

J. PILLIKSE JA K. TEDER

# Korona õpetus

Tallinn  
1930

# EOD – Millions of books just a mouse click away! In more than 10 European countries!



## **Thank you for choosing EOD!**

European libraries are hosting millions of books from the 15th to the 20th century. All these books have now become available as eBooks – just a mouse click away. Search the online catalogue of a library from the eBooks on Demand (EOD) network and order the book as an eBook from all over the world – 24 hours a day, 7 days a week. The book will be digitised and made accessible to you as an eBook.

## Enjoy your EOD eBook!

- Get the look and feel of the original book!
- Use your standard software to read the eBook on-screen, zoom in to the image or just simply navigate through the book
- *Search & Find:* Use the full-text search of individual terms
- *Copy & Paste Text and Images:* Copy images and parts of the text to other applications (e.g. word processor)

## Terms and Conditions

With the usage of the EOD service, you accept the Terms and Conditions provided by the library owning the book. EOD provides access to digitized documents strictly for personal, non-commercial purposes. For any other purpose, please contact the library.

- Terms and Conditions in English: <http://books2ebooks.eu/odm/html/utl/en/agb.html>
- Terms and Conditions in Estonian: <http://books2ebooks.eu/odm/html/utl/et/agb.html>

## More eBooks

Already a dozen libraries in more than 10 European countries offer this service.

More information is available at <http://books2ebooks.eu>

A-7415  
Duplum

# KORONA ÕPETUS

Ühes täielikkude üksik- ja paarismängu  
määruste, seletuste ja joonistega.

Koostanud

J. PILLIKSE ja K. TEDER.

Pealadu: K.-O. RAHVAOLIKOOLI  
raamatukauplused.

TALLINN, 1930.

A-7415

# KORONA ÕPETUS

Ühes täielikkude üksik- ja paarismängu  
määruste, seletuste ja joonistega

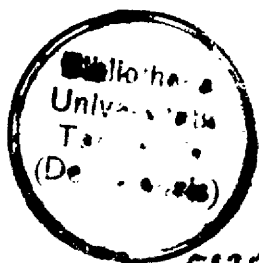
Koostanud

J. PILLIKSE ja K. TEDER.

Pealadu: K-ü. „RAHVAÜLIKOOL“

TALLINN 1930

Raamatu või tema osade tõlkimine ja  
paljundamine autorite loata keelatud.



5130  
A-7415

O.-ü. „Vaba Maa“ trükk, Tallinnas, 1930.

## Saateks.

Korona suur levimine Eestis on küllaldasel määral tõenduseks sellele, et meil puudus seni seltskondliku meelelahutuse- ja spordivahend, mis oma oadavuse ja lihtsa käsitusviisi poolest oleks kättesaadav igale rahvakihile. Koronat mängitakse koolides, spordiseltsides, riiklikkudes ja seltskondlikkudes organisatsioonides ja ettevõtetes ning sellena on ta osutanud teataval määral teene, kiskudes ära inimesi kaardilaudade tagant ja alkoholi juurest, kuhu nii mõnigi oli sukeldunud, leidmata muud kasutamist vabale ajale.

Teataval määral on koronal ka teeneid sportliku arusaamise kasvatamises, määrustepärase ausa mängu — fair play — mõiste selgitamises, millisena ta on soovitav seltskondlik meelelahutusvahend igas kodus ja perekonnas.

**ERNST IDLA.**

Kehalise kasvatuse inspektor.

## Eessõna.

Korona ehk eestipärase nimetusega lauapiljard hakkas levima Eestis peamiselt 1929. aasta teisel poolel. A./S. A. M. Lutheri poolt valmistati katseks 500 koronalauda, milliste müük kestis võrdlemisi kaua. Sellega oli aga ka pandud alus korona arengule Eestis.

Korona tõelist algupära tuleb otsida kõigi olemasolevate andmete järele Lääne-Euroopast. Nimelt mängiti Saksamaal sarnast mängu juba varemalt, samuti tunti koronat ka Rootsis. Ka ukrainlaste rahvuslik mäng „karramboli” on koronalaadiline. Esimesed koronalaudad Eestis ei ole aga siiski vabrikutöö, vaid valmistatud kodusel viisil, juhuslikult välismaa shurnaalest leitud kirjeldiste järele. Nii mängiti koronat juba neli-viis aastat tagasi mitmes paigas Tallinnas, kuid mängu juures ei tundud keppi. Löögiketast pandi liikuma sõrmega, nn. „nipitamise” teel. Lutheri teene on, et ta valmistas mängu juure ka löögikepid (keed), mis muutis mängu senisest juhuslikust „nipitamisest” enam-vähem kindlaks tehnikamänguks.

Praegu on korona levinud üle Eesti. Teda mängitakse linnas ja maal, nii et vaevalt leidub maja, kust pühapäeviti või muul vabal ajal ei kostaks koronaklõbinat.

See hiigla populaarsus on ka täiesti teenitud. Juba ammu valitses tarve seltskondliku mängu järele, mis oleks 1) odav ja lihtne, 2) kergesti käsita-

tav, 3) huvitav ja 4) ka füüsiliselt arendav. Kõigile neile omadustele vastab korona.

Odavuse poolest ei ole tal võistlejat. Ping-pong kui ainus võistleja koronale on võrratult kallim, nõuab suurt ruumi, kalleid abinõusid ja ka ta mängimine nõuab enam spetsialiseerumist.

Korona sellevastu on õpitav igale. Ta arendab teravat silma ja kindlat kätt, matemaatilist närvi, oskust orienteeruda õieti igas olukorras. Vaimlise töö tegijaile annab ta võimalusi füüsiliseks liikumiseks, sest koronalaua taga seismine ja ketaste löömine on teataval määral samuti sport, kui iga teinegi, kuigi temas puht-füüsiliselt arendav külg on nõrgem. Käies aga põhimõtte järele „parem vähe, kui mitte midagi,” võib koronat julgesti soovitada igale vaimlist tööd tegevale isikule, kes vajab sporti.

Koronamäng on toodud Eestisse, nagu eelpool juba tähendatud, Saksast. Ka Skandinaavias tuntakse teda, kuid nii suurt populaarsust, kui Eestis, pole ta nii Saksas, kui ka seal võitnud. Selle põhjuseks on tugev klubikultuur nim. maades. Inimestel on võimalus õhtuid ja vaba aega saata mööda klubis piljardilaua või veeremängu juures ja seega kaob otsene tarve koronataolise koduse mängu jaoks.

Eestis on korona omandanud suuresti võistlus- spordi iseloomu. Selle kohaselt on kujunenud välja ka tema reeglid. Peetakse alatihti matshe asutiste, klubide jne. vahel. Suuremad ametkonnadki, nagu politsei jne. korraldavad järjekorralisi koronaturniire, samuti teevad seda ajakirjanikud, kes peale üldiste meistrivõistluste korraldavad tihti matshe üksikute ajalehtede vahel.



Tarve koronamängu määruste järele tungis üsna teraval kujul esile kohe, kui mäng hakkas omandama võistlusala iseloomu.

Kuna mitmel pool Tallinnas oli kavatsusel suurte turniiride korraldamine, kutsuti asjast huvitatute poolt Tallinna Kalevi ruumidesse kokku koosolek. Koosolekust võtsid osa kolmekümne organisatsiooni esindajad. Ägedad vaielused tekkisid nn. „pimeda” ümber, missugust seisukorda üks vool koronas ei tahtnud tunnustada. Siiski lõppesid vaielused pimedaga kasuks. Järgnevad kogemused on näidanud, et see samm oli õige, kuna pimedaga anti koronale eriline kombinatsioonivõimalus ja tehnika-ala juure, mis mängu mitmekülgsemaks ja huvitavamaks teeb.

Kõne all oleval koosolekul valiti komisjon, kelle hooleks anti koronamääruste lõplik väljatöötamine. Kuna sel komisjonil ei olnud püsiva ega juriidilise organisatsiooni näol kindlat seljatagust, tekkis töös viivitusi. Vahepeal aga korona levis peadpööritava kiirusega ja tarve määruste järele muutus üha suuremaks. Sellest annab tunnistust kas või seegi, et ajalehed, kus ilmus, kas või üksikuid katkendeidki koronamäärustest, osteti koronamängijate poolt ära viimase numbrini.

Käesolev raamat, mis koostatud Kalevis peetud koosolekul väljatöötamiseks valitud komisjoni liikmete poolt, püüab rahuldada koronaharrastajate õigustatud nõudmisi määruste järele.

Üldised kindlad määrused on tarvilikud selleks, et ühtlustada koronat, mis omakorda on eelduseks suuremate võistluste pidamisele ja korona enam-vähem korrapärasele arengule.

