

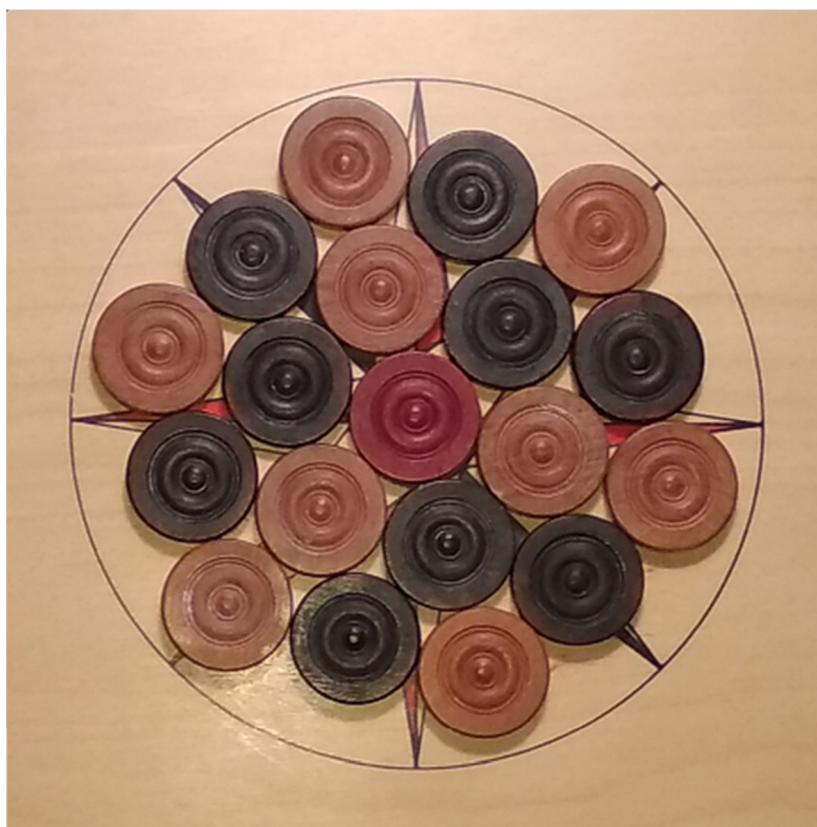
CARROM TECHNIKI I UMIEJĘTNOŚCI

Napisane przez



Śri. Arun Deshpande

**Dla celów praktycznych - odwiedź mój YouTube kanał „Arun Deshpande
załadowany przez Srikant Potharkar zasubskrybuj kanał.**



MANTRA

Drogi Czytelniku,

Chciałbym ci powiedzieć to „MANTRA”, zanim zaczniesz czytać technikę opisaną w tej książce. Bądź szczery wobec carrom. Traktuj go jak bardzo bliskiego członka rodziny. Nie komercjalizuj tego. Nie graj na tym. Podobnie jak swoją kłótnię z bliską osobą w rodzinie, która ma charakter bardzo przejściowy, tak swoją porażkę w tej grze traktuj jako chwilową porażkę. Nie złość się na carrom board lub striker z powodu porażki. Pozostań wierny carrom, a uzyskasz oczekiwane najlepsze rezultaty.

--Autor

Arun Deshpande

INDEKS

CZYM DOKŁADNIE JEST

CHWYT „CARROM”.

POZYCJA SIEDZĄCA

PRYSZNIC UDERZEŃ

OBRONA I ARANŻACJA

JAKOŚCI GRACZY

UDERZENIA

ZAAWANSOWANE

POSTĘP CARROM

Czym dokładnie jest „Carrom”

Sprzęt -

Carrom board -

Sklejka - powierzchnia do gry carrom board jest wykonana ze sklejki i ma wymiary 29 cali kwadratowych. Grubość wynosi zazwyczaj od 12 mm do 16 mm

Ramki - istnieją cztery ramki po czterech stronach carrom board. Rozmiar ramki wynosi trzy cale szerokości. Grubość ramy wynosi dwa cale.

Kieszenie - w czterech rogach carrom board znajdują się cztery kieszenie. Średnica każdej kieszeni wynosi 4,45 cm.

Linie bazowe - Istnieją cztery linie bazowe. Odległość między tymi dwiema liniami wynosi 3,18 cm.

Koła podstawowe - Jest osiem kół podstawowych o średnicy 3,18 cm i pomalowanych na czerwono.

Środkowe koło - Środkowe koło w kolorze czerwonym ma średnicę 3,18.

Okrąg zewnętrzny - Zewnętrzny okrąg ma średnicę 17 cm.

Monety - jest 9 białych, 9 czarnych i jedna czerwona moneta. Czerwona moneta nazywa się Queen.

W sumie jest 19 monet. Średnica każdej monety wynosi 3,18 cm. Mają od 5,25 cm do 5,50 cm.

Striker - Waga striker nie powinna przekraczać 15 gramów. Maksymalna średnica striker wynosi 4,13 cm.

Stojak - wysokość stojaka wynosi od 63 cm do 70 cm.

Stółek lub krzesło - wysokość stołka lub krzesła powinna wynosić od 40 cm do 50 cm.

Lampa - Lampę z szopą należy zawiesić na środku carrom board w taki sposób, aby nagie światło nie padało na oczy graczy.

Pozycja siedząca - W grze pojedynczej gracze siedzą

**naprzeciwko siebie. W grze podwójnej partnerzy siedzą
naprzeciwko siebie.**

Podstawowe zasady –

Układy monet – Czerwoną monetę (Queen) należy umieścić w środkowym okręgu. Następnie umieszczamy na przemian czarne i białe monety obok queen, tworząc małe kółko. Następnie wykonaj drugie koło w taki sposób, aby białe monety wyglądały jak litera „Y”.

Kolejka gry. Dopóki gracz wbije swoje monety, tura gracza będzie kontynuowana.

Gra – gra składa się z 25 punktów.

Jak zdobyć punkty – Każda moneta ma jeden punkt, a Queen ma trzy punkty. Gracz, który wbije wszystkie swoje monety, wygrywa planszę. Gracz otrzymuje punkty równe liczbie monet przeciwnika na planszy plus trzy punkty za Queen, jeśli włożył je do kieszeni.

Queen – Queen ma trzy punkty. Po wbiciu Queen gracz musi włożyć swoją monetę. Nazywa się to osłoną. Jeśli gracz nie włoży monety po wbiciu Queen, wówczas Queen zostaje wyjęty z kieszeni i umieszczony w środkowym okręgu przez sędziego.

Faule – istnieją dwa rodzaje fauli: faul prosty i faul techniczny. Faul techniczny to faul przed wbiciem monety. W przypadku faulu technicznego tura zawodnika trwa.

Faul prosty ma miejsce wtedy, gdy gracz popełnia faul po lub w trakcie wbijania monety.

Składki – jeśli podczas wbijania monety wrzucono tylko striker, nazywa się to opłatą. Jedna moneta gracza, który wpłacił kwotę, jest wyjmowana i umieszczana przez przeciwnika w zewnętrznym okręgu. Gracz traci turę. Jeśli gracz wbije striker monetę, wówczas nazywa się to należnością double. W tym przypadku przeciwnik umieszcza dwie monety w zewnętrznym okręgu. Tura gracza jest kontynuowana

Inne zasady –

Gracz powinien touch obydwie linie podczas gry. Czerwone kółko bazowe powinno być całkowicie zakryte podczas gry.

Podczas gry łokieć nie powinien dotykać powierzchni gry.

Podczas gry stopy nie powinny przekraczać wyimaginowanych

linii.

Jeśli moneta wyskoczy z carrom board, sędzia umieszcza ją w środkowym okręgu. Jeśli moneta znajduje się w pozycji stojącej, pozostaje taka, jaka jest. Nakładające się monety pozostają bez zmian.

Chwyty

Przyczepność jest bardzo ważna w grze carrom. Powinieneś rozwinąć naturalny chwyt.

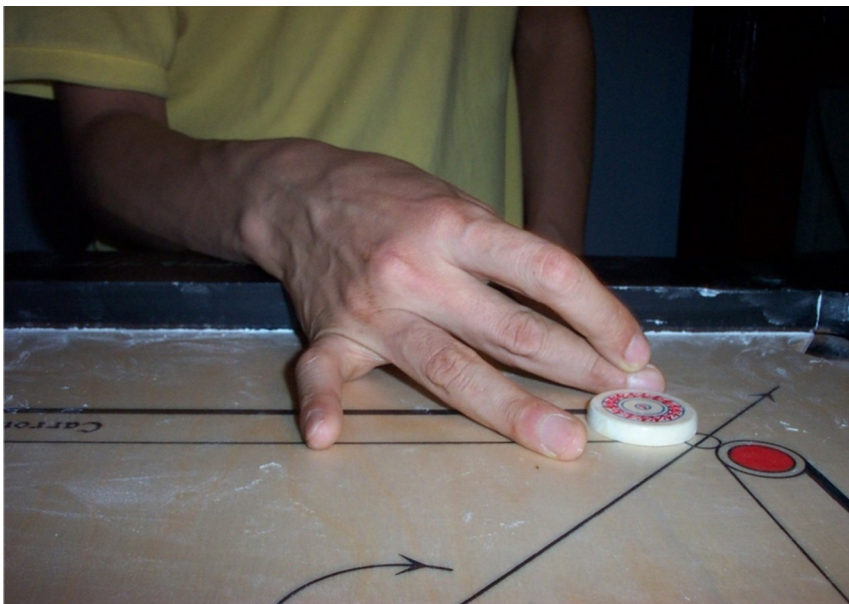


NATURALNY CHWYT

Istnieje wiele rodzajów uchwytów. Najpopularniejszym chwytem jest kombinacja palca wskazującego i kciuka. Zobacz powyższe zdjęcie. Jest to bardzo łatwy chwyt i wymaga mniej praktyki. W tym uchwycie wszystkie pozostałe palce spoczywają na sklejce. Ten

uchwyt ma wiele zalet. Dzięki temu uchwytowi gracz może zachować maksymalną kontrolę nad striker. Ten chwyt pozostaje stabilny i mocny, ponieważ wszystkie pozostałe palce opierają się na sklejce. Zawodnik z tym chwytem może grać na minimalnej przestrzeni.

Czasami, gdy nie ma wystarczającej ilości miejsca na umieszczenie chwytu, gracz może grać palcem wskazującym, odrywając wszystkie pozostałe palce od sklejki. Dzięki temu chwytnowi gracz może grać z równą łatwością po obu stronach (lewej lub prawej) carrom board. Dlatego gra gracza nie pozostaje słaba pod żadną ze stron. W tym uścisku paznokcie wszystkich palców touch sklejki. Dlatego jeśli którykolwiek paznokieć urósł bardziej niż zwykle, nastąpi zmiana chwytu. Takie drobne rzeczy są bardzo ważne w carrom. .



UCHWYT NOŻYCHKOWY

Używa się go głównie podczas przerwy w Indiach. Jest używany jako naturalny chwyt na Sri Lance i Malediwach. W Indiach tylko Ivon Marquis i Kadir Khan używali tego chwytu jako naturalnego chwytu. Ten chwyt ma wiele wad. Bardzo trudno jest grać na prawej stronie



BLOKADA UCHWYTU

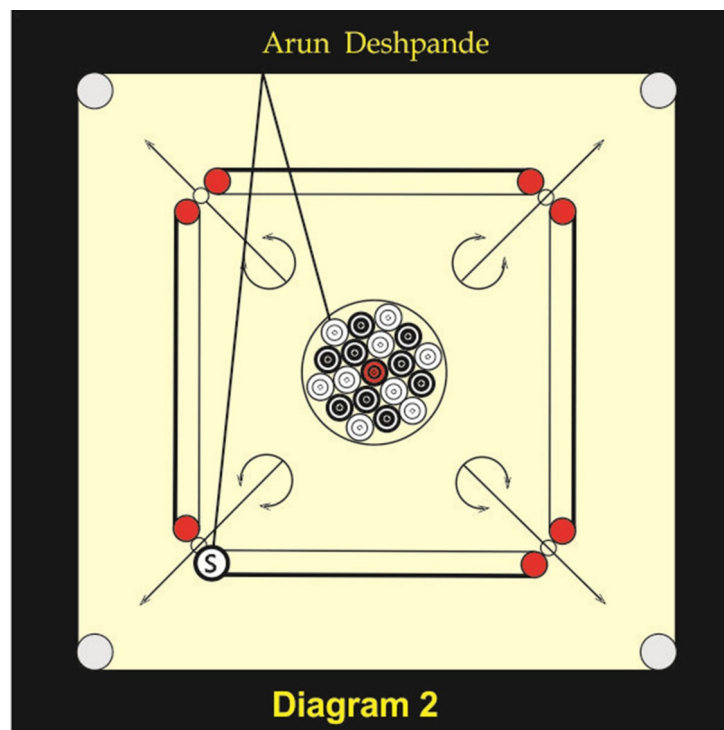
Powinieneś nauczyć się tego chwytu, jeśli nie masz chwytu blokującego jako swojego naturalnego chwytu. Dzięki temu chwytowi możesz uzyskać siłę do wykonywania potężnych uderzeń. Byłem z Suhasem Kambli w 1982 roku w Delhi przez jeden miesiąc i ciężko ćwiczyliśmy, aby grać w gry demonstracyjne w meczach azjatyckich, kiedy zauważyłem, jak Suhas Kambli wykonuje wiele potężnych uderzeń swoim naturalnym chwytym blokującym. Jego naturalny chwyt to połączenie kciuka, pierwszego palca i małego palca, ale ilekroć potrzebował dodatkowego force, zmieniał swój mały palec na trzeci palec. Po prostu spróbowałem i zacząłem mocno uderzać tym uchwytem. Lubiłem go używać i gdy tylko nadarzyła się okazja, korzystałem z niego. Suhas śmiał się ze mnie, bo nie mogłem prawidłowo celować tym chwytym. Musiałem włożyć cały wysiłek, aby osiągnąć mistrzostwo w tym uścisku. Aby uzyskać taki chwyt, należy zablokować pierwszy palec pomiędzy kciukiem a palcem trzecim. Generalnie w tym chwycie pierwszy palec, którym wykonuje się uderzenie, nie touch powierzchni gry.



PŁASKI UCHWYT ŚRODKOWY PALEC

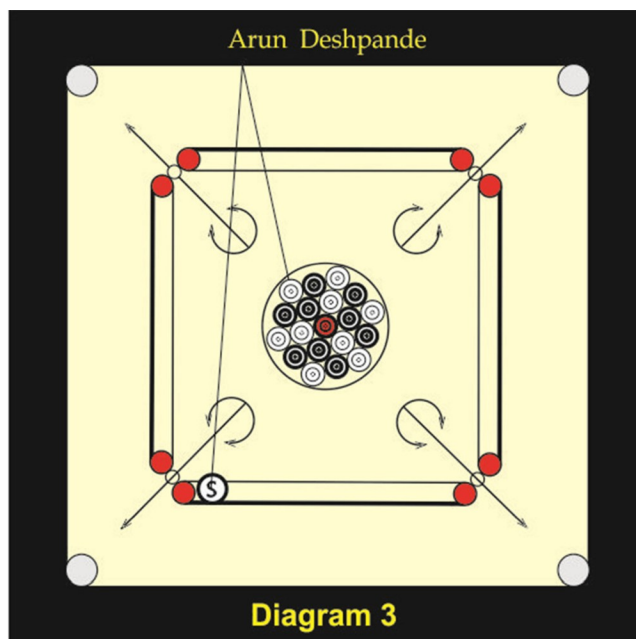
Ten uchwyt powoduje obrót striker. Na carrom board jest wiele pozycji, w których bez rotacji nie można skutecznie wykonać uderzenia. W tym chwycie nie musisz wkładać wysiłku w wytworzenie rotacji, jest ona tworzona automatycznie.

Dlatego nazywa się to naturalnym spinem. Obrót jest przeciwny do ruchu wskazówek zegara. Powinieneś rozwinąć ten przydatny chwyt. Można grać lewą ręką, aby grać uderzenia także drugą stroną.



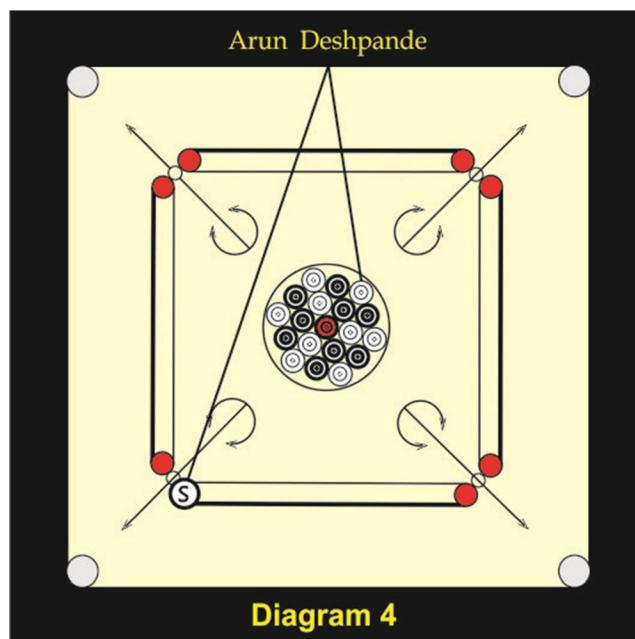
Oderwij się od lewego podstawowego kola

Ta metoda jest najlepszą metodą i jest używana przez większość graczy. Wielu graczy na przerwę celuje na ślepo z przeciwnej bramki. Jeśli umieścisz striker na lewym okręgu podstawowym, wówczas striker powinien przejść przez pierwszą strzałkę przeciwnej lewej półkola, jak pokazano na powyższym rysunku. Możesz zobaczyć faktyczny punkt, z którego powinien minąć Twój striker, dzięki czemu możesz dokładnie wykonać uderzenie. Jeśli nie zastosujesz tej metody i spróbujesz przyjąć wyimaginowany punkt na przeciwległej ramie, istnieje ryzyko zmiany tego wyimaginowanego punktu, co zakończy się niepowodzeniem przerwania. Złamanie to najlepiej wykonać chwytem nożycowym lub dowolnym chwytem płaskim.



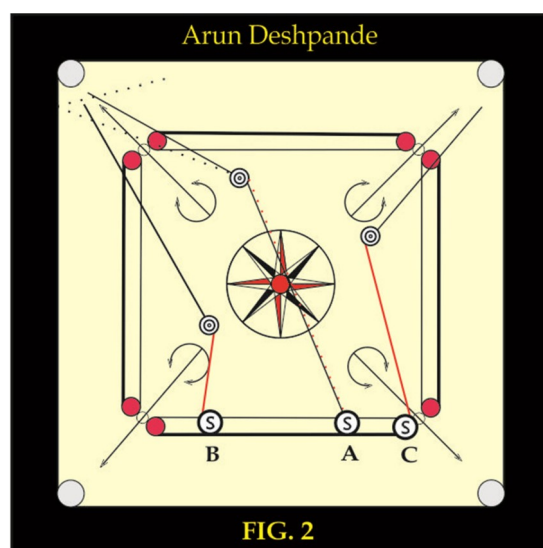
PRZERWAJ Z POBLIŻA LEWEGO KOŁA PODSTAWOWEGO

Jeśli boisz się wykonywać uderzenie z lewego koła ze względu na możliwość popełnienia faulu, możesz grać z okolic koła bazowego. W tej metodzie Twój striker powinien przechodzić przez drugą strzałkę przeciwległego lewego półkola, jak pokazano na powyższym rysunku. Złamanie to również powinno być wykonane za pomocą chwytu nożycowego lub dowolnego płaskiego chwytu.



Reverse break- W tego typu breaku możesz zaaranżować strzał breaka do lewej kieszeni i breaka z lewej strony. Jeśli rozbijesz dokładnie, zauważysz, że pozostaje wiązka czterech monet w taki sposób, że możesz wykonać touch uderzenie i otworzyć szachownicę, zyskując w ten sposób szansę na biały słam. Wadą tego rozbicia jest to, że jeśli nie uda ci się przełamać poprawnie, możesz trafić inne monety lub striker może po prostu touch wycelowanych białych monet, co spowoduje złe rozbicie.

DESZCZ UDERZEŃ



A- CUT B - STRAIGHTCUT C- CROSS CUT

CUT -

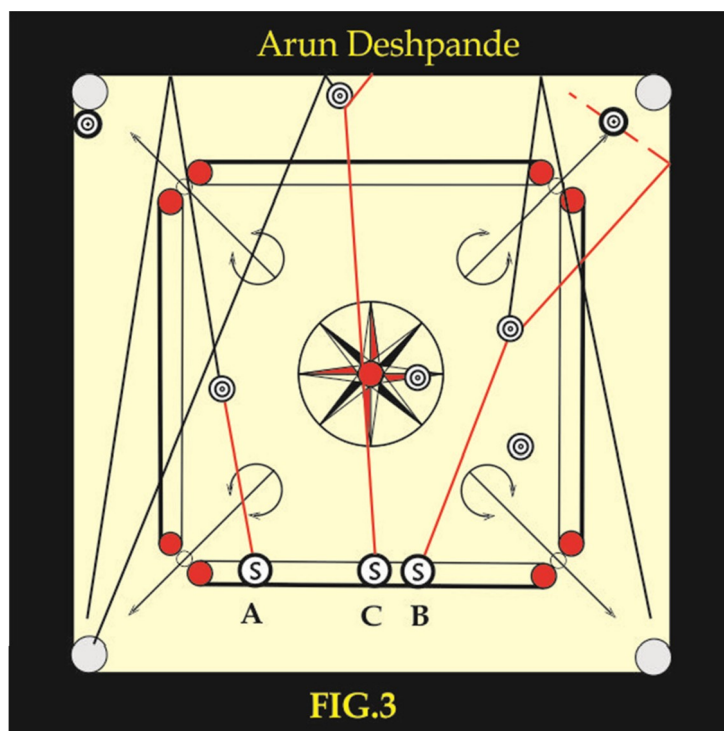
Jak pokazano na schemacie, striker A z rys. 2, jeśli moneta zostanie wrzucona do kieszeni, trzymając striker na krzyżu, uderzenie nazywa się cut. striker nie powinien być mocno zwalniany podczas odtwarzania cut. Jeśli striker uderzy mocno poza wycelowany punkt monety, istnieje wszelkie ryzyko, że moneta może przelecieć do przeciwnej ramki i oddalić się od kieszeni, utrudniając graczowi następną turę. (linia przerywana na rysunku 2-A pokazuje, jak trudno jest uzyskać monetę, jeśli zostanie uderzona mocno i nieprawidłowo). Podczas gry cut, jeśli striker jest kontrolowane, to nawet jeśli uderzenie jest nieprawidłowe, moneta pozostaje blisko obszaru kieszeni i staje się łatwa w następnej turze.

PROSTO CUT:

Jak pokazano na rysunku 2B, jeśli moneta zostanie wrzucona do kieszeni, utrzymując striker w linii prostej z monetą, uderzenie nazywa się prostym cut. Trudną monetę z przeciwnej ramki można ułatwić grając prosto cut. Monety, które znajdują się blisko lewej lub prawej strony ramki i których nie można włożyć do przednich kieszeni, można również łatwo włożyć za pomocą prostego cut. Jeśli to uderzenie zostanie poprawnie rozegrane, gracz może zastosować maksymalnie force za przeciągnięcie innych monet z paczki. Często zdarza się taka pozycja, że grając strita cut, gracz może włożyć dwie monety jednocześnie do dwóch kieszeni.

