

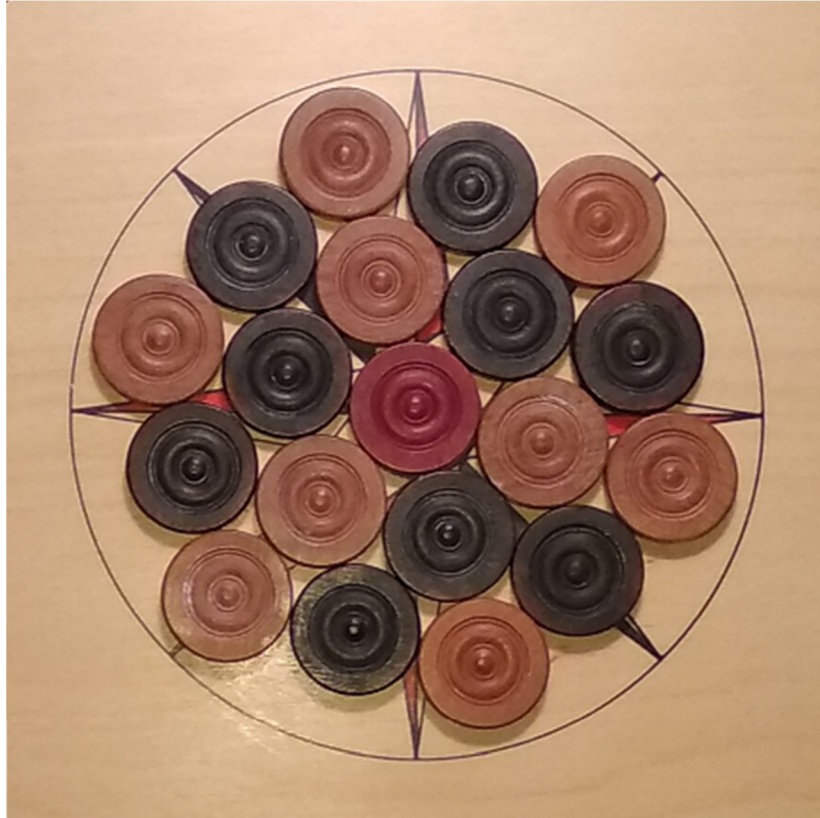
CARROM தொழில்நுட்பங்கள் மற்றும் திறன்கள்

எழுதியவர்



திரு. **Arun Deshpande**

நடைமுறைக்கு - தயவுசெய்து எனது YouTube சேனலைப் பார்வையிடவும்
“Arun Deshpande ஏற்றப்பட்ட Srikant Potharkar சேனலுக்கு குழுசேரவும்.



MANTRA

அன்புள்ள வாசகரே,
இந்த புத்தகத்தில் உள்ள நுட்பத்தை நீங்கள் உண்மையில் படிக்கத் தொடங்கும் முன் இதை "MANTRA" என்று சொல்ல விரும்புகிறேன். carrom உடன் நேர்மையாக இருங்கள். உங்கள் நெருங்கிய குடும்ப உறுப்பினராகக் கருதுங்கள். அதை வணிகமயமாக்க வேண்டாம். அதில் சூதாடாதீர்கள். நெருங்கிய குடும்ப உறுப்பினருடன் நீங்கள் சண்டையிடுவது போல், இது மிகவும் தற்காலிக இயல்புடையது, இந்த விளையாட்டில் உங்கள் தோல்வியை ஒரு தற்காலிக பின்னடைவாக கருதுங்கள். தோல்வியின் காரணமாக carrom board அல்லது striker மீது கோபப்பட வேண்டாம். carrom க்கு உண்மையாக இருங்கள், அப்போது நீங்கள் எதிர்பார்த்த சிறந்த முடிவுகளைப் பெறுவீர்கள்.

--ஆசிரியர்

Arun Deshpande

கறியீட்டு

"CARROM" கிரிப் சரியாக

என்ன

சிட்டிங் பொசிஷன் ஷவர் ஆஃப்

ஸ்ட்ரோக்ஸ் பாதுகாப்பு மற்றும்

ஆட்டக்காரர்களின் மேம்பட்ட

பக்கவாதம் குணங்கள்

CARROM இன் முன்னேற்றம்

"Carrom" என்றால் என்ன

உபகரணங்கள் -

Carrom board -

ஒட்டு பலகை - **carrom board** இன் விளையாடும் மேற்பரப்பு ஒட்டு பலகையால் ஆனது மற்றும் அது **29** அங்குல சதுரமாக உள்ளது. தடிமன் பொதுவாக **12** மிமீ முதல் **16** மிமீ வரை இருக்கும்

பிரேம்கள் - **carrom board** இன் நான்கு பக்கங்களிலும் நான்கு பிரேம்கள் உள்ளன. சட்டத்தின் அளவு மூன்று அங்குல அகலம். சட்டத்தின் தடிமன் இரண்டு அங்குலம்.

பாக்கெட்டுகள் - **carrom board**ன் நான்கு மூலைகளிலும் நான்கு பாக்கெட்டுகள் உள்ளன. ஒவ்வொரு பாக்கெட்டின் அளவும் **4.45** செமீ விட்டம் கொண்டது.

அடிப்படை கோடுகள் - நான்கு அடிப்படை கோடுகள் உள்ளன. இந்த இரண்டு கோடுகளுக்கும் இடையே உள்ள தூரம் **3.18** செ.மீ.

அடிப்படை வட்டங்கள் - **3.18** செமீ விட்டம் மற்றும் சிவப்பு நிறத்தில் வரையப்பட்ட எட்டு அடிப்படை வட்டங்கள் உள்ளன.

மைய வட்டம் - **3.18** விட்டம் கொண்ட சிவப்பு நிறத்தில் ஒரு மைய வட்டம் உள்ளது.

வெளி வட்டம் - **17** செமீ விட்டம் கொண்ட வெளி வட்டம் உள்ளது.

நாணயங்கள் - **9** வெள்ளை, **9** கருப்பு மற்றும் ஒரு சிவப்பு நாணயங்கள் உள்ளன. சிவப்பு நாணயம் **Queen** என்று அழைக்கப்படுகிறது.

மொத்தம் **19** காசுகள் உள்ளன. ஒவ்வொரு நாணயத்தின் விட்டமும் **3.18** செ.மீ. அவை **5.25** செமீ முதல் **5.50** செமீ வரை இருக்கும்.

Striker - striker இன் எடை **15** கிராம்களுக்கு மிகாமல் இருக்க வேண்டும். **striker** இன் அதிகபட்ச விட்டம் **4.13** செ.மீ.

ஸ்டாண்ட் - ஸ்டாண்டின் உயரம் **63** செமீ முதல் **70** செமீ வரை இருக்கும்.

மலம் அல்லது நாற்காலி - ஸ்டூல் அல்லது நாற்காலியின் உயரம் **40** செமீ முதல் **50** செமீ வரை இருக்க வேண்டும்.

விளக்கு - வீரர்களின் கண்களில் நிர்வாண வெளிச்சம் படாத வகையில் **carrom board** இன் மையத்தில் கொட்டகையுடன் கூடிய விளக்கு தொங்கவிடப்பட

வேண்டும்.

உட்காரும் நிலை - ஒற்றையர் ஆட்டங்களில் வீரர்கள்
எதிரெதிரே அமருவார்கள். இரட்டையரில் பார்ட்னர்கள்
எதிரெதிரே அமருவார்கள்.

அடிப்படை விதிகள் -

நாணயங்களின் ஏற்பாடுகள் - சிவப்பு நாணயம் (**Queen**) மைய வட்டத்தில் வைக்கப்பட வேண்டும். பின்னர் கருப்பு மற்றும் வெள்ளை நாணயங்கள் ஒரு சிறிய வட்டத்தை உருவாக்கும் **queen** க்கு அருகில் மாறி மாறி வைக்கப்படும். பின்னர் மற்ற வட்டத்தை வெள்ளை நாணயங்கள் '**Y**' என்ற எழுத்தைப் போல தோற்றமளிக்கவும்.

ஆட்டத்தின் திருப்பம். ஒரு வீரர் தனது நாணயங்களை பாக்கெட்டில் வைத்திருக்கும் வரை, வீரரின் திருப்பம் தொடரும்.

விளையாட்டு - விளையாட்டு **25** புள்ளிகள்.

ஸ்கோர் செய்வது எப்படி - ஒவ்வொரு நாணயத்திற்கும் ஒரு புள்ளி மற்றும் **Queen** க்கு மூன்று புள்ளிகள் உள்ளன. அவன்/அவள் அனைத்து நாணயங்களையும் பாக்கெட்டில் அடைக்கும் வீரர் பலகையை வென்றார். வீரர் போர்டில் உள்ள எதிராளியின் நாணயங்களுக்குச் சமமான புள்ளிகளைப் பெறுவார், மேலும் அவர்/அவள் அதை பாக்கெட்டில் வைத்திருந்தால் **Queen** க்கு மூன்று புள்ளிகளைப் பெறுவார்.

Queen - Queen மூன்று புள்ளிகளைக் கொண்டுள்ளது. **Queen** பாக்கெட் செய்த பிறகு, ஒரு வீரர் தனது நாணயத்தை பாக்கெட்டில் வைக்க வேண்டும். இது கவர் என்று அழைக்கப்படுகிறது. ஒரு வீரர் **Queen** ஐ பாக்கெட் செய்த பிறகு நாணயத்தை பாக்கெட் செய்யவில்லை என்றால், **Queen** பாக்கெட்டிலிருந்து வெளியே எடுக்கப்பட்டு நடுவரால் மைய வட்டத்தில் வைக்கப்படும்.

தவறுகள் - சிம்பிள் ஃபவுல் மற்றும் டெக்னிக்கல் ஃபவுல் என இரண்டு வகையான தவறுகள் உள்ளன. டெக்னிக்கல் ஃபௌல் என்பது நாணயத்தை பாக்கெட்டில் வைப்பதற்கு முன் ஏற்படும் தவறு. தொழில்நுட்ப தவறுகளில், பிளேயரின் முறை தொடர்கிறது. சிம்பிள் ஃபவுல் என்பது ஒரு வீரர் நாணயத்தை பாக்கெட் செய்த பிறகு அல்லது அதன் போது தவறு செய்தால்.

நிலுவைத் தொகை - நாணயத்தை பாக்கெட் செய்யும் போது, **striker** மட்டும் பாக்கெட்டில் வைத்திருந்தால், அது 0 என்று அழைக்கப்படுகிறது. நிலுவைத் தொகையை செலுத்தும் வீரரின் ஒரு நாணயம் வெளியே எடுக்கப்பட்டு, எதிராளியால் வெளி வட்டத்தில் வைக்கப்படும். வீரர் முறை இழக்கிறார். பிளேயர் நாணயத்துடன் **striker** பாக்கெட்டு செய்தால் அது **double** 0 எனப்படும். இந்த வழக்கில் இரண்டு நாணயங்கள் வெளிப்புற வட்டத்தில் எதிராளியால் வைக்கப்படுகின்றன. வீரரின் முறை தொடர்கிறது

மற்ற விதிகள் -

ஒரு வீரர் விளையாடும் போது இரண்டு வரிகளையும் touch செய்ய வேண்டும்.

அதிலிருந்து விளையாடும் போது சிவப்பு அடி வட்டத்தை முழுவதுமாக மூட வேண்டும்.

முழங்கை விளையாடும் போது விளையாடும் மேற்பரப்பில்

வரக்கூடாது. விளையாடும் போது கால்கள் கற்பனைக்

கோடுகளைத் தாண்டக்கூடாது.

ஒரு நாணயம் carrom board இலிருந்து குதித்தால், அது நடுவரால் மைய வட்டத்தில் வைக்கப்படும். நாணயம் நிற்கும் நிலையில் இருந்தால், அது அப்படியே வைக்கப்படும். மேலெழுதப்பட்ட நாணயங்கள் அப்படியே வைக்கப்பட்டுள்ளன.

பிடிப்புகள்

carrom விளையாட்டில் கிரிப் மிகவும் முக்கியமானது. நீங்கள் ஒரு இயற்கை பிடியை உருவாக்க வேண்டும்.



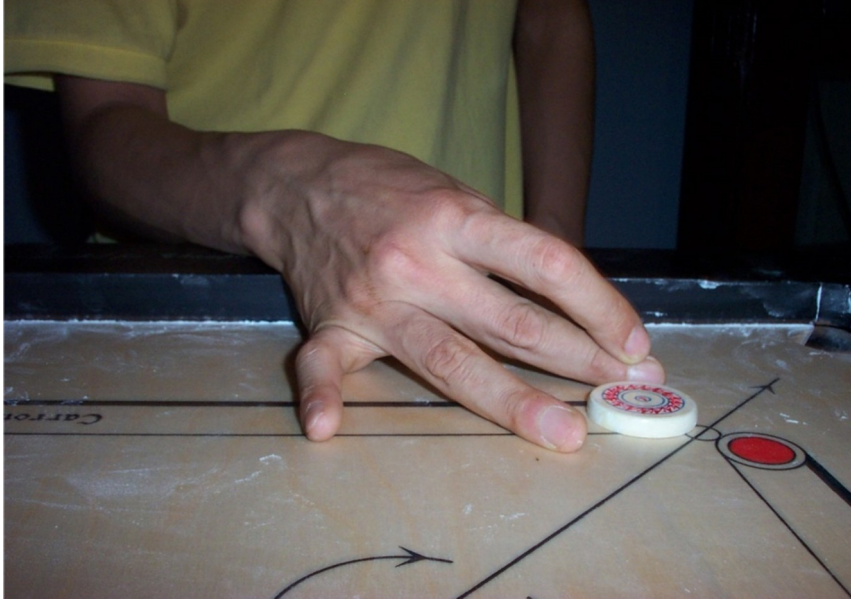
இயற்கையான பிடி

பல வகையான பிடிப்புகள் உள்ளன. மிகவும் பொதுவான பிடியானது ஆள்காட்டி விரல் மற்றும் கட்டைவிரலின் கலவையாகும். மேலே உள்ள புகைப்படத்தைப் பார்க்கவும். இது மிகவும் எளிதான பிடிப்பு மற்றும் குறைந்த பயிற்சி தேவைப்படுகிறது. இந்த பிடியில் மற்ற அனைத்து விரல்களும் ஒட்டு பலகையில்

தங்கியுள்ளன. இது

பிடியில் பல நன்மைகள் உள்ளன. இந்த பிடியின் மூலம் ஒரு வீரர் striker மீது அதிகபட்ச கட்டுப்பாட்டை வைத்திருக்க முடியும். மற்ற எல்லா விரல்களும் ஒட்டு பலகையின் ஆதரவைப் பெறுவதால் இந்தப் பிடியானது நிலையானதாகவும் உறுதியானதாகவும் இருக்கும். இந்த பிடியில் உள்ள ஒரு வீரர் குறைந்தபட்ச இடைவெளியில் விளையாட முடியும்.

சில சமயங்களில் பிடியை வைப்பதற்கு போதுமான இடம் இல்லாதபோது, ஒரு வீரர் ஆள்காட்டி விரலால் ஒட்டு பலகையில் இருந்து மற்ற எல்லா விரல்களையும் தூக்கி விளையாடலாம். இந்த பிடியில் ஒரு வீரர் carrom board இன் இரு பக்கங்களிலும் (இடது அல்லது வலது) சமமாக எளிதாக விளையாட முடியும். அதனால் எந்தப் பக்கத்திலும் வீரர்களின் ஆட்டம் பலவீனமாக இருக்காது. இந்த பிடியில் அனைத்து விரல்களின் நகங்களும் touch ஒட்டு பலகை. எனவே எந்த ஒரு நகமும் வழக்கத்தை விட அதிகமாக வளர்ந்திருந்தால், பிடியில் மாற்றம் ஏற்படும். இது போன்ற சிறிய விஷயங்கள் carrom இல் மிகவும் முக்கியமானவை. .



கத்தரிக்கோல் பிடி

இது இந்தியாவில் இடைவேளைக்கு அடிப்படையில் பயன்படுத்தப்படுகிறது. இது இலங்கை மற்றும் மாலத்தீவில் இயற்கையான பிடியாக பயன்படுத்தப்படுகிறது. இந்தியாவில் ஐவான் மார்க்விஸ் மற்றும் கதிர்கான் மட்டுமே இந்த பிடியை இயற்கையான பிடியாக பயன்படுத்தினர். இந்த பிடியில் பல தீமைகள் உள்ளன. வலது பக்கம் இருந்து விளையாடுவது மிகவும் கடினம்



லாக்கிங் கிரிப்

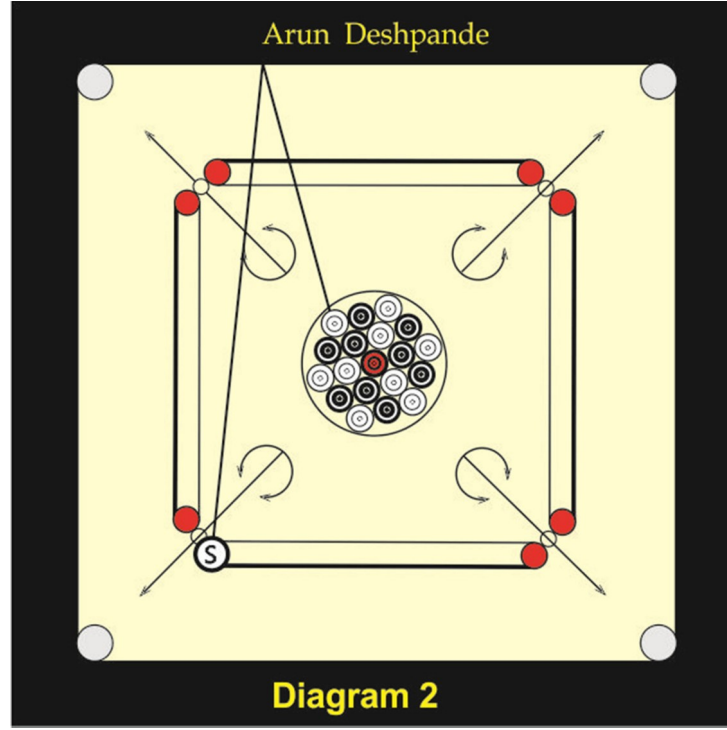
உங்களது இயற்கையான பிடியாக லாக்கிங் கிரிப் இல்லையென்றால் இந்தப் பிடியை நீங்கள் கற்றுக்கொள்ள வேண்டும். இந்த பிடியின் மூலம் நீங்கள் சக்திவாய்ந்த ஸ்ட்ரோக்குகளை விளையாடும் சக்தியைப் பெறலாம். 1982 ஆம் ஆண்டு டெல்லியில் நான் சுஹாஸ் காம்ப்லியுடன் ஒரு மாதம் இருந்தேன், ஆசிய விளையாட்டுகளில் ஆர்ப்பாட்ட விளையாட்டுகளை விளையாடுவதற்கு நாங்கள் கடுமையாக பயிற்சி செய்து கொண்டிருந்தபோது, சுஹாஸ் காம்ப்லி தனது இயல்பான லாக்கிங் பிடியில் பல சக்திவாய்ந்த ஸ்ட்ரோக்குகளை விளையாடுவதை நான் கவனித்தேன். அவரது இயற்கையான பிடியானது கட்டைவிரல், முதல் விரல் மற்றும் சிறிய விரல் ஆகியவற்றின் கலவையாகும், ஆனால் அவருக்கு கூடுதல் force தேவைப்படும்போதெல்லாம் அவர் தனது சுண்டு விரலை மூன்றாவது விரலாக மாற்றினார். நான் அதை முயற்சி செய்து இந்த பிடியில் கடுமையாக அடிக்க ஆரம்பித்தேன். நான் அதைப் பயன்படுத்தி மகிழ்ந்தேன், பின்னர் அதைப் பயன்படுத்த எனக்கு வாய்ப்பு கிடைக்கும் போதெல்லாம், அதைப் பயன்படுத்தினேன். இந்தப் பிடியில் என்னால் சரியாக குறிவைக்க முடியவில்லை என்பதால் சுஹாஸ் என்னைப் பார்த்து சிரித்துக் கொண்டிருந்தான். இந்தப் பிடியில் தேர்ச்சி பெற என் எல்லா முயற்சிகளையும் நான் செய்ய வேண்டியிருந்தது. இந்த வகை பிடிப்புக்கு உங்கள் முதல் விரலை கட்டைவிரலுக்கும் மூன்றாவது விரலுக்கும் இடையில் பூட்ட வேண்டும். பொதுவாக இந்த பிடியில் முதல் விரலால், ஸ்ட்ரோக் விளையாடப்படுகிறது, விளையாடும் மேற்பரப்பில் touch இல்லை.



நடுவிரல் பிளாட் கிரிப்

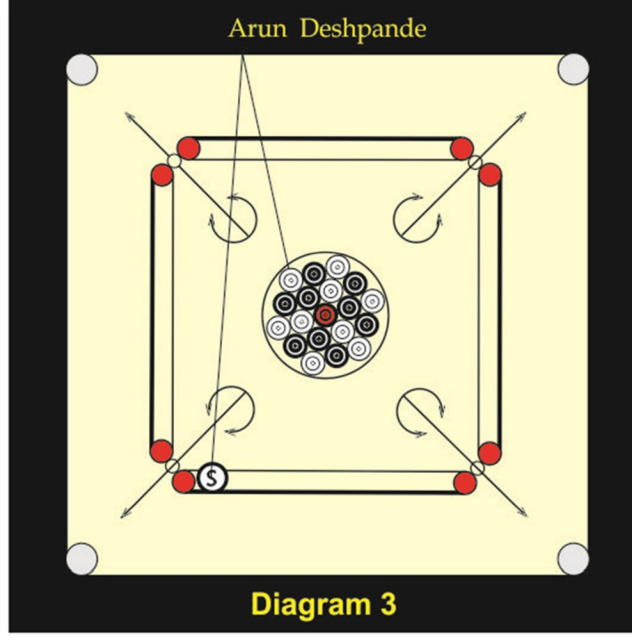
இந்தப் பிடியானது strikerக்கு ஸ்பின் கொடுக்கிறது. carrom board இல் பல நிலைகள் உள்ளன, அங்கு ஸ்பின் இல்லாமல் ஸ்ட்ரோக்கை வெற்றிகரமாக விளையாட முடியாது. இந்த பிடியில் நீங்கள் ஸ்பின் உருவாக்க முயற்சி செய்ய வேண்டியதில்லை, அது தானாகவே உருவாக்கப்படும்.

எனவே இது இயற்கை சுழற்சி என்று அழைக்கப்படுகிறது. சுழல் எதிரெதிர் திசையில் உள்ளது. இந்த பயனுள்ள பிடியை நீங்கள் வளர்த்துக் கொள்ள வேண்டும். மறுபுறம் ஸ்ட்ரோக்குகளை விளையாட இடது கையால் விளையாடலாம்.



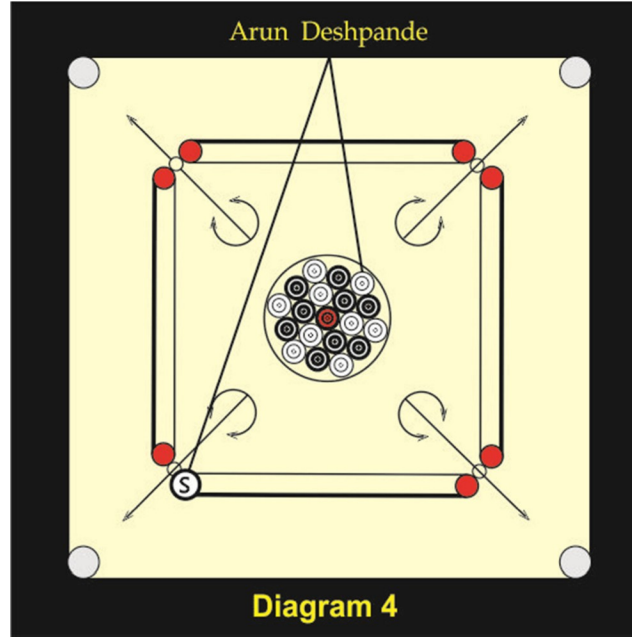
இடது அடிப்படை வட்டத்திலிருந்து உடைக்கவும்

இந்த முறை சிறந்த முறை மற்றும் பெரும்பாலான வீரர்களால் பயன்படுத்தப்படுகிறது. பல வீரர்கள் இடைவேளைக்காக எதிர் சட்டத்தில் இருந்து குருட்டு இலக்கை எடுக்கிறார்கள். உங்கள் striker ஐ இடது அடிப்படை வட்டத்தில் வைத்தால், மேலே உள்ள படத்தில் காட்டப்பட்டுள்ளபடி உங்கள் striker எதிர் இடது அரை வட்டத்தின் முதல் அம்புக்குறியைக் கடக்க வேண்டும். உங்கள் striker கடந்து செல்ல வேண்டிய உண்மையான புள்ளியை நீங்கள் பார்க்கலாம், எனவே நீங்கள் ஸ்ட்ரோக்கை துல்லியமாக விளையாடலாம். நீங்கள் இந்த முறையைப் பயன்படுத்தாமல், எதிர் சட்டத்தில் ஒரு கற்பனைப் புள்ளியை எடுக்க முயற்சித்தால், இந்த கற்பனைப் புள்ளியை மாற்றுவதற்கான வாய்ப்பு உள்ளது, இதன் விளைவாக இடைவேளையின் தோல்வி ஏற்படும். இந்த இடைவேளையை கத்தரிக்கோல் பிடி அல்லது ஏதேனும் தட்டையான பிடியால் செய்ய வேண்டும்.



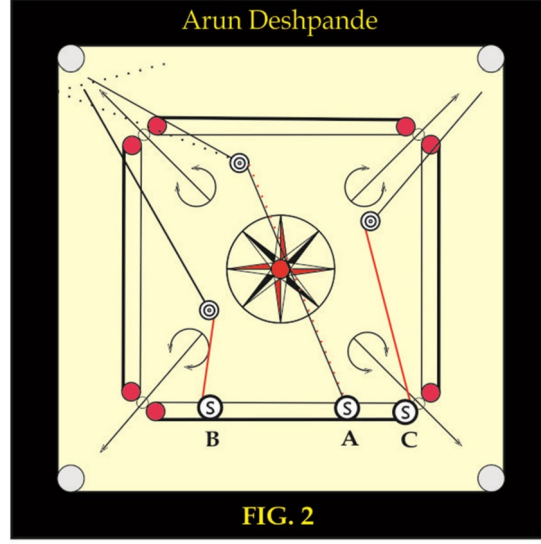
இடது அடிப்படை வட்டத்திற்கு அருகில் இருந்து உடைக்கவும்

தவறு செய்ய வாய்ப்புள்ளதால் இடது வட்டத்தில் இருந்து ஸ்ட்ரோக் விளையாட பயமாக இருந்தால், அடிப்படை வட்டத்திற்கு அருகில் இருந்து விளையாடலாம். இந்த முறையில் உங்கள் striker மேலே உள்ள படத்தில் காட்டப்பட்டுள்ளபடி எதிர் இடது அரை வட்டத்தின் இரண்டாவது அம்புக்குறியைக் கடக்க வேண்டும். இந்த இடைவெளியை கத்தரிக்கோல் பிடி அல்லது ஏதேனும் தட்டையான பிடியால் செய்ய வேண்டும்.



தலைகீழ் பிரேக்- இந்த வகை இடைவேளையில் உங்கள் இடது பாக்கெட்டில் இடைவெளியை ஷாட் செய்து இடது பக்கத்திலிருந்து உடைக்கலாம். நீங்கள் துல்லியமாக உடைத்தால், நீங்கள் **touch** ஸ்ட்ரோக்கை விளையாடி பலகையைத் திறக்கும் வகையில் நான்கு நாணயங்களின் கொத்து எஞ்சியிருப்பதைக் கவனிப்பீர்கள், இதன் மூலம் வெள்ளை நிற ஸ்லாழுக்கான வாய்ப்பு கிடைக்கும். இந்த இடைவேளையின் தீமை என்னவென்றால், நீங்கள் சரியாக உடைக்கத் தவறினால், மற்ற நாணயங்களை நீங்கள் அடிக்கலாம் அல்லது உங்கள் **striker** உங்கள் இலக்கு வெள்ளை நாணயங்கள் **touch** மோசமான உடைப்பை ஏற்படுத்தலாம்.

பக்கவாதம் மழை



A- CUT B - STRAIGHTCUT C- CROSS CUT

CUT -

வரைபடத்தில் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, அத்தியின் striker A. 2 குறுக்குக் கோட்டில் striker ஐ வைத்து ஒரு நாணயம் பாக்கெட்டில் வைக்கப்பட்டால், அது cut எனப்படும். cut விளையாடும்போது striker கடினமாக வெளியிடப்படக்கூடாது. நாணயத்தின் குறிக்கோளுக்கு அப்பால் striker பலமாகத் தாக்கினால், நாணயம் எதிர் சட்டத்திற்குச் சென்று பாக்கெட்டில் இருந்து விலகிச் செல்லக்கூடிய எல்லா சாத்தியக்கூறுகளும் உள்ளன. (படம் 2-A இல் ஒரு புள்ளியிடப்பட்ட கோடு, நாணயம் கடினமாகவும் தவறாகவும் அடிக்கப்பட்டால் எப்படி கடினமாகிறது என்பதைக் காட்டுகிறது). cut ஐ இயக்கும்போது, striker கட்டுப்படுத்தப்பட்டால், பக்கவாதம் தவறாக இருந்தாலும், நாணயம் பாக்கெட் பகுதிக்கு அருகில் இருந்து அடுத்த திருப்பத்திற்கு எளிதாக இருக்கும்.

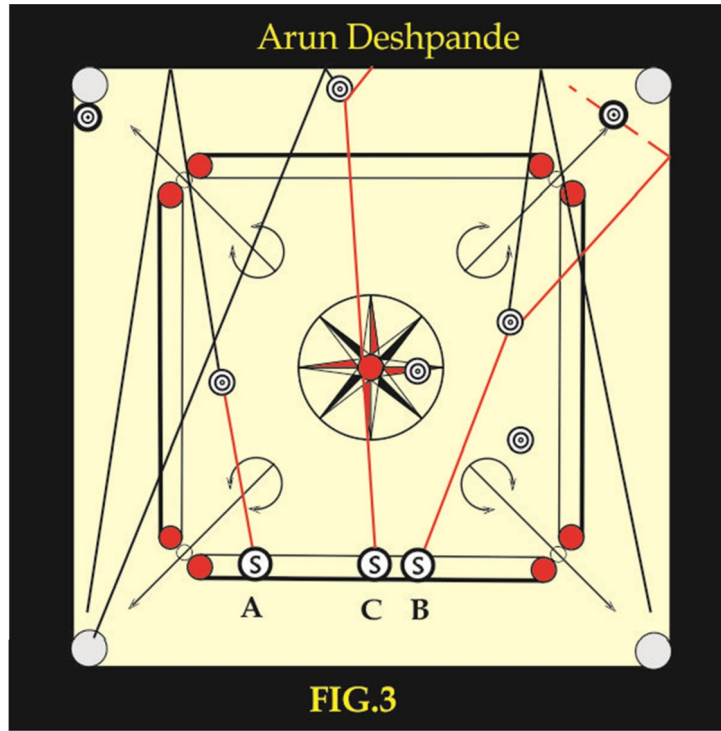
நேராக CUT:

படம் 2 B இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, நாணயத்துடன் ஒரு நேர்கோட்டில் striker ஐ வைத்து ஒரு நாணயம் பாக்கெட்டில் வைக்கப்பட்டால் பக்கவாதம் நேராக cut எனப்படும். எதிர் சட்டத்தில் இருந்து கடினமான நாணயத்தை நேராக cut விளையாடுவதன் மூலம் எளிதாக்கலாம். சட்டத்தின் இடது அல்லது வலது பக்கத்திற்கு அருகில் இருக்கும் மற்றும் முன் பாக்கெட்டுகளில் பாக்கெட் செய்ய முடியாத நாணயங்களை நேராக cut மூலம் எளிதாக்கலாம். இந்த ஸ்ட்ரோக் துல்லியமாக விளையாடப்பட்டால், கொத்துகளிலிருந்து மற்ற நாணயங்களை இழுப்பதற்கு ஒரு வீரர் அதிகபட்சமாக force விண்ணப்பிக்கலாம். நேராக cut விளையாடுவதன் மூலம், ஒரு வீரர் இரண்டு நாணயங்களை ஒரே நேரத்தில்

இரண்டு பாக்கெட்டுகளில் பாக்கெட் செய்யலாம்.

