



Livret de Jeu de Dames International

Nom: _____ **Prénom:** _____

n° de licence : _____

La Fédération Française de Jeu de Dames est heureuse de vous accueillir. Elle espère que vous trouverez beaucoup de plaisir à pratiquer en loisir ou en compétition ce jeu merveilleux , subtil , profond.

Tout au long de votre pratique vous vérifierez l'adage :

L'art du jeu de Dames consiste à placer le bon pion sur la bonne case au bon moment.

La maîtrise du jeu passe par **l'assimilation parfaite des :**

- Trois règles de base : trait obligatoire , prise obligatoire , prise majoritaire obligatoire

de la compréhension des:

- Deux principes élémentaires combinatoires : construction , perçage

de l'utilisation optimale des

- Trois outils : temps de repos , envoi à dame , prise majoritaire

Enfin de l'application au bon moment d'

- Une arme à la fois tactique et stratégique: le gambit

Le jeu de dames procure beaucoup de plaisir. C'est un jeu spectaculaire au niveau combinatoire, et riche sur le plan stratégique. L'étude du jeu révèle des richesses tactiques et stratégiques qui ne finissent pas d'étonner.

Le jeu de dames est aussi une école de maîtrise de soi ou chacun développe son jeu en fonction de sa personnalité.

Il développe concentration , analyse , patience , persévérance. Il offre tout le panel des émotions propres à la compétition.

Les pages suivantes rappellent les règles du jeu ainsi que le règlement qui est appliqué dans toutes les compétitions locales départementales nationales et internationales. Sont évoqués les articles principaux. Sur le site de la FFJD se trouve le règlement dans sa totalité.

EXTRAITS DU REGLEMENT OFFICIEL DU JEU DE DAMES INTERNATIONAL DE LA F.M.J.D.

1. Le jeu et les joueurs

1.1 Le jeu de Dames est un sport de l'esprit qui se pratique entre deux personnes

1.2 Par définition, ces personnes pratiquant ce sport sont des joueurs.

1.3 Le jeu de Dames se pratique en amateur et en professionnel.

Suive les règles illustrées.

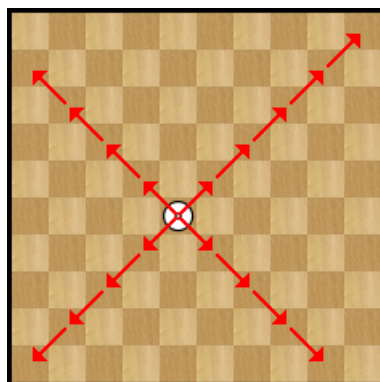
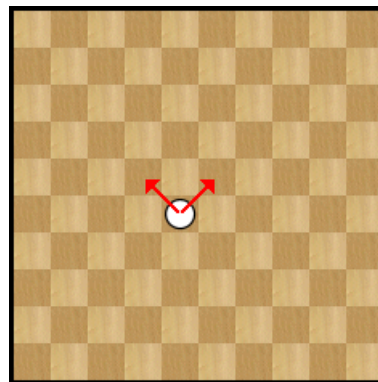
La marche des pièces

Il existe deux types de pièces : les pions et les dames.

Le premier coup est toujours joué par les blancs.

Les adversaires jouent un coup chacun à tour de rôle avec leurs pièces.

Un pion se déplace obligatoirement vers l'avant, en diagonale, d'une case sur une case libre de la rangée suivante.



Lorsqu'il atteint la dernière rangée, le pion devient dame. Pour cela, on couronne le pion en plaçant dessus un deuxième pion de la même couleur.

Une dame doit attendre que l'adversaire ait joué au moins une fois avant d'entrer en action.

Une dame se déplace en arrière ou en avant sur les cases libres successives de la diagonale qu'elle occupe. Elle peut

donc se poser, sur une case libre éloignée.

Pour un joueur à qui c'est le tour de jouer, le fait de toucher une de ses pièces jouables implique l'obligation de jouer cette pièce, pour autant que cela soit possible.

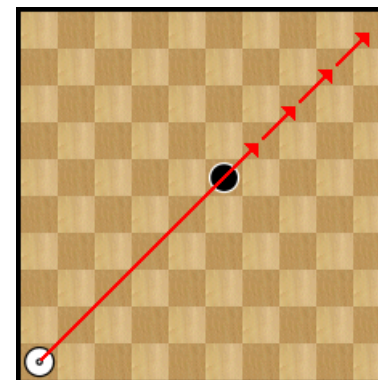
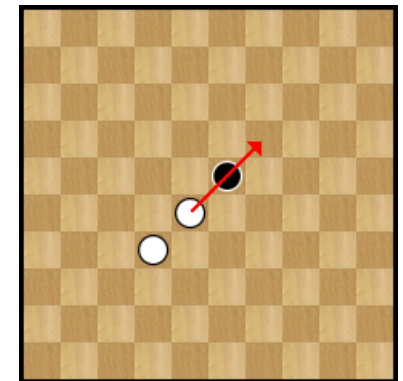
Tant qu'une pièce touchée ou en cours de déplacement n'a pas été lâchée, il est permis de la poser sur une autre case, pour autant que cela soit possible.

Le joueur qui a le trait et qui désire replacer correctement une ou plusieurs pièces doit le notifier d'avance et distinctement à l'adversaire par la formule "j'adoube".

La prise

La prise des pièces adverses est obligatoire et s'effectue aussi bien en avant qu'en arrière.