CROSS CUT LUB MINUS CUT:

Jak pokazano na rysunku 2 C, jeśli moneta zostanie wbita, trzymając striker na linii krzyżowej [minus], uderzenie nazywa się cross cut lub minus cut', gdy nie ma możliwości usunięcia monety z przeciwnej ramki lub z bocznych ramek poprzez zagrane strita cut ze względu na niedostępność monety dla striker a minus cut. striker do punktu przecięcia wyimaginowanych linii środka kieszeni i środka monety).



A & B- DOUBLE C- CROSS DOUBLE

DOUBLE:

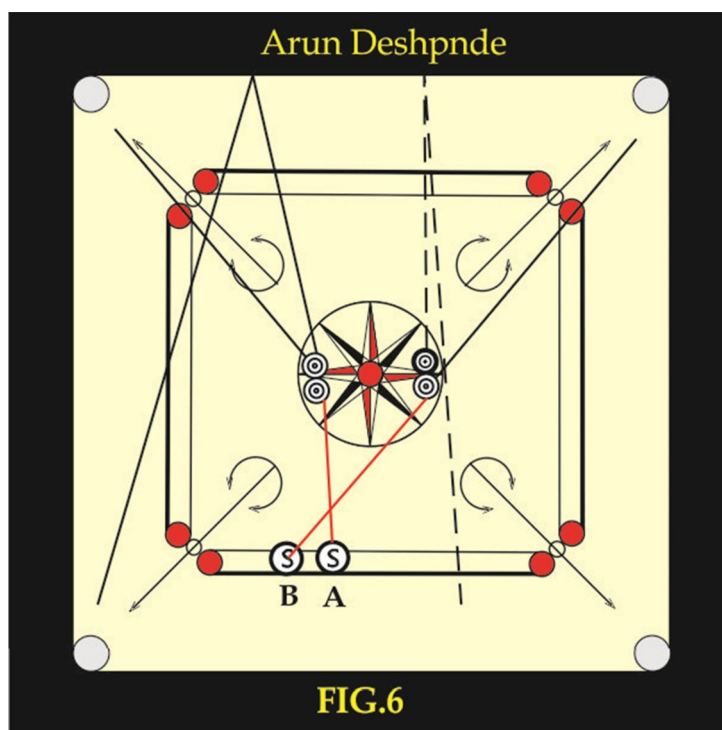
Jak pokazano na rysunku 3 A, jeśli moneta zostanie włożona do kieszeni bazowej poprzez uderzenie nią w przeciwną ramkę, uderzenie nazywa się double. Kiedy przeciwna kieszeń jest zablokowana przez monetę przeciwnika, to uderzenie jest przydatne. Czasami w pobliżu przeciwległej ramki znajdują się monety, których nie może zagrać cut. Takie monety powinny zostać włożone do kieszeni przez double. Czasami trudnych monet w pobliżu przeciwległej ramki nie można ułatwić, przecinając monetę znajdującą się w linii prostej z tą trudną monetą. Naszą monetą można wtedy zagrać double, usuwając trudną monetę z przeciwległej ramki. Jeżeli ma zostać zagrana moneta znajdującą się w pobliżu przeciwległej ramki double to uderzenie powinno być takie, aby striker po

uderzeniu tej monety

powinien lecieć w kierunku przeciwnym do kierunku monety, w przeciwnym razie striker touch monetę touch dwukrotnie i moneta nie wyjdzie z trudnej pozycji (patrz rysunek 3-C).

KRZYŻ DOUBLE:

Jeśli striker zostanie umieszczone na linii krzyżowej, a moneta zostanie włożona do kieszeni przez double, wówczas uderzenie nazywa się krzyżem double, ponieważ moneta przecina ścieżkę striker. To uderzenie jest rozgrywane, gdy przeciwna kieszeń jest zablokowana przez monetę przeciwnika, którą można usunąć wykonując to uderzenie, a kieszeń można otworzyć dla innych zablokowanych monet. (Patrz rysunek 3-B) Moneta, która znajduje się 2 lub więcej cali od linii bocznych i jest blokowana przez monetę przeciwnika w pobliżu kieszeni, może zostać wbita do kieszeni bazowych za pomocą krzyża double (patrz rysunek 4-B). Jeśli taka moneta znajduje się w odległości od 6 do 12 cali od przeciwnej kieszeni, to wkładając ją za pomocą krzyża double, inną trudną monetę z przeciwnej ramki również można ułatwić za pomocą striker (patrz rysunek 4-B). Jeśli moneta znajduje się w odległości od 8 do 12 cali od kieszeni bazowych, to podczas zagrania nią krzyżykiem double trudne monety z pęczka również mogą być łatwe (patrz rysunek 4-A). Jeśli dwie monety o nominale double zostaną umieszczone w wewnętrznym okręgu stykając się ze sobą i równolegle do przeciwległej ramki przez przeciwnika, to jedną z tych monet można wbić krzyżem double bez przeszkadzania innej monecie z prawego okręgu bazowego, lewą monetę można włożyć do lewej kieszeni bazowej prostym chwytem, a od strony lewego okręgu bazowego, prawą monetę można włożyć do prawej kieszeni za pomocą płaskiego uchwytu (nożycowego lub innego płaskiego uchwytu) (patrz rysunek 5-A). Przy płaskim uchwycie lewa moneta nie może zostać włożona do kieszeni ze względu na obrót w striker. Dlatego też gracz posiadający taki chwyt nie powinien próbować wbijać lewej monety do kieszeni. Z łatwością mogą włożyć do kieszeni odpowiednią monetę. Jak pokazano na rysunku 5-B, moneta w pozycji kciuka, co jest trudne ze względu na zablokowaną kieszeń, można włożyć do kieszeni poprzez uderzenie nią w boczną ramkę. Jest to odmiana krzyża double, chociaż nazywa się go sekundą krzyżową.



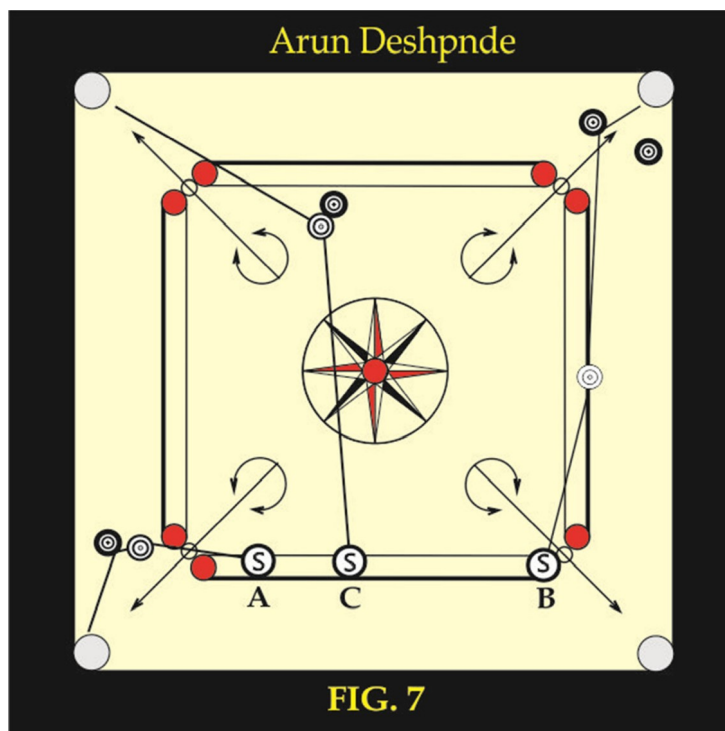
A & B- PRESS

PRESS:

Jak pokazano na rysunku 6, jeśli dwie monety stykają się ze sobą i znajdują się w linii prostej równoległej do bocznej ramki, moneta, która jest bliżej nas, może zostać włożona do przedniej kieszeni, nazywana jest press. Należy zastosować nieco więcej force niż potrzeba do włożenia pojedynczej monety.

Miejsce wykonania tego uderzenia zależy od drugiej (drugiej) monety. Jak pokazano na ryc. NIE. 6 A, jeżeli obie monety są nasze, to striker to striker należy ustawić na linii maksymalnego skrzyżowania z monetą i powinno i powinno trafić monetę w punkt środkowy. striker powinien dotrzeć do ramki bocznej. Dzięki takiemu press nasza moneta trafia do przeciwnej przedniej kieszeni, a moneta przeciwnika trafia do naszej ramki bazowej.

Jeśli druga moneta należy do przeciwnika, jak pokazano na rysunku 6-B (Czarna moneta), wówczas striker należy umieścić na linii maksymalnego przecięcia i uderzyć monetę w środkowy punkt. striker powinien przesunąć się w stronę ramy bocznej. Grając takim press, nasza ręka trafia do przeciwnej przedniej kieszeni, a moneta przeciwnika trafia do naszej podstawowej ramki i staje się trudna dla przeciwnika. W tym uderzeniu, nawet jeśli nasza moneta nie zostanie wbita do kieszeni, moneta przeciwnika staje się trudna i dostajemy za nią jeszcze jedną turę. Nawet jeśli pomiędzy tymi dwiema monetami jest odległość, można wykonać uderzenie press. W tej pozycji zawodnik musi zastosować więcej force i powinien trafić w środek. W tym przypadku nie można włożyć do kieszeni przeciwnej monety. Cięższy striker jest zawsze lepszy dla tego skoku (oczywiście zgodnie z zasadami waga striker nie powinna przekraczać 15 gramów.)



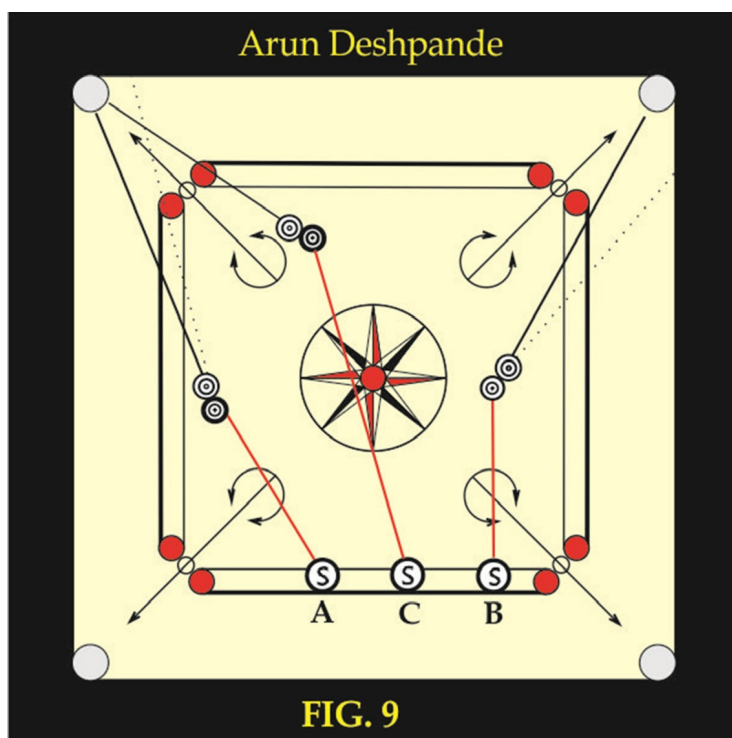
A, B, C- TOUCH

TOUCH:

Kiedy gracz wbija własną monetę, dotykając jej innej monety, uderzenie nazywa się touch. Jak pokazano na rys. 7-A, jeśli moneta przeciwnika znajduje się blisko lewej ramki, a nasza moneta jest blisko niej, można zagrać touch. Wykonując uderzenie touch w tej pozycji, nie tylko nasza moneta wpadnie do kieszeni, ale także moneta przeciwnika zbliży się do naszej ramy bazowej i stanie się dla niego trudna. Jak pokazano na rysunku 7-B, jeśli nasza moneta jest przeszkodą i jeśli jakkolwiek moneta znajduje się w pobliżu przeciwległej ramki w pobliżu kieszeni, wówczas nasza moneta może zostać wbita do kieszeni po uderzeniu touch. Za pomocą tego pociągnięcia można zmienić ścieżkę monety. Jak pokazano na rysunku 7-C, jeśli dwie monety stykają się ze sobą i znajdują się na linii krzyża, wówczas pierwszą monetę można bardzo łatwo włożyć do kieszeni. striker powinien trafić pierwszą monetę w środkowy punkt. Jeżeli te dwie monety znajdują się z dala od kieszeni (kieszeń, w której pierwsza moneta ma zostać włożona) i od striker (linie bazowe), wówczas monety te powinny znajdować się mniej więcej na linii krzyżowej. Jeśli te monety znajdują się w pobliżu kieszeni lub striker, moneta powinna znajdować się bardziej w linii krzyżowej. np. Jeśli na środku przeciwnej linii bazowej znajduje się moneta, a druga moneta dotyka jej od przeciwnego końca, to te dwie monety powinny znajdować się w linii prostej prostopadłej do przeciwległej ramki. Tylko wtedy

pierwsza moneta może zostać wbita do kieszeni touch uderzeniem. Punkt, w którym powinien trafić striker, zależy od

położenie tych dwóch monet, np. jeśli te dwie monety znajdują się pośrodku przeciwległych linii bazowych prostopadłych do przeciwległej ramki, striker powinien uderzyć lekko w prawą stronę, jeśli moneta ma zostać wrzucona do przeciwległej lewej kieszeni, oraz striker powinien lekko uderzyć w lewą stronę, jeśli moneta ma zostać wrzucona do przeciwnej prawej kieszeni. Gracz powinien wypróbować wiele takich pozycji tylko wtedy będzie w stanie zrozumieć dokładną pozycję tych dwóch monet i punkt, w którym powinien trafić striker. Większość graczy myśli o włożeniu monet do przednich kieszeni i dlatego nawet jeśli istnieje możliwość włożenia monet do kieszeni bazowych, nie myślą o tym. np. Jak pokazano na rysunku 8-A, dwie monety przeciwnika blokują możliwość przedostania się naszej monety do przednich kieszeni, ale jeśli zaobserwujesz, nasza moneta może zostać wrzucona do naszej kieszeni dolnej za pomocą ruchu touch, jak pokazano na rysunku 8-A. Podobnie istnieje wiele szans na touch trafienie wiązki monet rebound, podczas gdy gracz nie wykonuje tego uderzenia i przeciąga wiązkę na ślepo. Często po przerwie pozostaje wiązka czterech monet, jak pokazano na rysunku 8-B. Z tej paczki białą monetę można włożyć touch do przedniej kieszeni. Gracz, który przełamie z prawej strony, powinien spróbować włożyć taką monetę do przeciwnej lewej kieszeni, a gracz, który przełamie z lewej strony, powinien spróbować włożyć monetę do przeciwnej prawej kieszeni. Podczas wykonywania takiego uderzenia striker powinien trafić w dolną część czarnej monety średnim force. Jak pokazano na ryc. 8-C jeżeli moneta przeciwnika blokuje drogę naszej monety to nasza moneta powinna uderzyć w ramkę w taki sposób, aby wracając z ramki powinna touch monetę przeciwnika i powinna powędrować w stronę kieszeni. Podczas wykonywania takiego uderzenia striker powinien podążać za monetą aż do ramki, w którą uderza moneta.



A B C Wrong shot

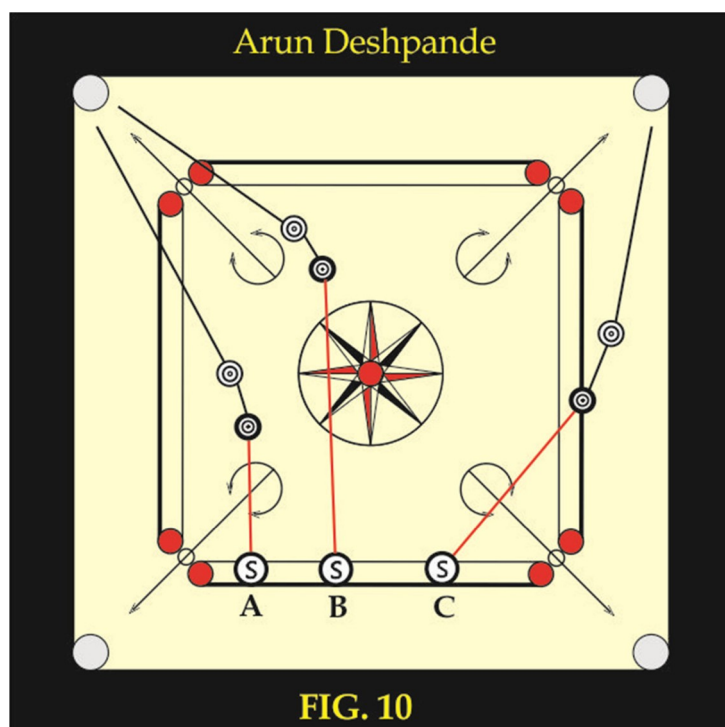
STRZAŁ:

Jak pokazano na rysunku 9, jeśli dwie monety stykają się ze sobą, a moneta z przodu zostanie włożona do kieszeni poprzez uderzenie striker w monetę znajdującą się za nią, wówczas nazywa się to strzałem. Jeśli ten strzał jest w linii prostej, gra jest bardzo łatwa. Ale nie można dostać cały czas proste strzały. Należy zwrócić uwagę na to, jak rozgrywać te uderzenia, gdy nie są one skierowane w stronę kieszeni w linii prostej.

Jak pokazano na rys. 9A, ten strzał nie jest skierowany w stronę kieszeni, ale w stronę przeciwnej ramy. Strzał ten wydaje się trudny, ale jest bardzo łatwy, jeśli zostanie odpowiednio rozegrany. Aby oddać ten strzał, weź wyimaginowaną linię z kieszeni przechodzącą przez drugą monetę, gdzie kończy się punkt uderzenia we wszystkich takich uderzeniach. Ponieważ strzały te nie są skierowane w stronę kieszeni, nazywane są uderzeniami błędnymi. (Patrz rysunek 9-A). Na ryc. 9- B strzał skierowany jest w prawą ramę. Aby oddać ten strzał, striker należy ustawić w linii prostej z pierwszą monetą i trafić prosto. (Patrz rys. 9-B)

Na rysunku 9-C ujęcie jest skierowane w lewą ramę. Aby oddać ten strzał, striker powinien być umieszczony w linii lekko krzyżującej się z pierwszą monetą i powinien trafić w pierwszą monetę w 1/8 części. Pozycja tych strzałów jest coraz bardziej skierowana w stronę przeciwnej bramki i od kieszeni należy patrzeć coraz bardziej w linii prostej z przeciwległą bramką. np. Strzał, który jest blisko przeciwległej klatki w środku, to powinien być równoległy do

przeciwnej ramce, dopiero wtedy będzie można odtworzyć to ujęcie. Z tego łatwo zrozumieć, że gdy strzał jest skierowany w stronę przeciwnej ramki po lewej lub prawej stronie, strzał należy oddać umieszczając striker na linii krzyżowej, a gdy strzał skierowany jest w stronę lewej lub prawej ramki, należy go oddać umieszczając striker w linii prostej lub lekko na krzyż z pierwszą monetą. Gracz powinien spróbować wykorzystać te uderzenia, aby ułatwić sobie trudne monety i stworzyć lepsze pozycje, grając striker w innym miejscu i uderzając monetę w tym samym miejscu, w którym ma zostać uderzona, aby ją wbić.



A, B, C- PAIR

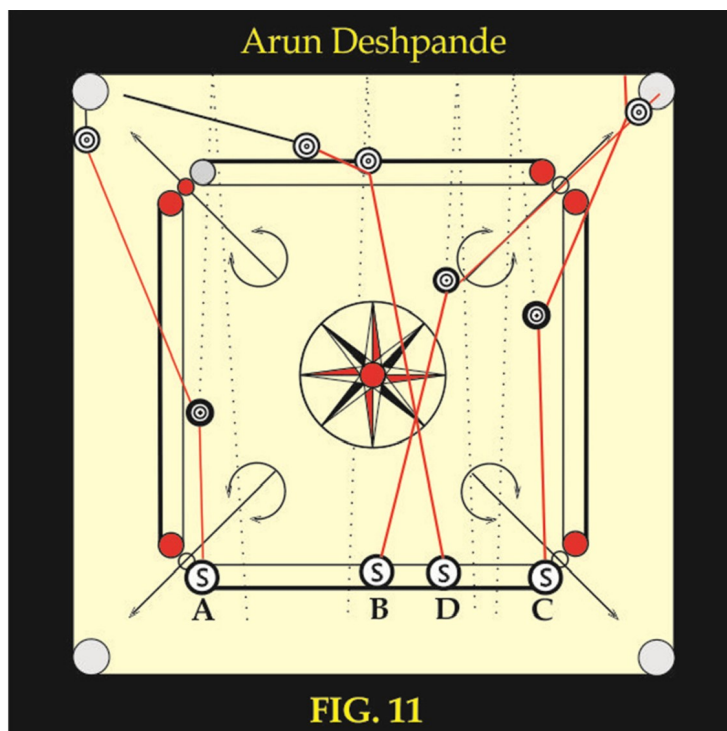
Pair:

Jeśli pomiędzy dwiema wystrzelonymi monetami istnieje przerwa, nazywa się to pair. Tutaj należy zastosować dokładnie odwrotną zasadę do tej stosowanej przy strzale. Jak pokazano na rysunku 10-A i B, kierunek pair jest skierowany w stronę przeciwnej ramki. W tym przypadku, jak pokazano na rysunku, striker należy umieścić w linii prostej lub lekko na krzyż, w zależności od przypadku i uderzyć w pierwszą monetę. pair z rysunku 10-B należy grać z nieco większym force. Jak pokazano na rysunku 10-C, jeśli kierunek pair jest w stronę ramy bocznej, wówczas striker należy ustawić pod większym kątem i zwolnić środkiem force. W sumie

przypadkach pierwsza moneta powinna uderzyć w drugą monetę w miejscu, w którym przecina ją wyimaginowana linia wychodząca z kieszeni.

CANON:

Kiedy pomiędzy dwiema monetami pair jest znaczna odległość, nazywa się to canon. canon może składać się z więcej niż dwóch monet. Bardzo trudno jest zagrać canon, ponieważ pomiędzy dwiema monetami jest duża odległość i dlatego uderzenie wymaga dużej dokładności.



A,B,C,D- GLANCE

GLANCE:

Jak pokazano na rysunku 11-A, na pierwszej monecie zostaje wypuszczony striker, a druga moneta zostaje wrzucona do kieszeni, podczas gdy pierwsza zbliża się do ramy podstawowej poprzez uderzenie w przeciwną ramkę. To pociągnięcie nazywa się glance. Podczas gry glance należy zachować ostrożność. Wiele

Gracze nie biorą pod uwagę położenia monety i grają glance. Po uzyskaniu złych wyników obwiniają swój los.

Po spojrzeniu na pierwszą monetę, gdy striker dotrze do drugiej monety, kierunek striker nie powinien być w kierunku kieszeni, ale powinien być skierowany w stronę przeciwnej ramki lub ramy bocznej po uderzeniu drugiej monety.

Patrz rysunek 11-A. Tutaj po wrzuceniu drugiej monety kierunek striker jest w

stronę ramki bocznej i dlatego nie ma możliwości wpadnięcia double.

Na rysunku 11-B istnieje cała możliwość double, ponieważ druga moneta znajduje się na środku kieszeni, a striker jest skierowana w stronę kieszeni, po uderzeniu drugiej monety.