CROSS CUT அல்லது MINUS CUT:

படம் 2 C இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, striker ஐ குறுக்கு [கழித்தல்] கோட்டில் வைத்து ஒரு நாணயம் பாக்கெட்டில் வைக்கப்பட்டால், பக்கவாதம் cross cut அல்லது minus cut' என்று அழைக்கப்படுகிறது, எதிர் சட்டத்தில் இருந்து அல்லது பக்க சட்டங்களில் இருந்து நாணயத்தை அகற்றுவதற்கான சாத்தியக்கூறுகள் இல்லாதபோது நேராக cut விளையாடுவதன் மூலம் நாணயம் அடுத்ததாக அணுக முடியாததால், minus cut எளிதாக நீக்கப்பட்டது பக்கவாதம் (பாக்கெட்டின் மையத்திலிருந்தும் நாணயத்தின் மையத்திலிருந்தும் கற்பனைக் கோடுகள் வெட்டும் இடத்திற்கு ஒரு வீரர் striker ஐ அடிக்க வேண்டும்).



A & B- DOUBLE C- CROSS DOUBLE

DOUBLE:

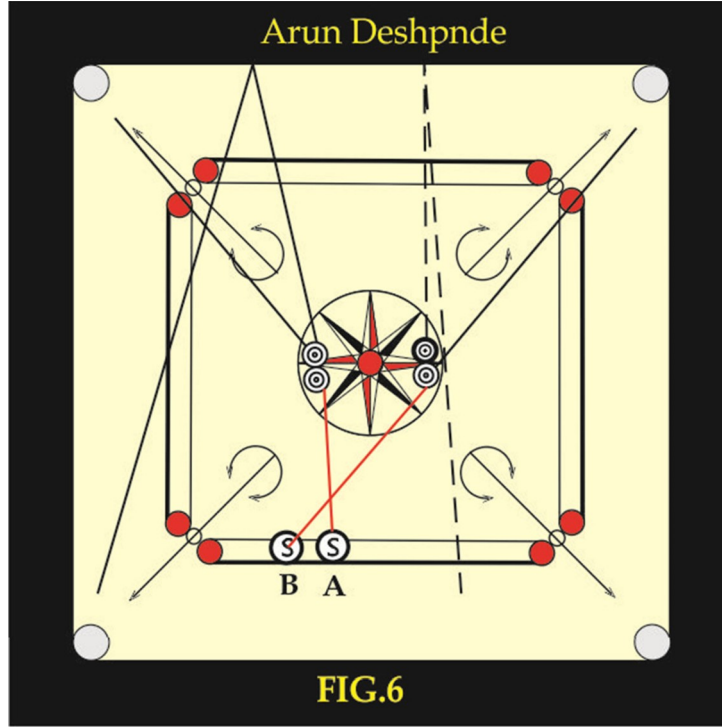
படம் 3 A இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, ஒரு நாணயத்தை எதிர் சட்டத்தில் அடிப்பதன் மூலம் அடிப்படை பாக்கெட்டில் பாக்கெட் செய்யப்பட்டால், பக்கவாதம் double என்று அழைக்கப்படுகிறது. எதிராளியின் நாணயத்தால் எதிர் பாக்கெட் தடுக்கப்படும் போது இந்த ஸ்ட்ரோக் பயனுள்ளதாக இருக்கும். சில நேரங்களில், எதிர் சட்டத்திற்கு அருகில் சில நாணயங்கள் உள்ளன, அவற்றை cut ஆல் இயக்க முடியாது. அத்தகைய நாணயங்கள் ஒரு double மூலம் பாக்கெட்டில் வைக்கப்பட வேண்டும். சில நேரங்களில் எதிர் சட்டத்திற்கு அருகில் உள்ள கடினமான நாணயங்களை அந்த கடினமான நாணயத்துடன்

நேர்கோட்டில் உள்ள நாணயத்தை வெட்டுவதன் மூலம் எளிதாக்க முடியாது. எங்கள் நாணயத்தை ஒரு double மூலம் இயக்கலாம், எதிர் சட்டத்திலிருந்து கடினமான நாணயத்தை அகற்றலாம். எதிர் சட்டத்திற்கு அருகில் ஒரு நாணயம் double விளையாட வேண்டும் என்றால், பக்கவாதம் அந்த நாணயத்தைத் தாக்கிய பின் striker என்று இருக்க வேண்டும்.

நாணயத்தின் எதிர் திசையில் செல்ல வேண்டும் இல்லையெனில், striker நாணயத்தை touch இரண்டு முறை மாற்றும் மற்றும் நாணயம் அதன் கடினமான நிலையில் இருந்து வெளியே வராது (படம் 3-C ஐப் பார்க்கவும்).

குறுக்கு DOUBLE:

ஒரு striker குறுக்குக் கோட்டில் வைக்கப்பட்டு, நாணயம் double ஆல் பாக்கெட் செய்யப்பட்டால், பக்கவாதம் குறுக்கு double என்று அழைக்கப்படுகிறது, ஏனெனில் நாணயம் striker இன் பாதையைக் கடக்கிறது. எதிராளியின் நாணயத்தால் எதிர் பாக்கெட் தடுக்கப்படும்போது இந்த ஸ்ட்ரோக் விளையாடப்படுகிறது, இந்த ஸ்ட்ரோக்கை விளையாடுவதன் மூலம் அகற்றலாம் மற்றும் தடுக்கப்பட்ட மற்ற நாணயங்களுக்கு பாக்கெட் திறக்கப்படலாம். (படம் 3-B ஐப் பார்க்கவும்) பக்கக் கோடுகளிலிருந்து 2 அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட அங்குலங்கள் தொலைவில் இருக்கும் மற்றும் பாக்கெட்டுக்கு அருகில் எதிராளியின் நாணயத்தால் தடுக்கப்பட்ட நாணயம், குறுக்கு double மூலம் அடிப்படை பாக்கெட்டுகளுக்கு பாக்கெட் செய்யப்படலாம் (படம் 4-B ஐப் பார்க்கவும்). அத்தகைய நாணயம் எதிர் பாக்கெட்டில் இருந்து 6" முதல் 12" வரை இருந்தால், அதை double குறுக்கு பாக்கெட்டில் வைக்கும் போது, எதிர் சட்டத்தில் உள்ள மற்ற கடினமான நாணயத்தையும் striker மூலம் எளிதாக்கலாம் (படம் 4-B ஐப் பார்க்கவும்). பேஸ் பாக்கெட்டுகளில் இருந்து நாணயம் 8" முதல் 12" தூரத்தில் இருந்தால், அதை double மூலம் விளையாடும்போது, கொத்துவிலிருந்து கடினமான நாணயத்தையும் எளிதாக்கலாம் (படம் 4-A ஐப் பார்க்கவும்). double நிலுவைத் தொகையின் இரண்டு நாணயங்கள் உள்வட்டத்தில் ஒன்றையொன்று தொட்டு எதிரெதிர் சட்டத்திற்கு இணையாக வைக்கப்பட்டால், அந்த நாணயங்களில் ஒன்றைக் குறுக்கு double மூலம் வலது அடி வட்டத்திலிருந்து மற்ற நாணயத்தைத் தொந்தரவு செய்யாமல் பாக்கெட் செய்யலாம், இடது நாணயத்தை இடது அடித்தளப் பாக்கெட்டில் நேராக பிடியில் வைத்து வலது பக்க பாக்கெட்டிற்கு அருகில் வலதுபுறமாக பிடியில் வைத்து வலது பக்க பாக்கெட்டுக்கு அருகிலிருந்து பாக்கெட்டிற்கு அருகில் வைத்து வலது பக்க பாக்கெட்டுக்கு அருகில் இருக்க முடியும். ஒரு தட்டையான பிடி (கத்தரிக்கோல் அல்லது வேறு ஏதேனும் தட்டையான பிடி) (படம் 5-A ஐப் பார்க்கவும்). தட்டையான பிடியில், striker இல் சுழல்வதால் இடது நாணயத்தை பாக்கெட் செய்ய முடியாது. எனவே, அத்தகைய பிடியில் உள்ள வீரர் இடது நாணயத்தை பாக்கெட்டில் வைக்க முயற்சிக்கக்கூடாது. அவர்கள் சரியான நாணயத்தை மிக எளிதாக பாக்கெட்டில் அடைத்து விடுவார்கள். படம் 5-B இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, கட்டைவிரல் நிலையில் உள்ள நாணயம், தடுக்கப்பட்ட பாக்கெட்டினால் கடினமாக இருக்கும், அதை பக்கவாட்டு சட்டத்தில் அடித்து பாக்கெட்டு செய்து கொள்ள வேண்டும். குறுக்கு வினாடி என்று அழைக்கப்பட்டாலும் இது ஒரு குறுக்கு double வகையாகும்.



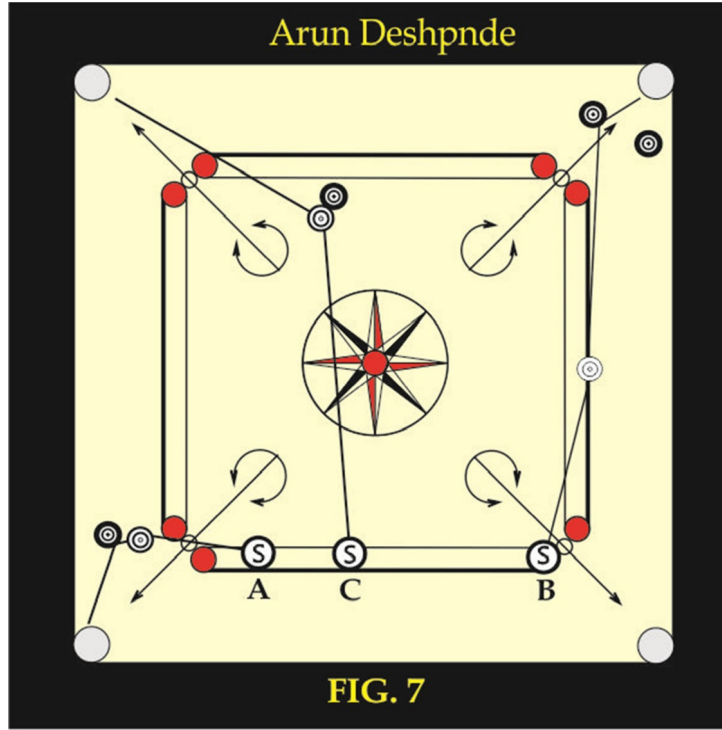
A & B- PRESS

PRESS:

படம் 6 இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, இரண்டு நாணயங்கள் ஒன்றையொன்று தொட்டு, பக்க சட்டத்திற்கு இணையாக நேர்கோட்டில் இருந்தால், நமக்கு அருகில் இருக்கும் நாணயத்தை முன் பாக்கெட்டில் பாக்கெட்டில் வைக்கலாம் press. ஒரு நாணயத்தை பாக்கெட்டில் வைப்பதற்குத் தேவையானதை விட சற்று அதிகமாக force பயன்படுத்தப்பட வேண்டும்.

இந்த ஸ்ட்ரோக் எங்கிருந்து விளையாடுவது என்பது மற்ற (இரண்டாவது) நாணயத்தைப் பொறுத்தது. படத்தில் காட்டப்பட்டுள்ளபடி. இல்லை. 6 A, இரண்டு நாணயங்களும் எங்களுடையதாக இருந்தால், striker பின்னர் striker நாணயத்துடன் அதிகபட்ச குறுக்குக் கோட்டில் வைக்கப்பட்டு, நாணயத்தை மையப் புள்ளியில் அடிக்க வேண்டும். striker பக்க சட்டத்திற்கு பயணிக்க வேண்டும். அத்தகைய ஒரு press மூலம், நமது நாணயம் எதிரெதிர் முன் பாக்கெட்டுக்குள் சென்று, எதிராளியின் நாணயம் நமது அடிப்படை சட்டத்திற்கு வரும்.

படம் 6-பி (கருப்பு நாணயம்) இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி இரண்டாவது நாணயம் எதிராளியின் நாணயமாக இருந்தால், striker அதிகபட்ச குறுக்குக் கோட்டில் வைக்கப்பட்டு மையப் புள்ளியில் நாணயத்தை அடிக்க வேண்டும். striker பக்க சட்டத்தை நோக்கி பயணிக்க வேண்டும். அப்படி press விளையாடுவதன் மூலம், நாம் எதிர் எதிர் பாக்கெட்டுக்குள் சென்று, எதிராளியின் நாணயம் நமது அடிப்படை சட்டகத்திற்கு வந்து எதிராளிக்கு கடினமாகிறது. இந்த ஸ்ட்ரோக்கில், நம் காசை பாக்கெட்டில் அடைக்காவிட்டாலும், எதிராளியின் நாணயம் கடினமாகி, அதற்கு மேலும் ஒரு திருப்பம் கிடைக்கும். இந்த இரண்டு நாணயங்களுக்கு இடையில் ஒரு இடைவெளி இருந்தாலும் press ஸ்ட்ரோக் விளையாட முடியும். இந்த நிலையில், ஒரு வீரர் அதிக force விண்ணப்பிக்க வேண்டும் மற்றும் மையத்தில் அடிக்க வேண்டும். இங்கே எதிர் நாணயத்தை பாக்கெட்டில் வைக்க முடியாது. இந்த பக்கவாதத்திற்கு கனமான striker எப்போதும் சிறந்தது (நிச்சயமாக விதிகளின்படி striker இன் எடை 15 கிராமுக்கு மிகாமல் இருக்க வேண்டும்.)



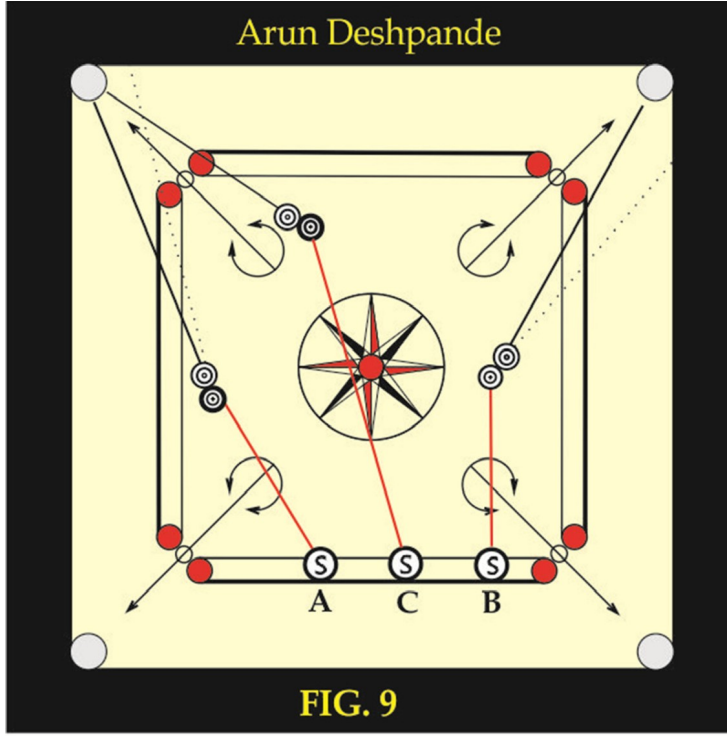
A, B, C- TOUCH

TOUCH:

ஒரு வீரர் தனது சொந்த நாணயத்தை மற்றொரு நாணயத்தில் தொடுவதன் மூலம் பாக்கெட்டில் வைக்கும்போது, பக்கவாதம் touch என்று அழைக்கப்படுகிறது. படம் 7-A இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, எதிராளியின் நாணயம் இடது சட்டகத்திற்கு அருகில் இருந்தால், நமது நாணயம் அதன் அருகில் இருந்தால், touch விளையாடலாம். இந்த நிலையில் ஒரு touch ஸ்ட்ரோக்கை விளையாடுவதால், நமது நாணயம் பாக்கெட்டுக்குள் செல்வது மட்டுமல்லாமல், எதிராளியின் நாணயமும் நமது அடிப்படை சட்டகத்திற்கு அருகில் வந்து அவருக்கு கடினமாகிவிடும். படம் 7-B இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, நமது நாணயத்திற்கு தடையாக இருந்தால் மற்றும் ஏதேனும் நாணயம் பாக்கெட்டுக்கு அருகில் எதிர் சட்டகத்திற்கு அருகில் இருந்தால், நமது நாணயத்தை touch ஸ்ட்ரோக் மூலம் பாக்கெட் செய்யலாம். இந்த ஸ்ட்ரோக்கைப் பயன்படுத்துவதன் மூலம், நாணயத்தின் பாதையை மாற்றலாம். படம் 7-C இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, இரண்டு நாணயங்கள் ஒன்றையொன்று தொட்டு, அவை குறுக்குக் கோட்டில் இருந்தால், முதல் நாணயத்தை மிக எளிதாகப் பாக்கெட்டில் அடைக்க முடியும். striker முதல் நாணயத்தை மையப் புள்ளியில் அடிக்க வேண்டும். இந்த இரண்டு நாணயங்களும் பாக்கெட்டில் இருந்து (முதல் நாணயம் பாக்கெட்டில் வைக்கப்பட வேண்டிய பாக்கெட்) மற்றும் striker (அடிப்படை கோடுகள்) இலிருந்து விலகி இருந்தால், இந்த நாணயங்கள் குறுக்கு கோட்டிற்கு குறைவாக இருக்க வேண்டும். இந்த நாணயங்கள்

பாக்கெட் அல்லது striker க்கு அருகில் இருந்தால், நாணயம் குறுக்கு கோட்டில் இருக்க வேண்டும். எ.கா. எதிரெதிர் அடிப்படைக் கோட்டின் மையத்தில் ஒரு நாணயம் இருந்தால், மற்ற நாணயம் எதிர் முனையிலிருந்து அதைத் தொட்டால், இந்த இரண்டு நாணயங்களும் எதிர் சட்டத்திற்கு செங்குத்தாக நேர்கோட்டில் இருக்க வேண்டும். அப்போதுதான் முதல் நாணயத்தை touch ஸ்ட்ரோக் மூலம் பாக்கெட் செய்ய முடியும். striker அடிக்க வேண்டிய புள்ளியை சார்ந்தது

இந்த இரண்டு நாணயங்களின் நிலை எ.கா. இந்த இரண்டு நாணயங்களும் எதிரெதிர் சட்டத்திற்கு செங்குத்தாக எதிரெதிர் அடிப்படைக் கோடுகளின் மையத்தில் இருந்தால், நாணயத்தை எதிரெதிர் இடது பாக்கெட்டில் வைக்க வேண்டுமானால், striker வலது பக்கத்தில் சிறிது அடிக்க வேண்டும், மேலும் நாணயத்தை எதிர் வலது பாக்கெட்டில் பாக்கெட் செய்ய வேண்டுமானால் striker இடது பக்கத்தில் சிறிது அடிக்க வேண்டும். ஒரு வீரர் இதுபோன்ற பல நிலைகளை முயற்சிக்க வேண்டும், அப்போதுதான் இந்த இரண்டு நாணயங்களின் சரியான நிலை மற்றும் striker அடிக்க வேண்டிய புள்ளியைப் புரிந்து கொள்ள முடியும். பெரும்பாலான வீரர்கள் முன் பாக்கெட்டுகளில் பாக்கெட் போட நினைக்கிறார்கள், எனவே பேஸ் பாக்கெட்டுகளில் நாணயத்தை பாக்கெட் செய்யும் வாய்ப்பு இருந்தாலும், அவர்கள் அதைப் பற்றி யோசிப்பதில்லை. எ.கா. படம் 8-A இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, நமது நாணயம் முன் பைகளுக்குச் செல்லும் வாய்ப்பை எதிராளியின் இரண்டு நாணயங்கள் தடுக்கின்றன, ஆனால் நீங்கள் கவனித்தால், படம் 8-A இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி நமது நாணயத்தை touch ஸ்ட்ரோக் மூலம் நமது அடிப்படை பாக்கெட்டில் பாக்கெட் செய்யலாம். இதேபோல், rebound நாணயங்களின் கொத்துகளில் touch பக்கவாதம் ஏற்படுவதற்கான வாய்ப்புகள் அதிகம், அதேசமயம் பிளேயர் இந்த ஸ்ட்ரோக்கை விளையாடாமல், கொத்தை கண்மூடித்தனமாக இழுக்கும்போது, படம் 8-பியில் காட்டப்பட்டுள்ளபடி இடைவேளைக்குப் பிறகும் நான்கு நாணயங்களின் கொத்து இருக்கும். இந்தக் கொத்தில் இருந்து ஒரு வெள்ளை நாணயத்தை முன் பாக்கெட்டில் touch பாக்கெட் செய்யலாம். வலது பக்கத்திலிருந்து உடைக்கும் ஒரு வீரர் எதிர் இடது பாக்கெட்டிலும், இடது பக்கத்திலிருந்து உடைக்கும் வீரர், எதிர் வலது பாக்கெட்டிலும் நாணயத்தை பாக்கெட் செய்ய முயற்சிக்க வேண்டும். அத்தகைய ஸ்ட்ரோக்கை விளையாடும் போது striker கருப்பு நாணயத்தின் கீழ் பகுதியை நடுத்தர force உடன் அடிக்க வேண்டும். படத்தில் காட்டப்பட்டுள்ளபடி. 8-C எதிராளியின் நாணயம் நமது நாணயத்தின் வழியைத் தடுத்தால், நமது நாணயம் சட்டகத்திலிருந்து திரும்பும் போது எதிராளியின் நாணயத்தை touch மற்றும் பாக்கெட்டை நோக்கிப் பயணிக்கும் வகையில் சட்டகத்தைத் தாக்க வேண்டும். அத்தகைய ஸ்ட்ரோக்கை விளையாடும்போது striker நாணயத்தைத் தாக்கும் சட்டகம் வரை நாணயத்தைப் பின்தொடர வேண்டும்.



A B C Wrong shot

ஷாட்:

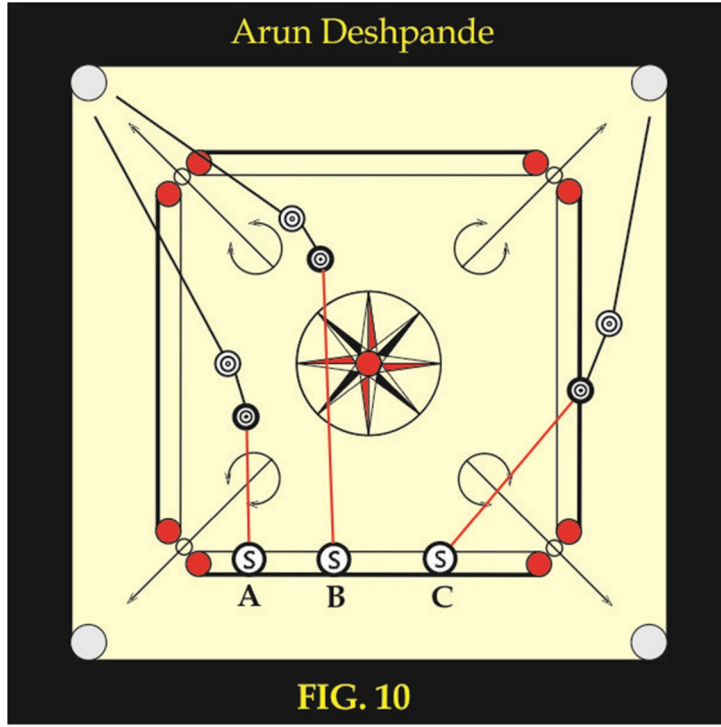
படம் 9 இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, இரண்டு நாணயங்கள் ஒன்றையொன்று தொட்டு, அதன் பின்னால் உள்ள நாணயத்தில் striker ஐ அடித்து முன்னால் உள்ள நாணயம் பாக்கெட்டில் இருந்தால், அது ஷாட் என்று அழைக்கப்படுகிறது. இந்த ஷாட் பாக்கெட்டின் நேர்கோட்டில் இருந்தால் விளையாடுவது மிகவும் எளிது. ஆனால் ஒருவர் பெற முடியாது எல்லா நேரங்களிலும் நேரான ஷாட்கள். இந்த ஷாட்கள் பாக்கெட்டை நேர்கோட்டில் எதிர்கொள்ளாதபோது எப்படி விளையாடுவது என்பதைக் கவனிக்க வேண்டும்.

படம் 9A இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, இந்த ஷாட் பாக்கெட்டை எதிர்கொள்ளவில்லை, ஆனால் எதிர் சட்டத்தை எதிர்கொள்ளும் இந்த ஷாட் கடினமாக உள்ளது, ஆனால் சரியாக விளையாடினால் அது மிகவும் எளிதானது. இந்த ஷாட்டை விளையாடுவதற்கு, பாக்கெட்டில் இருந்து இரண்டாவது நாணயத்தின் வழியாக ஒரு கற்பனைக் கோட்டை எடுக்கவும், அது முடிவடையும் அனைத்து ஷாட்களிலும் அடிக்கும் புள்ளியாகும். இந்த காட்சிகள் பாக்கெட்டை எதிர்கொள்ளாததால் அவை தவறான காட்சிகள் என்று அழைக்கப்படுகின்றன. (படம் 9-A பார்க்கவும்). அத்திப்பழத்தில். 9- பி ஷாட் வலது சட்டகத்தை எதிர்கொள்ளும். இந்த ஷாட்டை விளையாடுவதற்கு striker முதல் நாணயத்துடன் நேர்கோட்டில் வைக்கப்பட்டு அது நேராக அடிக்க வேண்டும். (படம் 9-பி பார்க்கவும்)

படம் 9-C இல், ஷாட் இடது சட்டகத்தை எதிர்கொள்ளும். இந்த ஷாட்டை விளையாடுவதற்கு, striker முதல் நாணயத்துடன் சிறிது குறுக்குக் கோட்டில்

வைக்கப்பட்டு, முதல் நாணயத்தை 1/8 பகுதியில் அடிக்க வேண்டும். இந்த காட்சிகளின் நிலை மேலும் மேலும் எதிர் சட்டத்தை நோக்கி உள்ளது மற்றும் பாக்கெட்டில் இருந்து விலகி அதை எதிர் சட்டத்துடன் நேர்கோட்டில் மேலும் மேலும் பார்க்க வேண்டும். எ.கா. நடுவில் எதிரெதிர் சட்டத்திற்கு அருகில் இருக்கும் ஒரு ஷாட், அதற்கு இணையாக இருக்க வேண்டும்

எதிர் சட்டத்தில், அப்போதுதான் இந்த ஷாட்டை விளையாட முடியும். இதிலிருந்து ஒரு ஷாட் இடது அல்லது வலது பக்கத்தில் எதிரெதிர் சட்டத்தை எதிர்கொள்ளும் போது, ஷாட் striker ஐ குறுக்கு கோட்டிலும், ஷாட் இடது அல்லது வலது சட்டத்தை நோக்கி இருக்கும்போதும் striker ஐ நேர்கோட்டில் அல்லது முதல் நாணயத்துடன் சிறிது குறுக்குக் கோட்டில் வைத்து விளையாட வேண்டும் என்பதை எளிதாகப் புரிந்து கொள்ளலாம். கடினமான நாணயங்களை எளிதாக்குவதற்கும், வெவ்வேறு இடத்தில் striker விளையாடுவதன் மூலம் சிறந்த நிலைகளை உருவாக்குவதற்கும் இந்த ஷாட்களைப் பயன்படுத்திக் கொள்ள ஒரு வீரர் முயற்சிக்க வேண்டும்.



A, B, C- PAIR

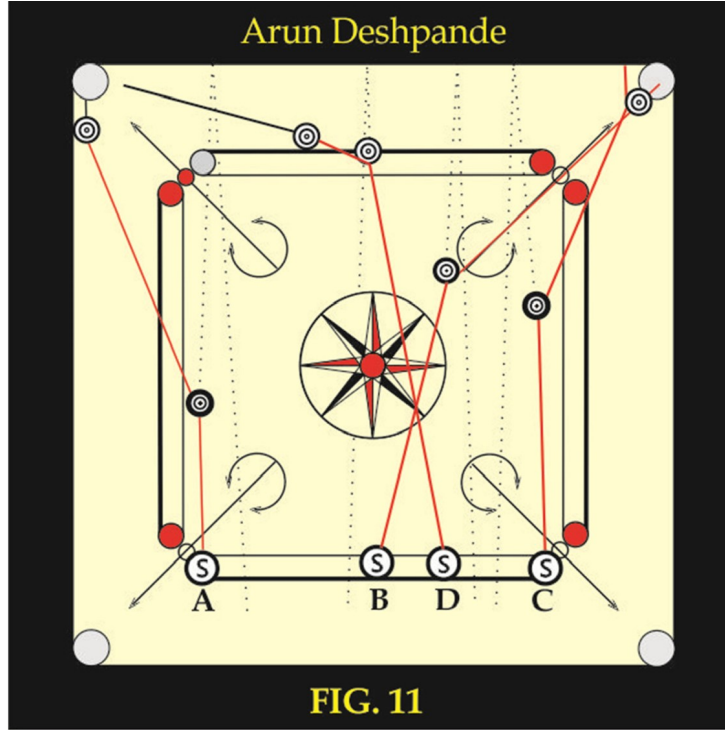
Pair:

ஷாட்டின் இரண்டு நாணயங்களுக்கு இடையில் இடைவெளி இருந்தால், அது pair என்று அழைக்கப்படுகிறது. படம் 10-A மற்றும் B இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி pair இன் திசை எதிர் சட்டத்தை நோக்கி உள்ளது. இந்த வழக்கில் படத்தில் காட்டப்பட்டுள்ளபடி striker நேராக அல்லது சிறிது குறுக்கு கோட்டில் வைக்கப்பட வேண்டும், மேலும் முதல் நாணயத்தை அடிக்க வேண்டும். உருவம் 10-B இன் pair இன்னும் கொஞ்சம் force உடன் இயக்கப்பட வேண்டும். படம் 10-C இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, pair இன் திசை பக்கச் சட்டத்தை நோக்கி இருந்தால், striker ஆழமான கோணத்தில் வைக்கப்பட்டு, force நடுத்தரத்துடன் வெளியிடப்பட வேண்டும். அனைத்திலும்

பாக்கெட்டில் இருந்து ஒரு கற்பனைக் கோடு அதை வெட்டும் இடத்தில் முதல் நாணயம் இரண்டாவது நாணயத்தைத் தாக்க வேண்டும்.

CANON:

pairன் இரண்டு நாணயங்களுக்கு இடையே கணிசமான தூரம் இருந்தால் அது canon எனப்படும். ஒரு canon இரண்டுக்கும் மேற்பட்ட நாணயங்களைக் கொண்டிருக்கலாம். canon ஐ விளையாடுவது மிகவும் கடினம், ஏனெனில் இரண்டு நாணயங்களுக்கு இடையே கணிசமான தூரம் இருப்பதால் பக்கவாதத்திற்கு அதிக துல்லியம் தேவைப்படுகிறது.



A,B,C,D- GLANCE

GLANCE:

படம் 11-A இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, முதல் நாணயத்தில் ஒரு striker வெளியிடப்பட்டது மற்றும் இரண்டாவது நாணயம் பாக்கெட்டில் வைக்கப்படுகிறது, அதே சமயம் முதலில் எதிரெதிர் சட்டத்தில் அடிப்பதன் மூலம் அடிப்படை சட்டத்திற்கு அருகில் வரும். இந்த பக்கவாதம் glance என்று அழைக்கப்படுகிறது. விளையாடும்போது glance கவனமாக இருக்க வேண்டும். பல

ஆட்டக்காரர்கள் நாணயத்தின் நிலையைக் கருத்தில் கொள்ளாமல் glance ஐ விளையாடுகிறார்கள். மோசமான முடிவுகளைப் பெற்ற பிறகு, அவர்கள் தங்கள் அதிர்ஷ்டத்தை குறை கூறுகிறார்கள்.

முதல் நாணயத்தைப் பார்த்த பிறகு, striker இரண்டாவது நாணயத்தை அடையும் போது, striker இன் திசை பாக்கெட்டை நோக்கி இருக்கக்கூடாது,

ஆனால் இரண்டாவது நாணயத்தைத் தாக்கிய பின் எதிர் சட்டகம் அல்லது பக்கச்சட்டத்தை நோக்கி இருக்க வேண்டும்.
படம் 11-A பார்க்கவும். இங்கே இரண்டாவது நாணயத்தைத் தாக்கிய பிறகு, striker இன் திசை பக்கச் சட்டத்தை நோக்கி உள்ளது, எனவே double செலுத்த வேண்டிய வாய்ப்பு இல்லை.

