

A

AANBREIEN = ww. Een *compositie* aan het begin of het eind met een of meer *zetten* uitbreiden, zoals een gebreide trui wordt uitgebreid met een kraag.

AANGRENZEND VELD = aanpalend *veld* op een *diagonaal*.

AANKLEDEN = *modaliteiten* aan een *idee* toevoegen.

AANKOMSTVELD = *veld* waar een *stuk* tot rust komt na het doen van een *zet*.

AANRAKEN IS ZETTEN = Wie een *stuk* aanraakt, is verplicht daarmee een *zet* te doen

AANSCHUIFSIMULTAAN = *simultaan* waarbij een speler die opgeeft zijn plaats afstaat aan een nieuwe speler.

AANSLAG = *zet* waarmee een *stuk* van de tegenstander *in* komt te *staan*.

AANTONEN = Je *zetten* reconstrueren na tijdnoedfase.

AANVAL = het *aanvallen*

AANVAL IN DE RUG = een *stuk* wordt van achter door een vijandelijke *dam2* *aangevallen*

AANVALLEN = 1. Een vijandelijk *stuk* *dreigen* te *slaan* 2. De *schijven* zoveel mogelijk naar voren *schuiven* met de bedoeling een *dam2* te maken

AANVALLER = de *kleur* die *aanvalt*

AANVALSSCHIJF = 1. *Schijf* waarmee een speler *aanvalt*. 2. Verst opgerukte schijf van een aanvalsformatie

AANVANGSSTAND = 1. *stelling* waarmee een *dampartij1* begint. CITAAT
2. Stelling waarin een *compositie* wordt aangeboden.

AAN ZET = de *beurt* hebben om te *zetten*.

ACHTERGEBLEVEN SCHIJF = *schijf* die niet deelneemt aan de strijd, *buitenspel* staat

ACHTERLOOP = het *achterlopen*

ACHTERLOPEN = een *schuifzet* doen met een *dam2* of *schijf*, *dreigend* bij de volgende *beurt* met die *dam2* of *schijf* een vijandelijk *stuk* te slaan. Ook: *oplopen*.

ACHTERSTAND IN ONTWIKKELING = zie *Ontwikkelingsachterstand*.

ACHTERUIT = in achterwaartse richting vanuit de waarneming van een speler achter het *bord*.

ACHTERUIT SLAAN = met een *schijf* *slaan* in de richting van de eigen *basisrij*.

ACHTERWAARTS = zie *achteruit*.

ACTIEF SPEL = het *actief spelen*

ACTIEF SPELEN = een *dampartij1* spelen met de bedoeling zelf kansen te krijgen en niet alleen proberen de tegenstander in bedwang te houden

ACTIERADIUS = de *bewegingsvrijheid* die een *stuk* binnen een *beurt* is toegestaan.

ACTIEVE RANDSCHIJF = *randschijf* die deelneemt aan de strijd

ACTIEVE VERDEDIGING = verdedigend spel met de bedoeling de *aanval* van de tegenstander te ontregelen en tevens eigen kansen op een *aanval* te scheppen

AD LIBITUM = *slagkeus* die niet van invloed is op het uiteindelijke resultaat. Ook: *libietslag*.

AFBREKEN = 1. Ophouden met spelen met de bedoeling de *partij1* op een later tijdstip te vervolgen. 2. De *aanvallende formatie* van de tegenstander krachteloos maken door *schijven af* te ruilen

AFGEBROKEN PARTIJ = *partij1* die is afgebroken, zie *afbreken* 1.

AFGEVEN = laten *slaan*.

AFHAKEN = overschakelen op een ander *speelplan* omdat het huidige niet werkt.

AFNEMEN (de dam -) = een actie uitvoeren waarbij een speler een vijandelijke *dam2* *slaat*

AFRUIL = het *afruilen*.

AFRUILEN = in een *beurt* een of meer eigen *stukken* laten *slaan* met de bedoeling evenveel *stukken* van de tegenstander te slaan

AFSPEL = de *zetten* die nog resten na een beslissende actie

AFSTOPPEN = 1. Een *schijf* van de tegenstander tegenhouden. 2. Een *aanval* van de tegenstander tegenhouden.

AFWACHTENDE ZET = *zet* gespeeld met de bedoeling de tegenstander het initiatief te laten.

AFWIKKELEN = 1. Een *combinatie* uitvoeren CITAAT. 2. Een *partij1* tot een eind voeren

AFWIKKELING = het *afwikkelen*.

AGAFONOV-VARIANT = agressieve *opening* waarin wit een *voorpost* inneemt, vernoemd naar de Russische topspeler Alexander Agafonov (1933).

ALBANY (COUP -) = Variatie van de *Zwitserse slag*.

ALQUERQUE = < Lat. calcul(us) = 'spelschijf', 'spelsteen'. Spaanse naam voor middeleeuws *damspel* op het *alquerquebord*.

ALQUERQUEBORD = vierkant bord voor alquerque, bestaande uit zestien ongeschakeerde ruiten en vier snijdende lijnen. CITAAT

ALTERERENDE SIMULTAAN = *simultaan* waar twee of meerdere *simultaangevers* afwisselend *zetten*.

ALTERNATIE = de mogelijkheid langs meer dan één weg naar een bepaald *veld* te *schuiven*.

ALTERNATIEVE ZETTEN = *sequentie* waarbij *alternatie* optreedt.

AMSTERDAMMER = 19^e-eeuwse naam voor *Haarlemmer*

ANALYSE = het *analyseren*

ANALYSEREN = 1. Uitleggen om welke reden een of meer *zetten* van een *partij1* gespeeld zijn. 2. Idem van een *eindspel* 2. 3. Na een *partij1* de zetmogelijkheden in een bepaalde *stelling* nagaan en besluiten of deze wel dan niet winst bevatten

ANALYSEDIAGRAM = *diagram* met een *stelling* uit een *analyse*

ANALYSEVARIANT = *variant* uit een *analyse*

ANALYSEVRAAGSTUK = *stelling* waarin de winst moet worden gevonden door een *analyse* van alle *varianten*.

ANALYTISCH = wat wordt/is vastgesteld bij *analyse*

ANDREIKO-VARIANT = opening vernoemd naar de Russische wereldkampioen Andriko Andreiko (1942-1976), met *randspel* van *zwart*.

ANGLAIS, COUP - = Andere naam voor *valluikslag*.

ANGLO-FRANS DAMSPEL = verzamelnaam voor de sinds de middeleeuwen in Frankrijk en Engeland/Amerika op het *kleine bord* gespeelde *damvariëteit*.

ANTICIPATIE = de ontdekking dat een *compositie* reeds eerder is gemaakt. CITAAT

ANTI-SCOUPPE = *eindspel1* waarin de winst van *Scoupe* net niet mogelijk is.

APEZET = zie *Emdenzet*.

A-POSITIONELE ZET = *zet* die de *positie* verzwakt. CITAAT

ARBITER = official die toezicht houdt op een regelmatig verloop van een wedstrijd

ARBITRAGE = het vaststellen van de uitslag van een afgebroken *partij1* door een *arbitragecommissie* [VEROUDERD]

ARBITRAGECOMMISSIE = door de dambond benoemd gezelschap dat de uitslag van een *afgebroken partij1* moest vaststellen [VEROUDERD]

ARRANGEMENT = licht gewijzigde versie van een bestaande *compositie*.

ARRANGEREN = een bestaande *compositie* licht wijzigen.

ASPIRANT = dammer van 14 t/m 16 jaar.

À TEMPO SPELEN = snel *zetten*

AUTEUR = iemand die iets schept, in het bijzonder een *probleem* of *eindspel2*.

AUTEURSOPLOSSING = door de *auteur* bedachte winst in een *probleem* of *eindspel2*.

AUTOMAAT = *probleem* waarin *wit* en *zwart* na de beginzet alleen maar *slaan*. Ook: *eenzetter*.

B

BABA SY, COUP- = door de Afrikaanse dammer Baba Sy (1935-1978) uitgevoerde slag in een simultaan tegen 150 tegenstanders in 1962.

BABYLONISCH DAMMEN = oudere naam voor *Fries dammen*.

BARRAGE = een of meer extra *partijen1* na een onbeslist toernooi. Ook: *beslissingswedstrijd*.

BARTELING, POSITIE = *stelling* in het *gesloten laat-klassieke middenspel* met een *achtergebleven schijf* van *zwart*, geanalyseerd door de Fransman Louis Barteling in zijn boek "Traité théorique et pratique du jeu de dames", Amiens 1901.

BASISRIJ = zie *damlijn*.

BASISSCHIJF = *schijf* op een *basisveld*

BASISVELD = onderste *rij velden* gezien vanuit het gezichtspunt van een speler

BASISVERSPERRING = *stelling* waar een *dam2* op de eigen *basisrij* in *contactoppositie* met een vijandelijke *schijf* staat.

BASS, ZETJE VAN = Russische naam voor *Van-Emdenzet*, in vertaling door sommige Nederlandse auteurs overgenomen.

BEAUREGARD, COUP- = Naar de Canadese kampioen Willy Beaugard genoemde slagzet.

BEDENKTijd = resterend aantal minuten om een bepaald aantal *zetten* te doen

BEETS, COUP- = *combinatie* in een *klassieke stelling*. "De combinatie (...) is merkwaardig omdat wit op een gegeven moment een 'plakker' maakt, die niet wordt benut") [De Rooij 1971:159]

BEGINSTAND = zie *aanvangsstand*.

BEGINZET = eerste *zet* van een *partij1*, volgens voorschrift in het *spelreglement* door de *witspeler*. Ook: *openingszet*.

BEREKENEN = zich mentaal de *stellingen* voorstellen die op het *bord* kunnen gaan komen en proberen de gevolgen daarvan te doorgronden. CITAAT

BEREKENING = het *berekenen*.

BERGEN, ZETJE VAN- = *damzet* genoemd naar de Rotterdamse dammer L. van Bergen, uitgevoerd in 1935.

BESLISSEND VOORDEEL OF NADEEL = voordeel of nadeel dat zorgt voor winst of verlies van de *partij*.