Na rysunku 11-C pozycja drugiej monety jest taka sama jak na rysunku 11-B, ale pozycja pierwszej monety jest zmieniona. Dlatego w przypadku gry glance striker należy umieścić na okręgu podstawowym. Kierunek striker po uderzeniu drugiej monety na rysunku 11 - C jest skierowany w stronę przeciwnej ramki i dlatego nie ma możliwości należnego double.

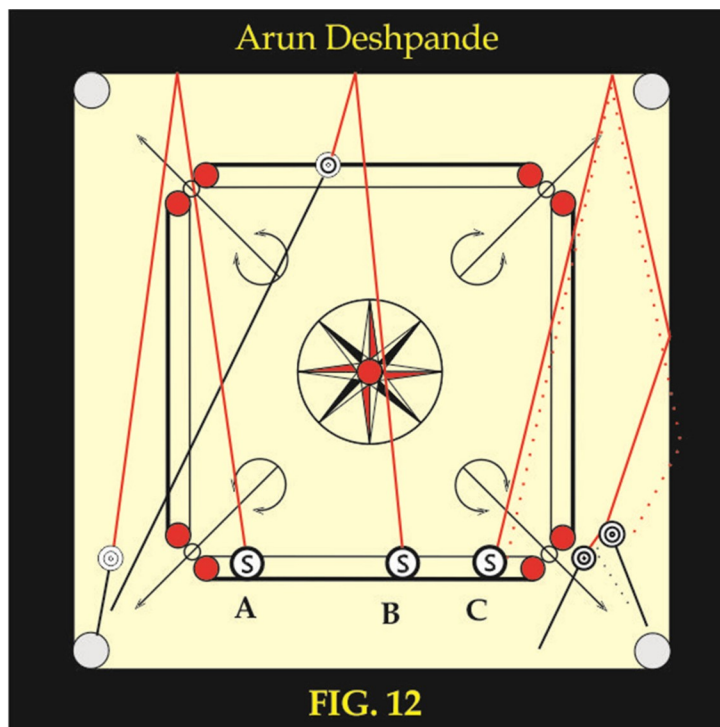
Z powyższego rys. można zobaczyć, że położenie monety dla glance jest bardzo ważne. Jeśli zawodnik nie uzyska lepszej pozycji do zagrania glance, granie takiego uderzenia nie ma sensu. To uderzenie może być częściej wykorzystywane w grze defensywnej. Zagrywając glance, moneta przeciwnika może zostać przeniesiona do naszej ramki bazowej, wkładając naszą własną monetę i w ten sposób utrudniając mu monetę przeciwnika. Aby zagrać to uderzenie, nie jest konieczne, aby nasza moneta znajdowała się w pobliżu kieszeni. Aby zbliżyć monetę przeciwnika do naszej ramki bazowej i oddalić ją od kieszeni, należy zagrać glance, umieszczając striker na minimalnej linii krzyżowej z monetą przeciwnika. Użycie tego skoku może być również wykonane, aby nasza moneta była łatwa. Jak pokazano na ryc. 11-D, naszą monetę znajdującą się blisko przeciwległej ramki można ułatwić przybliżając ją do nas o glance. W ten sposób za pomocą glance nasza moneta może zostać zbliżona do ramy podstawowej, co nam ułatwi. To uderzenie można wykorzystać także w grze ofensywnej.

DOUBLE GLANCE:

Czasami położenie monet jest takie, że gracz nie może wycelować striker na zamierzoną monetę, rzucając okiem na jedną monetę. Tak więc, jeśli istnieje szansa, że spojrzysz na dwie monety jedna po drugiej, takie uderzenie nazywa się double glance. Potrójne glance zdarza się bardzo rzadko.

BRUSH:

To jest jak glance. Różnica polega na tym, że moneta, która striker trafi jako pierwsza, zamiast trafiać do ramki bazowej, trafia do ramki przeciwnej lub bocznej. Ten skok nie wymaga wiele force. Aby zagrać brush, striker powinien trafić pierwszą monetę w punkcie bocznym. To pociągnięcie jest łatwiejsze niż glance. Jeżeli na naszej monecie znajduje się jakakolwiek przeszkoda, można ją usunąć poprzez szczotkowanie i włożenie monety do kieszeni. To uderzenie jest używane w grze ofensywnej. Zagrywając brush, pozycja monety na planszy zawsze się zmienia, dlatego przeciwnikowi trudno jest cokolwiek przewidzieć i nie może zaplanować swojej następnej tury. To uderzenie jest bardzo istotne, ponieważ stosując je gracz może stworzyć wiele korzystnych pozycji.



A-REBOUND B-HOOK C-LANGDA REBOUND

REBOUND:

Jeśli moneta w pobliżu naszej lewej lub prawej ramki zostanie wbita do kieszeni poprzez uderzenie w przeciwną ramkę, uderzenie nazywa się rebound.

PROSTE REBOUND:

Jak pokazano na rysunku 12-A, moneta znajdująca się blisko lewej ramki zostaje włożona do kieszeni poprzez uderzenie striker na przeciwległej ramce. Do celowania można narysować dwie proste linie z monety i wybrać pozycję striker jako punkt celowania rebound. Podczas gry rebound w pobliżu przeciwległej klatki nie powinien znajdować się proszek. Striker powróci powoli, jeśli w pobliżu przeciwległej ramy znajduje się proszek, ponieważ nie wykona uderzenia. Jeśli w pobliżu przeciwnej ramki znajduje się proszek, którego nie można usunąć na aktualnej planszy, wówczas rebound należy zagrać z nieco większą ilością force.

LANGDA REBOUND LUB Z BOKU REBOUND :

Jak pokazano na rysunku 12-B, gdy moneta zostaje wrzucona do kieszeni poprzez uderzenie w striker po przeciwnej stronie i w bocznej ramce, uderzenie nazywa się langda rebound. Kiedy ma być wykonany ten skok, w pobliżu ramy

przeciwnej lub bocznej nie powinien znajdować się nadmiar proszku

grał. Jeśli w pobliżu bocznej ramy znajduje się proszek, striker nie odbije się, nie uderzy w zewnętrzną część monety, uderzy w zewnętrzną część monety, ale uderzy w jej wewnętrzną część i będzie duża szansa na trafienie. Po odbiciu się od wewnętrznej części monety striker przesunie się w stronę kieszeni.

Jeśli są dwie monety, jak pokazano na rysunku 12-B, ten ruch jest korzystny. Ma to trzy zalety.

i) Jeżeli striker nie przyjmie odpowiedniego kąta po uderzeniu w przeciwną i boczną ramkę i trafi w wewnętrzną część monety zamiast w zewnętrzną. Mimo to istnieje szansa, że moneta wpadnie do kieszeni ze względu na touch drugiej monety [ryc. 12 -B - 2)

2) Jeśli te dwie monety należą do nas, to wykonując to uderzenie, jedną monetę można włożyć do kieszeni, a jednocześnie drugą monetę można łatwo włożyć, ponieważ trafia ona do naszej ramy bazowej.

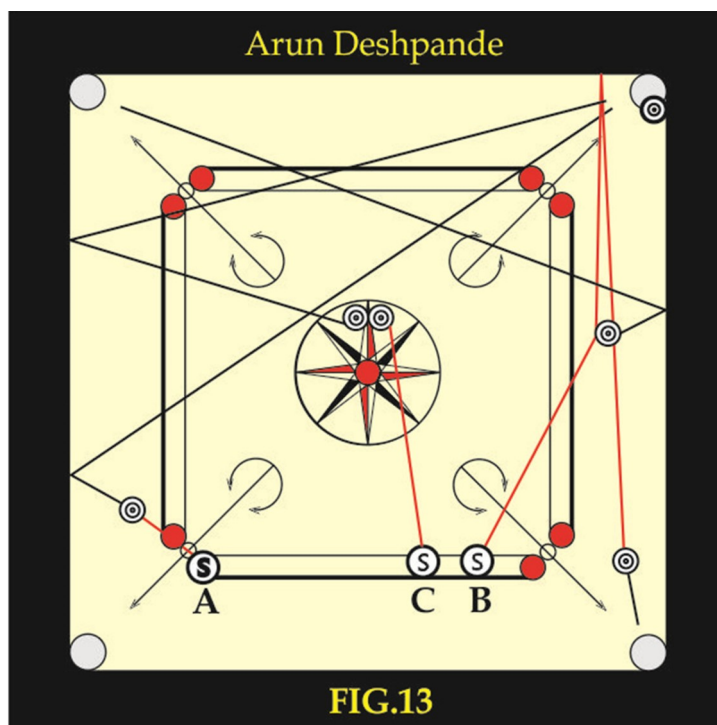
3) Jeśli jedna z tych dwóch monet należy do przeciwnika (moneta znajdująca się na okręgu bazowym na rys. 12 – B2, to podczas wbijania naszej monety biała moneta przeciwnika może zostać przeniesiona do naszej ramy bazowej, co mu utrudnia. (Rys. 12B-2)

Czasem jest to inne stanowisko. striker jako pierwszy dotyka monety przeciwnika, przenosi ją do naszej ramy bazowej i odbija się od naszej monety, aby ją włożyć do kieszeni [Ryc. 12B-3]

HOOK:

Jak pokazano na rysunku 12 – C, gdy moneta jest wbijana przez rebound, z wyjątkiem lewej lub prawej strony ramki, uderzenie nazywa się hook. Jeśli nasza moneta nie może przedostać się do przedniej kieszeni lub dolnej kieszeni o double, stosuje się ten skok

włożyć monetę do naszej kieszeni bazowej. Gdy moneta z przeciwnej bazy ma zostać wbita przez cut, to gracz powinien przyjąć taki kąt, że jeśli nie trafi cut, striker uderzy w przeciwną ramkę i przeciągnie monetę do swojej kieszeni bazowej o hook.



A- THIRD POCKET B,C- CROSS THIRD POCKET

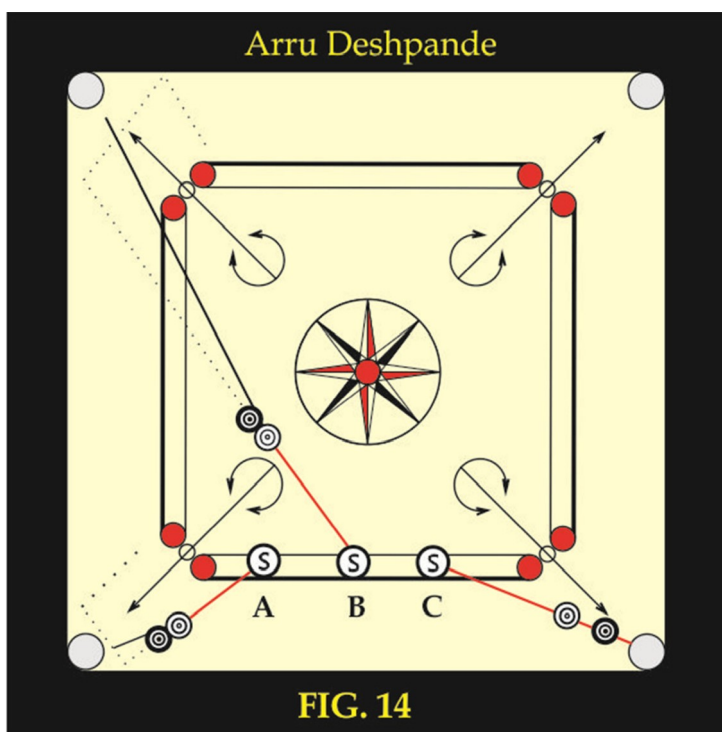
TRZECIA KIESZONKA:

Jak pokazano na rysunku 13-A, monetę znajdującą się w pobliżu lewej ramki można włożyć do przeciwległej prawej kieszeni, uderzając ją w boczną ramkę symbolem striker. To uderzenie nazywa się trzecią kieszenią. striker po

uderzeniu monetą uderza również w ramkę boczną.

TRZECIA KIESZEŃ KRZYŻOWA:

Jak pokazano na rysunku 13-B, monetę znajdującą się w pobliżu bocznej ramki można włożyć do trzeciej kieszeni, umieszczając striker w krzyżu line i uderzając monetę w taki sposób, że striker odbije się i odbije, uderzając w przeciwną ramkę. Uderzenie nazywa się trzecią kieszenią krzyżową. Grając tym uderzeniem, wiele razy nasza trudna moneta na ścieżce rebound może zostać ułatwiona lub może zostać włożona do kieszeni. Gdy na ścieżce i krzyżyku rebound nie ma monety, należy zagrać trzecią, a następnie kierunek striker po uderzeniu monety nie powinien być skierowany w stronę kieszeni podczas odbijania się od przeciwległej ramki. W przeciwnym razie istnieje szansa na termin wymagalny lub double należny. Czasami tym pociągnięciem można otworzyć zablokowaną przednią kieszeń. Po umieszczeniu należnej monety double, jak pokazano na rysunku 13-C, wówczas poprzez mocne uderzenie w ćwiartkę prawej monety, lewą monetę można włożyć do przeciwległej prawej kieszeni. Jeśli pomiędzy tymi dwiema monetami istnieje przerwa, niezależnie od tego, jak mała może być, tego uderzenia nie można wykonać. Podczas wykonywania tego uderzenia [pokazanego na rys. 13-C] należy uważać, aby striker nie stanęło na drodze monety powracającej z lewej ramki. Należy tak uderzać, aby striker po uderzeniu monety trafił w przeciwną ramkę i dotarł przed powrotem monety.



A,B- TURNING C- FOLLOW

OBRÓCENIE:

Jak pokazano na rysunkach 14-A i B, jeśli moneta przeciwnika znajduje się przed naszą monetą i te dwie monety są ze sobą połączone, wówczas uderzając naszą monetę w środkowy punkt ze średnią prędkością, umieszczając striker w linii prostej z tymi dwiema monetami, naszą monetę można włożyć do kieszeni. W tym przypadku moneta przeciwnika uderza w boczną ramkę i zostaje usunięta, ustępując w ten sposób naszej monecie przedostającej się do kieszeni. Ten skok nazywa się zwrotem. W pobliżu naszej ramy bazowej, nawet jeśli pomiędzy tymi dwiema monetami jest przerwa, to uderzenie może zostać zagrane. Pomiędzy tymi dwiema monetami przed naszymi liniami bazowymi nie powinna być duża przerwa.

Jak pokazano na rysunku 14-B, obie monety są skierowane w stronę bocznych ramek. Bardzo łatwo jest włożyć do kieszeni drugą monetę. w takiej pozycji, gdyż moneta przeciwnika nie blokuje naszej monety po uderzeniu w boczną ramkę. Jeśli jednak kierunek tych dwóch monet jest skierowany w stronę przeciwnej ramki, pierwsza moneta blokuje drugą monetę po uderzeniu w przeciwną ramkę i w ten sposób. W takiej pozycji trudno jest grać to uderzenie. Aby zagrać taką monetą, striker należy ustawić w linii prostej z pierwszą i drugą monetą.

Czasami zdarza się, że obie monety są skierowane w stronę kieszeni. W takiej pozycji obie monety można wbić do kieszeni za pomocą uderzenia zwanego podążaniem.

Jak pokazano na rysunku l4-C, pomiędzy dwiema monetami znajduje się przerwa

Arun Deshpande

FIG. 15

DRUGI:

Jak pokazano na rysunku 15-A, moneta przeciwnika znajduje się w pobliżu kieszeni, blokując drogę naszej monecie. W tej pozycji striker można umieścić na krzyżu z naszą monetą, a monetę można włożyć do przeciwnej kieszeni uderzając w ramę podstawy. Ten uderzenie nazywa się drugim. Taka sytuacja zdarza się często i dlatego ten uderzenie jest bardzo przydatny. Ten skok nie jest taki trudny, jeśli przyjmie się odpowiedni kąt. Im moneta jest bliżej ramy podstawy, tym prostszy powinien być kąt striker z monetą, striker powinien być skierowany w kierunku przeciwnym do monety.

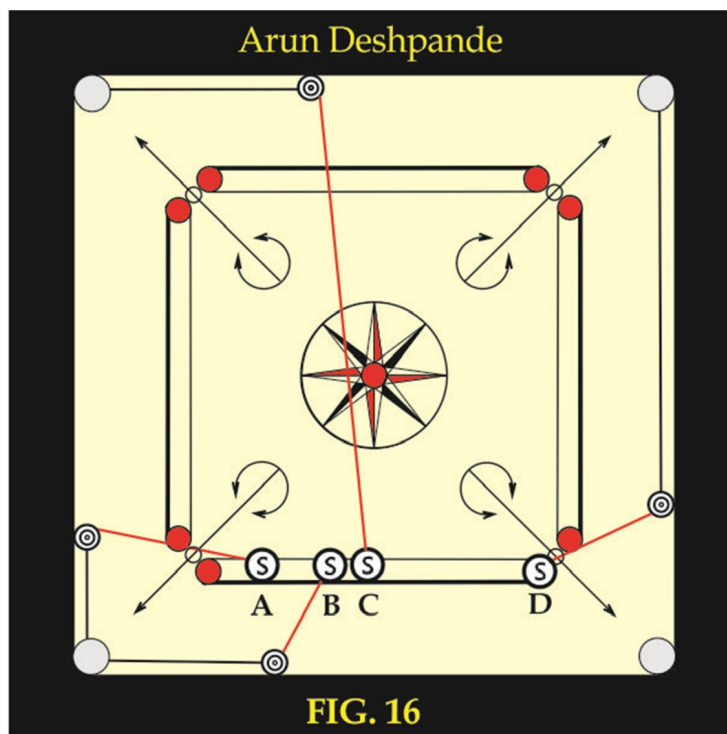
Jak pokazano na rysunku 15-C, jeśli moneta znajduje się na ścieżce rebound i jeśli zostanie wrzucona do kieszeni poprzez uderzenie nią w boczną ramę do przeciwległej kieszeni bazowej, wówczas to uderzenie jest również nazywane sekundą.

Gra tym uderzeniem ma trzy zalety.

- 1) Położenie drugiej monety na środku planszy można zmienić.
- 2) Przeciwległą zablokowaną kieszeń można otworzyć. Jeśli moneta znajduje się w pobliżu lewej ramki, można otworzyć przeciwną prawą kieszeń, a jeśli moneta znajduje się w pobliżu prawej ramki, można otworzyć przeciwną lewą kieszeń.
- 3) Trudną monetę w przeciwległej ramce można również ułatwić. Monetę w przeciwległej ramce również można uprościć. Monetę z lewej ramki można bardzo łatwo włożyć do kieszeni dowolnym płaskim uchwytem, co nadaje striker naturalny obrót.

PRZEKRÓJ DRUGI:

Jak pokazano na rysunku 15-B, moneta przeciwnika znajduje się w kieszeni, a nasza moneta jest za nią. W tej pozycji striker należy umieścić na czerwonym kole bazowym i uderzyć naszą monetę w dolnym punkcie tak, aby moneta ta uderzyła w boczną ramkę i trafiła do przeciwległej bocznej kieszeni bazowej, a striker uderzył w dolną część kieszeni usuwając monetę przeciwnika z kieszeni. To uderzenie nazywa się sekundą krzyżową.



A, B, C, D- SLIP

SLIP:

Jak pokazano na rysunku 16-A, jeśli moneta dotykająca dowolnej ramki zostanie wrzucona do kieszeni poprzez uderzenie w jej ćwierćpunkt, uderzenie nazywa się slip, stemplem lub ćwiartką.

Jak pokazano na rysunku 16-A, jeśli moneta znajduje się w odległości 5 cali lub więcej od kieszeni bazowej, gracz powinien spróbować włożyć ją do kieszeni przeciwnej.

Jak pokazano na rysunkach 16-B i C, jeśli moneta znajduje się w ramce podstawy przeciwległej ramki, to umieszczając striker lekko na linii krzyżowej z monetą, gracz powinien trafić w ćwiartkę monety ze średnią prędkością.

Jak pokazano na rysunku 16-D, jeżeli moneta znajduje się w pobliżu kieszeni bazowej, należy ją wsunąć do kieszeni bazowej. W takiej pozycji nie należy próbować rebound, gdyż takiej monety nie można tak łatwo wbić do kieszeni rebound. Czasami istnieje niebezpieczeństwo należności, jeśli rebound nie jest dokładne, co powoduje wywrócenie monety z ramki i podążanie za striker do kieszeni.

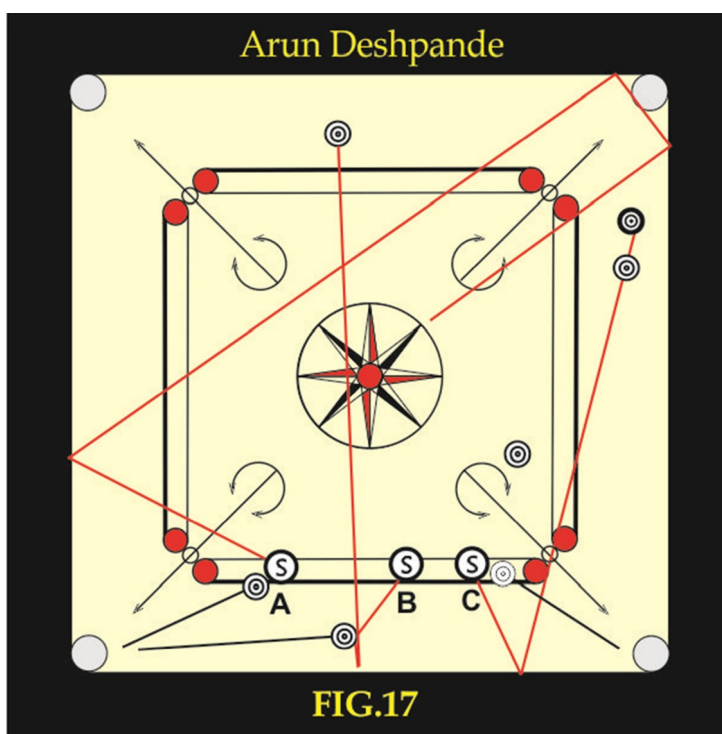
STRIKER SLIP:

Często zdarza się sytuacja pokazana na ryc. 16-F. Jedna z naszych monet jest przyklejona do ramki, a druga jest od tej monety i również nieco oddalona od ramki.

Zwykle do zagrania tymi dwiema monetami potrzebne będą dwa uderzenia. Jeśli zagrasz uderzenie pokazane na rys. 16-E, twój striker będzie slip od przyklejonej monety i uderzy w monetę znajdującą się nieco dalej od ramki i zostanie wbita do kieszeni, a moneta, która zostanie uderzona jako pierwsza, zostanie usunięta z tej pozycji i stanie się dla nas łatwa. W rzadkich przypadkach te dwie monety trafiają do kieszeni jednym pociągnięciem. Do zagrania tego uderzenia powinienieś zastosować nieco więcej siły niż przy uderzeniu slip.

DOUBLE TOUCH:

Jeżeli pokazany na rysunku 16 jest nieco oddalony od ramek, należy puścić striker w taki sposób, aby dwukrotnie dotknął monety i moneta została wrzucona do kieszeni, to uderzenie nazywa się double touch. Często gracz musi grać double touch za monety znajdujące się w pobliżu bocznych ramek. Tylko jeśli te monety znajdują się więcej niż pół cala od bocznej ramy, należy wykonać to uderzenie. Jeśli monety znajdują się w odległości mniejszej niż pół cala od bocznej ramki, wówczas rebound jest łatwiejsze niż double touch.