Lorsqu'un pion se trouve en présence, sur une diagonale, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une case libre, il doit obligatoirement sauter par-dessus cette pièce et occuper la case libre. Cette pièce adverse est alors enlevée du damier. Cette opération complète est la prise par un pion.



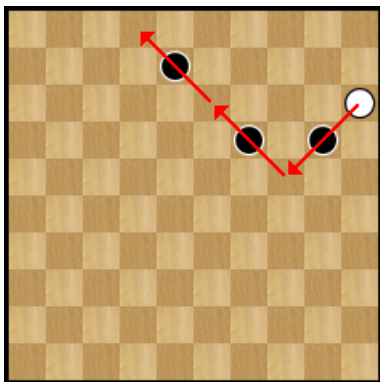
Lorsqu'une dame se trouve en présence sur la même diagonale, directement ou à distance, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouvent une ou plusieurs cases libres, elle doit obligatoirement passer par-dessus cette pièce et occuper, au choix, une des cases libres. Cette pièce est alors enlevée du damier. Cette opération complète est la prise par une dame.

La dame peut effectuer une prise à distance.

La pièce à prendre doit se situer sur la même diagonale que la dame et il faut également une case vide derrière.

La dame s'arrête sur la case libre de son choix située après la pièce prise.

Lorsqu'au cours d'une prise par un pion, celui-ci se trouve à nouveau en présence, sur une diagonale, d'une pièce adverse derrière laquelle se

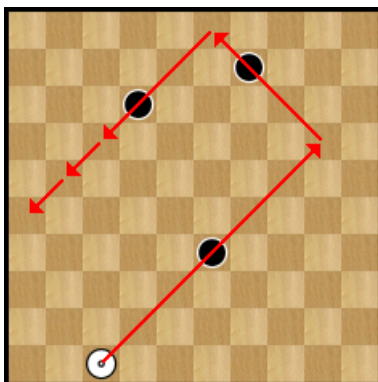


trouve une case libre, il doit obligatoirement sauter par-dessus cette seconde pièce, voire d'une troisième et ainsi de suite, et occuper la case libre se trouvant

derrière la dernière pièce capturée. Les pièces adverses ainsi capturées sont ensuite enlevées du damier dans l'ordre de la prise. Cette opération complète est une rafle par un pion.

Le pion prend également vers l'arrière.

Lorsqu'au cours d'une prise par une dame, celle-ci se trouve à nouveau en présence, sur une même diagonale, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une ou plusieurs cases libres, elle doit obligatoirement sauter par-dessus cette seconde pièce, voire d'une troisième et ainsi de suite, et occuper au choix une case libre se trouvant derrière et sur la même diagonale que la dernière pièce capturée. Les pièces adverses ainsi capturées sont ensuite enlevées du damier dans l'ordre de la prise. Cette opération complète est une rafle par une dame.



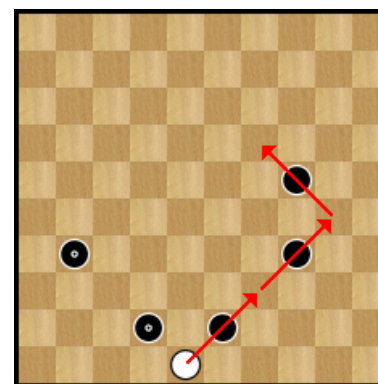
Au cours d'une prise, la dame change de direction pour prendre d'autres pièces. Au cours d'une rafle, il est interdit de passer au-dessus de ses propres pièces. Au cours d'une rafle, il est permis de passer plusieurs fois sur une même case libre mais il est interdit de passer plus d'une fois au-dessus d'une même pièce adverse. Une rafle doit être clairement indiquée, pièce par pièce, en posant la pièce preneuse sur la case de saut, le temps d'y passer, et en déposant cette pièce sur la case terminale.

Les pièces prises ne peuvent être enlevées du damier qu'à l'issue de l'exécution complète de la rafle.

La prise du plus grand nombre de pièces est prioritaire, donc obligatoire. Dans ce cas, une dame compte pour une pièce, tout comme un pion. Elle ne confère nulle priorité et n'impose aucune obligation.

Ici, les blancs doivent prendre trois pions noirs.

Ils ne peuvent pas prendre les deux dames noires !



Si les pièces à prendre sont en nombre égal dans deux ou plusieurs possibilités de prise ou de rafle, le joueur est libre de choisir une de ces possibilités, soit avec un pion, soit avec une dame.

Un pion qui au cours d'une rafle, ne fait que passer sur une des 5 cases de la rangée de base adverse reste un pion lorsque la rafle est terminée.

Le jeu de dame est une merveilleuse discipline de l'Esprit. Jeu de loisir il est aussi un sport de l'esprit qui se pratique en compétition.

La compétition est exigeante. Elle est soumise à un règlement que tout joueur doit connaître afin qu'elle se déroule sans incident dans le respect de l'adversaire et avec fair-play. Vous trouverez sur le site de la FFJD l'ensemble du règlement . Ci dessous quelques articles indispensables à connaître pour jouer en compétition avec leur numérotation originelle.

5. Les irrégularités

5.1 Si, au cours d'une partie, il est constaté que le damier est disposé de façon erronée, par rapport à l'Article 2.4., cette partie est à annuler, donc à recommencer.

5.2 Les dispositions de l'Article 2.8., doivent être constatées avant le début de la partie. Toute anomalie, constatée en cours de partie, tombe sous le coup de l'Article

5.4. ci-après.

