

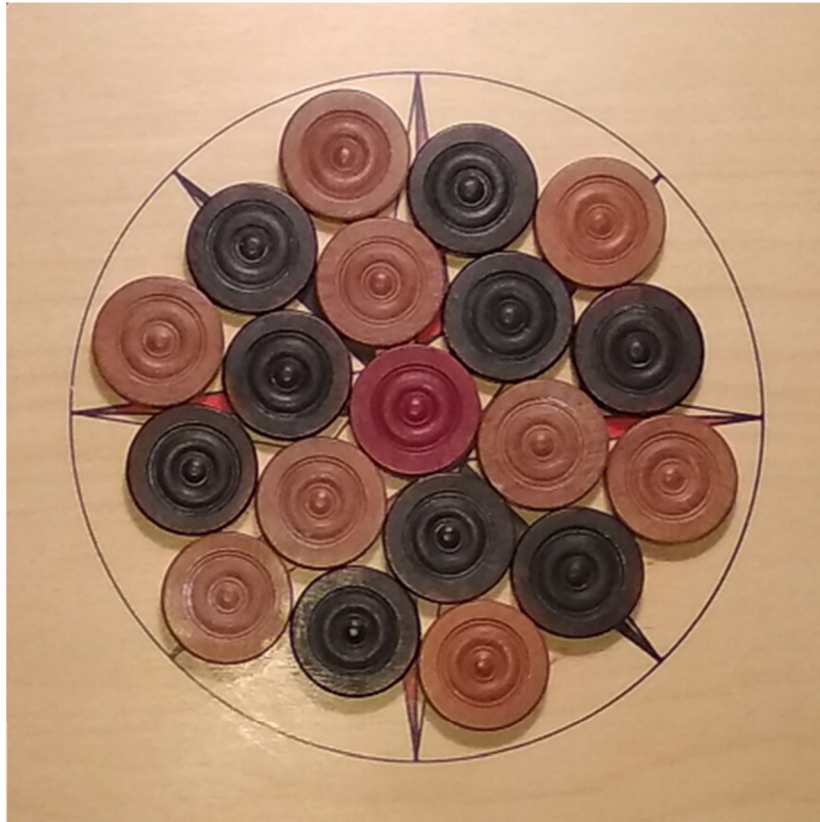
# کیرم کی تکنیک اور ہنر

تحریر کردہ



شری ارون دیشپانڈے

چینل ملاحظہ کریں "ارون دیشپانڈے سریکانٹ YouTube پریکٹیکل کے لیے - براہ کرم میرا پوتھارکر کے ذریعہ لوڈ کردہ چینل کو سبسکرائب کریں۔



## MANTRA

محترم قارئین،

"MANTRA" اس سے پہلے کہ آپ اس کتاب کی تکنیک کو پڑھنا شروع کر دیں، میں آپ کو یہ بتانا چاہوں گا۔ کیرم کے ساتھ مخلص رہیں۔ اسے اپنے انتہائی قریبی خاندانی فرد کی طرح سمجھیں۔ اسے کمرشل نہ کریں۔ اس پر جوا نہ کھیلو۔ جس طرح آپ کا خاندان کے کسی قریبی فرد سے جھگڑا، جو کہ بہت عارضی نوعیت کا ہے، اسی طرح اس کھیل میں اپنی شکست کو سے ناراض نہ ہوں۔ کیرم striker ایک عارضی جھٹکا سمجھیں۔ ہار کی وجہ سے کیرم بورڈ یا کے ساتھ وفادار رہیں اور پھر آپ کو متوقع بہترین نتائج ملیں گے۔

مصنف--

ارون دیشپانڈے

## کیرم "گرفت بالکل کیا ہے؟"

سٹروکس کے دفاع اور جارحانہ معیار

کے کھلاڑیوں کے ایڈوانسڈ اسٹروک کے

بیٹھنے کی پوزیشن

## کیرم کی ترقی

اصل میں "کیرم" کیا ہے

## - سامان

### - کیرم بورڈ

پلائووڈ - کیرم بورڈ کی پلیئنگ سطح پلائووڈ سے بنی ہے اور یہ 29 انچ مربع ہے۔ موٹائی عام طور پر 12 ملی میٹر سے 16 ملی میٹر تک ہوتی ہے۔

فریم - کیرم بورڈ کے چار اطراف میں چار فریم ہوتے ہیں۔ فریم کا سائز تین انچ چوڑائی ہے۔ فریم کی موٹائی دو انچ ہے۔

جیبیں - کیرم بورڈ کے چاروں کونوں پر چار جیبیں ہیں۔ ہر جیب کا سائز 4.45 سینٹی میٹر قطر ہے۔

بیس لائنیں - چار بیس لائنیں ہیں۔ ان دو لائنوں کے درمیان فاصلہ 3.18 سینٹی میٹر ہے۔

بیس حلقے - 3.18 سینٹی میٹر قطر کے آٹھ بیس حلقے ہیں اور سرخ رنگ میں پینٹ کیے گئے ہیں۔

مرکز کا دائرہ - سرخ رنگ میں ایک مرکز کا دائرہ ہے جس کا قطر 3.18 ہے۔

بیرونی دائرہ - قطر میں 17 سینٹی میٹر کا بیرونی دائرہ ہے۔

کہا جاتا ہے - Queen سکے - 9 سفید، 9 سیاہ اور ایک سرخ سکے ہیں۔ سرخ سکے کو

کل 19 سکے ہیں۔ ہر سکے کا قطر 3.18 سینٹی میٹر ہے۔ وہ 5.25 سینٹی میٹر سے 5.50 سینٹی میٹر کے درمیان ہیں۔

Striker - striker کا زیادہ سے زیادہ 15 گرام سے زیادہ نہیں ہونا چاہیے۔ Striker - striker 4.13 cms قطر ہے۔

اسٹینڈ - اسٹینڈ کی اونچائی 63 سینٹی میٹر سے 70 سینٹی میٹر کے درمیان ہے۔

پاخانہ یا کرسی - پاخانہ یا کرسی کی اونچائی 40 سینٹی میٹر سے 50 سینٹی میٹر کے درمیان ہونی چاہئے۔

لیمپ - شیڈ کے ساتھ لیمپ کو کیرم بورڈ کے بیچ میں اس طرح لٹکایا جائے کہ کھلی روشنی کھلاڑیوں کی آنکھوں پر نہ پڑے۔

بیٹھنے کی پوزیشن - سنگلز میں کھلاڑی ایک دوسرے کے مقابل بیٹھتے ہیں۔

ڈبلز میں پارٹنرز ایک دوسرے کے مقابل بیٹھتے ہیں۔

## - بنیادی اصول

کو مرکز کے دائرے میں رکھا جانا چاہیے۔ پھر سیاہ (Queen) سکوں کی ترتیب - سرخ سکے کے ساتھ لگا دیا جاتا ہے۔ queen اور سفید سکے کو باری باری ایک چھوٹا دائرہ بناتے ہوئے حرف کی طرح نظر آئیں۔ 'Y' پھر دوسرے دائرے کو اس طرح بنائیں کہ سفید سکے

کھیل کا رخ۔ جب تک کوئی کھلاڑی اپنے سکے جیب میں رکھے گا، کھلاڑی کی باری جاری رہے گی۔

گیم - گیم 25 پوائنٹس کا ہے۔

کے تین پوائنٹ ہوتے ہیں۔ Queen اسکور کرنے کا طریقہ - ہر سکے میں ایک پوائنٹ ہوتا ہے اور وہ کھلاڑی جو اپنے تمام سکے جیب میں ڈالتا ہے وہ بورڈ جیت جاتا ہے۔ کھلاڑی کو بورڈ پر کے لیے تین پوائنٹس ملتے ہیں اگر اس نے Queen اپنے حریف کے سکوں کے برابر پوائنٹس اور اسے جیب میں ڈالا ہے۔

جیب لگانے کے بعد کھلاڑی کو اپنا سکے جیب میں Queen کے تین پوائنٹ ہیں۔ Queen - Queen جیب لگانے کے بعد جیب میں سکے Queen رکھنا چاہیے۔ اسے کور کہتے ہیں۔ اگر کوئی کھلاڑی کو جیب سے نکال کر امپائر کے ذریعہ مرکز کے دائرے میں رکھا جاتا ہے۔ Queen نہیں لگاتا ہے تو

فاؤل - فاؤل کی دو قسمیں ہیں، سادہ فاؤل اور ٹیکنیکل فاؤل۔ ایک تکنیکی فاؤل سکوں کو جیب میں ڈالنے سے پہلے ایک فاؤل ہے۔ ٹیکنیکل میں فاؤل پلیئر کی باری جاری ہے۔ سادہ فاؤل اس وقت ہوتا ہے جب کوئی کھلاڑی جیب میں سکے کے بعد یا اس کے دوران فاؤل کرتا ہے۔

جیب میں رکھا جائے تو اسے واجب الادا striker واجبات - اگر سکے کو پاکٹ کرتے وقت، صرف کہا جاتا ہے۔ واجبات ادا کرنے والے کھلاڑی کا ایک سکے نکالا جاتا ہے اور اسے حریف بیرونی جیب کرتا striker دائرے میں رکھتا ہے۔ کھلاڑی باری بار جاتا ہے۔ اگر کھلاڑی سکے کے ساتھ ڈیو کہا جاتا ہے۔ اس صورت میں مخالف کی طرف سے دو سکے بیرونی double ہے تو اسے دائرے میں رکھے جاتے ہیں۔ کھلاڑی کی باری جاری ہے۔

## - دیگر قواعد

کرنا چاہیے۔ اس سے کھیلتے وقت ریڈ بیس touch ایک کھلاڑی کو کھیلتے وقت دونوں لائنوں کو دائرے کو مکمل طور پر ڈھانپ لیا جائے۔

کھیلتے وقت کہنی کو کھیلنے کی سطح پر نہیں آنا چاہیے۔ کھیلتے ہوئے پیروں

کو خیالی لکیروں سے تجاوز نہیں کرنا چاہیے۔

اگر کوئی سکے کیرم بورڈ سے چھلانگ لگاتا ہے تو امپائر اسے مرکز کے دائرے میں رکھ دیتا ہے۔ اگر سکے کھڑے ہونے کی حالت میں ہے تو اسے اسی طرح رکھا جاتا ہے۔ اوورلیپ شدہ سکے اسی طرح رکھے جاتے ہیں۔

## گرفت

کیرم کے کھیل میں گرفت بہت ضروری ہے - آپ کو قدرتی گرفت تیار کرنی چاہئے -

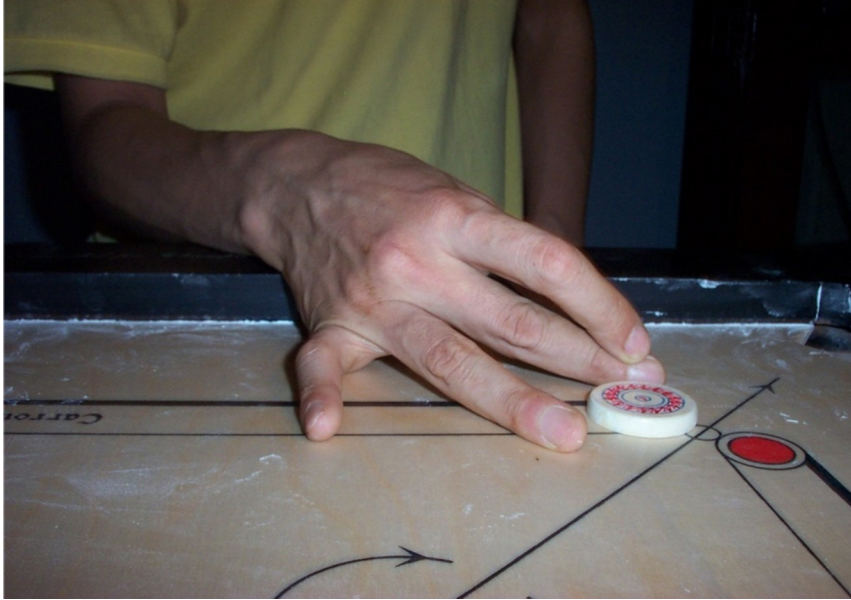


## قدرتی گرفت

گرفت کی بہت سی قسمیں ہیں۔ سب سے عام گرفت شہادت کی انگلی اور انگوٹھے کا مجموعہ ہے۔ اوپر کی تصویر دیکھیں۔ یہ ایک بہت آسان گرفت ہے اور اس میں کم مشق کی ضرورت ہوتی ہے۔ اس گرفت میں باقی تمام انگلیاں پلائووڈ پر ٹکی ہوئی ہیں۔ یہ

پر زیادہ سے زیادہ کنٹرول striker گرفت کے بہت سے فوائد ہیں۔ اس گرفت سے ایک کھلاڑی رکھ سکتا ہے۔ یہ گرفت مستحکم اور مضبوط رہتی ہے کیونکہ دیگر تمام انگلیوں کو پلائووڈ کا سہارا ملتا ہے۔ اس گرفت کا کھلاڑی کم سے کم جگہ کے ساتھ کھیل سکتا ہے۔

بعض اوقات جب گرفت رکھنے کے لیے ناکافی جگہ دستیاب ہوتی ہے تو ایک کھلاڑی شہادت کی انگلی سے پلائووڈ سے دیگر تمام انگلیاں اٹھا کر کھیل سکتا ہے۔ اس گرفت سے ایک کھلاڑی کیرم بورڈ کے دونوں طرف (بائیں یا دائیں) برابر آسانی سے کھیل سکتا ہے۔ اس لیے کھلاڑی کا پلائووڈ۔ touch کھیل کسی بھی طرف کمزور نہیں رہتا۔ اس گرفت میں تمام انگلیوں کے ناخن اس لیے اگر کوئی ایک کیل معمول سے زیادہ بڑھ گیا ہے تو گرفت میں تبدیلی آئے گی۔ کیرم میں ایسی معمولی چیزیں بہت ضروری ہیں۔



### کینچی گرفت

یہ بنیادی طور پر ہندوستان میں وقفے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ یہ سری لنکا اور مالدیپ میں Kadir Khan اور Ivon Marquis قدرتی گرفت کے طور پر استعمال ہوتا ہے۔ ہندوستان میں صرف نے اس گرفت کو قدرتی گرفت کے طور پر استعمال کیا۔ اس گرفت میں بہت سے نقصانات ہیں۔ دائیں طرف سے کھیلنا بہت مشکل ہے۔





### لاکنگ گرفت

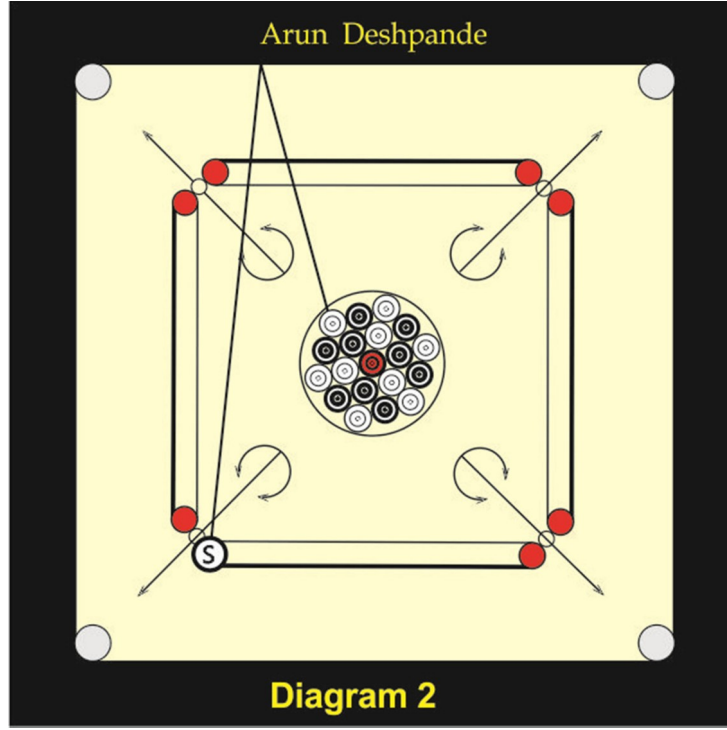
اگر آپ کے پاس اپنی قدرتی گرفت کے طور پر لاکنگ گرفت نہیں ہے تو آپ کو یہ گرفت سیکھنی چاہیے۔ اس گرفت سے آپ طاقتور اسٹروک کھیلنے کی طاقت حاصل کر سکتے ہیں۔ میں 1982 میں سوہاس کامبلی کے ساتھ دہلی میں ایک ماہ کے لیے تھا اور ہم ایشین گیمز میں ڈیموسٹریشن گیمز کھیلنے کے لیے سخت مشق کر رہے تھے جب میں نے دیکھا کہ سوہاس کامبلی اپنی قدرتی لاکنگ گرفت کے ساتھ بہت سے طاقتور اسٹروک کھیل رہے ہیں۔ اس کی قدرتی گرفت انگوٹھے، پہلی انگلی اور چھوٹی انگلی کا مجموعہ ہے، لیکن جب بھی اسے کی ضرورت ہوتی وہ اپنی چھوٹی انگلی کو تیسری انگلی میں تبدیل کر لیتا تھا۔ اضافی force میں نے ابھی اسے آزمایا اور اس گرفت سے زور سے مارنے لگا۔ مجھے اس کے استعمال میں مزہ آیا اور پھر جب بھی مجھے اسے استعمال کرنے کا موقع ملا، میں نے اسے استعمال کیا۔ سوہاس مجھ پر ہنس رہا تھا کیونکہ میں اس گرفت سے ٹھیک سے نشانہ نہیں لگا سکتا تھا۔ مجھے اس گرفت میں مہارت حاصل کرنے کے لیے اپنی تمام تر کوششیں کرنا پڑیں۔ اس قسم کی گرفت کے لیے آپ کو اپنی پہلی انگلی کو انگوٹھے اور تیسری انگلی کے درمیان لاک کرنا ہوگا۔ عام طور پر اس گرفت میں پہلی انگلی جس کے ذریعے اسٹروک کھیلا جاتا ہے، کھیلنے کی سطح نہیں کرتا۔ touch کو





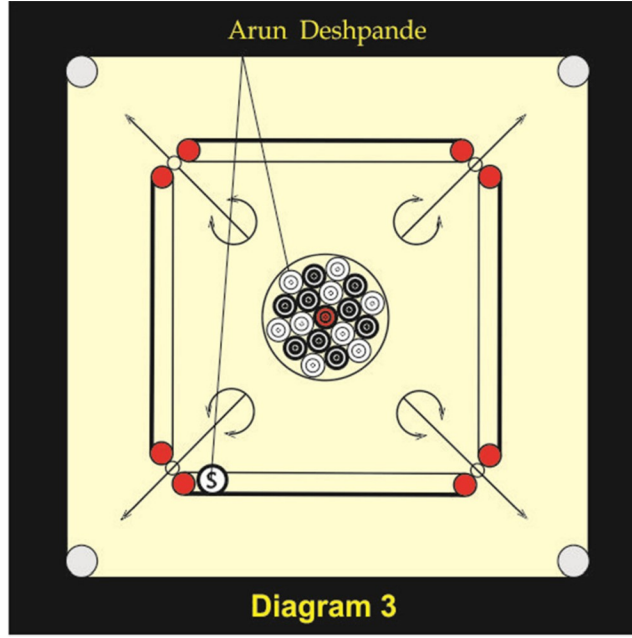
### مڈل فنگر فلیٹ گرفت

کو اسپن دیتی ہے۔ کیرم بورڈ پر بہت سی پوزیشنیں ہیں جہاں اسپن کے بغیر striker یہ گرفت آپ کامیابی سے اسٹروک نہیں کھیل سکتے۔ اس گرفت میں آپ کو اسپن بنانے کی کوشش نہیں کرنی پڑتی، یہ خود بخود بن جاتی ہے۔ اس لیے اسے قدرتی اسپن کہا جاتا ہے۔ گھماؤ مخالف گھڑی کی سمت ہے۔ آپ کو یہ مفید گرفت تیار کرنی چاہئے۔ دوسری طرف سے سٹروک کھیلنے کے لیے آپ اسے بائیں ہاتھ سے بھی کھیل سکتے ہیں۔



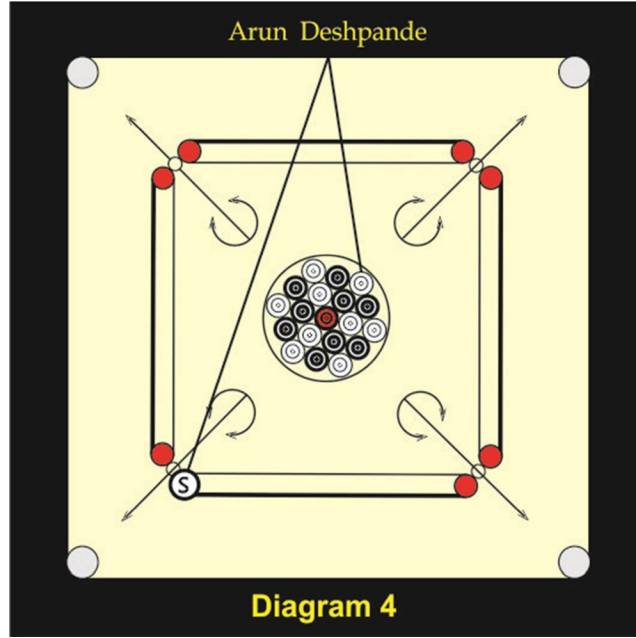
### بائیں بنیاد کے دائرے سے توڑ دیں۔

یہ طریقہ بہترین طریقہ ہے اور اکثر کھلاڑی استعمال کرتے ہیں۔ بہت سے کھلاڑی وقفے کے لیے بائیں بنیاد کے دائرے پر رکھتے ہیں striker مخالف فریم سے اندھا مقصد لیتے ہیں۔ اگر آپ اپنا مخالف بائیں نصف دائرے کے پہلے تیر سے گزرنا چاہیے جیسا کہ اوپر کی striker تو آپ کا گزرنا چاہیے striker تصویر میں دکھایا گیا ہے۔ آپ اصل نقطہ دیکھ سکتے ہیں جہاں سے آپ کا اور اس لیے آپ اسٹروک کو درست طریقے سے چلا سکتے ہیں۔ اگر آپ یہ طریقہ استعمال نہیں کرتے ہیں اور مخالف فریم پر ایک خیالی نقطہ لینے کی کوشش کرتے ہیں تو اس خیالی نقطہ کے مختلف ہونے کا امکان ہوتا ہے جس کے نتیجے میں وقفہ ناکام ہوجاتا ہے۔ یہ وقفہ ترجیحی طور پر قینچی کی گرفت یا کسی چپٹی گرفت سے کیا جانا چاہیے۔



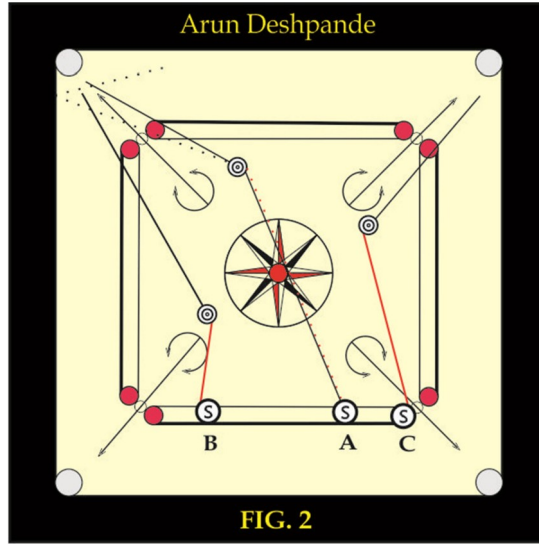
### بائیں بیس سرکل کے قریب سے بریک

اگر آپ فاول کرنے کے امکان کی وجہ سے بائیں دائرے سے اسٹروک کھیلنے سے ڈرتے ہیں تو آپ مخالف بائیں نصف striker بیس سرکل کے قریب سے کھیل سکتے ہیں۔ اس طریقے میں آپ کا دائرے کے دوسرے تیر سے گزرنا چاہیے جیسا کہ اوپر کی تصویر میں دکھایا گیا ہے۔ یہ وقفہ کینچی کی گرفت یا کسی چپٹی گرفت سے بھی ہونا چاہیے۔



ریورس بریک- اس قسم کے وقفے میں آپ بریک کے شاٹ کو اپنی بائیں جیب میں ترتیب دے سکتے ہیں اور بائیں جانب سے توڑ سکتے ہیں۔ اگر آپ درست طریقے سے توڑتے ہیں تو آپ دیکھیں گے اسٹروک کھیل سکتے ہیں اور **touch** کہ چار سکوں کا ایک گچھا اس طرح بچا ہوا ہے کہ آپ بورڈ کو کھول سکتے ہیں اس طرح وائٹ سلیم کا موقع ملتا ہے۔ اس وقفے کا نقصان یہ ہے کہ اگر آپ صحیح طریقے سے توڑنے میں ناکام رہتے ہیں، تو یا تو آپ دوسرے سکوں سے ٹکرائیں گے یا آپ کے مقصد والے سفید سکے خراب ٹوٹ جائیں گے۔ **touch** صرف **striker** آپ کے

## شاہ آف اسٹروک



A-CUT B-STRAIGHT CUT C-CROSS CUT

### CUT -

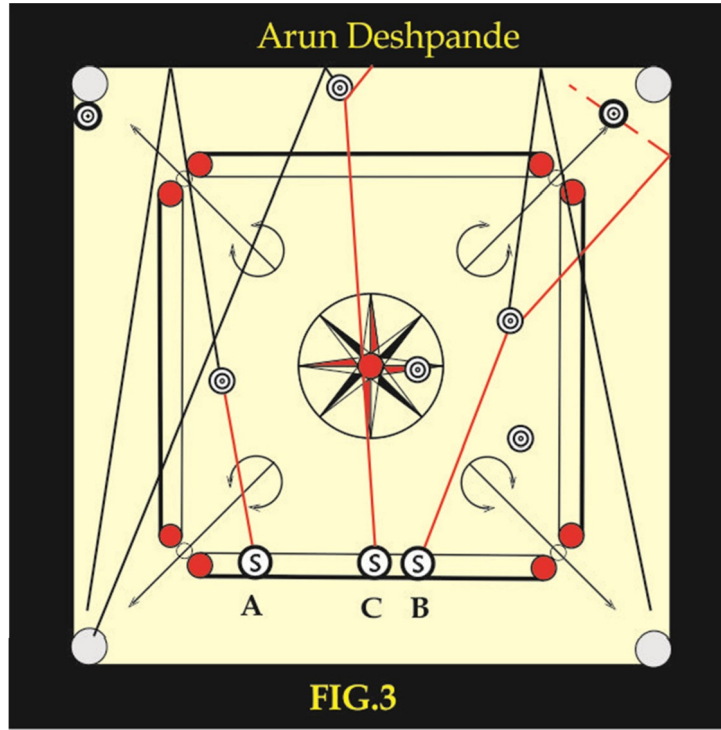
کو کراس لائن میں striker 2 - اگر A striker جیسا کہ خاکہ میں دکھایا گیا ہے ، انجیر کا ایک striker کھیلنے وقت cut کہا جاتا ہے۔ cut رکھ کر ایک سکے کو جیب میں ڈالا جاتا ہے تو اسے سکے کے مقررہ نقطہ سے زیادہ زور سے striker کو مشکل سے جاری نہیں کیا جانا چاہئے۔ اگر ٹکرائے تو اس بات کا پورا امکان ہے کہ ، سکے مخالف فریم میں جا سکتا ہے اور جیب سے دور ہو میں ایک نقطے (A-شکل 2) سکتا ہے جس سے کھلاڑی کے لیے اگلی باری مشکل ہو جائے گی۔ ایک (والی لکیر دکھاتی ہے کہ اگر سکے سخت اور غلط مارا جائے تو کیسے مشکل ہو جاتا ہے کو کنٹرول کیا جاتا ہے ، تو اسٹروک غلط ہونے کے باوجود ، سکے striker بجانے کے دوران اگر cut جیب کے قریب ہی رہتا ہے اور اگلی باری کے لیے آسان ہو جاتا ہے۔

### CUT سیدھا:

کو سیدھی لائن میں رکھ کر striker میں دکھایا گیا ہے ، اگر سکے کے ساتھ B جیسا کہ شکل 2 کہا جاتا ہے۔ مخالف فریم سے مشکل cut کسی سکے کو جیب میں ڈالا جائے تو اسے سیدھا بجا کر آسان بنایا جا سکتا ہے۔ وہ سکے جو فریم کے بائیں یا دائیں طرف cut سکے کو سیدھا سے cut کے قریب ہیں اور جو سامنے کی جیب میں نہیں ڈالے جا سکتے ہیں انہیں بھی سیدھے آسان بنایا جا سکتا ہے۔ اگر یہ اسٹروک درست طریقے سے کھیلا جاتا ہے تو ایک کھلاڑی گروپ درخواست دے سکتا ہے۔ اکثر ایسی force سے دوسرے سکے گھسیٹنے کے لیے زیادہ سے زیادہ کھیل کر ، ایک کھلاڑی دو جیبوں میں بیک وقت دو سکے جیب cut پوزیشن ہوتی ہے کہ سیدھا میں ڈال سکتا ہے۔

