

# LE DAMIER

## TABLEAU SYNOPTIQUE DU CHAMPIONNAT DE PARIS

	Bi.	Se.	Ch.	Fa.	So.	Wo.	PLACE	TOTAL DES POINTS
Bizot.....		<b>PGGG</b>	<b>NNNP</b>	<b>PPPN</b>	<b>PNGN</b>	<b>PPPP</b>	5	14
Serf.....	<b>GPPP</b>		<b>PPGN</b>	<b>PPPP</b>	<b>NNNN</b>	<b>PPPP</b>	6	9
Chardonnet	<b>NNNG</b>	<b>GGPN</b>		<b>NNNN</b>	<b>NNNP</b>	<b>NPPN</b>	3	19
Fabre.....	<b>GGGN</b>	<b>GGGG</b>	<b>NNNN</b>		<b>GGGN</b>	<b>NNNG</b>	1	31
Sonier.....	<b>GNPN</b>	<b>NNNN</b>	<b>NNNG</b>	<b>PPPN</b>		<b>GPPP</b>	4	16
Woldouby.	<b>GGGG</b>	<b>GGGG</b>	<b>NGGN</b>	<b>NNNP</b>	<b>PGGG</b>		1	31

EX-EQUO  
EX-EQUO

Pour compléter ce tableau, nous rappelons que conformément au règlement, un match de trois parties a été joué pour départager les deux premiers *ex-æquo*. M. Fabre, qui est devenu par là champion de Paris, a gagné la première. Les deux autres ont été nulles. Un autre match, joué à la suite du défi de M. Woldouby à M. Fabre, s'est terminé par la victoire de M. Woldouby. Les dix parties se décomposent ainsi :

- 1<sup>re</sup> partie : Gagnée par M. Woldouby.
- 2<sup>e</sup> — Nulle.
- 3<sup>e</sup> — Nulle.
- 4<sup>e</sup> — Gagnée par M. Woldouby.
- 5<sup>e</sup> — Gagnée par M. Woldouby.
- 6<sup>e</sup> — Nulle.
- 7<sup>e</sup> — Gagnée par M. Woldouby.
- 8<sup>e</sup> — Nulle.
- 9<sup>e</sup> — Nulle.
- 10<sup>e</sup> — Gagnée par M. Fabre.

Quatre parties gagnées contre une. Une pareille victoire se passe de commentaires. L'écrasement aussi complet d'un joueur comme M. Fabre, en progrès depuis son match avec M. de Haas, classe Woldouby à côté de ce dernier. Quant à l'exactitude de ces résultats, et malgré l'étonnement qu'ils pourront provoquer chez les lecteurs de feuilles singulièrement informées, elle est évidente : *Le Damier* est le seul organe officiel de la Société du Damier Français.

M. Bizot n'est certainement pas à sa place. Des préoccupations personnelles l'ont empêché de donner toute sa mesure. M. Chardonnet, au contraire, quoique très loin des deux premiers, a retrouvé sa forme d'antan. M. Sonier a montré un manque absolu d'entraînement. M. Serf, qui avait très mal débuté, s'est repris peu à peu et a prouvé qu'il était constamment en progrès.

En somme, concours très réussi et certainement de beaucoup le plus important et le plus beau de l'année.

M. Fabre a gagné 125 francs.

M. Woldouby a gagné 75 francs.

M. Chardonnet a gagné 40 francs.

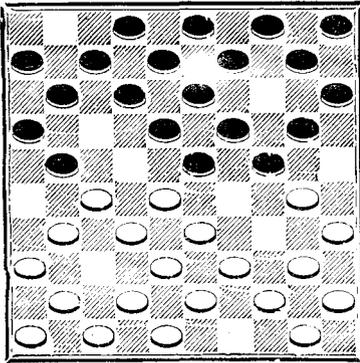
M. Sonier a gagné 20 francs.

M. Woldouby; à l'issue du match, a été proclamé champion de Paris.

**Étude sur les Débuts par MM. Fabre et Sonier**

**Début N° 10**

	Blancs		Noirs	
1.	33	28	18	23
2.	39	33	12	18
3.	44	39	7	12
4.	49	44	1	7
5.	31	27	17	21
6.	34	30	20	24
7.	37	31	14	20

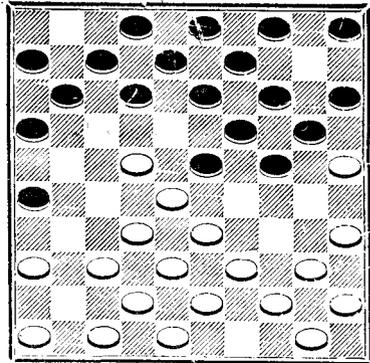


8. 41 37

Sur 31 26, les Noirs gagnaient un Pion par

	26:17	36:27
	24 29	11:31
	40:29	29:34
	23:25	

A.	Si	33:24	36:27	40:29
		20:29	29 34	23:25
8.			21 26	
9.	30 25		10 14	
10.	27 22		18 : 27	
11.	31 : 22			



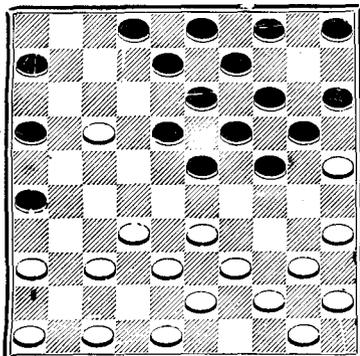
11. 12 18

Sur 16 21, les Noirs perdaient le Pion par

	37 31	32:41	38:16
	26:37	23:32	et si 24 30
	25:34	22:24	36 31 menaçant de
	13 18	38:29	

