

CARROM-TEKNIKER OCH FÄRDIGHETER

Skrivet av



Shri. Arun Deshpande

**För praktiskt - Besök min YouTube-kanal "Arun Deshpande laddad av
Srikant Potharkar prenumerera på kanalen.**



MANTRA

Kära läsare,

Jag skulle vilja berätta detta "MANTRA" innan du faktiskt börjar läsa tekniken i den här boken. Var uppriktig med carrom. Behandla det som din mycket nära familjemedlem. Kommersialisera det inte. Spela inte på det. Precis som ditt gräl med en nära familjemedlem, som är av mycket tillfällig karaktär, behandla ditt nederlag i det här spelet som ett tillfälligt bakslag. Var inte arg på carromboard eller striker på grund av nederlaget. Förbli trogen carrom så får du det förväntade bästa resultatet.

--Författare

Arun Deshpande

INDEX

VAD ÄR EXAKT "CARROM"

GRIP

SITNINGSSTÄLLNING

DUSCH AV STROKES

FÖRSVAR OCH

OFFENSKVALITETER HOS

SPELARE AVANCERADE

STRÖK

CARROMS FRAMSTEG

Vad exakt är "Carrom"

Utrustning -

Carrom board -

Plywood - Spelytan på carrombrädan är gjord av plywood och är 29 tum kvadratisk. Tjockleken är vanligtvis från 12 mm till 16 mm

Ramar - Det finns fyra ramar på fyra sidor av carromboard. Storleken på ramen är tre tum bred. Tjockleken på ramen är två tum.

Fickor - Det finns fyra fickor i fyra hörn av carromboarden. Storleken på varje ficka är 4,45 cm i diameter.

Baslinjer - Det finns fyra baslinjer. Avståndet mellan dessa två linjer är 3,18 cm.

Bascirklar - Det finns åtta bascirklar som mäter 3,18 cm i diameter och målade i röd färg.

Mittcirkel - Det finns en mittcirkel i röd färg som är 3,18 i diameter.

Yttercirkel - Det finns en yttre cirkel på 17 cm i diameter.

Mynt - Det finns 9 vita, 9 svarta och ett rött mynt. Rött mynt kallas Queen.

Totalt finns det 19 mynt. Diametern på varje mynt är 3,18 cm. De är mellan 5,25 cm och 5,50 cm.

Striker - Vikten på striker bör inte överstiga 15 gram. Maximal diameter på striker är 4,13 cm.

Stativ - Stativets höjd är mellan 63 cm och 70 cm.

Pall eller stol - Höjden på pallen eller stolen bör vara mellan 40 cm och 50 cm.

Lampa - Lampa med skjul ska hängas i mitten av carromboarden på ett sådant sätt att det nakna ljuset inte faller på spelarnas ögon.

Sittposition - I singlar sitter spelare mitt emot varandra. I

dubbel sitter Partners mitt emot varandra.

Grundläggande regler –

Arrangemang av mynt – Rött mynt (Queen) ska placeras i mittcirkeln. Sedan placeras svarta och vita mynt växelvis intill queen och bildar en liten cirkel. Gör sedan den andra cirkeln på ett sådant sätt att vita mynt ser ut som en bokstav "Y".

Turn of play. Så länge en spelare stoppar in sina mynt, ska spelarens tur fortsätta.

Spel – Spelet har 25 poäng.

Hur man gör poäng – Varje mynt har en poäng och Queen har tre poäng. Spelaren som stoppar alla sina mynt han/hon vinner brädet. Spelaren får poäng lika med motståndarens mynt på brädet plus tre poäng för Queen om han/hon har lagt det i fickan.

Queen – Queen har tre poäng. Efter att ha stoppat in Queen måste en spelare sänka sitt mynt. Det kallas täckning. Om en spelare inte plockar mynt efter att ha stoppat Queen, tas Queen ur fickan och placeras i mittcirkeln av domaren.

Fouls – Det finns två typer av fouls, enkel foul och teknisk foul. Ett tekniskt regelbrott är ett regelbrott innan mynt i fickan. Vid teknisk foul fortsätter spelarens tur.

Enkelt regelbrott är när en spelare gör regelbrott efter eller under insättning av mynt.

Dues – Om endast striker placeras i fickan när du lägger mynt i fickan, kallas det en due. Ett mynt från spelaren som betalar tas ut och placeras av motståndaren i den yttre cirkeln. Spelaren förlorar sin tur. Om spelaren stoppar in striker med myntet så kallas det en double förfallodag. I detta fall placeras två mynt av motståndaren i den yttre cirkeln. Spelarens tur fortsätter

Andra regler –

En spelare bör touch båda linjerna medan han spelar. Röd bascirkel ska vara helt täckt när du spelar från den.

Medan du spelar bör armbågen inte hamna på spelytan. Medan du spelar fötter bör inte korsa de imaginära linjerna.

Om ett mynt hoppar ut från carrom-brädet placeras det i mittcirkeln av domaren. Om myntet är i stående läge behålls det som det är. Överlappande mynt hålls som de är.

Greppar

Grepp är mycket viktigt i spelet carrom. Du bör utveckla ett naturligt grepp.

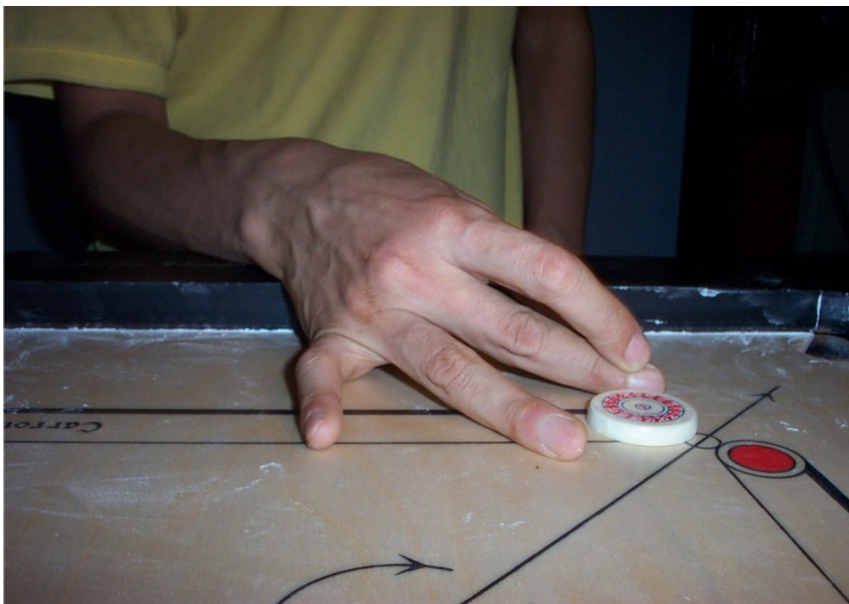


NATURLIGT GREP

Det finns många typer av grepp. Det vanligaste greppet är kombinationen av pekfingeret och tummen. Se bilden ovan. Detta är ett mycket lätt grepp och kräver mindre övning. I detta grepp vilar alla andra fingrar på plywooden. Detta

greppet har många fördelar. Med detta grepp kan en spelare behålla maximal kontroll över striker. Detta grepp förblir stadigt och stadigt eftersom alla andra fingrar får stöd av plywooden. En spelare med detta grepp kan spela med minimalt utrymme.

Ibland när det inte finns tillräckligt med plats för att placera grepp kan en spelare spela med pekfingeret och lyfta alla andra fingrar från plywooden. Med detta grepp kan en spelare spela lika lätt på båda sidor (vänster eller höger) av carrombrädan. Därför förblir spelarens spel inte svagt på någon sida. I detta grepp naglarna på alla fingrar touch plywood. Om någon nagel har vuxit mer än vanligt kommer det därför att ske förändringar i greppet. Sådana småsaker är väldigt viktiga i carrom. .



SAXGREP

Det används i princip för rasten i Indien. Den används som ett naturligt grepp på Sri Lanka och Maldiverna. I Indien använde endast Ivon Marquis och Kadir Khan detta grepp som naturligt grepp. Det finns många nackdelar med detta grepp. Det är väldigt svårt att spela från höger sida



LÅSGREP

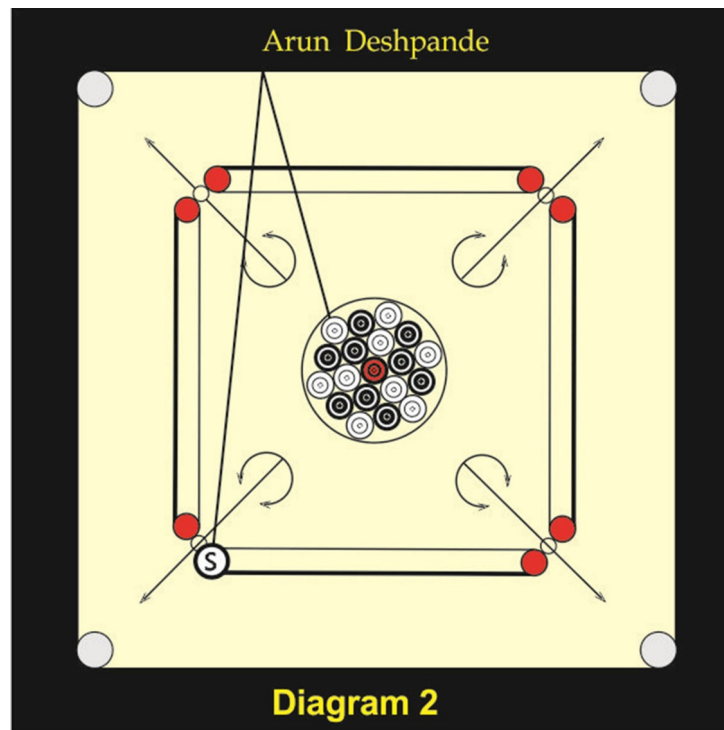
Du bör lära dig detta grepp om du inte har låsgrep som ditt naturliga grepp. Med detta grepp kan du få kraft att spela kraftfulla slag. Jag var med Suhas Kambli 1982 i Delhi i en månad och vi tränade hårt på att spela demonstrationsspel i asiatiska spel när jag såg Suhas Kambli spela många kraftfulla slag med sitt naturliga låsande grepp. Hans naturliga grepp är en kombination av tumme, första finger och lillfinger, men när han krävde extra force bytte han lillfinger till tredje finger. Jag försökte precis och började slå hårt med det här greppet. Jag tyckte om att använda den och sedan när jag fick en chans att använda den använde jag den. Suhas skrattade åt mig eftersom jag inte kunde sikta ordentligt med det här greppet. Jag var tvungen att anstränga mig för att få behärskning i detta grepp. Du måste låsa ditt första finger mellan tummen och tredje fingret för denna typ av grepp. Generellt i detta grepp första finger som, slag spelas, inte touch spelytan.



MELLEFNGRE PLATGREP

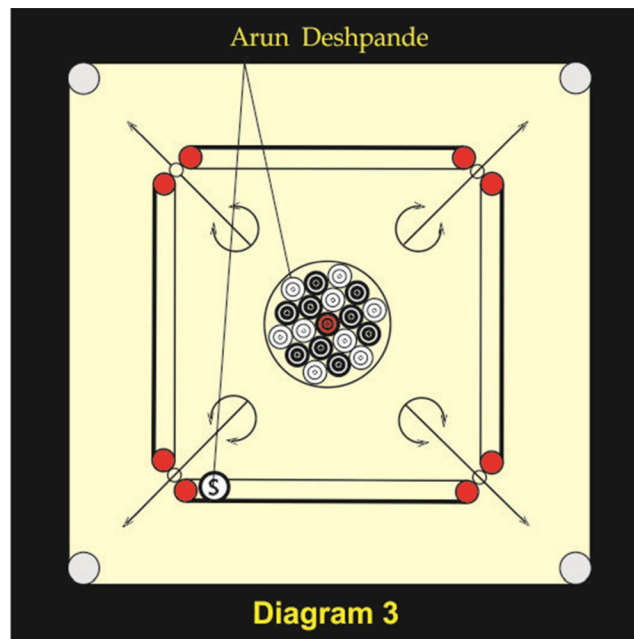
Detta grepp ger spinn till striker. Det finns många positioner på carrom-brädet där du utan spinn inte kan spela slaget framgångsrikt. I det här greppet behöver du inte anstränga dig för att skapa spin, det skapas automatiskt.

Därför kallas det naturligt spinn. Snurret är moturs. Du bör utveckla detta användbara grepp. Du kan spela den med vänster hand också för att spela slagen på andra sidan.



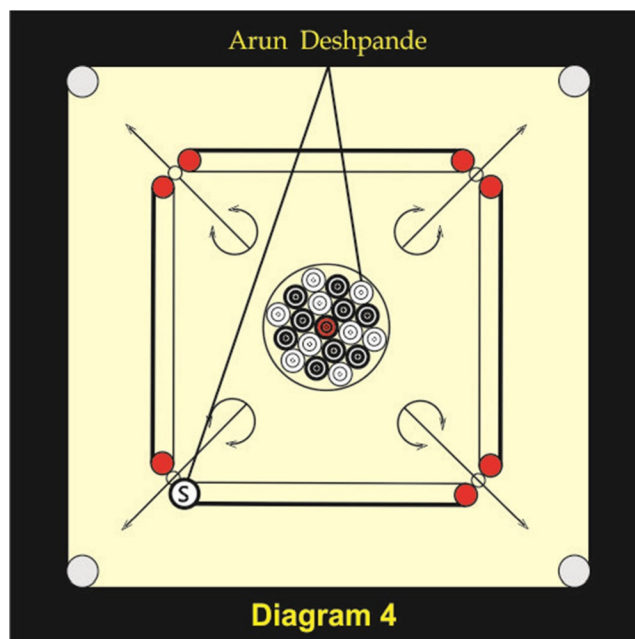
Bryt från vänster bascirkel

Denna metod är den bästa metoden och används av majoriteten av spelarna. Många spelare tar blind sikte från den motsatta ramen för pausen. Om du placerar din striker på den vänstra bascirkeln ska din striker passera genom den första pilen i den motsatta vänstra halvciirkeln som visas i bilden ovan. Du kan se den faktiska punkten varifrån din striker ska passera och därför kan du spela slaget exakt. Om du inte använder den här metoden och försöker ta en imaginär punkt på den motsatta bilden så finns det en chans att variera denna imaginära punkt vilket resulterar i att brytningen misslyckas. Denna brytning bör helst göras med saxgrepp eller med något platt grepp.



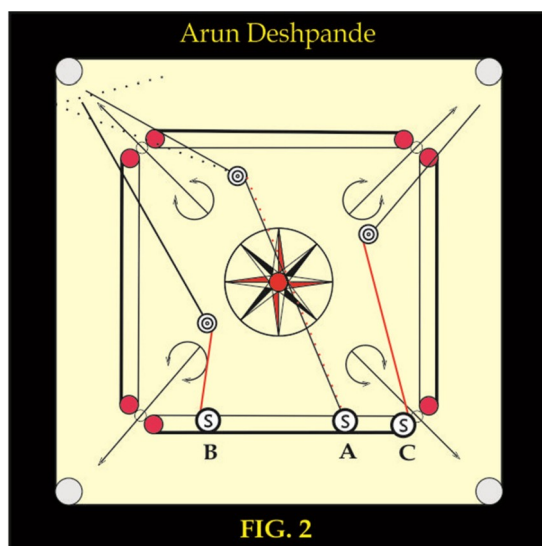
BRUTA FRÅN NÄRA VÄNSTER BASCIRKEL

Om du är rädd för att spela slaget från den vänstra cirkeln på grund av en möjlighet att göra en foul kan du spela från nära bascirkeln. I den här metoden ska din striker passera genom den andra pilen i den motsatta vänstra halvcirkeln som visas i bilden ovan. Detta avbrott bör också göras med saxgrepp eller något platt grepp.



Omvänd brytning- I den här typen av brytning kan du ordna ett skott av brytningen till din vänstra ficka och bryta från vänster sida. Om du bryter korrekt kommer du att märka att det återstår ett gäng med fyra mynt på ett sådant sätt att du kan spela ett touch slag och öppna brädet och därigenom få en chans till en vit slam. Nackdelen med denna brytning är att om du misslyckas med att bryta korrekt, kan du antingen slå de andra mynten eller så kan dina striker bara touch dina avsedda vita mynt resultera i dålig brytning.

DUSCH AV SLAG



A - CUT B - STRAIGHTCUT C - CROSS CUT

CUT -

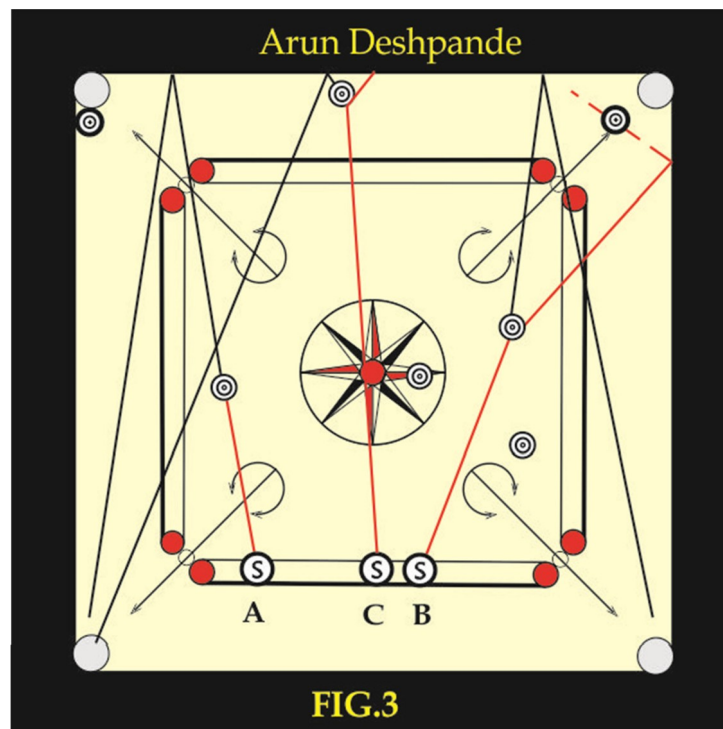
Som visas i diagrammet, ett striker A i fig. 2 om ett mynt sänks genom att hålla striker i en tvärlinje kallas slaget en cut. striker bör inte släppas hårt när du spelar cut. Om striker slår hårt bortom myntets riktade punkt finns det alla möjligheter att myntet kan hamna i den motsatta ramen och bort från fickan vilket gör det svårt för spelaren inför nästa tur. (en prickad linje i figur 2-A visar hur myntet blir svårt om det slås hårt och fel). Medan du spelar en cut om striker är kontrollerad, även om slaget är fel, förblir myntet nära fickområdet och blir lätt för nästa tur.

RAK CUT:

Såsom visas i figur 2B, om ett mynt placeras i fickan genom att hålla striker i en rak linje med myntet kallas slaget en rak cut. Svårt mynt från den motsatta ramen kan göras enkelt genom att spela rakt cut. Mynten som ligger nära vänster eller höger sida av ramen och som inte kan placeras i de främre fickorna kan också göras enkla med raka cut. Om detta slag spelas korrekt kan en spelare använda maximalt force för att dra andra mynt från gänget. Ofta finns det en sådan position att genom att spela en rak cut kan en spelare få två mynt samtidigt i två fickor.

CROSS CUT ELLER MINUS CUT:

Som visas i figur 2 C, om ett mynt är i fickan med att hålla striker i ett kryss [minus]-linjen, kallas slaget cross cut eller minus cut' när det inte finns någon möjlighet att ta bort mynt från den motsatta ramen eller från sidoramarna genom att spela en rak cut på grund av att myntet inte är tillgängligt för striker och kan därför spelas bort, och det är därför lätt att ta bort myntet. för nästa slag (En spelare ska slå striker till den punkt där de imaginära linjerna från mitten av fickan och mitten av myntet skär varandra).



