

Dame à la Une

trimestriel
janvier/avril 1979
30 francs belges

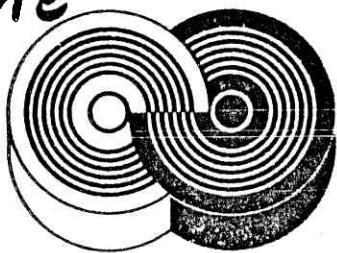
Editeur responsable:

JEAN MAES

Chemin au Bois 73

1970 WEZEMBEEK-OPPEM

N. 32



(photo 64)

ANATOLE GANTVARG
nouveau champion du monde

GANTVARG - WIERSMA 7 - 5

Nous avons donné dans Dame à la Une n° 31 le classement du championnat du monde 1978. Lors de la dernière ronde, le tenant du titre Harm Wiersma se fait rejoindre par A. Gantvarg. A la suite de cette égalité, le titre de champion du monde n'était décerné qu'au vainqueur d'un match de barrage. Ce match a eu lieu à Arco en Italie du 11 au 16 mars dernier.

Wiersma s'est incliné dans la deuxième partie. Les autres parties furent nulles.

Voici pour nos abonnés les notations des six parties jouées entre ces deux grands champions.

Petit lexique: TIJD veut dire TEMPS; Wit: blancs; zwart: noirs; uur: heure; FMJD: Fédération Mondiale du Jeu de Dames; WK: championnat du monde.

H. Wiersma - A. Gantvarg 1-1 (FMJD, WK, 1e p., 11-3-79, Arco).

1.	32-28	17-22	28x17	11x22	37-32	6-11	41-37	12-17	46-41	8-12
6.	34-29	19-23	32-28	23x32	37x28	16-21	35-30	20-25	29-24	25x34
11.	40x29	11-16	31-26	3-8	38-32	21-27	32x21	16x27	42-38	18-23
16.	28x19	14x34	39x30	13-18	45-40	10-14	44-39	5-10	39-34	9-13
21.	34-29	13-19	24x13	8x19	30-24	19x30	29-23	18x29	33x35	12-18
26.	48-42	7-12	41-37	27-31	36x27	22x31	40-34	14-19	50-44	10-14
31.	44-39	2-8	38-33	31-36	43-38	8-13	37-32	18-23	49-43	15-20
36.	32-27	12-18	38-32	17-22	32-28	23x21	26x28	20-24	34-29	4-9
41.	29x20	14x25	39-34	18-23	42-38	23x32	38x27	13-18	43-38	19-24
46.	33-28	9-13	38-33	1-7	34-29	13-19	29x20	25x14	28-22	18-23
51.	22-17	19-24								

TIJD: Wit: 1.59 uur; zwart: 1.56 uur.

A. Gantvarg - H. Wiersma 2-0 (FMJD, WK, 2e p., 12-3-79, Arco).

1.	32-28	19-23	28x19	14x23	33-28	23x32	37x28	10-14	39-33	14-19
6.	44-39	16-21	50-44	21-26	34-30	26x37	41x32	5-10	40-34	10-14
11.	44-40	17-22	28x17	11x22	34-29	6-11	30-24	19x30	35x24	11-17
16.	46-41	13-19	24x13	8x19	41-37	7-11	36-31	3-8	32-28	20-24
21.	29x20	15x24	39-34	11-16	38-32	16-21	31-26	8-13	43-38	22-27
26.	49-43	18-22	34-29	12-18	29x20	14x25	43-39	4-10	39-34	9-14
31.	34-29	2-8	29-24	19x30	28-23	18x29	33x35	14-19	48-43	10-14
36.	43-39	13-18	39-33	8-13	47-41	14-20	41-36	20-24	40-34	1-6
41.	34-29	6-11	29x20	25x14	37-31	18-23	33-29	23x34	32-28	22x33
46.	38x40	27-32	31-27	32-37	27x7	37x48	7-1	17-22	1-29	48-39
51.	26-21	39-48	21-16	22-27	16-11	48-43	11-6	43-49	29-15	

TIJD: Wit: 2.20 uur; zwart: 2.11 uur.

H. Wiersma - A. Gantvarg 1-1 (FMJD, WK, 3e p., 13-3-79, Arco).

1.	34-29	19-23	33-28	23x34	40x29	17-22	28x17	11x22	45-40	14-19
6.	40-34	10-14	38-33	5-10	42-38	6-11	47-42	12-17	31-26	8-12
11.	32-28	3-8	38-32	16-21	43-38	19-23	28x19	14x23	48-43	21-27
16.	32x21	22-28	33x22	18x16	29x18	12x23	37-32	7-12	41-37	13-18
21.	39-33	10-14	46-41	9-13	44-39	1-6	34-30	13-19	30-25	20-24
26.	50-44	4-9	35-31	2-7	41-36	9-13	31-27	24-29	33x24	19x30
31.	35x24	14-20	25x14	17-21	26x17	11x31	36x27	23-28	32x23	18x9

TIJD: Wit: 1.36 uur; zwart: 1.22 uur.

A. Gantvarg - H. Wiersma 1-1 (FMJD, WK, 4e p., 14-3-79, Arco).

1.	32-28	17-21	33-29	20-25	39-33	21-26	44-39	16-21	50-44	12-17
6.	37-32	26x37	42x31	21-26	47-42	26x37	42x31	8-12	41-37	17-21
11.	35-30	21-26	30-24	19x30	29-23	18x29	33x35	12-17	32-27	13-18
16.	37-32	26x37	32x41	9-13	39-33	2-8	44-39	7-12	36-31	14-19
21.	41-36	10-14	27-22	18x27	31x22	4-9	46-41	14-20	41-37	19-24
26.	34-30	25x34	39x19	13x24	40-34	9-13	38-32	5-10	43-38	3-9
31.	49-44	20-25	44-40	15-20	34-30	25x34	40x29	10-15	48-43	

TIJD: Wit: 1.20 uur; zwart: 1.20 uur.

H. Wiersma-A. Gantwarg 1-1 (FMJD, WK, 5e p., 15-3-79, Arco).

1.	32-28	19-23	28x19	14x23	37-32	10-14	35-30	13-19	41-37	20-25
6.	46-41	14-20	32-28	23x32	37x28	17-22	28x17	12x21	40-35	21-26
11.	41-37	9-13	45-40	4-9	30-24	19x30	35x24	20x29	34x12	7x18
16.	38-32	1-7	42-38	7-12	47-42	5-10	33-28	10-14	39-33	11-17
21.	43-39	17-22	28x17	12x21	31-27	18-22	27x18	13x22	32-28	14-19
26.	28x17	21x12	36-31	9-13	33-28	12-18	31-27	2-7	38-32	3-9
31.	39-34	7-12	49-43	15-20	43-39	18-23	39-33	20-24	42-38	6-11
36.	44-39	13-18	48-43	9-13	40-35	11-17	34-30	25x34	39x30	17-22
41.	28x17	12x21	33-28	8-12	43-39	12-17	39-33	17-22	28x17	21x12
46.	30-25	23-29	35-30	24x35	33x24	19x30	25x34	18-23	38-33	13-18
51.	50-44	12-17	33-28	17-21	28x19	18-22	27x18	21-17	32x21	16x27

TIJD: Wit: 2.07 uur; zwart: 2.37 uur.

A. Gantwarg-H. Wiersma 1-1 (FMJD, WK, 6e p., 16-3-79, Arco).

1.	32-28	18-23	33-29	23x32	37x28	20-25	41-37	17-21	39-33	15-20
6.	44-39	19-24	37-32	21-26	50-44	26x37	32x41	16-21	41-37	21-26
11.	37-32	14-19	46-41	10-14	41-37	5-10	36-31	11-16	31-27	6-11
16.	47-41	12-17	27-21	16x27	32x12	8-17	38-32	1-6	43-38	17-21
21.	49-43	11-16	41-36	3-8	37-31	26x37	32x41	7-12	41-37	10-15
26.	38-32	13-18	43-38	9-13	28-22	18x27	29-23	19x28	33x31	21-26
31.	48-43	24-29	34x23	25-30	35x24	20x18	38-33	6-11	40-34	11-17
36.	31-27	13-19	45-40	18-23	40-35	15-20	33-29	2-7	29x18	12x23
41.	39-33	20-24	34-30	7-12	33-28	4-9	42-38	9-13	43-39	13-18
46.	39-33	8-13	44-39	17-21	39-34	12-17	30-25	17-22	28x17	21x12
51.	33-28	12-17	35-30	24x35	25-20	14x25	34-29	23x34	27-21	16x27
56.	32x14	34-40	14-10	40-44	37-32	44-49	10-4	13-19	4-18	

TIJD: Wit: 2.19 uur; zwart: 2.25 uur.

CHAMPIONNAT DE BELGIQUE 1979 SENIORS

	V	G	V	K	P	V	C	D	W	P	M	W	
1. HUGO VERPOEST	:	1	1	1	2	2	2	2	2	(2*)	2	2	19
2. Michel Grégoire	1	.	0	2	2	2	2	1	2	2	2	2	18
3. Oscar Verpoest	1	2	.	1	0	2	2	2	2	2	2	0	16
4. Roger Kleinmann	1	0	1	.	2	2	1	2	1	2	2	1	15
5. Chris Piens	0	0	2	0	.	0	2	1	1	(2*)	2	2	12
6. Frans Verschuere	0	0	0	0	2	.	1	2	2	1	1	2	11
7. Frans Claessens	0	0	0	1	0	1	.	2	1	1	2	1	9
8. Joseph Demesmaecker	0	1	0	0	1	0	0	.	2	1	0	2	7
9. Henk Wolters	0	0	0	1	1	0	1	0	.	0	2	(2°)	7
10. Raymond Picard	(0*)	0	0	0	(0*)	1	1	1	2	.	1	1	7
11. Arsène Magonette	0	0	0	0	0	1	0	2	0	1	.	2	6
12. Georges Wendrickx	0	0	2	1	0	0	1	0	(0°)	1	0	.	5

(2*)(0*) Picard arbitre à Arco, match Gantwarg-Wiersma; refus de Hugo Verpoest et de Chris Piens de postposer la partie.

