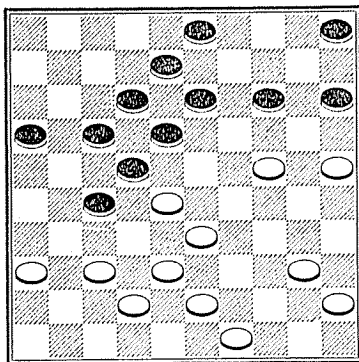


Problèmes

Dans tous les problèmes, les blancs commencent et gagnent, sauf les différents cas qui seront toujours énoncés au bas des problèmes)

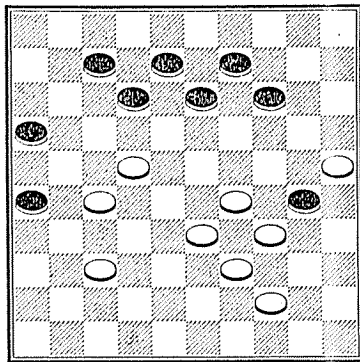
Les problèmes à envoyer doivent être inédits

N° 15. L. HENNEMANN (D. R. P.)



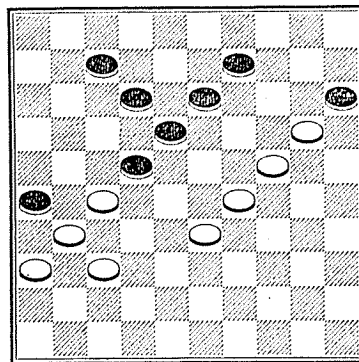
En jouant à M. Duport (D. R. P.)

N° 16. Y. LE GOFF (D. L.)



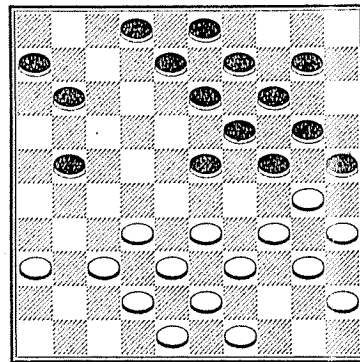
Les noirs joueront 12 r8. Que doivent jouer les blancs pour gagner.

N° 17. H. DENTROUX (D. L.)



Coup de dame en jouant

N° 18. COLLOMBELLE (D. Ph.)



En jouant

Le Gérant : P. COLOMBIER.

LE DAMIER UNIVERSEL

ORGANE FÉDÉRAL FRANÇAIS

Journal du Jeu de Dames

Directeur et Rédacteur en Chef : **M. F.-J. BOLZÉ**
60, rue des Maisons-Neuves, Villeurbanne (Rhône)

Rédacteurs : MM. Marcel BONNARD, H. DENTROUX, Y. LE GOFF,
MOLIMARD (partie technique). — M. A. PERNET (solutions et problèmes)

Abonnements : FRANCE, un an, 6 fr. ; ETRANGER (U. P.), un an, 8 fr.

SOMMAIRE. — Nouvelles : *Fédération (suite et fin)*. — *Jeu lent, jeu vif*. — Technologie : *Appellations des problèmes*. — Parties entières : *Etudes diverses*. — Les Damiers : *Lyon. Weiss à Lyon*. — Solutions : *Mois de Janvier*. — Quatre problèmes.

Lyon, le 1^{er} Février 1910.

Nouvelles

FÉDÉRATION (*suite et fin, voir n° 2*).

Nous l'avons déjà dit en 1906 et nous le redisons ici pour affirmer la conviction profonde que nous professons pour l'*Unification du Jeu de Dames*.

Nous ne cesserons de lutter pour arriver à notre but, car nous avons le ferme espoir de voir tous nos camarades damistes, quels qu'ils soient et d'où qu'ils soient, prendre en mains cette belle cause pour la faire aboutir.