5.3 Toute pièce adverse se trouvant sur une case inactive, case claire, est inactive. Elle peut éventuellement être remise en action, mais suivant disposition de l'Article 5.4., ci-après.

5.4 Si un joueur a commis une des irrégularités suivantes, son adversaire a seul le droit de décider si l'irrégularité doit être rectifiée ou, si, au contraire, elle doit être maintenue.

5.4.1 Jouer deux fois de suite;

5.4.2 Déplacement irrégulier, du pion ou de la dame;

5.4.3 Toucher une de ses propres pièces et en déplacer une autre;

5.4.4 Retirer un coup joué;

5.4.5 Jouer une pièce de l'adversaire;

5.4.6 Jouer une pièce alors qu'une prise est possible;

5.4.7 Enlèvement, sans raison, des pièces de l'adversaire ou de ses propres pièces;

5.4.8 Prise ou rafle, par une pièce, d'un nombre inférieur ou supérieur de pièces possibles à prendre;

5.4.9 Arrêt dans l'exécution d'une rafle (pièce lâchée, voir l'Article 4.10);

5.4.10 Enlèvement irrégulier de pièce, au cours d'une rafle non terminée;

5.4.11 Enlèvement, après une rafle, d'un nombre inférieur de pièces qui ont été prises;

5.4.12 Enlèvement, après une rafle, de pièces qui n'ont pas été prises;

5.4.13 Arrêt dans l'enlèvement de pièces prises au cours d'une rafle;

5.4.14 Enlèvement, après une prise ou une rafle, d'une ou plusieurs de ses propres pièces.

5.4.15 Ne pas couronner le pion promu dame.

5.4.16 Jouer avec un pion promu dame non couronné.

5.5 Si, pour cause accidentelle, il y a modification ou élimination de la position en cours, ce fait, constaté au moment même, ne peut être considéré comme une irrégularité.

5.6 Si un joueur refuse de se soumettre au Règlement Officiel du Jeu, son adversaire est en droit de l'y obliger.

5.7 Tout coup joué par l'adversaire d'un joueur qui a commis une irrégularité ou refuse

de se soumettre au Règlement Officiel du Jeu, équivaut à l'acceptation de la situation. Il ne lui sera plus possible d'obtenir une rectification.

5.8 Une rectification partielle d'une irrégularité, ou de refus, n'est pas tolérée.

6. La fin de partie égale

6.1 La fin de partie est considérée égale lorsque la même position se présente, pour la troisième fois, avec le même joueur ayant le trait.

6.2 Si, durant **25 coups successifs**, il n'y a eu que déplacements de dames, sans déplacement de pion ni aucune prise, la fin de partie sera considérée égale.

6.3 S'il ne subsiste plus que trois dames, deux dames et un pion, une dame et deux pions contre une dame, la fin de partie sera considérée égale lorsque les deux joueurs auront encore joué, chacun, **seize coups** au maximum.

6.4 La fin de partie avec deux dames, une dame et un pion, ou une dame contre une dame sera considérée égale lorsque les joueurs auront encore joué, chacun, **cing coups** au maximum.

7. Le résultat

7.1 Il y a deux formes de résultat à l'issue d'une partie:

7.1.1 Gain pour un des deux adversaires et, par conséquent, perte pour l'autre.

7.1.2 Égalité lorsque les deux adversaires n'ont pu se départager.

7.2 Le gain est obtenu par un joueur lorsque son adversaire:

7.2.1 abandonne la partie, en bon accord ou non;

7.2.2 se trouve dans l'impossibilité de jouer, alors qu'il a le trait et que ses pièces sont bloquées.

7.2.3 n'a plus de pièce;

7.2.4 refuse de se soumettre à une disposition du règlement.

7.3 L'égalité, dénommée aussi remise ou nulle, est obtenue pour chacun des adversaires:

7.3.1 qui la déclarent d'un commun accord;

7.3.2 par l'application des dispositions réglementaires en fin de partie égale de l'article 6.;

7.3.3 lorsqu'aucun des deux ne parvient au gain.

8. La notation

8.1 Les cases actives étant tacitement numérotées de 1 à 50 conformément à l'Article 2.6., il est possible de noter les déplacements des pièces, coup par coup, tant des blancs que des noirs, et ainsi, rejouer ou transcrire une partie entière.

8.2 La transcription des déplacements doit s'exprimer comme suit:

8.2.1 numéro de la case de départ, suivi du numéro de la case d'arrivée;

8.2.2 ces deux numéros peuvent être séparés par un trait (-) lors d'un simple déplacement;

8.2.3 ces deux numéros peuvent être séparés par un croix (x) lors d'un déplacement d'une prise ou d'une rafle.

REGLEMENT OFFICIEL EN COURS DE COMPÉTITION

1. La Compétition et les joueurs

1.1 La compétition est une épreuve sportive. Au cours de cette épreuve, les concurrents y disputent un ou plusieurs prix.

1.2 Les compétiteurs, opposés un à un, l'un conduisant les pions "blancs" et l'autre les pions "noirs", jouent individuellement en faisant état de leur propre talent et habileté. Les parties se jouent, suivant un calendrier établi d'avance, en un endroit déterminé, en un temps donné et conformément au Règlement du Jeu.

1.3 Une compétition réunissant deux concurrents se dénomme "match".

Une compétition réunissant plusieurs concurrents se dénomme championnat ou tournoi suivant qu'elle attribue, ou non, le titre de champion au vainqueur.