A & B- DOUBLE C- CROSS DOUBLE

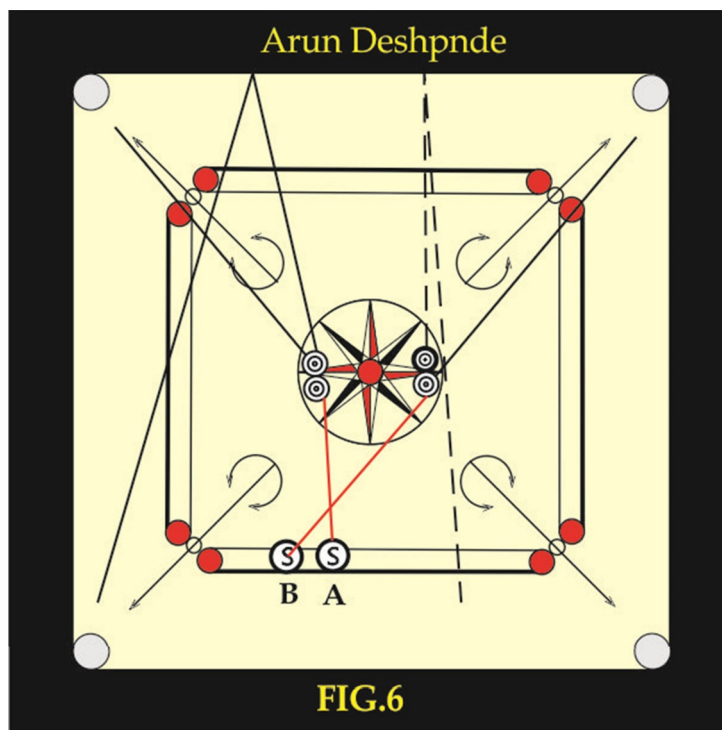
DOUBLE:

Som visas i figur 3A, om ett mynt stoppas i basfickan genom att slå det på den motsatta ramen, kallas slaget double. När den motsatta fickan blockeras av motståndarens mynt är detta slag användbart. Ibland finns det några mynt nära den motsatta ramen som inte kan spelas av cut. Sådana mynt bör placeras i fickan med en double. Ibland kan svåra mynt nära den motsatta ramen inte göras lätt genom att skära mynt som är i rät linje med det svåra myntet. Vårt mynt kan sedan spelas av en double, vilket tar bort svåra mynt från den motsatta ramen. Om ett mynt nära den motsatta ramen ska spelas double ska slaget vara sådant att striker, efter att ha slagit det myntet

bör gå i motsatt riktning mot myntet annars kommer striker att touch myntet två gånger och myntet kommer inte ur sin svåra position (Se figur 3-C).

KORS DOUBLE:

Om en striker placeras i en korslinje och myntet placeras i fickan med double, kallas slaget kryss double eftersom myntet korsar vägen för striker. Detta slag spelas när den motsatta fickan är blockerad av motståndarens mynt som kan tas bort genom att spela detta slag och fickan kan öppnas för alla andra mynt som är blockerade. (Se figur 3-B) Myntet som är 2 eller mer tum bort från sidolinjerna och blockeras av motståndarens mynt nära fickan, kan placeras i fickorna i basfickorna med kryss double (Se figur 4-B). Om ett sådant mynt är 6" till 12" bort från den motsatta fickan, kan andra svåra mynt från den motsatta ramen även göras lätta med striker (se figur 4-B) medan det placeras i fickan med ett kryss double. Om myntet är 8" till 12" bort från basfickorna kan svåra mynt från gänget också göras enkelt när du spelar det med kryss double (se figur 4-A). Om två mynt av en double due placeras i den inre cirkeln som rör varandra och parallellt med den motsatta ramen av motståndaren, då kan ett av dessa mynt placeras i fickor med kryss double utan att störa andra mynt från den högra bascirkeln, det vänstra myntet kan placeras i fickan i den vänstra basfickan med ett rakt grepp och från den högra i den vänstra bascirkeln kan myntfickan placeras i en platt ficka med en platt ficka i den högra basen. (sax eller något annat platt grepp) (Se figur 5-A). Med det platta greppet kan det vänstra myntet inte placeras i fickan på grund av snurret i striker. Därför bör spelaren som har ett sådant grepp inte försöka lägga det vänstra myntet i fickan. De kan ha rätt mynt i fickan väldigt lätt. Som visas i figur 5-B mynt i tumläge, vilket är svårt på grund av en blockerad ficka, kan det placeras i fickor genom att slå det på sidoramen. Det är en variant av ett kors double även om det kallas en kors sekund.

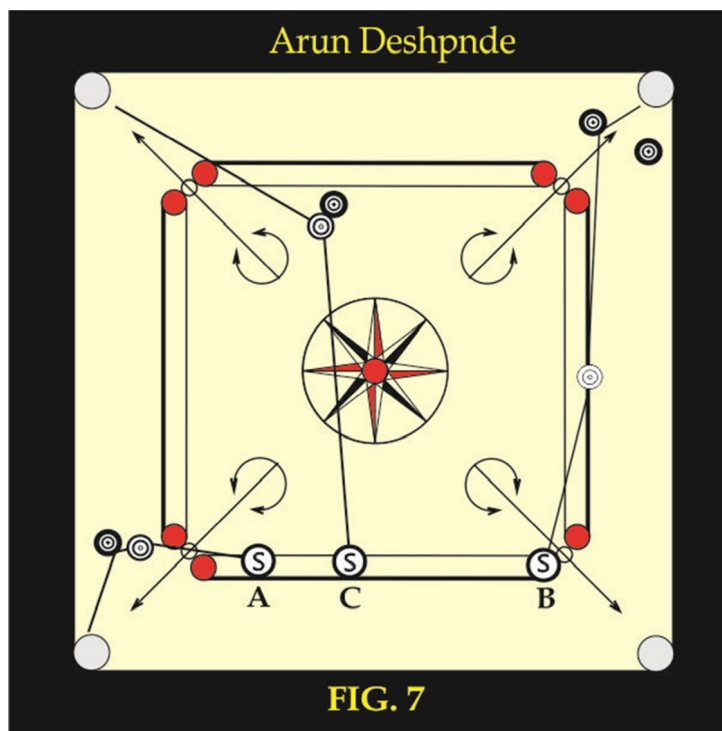


A & B- PRESS

PRESS:

Som visas i figur 6 om två mynt berör varandra och är i en rak linje parallellt med sidoramen, kallas myntet som är närmare oss i den främre fickan en press. Lite mer force bör läggas på än vad som krävs för att stoppa ett enstaka mynt. Varifrån detta slag ska spelas beror på det andra (andra) myntet. Såsom visas i fig. inga. 6 A, om båda mynten är våra, så ska striker då striker placeras i maximal korslinje med myntet och bör och bör träffa myntet i mitten. striker ska gå till sidoramen. Med en sådan press går vårt mynt in i den motsatta framfickan och motståndarens mynt kommer till vår basram.

Om det andra myntet är av motståndaren som visas i figur 6-B (Svart mynt) ska striker placeras i maximal tvärlinje och ska träffa myntet i mittpunkten. striker ska gå mot sidoramen. Genom att spela en sådan press går vår in i motsatt frontficka och motståndarens mynt kommer till vår basram och blir svårt för motståndaren. I detta slag, även om vårt mynt inte är i fickan, blir motståndarens mynt svårt och vi får en varv till för det. Även om det finns ett avstånd mellan dessa två mynt kan press-slaget spelas. I denna position måste en spelare applicera mer force och bör träffa mitten. Här kan det motsatta myntet inte placeras i fickan. En tyngre striker är alltid bättre för detta slag (naturligtvis enligt regler bör vikten på striker inte överstiga 15 gram.)

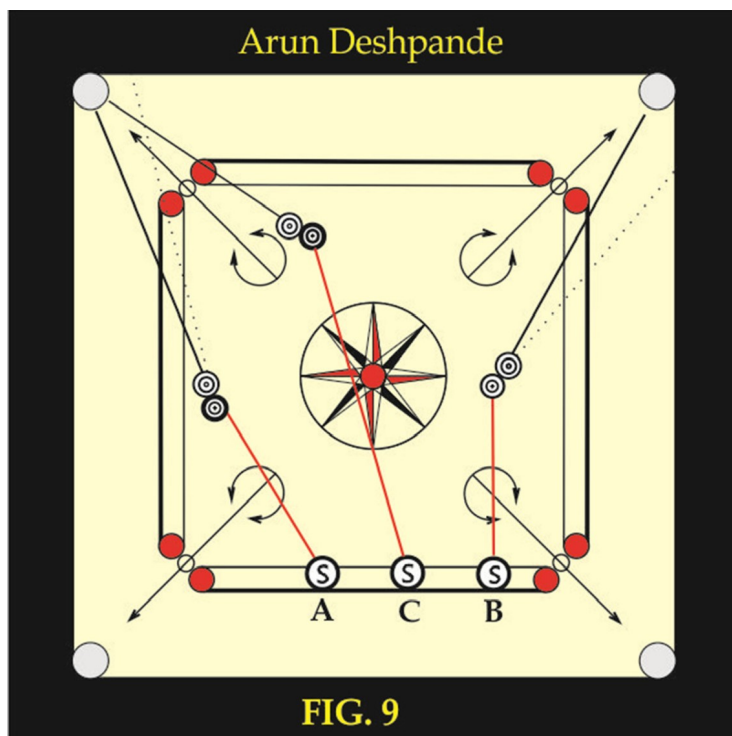


A, B, C- TOUCH

TOUCH:

När en spelare stoppar in sitt eget mynt genom att röra det mot det andra myntet kallas slaget touch. Som visas i Fig. 7-A om motståndarens mynt är nära den vänstra ramen och vårt mynt är nära den, kan touch spelas. Genom att spela ett touch slag i denna position kommer inte bara vårt mynt att hamna i fickan utan motståndarens mynt kommer också nära vår basram och blir svårt för honom. Som visas i figur 7-B, om det finns ett hinder för vårt mynt och om något mynt är nära den motsatta ramen nära fickan, kan vårt mynt stoppas i fickan med touch-slaget. Genom att använda detta slag kan myntets bana ändras. Som visas i figur 7-C, om två mynt berör varandra och de är i en tvärlinje, kan det första myntet placeras i fickor mycket enkelt. Striker ska träffa det första myntet i mittpunkten. Om dessa två mynt är borta från fickan (fickan som det första myntet ska placeras i) och från striker (baslinjerna) bör dessa mynt vara i mindre tvärlinje. Om dessa mynt är nära fickan eller striker, bör myntet vara mer av en tvärlinje. till exempel Om det finns ett mynt i mitten av den motsatta baslinjen och det andra myntet vidrör det från den motsatta änden, bör dessa två mynt vara i en rak linje vinkelrät mot den motsatta ramen. Först då kan det första myntet kastas i fickan med ett touch-slag. Punkten där striker ska träffa beror på

position för dessa två mynt t.ex. om dessa två mynt är i mitten av motsatta baslinjer vinkelrät mot den motsatta ramen, bör striker träffa något på höger sida om myntet ska placeras i fickan i den motsatta vänstra fickan och striker ska slå något på vänster sida om myntet ska placeras i den motsatta högra fickan. En spelare bör prova många sådana positioner först då kan han förstå den exakta positionen för dessa två mynt och punkten där striker ska träffa. De flesta av spelarna tänker på att plocka in i de främre fickorna och därför tänker de inte på det även om det finns en möjlighet att sätta in mynt i basfickorna. till exempel Som visas i figur 8-A blockerar två mynt av motståndaren möjligheten att vårt mynt går till de främre fickorna, men om du ser det kan vårt mynt placeras i vår basficka med ett touch-slag som visas i figur 8-A. Likaså finns det många chanser att touch slå i en bunt mynt med rebound, medan spelaren inte spelar detta slag och drar bunt blint. Många gånger finns det kvar ett gäng med fyra mynt efter pausen som visas i figur 8-B. Från detta gäng kan ett vitt mynt placeras i fickan med touch i framfickan. En spelare som bryter från den högra sidan ska försöka stoppa in en sådan i den motsatta vänstra fickan och en spelare som bryter från den vänstra sidan, ska försöka stoppa in myntet i den motsatta högra fickan. När du spelar ett sådant slag bör striker träffa den nedre delen av det svarta myntet med medium force. Såsom visas i fig. 8-C om motståndarens mynt blockerar vägen för vårt mynt så bör vårt mynt träffa ramen på ett sådant sätt att när det återvänder från ramen bör det touch motståndarens mynt och ska gå mot fickan. När du spelar ett sådant slag bör striker följa myntet upp till ramen där myntet slår det.



A B C Wrong shot

SKOTT:

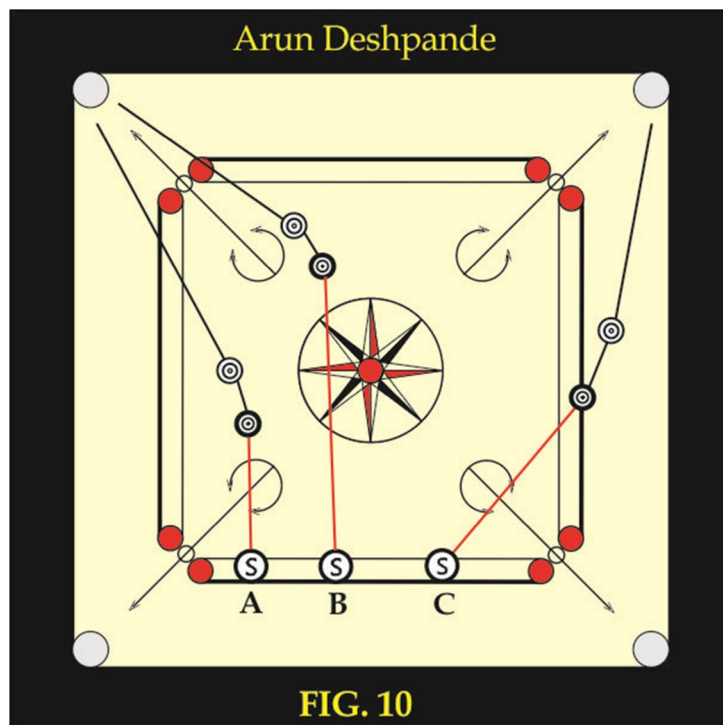
Som visas i figur 9, om två mynt vidrör varandra och myntet framför fickas genom att slå striker mot myntet bakom det, kallas det ett skott. Om det här skottet är i den raka linjen av fickan så är det väldigt lätt att spela. Men man kan inte få

raka skott hela tiden. Det bör noteras hur man spelar dessa skott när de inte är vända mot fickan i en rak linje.

Som visas i fig. 9A, är det här skottet inte vänt mot fickan utan vänt mot den motsatta bilden verkar det här skottet vara svårt men det är väldigt enkelt om det spelas på rätt sätt. För att spela detta slag, ta en imaginär linje från fickan som passerar genom det andra myntet där det slutar är träffpunkten i alla sådana slag. Eftersom dessa skott inte är vända mot fickan kallas de fel skott. (Se figur 9-A). I fig. 9- B bilden är vänd mot den högra bilden. För att spela detta slag bör striker placeras i den raka linjen med det första myntet och om det slår rakt. (Se fig. 9-B)

I figur 9-C är bilden vänd mot den vänstra ramen. För att spela detta slag bör striker placeras i en något tvär linje med det första myntet och ska träffa det första myntet med 1/8 av delen. Placeringen av dessa bilder är mer och mer mot den motsatta ramen och bort från fickan bör den ses mer och mer i en rak linje med den motsatta ramen. till exempel Ett skott som är nära den motsatta ramen i mitten, då ska det vara parallellt med

motsatt bildruta, först då kan den här bilden spelas. Av detta kan det lätt förstås att när ett skott är vänt mot den motsatta ramen på vänster eller höger sida, ska skottet spelas genom att placera striker i en tvärlinje och när skottet är vänt mot vänster eller höger ram ska det spelas genom att placera striker i en rak linje eller något korsande linje med det första myntet. En spelare bör försöka dra fördel av dessa skott för att göra svåra mynt enkla och skapa bättre positioner genom att spela striker på olika ställen och slå myntet på samma punkt där det ska träffas för att stoppa det.



A, B, C- PAIR

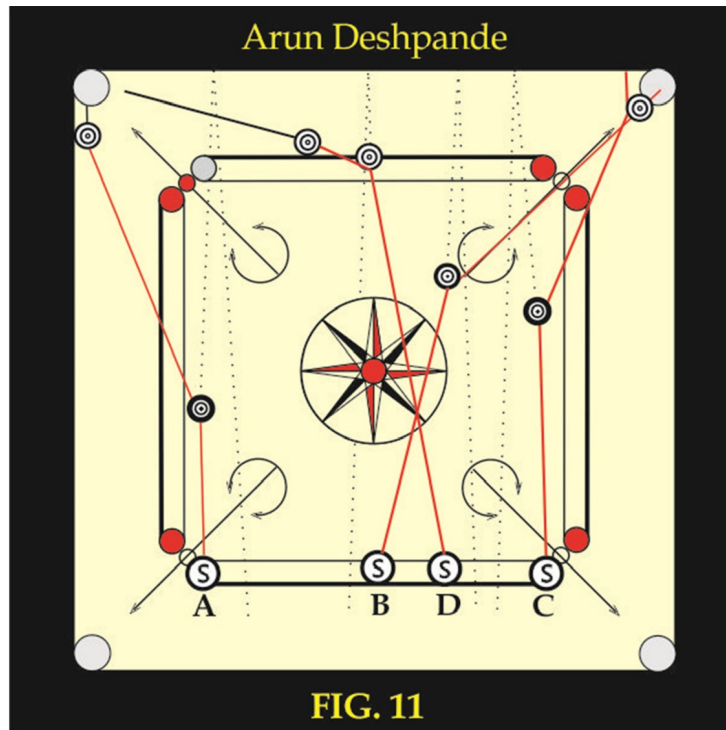
Pair:

Om det finns ett mellanrum mellan två skottmynt kallas det pair här ska exakt den omvända principen användas till den som användes för skottet. Som visas i figur 10-A och B är riktningen för pair mot den motsatta ramen. I det här fallet, som visas i figuren, ska striker placeras i en rak eller lätt korsad linje, beroende på fallet, och ska slå det första myntet. pair i figur 10-B bör spelas med lite mer force. Som visas i figur 10-C om riktningen för pair är mot sidoramen, så ska striker placeras i en djupare vinkel och ska frigöras med ett medium force. I allt

fall ska det första myntet träffa det andra myntet vid den punkt där en tänkt linje från fickan skär det.

CANON:

När det är avsevärt avstånd mellan två mynt av en pair kallas det canon. En canon kan bestå av fler än två mynt. Det är mycket svårt att spela en canon eftersom det är avsevärt avstånd mellan de två mynten och därför kräver slaget stor noggrannhet.



A,B,C,D- GLANCE

GLANCE:

Som visas i figur 11-A släpps en striker på det första myntet och det andra myntet placeras i fickan medan det första kommer nära basramen genom att slå mot motsatt ram. Denna linje kallas glance. När du spelar en glance bör du vara försiktig. Många

Spelare tar inte hänsyn till myntets position och spelar glance. Efter att ha fått dåliga resultat skyller de på sin förmögenhet.

Efter att ha tittat på det första myntet när striker når det andra myntet ska riktningen för striker inte mot fickan utan bör vara mot den motsatta ramen eller sidoramen efter att ha slagit det andra myntet.

Se figur 11-A. Här efter att ha slagit det andra myntet är riktningen för striker mot sidoramen och därför finns det ingen möjlighet till double förfall.

I figur 11-B finns det alla möjligheter att double beror på eftersom det andra myntet är i mitten av fickan och riktningen för striker är mot fickan, efter att ha slagit det andra myntet.

I figur 11-C är positionen för det andra myntet densamma som den i figur 11-B. Men positionen för det första myntet ändras. Därför bör striker placeras på bascirkeln för att spela glance. Riktningen för striker efter att ha slagit det andra myntet i figur 11 - C, är mot den motsatta ramen och därför finns det ingen möjlighet till en double du.