L'œuvre est immense, la tâche l'est plus encore pour arriver au but ! C'est pourquoi, nous faisons un fervent appel à tous les Damistes, en les invitant à se grouper en sociétés partout où ils existent et de venir ensuite se ranger sous le drapeau de la *Fédération des Damistes Français*, qui dès maintenant, par son organe, *Le Damier Universel*, peut entrer en lutte et marcher vers l'avenir.

Pour terminer, nous dirons que cette « Unification » pour laquelle nous descendons dans la lice aujourd'hui, nous savons très bien qu'il nous faudra combattre bien longtemps pour l'obtenir; mais nous l'avons dit aussi et nous le répétons avec énergie : *La conviction est une force*, utilisons là donc envers nos camarades de toutes les nations, et nous les verrons dans un avenir peu éloigné, convaincus eux-mêmes, adopter le « Jeu de Dames unique, le Jeu de Dames Universel ! »

De notre but, nous en parlerons souvent.
Allons camarades, à l'œuvre !

BOLZÉ.

Jeu lent, jeu vif

De la réflexion au Jeu de Dames. — Tous ceux qui depuis une dizaine d'années, ont suivi les rencontres, concours ou matchs entre damistes de première ou de seconde force, c'est-à-dire, entre joueurs de championnat, ont pu constater que la durée de la partie tendait de plus en plus à augmenter.

Des parties de trois heures sont devenues fréquentes et d'autres de cinq et six heures ont été jouées. Il convient toutefois de reconnaître que ces dernières étaient exceptionnelles, soit par leur difficulté, soit par le nombre de coups joués qu'elles comportaient.

Des rencontres Leclercq-Barteling, Raphaël-Grange. Weis-de Haas, Molimard-de Haas nous en fournirent des exemples.

A l'analyse, ces parties révélèrent une étude sérieuse et approfondie des positions, mais il serait difficile de dire si elles furent mieux ou plus mal jouées que les parties d'une heure ou deux, entre les mêmes joueurs. Diverses opinions furent émises et les critiques ne manquèrent pas. En général, on vit un excès dans ces parties d'une durée à laquelle on n'était pas habitué.

Tant qu'il ne s'agit que de parties de matchs, les protestations ne se firent pas entendre; mais dès qu'il fut joué dans les concours des parties de trois heures, les organisateurs se virent dans la nécessité de chercher par quelles mesures ils pourraient éviter le retour de pareils faits. Il suffisait, en effet, d'une partie de trois heures pour jeter la perturbation dans un concours, en fausser la marche, en retarder la fin et soulever de nombreuses protestations.

Mais quelles mesures pouvait-on prendre contre les joueurs lents, qui étaient précisément les joueurs de qualité ?

On limita la durée de la partie à une heure, à deux heures, mais en vain. Les règlements ne furent jamais appliqués en raison de l'autorité des damistes à qui il aurait fallu les imposer; aussi en

raison de l'intérêt passionnant de la lutte entre ces joueurs et de la science qu'ils y déployaient: c'eût été nuisible à la science et à la dignité du Jeu de Dames, et les règlements édictés n'eurent pas d'effet.

On fit également en vain, appel au pendule, au sablier, au chronomètre; pas un seul des organisateurs de concours n'osa mettre en application les délais fixés par leurs règlements, et on continua, comme par le passé, à laisser toute liberté aux joueurs de qualité, en se contentant de leur rappeler qu'on avait confiance en eux pour la prompte exécution des concours. Il est juste de reconnaître qu'ils n'abusèrent pas de cette confiance et qu'ils ne prirent pas plaisir à prolonger inutilement des parties.