BESLISSINGSWEDSTRIJD = zie *barrage*.

BEURT = Wie mag *zetten*, aan de beurt is. "Wit en zwart doen om de beurt een zet" [CITAAT]

BEVRIJDEN, ZICH- = zich losmaken uit een *stelling* met weinig *bewegingsvrijheid*

BEWEEGLIJKE OPSLUITING = zie *mobiele opsluiting*.

BEWEGINGSVRIJHEID = de beschikking over vele *zet* mogelijkheden.

BEWERKEN = een *compositie* (proberen te) maken uitgaande van een *basisstand*.

BEWERKING = *compositie* die is voortgekomen uit een *basisstand*.

BEZETTEN VAN EEN VELD = een *stuk* posteren op een bepaald *veld*.

BEZETTING = het *bezetten*.

BIJOPLOSSING = winstmogelijkheid in een *probleem* of *eindspel2* naast de *auteursoplossing*. Ook: *nevenoplossing*.

BIJPLAATSEN = *stukken* toevoegen aan de *aanvangsstand* van een *compositie*.

BIJPLAATSING = het *bijplaatsen*.

BIJTREKKER = *eindspelpositie* waar een *kleur* een *stuk* offert om een winnende *oppositie* te formeren.

BINDING = ongunstige *opstelling* van bepaalde *stukken*, waarvan de tegenstander kan profiteren CITAAT

BIZOT, FINESSE – = Variant van de *Haarlemmer*.

BIZOT-VARIANT = *opening* vernoemd naar de Franse topspeler Stanislas Bizot (1879-1950).

BLADEINDSPEL = *eindspel* dat een ervaren dammer kan *oplossen* vanaf een afgedrukt *diagram*.

BLADPROBLEEM = *probleem* dat een ervaren dammer kan *oplossen* vanaf een afgedrukt *diagram*.

BLANKENAARGENRE = ?

BLANKENAARTJE = naar de Rotterdamse *eindspelcomponist* Cornelis Blankenaar (1876-1953) vernoemd eindspelgenre waarin drie *dammen2* winnen van één *dam2* plus een of meer *schijven*.

BLAZEN = in officiële wedstrijden afgeschafte spelregel die een speler het recht verschaft het *stuk* van het *bord* te nemen waarmee een speler verzuimt te *slaan*, naar eeuwenoud gebruik van onbekende herkomst en betekenis ertegen blazend.

BLIND COMPONEREN = *componeren* met of zonder leeg *bord* voor zich en zich de *stukken* mentaal voorstellend.

BLINDCOMPOSITIE = *compositie* die het resultaat is van *blind componeren*.

BLINDDAMMEN Zie *blindspelen*.

BLINDPARTIJ = *partij1* *blind dammen*.

BLINDSIMULTAAN = *simultaan* waarbij de *simultaangever* *blind speelt*.

BLINDSPELEN = *dammen* zonder *bord* en *stukken*; een *blindspeler* visualiseert *bord* en *stukken* in zijn hoofd. De naam houdt verband met het verleden, toen niet iedere dammer ervan overtuigd was dat blinddammen mogelijk was en uit angst voor fraude eiste dat de blindspeler geblinddoekt werd.

BLINDSPELER = wie *blind speelt*.

BLITZDAMMEN = *partij 1* met weinig *speeltijd* spelen.
 BLITZTOERNOOI = toernooi waarin *gedamd* wordt met weinig *speeltijd*.
 BLOK = *formatie* van aaneengesloten *schijven* in de vorm van een ruit.
 BLOKKADE = het *blokkeren*.
 BLOKKADESTUK = *stuk* dat de tegenstander de doorgang verspert.
 BLOKKEREN = een of meer *stukken* van de tegenstander de doorgang versperren
 BLOKZET = verouderde naam voor *Coup Philippe*
 BLONDE, COUP – 1 = Elementaire openings*combinatie*, vernoemd naar de Parijse dammer Blonde (1740/1-1819), beschouwd als de sterkste dammer van de 18^e eeuw.
 BLONDE, COUP – 2 = eenvoudige vorm van de *waterval*.
 BLONDE-MOTIEF = *motief*, in de 18^e eeuw genoteerd door de Fransman Blonde, waarin een witte *dam2* en *schijf* een zwarte *dam2* *vangen*.
 BOMZET = In *klassieke* standen voorkomende plaatsgebonden slagzet die inslaat als een bom. De naam werd bedacht door de Fransman Eugène Leclercq (1832-1908) in 1896. Verouderde namen zijn *raakzet* en *Rotterdamertje* of *Rotterdamse slag*.
 BONNARD = zie *Partie Bonnard*.
 BONNARD, COUP – = naar de Franse kampioen Marcel Bonnard (1886-1958) vernoemde *damzet* vanaf de rechter *vleugel*, beginnend in *achterwaartse* richting en mogelijk gemaakt door minstens tweemaal *vulling* en eenmaal *ruiming*.
 BONNARD-OPSTELLING = strategie vernoemd naar de Franse kampioen Marcel Bonnard. In deze *opstelling* laat een speler zich vanuit een *Roozenburg-aanval* opsluiten op zijn opgedrongen rechter *vleugel*. Een *gesloten Bonnard* is een *positie* met weinig *zetvrijheid* en een *open Bonnard* een positie met relatief veel *zetvrijheid*
 BOOM-VARIANT = *variant* in de *Keller-opening*, vernoemd naar de Nederlandse subtopper Gerrit Boom (1954).
 BORD = zie *dambord*
 BORD, OP HET – BRENGEN = een bepaalde *formatie* realiseren.
 BORDHELFT = speelterrein voor elke *kleur* bij aanvang van een *partij 1*.
 BORDKANSEN = de kansen die een speler achter het *bord* krijgt en die eerder afhangen van tactische en psychologische factoren dan van de *analytische* kansen.
 BORDNUMMERING = zie *veldnummering*.
 BORDRAND = rand rond het *dambord*, al dan niet opstaand
 BORDSPEL = spel met *stukken* op een bord van een afgesproken formaat en patroon en volgens overeengekomen regels.
 BOURQUIN, COUP- = Naam voor een *probleem* van de Zwitser Jules Bourquin (1850-1912).
 BREIEN = znw. Techniek waarbij een *problemist componeert* door een kern *zet* na zet uit te breiden, zoals steek na steek een trui wordt gebreid.
 BREIEN = ww. Zie *breien* znw.
 BRENGEN, EEN SCHIJF - = tijdens de *afwikkeling* van een *probleem* een *zwarte schijf* die deel uitmaakt het *motief* naar zijn plaats dirigeren.
 BRIL, BRILSTAND = *formatie* op drie aangrenzende *velden* van een *diagonaal* waarbij een *stuk* van de ene *kleur* wordt geflankeerd door twee stukken van de andere kleur. In een *open bril* kan het ingesloten stuk naar beide zijden *slaan*, in een *gesloten bril* kan dat niet. De beeldspraak berust op het beeld van twee brillenglazen aan weerszijden van de neus.
 BRILOFFER = *offer* om een *brilstand* te realiseren.
 BRILSLAG = *combinatie* waarin de *uitvoerende kleur* een *stuk* van de tegenstander in een *bril* dwingt en van de brilformatie profiteert om een *slagzet* uit te voeren. Wordt ook de Coup de la *Lunette* genoemd.
 BRONSTRING-HEKSTELLING = *onvoltooide hekstelling*, vernoemd naar de Leidse meester Evert Bronstring (1943).
 BRONSTRING-UITVAL = *variant* in een *klassieke stelling* waarin een speler zijn *centrumschijf* naar het *kerkhofveld* speelt. Vernoemd naar de Leidse meester Evert Bronstring.
 BUITELAAR = *sequentie* in een *compositie* waar *zwarte* en *witte schijven* successievelijk *slaan*, zodat ze over elkaar heen lijken te tuimelen.
 BUITENSPEL = van een schijf die niet deelneemt aan het spel, ook *achtergebleven schijf* genoemd, wordt gezegd dat hij buitenspel staat



CADET = internationale benaming voor *aspirant*
 CANADESE BORD = *dambord* van 144 velden voor het *Canadese damspel*
 CANADEES DAMSPEL = *variëteit* op een *bord* met 144 *velden* en 2x32 *schijven* volgens de regels van het *internationale damspel*
 CANADESE GROENZET = ingewikkelder vorm van de *Haarlemmer*, *overgezet* van het *Canadese dambord* met 144 ruiten op het *bord* met 100 ruiten door de Fransman Paul Sonier (1881-1968). De Canadese naam was Coup de Métivier.
 CANALEJAS-MOTIEF = verouderde naam voor een *motief* waarin één *dam2* het wint van drie *schijven*, vernoemd naar de Spaanse dammer Juan Garcia Canalejas, die de stelling in 1650 opnam in zijn boek "Libro del juego de las damas". De stelling kwam eerder voor in een 16^e-eeuws manuscript van de Spanjaard Alonso Guerra. Zie ook *Guerra-motief*.
 CENTRALE VELDEN = *velden* in het *centrum*.
 CENTRUM = 1. Blokje *schijven* in het midden van het *bord*, in veel *spelsystemen* noodzakelijk voor het creëren van een overwicht. 2. De twee of vier centrale *kolommen* van het *dambord*. Het aantal is afhankelijk van de definitie van *vleugel*.
 CENTRUMAANVAL = *aanval* via het *centrum*
 CENTRUMBEHEERSING = beheersing van het *centrum*
 CENTRUMBEZETTING = bezetting van het *centrum*
 CENTRUMOMSINGELING = *omsingeling* van een *formatie* in het *centrum*
 CENTRUMOVERWICHT = overwicht in het *centrum*.
 CENTRUMPOSITIE = zie *centrumstand*.
 CENTRUMSCHIJF = *schijf* in het *centrum*
 CENTRUMSLAG = door de Fransman Henri Chiland in 1935 geïntroduceerde naam voor een slagzet in een *centrumstand*.
 CENTRUMSTAND = *stelling* met eenzijdige of wederzijdse *centrumbezetting*. Er wordt onderscheid gemaakt tussen een *gesloten* en een *open* opstelling.
 CHECKERS = 1. Naam voor het *damspeel* in Amerika. 2. Naam voor het *Hoogland-systeem*.