படம் 11-B இல், இரண்டாவது நாணயம் பாக்கெட்டின் மையத்தில் இருப்பதாலும், இரண்டாவது நாணயத்தைத் தாக்கிய பின், striker பாக்கெட்டை நோக்கியிருப்பதாலும், double வருவதற்கான எல்லா சாத்தியக்கூறுகளும் உள்ளன.

படம் 11-C இல், இரண்டாவது நாணயத்தின் நிலை படம் 11-B இல் உள்ளது, ஆனால் முதல் நாணயத்தின் நிலை மாற்றப்பட்டுள்ளது, எனவே, glance விளையாடுவதற்கு striker அடிப்படை வட்டத்தில் வைக்கப்பட வேண்டும், படம் 11 - C இல் இரண்டாவது நாணயத்தைத் தாக்கிய பிறகு striker இன் திசையானது, எதிர் சட்டத்தை நோக்கி உள்ளது, எனவே double காரணமாக இருக்க வாய்ப்பில்லை.

மேலே உள்ள அத்திப்பழத்திலிருந்து ஒருவர் பார்க்கலாம். glanceக்கான நாணயத்தின் நிலை மிகவும் முக்கியமானது. ஒரு வீரர் glance விளையாடுவதற்கு சிறந்த நிலையைப் பெறாவிட்டால், அத்தகைய ஸ்ட்ரோக்கை விளையாடுவது பயனற்றது. இந்த ஸ்ட்ரோக்கை தற்காப்பு ஆட்டத்தில் அதிகம் பயன்படுத்தலாம். glanceஐ விளையாடுவதன் மூலம், எதிராளியின் நாணயத்தை நமது அடிப்படை சட்டகத்திற்கு கொண்டு வந்து, நமது சொந்த நாணயத்தை பாக்கெட் செய்து, எதிராளியின் நாணயத்தை அவருக்கு கடினமாக்கலாம். இந்த ஸ்ட்ரோக்கை விளையாடுவதற்கு, நமது நாணயம் பாக்கெட்டுக்கு அருகில் இருக்க வேண்டிய அவசியமில்லை. எதிராளியின் நாணயத்தை நமது அடிப்படை சட்டகத்தை நோக்கி மற்றும் பாக்கெட்டில் இருந்து விலக்கி வைக்க, எதிராளியின் நாணயத்துடன் குறைந்தபட்ச குறுக்குக் கோட்டில் striker வைத்து glance விளையாட வேண்டும். இந்த ஸ்ட்ரோக்கைப் பயன்படுத்தி நமது நாணயத்தை எளிதாக்கவும் செய்யலாம். படத்தில் காட்டப்பட்டுள்ளபடி. 11-டி, எதிர் சட்டத்திற்கு அருகில் இருக்கும் நமது நாணயத்தை glance மூலம் நமக்கு அருகில் கொண்டு வருவதன் மூலம் எளிதாக்கலாம். இவ்வாறு ஒரு glance மூலம், நமது நாணயத்தை அடிப்படை சட்டத்திற்கு அருகில் கொண்டு வரலாம், இதன் மூலம் நமக்கு எளிதாக இருக்கும். இந்த பக்கவாதம் தாக்குதல் விளையாட்டிலும் பயன்படுத்தப்படலாம்.

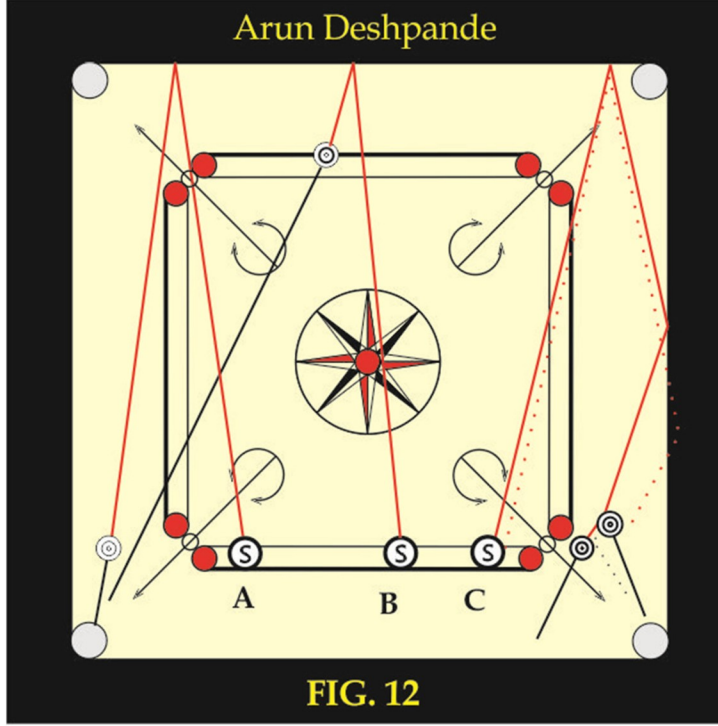
DOUBLE GLANCE:

சில நேரங்களில் நாணயங்களின் நிலை, ஒரு வீரர் ஒரு நாணயத்தைப் பார்ப்பதன் மூலம் உத்தேசித்த நாணயத்தின் மீது striker குறிவைக்க முடியாது. இவ்வாறு, இரண்டு நாணயங்களை ஒன்றன் பின் ஒன்றாகப் பார்க்கும் வாய்ப்பு இருந்தால், இந்த பக்கவாதம் double glance என்று அழைக்கப்படுகிறது. மூன்று glance என்பது மிகவும் அரிதான நிகழ்வாகும்.

BRUSH:

இது ஒரு glance போன்றது. வித்தியாசம் என்னவென்றால், striker முதலில் அடிக்கும் நாணயம், அடிப்படை சட்டத்திற்கு வருவதற்குப் பதிலாக எதிர் அல்லது பக்க சட்டத்திற்குச் செல்கிறது. இந்த பக்கவாதம் அதிகம் force தேவையில்லை. brush ஐ விளையாடுவதற்கு striker முதல் நாணயத்தை

பக்கவாட்டில் அடிக்க வேண்டும். இந்த பக்கவாதம் glance ஐ விட எளிதானது. நமது நாணயத்திற்கு ஏதேனும் தடைகள் ஏற்பட்டால், அதை துலக்குவதன் மூலமும், நமது நாணயத்தை பாக்கெட்டில் வைப்பதன் மூலமும் அகற்றலாம். இந்த ஸ்ட்ரோக் தாக்குதல் விளையாட்டில் பயன்படுத்தப்படுகிறது. brush ஐ விளையாடுவதன் மூலம் பலகையில் உள்ள நாணயத்தின் நிலை எப்போதும் மாறுகிறது, எனவே எதிராளி எந்த விஷயத்தையும் எதிர்பார்ப்பது கடினம், மேலும் அவனால் அடுத்த முறைக்குத் திட்டமிட முடியாது. இந்த பக்கவாதம் மிகவும் இன்றியமையாதது, ஏனெனில் ஒரு வீரர் இந்த பக்கவாதத்தைப் பயன்படுத்துவதன் மூலம் நிறைய சாதகமான நிலைகளை உருவாக்க முடியும்.



A-REBOUND B-HOOK C-LANGDA REBOUND

REBOUND:

நமது இடது அல்லது வலது சட்டகத்திற்கு அருகில் உள்ள நாணயம் எதிர் சட்டத்தில் அடித்தால், பக்கவாதம் rebound எனப்படும்.

எளிய REBOUND:

படம் 12-A இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, இடது சட்டகத்திற்கு அருகிலுள்ள ஒரு நாணயம் எதிர் சட்டத்தில் striker ஐ அழுத்துவதன் மூலம் பாக்கெட் செய்யப்படுகிறது. நோக்கத்திற்காக, நாணயத்திலிருந்து இரண்டு நேர் கற்பனைக் கோடுகளை வரையலாம் மற்றும் striker நிலையை rebound குறிவைப்பதற்கான ஒரு புள்ளியாகத் தேர்ந்தெடுக்கலாம். rebound விளையாடும் போது, எதிர் சட்டத்திற்கு அருகில் பவுடர் இருக்கக்கூடாது. பக்கவாதம் வராததால் எதிர் சட்டத்திற்கு அருகில் தூள் இருந்தால் striker மெதுவாகத் திரும்பும். தற்போதைய போர்டில் அகற்ற முடியாத எதிர் சட்டத்திற்கு அருகில் தூள் இருந்தால், rebound இன்னும் கொஞ்சம் force உடன் இயக்க வேண்டும்.

LANGDA REBOUND அல்லது பக்கவாட்டில் REBOUND :

படம் 12-B இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, எதிர் மற்றும் பக்க சட்டத்தில் striker ஐ அழுத்துவதன் மூலம் ஒரு நாணயம் பாக்கெட்டில் இருக்கும் போது பக்கவாதம் langda rebound என்று அழைக்கப்படுகிறது. இந்த பக்கவாதம் ஏற்படும் போது

எதிர் அல்லது பக்க சட்டத்தின் அருகே அதிகப்படியான தூள் இருக்கக்கூடாது

விளையாடினார். பக்க சட்டகத்திற்கு அருகில் தூள் இருந்தால், striker ஒரு விலகலைப் பெறாது, நாணயத்தின் வெளிப்புறப் பகுதியைத் தாக்காது, ஆனால் நாணயத்தின் வெளிப்புறப் பகுதியைத் தாக்கும், ஆனால் அதன் உள் பகுதியைத் தாக்கும் மற்றும் செலுத்த வேண்டிய ஒவ்வொரு வாய்ப்பும் இருக்கும். நாணயத்தின் உள் பகுதியில் இருந்து விலகிய பிறகு striker பாக்கெட்டை நோக்கி பயணிக்கும்.

படம் 12-B இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி இரண்டு நாணயங்கள் இருந்தால், இந்த பக்கவாதம் சாதகமானது. இதில் மூன்று நன்மைகள் உள்ளன.

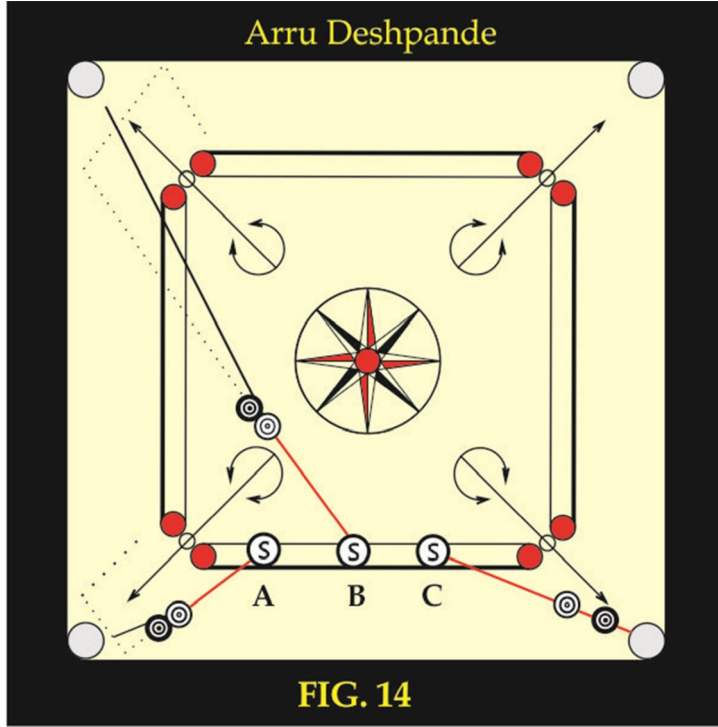
i) striker எதிர் மற்றும் பக்கச் சட்டத்தைத் தாக்கிய பிறகு சரியான கோணத்தை எடுக்கவில்லை மற்றும் வெளிப்புறப் பகுதியைத் தாக்குவதற்குப் பதிலாக நாணயத்தின் உள் பகுதியைத் தாக்கினால். அப்படியிருந்தும் மற்ற நாணயத்தின் touch காரணமாக நாணயத்தை பாக்கெட்டில் அடைக்க வாய்ப்பு உள்ளது [படம். 12 -B - 2)

2) இந்த இரண்டு நாணயங்களும் நமக்குச் சொந்தமானவை என்றால், இந்த ஸ்ட்ரோக்கை விளையாடுவதன் மூலம் ஒரு நாணயத்தை பாக்கெட்டில் அடைத்துக்கொள்ளலாம், அதே நேரத்தில் மற்ற நாணயத்தை எளிதாக்கலாம், ஏனெனில் அது நமது அடிப்படை சட்டத்திற்கு வருகிறது.

பாக்கெட்டில் பாக்கெட் செய்யலாம். இந்த பக்கவாதம் மூன்றாவது பாக்கெட் என்று அழைக்கப்படுகிறது. நாணயத்தைத் தாக்கிய பிறகு striker பக்கச் சட்டத்தையும் தாக்கும்.

கிராஸ் மூன்றாம் பாக்கெட்:

படம் 13-B இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, பக்கச்சட்டத்திற்கு அருகில் உள்ள ஒரு நாணயம், striker ஐ கிராஸ் ஐயினில் வைத்து, நாணயத்தை அடிப்பதன் மூலம் மூன்றாவது பாக்கெட்டாக மாற்ற முடியும் பக்கவாதம் குறுக்கு மூன்றாவது பாக்கெட் என்று அழைக்கப்படுகிறது. இந்த ஸ்ட்ரோக்கை விளையாடுவதன் மூலம், பல முறை rebound பாதையில் உள்ள நமது கடினமான நாணயத்தை எளிதாக்கலாம் அல்லது பாக்கெட்டில் அடைக்கலாம். rebound பாதையில் நாணயம் இல்லாத போது மற்றும் மூன்றாம் குறுக்கு விளையாட வேண்டும், பின்னர் நாணயத்தைத் தாக்கிய பின் striker இன் திசையானது எதிர் சட்டத்திலிருந்து மீண்டு வரும்போது பாக்கெட்டை நோக்கி இருக்கக்கூடாது. இல்லையெனில் நிலுவைத் தொகை அல்லது double நிலுவைத் தொகைக்கான வாய்ப்பு உள்ளது. சில நேரங்களில் இந்த பக்கவாதம் மூலம், முன் தடுக்கப்பட்ட பாக்கெட் திறக்கப்படலாம். படம் 13-C இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி double நிலுவைத் தொகை வைக்கப்பட்டால், வலது நாணயத்தின் கால் பகுதியில் பலமாக அடிப்பதன் மூலம் இடது நாணயத்தை எதிர் வலது பாக்கெட்டில் பாக்கெட் செய்யலாம். இந்த இரண்டு நாணயங்களுக்கு இடையில் இடைவெளி இருந்தால், அது எவ்வளவு சிறியதாக இருந்தாலும், இந்த ஸ்ட்ரோக்கை விளையாட முடியாது. இந்த ஸ்ட்ரோக்கை விளையாடும் போது [காண்பிக்கப்பட்டுள்ளது, fig.13-C] இடது சட்டத்தில் இருந்து திரும்பும் நாணயத்தின் வழியில் striker வராமல் பார்த்துக்கொள்ள வேண்டும். நாணயத்தைத் தாக்கிய பின் எதிர் சட்டத்தில் striker அடிக்க வேண்டும், மேலும் நாணயம் திரும்பும் முன் வர வேண்டும்.



A,B- TURNING C- FOLLOW

திருப்புதல்:

படம் 14-A மற்றும் B இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, எதிராளியின் நாணயம் நமது நாணயத்திற்கு முன்னால் இருந்தால், இந்த இரண்டு நாணயங்களும் ஒன்றாக இருந்தால், நடுத்தர வேகத்தில் நமது நாணயத்தை மையப் புள்ளியில் தாக்கி, striker ஐ இந்த இரண்டு நாணயங்களுடன் நேர்கோட்டில் வைப்பதன் மூலம், நமது நாணயத்தை பாக்கெட்டில் வைக்கலாம். இந்தச் சந்தர்ப்பத்தில் எதிராளியின் நாணயம் பக்கவாட்டுச் சட்டத்தைத் தாக்கி அகற்றப்பட்டு அதன் மூலம் நமது நாணயம் பாக்கெட்டுக்குள் செல்ல வழிவகை செய்கிறது. இந்த பக்கவாதம் திருப்பு என்று அழைக்கப்படுகிறது. இந்த இரண்டு நாணயங்களுக்கு இடையில் இடைவெளி இருந்தாலும் நமது அடிப்படை சட்டத்திற்கு அருகில் இந்த ஸ்ட்ரோக் விளையாட முடியும். நமது அடிப்படைக் கோடுகளுக்கு முன்னால் இந்த இரண்டு நாணயங்களுக்கு இடையே அதிக இடைவெளி இருக்கக்கூடாது.

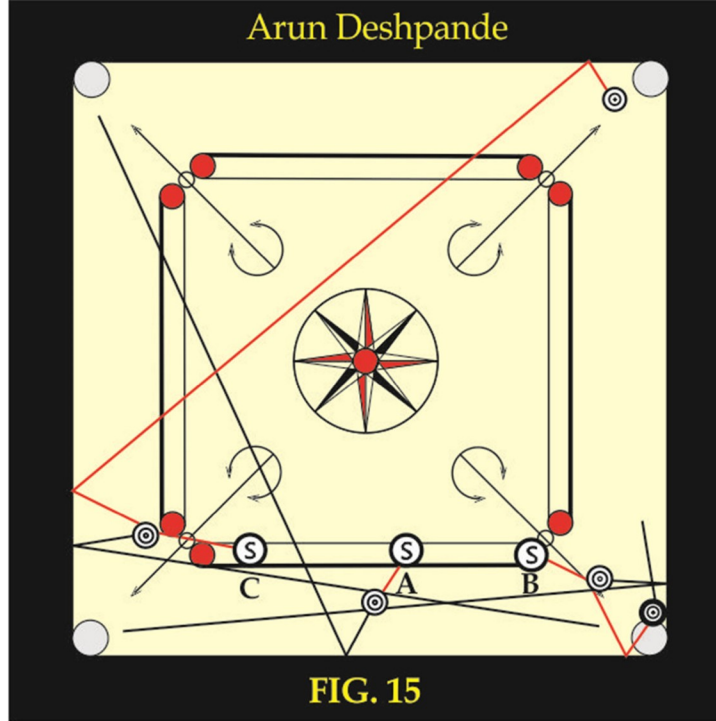
படம் 14-B இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, இரண்டு நாணயங்களின் திசையும் பக்க சட்டங்களை நோக்கி உள்ளது. இரண்டாவது நாணயத்தை பாக்கெட்டில் வைப்பது மிகவும் எளிதானது. பக்கச்சட்டத்தில் அடித்த பிறகு எதிராளியின் நாணயம் நம் நாணயத்தைத் தடுக்காததால் அத்தகைய நிலையில். ஆனால் இந்த இரண்டு நாணயங்களின் திசையும் எதிர் சட்டத்தை நோக்கி இருந்தால், முதல் நாணயம் எதிரெதிர் சட்டத்தைத் தாக்கிய பிறகு இரண்டாவது நாணயத்தைத் தடுக்கிறது. அத்தகைய நிலையில் இந்த பக்கவாதம் விளையாடுவது கடினம். அத்தகைய நாணயத்தை விளையாடுவதற்கு striker முதல் மற்றும் இரண்டாவது நாணயத்துடன் நேர்கோட்டில் வைக்கப்பட

வேண்டும்.

சில நேரங்களில் இரண்டு நாணயங்களும் பாக்கெட்டின் திசையில் இருக்கும் நிலை உள்ளது. அத்தகைய நிலையில், இரண்டு நாணயங்களையும் ஃபாலோ எனப்படும் ஸ்ட்ரோக் மூலம் பாக்கெட் செய்யலாம்.

படம் I4- C இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி இரண்டு நாணயங்களுக்கு இடையில் ஒரு இடைவெளி உள்ளது

இங்கே striker இந்த இரண்டு நாணயங்கள் மற்றும் பாக்கெட்டுடன் நேர்கோட்டில் வைக்கப்பட வேண்டும். striker இன் வேகம், நமது நாணயம் எதிராளியின் நாணயத்தை பாக்கெட்டில் வைப்பதன் மூலம் மாற்றும் வகையில் இருக்க வேண்டும், பின்னர் striker பின்தொடர்ந்து நமது நாணயத்தை பாக்கெட்டுகளில் வைக்கும். இந்த இரண்டு நாணயங்களுக்கு இடையில் தூள் இருந்தால், double செலுத்த வேண்டிய வாய்ப்பு உள்ளது, ஏனெனில் இரண்டு நாணயங்களும் striker ஐப் பின்பற்றாமல் பாக்கெட்டுகளாகிவிடுகின்றன, மேலும் striker பின்தொடரும் போது striker பாக்கெட்டுக்குள் செல்வதைத் தடுக்க எந்த நாணயமும் இல்லை.



A, C SECOND B- CROSS SECOND

இரண்டாவது:

படம் 15-A இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, எதிராளியின் நாணயம் பாக்கெட்டுக்கு அருகில் உள்ளது, இது நமது நாணயத்தின் வழியைத் தடுக்கிறது. இந்த நிலையில், strikerஐ நமது நாணயத்துடன் குறுக்குக் கோட்டில் வைத்து, அடிப்படை சட்டத்தில் அடித்து எதிர் பாக்கெட்டில் நாணயத்தை பாக்கெட் செய்யலாம். இந்த பக்கவாதம் இரண்டாவது என்று அழைக்கப்படுகிறது. இந்த நிலை அடிக்கடி எழுகிறது, எனவே இந்த பக்கவாதம் மிகவும் பயனுள்ளதாக இருக்கும். சரியான கோணத்தில் எடுத்தால் இந்த பக்கவாதம் அவ்வளவு கடினம் அல்ல. நாணயம் அடிப்படைச் சட்டத்திற்கு அருகில் உள்ளதால், striker இன் கோணம் நாணயத்துடன் இருக்க வேண்டும், striker நாணயத்தின் எதிர் திசையில் செல்ல வேண்டும்.

படம் 15-C இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, நாணயம் rebound பாதையில் இருந்தால்,

அதை பக்க சட்டத்தில் எதிர் அடிப்படை பாக்கெட்டில் அடித்து
பாக்கெட்டுகளாக இருந்தால், இந்த பக்கவாதம் இரண்டாவது என்றும்
அழைக்கப்படுகிறது.
இந்த ஸ்ட்ரோக்கை விளையாடுவதில் மூன்று நன்மைகள் உள்ளன.

- 1) பலகையின் நடுவில் உள்ள மற்ற நாணயத்தின் நிலையை மாற்றலாம்.
- 2) எதிரில் தடுக்கப்பட்ட பாக்கெட்டை திறக்கலாம். நாணயம் இடது கை சட்டத்திற்கு அருகில் இருந்தால் எதிர் வலது பாக்கெட்டையும், வலது சட்டத்திற்கு அருகில் நாணயம் இருந்தால் எதிர் இடது பாக்கெட்டையும் திறக்கலாம்.
- 3) எதிர் சட்டத்தில் உள்ள கடினமான நாணயத்தையும் எளிதாக்கலாம். எதிர் சட்டத்தில் உள்ள நாணயத்தையும் எளிதாக்கலாம். இடது சட்டத்தில் உள்ள நாணயம் **striker** க்கு இயற்கையான சுழற்சியை வழங்கும் எந்த தட்டையான பிடியிலும் மிக எளிதாக பாக்கெட் செய்யப்படலாம்.

கிராஸ் செகண்ட்:

படம் 15-B இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, எதிராளியின் நாணயம் பாக்கெட்டில் உள்ளது மற்றும் நமது நாணயம் அதன் பின்னால் உள்ளது. இந்த நிலையில் **striker** அடிப்படை சிவப்பு வட்டத்தில் வைக்கப்பட வேண்டும், மேலும் நமது நாணயத்தை கீழ் புள்ளியில் அடிக்க வேண்டும், இதனால் இந்த நாணயம் பக்க சட்டத்தைத் தாக்கும் மற்றும் எதிர் பக்க அடிப்படை பாக்கெட்டுக்குள் செல்லும் மற்றும் **striker** பாக்கெட்டின் கீழ் பகுதியை தாக்கும். இந்த பக்கவாதம் குறுக்கு வினாடி என்று அழைக்கப்படுகிறது.

தி STRIKER SLIP:

படத்தில் காட்டப்பட்டுள்ளபடி பல முறை ஒரு நிலை உள்ளது. 16-எஃப். எங்களுடைய நாணயங்களில் ஒன்று சட்டகம் வரை ஒட்டிக்கொண்டது, மற்றொன்று இந்த நாணயத்திலிருந்து விலகி, சட்டத்திலிருந்து சற்று தொலைவில் உள்ளது.

பொதுவாக இந்த இரண்டு நாணயங்களை விளையாடுவதற்கு இரண்டு பக்கவாதம் தேவைப்படும். அத்தியில் காட்டப்பட்டுள்ள ஸ்ட்ரோக்கை நீங்கள் விளையாடினால். 16-E உங்கள் striker ஒட்டியிருக்கும் நாணயத்தில் இருந்து slip ஆகிவிடும், மேலும் சட்டகத்திலிருந்து சிறிது தூரத்தில் இருக்கும் நாணயத்தைத் தாக்கி, பாக்கெட்டில் அடைக்கப்பட்டு, முதலில் அடித்த நாணயம் அந்த நிலையில் இருந்து அகற்றப்பட்டு எங்களுக்கு எளிதாகிவிடும். இந்த இரண்டு நாணயங்களும் ஒரே அடியில் பாக்கெட்டுகளுக்குள் செல்லும் அரிதான சந்தர்ப்பங்கள் உள்ளன. இந்த ஸ்ட்ரோக்கை விளையாடுவதற்கு நீங்கள் slip இன் ஸ்ட்ரோக்கிற்கு பயன்படுத்தியதை விட சற்று அதிகமாக force பயன்படுத்த வேண்டும்.

DOUBLE TOUCH:

படம் 16 இல் காட்டப்பட்டுள்ள பிரேம்களில் இருந்து சிறிது தொலைவில் இருந்தால் striker நாணயத்தை இரண்டு முறை தொட்டு, நாணயம் பாக்கெட்டில் இருக்கும் வகையில் வெளியிடப்பட வேண்டும், இந்த பக்கவாதம் double touch என்று அழைக்கப்படுகிறது. பக்கச் சட்டங்களுக்கு அருகில் இருக்கும் நாணயங்களுக்காக ஒரு வீரர் பெரும்பாலும் double touch விளையாட வேண்டும். இந்த நாணயங்கள் பக்க சட்டத்தில் இருந்து அரை அங்குலத்திற்கு மேல் இருந்தால் மட்டுமே இந்த ஸ்ட்ரோக் விளையாட வேண்டும். நாணயங்கள் பக்க சட்டத்தில் இருந்து அரை அங்குலத்திற்கும் குறைவாக இருந்தால், rebound என்பது double touch ஐ விட எளிதானது.

Arun Deshpande

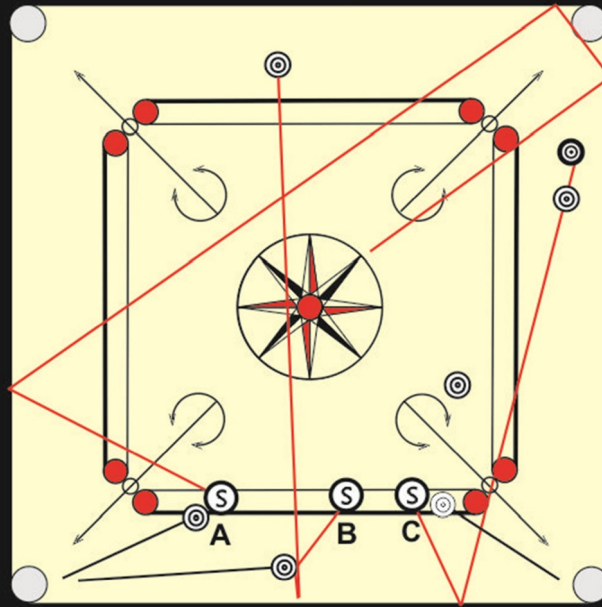


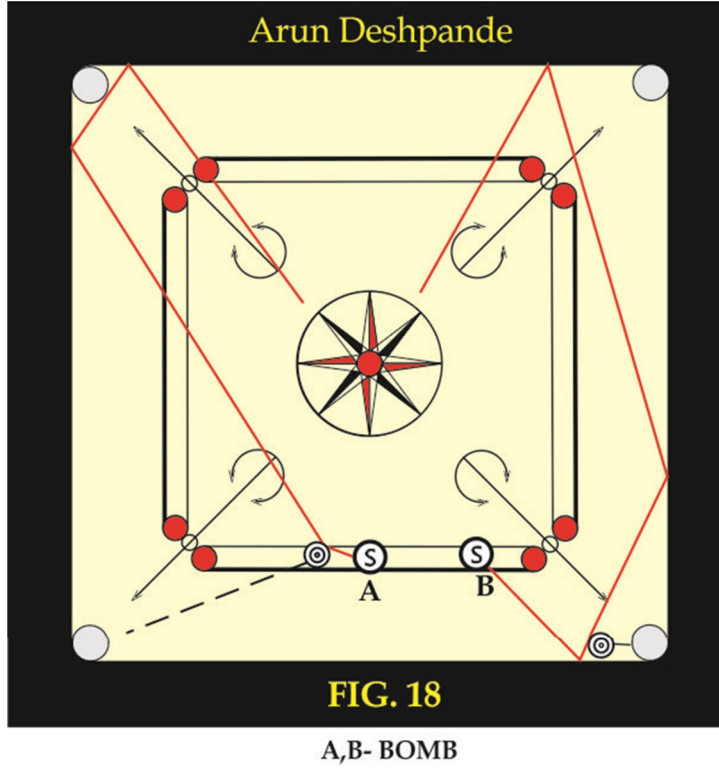
FIG.17

A,B,C- BOMB

BOMB (BUM):

படம் 17-A மற்றும் B இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, நமது நாணயம் அடிப்படைக் கோடுகளில் இருந்தால், அதை பாக்கெட் செய்யும் போது, பக்கச்சட்டத்தின் அல்லது அடிப்படை சட்டத்திற்கு எதிராக striker மிகவும் கடினமாக வெளியிடப்பட்டால், ஸ்ட்ரோக் Bomb என்று அழைக்கப்படுகிறது. ஹிந்தியில் பம் என்று அழைக்கப்படுகிறது. இந்த பக்கவாதம் மூலம், பலகையில் உள்ள மற்ற அனைத்து நாணயங்களின் நிலையும் தொந்தரவு செய்யப்படலாம். எனவே இந்த ஸ்ட்ரோக் அவ்வாறு தொந்தரவு செய்யப்பட்ட நாணயங்கள் எதிர் சட்டத்திற்குச் செல்லாமல் நம் அருகில் வரும் வகையில் விளையாட வேண்டும். படம் 17-A இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, ஒரு வீரர் பக்க சட்டத்தில் உள்ள striker ஐ அடிக்க வேண்டும், அது பாக்கெட் பகுதியில் எதிர் சட்டத்தைத் தாக்கும் மற்றும் உள் வட்டத்தை நோக்கி வட்ட பாதையில் திரும்பும். இதனால் உள்வட்டத்தில் இருந்து நாணயத்தை நம் அருகில் கொண்டு வரலாம். அத்தகைய ஸ்ட்ரோக்கை விளையாடும்போது, நாணயத்தின் திசை பாக்கெட்டை நோக்கி இருக்கக்கூடாது, ஆனால் அது நாணயங்களின் நிலையைப் பொறுத்து பாக்கெட்டிலிருந்து குறைந்தபட்சம் அரை அங்குலம் தொலைவில் அடிப்படை சட்டத்தில் இருக்க வேண்டும்.

படம் 17-B இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, அடிப்படைக் கோட்டில் இருக்கும் நமது நாணயத்தின் அருகே striker வைக்கப்பட்டு, அதை பாக்கெட் செய்யும் போது, பக்கச் சட்டத்தில் அடிப்பதன் மூலம் striker எதிர் பாக்கெட்டுக்கு இயக்கப்படுகிறது. இதன் மூலம் நாணயம் எதிர் பாக்கெட் பகுதியில் இருந்து அகற்றப்பட்டு, அதன் மூலம் நமது நாணயத்திற்காக பாக்கெட் திறக்கப்படும். இந்த ஸ்ட்ரோக்கை விளையாடும் போது நாணயத்தின் திசை பாக்கெட்டின் மேல் பகுதியை நோக்கி இருக்க வேண்டும். படம் 17-C இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, நமது நாணயத்தை எதிர் அடிப்பாகத்தில் இருந்து striker மூலம் அகற்றுவதற்காக மிகவும் கடினமாக அடிக்கப்படுகிறது. இந்த பக்கவாதம் bomb என்றும் அழைக்கப்படுகிறது. இந்த ஸ்ட்ரோக்கை விளையாட ஒரு வீரருக்கு துல்லியம் மற்றும் முழுமை தேவை. எனவே இந்த பக்கவாதத்திற்கு நிறைய பயிற்சி மற்றும் கைகளில் அபார வலிமை தேவை.

