

**NIVEAU 3**

# **DAMWERKBOEK**

---

Niveau 3 Damdiploma's: WIT & ZWART

**Naam**

-----

**Versie: 2017**

DAMWERKBOEK VOOR DE JEUGDDAMMER



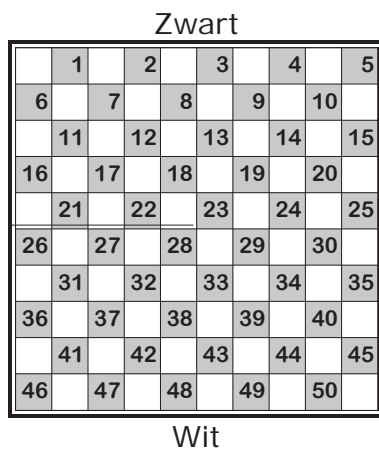
## Inleiding

Met dit werkboek verkrijg je de damkennis voor het behalen van je vierde en vijfde damdiploma Niveau 3: Wit en Zwart! Het is opgebouwd uit verschillende leerzame hoofdstukken. Bij elk hoofdstuk staat aangegeven waar het over gaat. De eerste twintig hoofdstukken staan gelijk aan Damdiploma Wit. De laatste negentien hoofdstukken staan gelijk aan Damdiploma Zwart. Het werkboek telt 568 opdrachten/diagrammen.

## Uitleg

Er geldt in dit werkboek een notatieplicht voor de zetten (slaan is niet nodig om te noteren) van wit (of zwart, als dat gevraagd wordt). Gebruik dus geen pijltjes. Ga nauwkeurig te werk, zodat jouw jeugdleider – die de antwoorden nakijkt – weet wat je bedoelt. Kortom, noteer duidelijk en correct!

## Bordnummering



## Hoe moet je een opdracht maken?



Diagram X

42-37, 43-38, 44-39

## Gebruikte tekens

- ? = Zwakke zet
- ! = Sterke zet
- ?! = Lokzet
- !? = Foutzet na lokzet
- () = De zetten van zwart worden soms tussen haakjes geplaatst
- [2] = Het cijfer geeft aan dat wit (of zwart) in dat aantal notatiezetten gaat winnen.

**Voor alle standen geldt: wit speelt en wint, tenzij anders vermeld.**

## Inhoud

<u>Hoofdstuk</u>	<u>Thema</u>	<u>Paginanummer</u>
1	Haarlemmer	5
2	Coup Philippe	7
3	Kaatsingszet	9
4	Hielslag	11
5	Coup Royal	13
6	Zetje van Weiss	15
7	Herken de naam van de combinatie	17
8	Dwangzet	18
9	Dreiging	20
10	Basiskennis I: Formaties	21
11	Staart en vork	23
12	Stille zet	24
13	Lokzet	25
14	Aanvallen	27
15	Verdedigen	28
16	Ruilen	29
17	Offer	30
18	Positiespel I: Zoek de beste zet	31
19	Positiespel II: Tegenstander vastzetten	32
20	Combineren I: Slagjes met schijf 32	33
21	Combineren II: Slagjes met schijf 33	36
22	Doorbreken	39
23	Doorbraakcombinaties	43
24	Damcombinaties	45
25	Basiskennis II: Systemen	47
26	Positiespel III: Mooie plekjes	49
27	Combineren III: Slagjes met schijf 34	50
28	Combineren IV: Slagjes met schijf 35	52
29	Voorstellingsvermogen	54
30	Basiskennis III: De opbouw	56
31	Basiskennis IV: Een aanknopingspunt	58
32	Coup Napoleon	60
33	Achterlopen is gevaarlijk	61
34	Positiespel IV: Taxeren	62
35	Eindspel I: Oppositie	63
36	Eindspel II: De tric-trac	65
37	Eindspel III: De lange lijn	66
38	Eindspel IV: Overmacht	67
39	Rekenen	68

## 1.1 Haarlemmer

Opdracht: In de volgende diagrammen wint wit met een Haarlemmer.