(2°)(0°) Wendrickx indisponible lors de la dernière ronde.

L'EFFORT, mensuel de la Fédération Française du Jeu de Dames. Rédacteur en chef: J.-P. Plantin. Prix de l'abonnement annuel: 380 F.B.

LE JEU DE DAMES, bimestriel du Damier des Cheminots de Noisy-le-Sec. Rédacteur en chef: Pierre Lucot. L'abonnement annuel: 245 F.B.

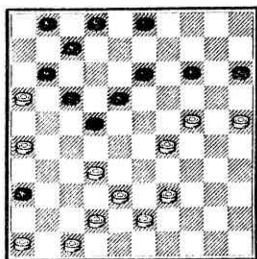
DAME A LA UNE, trimestriel indépendant. Rédacteur en chef: J. Maes. Abonnement annuel: 100 F.B. pour le Benélux, 125 F.B. les autres pays.

Pour vous abonner à l'une ou plusieurs de ces revues, vous versez le montant indiqué au compte 067-7511230-83 de Jean Maes, Chemin au Bois n° 73 à 1970 Wezembeek

CHAMPIONNAT DU MONDE SENIORS 1978

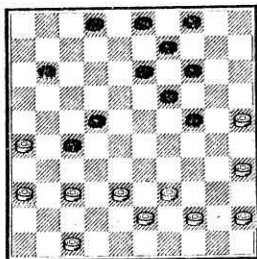
EVENEMENTS SAILLANTS DES DEMI-FINALES.

1. Verpoest - Diaw 1-1 (Gr.A - R.1 - 1/10/78)



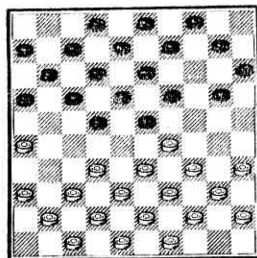
Les Bl. viennent tout juste de pionner par 32.35X24. Voulant éliminer cet avant-poste gênant, les noirs jouèrent 32.... 14-19? Verpoest avait préparé la suite: 33. 25-20 19X30 34. 29-24 30X19 35. 42-37 15X24 36. 37-31 36X27 37. 32X14, dans cette position désespérée les N. tentèrent la nulle: 37.;;; 22-27! et la suite fût: 38. 46-41?24-30! 39. 38-33 2-8 40. 43-38 13-19 41. 14X23 et en dépit de cette infériorité, les noirs obtinrent cette nulle au 66ème temps. Après 37.... 22-27!, 38. 14-10 aurait été suivi de 38. ... 7-12 39. 16X9 3X5 et 40. 39-34! pouvait être concluant.

2. Drost - Boom 1-1 (Gr.A - R.1 - 1/10/78)



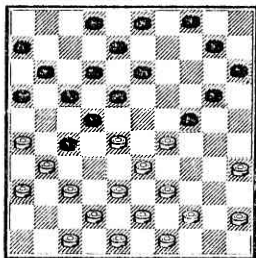
Après 28. ... 6-11 les blancs jouèrent 29. 38-33 ce qui permit aux noirs de combiner comme suit: 29. ... 14-20 30. 25X23 24-30 31. 35X24 13-19 32. 24X13 9X40 33. 45X34, et malgré ce léger avantage, la partie fût déclarée égale au 51ème T.

3. Boom - Lepsic 2-0 (Gr.A - R.2 - 2/10/78)



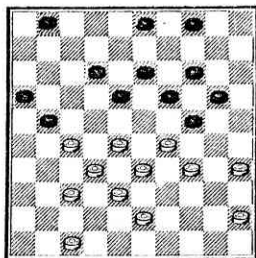
Après le début: 1. 32-28 19-23 2. 28X19 14X23 3. 37-32 10-14 4. 41-37 14-19 5. 33-29 17-22 6. 46-41 11-17 7. 39-33 6-11 8. 44-39 5-10 9. 50-44 1-6 10. 31-26 (diagramme) les noirs pionnèrent par 10. ... 22-27 11. 32X21 16X27 Ce qui permit à Boom de placer la combinaison: 12. 36-31 27X36 13. 37-31 36X27 14. 33-28 23X32 15. 29-24 20X29 16. 34X 5 Lepsic captura la Dame par: 16. ... 11-16 17. 5X37 27-32 18. 37X11 6X17, mais avec un pion en moins, il dût s'incliner au 36ème temps.

4. Verpoest - Drost 0-2 (Gr.A - R.2 - 2/10/78)



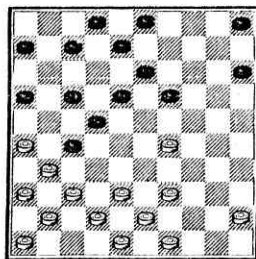
Dans la position du diagramme, les N. viennent de jouer 16. ... 21-27, et dans cette variante moderne la suite décisive fût: 17. 37-32 20-25 18. 29X20 15X24 19. 32X21 16X27 20. 45-40 3-9 21. 40-34 13-19 22. 42-37 9-13 23. 37-32 11-16 24. 32X21 16X27 25. 34-29 10-15 26. 29X20 15X24 27. 47-41 6-11 28. 48-42 11-16 29. 42-37 18-23 30. 37-32 13-18 ce qui amena la perte du pion pour les Bl. et Verpoest dû s'incliner au 43ème temps.

5. Bastiaannet - Da Silva 2-0 (Gr.B - R.2 - 2/10/78)



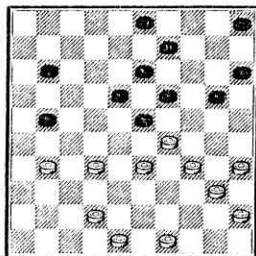
Après 32. ... 8-13, il y a la menace de coup de Dame par 24-30 et 14-20, mais celui-ci perdrait le pion après les prises. Les blancs poursuivirent sans crainte: 33. 45-40 21-26 34. 43-39 3-9 35. 47-41 1-6, Bastiaannet tenta de forcer le jeu par: 36. 28-23 19X28 37. 32X23 6-11, et ensuite, tous deux pressés par le temps, 38. 23-19 14X23 39. 34-30 23X21 40. 30X 6 21-27 41. 41-36 9-13 42. 40-34 18-23 43. 34-29 23X34 44. 6-1 26-31 45. 37X26 27-32 46. 1X40 32-37 47. 40-23 37-42 48. 23-29 42-48 49. 29X15 48-34 50. 33-28 34-1, mais ce coup ne fût pas complet car le fanion des noirs chuta à ce moment précis.

6. Drost - Diaww 1-1 (Gr.A - R.3 - 3/10/78)



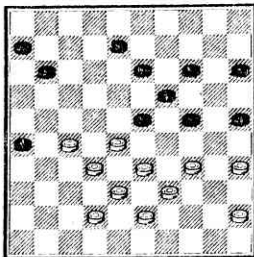
Ici, les blancs se décidèrent à prendre un coup de Dame coûtant assez cher, par: 20. 26-21 17X26 21. 37-32 26X28 22. 36-31 27X47 23. 38-33 47X38 24. 43X 1 mais après 24... 5-10 25. 49-43 16-21 26. 43-38 10-14 27. 1-18 3-9 28. 18X16 6-11 29. 16X 7 2X11, Drost ne pût conclure que la nulle.

7. Lepsic - Verpoest 1-1 (Gr.A - R.3 - 3/10/78)



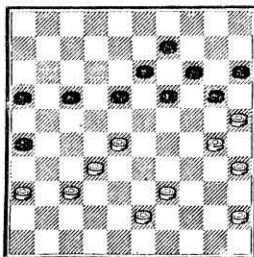
Après 33. 37-31, les noirs crurent forcer le passage par: 33. ... 21-27 34. 32X21 23-28 35. 33X22 18X36 et après 36. 42-37, commirent une gaffe en attaquant par 36. ... 11-16? Sur quoi Lepsic ne se fit pas prier: 37. 35-30 16X27 38. 29-23 19X28 39. 30-24 20X29 40. 34X21 et malgré cet avantage des blancs, la partie se termina par la nulle au 54ème temps.

8. Tsjegolev - Boom 2-0 (Gr.A - R.3 - 3/10/78)



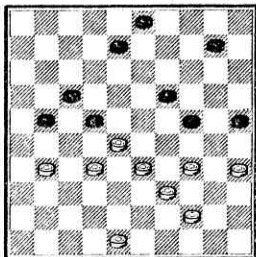
Après 35. 48-43 Boom, qui se rend bien compte de l'inactivité du pion 15, orienta la partie qui prit un tournant décisif: 35. ... 14-20
 36. 34-30 25X34 37. 39X30 24-29 38. 33X24 20X29
 39. 43-39 13-18 40. 39-34 29X40 41. 45X34 15-20
 42. 38-33 20-24 43. 28-22 8-13 44. 42-37 11-17
 45. 22X11 6X17 46. 33-28 24-29 47. 30-25 et sans plus attendre, les noirs abandonnèrent.

9. GENdlerman - Koronewski 0-2 (Gr.A - R.3 - 3/10/78)



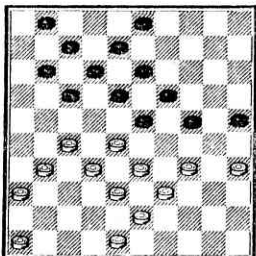
Par 39. ... 12-17, les noirs ont introduit une menace d'envoi à Dame à 3 qui aboutirait à 16X49, ce qui n'est forcément pas gagnant. Les blancs provoquèrent un échange, croyant éviter ce coup de Dame:
 40. 28-23? 18X29 41. 30-24 19X30 42. 35X33 mais, 42. 14-19! 43. 25X23 13-18 44. 23X21 16X49 et cette fois ce fût le gain, sans aucun doute.