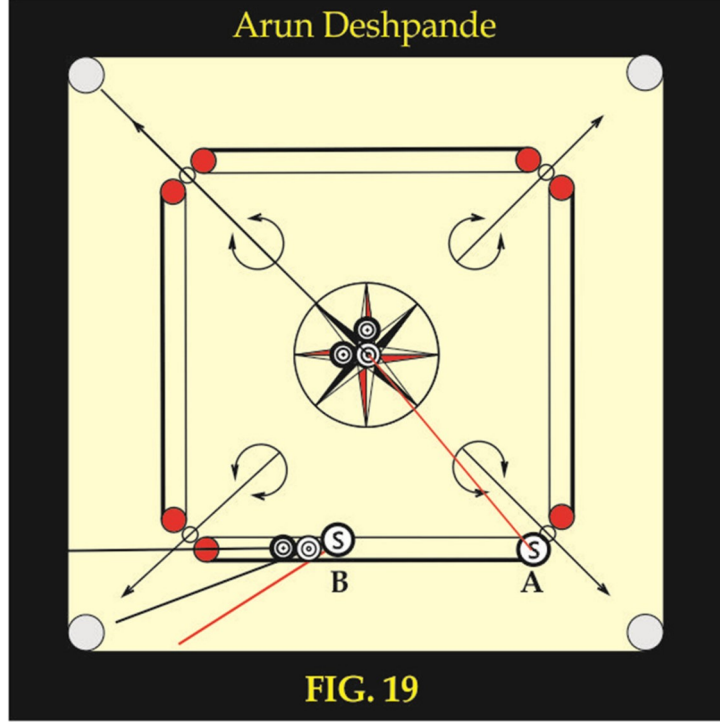


படம் 18-A இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, ஒரு நாணயம் அடிப்படைக் கோடுகளின் நடுவில் அல்லது அடிப்படைக் கோடுகளுக்கு மேல் இருந்தால், striker நாணயத்தை வெட்டிய பின், பாக்கெட் பகுதியில் உள்ள பக்கச் சட்டத்திலிருந்து விலகிச் செல்லும் வகையில், striker அதிலிருந்து சிறிது தொலைவில் வைக்கப்பட வேண்டும். இந்தப் பக்கவாதத்தில், strikerஐ உள் வட்டப் பகுதிக்குள் கொண்டு வந்து, இந்தப் பகுதியில் இருந்து நாணயங்களை நம்மை நோக்கி இழுத்துச் செல்லலாம்.

ஒரு bomb மூலம், எதிர் சட்டத்திலிருந்து நாணயத்தை எளிதாக்கலாம். bombஐ விளையாடும்போது, சரியான கோணம் எடுக்கப்பட்டால், strikerஐ carrom board இன் எந்தப் பகுதிக்கும் இயக்கி, கடினமான நாணயங்களை நம்மை நோக்கி இழுக்கலாம். ஒரு நாணயம் நமது அடிப்படை சட்டத்தை தொட்டால், slip ஐ விளையாடுவதற்கு பதிலாக, படம் 18-B இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி bomb ஐ இயக்கலாம். இந்த பக்கவாதத்திற்கு, striker நாணயத்திற்கு மிக அருகில் உள்ள சட்டகத்திற்கு எதிராக கடினமாக வெளியிடப்பட வேண்டும் மற்றும் நேரடியாக நாணயத்தின் மீது அல்ல. இந்த பக்கவாதத்திற்கு, பெரிய துல்லியம் மற்றும் கட்டைவிரலில் மிகப்பெரிய வலிமை தேவைப்படுகிறது. நாணயத்திற்கும் சட்டத்திற்கும் இடையில் இடைவெளி இருந்தாலும், இந்த ஸ்ட்ரோக்கை விளையாடலாம். நமது நாணயம் பேஸ் பாக்கெட்டுக்கு அருகிலும், எதிராளியின் நாணயம் அடிப்படைக் கோடுகளிலும் இருந்தால், பாக்கெட்டில் இருக்கும் நமது நாணயத்தில் எதிராளியின் நாணயத்தைத் தாக்கி bomb விளையாடலாம். பல வீரர்களுக்கு இந்த வகை bomb தெரியாது.

அடிப்படைக் கோடுகளின் மேல் கோட்டிற்கு மேல் நம்முடையது இருந்தால், அதன் அருகே striker ஐ வைத்து சரியான கோணத்தைச் சரிசெய்வதன் மூலம், இந்த நாணயத்தை பாக்கெட்டில் வைத்து, எதிர் சட்டத்தின் எந்தப் புள்ளியிலும் striker கடினமாக வெளியிடப்படலாம். இதன் மூலம் bomb ஒரு வீரர் நாணயங்களைத் தன் பக்கம் இழுக்கலாம், அதே போல் எதிர் சட்டத்தின் எந்தப் புள்ளியிலிருந்தும் கடினமான நாணயங்களை எளிதாக்கலாம். நமது நாணயம் முன் பாக்கெட்டில் இருந்தால் எதிராளியின் நாணயம் இருக்கும்

அடிப்படைக் கோடுகளின் மேல் கோட்டிற்கு மேலே, பாக்கெட்டில் இருக்கும் நமது நாணயத்தில் எதிராளியின் நாணயத்தை வெளியிடுவதன் மூலம் இந்த ஸ்ட்ரோக்கை விளையாடலாம். சில நேரங்களில் touch ஒரு bomb இன் ஸ்ட்ரோக் மூலம் விளையாடலாம். மேலே உள்ள அனைத்து குண்டுகளுக்கும், bomb ஐ விளையாடும்போது, நாணயம் குறைந்தபட்ச வேகத்தில் பயணிக்க வேண்டும் மற்றும் striker சரியான கோணத்தை சரிசெய்து அதிகபட்ச (தீர்மானித்த) வேகத்தில் பயணிக்க வேண்டும் என்பதை மனதில் கொள்ள வேண்டும்.



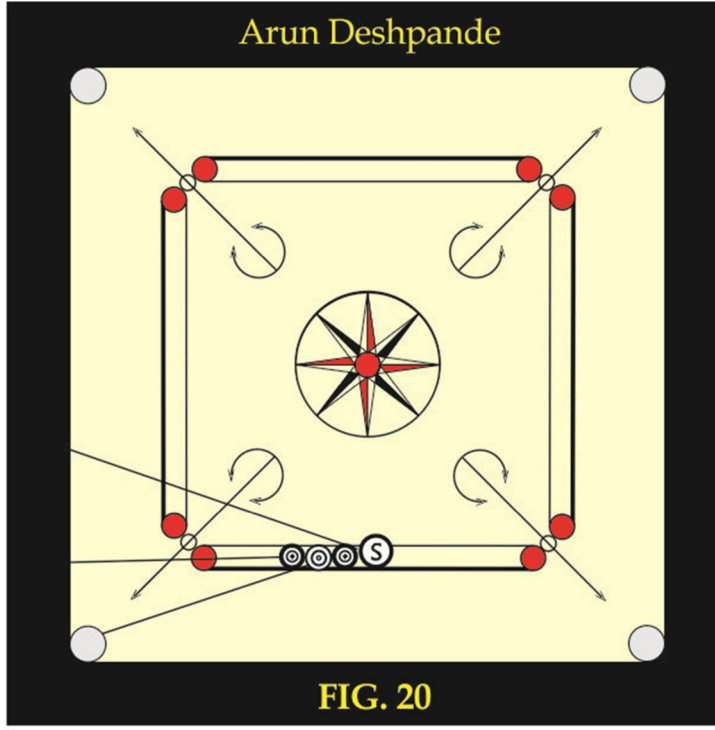
A,B- FORCE

FORCE:

படம் 19 இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி - A Queen மைய வட்டத்தில் உள்ளது மற்றும் இரண்டு நாணயங்கள் Queen ஐத் தொடும் பாதையில் இருந்து பாக்கெட்டுக்கு 45 டிகிரி கோணத்தில் உள்ளன. இந்த நிலையில், striker ஆனது Queen இல் கால் புள்ளி கடினமாக வெளியிடப்பட்டால், எதிராளியின் இரண்டு நாணயங்களை இரண்டு வெவ்வேறு திசைகளில் அகற்றுவதன் மூலம் Queen பாக்கெட்டைப் பெறலாம். இந்த ஸ்ட்ரோக்கில் சமமான force கொள்கை பயன்படுத்தப்படுகிறது.

படம் 19-B இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, அடிப்படைக் கோடுகளில் எதிராளியின் நாணயம் Queen க்கு முன்னால், தொடும் அல்லது அதிலிருந்து சிறிது தூரத்தில் உள்ளது. striker ஐ Queen க்கு மிக அருகில் வைத்து (தொடுவது போல) மற்றும் அடிப்படை சட்டகத்தை நோக்கி பாக்கெட்டின் அருகே அடிப்பதன் மூலம், எதிராளியின் நாணயத்தை ஒரு நேர் கோட்டில் செலுத்துவதன் மூலம் Queen ஐ

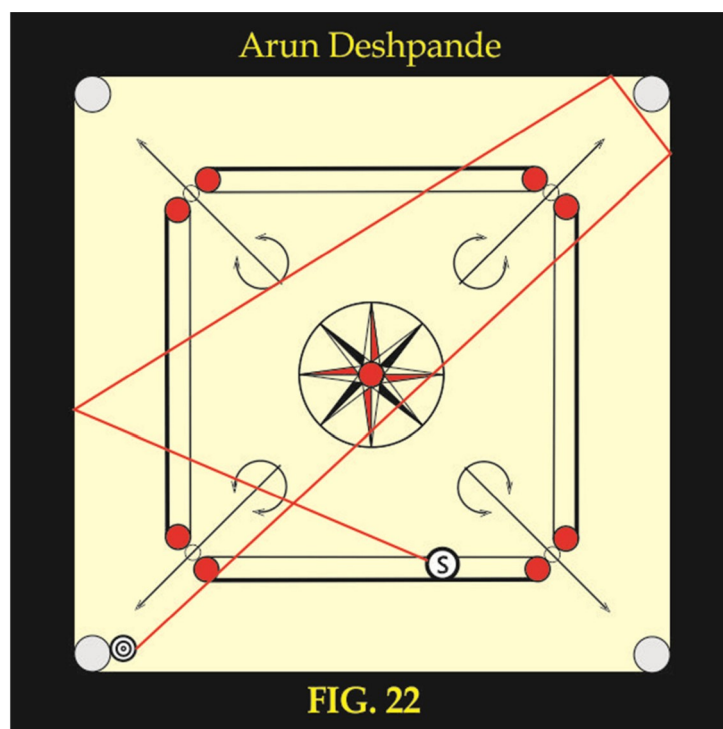
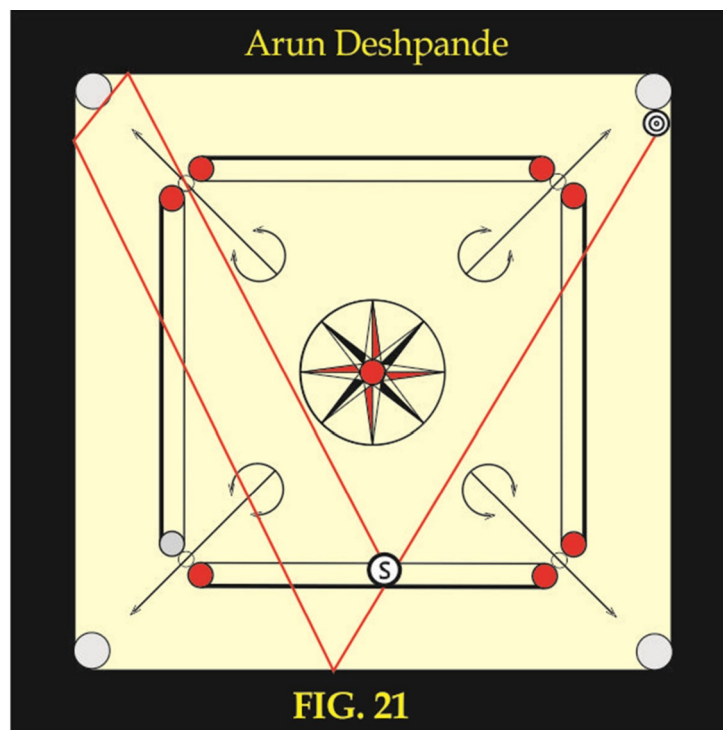
பாக்கெட்டு செய்யலாம். மேலே உள்ள நிலையில், எதிராளியின் இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட நாணயங்கள் Queen க்கு முன்னால் இருந்தாலும், Queen ஸ்டில் மேலே உள்ள கொள்கையுடன் ஆனால் இன்னும் கொஞ்சம் force உடன் பாக்கெட் செய்யப்படலாம். பல முறை Queen க்கு பதிலாக நமது நாணயம் உள்ளது, அதை அதே முறையில் பாக்கெட்டில் வைக்கலாம்.



FORCE

படம் 20 ஐப் பார்க்கவும். இங்கே Queen என்பது எதிராளியின் இரண்டு நாணயங்களுக்கு இடையில் உள்ளது மற்றும் அவர்களுக்கு சற்று கீழே உள்ளது. Queen ஐ பாக்கெட்டில் வைப்பது மிகவும் கடினம் என்று தோன்றுகிறது, ஆனால் இந்த நிலையில் அதைச் செய்வது மிகவும் எளிதானது, ஒரு வீரர் கண்களை மூடிக்கொண்டு கூட அதை பாக்கெட் செய்ய முடியும். படம் 20 இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, ஒரு striker கடைசி நாணயத்திற்கு மிக அருகில் வைக்கப்பட்டு, அது பக்கச்சட்டத்தை நோக்கி வெளியிடப்பட்டால், எதிரியின் முதல் மற்றும் கடைசி நாணயத்தை ஒரு நேர்கோட்டில் அகற்றுவதன் மூலம் Queen பாக்கெட்டு செய்யலாம்.

படம் 21 முதல் 27 வரை பார்க்கவும். இந்த புள்ளிவிவரங்களில் சில கண்காட்சி ஸ்ட்ரோக்குகள் காட்டப்பட்டுள்ளன. கண்காட்சி போட்டியில் விளையாடுவதற்கு இந்த ஸ்ட்ரோக்குகள் பயனுள்ளதாக இருக்கும். இந்த ஸ்ட்ரோக்குகளைக் கண்டு பார்வையாளர்கள் வியப்படைகின்றனர். ஒரு வீரர் நாணயத்தைத் தவிர வேறு ஒரு புள்ளியைக் குறிவைத்து, மூன்று அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட பிரேம்களைத் தாக்கிய பிறகு striker எதிர்பார்க்கப்படும் நாணயத்தைத் தொடுவார். புள்ளிவிவரங்கள் 21 முதல் 26 வரை காட்டப்பட்டுள்ளபடி, striker எதிர்பார்க்கப்படும் நாணயத்திற்கு (படம். 27 இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி) கொண்டு வரப்படுவதைப் போலவே நாணயத்தையும் அதே திசையில் நகர்த்தலாம்.



Arun Deshpande

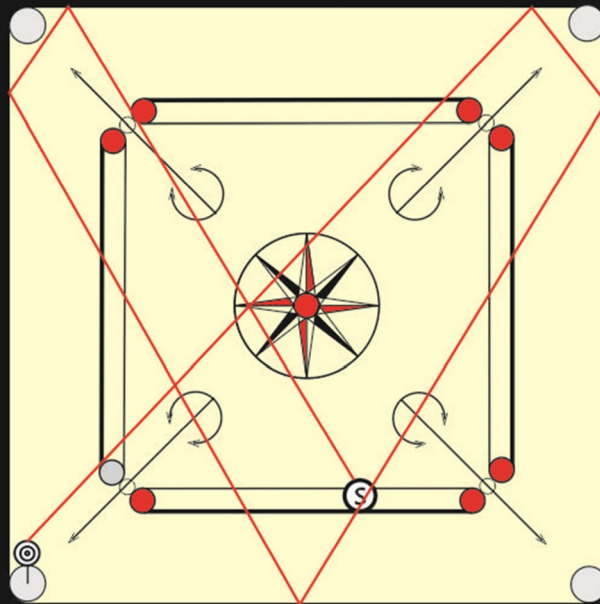


FIG. 23

Arun Deshpande

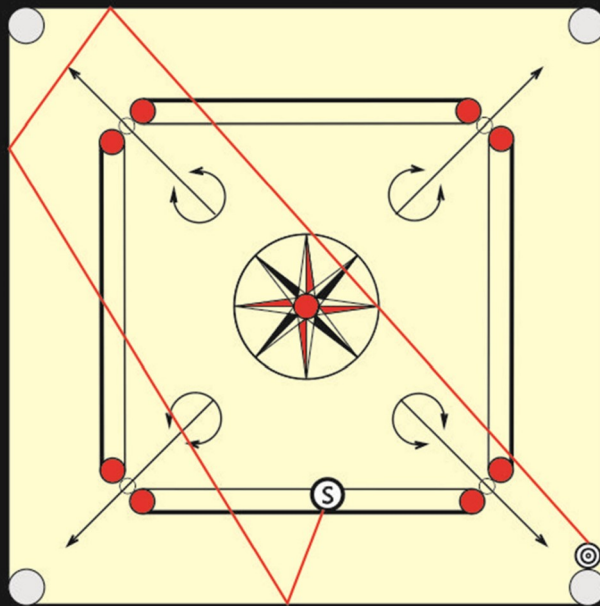
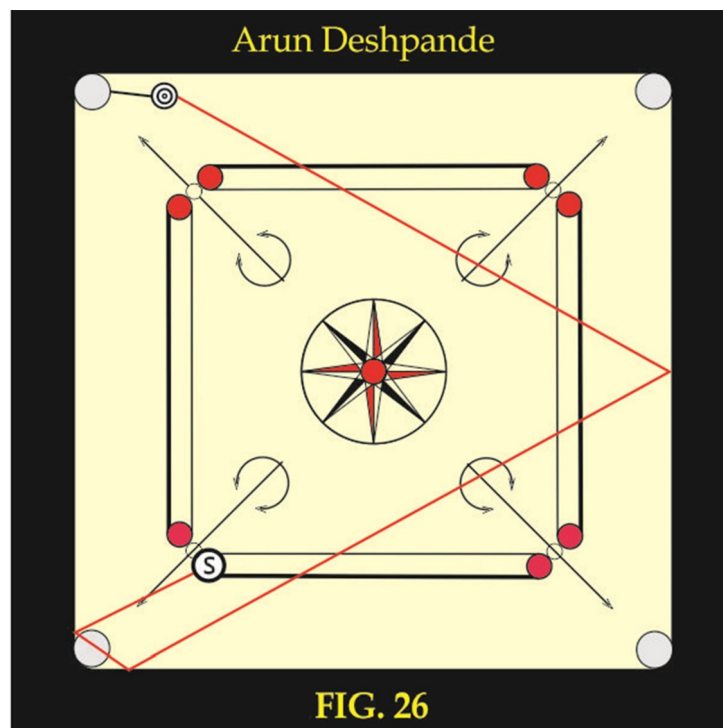
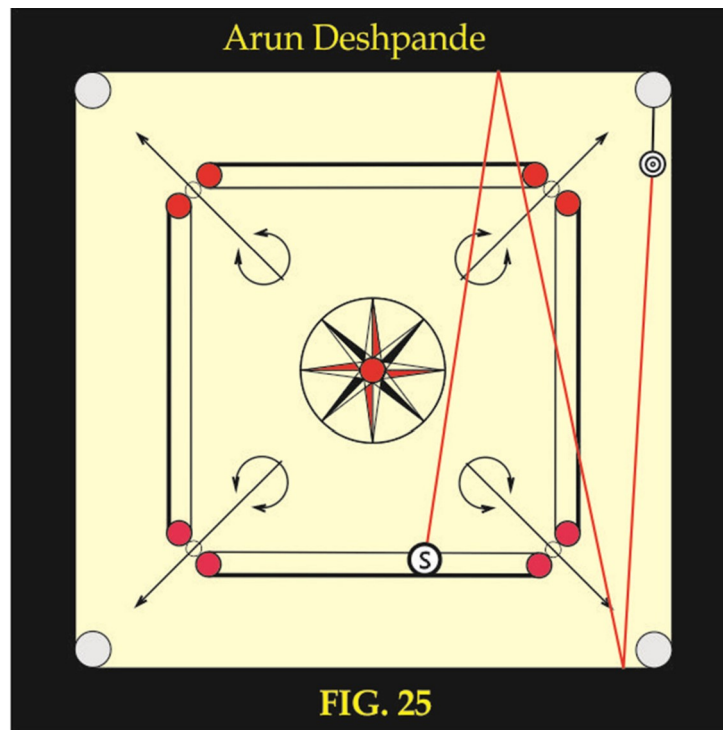
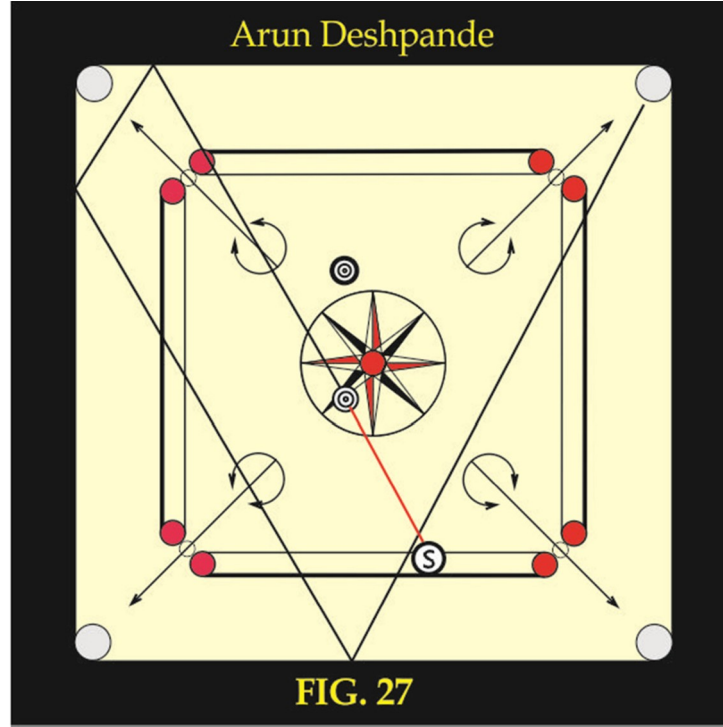


FIG. 24





அத்தியாயம் 5

தற்காப்பு மற்றும் குற்றம்

carrom இல் பாதுகாப்பு பற்றி கேட்கும் போது பெரும்பாலான மக்கள் எரிச்சலடைகிறார்கள். அவர்களில் பலர் 'ஏன் இப்படி ஒரு அழுக்கு விளையாட்டை விளையாட வேண்டும்' என்று கூறுகிறார்கள்? தற்காப்பு மற்றும் குற்றங்கள் விளையாட்டுகளின் ஒரு பகுதியாகும், பெரிய அல்லது சிறிய, உட்புற அல்லது வெளிப்புற. carrom இல் உள்ள பாதுகாப்பு என்பது எதிராளியின் நாணயத்தைத் தொந்தரவு செய்வதற்காகப் பயன்படுத்தப்படுகிறது என்று பெரும்பாலான மக்கள் நினைக்கிறார்கள். ஆனால் இந்த எண்ணம் தவறானது. சாம்பியன்களை செயலில் பார்க்கும்போது இந்த கொள்கையின் முக்கியத்துவத்தை அவர்கள் உணர்கிறார்கள்.

carrom இல் இரண்டு வகையான பாதுகாப்பு உள்ளது

1) நேரடி பாதுகாப்பு 2) நேரடி பாதுகாப்பு.

நேரடி பாதுகாப்பு:

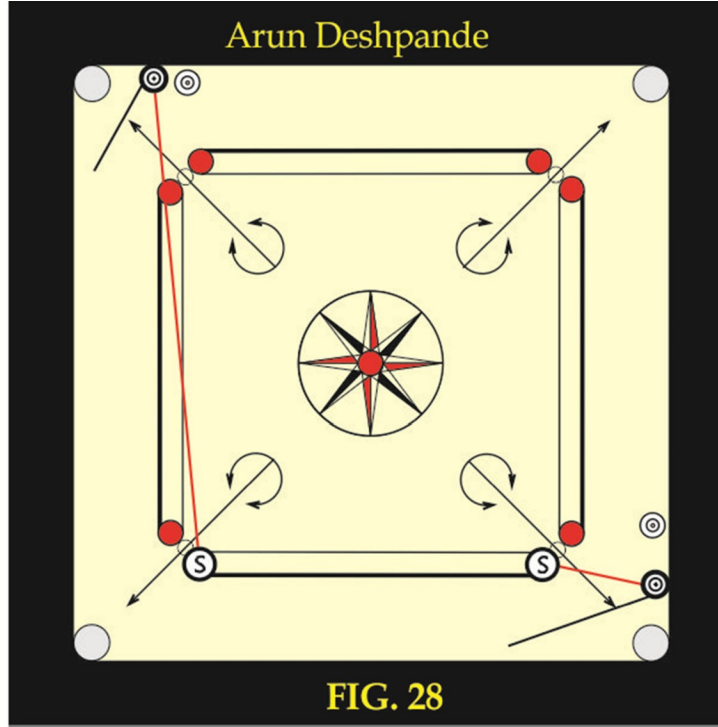
நம் நாணயத்தைத் தொடாமல் எதிராளியின் நாணயம் கடினமாக்கப்பட்டால், அது நேரடி பாதுகாப்பு என்று அழைக்கப்படுகிறது. இந்த வகையான பாதுகாப்பு ஒற்றையர்களை விட இரட்டையர்களில் அடிக்கடி பயன்படுத்தப்படுகிறது. இந்த வகையான தற்காப்பு மிகவும் எளிதானது என்று தோன்றுகிறது, ஆனால் அதைப் பயன்படுத்தும் போது, அது தோன்றும் அளவுக்கு எளிதானது அல்ல என்பதை ஒரு வீரர் உணர்கிறார். இந்த வகை தற்காப்பில் எதிராளியின் நாணயம்

உத்தேசிக்கப்பட்ட நிலைக்கு வர வேண்டும். இதைச் செய்ய, ஒரு வீரர் striker இன் வேகத்தைக் கட்டுப்படுத்த வேண்டும். அதே நேரத்தில், நாணயத்தின் எந்தப் புள்ளியில் striker அடிக்க வேண்டும் என்பதை அவர் அறிந்திருக்க வேண்டும். க்கு

குறிப்பிட்ட புள்ளியில் striker ஐ அடித்தால் அவர் துல்லியமாக இருக்க வேண்டும். சுருக்கமாக, தற்காப்பு அவ்வளவு எளிதானது அல்ல, அதற்கு முக்கியமாக இரண்டு குணங்கள் (1) துல்லியம் மற்றும் (2) striker வேகத்தின் மீது கட்டுப்பாடு தேவைப்படுகிறது. ஒற்றையர் பிரிவில் எதிராளியின் நாணயம் நமது அடிப்படை சட்டத்திற்கு அல்லது எதிராளியின் rebound இடத்தில் கொண்டு வரப்பட வேண்டும். இரட்டையரில் நமது வலது கையில் இருக்கும் வீரராக பிறகு விளையாடுகிறார்

நமது முறை அவரது நாணயம் நமது இடது சட்டகத்திற்கு (எதிராளியின் எதிர் சட்டகம்) அல்லது எதிராளியின் rebound இடத்தில் கொண்டு வரப்பட வேண்டும். பெரும்பாலும் எதிராளியின் நாணயங்கள் அவரது rebound பக்கத்திற்கு கொண்டு வரப்பட வேண்டும். அத்தகைய நிலையில் ஒரு நாணயத்தை கொண்டு வருவதற்கு, striker மீது மிகப்பெரிய கட்டுப்பாடு தேவைப்படுகிறது, ஏனெனில் அத்தகைய நாணயம் சட்டகத்திற்கு மிக அருகில் வந்தால், ஒரு rebound எதிரிக்கு எளிதாகிவிடும் அல்லது அத்தகைய ஸ்ட்ரோக் கடினமானதாக இருந்தால், எதிர் சட்டத்தில் மோதிய பிறகு நாணயம் வெளியே வந்து எதிராளிக்கு எளிதாகிவிடும். இரட்டையர் பிரிவில், ஒவ்வொரு pair ன் ஒரு நாணயம் பலகையில் இருந்தால், ஒவ்வொரு வீரரும் தனது வலதுபுறத்தில் உள்ள எதிராளியின் நாணயத்தை கடினமாக்க முயற்சிக்கிறார்கள், அவர் தனது சொந்த நாணயத்தை பாக்கெட்டில் வைப்பது எளிதானது அல்ல. அத்தகைய பாதுகாப்பைப் பயன்படுத்தும் போது, தனது எதிராளியும் இதேபோன்ற பாதுகாப்பை விளையாடுவார் என்பதை ஒருவர் மனதில் கொள்ள வேண்டும். எனவே, அவர் தனது வலதுபுறத்தில் உள்ள வீரருக்கு எந்த நாணயத்தை கடினமாக்குகிறாரோ அதே நாணயம் அவரது கூட்டாளியும் தனது எதிரிக்கு கடினமாக இருக்கும் வகையில் இருக்க வேண்டும். இதுபோன்ற தற்காப்பு வகைகளில், striker வேகத்தை கட்டுப்படுத்தும் மற்றும் பொறுமையாக இருக்கும் வீரர்கள், அத்தகைய யுக்திகளை மட்டுமே பயன்படுத்தி பலகையை வெல்ல முடியும். இப்போது கேள்வி ஒற்றையர்களில் உள்ளது ஏன் இத்தகைய பாதுகாப்பு தேவை? எதிராளியின் நாணயத்தை கடினமாக்குவதில் வீரர் தனது முறையை இழக்கிறார். இங்கு வீரரின் நாணயமும் கடினமாக இருப்பதால், அவரது எதிராளி தனது நாணயத்தை பாக்கெட்டில் வைப்பதற்கு ஒரு திருப்பத்தை பெறுகிறார். எதிராளியின் நாணயத்தை கடினமாக்குவதன் நோக்கம், எதிராளி கடினமான நாணயத்தை பாக்கெட்டில் வைக்க முயற்சிக்கும் போது சில நேரங்களில் அது அவருக்கு மீண்டும் கடினமாகிவிடும், இதனால் ஒரு வீரர் பாக்கெட்டிற்கு கூடுதல் திருப்பத்தை கொடுக்கிறார் அல்லது அவரது கடினமான நாணயத்தை அகற்றுவார். ஒரு வீரர் தனது நாணயத்தை பாக்கெட்டில் வைக்கும் போது, அது மீண்டும் அல்லது வேறுவிதமாக கடினமாகிவிடாமல் பார்த்துக் கொள்ள வேண்டும், எதிராளியின் நாணயத்தை கடினமாக்குவதன் நோக்கம் தோற்கடிக்கப்படுகிறது. எ.கா. எதிராளியின் நாணயம் நமது அடிப்படை சட்டகத்திற்கு கொண்டு வரப்பட்டால், அவர் அதை double மூலம் பாக்கெட் செய்ய முயற்சிப்பார். doubleஐ இயக்கும்போது, ஸ்ட்ரோக் மெதுவாக இருந்தால், நாணயம் rebound பக்கத்தில் இருப்பது

கடினமாகிவிடும். ஸ்ட்ரோக் கடினமாக இருந்தாலும் துல்லியமற்றதாக இருந்தாலும், அவரது பேஸ் ஃப்ரேம் அடித்த பிறகு நாணயம் rebound இடத்திற்கு வரும். நிச்சயமாக, அத்தகைய பாதுகாப்பை விளையாடுவதற்கு ஒருவர் மிகவும் பொறுமையாக இருக்க வேண்டும், ஏனெனில் சில நேரங்களில், ஒரே நாணயத்தை ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட முறை கடினமாக்க வேண்டும். சில நேரங்களில் பார்வையாளர்கள் அத்தகைய நேரடி பாதுகாப்பு நுட்பத்தைப் பயன்படுத்தும் ஒரு வீரரை வெளியேற்றுகிறார்கள். இந்த கட்டத்தில் ஒரு வீரர் தனது கவனத்தை இழக்கக்கூடாது. அதே பார்வையாளர்கள் நேரடியாக பாதுகாப்பைப் பயன்படுத்தி அந்த பலகையை வெல்லும் போது வீரர் அவரைப் பாராட்டுகிறார்கள் அல்லது பாராட்டுகிறார்கள்.