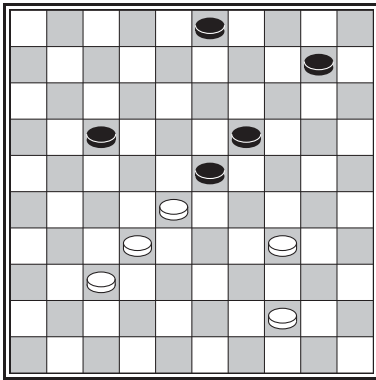


Diagram 1 [2]

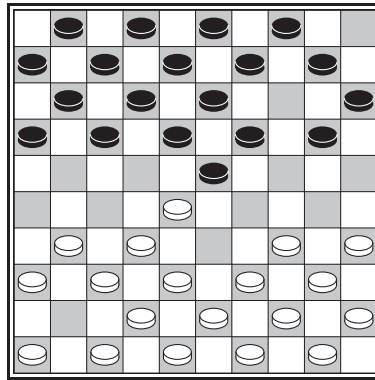


Diagram 2 [2]

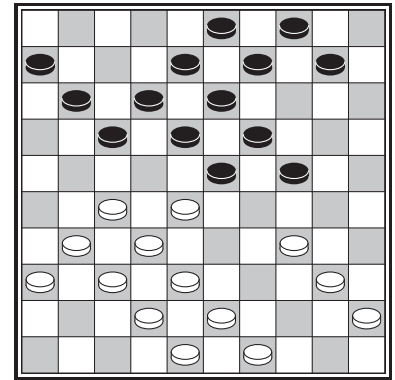


Diagram 3 [2]

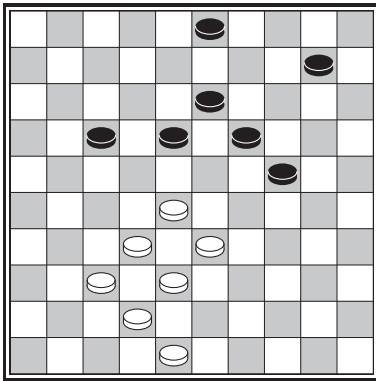


Diagram 4 [2]

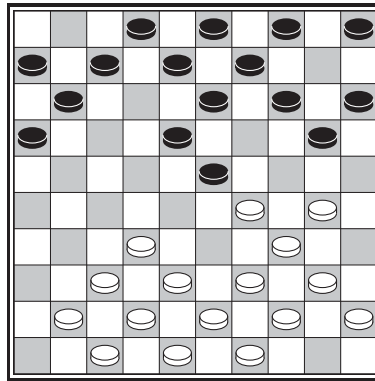


Diagram 5 [2]

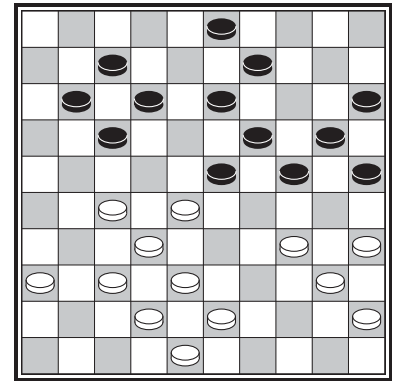


Diagram 6 [2]

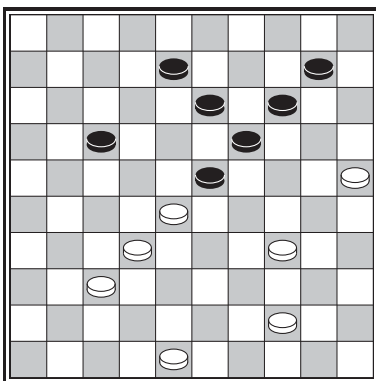


Diagram 7 [3]

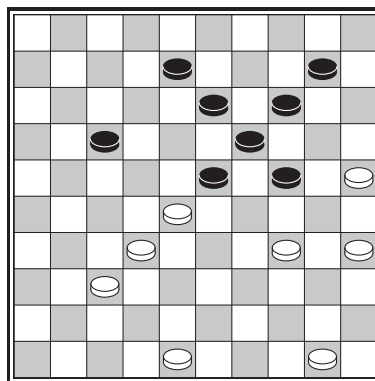


Diagram 8 [4]

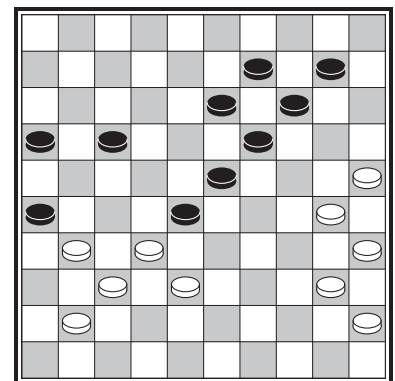


Diagram 9 [1]

## 1.2 Haarlemmer

Opdracht: Nu een paar moeilijke combinaties. Gebruik eventueel een bord.

