏବଂ ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ ସହିତ ସମାନ୍ତରାଳ ଭାବରେ ଏକ ସିଧା ଲାଇନରେ ଅଛନ୍ତି, ଯାହା ଆମ ନିକଟବର୍ତ୍ତୀ ମୁଦ୍ରାକୁ ଆଗ ପକେଟରେ ପକେଟ କରାଯାଇପାରିବ press କୁହାଯାଏ। ଗୋଟିଏ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ କରିବା ପାଇଁ ଆବଶ୍ୟକତାଠାରୁ ଟିକିଏ ଅଧିକ force ପ୍ରୟୋଗ କରାଯିବା ଉଚିତ।

କେଉଁଠାରୁ ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳାଯିବ ତାହା ଅନ୍ୟ (ଦ୍ୱିତୀୟ) ମୁଦ୍ରା ଉପରେ ନିର୍ଭର କରେ। ଡିମ୍ପରିରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି। ନା। 6 A, ଯଦି ଉଭୟ ମୁଦ୍ରା ଆମର, ତେବେ striker ତେବେ striker ମୁଦ୍ରା ସହିତ ସର୍ବାଧିକ କ୍ରସ୍ ଲାଇନରେ ରଖାଯିବା ଉଚିତ ଏବଂ ମୁଦ୍ରାକୁ କେନ୍ଦ୍ର ବିନ୍ଦୁରେ ମାରିବା ଉଚିତ। striker ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଯାତ୍ରା କରିବା ଉଚିତ। ଏହିପରି press ବ୍ our ାରା, ଆମର ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ସାମ୍ନା ପକେଟକୁ ଯାଏ ଏବଂ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ଆମର ମୂଳ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଆସେ।

ଚିତ୍ର 6-ବି (କଳା ମୁଦ୍ରା) ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଯଦି ଦ୍ଵିତୀୟ ମୁଦ୍ରା ପ୍ରତିଦ୍ଵନ୍ଦ୍ଵୀ ଅଟେ, ତେବେ striker ସର୍ବାଧିକ କ୍ରମ୍ ଲାଇନ୍‌ରେ ରଖାଯିବା ଉଚିତ ଏବଂ ମୁଦ୍ରାକୁ କେନ୍ଦ୍ର ବିନ୍ଦୁରେ ମାରିବା ଉଚିତ। striker ପାର୍ଶ୍ଵ ଫ୍ରେମ୍ ଆଡ଼କୁ ଯାତ୍ରା କରିବା ଉଚିତ୍। ଏହିପରି press ଖେଳିବା ଦ୍ଵାରା, ଆମର ବିପରୀତ ସାମ୍ନା ପକେଟକୁ ଯାଏ ଏବଂ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ଆମର ମୂଳ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଆସେ ଏବଂ ପ୍ରତିପକ୍ଷ ପାଇଁ କଷ୍ଟକର ହୋଇଯାଏ। ଏହି ଷ୍ଟୋକରେ, ଯଦିଓ ଆମର ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ ନହୁଏ, ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ହୋଇଯାଏ ଏବଂ ଆମେ ଏଥିପାଇଁ ଆଉ ଏକ ମୋଡ୍ ପାଇଥାଉ। ଯଦିଓ ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟରେ ଏକ ଦୂରତା ଅଛି press ଷ୍ଟୋକ ଖେଳାଯାଇପାରିବ। ଏହି ଅବସ୍ଥାରେ, ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଅଧିକ force ପ୍ରୟୋଗ କରିବାକୁ ପଡ଼ିବ ଏବଂ କେନ୍ଦ୍ରରେ ମାରିବା ଉଚିତ। ଏଠାରେ ବିପରୀତ ମୁଦ୍ରାକୁ ପକେଟ କରାଯାଇପାରିବ ନାହିଁ। ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ପାଇଁ ଏକ ଭାରୀ striker ସର୍ବଦା ଭଲ ଅଟେ (ଅବଶ୍ୟ ନିୟମ ଅନୁଯାୟୀ striker ର ଓଜନ 15 ଗ୍ରାମରୁ ଅଧିକ ହେବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ।)

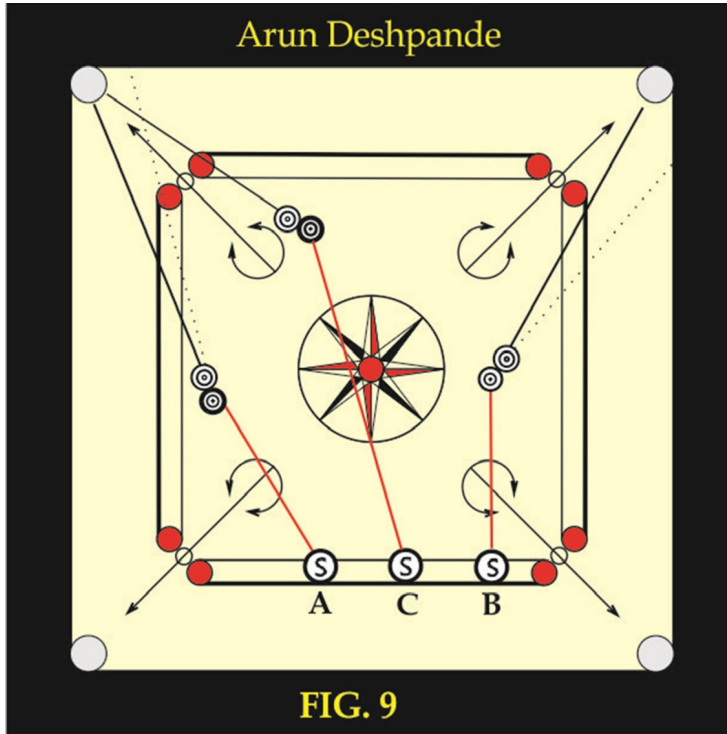


A, B, C- TOUCH

TOUCH:

ଯେତେବେଳେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଅନ୍ୟ ମୁଦ୍ରାକୁ ସ୍ପର୍ଶ କରି ନିଜର ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ କରେ, ଷ୍ଟୋକକୁ touch କୁହାଯାଏ । ଚିତ୍ର 7-A ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଯଦି ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ବାମ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଏବଂ ଆମର ମୁଦ୍ରା ଏହା ପାଖରେ ଅଛି, ତେବେ touch ଖେଳାଯାଇପାରିବ । ଏହି ଅବସ୍ଥାରେ ଏକ touch ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳିବା ଦ୍ଵାରା କେବଳ ଆମର ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍‌କୁ ଯିବ ନାହିଁ ବରଂ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟ ଆମର ଆଧାର ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଆସି ତାଙ୍କ ପାଇଁ କଷ୍ଟକର ହୋଇଯାଏ । ଚିତ୍ର 7-B ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଯଦି ଆମର ମୁଦ୍ରା ପାଇଁ ବାଧା ଅଛି ଏବଂ ଯଦି କି co ଶସି ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ ନିକଟରେ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଅଛି, ତେବେ ଆମର ମୁଦ୍ରା touch ଷ୍ଟୋକ୍ ଦ୍ଵାରା ପକେଟ୍ ହୋଇପାରିବ । ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ବ୍ୟବହାର କରି ମୁଦ୍ରାର ପଥ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରାଯାଇପାରିବ । ଚିତ୍ର 7-C ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଯଦି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ପରସ୍ପରକୁ ସ୍ପର୍ଶ କରୁଛନ୍ତି ଏବଂ ସେମାନେ କ୍ରସ୍ ଲାଇନରେ ଅଛନ୍ତି, ତେବେ ପ୍ରଥମ ମୁଦ୍ରା ଅତି ସହଜରେ ପକେଟ୍ ହୋଇପାରିବ । striker କେନ୍ଦ୍ର ମୁଦ୍ରାରେ ପ୍ରଥମ ମୁଦ୍ରାକୁ ମାରିବା ଉଚିତ୍ । ଯଦି ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍‌ରୁ ଦୂରରେ ଅଛି (ଯେଉଁ ପକେଟ୍‌ରେ ପ୍ରଥମ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ ହେବ) ଏବଂ striker (ବେସ୍ ଲାଇନ୍) ଠାରୁ ଏହି ମୁଦ୍ରାଗୁଡ଼ିକ କ୍ରସ୍ ଲାଇନ୍ ଠାରୁ କମ୍ ହେବା ଉଚିତ୍ । ଯଦି ଏହି ମୁଦ୍ରାଗୁଡ଼ିକ ପକେଟ୍ କିମ୍ବା striker ନିକଟରେ ଥାଏ, ତେବେ ମୁଦ୍ରା ଅଧିକ କ୍ରସ୍ ଲାଇନରେ ରହିବା ଉଚିତ୍ । ଯଥା ଯଦି ବିପରୀତ ବେସ୍ ଲାଇନର ମଧ୍ୟ ଭାଗରେ ଗୋଟିଏ ମୁଦ୍ରା ଅଛି ଏବଂ ଅନ୍ୟ ମୁଦ୍ରା ଏହାକୁ ବିପରୀତ ପ୍ରାନ୍ତରୁ ସ୍ପର୍ଶ କରୁଛି ତେବେ ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ସହିତ ଏକ ସିଧା ଲାଇନରେ ରହିବା ଉଚିତ୍ । କେବଳ ସେତେବେଳେ ପ୍ରଥମ ମୁଦ୍ରାକୁ touch ଷ୍ଟୋକ୍ ଦ୍ଵାରା ପକେଟ୍ କରାଯାଇପାରିବ । ବିନ୍ଦୁ ଯେଉଁଠାରେ striker ମାରିବା ଉଚିତ୍ ତାହା ଉପରେ ନିର୍ଭର କରେ ।

ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରାର ଅବସ୍ଥାନ ଯଥା। ଯଦି ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ସହିତ p ଶ୍ରେଣୀରେ ଥିବା ମୂଳ ଆଧାର ଲାଇନର କେନ୍ଦ୍ରରେ ଥାଏ, ତେବେ striker ତାହା ଗ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ସାମାନ୍ୟ ଆଘାତ କରିବା ଉଚିତ ଯଦି ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ବାମ ପକେଟରେ ପକେଟ କରିବାକୁ ପଡିବ ଏବଂ striker ବାମ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ସାମାନ୍ୟ ଧକ୍କା ଦେବା ଉଚିତ ଯଦି ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ତାହା ଗ ପକେଟରେ ପକାଯିବ। ଜଣେ ଖେଳାଳୀ କେବଳ ଏହିପରି ଅନେକ ପଦବୀ ଚେଷ୍ଟା କରିବା ଉଚିତ୍ ସେତେବେଳେ ସେ ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରାର ସଠିକ୍ ସ୍ଥିତି ଏବଂ ଯେଉଁଠାରେ striker ମାରିବା ଉଚିତ୍ ତାହା ବୁ can ପାରିବେ। ଅଧିକାଂଶ ଖେଳାଳି ଆଗ ପକେଟରେ ପକେଟ କରିବା ବିଷୟରେ ଭାବନ୍ତି ଏବଂ ସେଥିପାଇଁ ମୂଳ ପକେଟରେ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ କରିବାର ସମ୍ଭାବନା ଥିଲେ ମଧ୍ୟ ସେମାନେ ଏହା ବିଷୟରେ ଭାବନ୍ତି ନାହିଁ। ଯଥା ଚିତ୍ର ୫-ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ପ୍ରତିପକ୍ଷର ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ଆମର ମୁଦ୍ରା ସାମ୍ନା ପକେଟକୁ ଯିବାର ସମ୍ଭାବନାକୁ ଅବରୋଧ କରୁଛି କିନ୍ତୁ ଯଦି ଆପଣ ଦେଖନ୍ତି, ତେବେ ଆମର ମୁଦ୍ରା ଚିତ୍ର ୫-A ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି touch ଷ୍ଟୋକ ଦ୍ୱାରା ଆମର ମୂଳ ପକେଟରେ ପକେଟ ହୋଇପାରିବ। ଜ୍ଞାନ ଅନୁଯାୟୀ, rebound ଦ୍ୱାରା ଏକ ମୁଦ୍ରାରେ touch ଷ୍ଟୋକ ହେବାର ଅନେକ ସମ୍ଭାବନା ଅଛି, ଯେତେବେଳେ ଖେଳାଳି ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳନ୍ତି ନାହିଁ ଏବଂ ଗୁଣ୍ଡକୁ ଅନ୍ଧ ଭାବରେ ଟାଣି ନିଅନ୍ତି ଚିତ୍ର ୫-B ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ବିରତି ପରେ ଚାରି ମୁଦ୍ରାର ଗୁଣ୍ଡ ରହିଥାଏ। ଏହି ଗୁଣ୍ଡରୁ ଏକ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଆଗ ପକେଟରେ touch ଦ୍ୱାରା ପକେଟ୍ ହୋଇପାରିବ। ତାହା ଗ ପାର୍ଶ୍ୱରୁ ଭାଙ୍ଗୁଥିବା ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ବିପରୀତ ବାମ ପକେଟରେ ଏପରି ପକେଟ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା ଉଚିତ ଏବଂ ବାମ ପାର୍ଶ୍ୱରୁ ଭାଙ୍ଗୁଥିବା ଖେଳାଳୀ ବିପରୀତ ତାହା ଗ ପକେଟରେ ମୁଦ୍ରା ପକାଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା ଉଚିତ୍। ଏହିପରି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳିବାବେଳେ striker କଳା ମୁଦ୍ରାର ନିମ୍ନ ଭାଗକୁ ମଧ୍ୟମ force ସହିତ ମାରିବା ଉଚିତ। ଡିମ୍ପିରିରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି। ୫-C ଯଦି ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ଆମ ମୁଦ୍ରାର ରାସ୍ତା ଅବରୋଧ କରେ ତେବେ ଆମର ମୁଦ୍ରା ଫ୍ରେମ୍ ଏପରି hit ଙ୍ଗରେ ମାରିବା ଉଚିତ ଯେ ଫ୍ରେମ୍‌ରୁ ଫେରିବାବେଳେ ଏହା touch ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ହେବା ଉଚିତ ଏବଂ ପକେଟ ଆଡକୁ ଯିବା ଉଚିତ। ଏହିପରି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳିବାବେଳେ striker ମୁଦ୍ରାକୁ ଫ୍ରେମ୍ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଅନୁସରଣ କରିବା ଉଚିତ ଯେଉଁଠାରେ ମୁଦ୍ରା ଏହାକୁ ଆଘାତ କରେ।



A B C Wrong shot

ଗୁଳି:

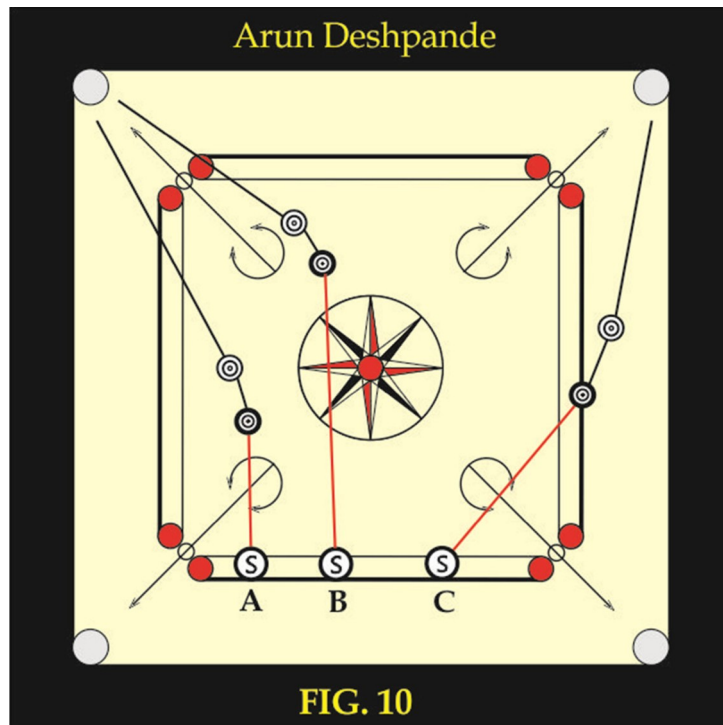
ଚିତ୍ର ୨ ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଯଦି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ପରସ୍ପରକୁ ସ୍ପର୍ଶ କରୁଛନ୍ତି ଏବଂ ସାମ୍ନାରେ ଥିବା ମୁଦ୍ରାକୁ ଏହା ପଛରେ ଥିବା ମୁଦ୍ରାକୁ striker ମାରିବା ଦ୍ଵାରା ପକେଟ୍ କରାଯାଇଥାଏ, ତେବେ ଏହାକୁ ଏକ ସଟ୍ କୁହାଯାଏ। ଯଦି ଏହି ସଟ୍ ପକେଟ୍‌ର ସିଧା ଲାଇନରେ ଅଛି ତେବେ ଖେଳିବା ବହୁତ ସହଜ। କିନ୍ତୁ ଜଣେ ପାଇପାରିବ ନାହିଁ।

ସବୁବେଳେ ସିଧା ସଟ୍। ଯେତେବେଳେ ସେମାନେ ଏକ ସିଧା ଲାଇନରେ ପକେଟ୍‌କୁ ମୁହାଁଇ ନାହାଁନ୍ତି ଏହି ଶଟ୍‌ଗୁଡ଼ିକ କିପରି ଖେଳିବେ, ଧ୍ୟାନ ଦେବା ଉଚିତ୍।

ଚିତ୍ର ୨A ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଏହି ସଟ୍ ପକେଟ୍ ଆଡ଼କୁ ନୁହେଁ ବରଂ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ଆଡ଼କୁ ମୁହାଁଇବା ଏହି ସଟ୍ କଷ୍ଟକର ମନେହୁଏ କିନ୍ତୁ ସଠିକ୍ ଭାବରେ ଖେଳାଗଲେ ଏହା ବହୁତ ସହଜ। ଏହି ସଟ୍ ଖେଳିବା ପାଇଁ ଡି. ଡି. ଡି. ମୁଦ୍ରା ଦେଇ ପକେଟ୍‌ରୁ ଏକ କଳ୍ପନା ରେଖା ନିଅ ଯେଉଁଠାରେ ଏହା ଶେଷ ହୁଏ ଏହିପରି ସମସ୍ତ ଶଟ୍‌ରେ ହିଟ୍ ପଏଣ୍ଟ। ଯେହେତୁ ଏହି ସବୁଡ଼ିକ ପକେଟ୍‌କୁ ମୁହାଁଇ ନାହାଁନ୍ତି ସେମାନଙ୍କୁ ଭୁଲ୍ ସଟ୍ କୁହାଯାଏ। (ଚିତ୍ର ୨-A ଦେଖନ୍ତୁ)। ଚିତ୍ର ୨ରେ ୨- ବି ସଟ୍‌ଟି ତାହାଣ ଫ୍ରେମ୍ ଆଡ଼କୁ। ଏହି ସଟ୍ ଖେଳିବା ପାଇଁ striker ପ୍ରଥମ ମୁଦ୍ରା ସହିତ ସିଧା ଲାଇନରେ ରଖାଯିବା ଉଚିତ୍ ଏବଂ ଏହା ସିଧା ମାରିବା ଉଚିତ୍। (ଚିତ୍ର ୨-B ଦେଖନ୍ତୁ)

ଚିତ୍ର ୨-C ରେ, ଶଟ୍‌ଟି ବାମ ଫ୍ରେମ୍ ଆଡ଼କୁ ମୁହାଁଇଛି। ଏହି ସଟ୍ ଖେଳିବା ପାଇଁ, striker ପ୍ରଥମ ମୁଦ୍ରା ସହିତ ସାମାନ୍ୟ କ୍ରମ ଲାଇନରେ ରଖାଯିବା ଉଚିତ୍ ଏବଂ ପ୍ରଥମ ମୁଦ୍ରାକୁ 1/8 ଭାଗରେ ମାରିବା ଉଚିତ୍। ଏହି ସଟ୍‌ଗୁଡ଼ିକର ସ୍ଥିତି ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ଆଡ଼କୁ ଅଧିକ ଏବଂ ପକେଟ୍ ଠାରୁ ଦୂରରେ ଏହାକୁ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ସହିତ ଏକ ସିଧା ଲାଇନରେ ଅଧିକ ଦେଖାଯିବା ଉଚିତ୍। ଯଥା ମା shot ରେ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଥିବା ଏକ ଶଟ୍, ତେବେ ଏହା ସହିତ ସମାନ୍ତରାଳ ହେବା ଉଚିତ୍।

ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍, କେବଳ ସେତେବେଳେ ଏହି ସର୍ ଖେଳାଯାଇପାରିବ । ଏଥିରୁ ଏହା ସହଜରେ ବୁ
understood ହେବ ଯେ ଯେତେବେଳେ ଏକ ସର୍ ବାମ କିମ୍ବା ଡାହାଣ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ଆଡକୁ
ମୁହାଁଇଥାଏ, ସେତେବେଳେ ଶତ୍ରୁ striker କ୍ରୟ ଲାଇନ୍ରେ ରଖିବା ଉଚିତ ଏବଂ ଯେତେବେଳେ ସର୍ଟ ବାମ
କିମ୍ବା ଡାହାଣ ଫ୍ରେମ୍ ଆଡକୁ ମୁହାଁଇବ, ସେତେବେଳେ ଏହାକୁ striker କୁ ସିଧା ଲାଇନରେ କିମ୍ବା ପ୍ରଥମ
ମୁଦ୍ରା ସହିତ ସାମାନ୍ୟ କ୍ରୟ ଲାଇନ୍ରେ ଖେଳିବା ଉଚିତ । କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ମୁଦ୍ରାକୁ ସହଜ କରିବା ଏବଂ ବିଭିନ୍ନ
ସ୍ଥାନରେ striker ଖେଳିବା ଦ୍ୱାରା ଉନ୍ନତ ସ୍ଥାନ ସୃଷ୍ଟି କରିବା ପାଇଁ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଏହି ସର୍ଗୁଡ଼ିକର ଲାଭ
ଉଠାଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା ଉଚିତ ଏବଂ ସେହି ପକେଟକୁ ମାରିବା ପାଇଁ ସେହି ସ୍ଥାନରେ ମୁଦ୍ରାକୁ ମାରିବା ।



A, B, C- PAIR

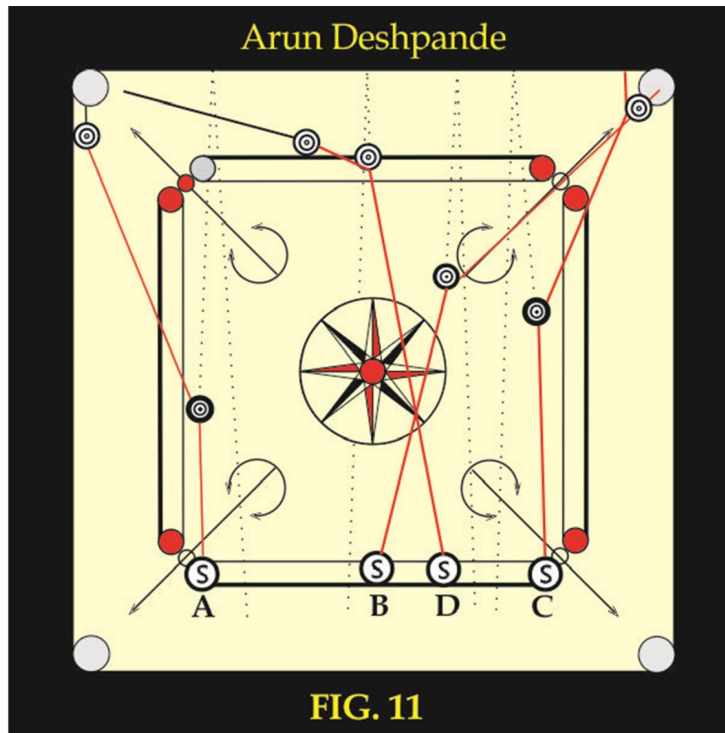
Pair:

ଯଦି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ଗୁଳି ମଧ୍ୟରେ ଫାଙ୍କା ଥାଏ ତେବେ ଏହାକୁ pair କୁହାଯାଏ ଏଠାରେ ସର୍ ପାଇଁ ବ୍ୟବହୃତ
ହୋଇଥିବା ଓଲଟା ନୀତି ବ୍ୟବହାର କରାଯିବା ଉଚିତ । ଚିତ୍ର 10-A ଏବଂ B ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି
pair ର ଦିଗ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ଆଡକୁ । ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଏହି କ୍ଷେତ୍ରରେ, striker ଏକ ସିଧା
କିମ୍ବା ସାମାନ୍ୟ କ୍ରୟ ଲାଇନରେ ରଖାଯିବା ଉଚିତ, ଏବଂ ପ୍ରଥମ ମୁଦ୍ରାକୁ ମାରିବା ଉଚିତ । ଚିତ୍ର 10-B ର
pair ଟିକିଏ ଅଧିକ force ସହିତ ଖେଳାଯିବା ଉଚିତ । ଚିତ୍ର 10-C ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଯଦି pair ର
ଦିଗ ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ ଆଡକୁ ଥାଏ, ତେବେ striker ଏକ ଗଭୀର କୋଣରେ ରଖାଯିବା ଉଚିତ ଏବଂ ଏକ
ମଧ୍ୟମ force ସହିତ ମୁକ୍ତ କରାଯିବା ଉଚିତ । ମୋଟ ଉପରେ ।

ପ୍ରଥମ ମୁଦ୍ରା ଓ ଚତୁର୍ଥ ମୁଦ୍ରାକୁ ସେହି ସ୍ଥାନରେ ମାରିବା ଉଚିତ ଯେଉଁଠାରେ ପକେଟରୁ ଏକ କଳ୍ପନା ରେଖା ଏହାକୁ ବିଚ୍ଛେଦ କରିଥାଏ ।

CANON:

ଯେତେବେଳେ ଏକ pair ର ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟରେ ଯଥେଷ୍ଟ ଦୂରତା ଥାଏ, ଏହାକୁ canon କୁହାଯାଏ । ଏକ canon ଦୁଇଟିରୁ ଅଧିକ ମୁଦ୍ରା ଧାରଣ କରିପାରେ । ଏକ canon ଖେଳିବା ଅତ୍ୟନ୍ତ କଷ୍ଟକର କାରଣ ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟରେ ଯଥେଷ୍ଟ ଦୂରତା ଅଛି ଏବଂ ସେଥିପାଇଁ ଷ୍ଟୋକ୍ ବହୁତ ସଠିକତା ଆବଶ୍ୟକ କରେ ।



A,B,C,D- GLANCE

GLANCE:

ଚିତ୍ର 11-A ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ପ୍ରଥମ ମୁଦ୍ରାରେ ଏକ striker ରିଲିଜ୍ ହୁଏ ଏବଂ ଦ୍ୱିତୀୟ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ ହୋଇଥିବାବେଳେ ପ୍ରଥମଟି ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଧକ୍କା ଦେଇ ବେସ୍ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଆସେ । ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍‌କୁ glance କୁହାଯାଏ । ଏକ glance ଖେଳିବାବେଳେ ଯତ୍ନବାନ ହେବା ଉଚିତ । ଅନେକ ଖେଳାଳିମାନେ ମୁଦ୍ରାର ସ୍ଥିତିକୁ ଗ୍ରହଣ କରନ୍ତି ନାହିଁ ଏବଂ glance ଖେଳନ୍ତି । ଖରାପ ଫଳାଫଳ ପାଇବା ପରେ, ସେମାନେ ନିଜ ଭାଗ୍ୟକୁ ଦାୟୀ କରନ୍ତି ।

ପ୍ରଥମ ମୁଦ୍ରାକୁ ଦେଖିବା ପରେ ଯେତେବେଳେ striker ଦ୍ୱିତୀୟ ମୁଦ୍ରାରେ ପହଞ୍ଚେ striker ଦିଗ ପକେଟ ଆଡ଼କୁ ନୁହେଁ ବରଂ ଦ୍ୱିତୀୟ ମୁଦ୍ରା ମାରିବା ପରେ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ କିମ୍ବା ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ ଆଡ଼କୁ ରହିବା ଉଚିତ । ଚିତ୍ର 11-A ଦେଖନ୍ତୁ । ଦ୍ୱିତୀୟ ମୁଦ୍ରାକୁ ମାରିବା ପରେ, striker ର ଦିଗ ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ ଆଡ଼କୁ ଅଛି ଏବଂ ସେଥିପାଇଁ double ହେବାର କ possibility ଶିଥି ସମ୍ଭାବନା ନାହିଁ ।

ଚିତ୍ର 11-B ରେ, double ହେବାର ସମସ୍ତ ସମ୍ଭାବନା ଅଛି କାରଣ ଦ୍ଵିତୀୟ ମୁଦ୍ରା ପକେଟର କେନ୍ଦ୍ରରେ ଏବଂ ଦ୍ଵିତୀୟ ମୁଦ୍ରା ମାରିବା ପରେ striker ର ଦିଗ ପକେଟ ଆଡ଼କୁ ।

ଚିତ୍ର 11-C ରେ ଦ୍ଵିତୀୟ ମୁଦ୍ରାର ସ୍ଥିତି ଚିତ୍ର 11-B ସହିତ ସମାନ କିନ୍ତୁ ପ୍ରଥମ ମୁଦ୍ରାର ସ୍ଥିତି ବଦଳାଗଲା ତେଣୁ, glance ଖେଳିବା ପାଇଁ striker ମୂଳ ସର୍କଲରେ ରଖିବା ଉଚିତ, ଚିତ୍ର 11 - C ରେ ଦ୍ଵିତୀୟ ମୁଦ୍ରାକୁ ମାରିବା ପରେ striker ର ଦିଗ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ଆଡ଼କୁ ଅଛି ଏବଂ ସେଥିପାଇଁ double ହେବାର ସମ୍ଭାବନା ନାହିଁ ।

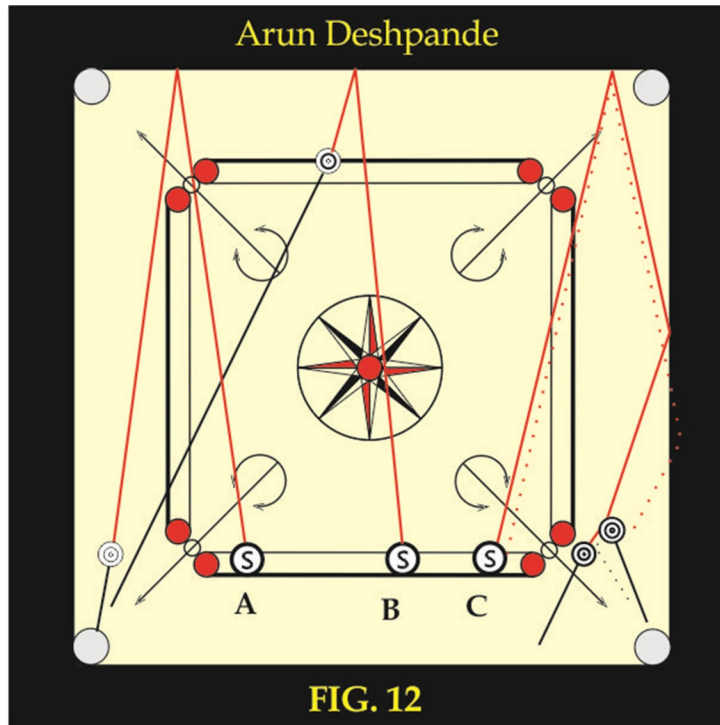
ଉପରୋକ୍ତ ଡିମ୍ପିରିଂ ଜଣେ ଦେଖିପାରିବେ । ଯେ glance ପାଇଁ ମୁଦ୍ରାର ସ୍ଥିତି ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ଵପୂର୍ଣ୍ଣ । ଯେପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ କ player ଶସି ଖେଳାଳି glance ଖେଳିବା ପାଇଁ ଏକ ଉତ୍ତମ ସ୍ଥାନ ନ ପାଆନ୍ତି, ସେପରି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳିବା ଅଦରକାରୀ । ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍‌କୁ ଏକ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଖେଳରେ ଅଧିକ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇପାରିବ । ଏକ glance ଖେଳିବା ଦ୍ଵାରା, ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ଆମ ବେସ୍ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଅଣାଯାଇପାରିବ, ଆମର ନିଜ ମୁଦ୍ରାକୁ ପକେଟ କରିଦିଏ ଏବଂ ଏହିପରି ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ତାଙ୍କ ପାଇଁ କଷ୍ଟକର ହୋଇପାରେ । ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳିବା ପାଇଁ, ଆମର ମୁଦ୍ରା ପକେଟ ପାଖରେ ରହିବା ଜରୁରୀ ନୁହେଁ । ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରାକୁ ଆମର ମୂଳ ଫ୍ରେମ୍ ଆଡ଼କୁ ଏବଂ ପକେଟରୁ ଦୂରରେ ଆଣିବା ପାଇଁ, striker କୁ ସର୍ବନିମ୍ନ କ୍ରସ୍ ଲାଇନ୍‌ରେ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ସହିତ ଖେଳିବା ଉଚିତ । ଆମର ମୁଦ୍ରାକୁ ସହଜ କରିବା ପାଇଁ ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍‌ର ବ୍ୟବହାର ମଧ୍ୟ କରାଯାଇପାରିବ । ଡିମ୍ପିରିଂରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି । 11-D, ଆମର ମୁଦ୍ରା, ଯାହା ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଅଛି, ଏହାକୁ ଏକ glance ଦ୍ଵାରା ଆମକୁ ନିକଟତର କରି ସହଜ କରାଯାଇପାରିବ । ଏହିପରି, ଏକ glance ଦ୍ଵାରା, ଆମର ମୁଦ୍ରାକୁ ଆଧାର ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଅଣାଯାଇପାରିବ ଯାହା ଦ୍ଵାରା us ାରା ଏହା ଆମ ପାଇଁ ସହଜ ହେବ । ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଆପଡିଜନକ ଖେଳରେ ମଧ୍ୟ ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇପାରେ ।

DOUBLE GLANCE:

ବେଳେବେଳେ ମୁଦ୍ରାର ସ୍ଥିତି ଏପରି ଯେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଗୋଟିଏ ମୁଦ୍ରାକୁ ଦୃଷ୍ଟିରେ ରଖି ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ ମୁଦ୍ରା ଉପରେ striker ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିପାରିବ ନାହିଁ । ଏହିପରି, ଯଦି ଗୋଟିଏ ପରେ ଗୋଟିଏ ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ଦେଖିବାର ସୁଯୋଗ ଅଛି, ତେବେ ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍‌କୁ double glance କୁହାଯାଏ । ଏକ ତ୍ରିଗୁଣ glance ବହୁତ ଦୁର୍ଲଭ ଘଟଣା ।

BRUSH:

ଏହା ଏକ glance ପରି ଅଟେ । ପାର୍ଥକ୍ୟଟି ହେଉଛି, ଯେଉଁ ମୁଦ୍ରା striker ପ୍ରଥମେ ହିଟ୍ କରେ, ମୂଳ ଫ୍ରେମ୍‌କୁ ଆସିବା ପରିବର୍ତ୍ତେ ବିପରୀତ କିମ୍ବା ପାର୍ଶ୍ଵ ଫ୍ରେମ୍‌କୁ ଯାଏ । ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଅଧିକ force ଆବଶ୍ୟକ କରେ ନାହିଁ । ଏକ brush ଖେଳିବା ପାଇଁ striker ପାର୍ଶ୍ଵ ମୁଦ୍ରାରେ ପ୍ରଥମ ମୁଦ୍ରାକୁ ମାରିବା ଉଚିତ । ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ glance ଅପେକ୍ଷା ସହଜ ଅଟେ । ଯଦି ଆମର ମୁଦ୍ରା ପାଇଁ କ ob ଶସି ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ଥାଏ, ତେବେ ଏହାକୁ ବ୍ରଶ୍ କରି ଆମ ମୁଦ୍ରାକୁ ପକେଟ କରି ବାହାର କରାଯାଇପାରିବ । ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଆପଡିଜନକ ଖେଳରେ ବ୍ୟବହୃତ ହୁଏ । ବୋର୍ଡରେ ମୁଦ୍ରାର ସ୍ଥିତି brush ଖେଳିବା ଦ୍ଵାରା ସର୍ବଦା ବଦଳିଥାଏ ଏବଂ ତେଣୁ ପ୍ରତିପକ୍ଷ କ any ଶସି ଜିନିଷକୁ ଆଶା କରିବା କଷ୍ଟକର ହୋଇପଡେ ଏବଂ ସେ ପରବର୍ତ୍ତୀ ପର୍ଯ୍ୟାୟ ପାଇଁ ଯୋଜନା କରିପାରନ୍ତି ନାହିଁ । ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଜରୁରୀ କାରଣ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍‌କୁ ପ୍ରୟୋଗ କରି ଅନେକ ଅନୁକୂଳ ପଦବୀ ସୃଷ୍ଟି କରିପାରନ୍ତି ।



A- REBOUND B- HOOK C- LANGDA REBOUND

REBOUND:

ଯଦି ଆମର ବାମ କିମ୍ବା ଡାହାଣ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଥିବା ଏକ ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ଉପରେ ଆଘାତ କରି ପକେଟ୍ ହୋଇଯାଏ, ତେବେ ଷ୍ଟୋକକୁ rebound କୁହାଯାଏ ।

ସରଳ REBOUND:

ଚିତ୍ର 12-A ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ବାମ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଥିବା ଏକ ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ରେ striker ଦବାଇ ପକେଟ୍ କରାଯାଇଥାଏ । ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିବା ପାଇଁ, ମୁଦ୍ରାଠାରୁ ଦୁଇଟି ସିଧା କଳ୍ପନା ରେଖା ଅଙ୍କାଯାଇପାରିବ ଏବଂ rebound ସ୍ଥିତିକୁ rebound ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିବା ପାଇଁ ଏକ ବିନ୍ଦୁ ଭାବରେ ଚୟନ କରାଯାଇପାରିବ । rebound ଖେଳିବାବେଳେ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ପାଉଁର ରହିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ । ଯଦି ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ପାଉଁର ଥାଏ ତେବେ ଏହା striker ଧୀରେ ଧୀରେ ଫେରିବ । ଯଦି ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ପାଉଁର ଅଛି ଯାହା ସାମ୍ପ୍ରତିକ ବୋର୍ଡରେ ଅପସାରଣ କରାଯାଇପାରିବ ନାହିଁ, ତେବେ rebound ଟିକିଏ ଅଧିକ force ସହିତ ଖେଳାଯିବା ଉଚିତ ।

LANGDA REBOUND କିମ୍ବା ସାଇଡ୍ ଅଫ୍ REBOUND:

ଚିତ୍ର 12-B ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଯେତେବେଳେ ବିପରୀତ ଏବଂ ପାର୍ଶ୍ବ ଫ୍ରେମ୍ରେ striker କୁ ଧକ୍କା ଦେଇ ଏକ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ ହୋଇଯାଏ ତେବେ ଷ୍ଟୋକକୁ langda rebound କୁହାଯାଏ । ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ହେବାକୁ ଥିବାବେଳେ ବିପରୀତ କିମ୍ବା ପାର୍ଶ୍ବ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଅଧିକ ପାଉଁର ରହିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ ।

ଖେଳିଲା । ଯଦି ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ପାଉଁଶର ଅଛି ତେବେ striker ଏକ ବିନ୍ଦୁ ପାଇବ ନାହିଁ, ମୁଦ୍ରାର ବାହ୍ୟ ଅଂଶକୁ ମୁଦ୍ରାର ବାହ୍ୟ ଅଂଶକୁ ଧକ୍କା ଦେବ ନାହିଁ କିନ୍ତୁ ଏହାର ଭିତର ଅଂଶକୁ ଧକ୍କା ଦେବ ଏବଂ ଦେବାର ସମସ୍ତ ସୁଯୋଗ ରହିବ । ମୁଦ୍ରାର ଭିତର ଅଂଶରୁ ବିଚ୍ଛିନ୍ନ ହେବା ପରେ striker ପକେଟ ଆଡ଼କୁ ଯିବ ।

ଚିତ୍ର 12-B ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଯଦି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ଅଛି ତେବେ ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଲାଭଦାୟକ ଅଟେ । ଏହାର ତିନୋଟି ସୁବିଧା ଅଛି ।

i) ଯଦି ବିପରୀତ ଏବଂ ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ ମାରିବା ପରେ striker ସଠିକ୍ କୋଣ ଗ୍ରହଣ କରେ ନାହିଁ ଏବଂ ବାହ୍ୟ ଅଂଶକୁ ମାରିବା ପରିବର୍ତ୍ତେ ମୁଦ୍ରାର ଭିତର ଅଂଶକୁ ଧକ୍କା ଦିଏ । ଏମିତିକି ଅନ୍ୟ ମୁଦ୍ରାର touch ହେତୁ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ କରିବାର ଏକ ସୁଯୋଗ ଅଛି । 12 - B - 2)

2) ଯଦି ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ଆମର ଅଟେ ତେବେ ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳିବା ଦ୍ୱାରା ଗୋଟିଏ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ ହୋଇପାରିବ ଏବଂ ଏକ ସମୟରେ ଅନ୍ୟ ମୁଦ୍ରାକୁ ସହଜ କରାଯାଇପାରିବ କାରଣ ଏହା ଆମର ଆଧାର ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଆସିଥାଏ ।

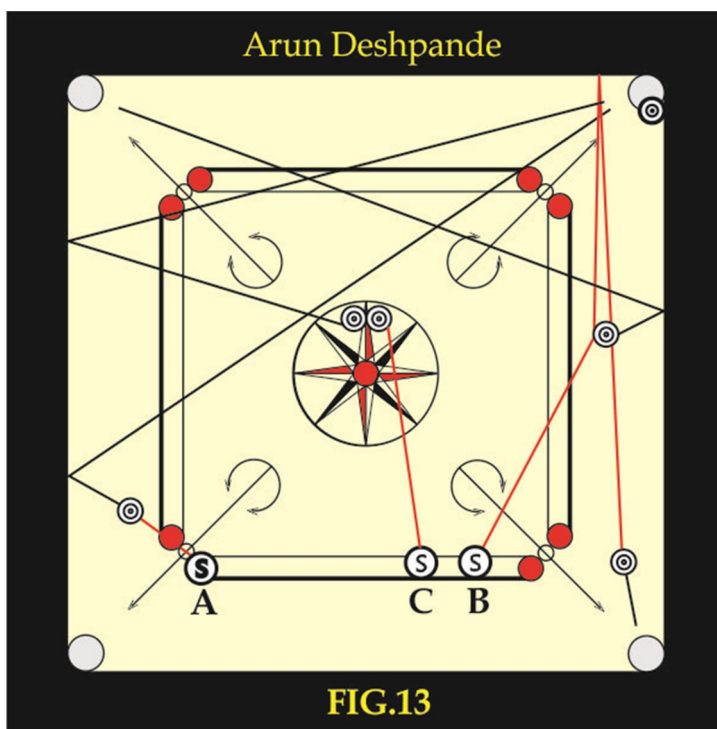
3) ଯଦି ଏହି ବୁଲଟି ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟରୁ ଗୋଟିଏ ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦୀ ଅଟେ (ମୁଦ୍ରା ଯାହା ଡିମ୍ପରି 12 -B2 ରେ ବେସ୍ ସର୍କଲରେ ଅଛି ତେବେ ଆମର ମୁଦ୍ରାକୁ ପକ୍କା କରିବା ସମୟରେ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଆମ ଆଧାର ଫ୍ରେମକୁ ଅଣାଯାଇପାରିବ ଯାହା ତାଙ୍କ ପାଇଁ କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ଅଟେ। (ଚିତ୍ର 12B-2)

ବେଳେବେଳେ ଏକ ଭିନ୍ନ ସ୍ଥିତି ଥାଏ। striker ପ୍ରଥମେ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରାକୁ ସ୍ପର୍ଶ କରେ, ଏହାକୁ ଆମର ବେସ୍ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଆଣିଥାଏ ଏବଂ ପକେଟରେ ଆମ ମୁଦ୍ରା ଉପରେ ତୁଟି କରିଥାଏ। 12 B-3)

HOOK:

ଚିତ୍ର 12 - C ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଯେତେବେଳେ ଏକ ମୁଦ୍ରା ବାମ କିମ୍ବା ଡାହାଣ ଫ୍ରେମ୍ ପାର୍ଶ୍ୱ ବ୍ୟତୀତ ଏକ rebound ଦ୍ୱାରା ପକେଟ୍ ହୋଇଯାଏ, ଷ୍ଟୋକକୁ hook କୁହାଯାଏ। ଯେତେବେଳେ ଆମର ମୁଦ୍ରା ଆଗ ପକେଟକୁ କିମ୍ବା ବେସ୍ ପକେଟକୁ double ଯିବା ପାଇଁ ବାଧା ଆସେ, ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ବ୍ୟବହୃତ ହୁଏ।

ମୁଦ୍ରାକୁ ଆମର ମୂଳ ପକେଟରେ ପକାଇବା। ଯେତେବେଳେ ବିପରୀତ ଆଧାରରୁ ଏକ ମୁଦ୍ରା, cut ଦ୍ୱାରା ପକେଟ କରାଯାଏ, ତେବେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଏପରି କୋଣ ନେବା ଉଚିତ ଯେ ଯଦି ସେ ତାଙ୍କର cut ମିସ୍ କରନ୍ତି, ତେବେ striker ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଧକ୍କା ଦେବ ଏବଂ ମୁଦ୍ରାକୁ ତାଙ୍କ ମୂଳ ପକେଟକୁ hook ଦ୍ୱାରା ଟାଣିବ।



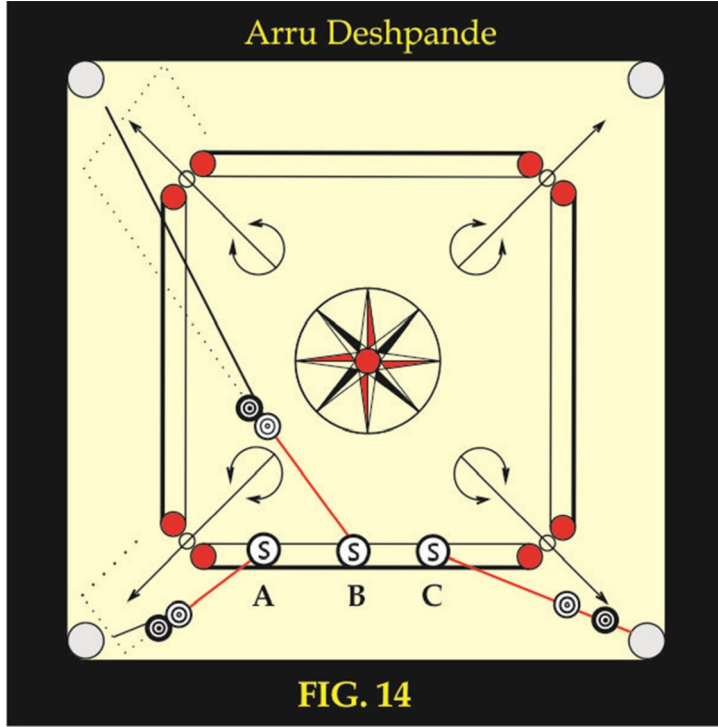
A- THIRD POCKET B,C- CROSS THIRD POCKET

ତୃତୀୟ ପକେଟ୍:

ଚିତ୍ର 13-A ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଗୋଟିଏ ମୁଦ୍ରା ବାମ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଅଛି, ଏହାକୁ striker ଦ୍ୱାରା ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ ଉପରେ ଆଘାତ କରି ବିପରୀତ ଡାହାଣ ପକେଟରେ ପକେଟ୍ କରାଯାଇପାରିବ। ଏହି ଷ୍ଟୋକକୁ ତୃତୀୟ ପକେଟ୍ କୁହାଯାଏ। striker ମଧ୍ୟ ମୁଦ୍ରା ମାରିବା ପରେ ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ହିଟ୍ କରେ।

କ୍ରସ୍ ଟୁଟାୟ ପକେଟ୍:

ଚିତ୍ର 13-B ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଥିବା ଏକ ମୁଦ୍ରା striker କ୍ରସ୍ ଆଇନ୍ଦ୍ରେ ରଖି ମୁଦ୍ରାକୁ ଏପରି ଭାବରେ ଧକ୍କା ଦେଇପାରେ ଯେ striker ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଧକ୍କା ଦେଇ ପୁନର୍ବାର ପ୍ରତ୍ୟାବର୍ତ୍ତନ କରେ। ଏହି ଷ୍ଟୋକକୁ କ୍ରସ୍ ଟୁଟାୟ ପକେଟ୍ କୁହାଯାଏ। ଏହି ଷ୍ଟୋକ ଖେଳିବା ଦ୍ୱାରା, rebound ରାସ୍ତାରେ ଆମର କଠିନ ମୁଦ୍ରା ଅନେକ ଥର ସହଜ ହୋଇପାରେ କିମ୍ବା ପକେଟ୍ କରାଯାଇପାରେ। ଯେତେବେଳେ rebound ପଥରେ କି co ଶସି ମୁଦ୍ରା ନାହିଁ ଏବଂ କ୍ରସ୍ ଟୁଟାୟ ଖେଳିବାକୁ ହେବ, ଏବଂ ତା'ପରେ ମୁଦ୍ରାକୁ ମାରିବା ପରେ striker ର ଦିଗ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍‌ରୁ ପ୍ରତ୍ୟାବର୍ତ୍ତନ କରିବା ସମୟରେ ପକେଟ୍ ଆଡ଼କୁ ରହିବା ଉଚିତ ନୁହେଁ। ନଚେତ୍ ଏକ ଦେୟ କିମ୍ବା double ଦେବାର ସୁଯୋଗ ଅଛି। ବେଳେବେଳେ ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଦ୍ୱାରା, ଏକ ଆଗ ଅବରୋଧିତ ପକେଟ୍ ଖୋଲାଯାଇପାରେ। ଯେତେବେଳେ ଚିତ୍ର 13-C ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଏକ double ଧାର୍ଯ୍ୟ କରାଯାଏ, ତା'ପରେ ତାହାଣ ମୁଦ୍ରାର ଚତୁର୍ଥାଂଶ ଅଂଶକୁ କଠିନ ଆଘାତ କରି ବାମ ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ତାହାଣ ପକେଟ୍‌ରେ ପକାଯାଇପାରିବ। ଯଦି ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟରେ ଏକ ଫାଙ୍କ ଅଛି, ଯଦିଓ ଏହା ଛୋଟ ହୋଇପାରେ, ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳାଯାଇପାରିବ ନାହିଁ। ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳିବାବେଳେ [ଡିମ୍ପିରି -13-C ରେ] ଧ୍ୟାନ ଦିଆଯିବା ଉଚିତ ଯେ striker ବାମ ଫ୍ରେମ୍‌ରୁ ଫେରୁଥିବା ମୁଦ୍ରା ରାସ୍ତାରେ ଆସିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ। ତୁମେ ଏପରି hit ଙ୍କରେ ମାରିବା ଉଚିତ ଯେ striker ମୁଦ୍ରାକୁ ମାରିବା ପରେ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍‌କୁ ଧକ୍କା ଦେବା ଉଚିତ ଏବଂ ମୁଦ୍ରା ଫେରିବା ପୂର୍ବରୁ ଆସିବା ଉଚିତ।



A,B- TURNING C- FOLLOW

ଟିପ୍ପଣୀ:

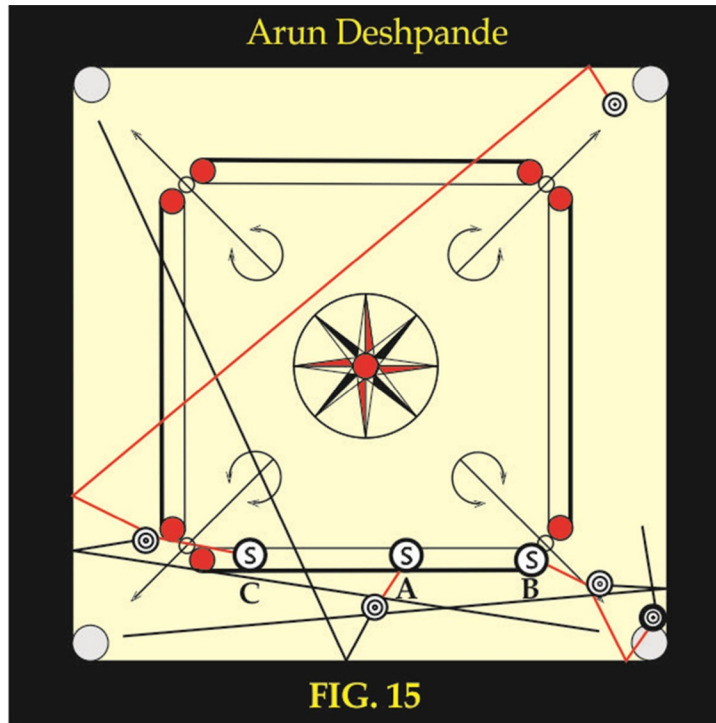
ଚିତ୍ର 14-A ଏବଂ B ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଯଦି ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ଆମ ମୁଦ୍ରା ସାମ୍ନାରେ ଥାଏ ଏବଂ ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ମିଳିତ ହୋଇଥାନ୍ତି ତେବେ ଆମର ମୁଦ୍ରାକୁ ମଧ୍ୟମ ବେଗରେ ସେଣ୍ଟର୍ ପଏଣ୍ଟରେ ଆଘାତ କରି, striker କୁ ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ସହିତ ସିଧା ଲାଇନରେ ରଖିଲେ, ଆମର ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ ହୋଇପାରେ। ଏହି ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ, ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ ଆଘାତ କରେ ଏବଂ ଏହା ବାହାରକୁ removed ାରା ଆମ ମୁଦ୍ରାକୁ ପକେଟ୍‌କୁ ଯିବା ପାଇଁ ରାସ୍ତା ଦିଆଯାଏ। ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍‌କୁ ଟର୍ନ କୁହାଯାଏ। ଆମର ବେସ୍ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଯଦିଓ ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟରେ ଏକ ଫାଙ୍କ ଅଛି ତେବେ ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳାଯାଇପାରିବ। ଆମର ମୂଳ ରେଖା ସାମ୍ନାରେ ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟରେ ଅଧିକ ବ୍ୟବଧାନ ରହିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ।

ଚିତ୍ର 14-B ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରାର ଦିଗ ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ ଆଡ଼କୁ। ଦ୍ୱିତୀୟ ମୁଦ୍ରାକୁ ପକେଟ୍ କରିବା ବହୁତ ସହଜ। ଏପରି ସ୍ଥିତିରେ କାରଣ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ ମାରିବା ପରେ ଆମର ମୁଦ୍ରାକୁ ଅବରୋଧ କରେ ନାହିଁ। କିନ୍ତୁ ଯଦି ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରାର ଦିଗ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ଆଡ଼କୁ ଥାଏ, ତେବେ ପ୍ରଥମ ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଧକ୍କା ଦେବା ପରେ ଦ୍ୱିତୀୟ ମୁଦ୍ରାକୁ ଅବରୋଧ କରିଥାଏ। ଏପରି ସ୍ଥିତିରେ ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳିବା କଷ୍ଟକର। ଏହିପରି ମୁଦ୍ରା ଖେଳିବା ପାଇଁ striker କୁ ପ୍ରଥମ ଏବଂ ଦ୍ୱିତୀୟ ମୁଦ୍ରା ସହିତ ଏକ ସିଧା ଲାଇନରେ ରଖିବା ଉଚିତ୍।

ବେଳେବେଳେ ଏପରି ଏକ ସ୍ଥିତି ଅଛି ଯେଉଁଠାରେ ଉଭୟ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ ଦିଗରେ ଥାଏ। ଏହିପରି ସ୍ଥିତିରେ, ଉଭୟ ମୁଦ୍ରାକୁ ଅନୁସରଣ ନାମକ ଏକ ଷ୍ଟୋକ୍ ଦ୍ୱାରା ପକେଟ୍ କରାଯାଇପାରିବ।

ଚିତ୍ର 14- C ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟରେ ଏକ ବ୍ୟବଧାନ ଅଛି।

ଏଠାରେ striker ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ଏବଂ ପକେଟ ସହିତ ଏକ ସିଧା ଲାଇନରେ ରଖିବା ଉଚିତ । striker ର ଗତି ଏପରି ହେବା ଉଚିତ ଯେ ଆମର ମୁଦ୍ରା ଏହାକୁ ପକେଟ କରି ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରାକୁ ବଦଳାଇଥାଏ ଏବଂ ତା'ପରେ striker ଆମ ମୁଦ୍ରାକୁ ଅନୁସରଣ କରେ ଏବଂ ପକେଟ କରେ । ଯଦି ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟରେ ପାଉଁର ଆସି ତେବେ ସେଠାରେ double ହେବାର ଏକ ସମ୍ଭାବନା ଅଛି କାରଣ ଉଭୟ ମୁଦ୍ରା striker ଅନୁସରଣ ନକରି ପକେଟ ହୋଇଯାଏ ଏବଂ ଯେତେବେଳେ striker ଅନୁସରଣ ହୁଏ ପକେଟକୁ ଯିବା ବନ୍ଦ କରିବାକୁ କିଛି co ଶସି ମୁଦ୍ରା ବାକି ନାହିଁ ।



A, C SECOND B- CROSS SECOND

ଦ୍ଵିତୀୟ:

ଚିତ୍ର 15-A ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ପକେଟ ପାଖରେ ଅଛି, ଯାହା ଆମ ମୁଦ୍ରାର ରାସ୍ତା ଅବରୋଧ କରିଥାଏ । ଏହି ଅବସ୍ଥାରେ, striker ଆମ ମୁଦ୍ରା ସହିତ କ୍ଷୁଦ୍ର ଲାଇନ୍ରେ ରଖାଯାଇପାରିବ ଏବଂ ମୂଳ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଧକ୍କା ଦେଇ ବିପରୀତ ପକେଟରେ ପକେଟ୍ କରାଯାଇପାରିବ । ଏହି ଷ୍ଟୋକକୁ ଏକ ସେକେଣ୍ଡ କୁହାଯାଏ । ଏହି ପରିସ୍ଥିତି ପ୍ରାୟତଃ ar ଉଠିଥାଏ ଏବଂ ତେଣୁ ଏହି ଷ୍ଟୋକ ବହୁତ ଉପଯୋଗୀ । ଯଦି ସଠିକ୍ କୋଣ ନିଆଯାଏ ତେବେ ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଏତେ କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ନୁହେଁ । ମୁଦ୍ରାର ମୂଳ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟବର୍ତ୍ତୀ ହେଲେ ଷ୍ଟାଇଲର striker ର ମୁଦ୍ରା ସହିତ ରହିବା ଉଚିତ striker ମୁଦ୍ରାର ବିପରୀତ ଦିଗକୁ ଯିବା ଉଚିତ୍ ।

ଚିତ୍ର 15-C ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଯଦି ମୁଦ୍ରା rebound ପଥରେ ଅଛି ଏବଂ ଯଦି ଏହାକୁ ପାର୍ଶ୍ଵ ଫ୍ରେମ୍ ଉପରେ ବିପରୀତ ବେସ୍ ପକେଟକୁ ଧକ୍କା ଦେଇ ପକେଟ୍ କରାଯାଏ ତେବେ ଏହି ଷ୍ଟୋକକୁ ମଧ୍ୟ ଦ୍ଵିତୀୟ କୁହାଯାଏ ।

ଏହି ଷ୍ଟୋକ ଖେଳିବାରେ ତିନୋଟି ସୁବିଧା ଅଛି ।

- 1) ବୋର୍ଡ ମ **middle** ରେ ଥିବା ଅନ୍ୟ ମୁଦ୍ରାର ସ୍ଥିତି ପରିବର୍ତ୍ତନ କରାଯାଇପାରେ ।
- 2) ବିପରୀତ ଅବରୋଧିତ ପକେଟ ଖୋଲାଯାଇପାରିବ । ଯଦି ମୁଦ୍ରାଟି ବାମ ହାତ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଅଛି ତେବେ ବିପରୀତ ଡାହାଣ ପକେଟ ଖୋଲାଯାଇପାରିବ ଏବଂ ଯଦି ମୁଦ୍ରା ଡାହାଣ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଅଛି ତେବେ ବିପରୀତ ବାମ ପକେଟ ଖୋଲାଯାଇପାରିବ ।
- 3) ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ରେ ଥିବା କଠିନ ମୁଦ୍ରାକୁ ମଧ୍ୟ ସହଜ କରାଯାଇପାରିବ । ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ରେ ଥିବା ମୁଦ୍ରାକୁ ମଧ୍ୟ ସହଜ କରାଯାଇପାରିବ । ବାମ ଫ୍ରେମ୍‌ରୁ ଆସିଥିବା ମୁଦ୍ରାକୁ ଯେକ **flat** ଶସି ଫ୍ଲାଟ ଗ୍ରିପ୍ ସହିତ ଅତି ସହଜରେ ପକେଟ୍ କରାଯାଇପାରିବ ଯାହା **striker** କୁ ପ୍ରାକୃତିକ ସ୍ଥିତି ଦେଇଥାଏ ।

କ୍ରସ୍ ଡିଡ଼ାୟ:

ଚିତ୍ର 15-B ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ପକେଟରେ ଅଛି ଏବଂ ଆମର ମୁଦ୍ରା ଏହା ପଛରେ ଅଛି । ଏହି ଅବସ୍ଥାରେ **striker** ବେସ୍ ଲାଲ୍ ବୃତ୍ତ ଉପରେ ରଖାଯିବା ଉଚିତ ଏବଂ ଆମ ମୁଦ୍ରାକୁ ଏକ ନିମ୍ନ ସ୍ଥାନରେ ମାରିବା ଉଚିତ୍, ଯାହା ଯେ **this** ାରା ଏହି ମୁଦ୍ରା ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଧକ୍କା ଦେବ ଏବଂ ବିପରୀତ ପାର୍ଶ୍ୱ ବେସ୍ ପକେଟକୁ ଯିବ ଏବଂ **striker** ପକେଟର ତଳ ଅଂଶକୁ ପକେଟରୁ ବାହାର କରିଦେବ ।

ଏହି ଷ୍ଟୋକକୁ କ୍ରସ୍ ସେକେଣ୍ଡ କୁହାଯାଏ ।

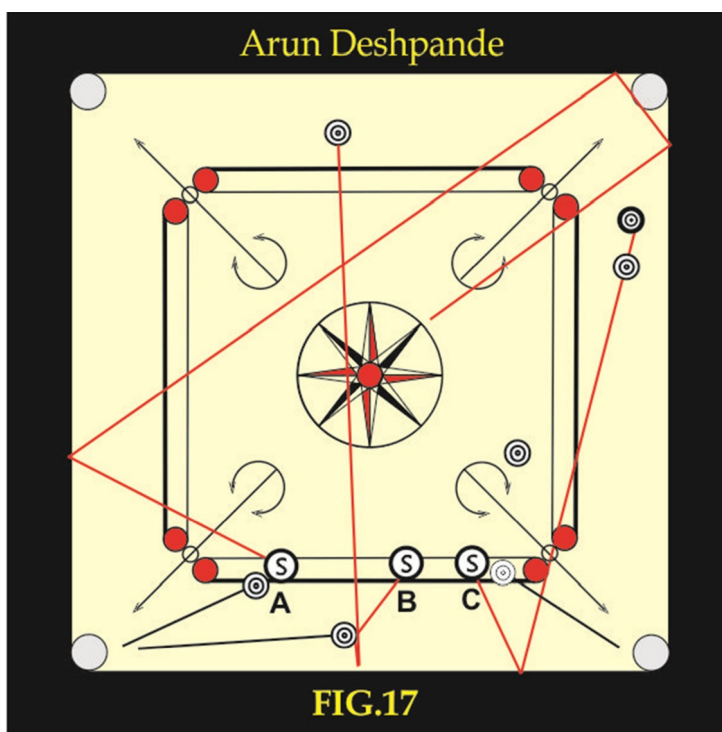
THE STRIKER SLIP:

ଡିମ୍ପିରିରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଅନେକ ଥର ଏକ ସ୍ଥିତି ଅଛି । 16-F ଆମର ଗୋଟିଏ ମୁଦ୍ରା ଫ୍ରେମ୍ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଅଟକି ରହିଛି ଏବଂ ଅନ୍ୟଟି ଏହି ମୁଦ୍ରାଠାରୁ ଦୂରରେ ଏବଂ ଫ୍ରେମ୍ ଠାରୁ ଟିକିଏ ଦୂରରେ ।

ସାଧାରଣତଃ these ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ଖେଳିବା ପାଇଁ ଆମକୁ ଦୁଇଟି ଷ୍ଟୋକ ଆବଶ୍ୟକ । ଯଦି ଆପଣ ଷ୍ଟୋକ ଖେଳନ୍ତି ଯାହା ଡିମ୍ପିରିରେ ଦେଖାଯାଏ । 16-E ତୁମର striker ଷ୍ଟିକ୍ ମୁଦ୍ରା ଠାରୁ slip ହେବ ଏବଂ ଫ୍ରେମ୍ ଠାରୁ ଅଳ୍ପ ଦୂରରେ ଥିବା ମୁଦ୍ରାକୁ ଆଘାତ କରିବ ଏବଂ ପକେଟ୍ ହୋଇଯିବ ଏବଂ ପ୍ରଥମେ ଧକ୍କା ହୋଇଥିବା ମୁଦ୍ରା ସେହି ସ୍ଥାନରୁ ଅପସାରିତ ହେବ ଏବଂ ଆମ ପାଇଁ ସହଜ ହେବ । ଏକ ବିରଳ ଘଟଣା ଅଛି ଯେତେବେଳେ ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ସମାନ ଷ୍ଟୋକରେ ପକେଟ୍ ହୋଇ ଯାଏ । ଏହି ଷ୍ଟୋକ ଖେଳିବା ପାଇଁ ଆପଣ slip ର ଷ୍ଟୋକ ପାଇଁ ପ୍ରୟୋଗ ହୋଇଥିବା ଅପେକ୍ଷା ଟିକେ ଅଧିକ force ପ୍ରୟୋଗ କରିବା ଉଚିତ୍ ।

DOUBLE TOUCH:

ଯଦି ଚିତ୍ର 16 ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ଫ୍ରେମ୍ଗୁଡ଼ିକ ଠାରୁ ଟିକିଏ ଦୂରରେ striker ଏପରି ଭାବରେ ମୁକ୍ତ ହେବା ଉଚିତ ଯେ ଏହା ମୁଦ୍ରାକୁ ଦୁଇଥର ସ୍ପର୍ଶ କରେ ଏବଂ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ ହୋଇଯାଏ, ତେବେ ଏହି ଷ୍ଟୋକକୁ double touch କୁହାଯାଏ । ପ୍ରାୟତଃ a ପାର୍ଶ୍ବ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଥିବା ମୁଦ୍ରା ପାଇଁ ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ double touch ଖେଳିବାକୁ ପଡେ । ଯଦି ଏହି ମୁଦ୍ରାଗୁଡ଼ିକ ପାର୍ଶ୍ବ ଫ୍ରେମ୍ ଠାରୁ ଅଧା ଇଞ୍ଚରୁ ଅଧିକ ଦୂରରେ ତେବେ ଏହି ଷ୍ଟୋକ ଖେଳିବା ଉଚିତ । ଯଦି ମୁଦ୍ରା ପାର୍ଶ୍ବ ଫ୍ରେମ୍ ଠାରୁ ଅଧା ଇଞ୍ଚରୁ କମ୍ ତେବେ double touch ଅପେକ୍ଷା ଏକ rebound ସହଜ ଅଟେ ।

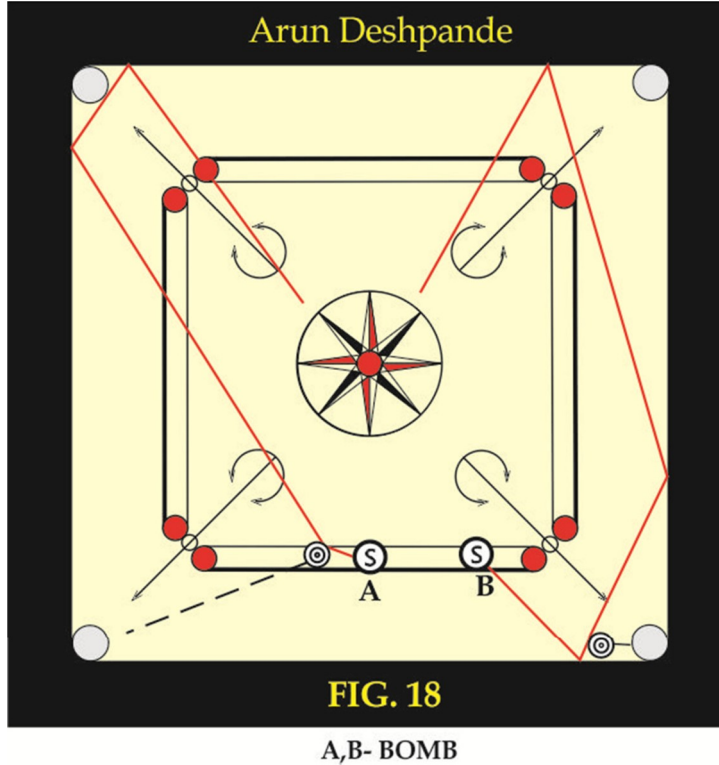


A,B,C- BOMB

BOMB (BUM):