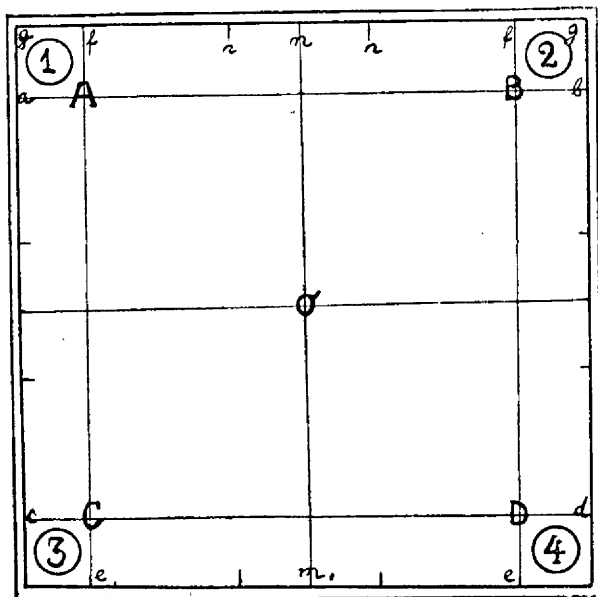
Peab tähendama, et siin raamatus toodud korona määrustik ei sisalda suuremale osale mängijaist midagi eriliselt uut, kuna need määrused on kujunenud välja juba iseendast, spontaanselt. See näitab, et nad on elulised ja mängule vastavad. Raamatus on neil ainult täpselt sõnastatud kuju, milline peab olema igal võistlusmängu määrustikul. Täitku nad sellisena tühja kohta, mis valitses koronas seni ja olgu ühiseks aluseks suurele koronamängijate perele.

**Korona õpetuse koostajad.**

Tallinnas, novembris 1930. a.

# Esimene osa: Üksikmäng.

Joonis 1.



$CDee$  — löögiväli;  $CD$  — löögijoon;  $cd$  — pimedajoon;  
 $n, n$  — servajoonekesed;  $mm_1$  — väljapoolitaja;  $m$  — alg-  
 asendi näitaja;  $o$  — keskpunkt;  $gg$  — vastasserv; 1, 2, 3, 4  
 — pesad;  $ABff$  — vastasväli (vastase löögiväli);  $AB$  — vas-  
 tase löögijoon;  $ab$  — vastase pimedajoon.

# I. Üksikmängu määrused.

## I. MÄNGUABINÕUD.

1. Mänguväljaks on ühe ruutmeetri suurune, võrdsete külgedega laud, mis piiratud 2,3 sm. kõrguste ja 2 sm. paksuste servadega.

2. Laua igas nurgas on 8 sm. läbimõõduga lauast läbi saetud pesa (auk), mille keskpunkt 6 sm. lauaservadest. Pesa all on võrk või kott.

3. Laua servadest 12 sm. sissepoole on servadega rööbiti tõmmatud löögijooned.

4. Lauale on tõmmatud kaks väljapoolitajat, mille ristlemiskoht moodustab mänguvälja keskpunkti.

M ä r k u s : Üksikmängus arvestatakse ainult ühe väljapoolitajaga, mis on perpendikulaarne kodu- ja vastasservaga.

5. Väljapoolitajast kummalegi poole 12 sm. kaugusele on tõmmatud lauaserva siseküljele servajooned.

3. Mänguks tarvitatakse mängukettaid, milliseid on kummagi mängija kohta 8 ja löögikettaid, milliseid on kummagi mängija kohta üks.

7. Mänguketta läbimõõt on 3 sm., paksus 7 mm. Mänguketta keskel asub 5 mm. läbimõõduga auk. Ketta servad on kumerad.

8. Löögiketta läbimõõt on 4 sm., paksus 10 mm. Löögiketta servad on sirgjoonelised. Ketta keskel asub 5 mm. läbimõõduga auk.

9. Löögiketta löömiseks tarvitatakse puust keppi (keed), mille pikkus ja raskus vaba. Kepi löögiotsa läbimõõt ei tohi olla üle 1 sm.

10. Mängijail võivad olla ka omad kepid, milliseid nad ei ole kohustatud andma tarvitamiseks teistele.

11. Mängijail võivad olla ka oma löögikettad, milliseid nad ei ole kohustatud andma tarvitamiseks teistele.

## II. MÄNGIJAD.

12. Korona üksikmängus mängib kummalgi poolel üks mängija.

## III. MÄNG.

13. Mänguks asetatakse mängukettad tihedalt vastu vastasserva, servajoonekeste vahele.

14. Mängija ülesandeks on löögiketta abil toimetada oma mängukettad pesadesse.

15. Mängu alustab see mängija, kellele langes loositeel alglööök. Ühtlasi mängib ta ka valgeid (heledamaid) kettaid.

16. Lööök toimub löögiväljalt (v. joonis 1), kusjuures löögiketas enne löömist peab asuma väljal nii, et läbi ketta augu ei oleks näha ühtki mänguvälja joont, välja arvatud väljapoolitaja.

17. Löögiketas ei tohi puudutada vastase mänguketast varem, kui oma mänguketast, väljaarvatud löögiketta põrked vastasservast või mitmekordsed põrked.

Põrge a i n u l t küljeservast loetakse otselöögiks.

18. Mängu võitjaks loetakse see mängija, kes oma mängukettad enne pesadesse toimetab.

19. Partii võitjaks loetakse see mängija, kes ennem võidab kokkulepitud arvu mängu (v. punkt 39).

20. Kui kummalgi mängijal on jäänud veel üksainus mänguketas ja üks mängija nad mõlemad pesasse lööb, siis loetakse võitjaks lööja.

#### IV. PIME.

21. Oma mängukettad, mis satuvad mängu ajal pimedajoonetaha, et tema keskel oleva augu läbi pole näha joont, loetakse pimedaks. (V. joonis 1.). Pimedat ketast võib lüüa välja igal ajal. Kui laual on veel teisi oma kettaid, tuleb pimedat ketta löömisest enne lööki teatada. (V. punkt 43.).

22. Pimedaid kettaid ei tohi lüüa otselöögiga, vaid pörkega vastasservast või mitmekordse pörkega.

M ä r k u s : Pimedat võib lüüa välja igal ajal. Kui laual on veel teisi oma kettaid, tuleb pimedat löömisest enne lööki teatada.

#### V. SURNUD KETAS.

23. Mänguketas, mis satub löömisel üle mänguvälja servade (või servadele), loetakse surnud ketaks ja ta asetatakse mänguvälja keskpunkti.

24. Kui keskpunktis on juba mõni ketas, siis asetatakse surnud ketas väljapoolitajale, vastasserva poole, kõige lähemale välja keskpunktile.

#### VI. KARISTUSED.

25. Kui löögiketas puudutab enne, kui ta oma mänguketta külge läheb, vastase mänguketast, või kui löögiketas puudutab enne oma mänguketta puudutamist vastase mänguketast pörkega küljeservast, asetatakse lööjale karistuseks üks mänguketas väljale.

26. Kui löömisel löögiketas satub üle väljaserva, või pessa, asetatakse lööjale karistuseks üks mänguketas väljale.

27. Teeb mängija möödalöögi, nii et tal löögiketas ei puuduta ühtki oma ketast ja pörkega v a s -

**t a s s e r v a s t** (või mitmekordse pörkega) ei taba ka ühtki vastase mänguketast, siis asetatakse lööjale üks mänguketas karistuseks väljale.

**M ä r k u s 1.:** Kui löögi juures kepp löögiketale nii nõrga puudutuse annab, et löögiketas löögikasti piiridest välja ei lähe, siis loetakse sarnane löök kohendamiseks ja mängija saab uue löögi.

Kui mängija ühe löögi ajal teel mitu viga, siis koostatakse karistused, nii et väljale tuleb asetada igal juhul ainult üks karistusketas.

**28.** Kui mängija mängu ajal puudutab mängukettaid käega, ilma et selleks oleks tarvidust määrustes ettenähtud korras, siis asetatakse mängijale karistuseks üks mänguketas väljale.

**29.** Kõik punktides 25—28 ettenähtud karistuskettad asetatakse väljapoolitajale tihedasti vastu vastasserva keskpaika n. n. algasendisse. On seal juba mõni ketas ees, siis asetatakse karistusketas kõige lähemale algasendile, servajoonekeste vahele.

## VII. MÄNGUVÕLG.

**30.** Iuhusel, kui servajoonekeste vahel ei ole nii palju vaba kohta, et sinna mahuks karistusketas, loetakse viimane mänguvõlaks, mis kuulub tasumisele kohe, kui kodujoonekeste vahel vastav ruum vabaneb.

**31.** Kui mängijal ei ole veel ühtki ketast pesadesse löödud, siis arvatakse talle karistuseks määratud kettad mänguvõlaks, mis kuuluvad tasumisele otsekohe, kui mängija mõne ketta pessa lööb.

## VIII. VASTASE KETTAD.

32. Satub väärlöögi järele mõni vastase ketas pimedaks, asetatakse ta mänguvälja keskpunkti ühisel alusel surnud ketastega.

33. Vastase mängukettad mis väärlöögi või õige löögi tagajärjel pesadesse sattunud, loetakse vastase kasuks.

## IX. LÖÖGIJÄRJEKORD (TEMPO).

34. Mängijad löövad järgimööda. Sisselöödud ketta või ketaste puhul jätkub löök.

35. Löögijärjekord läheb vastasmängijale a) iga löögi tagajärjel, mille eest mängijat tabab karistus; b) kui löögi tagajärjel satub mõni mänguketas surnuks; c) kui lööja ei löö ühtki mänguketast pessa; d) kui löögi tagajärjel satub pessa vastase mänguketas.

## X. ERIJUHUSED.

36. Mängulaua põrutuse puhul süüdlase kasuks tekkinud olukord tühistatakse ja endine seisukord seatakse üles. On see võimatu, loetakse põrutuse sooritaja kaotajaks.