10. Norden - Clerc 0-2 (Gr.B - R.3 - 3/10/78)



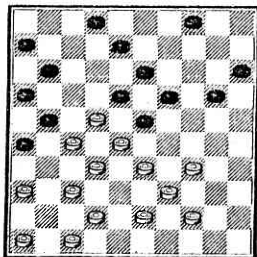
Les noirs viennent de jouer 39. ... 18-22, qui paraît positionnellement fort. Mais Norden surprendra son adversaire par:
 40. 31-27 22X31 41. 28-22 17X37 42. 48-43 37X48
 43. 33-29 24X33 44. 39X28 48X30 45. 35X 2, une belle combinaison coûtant néanmoins deux pièces. Clerc est parvenu à faire la différence, et Norden dû s'incliner au 58ème temps.

11. Simonelli - Gantwarg 0-2 (Gr.B - R.3 - 3/10/78)



Après 29. 40-34? Gantwarg n'a aucune peine pour placer un coup de passage sur le tric-trac adverse:
 29. ... 17-22 30. 28X 6 24-29 31. 33X24 19X30
 32. 35X24 23-28 33. 32X23 18X40,
 Simonelli rendit les deux pions, mais ne pût empêcher le débordement, il abandonna au 53ème temps.

12. Da Silva - N'Diaye 0-2 (Gr.B - R.3 - 3/10/78)



Da Silva vient de jouer 28. 38-33 ??

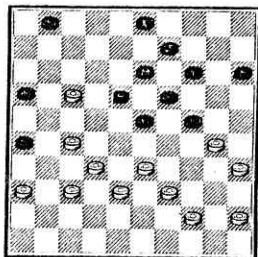
Sur quoi, N'Diaye va faire trembler le damier:

28. ... 26-31 29. 37X17 16-21 30. 27X 7 18X38
31. 42X33 2X22 32. 28X17,

et les blancs ne purent que, raisonnablement, abandonner.

N'Diaye avait 15' à sa pendule, contre 1h27' à son adversaire.

13. Diaw - Koronewski 0-2 (Gr.A - R.4 - 4/10/78)

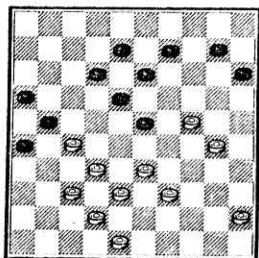


En fin de partie, les blancs perdirent à la pendule, au 72ème temps, après 5h57' de jeu.

Auparavant, dans la position du diagramme, après 33. 49-44, le soviétique avait le gain par:

33. ... 23-28 34. 32X12 1-7 35. 12X 1 13-18
36. 1X20 14X12, mais il joua 33. ... 14-20

14. Bastiaannet - N'Diaye 1-1 (Gr.B - R.4 - 4/10/78)



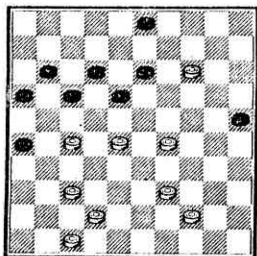
Dans cette position, les blancs ont joué 34. 33-28, et la partie fût nulle au 50ème temps.

Le jeune J.Van der Wal présent fit remarquer que 34. 30-25! forçait le gain.

En effet, 9 ou 10-14 est interdit car suivrait 24-19 et 37-31 etc..

D'où, 12-17 forcé, 35. 27-22! 17X28 forcé, car sur 18X27 suivrait 37-31 et 38-32! etc., 36. 33X22 18X27 37. 38-33 27X20 38. 25X12, avec fin de partie gagnante pour les blancs.

15. Gantwarg - Nimbi 2-0 (Gr.B - R.4 - 4/10/78)

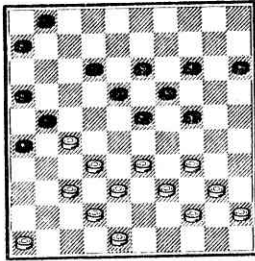


Après 38. 32-28, Nimbi prend le passage à Dame:

38. ... 4 - 9 39. 14X 3 17-21 40. 3X 6 21X43, mais Gantwarg rétablit l'avantage:

41. 44-39 43X34 42. 6- 1 18-22 43. 1X40 25-30
44. 40- 1 30-35 45. 1- 6 13-18 46. 6X44 18-23
47. 42-38 23-29 48. 44- 6 16-21 49. 6- 1 29-33
50. 38X29 35-40 51. 1- 6, et il ne reste plus rien d'autre, que d'abandonner.

16. Metsjanski - Norden 2-0 (Gr.B - R.4 - 4/10/78)



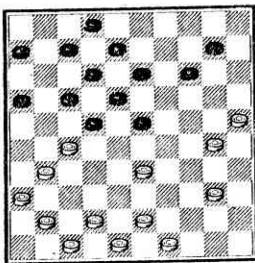
Les noirs viennent de jouer 27. ... 8-12, alors que 14-20 était forcé.

Les blancs ont eu l'occasion de placer un coup Philippe peu ordinaire:

28. 27-22 18X27 29. 33-29 24X33 30. 38X20 27X47
31. 37-32 15X24 32. 39-33 47X29 33. 34X14, avec fin de partie gagnante.

Norden abandonna seulement au 43ème temps.

17. Lepsic - Diaw 0-2 (Gr.A - R.5 - 5/10/78)

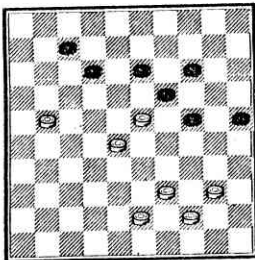


Après 27. 45-40, Diaw se décida d'attaquer le faux marchand de bois, qui tiend depuis le 12ème temps.

Il joua, fautivement, 27. ... 17-21? Sur quoi, Lepsic profita du temps de repos pour introduire une combinaison gagnante:

28. 30-24 21X32 29. 24-19 13X24 30. 33-28 22X33, mais, trop précipité, alors que 31. 43-38 aboutissait à 9, il joua 31. 42-38? 33X42 32. 48X30 et malgré cette égalité, ce fût Diaw qui récolta les 2 points.

18. Tsjegolev - Diaw 2-0 (Gr.A - R.7 - 7/10/78)

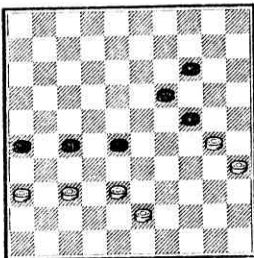


Jusqu'ici, le sénégalais ne s'était pas trop mal débrouillé face à un ex-champion du monde, qui vient de jouer 47. 26-21.

Diaw ambitionna le pion 23 et poursuivit:

47. ... 25-30 48. 40-35 13-18 49. 21-17! 18X29
50. 17X 8 7-12 51. 8X17 29-34 52. 17-12 34-40
53. 12- 8 40X38 54. 39-33 38X29 55. 8- 3, sans pardon pour les noirs, qui abandonnèrent.

19. Simonelli - Bastiaannet 0-2 (Gr.B - R.7 - 7/10/78)

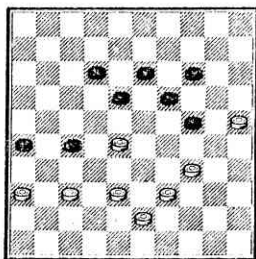


Après 52. ... 22-28, les blancs jouèrent 53. 43-39? alors que 30-25 semblait pouvoir encore les sauver. Bastiaannet répondit 53. ... 14-20! interdisant l'attaque à 25, même après un ou l'autre gambit. Les blancs exécutèrent le moins mauvais:

54. 39-33 28X39 55. 30-25 26-31 56. 25X23 31X33
57. 23-18 39-43 58. 18-13 43-48 59. 13- 8 33-39
60. 8- 3 39-44 61. 3-14 44-49 62. 14- 3 49-38
63. 3-25 38-33 64. 25- 3 33-28 65. 3-12 48-26

et la Dame blanche n'ayant plus aucune case valable, les blancs abandonnèrent.

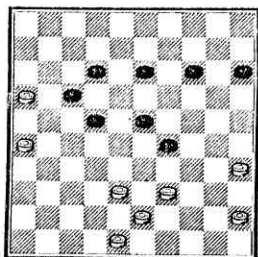
20. Da Silva - Metsjanski 0-2 (Gr.B - R.7 - 7/10/78)



Da Silva a, jusqu'ici, résisté au soviétique, mais après 45. ... 9-13, menaçant par 14-20, il va être en difficultés :

46. 25-20 14X25 47. 28-22 19-23 48. 22X31 24-29
 49. 34-30 25X34 50. 39X30 29-33 51. 38X29 23X25
 et les blancs abandonnèrent.

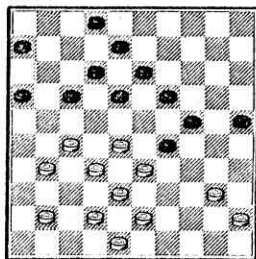
21. Diaw - Boom 2-0 (Gr.A - R.8 - 8/10/78)



Dans cette position les blancs se décidèrent rapidement à forcer le passage à Dame:

42. 26-21 17X26 43. 16-11 22-27 44. 11- 6 13-18.
 Les noirs tentèrent de faire de même:
 45. 48-42 26-31 46. 39-34 29X40 47. 45X34 31-36
 48. 6- 1 27-31 49. 1- 6 36-41? Boom croyait
 arriver à ses fins, mais il fût surpris par 50.
 34-29 et abandonna sans attendre 50. ... 23X34
 51. 42-37 31X33 52. 6X47.
 Diaw prenait ainsi une sérieuse option pour la
 finale, tout en éliminant son adversaire du jour.