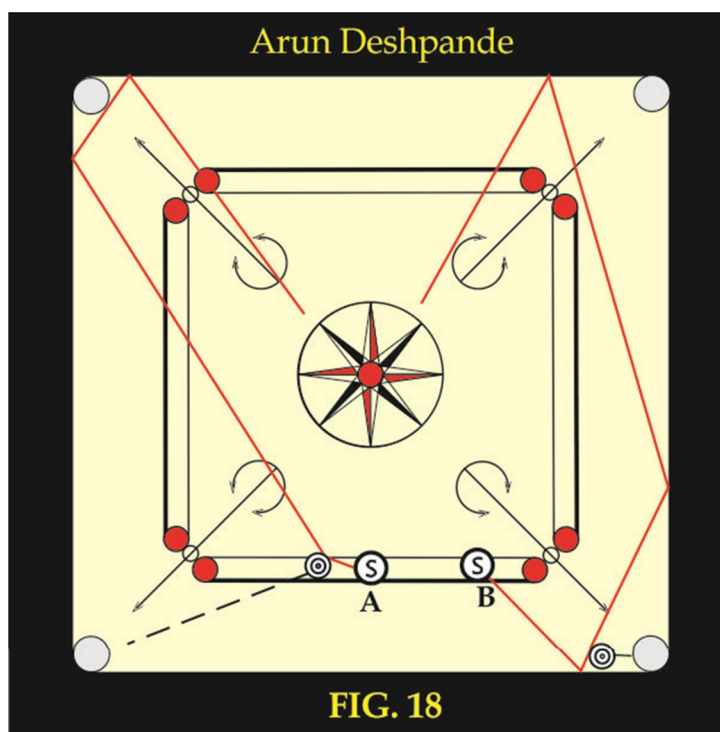


A,B,C- BOMB

BOMB (BUM):

Jak pokazano na rysunkach 17-A i B, jeśli nasza moneta znajduje się na liniach bazowych i jeśli podczas wbijania jej do kieszeni striker zostanie bardzo mocno uderzona w ramę boczną lub ramę podstawową, Uderzenie nazywa się Bomb. Bum nazywa się w języku hindi. Dzięki temu uderzeniu położenie wszystkich pozostałych monet na planszy może zostać zakłócone. Dlatego też uderzenie to należy rozegrać w taki sposób, aby wzburzone monety nie trafiły do przeciwnej ramki, lecz zbliżyły się do nas. Jak pokazano na rysunku 17-A, gracz powinien uderzyć striker na bocznej ramie w taki sposób, aby uderzyła ona w przeciwną ramkę w obszarze kieszeni i powróciła po okrężnej ścieżce w kierunku wewnętrznego okręgu. W ten sposób monetę z wewnętrznego kręgu można przybliżyć do nas. Podczas wykonywania takiego uderzenia moneta nie powinna być skierowana w stronę kieszeni, ale powinna znajdować się w ramce podstawy, co najmniej pół cala od kieszeni, w zależności od położenia monet.

Jak pokazano na rysunku 17-B, striker umieszcza się w pobliżu naszej monety, która znajduje się na linii bazowej i wkładając ją do kieszeni, striker jest wbijany do przeciwnej kieszeni poprzez uderzenie w boczną ramkę. W ten sposób moneta zostaje usunięta z przeciwległego obszaru kieszeni, dzięki czemu kieszeń staje się otwarta dla naszej monety. Podczas wykonywania tego uderzenia moneta powinna być skierowana w stronę górnej części kieszeni. Jak pokazano na rysunku 17-C, nasza moneta jest uderzana bardzo mocno, aby usunąć ją z przeciwnej podstawy za pomocą striker. To uderzenie jest również nazywane bomb. Aby zagrać to uderzenie, gracz wymaga dokładności i perfekcji. Dlatego do tego uderzenia potrzeba dużo praktyki i ogromnej siły rąk.



A,B- BOMB

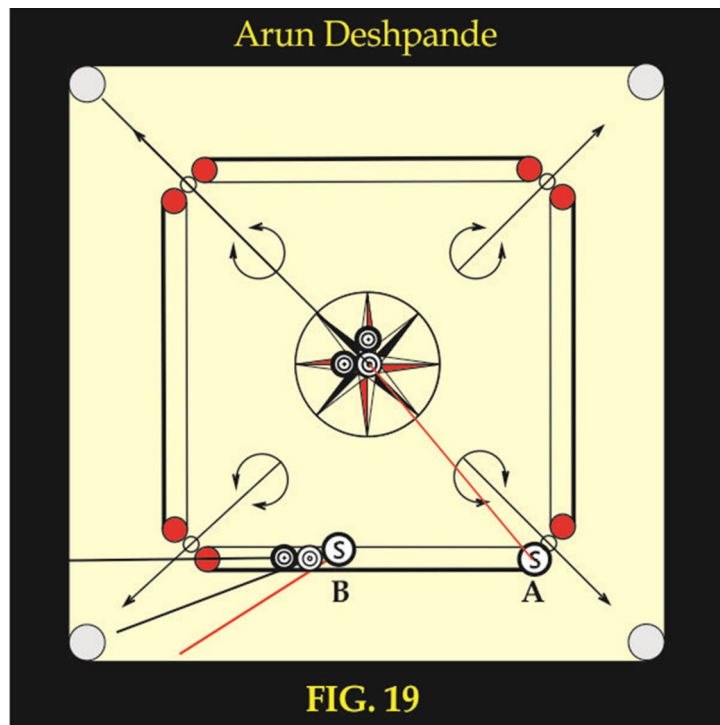
Jak pokazano na rysunku 18-A, jeśli moneta znajduje się pośrodku linii bazowych lub powyżej linii bazowych, striker należy umieścić w niewielkiej odległości od niej w taki sposób, aby po przecięciu monety striker odbiło się od bocznej ramy w obszarze kieszeni. W tym uderzeniu striker można wprowadzić do obszaru wewnętrznego okręgu, przeciągając w ten sposób monety z tego obszaru w naszą stronę.

Dzięki bomb moneta z przeciwnej ramki może być łatwiejsza. Podczas gry bomb, jeśli zostanie wybrany odpowiedni kąt, striker można przesunąć w dowolną część carrom board, aby przyciągnąć do nas trudne monety. Jeśli moneta dotyka naszej ramki bazowej, zamiast grać slip, można zagrać bomb, jak pokazano na rysunku 18-B. W przypadku tego uderzenia striker należy mocno docisnąć do ramki bardzo blisko monety, a nie bezpośrednio na monecie. Do tego uderzenia wymagana jest duża precyzja i ogromna siła kciuka. Nawet jeśli pomiędzy monetą a ramką jest przerwa, to uderzenie może zostać zagrane. Jeśli nasza moneta znajduje się w pobliżu kieszeni bazowej, a moneta przeciwnika znajduje się na liniach bazowych, wówczas bomb można również zagrać uderzając monetą przeciwnika w naszą monetę znajdującą się w kieszeni. Wielu graczy nie zna tego typu bomb.

Jeśli nasza znajduje się powyżej górnej linii linii bazowych, to umieszczając striker w pobliżu niej i ustawiając odpowiedni kąt, monetę tę można włożyć do kieszeni, a striker można mocno wypuścić w dowolnym miejscu przeciwległej

ramki. Dzięki temu bomb gracz może przeciągnąć monety na swoją stronę, a także ułatwić sobie trudne monety z dowolnego punktu przeciwległej ramki. Jeśli nasza moneta znajduje się na przedniej kieszeni i moneta przeciwnika

powyżej górnej linii linii bazowych, to również to uderzenie można wykonać, puszczając monetę przeciwnika na naszą monetę, która znajduje się w kieszeni. Czasami uderzeniem touch można zagrać bomb. W przypadku wszystkich powyższych bomb należy pamiętać o prostej zasadzie, że podczas gry bomb moneta powinna lecieć z minimalną prędkością, a striker z maksymalną (określoną) prędkością poprzez ustawienie odpowiedniego kąta.



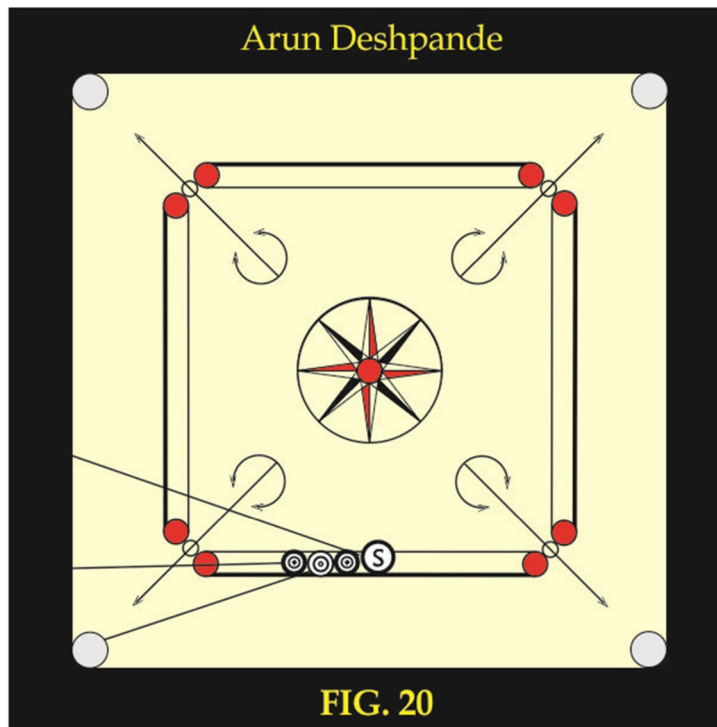
A,B- FORCE

FORCE:

Jak pokazano na rysunku 19 – Queen znajduje się w środkowym okręgu, a dwie monety stykają się z Queen pod kątem 45 stopni od ścieżki do kieszeni. W tej pozycji, jeśli striker zostanie wypuszczony na Queen z mocą ćwierćpunktową, wówczas Queen można wbić do kieszeni, usuwając dwie monety przeciwnika w dwóch różnych kierunkach. W tym pociągnięciu stosowana jest zasada równości force.

Jak pokazano na rysunku 19-B, na liniach bazowych moneta przeciwnika znajduje się przed Queen, dotykając go lub w pewnej odległości od niego. Umieszczając striker bardzo blisko Queen (tak blisko, jak dotyka) i uderzając go w pobliżu kieszeni w kierunku ramy podstawowej, Queen można wbić do kieszeni, wbijając monetę przeciwnika po linii prostej. W powyższej pozycji, nawet jeśli dwie lub więcej monet przeciwnika znajduje się przed Queen, Queen nadal można wbić do kieszeni zgodnie z powyższą zasadą, ale z nieco większym force. Wiele razy zamiast Queen znajduje się tam nasza moneta i można ją w

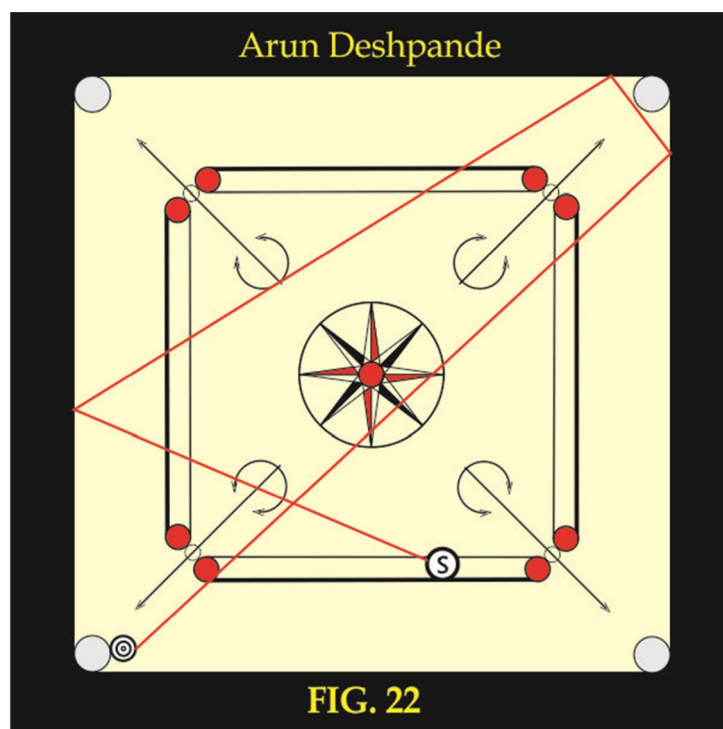
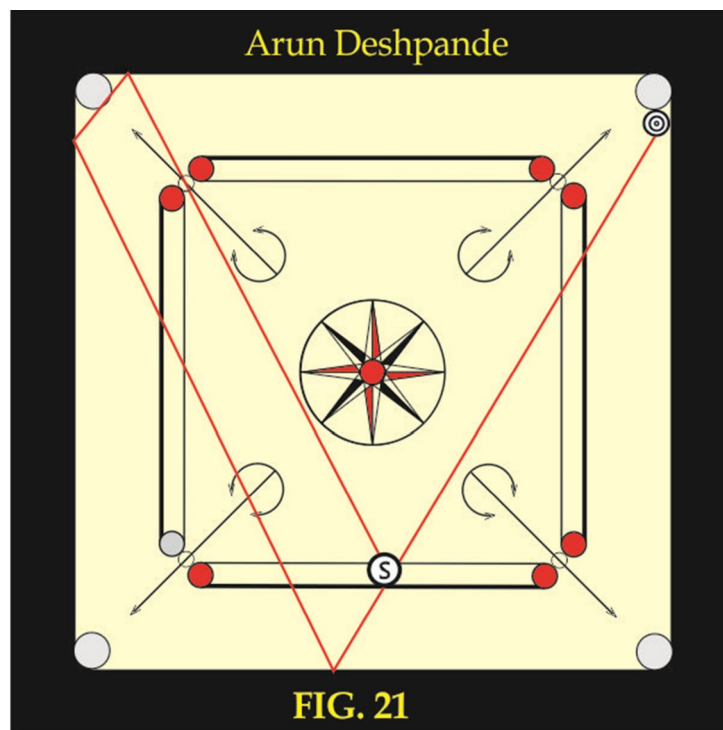
ten sam sposób włożyć do kieszeni.

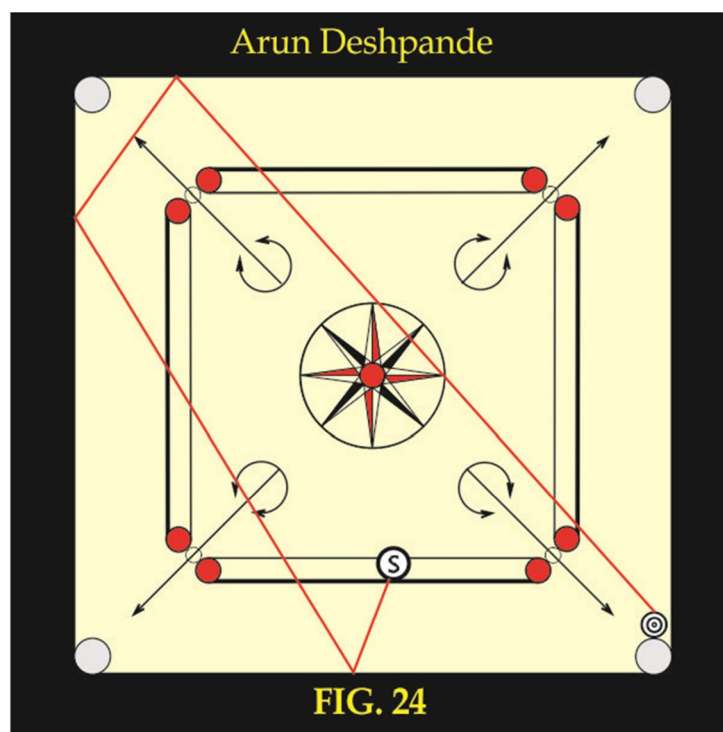
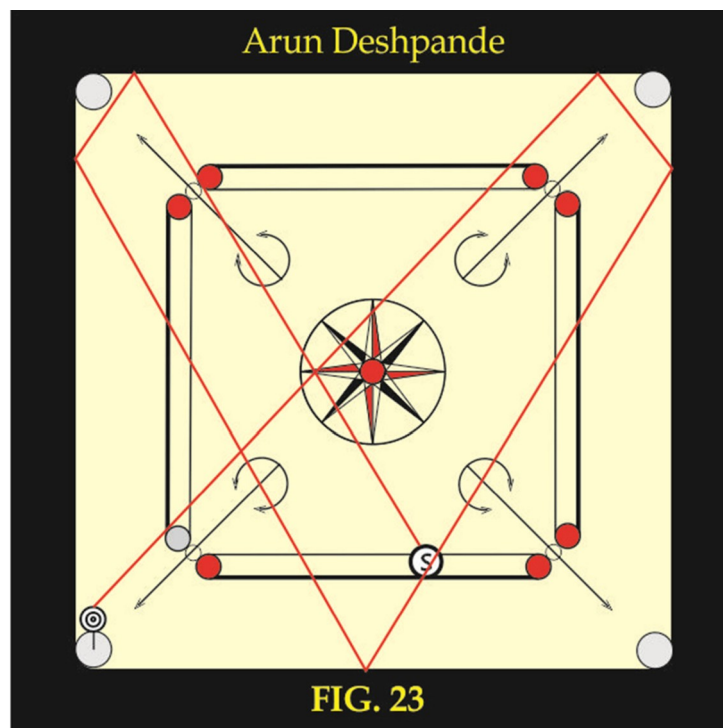


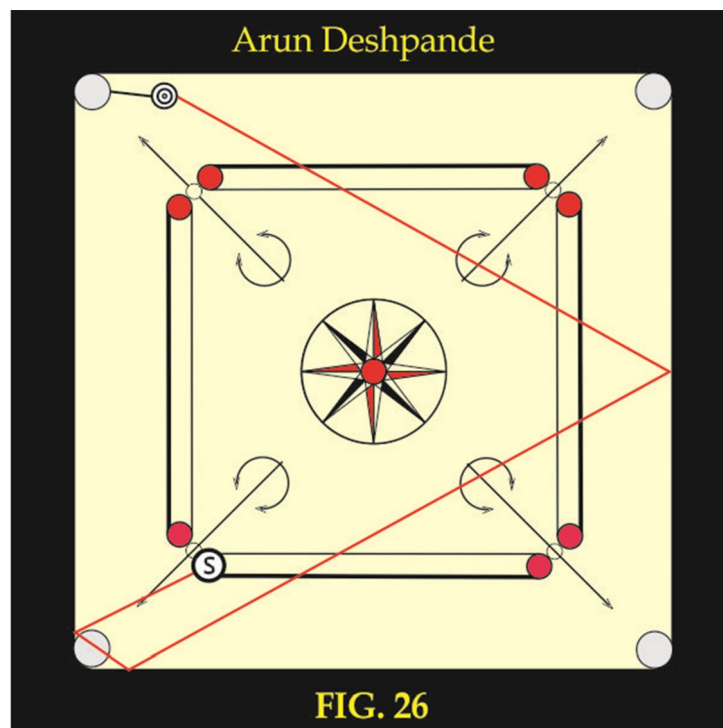
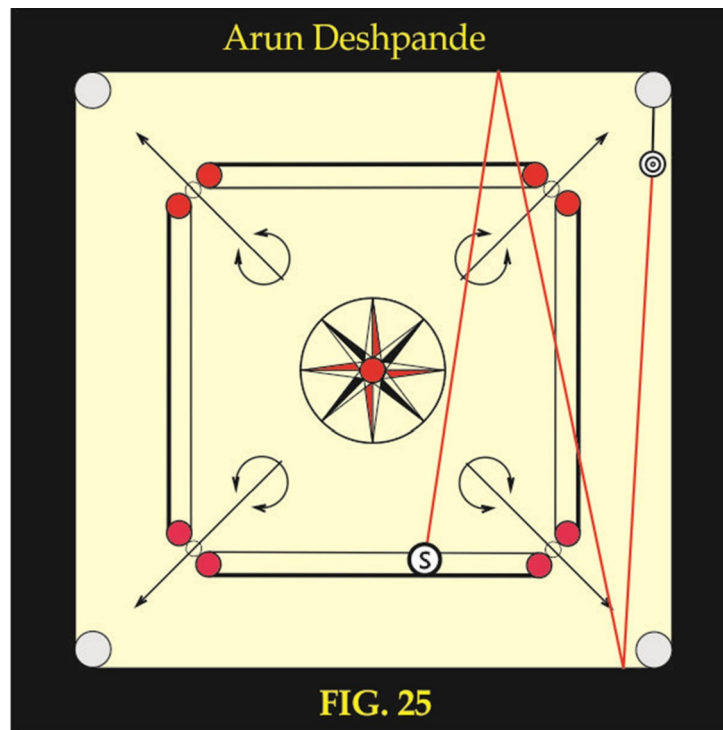
FORCE

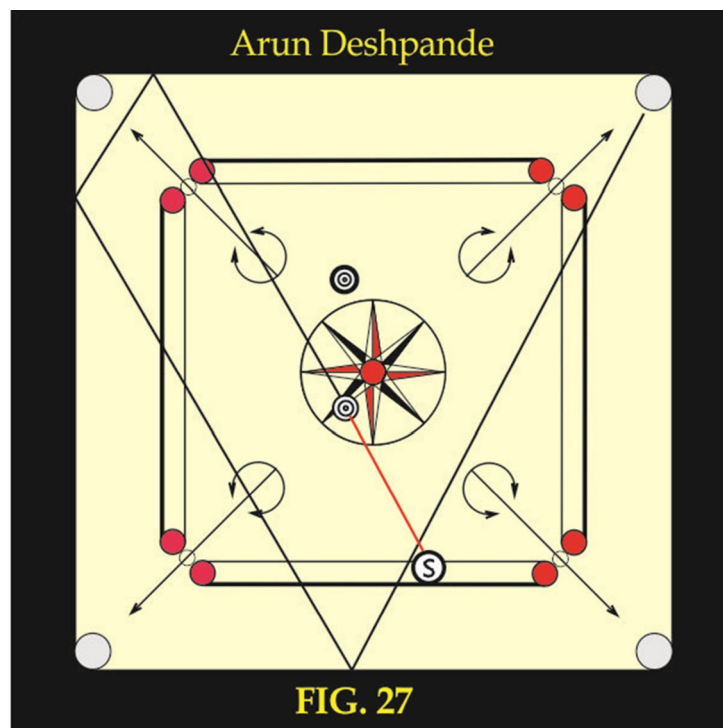
Patrz rysunek 20. Tutaj Queen znajduje się pomiędzy dwiema monetami przeciwnika i znajduje się nieco poniżej nich. Wydaje się, że wbicie Queen jest bardzo trudne, ale zrobienie tego w tej pozycji jest tak łatwe, że gracz może to zrobić nawet zamykając oczy. Jak pokazano na rysunku 20, jeśli striker zostanie umieszczony bardzo blisko ostatniej monety i zostanie wypuszczony w kierunku bocznej ramy, wówczas Queen można wbić do kieszeni, usuwając pierwszą i ostatnią monetę przeciwnika w linii prostej.

Patrz rysunki od 21 do 27. Na tych rysunkach pokazane są niektóre pociągnięcia wystawowe. Do rozgrywania meczu pokazowego te uderzenia są przydatne. Widzowie są zdumieni, widząc te uderzenia. Gracz celuje w punkt inny niż moneta i striker dotyka oczekiwanej monety po trafieniu w trzy lub więcej klatek. Jak pokazano na rys. 21 do 26, tak jak striker można doprowadzić do oczekiwanej monety (jak pokazano na rys. 27), podobnie monetę można również przesunąć w tym samym kierunku.