CHENEUX-OPENING = *opening* versoemd naar een onbekende Franse speler van waaruit wit een *aanvalsstand* kan verkrijgen.

CHILAND, COUP- = naar de Fransman Henri Chiland (1900-1993) vernoemde *slagzet*, die enige verwantschap vertoont met de *bomzet*.

CHINESE MUUR = *Opsluiting* van minimaal vier *zwarte dammen* op *wits basisrij* en minimaal vier *zwarte schijven* op de rij daarboven die de dammen het spelen onmogelijk maken.

CHINOOK = naam voor een onderzoek aan de Universiteit van Alberta, Canada, onder leiding van Jonathan Schaeffer, in 1989 gestart en in 2007 met succes afgerond, waarin alle varianten van het *Engels dammen* door de computer zijn opgezocht en opgeslagen.

CIJFERSTAND = *positie* die wordt aangegeven door het opsommen der nummers van de *velden* waarop de *stukken* van *zwart* en *wit* staan.

CLERCCOMBINATIE = andere naam voor *klemzet 2*, vernoemd naar de Nederlandse topspeler Rob Clerc (1955).

CLIFFHANGER = situatie in een probleem waarin *zwart* een *wit* stuk op twee manieren kan slaan maar waarin *wit* hem één mogelijkheid ontnemt.

COMBINATIE (de, -s) = serie reglementair en/of strategisch verplichte *zetten* waarmee de *uitvoerende kleur* *stukwinst* of *positioneel* voordeel afdwingt. CITAAT. Ook: *slagzet*.

COMBINATIEF WINNEN = winnen met behulp van een *combinatie*

COMBINATIE-OBJECT = vijandelijk *stuk* dat wordt gebruikt als hulp bij het uitvoeren van een *combinatie*

COMBINATIESCHIJF = vijandelijke *schijf* die wordt gebruikt als hulp bij het uitvoeren van een *combinatie*

COMBINATIESPEL = het spelen van een *partij* die rijk is aan *combinaties*.

COMBINATIESPELER = *partij*-speler die vooral op zoek is naar *combinaties*.

COMBINATIETECHNIEK = het vermogen van een partijspeler om *combinaties* te herkennen.

COMBINATIETEST = test op een damtraining om het herkennen van *combinaties* te bevorderen en/of het vermogen tot combineren te onderzoeken.

COMBINE = onderlinge stilgehouden afspraak om het wedstrijdresultaat te beïnvloeden.

COMBINEREN = een *combinatie* uitvoeren.

COMBINEREN OP EEN RANDSCHIJF = een *randschijf* benutten bij het uitvoeren van een *combinatie*.

COMPLICEREN = de *stelling* ingewikkeld maken door de tegenstander veel keuzes te geven en/of door *combinaties* in de *stand* te weven.

COMPONEREN = een *compositie* bedenken.

COMPONIST = bedenker van een *compositie*.

COMPOSITIE = bedacht(e) *slagzet*, *eindspel* of *probleem* met *wit* aan *zet* met slecht één *winstvariant*.

COMPOSITORISCHE VARIANT = keuze van *zwart* in een *eindspel*, een *variant* opleverend die door *wit* *scherp* of nagenoeg *scherp* te winnen is en om die reden als waardevol wordt beschouwd.

CONJUNCTIE = de mate waarin in de *aanvangsstand* van een *probleem* *schijven* een aaneengesloten *formatie* vormen.

CONSEQUENT = gezegd wanneer een speler een *plan* bedenkt en alleen *zetten* doet die in dit plan passen.

CONSOLIDEREN = de kenmerken van een *stelling* in vervolg van de *partij* vasthouden.

CONTACTLOZE STELLING = *stelling* waar de *schijven* der beide *kleuren* verticaal gescheiden worden door minstens één *onbezet veld*.

CONTACTOPPOSITIE = *oppositie* waarin de *kleur* aan *zet* een *schijf* moet *offeren*.

CONTRAIRES, COUP DES- = variatie van de *Laocoön*

CONTROLLEREN = 1. Van een *stelling*: een zodanig overheersende *positie* innemen dat de tegenstander de *stelling* niet wezenlijk kan veranderen. 2. Van een *veld*: ervoor zorgen dat de tegenstander niet zonder nadeel een bepaald *veld* kan *bezetten*.

CONTROLE = het *controleren*.

CORRESPONDENTIEDAMMEN = *dammen* op afstand, waarbij de *zetten* schriftelijk worden doorgegeven.

COUNTER = tegenstoot, tegenaanval.

COUNTEREN = een *counter* uitvoeren.

CURIOSUM = *compositie* die ver uitstijgt boven het normale, bijvoorbeeld door een zeer ongewone *aanvangsstand* of *combinatie*.

D

DAM = 1. Elke der twee *basisrijen*. 2. *Gepromoveerde schijf*.

Etymologie: [Fr. < me. Fr. < Ned. *dam* (waterkering)]

Dame (schaakkoningin), dam (Elke der twee *basisrijen* van het *dambord* en gepromoveerde damschild) en damspel zijn Franse leenwoorden. Ze gaan terug op Ned. *dam* (waterkering), in de middeleeuwen ontleend door het Frans aan het Nederlands. De uitspraak van het Franse woord *dam* ontwikkelde zich tot *dame*, waardoor etymologen de oorsprong van Fr. *dame* (schaakkoningin) en Fr. *jeu de dames* (damspel) ten onrechte zochten in Lat. *domina*. Lit.: A. van der Stoep, Damspel in relatie tot schaakspel en alquerque, 2005, blz. 17-48.

DAMAFNAME = het *afnemen* van de *dam*.

DAMBLIND = gezegd wanneer een speler een eenvoudige winstmogelijkheid overziet.

DAMBORD = vierkant paneel met een daarop aangebracht patroon van 100 afwisselend donker en licht gekleurde *ruiten*, in de bordspelliteratuur het *grote bord* genoemd. Op ofwel de lichte ofwel de donkere ruiten wordt in Nederland en in een aantal andere landen *gedamd*. DAMCOMBINATIE = zie *damzet*.

DAMCOMPETITIE = georganiseerde krachtmeting tussen *dammers*, individueel of in clubverband.

DAME1 = koningin in het kaartspel [Fr. < Lat. *domina* (meesteres)]

DAME2 = koningin in het schaakspel [Fr. < Ned. *dam* (waterkering)]

DAM HALEN = met een *schijf* de *dam* 1 bereiken en deze tot *dam* 2 *promoveren*

DAMLIJN, DAMLINIE = *dam* 1.

DAMMEN = het *damspel* spelen.

DAMMENEINDSPEL = *eindspel* met uitsluitend of voornamelijk *dammen*.

DAMMER = die het *damspel* speelt. DAMME-VARIANT = *opening* waarbij *wit* bij de derde *zet* op de rechter *flank* een *voorpost* inneemt, vernoemd naar de Amsterdamse meester A.K.W. Damme (1895-1967).

DAMMEZET 1 = Coup Royal die wordt afgestraft door een tegencombinatie. A.K.W. Damme was een zeer sterke partij1-speler van vóór de tweede wereldoorlog.

DAMMEZET 2 = zeldzaam voorkomende naam voor *Maanslag*.

DAMOFFER = offer van een dam2.

DAMOISEAU, COUP- = naar de Belgische partij1-speler en problemist Fernand Damoiseau (1895-1956) vernoemde *openingscombinatie*.

DAM OP BEZET VELD = combinatie waar een kleur dam haalt op een veld dat vóór het begin van de combinatie werd bezet door een schijf van de andere kleur.

DAMOPPOSITIE = stelling van een dam2 van de ene kleur in de linker benedenhoek en een dam2 van de andere kleur in de rechter bovenhoek. Een synoniem is *zesenveertig/vijf*.

DAMPARTIJ = krachtmeting tussen twee personen die het damspel spelen.

DAMRUST = verouderde benaming voor *promotie en passant*.

DAMSCHIJF = niet *gepromoveerd stuk* in het damspel, elk der 20 stukken waarmee een *dampartij* aanvangt.

DAMSCHOOL = Instituut waar iemand leert dammen.

DAMSCHUIF = schuif met een dam2.

DAMSCHUIFOFFER = damoffer via een schuif.

DAMSLAG = slag met een dam2. CITAAT: damslag gaat voor meerslag o.i.d.

DAMSLAGOFFER = damoffer via een slag.

DAMSPEL = bordspel voor twee personen, die beurtelings een zet doen. In de internationale bordspelliteratuur wordt het spel ingedeeld bij de War Games, de oorlogsspelen. Etymologie dam: [Fr. < me. Fr. < Ned. dam (waterkering)]

DAMSPORT = het spelen van dampartijen in competitieverband.

DAMSTOP = bepaling in sommige damvariëteiten dat een lange dam2 na een slag moet stoppen op het veld direct achter de laatst geslagen schijf op dezelfde diagonaal.

DAMTOERNOOI = reeks dampartijen om een prijs, bijvoorbeeld een titel of een geldbedrag

DAMVANG = het vangen van een dam2.

DAMVARIËTEIT = lid van de bordspelfamilie die we damspel noemen met unieke slagregels. CITAAT

DAMWEDSTRIJD = partij1 tussen twee spelers om uit te maken wie het sterkst damt.

DAMZET = combinatie met als doel het bereiken van de damlijn met een schijf.

DAVID EN GOLIATH = eindspel van één witte schijf tegen twee zwarte schijven, in 1878 gepubliceerd door de Nederlander E.G. Dettmeijer (1837-1901), dat tot de verbeelding spreekt daar de witte schijf nog ver van de damlijn af staat maar niettemin wint van een numeriek sterkere tegenstander.

DAVIDJE = zie *David en Goliath*.

DECLAREREN = zie *controleren van een veld*.

DECORWISSELING = sterke verandering van het spelbeeld.

DEKKEN = ervoor zorgen dat een eigen stuk niet met nadeel wordt of kan worden geslagen.