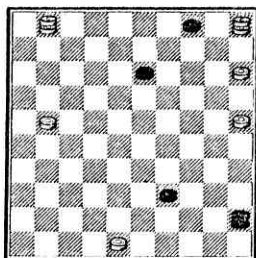
22. Norden - Da Silva 1-1 (Gr.B - R.8 - 8/10/78)



Da Silva vient de jouer 30. ... 23-29 et sur la réponse de Norden 31. 44-40, exécuta une jolie combinaison damante par:

31. ... 19-23 32. 28X30 25X34 33. 33X24 6-11
 34. 40X29 13-19 35. 24X22 17X46, mais elle s'
 avéra insuffisante car la partie fût déclarée
 nulle au 47ème temps.

23. Da Silva - Simonelli 2-0 (Gr.B - R.9 - 9/10/78)



Position après noirs 64. ... 33-39.

Encore une des longues parties dans les habitudes de Simonelli. Ici, il va être surpris par Da Silva:

65. 1- 6! 45-50 66. 6X44 50X26 67. 5-37 26X42
 68. 48X37 13-19 69. 25-20 19-23 70. 20-14 23-29
 71. 14- 9! 4X13 72. 15-10, et Simonelli abandon-
 na car la finale est perdue après 10- 4.

COURS D'ARBITRAGE

F.R.B.J.D.

FEVRIER 1979

Résumé de la première leçon.

Généralités sur la fonction et la personne.

Un arbitre doit veiller à la bonne marche de la compétition et pouvoir arbitrer les différents éventuels.

Autrement dit, il doit contrôler ~~la régularité~~ la régularité d'une compétition en veillant au respect:

- des directives propres à la compétition,
- du règlement officiel du Jeu de Dames international,
- des règles en cours de compétition.

Toutes ces dispositions sont énumérées dans:

- la publication officielle de la direction des tournois,
- la réglementation générale de la fédération,
- les règlements de la fédération mondiale.

Il est de l'évidence même que l'arbitre doit posséder, et connaître, toutes ces réglementations, et qu'il doit pouvoir s'y référer, sans hésitation, en cas de besoin.

Mais là n'est pas le seul problème.

En effet, un arbitre, qui doit être absolument neutre et impartial, doit avoir conscience de sa mission et s'y consacrer entièrement.

Il doit comprendre, et au besoin faire admettre, que sa tâche essentielle n'est pas de sévir, mais bien d'être un trait d'union entre l'organisation et les compétiteurs.

Comme un agent de sécurité, par exemple, l'arbitre doit s'efforcer de faire de la prévention, il en résultera, que plus la prévention sera conséquente, moins il y aura d'interventions.

Autrement dit, il doit être très vigilant et marquer la compétition de sa présence.

N'est-il pas vrais que la présence du gendarme diminue les infractions au code de la route?

Enfin, en considérant tous les compétiteurs sur un même pied d'égalité, en sauvegardant à chacun leurs droits et en imposant à chacun le respect de leurs devoirs, l'arbitre aura normalement droit à la considération de chacun.

La tâche d'un arbitre au Jeu de Dames est bien différente de celle d'un arbitre d'un sport physique.

Pensez un instant à la rapidité de réflexes que doit avoir l'arbitre en football ou au tennis par exemple. Ses décisions, devant un nombreux public, doivent être instantanées, et elles peuvent influencer le résultat.

Au Jeu de Dames, bien que ses interventions doivent être rapides, l'arbitre aura certainement mieux le temps de prendre une décision, mais il doit fonctionner attentivement durant tout le temps de jeu, c'est à dire de 5 à 6 heures environ, sans compter qu'il aura déjà fonctionné avant la compétition, et qu'il lui restera à conclure à la fin de celle-ci.

Durant tout ce temps, il ne doit à aucun moment relâcher sa vigilance. Ses remarques préventives seront faites avec tact, sans brutalité, au contraire, il doit à l'occasion pouvoir sourire.

Est-ce une mission difficile? Certainement, car il s'agit d'une tâche ingrate, qui heureusement peut apporter la satisfaction de la mission parfaitement accomplie.

Pour cela, il faut: - s'en être bien préparé,
- suivre le jeu de très près,
- voir, entendre et ne faire aucun commentaire,
- réagir promptement dès que nécessaire.

Problèmes des contacts, avec les Dirigeants.

En général, les dirigeants d'une organisation de compétition sont au fait de sa réglementation et des impositions qui en découlent. Néanmoins, il serait souhaitable qu'une conférence sur le sujet soit tenue à l'intention de tous les membres du comité des cercles belges. L'arbitre doit être le parfait collaborateur des dirigeants d'une organisation, sans pour cela se laisser, éventuellement, influencer de quelque manière que ce soit. Il ne doit pas hésiter à faire, éventuellement, ses remarques, qu'il jugerait utiles, au cas où les règlements ne seraient pas appliqués. Ses interventions se feront avec tact et déférence, mais avec la rigueur nécessaire.

Problèmes des contacts, avec les compétiteurs.

Comme nous l'avons déjà dit, chacun des participants doit avoir la même considération de la part de l'arbitre. Il y a néanmoins une nuance, car tous sont des humains différents, qui auront par conséquent des connaissances, des attitudes, des réactions différentes. En effet, au point de vue connaissance des règlements, bien que ceux-ci soient basés sur des faits pratiques, il s'est avéré, bien souvent certaines déficiences, même chez certains forts joueurs. Dans d'autres cas, compte tenu que certains articles peuvent être sujet à interprétation, certains peuvent tenter d'en tirer profit. Et puis, il y a les attitudes psychologiques de compétition. Ici aussi, l'arbitre aura d'autant mieux sa tâche facilitée qu'il connaîtra bien les participants, mais cela ne peut s'apprendre en un jour. De là, tout l'intérêt d'être observateur, ce qui est un talent et non un résultat de cours.

Problèmes des contacts, avec le public.

Il est bien entendu, que sont à considérer parmi le public, les joueurs ayant terminé leur partie et les dirigeants qui ne sont pas en mission. En général, il ne devrait pas y avoir de problèmes étant donné que toutes ces personnes sont des amateurs de notre sport. Mais les réactions de comportement sont parfois bien différentes, la plupart du temps bien involontaires, malgré tout gênantes, voire dangereuses. Il faut donc, dès avant le début des parties, tenter de prendre le public "bien en mains" et ne relâcher la prise qu'à l'issue de la dernière partie. Les observations seront aussi discrètes que possible, soit par signes, soit, si nécessaire, en justifiant l'intervention. Le spectateur ne se rend pas toujours compte de la tension qui peut exister lors de certaines parties, et pourtant il est enclin à faire des commentaires. Sur des gens qui entrent dans une salle de jeu silencieuse il se produit un effet certain, comparable à celui qui se produit quand on pénètre dans un lieu saint, par exemple. Sachez que l'inverse est aussi vrai, et que sans la vigilance de l'arbitre il ferait vite intenable.

Conclusions. " Il n'y a pas de problème sans solution! "

Par conséquent, face à un problème, l'arbitre doit prendre décision. Il le fera sur base de la réglementation, en prenant ses responsabilités. Ses décisions importantes, ou ayant des conséquences, doivent être notifiées au C.D. de la fédération afin qu'elle puisse:

- statuer sur ces décisions,
- prendre des sanctions complémentaires,
- en tenir compte pour l'amélioration des règlements.

=====

Résumé de la deuxième leçon.

Mission de l'arbitre avant le début de la compétition.

Par compétition, il faut comprendre les compétitions de championnats individuels ou d'inter-clubs pour lesquels un calendrier a été préalablement établi.

Un arbitre peut devoir officier lors de tournois organisés ou de propagande, où les participants sont répartis, soit en petits groupes, soit en un seul groupe. Il y a diverses formules de calendrier, souvent à établir avant la séance. Nous y reviendrons.

Avant le début d'une ronde de la compétition, l'arbitre sera très occupé. A fortiori, si contrairement au règlement, comme cela se passe encore trop souvent, sa tâche est combinée avec celle du responsable local.

En tout état de cause, il doit être présent 30' avant l'heure de début, puisqu'il est souhaitable que tout soit en ordre 15' avant l'heure.

La mise en ordre du local et l'apprêt du matériel de jeu, par les dirigeants locaux, doivent pour bien faire avoir été réalisés.

L'arbitre aura certainement avec lui:

- le règlement officiel du jeu de dames international,
- le règlement officiel des compétitions,
- la réglementation générale de la fédération,
- le règlement propre à la compétition concernée,
- le calendrier de cette compétition,
- la liste des joueurs réguliers, dans le cas d'inter-clubs,
- des billets de notation en réserve,
- un carnet de diagrammes, de quoi écrire, des stylos à bille,
- l'heure exacte.

Les feuilles de notation de la fédération sont préparées, d'avance, par un dirigeant local.

Dès son arrivée, l'arbitre pourra juger de la disposition des lieux et du mobilier, il aura son attention attirée sur la température, l'aération et la lumière.

Il fera, éventuellement, apporter les modifications nécessaires, pour autant que faire se peut. Les anomalies seront consignées.

Les tables, aux dimensions suffisantes, et les sièges, doivent retenir son attention. Les compétiteurs doivent être à l'aise, ne doivent pas se gêner et la circulation doit être aisée.

De sa table personnelle, l'arbitre doit avoir la meilleure vue d'ensemble possible, toutes les pendules doivent, de préférence, lui faire face. Ce qui ne sera pas le cas lorsque l'aire de jeu est séparée de la surface réservée au public, car les spectateurs doivent voir le jeu et la pendule.