Rozdział 5

OBRONA I OBRONA

Większość ludzi denerwuje się, słysząc o obronie w carrom. Wielu z nich mówi: „Dlaczego należy grać w tak brudną grę”? Obrona i atak są częścią sportu, większego lub mniejszego, rozgrywanego w hali lub na świeżym powietrzu. Większość ludzi uważa, że obrona w carrom ma po prostu na celu zakłócenie monety przeciwnika. Ale to myślenie jest błędne. Zdają sobie sprawę ze znaczenia tej zasady, gdy widzą mistrzów w akcji.

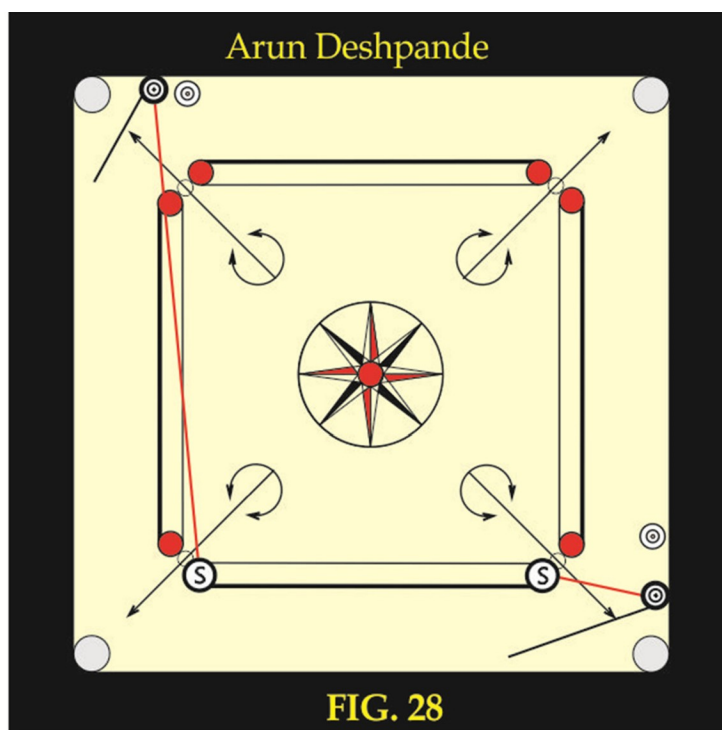
W carrom istnieją dwa rodzaje obrony

1) Obrona bezpośrednia 2) Obrona pośrednia.

BEZPOŚREDNIA OBRONA:

Kiedy moneta przeciwnika jest utrudniana bez dotykania naszej monety, obrona nazywana jest obroną bezpośrednią. Ten rodzaj obrony stosowany jest częściej w grze podwójnej niż pojedynczej. Ten rodzaj obrony pozornie wydaje się bardzo łatwy, jednak w trakcie jego stosowania gracz zdaje sobie sprawę, że nie jest to tak proste, jak się wydaje. W tego typu obronie moneta przeciwnika powinna dotrzeć do zamierzonej pozycji. Aby móc to zrobić, gracz powinien mieć kontrolę nad prędkością striker. Jednocześnie musi wiedzieć, w który punkt monety powinien uderzyć striker. Dla

trafiając striker w konkretny punkt, musi mieć dokładność. Krótko mówiąc, obrona nie jest taka łatwa i wymaga głównie dwóch cech (1) Celności i (2) Kontroli nad szybkością striker. W grze pojedynczej monetę przeciwnika należy doprowadzić do naszej ramki bazowej lub na miejsce rebound przeciwnika. W deblu jako zawodnik naszej prawej ręki gra później w naszej turze jego moneta powinna zostać doprowadzona do naszej lewej ramki (przeciwnej ramki przeciwnika) lub w miejscu rebound przeciwnika. Często monety przeciwnika muszą zostać przeniesione na jego rebound stronę. Doprowadzenie monety do takiej pozycji wymaga ogromnej kontroli nad striker ponieważ jeśli taka moneta zbliży się bardzo blisko ramki to rebound staje się łatwa dla przeciwnika lub jeśli w takim uderzeniu obrony jeśli uderzenie jest mocne to moneta po uderzeniu w przeciwną ramkę wychodzi i staje się łatwa dla przeciwnika. W grze podwójnej, jeśli na planszy pozostaje jedna moneta z każdego pair, wówczas każdy gracz stara się utrudnić monetę swojemu przeciwnikowi po prawej stronie, jeśli jego własna moneta nie jest dla niego łatwa do wbicia do kieszeni. Stosując taką obronę należy mieć na uwadze, że jego przeciwnik również będzie prezentował podobną obronę. Dlatego powinien dopilnować, aby moneta, którą utrudnia graczowi po jego prawej stronie, ta sama moneta była w takim położeniu, aby jego partner również mógł utrudniać przeciwnikowi. W tego typu obronie gracze, którzy mają kontrolę nad szybkością striker i mają cierpliwość, mogą jedynie zastosować taką taktykę i wygrać szachownicę. Teraz pytanie brzmi w przypadku singli, dlaczego taka obrona jest konieczna? Gracz traci swoją turę, utrudniając grę przeciwnikowi. Ponieważ w tym przypadku moneta gracza jest również trudna, jego przeciwnik ma turę wbijania monety do kieszeni. Celem utrudnienia monety przeciwnikowi jest to, że gdy przeciwnik próbuje wbić trudną monetę, czasami staje się to dla niego trudne, dając graczowi dodatkową turę do włożenia lub usunięcia trudnej monety. Wkładając monetę do kieszeni, gracz powinien dopilnować, aby nie stało się to dla niego ponownie trudne lub w inny sposób, gdyż cel utrudniania monety przeciwnikowi zostanie pokonany. np. Jeśli moneta przeciwnika zostanie doprowadzona do naszej ramki bazowej, będzie próbował wbić ją do kieszeni double. Kiedy grając double, jeśli uderzenie będzie powolne, moneta będzie trudna do utrzymania się po stronie rebound. Nawet jeśli uderzenie jest mocne, ale niedokładne, moneta po uderzeniu w ramę bazową trafia do punktu rebound. Oczywiście do grania w taką obronę trzeba uzbroić się w dużo cierpliwości, bo czasami ta sama moneta musi być utrudniona na więcej niż jedną turę. Czasami widzowie wykrzykują zawodnika, który stosuje taką technikę bezpośredniej obrony. Na tym etapie gracz nie powinien tracić koncentracji. Ci sami widzowie chwalą lub doceniają zawodnika, gdy wygrywa on szachownicę, stosując bezpośrednią obronę.



Jak pokazano na rysunku 28, A i B, uderzenie monety w przeciwną ramkę i ramkę boczną w pobliżu kieszeni może być również utrudnione poprzez uderzenie w jej środkowy punkt z siłą większą niż średnia force.

Żonaci ludzie zakładają, że gdy mistrzowie grają w deblu, czwarty gracz nie otrzyma swojej tury. Ale to założenie jest błędne. Gracz mający przerwę gra tak, aby jego partner mógł dokończyć planszę. Ale wszyscy zapominają, że pomiędzy dwoma partnerami jest przeciwnik. Ten przeciwnik wbija monety, które są dla niego łatwe, a następnie utrudnia graczowi po jego prawej stronie jedną lub więcej monet. W ten sposób daje swojemu partnerowi jedną turę. Zatem ten cykl trwa. W grze podwójnej każdy gracz powinien dopilnować, aby dokończył szachownicę lub umożliwił dokończenie szachownicy swojemu partnerowi.

Kiedy gracze grają w deblu, powinni zawsze myśleć o swoim partnerze. Niektórzy gracze prowadzą samolubną grę, nie biorąc pod uwagę swoich partnerów. Ostatecznie kończy się to kłótnią. Pomiedzy obydwojma partnerami powinno istnieć doskonałe zrozumienie. Takie zrozumienie jest bardzo rzadkie w parach, w których obaj gracze są mistrzami. Powodem jest nic innego jak egoizm. Teraz pytanie brzmi: czym jest egoistyczna gra? Często, gdy zawodnik wykonuje dobre uderzenia, widzowie biją brawo. Gracz staje się nieco zbyt pewny siebie i pochlebia mu i próbuje grać monetami, które są dla niego trudne i łatwe dla jego partnera, zamiast dawać mu turę. Unosi się wysoko na fali uznania, próbuje uderzeń niemożliwych i przegrywa mecz. To pytanie o zrozumienie pojawia się, gdy gra dwóch mistrzów, ponieważ istnieje ego

starcie między nimi. Tak naprawdę, jeśli wygrają mecz, zasługa przypada im obojgu, niezależnie od tego, kto grał lepiej. Gracz grający w dobrą grę powinien uzyskać od swojego partnera maksymalną liczbę tur, aby sam ukończyć planszę, gdy jest to możliwe dla niego. Grając w deblu zawodnik powinien rozumieć swojego partnera. Nawet jeśli jego partner popełni jakiś błąd, nie powinien go podciągać w trakcie szachownicy. Jeśli gracz cały czas zwalnia swojego partnera za popełnianie błędów, jego przeciwnicy zyskują na tym większą pewność siebie, a jednocześnie jego partner traci pewność siebie.

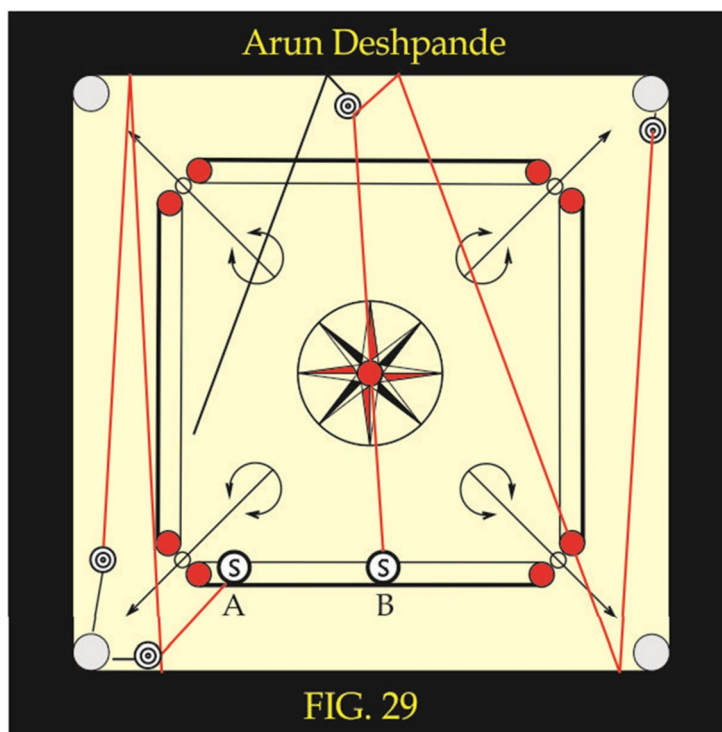
DOŚWIADCZENIE W MADRASIE:

Z mojego doświadczenia w Madrasie można zrozumieć, jak gracze tracą pewność siebie, jeśli ich partnerzy pokłócili się z nimi, i można zrozumieć, jak można przywrócić przegrany mecz przy doskonałym zrozumieniu między partnerami. Ramesh Chitty i ja poznaliśmy Sunderraja i Shivlingama w półfinale krajowych carrom turniejów zorganizowanych w 1970 roku w Madrasie. Sunderraj grał w doskonałej formie, a Shivlingam również dobrze go wspierał. Wygrali pierwszą partię zaledwie trzema zbiórkami, nie tracąc przy tym ani jednego punktu. W całej sali zapanowało podekscytowanie, ponieważ jako jedyni pair z Maharasztry mogliśmy wziąć udział w turnieju, byliśmy bardzo znani z doskonałego zrozumienia. Mimo że Sunderraj i Shivlingam byli dobrze znani widzom z Madrasu, nie osiągnęli dobrych wyników na poziomie krajowym. Ramesh przyjął technikę obronną. Moim zdaniem jest on obecnie najlepszym graczem gry podwójnej. Zablokował Sunderraja, ten jednak zaczął chować do kieszeni dostępne mu monety, a gdy nie było już miejsca na finisz, zaczął korzystać z obrony. Trzeba było złamać ich zrozumienie. Ramesh sprytnie zmienił swoją grę i zaczął dawać Sunderrajowi szanse na ukończenie szachownicy, ale jednocześnie Ramesh trzymał przynajmniej jedną monetę z dala od Sunderraja, co było kuszące. Sunderraj dał się nabrać na dokończenie szachownicy. Jednocześnie Ramesh trzymał dla mnie łatwą pozycję końcową. Zwabiony w pułapkę Sunderraj spuścił ostatnie dwa lub trzy razy i dostałem szansę na dokończenie deski. Wygraliśmy tablicę. Shivlingam stracił panowanie nad Sunderrajem. Nie pozwolił mu zagrać w darmową grę. Zmusił go do gry w defensywie. Dzięki temu wygraliśmy ten mecz. Przed rozpoczęciem trzeciego meczu mieliśmy 10 minut odpoczynku. W tym okresie Shivlingam cały czas podnosił Sunderraj. Następnie Ramesz powiedział: „Arun, ich zrozumienie dobiegło końca i teraz musimy to wykorzystać”.

Kiedy rozpoczęła się trzecia partia, Ramesz nagle zaczął grać ofensywnie i kazał mi zrobić to samo. Naturalnie Shivlingam i Sunderraj przyjęli technikę defensywną. Robiąc to, stracili pewność siebie i zawiedli

włóż monety do kieszeni. W ten sposób uzyskaliśmy przewagę, zaczęliśmy grać z większym atakiem i w pełni kontrolowaliśmy sytuację. Wygraliśmy ten mecz w trzech szachach, nie tracąc przy tym ani jednego punktu. Wygraliśmy Mistrzostwa Kraju w deblu, pokonując w finale Y. Lazara i S. Dilli z Tamilnadu. W grze pojedynczej Suhas Kambli z Maharasztry zdobył mistrzostwo kraju, pokonując w finale S. Dilli z Tamilnadu.

Sposoby obrony bezpośredniej i pośredniej widać na dalszych rysunkach.

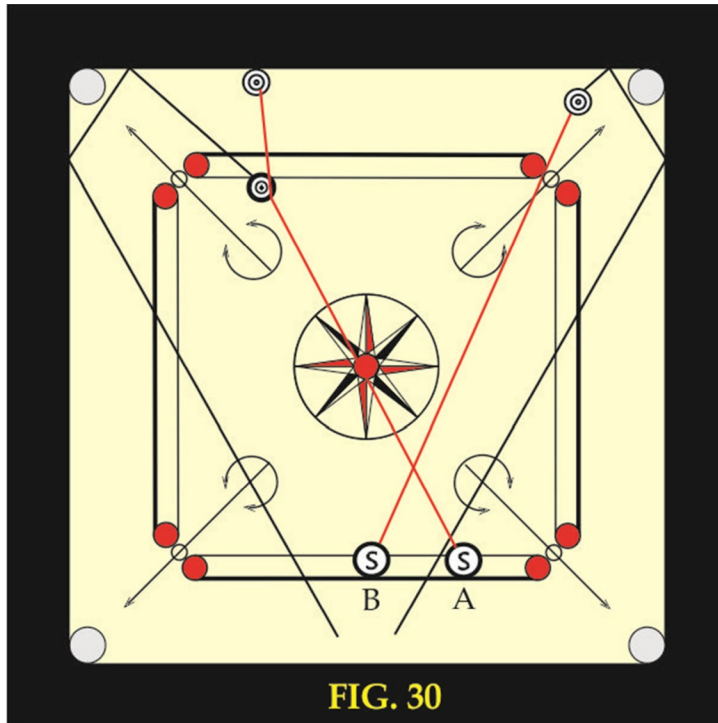


Jak pokazano na rysunku 29-A, jedna biała moneta znajduje się w pobliżu ramy bazowej przeciwnika, a jedna biała moneta znajduje się w kieszeni. Jeśli bardzo mocno uderzysz striker na białą monetę, która znajduje się w pobliżu podstawy przeciwnika, w punkcie pokazanym na rysunku 29-A, striker powróci i uderzy w ramę podstawy w pobliżu kieszeni i może włożyć do kieszeni białą monetę, która znajduje się w prawej kieszeni po przeciwnej stronie, co ułatwi zdobycie trudnej monety.

Jak pokazano na rysunku 29-A, jeśli moneta w naszej ramce bazowej jest cut twarda, nasza trudna moneta w pozycji rebound może być łatwa.

Jak pokazano na rysunku 30-A, nasza moneta dotyka przeciwległej ramki, a przeciwnik ma dla niego łatwą monetę. Ponieważ nasza moneta dotyka przeciwległej ramki, nie może być cut i nie można przeciągnąć monety przeciwnika. Jednocześnie moneta przeciwnika znajduje się w linii prostej z naszą monetą i dlatego glance również nie jest możliwe. W tej pozycji, jak pokazano na rys. 30-A, jeśli

moneta przeciwnika zostaje uderzona w przeciwległą ramkę w pobliżu obszaru kieszeni, wbijając striker na naszą monetę, moneta przeciwnika po wykonaniu określonego kąta z przeciwległą ramką trafia do naszej ramki bazowej, a nasza moneta wchodzi do kieszeni lub wychodzi z tej pozycji i staje się dla nas łatwa do następnego obrotu. Ten uder wygląda na bardzo łatwy, ale tak nie jest. Taka obrona wymaga dużej praktyki. Utrudniając monetę przeciwnika, striker można skierować do różnych punktów przeciwnej ramki, aby ułatwić nasze trudne monety.



Jak pokazano na rysunku 30-B, moneta przeciwnika znajdująca się w jego kieszeni bazowej również może być utrudniona poprzez zbliżenie jej do naszej ramy bazowej. W tych dwóch metodach wymagana jest dokładność i dobra kontrola nad szybkością striker. W ten sposób dowolną monetę znajdującą się w pobliżu przeciwległej ramki można przenieść do naszej ramy bazowej. W praktyce można zrozumieć, w który punkt monety należy uderzyć, aby doprowadzić ją do naszej ramy bazowej. Wiele razy pojawia się pozycja pokazana na rysunku 31-A. Czarna moneta przeciwnika blokuje drogę naszej białej monecie, a gracze próbują wbić ją do kieszeni twardym rebound. Myślą, że twardą rebound monetę przeciwnika można usunąć, a jego oszustwo wbić do kieszeni. Prosta i najlepsza metoda polega na tym, że monetę przeciwnika należy tak uderzyć, aby trafiła do naszej ramki bazowej, a jednocześnie striker należy dobić do naszej trudnej monety, aby było to łatwe. Podczas gry tym uderzeniem należy zachować ostrożność

że przeciwnik nie powinien dostać pozycji na glance, aby nasza moneta była dla nas trudna.

Jak pokazano na rysunku 31-8, podczas cięcia naszej monety, moneta przeciwnika może zostać przeniesiona do naszej ramy bazowej, aby wykonać jeszcze jedną turę. Ta gra nazywa się cut grą zwrotną. Jest to bardzo przydatna gra, ponieważ grając w taką grę, można utrudnić monetę przeciwnika, naszą trudną monetę można ułatwić i otworzyć trudną wiązkę.

ZŁA OBRONA I JEJ WYNIK:

Wielu graczy nie rozumie, w co grać w krytycznych momentach. Grałem z Kadir Khanem w finale otwartego turnieju Nagpada Neighborhood House carrom. Ostatnia moneta Kadir Khana znajdowała się w pobliżu mojej lewej kieszeni, a ostatnia moneta w pobliżu przeciwnej kieszeni. Nadeszła kolej Kadir Khana. Queen był już blisko podstawowej klatki majowej. Kadir Khan grał w taki sposób, że Queen znalazł się pomiędzy naszymi dwiema monetami w bocznej ramce. To był trzeci i decydujący mecz. Wynik wyniósł 28 punktów. Zatem zwycięzca tego szachownicy wygrałby mecz. W tej pozycji przesunąłem Queen nieco dalej. Kadir również odepchnął Queen ze swojej strony. Zdarzyło się to trzy lub więcej razy. Usunąłem Queen z tej pozycji w taki sposób, że Kadir miał wątpliwości, czy go bronić, czy włożyć do kieszeni. Queen zajął pozycję na cut dla Kadir Khana, dlatego miał zamiar cut go wykonać, z drugiej jednak strony był skłonny go bronić, ponieważ gdyby spudłował Queen podczas cięcia, to przegrałby mecz. W tym dylemacie Kadir próbował cut i nie trafił, ja dostałem Queen bardzo łatwo i dlatego dostałem szansę na wygranie gry i meczu. Popełnił błąd w obronie. Gdybym zagrał poprawnie w obronie, miałbym bardzo rzadką szansę na wygranie tego meczu. Moja moneta znajdowała się tak blisko przeciwnej kieszeni, że gdybym tylko dotknął jej striker, wpadłaby do kieszeni, ale moneta Kadir Khana nie znajdowała się tak blisko kieszeni. Dlatego powinien był wyjąć monetę z kieszeni, w której znajdował się blok dla Queen. Miałby wtedy dwie strony do obrony: 1) ramę podstawy, 2) ramę boczną, w której znajdowała się moja moneta. Dla mnie tylko jedna strona pozostała do obrony i to była moja podstawowa konstrukcja. Dlatego miał większe szanse na wygranie tego szachownicy i meczu, gdyby grał perfekcyjnie w obronie.

OBRONA POŚREDNIA:

Pośrednią obronę można przeprowadzić wieloma uderzeniami, co opisano w rozdziale „Deszcz uderzeń”. Główne uderzenia w obronie pośredniej to glance i brush. W większości przypadków obrona bezpośrednia ma miejsce w momencie ukończenia planszy, natomiast obronę pośrednią można przeprowadzić na dowolnym etapie.

WYKROCZENIE:

Z rozdziału „Deszcz uderzeń” można zrozumieć, w jaki sposób te uderzenia są przydatne w ataku. Atak jest bardzo ważną techniką gry. Tylko obrona nie może służyć wygraniu meczu. Gracz musi mieć zarówno obronę, jak i atak. Zawodnik powinien na początku meczu starać się grać w ataku. Gracz zyskuje pewność siebie poprzez grę ofensywną i ma poczucie, że każda moneta na szachownicy jest dla niego łatwa. Brak ataku podważa jego pewność siebie, a gracz ma poczucie, że każda moneta na szachownicy jest dla niego trudna. W ataku bardzo ważne jest, aby mieć plan strategiczny dotyczący monety, którą chcesz zagrać, i aby moneta była łatwa. Wielu graczy nie myśli o tym i gra w niezaplanowaną grę ofensywną, w której ponoszą porażkę; np. gdy moneta przeciwnika blokuje drogę naszej monecie, usuwamy ją zagrywając drugą monetą. Jednak wyjmując taką monetę nie myślimy o tym, jaką pozycję osiągnie i dlatego czasami staje się ona przeszkodą dla naszej drugiej monety. Dlatego też przed wyjęciem monety przeciwnika gracz powinien wyobrazić sobie jej ruch i upewnić się, że nie będzie on przeszkodą dla jego drugiej monety. Jeśli ta moneta będzie blokować inną monetę, gracz powinien najpierw zagrać tymi innymi monetami, a następnie usunąć taką monetę. Dlatego w grze potrzebujemy doskonałego planowania.