1.4 L'organisation d'une compétition est confiée à un comité de personnes compétentes; sa direction et son contrôle doivent être confiés à un arbitre, éventuellement secondé (voir Annexe IV).

2. Droits et devoirs des joueurs

2.1 La régularité d'une compétition est sauvegardée en accordant aux compétiteurs non seulement des droits, mais aussi, en leur imposant des devoirs. Les joueurs sont censés connaître l'ensemble de la réglementation des compétitions auxquelles ils participent. Cette réglementation comprend:

- la réglementation générale, et éventuellement la réglementation spécifique, lesquelles figurent au Règlement intérieur de la FMJD,
- le règlement particulier de chaque compétition, lequel doit être porté à leur connaissance en temps utile, soit directement, soit par l'intermédiaire de leur fédération nationale.

2.2 Droits des joueurs

Les compétiteurs, ou joueurs, ont le droit:

2.2.1 d'être informés des règles propres à la compétition;

2.2.2 de pouvoir disputer la compétition en toute sérénité;

2.2.3 de s'adresser personnellement à l'arbitre pour toutes questions concernant la marche de leur partie;

2.2.4 de s'adresser personnellement ou, éventuellement, par l'intermédiaire de leur représentant ou capitaine, au Comité d'organisation;

2.2.5 de faire appel - non suspensif - auprès du comité d'appel, par écrit, en français de préférence, ou en anglais, avec copie à l'Arbitre Principal, d'une sanction de ce dernier.

2.2.6 de circuler dans l'aire de jeu.

2.3 Devoirs des joueurs

Les compétiteurs, ou joueurs, ont le devoir de:

2.3.1 respecter, strictement, la réglementation;

2.3.2 satisfaire aux questions et aux impositions de l'arbitre;

2.3.3 ne pas écouter les avis ou conseils d'autres personnes;

2.3.4 jouer jusqu'à la fin de la compétition.

2.4 Interdictions

En cours de jeu, il est interdit aux joueurs de:

2.4.1 s'adresser à quelque personne que ce soit, à l'exception de l'arbitre, voire du personnel de service;

2.4.2 faire usage d'un autre damier ou de matériel écrit ou imprimé qui pourrait concerner leur partie;

Exception faite des diagrammes numérotés servant à la notation de leur partie.

2.4.3 délaisser leur damier quand ils ont le trait; sauf cas visé à l'Article 7.8.

2.4.4 toucher les cases du damier ou de désigner celles-ci, afin de faciliter leur réflexion;

2.4.5 déranger leur concurrent pendant sa réflexion;

2.4.6 déranger une autre partie en cours, ou d'intervenir dans celle-ci;

2.4.7 prendre avis ou conseil au sujet de leur partie;

2.4.8 analyser une partie en cours;

2.4.9 analyser, dans le local de jeu, une partie terminée;

2.4.10 se conduire de quelque manière que ce soit qui pourrait nuire au bon déroulement de la compétition;

2.4.11 se promener en dehors de l'aire de jeu;

2.4.12 stationner à proximité d'une partie en cours.

2.5 Sanctions

Toute infraction à la réglementation sera sanctionnée par l'arbitre :

a) d'une observation verbale,

b) d'un avertissement, verbal et affiché,

c) de la perte de la partie (éventuellement pour les deux joueurs),

d) du retrait de la compétition selon l'appréciation par l'Arbitre Principal de la gravité de l'infraction.

2.6 Exclusions

Tout refus de respecter la réglementation, d'obéir à l'arbitre, entraîne la décision arbitrale d'exclusion de tout fautif.

3. Le local de jeu et le matériel

3.9 Billets de notation

Afin de pouvoir transcrire la marche exacte de la partie, un billet de notation est mis à la disposition de chaque joueur.

3.10 Ces billets de notation doivent satisfaire aux exigences suivantes:

3.10.1 être préparés d'avance pour chacun des compétiteurs;

3.10.2 être tels qu'il soit possible de noter, au moins, en double exemplaire;

3.10.3 être placés sur un sous-main à côté de chaque damier, pour chacun des compétiteurs;

3.10.4 l'original doit rester, la compétition terminée, propriété de l'organisation.

4. Début des rencontres

4.1 Période de concentration

Le début de chaque rencontre se situe, effectivement, quinze minutes avant l'heure officielle de début de jeu. Il est recommandé que le silence règne dès lors dans la salle de jeu pour ne pas distraire les compétiteurs. Il faut permettre, à ceux qui le souhaitent, une concentration sereine.

4.2 Photos. Télévision

Il est permis de prendre des photographies avec flash, durant cette période de préparation et jusqu'à 10 minutes maximum après l'heure officielle de début du jeu.

4.4 Début de la partie

A l'heure précise prévue, tous les joueurs présents ou non, l'arbitre donne le signal du début des parties par la mise en marche de la pendule de chaque joueur désigné pour conduire les pions blancs,

éventuellement celle du conducteur des pions noirs si ce dernier est absent.

Dès cet instant, il est interdit aux joueurs de mettre les deux mouvements, ensemble, à l'arrêt, ce qui équivaut à la perte par abandon et, ou, de déplacer la pendule de l'autre côté du damier, de modifier la position des aiguilles.

Lorsque l'arrivée tardive d'un joueur résulte d'un cas de force majeure, l'arbitre peut remettre la pendule de ce joueur dans sa position de départ.