L'arbitre contrôlera ensuite, de table en table, tout en vérifiant l'état de celle-ci et des deux sièges, la disposition et la qualité du matériel de jeu:

- damier réglementaire, bien orienté et bien stable,
- pions réglementaires, bien répartis et en nombre exact,
- pendule, suffisamment remontée, à droite des blancs, les deux aiguilles sur 12, fanion levé prêt à chuter.

Les billets de notation, après avoir été vérifiés, seront alors déposés à droite pour chacun des joueurs, en tenant compte d'un ordre suivant le calendrier établi.

Une astuce, pour retrouver par la suite l'appartenance du billet, est de faire une croix à côté du nom de chacun des joueurs.

Il faut remarquer qu'en inter-clubs les joueurs du cercle visité

doivent jouer avec les blancs sur les damiers impairs et avec les noirs sur les damiers pairs.

Pour ce qui ne serait pas conforme, la remarque sera faite aux dirigeants locaux qui, pour autant que faire se peut, remédieront aux anomalies. Celles-ci seront toutefois consignées.

Avant le début, l'arbitre doit aussi se renseigner sur:

- la durée de la disponibilité de la salle de jeu,
- l'éventualité d'une allocution par un dirigeant,
- la manière dont le service sera assuré,
- le lieu des toilettes.

En fonction de ce qui précède, si du temps doit être consacré pour une allocution ou une information, l'arbitre invitera, en temps utile, les compétiteurs à prendre place.

Il est bien évident que ceux des compétiteurs qui désirent se concentrer peuvent déjà avoir pris place. Ils ne sont pas autorisés à user du matériel.

Dans le cas de compétition individuelle, cette mise en place peut se faire sans difficulté, pour autant que les noms soient indiqués sur les billets de notation. Tandis qu'en inter-clubs, il y aura lieu d'appeler les joueurs dans l'ordre des damiers.

Il va sans dire que durant cette période préliminaire, l'arbitre s'efforcera de faire preuve d'observation et d'attention. IL accueillera chacun, veillera au matériel en place, écouterà et observera les compétiteurs, sans se laissé entraîner dans une conversation.

Début de la compétition.

A l'heure officielle précise, l'arbitre donnera le signal de départ en mettant en marche la pendule de chacun des joueurs conduisant les pions blancs. En aucun cas, cette opération ne peut être différée. La meilleure manière de procéder et d'être courtois est:

- de souhaiter, en serrant la main, bonne partie au joueur conduisant les blancs, et ensuite à celui conduisant les noirs;
- de marquer un temps d'arrêt afin que les partenaires puissent se souhaiter, mutuellement, bonne partie;
- de profiter de ce temps d'arrêt pour observer une dernière fois pendule et pions en ordre;
- d'appuyer sur la pendule des noirs afin que celle des blancs soit mise en marche.

Si un des deux partenaires est absent, il n'y a pas de problème. Le joueur présent joue son premier coup s'il a les blancs, ou attend s'il a les noirs.

Si les deux partenaires sont absents, à un même damier, l'arbitre veillera, dès l'arrivée d'un des deux, à partager équitablement le temps écoulé en deux.

Si les retardataires ne s'excusent pas, l'arbitre les invitera à faire connaître le motif du retard. Les arrivées tardives et motifs seront consignés.

Dès qu'il a terminé la mise en marche des pendules, l'arbitre observera chacune des pendules afin de s'assurer que la mise en route est effective. Il est utile de ne relâcher cette observation qu'après avoir constaté que tous les fanions sont tombés pour la 1ère fois.

Sur sa table personnelle, il mettra une pendule de réserve en marche afin d'avoir toujours le temps de jeu.

Dès cet instant, l'arbitre entame une période essentielle de sa mission. Le début peut paraître calme, mais cela est tout relatif.

Qu'il se rappelle: - suivre le jeu de très près,
- pouvoir réagir promptement.

=====

Résumé de la troisième leçon.

Mission de l'arbitre pendant la compétition.

Comme nous le disions, le début peut paraître calme, mais ce n'est pas nécessairement le moment de flâner.

A partir du moment où les pendules sont en marche, à l'heure précise, il est interdit aux joueurs de mettre les deux mouvements ensemble à l'arrêt, de modifier la position des aiguilles, ou de changer la pendule de place.

Il est un fait certain que les compétiteurs jouent individuellement en faisant état de leur talent personnel, cela implique qu'ils ne peuvent avoir de contact.

Il est nécessaire, puisque les deux mouvements d'une pendule fonctionnent alternativement de vérifier régulièrement si la somme des deux temps indiqués est bien égale au temps total écoulé. Cette vérification devrait être faite toutes les 30'; s'il apparaît qu'une pendule fonctionne anormalement, l'arbitre l'échangera par une en bon état.

La correction de temps éventuelle ne peut se faire que pour autant qu'il soit possible de déterminer l'erreur avec certitude.

Pour faire l'échange de pendules, il faut avoir indiqué les deux temps sur celle de remplacement, la présenter au-dessus de l'autre afin que les deux concurrents puissent constater l'exactitude et ensuite, en enlevant la défectueuse, déposer l'autre au même emplacement.

L'arbitre doit veiller continuellement aux droits et devoirs des compétiteurs, et au comportement que doit avoir le public. Il est utile de se rappeler les commentaires énoncés sur la réglementation à ces sujets. Chapitre 2 en entier et Art. 8.7. (compétitions).

Bien que l'arbitre ne peut intervenir dans la marche du jeu, il est très souhaitable qu'il ait vu, autant que possible, toute irrégularité qui pourrait survenir et être aussi prêt à l'interpellateur éventuel. Il est important de se souvenir du contenu des chapitres 3 à 5 du règlement du jeu.

Le règlement des compétitions impose la notation et l'usage de la pendule (Chapitre 6) nous y relevons les points importants suivants:

- cadence imposée, répétée dans la réglementation particulière;
- notation exacte et conforme, exécutée sans interruption;
- cas de secondant éventuel, pas de dispense totale;
- l'arbitre doit être à même de contrôler le nombre de coups joués;
- chaque joueur est responsable de son temps et de sa notation;
- vérification de notation sans dérangement du partenaire;
- obligation de faire la preuve que le nombre de coups impartis a bien été joué endéans le temps imposé.

L'attention de l'arbitre doit redoubler aux environs du contrôle du temps, soit au 50ème, 75ème etc coup. Il doit faire attention au partenaire qui ne serait pas en difficulté de temps. En effet, durant la phase critique, 5' restant pour au moins 10 coups, la suspension de la notation est permise, et seulement dans ce cas.

Ce n'est pas parce que le partenaire est d'accord sur le nombre de coups joués qu'il ne faut pas demander la preuve à celui qui ne serait pas en ordre de notation. Même si le nombre de coups est atteint, la notation doit être complétée avant de poursuivre plus avant.

Une astuce, afin de savoir à quoi s'en tenir, et pour autant qu'on en ait le temps, est de compter le nombre de coups dès que l'on se trouve présent auprès d'une partie en difficulté.

Si une vérification s'impose sur un autre damier, il faut veiller à relever la position acquise, les temps de pendule et noter quel joueur a le trait.

Durant la phase critique de nécessité de temps, il ne faut pas nécessairement stationner auprès d'une seule partie, l'important est de constater la chute de fanion.

Cette phase critique ne se présente pas souvent à toutes les parties en même temps. Mais il arrive souvent que plusieurs sont concernées, dans ce cas, éventuellement, il peut être fait appel à de l'aide; ce secondant aura mission de constater la chute de fanion et de signaler ce fait à l'arbitre.

La période difficile peut durer environ une heure, c'est l'occasion de négliger provisoirement les parties tranquilles pour se consacrer à celles en difficulté. Il faut aussi éviter de laisser se former un attroupeement auprès de celles-ci.

La circulation nécessitée par toutes ces surveillances doit se faire la plupart du temps en conservant une vue d'ensemble sur l'aire de jeu. Il faut aussi pouvoir juger où il est utile de marquer sa présence à intervalles plus ou moins répétés.

Bien retenir et avoir présent à l'esprit que le coup joué n'est considéré complet que si le joueur a interverti le mouvement de pendule; ceci est important au contrôle du temps.

Quand les phases critiques sont révolues, c'est le moment de prendre un peu de détente, sans pour cela oublier totalement sa mission.

Dès l'issue de la partie, les deux joueurs doivent remettre l'original de leur notation à l'arbitre; cette notation doit être lisible et complète, si elle n'est pas conforme, elle doit être corrigée ou recopiée en se servant éventuellement d'un damier. La feuille doit mentionner le temps de jeu de chacun, le résultat, la signature des deux joueurs et de l'arbitre.

Les feuilles sont classées dans l'ordre du calendrier et le résultat est consigné sur un tableau synoptique.

L'arbitre doit s'efforcer de régler tout litige ou différent par voie de conciliation.

Retenir que le temps consacré à la discussion, aux échanges de vues, aux questions, etc., ne doit pas être porté en compte; mais celui consacré à une rectification doit l'être au compte du joueur fautif, comme aussi celui consacré à une requête l'est pour le demandeur.

Dans les cas particuliers éventuels l'arbitre doit prendre la décision la plus utile et logique possible.

En principe, l'interruption d'une ronde, voire d'une seule partie, ne peut normalement avoir lieu, mais cela peut être le cas. Il est bon d'avoir à l'esprit le libellé du chapitre 7 concernant la procédure en ce cas éventuel.

Pour conclure, il est évident que cette période écoulée est la plus crispante, la plus longue et la plus importante. Les conseils de préparation à celle-ci se confirment; ce n'est qu'en les suivant que l'arbitre favorisera sa réussite.