Często pojawia się szansa na dokończenie meczu. W tej pozycji gracz powinien doskonale planować i grać monetą po kolei. Załóżmy, że na planszy znajduje się pięć naszych monet i mamy pozycję końcową, ale jedna z naszych monet blokuje drogę monety przeciwnika. Jeśli jako pierwsi zagramy tą monetą i przegapimy jedną z czterech pozostałych, wówczas nasz przeciwnik kończy planszę i niepotrzebnie zrzucamy winę na swoje szczęście. Gdyby jednak moneta, która stanowiła przeszkodę dla przeciwnika, została zagrana jako ostatnia, to mimo że przegapiliśmy poprzednią monetę, mielibyśmy jeszcze jedną szansę. Dlatego gracz powinien zawsze planować w taki sposób, aby nawet jeśli nie trafi w monetę, ponownie otrzyma swoją turę. Powinniśmy dokładnie obliczyć, ile tur oddamy przeciwnikowi. Zawsze powinniśmy starać się uzyskać od przeciwnika jeszcze jedną turę; np. jeśli nasz przeciwnik ma jedną trudną monetę, podczas gdy my mamy dwie i mamy turę, nie powinniśmy próbować wbić żadnej pojedynczej monety, ale powinniśmy spróbować wbić jedną i usunąć drugą lub powinniśmy spróbować usunąć obie nasze trudne monety. Kiedy przeciwnik ma swoją turę, ma dla niego jedną trudną monetę, którą będzie próbował wbić do kieszeni. Jeśli trafimy na turę, dwie monety są dla nas łatwe i dzięki temu możemy wygrać na szachownicy. Czasami na planszy znajduje się więcej monet przeciwnika i mamy szansę na grę. W tej pozycji powinniśmy zawsze starać się zakończyć szachownicę grą ofensywną, zamiast próbować wygrać szachownicę obroną. Jeśli nam się to uda, nasz przeciwnik nie

dostanie szansy na kolejną szachownicę.

Ramesh Chitty i ja graliśmy w finale mistrzostw stanu Maharashtra przeciwko Suhasowi Kambli i Vijayowi Sangamowi. Obie pary cieszyły się dobrą opinią i dlatego na trybunach zgromadziła się rzesza widzów. Taki tłum był rzadkim przeżyciem. Nigdy nie mieliśmy takiego doświadczenia z widzami. Nasze krzesła zostały zepchnięte pod trybunę na skutek nadmiernego nacisku widzów. Byliśmy bezradni. Nie było możliwości rozpoczęcia meczu. Kiedy o nie poprosiliśmy, cofnęli się trochę. Już wtedy, gdy dostawaliśmy brzuszki, musieliśmy prosić widzów, aby się cofnęli, abyśmy mogli za każdym razem ustawić krzesło. Nie było to zamierzone działanie ze strony widzów, ale tłum był taki, że każdy mężczyzna trzymał się drugiego, aby utrzymać się w pozycji pionowej. Przypomniła mi się ludzka piramida. W pierwszym rzędzie ustawiono krzesła w kolejności rosnącej wysokości, aby widzowie mogli oglądać mecz. Mecz się rozpoczął. Suhas i Sangam wygrali losowanie. Sangam zaczął pierwszą deskę. Włożył do kieszeni osiem białych monet i Queen. Ułatwił Suhasowi ostatnią monetę i spojrzał pytająco na Ramesza. Widzowie również oklaskiwali Sangama za jego grę. Kiedy Ramesz dostał swoją kolej, dokończył grę. Mecz stał się na tyle ciekawy, że widzowie z niecierpliwością czekali na mecz. Każde dobre uderzenie nagradzane było brawami. Wszyscy kończyliśmy deskę za deską, ale nikt nie był w stanie przewidzieć, kto wygra. To był wirtualny deszcz uderzeń, a jednocześnie zmagania techniczne i taktyczne trwały pełną parą. Nikt nie był gotowy się poddać. Wyniki się wyczerpały. Obie pary wygrały po jednym meczu. Ze względu na pośpiech widzów nie można było wyjść na zewnątrz, aby odpocząć. Mecz rozpoczął się bez odpoczynku. W trzeciej partii również doszło do zaciętej walki. Widzowie byli niezwykle podekscytowani. Każdy zawodnik czekał, aż rywal popełni błąd. Ostatecznie obie pary zdobyły po 28 punktów. Widzowie wstrzymali oddech. Suha miał swoją kolej na rozpoczęcie szachownicy. Uruchomił tablicę. Ponieważ była to ostatnia deska, przyjął technikę defensywną. Ja również na tym boardzie oddałem dwa lub trzy dobre uderzenia. Ostatecznie obu parom została na planszy po jednej monecie. Każdy starał się dać pełną szansę swojemu partnerowi. To był naprawdę trudny mecz. Musieliśmy zachować dobrą kontrolę nad striker i oczekiwano od nas także prawidłowego wykonywania uderzeń. Jednocześnie musieliśmy uzbroić się w cierpliwość. Ostatecznie Ramesh rozegrał spektakularną obronę i sytuacja stała się trudna zarówno dla Suhasa, jak i Sangama. Następnie Suhas przedstawił swoją ostatnią obronę i sprawił, że nasza moneta była dla mnie trudna. Byłem pewien, że ich moneta również była dla nich trudna. Spróbowałem więc włożyć monetę do trzeciej kieszeni. To było tak doskonałe trafienie, że moja moneta prawidłowo trafiła do kieszeni, a widzowie byli ogarnięci radością. Ten mecz miał swoje znaczenie, bo był to nasz hat-trick w grze podwójnej na szczeblu stanowym. Moglibyśmy tego dokonać i jak dotąd nikomu pair się to nie udało.

Rozdział 6

CECHY GRACZY:

Gracz w dowolnej grze musi posiadać określone cechy i gracz carrom nie jest tu wyjątkiem.

Pierwszym i najważniejszym wymaganiem jest pewność siebie. Dla gracza, który ma pewność siebie, nic nie jest trudne. Może się wtedy łatwo uczyć. Kiedy jednak straci pewność siebie, najprostsze zadanie staje się dla niego trudne. Zatem także carrom gracz siedzący z niezwykłą pewnością siebie może ułatwić sobie zdobywanie trudnych monet. Podczas zabawy potrafi przewidzieć sposoby i środki, aby grać od początku do końca. Jeśli jednak brakuje mu pewności siebie, nawet moneta przy kieszeni staje się dla niego wyzwaniem. Pewność siebie należy zatem budować poprzez ciągłą praktykę, w pełni wykorzystując chwyt i całkowite oddanie grze.

Poniżej przytoczę kilka przypadków, których byłem świadkiem, gdy zawodnicy z pewnością siebie dali świetny występ.

W jednym z otwartych półfinałów singla carrom, prowadzonym przez klub Jaihind Sports z Bombaju, do finału dotarli Apparao z Andhra Pradesh i Ramesh Chitty z Bombaju. Zwycięzca finału miał otrzymać złoty medal. Apparao strzelił już hat-tricka, zdobywając mistrzostwo kraju w poprzednich trzech latach, podczas gdy Ramesh Chitty miał rekord zdobywania złotych medali we wszystkich konkursach. Gra się rozpoczęła i Apparao z łatwością wygrał pierwszą partię. Ramesh wyrównał jednak, wygrywając drugą partię. Po drugim meczu A Zarządzono zwyczajową dziesięciominutową przerwę. Kiedy pili herbatę, Ramesh z pełnym przekonaniem powiedział mojemu bratu, że wygra третią partię, nawet jeśli Apparao wyjdzie na prowadzenie. Widzowie byli zadowoleni z gry i z niecierpliwością czekali na zwycięstwo Ramesza. Jednak ku ich całkowitemu rozczarowaniu, Apparao pokazał znakomitą formę, osiągając 27 punktów, dlatego mecz był jednostronny i całkowicie na korzyść Apparao. W tym momencie Ramesh, obdarzony pewnością siebie, rozpoczął prawdziwą grę, zadziwiając nie tylko swoich zwolenników, ale także przeciwnika, Apparao.

Ramesh wyrównał grę do 27 punktów. Widzów ogarnęła radość, a Ramesh zdobył ostatnią planszę, a wraz z nią grę i mecz. Gratulowano mu obficie.

W innym meczu rozegranym w Vanamali Hall (Bombaj) naprzeciw siebie stanęli Suhas Kambli i Azimuddin Shaikh. W trzeciej partii Suhas objął prowadzenie i miał 27 punktów w porównaniu z 16 Azimuddinem. W ostatniej szasni Suhas miał się przełamać. Otworzył szachownicę klasycznie, wbijając swojego pierwszego. Zobaczył, że obok kieszeni leży druga moneta. Następnie przeciągnął i przyniósł wszystkie swoje monety na swoją stronę. W tych

okolicznościach Azimuddin rozegrał spektakularny mecz, który nie miał sobie równych. Następnie nie pozwolił, aby striker trafił w ręce przeciwnika. Wziął wszystkie dziewięć monet z Queen tylko w jednym zakłęciu i wygrał mecz, zdobywając 13 punktów.

Podczas zawodów o Mistrzostwo Kraju w 1970 roku mecz rozegrany w Madrasie pomiędzy Suhasem Kambli z Bombaju i Satyanarayanem Dilli z Madrasu ponownie pokazał wielką determinację i pewność siebie obu zawodników. W finale Suhas bez problemu przyjął pierwszą partię. Również w drugim meczu prowadził 28-6. Widzowie oglądali więc jednostronny mecz, ale tutaj Dilli zatrzymał Suhasa i wyrównał do 28. Wspaniale zagrał w ostatniej szachownicy, aby wygrać partię, w trzeciej

a w ostatnim meczu sytuacja była dokładnie odwrotna. Dilli, zachęcony przez swoich kibiców, objął prowadzenie 28-6. Po przegranej drugiej partii widzowie myśleli, że Suhas jest skończony. Suhas był jednak w pełni pewny siebie i z wdziękiem wyrównał wynik 28. Widzowie z zachwytem patrzyli, a Suhas wymusił zwycięstwo wygrywając tablicę finałową i mecz.

STĘŻENIE:

Jeśli czytamy książkę w skupieniu, zapamiętujemy większość tego, co przeczytaliśmy. Podobnie, jeśli skoncentrujemy się na carrom, jesteśmy w stanie obserwować zmieniające się położenie monet, dzięki czemu możemy zmieniać układ i manipulować naszą grą.

Koncentracja umysłu może pomóc nam ustalić punkt na monecie, w którym musimy uderzyć, aby włożyć ją do kieszeni. Jeśli gracz nie patrzy na zewnątrz i koncentruje się wyłącznie na planszy, jego wzrok zostaje wyregulowany, a przez to zyskuje pewność siebie.

OBSERWACJA:

Gracze nigdy nie myślą o obserwowaniu gry. Uczą się jedynie poprzez obserwację. Można się uczyć i doskonalić, jeśli ktoś ma uważną obserwację. Przeciwnika można także ocenić na podstawie obserwacji jego gry, a jego braki można najlepiej wykorzystać na naszą korzyść.

W pierwszym teście International First przeciwko SriLance grałem przeciwko Fernando. Przegrałem pierwszą grę. Uważnie obserwowałem grę Fernando i zauważyłem, że Fernando maksymalnie wykorzystywał brush i glance. W drugim

meczu grałem w taki sposób, że Fernando nie dostawał szans

używać jego broni. Następnie stracił pewność siebie i poddał się w drugiej i trzeciej partii na moją korzyść.

W Bombaju spotkałem przeciwnika, którego gra na prawej stronie była słaba. Grał dobrze na lewej stronie. Dlatego grałem w taki sposób, że jego maksymalna liczba monet została przeniesiona na jego prawą stronę. Nawet ja przesunąłem położenie striker na prawo na przerwę.

Niewłaściwa obserwacja lub brak obserwacji również powoduje błędne prowadzenie uderzeń;

np. jeśli w pobliżu monety znajduje się trochę proszku, gracz tego nie zauważa. Gra jak zwykle i stwierdza, że moneta nie sięga kieszeni.

Podczas meczu rozgrywanego w Nagpada Neighborhood House Ramesh Chitty grał w ćwierćfinale z Kadir Khanem, a ostatnia moneta Kadirkhana znajdowała się w pobliżu przedniej kieszeni. Kadirowi nie udało się jednak zaobserwować grudki proszku w pobliżu granicy. Aby wygrać mecz, wystarczyło mu włożyć tę monetę do kieszeni. Sposób, w jaki Kadir chwycił striker, Ramesh jako doświadczony gracz rozumiał, że Kadir wykona należne double. Kadir rzeczywiście tak zrobił i przegrał mecz, ponieważ nie poczynił właściwej obserwacji.

NIGDY NIE MAJ PEWNOŚCI:

Jednakże gracz, który może być pewny siebie, nigdy nie powinien być zbyt pewny siebie. Ogólnie rzecz biorąc, gracz staje się zbyt pewny siebie, gdy obejmuje potężne prowadzenie. Przytoczę teraz przykład graczy, którzy przegrywali mecz z powodu nadmiernej pewności siebie.

W finale stanowym meczu debła rozegranego pomiędzy Ippakkayalem i Kairamkondą z klubu Bombay Amateurs a Suhasem Kambli i Devji Sumrą, dobrze znanym pair w Bombaju, ten ostatni pair z łatwością wygrał pierwszą partię w zaledwie trzech szachownicach. W drugiej grze również ponownie osiągnęli wynik na 3 szachownicach i brakowało im tylko jednego punktu do wygrania partii i meczu. Kambli i Sumra nabrali wtedy zbyt dużej pewności siebie i zaczęli grać z największą łatwością, próbując wbić łatwą monetę pokazowymi uderzeniami. Amator pair zagrał jednak ostrożnie i wygrał drugą partię, przez co Kambli i Sumra stracili pewność siebie w trzeciej partii. Stracili kontrolę na striker, a trzecią partię i cały mecz przegrali tylko z powodu nadmiernej pewności siebie.

W jednym z takich meczów rozgrywanych na szczeblu stanowym Suhas Kambli nie docenił występów Sumry, chociaż Sumra spisał się na tym turnieju wyjątkowo dobrze. W ćwierćfinałowym meczu rozegranym pomiędzy Rameshem i Sumrą Ramesh przegrał i przyznał, że pomimo najlepszego rozegranego przez niego meczu w historii, Sumra wykazał się doskonałą formą,

aby go pokonać. Dlatego Ramesh poradził Mohamedowi Tahirowi, aby rozegrał uważny mecz półfinałowy przeciwko Sumrze. Tahir odpowiedział również, że przy odpowiedniej obronie zagra przeciwko Sumrze i tak się stało

zbyt pewny, że Sumra nie będzie w stanie z nim wygrać. Jednak w tym meczu Sumra pokazał znakomitą formę, a Tahir był zaskoczony. Sumra bez problemu wygrała mecz z Tahirem, mimo dobrej obrony tego ostatniego. W finale Sumra miał zagrać przeciwko Suhasowi Kambli, pozostali gracze poradzili Suhasowi, aby uważał, gdy Sumra dobrym występem rozpoczynał przerwę. Suhas był zbyt pewny siebie i powiedział, że on też potrafi dobrze wybić piłkę, a także zapewnić solidną obronę. Jednak Sumra od początku dominowała w grze i zanim Suhas zdążył stawić jakikolwiek opór, Sumra wygrał oba mecze w zaledwie 25 minut; Suhas mógł zdobyć zaledwie pięć punktów w jednym meczu, a w drugim nie mógł zdobyć ani jednego punktu. W ten sposób Tahir i Suhas przegrali z Sumrą z powodu ich nadmiernej pewności siebie.

Kiedys też popadłem w zbytnią pewność siebie w Madrasie. Suhas Kambli i ja dotarliśmy do finału gry pojedynczej, pokonując odpowiednio Satyanarayana Dilli i Lazara. Wzięłem pierwszą grę. Uderzyła mnie myśl, że Suhasowi rzadko zdarzały się porażki z rąk graczy spoza Bombaju, więc pomyślałem o pokonaniu go. Po zwycięstwie w pierwszym meczu poczułem się ociężały. Suha zagrał jednak poprawnie i jako zawodnik carrom musiałem zaakceptować najgorszą porażkę w historii. Przegrałem drugi i trzeci mecz 29-0, 29-0. Taki jest los zbyt pewnego siebie gracza i był to lekcja dla zbyt pewnego siebie gracza, a także lekcja dla mnie.

STABILNOŚĆ LUB Cierpliwość:

Gracz nie powinien za wszelką cenę tracić panowania nad sobą. Nawet jeśli przeciwnikowi zostanie ostatnia moneta, która wygra na planszy, w grze lub meczu nie należy akceptować porażki, dopóki przeciwnik nie włoży monety do kieszeni. Widziałem kilku zawodników, którzy na tym etapie pogodzili się z porażką i poddali mecz. Jest to całkowicie błędne.

W Nagpur, w ćwierćfinałowym meczu rozegranym pomiędzy mną a Stephensonem z Coimbatore, obaj wygramy odpowiednio pierwszy i drugi mecz. W trzecim meczu walczyliśmy łeb w łeb. Stephenson miał 28 lat, a ja 27.

Stephenson praktycznie oczyścił szachownicę i ostatecznie tylko jedna jego moneta znajdowała się na szachownicy, także w odległości zaledwie 1 cala od prawej kieszeni. Moja porażka była nieuchronna. Mogłem zaakceptować porażkę i odejść, ale spokojnie pozostałem na swoim miejscu. Stephenson z powodu swojej nadmiernej pewności siebie źle zaplanował swoje uderzenie i zamiast łatwo włożyć monetę do kieszeni, wykonał należne double. Umieściłem obie jego monety w zewnętrznym okręgu i nie mógł wbić żadnej z nich. Ostatecznie wyczyściłem wszystkie moje pięć monet, aby wygrać grę i mecz.

W Madrasie musiałem grać w półfinale z Apparao. Apparao, jak wspomniano wcześniej, miał rekord hat-tricka w Mistrzostwach Krajowych. Oboje wzięliśmy

po jednym meczu. Zagrałem wspaniały mecz, a widzowie również byli pełni uznania dla mnie. Dlatego też zagrałem ofensywnie i zdobyłem 27 punktów przy zaledwie 2 Apparao. Pomimo sytuacji Apparao był bardzo spokojny. Powoli i systematycznie zaczął zmniejszać przewagę i wygrał trzecią partię oraz cały mecz. Jestem pewien, że mógł tego dokonać tylko dlatego, że przez cały czas był cierpliwy.

Widziałem wspaniałe połączenie pewności siebie i cierpliwości w grze Ahmeda Ansariego z Bombaju. Grałem przeciwko niemu mecz w turnieju Nagpada Neighborhood House w Bombaju. Obaj wrzuciliśmy po jednej gemie, a w trzeciej partii zwiększyłem swoją przewagę do 27 zera.

Następnie Ansari rozegrał wspaniały mecz. Otworzył planszę i wyczyścił ją jednym zakłębieniem, zdobywając w ten sposób 14 punktów. W kolejnych rozgrywkach na szachownicy zdobyłem jeden punkt, a mój wynik osiągnął 28. Ponownie otworzył szachownicę i powtórzył pokaz, zdobywając 14 punktów i wyrównał mój wynik do 28. Widzowie nagrodzili go gromkimi brawami. W szachownicy, mimo że miałem przerwę, zdobył punkt i wygrał mecz. To był jedyny przykład w historii carrom, w którym gracz rozegrał dwie kolejne przerwy, aby zakończyć partię. Rekord został wyrównany przez v. Lazara z Tamilnadu w Madras Nationals przeciwko Kadir Khanowi z Bombaju, ale przegrał mecz. Trafił białym uderzeniem w ostatnim szachownicy pierwszej partii i pierwszym szachownicy drugiej partii.

NIGDY NIE NIE LEKTUJ PRZECIWNIKÓW:

Nigdy nie lekceważ swojego przeciwnika. Kiedyś popełniłem ten błąd w otwartych zawodach klubu sportowego Kurla. Grałem przeciwko chłopcu Balu Iyerowi. Ponieważ Balu był stałym zawodnikiem klubu sportowego Kurla, dobrze znałem jego grę. Była to pierwsza runda meczu. Zdecydowałem, że spróbuję zgarnąć całą monetę jednym zakłębieniem. Zacząłem próbę od pierwszej deski, ale nie udało mi się osiągnąć tego, co zamierzałem. W drugiej grze zacząłem z zamiarem zdobycia pełnego wyżywienia, ale nie udało mi się go zdobyć. Pozwoliłem Balu wygrać szachownicę. Tym samym wygrał drugą partię. Myślałem, że na pewno dostanę przerwę, aby dokończyć grę w trzeciej grze. Jednak trzecia partia rozpoczęła się w taki sposób, że w grę wkroczyła moja moneta i straciłem całą koncentrację. Balu w pełni wykorzystał sytuację i objął prowadzenie 23-0. Ponieważ była to pierwsza runda, obowiązywała w niej zasada ograniczenia liczby 8 desek. Do rozegrania były tylko 3 plansze i obowiązkiem było podjęcie gry tylko w pozostałych trzech planszach. Zdając sobie sprawę z sytuacji, zmieniłem swoją grę i dopiero wtedy sytuacja stała się dla mnie korzystna. Mógłbym osiągnąć 29 punktów w tych 3 planszach, aby wygrać mecz. Ostatecznie wygrałem turniej.

Nie mogłem jednak zapomnieć pierwszej rundy, w której groziło mi wyrzucenie

tylko dlatego, że nie doceniłem przeciwnika.

Kolejne doświadczenie, jakie przeżyłem w konkursie Bandra Open Carrom. W tych dniach Abdul Jabbar zrobił sensację na Carrom zawodach. Miał zagrać przeciwko Devji Sumrze. Sumra był bardzo młodszy i aby wygodnie dosięgnąć deski, musiał oprzeć się o kilka poduszek na krześle. Dlatego Jabbar najmniej się martwił i prowadził nieodpowiedzialną grę. Jednak zanim Jabbar zdążył sobie wyobrazić sytuację, Sumra wbił pierwszą partię po zaledwie czterech szachownicach i w niecałe siedem minut. Jabbar natychmiast opamiętał się i rozumiejąc sytuację, grał ostrożnie. Wygrał drugi i trzeci mecz dzięki swojemu doświadczeniu i zastosowaniu całej taktyki, jaką miał. Jabbar musiał ciężko walczyć, aby wygrać ten mecz, gdyby nadal nie doceniał Sumry, zostałby pokonany. Kilka lat później ten sam pair walczył ponownie w Vanmali Hall w Dadar. To był niezapomniany mecz. Obaj spisali się znakomicie w pierwszym meczu, zdobywając łącznie 28 punktów. Ostatnią planszę miał otworzyć Jabbar i korzystając z pozycji, włożył do kieszeni całą monetę z Queen, aby wygrać partię. Podobny wyczyn powtórzył w drugiej grze i wygrał mecz. Gdy wynik znów wyniósł 28. W ten sposób Jabbar robił przerwę i kończył grę na ostatniej szachownicy w każdej grze. (rekord).

OTWARTY UMYŚŁ:

Kilku zawodników po dobrej grze zaczyna myśleć, że są mistrzami i teraz nie ma już czego się uczyć. Wygodnie zapominają, że wiedza to rozległy ocean, a wszystko, czego się uczymy, to tylko jego mikroskopijna część. Każdy zawodnik powinien zawsze pamiętać, że musi się uczyć coraz więcej. Gdy tylko ci gracze zakończą zaplanowane mecze, opuszczają salę i nie interesują się oglądaniem gry innych. Nigdy nie chcą uczyć się od innych. Każde uderzenie na planszy zmienia położenie monety na planszy i przy takich kursach warto obserwować, jak grają inni i co osiągają. Z takich doświadczeń możemy się jedynie uczyć. Wspaniałe uderzenie cut lub glance zagrane przez zawodnika może skłonić nas do rozważenia wykorzystania go w naszej grze, pod warunkiem, że poświęcimy należyta uwagę grze innych. Gracz powinien mieć kreatywny umysł. Powinien zawsze poszukiwać nowych uderzeń lub kombinacji różnych uderzeń.