படம் 28 இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, A மற்றும் B, எதிர் சட்டகம் மற்றும் பாக்கெட்டுக்கு அருகில் உள்ள பக்க சட்டத்தைத் தொடும் நாணயம் அதன் மையப் புள்ளியில் நடுத்தர forceக்கு மேல் அடிப்பதன் மூலம் கடினமாக்கலாம். சாம்பியன்கள் இரட்டையர் போட்டிகளில் விளையாடும் போது, நான்காவது வீரருக்கு அவரது முறை வராது என்று மக்கள் கருதுகின்றனர். ஆனால் இந்த அனுமானம் தவறானது. ஓய்வு பெற்ற வீரர் தனது பங்குதாரர் போர்டை முடிக்கக்கூடிய வகையில் விளையாடுகிறார். ஆனால் இரு கூட்டாளிகளுக்கும் இடையில் ஒரு எதிரி இருப்பதை அனைவரும் மறந்து விடுகிறார்கள். இந்த எதிர்ப்பாளர் அவருக்கு எளிதான நாணயங்களை பாக்கெட்டுகளில் அடைகிறார், பின்னர், அவர் ஒன்று அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட நாணயங்களை தனது வலதுபுறத்தில் உள்ள வீரருக்கு கடினமாக்குகிறார். இவ்வாறு அவர் தனது துணைக்கு ஒரு முறை கொடுக்கிறார். இவ்வாறு, இந்த சுழற்சி தொடர்கிறது. இரட்டையர் ஆட்டத்தில் ஒவ்வொரு வீரரும் அவர் பலகையை முடிக்கிறார்களா அல்லது அவரது பங்குதாரர் போர்டை முடிப்பதை சாத்தியமாக்குகிறார். வீரர்கள் இரட்டையர்களை விளையாடும் போது, அவர்கள் எப்போதும் தங்கள் துணையை நினைக்க வேண்டும். சில வீரர்கள் தங்கள் கூட்டாளிகளை கருத்தில் கொள்ளாமல் சுயநல விளையாட்டை விளையாடுகிறார்கள். இறுதியில் அது சண்டையில் விளைகிறது. இரு பங்குதாரர்களிடையே சரியான புரிதல் இருக்க வேண்டும். இரண்டு வீரர்களும் சாம்பியன்களாக இருக்கும் ஜோடிகளில் இந்த புரிதல் மிகவும் அரிதானது. காரணம் சுயநலமே தவிர வேறில்லை. இப்போது கேள்வி என்ன சுயநல விளையாட்டு? பெரும்பாலும் ஒரு வீரர் நல்ல ஸ்ட்ரோக்குகளை ஆடும்போது, பார்வையாளர்கள் கைதட்டுகிறார்கள். ஒரு வீரர் ஓரளவு தன்னம்பிக்கை மற்றும் முகஸ்துதி

அடைந்து, தனது கூட்டாளருக்கு திருப்பத்தை கொடுப்பதற்குப் பதிலாக அவருக்கு கடினமான மற்றும் அவரது துணைக்கு எளிதான நாணயங்களை விளையாட முயற்சிக்கிறார். அவர் பாராட்டு அலையின் மேல் சவாரி செய்கிறார் மற்றும் சாத்தியமற்ற ஸ்ட்ரோக்குகளை முயற்சி செய்து போட்டியில் தோற்றார். ஒரு ஈகோ இருப்பதால் இரண்டு சாம்பியன்கள் விளையாடும்போது இந்த புரிதல் கேள்வி எழுகிறது

அவர்களுக்கு இடையே மோதல். உண்மையில், அவர்கள் போட்டியில் வெற்றி பெற்றால், யார் சிறப்பாக விளையாடினாலும் அந்த பெருமை இருவரையும் சேரும். ஒரு நல்ல விளையாட்டை விளையாடும் வீரர், பலகையை முடிக்க முடிந்தால், அவரே பலகையை முடிக்க தனது கூட்டாளரிடமிருந்து அதிகபட்ச திருப்பங்களைப் பெற வேண்டும். இரட்டையர் பிரிவில் விளையாடும் போது, ஒரு வீரர் தனது கூட்டாளரை புரிந்து கொள்ள வேண்டும். அவரது பங்குதாரர் ஏதேனும் தவறு செய்தாலும், பலகையின் போது அவரை இழுக்கக்கூடாது. ஒரு வீரர் தனது கூட்டாளரை தவறிழைத்ததற்காக எல்லா நேரத்திலும் துப்பாக்கியால் சுட்டால், அவரது எதிரிகள் அதிலிருந்து அதிக நம்பிக்கையைப் பெறுகிறார்கள், அதே நேரத்தில் அவரது பங்குதாரர் நம்பிக்கையை இழக்கிறார்.

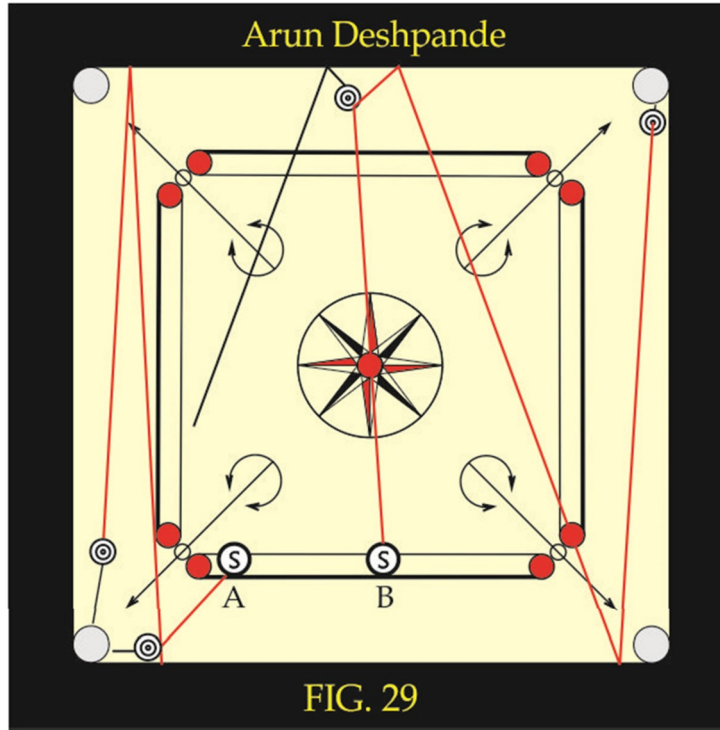
மெட்ராஸில் அனுபவம்:

எனது மெட்ராஸ் அனுபவத்திலிருந்து, வீரர்கள் எவ்வாறு நம்பிக்கையை இழக்கிறார்கள், அவர்களது பங்குதாரர்கள் அவர்களுடன் முரண்பட்டால், தோல்வியுற்ற போட்டியை எவ்வாறு கூட்டாளர்களிடையே சரியான புரிதலுடன் கொண்டு வர முடியும் என்பதை ஒருவர் புரிந்து கொள்ள முடியும். ரமேஷ் சிட்டியும் நானும் சுந்தர்ராஜ் மற்றும் சிவலிங்கத்தை 1970 ஆம் ஆண்டு சென்னையில் நடத்தப்பட்ட தேசிய carrom போட்டிகளின் அரையிறுதியில் சந்தித்தோம். சுந்தர்ராஜ் அபாரமாக விளையாடி வந்தார், சிவலிங்கமும் அவருக்கு நல்ல ஆதரவை அளித்தார். அவர்கள் முதல் ஆட்டத்தில் எங்களுக்கு ஒரு புள்ளியை கூட விட்டுக்கொடுக்காமல் மூன்று பலகைகளில் வென்றனர். மஹாராஷ்டிராவில் இருந்து எங்களுடைய ஒரே ஒரு pair போட்டியாளர் மட்டுமே போட்டியில் பங்கேற்க முடியும் என்பதாலும், எங்களின் சரியான புரிதலுக்கு நாங்கள் மிகவும் பிரபலமானவர்கள் என்பதாலும் மண்டபம் முழுவதும் உற்சாக சலசலப்பு நிலவியது. சுந்தர்ராஜ் மற்றும் சிவலிங்கம் மெட்ராஸ் பார்வையாளர்களுக்கு நன்கு தெரிந்திருந்தாலும், அவர்கள் தேசிய அளவில் நல்ல சாதனையை பெறவில்லை. ரமேஷ் தற்காப்பு உத்தியைக் கடைப்பிடித்தார். இன்று அவர் சிறந்த இரட்டையர் ஆட்டக்காரர் என்பது என் கருத்து. அவர் சுந்தர்ராஜைத் தடுத்தார், ஆனால் பிந்தையவர் அவருக்கு அணுகக்கூடிய நாணயங்களை பாக்கெட்டில் வைக்கத் தொடங்கினார், மேலும் முடிவடைய எந்த நிலையும் இல்லாதபோது பாதுகாப்பைப் பயன்படுத்தத் தொடங்கினார். அவர்களின் புரிதலை உடைக்க வேண்டியது அவசியம். தந்திரமாக, ரமேஷ் தனது விளையாட்டை மாற்றிக் கொண்டார், மேலும் அவர் பலகையை முடிக்க சுந்தர்ராஜுக்கு வாய்ப்புகளை வழங்கத் தொடங்கினார், ஆனால் அதே நேரத்தில் ரமேஷ் ஒரு நாணயத்தையாவது சுந்தர்ராஜிடமிருந்து விலக்கி வைத்திருந்தார். பலகையை முடிக்க சுந்தர்ராஜ் தூண்டிவிடப்பட்டார். அதே சமயம், ரமேஷ் எனக்கு ஒரு சுலபமான ஃபினிஷிங் பொசிஷனை வைத்திருந்தார். வலையில் சிக்கிய சுந்தர்ராஜ் கடைசியாக இரண்டு அல்லது மூன்று முறை தவறிவிட்டதால் பலகையை முடிக்க எனக்கு வாய்ப்பு கிடைத்தது. நாங்கள் பலகையை வென்றோம். சிவலிங்கம் சுந்தர்ராஜிடம் பொறுமை

இழந்தார். அவர் ஒரு இலவச விளையாட்டை விளையாட அனுமதிக்கவில்லை. தற்காப்பு ஆட்டத்தை ஆடுமாறு அவரை வற்புறுத்தினார். இதன் விளைவாக, நாங்கள் அந்த ஆட்டத்தில் வெற்றி பெற்றோம். மூன்றாவது ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு முன், எங்களுக்கு 10 நிமிடங்கள் ஓய்வு கிடைத்தது. அந்தக் காலக்கட்டத்தில் சிவலிங்கம் சுந்தர்ராஜை எப்பொழுதும் மேலே இழுத்துக் கொண்டிருந்தது. அப்போது ரமேஷ், "அருண், அவர்களின் புரிதல் முடிவுக்கு வந்துவிட்டது, இப்போது நாம் உண்மையைப் பயன்படுத்திக் கொள்ள வேண்டும்."

மூன்றாவது ஆட்டம் தொடங்கியதும், திடீரென்று ரமேஷ் ஒரு ஆக்ரோஷமான ஆட்டத்தை ஆடத் தொடங்கினார், மேலும் என்னையும் அவ்வாறே செய்யச் சொன்னார். இயல்பாகவே சிவலிங்கமும் சுந்தர்ராஜும் தற்காப்பு உத்தியைக் கடைப்பிடித்தனர். இதைச் செய்வதில், அவர்கள் நம்பிக்கையை இழந்து தோல்வியடைந்தனர்

நாணயங்களை பாக்கெட்டு. இதனால், எங்களுக்கு ஒரு சாதகம் கிடைத்தது, நாங்கள் அதிக குற்றத்துடன் விளையாடத் தொடங்கி நிலைமையை முழுமையாகக் கட்டுப்படுத்தினோம். அவர்களுக்கு ஒரு புள்ளி கூட விட்டுக்கொடுக்காமல் மூன்று பலகைகளில் அந்த ஆட்டத்தை வென்றோம். இறுதிச்சுற்றில் தமிழகத்தின் ஓய்.லாசர், எஸ்.டி.லி ஜோடியை வீழ்த்தி இரட்டையர் தேசிய சாம்பியன்ஷிப்பை வென்றோம். ஒற்றையர் பிரிவில் மகாராஷ்டிராவை சேர்ந்த சுஹாஸ் காம்ப்ளி, இறுதிச்சுற்றில் தமிழகத்தின் எஸ்.டி.லியை வீழ்த்தி தேசிய சாம்பியன்ஷிப்பை வென்றார். நேரடி மற்றும் மறைமுக பாதுகாப்பு முறைகளை மேலும் புள்ளிவிவரங்களில் காணலாம்.

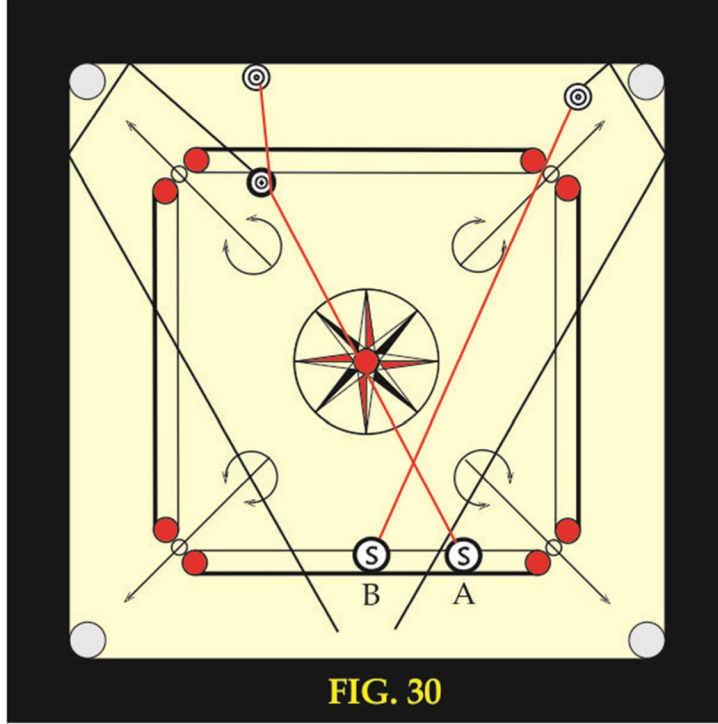


படம் 29-A இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, ஒரு வெள்ளை நாணயம் எதிராளியின் அடிப்படை சட்டத்திற்கு அருகில் உள்ளது மற்றும் ஒரு வெள்ளை நாணயம் பாக்கெட்டில் உள்ளது. படம் 29-A இல் காட்டப்பட்டுள்ள புள்ளியில் எதிராளியின் அடிப்படை சட்டத்திற்கு அருகில் இருக்கும் வெள்ளை நாணயத்தில் striker ஐ மிகக் கடுமையாக அடித்தால் striker திரும்பும், அது உங்கள் அடிப்படை சட்டத்தை பாக்கெட்டிற்கு அருகில் தாக்கும், மேலும் அது உங்கள் கடினமான நாணயத்தை எளிதாக்கும் வகையில் எதிர் வலது பாக்கெட்டில் இருக்கும் வெள்ளை நாணயத்தை பாக்கெட் செய்யலாம்.

படம் 29-A இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, நமது அடிப்படை சட்டத்தில் ஒரு நாணயம் cut கடினமாக இருந்தால், rebound நிலையில் உள்ள கடினமான நாணயத்தை எளிதாக்கலாம்.

படம் 30-A இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, எங்கள் நாணயம் எதிர் சட்டத்தைத் தொடுகிறது மற்றும் எதிராளியிடம் அவருக்கு எளிதான நாணயம் உள்ளது. நமது நாணயம் எதிர் சட்டத்தை தொடுவதால், அது cut ஆகவும், எதிராளியின் நாணயத்தை இழுக்கவும் முடியாது. அதே நேரத்தில், எதிராளியின் நாணயம் நமது நாணயத்துடன் நேர்கோட்டில் இருப்பதால் glance என்பதும் சாத்தியமில்லை. இந்த நிலையில், படம் காட்டப்பட்டுள்ளது. 30-A என்றால்

எதிராளியின் நாணயம் பாக்கெட் பகுதிக்கு அருகில் உள்ள எதிர் சட்டத்திற்கு எதிராக அடிக்கப்பட்டு, நமது நாணயத்தில் உள்ள striker ஐ ஓட்டும்போது எதிராளியின் நாணயம் எதிர் சட்டத்துடன் ஒரு குறிப்பிட்ட கோணத்தை உருவாக்கிய பிறகு நமது அடிப்படை சட்டத்திற்கு வந்து, நமது நாணயம் பாக்கெட்டுக்குள் சென்று அல்லது அந்த நிலையில் இருந்து வெளியே வந்து அடுத்த தும் நமக்கு எளிதாகிவிடும். இந்த பக்கவாதம் மிகவும் எளிதாக தெரிகிறது ஆனால் அது இல்லை. எதிரியின் நாணயத்தை கடினமாக்குவதன் மூலம் இதுபோன்ற பாதுகாப்பை உருவாக்க நிறைய பயிற்சி தேவைப்படுகிறது, striker நமது கடினமான நாணயங்களை எளிதாக்குவதற்கு எதிர் சட்டத்தின் வெவ்வேறு புள்ளிகளுக்கு இயக்கப்படும்.



படம் 30-B இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, எதிராளியின் அடிப்படை பாக்கெட்டில் இருக்கும் நாணயத்தையும் நமது அடிப்படை சட்டகத்திற்கு அருகில் கொண்டு வருவதன் மூலம் அதை கடினமாக்கலாம், இந்த இரண்டு முறைகளிலும், striker இன் வேகத்தில் துல்லியம் மற்றும் நல்ல கட்டுப்பாடு தேவை. இந்த வழியில் எதிர் சட்டத்திற்கு அருகில் உள்ள எந்த நாணயத்தையும் நமது அடிப்படை சட்டத்திற்கு கொண்டு வர முடியும். பயிற்சியின் மூலம், நாணயத்தின் எந்தப் புள்ளியை நமது அடிப்படை சட்டத்திற்கு கொண்டு வர வேண்டும் என்பதை ஒருவர் புரிந்து கொள்ளலாம். பல நேரங்களில் ஒரு நிலை வருகிறது, இது படம் 31-A இல் காட்டப்பட்டுள்ளது, எதிராளியின் கருப்பு நாணயம் எங்கள் வெள்ளை நாணயத்தின் வழியைத் தடுக்கிறது, வீரர்கள் அதை கடினமாக rebound பாக்கெட்டில் வைக்க முயற்சி செய்கிறார்கள். கடினமான rebound மூலம் எதிராளியின் நாணயத்தை அகற்றிவிட்டு, அவர்களின் கான் பாக்கெட்டில்

அடைக்கப்படலாம் என்று அவர்கள் நினைக்கிறார்கள். எளிமையான மற்றும் சிறந்த முறை என்னவென்றால், எதிராளியின் நாணயம் நமது அடிப்படை சட்டகத்திற்கு வரும் வகையில் அடிக்கப்பட வேண்டும், அதே நேரத்தில் striker அதை எளிதாக்குவதற்கு நமது கடினமான நாணயத்திற்கு இயக்கப்பட வேண்டும். இந்த ஸ்ட்ரோக் விளையாடும் போது கவனமாக இருக்க வேண்டும்

நமது நாணயத்தை நமக்கு கடினமாக்கும் வகையில் glance க்கு எதிராளி ஒரு நிலையைப் பெறக்கூடாது.

படம் 31-8 இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, நமது நாணயத்தை வெட்டும்போது, எதிராளியின் நாணயத்தை நமது அடிப்படை சட்டத்திற்கு கொண்டு வந்து மேலும் ஒரு முறை பெறலாம். இந்த விளையாட்டு cut பின் விளையாட்டு என்று அழைக்கப்படுகிறது. இது மிகவும் பயனுள்ள விளையாட்டு, ஏனென்றால் இதுபோன்ற விளையாட்டை விளையாடுவதன் மூலம் எதிராளியின் நாணயத்தை கடினமாக்கலாம், நமது கடினமான நாணயத்தை எளிதாக்கலாம் மற்றும் கடினமான கொத்தை திறக்கலாம்.

தவறான பாதுகாப்பு மற்றும் அதன் விளைவு:

முக்கியமான தருணங்களில் என்ன விளையாடுவது என்று பல வீரர்களுக்குப் புரியவில்லை. நாக்பாதா நெய்பர்ஹூட் ஹவுஸ் ஓபன் carrom போட்டியின் இறுதிப் போட்டியில் நான் கதிர்கானுடன் விளையாடிக் கொண்டிருந்தேன். கதிர்கானின் கடைசி நாணயம் எனது இடது பாக்கெட்டிற்கு அருகிலும் எனது கடைசி நாணயம் எதிர் பாக்கெட்டிற்கு அருகிலும் இருந்தது. இது கதிர்கானின் முறை, தி Queen மே பேஸ் சட்டத்திற்கு அருகில் இருந்தது. கதிர்கான் எங்கள் இரு காசுகளுக்கு நடுவே பக்கவாட்டில் Queen வரும் வகையில் விளையாடினார். அது மூன்றாவது மற்றும் தீர்மானிக்கும் ஆட்டம். ஸ்கோர் 28 ஆக இருந்தது. எனவே அந்த வாரியத்தை வென்றவர் போட்டியில் வெற்றி பெறுவார். இந்த நிலையில் நான் Queen ஐ இன்னும் கொஞ்சம் தள்ளிவிட்டேன். கதிர் தன் பக்கத்திலிருந்து Queenஐயும் தள்ளினான். இது மூன்று அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட முறை நடந்தது. காக்க வேண்டுமா அல்லது பாக்கெட்டில் அடைப்பதா என்று கதிர் இருமனதில் இருந்தபடி Queenஐ அந்த நிலையில் இருந்து அகற்றினேன். கதிர்கானுக்கு Queen cut ஆனது, எனவே அவர் அதை cut செய்ய எண்ணினார், மறுபுறம், அவர் அதை பாதுகாக்க முனைந்தார், ஏனெனில் வெட்டும்போது Queen ஐ தவறவிட்டிருந்தால், அவர் போட்டியில் தோல்வியடைந்திருப்பார். இந்த இக்கட்டான சூழ்நிலையில் கதிர் cut முயற்சி செய்து தவறவிட்டார், நான் மிக எளிதாக Queen ஐப் பெற்றேன், அதனால் ஆட்டத்தையும் போட்டியையும் வெல்லும் வாய்ப்பு கிடைத்தது. அவர் தற்காப்பில் தவறு செய்தார். சரியான பாதுகாப்புடன் விளையாடியிருந்தால், அந்தப் போட்டியில் வெற்றிபெறும் வாய்ப்பு எனக்கு மிகவும் அரிதானது. எனது நாணயம் எதிர் பாக்கெட்டுக்கு மிக அருகில் இருந்ததால் நான் அதை striker கொண்டு தொட்டிருந்தால் பாக்கெட்டில் விழுந்திருக்கும் ஆனால் கதிர்கானின் காசு பாக்கெட்டுக்கு அருகில் இல்லை. எனவே அவர் Queenக்கு தடையாக இருந்த தனது நாணயத்தை பாக்கெட்டிலிருந்து அகற்றியிருக்க வேண்டும். அப்போது அவர் தற்காப்புக்காக இரண்டு பக்கங்களைப் பெற்றிருப்பார் 1) அவரது அடிப்படை சட்டகம் 2) எனது நாணயம் பாக்கெட்டில் இருந்த பக்கச் சட்டகம். என்னைப் பொறுத்தவரை ஒரு பக்கம் மட்டுமே தற்காப்புக்காக இருந்திருக்கும், அதுவே எனது அடிப்படை சட்டமாகும். எனவே அவர் சரியான தற்காப்பு ஆட்டத்தில் விளையாடியிருந்தால் அந்த பலகையையும்

போட்டியையும் வெல்ல அதிக வாய்ப்புகள் இருந்தன.

மறைமுக பாதுகாப்பு:

'ஷவர் ஆஃப் ஸ்ட்ரோக்' அத்தியாயத்தில் காட்டப்பட்டுள்ள பல பக்கவாதம் மூலம் மறைமுகப் பாதுகாப்பை உருவாக்க முடியும். மறைமுக பாதுகாப்பிற்கான முக்கிய பக்கவாதம் ஒரு glance மற்றும் brush ஆகும். பெரும்பாலான நேரங்களில் நேரடி பாதுகாப்பு பலகையை முடிக்கும் நேரத்தில் செய்யப்படுகிறது, அதே நேரத்தில் மறைமுக பாதுகாப்பு எந்த நிலையிலும் செய்யப்படலாம்.

குற்றம்:

இந்த பக்கவாதம் எவ்வாறு குற்றத்திற்கு பயனுள்ளதாக இருக்கும் என்பதை 'பக்க மழை' என்ற அத்தியாயத்திலிருந்து ஒருவர் புரிந்து கொள்ளலாம். குற்றம் என்பது விளையாட்டின் மிக முக்கியமான நுட்பமாகும். தற்காப்பு மட்டுமே போட்டியில் வெற்றி பெறும் நோக்கத்தை நிறைவேற்ற முடியாது. ஒரு வீரர் தற்காப்பு மற்றும் தாக்குதல் இரண்டையும் கொண்டிருக்க வேண்டும். ஆட்டத்தின் தொடக்கத்தில் ஒரு வீரர் தவறாக விளையாட முயற்சிக்க வேண்டும். ஒரு வீரர் ஒரு தாக்குதல் விளையாட்டின் மூலம் நம்பிக்கையைப் பெறுகிறார், மேலும் போர்டில் உள்ள ஒவ்வொரு நாணயமும் தனக்கு எளிதானது என்று அவர் உணர்கிறார். குற்றம் இல்லாதது அவரது நம்பிக்கையை குறைமதிப்பிற்கு உட்படுத்துகிறது மற்றும் ஒரு வீரர் போர்டில் உள்ள ஒவ்வொரு நாணயமும் தனக்கு கடினமாக இருப்பதாக உணர்கிறார். குற்றத்தில், விளையாட வேண்டிய நாணயம் மற்றும் நாணயத்தை எளிதாக்குவது தொடர்பான மூலோபாயத் திட்டத்தை வைத்திருப்பது மிகவும் முக்கியம். பல வீரர்கள் இதைப் பற்றி சிந்திக்காமல், திட்டமிடப்படாத தாக்குதல் விளையாட்டை விளையாடுகிறார்கள், அதில் அவர்கள் தோல்வியடைகிறார்கள்; எ.கா. எதிராளியின் நாணயம் நமது நாணயத்தின் வழியைத் தடுக்கும் போது மற்ற நாணயத்தை விளையாடுவதன் மூலம் அதை அகற்றுவோம். ஆனால் அத்தகைய நாணயத்தை அகற்றும் போது, அது அடையும் நிலையைப் பற்றி நாம் சிந்திக்க மாட்டோம், எனவே, சில நேரங்களில் அது நமது மற்ற நாணயத்திற்கு இடையூறாக மாறும். எனவே, எதிராளியின் நாணயத்தை அகற்றுவதற்கு முன், ஒரு வீரர் அதன் நகர்வைக் காட்சிப்படுத்த வேண்டும் மற்றும் அது அவரது மற்ற நாணயத்திற்கு ஒரு தடையாக இருக்காது. அந்த நாணயம் மற்ற நாணயத்தைத் தடுக்கும் என்றால், ஒரு வீரர் முதலில் அந்த மற்ற நாணயங்களை விளையாட வேண்டும், பின்னர் அவர் அத்தகைய நாணயத்தை அகற்ற வேண்டும். எனவே விளையாட்டில் சரியான திட்டமிடல் தேவை.

முடிக்க ஒரு வாய்ப்பு அடிக்கடி நமக்கு வரும். இந்த நிலையில் ஒரு வீரர் சரியாக திட்டமிட வேண்டும் மற்றும் அவர் வரிசையில் நாணயத்தை விளையாட வேண்டும். போர்டில் எங்கள் ஐந்து நாணயங்கள் உள்ளன என்று வைத்துக்கொள்வோம், மேலும் எங்களுக்கு ஒரு இறுதி நிலை உள்ளது, ஆனால் எங்கள் நாணயங்களில் ஒன்று எதிராளியின் நாணயத்தின் வழியைத் தடுக்கிறது. நாம் முதலில் அந்த நாணயத்தை விளையாடி மற்ற நான்கு நாணயங்களில் ஒன்றை தவறவிட்டால், பின்னர் நம் எதிராளி பலகையை முடித்துவிட்டு, தேவையில்லாமல் நம் அதிர்ஷ்டத்தை குறை கூறுகிறோம். ஆனால் எதிரணிக்கு இடையூறாக இருந்த நாணயம் கடைசியாக விளையாடியிருந்தால், முந்தைய நாணயத்தை தவறவிட்டாலும், எங்களுக்கு இன்னும் ஒரு வாய்ப்பு கிடைத்திருக்கும். எனவே, ஒரு வீரர் தனது நாணயத்தை தவறவிட்டாலும், அவர் மீண்டும் ஒரு திருப்பத்தை பெறும் வகையில் எப்போதும் திட்டமிட வேண்டும். நம் எதிராளிக்கு எத்தனை திருப்பங்களை விட்டுக்கொடுக்க வேண்டும் என்பதை துல்லியமாக கணக்கிட வேண்டும். நாம் எப்போதும் எதிராளியிடமிருந்து

இன்னும் ஒரு திருப்பத்தைப் பெற முயற்சிக்க வேண்டும்; எ.கா. நம் எதிரிக்கு ஒரு நாணயம் கடினமாக இருக்கும் அதேசமயம் நமக்கு இரண்டு நாணயம் இருந்தால், நமக்கு ஒரு நாணயம் இருந்தால், நாம் எந்த ஒரு நாணயத்தையும் பாக்கெட்டில் வைக்க முயற்சிக்கக்கூடாது, ஆனால் ஒன்றை பாக்கெட்டில் வைத்து மற்றொன்றை அகற்ற முயற்சிக்க வேண்டும் அல்லது நம்முடைய கடினமான நாணயங்களை அகற்ற முயற்சிக்க வேண்டும். எதிராளி ஒரு முறை வரும்போது அவனிடம் ஒரு நாணயம் கடினமாக உள்ளது, அதை அவன் பாக்கெட்டில் அடைக்க முயற்சிப்பான். நாம் ஒரு திருப்பத்தைப் பெற்றால், இரண்டு நாணயங்களும் நமக்கு எளிதாக இருக்கும், இதனால் நாம் பலகையை வெல்ல முடியும். சில நேரங்களில் எதிராளியின் நாணயங்கள் பலகையில் இருக்கும், மேலும் எங்களுக்கு ஒரு விளையாட்டு வாய்ப்பு உள்ளது. இந்த நிலையில், தற்காப்பு மூலம் பலகையை வெல்ல முயற்சிப்பதை விட, ஒரு தாக்குதல் விளையாட்டின் மூலம் போர்டை முடிக்க எப்போதும் முயற்சிக்க வேண்டும். நாம் வெற்றி பெற்றால், அடுத்த பலகையில் நமது எதிரிக்கு வாய்ப்பு கிடைக்காது.