Cette réussite est aussi dépendante de tous les dirigeants. Tous ceux qui ont une fonction au sein du comité de chacun des cercles devraient, après avoir eu connaissance de la mission d'arbitre, être forcément et naturellement de parfaits collaborateurs, non seulement en ayant le souci de respecter les règlements mais également celui d'en faire respecter toutes les clauses.

=====

Résumé de la quatrième leçon.

Mission de l'arbitre après la compétition.

Nous en sommes aux parties qui se terminent progressivement. Il y a lieu de se rappeler que, jusqu'à la dernière partie en cours, les compétiteurs ont le droit de pouvoir jouer en toute sérénité. Dans le cas de deux rondes jouées dans le courant de la même journée, il faut s'attendre à ce que deux parties de la 2ème ronde débutent avec un certain retard, si une partie de la 1ère ronde se termine assez tardivement. Il est prévu un repos de 30' entre deux parties. Nous avons vu, qu'au fur et à mesure que les parties se terminent, l'arbitre classe les feuilles de notation et tient compte des résultats. Il y a lieu surtout de transcrire ces résultats sur un feuillet séparé qui accompagnera les feuilles de notation; mais aussi de suivre l'évolution en reportant ces résultats sur un tableau synoptique. Un tableau synoptique doit numéroter et nommer les participants dans l'ordre du tirage au sort, permettre de noter le résultat de chaque partie de chacun des concurrents, et doit de préférence mentionner le total progressif des points de chacun, avec, in fine, trois colonnes pour y indiquer le total final des points, le coefficient du S-B, et la place obtenue au classement final. En cas d'égalité de coefficient S-B, rappelons-nous l'ordre de départage qui est: meilleur résultat entre les ex-æquo, meilleur résultat avec les autres joueurs, dans l'ordre du classement. S'il y a toujours égalité, les joueurs sont classés ensemble à la même place; sauf s'il s'agit d'une seule place qualificative, dans ce cas un barrage de trois parties devra avoir lieu. En cas d'égalité pour un titre, il y a toujours match de barrage. A l'issue du championnat, le premier tableau synoptique sera remanié en classant les concurrents dans l'ordre du classement final. Il y a lieu de faire ressortir les anomalies telles que 2-0 pour forfait de l'un, ou 0-0 réglementaire. Il est à noter également que les joueurs, n'ayant pas disputé la moitié ou plus des parties, ne doivent pas figurer au classement final. En inter-clubs, le classement est établi sur base des points de matches, et s'il y a égalité, le départage a lieu en tenant compte des points individuels, et ensuite, des points obtenus au 1er damier, au 2ème, etc.. Pour le titre en excellence, en cas d'égalité, il y a toujours match de barrage. Rassurez-vous, en ce qui concerne les championnats officiels de la fédération, le Directeur des tournois sera toujours, logiquement, présent à la dernière ronde. En compétition officielle, il est possible que tel résultat ne puisse être enregistré qu'après accord de la direction des tournois, lorsque l'arbitre aurait pris l'une ou l'autre sanction qui la plupart du temps doit être entérinée. Lorsque toutes les feuilles de notation sont en possession de l'arbitre, qu'il les a contrôlées au point de vue renseignements, et classées dans l'ordre, celui-ci doit les adresser, le jour même, à la direction des tournois. Il suffit d'avoir prévu une enveloppe préparée et timbrée d'avance. De préférence, ce qui est très souhaitable, cet envoi comprendra aussi le rapport de l'arbitre. Ce rapport doit mentionner toutes les observations qu'il juge utiles, notamment à propos de:

- cumul éventuel de ses charges;
- l'état du local, de son mobilier, du service;

- l'état du matériel, sans omettre le fonctionnement des pendules;
- retards éventuels, avec motif;
- observations importantes faites aux participants;
- la phase critique, secondant éventuel;
- différent ou litige applani par voie de conciliation;
- renseignements au sujet de partie interrompue;

il ne s'agit pas d'en faire un roman, ou de "couper les cheveux en 4", mais de savoir discerner ce qui doit être porté à la connaissance du Comité fédéral.

Enfin, l'arbitre doit prendre bonne note, et graver sa mémoire, des difficultés qu'il aurait rencontrées afin d'en tirer la leçon qui s'impose, ce qui lui permettra progressivement d'acquérir une certaine qualification de sa mission.

Appariements des joueurs dans les tournois.

Une compétition officielle a toujours lieu en un tour complet, c'est à dire, que chacun des concurrents rencontre une fois chacun des autres suivant un calendrier établi.

Les tableaux d'appariement des joueurs pour un tour complet sont largement diffusés. (Beau Jeu de Dames à votre portée)

Un numéro d'un des tableaux est attribué à chaque joueur par voie de tirage au sort intégral.

Ces tableaux existent pour des groupes de 4 à 18 joueurs.

Il faut remarquer qu'au lieu de chiffres, ils pourraient comprendre des lettres.

Le tirage au sort intégral présente l'inconvénient de laisser précieusement le sort faire la répartition des couples dans chaque ronde, sans aucune distinction.

Or, il se pourrait qu'il soit intéressant de tenir compte de la présence de plusieurs joueurs:

- d'un même cercle dans un tournoi provincial;
- d'un même cercle, ou d'une même région dans un tournoi national;
- d'un même pays dans un tournoi international.

Tenir compte de cette présence signifie qu'il est souhaitable que ces joueurs se rencontrent dans la première moitié du tournoi.

Il est possible de réaliser ce souhait en procédant néanmoins au tirage au sort, mais tout en le dirigeant, plutôt que d'intervertir les rondes après le tirage intégral.

Il y a notamment deux procédures en se servant des tableaux d'appariements cités ci-avant, par exemple pour 12 participants:

1. Dans un tableau pour 12 joueurs, les N° 1, 2, 3 et 12, ainsi que les N° 6, 7, 8 et 9 se rencontrent entr'eux avant la 6ème ronde, soit dans la première moitié du calendrier.
Il suffit de faire tirer en 1er lieu les joueurs concernés, dans un de ces groupes de chiffres et ensuite les autres parmi tous les numéros restants.
2. De considérer 2 groupes de 6 joueurs en utilisant pour les 5 premières rondes 2 tableaux de 6, l'un numéroté de 1 à 6 et l'autre de 7 à 12. De faire le tirage en incluant dans un même groupe les mêmes joueurs concernés.

Après avoir prévu 5 rondes en 2 groupes, les 6 dernières rondes se formeront en ayant regroupé les 12 joueurs. Ainsi, on aura: ronde 6: 1-7 2-8 3-9 4-10 5-11 6-12; ronde 7: 8-1 9-2 etc..

Pour les tournois d'un jour, voire de plusieurs jours, comprenant un certain nombre de participants tel qu'il n'est pas possible de les faire jouer tous l'un contre l'autre, en un tour complet, nous vous présentons, en annexe, deux systèmes d'appariement très utiles:

le système suisse et le système Lykléma.

Malgré les explications et commentaires, il s'agit d'en étudier la réglementation afin de pouvoir s'en servir judicieusement.

=====

Raymond Picard
Arbitre international.

SYSTEME SUISSE D'APPARIEMENT DES JOUEURS DANS LES TOURNOIS
=====

- Art. 1. Le nombre des rondes de jeu ne doit pas être inférieur à un tiers, ni supérieur à la moitié du nombre de concurrents.
- Art. 2. Le tirage au sort, pour déterminer le numéro de chacun des concurrents, doit être fait en une seule fois, et ce, au début de la compétition.
- Art. 3. Le numéro du tirage, de chacun des joueurs, doit servir pour les accouplements de la 1ère ronde, qui doivent être fait comme suit: le n° 1 avec le n° 2; le n° 3 avec le n° 4, etc..
- Art. 4. A l'issue de la 1ère ronde, pour procéder aux accouplements de la 2ème ronde, les joueurs doivent être classés dans un ordre graduel sur base des points obtenus à la 1ère ronde, et à égalité de points, sur base de l'ordre du tirage au sort.
- Art. 5. La formation des couples pour la 2ème ronde sera faite en procédant de haut en bas du classement établi suivant l'Art. 4, en tenant compte, expressément, que deux joueurs ne doivent pas se rencontrer plus d'une fois.
- Art. 6. La formation des couples pour les rondes suivantes doit être faite en tenant compte des spécifications énoncées aux Art.4 et 5
- Art. 7. Dans le cas d'un nombre impair de concurrents, pour débiter la compétition, il est possible de procéder comme prévu, soit à l'Art. 8, ou soit à l'Art. 9.
- Art. 8. Si le nombre de concurrents est impair, au début de la compétition, il sera accordé 2 points de forfait au joueur occupant le dernier rang du classement établi après chaque ronde. (A la 1ère ronde, le dernier du tirage au sort)
- Art. 9. Si le nombre de concurrents est impair, au début de la compétition, il peut être procédé comme suit:
- a) établir un nombre impair de rondes;
 - b) à la 1ère ronde, faire jouer autant de concurrents qu'il y a de rondes établies moins une; les autres concurrents étant au repos;
 - c) les concurrents ayant joué à la 1ère ronde seront successivement de repos, un à la fois, dans l'ordre du tirage, aux rondes suivantes.
- Exemple: 15 joueurs - 7 rondes. A la 1ère ronde on aura, d'après le tirage, 1 - 2, 3 - 4, 5 - 6, les autres (7 à 15) étant au repos. A la 2ème ronde le n° 1 sera au repos, à la 3ème ronde le n° 2 etc..
- Art.10. Lorsque le nombre de participants devient impair en cours de compétition, par suite du retrait d'un concurrent, il sera attribué 2 points de forfait au joueur dernier du classement établi après chaque ronde, à condition, naturellement, que ce dernier n'aie déjà pas rencontré le défaillant; dans ce cas, c'est l'avant-dernier qui sera impair, et ainsi de suite en remontant le classement.
- Art.11. Lorsqu'un joueur, ayant bénéficié de 2 points de forfait, est à nouveau classé dernier après une ronde, ce sera à l'avant-dernier d'être libre, et ainsi de suite en remontant.
- Art.12. Dans le cas du retrait de la compétition d'un ou de plusieurs joueurs, ceux-ci ne figureront plus au classement établi après chaque ronde pour la formation des couples de la ronde suivante.

