

క్యారమ్ టెక్నిక్స్ మరియు స్కిల్స్

వ్రాసినది



శ్రీ. అరుణ్ దేశ్పాండే

ప్రాక్టికల్ కోసం - దయచేసి నా YouTube ఛానెల్ని సందర్శించండి “శ్రీకాంత్ పోతార్కర్ లోడ్ చేసిన అరుణ్ దేశ్పాండే ఛానెల్ని సబ్స్క్రైబ్ చేయండి.



MANTRA

ప్రియమైన రీడర్,
మీరు ఈ పుస్తకంలోని సాంకేతికతను చదవడం ప్రారంభించే ముందు నేను మీకు ఈ "MANTRA" చెప్పాలనుకుంటున్నాను. క్యారమ్ తో నిజాయితీగా ఉండండి. మీ అత్యంత సన్నిహిత కుటుంబ సభ్యునిగా పరిగణించండి. దానిని వ్యాపారీకరించవద్దు. దాని మీద జూదం ఆడకండి. చాలా తాత్కాలిక స్వభావం కలిగిన సన్నిహిత కుటుంబ సభ్యునితో మీ వైరం వలె, ఈ గేమ్ లో మీ ఓటమిని తాత్కాలిక ఎదురుదెబ్బగా పరిగణించండి. ఓటమి కారణంగా క్యారమ్ బోర్డ్ తో లేదా striker తో కోపంగా ఉండకండి. క్యారమ్ పట్ల నమ్మకంగా ఉండండి మరియు మీరు ఆశించిన ఉత్తమ ఫలితాలను పొందుతారు.

--రచయిత

అరుణ్ దేశ్ పాండే

ఇండెక్స్

సరిగ్గా "క్యారమ్" గ్రీప్ అంటే

ఏమిటి

సిట్టింగ్ పొజిషన్ షవర్ ఆఫ్ స్ట్రోక్స్

డిఫెన్స్ అండ్ అఫెన్స్ క్వాలిటీస్ ఆఫ్

ది ఫ్లేయర్స్ అడ్వాన్స్డ్ స్ట్రోక్స్

క్యారమ్ యొక్క పురోగతి

అసలు "క్యారమ్" అంటే ఏమిటి

పరికరాలు -

క్యారమ్ బోర్డు -

ఫ్లైవుడ్ - క్యారమ్ బోర్డ్ యొక్క ఫ్లేయింగ్ ఉపరితలం ఫ్లైవుడ్తో తయారు చేయబడింది మరియు ఇది 29 అంగుళాల చదరపు. మందం సాధారణంగా 12 మిమీ నుండి 16 మిమీ వరకు ఉంటుంది

ఫ్లేమ్లు - క్యారమ్ బోర్డ్కు నాలుగు వైపులా నాలుగు ఫ్లేమ్లు ఉన్నాయి. ఫ్లేమ్ పరిమాణం మూడు అంగుళాల వెడల్పు ఉంటుంది. ఫ్లేమ్ యొక్క మందం రెండు అంగుళాలు.

పాకెట్స్ - క్యారమ్ బోర్డ్ యొక్క నాలుగు మూలల్లో నాలుగు పాకెట్స్ ఉన్నాయి. ప్రతి పాకెట్ పరిమాణం 4.45 సెం.మీ వ్యాసం కలిగి ఉంటుంది.

బేస్ లైన్లు - నాలుగు బేస్ లైన్లు ఉన్నాయి. ఈ రెండు లైన్ల మధ్య దూరం 3.18 సెం.మీ.

మూల వృత్తాలు - 3.18 సెం.మీ వ్యాసం కలిగిన ఎనిమిది మూల వృత్తాలు ఉన్నాయి మరియు ఎరుపు రంగులో పెయింట్ చేయబడ్డాయి.

మధ్య వృత్తం - ఎరుపు రంగులో 3.18 వ్యాసం కలిగిన మధ్య వృత్తం ఉంది.

బయటి వృత్తం - 17 సెంటీమీటర్ల వ్యాసం కలిగిన బయటి వృత్తం ఉంది.

నాణేలు - 9 తెలుపు, 9 నలుపు మరియు ఒక ఎరుపు నాణెం ఉన్నాయి. ఎరుపు నాణెన్ని Queen అంటారు.

మొత్తం 19 నాణేలు ఉన్నాయి. ఒక్కో నాణెం వ్యాసం 3.18 సెం.మీ. అవి 5.25 సెం.మీ నుండి 5.50 సెం.మీ మధ్య ఉంటాయి.

Striker - striker బరువు 15gms మించకూడదు. **striker** యొక్క గరిష్ట వ్యాసం 4.13 సెం.మీ.

స్టాండ్ - స్టాండ్ యొక్క ఎత్తు 63 సెం.మీ నుండి 70 సెం.మీ మధ్య ఉంటుంది.

స్టూల్ లేదా కుర్చీ - స్టూల్ లేదా కుర్చీ ఎత్తు 40 సెం.మీ నుండి 50 సెం.మీ మధ్య ఉండాలి.

దీపం - షేడ్తో కూడిన దీపాన్ని క్యారమ్ బోర్డు మధ్యలో వేలాడదీయాలి, తద్వారా నేక్ట్ లైట్ ఆటగాళ్ల కళ్లపై పడదు.

సిట్టింగ్ పొజిషన్ - సింగిల్స్లో ఆటగాళ్లు ఒకరికొకరు ఎదురుగా

కూర్చుంటారు. డబుల్స్‌లో భాగస్వాములు ఒకరికొకరు ఎదురుగా
కూర్చుంటారు.

ప్రాథమిక నియమాలు -

నాణేల అమరికలు - ఎరుపు నాణెం (Queen) మధ్య వృత్తంలో ఉంచాలి. అప్పుడు నలుపు మరియు తెలుపు నాణేలు ప్రత్యామ్నాయంగా queenకు ఆనుకుని చిన్న వృత్తాన్ని తయారు చేస్తాయి. అప్పుడు తెల్ల నాణేలు 'Y' అక్షరం వలె కనిపించే విధంగా ఇతర వృత్తాన్ని తయారు చేయండి.

ఆట మలుపు. ఆటగాడు అతని/ఆమె నాణేలను జేబులో పెట్టుకున్నంత కాలం, ఆటగాడి మలుపు కొనసాగుతుంది.

గేమ్ - గేమ్ 25 పాయింట్లు.

స్కోర్ చేయడం ఎలా - ప్రతి నాణేనికి ఒక పాయింట్ ఉంటుంది మరియు Queenకి మూడు పాయింట్లు ఉంటాయి. అతని/ఆమె నాణేలన్నింటినీ జేబులో వేసుకున్న ఆటగాడు అతని/ఆమె బోర్డును గెలుస్తాడు. ఆటగాడు బోర్డులోని అతని ప్రత్యర్థి నాణేలకు సమానమైన పాయింట్లను పొందుతాడు మరియు అతని/ఆమె దానిని జేబులో వేసుకున్నట్లయితే Queenకి మూడు పాయింట్లు ఉంటాయి.

Queen - Queenకి మూడు పాయింట్లు ఉన్నాయి. Queen జేబులో పెట్టుకున్న తర్వాత ఆటగాడు తప్పనిసరిగా అతని/ఆమె నాణేన్ని జేబులో పెట్టుకోవాలి. దానిని కవర్ అంటారు. ఒక ఆటగాడు Queenని జేబులో పెట్టుకున్న తర్వాత నాణేన్ని జేబులో పెట్టుకోకపోతే, అంఫైర్ ద్వారా Queen పాకెట్ నుండి తీసి సెంటర్ సర్కిల్లో ఉంచబడుతుంది.

ఫోల్లు - రెండు రకాల ఫోల్లు ఉన్నాయి, సింపుల్ ఫోల్ మరియు టెక్నికల్ ఫోల్. టెక్నికల్ ఫోల్ అంటే నాణెం జేబులో పెట్టుకునే ముందు ఫోల్. టెక్నికల్ ఫోల్ ప్లేయర్ యొక్క మలుపు కొనసాగుతుంది. నాణెం జేబులో వేసుకున్న తర్వాత లేదా సమయంలో ఆటగాడు ఫోల్ చేయడాన్ని సింపుల్ ఫోల్ అంటారు.

బకాయిలు - కాయిన్ ను జేబులో వేసుకునేటప్పుడు striker మాత్రమే జేబులో పెట్టుకుంటే దానిని డ్యూ అంటారు. బకాయి చెల్లించే ఆటగాడి యొక్క ఒక నాణెం బయటకు తీయబడుతుంది మరియు ప్రత్యర్థి బయటి సర్కిల్లో ఉంచబడుతుంది. ప్లేయర్ టర్న్ కోల్పోతాడు. ఆటగాడు నాణెంతో striker జేబులో పెట్టుకుంటే దానిని double డ్యూ అంటారు. ఈ సందర్భంలో రెండు నాణేలను ప్రత్యర్థి బయటి వృత్తంలో ఉంచుతారు. ప్లేయర్ టర్న్ కొనసాగుతుంది

ఇతర నియమాలు -

ప్లేయర్ ఆడుతున్నప్పుడు రెండు పంక్తులను touch చేయాలి. ఆడుతున్నప్పుడు ఎరుపు రంగు ఆధార వృత్తం పూర్తిగా కప్పబడి ఉండాలి.

మోచేయి ఆడుతున్నప్పుడు ఆడుతున్న ఉపరితలంపైకి రాకూడదు.

పాదాలను ఆడుతున్నప్పుడు ఊహాత్మక రేఖలను దాటకూడదు.

క్యారమ్ బోర్డు నుండి ఒక నాణెం దూకితే, దానిని అంఫైర్ సెంటర్ సర్కిల్లో ఉంచుతారు. నాణెం నిలబడి ఉన్న స్థితిలో ఉంటే, అది అలాగే ఉంచబడుతుంది. అతివ్యాప్తి చెందిన నాణేలు అలాగే ఉంచబడతాయి.

పట్టులు

క్యారమ్ ఆటలో గ్రీప్ చాలా ముఖ్యం. మీరు సహజమైన పట్టును పెంచుకోవాలి.



సహజ పట్టు

అనేక రకాల గ్రీప్‌లు ఉన్నాయి. అత్యంత సాధారణ పట్టు చూపుడు వేలు మరియు బొటనవేలు కలయిక. పై ఫోటో చూడండి. ఇది చాలా సులభమైన పట్టు మరియు తక్కువ అభ్యాసం అవసరం. ఈ పట్టులో అన్ని ఇతర వేళ్లు పైవుడ్‌పై ఉంటాయి. ఈ

పట్టు అనేక ప్రయోజనాలను కలిగి ఉంది. ఈ పట్టుతో ఆటగాడు strikerపై గరిష్ట నియంత్రణను ఉంచగలడు. అన్ని ఇతర వేళ్లు ఫ్లేవుడ్ మద్దతును పొందడం వలన ఈ పట్టు స్థిరంగా మరియు దృఢంగా ఉంటుంది. ఈ పట్టు ఉన్న ఆటగాడు కనీస స్థలంతో ఆడగలడు.

కొన్నిసార్లు గ్రీప్ ఉంచడానికి తగినంత స్థలం లేనప్పుడు ఫ్లేయర్ ఫ్లేవుడ్ నుండి అన్ని ఇతర వేళ్లను ఎత్తి చూపుడు వేలితో ఆడవచ్చు. ఈ పట్టుతో ఒక ఆటగాడు క్యారమ్ బోర్డుకు రెండు వైపులా (ఎడమ లేదా కుడి) సమాన సులభంగా ఆడవచ్చు. అందువల్ల ఆటగాడి ఆట ఏ వైపు కూడా బలహీనంగా ఉండదు. ఈ గ్రీప్‌లో అన్ని వేళ్ల గోళ్లు touch ఫ్లేవుడ్. అందువల్ల ఏదైనా ఒక గోరు సాధారణం కంటే ఎక్కువగా పెరిగినట్లయితే, పట్టులో మార్పు ఉంటుంది. క్యారమ్‌లో ఇలాంటి చిన్న చిన్న విషయాలు చాలా ముఖ్యమైనవి. .



కత్తెర గ్రీప్

ఇది భారతదేశంలో విరామం కోసం ప్రాథమికంగా ఉపయోగించబడుతుంది. ఇది శ్రీలంక మరియు మాలీవులలో సహజ పట్టుగా ఉపయోగించబడుతుంది. భారతదేశంలో ఐవాన్ మార్క్విస్ మరియు కదిర్హాన్ మాత్రమే ఈ పట్టును సహజమైన పట్టుగా ఉపయోగించారు. ఈ పట్టులో అనేక ప్రతికూలతలు ఉన్నాయి. కుడివైపు నుంచి ఆడటం చాలా కష్టం



లాకింగ్ గ్రీప్

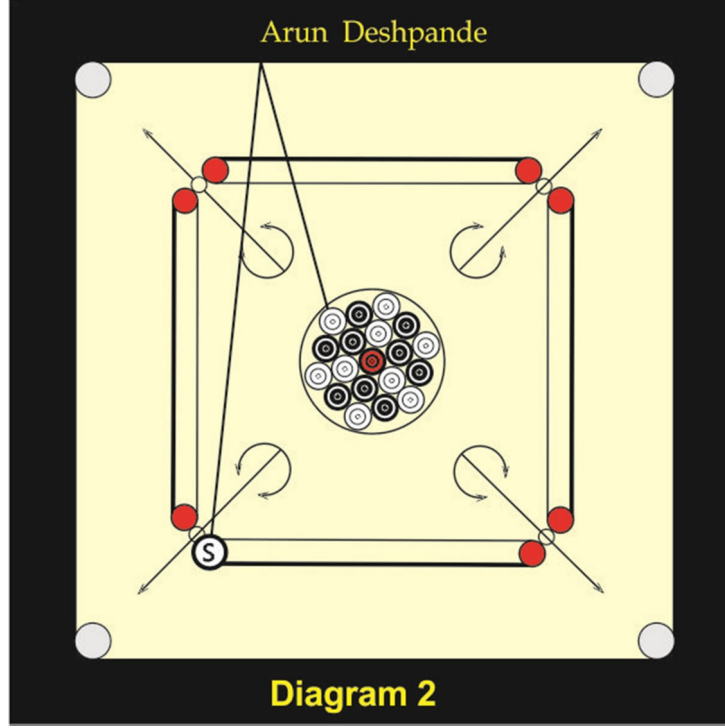
మీకు లాకింగ్ గ్రీప్ మీ సహజమైన గ్రీప్ గా లేకుంటే మీరు ఈ గ్రీప్ నేర్చుకోవాలి. ఈ పట్టుతో మీరు శక్తివంతమైన స్ట్రోక్లను ప్లే చేయగల శక్తిని పొందవచ్చు. నేను 1982లో ఢిల్లీలో సుహాస్ కాంబ్లేతో కలిసి ఒక నెల పాటు ఉన్నాను మరియు మేము ఆసియా గేమ్స్ లో ప్రదర్శన గేమ్లు ఆడేందుకు కష్టపడి ప్రాక్టీస్ చేస్తున్నప్పుడు సుహాస్ కాంబ్లే తన సహజమైన లాకింగ్ గ్రీప్ తో అనేక శక్తివంతమైన స్ట్రోక్లు ఆడడం గమనించాను. అతని సహజమైన పట్టు బొటనవేలు, మొదటి వేలు మరియు చిటికెన వేలు కలయికగా ఉంటుంది, కానీ అతనికి అదనపు force అవసరమైనప్పుడల్లా అతను తన చిటికెన వేలును మూడవ వేలికి మారుస్తున్నాడు. నేను ఇప్పుడే ప్రయత్నించాను మరియు ఈ పట్టుతో గట్టిగా కొట్టడం ప్రారంభించాను. నేను దానిని ఉపయోగించడం ఆనందించాను మరియు దానిని ఉపయోగించుకునే అవకాశం దొరికినప్పుడల్లా నేను దానిని ఉపయోగించాను. సుహాస్ నన్ను చూసి నవ్వుతున్నాడు ఎందుకంటే నేను ఈ పట్టుతో సరిగ్గా గురి పెట్టలేకపోయాను. ఈ పట్టులో పాండిత్యం పొందడానికి నా ప్రయత్నాలన్నీ పెట్టాల్సి వచ్చింది. ఈ రకమైన గ్రీప్ కోసం మీరు మీ మొదటి వేలిని బొటనవేలు మరియు మూడవ వేలు మధ్య లాక్ చేయాలి. సాధారణంగా ఈ గ్రీప్ లో మొదటి వేలు, స్ట్రోక్ ప్లే చేయబడుతుంది, ప్లే ఉపరితలం touch కాదు.



మిడిల్ ఫింగర్ ఫ్లాట్ గ్రీప్

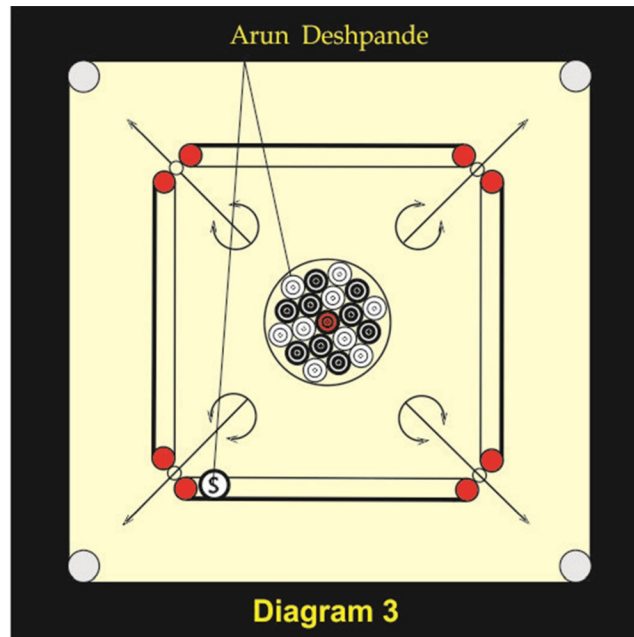
ఈ గ్రీప్ strikerకి స్పిన్ ఇస్తుంది. క్యారమ్ బోర్డులో అనేక స్థానాలు ఉన్నాయి, ఇక్కడ స్పిన్ లేకుండా మీరు స్ట్రోక్ను విజయవంతంగా ఆడలేరు. ఈ గ్రీప్లో మీరు స్పిన్ని సృష్టించడానికి ప్రయత్నం చేయనవసరం లేదు, అది స్వయంచాలకంగా సృష్టించబడుతుంది.

కాబట్టి దీనిని సహజ స్పిన్ అంటారు. స్పిన్ అపసవ్య దిశలో ఉంటుంది. మీరు ఈ ఉపయోగకరమైన పట్టును అభివృద్ధి చేయాలి. మరోవైపు స్ట్రోక్లను ప్లే చేయడానికి మీరు ఎడమ చేతితో కూడా ఆడవచ్చు.

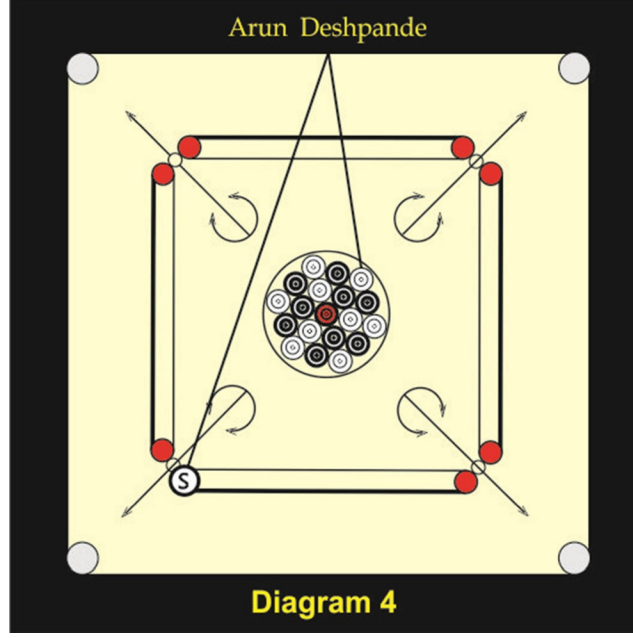


ఎడమ మూల వృత్తం నుండి విచ్చిన్నం

ఈ పద్ధతి ఉత్తమ పద్ధతి మరియు ఎక్కువ మంది ఆటగాళ్లచే ఉపయోగించబడుతుంది. చాలా మంది ఆటగాళ్ళు విరామం కోసం ఎదురుగా ఉన్న ఫేమ్ నుండి గుడ్డి లక్ష్యం తీసుకుంటారు. మీరు మీ strikerని ఎడమ ఆధార సర్కిల్‌పై ఉంచినట్లయితే, మీ striker ఎగువ చిత్రంలో చూపిన విధంగా ఎదురుగా ఉన్న ఎడమ సగం సర్కిల్‌లోని మొదటి బాణం గుండా వెళుతుంది. మీరు మీ striker ఎక్కడ నుండి ఉత్తీర్ణత సాధించాలనే వాస్తవ పాయింట్‌ను చూడవచ్చు మరియు అందువల్ల మీరు స్ట్రోక్‌ను ఖచ్చితంగా ప్లే చేయవచ్చు. మీరు ఈ పద్ధతిని ఉపయోగించకపోతే మరియు వ్యతిరేక ఫేమ్‌లో ఒక ఊహాత్మక పాయింట్‌ని తీసుకోవడానికి ప్రయత్నించినట్లయితే, ఈ ఊహాత్మక పాయింట్‌ను మార్చే అవకాశం ఉంది, ఫలితంగా విరామం విఫలమవుతుంది. ఈ విరామాన్ని కత్తెర గ్రీప్ లేదా ఏదైనా ప్లాట్ గ్రీప్ ద్వారా చేయాలి.

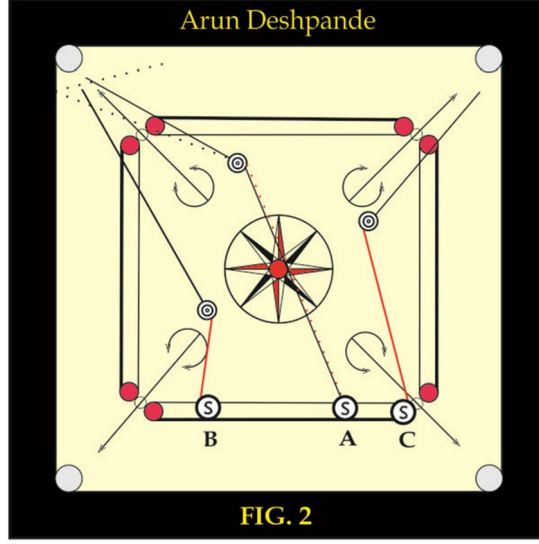


మీరు ఫౌల్ చేసే అవకాశం ఉన్నందున ఎడమ సర్కిల్ నుండి స్ట్రోక్ ఆడటానికి భయపడితే, మీరు బేస్ సర్కిల్ దగ్గర నుండి ఆడవచ్చు. ఈ పద్ధతిలో మీ striker పై చిత్తంలో చూపిన విధంగా ఎదురుగా ఉన్న ఎడమ అర్ధవృత్తం యొక్క రెండవ బాణం గుండా వెళ్లాలి. ఈ విరామాన్ని కత్తెర గ్రీప్ లేదా ఏదైనా ప్లాట్ గ్రీప్ ద్వారా కూడా చేయాలి.



రివర్స్ బ్రేక్- ఈ రకమైన బ్రేక్‌లో మీరు బ్రేక్ షాట్‌ను మీ ఎడమ జేబుకు అమర్చవచ్చు మరియు ఎడమ వైపు నుండి విరిగిపోవచ్చు. మీరు ఖచ్చితంగా విచ్చిన్నం చేస్తే, మీరు **touch** స్ట్రోక్‌ని ప్లే చేయగలిగిన విధంగా నాలుగు నాణేల సమూహం మిగిలి ఉందని మీరు గమనించవచ్చు మరియు బోర్డ్‌ను తెరవండి, తద్వారా వైట్ బాల్ స్లామ్‌కు అవకాశం లభిస్తుంది. ఈ విరామం యొక్క ప్రతికూలత ఏమిటంటే, మీరు సరిగ్గా విచ్చిన్నం చేయడంలో విఫలమైతే, మీరు ఇతర నాణేలను కొట్టవచ్చు లేదా మీ **striker** కేవలం **touch** మీ లక్ష్యంతో ఉన్న తెల్లని నాణేలు చెడుగా విచ్చిన్నం కావచ్చు.

స్ట్రోక్స్ షవర్



A- CUT B - STRAIGHT CUT C- CROSS CUT

CUT -

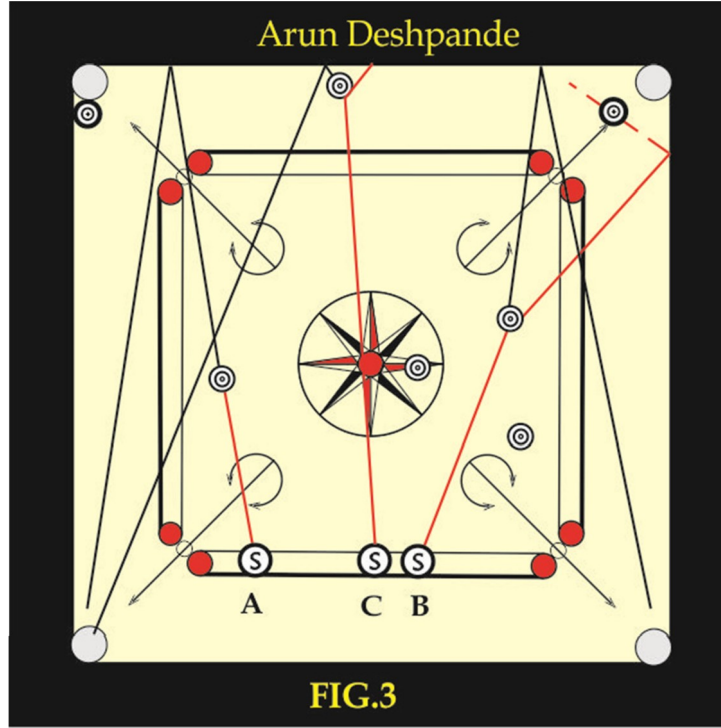
రేఖాచిత్రంలో చూపిన విధంగా, అంజీర్ యొక్క striker A. 2 strikerని క్రాస్ లైన్లో ఉంచడం ద్వారా నాణెం జేబులో పెట్టుకుంటే స్ట్రోక్ను cut అంటారు. cut ప్లే చేస్తున్నప్పుడు striker గట్టిగా విడుదల చేయకూడదు. striker నాణెం యొక్క లక్ష్య బిందువుకు మించి గట్టిగా తగిలితే, నాణెం ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్ కి వెళ్లి జేబు నుండి దూరంగా వెళ్లే అవకాశం ఉంది, ఇది ఆటగాడికి తదుపరి మలుపు కోసం కష్టతరం చేస్తుంది. (చిత్రం 2-Aలో చుక్కల పంక్తి గట్టిగా మరియు తప్పుగా కొట్టినట్లయితే నాణెం ఎలా కష్టతరం అవుతుందో చూపిస్తుంది). cut ప్లే చేస్తున్నప్పుడు, striker నియంత్రించబడితే, స్ట్రోక్ తప్పుగా ఉన్నప్పటికీ, నాణెం పాకెట్ ప్రాంతానికి దగ్గరగా ఉంటుంది మరియు తదుపరి మలుపుకు సులభంగా మారుతుంది.

నేరుగా CUT:

ఫిగర్ 2 Bలో చూపినట్లుగా, నాణెం strikerని నాణెంతో సరళ రేఖలో ఉంచడం ద్వారా నాణెన్ని జేబులో పెట్టుకుంటే స్ట్రోక్ను స్ట్రైయట్ cut అంటారు. ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్ నుండి కష్టమైన నాణెం నేరుగా cut ప్లే చేయడం ద్వారా సులభంగా చేయవచ్చు. ఫ్లేమ్ యొక్క ఎడమ లేదా కుడి వైపుకు సమీపంలో ఉన్న నాణెలు మరియు ముందు పాకెట్లో జేబులో పెట్టుకోలేని వాటిని నేరుగా cut ద్వారా కూడా సులభంగా చేయవచ్చు. ఈ స్ట్రోక్ ఖచ్చితంగా ప్లే చేయబడితే, బంప్ నుండి ఇతర నాణెలను లాగడానికి ఆటగాడు గరిష్టంగా forceని వర్తింపజేయవచ్చు. నేరుగా cutని ప్లే చేయడం ద్వారా, ఒక ఆటగాడు రెండు నాణెలను ఏకకాలంలో రెండు పాకెట్లలో జేబులో పెట్టుకునే అవకాశం తరచుగా ఉంటుంది.

CROSS CUT లేదా MINUS CUT:

ఫిగర్ 2 సిలో చూపినట్లుగా, ఒక నాణెం strikerని క్రాస్ [మైనస్] లైన్లో ఉంచుకుంటే, స్ట్రోక్ను cross cut లేదా minus cut' అని పిలుస్తారు, ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్ నుండి లేదా సైడ్ ఫ్లేమ్ల నుండి నేరుగా cut ప్లే చేయడం ద్వారా నాణెం తొలగించే అవకాశం లేనప్పుడు, నాణెం యాక్సెస్ చేయడం లేదు కాబట్టి, minus cut సులభంగా ప్లే చేయబడుతుంది స్ట్రోక్ (పాకెట్ మధ్యలో మరియు నాణెం మధ్యలో నుండి ఊహాత్మక రేఖలు కలిసే చోట ఆటగాడు strikerని కొట్టాలి).



A & B- DOUBLE C- CROSS DOUBLE

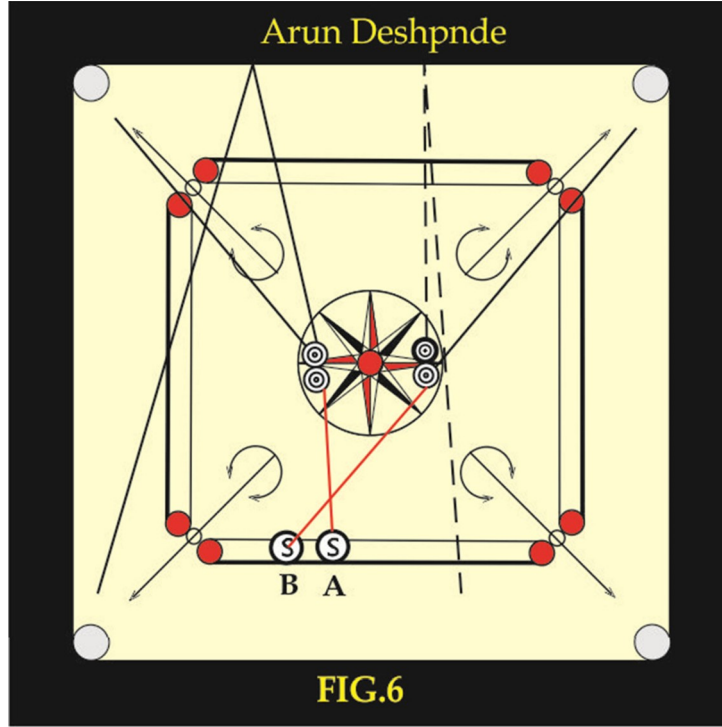
DOUBLE:

ఫిగర్ 3 Aలో చూపినట్లుగా, ఒక నాణెం బేస్ పాకెట్లో ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్పై కొట్టడం ద్వారా దానిని జేబులో పెట్టుకుంటే, స్ట్రోక్ను double అంటారు. ఎదురుగా ఉన్న జేబును ప్రత్యర్థి నాణెం బ్లాక్ చేసినప్పుడు ఈ స్ట్రోక్ ఉపయోగపడుతుంది. కొన్నిసార్లు, ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్కి సమీపంలో కొన్ని నాణెలు ఉంటాయి, వీటిని cut ప్లే చేయలేరు. అటువంటి నాణెలను double జేబులో పెట్టుకోవాలి. కొన్నిసార్లు ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్కి సమీపంలో ఉన్న కష్టమైన నాణెలను ఆ కష్టతరమైన నాణెంతో సరళ రేఖలో ఉండే నాణెం కత్తిరించడం ద్వారా సులభంగా తయారు చేయలేము. మన కాయిన్ని double ప్లే చేయవచ్చు, ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్ నుండి కష్టమైన నాణెం తీసివేస్తుంది. ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్కి సమీపంలో ఉన్న నాణెం double ప్లే చేయాలంటే, స్ట్రోక్ ఆ నాణెం కొట్టిన తర్వాత striker ఉండాలి.