ଚିତ୍ର 17-A ଏବଂ B ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଯଦି ଆମର ମୁଦ୍ରା ମୂଳ ଧାଡ଼ିରେ ଥାଏ ଏବଂ ଯଦି ଏହାକୁ ପକେଟ୍ କରିବା ସମୟରେ, striker ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ କିମ୍ବା ବେସ୍ ଫ୍ରେମ୍ ବିରୁଦ୍ଧରେ ମୁକୁ ହୋଇଯାଏ, ଷ୍ଟୋକକୁ Bomb କୁହାଯାଏ। ବମ୍ କୁ ହିନ୍ଦୀରେ କୁହାଯାଏ। ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଦ୍ୱାରା ବୋର୍ଡରେ ଥିବା ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ମୁଦ୍ରାର ଅବସ୍ଥା ବିଚଳିତ ହୋଇପାରେ। ତେଣୁ ଏହି ଷ୍ଟୋକକୁ ଏପରି played ଙ୍କରେ ଖେଳିବା ଉଚିତ ଯେ ଏତେ ବିଚଳିତ ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଯିବା ଉଚିତ ନୁହେଁ ବରଂ ଆମ ପାଖକୁ ଆସିବା ଉଚିତ। ଚିତ୍ର 17-A ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ ଉପରେ striker କୁ ଏପରି ଭାବରେ ମାରିବା ଉଚିତ ଯେ ଏହା ପକେଟ୍ ଅଞ୍ଚଳରେ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ଆଘାତ କରିବ ଏବଂ ଭିତର ବୃତ୍ତ ଆଡ଼କୁ ଏକ ବୃତ୍ତାକାର ପଥରେ ଫେରିବ। ଏହିପରି ଭିତର ସର୍କଲରୁ ମୁଦ୍ରା ଆମ ପାଖକୁ ଅଣାଯାଇପାରିବ। ଏହିପରି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳିବାବେଳେ ମୁଦ୍ରାର ଦିଗ ପକେଟ୍ ଆଡ଼କୁ ନ ରହିବା ଉଚିତ କିନ୍ତୁ ମୁଦ୍ରାର ସ୍ଥିତି ଉପରେ ନିର୍ଭର କରି ଏହା ପକେଟ୍‌ରୁ ଅତିକ୍ରମରେ ଅଧା ଇଞ୍ଚ ଦୂରରେ ରହିବା ଉଚିତ।

ଚିତ୍ର 17-B ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି striker ଆମ ମୁଦ୍ରା ନିକଟରେ ରଖାଯାଇଛି ଯାହା ମୂଳ ଲାଇନରେ ଅଛି ଏବଂ ଏହାକୁ ପକେଟ୍ କରିବା ସମୟରେ, striker ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଧକ୍କା ଦେଇ ବିପରୀତ ପକେଟ୍‌କୁ ଚାଲିଯାଏ। ଏହିପରି, ବିପରୀତ ପକେଟ୍ ଅଞ୍ଚଳରୁ ମୁଦ୍ରା ଅପସାରିତ ହୁଏ, ଯାହାଦ୍ୱାରା ଆମ ମୁଦ୍ରା ପାଇଁ ପକେଟ୍ ଖୋଲାଯାଏ। ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳିବାବେଳେ ମୁଦ୍ରାର ଦିଗ ପକେଟ୍‌ର ଉପର ଅଂଶ ଆଡ଼କୁ ରହିବା ଉଚିତ। ଚିତ୍ର 17-C ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଆମର ମୁଦ୍ରାକୁ striker ବ୍ the ାରା ବିପରୀତ ଆଧାରରୁ ବାହାର କରିବା ପାଇଁ ଆମ ମୁଦ୍ରା ବହୁତ କଷ୍ଟଦାୟକ। ଏହି ଷ୍ଟୋକକୁ ଏକ bomb ମଧ୍ୟ କୁହାଯାଏ। ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳିବା ପାଇଁ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ସଠିକ୍‌ତା ଏବଂ ସିଦ୍ଧତା ଆବଶ୍ୟକ କରେ। ତେଣୁ ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ପାଇଁ ଅନେକ ଅଭ୍ୟାସ ଏବଂ ହାତରେ ଅହେତୁକ ଶକ୍ତି ଆବଶ୍ୟକ।

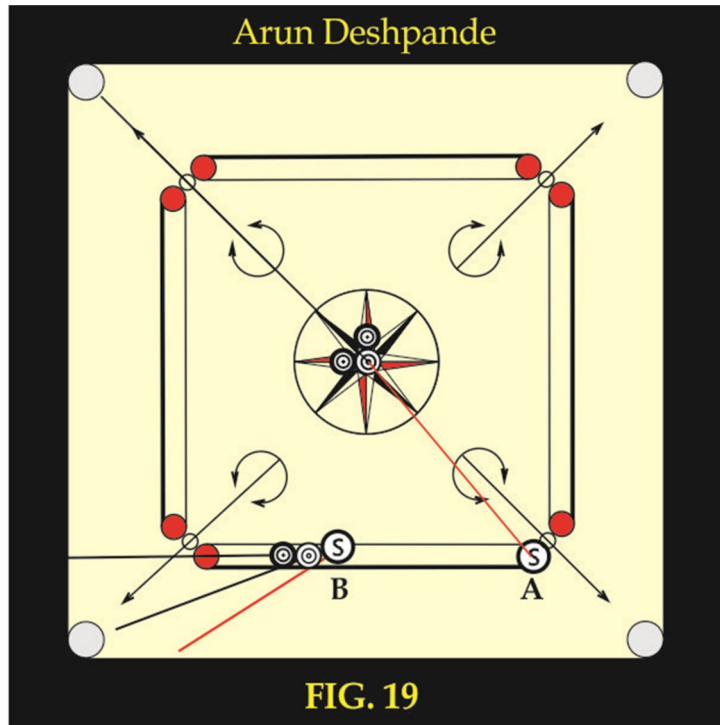


ଚିତ୍ର 18-A ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଯଦି ଗୋଟିଏ ମୁଦ୍ରା ବେସ୍ ଲାଇନ୍ ମ ଓ ରି ରେ କିମ୍ବା ବେସ୍ ଲାଇନ୍ ଉପରେ ଥାଏ ତେବେ striker ଏଥିରୁ ଟିକିଏ ଦୂରରେ ରଖାଯିବା ଉଚିତ ଯେ, ମୁଦ୍ରା କାଟିବା ପରେ, striker ପକେଟ୍ ଅଞ୍ଚଳରେ ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ ଦୂରେଇ ଦେବ। ଏହି ଷ୍ଟୋକରେ, striker ଭିତର ସର୍କଲ୍ ଅଞ୍ଚଳରେ ଅଣାଯାଇପାରିବ, ଯାହାଦ୍ୱାରା ଏହି ଅଞ୍ଚଳରୁ ମୁଦ୍ରା ଆମ ଆଡ଼କୁ ଟାଣିବ।

ଏକ bomb ଦ୍ୱାରା, ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍‌ରୁ ମୁଦ୍ରା ସହଜ ହୋଇପାରିବ। ଏକ bomb ଖେଳିବାବେଳେ, ଯଦି ଏକ ସଠିକ୍ କୋଣ ନିଆଯାଏ, striker ଆମ ଆଡ଼କୁ କଠିନ ମୁଦ୍ରା ଟାଣିବା ପାଇଁ କାରୋମ୍ ବୋର୍ଡର ଯେକ part ଶସି ଅଂଶକୁ ଚଳାଯାଇପାରିବ। ଯଦି ଗୋଟିଏ ମୁଦ୍ରା ଆମର ମୂଳ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ସ୍ପର୍ଶ କରୁଛି, ତେବେ ଏକ slip ଖେଳିବା ପରିବର୍ତ୍ତେ, ଏକ bomb ଚିତ୍ର 18-B ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଖେଳାଯାଇପାରିବ। ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ପାଇଁ, striker ମୁଦ୍ରାର ଅତି ନିକଟ ଫ୍ରେମ୍ ବିରୁଦ୍ଧରେ କଠିନ ଭାବରେ ମୁକୁ ହେବା ଉଚିତ ଏବଂ ସିଧାସଳଖ ମୁଦ୍ରାରେ ନୁହେଁ। ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ପାଇଁ, ଆଙ୍ଗୁଠିରେ ବହୁତ ସଠିକତା ଏବଂ ଅହେତୁକ ଶକ୍ତି ଆବଶ୍ୟକ। ଯଦିଓ ମୁଦ୍ରା ଏବଂ ଫ୍ରେମ୍ ମଧ୍ୟରେ ଏକ ଫାଙ୍କ ଅଛି, ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳାଯାଇପାରିବ। ଯଦି ଆମର ମୁଦ୍ରା ମୂଳ ପକେଟ ପାଖରେ ଅଛି ଏବଂ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ମୂଳ ଲାଇନ୍‌ରେ ଅଛି, ତେବେ ପକେଟରେ ଥିବା ଆମ ମୁଦ୍ରା ଉପରେ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରାକୁ ମାରିବା ଦ୍ୱାରା ଏକ bomb ମଧ୍ୟ ଖେଳାଯାଇପାରିବ। ଅନେକ ଖେଳାଳି ଏହି ପ୍ରକାର bomb ଜାଣନ୍ତି ନାହିଁ।

ଯଦି ଆମର ମୂଳ ରେଖାଗୁଡ଼ିକର ଉପର ଧାତି ଉପରେ ଥାଏ, ତା'ହେଲେ ଏହାର ନିକଟରେ striker ରଖି ଏବଂ ସଠିକ୍ କୋଣକୁ ସଜାଡି, ଏହି ମୁଦ୍ରାକୁ ପକେଟ କରାଯାଇପାରିବ ଏବଂ striker ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍‌ର ଯେକ point ଶସି ସ୍ଥାନରେ କଠିନ ଭାବରେ ମୁକୁ ହୋଇପାରିବ। ଏହା ଦ୍ୱାରା bomb ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ମୁଦ୍ରାକୁ ତାଙ୍କ ପାର୍ଶ୍ୱକୁ ଟାଣିବା ସହିତ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍‌ର ଯେକ point ଶସି ସ୍ଥାନରୁ କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ମୁଦ୍ରାକୁ ସହଜ କରିପାରେ। ଯଦି ଆମର ମୁଦ୍ରା ଆଗ ପକେଟରେ ଅଛି ଏବଂ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ଅଛି।

ବେସ୍ ଲାଇନ୍ ର ଉପର ଧାତି ଉପରେ, ତା'ପରେ ପୋକରେ ଥିବା ଆମ ମୁଦ୍ରାରେ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ମୁକ୍ତ କରି ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ମଧ୍ୟ ଖେଳାଯାଇପାରିବ। ବେଳେବେଳେ touch ର ଏକ ଷ୍ଟୋକ୍ ଦ୍ଵାରା ଏକ bomb ଖେଳାଯାଇପାରିବ। ଉପରୋକ୍ତ ସମସ୍ତ ବୋମା ପାଇଁ ଏକ ସରଳ ନୀତି ମନେ ରଖିବାକୁ ହେବ ଯେ ଏକ bomb ଖେଳିବାବେଳେ ମୁଦ୍ରା ସର୍ବନିମ୍ନ ବେଗରେ ଯାତ୍ରା କରିବା ଉଚିତ ଏବଂ striker ଏକ ସଠିକ କୋଣକୁ ସଜାଡି ସର୍ବାଧିକ (ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ) ଗତି ସହିତ ଯାତ୍ରା କରିବା ଉଚିତ।

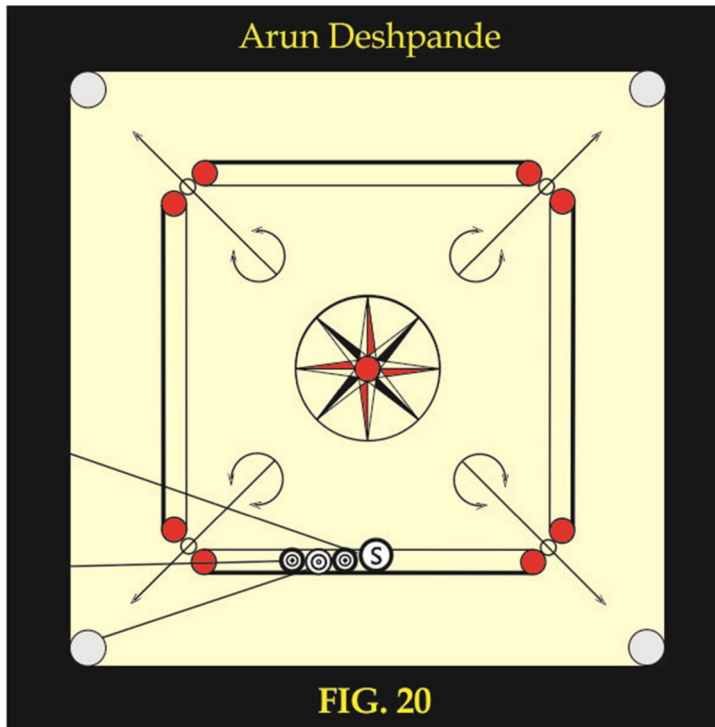


A,B- FORCE

FORCE:

ଚିତ୍ର 19 ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି - A Queen ସେଣ୍ଟର ସର୍କଲରେ ଅଛି ଏବଂ ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ପକେଟରୁ 45 ଡିଗ୍ରୀ କୋଣରେ Queen କୁ ସ୍ପର୍ଶ କରୁଛି। ଏହି ସ୍ଥିତିରେ ଯଦି striker କ୍ଲାର୍ଟର ପଏଣ୍ଟରେ Queen ରେ ମୁକ୍ତ ହୁଏ ତେବେ Queen ଦୁଇଟି ଭିନ୍ନ ଦିଗରେ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ଅପସାରଣ କରି ପକେଟ୍ ହୋଇପାରିବ। ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ରେ ସମାନ force ର ନୀତି ପ୍ରୟୋଗ କରାଯାଏ।

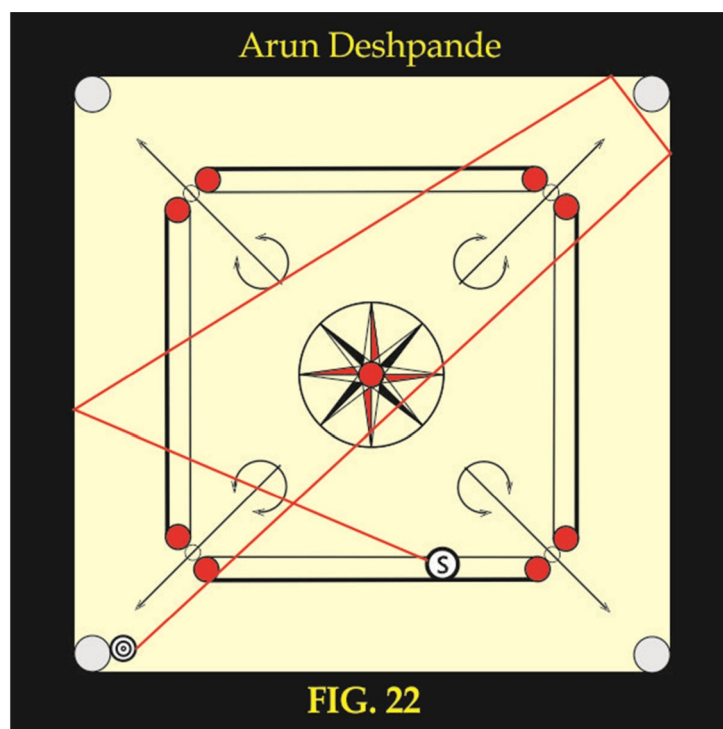
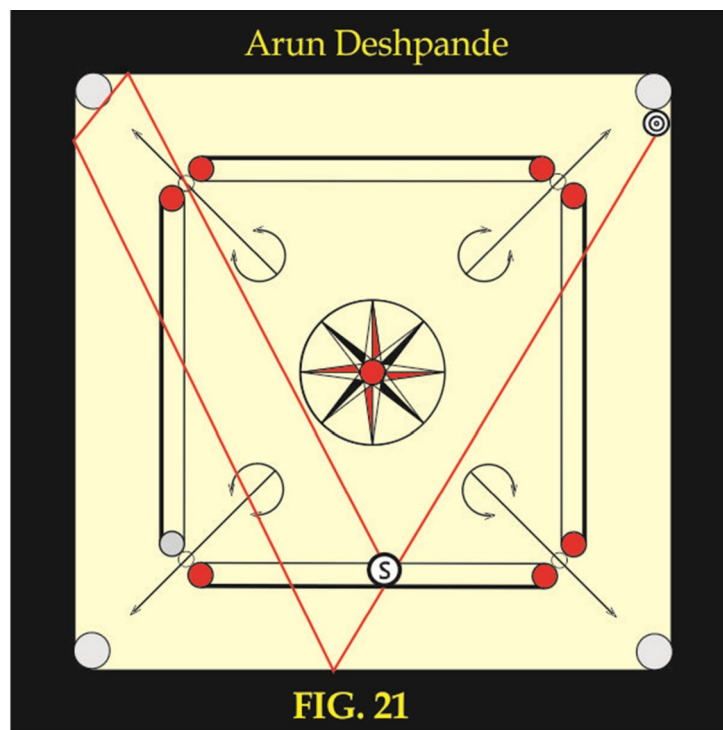
ଚିତ୍ର 19-B ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ମୂଳ ରେଖା ଉପରେ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା Queen ସାମ୍ନାରେ ଅଛି, ଏହା ସ୍ପର୍ଶ କରେ କିମ୍ବା ଏହାଠାରୁ କିଛି ଦୂରରେ। striker କୁ ଅତି ନିକଟରୁ Queen (ସ୍ପର୍ଶ କରିବା ପରି) ଏବଂ ଏହାକୁ ବେସ୍ ଫ୍ରେମ୍ ଆଡକୁ ପକେଟ ନିକଟରେ ମାରିବା ଦ୍ଵାରା, Queen ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରାକୁ ସିଧା ଲାଇନ୍ରେ ତଳାଇ ପକେଟ କରାଯାଇପାରିବ। ଉପରୋକ୍ତ ସ୍ଥିତିରେ ଯଦିଓ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ଦୁଇ କିମ୍ବା ଅଧିକ ମୁଦ୍ରା Queen ସାମ୍ନାରେ ଥାଏ, ତଥାପି Queen ଉପରୋକ୍ତ ନୀତି ସହିତ ପକେଟ୍ ହୋଇପାରେ କିନ୍ତୁ ଟିକିଏ ଅଧିକ force ସହିତ। Queen ବଦଳରେ ଅନେକ ଥର ଆମର ମୁଦ୍ରା ସେଠାରେ ଅଛି ଏବଂ ଏହାକୁ ସମାନ in ଙ୍ଵରେ ପକେଟ୍ କରାଯାଇପାରିବ।

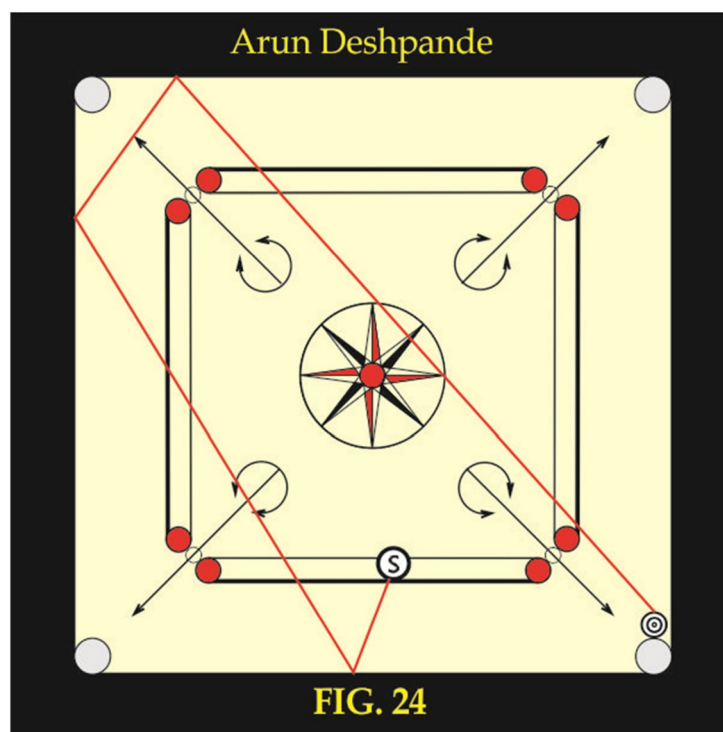
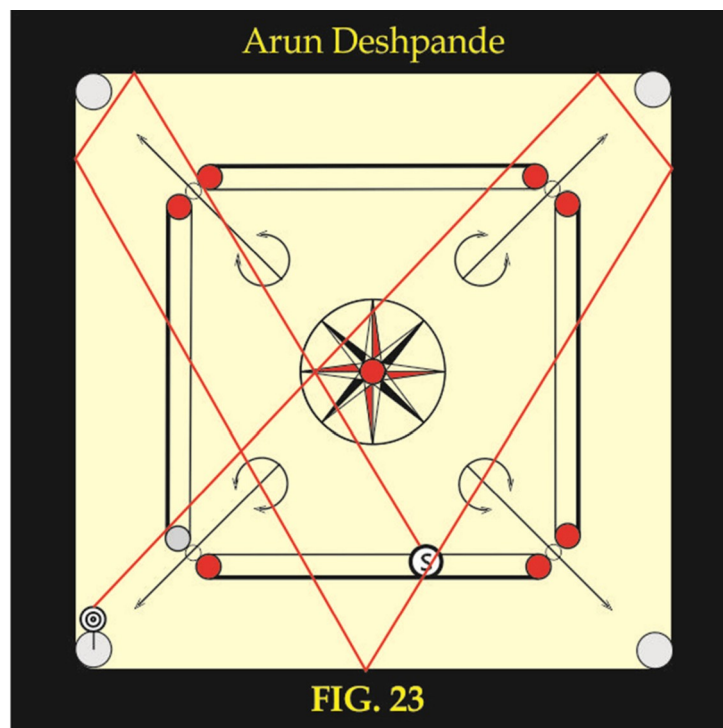


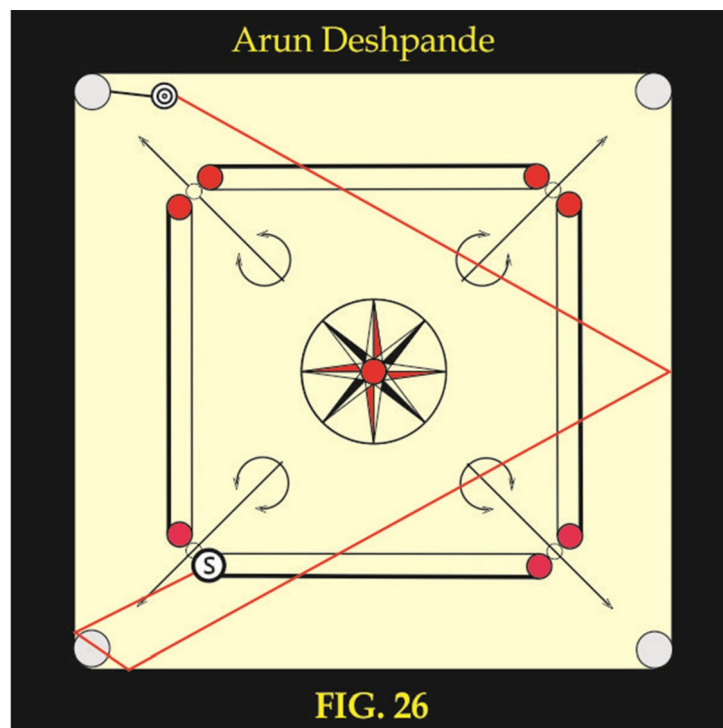
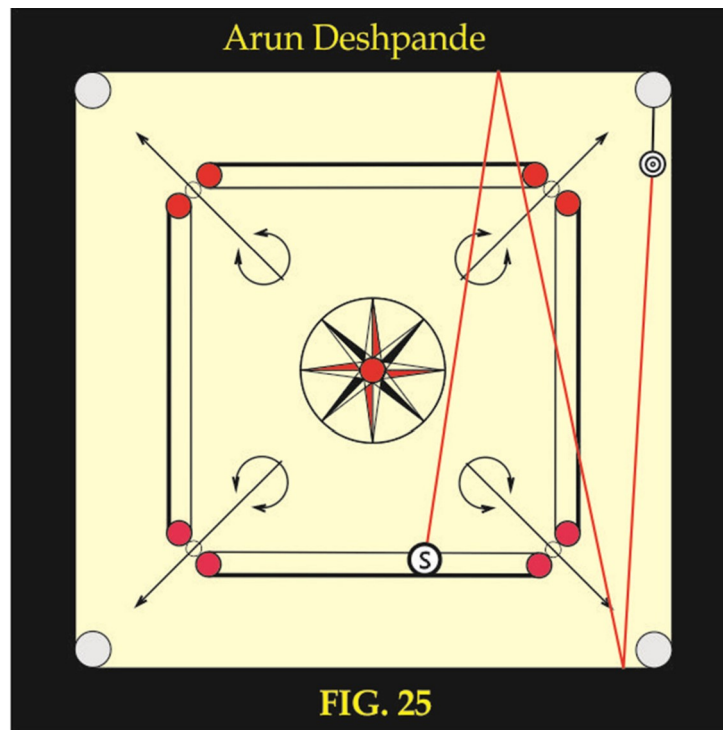
FORCE

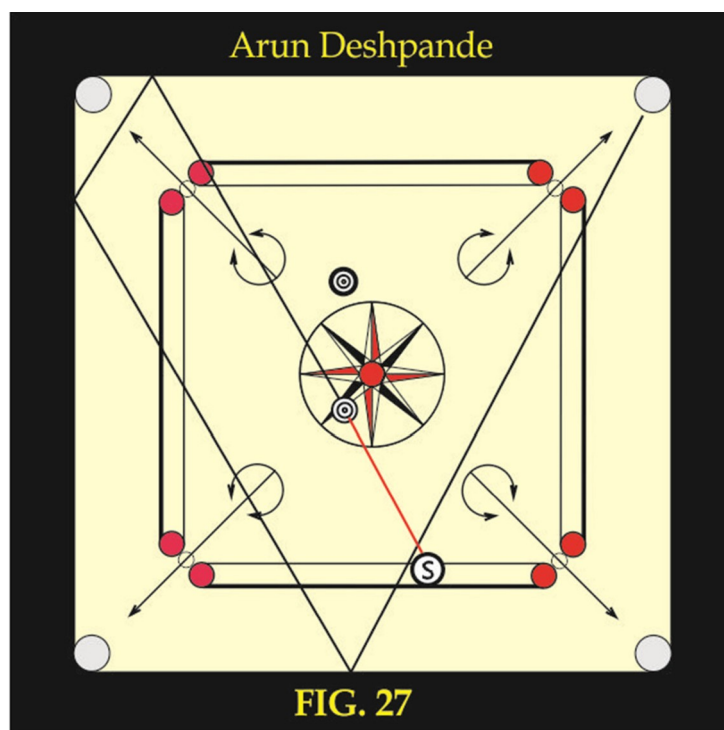
ଚିତ୍ର 20 ଦେଖନ୍ତୁ । ଏଠାରେ Queen ପ୍ରତିପକ୍ଷର ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟରେ ଅଛି ଏବଂ ସେଗୁଡ଼ିକ ତଳେ ଅଛି । Queen କୁ ପକେଟ କରିବା ଅତ୍ୟନ୍ତ କଷ୍ଟକର ମନେହୁଏ କିନ୍ତୁ ଏହି ଅବସ୍ଥାରେ ଏହା କରିବା ଏତେ ସହଜ ଯେ ଜଣେ ଖେଳାଳି ଆଖି ବନ୍ଦ କରି ମଧ୍ୟ ଏହାକୁ ପକେଟ କରିପାରିବେ । ଚିତ୍ର 20 ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଯଦି ଏକ striker ଶେଷ ମୁଦ୍ରାର ଅତି ନିକଟବର୍ତ୍ତୀ ହୋଇ ଏହାକୁ ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ ଆଡକୁ ଛାଡି ଦିଆଯାଏ, ତେବେ ପ୍ରତିପକ୍ଷଙ୍କ ପ୍ରଥମ ଏବଂ ଶେଷ ମୁଦ୍ରାକୁ ସିଧା ଲାଇନରେ କା ଓଭରଲ୍ୟାପିଂ Queen ପକେଟ୍ କରାଯାଇପାରିବ ।

ଚିତ୍ର 21 ରୁ 27 ଦେଖନ୍ତୁ । ଏହି ପରିସଂଖ୍ୟାନରେ କିଛି ପ୍ରଦର୍ଶନୀ ଷ୍ଟୋକ୍ ଦେଖାଯାଇଛି । ଏକ ପ୍ରଦର୍ଶନୀ ମ୍ୟାଟ୍ ଖେଳିବା ପାଇଁ ଏହି ଷ୍ଟୋକଗୁଡ଼ିକ ଉପଯୋଗୀ । ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଦେଖି ଦର୍ଶକମାନେ ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟ ହୋଇଯାଇଛନ୍ତି । ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ମୁଦ୍ରା ବ୍ୟତୀତ ଅନ୍ୟ ଏକ ବିନ୍ଦୁକୁ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରେ ଏବଂ striker ତିନି କିମ୍ବା ଅଧିକ ଫ୍ରେମ୍ ମାରିବା ପରେ ଆଶା କରାଯାଇଥିବା ମୁଦ୍ରାକୁ ସୂର୍ଣ୍ଣ କରେ । 21 ରୁ 26 ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଯେପରି striker ଏକ ଆଶାକର୍ମୀ ମୁଦ୍ରାକୁ ଅଣାଯାଇପାରିବ (ଚିତ୍ର 27 ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି) ସେହିଭଳି ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟ ସମାନ ଦିଗକୁ ଘୁଞ୍ଚାଯାଇପାରିବ ।









ଅଧ୍ୟାୟ 5

ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଏବଂ ଅଫେନ୍ସ।

କାରୋମରେ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ବିଷୟରେ ଶୁଣିବା ପରେ ଅଧିକାଂଶ ଲୋକ ବିରକ୍ତ ହୁଅନ୍ତି। ସେମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଅନେକ କୁହନ୍ତି 'କାହିଁକି ଏପରି ମଇଳା ଖେଳ ଖେଳିବା ଉଚିତ୍'? ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଏବଂ ଅପରାଧ କ୍ରୀଡ଼ା, ପ୍ରମୁଖ କିମ୍ବା ଛୋଟ, ଘର ଭିତର କିମ୍ବା ବାହାରେ। ଅଧିକାଂଶ ଲୋକ ଭାବନ୍ତି ଯେ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରାକୁ ବିଚଳିତ କରିବା ପାଇଁ କାରୋମରେ ଏକ ପ୍ରତିରକ୍ଷା କେବଳ ନିୟୋଜିତ। କିନ୍ତୁ ଏହି ଚିନ୍ତାଧାରା ଭୁଲ ଅଟେ। ଯେତେବେଳେ ସେମାନେ ଚାମ୍ପିଅନଙ୍କୁ କାର୍ଯ୍ୟରେ ଦେଖନ୍ତି ସେମାନେ ଏହି ନୀତିର ମହତ୍ତ୍ୱ realize କରୁ ନ୍ତି।

କାରୋମରେ ଦୁଇ ପ୍ରକାରର ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଅଛି।

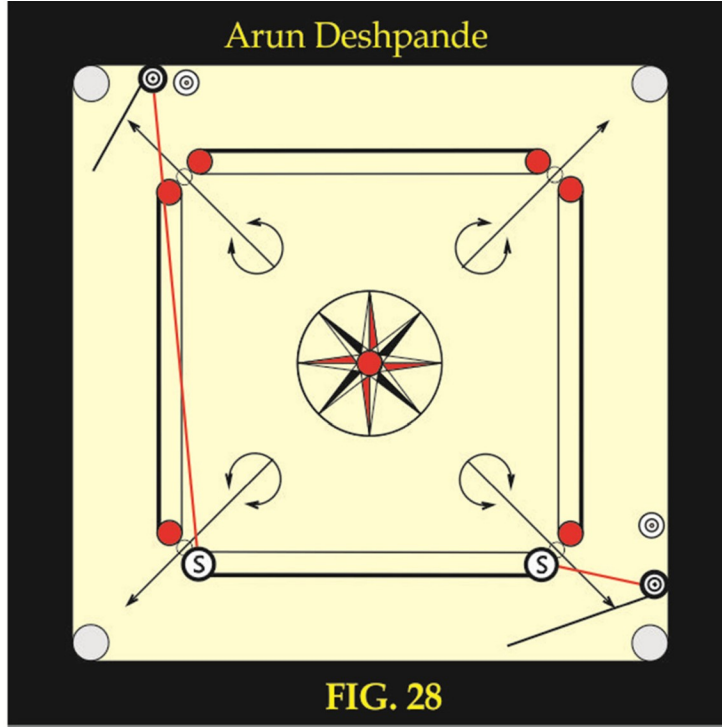
1) ସିଧାସଳଖ ପ୍ରତିରକ୍ଷା 2) Indirect ପ୍ରତିରକ୍ଷା।

ନିର୍ଦ୍ଦେଶ ପ୍ରତିରକ୍ଷା:

ଯେତେବେଳେ ଆମର ମୁଦ୍ରାକୁ ସ୍ପର୍ଶ ନକରି ପ୍ରତିପକ୍ଷର ଏକ ମୁଦ୍ରା କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ହୁଏ, ପ୍ରତିରକ୍ଷାକୁ ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ପ୍ରତିରକ୍ଷା କୁହାଯାଏ। ଏହି ପ୍ରକାର ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଏକକ ଅପେକ୍ଷା ତବଳୁରେ ଅଧିକ ବ୍ୟବହୃତ ହୁଏ। ଏହି ପ୍ରକାରର ପ୍ରତିରକ୍ଷା ବୋଧହୁଏ ଅତି ସହଜ ମନେହୁଏ କିନ୍ତୁ ଏହାକୁ ବ୍ୟବହାର କରିବାବେଳେ, ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ହୃଦୟଙ୍ଗମ କରେ ଯେ ଏହା ଦେଖାଯିବା ପରି ସହଜ ନୁହେଁ। ଏହି ପ୍ରକାର ପ୍ରତିରକ୍ଷା ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ଧାର୍ଯ୍ୟ ସ୍ଥିତିକୁ ଆସିବା ଉଚିତ୍। ଏହା କରିବାକୁ ସକ୍ଷମ ହେବା ପାଇଁ, ଜଣେ ଖେଳାଳି striker ର ଗତି ଉପରେ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ରହିବା ଉଚିତ୍। ସେହି ସମୟରେ ସେ ନିଶ୍ଚୟ ଜାଣିବେ ମୁଦ୍ରାର କେଉଁ ବିନ୍ଦୁ, striker ମାରିବା ଉଚିତ୍। ପାଇଁ

ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ବିନ୍ଦୁରେ ଏକ striker ମାରିବା ଦ୍ଵାରା ତାଙ୍କର ସଠିକତା ଥିବା ଆବଶ୍ୟକ। ସଂକ୍ଷେପରେ, ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଏବେ ସହଜ ନୁହେଁ ଏବଂ ଏହା ମୁଖ୍ୟତ two ଦୁଇଟି ଗୁଣ ଆବଶ୍ୟକ କରେ (1) ସଠିକତା ଏବଂ (2) striker ର ଗତି ଉପରେ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ। ସିଙ୍ଗଲ୍ରେ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ଆମ ବେସ୍ ଫ୍ରେମ୍ କିମ୍ବା ପ୍ରତିପକ୍ଷର ଏକ rebound ସ୍ଥାନରେ ଆଣିବା ଉଚିତ। ଆମର ଡାହାଣ ହାତରେ ଖେଳାଳୀ ଭାବରେ ଡବଲ୍ରେ।