- Art.13. Les points, gagnés ou perdus, des joueurs défaillants, ne sont pas annulés. Les défaillants doivent figurer au classement final avec les points qu'ils ont totalisés.
- Art.14. Les parties suspendues et non terminées, d'une ronde, avant le début de la ronde suivante, seront considérées avec un résultat égal (1 - 1). Ceci, afin d'établir le classement provisoire pour les accouplements suivants.
- Art.15. Il se pourrait que, vers la fin de la compétition, la formation des couples, comme énoncé aux Art. 4 et 5, soit impossible avec les derniers classés, parceque ceux-ci ont déjà joué entr'eux. Dans ce cas, il s'agit de procéder comme suit:
- a) découpler l'avant dernier couple de joueurs, afin d'accoupler ceux-ci avec ceux du dernier couple, à condition que chacun puisse rencontrer un adversaire avec lequel il n'a pas encore joué;
 - b) s'il s'avère encore impossible de former les deux derniers couples, il s'agit de découpler, en remontant au classement, le 2ème avant-dernier couple et d'effectuer une des possibilités combinatoires comme énoncé en a);
 - c) s'il s'avère encore impossible, néanmoins, de former les derniers couples, il s'agit de découpler, toujours en remontant, tant qu'une possibilité soit obtenue.
- Art.16. La désignation des couleurs est faite par le tirage au sort pour la lère ronde. Aux rondes suivantes, l'attribution de la couleur devra être alternée afin que chaque concurrent puisse jouer un nombre, plus ou moins, égal de fois avec les blancs et avec les noirs.
- Art.17. Si deux concurrents ont joué un nombre de fois égal avec les blancs et avec les noirs, il sera procédé à un tirage.
- Art.18. Les parties gagnées par forfait sont considérées comme ayant été jouées avec les noirs.

DEPARTAGE SYSTEME BUHOLC

=====

- Art. 1. Le système Buholc sert à déterminer le départage de concurrents totalisant le même nombre de points au classement final d'un tournoi joué suivant le système suisse. Le coefficient de départage, pour chacun des joueurs ex-aequo, s'obtient:
- en totalisant les points de chacun des concurrents avec lesquels il a joué, quelque soit le résultat;
 - le plus grand résultat de ces totaux est prépondérant au classement.
- N.B.: Les Italiens nomment le total obtenu, quotient (Qz).
- Art. 2. Si l'égalité subsiste, il y a lieu de prendre en considération le meilleur résultat obtenu contre les autres concurrents, dans l'ordre du classement.
- Art. 3. Si l'égalité subsiste encore, l'arbitre décidera s'il y a lieu de faire jouer une ou plusieurs parties rapides, ou de procéder à un tirage au sort.

=====

=====

SYSTEME Drs.LYKLEMA D'APPARIEMENT DES JOUEURS DANS LES TOURNOIS.

=====

L'objectif primordial de l'auteur, lors de la première application de son système, était de faire jouer 10 parties à chacun des joueurs d'un groupe de 20 participants, tout en veillant spécialement à une répartition judicieuse des forces afin que la moyenne varie le moins possible.

Les règles d'application étaient les suivantes:

1. Les 20 joueurs sont répartis par le comité d'organisation en 5 groupes de 4, en tenant compte de la force de chacun.
2. Un tirage au sort doit déterminer le n° de chacun, dans chaque groupe (groupe 1 n° 1 à 4, groupe 2 n° 5 à 8, etc..)
3. Chaque joueur rencontrera 2 joueurs de chaque groupe, en tenant compte que chaque joueur avec n° impair rencontrera tous ceux avec n° pair, et vice-versa.

Un tableau d'appariement, pour les 10 rondes, avait été établi en conséquence.

Le départage des ex-aequo s'est fait par le système S.-B.

Partant de ce principe, il peut être énoncé le règlement suivant:

- Art.1. Le nombre de rondes de jeu doit être égal à la moitié du nombre des participants.
- Art.2. Le nombre de participants doit, de préférence, être un multiple de 4.
- Art.3. Les participants sont classés par groupe de 4, suivant un ordre décroissant des forces estimées ou connues.
- Art.4. S'il s'avère impossible d'appliquer l'Art. 3, le nombre de participants peut être un multiple de 2.
- Art.5. Dans le cas de l'application de l'Art. 3, il sera procédé à un tirage au sort dans chaque groupe afin d'attribuer à chaque joueur un numéro d'ordre. (Gr.1 n° 1 à 4, gr. 2 n° 5 à 8 etc.)
- Art.6. Dans le cas de l'application de l'Art. 4, il sera procédé à un tirage au sort entre tous les participants afin d'attribuer un numéro d'ordre à chacun.
- Art.7. Chaque joueur ayant un n° pair doit rencontrer tous les joueurs ayant un n° impair, et vice-versa, chaque joueur ayant un n° impair doit rencontrer tous ceux ayant un n° pair.
- Art.8. Dans le cas de l'application des Art. 3 et 5, le tableau d'appariement des joueurs doit être composé en tenant compte de faire jouer entr'eux, aux deux dernières rondes, les joueurs d'un même groupe.
- Art.9. Le départage des ex-aequo sera fait en appliquant le système Sonneborn-Berger.

Exemple d'appariement. Douze joueurs-six rondes.

Ronde 1:	1-12	3-8	5-4	7-10	9-6	11-2
Ronde 2:	10-1	6-3	2-5	12-7	8-9	4-11
Ronde 3:	1-8	3-10	5-12	7-2	9-4	11-6
Ronde 4:	6-1	12-3	10-5	4-7	2-9	8-11
Ronde 5:	1-4	3-2	5-8	7-6	9-12	11-10
Ronde 6:	2-1	4-3	6-5	8-7	10-9	12-11

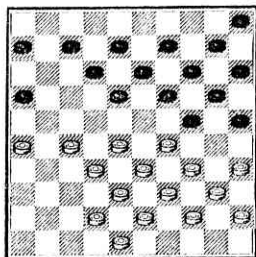
MADE IN BRABO

par JOS DEELEN

Championnat d'Anvers

Diagr.1 Partie jouée le 16/II/78

Dans cette position, les blancs poursuivent par 27-22 I8x27, 32x2I I6x27, 28-23 I9x28, 33x3I 24x33 ...etc ; s'ils jouent 27-2I, ils laissent un beau coup de dame à l'adversaire : ...I6x27 32x2I I8-23, 29xI8 I2x32, 38x27 24-30, 35x24 20x47 +

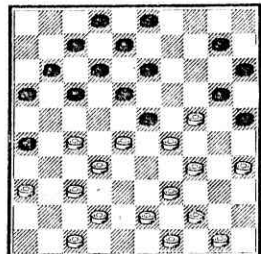


1.

R.Kleinmann - F.Claessens 2-0 (23/II/78)

I.32-28 I9-23 2.28xI9 I4x23 3.37-32 IO-I4 4.4I-37 I4-I9
 5.46-4I 5-I0 6.35-30 début de la variante Roozenburg. ...20-25
 7.33-29 I7-22 8.3I-27 22x3I 9.36x27 II-I7 IO.40-35 6-II
 II.30-24 I9x30 I2.35x24 I-6 (sur I7-22? 24-20 B+I)I3.38-33 I7-22?
 (I7-2I et ensuite 2I-26, est bien meilleur) I4.4I-36 : ici, 33-28
 est interdit par ...22x33, 39xI9 I8-22, 27xI8 I2xI4, le pion 24 est
 sacrifié. I4. ... 22x3I I5.36x27 II-I7 I6.43-38 I7-2I
 I7.49-43 6-II I8.45-40 II-I7 sur...IO-I4? 27-22 I8x27, 29xI8
 I2x23, 24-I9 et 33-29 +
 I3x22, 24-20 et 33-29 + I9.40-35 I7-22? ici, sur 9-I4? 27-22 B+I
 sur IO-I4, 24-I9 et
 34-30 B+I
 I9. ...2I-26 était meilleur pour tenter 37-3I 26x28, 33xII 23-28
 38-33 I2-I7, 33x22 I7x28; la position des noirs ici n'est pas
 mauvaise.
 20.47-4I 22x3I 2I.37xI7 I2x2I 22.33-28 9-I4 23.28xI9 I4x23
 24.42-37 4-9 2 conduit à la défaite. 25.32-27 2Ix32 26.37xI9 9-I4
 27.38-32 I4x23 28.39-33 3-9 29.43-38 sur 33-28 9-I4, 28xI9 I4x23
 44-39 I6-2I car 39-33 2I-27, 32x2I 23-28, 33x22 I8xI6 =
 29. ... I6-2I 30.33-28 9-I4 3I.28xI9 I4x23 32.48-43 2I-26
 33.4I-37 7-I2 34.38-33 I3-I9? 35.24x22 25-30 36.29x7 30xI7 37.7-I +
 et les noirs abandonnent.

2.



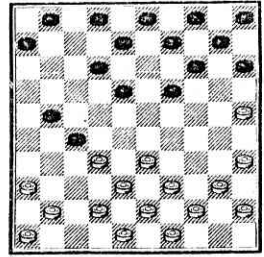
Diagr.2 R.Kleinmann - H.de Baetselier (07/II/78)

Trait aux noirs : 26-3I, ici, Roger, conducteur des blancs, exécute une magnifique et problématique combinaison. 37x26 I3-I9, 24x22 3-9 28xI9 I7x48, I9-I4 IOxI9, 29-24 20x40, 39-34 48x30, 35x4

Championnat National Inter - Clubs.