37. Kui oma ja vastase mängukettad satuvad üksteise peale, siis: a) kui pealmisel kettal ei ole puutepunkti mänguväljaga, loetakse igasugune löök nende pihta õigeks; b) kui pealmine ketas servaga asub mänguväljal, loetakse löök õigeks või väärlöögiks selle järele, kumba ketast löögiketas enne puudutab.

38. Kui mängija sooritab löögi pimedalahti-loomiseks ja sellest ette teatab, löögiketas vastasserva külge puutunud on, kuid



ühtki mänguketast ei taba, ei järgne sellele karistust möödalöögi eest.

## XI. PARTII KESTVUS.

39. Võistlusmängud peetakse kas best of five või best of three, nii kuidas enne võistlust kokku lepitud. (V. korona sõnastik.)

## XII. KOHTUNIK.

40. Võistlusmängudel on vahemeheks mõlema poole kokkuleppel valitud või määratud kohtunik, kelle ülesandeks on valvata selle järele, et mäng toimuks määrustepäraselt.

41. Kohtunik loosib mängijate vahel alglöögi õiguse. Alglöögi saaja mängib valgete ketastega. (V. punkt 15.)

42. Mängijaile võistluse ajal pealtvaatajate poolt nõuandmine on keelatud. (Erand v. punkt 52.)

43. Kui kohtunik märkab, et mängija teeb sihilikult punkt 25. ettenähtud valelööke, peab ta mängijale tegema hoiatuse. Jatkab mängija oma tegevust, siis tuleb ta võistluselt kõrvaldada.

Samuti kohtunik võib kõrvaldada võistluselt mängija, kes teatab pimedada löömisest, kuid ilmselt teisi kettaid lööb.

## XIII. TURNIIR.

44. Turniire võib korraldada kas kaotuste (minuste) süsteemis, või turniirisüsteemis. Esimesel juhul langeb võistleja kokkulepitud arvu partiide kaotamisel tsüklist välja. Teisel juhul mängib iga osavõtja kõigiga ja tagajärjed arvustatakse lõppkokkuvõttes.

45. Turniiri tagajärgede arvestamisel on luba-

tud kaks arvestamisviisi: võiduarvestus ja punktiarvestus.

45a. Võiduarvestuse puhul märgitakse turniiritabelisse võidetud partii ühe (1) ja kaotus null (0) punktiga.

45b. Punktiarvestuse puhul märgitakse iga võidetud mäng ühe punktiga.

S e l e t u s: Kui näit. mängija A võidab mängijat B 3:2, siis märgitakse A kasuks 3 ja B kasuks 2 punkti. (V. turniiritabeleid.)

#### XIV. KLUBIVÖISTLUS (INTERCLUB).

46. Klubivõistlus korraldatakse kahe koronat harrastava üksuse vahel, kusjuures mängijate arv kummalgi poolel oleneb kokkuleppest.

47. Klubivõistluse peakohtunikuks on kahe võistleva poole kokkuleppel valitud (erapooletu) isik.

48. Klubivõistluse tagajärjed märgib üles sekretär, kelle määrab võistluse korraldaja.

49. Kummagi võistleva meeskonna kaptenid teatavad enne võistluste algust oma meeskondade koosseisud sekretärile, kes kannab viimased võistluslehele.

50. Klubivõistlusel mängib iga võistleja ühe vastasega, kusjuures iga võidetud partii arvestatakse meeskonnale ühe (1) punktiga, kaotus null (0) punktiga.

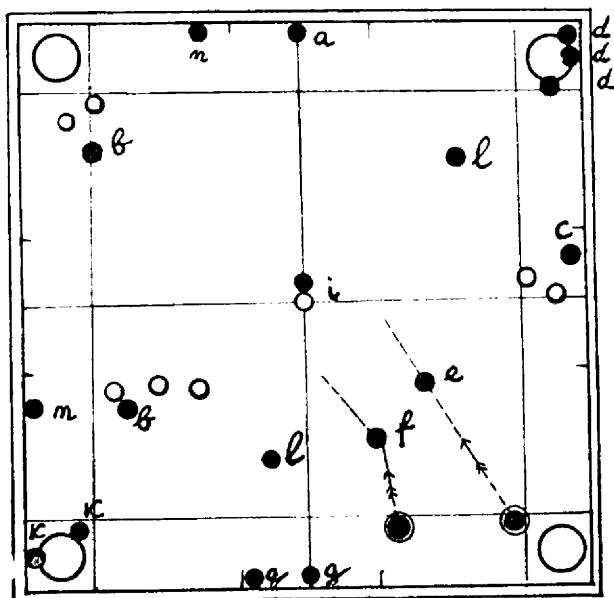
51. Loobumisevõit klubivõistlusel loetakse loobuja kahjuks 3:0 või 2:0, selle järele, kas partiid peetakse best of five või best of three.

52. Klubivõistlusel võib mängijale mängu ajal juhtnõure ja nõu anda meeskonna kapten.

## 2. Korona sõnastik.

(Selgitusi joonisel nr. 2.)

Joonis 2.



(Iga näide rippumatu teistest. Vastase kettad valged.)

Algasend — (a).

Best of five — „parem viiest”. Kui mängija võidab kolm mängu järjest või seisust 2:1 või 2:2 kolmanda mängu, siis loetakse ta partii võitnuks.

**Best of three** — „parem kolmest”. Kui mängija võidab kaks mängu järjest või seisust 1:1 veel teise mängu, siis loetakse ta partii võitnuks.

**Juhtiv käsi** — käsi, millega hoitakse kepi löögiotsa löömise ajal.

**Koduväljapoolitaja** — (paarismängus) joon, mis poolitab mängijatepaari löögivälja.

**Keskpunkt** — (v. joonis 1.)

**Kinnine ketas** — ketas, mis asub vastu serva.

**Külgväli** — paarismängus vastase löögiväli.

**Lahtine ketas** — ketas, mis asub servast eemal.

**Lõikelöök** — (f).

**Löögijoon** — (v. joonis 1.).

**Löögikäsi** — käsi, mis sooritab löögi.

**Löögiväli** — (v. joonis 1.)

**Otsalöök** — (v. teooriat ja taktikat I).

**Otselöök** — löök, mille sooritamisel löögiketas puudutab mänguketast, ilma et ta enne oleks puudutatud lauaserva.

**Pime** — (vaata üksikmängu määruste IV osa).

**Pimeda joon** — (v. joonis 1.)

**Positsioon** — ketas on positsioonis siis, kui ta igal juhusel on ühe löögiga pessalöödav. (e)

**Põrge** — doublee, löök, mille tagajärjel löögi- või mänguetas põrkub lauaservast.

**Pähelöök** — löök, mis suunitud mänguketta keskpaika. (e)

**Raske pime** — pime, mis asub koduserva keskpaiga lähedal. (g)

**Riskantketas** — ketas, mille pessalöömisel ka löögiketas võib pessa sattuda. (d)

Ex bibl. univ. Dorp.

**Servajooneke** — (v. joonis 1.)

**Serva ketas** — (vt. kinnine ketas.)

**Suluseis** — osaline: kui vastase kettad seisavad pesa ja mängitava ketta vahel nii, et viimast võimatu lüüa pesa. (b)

Täielik: kui vastase kettad seisavad nii, et mängitavale kettale üldse külge lüüa ei saa, ilma vastase omi puudutamata. (c)

**Tempo** — üks löögi järjekord. Kui mängija löögi saades lööb mõne ketta pesa, siis jätkub tal löök, kuni ta sooritab tühja löögi. Nii võib olla tempo 1—8 lööki.

**Tühilöök** — löök, mille tagajärjel ükski oma mänguketas pesa ei satu.

**Vastane** — paarismängus järgmisena lööja.

**Vastase partner** — paarismängus eelmine lööja.

**Vastasserv** — (v. joonis 1.)

**Vastasväli** — (v. joonis 1.)

**Vastasväli** — paarismängus oma partneri löögiväli.

**Vastasväljapoolitaja** — (paarismängus) joon, mis poolitab vastaste löögivälju.

**Väärilöök** — löök, millele järgneb karistus.

---

### 3. Löömise viisid.

Korona keppe kasutatakse löömiseks kahel viisil, altvõttes ja pealtvõttes. Altvõte on soovitatav üsna lühikasvuliste mängijate juures. Normaalsel löömiseviisil on pealtvõte, nagu piljardigi juures. Selle juures hoiavad keppi löögikäe põial ja keskmine sõrm. Väike sõrm võib olla löögi tugevuse suurendamiseks

kepiotsa taga. Teised sõrmed olgu ainult toeks. Sarnasel viisil käeshoituna kepp on liikuv ja ta löögiots hoitagu vastu laua serva juhtiva käe sõrmede vahel. Mõned löövad ka nii, et löögiots on juhtiva käe pöidla peal. Sarnasel puhul tuleb aga löögikäega tugevasti kepi ümbert kinni hoida.