ଆମର ମୁଦ୍ରା ତାଙ୍କ ମୁଦ୍ରାକୁ ଆମର ବାମ ଫ୍ରେମ୍ (ପ୍ରତିପକ୍ଷର ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍) କିମ୍ବା ପ୍ରତିପକ୍ଷର rebound ସ୍ପଟକୁ ଆଣିବା ଉଚିତ। ପ୍ରାୟତଃ the ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରାଗୁଡ଼ିକୁ ତାଙ୍କ rebound ପାର୍ଶ୍ଵକୁ ଆଣିବାକୁ ପଡେ। ଏପରି ସ୍ଥିତିରେ ଏକ ମୁଦ୍ରା ଆଣିବା, striker ଉପରେ ଅତୁଳନୀୟ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ଆବଶ୍ୟକ କରେ କାରଣ ଯଦି ଏହିପରି ମୁଦ୍ରା ଫ୍ରେମର ଅତି ନିକଟତର ହୁଏ ତେବେ ପ୍ରତିପକ୍ଷଙ୍କ ପାଇଁ ଏକ rebound ସହଜ ହୋଇଯାଏ କିମ୍ବା ଯଦି ଏପରି ଷ୍ଟୋକରେ ଷ୍ଟୋକ କଠିନ ହୁଏ ତେବେ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ଉପରେ ମାରିବା ପରେ ମୁଦ୍ରା ବାହାରକୁ ଆସେ ଏବଂ ପ୍ରତିପକ୍ଷ ପାଇଁ ସହଜ ହୋଇଯାଏ। ଡବଲ୍ରେ ଯଦି ପ୍ରତ୍ୟେକ pair ର ଗୋଟିଏ ମୁଦ୍ରା ବୋର୍ଡରେ ରହିଥାଏ, ତେବେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳି ତାଙ୍କ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରାକୁ ତାଙ୍କ ଡାହାଣ ପଟେ କଷ୍ଟକର କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରନ୍ତି, ଯଦି ତାଙ୍କ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ କରିବା ସହଜ ନୁହେଁ। ଏହିପରି ପ୍ରତିରକ୍ଷା ବ୍ୟବହାର କରିବାବେଳେ ମନେ ରଖିବା ଉଚିତ ଯେ ତାଙ୍କ ପ୍ରତିଦ୍ଵନ୍ଦୀ ମଧ୍ୟ ସମାନ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଖେଳିବେ। ତେଣୁ ସେ ଦେଖିବା ଉଚିତ ଯେ ସେହି ମୁଦ୍ରା ଯାହା ତାଙ୍କ ଡାହାଣ ପଟେ ଖେଳାଳିଙ୍କ ପାଇଁ କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ କରୁଛି ସେହି ସମାନ ମୁଦ୍ରା ଏପରି ସ୍ଥିତିରେ ରହିବା ଉଚିତ ଯେ ତାଙ୍କ ସାଥୀ ମଧ୍ୟ ପ୍ରତିପକ୍ଷ ପାଇଁ ଏହା କଷ୍ଟକର କରିପାରେ। ଏହି ପ୍ରକାର ପ୍ରତିରକ୍ଷା କ୍ଷେତ୍ରରେ, ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କର striker ର ଗତି ଉପରେ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ଥାଏ ଏବଂ ଯେଉଁମାନଙ୍କର ଧ୍ୟାୟିତ୍ଵ patience ଯିଏ ଥାଏ, ସେମାନେ କେବଳ ଏହିପରି କିଛି ଶୀଳ ବ୍ୟବହାର କରି ବୋର୍ଡ ଜିତିପାରିବେ। ଏବେ ପ୍ରଶ୍ନ ହେଉଛି ସିଙ୍ଗଲ୍ରେ କାହିଁକି ଏପରି ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଆବଶ୍ୟକ? ଖେଳାଳି ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା {କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ କରିବାରେ ନିଜର ଟର୍ନ ହରାନ୍ତି। ଯେହେତୁ ଏଠାରେ ଖେଳାଳିଙ୍କ ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟ କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ, ତାଙ୍କ ପ୍ରତିଦ୍ଵନ୍ଦୀ ତାଙ୍କ ମୁଦ୍ରାକୁ ପକେଟରେ ପରିଣତ କରନ୍ତି। ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରାକୁ କଷ୍ଟକର କରିବାର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ହେଉଛି ଯେତେବେଳେ ପ୍ରତିଦ୍ଵନ୍ଦୀ କଠିନ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରନ୍ତି ବେଳେବେଳେ ଏହା ତାଙ୍କ ପାଇଁ ପୁନର୍ବାର କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ହୋଇଯାଏ ଯାହା ଯେ a ାରା ଜଣେ ଖେଳାଳିଙ୍କୁ ପକେଟକୁ ଅତିରିକ୍ତ ମୋଡ଼ ଦେବା କିମ୍ବା ତାଙ୍କ କଷ୍ଟଦାୟକ ମୁଦ୍ରା କା remove ବା। ତାଙ୍କ ମୁଦ୍ରାକୁ ପକେଟ କରିବା ସମୟରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଦେଖିବା ଉଚିତ ଯେ ଏହା ତାଙ୍କ ପାଇଁ କିମ୍ବା ଅନ୍ୟଥା କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ନୁହେଁ, ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରାକୁ କଷ୍ଟକର କରିବାର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ପରାଜିତ ହୋଇଛି। ଯଥା ଯଦି ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ଆମ ଆଧାର ଫ୍ରେମକୁ ଅଣାଯାଏ ତେବେ ସେ ଏହାକୁ double ଦ୍ଵାରା ପକେଟ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବେ। ଯେତେବେଳେ, ଏକ double ଖେଳିବା, ଯଦି ଷ୍ଟୋକ ଧୀର ହେବ, ତେବେ ମୁଦ୍ରା rebound ପାର୍ଶ୍ଵରେ ରହିବା କଷ୍ଟକର ହୋଇଯିବ। ଯଦିଓ ଷ୍ଟୋକ୍ କଠିନ କିନ୍ତୁ ତା'ର ମୂଳ ଫ୍ରେମ୍ ମାରିବା ପରେ ମୁଦ୍ରା ଭୁଲ୍ rebound ସ୍ପଟ୍ କୁ ଆସେ। ଅବଶ୍ୟ, ଏହିପରି ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଖେଳିବା ପାଇଁ ଜଣଙ୍କର ବହୁତ ଧ୍ୟାୟିତ୍ଵ patience ଯିଏ ରହିବା ଉଚିତ କାରଣ ବେଳେବେଳେ, ସମାନ ମୁଦ୍ରାକୁ ଗୋଟିଏରୁ ଅଧିକ ଟର୍ନ ପାଇଁ କଷ୍ଟକର ହେବାକୁ ପଡେ। ବେଳେବେଳେ ଦର୍ଶକମାନେ ଏପରି ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ହର୍ କରନ୍ତି ଯିଏ ଏହିପରି ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ପ୍ରତିରକ୍ଷା କି queue ଶୀଳ ବ୍ୟବହାର କରନ୍ତି। ଏହି ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ନିଜର ଏକାଗ୍ରତା ହରାଇବା ଉଚିତ ନୁହେଁ। ସମାନ ଦର୍ଶକ ସିଧାସଳଖ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ବ୍ୟବହାର କରି ସେହି ବୋର୍ଡ ଜିତିବାବେଳେ ଖେଳାଳିଙ୍କୁ ପ୍ରଶଂସା କରନ୍ତି କିମ୍ବା ପ୍ରଶଂସା କରନ୍ତି।



ଚିତ୍ର 28 ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, A ଏବଂ B ପକେଟ୍ ନିକଟରେ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ଏବଂ ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ସ୍ପର୍ଶ କରୁଥିବା ଏକ ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟ ଏହାର କେନ୍ଦ୍ର ବିନ୍ଦୁରେ ମଧ୍ୟମ force ରୁ ଅଧିକ ମାରିବା କଷ୍ଟକର ହୋଇପାରେ।

ବିବାହ କରୁଥିବା ଲୋକମାନେ ଅନୁମାନ କରନ୍ତି ଯେ ଯେତେବେଳେ ଚାମ୍ପିଅନ୍ସ ଡବଲ୍ସରେ ଖେଳନ୍ତି ତତୁର୍ଥ ଖେଳାଳି ତାଙ୍କ ପର୍ଯ୍ୟାୟ ପାଇବେ ନାହିଁ। କିନ୍ତୁ ଏହି ଅନୁମାନ ଭୁଲ ଅଟେ। ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କର ବ୍ରେକ୍ ଅଛି ସେପରି ଖେଳନ୍ତି ଯେ ତାଙ୍କ ସାଥୀ ବୋର୍ଡ ଶେଷ କରିପାରନ୍ତି। କିନ୍ତୁ ସମସ୍ତେ ଭୁଲିଯାଆନ୍ତି ଯେ ଦୁଇ ଭାଗୀଦାରଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱୀ ଅଛନ୍ତି। ଏହି ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱୀ ପକେଟ୍ ମୁଦ୍ରା ଯାହା ତାଙ୍କ ପାଇଁ ସହଜ ଏବଂ ପରେ, ସେ ତାଙ୍କ ଡାହାଣ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ଥିବା ଖେଳାଳିଙ୍କ ପାଇଁ ଏକ କିମ୍ବା ଅଧିକ ମୁଦ୍ରା କଷ୍ଟକର କରନ୍ତି। ଏହିପରି ସେ ନିଜ ସାଥୀକୁ ଗୋଟିଏ ଟର୍ନ ଦିଅନ୍ତି। ଏହିପରି, ଏହି ଚକ୍ର ଚାଲିଥାଏ। ଡବଲ୍ସରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳି ଦେଖିବା ଉଚିତ୍ ଯେ ସେ ବୋର୍ଡ ସମାପ୍ତ କରନ୍ତି କିମ୍ବା ତାଙ୍କ ସାଥୀ ବୋର୍ଡ ଶେଷ କରିବା ସମ୍ଭବ କରନ୍ତି।

ଯେତେବେଳେ ଖେଳାଳିମାନେ ଡବଲ୍ସ ଖେଳୁଛନ୍ତି ସେମାନେ ସର୍ବଦା ନିଜ ସାଥୀ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିବା ଉଚିତ୍। କିଛି ଖେଳାଳି ସେମାନଙ୍କ ଭାଗିଦାରୀକୁ ଧ୍ୟାନ ନ ଦେଇ ଏକ ସ୍ୱାର୍ଥପର ଖେଳ ଖେଳନ୍ତି। ପରିଶେଷରେ ଏହା ଏକ rel ଗତା ସୃଷ୍ଟି କରେ। ଦୁଇ ଭାଗୀଦାରଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ବୁ understanding ାମଣା ହେବା ଉଚିତ୍। ଏହି ବୁ understanding ାମଣା ଯୋଡିରେ ବହୁତ କ୍ଳେଷ ଯେଉଁଠାରେ ଉଭୟ ଖେଳାଳି ଚାମ୍ପିଅନ୍ ଅଟନ୍ତି। ଏହାର କାରଣ କେବଳ ସ୍ୱାର୍ଥପରତା ନୁହେଁ। ଏବେ ପ୍ରଶ୍ନ ହେଉଛି ଏକ ସ୍ୱାର୍ଥପର ଖେଳ କ'ଣ? ପ୍ରାୟତଃ when ଯେତେବେଳେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଭଲ ଷ୍ଟୋକ ଖେଳନ୍ତି, ଦର୍ଶକମାନେ ପ୍ରଶଂସା କରନ୍ତି। ଜଣେ ଖେଳାଳୀ କିଛି ମାତ୍ରାରେ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ and ାସୀ ଏବଂ ଚାଟୁକାର ହୋଇଯାଏ ଏବଂ ମୁଦ୍ରା ଖେଳିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରେ ଯାହା ତାଙ୍କ ପାଇଁ କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ଏବଂ ତାଙ୍କ ସାଥୀଙ୍କୁ ଟର୍ନ ଦେବା ପରିବର୍ତ୍ତେ ତାଙ୍କ ସାଥୀ ପାଇଁ ସହଜ। ସେ କୃତଜ୍ଞତାର ଡବଲ୍ସ ଉପରେ ତ ideas ଅସମ୍ଭବ ଷ୍ଟୋକ୍ ଚେଷ୍ଟା କରି ମ୍ୟାଟ୍ ହାରିଗଲେ। ବୁ understanding ବାର ଏହି ପ୍ରଶ୍ନ ଉଠେ ଯେତେବେଳେ ଦୁଇ ଚାମ୍ପିଅନ୍ ଖେଳନ୍ତି କାରଣ ଏକ ଇଗୋ ଅଛି।

ସେମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ସଂଘର୍ଷ। ବାସ୍ତବରେ, ଯଦି ସେମାନେ ମ୍ୟାଚ ଜିତିବେ ତେବେ କିଏ ଭଲ ଖେଳିଲେ ମଧ୍ୟ କ୍ରେଡିଟ୍ ଉଭୟଙ୍କ ନିକଟକୁ ଯାଇଥାଏ। ଏକ ଭଲ ଖେଳ ଖେଳୁଥିବା ଖେଳାଳୀ ଯେତେବେଳେ ତାଙ୍କ ବୋର୍ଡ ଶେଷ କରିବା ସମ୍ଭବ ସେତେବେଳେ ନିଜେ ବୋର୍ଡ ଶେଷ କରିବା ପାଇଁ ତାଙ୍କ ସାଥୀଙ୍କଠାରୁ ସର୍ବାଧିକ ମୋଡ୍ ପାଇବା ଉଚିତ। ଡବଲ୍ସରେ ଖେଳିବାବେଳେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ନିଜ ସାଥୀକୁ ବୁଝାଇବା ଉଚିତ। ଯଦି ତାଙ୍କ ସାଥୀ କି mistakes ଶିଖି ଭୁଲ କରନ୍ତି, ତେବେ ତାଙ୍କୁ ବୋର୍ଡ ସମୟରେ ଟାଣିବା ଉଚିତ ନୁହେଁ। ଯଦି କି player ଶିଖି ଖେଳାଳି ଭୁଲ କରିବା ପାଇଁ ସବୁବେଳେ ନିଜ ସାଥୀଙ୍କୁ ବରଖାସ୍ତ କରନ୍ତି, ତେବେ ସେମାନଙ୍କ ପ୍ରତିପକ୍ଷମାନେ ଏଥିରୁ ଅଧିକ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ପାଆନ୍ତି ଏବଂ ସେହି ସମୟରେ ତାଙ୍କ ସାଥୀ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ହରାନ୍ତି।

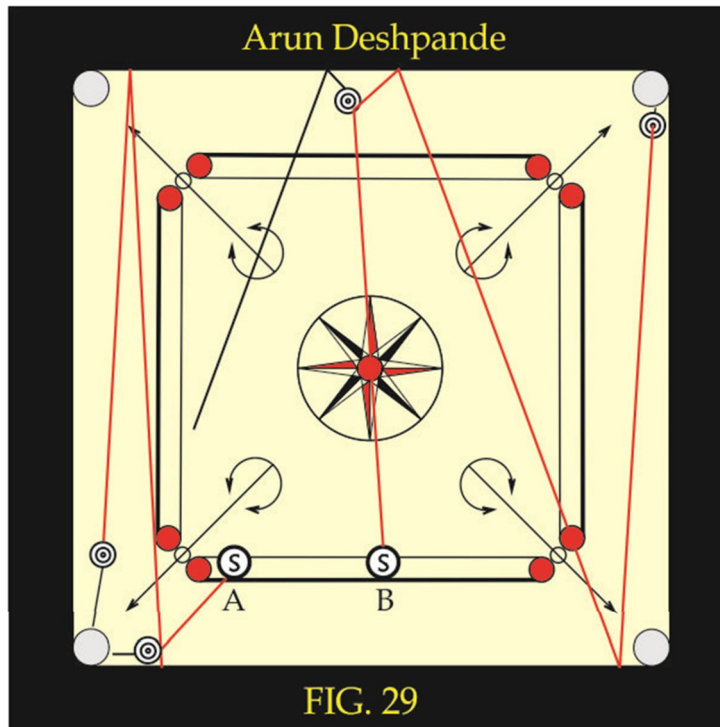
ମାତ୍ରାସରେ ଅଭିଜ୍ଞତା:

ମୋର ମାତ୍ରାସ ଅଭିଜ୍ଞ From ତାରୁ, ଜଣେ ବୁଝାଇବା ପାରନ୍ତି ଯେ ଖେଳାଳିମାନେ କିପରି ସେମାନଙ୍କର ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ହରାନ୍ତି, ଯଦି ସେମାନଙ୍କର ଅଂଶୀଦାରମାନଙ୍କ ସହିତ ଏକ ଟାଇମ୍ ଥାଏ ଏବଂ ଜଣେ ବୁଝାଇବା ପାରନ୍ତି ଯେ କିପରି ହଜିଯାଇଥିବା ମ୍ୟାଚ୍ ଅଂଶୀଦାରମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଏକ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ବୁଝାମଣା understanding ାମଣା ସହିତ ଫେରାଇ ଆଣିପାରିବ। 1970 ରେ ମାତ୍ରାସରେ ଅନୁଷ୍ଠିତ ଜାତୀୟ କାରୋମ୍ ଟୁର୍ନାମେଣ୍ଟର ସେମିଫାଇନାଲରେ ରମେଶ ଟିଉ ଏବଂ ମୁଁ ସୁନ୍ଦରରାଜ ଏବଂ ଶିବଲିଙ୍ଗମ୍ ଭେଟିଥିଲୁ। ସୁନ୍ଦରରାଜ ସୁପର ଫର୍ମରେ ଖେଳୁଥିଲେ ଏବଂ ଶିବଲିଙ୍ଗମ୍ ମଧ୍ୟ ତାଙ୍କୁ ଭଲ ସମର୍ଥନ ଦେଉଥିଲେ। ସେମାନେ ଆମକୁ ଗୋଟିଏ ବି ପଏଣ୍ଟ ନ ଦେଇ ମାତ୍ର ତିନୋଟି ବୋର୍ଡରେ ପ୍ରଥମ ଗେମ୍ ଜିତିଥିଲେ। ସମଗ୍ର ହଲରେ ଉତ୍ସାହର ଗୁଜବ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଥିଲା କାରଣ ମହାରାଷ୍ଟ୍ରର ଆମର ଏକମାତ୍ର pair ଯିଏ ଏହି ଟୁର୍ନାମେଣ୍ଟରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିପାରନ୍ତି ଏବଂ ଆମର ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ବୁଝାମଣା understanding ାମଣା ପାଇଁ ଆମେ ବହୁତ ପ୍ରସିଦ୍ଧ। ଯଦି ସୁନ୍ଦରରାଜ ଏବଂ ଶିବଲିଙ୍ଗମ୍ ମାତ୍ରାସ୍ ଦର୍ଶକଙ୍କ ପାଇଁ ଜଣାଶୁଣା ଥିଲେ ମଧ୍ୟ ଜାତୀୟ ସ୍ତରରେ ସେମାନଙ୍କର ଭଲ ରେକର୍ଡ ନଥିଲା। ରମେଶ ଏକ ପ୍ରତିରକ୍ଷା କି technique ଶିଖି ଗ୍ରହଣ କଲେ। ମୋ ମତରେ ସେ ଆଜି ଶ୍ରେଷ୍ଠ ଡବଲ୍ସ ଖେଳାଳି। ସେ ସୁନ୍ଦରରାଜଙ୍କୁ ଅବରୋଧ କରିଥିଲେ କିନ୍ତୁ ଶେଷଟି ସେହି ମୁଦ୍ରାଗୁଡ଼ିକୁ ପକେଟ କରିବାକୁ ଲାଗିଲା ଯାହା ତାଙ୍କ ପାଇଁ ଉପଲବ୍ଧ ଥିଲା ଏବଂ ଶେଷ ପାଇଁ କି position ଶିଖି ସ୍ଥାନ ନଥିବାବେଳେ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ବ୍ୟବହାର କରିବାକୁ ଲାଗିଲା। ସେମାନଙ୍କର ବୁଝାମଣା break ାମଣା ଭାଙ୍ଗିବା ଆବଶ୍ୟକ ଥିଲା। ଚତୁରତାର ସହିତ, ରମେଶ ତାଙ୍କ ଖେଳ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିଥିଲେ ଏବଂ ସେ ବୋର୍ଡ ଶେଷ କରିବା ପାଇଁ ସୁନ୍ଦରରାଜଙ୍କୁ ସୁଯୋଗ ଦେବା ଆରମ୍ଭ କରିଥିଲେ କିନ୍ତୁ ସେହି ସମୟରେ ରମେଶ ଅତି କମରେ ଗୋଟିଏ ମୁଦ୍ରାକୁ ସୁନ୍ଦରରାଜଙ୍କଠାରୁ ଦୂରରେ ରଖୁଥିଲେ ଯାହା ପ୍ରଲୋଭନକାରୀ ଥିଲା। ବୋର୍ଡ ଶେଷ କରିବା ପାଇଁ ସୁନ୍ଦରରାଜଙ୍କୁ ଜାମିନ ଦିଆଯାଇଥିଲା। ସେହି ସମୟରେ, ରମେଶ ମୋ ପାଇଁ ଏକ ସହଜ ଫିନିସ୍ ପୋଜିସନ୍ ରଖୁଥିଲେ। ଜାଲରେ ଛନ୍ଦି ହୋଇ ସୁନ୍ଦରରାଜ ଶେଷ ଦୁଇଥର କିମ୍ବା ତିନିଥର ବଞ୍ଚିତ ହୋଇଥିଲେ ଏବଂ ମୁଁ ବୋର୍ଡ ଶେଷ କରିବାର ସୁଯୋଗ ପାଇଲି। ଆମେ ବୋର୍ଡ ଜିତିଲୁ। ଶିବଲିଙ୍ଗମ୍ ସୁନ୍ଦରରାଜଙ୍କ ସହ କ୍ରୋଧ ହରାଇଲେ। ସେ ତାଙ୍କୁ ଏକ ମାଗଣା ଖେଳ ଖେଳିବାକୁ ଅନୁମତି ଦେଲେ ନାହିଁ। ସେ ତାଙ୍କୁ ଏକ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଖେଳ ଖେଳିବାକୁ ବାଧ୍ୟ କରିଥିଲେ। ଫଳସ୍ୱରୂପ, ଆମେ ସେହି ଖେଳ ଜିତିଲୁ। ତୃତୀୟ ଖେଳ ଆରମ୍ଭ ପୂର୍ବରୁ, ଆମେ 10 ମିନିଟ୍ ବିଶ୍ରାମ ପାଇଲୁ। ସେହି ଅବସ୍ଥାରେ ଶିବଲିଙ୍ଗମ୍ ସବୁବେଳେ ସୁନ୍ଦରରାଜଙ୍କୁ ଟାଣି ନେଉଥିଲେ। ଏହା ପରେ ରମେଶ କହିଛନ୍ତି, ଅରୁଣ, ସେମାନଙ୍କର ବୁଝାମଣା understanding ାମଣା ଶେଷ ହୋଇଯାଇଛି ଏବଂ ବର୍ତ୍ତମାନ ଆମକୁ ଏହାର ଫାଇଦା ଉଠାଇବାକୁ ହେବ।

ଯେତେବେଳେ ତୃତୀୟ ଖେଳ ଆରମ୍ଭ ହେଲା, ହଠାତ୍ ରମେଶ ଏକ ଆପତ୍ତିଜନକ ଖେଳ ଖେଳିବା ଆରମ୍ଭ କଲେ ଏବଂ ମୋତେ ମଧ୍ୟ ସେହିପରି କରିବାକୁ କହିଥିଲେ। ସ୍ୱାଭାବିକ ଭାବେ ଶିବଲିଙ୍ଗମ୍ ଏବଂ ସୁନ୍ଦରରାଜ ଏକ ପ୍ରତିରକ୍ଷା କି technique ଶିଖି ଗ୍ରହଣ କଲେ। ଏହା କରିବା ଦ୍ୱାରା ସେମାନେ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ହରାଇଲେ ଏବଂ ବିଫଳ ହେଲେ।

ମୁଦ୍ରା ପକେଟ ଏହିପରି, ଆମେ ଏକ ସୁବିଧା ପାଇଲୁ ଏବଂ ଆମେ ଅଧିକ ଅଫେନ୍ସ ସହିତ ଖେଳିବା ଆରମ୍ଭ କଲୁ ଏବଂ ପରିସ୍ଥିତିକୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ କଲୁ। ଆମେ ସେହି ଖେଳକୁ ତିନୋଟି ବୋର୍ଡରେ ଜିତିଲୁ, ଗୋଟିଏ ବି ପଏଣ୍ଟକୁ ସ୍ୱୀକାର ନକରି। ଫାଇନାଲରେ ତାମିଲନାଡୁର Y. ଲାଜାର ଏବଂ ଏସ୍ ଦିଲୀଙ୍କୁ ପରାସ୍ତ କରି ଆମେ ତବଲୁ ଜାତୀୟ ଚାମ୍ପିଅନସିପ୍ ଜିତିଛୁ। ସିଙ୍ଗାପୁର ମହାରାଷ୍ଟ୍ରର ସୁହାସ କାମୁଲି ଫାଇନାଲରେ ତାମିଲନାଡୁର ଏସ୍ ଦିଲୀଙ୍କୁ ପରାସ୍ତ କରି ଜାତୀୟ ଚାମ୍ପିୟନସିପ ଜିତିଥିଲେ।

ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ଏବଂ ପରୋକ୍ଷ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ପ୍ରଣାଳୀଗୁଡ଼ିକ ପରବର୍ତ୍ତୀ ଚିତ୍ରରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ।



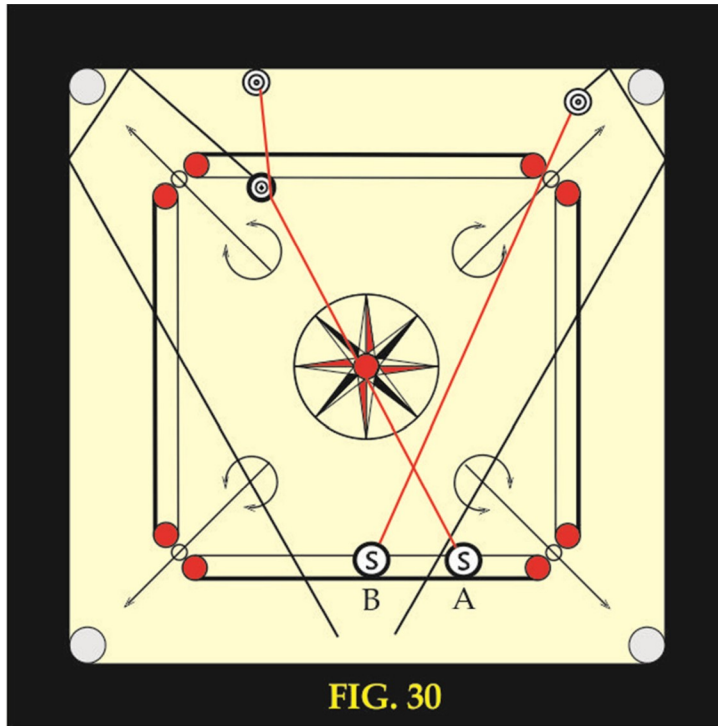
ଚିତ୍ର 29-A ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଗୋଟିଏ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୂଳ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଏବଂ ଗୋଟିଏ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ପକେଟରେ ଅଛି। ଯଦି ଆପଣ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଉପରେ striker କୁ ବହୁତ କଷ୍ଟ ଦିଅନ୍ତି ଯାହା ଚିତ୍ର 29-A ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ବିନ୍ଦୁରେ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୂଳ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ।

striker ଫେରି ଆସିବ ଏବଂ ଏହା ପକେଟ ନିକଟରେ ତୁମର ବେସ୍ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଧକ୍କା ଦେବ ଏବଂ ଏହା ଧଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ପକେଟ୍ କରିପାରେ ଯାହା ବିପରୀତ ଡାହାଣ ପକେଟରେ ଅଛି ଯାହା ତୁମର କଷ୍ଟକର ମୁଦ୍ରାକୁ ସହଜ କରିଥାଏ।

ଚିତ୍ର 29-A ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଯଦି ଆମର ମୂଳ ଫ୍ରେମ୍ରେ ଏକ ମୁଦ୍ରା cut କଠିନ ହୁଏ ତେବେ rebound ସ୍ଥିତିରେ ଆମର କଠିନ ମୁଦ୍ରା ସହଜ ହୋଇପାରିବ।

ଚିତ୍ର 30-A ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଆମର ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍କୁ ସ୍ପର୍ଶ କରୁଛି ଏବଂ ପ୍ରତିପକ୍ଷଙ୍କ ପାଇଁ ଡାଙ୍କ ପାଇଁ ଏକ ସହଜ ମୁଦ୍ରା ଅଛି। ଯେହେତୁ ଆମର ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍କୁ ସ୍ପର୍ଶ କରୁଛି, ଏହା cut ହୋଇପାରିବ ନାହିଁ ଏବଂ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ଟାଣି ହୋଇପାରିବ ନାହିଁ। ସେହି ସମୟରେ, ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ଆମ ମୁଦ୍ରା ସହିତ ଏକ ସିଧା ଲାଇନରେ ଅଛି ଏବଂ ତେଣୁ ଏକ glance ମଧ୍ୟ ସମ୍ଭବ ନୁହେଁ। ଡିମିରିରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଏହି ଅବସ୍ଥାରେ। 30-A ଯଦି

ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ କ୍ଷେତ୍ର ନିକଟରେ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ଉପରେ ଧକ୍କା ଦେଇଥାଏ, ଆମ ମୁଦ୍ରାରେ striker ଚଳାଇବା ଦ୍ଵାରା ପ୍ରତିପକ୍ଷଙ୍କ ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ସହିତ ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ କୋଣ ତିଆରି କରିବା ପରେ ଆମ ମୂଳ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଆସିଥାଏ ଏବଂ ଆମର ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ କୁ ଯାଇଥାଏ କିମ୍ବା ସେହି ସ୍ଥାନରୁ ବାହାରିଥାଏ ଏବଂ ପରବର୍ତ୍ତୀ ଟ୍ୟୁମ୍ ପାଇଁ ଆମ ପାଇଁ ସହଜ ହୋଇଯାଏ। ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ବହୁତ ସହଜ ଦେଖାଯାଏ କିନ୍ତୁ ଏହା ନୁହେଁ। ଏହିପରି ପ୍ରତିରକ୍ଷା କରିବା ପାଇଁ ଅନେକ ଅଭ୍ୟାସ ଆବଶ୍ୟକ, ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରାକୁ କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ କରି striker ବିପରୀତ ଫ୍ରେମର ବିଭିନ୍ନ ବିନ୍ଦୁକୁ ଆମର କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ମୁଦ୍ରାକୁ ସହଜ କରିବାକୁ ଯାଇପାରିବ।



ଚିତ୍ର 30-ବି ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ଯାହା ତାଙ୍କ ବେସ୍ ପକେଟ୍ରେ ଅଛି ତାହା ମଧ୍ୟ ଆମ ବେସ୍ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଆଣି ଏହାକୁ ଆଣି କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ହୋଇପାରେ। ଏହି ଦୁଇଟି ପଦ୍ଧତିରେ, striker ର ଗତି ଉପରେ ସଠିକ୍ତା ଏବଂ ଭଲ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ଆବଶ୍ୟକ। ଏହିପରି, ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଯେକୌଣସି ଶସି ମୁଦ୍ରା ଆମ ବେସ୍ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଅଣାଯାଇପାରିବ। ଅଭ୍ୟାସ ଦ୍ଵାରା one ବୁ understand ହେବ ଯେ ମୁଦ୍ରାର କେଉଁ ବିନ୍ଦୁ ଏହାକୁ ଆମ ଆଧାର ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଆଣିବା ପାଇଁ ଧକ୍କା ଦେବ। ଅନେକ ଥର ଏକ ସ୍ଥିତି ଆସେ ଯାହା ଚିତ୍ର 31-A ରେ ଦର୍ଶାଯାଇଥାଏ, ପ୍ରତିପକ୍ଷର କଳା ମୁଦ୍ରା ଆମର ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଧଳା ମୁଦ୍ରାକୁ କଠିନ rebound ସହିତ ପକେଟ୍ କରିବାକୁ ଉଦ୍ୟମ କରିଥାଏ। ସେମାନେ ଭାବନ୍ତି ଯେ ହାର୍ଡ rebound ଦ୍ଵାରା ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ଅପସାରିତ ହୋଇପାରିବ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କ ପକେଟ୍ ପକେଟ୍ ହୋଇପାରିବ। ସରଳ ଏବଂ ସର୍ବୋତ୍ତମ ପଦ୍ଧତି ହେଉଛି ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରାକୁ ଏପରି hit ଙ୍କରେ ମାରିବା ଉଚିତ ଯେ ଏହା ଆମ ଆଧାର ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଆସିବ ଏବଂ ସେହି ସମୟରେ ଏହାକୁ ସହଜ କରିବା ପାଇଁ striker କୁ ଆମ କଷ୍ଟକର ମୁଦ୍ରାକୁ ନିଆଯିବା ଉଚିତ। ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳିବାବେଳେ ଯଦ୍ ନେବା ଉଚିତ୍।

ଆମ ମୁଦ୍ରା ଆମ ପାଇଁ କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ କରିବା ପାଇଁ ପ୍ରତିପକ୍ଷ glance ପାଇଁ ଏକ ସ୍ଥାନ ପାଇବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ। ଚିତ୍ର 31-8 ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଆମର ମୁଦ୍ରା କାଟିବାବେଳେ, ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ଆଉ ଏକ ମୋଡ୍ ପାଇବା ପାଇଁ ଆମ ଆଧାର ଫ୍ରେମକୁ ଅଣାଯାଇପାରିବ। ଏହି ଖେଳକୁ cut ବ୍ୟାକ୍ ଗେମ୍ କୁହାଯାଏ। ଏହା ଅତ୍ୟନ୍ତ ଉପଯୋଗୀ ଖେଳ କାରଣ ଏହିପରି ଖେଳ ଖେଳିବା ଦ୍ଵାରା ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ହୋଇପାରେ, ଆମର କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ମୁଦ୍ରାକୁ ସହଜ କରାଯାଇପାରିବ ଏବଂ ଏକ କଷ୍ଟଦାୟକ ଗୁଣ୍ଡ ଖୋଲାଯାଇପାରିବ।

ଭୁଲ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଏବଂ ଏହାର ଫଳାଫଳ:

ଅନେକ ଖେଳାଳି ଜଟିଳ ମୁହୂର୍ତ୍ତରେ କ'ଣ ଖେଳିବେ ବୁଝି ନାହାଁ। ନାଗପଡା ପଡୋଶୀ ହାଉସ୍ ଓପନ୍ କାରୋମ୍ ଟୁର୍ନାମେଣ୍ଟର ଫାଇନାଲରେ ମୁଁ କାଦିରଖାନ ସହିତ ଖେଳୁଥିଲି। କାଦିରଖାନଙ୍କ ଶେଷ ମୁଦ୍ରା ମୋ ବାମ ପକେଟ ପାଖରେ ଏବଂ ମୋର ଶେଷ ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ପକେଟ ପାଖରେ ଥିଲା। ଏହା କାଦିରଖାନଙ୍କ ପର୍ଯ୍ୟାୟ, Queen ବେସ୍ ଫ୍ରେମ୍ ନିକଟରେ ଥିଲା। କାଦିରଖାନ ଏପରି played ଙ୍କରେ ଖେଳିଲେ ଯେ ପାର୍ଶ୍ଵ ଫ୍ରେମରେ ଆମର ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟରେ Queen ଆସିଲା। ତାହା ଥିଲା ଚୂତୀୟ ଏବଂ ନିର୍ଣ୍ଣାୟକ ଖେଳ। ସ୍କୋର 28 ଥିଲା। ତେଣୁ ସେହି ବୋର୍ଡର ବିଜେତା ମ୍ୟାଚ୍ ଜିତିବେ। ଏହି ଅବସ୍ଥାରେ ମୁଁ Queen କୁ ଟିକିଏ ଆଗକୁ ଠେଲି ଦେଲି। କାଦିର ମଧ୍ୟ ତାଙ୍କ ପାର୍ଶ୍ଵରୁ Queen କୁ ଠେଲିଦେଲେ। ଏହା ତିନି କିମ୍ବା ଅଧିକ ଥର ଘଟିଥିଲା। ମୁଁ ସେହି ସ୍ଥିତିରୁ Queen କୁ ଅପସାରଣ କରିଥିଲି ଯେ କାଦର ଏହାକୁ ରକ୍ଷା କରିବେ ନା ପକେଟ କରିବେ ତାହା ଦୁଇଟି ମନରେ ଥିଲା। କାଦିରଖାନଙ୍କ ପାଇଁ Queen ସ୍ଥିତିକୁ ଆସିଥିଲା, ତେଣୁ ସେ ଏହାକୁ cut କରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲେ, ଅନ୍ୟପକ୍ଷରେ, ସେ ଏହାକୁ ରକ୍ଷା କରିବାକୁ ଇଚ୍ଛୁକ ଥିଲେ କାରଣ ଯଦି ସେ କାଟିବା ସମୟରେ Queen ହରାଇଥାନ୍ତେ, ତେବେ ସେ ମ୍ୟାଚ୍ ହାରିଥାନ୍ତେ। ଏହି ଦ୍ଵନ୍ଦ୍ଵରେ କାଦିର cut କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥିଲେ ଏବଂ ମିସ୍ ହୋଇଥିଲେ, ମୁଁ Queen କୁ ଅତି ସହଜରେ ପାଇଲି ଏବଂ ସେଥିପାଇଁ ଖେଳ ଏବଂ ମ୍ୟାଚ୍ ଜିତିବାର ସୁଯୋଗ ପାଇଲି। ସେ ପ୍ରତିରକ୍ଷା କ୍ଷେତ୍ରରେ ଏକ ଭୁଲ କରିଥିଲେ। ଯଦି ସଠିକ୍ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଖେଳିଥାନ୍ତା ତେବେ ମୋର ସେହି ମ୍ୟାଚ୍ ଜିତିବାର ଏକ ବିରଳ ସୁଯୋଗ ଥିଲା। ମୋର ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ପକେଟର ଏଡେ ନିକଟରେ ଥିଲା ଯେ ଯଦି ମୁଁ ଏହାକୁ କେବଳ striker ସହିତ ସ୍ପର୍ଶ କରିଥାନ୍ତି, ତେବେ ଏହା ପକେଟରେ ପଡିଥାନ୍ତା କିନ୍ତୁ କାଦିରଖାନଙ୍କ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ ପାଖରେ ନଥିଲା। ତେଣୁ ସେ ପକେଟରୁ ତାଙ୍କ ମୁଦ୍ରା କା removed ବା ଉଚିତ୍ ଯାହା Queen ପାଇଁ ବ୍ଲକ୍ ଥିଲା। ତା'ପରେ ସେ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ପାଇଁ ଦୁଇଟି ପାର୍ଶ୍ଵ ପାଇଥାନ୍ତେ 1) ତାଙ୍କର ବେସ୍ ଫ୍ରେମ୍ 2) ପାର୍ଶ୍ଵ ଫ୍ରେମ୍ ଯେଉଁଠାରେ ମୋ ମୁଦ୍ରା ପକେଟରେ ଥିଲା। ମୋ ପାଇଁ କେବଳ ଗୋଟିଏ ପାର୍ଶ୍ଵ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ପାଇଁ ରହିଥାନ୍ତା ଏବଂ ତାହା ମୋର ଆଧାର ଫ୍ରେମ୍। ତେଣୁ ସେ ସେହି ବୋର୍ଡ୍ ଏବଂ ମ୍ୟାଚ୍ ଜିତିବାର ଅଧିକ ସମ୍ଭାବନା ଥିଲେ ଯଦି ସେ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଖେଳିଥାନ୍ତେ।

INDIRECT ପ୍ରତିରକ୍ଷା:

ପରୋକ୍ଷ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଅନେକ ଷ୍ଟୋକ୍ ଦ୍ଵାରା କରାଯାଇପାରିବ ଯାହା 'ଗ୍ରେ ଅଫ୍ ଷ୍ଟୋକ୍' ଅଧ୍ୟାୟରେ ଦର୍ଶାଯାଇଛି। ପରୋକ୍ଷ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ପାଇଁ ମୁଖ୍ୟ ଷ୍ଟୋକ୍ଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛି ଏକ glance ଏବଂ ଏକ brush। ଅଧିକାଂଶ ସମୟ ସିଧାସଳଖ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ବୋର୍ଡ୍ ଶେଷ କରିବା ସମୟରେ କରାଯାଇଥାଏ ଯେତେବେଳେ ପରୋକ୍ଷ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଯେକାନ୍ତି any ଶସି ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ କରାଯାଇପାରିବ।

ଅଫେନ୍ସ:

'ଷ୍ଟୋକର ଗୋ'ର ଅଧ୍ୟାୟରୁ ଜଣେ ବୁ understand ପାରିବେ ଯେ ଏହି ଷ୍ଟୋକଗୁଡ଼ିକ ଅପରାଧ ପାଇଁ କିପରି ଉପଯୋଗୀ। ଅଫେନ୍ସ ହେଉଛି ଖେଳର ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ କ techne ଶଳ। କେବଳ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ମ୍ୟାଚ୍ ଜିତିବାର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟକୁ ସେବା କରିପାରିବ ନାହିଁ। ଜଣେ ଖେଳାଳିଙ୍କର ଉଭୟ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଏବଂ ଅପରାଧ ରହିବା ଆବଶ୍ୟକ। ଜଣେ ଖେଳାଳି ଖେଳ ଆରମ୍ଭରେ ଅପରାଧ ଖେଳିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା ଉଚିତ୍। ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଆପଣିଜନକ ଖେଳ ଦ୍ୱାରା ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ଲାଭ କରେ ଏବଂ ସେ ଅନୁଭବ କରନ୍ତି ଯେ ବୋର୍ଡର ପ୍ରତ୍ୟେକ ମୁଦ୍ରା ତାଙ୍କ ପାଇଁ ସହଜ ଅଟେ। ଅପରାଧର ଅଭାବ ତାଙ୍କ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସକୁ ଦୁର୍ବଳ କରିଦିଏ ଏବଂ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଅନୁଭବ କରନ୍ତି ଯେ ବୋର୍ଡରେ ଥିବା ପ୍ରତ୍ୟେକ ମୁଦ୍ରା ତାଙ୍କ ପାଇଁ କଷ୍ଟକର। ଅପରାଧରେ, ଖେଳାଳିଙ୍କୁ ଥିବା ଏକ ମୁଦ୍ରା ଏବଂ ସହଜ ହେବା ପାଇଁ ଏକ ମୁଦ୍ରା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଏକ ରଣନୀତିକ ଯୋଜନା ରହିବା ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ। ଅନେକ ଖେଳାଳି ଏହା ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରନ୍ତି ନାହିଁ ଏବଂ ଏକ ଯୋଜନାବଦ୍ଧ ଆପଣିଜନକ ଖେଳ ଖେଳନ୍ତି ଯେଉଁଥିରେ ସେମାନେ ବିଫଳ ହୁଅନ୍ତି; ଯଥା ଯେତେବେଳେ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ଆମ ମୁଦ୍ରାର ରାସ୍ତା ଅବରୋଧ କରୁଛି ଆମେ ଅନ୍ୟ ମୁଦ୍ରା ଖେଳିବା ଦ୍ୱାରା ଏହାକୁ ଅପସାରଣ କରୁ। କିନ୍ତୁ ଏହିପରି ଏକ ମୁଦ୍ରା ଅପସାରଣ କରିବାବେଳେ ଆମେ ଏହା ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରୁନାହିଁ, ସ୍ଥିତି ଯାହା ଏହା ପଛରେ, ଏବଂ ସେଥିପାଇଁ, ବେଳେବେଳେ ଏହା ଆମର ଅନ୍ୟ ମୁଦ୍ରା ପାଇଁ ଏକ ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ହୋଇଯାଏ। ତେଣୁ, ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରା ହଟାଇବା ପୂର୍ବରୁ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଏହାର ଗତିବିଧିକୁ କଳ୍ପନା କରିବା ଉଚିତ୍ ଏବଂ ଦେଖିବା ଉଚିତ୍ ଯେ ଏହା ତାଙ୍କର ଅନ୍ୟ ମୁଦ୍ରା ପାଇଁ ବାଧା ହେବ ନାହିଁ। ଯଦି ସେହି ମୁଦ୍ରା ଅନ୍ୟ ମୁଦ୍ରାକୁ ଅବରୋଧ କରିବାକୁ ବାଧ୍ୟ ହୁଏ ତେବେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ପ୍ରଥମେ ସେହି ଅନ୍ୟ ମୁଦ୍ରାଗୁଡ଼ିକୁ ଖେଳିବା ଉଚିତ୍ ଏବଂ ତା'ପରେ ସେ ଏପରି ମୁଦ୍ରା କା remove ବା ଉଚିତ୍। ତେଣୁ ଆମେ ଖେଳରେ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ଯୋଜନା କରିବା ଆବଶ୍ୟକ।

ପ୍ରାୟତଃ finish ସମାପ୍ତ କରିବାର ଏକ ସୁଯୋଗ ଆମ ପଥରେ ଆସେ। ଏହି ଅବସ୍ଥାରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ରୂପେ ଯୋଜନା କରିବା ଉଚିତ୍ ଏବଂ ସେ କ୍ରମରେ ମୁଦ୍ରା ଖେଳିବା ଉଚିତ୍। ଧରାଯାଉ ବୋର୍ଡରେ ଆମର ପାଞ୍ଚଟି ମୁଦ୍ରା ଅଛି ଏବଂ ଆମର ଏକ ଶେଷ ସ୍ଥିତି ଅଛି କିନ୍ତୁ ଆମର ଗୋଟିଏ ମୁଦ୍ରା ପ୍ରତିପକ୍ଷର ମୁଦ୍ରାର ରାସ୍ତା ଅବରୋଧ କରୁଛି। ଯଦି ଆମେ ପ୍ରଥମେ ସେହି ମୁଦ୍ରା ଖେଳିବା ଏବଂ ଅନ୍ୟ ଚାରୋଟି ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟରୁ ଗୋଟିଏକୁ ମିଶ୍ କରିବା, ତେବେ ଆମର ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦୀ ବୋର୍ଡ ଶେଷ କରନ୍ତି ଏବଂ ଅନାବଶ୍ୟକ ଭାବରେ ଆମେ ଆମର ଭାଗ୍ୟକୁ ଦାୟୀ କରୁ। କିନ୍ତୁ ଯଦି ପ୍ରତିପକ୍ଷ ପାଇଁ ବାଧା ସୃଷ୍ଟି କରୁଥିବା ମୁଦ୍ରା ଶେଷରେ ଖେଳାଯାଇଥାନ୍ତା, ତେବେ ପୂର୍ବ ମୁଦ୍ରା ହରାଇବା ସତ୍ତ୍ୱେ we େ ଆମକୁ ଆଉ ଗୋଟିଏ ସୁଯୋଗ ମିଳିଥାନ୍ତା। ତେଣୁ, ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ସର୍ବଦା ଏପରି plan ଙ୍କରେ ଯୋଜନା କରିବା ଉଚିତ୍ ଯେ ଯଦିଓ ସେ ତାଙ୍କ ମୁଦ୍ରାକୁ ହରାନ୍ତି, ତେବେ ସେ ପୁନର୍ବାର ଏକ ମୋଡ୍ ପାଇବେ। ଆମେ ଆମର ପ୍ରତିପକ୍ଷକୁ ସ୍ୱୀକାର କରିବାକୁ ଥିବା ଟର୍ନର ସଂଖ୍ୟାକୁ ସଠିକ୍ ଭାବରେ ଗଣନା କରିବା ଉଚିତ୍। ପ୍ରତିପକ୍ଷରୁ ଆଉ ଏକ ଟର୍ନ ପାଇବାକୁ ଆମେ ସର୍ବଦା ଚେଷ୍ଟା କରିବା ଉଚିତ୍; ଯଥା ଯଦି ଆମର ପ୍ରତିପକ୍ଷର ଗୋଟିଏ ମୁଦ୍ରା କଷ୍ଟକର, ଯେତେବେଳେ ଆମର ଦୁଇଟି ଅଛି ଏବଂ ଆମର ଗୋଟିଏ ଟର୍ନ ଅଛି ତେବେ ଆମେ କ single ଶଯି ଗୋଟିଏ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ କିନ୍ତୁ ଗୋଟିଏ ପକେଟକୁ ପକେଇ ଅନ୍ୟକୁ କା remove ବା ପାଇଁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା ଉଚିତ୍ କିମ୍ବା ଆମର ଉଭୟ କଠିନ ମୁଦ୍ରା ହଟାଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା ଉଚିତ୍। ଯେତେବେଳେ ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦୀ ଏକ ଟର୍ନ ପାଆନ୍ତି, ତାଙ୍କ ପାଇଁ ଗୋଟିଏ ମୁଦ୍ରା କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ଅଟେ ଯାହାକୁ ସେ ପକେଟ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବେ। ଯଦି ଆମେ ଏକ ଟର୍ନ ପାଇବା ତେବେ ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ଆମ ପାଇଁ ସହଜ ଏବଂ ଏହିପରି ଆମେ ବୋର୍ଡ ଜିତିବା। ବେଳେବେଳେ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ଅଧିକ ମୁଦ୍ରା ବୋର୍ଡରେ ଥାଏ ଏବଂ ଆମର ଖେଳର ସୁଯୋଗ ଥାଏ। ଏହି ଅବସ୍ଥାରେ ଆମେ ସବୁବେଳେ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଦ୍ୱାରା ବୋର୍ଡ ଜିତିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା ପରିବର୍ତ୍ତେ ଏକ ଆପଣିଜନକ ଖେଳ ଦ୍ୱାରା ବୋର୍ଡ ଶେଷ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା ଉଚିତ୍। ଯଦି ଆମେ ସଫଳ ହୋଇଥାଉ, ଆମର ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦୀ ପରବର୍ତ୍ତୀ ବୋର୍ଡ ପାଇଁ ସୁଯୋଗ ପାଆନ୍ତି ନାହିଁ।

ରମେଶ ଚିତ୍ର ଏବଂ ମୁଁ ସୁହାସ କାମୁଲି ଏବଂ ବିଜୟ ସଙ୍ଗମ ବିପକ୍ଷରେ ମହାରାଷ୍ଟ୍ର ରାଜ୍ୟଗୋଷ୍ଠୀ କ୍ରୀଡ଼ାର ଫାଇନାଲ ଖେଳୁଥିଲୁ । ଉଭୟ ଯୋଡ଼ି ଖ୍ୟାତି ଅର୍ଜନ କରିଥିଲେ ଏବଂ ସେଥିପାଇଁ ଦର୍ଶକଙ୍କ ଭିଡ଼ ଥିଲା । ସେହି ଭିଡ଼ ଏକ ବିରଳ ଅନୁଭୂତି ଥିଲା । ଦର୍ଶକଙ୍କ ସହିତ ଆମର ଏପରି ଅନୁଭୂତି କେବେ ହୋଇ ନଥିଲା । ଦର୍ଶକଙ୍କ ଅତ୍ୟଧିକ ଚାପ ଯୋଗୁଁ ଆମର ଚେୟାରଗୁଡ଼ିକ ଷ୍ଟାଣ୍ଡ ତଳେ ଠେଲି ହୋଇଗଲା । ଆମେ ଅସହାୟ ହୋଇଥିଲୁ । ଏକ ମ୍ୟାଚ୍ ଆରମ୍ଭ କରିବାର କ possibility ଶସି ସମ୍ଭାବନା ନଥିଲା । ଯେତେବେଳେ ଆମେ ସେମାନଙ୍କୁ ଅନୁରୋଧ କଲୁ ସେମାନେ ଟିକିଏ ପଛକୁ ଗଲେ । ତା'ପରେ ମଧ୍ୟ ଯେତେବେଳେ ଆମେ ଏକ ଟ୍ୟୁମ୍ ଗ୍ରହଣ କରୁଥିଲୁ ଆମକୁ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କୁ ପଛକୁ ଯିବାକୁ ଅନୁରୋଧ କରିବାକୁ ପଡୁଥିଲା ଯାହା ଦ୍ every ାରା ଆମେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଥର ଆମର ଚେୟାର ସ୍ଥିର କରିପାରିବା । ଏହା ଦର୍ଶକଙ୍କ ତରଫରୁ ଏକ ସୁଚିନ୍ତିତ କାର୍ଯ୍ୟ ନୁହେଁ କିନ୍ତୁ ସେଠାରେ ଏତେ ଭିଡ଼ ଥିଲା ଯେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ବ୍ୟକ୍ତି ନିଜକୁ ସରଳ ରଖିବା ପାଇଁ ଅନ୍ୟକୁ ଧରିଥିଲେ । ମୋତେ ଏକ ମାନବ ପିରାମିଡ୍ ସ୍ଥରଣ କରାଗଲା । ପ୍ରଥମ ଧାଡ଼ିରେ ଚେୟାରଗୁଡ଼ିକ ଦର୍ଶକଙ୍କୁ ମ୍ୟାଚ୍ ଦେଖିବା ପାଇଁ ଉଚ୍ଚତାରେ କ୍ରମରେ ସଜାଯାଇଥିଲା । ମ୍ୟାଚ୍ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା । ସୁହାସ ଏବଂ ସଙ୍ଗମ ଟେ୍ ଜିତିଥିଲେ । ସଙ୍ଗମ ପ୍ରଥମ ବୋର୍ଡ ଆରମ୍ଭ କରିଥିଲେ । ସେ ଆଠଟି ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଏବଂ Queen ପକେଟ୍ କଲେ । ସେ ସୁହାସଙ୍କ ପାଇଁ ଶେଷ ମୁଦ୍ରାକୁ ସହଜ କରିଥିଲେ ଏବଂ ସେ ରମେଶଙ୍କୁ କୁଇଜିକ୍ ଭାବରେ ଚାହିଁଲେ । ତାଙ୍କ ଖେଳ ପାଇଁ ଦର୍ଶକମାନେ ସଙ୍ଗମଙ୍କୁ ମଧ୍ୟ ପ୍ରଶଂସା କରିଥିଲେ । ଯେତେବେଳେ ରମେଶ ତାଙ୍କ ପର୍ଯ୍ୟାୟ ପାଇଲେ ସେ ବୋର୍ଡ ସମାପ୍ତ କଲେ । ଖେଳ ଏତେ ଆକର୍ଷଣୀୟ ହେଲା ଯେ ଦର୍ଶକମାନେ ମ୍ୟାଚ୍ ପାଇଁ ଆଗ୍ରହୀ ଥିଲେ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଭଲ ଷ୍ଟେକ୍ ପାଇଁ କରତାଳି ଦିଆଯାଇଥିଲା । ଆମେ ସମସ୍ତେ ବୋର୍ଡ ପରେ ବୋର୍ଡ ସମାପ୍ତ କରୁଥିଲୁ କିନ୍ତୁ କିଏ ଜିତିବ ତାହା କେହି ପୂର୍ବାନୁମାନ କରିପାରନ୍ତି ନାହିଁ । ଏହା ଷ୍ଟୋକର ଏକ ଭର୍ଚୁଆଲ୍ ସାଞ୍ଜର ଥିଲା ଏବଂ ସେହି ସମୟରେ କ techni ଶଳ ଏବଂ କ act ଶଳର କଳହ ଜୋର ଧରିଥିଲା । ଛାତିବାକୁ କେହି ପ୍ରସ୍ତୁତ ନଥିଲେ । ସ୍ଥୋରଗୁଡ଼ିକ ଶେଷ ହୋଇଗଲା । ଉଭୟ ଯୋଡ଼ି ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗୋଟିଏ ଖେଳ ଜିତିଥିଲେ । ଦର୍ଶକଙ୍କ ତରବରିଆ କାରଣରୁ ବିଶ୍ରାମ ନେବାକୁ ବାହାରକୁ ଯିବା ଅସମ୍ଭବ ଥିଲା । ବିଶ୍ରାମ ନ ନେଇ ମ୍ୟାଚ୍ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା । ତୃତୀୟ ଗେମ୍ ମଧ୍ୟ କଡ଼ା ସଂଘର୍ଷ ହୋଇଥିଲା । ଦର୍ଶକମାନେ ବହୁତ ଉତ୍ସାହିତ ଥିଲେ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳି ତାଙ୍କ ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱୀଙ୍କୁ ଭୁଲ୍ କରିବାକୁ ଅପେକ୍ଷା କରିଥିଲେ । ଶେଷରେ ଉଭୟ ଯୋଡ଼ି ପ୍ରତ୍ୟେକ 28 ପଏଣ୍ଟ ସ୍ଥୋର କରିଥିଲେ । ଦର୍ଶକମାନେ ନିଶ୍ଚାସ ତ୍ୟାଗ କରିଥିଲେ । ବୋର୍ଡ ଆରମ୍ଭ କରିବା ପାଇଁ ସୁହାସଙ୍କର ଏକ ଟର୍ନ ଥିଲା । ସେ ବୋର୍ଡ ଆରମ୍ଭ କଲେ । ଯେହେତୁ ଏହା ଶେଷ ବୋର୍ଡ ଥିଲା ସେ ଏକ ପ୍ରତିରକ୍ଷା କ techni ଶଳ ଆପଣେଇଥିଲେ । ସେହି ବୋର୍ଡରେ, ମୁଁ ମଧ୍ୟ ଦୁଇ କିମ୍ବା ତିନୋଟି ଭଲ ଷ୍ଟେକ୍ ଆଣିଥିଲି । ପରିଶେଷରେ, ଉଭୟ ଯୋଡ଼ି ବୋର୍ଡରେ ଗୋଟିଏ ମୁଦ୍ରା ରହିଲା । ସମସ୍ତେ ନିଜ ସାଥୀଙ୍କୁ full ସୁଯୋଗ ଦେବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କଲେ । ଏହା ବାସ୍ତବରେ ଏକ କଠିନ ଖେଳ ଥିଲା । ଆମକୁ striker ଉପରେ ଏକ ଦୃ firm ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ରଖିବାକୁ ପଡିଲା ଏବଂ ସଠିକ୍ ଷ୍ଟେକ୍ ଖେଳିବାକୁ ମଧ୍ୟ ଆଶା କରାଯାଉଥିଲା । ଏକାସାଙ୍ଗରେ ଆମକୁ ଧ patience ଯ୍ୟ ରଖିବାକୁ ପଡିଲା । ପରିଶେଷରେ ରମେଶ ଚମତ୍କାର ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଖେଳିଲେ ଏବଂ ମୁଦ୍ରା ଉଭୟ ସୁହା ଏବଂ ସଙ୍ଗମ ପାଇଁ କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ହେଲା । ଏହା ପରେ ସୁହସ୍ ତାଙ୍କର ଶେଷ ପ୍ରତିରକ୍ଷା କରିଥିଲେ ଏବଂ ଆମ ମୁଦ୍ରା ମୋ ପାଇଁ କଷ୍ଟକର କରିଥିଲେ । ମୁଁ ନିଶ୍ଚିତ ଯେ ସେମାନଙ୍କ ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟ ସେମାନଙ୍କ ପାଇଁ କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ଥିଲା । ତେଣୁ ମୁଁ ମୋ ମୁଦ୍ରାକୁ ତୃତୀୟ ପକେଟରେ ପକାଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କଲି । ଏହା ଏତେ ଉଜ୍ଜ୍ୱଳ ହିଟ୍ ଥିଲା ଯେ ମୋ ମୁଦ୍ରା ସଠିକ୍ ଭାବରେ ପକେଟକୁ ଗଲା ଏବଂ ଦର୍ଶକମାନେ ଆନନ୍ଦରେ ଅତିଷ୍ଠ ହୋଇଗଲେ । ରାଜ୍ୟ ସ୍ତରର ଡ୍ରିଗୁଣରେ ଏହା ଆମର ହ୍ୟାଟ୍ରିକ୍ ବିଜୟ ହୋଇଥିବାରୁ ସେହି ମ୍ୟାଚ୍ ର ନିଜସ୍ୱ ଗୁରୁତ୍ୱ ଥିଲା । ଆମେ ଏହା କରିପାରିବା ଏବଂ ଏପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ, ଅନ୍ୟ କ <ଶସି pair ଏହା କରିବାରେ ସଫଳ ହୋଇନାହିଁ ।

ଅଧ୍ୟାୟ -6

ଖେଳାଳିଙ୍କ ଗୁଣ:

ଯେକ *any* ଶବ୍ଦ ଖେଳର ଖେଳାଳୀ ନିଶ୍ଚିତ ଭାବରେ କିଛି ଗୁଣ ଧାରଣ କରିବା ଆବଶ୍ୟକ ଏବଂ ଏକ କାରୋମ୍ ପ୍ଲେୟାର୍ ଏହା ପାଇଁ ବ୍ୟତିକ୍ରମ ନୁହେଁ।

ପ୍ରଥମ ଏବଂ ସବୁଠାରୁ ଆବଶ୍ୟକୀୟ ଆବଶ୍ୟକତା ହେଉଛି ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ। ଯେଉଁ ଖେଳାଳିଙ୍କ ଉପରେ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ଅଛି, ସେମାନଙ୍କ ପାଇଁ କିଛି କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ନୁହେଁ। ତା'ପରେ ସେ ସହଜରେ ଶିଖିପାରେ। କିନ୍ତୁ ଅନ୍ୟ ସେ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ହରାଇଲେ, ସରଳ କାର୍ଯ୍ୟ ତାଙ୍କ ପାଇଁ କଷ୍ଟକର ହୋଇଯାଏ। ଅତ୍ୟଧିକ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସରେ ବସିଥିବା ଜଣେ କାରୋମ ଖେଳାଳୀ ମଧ୍ୟ ତାଙ୍କ କଷ୍ଟଦାୟକ ମୁଦ୍ରାକୁ ସହଜ କରିପାରେ। ଖେଳିବାବେଳେ ସେ ଖେଳିବା ଆରମ୍ଭ କରିବାର ଉପାୟ ଏବଂ ଅର୍ଥ ବିଷୟରେ ଜାଣିପାରିବେ। ଯଦିଓ, ତାଙ୍କର ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ଅଭାବ ଅଛି, ପକେଟରେ ଥିବା ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟ ତାଙ୍କ ପାଇଁ ଏକ ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ ହୋଇଯାଏ। ତେଣୁ ଜଣେ କ୍ରମାଗତ ଅଭ୍ୟାସ ଦ୍ୱାରା ଖେଳର ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଉପଯୋଗ କରି ଏବଂ ଖେଳ ପ୍ରତି ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭକ୍ତି ସହିତ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ସୃଷ୍ଟି କରିବାକୁ ପଡିବ।

ମୋଡେ ସାକ୍ଷୀ ହୋଇଥିବା କିଛି ଉଦାହରଣ ତଳେ ଦିଅନ୍ତୁ ଯେଉଁଠାରେ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସୀ ଖେଳାଳିମାନେ ଏକ ଭଲ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିଥିଲେ।

ଜୟହିନ୍ଦ ସ୍ପୋର୍ଟସ କ୍ଲବ ଦ୍ୱାରା ପରିଚାଳିତ କାରୋମ ସିଙ୍ଗଲର ଏକ ଖୋଲା ସେମିଫାଇନାଲରେ ବମ୍ବେ, ଆନ୍ଧ୍ରପ୍ରଦେଶର ଆପାରାଓ ଏବଂ ବମ୍ବେର ରମେଶ ଚିତୀ ଫାଇନାଲରେ ପ୍ରବେଶ କରିଛନ୍ତି। ଫାଇନାଲର ବିଜେତାଙ୍କୁ ସ୍ୱର୍ଣ୍ଣ ପଦକ ପ୍ରଦାନ କରାଯାଉଥିଲା। ପୂର୍ବ ତିନି ବର୍ଷରେ ଜାତୀୟ ଚାମ୍ପିୟନଶିପ ଜିତି ଆପାରାଓ ପୂର୍ବରୁ ଏକ ହ୍ୟାଟ୍ରିକ୍ ପ୍ଲେୟାର କରିଥିବାବେଳେ ରମେଶ ଚିତ୍ତଙ୍କର ସମସ୍ତ ସ୍ୱର୍ଣ୍ଣ ପଦକ ପ୍ରତିଯୋଗିତାରେ ବ୍ୟାଗ କରିବାର ରେକର୍ଡ ରହିଛି। ଖେଳ ଆରମ୍ଭ ହେଲା ଏବଂ ଆପାରାଓ ପ୍ରଥମ ଖେଳକୁ ସହଜରେ ପକେଟ କଲା। ରମେଶ କିନ୍ତୁ ଦ୍ୱିତୀୟ ଗେମ୍ ଜିତିବା ସହ ସମତଳ ହୋଇଥିଲେ। ଦ୍ୱିତୀୟ ଖେଳ ପରେ, a

ସାଧାରଣତଃ *ten* ଦଶ ମିନିଟ୍ ବିରତି ଦିଆଯାଇଥିଲା। ସେମାନେ ତା 'ନେଉଥିବାବେଳେ ରମେଶ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସରେ ମୋ ଭାଇଙ୍କୁ କହିଥିଲେ ଯେ ଆପାରାଓ ଅଗ୍ରଣୀ ହୋଇଥିଲେ ମଧ୍ୟ ସେ ତୃତୀୟ ଗେମ୍ ଜିତିବେ। ଦର୍ଶକମାନେ ଖେଳକୁ ଉପଭୋଗ କରୁଥିଲେ ଏବଂ ରମେଶଙ୍କ ବିଜୟ ଦେଖିବାକୁ ଉତ୍ସାହର ସହିତ ଅପେକ୍ଷା କରିଥିଲେ। ତଥାପି, ସେମାନଙ୍କର ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ନିରାଶାରେ, ଆପାରାଓ 27 ରେ ପହଞ୍ଚିବା ପାଇଁ ଚମତ୍କାର ଫର୍ମ ଦେଖାଇଲେ, ଖେଳଟି ଗୋଟିଏ ପାର୍ଶ୍ୱ ଥିଲା ଏବଂ ଆପାରାଓ ସପକ୍ଷରେ ଥିଲା। ଏହି ସମୟରେ, ତାଙ୍କ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସରେ ଆଶୀର୍ବାଦ ପ୍ରାପ୍ତ ରମେଶ କେବଳ ତାଙ୍କର ସମର୍ଥକ ନୁହଁନ୍ତି ପ୍ରତିପକ୍ଷ ଆପାରାଓଙ୍କୁ ମଧ୍ୟ ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟ କରିଦେଇଥିଲେ।

ରମେଶ ଖେଳ 27 କୁ ସମତଳ କରିଥିଲେ। ଦର୍ଶକମାନେ ଆନନ୍ଦରେ ଅତିଷ୍ଠ ହୋଇଗଲେ ଏବଂ ରମେଶ ଶେଷ ବୋର୍ଡକୁ ପରାସ୍ତ କଲେ ଏବଂ ଏହା ସହିତ ଖେଳ ଏବଂ ମ୍ୟାଚ୍। ତାଙ୍କୁ ବହୁତ ଅଭିନନ୍ଦନ ଜଣାଇଥିଲେ।

ଭାନାମାଲି ହଲ୍ (ବମ୍ବେ) ରେ ଖେଳାଯାଇଥିବା ଅନ୍ୟ ମ୍ୟାଚ୍ ରେ ସୁହାସ୍ କାମ୍ବଲି ଏବଂ ଅଜିମୁଦ୍ଦିନ ଶେଖ୍ ମୁହାମୁହିଁ ହୋଇଥିଲେ। ତୃତୀୟ ଗେମ୍ ସୁହାସ୍ ଅଗ୍ରଣୀ ହାସଲ କରିଥିଲେ ଏବଂ ଅଜିମୁଦ୍ଦିନଙ୍କ 16 ବିପକ୍ଷରେ 27 ରନ୍ କରିଥିଲେ। ଶେଷ ବୋର୍ଡରେ ସୁହାସ୍ ଭାଙ୍ଗିବାକୁ ପଡିଲା। ସେ ପ୍ରଥମ ପକେଟ କରି ଶାସ୍ତ୍ରୀୟ ଭାବରେ ବୋର୍ଡ ଖୋଲିଥିଲେ। ସେ ଦେଖିଲେ ଯେ ତାଙ୍କର ଅନ୍ୟ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ ପାଖରେ ଅଛି। ତା'ପରେ ସେ ଟାଣି ନେଇ ସମସ୍ତ ମୁଦ୍ରା ତାଙ୍କ ପାର୍ଶ୍ୱକୁ ଆଣିଲେ। ଏଗୁଡ଼ିକରେ।

ପରିସ୍ଥିତି, ଆଜିମୁଦିନ ଏକ ଚମତ୍କାର ଖେଳ ଖେଳିଥିଲେ ଯାହା ଅଦୃଶ୍ୟ ଥିଲା। ତା'ପରେ ସେ striker କୁ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ହାତକୁ ଯିବାକୁ ଦେଲେ ନାହିଁ। ସେ କେବଳ ଗୋଟିଏ ମନୁରେ Queen ସହିତ ସମସ୍ତ ନଅଟି ମୁଦ୍ରା ନେଇ 13 ପଏଣ୍ଟ ନେଇ ମ୍ୟାଚ ଜିତିଥିଲେ।

1970 ରେ ଜାତୀୟ ଚାମ୍ପିଅନସିପ୍ ପ୍ରତିଯୋଗିତାରେ ବମ୍ବେର ସୁହାସ୍ କାମୁଲି ଏବଂ ମାଡ୍ରାସର ସତ୍ୟନାରାୟଣ ଦିଲୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ମାଡ୍ରାସରେ ଖେଳାଯାଇଥିବା ଏକ ମ୍ୟାଚ୍ ପୁନର୍ବାର ଉଭୟ ଖେଳାଳିଙ୍କ ଉପରେ ଏକ ବଡ଼ ନିଷ୍ଠା ଏବଂ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ଆଣିଦେଇଥିଲା। ଫାଇନାଲରେ ସୁହାସ୍ ପ୍ରଥମ ଖେଳକୁ ସହଜରେ ନେଇଥିଲେ। ଦ୍ୱିତୀୟ ଗେମ୍ ମଧ୍ୟ ସେ 28-6 ର ନେତୃତ୍ୱ ନେଇଥିଲେ। ଦର୍ଶକମାନେ ଏହିପରି ଏକପାଖିଆ ଖେଳ ଦେଖୁଥିଲେ, କିନ୍ତୁ ଏଠାରେ, ଦିଲୀ ସୁହାସ୍‌ଙ୍କୁ ଅଟକାଇ ଖେଳକୁ 28 କୁ ସମତୁଲ କରିଥିଲେ। ସେ ତୃତୀୟ ବୋର୍ଡରେ ଖେଳ ଜିତିବା ପାଇଁ ଶେଷ ବୋର୍ଡରେ ଚମତ୍କାର ଖେଳିଥିଲେ।