நானும் ரமேஷ் சிட்டியும் மகாராஷ்டிரா மாநில சாம்பியன்ஷிப்பின் இறுதிப் போட்டியில் சுஹாஸ் காம்ப்ளி மற்றும் விஜய் சங்கத்திற்கு எதிராக விளையாடினோம். இரண்டு ஜோடிகளும் புகழ்பெற்றவை, எனவே பார்வையாளர்களின் கூட்டம் இருந்தது. அந்தக் கூட்டம் ஒரு அரிய அனுபவம். பார்வையாளர்களிடம் இதுபோன்ற அனுபவத்தை நாங்கள் பெற்றதில்லை. பார்வையாளர்களின் அதிக அழுத்தம் காரணமாக எங்கள் நாற்காலிகள் ஸ்டாண்டிற்கு கீழே தள்ளப்பட்டன. நாங்கள் ஆதரவற்றவர்களாக இருந்தோம். போட்டி தொடங்கும் வாய்ப்பு இல்லை. நாங்கள் அவர்களிடம் கேட்டபோது அவர்கள் சிறிது பின்வாங்கினர். அப்போதும் கூட, நாங்கள் ஒரு டம் பெறும்போது, ஒவ்வொரு முறையும் நாங்கள் எங்கள் நாற்காலியை நிலைநிறுத்துவதற்கு பார்வையாளர்களை பின்வாங்கும்படி கேட்டுக் கொள்ள வேண்டியிருந்தது. இது பார்வையாளர்களின் தரப்பில் வேண்டுமென்றே செய்யப்பட்ட செயல் அல்ல, ஆனால் ஒவ்வொரு மனிதனும் தன்னை நிமிர்ந்து பிடிக்க ஒருவரைப் பிடித்துக் கொள்ளும் அளவுக்கு ஒரு கூட்டம் இருந்தது. எனக்கு ஒரு மனித பிரமிடு நினைவுக்கு வந்தது. பார்வையாளர்கள் போட்டியைக் காண முதல் வரிசையில் நாற்காலிகள் உயரத்தில் ஏறுவரிசையில் அமைக்கப்பட்டிருந்தன. ஆட்டம் தொடங்கியது. சுஹாஸ் மற்றும் சங்கம் டாஸ் வென்றனர். சங்கம் முதல் பலகையைத் தொடங்கியது. அவர் எட்டு வெள்ளை நாணயங்களையும் Queenஐயும் பாக்கெட்டில் வைத்திருந்தார். கடைசி நாணயத்தை சுஹாஸுக்கு எளிதாக்கினான் அவன் வினாடியாக ரமேஷை பார்த்தான். சங்கத்தின் ஆட்டத்திற்கு பார்வையாளர்களும் கைதட்டினர். ரமேஷ் தன் முறை வந்ததும் போர்டை முடித்தார். ஆட்டம் மிகவும் சுவாரஸ்யமாக மாறியது, பார்வையாளர்கள் போட்டியில் ஆர்வமாக இருந்தனர். ஒவ்வொரு நல்ல அடிக்கும் கைதட்டல் இருந்தது. நாங்கள் அனைவரும் பலகைகளுக்குப் பிறகு பலகைகளை முடித்தோம், ஆனால் யார் வெற்றி பெறுவார்கள் என்று யாராலும் கணிக்க முடியவில்லை. இது பக்கவாதங்களின் மெய்நிகர் மழை மற்றும் அதே நேரத்தில் நுட்பம் மற்றும் தந்திரோபாயங்களின் சண்டை முழு வீச்சில் இருந்தது. யாரும் விட்டுக்கொடுக்க தயாராக இல்லை. மதிப்பெண்கள் ஒடின. இரு ஜோடிகளும் தலா ஒரு ஆட்டத்தில் வெற்றி பெற்றன. பார்வையாளர்களின் கூட்ட நெரிசலால் வெளியே சென்று ஒய்வெடுக்க முடியாத நிலை ஏற்பட்டது. ஓய்வு எடுக்காமல் ஆட்டம் தொடங்கியது. மூன்றாவது ஆட்டத்திலும் கடும் சண்டை ஏற்பட்டது. பார்வையாளர்கள் பெரும் உற்சாகமடைந்தனர். ஒவ்வொரு வீரரும் தனது போட்டியாளர் தவறு செய்யக் காத்திருந்தனர். இறுதியில் இரு ஜோடிகளும் தலா 28 புள்ளிகளைப் பெற்றனர். பார்வையாளர்கள் மூச்சுத் திணறினர். சுஹாஸ் பலகையைத் தொடங்க ஒரு முறை இருந்தது. பலகையைத் தொடங்கினார். கடைசி பலகையாக இருந்ததால், அவர் ஒரு தற்காப்பு நுட்பத்தை பின்பற்றினார். அந்த பலகையில் நானும் இரண்டு மூன்று நல்ல அடிகளை எடுத்து வந்தேன். இறுதியில், இரு ஜோடிகளுக்கும் தலா ஒரு நாணயம் பலகையில் எஞ்சியிருந்தது. ஒவ்வொருவரும் தனது துணைக்கு முழு வாய்ப்பு கொடுக்க முயன்றனர். இது உண்மையில் கடினமான ஆட்டமாக இருந்தது. நாங்கள் striker மீது உறுதியான

கட்டுப்பாட்டை வைத்திருக்க வேண்டியிருந்தது, மேலும் சரியான ஸ்ட்ரோக்குகளை விளையாடுவோம் என்று எதிர்பார்க்கப்பட்டது. அதே நேரத்தில் நாங்கள் பொறுமையாக இருக்க வேண்டியிருந்தது. இறுதியில் ரமேஷ் அற்புதமான பாதுகாப்பை விளையாடினார், மேலும் சுஹாஸ் மற்றும் சங்கம் இருவருக்கும் நாணயம் கடினமாகிவிட்டது. சுஹாஸ் பின்னர் தனது கடைசி தற்காப்பு மற்றும் எங்கள் நாணயத்தை எனக்கு கடினமாக்கினார். அவர்களின் நாணயமும் அவர்களுக்கு கடினமாக இருந்தது என்பதில் நான் உறுதியாக இருந்தேன். எனவே நான் எனது நாணயத்தை மூன்றாவது பாக்டெட்டில் வைக்க முயற்சித்தேன். எனது நாணயம் சரியாக பாக்டெட்டுக்குள் சென்றதால், பார்வையாளர்கள் மகிழ்ச்சியில் திளைத்தனர். மாநில அளவிலான இரட்டையர் பிரிவில் எங்கள் ஹாட்ரிக் வெற்றி என்பதால் அந்த போட்டிக்கு அதன் சொந்த முக்கியத்துவம் இருந்தது. நாம் அதை செய்ய முடியும் மற்றும் இதுவரை, வேறு எந்த pair அதை செய்ய வெற்றி இல்லை.

அத்தியாயம்-6

வீரர்களின் குணங்கள்:

எந்த விளையாட்டின் வீரரும் சில குணங்களைக் கொண்டிருக்க வேண்டும் மற்றும் carrom வீரர் அதற்கு விதிவிலக்கல்ல.

முதல் மற்றும் மிக முக்கியமான தேவை தன்னம்பிக்கை. தன்னம்பிக்கை உள்ள எந்த வீரருக்கும் கடினமாக எதுவும் இல்லை. அப்போது அவர் எளிதாகக் கற்றுக்கொள்ளலாம். ஆனால் அவர் தனது நம்பிக்கையை இழந்தவுடன், எளிமையான பணி அவருக்கு கடினமாகிவிடும். அதே போல் ஒரு carrom வீரரும் அதீத நம்பிக்கையுடன் அமர்ந்து தனது கடினமான நாணயங்களை எளிதாக்கலாம். விளையாடும் போது, அவர் விளையாடுவதற்கான வழிகள் மற்றும் வழிமுறைகளை முன்கூட்டியே தெரிந்துகொள்ள முடியும். இருப்பினும், அவருக்கு தன்னம்பிக்கை இல்லை என்றால், பாக்கெட்டில் இருக்கும் நாணயம் கூட அவருக்கு சவாலாக மாறும். எனவே, பிடியை முழுமையாகப் பயன்படுத்தி, விளையாட்டின் மீது முழு ஈடுபாட்டுடன் தொடர்ந்து பயிற்சி செய்வதன் மூலம் ஒருவர் தன்னம்பிக்கையை உருவாக்க வேண்டும்.

நம்பிக்கையுடன் வீரர்கள் சிறப்பான ஆட்டத்தை வெளிப்படுத்தியதற்கு நான் சாட்சியாக இருந்த சில நிகழ்வுகளை கீழே தருகிறேன்.

பாம்பே ஜெய்ஹிந்த் ஸ்போர்ட்ஸ் கிளப் நடத்திய carrom ஒற்றையர் பிரிவின் திறந்த அரையிறுதிப் போட்டியில், ஆந்திராவைச் சேர்ந்த அப்பாராவ் மற்றும் பாம்பேயைச் சேர்ந்த ரமேஷ் சிட்டி ஆகியோர் இறுதிப் போட்டிக்கு வந்தனர். இறுதிப் போட்டியில் வெற்றி பெறுபவருக்கு தங்கப் பதக்கம் வழங்கப்பட இருந்தது. அப்பாராவ் ஏற்கனவே முந்தைய மூன்று ஆண்டுகளில் தேசிய சாம்பியன்ஷிப்பை வென்றதன் மூலம் ஹாட்ரிக் அடித்திருந்தார், அதே நேரத்தில் ரமேஷ் சிட்டி அனைத்து தங்கப் பதக்கப் போட்டிகளிலும் சாதனை படைத்தார். ஆட்டம் தொடங்கியது, அப்பாராவ் முதல் ஆட்டத்தை எளிதாக பாக்கெட்டில் சேர்த்தார். ரமேஷ், இரண்டாவது கேமில் வெற்றி பெற்று சமன் செய்தார். இரண்டாவது ஆட்டத்திற்குப் பிறகு, ஏ

வழக்கமான பத்து நிமிட இடைவெளி கொடுக்கப்பட்டது. அவர்கள் தேநீர் அருந்தும் போது, ரமேஷ் முழு நம்பிக்கையுடன், அப்பாராவ் முன்னிலை பெற்றாலும் மூன்றாவது ஆட்டத்தில் வெற்றி பெறுவேன் என்று என் சகோதரனிடம் கூறினார். ரமேஷின் வெற்றியை காண பார்வையாளர்கள் ஆவலுடன் காத்திருந்தனர். இருப்பினும் அவர்களுக்கு முழு ஏமாற்றம் அளிக்கும் வகையில், அப்பாராவ் 27 ரன்களை எட்டுவதற்கு சிறப்பான ஆட்டத்தை வெளிப்படுத்தினார், எனவே, ஆட்டம் ஒரு பக்கமாக இருந்தது மற்றும் முற்றிலும் அப்பாராவுக்கு ஆதரவாக இருந்தது. இந்த நிலையில், தன்னம்பிக்கையால் ஆசிரவதிக்கப்பட்ட ரமேஷ் தனது உண்மையான ஆட்டத்தை ஆரம்பித்தது, தனது ஆதரவாளர்களை மட்டுமல்ல, எதிரணி அப்பாராவையும் வியப்பில் ஆழ்த்தியது.

ரமேஷ் ஆட்டத்தை 27 ரன்களில் சமன் செய்தார். பார்வையாளர்கள்

மகிழ்ச்சியில் மூழ்கினர், ரமேஷ் கடைசி பலகையையும் அதன் மூலம் விளையாட்டையும் போட்டியையும் கைப்பற்றினார். அவருக்கு ஏராளமான வாழ்த்துகள் குவிந்தன.

வனமாலி ஹாலில் (பம்பாய்) நடந்த மற்றொரு ஆட்டத்தில் சுஹாஸ் காம்ப்ளியும், அசிமுதீன் ஷேக் கும் நேருக்கு நேர் மோதினர். மூன்றாவது கேமில் சுஹாஸ் முன்னிலை பெற்று அசிமுதீனின் 16 ரன்களுக்கு எதிராக 27 ரன்களில் இருந்தார். கடைசி பலகையில் சுஹாஸ் முறியடிக்க இருந்தார். அவர் தனது முதல் பாக்கெட்டில் பலகையை கிளாசிக்கல் முறையில் திறந்தார். அவனுடைய இன்னொரு நாணயம் பாக்கெட்டின் அருகில் இருப்பதைக் கண்டான். பின்னர் அவர் தனது அனைத்து நாணயங்களையும் இழுத்து தனது பக்கத்தில் கொண்டு வந்தார். இவற்றில்

கூழ்நிலையில், அஜிமுதீன் ஒரு அற்புதமான விளையாட்டை விளையாடினார், அது ஈடு இணையற்றது. அதன்பிறகு அவர் strikerஐ எதிராளியின் கைகளுக்குச் செல்ல அனுமதிக்கவில்லை. அவர் ஒன்பது நாணயங்களையும் Queen உடன் ஒரே ஒரு எழுத்துப்பிழையில் எடுத்து 13 புள்ளிகளைப் பெற்று போட்டியில் வென்றார்.

1970ல் நடந்த தேசிய சாம்பியன்ஷிப் போட்டியில், பம்பாயைச் சேர்ந்த சுஹாஸ் காம்ப்ளிக்கும், சென்னையைச் சேர்ந்த சத்யநாராயண் டில்லிக்கும் இடையே சென்னையில் நடந்த ஆட்டம், இரு வீரர்களிடமும் மிகுந்த உறுதியையும் தன்னம்பிக்கையையும் வெளிப்படுத்தியது. இறுதிப்போட்டியில் சுஹாஸ் முதல் கேமை எளிதாக எடுத்தார். இரண்டாவது கேமிலும் 28-6 என முன்னிலை வகித்தார். இதனால் பார்வையாளர்கள் ஒருபக்க ஆட்டத்தை பார்த்துக் கொண்டிருந்தனர், ஆனால் இங்கே டில்லி சுஹாஸை நிறுத்தி ஆட்டத்தை 28 ரன்களுக்கு சமன் செய்தார். கேமை வென்ற கடைசி போர்டில், மூன்றாவது ஆட்டத்தில் அவர் சிறப்பாக விளையாடினார்

மற்றும் இறுதி ஆட்டம் தலைகீழாக இருந்தது. டில்லியை அவரது ஆதரவாளர்கள் ஊக்கப்படுத்தி 28-6 என முன்னிலை பெற்றார். இரண்டாவது ஆட்டத்தில் தோல்வியடைந்ததால் சுஹாஸ் முடிந்துவிட்டார் என்று பார்வையாளர்கள் நினைத்தனர். இருப்பினும் சுஹாஸ் முழு நம்பிக்கையுடன் இருந்தார், மேலும் அவர் ஸ்கோரை 28 ரன்களை சமன் செய்தார். பார்வையாளர்கள் மகிழ்ச்சியுடன் பார்த்துக்கொண்டிருந்தனர், இறுதிப் பலகை மற்றும் போட்டியை வென்று சுஹாஸ் தனது வெற்றியை கட்டாயப்படுத்தினார்.

செறிவு:

ஒரு புத்தகத்தை செறிவுடன் படித்தால், நாம் படித்த பெரும்பாலானவை நினைவிற்கு வரும். அதேபோன்று நாம் carrom இல் கவனம் செலுத்தினால், நாணயங்களின் மாறும் நிலையை நாம் அவதானிக்க முடியும், இதனால் நமது விளையாட்டை மறுசீரமைத்து கையாளலாம்.

மனதை ஒருமுகப்படுத்துவது நமது நாணயத்தில் ஒரு புள்ளியை சரிசெய்ய உதவும், அங்கு நாம் அதை பாக்கெட்டுக்காக வேலைநிறுத்தம் செய்ய வேண்டும். ஒரு வீரர் வெளியில் பார்க்காமல், பலகையில் மட்டும் கவனம் செலுத்தாமல் இருந்தால், அவரது கண் பார்வை அமைக்கப்பட்டு, செயல்பாட்டில் அவர் நம்பிக்கையைப் பெறுகிறார்.

கவனிப்பு:

ஆட்டக்காரர்கள் விளையாட்டைக் கவனிக்க நினைக்க மாட்டார்கள்.

அவதானிப்பதன் மூலம் மட்டுமே அவர்களால் கற்றுக்கொள்ள முடியும். ஒருவரின் கவனிப்பு ஆர்வமாக இருந்தால் ஒருவர் கற்றுக்கொள்ளலாம் மற்றும் மேம்படுத்தலாம். ஒரு எதிராளியின் ஆட்டத்தை அவதானிப்பதன் மூலமும் தீர்மானிக்க முடியும் மற்றும் அவரது குறைபாடுகளை நமது நன்மைக்காக சிறப்பாகப் பயன்படுத்திக் கொள்ள முடியும்.

இலங்கைக்கு எதிரான சர்வதேச முதல் டெஸ்ட் போட்டியில் பெர்னாண்டோவுக்கு எதிராக விளையாடிக்கொண்டிருந்தேன். முதல் ஆட்டத்தில் தோற்றேன். பெர்னாண்டோவின் ஆட்டத்தை நான் கூர்ந்து கவனித்துக் கொண்டிருந்தேன், பெர்னாண்டோ அதிகபட்சமாக brush மற்றும் glance ஐப் பயன்படுத்துவதைக் கவனித்தேன். இரண்டாவது ஆட்டத்தில் விளையாடும் போது பெர்னாண்டோவுக்கு வாய்ப்புகள் கிடைக்காத வகையில் விளையாடினேன்

அவரது ஆயுதங்களைப் பயன்படுத்த. பின்னர் அவர் தனது நம்பிக்கையை இழந்து இரண்டாவது மற்றும் 3-வது ஆட்டத்தை எனக்கு சாதகமாக வழங்கினார்.

பம்பாயில் நான் ஒரு எதிராளியைச் சந்தித்தேன், அவருடைய வலதுபுறத்தில் ஆட்டம் பலவீனமாக இருந்தது. இடது பக்கம் நன்றாக விளையாடினார். அதனால் நான் அவனது அதிகபட்ச நாணயங்களை அவனது வலது பக்கம் கொண்டு வரும் வகையில் விளையாடினேன். இடைவேளைக்காக எனது striker இடத்தையும் வலதுபுறமாக மாற்றினேன்.

தவறான கவனிப்பு அல்லது கவனிப்பு இல்லாதது பக்கவாதத்தை தவறாக வழிநடத்துகிறது;

எ.கா. நாணயத்தின் அருகே சில தூள் இருந்தால், அதை வீரர் கவனிக்கவில்லை. அவர் வழக்கம் போல் விளையாடுகிறார் மற்றும் அவரது நாணயம் பாக்கெட்டுக்கு வரவில்லை.

நாக்பாடா அக்கம்பக்கத்தில் நடந்த ஒரு போட்டியில், ரமேஷ் சிட்டி காதிர் காளை எதிர்த்து காலிறுதியில் விளையாடினார், கதிர்கானின் கடைசி நாணயம் முன் பைக்கு அருகில் இருந்தது. இருப்பினும், கதிர், எல்லைக்கு அருகில் ஒரு தூள் கட்டியை கவனிக்கத் தவறிவிட்டார். போட்டியில் வெற்றி பெற அந்த நாணயத்தை மட்டும் பாக்கெட்டில் வைத்துக் கொள்ள வேண்டும். கதிர் strikerஐப் பிடித்த விதம், ரமேஷ் ஒரு அனுபவமிக்க ஆட்டக்காரர் என்பதால் கதிர் double செலுத்துவார் என்பதை புரிந்துகொண்டார். கதிர் உண்மையில் அவ்வாறு செய்தார், சரியான அவதானிப்பதில் தோல்வியடைந்ததால் போட்டியில் தோல்வியடைந்தார்.

ஒருபோதும் அதீத நம்பிக்கை இல்லை:

இருப்பினும், ஒரு வீரர் நம்பிக்கையுடன் இருக்கலாம், அவர் ஒருபோதும் அதிக நம்பிக்கையுடன் இருக்கக்கூடாது. பொதுவாக ஒரு வீரர் வலிமையான முன்னிலை பெறும்போது தன்னம்பிக்கையை அடைவார். அதீத தன்னம்பிக்கையால் ஆட்டத்தில் தோல்வியடைந்த வீரர்கள் ஒரு உதாரணத்தை இப்போது மேற்கோள் காட்டுகிறேன்.

மாநில அளவிலான இறுதிப் போட்டியில், பாம்பே அமெச்சூர்ஸ் கிளப்பின் இப்பாக்கயல் மற்றும் கைரம்கொண்டா மற்றும் பம்பாயில் நன்கு அறியப்பட்ட pair சுஹாஸ் காம்ப்ளி மற்றும் தேவ்ஜி சும்ரா இடையே நடந்த இரட்டையர் ஆட்டத்தில், பிந்தைய pair முதல் ஆட்டத்தை மூன்று பலகைகளில் எளிதாக வென்றது. இரண்டாவது கேமிலும் அவர்கள் மீண்டும் 3 பலகைகளை அடைந்து ஆட்டம் மற்றும் போட்டியை வெல்வதற்கு ஒரு புள்ளி மட்டுமே குறைவாக இருந்தனர், காம்ப்லியும் சும்ராவும் அதிக நம்பிக்கையுடன் விளையாடத் தொடங்கினர், கண்காட்சி ஸ்ட்ரோக்குகள் மூலம் எளிதான நாணயத்தை பாக்கெட்டில் அடைக்க முயற்சித்தனர். அமெச்சூர் pair, இருப்பினும் எச்சரிக்கையுடன் விளையாடி இரண்டாவது கேமை வென்றார், இதனால் காம்ப்ளி மற்றும் சும்ரா மூன்றாவது கேமில் தங்கள் நம்பிக்கையை இழந்தனர்.

அவர்கள் striker இல் தங்கள் கட்டுப்பாட்டை இழந்தனர் மற்றும் மூன்றாவது கேம் மற்றும் போட்டியை இழந்தது அவர்களின் அதீத நம்பிக்கையின் காரணமாக மட்டுமே.

மாநில அளவில் சுஹாஸ் காம்ப்லி விளையாடிய ஒரு போட்டியில் சும்ராவின் செயல்பாடுகளை குறைத்து மதிப்பிட்டார், இருப்பினும் அந்த போட்டியில் சும்ரா மிகவும் சிறப்பாக விளையாடினார். ரமேஷ் மற்றும் சும்ரா இடையே நடந்த கால் இறுதிப் போட்டியில், ரமேஷ் தோல்வியடைந்து ஒப்புக்கொண்டார், அவர் விளையாடிய சிறந்த ஆட்டம் இருந்தபோதிலும், சும்ரா அவரை தோற்கடிக்க சிறந்த ஆட்டத்தை வெளிப்படுத்தினார். எனவே, சும்ராவுக்கு எதிராக அரையிறுதி ஆட்டத்தை கவனமாக விளையாடுமாறு முகமது தாஹிருக்கு ரமேஷ் அறிவுறுத்தினார். சரியான தற்காப்புடன், சும்ராவுக்கு எதிராக விளையாடுவேன் என்றும் தாஹிர் பதிலளித்தார்

தனக்கு எதிராக சும்ரா வெற்றிபெற முடியாது என்ற நம்பிக்கை அதிகமாக இருந்தது. ஆனால், அந்தப் போட்டியில் சும்ரா அபாரமான ஆட்டத்தை வெளிப்படுத்தி அசத்தினார் தாஹிர். தாஹிருக்கு எதிரான ஆட்டத்தில் சும்ரா நல்ல தற்காப்பு இருந்தபோதிலும் எளிதாக வென்றார். இறுதிப் போட்டியில் சும்ரா

சுஹாஸ் காம்ப்லிக்கு எதிராக விளையாட, மற்ற வீரர்கள் சுஹாஸை கவனமாக இருக்குமாறு அறிவுறுத்தினர், ஏனெனில் சும்ரா ஒரு சிறந்த காட்சியுடன் இடைவேளையைத் தொடங்கினார். சுஹாஸ் அதீத நம்பிக்கையுடன் இருந்தார், மேலும் அவரும் ஒரு நல்ல இடைவெளியை உருவாக்க முடியும், மேலும் திடமான பாதுகாப்பையும் செய்ய முடியும் என்று கூறினார். இருப்பினும் சும்ரா, ஆரம்பம் முதலே ஆட்டத்தில் ஆதிக்கம் செலுத்தினார் மற்றும் சுஹாஸ் எந்த எதிர்ப்பையும் வெளிப்படுத்தும் முன், சும்ரா இரண்டு கேம்களையும் வெறும் 25 நிமிடங்களில் வென்றார்; சுஹாஸால் ஒரு ஆட்டத்தில் ஐந்து புள்ளிகளை மட்டுமே பெற முடிந்தது மற்றைய ஆட்டத்தில் ஒரு புள்ளி கூட பெற முடியவில்லை. தாஹிர் மற்றும் சுஹாஸ் அவர்களின் அதீத தன்னம்பிக்கை காரணமாக சும்ராவிடம் தோற்றனர்.

நானும் ஒருமுறை மெட்ராஸில் அதீத நம்பிக்கைக்கு ஆளானேன். நானும் சுஹாஸ் காம்ப்ளியும் முறையே சத்யநாராயண் டில்லி மற்றும் லாசரை வீழ்த்தி ஒற்றையர் இறுதிப் போட்டிக்கு வந்தோம். முதல் ஆட்டத்தை எடுத்தேன். பம்பாய்க்கு வெளியில் இருந்து எந்த ஒரு வீரரின் கையிலும் சுஹாஸ் தோல்வியை சந்தித்தது அரிது என்ற எண்ணம் என்னைத் தாக்கியது, நான் அவரை தோற்கடிக்க நினைத்தேன். முதல் ஆட்டத்தில் வெற்றி பெற்றதால் நான் தளர்ந்து போனேன். இருப்பினும் சுஹாஸ் சரியாக விளையாடினார், அதன் பிறகு நான் ஒரு carrom வீரராக மோசமான தோல்வியை ஏற்க வேண்டியிருந்தது. இரண்டாவது மற்றும் மூன்றாவது கேமை 29-0, 29-0 என இழந்தேன். இது ஒரு ஓவர் கான்ஃபிடன்ட் வீரரின் கதி மற்றும் ஒரு ஓவர் கான்ஃபிடன்ட் வீரருக்கு ஒரு பாடமாக இருந்தது மற்றும் எனக்கு ஒரு பாடமாக இருந்தது.

ஸ்திரத்தன்மை அல்லது பொறுமை:

எந்த நிலையிலும் ஒரு வீரர் தன் நிதானத்தை இழக்கக் கூடாது. பலகையை வெல்ல ஒரு எதிரி கடைசி நாணயத்தை வைத்திருந்தாலும், அந்த நாணயம் உண்மையில் எதிராளியின் பாக்கெட்டில் இருக்கும் வரை ஆட்டமோ அல்லது போட்டியோ தோல்வியை ஏற்றுக்கொள்ளக் கூடாது. இந்த நிலையில் ஒரு சில வீரர்கள் தோல்வியை ஏற்று போட்டியை ஒப்படைப்பதை நான் பார்த்திருக்கிறேன். இது முற்றிலும் தவறானது.

நாக்பூரில் எனக்கும் கோவையைச் சேர்ந்த ஸ்டீபன்சனுக்கும் இடையே நடந்த கால் இறுதிப் போட்டியில் நாங்கள் இருவரும் முறையே முதல் மற்றும் இரண்டாவது ஆட்டங்களில் வெற்றி பெற்றோம். மூன்றாவது ஆட்டத்தில், நாங்கள் கழுத்துக்கு நேர் சண்டையிட்டோம். ஸ்டீபன்சனுக்கு 28 வயது, எனக்கு 27 வயது.

ஸ்டீபன்சன் பலகையை நடைமுறையில் சுத்தம் செய்தார், இறுதியில், அவரது நாணயம் ஒன்று மட்டுமே பலகையில் இருந்தது, அதுவும் வலது கை பாக்கெட்டிலிருந்து 1" தூரத்தில் இருந்தது. என் தோல்வி நெருங்கிவிட்டது. தோல்வியை ஏற்றுக்கொண்டு வெளியேறலாம், ஆனால் நான் அமைதியாக என் இருக்கையில் இருந்தேன். ஸ்டீபன்சன் தனது அதீத நம்பிக்கையின் காரணமாக பக்கவாதத்தை தவறாகவும், பாக்கெட்டுக்கு பதிலாகவும் எளிதாக்கினார். வெளி வட்டம் மற்றும் அவரால் அவர்களில் யாரையும் பாக்கெட்டில் வைக்க முடியவில்லை, இறுதியில் நான் விளையாட்டையும் போட்டியையும் வெல்வதற்காக எனது ஐந்து நாணயங்களையும் அழித்தேன். மெட்ராஸில், நான் அரையிறுதியில் அப்பாராவுடன் விளையாட வேண்டியிருந்தது. அப்பாராவ், முன்பு கூறியது போல், தேசிய சாம்பியன்ஷிப்பில் ஹாட்ரிக் சாதனை படைத்தார். இருவரும் எடுத்தோம்

தலா ஒரு விளையாட்டு. நான் ஒரு அற்புதமான விளையாட்டை விளையாடிக்கொண்டிருந்தேன், பார்வையாளர்களும் என்னைப் பாராட்டினர். எனவே, நான், ஒரு தாக்குப்பிடிக்கும் ஆட்டத்தை விளையாடி, அப்பாராவ் 2 க்கு எதிராக 27 புள்ளிகள் எடுத்தேன். சூழ்நிலை இருந்தபோதிலும், அப்பாராவ் மிகவும் அமைதியாக இருந்தார். மெதுவாகவும், சீராகவும் இடைவெளியைக் குறைக்க ஆரம்பித்து மூன்றாவது கேமையும் போட்டியையும் வென்றார். அவர் முழுவதும் பொறுமையாக இருந்ததால் மட்டுமே அவரால் அதை செய்ய முடியும் என்று நான் நம்புகிறேன்.

பாம்பேயின் அகமது அன்சாரியின் ஆட்டத்தில் தன்னம்பிக்கை மற்றும் பொறுமையின் அற்புதமான கலவையை நான் பார்த்திருக்கிறேன். பம்பாயில் நடந்த நாக்பாடா நெய்பர்ஹூட் ஹவுஸ் போட்டியில் அவருக்கு எதிராக நான் ஒரு போட்டியில் விளையாடினேன். நாங்கள் இருவரும் தலா ஒரு ஆட்டத்தை பாக்கெட் செய்தோம், மூன்றாவது கேமில், எனது முன்னிலையை 27 பூஜ்யமாக அதிகரித்தேன்.

அதன்பிறகு, அன்சாரி அற்புதமான ஆட்டத்தை வெளிப்படுத்தினார். அவர் பலகையைத் திறந்து அதை ஒரே எழுத்துப்பிழையில் துடைத்தார், இதனால் 14 புள்ளிகள் பெற்றார். பின்னர் விளையாடிய போர்டில், எனக்கு ஒரு புள்ளி கிடைத்தது, எனது ஸ்கோர் 28ஐ எட்டியது. அவர் மீண்டும் போர்டைத் திறந்து 14 புள்ளிகளைப் பெற ரிப்பீட் டிஸ்பிளே கொடுத்து எனது மதிப்பெண்ணை 28 ஆக சமன் செய்தார். பார்வையாளர்கள் அவருக்கு பலத்த கைதட்டல் கொடுத்தனர். போர்டில், எனக்கு இடைவெளி இருந்தாலும், அவர் புள்ளியைப் பெற்று போட்டியில் வென்றார். carrom வரலாற்றில் ஒரு வீரர் இரண்டு தொடர்ச்சியான இடைவெளியில் விளையாடி கேம்களை முடித்ததற்கு இதுவே ஒரே உதாரணம். மெட்ராஸ் நேஷனல்ஸில் பம்பாயின் கதிர்கானுக்கு எதிராக தமிழ்நாட்டின் v. லாசர் இந்த சாதனையை சமன் செய்தார், ஆனால் அவர் போட்டியில் தோல்வியடைந்தார். முதல் ஆட்டத்தின் கடைசிப் பலகையிலும், இரண்டாவது ஆட்டத்தின் முதல் பலகையிலும் அவர் ஓயிட் ஸ்லாம் செய்தார்.

எதிரிகளை ஒருபோதும் குறைத்து மதிப்பிடாதீர்கள்:

உங்கள் எதிரியை ஒருபோதும் குறைத்து மதிப்பிடாதீர்கள். ஒருமுறை குர்லா ஸ்போர்ட்ஸ் கிளப் ஓபன் போட்டியில் நான் இந்த தவறை செய்தேன். நான் பாலு ஐயருக்கு எதிராக விளையாடிக்கொண்டிருந்தேன். பாலு குர்லா ஸ்போர்ட்ஸ் கிளப்பின் வழக்கமான ஆட்டக்காரராக இருந்ததால், அவருடைய ஆட்டம் எனக்கு நன்றாகவே தெரிந்திருந்தது. அது போட்டியின் முதல் சுற்று. எல்லா நாணயங்களையும் ஒரே மந்திரத்தில் பாக்கெட்டில் அடைக்க முயற்சிக்கிறேன் என்று முடிவு செய்தேன். நான் எனது முயற்சியை முதல் பலகையில் இருந்து தொடங்கினேன் ஆனால் நான் நினைத்ததை அடைய முடியவில்லை. இரண்டாவது ஆட்டத்தில், நான் முழு பலகையைப் பெற வேண்டும் என்ற நோக்கத்துடன் தொடங்கினேன், ஆனால் என்னால் அதைப் பெற முடியவில்லை. பாலுவை வெற்றி பெற அனுமதித்தேன். இதன் மூலம் இரண்டாவது ஆட்டத்தில் வெற்றி பெற்றார். மூன்றாவது ஆட்டத்தில்

முடிவடைய நிச்சயம் ஓய்வு கிடைக்கும் என்று நினைத்தேன். இருப்பினும், மூன்றாவது ஆட்டம் எனது நாணயம் சம்பந்தப்பட்டதாக மாறியது மற்றும் எனது முழு கவனத்தையும் இழந்தேன். பாலு சூழ்நிலையை முழுமையாக பயன்படுத்தி 23-0 என முன்னிலை பெற்றார். இது முதல் சுற்று என்பதால், 8 பலகைகள் வரம்பு விதி இதற்கு பொருந்தும். 3 பலகைகள் மட்டுமே விளையாடப்பட வேண்டும், மீதமுள்ள மூன்று பலகைகளில் மட்டுமே விளையாட்டை எடுக்க வேண்டிய கட்டாயம் எனக்கு இருந்தது. நிலைமையை உணர்ந்து எனது ஆட்டத்தை மாற்றிக் கொண்டேன், அதன் பிறகுதான் சூழ்நிலை எனக்கு சாதகமாக மாறியது. போட்டியைப் பறிக்க இந்த 3 பலகைகளில் 29 ஐ எட்ட முடியும். இறுதியில் நான் போட்டியில் வெற்றி பெற்றேன். ஆனால், எதிரணியை குறைத்து மதிப்பிட்டதால்தான் நான் அவுட்டாக்கப்படும் முதல் சுற்றை என்னால் மறக்க முடியவில்லை.