Les rencontres de *Maîtres* donnent lieu à des parties disputées avec tant d'acharnement que la préoccupation du temps n'est, pour eux, qu'une question secondaire dans la lutte engagée; cette préoccupation disparaît parfois devant l'importance de cette lutte et cela, malgré la bonne volonté des joueurs; en somme, les parties de deux heures se firent de plus en plus nombreuses et les organisateurs furent obligés d'isoler les joueurs de championnat et de leur faire exécuter en deux jours et plus, des concours qui auraient pu se terminer auparavant en un jour; c'est-à-dire qu'ils furent absolument placés dans la nécessité de céder à la pression exercée par les joueurs *lents* ou *réfléchis* de première et seconde force. (1)

Parmi les joueurs de championnat il se forma des partisans du *jeu rapide* et des partisans du *jeu lent* ou plutôt du *jeu réfléchi*.

Les premiers s'irritèrent de la lenteur des seconds. De là à dire, quand ces derniers gagnaient, que c'était parce qu'ils réfléchissaient davantage, par ce qu'ils étaient plus *longs*, il n'y avait qu'un pas à franchir et les joueurs *rapides* le franchirent sans peine.

(A suivre.)

Marcel BONNARD.

Technologie

APPELLATIONS DES PROBLÈMES.

Noms à donner aux dispositifs-diagrammes. — Nous entendons par dispositifs-diagrammes, les figures représentant les emplacements respectifs des deux positions adverses, noirs et blancs, dans les fins de partie, les coups quelconques faits en jouant et les problèmes issus de compositions diverses.

(1) Les organisateurs des concours ont dû surtout céder par complaisance courtoise, afin de sanctionner les concours dans leurs limites restreintes. Nous reviendrons à cette question, car les règlements de concours doivent être respectés par tous ceux, *qualité ou non*, qui y prennent part après leurs adhésions consenties. *Petite réponse préparatoire utile à l'étude de la question.* — F.-J.-B.

Après cette définition, nous dirons qu'une question qui a été posée au Congrès de 1907 et qui trouve sa place ici est la suivante : « Il y aurait lieu, pour l'intelligence des recueils de coups en jouant ou autres conceptions relevant des parties jouées, ainsi que des problèmes créés par les damistes, de donner des noms à ces coups ou créations, afin d'en favoriser le classement. »

L'idée de classer les problèmes ou coups qui se présentent, est excellente ; car il faut, si l'on veut s'entendre, si l'on veut parler un langage compréhensible pour tout le monde, il faut disons-nous, employer le même procédé d'expressions : *le même vocabulaire*.

Ce classement au premier abord, semble bien difficile : mais en mettant à profit les progrès réalisés, les traités nombreux ainsi que les revues périodiques, les journaux et autres organes divers s'occupant du Jeu de Dames ; en somme, toutes les publications qui, tout en répandant la science, ont cherché à bien faire comprendre l'évolution des pièces, leurs diverses qualifications dans certains cas ou une définition précise était utile, leurs rôles divers, etc., tout cela en employant des termes modernes que l'expérience et la nécessité ont créés pour préciser l'intelligence des coups ; en un mot en tenant compte de ce que nous venons de dire, on peut arriver à donner à chaque conception un nom *générique*, c'est-à-dire, exprimer la genèse d'un jeu (coup exécuté), jusqu'à son issue.

C'est ainsi que, pour l'appellation des coups qui se présentent en jouant ou des problèmes que l'on compose, il y a lieu de tenir compte de trois choses pour bien définir un genre :

1° Nombre de pièces et des qualités de chacune d'elles dans les deux camps (blancs et noirs), au point de vue des catégories en nombre de pièces.

2° De l'analyse de l'exécution du jeu (pièces divers).

3° Du genre de la finale,

Ces trois remarques à observer, nous font dire que les noms des problèmes doivent avoir une parenté avec les évolutions du jeu et les coups décisifs de la fin.

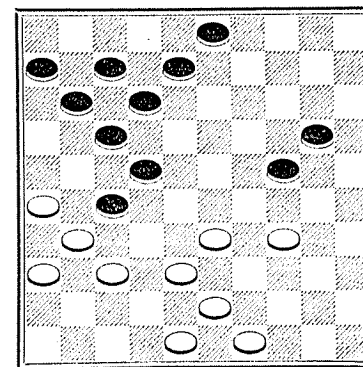
(A suivre.)

