

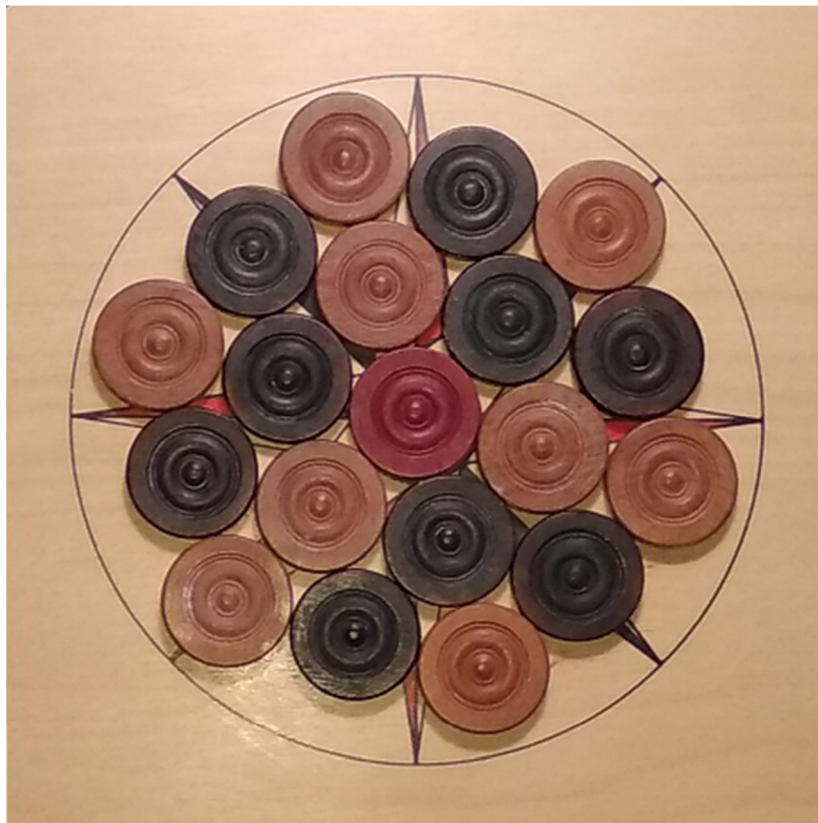
CARROM තාක්ෂණික ක්‍රම සහ කුසලතා

විසිත් ලියන ලදී



ශ්‍රී. Arun Deshpande

ප්‍රායෝගික සඳහා - කරුණාකර Srikant Potharkar විසින් පූරණය කරන ලද
මගේ YouTube නාලිකාව වෙත පිවිසෙන්න, නාලිකාවට දායක වන්න.



MANTRA

නිතවත් පාඨක,

ඔබ මෙම පොතේ ඇති තාක්ෂණය කියවීම ආරම්භ කිරීමට පෙර මම ඔබට මෙය "MANTRA" කියන්නට කැමැත්තෙමි. carrom සමඟ අවංක වන්න. එය ඔබගේ ඉතා සමීප පවුලේ සාමාජිකයෙකු ලෙස සලකන්න. එය වාණිජකරණය නොකරන්න. ඒ ගැන සුදු කෙළින්ම එපා. ඉතා තාවකාලික ස්වභාවයක් ඇති ඔබේ සමීපතම පවුලේ සාමාජිකයෙකු සමඟ ඔබේ ආරවුලක් මෙන්ම, මෙම ක්‍රීඩාවේදී ඔබේ පරාජය තාවකාලික පසුබෑමක් ලෙස සලකන්න. පරාජය නිසා carrom board හෝ striker සමඟ තරඟ නොවන්න. carrom වෙත විශ්වාසවන්තව සිටින්න, එවිට ඔබට අපේක්ෂිත නොඳුම ප්‍රතිඵල ලැබෙනු ඇත.

--කර්තෘ

Arun Deshpande

INDEX

නරියටම "CARROM" ග්‍රහණය

යනු කුමක්ද?

වාඩ් වී සිටින ස්ථානය පහර වැදීමේ

ආරක්ෂාව සහ ක්‍රීඩකයන්ගේ උසස්

පහරවල්වල වැරදි ගුණාංග

CARROM හි ප්‍රගතිය

තරියටම "Carrom" යනු කුමක්ද?

උපකරණ -

Carrom board -

ජ්ලයිවුඩ් - **carrom board** හි ක්‍රීඩා මතුපිට ජ්ලයිවුඩ් වලින් සාදා ඇති අතර එය වර්ග අඟල් **29** කි. ඝනකම සාමාන්‍යයෙන් **12 mm** සිට **16 mm** දක්වා වේ

රාමු - **carrom board** හි පැති හතරක රාමු හතරක් ඇත. රාමුවේ විශාලත්වය පළල අඟල් තුනකි. රාමුවේ ඝණකම අඟල් දෙකකි.

සාක්කු - **carrom board** හි කොන් හතරක සාක්කු හතරක් ඇත. සෑම සාක්කුවකම විශාලත්වය විෂ්කම්භය **4.45** සෙ.මී.

මූලික රේඛා - මූලික රේඛා හතරක් ඇත. මෙම රේඛා දෙක අතර දුර **3.18cms** වේ.

පාදක කව - සෙන්ටිමීටර **3.18** ක විෂ්කම්භයකින් යුත් සහ රතු පැහැයෙන් වර්ණාලේප කර ඇති මූලික කව අටක් ඇත.

මධ්‍ය කවය - විෂ්කම්භය **3.18**ක් වන රතු පැහැයෙන් මධ්‍ය කවයක් ඇත.

පිටත කවය - විෂ්කම්භය සෙන්ටිමීටර **17** ක පිටත කවයක් ඇත.

කාසි - සුදු **9**, කළු **9** සහ රතු කාසියක් ඇත. රතු කාසිය **Queen** ලෙස හැඳින්වේ.

මුළු කාසි 19 ක් ඇත. සෑම කාසියකම විෂ්කම්භය සෙන්ටිමීටර **3.18** කි. ඒවා සෙන්ටිමීටර **5.25** සිට **5.50** දක්වා වේ.

Striker - striker හි බර ග්‍රෑම් **15** නොඉක්මවිය යුතුය. **striker** හි උපරිම විෂ්කම්භය **4.13cms** වේ.

ස්ථාවරය - ස්ථාවරයේ උස සෙන්ටිමීටර **63** සිට **70** දක්වා වේ.

පුටුව හෝ පුටුව - පුටුවේ හෝ පුටුවේ උස සෙන්ටිමීටර **40** සිට **50** දක්වා විය යුතුය.

පහත - නිරුවත් ආලෝකය ක්‍රීඩකයන්ගේ ඇස්වලට නොවැටෙන පරිදි මඩුව සහිත ලාම්පුව **carrom board** මධ්‍යයේ එල්ලා තැබිය යුතුය.

වාඩ් වී සිටින ස්ථානය - කේවල ක්‍රීඩක ක්‍රීඩිකාවන් එකිනෙකාට ප්‍රතිවිරුද්ධව

අසුන් ගන්න. යුගල වලදී හවුල්කරුවන් එකිනෙකාට ප්‍රතිවිරුද්ධව වාඩ් වී

සිටිති.

මූලික නීති -

කාසි සැකැස්ම - රතු කාසිය (**Queen**) මැද රවුමේ තැබිය යුතුය. එවිට කුඩා කවයක් සාදන **queen** ට යාබදව කළු සහ සුදු කාසි මාරුවෙන් මාරුවට තබා ඇත. ඉන්පසු අනෙක් රවුම සුදු කාසි '**Y**' අකුරක් ලෙස පෙනෙන ආකාරයට සාදන්න.

ක්රීඩාවේ හැරීම. ක්‍රීඩකයෙකු ඔහුගේ/ඇයගේ කාසි සාක්කුවේ තබා ගන්නා තාක්, ක්‍රීඩකයාගේ හැරීම අඛණ්ඩව සිදු කෙරේ.

ක්රීඩාව - ක්‍රීඩාව ලකුණු **25** කි.

ලකුණු කරන්නේ කෙසේද - සෑම කාසියකටම එක ලකුණක් ඇති අතර **Queen** ලකුණු තුනක් ඇත. ඔහුගේ/ඇයගේ සියලුම කාසි සාක්කුවේ දමා ගන්නා ක්‍රීඩකයා ඔහු/ඇය ප්‍රචරුව දිනා ගනී. ක්‍රීඩකයාට ප්‍රචරුවේ ඇති ඔහුගේ ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිවලට සමාන ලකුණු සහ ඔහු/ඇය එය සාක්කුවේ දමා ඇත්නම් **Queen** සඳහා ලකුණු තුනක් ලැබේ.

Queen - Queen නි ලකුණු තුනක් ඇත. **Queen** සාක්කුවට දැමීමෙන් පසු ක්‍රීඩකයෙකු ඔහුගේ/ඇයගේ කාසිය සාක්කුවේ දැමිය යුතුය. එය ආවරණය ලෙස හැඳින්වේ. ක්‍රීඩකයෙක් **Queen** සාක්කුවේ දමා ගැනීමෙන් පසු කාසියක් සාක්කුවේ නොගන්නේ නම්, පසුව **Queen** සාක්කුවෙන් පිටතට ගෙන විනිසුරු විසින් මැද රවුමේ තබයි.

වැරදි - සරල වැරදි සහ තාක්ෂණික වැරදි ලෙස වර්ග දෙකක් තිබේ. තාක්ෂණික දෝෂයක් යනු කාසියක් සාක්කුවට දැමීමට පෙර සිදු වන දෝෂයකි. තාක්ෂණික දෝෂවලදී ක්‍රීඩකයාගේ හැරීම දිගටම පවතී.

සරල වරදක් යනු ක්‍රීඩකයෙකු කාසියක් සාක්කුවට දැමීමෙන් පසුව හෝ ඒ අතරතුරදී අපයෝජනයක් සිදු කරන විටය.

ගෙවිය යුතු මුදල් - කාසියක් සාක්කුවේ දමාගෙන සිටින විට, **striker** පමණක් සාක්කුවේ දමා තිබේ නම්, එය ඩුප් එකක් ලෙස හැඳින්වේ. ගෙවීමක් කරන ක්‍රීඩකයාගේ එක් කාසියක් පිටතට ගෙන ප්‍රතිවාදියා විසින් පිටත කවයේ තබනු ලැබේ. ක්‍රීඩකයාට හැරීම අනිමි වේ. ක්‍රීඩකයා කාසිය සමඟ **striker** සාක්කුවේ තැබුවහොත් එය **double** ලෙස හැඳින්වේ. මෙම නඩුවේ බාහිර කවය තුළ ප්‍රතිවාදියා විසින් කාසි දෙකක් තබා ඇත. ක්‍රීඩකයාගේ වාරය දිගටම පවතී

වෙනත් නීති -

ක්‍රීඩකයෙකු ක්‍රීඩා කරන අතරතුර රේඛා දෙකම touch විය යුතුය. එහි සිට සෙල්ලම් කරන විට රතු පාදක කවය සම්පූර්ණයෙන්ම ආවරණය කළ යුතුය.

වැලමිට ක්‍රීඩා කරන විට ක්‍රීඩා කරන මතුපිටට නොපැමිණිය යුතුය. පාද

සෙල්ලම් කරන විට මනාකලපිත රේඛා තරණය නොකළ යුතුය.

කාසියක් carrom board වෙතින් පිටතට පැන්නේ නම්, එය විනිසුරු විසින් මැද කවයේ තබා ඇත. කාසිය ස්ථාවර ස්ථානයක තිබේ නම්, එය එලෙසම තබා ඇත. අනිවිච්ඡාදනය වූ කාසි

එලෙසම නඩා ඇත.

ග්රහණ

carrom ක්‍රීඩාවේදී ග්‍රිප් ඉතා වැදගත් වේ. ඔබ ස්වභාවික ග්රහණය වර්ධනය කළ යුතුය.

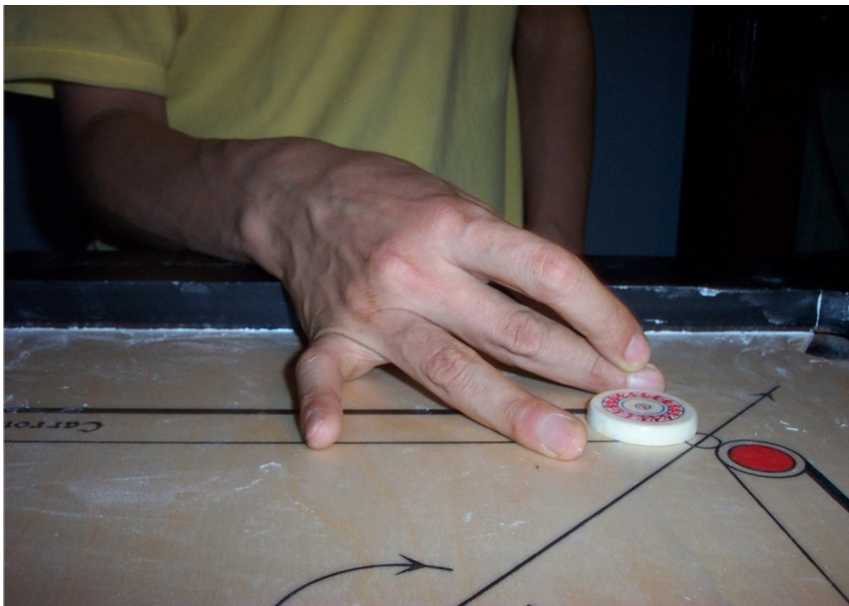


ස්වභාවික ග්රහණය

ග්රහණ වර්ග බොහොමයක් තිබේ. වඩාත් පොදු ග්රහණය වන්නේ මාපට ඇඟිල්ල සහ මාපටැඟිල්ලේ සංයෝජනයයි. ඉහත ඡායාරූපය බලන්න. මෙය ඉතා පහසු ග්රහණයක් වන අතර අඩු පුහුණුවක් අවශ්‍ය වේ. මෙම ග්රහණය තුළ අනෙකුත් සියලුම ඇඟිලි ජලයිවුඩ් මත රඳා පවතී. මේ

ග්රහණයට බොහෝ වාසි ඇත. මෙම ග්‍රහණයෙන් ක්‍රීඩකයෙකුට striker මත උපරිම පාලනය තබා ගත හැක. අනෙකුත් සියලුම ඇඟිලිවලට ජලයිවුඩ් ආධාරකයක් ලැබෙන බැවින් මෙම ග්‍රහණය ස්ථිරව සහ ස්ථිරව පවතී. මෙම ග්‍රහණයේ ක්‍රීඩකයෙකුට අවම ඉඩක් සහිතව ක්‍රීඩා කළ හැක.

සමහර විට ග්‍රහණය තැබීමට ප්‍රමාණවත් ඉඩක් නොමැති විට ක්‍රීඩකයෙකුට ජලයිවුඩ් වලින් අනෙක් සියලුම ඇඟිලි ඔසවමින් දඬර ඇඟිල්ලෙන් ක්‍රීඩා කළ හැක. මෙම ග්‍රහණය සමඟින් ක්‍රීඩකයෙකුට carrom board හි දෙපස (වම හෝ දකුණ) සමාන පහසුවෙන් ක්‍රීඩා කළ හැක. ඒ නිසා ක්‍රීඩකයාගේ ක්‍රීඩාව කිසිම පැත්තකින් දුර්වලව පවතින්නේ නැත. මෙම ග්රහණය තුළ සියලු ඇඟිලි වල නියතවම touch ජලයිවුඩ්. එබැවින් කිසියම් නියතවත්තක් වෙනදාට වඩා වැඩි ඇත්තම් ග්‍රහණයේ වෙනසක් සිදුවේ. එවැනි සුළු දේවල් carrom හි ඉතා වැදගත් වේ. .



SCISSOR GRIP

එය මූලික වශයෙන් ඉන්දියාවේ විවේකය සඳහා භාවිතා වේ. එය ශ්‍රී ලංකාවේ සහ මාලදිවයිනේ ස්වභාවික ග්‍රහණයක් ලෙස භාවිතා කරයි. ඉන්දියාවේ මෙම ග්‍රහණය ස්වභාවික ග්‍රහණය ලෙස භාවිත කළේ Ivon Marquis සහ Kadir Khan පමණි. මෙම ග්රහණය තුළ බොහෝ අවාසි ඇත. දකුණු පැත්තේ ඉඳන් සෙල්ලම් කරන්නන් තරිම අමාරුයි



අගුලු දැමීමේ ග්‍රහණය

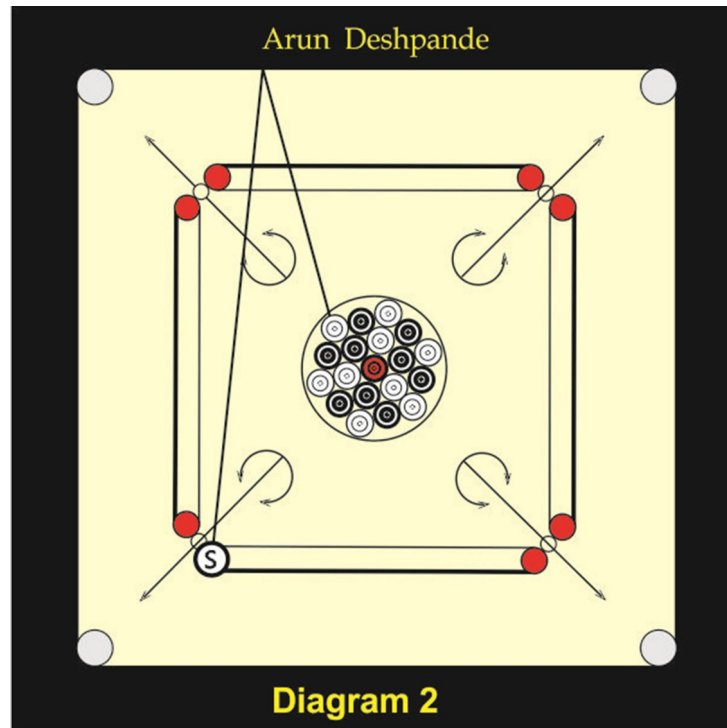
ඔබේ ස්වාභාවික ග්‍රහණය ලෙස ඔබට අගුලු දැමීමේ ග්‍රහණයක් නොමැති නම් ඔබ මෙම ග්‍රහණය ඉගෙන ගත යුතුය. මෙම ග්‍රහණයෙන් ඔබට ප්‍රබල පහරවල් ක්‍රීඩා කිරීමට බලයක් ලබා ගත හැක. මම 1982 දී සුනාස් කම්බිලි සමඟ දිල්ලියේ මාසයක් සිටි අතර අපි ආසියානු ක්‍රීඩා වල නිරූපණ ක්‍රීඩා කිරීමට දැඩි ලෙස පුහුණු වෙමින් සිටියදී සුනාස් කම්බිලි ඔහුගේ ස්වාභාවික අගුලු දැමීමේ ග්‍රහණයෙන් බොහෝ ප්‍රබල පහරවල් ක්‍රීඩා කරන අයුරු මම නිරීක්ෂණය කළෙමි. ඔහුගේ ස්වාභාවික ග්‍රහණය මාපටැඟිල්ල, පළමු ඇඟිල්ල සහ කුඩා ඇඟිල්ලේ එකතුවකි, නමුත් ඔහුට අමතර force අවශ්‍ය වූ විට ඔහු තම කුඩා ඇඟිල්ල තෙවැනි ඇඟිල්ලට වෙනස් කළේය. මම එය උත්සාහ කර මෙම ග්‍රහණයෙන් තදින් පහර දීමට පටන් ගනිමි. මම එය භාවිතා කිරීමෙන් සතුටක් ලැබූ අතර පසුව එය භාවිතා කිරීමට අවස්ථාවක් ලැබුණු සෑම විටම මම එය භාවිතා කළෙමි. මේ ග්‍රහණයෙන් මට හරියට ඉලක්ක කරන්න බැරි නිසා සුනාස් මට නිතා වුණා. මේ ග්‍රහණයේ ප්‍රවීණත්වය ලබා ගැනීමට මට මගේ සියලු උත්සාහයන් දැරීමට සිදු විය. මෙවැනි ග්‍රහණයක් සඳහා ඔබේ පළමු ඇඟිල්ල මාපටැඟිල්ල සහ තෙවැනි ඇඟිල්ල අතර අගුළු දැමිය යුතුය. සාමාන්‍යයෙන් මෙම ග්‍රහණයේ පළමු ඇඟිල්ලෙන් ආඝාතය වාදනය කරනු ලැබේ, ක්‍රීඩා කරන පෘෂ්ඨය touch නොකරයි.



මැද ඇඟිල්ල පැනලි ග්‍රහණය

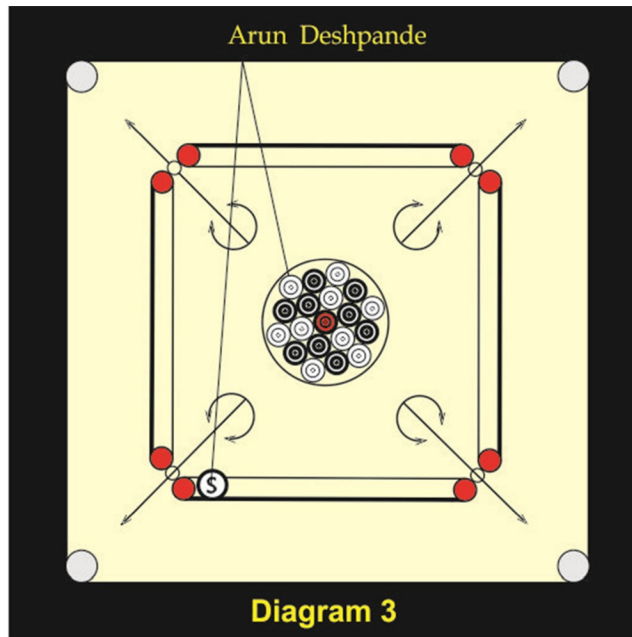
මෙම ග්‍රහණය striker වෙත ත්‍රිමණය ලබා දෙයි. carrom board නි බොහෝ ස්ථාන ඇත, එහිදී දැන පන්දු යැවීමකින් තොරව ඔබට ආකෘතය සාර්ථකව ක්‍රීඩා කළ නොහැක. මෙම ග්‍රහණයේ දී ඔබට ත්‍රිමණයක් නිර්මාණය කිරීමට උත්සාහයක් දැරීමට සිදු නොවේ, එය ස්වයංක්‍රීයව නිර්මාණය වේ.

එබැවින් එය ස්වභාවික ඡරමණය ලෙස හැඳින්වේ. ත්‍රිමණය ප්‍රති-දක්ෂ දිශාවයි. ඔබ මෙම ප්රයෝජනවත් ග්රහණය වර්ධනය කර ගත යුතුය. අනෙක් පැත්තෙන් පහරවල් වාදනය කිරීමට ඔබට එය වම් අතෙන් වාදනය කළ හැකිය.



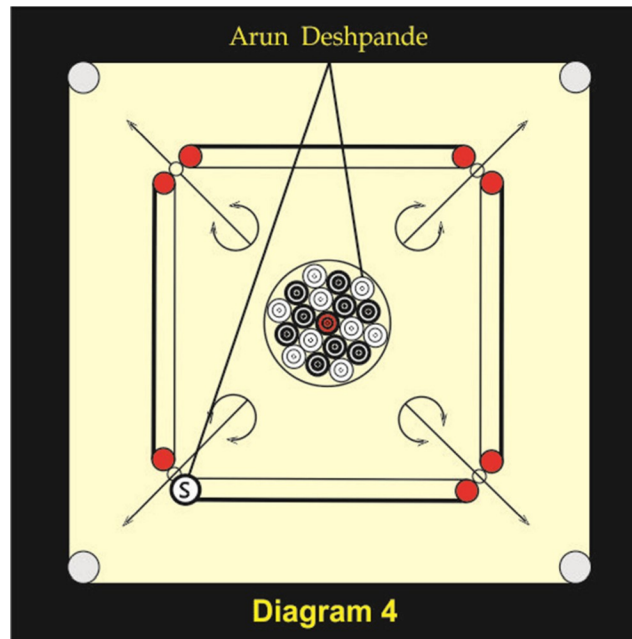
වම් පාදක රවුමෙන් බිඳින්න

මෙම ක්‍රමය නොඳම ක්‍රමය වන අතර බොහෝ ක්‍රීඩකයින් විසින් භාවිතා කරනු ලැබේ. බොහෝ ක්‍රීඩකයින් විවේකය සඳහා ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවේ සිට අන්ධ ඉලක්කයක් ගනී. ඔබ ඔබේ striker වම් පාදක කවය මත තැබුවහොත්, ඉහත රූපයේ දැක්වෙන පරිදි ඔබේ striker ප්‍රතිවිරුද්ධ වම් අර්ධ කවයේ පළමු ඊතලය හරහා ගමන් කළ යුතුය. ඔබට ඔබගේ striker සමත් විය යුතු සත්‍ය ලක්ෂ්‍යය දැකිය හැකි අතර එම නිසා ඔබට ආකෘතය නිවැරදිව වාදනය කළ හැක. ඔබ මෙම ක්‍රමය භාවිතා නොකරන්නේ නම් සහ ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුව මත මනාකල්පිත ලක්ෂ්‍යයක් ගැනීමට උත්සාහ කරන්නේ නම්, මෙම මනාකල්පිත ලක්ෂ්‍යය වෙනස් වීමේ අවස්ථාවක් ඇති අතර එමඟින් බිඳ වැටීම අසාර්ථක වේ. මෙම විවේකය වඩාත් සුදුසු වන්නේ කතූරු ග්‍රහණයෙන් හෝ ඕනෑම පැනලි ග්‍රහණයකින් ය.



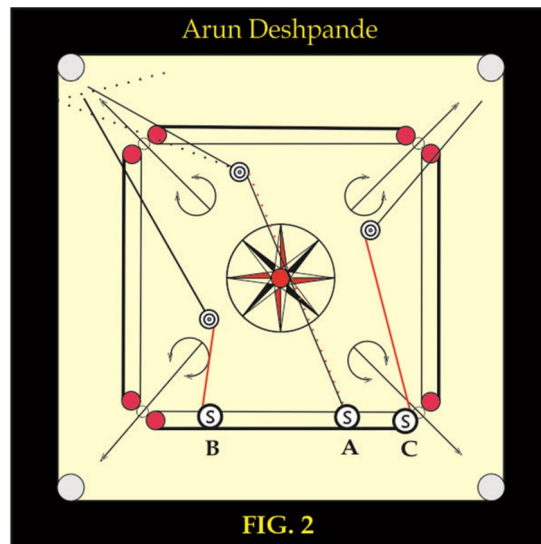
BREAK වම් පාදක කවය අසලින්

වරදක් කිරීමට ඉඩ ඇති නිසා වම් කවයේ සිට පහර ක්‍රීඩා කිරීමට ඔබ බිය වන්නේ නම්, ඔබට මූලික රවුම අසල සිට ක්‍රීඩා කළ හැකිය. මෙම ක්‍රමයේදී ඔබගේ striker ඉහත රූපයේ දැක්වෙන පරිදි ප්‍රතිවිරුද්ධ වම් අර්ධ කවයේ දෙවන ඊතලය හරහා ගමන් කළ යුතුය. මෙම විවේකය ද කතුරු ග්‍රහණයකින් හෝ ඕනෑම පැතලි ග්‍රහණයකින් කළ යුතුය.



ප්‍රතිලෝම බිඳීම- මෙම ආකාරයේ විවේකයේදී ඔබට ඔබේ වම් සාක්කුවට විවේකයේ පහරක් සකසා වම් පැත්තෙන් කැඩී යා හැක. ඔබ නිවැරදිව කැඩී ගියහොත් ඔබට **touch** පහරක් වාදනය කර පුවරුව විවෘත කළ හැකි වන පරිදි කාසි හතරක පොකුරක් ඉතිරිව ඇති බව ඔබට පෙනෙනු ඇත. මෙම බිඳීමේ අවාසිය නම්, ඔබ නිවැරදිව කැඩීමට අපොහොසත් වුවහොත්, එක්කෝ ඔබට අනෙක් කාසිවලට පහර දිය හැකිය, නැතහොත් ඔබේ **striker** ඔබේ ඉලක්ක කරගත් සුදු කාසි **touch** නරක ලෙස කැඩී යාමයි.

ආඝාත වැස්ස



A-CUT B-STRAIGHT CUT C-CROSS CUT

CUT -

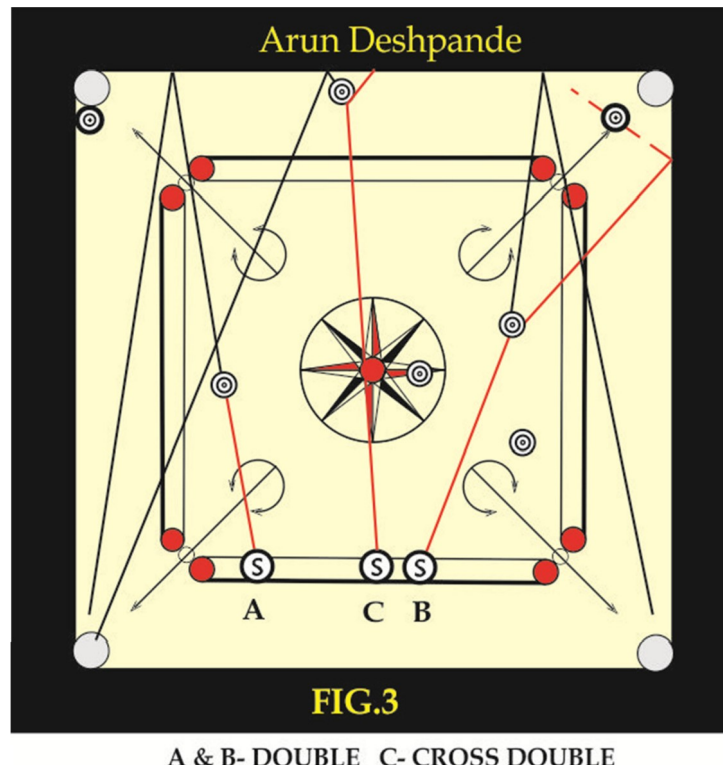
රූප සටහනේ පෙන්වා ඇති පරිදි, රූපයේ striker A. 2 striker හරස් රේඛාවක තබා ගැනීමෙන් කාසියක් සාක්කුවේ දමා ඇත්නම් එය cut ලෙස හැඳින්වේ. cut ක්‍රීඩා කරන අතරතුර striker තදින් මුද්‍රා හැරිය යුතු නැත. කාසියේ ඉලක්කගත ලක්ෂ්‍යයෙන් ඔබ්බට striker තදින් පහර දුන්නොත්, කාසිය ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට ගොස් සාක්කුවෙන් ඉවතට ගොස් ඊළඟ හැරීම සඳහා ක්‍රීඩකයාට අපහසු වීමට සෑම හැකියාවක්ම තිබේ. (රූපය 2-A හි නින් රේඛාවකින් පෙන්වනු ලබන්නේ තදින් හා වැරදි ලෙස පහර දුන්නොත් කාසිය අපහසු වන ආකාරයයි). cut වාදනය කරන අතරතුර striker පාලනය වන්නේ නම්, පහර වැරදි වුවද, කාසිය සාක්කු ප්‍රදේශයට ආසන්නව පවතින අතර ඊළඟ හැරීම සඳහා පහසු වේ.

සෘජු CUT:

රූප සටහන 2 B හි පෙන්වා ඇති පරිදි, striker කාසිය සමඟ සරල රේඛාවක තබා ගැනීමෙන් කාසියක් සාක්කුවේ දමා ඇත්නම්, පහර සෘජු cut ලෙස හැඳින්වේ. ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවේ ඇති දුෂ්කර කාසිය cut කෙළින්ම වාදනය කිරීමෙන් පහසු කර ගත හැක. රාමුවේ වම් හෝ දකුණු පැත්තට ආසන්නව ඇති සහ ඉදිරිපස සාක්කුවලට සාක්කුවේ තැබිය නොහැකි කාසිද කෙළින්ම cut මගින් පහසු කළ හැක. මෙම පහර නිවැරදිව වාදනය කළහොත්, ක්‍රීඩකයෙකුට පොකුරෙන් අනෙකුත් කාසි ඇද ගැනීම සඳහා උපරිම force යෙදිය හැක. බොහෝ විට එවැනි තත්ත්වයක් පවතී cut කෙළින්ම වාදනය කිරීමෙන්, ක්‍රීඩකයෙකුට එකවර සාක්කු දෙකක කාසි දෙකක් සාක්කුවේ තැබිය හැකිය.