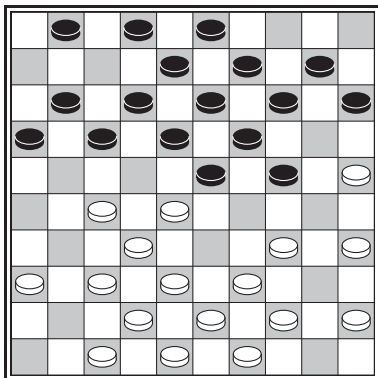


Diagram 10 [4]

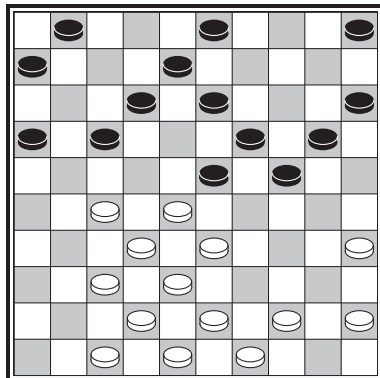


Diagram 11 [4]

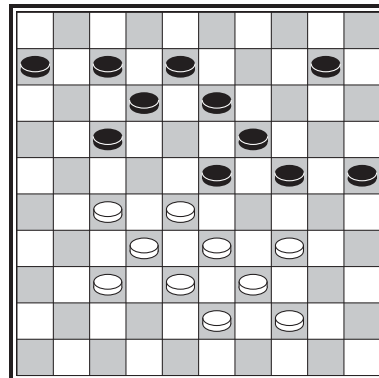


Diagram 12 [3]

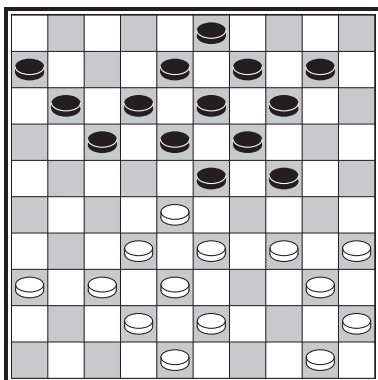


Diagram 13 [4]

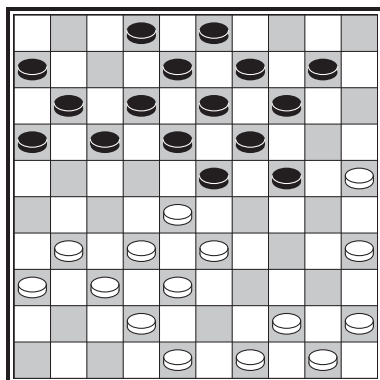


Diagram 14 [4]

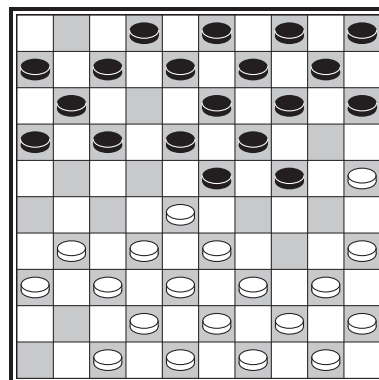


Diagram 15 [3]

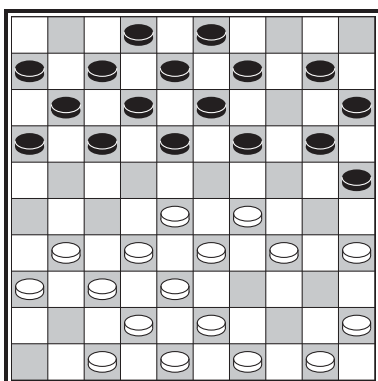


Diagram 16 [3]

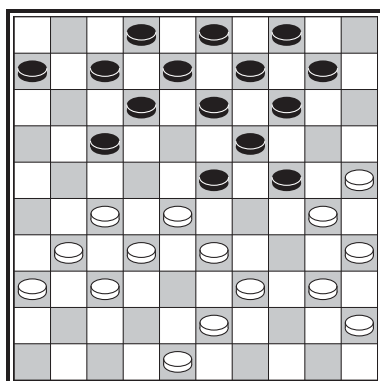


Diagram 17 [4]

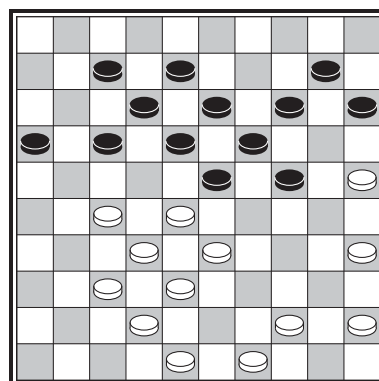


Diagram 18 [5]