కాయినకి వ్యతిరేక దిశలో వెళ్లాలి, లేకుంటే, striker నాణెం touch రెండుసార్లు అవుతుంది మరియు నాణెం దాని కష్టమైన స్థానం నుండి బయటకు రాదు (ఫిగర్ 3-సి చూడండి).

క్రాస్ DOUBLE:

ఒక strikerని క్రాస్ లైన్లో ఉంచి, కాయినని double జేబులో పెట్టుకుంటే, ఆ స్ట్రోక్ను క్రాస్ double అంటారు, ఎందుకంటే నాణెం striker మార్గాన్ని దాటుతుంది. ప్రత్యర్థి నాణెం ద్వారా వ్యతిరేక జేబు బ్లాక్ చేయబడినప్పుడు ఈ స్ట్రోక్ ఆడబడుతుంది, ఈ స్ట్రోక్ను ప్లే చేయడం ద్వారా తీసివేయవచ్చు మరియు బ్లాక్ చేయబడిన ఇతర నాణెల క్రిసం పాకెట్ తెరవబడుతుంది. (ఫిగర్ 3-B చూడండి) సైడ్ లైన్ల నుండి 2 లేదా అంతకంటే ఎక్కువ అంగుళాల దూరంలో ఉన్న మరియు జేబు దగ్గర ప్రత్యర్థి నాణెం ద్వారా నిరోధించబడిన నాణెం, క్రాస్ double ద్వారా బేస్ పాకెట్లకు జేబులో పెట్టబడుతుంది (ఫిగర్ 4-B చూడండి). అటువంటి నాణెం వ్యతిరేక జేబు నుండి 6" నుండి 12" వరకు ఉన్నట్లయితే, దానిని double క్రాస్ ద్వారా జేబులో వేసుకున్నప్పుడు, ఎదురుగా ఉన్న ఫ్రేమ్లోని ఇతర కష్టమైన నాణెం కూడా striker ద్వారా సులభతరం చేయబడుతుంది (ఫిగర్ 4-B చూడండి). నాణెం బేస్ పాకెట్ నుండి 8" నుండి 12" దూరంలో ఉన్నట్లయితే, దానిని double క్రాస్ ద్వారా ప్లే చేస్తున్నప్పుడు, బంచ్ నుండి కష్టమైన నాణెం కూడా సులభంగా చేయవచ్చు (ఫిగర్ 4-A చూడండి). double బకాయి ఉన్న రెండు నాణెలు ఒకదానికొకటి తాకే లోపలి వృత్తంలో మరియు ప్రత్యర్థి ఎదురుగా ఉన్న ఫ్రేమ్కు సమాంతరంగా ఉంచినట్లయితే, ఆ నాణెలలో ఒకదానిని కుడి మూలాధార వృత్తం నుండి ఇతర నాణెనికి ఇబ్బంది లేకుండా double క్రాస్ ద్వారా జేబులో పెట్టుకోవచ్చు, ఎడమ నాణెం ఎడమ మూలాధారం జేబులో ఎడమవైపు నేరుగా పట్టుకుని, కుడివైపు నుండి జేబులో కుడివైపు నుండి జేబులో పెట్టుకోవచ్చు. ఒక ఫ్లాట్ గ్రీప్ (కత్తెర లేదా ఏదైనా ఇతర ఫ్లాట్ గ్రీప్) (ఫిగర్ 5-A చూడండి). ఫ్లాట్ గ్రీప్తో strikerలో స్పిన్ కారణంగా ఎడమ నాణెం జేబులో పెట్టుకోబడదు. అందువల్ల, అటువంటి పట్టు ఉన్న ఆటగాడు ఎడమ నాణెం జేబులో పెట్టుకోవడానికి ప్రయత్నించకూడదు. వారు సరైన నాణెన్ని చాలా సులభంగా జేబులో వేసుకోవచ్చు. బొమ్మ 5-బిలో చూపిన విధంగా థంబింగ్ పొజిషన్లో ఉన్న నాణెం బ్లాక్ చేయబడిన జేబు కారణంగా కష్టంగా ఉంటుంది, దానిని సైడ్ ఫ్రేమ్పై కొట్టడం ద్వారా దాన్ని జేబులో పెట్టుకోవాలి. ఇది క్రాస్ సెకండ్ అని పిలువబడుతున్నప్పటికీ, ఇది ఒక క్రాస్ double రకం.



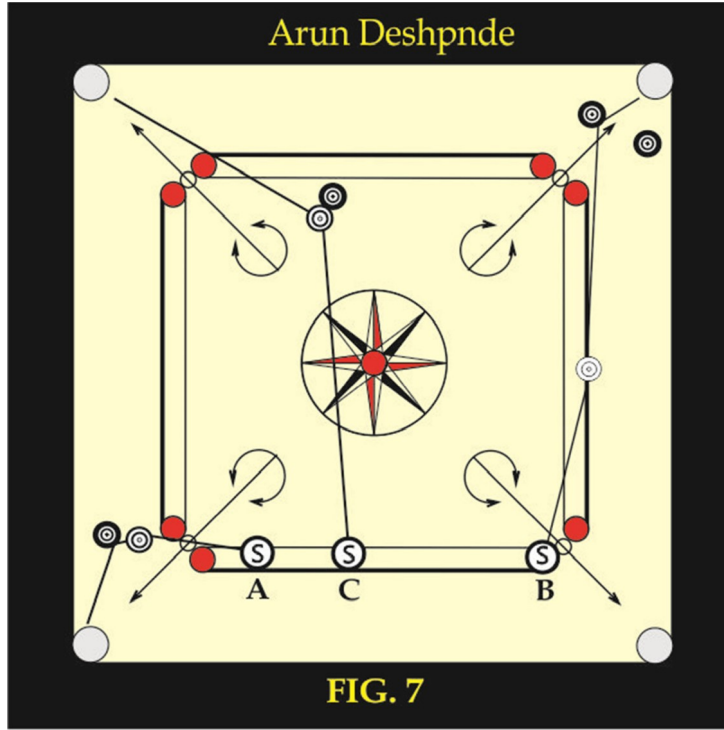
A & B- PRESS

PRESS:

బొమ్మ 6లో చూపినట్లుగా, రెండు నాణేలు ఒకదానికొకటి తాకుతూ, పక్క ఫ్లేమ్ కి సమాంతరంగా సరళ రేఖలో ఉంటే, మనకు దగ్గరగా ఉండే నాణేన్ని ముందు జేబులో జేబులో పెట్టుకోవచ్చు press. ఒక నాణేన్ని జేబులో పెట్టుకోవడానికి అవసరమైన దానికంటే కొంచెం ఎక్కువ force వర్తింపజేయాలి.

ఈ స్ట్రోక్ ఎక్కడ నుండి ఆడాలి అనేది ఇతర (రెండవ) నాణెం మీద ఆధారపడి ఉంటుంది. అంజేర్లే చూపిన విధంగా. లేదు. 6 A, రెండు నాణేలు మాది అయితే, striker అప్పుడు strikerని నాణెంతో గరిష్టంగా క్రాస్ లైన్ లో ఉంచాలి మరియు నాణేన్ని సెంటర్ పాయింట్ లో కొట్టాలి. striker పక్క ఫ్లేమ్ కి ప్రయాణించాలి. అటువంటి press ద్వారా, మన నాణెం ఎదురుగా ఉన్న ముందు జేబులోకి వెళుతుంది మరియు ప్రత్యర్థి నాణెం మన బేస్ ఫ్లేమ్ కి వస్తుంది.

ఫిగర్ 6-B (నల్ల నాణెం)లో చూపిన విధంగా రెండవ నాణెం ప్రత్యర్థికి చెందినదైతే, striker గరిష్టంగా క్రాస్ లైన్లో ఉంచి, నాణెన్ని మధ్య బిందువులో కొట్టాలి. striker పక్క ఫ్లేమ్ వైపు ప్రయాణించాలి. అటువంటి pressని ఫ్లే చేయడం ద్వారా, మన ఎదురుగా ఉన్న జేబులోకి వెళ్లి, ప్రత్యర్థి నాణెం మన బేస్ ఫ్లేమ్కి వచ్చి ప్రత్యర్థికి కష్టంగా మారుతుంది. ఈ స్ట్రోక్లో, మన నాణెం జేబులో పడకపోయినా, ప్రత్యర్థి నాణెం కష్టం అవుతుంది మరియు దాని కోసం మనకు మరో మలుపు వస్తుంది. ఈ రెండు నాణెల మధ్య దూరం ఉన్నప్పటికీ press స్ట్రోక్ ఆడవచ్చు. ఈ స్థితిలో, ఆటగాడు మరింత force దరఖాస్తు చేయాలి మరియు మధ్యలో కొట్టాలి. ఇక్కడ ఎదురుగా ఉన్న నాణెం జేబులో పెట్టుకోలేరు. ఈ స్ట్రోక్కు బరువైన striker ఎల్లప్పుడూ మంచిది (నిబంధనల ప్రకారం striker బరువు 15 గ్రాములకు మించకూడదు.)

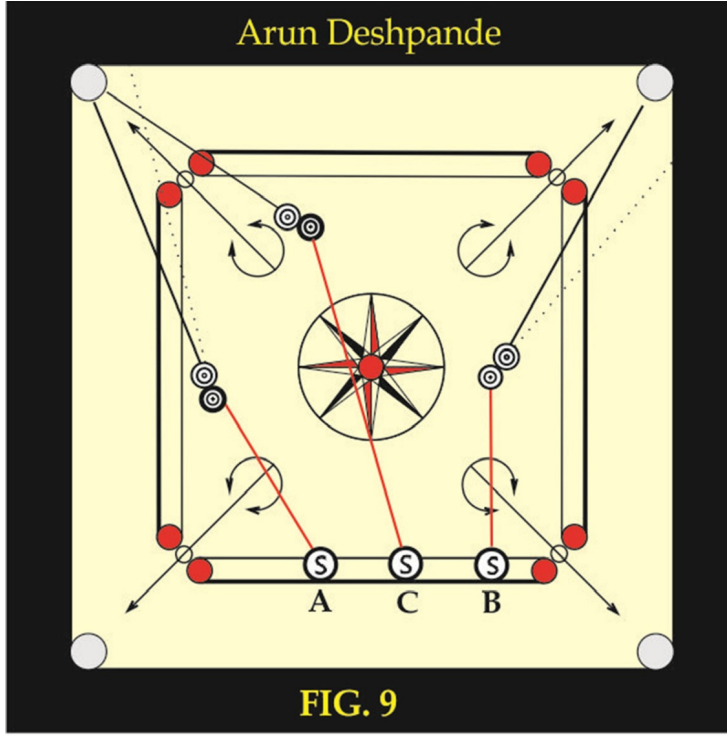


A, B, C- TOUCH

TOUCH:

ఒక ఆటగాడు తన స్వంత నాణేన్ని మరొక నాణేనికి తాకినప్పుడు, దానిని touch అంటారు. అంజీర్ 7-Aలో చూపిన విధంగా ప్రత్యర్థి నాణెం ఎడమ ఫ్లేమ్కు సమీపంలో ఉంటే మరియు మన నాణెం దానికి సమీపంలో ఉంటే, touch ప్లే చేయవచ్చు. ఈ పొజిషన్లో touch స్ట్రోక్ ప్లే చేయడం వల్ల మన కాయిన్ జేబులోకి వెళ్లడమే కాకుండా ప్రత్యర్థి నాణెం కూడా మన బేస్ ఫ్లేమ్ దగ్గరికి వచ్చి అతనికి కష్టంగా మారుతుంది. ఫిగర్ 7-బిలో చూపినట్లుగా, మన కాయిన్కు అడ్డంకులు ఏర్పడితే మరియు ఏదైనా నాణెం జేబుకు సమీపంలో ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్కు సమీపంలో ఉంటే, అప్పుడు మన కాయిన్ను touch స్ట్రోక్తో జేబులో పెట్టుకోవచ్చు. ఈ స్ట్రోక్ని ఉపయోగించడం ద్వారా, నాణెం యొక్క మార్గాన్ని మార్చవచ్చు. ఫిగర్ 7-సిలో చూపిన విధంగా, రెండు నాణేలు ఒకదానికొకటి తాకడం మరియు అవి క్రాస్ లైన్లో ఉంటే, మొదటి నాణెం చాలా సులభంగా జేబులో వేసుకోవచ్చు. striker మొదటి కాయిన్ను సెంటర్ పాయింట్లో కొట్టాలి. ఈ రెండు నాణేలు జేబులో (మొదటి నాణెం జేబులో పెట్టుకోవాల్సిన పాకెట్) మరియు striker (బేస్ లైన్లు) నుండి దూరంగా ఉంటే, ఈ నాణేలు క్రాస్ లైన్ కంటే తక్కువగా ఉండాలి. ఈ నాణేలు జేబుకు లేదా strikerకి సమీపంలో ఉన్నట్లయితే, నాణెం మరింత క్రాస్ లైన్లో ఉండాలి. ఉదా వ్యతిరేక బేస్ లైన్ మధ్యలో ఒక నాణెం ఉంటే మరియు ఇతర నాణెం వ్యతిరేక చివర నుండి తాకినట్లయితే, ఈ రెండు నాణేలు వ్యతిరేక ఫ్లేమ్కు లంబంగా సరళ రేఖలో ఉండాలి. అప్పుడు మాత్రమే మొదటి నాణెం touch స్ట్రోక్ ద్వారా జేబులో పెట్టబడుతుంది. striker కొట్టాల్సిన పాయింట్ దీని మీద ఆధారపడి ఉంటుంది

ఈ రెండు నాణేల స్థానం ఉదా. ఈ రెండు నాణేలు ఎదురుగా ఉన్న ఫేమ్ కు లంబంగా వ్యతిరేక మూల రేఖల మధ్యలో ఉంటే, నాణెం ఎదురుగా ఉన్న ఎడమ జేబుకు జేబులో పెట్టాలంటే striker కుడి వైపున కొద్దిగా కొట్టాలి మరియు నాణెం ఎదురుగా ఉన్న కుడి జేబుకు జేబులో పెట్టుకోవాలంటే striker ఎడమ వైపున కొద్దిగా కొట్టాలి. ఒక ఆటగాడు అటువంటి అనేక స్థానాలను ప్రయత్నించాలి, అప్పుడు మాత్రమే అతను ఈ రెండు నాణేల యొక్క ఖచ్చితమైన స్థానం మరియు striker కొట్టాల్సిన పాయింట్ ను అర్థం చేసుకోగలడు. చాలా మంది ఆటగాళ్లు ముందు పాకెట్స్ లో జేబులో పెట్టుకోవాలని ఆలోచిస్తారు మరియు అందువల్ల నాణేలను బేస్ పాకెట్స్ లో జేబులో వేసుకునే అవకాశం ఉన్నప్పటికీ, వారు దాని గురించి ఆలోచించరు. ఉదా ఫిగర్ 8-Aలో చూపినట్లుగా, మన నాణెం ముందు పాకెట్స్ లోకి వెళ్లే అవకాశాన్ని ప్రత్యర్థి యొక్క రెండు నాణేలు అడ్డుకుంటున్నాయి, అయితే మీరు గమనిస్తే, ఫిగర్ 8-Aలో చూపిన విధంగా touch స్ట్రోక్ ద్వారా మన కాయిన్ ని మా బేస్ జేబులో పెట్టుకోవచ్చు. అదే విధంగా rebound నాణేల సమూహంలో touch స్ట్రోక్ వచ్చే అవకాశాలు చాలా ఉన్నాయి, అయితే ఆటగాడు ఈ స్ట్రోక్ ను ప్లే చేయడం మరియు బంప్ ను గుడ్డిగా లాగడం వలన చాలా సార్లు ఫిగర్ 8-Bలో చూపిన విధంగా విరామం తర్వాత నాలుగు నాణేల సమూహం మిగిలి ఉంటుంది. ఈ బంప్ నుండి తెల్లటి నాణేన్ని ముందు జేబులో touch జేబులో పెట్టుకోవచ్చు. కుడి వైపు నుండి విరిగిన ఆటగాడు ఎదురుగా ఉన్న ఎడమ జేబులో మరియు ఎడమ వైపు నుండి విరిగిన ఆటగాడు నాణేన్ని ఎదురుగా ఉన్న కుడి జేబులో జేబులో పెట్టుకోవడానికి ప్రయత్నించాలి. అటువంటి స్ట్రోక్ ని ప్లే చేస్తున్నప్పుడు striker మీడియం force తో నల్ల నాణెం యొక్క దిగువ భాగాన్ని కొట్టాలి. అంజీర్లో చూపిన విధంగా. 8-C ప్రత్యర్థి నాణెం మన నాణేనికి అడ్డుగా ఉంటే, అప్పుడు మన నాణెం ఫేమ్ ను తాకాలి, ఫేమ్ నుండి తిరిగి వస్తున్నప్పుడు అది ప్రత్యర్థి నాణెం touch మరియు జేబు వైపు ప్రయాణించాలి. అటువంటి స్ట్రోక్ ని ప్లే చేస్తున్నప్పుడు striker నాణెం కొట్టి ఫేమ్ వరకు కాయిన్ ను అనుసరించాలి.



A B C Wrong shot

ఫాట్:

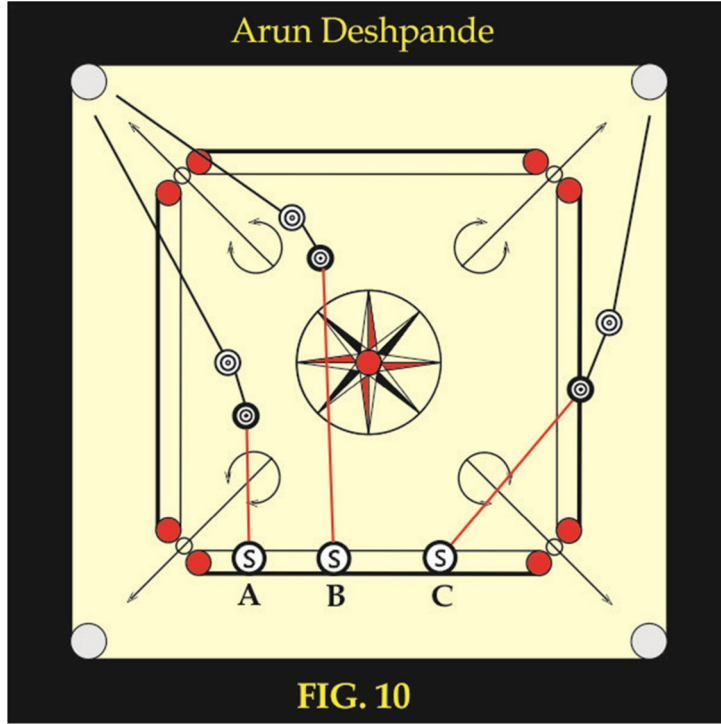
ఫిగర్ 9లో చూపినట్లుగా, రెండు నాణేలు ఒకదానికొకటి తాకి, ముందు ఉన్న నాణెం వెనుక ఉన్న నాణెనికి striker కొట్టి జేబులో పెట్టుకుంటే, దానిని ఫాట్ అంటారు. ఈ ఫాట్ పాకెట్ యొక్క సరళ రేఖలో ఉంటే, ఆడటం చాలా సులభం. కానీ ఒకరు పొందలేరు

అన్ని సమయాలలో నేరుగా ఫాట్లు. ఈ ఫాట్లు పాకెట్కు నేరుగా ఎదురుగా లేనప్పుడు వాటిని ఎలా ప్లే చేయాలో గమనించాలి.

అంజీర్ 9Aలో చూపినట్లుగా, ఈ ఫాట్ జేబుకు ఎదురుగా లేదు కానీ ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్కి ఎదురుగా ఈ ఫాట్ కష్టంగా అనిపిస్తుంది, అయితే సరిగ్గా ఆడితే చాలా సులభం. ఈ ఫాట్ ఆడటం కోసం పాకెట్ నుండి ఒక ఊహాత్మక రేఖను రెండవ నాణెం గుండా వెళుతుంది, అది ముగుస్తుంది అటువంటి ఫాట్లన్నింటిలో హిట్టింగ్ పాయింట్. ఈ ఫాట్లు జేబుకు ఎదురుగా లేనందున వాటిని తప్పు ఫాట్లు అంటారు. (ఫిగర్ 9-A చూడండి). అంజీర్ లో. 9- B ఫాట్ కుడి ఫ్లేమ్కి ఎదురుగా ఉంది. ఈ ఫాట్ ఆడటానికి striker మొదటి నాణెంతో సరళ రేఖలో ఉంచాలి మరియు అది నేరుగా కొట్టాలి. (అంజీర్ 9-బి చూడండి)

ఫిగర్ 9-Cలో, ఫాట్ ఎడమ ఫ్లేమ్కి ఎదురుగా ఉంది. ఈ ఫాట్ ప్లే చేయడానికి, striker మొదటి నాణెంతో కొద్దిగా క్రాస్ లైన్లో ఉంచాలి మరియు మొదటి నాణెం 1/8 భాగానికి కొట్టాలి. ఈ ఫాట్ల స్థానం వ్యతిరేక ఫ్లేమ్ వైపు ఎక్కువగా ఉంటుంది మరియు జేబుకు దూరంగా ఉంటుంది, దానిని వ్యతిరేక ఫ్లేమ్తో సరళ రేఖలో మరింత ఎక్కువగా చూడాలి. ఉదా మధ్యలో ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్కు సమీపంలో ఉన్న ఫాట్, అది సమాంతరంగా ఉండాలి

వ్యతిరేక ఫేమ్, అప్పుడు మాత్రమే ఈ షాట్ ఆడవచ్చు. దీని నుండి షాట్ ఎడమ లేదా కుడి వైపు ఎదురుగా ఉన్న ఫేమ్కి ఎదురుగా ఉన్నప్పుడు, షాట్ను striker క్రాస్ లైన్లో ఉంచడం ద్వారా ఆడాలి మరియు షాట్ ఎడమ లేదా కుడి ఫేమ్కు ఎదురుగా ఉన్నప్పుడు షాట్ strikerని సరళ రేఖలో లేదా మొదటి నాణెంతో కొద్దిగా క్రాస్ లైన్లో ఉంచడం ద్వారా ఆడాలి. ఒక ఆటగాడు కష్టతరమైన నాణెలను సులభంగా తయారు చేయడం కోసం ఈ షాట్ల ప్రయోజనాన్ని పొందేందుకు ప్రయత్నించాలి మరియు strikerని వేర్వేరు స్థలంలో ప్లే చేయడం ద్వారా మెరుగైన స్థానాలను సృష్టించడానికి ప్రయత్నించాలి మరియు నాణెన్ని జేబులో పెట్టుకోవడానికి అదే పాయింట్లో కొట్టాలి.



A, B, C- PAIR

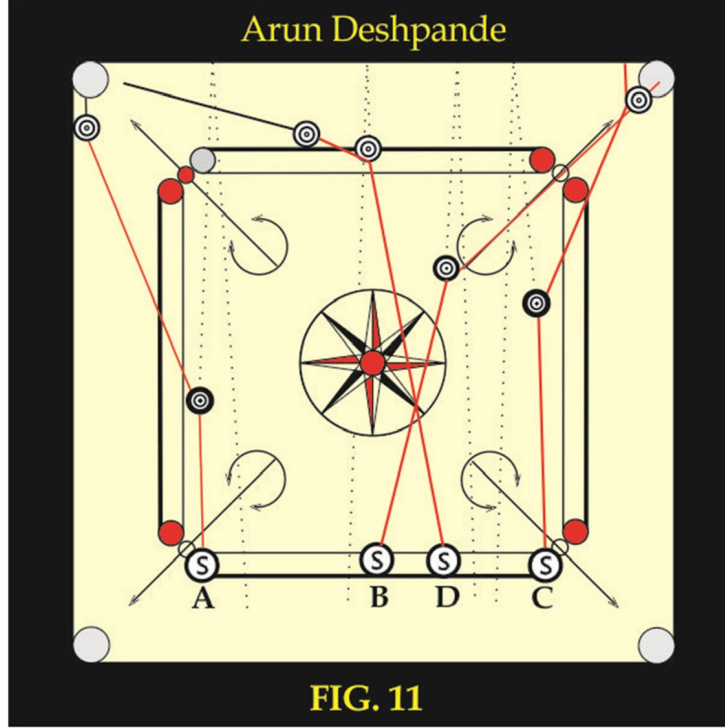
Pair:

షాట్ యొక్క రెండు నాణెల మధ్య గ్యాప్ ఉన్నట్లయితే, దానిని pair అంటారు, ఇక్కడ షాట్ కోసం ఉపయోగించిన రివర్స్ సూత్రాన్ని ఖచ్చితంగా ఉపయోగించాలి. ఫిగర్ 10-A మరియు Bలో చూపినట్లుగా pair యొక్క దిశ వ్యతిరేక ఫేమ్ వైపు ఉంటుంది. ఈ సందర్భంలో చిత్రంలో చూపిన విధంగా strikerని నేరుగా లేదా కొద్దిగా క్రాస్ లైన్లో ఉంచాలి మరియు మొదటి నాణెన్ని కొట్టాలి. ఫిగర్ 10-B యొక్క pair కొంచెం ఎక్కువ forceతో ప్లే చేయాలి. ఫిగర్ 10-Cలో చూపినట్లుగా pair యొక్క దిశ సైడ్ ఫేమ్ వైపు ఉంటుంది, strikerని లోతైన కోణంలో ఉంచాలి మరియు force మధ్యస్థంతో విడుదల చేయాలి. అన్నింటిలో

మొదటి నాణెం రెండవ నాణెంను జేబులో నుండి ఒక ఊహాత్మక రేఖ కలుస్తున్న చోట తాకాలి.

CANON:

pair యొక్క రెండు నాణెల మధ్య గణనీయమైన దూరం ఉంటే దానిని canon అంటారు. ఒక canon రెండు కంటే ఎక్కువ నాణెలను కలిగి ఉండవచ్చు. canonని ప్లే చేయడం చాలా కష్టం ఎందుకంటే రెండు నాణెల మధ్య గణనీయమైన దూరం ఉంది మరియు స్ట్రోక్కు చాలా ఖచ్చితత్వం అవసరం.



A,B,C,D- GLANCE

GLANCE:

ఫిగర్ 11-Aలో చూపినట్లుగా, మొదటి నాణెంపై striker విడుదల చేయబడుతుంది మరియు రెండవ నాణెం జేబులో వేయబడుతుంది, మొదటిది వ్యతిరేక ప్లేమ్ని కొట్టడం ద్వారా బేస్ ప్లేమ్ దగ్గరకు వస్తుంది. ఈ స్ట్రోక్ని glance అంటారు. ఆడుతున్నప్పుడు glance జాగ్రత్త తీసుకోవాలి. అనేక

ఆటగాళ్ళు నాణెం యొక్క స్థానాన్ని పరిగణనలోకి తీసుకోరు మరియు glanceని ప్లే చేయరు. చెడు ఫలితాలు వచ్చిన తరువాత, వారు తమ అదృష్టాన్ని నిందిస్తారు.

striker రెండవ నాణెంకు చేరుకున్నప్పుడు మొదటి నాణెం చూసిన తర్వాత, striker దిశ జేబు వైపు ఉండకూడదు, రెండవ నాణెం నొక్కిన తర్వాత ఎదురుగా ఉన్న ప్లేమ్ లేదా సైడ్ ప్లేమ్ వైపు ఉండాలి.

ఫిగర్ 11-A చూడండి. ఇక్కడ రెండవ నాణెం నొక్కిన తర్వాత, striker యొక్క దిశ సైడ్ ప్లేమ్ వైపు ఉంటుంది మరియు అందువల్ల double చెల్లించే అవకాశం లేదు.

ఫిగర్ 11-Bలో, రెండవ నాణెం జేబు మధ్యలో మరియు రెండవ నాణెం నొక్కిన తర్వాత striker పాకెట్ వైపు ఉన్నందున double చెల్లించే అవకాశం ఉంది.

ఫిగర్ 11-Cలో రెండవ నాణెం యొక్క స్థానం ఫిగర్ 11-Bలో అదే విధంగా ఉంటుంది, కానీ మొదటి నాణెం యొక్క స్థానం మార్చబడింది కాబట్టి, glance ప్లే చేయడం కోసం strikerని బేస్ సర్కిల్పై ఉంచాలి, ఫిగర్ 11 - సిలో రెండవ నాణెం నొక్కిన తర్వాత striker దిశ వ్యతిరేక ఫ్లేమ్ వైపు ఉంటుంది కాబట్టి double కారణంగా a.x2/> అవకాశం లేదు.