DELFTSE TELLING = dammen met bijzondere uitkeringsregels, vernoemd naar de Delftse damvereniging die toernooien organiseert waarin deze regels worden toegepast.

DEMONSTRATIEBORD = groot, verticaal op een standaard geplaatst dambord om een publiek stellingen te laten zien.

DENKSPORT = verzamelnaam voor het recreatief of in competitieverband beoefenen van bordspelen als dammen en schaken en een kaartspel als bridge, bij betekenisuitbreiding ook voor het oplossen van puzzels als een cryptogram, een sudoku en dergelijke.

DENTROUX, FINESSE – =naar de Fransman Hyppolite (Henri) Dentroux (ca. 1869-na 1949) vernoemde *doorbraakcombinatie*.

DESLAURIERS, ZETJE VAN – = Reeds 19^e-eeuwse *doorbraakcombinatie* in klassieke positie die zijn naam kreeg doordat de Canadese wereldkampioen Marcel Deslauriers (1905-1988) haar uitvoerde in zijn match om de wereldtitel tegen de meervoudige Russische wereldkampioen Iser Koeperman (1922-2006) in 1958.

DIA = verkorting van *diagram*.

DIAGONAAL = znw. lijn van het dambord gevormd door een reeks aaneengeschakelde ruiten van dezelfde kleur die loopt van randveld tot randveld.

DIAGONALE OPPOSITIE = oppositie van een schijf van de ene kleur geplaatst op een randveld en een schijf van de andere kleur op een twee rijen lager en twee kolommen centraler gelegen veld met als kenmerk dat de randschijf aan zet moet offeren.

DIAGRAM = grafische weergave van het dambord.

DIAGRAMSTAND = stelling weergegeven op een diagram.

DIAGRAMSTEMPEL = aan een handvat bevestigd stukje rubber waarmee door beïnkting de afdruk van een diagram op papier wordt gerealiseerd.

DICHTZETTEN = een veld bezetten met de bedoeling een actie van de tegenstander via dat veld te verhinderen.

DIEPTE = de hoeveelheid zetten van bijvoorbeeld een combinatie CITAAT

DIGITALE KLOK = klok aangedreven door software. Het voor de conventionele uurwerkklok kenmerkende vlaggetje ontbreekt.

DIRECTE COMBINATIE = combinatie die in tegenstelling tot een indirecte combinatie onmiddellijk kan worden uitgevoerd

DIRECTE VERDEDIGING = verandering van de aanval op een stuk die onmiddellijk in het oog springt, in tegenstelling tot een indirecte verdediging.

DOORBRAAK = het doorbreken.

DOORBRAAKCOMBINATIE = combinatie die tot een doorbraak leidt.

DOORBRAAKRIJ, -LIJN = rij waar een schijf terecht komt na te zijn doorgebroken.

DOORBREKEN = door de linies van de tegenstander breken met een schijf zodanig dat deze niet van promotie kan worden afgehouden.

DOOR DE KLOK GAAN = zie *door de vlag gaan*.

DOOR DE VLAG GAAN = het vereiste aantal zetten niet halen binnen de gegeven tijd, die wordt aangegeven door een vlag.

DOORLOOP = het doorlopen.

DOORLOOPSCHIJF = schijf waarmee kan worden doorgelopen.

DOORLOPEN = met een schijf naar de damlijn schuiven.

DOORREKENEN = van alle mogelijke varianten in een stelling berekenen of ze winst, verlies of remise opleveren.

DÓORSLAAN = een slag zo lang mogelijk voortzetten volgens voorschrift van het spelreglement.

DORSTOOT = het met een *schijf* door de vijandelijke *linies* heen dringen.
DORMEUR, COUP DU – = door de Vlaamse problemist Oscar Baeke (1899) in 1938 bedachte naam voor een bepaalde damzet.
DOBV = acroniem voor *dam op bezet veld*.
DREIGDWANG = *forcing1* waarbij *wit dreigt* met een voordelige actie.
DREIGEN = gezegd wanneer een speler bij een der volgende *zetten* een *positie* in kan gaan nemen die voor gevaar zorgt.
DREIGING = het *dreigen*.
DRIEGEVER = de tegenstander zonder gelijktijdige verdere keuzes drie *stukken* laten *slaan*.
DRIE-OM-DRIE = *ruil* van drie eigen *stukken* tegen drie *stukken* van de andere *kleur*.
DRIE-OM-ÉÉN, DRIE TEGEN ÉÉN = *positie* van drie *dammen2* tegen één *dam* in het *eindspel*.
DRIEPOOT = *formatie* van drie *schijven* op drie aaneensluitende *velden* van een *diagonaal*. Ook: *staart*.
DROSTSYSTEEM, -VARIANT = *gambiet* door de tegenspeler van een *Roozenburg-aanval*, geïntroduceerd door de Friese subtopper Frank Drost (1953). De bedoeling is de *aanvaller* een *schijf* te geven die hem zwakke rechter *vleugel* bezorgt en zelf een schijf terug te winnen op de eigen rechter vleugel.
DRUKSPEL = *strategie* door het innemen van een zeer sterk *centrum* de tegenstander in de verdediging te drukken.
DRUKSTAND = *stelling* die kenmerkend is voor *drukspel*.
DUAL = lichte afwijking in de *auteursoplossing* van een *compositie*.
DUBBELCOMBINATIE = twee *combinaties* achtereenvolgend zonder dat de tegenstander een *schuifzet* mag doen.
DUBBELDAMMER = *combinatie* waarin de *uitvoerende kleur* twee *schijven* van de tegenstander laat *promoveren* tot *dam2* om deze te benutten bij de *winstvoering*.
DUBBELE DREIGING = *stelling* die twee *dreigingen* door dezelfde *kleur* bevat.
DUBBELEINDSPEL = *eindspel2* dat twee verschillende *scherpe* winstmogelijkheden voor *wit* bevat.
DUBBELMOTIEF = *motief* dat twee verschillende *scherpe* winstmogelijkheden voor *wit* bevat.
DUBBELOFFER = *offer* van twee *stukken*.
DUBBELOPPPOSITIE = twee koppels *schijven* die in *oppositie* staan.
DUBBELPROBLEEM = *probleem* dat twee verschillende winnende *scherpe combinaties* bevat.
DUMONT-VARIANT = *opening* vernoemd naar de Fransman André Dumont (1898-1985), waarin *zwart* een *onvoltooide lvo* inneemt
DUSSAUT, OFFER VAN- = *Offer* van een, twee of drie *schijven* in een *gesloten klassieke stand*, meestal met de bedoeling in een nadelig positie *remise* te forceren. Op hoog niveau voor het eerst toegepast door de Fransman A. Dussaut (ca. 1857) in 1886.
DYBMAN-VARIANT = naar de Russische wereldkampioen Alexander Dybman (1962) vernoemde *opening* waarin *zwart* een *kvo* inneemt.
DWANG = het *dwingen*.
DWANGPROBLEEM = *probleem* met *initiële dwang*.
DWANGSCHUIF = gedwongen *schuif*.
DWANGSLAG = gedwongen *slag*.
DWANGZET = *dwangschuif* of *dwangslag*.
DWARRELSTAND = *aanvangsstand* van een *probleem* waarin alle *schijven* ofwel op de even ofwel op de oneven *rijen* staan.
DWINGEN = een *dwangzet* laten doen.
DYNAMISCH EVENWICHT = gezegd van een *stelling* waarin geen van beide spelers voordeel heeft maar die bol staat van de spanningen.

E

ECK, ZETJE VAN VAN – = *openingscombinatie*, rond 1950 vernoemd naar de Groningse *partij1*-speler R. van Eck (1905-1955).
ECONOMISCH = kwalificatie van een *probleem* waarin alle *stukken* een rol hebben vervuld.
ECONOMISCH AFGEVEN = in de *problematiek*: *zwart* geen *slag* over twee *stukken* laten uitvoeren zonder gelijktijdig een *slag* over één stuk of over drie *stukken*, noch een *slag* over drie *stukken* zonder gelijktijdig een *slag* over twee of vier *stukken*. Zie ook *harmonische slag*.
ECONOMISCHE OPSLUITING = *opsluiting* waarbij voor de opsluitende *partij2* minder *stukken* zijn betrokken dan voor de opgesloten partij2. Vergelijk *oneconomische opsluiting*.
EEKHOUDZET = *Lokzet* gecomponeerd door de Rotterdamse speler J.B.M.J. Eekhoud (1910-1958).
EENDUIDIGE WINST = winst die slechts op één manier kan worden behaald.
EENGEVER = de tegenstander zonder gelijktijdige verdere keuzes één *stuk* laten *slaan*.
ÉÉN-OM-TWEE, ÉÉN-OM-DRIE enz. = *combinatie* waarbij de *uitvoerende kleur* één stuk *geeft* om er zelf twee, drie enz. te slaan.
EENZETTER = *probleem* waarin *wit* en *zwart* na de beginzet alleen maar *slaan*, met onmiddellijk verlies voor *zwart* als resultaat. Ook: *automaat*.
EEUWIGE KEUS = *sequentie* met meerder *ad-libitum*keuzes achtereenvolgend.
EINDSLAG = *slag* van de *uitvoerende kleur* als besluit van een *combinatie*.
EINDSPEL1 = fase in de *partij1* in het *late middenspel* waarin een of meer *schijven* *doorbreken*, meestal in een *stelling* van wederzijds 8 *schijven*.
EINDSPEL2 = *gecomponeerde* winnende *stelling* met weinig *materiaal*.
EINDSPELCOMPONIST = die *eindspelen2* *componeeert*.
EINDSPELPOSITIE = *positie* in het *eindspel*.
EINDSPELTECHNIEK = de kennis en ervaring bezittend om een *eindspel1* tot winst of *remise* te voeren.
EINDSPELTEST = test om de kennis van het *eindspel* te toetsen en/of te vermeerderen
EINDSTAND = *stelling* als slot van een *compositie* die geen *spel2* meer bevat.
ELEMENTAIR, in ELEMENTAIR ZETJE = een *zetje* dat mogelijk is met gebruikmaking van de eenvoudigste regels.
ELIMINEREN = *wegslaan*.
ELO-RATING = formule ontworpen door de Amerikaanse wiskundige en *schaker* Arpad Elo om de *speelsterkte* van een *schaker* in een getal uit te drukken.