31 27 16:27 inévitable  
40:21

12.	37	31	18	: 27
13.	31	: 22	7	12
14.	42	37	12	18
15.	22	17	11	: 22
16.	28	: 17		



16. 4 10

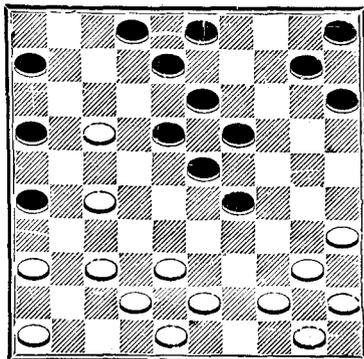
Sur 16 21, les Blancs jouaient  
17 11 37 31 33:11 35:24 25:34  
 6:17 26:28 24 30 19:30 23 29  
 34:12

8: 6 pionnage

Sur 2 7, les Blancs gagnaient par  
17 12 37 31 33: 2  
 8:17 26:28

17.	47	42	24	29
18.	33	: 24	20	: 29
19.	39	33	14	20

20.	25	: 14	9	: 20
21.	33	: 24	20	: 29
22.	32	27		



Les Noirs seront forcés de pionner par 17: 8

8 12 3:12 En effet :

Si 17 11 27 21 37 34  
 2 7 A 6:17 16:27 26:37  
 42: 2 gagne.

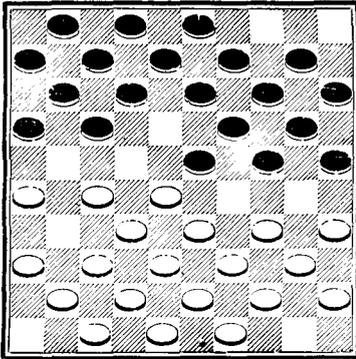
A. Sur tout autre coup 27 21  
 16:27

17 11 37 31 42:11 g.  
 6:17 26:37

Tous droits de reproduction réservés.

### Deuxième Partie du Match Weiss-Hoogland

	Blancs		Noirs					
	M. HOOGLAND		M. WEISS					
1.	33	28	20	25	4.	31	27	5 10
2.	39	33	15	20	5.	50	44	20 24
3.	44	39	10	15	6.	37	31	15 20
					7.	41	37	10 15
					8.	46	41	4 10
					9.	31	26	18 23



10. 27 21

Ce coup est quelconque. On pouvait jouer également :

1<sup>o</sup> 34 29 40:29 28:30

23:34 19 23 25:23 partie égale.

2<sup>o</sup> 27 22 34:23 35:24

et si 23 29 24 30 20:27

32:21 28 23 33:31 partie égale.

16:27 19:28

3<sup>o</sup> 36 31 41 36 etc.

12 18 7 12

4<sup>o</sup> 34 30 40:18 36:27 partie égale.

25:34 13:31

D'autre part 37 31 faisait perdre par 34:23 27:18 28:17

23 29 17 22 13:22 19:46 g.

10. 16 : 27

11. 32 : 21 23 : 32

12. 37 : 28 24 30

Le meilleur.

1<sup>o</sup> 41 37 28 23 33 31

si 11 16 16:27 19:28

2<sup>o</sup> 35 30 28 23

si 13 18 24:35 ad libitum

33:4 gagne.

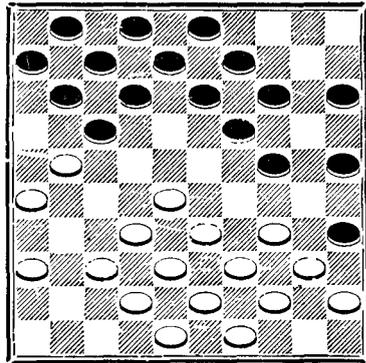
13. 35 : 24 19 : 30

14. 41 37 30 35

15. 37 32 14 19

16. 42 37 10 14

17. 47 42 20 24



18. 34 30

Sur 28 23 32:23 en vue d'oc-

19:28

cuper une forte situation au centre, les Noirs répondaient par :

33:24 31:25 25:14

24 29 25 30 14 20 9:18

18. 25 : 34

19. 40 : 20 14 : 25

20. 45 40 9 14

21. 40 34 13 18

22. 37 31 8 13

23. 42 37 18 23

24. 44 40

48 42 n'était pas meilleur, les Noirs ayant beaucoup trop de temps à leur disposition (beaucoup trop de coups successifs à jouer).

24. 35 : 44

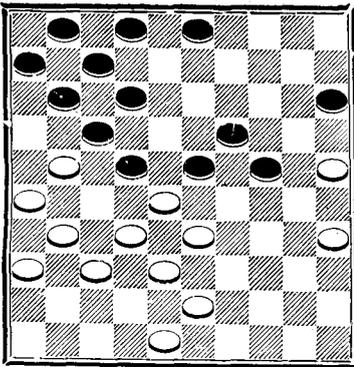
25. 49 : 40 14 20

26. 40 35 20 24

27. 34 30 25 : 34

28. 39 : 30 13 18

29. 30 25 18 22



30. 21 16

Ce coup est absolument forcé.