F.-J. BOLZÉ.

Parties entières : Etudes diverses.

I. M. Ardouin (Lille), nous communique une étude sur un passage à dame dans une partie qui a été jouée au Damier du Nord, en octobre 1903. M. Ardouin conduisait le jeu des blancs et M. Bombcke, qui recevait le pion, conduisait celui des noirs. (Voir n° 19) diagramme ci-après.

N° 19. D. Nd.



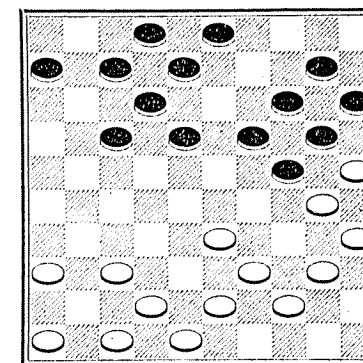
Jeu. — Les blancs ont joué comme dernier coup 42.37, escomptant le désir manifeste des noirs de se dégager par un pionnage en arrière, ce qu'ils ont fait en livrant le passage à dame.

Solutionner cette question.

II. M. Marcel Bonnard (Lyon) dans une de nos séances hebdomadaires du jeudi, a relevé le dispositif exposé au n° 20, ci-dessous, où il avait constaté un vice de jeu. En effet, sa prévision était juste, et elle nous offre l'étude suivante :

Trouver dans les coups qui vont suivre joués dans la position 20, le gain de 2 pions ou de la partie, que les blancs ont laissé échapper.

N° 20. D. L.



1	B.	40 34	N.	8.13
2		33.28		18.23
3		46.41		23.32
4		37.28		2.8
5		44.40		12.18
6		43 38		7.11
7		38 32		18.22
8		39 33		17.21
9		28.26		24.29
10		34.23		19.46

Les Damiers

LYON. — Le *Damier Lyonnais* a donné son grand concours annuel le 19 décembre dernier et a eu son succès habituel ; Grenoble, Romans, Vienne, etc., étaient représentés : belle journée pour le D. L.

Résultats : (nous ne donnons que les trois premiers des divisions)

1^{re} division : MM. Vitipon 1^{er} (D. L.) ; Duchamp, 2^e (D. V. S.) ; Griffon, 3^e (D. L.).

2^e division : MM. Poulleau, 1^{er} (D. L.) ; Mérias, 2^e (D. L.) ; Gleizal, 3^e (indépendant).

3^e division : MM. C. Poizat, 1^{er} (D. L.); 2^e, 3^e et 4^e *ex-æquo* : Fayolle (I.); Goddet (D. L.); Babo (fédéré).

Le *Damier Lyonnais* adresse ses plus sincères remerciements et ses vifs sentiments de gratitude aux généreux donateurs qui favorisent l'émulation des damistes et contribuent largement à la propagande de notre récréation scientifique ennemie des jeux de hasard.

Quand à la division de championnat, ce concours a été terminé le jeudi suivant. Résultats : MM. Molimard 1^{er}; Le Goff 2^e; Bonnard 3^e; Thibault 4^e et H. Dentrux 5^e (tous les cinq du D. L.).

La lutte a été chaude et disputée de part et d'autre, et des résultats ci-dessus on pourrait souhaiter que ces concours de championnat aient lieu sans interruption; question d'instant et de tempérament. C'est toujours l'éternelle question : lenteur — vivacité!

En somme le D. L. est heureux d'enregistrer une nouvelle victoire de son jeune sociétaire A. Molimard, qui possède les qualités d'un jeune grand maître. *Aurions-nous d'ici peu « deux Napoléons » du Jeu de Dames?*

M. L. Hennemann, président du D. R. P., ami sincère de tous en l'heureuse idée de parler de la Fédération et de son avenir; résultat de la quête faite: 15 francs que le président de la F. D. D. F. a reçu et versé à la Caisse fédérale. Exemple à suivre.