### CROSS CUT یا MINUS CUT:

کو کراس [مائنس] لائن میں striker میں دکھایا گیا ہے، اگر کسی سکے کو C جیسا کہ شکل 2 کہا جاتا ہے جب 'minus cut' یا 'cross cut' رکھتے ہوئے جیب میں ڈالا جاتا ہے، تو اسٹروک کو بجاتے ہوئے ہٹانے کا کوئی cut اس کے مخالف فریم سے یا سائیڈ فریم سے سکے کو سیدھا تک رسائی کے قابل نہیں ہوتا ہے سکے کو ہٹا دیا جاتا ہے cut امکان نہیں ہوتا ہے کیونکہ سکے کو اس مقام تک مارنا striker ایک کھلاڑی کو) اور اگلے اسٹروک کے لیے آسان بنا دیا جاتا ہے۔ (چاہے جہاں جیب کے بیچ سے خیالی لکیریں اور سکے کے مرکز کو آپس میں ملایا جائے۔)



### DOUBLE:

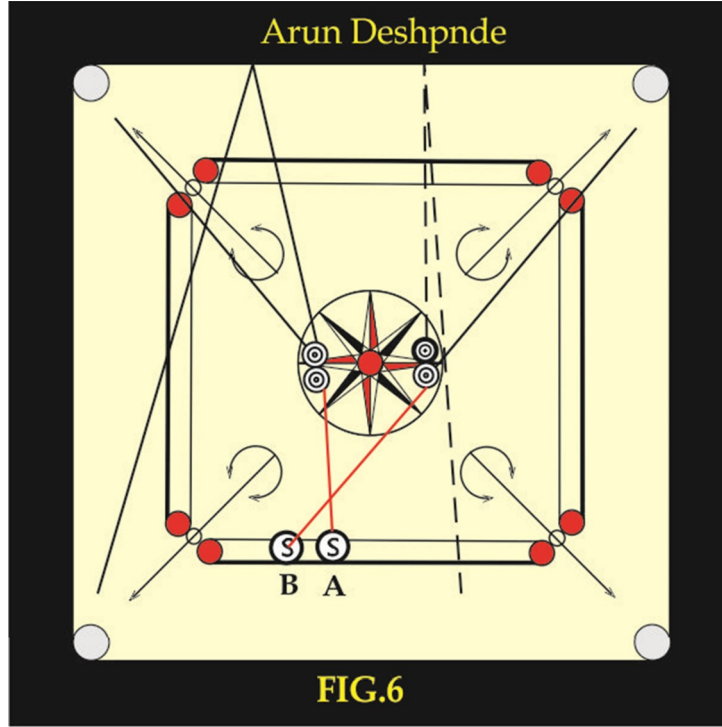
میں دکھایا گیا ہے، اگر ایک سکے کو مخالف فریم پر مار کر بیس کی جیب A جیسا کہ شکل 3 کہتے ہیں۔ جب مخالف کی جیب کو مخالف کے سکے سے روکا double میں ڈالا جائے تو اسے جاتا ہے تو یہ اسٹروک مفید ہے۔ بعض اوقات، مخالف فریم کے قریب کچھ سکے ہوتے ہیں جنہیں کے ذریعے جیب میں رکھنا چاہیے۔ double سے نہیں چلایا جا سکتا۔ ایسے سکوں کو ایک cut بعض اوقات مخالف فریم کے قریب مشکل سکوں کو کاٹ کر آسان نہیں بنایا جا سکتا جو اس کے ذریعے double مشکل سکے کے ساتھ سیدھی لائن میں ہوتا ہے۔ ہمارے سکے کو پھر ایک چلایا جا سکتا ہے، مخالف فریم سے مشکل سکے کو ہٹا کر۔ اگر مخالف فریم کے قریب ایک سکے striker چلانا ہے تو اس سکے کو مارنے کے بعد اسٹروک ایسا ہونا چاہیے کہ double

کرے گا اور سکے touch سکے کو دو بار striker، سکے کے مخالف سمت میں جانا چاہئے ورنہ  
-(دیکھیں C-شکل 3) اپنی مشکل پوزیشن سے باہر نہیں آئے گا

### DOUBLE کراس:

سے جیب میں رکھا جاتا double کو کراس لائن میں رکھا جاتا ہے اور سکے کو striker اگر ایک  
کے راستے کو عبور کرتا striker کہا جاتا ہے کیونکہ سکے double ہے، تو اس سٹروک کو کراس  
ہے۔ یہ اسٹروک اس وقت کھیلا جاتا ہے جب مخالف کی جیب کو مخالف کے سکے کے ذریعے  
بلاک کر دیا جاتا ہے جسے اس اسٹروک کو بجا کر ہٹایا جا سکتا ہے اور بلاک ہونے والے کسی  
وہ سکے جو سائیڈ لائنوں (دیکھیں B-شکل 3) دوسرے سکے کے لیے جیب کھولی جا سکتی ہے۔  
سے 2 یا اس سے زیادہ انچ دور ہو اور جیب کے قریب مخالف کے سکے سے بلاک ہو، اسے کراس  
۔ اگر ایسا سکے (دیکھیں B-شکل 4) کے ذریعے بیس جیبوں میں بھیجا جا سکتا ہے double  
کے ذریعے جیب میں رکھتے ہوئے، double مخالف جیب سے 6" سے 12" دور ہے، تو اسے کراس  
سے آسان بنایا جا (دیکھیں B-شکل 4) striker مخالف فریم سے دوسرے مشکل سکے کو بھی  
کے ذریعے بجاتے double سکتا ہے۔ اگر سکے بیس جیب سے 8" سے 12" دور ہے تو اسے کراس  
double ۔ اگر (دیکھیں A-شکل 4) ہوئے، گچھے سے مشکل سکے کو بھی آسان بنایا جا سکتا ہے  
کے دو سکے اندرونی دائرے میں ایک دوسرے کو چھوتے ہوئے اور مخالف فریم کے متوازی ہوتے  
کے ذریعے دائیں بنیاد کے دائرے سے دوسرے double ہیں، تو ان میں سے ایک سکے کو کراس  
سکے کو پریشان کیے بغیر جیب میں ڈالا جا سکتا ہے، بائیں سکے کو بائیں بیس کی جیب میں  
جیب میں ڈالا جا سکتا ہے اور دائیں بیس کی گرفت سے دائیں پوٹ کے قریب سے سکے لگایا جا  
۔ فلیٹ (دیکھیں A-شکل 5) سکتا ہے۔ فلیٹ گرفت (قینچی یا کسی دوسری فلیٹ گرفت) سے جیب  
میں گھومنے کی وجہ سے بائیں سکے کو جیب میں نہیں ڈالا جا سکتا۔ striker گرفت کے ساتھ  
اس لیے اس طرح کی گرفت رکھنے والے کھلاڑی کو بائیں سکے کو جیب میں ڈالنے کی کوشش  
نہیں کرنی چاہیے۔ وہ صحیح سکے بہت آسانی سے جیب میں ڈال سکتے ہیں۔ جیسا کہ تصویر  
میں انگوٹھا لگانے کی پوزیشن میں دکھایا گیا ہے جو کہ بلاک شدہ جیب کی وجہ سے B-5  
double مشکل ہے اسے سائڈ فریم پر مار کر جیب میں ڈالا جائے۔ یہ کراس کی ایک قسم ہے  
حالانکہ اسے کراس سیکنڈ کہا جاتا ہے۔





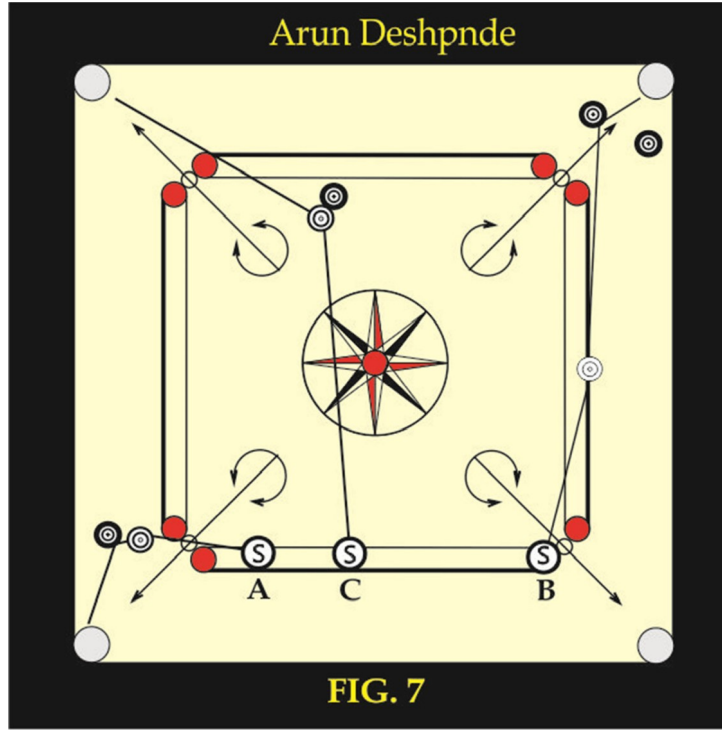
A & B- PRESS

#### PRESS:

جیسا کہ شکل 6 میں دکھایا گیا ہے اگر دو سکے ایک دوسرے کو چھو رہے ہیں اور سائیڈ فریم کے متوازی ایک سیدھی لائن میں ہیں تو جو سکہ ہمارے قریب ہے اسے سامنے کی جیب میں کہا جاتا ہے۔ ایک سکہ کو جیب میں ڈالنے کے لیے اس سے تھوڑا press رکھا جا سکتا ہے اسے لاگو کیا جانا چاہیے۔ force زیادہ

جہاں سے یہ اسٹروک کھیلنا ہے اس کا انحصار دوسرے (دوسرے) سکے پر ہے۔ جیسا کہ تصویر کو سکے کے striker پھر striker اگر دونوں سکے ہمارے ہیں، تو A، میں دکھایا گیا ہے۔ نہیں 6 ساتھ زیادہ سے زیادہ کراس لائن میں رکھنا چاہیے اور سکے کو سینٹر پوائنٹ پر مارنا چاہیے۔ سے، ہمارا سکہ سامنے والی جیب میں press کو سائیڈ فریم تک جانا چاہیے۔ اس طرح striker چلا جاتا ہے اور مخالف کا سکہ ہمارے بیس فریم میں آتا ہے۔

striker میں دکھایا گیا ہے تو پھر (سیاہ سکے) B-اگر دوسرا سکے حریف کا ہے جیسا کہ شکل 6 کو زیادہ سے زیادہ کراس لائن میں رکھا جانا چاہیے اور سکے کو سینٹر پوائنٹ پر مارنا چاہیے۔ کھیلنے سے ہمارا مخالف سامنے press کو سائڈ فریم کی طرف سفر کرنا چاہیے۔ ایسا striker کی جیب میں چلا جاتا ہے اور مخالف کا سکے ہمارے بیس فریم میں آتا ہے اور مخالف کے لیے مشکل ہو جاتا ہے۔ اس جھٹکے میں اگر ہمارا سکے جیب میں نہ بھی جائے تو مخالف کا سکے مشکل ہو جاتا ہے اور ہمیں اس کے لیے ایک باری اور مل جاتی ہے۔ یہاں تک کہ اگر ان دونوں اسٹروک کھیلا جا سکتا ہے۔ اس پوزیشن میں، ایک press سکوں کے درمیان فاصلہ ہو تو اپلائی کرنا پڑتا ہے اور اسے مرکز میں مارنا چاہیے۔ یہاں الٹا سکے جیب force کھلاڑی کو مزید یقیناً قواعد کے) ہمیشہ بہتر ہوتا ہے striker میں نہیں ڈالا جا سکتا۔ اس فالج کے لیے بھاری (کا وزن 15 گرام سے زیادہ نہیں ہونا چاہیے۔ striker مطابق

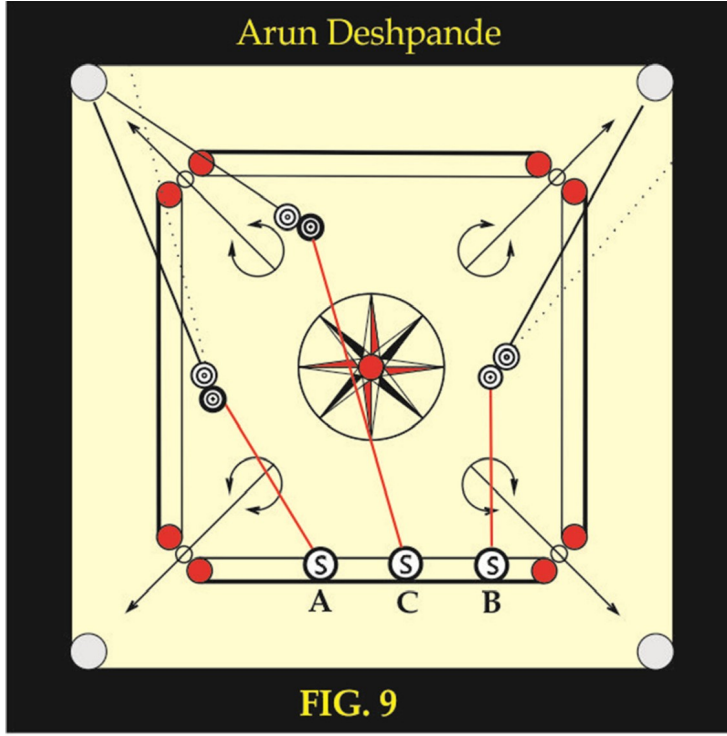


A, B, C- TOUCH

#### TOUCH:

جب کوئی کھلاڑی اپنے سکے کو دوسرے سکے کو چھو کر جیب میں ڈالتا ہے تو اسٹروک کو میں دکھایا گیا ہے اگر مخالف کا سکے بائیں فریم کے A-کھا جاتا ہے۔ جیسا کہ تصویر 7 touch touch چلایا جا سکتا ہے۔ اس پوزیشن میں touch قریب ہے اور ہمارا سکے اس کے قریب ہے تو اسٹروک کھیلنے سے نہ صرف ہمارا سکے جیب میں جائے گا بلکہ مخالف کا سکے بھی ہمارے میں دکھایا گیا ہے، B-بیس فریم کے قریب آکر اس کے لیے مشکل ہو جاتا ہے۔ جیسا کہ شکل 7 اگر ہمارے سکے کے لیے کوئی رکاوٹ ہے اور اگر کوئی سکے جیب کے قریب مخالف فریم کے قریب اسٹروک سے جیب میں جا سکتا ہے۔ اس اسٹروک کو استعمال کر کے touch ہے، تو ہمارا سکے میں دکھایا گیا ہے، اگر دو سکے ایک C-سکے کا راستہ تبدیل کیا جاسکتا ہے۔ جیسا کہ شکل 7 دوسرے کو چھو رہے ہیں اور وہ ایک کراس لائن میں ہیں، تو پہلا سکے بہت آسانی سے جیب میں کو پہلے سکے کو سینٹر پوائنٹ پر مارنا چاہیے۔ اگر یہ دونوں سکے جیب striker جا سکتا ہے۔ سے ہے تو (بیس لائنز) striker سے دور ہیں (وہ جیب جس میں پہلا سکے جیب میں رکھنا ہے) اور کے قریب ہیں، تو striker یہ سکے ایک کراس لائن سے کم ہونے چاہئیں۔ اگر یہ سکے جیب یا سکے کو زیادہ کراس لائن میں ہونا چاہیے۔ جیسے اگر مخالف بیس لائن کے بیچ میں ایک سکے ہے اور دوسرا سکے مخالف سرے سے اس کو چھو رہا ہے تو یہ دونوں سکے مخالف فریم پر اسٹروک کے ذریعے جیب میں جا سکتا touch سیدھی لکیر میں ہونے چاہئیں۔ تب ہی پہلا سکے کو مارنا چاہئے اس پر منحصر ہے۔ striker ہے۔ نقطہ جہاں

ان دونوں سکوں کی پوزیشن جیسے اگر یہ دونوں سکے مخالف فریم کے سیدھے مخالف بیس کو دائیں طرف سے تھوڑا سا ٹکرانا چاہئے اگر سکے کو striker، لائنوں کے مرکز میں ہیں کو بائیں طرف سے تھوڑا سا ٹکرانا چاہئے striker مخالف بائیں جیب میں جیب میں ڈالنا ہے اور اگر سکے کو مخالف دائیں جیب میں جیب میں ڈالنا ہے۔ ایک کھلاڑی کو ایسی بہت سی پوزیشنیں آزمانی چاہئیں تبھی وہ ان دونوں سکوں کی صحیح پوزیشن اور اس مقام کو سمجھ کو مارنا چاہیے۔ زیادہ تر کھلاڑی سامنے کی جیبوں میں جیب لگانے کا striker سکے گا جہاں سوچتے ہیں اور اس لیے اگر بیس جیبوں میں سکے ڈالنے کا امکان ہو تو بھی وہ اس کے بارے میں دکھایا گیا ہے مخالف کے دو سکے اس امکان A-میں نہیں سوچتے۔ جیسے جیسا کہ شکل 8 کو روک رہے ہیں کہ اگر ہمارا سکے اگلی جیب میں جائے لیکن اگر آپ مشاہدہ کریں تو ہمارا سکے میں دکھایا گیا ہے۔ A-اسٹروک سے ہماری بیس جیب میں جا سکتا ہے جیسا کہ شکل 8 touch کے اسٹروک کے بہت سے امکانات touch تک rebound اسی طرح سکوں کے ایک گچھے میں ہوتے ہیں، جب کہ کھلاڑی یہ اسٹروک نہیں کھیلتا اور گچھے کو آنکھ بند کر کے گھسیٹتا ہے، میں دکھایا گیا B-کئی بار وقفے کے بعد چار سکوں کا ایک گچھا رہ جاتا ہے جیسا کہ شکل 8 کے ذریعے جیب میں ڈالا جا touch ہے۔ اس گچھے سے سامنے کی جیب میں ایک سفید سکے سکتا ہے۔ ایک کھلاڑی جو دائیں طرف سے ٹوٹتا ہے اسے مخالف بائیں جیب میں جیب لگانے کی کوشش کرنی چاہئے اور جو کھلاڑی بائیں طرف سے ٹوٹتا ہے اسے مخالف دائیں جیب میں سکے کو کالے سکے کے striker ڈالنے کی کوشش کرنی چاہئے۔ اس طرح کا اسٹروک کھیلتے وقت اگر C-سے مارنا چاہیے۔ جیسا کہ تصویر میں دکھایا گیا ہے۔ 8 force نچلے حصے پر درمیانے مخالف کا سکے ہمارے سکے کا راستہ روکتا ہے تو ہمارا سکے فریم سے اس طرح ٹکرانا چاہیے لگا کر جیب کی طرف چلنا چاہیے۔ touch کہ فریم سے واپس آتے ہوئے یہ مخالف کے سکے کو کو سکے کو فریم تک لے جانا چاہئے جہاں سکے اس striker اس طرح کے اسٹروک کو بجاتے وقت سے ٹکرائے۔



A B C Wrong shot

#### شاٹ:

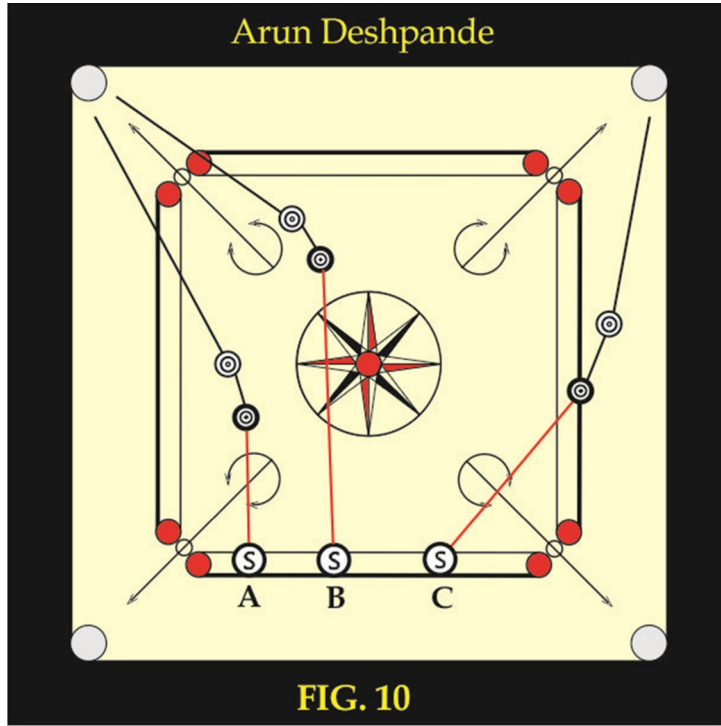
جیسا کہ شکل 9 میں دکھایا گیا ہے، اگر دو سکے ایک دوسرے کو چھو رہے ہیں اور سامنے والے کے پیچھے والے سکے کو مار کر جیب میں ڈالا جائے تو اسے شاٹ کہا جاتا ہے۔ striker سکے کو اگر یہ شاٹ جیب کی سیدھی لائن میں ہے تو اسے کھیلنا بہت آسان ہے۔ لیکن کوئی حاصل نہیں کر سکتا

بر وقت براہ راست شاٹس۔ ان شاٹس کو کیسے کھیلنا ہے جب وہ سیدھی لائن میں جیب کا سامنا نہیں کر رہے ہیں، نوٹ کرنا چاہئے۔

میں دکھایا گیا ہے، یہ شاٹ جیب کی طرف نہیں ہے بلکہ مخالف فریم کا A جیسا کہ تصویر 9 سامنا کر رہا ہے یہ شاٹ مشکل لگتا ہے لیکن اگر صحیح طریقے سے کھیلا جائے تو یہ بہت آسان ہے۔ اس شاٹ کو کھیلنے کے لیے جیب سے ایک خیالی لکیر لیں جو دوسرے سکے سے گزرتی ہے جہاں یہ ختم ہوتا ہے اس طرح کے تمام شاٹس میں ہٹ پوائنٹ ہوتا ہے۔ چونکہ یہ شاٹس جیب کی شاٹ B - - انجیر میں۔ 9 (دیکھیں A- شکل 9) طرف نہیں ہوتے ہیں انہیں غلط شاٹس کہا جاتا ہے۔ کو پہلے سکے کے ساتھ striker کا سامنا دائیں فریم کی طرف ہے۔ اس شاٹ کو کھیلنے کے لیے (B- دیکھیں تصویر 9) سیدھی لائن میں رکھنا چاہیے اور کیا اسے سیدھا مارنا چاہیے۔

striker کو، میں، شاٹ کا سامنا بائیں فریم کی طرف ہے۔ اس شاٹ کو کھیلنے کے لیے C- شکل 9 پہلے سکے کے ساتھ قدرے کراس لائن میں رکھنا چاہیے اور پہلے سکے کو 1/8 حصے پر مارنا چاہیے۔ ان شاٹس کی پوزیشن زیادہ سے زیادہ مخالف فریم کی طرف ہوتی ہے اور جیب سے دور ہوتے ہوئے اسے مخالف فریم کے ساتھ سیدھی لائن میں زیادہ سے زیادہ دیکھا جانا چاہیے۔ جیسے ایک شاٹ جو درمیان میں مخالف فریم کے قریب ہے، پھر اسے متوازی ہونا چاہیے۔

مخالف فریم، تب ہی یہ شاٹ کھیلا جا سکتا ہے۔ اس سے یہ بات آسانی سے سمجھی جا سکتی کو کراس لائن striker ہے کہ جب شاٹ بائیں یا دائیں طرف مخالف فریم کی طرف ہو تو شاٹ کو striker میں رکھ کر کھیلا جائے اور جب شاٹ کا رخ بائیں یا دائیں فریم کی طرف ہو تو اسے سیدھی لائن میں یا پہلے سکے کے ساتھ قدرے کراس لائن میں رکھ کر کھیلا جائے۔ ایک کھلاڑی کھیل کر بہتر پوزیشن بنانے کے striker کو مشکل سکوں کو آسان بنانے اور مختلف جگہوں پر لیے ان شاٹس سے فائدہ اٹھانے کی کوشش کرنی چاہیے اور سکے کو اسی مقام پر مارنا چاہیے جہاں اسے جیب میں مارنا ہے۔



A, B, C- PAIR

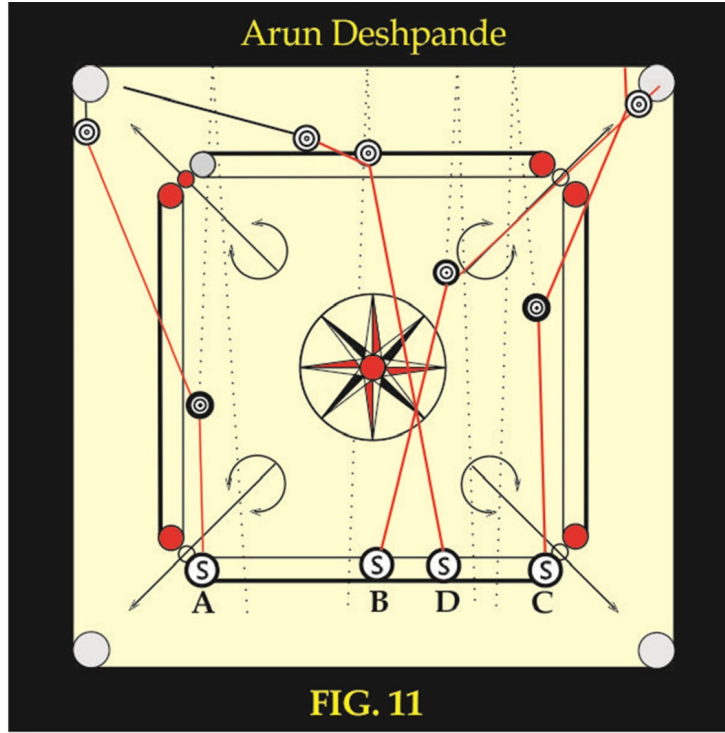
#### Pair:

یہاں بالکل وہی الٹا اصول pair اگر شاٹ کے دو سکوں کے درمیان وقفہ ہو تو اسے کہا جاتا ہے میں B اور A- استعمال کیا جانا چاہیے جو شاٹ کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ جیسا کہ شکل 10 کی سمت مخالف فریم کی طرف ہے۔ اس صورت میں جیسا کہ تصویر میں pair دکھایا گیا ہے کو سیدھی یا قدرے کراس لائن میں رکھنا چاہیے جیسا کہ معاملہ ہو، اور striker دکھایا گیا ہے کے ساتھ چلایا جانا force تھوڑا زیادہ pair کا B- پہلے سکے کو مارنا چاہیے۔ تصویر 10 کی سمت سائیڈ فریم کی طرف ہے، تو pair میں دکھایا گیا ہے اگر C- چاہئے۔ جیسا کہ شکل 10 کے ساتھ چھوڑنا چاہیے۔ سب میں force کو گہرے زاویے پر رکھنا چاہیے اور درمیانے striker

صورتوں میں پہلا سکے دوسرے سکے کو اس مقام پر مارنا چاہیے جہاں جیب سے ایک خیالی لکیر اس کو کاٹتی ہے۔

#### CANON:

دو A canon کہتے ہیں۔ canon کے دو سکوں کے درمیان کافی فاصلہ ہو تو اسے pair جب ایک کو چلانا بہت مشکل ہے کیونکہ دونوں سکوں canon سے زیادہ سکوں پر مشتمل ہو سکتا ہے۔ کے درمیان کافی فاصلہ ہے اس لیے اسٹروک کو بہت درستگی کی ضرورت ہوتی ہے۔