பாந்த்ரா ஓபன் Carrom போட்டியில் எனக்கு கிடைத்த மற்றொரு அனுபவம். இந்த நாட்களில் அப்துல் ஜப்பார் Carrom போட்டிகளில் பரபரப்பை ஏற்படுத்தினார். அவர் தேவ்ஜி சுமராவுக்கு எதிராக விளையாட இருந்தார். சுமரா மிகவும் ஜூனியர் மற்றும் வசதியாக பலகையை அடைய, அவர் நாற்காலியில் இரண்டு தலையணைகளை ஆதரிக்க வேண்டியிருந்தது. எனவே ஜப்பார் சற்றும் கவலைப்படாமல் பொறுப்பற்ற விளையாட்டை விளையாடிக்கொண்டிருந்தார். இருப்பினும், ஜப்பார் நிலைமையைக் காட்சிப்படுத்துவதற்கு முன், சுமரா முதல் ஆட்டத்தை நான்கு பலகைகளில் மற்றும் ஏழு நிமிடங்களுக்குள் கைப்பற்றினார். ஜப்பார் உடனே சுயநினைவுக்கு வந்து நிலைமையை புரிந்து கொண்டு ஜாக்கிரதையாக விளையாடினார். அவர் தனது அனுபவத்தின் பலத்தாலும், தன்னிடம் இருந்த அனைத்து யுக்திகளாலும் இரண்டாவது மற்றும் மூன்றாவது ஆட்டத்தை வென்றார். ஜப்பார் அந்த போட்டியில் வெற்றி பெற கடுமையாக போராட வேண்டியிருந்தது, அவர் சுமராவை தொடர்ந்து குறைத்து மதிப்பிட்டிருந்தால் அவர் தோற்கடிக்கப்பட்டிருப்பார். சில ஆண்டுகளுக்குப் பிறகு, அதே pair மீண்டும் தாதரின் வன்மாலி மண்டபத்தில் சண்டையிட்டது. அது ஒரு மறக்க முடியாத போட்டி. முதல் ஆட்டத்தில் இருவரும் சிறப்பாக விளையாடி 28 ரன்கள் எடுத்தனர். கடைசிப் பலகையை ஜப்பார் திறக்க வேண்டும், மேலும் அந்த இடத்தைப் பயன்படுத்திக் கொண்டு, கேமை வெல்ல அவர் அனைத்து நாணயங்களையும் Queen உடன் பாக்கெட்டில் போட்டார். இதேபோன்ற சாதனையை இரண்டாவது ஆட்டத்திலும் மீண்டும் செய்து போட்டியை வென்றார். எப்போது ஸ்கோர் மீண்டும் தலா 28 ஆக இருந்தது. இவ்வாறு ஒவ்வொரு ஆட்டத்தின் கடைசிப் பலகையில் முடிப்பதற்கு ஜப்பார் இடைவேளை செய்தார். (ஒரு பதிவு).

திறந்த மனது:

ஒரு சில வீரர்கள் நன்றாக விளையாடிவிட்டு தாங்கள் தான் சாம்பியன் என்று நினைக்கத் தொடங்குகிறார்கள், இப்போது கற்றுக் கொள்ள எதுவும் இல்லை. அறிவு ஒரு பரந்த கடல் என்பதையும், நாம் எதைக் கற்றுக்கொள்கிறோமோ அது ஒரு நுண்ணிய பகுதி மட்டுமே என்பதையும் அவர்கள் வசதியாக மறந்துவிடுகிறார்கள். ஒவ்வொரு வீரரும் அவர் மேலும் மேலும் கற்றுக்கொள்ள வேண்டும் என்பதை எப்போதும் மனதில் கொள்ள வேண்டும். இந்த வீரர்கள் தங்களின் திட்டமிடப்பட்ட போட்டிகளை முடித்தவுடன் மண்டபத்தை விட்டு வெளியேறி, மற்றவர்களின் ஆட்டத்தைப் பார்ப்பதில் ஆர்வம் காட்ட மாட்டார்கள். அவர்கள் ஒருபோதும் மற்றவர்களிடமிருந்து கற்றுக்கொள்ள விரும்புவதில்லை. போர்டில் உள்ள ஒவ்வொரு பக்கவாதமும் பலகையில் உள்ள நாணயத்தின் நிலையை மாற்றுகிறது மற்றும் மற்றவர்கள் எப்படி விளையாடுகிறார்கள் மற்றும் அவர்கள் எதை அடைகிறார்கள் என்பதைப் பார்க்க வேண்டியது அவசியம். அத்தகைய அனுபவங்களிலிருந்து மட்டுமே நாம் கற்றுக்கொள்ள முடியும். ஒரு வீரர் விளையாடும் ஒரு அற்புதமான ஸ்ட்ரோக், cut அல்லது glance, மற்றவர்களின் விளையாட்டில் நாம் சரியான கவனம் செலுத்தினால், அதை எங்கள் விளையாட்டில் பயன்படுத்த நினைக்கலாம். ஒரு வீரருக்கு ஆக்கப்பூர்வமான மனம் இருக்க வேண்டும். அவர் எப்போதும் புதிய பக்கவாதம் அல்லது வெவ்வேறு பக்கவாதம் சேர்க்கைகள் தேடி இருக்க வேண்டும்.

பயிற்சி:

எந்த விளையாட்டிற்கும் பயிற்சி அவசியம். இது பல்வேறு வழிகளிலும் வழிகளிலும் பெறலாம். பல்வேறு பக்கவாதம், வெட்டுக்கள் மற்றும் பார்வைகளை முயற்சிப்பதன் மூலம் ஒருவர் தனியாக இருக்க முடியும். ஒரு சில வீரர்கள் ஒப்பீட்டளவில் குறைந்த திறன் கொண்ட வீரர்களுடன் விளையாடுகின்றனர். இத்தகைய நடைமுறையில் அவர்கள் இயல்பாகவே ஆதிக்கம் செலுத்துகிறார்கள், ஆனால் இந்த முறை நீண்ட காலத்திற்கு எந்த பயனும் இல்லை. முடிந்தவரை, ஒரு சிறந்த வீரருடன் அல்லது குறைந்த பட்சம் சொந்த தரத்தில் உள்ள ஒரு வீரருடன் பயிற்சி செய்ய வேண்டும். ஒரு தரமான விளையாட்டின் மூலம் touch ஐப் பெற, வெவ்வேறு பாணிகளைக் கொண்ட வீரர்களுடன் பயிற்சி செய்ய வேண்டும். ஒரே வீரர்களுடன் நாம் மீண்டும் மீண்டும் விளையாடினால், எங்கள் விளையாட்டு ஒரே மாதிரியாகவும், ஒரே மாதிரியாகவும் மாறும். தொடர்ச்சியான பயிற்சிக்கு, ஒருவருக்கு பொறுமையும், செறிவும் இருக்க வேண்டும். ஐந்து முறை தேசிய சாம்பியனான சுஹாஸ் காம்ப்ளியின் விஷயத்தில் இந்த குணங்களின் கலவை பாராட்டத்தக்கது. அவர் தனியாகப் பயிற்சி செய்வதில் பல மணிநேரங்களைச் செலவிடுகிறார். 1959-ல் ஹைதராபாத்தில் நடக்கும் ஜூனியர் நேஷனல் சாம்பியன்ஷிப்பில் விளையாடுவதற்கு நானும் சுஹாஸும் தேர்ந்தெடுக்கப்பட்டோம். அந்த நாட்களில், தேசிய போட்டிகள் 32"x32" பலகைகள் விளையாடப்பட்டன. நாங்கள் 29"x29" பரிமாணங்களைக் கொண்ட போர்டில் விளையாடப்

பழகிவிட்டோம். எனவே பம்பாயில் உள்ள அனைத்து வீரர்களும் 32"x 32" என்ற பலகையில் பயிற்சி செய்ய வேண்டியிருந்தது, மேலும் அத்தகைய பலகை காலிப் கிளப் பாம்பேயில் எங்களுக்குக் கிடைத்தது. கிளப்பில் சென்று பயிற்சி செய்து வந்தேன். எனக்கு ஆச்சரியமாக, சுஹாஸ் 'காத்தாடி பறக்கும்' வேலையாக இருந்ததால், கிளப்பில் நான் சந்திக்கவே இல்லை. நான் நினைக்கிறேன், இந்த வீரர் அனைத்து வகையான விளையாட்டுகளிலும் நிபுணத்துவம் வாய்ந்தவராக இருப்பதால், கடவுள் அவருக்கு நிறைய பரிசளித்துள்ளார். ஒருமுறை அவர் கலிப் கிளப் சென்று எனக்கு எதிராக விளையாடினார். அதற்கு முன் அவருடைய ஆட்டத்தை நேரில் பார்க்க எனக்கு வாய்ப்பு இல்லை. சுஹாஸ் இயல்பாகவே எனக்கு எதிராக வெறும் 3 போர்டுகளில் தோல்வியடைந்தார் மற்றும் அவரது பெயருக்கு எதிராக ஒரு புள்ளி கூட இல்லாமல் இருந்தார். இந்த தோல்வியை அவர் மிகவும் மோசமாக எடுத்துக்கொண்டார், அதன்பிறகு, அவர் அந்த போர்டில் தொடர்ந்து 36 மணி நேரம் உணவு அல்லது பானம் கூட இல்லாமல் பயிற்சி செய்தார். அத்தகைய செறிவுக்கு அவர் ஒரு தனித்துவமான உதாரணம். பின்னர் அவர் ஏ ஆக போட்டியில் நுழைந்தார்

ஹைதராபாத்தில் பரபரப்பு. நிச்சயமாக, பயிற்சி எவ்வளவு காலம் மற்றும் எந்த வழியில் இருக்க வேண்டும் என்பது ஒவ்வொரு தனிப்பட்ட வீரரின் விருப்பமாகும். இது அனைத்தும் ஒருவரின் பிடியைப் பொறுத்தது. என்னிடம் வேறு வழிமுறை உள்ளது. நான் ஒரு போட்டியில் விளையாட வேண்டிய நாளில் நான் ஒருபோதும் பயிற்சி செய்வதில்லை. நாள் முழுவதும் இந்த இன்பத்தை நான் இழந்துவிட்டதால், விளையாட வேண்டும் என்ற ஆர்வத்துடன் carrom மேஜையில் அமர்ந்திருக்கிறேன். அதனால்தான் என்னால் ஒரு நல்ல நிகழ்ச்சியை நடத்த முடியும் என்று நினைக்கிறேன். நான் தினமும் ஏதாவது போட்டியில் விளையாட வேண்டியிருந்தால், முந்தைய நாள் எனது விளையாட்டு எனது பயிற்சி. எனது இரண்டு போட்டிகளுக்கு இடையில் நான் பயிற்சி செய்வதில்லை. நிச்சயமாக, எனது பிடி எளிமையானது மற்றும் விளையாட்டில் எனது இதயமும் ஆன்மாவும் எனது வலிமை. எனவே எனது வழக்கத்தை Carrom ஒருபோதும் குறுக்கிடவில்லை. தேசிய போட்டி ஒன்றில் நான் சுஹாஸ் காம்ப்லியை காலிறுதியில் சந்தித்தேன். போட்டி மாலையில் நடந்தது, எனது வழக்கப்படி, நான் செய்தேன்

பகலில் touch carrom அல்ல. அதற்கு மாறாக, சுஹாஸ் முழுவதும் பயிற்சி செய்து கொண்டிருந்தார். சங்கத்தின் அதிகாரி என்னிடம் கொஞ்சம் பயிற்சி செய்யச் சொன்னார். நான் விளையாட வந்தேனா அல்லது ஒய்வெடுக்க வந்தேனா என்று யோசித்துக் கொண்டிருந்தான். நான் செவிடன் காதைத் திருப்பி, மாலை வரும் என்று ஆவலுடன் காத்திருந்தேன். விளையாட வேண்டும் என்ற தீவிர ஆசையின் காரணமாக சிறப்பான ஆட்டத்தை வெளிப்படுத்தினேன். முதல் கேமில், சுஹாஸ் என்னை ஒருமுறை கூட Queen பாக்கெட் செய்ய அனுமதிக்கவில்லை என்றாலும், முதல் கேமில் நான் வெற்றி பெற்றேன். அந்த போட்டியில் வெற்றி பெற நான் இரண்டாவது ஆட்டத்தையும் எளிதாக எடுத்தேன். இருப்பினும், ஒரு வீரர் நீண்ட நேரம் விளையாடும் நிலையில் இருக்க வேண்டும் என்று நான் உறுதியாக உணர்கிறேன். தேசிய போட்டிகளில், தினமும் சுமார் ஐந்து போட்டிகள் விளையாட வேண்டும் மற்றும் வீரர் ஒரு நாளைக்கு 10 முதல் 12 மணி நேரம் தொடர்ந்து விளையாட வேண்டும். ரமேஷ் சிட்டி, பம்பாயில் ஒரு தலைசிறந்த வீரருக்கு குறைவான பயிற்சி தேவை, ஆனால் அவரால் மணிக்கணக்கில் ஒன்றாக விளையாட முடியவில்லை. இதன் விளைவாக, அவர் உள்ளூர் போட்டிகளில் ஆதிக்கம் செலுத்தும் போது, தேசிய சாம்பியன்ஷிப்பில் தரவரிசை பெறாத வீரர்களின் கைகளில் தோல்வியை ஏற்க வேண்டியிருந்தது. ஒரு சில வீரர்கள் 'புல்டாக் Carrom board' இல் பயிற்சி செய்கிறார்கள். 'சாம்பியன் போர்டுகளுடன்' ஒப்பிடும்போது, அத்தகைய பலகைகளின் சட்டங்கள் அகலமானவை, புல்டாக் போர்டுகளுடன் பயிற்சி செய்யும் வீரர்கள் போட்டிகளுக்குப் பயன்படுத்தப்படும் சாம்பியன் போர்டில் விளையாடுவது கடினம். வீரர்கள் புல்டாக் போர்டில் பயிற்சி செய்கிறார்கள், இது சாம்பியன் போர்டை விட பரந்த எல்லையைக் கொண்டுள்ளது, எனவே அவர்களின் பிடியில் மாற்றம் ஏற்படுகிறது. இந்த மாற்றம் மிகவும் சிறியது, ஒரு அமெச்சூர் அதை அறிந்திருக்க முடியாது. இறுதியில், அவர்கள் போட்டியில் தோல்வியடையும் போது, அவர்கள் ஹாலில் உள்ள சூழ்நிலையை குறை

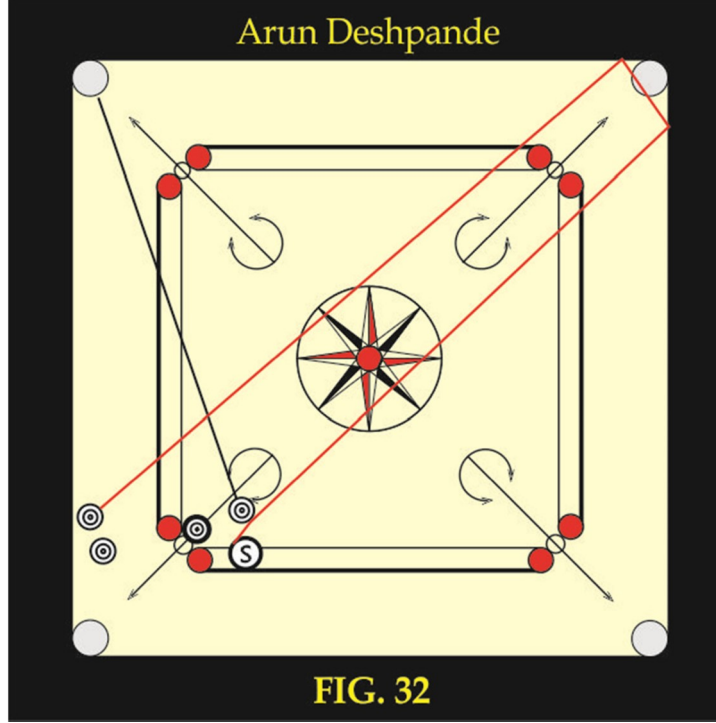
கூறுகிறார்கள். அவர்களின் தொடர்ச்சியான தோல்வி சில நேரங்களில் போட்டிகளில் அவர்களை சோர்வடையச் செய்கிறது.

சில வீரர்கள் வேண்டுமென்றே சிறிய பாக்கெட்டுகளுடன் பலகைகளைத் தயாரிக்கிறார்கள். விளையாட்டின் துல்லியத்தை அதிகரிக்கும் நோக்கில் இது செய்யப்படுகிறது. அத்தகைய பலகையில் பயிற்சி செய்யும் வீரர், நாணயத்தை ஏற்றுக்கொள்ள பாக்கெட்டுகள் போதுமானதாக இருப்பதால், அவரது நாணயத்தை நேர்கோட்டில் மட்டுமே பாக்கெட் செய்ய வேண்டும். இறுதியில், வீரர் தேவைப்படுகிற அத்தகைய ஸ்ட்ரோக்குகளைப் பயன்படுத்துவதற்குப் பழக்கமில்லை. நேர்கோட்டில் நாணயத்தை பாக்கெட்டில் அடைப்பவன் சாம்பியன் என்பது உண்மையல்ல. சரியான நேரான ஸ்ட்ரோக்குகளைப் பயன்படுத்தக்கூடிய பல வீரர்கள் உள்ளனர். மற்ற வாய்ப்புகளைப் பயன்படுத்தத் தவறியதால் அவர்களால் சாம்பியன்ஷிப்பை வெல்ல முடியவில்லை. சில வீரர்கள் வணிக ரீதியாக ஒழுங்கமைக்கப்பட்ட பயிற்சியில் ஈடுபடுகிறார்கள்

கிளப்புகள். இந்த கிளப்புகளில், தோல்வியடைந்தவர் கிளப் உரிமையாளருக்கு சில தொகையை செலுத்த வேண்டும். உரிமையாளர் தனது முறைப்படி carrom board, நாணயங்கள், striker, தூள், மின் பொருத்துதல்கள் போன்ற பொருட்களை வழங்குகிறார், இடத்திற்கான வாடகையை செலுத்துகிறார், மேலும் நிலுவைத் தொகையை தனது லாபமாக வைத்திருக்கிறார். அத்தகைய கிளப்புகளில், ஒரு வீரர் கட்டணம் செலுத்துவதைத் தவிர்ப்பதற்காக ஒரு தாழ்ந்த வீரருக்கு எதிராக விளையாட முயற்சிக்கிறார். படிப்படியாக பலவீனமான வீரர்கள் தங்கள் விளையாட்டை மேம்படுத்துவதற்கான நன்மைகளைப் பெறுகிறார்கள். நம்மில் சிலர், ஒரு விதத்தில், கிளப்புகளில் விளையாடுவது சரியானது என்று நினைக்கிறார்கள், ஏனெனில் வீரர் தனது பணத்தைப் பிரிந்துவிடாமல் இருக்க தன்னால் முடிந்தவரை முயற்சி செய்கிறார். எனினும் இந்த இலட்சியவாதத்துடன் நான் உடன்படவில்லை. இந்த வீரர்கள் தற்காப்பு யுக்தியுடன் பிரார்த்தனை செய்வதை நான் உணர்கிறேன். பந்தயம் விளையாடும் போது பணம் சம்பாதிப்பது அவர்களின் நோக்கங்களில் ஒன்றாகிறது. அவர்கள் தோல்வியடையக்கூடாது என்ற அழுத்தத்தில் தொடர்ந்து இருக்கிறார்கள், இறுதியில் நடுக்கம், பிடியை இழந்து நடுக்கம், நிலைநிறுத்தப்படாமல் இருப்பது, பயம் மற்றும் பீதியின் காரணமாக பின்தங்கிய நிலை மற்றும் பலவற்றுக்கு பலியாகின்றனர். இது அவர்களின் ஆட்டத்தின் முடிவு. இன்னும் உயிர் பிழைத்த சிலர் தங்கள் வடிவத்தை பராமரிக்க முடியாது. சில பார்வையாளர்கள் சில வீரர்களுக்கு ஆதரவாக ஏலம் எடுக்கிறார்கள். ஆட்டக்காரருக்கு அதில் இழப்பதற்கு எதுவும் இல்லை என்பதால், அவர் அதிரடியான விளையாட்டை விளையாடுகிறார், ஆனால் இறுதியில், அவரது வெற்றியின் பெரும்பகுதியை ஏலம் எடுத்தவர் விழுங்கும்போது அவரும் விரக்தி அடைகிறார். இறுதியாக அவர் சுதந்திரமாக பந்தயம் கட்ட முயற்சிக்கிறார். பணம் சம்பாதிப்பது அவரது தொழிலாக இருப்பதால், அவர் ஒருபோதும் போட்டிகளில் பங்கேற்பதில்லை, விளையாட்டின் உண்மையான ரசிகர்களான பார்வையாளர்களின் ஆதரவைப் பெற முடியாது.

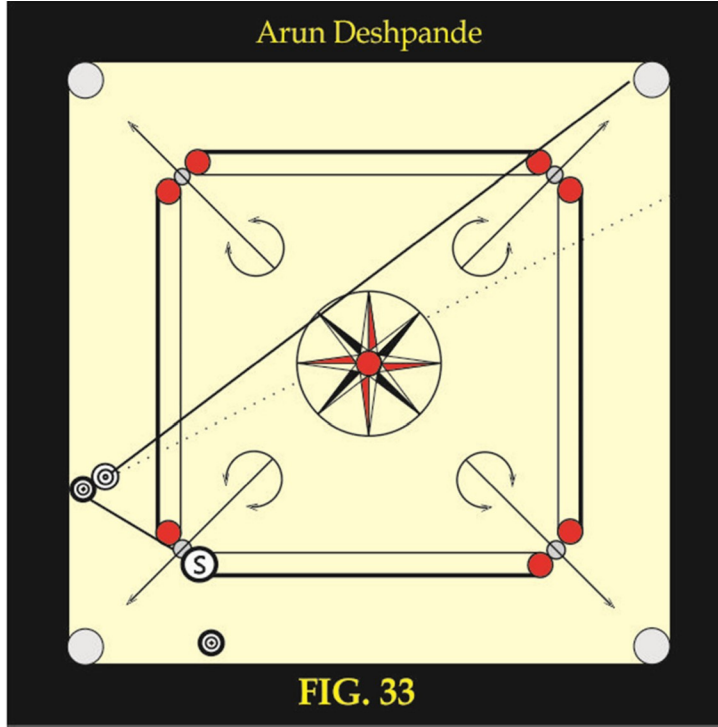
அத்தியாயம்-7

மேம்பட்ட பக்கவாதம்

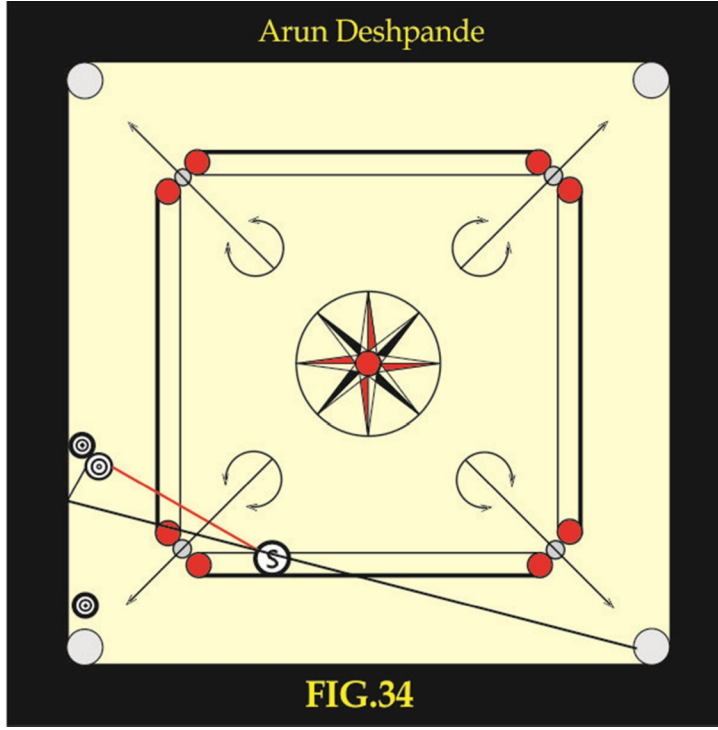


படம்.32 இல் மூன்று வெள்ளை நாணயங்களும் எதிராளியின் ஒரு கருப்பு நாணயமும் உள்ளன. எங்கள் இரண்டு நாணயங்களும் rebound நிலையில் கடினமாக உள்ளன. இந்த இரண்டு நாணயங்களின் நிலை rebound க்கு கடினமாக உள்ளது, எனவே வேறு சில ஸ்ட்ரோக் முயற்சி செய்து போர்டை முடிக்க வேண்டும் இல்லையெனில் எதிராளி தனது ஒரே நாணயத்தை பலகையில் வைத்து பலகையை வெல்வார்.

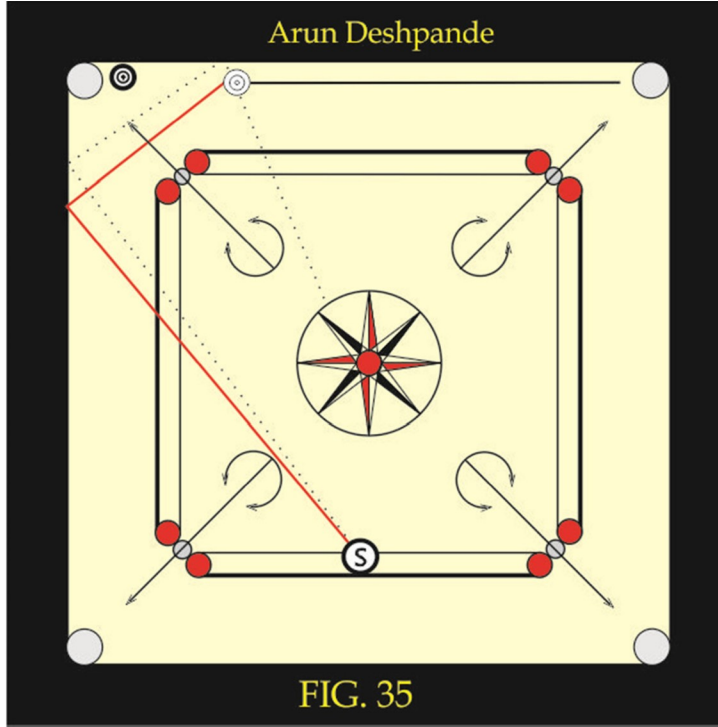
படம் 32 இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, striker வெள்ளை நாணயத்துடன் நேர்கோட்டில் வைக்கப்பட வேண்டும், மேலும் cut அதை force உடன் வைக்க வேண்டும். striker ஆனது எதிரெதிர் வலது பக்க பாக்கெட் பகுதியைத் தாக்கும் மற்றும் இரண்டு கடினமான வெள்ளை நாணயங்களை வெளியிடத் திரும்பும் மற்றும் பலகையை முடிக்க எங்களுக்கு உதவும்.



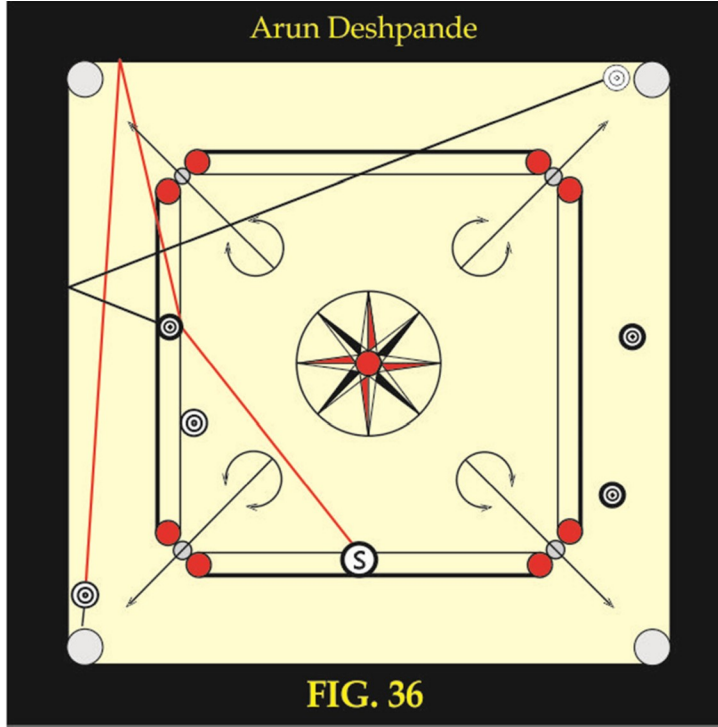
படம் காட்டப்பட்டுள்ள நிலை. 33 கடினமாகத் தெரிகிறது. எதிராளியின் இரண்டு கருப்பு நாணயங்கள் மற்றும் எங்கள் ஒரு வெள்ளை நாணயம் உள்ளன. இந்த வெள்ளை நாணயம் cut ஆகவோ அல்லது rebound ஆல் பாக்கெட்டாகவோ இருக்க முடியாது. படத்தில் காட்டப்பட்டுள்ளபடி. 33 striker அடிப்படை வட்டத்தில் வைக்கப்பட்டு, வரைபடத்தில் காட்டப்பட்டுள்ள புள்ளியில் கருப்பு நாணயத்தை அடிக்க வேண்டும். வெள்ளை நாணயம் எதிர் வலது பாக்கெட்டில் பாக்கெட் செய்யப்பட்டிருக்கும். மற்ற எல்லா பக்கவாதங்களுடனும் ஒப்பிடும்போது இந்த பக்கவாதம் மிகவும் எளிதானது. இந்த இரண்டு நாணயங்களின் நிலையைக் கவனியுங்கள். இந்த இரண்டு நாணயங்களின் மையத்திலிருந்து நீங்கள் ஒரு நேர்கோட்டை எடுத்தால், நேர்கோடு பாக்கெட்டை சந்திக்கவில்லை, ஆனால் அது பாக்கெட் பகுதிக்கு அருகில் சரியான சட்டகத்தை சந்திக்கிறது. இந்த நேர்கோடு பாக்கெட்டில் சந்தித்தால் வெள்ளை நாணயத்தை இந்த முறையில் பாக்கெட்டில் வைக்க முடியாது.



