

DAMSPLELEMENT

VAN DE WERELDDAMBOND -- (FEDERATION MONDIALE DU JEU DE DAMS)

HOOFDSTUK 1

OPSTELLEN VAN BORD EN SCHIJVEN.

- ART 1** Het damspel wordt gespeeld tussen twee personen op een vierkant bord, (bij voorkeur 45x45 cm.) met honderd ruiten die afwisselend licht en donker gekleurd. (Liefst weinig contrast)
- ART 2** De donkere schuine lijnen geven de speelrichting aan.
- ART 3** Er wordt gespeeld op de donkere velden.
- ART 4** Het bord wordt derwijze geplaatst tussen de spelers, dat de lange lijn van de donkere velden aan de linkeronderkant begint. (De velden genummerd 46 tot 5 - Diagram 1)
- ART 5** De velden waarop men speelt worden geacht van 1 tot 50 genummerd te zijn, ook al staan de nummers er niet op vermeld. (Zie diagram 2)
- ART 6** Een partij vangt aan met 20 witte schijven op de velden 31 tot en met 50, en met 20 zwarte schijven op de velden 1 tot en met 20. (Zie diagram 3)
- ART 7** Nadat door loting of keuze bepaald is wie met wit speelt, nemen de spelers bij de volgende partijen beurtelings de andere kleur.
- ART 8** De spelers doen om beurten een zet. Wit doet de eerste.

HOOFDSTUK 2

DE LOOP DER STUKKEN

- ART 9** Een schijf gaat schuin vooruit van het eene onbezette veld naar het andere, telkens één veld per zet. (Uitgezonderd bij het slaan.)
- ART 10** Een schijf wordt dam, als zij de bovenste lijn van het bord bereikt heeft, en daar tot stilstand komt. (Voor wit de velden 1 tot 50 en voor zwart de velden 46 tot 50.) De schijf wordt dam gekroond door er een andere schijf van de zelfde kleur bovenop te plaatsen. (Als de schijf tijdens het slaan alleen maar voorbijgaat, promoveert ze niet tot dam.-zie diagram 4.)

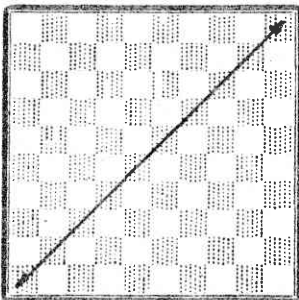


DIAGRAM 1

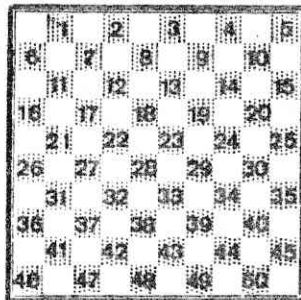


DIAGRAM 2

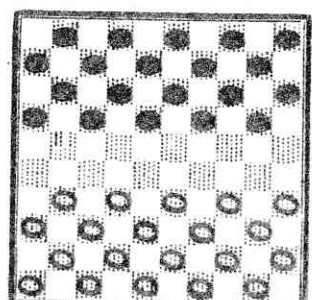


DIAGRAM 3

- ART11 Een dam gaat schuin vooruit, voor- of achterwaarts, geheel of gedeeltelijk de vrije velden doorlopend van elke lijn die zij bestrijkt, of waarop zij door veranderde richting bij het slaan moet komen. (diagram 5) - (Een dam hoeft dus niet vlak achter het geslagen stuk halt te houden. - Diagram 6)
- ART12 Het aanraken van een eigen speelbaar stuk, brengt de verplichting mee, dit te spelen. (Uitgezonderd bij het op zijn plaats zetten van stukken, mits men vooraf de toelating heeft gevraagd aan de tegenstander.)
Zolang een schijf of dam niet is losgelaten, staat het de speler vrij deze te spelen in elke speelbare richting.

HOOFDSTUK 3

- ART13 HET SLAAN
Het slaan is verplicht en geldt voor een zet. Bij het slaan springt de schijf of dam over één of meer vijandelijke stukken, en neemt deze daarna van het bord. (Diagram 7)
(Het wegnemen van de schijven ná de slag heeft onder andere de Coup Turc tot gevolg -Diagram 9)
Men kan enkel slaan, wanneer het vak achter het geslagen stuk onbezet is. Men slaat zowel voorwaarts als achterwaarts.
Bevindt er zich achter dit vak weer een schijf zonder dekking, dan moet men ook dit stuk slaan. (Diagram 7)
De dam slaat op gelijke wijze de in haar loop staande stukken; telkens met minstens één onbezet veld erachter. (Diagram 5)
- ART14 Elke slag moet stuk voor stuk aangetoond worden. Tijdens het slaan mag men wel meerder keren over hetzelfde onbezette veld gaan, (Diagram 8) maar niet voor de tweede maal over dezelfde schijf. (Diagram 9)
Tijdens de slag mogen de stukken niet van het bord genomen worden, dit geschiedt na uitvoering van de volledige slag. (In diagram 9 wordt daarna de dam geslagen door de witte schijf op veld 33)
- ART15 Meerslag gaat voor. Dit wil zeggen, dat de meeste stukken moeten geslagen worden. (Diagram 10)
Hierbij gelden zowel schijf als dam voor één stuk.
Ook mag naar verkiezing met de dam of een schijf geslagen worden, indien het aantal stukken dat moet geslagen worden gelijk is. (Damslag gaat dus niet voor.)
- ART16 Men mag nooit over een eigen stuk slaan.

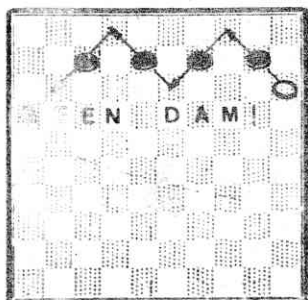


DIAGRAM 4

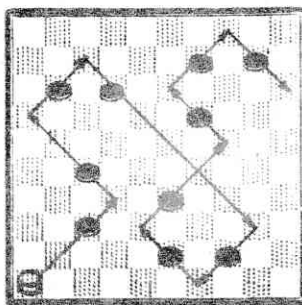


DIAGRAM 5

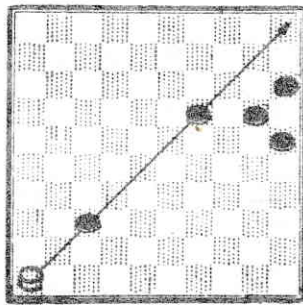


DIAGRAM 6

HOOFDSTUK 4

HET EINDSPEL

- ART17** Als in een partij driemaal dezelfde stand is voorgekomen, met dezelfde speler aan zet, dan is de partij gelijk. (Remise)
- ART18** Zodra in een partij de stand ontstaat van drie dammen tegen één dam, en er verder geen stukken meer op het bord aanwezig zijn, mag er - (evenwel met inachtnaam van artikel 17) - wederzijds nog tien zetten gedaan worden.
Of zo de speler met één dam de lange diagonaal (velden 46 tot 5) bezet, mogen er slechts nog vijf zetten gedaan worden, waarbij de bezitter van één dam begint te tellen.
Is er dan nog geen beslissing bereikt, dan is de partij remise. (Uitgezonderd, wanneer duidelijk de winst kan aangetoond worden buiten de reglementaire 5 of 10 zetten.)
- ART19** Als een speler één dam en twee schijven, of twee dammen en één schijf heeft, dan kan de tegenspeler, als hij aan zet is, en indien hij alleen één dam heeft, die schijf of schijven tot dam kronen. Het kronen geldt niet voor een zet.
Hierna treed natuurlijk artikel 18 in werking.

HOOFDSTUK 5

ONREGELMATIGHEDEN

- ART20** Als het bord verkeerd ligt, dan is de partij ongeldig tenzij zulks slechts blijkt nadat wederzijds méér dan 5 zetten gedaan zijn. (Dan speelt men gewoon verder.)
- ART21** Heeft een speler een stuk van de tegenspeler gespeeld en losgelaten, ofwel een slag niet uitgevoerd, ofwel na een slag te veel of te weinig stukken van het bord genomen, dan beslist de tegenstander of de fout hersteld zal worden of ongewijzigd als gedane zet zal gelden. (Het zomaar wegnemen van een schijf van de tegenstander, bij niet-slaan, mag dus niet.)
- ART22** Zodra een begane onjuistheid is beantwoord door een zet van de tegenpartij, is zij onherroepelijk.
- ART23** Het is geen der spelers of aanwezigen geoorloofd gedurende de partij wenken of aanwijzingen te geven, of iets te doen wat hinderlijk kan zijn voor de speler of spelers.
(Aanwezigen kunnen door de wedstrijdleader uit de wedstrijdzaal gezet worden.)
Bij betwisting wordt door de spelers een wedstrijdleader ter consult bijgeroepen.