A,B,C,D- GLANCE

#### GLANCE:

جاری ہوتا ہے اور دوسرا striker میں دکھایا گیا ہے، پہلے سکے پر ایک A-جیسا کہ شکل 11 سکے جیب میں ہوتا ہے جب کہ پہلا سکے مخالف فریم کو مار کر بیس فریم کے قریب آتا ہے۔ اس کا خیال رکھنا چاہیے۔ بہت سے glance کہا جاتا ہے۔ کھیلتے وقت glance اسٹروک کو کھیلتے ہیں۔ برے نتائج آنے کے بعد glance کھلاڑی سکے کی پوزیشن کو مدنظر نہیں رکھتے اور وہ اپنی قسمت کو مورد الزام ٹھہراتے ہیں۔ کی سمت striker دوسرے سکے تک پہنچتا ہے تو striker پہلے سکے کو دیکھنے کے بعد جب جیب کی طرف نہیں ہونی چاہئے بلکہ دوسرے سکے کو ٹکرانے کے بعد مخالف فریم یا سائیڈ فریم کی طرف ہونی چاہئے۔ کی سمت سائیڈ فریم کی striker، دیکھیں۔ یہاں دوسرے سکے کو مارنے کے بعد A-تصویر 11 کی وجہ سے ہونے کا کوئی امکان نہیں ہے۔ double طرف ہے اور اس وجہ سے

ہونے کا ہر امکان ہے کیونکہ دوسرا سکے جیب کے بیچ میں ہے اور double میں B-اشکل 1 کا رخ جیب کی طرف ہے، دوسرے سکے کو ٹکرانے کے بعد -striker میں ہے لیکن پہلے سکے B-میں دوسرے سکے کی پوزیشن وہی ہے جو کہ شکل 11 C-تصویر 11 کو بیس دائرے پر striker کو چلانے کے لیے glance کی پوزیشن تبدیل کر دی گئی ہے، اس لیے کی سمت مخالف فریم striker میں دوسرے سکے کو ٹکرانے کے بعد C - رکھنا چاہیے، تصویر 11 کی کوئی گنجائش نہیں ہے -x2 کی طرف ہے اور اس وجہ سے کے لیے سکے کی پوزیشن بہت اہم ہے۔ جب glance اوپر والی تصویر سے دیکھا جا سکتا ہے۔ کہ کھیلنے کے لیے بہتر پوزیشن حاصل نہیں کرتا، اس طرح کا اسٹروک glance تک کوئی کھلاڑی glance کھیلنا بیکار ہے۔ اس اسٹروک کو دفاعی کھیل میں زیادہ استعمال کیا جا سکتا ہے۔ ایک کھیل کر، مخالف کا سکے ہمارے بیس فریم میں لایا جا سکتا ہے، ہمارے اپنے سکے کو جیب میں ڈال کر اس کے لیے مخالف کے سکے کو مشکل بنا سکتا ہے۔ اس ضرب کو کھیلنے کے لیے ضروری نہیں کہ ہمارا سکے جیب کے قریب ہو۔ مخالف کے سکے کو ہمارے بیس فریم کی طرف کو مخالف کے سکے کے ساتھ کم از کم کراس لائن glance اور جیب سے دور لانے کے لیے، ایک میں رکھ کر چلایا جانا چاہیے۔ اس اسٹروک کا استعمال ہمارے سکے کو آسان بنانے کے لیے بھی ہمارا سکے، جو مخالف فریم کے D-کیا جا سکتا ہے۔ جیسا کہ تصویر میں دکھایا گیا ہے۔ 11 کے ذریعے ہمارے قریب لا کر آسان بنایا جا سکتا ہے۔ اس طرح ایک glance قریب ہے، اسے کے ذریعے، ہمارے سکے کو بیس فریم کے قریب لایا جا سکتا ہے اس طرح ہمارے لیے glance آسان ہو جاتا ہے۔ اس اسٹروک کو جارحانہ کھیل میں بھی استعمال کیا جا سکتا ہے۔

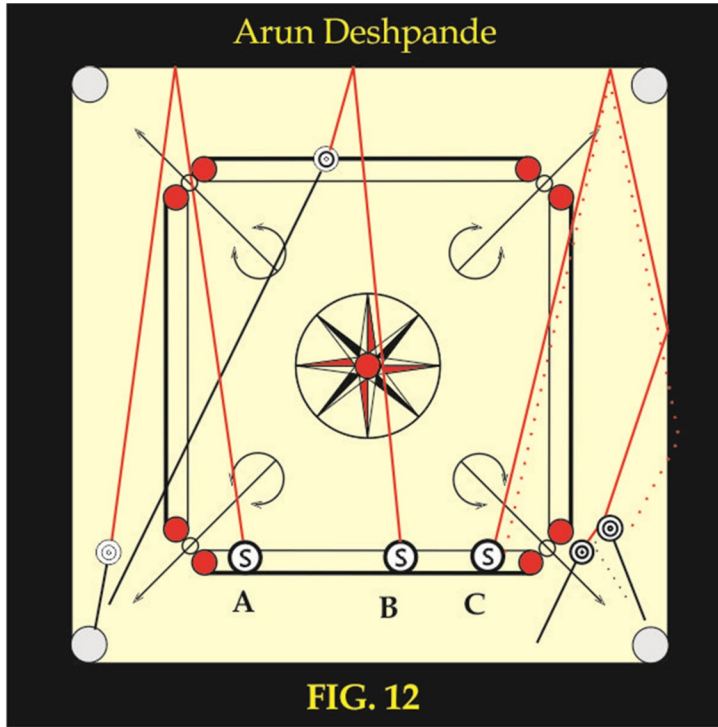
#### DOUBLE GLANCE:

بعض اوقات سکوں کی پوزیشن ایسی ہوتی ہے کہ کوئی کھلاڑی ایک سکے کو دیکھ کر مطلوبہ کو نشانہ نہیں بنا سکتا۔ اس طرح، اگر دو سکوں کو یکے بعد دیگرے دیکھنے کا striker سکے پر بہت نایاب واقعہ ہے۔ glance کہا جاتا ہے۔ ٹرپل double glance موقع ہو تو اس اسٹروک کو

#### BRUSH:

پہلے مارتا ہے، وہ بیس فریم پر striker کی طرح ہے۔ فرق یہ ہے کہ جو سکے glance یہ بالکل کی ضرورت نہیں force آنے کے بجائے مخالف یا سائیڈ فریم پر جاتا ہے۔ اس اسٹروک کو زیادہ کو پہلے سکے کو سائیڈ پوائنٹ پر مارنا چاہیے۔ یہ اسٹروک striker کھیلنے کے لیے brush ہے۔ سے آسان ہے۔ اگر ہمارے سکے میں کوئی رکاوٹ ہے تو اسے برش کر کے اور اپنے سکے glance کو جیب میں ڈال کر دور کیا جاسکتا ہے۔ یہ اسٹروک جارحانہ کھیل میں استعمال ہوتا ہے۔ کھیلنے سے بورڈ پر سکے کی پوزیشن ہمیشہ بدلتی رہتی ہے اور اس لیے مخالف کو brush کسی بھی چیز کا اندازہ لگانا مشکل ہو جاتا ہے اور وہ اپنی اگلی باری کا منصوبہ نہیں بنا سکتا۔ یہ اسٹروک بہت ضروری ہے کیونکہ ایک کھلاڑی اس اسٹروک کو لگا کر بہت زیادہ سازگار پوزیشن بنا سکتا ہے۔





A-REBOUND B-HOOK C-LANGDA REBOUND

#### REBOUND:

اگر ہمارے بائیں یا دائیں فریم کے قریب کوئی سکے مخالف فریم پر مار کر جیب میں ڈالا جائے تو کہا جاتا ہے۔ rebound اس فالج کو

#### سادہ REBOUND:

میں دکھایا گیا ہے، بائیں فریم کے قریب ایک سکے کو مخالف فریم پر I2-A جیسا کہ تصویر مار کر جیب میں ڈالا جاتا ہے۔ مقصد کے لیے، سکے سے دو سیدھی خیالی لکیریں striker پوزیشن کو ہدف کے لیے ایک نقطہ کے طور پر منتخب کیا جا striker کھینچی جا سکتی ہیں اور کھیلتے وقت، مخالف فریم کے قریب پاؤڈر نہیں ہونا چاہیے۔ اگر rebound۔ rebound سکتا ہے آہستہ آہستہ واپس آجائے گا کیونکہ اسے فالج نہیں striker مخالف فریم کے قریب پاؤڈر ہو تو ہوتا ہے۔ اگر مخالف فریم کے قریب پاؤڈر ہے جسے موجودہ بورڈ میں نہیں ہٹایا جا سکتا، تو پھر کے ساتھ چلایا جائے۔ force کو تھوڑا زیادہ rebound

#### REBOUND یا آف دی سائیڈ LANGDA REBOUND :

کو striker میں دکھایا گیا ہے، جب کوئی سکے مخالف اور سائیڈ فریم پر B-جیسا کہ شکل 12 کہا جاتا ہے۔ جب یہ اسٹروک langda rebound مار کر جیب میں ڈالا جاتا ہے تو اس سٹروک کو ہونا ہے تو مخالف یا سائیڈ فریم کے قریب زیادہ پاؤڈر نہیں ہونا چاہیے۔

کو کوئی جھکاؤ نہیں ملے گا، سکے کے striker کھیلا اگر سائیڈ فریم کے قریب پاؤڈر ہے تو بیرونی حصے سے نہیں ٹکرائے گا بلکہ اس کے اندرونی حصے سے ٹکرائے گا اور واجب الادا جیب کی طرف سفر striker ہونے کا ہر امکان ہوگا۔ سکے کے اندرونی حصے سے ہٹنے کے بعد کرے گا۔

میں دکھائے گئے دو سکے ہیں تو یہ اسٹروک فائدہ مند ہے۔ اس کے تین فائدے B-اگر تصویر 12 ہیں۔

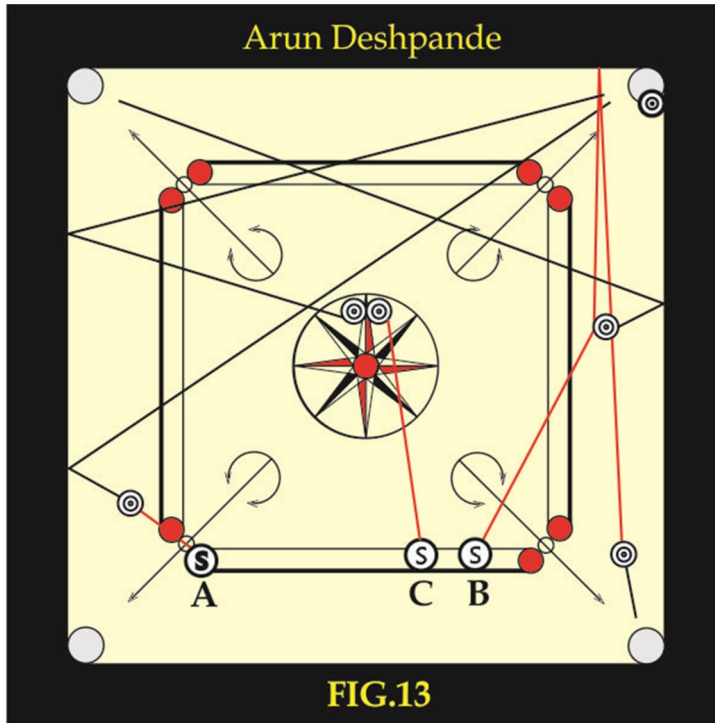
مخالف اور سائیڈ فریم کو مارنے کے بعد مناسب زاویہ نہیں لیتا ہے اور بیرونی striker اگر i) حصے کو مارنے کے بجائے سکے کے اندرونی حصے سے ٹکراتا ہے۔ اس کے باوجود دوسرے (2 - B - کی وجہ سے سکے کو جیب میں ڈالنے کا امکان ہے۔ 12 touch سکے کے

اگر یہ دونوں سکے ہمارے ہیں تو اس اسٹروک کو بجا کر ایک سکے کو جیب میں ڈالا جا سکتا ہے اور ساتھ ہی (2) دوسرے سکے کو آسان بنایا جا سکتا ہے کیونکہ یہ ہمارے بیس فریم میں آتا ہے۔

میں بیس دائرے پر ہے تو ہمارے B2- اگر ان دو سکوں میں سے کوئی ایک مخالف کا ہے (سکی جو تصویر 12 3) سکے کو جیب میں رکھتے ہوئے مخالف کے سفید سکے کو ہمارے بیس فریم میں لایا جا سکتا ہے جس سے اس کے پہلے مخالف کے سکے کو چھوٹا ہے، اسے striker کبھی کبھی ایک مختلف پوزیشن ہوتی ہے۔ ہمارے بیس فریم میں لاتا ہے اور ہمارے سکے پر موڑتا ہے تاکہ اسے جیب میں ڈالے [تصویر 4- 12 B-3)

#### HOOK:

کے ذریعے جیب میں رکھا rebound میں دکھایا گیا ہے، جب ایک سکے کو C - جیسا کہ شکل 12 کہا جاتا ہے۔ جب ہمارے سکے کے hook جاتا ہے سوائے بائیں یا دائیں فریم کے، اسٹروک کو تک جانے میں کوئی رکاوٹ ہو تو یہ اسٹروک double سامنے کی جیب یا بیس کی جیب میں استعمال کیا جاتا ہے۔ سے جیب cut سکے کو ہماری بیس جیب میں ڈالنے کے لیے۔ جب مخالف بنیاد سے کسی سکے کو striker چھوٹ جائے تو cut میں ڈالنا ہو تو کھلاڑی کو ایسا زاویہ لینا چاہیے کہ اگر وہ اپنا کے ذریعے اپنی بیس جیب میں گھسیٹ لے گا۔ hook مخالف فریم سے ٹکرائے گا اور سکے کو



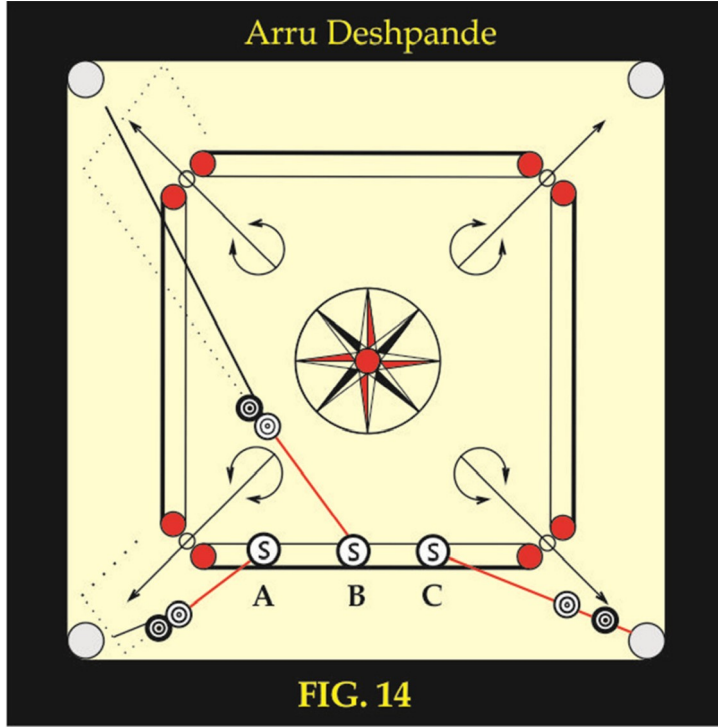
A- THIRD POCKET B,C- CROSS THIRD POCKET

#### تیسری جیب:

کے striker میں دکھایا گیا ہے، ایک سکے بائیں فریم کے قریب ہے اسے A- جیسا کہ شکل 13 ذریعے سائیڈ فریم پر مار کر مخالف دائیں جیب میں ڈالا جا سکتا ہے۔ اس اسٹروک کو تھرڈ جیب سائیڈ فریم سے بھی ٹکرا جاتا ہے۔ striker کہتے ہیں۔ سکے کو ٹکرانے کے بعد

### کراس تھرڈ جیب:

line کو کراس striker میں دکھایا گیا ہے، سائیڈ فریم کے قریب ایک سکے B-جیسا کہ شکل 13 مخالف فریم striker میں رکھ کر اور سکے کو اس طرح مار کر تیسرا جیب میں جا سکتا ہے کہ کو ٹکرانے سے جھک جائے اور ریباؤنڈ ہو جائے۔ اسٹروک کو کراس تھرڈ پاکٹ کہا جاتا ہے۔ اس کے راستے میں ہمارے مشکل سکے کو آسان بنایا جا rebound اسٹروک کو بجا کر کئی بار راستے میں کوئی سکے نہ ہو اور کراس rebound سکتا ہے یا جیب میں ڈالا جا سکتا ہے۔ جب کا رخ مخالف فریم سے ریباؤنڈ striker تھرڈ کو چلایا جائے، اور پھر سکے کو ٹکرانے کے بعد کا امکان ہے۔ double کرتے وقت جیب کی طرف نہیں ہونا چاہیے۔ بصورت دیگر واجب الادا یا کو شکل double بعض اوقات اس جھٹکے سے سامنے کی بلاک شدہ جیب کھل جاتی ہے۔ جب میں دکھایا گیا ہے تو دائیں سکے کے چوتھائی حصے پر زور سے مار کر بائیں سکے کو C-13 مخالف دائیں جیب میں ڈالا جا سکتا ہے۔ اگر ان دونوں سکوں کے درمیان فاصلہ ہو، چاہے وہ کتنا ہی چھوٹا کیوں نہ ہو، یہ اسٹروک نہیں چلایا جا سکتا۔ اس اسٹروک کو کھیلتے وقت اس بائیں فریم سے واپس آنے والے سکے کی راہ میں نہ آئے۔ striker بات کا خیال رکھنا چاہیے کہ سکے کو ٹکرانے کے بعد مخالف فریم سے ٹکرائے اور striker آپ کو اس طرح مارنا چاہیے کہ سکے کے واپس آنے سے پہلے آنا چاہیے۔



A,B- TURNING C- FOLLOW

#### مورثا:

میں دکھایا گیا ہے، اگر مخالف کا سکہ ہمارے سکے کے سامنے ہے B اور A- جیسا کہ شکل 14 اور یہ دونوں سکے ایک ساتھ ہیں تو درمیانی رفتار سے ہمارے سکے کو سینٹر پوائنٹ پر مار کر کو ان دونوں سکوں کے ساتھ سیدھی لائن میں رکھ کر، ہمارا سکہ جیب میں جا سکتا striker ہے۔ اس صورت میں مخالف کا سکہ سائیڈ فریم سے ٹکرا جاتا ہے اور اس طرح ہمارے سکے کو جیب میں جانے کا راستہ نکال دیا جاتا ہے۔ اس اسٹروک کو ٹرننگ کہتے ہیں۔ ہمارے بیس فریم کے قریب یہاں تک کہ اگر ان دو سکوں کے درمیان وقفہ ہو تو یہ اسٹروک کھیلا جا سکتا ہے۔ ہماری بیس لائنوں کے سامنے ان دونوں سکوں کے درمیان زیادہ فاصلہ نہیں ہونا چاہیے۔

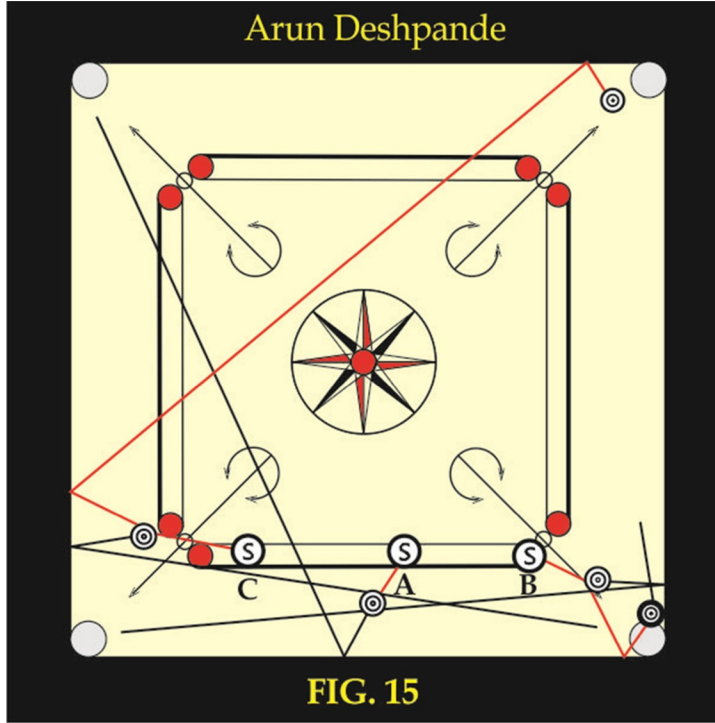
میں دکھایا گیا ہے، دونوں سکوں کی سمت سائیڈ فریم کی طرف ہے B- جیسا کہ شکل 14 دوسرا سکہ جیب میں رکھنا بہت آسان ہے۔ ایسی پوزیشن میں کیونکہ مخالف کا سکہ سائیڈ فریم سے ٹکرانے کے بعد ہمارے سکے کو بلاک نہیں کرتا۔ لیکن اگر ان دونوں سکوں کا رخ مخالف فریم کی طرف ہو تو پہلا سکہ مخالف فریم سے ٹکرانے کے بعد دوسرے سکے کو روک دیتا ہے۔

striker ایسی پوزیشن میں یہ اسٹروک کھیلنا مشکل ہے۔ اس طرح کے سکے کو چلانے کے لیے کو پہلے اور دوسرے سکے کے ساتھ سیدھی لائن میں رکھنا چاہیے۔

بعض اوقات ایسی پوزیشن ہوتی ہے جہاں دونوں سکے جیب کی سمت میں ہوتے ہیں۔ ایسی پوزیشن میں، دونوں سکوں کو فالو نامی اسٹروک کے ذریعے جیب میں ڈالا جا سکتا ہے۔

میں دکھایا گیا ہے دو سکوں کے درمیان ایک فاصلہ ہے C- 14 جیسا کہ تصویر

کی striker کو ان دونوں سکوں اور جیب کے ساتھ سیدھی لائن میں رکھنا چاہیے۔ striker یہاں رفتار ایسی ہونی چاہیے کہ ہمارا سکہ مخالف کے سکے کو جیب میں ڈال کر بدل دے اور پھر ہمارے سکے کو فالو کر کے جیب میں لے جائے۔ اگر ان دونوں سکوں کے درمیان پاؤڈر ہو striker کی پیروی کے بغیر جیب میں چلے striker ہونے کا امکان ہے کیونکہ دونوں سکے double تو کو جیب میں جانے سے روکنے کے لیے striker کی پیروی ہوتی ہے تو striker جاتے ہیں اور جب کوئی سکہ باقی نہیں رہتا۔



A, C SECOND B- CROSS SECOND

### دوسرا:

میں دکھایا گیا ہے مخالف کا سکہ جیب کے قریب ہے، ہمارے سکے کا A-جیسا کہ شکل 15 کو ہمارے سکے کے ساتھ کراس لائن میں رکھا جا، striker راستہ روک رہا ہے۔ اس پوزیشن میں سکتا ہے اور بیس فریم کو مار کر سکے کو مخالف جیب میں رکھا جا سکتا ہے۔ اس فالج کو سیکنڈ کہا جاتا ہے۔ یہ صورت حال اکثر پیدا ہوتی ہے اس لیے یہ فالج بہت مفید ہے۔ اگر مناسب زاویہ لیا جائے تو یہ فالج اتنا مشکل نہیں ہے۔ سکے بیس فریم کے جتنا قریب ہے اتنا ہی سیدھا کو سکے کے مخالف سمت میں striker کا زاویہ سکے کے ساتھ ہونا چاہئے striker ہونا چاہئے۔ جانا چاہئے۔

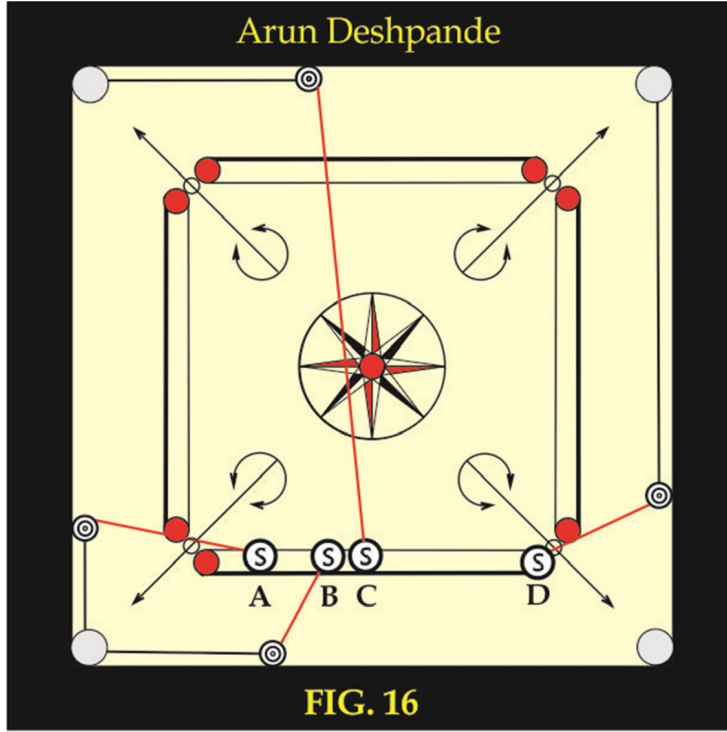
کے راستے میں ہے اور اگر اسے rebound میں دکھایا گیا ہے اگر سکے C-جیسا کہ شکل 15 سائیڈ فریم پر مخالف بیس جیب پر مار کر جیب میں ڈالا جائے تو اس اسٹروک کو بھی سیکنڈ کہا جاتا ہے۔

اس اسٹروک کو کھیلنے کے تین فائدے ہیں۔

- 1) بورڈ کے وسط میں دوسرے سکے کی پوزیشن کو تبدیل کیا جا سکتا ہے۔
- 2) مخالف بلاک شدہ جیب کھولی جا سکتی ہے۔ اگر سکہ بائیں ہاتھ کے فریم کے قریب ہے تو مخالف دائیں جیب کو کھولا جاسکتا ہے اور اگر سکہ دائیں فریم کے قریب ہے تو مخالف بائیں جیب کو کھولا جاسکتا ہے۔
- 3) مخالف فریم میں مشکل سکے کو بھی آسان بنایا جا سکتا ہے۔ مخالف فریم میں سکے کو بھی آسان بنایا جا سکتا ہے۔ بائیں فریم سے سکے کو کسی بھی چپٹی گرفت کے ساتھ بہت آسانی سے جیب میں ڈالا جا سکتا ہے۔ کو قدرتی گھماؤ دیتا ہے۔ striker سکتا ہے جو

#### **کراس سیکنڈ:**

میں دکھایا گیا ہے مخالف کا سکہ جیب پر ہے اور ہمارا سکہ اس کے B-جیسا کہ شکل 15 کو بنیادی سرخ دائرے پر رکھنا چاہیے اور ہمارے سکے کو striker پیچھے ہے۔ اس پوزیشن میں نیچے کی طرف مارنا چاہیے، تاکہ یہ سکہ سائیڈ فریم سے ٹکرائے اور مخالف سائیڈ کی بیس جیب کے نچلے حصے پر مارے اور مخالف کا سکہ جیب سے ہٹائے۔ striker جیب میں جائے اور اس اسٹروک کو کراس سیکنڈ کہا جاتا ہے۔



A, B, C, D- SLIP

#### SLIP:

میں دکھایا گیا ہے ، اگر کسی بھی فریم کو چھونے والے سکے کو اس کے A-جیسا کہ شکل 16 پنچ یا کوارٹر کہا جاتا ہے ۔ slip کوارٹر پوائنٹ پر مار کر جیب میں ڈالا جائے تو اسٹروک کو میں دکھایا گیا ہے ، اگر کوئی سکہ بیس جیب سے 5 انچ یا اس سے زیادہ A-جیسا کہ شکل 16 دور ہے ، اور پھر ایک کھلاڑی کو اسے مخالف جیب میں ڈالنے کی کوشش کرنی چاہیے ۔ میں دکھایا گیا ہے اگر کوئی سکہ مخالف فریم کے بنیادی فریم پر ہے C اور B-جیسا کہ شکل 16 کو تھوڑا سا رکھ کر کھلاڑی کو درمیانی رفتار striker تو سکے کے ساتھ ایک کراس لائن میں سے سکے کے چوتھائی حصے پر مارنا چاہیے ۔ میں دکھایا گیا ہے اگر کوئی سکہ بیس جیب کے قریب ہے تو اسے بیس 16-D جیسا کہ تصویر کو آزمایا نہیں جانا چاہئے کیونکہ اس rebound جیب میں پھسلنا چاہیے ۔ ایسی پوزیشن میں جیب میں نہیں ڈالا جا سکتا ۔ بعض اوقات اگر rebound طرح کے سکے کو اتنی آسانی سے rebound میں لے جانے کی صورت striker درست نہ ہو تو فریم سے سکے کو موڑ کر rebound میں واجب الادا ہونے کا خطرہ ہوتا ہے ۔