CROSS CUT හෝ MINUS CUT:

රූප සටහන 2 C හි පෙන්වා ඇති පරිදි, striker හරස් [සෘණ] රේඛාවක නඩාගෙන කාසියක් සාක්කුවේ දමා තිබේ නම්, එම කාසියට ප්‍රවේශ වීමට නොහැකි වීම නිසා ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවෙන් හෝ පැති රාමු වලින් කෙළින්ම cut වාදනය කිරීමෙන් කාසියක් ඉවත් කිරීමේ හැකියාවක් නොමැති විට ආකෘතය cross cut හෝ minus cut' ලෙස හැඳින්වේ. ආකෘතය (ක්‍රීඩකයෙකු සාක්කුවේ මැද සිට කාසියේ මැද සිට මනාකලීරිත රේඛා ඡේදනය වන ස්ථානයට striker පහර දිය යුතුය).



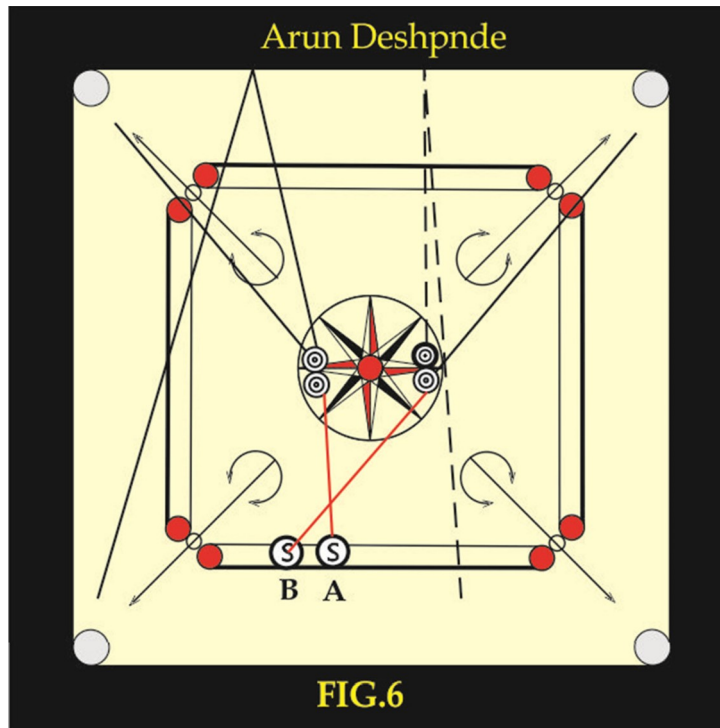
DOUBLE:

රූප සටහන 3 A හි දැක්වෙන පරිදි, කාසියක් ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට පහර දීමෙන් මූලික සාක්කුවේ සාක්කුවේ දමා ඇත්නම්, පහර double ලෙස හැඳින්වේ. විරුද්ධවාදියාගේ කාසියෙන් විරුද්ධ සාක්කුව අවතීර් වූ විට මෙම පහර ජරයෝජනවත් වේ. සමහර විට, cut මඟින් වාදනය කළ නොහැකි ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුව අසල සමහර කාසි තිබේ. එවැනි කාසි doubleකින් සාක්කුවේ තැබිය යුතුය. සමහර විට ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුව අසල ඇති දුෂ්කර කාසි එම දුෂ්කර කාසිය සමඟ සරල රේඛාවේ ඇති කාසි කැපීමෙන් පහසු කළ නොහැක. අපගේ කාසිය ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවෙන් දුෂ්කර කාසියක් ඉවත් කර double මඟින් වාදනය කළ හැක. ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුව අසල කාසියක් double වාදනය කිරීමට අවශ්‍ය නම්, එම පහර එම කාසියට ගැසීමෙන් පසු striker විය යුතුය.

එසේ නොමැතිනම් කාසියේ දිශාවට ප්‍රතිවිරුද්ධ දිශාවට යා යුතුය, striker විසින් කාසිය දෙවරක් touch කරනු ඇති අතර කාසිය එහි දුෂ්කර ස්ථානයෙන් පිටතට නොපැමිණෙනු ඇත (රූපය 3-C බලන්න).

හරස් DOUBLE:

striker හරස් රේඛාවක තබා කාසිය double කින් සාක්කුවේ දමා තිබේ නම්, එම ආකෘතිය හරස් double ලෙස හඳුන්වනු ලබන්නේ කාසිය striker යන මාර්ගය හරහා ගමන් කරන බැවිනි. ප්‍රතිවිරුද්ධ සාක්කුව ප්‍රතිවාදියාගේ කාසියෙන් අවහිර වූ විට මෙම පහර වාදනය වන අතර එය මෙම පහර වාදනය කිරීමෙන් ඉවත් කළ හැකි අතර අවහිර වූ වෙනත් කාසි සඳහා සාක්කුව විවෘත කළ හැක. (රූපය 3-B බලන්න) පැති ඉරි වලින් අඟල් 2ක් හෝ ඊට වැඩි දුරක් ඇති සහ සාක්කුව අසල ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය මගින් අවහිර කර ඇති කාසිය, double හරස් මාර්ගයෙන් පාදක සාක්කුවලට සාක්කුගත කළ හැක (රූපය 4-B බලන්න). එවැනි කාසියක් ප්‍රතිවිරුද්ධ සාක්කුවේ සිට 6" සිට 12" දක්වා දුරින් නම්, එය double හරස්කඩකින් සාක්කුවේ දමා ගන්නා විට, ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවේ ඇති අනෙකුත් අපහසු කාසියද striker මගින් පහසු කර ගත හැක (රූපය 4-B බලන්න). කාසිය මූලික සාක්කු වලින් 8" සිට 12" දක්වා දුරින් නම්, එය හරස් double මගින් වාදනය කරන විට, පොකුරේ ඇති දුෂ්කර කාසියද පහසු කර ගත හැක (රූපය 4-A බලන්න). ප්‍රතිවාදියා විසින් double නියමිත කාසි දෙකක් ඇතුළත කවයේ එකිනෙක ස්පර්ශ වන පරිදි සහ ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට සමාන්තරව තැබුවහොත්, එම කාසිවලින් එකක් දකුණු පාදක රවුමෙන් අනෙක් කාසියට බාධා නොකර double හරස් කර සාක්කුවේ තැබිය හැකිය, වම් කාසිය වම් පාදම සාක්කුවේ කෙළින් ග්‍රහණය කර දකුණු පස පාදයේ සාක්කුවෙන් සාක්කුවේ තබා ගත හැකිය. පැනලි ග්‍රහණයක් (කතුර හෝ වෙනත් පැනලි ග්‍රහණයක්) (රූපය 5-A බලන්න). පැනලි ග්‍රහණයෙන් වම් කාසිය striker හි කැරකැවීම හේතුවෙන් සාක්කුවේ තැබිය නොහැක. එබැවින් එවැනි ග්‍රහණයක් ඇති ක්‍රීඩකයා වම් කාසිය සාක්කුවේ දමා ගැනීමට උත්සාහ නොකළ යුතුය. ඔවුන්ට ඉතා පහසුවෙන් නිවැරදි කාසිය සාක්කුවට දැමිය හැකිය. රූපය 5-B හි පෙන්වා ඇති පරිදි, අවහිර වූ සාක්කුවක් නිසා අපහසු වන මාපටැඟිල්ලේ පිහිටුමේ ඇති කාසිය පැන රාමුවට පහර දීමෙන් එය සාක්කුවට දැමිය යුතුය. එය හරස් තත්ත්වයක් ලෙස හැඳින්වුවද එය double හරස් වර්ගයකි.



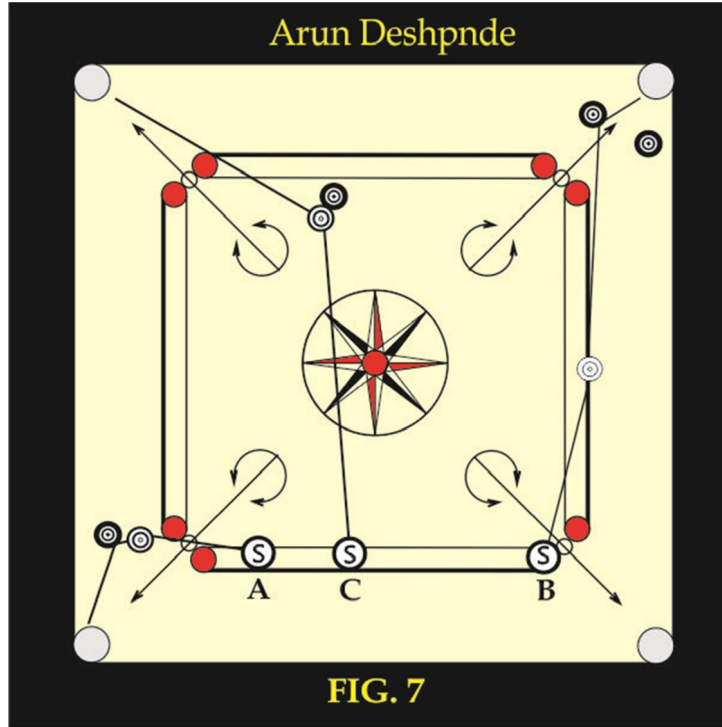
A & B- PRESS

PRESS:

රූප සටහන 6 හි දැක්වෙන පරිදි කාසි දෙකක් එකිනෙක ස්පර්ශ වන අතර පැති රාමුවට සමාන්තරව සරල රේඛාවක නිබේ නම්, අපට ආසන්නව ඇති කාසිය ඉදිරිපස සාක්කුවේ සාක්කුවේ නැබිය නැතිය press. නව කාසියක් සාක්කුවට දැමීම සඳහා අවශ්‍ය ප්‍රමාණයට වඩා ටිකක් වැඩියෙන් force යෙදිය යුතුය.

මෙම පහර වාදනය කළ යුතු ස්ථානය අනෙක් (දෙවන) කාසිය මත රඳා පවතී. රූපයේ දැක්වෙන පරිදි. නැත. 6 A, කාසි දෙකම අපේ නම්, striker එවිට striker කාසිය සමඟ උපරිම හරස් රේඛාවේ නැබිය යුතු අතර මැද ලක්ෂ්‍යයේ දී කාසියට පහර දිය යුතුය. striker පැති රාමුව වෙත ගමන් කළ යුතුය. එවැනි pressකින්, අපගේ කාසිය විරුද්ධ ඉදිරිපස සාක්කුවට යන අතර ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය අපගේ මූලික රාමුවට පැමිණේ.

රූපය 6-B (කළු කාසිය) හි දැක්වෙන පරිදි දෙවන කාසිය ප්‍රතිවාදියාගේ නම්, striker උපරිම හරස් රේඛාවේ නැඟිය යුතු අතර මධ්‍ය ලක්ෂ්‍යයේ දී කාසියට පහර දිය යුතුය. striker පැති රාමුව දෙසට ගමන් කළ යුතුය. එවැනි press ක්‍රීඩා කිරීමෙන් අපගේ ප්‍රතිවිරුද්ධ ඉදිරිපස සාක්කුවට ඇතුළු වන අතර ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය අපගේ මූලික රාමුවට පැමිණ ප්‍රතිවාදියාට අපහසු වේ. මෙම පහරේදී, අපගේ කාසිය සාක්කුවේ දමා නොතිබුණද, ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය දුෂ්කර වන අතර අපට ඒ සඳහා තවත් එක් වාරයක් ලැබේ. මෙම කාසි දෙක අතර දුරක් තිබුණද press පහර වාදනය කළ හැකිය. මෙම ස්ථානයේ, ක්‍රීඩකයෙකුට වැඩිපුර force යෙදිය යුතු අතර මධ්‍යයට පහර දිය යුතුය. මෙහිදී ප්රතිවිරුද්ධ කාසිය සාක්කුවේ නැඟිය නොහැක. මෙම ආකෘතිය සඳහා සෑම විටම වඩා බරින් යුත් striker වඩා නොඳය (ඇත්ත වශයෙන්ම, නීතිවලට අනුව striker හි බර ග්‍රෑම් 15 නොඉක්මවිය යුතුය.)

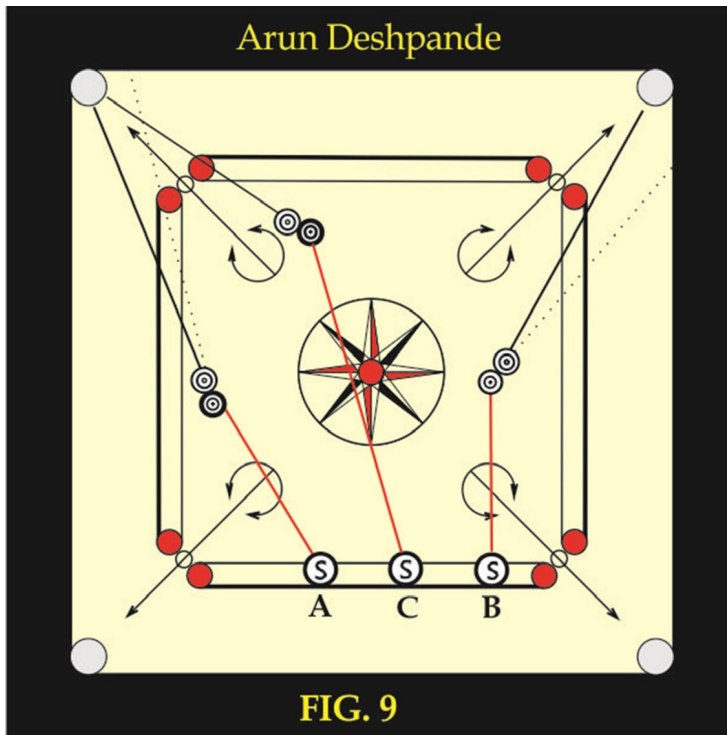


A, B, C- TOUCH

TOUCH:

ක්‍රීඩකයෙක් තමන්ගේම කාසියක් වෙනත් කාසියකට ස්පර්ශ කිරීමෙන් එය සාක්කුවට දැමූ විට, පහර touch ලෙස හැඳින්වේ. රූපය 7-A හි පෙන්වා ඇති පරිදි ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය වම් රාමුව අසල නම් සහ අපගේ කාසිය ඒ අසල තිබේ නම්, touch වාදනය කළ හැකිය. මේ ඉරියව්වෙන් touch පහරක් ගැසීමෙන් අපගේ කාසිය සාක්කුවට යනවා පමණක් නොව ප්‍රතිවාදියාගේ කාසියද අපගේ මූලික රාමුව අසලට පැමිණ ඔහුට අපහසු වේ. 7-B රූපයේ දැක්වෙන පරිදි, අපගේ කාසියට බාධාවක් ඇත්නම් සහ කිසියම් කාසියක් සාක්කුව අසල ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුව අසල තිබේ නම්, එවිට අපගේ කාසිය touch පහර මගින් සාක්කුවට දැමිය හැකිය. මෙම පහර භාවිතා කිරීමෙන්, කාසියේ මාර්ගය වෙනස් කළ හැකිය. 7-C රූපයේ දැක්වෙන පරිදි, කාසි දෙකක් එකිනෙක ස්පර්ශ වන අතර ඒවා හරස් රේඛාවක තිබේ නම්, පළමු කාසිය ඉතා පහසුවෙන් සාක්කුවේ හැබිය හැකිය. striker මැද ලක්ෂ්‍යයේ පළමු කාසියට පහර දිය යුතුය. මෙම කාසි දෙක සාක්කුවෙන් (පළමු කාසිය සාක්කුවේ දමා ගත යුතු සාක්කුව) සහ striker (මූලික රේඛා) වෙතින් ඉවතට තිබේ නම්, මෙම කාසි හරස් රේඛාවකට වඩා අඩු විය යුතුය. මෙම කාසි සාක්කුව හෝ striker අසල තිබේ නම්, කාසිය හරස් රේඛාවක තිබිය යුතුය. උදා. ප්‍රතිවිරුද්ධ පාදක රේඛාවේ මධ්‍යයේ කාසියක් තිබේ නම් සහ අනෙක් කාසිය විරුද්ධ කෙළවරේ සිට එය ස්පර්ශ කරන්නේ නම්, මෙම කාසි දෙක ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට ලම්භකව සරල රේඛාවක තිබිය යුතුය. පළමු කාසිය touch පහරකින් සාක්කුවට දැමිය හැක්කේ එවිට පමණි. striker වැදිය යුතු ලක්ෂ්‍යය රඳා පවතින්නේ

මෙම කාසි දෙකෙහි පිහිටීම උදා. මෙම කාසි දෙක ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට ලම්භකව ප්‍රතිවිරුද්ධ පාදක රේඛා මධ්‍යයේ තිබේ නම්, කාසිය ප්‍රතිවිරුද්ධ වම් සාක්කුවට සාක්කුවේ තැබීමට නම් striker දකුණු පැත්තට මදක් පහර දිය යුතු අතර කාසිය විරුද්ධ දකුණු සාක්කුවට සාක්කුවේ තැබීමට නම් striker වම් පැත්තට මදක් පහර දිය යුතුය. ක්‍රීඩකයෙකු එවැනි ස්ථාන බොහොමයක් උත්සාහ කළ යුත්තේ එවිට පමණක් ඔහුට මෙම කාසි දෙකෙහි නිවැරදි පිහිටීම සහ striker පහර දිය යුතු ස්ථානය තේරුම් ගත හැකිය. බොහෝ ක්‍රීඩකයින් සිතන්නේ ඉදිරිපස සාක්කුවේ සාක්කු දැමීමටයි, එබැවින් කාසි මූලික සාක්කුවලට සාක්කුවේ දැමීමේ හැකියාවක් තිබුණත් ඔවුන් ඒ ගැන සිතන්නේ නැත. උදා. 8-A රූපයේ දැක්වෙන පරිදි අපගේ කාසිය ඉදිරිපස සාක්කුවලට යාමේ හැකියාව ප්‍රතිවාදියාගේ කාසි දෙකක් අවහිර කරයි, නමුත් ඔබ නිරීක්ෂණය කරන්නේ නම්, අපගේ කාසිය 8-A හි පෙන්වා ඇති පරිදි touch පහරකින් අපගේ මූලික සාක්කුවට සාක්කුවේ දැමිය හැකිය. ඒ නා සමානව, rebound මගින් කාසි පොකුරක් තුළ touch ආභාතය ඇතිවීමේ අවස්ථා බොහෝ ඇත, නමුත් ක්‍රීඩකයා මෙම පහර ක්‍රීඩා නොකරන අතර අන්ධ ලෙස පොකුර ඇදගෙන යයි බොහෝ විට 8-B රූපයේ දැක්වෙන පරිදි විවේකයෙන් පසුව කාසි හතරක පොකුරක් ඉතිරි වේ. මෙම පොකුරෙන් සුදු කාසියක් ඉදිරිපස සාක්කුවේ touch ට සාක්කුවට දැමිය හැකිය. දකුණු පසින් කැඩෙන ක්‍රීඩකයෙකු ප්‍රතිවිරුද්ධ වම් සාක්කුවේ ද වම් පසින් කැඩෙන ක්‍රීඩකයෙකු ප්‍රතිවිරුද්ධ දකුණු සාක්කුවේ ද කාසිය සාක්කුවේ දමා ගැනීමට උත්සාහ කළ යුතුය. එවැනි පහරක් වාදනය කරන විට striker කළු කාසියේ පහළ කොටසට මධ්‍යම force සමඟ පහර දිය යුතුය. රූපයේ දැක්වෙන පරිදි. 8-C ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය අපගේ කාසියේ මාර්ගය අවහිර කරන්නේ නම්, අපගේ කාසිය රාමුවෙන් ආපසු එන විට ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය touch විය යුතු අතර සාක්කුව දෙසට ගමන් කළ යුතු ආකාරයට රාමුවේ වැදිය යුතුය. එවැනි පහරක් වාදනය කරන විට striker කාසියට පහර දෙන රාමුව දක්වා කාසිය අනුගමනය කළ යුතුය.



A B C Wrong shot

වෙඩි තැබීම:

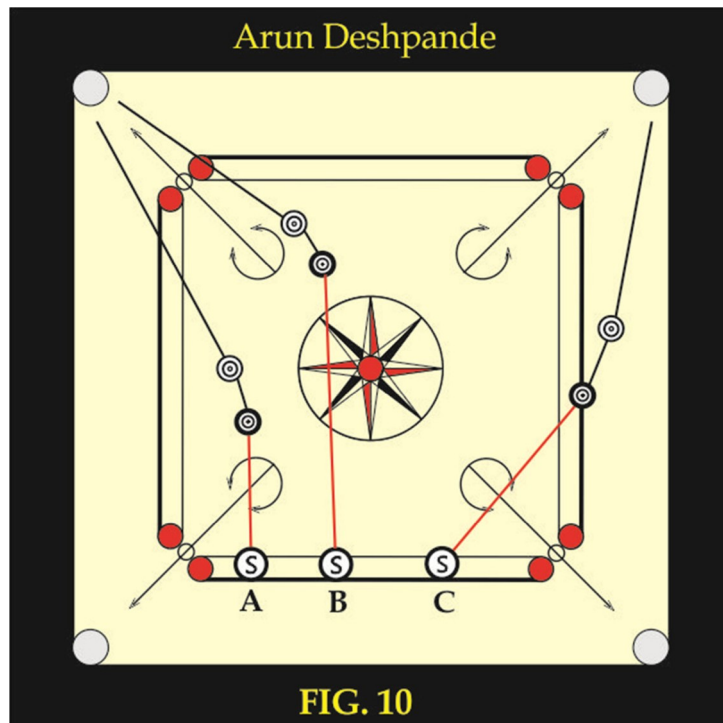
රූප සටහන 9 හි පෙන්වා ඇති පරිදි, කාසි දෙකක් එකිනෙක ස්පර්ශ වන අතර ඉදිරිපස ඇති කාසිය පිටුපස ඇති කාසියට striker පතර දී සාක්කුවේ දමා තිබේ නම්, එය වෙඩිල්ලක් ලෙස හැඳින්වේ. මෙම පතර සාක්කුවේ සරල රේඛාවේ තිබේ නම් එය සෙල්ලම් කිරීමට ඉතා පහසු වේ. නමුත් කෙනෙකුට ලබා ගත නොහැක

හැම වෙලාවෙම කෙළින් පතරවල්. මෙම වෙඩි තැබීම් සරල රේඛාවකින් සාක්කුවට මුහුණ නොදෙන විට ඒවා වාදනය කරන්නේ කෙසේද යන්න සටහන් කළ යුතුය.

රූපය 9A හි පෙන්වා ඇති පරිදි, මෙම වෙඩි තැබීම සාක්කුවට මුහුණ නොදී ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට මුහුණ ලා මෙම වෙඩි තැබීම අපහසු බව පෙනේ, නමුත් නිසි ලෙස ක්‍රීඩා කළහොත් එය ඉතා පහසු වේ. මෙම පතර වාදනය කිරීම සඳහා සාක්කුවේ සිට මන:කල්පිත රේඛාවක් ගන්න, එය අවසන් වන දෙවන කාසිය තරතා ගමන් කරන්නේ එවැනි සියලු පතරවල්වල පතර ලක්ෂ්‍යය වේ. මෙම වෙඩි සාක්කුවට මුහුණ නොදෙන බැවින් ඒවා වැරදි වෙඩි ලෙස හැඳින්වේ. (රූපය 9-A බලන්න). Fig. 9- බී වෙඩි තැබීම දකුණු රාමුවට මුහුණලා ඇත. මෙම වෙඩි තැබීම වාදනය කිරීම සඳහා striker පළමු කාසිය සමඟ සරල රේඛාවේ තැබිය යුතු අතර එය කෙළින්ම පතර දිය යුතුය. (රූපය 9-B බලන්න)

රූපය 9-C හි, වෙඩි තැබීම වම් රාමුවට මුහුණලා ඇත. මෙම වෙඩි තැබීම වාදනය කිරීම සඳහා, striker පළමු කාසිය සමඟ තරමක් නරස් රේඛාවක තැබිය යුතු අතර පළමු කාසිය 1/8 කොටසට පතර දිය යුතුය. මෙම වෙඩි තැබීම්වල පිනිටීම වැඩි වැඩියෙන් ප්රතිවිරුද්ධ රාමුව දෙසට වන අතර සාක්කුවෙන් ඈත් වන අතර එය ප්රතිවිරුද්ධ රාමුව සමඟ සරල රේඛාවකින් වැඩි වැඩියෙන් බැලිය යුතුය. උදා. මැද ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට ආසන්නව ඇති වෙඩිල්ලක්, එවිට එය සමාන්තර විය යුතුය

ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුව, මෙම වෙඩි තැබීම වාදනය කළ හැක්කේ එවිට පමණි. වෙඩිල්ලක් වම් හෝ දකුණු පස ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට මුහුණ ලා සිටින විට වෙඩි තැබීම කළ යුත්තේ striker හරස් ඉරකින් බවත්, වෙඩිල්ල වම් හෝ දකුණු රාමුව දෙසට මුහුණ ලා ඇති විට පළමු කාසිය සමඟින් striker සරල රේඛාවක හෝ තරමක් හරස් ඉරකින් තබමින් වාදනය කළ යුතු බවත් මෙයින් පහසුවෙන් හේරුම් ගත හැකිය. දුෂ්කර කාසි පහසු කිරීම සඳහා ක්‍රීඩකයෙකු මෙම පහරවලින් ප්‍රයෝජන ගැනීමට සහ විවිධ ස්ථානවල striker වාදනය කිරීමෙන් වඩා හොඳ ස්ථාන නිර්මාණය කිරීමට උත්සාහ කළ යුතු අතර එය සාක්ෂුවේ තැබීම සඳහා පහර දිය යුතු ස්ථානයේම කාසියට පහර දෙන්න.



A, B, C- PAIR

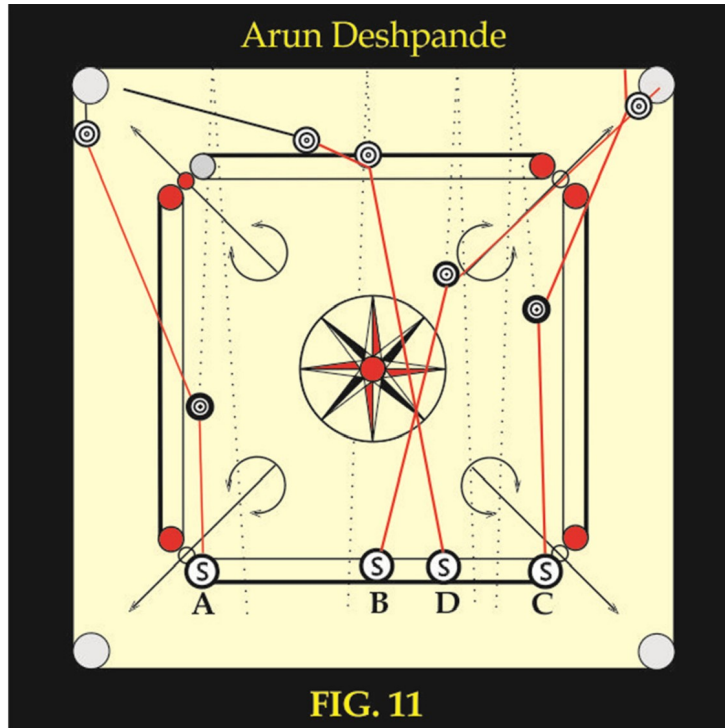
Pair:

වෙඩි කාසි දෙකක් අතර පරතරයක් තිබේ නම්, එය pair ලෙස හඳුන්වයි, මෙහි නරියටම වෙඩි තැබීම සඳහා භාවිතා කළ ප්‍රතිලෝම මූලධර්මය භාවිතා කළ යුතුය. රූපය 10-A සහ B හි පෙන්වා ඇති පරිදි pair හි දිශාව ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුව දෙසට වේ. මෙම අවස්ථාවෙහිදී රූපයේ දැක්වෙන පරිදි striker සෘජු හෝ තරමක් හරස් රේඛාවක තැබිය යුතු අතර, පළමු කාසියට පහර දිය යුතුය. 10-B රූපයේ pair තව ටිකක් force සමඟ වාදනය කළ යුතුය. රූපය 10-C හි පෙන්වා ඇති පරිදි pair හි දිශාව පැති රාමුව දෙසට නම්, striker ගැඹුරු කෝණයක තැබිය යුතු අතර force මාධ්‍යයකින් මුදා හැරිය යුතුය. සියල්ල තුළ

පළමු කාසිය දෙවන කාසියට පහර දිය යුත්තේ සාක්කුවේ සිට මනාකල්පිත රේඛාවක් ඡේදනය වන ස්ථානයේය.

CANON:

pair කාසි දෙකක් අතර සැලකිය යුතු දුරක් ඇති විට එය canon ලෙස හැඳින්වේ. canon කාසි දෙකකට වඩා සමන්විත විය හැක. කාසි දෙක අතර සැලකිය යුතු දුරක් ඇති නිසා canon වාදනය කිරීම ඉතා අපහසු වන අතර එම නිසා පහරට විශාල නිරවද්‍යතාවයක් අවශ්‍ය වේ.



A,B,C,D- GLANCE

GLANCE:

රූපය 11-A හි පෙන්වා ඇති පරිදි, පළමු කාසිය මත striker මුදා හරින අතර දෙවන කාසිය සාක්කුවේ දමා ඇති අතර පළමුවැන්න ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට පහර දීමෙන් පාදක රාමුව අසලට පැමිණේ. මෙම ආකෘතිය glance ලෙස හැඳින්වේ. glance ක්‍රීඩා කරන විට ප්‍රවේශම් විය යුතුය. බොහෝ

ක්‍රීඩකයින් කාසියේ පිහිටීම සැලකිල්ලට නොගෙන glance වාදනය කරයි. නරක ප්රතිඵල ලැබීමෙන් පසු, ඔවුන් ඔවුන්ගේ වාසනාවට දොස් පවරයි.

පළමු කාසිය බැලීමෙන් පසු striker දෙවන කාසියට ප්‍රභා වූ විට striker හි දිශාව සාක්කුව දෙසට නොයා දෙවන කාසියට පහර දීමෙන් පසු ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුව හෝ පැති රාමුව දෙසට විය යුතුය.

රූපය 11-A බලන්න. මෙහි දෙවන කාසියට පහර දීමෙන් පසු, striker හි දිශාව පැති රාමුව දෙසට වන අතර එම නිසා double ගෙවීමේ හැකියාවක් නොමැත.

රූප සටහන 11-B හි, දෙවන කාසිය සාක්කුවේ මධ්‍යයේ සහ striker හි දිශාව දෙවන කාසියට පහර දීමෙන් පසු සාක්කුව දෙසට ඇති බැවින් double ගෙවීමේ සෑම හැකියාවක්ම ඇත.

රූප සටහන 11-C හි දෙවන කාසියේ පිහිටීම 11-B රූපයට සමාන වේ නමුත් පළමු කාසියේ පිහිටීම වෙනස් වේ, එබැවින් glance වාදනය කිරීම සඳහා striker පාදක කවය මත තැබිය යුතුය 11 - C හි දෙවන කාසියට පහර දීමෙන් පසු striker හි දිශාව ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුව දෙසට වන අතර ඒ නිසා double වීමට හැකියාවක් නැත.