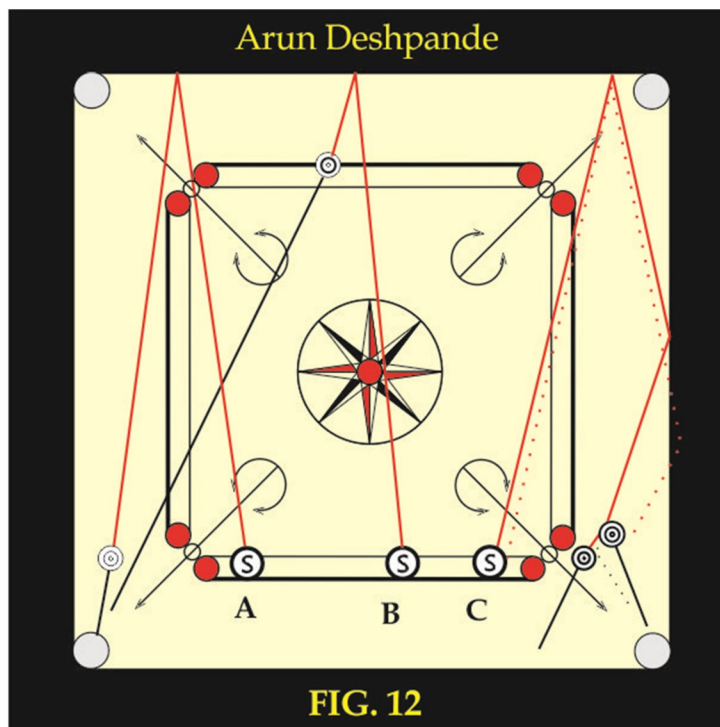
Man kan se från ovanstående fig. att positionen för myntet för glance är mycket viktig. Om inte en spelare får en bättre position för att spela glance, är det meningslöst att spela ett sådant slag. Detta slag kan användas mer i ett försvarsspel. Genom att spela en glance kan motståndarens mynt föras till vår basram, stoppa vårt eget mynt och därmed göra motståndarens mynt svårt för honom. För att spela detta slag är det inte nödvändigt att vårt mynt ska vara nära fickan. För att föra motståndarens mynt mot vår basram och bort från fickan, bör en glance spelas genom att placera striker i minsta tvärlinje med motståndarens mynt. Användningen av detta slag kan också göras för att göra vårt mynt enkelt. Såsom visas i fig. 11-D, vårt mynt, som är nära den motsatta ramen, kan göras enkelt genom att föra det närmare oss med en glance. Med en glance kan alltså vårt mynt föras nära basramen, vilket gör det enkelt för oss. Detta slag kan också användas i offensivt spel.

DOUBLE GLANCE:

Ibland är myntens position sådan att en spelare inte kan rikta striker på det avsedda myntet genom att titta på ett mynt. Således, om det finns en chans att titta på två mynt efter varandra, kallas detta slag för double glance. En trippel glance är mycket sällsynt.

BRUSH:

Det här är precis som en glance. Skillnaden är att myntet som striker slår först, går till den motsatta eller sidoramen istället för att komma till basramen. Det här slaget kräver inte mycket force. För att spela en brush bör striker slå det första myntet vid sidopunkten. Det här slaget är lättare än glance. Om det finns något hinder för vårt mynt kan det tas bort genom att borsta det och stoppa in vårt mynt. Detta slag används i offensivt spel. Genom att spela brush ändras myntets position på brädet alltid och därför har motståndaren svårt att förutse någonting och han kan inte planera för sin nästa tur. Detta slag är mycket viktigt eftersom en spelare kan skapa många gynnsamma positioner genom att använda detta slag.



A-REBOUND B-HOOK C-LANGDA REBOUND

REBOUND:

Om ett mynt nära vår vänstra eller högra ram stoppas genom att slå på den motsatta ramen, kallas slaget en rebound.

ENKEL REBOUND:

Som visas i figur 12-A, placeras ett mynt nära den vänstra ramen genom att slå striker på den motsatta ramen. För siktning kan två raka tänkta linjer dras från myntet och striker-positionen kan väljas som en punkt för siktning rebound. Det ska inte finnas puder nära den motsatta bilden när du spelar rebound. striker kommer långsamt tillbaka om det finns pulver nära den motsatta ramen eftersom den inte får ett slag. Om det finns pulver nära den motsatta ramen som inte kan tas bort i en aktuell bräda, bör rebound spelas med lite mer force.

LANGDA REBOUND ELLER VID SIDAN REBOUND :

Som visas i figur 12-B, när ett mynt stoppas i fickan genom att slå striker på den motsatta och sidoramen kallas slaget langda rebound. Det ska inte finnas överflödigt puder nära den motsatta eller sidoramen när detta slag ska vara

spelade. Om det finns pulver nära sidoramen kommer striker inte att få en avböjning, kommer inte att träffa den yttre delen av myntet kommer att träffa den yttre delen av myntet men kommer att träffa dess inre del och det kommer att finnas alla chanser att betala. Efter att ha avböjts från den inre delen av myntet kommer striker att färdas mot fickan.

Om det finns två mynt som visas i figur 12-B är detta slag fördelaktigt. Det finns tre fördelar med det.

i) Om striker inte tar en ordentlig vinkel efter att ha träffat den motsatta och sidoramen och träffar den inre delen av myntet istället för att träffa den yttre delen. Trots detta finns det en chans att få myntet i fickan på grund av touch på det andra myntet [Fig. 12 -B - 2)

2) Om dessa två mynt tillhör oss så kan genom att spela detta slag ett mynt placeras i fickan och samtidigt kan det andra myntet göras enkelt eftersom det kommer till vår basram.

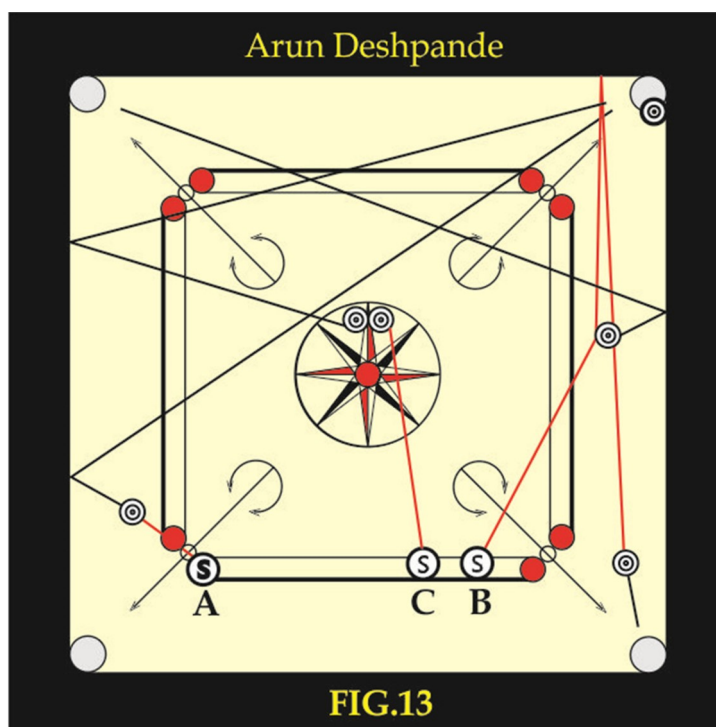
3) Om ett av dessa två mynt är av motståndare (mynt som finns på bascirkeln i fig. 12 -B2, då kan motståndarens vita mynt föras till vår basram när vi stoppar in vårt mynt, vilket gör det svårt för honom. (Fig. 12B-2)

Ibland är det en annan position. striker berör motståndarens mynt först, för det till vår basram och avböjer på vårt mynt för att få det i fickan [Fig. 12 B-3)

HOOK:

Som visas i figur 12 - C, när ett mynt är placerat i fickan av en rebound förutom på vänster eller höger ramsida, kallas slaget en hook. När det finns ett hinder för vårt mynt att förflytta sig till framfickan eller basfickan med double, används detta slag

att lägga myntet i vår basficka. När ett mynt från den motsatta basen ska plockas in av en cut bör en spelare ta en sådan vinkel att om han missar sin cut, kommer striker att träffa den motsatta ramen och dra myntet till sin basficka med en hook.



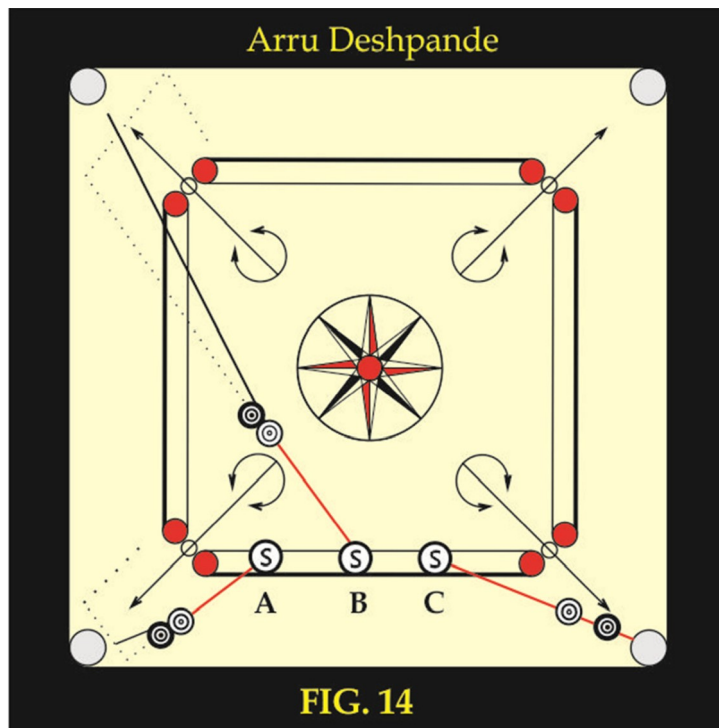
A- THIRD POCKET B,C- CROSS THIRD POCKET

TREDJE FICKA:

Som visas i figur 13-A, ett mynt är nära den vänstra ramen kan placeras i den motsatta högra fickan genom att slå det på sidoramen med striker. Detta slag kallas tredje fickan. striker träffar också sidoramen efter att ha slagit myntet.

KORSA TREDJE FICKA:

Som visas i figur 13-B kan ett mynt nära sidoramen placeras i en tredje ficka genom att placera striker i krysslinjen och slå myntet på ett sådant sätt att striker får en avböjning och studsar genom att träffa den motsatta ramen. Slaget kallas cross third pocket. Genom att spela det här slaget kan många gånger vårt svåra mynt i vägen för rebound göras enkelt eller kan stoppas. När det inte finns något mynt i rebound-banan och korset ska tredjedelen spelas, och då ska riktningen för striker efter att ha slagit myntet inte vara mot fickan medan den studsar från den motsatta ramen. Annars finns det en chans till förfallodag eller double förfallodag. Ibland genom detta slag kan en blockerad frontficka öppnas. När en double betalning placeras som visas i figur 13-C kan det vänstra myntet placeras i den motsatta högra fickan genom att slå hårt på fjärdedelen av det högra myntet. Om det finns ett mellanrum mellan dessa två mynt, hur litet det än är, kan detta slag inte spelas. När du spelar detta slag [visas i, fig.13-C] bör du vara försiktig så att striker inte kommer i vägen för ett mynt som återvänder från den vänstra ramen. Du bör slå på ett sådant sätt att striker ska träffa den motsatta ramen efter att ha slagit myntet och bör komma innan myntet kommer tillbaka.



A,B- TURNING C- FOLLOW

VÄNDNING:

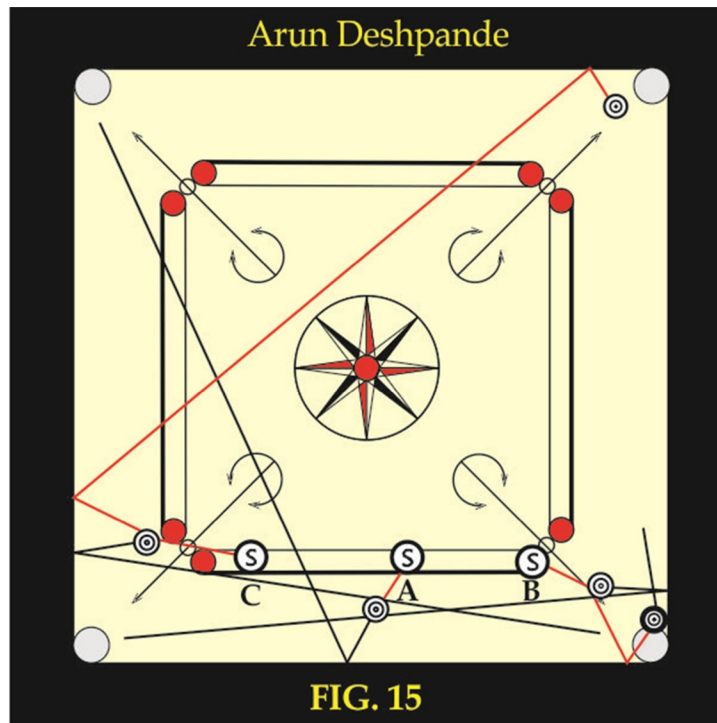
Som visas i figur 14-A och B, om motståndarens mynt ligger framför vårt mynt och dessa två mynt är sammanfogade, kan vårt mynt placeras i fickan genom att slå vårt mynt i mittpunkten med medelhastighet och placera striker i en rak linje med dessa två mynt. I det här fallet träffar motståndarens mynt sidoramen och tas bort, vilket ger vika för vårt mynt att flytta in i fickan. Detta slag kallas vändning. Nära vår basram även om det finns ett gap mellan dessa två mynt kan detta slag spelas. Det bör inte vara mycket mellanrum mellan dessa två mynt framför våra baslinjer.

Såsom visas i figur 14-B är riktningen för de två mynten mot sidoramar. Det är väldigt lätt att få det andra myntet i fickan. i en sådan position eftersom motståndarens mynt inte blockerar vårt mynt efter att ha träffat sidoramen. Men om riktningen för dessa två mynt är mot den motsatta ramen, blockerar det första myntet det andra myntet efter att ha träffat den motsatta ramen och därför. I en sådan position är det svårt att spela detta slag. För att spela ett sådant mynt bör striker placeras i en rak linje med det första och det andra myntet.

Ibland finns det en position där båda mynten är i riktning mot fickan. I en sådan position kan båda mynten placeras i fickan genom ett slag som kallas follow.

Som visas i figur I4-C finns det ett gap mellan två mynt

Här ska striker placeras i en rak linje med dessa två mynt och fickan. Hastigheten på striker bör vara sådan att vårt mynt ersätter motståndarens mynt genom att stoppa det och sedan följer striker efter och stoppar in vårt mynt. Om det finns pulver mellan dessa två mynt finns det en chans att betala double eftersom båda mynten hamnar i fickan utan att striker följer och när striker följer finns det inget mynt kvar för att stoppa striker att hamna i fickan.



A, C SECOND B- CROSS SECOND

ANDRA:

Som visas i figur 15-A är motståndarens mynt nära fickan, vilket blockerar vägen för vårt mynt. I det här läget kan striker placeras i tvärlinje med vårt mynt och myntet kan placeras i den motsatta fickan genom att träffa basramen. Denna stroke kallas en sekund. Denna situation uppstår ofta och därför är denna stroke mycket användbar. Detta slag är inte så svårt om rätt vinkel tas. Ju närmare myntet är basramen desto rakare om vinkeln på striker är med myntet så ska striker gå i motsatt riktning mot myntet.

Som visas i figur 15-C om myntet är i vägen för rebound och om det placeras i fickor genom att slå det på sidoramen till den motsatta basfickan, kallas detta slag också en andra.

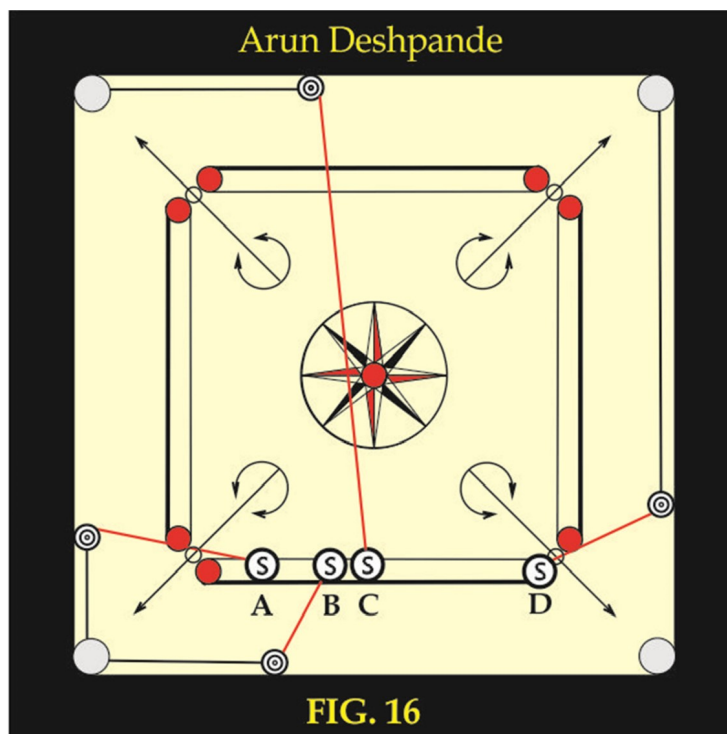
Det finns tre fördelar med att spela detta slag.

- 1) Placeringen av det andra myntet i mitten av brädet kan ändras.
- 2) Motsatt blockerad ficka kan öppnas. Om myntet är nära den vänstra ramen kan den motsatta högra fickan öppnas och om myntet är nära den högra ramen kan den motsatta vänstra fickan öppnas.
- 3) Det svåra myntet vid den motsatta ramen kan också göras enkelt. Myntet vid den motsatta ramen kan också göras enkelt. Myntet från den vänstra ramen kan mycket enkelt placeras i fickor med vilket platt grepp som helst som ger naturlig spin till striker.

KORS ANDRA:

Som visas i figur 15-B är motståndarens mynt på fickan och vårt mynt är bakom det. I det här läget ska striker placeras på den röda bascirkeln och bör träffa vårt mynt vid en lägre punkt, så att detta mynt kommer att träffa sidoramen och kommer in i motsatt sidobasficka och striker kommer att träffa den nedre delen av fickan och ta bort motståndarens mynt från fickan.

Detta slag kallas en tvärsekund.



A, B, C, D- SLIP

SLIP:

Som visas i figur 16-A, om mynt som rör vid någon ram tas i fickor genom att slå på dess kvartspunkt, kallas slaget en slip, stans eller kvart.

Som visas i figur 16-A, om ett mynt är 5 tum eller mer bort från basfickan, och då bör en spelare försöka stoppa in det i den motsatta fickan.

Som visas i figur 16-B och C, om ett mynt är vid basramen av motsatt ram, ska spelaren genom att placera striker en aning i en tvärlinje med myntet slå på fjärdedelen av myntet med medelhastighet.

Som visas i figur 16-D om ett mynt är nära basfickan ska det föras in i basfickan. I en sådan position bör en rebound inte provas eftersom ett sådant mynt inte kan plockas så lätt av rebound. Ibland finns det en risk för en förfallodag om rebound inte är korrekt och därigenom vänder myntet från ramen och följer striker in i fickan.