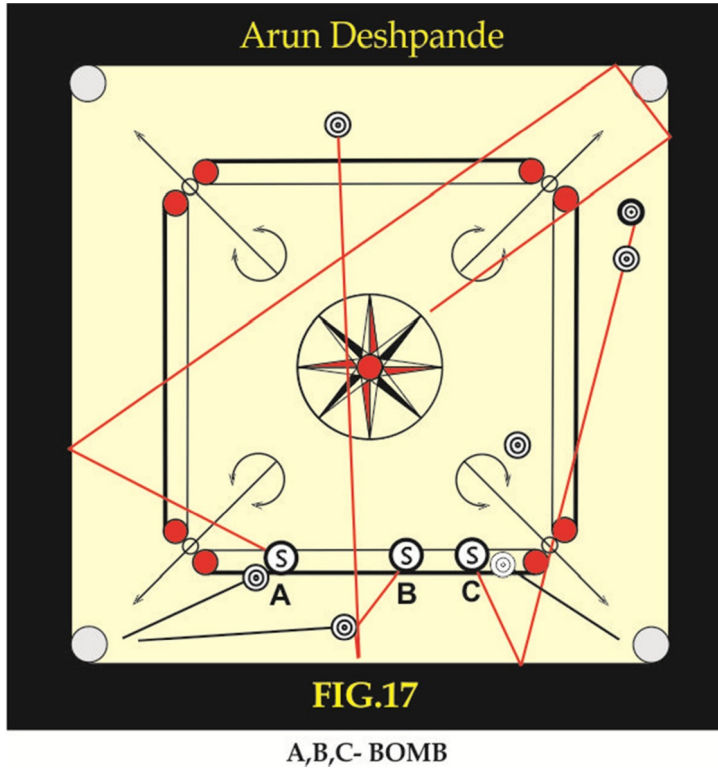


### The STRIKER SLIP:

ہمارا ایک سکے فریم F-کئی بار ایک پوزیشن ہوتی ہے جیسا کہ تصویر میں دکھایا گیا ہے۔ 16 تک چپکا ہوا ہے اور دوسرا اس سکے سے دور اور فریم سے بھی تھوڑا دور۔ عام طور پر ہمیں ان دو سکوں کو کھیلنے کے لیے دو اسٹروک کی ضرورت ہوگی۔ اگر آپ اسٹروک کرے گا slip چپکے ہوئے سکے سے striker آپ کا E-کھیلنے ہیں جو انجیر میں دکھایا گیا ہے۔ 16 اور اس سکے کو مارے گا جو فریم سے تھوڑا دور ہے اور جیب میں ڈال دیا جائے گا اور جو سکے پہلے مارا جائے گا اسے اس پوزیشن سے ہٹا دیا جائے گا اور ہمارے لیے آسان ہو جائے گا۔ ایسے مواقع شاذ و نادر ہی ہوتے ہیں جب یہ دونوں سکے ایک ہی جھٹکے سے جیب میں چلے جاتے ہیں۔ کے اسٹروک کے لیے لگائے گئے اس سے تھوڑا زیادہ slip اس اسٹروک کو کھیلنے کے لیے آپ کو لگانا چاہیے۔ force

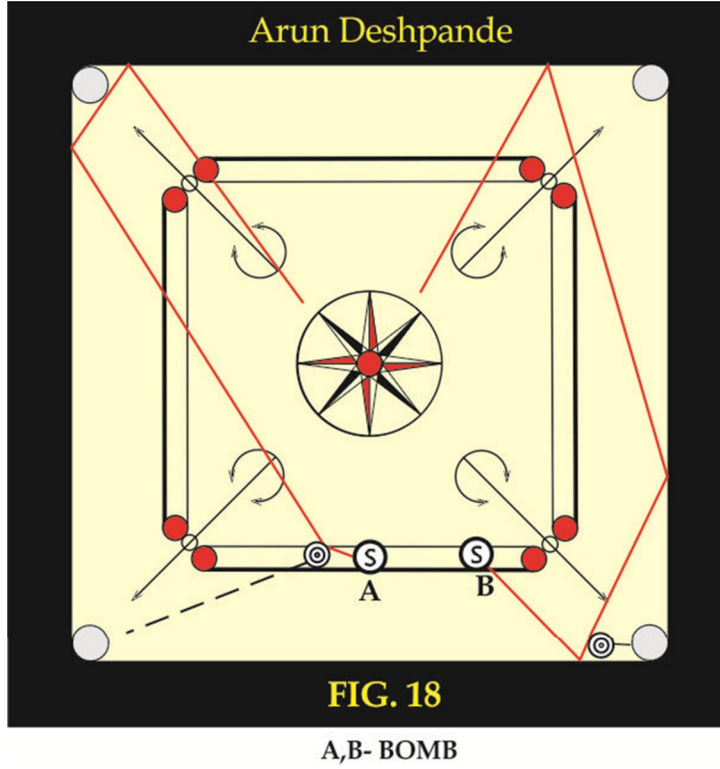
### DOUBLE TOUCH:

کو اس طرح چھوڑا جائے کہ striker اگر تصویر 16 میں دکھایا گیا فریموں سے تھوڑا دور ہے تو double touch یہ سکے کو دو بار چھوئے اور سکے کو جیب میں ڈال دیا جائے، اس اسٹروک کو کھیلنا پڑتا double touch کہا جاتا ہے۔ اکثر کھلاڑی کو سائیڈ فریموں کے قریب سکوں کے لیے ہے۔ اگر یہ سکے صرف سائیڈ فریم سے آدھے انچ سے زیادہ دور ہوں تو یہ اسٹروک بجانا سے rebound double touch چاہیے۔ اگر سکے سائیڈ فریم سے آدھے انچ سے کم دور ہیں تو آسان ہے۔



### **BOMB (BUM):**

میں دکھایا گیا ہے اگر ہمارا سکے بیس لائنوں پر ہے اور اگر اسے B اور A-جیسا کہ شکل 17 سائیڈ فریم یا بیس فریم کے خلاف بہت سختی سے جاری ہوتا ہے، تو striker، پاکٹ کرتے ہوئے کہا جاتا ہے۔ بندی میں ہم کو کہتے ہیں۔ اس جھٹکے سے بورڈ پر موجود دیگر Bomb اسٹروک کو تمام سکوں کی پوزیشن خراب ہو سکتی ہے۔ لہذا یہ ضرب اس طرح چلائی جائے کہ سکے اس A-قدر پریشان نہ ہوں کہ مخالف فریم میں جائیں بلکہ ہمارے قریب آجائیں۔ جیسا کہ شکل 17 پر سائیڈ فریم کو اس طرح مارنا چاہئے کہ یہ جیب striker میں دکھایا گیا ہے ایک کھلاڑی کو والے حصے پر مخالف فریم سے ٹکرائے اور اندرونی دائرے کی طرف ایک سرکلر راستے میں واپس آجائے۔ اس طرح اندرونی دائرے سے سکے کو ہمارے قریب لایا جا سکتا ہے۔ اس طرح کے اسٹروک کو بجاتے وقت سکے کا رخ جیب کی طرف نہیں ہونا چاہیے بلکہ یہ سکے کی پوزیشن کے لحاظ سے جیب سے کم از کم آدھا انچ دور بیس فریم پر ہونا چاہیے۔ ہمارے سکے کے قریب رکھا گیا ہے جو بیس لائن striker میں دکھایا گیا ہے B-جیسا کہ شکل 17 کو سائیڈ فریم کو مار کر مخالف جیب کی طرف لے جایا striker، پر ہے اور اسے پاکٹ کرتے وقت جاتا ہے۔ اس طرح سے سکے کو مخالف جیب والے حصے سے ہٹا دیا جاتا ہے، اس طرح ہمارے سکے کے لیے جیب کھل جاتی ہے۔ اس اسٹروک کو بجاتے وقت سکے کا رخ جیب کے اوپری حصے میں دکھایا گیا ہے ہمارے سکے کو مخالف بنیاد C-کی طرف ہونا چاہیے۔ جیسا کہ تصویر 17 بھی bomb کے ذریعے ہٹانے کے لیے بہت زور سے مارا جاتا ہے۔ اس اسٹروک کو striker سے کہا جاتا ہے۔ اس اسٹروک کو کھیلنے کے لیے ایک کھلاڑی کو درستگی اور کمال کی ضرورت ہوتی ہے۔ اس لیے اس فالج کے لیے کافی مشق اور ہاتھوں میں زبردست طاقت درکار ہوتی ہے۔

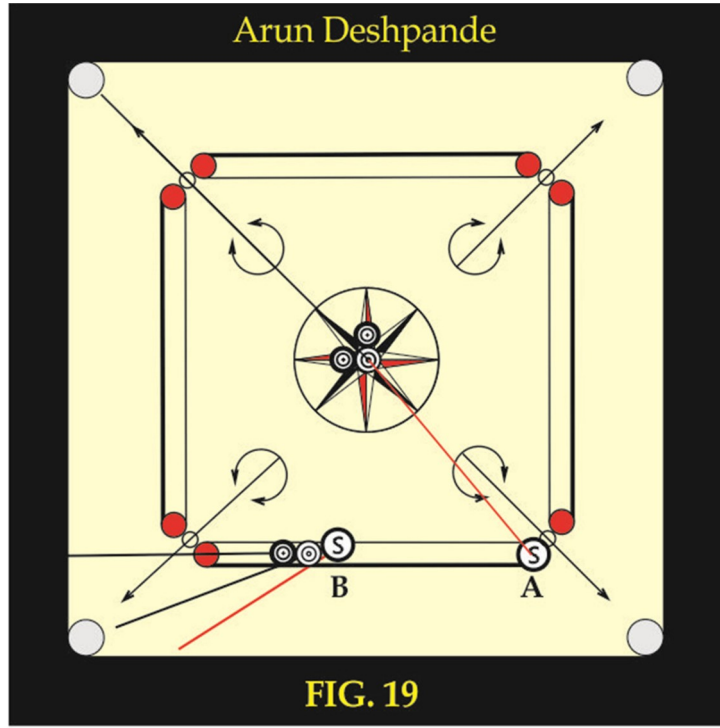


میں دکھایا گیا ہے اگر کوئی سکے بیس لائنوں کے بیچ میں ہو یا بیس لائنوں A-جیسا کہ شکل 18 کو اس سے تھوڑا دور اس طرح رکھا جائے کہ سکے کو کاٹنے کے بعد striker کے اوپر ہو تو کو اندرونی striker، جیب والے حصے میں سائیڈ فریم سے ہٹ جائے۔ اس اسٹروک میں striker دائرے کے علاقے میں لایا جا سکتا ہے، اس طرح اس علاقے سے سکے ہماری طرف گھسیٹتے ہیں۔

بجاتے وقت، اگر bomb کے ذریعے، مخالف فریم سے سکے کو آسان بنایا جا سکتا ہے۔ bomb کو کیرم بورڈ کے کسی بھی حصے کی طرف لے جایا جا striker مناسب زاویہ لیا جائے، تو سکتا ہے تاکہ مشکل سکوں کو ہماری طرف کھینچا جا سکے۔ اگر کوئی سکے ہمارے بیس فریم میں B-کو چلایا جاسکتا ہے جیسا کہ شکل 18 bomb بجانے کے بجائے slip کو چھو رہا ہے، تو کو سکے کے بالکل قریب فریم کے خلاف سختی سے striker، دکھایا گیا ہے۔ اس اسٹروک کے لیے چھوڑا جانا چاہیے نہ کہ براہ راست سکے پر۔ اس فالج کے لیے بڑی درستگی اور انگوٹھے میں زبردست طاقت درکار ہوتی ہے۔ سکے اور فریم کے درمیان فاصلہ ہونے کے باوجود یہ اسٹروک کھیلا جا سکتا ہے۔ اگر ہمارا سکے بیس جیب کے قریب ہے اور مخالف کا سکے بیس لائنوں پر ہے، چلایا جا سکتا ہے۔ bomb تو جیب پر موجود ہمارے سکے پر مخالف کے سکے کو مار کر بھی کو نہیں جانتے ہیں۔ bomb بہت سے کھلاڑی اس قسم کے

رکھ کر اور مناسب striker اگر ہمارا بیس لائنوں کی اوپری لائن سے اوپر ہے تو اس کے قریب زاویہ کو ایڈجسٹ کر کے، اس سکے کو جیب میں ڈالا جا سکتا ہے اور مخالف فریم کے کسی بھی کو سختی سے جاری کیا جا سکتا ہے۔ اس کے ذریعے ایک کھلاڑی سکوں کو striker مقام پر اپنی طرف کھینچ سکتا ہے اور ساتھ ہی وہ مخالف فریم کے کسی بھی نقطہ سے مشکل سکوں کو آسان بنا سکتا ہے۔ اگر ہمارا سکے سامنے کی جیب پر ہو اور مخالف کا سکے

بیس لائنوں کی اوپری لائن کے اوپر پھر یہ اسٹروک ہمارے سکے پر مخالف کا سکے جاری کر کے کے اسٹروک سے چلایا جا touch a bomb بھی کھیلا جا سکتا ہے جو جیب پر ہے۔ کبھی کبھی bomb سکتا ہے۔ مندرجہ بالا تمام بموں کے لیے ایک سادہ اصول کو ذہن میں رکھنا ہے کہ ایک کو مناسب striker کو چلاتے وقت، سکے کو کم سے کم رفتار کے ساتھ سفر کرنا چاہیے اور زاویہ کو ایڈجسٹ کر کے زیادہ سے زیادہ (مقررہ) رفتار کے ساتھ سفر کرنا چاہیے۔

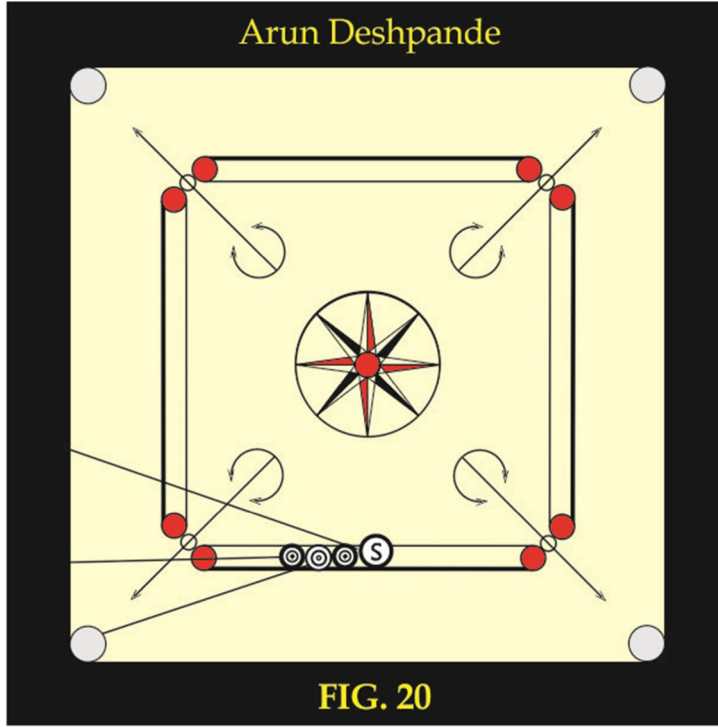


A,B- FORCE

#### FORCE:

مرکز کے دائرے میں ہے اور دو سکے جیب کے A Queen - جیسا کہ شکل 19 میں دکھایا گیا ہے کو striker کو چھو رہے ہیں۔ اس پوزیشن میں اگر Queen راستے سے 45 ڈگری کے زاویے پر ریلیز کیا جاتا ہے تو مخالف کے دو سکے دو مختلف Queen کوارٹر پوائنٹ پر مشکل سے کا force کو جیب میں ڈالا جا سکتا ہے۔ اس اسٹروک میں برابر Queen سمتوں میں ہٹا کر اصول لاگو ہوتا ہے۔

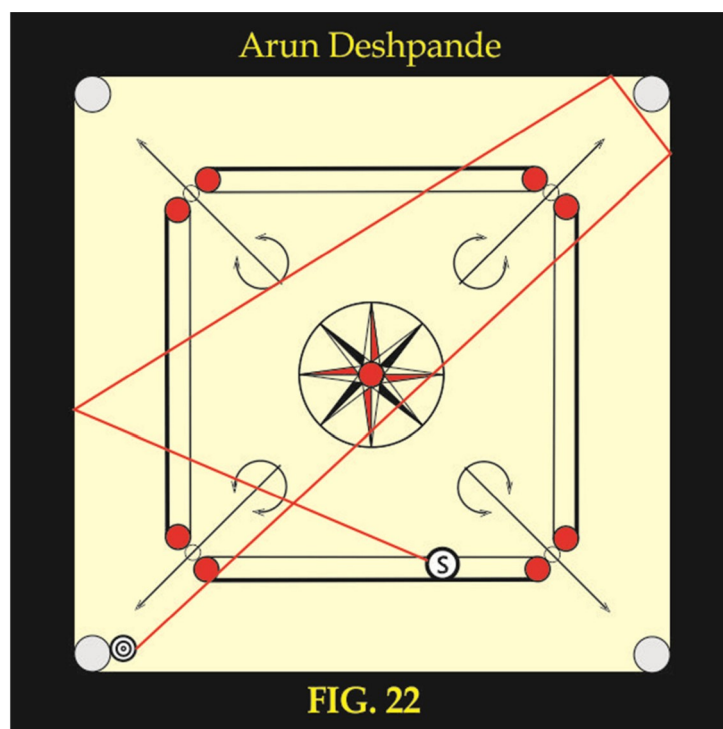
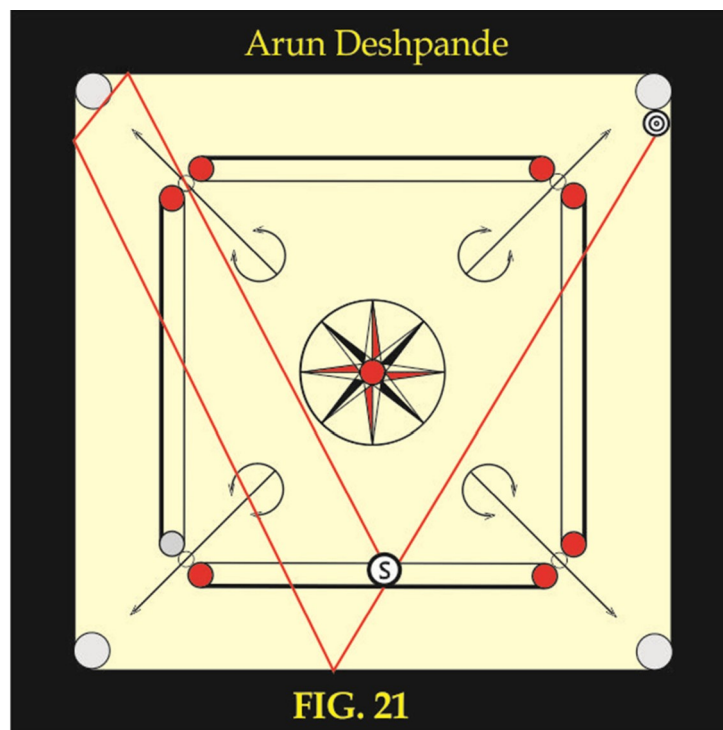
Queen کے سامنے ہے، بیس لائنوں پر مخالف کا سکے B - جیسا کہ شکل 19 کے بالکل قریب رکھ کر (چھونے Queen کو striker چھو رہا ہے یا اس سے کچھ فاصلے پر ہے۔ کے قریب) اور اسے جیب کے قریب بیس فریم کی طرف مارنے سے، مخالف کے سکے کو سیدھی کو جیب میں ڈالا جا سکتا ہے۔ مندرجہ بالا پوزیشن میں یہاں تک کہ Queen لائن میں چلا کر کو مندرجہ بالا Queen کے سامنے ہوں، تب بھی Queen اگر مخالف کے دو یا زیادہ سکے کے بجائے Queen کے ساتھ force اصول کے ساتھ جیب میں ڈالا جا سکتا ہے لیکن کچھ زیادہ کئی بار ہمارا سکے موجود ہوتا ہے اور اسے اسی طرح جیب میں ڈالا جا سکتا ہے۔

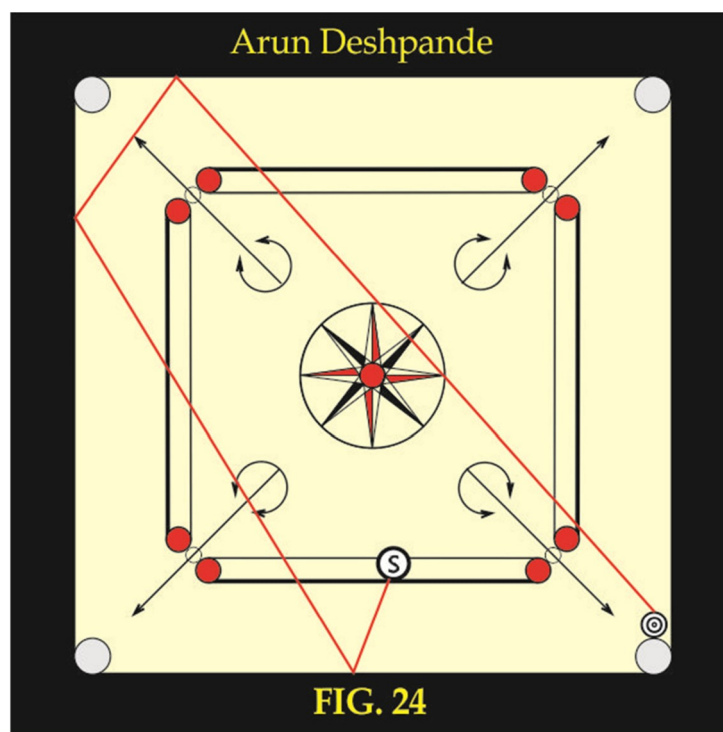
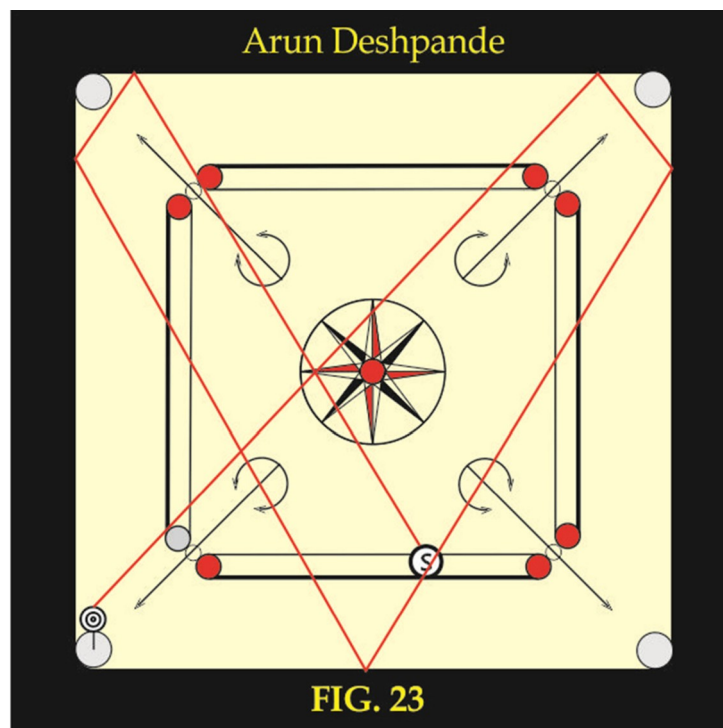


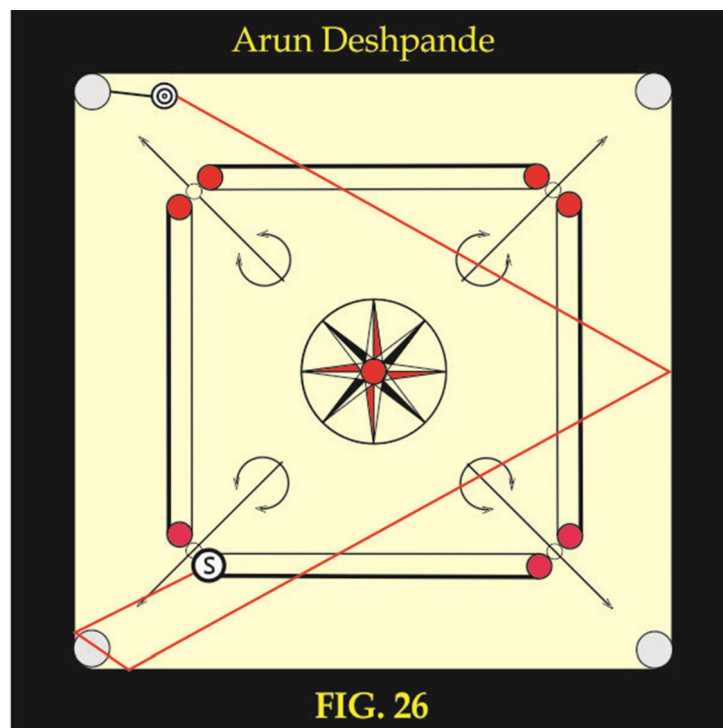
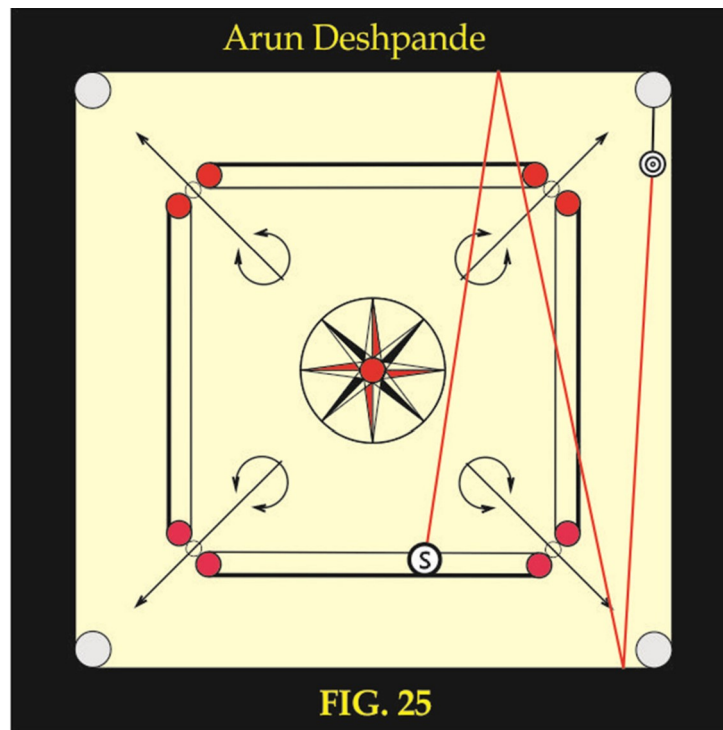
FORCE

مخالف کے دو سکوں کے درمیان ہے اور ان سے تھوڑا نیچے Queen تصویر 20 دیکھیں۔ یہاں کو جیب میں رکھنا بہت مشکل لگتا ہے لیکن اس پوزیشن میں کرنا اتنا آسان ہے کہ Queen ہے۔ کھلاڑی آنکھیں بند کر کے بھی اسے جیب میں ڈال سکتا ہے۔ جیسا کہ شکل 20 میں دکھایا گیا کو آخری سکے کے بالکل قریب رکھا جائے اور اسے سائیڈ فریم کی طرف striker ہے، اگر ایک کو جیب Queen چھوڑ دیا جائے، تو مخالف کے پہلے اور آخری سکے کو سیدھی لائن میں بٹا کر میں ڈالا جا سکتا ہے۔

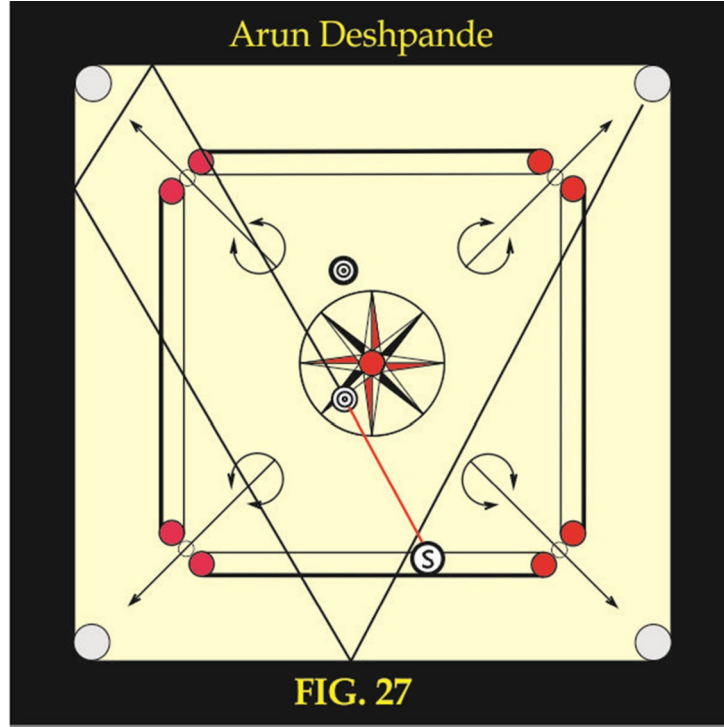
تصویر 21 سے 27 دیکھیں۔ ان اعداد و شمار میں کچھ نمائشی اسٹروک دکھائے گئے ہیں۔ نمائشی میچ کھیلنے کے لیے یہ اسٹروک مفید ہیں۔ تماشائی یہ جھٹکے دیکھ کر حیران رہ جاتے تین یا زیادہ striker ہیں۔ ایک کھلاڑی کا مقصد سکے کے علاوہ کسی اور نقطہ پر ہوتا ہے اور فریموں کو مارنے کے بعد متوقع سکے کو چھوٹا ہے۔ جیسا کہ اعداد و شمار 21 سے 26 میں کو متوقع سکے پر لایا جا سکتا ہے (جیسا کہ تصویر 27 میں striker دکھایا گیا ہے جس طرح دکھایا گیا ہے) اسی طرح سکے کو بھی اسی سمت میں منتقل کیا جا سکتا ہے۔