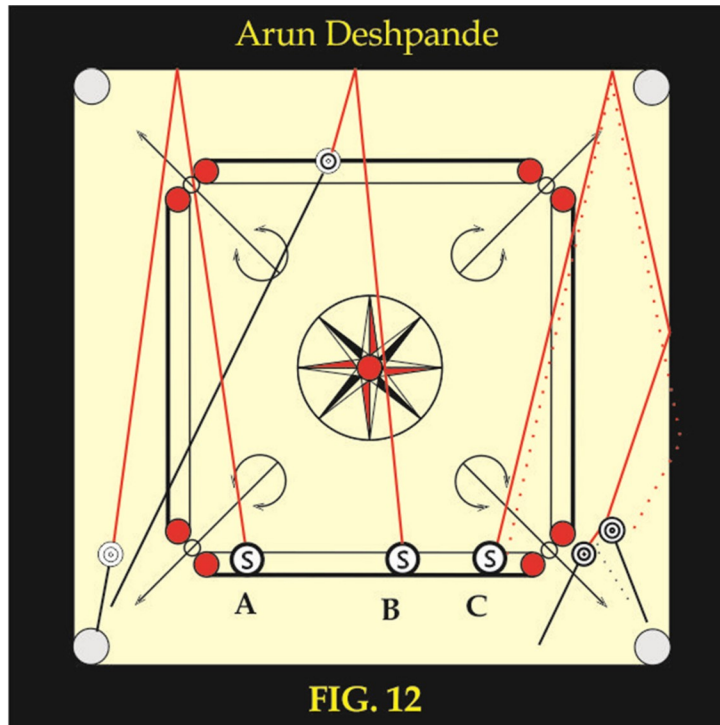
ඉහත රූපයෙන් කෙනෙකුට දැක ගත හැකිය. glance සඳහා කාසියේ පිහිටීම ඉතා වැදගත් බව. glance ක්‍රීඩා කිරීම සඳහා ක්‍රීඩකයෙකුට වඩා හොඳ ස්ථානයක් ලැබෙන්නේ නම් මිස, එවැනි පහරක් ක්‍රීඩා කිරීමෙන් පලක් නැත. මෙම ආඝාතය ආරක්ෂක ක්‍රීඩාවකදී වැඩිපුර භාවිතා කළ හැක. glance ක්‍රීඩා කිරීමෙන්, ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය අපගේ මූලික රාමුවට ගෙන ඒම, අපගේම කාසිය සාක්කුවේ දමාගෙන ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය ඔහුට අපහසු කරයි. මෙම පහර සෙල්ලම් කිරීම සඳහා, අපගේ කාසිය සාක්කුව අසල තිබිය යුතු නොවේ. ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය අපගේ පාදක රාමුව දෙසට ගෙන ඒමට සහ සාක්කුවෙන් ඉවතට ගෙන ඒමට, striker ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය සමඟ අවම තරස් රේඛාවක තැබීමෙන් glance වාදනය කළ යුතුය. මෙම ආඝාතය භාවිතා කිරීම අපගේ කාසිය පහසු කිරීම සඳහා ද කළ හැකිය. රූපයේ දැක්වෙන පරිදි. 11-D, ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට ආසන්නව ඇති අපගේ කාසිය glanceකින් එය අප වෙත සමීප කිරීමෙන් පහසු කර ගත හැක. මේ අනුව glance මගින්, අපගේ කාසිය පාදක රාමුව අසලට ගෙන ඒමෙන් අපට පහසු වේ. මෙම පහර ආක්‍රමණශීලී ක්‍රීඩාවේදීද භාවිතා කළ හැක.

DOUBLE GLANCE:

සමහර විට කාසිවල පිහිටීම ක්‍රීඩකයෙකුට එක් කාසියක් බැලීමෙන් අපේක්ෂිත කාසිය මත striker ඉලක්ක කළ නොහැක. මේ අනුව, කාසි දෙකක් එකින් එක බැලීමේ අවස්ථාවක් තිබේ නම්, මෙම පහර double glance ලෙස හැඳින්වේ. ත්‍රිත්ව glance ඉතා දුර්ලභ සිදුවීමකි.

BRUSH:

මේක නිකන් glance වගේ. වෙනස නම් striker මුලින්ම වදින කාසිය පාදක රාමුවට නොපැමිණ ප්‍රතිවිරුද්ධ හෝ පැති රාමුවට යාමයි. මෙම ආඝාතය සඳහා බොහෝ force අවශ්‍ය නොවේ. brush වාදනය කිරීම සඳහා striker පළමු කාසියට පැති ලක්ෂ්‍යයේ පහර දිය යුතුය. මෙම ආඝාතය glance ට වඩා පහසු ය. අපේ කාසියට යම් බාධාවක් ඇත්නම් එය මදින්න සහ අපේ කාසිය සාක්කුවේ දමා ගැනීමෙන් එය ඉවත් කළ හැකිය. මෙම පහර ආක්‍රමණශීලී ක්‍රීඩාවේදී භාවිතා වේ. brush වාදනය කිරීමෙන් ප්‍රවරු වේ කාසියේ පිහිටීම සැමවිටම වෙනස් වන අතර එම නිසා ප්‍රතිවාදියාට ඕනෑම දෙයක් අපේක්ෂා කිරීමට අපහසු වන අතර ඔහුට ඔහුගේ ඊළඟ වාරය සැලසුම් කළ නොහැක. මෙම ආඝාතය ඉතා අත්‍යවශ්‍ය වන්නේ මෙම පහර යෙදීමෙන් ක්‍රීඩකයෙකුට වාසිදායක ස්ථාන රාශියක් නිර්මාණය කළ හැකි බැවිනි.



A- REBOUND B- HOOK C- LANGDA REBOUND

REBOUND:

අපගේ වම් හෝ දකුණු රාමුව අසල කාසියක් ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට පහර දීමෙන් සාක්කුවේ දමා ඇත්නම්, පහර rebound ලෙස හැඳින්වේ.

සරල REBOUND:

රූපය 12-A හි පෙන්වා ඇති පරිදි, වම් රාමුවට ආසන්නව ඇති කාසියක් ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවේ striker එබීමෙන් සාක්කුවේ දමා ඇත. ඉලක්ක කිරීම සඳහා, කාසියෙන් සරල මනාකල්පිත රේඛා දෙකක් ඇද ගත හැකි අතර striker ස්ථානය rebound ඉලක්ක කිරීම සඳහා ලක්ෂ්‍යයක් ලෙස තෝරා ගත හැකිය. rebound ක්‍රීඩා කරන විට ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුව අසල කුඩු නොතිබිය යුතුය. striker ආඝාතය නොලබන බැවින් ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුව අසල කුඩු තිබේ නම් සෙමින් ආපසු පැමිණේ. වත්මන් ප්‍රවරුචක ඉවත් කළ නොහැකි ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුව අසල කුඩු තිබේ නම්, rebound නව ටිකක් force සමඟ වාදනය කළ යුතුය.

LANGDA REBOUND හෝ පැත්තේ REBOUND :

රූප සටහන 12-B හි පෙන්වා ඇති පරිදි, කාසියක් ප්‍රතිවිරුද්ධ පැත්තේ සහ පැති රාමුවේ striker එබීම මගින් ආඝාතය langda rebound ලෙස හැඳින්වේ. මෙම ආඝාතය විය යුතු විට ප්රතිවිරුද්ධ හෝ පැති රාමුව අසල අතිරික්ත කුඩු නොතිබිය යුතුය.

සෙල්ලම් කළා. පැති රාමුව අසල කුඩු තිබේ නම් striker ට අපගමනය නොලැබේ, කාසියේ පිටත කොටසට නොවැදී එහි අන්‍යන්තර කොටසට වදින අතර ගෙවීමට ඇති සෑම අවස්ථාවක්ම තිබේ. කාසියේ ඇතුල් කොටසෙන් ඉවතට හැරීමෙන් පසු striker සාක්කුව දෙසට ගමන් කරයි.

12-B රූපයේ දැක්වෙන පරිදි කාසි දෙකක් තිබේ නම් මෙම පහර වාසිදායක වේ. එහි වාසි තුනක් ඇත.

i) striker ප්‍රතිවිරුද්ධ සහ පැති රාමුවට පහර දීමෙන් පසු නිසි කෝණයක් නොගෙන පිටත කොටසට පහර දීම වෙනුවට කාසියේ අන්‍යන්තර කොටසට පහර දෙන්නේ නම්. එසේ වුවද අනෙක් කාසියේ touch නිසා කාසිය සාක්කුවේ දමා ගැනීමේ අවස්ථාවක් ඇත [රූපය. 12 -B - 2)

2) මේ කාසි දෙක අයිති අපිට නම් මේ ස්ට්‍රෝක් ක්‍රීඩා කිරීමෙන් එක කාසියක් සාක්කුවේ දාගන්නත්, ඒ එක්කම අනිත් කාසියත් ලේසි කරන්නත් පුළුවන් මොකද ඒක අපේ බේස් ලේම් එකට එන නිසා.

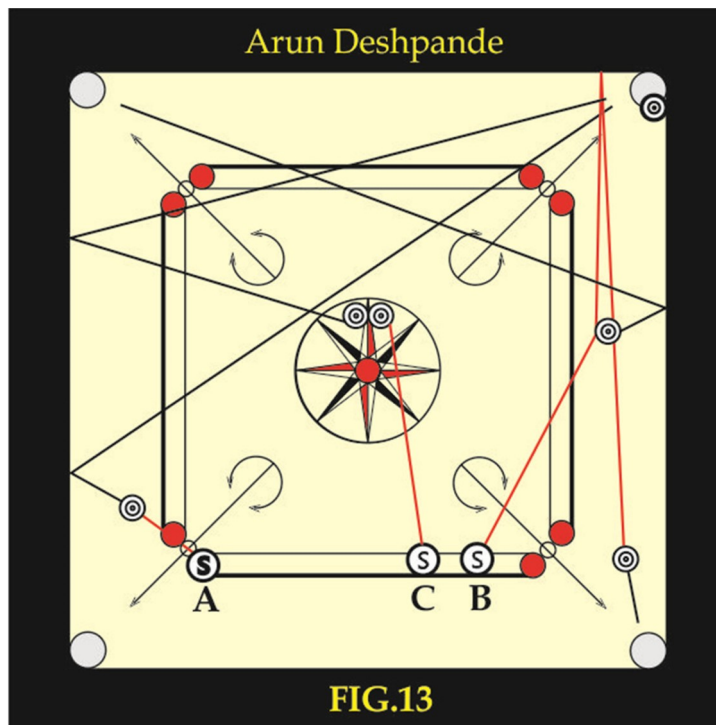
3) මෙම කාසි දෙකෙන් එකක් ප්‍රතිවාදියාගේ නම් (fig.12 -B2 හි පාදක රවුමේ ඇති කාසිය අපගේ කාසිය සාක්කුවේ දමා ගන්නා විට ප්‍රතිවාදියාගේ සුදු කාසිය අපගේ මූලික රාමුවට ගෙන ඒමට ඔහුට අපහසු වේ. (රූපය 12B-2)

සමහර විට වෙනස් ස්ථාවරයක් තිබේ. striker ප්‍රථමයෙන් ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය ස්පර්ශ කරයි, එය අපගේ මූලික රාමුවට ගෙනැවිත් අපගේ කාසිය සාක්කුවට හරවයි [රූපය. 12 B-3]

HOOK:

රූපය 12 - C හි පෙන්වා ඇති පරිදි, වම් හෝ දකුණු රාමු පැත්ත හැර rebound කාසියක් සාක්කුවේ දමා ඇති විට, පහර hook ලෙස හැඳින්වේ. අපගේ කාසියට double මඟින් ඉදිරිපස සාක්කුවට හෝ පාදක සාක්කුවට ගමන් කිරීමට බාධාවක් ඇති වූ විට, මෙම පහර භාවිතා වේ.

අපගේ මූලික සාක්කුවට කාසිය සාක්කු කිරීමට. ප්‍රතිවිරුද්ධ පාදයේ ඇති කාසියක්, cutකින් සාක්කුවට දැමිය යුතු විට, ක්‍රීඩකයෙකු එවැනි කෝණයක් ගත යුතු අතර, ඔහුට ඔහුගේ cut මග හැරුණහොත්, striker ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට පහර දී කාසිය hookකින් ඔහුගේ මූලික සාක්කුවට ඇදගෙන යයි.



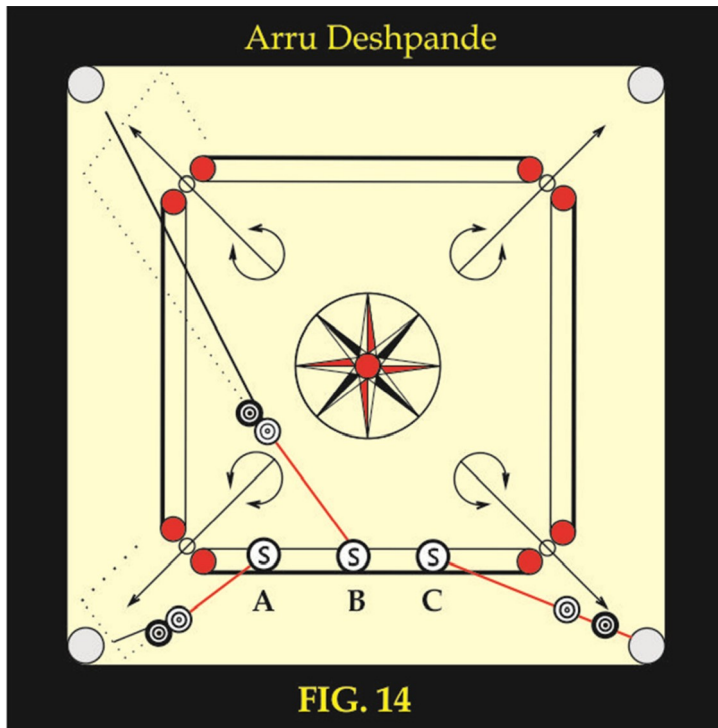
A- THIRD POCKET B,C- CROSS THIRD POCKET

තුන්වන සාක්කුව:

රූප සටහන 13-A හි පෙන්වා ඇති පරිදි, වම් රාමුව අසල ඇති කාසියක් striker මඟින් පැති රාමුව මත එබීමෙන් ප්‍රතිවිරුද්ධ දකුණු සාක්කුවට සාක්කු කළ හැක. මෙම ආකෘතිය තුන්වන සාක්කුව ලෙස හැඳින්වේ. කාසියට පහර දීමෙන් පසු striker පැති රාමුවට ද පහර දෙයි.

හරස් තුන්වන සාක්කුව:

රූප සටහන 13-B හි පෙන්වා ඇති පරිදි, පැති රාමුව අසල ඇති කාසියක් තුන්වන සාක්කුවේ තබා ගත හැක්කේ striker හරස් line හි තබා කාසියට පහර දීමෙන් striker අපගමනය වන අතර ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට පහර දීමෙන් ප්‍රතිබද්ධ වේ. ආඝාතය හරස් තුන්වන සාක්කුව ලෙස හැඳින්වේ. මෙම පහර ක්‍රීඩා කිරීමෙන්, බොහෝ විට rebound මාර්ගයේ ඇති අපගේ දුෂ්කර කාසිය පහසු කර ගැනීමට හෝ සාක්කුවේ දමා ගැනීමට හැකිය. rebound මාර්ගයේ කාසියක් නොමැති විට සහ තුන්වන හරස් වාදනය කළ යුතු අතර, පසුව කාසියට පහර දීමෙන් පසු striker හි දිශාව ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවෙන් නැවත පැමිණෙන විට සාක්කුව දෙසට නොවිය යුතුය. එසේ නොමැතිනම් ගෙවීමට හෝ double ගෙවීමට අවස්ථාවක් තිබේ. සමහර විට මෙම ආඝාතය මගින් ඉදිරිපස අවහිර කළ සාක්කුවක් විවෘත කළ හැකිය. රූපය 13-C හි පෙන්වා ඇති පරිදි double නියමිත අගයක් නැඹු විට දකුණු කාසියේ කාර්තුවේ කොටසට තදින් පහර දීමෙන් වම් කාසිය විරුද්ධ දකුණු සාක්කුවට සාක්කුවේ දැමිය හැක. මෙම කාසි දෙක අතර පරතරයක් තිබේ නම්, එය කොතරම් කුඩා වුවත්, මෙම පහර වාදනය කළ නොහැක. මෙම පහර වාදනය කිරීමේදී [පෙන්වා ඇති, fig.13-C] වම් රාමුවෙන් ආපසු එන කාසියක striker නොපැමිණීමට වගබලා ගත යුතුය. ඔබ පහර දිය යුත්තේ කාසියට පහර දීමෙන් පසු striker ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට පහර දිය යුතු අතර කාසිය ආපසු පැමිණීමට පෙර පැමිණිය යුතුය.



A,B- TURNING C- FOLLOW

හැරවීම:

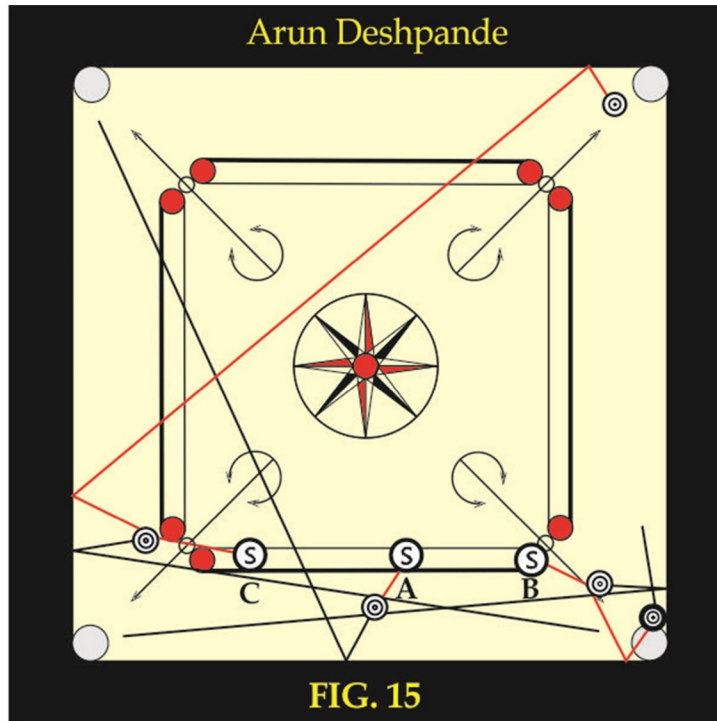
රූප සටහන 14-A සහ B හි දැක්වෙන පරිදි, ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය අපගේ කාසිය ඉදිරියෙන් ඇත්නම් සහ මෙම කාසි දෙක එකට සම්බන්ධ වී ඇත්නම්, මධ්‍ය ලක්ෂ්‍යයේ මධ්‍ය ලක්ෂ්‍යයේ මධ්‍යයේ වේගයකින් පහර දී, striker මෙම කාසි දෙක සමඟ සරල රේඛාවක තැබීමෙන්, අපගේ කාසිය සාක්කුවට දැමිය හැකිය. මෙම අවස්ථාවේ දී, විරුද්ධවාදියාගේ කාසිය පැති රාමුවට පහර දෙන අතර එය ඉවත් කරනු ලැබේ, එමඟින් අපගේ කාසිය සාක්කුවට ගෙන යාමට ඉඩ සලසයි. මෙම ආඝාතය හැරවීම ලෙස හැඳින්වේ. අපේ Base Frame එක ප්‍රභවය මේ coins දෙක අතර පරතරයක් නිවුණත් මේ stroke එක play කරන්න පුළුවන්. අපගේ මූලික රේඛා ඉදිරිපිට මෙම කාසි දෙක අතර විශාල පරතරයක් නොතිබිය යුතුය.

රූපය 14-B හි පෙන්වා ඇති පරිදි, කාසි දෙකේ දිශාව පැති රාමු දෙසට වේ. දෙවන කාසිය සාක්කුවේ දැමීම ඉතා පහසුය. එවැනි ස්ථානයක සිටින්නේ ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය පැති රාමුවට වැදීමෙන් පසු අපගේ කාසිය අවතීර් නොකරන බැවිනි. නමුත් මෙම කාසි දෙකේ දිශාව ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුව දෙසට නම්, පළමු කාසිය ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට පහර දීමෙන් පසු දෙවන කාසිය අවතීර් කරයි. එවැනි තත්ත්වයක් තුළ මෙම ආඝාතය සෙල්ලම් කිරීමට අපහසුය. එවැනි කාසියක් වාදනය කිරීම සඳහා striker පළමු හා දෙවන කාසිය සමඟ සරල රේඛාවක් තැබිය යුතුය.

සමහර විට කාසි දෙකම සාක්කුවේ දිශාවට ඇති ස්ථානයක් තිබේ. එවැනි ඉරියව්වක් තුළ, කාසි දෙකම පහත සඳහන් පහරක් මගින් සාක්කුවේ තැබිය හැකිය.

14-C රූපයේ දැක්වෙන පරිදි කාසි දෙකක් අතර පරතරයක් ඇත

මෙහිදී striker මෙම කාසි දෙක සහ සාක්කුව සමඟ සරල රේඛාවක් නැඟිය යුතුය. striker හි වේගය විය යුත්තේ අපගේ කාසිය ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය ප්‍රතිස්ථාපනය කර එය සාක්කුවේ දමා පසුව striker අපගේ කාසිය පසුපස ගොස් සාක්කුවේ ගනියි. මෙම කාසි දෙක අතර කුඩු තිබේ නම්, double ගෙවීමට අවස්ථාවක් ඇත, මන්දයත් striker අනුගමනය නොකර කාසි දෙකම සාක්කුවට ඇතුළු වන අතර striker අනුගමනය කරන විට striker සාක්කුවට යාම නතර කිරීමට කාසියක් ඉතිරි නොවේ.



A, C SECOND B- CROSS SECOND

දෙවන:

රූපය 15-A හි පෙන්වා ඇති පරිදි ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය සාක්කුව අසල ඇති අතර එය අපගේ කාසියේ මාර්ගය අවහිර කරයි. මෙම ස්ථානයේ දී, striker අපගේ කාසිය සමඟ හරස් රේඛාවේ නැඟිය හැකි අතර මූලික රාමුවට පහර දීමෙන් කාසිය විරුද්ධ සාක්කුවේ සාක්කුවේ නැඟිය හැකිය. මෙම ආකෘතිය තත්පරයක් ලෙස හැඳින්වේ. මෙම තත්වය බොහෝ විට පැන නගින අතර එබැවින් මෙම ආකෘතිය ඉතා ජරයෝජනවත් වේ. නිසි කෝණයක් ගතහොත් මෙම ආකෘතිය එතරම් අපහසු නොවේ. කාසිය පාදක රාමුවට ආසන්න වන තරමට striker හි කෝණය කාසිය සමඟ නිඛිය යුතු අතර striker කාසියට විරුද්ධ දිශාවට යා යුතුය.

රූප සටහන 15-C හි දැක්වෙන පරිදි කාසිය rebound මාර්ගයේ තිබේ නම් සහ එය පැති රාමුවේ ප්‍රතිවිරුද්ධ පාද සාක්කුවට පහර දීමෙන් එය සාක්කුවේ දමා තිබේ නම්, මෙම පහරද තත්පරයක් ලෙස හැඳින්වේ.

මෙම ආකෘතිය ක්රීඩා කිරීමේ වාසි තුනක් ඇත.

- 1) පුවරුවේ මැද ඇති අනෙක් කාසියේ පිහිටීම වෙනස් කළ හැකිය.
- 2) විරුද්ධ අවතීර්ණ කළ සාක්කුව විවෘත කළ හැකිය. කාසිය වම් අත රාමුව ආසන්නයේ නම් ප්‍රතිවිරුද්ධ දකුණු සාක්කුව විවෘත කළ හැකි අතර දකුණු රාමුව අසල කාසිය තිබේ නම් විරුද්ධ වම් සාක්කුව විවෘත කළ හැකිය.
- 3) ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවේ දුෂ්කර කාසිය ද පහසු කළ හැකිය. ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවේ කාසිය ද පහසු කළ හැකිය. වම් රාමුවේ ඇති කාසිය **striker** ට ස්වභාවික හුමණයක් ලබා දෙන ඕනෑම පැත්තේ ග්‍රහණයකින් ඉතා පහසුවෙන් සාක්කුවට දැමිය හැක.

හරස් තත්පර:

රූපය 15-B නි දැක්වෙන පරිදි ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය සාක්කුවේ ඇති අතර අපගේ කාසිය පිටුපස ඇත. මෙම ස්ථානයේ දී **striker** පාදයේ රතු කවය මත නැඟිය යුතු අතර අපගේ කාසිය පහළ ස්ථානයක වැදිය යුතුය, එවිට මෙම කාසිය පැති රාමුවේ වැදී ප්‍රතිවිරුද්ධ පැත්තේ පාද සාක්කුවට යන අතර **striker** ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය සාක්කුවෙන් ඉවත් කරන සාක්කුවේ පහළ කොටසට පතර දෙයි.

මෙම ආකෘතිය හරස් තත්පරයක් ලෙස හැඳින්වේ.

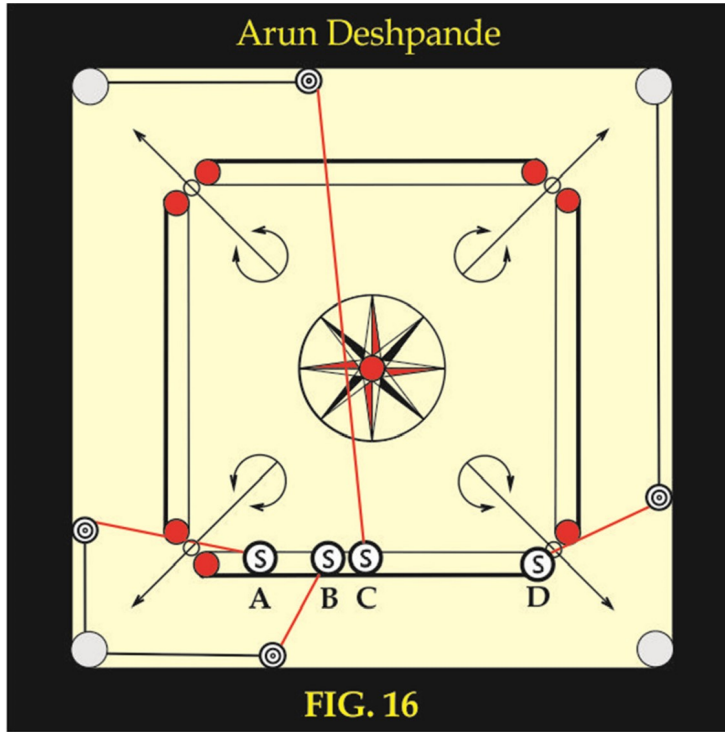


FIG. 16
A, B, C, D- SLIP

SLIP:

රූප සටහන 16-A හි පෙන්වා ඇති පරිදි, කිසියම් රාමුවක් ස්පර්ශ කරන කාසියක් එහි කාර්තු ලක්ෂ්‍යයට පහර දීමෙන් සාක්කුවේ දමා ඇත්නම්, පහර slip, පත්වී හෝ කාර්තුවක් ලෙස හැඳින්වේ.

රූපය 16-A හි පෙන්වා ඇති පරිදි, කාසියක් මූලික සාක්කුවේ සිට අඟල් 5ක් හෝ ඊට වැඩි දුරක් තිබේ නම්, පසුව ක්‍රීඩකයෙකු එය ප්‍රතිවිරුද්ධ සාක්කුවට සාක්කු කිරීමට උත්සාහ කළ යුතුය.

රූප සටහන 16-B සහ C හි දැක්වෙන පරිදි කාසියක් ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවේ පාදක රාමුවේ තිබේ නම්, striker කාසිය සමඟ තරස් රේඛාවක මදක් නැඟීමෙන් ක්‍රීඩකයා මධ්‍යම වේගයකින් කාසියේ කාර්තුවේ කොටසට පහර දිය යුතුය.

16-D රූපයේ දැක්වෙන පරිදි කාසියක් මූලික සාක්කුව අසල තිබේ නම් එය මූලික සාක්කුවට ලිස්සා යා යුතුය. එවැනි ස්ථානයක දී rebound උත්සාහ නොකළ යුතුය, මන්ද එවැනි කාසියක් rebound ට එතරම් පහසුවෙන් සාක්කුවට දැමිය නොහැක. සමහර විට rebound නිවැරදි නැතිනම් කාසිය රාමුවෙන් හරවා striker පසු පස සාක්කුවට හරවා යැවීමේ අවදානමක් ඇත.

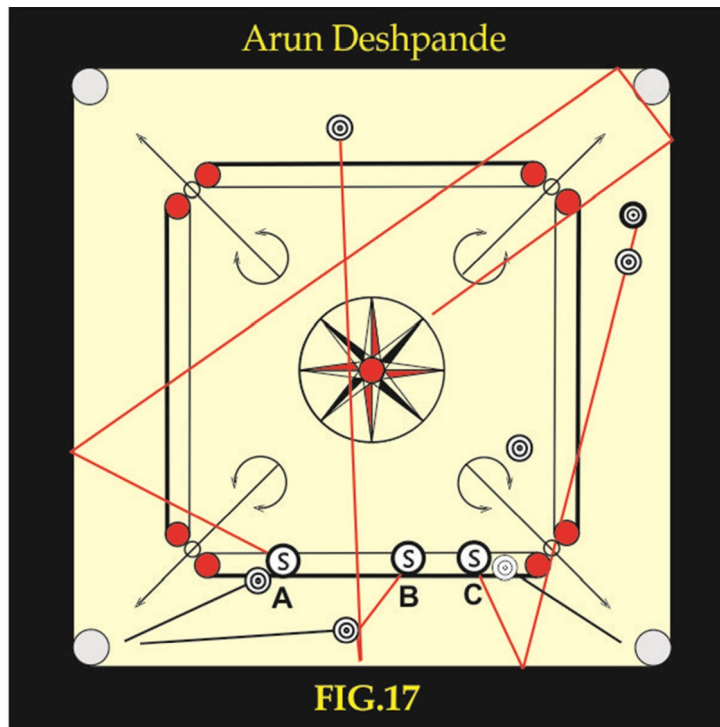
STRIKER SLIP:

බොහෝ අවස්ථාවලදී රූපයේ දැක්වෙන පරිදි පිහිටීමක් තිබේ. 16-එෆ්. අපේ එක කාසියක් රාමුවට තිරවෙලා අනිත් එක මේ කාසියෙන් ඇත් වෙලා රාමුවෙන් ටිකක් ඇත් වෙලා.

සාමාන්‍යයෙන් මෙම කාසි දෙක වාදනය කිරීම සඳහා අපට පහර දෙකක් අවශ්‍ය වේ. ඔබ fig නි පෙන්වා ඇති ආකෘතිය සෙල්ලම් කරන්නේ නම්. 16-E ඔබේ striker ඇලෙන කාසියෙන් slip වන අතර රාමුවෙන් මඳක් දුරින් ඇති කාසියට පහර දී සාක්කුවේ දමා ගන්නා අතර මුලින්ම පහර දුන් කාසිය එම ස්ථානයෙන් ඉවත් කර අපට පහසු වනු ඇත. මේ කාසි දෙක එකම පහරකින් සාක්කුවට යන අවස්ථා දූලබය. මෙම ආකෘතිය වාදනය කිරීම සඳහා ඔබ slip පහර සඳහා යෙදූ ප්‍රමාණයට වඩා සුළු වශයෙන් force යෙදිය යුතුය.