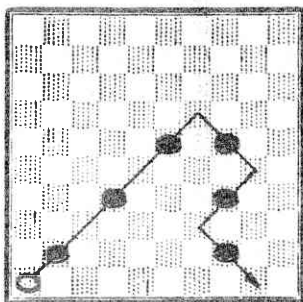


DIAGRAM 7

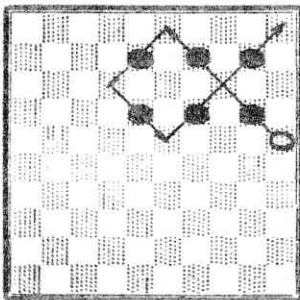


DIAGRAM 8

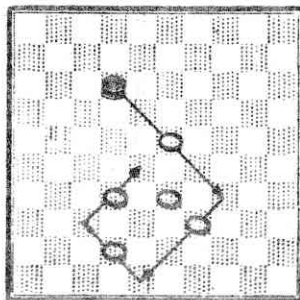


DIAGRAM 9

HOOFDSTUK 6

DE UITSLAG

- ART24** De partij is verloren voor de speler die aan zet zijnde, geen speelbaar stuk meer heeft. (Diagram 11 - Zwart heeft hier geen speelbaar stuk meer.)
Of de stukken kwaadwillig door elkaar werpt.
Of de partij opgeeft.
Of weigert verder te spelen.
Of zich niet houdt aan dit reglement.
Of in tijdsoverschrijding vervalt.

HOOFDSTUK 7

DE NOTATIE

- ART25** Men gebruikt de notatie van diagram 2 om de partij in geschrift te kunnen vastleggen.
Voor een zet noteert men het veld van vertrek en van aankomst.
Voorbeeld: In diagram 12 speelt wit 32-28. Men scheidt de cijfers door algemeen aanvaarde tekens zoals - voor een gewone zet en x of : voor het slaan.
De zetten van zwart kan men duidelijkheidshalve tussen haakjes plaatsen. (In diagram 12 (18-23) zoals U ziet.)
Voor het slaan duidt men ook enkel de velden van vertrek en aankomst aan. (Voorbeeld: in diagram 7 slaat wit 46x50 en in diagram 9 slaat zwart (12x28)

HOOFDSTUK 8

DE TIJDSVERDELING

- ART26** Bij het gebruik van wedstrijdklokken is noteren verplicht. Elke speler moet tenminste zoveel zetten per uur doen, als voor de betreffende wedstrijd is bepaald. (Internationaal wedstrijdtempo: 50 zetten per 2 uur, daarna 25 zetten in één uur.) Doet men de eerste zettenreeks in minder dan de voorgeschreven tijd, dan komt deze tijd ten goede aan de volgende reeks, enz.
- ART27** Hij, die bij het vallen van de vlag niet het vereiste aantal zetten heeft gedaan, verliest de partij.
- ART28** Met betrekking tot het doen van het voorgeschreven aantal zetten, wordt de laatste zet geacht niet gedaan te zijn alvorens de speler zijn eigen klok heeft ingedrukt, en zo-doende heeft stilgelegd.

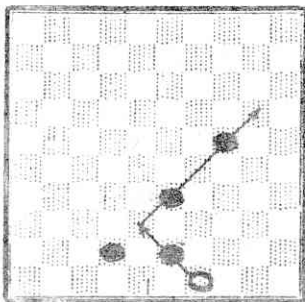


DIAGRAM 10

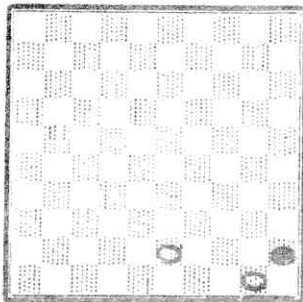


DIAGRAM 11

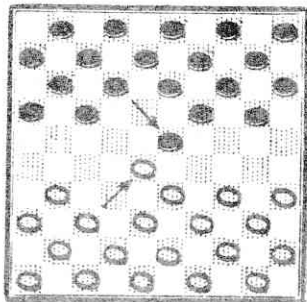


DIAGRAM 12

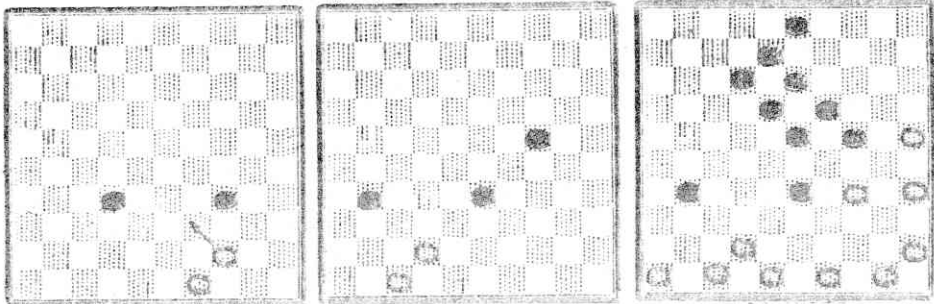
HOOFDSTUK 1

SLAGZET IN TWEE TIJDEN

Dit is de eenvoudigste slagwending. Twee witte stukken voeren een aanval uit in twee tijden.

LES 1

RECHTE SLAGZET OP DE BASISLIJN.

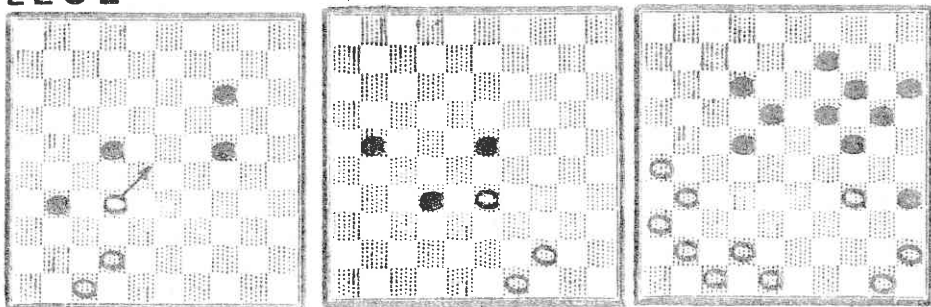


SLAGZET IN DRIE TIJDEN

Het rechte slagje wordt moeilijker indien men eerst nog een ontbrekend zwart stuk ter plaatse moet brengen.

LES 2

RECHTE SLAGZET OP DE BASISLIJN.

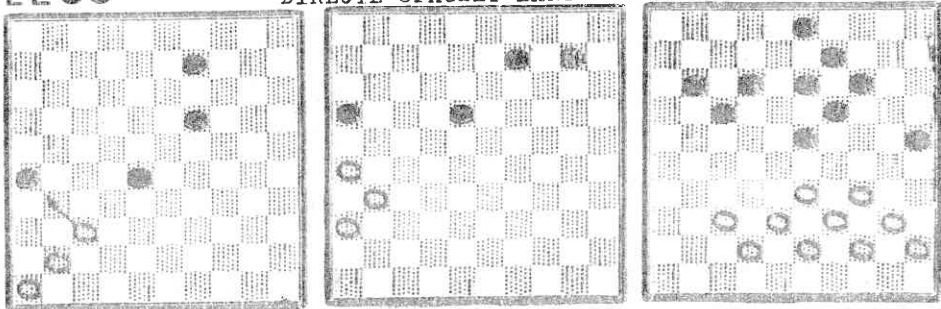


SLAGZET IN TWEE TEMPI

Deze zet is even gemakkelijk als de vorige, maar er zijn drie witte schijven nodig om tot actie over te gaan.

LES 3

DIRECTE SLAGZET LANGS DE RAND.

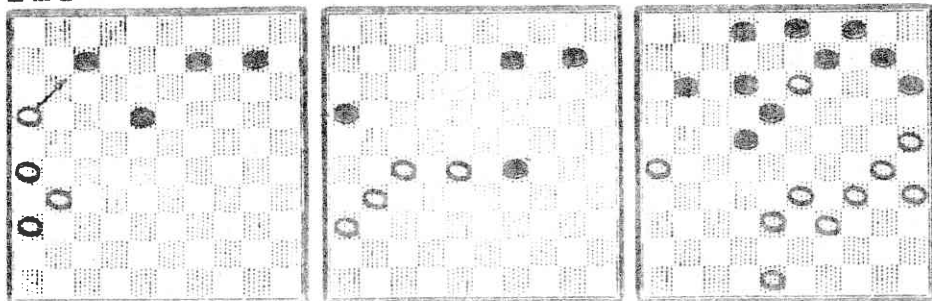


SLAGZET IN DRIE TEMPI

Om dit zetje uit te voeren, moet men een zwarte schijf bijtrekken die in de buurt staat.

LES 4

Directe slagzet langs de rand.