---

## 4. Teooriat ja taktikat.

### I. Lahtilöök.

Lahtilöömise viise on mitmesuguseid. Kõige lähilöönum ja otstarbekohasem lahtilöök on siiski n. n. otsalöök. Selleks asetatakse löögiketas löögikasti väljapoolsesse nurka ja antakse hoop lähema (esimese) reasoleva mänguketta pihta. Sel moel lüüakse mängukettad ühele poole ja tabava löögi puhul satub üks kuni kaks neist pessa. Alati pole aga võimalik sooritada lahtilööki esimesele kettale, nii näiteks juhusel, kui vastasmängija on löönud enne ja tema poolt laialilöödud kettad sulustavad (blokeerivad) löömist mõlemale otsale. Siis tuleb tarvitada n. n. ettevalmistavat lahtilööki, mis seisab selles, et lüüakse ketasterea keskpaika, nii et ketaste ritta tekib vahe, kuhu järgmine löök sooritada. Heal juhusel võib aga ka ketasterea keskele alglööki lüüeski mõni ketas pessa kukkuda.

Otsalöögi juures võib löögiketas tihti jätta mängukettaid tabamata, missugusel juhusel loetakse üks mänguvõlg. Karistuseta jääb aga lööja siis, kui löögiketas, olles käinud vastasservas, puudutab tagasitules mõnd vastase ketast. (Pörklöögid vastas-

servast on määruste punkt 17. ja 27. põhjal seaduslikud.) Muidugi võib tarvitada ka teistsuguseid lahtilööke, kuid kogemused on näidanud, et otsalöök on parem ja tulemusrikkam.

## II. Kinnine ja lahtine mäng.

Lahtilöögist edasi areneb mäng selle järele, kas soovitakse mängida kinnise või lahise taktika järele.

Kinnise mängu juures jäetakse servast positsiooni toimetatud kettad väljale ja pannakse peärõhk sellele, et kõik servas või halvas löögipositsioonis asuvad kettad satuks heasse positsiooni. Sel mängul on see hea omadus, et kettad, mis asuvad laiali mööda mänguvälja, takistavad vastasel lüüa oma kettaid soovitud suunas ja positsioonist. Muidugi ei tule eelolevat võtta sõnasõnalt. Kui on soodsam olukord tempo säilitamiseks ketta pessa löömisega, siis tuleb seda ka teha.

Lahtise mängu juures aga on maksev hüüdsõna: „mis lahti, see pessa.“ Iga vähegi löögipositsioonis olev ketas tuleb lüüa ära. See on kõige harilikum, algelisem mänguviis, ja õieti ei esine siin taktikalist elementi kuigi palju.

## III. Mängu arendamine.

Mängu saatuse otsustab mitte lahtilöök, vaid just teine löök. Kui lahtilöök on toimunud hästi, s. o., kui selle tagajärjel on üks või rohkem kettaid sattunud pessa, siis oleneb mängu edaspidine käik järgmisest löögist. Harilikult on otstarbekohane püüda tabada vahet, mis tekkinud ketaste vahele, lüües sellega viimaseid mõlemale poole. Kui

sarnast vahekohta ei ole, siis tuleb lüüa otsale. (Otsalööki tegemast takistab harilikult ketas, mis on sattunud veidi eemale vastasservast, nii et löögikasti nurgast ketasterea otsa ei saa tabada, ilma et puudutaks enne lahtist ketast. Sellepärast on soovitatav lahtine ketas enne pessa lüüa. Kui ta on servast kaugemal, siis löigates, kui lähemal, siis pörkega omapoolsesse nurka.) On sarnasel kombel lahtine ketas löödud pessa, võib jätkuda mäng. Harilikult on aga keskmängus nii palju variatsioone ja võimalusi, et mingeid kindlaid reegleid siin mängimiseks anda ei saa. Löömine oleneb täiesti olukorrast ja oma ning vastase ketaste asetusest. Sellepärast ilmneb mängutaktika otsene kasu ainult pimedate- ja lõpumängudes.

#### IV. Pimedate mäng.

Pimedate mäng moodustab ühe tähtsama osa korona mängus, kuna ta avab mängijale võrratud võimalused taktika kasutamiseks.

Esimene taktikaline võtte on vastase mängu sulustamine oma pimedatega. Selleks katsutakse mängu algupoolel mõni oma mänguketas lüüa pimedaks nii, et ta satuks vastase mänguketaste ja pesa (augu) vahele. Harilikult vastasel on kettad toimetatud suuremalt osalt ühe pesa lähedusse. Sarnasel puhul võib julgesti teha sinna pessa pörkelööke, sest kui löök õnnestub, läheb oma mänguketas pessa, ei õnnestu ta aga, siis jääb pime heasse positsiooni, kus takistab vastase mängu. Harilikult sarnase pimedaga lööb vastane ise lahti, heal juhul koguni pessagi. Kui vastane aga ettevaatlik on ja tasaseid lööke teeb, nii et pime puu-



tumata jääb, siis kaotab ta enam temposid ja see on mängijale soodus. Vastase pimedaks löömine on abinõu vastaselt tempo saamiseks, kuna võib oletada, et ühe löögiga rasket pimedat välja ei saa. Vastast pimedaks võib lüüa kas 1) läbi oma mänguketta, 2) löögikettaga oma mänguketta küljest, 3) löögiketta pörkega vastasservast või 4) mitmekordse pörkega. Viimased kaks abinõu nõuavad aga väga head tehnikat ja täpset lööki, mis igakord tabama peab. Raskuse poolest järgmine on pimedaks löömine löögikettaga oma mänguketta küljest. Selle juures on ideaalne pimedaks löömine sarnane, et omal sellejuures tempo ei kao, (s. o. löök jätkub). Kui vastase mänguketas on heas pimedakslöömise positsioonis, tuleb oma löögiketas asetada nii, et ta 1) oma mänguketta pessa ja 2) vastase mänguketta pimedaks lööb. Tempokaotusega pimedakslöömine läbi oma mänguketta on soovitatav ainult hädakorral ja kasulik ainult siis, kui saab lüüa raskeks pimedaks, s. o. vastasserva keskkohta lähedusse. Kaht vastase mänguketast pimedeks lüüa üksteise lähedusse pole mõtet, sest sellega suurenevad vastasel pimedate väljalöögivõimused, kuna tabamisprotsent on suurem. Kui vastase ketas pimedaks lüüa, siis on loomulik, et teda ei tohi lüüa sarnasesse kohta, kus ta oma mänguketaste löömist segab. Ainult hädaabinõuna võib tarvitada sarnast lööki.

Kui mäng hakkab liginema lõpule, siis on soovitatav jätta kettad, mis asuvad löögivälja lähedal, viimasteks lüüa. Selles on kasu: esiteks sulustavad nad vastase mängu ja teiseks on nendega hea võimalus soodsal juhul vastast pimedaks lüüa.

## V. Taktikat lõpumängus.

Kui üks ketas asub vastasserva keskpunktis (algasendis) ja teine pesa serval, n. n. riskantasendis, siis on soovitav lüüa enne riskant ketast. Juhusel, kui löögiketas pessa läheb, tuleb karistusketas algasendisse teise kõrvale ja kaht ketast lüües läheb üks peaaegu alati pessa, kuna teine positsiooni jääb.

Kui vastasel on surnud ketas, ja mängijal raske ühe tempoga mängu lõpetada, siis võib kasutada tempovõitmiseks hädaabinõu: lüüa ka omal ketas surnuks, et tekiks segapaar. (Surnuks löömine toimub tugeva löögiga, kusjuures löödav mänguketas on sihitud nurka.) Sel moel tuleb ta keskjoonele vastase ketta kõrvale ja takistab vastasel ühe tempo.

Kui mäng on lõppemas ja keskel on surnud ketaste segapaar, siis võib viimase vabakettaga raiasata temposid, et segapaari lahtilöögi teeks vastane. Sarnasel puhul on võit alati kindel.

Kui lõpumängus vastase ketast pimedaks lüüa ei saa, siis püütagu neid sulustada. Oma mänguketas, kui ta on vastase positsioonis ketta ja pesa vahel, segab vastast väga palju. Kahtlaste sulustatud ketaste löömisel tarvitagu pörget vastasservast.

Siintoodud on ainult mõningad sagedamini tarvisminevad üldised taktikalised näited. Kõiki juhu- seid kirjeldada on võimatu, kuna mäng on lõpmatu- seni variatsioonirikas. Õige teguviisi dikteerib alati momendi olukord ja see, milline ala mängijal tu- gevam.

## 5. Praktilisi näpunäiteid.

### I. Pimedate väljalöömine ja pörkelöögid.

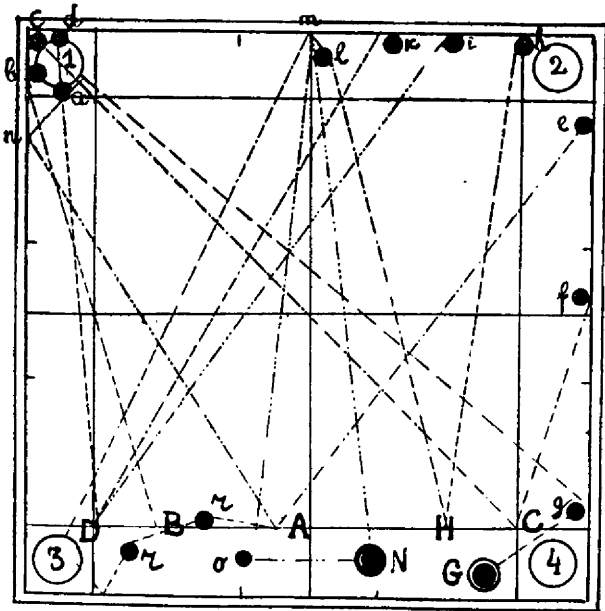
Pimedate väljalöömine, arvestamata erijuhtudega, millest näide alamal, toimub pörkelöökide abil. Kuna pörked alluvad füüsika seadustele, s. o. lööginurk võrdub pörkenurgaga, siis on iga mängija enda ülesanne õiget pörkenurka leida. Algajail mängijail on hõlpsam kasutada igal juhul pörkepunktiks vastasserva keskpaika. Löögiketas asetatakse löögikasti, keskjoone suhtes sümmeetriliselt pimedale kettale ja tõmmatakse mõtteline joon löögiketta keskpaigast vastasserva keskpaika. Selle mõttelise joone ja pimedajoone lõikekohale asetatakse löögiketas. Enne löömist tuleb aga löögiketas nihutada veel umbes paari sentimeetri võrra keskjoone poole, et hoop löögikettaga ei satuks pimedale pähe, vaid viimast lõikaks.