1<sup>o</sup> si 43 39 33:13

24 29 22:44 gagné.

2<sup>o</sup> si 25 20 33:13 et le Pion

24 29 22:44

Noir 20 est gagné.

3<sup>o</sup> si 48 42 31:22 25:14

22 27 15 20 19:10

28:30

17:48 gagne.

30.

24 29

Pour essayer de gagner le Pion Blanc qui va venir occuper la case 13.

31. 33 : 13 22 : 42

32. 32 28 23 : 41

33. 36 : 38

Bien meilleur que 48 41. Les Blancs se donnent un peu de champ au lieu de laisser leurs Pions immobilisés dans les coins. D'autre part ils ramènent un Pion sur leur droite, se préparant ainsi à attaquer l'aile gauche affaiblie des Noirs.

33.

17 22

34. 31 27

Bien joué. Les Noirs vont perdre un temps considérable pour se préparer de nouveau à l'attaque du Pion 13, temps que les Blancs utiliseront pour obtenir la Remise.

34. 22 ; 31

35. 26 : 37 11 17

36. 35 30

Les Blancs se rendant compte qu'ils ne pourront empêcher les Noirs de gagner leur Pion 13, vont chercher et réussiront à compenser la perte de ce Pion par un avantage sérieux de position sur leur droite.

36. 17 22

37. 30 24 12 18

38. 24 19!

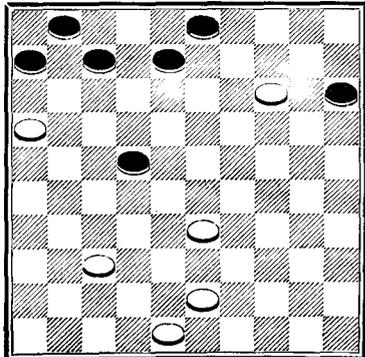
Cette façon de jouer indique un joueur de beaucoup de sang-froid. Il ne faut jamais perdre de vue que c'est surtout dans les parties difficiles qu'on a le plus de mérite à jouer les coups justes. (N.D.D.).

38. 18 : 9

39. 19 : 14 9 : 20

40. 25 : 14 2 8

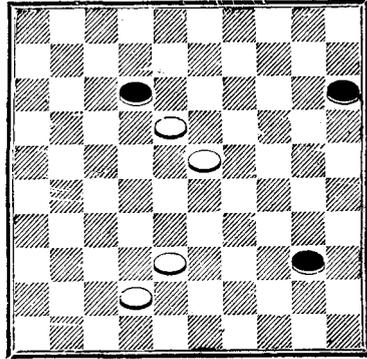
41. 38 33



41. 3 9

Sacrifice auquel il fallait se résigner tôt ou tard, les Blancs menaçant de prendre l'avantage par 33 29 suivi de 29 24 et 24 20.

42.	14 : 12	7 : 18
43.	37 22	18 23
44.	48 42	6 : 11
45.	16 : 7 .	1 : 12
46.	43 38	22 28
47.	33 : 22	23 29
48.	32 28	29 34
49.	28 23	34 40
50.	22 18	



50. 12 17

La Remise est fatale, les Blancs ayant tous leurs Pions en l'air.

51. 18 13 40 44

Remise.

Analyse de M. Delporte.

**Troisième Partie du Match Weiss-Hoogland, jouée à Utrecht le 6 Avril 1911.**

Les Notes signées (Hoog.) et (Red.) sont tirées du *Het Damspel* (1). Les premières sont de M. Hoogland lui-même, les secondes du rédacteur du *Het Damspel*. Nous croyons savoir qu'il s'agit de M. de Haas. Les autres Notes signées (Del.) et (N.D.D.) sont de M. Delporte et du directeur du *Damier*.

	Blancs		Noirs	
	M. WEISS		M. HOOGLAND	
1.	34	30	20	25
2.	40	34	14	20!
3.	44	40	20	24!

Dans la plupart des parties de ce match, M. Weiss m'a offert l'enchaînement des coins, et c'est en connaissance de cause que j'ai accepté cette partie (Hoog.).

L'enchaînement est parfait. Les efforts des deux joueurs vont tendre maintenant, pour les Blancs à se dégager, pour les Noirs à maintenir la position (Hoog.).

Cette position peut être livrée sans danger par les Blancs, attendu qu'il est impossible pour l'adversaire, même par des coups impeccables, d'en empêcher le dégagement (Del.).

(1) M. Van Etten, que nous ne saurions trop remercier de son obligeance et de sa diligence, a bien voulu nous les traduire.

4. 32 28 10 14  
 Meilleur que 15 20 auquel les  
 Blancs répondaient par 28 23

48:29 A

34:14 33 28 avec avantage de po-  
 sition pour les Blancs.

A. 30:19 33:13 avec  
 si 19:28 13:24  
 avantage pour les Blancs (Hoog.).

5. 31 27  
 menaçant de 27 22 28 23 30:10  
 18:27 19:28 5:14  
 33:31 gagnant le Pion (Hoog.).

5. 18 23  
 Les Noirs pouvaient adopter les  
 marches suivantes :

1° 28:17 et si 37:26 A  
 17 22 11:31 48 23

42 37  
 13 18 etc.