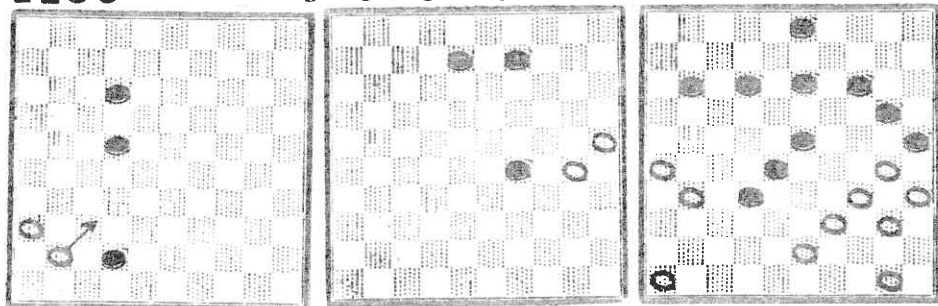


SLAGZET IN TWEE TIJDEN

In deze slagwending valt zwart aan. Op diezelfde hoogte doet wit zijn tegenaanval.

LES 5

Terugwerpslag langs de rand.

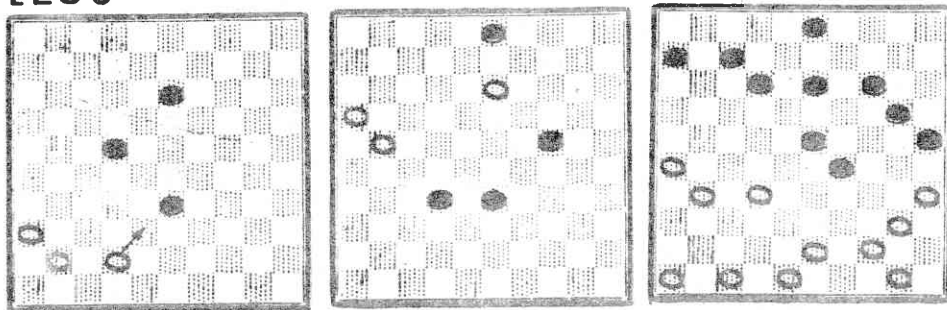


SLAGZET IN DRIE TIJDEN

Weerom wordt het een verdieping van de vorige les.

LES 6

TERUGWERPZET MET EEN BIJTREKKERTJE.

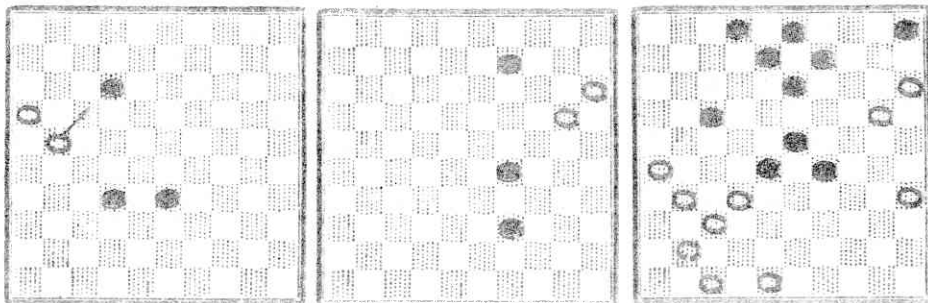


COMBINATIE IN TWEE ZETTEN

Twee witte schijven aan de rand snijden de weg af aan te ver gevorderde zwarte aanvallers.

LES 7

DE ACHTERWAARTSE PENDELSLAG

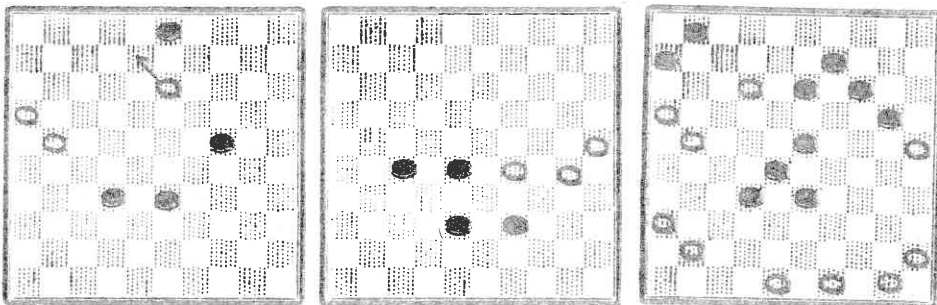


COMBINATIE IN DRIE ZETTEN

Een extra schijf wordt bijgemancevreerd om de indringers te vangen.

LES 7

DE ACHTERWAARTSE PENDELSLAG

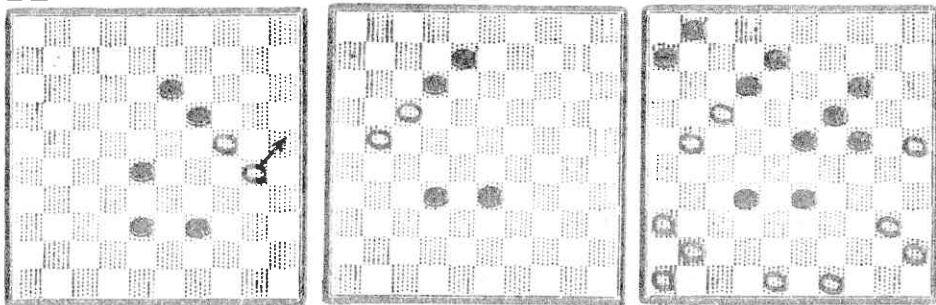


WINST IN TWEE ZETTEN

Twee witte schijven die tegen evenveel zwarte aankleven, breken in twee en voeren een achterwaartse slag uit.

LES 8

BREEKZETJE LANGS DE RAND.

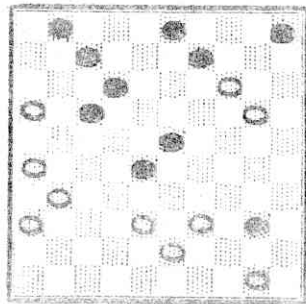
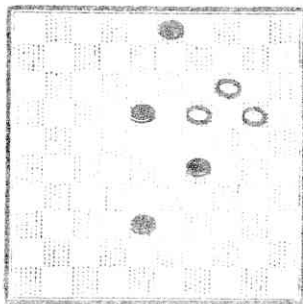
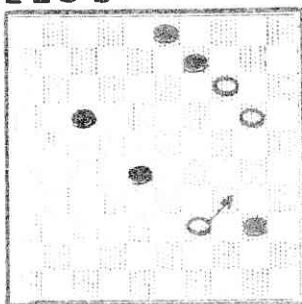


WINST IN DRIE ZETTEN

Een kleine verdieping door eerst nog een zwarte schijf terug te roepen.

LES 8

BREEKZET LANGS DE BAND

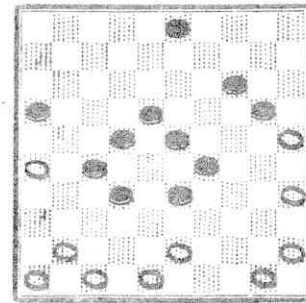
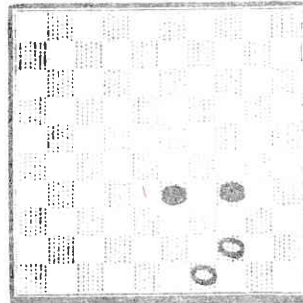
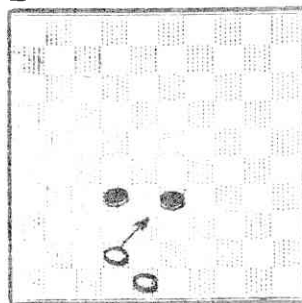


WINST IN TWEE TEMPI

Deze slag waarbij zwart de keuze krijgt om zowel naar links en naar rechts te slaan. Het resultaat is echter gelijk.

LES 9

KEUZESLAG OP DE DAMLIJN.

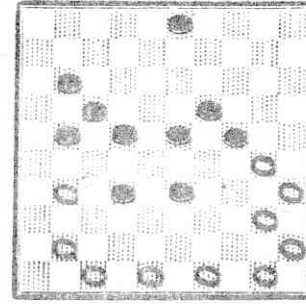
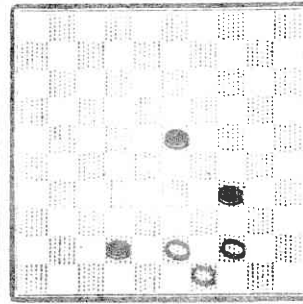
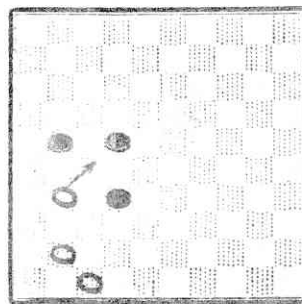


WINST IN DRIE TEMPI

Het in drie tijden uitvoeren vande keuzezet vereist reeds wat onderscheidingsvermogen.