DOUBLE TOUCH:

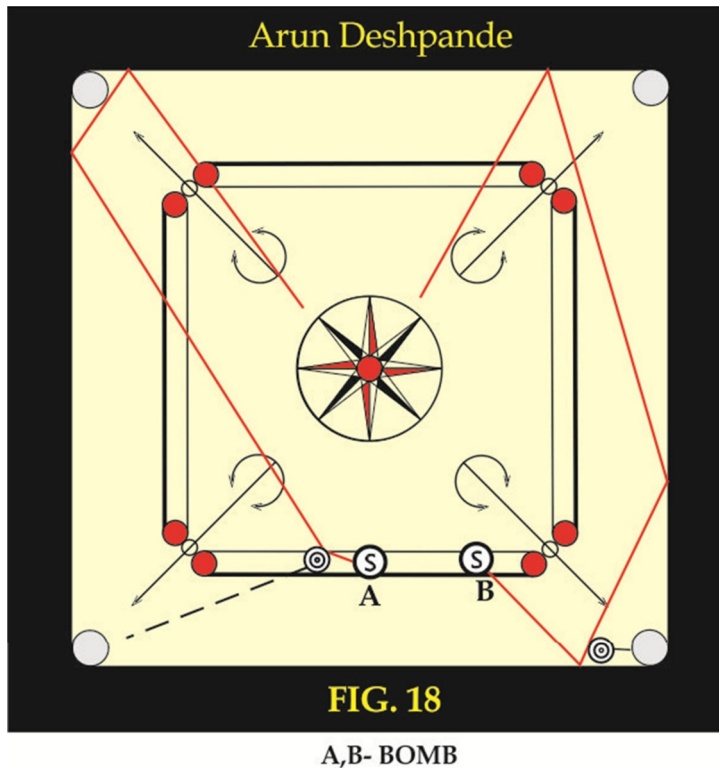
රූප සටහන 16 නි පෙන්වා ඇත්තේ රාමු වලින් මඳක් දුරින් නම් striker කාසිය දෙවරක් ස්පර්ශ වන පරිදි මුද්‍රා නැරිය යුතු අතර කාසිය සාක්කුවේ දමා ඇත, මෙම පහර double touch ලෙස නැඳින්වේ. බොහෝ විට ක්‍රීඩකයෙකුට පැති රාමු අසල ඇති කාසි සඳහා double touch ක්‍රීඩා කිරීමට සිදුවේ. මෙම කාසි පැති රාමුවේ සිට අඟල් භාගයකට වඩා දුරින් තිබේ නම් පමණක් මෙම පහර වාදනය කළ යුතුය. කාසි පැති රාමුවෙන් අඟල් භාගයකට වඩා අඩු නම් rebound එකක් double touch ට වඩා පහසු වේ.



A,B,C- BOMB

BOMB (BUM):

රූප සටහන 17-A සහ B හි දැක්වෙන පරිදි අපගේ කාසිය පාදක රේඛා මත තිබේ නම් සහ එය සාක්කුවේ තබාගෙන සිටින විට, striker පැති රාමුවට හෝ පාදක රාමුවට එරෙහිව ඉතා තදින් මුදා හැරේ නම්, ආඝාතය Bomb ලෙස හැඳින්වේ. නින්දි භාෂාවෙන් බිම් යනුවෙන් හැඳින්වේ. මෙම ආඝාතය මගින් ප්‍රවරුවේ ඇති අනෙකුත් සියලුම කාසිවල පිහිටීම අවුල් විය හැක. එබැවින් මෙම පහර වාදනය කළ යුත්තේ එසේ කැළඹුණු කාසි විරුද්ධ රාමුවට නොගොස් අප අසලට පැමිණිය යුතු ආකාරයටය. රූප සටහන 17-A හි පෙන්වා ඇති පරිදි, ක්‍රීඩකයෙකු පැති රාමුවේ striker පහර දිය යුත්තේ එය සාක්කු ප්‍රදේශයේ ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට පහර දෙන ආකාරයට සහ අභ්‍යන්තර කවය දෙසට වෘත්තාකාර මාර්ගයකින් ආපසු එන ආකාරයටය. මේ අනුව අන්යන්තර කවයේ සිට කාසිය අප අසලට ගෙන යා හැකිය. එවැනි පහරක් ක්‍රීඩා කරන විට, කාසියේ දිශාව සාක්කුව දෙසට නොවිය යුතු නමුත් එය කාසිවල පිහිටීම අනුව සාක්කුවේ සිට අවම වශයෙන් අඟල් භාගයක් දුරින් පාදක රාමුවේ තිබිය යුතුය. රූප සටහන 17-B හි පෙන්වා ඇති පරිදි striker මූලික රේඛාවේ ඇති අපගේ කාසිය අසල තබා ඇති අතර එය සාක්කුවේ තබා ගන්නා අතරතුර, පැති රාමුවට පහර දීමෙන් striker ප්‍රතිවිරුද්ධ සාක්කුවට තල්ලු කරයි. මේ ආකාරයෙන් කාසිය විරුද්ධ සාක්කු ප්‍රදේශයෙන් ඉවත් කර, එමගින් අපගේ කාසිය සඳහා සාක්කුව විවෘත කරයි. මෙම පහර වාදනය කරන විට කාසියේ දිශාව සාක්කුවේ ඉහළ කොටස දෙසට විය යුතුය. රූප සටහන 17-C හි පෙන්වා ඇති පරිදි අපගේ කාසිය striker මගින් ප්‍රතිවිරුද්ධ පාදකයෙන් කාසිය ඉවත් කිරීම සඳහා ඉතා තදින් පහර දෙයි. මෙම ආඝාතය bomb ලෙසද හැඳින්වේ. මෙම පහර ක්‍රීඩා කිරීමට ක්‍රීඩකයෙකුට නිරවද්‍යතාවය සහ පරිපූර්ණත්වය අවශ්‍ය වේ. එබැවින් මෙම ආඝාතය සඳහා විශාල පුහුණුවක් සහ අත්වල දැවැන්ත ශක්තියක් අවශ්‍ය වේ.

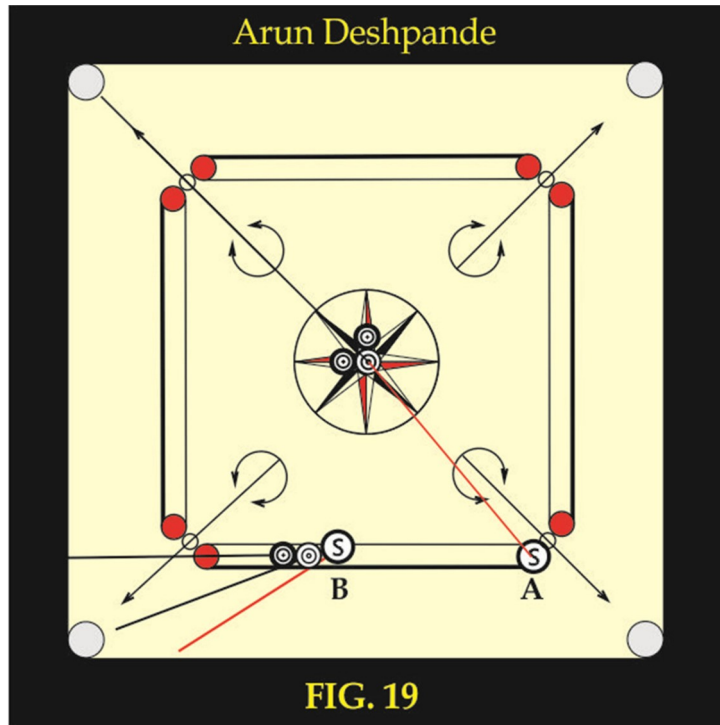


රූප සටහන 18-A හි පෙන්වා ඇති පරිදි, කාසියක් පාදක රේඛා මැද හෝ පාදක රේඛා වලට ඉහළින් තිබේ නම්, striker කාසිය කපා හැරීමෙන් පසු, striker සාක්කුව ප්‍රදේශයේ පැති රාමුවෙන් ඉවතට හරවන ආකාරයෙන් හැඩිය යුතුය. මෙම පනරේදී, striker අනන්තර කව ප්‍රදේශයට ගෙන ඒම මගින් මෙම ප්‍රදේශයෙන් කාසි අප දෙසට ඇදගෙන යා හැක.

bomb මගින්, ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවෙන් කාසිය පහසු කර ගත හැක. bomb වාදනය කරන අතරතුර, නිසි කෝණයක් ගතහොත්, striker carrom board හි ඕනෑම කොටසකට ගෙන ගොස් අපහසු කාසි අප දෙසට ඇදගෙන යා හැක. කාසියක් අපගේ මූලික රාමුව ස්පර්ශ කරන්නේ නම්, slip වාදනය කරනවා වෙනුවට, 18-B රූපයේ දැක්වෙන පරිදි bomb වාදනය කළ හැක. මෙම පනර සඳහා, striker කාසියට ඉතා ආසන්නව රාමුවට එරෙහිව තදින් මුදා හැරිය යුතු අතර සෘජුවම කාසිය මත නොවේ. මෙම ආඝාතය සඳහා, විශාල නිරවද්‍යතාවක් සහ මාපටැඟිල්ලේ දැවැන්ත ශක්තියක් අවශ්‍ය වේ. කාසිය සහ රාමුව අතර පරතරයක් තිබුණත්, මෙම පනර වාදනය කළ හැකිය. අපගේ කාසිය පාදක සාක්කුව අසල නම් සහ ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය මූලික රේඛාවල තිබේ නම්, සාක්කුවේ ඇති අපගේ කාසිය මත ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය වැදීමෙන්ද bomb වාදනය කළ හැකිය. බොහෝ ක්‍රීඩකයින් මෙම bomb වර්ගය නොදනී.

අපගේ පාදක රේඛාවල ඉහළ රේඛාවට ඉහළින් තිබේ නම්, striker ඒ අසල තබා නිසි කෝණයක් සකස් කිරීමෙන්, මෙම කාසිය සාක්කුවේ දමා ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවේ ඕනෑම ස්ථානයක දී striker තදින් මුදා හැරිය හැක. මෙම bomb මගින් ක්‍රීඩකයෙකුට කාසි ඔහුගේ පැත්තට ඇදගෙන යා හැකි අතර ඔහුට ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවේ ඕනෑම ස්ථානයක සිට දුෂ්කර කාසි පහසු කර ගත හැක. අපේ කාසිය ඉදිරිපස සාක්කුවේ තිබේ නම් සහ විරුද්ධවාදියාගේ කාසිය තිබේ නම්

පාදක රේඛාවල ඉහළ ජේළියට ඉහළින්, සාක්කුවේ ඇති අපගේ කාසිය මත ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය මුදා හැරීමෙන් ද මෙම පතර වාදනය කළ හැකිය. සමහර විට touch පතරකින් bomb වාදනය කළ හැක. ඉහත සියලු බෝම්බ සඳහා සරල මූලධර්මයක් මතක තබා ගත යුතුය bomb වාදනය කරන විට කාසිය අවම වේගයකින් ගමන් කළ යුතු අතර striker නිසි කෝණයක් සකස් කිරීමෙන් උපරිම (නිශ්චිත) වේගයකින් ගමන් කළ යුතුය.

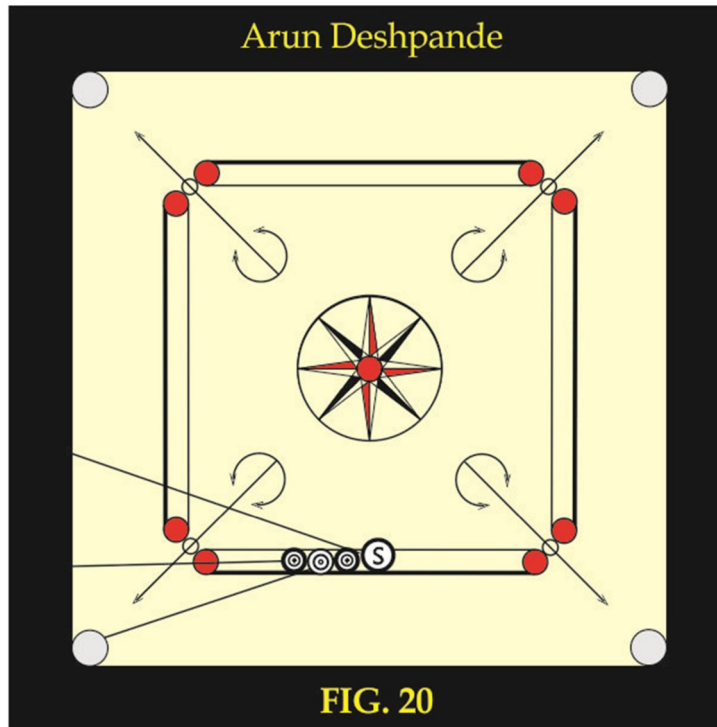


A,B- FORCE

FORCE:

රූප සටහන 19 නි පෙන්වා ඇති පරිදි- A Queen මධ්‍ය කවයේ ඇති අතර කාසි දෙකක් Queen ස්පර්ශ වන අතර මාර්ගයේ සිට සාක්කුව දක්වා අංශක 45 ක කෝණයකින්. මෙම ස්ථානයේ දී striker කාර්තුව ලක්ෂ්‍යයේ දී Queen මත මුදා හරිනු ලැබුවහොත්, ප්‍රතිවාදියාගේ කාසි දෙක වෙනස් දිශාවන් දෙකකින් ඉවත් කිරීමෙන් Queen සාක්කුවට දැමිය හැක. මෙම පනරේදී සමාන force මූලධර්මය යොදනු ලැබේ.

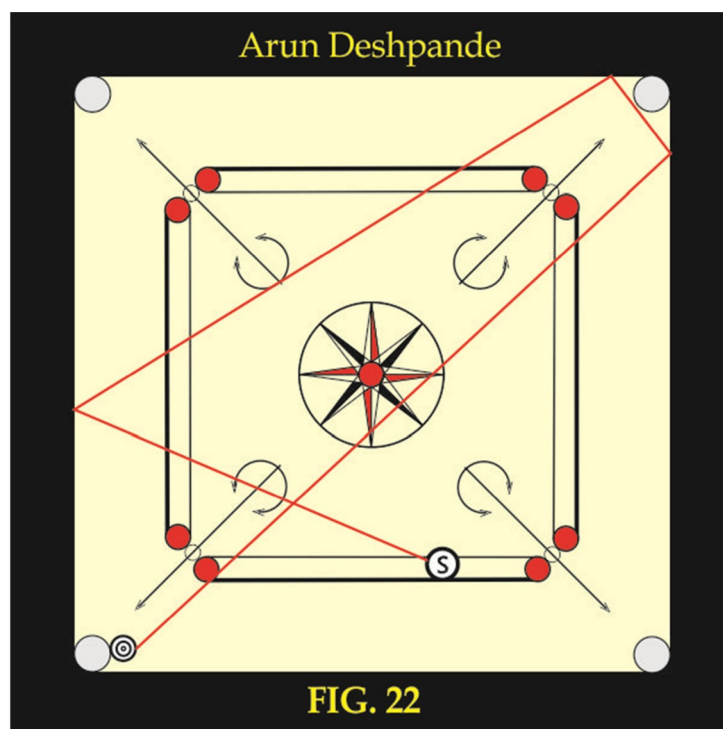
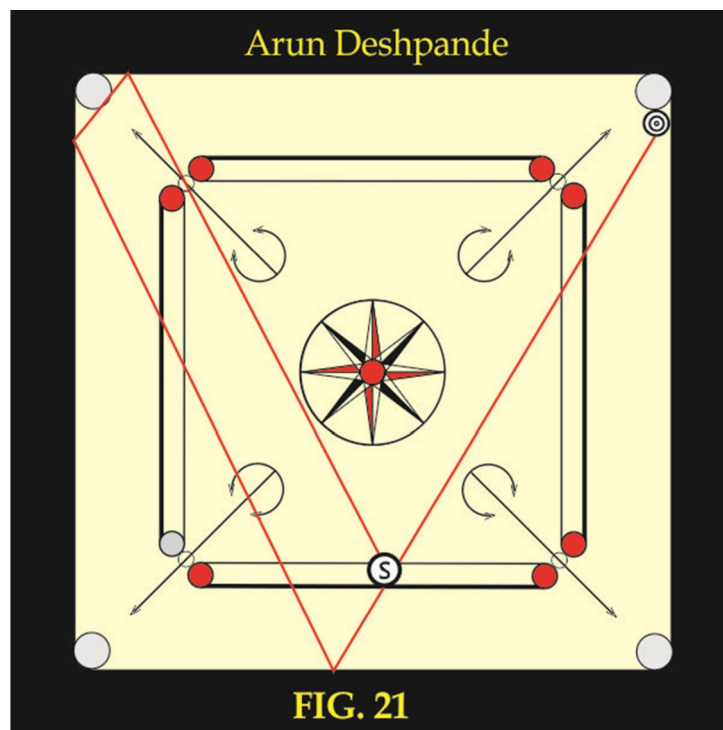
රූපය 19-B නි පෙන්වා ඇති පරිදි, මූලික රේඛාවල ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය Queen ඉදිරියෙන්, ස්පර්ශ කරමින් හෝ එයින් යම් දුරකින් ඇත. striker Queen ට ඉතා ආසන්නව තැබීමෙන් (ස්පර්ශ කරන තරමට ආසන්නයේ) සහ පාදක රාමුව දෙසට සාක්කුවට ආසන්නයේ පතර දීමෙන්, ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය සරල රේඛාවක ධාවනය කිරීමෙන් Queen සාක්කුවට දැමිය හැක. ඉහත ස්ථානයේ Queen ඉදිරියෙන් ප්‍රතිවාදියාගේ කාසි දෙකක් හෝ වැඩි ගණනක් නිවුණද, Queen තවමත් ඉහත මූලධර්මය සමඟින් නමුත් තව ටිකක් force සමඟ සාක්කුවේ තැබිය හැකිය. බොහෝ විට Queen වෙනුවට අපගේ කාසිය එහි ඇති අතර එය එලෙසම සාක්කුවේ තැබිය හැකිය.



FORCE

රූපය 20 බලන්න. මෙහි Queen ප්‍රතිවාදියාගේ කාසි දෙකක් අතර ඇති අතර ඒවාට මදක් පහළින් ඇත. Queen සාක්කුවේ දැමීම ඉතා අපහසු බව පෙනේ, නමුත් මෙම ස්ථානයේ එය කිරීම කොතරම් පහසුද යත්, ක්‍රීඩකයෙකුට ඔහුගේ ඇස් වසාගෙන පවා එය සාක්කුවට දැමිය හැකිය. රූප සටහන 20 හි පෙන්වා ඇති පරිදි, අවසාන කාසියට ඉතා ආසන්නව striker තබා එය පැති රාමුව දෙසට මුදා හරින්නේ නම්, ප්‍රතිවාදියාගේ පළමු සහ අවසාන කාසිය සරල රේඛාවකින් ඉවත් කිරීමෙන් Queen සාක්කුවට දැමිය හැක.

රූපය 21 සිට 27 දක්වා බලන්න. මෙම රූපවල සමහර ප්‍රදර්ශන පහරවල් පෙන්වා ඇත. ප්‍රදර්ශන තරගයක් ක්‍රීඩා කිරීම සඳහා මෙම පහර ප්‍රයෝජනවත් වේ. මෙම පහරවල් දැකීමෙන් ප්‍රේක්ෂකයෝ මවිනයට පත් වෙති. ක්‍රීඩකයෙකු කාසිය හැර වෙනත් ලක්ෂ්‍යයක් ඉලක්ක කර රාමු තුනක් හෝ වැඩි ගණනකට පහර දීමෙන් පසු striker අපේක්ෂිත කාසිය ස්පර්ශ කරයි. රූපසටහන් 21 සිට 26 දක්වා පෙන්වා ඇති පරිදි striker අපේක්ෂිත කාසියකට ගෙන ආ හැකි සේම (රූපය 27 හි පෙන්වා ඇති පරිදි) ඒ හා සමානව කාසිය ද එම දිශාවටම ගෙන යා හැකිය.



Arun Deshpande

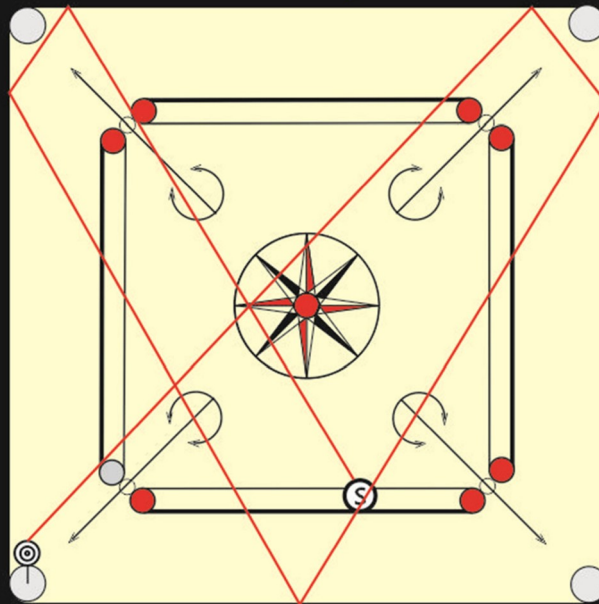


FIG. 23

Arun Deshpande

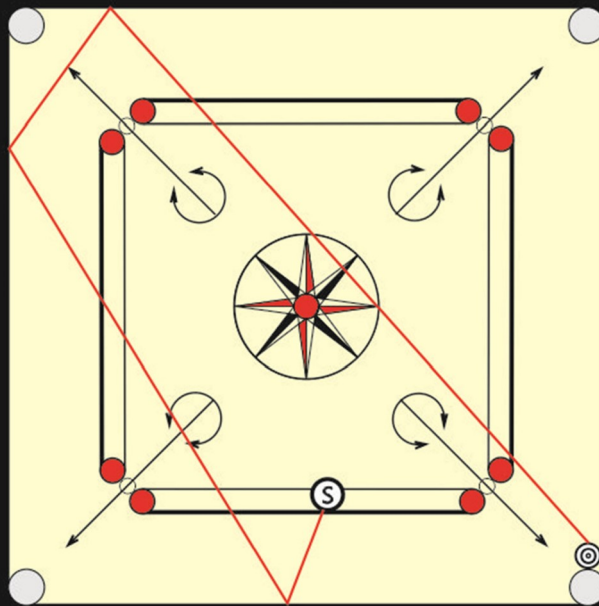
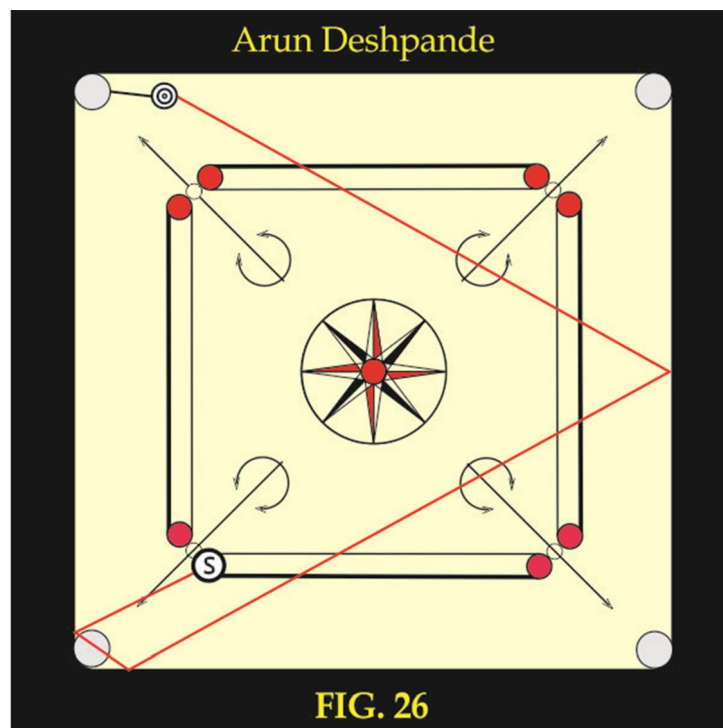
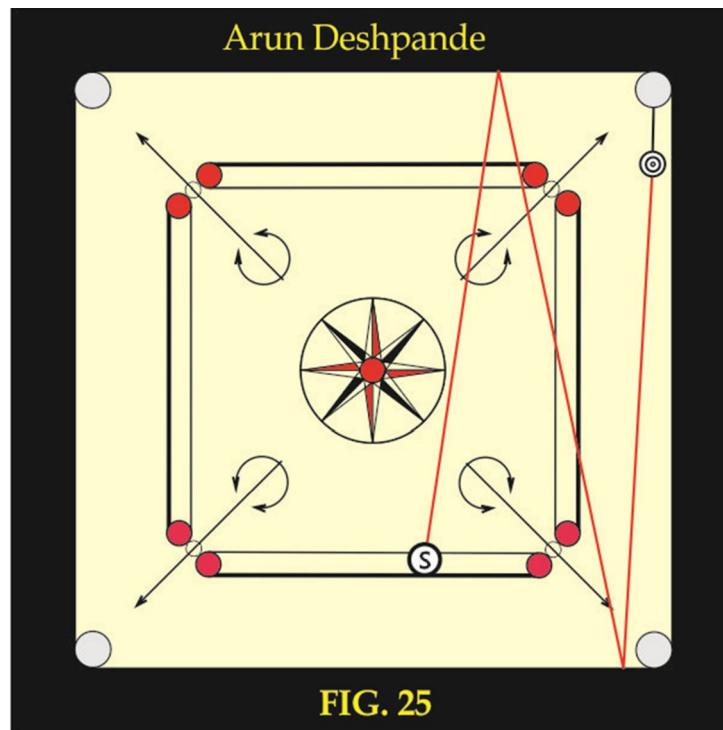
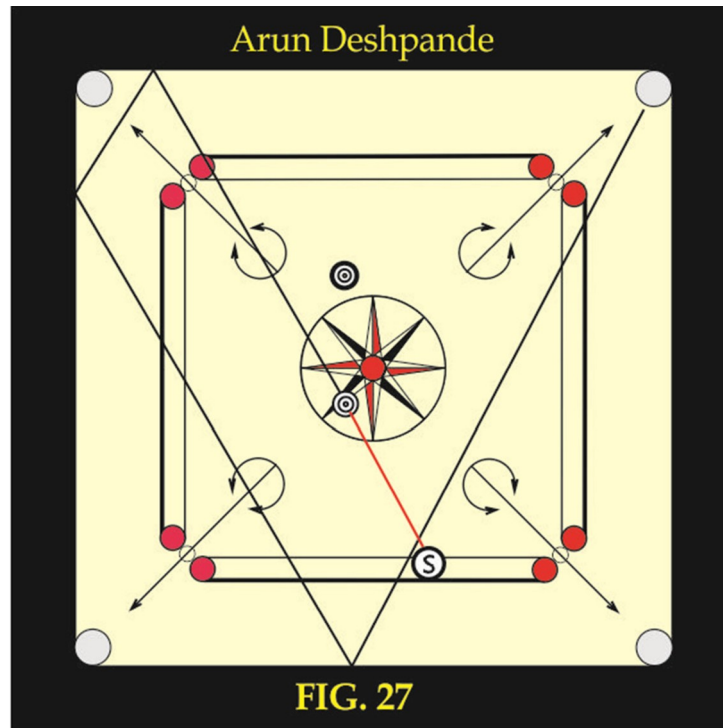


FIG. 24





5 වන පරිච්ඡේදය

ආරක්ෂාව සහ වරද

බොහෝ අය carrom හි ආරක්ෂාව ගැන ඇසූ විට කෝපයට පත් වේ. ගොඩක් ඵවුන් කියන්නේ 'ඇයි මේ වගේ ජරා ගේමක් ගන්න තිබේ' කියලා. ආරක්ෂාව සහ අපරාධය ක්‍රීඩාවේ කොටසකි, ප්‍රධාන හෝ කුඩා, ගෘහස්ථ හෝ ඵළිමහන්. බොහෝ අය සිතන්නේ carrom හි ආරක්ෂාව හුදෙක් ප්‍රතිවාදියාගේ කාසියට බාධා කිරීමට යොදා ගන්නා බවයි. නමුත් මේ අදහස වැරදියි. ශූරයන් ක්‍රියා කරන ආකාරය දුටු විට ඔවුන් මෙම මූලධර්මයේ වැදගත්කම වටහා ගනී.

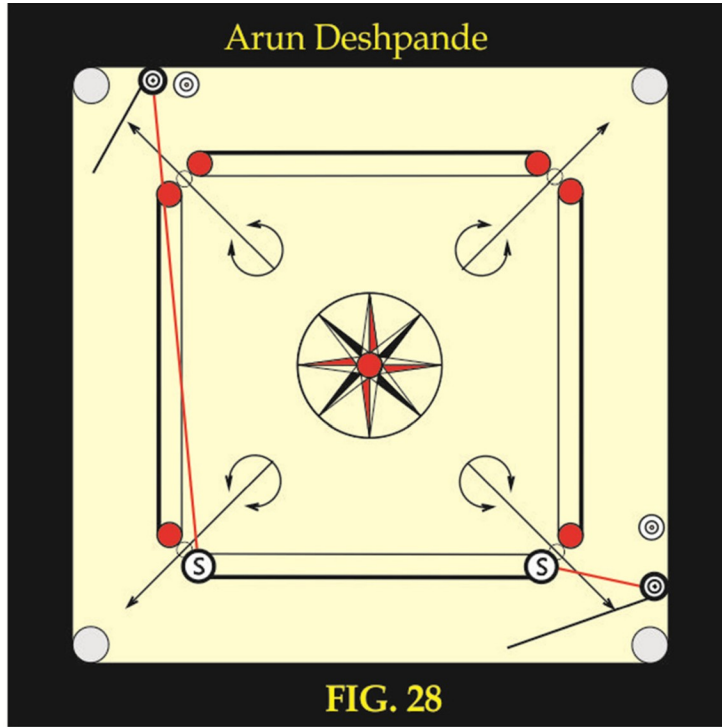
carrom හි ආරක්ෂක වර්ග දෙකක් තිබේ

1) සෘජු ආරක්ෂාව 2) සෘජු ආරක්ෂාව.