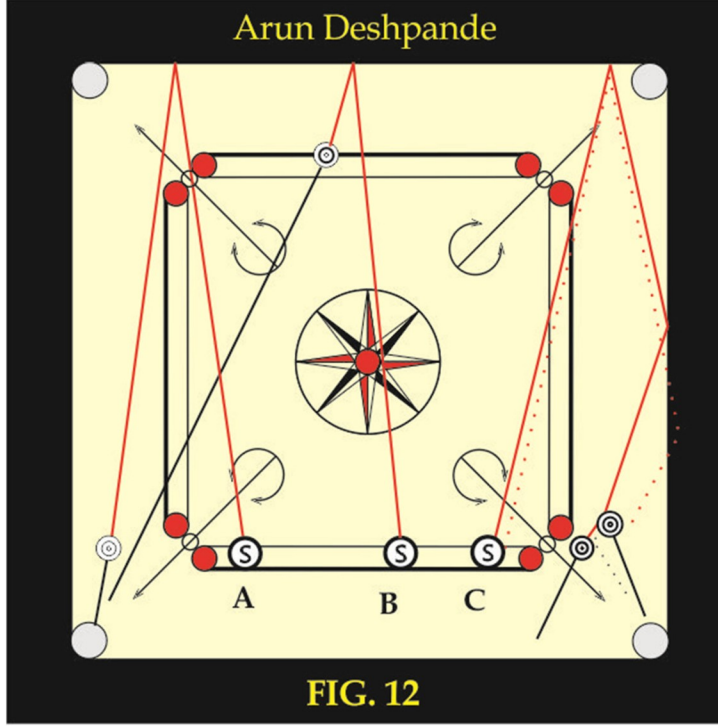
పై అంజీర్ నుండి చూడవచ్చు. glance కోసం నాణెం యొక్క స్థానం చాలా ముఖ్యమైనది. glance ఆడటానికి ఆటగాడు మెరుగైన స్థానం పొందితే తప్ప, అటువంటి స్ట్రోక్ ఆడటం పనికిరాదు. ఈ స్ట్రోక్ను డిఫెన్సివ్ గేమ్లో ఎక్కువగా ఉపయోగించవచ్చు. glanceని ప్లే చేయడం ద్వారా, ప్రత్యర్థి నాణెన్ని మన బేస్ ఫ్లేమ్కి తీసుకురావచ్చు, మన స్వంత నాణెన్ని జేబులో పట్టుకోవచ్చు మరియు తద్వారా ప్రత్యర్థి నాణెం అతనికి కష్టతరం చేస్తుంది. ఈ స్ట్రోక్ ఆడటానికి, మన నాణెం జేబు దగ్గర ఉండాలి అవసరం లేదు. ప్రత్యర్థి నాణెం మా బేస్ ఫ్లేమ్ వైపు మరియు జేబు నుండి దూరంగా తీసుకురావడానికి, ప్రత్యర్థి నాణెంతో కనీస క్రాస్ లైన్లో strikerని ఉంచడం ద్వారా glance ప్లే చేయాలి. ఈ స్ట్రోక్ యొక్క ఉపయోగం మన నాణెం సులభంగా చేయడానికి కూడా చేయవచ్చు. అంజీర్లో చూపిన విధంగా. 11-D, ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్కు సమీపంలో ఉన్న మన నాణెం, glance ద్వారా మన దగ్గరకు తీసుకురావడం ద్వారా సులభంగా చేయవచ్చు. ఆ విధంగా glance ద్వారా, మన కాయిన్ని బేస్ ఫ్లేమ్ దగ్గరకు తీసుకురావచ్చు, తద్వారా ఇది మనకు సులభం అవుతుంది. ఈ స్ట్రోక్ను ప్రమాదకర గేమ్లో కూడా ఉపయోగించవచ్చు.

DOUBLE GLANCE:

కొన్నిసార్లు నాణెల స్థానం ఏమిటంటే ఆటగాడు ఒక నాణెం చూడటం ద్వారా ఉద్దేశించిన నాణెంపై striker గురిపెట్టలేడు. ఈ విధంగా, రెండు నాణెలను ఒకదాని తర్వాత ఒకటి చూసే అవకాశం ఉంటే, ఈ స్ట్రోక్ను double glance అంటారు. ట్రిపుల్ glance అనేది చాలా అరుదైన సంఘటన.

BRUSH:

ఇది glance లాంటిది. తేడా ఏమిటంటే, striker ముందుగా తాకిన నాణెం బేస్ ఫ్లేమ్కి రాకుండా ఎదురుగా లేదా పక్క ఫ్లేమ్కి వెళుతుంది. ఈ స్ట్రోక్కి ఎక్కువ force అవసరం లేదు. brush ప్లే చేయడం కోసం striker సైడ్ పాయింట్లో మొదటి నాణెన్ని కొట్టాలి. ఈ స్ట్రోక్ glance కంటే సులభం. మన నాణెనికి ఏదైనా ఆటంకం కలిగితే, దానిని బ్రష్ చేసి, మన కాయిన్ని జేబులో వేసుకోవడం ద్వారా తొలగించవచ్చు. ఈ స్ట్రోక్ ప్రమాదకర గేమ్లో ఉపయోగించబడుతుంది. brushని ప్లే చేయడం ద్వారా బోర్డులోని నాణెం యొక్క స్థానం ఎల్లప్పుడూ మారుతుంది మరియు అందువల్ల ప్రత్యర్థి ఏదైనా విషయాన్ని ఊహించడం కష్టంగా ఉంటుంది మరియు అతను తన తదుపరి మలుపు కోసం ప్లాన్ చేయలేడు. ఈ స్ట్రోక్ చాలా అవసరం ఎందుకంటే ఒక ఆటగాడు ఈ స్ట్రోక్ని వర్తింపజేయడం ద్వారా చాలా అనుకూలమైన స్థానాలను సృష్టించగలడు.



A-REBOUND B-HOOK C-LANGDA REBOUND

REBOUND:

మన ఎడమ లేదా కుడి ఫేమ్కు సమీపంలో ఉన్న నాణెం ఎదురుగా ఉన్న ఫేమ్పై కొట్టడం ద్వారా జేబులో వేసుకుంటే, స్ట్రోక్ను rebound అంటారు.

సాధారణ REBOUND:

చిత్రం 12-Aలో చూపినట్లుగా, ఎడమ ఫేమ్కు సమీపంలో ఉన్న నాణెం ఎదురుగా ఉన్న ఫేమ్లో strikerని కొట్టడం ద్వారా జేబులో పెట్టబడుతుంది. లక్ష్యం కోసం, నాణెం నుండి రెండు సూటిగా ఊహాత్మక రేఖలను గీయవచ్చు మరియు rebound గురిపెట్టేందుకు striker స్థానాన్ని పాయింట్గా ఎంచుకోవచ్చు. rebound ప్లే చేస్తున్నప్పుడు ఎదురుగా ఉన్న ఫేమ్ దగ్గర పొడర్ ఉండకూడదు. స్ట్రోక్ రానందున ఎదురుగా ఉన్న ఫేమ్ దగ్గర పొడర్ ఉంటే striker నెమ్మదిగా తిరిగి వస్తుంది. ప్రస్తుత బోర్డ్లో తీసివేయలేని వ్యతిరేక ఫేమ్కు సమీపంలో పొడర్ ఉంటే, అప్పుడు rebound కొంచెం ఎక్కువ forceతో ప్లే చేయాలి.

LANGDA REBOUND లేదా సైడ్ ఆఫ్ REBOUND :

ఫిగర్ 12-Bలో చూపినట్లుగా, ఎదురుగా మరియు సైడ్ ఫేమ్లో strikerని కొట్టడం ద్వారా నాణెం జేబులో వేసుకున్నప్పుడు స్ట్రోక్ను langda rebound అంటారు. ఈ స్ట్రోక్ ఉన్నప్పుడు ఎదురుగా లేదా సైడ్ ఫేమ్ దగ్గర అదనపు పొడి ఉండకూడదు

ఆడాడు. పైడ్ ఫ్రీమ్ దగ్గర పొడర్ ఉన్నట్లయితే strikerకి డిఫెన్స్ రాదు, నాణెం యొక్క బయటి భాగాన్ని తాకదు, నాణెం యొక్క బయటి భాగాన్ని తాకుతుంది, కానీ దాని లోపలి భాగాన్ని తాకుతుంది మరియు బకాయికి ప్రతి అవకాశం ఉంటుంది. నాణెం లోపలి భాగం నుండి మళ్లించిన తర్వాత striker జేబు వైపు ప్రయాణిస్తుంది.

ఫిగర్ 12-బిలో చూపిన విధంగా రెండు నాణెలు ఉంటే ఈ స్ట్రోక్ ప్రయోజనకరంగా ఉంటుంది. దాని వల్ల మూడు ప్రయోజనాలు ఉన్నాయి.

i) ఎదురుగా మరియు పక్క ఫ్రీమ్ను నొక్కిన తర్వాత striker సరైన కోణం తీసుకోకపోతే మరియు బయటి భాగాన్ని కొట్టడానికి బదులుగా నాణెం లోపలి భాగాన్ని తాకినట్లయితే. అయినప్పటికీ ఇతర నాణెం యొక్క touch కారణంగా నాణెం జేబులో వేసుకునే అవకాశం ఉంది [Fig. 12 -B - 2)

2) ఈ రెండు నాణెలు మనకు చెందినవి అయితే, ఈ స్ట్రోక్ను ప్లే చేయడం ద్వారా ఒక నాణెం జేబులో పెట్టుకోవచ్చు మరియు అదే సమయంలో మరొక నాణెం మన బేస్ ఫ్రీమ్కి వస్తుంది కాబట్టి సులభంగా చేయవచ్చు.

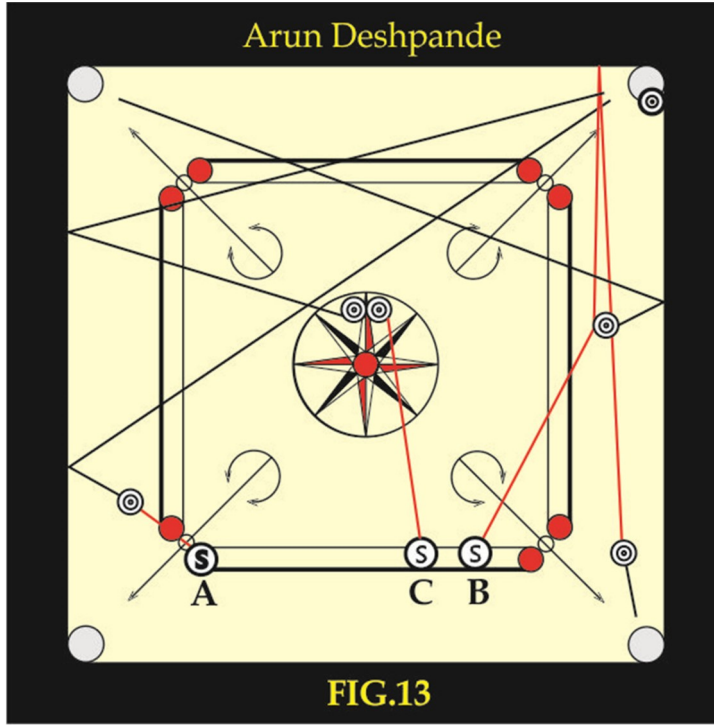
3) ఈ రెండు నాణెలలో ఒకటి ప్రత్యర్థికి చెందినది అయితే (అంజీర్.12 -B2లో మూల వృత్తం మీద ఉన్న నాణెం, మన కాయిన్ ను జేబులో వేసుకునేటప్పుడు ప్రత్యర్థి యొక్క తెల్లని నాణెన్ని మన బేస్ ఫ్రేమ్ కి తీసుకురావడం వల్ల అతనికి కష్టమవుతుంది. (Fig. 12B-2)

కొన్నిసార్లు వేరే స్థానం ఉంటుంది. striker ముందుగా ప్రత్యర్థి నాణెంను తాకుతుంది, దానిని మా బేస్ ఫ్రేమ్ కి తీసుకువస్తుంది మరియు దానిని జేబులో పెట్టుడానికి మా నాణెంపై మళ్లిస్తుంది [Fig. 12 B-3)

HOOK:

ఫిగర్ 12 - సిలో చూపినట్లుగా, ఒక నాణెం ఎడమ లేదా కుడి ఫ్రేమ్ వైపు తప్పు rebound జేబులో ఉంచబడినప్పుడు, స్ట్రోక్ ను hook అంటారు. మన నాణెం ముందు పాకెట్ కి లేదా బేస్ పాకెట్ కి double ప్రయాణించడానికి ఆటంకం ఏర్పడినప్పుడు, ఈ స్ట్రోక్ ఉపయోగించబడుతుంది

కాయిన్ ని మన బేస్ జేబులో పెట్టుకోవడానికి. వ్యతిరేక స్థావరం నుండి ఒక నాణెం, cut ద్వారా జేబులో వేయబడినప్పుడు, ఆటగాడు తన cut ని కోల్పోయినట్లయితే, striker ఎదురుగా ఉన్న ఫ్రేమ్ ను తాకి, నాణెన్ని hook తో అతని బేస్ జేబుకు లాగుతుంది.



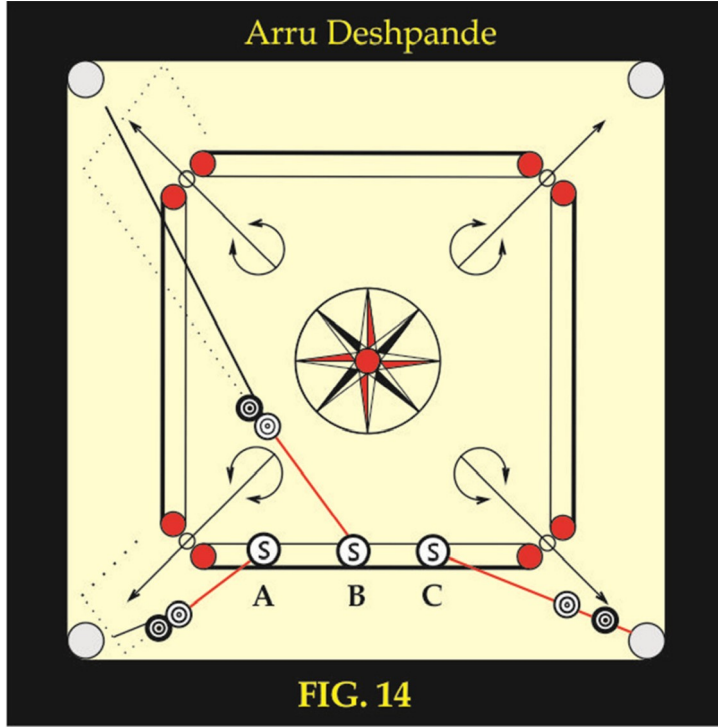
A- THIRD POCKET B,C- CROSS THIRD POCKET

మూడవ పాకెట్:

ఫిగర్ 13-Aలో చూపినట్లుగా, ఎడమ ఫ్రేమ్ కు సమీపంలో ఉన్న నాణెం సైడ్ ఫ్రేమ్ పై striker తో కొట్టడం ద్వారా ఎదురుగా ఉన్న కుడి జేబుకు జేబులో పెట్టుకోవచ్చు. ఈ స్ట్రోక్ ను థర్డ్ పాకెట్ అంటారు. నాణెం నొక్కిన తర్వాత striker సైడ్ ఫ్రేమ్ ను కూడా తాకుతుంది.

క్రాస్ థర్డ్ పాకెట్:

ఫిగర్ 13-Bలో చూపినట్లుగా, సైడ్ ఫ్రేమ్ కి సమీపంలో ఉన్న నాణెం strikerని క్రాస్ ఐయిన్ లో ఉంచడం ద్వారా మూడవ జేబులో ఉంచబడుతుంది మరియు నాణెన్ని కొట్టడం ద్వారా striker ఒక విక్షేపం పొంది, ఎదురుగా ఉన్న ఫ్రేమ్ ని కొట్టడం ద్వారా రీబౌండ్ అవుతుంది. స్ట్రోక్ ను క్రాస్ థర్డ్ పాకెట్ అంటారు. ఈ స్ట్రోక్ ని ప్లే చేయడం ద్వారా, rebound మార్గంలో ఉన్న మన కష్టతరమైన నాణెం చాలా సార్లు సులభంగా చేయవచ్చు లేదా జేబులో వేసుకోవచ్చు. rebound మార్గంలో నాణెం లేనప్పుడు మరియు క్రాస్ థర్డ్ ప్లే చేయాలి, ఆపై నాణెన్ని కొట్టిన తర్వాత striker దిశ జేబు వైపు ఉండకూడదు, అయితే వ్యతిరేక ఫ్రేమ్ నుండి పుంజుకుంటుంది. లేకపోతే బకాయి లేదా double బకాయి వచ్చే అవకాశం ఉంది. కొన్నిసార్లు ఈ స్ట్రోక్ ద్వారా, ముందు బ్లాక్ చేయబడిన పాకెట్ తెరవబడుతుంది. ఫిగర్ 13-Cలో చూపిన విధంగా double బకాయి ఉంచబడినప్పుడు, కుడి నాణెం యొక్క క్వార్టర్ భాగాన్ని గట్టిగా కొట్టడం ద్వారా ఎడమ నాణెం ఎదురుగా ఉన్న కుడి జేబులో జేబులో పెట్టుకోవచ్చు. ఈ రెండు నాణెల మధ్య గ్యాప్ ఉంటే, అది ఎంత చిన్నదైనా, ఈ స్ట్రోక్ ఆడబడదు. ఈ స్ట్రోక్ ఆడుతున్నప్పుడు [చూపబడింది, fig.13-C] ఎడమ ఫ్రేమ్ నుండి తిరిగి వస్తున్న నాణెనికి striker అడ్డు రాకుండా జాగ్రత్త వహించాలి. మీరు కాయిన్ ని కొట్టిన తర్వాత ఎదురుగా ఉన్న ఫ్రేమ్ ను striker కొట్టే విధంగా కొట్టాలి మరియు నాణెం తిరిగి రావడానికి ముందు వస్తుంది.



A,B- TURNING C- FOLLOW

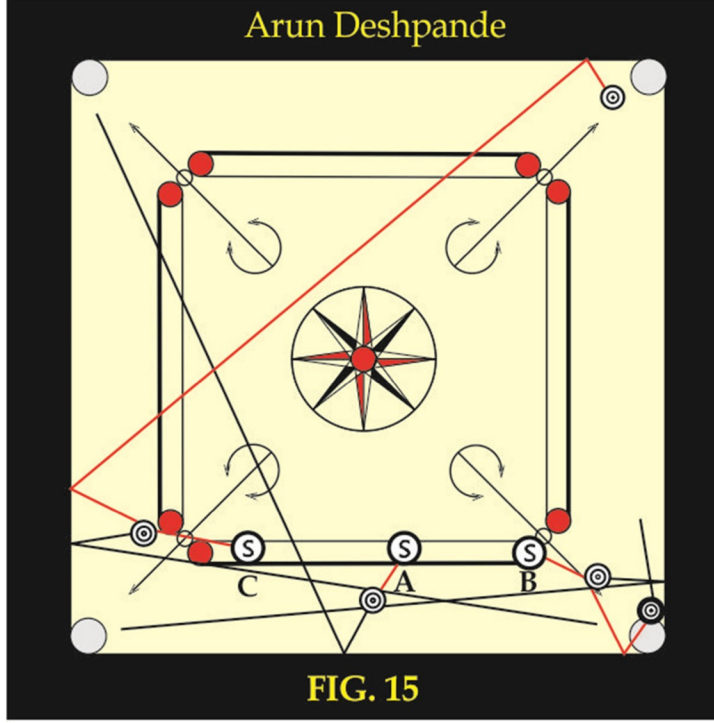
టర్నింగ్:

ఫిగర్ 14-A మరియు Bలో చూపినట్లుగా, ప్రత్యర్థి నాణెం మన నాణెం ముందు ఉండి, ఈ రెండు నాణెలు ఉమ్మడిగా ఉంటే, మధ్య వేగంతో మన కాయినను సెంటర్ పాయింట్‌లో కొట్టి, strikerని ఈ రెండు నాణెలతో సరళ రేఖలో ఉంచడం ద్వారా, మన కాయినని జేబులో పెట్టుకోవచ్చు. ఈ సందర్భంలో ప్రత్యర్థి నాణెం సైడ్ ఫ్రేమ్‌ను తాకుతుంది మరియు అది తీసేవేయబడుతుంది, తద్వారా మన నాణెం జేబులోకి వెళ్లడానికి దారి తీస్తుంది. ఈ స్ట్రోక్‌ని టర్నింగ్ అంటారు. మన బేస్ ఫ్రేమ్ దగ్గర ఈ రెండు నాణెల మధ్య గ్యాప్ ఉన్నా కూడా ఈ స్ట్రోక్ ఆడవచ్చు. మన బేస్ లైన్ల ముందు ఈ రెండు నాణెల మధ్య ఎక్కువ గ్యాప్ ఉండకూడదు.

బొమ్మ 14-Bలో చూపినట్లుగా, రెండు నాణెల దిశ సైడ్ ఫ్రేమ్‌ల వైపు ఉంటుంది. రెండవ నాణెం జేబులో పెట్టుకోవడం చాలా సులభం. అటువంటి స్థితిలో ఉన్నందున ప్రత్యర్థి నాణెం సైడ్ ఫ్రేమ్‌ను కొట్టిన తర్వాత మన నాణెన్ని నిరోధించదు. కానీ ఈ రెండు నాణెల దిశ వ్యతిరేక ఫ్రేమ్ వైపు ఉంటే, మొదటి నాణెం వ్యతిరేక ఫ్రేమ్‌ను కొట్టిన తర్వాత రెండవ నాణెం బ్లాక్ చేస్తుంది. అటువంటి స్థితిలో ఈ స్ట్రోక్ ఆడటం కష్టం. అటువంటి నాణెం ఆడటానికి striker మొదటి మరియు రెండవ నాణెంతో సరళ రేఖలో ఉంచాలి. కొన్నిసార్లు రెండు నాణెలు జేబు దిశలో ఉండే స్థానం ఉంది. అటువంటి స్థితిలో, రెండు నాణెలను ఫాలో అనే స్ట్రోక్ ద్వారా జేబులో పెట్టుకోవచ్చు.

చిత్రం 14-Cలో చూపిన విధంగా రెండు నాణెల మధ్య అంతరం ఉంది

ఇక్కడ striker ఈ రెండు నాణేలు మరియు జేబుతో సరళ రేఖలో ఉంచాలి. striker యొక్క వేగం, మన నాణెం ప్రత్యర్థి నాణెన్ని జేబులో పెట్టుకోవడం ద్వారా భర్తీ చేసి, ఆపై striker మన కాయిన్‌ని అనుసరించి జేబులో వేసుకునేలా ఉండాలి. ఈ రెండు నాణేల మధ్య పొడర్ ఉంటే double బకాయి వచ్చే అవకాశం ఉంది, ఎందుకంటే రెండు నాణేలు strikerని అనుసరించకుండా జేబులో పెట్టబడతాయి మరియు striker అనుసరించినప్పుడు striker జేబులోకి వెళ్లడాన్ని ఆపడానికి ఏ నాణెం మిగిలి ఉండదు.



A, C SECOND B- CROSS SECOND

రెండవది:

బొమ్మ 15-Aలో చూపిన విధంగా ప్రత్యర్థి నాణెం జేబుకు సమీపంలో ఉంది, మన నాణెం యొక్క మార్గాన్ని అడ్డుకుంటుంది. ఈ స్థితిలో, strikerని మన కాయిన్‌తో క్రాస్ లైన్‌లో ఉంచవచ్చు మరియు బేస్ ఫ్రేమ్‌ను కొట్టడం ద్వారా నాణెం ఎదురుగా ఉన్న జేబులో జేబులో పెట్టుకోవచ్చు. ఈ స్ట్రోక్‌ను సెకండ్ అంటారు. ఈ పరిస్థితి తరచుగా తలెత్తుతుంది మరియు అందువల్ల ఈ స్ట్రోక్ చాలా ఉపయోగకరంగా ఉంటుంది. సరైన కోణం తీసుకుంటే ఈ స్ట్రోక్ అంత కష్టం కాదు. నాణెం బేస్ ఫ్రేమ్‌కు దగ్గరగా ఉంటే, striker యొక్క కోణం నాణెంతో ఉండాలి, striker నాణెనికి వ్యతిరేక దిశలో ఉండాలి.

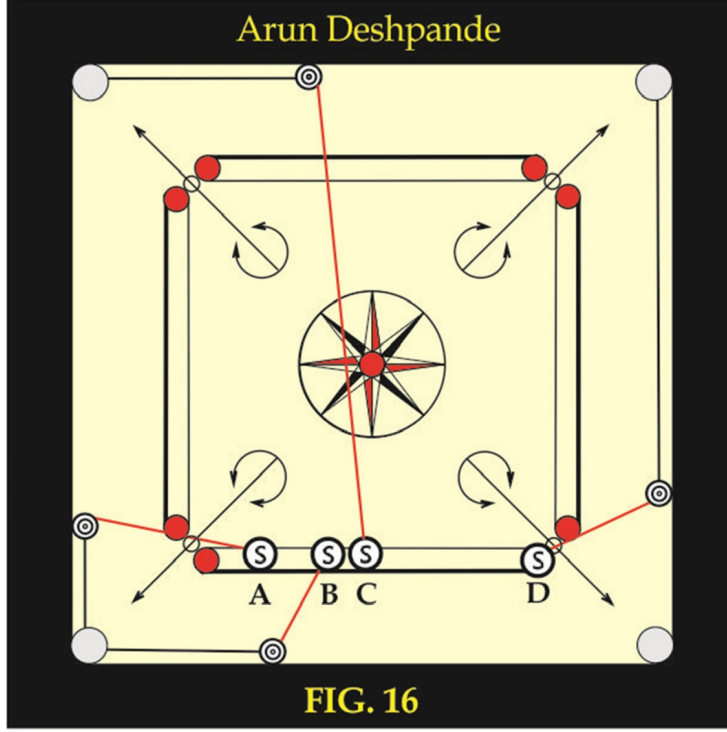
ఫిగర్ 15-Cలో చూపినట్లుగా, నాణెం rebound మార్గంలో ఉంటే మరియు దానిని సైడ్ ఫ్రేమ్‌లో ఎదురుగా ఉన్న బేస్ పాకెట్‌కు కొట్టడం ద్వారా దానిని జేబులో పెట్టినట్లయితే, ఈ స్ట్రోక్‌ను సెకండ్ అంటారు.

ఈ స్ట్రోక్ ఆడటం వల్ల మూడు ప్రయోజనాలు ఉన్నాయి.

- 1) బోర్డు మధ్యలో ఉన్న ఇతర నాణెం యొక్క స్థానాన్ని మార్చవచ్చు.
- 2) ఎదురుగా బ్లాక్ చేయబడిన పాకెట్ తెరవవచ్చు. నాణెం ఎడమ చేతి ఫ్లేమ్కు సమీపంలో ఉంటే, ఎదురుగా ఉన్న కుడి జేబును తెరవవచ్చు మరియు నాణెం కుడి ఫ్లేమ్కు సమీపంలో ఉంటే, ఎదురుగా ఎడమ జేబును తెరవవచ్చు.
- 3) ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్లోని కష్టమైన నాణెం కూడా సులభంగా తయారు చేయబడుతుంది. ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్లోని నాణెం కూడా సులభంగా తయారు చేయబడుతుంది. ఎడమ ఫ్లేమ్లోని నాణెం strikerకి సహజమైన స్పిన్ను అందించే ఏదైనా ఫ్లాట్ గ్రీప్తో చాలా సులభంగా జేబులో పెట్టుకోవచ్చు.

క్రాస్ సెకండ్:

బొమ్మ 15-Bలో చూపిన విధంగా ప్రత్యర్థి నాణెం జేబుపై ఉంది మరియు మన నాణెం దాని వెనుక ఉంది. ఈ స్థితిలో striker మూలాధార ఎరుపు వృత్తం మీద ఉంచాలి మరియు దిగువ బిందువు వద్ద మన నాణెన్ని తాకాలి, తద్వారా ఈ నాణెం సైడ్ ఫ్లేమ్ను తాకి, ఎదురుగా ఉన్న బేస్ జేబులోకి వెళుతుంది మరియు striker ప్రత్యర్థి నాణెన్ని జేబులో నుండి తీసివేసే పాకెట్ దిగువ భాగాన్ని తాకుతుంది. ఈ స్ట్రోక్ను క్రాస్ సెకండ్ అంటారు.



A, B, C, D- SLIP

SLIP:

ఫిగర్ 16-Aలో చూపినట్లుగా, ఏదైనా ఫ్రేమ్ను తాకిన నాణెం దాని క్వార్టర్ పాయింట్పై కొట్టడం ద్వారా జేబులో వేసుకుంటే, స్ట్రోక్ను slip, పంచ్ లేదా క్వార్టర్ అంటారు.

ఫిగర్ 16-Aలో చూపినట్లుగా, ఒక నాణెం బేస్ జేబుకు 5 అంగుళాలు లేదా అంతకంటే ఎక్కువ దూరంలో ఉంటే, ఆపై ఒక ఆటగాడు దానిని వ్యతిరేక జేబులో పెట్టుకోవడానికి ప్రయత్నించాలి.

ఫిగర్ 16-B మరియు Cలో చూపినట్లుగా, ఒక నాణెం వ్యతిరేక ఫ్రేమ్ యొక్క బేస్ ఫ్రేమ్లో ఉన్నట్లయితే, strikerని నాణెంతో క్రాస్ లైన్లో కొద్దిగా ఉంచడం ద్వారా ఫ్లయర్ మడ్యం వేగంతో నాణెం యొక్క క్వార్టర్ భాగాన్ని కొట్టాలి.

ఫిగర్ 16-Dలో చూపినట్లుగా, ఒక నాణెం బేస్ పాకెట్కు సమీపంలో ఉంటే, దానిని బేస్ పాకెట్కి జారుకోవాలి. అటువంటి స్థితిలో reboundని ప్రయత్నించకూడదు ఎందుకంటే అటువంటి నాణెం rebound ద్వారా అంత సులభంగా జేబులో పెట్టుకోబడదు. కొన్నిసార్లు rebound ఖచ్చితమైనది కానట్లయితే, నాణెం ఫ్రేమ్ నుండి మార్చబడి, strikerని అనుసరించి జేబులోకి వెళ్లే ప్రమాదం ఉంది.

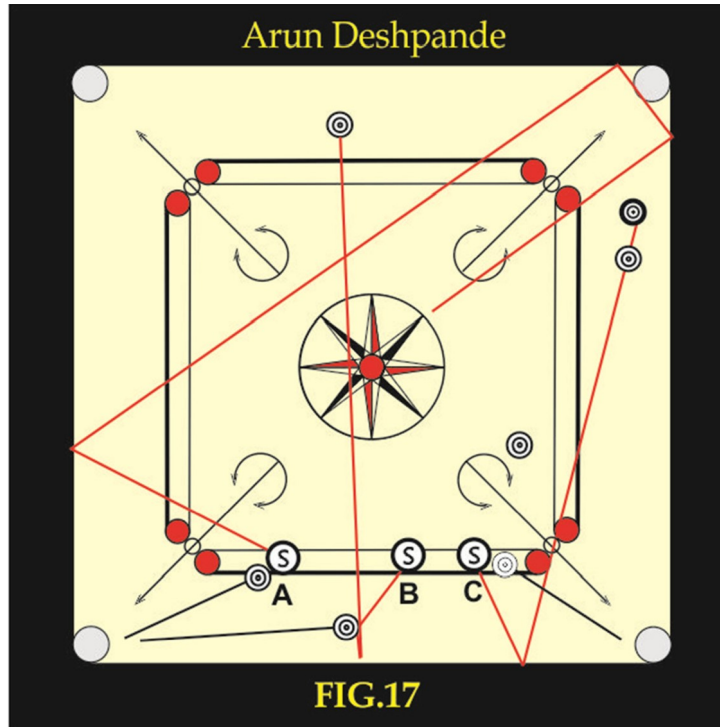
STRIKER SLIP:

అంజీర్లో చూపిన విధంగా చాలా సార్లు ఒక స్థానం ఉంది. 16-F. మా నాణేలలో ఒకటి ఫ్లేమ్కు అతుక్కుని ఉంది మరియు మరొకటి ఈ నాణెం నుండి దూరంగా మరియు ఫ్లేమ్కు కొద్దిగా దూరంగా ఉంటుంది.

సాధారణంగా ఈ రెండు నాణేలను ఫ్లే చేయడానికి మనకు రెండు స్ట్రోక్లు అవసరం. మీరు అంజీర్లో చూపిన స్ట్రోక్ను ఫ్లే చేస్తే. 16-E మీ striker అతుక్కుని ఉన్న నాణెం నుండి slip అవుతుంది మరియు ఫ్లేమ్కు కొంచెం దూరంగా ఉన్న నాణెన్ని కొట్టి, జేబులో పెట్టుకుంటుంది మరియు మొదట కొట్టిన నాణెం ఆ స్థానం నుండి తీసివేయబడుతుంది మరియు మాకు సులభంగా మారుతుంది. ఈ రెండు నాణేలు ఒకే స్ట్రోక్లో జేబులోకి వెళ్లే సందర్భాలు చాలా అరుదు. ఈ స్ట్రోక్ని ఫ్లే చేయడానికి మీరు slip స్ట్రోక్కి వర్తించే దానికంటే కొంచెం ఎక్కువ forceని వర్తింపజేయాలి.