LES 9

KEUZESLAG OP DE DAMLIJN.

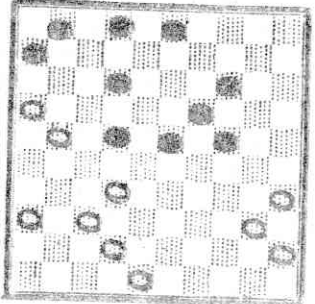
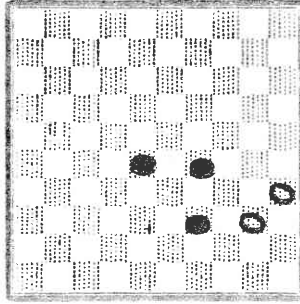
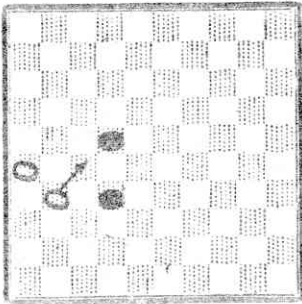


WINST IN TWEE ZETTEN

Even verrassend voor het oog is de zijwaartse keuzeslag. Zowel de witte als de zwarte schijf bevinden zich naast elkaar op dezelfde lijn.

LES 10

KEUZESLAG LANGS DE RAND

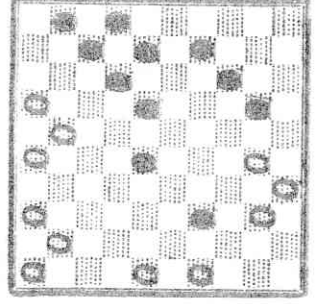
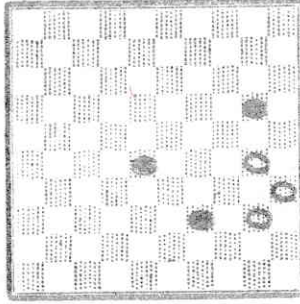
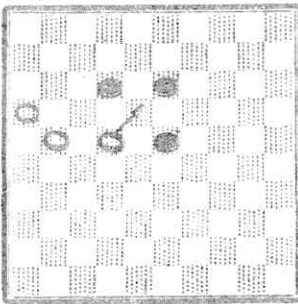


WINST IN DRIE ZETTEN

Reeds heel wat dammers lieten zich vangen met deze in drie tempi uitgevoerde zet.

LES 10

KEUZESLAG LANGS DE RAND

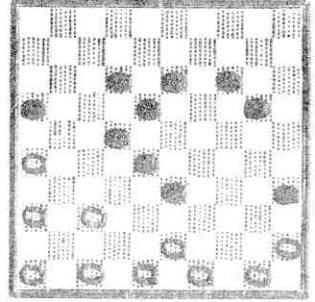
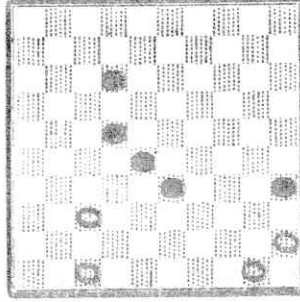
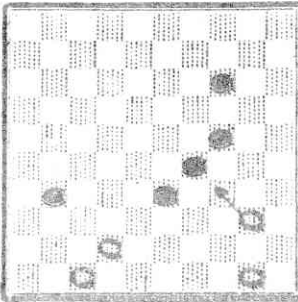


WINST IN DRIE ZETTEN

Een directe slagzet waarbij eerst nog een schijfje moet weggepikt worden uit de zwarte sliert.

LES 11

RECHTE SLAGZET OP DE DAMLIJN.

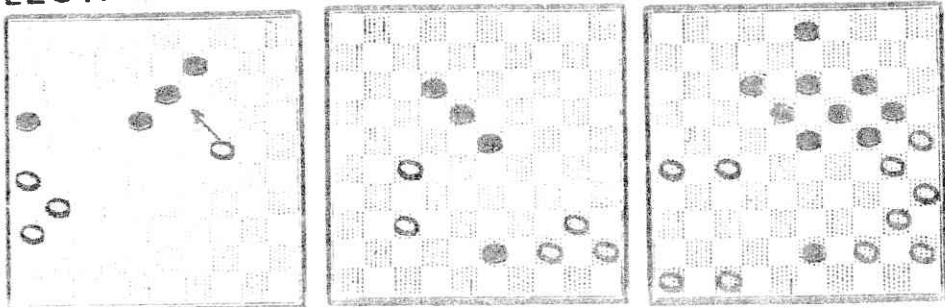


SLAGZET IN DRIE TIJDEN

Dezelfde uitvoering als hiervoor doch de witte schijven steunen op de rand van het bord.

LES11

Rechte slagzet langs de rand.



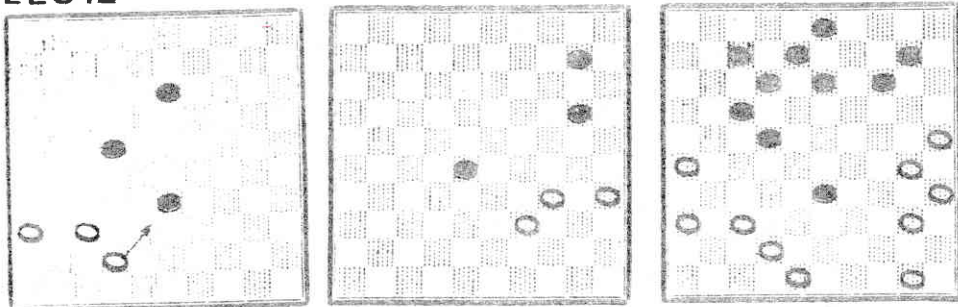
HOOFDSTUK 2

WINST IN TWEE ZETTEN

Nu wordt het moeilijker, men geeft twee schijven gelijktijdig.

LES12

DE DUBBELLOOPSIAG

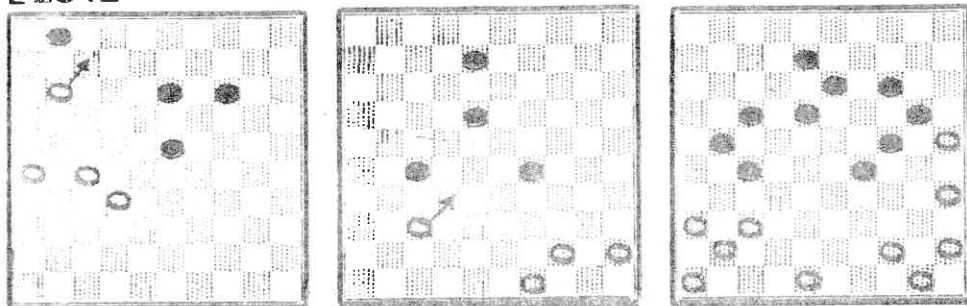


EEN DRIEZETTER

In drie tijden herhaalt men dit nieuwtje nog maar eens.

LES12

DE DUBBELLOOPSIAG

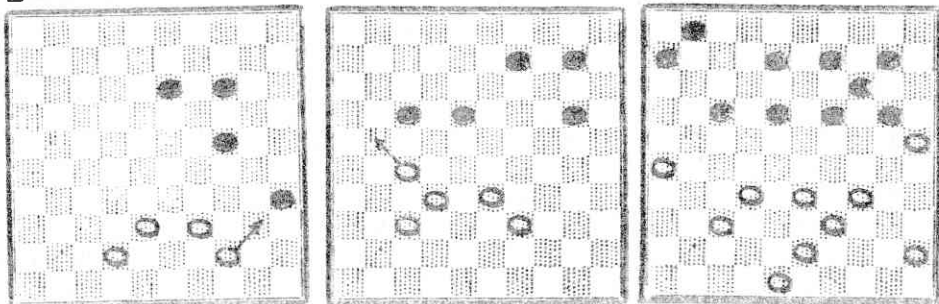


WINNEN IN 2 EN 3 TEMPI

Op de basislijn heeft men vier witte schijven nodig om dit type van slag te kunnen uitvoeren.

LES13

TWEELOOPSLAG IN HET CENTRUM

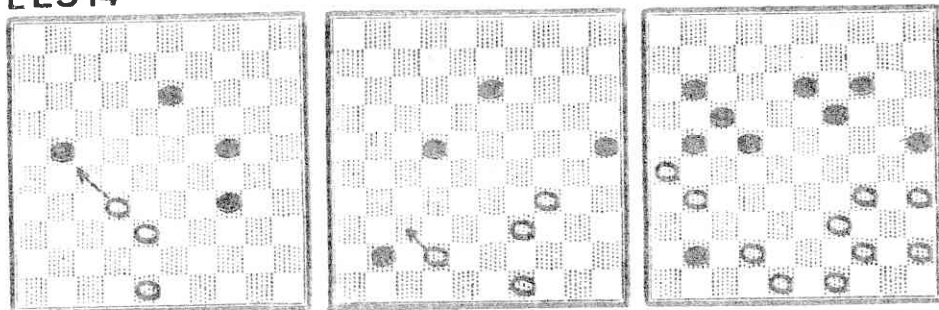


WINNEN IN 2 EN 3 TEMPI

Ook met drie witte schijven is deze wending uit te voeren. Inplaats van driehoeksgewijze te offeren zoals hierboven...