4.5 Début de la partie alors que les deux joueurs sont en retard

Lorsque les deux joueurs sont absents à un damier déterminé, l'arbitre met, néanmoins, en marche la pendule du joueur désigné pour conduire les pions blancs. Mais dès qu'un des deux joueurs est arrivé, il partage également, sur les deux cadrans, le temps écoulé; après quoi, l'arbitre remet en marche la pendule des blancs, *éventuellement celle du conducteur des noirs si ce dernier est encore absent. Dès son arrivée, l'arbitre inverse le mouvement de la pendule.*

4.6 Erreur de couleur

Si, après le début d'une partie, il est constaté que les partenaires se sont trompés de couleur de pièces, cette partie doit être continuée; le résultat qui en découlera restera valable.

5. De la marche des pièces au résultat

5.3 Proposition de nulle

Pour proposer la partie nulle, il faut avoir joué au moins quarante coups. Un joueur désirant proposer la nulle doit le faire sur son temps en effectuant, dans l'ordre les trois opérations suivantes, sans temps d'arrêt de l'une à l'autre :

- a. jouer son coup;**
- b. proposer la nulle, sans commentaire;**
- c. actionner la pendule de son adversaire.**

La proposition reste valable tant que l'adversaire n'a pas répondu; le fait de jouer équivaut à une réponse négative. Après avoir reçu une réponse négative, le même joueur ne doit pas renouveler sa proposition tant que son adversaire n'en a pas

présenté une.

5.4 Fin de partie égale

Il doit être fait appel à l'arbitre pour lui faire constater la fin de partie égale réglementaire.

5.5 Contestations

Toute contestation survenant à l'occasion d'anomalies, incorrections ou irrégularités, sera tranchée par l'arbitre.

5.6 Points de partie

En cours de compétition, une allocation de points est attribuée à chaque résultat de partie:

5.6.1 **2** points sont alloués pour le gain;

5.6.2 **1** point est alloué pour l'égalité, ou nulle;

5.6.3 **0** point est alloué pour la perte.

5.7 Forfait d'un joueur

Lorsqu'un joueur est absent, ou qu'il est empêché pour quelque raison que ce soit, de jouer une partie déterminée, son concurrent prévu au calendrier obtiendra 2 points de forfait. Il en est de même pour tout joueur qui s'est présenté à son damier avec plus d'une heure de retard.

5.8 Forfait des deux joueurs

Lorsque deux joueurs sont absents ou qu'ils sont empêchés, pour quelque raison que ce soit, de jouer une partie déterminée entre eux et prévue au calendrier, le résultat de cette partie sera zéro-zéro.

5.9 Abandon en cours de compétition

Lorsqu'un joueur abandonne, pour quelque raison que ce soit, il convient de procéder ainsi :

A. en tournoi complet :

a. s'il n'a pas joué plus de la moitié des parties prévues, les résultats - à faire figurer au tableau final -seront neutralisés et il ne sera pas classé.

b. s'il a joué plus de la moitié des parties prévues, les résultats - à faire figurer au tableau final - subsisteront, et il sera classé. Les parties non jouées sont considérées comme forfait et indiquées "0F" et "2F" dans le tableau final.

B. en tournoi suisse :

Les résultats relatifs au joueur défaillant subsistent pour lui et ses adversaires et il est classé en fonction de ses parties jouées.

6. La notation et l'usage de la pendule de contrôle

6.1 La cadence de jeu

En compétition internationale, la cadence de jeu, imposée à chaque compétiteur, est la suivante:

- avoir joué, effectivement, cinquante coups en deux heures au maximum;
- avoir joué ensuite, effectivement, chaque tranche de vingt-cinq coups en une heure au maximum;

Si la première série de coups a été effectuée en un temps inférieur, le temps non utilisé est porté au crédit du joueur concerné, il vaut ainsi pour la série suivante, etc.

D'autres cadences pratiquées lors des compétitions internationales sont :

- a) 6 heures partie complète : 2 heures / 50 coups + 1 heure pour terminer la partie
- b) 5 heures partie complète : 2 heures / 50 coups + 30 minutes pour terminer la partie
- c) 5 heures partie complète : 1 heure 30 minutes / 40 coups + 1 heure pour terminer la partie
- d) Système Fischer : 1 heure 20 minutes (ou plus, avec un maximum de 2 heures) + 1 minute / coup.

6.2 Obligation de la notation

Chaque compétiteur est dans l'obligation de faire usage de la pendule de contrôle et de transcrire, sans interruption, la marche exacte de la partie (sauf cas visés aux articles 6.12 à 6.14 ci-après).

La notation peut devoir être assurée par un secondant, en cas de force majeure de la part d'un joueur, à l'appréciation de l'arbitre principal. Une dispense totale ne peut être accordée.

6.3 La notation

La notation des déplacements des pièces doit être conforme à l'Article 8.2. de l'Annexe I. **Elle doit être exécutée, sans interruption, coup par coup, et être bien lisible. Il est évident que la notation d'un échange peut s'inscrire, dans son ensemble, après cet échange.**

6.4 Le billet de notation, pour l'arbitre

Il doit toujours être possible, pour l'arbitre, de prendre connaissance du nombre de coups joués, sans qu'il y ait aucune fausse interprétation. Les billets de notation doivent être constamment sur la table de jeu, visibles pour l'arbitre.

6.5 Vérification de la notation

Si un joueur désire vérifier sa notation, de laquelle il est responsable, en la comparant avec celle de son concurrent, pour autant que ce dernier soit d'accord, il doit le faire sur son propre temps de jeu.