DOUBLE TOUCH:

ఫిగర్ 16లో చూపబడినది ఫ్లేమ్ల నుండి కొంచెం దూరంలో ఉన్నట్లయితే, striker నాణెంను రెండుసార్లు తాకి, నాణెం జేబులో పెట్టుకునే విధంగా విడుదల చేయాలి, ఈ స్ట్రోక్ను double touch అంటారు. సైడ్ ఫ్లేమ్ల దగ్గర ఉన్న నాణేల కోసం తరచుగా ఆటగాడు double touch ఆడాలి ఉంటుంది. ఈ నాణేలు సైడ్ ఫ్లేమ్ నుండి అర అంగుళం కంటే ఎక్కువ దూరంలో ఉన్నట్లయితే మాత్రమే ఈ స్ట్రోక్ ఆడాలి. నాణేలు సైడ్ ఫ్లేమ్ నుండి అర అంగుళం కంటే తక్కువ దూరంలో ఉంటే, rebound double touch కంటే సులభం.

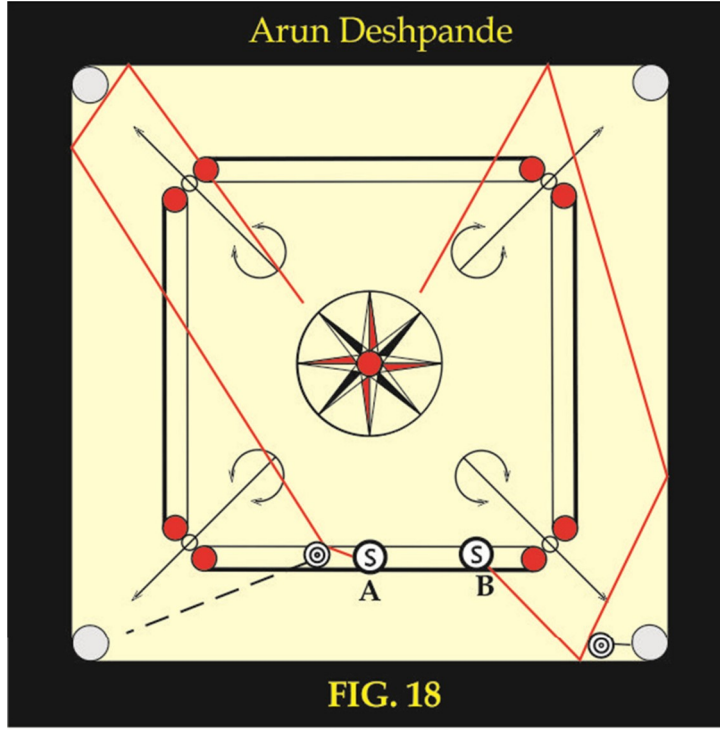
**FIG.17**

A,B,C- BOMB

BOMB (BUM):

ఫిగర్ 17-A మరియు Bలో చూపినట్లుగా, మన నాణెం బేస్ లైన్లపై ఉంటే మరియు దానిని జేబులో ఉంచుతున్నప్పుడు, striker సైడ్ ఫ్లేమ్ లేదా బేస్ ఫ్లేమ్కి వ్యతిరేకంగా చాలా గట్టిగా విడుదల చేయబడితే, స్ట్రోక్ను Bomb అంటారు. హిందీలో బం అంటారు. ఈ స్ట్రోక్ ద్వారా, బోర్డులోని అన్ని ఇతర నాణెల స్థానం చెదిరిపోవచ్చు. అందువల్ల అలా చెదిరిన నాణెలు ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్లోకి వేళ్లకుండా మన దగ్గరికి వచ్చే విధంగా ఈ స్ట్రోక్ ఆడాలి. ఫిగర్ 17-Aలో చూపినట్లుగా, ఒక ఆటగాడు సైడ్ ఫ్లేమ్పై ఉన్న strikerని అది పాకెట్ ప్రాంతంలో వ్యతిరేక ఫ్లేమ్ను కొట్టే విధంగా కొట్టాలి మరియు లోపలి వృత్తం వైపు వృత్తాకార మార్గంలో తిరిగి వస్తుంది. ఆ విధంగా లోపలి వృత్తం నుండి నాణెం మన దగ్గరికి తీసుకురావచ్చు. అటువంటి స్ట్రోక్ను ప్లే చేస్తున్నప్పుడు, నాణెం యొక్క దిశ జేబు వైపు ఉండకూడదు కానీ అది నాణెల స్థానాన్ని బట్టి జేబుకు కనీసం అర అంగుళం దూరంలో బేస్ ఫ్లేమ్లో ఉండాలి.

ఫిగర్ 17-Bలో చూపినట్లుగా striker అనేది బేస్ లైన్లో ఉన్న మా నాణెం దగ్గర ఉంచబడుతుంది మరియు దానిని జేబులో వేసుకునేటప్పుడు, striker సైడ్ ఫ్లేమ్ను కొట్టడం ద్వారా ఎదురుగా ఉన్న జేబుకు నడపబడుతుంది. ఈ విధంగా నాణెం వ్యతిరేక జేబు ప్రాంతం నుండి తీసివేయబడుతుంది, తద్వారా మన నాణెం కోసం పాకెట్ తెరవబడుతుంది. ఈ స్ట్రోక్ ఆడుతున్నప్పుడు నాణెం యొక్క దిశ జేబు పై భాగం వైపు ఉండాలి. ఫిగర్ 17-Cలో చూపినట్లుగా, ఎదురుగా ఉన్న నాణెం నుండి striker ద్వారా నాణెన్ని తీసివేయడానికి మా నాణెం చాలా గట్టిగా కొట్టబడింది. ఈ స్ట్రోక్ని bomb అని కూడా అంటారు. ఈ స్ట్రోక్ ఆడటానికి ఆటగాడికి ఖచ్చితత్వం మరియు పరిపూర్ణత అవసరం. అందువల్ల ఈ స్ట్రోక్ కోసం చాలా సాధన మరియు చేతుల్లో విపరీతమైన బలం అవసరం.



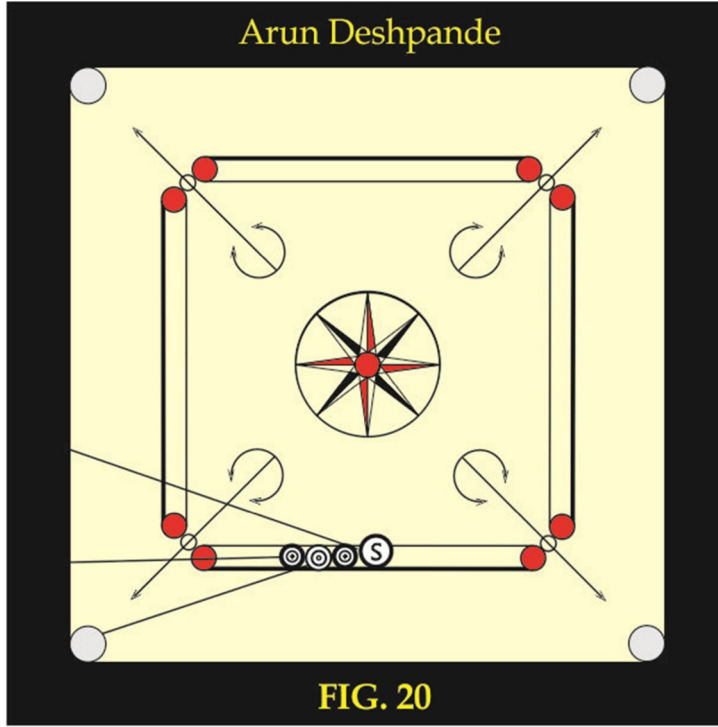
A,B- BOMB

ఫిగర్ 18-Aలో చూపినట్లుగా, ఒక నాణెం బేస్ లైన్ల మధ్యలో లేదా బేస్ లైన్ల పైన ఉన్నట్లయితే, striker నాణెన్ని కత్తిరించిన తర్వాత, striker పాకెట్ ప్రాంతం వద్ద స్టేడ్ ఫ్లేమ్ను మళ్లించే విధంగా దానికే కొద్దిగా దూరంగా ఉంచాలి. ఈ స్ట్రోక్లో, strikerని లోపలి సర్కిల్ ప్రాంతంలోకి తీసుకురావచ్చు, తద్వారా ఈ ప్రాంతం నుండి నాణెలను మన వైపుకు లాగవచ్చు.

bomb ద్వారా, వ్యతిరేక ఫ్లేమ్ నుండి నాణెం సులభంగా చేయవచ్చు. bomb ప్లే చేస్తున్నప్పుడు, సరైన యాంగిల్ తీసుకుంటే, కష్టమైన నాణెలను మన వైపుకు లాగడానికి striker క్యారమ్ బోర్డ్లోని ఏదైనా భాగానికి నడపబడుతుంది. నాణెం మా బేస్ ఫ్లేమ్ను తాకినట్లయితే, slip ప్లే చేయడానికి బదులుగా, ఫిగర్ 18-Bలో చూపిన విధంగా bomb ప్లే చేయవచ్చు. ఈ స్ట్రోక్ కోసం, striker నాణెంపై నేరుగా కాకుండా నాణెనికి చాలా దగ్గరగా ఫ్లేమ్కి వ్యతిరేకంగా గట్టిగా విడుదల చేయాలి. ఈ స్ట్రోక్ కోసం, బొటనవేలులో గొప్ప ఖచ్చితత్వం మరియు విపరీతమైన బలం అవసరం. కాయిన్ మరియు ఫ్లేమ్ మధ్య అంతరం ఉన్నప్పటికీ, ఈ స్ట్రోక్ ఆడవచ్చు. మన నాణెం బేస్ జేబుకు దగ్గరలో ఉండి, ప్రత్యర్థి నాణెం బేస్ లైన్లో ఉంటే, అప్పుడు జేబులో ఉన్న మన కాయిన్పై ప్రత్యర్థి నాణెం కొట్టడం ద్వారా bomb కూడా ఆడవచ్చు. చాలా మంది ఆటగాళ్లకు ఈ రకమైన bomb తెలియదు.

మనది బేస్ లైన్ల ఎగువ రేఖకు ఎగువన ఉన్నట్లయితే, దాని సమీపంలో strikerని ఉంచడం ద్వారా మరియు సరైన కోణాన్ని సర్దుబాటు చేయడం ద్వారా, ఈ నాణెం జేబులో పెట్టబడుతుంది మరియు striker వ్యతిరేక ఫ్లేమ్లోని ఏ పాయింట్ వద్దనైనా గట్టిగా విడుదల చేయబడుతుంది. దీని ద్వారా bomb ఒక ఆటగాడు నాణెలను తన వైపుకు లాగవచ్చు అలాగే అతను వ్యతిరేక ఫ్లేమ్లోని ఏ పాయింట్ నుండి అయినా

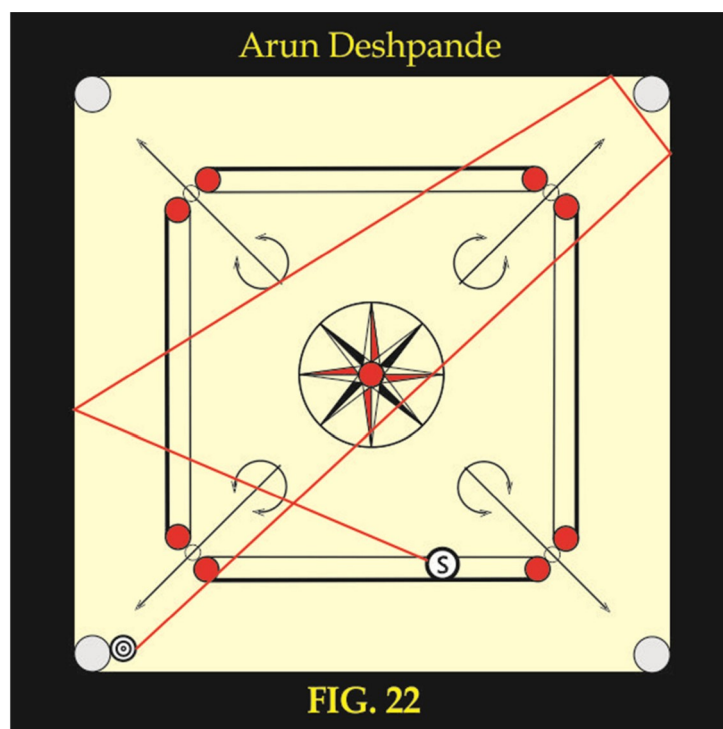
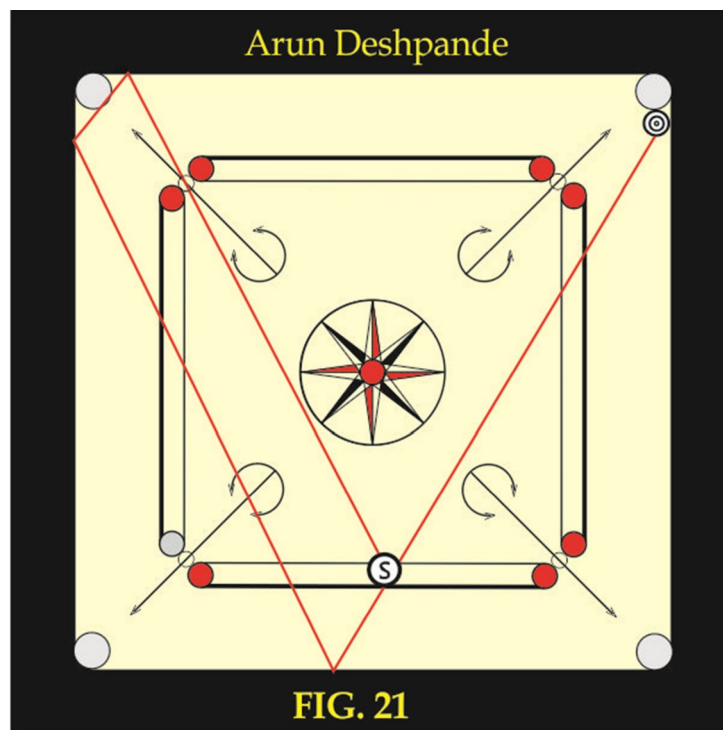
కష్టమైన నాణేలను సులభంగా తయారు చేయగలడు. మన నాణెం ముందు జేబులో
మరియు ప్రత్యర్థి నాణెం ఉంటే

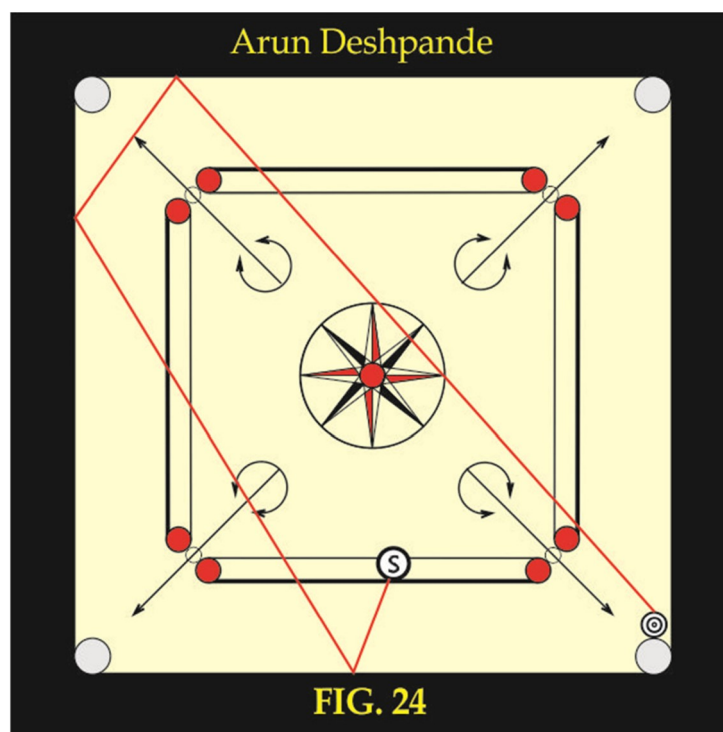
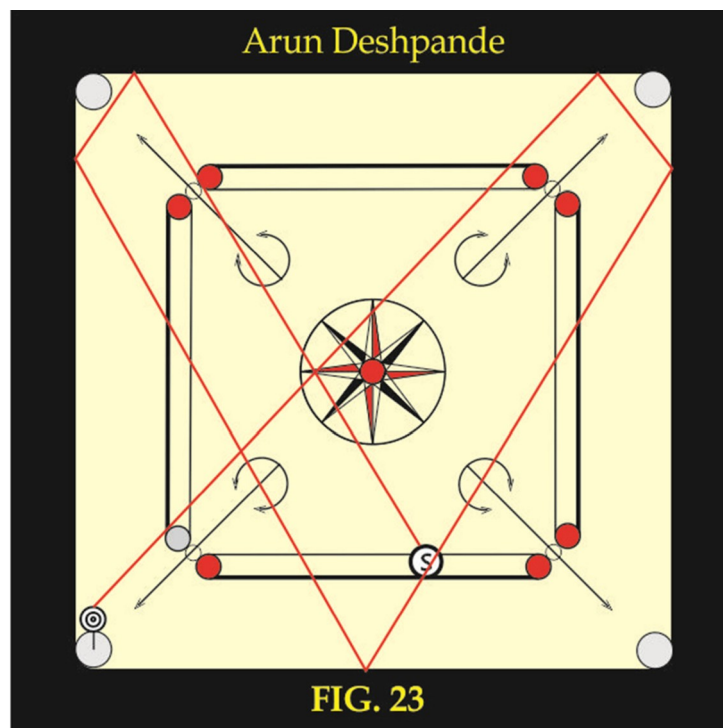


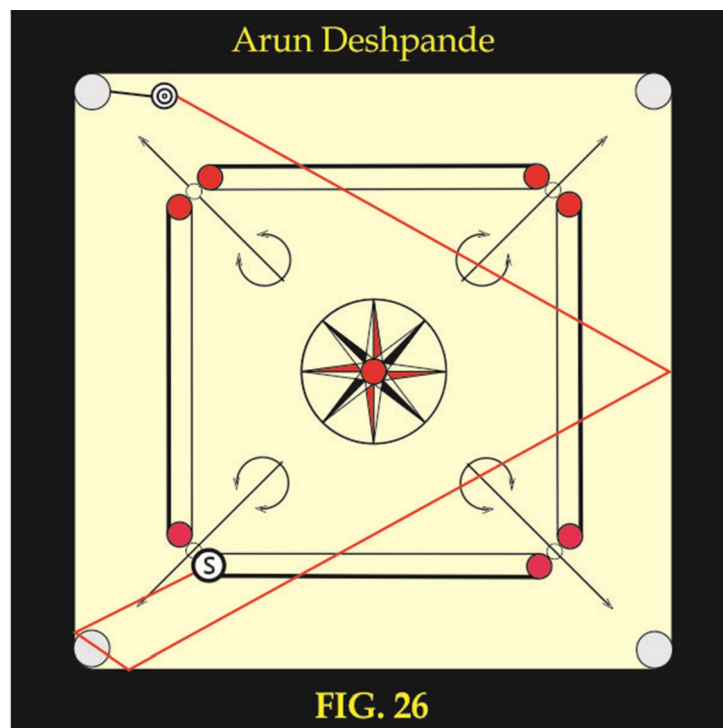
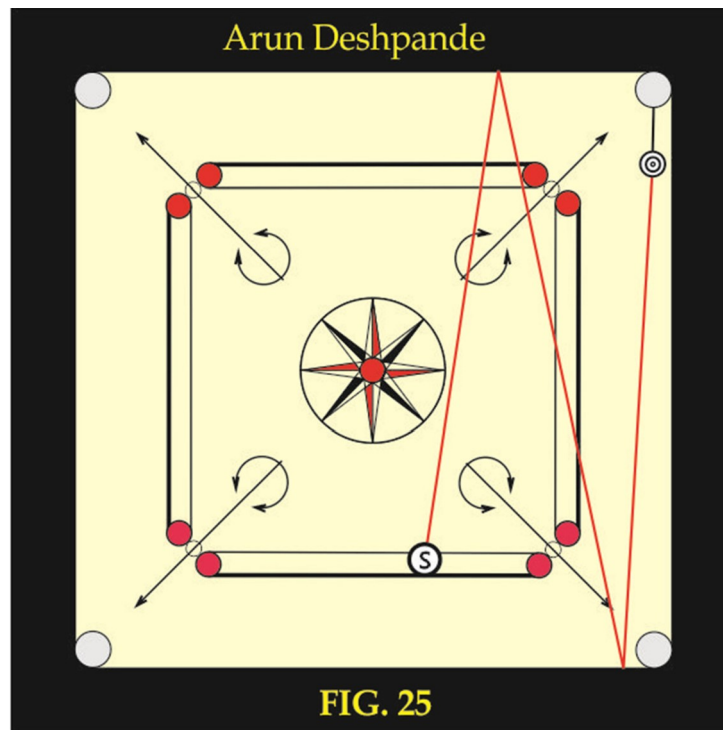
FORCE

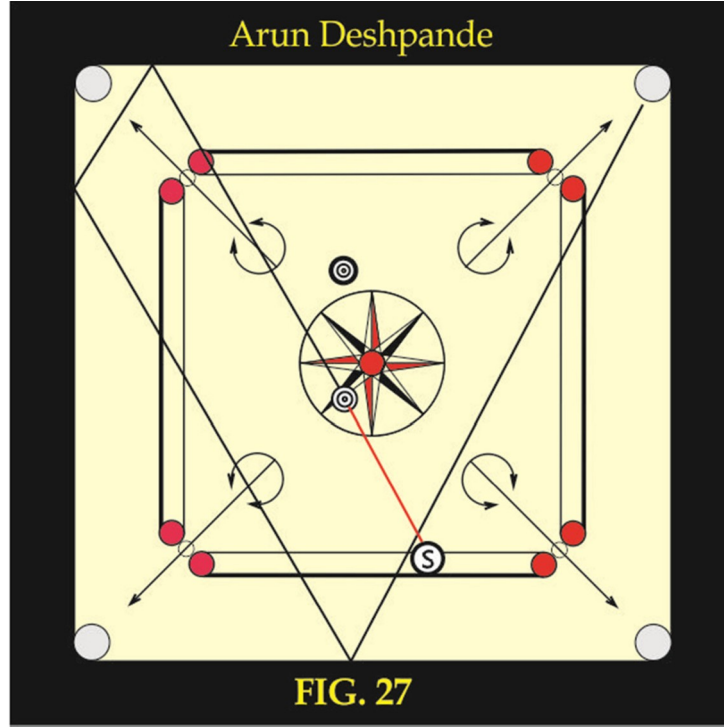
ఫిగర్ 20 చూడండి. ఇక్కడ Queen ప్రత్యర్థి యొక్క రెండు నాణేల మధ్య ఉంటుంది మరియు వాటికి కొంచెం దిగువన ఉంటుంది. Queenని జేబులో పెట్టుకోవడం చాలా కష్టంగా కనిపిస్తోంది కానీ ఈ స్థితిలో దీన్ని చేయడం చాలా సులభం కాబట్టి ఆటగాడు కళ్లు మూసుకుని కూడా జేబులో పెట్టుకోవచ్చు. ఫిగర్ 20లో చూపినట్లుగా, చివరి నాణేనికి చాలా దగ్గరగా strikerని ఉంచి, దానిని సైడ్ ఫ్రేమ్ వైపు విడుదల చేస్తే, ప్రత్యర్థి మొదటి మరియు చివరి నాణేన్ని సరళ రేఖలో తీసేవేయడం ద్వారా Queenని జేబులో పెట్టుకోవచ్చు.

ఫిగర్ 21 నుండి 27 వరకు చూడండి. ఈ బొమ్మలలో కొన్ని ఎగ్జిబిషన్ స్ట్రోక్లు చూపబడ్డాయి. ఎగ్జిబిషన్ మ్యాచ్ ఆడేందుకు ఈ స్ట్రోక్స్ ఉపయోగపడతాయి. ఈ స్ట్రోక్స్ని చూసిన ప్రేక్షకులు ఆశ్చర్యపోతున్నారు. ఒక ఆటగాడు నాణెం కాకుండా వేరే పాయింట్స్ని లక్ష్యంగా చేసుకుంటాడు మరియు మూడు లేదా అంతకంటే ఎక్కువ ఫ్రేమ్లను కొట్టిన తర్వాత striker ఊహించిన నాణెం తాకుతుంది. బొమ్మలు 21 నుండి 26 వరకు చూపిన విధంగా striker ఊహించిన నాణేనికి తీసుకురావచ్చు (చిత్రం. 27లో చూపిన విధంగా) అదేవిధంగా నాణెం కూడా అదే దిశలో తరలించబడుతుంది.









అధ్యాయం 5

రక్షణ మరియు నేరం

క్యారమ్లో డిఫెన్స్ గురించి వింటే చాలా మందికి చిరాకు వస్తుంది. చాలా మంది 'ఇంత డర్టీ గేమ్ ఎందుకు ఆడాలి' అంటారు? రక్షణ మరియు నేరం క్రీడలలో భాగం, మేజర్ లేదా మైనర్, ఇండోర్ లేదా అవుట్డోర్. చాలా మంది క్యారమ్లో రక్షణ అనేది ప్రత్యర్థి నాణేనికి భంగం కలిగించడానికి ఉపయోగించబడుతుందని అనుకుంటారు. కానీ ఈ ఆలోచన తప్పు. ఛాంపియన్లను చర్యలో చూసినప్పుడు వారు ఈ సూత్రం యొక్క ప్రాముఖ్యతను గ్రహిస్తారు.

క్యారమ్లో రెండు రకాల రక్షణ ఉంటుంది

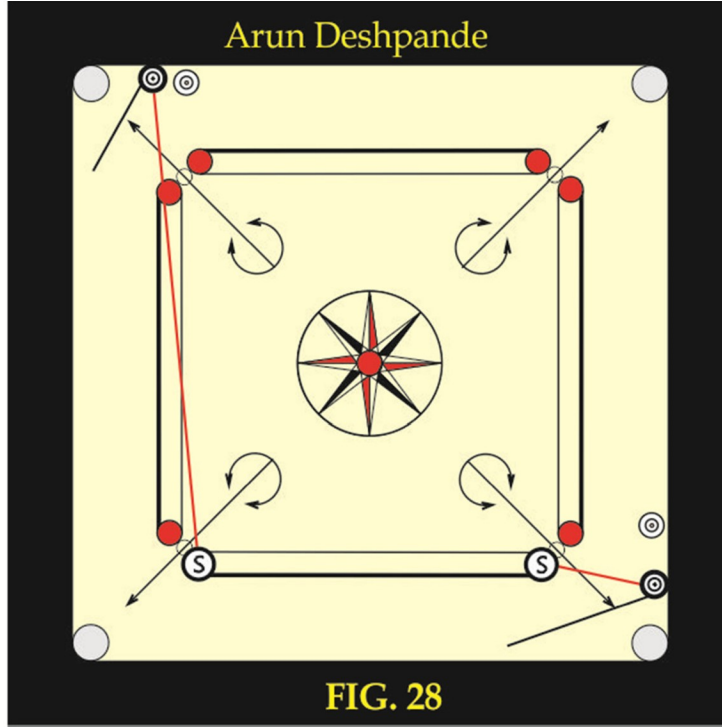
1) ప్రత్యక్ష రక్షణ 2) ప్రత్యక్ష రక్షణ.

ప్రత్యక్ష రక్షణ:

ప్రత్యర్థి నాణేన్ని మన కాయినను తాకకుండా కష్టతరం చేస్తే, రక్షణను డైరెక్ట్ డిఫెన్స్ అంటారు. ఈ రకమైన రక్షణ సింగిల్స్ కంటే డబుల్స్లో ఎక్కువగా ఉపయోగించబడుతుంది. ఈ రకమైన రక్షణ చాలా సులభం అని అనిపించవచ్చు, కానీ దానిని ఉపయోగిస్తున్నప్పుడు, అది కనిపించేంత సులభం కాదని ఆటగాడు గ్రహించాడు. ఈ రకమైన రక్షణలో ప్రత్యర్థి నాణేం అనుకున్న స్థానానికి రావాలి. దీన్ని చేయడానికి, ఆటగాడు striker వేగంపై నీయంత్రణ కలిగి ఉండాలి. అదే సమయంలో నాణేం ఏ పాయింట్లో striker కొట్టాలో అతనికి తెలియాలి. కోసం

నిర్దిష్ట పాయింట్‌పై strikerని నొక్కితే అతనికి ఖచ్చితత్వం ఉండాలి. సంక్షిప్తంగా, రక్షణ అంత సులభం కాదు మరియు దీనికి ప్రధానంగా రెండు లక్షణాలు (1) ఖచ్చితత్వం మరియు (2) striker వేగంపై నియంత్రణ అవసరం. సింగిల్‌లో ప్రత్యర్థి నాణెం మా బేస్ ఫ్రేమ్‌కి లేదా ప్రత్యర్థి rebound స్థానంలో తీసుకురావాలి. డబుల్‌లో మా కుడిచేతిలో ఉన్న ఆటగాడు తర్వాత ఆడతాడు

మన వంతు అతని నాణెం మన ఎడమ ఫ్రేమ్‌కి (ప్రత్యర్థి ఎదురుగా ఉన్న ఫ్రేమ్) లేదా ప్రత్యర్థి rebound స్థానంలో తీసుకురావాలి. తరచుగా ప్రత్యర్థి నాణెలను అతని rebound వైపుకు తీసుకురావాలి. అటువంటి స్థితిలో నాణెం తీసుకురావడానికి, strikerపై విపరీతమైన నియంత్రణ అవసరం ఎందుకంటే అలాంటి నాణెం ఫ్రేమ్‌కు చాలా దగ్గరగా వస్తే అప్పుడు rebound ప్రత్యర్థికి సులభంగా మారుతుంది లేదా అలాంటి స్ట్రోక్ స్ట్రోక్ గట్టిగా ఉంటే, ఎదురుగా ఉన్న ఫ్రేమ్‌పై కొట్టిన తర్వాత నాణెం బయటకు వచ్చి ప్రత్యర్థికి సులభంగా మారుతుంది. డబుల్‌లో ప్రతి pairలో ఒక నాణెం బోర్డ్‌పై మిగిలి ఉంటే, ప్రతి క్రీడాకారుడు తన ప్రత్యర్థి నాణెం తన కుడివైపున ఉన్న నాణెన్ని కష్టతరం చేయడానికి ప్రయత్నిస్తాడు, ఒకవేళ అతను తన సొంత నాణెం జేబులో వేసుకోవడం సులభం కాదు. అటువంటి డిఫెన్స్‌ను ఉపయోగిస్తున్నప్పుడు, తన ప్రత్యర్థి కూడా అదే విధమైన డిఫెన్స్ ఆడతాడని గుర్తుంచుకోవాలి. అందువల్ల అతను తన కుడి వైపున ఉన్న ఆటగాడికి ఏ నాణెం కష్టతరం చేస్తున్నాడో అదే నాణెం అతని భాగస్వామి కూడా తన ప్రత్యర్థికి కష్టతరం చేసే విధంగా ఉండాలి. అటువంటి రకమైన డిఫెన్స్‌లో, striker వేగంపై నియంత్రణను కలిగి ఉన్న మరియు సహనం ఉన్న ఆటగాళ్లు అటువంటి వ్యూహాలను మాత్రమే ఉపయోగించగలరు మరియు బోర్డ్‌ను గెలవగలరు. ఇప్పుడు ప్రశ్న సింగిల్‌లో ఎందుకు అలాంటి రక్షణ అవసరం? ఆటగాడు తన ప్రత్యర్థి నాణెన్ని కష్టతరం చేయడంలో తన వంతును కోల్పోతాడు. ఇక్కడ ఆటగాడి నాణెం కూడా కష్టంగా ఉంటుంది కాబట్టి, అతని ప్రత్యర్థి అతని నాణెం జేబులో వేసుకునే మలుపు వస్తుంది. ప్రత్యర్థి నాణెన్ని కష్టతరం చేయడం యొక్క ఉద్దేశ్యం ఏమిటంటే, ప్రత్యర్థి కష్టతరమైన నాణెన్ని జేబులో వేసుకోవడానికి ప్రయత్నించినప్పుడు కొన్నిసార్లు అది అతనికి మళ్ళీ కష్టమవుతుంది, తద్వారా ఆటగాడు అతని కష్టమైన నాణెన్ని జేబులో వేసుకోవడానికి లేదా తీసివేయడానికి అదనపు మలుపును ఇస్తాడు. ఒక ఆటగాడు తన నాణెన్ని జేబులో వేసుకునేటప్పుడు అది అతనికి మళ్ళీ కష్టంగా మారకుండా చూసుకోవాలి లేదా ప్రత్యర్థి నాణెన్ని కష్టతరం చేసే ఉద్దేశ్యం ఓడిపోతుంది. ఉదా ప్రత్యర్థి నాణెం మా బేస్ ఫ్రేమ్‌కి తీసుకురాబడితే, అతను దానిని doubleతో జేబులో పెట్టుకోవడానికి ప్రయత్నిస్తాడు. double ప్లే చేస్తున్నప్పుడు, స్ట్రోక్ నెమ్మదిగా ఉంటే, నాణెం rebound వైపు ఉండడం కష్టం అవుతుంది. స్ట్రోక్ గట్టిగా ఉన్నప్పటికీ, నాణెం సరిగ్గా లేనప్పటికీ, అతని బేస్ ఫ్రేమ్‌ను నొక్కిన తర్వాత అది rebound స్పాట్‌కు వస్తుంది. అయితే, అటువంటి డిఫెన్స్ ఆడటానికి చాలా ఓపిక ఉండాలి ఎందుకంటే కొన్నిసార్లు, ఒకే నాణెం ఒకటి కంటే ఎక్కువ మలుపులకు కష్టంగా ఉంటుంది. కొన్నిసార్లు ప్రేక్షకులు అలాంటి డైరెక్ట్ డిఫెన్స్ టెక్నిక్‌ను ఉపయోగించే ఆటగాడిని హలాట్ చేస్తారు. ఈ దశలో ఆటగాడు తన ఏకాగ్రతను కోల్పోకూడదు. అదే ప్రేక్షకులు నేరుగా డిఫెన్స్‌ని ఉపయోగించి ఆ బోర్డ్‌ను గెలుచుకున్నప్పుడు ఆటగాడిని ప్రశంసిస్తారు లేదా అభినందిస్తారు.