TWEELOOPSLAG OP DE BASISLIJN.

LES14

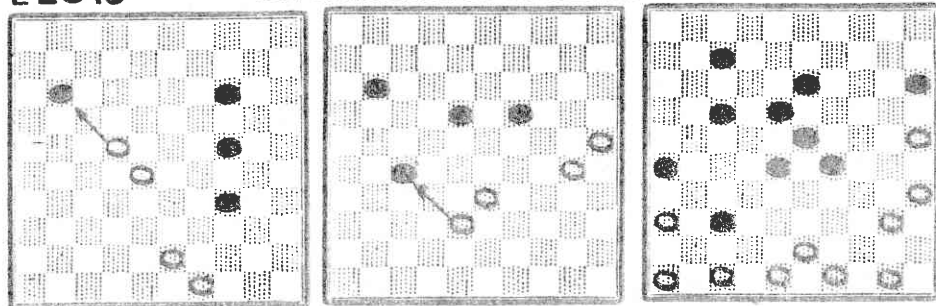


WINNEN IN DRIE ZETTEN

Nu wordt het helemaal aardig. Eerst een duo-offer en dan zwart voor een keuze stellen die hem geen alternatief geeft.

LES15

EEN DUBBELLOOPSE KEUZESLAG

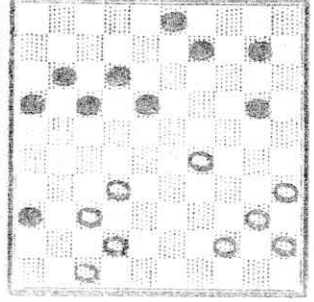
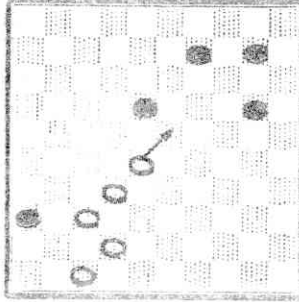
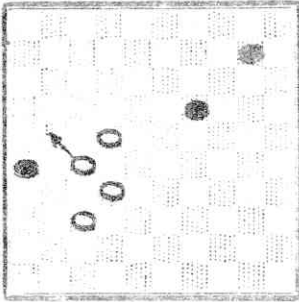


SLAGWENDING IN 2 EN 3 TEMPI

Dit is zeer moeilijk om te verwerken. Wit dwingt zwart tot een salto-mortale.

LES 16

DE OMKEERZET IN HET CENTRUM

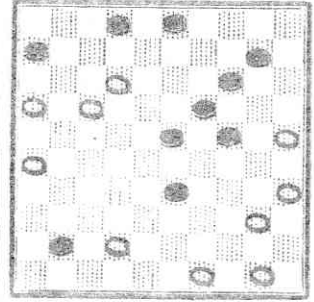
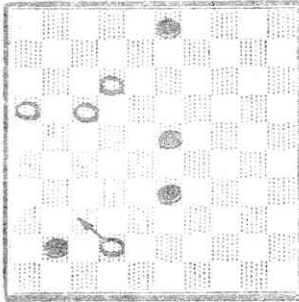
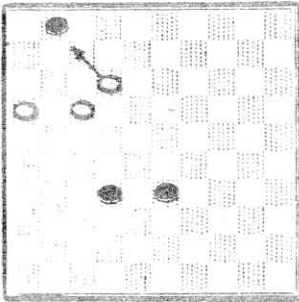


SLAGWENDING IN 2 EN 3 TEMPI

Weer zijn de zwarte schijven te ver opgerukt, en wit roept ze tot orde door de achterwaartse retroslag.

LES 17

DE RETROSLAG.

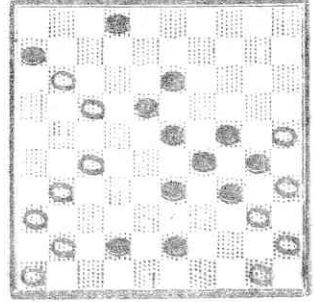
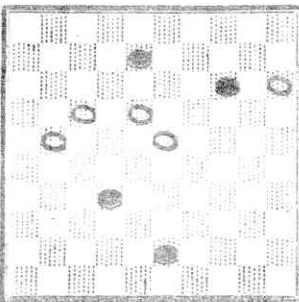
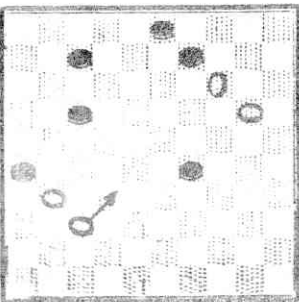


SLAGWENDING IN 2 EN 3 TEMPI

Door in één tijd twee schijven te offeren, komt zwart op de plaats waar hij voor wit het nuttigst is.

LES 18

DE RETROSLAG

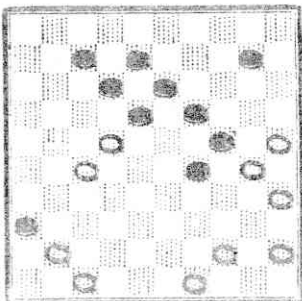
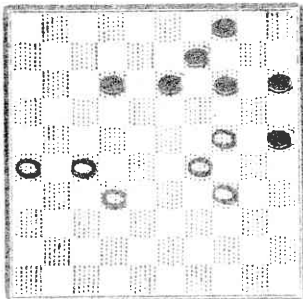
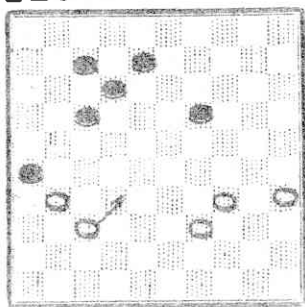


SLAGZET IN DRIE TIJDEN

Wit verschiet wel veel munitie om de zwarte tegenstanders uit de weg te ruimen. Het is nochtans doeltreffend.

LES 19

DE DUBBELE TWEELOOPSLAG

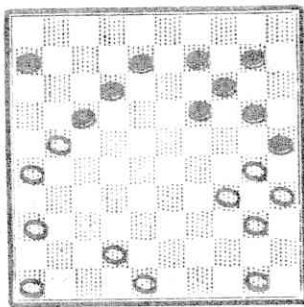
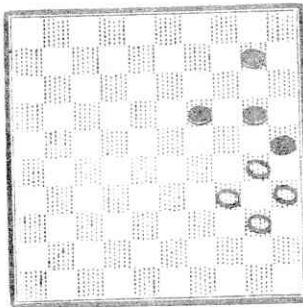
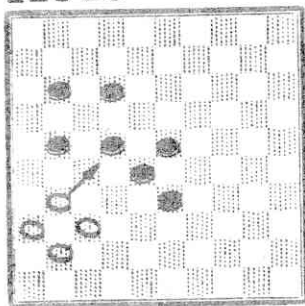


SLAGZET IN DRIE TIJDEN

Een lollige wending. Eerst stuurt wit een zwarte schijf naar de achterbanken, om hem dan terug te roepen.

LES 20

DE TERUGWERPSLAG

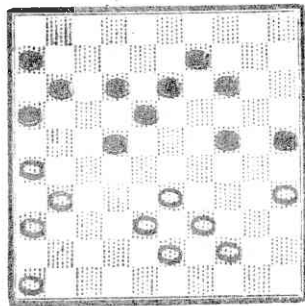
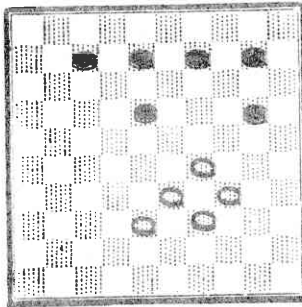
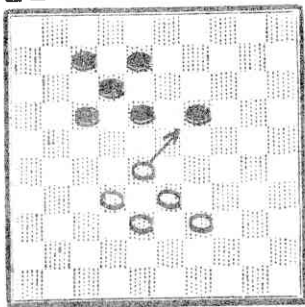


SLAGZET IN DRIE TIJDEN

Vooruit-achteruit en terug in het midden van het bord. Een combinatie die regelmatig wordt toegepast in de praktijk.