6.6 Mise en marche de la pendule au 1er temps de la partie

Dès que l'arbitre a, à l'heure prévue, mis en marche la pendule du joueur conduisant les pions blancs (Article 4.4. ci-dessus), ce dernier joue son premier coup et attend que son fanion tombe (s'il n'est encore tombé), pour mettre en mouvement la pendule de son adversaire. Celui-ci joue alors son premier coup avec les noirs et attend également que son fanion tombe (s'il n'est pas encore tombé) pour intervertir l'ordre de mouvement et ce alternativement durant toute la partie. En cas d'usage d'une pendule électronique, dès que l'arbitre a, à l'heure prévue, mis en marche la pendule du joueur conduisant les pions blancs, celui-ci peut mettre en action la pendule de son adversaire dès qu'il a joué son premier coup.

6.7 Mise en mouvement de la pendule de l'adversaire

Lorsqu'un joueur a effectué son coup, il lui appartient d'arrêter le mouvement de sa pendule et, par conséquent, de mettre en marche celle de son concurrent, avec la même main que celle utilisée pour jouer; c'est seulement à ce moment que le coup joué est considéré comme accompli.

6.8 Oubli d'interversion du mouvement de la pendule

Chaque compétiteur étant responsable de son temps de jeu, personne ne peut intervenir lorsqu'un joueur oublie, en temps utile, de mettre en mouvement la pendule de son concurrent; seul celui-ci peut, éventuellement, le lui faire remarquer. Toutefois,

l'arbitre peut poser la question, aux joueurs, de savoir qui a le trait.

6.9 Mauvais fonctionnement d'une pendule

Quand, en cours de partie, il apparaît qu'une pendule fonctionne anormalement, l'arbitre l'échangera par une en bon état de fonctionnement.

6.10 Fonctionnement du fanion:

Toute réclamation au sujet du fonctionnement correct du fanion de contrôle doit être faite avant le contrôle du temps, sinon, après la chute de ce fanion, le fait sera irrévocable. En cas d'usage d'une pendule électronique, toute réclamation concernant le fonctionnement correct du signal du contrôle du temps doit être faite avant celui-ci, sinon, après que ce signal a eu lieu, le fait sera irrévocable.

6.11 Dépassement du temps de jeu

Le dépassement du temps de jeu est déterminé au moment de la chute du fanion. Le dernier coup joué est, effectivement, considéré comme accompli quand le joueur a interverti le mouvement de pendule, sans que son fanion soit tombé. La chute du fanion, avant ou au 50ème coup, 75ème coup, etc., au moment de l'interversion du mouvement, signifie la perte de la partie par dépassement du temps de jeu.

En cas d'usage d'une pendule électronique, le dépassement du temps de jeu est déterminé au moment où a lieu un signal visible et reconnu par les joueurs avant le début de la partie. Le dernier coup joué est, effectivement, considéré comme accompli quand le joueur a interverti le mouvement de pendule, sans que le signal se soit produit. La manifestation de ce signal, avant ou lors du dernier coup exigé pour le contrôle de temps, au moment de l'interversion du mouvement, signifie la perte de la partie par dépassement du temps de jeu.

6.12 Phase critique de nécessité de temps

Le joueur ne disposant plus que de cinq minutes avant le contrôle du temps est considéré être dans une phase critique de nécessité de temps.

6.13 La notation durant la phase de nécessité de temps

Durant la phase critique de nécessité de temps, l'obligation de noter est suspendue pour le joueur concerné. Mais, dès la chute du fanion, ou, en cas d'usage d'une pendule électronique, dès que se produit le signal du contrôle du temps, le joueur doit aussitôt compléter correctement sa notation de la partie, au besoin avec l'aide de l'arbitre et ce, sur son propre temps de jeu. Si ce temps excède 15 minutes, l'arbitre pourra reporter cette obligation à l'issue de la partie, lors de l'accomplissement des formalités de l'Article 6.19., ci-après.

6.14 Phase critique de nécessité de temps pour les deux joueurs

Si les deux joueurs sont concernés par la phase critique de nécessité de temps, les deux notations doivent, dès la chute d'un des deux fanions, ou, en cas d'usage d'une pendule électronique, dès que se produit le signal du contrôle du temps, être complétées correctement par chacun des joueurs, et au besoin, avec l'aide de l'arbitre. Le temps consacré à cette mise à jour, chronométré par l'arbitre, sera partagé entre les joueurs fautifs. Si ce temps excède 15 minutes par joueur, l'arbitre pourra reporter cette obligation à l'issue de la partie, lors de l'accomplissement des formalités de

l'Article 6.19., ci-après.

6.15 *Vérification de nombre de coups joués*

Il appartient à chacun des compétiteurs de faire la preuve que le nombre de coups impartis a bien été joué dans le délai du temps imposé. Le temps consacré à la vérification nécessaire, éventuelle, imputé au joueur fautif. Si les deux joueurs sont incapables de prouver qu'ils ont joué le nombre de coups nécessaires, la partie sera reprise, après le délai de 15 minutes par joueur, dans la position de la partie où celle-ci fut interrompue pour la vérification et la notation sera poursuivie au 51ème temps, ou 76ème temps... ainsi de suite. Si l'arbitre a connaissance du nombre de coups joués, à sa satisfaction, il fera procéder aux formalités des Articles 6.13. ou 6.14., ci-dessus, suivant le cas.

6.16 *Temps consacré à la vérification du nombre de coups par l'arbitre*

Si, pour des raisons de circonstances de lieu, la vérification par l'arbitre, du nombre de coups joués, doit se faire dans un autre local, il ne sera pas tenu compte du temps consacré au déménagement.