EMDENZET, VAN = *Openingszetje* voor *wit* dat mogelijk wordt wanneer *zwart* vier *zetten* van *wit* kopieert, vernoemd naar de Nederlander Ephraïm van Emden, auteur van het boek "Verhandeling over het damspel" uit 1785. De *combinatie* heet ook wel *Apezet* of *Zetje* van *Bass*.
EMPEREUR, COUP DE L' = Naam voor een *slagzet* die de blinde Rotterdamse *partij1*-speler en *eindspelcomponist* A.M. Olsen (1878-1959) in 1945 uitvoerde.
ENGELSCHE SLAG = 19^e-eeuwse naam voor *Haarlemmer*.
ENGELS DAMMEN = in Engeland gespeelde *damvariëteit*.
ENGELSE SLAG1 = zie *Anglais, coup*.
ENKELVOUDIGE DWANG = het voorkomen van eenmaal *dwang* in een *compositie* en niet meer.
EN PRISE = zie *in staan*.
EVENWICHT = geheel of nagenoeg geheel materieel evenwicht in een *compositie*.
EVENWICHTIGE SCHIJVENVERDELING = zie *schijvenverdeling*.

F

FABRE, COUP – 1 = in 1899 bedachte *slagzet*, vernoemd naar de Franse meester Marius Fabre (1890-1945), die er in 1921 tijdens het Kampioenschap van Parijs een *partij1* mee won.
FABRE, COUP – 2 = andere naam voor *maanzet*.
FABRE-OPSTELLING = *formatie* in het *klassieke middenspel*, vernoemd naar de Franse kampioen Marius Fabre.
FABRE-TERUGRUIJL = *terugruil* in een *gesloten klassieke stelling* met de bedoeling *reservezetten* te verkrijgen
FALEN = gezegd van een *compositie* waarin *zwart* minstens *remise* kan maken
FANTASIEPROBLEEM = *probleem* waar geen *standverklaring* mogelijk is.
FANTASIESTAND = *aanvangsstand* van een *probleem* die in geen enkel lijkt op een *stand* die in een *partij1* voorkomt.
FIGURANT = *schijf* in de *aanvangsstand* van een *probleem* die geen rol speelt in de *afwikkeling1*.
FIGUURPROBLEEM = *probleem* waar de *stukken* van de *aanvangsstand* samen een figuur vormen.
FINESSE = subtiele actie. CITAAT
FLANK = *vleugel*.
FLANKAANVAL = *aanval* in een *flankpartij*.
FLANKCENTRUMAANVAL = *flankaanval* met gelijktijdige *centrumbezetting*
FLANKPARTIJ = *partij1* waarin minstens één speler over de rechter *vleugel* *aanvalt*
FLANKSPEL = *strategie* om met de rechter *vleugel* *aan te vallen*. Er wordt onderscheid gemaakt tussen *gesloten* flankspel, waarbij een speler een *flankstelling* opbouwt met weinig *zetvrijheid* en met geringe mogelijkheden tot *decorwisseling*, en open flankspel, waarbij een speler een *voorpost* inneemt op zijn rechter vleugel. De laatstgenoemde tactiek gaat gepaard met een ruimere *zetvrijheid*.
FLANKSTELLING = *formatie* in een *flankpartij*
FLANKSTELLINGSLAG = door de Nederlandse kampioen Freek Raman (1905-1952) in 1955 bedachte naam voor een bepaalde *combinatie* in een *flankstelling*.
FLEXIBELE STAND = *stelling* die mogelijkheden biedt tot *decorwisseling*
FLITS = damprogramma ontworpen door de Nederlander Adri Vermeulen dat *analyses* maakt van elke *stelling* die in *Turbodatabase* wordt opgeroepen.
FORCING = 1. Zie *dwangschuif* 2. *Compositie* met een of meer *dwangschuiven*
FORMATIE = 1. *Schijven* opgesteld in een bepaald patroon. 2. opstelling waar kracht van uitgaat. CITAAT. Zie ook *staart*.
FORMEREN = een bepaalde *formatie* op het *bord* brengen.
FOUTZET = foutieve zet.
FRAGMENT = gedeelte uit een *partij1*. CITAAT
FRANSE OPENING = openingszet door *wit* op de rechter *vleugel*.
FRANSE SLAG = Naam voor een *slagzet*, voorgesteld door F. Raman (1905-1952) in 1955. De Nederlandse wereldkampioen Benedictus Springer (1987-1960) stelde voor de *Coup Royal* de 'Franse slag' te noemen.
FRIES DAMMEN = in bepaalde delen van de provincie Friesland gespeelde *damvariëteit* met diagonaal *schuiven* doch met diagonaal en orthogonaal *slaan*.

G

GAAF = zie *Scherp*.
GAMBIET = *offer* op lange termijn met de bedoeling *positioneel* voordeel te verkrijgen. Door *dammers* ontleend aan het schaakjargon. Vergelijk *offer*2.
GANG DER STUKKEN = *actieradius* der *stukken*.
GAROUTE-RICOU = *positie* in het *gesloten klassieke middenspel* uit een *partij1* tussen de Fransen J. Garoute en Frédéric Dutto Ricou in 1921.
GATENKAAS = *stelling* die vanwege de vele open *velden* vraagt om een *combinatie*.
GEANTICIPIEERD = gezegd van een *compositie* die eerder blijkt te zijn gemaakt.
GEBONDEN PARTIJPROBLEMATIEK = *probleem* met *initiële dwang* en met een *aanvangsstand* die doet denken aan de *positie* in een *partij1*.
GEDEPLACEERDE SCHIJF = *achtergebleven* of *hangende schijf*.
GEÏSOLEERD STUK = *stuk* afgesneden van de eigen troepen.
GESLOTEN = *stelling* gekenmerkt door het geringe aantal *zetmogelijkheden*.
GESLOTEN BONNARD = zie bij *Bonnard-opstelling*
GESLOTEN BRIL = zie bij *bril*.
GESLOTEN FLANKSPEL: zie bij *flankspel*.
GESLOTEN HOOGLAND-AANVAL: zie bij *Hoogland-aanval*.
GESLOTEN KLASSIEK = *spelvorm* met wederzijdse *centrumbezetting* die zich kenmerkt door het geringe aantal *zetmogelijkheden*.
GESLUIERDE SLAG = ietwat verborgen *slag*.
GEVEN = zie *offeren*.
GHESTEM-DOORSTOOT = het opspelen van een *centrumschijf* in een *gesloten klassieke* *stelling*, bedoeld om *tempo's* te winnen. Vernoemd naar de Franse wereldkampioen Pierre Ghestem (1922-2000), die deze voor die tijd nieuwe *strategie* ontwikkelde in de jaren '30 van de 20^e eeuw.
GHESTEM, GHESTEM-OPSTELLING = *formatie* na een *Ghestem-doorstoot*.
GIVE-AND-TAKE = *probleem* bestaande uit een serie *eengevers* gevolgd door een winnende *slotslag*2.

GMI = Grand Maître International, titel voor *partij1*-speler of *componist* van internationaal niveau.
 GMN = Grand Maître National, titel voor *partij1*-speler of *componist* die tot de sterksten van zijn land behoort.
 GONGWEDSTRIJD = *partij1*-vorm waarbij de spelers om de *beurt* een *zet* doen op een gongslag.
 GORTMANSZET = naam voor een slagzet, door 1940 uitgevoerd door Cor de Gooijer (1907-1985), later abusievelijk vernoemd naar de Amsterdamse problemist G.L. Gortmans (1894-1956).
 GRÉGOIRE, COUP- = andere, zeldzaam voorkomende naam voor *Laocoön*, ten onrechte vernoemd naar de Fransman Grégoire Grégoire (ca. 1800-1884), die in zijn boek "Nouveau manuel théorique et pratique du jeu de dames à la polonoise" uit 1849 zonder bronvermelding een Laocoönstand uit de 18^e eeuw overnam.
 GROENZET = Openings*combinatie* die zwart na een foutieve tweede zet van wit twee schijven winst oplevert, zo genoemd omdat alleen groentjes, beginnende spelers, erin trappen. Kwam in de 19^e eeuw voor onder de namen Coup Mazette, Engelse slag, Mallejanslag, Rotterdammer en Amsterdammer. De huidige naam is *Haarlemmer*.
 GRONINGER VARIANT = *opening* gekenmerkt door de wederzijdse *afruil* van een *centrumschijf*.
 GROOT KLAVERBLAD = zie bij *klaverblad*.
 GROOTMEESTER = een *GMI* of *GMN*.
 GROOTMEESTERREMISE = vroegtijdige tot zeer vroegtijdige tussen twee *grootmeesters* afgesloten *remise*, bij uitbreiding benaming voor elke vroegtijdige remise.
 GROTE BORD, HET = *dambord* met 100 geschakeerde *velden*, in tegenstelling tot het *kleine bord* met 64 velden.
 GUERRA = *motief* waarin één *witte dam2* wint van drie zwarte *schijven*, voor het eerst aangetroffen in een ongepubliceerd manuscript van de Spanjaard Alonso Guerra van eind 16^e eeuw en *overgezet* van het *kleine* op het *grote bord*.