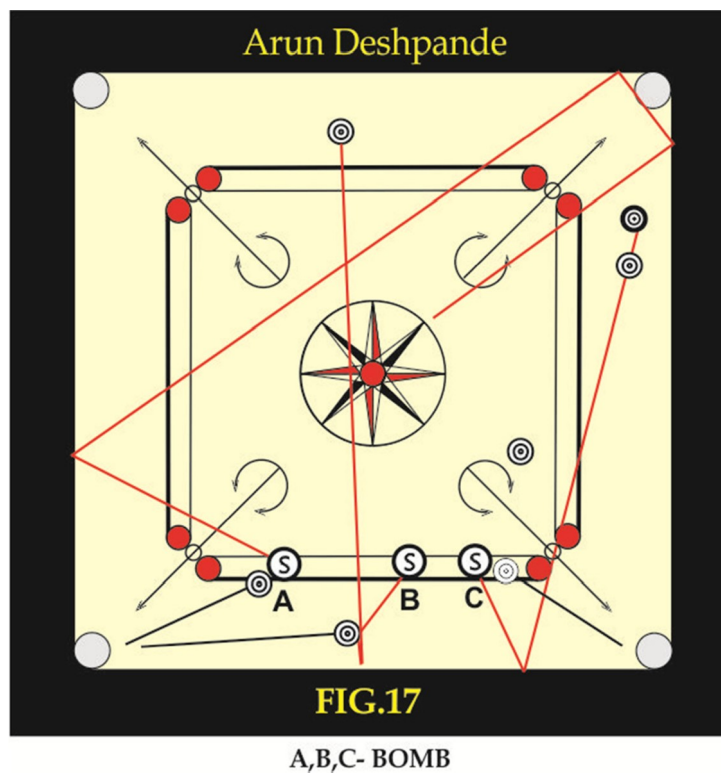
DEN STRIKER SLIP:

Många gånger finns det en position som visas i fig. 16-F. Ett av våra mynt har fastnat upp till ramen och det andra är borta från detta mynt och även något bort från ramen.

Normalt kommer vi att kräva två slag för att spela dessa två mynt. Om du spelar det slag som visas i fig. 16-E din striker kommer slip från det stickande myntet och kommer att slå myntet som är lite ifrån ramen och kommer att placeras i fickor och myntet som träffas först kommer att tas bort från den positionen och blir lätt för oss. Det finns sällsynta tillfällen då dessa två mynt hamnar i fickorna i samma slag. För att spela det här slaget bör du använda lite mer force än det som används för slaget på slip.

DOUBLE TOUCH:

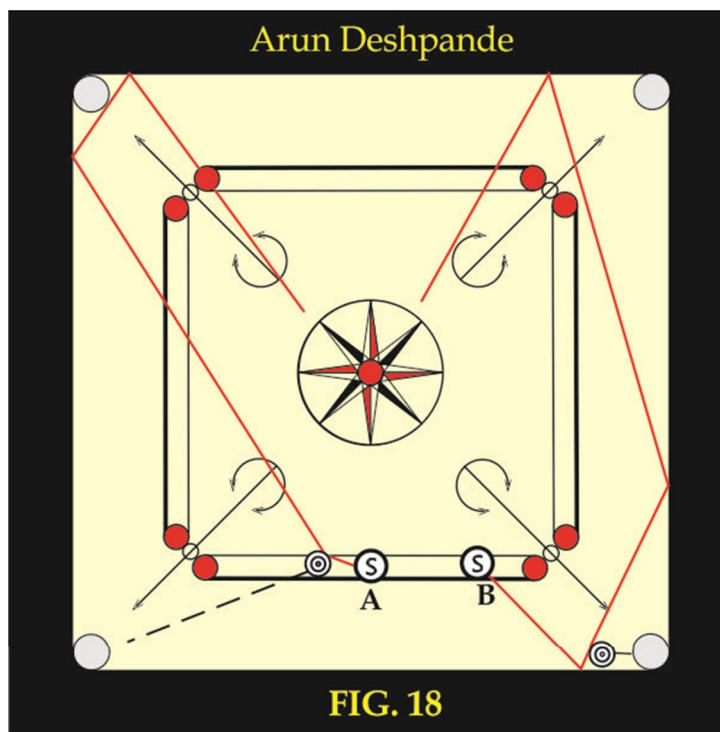
Om det som visas i figur 16 är lite borta från ramarna ska striker släppas på ett sådant sätt att det nuddar myntet två gånger och myntet stoppas i fickan, detta slag kallas double touch. Ofta måste en spelare spela double touch för mynten som är nära sidoramarna. Om dessa mynt endast är mer än en halv tum bort från sidoramen ska detta slag spelas. Om mynten är mindre än en halv tum bort från sidoramen är en rebound lättare än double touch.



BOMB (BUM):

Som visas i figur 17-A och B om vårt mynt är på baslinjerna och om striker släpps mot sidoramen eller basramen mycket hårt när vi lägger det i fickan, kallas Stroke Bomb. Bum heter på hindi. Genom detta slag kan positionen för alla andra mynt på brädet störas. Därför bör detta slag spelas på ett sådant sätt att de så störda mynten inte ska gå till den motsatta ramen utan bör komma nära oss. Som visas i figur 17-A ska en spelare slå striker på sidoramen på ett sådant sätt att den träffar den motsatta ramen vid fickområdet och kommer tillbaka i en cirkulär bana mot den inre cirkeln. Således kan myntet från den inre cirkeln föras nära oss. När man spelar ett sådant slag bör myntets riktning inte vara mot fickan utan det bör vara vid basramen minst en halv tum bort från fickan beroende på myntens position.

Som visas i figur 17-B placeras striker nära vårt mynt som är på baslinjen och medan det placeras i fickan, drivs striker till den motsatta fickan genom att träffa sidoramen. På så sätt tas myntet bort från det motsatta fickområdet, vilket gör att fickan öppnas för vårt mynt. När du spelar detta slag bör myntets riktning vara mot den övre delen av fickan. Som visas i figur 17-C slås vårt mynt mycket hårt för att ta bort myntet från den motsatta basen med striker. Detta slag kallas också en bomb. För att spela detta slag kräver en spelare noggrannhet och perfektion. Därför krävs mycket träning och enorm styrka i händerna för denna stroke.



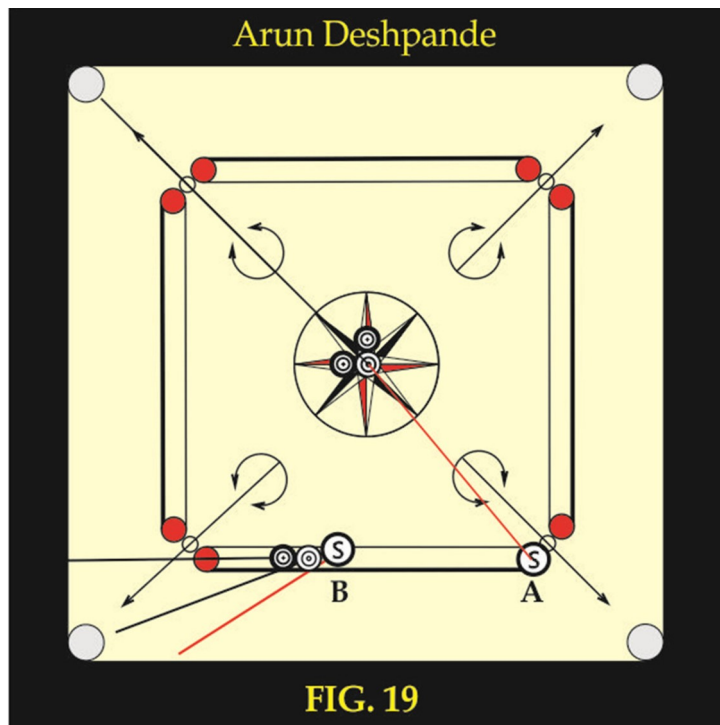
A,B- BOMB

Som visas i figur 18-A om ett mynt är i mitten av baslinjerna eller ovanför baslinjerna ska striker placeras lite ifrån det på ett sådant sätt att striker, efter att ha klippt myntet, kommer att avböjas från sidoramen vid fickområdet. I det här slaget kan striker föras in i det inre cirkelområdet och därigenom dra mynt från detta område mot oss.

Med en bomb kan mynt från den motsatta ramen göras enkelt. När du spelar en bomb, om en rätt vinkel tas, kan striker köras till vilken del av carrom-brädet som helst för att dra svåra mynt mot oss. Om ett mynt rör vid vår basram, kan istället för att spela en slip, en bomb spelas som visas i figur 18-B. För detta slag ska striker släppas hårt mot ramen mycket nära myntet och inte direkt på myntet. För detta slag krävs stor noggrannhet och enorm styrka i tummen. Även om det finns ett gap mellan mynt och ram, kan detta slag spelas. Om vårt mynt är nära basfickan och motståndarens mynt är på baslinjerna, kan en bomb också spelas genom att slå motståndarens mynt på vårt mynt som finns på fickan. Många spelare känner inte till den här typen av bomb.

Om vår är ovanför den övre linjen på baslinjerna, genom att placera striker nära den och justera rätt vinkel, kan detta mynt placeras i fickan och striker kan släppas hårt var som helst på den motsatta ramen. Med denna bomb kan en spelare dra mynt till sin sida och han kan göra svåra mynt lätt från vilken punkt som helst i den motsatta ramen. Om vårt mynt är på framfickan och motståndarens mynt är det

ovanför den övre linjen på baslinjerna kan även detta slag spelas genom att släppa motståndarens mynt på vårt mynt som finns på fickan. Ibland kan en bomb spelas med ett slag på touch. För alla ovanstående bomber är det en enkel princip att komma ihåg att när man spelar en bomb, bör mynt färdas med en lägsta hastighet och striker ska färdas med den maximala (bestämda) hastigheten genom att justera en lämplig vinkel.

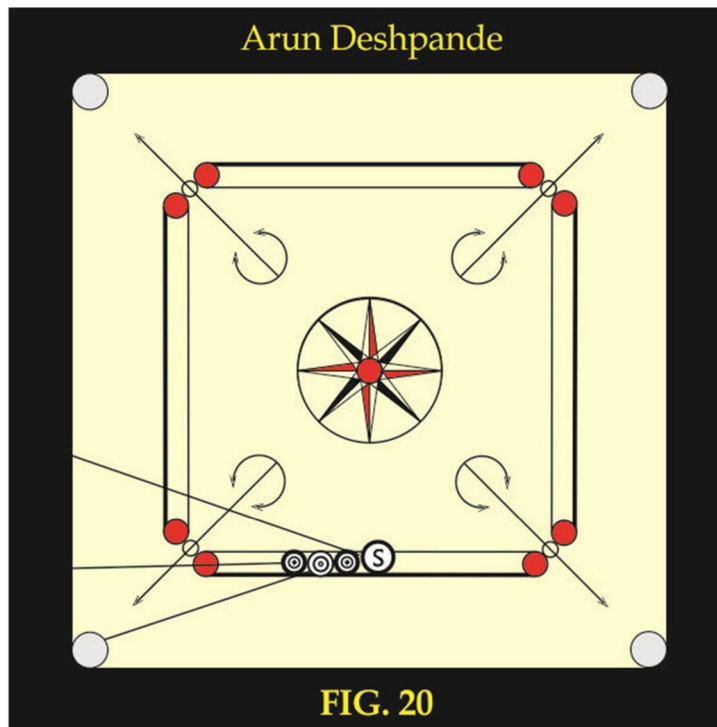


A,B- FORCE

FORCE:

Som visas i figur 19- är A Queen i mittcirkeln och två mynt vidrör Queen i en vinkel på 45 grader från banan till fickan. I denna position, om striker släpps på Queen vid kvartspunkten hårt, kan Queen plockas ut genom att ta bort motståndarens två mynt i två olika riktningar. I detta slag tillämpas principen lika force.

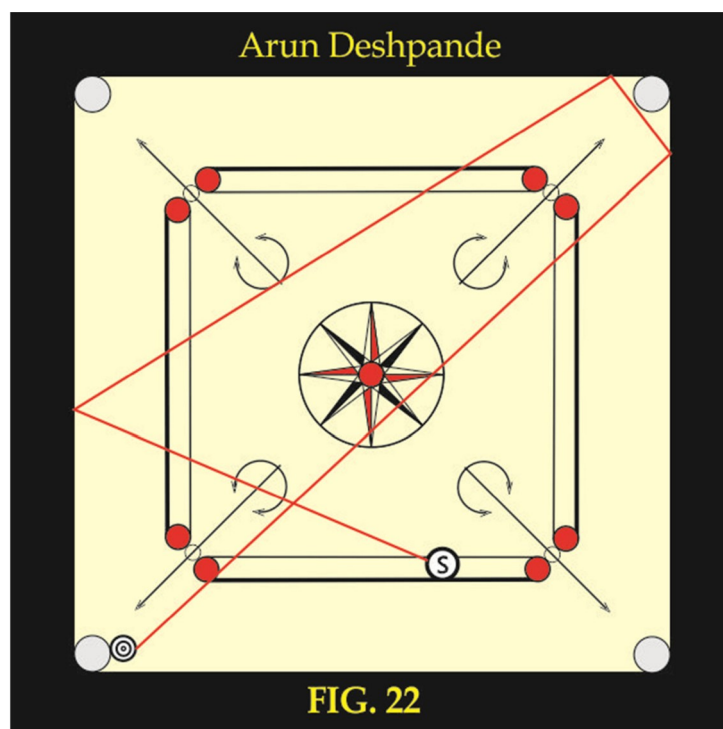
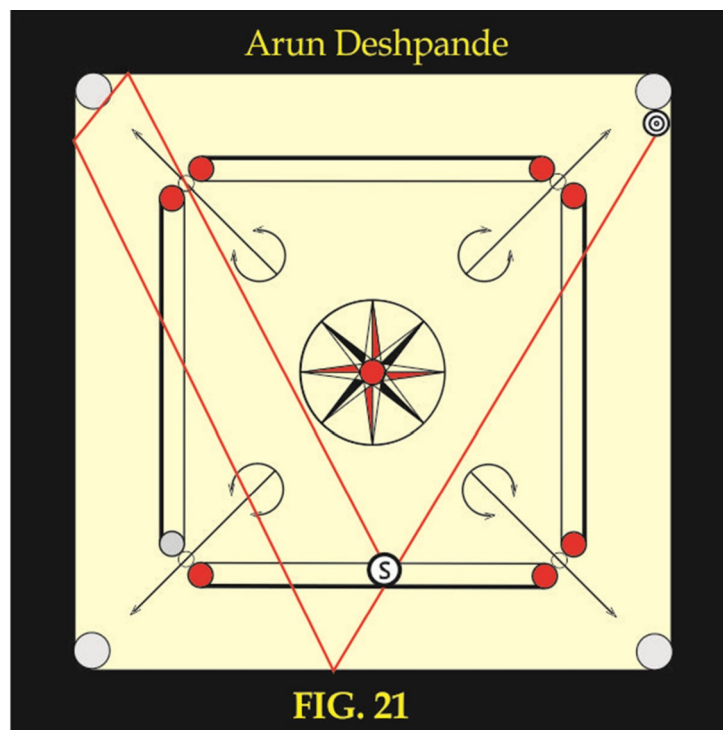
Som visas i figur 19-B, på baslinjerna är motståndarens mynt framför Queen, vidrör eller på något avstånd från det. Genom att placera striker mycket nära Queen (så nära att den rör vid) och slå den nära fickan mot basramen, kan Queen placeras i fickan genom att driva motståndarens mynt i en rak linje. I ovanstående position, även om två eller fler mynt av motståndaren är framför Queen, kan Queen fortfarande plockas in med ovanstående princip men med lite mer force. Många gånger i stället för Queen finns vårt mynt där och det kan placeras i fickan på samma sätt.

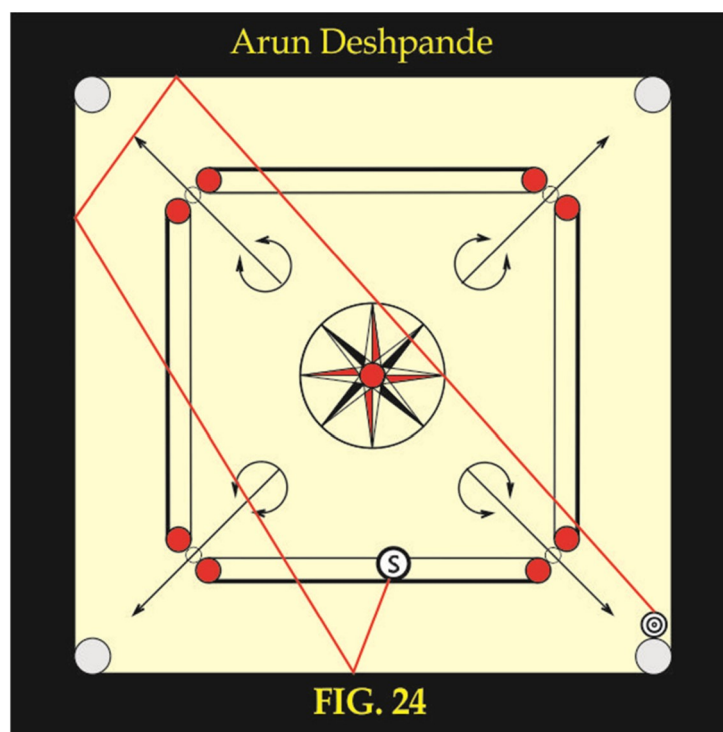
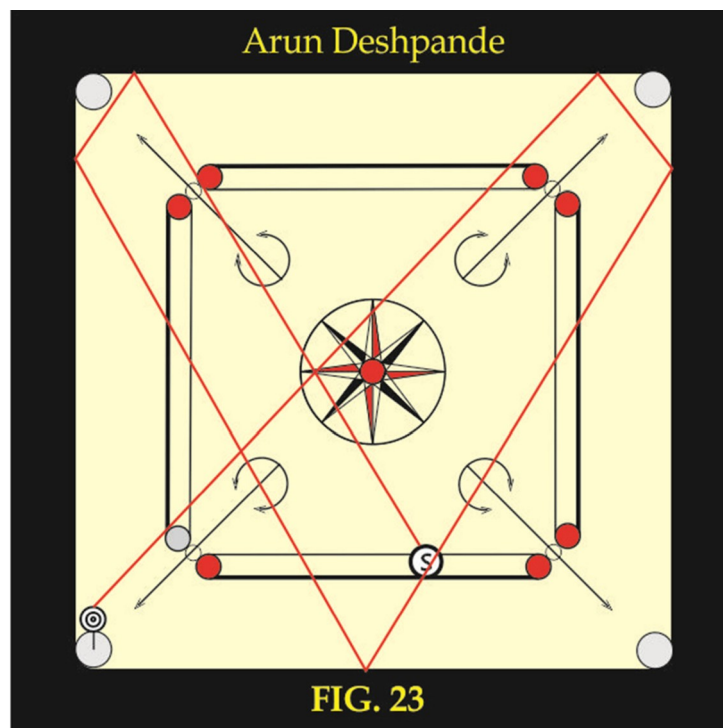