LES 20

DE TERUGWERPSSLAG IN HET CENTRUM



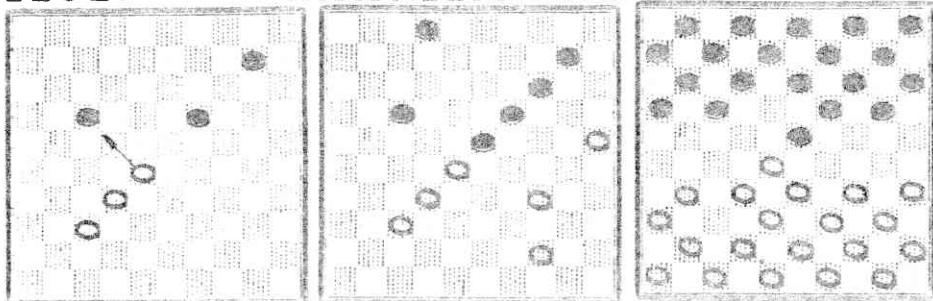
HOOFDSTUK 3

DE STANDAARDCOMBINATIES

Ook "Groenzet" genoemd omdat meestal onervaren spelers in deze zet lopen. Diagram drie waar ZWART aan zet twee schijven wint.

LES 21

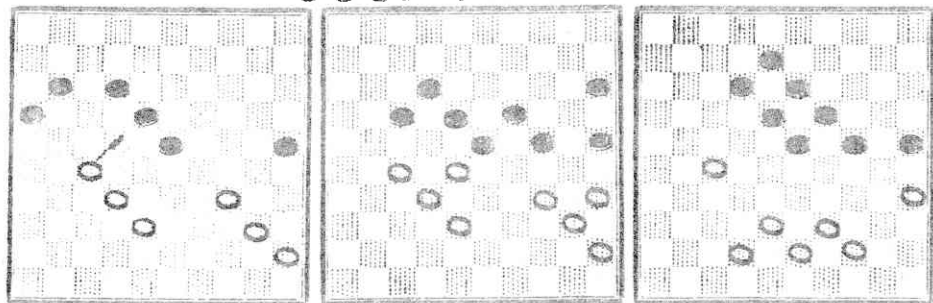
HAARLEMMERSLAG



Een zwaardere broer van het Haarlemmerzetje . In allerlei vormen vermond, is het een combinatie die onnoemlijk veel slachters maakt op het honderd ruitenbord.

LES 22

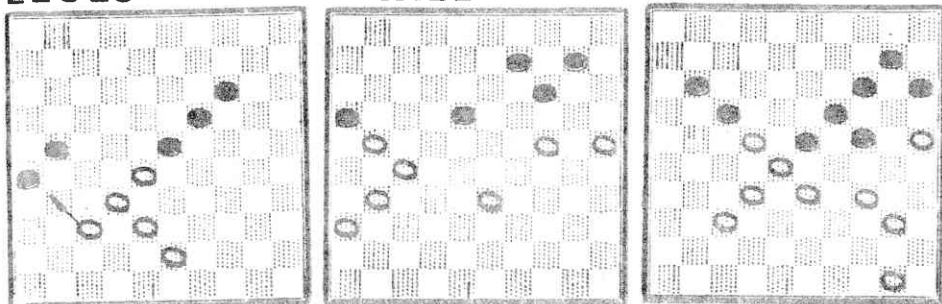
COUP PHILIPPE



Typisch aan deze slagwending is de achteruitslag (als met een hiel) waarna zwart al 't ware over de heg valt en meegraaft aan zijn eigen graf.

LES 23

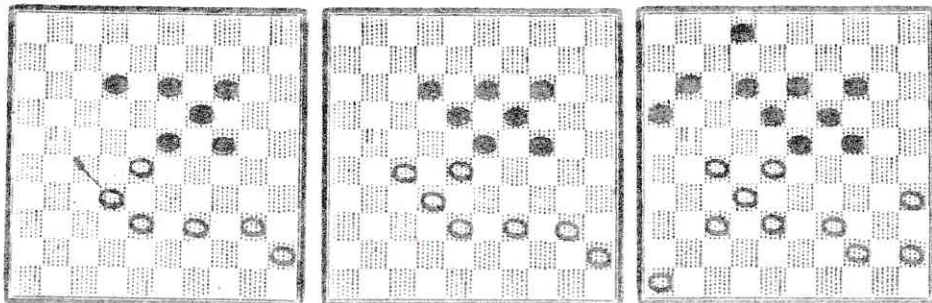
HIELSLAG



Deze combinatie is inderdaad majestatisch. Door de meerslagregel gedwongen komt zwart op veld 34, waarna wit in één klap een ruïne maakt van de zwarte formatie.

LES 24

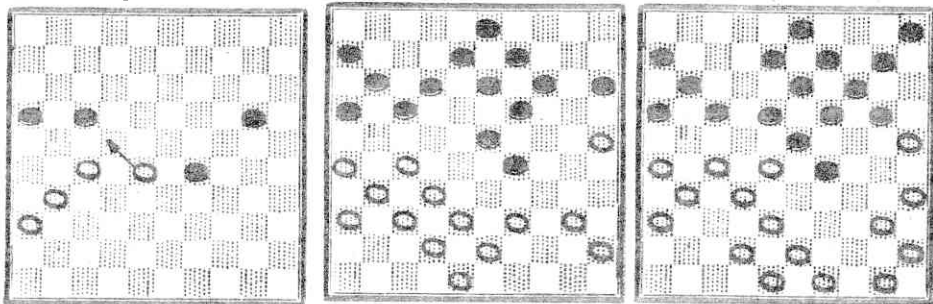
COUP ROYAL



Alhoewel Napoleon Bonaparte bekend stond als een slecht damspeler en slecht verliezer, hebben ze ter zijne ere onderstaande slagzet naar hem genoemd.

LES 25

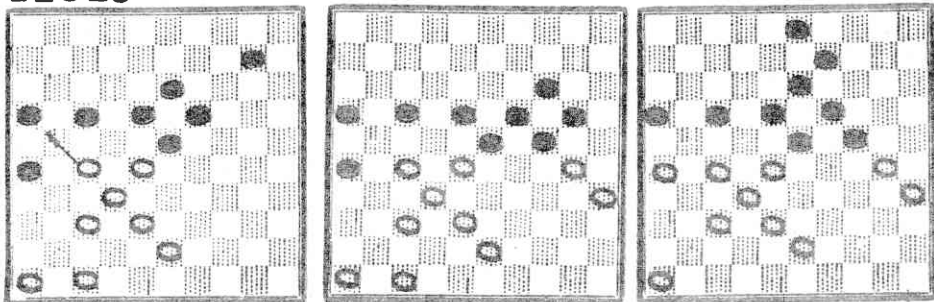
COUP NAPOLEON



De Bomzet of Kikkezet, genoemd naar de man die er zich het eerst liet door verrassen, is zeer gevaarlijk. Men moet deze combinatie steeds goed berekenen, daar hij ook dikwijls nadelig uitvalt voor de speler die hem wil toepassen.

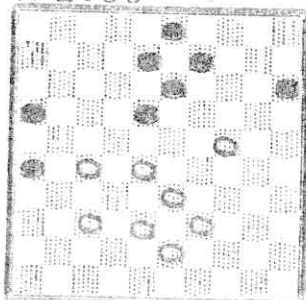
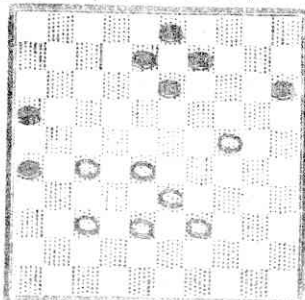
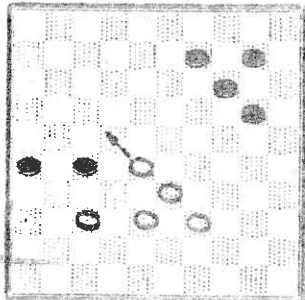
LES 26

BOMZET



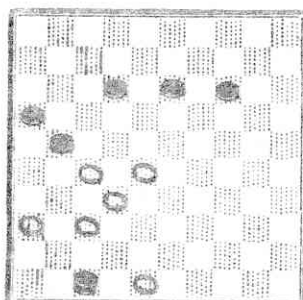
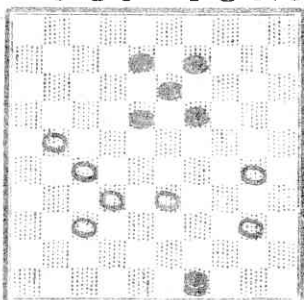
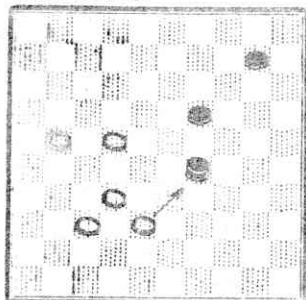
Isidore WEISS (wereldkampioen 1899 tot 1911) was een der geniaalste spelers aller tijden. Deze kleine fransman, de "Napoleon van het dambord" genoemd, had een razendsnel doorzicht en speel tempo. Nog leeft hij voort door zijn talrijke eindspel en probleemcomposities. Verder schreef hij: *Tactique ey Stratégie* (1910) en 250 *Positions Nouvelles* (1934)

LES 27 HET ZETJE VAN WEISS



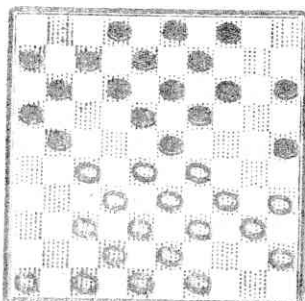
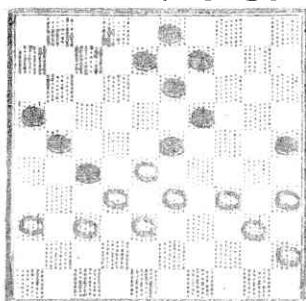
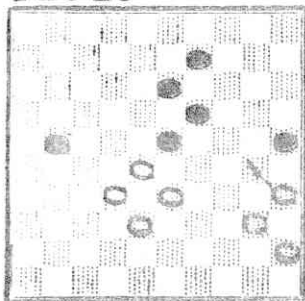
De slag van Turc, is een combinatie waarbij het spelreglement driemaal in werking treed. 1° Keerslag gaat voor. 2° Men mag de schijven slechts van het bord nemen na de uitvoering van de slag. 3° Men mag geen tweemaal over dezelfde schijf slaan.