A. ou si 36:27 27:18  
 18:22 13:22

2° 28:17 37:28 28:17  
 17 22 12:32 18 22 11:22

Dans les deux cas les Noirs  
 cherchent à maintenir le plus  
 longtemps possible leur Pion à 22  
 (Del.).

6. 27 22

Dans ce jeu d'attaque très auda-  
 cieux on reconnaît la manière du  
 champion du monde. Ce coup est  
 moins dangereux qu'il semblerait  
 à première vue. D'autre part, un  
 examen attentif de la position nous  
 montre qu'il est presque forcé, car  
 37 ou 38 32 donnait aux Blancs  
 une mauvaise partie (Hoog.).

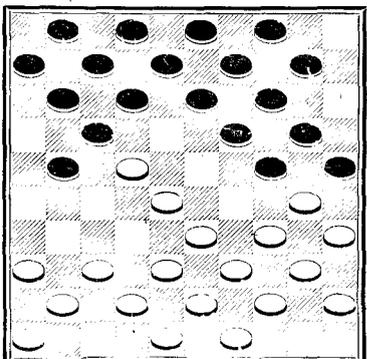
6. 23:32  
 7. 37:28 5 10

Sur 41 37 28 23 30:10  
 12 18 18 27 19:20 5:14  
 32:31 gagnant le Pion (Hoog.).

8. 50 44 16 21  
 9. 41 37 15 20

Meilleur que 22:11 28 23  
 11 16 6:17 19:28  
 32:11 30:19 avec beau jeu pour  
 1 6 6:17

les Blancs (Hoog.).  
 10. 47 41



10. 12 18  
 21 26 était préférable (Hoog.).  
 13 18 affaiblissait trop le centre.  
 Sur 11 16, même remarque que  
 plus haut (Del.).

11. 37 22  
 Sacrifice opportun qui relève la  
 partie des Blancs (Hoog.).

11. 18:27  
 12. 41 37 21 26

Encore le meilleur (Hoog.).  
 Nous ne voyons pas la nécessité  
 de rendre le Pion; le jeu suivant  
 nous semble préférable :

46 41 A B 28 23 forcé C

---

7 12 2 7 19:28

**33:31 30:19**

**21 26 14:23 sans désavantage.**

A si 37 31 31:22 42 37 37 31

---

12 18 18:27 2 7 21 26

**32:12 38 32 32:41**

**26:37 7:18 18 23**

B. si 28 23 33:31 30:19

---

19:28 21 26! 13:24

C. si 37 31 31:22 30:19

---

21 26 19 23 13:24

28:30

17:46 **gagne** (Del.).

13. 32 : 12 7 : 18

14. 28 22

Encore un sacrifice ingénieux pour prévenir l'occupation de la case 23 par les Noirs, gênant considérablement les Blancs (Hoog.).

Sur 36 31 37 32 32:41

18 23 26:37 23:32

38:27

13 18 menaçant encore d'occuper la case 23 (Red.).

14. 18 : 27

15. 33 28

Le meilleur. Les Blancs menacent de 28 23 37 31 42:33 avec

19:28 26:37

excellente partie (Red.).

Manœuvre analogue à celle du onzième coup, mettant les Noirs dans une situation épineuse (Del.).

15. 27 32

16. 38 : 27 1 7

17. 39 33

Mauvais. Il est vrai que les Blancs n'ont pu jusqu'ici se dégager de la position de l'enchaîne-

ment, mais, par ce coup, ils livrent aux Noirs un pionnage avantageux (Red.).

17.

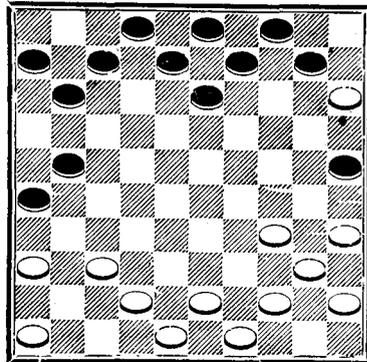
24 29

Les Noirs entrevoyant une position avantageuse pour eux n'hésitent pas à dégager les Blancs (Hoog.).

Les Noirs se retirent avec raison d'une position dont on ne peut rien tirer si on n'occupe pas le centre (Del.).

18. 33 : 15 19 24

19. 30 : 19



19.

14 : 21

Maintenant que le Pion Blanc 15 est isolé, les Noirs ont une meilleure position (Hoog.).

20. 44 39 7 12

21. 43 38 12 18

22. ~~40~~ 43 11 16

23. 34 30

Se débarrassant du Pion Noir 25 qui gênerait les mouvements de la droite et offrant en même temps un pionnage qui amènerait un Pion Noir de plus sur la gauche des Blancs (Del.).

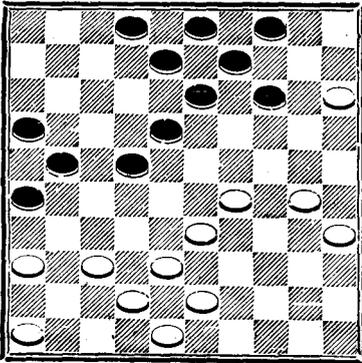
23. 25 : 34  
 24. 40 : 29 6 11  
 25. 39 33 11 17  
 26. 45 40 17 22  
 27. 40 34

Les deux joueurs mettent en jeu leurs Pions de bande 45 et 6 (Hoog.).