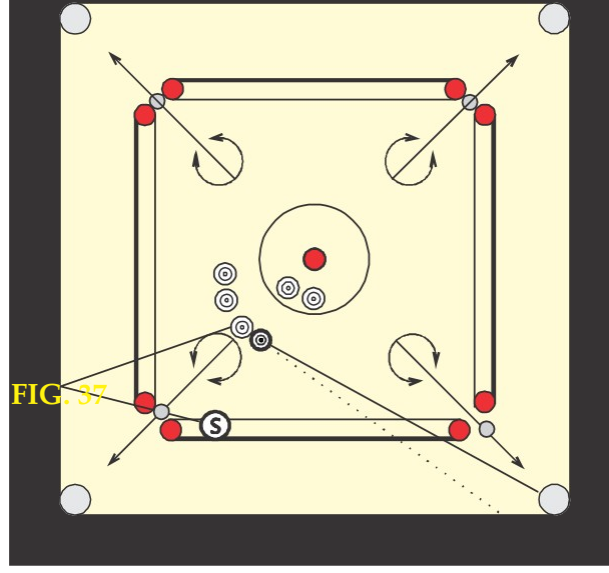
இரண்டு கருப்பு நாணயங்கள் உள்ளன, அந்த இரண்டு நாணயங்களுக்கு இடையில் ஒரு வெள்ளை நாணயம் உள்ளது. இந்த நாணயத்தை பாக்கெட்டில் வைப்பது கடினம். படம் 34 இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி striker வைக்கப்பட வேண்டும் மற்றும் மையத்திற்கு சற்று மேலே உள்ள புள்ளியில் அடிக்க வேண்டும். இந்த வெள்ளை நாணயம் touch கருப்பு நாணயமாக இருக்கும், பின்னர் இடது பக்க சட்டத்தை தாக்கி பின்னர் வலது அடிப்படை பாக்கெட்டுக்கு வரும். இது கடினமான பக்கவாதம் ஆனால் பயிற்சிக்குப் பிறகு பிரார்த்தனை செய்யலாம். இந்த இரண்டு நாணயங்களின் நிலையும் இந்த நிலைக்கு மேலே அல்லது கீழே வெவ்வேறு இடத்தில் இருந்தாலும் வெள்ளை நாணயம் பாக்கெட்டில் வைக்கப்படும்.



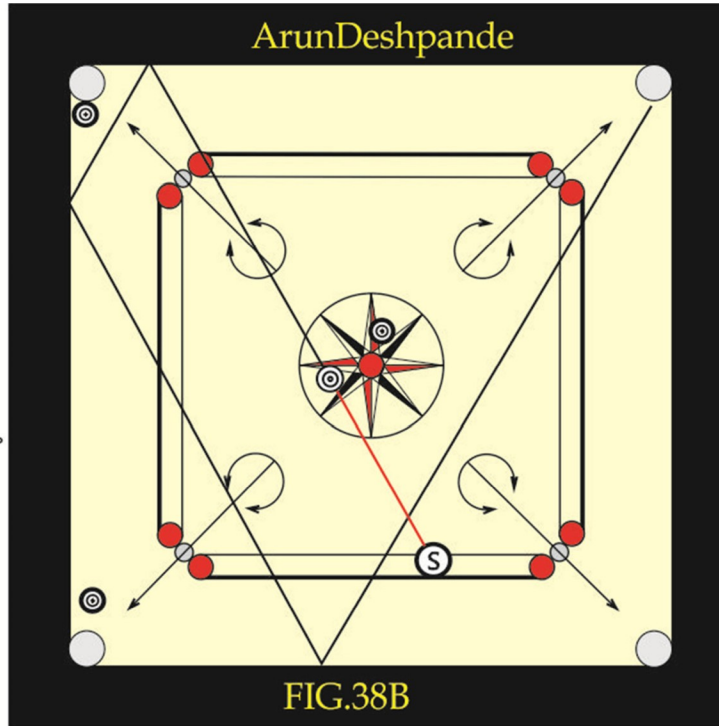
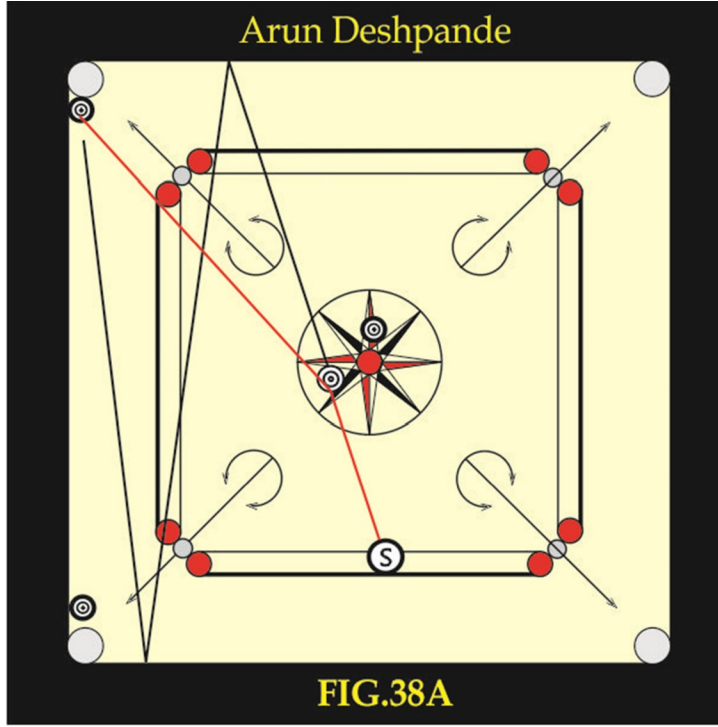
இரண்டு கருப்பு நாணயங்களும் ஒரு வெள்ளை நாணயமும் உள்ளன. ஒரு கருப்பு நாணயம் எதிராளிக்கு மிகவும் எளிதானது ஆனால் மற்றொன்று அவருக்கு கடினமானது. பாக்கெட்டில் இருக்கும் கருப்பு நாணயத்தின் உதவியுடன் இதை எளிதாக செய்யலாம். இந்த நிலையில் வெள்ளை நாணயம் கடினமாக உள்ளது. நீங்கள் கவனித்தால், வெள்ளை நாணயம் எதிர் சட்டத்திலிருந்து சற்று விலகி இருப்பதைக் காணலாம். இந்த வெள்ளை நாணயத்தை இந்த படத்தில் காட்டப்பட்டுள்ளபடி பாக்கெட்டில் வைக்கலாம். இந்த பக்கவாதத்தில் இரண்டு வாய்ப்புகள் உள்ளன. படம் 35 இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி striker சரியான நிலையில் அடித்தால், நாணயத்தை பாக்கெட்டில் வைக்கலாம் அல்லது striker கூட முதலில் வெள்ளை நாணயத்திற்கு அருகில் உள்ள எதிர் சட்டத்தில் அடித்தால், அதை பாக்கெட் செய்ய சரியான புள்ளியில் வெள்ளை நாணயத்தை அடிக்கவும். (புள்ளியிடப்பட்ட கோடுகளைப் பார்க்கவும்)



அதை அத்திப்பழத்தில் காணலாம். 36 எதிராளியின் மூன்று கருப்பு நாணயங்கள் மற்றும் எங்கள் மூன்று வெள்ளை நாணயங்கள் உள்ளன. இந்த மூன்று கருப்பு நாணயங்களில் ஒன்று நமது ஒரு வெள்ளை நாணயத்தின் வழியைத் தடுக்கிறது. இங்கே நாம் infig.36 காட்டப்பட்டுள்ளபடி எதிராளியின் கருப்பு நாணயத்தைப் பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம். அடிப்படைக் கோட்டின் மையத்தில் striker வைக்கப்பட்டு, வரைபடத்தில் காட்டப்பட்டுள்ள புள்ளியில் உள்ள கருப்பு நாணயத்தின் மீது இன்னும் சிறிது force என்று அடிக்க வேண்டும். இந்த பக்கவாதத்தில் மூன்று வாய்ப்புகள் உள்ளன. 1) குறுக்கு மூன்றாவது பாக்கெட் மூலம் கருப்பு நாணயம் எதிர் வலது பாக்கெட்டில் வெள்ளை நாணயத்தை தாக்கும் மற்றும் இந்த வெள்ளை நாணயம் பாக்கெட்டுக்குள் செல்லும். 2) கருப்பு நாணயம் அகற்றப்பட்டு, striker வெள்ளை நாணயத்தை இடது அடிப்படை பாக்கெட்டில் தாக்கும் மற்றும் இந்த வெள்ளை நாணயம் இடது அடிப்படை பாக்கெட்டுக்குள் செல்லும். 3) இரண்டு வெள்ளை நாணயங்களும் பாக்கெட்டில் வைக்கப்படும். ஒன்று striker மற்றும் மற்றொன்று கருப்பு நாணயத்துடன்.

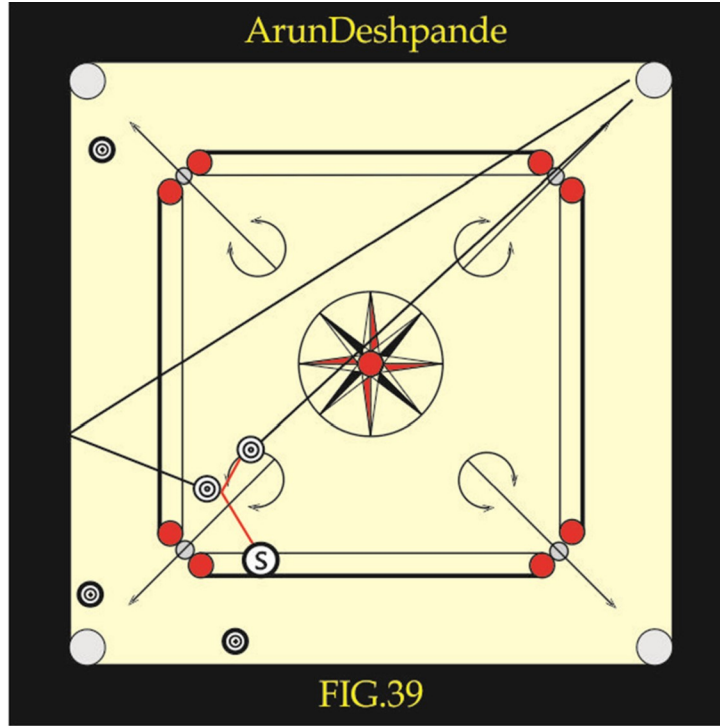


அத்திப்பழத்தில். 37 கருப்பு நாணயம் எதிராளியின் நான்கு வெள்ளை நாணயங்களுக்கு இடையில் உள்ளது. இந்த கருப்பு நாணயத்தை எதிர் இடது அல்லது வலது பாக்கெட்டில் பாக்கெட் செய்ய முடியாது. பிளாக் அண்ட் ஒயிட் ஷாட்டின் நிலையை நீங்கள் கவனித்தால், இந்த ஷாட்டின் திசை பாக்கெட்டில் இல்லை, ஆனால் அது பாக்கெட்டுக்கு அருகிலுள்ள அடிப்படை சட்டத்தில் இருப்பதைக் காணலாம். படத்தில் கூறப்பட்டுள்ள விதி இங்கே. 9B விண்ணப்பிக்கலாம். எனவே படத்தில் காட்டப்பட்டுள்ள புள்ளியை striker அடிக்க முடியாததால், இந்த ஷாட்டை rebound ஆல் இயக்க முடியாது. எனவே இந்த கருப்பு நாணயத்தை பாக்கெட்டில் அடைக்க ஒரே ஒரு வழி உள்ளது, அதுதான் இடது சட்டத்தில் striker அடிக்கப்பட வேண்டும், அங்கிருந்து அது ஷாட்டுக்கு திரும்பும் மற்றும் கருப்பு நாணயம் வலதுபுறம் செல்லும். அடிப்படை பாக்கெட்.

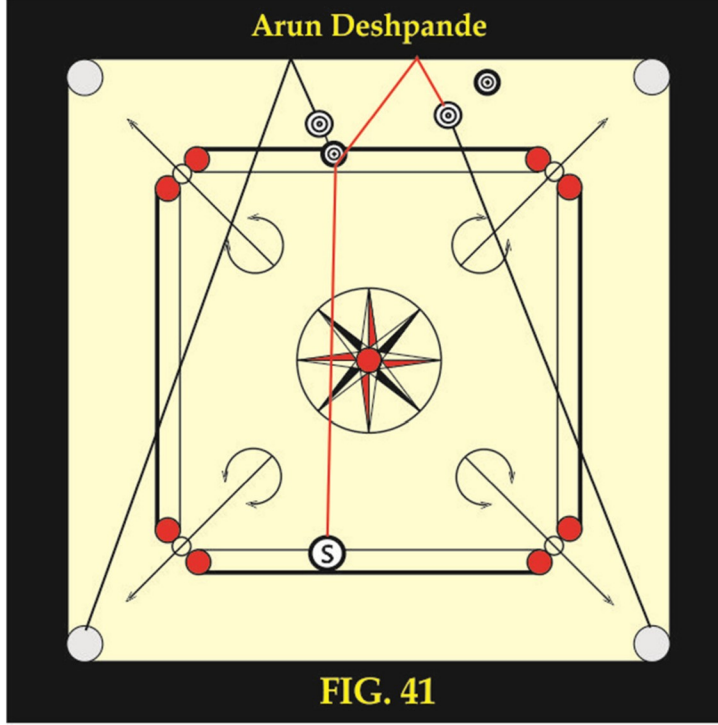


படம் 38 இல் வெள்ளை நாணயத்தின் வழியைத் தடுக்கும் எதிராளியின் மூன்று கருப்பு நாணயங்கள் உள்ளன. ஆரம்பத்தில் அந்த நிலையைப் பார்த்தால் வெள்ளைக் காசுக்கு வழியில்லை என்று உணர்வீர்கள். சாத்தியம் ஒன்று உள்ளது. கடின குறுக்கு double முதல் வெள்ளை நாணயம் போன்றவற்றில்

எதிர் இடது பாக்கெட்டில் striker கருப்பு நாணயத்தைத் தாக்கி, அதை அந்த நிலையில் இருந்து அகற்றும். இதற்கிடையில், வெள்ளை நாணயம் எதிரெதிர் சட்டத்திலும், பின்னர் நமது அடிப்படை சட்டத்திலும் மோதி, கருப்பு நாணயம் தடையாக இருந்த எதிர் இடது பாக்கெட்டுக்கு செல்ல வேண்டும். (படம் 38-A பார்க்கவும்). இந்த நாணயத்தை எதிர் வலது பாக்கெட்டில் பாக்கெட் செய்ய இன்னும் ஒரு வாய்ப்பு உள்ளது. (படம் 38- B ஐப் பார்க்கவும்) (புள்ளியிடப்பட்ட வரிகளைப் பார்க்கவும்)

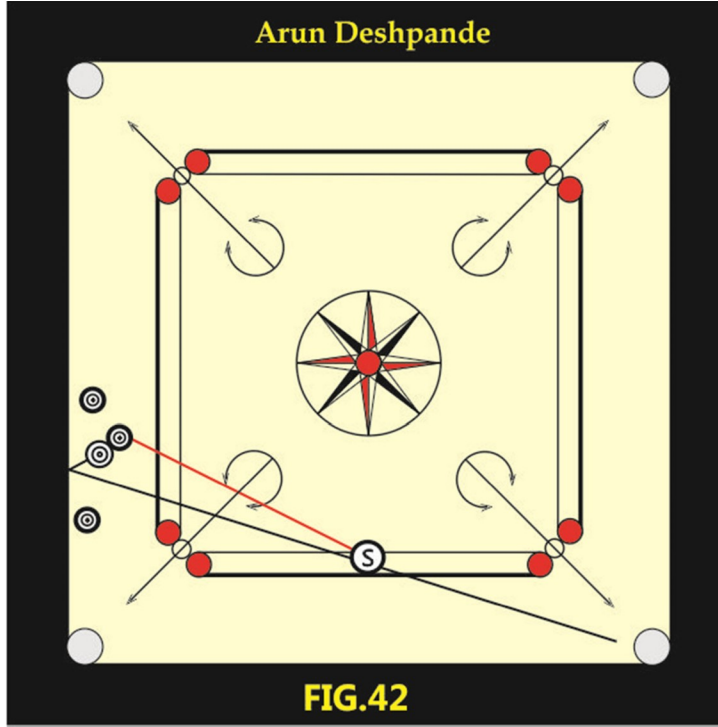


படம் 39 இல் எதிரியின் மூன்று கருப்பு நாணயங்கள் உள்ளன, queen மற்றும் எங்கள் இரண்டு வெள்ளை நாணயம். நாங்கள் இங்கே மிகவும் நல்ல ஸ்ட்ரோக் விளையாட முடியும். வெள்ளை நாணயத்தின் மூன்றாவது பாக்கெட்டை striker ஆனது Queen இல் திசை திருப்பும் வகையில், Queenஐயும் பாக்கெட்டில் வைக்கலாம். மூன்று சாத்தியங்கள் உள்ளன. 1) வெள்ளை நாணயம் மற்றும் Queen ஒரே நேரத்தில் எதிர் வலது பாக்கெட்டுக்குள் செல்லலாம். 2) வெள்ளைக்காரன் பாக்கெட்டுக்குள் சென்று Queenஐ எளிதாக்கலாம் 3) Queen வெள்ளை நாணயத்தை எளிதாக்கும் பாக்கெட்டுக்குள் செல்லலாம். எனவே பலகையை முடிக்க நல்ல வாய்ப்புகள் உள்ளன.

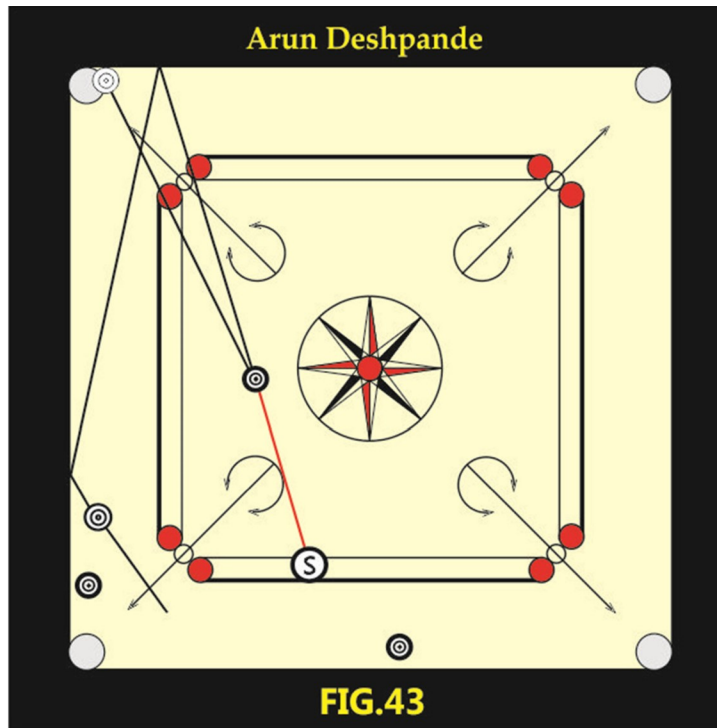


அத்திப்பழத்தில். 41 இரண்டு கருப்பு மற்றும் இரண்டு வெள்ளை நாணயங்கள் உள்ளன. வெள்ளை நாணயங்கள் எங்களுடையது. நாம் ஒரு கருப்பு நாணயத்தின் உதவியுடன் ஒரு வெள்ளை நாணயத்தை double க்கு விளையாடலாம் மற்றும் அதே நேரத்தில் மற்றொரு வெள்ளை நாணயத்தை hook மூலம் விளையாடலாம். இந்த பக்கவாதத்தில் மூன்று சாத்தியங்கள் உள்ளன.

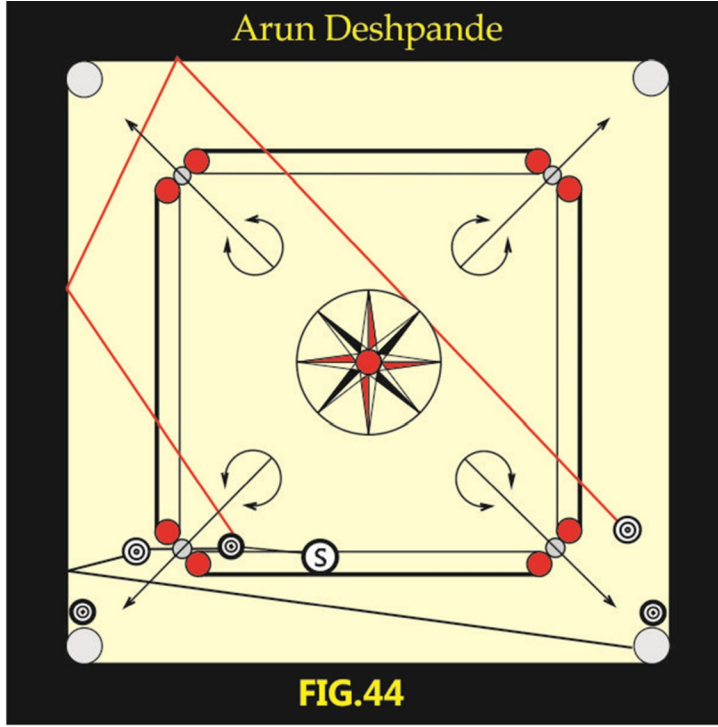
1) எண். 1 மற்றும் எண். 2 ஆகிய இரு வெள்ளை நாணயங்களையும் ஒரே நேரத்தில் ஒரே நேரத்தில் பாக்கெட்டில் வைக்கலாம். 2) எண். 1 வெள்ளை நாணயத்தை double பாக்கெட்டில் அடைக்கலாம் மற்றும் எண். 2 வெள்ளை நாணயத்தை எளிதாக்கலாம். 3) எண். 2 வெள்ளை நாணயத்தை hook பாக்கெட்டில் அடைக்கலாம் மற்றும் எண். 1 வெள்ளை நாணயத்தை எளிதாக்கலாம்.



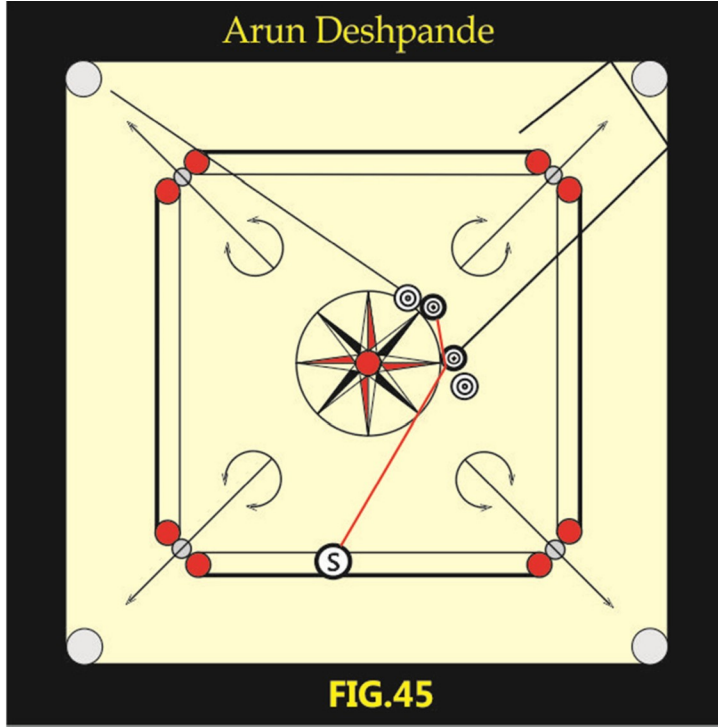
அத்திப்பழத்தில். 42 One வெள்ளை நாணயம் மூன்று கருப்பு நாணயங்களுக்கு இடையில் உள்ளது. படம் 42 இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி இந்த வெள்ளை நாணயத்தை பாக்கெட்டில் வைக்கலாம். இந்த இரண்டு கருப்பு மற்றும் வெள்ளை நாணயங்களின் நிலையை கவனிக்கவும். இடது சட்டத்துடன் கூடிய இந்த இரண்டு நாணயங்களின் கோணம் அதிகமாக இருந்தால் மட்டுமே இந்த வெள்ளை நாணயத்தை பாக்கெட்டில் வைக்க முடியும். இந்த கோணம் இருந்தால் மட்டுமே இந்த ஸ்ட்ரோக் விளையாட வேண்டும் அல்லது தேவையில்லாமல் அனைத்து கருப்பு நாணயங்களும் எதிராளிக்கு எளிதாகிவிடும். தவறான கோணத்தின் காரணமாக இந்த ஸ்ட்ரோக்கை விளையாடக்கூடாது என்றால், பாக்கெட்டுக்கு அருகில் இருக்கும் கருப்பு நாணயத்தை அதன் இடத்தில் இருந்து அகற்ற வேண்டும், இதன் மூலம் எதிராளி இந்த கருப்பு நிறத்தை பயன்படுத்த அனுமதிக்காது.



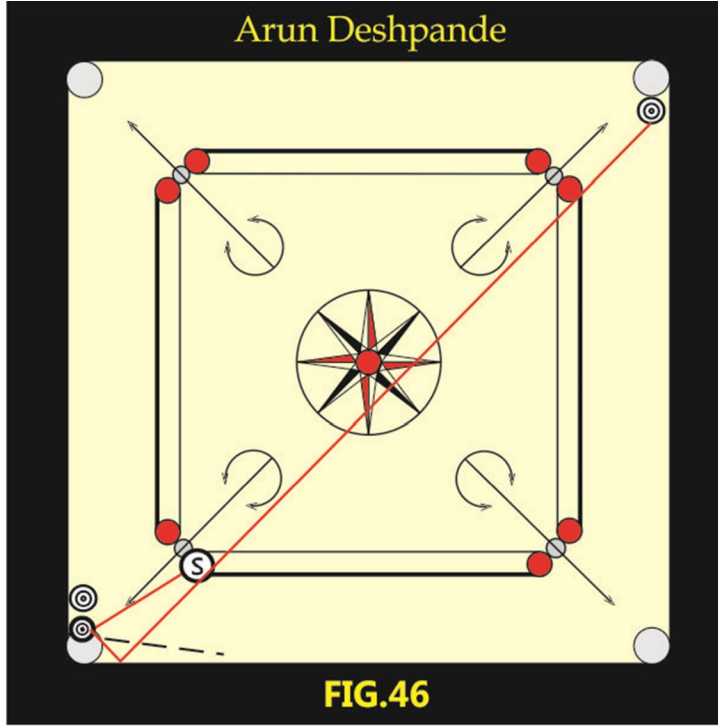
படம் 43 இல், rebound நிலையில் இருக்கும் One வெள்ளை நாணயம் கடினமானது, அதே சமயம் எதிர் இடது பாக்கெட்டில் இருக்கும் மற்ற நாணயம் மிகவும் எளிதானது. வெள்ளை நாணயத்தில் கருப்பு நாணயத்தை இரட்டிப்பாக்கி, அதே நேரத்தில் எதிர் இடது பாக்கெட்டில் உள்ள வெள்ளை நாணயத்தில் striker ஐ ஓட்டுவதன் மூலம் கடினமான வெள்ளை நாணயத்தை எளிதாக்கலாம். இந்த பக்கவாதம் மூலம் பலகையை முடிக்க முடியும். இந்த பக்கவாதம் அவ்வளவு எளிதானது அல்ல, எனவே பயிற்சி தேவைப்படுகிறது. இந்த பக்கவாதத்திற்கு இன்னும் கொஞ்சம் force பயன்படுத்த வேண்டும், பின்னர் striker மற்றும் கருப்பு நாணயம் மோதாது.



அத்திப்பழத்தில் இரண்டு வெள்ளை நாணயங்களின் நிலையை நீங்கள் கவனித்தால். 44, இந்த இரண்டு நாணயங்களும் கடினமாக இருப்பதை நீங்கள் காண்பீர்கள், ஏனெனில் பாக்கெட்டில் இருக்கும் இரண்டு கருப்பு நாணயங்களின் தடையால் rebound விளையாட முடியாது. இந்த பக்கவாதம் மிகவும் சுவாரஸ்யமானது. இந்த படத்தில் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, கருப்பு நாணயம் வெள்ளை நாணயத்தை தாக்கும் வகையில் வேலைநிறுத்தம் கருப்பு நாணயத்தை அடிக்க வேண்டும் மற்றும் வெள்ளை நாணயம் இடது பக்க சட்டத்தை வலது அடிப்படை பாக்கெட்டில் தாக்கும். அதே நேரத்தில், striker சரியான rebound நிலையில் இருக்கும் வெள்ளை நாணயத்தைத் தாக்கி அதை எளிதாக்கும். இந்த பக்கவாதம் pair, இரண்டாவது மற்றும் bomb பக்கவாதம் ஆகியவற்றின் கலவையாகும்.



படத்தில் காட்டப்பட்டுள்ளபடி. 45, வெள்ளை நாணயத்திற்கு இடையூறாக இருக்கும் கருப்பு நாணயம், அதன் மீது உள்ள striker ஐ தாக்கி, Queen இல் உள்ள striker ஐ திசைதிருப்புவதன் மூலம் அகற்றப்படலாம், இதன் மூலம் எதிர் இடது பாக்கெட்டில் Queen ஐ பாக்கெட் செய்யலாம். நீங்கள் ஷாட்டைக் கவனித்தால், ஷாட் பாக்கெட்டை எதிர்கொள்ளவில்லை, ஆனால் அது இடது சட்டத்தை எதிர்கொள்கிறது, எனவே கருப்பு நாணயத்திலிருந்து ஒரு விலகலைப் பெற்ற பிறகு striker இந்த படத்தில் காட்டப்பட்டுள்ள புள்ளியில் ஷாட்டின் கருப்பு நாணயத்தைத் தாக்க வேண்டும்.



படம்.46 இல், இரண்டு வெள்ளை நாணயங்கள் உள்ளன மற்றும் ஒரே ஒரு கருப்பு நாணயம், பாக்கெட்டில் உள்ளது. மதிப்பெண் ஒவ்வொன்றும் 24 என்று வைத்துக்கொள்வோம், நீங்கள் வெள்ளை நாணயத்தை விளையாட வேண்டும். உங்கள் striker நிலையை இடது அடிப்படை வட்டத்தில் வைத்து, கருப்பு நாணயத்தின் கீழ்ப் பகுதியை இன்னும் கொஞ்சம் force என்று அழுத்தவும். உங்கள் striker கருப்பு நாணயம், உங்கள் அடிப்படை சட்டத்தை தாக்கும், பின்னர் அது சென்று எதிர் வலது பாக்கெட்டில் உள்ள வெள்ளை நாணயத்தை தாக்கும். வெள்ளை நாணயம் பாக்கெட்டிற்குள் செல்லும் மற்றும் கருப்பு நாணயம் உங்கள் அடிப்படை சட்டத்திற்கு வரும், எனவே நீங்கள் மற்ற நாணயத்தையும் பாக்கெட் செய்யலாம். இந்த ஸ்ட்ரோக்கில் வெள்ளை நாணயம் பாக்கெட்டுக்குள் செல்லாமல் இருப்பது ஒரு நன்மை, கருப்பு நாணயம் உங்கள் அடிப்படை சட்டத்திற்கு வந்து உங்கள் எதிரிக்கு கடினமாகிவிடும்.

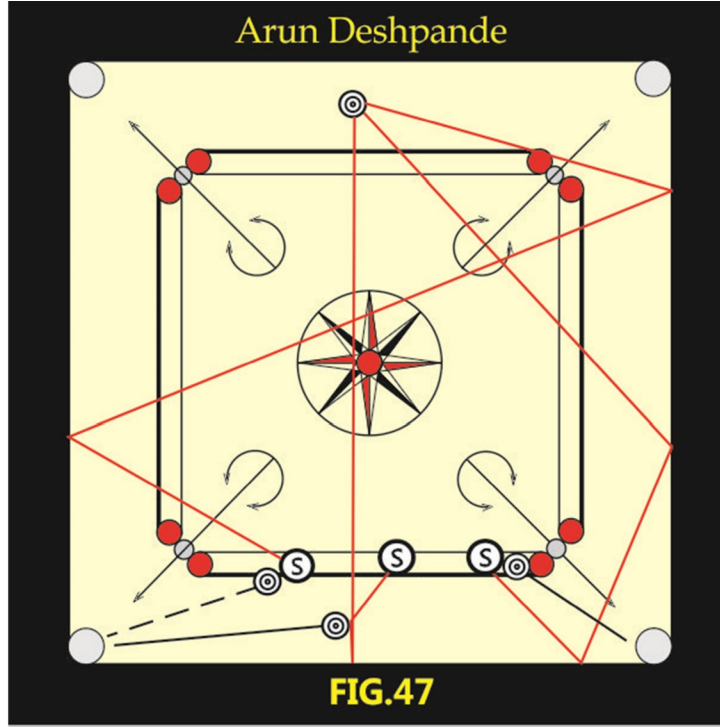


fig.47, A, B மற்றும் C இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, bomb பக்கவாதத்தின் பல்வேறு நிலைகளையும், எதிர் சட்டத்தில் உள்ள வெள்ளை நாணயத்திற்கு striker எவ்வாறு செலுத்தப்படலாம் என்பதையும் நீங்கள் அவதானிக்கலாம். கடினமான நாணயத்தை striker அடையக்கூடிய நிலைகளையும் கோணங்களையும் கவனமாகக் கவனிக்கவும்.