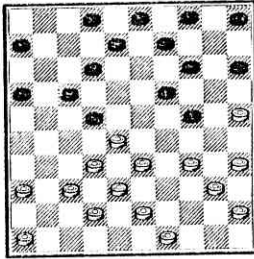
Diagr.3 J.Deelen(Brabo) - M.Corbisier(50naire)
(19/II/78)

Après le 14e coup des noirs, les blancs ne peuvent pas jouer 32-28 car il en suivrait un coup de dame en faveur des noirs par : 27-32, 38x16 14-20, 25x23 18x47 ! Ils ont donc continué par 42-37



3.

4.

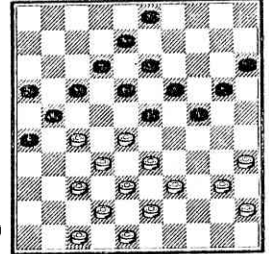


Diagr.4 Même partie (19/II/78)

Les blancs pionnent : 32-27 x, x ; au lieu de cet échange, ils auraient pu tenter la faute par 46-41 qui permet un mauvais coup de dame aux noirs : 14-20, 25x23 24-29, 33x24 22x33, 38x29 12-18, 23x21 16x47...très beau mais perdant...43-38 47x33, 29x38 B+2

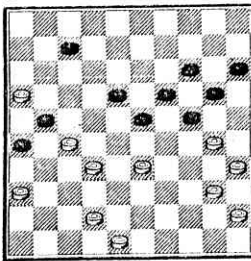
Diagr.5 J.Deelen(Brabo) - A.Van de Voorde(Seraing)
(03/12/78)

Trait aux noirs : 3-9 (20-25 est meilleur car il empêche 39-34)... 39-34 9-14, 47-41 sur 34-29 23x34, 40x29 et les noirs se dégagent par 17-22, 28x17 19-23



5.

6.



Diagr.6 Même partie (3/12/78)

Trait aux noirs : au 42e coup ils jouent 26-31 ce qui réjouit les blancs qui peuvent maintenant dégager leur pion 26 mal placé, de la manière suivante : 42-38 31x22, 16x27 22x31, 36x27.

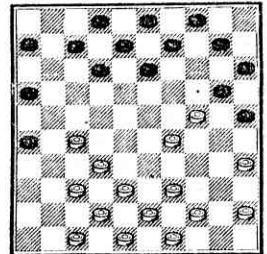
Cependant, les noirs n'avaient pas beaucoup le choix car s'ils jouent, en place de 26-31, 23-29 il peut s'en suivre : 33-28 20-25 ? 42-38

25x34, 38-33 29x38, 40x9

Diagr.7 E.Van Bouwel(Schelle) - F.Claessens(Lier)
(17/12/78)

Dans cette position, les noirs ont remarqué qu'ils ne pouvaient jouer 25-30 car : 37-31 26x28, 42-37 30x19, 27-21 16x27, 38-32 27x38, 43x5

(Dame)



7.

(Traduction et mise en page: Gaston Wilvers)

D. Serésien, club dynamique !

Pour la deuxième année consécutive, le jeune et dynamique cercle de Seraing a invité les membres de différents clubs belges à assister à une soirée bien sympathique. Quatre associations bruxelloises étaient représentées : le « Damier bruxellois », le « Damier du Cinquantenaire », le « Damier ixellois » et le « Damier ucclois ». Nous avons noté la présence des grands animateurs, MM. Raymond Petitjean, président de la Fédération royale belge du jeu de dames et Jean Maes, éditeur de la revue « Dame à la Une ». Le président du « Damier serésien », M. André Vandevoorde, souhaite la bienvenue à ses invités et, après les allocutions d'usage, on put admirer le beau film en couleurs de Lambert Léonaers qui nous permet de revivre la fête de 1978 et d'apprécier l'activité du club toujours présent aux diverses manifestations damistes du pays. (Local : Maison du combattant, 31, rue Morchamps.)

On fit appel ensuite aux ferments de parties simultanées; deux séances furent conduites par l'arbitre international, Raymond Picard, et par le finaliste du championnat de Belgique 1979, Arsène Magonette. Ils firent d'excellents résultats contre des joueurs aguerris de différents clubs. Picard gagna 6 parties, en annula 4 contre Lemmens, Kreidt, Lemaltre et Gilson, et en perdit 3 contre Verleene, Wilvers (champion du Damier ixellois) et Casaril (un jeune talent qui promet !). Score final : 16-10. Magonette gagna aussi 6 parties, en annula 3, contre Grégoire, Petitjean et Van den Hooff, et en perdit 3 contre Léonaers, Masson et Goyvaerts; score final : 15-9.

MAURICE VERLEENE.

Kouperman - Van der Wal

Les parties furent disputées dans un grand établissement d'Abcoude. La première rencontre fut dramatique pour le Néerlandais. Il prit beaucoup trop de temps pour jouer les 30 premiers coups et dut bâcler les 20 suivants avant le contrôle du 50^e coup.

La deuxième partie fut nulle, la troisième, la plus belle, fut gagnée par le jeune Néerlandais, le mettant à égalité avec Kouperman ! Vint la quatrième... Voulant se réserver du temps, Van der Wal joua vite l'ouverture et fit la gaffe (voir ci-après) les cinquième et sixième parties furent nulles et Kouperman l'emporta par 7-5.

Van der Wal (bl.) - Kouperman (n.) (4^e partie) 32-28 (18-23) 33-29 (23-32) 37-28 (17-22) 28-17 (11-22) 39-33 (13-18) 41-37 (19-23) 44-39 (14-19) 37-32 (9-13) 50-44 (4-9) 32-28 (23-32) 38-27 (10-14) 42-38 (6-11) 34-30 (20-24) 29-20 (14-34) 40-29 (11-17) 45-40? la gaffe ! (22-28) 33-11 (18-22) 27-18 (12-45) puis abandon; en jouant 45-40 les blancs avaient spéculé sur (5-10) et Dame par 27-21 (17-37) 38-32 (37-28) 29-23 (18-38) 43-5.

MAURICE VERLEENE.

LE COUP JUSTE

PAR JOS DEELEN

Voici les solutions des fins de partie publiées dans le N° 31.

n°17: 3-12(33-38A)12-29(38-43)29-40.

A: sur (35-40) suit 44x35(33-38)12-29(38-43)29-40.

n°18: 10-4(28x10)4-9(10-4)9-36(5-10)15-20.

n°19: 24-20(28-33)10-4(13-19)4-10.

n°20: 43-38(41-46)38-32(46-41)47-42(41-47 car sur 41-46 suit 42-37)32-27.

n°21: 13-9(15-20A)14x25(26-31)9-4(31-37)4-36(37-42)49-43 et 36-47.

A: sur (26-31)9-4(31-37)14-10(15-20 forcé)10-5(37-42)5-14.

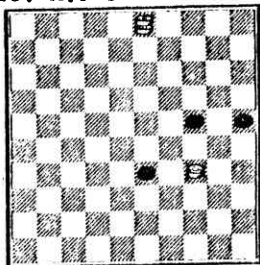
n°22: 11-6(31x4)1-18(4x11)6x17.

n°23: 22-18(26x45)11-6(45-50)1-12(50-45)6-1.

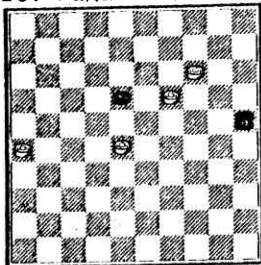
n°24: 49-40(31x1A)40-45(1-6)45-50.

A: (31x45)7-1(45-50)1-6.

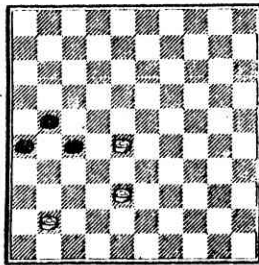
25: A. Jacobs



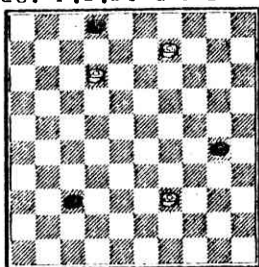
26: Huguenin(1802)



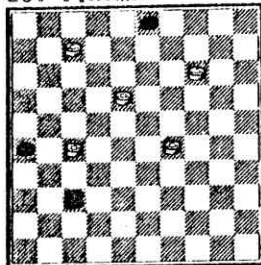
27: J.P. Geensen



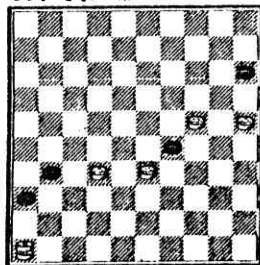
28: P.D. De Graaf



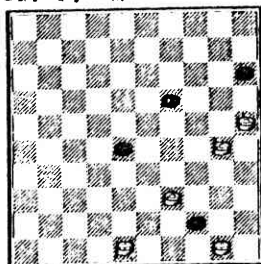
29: F. Raman



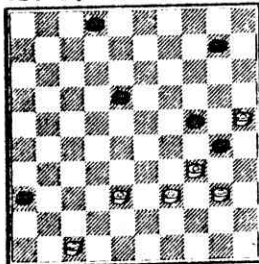
30: F. Raman



31: F. Raman



32: F. Raman



Les Blancs
jouent et gagnent.

Solutions dans
le numéro 33.

Avec la présente série tous nos amateurs pourront passer des moments très agréables. Les positions dues à Raman sont à mi-chemin entre le problème et la fin de partie très spirituelle.