6.17 *Temps consacré à une requête faite auprès de l'arbitre*

Lors de l'examen d'une requête faite à l'arbitre, au sujet de la fin de partie égale réglementaire, la pendule du demandeur doit fonctionner. Si la requête est justifiée, la partie sera déclarée nulle, même si le temps de jeu est dépassé après cet examen. Si la requête n'est pas justifiée et le temps de jeu dépassé, la partie sera déclarée perdue pour le demandeur.

6.18 *Temps consacré à la rectification d'une irrégularité*

Le temps, chronométré par l'arbitre, consacré au droit de rectification lors d'une incorrection ou irrégularité est porté au compte du joueur fautif, et ce, quelle qu'en soit la conséquence.

6.18 bis Un joueur battu doit arrêter immédiatement la pendule en signe d'abandon.

6.19 *Mise à jour des billets de notation à l'issue de la partie*

A l'issue de la partie, dès que celle-ci est terminée, les deux compétiteurs doivent faire mention de leur temps de jeu et du résultat sur le billet de notation. Si une notation n'a pu être complétée, dès la chute du fanion ou, en cas d'usage d'une pendule électronique, dès que se produit le signal du contrôle du temps, et dans un délai de 15 minutes par joueur, elle sera complétée à ce moment, éventuellement avec l'aide de l'arbitre.

Les originaux des deux billets de notation, dûment signés par chacun, éventuellement corrigés ou retranscrits, si nécessaire, seront remis en mains de l'arbitre.

Vous avez rejoint un club de Jeu de Dames pour votre loisir et peut-être dans le but de jouer en compétition. Prenez un peu de temps pour lire ce règlement . Cela vous évitera des déconvenues .

Aide à la notation

avec les blancs

	01		02		03		04		05
06		07		08		09		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

avec les noirs

	50		49		48		47		46
45		44		43		42		41	
	40		39		38		37		36
35		34		33		32		31	
	30		29		28		27		26
25		24		23		22		21	
	20		19		18		17		16
15		14		13		12		11	
	10		09		08		07		06
05		04		03		02		01	

Un peu d'histoire :

Le jeu de dames sous sa version 100 cases ,dite internationale, serait apparue au 17ème siècle en Hollande. Il est une évolution d'une des variantes du jeu de dames sur 64 cases.

Il s'est développé en France au 18 ème siècle. Au début du 20 ème siècle , les maîtres français dominent la scène damique internationale

Les champions du monde français

1899-1912 Isidore Weiss

1925-1926 Stanislas Bizot

1926-1928 Marcel Fabre

1934-1945 Maurice Raichenbach

1945-1948 Pierre Ghestem

Grand théoricien de la partie classique Pierre GHESTEM a laissé son nom à une avancée théorique puissante dans la partie classique .

Depuis 1938 se déroule chaque année le championnat de France qui opposent les meilleurs damistes de l'hexagone.

Deux joueurs ont marqué leur époque . Entre 1956 et 1977 Michel HISARD a été 12 fois champion de France. Les années 1996 à 2010 voient la domination de Arnaud CORDIER neuf fois champion de France.

En dehors du championnat de France diverses compétitions ont lieu tous les ans en France : compétitions régionales, tournois organisés par les clubs, Coupe de France des clubs par équipe , tournois internationaux à Cannes et Parthenay etc...

Depuis 1980 se tient le championnat de France jeunes qui qualifie les jeunes damistes pour les compétitions internationales.

En 2010 Kevin Machtelink est devenu le premier jeune Français champion d'Europe cadets à Minsk Mazowiecki, en Pologne.

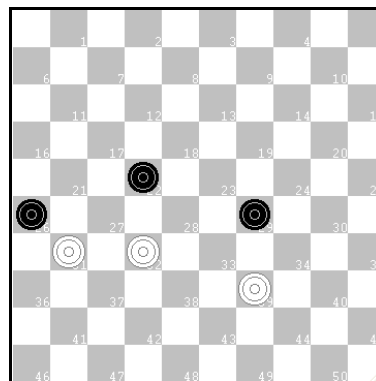
Sur le plan international le russe Alexei CHIZOV a obtenu 10 titres de champion du monde.

Le Jeu de Dames était présent lors des premiers Jeux Olympiques de l'Esprit à Pékin en 2008.

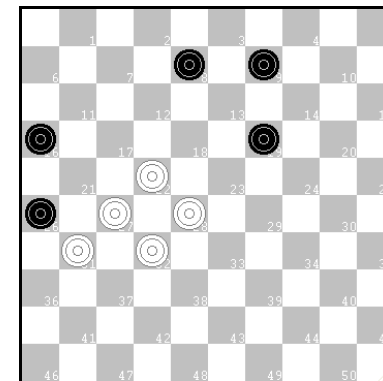
Les diagrammes suivants illustrent les règles du jeu et leurs applications.

La règle de la prise majoritaire donne toute la saveur du jeu de dames. Elle est à l'origine de combinaisons spectaculaires. Il est nécessaire de bien assimiler cette règle. Son exécution parfaite est essentielle à la qualité du jeu.

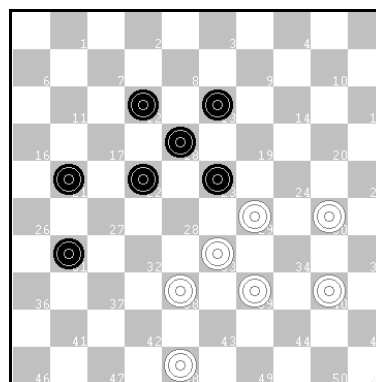
La puissance de la règle de la prise majoritaire : les blancs jouent et gagnent



Les noirs ont attaqué deux pions blancs. Comment exploiter la règle de la prise majoritaire ?