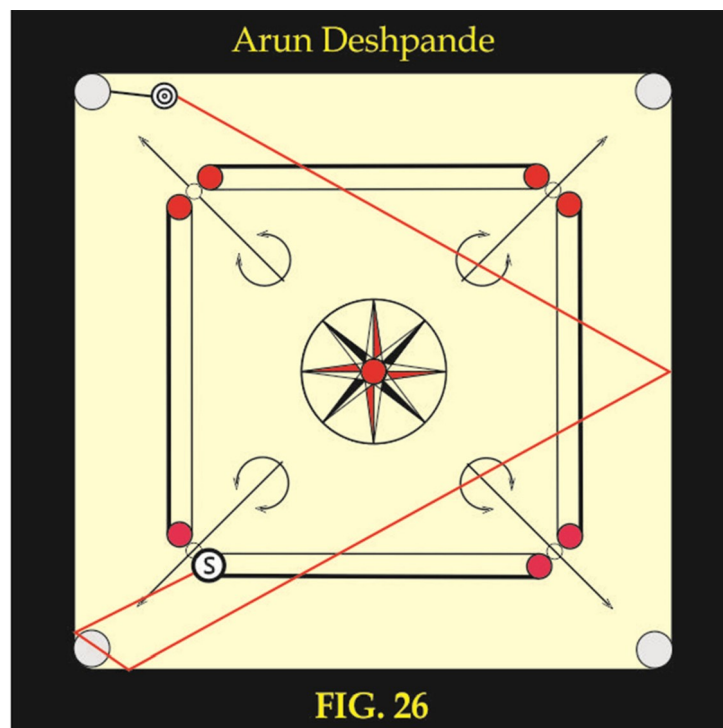
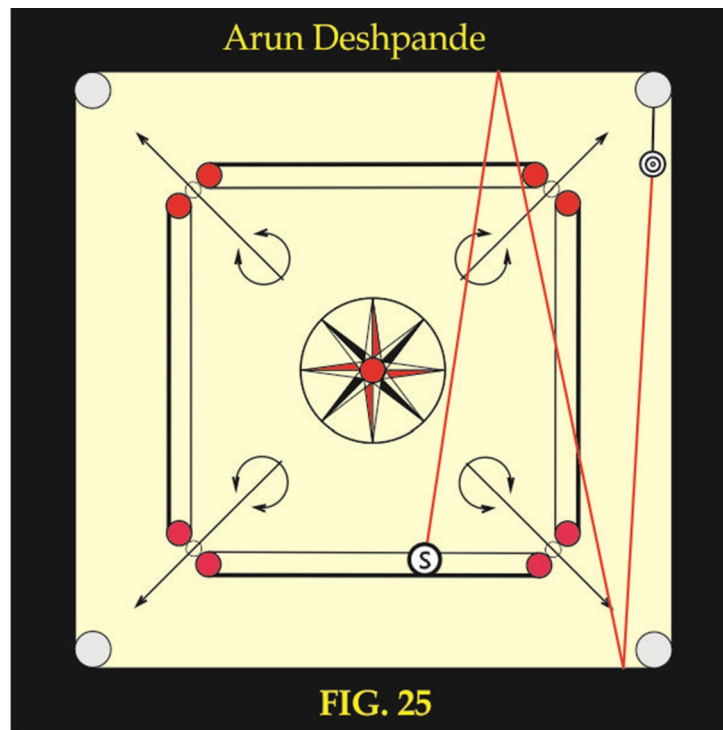
FORCE

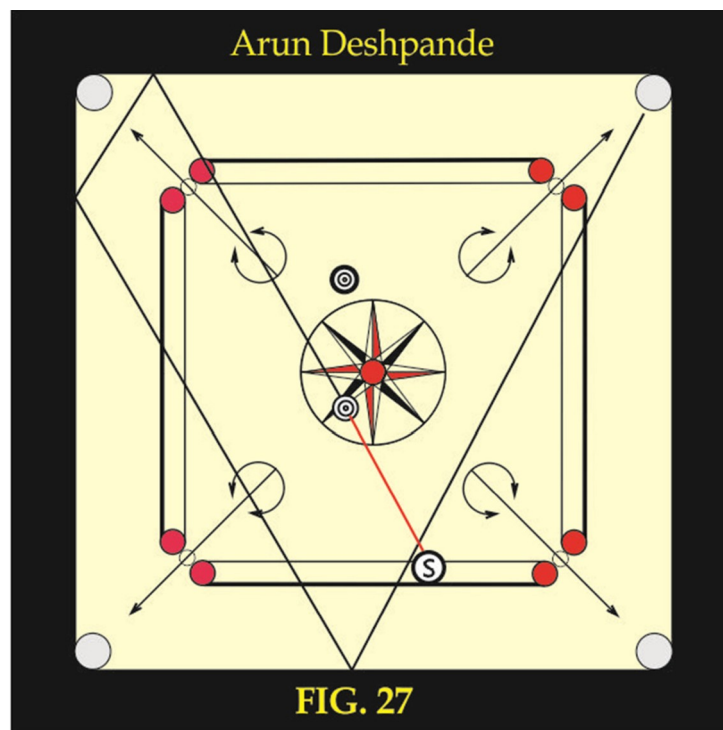
Se figur 20. Här är Queen mellan motståndarens två mynt och något under dem. Det verkar vara väldigt svårt att sätta Queen i fickan, men att göra det i den här positionen är så lätt att en spelare kan sänka den till och med genom att blunda. Som visas i figur 20, om ett striker placeras mycket nära det sista myntet och det släpps mot sidoramet, kan Queen placeras i fickan genom att ta bort motståndarens första och sista mynt i en rak linje.

Se figur 21 till 27. I dessa figurer visas några utställningsdrag. För att spela en uppvisningsmatch är dessa slag användbara. Åskådare är förvånade över att se dessa slag. En spelare siktar på en annan punkt än myntet och striker rör det förväntade myntet efter att ha träffat tre eller fler ramar. Såsom visas i figurerna 21 till 26, precis som striker kan föras till ett förväntat mynt (Som visas i figur 27) kan myntet på samma sätt också flyttas i samma riktning.









Kapitel 5

FÖRSVAR OCH BROTT

De flesta blir irriterade när de hör talas om försvar i carrom. Många av dem säger "Varför ska ett så smutsigt spel spelas"? Försvar och anfall är en del av sport, större eller mindre, inomhus eller utomhus. De flesta tror att ett försvar i carrom helt enkelt används för att störa motståndarens mynt. Men detta tänkande är fel. De inser vikten av denna princip när de ser mästarna i aktion.

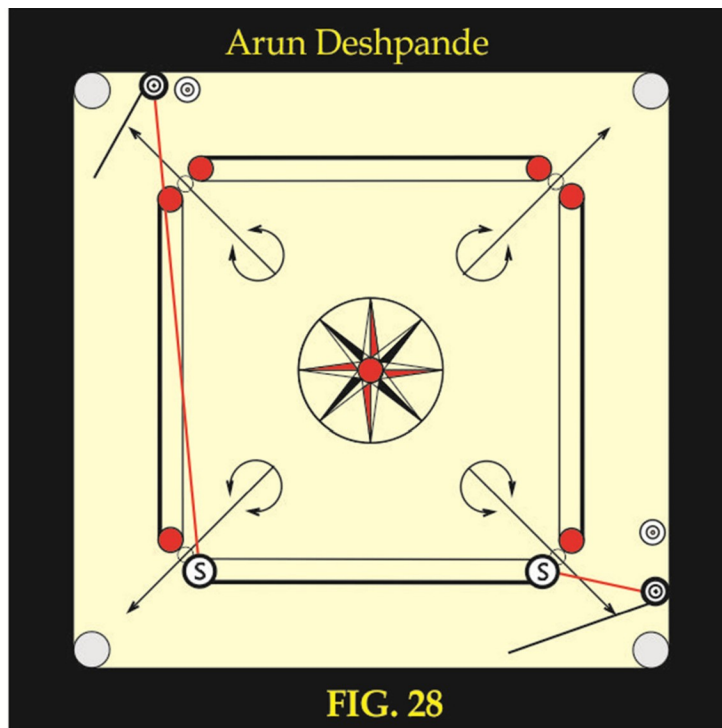
I carrom finns två typer av försvar

- 1) Direktförsvar 2) Indirekt försvar.

DIREKT FÖRSVAR:

När ett mynt av motståndaren försvåras utan att röra vårt mynt kallas försvaret direkt försvar. Denna typ av försvar används oftare i dubbel än i singel. Den här typen av försvar verkar uppenbarligen vara väldigt lätt men när man använder den inser en spelare att det inte är så lätt som det verkar. I denna typ av försvar bör motståndarens mynt komma till den avsedda positionen. För att kunna göra detta bör en spelare ha kontroll över hastigheten på striker. Samtidigt måste han veta vilken punkt på myntet, striker ska träffa. För

slå en striker på den specifika punkten måste han ha noggrannhet. Kort sagt, försvar är inte så lätt och det kräver främst två egenskaper (1) Noggrannhet och (2) Kontroll över hastigheten på striker. I singlar ska motståndarens mynt föras till vår basram eller vid en rebound-plats hos motståndaren. I dubbelspel som spelare på vår högra hand spelar efter vår tur bör hans mynt föras till vår vänstra ram (motståndarens motsatta ram) eller vid motståndarens rebound-plats. Ofta måste motståndarens mynt föras till hans rebound sida. Att föra ett mynt i en sådan position kräver enorm kontroll över striker, för om ett sådant mynt kommer mycket nära ramen blir en rebound lätt för motståndaren eller om det är i ett sådant försvarsslag om slaget är hårt så kommer myntet efter att ha slagit mot den motsatta ramen ut och blir lätt för motståndaren. I dubblar om ett mynt av varje pair finns kvar på brädet, försöker varje spelare att göra det svårt för sin motståndares mynt till höger om hans eget mynt inte är lätt för honom att få i fickan. När man använder ett sådant försvar bör man komma ihåg att hans motståndare också kommer att spela liknande försvar. Därför bör han se att myntet som han gör svårt för spelaren till höger om samma mynt bör vara i en sådan position att hans partner också kan göra det svårt för sin motståndare. I en sådan typ av försvar kan spelare som har kontroll över hastigheten på striker och som har tålamod bara använda sådan taktik och vinna brädet. Nu är frågan i singlar varför är ett sådant försvar nödvändigt? Spelaren förlorar sin tur genom att göra motståndarens mynt{ svårt. Eftersom spelarens mynt också är svårt här, får hans motståndare en tur att sänka sitt mynt. Syftet med att göra motståndarens mynt svårt är att när motståndaren försöker sätta in svårt mynt ibland blir det svårt för honom igen och därigenom ger en spelare en extra tur att sätta i fickan eller ta bort sitt svåra mynt. När en spelare stoppar in sitt mynt bör en spelare se att det inte blir svårt för honom igen eller på annat sätt, syftet med att göra motståndarens mynt svårt är besegrat. till exempel Om motståndarens mynt förs till vår basram kommer han att försöka plocka in det med en double. När man spelar en double, om slaget kommer att vara långsamt, blir det svårt att stanna kvar på rebound-sidan. Även om slaget är hårt men felaktigt kommer myntet efter att ha träffat basramen till rebound plats. Naturligtvis bör man ha mycket tålamod för att spela ett sådant försvar, för ibland måste samma mynt göras svårt för mer än ett varv. Ibland tjarar åskådare ut en spelare som använder sådan direkt försvarsteknik. I detta skede bör en spelare inte förlora sin koncentration. Samma åskådare berömmar eller uppskattar spelaren när han vinner brädet genom att använda direkt försvar.



Som visas i figur 28, kan A och B ett mynt som vidrör den motsatta ramen och sidoramen nära fickan också försvåras genom att slå i dess mittpunkt med mer än medium force.

Gifta människor antar att när mästare spelar i dubbel kommer den fjärde spelaren inte att få sin tur. Men detta antagande är fel. Spelaren som har paus spelar på ett sådant sätt att hans partner kan avsluta brädan. Men alla glömmar att det finns en motståndare mellan de två parterna. Denna motståndare plockar in mynt som är lätta för honom och efteråt gör han ett eller flera mynt svårt för spelaren till höger om honom. Därmed ger han sin partner en tur. Således fortsätter denna cykel. I dubblar ska varje spelare se att han slutar tavlan eller gör det möjligt för sin partner att avsluta tavlan.

När spelare spelar dubbel ska de alltid tänka på sin partner. Vissa spelare spelar ett själviskt spel som inte tar hänsyn till sina partners. I slutändan resulterar det i ett bråk. Det bör finnas en perfekt förståelse mellan de två parterna. Denna förståelse är mycket sällsynt i par där båda spelarna är mästare. Anledningen är inget annat än själviskhet. Nu är frågan vad är ett själviskt spel? Ofta när en spelare spelar bra slag applåderar åskådarna. En spelare blir lite översäker och smickrad och försöker spela mynt som är svåra för honom och lätt för hans partner istället för att ge till sin partner en tur. Han rider högt på uppskattningsvågen och provar omöjliga slag och förlorar matchen. Denna fråga om förståelse uppstår när två mästare spelar för att det finns ett ego

krock mellan dem. Faktum är att om de vinner matchen går äran till dem båda oavsett vem som spelade bättre. Spelaren som spelar ett bra spel bör få maximala vändningar av sin partner för att själv avsluta brädan när det är möjligt för honom att avsluta brädan. När du spelar i dubbelspel bör en spelare förstå sin partner. Även om hans partner gör några misstag bör han inte dra upp honom under brädan. Om en spelare sparkar sin partner hela tiden för att ha gjort misstag, får deras motståndare mer självförtroende av det och samtidigt tappar hans partner självförtroendet.

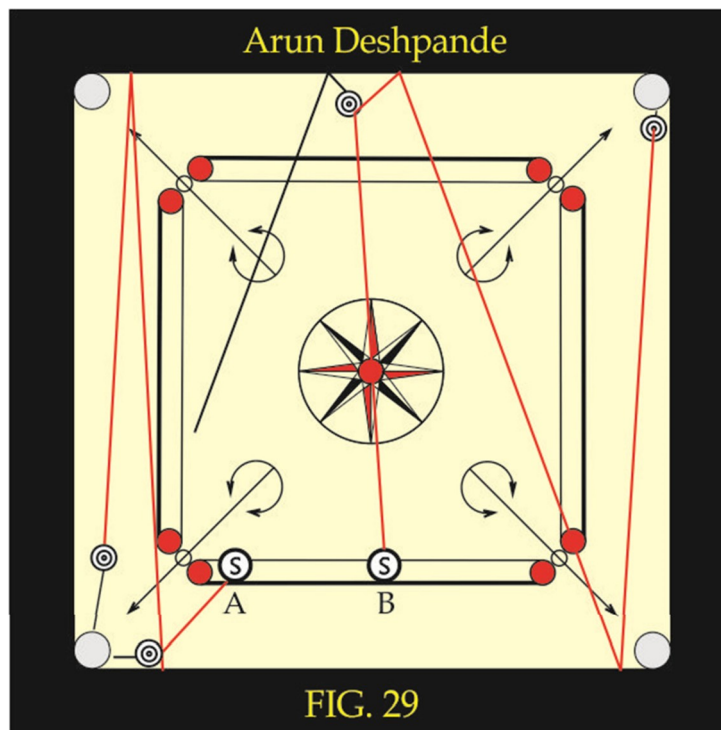
ERFARENHET I MADRAS:

Av min erfarenhet från Madras kan man förstå hur spelare tappar sitt självförtroende, om deras partner har ett tiff med dem och man kan förstå hur en förlorad match kan återställas med en perfekt förståelse bland partnererna. Ramesh Chitty och jag mötte Sunderraj och Shivlingam i semifinalen i nationella carrom-turneringar som genomfördes 1970 på Madras. Sunderraj spelade i suverän form och Shivlingam gav honom också bra stöd. De vann den första matchen på bara tre brädor utan att släppa in en enda poäng till oss. Det surrade av spänning i hela hallen eftersom vår var den enda pair från Maharashtra som kunde delta i turneringen och vi var mycket kända för vår perfekta förståelse. Även om Sunderraj och Shivlingam var välkända för Madras-åskådarna hade de inte haft bra resultat på nationell nivå. Ramesh antog en defensiv teknik. Enligt min mening är han den bästa dubbelspelaren idag. Han blockerade Sunderraj men den senare började plocka in mynten som var tillgängliga för honom och började använda försvar när det inte fanns något läge för en avslutning. Det var nödvändigt att bryta deras förståelse. På listigt sätt ändrade Ramesh sitt spel och han började ge Sunderraj chanser att avsluta tavlan men samtidigt brukade Ramesh hålla minst ett mynt borta från Sunderraj vilket var frestande. Sunderraj var lockad att avsluta tavlan. Samtidigt brukade Ramesh hålla en lätt avslutningsposition för mig. Med agn i fällan missade Sunderraj den sista två eller tre gånger och jag fick möjligheten att avsluta tavlan. Vi vann tavlan. Shivalingam tappade humöret med Sunderraj. Han tillät honom inte att spela ett gratis spel. Han tvingade honom att spela ett försvarsspel. Som ett resultat vann vi den matchen. Inför starten av den tredje matchen fick vi 10 minuters vila. Under den perioden drog Shivalingam sunderraj upp hela tiden. Ramesh sa då, "Arun, deras förståelse har kommit till ett slut och nu måste vi dra fördel av det faktum."

När den tredje matchen började började Ramesh plötsligt spela ett offensivt spel och sa åt mig att göra likadant. Shivlingam och Sunderraj använde naturligtvis en defensiv teknik. Genom att göra detta tappade de förtroendet och misslyckades

ficka mynten. Därmed fick vi ett övertag och vi började spela med mer offensiv och kontrollerade situationen fullt ut. Vi vann det spelet på tre brädor utan att släppa in en enda poäng till dem. Vi vann det nationella dubbelmästerskapet genom att slå Y. Lazar och S. Dilli från Tamilnadu i finalen. I singeln vann Suhas Kambli från Maharashtra det nationella mästerskapet genom att slå S. Dilli från Tamilnadu i finalen.

Metoderna för direkt och indirekt försvar kan ses i ytterligare figurer.



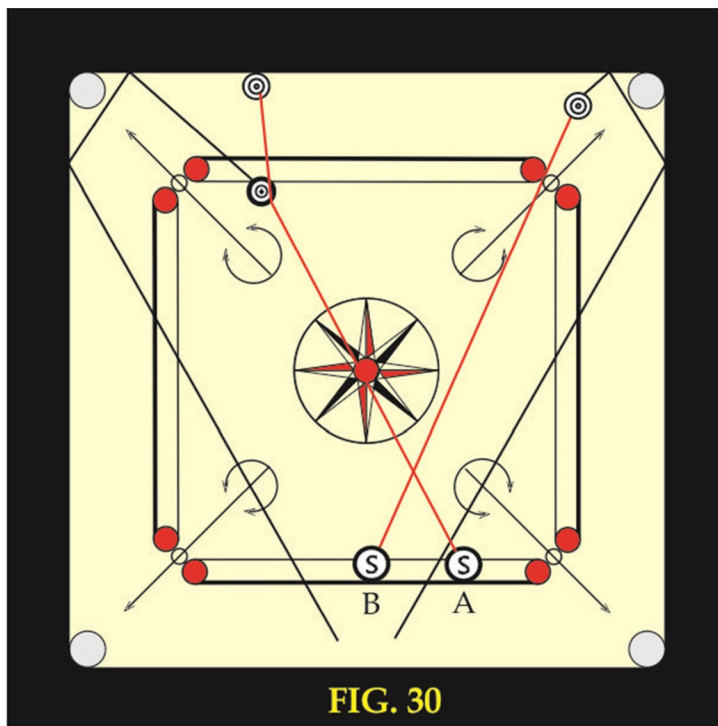
Som visas i figur 29-A är ett vitt mynt nära motståndarens basram och ett vitt mynt på fickan. Om du slår striker mycket hårt på det vita myntet som är nära motståndarens basram vid punkten som visas i figur 29-A

striker kommer tillbaka och det kommer att träffa din basram nära fickan och det kan få det vita myntet som finns i den motsatta högra fickan att göra ditt svåra mynt lätt.

Som visas i figur 29-A, om ett mynt vid vår basram är cut hårt kan vårt svåra mynt i rebound position göras enkelt.

Som visas i figur 30-A, rör vårt mynt den motsatta ramen och motståndaren har ett enkelt mynt för honom. Eftersom vårt mynt rör vid den motsatta ramen kan det inte vara cut och motståndarens mynt kan inte dras. Samtidigt är motståndarens mynt i en rak linje med vårt mynt och därför är en glance inte heller möjlig. I detta läge, såsom visas i fig. 30-A om

motståndarens mynt slås mot den motsatta ramen nära fickområdet, och driver striker på vårt mynt motståndarens mynt kommer till vår basram efter att ha gjort en viss vinkel med den motsatta ramen och vårt mynt går in i fickan eller kommer ut från den positionen och blir lätt för oss för nästa tum. Detta slag ser väldigt lätt ut men det är det inte. Mycket övning krävs för att göra ett sådant försvar. Genom att göra motståndarens mynt svårt kan striker drivas till olika punkter i den motsatta ramen för att göra våra svåra mynt enkla.