## باب 5

### دفاع اور جرم

زیادہ تر لوگ کیرم میں دفاع کے بارے میں سن کر غصے میں آجاتے ہیں۔ ان میں سے بہت سے کہتے ہیں کہ 'ایسا گھناؤنا کھیل کیوں کھیلا جائے؟' دفاع اور جرم کھیلوں کا حصہ ہیں، بڑے یا چھوٹے، انڈور یا آؤٹ ڈور۔ زیادہ تر لوگوں کا خیال ہے کہ کیرم میں دفاع صرف مخالف کے سکے کو خراب کرنے کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔ لیکن یہ سوچ غلط ہے۔ جب وہ چیمپئنز کو ایکشن میں دیکھتے ہیں تو انہیں اس اصول کی اہمیت کا احساس ہوتا ہے۔ کیرم میں دفاع کی دو قسمیں ہیں۔

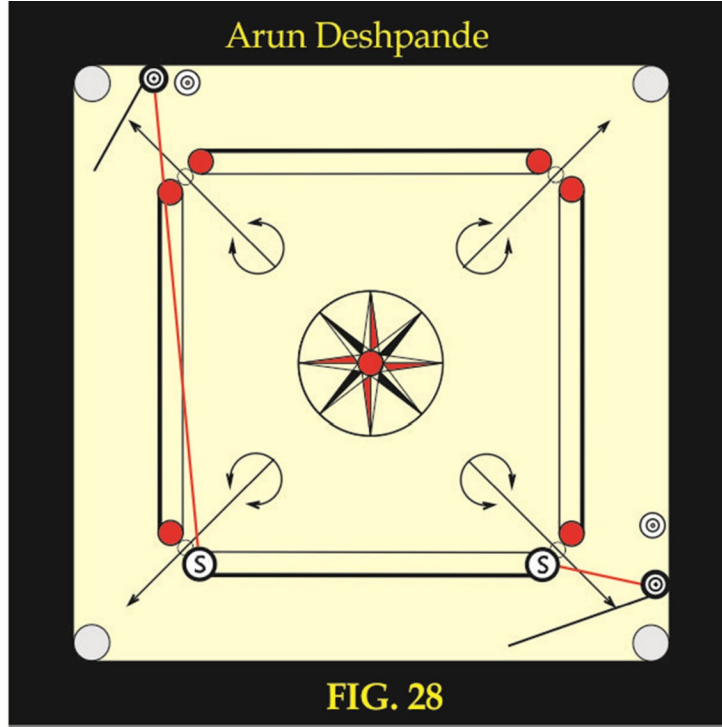
براہ راست دفاع (2) براہ راست دفاع۔ (1)

### براہ راست دفاع:

جب ہمارے سکے کو چھوئے بغیر مخالف کا سکہ مشکل بنا دیا جائے تو دفاع کو براہ راست دفاع کہا جاتا ہے۔ اس قسم کا دفاع سنگلز کے مقابلے ڈبلز میں زیادہ کثرت سے استعمال ہوتا ہے۔ اس قسم کا دفاع بظاہر بہت آسان لگتا ہے لیکن اسے استعمال کرتے ہوئے ایک کھلاڑی کو احساس ہوتا ہے کہ یہ اتنا آسان نہیں جتنا لگتا ہے۔ اس قسم کے دفاع میں مخالف کا سکہ مطلوبہ کی رفتار پر کنٹرول ہونا striker پوزیشن پر آنا چاہیے۔ ایسا کرنے کے لیے، ایک کھلاڑی کو کو ٹکرانا striker، چاہیے۔ ساتھ ہی اسے یہ بھی معلوم ہونا چاہیے کہ سکے کے کس نقطے پر چاہیے۔ کے لیے

کو مارنا اس کے پاس درستگی ہونا ضروری ہے۔ مختصراً، دفاع striker کسی خاص نقطہ پر اتنا آسان نہیں ہے اور اس کے لیے بنیادی طور پر دو خوبیوں کی ضرورت ہوتی ہے (1) درستگی کی رفتار پر کنٹرول۔ سنگلز میں مخالف کا سکے ہمارے بیس فریم پر یا مخالف striker اور (2) جگہ پر لایا جانا چاہیے۔ ڈبلز میں ہمارے دائیں ہاتھ کے کھلاڑی کے بعد کھیلتے rebound کے ہیں۔

rebound ہماری باری اس کا سکے ہمارے بائیں فریم (مخالف کے مخالف فریم) پر یا مخالف کے طرف لانا پڑتا ہے۔ ایسی پوزیشن rebound جگہ پر لایا جائے۔ اکثر مخالف کے سکے کو اس کی پر زبردست کنٹرول کی ضرورت ہوتی ہے کیونکہ اگر ایسا سکے striker میں سکے لانے کے لیے آسان ہوجاتا ہے یا دفاع کے ایسے rebound فریم کے بالکل قریب آجائے تو مخالف کے لیے اسٹروک میں اگر اسٹروک سخت ہو تو مخالف فریم پر مارنے کے بعد سکے نکل آتا ہے اور مخالف کا ایک سکے بورڈ پر رہتا ہے، تو ہر کھلاڑی pair کے لیے آسان ہوجاتا ہے۔ ڈبلز میں اگر ہر ایک کوشش کرتا ہے کہ اپنے مخالف کا سکے اپنے دائیں طرف مشکل بنا دے، اگر اس کا اپنا سکے اس کے لیے جیب میں ڈالنا آسان نہ ہو۔ اس طرح کے دفاع کا استعمال کرتے ہوئے کسی کو یہ بات ذہن میں رکھنی چاہیے کہ اس کا مخالف بھی ایسا ہی دفاع کرے گا۔ اس لیے اسے یہ دیکھنا چاہیے کہ جس سکے کو وہ اپنے دائیں جانب کھلاڑی کے لیے مشکل بنا رہا ہے، وہی سکے اس پوزیشن میں ہو کہ اس کا ساتھی بھی اس کے مخالف کے لیے مشکل بنا سکے۔ اس قسم کے کی رفتار پر قابو رکھتے ہیں اور جو صبر رکھتے ہیں، وہ striker دفاع میں، وہ کھلاڑی جو صرف اس طرح کے حربے استعمال کر سکتے ہیں اور بورڈ کو جیت سکتے ہیں۔ اب سوال یہ ہے کہ سنگلز میں ایسا دفاع کیوں ضروری ہے؟ کھلاڑی اپنے مخالف کے سکے کو مشکل بنانے میں اپنی باری کھودیتا ہے۔ چونکہ یہاں کھلاڑی کا سکے بھی مشکل ہوتا ہے، اس لیے اس کے حریف کو اپنا سکے جیب میں ڈالنے کی باری ملتی ہے۔ حریف کے سکے کو مشکل بنانے کا مقصد یہ ہوتا ہے کہ جب حریف مشکل سکے کو جیب میں ڈالنے کی کوشش کرتا ہے تو بعض اوقات اس کے لیے دوبارہ مشکل ہو جاتی ہے اس طرح ایک کھلاڑی کو جیب میں ایک اضافی موڑ دیتا ہے یا اس کے مشکل سکے کو ہٹا دیتا ہے۔ سکے جیب میں ڈالتے وقت کھلاڑی کو یہ دیکھنا چاہیے کہ اس کے لیے دوبارہ مشکل نہ ہو جائے ورنہ حریف کا سکے مشکل بنانے کا مقصد ناکام ہو جاتا ہے۔ کے ذریعے جیب double جیسے اگر مخالف کا سکے ہمارے بیس فریم میں لایا جاتا ہے تو وہ اسے کھیلتے ہوئے، اگر اسٹروک سست ہوگا، تو سکے double، میں ڈالنے کی کوشش کرے گا۔ جب کی طرف رہنا مشکل ہو جائے گا۔ چاہے فالج سخت ہو لیکن سکے غلط ہو اس کے بیس rebound جگہ پر آجاتا ہے۔ یقیناً اس طرح کے دفاع کے لیے بہت زیادہ rebound فریم سے ٹکرانے کے بعد صبر کرنا چاہیے کیونکہ بعض اوقات ایک ہی سکے کو ایک سے زیادہ باریوں کے لیے مشکل بنانا پڑتا ہے۔ بعض اوقات تماشائی ایسے کھلاڑی کو باہر نکال دیتے ہیں جو ایسی براہ راست دفاعی تکنیک استعمال کرتا ہے۔ اس مرحلے پر کھلاڑی کو اپنی توجہ نہیں کھونی چاہیے۔ وہی تماشائی کھلاڑی کی تعریف یا تعریف کرتے ہیں جب وہ براہ راست دفاع کو استعمال کرکے اس بورڈ کو جیتتا ہے۔



جیب کے قریب مخالف فریم اور سائیڈ فریم کو B اور A، جیسا کہ شکل 28 میں دکھایا گیا ہے کے ساتھ اس کے سینٹر پوائنٹ پر مار کر force چھونے والے سکے کو درمیانے درجے سے زیادہ بھی مشکل بنایا جا سکتا ہے۔

شادی شدہ لوگ یہ سمجھتے ہیں کہ جب چیمپیئنز ڈبلز میں کھیل رہے ہوں گے تو چوتھے کھلاڑی کو اپنی باری نہیں آئے گی۔ لیکن یہ قیاس غلط ہے۔ جس کھلاڑی کا وقفہ ہوتا ہے وہ اس طرح کھیلتا ہے کہ اس کا ساتھی بورڈ کو ختم کر سکے۔ لیکن ہر کوئی بھول جاتا ہے کہ دونوں شراکت داروں کے درمیان ایک مخالف ہے۔ یہ مخالف سککوں کو جیب میں ڈالتا ہے جو اس کے لیے آسان ہوتا ہے اور اس کے بعد وہ اپنے دائیں جانب والے کھلاڑی کے لیے ایک یا زیادہ سکے مشکل بنا دیتا ہے۔ اس طرح وہ اپنے ساتھی کو ایک باری دیتا ہے۔ اس طرح یہ سلسلہ چلتا رہتا ہے۔ ڈبلز میں ہر کھلاڑی کو یہ دیکھنا چاہیے کہ وہ بورڈ کو ختم کرتا ہے یا اپنے ساتھی کے لیے بورڈ کو ختم کرنا ممکن بناتا ہے۔

جب کھلاڑی ڈبلز کھیل رہے ہوں تو انہیں ہمیشہ اپنے ساتھی کے بارے میں سوچنا چاہیے۔ کچھ کھلاڑی اپنے شراکت داروں کو خاطر میں نہ لاتے ہوئے خود غرض کھیل کھیلتے ہیں۔ بالآخر اس کا نتیجہ جھگڑے کی صورت میں نکلتا ہے۔ دونوں شراکت داروں کے درمیان کامل مفاہمت ہونی چاہیے۔ یہ سمجھ جوڑوں میں بہت کم ہے جہاں دونوں کھلاڑی چیمپئن ہیں۔ وجہ خود غرضی کے سوا کچھ نہیں۔ اب سوال یہ ہے کہ خود غرضی کا کھیل کیا ہے؟ اکثر جب کوئی کھلاڑی اچھے اسٹروک کھیلتا ہے تو تماشائی تالیاں بجاتے ہیں۔ ایک کھلاڑی قدرے زیادہ پراعتماد اور خوشامد ہو جاتا ہے اور اپنے ساتھی کو باری دینے کے بجائے سکے کھیلنے کی کوشش کرتا ہے جو اس کے لیے مشکل اور اس کے ساتھی کے لیے آسان ہیں۔ وہ تعریف کی لہر پر چڑھتا ہے اور ناممکن اسٹروکس آزماتا ہے اور میچ ہار جاتا ہے۔ تفہیم کا یہ سوال اس وقت پیدا ہوتا ہے جب دو چیمپئن کھیل رہے ہوں کیونکہ ایک انا ہے۔

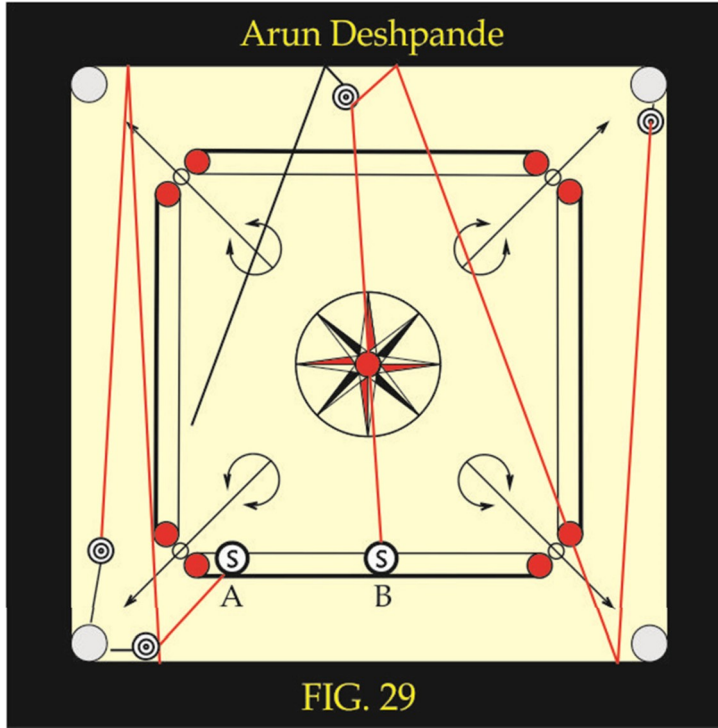
ان کے درمیان تصادم۔ درحقیقت، اگر وہ میچ جیت جاتے ہیں تو اس کا کریڈٹ ان دونوں کو جاتا ہے، چاہے کوئی بھی بہتر کھیلے۔ جو کھلاڑی اچھا کھیل کھیل رہا ہے اسے اپنے ساتھی سے زیادہ سے زیادہ موڑ لینے چاہئیں تاکہ وہ خود بورڈ کو ختم کرے جب اس کے لیے بورڈ ختم کرنا ممکن ہو۔ ڈبلز میں کھیلتے ہوئے کھلاڑی کو اپنے ساتھی کو سمجھنا چاہیے۔ یہاں تک کہ اگر اس کا ساتھی کوئی غلطی کرتا ہے، تو اسے بورڈ کے دوران اسے نہیں کھینچنا چاہئے۔ اگر کوئی کھلاڑی اپنے ساتھی کو ہر وقت غلطیاں کرنے پر برطرف کرتا ہے تو اس سے اس کے مخالفین کو زیادہ اعتماد ملتا ہے اور ساتھ ہی اس کا ساتھی بھی اعتماد کھو بیٹھتا ہے۔

### مدراس میں تجربہ:

میرے مدراس کے تجربے سے، کوئی سمجھ سکتا ہے کہ کھلاڑی کس طرح اپنا اعتماد کھو دیتے ہیں، اگر ان کے پارٹنرز کے ساتھ جھگڑا ہوتا ہے اور کوئی سمجھ سکتا ہے کہ بارے ہوئے میچ کو شراکت داروں کے درمیان مکمل سمجھ بوجھ کے ساتھ کیسے واپس لایا جا سکتا ہے۔ ہمیشہ چٹی اور میں نے مدراس میں 1970 میں منعقدہ قومی کیرم ٹورنامنٹ کے سیمی فائنل میں سندراج اور شیولنگم سے ملاقات کی۔ سندراج شاندار فارم میں کھیل رہے تھے اور شیولنگم بھی انہیں اچھی سپورٹ دے رہے تھے۔ انہوں نے ہمیں ایک بھی پوائنٹ تسلیم کیے بغیر صرف تین بورڈز میں پہلا گیم جیتا تھا۔ پورے بال میں جوش و خروش کی گونج تھی کیونکہ مہاراشٹر تھا جو ٹورنامنٹ میں حصہ لے سکتا تھا اور ہم اپنی بہترین سمجھ کے لیے pair سے ہمارا واحد بہت مشہور تھے۔ اگرچہ سندراج اور شیولنگم مدراس کے شائقین کے لیے اچھی طرح سے مشہور تھے، ان کا قومی سطح پر ریکارڈ اچھا نہیں تھا۔ ہمیشہ نے دفاعی تکنیک اپنائی۔ میری رائے میں وہ آج کے بہترین ڈبلز کھلاڑی ہیں۔ اس نے سندراج کو ہلاک کر دیا لیکن بعد والے نے سکوں کو جیب میں ڈالنا شروع کر دیا جو اس کے لیے قابل رسائی تھے اور جب ختم ہونے کی پوزیشن نہ تھی تو دفاعی استعمال کرنا شروع کر دیا۔ ان کی سمجھ کو توڑنا ضروری تھا۔ چالاکی سے ہمیشہ نے اپنا کھیل بدل لیا اور اس نے سندراج کو بورڈ کو ختم کرنے کے مواقع دینے شروع کر دیے لیکن ساتھ ہی ہمیشہ سندراج سے کم از کم ایک سکے دور رکھتا تھا جو پرکشش تھا۔ سندراج کو بورڈ کو ختم کرنے کا لالچ دیا گیا تھا۔ اسی وقت، ہمیشہ میرے لیے ایک آسان فنشنگ پوزیشن رکھتا تھا۔ جال میں پھنس کر سندراج آخری دو یا تین بار گنوا بیٹھے اور مجھے بورڈ کو ختم کرنے کا موقع ملا۔ ہم نے بورڈ جیت لیا۔ شیولنگم سندراج کے ساتھ اپنا غصہ کھو بیٹھا۔ اس نے اسے مفت کھیل کھیلنے کی اجازت نہیں دی۔ اس نے اسے دفاعی کھیل کھیلنے پر مجبور کیا۔ نتیجے کے طور پر، ہم نے وہ کھیل جیت لیا۔ تیسرا گیم شروع ہونے سے پہلے ہمیں 10 منٹ کا آرام ملا۔ اس دور میں شیولنگم ہر وقت سندراج کو اوپر کھینچتا تھا۔ ہمیشہ نے پھر کہا، "ارون، ان کی سمجھ ختم ہو گئی ہے اور اب ہمیں حقیقت کا فائدہ اٹھانا چاہیے۔"

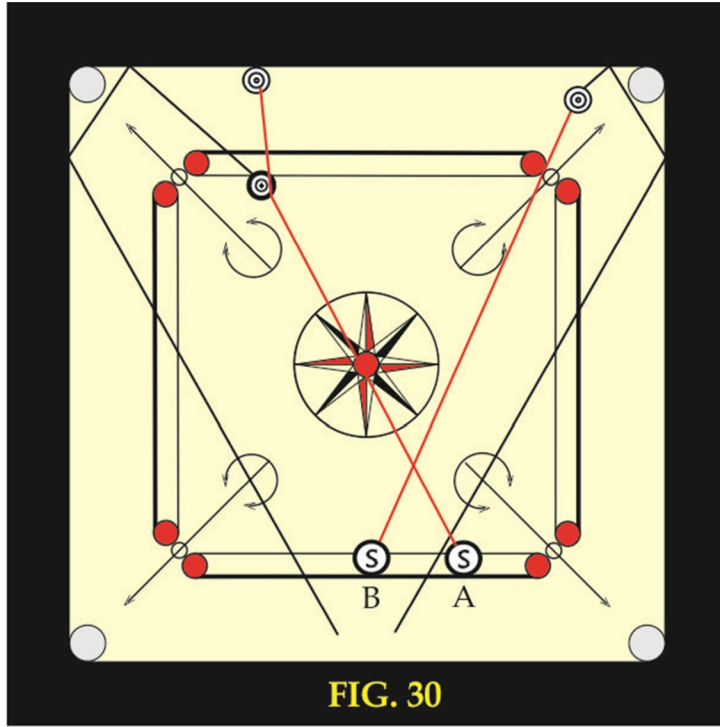
جب تیسرا گیم شروع ہوا تو اچانک ہمیشہ نے جارحانہ کھیل کھیلنا شروع کر دیا اور مجھے بھی ایسا ہی کرنے کو کہا۔ قدرتی طور پر شیولنگم اور سندراج نے دفاعی تکنیک اپنائی۔ ایسا کرتے ہوئے وہ اعتماد کھو بیٹھے اور ناکام رہے۔

سکے جیب میں ڈالیں۔ اس طرح ہمیں ایک برتری حاصل ہوئی اور ہم نے مزید جرم کے ساتھ کھیلنا شروع کر دیا اور صورتحال پر پوری طرح قابو پالیا۔ ہم نے وہ گیم تین بورڈز میں ان کے S. اور Y. Lazar سامنے ایک پوائنٹ کو تسلیم کیے بغیر جیت لیا۔ ہم نے فائنل میں تمل ناڈو کے کو برا کر ڈبلز نیشنل چیمپئن شپ جیت لی۔ سنگلز میں مہاراشٹر کے سوہاس کامبلی نے Dilli فائنل میں تمل ناڈو کے ایس دلی کو برا کر قومی چیمپئن شپ جیت لی۔ براہ راست اور بالواسطہ دفاع کے طریقے مزید اعداد و شمار میں دیکھے جا سکتے ہیں۔



میں دکھایا گیا ہے، ایک سفید سکے حریف کے بیس فریم کے قریب ہے اور A-جیسا کہ شکل 29 کو سفید سکے پر بہت زور سے مارتے ہیں جو کہ striker ایک سفید سکے جیب پر ہے۔ اگر آپ میں دکھائے گئے نقطہ پر حریف کے بیس فریم کے قریب ہے۔ A-شکل 29 واپس آجائے گا اور یہ آپ کے بیس فریم کو جیب کے قریب سے ٹکرائے گا اور یہ سفید striker سکے کو جیب میں ڈال سکتا ہے جو کہ مخالف دائیں جیب میں ہے آپ کے مشکل سکے کو آسان بناتا ہے۔ سخت ہے تو cut میں دکھایا گیا ہے، اگر ہمارے بیس فریم پر کوئی سکے A-جیسا کہ شکل 29 پوزیشن پر ہمارے مشکل سکے کو آسان بنایا جا سکتا ہے۔ rebound میں دکھایا گیا ہے، ہمارا سکے مخالف فریم کو چھو رہا ہے اور حریف کے A-جیسا کہ شکل 30 نہیں ہو cut لیے ایک آسان سکے ہے۔ چونکہ ہمارا سکے مخالف فریم کو چھو رہا ہے، اس لیے یہ سکتا اور مخالف کے سکے کو گھسیٹا نہیں جا سکتا۔ ایک ہی وقت میں، مخالف کا سکے ہمارے بھی ممکن نہیں ہے۔ اس پوزیشن glance سکے کے ساتھ ایک سیدھی لائن میں ہے اور اس لیے اگر O-A میں، جیسا کہ تصویر میں دکھایا گیا ہے۔ 3

striker مخالف کا سکہ پاڪٹ ایریا کے قریب مخالف فریم سے ٹکرایا جاتا ہے، ہمارے سکے پر چلاتے ہوئے مخالف کا سکہ مخالف فریم کے ساتھ ایک خاص زاویہ بنانے کے بعد ہمارے بیس فریم پر آتا ہے اور ہمارا سکہ جیب میں جاتا ہے یا اس پوزیشن سے باہر آتا ہے اور اگلے آپ کے لیے ہمارے لیے آسان ہو جاتا ہے۔ یہ فالج بہت آسان لگتا ہے لیکن ایسا نہیں ہے۔ اس طرح کے striker دفاع کے لیے کافی مشق کی ضرورت ہوتی ہے مخالف کے سکے کو مشکل بنا کر مخالف فریم کے مختلف پوائنٹس پر لے جایا جا سکتا ہے تاکہ ہمارے مشکل سکوں کو آسان بنایا جا سکے۔



میں دکھایا گیا ہے مخالف کا سکہ جو اس کی بیس جیب میں ہے اسے بھی B-جیسا کہ شکل 30 ہمارے بیس فریم کے قریب لا کر اسے مشکل بنایا جا سکتا ہے ان دو طریقوں میں درستگی اور کی رفتار پر اچھا کنٹرول درکار ہے۔ اس طرح مخالف فریم کے قریب کوئی بھی سکہ striker ہمارے بیس فریم میں لایا جا سکتا ہے۔ پریکٹس سے کوئی سمجھ سکتا ہے کہ سکے کے کس نقطے کو ہمارے بیس فریم میں لانے کے لیے مارنا ہے۔ کئی بار ایک پوزیشن آتی ہے جسے شکل میں دکھایا گیا ہے کہ حریف کا سیاہ سکہ ہمارے سفید سکے کا راستہ روک رہا ہے 31-A سے جیب میں ڈالنے کی کوشش کرتے ہیں۔ ان کا خیال ہے کہ rebound کھلاڑی اسے سخت سخت محنت سے حریف کا سکہ ہٹایا جا سکتا ہے اور ان کی جیت کو جیب میں ڈالا جا سکتا ہے۔ آسان اور بہترین طریقہ یہ ہے کہ مخالف کے سکے کو اس طرح مارا جائے کہ یہ ہمارے بیس کو آسان بنانے کے لیے ہمارے مشکل سکے کی طرف چلایا striker فریم پر آجائے اور ساتھ ہی جائے۔ اس اسٹروک کو کھیلتے وقت خیال رکھنا چاہیے۔

کے لیے کوئی پوزیشن نہیں ملنی چاہیے تاکہ ہمارا سکہ ہمارے لیے مشکل glance کہ مخالف کو ہو جائے۔

جیسا کہ تصویر 31-8 میں دکھایا گیا ہے، ہمارے سکے کو کاٹتے ہوئے، حریف کے سکے کو بیک گیم cut ہمارے بیس فریم میں لایا جا سکتا ہے تاکہ ایک اور موڑ لیا جا سکے۔ اس گیم کو کہا جاتا ہے۔ یہ ایک بہت ہی کارآمد گیم ہے کیونکہ اس طرح کی گیم کھیل کر مخالف کا سکہ مشکل بنایا جا سکتا ہے، ہمارے مشکل سکے کو آسان بنایا جا سکتا ہے اور مشکل کا گچھا کھولا جا سکتا ہے۔

### غلط دفاع اور اس کا نتیجہ:

بہت سے کھلاڑی سمجھ نہیں پاتے کہ نازک لمحات میں کیا کھیلنا ہے۔ میں قادرخان کے ساتھ ناگپاڈا نیبر بوڈ ہاؤس اوپن کیرم ٹورنامنٹ کے فائنل میں کھیل رہا تھا۔ قادر خان کا آخری سکہ میری بائیں جیب کے پاس تھا اور میرا آخری سکہ مخالف جیب کے قریب تھا۔ قادرخان کی باری ہمارے Queen مئی بیس فریم کے قریب تھا۔ قادرخان نے اس طرح کھیلا کہ Queen، تھی دونوں سکوں کے درمیان سائیڈ فریم میں آ گیا۔ یہ تیسرا اور فیصلہ کن کھیل تھا۔ مجموعی کو Queen اسکور 28 رہا۔ لہذا اس بورڈ کا فاتح میچ جیت جائے گا۔ اس پوزیشن میں میں نے کو دھکا دیا۔ ایسا تین یا اس سے زیادہ Queen تھوڑا آگے بڑھایا۔ قادر نے بھی اپنی طرف سے کو اس عہدے سے اس طرح ہٹایا کہ قادر دو ذہنوں میں تھا کہ اس کا Queen بار ہوا۔ میں نے کی پوزیشن میں آیا، اس لیے اس نے cut قادرخان کے لیے Queen دفاع کرے یا جیب سے کرے۔ کا ارادہ کیا، دوسری طرف، وہ اس کا دفاع کرنے پر مائل تھا کیونکہ اگر وہ کاٹتے ہوئے cut کرنے کی کوشش cut سے محروم ہو جاتا، تو وہ میچ ہار جاتا۔ اس مخلصے میں قادر نے Queen حاصل کر لیا اور اس لیے مجھے گیم اور Queen کی اور وہ چھوٹ گیا، میں نے بہت آسانی سے میچ جیتنے کا موقع ملا۔ اس نے دفاع میں غلطی کی تھی۔ اگر درست دفاع کیا ہوتا تو میرے پاس وہ میچ جیتنے کا بہت کم موقع تھا۔ میرا سکہ مخالف کی جیب کے اتنا قریب تھا کہ اگر میں سے چھوٹا تو جیب میں گر جاتا لیکن قادر خان کا سکہ جیب کے اتنا قریب striker اسے صرف کے لیے بلاک تھا۔ پھر Queen نہیں تھا۔ اس لیے اسے اپنا سکہ جیب سے نکالنا چاہیے تھا جو اسے دفاع کے لیے دو سائیڈ ملنے (1) اس کا بیس فریم (2) سائیڈ فریم جہاں میرا سکہ جیب پر تھا۔ میرے لیے دفاع کے لیے صرف ایک سائیڈ رہ جاتی اور وہ میرا بیس فریم تھا۔ لہذا اس کے پاس بورڈ اور میچ جیتنے کے زیادہ امکانات تھے اگر وہ بہترین دفاع کرتے۔