ఫిగర్ 28లో చూపినట్లుగా, A మరియు B పాకెట్కు సమీపంలో ఉన్న వ్యతిరేక ఫ్లేమ్ మరియు సైడ్ ఫ్లేమ్ను తాకే నాణెం కూడా దాని మధ్య బిందువు వద్ద మీడియం కంటే ఎక్కువ forceతో కొట్టడం ద్వారా కష్టతరం చేయవచ్చు.

ఛాంపియన్లు డబుల్స్లో ఆడుతున్నప్పుడు నాల్గవ ఆటగాడికి తన వంతు రాదని వివాహితులు ఊహిస్తారు. కానీ ఈ ఊహ తప్పు. విరామం ఉన్న ఆటగాడు అతని భాగస్వామి బోర్డుని పూర్తి చేయగల విధంగా ఆడతాడు. కానీ ఇద్దరు భాగస్వాముల మధ్య ప్రత్యర్థి ఉన్నారని అందరూ మర్చిపోతారు. ఈ ప్రత్యర్థి అతనికి సులభంగా ఉండే నాణెలను జేబులో వేసుకుంటాడు మరియు తర్వాత, అతను తన కుడివైపు ఉన్న ఆటగాడికి ఒకటి లేదా అంతకంటే ఎక్కువ నాణెలను కష్టతరం చేస్తాడు. అందువలన అతను తన భాగస్వామికి ఒక మలుపు ఇస్తాడు. ఈ విధంగా, ఈ చక్రం కొనసాగుతుంది. డబుల్స్లో ప్రతి క్రీడాకారుడు అతను బోర్డ్ను పూర్తి చేస్తాడా లేదా అతని భాగస్వామి బోర్డును పూర్తి చేయడం సాధ్యమయ్యేలా చూడాలి.

ఆటగాళ్ళు డబుల్స్ ఆడుతున్నప్పుడు వారు ఎల్లప్పుడూ తమ భాగస్వామి గురించి ఆలోచించాలి. కొంతమంది ఆటగాళ్ళు తమ భాగస్వాములను పరిగణనలోకి తీసుకోకుండా స్వార్థపూరిత ఆట ఆడతారు. చివరికి అది గొడవకు దారి తీస్తుంది. ఇద్దరు భాగస్వాముల మధ్య సంపూర్ణ అవగాహన ఉండాలి. ఇద్దరు ఆటగాళ్ళు ఛాంపియన్లుగా ఉన్న జంటలలో ఈ అవగాహన చాలా అరుదు. కారణం స్వార్థం తప్ప మరొకటి కాదు. ఇప్పుడు ప్రశ్న ఏమిటంటే స్వార్థపూరిత ఆట ఏమిటి? తరచుగా ఒక ఆటగాడు మంచి స్ట్రోక్స్ ఆడినప్పుడు, ప్రేక్షకులు చప్పట్లు కొడతారు. ఒక ఆటగాడు కొంత ఆత్మవిశ్వాసంతో మరియు మెప్పు పొంది, తన భాగస్వామికి టర్న్ ఇవ్వడానికి బదులుగా అతనికి కష్టమైన మరియు అతని భాగస్వామికి సులభమైన నాణెలను ఆడటానికి ప్రయత్నిస్తాడు. అతను ప్రశంసల వేవ్పై ఎక్కువ రైడ్ చేస్తాడు మరియు అసాధ్యమైన స్ట్రోక్లను ప్రయత్నించాడు మరియు మ్యాచ్లో ఓడిపోయాడు. ఇద్దరు

భాంపియన్లు ఆడుతున్నప్పుడు ఈ అవగాహన ప్రశ్న తలెత్తుతుంది ఎందుకంటే
అహం ఉంది

వారి మధ్య ఘర్షణ. నిజానికి ఎవరు బాగా ఆడినా మ్యాచ్ గెలిస్తే క్రెడిట్ ఇద్దరికే దక్కుతుంది. మంచి గేమ్ ఆడుతున్న ఆటగాడు బోర్డును పూర్తి చేయడం సాధ్యమైనప్పుడు అతని భాగస్వామి నుండి బోర్డును పూర్తి చేయడానికి గరిష్ట మలుపులను పొందాలి. డబుల్స్ లో ఆడుతున్నప్పుడు ఆటగాడు తన భాగస్వామిని అర్థం చేసుకోవాలి. అతని భాగస్వామి ఏదైనా తప్పులు చేసినప్పటికీ, అతను బోర్డు సమయంలో అతన్ని పైకి లాగకూడదు. ఒక ఆటగాడు తప్పులు చేసినందుకు తన భాగస్వామిని ఎప్పటికప్పుడు తొలగిస్తే, వారి ప్రత్యర్థులు దాని నుండి మరింత విశ్వాసాన్ని పొందుతారు మరియు అదే సమయంలో అతని భాగస్వామి విశ్వాసాన్ని కోల్పోతారు.

మద్రాసులో అనుభవం:

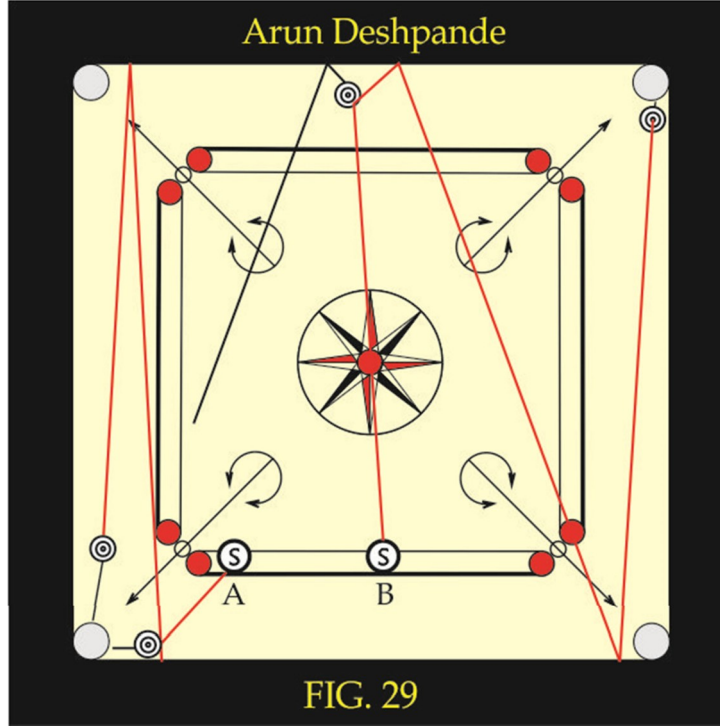
నా మద్రాస్ అనుభవం నుండి, ఆటగాళ్ళు తమ విశ్వాసాన్ని ఎలా కోల్పోతారు, వారి భాగస్వాములు వారితో విభేదాలు కలిగి ఉంటే మరియు భాగస్వాముల మధ్య సంపూర్ణ అవగాహనతో ఓడిపోయిన మ్యాచ్ ను ఎలా తిరిగి తీసుకురాగలరో అర్థం చేసుకోవచ్చు. 1970లో మద్రాసులో నిర్వహించిన జాతీయ క్వారమ్ టోర్నమెంట్ ల సెమీ ఫైనల్ లో రమేష్ చిట్టి మరియు నేను సుందర్ రాజ్ మరియు శివలింగం కలిశాము. సుందర్ రాజ్ అద్భుతమైన ఫామ్ లో ఆడుతున్నాడు మరియు శివలింగం కూడా అతనికి మంచి సహకారం అందిస్తున్నాడు. వారు మాకు ఒక్క పాయింట్ కూడా ఇవ్వకుండా కేవలం మూడు బోర్డులలో మొదటి గేమ్ ను గెలుచుకున్నారు. టోర్నమెంట్ లో పాల్గొనగలిగిన మహారాష్ట్ర నుండి pair మా వారు మాత్రమే ఉన్నారు మరియు మా పరిపూర్ణ అవగాహనకు మేము చాలా ప్రసిద్ధి చెందాము కాబట్టి హాల్ అంతటా ఉత్సాహం నెలకొంది. సుందర్ రాజ్ మరియు శివలింగం మద్రాసు ప్రేక్షకులకు సుపరిచితులైనప్పటికీ, జాతీయ స్థాయిలో వారికి మంచి రికార్డు లేదు. రమేష్ డిఫెన్సివ్ టెక్నిక్ అవలంబించాడు. నా అభిప్రాయం ప్రకారం అతను నేటి అత్యుత్తమ డబుల్స్ ఆటగాడు. అతను సుందర్ రాజ్ ను అడ్డుకున్నాడు, కాని తరువాతి వ్యక్తి తనకు అందుబాటులో ఉన్న నాణెలను జేబులో పెట్టుకోవడం ప్రారంభించాడు మరియు ముగింపు కోసం ఏటువంటి స్థానం లేనప్పుడు రక్షణను ఉపయోగించడం ప్రారంభించాడు. వారి అవగాహనను విచ్ఛిన్నం చేయడం అవసరం. చాకచక్యంగా, రమేష్ తన ఆటను మార్చుకున్నాడు మరియు అతను బోర్డును పూర్తి చేయడానికి సుందర్ రాజ్ కు అవకాశం ఇవ్వడం ప్రారంభించాడు, అయితే అదే సమయంలో రమేష్ సుందర్ రాజ్ నుండి కనీసం ఒక నాణెం అయినా దూరంగా ఉంచేవాడు. బోర్డును పూర్తి చేయడానికి సుందర్ రాజ్ ఎర వేయబడ్డాడు. అదే సమయంలో రమేష్ నాకు ఈజ్ ఫినిషింగ్ పొజిషన్ పెట్టేవాడు. ఉచ్చలోకి ఎరగా, సుందర్ రాజ్ చివరి రెండు లేదా మూడు సార్లు తప్పిపోయాడు మరియు నేను బోర్డుని పూర్తి చేసే అవకాశాన్ని పొందాను. మేము బోర్డు గెలిచాము. సుందర్ రాజ్ తో శివలింగం సహనం కోల్పోయాడు. అతను అతన్ని ఉచిత గేమ్ ఆడటానికి అనుమతించలేదు. అతను డిఫెన్సివ్ గేమ్ ఆడమని అతన్ని బలవంతం చేశాడు. ఫలితంగా ఆ గేమ్ లో విజయం సాధించాం. మూడో గేమ్ కు ముందు మాకు 10 నిమిషాల విశ్రాంతి లభించింది. ఆ కాలంలో శివలింగం సుందర్ రాజ్ ని పైకి లాగుతూ ఉండేది. అప్పుడు రమేష్, "అరుణ్, వారి అవగాహన ముగిసింది, ఇప్పుడు మనం వాస్తవాన్ని సద్వినియోగం చేసుకోవాలి."

మూడో గేమ్ ప్రారంభం కాగానే, రమేష్ అకస్మాత్తుగా ప్రమాదకర గేమ్ ఆడడం

ప్రారంభించి, నన్ను కూడా అలాగే చేయమని చెప్పాడు. సహజంగానే శివలింగం మరియు సుందర్‌రాజ్ డిఫెన్సివ్ టెక్నిక్‌ని అవలంబించారు. ఇలా చేయడంలో వారు ఆత్మవిశ్వాసం కోల్పోయి విఫలమయ్యారు

నాణేలను జేబులో పెట్టుకోండి. అందువలన, మేము ఒక ప్రయోజనం పొందాము మరియు మేము మరింత నేరంతో ఆడటం ప్రారంభించాము మరియు పరిస్థితిని పూర్తిగా నియంత్రించాము. మేము వారికి ఒక్క పాయింట్ కూడా ఇవ్వకుండా మూడు బోర్లలో ఆ గేమ్ ను గెలుచుకున్నాము. ఫైనల్ లో తమిళనాడుకు చెందిన వై.లాజర్, ఎస్.డిల్లీని ఓడించి డబుల్ నేషనల్ ఛాంపియన్ షిప్ ను గెలుచుకున్నాం. సీంగిల్ లో మహారాష్ట్రకు చెందిన సుహాస్ కాంబ్లీ ఫైనల్ లో తమిళనాడుకు చెందిన ఎస్.డిల్లీని ఓడించి జాతీయ ఛాంపియన్ షిప్ ను గెలుచుకున్నాడు.

ప్రత్యక్ష మరియు పరోక్ష రక్షణ పద్ధతులను తదుపరి బొమ్మలలో చూడవచ్చు.



బొమ్మ 29-Aలో చూపినట్లుగా, ఒక తెల్లని నాణెం ప్రత్యర్థి బేస్ ఫ్రేమ్ కు సమీపంలో ఉంటుంది మరియు ఒక తెల్లని నాణెం జేబుపై ఉంటుంది. మీరు 29-A చిత్రంలో చూపిన బిందువు వద్ద ప్రత్యర్థి బేస్ ఫ్రేమ్ కు సమీపంలో ఉన్న తెల్లని నాణెంపై strikerని గట్టిగా నొక్కితే striker తిరిగి వస్తుంది మరియు అది మీ బేస్ ఫ్రేమ్ ను జేబుకు సమీపంలో తాకుతుంది మరియు ఇది మీ కష్టతరమైన నాణెన్ని సులభతరం చేయడానికి ఎదురుగా ఉన్న కుడి జేబులో ఉన్న తెల్లని నాణెన్ని జేబులో పెట్టగలదు.

ఫిగర్ 29-Aలో చూపినట్లుగా, మన బేస్ ఫ్రేమ్ లోని నాణెం cut గట్టిగా ఉంటే, rebound స్థానంలో ఉన్న మన కష్టతరమైన నాణెం సులభం అవుతుంది.

ఫిగర్ 30-Aలో చూపినట్లుగా, మా నాణెం వ్యతిరేక ఫ్రేమ్ ను తాకుతోంది మరియు ప్రత్యర్థి అతని కోసం సులభమైన నాణెం కలిగి ఉంటాడు. మన నాణెం వ్యతిరేక ఫ్రేమ్ ను తాకుతున్నందున, అది cut కాకూడదు మరియు ప్రత్యర్థి నాణెం లాగడం సాధ్యం కాదు. అదే సమయంలో, ప్రత్యర్థి నాణెం మన నాణెంతో సరళ రేఖలో ఉంటుంది కాబట్టి glance కూడా సాధ్యం కాదు. ఈ స్థితిలో, అంజర్లో చూపిన విధంగా. 30-A

ಅಯಿತ್

ప్రత్యర్థి నాణెం పాకెట్ ప్రాంతానికి సమీపంలో ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్ కి ఎదురుగా తగిలి, మన కాపిన్ పై strikerని నడపడం ద్వారా ప్రత్యర్థి నాణెం ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్ తో ఒక నిర్దిష్ట కోణాన్ని తయారు చేసిన తర్వాత మన బేస్ ఫ్లేమ్ కి వస్తుంది మరియు మా నాణెం జేబులోకి వెళ్లి లేదా ఆ స్థానం నుండి బయటకు వచ్చి తదుపరి టమ్ కు మనకు సులభంగా మారుతుంది. ఈ స్ట్రోక్ చాలా సులభంగా కనిపిస్తుంది కానీ అది కాదు. ప్రత్యర్థి నాణెం కష్టతరం చేయడం ద్వారా అటువంటి రక్షణ కోసం చాలా సాధన అవసరం.

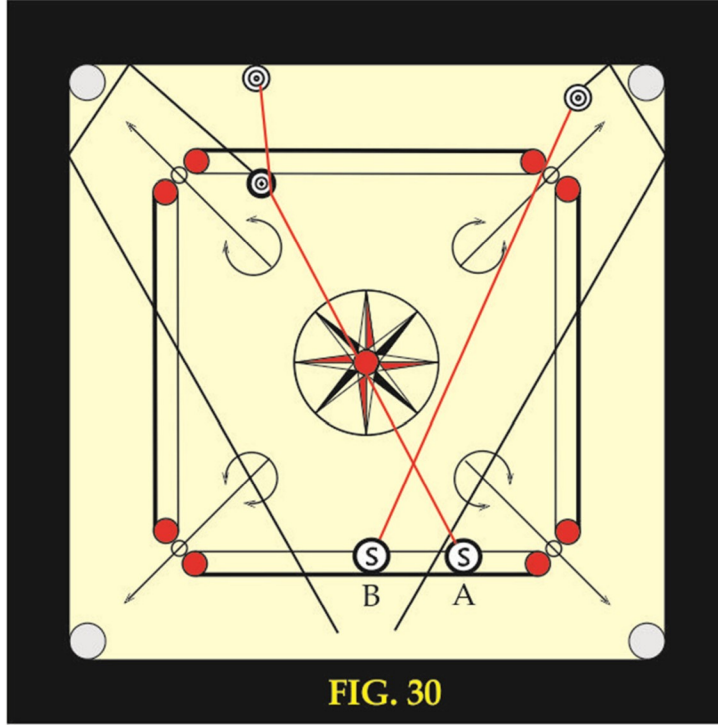


FIG. 30

బొమ్మ 30-Bలో చూపిన విధంగా ప్రత్యర్థి నాణెం అతని బేస్ జేబులో ఉంది, దానిని మన బేస్ ఫ్లేమ్ దగ్గరకు తీసుకురావడం ద్వారా కష్టతరం చేయవచ్చు, ఈ రెండు పద్ధతులలో, striker వేగంపై ఖచ్చితత్వం మరియు మంచి నియంత్రణ అవసరం. ఈ విధంగా ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్ దగ్గర ఉన్న ఏ నాణెనైనా మన బేస్ ఫ్లేమ్ కి తీసుకురావచ్చు. ప్రాక్టీస్ ద్వారా నాణెం ఏ పాయింట్ ని మన బేస్ ఫ్లేమ్ కి తీసుకురావాలి అనేది అర్థం చేసుకోవచ్చు. చాలా సార్లు ఒక స్థానం వస్తుంది, ఇది బొమ్మ 31-Aలో చూపబడింది, ప్రత్యర్థి యొక్క నల్ల నాణెం మా తెల్ల నాణెం యొక్క మార్గాన్ని అడ్డుకుంటుంది, ఆటగాళ్ళు దానిని గట్టిగా reboundతో జేబులో వేసుకోవడానికి ప్రయత్నాలు చేస్తారు. గట్టి rebound ద్వారా ప్రత్యర్థి నాణెన్ని తీసివేయవచ్చని మరియు వారి కాన్ ను జేబులో పెట్టుకోవచ్చని వారు భావిస్తున్నారు. సరళమైన మరియు ఉత్తమమైన పద్ధతి ఏమిటంటే ప్రత్యర్థి నాణెం మన బేస్ ఫ్లేమ్ కి వచ్చే విధంగా కొట్టాలి మరియు అదే సమయంలో strikerని సులభతరం చేయడానికి మన కష్టతరమైన నాణెనికి నడపాలి. ఈ స్ట్రోక్ ఆడుతున్నప్పుడు జాగ్రత్తలు తీసుకోవాలి

ప్రత్యర్థి glance కోసం స్థానం పొందకూడదని మన నాణెం మనకు కష్టతరం చేస్తుంది. ఫిగర్ 31-8లో చూపినట్లుగా, మన కాయినను కత్తిరించేటప్పుడు, ప్రత్యర్థి నాణెం మా బేస్ ఫ్లేమ్ కి తీసుకురాబడి మరో మలుపును పొందవచ్చు. ఈ గేమ్ ను cut బ్యాక్ గేమ్ అంటారు. ఇది చాలా ఉపయోగకరమైన గేమ్ ఎందుకంటే అలాంటి గేమ్ ఆడటం ద్వారా ప్రత్యర్థి నాణెం కష్టతరం అవుతుంది, మన కష్టమైన నాణెం సులభం అవుతుంది మరియు కష్టమైన బంచ్ తెరవబడుతుంది.

తప్పు రక్షణ మరియు దాని ఫలితం:

చాలా మంది ఆటగాళ్లకు క్లిష్టమైన సమయాల్లో ఏం ఆడాలో అర్థం కావడం లేదు. నేను నాగ్ పడా నైబర్ హుడ్ హోస్ ఓపెన్ క్యారమ్ టోర్నమెంట్ ఫైనల్స్ లో కదిర్ ఖాన్ తో ఆడుతున్నాను. కదిర్ ఖాన్ చివరి నాణెం నా ఎడమ జేబు దగ్గర ఉంది మరియు నా చివరి నాణెం ఎదురుగా ఉన్న జేబు దగ్గర ఉంది. ఇది కదిర్ ఖాన్ వంతు వచ్చింది, Queen మే బేస్ ఫ్లేమ్ కి సమీపంలో ఉంది. సైడ్ ఫ్లేమ్ లో మా ఇద్దరి నాణెల మధ్య Queen వచ్చే విధంగా కదిర్ ఖాన్ ఆడాడు. అది మూడో మరియు నిర్ణయాత్మక గేమ్. స్కోరు మొత్తం 28. కాబట్టి ఆ బోర్డు విశేష మ్యాచ్ గెలుస్తుంది. ఈ స్థితిలో నేను Queen ని కొంచెం ముందుకు నెట్టాను. కదిర్ కూడా తన వైపు నుండి Queen ని తోసాడు. ఇలా మూడు లేదా అంతకంటే ఎక్కువ సార్లు జరిగింది. నేను Queen ని ఆ స్థానం నుండి తొలగించాను, దానిని సమర్థించాలా లేదా జేబులో వేసుకోవాలా అని కదిర్ రెండు మనస్సులలో ఉన్నాడు. కదిర్ ఖాన్ కోసం Queen cut స్థానంలోకి వచ్చింది, కాబట్టి అతను దానిని cut చేయాలని భావించాడు, మరోవైపు, అతను దానిని రక్షించడానికి మొగ్గు చూపాడు ఎందుకంటే అతను కత్తిరించేటప్పుడు Queen ని కోల్పోయి ఉంటే, అప్పుడు అతను మ్యాచ్ లో ఓడిపోయాడు. ఈ సందర్భంలో కదిర్ cut కి ప్రయత్నించి తప్పిపోయాను, నేను చాలా సులభంగా Queen ని పొందాను, అందువల్ల గేమ్ మరియు మ్యాచ్ ను గెలవడానికి నాకు అవకాశం లభించింది. డిఫెన్స్ లో పొరపాటు చేశాడు. సరిగ్గా డిఫెన్స్ ఆడితే ఆ మ్యాచ్ గెలిచే అవకాశం చాలా అరుదు. నా నాణెం ఎదురుగా ఉన్న జేబుకు చాలా దగ్గరగా ఉంది, నేను దానిని striker తో తాకి ఉంటే, అది జేబులో పడిపోయేది, కానీ కదిర్ ఖాన్ నాణెం జేబు దగ్గర లేదు. అందువల్ల అతను Queen కోసం బ్లాక్ గా ఉన్న జేబులో నుండి తన నాణెన్ని తీసివేయాలి. అప్పుడు అతను రక్షణ కోసం రెండు వైపులా ఉండేవాడు 1) అతని బేస్ ఫ్లేమ్ 2) నా నాణెం జేబులో ఉన్న సైడ్ ఫ్లేమ్. నాకు రక్షణ కోసం ఒక వైపు మాత్రమే మిగిలి ఉండేది మరియు అది నా బేస్ ఫ్లేమ్. అందువల్ల అతను ఖచ్చితమైన డిఫెన్స్ ఆడినట్లయితే అతను ఆ బోర్డు మరియు మ్యాచ్ ను గెలుచుకునే అవకాశాలు ఎక్కువగా ఉన్నాయి.

పరోక్ష రక్షణ:

'షవర్ ఆఫ్ స్ట్రోక్స్' అధ్యాయంలో చూపబడిన అనేక స్ట్రోక్స్ ల ద్వారా పరోక్ష రక్షణను చేయవచ్చు. పరోక్ష రక్షణ కోసం ప్రధాన స్ట్రోక్స్ లు glance మరియు brush. బోర్డ్ ను పూర్తి చేసే సమయంలో ఎక్కువ సమయం ప్రత్యక్ష రక్షణ ఉంటుంది, అయితే ఏ దశలోనైనా పరోక్ష రక్షణ చేయవచ్చు.

నేరం:

ఈ స్ట్రోక్స్ నేరానికి ఎలా ఉపయోగపడతాయో 'షవర్ ఆఫ్ స్ట్రోక్స్' అధ్యాయం నుండి అర్థం చేసుకోవచ్చు. నేరం అనేది ఆటలో చాలా ముఖ్యమైన టెక్నిక్. డిఫెన్స్ మాత్రమే మ్యాచ్ గెలవడానికి ఉపయోగపడదు. ఆటగాడికి డిఫెన్స్ మరియు అఫెన్స్ రెండూ ఉండాలి. ఆటగాడు ఆట ప్రారంభంలో నేరం ఆడటానికి ప్రయత్నించాలి. ఒక ఆటగాడు ప్రమాదకర గేమ్ ద్వారా విశ్వాసాన్ని పొందుతాడు మరియు బోర్డుపై ఉన్న ప్రతి నాణెం తనకు సులభమని అతను భావిస్తాడు. నేరం లేకపోవడం అతని ఆత్మవిశ్వాసాన్ని దెబ్బతీస్తుంది మరియు బోర్డు మీద ఉన్న ప్రతి నాణెం తనకు కష్టమని ఆటగాడు భావిస్తాడు. నేరంలో, నాణెం ఆడటానికి మరియు నాణెం సులభంగా చేయడానికి సంబంధించి వ్యూహాత్మక ప్రణాళికను కలిగి ఉండటం చాలా ముఖ్యం. చాలా మంది ఆటగాళ్ళు దీని గురించి ఆలోచించరు మరియు వారు విఫలమయ్యే ప్రణాళిక లేని ప్రమాదకర గేమ్ ఆడతారు; ఉదా ప్రత్యర్థి నాణెం మన నాణెం యొక్క మార్గాన్ని అడ్డుకున్నప్పుడు మేము దానిని ఇతర నాణెం ప్లే చేయడం ద్వారా తీసివేస్తాము. కానీ అలాంటి నాణెన్ని తీసివేసేటప్పుడు, అది చేరుకునే స్థానం గురించి మనం ఆలోచించము, అందువల్ల, కొన్నిసార్లు అది మన ఇతర నాణెనికి అడ్డంకిగా మారుతుంది. కాబట్టి, ప్రత్యర్థి నాణెం తొలగించే ముందు ఆటగాడు దాని కదలికను దృశ్యమానం చేయాలి మరియు అతని ఇతర నాణెనికి అది అడ్డంకిగా ఉండకుండా చూడాలి. ఆ నాణెం ఇతర నాణెలను నిరోధించడానికి కట్టుబడి ఉంటే, ఒక ఆటగాడు మొదట ఆ ఇతర నాణెలను ప్లే చేయాలి మరియు తర్వాత అతను అలాంటి నాణెన్ని తీసివేయాలి. కాబట్టి ఆటలో పక్కా ప్లానింగ్ అవసరం.