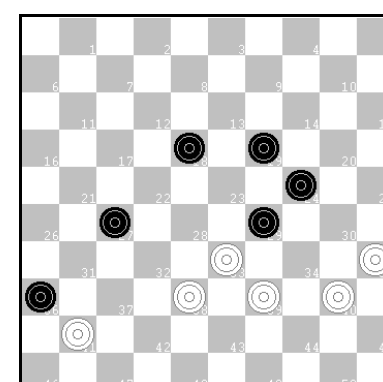


Pour éviter que les blancs viennent sur la case 26 les noirs attaque le pion 31. C'est une faute !



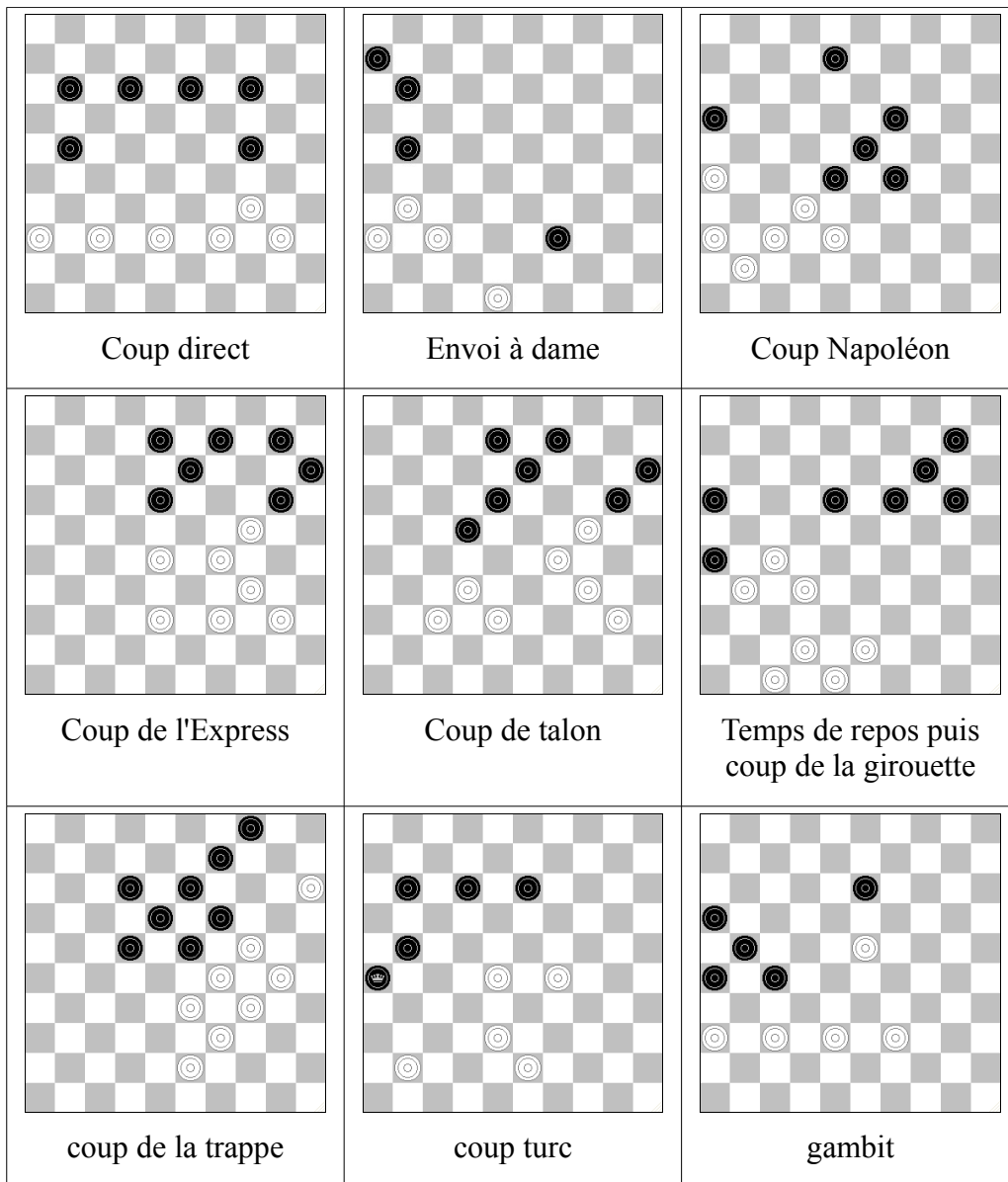
Cette position illustre magnifiquement la règle de la prise majoritaire. gain en un coup!

e



Les blancs sont très mal engagés. Les noirs menacent de damer. Et pourtant ! Les blancs gagnent par opposition !

Quelques diagrammes : les blancs jouent et gagnent



Ces combinaisons mettent en relief les règles du jeu de dames. Vous trouverez les solutions auprès des membres de votre club!!.



Site de la Fédération Mondiale de Jeu de Dames

<http://www.fmjd.org/>

Site de la Fédération Française de Jeu de Dames

<http://www.ffjd.fr/Web/>

Rejoindre un club est le meilleur moyen d'assimiler rapidement et correctement les principes de bases de ce jeu fabuleux.

Bonnes parties