### بالواسطہ دفاع:

بالواسطہ دفاع بہت سے سٹروکوں کے ذریعے کیا جا سکتا ہے جو باب 'شاو آف اسٹروک' میں ہیں۔ زیادہ تر brush اور ایک glance دکھایا گیا ہے۔ بالواسطہ دفاع کے لیے اہم اسٹروک ایک وقت بورڈ کو ختم کرنے کے وقت براہ راست دفاع کیا جاتا ہے جبکہ بالواسطہ دفاع کسی بھی مرحلے پر کیا جا سکتا ہے۔

## جرم:

شاہور آف اسٹروک' کے باب سے کوئی سمجھ سکتا ہے کہ یہ فالج جرم کے لیے کس طرح مفید ہیں۔ جرم کھیل کی ایک بہت اہم تکنیک ہے۔ صرف دفاع ہی میچ جیتنے کا مقصد پورا نہیں کر سکتا۔ ایک کھلاڑی کے پاس دفاع اور جرم دونوں ہونا ضروری ہے۔ ایک کھلاڑی کو کھیل کے آغاز میں جرم کرنے کی کوشش کرنی چاہیے۔ ایک کھلاڑی جارحانہ کھیل سے اعتماد حاصل کرتا ہے اور اسے لگتا ہے کہ بورڈ پر ہر سکے اس کے لیے آسان ہے۔ جرم کی کمی اس کے اعتماد کو مجروح کرتی ہے اور ایک کھلاڑی کو لگتا ہے کہ بورڈ پر ہر سکے اس کے لیے مشکل ہے۔ جرم میں، یہ بہت ضروری ہے کہ کسی سکے کو چلایا جائے اور سکے کو آسان بنایا جائے۔ بہت سے کھلاڑی اس کے بارے میں نہیں سوچتے اور ایک غیر منصوبہ بند جارحانہ کھیل کھیلتے ہیں جس میں وہ ناکام رہتے ہیں۔ جیسے جب مخالف کا سکے ہمارے سکے کا راستہ روکتا ہے تو ہم دوسرا سکے چلا کر اسے ہٹا دیتے ہیں۔ لیکن اس طرح کے سکے کو ہٹاتے وقت ہم یہ نہیں سوچتے کہ یہ کس مقام پر پہنچے گا اور اس لیے بعض اوقات یہ ہمارے دوسرے سکے کے لیے رکاوٹ بن جاتا ہے۔ اس لیے مخالف کے سکے کو ہٹانے سے پہلے کھلاڑی کو اس کی حرکت کا اندازہ لگانا چاہیے اور یہ دیکھنا چاہیے کہ یہ اس کے دوسرے سکے کے لیے رکاوٹ نہ بن جائے۔ اگر وہ سکے دوسرے سکے کو بلاک کرنے کا پابند ہے تو ایک کھلاڑی کو پہلے ان دوسرے سکوں کو کھیلنا چاہیے اور پھر اسے ایسے سکے کو ہٹا دینا چاہیے۔ لہذا ہمیں کھیل میں بہترین منصوبہ بندی کی ضرورت ہے۔

اکثر ہمارے راستے کو ختم کرنے کا موقع آتا ہے۔ اس پوزیشن میں ایک کھلاڑی کو بالکل منصوبہ بندی کرنی چاہیے اور اسے سکے کو ترتیب سے چلانا چاہیے۔ فرض کریں کہ بورڈ پر ہمارے پانچ سکے ہیں اور ہمارے پاس فنشنگ پوزیشن ہے لیکن ہمارا ایک سکے مخالف کے سکے کا راستہ روک رہا ہے۔ اگر ہم وہ سکے پہلے چلاتے ہیں اور باقی چار سکوں میں سے ایک کھود دیتے ہیں تو ہمارا مخالف بورڈ ختم کر دیتا ہے اور غیر ضروری طور پر ہم اپنی قسمت کو مورد الزام ٹھہراتے ہیں۔ لیکن اگر وہ سکے جو حریف کے لیے رکاوٹ تھا، آخری چلایا جاتا تو پچھلا سکے نہ ہونے کے باوجود ہمیں ایک اور موقع مل جاتا۔ اس لیے کھلاڑی کو ہمیشہ اس طرح منصوبہ بندی کرنی چاہیے کہ اگر وہ اپنا سکے چھوٹ جائے تو بھی اسے دوبارہ باری مل جائے۔ ہمیں درست طریقے سے حساب لگانا چاہیے کہ ہم اپنے مخالف کو کتنے موڑ دیں گے۔ ہمیں ہمیشہ مخالف سے ایک اور باری لینے کی کوشش کرنی چاہیے۔ جیسے اگر ہمارے مخالف کے پاس ایک سکے مشکل ہے جبکہ ہمارے پاس دو ہیں اور ہمارے پاس ایک باری ہے تو ہمیں کسی ایک سکے کو جیب میں ڈالنے کی کوشش نہیں کرنی چاہئے بلکہ ایک کو جیب میں ڈالنے کی کوشش کرنی چاہئے اور دوسرے کو نکالنے کی کوشش کرنی چاہئے یا ہمیں اپنے دونوں مشکل سکوں کو ہٹانے کی کوشش کرنی چاہئے۔ جب حریف کو باری ملتی ہے تو اس کے لیے ایک سکے مشکل ہوتا ہے جسے وہ جیب میں ڈالنے کی کوشش کرے گا۔ اگر ہم ایک موڑ حاصل کرتے ہیں تو ہمارے لئے دونوں سکے آسان ہیں اور اس طرح ہم بورڈ جیت سکتے ہیں۔ بعض اوقات مخالف کے زیادہ سکے بورڈ پر ہوتے ہیں اور ہمارے پاس گیم کا موقع ہوتا ہے۔ اس پوزیشن میں ہمیں دفاع کے ذریعے بورڈ کو جیتنے کی کوشش کرنے کے بجائے ہمیشہ جارحانہ کھیل کے ذریعے بورڈ کو ختم کرنے کی کوشش کرنی چاہیے۔ اگر ہم کامیاب ہو گئے تو ہمارے مخالف کو اگلے بورڈ کے لیے موقع نہیں ملے گا۔



رمیش چٹی اور میں مہاراشٹر اسٹیٹ چیمپئن شپ کا فائنل سوہاس کامبلی اور وجے سنگم کے خلاف کھیل رہے تھے۔ دونوں جوڑے مشہور تھے اس لیے تماشائیوں کا ہجوم تھا۔ وہ بھیڑ ایک نادر تجربہ تھا۔ ہم نے تماشائیوں کے ساتھ ایسا تجربہ کبھی نہیں کیا تھا۔ تماشائیوں کے زیادہ دباؤ کی وجہ سے ہماری کرسیاں سٹیڈ سے نیچے دھکیل دی گئیں۔ ہم بے بس تھے۔ میچ شروع ہونے کا کوئی امکان نہیں تھا۔ ہم نے ان سے درخواست کی تو وہ تھوڑا پیچھے ہٹ گئے۔ اس کے بعد بھی جب ہم تماشا وصول کرتے تھے تو ہمیں تماشائیوں سے پیچھے ہٹنے کی درخواست کرنی پڑتی تھی تاکہ ہم ہر بار اپنی کرسی رکھ سکیں۔ تماشائیوں کی طرف سے یہ کوئی جان بوجھ کر کی گئی کارروائی نہیں تھی بلکہ ایسا ہجوم تھا کہ ہر آدمی اپنے آپ کو سیدھا رکھنے کے لیے دوسرے کو تھامے بیٹھا تھا۔ مجھے ایک انسانی اہرام کی یاد آئی۔ پہلی قطار میں تماشائیوں کے میچ دیکھنے کے لیے کرسیاں اونچائی کے حساب سے ترتیب دی گئی تھیں۔ میچ شروع ہوا۔ سوہاس اور سنگم نے ٹاس جیتا۔ سنگم نے پہلا بورڈ شروع کیا۔ اس نے آٹھ سفید جیب میں ڈالے۔ اس نے سوہاس کے لیے آخری سکے آسان کر دیا اور اس نے Queen سکے اور سوالیہ نظروں سے ریمیش کی طرف دیکھا۔ تماشائیوں نے بھی تالیاں بجا کر سنگم کو ان کے کھیل کی داد دی۔ ریمیش کی باری آئی تو اس نے بورڈ ختم کیا۔ کھیل اتنا دلچسپ ہو گیا کہ تماشائی میچ دیکھنے کے لیے بے تاب ہو گئے۔ ہر اچھے اسٹروک پر تالیاں بج رہی تھیں۔ ہم سب بورڈ کے بعد بورڈ ختم کر رہے تھے لیکن کوئی بھی اندازہ نہیں لگا سکتا تھا کہ کون جیتے گا۔ یہ سٹروکوں کا ایک مجازی شاور تھا اور ساتھ ہی تکنیک اور حکمت عملی کی کشمکش زوروں پر تھی۔ کوئی بھی بار ماننے کو تیار نہیں تھا۔ اسکو ختم ہو گئے۔ دونوں جوڑوں نے ایک ایک میچ جیتا ہے۔ تماشائیوں کے رش کی وجہ سے آرام کے لیے باہر جانا ناممکن تھا۔ میچ بغیر آرام کے شروع کیا گیا۔ تیسرے گیم میں بھی سخت مقابلہ ہوا۔ تماشائی بے حد پر جوش تھے۔ ہر کھلاڑی اپنے حریف کی غلطی کا انتظار کر رہا تھا۔ بالآخر دونوں جوڑوں نے 28 پوائنٹس حاصل کیے۔ تماشائیوں نے سانس روک لی۔ سوہاس کے پاس بورڈ شروع کرنے کی باری تھی۔ اس نے بورڈ شروع کیا۔ چونکہ یہ آخری بورڈ تھا اس نے دفاعی تکنیک اپنائی۔ اس بورڈ میں میں نے بھی دو تین اچھے اسٹروک لگائے۔ بالآخر، دونوں جوڑوں کے پاس بورڈ پر ایک ایک سکے باقی تھا۔ ہر ایک نے اپنے ساتھی کو بھرپور موقع دینے کی کوشش کی۔ یہ واقعی ایک مشکل کھیل پر مضبوط کنٹرول رکھنا تھا اور صحیح اسٹروک کھیلنے کی بھی توقع تھی۔ striker تھا۔ ہمیں اس کے ساتھ ساتھ ہمیں اپنا صبر بھی قائم رکھنا تھا۔ بالآخر ریمیش نے شاندار دفاع کیا اور سوہاس اور سنگم دونوں کے لیے سکے مشکل ہو گیا۔ سوہاس نے پھر اپنا آخری دفاع کیا اور میرے لیے ہمارا سکے مشکل کر دیا۔ مجھے یقین تھا کہ ان کے لیے ان کا سکے بھی مشکل ہے۔ چنانچہ میں نے اپنا سکے تیسری جیب میں ڈالنے کی کوشش کی۔ یہ ایسی شاندار ہٹ تھی کہ میرا سکے صحیح طریقے سے جیب میں چلا گیا اور تماشائی خوشی سے چھا گئے۔ اس میچ کی اپنی اہمیت تھی، کیونکہ یہ ریاستی سطح کے ڈبلز میں ہماری بیٹ ٹرک جیت تھی۔ ہم یہ کر ایسا کرنے میں کامیاب نہیں ہوا۔ pair سکتے تھے اور اب تک، کوئی دوسرا

## باب-6

کھلاڑیوں کی خوبیاں:

کسی بھی کھیل کے کھلاڑی کو کچھ خاص خوبیوں کا مالک ہونا چاہیے اور کیرم پلیئر اس سے مستثنیٰ نہیں ہے۔

پہلی اور سب سے اہم ضرورت خود اعتمادی ہے۔ خود اعتمادی رکھنے والے کسی بھی کھلاڑی کے لیے کچھ بھی مشکل نہیں ہوتا۔ تب وہ آسانی سے سیکھ سکتا ہے۔ لیکن ایک بار جب وہ اپنا اعتماد کھو بیٹھتا ہے تو اس کے لیے آسان ترین کام مشکل ہو جاتا ہے۔ اس طرح ایک کیرم کھلاڑی بھی انتہائی اعتماد کے ساتھ بیٹھ کر اپنے مشکل سکوں کو آسان بنا سکتا ہے۔ کھیلتے ہوئے وہ شروع سے ختم ہونے کے لیے کھیلنے کے طریقوں اور ذرائع کا اندازہ لگا سکتا ہے۔ تاہم، اگر اس میں خود اعتمادی کی کمی ہے، یہاں تک کہ جیب میں اس کا سکہ بھی اس کے لیے ایک چیلنج بن جاتا ہے۔ اس لیے گرفت کا بھرپور استعمال کرتے ہوئے اور کھیل کے لیے پوری لگن کے ساتھ مسلسل مشق کر کے خود اعتمادی پیدا کرنی ہوگی۔

میں ذیل میں چند ایسے واقعات پیش کرتا ہوں جو میرے مشاہدہ میں ہیں جہاں پر اعتماد کھلاڑیوں نے شاندار کارکردگی دکھائی۔

کیرم سنگلز کے اوپن سیمی فائنلز میں سے ایک میں، جئے بند اسپورٹس کلب، بمبئی، آندھرا پردیش کے اپاراو اور بمبئی کے رمیش چٹّی فائنل میں پہنچے۔ فائنل جیتنے والے کو گولڈ میڈل دیا جانا تھا۔ اپراؤ پہلے ہی پچھلے تین سالوں میں قومی چیمپئن شپ جیت کر بیٹ ٹرک بنا چکے تھے، جبکہ رمیش چٹّی کے پاس تمام گولڈ میڈل مقابلے جیتنے کا ریکارڈ تھا۔ کھیل شروع ہوا اور اپاراؤ نے پہلی گیم آسانی سے اپنے نام کر لی۔ تاہم رمیش نے دوسرا گیم جیت کر برابر کر دیا۔ دوسرے کھیل کے بعد، اے

حسب معمول دس منٹ کا وقفہ دیا گیا۔ جب وہ چائے پی رہے تھے، رمیش نے پورے اعتماد کے ساتھ میرے بھائی سے کہا کہ وہ تیسرا گیم جیتے گا، چاہے اپراؤ نے برتری حاصل کر لی۔ تماشائی کھیل سے لطف اندوز ہو رہے تھے اور رمیش کی جیت کا بے تابی سے انتظار کر رہے تھے۔ تاہم ان کی مکمل مایوسی کے لیے، اپاراو نے 27 تک پہنچنے کے لیے شاندار فارم کا مظاہرہ کیا، اس لیے کھیل ایک طرفہ تھا اور مکمل طور پر اپاراو کے حق میں تھا۔ اس موقع پر، رمیش نے اپنے اعتماد سے نوازا، اپنے حقیقی کھیل کا آغاز کر کے نہ صرف اپنے حامیوں کو بلکہ مخالف اپراؤ کو بھی حیران کر دیا۔

رمیش نے تمام گیم 27 سے برابر کر دی۔ تماشائی خوشی سے چھا گئے اور رمیش نے آخری بورڈ اور اس کے ساتھ ہی کھیل اور میچ جیت لیا۔ انہیں ڈھیروں مبارکباد دی گئی۔

ونامالی بال (بمبئی) میں کھیلے گئے دوسرے میچ میں سوہاس کامبلی اور عظیم الدین شیخ آمنے سامنے تھے۔ تیسرے گیم میں سوہاس نے برتری حاصل کی اور عظیم الدین کے 16 کے مقابلے میں 27۔ آخری بورڈ میں سوہاس کو بریک کرنا تھا۔ اس نے اپنی پہلی جیب میں کلاسیکی طور پر بورڈ کھولا۔ اس نے دیکھا کہ اس کا دوسرا سکہ جیب کے پاس تھا۔ پھر وہ گھسیٹ کر اپنے تمام سکے اپنے پاس لے آیا۔ ان میں

حالات میں عظیم الدین نے ایک شاندار کھیل کا مظاہرہ کیا جس کی مثال نہیں ملتی۔ اس کے بعد کے Queen کو اپنے مخالف کے ہاتھ میں جانے نہیں دیا۔ اس نے تمام نو سکے striker اس نے ساتھ صرف ایک اسپیل میں لیے اور 13 پوائنٹس لے کر میچ جیت لیا۔

میں قومی چیمپیئن شپ مقابلے میں، بمبئی کے سوہاس کامبلی اور مدراس کے ستیانارائن 1970 دلی کے درمیان مدراس میں کھیلے گئے میچ نے دونوں کھلاڑیوں میں ایک بار پھر زبردست عزم اور خود اعتمادی کو سامنے لایا۔ فائنل میں سوہاس نے پہلی گیم آسانی سے جیت لی۔ دوسرے گیم میں بھی انہوں نے 28-6 کی برتری حاصل کی۔ اس طرح تماشائی یکطرفہ کھیل دیکھ رہے تھے، لیکن یہاں دلی نے سوہاس کو روک کر کھیل کو 28 سے برابر کر دیا۔ اس نے کھیل جیتنے کے لیے آخری بورڈ میں شاندار کھیلا، تیسرے میں اور آخری کھیل میں پوزیشن بالکل الٹ تھی۔ دلی کو ان کے حامیوں نے حوصلہ دیا اور انہوں نے 28-6 کی برتری حاصل کی۔ تماشائی سوچ رہے تھے کہ سوہاس ختم ہو گیا کیونکہ وہ دوسرا گیم ہار گیا۔ سوہاس تاہم مکمل پراعتماد تھا اور خوش اسلوبی سے اس نے 28 کا سکور برابر کر دیا۔ تماشائی خوشی سے دیکھ رہے تھے اور سوہاس نے فائنل بورڈ اور میچ جیت کر اپنی جیت پر مجبور کر دیا۔

### ارتکاز:

اگر ہم ارتکاز کے ساتھ کوئی کتاب پڑھتے ہیں تو ہمیں زیادہ تر پڑھی ہوئی چیزیں یاد رہتی ہیں۔ اسی طرح اگر ہم کیرم پر توجہ مرکوز کرتے ہیں، تو ہم سکوں کی بدلتی ہوئی پوزیشن کا مشاہدہ کرنے کے قابل ہو جاتے ہیں اور اس طرح ہم اپنے کھیل کو دوبارہ ترتیب اور جوڑ توڑ کر سکتے ہیں۔

ذہن کا ارتکاز ہمیں اپنے سکے پر ایک نقطہ طے کرنے میں مدد کر سکتا ہے جہاں ہمیں اسے جیب میں ڈالنے کے لیے مارنا پڑتا ہے۔ اگر کوئی کھلاڑی باہر نہیں دیکھتا اور صرف بورڈ پر توجہ دیتا ہے، تو اس کی آنکھوں کی بینائی سیٹ ہو جاتی ہے اور اس عمل میں اسے اعتماد حاصل ہوتا ہے۔

### مشاہدہ:

کھلاڑی کبھی کھیل کا مشاہدہ کرنے کا نہیں سوچتے۔ وہ صرف مشاہدے سے سیکھ سکتے ہیں۔ اگر کسی کا مشاہدہ گہری ہو تو کوئی سیکھ سکتا ہے اور بہتر کر سکتا ہے۔ حریف کا اندازہ اس کے کھیل کے مشاہدے سے بھی لگایا جا سکتا ہے اور اس کی خامیوں کو ہمارے فائدے کے لیے بہترین طریقے سے استعمال کیا جا سکتا ہے۔

سری لنکا کے خلاف ایک بین الاقوامی پہلے ٹیسٹ میں میں فرنیٹو کے خلاف کھیل رہا تھا۔ میں پہلا گیم ہار گیا۔ میں فرنیٹو کے کھیل کو غور سے دیکھ رہا تھا اور میں نے دیکھا کہ فرنیٹو کا زیادہ سے زیادہ استعمال کر رہا تھا۔ دوسرا گیم کھیلتے ہوئے میں نے اس glance اور brush طرح کھیلا کہ فرنیٹو کو مواقع نہ مل سکے۔

اپنے ہتھیاروں کو استعمال کرنے کے لیے۔ اس کے بعد اس نے اپنا اعتماد کھو دیا اور دوسرا اور تیسرا گیم میرے حق میں کیا۔ بمبئی میں میری ملاقات ایک مخالف سے ہوئی جس کے دائیں طرف کا کھیل کمزور تھا۔ وہ اپنے بائیں طرف اچھا کھیل رہا تھا۔ اس لیے میں نے اس طرح کھیلا کہ اس کے زیادہ سے زیادہ کو striker اس کے دائیں طرف لائے گئے۔ یہاں تک کہ میں نے وقفے کے لیے اپنی جگہ دائیں طرف منتقل کر دی۔ غلط مشاہدہ یا کوئی مشاہدہ نہ کرنے کے نتیجے میں بھی فالج گمراہ ہو جاتے ہیں۔ جیسے اگر سکے کے قریب کچھ پاؤڈر ہو تو کھلاڑی اسے محسوس نہیں کرتا ہے۔ وہ ہمیشہ کی طرح کھیلتا ہے اور اسے لگتا ہے کہ اس کا سکے جیب تک نہیں پہنچ رہا ہے۔ ناگپاڈا نیبر ہڈ ہاؤس میں کھیلے گئے میچ میں، رمیش چٹی کوارٹر فائنل میں قادر خان کے خلاف کھیل رہے تھے، قادر خان کا آخری سکے سامنے کی جیب کے پاس تھا۔ تاہم، قادر سرحد کے قریب پاؤڈر کی ایک گانٹھ کا مشاہدہ کرنے میں ناکام رہا۔ میچ جیتنے کے لیے اسے صرف وہی کو پکڑا، رمیش ایک تجربہ کار striker سکے جیب میں رکھنا تھا۔ جس طرح سے قادر نے کا حق ادا کرے گا۔ قادر نے واقعی double کھلاڑی ہونے کے ناطے سمجھ گیا کہ قادر ایک ایسا کیا، اور مناسب مشاہدہ کرنے میں ناکامی کی وجہ سے میچ ہار گیا۔

### کبھی زیادہ اعتماد نہ کریں:

تاہم، ایک کھلاڑی پر اعتماد ہو سکتا ہے، اسے کبھی بھی زیادہ پر اعتماد نہیں ہونا چاہیے۔ عام طور پر ایک کھلاڑی اس وقت زیادہ پر اعتماد ہو جاتا ہے جب وہ زبردست برتری حاصل کرتا ہے۔ اب میں کھلاڑیوں کے زیادہ اعتماد کی وجہ سے میچ ہارنے کی ایک مثال پیش کروں گا۔ ریاستی سطح کے فائنل میں، بمبئی امیچرز کلب کے ایپککال اور کیرم کونڈا اور بمبئی کے ایک pair سوہاس کامبلی اور دیوجی سمرا کے درمیان کھیلا گیا ڈبلز میچ، مؤخر الذکر pair معروف نے پہلا گیم آسانی سے صرف تین بورڈز میں جیت لیا۔ دوسرے گیم میں بھی وہ دوبارہ 3 بورڈز میں پہنچ گئے اور گیم اور میچ جیتنے میں صرف ایک پوائنٹ کی کمی تھی، کامبلی اور سمرا پھر زیادہ پر اعتماد ہو گئے اور نمائشی اسٹروک کے ذریعے آسان سکوں کو جیب میں لانے کی نے تاہم محتاط pair کوشش میں زیادہ سے زیادہ آسانی کے ساتھ کھیلنا شروع کر دیا۔ شوقیہ انداز میں کھیلا اور دوسرا گیم جیت لیا اس طرح کامبلی اور سمرا تیسرے گیم میں اپنا اعتماد پر اپنا کنٹرول کھو دیا اور تیسرا گیم اور میچ صرف اپنے زیادہ striker کھو بیٹھے۔ انہوں نے اعتماد کی وجہ سے ہار گئے۔

ریاستی سطح پر کھیلے گئے ایسے ہی ایک میچ میں سوہاس کامبلی نے سمرا کی کارکردگی کو کم سمجھا حالانکہ سمرا اس ٹورنامنٹ میں بہت اچھا کھیل رہی تھی۔ رمیش اور سمرا کے درمیان کھیلے گئے کوارٹر فائنل میچ میں رمیش ہار گئے اور انہوں نے اعتراف کیا کہ ان کی طرف سے کھیلے گئے بہترین کھیل کے باوجود سمرا نے شاندار فارم کا مظاہرہ کرتے ہوئے انہیں شکست دی۔ اس لیے رمیش نے محمد طاہر کو سمرا کے خلاف محتاط سیمی فائنل کھیلنے کا مشورہ دیا۔ طاہر نے بھی جواب دیا کہ مناسب دفاع کے ساتھ وہ سمرا کے خلاف کھیلیں گے اور وہ ہیں۔

زیادہ پراعتماد کہ سمرا اس کے خلاف جیتنے کی پوزیشن میں نہیں ہوگی۔ تاہم، اس میچ میں سمرا نے شاندار فارم کا مظاہرہ کیا اور طاہر حیران رہ گئے۔ سمرا نے بعد میں اچھے دفاع کے باوجود طاہر کے خلاف میچ آسانی سے جیت لیا۔ فائنل میں سمرا سوہاس کامبلی کے خلاف کھیلنا تھا، دوسرے کھلاڑیوں نے سوہاس کو ہوشیار رہنے کا مشورہ دیا کیونکہ سمرا عمدہ کارکردگی کے ساتھ وقفے کی شروعات کر رہی تھی۔ سوہاس حد سے زیادہ پراعتماد تھا اور اس نے کہا کہ وہ بھی اچھا وقفہ کر سکتا ہے اور ٹھوس دفاع بھی کر سکتا ہے۔ تاہم، سمرا، شروع سے ہی کھیل پر حاوی رہی اور اس سے پہلے کہ سوہاس کوئی مزاحمت کر پاتا، سمرا نے دونوں گیمز صرف 25 منٹ میں جیت لیے۔ سوہاس ایک گیم میں صرف پانچ پوائنٹس حاصل کر سکے اور دوسرے گیم میں ایک بھی پوائنٹ حاصل نہ کر سکے۔ اس طرح طاہر اور سوہاس سمرا سے اپنی حد سے زیادہ اعتماد کی وجہ سے ہار گئے۔

مدراس میں ایک بار میں بھی زیادہ اعتماد کا شکار ہو گیا تھا۔ سوہاس کامبلی اور میں بالترتیب ستیہ نارائن دلی اور لازار کو شکست دے کر سنگلز فائنل میں پہنچے۔ میں نے پہلا کھیل لیا۔ مجھے یہ خیال آیا کہ سوہاس کو بمبئی سے باہر کے کسی کھلاڑی کے ہاتھوں شاذ و نادر ہی شکست کا سامنا کرنا پڑا ہے اور میں نے اسے ہرانے کا سوچا۔ میں سست ہو گیا کیونکہ میں نے پہلا گیم جیتا تھا۔ سوہاس نے تاہم صحیح کھیلا اور مجھے کیرم کھلاڑی کے طور پر اب تک کی سے بارہا۔ یہ ایک O-بدترین شکست کو قبول کرنا پڑا۔ میں نے دوسرا اور تیسرا گیم 29-0، 29 اور پراعتماد کھلاڑی کی قسمت ہے اور زیادہ پراعتماد کھلاڑی کے لیے ایک سبق تھا اور میرے لیے ایک سبق تھا۔