తరచుగా పూర్తి చేసే అవకాశం మనకు వస్తుంది. ఈ స్థితిలో ఒక ఆటగాడు ఖచ్చితంగా ప్లాన్ చేయాలి మరియు అతను నాణెంను వరుసగా ఆడాలి. బోర్డులో మా నాణెలు ఐదు ఉన్నాయి మరియు మనకు ముగింపు స్థానం ఉంది, కానీ మన నాణెలలో ఒకటి ప్రత్యర్థి నాణెం మార్గాన్ని అడ్డుకుంటుంది. మనం ముందుగా ఆ నాణెన్ని ఆడి మిగిలిన నాలుగు నాణెలలో ఒకదానిని మిస్ అయితే, అప్పుడు మన ప్రత్యర్థి బోర్డును ముగించి, అనవసరంగా మన అదృష్టాన్ని నిందిస్తాము. కానీ ప్రత్యర్థికి అడ్డుగా ఉన్న నాణెం చివరిగా ఆడినట్లయితే, మునుపటి నాణెం పోయినప్పటికీ, మనకు మరో అవకాశం లభించేది. అందువల్ల, ఆటగాడు తన నాణెం తప్పిపోయినప్పటికీ, అతను మళ్లీ మలుపు తిరిగే విధంగా ఎల్లప్పుడూ ప్లాన్ చేయాలి. మన ప్రత్యర్థికి ఎన్ని మలుపులు ఇవ్వాలో మనం ఖచ్చితంగా లెక్కించాలి. మేము ఎల్లప్పుడూ ప్రత్యర్థి నుండి మరొక మలుపు పొందడానికి ప్రయత్నించాలి; ఉదా మన ప్రత్యర్థికి ఒక నాణెం కష్టం అయితే మనకు రెండు ఉంటే మరియు మనకు మలుపు ఉంటే, మనం ఏ ఒక్క నాణెన్ని జేబులో పెట్టుకోవడానికి ప్రయత్నించకూడదు, కానీ మనం ఒక నాణెన్ని జేబులో పెట్టుకుని మరొకటి తీసివేయడానికి ప్రయత్నించాలి లేదా మన కష్టమైన నాణెలు రెండింటినీ తీసివేయడానికి ప్రయత్నించాలి. ప్రత్యర్థి మలుపు వచ్చినప్పుడు అతని వద్ద ఒక నాణెం కష్టంగా ఉంటుంది, దానిని అతను జేబులో వేసుకోవడానికి ప్రయత్నిస్తాడు. మేము ఒక మలుపు వస్తే రెండు నాణెలు మాకు సులభంగా మరియు అందువలన మేము బోర్డు గెలుచుకున్న చేయవచ్చు. కొన్నిసార్లు ప్రత్యర్థి నాణెలు ఎక్కువగా బోర్డుపై ఉంటాయి మరియు మాకు ఆట అవకాశం ఉంది. ఈ స్థితిలో మనం ఎల్లప్పుడూ బోర్డును డిఫెన్స్ తో గెలవడానికి ప్రయత్నించే బదులు ప్రమాదకర గేమ్ తో

బోర్డును పూర్తి చేయడానికి ప్రయత్నించాలి. మనం విజయం సాధిస్తే, మన ప్రత్యర్థికి తదుపరి బోర్డుకు అవకాశం లభించదు.

రమేష్ చిట్టి మరియు నేను మహారాష్ట్ర స్టేట్ ఛాంపియన్ షిప్ ఫైనల్స్ లో సుహాస్ కాంబ్లీ మరియు విజయ్ సంగమ్ తో ఆడుతున్నాము. రెండు జంటలు ఖ్యాతి గడించాయి కాబట్టి ప్రేక్షకుల రద్దీ నెలకొంది. ఆ గుంపు ఒక అరుదైన అనుభవం. ప్రేక్షకులతో మాకు అలాంటి అనుభవం ఎప్పుడూ ఎదురుకాలేదు. ప్రేక్షకుల అధిక ఒత్తిడి కారణంగా మా కుర్చీలు స్టాండ్ కిందకు నెట్టబడ్డాయి. మేము నిస్సహాయంగా ఉన్నాము. మ్యాచ్ ను ప్రారంభించే అవకాశం లేదు. మేము వారిని కోరినప్పుడు వారు కొంచెం వెనక్కి వెళ్లారు. అప్పుడు కూడా మేము టమ్ అందుకున్నప్పుడు ప్రేక్షకులను వెనక్కి వెళ్లమని అభ్యర్థించాలి, తద్వారా మేము ప్రతిసారీ మా కుర్చీని ఉంచవచ్చు. ఇది ప్రేక్షకుల ఉద్దేశపూర్వక చర్య కాదు, కానీ ప్రతి మనిషి తనను తాను నిటారుగా ఉంచుకోవడానికి మరొకరిని పట్టుకునేంత మంది ఉన్నారు. నాకు మానవ పిరమిడ్ గుర్తుకు వచ్చింది. మొదటి వరుసలో ప్రేక్షకులు మ్యాచ్ చూసేందుకు ఎత్తులో ఆరోహణ క్రమంలో కుర్చీలు ఏర్పాటు చేశారు. మ్యాచ్ ప్రారంభమైంది. సుహాస్, సంగం టాస్ గెలిచారు. సంగం మొదటి బోర్డును ప్రారంభించారు. అతను ఎనిమిది తెల్ల నాణేలు మరియు Queen ని జేబులో పెట్టుకున్నాడు. అతను సుహాస్ కోసం చివరి నాణెం సులభం చేసాడు మరియు అతను విచిత్రంగా రమేష్ వైపు చూశాడు. సంగం ఆటకు ప్రేక్షకులు కూడా చప్పట్లు కొట్టారు. రమేష్ తన వంతు రాగానే బోర్డు పూర్తి చేశాడు. మ్యాచ్ పై ప్రేక్షకులు ఆసక్తి చూపేంతగా గేమ్ ఆసక్తికరంగా మారింది. ప్రతి మంచి స్ట్రోక్ కి చప్పట్లు వచ్చాయి. మనమందరం బోర్డుల తర్వాత బోర్డులను ముగించాము కానీ ఎవరు గెలుస్తారో ఎవరూ అంచనా వేయలేదు. ఇది స్ట్రోక్ ల వర్చువల్ షవర్ మరియు అదే సమయంలో టెక్నిక్ మరియు వ్యూహాల గొడవ పూర్తి స్క్రింగ్ లో ఉంది. ఎవరూ వదులుకోవడానికి సిద్ధంగా లేరు. స్కోర్లు పరుగులు తీశాయి. రెండు జేడీలు ఒక్కో గేమ్ గెలిచాయి. ప్రేక్షకుల రద్దీ కారణంగా విశ్రాంతి తీసుకోవడానికి బయటకు వెళ్లలేని పరిస్థితి నెలకొంది. విశ్రాంతి తీసుకోకుండానే మ్యాచ్ ను ప్రారంభించారు. మూడో గేమ్ లోనూ గట్టిపోటీనే ఎదుర్కొంది. ప్రేక్షకులు విపరీతంగా ఉత్కంఠకు గురయ్యారు. ప్రతి ఆటగాడు తన ప్రత్యర్థి పొరపాటు కోసం ఎదురు చూస్తున్నాడు. చివరకు రెండు జేడీలు 28 పాయింట్లు సాధించారు. ప్రేక్షకులు ఊపిరి పీల్చుకున్నారు. సుహాస్ బోర్డ్ స్ట్రాట్ చెయ్యడానికి ఒక మలుపు వచ్చింది. అతను బోర్డు ప్రారంభించాడు. ఇది చివరి బోర్డు కావడంతో అతను డిఫెన్సివ్ టెక్నిక్ ని అనుసరించాడు. ఆ బోర్డులో నేనూ రెండు మూడు మంచి స్ట్రోక్స్ తెచ్చాను. చివరికి, రెండు జతలకు ఒక్కో నాణెం బోర్డుపై మిగిలిపోయింది. ప్రతి ఒక్కరూ తన భాగస్వామికి అవకాశం ఇవ్వడానికి ప్రయత్నించారు. ఇది నిజంగా కఠినమైన గేమ్. మేము striker పై దృఢమైన నియంత్రణను కలిగి ఉండాలి మరియు సరైన స్ట్రోక్ లను ప్లే చేయాలని కూడా ఆశించాము. అదే సమయంలో మనం ఓపిక పట్టవలసి వచ్చింది. చివరికి రమేష్ అద్భుతమైన డిఫెన్స్ ఆడాడు మరియు సుహాస్ మరియు సంగం ఇద్దరికీ నాణెం కష్టంగా మారింది. సుహాస్ అప్పుడు తన చివరి డిఫెన్స్ ను చేసి, మా నాణెన్ని నాకు కష్టతరం చేశాడు. వారి నాణెం కూడా వారికి కష్టమని నేను ఖచ్చితంగా అనుకుంటున్నాను. కాబట్టి నేను నా నాణెం మూడవ జేబులో పెట్టడానికి ప్రయత్నించాను. ఇది చాలా అద్భుతమైన హిట్ కావడంతో నా నాణెం సరిగ్గా జేబులోకి వెళ్లింది మరియు ప్రేక్షకులు ఆనందంతో మునిగిపోయారు. రాష్ట్ర స్థాయి డబుల్స్ లో మా హ్యాట్రిక్ విజయం కావడంతో ఆ మ్యాచ్ కు దాని స్వంత ప్రాముఖ్యత ఉంది. మేము దీన్ని చేయగలము మరియు ఇప్పటివరకు, దీన్ని చేయడంలో మరే ఇతర pair విజయం సాధించలేదు.

అధ్యాయం-6

క్రీడాకారుల గుణాలు:

ఏదైనా ఆటలో ఆటగాడు తప్పనిసరిగా కొన్ని లక్షణాలను కలిగి ఉండాలి మరియు క్యారమ్ ప్లేయర్ దీనికి మినహాయింపు కాదు.

మొదటి మరియు అత్యంత ముఖ్యమైన అవసరం ఆత్మవిశ్వాసం. ఆత్మవిశ్వాసం ఉన్న ఏ ఆటగాడికి ఏదీ కష్టం కాదు. అప్పుడు అతను సులభంగా నేర్చుకోగలడు. కానీ అతను తన విశ్వాసాన్ని కోల్పోయిన తర్వాత, అతనికి సులభమైన పని కష్టం అవుతుంది. అలాగే ఒక క్యారమ్ ప్లేయర్ కూడా తీవ్రమైన ఆత్మవిశ్వాసంతో కూర్చొని తన కష్టమైన నాణెలను సులభతరం చేయవచ్చు. ఆడుతున్నప్పుడు అతను పూర్తి చేయడానికి ఆట ప్రారంభించే మార్గాలు మరియు మార్గాలను ఊహించగలడు. అయితే, అతనికి ఆత్మవిశ్వాసం లేకపోతే, జేబులో ఉన్న నాణెం కూడా అతనికి సవాలుగా మారుతుంది. అందువల్ల పట్టును పూర్తిగా ఉపయోగించుకోవడం మరియు ఆట పట్ల పూర్తి భక్తితో నిరంతరం అభ్యాసం చేయడం ద్వారా ఆత్మవిశ్వాసాన్ని సృష్టించుకోవాలి.

ఆత్మవిశ్వాసంతో ఉన్న ఆటగాళ్లు గొప్ప ప్రదర్శన చేసినందుకు నేను చూసిన కొన్ని సందర్భాలను క్రింద ఇస్తున్నాను.

జైహింద్ స్పోర్ట్స్ క్లబ్ నిర్వహించిన క్యారమ్ సింగిల్స్ ఓపెన్ సెమీఫైనల్స్ లో బాంబే, ఆంధ్రప్రదేశ్ నుంచి అప్పారావు, బొంబాయికి చెందిన రమేష్ చిట్టి ఫైనల్స్ కు చేరుకున్నారు. ఫైనల్ లో విజేతకు బంగారు పతకం అందజేయాల్సి ఉంది. అప్పారావు అంతకుముందు మూడేళ్లలో జాతీయ ఛాంపియన్ షిప్ ను గెలుచుకోవడం ద్వారా ఇప్పటికే హ్యాట్రిక్ సాధించగా, రమేష్ చిట్టి అన్ని గోల్డ్ మెడల్ పోటీలను క్లవ్ లో చేసుకున్న రికార్డును కలిగి ఉన్నాడు. ఆట ప్రారంభం కాగానే అప్పారావు తొలి గేమ్ ను సులభంగా జేబులో వేసుకున్నాడు. రమేష్ మాత్రం రెండో గేమ్ ను గెలిచి సమం చేశాడు. రెండో గేమ్ తర్వాత ఏ

మామూలుగా పది నిమిషాల విరామం ఇచ్చారు. వాళ్ళు టీ తీసుకుంటుండగా రమేష్ పూర్తి నమ్మకంతో మా అన్నయ్యకి అప్పారావు లీడ్ చేసినా మూడో గేమ్ గెలుస్తానని చెప్పాడు. ఆటను ఆస్వాదించిన ప్రేక్షకులు రమేష్ గెలుపు కోసం ఆసక్తిగా ఎదురుచూస్తున్నారు. అయినప్పటికీ, వారిని పూర్తిగా నిరాశపరిచేలా, అప్పారావు 27కి చేరుకునేలా అద్భుతమైన ఫామ్ ను చూపించాడు, కాబట్టి ఆట ఏకపక్షంగా ఉంది మరియు పూర్తిగా అప్పారావుకు అనుకూలంగా ఉంది. ఈ తరుణంలో, తన నమ్మకాన్ని ఆశీర్వదించిన రమేష్, తన మద్దతుదారులనే కాకుండా ప్రత్యర్థి అప్పారావును కూడా ఆశ్చర్యపరుస్తూ తన అసలు ఆటను ప్రారంభించాడు.

రమేష్ గేమ్ ను 27 పరుగులతో సమం చేశాడు. ప్రేక్షకులు ఆనందోత్సాహంతో ఉక్కిరిబిక్కిరి చేయగా, రమేష్ చివరి బోర్డును, దానితో ఆట మరియు మ్యాచ్ ను జయించాడు. ఆయనకు ఘనంగా అభినందనలు తెలిపారు.

వనమాలి హాల్ (బాంబే)లో జరిగిన మరో మ్యాచ్ లో సుహాస్ కాంబ్లీ, అజీముద్దీన్ షేక్ తలపడ్డారు. మూడో గేమ్ లో సుహాస్ ఆధిక్యం సాధించి 27 పరుగులతో అజీముద్దీన్ 16తో నీలిచాడు. చివరి బోర్డ్ లో సుహాస్ విరుచుకుపడ్డాడు. అతను తన మొదటి జేబులో పెట్టుకుని క్లాసికల్ గా బోర్డుని తెరిచాడు. తన మరో నాణెం జేబు దగ్గర

ఉండడం చూశాడు. తరువాత అతను తన నాణేలన్నింటినీ లాగి తన వైపుకు
తెచ్చుకున్నాడు. వీటిలో

పరిస్థితులలో, అజీముద్దీన్ అసమానమైన ఆటను ఆడాడు. ఆ తర్వాత అతను strikerని తన ప్రత్యర్థి చేతిలోకి వెళ్లనివ్వలేదు. అతను మొత్తం తొమ్మిది నాణేలను Queenతో ఒకే ఒక్క స్ట్రైక్లో తీసుకున్నాడు మరియు 13 పాయింట్లు తీసుకొని మ్యాచ్ను గెలుచుకున్నాడు.

1970లో నేషనల్ ఛాంపియన్షిప్ పోటీలో, మద్రాసులో బొంబాయికి చెందిన సుహాస్ కాంబ్లే మరియు మద్రాస్కు చెందిన సత్యన్నారాయణ డిల్లీ మధ్య జరిగిన ఒక మ్యాచ్ మళ్లీ ఇద్దరు ఆటగాళ్లలో గొప్ప దృఢ సంకల్పాన్ని మరియు ఆత్మవిశ్వాసాన్ని వెలికితీసింది. ఫైనల్లో సుహాస్ తొలి గేమ్ను సులభంగా చేజిక్కించుకున్నాడు. రెండో గేమ్లోనూ 28-6తో ఆధిక్యంలో నిలిచాడు. ప్రేక్షకులు ఏకపక్ష గేమ్ను చూస్తున్నారు, కానీ ఇక్కడ, డిల్లీ సుహాస్ను ఆపి, గేమ్ను 28 పరుగులతో సమం చేశాడు. అతను గేమ్ను గెలవడానికి చివరి బోర్డులో అద్భుతంగా ఆడాడు, మూడవది

మరియు చివరి గేమ్ స్థానం రివర్స్గా ఉంది. డిల్లీని అతని మద్దతుదారులు ప్రోత్సహించడంతో అతను 28-6తో ఆధిక్యంలోకి వెళ్లాడు. రెండో గేమ్లో ఓడిపోవడంతో సుహాస్ ఫినిష్ అయ్యాడని ప్రేక్షకులు భావించారు. అయితే సుహాస్ పూర్తిగా ఆత్మవిశ్వాసంతో ఉన్నాడు మరియు సునాయాసంగా స్కోరును 28కి సమం చేశాడు. ప్రేక్షకులు ఆనందంతో వీక్షించారు మరియు సుహాస్ ఫైనల్ బోర్డ్ మరియు మ్యాచ్ను గెలుచుకోవడం ద్వారా తన విజయాన్ని బలవంతం చేశాడు.

ఏకాగ్రత:

ఏకాగ్రతతో పుస్తకాన్ని చదివితే మనం చదివినవి చాలా వరకు గుర్తుంటాయి. అదేవిధంగా మనం క్యారమ్పై దృష్టి కేంద్రీకరిస్తే, నాణేల మారుతున్న స్థితిని మనం గమనించగలుగుతాము మరియు ఆ విధంగా మన ఆటను మార్చుకోవచ్చు మరియు మార్చుకోవచ్చు.

మనస్సు యొక్క ఏకాగ్రత మన కాయినపై ఒక పాయింట్ను పరిష్కరించడంలో సహాయపడుతుంది, అక్కడ మనం దానిని జేబులో వేసుకోవడం కోసం సమ్మతించేయాలి. ఒక ఆటగాడు బయట చూడకుండా మరియు బోర్డు మీద మాత్రమే దృష్టి కేంద్రీకరించకపోతే, అతని కంటి చూపు సెట్ అవుతుంది మరియు ప్రక్రియలో అతను విశ్వాసం పొందుతాడు.

పరిశీలన:

ఆటగాళ్ళు ఆటను గమనించడం గురించి ఎప్పుడూ ఆలోచించరు. వారు పరిశీలన ద్వారా మాత్రమే నేర్చుకోగలరు. ఒకరి పరిశీలన ఆసక్తిగా ఉంటే నేర్చుకోవచ్చు మరియు మెరుగుపరచవచ్చు. ప్రత్యర్థిని అతని ఆటను పరిశీలించడం ద్వారా కూడా అంచనా వేయవచ్చు మరియు అతని లోపాలను మన ప్రయోజనం కోసం ఉత్తమంగా ఉపయోగించుకోవచ్చు.

శ్రీలంకతో జరిగిన అంతర్జాతీయ తొలి టెస్టులో నేను ఫెర్నాండోతో ఆడుతున్నాను. తొలి గేమ్‌లో ఓడిపోయాను. నేను ఫెర్నాండో ఆటను ఆసక్తిగా గమనిస్తున్నాను మరియు ఫెర్నాండో గరిష్టంగా brush మరియు glanceని ఉపయోగిస్తున్నట్లు నేను గమనించాను. రెండో గేమ్ ఆడుతున్నప్పుడు ఫెర్నాండోకు అవకాశాలు రాని విధంగా ఆడాను

తన ఆయుధాలను ఉపయోగించడానికి. అతను తన విశ్వాసాన్ని కోల్పోయాడు మరియు నాకు అనుకూలంగా రెండవ మరియు 3వ గేమ్ను అందించాడు.

బాంబేలో నేను ప్రత్యర్థిని కలిశాను, అతని కుడివైపు ఆట బలహీనంగా ఉంది. అతను తన ఎడమ వైపు బాగా ఆడాడు. నేను అతని గరిష్ట నాణేలను అతని కుడి వైపుకు తీసుకువచ్చే విధంగా ఆడాను. నేను విరామం కోసం నా striker ప్లేస్మెంట్ని కుడివైపుకి మార్చాను.

సరికాని పరిశీలన లేదా ఎటువంటి పరిశీలన కూడా స్ట్రోక్లను తప్పుదారి పట్టించేలా చేస్తుంది;

ఉదా నాణెం దగ్గర కొంత పొడవ్ ఉంటే ఆటగాడు దానిని గమనించడు. అతను ఎప్పటిలాగే ఆడుతాడు మరియు అతని నాణెం జేబుకు చేరుకోలేదు.

నాగేపడా నైబర్హుడ్ హౌస్లో జరిగిన మ్యాచ్లో రమేష్ చిట్టి క్వార్టర్ ఫైనల్లో కదిర్ ఖాన్తో ఆడుతుండగా, కదిర్ ఖాన్ చివరి నాణెం ముందు జేబులో ఉంది. అయితే సరిహద్దు దగ్గర పొడవ్ ముద్దను గమనించడంలో కదిర్ విఫలమయ్యాడు. మ్యాచ్ గెలవాలంటే ఆ నాణెం మాత్రమే జేబులో పెట్టుకోవాల్సి వచ్చింది. కదిర్ strikerని పట్టుకున్న విధానం, రమేష్ అనుభవజ్ఞుడైన ఆటగాడు కావడంతో కదిర్ double బకాయి చేస్తాడని అర్థమైంది. కదిర్ నిజంగా అలా చేశాడు మరియు సరైన పరిశీలన చేయడంలో వైఫల్యం కారణంగా మ్యాచ్లో ఓడిపోయాడు.

ఓవర్ కాన్ప్రియన్స్ ఎప్పుడూ లేదు:

అయితే, ఒక ఆటగాడు ఆత్మవిశ్వాసంతో ఉండవచ్చు, అతను ఎప్పుడూ ఆత్మవిశ్వాసంతో ఉండకూడదు. సాధారణంగా ఒక ఆటగాడు బలీయమైన ఆధిక్యాన్ని తీసుకున్నప్పుడు ఆత్మవిశ్వాసంతో ఉంటాడు. ఓవర్ కాన్ప్రియన్స్ కారణంగా మ్యాచ్లో ఓడిపోయిన ఆటగాళ్లు ఉదాహరణను ఇప్పుడు నేను ఉదహరిస్తాను.

రాష్ట్ర స్థాయి ఫైనల్లో, బొంబాయి అమెచ్యూర్స్ క్లబ్కు చెందిన ఇష్టక్రాయల్ మరియు కైరంకొండ మరియు బొంబాయిలో సుప్రసిద్ధ pair అయిన సుహాస్ కాంబ్లీ మరియు దేవ్జీ సుమ్రా మధ్య జరిగిన డబుల్స్ మ్యాచ్, తరువాతి pair మొదటి గేమ్ను కేవలం మూడు బోర్లలో సులభంగా గెలుచుకుంది. రెండవ గేమ్లో కూడా వారు మళ్లీ 3 బోర్లలో చేరారు మరియు గేమ్ మరియు మ్యాచ్ గెలవడానికి కేవలం ఒక పాయింట్ తక్కువగా ఉన్నారు, కాంబ్లీ మరియు సుమ్రా తర్వాత ఆత్మవిశ్వాసంతో ఉన్నారు మరియు ఎగ్జిబిషన్ స్ట్రోక్ల ద్వారా ఈజీ కాయిన్ని జేబులో వేసుకోవడానికి చాలా తేలికగా ఆడటం ప్రారంభించారు. ఔత్సాహిక pair, అయితే జాగ్రత్తగా ఆడాడు మరియు రెండవ గేమ్ను గెలుచుకున్నాడు, తద్వారా మూడో గేమ్లో కాంబ్లీ మరియు సుమ్రా తమ విశ్వాసాన్ని కోల్పోయారు. వారు strikerపై తమ నియంత్రణను కోల్పోయారు మరియు వారి అతి విశ్వాసం కారణంగానే మూడవ గేమ్ మరియు మ్యాచ్ను కోల్పోయారు.

ఆ టోర్నమెంట్లో సుమ్రా చాలా బాగా ఆడినప్పటికీ, రాష్ట్ర స్థాయిలో ఆడిన అలాంటి ఒక మ్యాచ్లో సుహాస్ కాంబ్లీ సుమ్రా ప్రదర్శనను తక్కువగా అంచనా వేశారు. రమేష్ మరియు సుమ్రా మధ్య జరిగిన క్వార్టర్ ఫైనల్ మ్యాచ్లో, రమేష్ ఓడిపోయాడు మరియు అంగీకరించాడు, అతను అత్యుత్తమ ఆట ఆడినప్పటికీ, సుమ్రా అతనిని ఓడించడానికి అద్భుతమైన ఫామ్ను ప్రదర్శించాడు. రమేష్, కాబట్టి సుమ్రాతో

సెమీఫైనల్ గేమ్ను జాగ్రత్తగా ఆడాలని మహమ్మద్ తాహిర్కు సూచించాడు. తాహిర్ కూడా సరైన డిఫెన్స్ తో సువ్రాతో ఆడతానని బదులిచ్చాడు

సుమ్రా తనపై గెలిచే స్థితిలో లేడనే నమ్మకంతో ఉన్నాడు. అయితే ఆ మ్యాచ్‌లో సుమ్రా అద్భుతమైన ఫామ్‌ని ప్రదర్శించి తాహిర్ అవాక్కుయ్యాడు. సుమ్రా తాహిర్‌తో జరిగిన మ్యాచ్‌లో మంచి డిఫెన్స్ ఉన్నప్పటికీ సులభంగా గెలిచాడు. ఫైనల్లో సుమ్రా సుహాస్ కాంబ్లీకి వ్యతిరేకంగా ఆడాల్సి ఉంది, సుమ్రా చక్కటి ప్రదర్శనతో విరామాన్ని ప్రారంభిస్తున్నందున ఇతర ఆటగాళ్లు సుహాస్‌ను జాగ్రత్తగా ఉండాలని సూచించారు. సుహాస్ మితీమీరిన ఆత్మవిశ్వాసంతో ఉన్నాడు మరియు అతను కూడా మంచి బ్రేక్ చేయగలడని మరియు పటిష్టమైన డిఫెన్స్ కూడా వేయగలడని చెప్పాడు. అయితే సుమ్రా, ప్రారంభం నుండి గేమ్‌పై ఆధిపత్యం చెలాయించాడు మరియు సుహాస్ ఎటువంటి ప్రతిఘటనను ప్రదర్శించకముందే, సుమ్రా రెండు గేమ్‌లను కేవలం 25 నిమిషాల్లోనే గెలిచాడు; సుహాస్ ఒక గేమ్‌లో కేవలం ఐదు పాయింట్లు మాత్రమే సాధించగలిగాడు మరియు మరో గేమ్‌లో ఒక్క పాయింట్ కూడా పొందలేకపోయాడు. తాహిర్ మరియు సుహాస్ వారి అతి విశ్వాసం కారణంగా సుమ్రా చేతిలో ఓడిపోయారు. మద్రాసులో కూడా ఒకసారి ఓవర్ కాన్సిడెన్స్ పడిపోయాను. సుహాస్ కాంబ్లీ మరియు నేను వరుసగా సత్యనారాయణ డిల్లీ మరియు లాజర్‌లను ఓడించి సింగిల్స్ ఫైనల్‌కు చేరుకున్నాము. నేను మొదటి గేమ్ తీసుకున్నాను. బొంబాయి వెలుపలి నుండి వచ్చిన ఏ ఆటగాడి చేతిలోనైనా సుహాస్ చాలా అరుదుగా ఓటమిని ఎదుర్కొన్నాడనే ఆలోచన నన్ను తాకింది మరియు నేను అతనిని ఓడించాలని అనుకున్నాను. తొలి గేమ్‌లో విజయం సాధించడంతో ధీమాగా ఉన్నాను. అయితే సుహాస్ సరిగ్గా ఆడాడు మరియు నేను క్వారమ్ ఫ్లయర్‌గా ఎప్పుడూ లేని ఫిర్యావున ఓటమిని అంగీకరించాల్సి వచ్చింది. నేను రెండవ మరియు మూడవ గేమ్‌లను 29-0, 29-0 తేడాతో ఓడిపోయాను. ఇది ఓవర్ కాన్సిడెంట్ ఫ్లయర్ యొక్క విధి మరియు ఓవర్ కాన్సిడెంట్ ఫ్లయర్‌కి ఒక పాఠం మరియు నాకు ఒక పాఠం.

స్థిరత్వం లేదా సహనం:

ఆటగాడు ఎట్టి పరిస్థితుల్లోనూ నిగ్రహాన్ని కోల్పోకూడదు. బోర్డును గెలవడానికి ప్రత్యర్థి చివరి నాణెం మిగిలిపోయినప్పటికీ, ఆ నాణెం తన ప్రత్యర్థి జేబులో వేసుకునే వరకు ఆట లేదా మ్యాచ్ ఓటమిని అంగీకరించకూడదు. ఈ దశలో కొంతమంది ఆటగాళ్లు ఓటమిని అంగీకరించి మ్యాచ్‌ను అంగీకరించడం నేను చూశాను. ఇది పూర్తిగా తప్పు. నాగ్‌పూర్‌లో, నేను మరియు కోయంబత్తూర్‌కు చెందిన స్టేఫెన్‌సన్ మధ్య జరిగిన క్వార్టర్ ఫైనల్ మ్యాచ్‌లో, మేమిద్దరం వరుసగా మొదటి మరియు రెండవ గేమ్‌లను గెలిచాము. మూడో గేమ్‌లో నెక్ టు నెక్ ఫైట్ జరిగింది. స్టేఫెన్‌సన్‌కి 28 ఏళ్లు కాగా నాకు 27 ఏళ్లు.

స్టేఫెన్సన్ బోర్డును ఆచరణాత్మకంగా క్లియర్ చేసాడు మరియు చివరికి, అతని నాణెం ఒకటి మాత్రమే బోర్డు మీద ఉంది, అది కూడా కుడి చేతి జేబుకు కేవలం 1" దూరంలో ఉంది. నా ఓటమి ఆసన్నమైంది. నేను ఓటమిని అంగీకరించి, వదిలివేయగలను, కానీ నేను నిశ్చయంగా నా సీటులో ఉండిపోయాను. స్టేఫెన్సన్ తన అతి విశ్వాసం కారణంగా అతని స్ట్రోక్‌ను తప్పుగా మరియు పాకెట్‌లో ఉంచాడు. బయటి వ్యత్యం మరియు అతను వాటిని జేబులో పెట్టుకోలేకపోయాడు, చివరికి నేను గేమ్ మరియు మ్యాచ్ గెలవడానికి నా ఐదు నాణెలను క్లియర్ చేసాను.

మద్రాసులో అప్పారావుతో సెమీఫైనల్‌లో ఆడాల్సి వచ్చింది. అప్పారావు ముందే చెప్పినట్లు నేషనల్ ఛాంపియన్‌షిప్‌లో హ్యాట్‌రిక్ రికార్డు సాధించాడు. ఇద్దరం

తీసుకున్నాం

ఒక్కొక్క ఆట. నేను అద్భుతమైన ఆట ఆడుతున్నాను మరియు ప్రేక్షకులు కూడా నన్ను ప్రశంసలతో ముంచెత్తారు. అందువల్ల, నేను ప్రమాదకర గేమ్ని ఆడి అప్పారావు 25 వ్యతిరేకంగా 27 పాయింట్లు సాధించాను. పరిస్థితి ఎలా ఉన్నప్పటికీ, అప్పారావు చాలా ప్రశాంతంగా ఉన్నాడు. నెమ్మదిగా మరియు నిలకడగా, అతను అంతరాన్ని తగ్గించడం ప్రారంభించాడు మరియు మూడవ గేమ్ మరియు మ్యాచ్ను గెలుచుకున్నాడు. అతను అంతటా ఓపికగా ఉండటం వల్లనే అతను దీన్ని చేయగలడని నేను ఖచ్చితంగా అనుకుంటున్నాను.

బొంబాయికి చెందిన అహ్మద్ అన్సార్ ఆటలో విశ్వాసం మరియు సహనం యొక్క అద్భుతమైన కలయికను నేను చూశాను. బొంబాయిలో జరిగిన నాగ్పద నైబర్హుడ్ హౌస్ టోర్నమెంట్లో నేను అతనితో మ్యాచ్ ఆడాను. మేమిద్దరం ఒక్కే గేమ్ను జేబులో వేసుకున్నాము మరియు మూడే గేమ్లో, నేను నా ఆధిక్యాన్ని 27 నిల్లకు పెంచుకున్నాను.