ଏବଂ ଅନ୍ତିମ ଖେଳ ସ୍ଥିତି ଓଲଟା ଥିଲା। ଦିଲୀଙ୍କୁ ତାଙ୍କ ସମର୍ଥକମାନେ ଉତ୍ସାହିତ କରିଥିଲେ ଏବଂ ସେ 28-6 ଅଗ୍ରଣୀ ନେଇଥିଲେ। ଦର୍ଶକମାନେ ଭାବୁଥିଲେ ଯେ ଦ୍ୱିତୀୟ ଖେଳ ହାରିଯିବା ପରେ ସୁହାସ ଶେଷ ହୋଇଛି। ସୁହାସ୍ ତଥାପି ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସୀ ଏବଂ ଅନୁଗୁଳ ଭାବରେ ସେ ସ୍କୋରକୁ 28 କୁ ସମତୁଲ କରିଥିଲେ। ଦର୍ଶକମାନେ ଆନନ୍ଦରେ ଦେଖୁଥିଲେ ଏବଂ ସୁହାସ୍ ଅନ୍ତିମ ବୋର୍ଡ ଏବଂ ମ୍ୟାଚ୍ ଜିତି ତାଙ୍କ ବିଜୟକୁ ବାଧ୍ୟ କରିଥିଲେ।

ସମ୍ମତି:

ଯଦି ଆମେ ଏକାଗ୍ରତା ସହିତ ଏକ ବହି ପ read, ଆମେ ଯାହା ପ read, ତାହାର ଅଧିକାଂଶ ମନେ ରଖେ। ସେହିଭଳି ଯଦି ଆମେ କାରୋମ୍ ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ଦେବୁ, ତେବେ ଆମେ ମୁଦ୍ରାର ପରିବର୍ତ୍ତିତ ସ୍ଥିତିକୁ ଦେଖିବାରେ ସକ୍ଷମ ଅଟୁ ଏବଂ ଏହିପରି ଭାବରେ ଆମେ ଆମର ଖେଳକୁ ପୁନଃ ସଜାଇପାରିବା।

ମନର ଏକାଗ୍ରତା ଆମ ମୁଦ୍ରାରେ ଏକ ବିନ୍ଦୁ ସ୍ଥିର କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିପାରିବ ଯେଉଁଠାରେ ଏହାକୁ ପକେଟ କରିବା ପାଇଁ ଆମକୁ ମାରିବାକୁ ପଡିବ। ଯଦି କ player ଶଯି ଖେଳାଳୀ ବାହାରେ ନ ଦେଖନ୍ତି ଏବଂ କେବଳ ବୋର୍ଡରେ ଧ୍ୟାନ ଦିଅନ୍ତି, ତେବେ ତାଙ୍କ ଆଖି ଦୃଶ୍ୟ ସ୍ଥିର ହୁଏ ଏବଂ ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ସେ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ଲାଭ କରନ୍ତି।

ସେବା:

ଖେଳାଳିମାନେ ଖେଳକୁ ଦେଖିବା ପାଇଁ କେବେ ଭାବନ୍ତି ନାହିଁ। ସେମାନେ କେବଳ ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣ ଦ୍ୱାରା ଶିଖିପାରିବେ। ଯଦି ଜଣେ ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣ ଆଗ୍ରହୀ ତେବେ ଜଣେ ଶିଖିପାରିବ ଏବଂ ଉନ୍ନତି କରିପାରିବ। ଜଣେ ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦୀଙ୍କୁ ତାଙ୍କ ଖେଳର ନୀତିକ୍ଷଣ ଦ୍ୱାରା ମଧ୍ୟ ବିଚାର କରାଯାଇପାରିବ ଏବଂ ତାଙ୍କର ଅଭାବଗୁଡ଼ିକ ଆମର ଲାଭ ପାଇଁ ସର୍ବୋତ୍ତମ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇପାରିବ।

ଶ୍ରୀଲଙ୍କା ବିପକ୍ଷରେ ଏକ ଆନ୍ତର୍ଜାତୀୟ ପ୍ରଥମ ଟେଷ୍ଟରେ ମୁଁ ଫର୍ନାଣ୍ଡୋ ବିପକ୍ଷରେ ଖେଳୁଥିଲି। ମୁଁ ପ୍ରଥମ ଖେଳ ହରାଇଲି। ମୁଁ ଫର୍ନାଣ୍ଡୋଙ୍କ ଖେଳକୁ ଅତି ନିଜର ରଖୁଥିଲି ଏବଂ ଦେଖୁଲି ଯେ ଫର୍ନାଣ୍ଡୋ brush ଏବଂ glance ର ସର୍ବାଧିକ ବ୍ୟବହାର କରୁଛନ୍ତି। ଦ୍ୱିତୀୟ ଗେମ୍ ଖେଳିବାବେଳେ, ମୁଁ ଏପରି ଖେଳିଲି ଯେ ଫର୍ନାଣ୍ଡୋ ସୁଯୋଗ ପାଇପାରିଲେ ନାହିଁ।

ତାଙ୍କର ଅସ୍ତ୍ର ବ୍ୟବହାର କରିବାକୁ । ତା'ପରେ ସେ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ହରାଇଲେ ଏବଂ ମୋ ସପକ୍ଷରେ ଦ୍ୱିତୀୟ ଏବଂ 3rd ଯୁ ଖେଳ ଅର୍ଜନ କଲେ ।

ବମ୍ବେରେ ମୁଁ ଏକ ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱୀଙ୍କୁ ଭେଟିଥିଲି ଯାହାର ତାହାଣ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ଖେଳ ଦୁର୍ବଳ ଥିଲା । ସେ ତାଙ୍କ ବାମ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ଭଲ ଖେଳୁଥିଲେ । ତେଣୁ ମୁଁ ଏପରି ଖେଳିଲି ଯେ ତାଙ୍କର ସର୍ବାଧିକ ମୁଦ୍ରା ତାଙ୍କ ତାହାଣ ପାର୍ଶ୍ୱକୁ ଅଣାଯାଇଥିଲା । ଏପରିକି ମୁଁ ବ୍ରେକ୍ ପାଇଁ ମୋର striker ର ସ୍ଥାନକୁ ସ୍ଥାନାନ୍ତର କଲି ।

ଅନୁପଯୁକ୍ତ ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣ କିମ୍ବା କି obs ଶସି ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣ ମଧ୍ୟ ଷ୍ଟୋକକୁ ଭୁଲ୍ ମାର୍ଗରେ ପରିଣତ କରେ; ଯଥା ଯଦି ମୁଦ୍ରା ପାଖରେ କିଛି ପାଉତର ଅଛି ତେବେ ପ୍ଲେୟାର ଏହାକୁ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରେ ନାହିଁ । ସେ ସବୁଦିନ ଭଳି ଖେଳନ୍ତି ଏବଂ ତାଙ୍କ ମୁଦ୍ରା ପକେଟରେ ପହଂ not ି ନଥିବା ଦେଖିବାକୁ ପାଇଲେ ।

ନାଗପଡ଼ା ପଡ଼ୋଶୀ ହାଇସରେ ଖେଳାଯାଇଥିବା ଏକ ମ୍ୟାଚରେ ରମେଶ ଚିତ୍ତ କ୍ୱାର୍ଟର ଫାଇନାଲରେ କାଦିର ଖାନଙ୍କ ବିପକ୍ଷରେ ଖେଳୁଥିଲେ, କାଦିରଖାନଙ୍କ ଶେଷ ମୁଦ୍ରା ଆଗ ପକେଟ ନିକଟରେ ଥିଲା । କାଦିର କିନ୍ତୁ ସୀମା ନିକଟରେ ଏକ ପାଉତର ପାଉତର ପାଳନ କରିବାରେ ବିଫଳ ହୋଇଥିଲେ । ମ୍ୟାଚ୍ ଜିତିବା ପାଇଁ ତାଙ୍କୁ କେବଳ ସେହି ମୁଦ୍ରା ପକେଟ କରିବାକୁ ପଡିଲା । ଯେଉଁଭଳି ଭାବରେ କାଦର striker କୁ ଧରିଥିଲେ, ରମେଶ ଜଣେ ed ତୁପ୍ରାପ୍ତ ଖେଳାଳି ହୋଇ ବୁ understood ଥିଲେ ଯେ କାଦର ଏକ double ଦେୟ ଦେବେ । କାଦର ପ୍ରକୃତରେ ଏପରି କରିଥିଲେ ଏବଂ ଉପଯୁକ୍ତ ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣ କରିବାରେ ବିଫଳ ହେତୁ ମ୍ୟାଚ୍ ହାରିଥିଲେ ।

କି CON ଶସି ବିଶ୍ୱାସକୁ କେବେବି କରନ୍ତୁ ନାହିଁ:

ତଥାପି, ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସୀ ହୋଇପାରନ୍ତି, ସେ କେବେବି ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସୀ ହେବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ । ସାଧାରଣତଃ a ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଯେତେବେଳେ ଏକ ଦୃ lead, ନେତୃତ୍ୱ ନେବେ ସେତେବେଳେ ଅତ୍ୟଧିକ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସୀ ହୁଅନ୍ତି । ଅତ୍ୟଧିକ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ହେତୁ ଖେଳାଳିମାନେ ମ୍ୟାଚ୍ ହାରିବାର ଏକ ଉଦାହରଣ ମୁଁ ବର୍ତ୍ତମାନ ଉଦ୍ଧୃତ କରିବି ।

ରାଜ୍ୟ ସ୍ତରୀୟ ଫାଇନାଲରେ ବମ୍ବେ ଆମାଟେର୍ସ କ୍ଲବର ଲପାକକାୟାଲ ଏବଂ କି ir ରାମକୋଣ୍ଡା ଏବଂ ବମ୍ବେରେ ଜଣାଶୁଣା pair ଦେବଜୀ ସୁମ୍ରାଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଖେଳାଯାଇଥିବା ଡବଲ୍ ମ୍ୟାଚ୍ କେବଳ ତିନିଟି ବୋର୍ଡରେ ସହଜରେ ପ୍ରଥମ ଖେଳ ଜିତିଥିଲା । ଦ୍ୱିତୀୟ ଗେମ୍ରେ ସେମାନେ ପୁନର୍ବାର 3 ଟି ବୋର୍ଡରେ ପହଞ୍ଚିଥିଲେ ଏବଂ ଖେଳ ଏବଂ ମ୍ୟାଚ୍ ଜିତିବାର ମାତ୍ର ଗୋଟିଏ ପଏଣ୍ଟ କମ୍ ଥିଲେ, କାମ୍ବୁଲି ଏବଂ ସୁମ୍ରା ସେତେବେଳେ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସୀ ହୋଇ ପ୍ରଦର୍ଶନୀ ଷ୍ଟୋକ ଦ୍ୱାରା ସହଜ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା ସହ ଅତି ସହଜରେ ଖେଳିବା ଆରମ୍ଭ କଲେ । ଶ୍ରଦ୍ଧାଳୁ pair, ତଥାପି ସତର୍କତାର ସହିତ ଖେଳି ଦ୍ୱିତୀୟ ଗେମ୍ ଜିତିଲେ ଏହିପରି କାମ୍ବୁଲି ଏବଂ ସୁମ୍ରା ତୃତୀୟ ଖେଳ ଉପରେ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ହରାଇଲେ । ସେମାନେ striker ଉପରେ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ହରାଇଲେ ଏବଂ କେବଳ ଅତ୍ୟଧିକ ବିଶ୍ୱାସ ହେତୁ ତୃତୀୟ ଖେଳ ଏବଂ ମ୍ୟାଚ୍ ହରାଇଲେ ।

ରାଜ୍ୟ ସ୍ତରରେ ଖେଳାଯାଇଥିବା ଏଭଳି ଏକ ମ୍ୟାଚ୍ ସୁହାସ୍ କାମ୍ବୁଲି ସୁମ୍ରାର ପ୍ରଦର୍ଶନକୁ ଅମାନ୍ୟ କରିଥିଲେ ହେଁ ସୁମ୍ରା ସେହି ଟୁର୍ନାମେଣ୍ଟରେ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଭଲ ଖେଳୁଥିଲେ । ରମେଶ ଏବଂ ସୁମ୍ରାଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଖେଳାଯାଇଥିବା କ୍ୱାର୍ଟର ଫାଇନାଲ ମ୍ୟାଚରେ ରମେଶ ହାରିଯାଇଛନ୍ତି ଏବଂ ସ୍ୱୀକାର କରିଛନ୍ତି ଯେ ତାଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଖେଳାଯାଇଥିବା ସର୍ବଶ୍ରେଷ୍ଠ ଖେଳ ସତ୍ତ୍ୱେ ସୁମ୍ରା ତାଙ୍କୁ ପରାସ୍ତ କରିବା ପାଇଁ ଉତ୍କୃଷ୍ଟ ଫର୍ମ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିଥିଲେ । ତେଣୁ ରମେଶ ମହମ୍ମଦ ତାହାରିଙ୍କୁ ସୁମ୍ରା ବିପକ୍ଷରେ ଏକ ଜାଗ୍ରତ ସେମିଫାଇନାଲ ଖେଳ ଖେଳିବାକୁ ପରାମର୍ଶ ଦେଇଥିଲେ । ତାହାର ଆହୁରି ମଧ୍ୟ ଉତ୍ତର ଦେଇଛନ୍ତି ଯେ ଉପଯୁକ୍ତ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ସହିତ ସେ ସୁମ୍ରାଙ୍କ ବିପକ୍ଷରେ ଖେଳିବେ ଏବଂ ସେ ଥିଲେ

ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ଯେ ସୁମା ତାଙ୍କ ବିପକ୍ଷରେ ଜିତିବା ସ୍ଥିତିରେ ରହିବେ ନାହିଁ। ତେବେ ସେହି ମ୍ୟାଚରେ ସୁମା ସୁପର ଫର୍ମ ଦେଖାଇ ତାହାର ଛୁଟି କରାଯାଇଥିଲା। ଶେଷର ଭଲ ପ୍ରତିରକ୍ଷା ସତ୍ତ୍ୱେ ସୁମର ସହଜରେ ତାହାର ବିପକ୍ଷରେ ମ୍ୟାଚ୍ ଜିତିଥିଲେ। ଫାଇନାଲରେ ସୁମା।

ସୁହାସ୍ କାମ୍ବଲିଙ୍କ ବିପକ୍ଷରେ ଖେଳିବାକୁ ଥିଲା, ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳିମାନେ ସୁହାଙ୍କୁ ସତର୍କ ରହିବାକୁ ପରାମର୍ଶ ଦେଇଥିଲେ ଯେହେତୁ ସୁମା ଏକ ସୁନ୍ଦର ପ୍ରଦର୍ଶନ ସହିତ ବ୍ରେକ୍ ଆରମ୍ଭ କରୁଥିଲେ। ସୁହାସ୍ ଅତ୍ୟଧିକ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସୀ ଥିଲେ ଏବଂ କହିଥିଲେ ଯେ ସେ ମଧ୍ୟ ଭଲ ବ୍ରେକ୍ କରିପାରିବେ ଏବଂ ଏକ ଦୃ solid ପ୍ରତିରକ୍ଷା ମଧ୍ୟ କରିପାରିବେ। ତେବେ ସୁମା, ଆରମ୍ଭରୁ ଖେଳ ଉପରେ ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ବିସ୍ତାର କରିଥିଲେ ଏବଂ ସୁହାସ୍ କ resistance ଶସି ପ୍ରତିରୋଧ ସ୍ଥାପନ କରିବା ପୂର୍ବରୁ, ସୁମା ମାତ୍ର 25 ମିନିଟ୍ରେ ଉଭୟ ଖେଳ ଜିତିଥିଲେ; ସୁହାସ୍ ଗୋଟିଏ ଖେଳରେ ମାତ୍ର ପାଞ୍ଚ ପଏଣ୍ଟ୍ ସଂଗ୍ରହ କରିପାରନ୍ତି ଏବଂ ଅନ୍ୟ ଖେଳରେ ଗୋଟିଏ ବି ପଏଣ୍ଟ୍ ପାଇପାରିନଥିଲେ। ତାହାର ଏବଂ ସୁହାସ୍ ଅତ୍ୟଧିକ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ହେତୁ ସୁମାଙ୍କୁ ହରାଇଲେ।

ମୁଁ ମଧ୍ୟ ଥରେ ମାଡ୍ରାସରେ ଅତ୍ୟଧିକ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସରେ ପଡ଼ିଗଲି। ସୁହାସ୍ କାମ୍ବଲି ଏବଂ ମୁଁ ଯଥାକ୍ରମେ ସତ୍ୟନାରାୟଣ ଦିଲୀ ଏବଂ ଲାଜାରଙ୍କୁ ପରାସ୍ତ କରି ସିଙ୍ଗଲ୍ ଫାଇନାଲରେ ପହଞ୍ଚିଥିଲୁ। ମୁଁ ପ୍ରଥମ ଖେଳ ନେଇଥିଲି ତିନି ମୋଡେ ଆଘାତ କଲା ଯେ ସୁହାସ୍ କମ୍ ସମୟରେ ବମ୍ବେର କ player ଶସି ଖେଳାଳିଙ୍କ ହାତରେ କ defeat ଶସି ପରାଜୟର ସମ୍ମୁଖୀନ ହୋଇଥିଲେ ଏବଂ ମୁଁ ତାଙ୍କୁ ପରାସ୍ତ କରିବାକୁ ଚିନ୍ତା କଲି। ମୁଁ ପ୍ରଥମ ଗେମ୍ ଜିତିଥିବାରୁ ମୁଁ ଅଳସୁଆ ହୋଇଗଲି। ସୁହାସ୍ କିନ୍ତୁ ସଠିକ୍ ଭାବରେ ଖେଳିଥିଲେ ଏବଂ ମୋଡେ ସେତେବେଳେ କାରୋମ୍ ଖେଳାଳୀ ଭାବରେ ସବୁଠାରୁ ଖରାପ ପରାଜୟ ଗ୍ରହଣ କରିବାକୁ ପଡିଲା। ମୁଁ ଦ୍ୱିତୀୟ ଏବଂ ତୃତୀୟ ଖେଳ 29-0, 29-0 ହରାଇଲି। ଏହା ଅତ୍ୟଧିକ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସୀ ଖେଳାଳିଙ୍କ ଭାଗ୍ୟ ଏବଂ ଅତ୍ୟଧିକ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସୀ ଖେଳାଳିଙ୍କ ପାଇଁ ଏକ ଶିକ୍ଷା ଥିଲା ଏବଂ ଏହା ମୋ ପାଇଁ ଏକ ଶିକ୍ଷା ଥିଲା।

ସ୍ଥିରତା କିମ୍ବା ଧାତି ଯ୍ୟ:

ଜଣେ ଖେଳାଳି କ cost ଶସି ମୂଲ୍ୟରେ ନିଜର କ୍ରୋଧ ହରାଇବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ। ବୋର୍ଡ୍ ଜିତିବା ପାଇଁ ଯଦି ଜଣେ ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦୀ ଶେଷ ମୁଦ୍ରା ସହିତ ରହିଥାନ୍ତି, ତେବେ ଖେଳ କିମ୍ବା ମ୍ୟାଚ୍ ପରାଜୟକୁ ଗ୍ରହଣ କରିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ ଯେପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ମୁଦ୍ରାଟି ତାଙ୍କ ପ୍ରତିପକ୍ଷଙ୍କ ଦ୍ୱେଦ ାରା ପକେଟ୍ ନଥାଏ। ମୁଁ ଦେଖିଛି କିଛି ଖେଳାଳି ଏହି ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ପରାଜୟ ଗ୍ରହଣ କରୁଛନ୍ତି ଏବଂ ମ୍ୟାଚ୍ ସ୍ୱୀକାର କରିଛନ୍ତି। ଏହା ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ଭୁଲ୍।

ନାଗପୁରରେ, ମୋ ଏବଂ କୋଏମ୍ବାରୁରର ଷ୍ଟିଫେନ୍ସନ୍ ମଧ୍ୟରେ ଖେଳାଯାଇଥିବା ଏକ କ୍ୱାର୍ଟର ଫାଇନାଲ୍ ମ୍ୟାଚ୍ ରେ ଆମେ ଦୁହେଁ ଯଥାକ୍ରମେ ପ୍ରଥମ ଏବଂ ଦ୍ୱିତୀୟ ଗେମ୍ ଜିତିଥିଲୁ। ତୃତୀୟ ଗେମ୍, ଆମର ବେକ ଯୁଦ୍ଧ ପାଇଁ ବେକ ଥିଲା। ଷ୍ଟିଫେନ୍ସନ୍ 28 ବର୍ଷ ହୋଇଥିବାବେଳେ ମୁଁ 27 ରେ ଥିଲି।

ଷ୍ଟିଫେନ୍ସନ୍ ପ୍ରାକ୍ଟିକାଲ୍ ବୋର୍ଡ୍ କୁ ସଫା କରିଥିଲେ ଏବଂ ଶେଷରେ, ତାଙ୍କର ଗୋଟିଏ ମୁଦ୍ରା ବୋର୍ଡ୍ରେ ଥିଲା, ଯାହା ମଧ୍ୟ ତାହାଣ ହାତର ପକେଟ୍ରେ ମାତ୍ର 1 ଦୂରରେ ଥିଲା। ମୋର ପରାଜୟ ପାଖେଇ ଆସୁଥିଲା। ମୁଁ ପରାଜୟକୁ ଗ୍ରହଣ କରି ଯାଇଥିଲି କିନ୍ତୁ ମୁଁ ରୁପଟାପ୍ ମୋ ଆସନରେ ରହିଥିଲି। ଖେଳ ଏବଂ ମ୍ୟାଚ୍ ଜିତିବା ପାଇଁ ମୋର ସମସ୍ତ ପାଞ୍ଚ ମୁଦ୍ରା।

ମାଡ୍ରାସରେ ମୋଡେ ସେମିଫାଇନାଲରେ ଆପାରାଓ ବିପକ୍ଷରେ ଖେଳିବାକୁ ପଡିଲା। ପୂର୍ବରୁ କୁହାଯାଇଥିବା ପରି ଆପାରାଓରେ ଜାତୀୟ ଚାମ୍ପିଅନସିପରେ ହ୍ୟାଟ୍ରିକ୍ ରେକର୍ଡ୍ ରହିଥିଲା। ଆମେ ଦୁହେଁ ନେଇଗଲୁ।

ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗୋଟିଏ ଖେଳ। ମୁଁ ଏକ ଚମତ୍କାର ଖେଳ ଖେଳୁଥିଲି ଏବଂ ଦର୍ଶକମାନେ ମଧ୍ୟ ମୋ ପାଇଁ ପ୍ରଶଂସାରେ ପରିପୂର୍ଣ୍ଣ ଥିଲେ। ତେଣୁ ମୁଁ ଏକ ଆପତ୍ତିଜନକ ଖେଳ ଖେଳିଥିଲି ଏବଂ ଆପାରାଓଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ମାତ୍ର 2 ବିପକ୍ଷରେ 27 ପଏଣ୍ଟ କରିଥିଲି। ପରିସ୍ଥିତି ସବୁ App ଓ ଆପାରାଓ ବହୁତ ଶାନ୍ତ ଥିଲେ। ଧୂରେ ଧୂରେ ଏବଂ ସ୍ଥିର ଭାବରେ ସେ ବ୍ୟବଧାନ ହ୍ରାସ କରିବା ଆରମ୍ଭ କରି ଚୂତୀୟ ଖେଳ ଏବଂ ମ୍ୟାଚ ଜିତିଲେ। ମୁଁ ନିଶ୍ଚିତ ଯେ ସେ ଏହା କରିପାରନ୍ତି କାରଣ ସେ ସର୍ବଦା ଧ୍ୟାନ patient ଧ୍ୟାନ ଥିଲେ।

ବମ୍ବେର ଅହମ୍ମଦ ଅନସାରୀଙ୍କ ଖେଳରେ ମୁଁ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ଏବଂ ଧ୍ୟାନ patient ଧ୍ୟାନ ଏକ ଉନ୍ନତ ମିଶ୍ରଣ ଦେଖିଥିଲି। ବମ୍ବେରେ ନାଗପଡ଼ା ପଡ଼ୋଶୀ ହାଉସ୍ ଟୁର୍ନାମେଣ୍ଟରେ ମୁଁ ତାଙ୍କ ବିପକ୍ଷରେ ଏକ ମ୍ୟାଚ ଖେଳିଥିଲି। ଆମେ ଦୁହେଁ ଗୋଟିଏ ଖେଳକୁ ପକେଟ କରିଥିଲୁ ଏବଂ ଚୂତୀୟ ଗେମ୍ ମୁଁ ମୋର ନେତୃତ୍ୱକୁ 27 ନିଲ୍ କୁ ବୃଦ୍ଧି କରିଥିଲି।

ଏହା ପରେ ଅନସାରୀ ଏକ ଚମତ୍କାର ଖେଳ ଖେଳିଥିଲେ। ସେ ବୋର୍ଡ ଖୋଲି ଗୋଟିଏ ମନ୍ତ୍ରରେ ସଫା କଲେ, ଏହିପରି 14 ପଏଣ୍ଟ କଲେ। ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଖେଳାଯାଇଥିବା ବୋର୍ଡରେ, ମୁଁ ଗୋଟିଏ ପଏଣ୍ଟ ପାଇଲି ଏବଂ ମୋର ସ୍କୋର 28 ରେ ପହଞ୍ଚିଲା। ସେ ପୁନର୍ବାର ବୋର୍ଡ ଖୋଲି 14 ପଏଣ୍ଟ କରିବା ପାଇଁ ପୁନରାବୃତ୍ତି ପ୍ରଦର୍ଶନ କଲେ ଏବଂ ମୋ ସ୍କୋରକୁ 28 କୁ ସମତୁଲ୍ୟ କଲେ। ଦର୍ଶକମାନେ ତାଙ୍କୁ ଉଚ୍ଚ ପ୍ରଶଂସା କରିଥିଲେ। ବୋର୍ଡରେ, ଯଦିଓ ମୋର ଏକ ବିରତି ଥିଲା, ସେ ପଏଣ୍ଟ ପାଇ ମ୍ୟାଚ ଜିତିଥିଲେ। କାରୋମ ଇତିହାସରେ ଏହା ଏକମାତ୍ର ଉଦାହରଣ ଥିଲା ଯେଉଁଠାରେ ଜଣେ ଖେଳାଳି ଖେଳ ଶେଷ କରିବା ପାଇଁ କ୍ରମାଗତ ଦୁଇଟି ବିରତି ଖେଳିଥିଲେ। ଏହି ରେକର୍ଡ ବମ୍ବେର କାଦିରଖାନ ବିପକ୍ଷରେ ମାଡ୍ରାସ ନ୍ୟାସନାଲରେ ତାମିଲନାଡୁର ବନାମ ଲାଜାରଙ୍କ ସହ ସମାନ ଥିଲା କିନ୍ତୁ ସେ ମ୍ୟାଚ ହାରିଥିଲେ। ସେ ପ୍ରଥମ ଖେଳର ଶେଷ ବୋର୍ଡ ଏବଂ ଚୂତୀୟ ଖେଳର ପ୍ରଥମ ବୋର୍ଡରେ ଧଳା ସ୍କାମ୍ କରିଥିଲେ।

କ OP ଶସି ସୁଯୋଗକୁ ବୁ ER ାନ୍ତୁ ନାହିଁ:

ତୁମର ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱୀଙ୍କୁ କଦାପି ଅବମାନନା କର ନାହିଁ। ମୁଁ ଥରେ କୁର୍ଲା ସ୍ପୋର୍ଟସ କ୍ଲବ ଖୋଲା ପ୍ରତିଯୋଗିତାରେ ଏହି ତୁଟି କରିଥିଲି। ମୁଁ ବାଲୁ ଆଇୟର ନାମକ ଏକ ବାଳକ ବିପକ୍ଷରେ ଖେଳୁଥିଲି। ବାଲୁ କୁର୍ଲା ସ୍ପୋର୍ଟସ କ୍ଲବର ନିୟମିତ ଖେଳାଳି ହୋଇଥିବାରୁ ମୁଁ ତାଙ୍କ ଖେଳ ସହିତ ଭଲ ଭାବରେ ପରିଚିତ ଥିଲି। ଏହା ମ୍ୟାଚର ପ୍ରଥମ ରାଉଣ୍ଡ ଥିଲା। ମୁଁ ସ୍ଥିର କରିଥିଲି ଯେ ମୁଁ ଗୋଟିଏ ମନ୍ତ୍ରରେ ସମସ୍ତ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବି। ମୁଁ ପ୍ରଥମ ବୋର୍ଡରୁ ମୋର ପ୍ରୟାସ ଆରମ୍ଭ କଲି କିନ୍ତୁ ମୁଁ ଯାହା ଚାହୁଁଥିଲି ତାହା ହାସଲ କରିପାରିଲି ନାହିଁ। ଚୂତୀୟ ଖେଳରେ, ମୁଁ ଏକ ପୂର୍ଣ୍ଣ ବୋର୍ଡ ପାଇବା ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟରେ ଆରମ୍ଭ କଲି କିନ୍ତୁ ମୁଁ ଏହାକୁ ପାଇପାରିଲି ନାହିଁ। ମୁଁ ବାଲୁଙ୍କୁ ବୋର୍ଡ ଜିତିବାକୁ ଅନୁମତି ଦେଲି। ଏହିପରି ସେ ଚୂତୀୟ ଗେମ୍ ଜିତିଥିଲେ। ମୁଁ ଭାବିଲି ଯେ ଚୂତୀୟ ଗେମ୍ ଶେଷ କରିବାକୁ ମୁଁ ନିଶ୍ଚିତ ଭାବରେ ଏକ ବିରତି ପାଇବି। ତଥାପି, ଚୂତୀୟ ଖେଳ ଏପରି ଭାବରେ ଆରମ୍ଭ ହେଲା ଯେ ମୋର ମୁଦ୍ରା ଜିତିତ ହେଲା ଏବଂ ମୁଁ ମୋର ସମସ୍ତ ଏକାଗ୍ରତା ହରାଇଲି। ବାଲୁ ପରିସ୍ଥିତିର ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଉପଯୋଗ କରି 23-0ରେ ଆଗୁଆ ହୋଇଥିଲେ। ଯେହେତୁ ଏହା ପ୍ରଥମ ରାଉଣ୍ଡ ଥିଲା, 8 ଟି ବୋର୍ଡ ସୀମିତତା ନିୟମ ଏହା ପାଇଁ ପ୍ରଯୁଜ୍ୟ। କେବଳ 3 ଟି ବୋର୍ଡ ଖେଳାଯାଉଥିଲା ଏବଂ କେବଳ ତିନୋଟି ବୋର୍ଡରେ ଖେଳ ନେବା ମୋ ଉପରେ ବାଧ୍ୟତାମୂଳକ ଥିଲା। ପରିସ୍ଥିତିକୁ ଅନୁଭବ କରି ମୁଁ ମୋର ଖେଳ ବଦଳାଇଲି ଏବଂ ସେତେବେଳେ କେବଳ ପରିସ୍ଥିତି ମୋ ପାଇଁ ଅନୁକୂଳ ହୋଇଗଲା। ମ୍ୟାଚ ଛଡ଼ାଇବା ପାଇଁ ମୁଁ ଏହି 3 ଟି ବୋର୍ଡରେ 29 ରେ ପହଞ୍ଚିପାରେ। ଶେଷରେ ମୁଁ ଟୁର୍ନାମେଣ୍ଟ ଜିତିଲି।

କିନ୍ତୁ ମୁଁ ପ୍ରଥମ ରାଉଣ୍ଡକୁ ଭୁଲି ପାରିଲି ନାହିଁ ଯେଉଁଥିରେ ମୁଁ କେବଳ ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱୀଙ୍କୁ ଅବମାନନା କରିଥିଲି କାରଣ ମୋତେ ଫୋପାଡି ଦିଆଯାଉଥିଲା।

ବାନ୍ଧା ଓପନ୍ କାରୋମ୍ ପ୍ରତିଯୋଗିତାରେ ମୋର ଆଉ ଏକ ଅନୁଭୂତି। ଏହି ଦିନଗୁଡ଼ିକରେ ଅବଦୁଲ ଜବର କାରୋମ୍ ପ୍ରତିଯୋଗିତାରେ ଏକ ସମ୍ବେଦନଶୀଳତା ସୃଷ୍ଟି କରିଥିଲେ। ସେ ଦେବଜୀ ସୁମ୍ରାଙ୍କ ବିପକ୍ଷରେ ଖେଳିବାକୁ ଯାଉଥିଲେ। ସୁମ୍ରା ବହୁତ କନିଷ୍ଠ ଥିଲେ ଏବଂ ଆରାମରେ ବୋର୍ଡରେ ପହଞ୍ଚିବା ପାଇଁ ତାଙ୍କୁ ଚେୟାରରେ ଦୁଇଟି ଡକିଆର ସମର୍ଥନ ନେବାକୁ ପଡିଲା। ତେଣୁ ଜବର କମ୍ ଚିନ୍ତିତ ଥିଲେ ଏବଂ ଏକ ଦାୟିତ୍ୱହୀନ ଖେଳ ଖେଳୁଥିଲେ। ତେବେ, ଜବର ପରିସ୍ଥିତିକୁ କଳ୍ପନା କରିବା ପୂର୍ବରୁ, ସୁମ୍ରା ପ୍ରଥମ ଖେଳକୁ ମାତ୍ର ଚାରିଟି ବୋର୍ଡରେ ଏବଂ ସାତ ମିନିଟ୍ ମଧ୍ୟରେ ପଞ୍ଜା କରିଥିଲେ। ଜବର ସଙ୍ଗେ ସଙ୍ଗେ ତାଙ୍କ ମନକୁ ଆସିଲା ଏବଂ ପରିସ୍ଥିତିକୁ ବୁଝି understanding ବା ସତର୍କତାର ସହିତ ଖେଳିଲା। ସେ ନିଜର ଅଭିଜ୍ଞତା ଏବଂ ସମସ୍ତ କ'ଣ ଶୀଘ୍ର ବ୍ୟବହାର କରି ଦ୍ୱିତୀୟ ଏବଂ ତୃତୀୟ ଖେଳ ଜିତିଥିଲେ। ସେହି ମ୍ୟାଚ୍ ଜିତିବା ପାଇଁ ଜବରଙ୍କୁ କଠିନ ସଂଘର୍ଷ କରିବାକୁ ପଡିବ ଯଦି ସେ ସୁମ୍ରାଙ୍କୁ ଅବମାନନା କରିଥାନ୍ତେ ତେବେ ସେ ପରାସ୍ତ ହୋଇଥାନ୍ତେ। କିଛି ବର୍ଷ ପରେ, ସମାନ pair ପୁନର୍ବାର ଭାନମାଲି ହଲ୍, ଦାଦାରେ ଯୁଦ୍ଧ କଲା। ଏହା ଏକ ଅବିସ୍ମରଣୀୟ ମ୍ୟାଚ୍ ଥିଲା। ଉଭୟ ପ୍ରଥମ ସ୍କୋରରେ 28 ଟି ସ୍କୋର କରିବାକୁ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଭଲ ଖେଳିଥିଲେ। ଶେଷ ବୋର୍ଡ ଜବର ଓ opened ାରା ଖୋଲାଯାଇଥିଲା ଏବଂ ପଦର ସୁଯୋଗ ନେଇ ସେ ଖେଳ ଜିତିବା ପାଇଁ Queen ସହିତ ସମସ୍ତ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ କରିଥିଲେ। ମ୍ୟାଚ୍ ଜିତିବା ପାଇଁ ସେ ଦ୍ୱିତୀୟ ଗେମ୍ ସମାନ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିଥିଲେ। କେତେବେଳେ ସ୍କୋର ପୁଣି 28 ଥିଲା। ଏହିପରି ଜାବର ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳର ଶେଷ ବୋର୍ଡରେ ଶେଷ କରିବାକୁ ବ୍ରେକ୍ କରିଥିଲେ। (ଏକ ରେକର୍ଡ୍)