Som visas i figur 30-B kan motståndarens mynt som finns vid basfickan också försvåras genom att föra det nära vår basram. I dessa två metoder krävs noggrannhet och god kontroll över hastigheten på striker. På så sätt kan alla mynt nära den motsatta ramen föras till vår basram. Genom övning kan man förstå vilken punkt på myntet som ska träffas för att få det till vår basram. Många gånger kommer en position som visas i figur 31-A motståndarens svarta mynt blockerar vägen för vårt vita mynt av spelarna anstränger sig för att få det med en hård rebound. De tror att med hårda rebound motståndarens mynt kan tas bort och deras nackdel kan sänkas. Den enkla och bästa metoden är att motståndarens mynt ska slås på ett sådant sätt att det kommer till vår basram och samtidigt ska striker köras till vårt svåra mynt för att göra det enkelt. När du spelar detta slag bör försiktighet iakttas

att motståndaren inte ska få en position för glance för att göra vårt mynt svårt för oss.

Som visas i figur 31-8, medan du skär vårt mynt, kan motståndarens mynt föras till vår basram för att få ett varv till. Det här spelet kallas cut back game. Det är ett mycket användbart spel eftersom genom att spela ett sådant spel kan motståndarens mynt försvåras, vårt svåra mynt kan göras enkelt och ett svårt gäng kan öppnas.

FEL FÖRSVAR OCH DESS RESULTAT:

Många spelare förstår inte vad de ska spela vid kritiska ögonblick. Jag spelade med Kadir Khan i finalen i Nagpada Neighborhood House open carrom-turnering. Kadir Khans sista mynt var nära min vänstra ficka och mitt sista mynt var nära den motsatta fickan. Det var Kadir Khans tur, Queen var nära maj basram. Kadir Khan spelade på ett sådant sätt att Queen kom in mellan våra två mynt vid sidoramen. Det var den tredje och avgörande matchen. Poängen var 28 alla. Därför skulle vinnaren av den tavlan vinna matchen. I denna position tryckte jag Queen lite längre. Kadir sköt också Queen från sin sida. Detta hände tre eller fler gånger. Jag tog bort Queen från den positionen på ett sådant sätt att Kadir tänkte på om han skulle försvara den eller lägga den i fickan. Queen kom i position för en cut för Kadir Khan, därför tänkte han cut den, å andra sidan var han benägen att försvara den för om han skulle ha missat Queen när han klippte, då skulle han ha förlorat matchen. I detta dilemma försökte Kadir cut och missade, jag fick Queen väldigt enkelt och därför fick jag en möjlighet att vinna matchen och matchen. Han hade gjort ett misstag i försvaret. Om jag skulle ha spelat korrekt försvar hade jag en mycket sällsynt chans att vinna den matchen. Mitt mynt var så nära den motsatta fickan att om jag bara hade rört vid det med striker skulle det ha fallit i fickan men Kadir Khans mynt var inte så nära fickan. Därför borde han ha tagit bort sitt mynt från fickan som var block för Queen. Då skulle han ha fått två sidor för försvar 1) Hans basram 2) sidoram där mitt mynt låg på fickan. För mig skulle bara en sida ha kvar som försvar och det var min basram. Därför hade han fler chanser att vinna den brädan och matchen om han hade spelat perfekt försvar.

INDIREKT FÖRSVAR:

Indirekt försvar kan göras av många slag som visas i kapitlet 'Dusch av slag'. Huvudslagen för indirekt försvar är en glance och en brush. För det mesta görs direkt försvar när brädet avslutas medan indirekt försvar kan göras när som helst.

ANFALL:

Man kan förstå från kapitlet 'Strykdusch' hur dessa slag är användbara för brott. Anfäll är en mycket viktig teknik i spelet. Endast försvar kan inte tjäna syftet att vinna matchen. En spelare måste ha både försvar och anfall. En spelare bör försöka spela offensiv i början av spelet. En spelare får självförtroende genom ett offensivt spel och han känner att varje mynt på spelplanen är lätt för honom. Brist på anfall undergräver hans självförtroende och en spelare känner att varje mynt på brädet är svårt för honom. I offensiv är det mycket viktigt att ha en strategisk plan angående ett mynt som ska spelas och mynt som ska göras enkelt. Många spelare tänker inte på detta och spelar ett oplanerat offensivt spel där de misslyckas; till exempel när motståndarens mynt blockerar vägen för vårt mynt tar vi bort det genom att spela det andra myntet. Men när vi tar bort ett sådant mynt tänker vi inte på vilken position det kommer att nå, och därför blir det ibland ett hinder för vårt andra mynt. Innan du tar bort motståndarens mynt bör därför en spelare visualisera dess rörelse och se att det inte kommer att vara ett hinder för hans andra mynt. Om det myntet är skyldigt att blockera andra mynt bör en spelare spela dessa andra mynt först och sedan ska han ta bort ett sådant mynt. Så vi behöver perfekt planering i spelet.

Ofta kommer en möjlighet att avsluta vår väg. I denna position bör en spelare planera perfekt och han bör spela myntet i sekvens. Anta att det finns fem av våra mynt på brädet och vi har en slutposition men ett av våra mynt blockerar vägen för motståndarens mynt. Om vi spelar det myntet först och missar ett av de andra fyra mynten, avslutar vår motståndare brädet och i onödan skyller vi på vår lycka. Men om myntet som var ett hinder för motståndaren skulle ha spelats sist, så skulle vi ha fått en chans till trots att vi missade det tidigare myntet. Därför bör en spelare alltid planera på ett sådant sätt att även om han missar sitt mynt så får han en tur igen. Vi bör noggrant beräkna antalet vändningar vi ska avstå till vår motståndare. Vi ska alltid försöka få en varv till från motståndaren; till exempel om vår motståndare har ett mynt svårt medan vi har två och vi har en tur så ska vi inte försöka plocka in något enstaka mynt utan vi ska försöka lägga ett och ta bort det andra eller så ska vi försöka ta bort båda våra svåra mynt. När motståndaren får en tur har han ett mynt svårt för honom som han kommer att försöka plocka in. Om vi får en tur är de två mynten lätta för oss och därmed kan vi vinna brädet. Ibland finns fler av motståndarens mynt på brädet och vi har en chans att spela. I denna position bör vi alltid försöka avsluta brädan med ett offensivt spel istället för att försöka vinna brädan genom försvar. Om vi lyckas får vår motståndare ingen möjlighet till nästa bräda.

Ramesh Chitty och jag spelade finalen i Maharashtra delstatsmästerskapet mot Suhas Kambli och Vijay Sangam. Båda paren var välrenommerade och därför var det en publik publik. Den publiken var en sällsynt upplevelse. Vi hade aldrig haft en sådan upplevelse med åskådare. Våra stolar trycktes ner under läktaren på grund av ett för stort tryck från åskådarna. Vi var hjälplösa. Det fanns ingen möjlighet att starta en match. När vi begärde dem flyttade de tillbaka lite. Redan då när vi brukade få en tum var vi tvungna att be åskådarna att flytta tillbaka så att vi kunde placera vår stol varje gång. Det var inte en avsiktlig handling från åskådarnas sida, men det var en sådan folkmassa att var och en höll fast vid den andre för att hålla sig upprätt. Jag påmindes om en mänsklig pyramid. I första raden placerades stolar i stigande ordningsföljd för att åskådarna skulle se matchen. Matchen började. Suhas och Sangam vann toss. Sangam startade den första brädan. Han fick åtta vita mynt och Queen. Han gjorde det sista myntet enkelt för Suhas och han tittade på Ramesh frågetecken. Åskådarna applåderade också Sangam för hans spel. När Ramesh fick sin tur avslutade han tavlan. Spelet blev så intressant att åskådarna var ivriga i matchen. Det blev applåder för varje bra slag. Vi avslutade alla brädor efter brädor men ingen kunde förutse vem som skulle vinna. Det var en virtuell slagregn och samtidigt var bråket av teknik och taktik i full gång. Ingen var redo att ge upp. Poängen rann över. Båda paren vann en match vardera. På grund av åskådarrusket var det omöjligt att gå ut för att vila. Matchen startade utan vila. Även i den tredje matchen var det en tuff kamp. Åskådarna var enormt entusiastiska. Varje spelare väntade på att hans rival skulle göra ett misstag. Till slut fick båda paren 28 poäng vardera. Åskådare höll andan. Suha fick en tur att starta tavlan. Han startade styrelsen. Eftersom det var den sista brädan antog han en defensiv teknik. I den brädan fick jag också två eller tre bra slag. Till slut hade båda paren ett mynt kvar på brädet. Var och en försökte ge sin partner full chans. Det var verkligen en tuff match. Vi var tvungna att hålla en fast kontroll på striker och förväntades också spela korrekta slag. Samtidigt var vi tvungna att behålla vårt tålamod. Till slut spelade Ramesh ett spektakulärt försvar och myntet blev svårt för både Suhas och Sangam. Suha gjorde sedan sitt sista försvar och gjorde vårt mynt svårt för mig. Jag var säker på att deras mynt också var svårt för dem. Så jag försökte stoppa in mitt mynt i den tredje fickan. Det var en så utmärkt träff att mitt mynt korrekt gick i fickan och åskådarna var överväldigade av glädje. Den matchen hade sin egen betydelse, eftersom det var vår hattrick-vinst i delstatsdubbel. Vi kunde göra det och hittills har ingen annan pair lyckats med det.

Kapitel-6

SPELARES KVALITETER:

En spelare i vilket spel som helst måste ha vissa egenskaper och en carrom-spelare är inget undantag från det.

Det första och viktigaste kravet är självförtroende. Ingenting är svårt för någon spelare som har självförtroende. Då kan han lätt lära sig. Men när han väl tappar sitt självförtroende blir den enklaste uppgiften svår för honom. Så även en carrom-spelare som sitter med extremt självförtroende kan göra sina svåra mynt lätta. Medan han spelar kan han förutse sätten och sätten att spela från början till slut. Om han däremot saknar självförtroende, blir till och med hans mynt i fickan en utmaning för honom. Man måste därför skapa självförtroende genom att ständigt öva på att utnyttja greppet fullt ut och med fullständig hängivenhet för spelet.

Låt mig ge nedan några exempel som jag bevittnat där spelarna med självförtroende gav en fantastisk prestation.

I en av de öppna semifinalerna i carrom-singlarna, utförda av Jaihind Sports club, nådde Bombay, Apparao från Andhra Pradesh och Ramesh Chitty från Bombay finalen. Vinnaren av finalen skulle tilldelas en guldmedalj. Apparao hade redan gjort ett hattrick genom att vinna det nationella mästerskapet under de tre föregående åren, medan Ramesh Chitty hade ett rekord av att vinna alla guldmedaljtävlingar. Matchen startade och Apparao fick lätt den första matchen. Ramesh kvitterade dock genom att vinna den andra matchen. Efter den andra matchen, a

Vanligt tio minuters paus gavs. Medan de drack te så Ramesh med fullt självförtroende till min bror att han skulle vinna tredje matchen, även om Apparao tog ledningen. Åskådarna njöt av matchen och väntade ivrigt på att se Ramesh vinna. Men till deras totala besvikelse visade Apparao superb form för att nå 27, spelet var därför ensidigt och var helt till förmån för Apparao. Vid denna tidpunkt startade Ramesh, välsignad med sitt självförtroende, sitt riktiga spel och häpnade inte bara sina supportrar utan även motståndaren Apparao. Ramesh utjämnade matchen med 27 alla. Åskådarna var överväldigade av glädje och Ramesh erövrade den sista brädan och med den, spelet och matchen. Han gratulerades rikligt.

I den andra matchen som spelades i Vanamali Hall (Bombay) stod Suhas Kambli och Azimuddin Shaikh mot varandra. I tredje matchen tog Suhas ledningen och hade 27 mot Azimuddins 16. På sista brädan skulle Suhas bryta. Han öppnade brädan klassiskt genom att plocka in sin första. Han såg att hans andra mynt låg nära fickan. Han släpade sedan och förde alla sina mynt till sin sida. I dessa

omständigheter spelade Azimuddin en spektakulär match som saknade motstycke. Han tillät sedan inte striker att gå i händerna på hans motståndare. Han tog alla nio mynten med Queen i bara en besvärjelse och vann matchen genom att ta 13 poäng.

I den nationella mästerskapstävlingen 1970 fick en match som spelades på Madras mellan Suhas Kambli från Bombay och Satyanarayan Dilli från Madras återigen fram den stora beslutsamheten och självförtroendet hos båda spelarna. I finalen tog Suhas första matchen enkelt. Även i andra matchen ledde han med 28-6. Åskådarna såg alltså en ensidig match, men här stoppade Dilli Suhas och jämnade ut matchen med 28 alla. Han spelade utmärkt på sista brädan för att vinna spelet, i tredje

och slutspelet var läget precis tvärtom. Dilli blev uppmuntrad av sina supportrar och han tog ledningen med 28-6. Åskådarna trodde att Suhas var klar när han förlorade den andra matchen. Suhas var dock helt självsäker och graciöst kvitterade han poängen 28 alla. Åskådarna tittade med förtjusning och Suhas tvingade fram sin vinst genom att vinna den sista tavlan och matchen.

KONCENTRATION:

Om vi läser en bok med koncentration kommer vi ihåg det mesta vi läser. På samma sätt om vi koncentrerar oss på carrom, kan vi observera myntens förändrade position och vi kan på så sätt omordna och manipulera vårt spel.

Koncentration av sinnet kan hjälpa oss att fixa en punkt på vårt mynt där vi måste slå för att stoppa det. Om en spelare inte tittar utanför och bara koncentrerar sig på brädet, blir hans blick inställd och i processen får han självförtroende.

OBSERVATION:

Spelare tänker aldrig på att observera spelet. De kan bara lära sig genom observation. Man kan lära sig och förbättra om ens observation är angelägen. En motståndare kan också bedömas genom observation av hans spel och hans brister kan bäst utnyttjas till vår fördel.

I ett internationellt första test mot SriLanka spelade jag mot Fernando. Jag förlorade första matchen. Jag observerade Fernandos spel intensivt och jag märkte att Fernando utnyttjade brush och glance maximalt. När jag spelade den andra matchen spelade jag på ett sådant sätt att Fernando inte kunde få

chanser

att använda sina vapen. Han tappade sedan sitt självförtroende och gav andra och tredje matchen till min fördel.

I Bombay mötte jag en motståndare vars spel på höger sida var svagt. Han spelade bra på vänster sida. Jag spelade därför på ett sådant sätt att hans maximala mynt fördes till hans högra sida. Till och med jag flyttade min placering på striker åt höger för pausen.

Felaktig observation eller ingen observation resulterar också i att slagen missvisas; till exempel om det finns pulver nära myntet märker spelaren inte det. Han spelar som vanligt och finner att hans mynt inte når fickan.

I en match som spelades på Nagpada Neighborhood House, spelade Ramesh chitty mot kadir khan i kvartsfinalen, Kadirkhans sista mynt var nära den främre fickan. Kadir misslyckades dock med att observera en pulverklump nära gränsen. Han behövde bara sänka myntet för att vinna matchen. Sättet på vilket Kadir grep striker, eftersom Ramesh var en rutinerad spelare förstod att Kadir skulle betala en double-förlust. Kadir gjorde verkligen det och förlorade matchen på grund av att han misslyckades med att göra en ordentlig observation.

HA ALDRIG ÖVER FÖRTROENDE:

Men om en spelare kan vara säker, bör han aldrig vara översäker. I allmänhet blir en spelare översäker när han tar en formidabel ledning. Jag ska nu citera ett exempel på spelare som förlorade matchen på grund av överdrivet självförtroende.

I finalen på delstatsnivå spelades dubbelmatchen mellan Ippakkayal och Kairamkonda från Bombay Amateurs club och Suhas Kambli och Devji Sumra, en välkänd pair i Bombay, den senare pair vann det första spelet enkelt på bara tre bräddor. Även i det andra spelet nådde de igen på 3 bräddor och var bara en poäng från att vinna spelet och matchen, Kambli och Sumra blev sedan översäkra och började spela med högst lätthet och försökte plocka in enkla mynt genom utställningsslag. Amatören pair spelade dock försiktigt och vann den andra matchen vilket gjorde att Kambli och Sumra tappade förtroendet i den tredje matchen. De tappade kontrollen över striker och förlorade den tredje matchen och matchen bara på grund av deras övertro.

I en sådan match som spelades på delstatsnivå underskattade Suhas Kambli Sumras prestationer även om Sumra spelade extremt bra i den turneringen. I kvartsfinalmatchen mellan Ramesh och Sumra förlorade Ramesh och erkände att Sumra, trots den bästa matchen någonsin spelat av honom, visade utmärkt form för att besegra honom. Ramesh rådde därför Mohamed Tahir att spela en vaksam semifinalmatch mot Sumra. Tahir svarade också att med ett ordentligt försvar skulle han spela mot Sumra och det var han

översäker på att Sumra inte skulle vara i en position att vinna mot honom. Men i den matchen visade Sumra suverän form och Tahir blev överraskad. Sumra vann lätt matchen mot Tahir trots det goda försvaret av den sistnämnde. I finalen Sumra

skulle spela mot Suhas Kambli, rådde de andra spelarna Suhas att vara vaksam när Sumra inledde pausen med en fin uppvisning. Suhas var översäker och sa att han också kunde göra ett bra avbrott och även kunna ställa upp ett stabilt försvar. Men Sumra dominerade matchen från början och innan Suhas kunde göra något motstånd vann Sumra båda matcherna på bara 25 minuter; Suhas kunde samla bara fem poäng i en match och kunde inte få en enda poäng i den andra matchen. Tahir och Suhas förlorade alltså mot Sumra, på grund av deras övertro.

Jag föll också för övermod en gång på Madras. Suhas Kambli och jag nådde singelfinalen genom att besegra Satyanarayan Dilli respektive Lazar. Jag tog det första spelet. Tanken slog mig att Suhas sällan hade stått inför något nederlag i händerna på någon spelare utanför Bombay och jag tänkte besegra honom. Jag blev slapp när jag hade vunnit den första matchen. Suha spelade dock korrekt och jag fick sedan acceptera det värsta nederlaget någonsin som carrom-spelare. Jag förlorade den andra och tredje matchen med 29-0, 29-0. Detta är ödet för en översäker spelare och var en läxa för en översäker spelare och var en läxa för mig.

STABILITET ELLER TÅLÅA:

En spelare bör inte tappa humöret till varje pris. Även om en motståndare är kvar med det sista myntet att vinna brädet, spelet eller matchen bör man inte acceptera nederlag förrän myntet faktiskt har stoppats av sin motståndare. Jag har sett några spelare acceptera nederlag i det här skedet och släppa in matchen. Detta är helt felaktigt.

I Nagpur, i en kvartsfinal som spelades mellan mig och Stephenson från Coimbatore, vann vi båda den första respektive andra matchen. I tredje matchen hade vi en kamp mot hals. Stephenson var 28 medan jag var 27.

Stephenson rensade praktiskt taget brädet och till slut fanns bara ett av hans mynt på brädet, även det på ett avstånd av bara 1" från den högra handfickan. Mitt nederlag var nära förestående. Jag kunde ha accepterat nederlag och lämnat men jag stannade tyst på min plats. Stephenson ordnade sitt slag fel och istället för att plocka in myntet i fickan, placerade jag både en double lätt. cirkel och han kunde inte sänka någon av dem. Till slut rensade jag alla mina fem mynt för att vinna spelet och matchen.

I Madras var jag tvungen att spela mot Apparao i semifinal. Apparao, som tidigare nämnts, hade ett hattrickrekord i det nationella mästerskapet. Vi tog båda

ett spel vardera. Jag spelade en underbar match och åskådarna var också fulla av beröm om mig. Jag spelade därför en offensiv match och gjorde 27 poäng mot endast 2 av Apparao. Trots situationen var Apparao väldigt lugn. Sakta och stadigt började han minska luckan och vann den tredje matchen och matchen. Jag är säker på att han kunde göra det bara för att han var tålmodig hela tiden. Jag hade sett en fantastisk kombination av självförtroende och tålamod i spelet med Ahmed Ansari från Bombay. Jag spelade en match mot honom i Nagpada Neighborhood House-turneringen i Bombay. Vi fick båda en match var och i den tredje matchen ökade jag min ledning till 27 noll.