ఆ తర్వాత అన్సార్ అద్భుతంగా ఆడాడు. అతను బోర్డుని తెరిచి, దానిని ఒక స్పెల్లో క్లియర్ చేశాడు, తద్వారా 14 పాయింట్లు చేశాడు. తర్వాత ఆడిన బోర్డ్లో, నాకు ఒక పాయింట్ వచ్చింది మరియు నా స్కోరు 28కి చేరుకుంది. అతను మళ్ళీ బోర్డ్ను తెరిచి, 14 పాయింట్లు వచ్చేలా రిపీట్ డిస్ప్లే ఇచ్చాడు మరియు నా స్కోర్ను 28కి సమం చేశాడు. ప్రేక్షకులు అతనికి చప్పట్లు కొట్టారు. బోర్డులో, నాకు విరామం ఉన్నప్పటికీ, అతను పాయింట్ సాధించి మ్యాచ్ గెలిచాడు. క్యారమ్ చరిత్రలో ఆటగాడు గేమ్లను ముగించడానికి వరుసగా రెండు విరామాలు ఆడిన ఏకైక ఉదాహరణ ఇది. మద్రాస్ నేషనల్లో బాంబేకు చెందిన కదిర్ఖాన్తో జరిగిన మ్యాచ్లో తమిళనాడుకు చెందిన v. లాజర్ రికార్డును సమం చేశాడు. అతను మొదటి గేమ్ యొక్క చివరి బోర్డ్ మరియు రెండవ గేమ్ యొక్క మొదటి బోర్డులో వైట్ స్లామ్ చేసాడు.

ప్రత్యర్థులను ఎప్పుడూ తక్కువ అంచనా వేయవద్దు:

మీ ప్రత్యర్థిని ఎప్పుడూ తక్కువ అంచనా వేయకండి. నేను ఒకసారి కుర్లా స్పృట్స్ క్లబ్ ఓపెన్ పోటీలో ఈ తప్పు చేశాను. నేను బాలు అయ్యర్తో ఆడాను. బాలు కుర్లా స్పృట్స్ క్లబ్లో సాధారణ ఆటగాడు కాబట్టి, అతని ఆట నాకు బాగా తెలుసు. ఇది మ్యాచ్లో తొలి రౌండ్. నేను నాణెన్ని ఒకే స్పెల్లో జేబులో వేసుకునే ప్రయత్నం చేస్తానని నిర్ణయించుకున్నాను. నేను మొదటి బోర్డు నుండి నా ప్రయత్నాన్ని ప్రారంభించాను కాని నేను అనుకున్నది సాధించలేకపోయాను. రెండవ గేమ్లో, నేను పూర్తి బోర్డ్ను పొందాలనే ఉద్దేశ్యంతో ప్రారంభించాను, కానీ నేను దానిని పొందలేకపోయాను. నేను బాలును బోర్డు గెలవడానికి అనుమతించాను. తద్వారా రెండే గేమ్ను గెలుచుకున్నాడు. మూడే గేమ్లో పూర్తి చేయడానికి తప్పకుండా విరామం లభిస్తుందని అనుకున్నాను. అయితే, మూడవ గేమ్ నా నాణెం చిక్కుకుపోయే విధంగా ప్రారంభమైంది మరియు నా ఏకాగ్రత అంతా కోల్పోయింది. పరిస్థితిని పూర్తిగా వినియోగించుకున్న బాలు 23-0తో ఆధిక్యంలోకి వెళ్లాడు. ఇది మొదటి రౌండ్ కావడంతో, 8 బోర్డుల పరిమితి నియమం దీనికి వర్తిస్తుంది. కేవలం 3 బోర్డులు మాత్రమే ఆడాలి మరియు మిగిలిన మూడు బోర్డులలో మాత్రమే గేమ్ని తీసుకోవడం నాపై విధిగా ఉంది. పరిస్థితిని గ్రహించి, నేను నా ఆటను మార్చుకున్నాను మరియు అప్పుడు మాత్రమే పరిస్థితి నాకు అనుకూలంగా మారింది. మ్యాచ్ను తీయడానికి నేను ఈ 3 బోర్డులలో 29కి చేరుకోగలను. చివరికి టోర్నీలో గెలిచాను.

కానీ నేను ప్రత్యర్థిని తక్కువ అంచనా వేసినందుకు మాత్రమే నేను
విసిరివేయబడబోతున్న మొదటి రౌండ్‌ను నేను మర్చిపోలేను.

బాంద్రా ఓపెన్ క్యారమ్ పోటీలో నాకు ఎదురైన మరో అనుభవం. ఈ రోజుల్లో అబ్దుల్ జబ్బార్ క్యారమ్ పోటీల్లో సంచలనం సృష్టించాడు. అతను దేవజీ సుమ్రాతో ఆడాల్సి ఉంది. సుమ్రా చాలా జూనియర్ మరియు హాయిగా బోర్డుకి చేరుకోవడానికి, అతను కుర్చీపై రెండు దిండ్లు సపోర్టు చేయాల్సి వచ్చింది. కాబట్టి జబ్బార్ కనీసం ఆందోళన చెందలేదు మరియు బాధ్యతా రహితమైన ఆట ఆడుతున్నాడు. అయితే, జబ్బార్ పరిస్థితిని ఊహించకముందే, సుమ్రా మొదటి గేమ్ ను కేవలం నాలుగు బోర్డులలో మరియు కేవలం ఏడు నిమిషాల్లోనే జేబులో వేసుకున్నాడు. జబ్బార్ వేంటనే తేరుకున్నాడు మరియు పరిస్థితిని అర్థం చేసుకున్నాడు జాగ్రత్తగా ఆడాడు. అతను తన అనుభవం మరియు తన వద్ద ఉన్న అన్ని వ్యూహాలను ఉపయోగించి రెండవ మరియు మూడవ గేమ్ లను గెలుచుకున్నాడు. జబ్బార్ ఆ మ్యాచ్ గెలవడానికి తీవ్రంగా పోరాడవలసి వచ్చింది, అతను సుమ్రాను తక్కువగా అంచనా వేస్తే అతను ఓడిపోయేవాడు. కోన్ని సంవత్సరాల తర్వాత, అదే pair దాదర్ లోని వన్మాలి హాల్ లో మళ్ళీ పోరాడింది. ఇది మరిచిపోలేని మ్యాచ్. తొలి గేమ్ లో ఇద్దరూ చాలా బాగా ఆడి మొత్తం 28 పరుగులు చేశారు. చివరి బోర్డును జబ్బార్ తెరిచాడు మరియు స్థానం యొక్క ప్రయోజనాన్ని పొందాడు, అతను గేమ్ ను గెలవడానికి Queen తో నాణెం మొత్తాన్ని జేబులో వేసుకున్నాడు. మ్యాచ్ గెలిచేందుకు రెండే గేమ్ లోనూ ఇదే ఫీట్ ను పునరావృతం చేశాడు. ఎప్పుడు స్కోరు మళ్ళీ 28 పరుగులు. ఆ విధంగా జబ్బార్ ప్రతి గేమ్ చివరి బోర్డులో ముగించడానికి విరామం ఇచ్చాడు. (ఒక రికార్డు).

ఓపెన్ మైండ్:

కొంతమంది ఆటగాళ్ళు బాగా ఆడిన తర్వాత తామే ఛాంపియన్లమని భావించడం ప్రారంభిస్తారు మరియు ఇప్పుడు నేర్చుకోవడానికి ఏమీ లేదు. విజ్ఞానం ఒక విస్తారమైన సముద్రం మరియు మనం నేర్చుకునేది దానిలోని సూక్ష్మ భాగం మాత్రమే అని వారు సౌకర్యవంతంగా మర్చిపోతారు. ప్రతి క్రీడాకారుడు అతను మరింత ఎక్కువగా నేర్చుకోవాలని ఎల్లప్పుడూ గుర్తుంచుకోవాలి. ఈ ఆటగాళ్ళు తమ షెడ్యూల్ చేసిన మ్యాచ్లను పూర్తి చేసిన వెంటనే వారు హాల్ నుండి బయటకు వెళ్లి ఇతరుల ఆటను చూడటానికి ఆసక్తి చూపరు. వారు ఎప్పుడూ ఇతరుల నుండి నేర్చుకోవాలని అనుకోరు. బోర్డులోని ప్రతి స్ట్రోక్ బోర్డుపై నాణెం యొక్క స్థానాన్ని మారుస్తుంది మరియు ఇతరులు ఎలా ఆడతారు మరియు వారు ఏమి సాధిస్తారు అనేది చూడదగినది. అలాంటి అనుభవాల నుండి మాత్రమే మనం నేర్చుకోవచ్చు. ఆటగాడు ఆడిన అద్భుతమైన స్ట్రోక్ cut లేదా glance మనం ఇతరుల గేమ్పై తగిన శ్రద్ధ చూపితే దాన్ని మా గేమ్లో ఉపయోగించడం గురించి ఆలోచించేలా చేస్తుంది. క్రీడాకారుడు సృజనాత్మక మనస్సు కలిగి ఉండాలి. అతను ఎల్లప్పుడూ కొత్త స్ట్రోక్లు లేదా విభిన్న స్ట్రోక్ల కలయికల అన్వేషణలో ఉండాలి.

అభ్యాసం:

ఏ ఆటకైనా ప్రాక్టీస్ తప్పనిసరి. ఇది వివిధ మార్గాలు మరియు మార్గాల ద్వారా పొందవచ్చు. వివిధ స్ట్రోక్స్, కట్స్ మరియు గ్లాన్స్ తనను తాను ప్రయత్నించడం ద్వారా ఒంటరిగా పొందవచ్చు. కొంతమంది ఆటగాళ్ళు తులనాత్మకంగా తక్కువ నైపుణ్యం కలిగిన ఆటగాళ్ళతో ఆడతారు. అటువంటి అభ్యాసంలో వారు సహజంగా ఆధిపత్యం చెలాయిస్తారు కానీ ఈ పద్ధతి దీర్ఘకాలంలో ఎటువంటి ప్రయోజనాన్ని కలిగించదు. సాధ్యమైనంత వరకు, ఒక మంచి ఆటగాడితో లేదా కనీసం తన స్వంత స్థాయి కలిగిన ఆటగాడితో ప్రాక్టీస్ చేయాలి. గుణాత్మక గేమ్తో touchలో చేరేందుకు వివిధ శైలులు కలిగిన ఆటగాళ్ళతో ప్రాక్టీస్ చేయాలి. మేము అదే ఆటగాళ్ళతో మళ్ళీ మళ్ళీ ఆడితే మా ఆట మూస మరియు మార్పులేనిదిగా మారుతుంది. నిరంతర సాధన కోసం, ఒకరికి ఓర్పు మరియు ఏకాగ్రత ఉండాలి. ఐదు సార్లు జాతీయ ఛాంపియన్ అయిన సుహాస్ కాంబ్లీ విషయంలో ఈ లక్షణాల కలయిక ప్రశంసనీయం. ఒంటరిగా సాధన చేస్తూ గంటల తరబడి గడిపేవాడు. 1959లో హైదరాబాద్లో జరిగే జూనియర్ నేషనల్ ఛాంపియన్షిప్లో ఆడేందుకు నేను, సుహాస్ ఎంపికయ్యాం. ఆ రోజుల్లో, జాతీయ పోటీలను 32"x32" బోర్డులు ఆడేవారు. మేము 29"x29" కీలతలు కలిగిన బోర్డులో ఆడటం అలవాటు చేసుకున్నాము. బొంబాయిలోని ఆటగాళ్ళందరూ 32"x 32" బోర్డులో ప్రాక్టీస్ చేయాల్సి వచ్చింది మరియు గాలిబ్ క్లబ్ బాంబేలో అలాంటి బోర్డు ఒకటి మాకు అందుబాటులో ఉంచబడింది. క్లబ్కి వెళ్లి ప్రాక్టీస్ చేసేవాడిని. నా ఆశ్చర్యానికి, అతను 'గాలిపటం ఎగురవేయడంలో' బిజీగా ఉన్నందున నేను సుహాస్ని క్లబ్లో ఎప్పుడూ కలవలేదు. ఈ ఆటగాడు అన్ని రకాల ఆటలలో నిష్ణాతుడైనందున దేవుడు అతనికి విస్తారంగా బహుమతి ఇచ్చాడని నేను అనుకుంటున్నాను. ఒకసారి అతను గాలిబ్ క్లబ్ను సందర్శించి నాకు వ్యతిరేకంగా ఆడాడు. అంతకు ముందు అతని ఆటను చూసే అవకాశం లేదు. సుహా సహజంగానే నాపై కేవలం 3 బోర్డులలో తన పేరుపై ఒక్క పాయింట్ కూడా లేకుండా ఓడిపోయాడు. అతను ఈ ఓటమిని చాలా ఘోరంగా తీసుకున్నాడు, ఆ తర్వాత, అతను ఆ బోర్డు మీద 36 గంటల పాటు తిండి లేదా

పానీయం లేకుండా సాధన చేశాడు. అలాంటి ఏకాగ్రతకు అతను ఒక ప్రత్యేకమైన
ఉదాహరణ. ఆ తర్వాత అతను పోటీలోకి ప్రవేశించాడు

హైదరాబాద్‌లో సంచలనం. వాస్తవానికి, ప్రాక్టీస్ ఎంతకాలం మరియు ఏ విధంగా ఉండాలనేది ప్రతి ఒక్క ఆటగాడిపై ఆధారపడి ఉంటుంది. ఇదంతా ఒకరి పట్టుపై ఆధారపడి ఉంటుంది. నాకు వేరే పద్ధతి ఉంది. నేను మ్యాచ్ ఆడాల్సిన రోజున ఎప్పుడూ ప్రాక్టీస్ చేయను. రోజంతా ఈ ఆనందాన్ని కోల్పోయాను కాబట్టి నేను ఆడాలనే తీవ్రమైన కోరికతో క్యారమ్ టబుల్ వద్ద కూర్చున్నాను. అందుకే నేను చాలా మంచి ప్రదర్శన ఇవ్వగలనని అనుకుంటున్నాను. ఒకవేళ, నేను రోజూ ఏదో ఒక పోటీలో ఆడవలసి వస్తే, ముందు రోజు నా ఆట నా ప్రాక్టీస్. నేను నా రెండు మ్యాచ్‌ల మధ్య ప్రాక్టీస్ చేయను. వాస్తవానికి, నా పట్టు సులభం మరియు ఆటలో నా హృదయం మరియు ఆత్మ నా శక్తి. అందువల్ల క్యారమ్ నా దినచర్యకు అంతరాయం కలిగించలేదు. ఒక జాతీయ పోటీలో నేను క్వార్టర్ ఫైనల్లో సుహాస్ కాంబ్లీని కలిశాను. మ్యాచ్ సాయంత్రం జరిగింది మరియు నా రిటైన్ ప్రకారం, నేను చేసాను

పగటిపూట touch క్యారమ్ కాదు. అందుకు విరుద్ధంగా సుహాస్ అంతా ప్రాక్టీస్ చేస్తున్నాడు. కొంచెం ప్రాక్టీస్ చేయమని అసోసియేషన్ అధికారి నన్ను అడిగారు. నేను ఆడుకోవడానికి వచ్చానా లేక విశ్రాంతి కోసం వచ్చానా అని ఆలోచిస్తున్నాడు. నేను చెవిటి చెవిని తిప్పి సాయంత్రం ఎప్పుడెప్పుడూ అని ఆత్రంగా ఎదురు చూస్తున్నాను. ఆడాలనే నా కోరిక కారణంగా నేను అద్భుతమైన ప్రదర్శన ఇచ్చాను. మొదటి గేమ్‌లో, సుహాస్ నన్ను ఒక్కసారి కూడా Queen జేబులో వేసుకోవడానికి అనుమతించనప్పటికీ, నేను మొదటి గేమ్‌లో గెలిచాను. ఆ మ్యాచ్‌లో విజయం సాధించేందుకు రెండో గేమ్‌ను కూడా సులువుగా తీసుకున్నాను. అయితే, ఒక ఆటగాడు ఎక్కువ సేపు ఆడే స్థితిలో ఉండాలని నేను గట్టిగా భావిస్తున్నాను. జాతీయ పోటీలలో, ప్రతిరోజూ దాదాపు ఐదు మ్యాచ్‌లు ఆడవలసి ఉంటుంది మరియు ఆటగాడు రోజుకు 10 నుండి 12 గంటల పాటు నిరంతరం ఆడవలసి ఉంటుంది. బొంబాయిలో ఉన్న రమేష్ చిట్టికి తక్కువ ప్రాక్టీస్ అవసరం కానీ అతను గంటల తరబడి కలిసి ఆడలేడు. దీని ఫలితంగా, అతను స్థానిక టోర్నమెంట్‌లో ఆధిపత్యం చెలాయిస్తూ, అతను జాతీయ ఛాంపియన్‌షిప్‌లో అన్‌సేడెడ్ ఆటగాళ్ల చేతిలో ఓటమిని అంగీకరించాల్సి వచ్చింది. కొంతమంది ఆటగాళ్లు 'బుల్‌డాగ్ క్యారమ్ బోర్డ్'లో ప్రాక్టీస్ చేస్తారు. అటువంటి బోర్డుల ప్లేమ్‌లు 'ఛాంపియన్ బోర్డ్‌లు'తో పోలిస్తే విస్తృతంగా ఉంటాయి, బుల్‌డాగ్ బోర్డ్‌లతో ప్రాక్టీస్ చేసే ఆటగాళ్లు మ్యాచ్‌ల కోసం ఉపయోగించే ఛాంపియన్ బోర్డ్‌లో ఆడటం కష్టం. ఆటగాళ్లు బుల్‌డాగ్ బోర్డ్‌లో ప్రాక్టీస్ చేస్తారు, ఇది ఛాంపియన్ బోర్డు కంటే విస్తృత సరిహద్దును కలిగి ఉంటుంది మరియు అందువల్ల వారి పట్టు మారుతుంది. ఈ మార్పు చాలా చిన్నది, ఒక ఔత్సాహికుడికి కూడా దాని గురించి తెలియకపోవచ్చు. అంతిమంగా, వారు మ్యాచ్‌లో ఓడిపోయినప్పుడు, వారు హాల్‌లోని వాతావరణాన్ని నిందిస్తారు. వారి నిరంతర ఓటమి కొన్నిసార్లు పోటీలలో వారిని నిరుత్సాహపరుస్తుంది. కొంతమంది ఆటగాళ్లు ఉద్దేశపూర్వకంగా చిన్న పాకెట్‌తో బోర్డులను సిద్ధం చేస్తారు. ఆట యొక్క ఖచ్చితత్వాన్ని పెంపొందించే ఉద్దేశ్యంతో ఇది జరుగుతుంది. అటువంటి బోర్డ్‌లో ప్రాక్టీస్ చేసే ఆటగాడు తన నాణేన్ని సరళ రేఖలో ఉంచుకోవాలి, ఎందుకంటే నాణెం అంగీకరించడానికి పాకెట్ సరిపోతాయి. అంతిమంగా, ఆటగాడికి అవసరమైన స్ట్రోక్‌లను ఉపయోగించడం అలవాటు లేదు. నాణేన్ని సరళ రేఖలో జేబులో పెట్టుకునేవాడు ఛాంపియన్ అన్నది నిజం కాదు. సరైన స్ట్రైక్ స్ట్రోక్‌లను ఉపయోగించగల పలువురు ఆటగాళ్లు ఉన్నారు. ఇతర అవకాశాలను ఉపయోగించుకోవడంలో విఫలమవడంతో వారు ఛాంపియన్‌షిప్‌ను

గెలవలేకపోయారు. కొంతమంది ఆటగాళ్ళు వాణిజ్యపరంగా వ్యవస్థీకృతంగా ప్రాక్టీస్ చేస్తారు

క్లబ్బులు. ఈ క్లబ్లలో, ఓడిపోయిన వ్యక్తి క్లబ్ యజమానికి కొంత మొత్తాన్ని చెల్లించాల్సి ఉంటుంది. యజమాని తన వంతుగా క్యారమ్ బోర్డ్, నాణేలు, striker, పొడర్, ఎలక్ట్రికల్ ఫిట్టింగ్లు మొదలైన వాటిని అందజేస్తాడు, స్థలం కోసం అద్దెలు చెల్లిస్తాడు మరియు మిగిలిన మొత్తాన్ని తన లాభంగా ఉంచుకుంటాడు. అటువంటి క్లబ్లలో, ఒక ఆటగాడు ఫీజుల చెల్లింపును నివారించడానికి నాసిరకం ఆటగాడికి వ్యతిరేకంగా ఆడటానికి ప్రయత్నిస్తాడు. క్రమంగా బలహీన ఆటగాళ్లు తమ ఆటను మెరుగుపరుచుకునే ప్రయోజనాన్ని పొందుతారు. మనలో కొందరు క్లబ్లలో ఆడటం సరైనదని భావిస్తారు, ఎందుకంటే ఆటగాడు తన డబ్బుతో విడిపోకుండా ఉండటానికి తన వంతు ప్రయత్నం చేస్తాడు. అయితే నేను ఈ ఆదర్శవాదంతో ఏకీభవించను. ఈ ఆటగాళ్లు రక్షణాత్మక వ్యూహాలతో ప్రార్థనలు చేస్తారని నేను భావిస్తున్నాను. పందెం గేమ్లు ఆడుతున్నప్పుడు మరియు డబ్బు సంపాదించడం వారి లక్ష్యాలలో ఒకటిగా మారుతుంది. వారు ఓడిపోకూడదని నిరంతరం ఒత్తిడికి గురవుతారు, చివరికి భయం మరియు భయాందోళనల కారణంగా వారు వణుకు, పట్టును కోల్పోవడం, వణుకుతున్నట్లు, పొజిషనింగ్ చేయకపోవడం, వెనుకకు వణుకడం మొదలైన వాటికి బాధితులు అవుతారు. దీంతో వారి ఆట ముగిసిపోయింది. ఇప్పటికీ జీవించి ఉన్న కొందరు తమ రూపాన్ని కొనసాగించలేరు. కొంతమంది ప్రేక్షకులు కొంతమంది ఆటగాళ్లకు అనుకూలంగా వేలం వేస్తారు. ఆటగాడు దానిలో కోల్పోవడానికి ఏమీ లేనందున, అతను చురుకైన గేమ్ ఆడతాడు కానీ చివరికి, అతని విజయంలో ఎక్కువ భాగాన్ని బిడ్డర్ మింగినప్పుడు అతను కూడా నిరాశ చెందుతాడు. చివరకు స్వతంత్రంగా పందెం వేయడానికి ప్రయత్నిస్తాడు. డబ్బు సంపాదన అతని వ్యాపారంగా మారినందున, అతను ఎప్పుడూ పోటీలలో పాల్గొనడం మరియు ఆటను నిజంగా ఆరాధించే ప్రేక్షకుల అభిమానాన్ని పొందలేడు.

ಅಧ್ಯಾಯ ೦-೭

అధునాతన స్టోక్స్

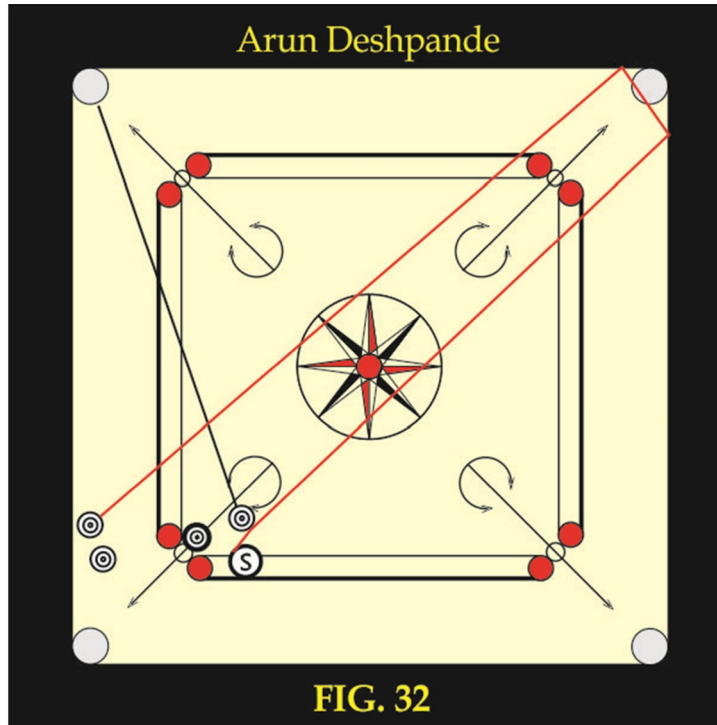
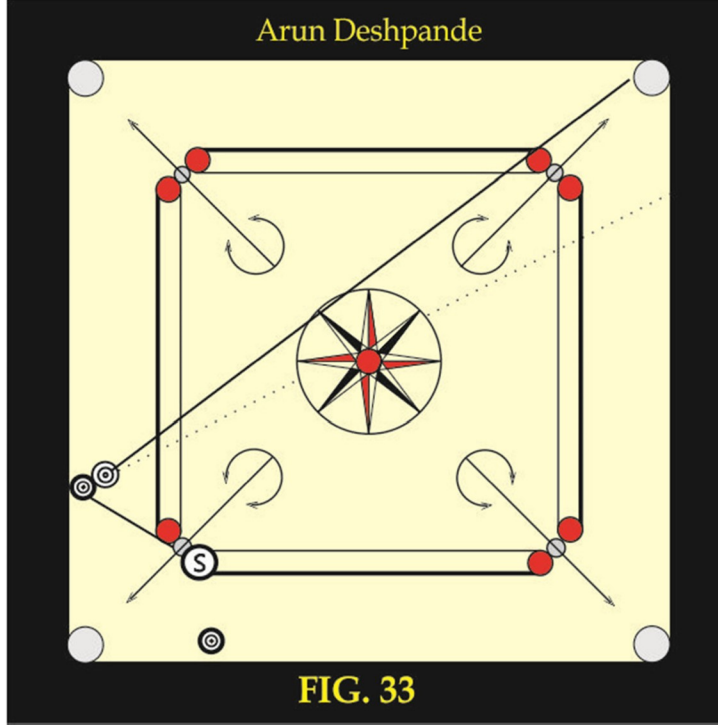
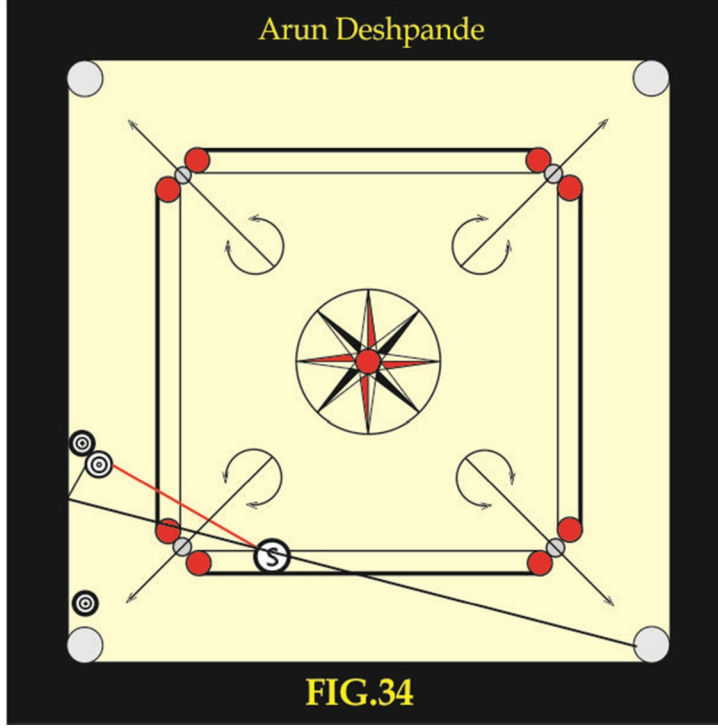


fig.32లో మూడు తెల్లని నాణేలు మరియు ప్రత్యర్థి యొక్క ఒక నల్ల నాణెం ఉన్నాయి. మా రెండు నాణేలు rebound స్థానంలో కష్టంగా ఉన్నాయి. ఈ రెండు నాణేల స్థానం reboundకి కష్టంగా ఉంది, అందువల్ల కొన్ని ఇతర స్ట్రోక్లను ప్రయత్నించి, బోర్డుని పూర్తి చేయాలి, లేకపోతే ప్రత్యర్థి తన ఏకైక నాణేలను బోర్డ్పై పెట్టుకుని బోర్డుని గెలుస్తాడు.

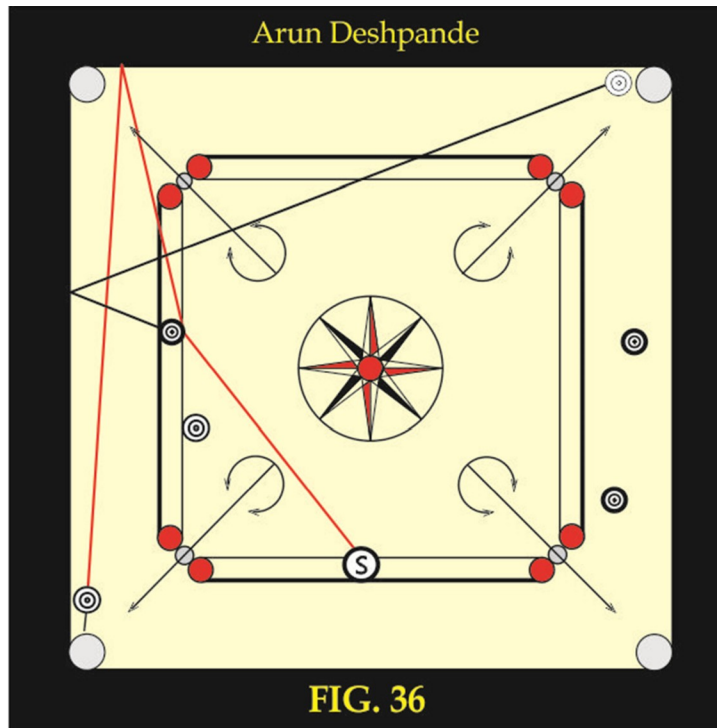
అంజోర్ 32లో చూపినట్లుగా, striker తెల్లని నాణెంతో సరళ రేఖలో ఉంచాలి మరియు మేము cut దానిని forceతో ఉంచాలి. striker ఎదురుగా ఉన్న కుడి వైపు పాకెట్ ప్రాంతాన్ని తాకుతుంది మరియు రెండు కష్టతరమైన తెల్లని నాణెలను విడుదల చేయడానికి తిరిగి వస్తుంది మరియు బోల్డుని పూర్తి చేయడానికి మాకు వీలు కల్పిస్తుంది.