LES 28 COUP TURC



Deze standaardcombinatie, waarbij de witte schijf van de eene kant naar de andere gekaatst wordt vindt zijn beloning in de winst van een schijf op veld 21.

LES 29 DE KAATSINGSZET



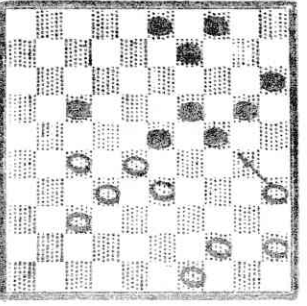
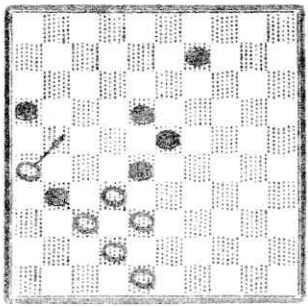
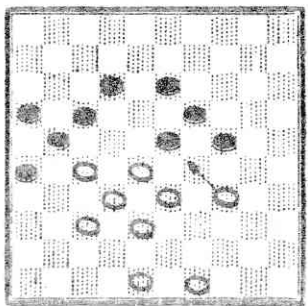
Is de mooiste slag. Eén der moeilijkst zetten
 34-29(23x34) 28-23
 (19x39) 37-31(26x28) (28x37) 42x4.
 49-44(21x43) 49x11
 (16x7)48x17.

Winst in de na hand.
 35-30(24x35) 33-29
 (23x34) 28-22(17x28)
 32x25. Waarna 44-40
 volgt!
 COUP FABRE

COUP RAPHAËL

VALLVIKSLAG

LES 30

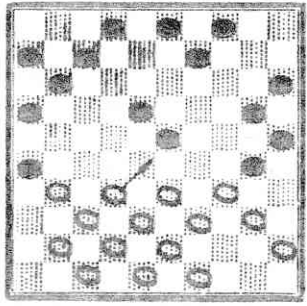
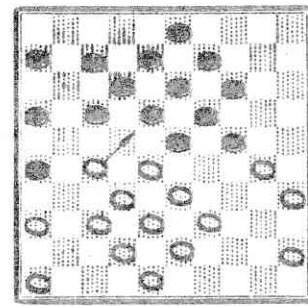
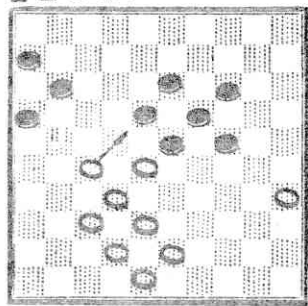


Een verrassende tempo!
 27-22(18x27) 32x21
 (23x41) 21-17(11x22)
 42-37(41x32) 38x26
 COUP SPRINGER

Dit kan men dromend!
 27-22(18x27) 32x21
 (23x41) 46x37(16x27)
 37-31(26x37) 42x2.
 COUP DU SONGEUR

Iets uit 1795!
 32-28(23x32) 37x28
 (26x46) 40-35(46x40)
 35x24(20x29) 45x1.
 COUP MANGOURY

LES 31

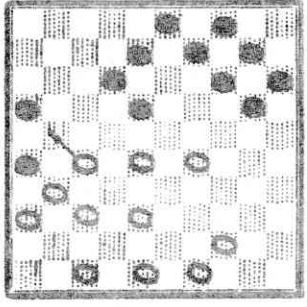
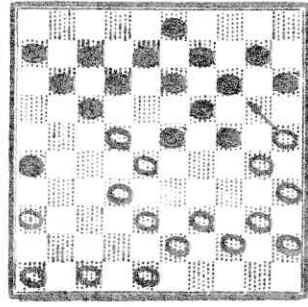
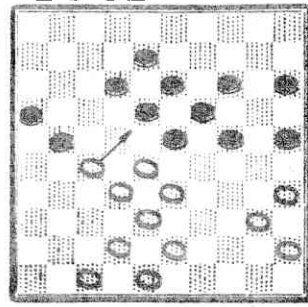


De obstakels weg!
 27-22(18x27) 33-29
 (24x22) 35-30(25x34)
 40x20(15x24) 32-28!
 COUP RAICHENBACH

De gulle geveer wint!
 25-20(14x34) 40x18!
 (12x23) 32-27(23x21)
 47-41(17x28) 36-31..
 COUP CROS

Willens - Nillens
 27-22(26x17) Verplicht
 29-24(20x29) 38-33
 (29x38) 37-32(38x27)..
 COUP RICOU

LES 32



HOOFDSTUK 4

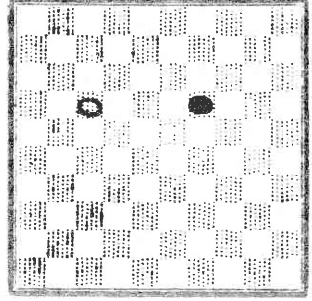
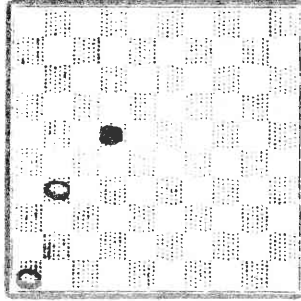
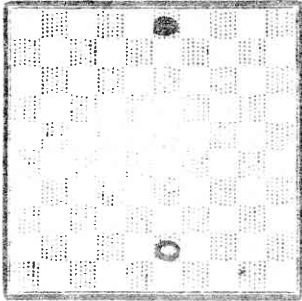
HET EINDSPEL

Wit die aan zet is verliest door oppositie.

Hier wordt zwart effen bijgetrokken 31-27 (22x31) 46-41.

Na 3 zetten neemt wit dan op 3 zwart is bv. op veld 33. Dan 3-21 (33-29) 21-49.

LES 33

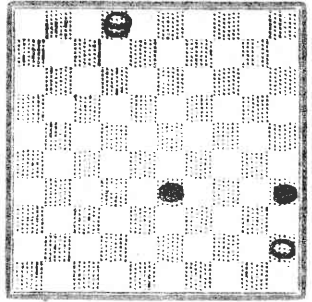
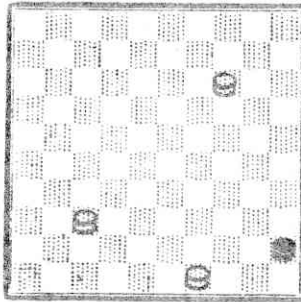
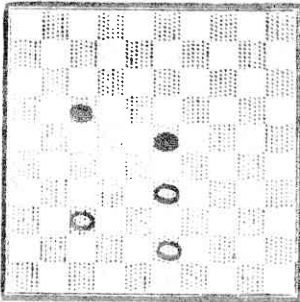


43-39(17-22) 39-34
(23-28 gedwongen)
33-29(22-27) 29-23
(28x19) 34-29.

Een nuttig oefje om een 3 tegen 1 stand nog te winnen: 48-30 (35x5 of 46) waarna 41-46 of 10-5 volgt.

E.VAN EMBDEN (1785)
2-16(29-33) 16-21
(39-44) 21-17(44-50)
17-6(35-40) 45x34
(50-45) 6-1.

LES 34

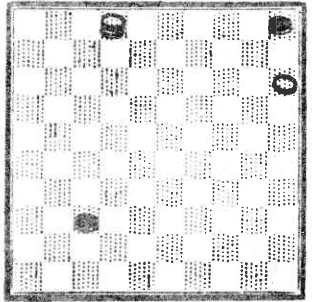
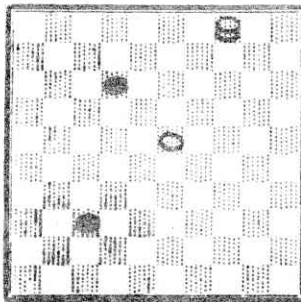
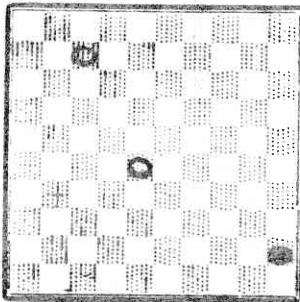


Wit wint op de Tric-Trac lijnen.
7-1(45-50) 1-6.