සෘජු ආරක්ෂක:

අපේ කාසියට අනු නොගබා ප්‍රතිවාදියාගේ කාසියක් අමාරු වූ විට ආරක්ෂාව සෘජු ආරක්ෂාව ලෙස හැඳින්වේ. මෙම වර්ගයේ ආරක්ෂක කේවල වලට වඩා ද්විත්ව වලදී බොහෝ විට භාවිතා වේ. මෙම ආකාරයේ ආරක්ෂාව ඉතා පහසු බව පෙනේ, නමුත් එය භාවිතා කරන විට, එය පෙනෙන තරම් පහසු නොවන බව ක්‍රීඩකයෙකුට වැටහේ. මෙම වර්ගයේ ආරක්ෂක වලදී විරුද්ධවාදියාගේ කාසිය අපේක්ෂිත ස්ථානයට පැමිණිය යුතුය. මෙය සිදු කිරීමට, ක්‍රීඩකයෙකුට striker හි වේගය පාලනය කළ යුතුය. ඒ සමඟම ඔහු කාසියේ කුමන ලක්ෂ්‍යයට striker ගැසිය යුතුද යන්න දැන සිටිය යුතුය. සඳහා

ඔහුට නිරවද්‍යතාවයක් තිබිය යුතු විශේෂිත ලක්ෂ්‍යයක් මත striker පහර දීම. කෙටියෙන් කිවහොත්, ආරක්ෂාව එතරම් පහසු නොවන අතර එයට ප්‍රධාන වශයෙන් ගුණාංග දෙකක් අවශ්‍ය වේ (1) නිරවද්‍යතාවය සහ (2) striker හි වේගය පාලනය කිරීම. කේවල වලදී ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය අපගේ මූලික රාමුවට හෝ ප්‍රතිවාදියාගේ rebound ස්ථානයකට ගෙන ආ යුතුය. ද්විත්ව තරගවලදී අපේ දකුණු අතේ ක්‍රීඩකයෙක් ක්‍රීඩා කරන්නේ පසුවයි අපගේ වාරය ඔහුගේ කාසිය අපගේ වම් රාමුවට (ප්‍රතිවාදියාගේ ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට) හෝ ප්‍රතිවාදියාගේ rebound ස්ථානයට ගෙන ආ යුතුය. බොහෝ විට ප්‍රතිවාදියාගේ කාසි ඔහුගේ rebound පැත්තට ගෙන ඒමට සිදුවේ. එවැනි ස්ථානයකට කාසියක් ගෙන ඒම සඳහා striker මත විශාල පාලනයක් අවශ්‍ය වේ, මන්ද එවැනි කාසියක් රාමුවට ඉතා ආසන්න වුවහොත් rebound ප්‍රතිවාදියාට පහසු වේ හෝ එවැනි ආරක්ෂක පහරකදී පහර තද වුවහොත් ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට පහර දීමෙන් පසු කාසිය පිටතට පැමිණ ප්‍රතිවාදියාට පහසු වේ. ද්විත්ව වලදී, එක් එක් pair කාසියක් ප්‍රවරුවේ ඉතිරිව තිබේ නම්, සෑම ක්‍රීඩකයෙක්ම ඔහුගේ දකුණු පස ඇති තම ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය දුෂ්කර කිරීමට උත්සාහ කරයි, ඔහුගේම කාසිය ඔහුට සාක්කුවේ තබා ගැනීමට පහසු නොවේ නම්. එවැනි ආරක්ෂාවක් භාවිතා කරන අතරම තම ප්‍රතිවාදියා ද එවැනිම ආරක්ෂාව ක්‍රීඩා කරන බව මතක තබා ගත යුතුය. එබැවින් ඔහු තම දකුණු පස ඇති ක්‍රීඩකයාට අපහසු කරන කාසිය එම කාසියම තම සහකරුවෙකු තම ප්‍රතිවාදියාට අපහසු වන පරිදි තිබිය යුතු බව ඔහු දැකිය යුතුය. එවැනි ආකාරයේ ආරක්ෂාවකදී, striker හි වේගය පාලනය කළ හැකි සහ ඉවසීම ඇති ක්‍රීඩකයන්ට කළ හැක්කේ එවැනි උපක්‍රම භාවිතා කර ප්‍රවරුව දිනා ගැනීම පමණි. දැන් ප්‍රශ්නය නතීකඩවල ඇත්තේ ඇයි එවැනි ආරක්ෂාවක් අවශ්‍යද? ක්‍රීඩකයාට තම ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය{ අපහසු කරවීමේදී ඔහුගේ වාරය අහිමි වේ. මෙහි ක්‍රීඩකයාගේ කාසිය ද අපහසු බැවින්, ඔහුගේ ප්‍රතිවාදියා ඔහුගේ කාසිය සාක්කුවේ දමා ගැනීමට හැරීමක් ලබයි. ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය අපහසු කිරීමේ අරමුණ වන්නේ ප්‍රතිවාදියා දුෂ්කර කාසියක් සාක්කුවට දැමීමට උත්සාහ කරන විට එය ඔහුට නැවත අපහසු වන අතර එමඟින් ක්‍රීඩකයෙකුට ඔහුගේ දුෂ්කර කාසිය සාක්කුවට හෝ ඉවත් කිරීමට අමතර හැරීමක් ලබා දේ. ක්‍රීඩකයෙකු තම කාසිය සාක්කුවේ දමා ගන්නා අතරේ එය නැවත හෝ වෙනත් ආකාරයකින් නමාට අපහසු නොවන බව දැක ගත යුතුය, ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය අපහසු කිරීමේ අරමුණ පරාජය වේ. උදා. ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය අපගේ පාදක රාමුවට ගෙන එන්නේ නම් ඔහු එය doubleකින් සාක්කුවට දැමීමට උත්සාහ කරයි. double වාදනය කරන විට, ආඝාතය මන්දගාමී වුවහොත්, කාසිය rebound පැත්තේ ඉතිරිව තිබීම දුෂ්කර වනු ඇත. පහර තද වුවත් සාවද්‍ය වුවත් ඔහුගේ මූලික රාමුව වැදීමෙන් පසු කාසිය rebound ස්ථානයට පැමිණේ. ඇත්ත වශයෙන්ම, එවැනි ආරක්ෂක ක්‍රීඩා කිරීම සඳහා යමෙකුට බොහෝ ඉවසීමක් තිබිය යුතුය, මන්ද සමහර විට එකම කාසිය එක වාරයකට වඩා දුෂ්කර විය යුතුය. සමහර විට නරඹන්නන් එවැනි සෘජු ආරක්ෂක උපක්‍රම භාවිතා කරන ක්‍රීඩකයෙකුට හු කියනවා. මෙම අදියරේදී ක්‍රීඩකයෙකු ඔහුගේ සාන්ද්‍රණය අහිමි නොවිය යුතුය. ක්‍රීඩකයා සෘජු ආරක්ෂාව යොදා ගනිමින් එම ප්‍රවරුව ජයග්‍රහණය කළ විට එම ප්‍රේක්ෂකයෝ ඔහුට ප්‍රශංසා කරති.



රූප සටහන 28 හි පෙන්වා ඇති පරිදි, A සහ B සාක්කුව අසල ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුව සහ පැති රාමුව ස්පර්ශ කරන කාසියක් එහි මධ්‍ය ලක්ෂ්‍යයට මධ්‍යම force ට වඩා පහර දීමෙන් ද අපහසු විය හැක.

විවාහක අය උපකල්පනය කරන්නේ ශූරයන් යුගල තරගවල ක්‍රීඩා කරන විට හතරවන ක්‍රීඩකයාට ඔහුගේ වාරය නොලැබෙන බවයි. නමුත් මෙම උපකල්පනය වැරදියි. විවේකයක් ඇති ක්‍රීඩකයා ඔහුගේ සහකරුට පුවරුව අවසන් කළ හැකි ආකාරයට ක්‍රීඩා කරයි. නමුත් හවුල්කරුවන් දෙදෙනා අතර විරුද්ධවාදියෙකු සිටින බව සෑම කෙනෙකුටම අමතක වේ. මෙම ප්‍රතිවාදියා ඔහුට පහසු කාසි සාක්කුවට දමා පසුව ඔහුගේ දකුණු පස සිටින ක්‍රීඩකයාට කාසි එකක් හෝ කිහිපයක් අපහසු කරයි. මෙලෙස ඔහු තම සහකරුට එක් හැරීමක් ලබා දෙයි. මේ අනුව, මෙම වක්රය ඉදිරියට යයි. යුගල වලදී සෑම ක්‍රීඩකයෙක්ම ඔහු පුවරුව අවසන් කරන බව හෝ ඔහුගේ සහකරුට පුවරුව අවසන් කිරීමට ඉඩ සලසන බව දැකිය යුතුය.

ක්‍රීඩකයින් යුගල ක්‍රීඩා කරන විට ඔවුන් සැමවිටම තම සහකරු ගැන සිතිය යුතුය. සමහර ක්‍රීඩකයින් තම හවුල්කරුවන් සැලකිල්ලට නොගෙන ආත්මාර්ථකාමී ක්‍රීඩාවක් කරයි. අවසානයේ එය ආරවුලක් ඇති කරයි. හවුල්කරුවන් දෙදෙනා අතර පරිපූර්ණ අවබෝධයක් තිබිය යුතුය. ක්‍රීඩකයන් දෙදෙනාම ශූරයන් වන යුගල තුළ මෙම අවබෝධය ඉතා දුර්ලභ ය. හේතුව ආත්මාර්ථකාමීත්වය මිස අන් කිසිවක් නොවේ. දැන් ප්‍රශ්නය ආත්මාර්ථකාමී ක්‍රීඩාවක් යනු කුමක්ද? බොහෝ විට ක්‍රීඩකයෙක් හොඳ පහරවල් ක්‍රීඩා කරන විට ප්‍රේක්ෂකයින් අත්පොළසන් දෙනවා. ක්‍රීඩකයෙක් තරමක් වැඩි විශ්වාසයකින් සහ ප්‍රශංසාවට පත් වන අතර ඔහුගේ සහකරුට හැරීමක් ලබා දෙනවා වෙනුවට ඔහුට අපහසු සහ ඔහුගේ සහකරුට පහසු කාසි සෙල්ලම් කිරීමට උත්සාහ කරයි. ඔහු අගය කිරීමේ රැල්ලට ඉහළින් ගමන් කරන අතර කළ නොහැකි පහරවල් උත්සාහ කර තරගය පරාජය කරයි. ශූරයන් දෙදෙනෙකු ක්‍රීඩා කරන විට මෙම අවබෝධය පිළිබඳ ප්‍රශ්නය පැන නගින්නේ මමත්වය ඇති බැවිනි

ඔවුන් අතර ගැටුම. ඇත්තටම කවුරු හොඳට ක්‍රීඩා කළත් මැඩ එක දිනුවොත් ක්‍රෙඩිට් එක දෙන්නටම. හොඳ ක්‍රීඩාවක් කරන ක්‍රීඩකයාට පුවරුව අවසන් කිරීමට හැකි වූ විට ඔහුටම පුවරුව අවසන් කිරීමට ඔහුගේ සහකරුගෙන් උපරිම හැරීම් ලබා ගත යුතුය. යුගල ක්‍රීඩා කරන විට ක්‍රීඩකයෙක් තම සහකරු තේරුම් ගත යුතුයි. ඔහුගේ සහකරු කිසියම් වැරද්දක් කළත්, ඔහු පුවරුව අතරතුර ඔහුව ඇද නොගත යුතුය. ක්‍රීඩකයෙකු වැරදි සිදු කිරීම සඳහා තම සහකරුවාට නිතරම වෙඩි තැබුවහොත්, ඔවුන්ගේ විරුද්ධවාදීන් එයින් වැඩි විශ්වාසයක් ලබා ගන්නා අතර ඒ සමඟම ඔහුගේ සහකරුගේ විශ්වාසය නැති වේ.

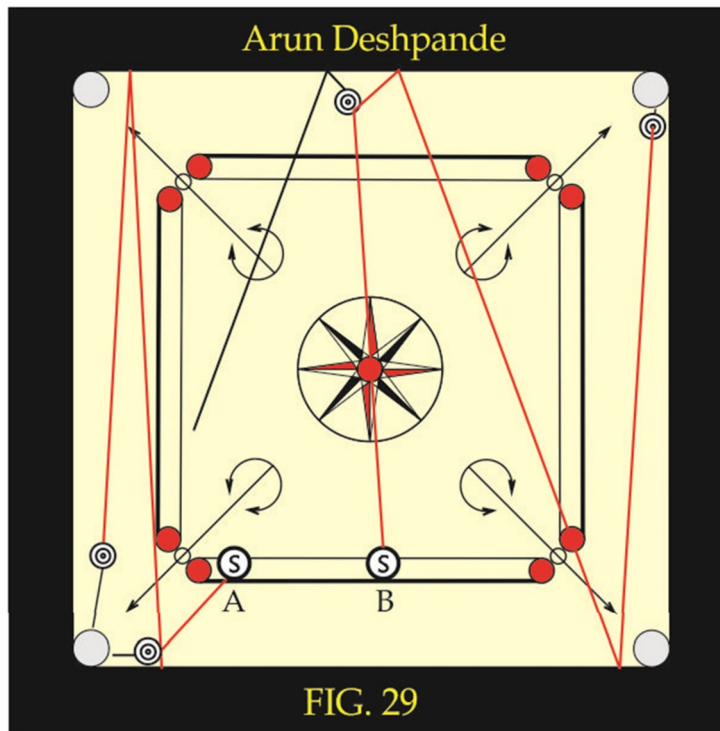
මදුරාසියේ පළපුරුද්ද:

මගේ මදුරාසියේ අත්දැකීමෙන්, ක්‍රීඩකයන්ගේ විශ්වාසය නැති වන ආකාරය, ඔවුන්ගේ හවුල්කරුවන් ඔවුන් සමඟ ආරවුලක් ඇති කර ගන්නේ නම් සහ හවුල්කරුවන් අතර පරිපූර්ණ අවබෝධයක් ඇතිව පැරදුණු තරඟයක් නැවත ගෙන එන්නේ කෙසේදැයි කෙනෙකුට තේරුම් ගත නැතිය. රමේෂ් විට්ටි සහ මම සුන්දර්පාජ් සහ ශිවලිංගම් මුණගැසුණේ 1970 මදුරාසියේදී පවත්වන ලද ජාතික carrom තරඟාවලියේ අවසන් පූර්ව තරඟයේදීය. සුන්දර්පාජ් විශිෂ්ට ලෙස ක්‍රීඩා කළ අතර ශිවලිංගම් ද ඔහුට හොඳ සහයෝගයක් ලබා දුන්නේය. ඔවුන් පළමු තරඟය ජයග්‍රහණය කළේ පුවරු තුනකින් පමණක් අපට එක ලකුණක්වත් නොදී ය. මහාරාෂ්ට්‍ර ප්‍රාන්තයෙන් තරඟාවලියට සහභාගී විය හැකි එකම pair ක්‍රීඩකයා අප වූ නිසාත්, අපගේ පරිපූර්ණ අවබෝධය සඳහා අප ඉතා ප්‍රසිද්ධ වූ නිසාත් ශාලාව පුරා උද්‍යෝගයක් ඇති විය. සුන්දර්පාජ් සහ ශිවලිංගම් මදුරාසි ප්‍රේක්ෂකයින් නොඳිත් තඳුනන අය වුවද ඔවුන්ට ජාතික මට්ටමේ හොඳ වාර්තාවක් නොතිබුණි. රමේෂ් ආරක්ෂක උපක්‍රමයක් අනුගමනය කළේය. මගේ මතය අනුව ඔහු අද හොඳම යුගල ක්‍රීඩකයා. ඔහු සුන්දර්පාජ් අවතීර්ණ කළ නමුත් දෙවැන්නා ඔහුට ප්‍රවේශ විය හැකි කාසි සාක්කුවේ දමා ගැනීමට පටන් ගත් අතර නිමාවක් සඳහා ස්ථානයක් නොමැති විට ආරක්ෂාව භාවිතා කිරීමට පටන් ගත්තේය. ඔවුන්ගේ අවබෝධය බිඳ දැමීම අවශ්‍ය විය. කපටි ලෙස රමේෂ් ඔහුගේ ක්‍රීඩාව වෙනස් කළ අතර ඔහු සුන්දර්පාජ්ට බෝඩ් එක අවසන් කිරීමට අවස්ථාව ලබා දීමට පටන් ගත් නමුත් ඒ සමඟම රමේෂ් අවම වශයෙන් එක් කාසියක්වත් සුන්දර්පාජ්ගෙන් ඇත් කර නබා ගැනීමට පුරුදු විය. සුන්දර්පාජ් බෝඩ් එක ඉවර කරන්න ඇමක් දුන්නා. ඒත් එක්කම රමේෂ් මට ලේසි ෆිනිෂිං පොසිෂන් එකක් තියාගෙන තිටියා. උගුලට ඇමක් දී සුන්දර්පාජ්ට අවසන් තරඟය දෙතුන් වතාවක් මඟ හැරුණු අතර මට පුවරුව අවසන් කිරීමට අවස්ථාව ලැබුණි. අපි මණ්ඩලය දිනුවා. ශිවලිංගම්ට සුන්දර්පාජ් සමඟ තරඟක් නැති විය. ඔහු ඔහුට නිදහස් ක්‍රීඩාවක් කිරීමට ඉඩ දුන්නේ නැත. ඔහු ඔහුට ආරක්ෂක ක්‍රීඩාවක් කිරීමට බල කළේය. එහි ප්‍රතිඵලයක් ලෙස අපි එම තරඟය ජයග්‍රහණය කළා. තුන්වැනි තරඟය පටන් ගන්න කලින් අපිට විනාඩි 10ක විවේකයක් ලැබුණා. ඒ කාලෙ ශිවලිංගම් සුන්දර්පාජ්ව හැමදාම උඩට ඇඳගෙන ගියා. එවිට රමේෂ් පැවසුවේ "අරුත්, ඔවුන්ගේ අවබෝධය අවසන් වී ඇති අතර දැන් අපි කාරණයෙන් ප්‍රයෝජන ගත යුතුයි."

තෙවැනි තරඟය ආරම්භ වූ විට එක්වරම රමේෂ් ප්‍රහාරාත්මක ක්‍රීඩාවක් කිරීමට පටන් ගෙන මටත් එසේ කරන්නැයි කීවේය. ස්වභාවිකවම ශිවලිංගම් සහ සුන්දර්පාජ් ආරක්ෂක උපක්‍රමයක් අනුගමනය කළහ. මෙය සිදු කිරීමේදී, ඔවුන් තුළ විශ්වාසය නැති වී ගොස් අසාර්ථක විය

කාසි සාක්කුවේ දමන්න. මේ අනුව, අපට වාසියක් ලැබුණු අතර අපි නවත් වරදක් සමඟ ක්‍රීඩා කිරීමට පටන් ගෙන තත්වය සම්පූර්ණයෙන්ම පාලනය කළෙමු. අපි ඒ තරගය ඔවුන්ට එක ලකුණක්වත් නොදී පුවරු තුනකින් ජයග්‍රහණය කළා. අපි අවසන් මහා තරගයේදී තම්ලිනාඩුවේ වයි.ලාසර් සහ එස්.ඩිලි පරාජය කරමින් ජාතික යුගල ශූරතාව දිනුවා. කේවල ඉසව්වෙන් මහාරාජ්‍රයේ සුනාස් කම්බිලි ජාතික ශූරතාව දිනා ගත්තේ අවසන් මහා තරගයේදී තම්ලිනාඩුවේ එස්.ඩිලිලි පරාජය කරමිනි.

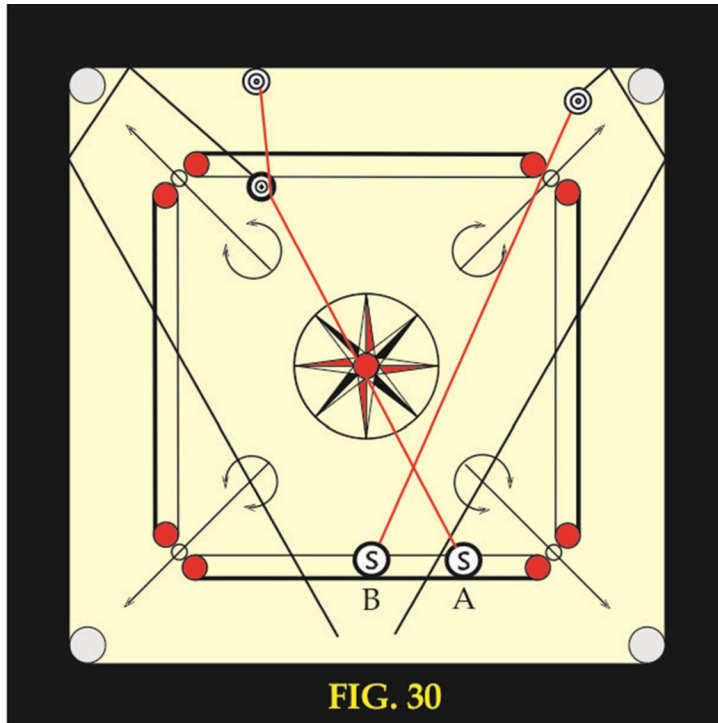
සෘජු හා වක්‍ර ආරක්ෂාව පිළිබඳ ක්‍රම වැඩිදුර සංඛ්‍යාවලින් දැකිය හැකිය.



රූපය 29-A හි දැක්වෙන පරිදි, එක් සුදු කාසියක් ප්‍රතිවාදියාගේ පාදක රාමුව අසල ඇති අතර එක් සුදු කාසියක් සාක්කුවේ ඇත. 29-A හි පෙන්වා ඇති ස්ථානයේ ප්‍රතිවාදියාගේ පාදක රාමුව අසල ඇති සුදු කාසිය මත ඔබ striker ඉතා තදින් පහර දුන්නොත් striker නැවත පැමිණෙන අතර එය ඔබේ පාදක රාමුව සාක්කුව අසලට වදින අතර එයට විරුද්ධ දකුණු සාක්කුවේ ඇති සුදු කාසිය සාක්කුවේ දමා ඔබේ අපහසු කාසිය පහසු කරයි. රූප සටහන 29-A හි පෙන්වා ඇති පරිදි, අපගේ පාදක රාමුවේ ඇති කාසියක් cut තද නම් rebound ස්ථානයේ ඇති අපගේ දුෂ්කර කාසිය පහසු කර ගත හැක.

රූපය 30-A හි පෙන්වා ඇති පරිදි, අපගේ කාසිය ජරනිවිරුද්ධ රාමුවට ස්පර්ශ වන අතර ජරනිවාදියාට ඔහුට පහසු කාසියක් තිබේ. අපගේ කාසිය ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට ස්පර්ශ වන බැවින් එය cut විය නොහැකි අතර ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය ඇදගෙන යා නොහැක. ඒ අතරම, ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය අපගේ කාසිය සමඟ සරල රේඛාවක ඇති බැවින් glance ද කළ නොහැක. මෙම ස්ථානයේ, රූපයේ පෙන්වා ඇති පරිදි. 30-A නම්

ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය සාක්කු ප්‍රදේශය අසල ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට පතර දී, අපගේ කාසියේ ඇති striker පදවන විට ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවෙන් යම් කෝණයක් සාදාගත් පසු අපගේ පාදක රාමුවට පැමිණෙන අතර අපගේ කාසිය සාක්කුවට ගොස් හෝ එම ස්ථානයෙන් පිටතට පැමිණ ඊළඟ ධ්‍රැම සඳහා අපට පහසු වේ. මෙම ආකෘතිය ඉතා පහසු බව පෙනේ, නමුත් එය එසේ නොවේ. ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය අපහසු කරවීම මගින් අපගේ දුෂ්කර කාසි පහසු කිරීම සඳහා striker ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවේ විවිධ ලක්ෂ්‍ය වෙත ගෙන යා හැක.



රූප සටහන 30-B හි දැක්වෙන පරිදි ඔහුගේ මූලික සාක්කුවේ ඇති ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය ද අපගේ පාදක රාමුව අසලට ගෙන ඒමෙන් අපහසු කර ගත හැක. මෙම ක්‍රම දෙකේදී, striker හි වේගය පිළිබඳ නිරවද්‍යතාවය සහ මනා පාලනයක් අවශ්‍ය වේ. මේ ආකාරයට ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුව ආසන්නයේ ඇති ඕනෑම කාසියක් අපගේ මූලික රාමුවට ගෙන ඒමට හැකිය. පුහුණුවීමෙන් කෙනෙකුට හේරුම් ගත හැකිය කාසියේ කුමන ලක්ෂ්‍යයට එය අපගේ මූලික රාමුවට ගෙන ඒමට පතර දිය යුතුද යන්න. බොහෝ විට 31-A රූපයේ දැක්වෙන ඉරියව්වක් පැමිණේ, ප්‍රතිවාදියාගේ කළු කාසිය අපගේ සුදු කාසියේ මාර්ගය අවහිර කරන ක්‍රීඩකයින් එය තද reboundකින් සාක්කුවේ දමා ගැනීමට උත්සාහ කරයි. ඔවුන් සිතන්නේ තද rebound මගින් ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය ඉවත් කර ඔවුන්ගේ කොන් සාක්කුවේ දමා ගත හැකි බවයි. සරල සහ හොඳම ක්‍රමය නම් ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය අපගේ පාදක රාමුවට පැමිණෙන ආකාරයට පතර දිය යුතු අතර ඒ සමඟම striker එය පහසු කිරීම සඳහා අපගේ දුෂ්කර කාසිය වෙත ගෙන යා යුතුය. මෙම ආකෘතිය සෙල්ලම් කරන විට සැලකිලිමත් විය යුතුය.

අපගේ කාසිය අපට අපහසු කිරීම සඳහා ප්‍රතිවාදියා glance සඳහා ස්ථානයක් ලබා නොගත යුතු බව.

31-8 රූපයේ දැක්වෙන පරිදි, අපගේ කාසිය කපන අතරතුර, ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය අපගේ මූලික රාමුවට ගෙන ඒම සඳහා තවත් එක් හැරීමක් ලබා ගත හැකිය. මෙම ක්‍රීඩාව cut පසුපස ක්‍රීඩාව ලෙස හැඳින්වේ. එය ඉතා ප්‍රයෝජනවත් ක්‍රීඩාවකි, මන්ද එවැනි ක්‍රීඩාවක් කිරීමෙන් ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය දුෂ්කර කළ හැකි අතර අපගේ දුෂ්කර කාසිය පහසු කර ගත හැකි අතර දුෂ්කර පොකුරක් විවෘත කළ හැකිය.

වැරදි ආරක්ෂාව සහ එහි ප්‍රතිඵලය:

බොහෝ ක්‍රීඩකයින්ට තීරණාත්මක අවස්ථාවන්හිදී ක්‍රීඩා කළ යුතු දේ තේරෙන්නේ නැත. මම Nagpada Neighbourhood House විවෘත carrom තරඟාවලියේ අවසන් මනා තරඟයේදී කදිරිකාන් සමඟ ක්‍රීඩා කරමින් සිටියෙමි. කදිරිකාන්ගේ අන්තිම කාසිය මගේ වම් සාක්කුව අසල වූ අතර මගේ අන්තිම කාසිය තිබුණේ විරුද්ධ සාක්කුව අසල ය. එය කදිරිකාන්ගේ වාරය විය, Queen මැයි පාද රාමුව ආසන්න විය. කදිරිකාන් ක්‍රීඩා කළේ පැති රාමුවේ අපේ කාසි දෙක අතරට Queen එන විදියට. එය තෙවැනි සහ තීරණාත්මක තරගය විය. ලකුණු සංඛ්‍යාව 28ක් විය. එම නිසා එම මණ්ඩලයේ ජයග්‍රාහකයා තරගය ජයග්‍රහණය කරයි. මෙම ස්ථානයේ මම Queen තව ටිකක් ඉදිරියට තල්ලු කළෙමි. කදිරි ද ඔහුගේ පැත්තෙන් Queen තල්ලු කළේය. මෙය තුන් වතාවක් හෝ කිහිප වතාවක් සිදු විය. මම Queen එක ඒ ඉරියව්වෙන් අයින් කළේ කදිරිට ඩිගෙන්ඩි කරන්නද සාක්කුවේ දාගන්නද කියන දෙයින් වල ඉන්න විදියට. Queen කදිරිබාන් සඳහා cut සඳහා ස්ථානයට පැමිණියේය, එබැවින් ඔහු එය cut කිරීමට අදහස් කළේය, අනෙක් අතට, ඔහු එය ආරක්ෂා කිරීමට නැඹුරු වූයේ ඔහු කපන අතරතුර Queen මඟ හැරියහොත් ඔහුට තරගය අහිමි වීමට ඉඩ තිබූ බැවිනි. මෙම උනන්දෝකෝටිකය තුළ කදිරි cut කිරීමට උත්සාහ කර අතපසු වූ අතර, මම ඉතා පහසුවෙන් Queen ලබා ගත් අතර එම නිසා මට තරගය සහ තරඟය ජය ගැනීමට අවස්ථාවක් ලැබුණි. ඔහු ආරක්ෂාවේදී වරදක් කර ඇත. නිවැරදි ආරක්ෂාව ක්‍රීඩා කළා නම් මට ඒ තරගය ජය ගැනීමේ දුර්ලභ අවස්ථාවක් තිබුණා. මගේ කාසිය විරුද්ධ සාක්කුවට කෙතරම් සමීප වීද යත්, මම එය striker සමඟ ස්පර්ශ කළහොත් එය සාක්කුවට වැටෙනු ඇත, නමුත් කදිරිකාන්ගේ කාසිය සාක්කුව අසල නොවීය. එබැවින් ඔහු Queen සඳහා අවහිර වූ සාක්කුවෙන් ඔහුගේ කාසිය ඉවත් කළ යුතුව තිබුණි. එවිට ඔහුට ආරක්ෂාව සඳහා පැති දෙකක් ලැබෙනු ඇත 1) ඔහුගේ මූලික රාමුව 2) මගේ කාසිය සාක්කුවේ තිබූ පැති රාමුව. මට ආරක්ෂාව සඳහා ඉතිරිව ඇත්තේ එක් පැත්තක් පමණක් වන අතර එය මගේ මූලික රාමුව විය. එබැවින් ඔහු පරිපූර්ණ ආරක්ෂාව ක්‍රීඩා කළේ නම් එම පුවරුව සහ තරගය ජය ගැනීමට ඔහුට වැඩි අවස්ථාවක් තිබුණි.

වක්‍ර ආරක්ෂාව:

වක්‍ර ආරක්ෂාව බොහෝ පහරවල් මගින් සිදු කළ හැකි අතර ඒවා 'ආකාන වැස්ස' යන පරිච්ඡේදයේ දැක්වේ. වක්‍ර ආරක්ෂාව සඳහා වන ප්‍රධාන පහරවල් වන්නේ glance සහ brush ය. බොහෝ විට පුවරුව අවසන් කරන අවස්ථාවේදී සෘජු ආරක්ෂාවක් සාදනු ලබන අතර ඕනෑම අදියරකදී වක්‍ර ආරක්ෂණය කළ හැකිය.

වරද:

මෙම පනවල වරදට ප්‍රයෝජනවත් වන්නේ කෙසේදැයි 'පනර වැස්ස' පරිච්ඡේදයෙන් කෙනෙකුට වැටහෙනු ඇත. අපරාද යනු ක්‍රීඩාවේ ඉතා වැදගත් තාක්ෂණයකි. තරගය ජයග්‍රහණය කිරීමේ අරමුණ ඉටුකළ නොහැක්කේ ආරක්ෂාවට පමණි. ක්‍රීඩකයෙකුට ආරක්ෂාව සහ පනරදීම යන දෙකම තිබිය යුතුය. ක්‍රීඩකයෙකු ක්‍රීඩාව ආරම්භයේදීම වරදක් කිරීමට උත්සාහ කළ යුතුය. ප්‍රහාරාත්මක ක්‍රීඩාවකින් ක්‍රීඩකයෙකු විශ්වාසය දිනා ගන්නා අතර පුවරුවේ ඇති සෑම කාසියක්ම තමාට පහසු බව ඔහුට හැඟේ. වරදක් නොමැතිකම ඔහුගේ විශ්වාසය පළුදු කරන අතර පුවරුවේ ඇති සෑම කාසියක්ම ඔහුට අපහසු බව ක්‍රීඩකයෙකුට හැඟේ. වරදකදී, වාදනය කළ යුතු කාසියක් සහ පහසු කළ යුතු කාසියක් සම්බන්ධයෙන් උපාය මාර්ගික සැලැස්මක් තිබීම ඉතා වැදගත් වේ. බොහෝ ක්‍රීඩකයින් මේ ගැන නොසිතන අතර ඔවුන් අසාර්ථක වන පරිදි සැලසුම් නොකළ ප්‍රහාරාත්මක ක්‍රීඩාවක් කරයි; උදා. ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය අපගේ කාසියේ මාර්ගය අවහිර කරන විට අපි අනෙක් කාසිය වාදනය කිරීමෙන් එය ඉවත් කරමු. නමුත් එවැනි කාසියක් ඉවත් කරන විට, එය ළඟා වන ස්ථානය ගැන අප සිතන්නේ නැත, එබැවින් සමහර විට එය අපගේ අනෙක් කාසියට බාධාවක් වේ. එමනිසා, ප්‍රතිවාදියාගේ කාසිය ඉවත් කිරීමට පෙර ක්‍රීඩකයෙකු එහි චලනය දෘශ්‍යමාන කර එය ඔහුගේ අනෙක් කාසියට බාධාවක් නොවන බව දැක ගත යුතුය. එම කාසිය වෙනත් කාසියක් අවහිර කිරීමට බැඳී ඇත්නම්, ක්‍රීඩකයෙකු පළමුව එම කාසි වාදනය කළ යුතු අතර පසුව ඔහු එවැනි කාසියක් ඉවත් කළ යුතුය. ඒ නිසා අපට ක්‍රීඩාවේදී පරිපූර්ණ සැලසුමක් අවශ්‍යයි.