PRAKTYKA:

Trening jest koniecznością w każdej grze. Można to osiągnąć różnymi sposobami i środkami. Można to osiągnąć samodzielnie, samodzielnie próbując różnych uderzeń, cięć i spojrzeń. Kilku graczy gra ze stosunkowo mniej utalentowanymi graczami. Naturalnie dominują w takiej praktyce, ale ta metoda nie przynosi korzyści na dłuższą metę. O ile to możliwe, należy ćwiczyć z lepszym zawodnikiem lub przynajmniej z zawodnikiem na swoim poziomie. Należy ćwiczyć z zawodnikami mającymi różne style, aby osiągnąć touch jakości gry. Jeśli gramy ciągle z tymi samymi graczami, nasza gra staje się stereotypowa i monotonna. Do ciągłej praktyki należy wykazać się cierpliwością i koncentracją. Połączenie tych cech jest godne podziwu w przypadku pięciokrotnego mistrza kraju Suhasa Kambli. Spędza razem godziny, ćwicząc samotnie. W 1959 roku Suhas i ja zostaliśmy wybrani do gry w Narodowych Mistrzostwach Juniorów, które miały się odbyć w Hyderabad. W tamtych czasach zawody krajowe rozgrywane były na planszach o wymiarach 32"x32". Przyzwyczailiśmy się grać na pokładzie o wymiarach 29"x29". Dlatego też wszyscy gracze w Bombaju musieli ćwiczyć na planszy o wymiarach 32" x 32" i jedną z takich desek udostępniliśmy nam w Ghalib Club Bombay. Chodziłem i ćwiczyłem w klubie. Ku mojemu zdziwieniu nigdy nie spotkałem Suhasa w klubie, ponieważ był zajęty „puszczaniem latawców”. Myślę, że Bóg obdarzył tego gracza obficie, ponieważ jest ekspertem we wszelkiego rodzaju grach. Kiedyś odwiedził klub Galib i zagrał przeciwko mnie. Wcześniej nie miałem okazji być świadkiem jego gry. Suha naturalnie przegrał ze mną w zaledwie 3 szachownicy i bez ani jednego punktu przeciwko swojemu nazwisku. Tak bardzo zniósł tę porażkę, że odtąd ćwiczył na tej desce przez 36 godzin bez przerwy, nawet bez jedzenia i picia. Jest wyjątkowym przykładem takiej koncentracji. Następnie wziął udział w konkursie, w którym został m.in

sensacja w Hyderabadzie. Oczywiście, to od każdego gracza zależy, jak długo i w jaki sposób powinien trwać trening. Wszystko zależy od chwytu. Mam inną metodę. Nigdy nie trenuję w dniu, w którym muszę rozegrać mecz. Siadam przy carrom stole z wielką chęcią zagrania, gdyż przez cały dzień pozbawiałem się tej przyjemności. Myślę, że dzięki temu mogę dać bardzo dobry występ. Na wypadek, gdybym musiał codziennie brać udział w jakichś zawodach, moja gra z poprzedniego dnia będzie moim treningiem. Nie trenuję pomiędzy dwoma meczami. Oczywiście mój chwyt jest prosty, a moje serce i dusza w grze to moja siła. Dlatego Carrom nigdy nie przerwał mojej rutyny. Na jednym z krajowych zawodów spotkałem się w ćwierćfinale z Suhasem Kambli. Mecz odbył się wieczorem i zgodnie z moim harmonogramem tak zrobiłem

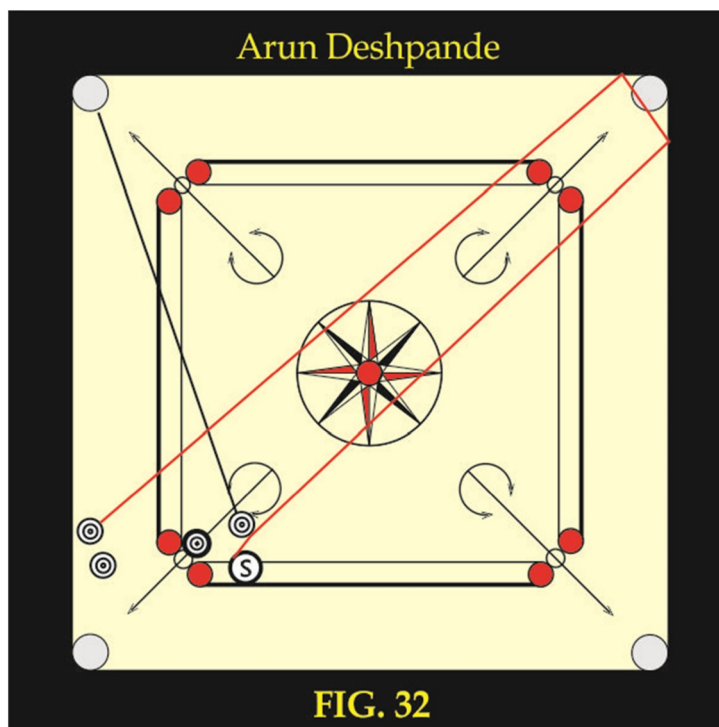
nie touch carrom w ciągu dnia. W związku z tym Suha przez cały czas ćwiczył. Urzędnik Stowarzyszenia poprosił mnie o odrobinę praktyki. Zastanawiał się, czy przyszedłem dla zabawy, czy odpoczynku. Nie odzywałam się i z niecierpliwością czekałam na nadejście wieczoru. Ponieważ bardzo chciałem grać, dałem doskonały występ. W pierwszej grze, chociaż Suhas nigdy nie pozwolił mi wbić Queen ani razu, wygrałem pierwszą partię. Drugą partię również bez problemu udało mi się wygrać. Jednakże jestem głęboko przekonany, że zawodnik powinien mieć możliwość gry przez dłuższy czas. W rozgrywkach krajowych wymagane jest rozegranie około pięciu meczów dziennie, a zawodnik musi grać nieprzerwanie przez 10 do 12 godzin dziennie. Ramesh Chitty, niezłomny zawodnik z Bombaju, potrzebuje mniej ćwiczeń, ale nie jest w stanie grać razem godzinami. W rezultacie, dominując w lokalnych turniejach, musiał pogodzić się z porażką z rąk nierozstawionych zawodników w Mistrzostwach Krajowych. Kilku zawodników trenuje na „Bulldogu Carrom board”. Ramy takich plansz są szersze w porównaniu do „Tablic Mistrzów”. Gracze ćwiczący na planszach buldogów mają trudności z grą na planszy mistrzów, na której odbywają się mecze. Gracze ćwiczą na desce Bulldog, która ma szerszą granicę niż deska mistrza i dlatego zmienia się ich chwyt. Zmiana ta jest tak niewielka, że amator może nawet nie być jej świadomy. Ostatecznie, gdy przegrywają mecz, zrzucają winę na atmosferę na hali. Ich uporczywa porażka czasami zniechęca ich w zawodach.

Niektórzy gracze celowo przygotowują deski z mniejszymi kieszeniami. Odbywa się to w celu zwiększenia dokładności gry. Gracz ćwiczący na takiej planszy musi wbić monetę w linii prostej tylko wtedy, gdy kieszenie wystarczą do przyjęcia monety. Ostatecznie gracz nie jest przyzwyczajony do używania takich uderzeń, które w przeciwnym razie byłyby potrzebne. Nie jest prawdą, że mistrzem jest ten, kto wbija monetę po linii prostej. Jest kilku graczy, którzy potrafią wykonywać prawidłowe uderzenia proste. Nie są w stanie zdobyć mistrzostwa, bo nie wykorzystują innych możliwości. Niektórzy gracze ćwiczą w organizacjach komercyjnych

kluby. W tych klubach przegrany ma obowiązek zapłacić właścicielowi klubu pewną kwotę. Właściciel z kolei zapewnia materiały takie jak carrom board, monety, striker, proszek, armaturę elektryczną itp., płaci czynsz za lokal, a resztę utrzymuje jako swój zysk. W takich klubach zawodnik stara się grać przeciwko słabszemu zawodnikowi, aby uniknąć płacenia składek. Stopniowo słabi gracze zyskują przewagę w postaci poprawy swojej gry. część z nas uważa, że w pewnym sensie wypada grać w klubach, bo zawodnik stara się jak może, żeby nie rozstać się ze swoimi pieniędzmi. Ja jednak nie podzielam tego idealizmu. Uważam, że ci gracze modlą się, stosując taktykę defensywną. Granie w gry bukmacherskie i zarabianie pieniędzy staje się jednym z ich celów. Są pod ciągłą presją, aby nie przegrać, w końcu stają się ofiarami dreszczy, drżenia, utraty przyczepności, braku pozycji, zataczania się do tyłu i tak dalej z powodu strachu i paniki. To koniec ich gry. Niektórzy, którzy nadal przeżyli, nie mogą utrzymać swojej formy. Niektórzy widzowie licytują na korzyść niektórych graczy. Ponieważ gracz nie ma w tej sytuacji nic do stracenia, gra w porywającą grę, ale ostatecznie on też czuje się sfrustrowany, gdy licytant przełknie większą część jego wygranej. Wreszcie próbuje obstawiać samodzielnie. Ponieważ zarabianie pieniędzy stało się jego zajęciem, nigdy nie bierze udziału w konkursach i nie jest w stanie zdobyć przychylności widzów, którzy są prawdziwymi wielbicielami gry.

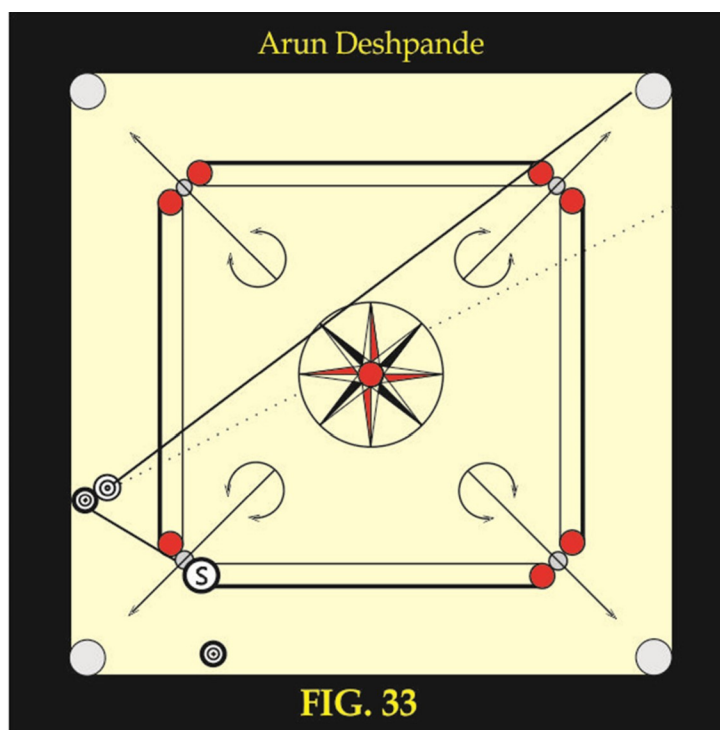
Rozdział 7

ZAAWANSOWANE UDERZENIA

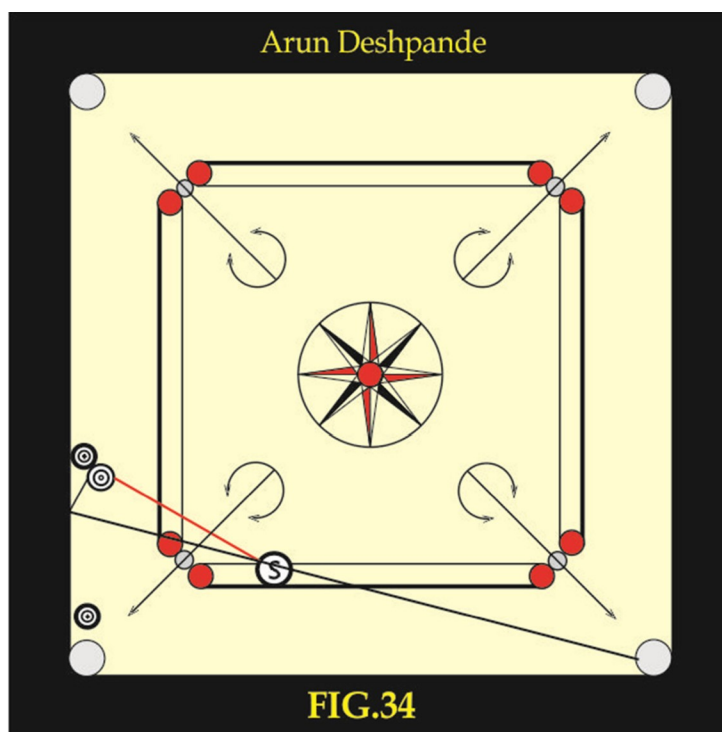


Na ryc. 32 znajdują się trzy białe monety i jedna czarna moneta przeciwnika. Nasze dwie monety są trudne na pozycji rebound. Pozycja tych dwóch monet jest trudna dla rebound i dlatego należy spróbować innego uderzenia, aby zakończyć szachownicę, w przeciwnym razie przeciwnik wygra szachownicę, wbijając swoje jedyne monety na szachownicę.

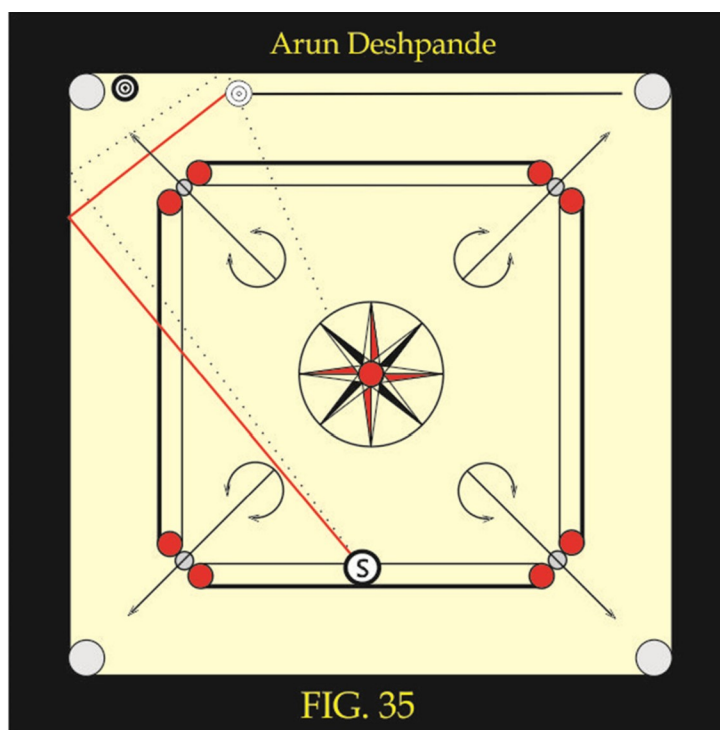
Jak pokazano na rys. 32, striker należy umieścić w linii prostej z białą monetą, a cut z force. striker trafi w przeciwną prawą kieszeń i powróci, aby uwolnić dwie trudne białe monety i umożliwić nam ukończenie planszy.



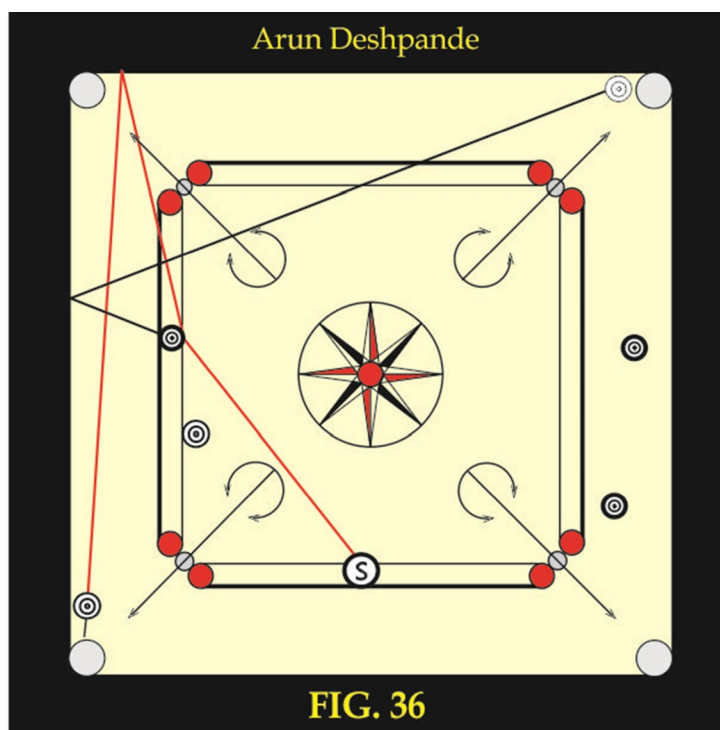
Pozycja pokazana na ryc. 33 wydaje się trudne. Są dwie czarne monety przeciwnika i nasza jedna biała moneta. Ta biała moneta nie może być cut ani włożona do kieszeni przez rebound. Jak pokazano na ryc. 33 striker należy umieścić na okręgu podstawowym i uderzyć czarną monetą w punkt pokazany na schemacie. Biała moneta zostanie włożona do prawej kieszeni po przeciwnej stronie. Ten udar jest bardzo łatwy w porównaniu do wszystkich innych uderzeń. Obserwuj położenie tych dwóch monet. Jeśli poprowadzisz linię prostą od środka tych dwóch monet, odkryjesz, że linia prosta nie przechodzi do kieszeni, ale spotyka się z prawą ramką w pobliżu obszaru kieszeni. Jeśli ta linia prosta styka się z kieszenią, białej monety nie można włożyć do kieszeni w ten sposób.



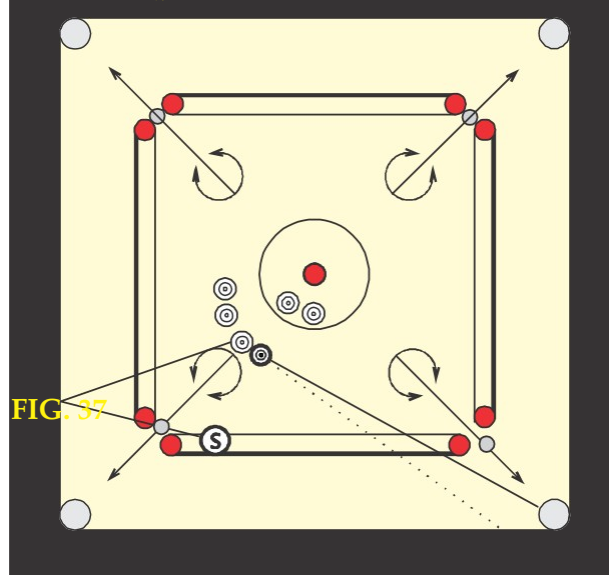
Są dwie czarne monety, a pomiędzy nimi jedna biała moneta. Tę monetę trudno włożyć do kieszeni. striker należy umieścić jak pokazano na rysunku 34 i trafić w punkt nieco powyżej środka. Ta biała moneta touch będzie czarną monetą, następnie uderzy w lewą ramkę, a następnie trafi do prawej kieszeni dolnej. Jest to trudny uder, ale można go odmówić po praktyce. Nawet jeśli położenie tych dwóch monet jest w innym miejscu powyżej lub poniżej tej pozycji, biała moneta zostanie włożona do kieszeni.



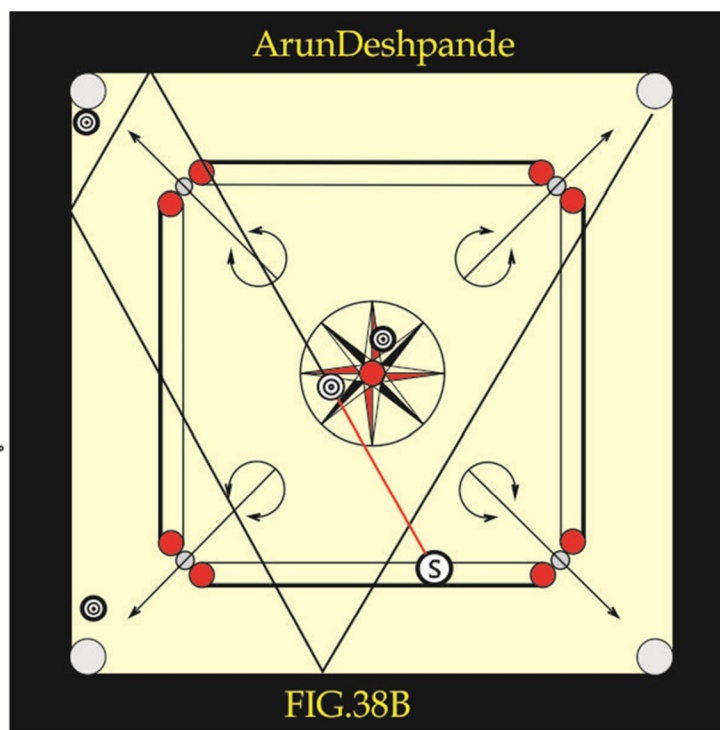
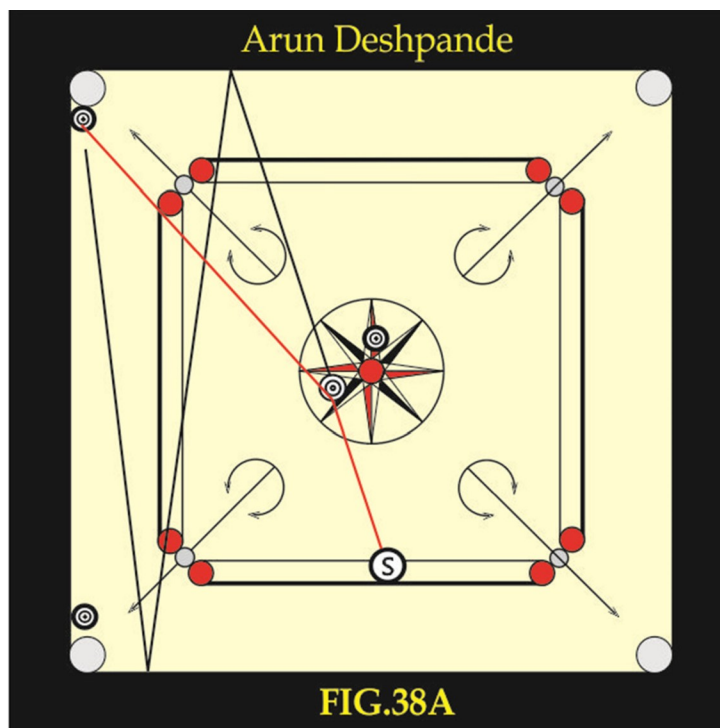
Są dwie czarne monety i jedna biała moneta. Jedna czarna moneta jest dla przeciwnika bardzo łatwa, ale druga jest dla niego trudna. Ułatwi Ci to czarna moneta, która znajduje się w kieszeni. W tej pozycji biała moneta jest trudna. Jeśli zaobserwujesz, zauważysz, że biała moneta jest nieco oddalona od przeciwległej ramki. Tę białą monetę można włożyć do kieszeni, jak pokazano na rysunku. W tym uderzeniu są dwie szanse. Jeśli striker trafi we właściwą pozycję, jak pokazano na rys. 35, monetę można wbić do kieszeni lub nawet jeśli striker trafi najpierw w przeciwną ramkę w pobliżu białej monety, a następnie uderzy białą monetę we właściwym miejscu, aby ją wbić. (Patrz linie przerywane)



Można to zobaczyć na ryc. 36, że są trzy czarne monety przeciwnika i nasze trzy białe monety. Jedna z tych trzech czarnych monet blokuje drogę naszej jednej białej monecie. Tutaj możemy skorzystać z czarnej monety przeciwnika jak pokazano na rys.36, striker należy umieścić na środku linii bazowej i w miejscu pokazanym na diagramie trafić na czarną monetę z nieco większym force. W tym uderzeniu są trzy szanse. 1) Przez trzecią kieszeń czarna moneta uderzy w białą monetę w przeciwległej prawej kieszeni i ta biała moneta trafi do kieszeni. 2) Czarna moneta zostanie usunięta i striker uderzy białą monetę w lewą dolną kieszeń, a ta biała moneta trafi do lewej dolnej kieszeni. 3) Obie białe monety zostaną włożone do kieszeni. jeden z symbolem striker i drugi z czarną monetą.