BLONDE(1800) 23-18
(12x23) 4-10 en gewonnen.

HUGUENIN(1802)
2-24 nu op (37-41)
24-19. en op (5-10)
volgt 15x4(36-41)
4-10.

LES 35

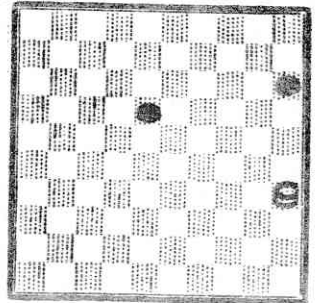
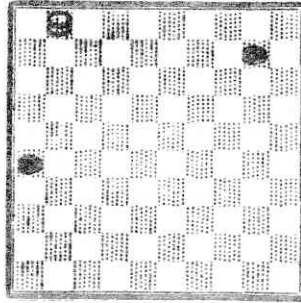
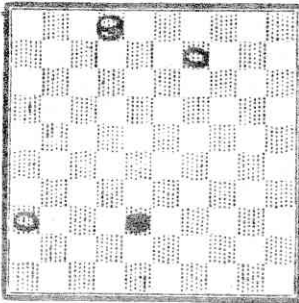


Ch. ALIX (1860)
 2-30(38-42) 30-48
 (42-47) 9-4(47-29)
 48-42(29x47) 4-15.

1-23(10-15) 23-37
 (15-20) 37-42(20-25)
 42-48.

35-24(18-22) op 18-
 23 wint 24-33!
 24-38(22-28) 38-29
 (28-32) 29-42.

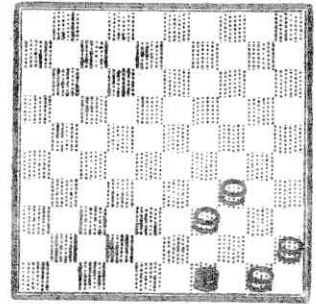
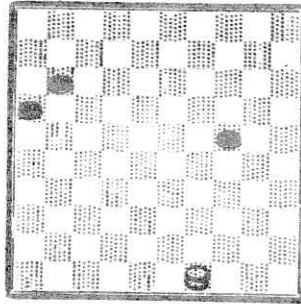
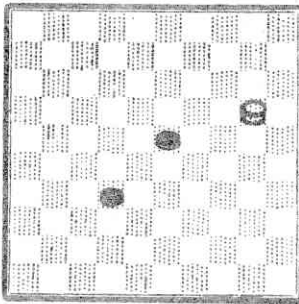
LES 36



20-15! op (32-37) volgt G. MANTEL (1917)
 15-10(23-29) 10x41(29-33) 49-35(24-29) 35-40
 41-32. Op 28-32 volgt: (29-33) 40-1 en
 15-42. daarna 1-6.

Vier tegen één wint
 altijd. De beste plaats
 voor zwart is 35 of 47
 maar wit wint dan o.a.
 door: 50-44 en 39-34.

LES 37

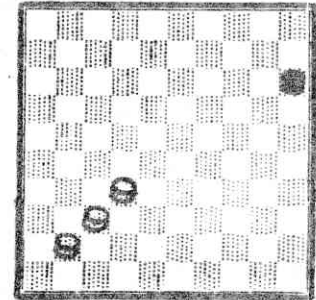
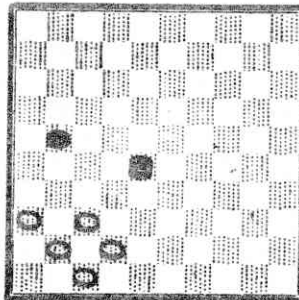
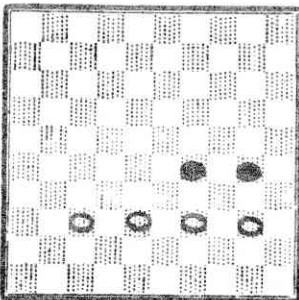


Van C. MANOURY(1770)
 dit mooie motief:
 41-47(15-4) 42-38
 (4-36) 38-15(36-22)
 en 15-4.

Het J. DIENSKE-motief.
 37-31(28x46) 31-27
 (21x32) 42-37(32x41)
 36-31.

Van G. FERAUD:
 38-32(30-35) 39-33!
 (29x27) 40-34.

LES 38



WETENSWAARDIGHEDEN

DE LEDEN VAN DE WERELDFEDERATIE DAM'EN HONDERD VELDEN.

AUSTRALIE - BELGIE - BACONGO - BRAZILIE - CANADA - CEYLON - HAITI
IVOORKUST - NEDERLAND - ISRAEL - MALI - MONACO - FRANKRIJK - ITALIE
SENEGAL - ZUID-AFRIKA - POLEN - ZWITSERLAND - SURINAME - RUSLAND
U.S.A. - JOEGOSLAVIE - ZAIRE - TSJECHOSLOWAKIJE.

DE INTERNATIONALE MEESTERTITELS TOEGEKEND DOOR DE WERELDDAMBOND.

M. DESLAURIER (Canada) M. HISARD (Frankrijk) H. DE JONGH (Nederl.)
P. KELLER (Nederl.) P. ROOZENBURG (Nederl.) T. SIJBRANDS (Nederl.)
E. WIERSMA (Nederl.) B. SY (Senegal) A. KUYKEN (Zwitserland)
A. ANDREIKO (USSR) I. KOUPERMAN (USSR) W. TCHEGOLEV (USSR)
A. GANTWARG (USSR) Allen INTERNATIONAAL GROOTMEESTER.

Verder zijn er de INTERNATIONALE MEESTERS:

J. DEMESMAECKER, L. VAESSEN, M. VERLEENE, H. VERPOEST,
C. VERPOEST allen BELGIE.
R. DAGENAIS (Canada) A. BELARD, A. DUMONT, G. MALFRAY, G. MOSTOVOY
F. RICOU en A. VERSE allen Frankrijk.
R. St. FORT (Haiti) J. BOM, G. VAN DIJK, F. GORDIJN, W. DE JONG
J. DE RUITER, W. VAN DER SLUIS en P. BERGSMA allen Nederland.
F. IAPORTA en M. SALETNIK (Italië) A. COMTE DE DESCALLAR (Marocco)
A. AGLIARDI (Monaco) J. CAZEMIER (Zwitserland) C. SMITH (U.S.A.)
en de Russen: W. AGAFONOW, S. DAVODOW, S. EGOROV, S. GILJAROW,
N. KAPLAN, S. KOGAN, M. KORCHOW, S. MANSJIN, A. MOGILJANSKI,
M. SJAWEL, B. SJITKIN, N. SRETENSKI, L. TSIPES, Z. TSIRIK.

DE NATIONALE MEESTERS - TOEGEKEND DOOR DE BELGISCHE DAMBOND.

Nationaal Grootmeester: Oscar VERPOEST, Hugo VERPOEST.
Nationaal Meester: L. VAESSEN, J. DEMESMAECKER, A. SLABY,
M. VERLEENE, R. KLEINMANN, F. CLAESSENS
Kandidaat Nationaal Meester: M. GREGOIRE

DE WERELDKAMPIOENEN - VANAF 1909 OFFICIEEL ERKEND .

1885 tornooi te AMIENS Dr. A. DUSSAUT
1886 tornooi te AMIENS Dr. A. DUSSAUT
1894 tornooi te PARIJS I. WEISS
1895 tornooi te MARSEILLE E. LECLERC
1899 tornooi te AMIENS I. WEISS
1900 tornooi te Parijs I. WEISS
1902 tornooi te PARIJS I. WEISS
1904 1ste match I. WEISS (Frankrijk) J. DE HAAS (Nederland) 10-10
1907 2de match I. WEISS - J. DE HAAS 21-19
1909 tornooi te PARIJS I. WEISS
1912 match I. WEISS - Dr. A. MOLIMARD (Fr.) 21-9
Dr. A. MOLIMARD - DE HAAS J. 21-19
WEISS I. - HOOGLAND (Ned.) 11-9
1912 tornooi te Rotterdam : H. HOOGLAND (Nederland)
1925 tornooi te Parijs : S. BIZOT (Frankrijk)
1926 match S. BIZOT - M. FABRE (Fr.) 8-12
1928 olympisch tornooi te Amsterdam : H. SPRINGER (Nederland)
1934 1ste match M. RAICHENBACH (Fr.) R. KELLER (Ned.) 13-7