බොහෝ විට අවසන් කිරීමට අවස්ථාවක් අප වෙත පැමිණේ. මෙම ස්ථානයේ ක්‍රීඩකයෙකු පරිපූර්ණ ලෙස සැලසුම් කළ යුතු අතර ඔහු අනුපිළිවෙලින් කාසිය වාදනය කළ යුතුය. අපි නිතමු බෝඩ් එකේ අපේ කාසි පහක් තියෙනවා අපිට නිම කිරීමේ ස්ථානයක් තියෙනවා නමුත් අපේ එක කාසියක් ප්‍රතිවාදියාගේ කාසියට යන මාර්ගය අවහිර කරනවා කියලා. අපි මුලින්ම ඒ කාසිය වාදනය කර අනෙක් කාසි පහරෙන් එකක් අතපසු කළහොත් අපගේ ප්‍රතිවාදියා බෝඩ් එක අවසන් කර අනවශ්‍ය ලෙස අපගේ වාසනාවට දොස් පවරයි. නමුත් ප්‍රතිවාදියාට බාධාවක් වූ කාසිය අවසන් වරට ක්‍රීඩා කළේ නම්, පෙර කාසිය මඟ හැරුණත් අපට තවත් එක් අවස්ථාවක් ලැබෙනු ඇත. ඒ නිසා ක්‍රීඩකයෙක් හැමවිටම සැලසුම් කළ යුත්තේ තමන්ගේ කාසිය අතපසු වූවත් නැවත හැරීමක් ලැබෙන ආකාරයටයි. අපි අපේ ප්‍රතිවාදියාට ලබා දිය යුතු හැරීම් ගණන නිවැරදිව ගණනය කළ යුතුය. අපි සෑම විටම උත්සාහ කළ යුත්තේ ප්‍රතිවාදියාගෙන් තවත් එක් හැරීමක් ලබා ගැනීමට ය; උදා. අපේ ප්‍රතිවාදියාට එක කාසියක් අමාරුයි නමුත් අපට දෙකක් තිබේ නම් සහ අපට හැරීමක් තිබේ නම්, අපි කිසිම කාසියක් සාක්කුවේ දමා ගැනීමට උත්සාහ නොකර එකක් සාක්කුවේ දමා අනෙක ඉවත් කිරීමට උත්සාහ කළ යුතුය, නැතහොත් අපගේ දුෂ්කර කාසි දෙකම ඉවත් කිරීමට උත්සාහ කළ යුතුය. ප්‍රතිවාදියාට හැරීමක් ලැබුණු විට ඔහුට අමාරු එක් කාසියක් ඔහු සාක්කුවේ දමා ගැනීමට උත්සාහ කරයි. අපි හැරීමක් ලබා ගන්නේ නම් කාසි දෙක අපට පහසු වන අතර එමඟින් අපට පුවරුව දිනා ගත හැකිය. සමහර විට ප්‍රතිවාදියාගේ කාසි වැඩි ප්‍රමාණයක් පුවරුවේ ඇති අතර අපට ක්‍රීඩා අවස්ථාවක් තිබේ. මෙම තත්ත්වය තුළ අප සැමවිටම උත්සාහ කළ යුත්තේ ආරක්ෂාවෙන් පුවරුව දිනා ගැනීමට උත්සාහ කිරීම වෙනුවට ප්‍රහාරාත්මක ක්‍රීඩාවකින් පුවරුව අවසන් කිරීමට ය. අපි සාර්ථක වුණොත් අපේ ප්‍රතිවාදියාට මිළඟ මණ්ඩලයට අවස්ථාවක් ලැබෙන්නේ නැතැ.

රමෙස් විට්ටි සහ මම මනාරාජ්ට ප්‍රාන්ත ශූරතාවලියේ අවසන් මනා තරගයට සුනාස් කම්බිලි සහ විජේ සංගම් සමඟ ක්‍රීඩා කරමින් සිටියෙමු. මෙම යුගල දෙකම කීර්තිමත් වූ අතර එබැවින් ප්‍රේක්ෂක පිරිසක් එහි සිටියහ. එම පිරිස දුර්ලභ අත්දැකීමක් විය. අපි නරඹන්නන් සමඟ එවැනි අත්දැකීමක් කවදාවත් ලබා නිබුණේ නැතැ. නරඹන්නන්ගේ අධික පීඩනයක් නිසා අපේ පුටු ස්ටෑන්ඩ් එකෙන් පහළට තල්ලු වුණා. අපි අසරණ වුණා. තරගයක් ආරම්භ කිරීමේ හැකියාවක් නිබුණේ නැතැ. අපි ඉල්ලුවාම ඒ අය ටිකක් පස්සට ගියා. එතකොටත් අපිට ටම් එකක් ලැබෙන විට ප්‍රේක්ෂකයන්ගෙන් ඉල්ලා සිටීමට සිදු වූයේ සෑම අවස්ථාවකදීම අපේ පුටුව ස්ථානගත කිරීමට හැකි වන පරිදි ආපසු යන ලෙසයි. එය ප්‍රේක්ෂකයන්ගේ පැත්තෙන් නිනාමනා කළ ක්‍රියාවක් නොව සෑම මිනිසෙක්ම තමාව කෙළින් තබා ගැනීමට අනෙකා අල්ලාගෙන සිටින තරම් සෙනඟක් එහි විය. මට මිනිස් පිරමිඩයක් මතක් වුණා. පළමු ටේළියේ ප්‍රේක්ෂකයන්ට තරගය නැරඹීම සඳහා උසට නැගීමේ පිළිවෙළට පුටු සකස් කර තිබුණි. තරගය ආරම්භ විය. සුනාස් සහ සංගම් කාසියේ වාසිය දිනා ගත්ත. සංගම් පළමු පුවරුව ආරම්භ කළේය. ඔහු සුදු කාසි අටක් සහ Queen සාක්කුවේ දමා ගත්තේය. ඔහු සුනාස්ට අන්තිම කාසිය පහසු කර දුන් අතර ඔහු රමෙස් දෙස ප්‍රශ්නාර්ථයෙන් බැලුවේය. සංගම්ගේ ක්‍රීඩාවට ප්‍රේක්ෂකයෝ ද අත්පොළසන් දුන්හ. රමෙස් ඔහුගේ වාරය ලැබුණු විට ඔහු පුවරුව අවසන් කළේය. තරගය කෙතරම් සිත්ගන්නාසුළු වුවාද කිවහොත් ප්‍රේක්ෂකයෝ තරගයට උනන්දු වූහ. නැම හොඳ පහරකටම අත්පොළසන් දුන්නා. අපි නැමෝම බෝඩ් පිටින් බෝඩ් ලෑලි ඉවර කළාට කවුරු දිනයිද කියලා කාටවත් අනාවැකි කියන්න බැරි වුණා. එය අතථ්‍ය පහරවල් වැස්සක් වූ අතර ඒ සමඟම තාක්ෂණික හා උපක්‍රමවල පොරබැදීම සම්පූර්ණයෙන් පැද්දෙමින් තිබුණි. කිසිවෙක් අතහරින්නට සූදානම් වූයේ නැත. ලකුණු ඉවර වුණා. යුගල දෙකම එක් තරගය බැගින් ජය ගත්තේය. නරඹන්නන්ගේ අධික නදබදය නිසා විවේක ගැනීමට පිටතට යාමට නොහැකි විය. විවේකයක් නොගෙන තරගය ආරම්භ කළා. තෙවැනි තරගයේදී ද නියුණු සටනක් විය. නරඹන්නන් විශාල ලෙස උද්යෝගිමත් විය. සෑම ක්‍රීඩකයෙක්ම බලා සිටියේ තම ප්‍රතිවාදියාට වැරදෙන තුරුය. අවසානයේ දෙපිලම ලකුණු 28 බැගින් ලබා ගත්ත. නරඹන්නන් හුස්ම අල්ලා ගත්ත. පුවරුව ආරම්භ කිරීමට සුනාස්ට හැරීමක් තිබුණි. ඔහු පුවරුව ආරම්භ කළේය. එය අවසාන පුවරුව වූ බැවින් ඔහු ආරක්ෂක උපක්‍රමයක් අනුගමනය කළේය. ඒ බෝඩ් එකේ මමත් හොඳ පහරවල් දෙක තුනක් ගෙනාවා. අවසානයේදී, යුගල දෙකටම පුවරුවේ එක් කාසියක් ඉතිරි විය. සෑම කෙනෙකුම තම සහකරුට අවස්ථාවක් ලබා දීමට උත්සාහ කළහ. එය ඇත්තෙන්ම දුෂ්කර ක්‍රීඩාවක් විය. අපට striker මත ස්ථිර පාලනයක් තබා ගැනීමට සිදු වූ අතර නිවැරදි පහරවල් ක්‍රීඩා කිරීමටද බලාපොරොත්තු විය. ඒ සමඟම අපට ඉවසීමෙන් සිටීමට සිදු විය. අවසානයේ රමෙස් දර්ශනීය ආරක්ෂාව ක්‍රීඩා කළ අතර කාසිය සුනාස්ට සහ සංගම්ට අපහසු විය. සුනාස් ඊට පස්සේ එයාගේ අන්තිම ආරක්ෂාව කරලා අපේ කාසිය මට අමාරු කළා. ඔවුන්ගේ කාසිය ද ඔවුන්ට අපහසු බව මට විශ්වාසයි. ඉතින් මම මගේ කාසිය තුන්වෙනි සාක්කුවට දාන්න උත්සාහ කළා. එය කෙතරම් විශිෂ්ට පහරක් ද යත් මගේ කාසිය නිවැරදිව සාක්කුවට ගිය අතර ප්‍රේක්ෂකයින් ප්‍රීතියෙන් පිරී ගියේය. එය ප්‍රාන්ත මට්ටමේ යුගල තරග වලදී අපගේ කඩුලු ත්‍රිත්ව ජයග්‍රහණය වූ බැවින් එම තරගයට එහිම වැදගත්කමක් තිබුණි. අපට එය කළ හැකි අතර මෙතෙක්, වෙනත් කිසිදු pair එය කිරීමට සමත් වී නැත.

පරිච්ඡේදය-6

ක්රීඩකයන්ගේ ගුණාංග:

ඕනෑම ක්‍රීඩාවක ක්‍රීඩකයෙකුට නිශ්චිත ගුණාංග තිබිය යුතු අතර carrom ක්‍රීඩකයෙකු එයට ව්‍යතිරේකයක් නොවේ.

පළමු හා වඩාත්ම වැදගත් අවශ්‍යතාව වන්නේ ආත්ම විශ්වාසයයි. ආත්ම විශ්වාසය ඇති ඕනෑම ක්‍රීඩකයෙකුට කිසිවක් අපහසු නැත. එවිට ඔහුට පහසුවෙන් ඉගෙන ගත හැකිය. නමුත් ඔහුගේ විශ්වාසය නැති වූ පසු, සරලම කාර්යය ඔහුට අපහසු වේ. එසේම carrom ක්‍රීඩකයෙකුට දැඩි විශ්වාසයකින් වාඩි වී සිටීම ඔහුගේ දුෂ්කර කාසි පහසු කර ගත හැක. ක්‍රීඩා කරන අතරතුර ඔහුට ක්‍රීඩා කිරීමේ ක්‍රම සහ විධි පෙරදැකිය හැකිය. කෙසේ වෙතත්, ඔහුට ආත්ම විශ්වාසයක් නොමැති නම්, ඔහුගේ සාක්කුවේ ඇති කාසිය පවා ඔහුට අනියෝගයක් වේ. එබැවින් යමෙකු ග්‍රහණයෙන් උපරිම ප්‍රයෝජන ගනිමින් සහ ක්‍රීඩාව කෙරෙහි පූර්ණ භක්තියකින් නිරන්තර පුහුණුවෙන් ආත්ම විශ්වාසය ඇති කළ යුතුය.

ක්‍රීඩකයන් විශ්වාසයෙන් විශිෂ්ට දස්කම් දැක්වූ අවස්ථා කිහිපයක් පෙන්වන්නම්.

බොම්බායේ Jaihind Sports club විසින් මෙහෙයවන ලද carrom කේවල විවෘත අවසන් පූර්ව තරගයකදී, ආන්ද්‍රා ප්‍රදේශ්හි අජ්පරාම් සහ බොම්බායේ රමේෂ් විට්ටි අවසන් වටයට පැමිණියහ. අවසන් තරගයේ ජයග්‍රාහකයාට රන් පදක්කමක් පිරිනැමීමට නියමිතව තිබිණි. අජ්පරාම් මීට පෙර වසර තුනේදී ජාතික ශූරතාව දිනා ගනිමින් ත්‍රිත්ව ත්‍රිත්වයක් ලබාගෙන තිබූ අතර රමේෂ් විට්ටි සියලු රන් පදක්කම් තරඟාවලියේ වාර්තාවක් තබා තිබුණි. තරගය ආරම්භ වූ අතර අජ්පරාවෝ පළමු තරගය පහසුවෙන් සාක්කුවට දමා ගත්තේය. කෙසේ වෙතත් රමේෂ් දෙවැනි තරගය ජය ගනිමින් සම තත්ත්වයට පත්විය. දෙවැනි තරගයෙන් පසු ඒ

සාමාන්‍ය විනාඩි දහයක විවේකයක් දුන්නා. ඔවුන් තේ බොමින් සිටින විට රමේෂ් දැඩි විශ්වාසයකින් අයියාට පැවසුවේ අජ්පරාවෝ ඉදිරියෙන් සිටියත් තෙවැනි තරගය දිනන බවය. ප්‍රේක්ෂකයෝ ක්‍රීඩාව රසවිඳිමින් රමේෂ් ජයග්‍රහණය කරනු දැකීමට නොඉවසිල්ලෙන් බලා සිටියහ. කෙසේ වෙතත්, ඔවුන්ගේ දැඩි බලාපොරොත්තු සුන් කරමින්, අජ්පරාවෝ ලකුණු 27 දක්වා විශිෂ්ට දස්කම් පෙන්වූ අතර, තරගය ඒක පාර්ශ්වීය වූ අතර සම්පූර්ණයෙන්ම අජ්පරාවෝට පක්ෂව සිටියේය. මේ මොහොතේ, රමේෂ්, ඔහුගේ විශ්වාසයේ ආශීර්වාදයෙන් තම සැබෑ ක්‍රීඩාව ආරම්භ කළේ ඔහුගේ ආධාරකරුවන් පමණක් නොව ප්‍රතිවාදියා වූ අජ්පරාවෝ ද මවිත කරවමිනි.

රමේෂ් තරගය ලකුණු 27ක් ලෙස සම කළේය. ප්‍රේක්ෂකයින් ජීනියෙන් උතුරා ගිය අතර රමේෂ් අවසාන පුවරුව සහ ඒ සමඟින් ක්‍රීඩාව සහ තරගය ජය ගත්තේය. ඔහුට බොහෝ සෙයින් සුබ පැතුවා.

වනමාලි ශාලාවේ (බොම්බේ) පැවැති අනෙක් තරගයේදී සුනාස් කම්බිලි සහ අසිමුදීන් ෂෙයික් මුහුණට මුහුණ ලා සිටියහ. තෙවැනි තරගයේ දී සුනාස් පෙරමුණ ගත් අතර අසිමුදීන්ගේ ලකුණු 16ට එරෙහිව ලකුණු 27ක් ලබා සිටියේය. අවසන් පුවරුවේ දී සුනාස් බිඳ දැමීමට නියමිතව තිබිණි. ඔහු තම පළමු සාක්කුවේ දමාගෙන සම්භාව්‍ය ලෙස පුවරුව විවෘත කළේය. ඔහුගේ අනෙක් කාසිය සාක්කුව අසල ඇති බව ඔහු දුටුවේය. ඉන්පසු ඔහු තම කාසි සියල්ල ඇදගෙන ඔහුගේ පැත්තට ගෙන ආවේය. මේවායේ

තත්වයන් යටතේ, අසිමුදීන් අසමසම වූ දර්ශනීය ක්‍රීඩාවක් කළේය. ඉන්පසු ඔහු striker ට තම ප්‍රතිවාදියා අතට යාමට ඉඩ දුන්නේ නැත. ඔහු Queen සහිත කාසි නවයම එක් අක්ෂර විනාශයකින් පමණක් ලබා ගත් අතර ලකුණු 13ක් ලබා ගනිමින් තරගය ජය ගත්තේය.

1970 ජාතික ශූරතා තරගයේදී බොම්බායේ සුනාස් කම්බිලි සහ මදුරාසියේ සත්‍යනාරායන් ඩිලී අතර මදුරාසියේදී පැවැති තරගයක් ක්‍රීඩකයන් දෙදෙනාගේම දැඩි අධීෂ්ඨානය සහ ආත්ම විශ්වාසය යළිත් මතු කළේය. අවසන් තරගයේදී සුනාස් පළමු තරගය පහසුවෙන් ලබා ගත්තේය. දෙවැනි තරගයේදී ද ඔහු ලකුණු 28-6ක් ලෙස ඉදිරියෙන් සිටියේය. ප්‍රේක්ෂකයින් මෙලෙස ඒක පාර්ශවීය තරගයක් නරඹමින් සිටි නමුත් මෙහිදී දිලී සුනාස්ව නවතා තරගය 28ක් ලෙස සම කළේය. ඔහු තරගය ජයග්‍රහණය කළ අවසන් පුවරුවේ, තෙවැනි ස්ථානයේ විශිෂ්ට ලෙස ක්‍රීඩා කළේය.

සහ අවසන් තරගයේ ස්ථානය ප්‍රතිලෝම විය. දිලී ඔහුගේ ආධාරකරුවන් දිරිමත් කළ අතර ඔහු ලකුණු 28-6ක් ලෙස පෙරමුණ ගත්තේය. දෙවැනි තරගයත් පැරදුණු නිසා සුනාස් ඉවරයි කියලා ප්‍රේක්ෂකයෝ හිතුවා. කෙසේ වෙතත්, සුනාස් පූර්ණ විශ්වාසයකින් සිටි අතර අලංකාර ලෙස ඔහු ලකුණු 28 සම කළේය. ප්‍රේක්ෂකයෝ ප්‍රීතියෙන් බලා සිටි අතර අවසන් පුවරුව සහ තරගය ජය ගනිමින් සුනාස් තම ජයග්‍රහණයට බලකර සිටියේය.

සාන්දරණය:

අපි සමාධියෙන් පොතක් කියෙව්වොත් අපි කියවන බොහෝ දේ අපට මතකයි. ඒ හා සමානව අපි carrom වෙත අවධානය යොමු කළහොත්, අපට කාසිවල වෙනස්වන ස්ථානය නිරීක්ෂණය කිරීමට හැකි වන අතර එමඟින් අපට අපගේ ක්‍රීඩාව නැවත සකස් කර හැසිරවිය හැකිය.

සිතේ ඒකාග්‍රතාවය අපගේ කාසිය සාක්ෂුවේ දමා ගැනීම සඳහා පහර දිය යුතු ලක්ෂ්‍යයක් සවි කිරීමට අපට උපකාරී වේ. ක්‍රීඩකයෙකු පිටත නොබලා පුවරුව මත පමණක් අවධානය යොමු කරන්නේ නම්, ඔහුගේ ඇස් පෙනීම සකස් වන අතර ක්‍රියාවලියේදී ඔහු විශ්වාසය දිනා ගනී.

නිරීක්ෂණ:

ක්‍රීඩකයන් කිසිවිටෙක ක්‍රීඩාව නිරීක්ෂණය කිරීමට සිතන්නේ නැත. ඔවුන්ට ඉගෙන ගත හැක්කේ නිරීක්ෂණයෙන් පමණි. යමෙකුගේ නිරීක්ෂණය උනන්දු වන්නේ නම් කෙනෙකුට ඉගෙන ගෙන දියුණු විය හැකිය. ප්‍රතිවාදියෙකු ඔහුගේ ක්‍රීඩාව නිරීක්ෂණය කිරීමෙන් ද විනිශ්චය කළ හැකි අතර ඔහුගේ දුර්වලතා අපගේ ප්‍රයෝජනය සඳහා නොඳුම ලෙස ප්‍රයෝජනයට ගත හැකිය.

ශ්‍රී ලංකාවට එරෙහිව පැවැති ජාත්‍යන්තර පළමු ටෙස්ට් තරගයේදී මම ක්‍රීඩා කළේ ප්‍රනාන්දුට එරෙහිවයි. මම පළමු තරගය පැරදුණා. මම ප්‍රනාන්දුගේ ක්‍රීඩාව දැඩි ලෙස නිරීක්ෂණය කරමින් සිටි අතර ප්‍රනාන්දු brush සහ glance උපරිම ප්‍රයෝජන ගන්නා බව මම දැවුවෙමි.

දෙවැනි තරගය ක්‍රීඩා කරද්දී ප්‍රනාන්දුට අවස්ථා ලබාගන්න බැරි වීදියට මම ක්‍රීඩා කළා

ඔහුගේ ආයුධ භාවිතා කිරීමට. ඔහු පසුව ඔහුගේ විශ්වාසය නැති කර ගත් අතර දෙවන සහ 3 වැනි තරගය මට වාසිදායක විය.

බොම්බායේදී මට ප්‍රතිවාදියෙක් මුණගැසුණා, ඔහුගේ දකුණු පැත්තේ ක්‍රීඩාව දුර්වලයි. ඔහු වම් පස නොඳිත් ක්‍රීඩා කළේය. ඒ නිසා මම ඔහුගේ උපරිම කාසි ඔහුගේ දකුණු පැත්තට ගෙන එන ආකාරයට ක්‍රීඩා කළා. පවා මම විවේකය සඳහා මගේ striker ස්ථානගත කිරීම දකුණට මාරු කළෙමි.

නුසුදුසු නිරීක්ෂණය හෝ නිරීක්ෂණය නොකිරීම ද ආඝාත වැරදි මගට යොමු කරයි;

උදා. කාසිය අසල කුඩු තිබේ නම් ක්‍රීඩකයා එය නොදකියි. ඔහු සුපුරුදු පරිදි සෙල්ලම් කරන අතර ඔහුගේ කාසිය සාක්කුවට නොපැමිණේ.

Nagpada Neighbourhood හවුස් නි පැවති තරගයකදී රමේෂ් විට්ටි කාදීර් බාන්ට එරෙහිව අර්ධ අවසන් දුර්ව වටයේදී ක්‍රීඩා කරමින් සිටි අතර, කදීර්කාන්ගේ අවසාන කාසිය ඉදිරිපස සාක්කුව අසල විය. කෙසේ වෙතත්, මායිම අසල කුඩු ගුලියක් නිරීක්ෂණය කිරීමට කදීර් අසමත් විය. තරගය ජය ගැනීමට ඔහුට සිදු වූයේ එම කාසිය පමණක් සාක්කුවේ දමා ගැනීමටය. කදීර් striker ග්‍රහණය කර ගත් ආකාරය, රමේෂ් පළපුරුදු ක්‍රීඩකයෙකු වීම නිසා කදීර්ට double ගෙවීමක් සිදු වන බව වැටහුණි. කදීර් ඇත්තටම එසේ කළ අතර, නිසි නිරීක්ෂණයක් නොකිරීම නිසා තරගය පරාජය විය.

කිසිවිටෙක අධික විශ්වාසයක් නැත:

කෙසේ වෙතත්, ක්‍රීඩකයෙකු විශ්වාස කළ හැකිය, ඔහු කිසි විටෙකත් ඕනෑවට වඩා විශ්වාස නොකළ යුතුය. සාමාන්‍යයෙන් ක්‍රීඩකයෙකු ප්‍රබල නායකත්වයක් ලබා ගන්නා විට ඔහු ඕනෑවට වඩා විශ්වාස කරයි. වැඩි විශ්වාසයක් නිසා ක්‍රීඩකයන් තරගය පරාජය වූ අවස්ථාවක් මම දැන් උපුටා දක්වන්නමි.

ප්‍රාන්ත මට්ටමේ අවසන් තරගයේදී, Bombay Amateurs club නි Ippakkayal සහ Kairamkonda අතර සහ Bombay නි සුප්‍රසිද්ධ pair වන Suhas Kambli සහ Devji Sumra අතර පැවති යුගල තරගය, අවසාන pair පළමු තරඟය පුවරු තුනකින් පමණක් පහසුවෙන් ජය ගන්නා ලදී. දෙවන තරගයේදීද ඔවුන් නැවතත් පුවරු 3කට ළඟා වූ අතර තරගය සහ තරගය ජයග්‍රහණය කිරීමට එක් ලකුණක් පමණක් අඩුවෙන් සිටි කම්බිලි සහ සුමිරා පසුව දැඩි විශ්වාසයකින් පසුවන අතර ප්‍රදර්ශන පහරවල් මගින් පහසු කාසියක් සාක්කුවට දැමීමට උත්සාහ කරමින් ඉතා පහසුවෙන් ක්‍රීඩා කිරීමට පටන් ගත්හ. ආධුනික pair, කෙසේ වෙතත්, ප්‍රවේශමෙන් ක්‍රීඩා කළ අතර දෙවන තරඟය ජයග්‍රහණය කළ අතර එමඟින් කම්බිලි සහ සුමිරා තුන්වන තරඟයේදී ඔවුන්ගේ විශ්වාසය නැති කර ගත්හ. ඔවුන්ට striker නි පාලනය අහිමි වූ අතර තුන්වන තරඟය සහ තරඟය පරාජය වූයේ ඔවුන්ගේ අධික විශ්වාසය නිසා පමණි.

ප්‍රාන්ත මට්ටමින් ක්‍රීඩා කරන ලද එවැනි එක් තරගයකදී Suhas Kambli සුමිරාගේ දස්කම් අවතක්සේරු කළේ එම තරඟාවලියේදී සුමිරා ඉතා හොඳින් ක්‍රීඩා කළද ය. රමේෂ් සහ සුමිරා අතර පැවති අර්ධ අවසන් මනා තරගයේදී රමේෂ් පරාජයට පත් වූ අතර ඔහු පිළිගන්නා, ඔහු මෙතෙක් ක්‍රීඩා කළ නොඳම ක්‍රීඩාව නිබියදීත්, ඔහුව පරාජය කිරීමට සුමිරා විශිෂ්ට දස්කම් ප්‍රදර්ශනය කළේය. එබැවින් සුමිරාට එරෙහිව සුපරීක්ෂාකාරී අවසන් දුර්ව තරගයක් ක්‍රීඩා කරන ලෙස රමේෂ් මොනොමඩි තනීර්ට උපදෙස් දුන්නේය. නිසි ආරක්ෂාවක් සහිතව සුමිරාට එරෙහිව ක්‍රීඩා කරන බවත් ඔහු එසේ කරන බවත් තනීර් පිළිතුරු දුන්නේය

ඔහුට එරෙහිව ජයග්‍රහණය කිරීමට සුමරාට නොහැකි වනු ඇති බවට දැඩි විශ්වාසයක් ඇත. කෙසේ වෙතත් එම තරගයේ දී සුමරා විශිෂ්ට දස්කම් දැක්වීමත් සමඟ තාහිර් දැවී ගියේය. තාහිර්ට එරෙහිව පැවති තරගය සුමරා පහසුවෙන් ජය ගත්තේ දෙවැනි පිලේ හොඳ ආරක්ෂාව නිසියි. අවසන් තරගයේදී සුමරා

සුනාස් කම්බිලිට එරෙහිව ක්‍රීඩා කිරීමට නියමිතව තිබූ අතර අනෙක් ක්‍රීඩකයින් සුනාස්ට උපදෙස් දුන්නේ සුමරා සියුම් සංදර්ශනයක් සමඟින් විවේකය ආරම්භ කරන බැවින් විමසිල්ලෙන් සිටින ලෙසයි. සුනාස් ඕනෑවට වඩා විශ්වාස කළ අතර ඔහුට ද හොඳ විවේකයක් ලබා ගත හැකි අතර ශක්තිමත් ආරක්ෂාවක් ද නැබිය හැකි බව පැවසීය. කෙසේ වෙතත් සුමරා ආරම්භයේ සිටම තරගයේ ආධිපත්‍යය දැරූ අතර සුනාස්ට යම් ප්‍රතිරෝධයක් දැක්වීමට පෙර සුමරා තරග දෙකම ජයග්‍රහණය කළේ මිනිත්තු 25කින් පමණි. සුනාස්ට එක් තරගයකදී රැස්කළ හැකි වූයේ ලකුණු පහක් පමණක් වන අතර අනෙක් තරගයේදී එකදු ලකුණක්වත් ලබා ගැනීමට නොහැකි විය. තාහිර් සහ සුනාස් මෙලෙස සුමරාට පරාජය වූයේ ඔවුන්ගේ අධික විශ්වාසය නිසාය.

මමත් වරක් මදුරාසියේදී අධි විශ්වාසයට වැටුණා. සුනාස් කම්බිලි සහ මම පිළිවෙලින් සත්‍යනාරායන් ඩිලී සහ ලාසර් පරාජය කරමින් කේවල අවසන් මහා තරගයට පැමිණියෙමු. මම පළමු තරගය ගන්නා. සුනාස් බොම්බායෙන් පිටත සිට පැමිණී ක්‍රීඩකයෙකු අතින් පරාජයට පත්වී ඇත්තේ කලාතුරකිනි යන සිතුවිල්ල මට ඇති වූ අතර මම ඔහුව පරාජය කිරීමට සිතුවෙමි. පළමු තරගය දිනූ නිසා මම කම්මැලි වුණා. කෙසේ වෙතත් සුනාස් නිවැරදිව ක්‍රීඩා කළ අතර carrom ක්‍රීඩකයෙකු ලෙස මෙතෙක් ලද දරුණුතම පරාජය භාර ගැනීමට මට සිදු විය. මම දෙවැනි සහ තුන්වැනි තරගය 29-0, 29-0 ලෙස පරාජය වුණා. අධි ආත්ම විශ්වාසය ක්‍රීඩකයෙකුට අත්වන ඉරණම මෙය වන අතර අධි විශ්වාසය ඇති ක්‍රීඩකයෙකුට පාඩමක් වූ අතර එය මටද පාඩමක් විය.

ස්ථාවරත්වය හෝ ඉවසීම:

ක්‍රීඩකයෙක් කිසිම අවස්ථාවක කෝපය නැති කර නොගත යුතුයි. ප්‍රතිවාදියෙකුට ලෑල්ල ජයග්‍රහණය කිරීමට අවසන් කාසිය ඉතිරිව තිබුණද, එම කාසිය ප්‍රතිවාදියා විසින් සාක්කුවේ දමා ගන්නා තුරු ක්‍රීඩාව හෝ තරගය පරාජය බාර නොගත යුතුය. මම දැකලා තියෙනවා ක්‍රීඩකයන් කීපදෙනෙක් මේ අවස්ථාවේදී පරාජය පිළිගෙන තරගය භාර දෙනවා. මෙය සම්පූර්ණයෙන්ම වැරදියි.

නාග්පූර්නිදී, මම සහ කොයිම්බතුර්නි ස්ටීවන්සන් අතර පැවති අර්ධ අවසන් මහා තරගයේදී, අපි දෙදෙනාම පිළිවෙලින් පළමු සහ දෙවන තරඟ ජයග්‍රහණය කළෙමු. තුන්වැනි තරගයේදී අපට බෙල්ලට බෙල්ල සටනක් තිබුණා. ස්ටීවන්සන්ට වයස අවුරුදු 28 යි, මට වයස අවුරුදු 27 යි.

ස්ටීවන්සන් ප්‍රායෝගිකව පුවරුව ඉවත් කළ අතර අවසානයේ ඔහුගේ කාසියක් පමණක් පුවරුවේ විය. එයද දකුණු අතේ සාක්කුවට 1"ක් පමණ දුරින්. මගේ පරාජය අත ළඟය. මට පරාජය පිළිගෙන පිටව යා හැකිව තිබුණත් මම නිහඬව මගේ අසුනේ සිටියෙමි. ස්ටීවන්සන් ඔහුගේ අධික විශ්වාසය නිසා ඔහුගේ ආකෘතය වැරදි ලෙස සහ සාක්කුව වෙනුවට පහසුවෙන්ම හැඩුවා. පිටත කවය සහ ඔහුට ඒවායින් එකක් සාක්කුවේ තබා ගැනීමට නොහැකි විය, අවසානයේදී මම තරඟය සහ තරඟය ජය ගැනීම සඳහා මගේ කාසියම ඉවත් කළෙමි.