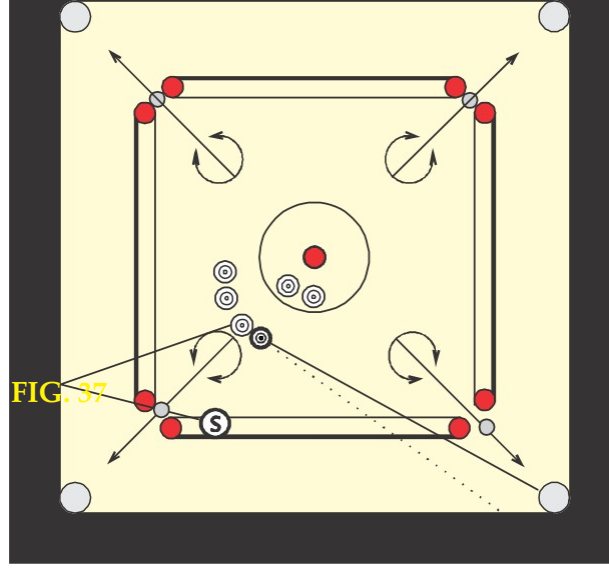


అంజీర్లో చూపిన స్థానం. 33 కష్టంగా కనిపిస్తోంది. ప్రత్యర్థి యొక్క రెండు నల్ల నాణేలు మరియు మా ఒక తెల్ల నాణెం ఉన్నాయి. ఈ తెల్లని నాణెం cut కాదు లేదా rebound చేత జేబులో పెట్టుకోబడదు. అంజీర్లో చూపిన విధంగా. 33 strikerని బేస్ సర్కిల్పై ఉంచాలి మరియు రేఖాచిత్రంలో చూపిన పాయింట్ వద్ద నల్ల నాణెం నొక్కండి. తెల్లటి నాణెం ఎదురుగా ఉన్న కుడి జేబుకు జేబులో పెట్టబడుతుంది. అన్ని ఇతర స్ట్రోక్లతో పోలిస్తే ఈ స్ట్రోక్ చాలా సులభం. ఈ రెండు నాణెల స్థానాన్ని గమనించండి. మీరు ఈ రెండు నాణెల మధ్య నుండి సరళ రేఖను తీసుకుంటే, ఆ సరళ రేఖ జేబులో కలవలేదు, కానీ అది పాకెట్ ప్రాంతానికి సమీపంలో ఉన్న సరైన ఫైమ్ను కలుస్తుంది. ఈ సరళరేఖ జేబులో కలిసినట్లయితే తెల్ల నాణెం ఈ పద్ధతిలో జేబులో పెట్టుకోబడదు.

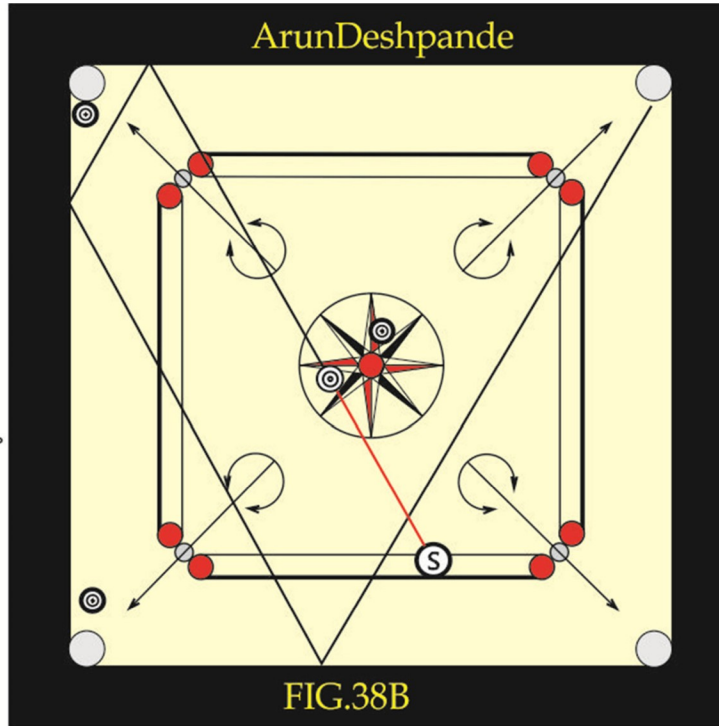
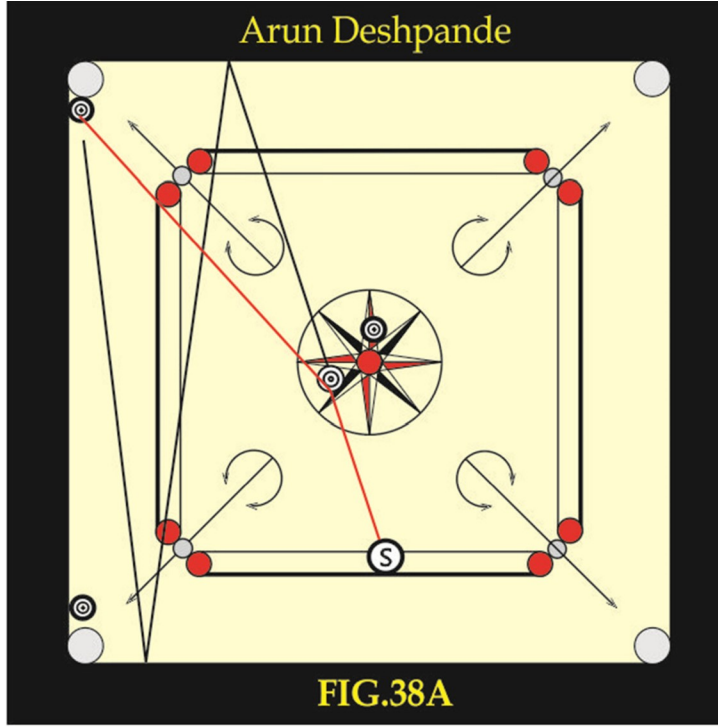


రెండు నల్ల నాణేలు ఉన్నాయి మరియు ఆ రెండు నాణేల మధ్య ఒక తెల్లని నాణెం ఉంది. ఈ నాణెం జేబులో పెట్టుకోవడం కష్టం. ఫిగర్ 34లో చూపిన విధంగా strikerని ఉంచాలి మరియు మధ్యలో కొంచెం పైన ఉన్న పాయింట్‌లో కొట్టాలి. ఈ తెల్లని నాణెం touch నల్ల నాణెం అవుతుంది, ఆపై ఎడమ వైపు ఫ్లేమ్‌ను తాకి, ఆపై కుడి బేస్ జేబుకు వస్తుంది. ఇది కష్టమైన స్ట్రోక్ అయితే సాధన తర్వాత ప్రార్థన చేయవచ్చు. ఈ రెండు నాణేల స్థానం పైన లేదా దిగువన వేర్వేరు ప్రదేశంలో ఉన్నప్పటికీ తెల్ల నాణెం జేబులో పెట్టుకోవాలి.



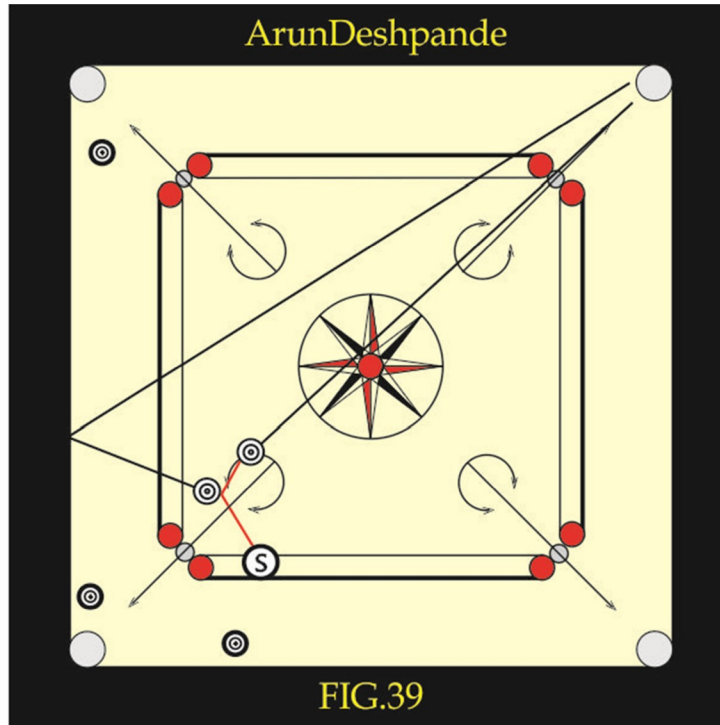


అంజీర్ లో. 37 నల్ల నాణెం ప్రత్యర్థి నాలుగు తెల్ల నాణెల మధ్య ఉంటుంది. ఈ నల్ల నాణెం వ్యతిరేక ఎడమ లేదా కుడి జేబుకు జేబులో పెట్టబడదు. మీరు బ్లాక్ అండ్ వైట్ యొక్క షాట్ యొక్క స్థానాన్ని గమనిస్తే, ఈ షాట్ యొక్క దిశ జేబులో లేదని, అది జేబుకు సమీపంలో ఉన్న బేస్ ఫేమ్లో ఉందని మీరు కనుగొంటారు. అంజీర్లో పేర్కొనబడిన నియమం ఇక్కడ ఉంది. 9B దరఖాస్తు చేసుకోవచ్చు. ఫిగర్లో చూపిన పాయింట్ను striker కొట్టినందున ఈ షాట్ను rebound ప్లే చేయడం సాధ్యపడదు. కాబట్టి ఈ నల్ల నాణెన్ని జేబులో పెట్టుకోవడానికి ఒక ఒక మార్గం ఉంది మరియు అది striker ఎడమ ఫేమ్పై కొట్టాలి, అక్కడ నుండి అది షాట్కు తిరిగి వస్తుంది మరియు నల్ల నాణెం కుడి వైపుకు వెళుతుంది. బేస్ జేబు.

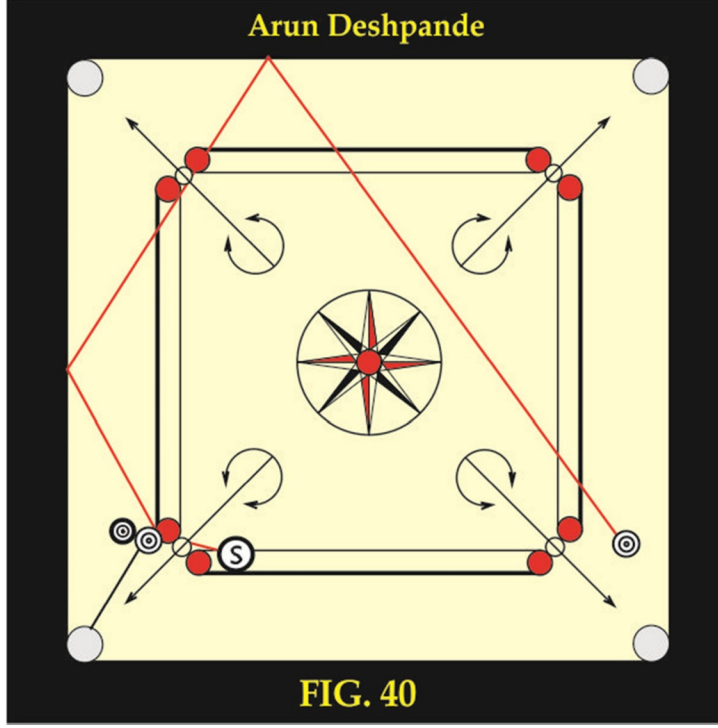


అంజీర్ 38లో ప్రత్యర్థి యొక్క మూడు నల్ల నాణేలు తెల్ల నాణేనికి అడ్డుగా ఉన్నాయి. మొదట్లో పాజిషన్ చూస్తే తెల్ల నాణేనికి మార్గం లేదని అనిపిస్తుంది. ఒక అవకాశం ఉంది. హార్డ్ క్రాస్ double టు వైట్ కాయిన్ ని ప్లే చేయండి

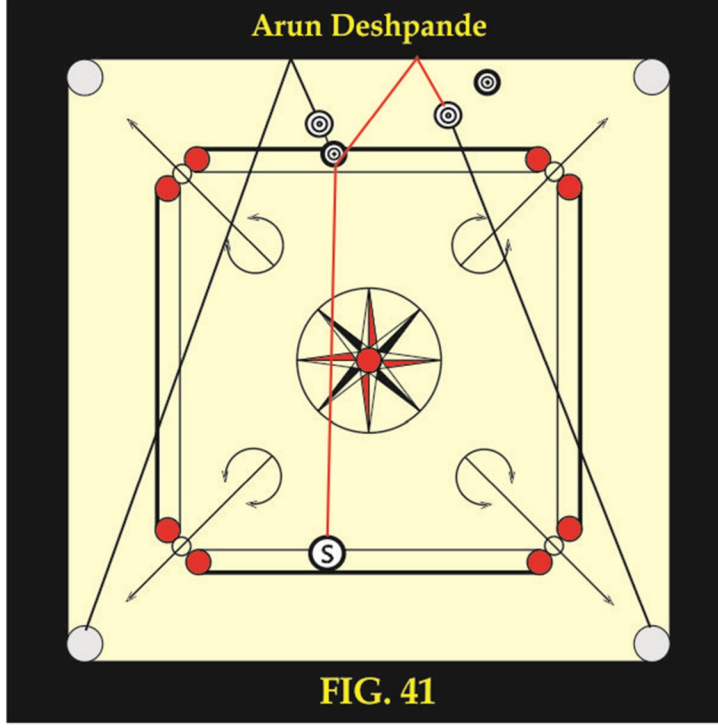
ఎదురుగా ఉన్న ఎడమ జేబులో striker నల్ల నాణేన్ని తాకుతుంది మరియు దానిని ఆ స్థానం నుండి తీసివేస్తుంది. ఈలోగా తెల్ల నాణెం ఎదురుగా ఉన్న ఫ్లేమ్ని, ఆపై మన బేస్ ఫ్లేమ్ను తాకి, నల్ల నాణెం అడ్డంకి ఉన్న ఎదురుగా ఎడమ జేబుకు వెళ్ళాలి. (అత్తి 38-A చూడండి). ఈ నాణేన్ని ఎదురుగా ఉన్న కుడి జేబుకు జేబులో వేసుకోవడానికి మరో అవకాశం ఉంది. (అంజోర్ 38- బి చూడండి) (చుక్కల పంక్తులను చూడండి)



అంజీర్ 39లో ప్రత్యర్థి యొక్క మూడు నల్ల నాణేలు, queen మరియు మా రెండు తెల్ల నాణెం ఉన్నాయి. మేము ఇక్కడ చాలా మంచి స్ట్రోక్ ఆడగలము. striker Queenపై మళ్ళించే విధంగా మరియు Queenని కూడా జేబులో వేసుకునే విధంగా తెల్ల కాయన్ మూడవ పాకెట్ను ప్లే చేయండి. మూడు అవకాశాలు ఉన్నాయి. 1) తెల్ల నాణెం మరియు Queen ఏకకాలంలో ఎదురుగా ఉన్న కుడి జేబులోకి వెళ్లవచ్చు. 2) Queenని సులభతరం చేస్తూ తెలుపు జేబులోకి వెళ్లగలదు 3) Queen తెల్లని నాణేన్ని సులభతరం చేస్తూ జేబులోకి వెళ్లగలదు. అందువల్ల బోర్డును పూర్తి చేయడానికి మంచి అవకాశాలు ఉన్నాయి.

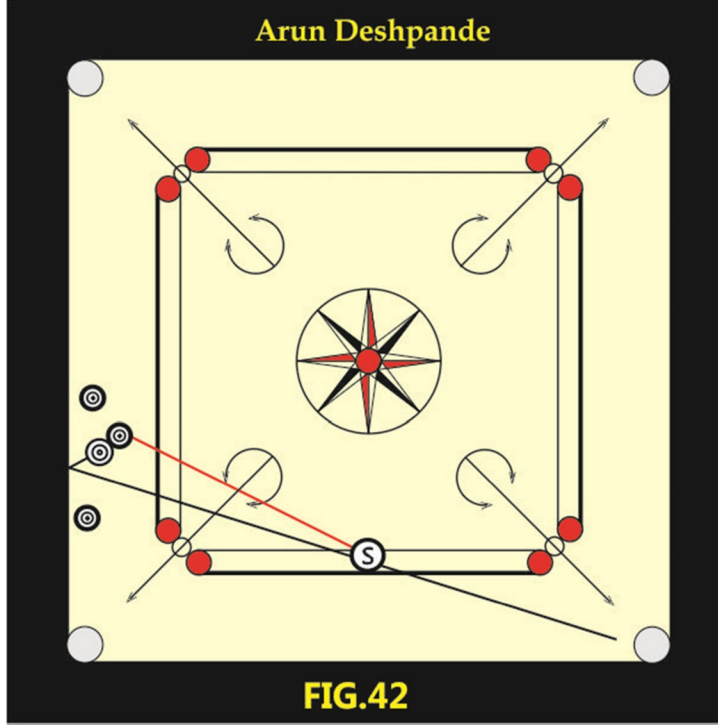


అంజీర్ లో. 40 మనకు కష్టంగా అనిపించే రెండు తెల్లని నాణెం మరియు ప్రత్యర్థికి తేలికైన ఒక నల్ల నాణెం ఉన్నాయి. అంజీర్లో చూపిన విధంగా strikerని ఉంచండి మరియు తెల్ల నాణెం ఎగువ భాగంలో కొంచెం ఎక్కువ forceతో నొక్కండి. తెల్లని నాణెం touch స్ట్రోక్ ద్వారా ఎడమ మూల పాకెట్ కి వెళుతుంది మరియు striker ఎడమ మరియు ఎదురుగా ఉన్న ఫేమ్ ను నొక్కిన తర్వాత rebound స్థానంలో ఉన్న రెండవ తెల్లని నాణెంపై తిరిగి వస్తుంది. ఈ స్ట్రోక్ touch స్ట్రోక్ మరియు bomb స్ట్రోక్ కలయిక. రెండు తెల్ల నాణెలు కష్టంగా ఉన్నప్పటికీ, ఈ స్ట్రోక్ కలయికతో మనం బోర్డుని పూర్తి చేయవచ్చు.

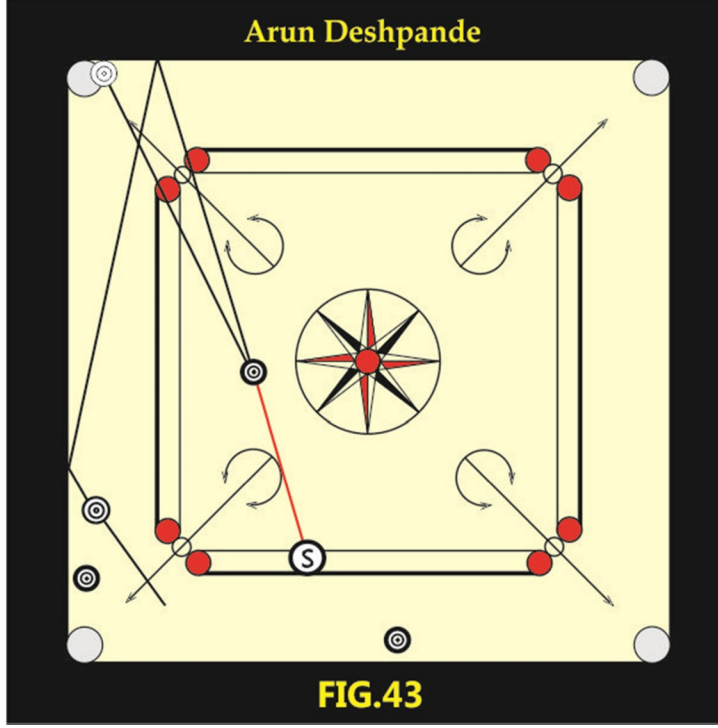


అంజీర్ లో. 41 రెండు నలుపు మరియు రెండు తెలుపు నాణేలు ఉన్నాయి. తెల్ల నాణేలు మనవి. మేము ఒక నల్ల నాణెం సహాయంతో double ద్వారా ఒక తెల్లని నాణెన్ని ప్లే చేయవచ్చు మరియు అదే సమయంలో hook ద్వారా మరొక తెల్ల నాణెం ప్లే చేయవచ్చు. ఈ స్ట్రోక్లో మూడు అవకాశాలు ఉన్నాయి.

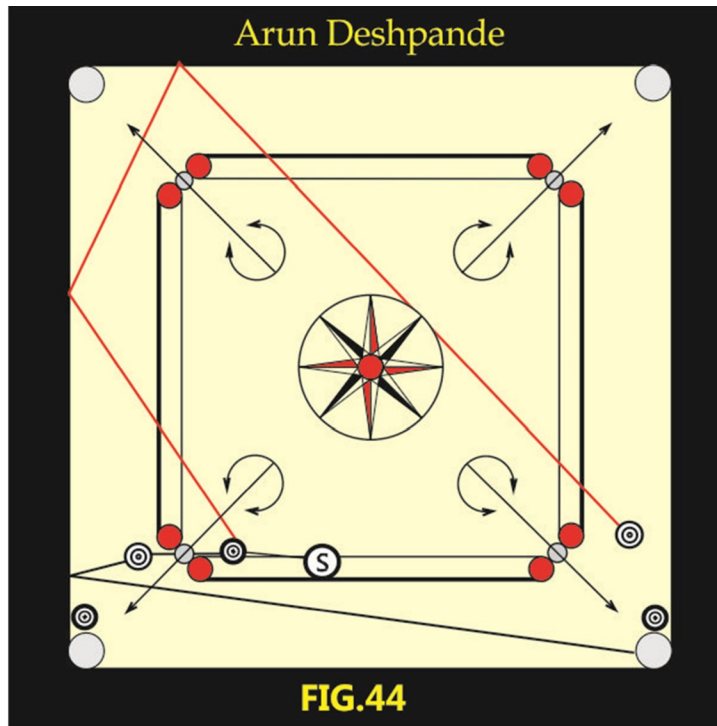
1) నం. 1 మరియు నం. 2 తెల్ల నాణేలు రెండింటినీ ఒకే స్ట్రోక్లో ఏకకాలంలో జేబులో పెట్టుకోవచ్చు. 2) నం. 1 తెల్ల నాణెన్ని double జేబులో పెట్టుకోవచ్చు మరియు నం. 2 తెల్ల నాణెం సులభంగా తయారు చేయవచ్చు. 3) నం. 2 తెల్ల నాణెన్ని hook జేబులో పెట్టుకోవచ్చు మరియు నం. 1 తెల్ల నాణెం సులభంగా తయారు చేయవచ్చు.

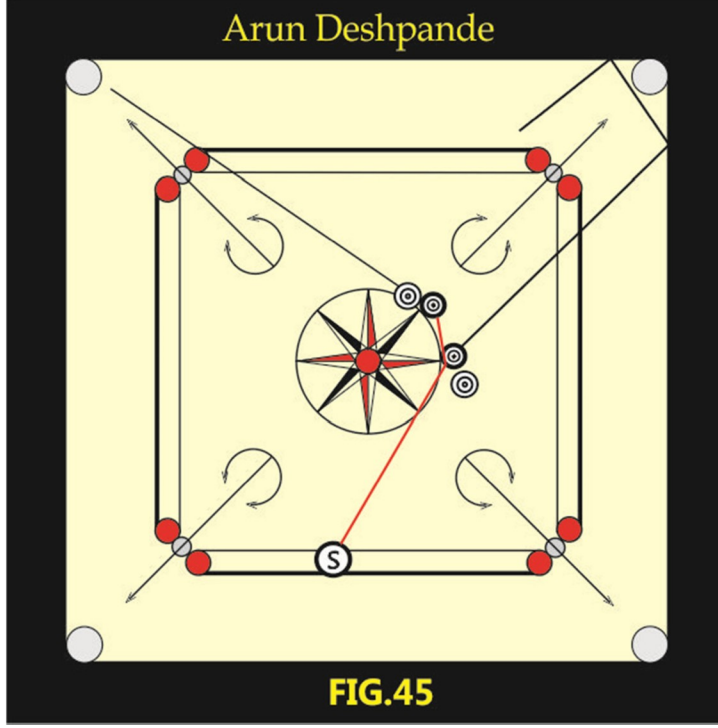


అంజీర్ లో. 42 One తెలుపు నాణెం మూడు నల్ల నాణెల మధ్య ఉంటుంది. అంజీర్ 42లో చూపిన విధంగా ఈ తెల్లని నాణెన్ని జేబులో పెట్టుకోవచ్చు. ఈ రెండు నలుపు మరియు తెలుపు నాణెల స్థానాన్ని గమనించండి. ఎడమ ఫ్లేమ్ తో ఉన్న ఈ రెండు నాణెల కోణం ఎక్కువగా ఉంటే, ఈ తెల్ల నాణెం జేబులో పెట్టుకోవచ్చు. ఈ కోణం ఉంటే మాత్రమే ఈ స్ట్రోక్ ఆడాలి లేదా అనవసరంగా అన్ని నల్ల నాణెలు ప్రత్యర్థికి సులభంగా మారతాయి. తప్పు కోణం కారణంగా ఈ స్ట్రోక్ ఆడకూడదనుకుంటే, జేబులో ఉన్న నల్ల నాణెం దాని స్థానం నుండి తీసివేయబడాలి, తద్వారా ప్రత్యర్థి ఈ నలుపును ఉపయోగించుకోవడానికి అనుమతించదు.



అంజీర్ 43లో, rebound స్థానంలో ఉన్న One తెలుపు నాణెం కష్టం అయితే ఎదురుగా ఎడమ జేబులో ఉన్న ఇతర నాణెం చాలా సులభం. తెల్ల నాణెంపై ఉన్న నల్ల నాణెన్ని రెట్టింపు చేసి, అదే సమయంలో ఎదురుగా ఎడమవైపు జేబులో ఉన్న తెల్లని నాణెంపై strikerని నడపడం ద్వారా కష్టమైన తెల్లని నాణెన్ని సులభంగా తయారు చేయవచ్చు. ఈ స్ట్రోక్తో బోర్డు పూర్తి చేయవచ్చు. ఈ స్ట్రోక్ అంత సులభం కాదు కాబట్టి సాధన అవసరం. ఈ స్ట్రోక్ కోసం కొంచెం ఎక్కువ force వర్తింపజేయాలి, ఆపై striker మరియు నల్ల నాణెం ఘర్షణ పడవు.





అంజీర్లో చూపిన విధంగా. 45, తెల్ల నాణెనికి అడ్డంకిగా ఉన్న నల్ల నాణెం, దానిపై ఉన్న strikerని కొట్టడం ద్వారా మరియు Queenపై strikerని మళ్లించడం ద్వారా తొలగించబడుతుంది, తద్వారా ఎదురుగా ఎడమ జేబులో Queenని జేబులో పెట్టుకోవచ్చు. మీరు షాట్ను గమనిస్తే, షాట్ జేబుకు ఎదురుగా లేదని మీరు కనుగొంటారు, కానీ అది ఎడమ ఫ్లేమ్ కి ఎదురుగా ఉంది మరియు అందువల్ల నల్ల నాణెం నుండి విక్షేపం పొందిన తర్వాత striker ఈ చిత్రంలో చూపిన పాయింట్ వద్ద షాట్ యొక్క నల్ల నాణెంపై కొట్టాలి.

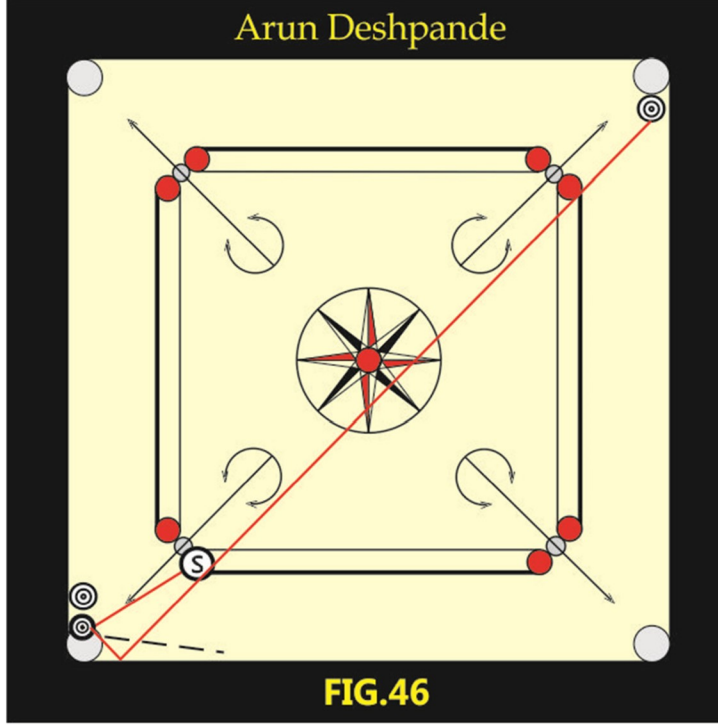


fig.46లో, రెండు తెల్లని నాణేలు ఉన్నాయి మరియు జేబులో ఒక నల్ల నాణెం మాత్రమే ఉంది. స్కూరు ఒక్కొక్కటి 24 అని అనుకుందాం మరియు మీరు తెల్ల నాణెం ఆడాలి. ఎడమ మూల వృత్తంలో మీ striker స్థానాన్ని ఉంచండి మరియు నల్ల నాణెం యొక్క దిగువ భాగాన్ని కొంచెం ఎక్కువ forceతో నొక్కండి. మీ striker నల్ల నాణెం, మీ బేస్ ప్లేమ్ను తాకుతుంది, ఆపై అది వెళ్లి, ఎదురుగా కుడి జేబులో ఉన్న తెల్లని నాణేన్ని తాకుతుంది. తెల్ల నాణెం జేబులోకి వెళుతుంది మరియు నల్ల నాణెం మీ బేస్ ప్లేమ్కి వస్తుంది మరియు తద్వారా మీరు ఇతర నాణేన్ని కూడా జేబులో పెట్టుకోవచ్చు. ఈ స్ట్రోక్లో తెల్ల నాణెం జేబులోకి వెళ్లకుండా ప్రయోజనం ఉంది, నల్ల నాణెం మీ బేస్ ప్లేమ్కు వచ్చి మీ ప్రత్యర్థికి కష్టంగా మారుతుంది.

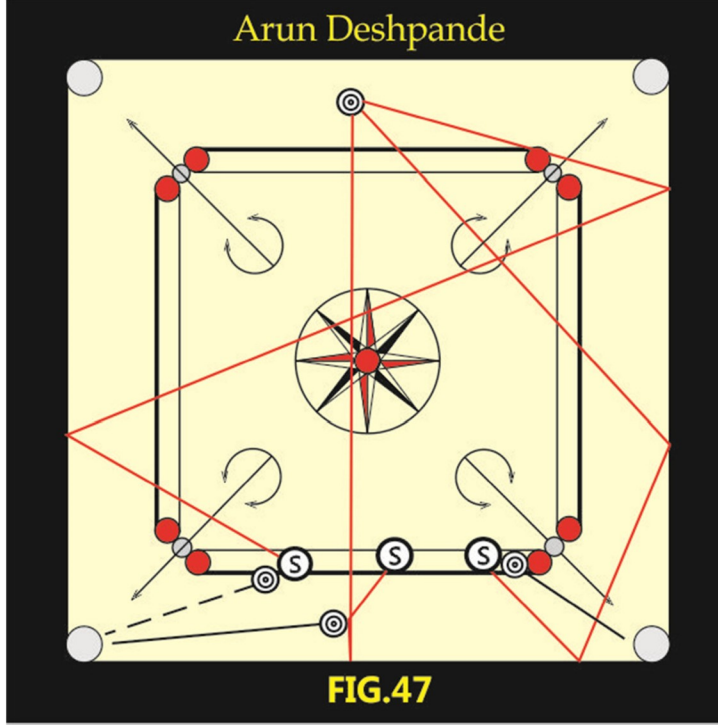


fig.47, A, B మరియు Cలలో చూపిన విధంగా మీరు bomb స్టోక్ యొక్క వివిధ స్థానాలను మరియు వ్యతిరేక ఫ్రేమ్లో ఉన్న తెల్లని నాణెనికి striker ఎలా నడపబడుతుందో గమనించవచ్చు. striker కష్టమైన నాణెన్ని చేరుకోగల స్థానాలు మరియు కోణాలను జాగ్రత్తగా గమనించండి.