Därefter spelade Ansari ett underbart spel. Han öppnade brädan och rensade den i en besvärjelse, vilket gjorde 14 poäng. På brädet som spelades efteråt fick jag en poäng och min poäng nådde 28. Han öppnade igen brädet och gav en repetitionsvisning för att göra 14 poäng och jämnade ut min poäng till 28 alla. Åskådarna gav honom höga applåder. I tavlan, även om jag hade en paus, fick han poängen och vann matchen. Detta var det enda exemplet i carroms historia där en spelare spelade två paus i rad för att avsluta matcher. Rekordet kvitterades av v. Lazar från Tamilnadu i Madras Nationals mot Kadirkhan från Bombay men han förlorade matchen. Han hade gjort white slam i den sista brädan i första spelet och första brädan i det andra spelet.

UNDERSKATTA ALDRIG MOTSTÅNDARE:

Underskatta aldrig din motståndare. Jag hade en gång begått denna misstag i den öppna tävlingen i Kurla Sports club. Jag spelade mot en pojke Balu Iyer. Eftersom Balu var en vanlig spelare i Kurla sportklubb var jag väl förtrogen med hans spel. Det var första omgången av matchen. Jag hade bestämt mig för att jag skulle göra ett försök att sänka alla mynten i en trollformel. Jag började mitt försök från första brädan men jag kunde inte uppnå det jag hade tänkt mig. I det andra spelet började jag med avsikten att få en helbräda men eftersom jag inte kunde få det. Jag lät Balu vinna tavlan. Han vann därmed den andra matchen. Jag trodde att jag säkert skulle få ett uppehåll för att avsluta i den tredje matchen. Det tredje spelet började dock på ett sådant sätt att mitt mynt blev inblandat och jag tappade all min koncentration. Balu utnyttjade situationen fullt ut och tog ledningen med 23-0. Eftersom det var den första omgången var begränsningsregeln för 8 brädor tillämplig på den. Endast 3 brädor skulle spelas och det var obligatoriskt för mig att bara ta spelet på de återstående tre brädor. När jag insåg situationen ändrade jag mitt spel och sedan blev bara situationen gynnsam för mig. Jag kunde nå 29 i dessa 3 brädor för att rycka matchen. Till slut vann jag turneringen.

Men jag kunde inte glömma den första omgången där jag höll på att kastas ut bara för att jag underskattade motståndaren.

En annan upplevelse jag hade i Bandra Open Carrom-tävlingen. Under dessa dagar hade Abdul Jabbar skapat en sensation i Carrom-tävlingar. Han skulle spela mot Devji Sumra. Sumra var väldigt junior och för att nå styrelsen bekvämt fick han ta stöd av ett par kuddar på stolen. Jabbar var därför minst orolig och spelade ett oansvarigt spel. Men innan Jabbar kunde visualisera situationen fick Sumra det första spelet på bara fyra brädor och inom knappt sju minuter. Jabbar kom omedelbart till sans och förståelse av situationen spelade försiktigt. Han vann den andra och tredje matchen på grund av sin erfarenhet och genom att använda all den taktik han hade. Jabbar var tvungen att kämpa hårt för att vinna den matchen om han hade fortsatt att underskatta Sumra så hade han blivit besegrad. Några år efter slogs samma par igen i Vanmali Hall, Dadar. Det var en oförglömlig match. Båda spelade extremt bra i den första matchen och gjorde 28 alla. Den sista brädet skulle öppnas av Jabbar och utnyttjade positionen, fick han alla mynt med Queen för att vinna spelet. Han upprepade en liknande bedrift i den andra matchen för att vinna matchen. När poängen var 28 vardera igen. Således gjorde Jabbar paus för att avsluta i den sista brädet i varje spel. (ett rekord).

ETT ÖPPET SINNE:

Några spelare börjar efter att ha spelat bra att tro att de är mästarna och nu finns det inget kvar att lära. De glömmer bekvämt att kunskap är ett stort hav och vad vi än lär oss är bara en mikroskopisk del av det. Varje spelare bör alltid ha i åtanke att han måste lära sig mer och mer. Inte förr när dessa spelare slutför sina schemalagda matcher lämnar de hallen och intresserar sig inte för att se andras spel. De vill aldrig lära sig av andra. Varje slag på brädet ändrar myntets position på brädet och under sådana odds är hur andra spelar och vad de uppnår värt att titta på. Vi kan bara lära av sådana erfarenheter. Ett underbart slag, cut eller glance som spelas av en spelare kan få oss att tänka på att använda det i vårt spel, förutsatt att vi uppmärksammar de andras spel. En spelare bör ha ett kreativt sinne. Han ska alltid leta efter nya slag eller kombinationer av olika slag.

ÖVA:

Övning är en nödvändighet för alla spel. Det kan fås på olika sätt och medel. Man kan ha det ensam genom att själv prova olika slag, skärningar och blickar. Ett fåtal spelare spelar med jämförelsevis mindre skickliga spelare. De dominerar naturligtvis i en sådan praxis men denna metod är inte till någon nytta i längden. Så långt det är möjligt bör man träna med en bättre spelare eller åtminstone med en spelare av sin egen standard. Man bör träna med spelare som har olika stilar för att komma in i touch med ett kvalitativt spel. Om vi spelar med samma spelare om och om igen blir vårt spel stereotyp och monotont. För kontinuerlig träning bör man ha tålamod och koncentration. Kombinationen av dessa egenskaper är beundransvärd i fallet med femfaldig nationella mästaren Suhas Kambli. Han tillbringar timmar tillsammans med att träna helt ensam. 1959 blev Suhas och jag utvalda att spela i Junior National Championship som skulle spelas i Hyderabad. Under dessa dagar spelades de nationella tävlingarna på 32"x32" brädor. Vi var vana vid att spela ombord med måtten 29"x29". Alla spelare i Bombay fick därför träna på en bräda på 32"x 32" och en sådan bräda gjordes tillgänglig för oss på Ghalib Club Bombay. Jag brukade gå och träna i klubben. Till min förvåning träffade jag aldrig Suhas i klubben eftersom han var upptagen med att "drakflyga". Jag tror att Gud har begåvat den här spelaren rikligt eftersom han är expert på alla möjliga spel. En gång besökte han Galib Club och spelade mot mig. Innan dess hade jag ingen möjlighet att bevittna hans spel. Suha förlorade naturligtvis mot mig på bara 3 brädor och utan en enda poäng mot sitt namn. Han tog detta nederlag så illa att han därefter övade på den brädet i 36 timmar sammanhängande utan ens mat eller dryck. Han är ett unikt exempel på sådan koncentration. Han deltog sedan i tävlingen om att bli en

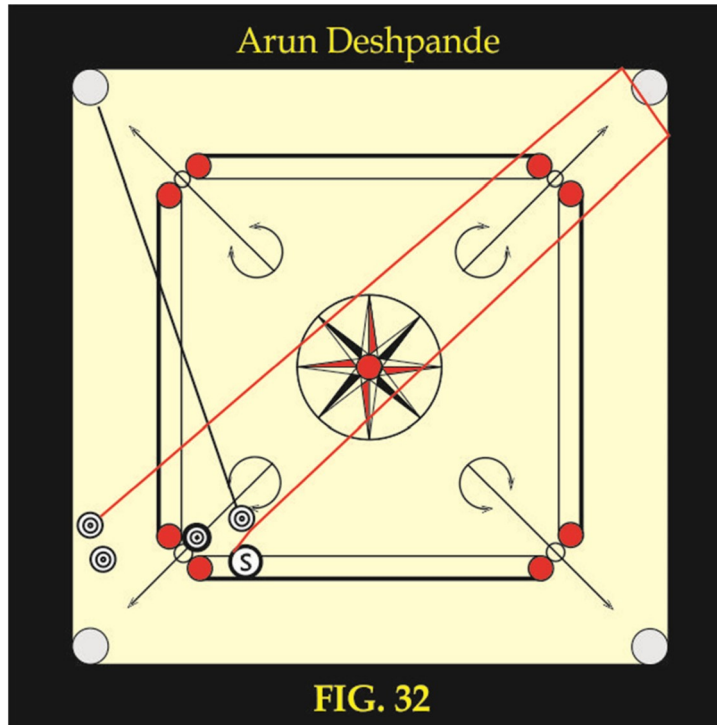
sensation i Hyderabad. Självklart är det upp till varje enskild spelare hur länge och på vilket sätt träningen ska ha. Allt beror på ens grepp. Jag har en annan metod. Jag tränar aldrig den dagen jag måste spela en match. Jag sitter vid carrom-bordet med lika stor lust att spela eftersom jag har berövat mig själv detta nöje under hela dagen. Jag tror att det är därför jag kan sätta upp en väldigt bra show. Om jag måste spela dagligen i någon tävling är mitt spel den tidigare dagen min träning. Jag tränar inte mellan mina två matcher. Självklart är mitt grepp enkelt och mitt hjärta och själ i spelet är min kraft. Carrom har därför aldrig avbrutit min rutin. I en av de nationella tävlingarna mötte jag Suhas Kambli i kvartsfinal. Matchen var på kvällen och enligt min rutin gjorde jag det inte touch carrom under dagen. Däremot övade Suhas hela tiden. Föreningens tjänsteman bad mig träna lite. Han undrade om jag hade kommit för att leka eller vila. Jag slog dövörat till och väntade ivrigt på att kvällen skulle komma. På grund av min uppriktiga önskan att spela gjorde jag en utmärkt prestation. I det första spelet vann jag det första spelet, även om Suha aldrig tillät mig att lägga Queen en enda gång. Den andra matchen tog jag också lätt för att vinna den matchen. Jag anser dock starkt att en spelare bör vara i en position att spela under längre tider. I nationella tävlingar krävs det att cirka fem matcher spelas dagligen och spelaren måste spela kontinuerligt i 10 till 12 timmar om dagen. Ramesh Chitty, en trogen i Bombay behöver mindre träning men han kan inte spela i timmar tillsammans. Som ett resultat av detta, medan han dominerade lokala turneringar, var han tvungen att acceptera nederlag i händerna på unseedade spelare i de nationella mästerskapen. Några spelare tränar på "Bulldog Carrom-brädet". Ramarna för sådana brädor är bredare jämfört med "Champion Boards", spelare som övar med bulldogbrädor har svårt att spela på en mästarbräda som används för matcherna. Spelarna tränar på Bulldog-brädet som har bred bård än championboard och därför ändras deras grepp. Denna förändring är så liten att en amatör kanske inte ens är medveten om den. I slutändan, när de förlorar matchen, skyller de på stämningen i hallen. Deras ihållande nederlag gör dem ibland nedslående i tävlingar.

Vissa spelare förbereder medvetet brädor med mindre fickor. Detta görs i syfte att öka spelets noggrannhet. Spelaren som övar på ett sådant bräde måste bara få sitt mynt i en rak linje eftersom fickorna precis räcker för att ta emot myntet. I slutändan är spelaren inte van vid att använda sådana slag som annars behövs. Det är inte sant att den som stoppar mynt i rak linje är en mästare. Det finns flera spelare som kan använda korrekta raka slag. De kan inte vinna mästerskapet eftersom de misslyckas med att använda andra möjligheter. Vissa spelare tränar i kommersiellt organiserade

klubbar. I dessa klubbar är förloraren skyldig att betala ett belopp till klubbägaren. Ägaren tillhandahåller i sin tur material som carromboard, mynt, striker, pulver, elektriska utrustning etc., betalar hyror för platsen och behåller balansen som sin vinst. I sådana klubbar försöker en spelare spela mot en underlägsen spelare för att undvika betalning av avgifter. Gradvis får de svaga spelarna fördelen av att förbättra sitt spel. Några av oss känner att det på sätt och vis är rätt att spela i klubbar, eftersom spelaren gör sitt bästa för att inte skiljas från sina pengar. Jag håller dock inte med om denna idealism. Jag känner att dessa spelare ber med defensiv taktik. Medan du spelar satsningsspel och att tjäna pengar blir ett av deras mål. De är ständigt under press att inte förlora, de blir i slutändan offer för darrningar, darrningar som tappar greppet, inte positionerar sig, rullar bakåt och så vidare på grund av rädsla och panik. Detta är slutet på deras spel. Vissa som fortfarande överlever kan inte behålla sin form. Vissa åskådare tar bud till förmån för vissa spelare. Eftersom spelaren inte har något att förlora på det spelar han ett häftigt spel, men i slutändan blir han också frustrerad när en stor del av hans vinst slukas av budgivaren. Till slut försöker han satsa självständigt. Eftersom att tjäna pengar blir hans sak deltar han aldrig i tävlingar och kan inte vinna favoriterna från åskådarna som är riktiga beundrare av spelet.

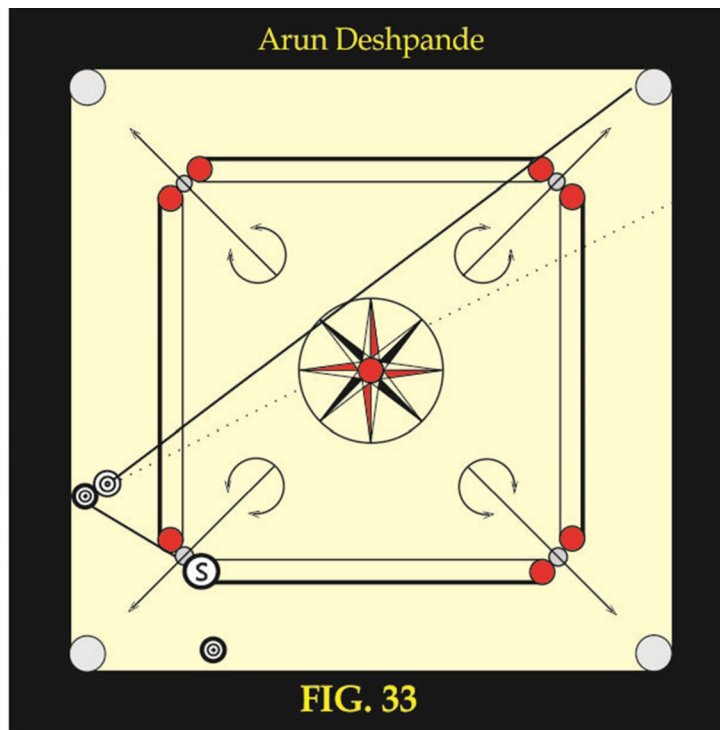
Kapitel-7

AVANCERADE STROKE

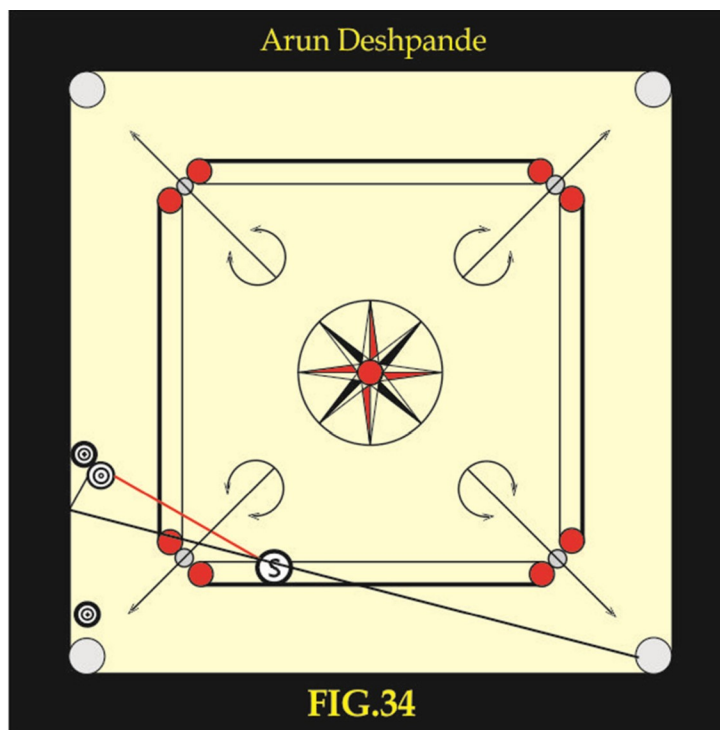


I fig.32 finns tre vita mynt och motståndarens ett svarta mynt. Våra två mynt är svåra vid rebound-position. Placeringen av dessa två mynt är svår för rebound och därför bör ett annat slag prövas och avsluta brädet annars vinner motståndaren brädet genom att stoppa sina enda mynt på brädet.

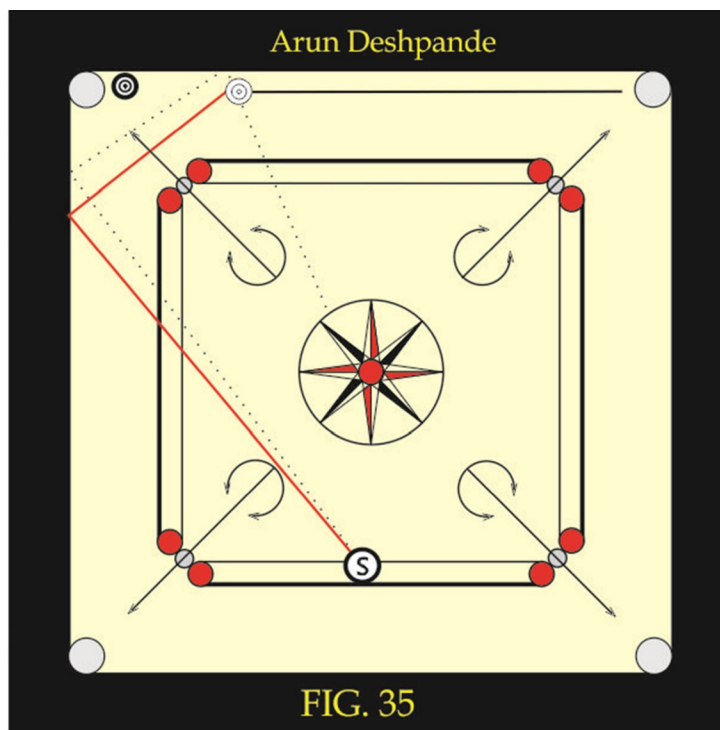
Som visas i Fig. 32 ska striker placeras i den raka linjen med det vita myntet och vi ska cut det med force. striker kommer att träffa det motsatta högra fickområdet och kommer tillbaka för att släppa de två svåra vita mynten och göra det möjligt för oss att avsluta brädan.



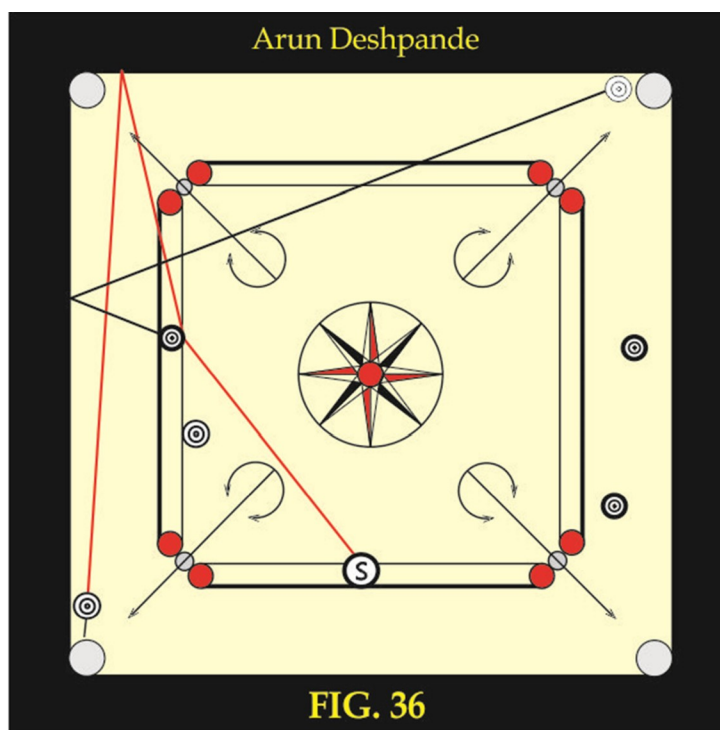
Positionen som visas i fig. 33 ser ut att bli svårt. Det finns motståndarens två svarta mynt och vårt ena vita mynt. Det här vita myntet kan varken cut eller plockas av en rebound. Såsom visas i fig. 33 striker ska placeras på bascirkeln och slå det svarta myntet vid punkten som visas i diagrammet. Det vita myntet kommer att placeras i den motsatta högra fickan. Detta slag är mycket lätt jämfört med alla andra slag. Observera placeringen av dessa två mynt. Om du tar en rak linje från mitten av dessa två mynt kommer du att upptäcka att den raka linjen inte möter fickan utan den möter den högra ramen nära fickområdet. Om denna raka linje möts vid fickan kan det vita myntet inte placeras i fickan på detta sätt.