Teisiti väljendatuna kõlas see järgmiselt: löögiketas asetatagu sümmeetriliselt pimedale nii, et pimedaja väljapoolitaja poolsest servast väljapoolitajani ja väljapoolitajast löögiketta keskpunktini oleks võrdsed vahed. (Vaata N m o joonisel 3). Siis viidagu löögiketas pimedajoone ja N m lõikepunktini. Pimedate lahtilöömisel pörkega on seadus:

**mida suurem pörkenurk, seda suuremad pimedaja tabamisvõimalused.**

Ka mitmekordseid pörkeid harrastatakse pimedate väljalöömisel. Enamikult lüüakse sarnasel puhul lööginurgast vastasserva nii, et löögiketas teistkordselt pörkub küljeservast. Kuna sarnaste löökide omadusi igaüks koronalaual ise praktiliselt jä-

Joonis 3.



(Iga näide rippumatu teistest.)

rele proovida võib, loeme pikemad seletused nende kohta liigseteks.

Erijuhustel, milliste näitena joonisel (Arr 3) võib pimedaid pessa või välja lüüa kergema vaevaga. Katsutagu aga võimalikult palju lõigata, et hoobi andja mänguketas ise pimedaks ei satuks.

## II. Riskant ja rasked kettad.

Kõige tavalisemad riskant kettad, mis mängus ette tulevad, on n. n. nurgakettad. Joonisel toodud

kettad c ja d kukuvad pessa harilikult tugeva, pähelöögiga. (Cc, Dd.) Sarnasel juhul löögiketas pörkab väljale tagasi. b langeb kõige hõlpsamini siis, kui tugev löök on sihitud ketta taha, umbes 20° nurga all. (Bb) A aga tuleb võtta pörkega küljeservast. (Ana) a löök ei tarvitse olla tugev, kuna löögiketta pessa-sattumise hädaohtu ei ole.

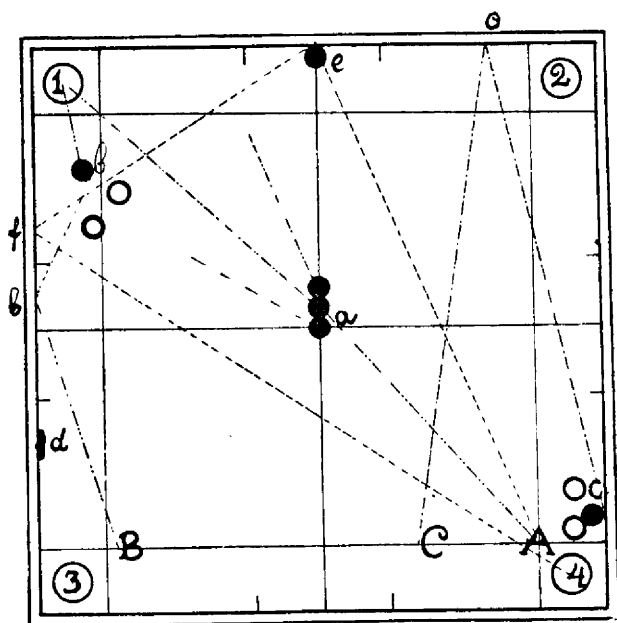
Ketas e tuleb võtta umbes 45° nurga all, nõrga pool-pähelöögiga. (A) Mida lähemal on aga ketas e pesale, seda enam pähe tuleb lüüa. Kui e on servast lahti, siis aitab löök, mis nurgast C sunnitud otse ketta ja lauaserva vahel asuvasse vahesse. (Poolpörke löök.)

Mida lähemal asub servaketas pimedajoonele, seda väiksema nurga all tuleb teda lüüa. Ketas f langeb, kui punktist C lüüa nii, et löögiketas ühel ajal puudutab lauaserva ja ketast (Cf), ketast g võib võtta pörkega nurka 1. (Gg 1.) Ketas g, kui ta on pesa 4 ligidal, võib heal juhul langeda ka pessa 4, kuid sealjuures tuleb olla ettevaatlik. Oskamatu löögi juures satub ta kergesti pimedaks. Harilikult on ta aga ühe tempoga mitte võetav, kuna löikamisel tugevasti lüües võib sattuda pessa oma löögiketas h — langeb löikelöögist Hh, i — nõrgast löikelöögist Di. K — poolpörkelöögist Dk. l — löikamine on riskantne, parem juba pörkelöök. Olgu tähendatud, et kui pörkega löödav ketas asub liiaks serva lähedal, siis pähe lüües löögiketas segab pörget. Sellepärast on soovitatav pörkelöök teha väikese löikega. (Hlm 3.)

### III. Mõned erijuhused.

Aa — kolme surnud kettale joonisel näidatud kohta lüües keskmine sattub pessa.

Joonis 4.



(Iga näide rippumatu teistest.)

Bbb — sulustatud ketta võtmine pörkega.

c — sulustatud ketast ainuke võimalus lüüa pörkega Ccc. (Vastase ketta vastasserva pörkest puutumise korral karistust ei ole.)

d — lendavat ketast ühe löögiga pessa ei saa, väljarvatud juhusel, mil ta üsna pessa lähedal asub.

e — „kuninglik löök. Lüües punktist A ketas e-le poolpähe, tuleb e pessa 4. (Aef 4.)

Väga huvitavalt kukuvad pessa üksteise peal olevad kettad, kuigi ainult erijuhtudel. Harilikult, kui on kettad üksteisel nii, et ülemise ketta serv asub laual, lööb tugev hoop nende pihta ülemise ketta üle lauaserva. Kui aga üksteise peal asuvad kettad on mõlemad tihedasti vastu serva, siis alumisele kettale sihitud pähe- või löikelöök lööb ülemise õhku, kust ta ilusa kaarega otse pessa lendab.

Sarnase löögi õnnestumine on aga suuresti juhuslik, kuid et koronas nagu igas võistlusmängus, tuleb kasutada igat võimalust, siis on vajalik alati sarnane löök teha, mille poolt on ketaste pessasattumise suurem tõenäolikkus.

Lõppsõnana aga kõigi eeltoodud näidete ja praktiliste juhtnööride kohta tuleb tähendada järgmist:

**Igal koronalaual ja igal mängijal on oma väikesed eriomadused. Selle järele tuleb valida ka mitmesugustel juhustel tegutsemisviis.**

Kuigi käesolevas raamatus on soovitatud keskoone ja vastasserva läheduses asuvaid kettaid võtta pörkega omapoolsesse nurka, ei tarvitse see tähendada, et neid lihtlõikega ei või võtta see, kel lõiketäpsus arenenud maksimumini.

Samuti on lugu ka algasendis seisva kettaga. On laudu, millistel nad langevad lihtsast tasasest löikelöögist ja seega kaob tarve neid võtta „kuningliku löögiga.”

Just niisamuti võib igal käesoleval raamatus toodud juhusel olla mitu lahendust ja on oleb täiesti mängijast ning lauast, milline viis kõige tagajärjekamm on mängu juures kasutada.

**Iga koronamängija peab ka korralikult tantsima!**

Hästi ja moodsalt õpite tantsima

**H. Küttim'i**  
**tantsukursused.**

Vilunud tantsuõpetajate väljasaatmine maakohtadesse kutsumise peale.

**Tallinn, Vene t. 20, tel. 428-96.**

**P A R I M**  
**KUNST-FOTO**  
**A T E L J E E.**

Gruppide pildistamiseks  
ruumikas erisaal.

Töö kiire ja kvaliteedilt  
väljaspool võistlust.

**A. TEPPOR,** VIRU t. 13,  
TEL. 13 24.



# Korona mängijad!



Kui Teie tahate tunda mängust  
tõelist mõnu,

s i s suitsetage ainult meie  
kõrgeväärtuslikke

PABEROSSE ja TUBAKAID.

Kõik meie saadused on tolmust ja  
teistest kahjulikkudest lisandus-  
test pneumaatiliselt puhastatud, ja  
sellepärast on nende

KVALITEET VÕISTLEMATU.

Sarnane grandioosne pneumatiline  
tolmust puhastamise sissesead

KOGU EESTIS ON AINULT

MEIE VABRIKUL.