HAAKSLAG = Slag van een schijf die niet rechtdoor gaat maar die van richting verandert.
 HAARLEMMER = *combinatie* waarin de *uitvoerende partij2* afhankelijk van de keuze van zijn tegenstander twee of drie *schijven offert* via *vulling* en *ruiming* en vervolgens met schijfwinst een *slag* uitvoert over drie schijven. Zie ook *verlengde Haarlemmer*.
 HAAS-FABRE, DE = *positie* in het *gesloten klassieke middenspel* die aandacht kreeg door een in 1921 gespeelde *partij1* tussen de Nederlandse kampioen Jack de Haas (1875-1940) en de Franse kampioen Marius Fabre (1890-1945).
 HAKKEN = negatieve uitdrukking voor *schijven afruilen* waar dit maar kan.
 HAKKER = minachtende benaming voor een dammer die waar hij maar kan *schijven afruilt*. Zie ook *houthakker*.
 HALF KLASSIEK = *klassieke spelvorm* die waarschijnlijk zal leiden tot *gesloten klassiek* maar nog niet alle kenmerken daarvan bezit.
 HALF OPEN KLASSIEK = *spelvorm* met enige *standkenmerken* van *open klassiek* maar met strategische kenmerken van een *omsingeling*.
 HALVE COUP ROYAL = *Coup Royal* waarin de *uitvoerende kleur* een korte *slag* uitvoert maar daarna naar *dam1* gaat.
 HALVE HEKSTELLING = *formatie* van drie *schijven* op de linker *vleugel* waarmee een speler de tegenstander *vasthoudt*. CITAAT
 HALVE-HEKSTELLINGSLAG = *slagzet* uitgevoerd in een *halve hekstelling*.
 HALVE STAART = zie *staart*.
 HAM-SYSTEEM = *spelvorm* waarin een speler is *opgesloten* op zijn linker *vleugel* door een *klaverblad* maar zijn *stelling* zo heeft ingericht dat hij zich eventueel kan *bevrijden* door een driedubbele *ruil*.
 HANGENDE SCHIJF = *schijf* die het spelen wordt belet door schijven van de eigen *kleur* op de *velden* links en/of rechts boven hem; hij hangt er als het ware achter. Een dergelijke schijf is niet alleen nutteloos maar belemmert een speler ook in zijn *ruilmogelijkheden*.
 HARAKIRI = *motief* dat alleen *scherp* is in de *variant* waarin *zwart* al zijn materiaal *geeft*.
 HARMONISCHE SLAG = in de *problematiek*: *meerslag* die samengaat met *economisch afgeven*.
 HEER, ZETJE VAN - = *combinatie* toegeschreven aan de legendarische Aris de Heer (1805-1874), een dammer uit De Beemster.
 HEKSENKETEL = *stelling* waarin iemands linker *vleugel* is opgesloten in een *kettingstelling* en zijn rechter vleugel in een *kvo*.
 HEKSTELLING = *opstelling* op de linker *vleugel* waarmee een speler met vier *schijven* de tegenstander in een *opsluiting* houdt. De *opgesloten kleur* heeft nog minder *bewegingsvrijheid* dan wanneer hij is opgesloten in een *halve hekstelling*. Zie ook *hoge hekstelling* en *lage hekstelling*.
 HERGROEPEREN = ongelukkig opgestelde *schijven* door *ruilen* in een *formatie* plaatsen waar kracht van uitgaat.
 HERGROEPERING = het *hergroeperen*.
 HERHALING VAN ZETTEN = spelsituatie in het *eindspel1* waar een of meer *dammen* van elke *kleur* een aantal malen dezelfde *zetten* doen, zodat dezelfde *stelling* meermalen op het *bord* verschijnt. Komt dezelfde stelling driemaal terug, dan schrijft het *wedstrijdreglement remise* voor.
 HEX(A)DAMMEN = *variëteit* op een zeskantig *bord*, rond 2000 ontwikkeld met het doel een *damspel* te creëren met een kleine remisemarge.
 HIELSLAG1 = *Combinatie* in de *partij1* waarbij de *uitvoerende kleur* een *ruil* in achterwaartse richting neemt en een *schijf* van de tegenstander zijn plaats inneemt, op deze wijze een *slagzet* realiserend. Sommige schrijvers noemen de slag bij zijn Franse naam *Coup de Talon*.
 HIELSLAG2 = *Combinatie* in een *compositie* waarbij de *uitvoerende kleur* een langere *slag* uitvoert die begint in achterwaartse richting; een vijandelijk stuk neemt zijn plaats in, wat het de uitvoerende kleur mogelijk maakt een tweede langere slag te verwezenlijken.
 HOEKSCHIJF = de *schijf* van elke *kleur* die in de *aanvangsstand* van een *partij1* linksomder op het *bord* staat.
 HOEKSLAG = *slag* over tenminste twee *stukken* die op kruisende *diagonalen* liggen.
 HOEKVELD = voor elke *kleur* het *veld* linksomder op het *bord*.

HOGE HEKSTELLING = *hekstelling* op de rechter *vleugel* ten dele geformeerd op de *speelhelft* van de tegenstander.
 HOGE KVO = wederzijdse *opsluiting* van minimaal drie *schijven* van beide *kleuren hoog* op de rechter *vleugel*.
 HOGE LVO = wederzijdse *opsluiting* van minimaal drie *schijven* van beide *kleuren hoog* op de linker *vleugel*.
 HOLLANDSE OPENING = *opening* waarbij *wit* en *zwart* hun *centrumschijf* naar het *centrumveld* linksboven sturen.
 HOLLANDSE SLAG = *Combinatie* in een *gesloten klassieke stand*.
 HOOFDLIJN = de *diagonaal* op het *dambord* die loopt van links onder naar rechtsboven.
 Zie ook *lange lijn*.
 HOOFDVARIANT = belangrijkste *variant* van de *spelboom* van een *partij* of een *compositie*.
 HOOG = vanuit een speler gezien op een *rij* van het *bord* die verder van hem afligt.
 HOOGLAND-AANVAL = *spelsysteem*, vernoemd naar de Nederlandse wereldkampioen Herman Hoogland (1891-1955), waarin een *kleur* vanuit de *lange vleugel* het *kerkhofveld* bezet. Er wordt onderscheid gemaakt tussen een *gesloten Hoogland-aanval*, waarbij het *veld* links onder het kerkhofveld is bezet door een *schijf* van de *aanval*, en een open Hoogland-aanval, waarbij dit *veld open* is.
 HOOGLAND-SYSTEEM = door Herman Hoogland en zijn familie in de jaren '30 van de vorige eeuw onder de naam *checkers* gepropageerde maar niet aangeslagen *damvariëteit* op het *kleine bord* met een zeer smalle *remisemarge*.
 HORIZONTALE OPPOSITIE = *oppositie* van een *schijf* van de ene *kleur* geplaatst op een *randveld* en een *schijf* van de andere *kleur* op het naastgelegen veld van dezelfde *kleur* op dezelfde *rij* met als kenmerk dat de *randschijf aan zet* moet *offeren*.
 HORIZONTALE VERDEDIGING = Verdediging van een *schijf* die dreigt te worden aangevallen via een *achterloop* door een *schijf* te posteren op een *veld* van dezelfde *kleur* op dezelfde *rij* dat grenst aan het veld waarop de aangevallen *schijf* staat.
 HOROLOGIEZET = naam voor een *probleem*, in 1803 bedacht door de Amsterdammer Isaac van Emden (1790-1828).
 HOUDBAAR = 1. gezegd van een *stuk* dat wordt *aangevallen* of dreigt te worden aangevallen maar dat kan worden verdedigd. 2. Idem van een *stelling*.
 HOUT = populair jargon voor de *stukken* op het *bord*.
 HOUTHAKKER = zie *hakker*.
 HOUTJE = *damschijf* (die meestal van hout is gemaakt).
 HUISDAMMER = niet bij een club aangesloten *dammer*.

I

IDEE = door een *problemist* ontdekte originele *sequentie* die uitgroeit tot een *compositie*.
 IMMOBIEL = niet kunnen *zetten*.
 IMMOBIELE OPSLUITING = zie *opsluiting2*.
 INACTIEF SPEL = passief, afwachtend *spel2*.
 INACTIEVE SCHIJF = *schijf* die niet deelneemt aan de strijd
 INDIRECTE COMBINATIE = ????
 INDIRECTE VERDEDIGING = *verdediging* van een of meer *stukken* of van een *stelling* die schijnbaar geen reactie op een *aanval* is maar niettemin effectief is.
 INDRUKKEN VAN DE KLOK = een pennetje op de *klok* indrukken, zodat een der uurwerken gaat lopen.
 INFLEXIBEL = gezegd van een *stelling* die niet gemakkelijk van structuur kan worden veranderd. CITAAT
 INGEMETSELD STUK = *stuk* op een *randveld* diagonaal *ingesloten* aan twee zijden of op een niet-randveld diagonaal langs vier zijden en daardoor *immobiel*.
 INHOUD VAN EEN COMPOSITIE = de *afwikkeling*.
 INITIATIEF, HET – HEBBEN = een zodanige *stelling* innemen dat de tegenstander slechts kan reageren en niet de gelegenheid krijgt een eigen *plan* te bedenken.
 INITIËLE DWANG = *forcing1* die voorafgaat aan de *slagcombinatie* in een *probleem*.
 INKLEMMEN = een vijandelijk *stuk* reglementair of speltechnisch tussen *stukken* van de eigen *kleur* op een *diagonaal* dwingen zonder dat dit op *slag* komt te staan.
 INLAS = het *inlassen* van een *zet*.
 INLASSEN VAN EEN ZET = een *schuif* die noodzakelijk is maar die niet past in een reeks van logische *zetten*
 INSLUITEN = 1. Zie *omklemmen*. 2. *Stukken* zodanig opstellen dat een vijandelijke *dam2* niet kan spelen zonder zich te *offeren*.
 IN STAAN = gezegd wanneer een *stuk* dreigt te worden *geslagen*. Ook: *en prise*.
 INTERNATIONAAL DAMSPEL = naam voor de in Nederland gangbare *damspelvariëteit* die ook internationaal veel beoefening kent.
 INVAL = het plaatsen van een of meer *stukken* temidden van links en rechts opgestelde *stukken* van de tegenpartij.

J

JONGH, COUP DE = Openings*combinatie*, variatie van de *Haarlemmer*, vernoemd naar de zeer sterke Amsterdamse *partij1*-speler Herman de Jongh)
 JONGH, VARIANT DE = *opening* waarin *wit* in een *klassieke opening* de linker *vleugel* *ontwikkelt* door een *zwarte randschijf weg te ruilen*. Vernoemd naar de op grootmeesterniveau spelende Amsterdammer Herman de Jongh (1898-1085).
 JUNIOR = *dammer* van 17 t/m 19 jaar.