මදුරාසියේදී මට අවසන් පූර්ව වටයේදී අප්පරාම්ට එරෙහිව ක්‍රීඩා කිරීමට සිදු විය. අප්පරාවෝ

කලින් කී පරිදි ජාතික ශූරතාවලියේ කඩුලු ත්‍රිත්වයක් පිළිබඳ වාර්තාවක් නබා ඇත. අපි
දෙන්නම ගන්නා

එක් ක්රීඩාවක් බැගින්. මම අපූරු ක්‍රීඩාවක් කරමින් සිටි අතර ප්‍රේක්ෂකයෝද මා ගැන ප්‍රශංසාවෙන් පිරී සිටියහ. ඒ නිසා මම ප්‍රතාරාත්මක ක්‍රීඩාවක නිරත වූ අතර අප්රාචාර්‍යයෝගේ 20 පමණක් එරෙහිව ලකුණු 27ක් ලබා ගත්තෙමි. තත්ත්වය එසේ වුවද අප්රාචාර්‍ය ඉතා සන්සුන් විය. සෙමින් නා ස්ථාවර ලෙස පරතරය අඩු කිරීමට පටන් ගත් ඔහු තෙවැනි තරගය සහ තරගය ජය ගත්තේය. ඔහුට එය කළ හැකි වූයේ ඔහු මුළු කාලය පුරාම ඉවසීමෙන් සිටි නිසා බව මට විශ්වාසයි.

බොම්බායේ අනමඬ අන්සාරිගේ ක්‍රීඩාවේදී විශ්වාසයේ සහ ඉවසීමේ විශිෂ්ට සංකලනයක් මා දැක තිබුණි. මම ඔහුට එරෙහිව බොම්බායේ නාග්පාද අසල්වැසි නිවාස තරගාවලියේ තරගයක් ක්‍රීඩා කළා. අපි දෙදෙනාම එක් තරගය බැගින් ලබා ගත් අතර තෙවැනි තරගයේදී මම මගේ ලකුණු සංඛ්‍යාව 27 දක්වා වැඩි කළෙමි.

ඉන් අනතුරුව අන්සාරි අපූරු ක්‍රීඩාවක් කළේය. ඔහු පුවරුව විවෘත කර එක් අක්ෂර විනාසයකින් එය ඉවත් කර ලකුණු 14 ක් ලබා දුන්නේය. පසුව ක්‍රීඩා කළ පුවරුවේ දී මට එක් ලකුණක් ලැබුණු අතර මගේ ලකුණු සංඛ්‍යාව 28ට ප්‍රභා විය. ඔහු නැවතත් පුවරුව විවෘත කර ලකුණු 14ක් ලබා ගැනීමට ප්‍රනරුවිචාරණය කර මගේ ලකුණු සියල්ල 28ක් ලෙස සම කළේය. නරඹන්නන් ඔහුට විශාල අත්පොලසක් දුන්නා. බෝඩ් එකේ, මට විවේකයක් තිබුණත්, ඔහු ලකුණු ලබාගෙන තරගය දිනුවා. carrom ඉතිහාසයේ ක්‍රීඩකයෙකු තරඟ අවසන් කිරීමට පිට පිටම විවේක දෙකක් ක්‍රීඩා කළ එකම උදාහරණය මෙයයි. බොම්බායේ කදිරිකාන්ට එරෙහිව මදුරාසි නැෂනල් තරගයේදී තම්ලිනාඩුවේ ලාසර්ට එරෙහිව එම වාර්තාව සම කළ නමුත් ඔහු එම තරගයෙන් පරාජයට පත් විය. ඔහු පළමු තරගයේ අවසන් පුවරුවේ සහ දෙවන තරගයේ පළමු පුවරුවේ වයිට් ස්ලෑම් කර තිබුණි.

විරුද්ධවාදීන් කිසිවිටෙක අවතක්සේරු නොකරන්න:

ඔබේ ප්‍රතිවාදියා කිසිවිටෙක අවතක්සේරු නොකරන්න. මම වරක් කුර්ලා ක්‍රීඩා සමාජ විවෘත තරගයේදී මේ වරද කර තිබුණා. මම ක්‍රීඩා කළේ බාලු අයියර්ට විරුද්ධව. බාලු කුර්ලා ක්‍රීඩා සමාජයේ නිත්‍ය ක්‍රීඩකයෙකු වූ නිසා ඔහුගේ ක්‍රීඩාව මට නොඳින්නුරු පුරුදු විය. එය තරගයේ පළමු වටය විය. එක මන්ත්‍රයකින් සියලුම කාසි සාක්කුවේ දමා ගැනීමට උත්සාහ කරන බව මම තීරණය කළෙමි. මම පළමු පුවරුවේ සිටම මගේ උත්සාහය ආරම්භ කළ නමුත් මට අපේක්ෂා කළ දේ ඉටු කර ගැනීමට නොහැකි විය. දෙවෙනි ගේම් එකේදී හුල් බෝඩ් එකක් ගන්න නිතාගෙන ඒත් ගන්න බැරි උන නිසා පටන් ගන්නා. මම බලුට බෝඩ් එක දිනන්න ඉඩ දුන්නා. ඒ අනුව ඔහු දෙවැනි තරගය ජය ගත්තේය. මම නිකුටා තුන්වැනි තරගය ඉවර කරන්න විවේකයක් ලැබෙයි කියලා. කෙසේ වෙතත්, තුන්වන තරගය ආරම්භ වූයේ මගේ කාසිය පැටලී මගේ සියලු ඒකාග්‍රතාවය නැති වන ආකාරයට ය. එම අවස්ථාවෙන් උපරිම ප්‍රයෝජන ගත් බාලු ලකුණු 23-0ක් ලෙස පෙරමුණ ගත්තේය. එය පළමු වටය වූ බැවින්, පුවරු 8 සීමා කිරීමේ රීතිය එයට අදාළ විය. බෝඩ් 3 ක් පමණක් ක්‍රීඩා කළ යුතු අතර ඉතිරි පුවරු තුනේ පමණක් ක්‍රීඩා කිරීම මට අනිවාර්ය විය. තත්ත්වය තේරුම් ගත් මම මගේ ක්‍රීඩාව වෙනස් කළ අතර පසුව තත්ත්වය පමණක් මට වාසිදායක විය. තරගය උදුරා ගැනීමට මට මෙම පුවරු 3 තුළ 29 දක්වා ප්‍රභා විය හැකිය. අවසානයේ මම තරගාවලිය දිනුවා.

ඒත් මාව විසි කරන්න ගිය පළමු වටය අමතක කරන්න බැරි වුණේ මම ප්‍රතිවාදියා අවතක්සේරු කරපු නිසා විතරයි.

බන්දා විවෘත Carrom තරඟයේදී මට ලැබුණු තවත් අත්දැකීමක්. මේ දවස්වල අබ්දුල් ජබ්බාර් Carrom තරඟ වල ආන්දෝලනයක් ඇති කරලා තිබුණා. ඔහු දේවිජි සුමිරාට එරෙහිව ක්‍රීඩා කිරීමට නියමිතව තිබුණි. සුමිරා ඉතා කනිෂ්ඨ වූ අතර සුවචන සුලභ පුවරුව වෙත ළඟා වීමට ඔහුට පුටුවේ කොට්ට කිහිපයක් ආධාර කිරීමට සිදු විය. එබැවින් ජබ්බාර් අවම වශයෙන් කනස්සල්ලට පත් නොවූ අතර වගකීම් විරහිත ක්‍රීඩාවක් කරමින් සිටියේය. කෙසේ වෙතත්, ජබ්බාර්ට තත්වය සිහින් මවා ගැනීමට පෙර, සුමිරා පළමු තරඟය පුවරු හතරකින් සහ මිනිත්තු හතක් වැනි කෙටි කාලයක් තුළ සාක්කුවට දමා ගත්තේය. ජබ්බාර් වනා පියවි සිහියට පැමිණි අතර තත්ත්වය තේරුම් ගෙන කල්පනාකාරීව ක්‍රීඩා කළේය. ඔහු දෙවැනි සහ තෙවැනි තරඟය ජය ගත්තේ තම අත්දැකීම් අනුව සහ තිබූ සියලු උපක්‍රම භාවිත කරමිනි. සුමිරා දිගින් දිගටම අවතක්සේරු කළේ නම් ඔහු පරාජයට පත් වනු ඇතැයි ජබ්බාර්ට එම තරඟය ජය ගැනීමට දැඩි සටනක් කිරීමට සිදු විය. වසර කිහිපයකට පසු, එම pair නැවතත් දාඩර්හි වන්මාලි ශාලාවේදී සටන් කළේය. එය අමතක නොවන තරඟයක් විය. පළමු තරඟයේදී ඔවුන් දෙදෙනාම ඉතා නොඳිත් ක්‍රීඩා කළ අතර ඔවුන් සියලු දෙනාම ලකුණු 28ක් රැස් කළහ. ජබ්බාර් විසින් අවසාන පුවරුව විවෘත කිරීමට නියමිතව තිබූ අතර, එම ස්ථානයෙන් ප්‍රයෝජන ගනිමින්, ඔහු තරඟය ජයග්‍රහණය කිරීම සඳහා සියලු කාසිය Queen සමඟ සාක්කුවේ දමා ගත්තේය. තරඟය ජය ගැනීම සඳහා ඔහු දෙවැනි තරඟයේදී ද එවැනිම දස්කමක් නැවත නැවතත් කළේය. කවදා ද නැවතත් ලකුණු 28 බැගින් විය. මේ අනුව ජබ්බාර් සෑම තරඟයකම අවසාන පුවරුවේ අවසන් කිරීමට විවේකයක් ගත්තේය. (වාර්තාවක්).

විවෘත මනසක්:

ක්‍රීඩකයන් කීප දෙනෙක් හොඳට ක්‍රීඩා කරලා ඉරයේ කියලා නිතරින් පටන් අරන් දැන් ඉගෙන ගන්න දෙයක් නැතැ. දැනුම යනු මනා සාගරයක් බවත් අප ඉගෙන ගන්නා ඕනෑම දෙයක් එහි අන්වීක්ෂීය කොටසක් පමණක් බවත් ඔවුන් පනසුවෙන් අමතක කරති. සෑම ක්‍රීඩකයෙක්ම තමාට වැඩි වැඩියෙන් ඉගෙන ගත යුතු බව සැමවිටම මතක තබා ගත යුතුය. මෙම ක්‍රීඩකයින් ඔවුන්ගේ නියමිත තරඟ අවසන් කළ විගසම ඔවුන් ශාලාවෙන් පිටව යන අතර අනෙක් අයගේ ක්‍රීඩාව නැරඹීමට උනන්දුවක් නොදක්වයි. ඔවුන් කිසි විටෙකත් අන් අයගෙන් ඉගෙන ගැනීමට කැමති නැත. පුවරුවේ ඇති සෑම පනරක්ම පුවරුවේ කාසියේ පිහිටීම වෙනස් කරන අතර අනෙක් අය ක්‍රීඩා කරන ආකාරය සහ ඔවුන් ලබා ගන්නා දේ නැරඹීම වටී. අපට ඉගෙන ගත නැත්තේ එවැනි අත්දැකීම් වලින් පමණි. ක්‍රීඩකයෙකු විසින් ක්‍රීඩා කරන අපූරු පනරක්, cut හෝ glance ක්‍රීඩකයෙකු විසින් ක්‍රීඩා කරන විට, අප අනෙක් අයගේ ක්‍රීඩාව කෙරෙහි නිසි අවධානයක් යොමු කරන්නේ නම්, එය අපගේ ක්‍රීඩාවේදී භාවිතා කිරීමට අපට සිතිය නැත. ක්‍රීඩකයෙකුට නිර්මාණාත්මක මනසක් තිබිය යුතුයි. ඔහු සෑම විටම නව පනරවල් හෝ විවිධ පනරවල්වල සංයෝජන සොයමින් සිටිය යුතුය.

පුහුණුවීම්:

ඕනෑම ක්‍රීඩාවක් සඳහා පුහුණුවීම් අවශ්‍ය වේ. එය විවිධ ආකාරවලින් හා ක්රමවලින් ලබාගත නැතිය. විවිධ පනරවල්, කැපීම් සහ බැල්ම උත්සාහ කිරීමෙන් කෙනෙකුට එය තනිවම කළ නැතිය. ක්‍රීඩකයන් කීප දෙනෙක් සාපේක්ෂව අඩු දක්ෂ ක්‍රීඩකයන් සමඟ ක්‍රීඩා කරති. ඔවුන් ස්වභාවිකවම එවැනි පරිවයක් තුළ ආධිපත්‍යය දරන නමුත් මෙම ක්රමය දිගුකාලීනව කිසිදු ප්රතිලාභයක් නොලැබේ. හැකිනම් දුරට වඩා හොඳ ක්‍රීඩකයෙකු සමඟ හෝ අවම වශයෙන් තම ප්‍රමිතියේ ක්‍රීඩකයෙකු සමඟ පුහුණුවීම් කළ යුතුය. ගුණාත්මක ක්‍රීඩාවක් සමඟින් touch ලබා ගැනීම සඳහා යමෙකු විවිධ මෝස්තර ඇති ක්‍රීඩකයන් සමඟ පුහුණු විය යුතුය. අපි එකම ක්‍රීඩකයන් සමඟ නැවත නැවතත් ක්‍රීඩා කළහොත් අපගේ ක්‍රීඩාව ඒකාකෘති සහ ඒකාකාරී වේ. අඛණ්ඩ පුහුණුව සඳහා, කෙනෙකුට ඉවසීම සහ සමාධිය තිබිය යුතුය. පස් වතාවක් ජාතික ඉර සුනාස් කම්බිලි සම්බන්ධයෙන් මෙම ගුණාංගවල එකතුව ප්‍රශංසනීයයි. ඔහු තනියම පුහුණුවීම් සඳහා පැය ගණනක් ගත කරයි. 1959 දී නයිට්‍රොබාද්හිදී පැවැත්වීමට නියමිත කනිෂ්ඨ ජාතික ඉරතාවලියට ක්‍රීඩා කිරීමට සුනාස් සහ මම තෝරා ගන්නා ලදී. ඒ දවස්වල ජාතික තරඟ වාදනය කළේ 32"x32" පුවරු වලින්. 29"x29" ප්‍රමාණයේ බෝඩ් එකේ සෙල්ලම් කරන්න අපි පුරුදු වෙලා හිටියා. එබැවින් බොම්බායේ සියලුම ක්‍රීඩකයින්ට 32"x 32" පුවරුවක පුහුණුවීම් කිරීමට සිදු වූ අතර එවැනි එක් පුවරුවක් Galib Club Bombay හිදී අපට ලබා ගත නැති විය. මම ක්ලබ් එකට ගිනිත් පුහුණුවීම් කළා. සුනාස් 'සරුංගල් යැවීමේ' කාර්යබහුලව සිටි නිසා මට කිසි දිනෙක සමාජ ශාලාවේදී ඔහුව මුණ නොගැසුණේ මට පුදුමයකි. මම නිතරින්, දෙවියන් මේ ක්‍රීඩකයාට ඕන තරම් තෑග්ගක් දීලා තියෙන්නේ ඔහු සියලු වර්ගවල ක්‍රීඩා වල ප්‍රවීණයෙක් නිසා. වරක් ඔහු Galib Club වෙත ගොස් මට එරෙහිව ක්‍රීඩා කළේය. ඊට පෙර ඔහුගේ ක්‍රීඩාව දැක බලා ගැනීමට මට අවස්ථාවක් තිබුණේ නැත. සුනාස් ස්වභාවිකවම මට එරෙහිව බෝඩ් 3 කින් සහ ඔහුගේ නමට එරෙහිව එක ලකුණක් නොමැතිව පරාජය විය. ඔහු මෙම පරාජය කෙතරම් දරුණු ලෙස ලබා ගත්තේද යත් ඉන්පසුව ඔහු එම පුවරුවේ පැය 36ක් එක දිගට කෑම බීම පවා නොමැතිව පුහුණුවීම්වල නිරත විය. ඔහු එවැනි සමාධියට අද්විතීය උදාහරණයකි. පසුව ඔහු ඒ බවට පත්වීමට තරඟයට පිවිසියේය.

තයිද්‍රාබාද්හි සංවේදනය. ඇත්ත වශයෙන්ම, පුහුණුවීම් කොපමණ කාලයක් සහ කුමන ආකාරයෙන් නිබිය යුතුද යන්න සෑම තනි ක්‍රීඩකයෙකුටම භාරයි. ඒ සියල්ල රඳා පවතින්නේ කෙනෙකුගේ ග්‍රහණය මත ය. මට තියෙන්නේ වෙනම ක්‍රමයක්. මට තරඟයක් ක්‍රීඩා කරන්න තියෙන දවසට මම කවදාවත් පුහුණුවීම් කරන්නේ නැතැ. මම carrom මේසයේ වාඩි වී සිටින්නේ ක්‍රීඩා කිරීමට දැඩි ආශාවක් ඇතිව මම දවස පුරා මේ සතුව තැනි කර ගත් බැවිනි. මම නිතරින් ඒ නිසා මට ඉතා හොඳ ප්‍රසංගයක් ඉදිරිපත් කළ හැකියි. යම් තරඟයකදී මට දිනපතා ක්‍රීඩා කිරීමට සිදුවුවහොත්, පෙර දිනයේ මගේ ක්‍රීඩාව මගේ පුහුණුවීම් වේ. මම මගේ තරඟ දෙක අතර පුහුණුවීම් කරන්නේ නැතැ. ඇත්ත වශයෙන්ම, මගේ ග්රහණය සරල වන අතර ක්රීඩාව තුළ මගේ හඳවන සහ ආත්මය මගේ ශක්තියයි. Carrom එබැවින් කිසිවිටෙක මගේ දින වර්ෂාවට බාධා කර නැත. ජාතික තරඟයකදී මට සුනාස් කම්බිලිව අර්ධ අවසන් පූර්ව වටයේදී මුණගැසුණා. මැව් එක නිබ්බේ හවස නිසා මගේ පුරුද්දට මම කළා

දිවා කාලයේදී touch carrom නොවේ. ඊට පටහැනිව, සුනාස් මුළුල්ලේම පුහුණුවීම්වල නිරත විය. සංගමයේ නිලධාරියා මට ටිකක් පුරුදු වෙන්න කිව්වා. මම ආවේ සෙල්ලම් කරන්නද නැත්තම් විවේක ගන්නද කියලා ඔහු කල්පනා කළා. මම කන් බිරි වෙලා හැන්දෑව එනකල් ආසාවෙන් බලාගෙන නිටියා. ක්‍රීඩා කිරීමට ඇති දැඩි ආශාව නිසා මම විශිෂ්ට රංගනයක් ඉදිරිපත් කළා. පළමු තරඟයේදී, සුනාස් මට Queen එක වරක්වත් සාක්කුවේ දමා ගැනීමට ඉඩ නොදුන්නත්, පළමු තරඟය මම දිනුවා. ඒ මැව් එක දිනන්න මම දෙවැනි තරඟයත් ලේසියෙන්ම ගත්තා. කෙසේ වෙතත්, ක්‍රීඩකයෙකුට වැඩි කාලයක් ක්‍රීඩා කළ හැකි තත්ත්වයක සිටිය යුතු බව මගේ දැඩි හැඟීමයි. ජාතික තරඟවලදී දිනකට තරඟ පහක් පමණ ක්‍රීඩා කළ යුතු අතර ක්‍රීඩකයාට දිනකට පැය 10ත් 12ත් අතර කාලයක් අඛණ්ඩව ක්‍රීඩා කිරීමට සිදුවේ. බොම්බායේ ප්‍රබලයෙකු වන රමේෂ් ටීට්ටිට අඩු පුහුණුවක් අවශ්‍ය නමුත් ඔහුට පැය ගණනක් එකට ක්‍රීඩා කිරීමට නොහැකි වේ. මේ හේතුවෙන් දේශීය තරඟාවලිවල ආධිපත්‍යය දැරූ අතරම ජාතික ශූරතාවලියේදී ශ්‍රේණිගත නොකළ ක්‍රීඩකයින් අතින් පරාජය භාර ගැනීමට ඔහුට සිදුවිය. ක්‍රීඩකයන් කිහිප දෙනෙක් 'බුල්ඩෝග් Carrom board' නි පුහුණුවීම් කරති. එවැනි පුවරු වල රාමු 'ශූර පුවරු' හා සසඳන විට පුළුල් වේ, බුල්ඩෝග් පුවරු සමඟ පුහුණුවීම් කරන ක්‍රීඩකයින්ට තරඟ සඳහා භාවිතා කරන ශූර පුවරුවක ක්‍රීඩා කිරීම අපහසු වේ. ක්‍රීඩකයින් බුල්ඩෝග් පුවරුවේ පුහුණුවීම් කරන අතර එය ශූර පුවරුවට වඩා පුළුල් මායිමක් ඇති අතර එම නිසා ඔවුන්ගේ ග්‍රහණය වෙනස් වේ. මෙම වෙනස ආධුනිකයෙකුට පවා නොදැනෙන්නට තරම් කුඩා ය. අන්තිමට මැව් එක පැරදුනාම හොල් එකේ වාතාවරණයට බනිනවා. ඔවුන්ගේ අඛණ්ඩ පරාජය සමහර විට තරඟවලදී ඔවුන් අධෛර්යමත් කරයි.

සමහර ක්රීඩකයන් නිනාමනාම කුඩා සාක්කු සහිත පුවරු සකස් කරති. මෙය ක්‍රීඩාවේ නිරවද්‍යතාවය ඉහළ නැංවීමේ අරමුණින් සිදු කෙරේ. එවැනි පුවරුවක පුහුණුවීම් කරන ක්‍රීඩකයාට තම කාසිය සරල රේඛාවකින් සාක්කුවට දැමිය යුත්තේ කාසිය පිළිගැනීමට සාක්කු ප්‍රමාණවත් බැවිනි. අවසානයේදී, ක්‍රීඩකයා වෙනත් ආකාරයකින් අවශ්‍ය වන එවැනි පහරවල් භාවිතා කිරීමට පුරුදු වී නැත. සරල රේඛාවකින් කාසි සාක්කුවේ තබා ගන්නා හැඟුණා ශූරයෙකු බව සත්‍ය නොවේ. නිවැරදි කෙලින් පහරවල් භාවිතා කිරීමට සමත් ක්‍රීඩකයන් කිහිප දෙනෙක් සිටිති. ඔවුන් වෙනත් හැකියාවන් භාවිතා කිරීමට අපොහොසත් වීම නිසා ඔවුන්ට ශූරතාව දිනා ගැනීමට නොහැකි වේ. සමහර ක්‍රීඩකයින් වාණිජමය වශයෙන් සංවිධානය වී පුහුණුවීම් කරති

සමාජ ශාලා. මෙම සමාජශාලාවලදී, පරාජිතයා සමාජ ශාලාවේ නිමිකරුට යම් මුදලක් ගෙවිය යුතුය. අයිතිකරු ඔහුගේ වාරයේ දී carrom board, කාසි, striker, කුඩු, විදුලි උපාංග යනාදිය ලබා දෙයි, ස්ථානය සඳහා කුලිය ගෙවයි, ඉතිරිය ඔහුගේ ලාභය ලෙස තබා ගනී. එවැනි සමාජ ශාලාවල, ක්‍රීඩකයෙකු ගාස්තු ගෙවීමෙන් වැළකීම සඳහා බාල ක්‍රීඩකයෙකුට එරෙහිව ක්‍රීඩා කිරීමට උත්සාහ කරයි. ක්‍රමක්‍රමයෙන් දුර්වල ක්‍රීඩකයින් ඔවුන්ගේ ක්‍රීඩාව වැඩිදියුණු කිරීමේ වාසිය ලබා ගනී. ක්‍රීඩකයා තම මුදලින් වෙන් නොවීමට උපරිම උත්සාහයක් ගන්නා බැවින්, අපගෙන් සමහරෙකුට හැඟෙන්නේ, සමාජ ශාලාවල ක්‍රීඩා කිරීම එක්තරා ආකාරයකින් සුදුසු බවයි. කෙසේ වෙතත්, මම මෙම විඥානවාදයට එකඟ නොවෙමි. මේ ක්‍රීඩකයන් යාඥා කරන්නේ ආරක්ෂක උපක්‍රමවලින් බව මට හැඟෙනවා. ඔට්ටු ඇල්ලීමේදී සහ මුදල් ඉපැයීම ඔවුන්ගේ එක් අරමුණක් බවට පත්වේ. ඔවුන් පරාජයට පත් නොවන ලෙස නිරන්තරයෙන් ජීවිතයට ලක් වන අතර, ඔවුන් අවසානයේ වෙවිලීමට ගොදුරු වේ, ඔවුන්ගේ ග්‍රහණය නැති වී වෙවිලීම, ස්ථානගත නොවීම, පසුපසට ඇද වැටීම සහ යනාදිය බිය සහ සන්ත්‍රාසය නිසා ය. මෙය ඔවුන්ගේ ක්‍රීඩාවේ අවසානයයි. තවමත් ජීවත් වන සමහරුන්ට ඔවුන්ගේ ස්වරූපය පවත්වා ගත නොහැක. සමහර ප්‍රේක්ෂකයින් ඇතැම් ක්‍රීඩකයන්ට පක්ෂව ලංසු ඉදිරිපත් කරයි. ක්‍රීඩකයාට එහි අනිමි වීමට කිසිවක් නොමැති බැවින්, ඔහු දඩබ්බර ක්‍රීඩාවක් කරන නමුත් අවසානයේ, ඔහුගේ ජයග්‍රහණයේ වැඩි කොටසක් ලංසුකරු විසින් ගිල දැමූ විට ඔහුද කලකිරීමට පත් වේ. අවසානයේ ඔහු ස්වාධීනව ඔට්ටු ඇල්ලීමට උත්සාහ කරයි. මුදල් ඉපැයීම ඔහුගේ ව්‍යාපාරය බවට පත්වන බැවින්, ඔහු කිසි විටෙකත් තරඟවලට සහභාගී නොවන අතර ක්‍රීඩාවේ සැබෑ රසිකයින් වන ප්‍රේක්ෂකයින්ගේ ප්‍රසාදය දිනා ගැනීමට සමත් නොවේ.

උසස් ආකෘත

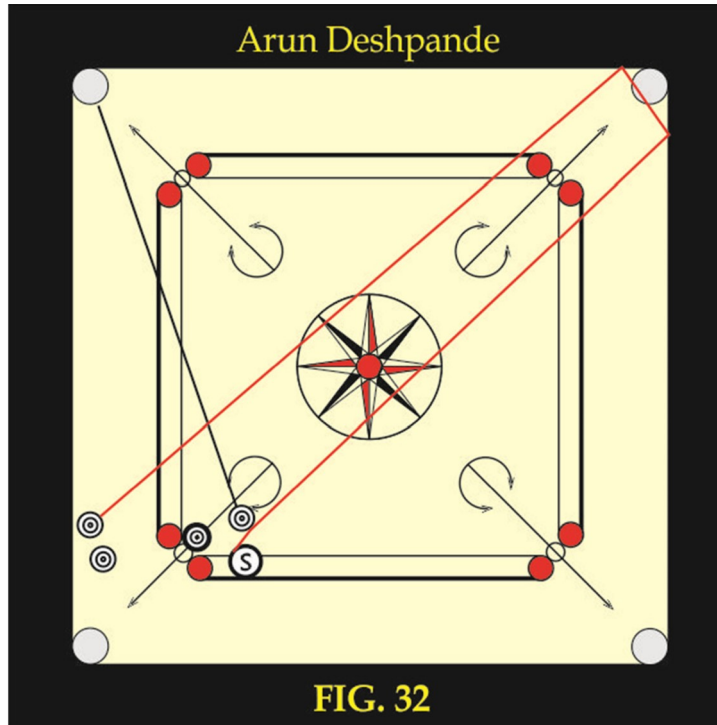
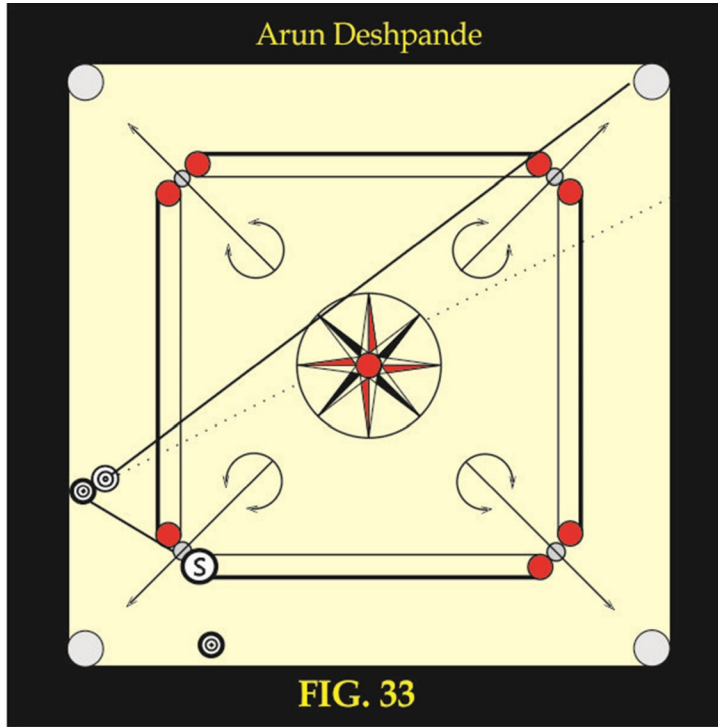
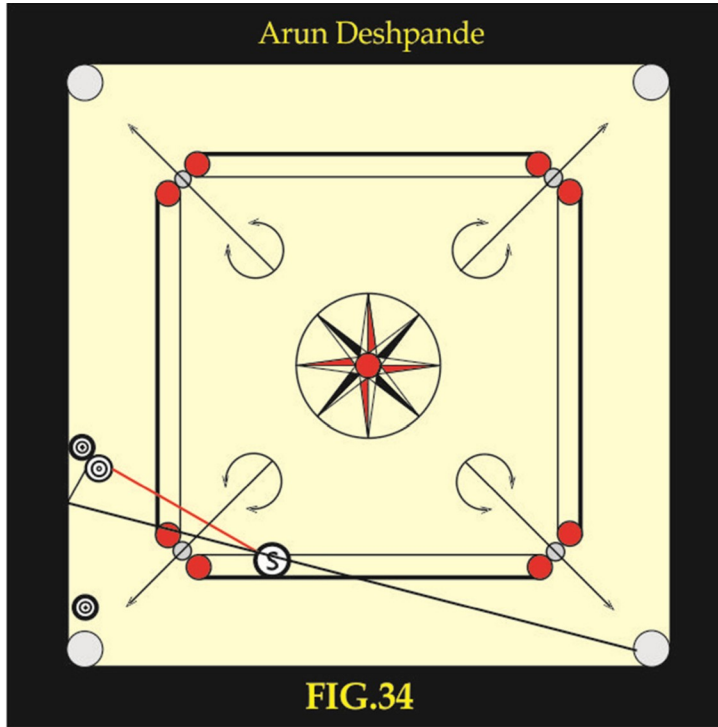


Fig.32 හි සුදු කාසි තුනක් සහ වර්ද්ධවාදියාගේ එක් කළු කාසියක් ඇත. අපගේ කාසි දෙක rebound ස්ථානයේ අපහසු වේ. මෙම කාසි දෙකෙහි පිහිටීම rebound සඳහා අපහසු වන අතර එම නිසා වෙනත් පහරක් උත්සාහ කර පුවරුව අවසන් කළ යුතුය, එසේ නොමැතිනම් ප්‍රතිවාදියා ඔහුගේ එකම කාසි පුවරුවේ තබා ගැනීමෙන් පුවරුව දිනා ගනු ඇත.