**A-S.**  
**„Laferme“**

# Teine osa: Paarismäng.

## 1. SISSEJUHATUS.

Koronamängu vooruseks võib lugeda ka seda, et ta võimaldab mängimise niihästi kahele kui ka neljale inimesele. Kuna üksikmängus on peaaegaliselt mõõduandvad iga üksiku mängija individuaalsed võimed — silmamõõt ja löögioskus, oleneb paarismängus mängu edu peaaegaliselt meeskonna liikmete mängu taktikast. Seepärast on sagedased nähted, et kaks üksikmängus head, kuid paarismängus sobimatut mängijat kaotab löögitehnikalt halvemaile, kuid koosmängus sobivamaile mängijaile. Taktikalise külje esiletoomine annab paarismängule erilise völu.

## 2. PAARISMÄNGU MÄÄRUSED.

### I. Üldmäärused.

1. Paarismängu kohta on maksvad kõik üksikmängu määrused, niipalju kui neid ei muuda alljärgnevad paarismängu erimäärused.

2. Mänguvälja, mängu- ja löögiketaste ning lööja (kee) mõõtude suhtes on maksvad üksikmängu määrused.

### II. Erimäärused.

3. Korona paarismängus võistleb kaks meeskonda, kummaski kaks mängijat, kes asetuvad laua juures vastamisi.

4. Kummalgi meeskonnal on 16 ühevärvilist mänguketast, mis asetatakse mänguks võrdselt 8

kummalegi poole tihedasti üksteise ligi mänguvälja serva keskkohale servajoonekeste vahele.

5. Loosi järele määratud meeskonna mängija toimib alglöögi valgete (heledamate) mänguketaste pihta.

6. Löömise järjekord saabub mängijaile kellaosutise liikumise suunas.

7. Iga mängu lõpul vahetatakse kohad ja värvilised mängukettad, s. o. mängijad astuvad edasi ühe mängukoha võrra kellaosutise liikumise suunas.

8. Mängu alglöök valgete mänguketaste pihta sünnib alati samast kohast, kust toimiti esimese mängu alglöök.

9. Mängu võitjaks loetakse meeskond, kes kõige enne suutis toimetada oma mängukettad pesadesse.

Juhtumil, kui mängija lõi pessa oma viimase mänguketta ühes vastase mängukettaga, mis oli samuti viimane, loetakse võitjaks löögi teostanud meeskond.

10. Möödalöök on karistatav mitte ainult otselöögi puhul, vaid ka igasuguste pörklöökide puhul.

11. Paarismängus võib puudutada löögikettaga ka vastase mänguketast, ilma et sellele järgneks karistus.

12. Mänguketas, mis löögi puhul hüppas üle mänguvälja servade või jäi püsima servale, loetakse surnud kettaks ja asetatakse mänguvälja keskpunkti. Kui keskkohas on juba olemas mõni teine mänguketas, siis asetatakse surnud ketas keskpunktist lööja suhtes vastasserva koduvälja poolitajale.

### 3. PAARISMÄNGU TAKTIKA.

#### Moraal.

Loomulikum mänguviis on see, kui kumbki mängija meeskonnas on ühesuguste võimetega. See eeldab rahulikku ja taktikaliselt nauditavat mängu.

Kui aga ühe mängija võimed erinevad õige tublisti teise omist, siis halvab see asjaolu tunduvalt parema mängija mänguindu. Ta võib muutuda hoolimatuks taktikalisel küsimusis ning ülalpeos oma kaasmängija suhtes. Samuti hävib nõrgemas mängijas eneseusaldus. Kui aga võimelt erinevate mängukaaslaste kokkusattumine on paratamatu, siis on paremal mängijal täita suur ülesanne. Esiteks peab ta end täieliselt valitsema. Ta ei tohi näidata oma pahameelt kaasmängija eksilöögi puhul ega hävitada seega sõbralikku kooskõla. Vastupidi — ta peab ergutama oma nõrgemat kaasmängijat mõne sõbraliku hüüatuse või kiitusega õnnestunud löögi puhul.

Teiseks: hea mängija peab andma oma nõrgemale kaaslasel võimalusi löögitehnika õppimiseks. Pahatihti jätavad head mängijad oma partnerile võimaluse ainult lahtilöögiks, kuid sellest on vähe. Peale lahtilöögi on tarvis osata toimetada ka mängukettaid pesadesse. Ja seda tuleb võimaldada. Ehkki sarnase mängutaktika juures alul kaotatakse mõned partiid, võidetakse see hiljem mitmevõrdselt tagasi.

Kunagi ei tohi kaotada mängutuju. Mis sellest, et vastane on alul mängult tublisti ees. Samuti ei tohi muutuda ülbeks ja hoolimatuks, kui algmängus on saavutatud tubli edu. Otsustav on lõppmäng. Sageli võib panna tähele juhtumeid, et alul tõenäo-

lisim võitja kaotab nõrgemale vastasele just oma võimete ülehindamise ja teise võimete alahindamise tõttu.

**Mängima peab alati ühesuguse püüdlikkusega ja hoolsusega.**

Täitsa lubamata on lõõpimine ja vastasmeeskonna mängijate narrimine. Pahatihti võib näha juhtumeid, kus karjutakse või häälitsetakse muidu vastasmängija löömistoimingu eel. Samuti tuleb ette kelklemisjuhtumeid ning hooplemisi. S ä ä r a n e t e g u v i i s p o l e s p o r t l a s l i k .

Vastasele peab suhtuma sõbraliku lugupidamisega. Ebakorrektna suhtumine vastasele on nakkav nähe, mis võib mürgitada suurema grupi mängijad. Pole ka siis ime, miks mitmed koronamängijate grupid hoiduvad mängimast mõne grupiga. Tallinnas on teada mitu säärast gruppi, kellega mängimast hoidutakse eemal igal võimalusel. Samuti eemale-tõukavalt mõjub ka kelklev üksikmängija. Vaevalt tahetakse teda näha mängukaaslasena.

Kuid asume nüüd otsekohe mängutaktika enese vaatlemisele.

### I. Algmäng.

Paarismängu algmäng erineb õige tunduvalt üksikmängu omast, mis tingitud sellest, et vastane ei asu mitte vastasvälja taga, vaid küljel.

Sellest tingituna tarvitatakse paarismängus sageli vastase mängu sulustamise taktikat, s. o. pesadesse lüüakse ainult need mängukettad, mis takistavad oma partneri lahtilööki, kuna väljale jäetakse kõik need mängukettad, mis kuidagi võivad segada vastase lahtilööki.

See asjaolu on väga tähtis paarismängus. Peaaegu kõigil edasijõudnud mängijail on oma sisseharjunud viis lahtilöögiks. Mängija juhivad harilikult oma löögiketta väljale löökjoonte löikepunktilt ikkaks reasseisvate mänguketaste otsa või keskele. Ajajooksul muutub see lahtilöögivõis kindlaks harjumuseks. Peaaegu iga lahtilöögiga lüüakse mõni mänguketas pesadesse, mis annab uue edasilöömise võimaluse. Kui sarnasele lahtilööjale harjunud teele satub ette võõras mänguketas, siis on ta sunnitud tegema lahtilööki hoopis isesugusest kohast, mis enamalt jaolt ei anna soovitud tulemusi. Seega võidetakse mängu tempot.

Nagu juba eelpool tähendatud, peab paarismängijais valitsema täieline sõbralik arusaamine ja koostöö. Mängijad ei tohi olla ükskõiksed oma partneri mängu vastu, vaid ikkaks ja alati kontrollima tema löögi otstarbekust. Kui partner tahab toimetada pessa mõnd mänguketast, mis takistab vastase mängu arendamise võimalusi, tuleb teda hoiatada.

Kui algmängu taktika võtta kokku ühte lausesse, siis tuleb tähendada, et algmängu tuleb maksimaalses ulatuses lahti lüüa mängukettad vastasvälja piirkonnast kaspesadesse või keskväljale.

Ei maksa püüda seda, et kõik lahtised mängukettad tuleks toimetada kohe pesadesse. Seda saab teha nii-kui-nii kesk- ja lõppmängul. Pahatihti tuleb ilmsiks see nähe, et juba alglöövide juures hakatakse katsetama üksikute mänguketaste sisselöömisega. Kuna käsi pole mängu alul harjunud käitlema keed, tuleb sageli ilmsiks vääratusi. Mänguketas jääb kaspes pesa äärelle või lendab üle. Seega on

kaotatud mängu tempo, kuna mängukettad on endiselt lahtilöömata olekus.

Lahtilöök ei vaja nii tundelist kätt kui üksiku mänguketta pessa löömine. Kui on käsi juba küllalt kodunenud lahtilöögiga, võidakse asuda tegeliku mängimiseni.

Kui enamus mängukettaist on löödud lahti, kas keskväljale või aukude lähedusse, algab paarismängu taktikas järgmine faas.

## II. Keskmäng.

Keskmängus ei piirduta mitte enam lahtilöömisega, vaid hakatakse likvideerima lahtisi mängukettaid väljalt pesadesse.

Siin kerkib aga küsimus, millised mängukettad tuleb lüüa kõigepealt?

Paarismängu praktika on näidanud, et normaalselt lööb kumbki partner esimeses järjekorras need mängukettad, mis asuvad keskväljapoolitajast mängijale ligemal. (Vaata joonis 5, kus see väljaosa on kaetud kriipsudega alt üles paremale.) Alles siis, kui need on toimetatud pesadesse, võidakse asuda teiste kaugemate mänguketaste sisselöömisele.