27. 10 14

Si les Noirs voulaient ici continuer l'attaque par 37 31  
21 27 26:37  
42:31 les paralyserait et leur forcerait les coups (Hoog.).

28. 34 30



28. 14 19

Sur 33 28 30:10  
21 27 22:24 9:14 forcé  
10:19 37 31 42:13  
13:24 26:37 8:19 perdant le Pion (Hoog.).

22 27 nous paraît le coup le plus fort. Il est de la plus grande importance pour les Noirs d'empêcher les Blancs de pionner sur leur droite. 22 27 donnait lieu aux variantes suivantes :

1° 37 32  
2 7 pour voir venir les

Blancs avec la possibilité d'exécuter le pionnage de 27 31 18 23 36:27

29:18 tout en prévenant 33 28

13:31  
 auquel on répondrait par 18 23

28:10 10:19 38:29

9 14 13:33 27:49

2° 29 23 33:24 36:27

18:29 27 31 24:41

46:37 et les Noirs ont l'avantage à cause de la mauvaise position des Blancs sur leur aile droite.

3° 37 31 42:22

26:37 18:27 et les Noirs ont une meilleure partie, car les Blancs ont peu de liberté. Notamment sur: 29 23 15:24 36:27

14 20 27 31 21:32  
38:27 ad libitum

13 19 9:49 gagne.

4° 30 24 36:27 46:37

27 31 24:41 18 23

29:18

13:22 suivi de 8 13 s'il est nécessaire, avec beau jeu pour les Noirs (Red.).

29. 29 24 9 14

19 23 donnait une position avantageuse aux Blancs par le pionnage de 15 10 24 20 30:17 (Hoog.).  
4:15 15:24 21:12

30. 30 25

Ces pionnages sur la gauche des Noirs vont renforcer le Pion Blanc 15.

30. 19 : 30

31. 25 : 34

Pour s'assurer du champ, 35:24

restreignant trop les coups des Blancs (N. D. D.).

31. 3 9

Il n'est pas démontré que cette manœuvre du Pion savant soit préférable à 4 9 (Hoog.).

Il nous paraît qu'il ne peut y avoir que des inconvénients à jouer 4 9 qui permettra le passage à Dame du Pion 15 tôt ou tard. En admettant que les Noirs puissent se réserver dans la suite la possibilité de renvoyer le Pion 15 venu à 10 par 9 14, le maximum qu'ils pourraient ainsi obtenir serait l'égalité et partant la remise, alors qu'ils ont sans aucun doute une situation avantageuse actuellement (N. D. D.).

A ce coup, nous aurions préféré le jeu suivant :

37 31 A  
21 27 26:37  
42:31 31 26 BC

18 23 13 18 avec bonne partie.

A. si 33 28 38:29 37 31  
23:33 18 22 26:37

42 31 35 30 43 38 31 26  
13 18 8 13 13 19 19 23 avec  
avantage de position.

B. si 35 30 33 29 31 26  
16 21 13 18 23 28

26:17

22:11 avec l'avantage.

C. si 34 30 30 24 35:24 43 39  
13 19 19:30 8 13 23 28  
31 26 ou 48 43 a b.

a. si 48 42 ou 46 41 24 20 m  
14 19 19 24

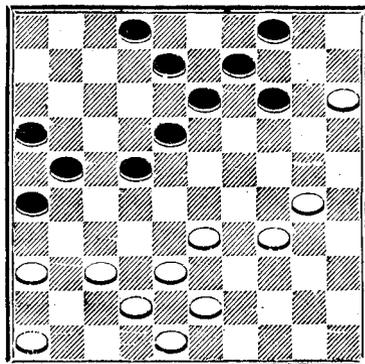
20:29 15: 4 4:18

4.10 38 32 32:12 gagnant le Pion.

b. si 33 29 15: 4 4:18

4 10 38 32 32:12 ga-  
gnant deux Pions (Del.).

32. 35 30



32. 21 27

Position originale. Les Blancs ont encore le désavantage à cause de leur Pion 15, mais amenant tous les Pions de leur aile droite, ils diminuent, il est vrai, ce désavantage. On a pu voir que les Blancs avaient laissé avec raison leur aile gauche immobile. C'eût été une mauvaise tactique de mettre en mouvement cette partie de leur jeu contre la formidable aile droite des Noirs. Le dernier coup des Blancs a rendu opportun pour les Noirs 21 ou 22 27 (Hoog.).

33. 37 31 26:37

34. 42:31 22 28

Cet excellent pionnage diminue la valeur de celui que viennent de faire les Blancs (Hoog.).

35. 31:22

Sur 33:22 22:24 31:22

13 19 14 20 20 40 ga-  
gnant la partie malgré leur deux  
Pions de moins (Hoog.).

35. 28:17

Sur 34 29 43:34  
 28:39 18:27 les  
 Noirs obtenaient une meilleure  
 partie (Hoog.).

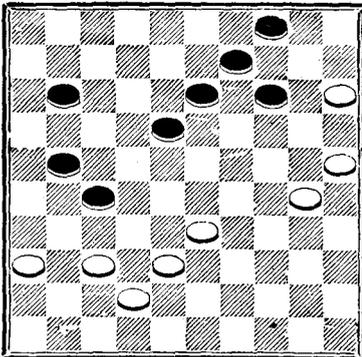
La prise par 28:39, etc., n'était  
 pas meilleure (Del.).