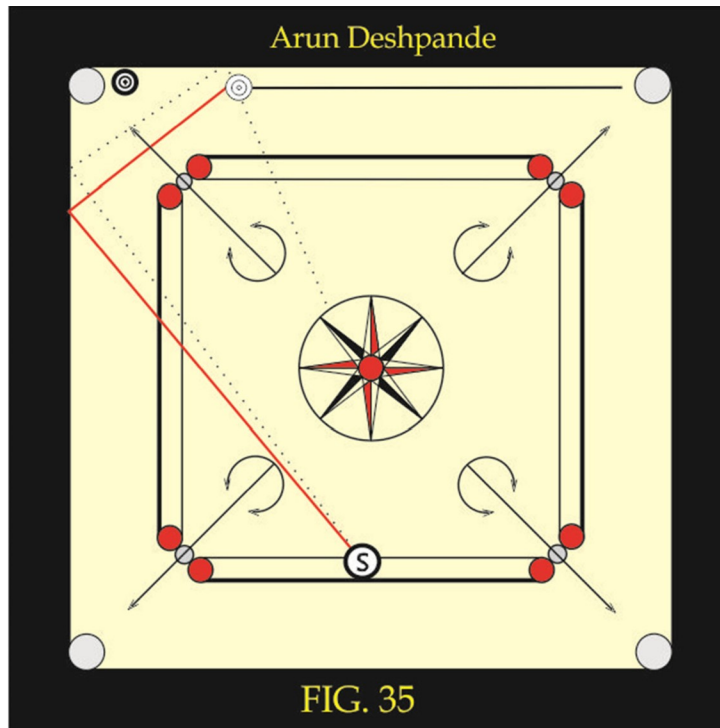
රූපය 32 හි පෙන්වා ඇති පරිදි, striker සුදු කාසිය සමඟ සරල රේඛාවේ නැඟිය යුතු අතර අප cut එය force සමඟ නැඟිය යුතුය. striker ප්‍රතිවර්ද්ධ දකුණු පැත්තේ සාක්කු ප්‍රදේශයට පහර දෙන අතර දුෂ්කර සුදු කාසි දෙක මුදා හැරීමට ආපසු පැමිණ අපට පුවරුව අවසන් කිරීමට හැකි වේ.



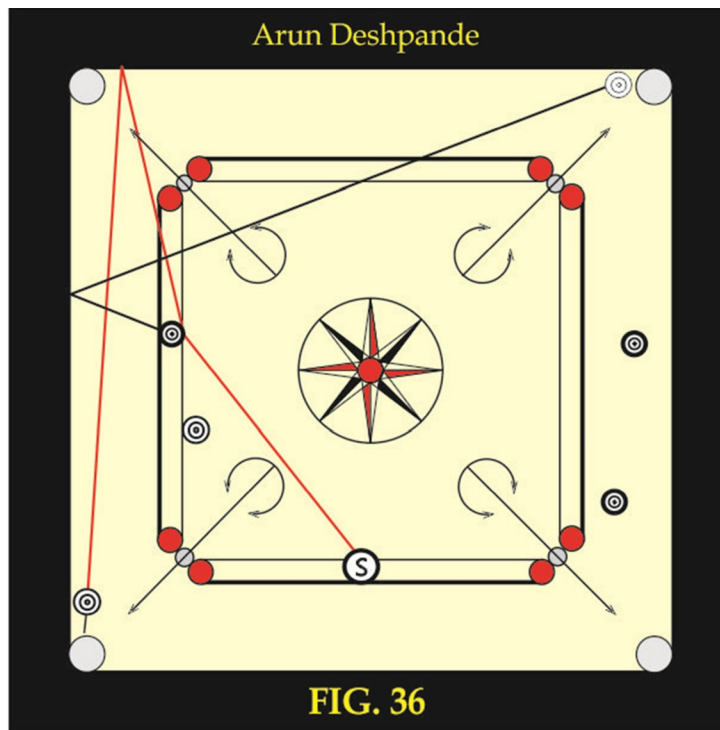
රූපයේ දැක්වෙන ස්ථානය. 33 අමාරුයි වගේ. ප්‍රතිවාදියාගේ කළු කාසි දෙකයි අපේ එක සුදු කාසියයි තියෙනවා. මෙම සුදු කාසිය cut හෝ rebound මගින් සාක්කුවේ තැබිය නොහැක. රූපයේ දැක්වෙන පරිදි. 33 striker පාදක කවය මත තබා රූප සටහනේ පෙන්වා ඇති ස්ථානයේ කළු කාසියට පහර දිය යුතුය. සුදු කාසිය විරුද්ධ දකුණු සාක්කුවට සාක්කුවේ දමනු ඇත. මෙම ආඝාතය අනෙකුත් සියලුම ආඝාත වලට සාපේක්ෂව ඉතා පහසුයි. මෙම කාසි දෙකෙහි පිහිටීම නිරීක්ෂණය කරන්න. ඔබ මෙම කාසි දෙකේ මධ්‍යයේ සිට සරල රේඛාවක් ගතහොත් ඔබට පෙනෙනු ඇත්තේ එම සරල රේඛාව සාක්කුවට නොගැලපෙන නමුත් එය සාක්කු ප්‍රදේශය අසල දකුණු රාමුවට නමු වන බවයි. මෙම සරල රේඛාව සාක්කුවේ නමු වුවහොත් සුදු කාසිය මේ ආකාරයෙන් සාක්කුවේ තැබිය නොහැක.



කළු කාසි දෙකක් ඇති අතර එම කාසි දෙක අතර එක් සුදු කාසියක් ඇත. මෙම කාසිය සාක්කුවේ නබා ගැනීමට අපහසුය. රූප සටහන 34 හි පෙන්වා ඇති පරිදි striker තැබිය යුතු අතර මධ්‍යයට මදක් ඉහළින් ඇති ලක්ෂ්‍යයට පහර දිය යුතුය. මෙම සුදු කාසිය touch කළ කළු කාසිය වම් පැත්තේ රාමුවට පහර දී දකුණු පාදයේ සාක්කුවට පැමිණේ. මෙය දුෂ්කර ආඝාතයක් වන නමුත් පුහුණුවීමෙන් පසු යාවිඤා කළ හැකිය. මෙම කාසි දෙකෙහි පිහිටීම මෙම ස්ථානයට ඉහළින් හෝ පහළින් වෙනස් ස්ථානයක තිබුණද සුදු කාසිය සාක්කුවේ තැබිය යුතුය.



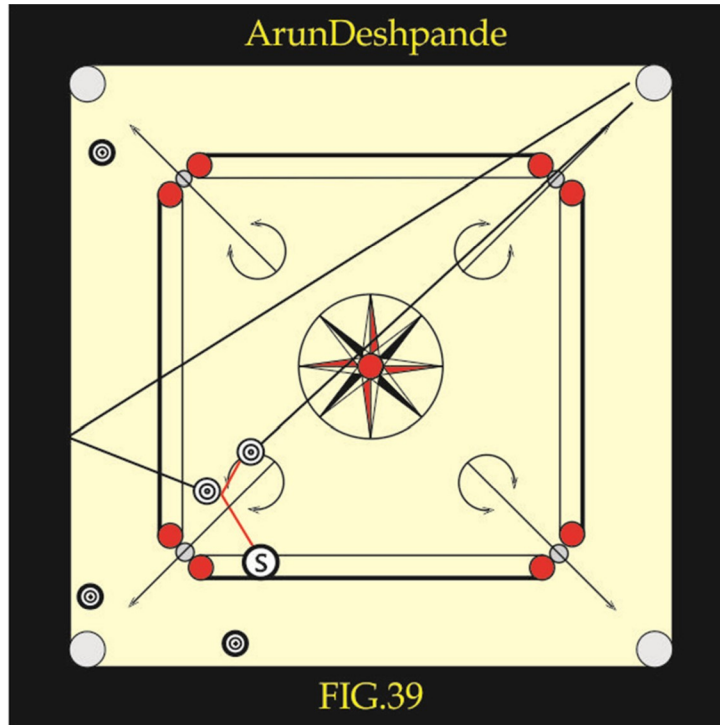
කළු කාසි දෙකක් සහ සුදු කාසියක් ඇත. එක් කළු කාසියක් ප්‍රතිවාදියාට ඉතා පහසු නමුත් අනෙක් කාසිය ඔහුට අපහසු වේ. සාක්කුවේ ඇති කළු කාසිය ආධාරයෙන් එය පහසු කර ගත හැකිය. මෙම ස්ථානයේ සුදු කාසිය අපහසු වේ. ඔබ නිරීක්ෂණය කළහොත් සුදු කාසිය ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවෙන් මදක් ඈත් වී ඇති බව ඔබට පෙනී යනු ඇත. මෙම රූපයේ දැක්වෙන පරිදි මෙම සුදු කාසිය සාක්කුවේ නැබිය හැකිය. මෙම ආකෘතියේ අවස්ථා දෙකක් තිබේ. රූපය 35 නි පෙන්වා ඇති පරිදි striker නිවැරදි ස්ථානයට වැදුනහොත්, කාසිය සාක්කුවේ දැමිය හැකිය, නැතහොත් striker පවා සුදු කාසිය අසල ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට පළමුව වැදී පසුව සුදු කාසිය සාක්කුවේ නැබීමට නිවැරදි ස්ථානයේ පහර දෙන්න. (නිත් රේඛා බලන්න)



එය fig හි දැකිය හැකිය. 36 ප්‍රතිවාදියාගේ කළු කාසි තුනක් සහ අපේ සුදු කාසි තුනක් නිබේන බව. මේ කළු කාසි තුනෙන් එකක් නමයි අපේ එක සුදු කාසියේ මාර්ගය අවහිර කරන්නේ. මෙහිදී අපට infig 36 පෙන්වා ඇති පරිදි ප්‍රතිවාදියාගේ කළු කාසියෙන් ප්‍රයෝජන ගත හැකිය. **striker** මූලික රේඛාවේ මධ්‍යයේ තැබිය යුතු අතර ප්‍රස්ථාරයේ පෙන්වා ඇති ස්ථානයේ ඇති කළු කාසිය මත තව ටිකක් **force** සමඟ පහර දිය යුතුය. මෙම ආකෘතියේ අවස්ථා තුනක් තිබේ. 1) හරස් තුන්වන සාක්කුවෙන් කළු කාසිය විරුද්ධ දකුණු සාක්කුවේ සුදු කාසියට පහර දෙන අතර මෙම සුදු කාසිය සාක්කුවට යයි. 2) කළු කාසිය ඉවත් කර **striker** වම් පාදයේ සාක්කුවේ සුදු කාසියට පහර දෙන අතර මෙම සුදු කාසිය වම් පාද සාක්කුවට යයි. 3) සුදු කාසි දෙකම සාක්කුවේ දමා ඇත. එකක් **striker** සමඟ සහ අනෙක කළු කාසිය සමඟ.

66

striker ප්‍රතිවිරුද්ධ වම් සාක්කුවේ කළු කාසියට පහර දී එය එම ස්ථානයෙන් ඉවත් කරයි. මේ අතර සුදු කාසිය ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවේ වැදී ඉන්පසු අපගේ පාද රාමුවේ වැදී කළු කාසියේ බාධාව නිවූ විරුද්ධ වම් සාක්කුවට ගමන් කළ යුතුය. (රූපය 38-A බලන්න). මෙම කාසිය විරුද්ධ දකුණු සාක්කුවට සාක්කුවේ නැඹිමට තවත් එක් හැකියාවක් තිබේ. (රූපය 38- B බලන්න) (නිත් රේඛා බලන්න)



රූපය 39 හි ප්‍රතිවාදියාගේ කළු කාසි තුනක්, queen සහ අපගේ සුදු කාසි දෙක ඇත. මෙහිදී අපට ඉතා හොඳ පහරක් ක්‍රීඩා කළ හැකිය. striker Queen මත අපසරනය වන ආකාරයට සහ Queen සාක්කුවට දැමිය හැකි ආකාරයට සුදු කාසිය තෙවන සාක්කුව වාදනය කරන්න. අවස්ථා තුනක් තිබේ. 1) සුදු කාසිය සහ Queen එකට ප්‍රතිවිරුද්ධ දකුණු සාක්කුවට එකවර යා හැක. 2) සුදු ජාතිකයාට Queen පහසු කරමින් සාක්කුවට යා හැක 3) Queen සුදු කාසිය පහසු කරමින් සාක්කුවට යා හැක. එබැවින් පුළුල්ව අවසන් කිරීමට හොඳ අවස්ථා තිබේ.

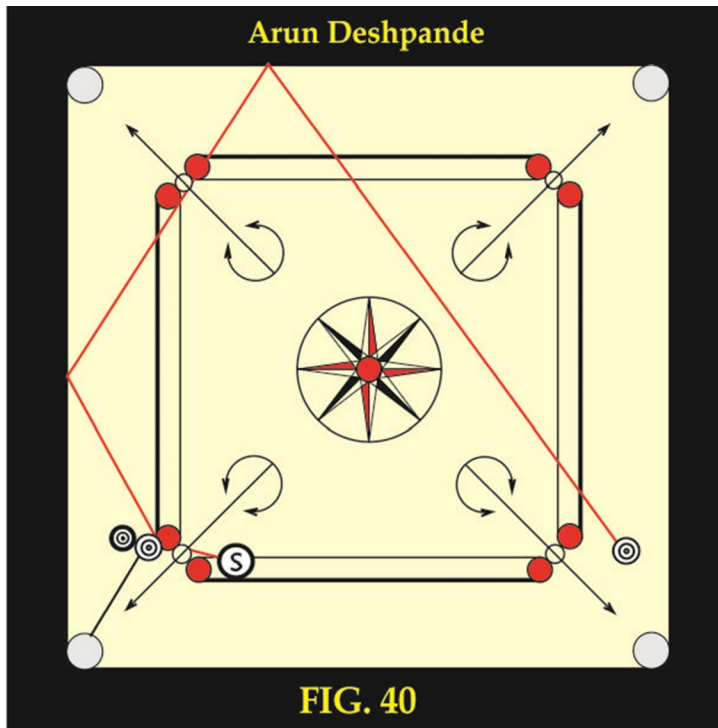


Fig. 40 අපට අපහසු යැයි පෙනෙන සුදු කාසි දෙකක් සහ ප්‍රතිවාදියාට පහසු කළු කාසියක් ඇත. අත්තික්කා වල පෙන්වා ඇති පරිදි striker තබා සුදු කාසියේ ඉහළ කොටසට තව ටිකක් force යොදන්න. සුදු කාසිය touch පහරකින් වම් පාද සාක්කුවට යන අතර striker වම් සහ ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවට පහර දීමෙන් පසු rebound ස්ථානයේ ඇති දෙවන සුදු කාසිය මත නැවත පැමිණේ. මෙම ආඝාතය touch ආඝාතය සහ bomb ආඝාතයේ එකතුවකි. මේ අනුව සුදු කාසි දෙකක් අපහසු වුවද, මෙම පහරවල් සංයෝජනයෙන් අපට ප්‍රවරුව අවසන් කළ හැකිය.

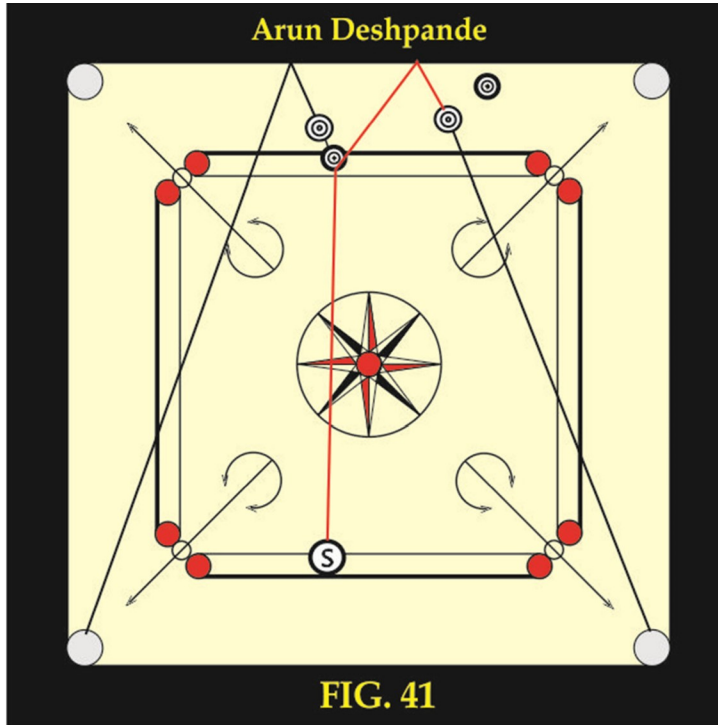


Fig. 41 කළු සහ සුදු කාසි දෙකක් තිබේ. සුදු කාසි අපේ. අපට එක් කළු කාසියක ආධාරයෙන් double ට එක් සුදු කාසියක් වාදනය කළ හැකි අතර අනෙක් සුදු කාසිය hook ට වාදනය කළ හැකිය. මෙම ආකෘතය තුළ අවස්ථා තුනක් තිබේ.

1) අංක 1 සහ අංක 2 සුදු කාසි දෙකම එක පහරකින් එකවර සාක්කුවට දැමිය හැකිය. 2) අංක 1 සුදු කාසිය double මගින් සාක්කුවට දැමිය හැකි අතර අංක 2 සුදු කාසිය පහසු කර ගත හැක. 3) අංක 2 සුදු කාසිය hook මගින් සාක්කුවට දැමිය හැකි අතර අංක 1 සුදු කාසිය පහසු කර ගත හැක.

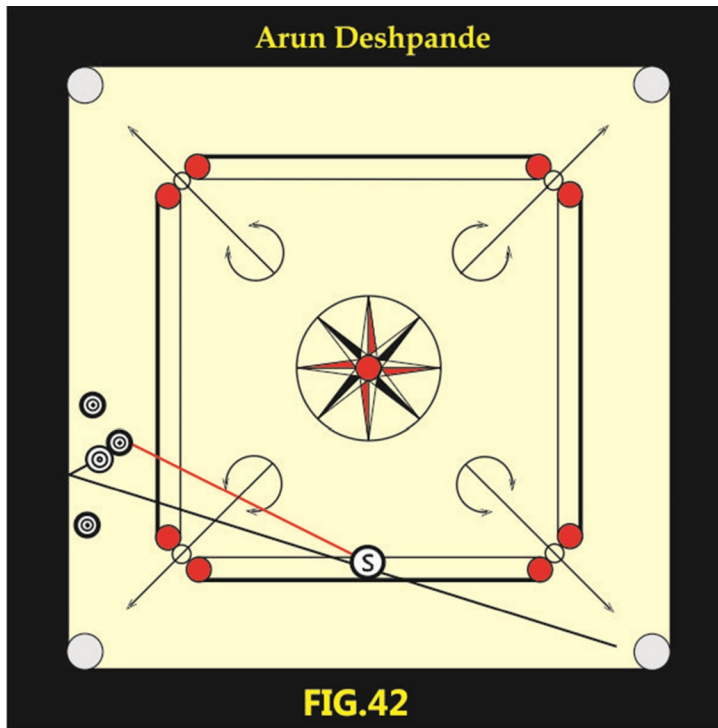
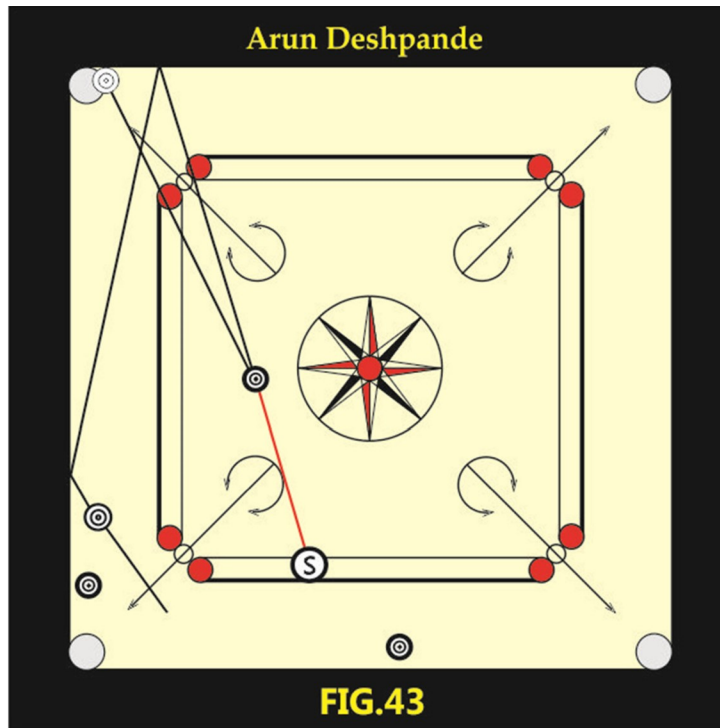
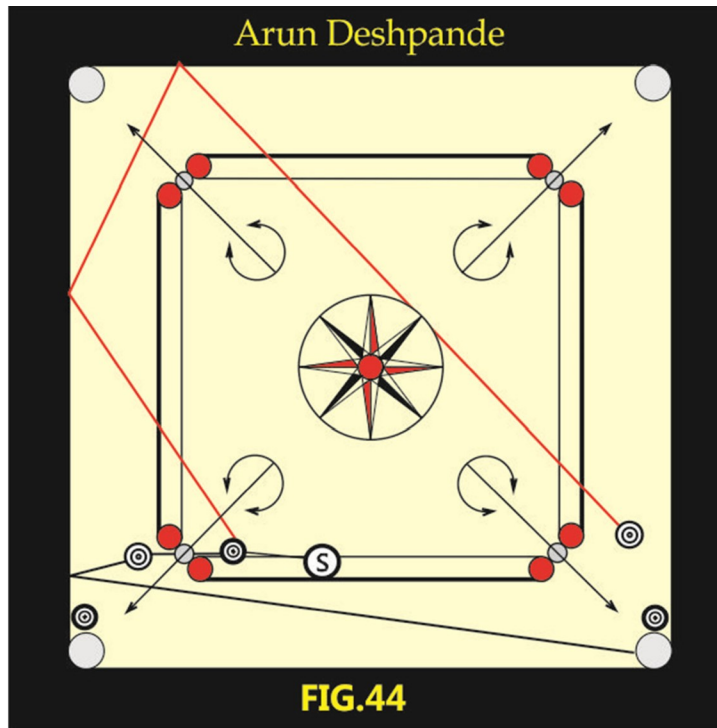


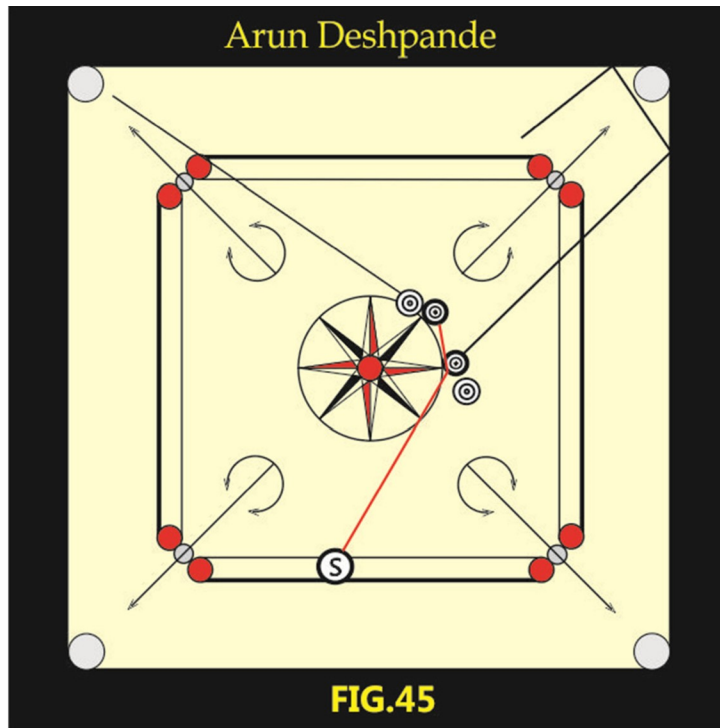
Fig. 42 One සුදු කාසිය කළු කාසි තුනක් අතර වේ. 42 රූපයේ දැක්වෙන පරිදි මෙම සුදු කාසිය සාක්කුවේ තබා ගත හැක. මෙම කළු සහ සුදු කාසි දෙකෙහි පිහිටීම නිරීක්ෂණය කරන්න. වම් රාමුව සහිත මෙම කාසි දෙකේ කෝණය වැඩි නම් පමණක් මෙම සුදු කාසිය සාක්කුවේ දැමිය හැකිය. මෙම කෝණය තිබේ නම් පමණක් මෙම පතර වාදනය කළ යුතුය, නැතහොත් අනවශ්‍ය ලෙස සියලු කළු කාසි ප්‍රතිවාදියාට පහසු වනු ඇත. මෙම පතර වැරදි කෝණයකින් ක්‍රීඩා නොකරන්නේ නම් සාක්කුව අසල ඇති කළු කාසිය එහි ස්ථානයෙන් ඉවත් කළ යුතු අතර එමඟින් ප්‍රතිවාදියාට මෙම කළු පැහැයෙන් ප්‍රයෝජන ගැනීමට ඉඩ නොදේ.



රූපය 43 හි, rebound ස්ථානයේ ඇති One සුදු කාසිය අපහසු වන අතර විරුද්ධ වම් සාක්කුවේ ඇති අනෙක් කාසිය ඉතා පහසු වේ. සුදු කාසියේ ඇති කළු කාසිය දෙගුණ කිරීමෙන් සහ ඊට සමගාමීව ප්‍රතිවිරුද්ධ වම් සාක්කුවේ ඇති සුදු කාසිය මත striker ධාවනය කිරීමෙන් දුෂ්කර සුදු කාසිය පහසු කර ගත හැකිය. මෙම ආකෘතිය සමඟ ප්‍රවරුව අවසන් කළ හැකිය. මෙම ආකෘතිය එතරම් පහසු නොවන අතර එබැවින් පුහුණුව අවශ්‍ය වේ. මෙම ආකෘතිය සඳහා තව ටිකක් force යෙදිය යුතු අතර එවිට striker සහ කළු කාසිය ගැටෙන්නේ නැත.



ඔබ අත්තික්කා වල සුදු කාසි දෙකක පිහිටීම නිරීක්ෂණය කරන්නේ නම්. 44, සාක්කුවේ ඇති කළු කාසි දෙකෙන් බාධාවක් නිසා rebound ක්‍රීඩා කළ නොහැකි නිසා මෙම කාසි දෙකම අපහසු බව ඔබට පෙනී යනු ඇත. මෙම ආකෘතිය ඉතා සිත්ගන්නා සුළුය. මෙම රූපයේ දැක්වෙන පරිදි, පහර කළු කාසියට පහර දිය යුත්තේ කළු කාසිය සුදු කාසියට සහ සුදු කාසිය වම් පැත්තේ රාමුවේ දකුණු පාදයේ සාක්කුවට වදින ආකාරයට ය. ඊට සමගාමීව striker දකුණු rebound ස්ථානයේ ඇති සුදු කාසියට පහර දෙන අතර එය පහසු කරයි. මෙම ආකෘතිය pair, දෙවන සහ bomb ආකෘතියේ එකතුවකි.



රූපයේ දැක්වෙන පරිදි. 45, සුදු කාසියට බාධාවක් වන කළු කාසිය, එහි ඇති strikerට පහර දීමෙන් සහ Queen මත ඇති striker අපසරනය කිරීමෙන් ඉවත් කළ හැකි අතර එමඟින් ප්‍රතිවිරුද්ධ වම් සාක්කුවේ Queen සාක්කුවේ දමා ගත හැකිය. ඔබ වෙඩි තැබීම නිරීක්ෂණය කරන්නේ නම්, වෙඩි තැබීම සාක්කුවට මුහුණලා නොව එය වම් රාමුවට මුහුණ ලා ඇති බව ඔබට පෙනී යනු ඇත, එබැවින් කළු කාසියෙන් අපගමනය ලැබීමෙන් පසු striker මෙම රූපයේ දැක්වෙන ස්ථානයේ වෙඩි තැබීමේ කළු කාසියට පහර දිය යුතුය.

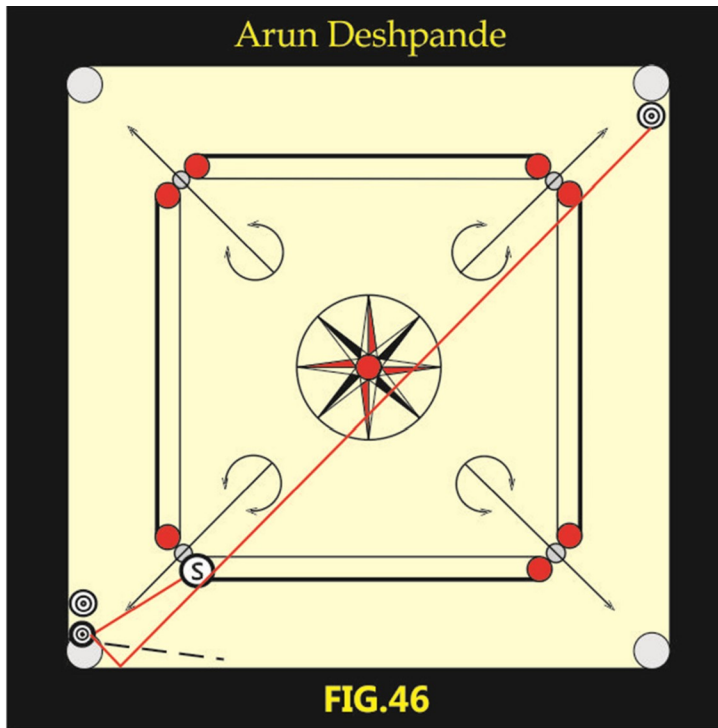


fig.46 හි සුදු කාසි දෙකක් ඇති අතර සාක්කුවේ ඇත්තේ කළු කාසියක් පමණි. ලකුණු 24 බැගින් වන අතර ඔබට සුදු කාසිය වාදනය කළ යුතු යැයි සිතමු. ඔබේ striker ස්ථානය වම් පාදක කවය මත තබා කළු කාසියේ පහළ කොටසට තව ටිකක් force සමඟ පහර දෙන්න. ඔබේ striker කළු කාසියට, ඔබේ පාදක රාමුවට පහර දෙයි, ඉන්පසු එය ගොස් විරුද්ධ දකුණු සාක්කුවේ ඇති සුදු කාසියට පහර දෙයි. සුදු කාසිය සාක්කුවට යන අතර කළු කාසිය ඔබේ මූලික රාමුවට පැමිණෙනු ඇත, එවිට ඔබට අනෙක් කාසියද සාක්කුවට දැමිය හැකිය. මෙම පහරේදී සුදු කාසිය සාක්කුවට නොයන වාසියක් ඇත, කළු කාසිය ඔබේ මූලික රාමුවට පැමිණ ඔබේ ප්‍රතිවාදියාට අපහසු වනු ඇත.

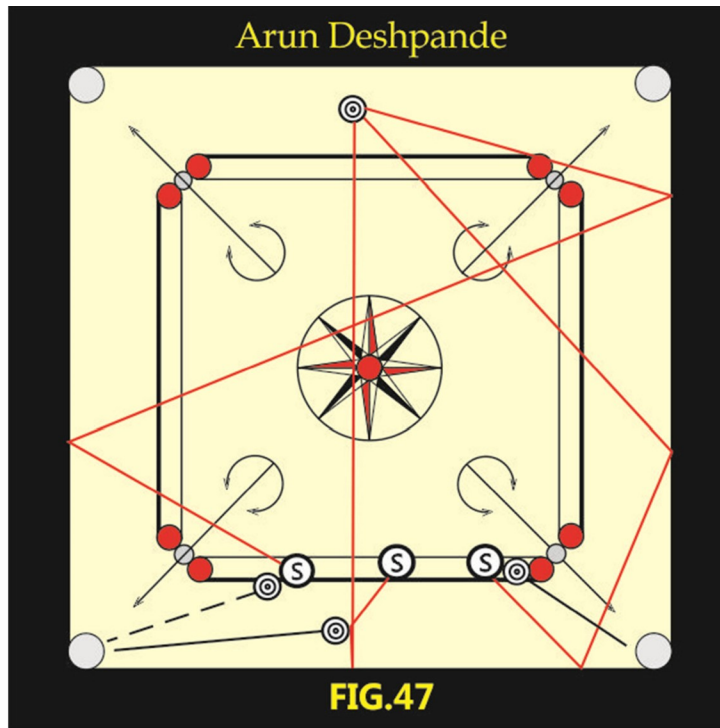


fig.47, A, B සහ C හි පෙන්වා ඇති පරිදි ඔබට bomb ආකෘතයේ විවිධ ස්ථාන සහ striker ප්‍රතිවිරුද්ධ රාමුවේ ඇති සුදු කාසිය වෙත ගෙන යා හැකි ආකාරය නිරීක්ෂණය කළ හැක. striker දුෂ්කර කාසියට ප්‍රභා විය හැකි ස්ථාන සහ කෝණ හොඳින් නිරීක්ෂණය කරන්න.