K

KAATSINGZET = *combinatie*principe waarbij de *uitvoerende kleur* met een *slag* over één *stuk* een vijandelijk *stuk* binnen bereik van een eigen *schijf* brengt, daarmee een *slag* over meerdere vijandelijke *stukken* mogelijk makend. De naam is gebaseerd op de actie en reactie in het kaatsspel: een speler slaat met de hand een bal weg, zijn tegenstander probeert de bal met de hand weer terug te slaan, enzovoorts. Wordt in sommige publicaties genoemd bij de Franse naam Coup de Ricochet.
 KAMELEON = Stand waarin een *kleur* twee winnende *combinaties* kan nemen, in 1916 geïntroduceerd door de Amsterdamse *problemist* G.L. Gortmans.
 KAMELEON, COUP- = *Typezet*, vaker voorkomend onder de naam *Hollandse slag*.
 KANNETJE = omstreeks 1915 onder Amsterdamse *problemisten* opgekomen naam met een onopgehelderde betekenis voor een *problematiek slagsysteem* waarin *wit* met een *slag* een *veld* *ruimt*, en passant twee *zwarte* *stukken* op *slag zettend*, door het

geopende veld met een *schijf* naar *dam1* kan slaan en met deze aldus *gepromoveerde* schijf een slag maakt.

KARAKTERISTIEK = gezegd van een actie, bijvoorbeeld een *verdediging*, die kenmerkend is voor een bepaalde *spelvorm*.

KELLER-GAMBIET = door de 13-voudige Nederlandse kampioen R.C. Keller (1905-1981) geïntroduceerd *gambiet* als *verdediging* tegen een *Roozenburg-aanval*. De verdediger verwijderd de *centrumschijf* die de *aanval horizontaal* ondersteunt c.q. de *aanvalsschijf* op de rechter *vleugel* verdedigt en *loopt* vervolgens *achter* de onverdedigbare aanvalsschijf. Op termijn valt ook de uit het *centrum* weggehaalde schijf van de aanvaller.

KELLER-OPENING, -SYSTEEM, -VARIANT = opening vernoemd naar R.C. Keller (zie *Keller-gambiet*), waarbij *wit* zijn tegenstander een zeer sterk *centrum* gunt en dit door *omsingeling* probeert *vast te houden*.

KERKHOF = *veld* op de linker *vleugel* dat *bezet* wordt door een *vooruitgeschoven schijf*. Het ontving zijn naam vanwege de aan deze bezetting verbonden gevaren.

KERKHOFCENTRUMAANVAL = bezetting van het *kerkhof* waarbij een *centrumschijf* op het *veld* horizontaal rechts naast het kerkhofveld de *aanval* ondersteunt.

KERKHOFSCHIJF = *schijf* die het *kerkhof* *bezet*.

KERKHOFSTELLING = *stelling* met *bezetting* van het *kerkhof*.

KETTINGSLAG, HALVE - = Naam voor een *bomzet* die geen winst oplevert omdat de tegenstander met een *tegencombinatie remise* kan maken.

KETTINGSLAG = benaming voor een *gespiegelde bomzet*.

KETTINGSTELLING = *stelling* waarin twee *schijven* op een *rij* naast elkaar een *blok vasthouden* dat bestaat uit minimaal drie schijven van de tegenstander.

KETTINGSTELLINGSLAG = Variatie van de *Bomslag*.

KEUZESLAG = de mogelijkheid te kiezen uit meerdere *slagen*.

KIKKEZET = Verouderde naam voor *Bomzet*; Kikke was een speler uit Noord-Holland uit de periode 1870-1910.

KIKKERZET = foutieve interpretatie van de naam *Kikkezet*, deze *combinatie* interpreterend als een soort kikersprong.

KLAPPER = *combinatie* waarbij een schijf in één *beurt* over minstens zes *stukken slaat*.

KLASSIEK = *spelvorm* waarbij beide *kleuren* een *centrumveld* plus het horizontaal links daarvan gelegen *veld bezetten*. De spelvorm wordt zo genoemd omdat hij reeds werd gepropageerd in het oudste Nederlandse damboek, "Verhandeling over het damspel", in 1785 uitgebracht door de Amsterdamse makelaar Ephraïm van Emden.

KLASSIEKE OPENING = *opening* die leidt tot een *klassieke spelvorm*.

KLAVERBLAD = *opstelling* van drie *schijven* aan de *bordrand* in de vorm van een driehoek met de pijl zijwaarts gericht waarmee een *kleur* een *blokje* van minimaal vier schijven van de tegenstander *opgesloten* houdt. Indien het klaverblad verbonden is met meer schijven van dezelfde kleur en er schijven van de tegenstander worden vastgehouden, spreekt men van een *groot klaverblad*.

KLAVERBLADSLAG = *Combinatie* vanuit een *klaverbladstelling*.

KLAVERBLADOPSLUITING = *opsluiting* met behulp van een *klaverblad*

KLAVERBLADVARIANT = *klassieke opening* waarbij *zwart* een *klaverblad* formeert.

KLEINE BORD = *dambord* met 64 afwisselend gekleurde *ruiten*. Oorspronkelijk gebruikt als schaakbord, doch rond het jaar 1300 zetten dammers ergens in Europa het middeleeuwse *damspel*, in Spanje *alquerque* genoemd, over van het *alquerquebord* op het *schaakbord*.

KLEMCOMBINATIE = zie *klemzet*.

KLEMZET 1 = *stelling* in het *eindspel* waarbij een vijandelijk *stuk* dat *ingeklemd* staat op een *randveld* dient als *combinatie-object*.

KLEMZET 2 = *combinatie* in een *gesloten klassieke stelling* waarbij de *uitvoerende kleur* begint met een *schijffoffer* om een *centrumschijf* van de tegenstander tussen de eigen stukken op de rechter *vleugel* in te *klemmen*. Na de combinatie *staat* deze schijf onverdedigbaar *in*.

KLEUR = *zwart* of *wit*.

KLEURSCHEIDING = waardering van de *aanvangsstand* van een *probleem*. CITAAT

KLOK = uit twee uurwerken bestaand apparaat gebruikt bij een *dam-* of *schaakpartij*. Een speler die heeft *gezet* is volgens het *wedstrijdreglement* verplicht de klok in te drukken, dat wil zeggen een pennetje omlaag te drukken dat zijn eigen uurwerk stilzet en het uurwerk van de tegenstander in werking stelt.

KLOK, DOOR DE – GAAN = binnen de afgesproken tijd minder *zetten* doen dan toegestaan.

KLOKCONTROLE = zie *tijdcontrole*

KLOKKEGIETERSZET = vertaling uit 1916 van de Franse benaming Coup du fondeur de cloches, in 1770 bedacht door de Fransman Manoury voor een *probleem*.

KLOKSIMULTAAN = *simultaan* waar bij elke *partij1* een *klok* wordt gebruikt.

KNDB = acroniem voor Koninklijke Nederlandse Dambond

KOLOM = verticale *rij velden* op het *dambord*

KONINGSDAM = door de publicist G.J.A. van Dam (1904-1967) in 1939 voorgestelde spelregelwijzing in het kader van een discussie over *remisebeperking*: in een *eindspel1* van drie *dammen2* tegen een zou een der dammen van de meerderheidspartij het privilege krijgen niet te kunnen worden geslagen, zodat een dergelijke stand kon worden gewonnen in plaats van zoals volgens de geldende regels in *remise* te eindigen.

KONINGSZETJE = Naam voor een *combinatie* voorkomende in de Nederlandse vertaling van een boek van de Russische wereldkampioen Iser Koeperman, door anderen *Coup Sonier* genoemd.

KONINKLIJKE NEDERLANDSE DAMBOND = naam voor de bond der verenigde Nederlandse *dammers*, in 1911 ontstaan uit twee eerdere bonden.

KORTE DAM = *dam2* die volgens de in een aantal landen geldende spelregels een *actieradius* bezit van één *veld diagonaal* in alle richtingen, in tegenstelling tot de *lange dam2* in onder meer het *internationale damspel*.

KORTE NOTATIE = omstreeks 1940 door de Nederlandse problemist David Douwes (1915-2002) geïntroduceerde *notatie* der *oplossingen* van *composities*, die korter is dan de *partij1-notatie* doordat verplichte *slagen* voor *zwart* niet worden aangegeven en van de witte *zetten* slechts het *veld* van aankomst.

KORTE VLEUGEL = synoniem voor rechter *vleugel*.

KORTE-VLEUGELOPSLUITING = *opstelling* op de rechter *vleugel* waarbij een speler vijf *schijven* op de eigen *bordheft* laat *opsluiten*. De bedoeling is zich daaruit vroeg of laat te *bevrijden* met een voordelige *stelling* als resultaat.

KRAAN, VAN DER –VARIANT = verouderde naam voor *Leningrader variant*, vernoemd naar de Nederlandse subtopper Wim van der Kraan (1920).
 KRACHTZET = *zet* waar kracht van uitgaat.
 KRENTENMIK = doorgaans negatief bedoelde benaming voor de *aanvangsstand* van een *probleem* waar *zwarte schijven* te midden van *witte* schijven staan en/of vice versa, afstekend als krenten in een brood.
 KRING VOOR DAMPROBLEMATIEK = naam van de vereniging van Nederlandse *problemisten*, opgericht in 1941.
 KRITISCH VELD = *veld* dat van doorslaggevend belang is voor winst of verlies van de *partij1*.
 KROM = gezegd van een of meerdere *zetten* die onlogisch zijn, niet passen in de *opbouw*.
 KRONEN = een *schijf promoveren* tot de rang van *dam2*. In Nederland wordt een *dam2* gesymboliseerd door twee schijven op elkaar te plaatsen. In landen waar wordt gedamd met opstaande figuren zoals in het Midden-Oosten moeten de spelers onthouden welke figuur is gepromoveerd.
 KROONSCHIJF = middelste *schijf* van elke speler op de *basisrij*, vooral belangrijk in *klassiek* spel. Met betekenisuitbreiding gezegd van een schijf op de basisrij die belangrijk is in een bepaald *spelsysteem*.
 KROONSCHIJFMOTIEF = onder *problemisten* in de jaren '30 en '40 van de vorige eeuw populair *motief*, gevormd door de *kroonschijf* van *zwart* en de *kroonschijf* van *wit*, waarbij *wit* *aan zet* wint door *verticale oppositie*.
 KRUIS = *opstelling* van vijf *schijven* op drie *rijen* in de vorm van een kruis. In onbruik geraakt: *stoof*.
 KVD = acroniem voor *Kring Voor Damproblematiek*.
 KVO = acroniem voor *korte-vleugelopsluiting*.
 KWADRANT = rechthoek op het *dambord* gevormd door vier aansluitende *diagonalen*.
 KWADRANTOPSLUITING = *mobiele opsluiting* van een *dam2* binnen een *kwadrant*.