Nous croyons que, la liberté de  
 jeu étant très grande, pour les deux  
 joueurs, il est bien difficile de se  
 prononcer catégoriquement. Il est  
 probable cependant que ce coup  
 aurait mené à la Remise. Les  
 Blancs ne pouvaient répondre à

par 22 17 et si 43 39 38:29  
 28:39 car 39 44 44:33 18 23  
 29:18 (N.D.D.).

13:11 gagnant le Pion.

36.	46	41	17	22
37.	48	42	8	12
38.	30	25	22	28
39.	33	22	18	27
40.	41	37	2	7
41.	43	39	12	18
42.	34	30	16	21
43.	39	33	7	11



44. 33 : 28

Menaçant de 28 22 gagnant le  
 Pion (Hoog.).

Menace bien anodine, en vérité,

puisque, nous le verrons plus loin,  
 le coup de 11 16 la prévient s  
 bien que les Blancs perdraient le  
 Pion s'ils jouaient 28 22 (N.D.D.).

44. 11 16

11 17 était mauvais à cause de  
 37 31 forçant le gain du Pion  
 (Hoog.).

45. 37 32

Évidemment si 37 31 31 22 et  
14 19 18:27

les Blancs ne peuvent sauver à la  
 fois les Pions 28 et 38 que les  
 Noirs menacent de gagner par  
 27 31, etc., mais ils obtiennent la  
 la Remise par 38 32 28 23  
27:47 19:28

30:24

47:20 (Hoog.).

Si 28 22, les Blancs perdaient le  
 Pion, car la ressource signalée par  
 M. Hoogland leur échappe :

28 22 37:28 forcé et 27 31 ga-  
27 32 18:27

gne le Pion le coup suivant (N.D.D.).

45. 21 26

46. 32 : 21 26 : 17

Forcé. La prise par 16 : 27 faisait  
 perdre le Pion par 42 37 suivi de  
 28 22 (Hoog.).

47. 36 31 18 22

48. 38 33 16 21

49. 42 37

En cherchant la Remise sur 21 27  
 des Noirs par 33 29 31:11

22:35 (Hoog.)

49. 21 26

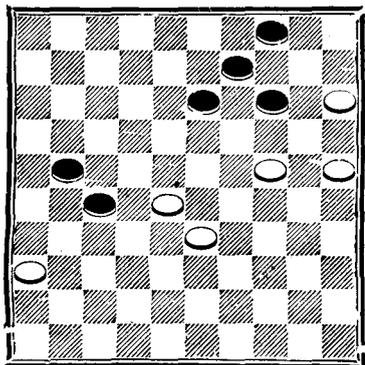
50. 37 32 26 : 37

51. 32 : 41 22 27

52. 41 36 17 21

53. 30 24

Très bien joué, surtout en vue de 24 26 des Noirs (Hoog.).



53.

21 26

Mauvais coup par lequel les Noirs, au lieu de jouer le gain, vont être acculés à une Remise pénible (Hoog.).

La note de M. Hoogland laisserait croire qu'il avait quelques chances de gain dans cette partie. Or il n'en avait aucune à ce moment. Il est tombé dans une finesse tout à fait digne de M. Weiss et à laquelle M. Weiss et à laquelle bien d'autres se seraient laissés prendre. La vérité nous paraît être que n'ayant pas aperçu le piège, il avait précisément choisi cette variante parce que la nulle, si elle existait, lui semblerait plus lointaine que dans les autres. Les coups des Noirs sont, en effet, très restreints, et les Blancs forcent la Remise très rapidement.

1°	28 22	22:31
	si 13 18	9 13 A B 18 23 CD
	31 27 33 28	28:37
	21:32 14 19	forcé 19:30

25:34

13 19 suivi de 19 24 Remise.

A.	22:13	33 28
	si 27 32	9:18 32:23

24 19 avec l'avantage.

B.	22:13	33 28
	si 21 26	9:18 26 31 m.
	28 22	36 38

27 32 18:27 Remise.

C.	33 29	24 20
	si 18 22	et si 22 28 21 26

20:18

26:37 Remise.

D.	24 20	20: 9
	si 21 26	26:37 37 42

9:3 avec avantage sérieux (N.D.D.).

2°	24:13	28 22	22:31
	si 13 19	9:18 18 23	21 26

31 27 27 22 36:27 22 17 17 11

26 31 23 28 28:39 39 44 44 49

11 6 6 1 Remise.

49:16

3°	25 30	20 14
	si 14 19	19:30 9:20

15:35 33 29 29 24 24 19 28 22

21 26 4 9 26 31 13:24 27:18

36:27 Remise.

(Del.).

54. 28 22

Sacrifice splendide. La fin de partie devient tout à coup intéressante (Hoog.).

Le coup le plus fort dans cette position (Del.).

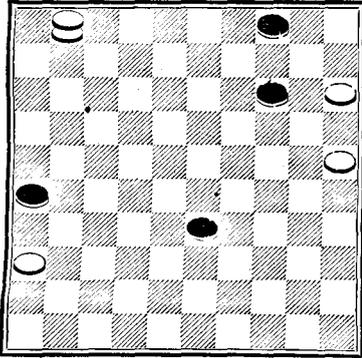
54. 27:18

55. 33 28 18 22

Le seul coup possible dans cette situation 14 19 faisait perdre par 28 23 25:3

18:20 (Hoog.).