Igal juhtumil ei tohi aga unustada vastasservas kinni olevate mänguketaste lahtilöömist. Täitsa lubamatu keskmängus on vastase mängu sulustavate või takistavate mänguketaste pessalöömine. Kogu aeg peab hoolitsema sellest, et vastane ei saaks tempoedu, vaid -kadu.

Seepärast on lausa kuritegu oma kaasmängija suhtes, kui hakatakse lööma sisse neid mängukettaid, mis seisavad külgväljal pesa juures ja takistavad

seega vastase mänguketaste sisselöömist. Sääraste pesaaugu äärel seisvate suluketaste sissemängimine jäägu vastase hooleks, kes kaotab seejuures tempo.

Ülaltoodust järgneb, et keskmängus tuleb lüüa esimeses järjekorras vastasväljal asuvad mänguketad, mitte milgi juhul aga külgväljadel vastast tõkestavaid mängukettaid.

### III. Lõppmäng.

Kui ühel võistleva poolel on jäänud järele ainult mõned üksikud kinnised mängukettad, algab kogu mängu raskem ja otsustavam järk — lõppmäng. Sellest oleneb mängu võitmine. Siin tuleb püüda kogu tahtejõu ja mänguoskusega, eriti siis, kui vastane on jõudnud tublisti ette. Vaatame alljärgnevalt mõningaid kaitsevõtteid.

Paarismängu suuremaks erinevuseks üksikmängust on see, et siin võib püüdata iga mänguketast, ilma et sellele järgneks karistus. See erinevus lubab paarismängus tarvitada nelja uut võtet:

- 1) otse pimedakslööki;
- 2) igasugust pörkelööki;
- 3) positsioonist eemalelööki ning
- 4) lööki läbi teise mänguketta.

Esimeses järjekorras võtame kõneluse alla o t s e p i m e d a k s l ö ö m i s e. See polegi nii lihtne toiming, nagu vahest arvatakse. See toiming on paarismängus palju keerulisem kui üksikmängus. Kuna üksikmängus pole alati just väga olulist tähtsust sellel, kuscohta vastase löögijoone taha toimetati pimedakslöödud mänguketas, on see paarismängus väga oluline. P a a r i s m ä n g u s t u l e b v a s t a s e m ä n g u k e t a s l ü ü a p i m e d a k s a r -



naselt, et ta ei oleks hõlpsasti kättesaadav vastase partnerile. Seepärast pole suurt kasu sarnasest pimedakslöödud mänguketast, mille vastase partner saab lüüa kohe pessa.

See on asjata tempo kaotus. Pimedakslöödud mänguketas tuleks juhtida võimalikult vastase löögikasti keskkohale või oma mänguketaste vahele.

Pimedakslöömine on võrdlemisi lihtne, kui vastase mänguketas asub mängija löögikasti läheduses. Hoopis keerulisem on aga lugu, kui vastase mänguketas asub keskväljal või koguni mängija partneri poolel. Siin ei saa vastase mänguketast lüüa pimedaks löikelöögiga, sest muidu satuks see liig lähedale pesale, vaid pörkelöögiga vastasservast.

Pörkelöögiga tutvusime juba üksikmängus. See löök põhjeneb reeglil, et mõnesuguse nurga all vastaserva vastu löödud ketas pörkab tagasi sama nurga all. Kuna üksikmängus tarvitati pörklööki peamiselt ainult pimedade mänguketta väljalöömiseks, on pörkelöögil paarismängu juures täita hoopis teised ülesanded.

Esiteks võimaldab paarismäng pörkelöögiga lüüa pimedaks kaugemad vastase mängukettad ning teiseks lüüa pesadesse need oma mängukettad, mis seisavad vastasserva keskkoha läheduses, ning mida pole võimalik löikelöögiga lüüa pesadesse vastaste mänguketastega blokeeritud pesa tõttu.

Pimedakslöömine pörkest vajab veel osavamalt kätt kui otse pimedakslöömine. Siin on olulise tähtsusega löögi tugevus. Kui löök on liig tasane, siis satub vastase mänguketas otse löögijoone ette. See on vastase mängu soodustamine. Ka liig tugeva pörkelöögiga võib vastase mänguketas kas teiskord-

selt pörgata välja löögijoone ette vastasele positsiooni või libiseda liiglähedale pesalè, kus ta on kättesaadav vastase partnerile.. Selle löögi omandamine nõuab kestvaid harjutamist.

Kuid pörkelööki võib väga edukalt kasutada mitte ainult vastase mänguketta pimedaksmängimiseks, vaid ka oma mänguketta pessa-mängimiseks. Eriti hästi õnnestub see löök siis, kui mänguketas asub servast pisut eemal. Siia tuleb tõmmata läbi mänguketta vastasservale risti mõtteline joon ja silmaga arvustada välja, millise nurga all mänguketas pörkab pessa. Löögiketas tuleb asetada väljaarvestatud kohale. Pörkelööki tuleb toimetada jõuliselt.

Väga tarvitatav võte paarismängus on ka vastase mänguketta eemaldamine positsioonist. Seda võtet tuleb tarvitada siis, kui vastasel on jäänud järele ainult paar üksikut mänguketast, mis asuvad positsioonil pesa läheduses ja mille sisselöömisest oleneb mängu võit. Siin tuleb vastase mänguketas eemaldada paraja löögiga sarnasusse kohta, kust ta ei ole kättesaadav vastasele ega selle partnerile.

Lõppmängu kestes tuleb kogu aeg arvestada seda, et vastanegi võib tarvitada kaitsetaktikat, samuti lüüa pimedaks lahtised ja positsioonis asuvad mängukettad.

Et hoiduda sellest, toimime järgmise reegli järel: lõppmängus lüüakse pessa esimeses järjekorras need mängukettad, mis asuvad vasakul. (Joonisel nr. 5 on see mänguväli kaetud kriipsudega alt üles vasakule). Paarismängu reeglite kohaselt saabub löömise järjekord mängijaile kellaosutise liikumise suu-

nas, s. o. mängutempo läheb üle vastasele, kes asub vasakul. Nagu eelpool tähendatud, on kerge lüüa pimedaks või eemaldada positsioonist need mänguketad, mis asuvad löögijoone läheduses. Vastaselt võetakse see võimalus oma mänguketaste eemaldamisega vastase löögijoone lähedusest.

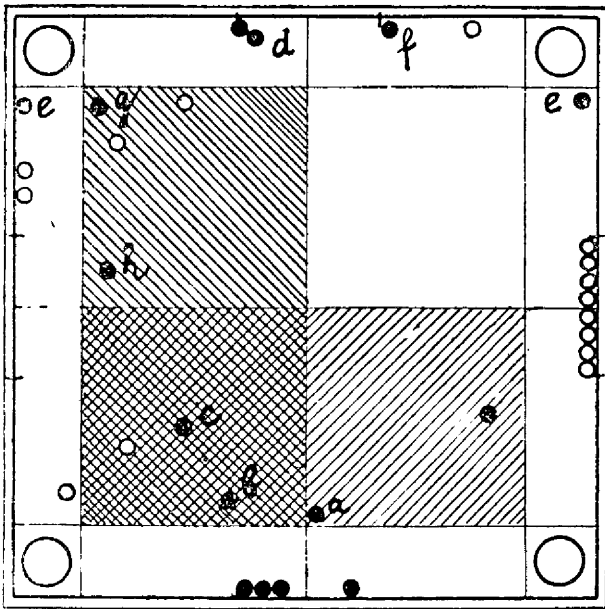
Sellest reeglist tuleb pidada kinni ka oma mänguketta pessa-mängimisel pörkest. *K a t s u t a g u a l a t i l ü ü a p ö r k e k e t a s t p a r e m p o o l s e s s e p e s s a*. Löögi ebaõnnestumisel pole siis see mänguketas kergesti kättesaadav vastasele, kes mängib järgmisena.

Paarismängu uuduseks, võrreldes üksikmänguga, on löök läbi vastase mänguketta. See on piljardimängus sagelitarvitatavaid võtteid. Üksikmängus on sarnane löök keelatud karistusega.

Lööki läbi vastase mänguketta tarvitatakse mitmel juhul. Esiteks siis, kui selle võttega ühtlasi saab lüüa pimedaks vastase mänguketta ning toimetada pessa oma mänguketta. Teiseks, kui mänguketas asub sarnases kardetavas positsioonis, misjuures on tõenäoline oma löögiketta pessasattumine ning sellele järgnev karistus. Taktikaliselt on parem riskeerida sellega, et pessa võib sattuda vastase mänguketaski. Nii kaotatakse ainult tempo, millele ei järgne karistus. Kolmandaks, kui oma mänguketta sisselöömine otselöögiga on takistatud.

Mõningatel juhtudel on kasulik lüüa pessa isegi vastase mänguketas, mis asub väga heas positsioonis pesa läheduses, selle asemel, et lüüa teist, vastasele halvemas positsioonis olevat mänguketast, mis võib selle löögi tagajärjel sattuda samuti heasse positsiooni.

### Joonis 5.



(Iga näide rippumatu teistest.)

Joonisel nr. 5 on kirjeldatud rida juhtumeid paarismängus — ning nende lahendamise mängija A poolt.