ଏକ ଖେଳା ମିନିଟ୍:

ଭଲ ଖେଳିବା ପରେ କିଛି ଖେଳାଳି ଭାବିବା ଆରମ୍ଭ କରନ୍ତି ଯେ ସେମାନେ ଚାମ୍ପିଅନ୍ ଏବଂ ବର୍ତ୍ତମାନ ଶିଶୁବାକୁ କିଛି ବାକି ନାହିଁ। ସେମାନେ ସହଜରେ ଭୁଲିଯାଆନ୍ତି ଯେ ଜ୍ଞାନ ଏକ ବିଶାଳ ମହାସାଗର ଏବଂ ଆମେ ଯାହା ଶିଖୁ ତାହା କେବଳ ଏହାର ମାଇକ୍ରୋସ୍କୋପିକ୍ ଅଂଶ। ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳି ସର୍ବଦା ମନେ ରଖିବା ଉଚିତ୍ ଯେ ତାଙ୍କୁ ଅଧିକରୁ ଅଧିକ ଶିଖିବାକୁ ପଡ଼ିବ। ଏହି ଖେଳାଳୀମାନେ ଯେତେ ଶୀଘ୍ର ସେମାନଙ୍କର ନିର୍ଦ୍ଧାରିତ ମ୍ୟାଚ୍ ସମାପ୍ତ କରନ୍ତି ସେତେବେଳେ ସେମାନେ ହଲ୍ ଛାଡ଼ି ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ଖେଳ ଦେଖିବା ପାଇଁ ଆଗ୍ରହ ପ୍ରକାଶ କରନ୍ତି ନାହିଁ। ସେମାନେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କଠାରୁ ଶିଖିବାକୁ ଇଚ୍ଛା କରନ୍ତି ନାହିଁ। ବୋର୍ଡ଼ର ପ୍ରତ୍ୟେକ ଷ୍ଟୋକ୍ ବୋର୍ଡ଼ରେ ମୁଦ୍ରାର ସ୍ଥିତିକୁ ବଦଳାଇଥାଏ ଏବଂ ଏହିପରି ଅଭୁଆରେ ଅନ୍ୟମାନେ କିପରି ଖେଳନ୍ତି ଏବଂ ସେମାନେ କ'ଣ ହାସଲ କରନ୍ତି ତାହା ଦେଖିବା ଯୋଗ୍ୟ। ଆମେ କେବଳ ଏହିପରି ଅନୁଭୂତିରୁ ଶିଖିବା। ଏକ ଖେଳାଳୀ ଦ୍ଵାରା ଖେଳାଯାଇଥିବା ଏକ ଚମତ୍କାର ଷ୍ଟୋକ୍, cut କିମ୍ବା glance ଆମ ଖେଳରେ ଏହାକୁ ବ୍ୟବହାର କରିବାକୁ ଚିନ୍ତା କରିପାରେ, ଯଦି ଆମେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ଖେଳ ପ୍ରତି ଧ୍ୟାନ ଦେବୁ। ଜଣେ ଖେଳାଳିଙ୍କର ସୃଜନଶୀଳ ମନ ରହିବା ଉଚିତ୍। ସେ ସର୍ବଦା ନୂତନ ଷ୍ଟୋକ୍ କିମ୍ବା ବିଭିନ୍ନ ଷ୍ଟୋକ୍‌ର ମିଶ୍ରଣର ସନ୍ଧାନରେ ରହିବା ଉଚିତ୍।

ଅଭ୍ୟାସ:

କ any ଶବ୍ଦ ଖେଳ ପାଇଁ ଅଭ୍ୟାସ ଏକ ଆବଶ୍ୟକତା। ଏହା ବିଭିନ୍ନ ଉପାୟ ଏବଂ ଉପାୟ ଦ୍ଵାରା ହୋଇପାରେ। ବିଭିନ୍ନ ଷ୍ଟୋକ୍, କର୍ ଏବଂ ନିଜେ ଧ୍ୟାନ ଦେଇ ଏହାକୁ ଏକାକୀ ପାଇପାରିବେ। କିଛି ଖେଳାଳି ତୁଳନାତ୍ମକ ଭାବେ କମ୍ କୁଶଳୀ ଖେଳାଳିଙ୍କ ସହିତ ଖେଳନ୍ତି। ଏହିପରି ଅଭ୍ୟାସରେ ସେମାନେ ସ୍ଵାଭାବିକ ଭାବରେ ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ବିସ୍ତାର କରନ୍ତି କିନ୍ତୁ ଏହି ପଦ୍ଧତି ଦୀର୍ଘ ସମୟ ମଧ୍ୟରେ କ benefit ଶବ୍ଦ ଲାଭଦାୟକ ନୁହେଁ। ଯଥାସମ୍ଭବ, ଜଣେ ଭଲ ଖେଳାଳୀ ସହିତ କିମ୍ବା ଅନୁତ one ପକ୍ଷେ ନିଜ ମାନଙ୍କ ଖେଳାଳୀ ସହିତ ଅଭ୍ୟାସ କରିବା ଉଚିତ୍। ଏକ ଗୁଣାତ୍ମକ ଖେଳ ସହିତ touch ପାଇବାକୁ ହେଲେ ବିଭିନ୍ନ ଶ yles ଲୀ ଥିବା ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ସହିତ ଅଭ୍ୟାସ କରିବା ଉଚିତ୍। ଯଦି ଆମେ ବାରମ୍ବାର ସମାନ ଖେଳାଳିଙ୍କ ସହିତ ଖେଳିବା ତେବେ ଆମର ଖେଳ ଷ୍ଟେରିଓଟାଇପ୍ ଏବଂ ଏକଚାଟିଆ ହୋଇଯାଏ। ନିରନ୍ତର ଅଭ୍ୟାସ ପାଇଁ, ଧ patience ଯ୍ୟ ଏବଂ ଏକାଗ୍ରତା ରହିବା ଉଚିତ୍। ପାଞ୍ଚ ଗୁଣ ଜାତୀୟ ଚାମ୍ପିଅନ୍ ସୁହାସ୍ କାମ୍ବଲିଙ୍କ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଏହି ଗୁଣଗୁଡ଼ିକର ମିଶ୍ରଣ ପ୍ରଶଂସନୀୟ। ସେ ଏକା ଏକା ଅଭ୍ୟାସ କରି ଘଣ୍ଟା ବିତାନ୍ତି। 1959 ମସିହାରେ, ମୁଁ ଏବଂ ହାଇଡ୍ରାବାଦରେ ଖେଳାଯିବାକୁ ଥିବା ଜୁନିଅର ଜାତୀୟ ଚାମ୍ପିଅନସିପରେ ଖେଳିବାକୁ ମନୋନୀତ ହୋଇଥିଲି। ସେହି ଦିନଗୁଡ଼ିକରେ, ଜାତୀୟ ପ୍ରତିଯୋଗିତାଗୁଡ଼ିକ ଏକ 32 "x32" ବୋର୍ଡ଼ ଖେଳାଯାଇଥିଲା। ଆମେ 29 "x29" ର ଆକାର ଥିବା ବୋର୍ଡ଼ରେ ଖେଳିବାକୁ ଅଭ୍ୟସ୍ତ। ତେଣୁ ବମ୍ବେର ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ 32 "x 32" ବୋର୍ଡ଼ରେ ଅଭ୍ୟାସ କରିବାକୁ ପଡ଼ିଲା ଏବଂ ଏହିପରି ଗୋଟିଏ ବୋର୍ଡ଼ ଆମକୁ ଗାଲିବ କ୍ଲବ୍ ବମ୍ବେରେ ଉପଲବ୍ଧ କରାଗଲା। ମୁଁ କ୍ଲବ୍‌ରେ ଯାଇ ଅଭ୍ୟାସ କରୁଥିଲି। ମୋର ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟର କଥା, ସେ 'କିଟ୍' ଉଡ଼ିବାରେ ବ୍ୟସ୍ତ ଥିବାରୁ ମୁଁ କ୍ଲବ୍‌ରେ ସୁହାସ୍‌ଙ୍କୁ କେବେବି ଭେଟି ନଥିଲି। ମୁଁ ଭାବୁଛି, ଭଗବାନ ଏହି ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଯଥେଷ୍ଟ ଉପହାର ଦେଇଛନ୍ତି ଯେହେତୁ ସେ ସମସ୍ତ ପ୍ରକାର ଖେଳରେ ପାରଦର୍ଶୀ ଅଟନ୍ତି। ଥରେ ସେ ଗାଲିବ କ୍ଲବ୍ ପରିଦର୍ଶନ କରି ମୋ ବିପକ୍ଷରେ ଖେଳିଲେ। ଏହାପୂର୍ବରୁ, ମୁଁ ତାଙ୍କ ଖେଳର ସାକ୍ଷୀ ହେବାର କ opportunity ଶବ୍ଦ ସୁଯୋଗ ପାଇ ନଥିଲି। ସୁହାସ୍ ସ୍ଵାଭାବିକ ଭାବେ କେବଳ 3 ଟି ବୋର୍ଡ଼ରେ ଏବଂ ତାଙ୍କ ନାମ ବିରୁଦ୍ଧରେ ଗୋଟିଏ ବିନ୍ଦୁ ବିନା ହାରିଗଲେ। ସେ ଏହି ପରାଜୟକୁ ଏତେ ଖରାପ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କଲେ ଯେ ତା'ପରେ, ସେ ଖାଦ୍ୟ କିମ୍ବା ପାନ ବିନା 36 କ୍ରମାଗତ ଘଣ୍ଟା ପାଇଁ ସେହି ବୋର୍ଡ଼ରେ ଅଭ୍ୟାସ କଲେ। ସେ ଏପରି ଏକାଗ୍ରତାର ଏକ ଅନନ୍ୟ ଉଦାହରଣ। ତା'ପରେ ସେ ଏକ ହେବା ପାଇଁ ପ୍ରତିଯୋଗିତାରେ ପ୍ରବେଶ କରିଥିଲେ।

ହାଇଦ୍ରାବାଦରେ ସେନ୍ସେସ୍। ଅବଶ୍ୟ, ଅଭ୍ୟାସ କେତେ ସମୟ ଏବଂ କେଉଁ ଉପାୟରେ ହେବା ଉଚିତ୍ ତାହା ପ୍ରତ୍ୟେକ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଖେଳାଳିଙ୍କ ଉପରେ ନିର୍ଭର କରେ। ଏହା ସମସ୍ତଙ୍କ ଉପରେ ନିର୍ଭର କରେ। ମୋର ଏକ ଭିନ୍ନ ପଦ୍ଧତି ଅଛି। ଯେଉଁ ଦିନ ମୋତେ ଏକ ମ୍ୟାଚ୍ ଖେଳିବାକୁ ପଡ଼ିବ ମୁଁ କେବେ ଅଭ୍ୟାସ କରେ ନାହିଁ। ମୁଁ ଦିନସାରା ନିଜକୁ ଏହି ଆନନ୍ଦରୁ ବଞ୍ଚିତ କରିଥିବାରୁ ମୁଁ ଖେଳିବାକୁ ଇଚ୍ଛା ସହିତ କାରୋମ୍ ଟେବୁଲରେ ବସିଥାଏ। ମୁଁ ଭାରୁଛି ସେଇଥିପାଇଁ ମୁଁ ବହୁତ ଭଲ ଯୋ ଲଗାଇ ପାରିବି। ଯଦି, ମୋତେ କିଛି ପ୍ରତିଯୋଗିତାରେ ପ୍ରତିଦିନ ଖେଳିବାକୁ ପଡ଼ିବ, ପୂର୍ବ ଦିନ ମୋର ଖେଳ ହେଉଛି ମୋର ଅଭ୍ୟାସ। ମୁଁ ମୋର ଦୁଇଟି ମ୍ୟାଚ୍ ମଧ୍ୟରେ ଅଭ୍ୟାସ କରେ ନାହିଁ। ଅବଶ୍ୟ, ମୋର ଦୃ ip ତା ସରଳ ଏବଂ ଖେଳରେ ମୋର ହୃଦୟ ଏବଂ ପ୍ରାଣ ମୋର ଶକ୍ତି। ତେଣୁ କାରୋମ୍ ମୋର ନିତ୍ୟକର୍ମରେ କଦାପି ବାଧା ଦେଇ ନାହିଁ। ଏକ ଜାତୀୟ ପ୍ରତିଯୋଗିତାରେ ମୁଁ କ୍ବାର୍ଟର ଫାଇନାଲରେ ସୁହାସ କାମୁଲିଙ୍କୁ ଭେଟିଥିଲି। ମ୍ୟାଚ୍ ସନ୍ଧ୍ୟାରେ ଥିଲା ଏବଂ ମୋର ନିତ୍ୟକର୍ମ ଅନୁଯାୟୀ, ମୁଁ କରିଥିଲି।

ଦିନରେ touch କାରୋମ୍ ନୁହେଁ। ଏହା ବିରୁଦ୍ଧରେ, ସୁହାସ୍ ସାରା ଅଭ୍ୟାସ କରୁଥିଲେ। ଆସୋସିଏସନର ଅଧିକାରୀ ମୋତେ ଟିକେ ଅଭ୍ୟାସ କରିବାକୁ କହିଥିଲେ। ସେ ଭାରୁଥିଲେ ମୁଁ ଖେଳିବାକୁ କିମ୍ବା ବିଶ୍ରାମ ପାଇଁ ଆସିଛି କି? ମୁଁ ଏକ ବଧୂର କାନ ବୁଲାଇ ସନ୍ଧ୍ୟା ଆସିବାକୁ ଉତ୍ସାହର ସହିତ ଅପେକ୍ଷା କଲି। ଖେଳିବାକୁ ମୋର ଆନ୍ତରିକ ଇଚ୍ଛା ହେତୁ, ମୁଁ ଏକ ଉତ୍କୃଷ୍ଟ ପ୍ରଦର୍ଶନ ଦେଲି। ପ୍ରଥମ ଗେମ୍, ଯଦିଓ ସୁହାସ୍ ମୋତେ Queen ଥରେ ପକେଟ୍ କରିବାକୁ ଅନୁମତି ଦେଇନଥିଲେ, ମୁଁ ପ୍ରଥମ ଗେମ୍ ଜିତିଥିଲି। ଦ୍ବିତୀୟ ମ୍ୟାଚ୍ ମଧ୍ୟ ସେହି ମ୍ୟାଚ୍ ଜିତିବା ପାଇଁ ସହଜରେ ନିଆଯାଇଥିଲା। ତଥାପି, ମୁଁ ଦୃ strongly ଅନୁଭବ କରୁଛି ଯେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଅଧିକ ସମୟ ପାଇଁ ଖେଳିବା ସ୍ଥିତିରେ ରହିବା ଉଚିତ୍। ଜାତୀୟ ପ୍ରତିଯୋଗିତାରେ ଦୃ daily ନିକ ପ୍ରାୟ ପାଞ୍ଚଟି ମ୍ୟାଚ୍ ଖେଳାଯିବା ଆବଶ୍ୟକ ଏବଂ ଖେଳାଳିଙ୍କୁ ଦିନକୁ 10 ରୁ 12 ଘଣ୍ଟା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ କ୍ରମାଗତ ଖେଳିବାକୁ ପଡ଼ିବ। ବମ୍ବେର ଜଣେ ଷ୍ଟୁଲ୍‌ୱାର୍ଡ ରମେଶ ଚିତ୍ତ କମ୍ ଅଭ୍ୟାସ ଆବଶ୍ୟକ କରନ୍ତି କିନ୍ତୁ ସେ ଏକାଠି ଘଣ୍ଟା ଘଣ୍ଟା ଖେଳିବାକୁ ଅସମର୍ଥ। ଏହାର ଫଳ ସ୍ବରୂପ, ସେ ସ୍ଥାନୀୟ ଟୁର୍ନାମେଣ୍ଟରେ ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ବିସ୍ତାର କରିଥିବାବେଳେ ତାଙ୍କୁ ଜାତୀୟ ଚାମ୍ପିଅନସିପରେ ଅତ୍ୟୁତ ଖେଳାଳିଙ୍କ ହାତରେ ପରାଜୟ ଗ୍ରହଣ କରିବାକୁ ପଡ଼ିଲା। କିଛି ଖେଳାଳି 'ବୁଲଡୋଗ୍ କାରୋମ୍ ବୋର୍ଡ'ରେ ଅଭ୍ୟାସ କରନ୍ତି। 'ଚାମ୍ପିଅନ୍ ବୋର୍ଡ' ତୁଳନାରେ ଏହିପରି ବୋର୍ଡଗୁଡ଼ିକର ଫ୍ରେମ୍ ବ୍ୟାପକ ଅଟେ, ବୁଲଡୋଗ୍ ବୋର୍ଡ ସହିତ ଅଭ୍ୟାସ କରୁଥିବା ଖେଳାଳିମାନେ ଚାମ୍ପିଅନ୍ ବୋର୍ଡରେ ଖେଳିବା କଷ୍ଟକର ହୋଇଥାନ୍ତି ଯାହା ମ୍ୟାଚ୍ ପାଇଁ ବ୍ୟବହୃତ ହୁଏ। ଖେଳାଳିମାନେ ବୁଲଡୋଗ୍ ବୋର୍ଡରେ ଅଭ୍ୟାସ କରନ୍ତି ଯାହାର ଚାମ୍ପିଅନ୍ ବୋର୍ଡ ଅପେକ୍ଷା ବ୍ୟାପକ ସୀମା ଅଛି ଏବଂ ସେଥିପାଇଁ ସେମାନଙ୍କର ଆଭିମୁଖ୍ୟ ପରିବର୍ତ୍ତନ ହୁଏ। ଏହି ପରିବର୍ତ୍ତନ ଏତେ ଛୋଟ ଯେ ଜଣେ ଶ୍ରଦ୍ଧାଳୁ ଏହା ବିଷୟରେ ଅବଗତ ମଧ୍ୟ ହୋଇପାରନ୍ତି ନାହିଁ। ପରିଶେଷରେ, ଯେତେବେଳେ ସେମାନେ ମ୍ୟାଚ୍ ହରାନ୍ତି, ସେମାନେ ହଲରେ ପରିବେଶକୁ ଦାୟୀ କରନ୍ତି। ସେମାନଙ୍କର କ୍ରମାଗତ ପରାଜୟ ବେଳେବେଳେ ପ୍ରତିଯୋଗିତାରେ ସେମାନଙ୍କୁ ନିରାଶ କରେ।

କିଛି ଖେଳାଳୀ ଜାଣିଶୁଣି ଛୋଟ ପକେଟ୍ ସହିତ ବୋର୍ଡ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରନ୍ତି। ଖେଳର ସଠିକତା ବୃଦ୍ଧି କରିବା ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟରେ ଏହା କରାଯାଇଥାଏ। ଏହିପରି ବୋର୍ଡରେ ଅଭ୍ୟାସ କରୁଥିବା ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ତାଙ୍କ ମୁଦ୍ରାକୁ ଏକ ସିଧା ଲାଇନରେ ପକେଟ୍ କରିବାକୁ ପଡ଼ିବ କାରଣ ପକେଟଗୁଡ଼ିକ କେବଳ ମୁଦ୍ରା ଗ୍ରହଣ କରିବାକୁ ଯଥେଷ୍ଟ। ପରିଶେଷରେ, ପ୍ଲେୟାର୍ ଏପରି ଷ୍ଟୋକ୍ ବ୍ୟବହାର କରିବାକୁ ଅଭ୍ୟାସ ନୁହେଁ ଯାହା ଅନ୍ୟଥା ଆବଶ୍ୟକ। ଏହା ସତ୍ୟ ନୁହେଁ ଯେ ଯିଏ ସିଧା ଲାଇନରେ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ କରେ ସେ ଚାମ୍ପିଅନ୍। ସେଠାରେ ଅନେକ ଖେଳାଳି ଅଛନ୍ତି ଯେଉଁମାନେ ସଠିକ୍ ଷ୍ଟୋକ୍ ବ୍ୟବହାର କରିବାକୁ ସକ୍ଷମ ଅଟନ୍ତି। ସେମାନେ ଅନ୍ୟ ସମ୍ଭାବନାକୁ ବ୍ୟବହାର କରିବାରେ ବିଫଳ ହୋଇଥିବାରୁ ସେମାନେ ଚାମ୍ପିଅନସିପ୍ ଜିତିବାକୁ ଅସମର୍ଥ। କିଛି ଖେଳାଳି ବ୍ୟବସାୟିକ ଭାବରେ ସଂଗଠିତ ଅଭ୍ୟାସ କରନ୍ତି।

[illegible]

ଅଧ୍ୟାୟ -7

ଆତ୍ମଭାନ୍ତ୍ର ଷ୍ଟୋକ୍ସ୍ ।

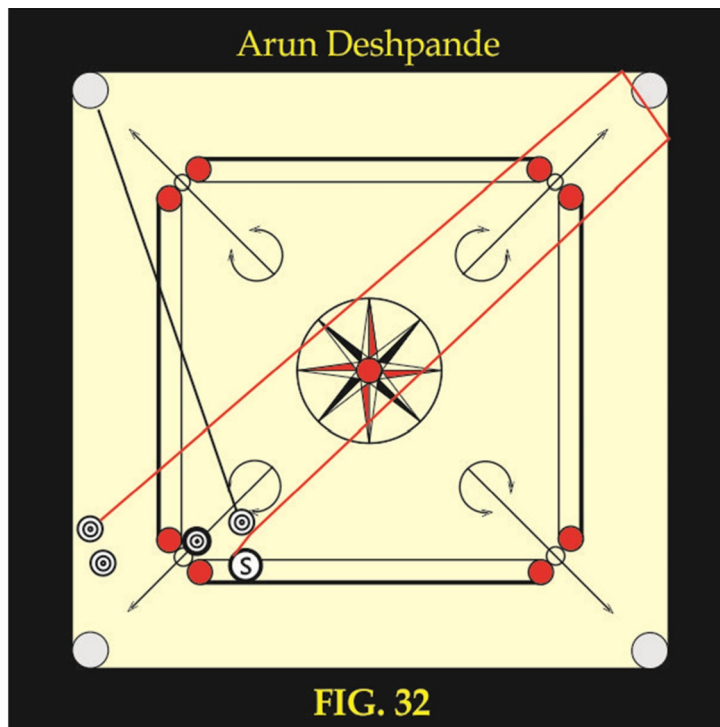
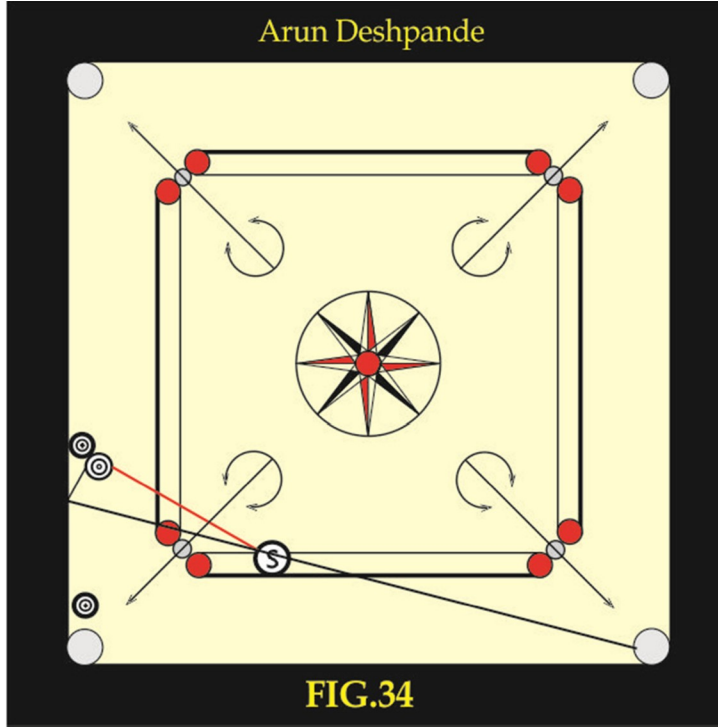
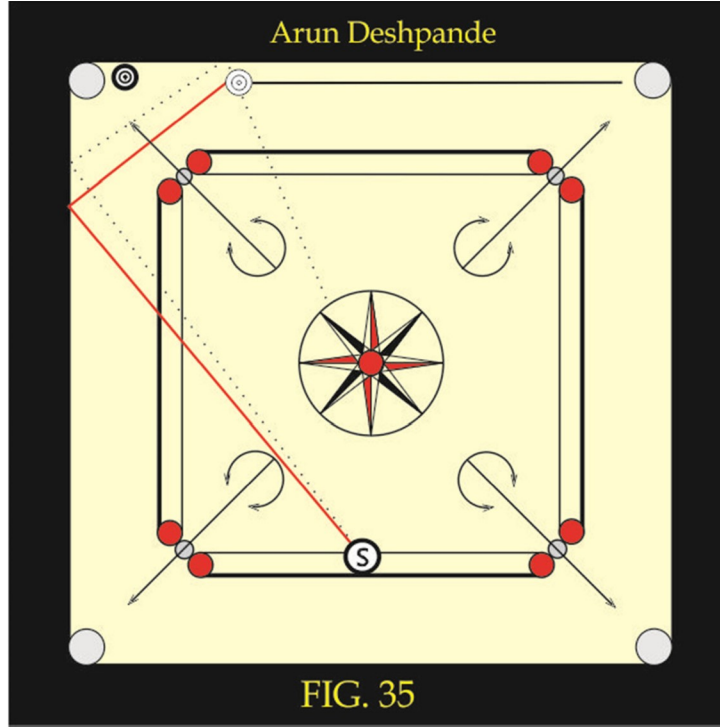


Fig.32 ରେ ତିନୋଟି ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଏବଂ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ଗୋଟିଏ କଳା ମୁଦ୍ରା ଅଛି । ଆମର ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା rebound ସ୍ଥିତିରେ କଷ୍ଟକର । ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରାର ସ୍ଥିତି rebound ପାଇଁ କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ଅଟେ ଏବଂ ସେଥିପାଇଁ ଅନ୍ୟ କିଛି ଷ୍ଟୋକ୍ ଚେଷ୍ଟା କରାଯାଇ ବୋର୍ଡ ଶେଷ କରିବା ଉଚିତ୍ ନଚେତ୍ ପ୍ରତିପକ୍ଷ ବୋର୍ଡରେ ତାଙ୍କର ଏକମାତ୍ର ମୁଦ୍ରା ପକ୍କା କରି ବୋର୍ଡ ଜିତିବେ ।

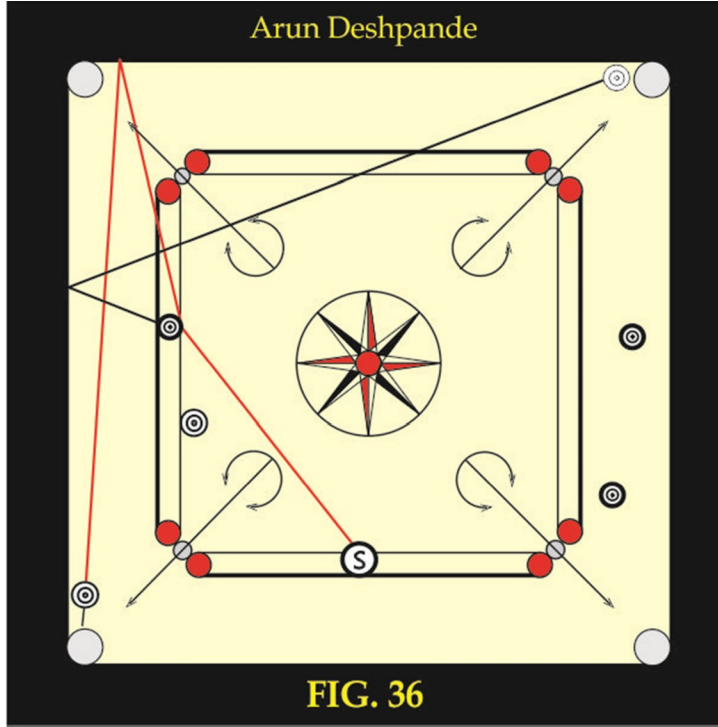
ଚିତ୍ର 32 ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, striker ଧଳା ମୁଦ୍ରା ସହିତ ସିଧା ଲାଇନରେ ରଖାଯିବା ଉଚିତ ଏବଂ ଆମେ ଏହାକୁ cut force ସହିତ କରିବା ଉଚିତ । striker ବିପରୀତ ତାହାଗ ପାର୍ଶ୍ୱ ପକେଟ୍ ଅଞ୍ଚଳକୁ ଧକ୍କା ଦେବ ଏବଂ ଦୁଇଟି କଠିନ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ମୁକ୍ତ କରିବାକୁ ଫେରିବ ଏବଂ ଆମକୁ ବୋର୍ଡ ଶେଷ କରିବାକୁ ସକ୍ଷମ କରିବ ।



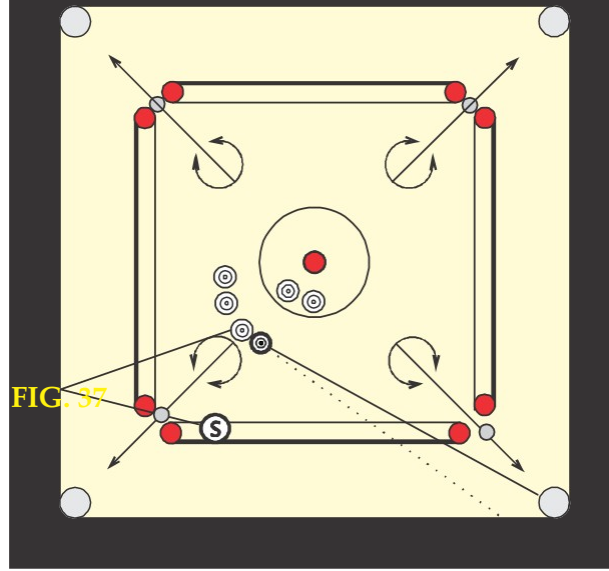
ଦୁଇଟି କଳା ମୁଦ୍ରା ଅଛି ଏବଂ ସେହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟରେ ଗୋଟିଏ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଅଛି । ଏହି ମୁଦ୍ରାକୁ ପକେଟ କରିବା କଷ୍ଟକର । ଚିତ୍ର 34 ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି striker ସ୍ଥାନିତ ହେବା ଉଚିତ ଏବଂ କେନ୍ଦ୍ରଠାରୁ ଟିକିଏ ବିନ୍ଦୁରେ ଧକ୍କା ଦେବା ଉଚିତ । ଏହି ଧଳା ମୁଦ୍ରା touch କଳା ମୁଦ୍ରା ତା'ପରେ ବାମ ପାର୍ଶ୍ୱ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଧକ୍କା ଦେବ ଏବଂ ତା'ପରେ ତାହା ଥାପାର ପକେଟକୁ ଆସିବ । ଏହା କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ଷ୍ଟୋକ୍ କିନ୍ତୁ ଅଭ୍ୟାସ ପରେ ପ୍ରାର୍ଥନା କରାଯାଇପାରେ । ଯଦିଓ ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରାର ସ୍ଥିତି ଏହି ସ୍ଥାନ ଉପରେ କିମ୍ବା ତଳେ ଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନରେ ଥାଏ, ତେବେ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ପକେଟ ହୋଇଯିବ ।



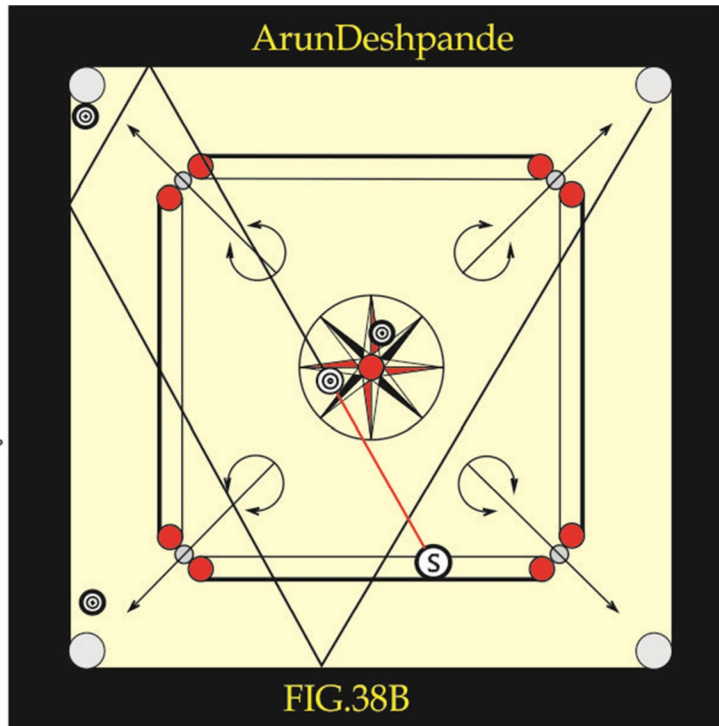
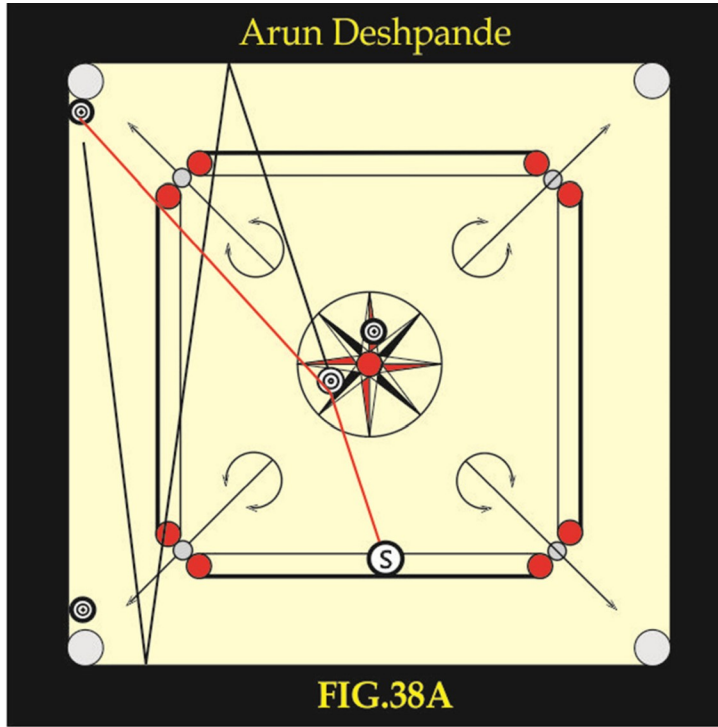
ଦୁଇଟି କଳା ମୁଦ୍ରା ଏବଂ ଗୋଟିଏ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଅଛି । ଗୋଟିଏ କଳା ମୁଦ୍ରା ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱୀ ପାଇଁ ବହୁତ ସହଜ କିନ୍ତୁ ଅନ୍ୟ ମୁଦ୍ରା ତାଙ୍କ ପାଇଁ କଷ୍ଟକର । ପକେଟରେ ଥିବା କଳା ମୁଦ୍ରା ସାହାଯ୍ୟରେ ଏହାକୁ ସହଜ କରାଯାଇପାରିବ । ଏହି ଅବସ୍ଥାରେ ଧଳା ମୁଦ୍ରା କଷ୍ଟକର । ଯଦି ତୁମେ ଦେଖୁବ ତୁମେ ଦେଖୁବ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ଠାରୁ ଟିକିଏ ଦୂରରେ । ଏହି ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଏହି ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ପକେଟ କରାଯାଇପାରିବ । ଏହି ଷ୍ଟୋକରେ ଦୁଇଟି ସମ୍ଭାବନା ଅଛି । ଡିମ୍ବିରି 35 ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଯଦି striker ସଠିକ୍ ସ୍ଥିତିରେ ହିଟ୍ ହୁଏ, ତେବେ ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ ହୋଇପାରେ କିମ୍ବା ଯଦି striker ପ୍ରଥମେ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ନିକଟରେ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଧକ୍କା ଦେଇଥାଏ ଏବଂ ତା'ପରେ ପକେଟକୁ ସଠିକ୍ ସ୍ଥାନରେ ଧଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ଧକ୍କା ଦେଇଥାଏ । (ବିନ୍ଦୁ ରେଖା ଦେଖନ୍ତୁ)