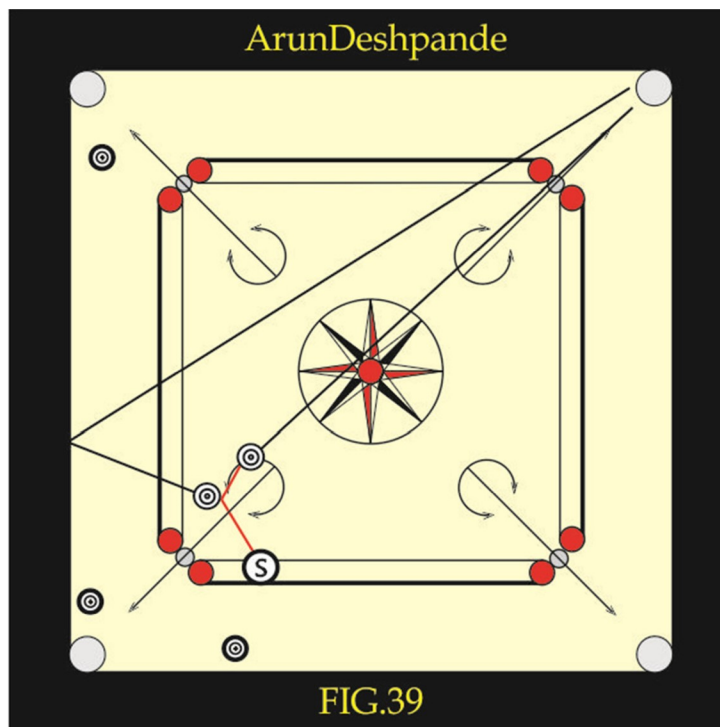


Na ryc. 37 czarnych monet znajduje się pomiędzy czterema białymi monetami przeciwnika. Tej czarnej monety nie można włożyć do przeciwnej lewej lub prawej kieszeni. Jeśli zaobserwujesz pozycję strzału czarno-białego, odkryjesz, że kierunek tego strzału nie jest w kieszeni, ale w ramce bazowej w pobliżu kieszeni. Tutaj zasada podana na ryc. Można zastosować 9B. Dlatego ten strzał nie może zostać oddany przez rebound, ponieważ striker nie może trafić w punkt pokazany na rysunku. Zatem istnieje tylko jeden sposób wbicia tej czarnej monety do kieszeni, a mianowicie striker należy trafić w lewą ramkę, skąd powróci do strzału, a czarna moneta poleci w prawo kieszeń bazowa.

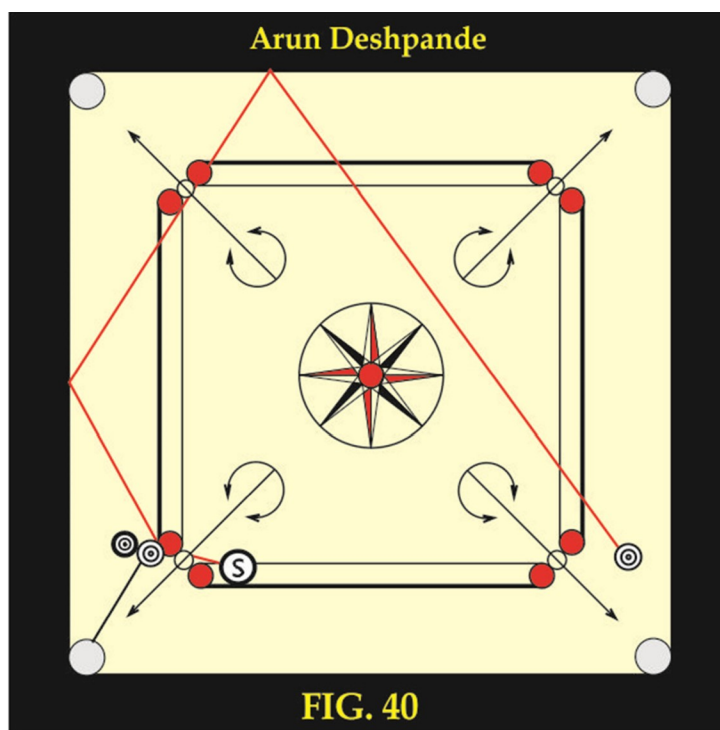


Na ryc. 38 trzy czarne monety przeciwnika blokują drogę białej monecie. Początkowo, jeśli zobaczysz pozycję, poczujesz, że nie ma drogi dla białej monety. Jest jedna możliwość. Zagraj mocno krzyżem double do białej monety w taki sposób

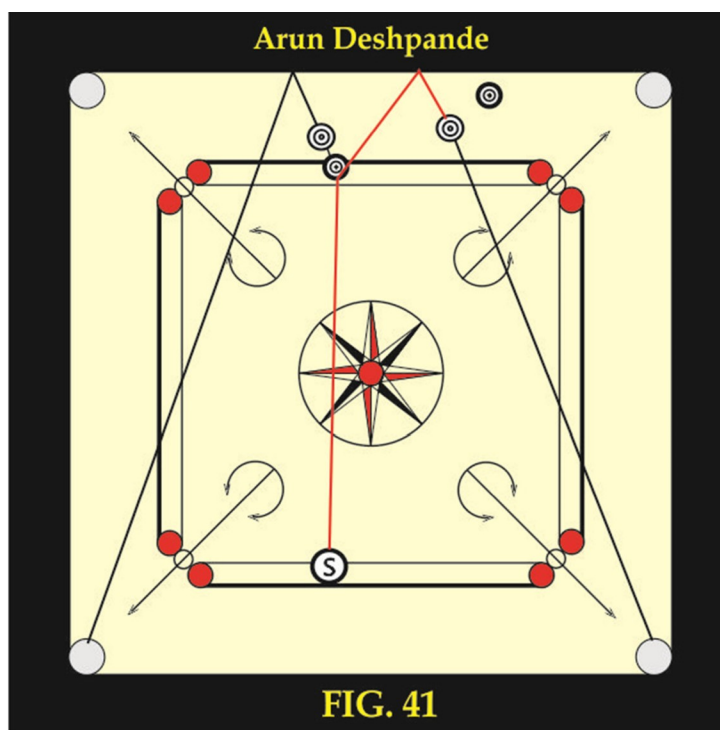
sposób, aby striker uderzył czarną monetę w przeciwną lewą kieszeń i usunie ją z tej pozycji. W międzyczasie biała moneta powinna uderzyć w przeciwną ramkę, a następnie w naszą ramę bazową i powinna dotrzeć do przeciwległej lewej kieszeni, w której znajdowała się przeszkoda na czarną monetę. (Patrz rys. 38-A). Istnieje jeszcze jedna możliwość włożenia tej monety do przeciwległej prawej kieszeni. (Patrz rys. 38-B) (Patrz linie przerywane)



Na rys. 39 widoczne są trzy czarne monety przeciwnika, queen i nasze dwie białe monety. Możemy tutaj zagrać bardzo dobre uderzenie. Zagraj trzecią kieszenią białej monety w taki sposób, aby striker odbiło się od Queen i Queen również mogło zostać wbite. Istnieją trzy możliwości. 1) Biała moneta i Queen mogą wpaść jednocześnie do przeciwnej prawej kieszeni. 2) Biała moneta może trafić do kieszeni, dzięki czemu Queen stanie się łatwiejsza. 3) Queen może wejść do kieszeni, dzięki czemu biała moneta stanie się łatwiejsza. Dlatego są duże szanse na ukończenie planszy.

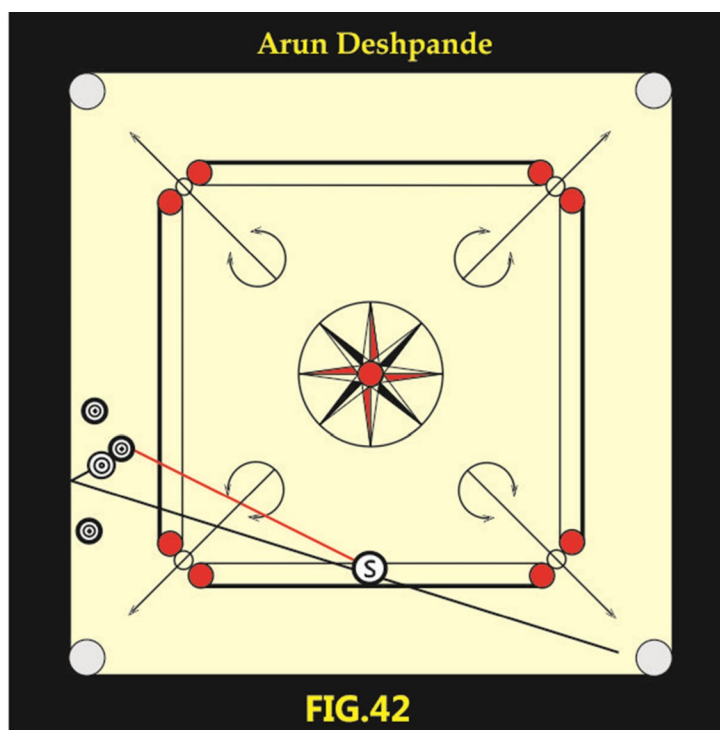


Na ryc. 40 są dwie białe monety, które wydają się nam trudne i jedna czarna, która jest łatwa dla przeciwnika. Umieść striker jak pokazano na rysunku i uderz w górną część białej monety niewielką ilością force. Biała moneta trafi do lewej kieszeni bazowej po touch uderzeniu, a striker powróci na drugą białą monetę znajdującą się na pozycji rebound po uderzeniu w lewą i przeciwną ramkę. Ten skok jest kombinacją skoku touch i skoku bomb. Tak więc, chociaż dwie białe monety są trudne, możemy ukończyć planszę tą kombinacją uderzeń.

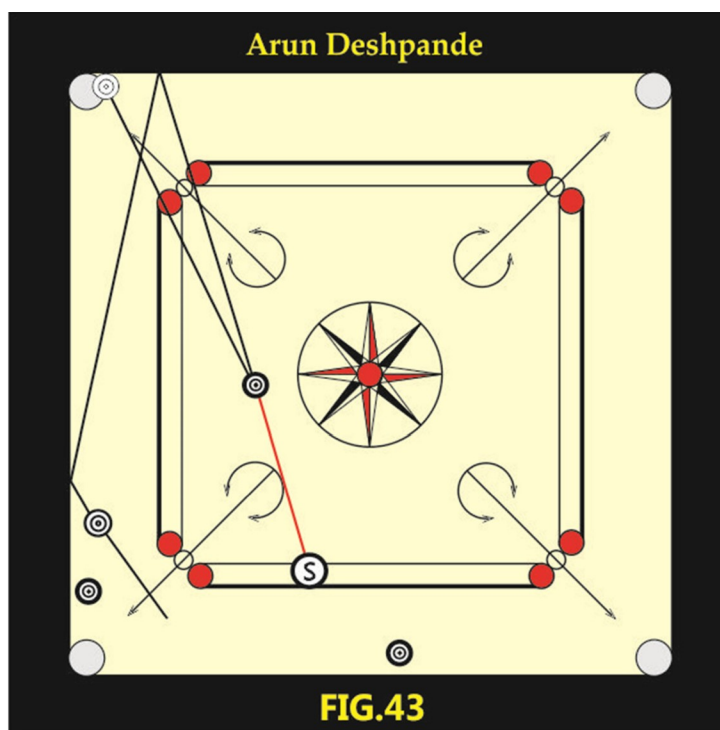


Na ryc. 41 są dwie czarne i dwie białe monety. Białe monety są nasze. Możemy zagrać jedną białą monetą o double za pomocą jednej czarnej monety i jednocześnie drugą białą monetą o hook. W tym uderzeniu są trzy możliwości.

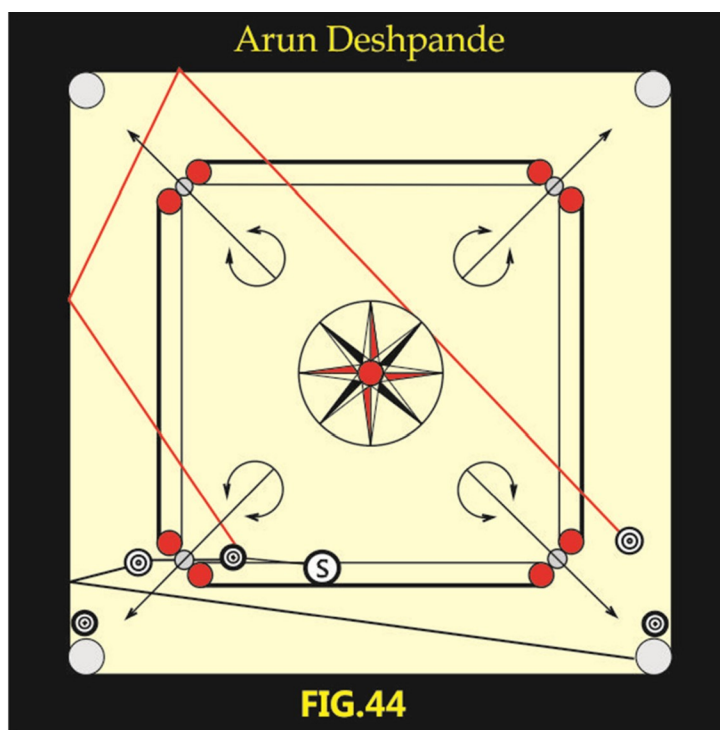
- 1) Obie białe monety nr 1 i nr 2 można włożyć jednocześnie do kieszeni za jednym pociągnięciem.
- 2) Białą monetę nr 1 można włożyć do kieszeni double, a białą monetę nr 2 można łatwo włożyć.
- 3) Białą monetę nr 2 można włożyć do kieszeni hook, a białą monetę nr 1 można łatwo włożyć do kieszeni.



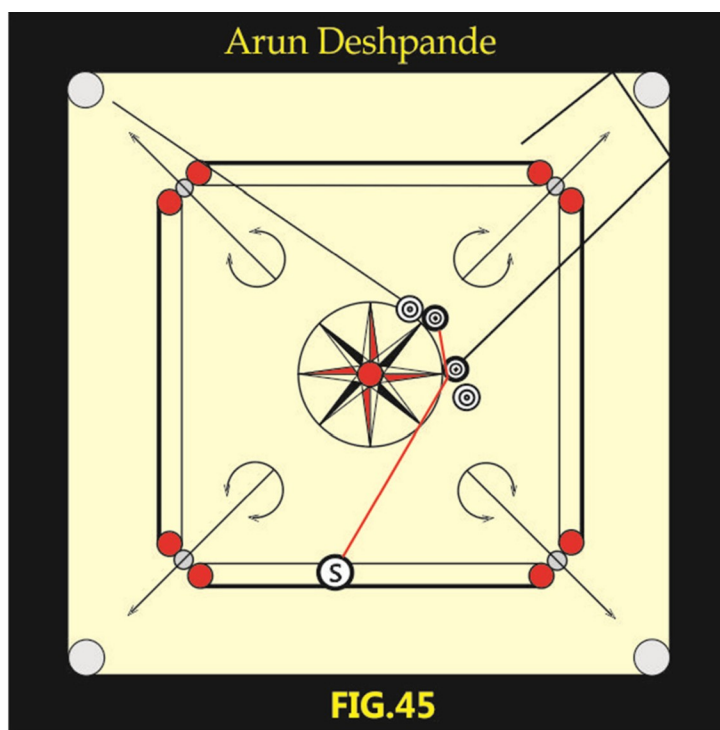
Na ryc. 42 One Biała moneta znajduje się pomiędzy trzema czarnymi monetami. Tę białą monetę można włożyć do kieszeni, jak pokazano na rys. 42. Zwróć uwagę na położenie tych dwóch czarno-białych monet. Jeśli kąt tych dwóch monet z lewą ramką jest większy, wówczas tę białą monetę można włożyć do kieszeni. Tylko jeśli istnieje taki kąt, należy wykonać to uderzenie, w przeciwnym razie wszystkie czarne monety staną się łatwe dla przeciwnika. Jeśli to uderzenie nie ma zostać wykonane ze względu na zły kąt, należy usunąć czarną monetę znajdującą się w pobliżu kieszeni, uniemożliwiając w ten sposób przeciwnikowi skorzystanie z tej czarnej.



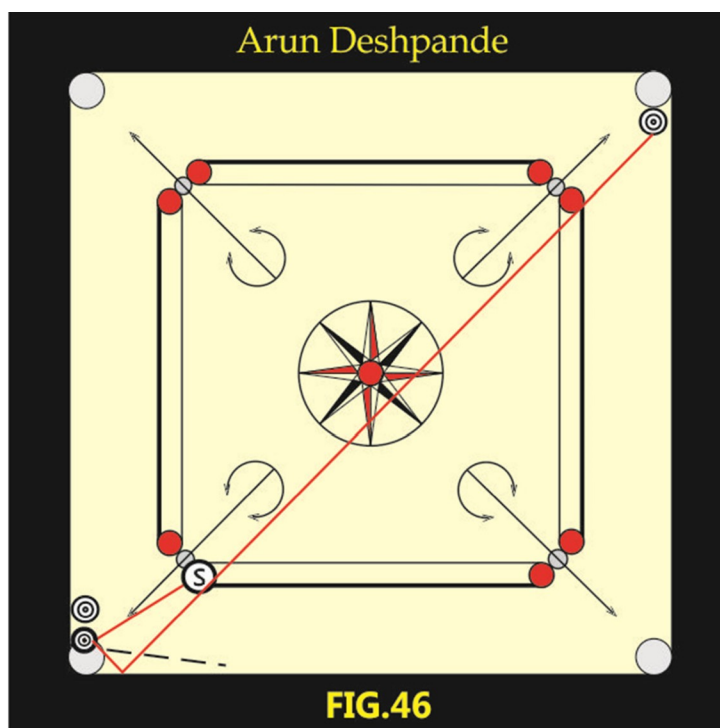
Na rys. 43 jedna biała moneta znajdująca się na pozycji rebound jest trudna, natomiast druga moneta znajdująca się na przeciwnej lewej kieszeni jest bardzo łatwa. Trudną białą monetę można ułatwić, podwajając czarną monetę na białej monecie i jednocześnie wbijając striker na białą monetę, która znajduje się na przeciwnej lewej kieszeni. Tym pociągnięciem deska może zostać wykończona. To uderzenie nie jest takie łatwe i dlatego wymaga praktyki. Do tego uderzenia należy zastosować nieco więcej force, a wtedy striker i czarna moneta nie będą się kolidować.



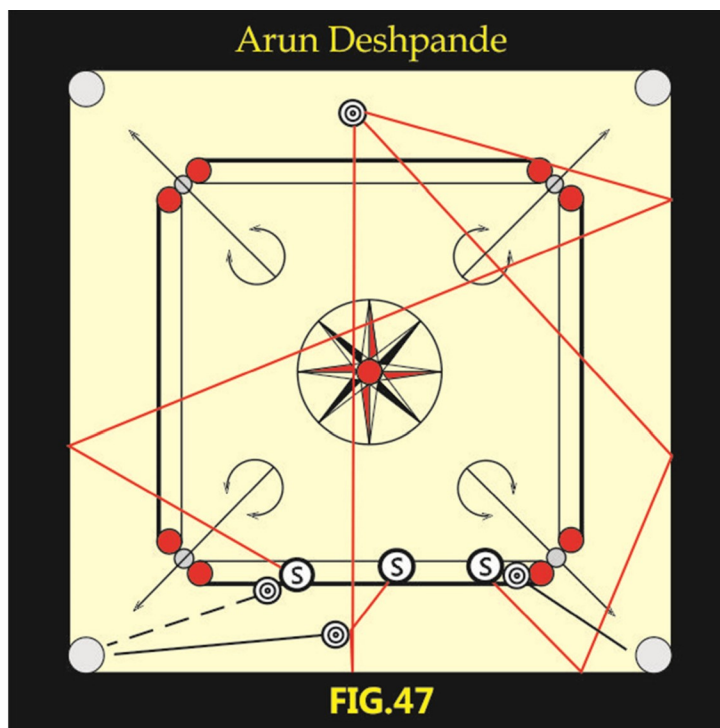
Jeśli zaobserwujesz położenie dwóch białych monet na ryc. 44, przekonasz się, że obie te monety są trudne, ponieważ rebound nie można zagrać z powodu przeszkody ze strony dwóch czarnych monet znajdujących się w kieszeni. Ten uder jest bardzo interesujący. Jak pokazano na tym rysunku, uderzenie powinno uderzyć w czarną monetę w taki sposób, aby czarna moneta uderzyła w białą monetę, a biała moneta uderzyła w lewą ramkę boczną w prawą kieszeń dolną. Jednocześnie striker uderzy białą monetę, która znajduje się we właściwej pozycji rebound i ułatwi to. Ten skok jest kombinacją pair, drugiego i bomb skoku.



Jak pokazano na ryc. 45, czarną monetę, która stanowi przeszkodę dla białej monety, można usunąć uderzając w nią striker i odbijając striker w Queen, w ten sposób wkładając Queen do przeciwległej lewej kieszeni. Jeśli będziesz obserwować strzał, zobaczysz, że strzał nie jest skierowany w stronę kieszeni, ale w lewą ramę, dlatego striker po odbiciu od czarnej monety powinien trafić czarną monetę strzału w punkcie pokazanym na tym rysunku.



Na ryc. 46 w kieszeni znajdują się dwie białe monety i tylko jedna czarna. Załóżmy, że każdy wynik wynosi 24 i musisz zagrać białą monetą. Umieść swoją pozycję striker na lewym okręgu podstawowym i uderz w dolną część czarnej monety, używając nieco więcej force. twój striker uderzy w czarną monetę, w twoją ramę bazową, a następnie uderzy i uderzy białą monetę, która znajduje się w przeciwległej prawej kieszeni. Biała moneta trafi do kieszeni, a czarna moneta do ramki bazowej, dzięki czemu będziesz mógł włożyć do kieszeni także drugą monetę. Zaletą tego uderzenia jest to, że biała moneta nie trafia do kieszeni, a czarna moneta dotrze do twojej ramki bazowej i stanie się trudna dla przeciwnika.



Jak pokazano na rys. 47, A, B i C, można zaobserwować różne położenia skoku bomb oraz sposób, w jaki striker może zostać doprowadzony do białej monety znajdującej się w przeciwległej ramce. Obserwuj uważnie pozycje i kąty, pod którymi striker może osiągnąć trudnej monety.