Esimeses järjekorras tuleb lüüa parempoolsesse pessa mänguketas a, mis takistab mängija partner B lahtilööki. Järgnevalt tuleb lüüa pessa mänguketas b, mis ei takista vastaste mängu, kuid võib samuti segada partneri lahtilööki. Järgnevalt võib mänguväljalt kõrvaldada mänguketas c.

Kuna mängija partneri mänguvälja serva juures on lähestikku kaks mänguketast d, siis tuleks need toimetada parempoolsest nurgast võrdlemisi tugeva löögiga vasakpoolsesse pessa. Mingil juhtumil ei või alg- ega keskmängus lüüa sisse mängukettaid e, mis sulustavad vastase mängu. Nende sisselöömine jäetagu, kas vastase hooleks, või löödagu need ise pessa lõpumängus. Mänguketast f võib lüüa mängija p a r e m p o o l s e s s e pessa pörkelöögiga. Pole mõtet alg- ja keskmängus lüüa pessa läbi vastase mänguketta joonisel näidatud mänguketast g. See sulustab vastase C lahtilööki, ning tõkestab mängijat D oma mänguketta sisselöömisel. Kuid vaevalt raiskab vastane oma mängutempo selle eemaldamiseks, kuna tal on vastu serva D kõik mängukettad algasendis.

Joonisel on näidatud mitmesuguseid viise kaitsetaktikast vastase mänguketaste eemaldamisega positsioonist või pimedakslöömisega, kas otse või pörkelöögiga.

---

## KÜMME KÄSKU MÄNGIJAILE.

1. Ära närvitse mängides. Närvitsemine paneb käed higistama ja kepp tundub kleepuvana. Pealegi on löögid siis ebakindlamad kui harilikult.

2. Ära kiida ennast ega hoopse, kui sul õnnestub hea löök ja ära hirvita kahjurõõmsalt, kui vastane lööb halvasti. Sellega näitad sa, et oled kasvatu- matu ja muutud alatiseks ebameeldivaks partneriks.

3. Ära vihastu, kui sul korduvalt ei õnnestu, ega hakka umbropsu tegema jõulisi lööke. See lõ-

hub kettaid ja lauda ja ei too sulle miskit kasu. Mänguabinõud ega vastane pole ju selles süüdi, et sa halvasti mängid.

4. Kui mängid endast nõrgema vastasega, siis ära mängi hooletult, sest see on oma võimetega hooplemine ja üks halvemaid iseloomujooni, mis üldse võib olla sportlasel.

5. Ära suitseta mängu ajal. Esiteks pole see ilus ja teiseks võib suits minna silma, mis rikub mängutuju.

6. Kui saad kaotuse võistlusel, siis ära kiru, mis on inetu, ega ära hakka otsima vabandavaid põhjuseid oma kaotusele. Ära ütle ka vastasele, et ta „vedas.“ Veab alati sellel, kes on momendil parem ja tasakaalukam mängija.

7. Ära protsessi ega vaidle kohtunikuga mõne määratud karistuse pärast. Kuigi sul võib olla õigus, nõuab aumehelikkus mängu ajal alistumist kohtunikule.

8. Ära tee löömisel mingisuguseid „iluvõtteid“ ja ära keeruta lööki oodates keppi. See näitab, et sa oled halp või närviline ja kumbki neist pole vourus.

9. Ära sega vastast löögi ajal. Ära ütle talle ega ka ümberseisjaile oma vastase aadressil midagi. Püüa üldse vähem lobiseda — sellega annad tunnistuse, et oled gentleman.

10. Kui sa vähemalt kaht kolmandikku eeltoodud üheksast käsust täita ei suuda, siis pole su koht koronalaua taga, sest sa ei kõlba sportlaste hulka.

## KORONALAUA KORRASHOIUST.

Mis puutub laua eest hoolitsemisse, siis peab iga koronaomanik muretsema selle eest, et laud siis, kui temal ei mängita, hoitaks kuivas kohas. Vastasel korral laud kooldub kergesti.

Peale pikema aja mängusoleku on soovitatav lauda põhjalikult puhastada. Harilikult on ta võtnud omale peale mitmsuguseid plekke ja mustust. Neist lahtisaamiseks tuleb laud peene liivapaberiga puhtaks hõõruda ja siis hoolikalt soojendatud vahaga üle tõmmata. Lääkimahõõrumine järgnegu siis, kui vaha on kõvaks tõmbunud.

Kettaid, mis samuti võtavad omale külj poonimisvaha tükke, tuleb aegajalt puhastada bensiiinilapiga.

Keppe ärgu hoitagu kunagi seinajal, vaid asetatagu nad lihtsalt maha, seinajärde või mõne suurema mööblitüki alla. Seinajärs püsti olles koolduvad nad.

Normaallaua libedus olgu niisugune, et 30° kallaku juures kettad juba allserva libiseks. Libedaks tegemiseks võib tarvitada harilikku poonimisvaha või ka talki.

Paljudel on komme peale löömist löögiketast tagasi tõmmata kepiotsaga. See on aga kõige puhtamal kujul laua rikkumine, kuna sel moel kriimustatakse lauapind. Alati tuleb ketas käega laualt ära võtta.

Neade näpunäidete järele käies sisab koronalaud alati puhas ja korras, ning on ehteks igale majale.

## LÕPPSÕNA.

„Korona õpetuse” autorid, on kaugel arvamisest, nagu oleks käesolev raamat täielik ja vaba igasugustest puudustest. Mis puutub aga eriti määruste ossa, siis on selle kallal tehtud tööd kaua aega ja piütud võtta arvesse kõiki mängus esinevaid juhuseid. Sellepärast julgevad autorid ka loota, et see võrdlemisi tülikas töö suudab rahuldada kõiki mängijaid. Taktikalise ja teoreetilise osa kohta olgu öeldud niipalju, et see on ala, millest võiks kirjutada pakse köiteid, kui arutada läbi iga üksik pisiasi. Käesolevale raamatule on lisatud juure ainult üldisemad ja endastmõistetavamad taktikalised ja teoreetilised juhised, mis on mõeldud kasutamiseks peamiselt algajaile. Kuna mängutehnika on puht-subjektiivne, samuti ka taktika, siis hea mängija arendab juba ise oma individuaalse taktika, selle järele, milline külg temal tugevam ja enam imponeerib. Palju aitas autoreid paremate koronamängijate heatahtlik suhtumine teoksilolevasse tööle, sellepärast olgu avaldatud siinkohal südamlikum tänu hr. hr. Th. Mastile, J. Pärnuule ja J. Petersonile, kes asjalikkude märkuste ja nõuannetega aitasid saada üle nii mõnestki raskestilahendatavast küsimusest.

Võetagu „Korona õpetust” sellisena nagu ta on ja leidku see esimene katse omale sõpru noorte ja vanade koronaharrastajate hulgas. Autorid on tänulikud igale näpunäitele, mis tuleb koronamängijate perest raamatu ja tema puuduste kohta ja arvestavad nendega igal juhul, kui nad aitavad täita tühje kohti käesolevas „Korona õpetuses.”

Tallinnas, novembril 1930.

Korona õpetuse autorid.





Turniir (turniirisüsteemis) võiduarvestusega.  
 (Võit märgitakse 1, kaotus 0 punkti. Vaata  
 üksikmängu määrused, punkt 45 a).

	1	2	3	4	Punkte	Koht
1. Kallas . . . . .	■	1	1	0	2	II
2. Kukk . . . . .	0	■	0	0	0	
3. Välja . . . . .	0	1	■	0	1	III
4. Kask . . . . .	1	1	1	■	3	I

Samale tabelile märgitakse punktiarvestusel partiide  
 tagajärjed üksikmängu määruste, punkt 45-b  
 vastavalt.

11.

### SISUKORD.

	Lhk.
Saateks . . . . .	3
Eessõna . . . . .	4
Esimene osa: Üksikmäng:	
1. Üksikmängu määrused . . . . .	9
2. Korona sõnastik . . . . .	16
3. Löömise viisid . . . . .	18
4. Teooriat ja taktikat . . . . .	19
5. Praktilisi näpunäiteid . . . . .	24
Teine osa: Paarismäng.	
1. Sissejuhatus . . . . .	31
2. Paarismängu määrused . . . . .	31
3. Parismängu taktika . . . . .	33
Kümme käsku mängijaile . . . . .	42
Koronalaua korrashoiust . . . . .	44
Lõppsõna . . . . .	45

### JOONISED.

Joonis 1. . . . .	8
Joonis 2. . . . .	16
Joonis 3. . . . .	25
Joonis 4. . . . .	27
Joonis 5. . . . .	41
Turniiritabelid . . . . .	46
	ja 47



# TANTSIGE HÄSTI



Meie õppeviis võimaldab Teil tantsu õppimise kiiresti ja hästi. Nõudmise korral õpetajate saatmine teistesse linnadesse ja maale.

**TANTSU KURSUS  
NÕMMIK & POOLGAS**

VIRU t. 4.

TEL. (2)31-52.

A-7415



Parimad

**k o r o n a d**

ja

**k o r o n a j a l a d**

**A-S. A. M. Luther**

Müügikoht:

Vana Posti 9, tel. (20)6-16



[www.books2ebooks.eu](http://www.books2ebooks.eu)