WEISS à LYON. — Nous devons rendre compte du passage *incognito*, à Lyon, le 31 décembre, du grand champion de France: I. Weiss. (1)

Il est regrettable que le *Damier Lyonnais* n'ait pas été avisé officiellement du passage de cette gloire du Jeu de Dames: car le D. L. l'aurait — sur son désir — reçue à son siège, où une réception toute courtoise de damistes, lui aurait été faite. Mais, comme nous le disons plus haut, venant à Lyon *incognito* pour le D. L., celui-ci a respecté sa liberté personnelle; c'est dommage, car nous pensons que M. Weiss aurait fait acte de désintéressement et se serait prêté de bonne grâce à dévoiler un peu le secret de sa puissance à nos premiers damistes lyonnais, et lui comme nous aurions été heureux de voir le *Grand champion de France* entouré de nos futures gloires lyonnaises du Jeu de Dames!

F.-J. BOLZÉ.

Solutions. — Mois de Janvier 1910 ⁽¹⁾.

N° 13. — Etude Ardouin; les noirs jouent premiers 50.45, laissant l'attaque aux blancs. Les blancs jouent: 29.33; (28:39); 18.22; 24:44; (43.39); 44:33; (38:29); 21.27; (32:42); 11.17; (12:21); 16:38; (29.23); 19:28; (30.24); 20:29; (34:43 et gagnent le pion C. Q. F. D.). Couliesses ordinaires successives à temps de recul.

N° 14. — Etude Molimard. Les blancs jouent premiers: 35.30; (36.13); 5.28 b; (13:35); 28.23; (35.2! a); 23.7; (2.35 f); 7.2; (35.49 f) 2.35; gagnent. a. - (si 35.49): blancs 23.19 et revient au même.

b. - Autre variante: 5.32; (13.35); 32.38; (35.49 f); 38.24; (49.35 f); 24.2 (35.49 f) et 2.35 gagnent. Ce problème entre dans la catégorie des problèmes dit, *composés*: surprise d'attaque.

N° 15. — 24.20; 28.23; 33.28; 40.34; 38:7 gagnent. Couliesses ordinaires à finale simples coups.

N° 16. — 41.40; (12.18 convenu) 29.24; 25.20; 27.21; 33:22; 37.32; 39.33; 34:1 gagnent. Lunette à coup de recul, couliesses ordinaires, finale sur *pion liés* (2) par coup de dame.

N° 17. — 20.14; 27.21; 33.28; 29:38; 38.33; 37.32; 31:2 gagnent. Trappe simple, recul et couliesses ordinaires, finale sur pions liés d'extrémités de ligne par coup de dame (2).

N° 18. — 33.29; 43.39:38:18; 32.28; 42.38; 36:7; 30.24; 40.34; 35:2 gagnent. Couliesses ordinaires à coup de recul, finale de même par coup de dame.

Ont trouvé: les 4 problèmes de décembre. — MM. Le Petit Vieux du Perron; J. Bergier (Arles); J. Launay (Saint-Georges-Motel, Eure); Jacqueline (Nîmes); Babo (Villebois); Un groupe de *Trois* du D. L. (Lyon).

Les trois: L. B. (Pau: 10, 11, 12).

Les deux: Un désœuvré de Châteauneuf de Galaure (10 et 11); L. Brunin (Tourcoing: 9 et 11).

RÉDACTION

(1) Dans ces solutions nous avons placé entre parenthèses les coups de réponse des noirs, comme nous ferons désormais dans les suivantes.

(2) On appelle *pions liés*, des pions qui se touchent sans intervalle; ainsi, au 7^e coup, les pions blancs 34 et 30 sont des pions liés. Dans le n° 17, les pions 31 et 36, sont pions liés d'extrémités de ligne.

(1) M. Weiss est resté quatre jours à Lyon.