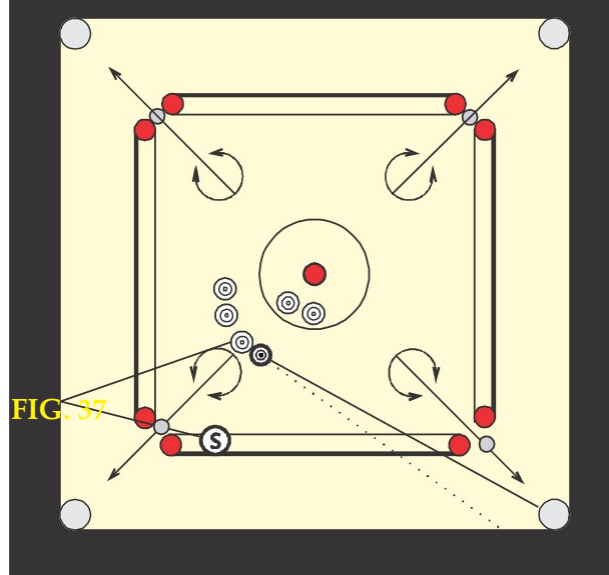
Det finns två svarta mynt och mellan dessa två mynt finns det ett vitt mynt. Detta mynt är svårt att få i fickan. striker ska placeras som visas i figur 34 och ska träffas i punkten strax ovanför mitten. Det här vita myntet kommer att touch svarta myntet träffar den vänstra sidorammen och kommer sedan till den högra basfickan. Detta är en svår stroke men kan bes efter träning. Även om positionen för dessa två mynt är på olika ställe ovanför eller under denna position ska det vita myntet placeras i fickan.



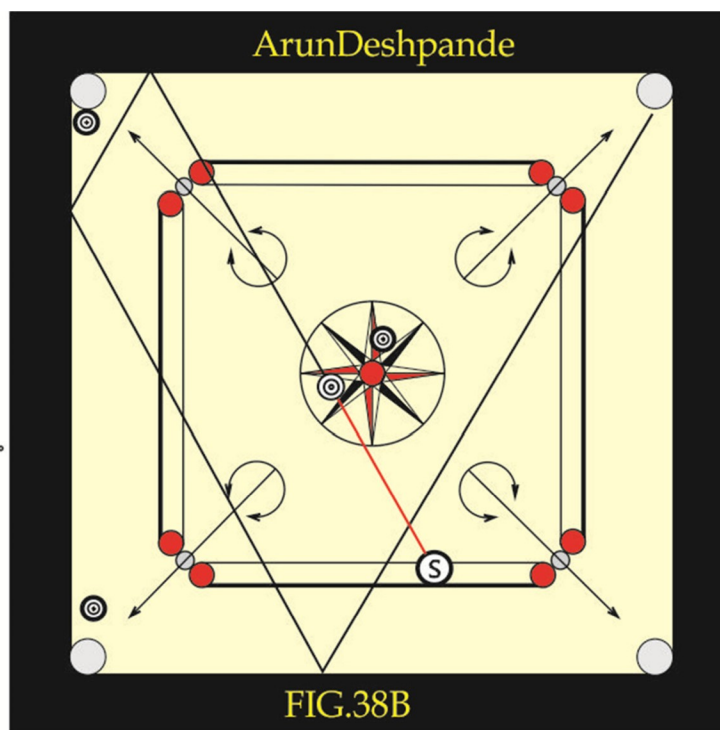
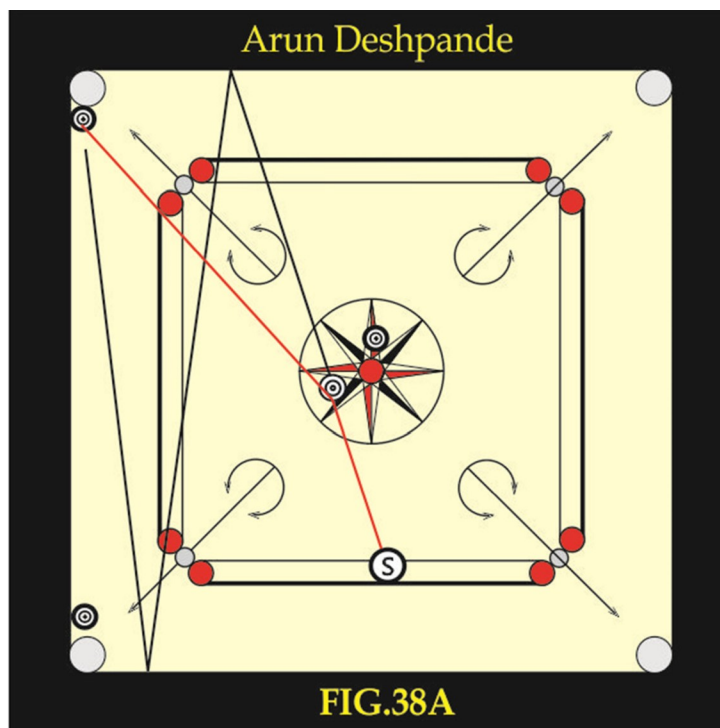
Det finns två svarta mynt och ett vitt mynt. Ett svart mynt är mycket lätt för motståndaren men det andra myntet är svårt för honom. Det kan göras enkelt med hjälp av det svarta myntet som finns vid fickan. I denna position är det vita myntet svårt. Om du observerar kommer du att upptäcka att det vita myntet är något bort från den motsatta ramen. Detta vita mynt kan placeras i fickor som visas i denna figur. Det finns två chanser i detta slag. Om striker träffar i rätt position som visas i fig 35, kan myntet placeras i fickor eller om till och med striker träffar den motsatta ramen nära det vita myntet först och sedan slå det vita myntet vid rätt ställe för att få det i fickan. (Se streckade linjer)



Det kan ses i fig. 36 att det finns motståndarens tre svarta mynt och våra tre vita mynt. Ett av dessa tre svarta mynt blockerar vägen för vårt ena vita mynt. Här kan vi dra nytta av motståndarens svarta mynt som visas i fig.36, striker ska placeras i mitten av baslinjen och ska slå på svart mynt vid den punkt som visas i diagrammet med lite mer force. Det finns tre chanser i detta slag. 1) Genom att korsa tredje fickan kommer det svarta myntet att slå ett vitt mynt på den motsatta högra fickan och detta vita mynt kommer att hamna i fickan. 2) Svart mynt kommer att tas bort och striker kommer att slå vitt mynt på den vänstra basfickan och detta vita mynt kommer att hamna i den vänstra basfickan. 3) Båda vita mynten kommer att placeras i fickan. en med striker och en annan med det svarta myntet.

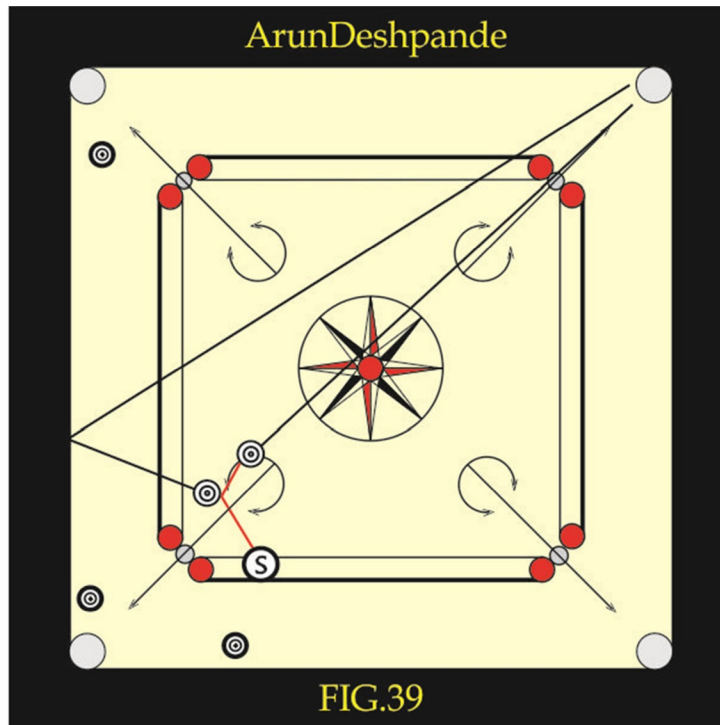


I fig. 37 svarta mynt är mellan motståndarens fyra vita mynt. Detta svarta mynt kan inte placeras i den motsatta vänstra eller högra fickan. Om du observerar läget för skottet för svart och vitt kommer du att upptäcka att riktningen för detta skott inte är vid fickan utan det är vid basramen nära fickan. Här den regel som anges i fig. 9B kan tillämpas. Därför kan detta slag inte spelas av rebound eftersom striker inte kan träffa punkten som visas i figuren. Därför finns det bara ett sätt att få det här svarta myntet i fickan och det är att striker ska träffas på den vänstra ramen varifrån den kommer tillbaka till skottet och det svarta myntet kommer att gå till höger basficka.

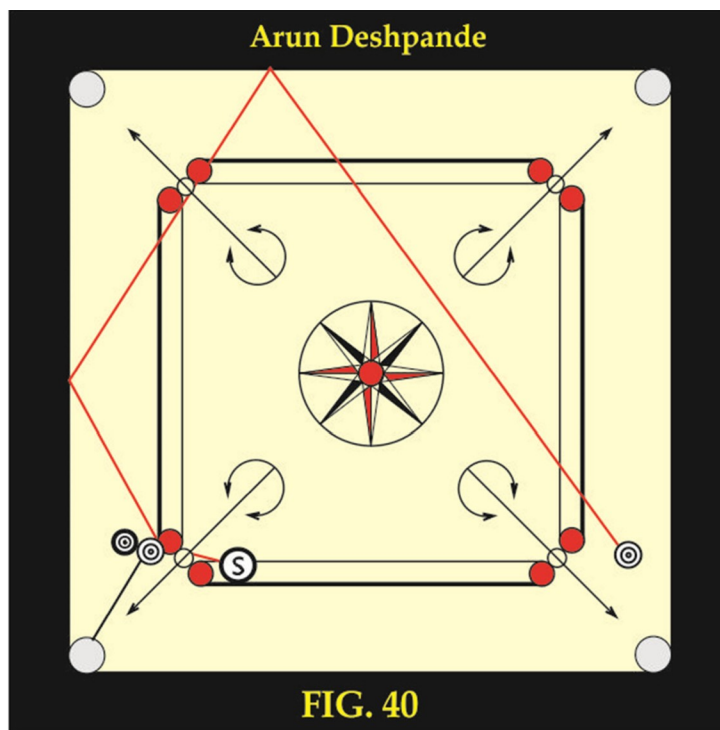


I fig 38 finns motståndarens tre svarta mynt som blockerar vägen för vitt mynt. Till en början om du ser positionen kommer du att känna att det inte finns något sätt för det vita myntet. Det finns en möjlighet. Spela hårt kryss double till vitt mynt i en sådan

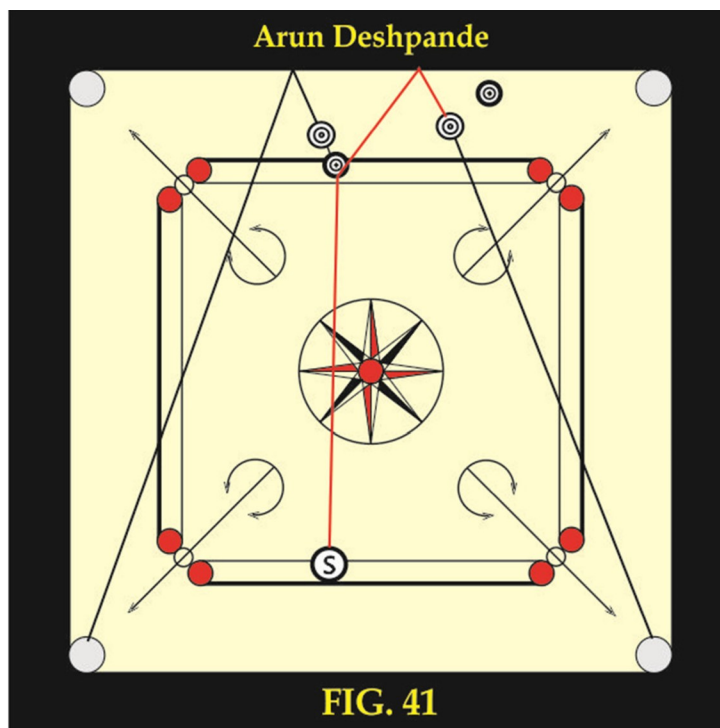
sätt att striker kommer att träffa svart mynt i motsatt vänstra fickan och tar bort det från den positionen. Under tiden bör det vita myntet träffa den motsatta ramen och sedan vår basram och ska gå till den motsatta vänstra fickan där det svarta mynthindret fanns. (Se fig. 38-A). Det finns ytterligare en möjlighet att lägga detta mynt i den motsatta högra fickan. (Se fig. 38-B) (Se streckade linjer)



I fig 39 finns motståndarens tre svarta mynt, queen och våra två vita mynt. Vi kan spela väldigt bra slag här. Spela den vita myntets tredje ficka på ett sådant sätt att striker avviker på Queen och Queen kan också placeras i fickan. Det finns tre möjligheter. 1) Vitt mynt och Queen kan hamna i den motsatta högra fickan samtidigt. 2) Den vita kan gå in i fickan vilket gör Queen lätt 3) Den Queen kan gå in i fickan vilket gör det enkelt med det vita myntet. Därför finns det goda chanser att avsluta tavlan.

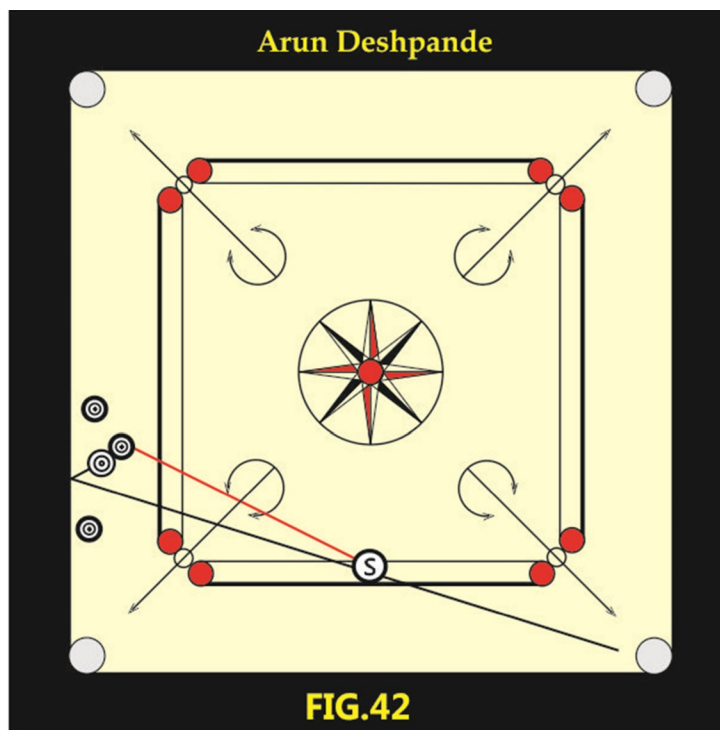


I fig. 40 finns det två vita mynt som ser ut att vara svåra för oss och ett svart mynt som är lätt för motståndaren. Placera striker som visas i figuren och slå på den övre delen av det vita myntet med lite mer force. Det vita myntet kommer att hamna i den vänstra basfickan med ett touch-slag och striker kommer tillbaka på det andra vita myntet som är i rebound-positionen efter att ha träffat vänster och motsatt ram. Det här slaget är en kombination av touch-slaget och bomb-slaget. Så även om två vita mynt är svåra kan vi avsluta brädet med denna kombination av slag.

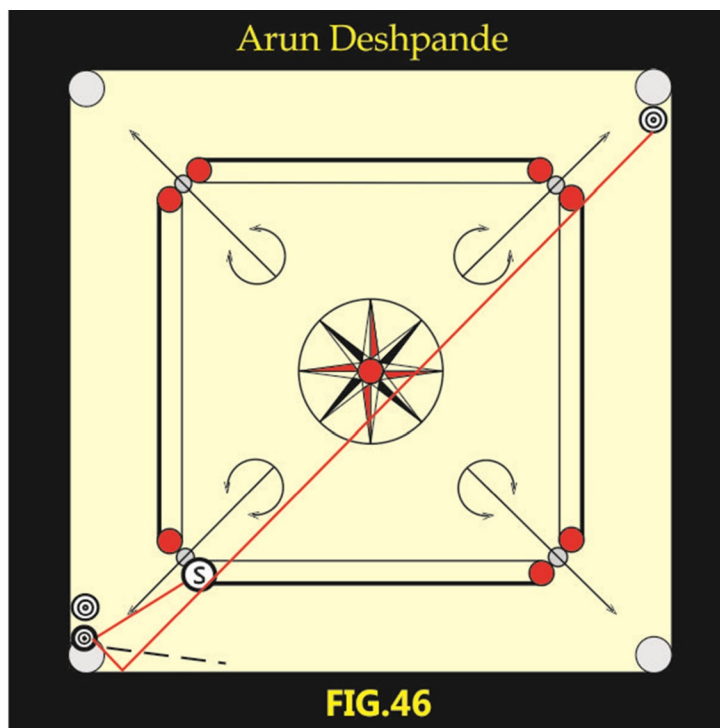


I fig. 41 finns två svarta och två vita mynt. Vita mynt är våra. Vi kan spela ett vitt mynt med double med hjälp av ett svart mynt och samtidigt spela det andra vita myntet med hook. Det finns tre möjligheter i detta slag.

- 1) Både vita mynt nr 1 och nr 2 kan placeras i fickor samtidigt i ett slag.
- 2) Nr 1 vitt mynt kan placeras i fickan med double och nr 2 vitt mynt kan göras enkelt.
- 3) Vitt mynt nr 2 kan placeras i fickan med hook och nr 1 vitt mynt kan göras enkelt.



I fig. 42 One vitt mynt är mellan tre svarta mynt. Detta vita mynt kan placeras i fickor som visas i fig 42. Observera placeringen av dessa två svarta och vita mynt. Om vinkeln på dessa två mynt med vänster ram är större, kan detta vita mynt placeras i fickor. Endast om denna vinkel finns där bör detta slag spelas eller på annat sätt onödigt kommer alla svarta mynt att bli lätta för motståndaren. Om detta slag inte ska spelas på grund av fel vinkel bör det svarta myntet som är nära fickan tas bort från sin position och därigenom inte tillåta motståndaren att dra fördel av detta svarta.



I fig.46 finns det två vita mynt och det finns bara ett svart mynt på fickan. Anta att poängen är 24 vardera och att du måste spela det vita myntet. Placera din striker-position på den vänstra bascirkeln och träffa den nedre delen av det svarta myntet, med lite mer force. din striker kommer att slå det svarta myntet, din basram och sedan kommer den att slå ett vitt mynt som i motsatt högra fickan. Det vita myntet kommer in i fickan och det svarta myntet kommer till din basram och därmed kan du även ha det andra myntet i fickan. I detta slag finns det en fördel att vitt mynt inte går ner i fickan, det svarta myntet kommer till din basram och blir svårt för din motståndare.