### :استحکام یا صبر

کسی بھی کھلاڑی کو اپنا غصہ نہیں چھوڑنا چاہیے۔ یہاں تک کہ اگر کسی حریف کے پاس بورڈ جیتنے کے لیے آخری سکے باقی رہ جائے تو کھیل یا میچ کسی کو اس وقت تک شکست قبول نہیں کرنی چاہیے جب تک وہ سکے دراصل اس کے مخالف کی جیب میں نہ آجائے۔ میں نے اس مرحلے پر چند کھلاڑیوں کو شکست تسلیم کرتے ہوئے اور میچ کو تسلیم کرتے ہوئے دیکھا ہے۔ یہ بالکل غلط ہے۔

ناگپور میں، میرے اور کوئمبٹور کے سٹیفسن کے درمیان کھیلے گئے کوارٹر فائنل میچ میں، ہم دونوں نے بالترتیب پہلا اور دوسرا گیم جیتا تھا۔ تیسرے گیم میں، ہماری گردن سے گردن لڑائی تھی۔ سٹیفسن 28 سال کا تھا جبکہ میں 27 پر تھا۔

اسٹیفسن نے عملی طور پر بورڈ کو صاف کیا اور بالآخر، اس کا صرف ایک سکے بورڈ پر تھا، وہ بھی دائیں ہاتھ کی جیب سے صرف 1 کے فاصلے پر۔ میری شکست قریب تھی، میں بارہا مان کر بائیں طرف بھی جا سکتا تھا لیکن میں خاموشی سے اپنی نشست پر کھڑا رہا۔ اسٹیفسن نے اپنے زیادہ اعتماد کی وجہ سے اپنے اسٹروک کو غلط طریقے سے ترتیب دیا اور اس کے بدلے میں نے آسانی سے اسٹروک کو غلط طریقے سے لگایا۔ اس نے اپنے دونوں سکے بیرونی دائرے میں رکھے اور وہ ان میں سے کسی کو بھی جیب میں نہ ڈال سکا بالآخر میں نے کھیل اور میچ جیتنے کے لیے اپنے پانچوں سکے صاف کر دیے۔

مدراس میں مجھے سیمی فائنل میں اپراؤ کے خلاف کھیلنا تھا۔ اپاراو، جیسا کہ پہلے کہا گیا، نیشنل چیمپئن شپ میں بیٹ ٹرک کا ریکارڈ تھا۔ ہم دونوں لے گئے۔

ایک ایک کھیل، میں شاندار کھیل کھیل رہا تھا اور تماشائی بھی میری تعریفوں سے لبریز تھے۔ اس لیے میں نے جارحانہ کھیل کھیلا اور اپارو کے صرف 2 کے مقابلے میں 27 پوائنٹس بنائے۔ اس صورتحال کے باوجود اپراؤ بہت پرسکون تھے۔ آہستہ آہستہ اس نے فرق کو کم کرنا شروع کیا اور تیسرا گیم اور میچ جیت لیا۔ مجھے یقین ہے کہ وہ یہ کام صرف اس لیے کر سکتا ہے کہ اس نے پوری طرح صبر کیا۔

میں نے بمبئی کے احمد انصاری کے کھیل میں اعتماد اور صبر کا شاندار امتزاج دیکھا تھا۔ میں نے ان کے خلاف بمبئی میں ناگپاڈا نیبر ہڈ ہاؤس ٹورنامنٹ میں ایک میچ کھیلا تھا۔ ہم دونوں نے ایک ایک گیم اپنے نام کی اور تیسرے گیم میں میں نے اپنی برتری بڑھا کر 27 صفر کر دی۔ اس کے بعد انصاری نے شاندار کھیل کا مظاہرہ کیا۔ اس نے بورڈ کو کھولا اور اسے ایک ہی اسپیل میں صاف کیا، اس طرح 14 پوائنٹس بنائے۔ بعد میں کھیلے گئے بورڈ میں، مجھے ایک پوائنٹ ملا اور میرا سکور 28 تک پہنچ گیا۔ اس نے دوبارہ بورڈ کھولا اور 14 پوائنٹس بنانے کے لیے دوبارہ ڈسپلے دیا اور میرا سکور 28 برابر کر دیا۔ تماشائیوں نے اسے زوردار تالیاں بجائیں۔ بورڈ میں، اگرچہ مجھے وقفہ تھا، اس نے پوائنٹ حاصل کیا اور میچ جیت لیا۔ کیرم کی تاریخ میں یہ واحد مثال تھی جہاں کسی کھلاڑی نے کھیل ختم کرنے کے لیے لگاتار دو وقفے کھیلے۔ یہ ریکارڈ تمل ناڈو کے وی لازر نے مدراس نیشنلز میں بمبئی کے قادرخان کے خلاف برابر کیا تھا لیکن وہ میچ بار گئے۔ اس نے پہلے گیم کے آخری بورڈ اور دوسرے گیم کے پہلے بورڈ میں واٹ سلیم بنایا تھا۔

#### مخالفین کو کبھی کم نہ سمجھیں:

اپنے مخالف کو کبھی کم نہ سمجھیں۔ میں نے ایک بار یہ غلطی کرلا اسپورٹس کلب کے اوپن مقابلے میں کی تھی۔ میں ایک لڑکے بالو ایر کے خلاف کھیل رہا تھا۔ بلو چونکہ کرلا اسپورٹس کلب کا باقاعدہ کھلاڑی تھا، میں اس کے کھیل سے اچھی طرح واقف تھا۔ یہ میچ کا پہلا راؤنڈ تھا۔ میں نے فیصلہ کر لیا تھا کہ ایک ہی بجے میں سارے سکے جیب میں ڈالنے کی کوشش کروں گا۔ میں نے اپنی کوشش پہلے ہی بورڈ سے شروع کی تھی لیکن میں وہ حاصل نہیں کر سکا جس کا میں نے ارادہ کیا تھا۔ دوسرے گیم میں، میں نے مکمل بورڈ حاصل کرنے کے ارادے سے آغاز کیا لیکن جیسا کہ میں اسے حاصل نہیں کر سکا۔ میں نے بلو کو بورڈ جیتنے کی اجازت دی۔ اس طرح اس نے دوسرا گیم جیت لیا۔ میں نے سوچا کہ مجھے تیسرے گیم میں ختم کرنے کے لیے یقینی طور پر وقفہ ملے گا۔ تاہم، تیسرا گیم اس طرح شروع ہوا کہ میرا سکے جُل گیا اور میں اپنی ساری توجہ کھو بیٹھا۔ بالو نے صورتحال کا بھرپور استعمال کیا اور 23-0 کی برتری حاصل کی۔ جیسا کہ یہ پہلا راؤنڈ تھا، اس پر 8 بورڈز کی حد بندی کا اصول لاگو تھا۔ صرف 3 بورڈ کھیلنا تھے اور باقی تین بورڈز میں ہی کھیل لینا مجھ پر فرض تھا۔ صورتحال کو بھانپتے ہوئے میں نے اپنا کھیل بدلا اور تب ہی حالات میرے لیے سازگار ہوئے۔ میں میچ چھیننے کے لیے ان 3 بورڈز میں 29 تک پہنچ سکتا تھا۔ بالآخر میں نے ٹورنامنٹ جیت لیا۔ لیکن میں پہلے راؤنڈ کو نہیں بھول سکتا تھا جس میں میں صرف اس لیے باہر پھینکا جا رہا تھا کہ میں نے حریف کو کم سمجھا۔

ایک اور تجربہ جو مجھے باندہ اوپن کیرم مقابلہ میں ملا۔ ان دنوں عبدالجبار نے کیرم کے مقابلوں میں سنسنی پیدا کر دی تھی۔ وہ دیوجی سمرا کے خلاف کھیلنا تھا۔ سمرا بہت جونیئر تھی اور آرام سے بورڈ تک پہنچنے کے لیے اسے کرسی پر ایک دو تکیوں کا سہارا لینا پڑا۔ اس لیے جبار کم سے کم پریشان تھا اور ایک غیر ذمہ دارانہ کھیل کھیل رہا تھا۔ تاہم، اس سے پہلے کہ جبار صورت حال کو سمجھ پاتا، سمرا نے پہلا گیم صرف چار بورڈز میں اور بمشکل سات منٹوں میں جیت لیا۔ جبار فوراً ہوش میں آیا اور صورتحال کو سمجھتے ہوئے احتیاط سے کھیلا۔ اس نے دوسرا اور تیسرا گیم اپنے تجربے اور تمام حربوں کو بروئے کار لاتے ہوئے جیتا۔ جبار کو وہ میچ جیتنے کے لیے سخت جدوجہد کرنی پڑی اگر وہ سمرا کو کم سمجھتا رہتا تو وہ بار پھر ونمالی ہال، دادر میں لڑا۔ یہ ایک ناقابل فراموش میچ تھا۔ pair جاتا۔ کچھ سال بعد، وہی دونوں نے پہلے گیم میں 28 کا سکور کرنے کے لیے بہت اچھا کھیلا۔ آخری بورڈ جبار نے کھولنا کے ساتھ تمام سکے Queen تھا اور پوزیشن کا فائدہ اٹھاتے ہوئے اس نے گیم جیتنے کے لیے جیب میں ڈال دیے۔ انہوں نے اسی طرح کا کارنامہ دوسرے گیم میں دہراتے ہوئے میچ جیت لیا۔ جب اسکور ایک بار پھر 28 تھا۔ اس طرح جبار نے ہر گیم کے آخری بورڈ میں بریک ختم کیا۔ (ایک ریکارڈ)

### ایک کھلا ذہن:

چند کھلاڑی اچھا کھیلنے کے بعد سوچنے لگتے ہیں کہ وہ چیمپئن ہیں اور اب سیکھنے کو کچھ نہیں بچا۔ وہ آسانی سے بھول جاتے ہیں کہ علم ایک وسیع سمندر ہے اور ہم جو کچھ سیکھتے ہیں وہ اس کا صرف ایک خوردبین حصہ ہے۔ ہر کھلاڑی کو یہ بات ہمیشہ ذہن میں رکھنی چاہیے کہ اسے زیادہ سے زیادہ سیکھنا ہے۔ جیسے ہی یہ کھلاڑی اپنے مقررہ میچ مکمل کرتے ہیں تو بال سے باہر نکل جاتے ہیں اور دوسروں کا کھیل دیکھنے میں دلچسپی نہیں لیتے۔ وہ کبھی بھی دوسروں سے سیکھنا نہیں چاہتے۔ بورڈ پر ہر اسٹروک بورڈ پر سکے کی پوزیشن کو تبدیل کرتا ہے اور اس طرح کی مشکلات میں دوسرے کیسے کھیلتے ہیں اور وہ کیا حاصل کرتے ہیں یہ دیکھنے کے قابل ہے۔ ہم ایسے تجربات سے ہی سیکھ سکتے ہیں۔ ایک شاندار اسٹروک کسی کھلاڑی کے ذریعے کھیلا جانے سے ہمیں اپنے کھیل میں استعمال کرنے کے glance یا cut بارے میں سوچنے پر مجبور کر سکتا ہے، بشرطیکہ ہم دوسروں کے کھیل پر پوری توجہ دیں۔ ایک کھلاڑی کو تخلیقی ذہن ہونا چاہیے۔ اسے ہمیشہ نئے اسٹروک یا مختلف اسٹروک کے امتزاج کی تلاش میں رہنا چاہیے۔

### مشق:

پریکٹس کسی بھی کھیل کے لیے ضروری ہے۔ اسے مختلف طریقوں اور طریقوں سے حاصل کیا جاسکتا ہے۔ کوئی بھی اسے اکیلے ہی مختلف اسٹروک، کٹس اور خود نظر ڈالنے کی کوشش کر سکتا ہے۔ چند کھلاڑی نسبتاً کم ہنر مند کھلاڑیوں کے ساتھ کھیلتے ہیں۔ وہ فطری طور پر اس طرح کے عمل میں غلبہ حاصل کرتے ہیں لیکن یہ طریقہ طویل مدت میں کوئی فائدہ نہیں دیتا۔ جہاں تک ممکن ہو، کسی کو کسی بہتر کھلاڑی کے ساتھ یا کم از کم اپنے معیار کے کھلاڑی کے ساتھ حاصل کرنے کے لیے touch ساتھ مشق کرنی چاہیے۔ کسی کو کوالیٹیٹیو گیم کے ساتھ مختلف اسٹائل والے کھلاڑیوں کے ساتھ مشق کرنی چاہیے۔ اگر ہم ایک ہی کھلاڑیوں کے ساتھ بار بار کھیلتے ہیں تو ہمارا کھیل دقیانوسی اور نیرس ہو جاتا ہے۔ مسلسل مشق کے لیے صبر اور ارتکاز ہونا چاہیے۔ پانچ بار کے قومی چیمپئن سوہاس کامبلی کے معاملے میں ان خوبیوں کا امتزاج قابل تعریف ہے۔ وہ اکیلے ہی مشق کرتے ہوئے گھنٹے گزارتا ہے۔ 1959 میں، سوہاس اور مجھے حیدرآباد میں کھیلی جانے والی جونیئر نیشنل چیمپئن شپ میں کھیلنے کے لیے منتخب کے طول و "x29" بورڈز پر کھیلے جاتے تھے۔ ہم 29 "x32" کیا گیا۔ ان دنوں میں قومی مقابلے 32 کے "x 32" عرض والے بورڈ پر کھیلنے کے عادی تھے۔ اس لیے بمبئی کے تمام کھلاڑیوں کو 32 بورڈ پر پریکٹس کرنی پڑی اور ایسا ہی ایک بورڈ ہمیں غالب کلب بمبئی میں دستیاب کرایا گیا۔ میں کلب میں جا کر پریکٹس کرتا تھا۔ میری حیرت کی بات یہ ہے کہ میں سوہاس سے کلب میں کبھی نہیں ملا کیونکہ وہ 'پتنگ بازی' میں مصروف تھا۔ میرے خیال میں، خدا نے اس کھلاڑی کو کافی تحفہ دیا ہے کیونکہ وہ ہر طرح کے کھیل میں ماہر ہے۔ ایک بار اس نے غالب کلب کا دورہ کیا اور میرے خلاف کھیلا۔ اس سے پہلے مجھے اس کے کھیل کو دیکھنے کا موقع نہیں ملا۔ سوہاس قدرتی طور پر میرے خلاف صرف 3 بورڈز میں اور اپنے نام کے خلاف ایک پوائنٹ کے بغیر ہار گئے۔ اس نے اس شکست کو اس قدر بری طرح لیا کہ اس کے بعد اس نے 36 گھنٹے تک بغیر کھائے پیے اس بورڈ پر پریکٹس کی۔ وہ اس طرح کے ارتکاز کی ایک منفرد مثال ہے۔ اس کے بعد اس نے ایک بننے کے مقابلے میں حصہ لیا۔



حیدرآباد میں سنسنی بلاشبہ، یہ ہر کھلاڑی پر منحصر ہے کہ مشق کب تک اور کس انداز میں ہونی چاہیے۔ یہ سب کسی کی گرفت پر منحصر ہے۔ میرے پاس ایک مختلف طریقہ ہے۔ میں اس دن پریکٹس نہیں کرتا جس دن مجھے میچ کھیلنا ہوتا ہے۔ میں کیرم کی میز پر کھیلنے کی شدید خواہش کے ساتھ بیٹھتا ہوں کیونکہ میں نے خود کو دن بھر اس لذت سے محروم رکھا ہے۔ مجھے لگتا ہے کہ اسی لیے میں بہت اچھا شو پیش کر سکتا ہوں۔ اگر مجھے روزانہ کسی نہ کسی مقابلے میں کھیلنا پڑتا ہے تو پہلے دن کا میرا کھیل میری پریکٹس ہے۔ میں اپنے دو میچوں کے درمیان پریکٹس نہیں کرتا۔ بلاشبہ، میری گرفت سادہ ہے اور کھیل میں میرا دل اور روح میری طاقت ہے۔ اس لیے کیرم نے میرے معمولات میں کبھی خلل نہیں ڈالا۔ قومی مقابلوں میں سے ایک میں کوارٹر فائنل میں میری ملاقات سوہاس کامبلی سے ہوئی۔ میچ شام کو تھا اور اپنے معمول کے مطابق میں نے کیا۔

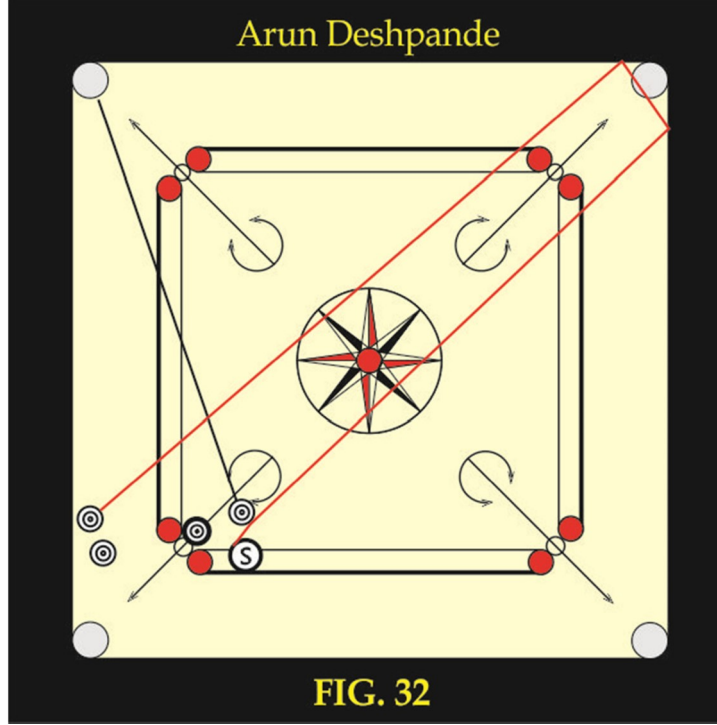
کیرم نہیں۔ اس کے برعکس، سوہاس پوری مشق کر رہا تھا۔ ایسوسی ایشن کے touch دن میں عہدیدار نے مجھے تھوڑی مشق کرنے کو کہا۔ وہ سوچ رہا تھا کہ میں کھیلنے آیا ہوں یا آرام کے لیے۔ میں نے کان لگا لیا اور شام ہونے کا بے تابی سے انتظار کر رہا تھا۔ کھیلنے کی شدید خواہش کی وجہ سے میں نے بہترین پرفارمنس دی۔ پہلی گیم میں، اگرچہ سوہاس نے مجھے جیب میں نہیں ڈالنے دیا، لیکن میں نے پہلا گیم جیتا۔ دوسرا گیم بھی میں Queen ایک بار بھی نے آسانی سے لے کر وہ میچ جیت لیا۔ تاہم، میں سختی سے محسوس کرتا ہوں کہ ایک کھلاڑی کو طویل عرصے تک کھیلنے کی پوزیشن میں ہونا چاہیے۔ قومی مقابلوں میں روزانہ تقریباً پانچ میچ کھیلے جاتے ہیں اور کھلاڑی کو دن میں 10 سے 12 گھنٹے مسلسل کھیلنا پڑتا ہے۔ ہمیش چٹی، بمبئی کے ایک مضبوط کھلاڑی کو کم مشق کی ضرورت ہے لیکن وہ گھنٹوں اکٹھے کھیلنے سے قاصر ہیں۔ اس کے نتیجے میں، جب وہ مقامی ٹورنامنٹس پر غلبہ حاصل کر رہے تھے، انہیں قومی چیمپئن شپ میں غیر سیڈڈ کھلاڑیوں کے ہاتھوں شکست قبول کرنی پڑی۔ چند کھلاڑی 'بلڈاگ کیرم بورڈ' پر مشق کر رہے ہیں۔ اس طرح کے بورڈز کے فریم 'چیمپئن بورڈز' کے مقابلے وسیع ہوتے ہیں، بلڈاگ بورڈز کے ساتھ مشق کرنے والے کھلاڑیوں کو چیمپئن بورڈ پر کھیلنا مشکل ہوتا ہے جو میچوں کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ کھلاڑی بلڈاگ بورڈ پر پریکٹس کرتے ہیں جس کی سرحد چیمپئن بورڈ سے زیادہ وسیع ہوتی ہے اور اس وجہ سے ان کی گرفت بدل جاتی ہے۔ یہ تبدیلی اتنی معمولی ہے کہ شاید کسی شوقیہ کو اس کا علم بھی نہ ہو۔ بالآخر، جب وہ میچ ہار جاتے ہیں، تو وہ بال کا ماحول خراب کر دیتے ہیں۔ ان کی مسلسل شکست بعض اوقات مقابلوں میں انہیں مایوس کر دیتی ہے۔

کچھ کھلاڑی جان بوجھ کر چھوٹی جیبوں کے ساتھ بورڈ تیار کرتے ہیں۔ یہ کھیل کی درستگی کو بڑھانے کے لیے کیا جاتا ہے۔ اس طرح کے بورڈ پر پریکٹس کرنے والے کھلاڑی کو اپنا سکے صرف ایک سیدھی لائن میں رکھنا پڑتا ہے کیونکہ جیب ہی سکے کو قبول کرنے کے لیے کافی ہوتی ہے۔ بالآخر، کھلاڑی اس طرح کے اسٹروک استعمال کرنے کا عادی نہیں ہے جس کی دوسری صورت میں ضرورت ہے۔ یہ سچ نہیں ہے کہ جو سکوں کو سیدھی لکیر میں جیب کرتا ہے وہ چیمپئن ہے۔ بہت سے کھلاڑی ایسے ہیں جو درست سیدھے اسٹروک استعمال کرنے کے قابل ہیں۔ وہ چیمپئن شپ جیتنے سے قاصر ہیں کیونکہ وہ دوسرے امکانات کو استعمال کرنے میں ناکام رہتے ہیں۔ کچھ کھلاڑی تجارتی طور پر منظم انداز میں مشق کرتے ہیں۔

کلب ان کلبوں میں، ہارنے والے کو کلب کے مالک کو کچھ رقم ادا کرنی ہوتی ہے۔ مالک اپنی باری پاؤڈر، بجلی کی متعلقہ اشیاء وغیرہ فراہم کرتا ہے، جگہ کا، striker، میں کیرم بورڈ، سکے کرایہ ادا کرتا ہے، اور بقایا اپنے منافع کے طور پر رکھتا ہے۔ ایسے کلبوں میں، ایک کھلاڑی فیس کی ادائیگی سے بچنے کے لیے کمتر کھلاڑی کے خلاف کھیلنے کی کوشش کرتا ہے۔ آہستہ آہستہ کمزور کھلاڑی اپنے کھیل کو بہتر کرنے کا فائدہ حاصل کرتے ہیں۔ ہم میں سے کچھ محسوس کرتے ہیں کہ، ایک طرح سے، کلبوں میں کھیلنا مناسب ہے، کیونکہ کھلاڑی اپنی پوری کوشش کرتا ہے کہ وہ اپنے پیسے سے حصہ نہ لے۔ تاہم میں اس آئیڈیلزم سے متفق نہیں ہوں۔ مجھے لگتا ہے کہ یہ کھلاڑی دفاعی حکمت عملی کے ساتھ دعا کرتے ہیں۔ جبکہ شرط کے کھیل کھیلنا اور پیسہ کمانا ان کا ایک مقصد بن جاتا ہے۔ وہ مسلسل دباؤ میں رہتے ہیں کہ وہ ہار نہ جائیں، وہ بالآخر خوف اور گھبراہٹ کی وجہ سے کپکپاہٹ کا شکار ہو جاتے ہیں، کانپتے ہوئے اپنی گرفت کھو دیتے ہیں، پوزیشن نہیں رکھتے، پیچھے ہٹ جاتے ہیں وغیرہ۔ یہ ان کے کھیل کا اختتام ہے۔ کچھ جواب بھی زندہ رہتے ہیں وہ اپنی شکل برقرار نہیں رکھ سکتے۔ کچھ تماشائی کچھ کھلاڑیوں کے حق میں بولی لگاتے ہیں۔ چونکہ کھلاڑی کے پاس اس میں کھونے کے لیے کچھ نہیں ہوتا ہے، اس لیے وہ ڈسنگ گیم کھیلتا ہے لیکن بالآخر وہ بھی مایوس ہو جاتا ہے جب اس کی جیت کا بڑا حصہ بولی لگانے والا نکل جاتا ہے۔ آخر میں وہ آزادانہ طور پر شرط لگانے کی کوشش کرتا ہے۔ چونکہ پیسہ کمانا اس کا کاروبار بن جاتا ہے، اس لیے وہ کبھی مقابلوں میں حصہ نہیں لیتا اور ان تماشائیوں کی حمایت حاصل کرنے کے قابل نہیں رہتا جو اس کھیل کے حقیقی مداح ہیں۔

## باب-7

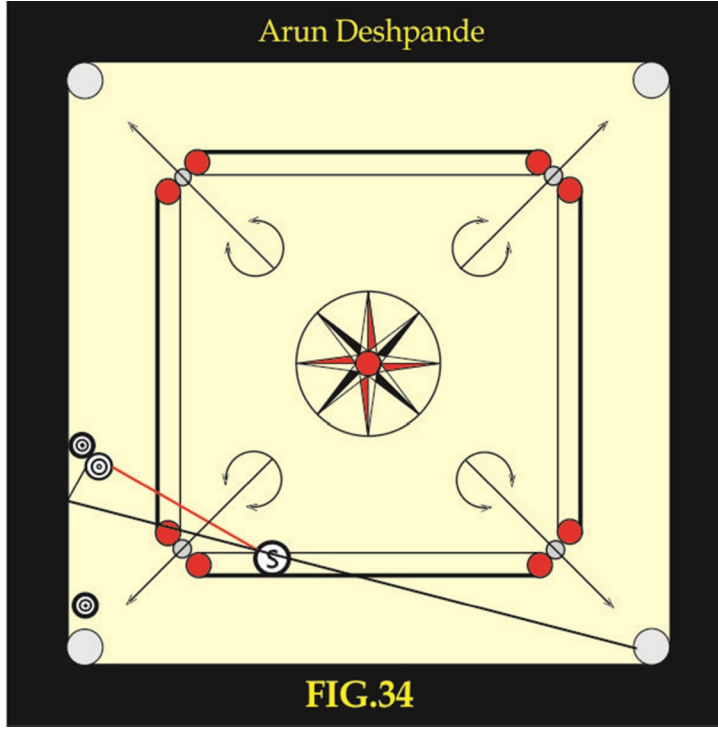
ایڈوانسڈ اسٹروک



rebound تصویر 32 میں تین سفید سکے اور مخالف کا ایک سیاہ سکہ ہے۔ ہمارے دونوں سکے کے لیے مشکل ہے اور اس لیے rebound پوزیشن پر مشکل ہیں۔ ان دونوں سکوں کی پوزیشن کچھ اور اسٹروک آزما کر بورڈ کو ختم کرنا چاہیے ورنہ مخالف بورڈ پر اپنے واحد سکے جیب میں ڈال کر بورڈ کو جیت لے گا۔

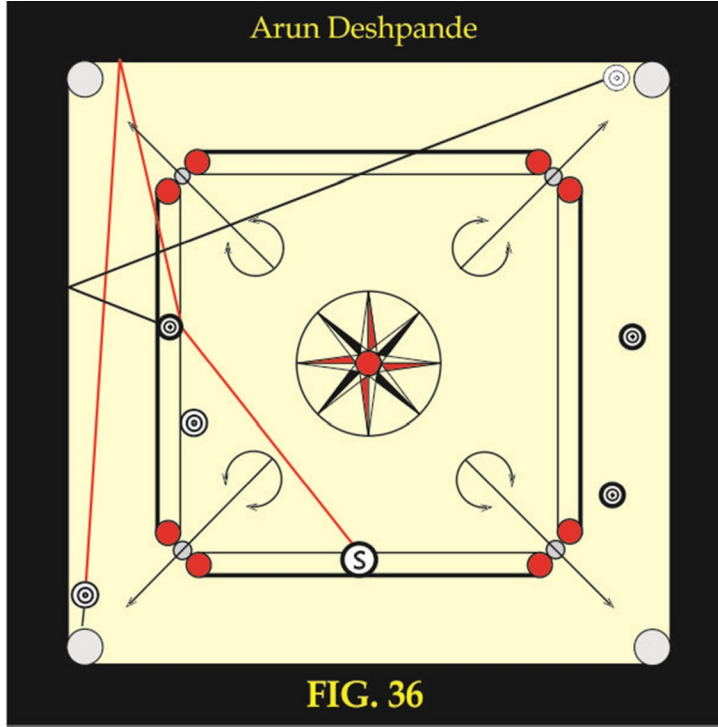
کو سفید سکے کے ساتھ سیدھی لائن میں striker، جیسا کہ تصویر 32 میں دکھایا گیا ہے مخالف دائیں طرف کے striker رکھنا چاہیے۔ cut کے ساتھ force رکھنا چاہیے اور ہمیں اسے جیب والے حصے سے ٹکرائے گا اور دو مشکل سفید سکے جاری کرنے کے لیے واپس آئے گا اور ہمیں بورڈ کو ختم کرنے کے قابل بنائے گا۔