56. 28 : 17 13 19  
 Plus fort que 13 18 (Hoog.).  
 57. 24 : 13 9 : 18  
 58. 17 11 18 23  
 59. 11 7 23 28  
 60. 7 1 28 33



61. 1 23  
 Sur 1 34 34 48 25 20 A  
 33 38 4 9 14:25  
 15 10 48: 3  
 25 30 38 43 Remise (Hoog.).  
 A. si 48 37 37:10 10 37 forcé  
 38 43 43 49 9 14  
 37: 5 26:37 49:16 Remise.  
 26 31 36:27 (N.D.D.).  
 Sur 1 34 34 48 48 30 30 48  
 33 38 4 9 38 42 42 44  
 48 30 et si 30 24 15:24  
 47 38 38:20 9:13 forcé

- 24 20 forcé 20:18 36 31 18 13  
 26 31 31 37 37:26 27 31  
 13 9 9 4  
 31 37 37 42 Remise (Del.).  
 61. 33 38  
 62. 23 : 5 38 43  
 63. 5 37 43 49  
 64. 25 20

Si les Blancs parviennent à faire une seconde Dame, les Noirs perdront certainement (Hoog.).

64. 49 16

Coup juste qui donne la nulle immédiatement (Hoog.).

65. 36 31

20 14 donnait la nulle de suite par 37:26 forcé.  
 26 31 16 32 (Hoog.).

65. 16 2

Meilleur que 16 49, les deux coups forcés 16 2 permettant l'attaque du Pion 31 le coup suivant (N.D.D.).

66. 20 14 2 13  
 67. 14 10 13 : 36  
 68. 10 5 36 18

Remise.

### Solutions

- N° 37 31 27 26:8 22:42 32 27 29 23  
 17 22 forcé 13:2 48:37 23:21 ad libitum  
 33:4 gagne.  
 N° 33 28 22 42:22 36 31 46 41 50 44 39:28 15 10  
 17:37 18:27 27:36 36:47 47:33 23:32 5:14  
 44:40 43 39 49:20 35:2 gagne.  
 45:34 34:43 24:15

N° 39	27 21	32:12	12:23	46:37 ou 49:38		
	16:27	23:41 ou 43	19:28	et si	13 19	
		33:22	34:23	37 31	38 32	39 33 40 34
	suivi de 24 29 19:17 26:37 37:28 28:39 39:30					
	35:2 gagne.					
N° 40	33 29	44 40	42 37	47:29	34 30	48 42
	24:33	33 35	31:42	36:47	35:33	47:38
	43:5 gagne.					

**Solutions exactes**

NOMS	VILLE	NUMÉROS DES PROBLÈMES
M. Georges Defoy	Amiens	37 à 40
M. Chiot	Fontainebleau	37 à 40

*Erratum* : Page 96, problème n° 37, mettre le Pion Blanc 35 à la case 25.

**Huit compositions de M. Georges Defoy, d'Amiens**

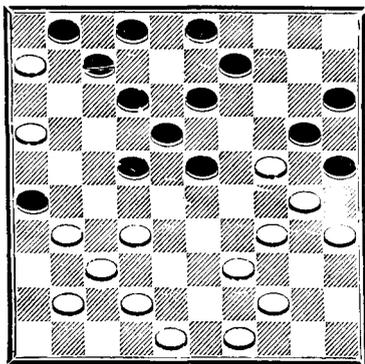
Prime aux deux premiers solutionnistes des nos 41 à 48 :

1<sup>er</sup> Prix. — La collection complète de la Tribune des Damistes.

2<sup>me</sup> Prix. — 150 diagrammes.

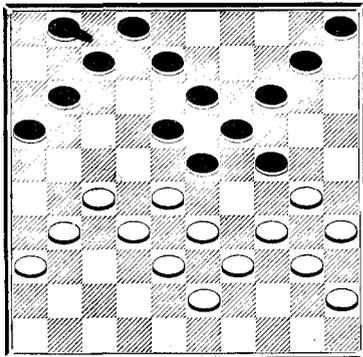
*N. B.* — Ces deux primes seront envoyées franco. Les solutions seront classées d'après leur exactitude et à valeur égale d'après le timbre de la poste. Seuls les abonnés du Damier peuvent toucher ces primes. Les joueurs connus comme maîtres n'y peuvent participer. Ils seront les premiers à comprendre qu'il s'agit ici d'encourager les faibles. D'ailleurs la recherche désintéressée de ces études et problèmes, les plus beaux peut-être qu'ait jamais faits M. Defoy, sera pour eux un véritable régal.

N° 41. — Problème dédié à M. Ardouin, de Lille.



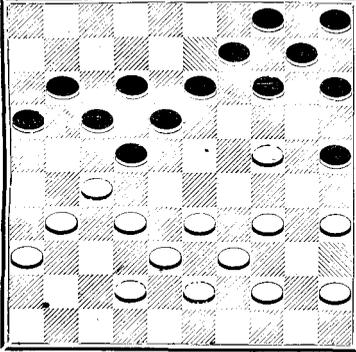
Les Blancs jouent et gagnent.