ତିମ୍ବିରିରେ ଏହା ଦେଖାଯାଏ। 36 ଯେ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ତିନୋଟି କଳା ମୁଦ୍ରା ଏବଂ ଆମର ତିନୋଟି ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଅଛି। ଏହି ତିନୋଟି କଳା ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟରୁ ଗୋଟିଏ ଆମର ଗୋଟିଏ ଧଳା ମୁଦ୍ରାର ରାସ୍ତା ଅବରୋଧ କରୁଛି। ଏଠାରେ ଆମେ ପ୍ରତିପକ୍ଷର କଳା ମୁଦ୍ରାର ଲାଭ ଉଠାଇ ପାରିବା ଯେପରି infig.36, striker ବେଶ୍ ଲାଜନର ମଧ୍ୟ ଭାଗରେ ରଖାଯିବା ଉଚିତ ଏବଂ ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ସ୍ଥାନରେ କଳା ମୁଦ୍ରା ଉପରେ ଅଧିକ force ସହିତ ମାରିବା ଉଚିତ। ଏହି ଷ୍ଟୋକରେ ତିନୋଟି ସମ୍ଭାବନା ଅଛି। 1) କ୍ରସ୍ ଡୂତୀୟ ପକେଟ୍ ଦ୍ଵାରା କଳା ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ତାହାଣ ପକେଟ୍ରେ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ମାରିବ ଏବଂ ଏହି ଧଳା ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍କୁ ଯିବ। 2) କଳା ମୁଦ୍ରା ହଟାଯିବ ଏବଂ striker ବାମ ମୂଳ ପକେଟ୍ରେ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ମାରିବ ଏବଂ ଏହି ଧଳା ମୁଦ୍ରା ବାମ ଆଧାର ପକେଟ୍କୁ ଯିବ। 3) ଉଭୟ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ପକେଟ୍ରେ ରହିବ। ଗୋଟିଏ striker ଏବଂ ଅନ୍ୟଟି କଳା ମୁଦ୍ରା ସହିତ।

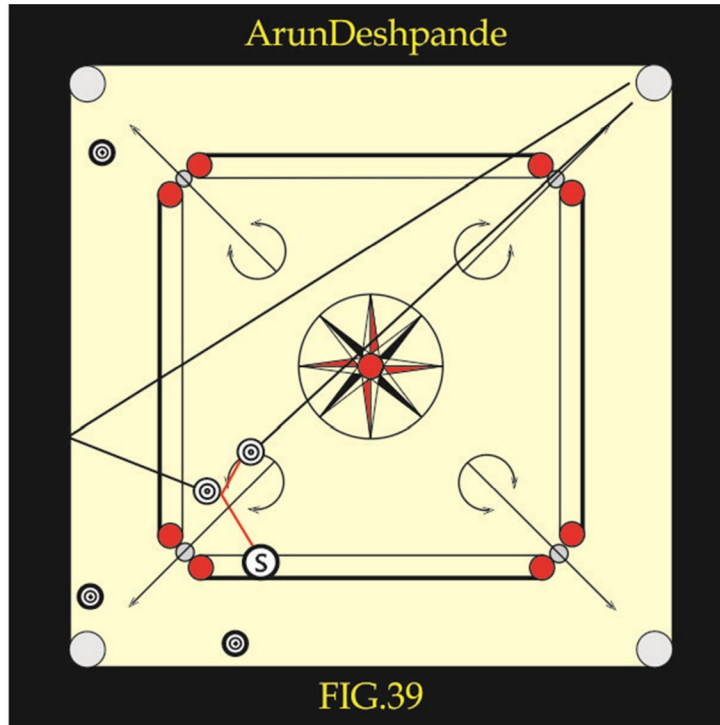


ଡିମ୍ପିରିରେ । 37 କଳା ମୁଦ୍ରା ପ୍ରତିପକ୍ଷର ଚାରୋଟି ଧଳା ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟରେ ଅଛି । ଏହି କଳା ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ବାମ କିମ୍ବା ଡାହାଣ ପକେଟରେ ପକାଯାଇପାରିବ ନାହିଁ । ଯଦି ଆପଣ ବ୍ଲୁକ୍ ଏବଂ ହ୍ White ାଇର୍ ର ସବୁ ସ୍ଥିତିକୁ ଦେଖନ୍ତି ତେବେ ଆପଣ ଜାଣିବେ ଯେ ଏହି ସବୁ ଦିଗ ପକେଟରେ ନୁହେଁ ବରଂ ଏହା ପକେଟ୍ ନିକଟରେ ଥିବା ବେସ୍ ଫ୍ରେମ୍ ରେ ଅଛି । ଏଠାରେ ନିୟମ ଯାହା ଡିମ୍ପିରିରେ ଦର୍ଶାଯାଇଛି । 9B ପ୍ରୟୋଗ ହୋଇପାରିବ । ତେଣୁ ଏହି ଶର୍ତ୍ତ rebound ଦ୍ଵାରା ଖେଳାଯାଇପାରିବ ନାହିଁ କାରଣ striker ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ବିନ୍ଦୁକୁ ହିଟ୍ କରିପାରିବ ନାହିଁ । ତେଣୁ ଏହି କଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ପକେଟ କରିବାର କେବଳ ଗୋଟିଏ ଉପାୟ ଅଛି ଏବଂ ତାହା ହେଉଛି striker ବାମ ଫ୍ରେମ୍ ଉପରେ ହିଟ୍ ହେବା ଉଚିତ ଯେଉଁଠାରୁ ଏହା ଶଟକୁ ଫେରିବ ଏବଂ କଳା ମୁଦ୍ରା ଡାହାଣକୁ ଯିବ । ମୂଳ ପକେଟ ।

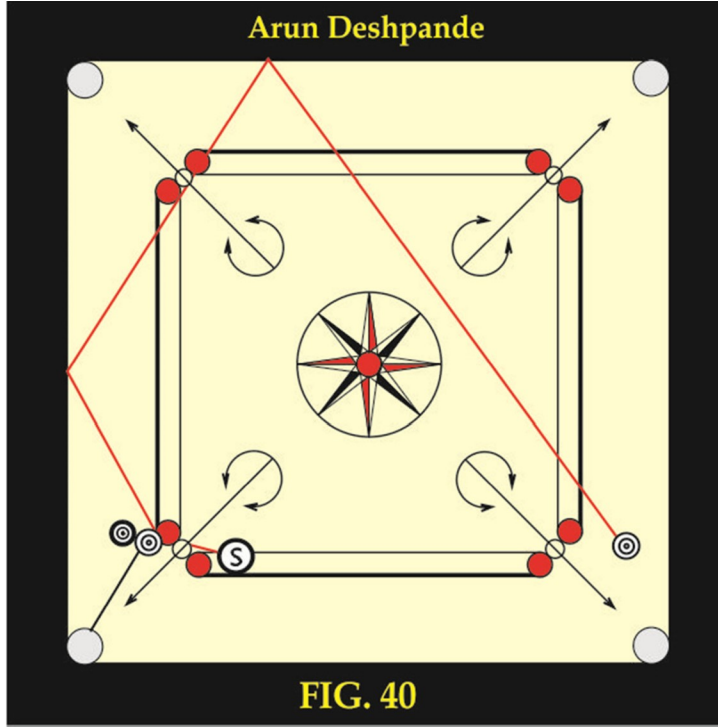


ଡିଫିରି 38 ରେ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ତିନୋଟି କଳା ମୁଦ୍ରା ଧଳା ମୁଦ୍ରାର ରାସ୍ତା ଅବରୋଧ କରୁଛି । ପ୍ରାରମ୍ଭରେ ଯଦି ଆପଣ ସ୍ଥିତିକୁ ଦେଖିବେ ଆପଣ ଅନୁଭବ କରିବେ ଯେ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ପାଇଁ କି way ଶିଥି ଉପାୟ ନାହିଁ । ଗୋଟିଏ ସମ୍ଭାବନା ଅଛି । ଏହିପରି ଧଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ହାର୍ଡ କ୍ରସ୍ double ଖେଳନ୍ତୁ ।

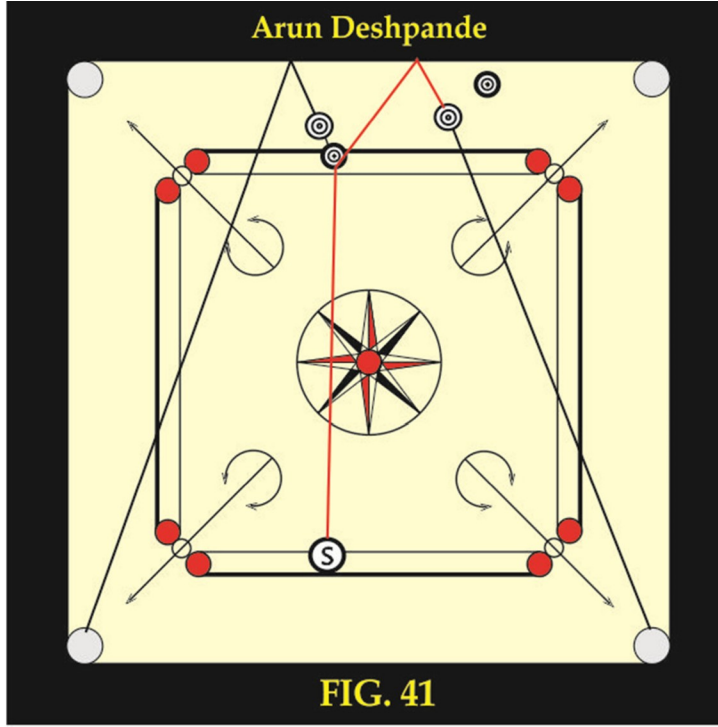
ଯେପରି striker ବିପରୀତ ବାମ ପକେଟରେ କଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ଧକ୍କା ଦେବ ଏବଂ ଏହାକୁ ସେହି ସ୍ଥାନରୁ ହଟାଇବ। ମା while ରେ ମା white ରେ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଧକ୍କା ଦେବା ଉଚିତ ଏବଂ ତା'ପରେ ଆମର ମୂଳ ଫ୍ରେମ୍ ଏବଂ ବିପରୀତ ବାମ ପକେଟକୁ ଯିବା ଉଚିତ ଯେଉଁଠାରେ କଳା ମୁଦ୍ରା ଅବରୋଧ ଥିଲା। (ଚିତ୍ର 38-A ଦେଖନ୍ତୁ)। ଏହି ମୁଦ୍ରାକୁ ବିପରୀତ ଡାହାଣ ପକେଟରେ ପକାଇବାର ଆଉ ଏକ ସମ୍ଭାବନା ଅଛି। (ଡିମ୍ 38- B ଦେଖନ୍ତୁ) (ବିନ୍ଦୁ ଚିହ୍ନିତ ରେଖା ଦେଖନ୍ତୁ)



ଡିମ୍ବିରି ୩୨ ରେ ପ୍ରତିପକ୍ଷର ଡିନୋଟି କଳା ମୁଦ୍ରା ଅଛି, queen ଏବଂ ଆମର ଦୁଇଟି ଧଳା ମୁଦ୍ରା । ଆମେ ଏଠାରେ ବହୁତ ଭଲ ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳିବା । ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଚୂତୀୟ ପକେଟକୁ ଏପରି ଭାବରେ ଚଳାନ୍ତୁ ଯେ striker Queen ରେ ବିଦଳିଯିବ ଏବଂ Queen ମଧ୍ୟ ପକେଟ ହୋଇପାରିବ । ଡିନୋଟି ସମ୍ଭାବନା ଅଛି । 1) ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଏବଂ Queen ଏକାସାଙ୍ଗରେ ବିପରୀତ ଡାହାଣ ପକେଟକୁ ଯାଇପାରେ । 2) ଧଳା ପକେଟକୁ ଯାଇ Queen ସହଜ 3) Queen ପକେଟକୁ ଯାଇ ଧଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ସହଜ କରିପାରେ । ତେଣୁ ବୋର୍ଡ ଶେଷ କରିବାର ଭଲ ସମ୍ଭାବନା ଅଛି ।

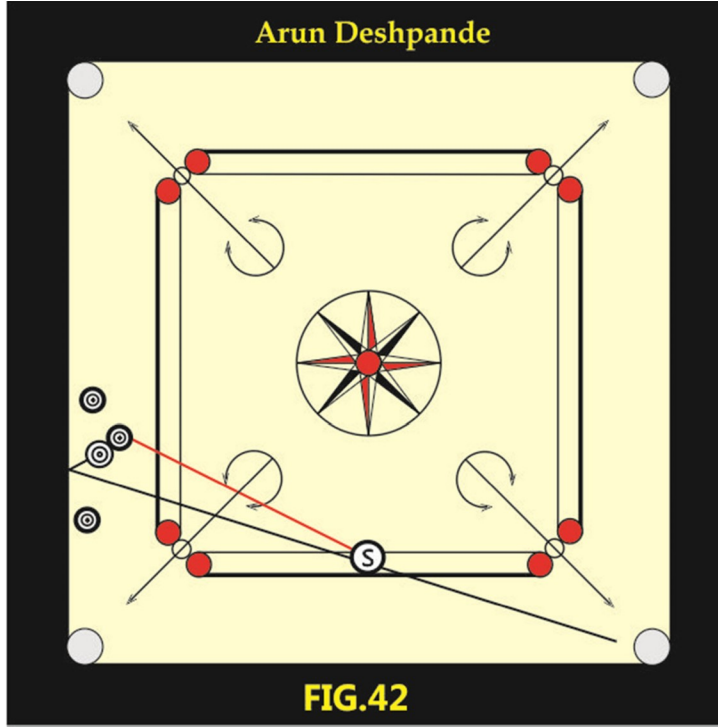


ଡିମ୍ବିରିରେ 40 ଦୁଇଟି ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଅଛି ଯାହା ଆମ ପାଇଁ କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ଏବଂ ଗୋଟିଏ କଳା ମୁଦ୍ରା ଯାହା ପ୍ରତିପକ୍ଷ ପାଇଁ ସହଜ । ଡିମ୍ବିରିରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି striker ରଖନ୍ତୁ ଏବଂ ଧଳା ମୁଦ୍ରାର ଉପର ଭାଗରେ ଅଳ୍ପ ଅଧିକ force ସହିତ ଦବାନ୍ତୁ । ଧଳା ମୁଦ୍ରା ବାମ ମୂଳ ପକେଟକୁ touch ଷ୍ଟୋକ୍ ଦ୍ଵାରା ପାଇବ ଏବଂ striker ଦ୍ଵିତୀୟ ଧଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ଫେରିବ ଯାହା ବାମ ଏବଂ ବିପରୀତ ଫ୍ରେମ୍ ମାରିବା ପରେ rebound ସ୍ଥିତିରେ ଅଛି । ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ହେଉଛି touch ଷ୍ଟୋକ୍ ଏବଂ bomb ଷ୍ଟୋକ୍‌ର ମିଶ୍ରଣ । ଏହିପରି ଯଦିଓ ଦୁଇଟି ଧଳା ମୁଦ୍ରା କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ, ଆମେ ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍‌ର ମିଶ୍ରଣ ଦ୍ଵାରା ବୋର୍ଡ ଶେଷ କରିପାରିବା ।

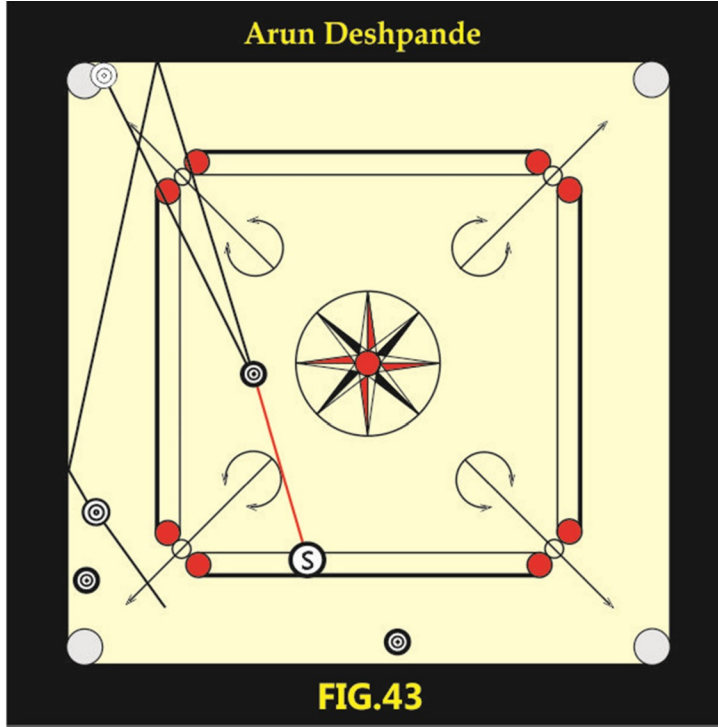


ତିମ୍ବିରିରେ । 41 ସେଠାରେ ଦୁଇଟି କଳା ଏବଂ ଦୁଇଟି ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଅଛି । ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଆମର ଅଟେ । ଆମେ ଗୋଟିଏ ଧଳା ମୁଦ୍ରା double ଦ୍ଵାରା ଗୋଟିଏ କଳା ମୁଦ୍ରା ସାହାଯ୍ୟରେ ଖେଳିବା ଏବଂ ଏକକାଳୀନ ଅନ୍ୟ ଧଳା ମୁଦ୍ରାକୁ hook ଦ୍ଵାରା ଖେଳିବା । ଏହି ଷ୍ଟୋକରେ ତିନୋଟି ସମ୍ଭାବନା ଅଛି ।

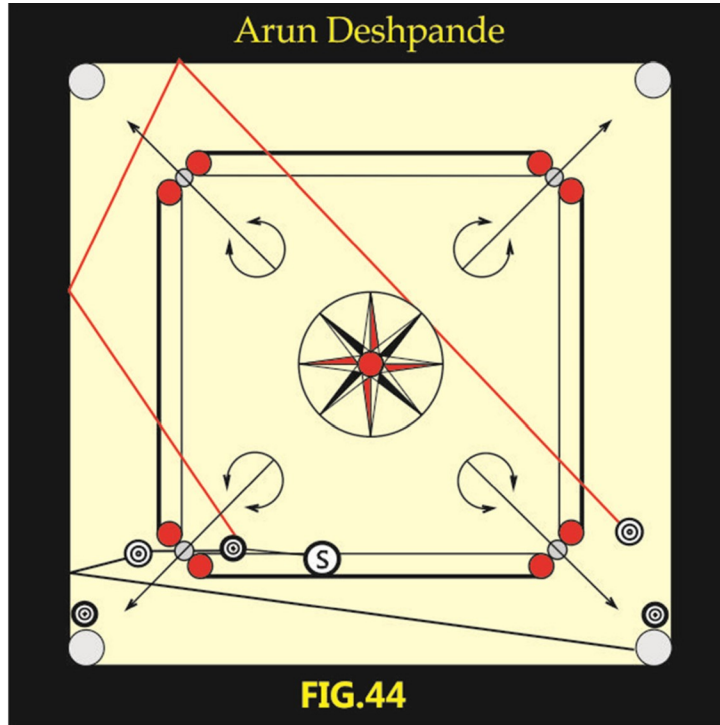
1) ଉଭୟ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ନମ୍ବର 1 ଏବଂ ନମ୍ବର 2 ଏକାସାଙ୍ଗରେ ଗୋଟିଏ ଷ୍ଟୋକରେ ପକେଟ୍ କରାଯାଇପାରେ । 2) ନମ୍ବର 1 ଧଳା ମୁଦ୍ରାକୁ double ଦ୍ଵାରା ପକେଟ୍ କରାଯାଇପାରିବ ଏବଂ 2 ନମ୍ବର ଧଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ସହଜ କରାଯାଇପାରିବ । 3) ନମ୍ବର 2 ଧଳା ମୁଦ୍ରାକୁ hook ଦ୍ଵାରା ପକେଟ୍ କରାଯାଇପାରିବ ଏବଂ ନମ୍ବର 1 ଧଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ସହଜ କରାଯାଇପାରିବ ।



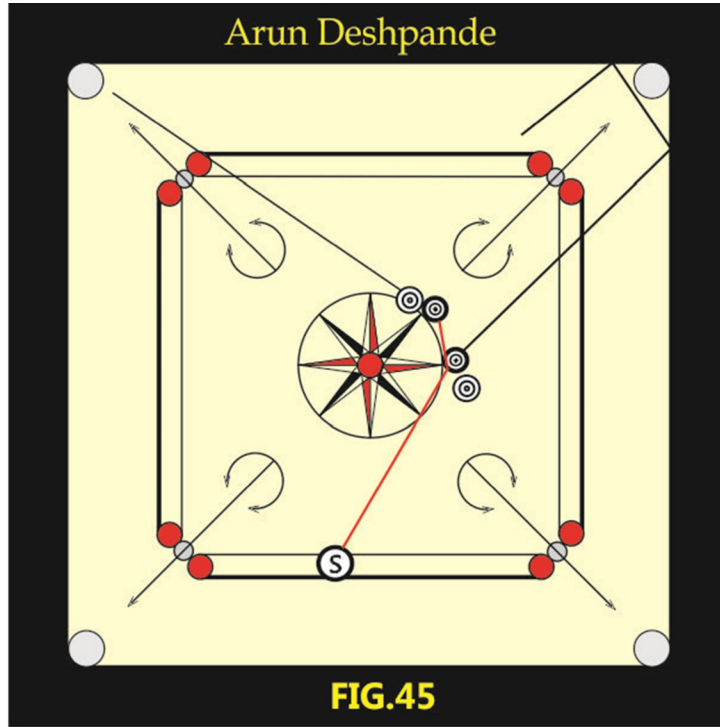
ଡିମ୍ବିରିରେ। 42 One ଧଳା ମୁଦ୍ରା ତିନୋଟି କଳା ମୁଦ୍ରା ମଧ୍ୟରେ ଅଛି। ଡିମ୍ବିରି 42 ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଏହି ଧଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ପକେଟ୍ କରାଯାଇପାରିବ। ଏହି ଦୁଇଟି କଳା ଏବଂ ଧଳା ମୁଦ୍ରାର ସ୍ଥିତିକୁ ଦେଖ। ଯଦି ବାମ ପ୍ରେମ୍ ସହିତ ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରାର କୋଣ କେବଳ ଅଧିକ ତେବେ ଏହି ଧଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ପକେଟ୍ କରାଯାଇପାରିବ। କେବଳ ଯଦି ଏହି କୋଣ ଅଛି ତେବେ ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳିବା ଉଚିତ କିମ୍ବା ଅନ୍ୟଥା ଅନାବଶ୍ୟକ ସମସ୍ତ କଳା ମୁଦ୍ରା ପ୍ରତିପକ୍ଷ ପାଇଁ ସହଜ ହେବ। ଭୁଲ କୋଣ କାରଣରୁ ଯଦି ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଖେଳାଯିବ ନାହିଁ ତେବେ ପକେଟ୍ ନିକଟରେ ଥିବା କଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ଏହାର ସ୍ଥିତିରୁ ହଟାଇବା ଉଚିତ ଯାହା ଯେ the ାରା ପ୍ରତିପକ୍ଷକୁ ଏହି କଳା ର ଲାଭ ଉଠାଇବାକୁ ଅନୁମତି ଦେବ ନାହିଁ।



ଡିଫିଗ୍ରି 43 ରେ, One ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଯାହା rebound ସ୍ଥିତିରେ ଅଛି, ଯେତେବେଳେ ବିପରୀତ ବାମ ପକେଟରେ ଥିବା ଅନ୍ୟ ମୁଦ୍ରା ବହୁତ ସହଜ । କଠିନ ଧଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଉପରେ କଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ଦ୍ଵିଗୁଣିତ କରି ଏକକାଳୀନ striker କୁ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଉପରେ ବିପରୀତ ବାମ ପକେଟରେ ତଳାଇ ସହଜ କରାଯାଇପାରିବ । ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ସହିତ ବୋର୍ଡ ସମାପ୍ତ ହୋଇପାରିବ । ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ଏତେ ସହଜ ନୁହେଁ ଏବଂ ତେଣୁ ଅଭ୍ୟାସ ଆବଶ୍ୟକ କରେ । ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ପାଇଁ ଟିକିଏ ଅଧିକ force ପ୍ରୟୋଗ କରାଯିବା ଉଚିତ ଏବଂ ତା’ପରେ striker ଏବଂ କଳା ମୁଦ୍ରା ସଂଘର୍ଷ କରିବ ନାହିଁ ।



ଯଦି ଆପଣ ଡିମ୍ବିରିରେ ଦୁଇଟି ଧଳା ମୁଦ୍ରାର ସ୍ଥିତି ପାଳନ କରନ୍ତି । 44, ଆପଣ ପାଇବେ ଯେ ଏହି ଦୁଇଟି ମୁଦ୍ରା କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ କାରଣ ପକେଟରେ ଥିବା ଦୁଇଟି କଳା ମୁଦ୍ରା ଉପରେ ବାଧା ହେତୁ rebound ଖେଳାଯାଇପାରିବ ନାହିଁ । ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ବହୁତ ଆକର୍ଷଣୀୟ । ଏହି ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି, ଷ୍ଟାକ୍ କଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ଏପରି hit ଜାରେ ମାରିବା ଉଚିତ୍ ଯେ କଳା ମୁଦ୍ରା ଧଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ଧକ୍କା ଦେବ ଏବଂ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ବାମ ପାର୍ଶ୍ୱ ପ୍ରେମ୍ କୁ ତାହାଣ ଆଧାର ପକେଟରେ ଧକ୍କା ଦେବ । ଏକାସାଙ୍ଗରେ striker ଧଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ଆଘାତ କରିବ ଯାହା ତାହାଣ rebound ସ୍ଥିତିରେ ଅଛି ଏବଂ ଏହାକୁ ସହଜ କରିବ । ଏହି ଷ୍ଟୋକ୍ ହେଉଛି pair, ଦ୍ୱିତୀୟ ଏବଂ bomb ଷ୍ଟୋକର ମିଶ୍ରଣ ।



ଡିମ୍ବିରିରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି । 45, କଳା ମୁଦ୍ରା ଯାହା ଧଳା ମୁଦ୍ରା ପାଇଁ ଏକ ପ୍ରତିବନ୍ଧକ, ସେଥିରେ ଥିବା striker କୁ ଆଘାତ କରି Queen କୁ Queen କୁ ବଦଳାଇ ବିପରୀତ ବାମ ପକେଟରେ Queen ପକେଟ୍ କରି ବାହାର କରାଯାଇପାରିବ । ଯଦି ଆପଣ ଶତ୍ରୁ ପାଳନ କରନ୍ତି ତେବେ ଆପଣ ଦେଖିବେ ଯେ ଶତ୍ରୁ ପକେଟ୍ ଆଡକୁ ନୁହେଁ କିନ୍ତୁ ଏହା ବାମ ଫ୍ରେମ୍ ଆଡକୁ ମୁହାଁଇଛି ଏବଂ ତେଣୁ କଳା ମୁଦ୍ରା ଠାରୁ ଡିଫ୍ଲେକ୍ଟ୍ ପାଇବା ପରେ striker ଏହି ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ସ୍ଥାନରେ ଶତ୍ରୁ କଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ମାରିବା ଉଚିତ ।

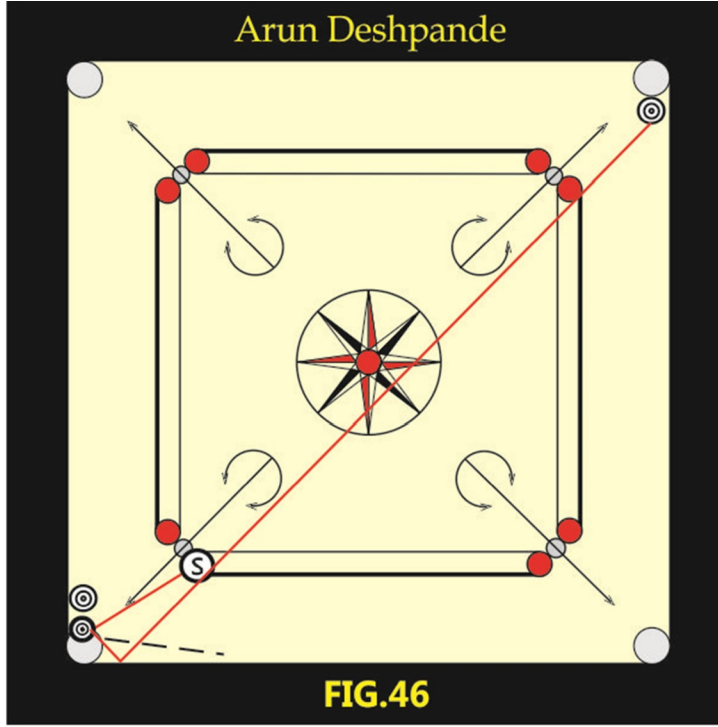


Fig.46 ରେ, ଦୁଇଟି ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଅଛି ଏବଂ ପକେଟରେ କେବଳ ଗୋଟିଏ କଳା ମୁଦ୍ରା ଅଛି । ଧରାଯାଉ ସ୍କୋର ପ୍ରତ୍ୟେକ 24 ଏବଂ ଆପଣଙ୍କୁ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ଖେଳିବାକୁ ପଡିବ । ଆପଣଙ୍କର striker ଅବସ୍ଥାନକୁ ବାମ ଆଧାର ସର୍କିଲରେ ରଖନ୍ତୁ ଏବଂ ଅଳ୍ପ ଅଧିକ force ସହିତ କଳା ମୁଦ୍ରାର ନିମ୍ନ ଭାଗକୁ ଦବାନ୍ତୁ । ତୁମର striker କଳା ମୁଦ୍ରା, ତୁମର ମୂଳ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଆଘାତ କରିବ ଏବଂ ତାପରେ ଏହା ଯାଇ ଧଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ଆଘାତ କରିବ ଯାହା ବିପରୀତ ଡାହାଣ ପକେଟରେ । ଧଳା ମୁଦ୍ରା ପକେଟକୁ ଯିବ ଏବଂ କଳା ମୁଦ୍ରା ଆପଣଙ୍କ ମୂଳ ଫ୍ରେମ୍‌କୁ ଆସିବ ଏବଂ ଏହିପରି ଆପଣ ଅନ୍ୟ ମୁଦ୍ରାକୁ ମଧ୍ୟ ପକେଟ କରିପାରିବେ । ଏହି ଷ୍ଟୋକରେ ଏକ ସୁବିଧା ଅଛି ଯେ ଧଳା ମୁଦ୍ରା ପକେଟକୁ ଯାଏ ନାହିଁ, କଳା ମୁଦ୍ରା ଆପଣଙ୍କ ମୂଳ ଫ୍ରେମ୍‌କୁ ଆସିବ ଏବଂ ଆପଣଙ୍କ ପ୍ରତିପକ୍ଷ ପାଇଁ କଷ୍ଟକର ହୋଇଯିବ ।

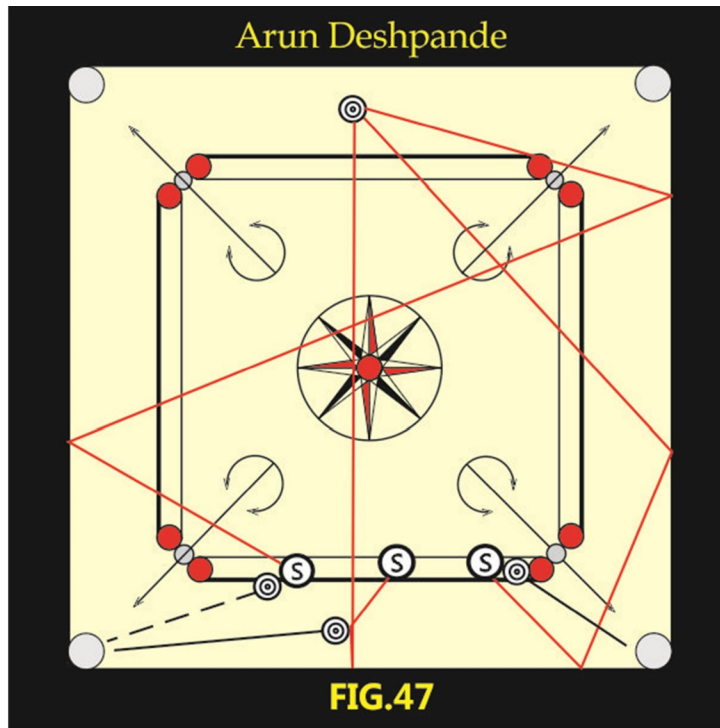


Fig.47, A, B ଏବଂ C ରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ଆପଣ bomb ଟ୍ରୋକର ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥିତିକୁ ଦେଖିପାରିବେ ଏବଂ striker କିପରି ବିପରୀତ ଦିଗରେ ଥିବା ଧଳା ମୁଦ୍ରାକୁ ଚଳାଯାଇପାରିବ । ସ୍ଥିତି ଏବଂ କୋଣକୁ ଭଲଭାବେ ପାଳନ କରନ୍ତୁ ଯେଉଁଠାରେ striker କଠିନ ମୁଦ୍ରାରେ ପହଞ୍ଚିପାରେ ।