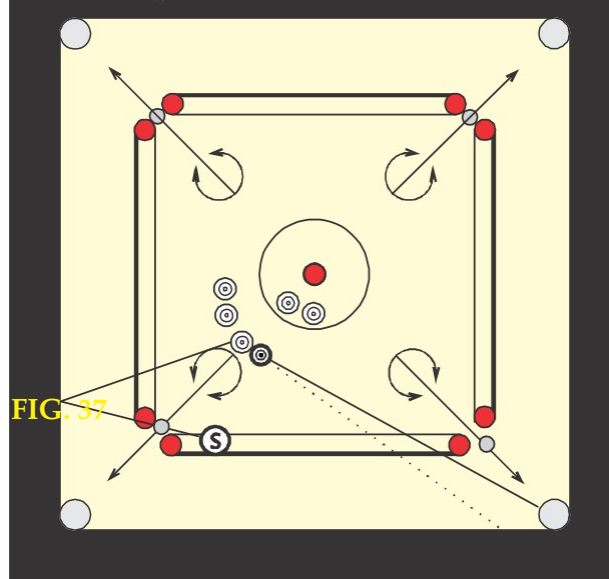


دو سیاہ سکے ہیں اور ان دو سکوں کے درمیان ایک سفید سکہ ہے۔ اس سکہ کو جیب میں ڈالنا کو جیسا کہ شکل 34 میں دکھایا گیا ہے رکھا جانا چاہیے اور اسے مرکز striker مشکل ہے۔ کالا سکہ پھر بائیں جانب touch سے تھوڑا اوپر والے مقام پر مارا جانا چاہیے۔ یہ سفید سکہ کے فریم سے ٹکرائے گا اور پھر دائیں بیس کی جیب میں آئے گا۔ یہ مشکل فالج ہے لیکن مشق کے بعد دعا کی جا سکتی ہے۔ یہاں تک کہ اگر ان دونوں سکوں کی پوزیشن اس پوزیشن کے اوپر یا نیچے مختلف جگہ پر ہو تو سفید سکہ کو جیب میں رکھا جائے۔



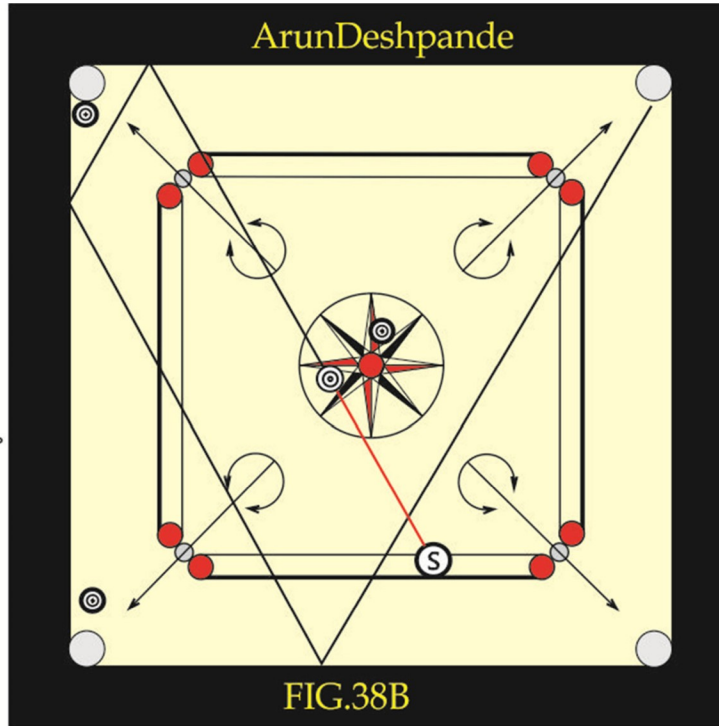
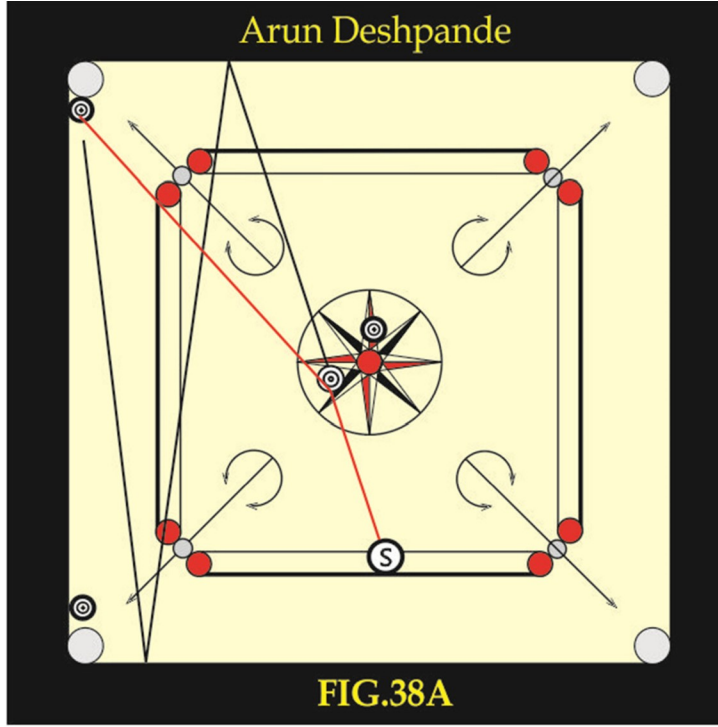


اسے انجیر میں دیکھا جا سکتا ہے۔ 36 کہ مخالف کے تین کالے سکے اور ہمارے تین سفید سکے ہیں۔ ان تین سیاہ سکوں میں سے ایک ہمارے ایک سفید سکے کا راستہ روک رہا ہے۔ یہاں ہم کو striker، infig.36، مخالف کے کالے سکے سے فائدہ اٹھا سکتے ہیں جیسا کہ دکھایا گیا ہے بیس لائن کے بیچ میں رکھنا چاہیے اور ڈایاگرام میں دکھائے گئے نقطہ پر سیاہ سکے پر تھوڑا مارنا چاہیے۔ اس اسٹروک میں تین امکانات ہیں۔ (1) کراس تھرڈ جیب سے کالا سکے force زیادہ سفید سکے کو مخالف دائیں جیب پر مارے گا اور یہ سفید سکے جیب میں چلا جائے گا۔ (2) کالا بائیں بیس کی جیب پر سفید سکے مارے گا اور یہ سفید سکے striker سکے ہٹا دیا جائے گا اور کے ساتھ striker بائیں بیس کی جیب میں جائے گا۔ (3) دونوں سفید سکے جیب میں ہوں گے۔ ایک اور دوسرا سیاہ سکے کے ساتھ۔



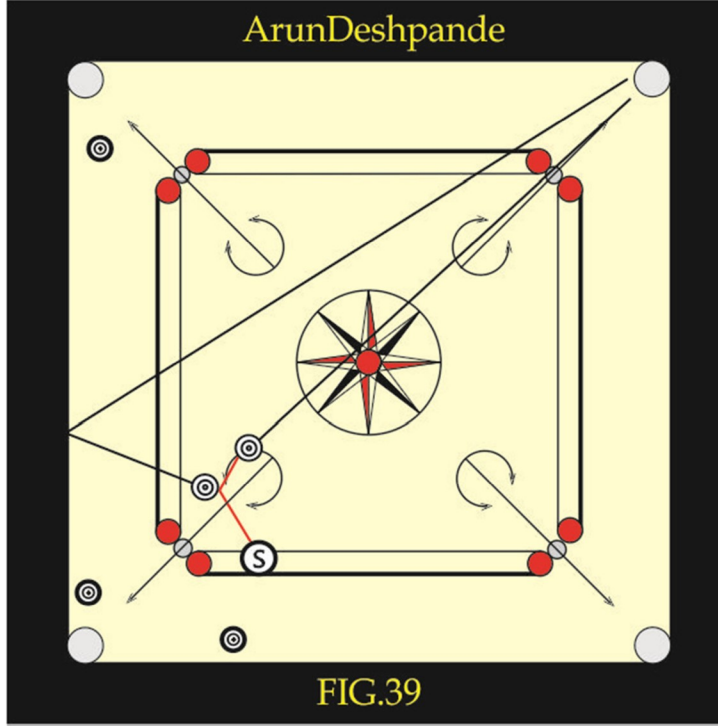
انجیر میں۔ 37 کالاسک حریف کے چار سفید سکوں کے درمیان ہوتا ہے۔ یہ سیاہ سک مخالف بائیں یا دائیں جیب میں نہیں ڈالا جاسکتا۔ اگر آپ بلیک اینڈ وائٹ کے شاٹ کی پوزیشن کا مشاہدہ کریں گے تو آپ دیکھیں گے کہ اس شاٹ کی سمت جیب کی طرف نہیں ہے بلکہ یہ جیب لاگو کیا جاسکتا B کے قریب بیس فریم پر ہے۔ یہاں وہ قاعدہ ہے جو انجیر میں بیان کیا گیا ہے۔ 9 تصویر میں striker کے ذریعے نہیں کھیلا جاسکتا کیونکہ rebound ہے۔ اس لیے یہ شاٹ دکھائے گئے پوائنٹ کو نہیں مار سکتا۔ اس لیے اس کالے سکے کو جیب میں رکھنے کا ایک ہی کو بائیں فریم پر مارا جائے جہاں سے یہ شاٹ پر واپس striker طریقہ ہے اور وہ یہ ہے کہ آجائے اور کالا سک دائیں جانب چلا جائے۔



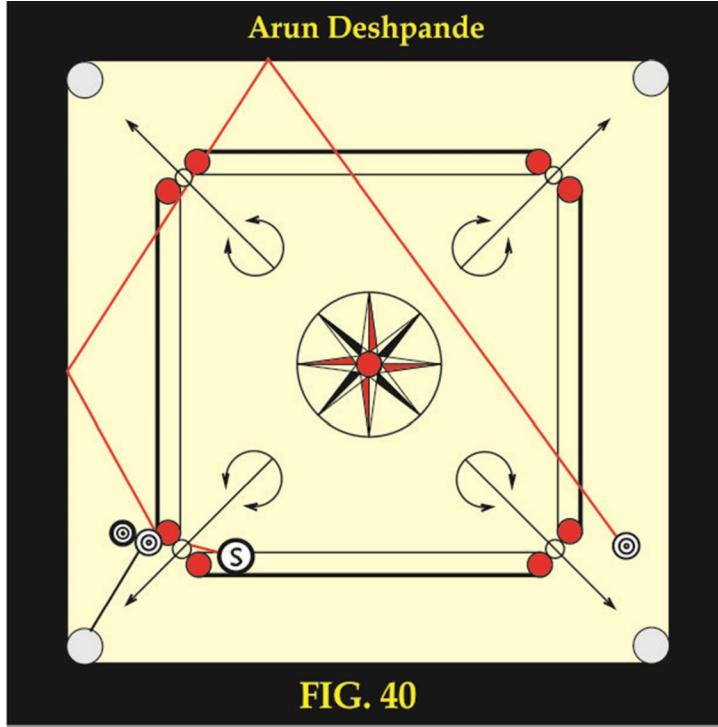


تصویر 38 میں مخالف کے تین سیاہ سکے ہیں جو سفید سکے کا راستہ روک رہے ہیں۔ ابتدائی طور پر اگر آپ پوزیشن دیکھیں گے تو آپ محسوس کریں گے کہ سفید سکے کے لیے کوئی راستہ سے سفید سکے کو کھیلیں double نہیں ہے۔ ایک امکان ہے۔ اس طرح کے ایک میں سخت کراس

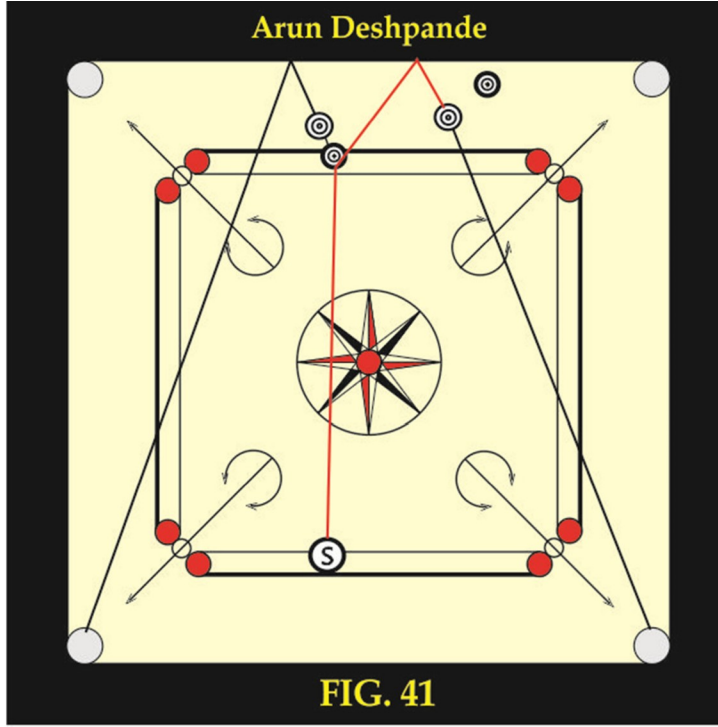
مخالف بائیں جیب پر سیاہ سکے مارے گا اور اسے اس پوزیشن سے ہٹا دے striker اس طرح کہ گا۔ اس دوران سفید سکے مخالف فریم اور پھر ہمارے بیس فریم سے ٹکرا کر مخالف بائیں جیب - اس سکے کو مخالف (A-دیکھیں تصویر 38) تک جانا چاہیے جہاں سیاہ سکے کی رکاوٹ تھی۔ دائیں جیب میں ڈالنے کا ایک اور امکان ہے۔ (تصویر 38- بی دیکھیں) (نقطے والی لکیروں کا حوالہ دیں)



اور ہمارے دو سفید سکے ہیں۔ ہم یہاں بہت queen، انجیر 39 میں حریف کے تین سیاہ سکے striker اچھا اسٹروک کھیل سکتے ہیں۔ سفید سکے کی تیسری جیب کو اس طرح چلائیں کہ کو بھی جیب میں رکھا جاسکے۔ تین امکانات ہیں۔ 1) سفید Queen پر جھک جائے اور Queen بیک وقت مخالف دائیں جیب میں جا سکتے ہیں۔ 2) سفید جیب میں جا سکتا Queen سکے اور جیب میں جا سکتا ہے جس سے سفید سکے کو آسان Queen (آسان ہے 3 Queen ہے جس سے بنایا جا سکتا ہے۔ لہذا بورڈ کو ختم کرنے کے اچھے امکانات ہیں۔

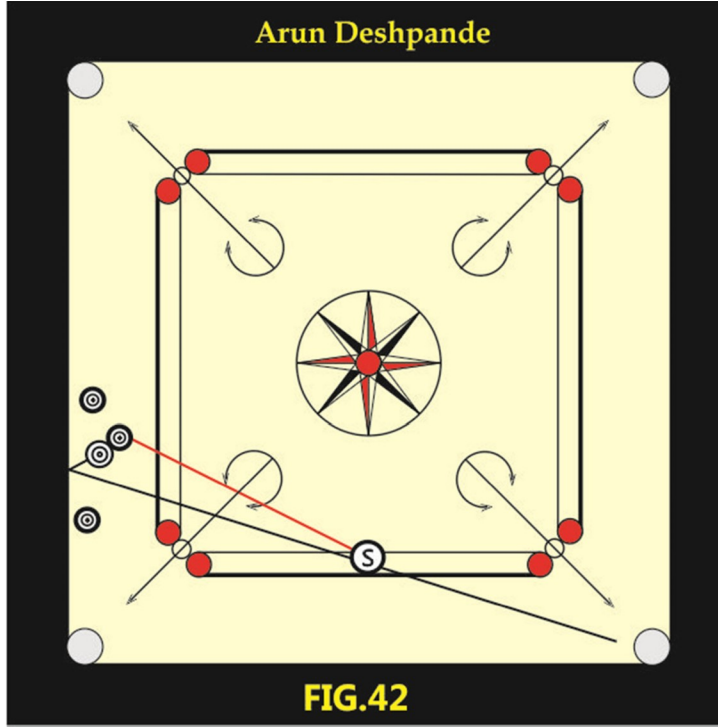


انجیر میں۔ 40 دو سفید سکے ہیں جو ہمارے لیے مشکل نظر آتے ہیں اور ایک کالا سکہ جو کو رکھیں جیسا کہ انجیر میں دکھایا گیا ہے اور سفید سکے striker مخالف کے لیے آسان ہے۔ اسٹروک سے بائیں بیس کی touch ماریں۔ سفید سکہ force کے اوپری حصے پر تھوڑا سا مزید دوسرے سفید سکے پر واپس آجائے گا جو بائیں اور مخالف فریم striker جیب میں جائے گا اور اسٹروک کا bomb اسٹروک اور touch پوزیشن پر ہے۔ یہ اسٹروک rebound کو مارنے کے بعد مجموعہ ہے۔ اس طرح دو سفید سکے مشکل ہونے کے باوجود ہم اس سٹروک کے امتزاج سے بورڈ کو ختم کر سکتے ہیں۔

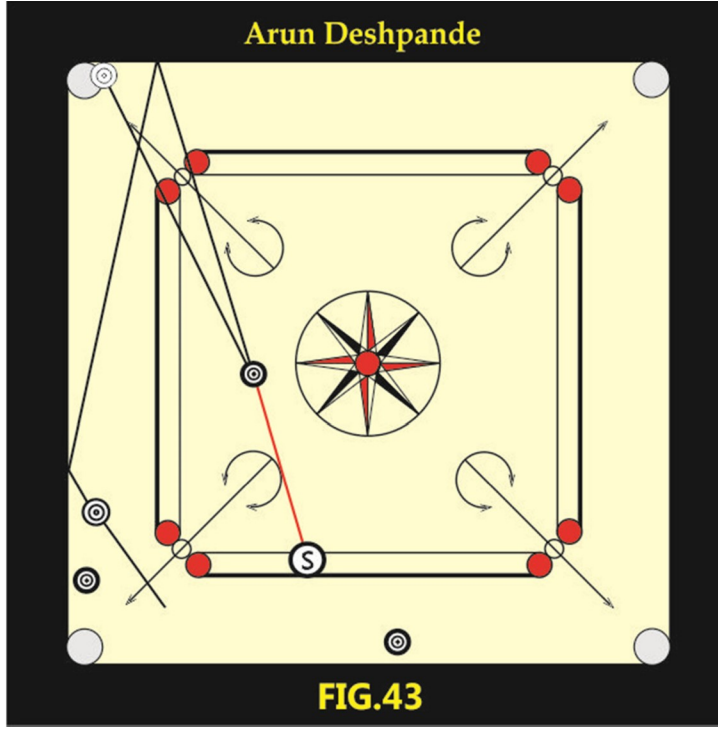


انجیر میں۔ 41 دو سیاہ اور دو سفید سکے ہیں۔ سفید سکے ہمارے ہیں۔ ہم ایک سیاہ سکے کی hook چلا سکتے ہیں اور ساتھ ہی دوسرے سفید سکے کو double مدد سے ایک سفید سکے کو سے چلا سکتے ہیں۔ اس فالج میں تین امکانات ہیں۔

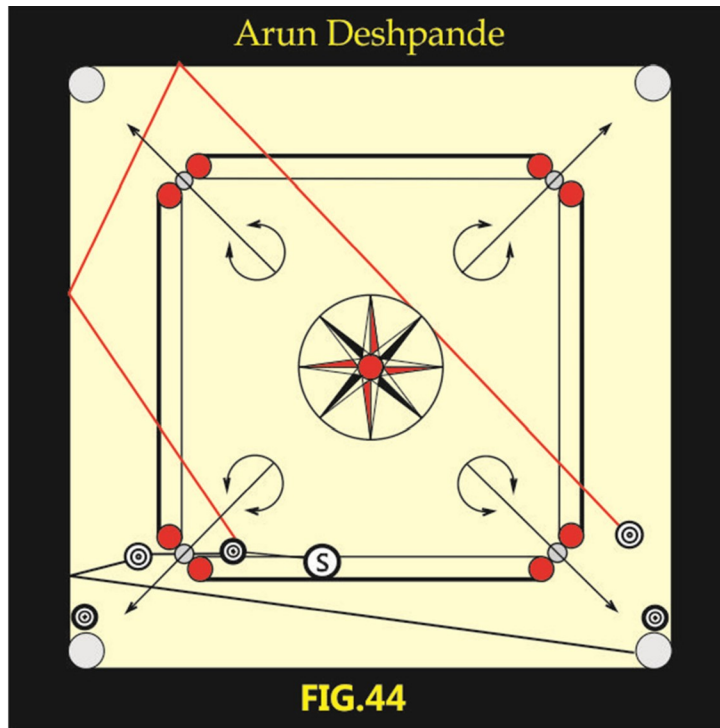
دونوں سفید سکے نمبر 1 اور نمبر 2 کو ایک ہی جھٹکے میں ایک ساتھ جیب میں ڈالا جا سکتا (1) کے ذریعے جیب میں ڈالا جا سکتا ہے اور نمبر 2 سفید double ہے۔ (2) نمبر 1 سفید سکے کو کے ذریعے جیب میں ڈالا جا hook سکے کو آسان بنایا جا سکتا ہے۔ (3) نمبر 2 سفید سکے کو سکتا ہے اور نمبر 1 سفید سکے کو آسان بنایا جا سکتا ہے۔



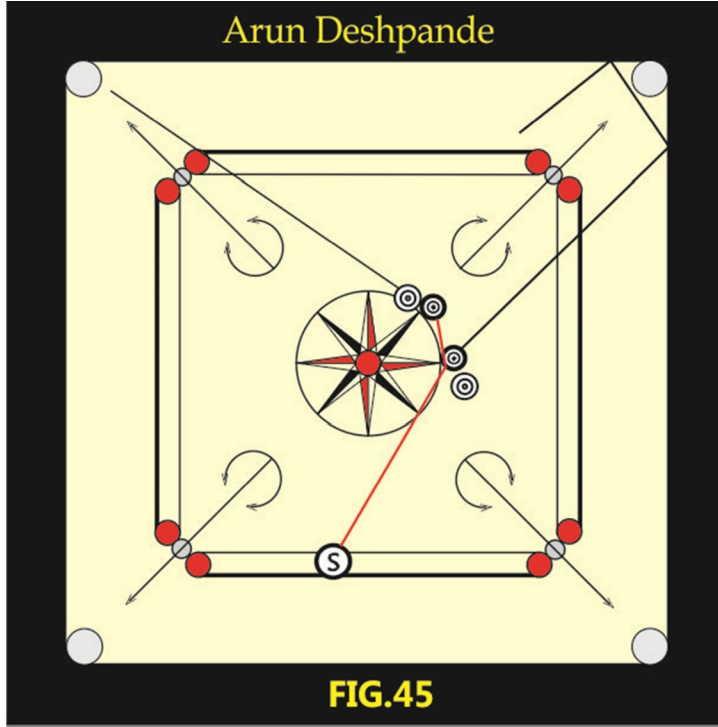
سفید سکے تین سیاہ سکوں کے درمیان ہے۔ اس سفید سکے کو جیب میں ne انجیر میں۔ 0 42 رکھا جا سکتا ہے جیسا کہ تصویر 42 میں دکھایا گیا ہے۔ ان دو سیاہ اور سفید سکوں کی پوزیشن کا مشاہدہ کریں۔ اگر بائیں فریم والے ان دونوں سکوں کا زاویہ زیادہ ہو تو اس سفید سکے کو جیب میں لگایا جا سکتا ہے۔ اگر یہ زاویہ موجود ہو تو ہی یہ اسٹروک کھیلا جائے ورنہ غیر ضروری تمام کالے سکے حریف کے لیے آسان ہو جائیں گے۔ اگر یہ سٹروک غلط زاویہ سے نہیں کھیلنا ہے تو کالا سکے جو جیب کے قریب ہے، اس کو اپنی پوزیشن سے ہٹا دیا جائے تاکہ مخالف کو اس کالے کا فائدہ نہ اٹھا سکے۔



پوزیشن پر ہے مشکل ہے جبکہ دوسرا سکہ جو rebound سفید سکہ جو تصویر 43 میں، 0 مخالف بائیں جیب پر ہے بہت آسان ہے۔ مشکل سفید سکہ کو سفید سکہ پر کالے سکہ کو دوگنا کو سفید سکہ پر چلا کر آسان بنایا جا سکتا ہے جو مخالف بائیں striker کر کے اور ساتھ ہی جیب پر ہے۔ اس اسٹروک سے بورڈ کو ختم کیا جا سکتا ہے۔ یہ فالج اتنا آسان نہیں ہے اور اس اور striker لگانا ہے اور پھر force لیے مشق کی ضرورت ہے۔ اس اسٹروک کے لیے تھوڑا اور کالا سکہ نہیں ٹکرائیں گے۔



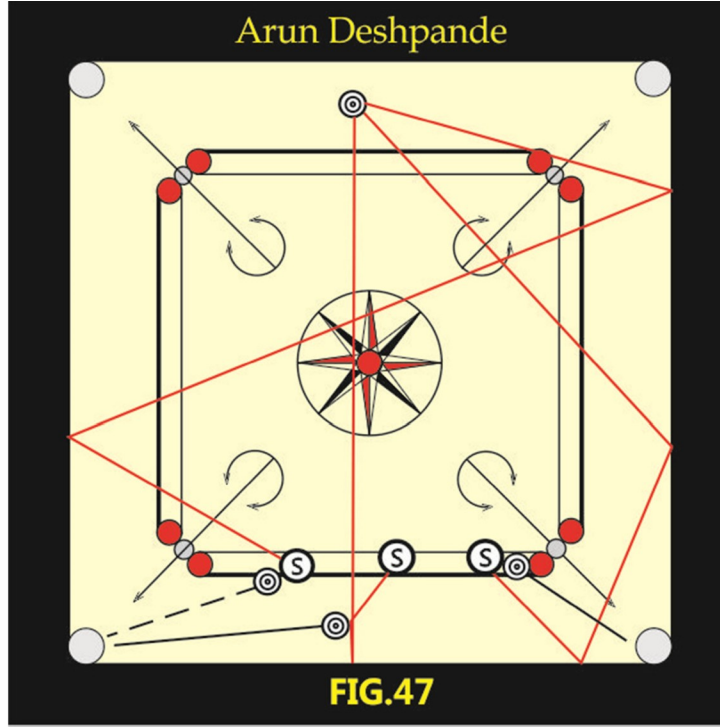
اگر آپ انجیر میں دو سفید سکوں کی پوزیشن کا مشاہدہ کریں۔ 44، آپ دیکھیں گے کہ یہ دونوں کو جیب میں موجود دو کالے سکوں کی رکاوٹ کی وجہ سے rebound سکے مشکل ہیں کیونکہ نہیں چلایا جا سکتا۔ یہ اسٹروک بہت دلچسپ ہے۔ جیسا کہ اس تصویر میں دکھایا گیا ہے، اسٹرائیک کو کالے سکے کو اس طرح مارنا چاہیے کہ کالا سکے سفید سکے سے ٹکرائے گا اور striker سفید سکے بائیں جانب کے فریم کو دائیں بیس کی جیب میں مارے گا۔ اس کے ساتھ ہی پوزیشن پر ہے اور اسے آسان بنا دے گا۔ یہ اسٹروک rebound سفید سکے کو مارے گا جو دائیں اسٹروک کا مجموعہ ہے۔ bomb دوسرا اور، pair،



جیسا کہ تصویر میں دکھایا گیا ہے۔ 45، سیاہ سکہ جو سفید سکے کے لیے رکاوٹ ہے، اس پر کو مخالف بائیں Queen کو ڈیفلیکٹ کر کے اس طرح striker پر Queen مار کر اور striker جیب میں رکھ کر بٹایا جاسکتا ہے۔ اگر آپ شاٹ کا مشاہدہ کریں گے تو آپ دیکھیں گے کہ شاٹ کا رخ جیب کی طرف نہیں ہے بلکہ اس کا رخ بائیں فریم کی طرف ہے اور اس لیے سیاہ سکہ کو اس تصویر میں دکھائے گئے نقطہ پر شاٹ کے striker سے انحراف حاصل کرنے کے بعد سیاہ سکہ کو مارنا چاہیے۔







اسٹروک کی مختلف پوزیشنوں bomb میں دکھایا گیا ہے آپ C اور B، A، جیسا کہ تصویر 47 کو سفید سکے کی طرف لے جایا جا سکتا ہے striker کا مشاہدہ کر سکتے ہیں اور یہ کہ کیسے مشکل striker جو مخالف فریم پر ہے۔ ان پوزیشنوں اور زاویوں کا بغور مشاہدہ کریں جن پر سکے تک پہنچ سکتا ہے۔