N° 42. — Etude dédiée au «Damier Picard».



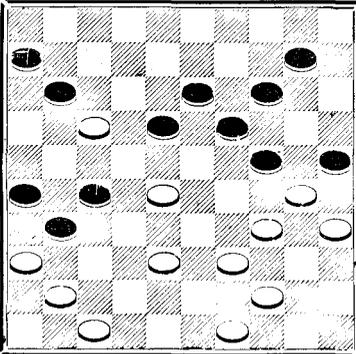
Les Blancs jouent et forcent le gain du Pion où de la Partie.

N° 43. — Etude dédiée à M. Louis Dambrun, Directeur de la Revue.

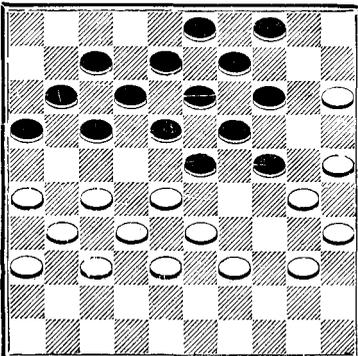


Les Blancs jouent et forcent le gain du Pion, où de la partie.

N° 45. Problème dédié à M. Molimari, de Lyon.

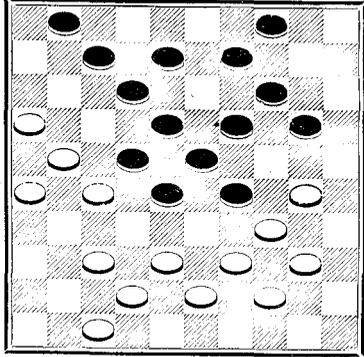


N° 47. — Etude dédiée à M. J. de Haas.

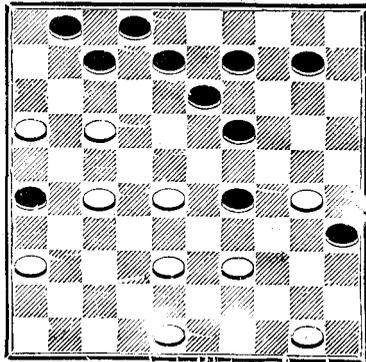


Les Blancs forcent le gain du Pion.

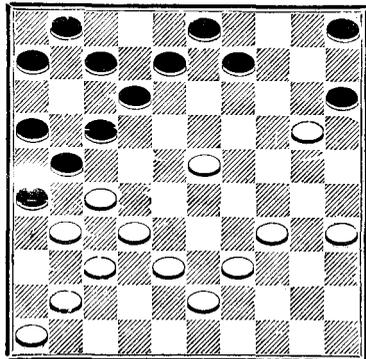
N° 44. — Problème dédié à M. Marius Fabre, de Marseille.

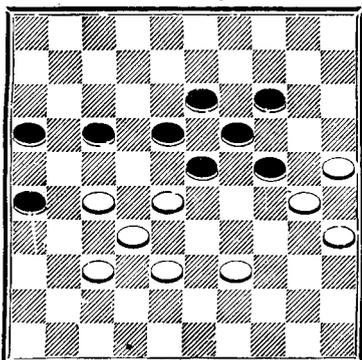


N° 46 — Problème dédié à M. Raphaël, de Marseille.

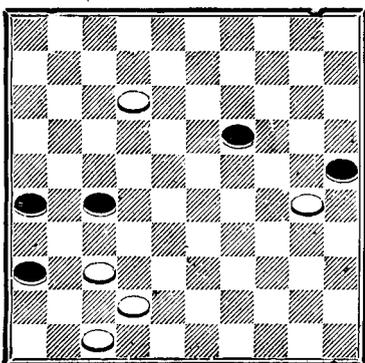


N° 48. — Problème dédié à M. Woldouby, champion de Paris, 1911.

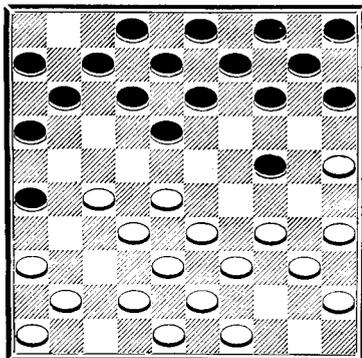




N° 50. — M. Molimard à M. F. Arnoux en jouant.



N° 52. — M. Sonier à M. Charbonnet en jouant, dans championnat de Paris 1911.



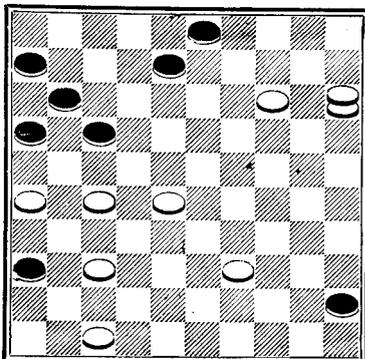
Les Noirs jouent et gagnent le Pion.

N° 49. — Problème de Position par M. Woldouby.

Les Blancs jouent et gagnent.

Nous recommandons particulièrement l'étude de cette position qui donne lieu à des variantes splendides.

N° 51. — M. Delporte à M. P. Belval.



N° 53. — Fin de Partie par M. C. Blankenaar, tiré du *Het Damspel*.