LAAG = vanuit een speler gezien op een *rij* van het *bord* die dicht bij hem ligt.
 LAAT = *stelling* in het gevorderde *middenspel* waarbij minstens de helft van het aantal *schijven* is *afgeruild*.
 LAAT KLASSIEK = *Klassieke* spelpositie met zo'n gering aantal *schijven* dat de positie na een aantal *ruilen* overgaat in een *eindspel1*.
 LADDER = Zie onder *Val der koningen*.
 LADDERWEDSTRIJD = wedstrijdvorm waar de ranglijst wordt gezien als een ladder. De *oplosser* die de bovenste tree bereikt herbegint op de onderste tree.
 LAGE HEKSTELLING = *hekstelling* op de rechter *vleugel* en op de eigen *speelhelft*.
 LAGE KVO = wederzijdse *opsluiting* van minimaal drie *schijven* van beide *kleuren laag* op de rechter *vleugel*.
 LAGE LVO = wederzijdse *opsluiting* van minimaal drie *schijven* van beide *kleuren laag* op de linker *vleugel*.
 LANGE DAM = *dam2* die volgens de in een aantal landen geldende spelregels een *actieradius* bezit van hele *diagonalen*, in tegenstelling tot de *korte dam2*.
 LANGE DIAGONAAL = zie *lange lijn*.
 LANGE LIJN = *diagonaal* van het *dambord* die loopt van linksonder naar rechtsboven.
 LANGE-LIJNMOTIEF = *motief* gevormd door een *dam2* van *zwart* en een *dam2* van *wit* elk op een *hoekveld* van de *lange lijn* met *zwart* *aan zet*. Ook: *zesenveertig-vijf*.
 LANGE VLEUGEL = synoniem voor *linker vleugel*.
 LANGE-VLEUGELOPSLUITING = *opsluiting* van de linker *vleugel* in een *klassieke partij1*. Er wordt onderscheid gemaakt tussen een *voltooide* opsluiting en een *onvoltooide* opsluiting. Een speler kan door een ruil ontsnappen uit een onvoltooide opsluiting, uit een voltooide opsluiting kan dat niet.
 LAOCOON = *stelling* van minimaal vijf *schijven* van één *kleur* en een *dam2* van de andere kleur waarbij de kleur met de schijven *aan zet* in alle *varianten* verliest. De naam berust op een klassiek beeldhouwwerk uit de 1^e eeuw voor Christus dat de wurging door slangen uitbeeldt van de Trojaanse priester Laocoön en zijn twee zoons als straf voor verraad. Zoals de slangen de drie mensen wurgden zo wurgt de *dam2* de schijven.
 LATERALE OPPOSITIE = oppositie van een *randschijf* en een *schijf* van de tegenstander op het naastgelegen veld op dezelfde rij. Indien *aan zet* wordt de *randschijf* achterwaarts geslagen.
 LAVEERPARTIJ = *partij1* waarin beide spelers *laveren*.
 LAVEREN = tijdens een *partij1* allerlei tijdelijke *formaties* innemen.
 LECLERCQ, WINST = *winstpositie* van twee *dammen2* en twee *schijven* tegen één *dam2* en één schijf, in 1894 ontdekt door de Fransman Eugène Leclercq (1832-1908).
 LEEUWEN, VAN – SYSTEEM = *opstelling* van een *kvo* op de rechter *vleugel* met *randspel* op de linker vleugel, vernoemd naar de Nederlandse subtopper Jan van Leeuwen (1937-1995).
 LENINGRADER VARIANT = *opening* uit de eerste helft van de jaren '80, vaak gespeeld door de Russische wereldkampioen Alexander Dybman (1962) en de minder bekende Rus Alexander Borodin, beiden afkomstig uit Leningrad. Beide spelers *ontwikkelen* zich door op hun linker *vleugel* naar de *rand* te spelen.
 LETSJEV = *Combinatie* vernoemd naar de Russische *partij1*-speler Z. Lesjtsjov, die haar uitvoerde in de *partij1*.
 LETTERPROB LEEM = *probleem* waarvan de *stukken* in de *aanvangsstand* een of meer letters uitbeelden, veelal de initialen van de auteur.
 LEVEND DAMPROBLEEM = *probleem* waarvan de *aanvangsstand* kan worden *geretrogradeerd* tot de *aanvangsstand* van een *partij1*.
 LEVEND DAMSPEL = *partij1* waarbij de *stukken* worden uitgebeeld door in speciaal ontworpen kleding gehulde personen, bij uitbreiding ook door objecten als auto's, gespeeld op een op een vlakke ondergrond uitgezet groot *dambord*.
 LIBIETSLAG = Nederlandse naam voor een *slag ad libitum*.
 LIJN = synoniem van *diagonaal*.
 LIJNSLAG = *slag* over tenminste twee *stukken* op dezelfde *lijn*.
 LIJNVERSPERRING = *stelling* waarin een of meer *schijven* met een *schuif* geen *diagonaal* kunnen passeren zonder te worden *geslagen* door een op de bewuste diagonaal geposteerde *dam2* van de tegenstander.
 LINIE = *diagonaal*, *lijn*.

LINIE-EINDSPEL = *eindspel* van drie *schijven* achter een *diagonaal* tegen een *dam2* op deze diagonaal, waarin de *partij2* met de drie schijven door een *offer* van twee schijven probeert *door te breken* en de partij2 met de dam2 dit probeert te verhinderen.

LOCHTENBERG (ZETJE VAN) = *doorbraakcombinatie* in een *vroeg-klassieke stelling* vanaf een *laag* gelegen veld op de linker *vleugel* naar een *hoog* gelegen veld op de rechter *vleugel*, vernoemd naar de Amsterdamse meester C.J. Lochtenberg (1890-1945), die er voortdurend op loerde. Omdat hij niet wilde dat het zetje algemeen bekend zou worden, hield hij de publicatie ervan tegen.

LOGICA VAN DE LAATSTE ZET = de mate waarin *zwarts* laatst gespeelde *zet* vóór het ontstaan van de *aanvangsstand* van een *probleem* "logisch" is, dat wil zeggen voor de hand ligt.

LOKLOKZET = uitgelokte foutieve *lokzet*, fout omdat de tegenstander een valstrik heeft gespannen.

LOKZET = *zet* die de tegenstander verlost een schijnbaar sterke maar in wezen zwakke *voortzetting* te nemen.

LOOP DER STUKKEN = *actieradius* der *stukken*.

LOPEN, OP EEN STUK - = *achterlopen* of *oplopen*.

LOS BANDIG PROBLEEM = *probleem* waarin de *Scherpe Regels* niet volledig zijn toegepast.

LOSKOMEN = zich *bevrijden* uit een *positie* met weinig *zetmogelijkheden*.

LUNETTE, COUP DE LA = zie *brilslag*.

LVO = acroniem voor *lange-vleugelopsluiting*.

M

MAANZET = *Typezet* die bij een enkele schrijver ook voorkomt onder de naam *Coup Fabre*.

MACRO-EINDSPEL = ???

MAGNEETMOTIEF = *stelling* met één *zwarte dam2* en twee *witte randschijven* met een derde wit stuk, hetzij *dam2* hetzij *schijf*. De *zwarte dam2* aan *zet* wordt in volgende twee *beurten* altijd gevangen en door een der randschijven *geslagen*, alsof hij door een magneet naar een randschijf wordt getrokken.

MAGNETISCH DAMBORD = *dambord* bestaande uit een metalen vierkante plaat, eventueel bekleed met kunststof, met *schijven* die zijn voorzien van een magneet.

MAJOREINDSPEL = *eindspel2* waarin een *overmachtswinst* mogelijk is doordat wit vier of meer *stukken* bezit.

MALLEJANSLAG = 19^e-eeuwse naam voor de *groenzet* of *Haarlemmer*. Iemand die wat minder goed kon denken dan de gemiddelde Nederlander (en dus in zo'n eenvoudig *zetje* liep), werd rond 1900 Malle Jan genoemd.

MANOURY, COUP - = *Combinatie* waarin witte en zwarte schijven over elkaar heen buitelen en waarin twee witte schijven gelijktijdig op slag staan, genoemd naar de 18^e-eeuwse Parijse dammer en schrijver van damboeken Manoury. De combinatie komt ook voor onder de naam *trapslag*.

MANOURY-DETAIL = naar de 18^e-eeuwse Parijzenaar Manoury vernoemde *stand* waarin een *dam2* van de ene *kleur* een zwarte schijf van de andere kleur die op de *triktraklijn* staat verhindert *dam1* te halen door het *promotieveld* te *blokkeren*.

MANOURY-MOTIEF = *blokkade* door een *witte dam2* van een *zwarte dam2* op het *veld* linksomder en een zwarte *schijf* op het aangrenzende *veld* van de *lange lijn*. Zwart aan *zet* kan niet zetten en moet om die reden opgeven.

MARCHAL, COUP - = *variantie* van de *bomzet*.

MARDOCHÉE, COUP DE - = *Slagzet*, in 1938 vernoemd naar de 18^e-eeuwse Parijse dammer Mardochée.

MARNE, COUP = *Variatie* van de *Coup Philippe*. De naam werd bedacht door F. Raman in 1955.

MASSAKAMP = damwedstrijd tussen tientallen vertegenwoordigers van verenigingen, steden enz.

MASSIEF = groot *blok* van aaneengesloten *schijven*.

MATCH = uit meerdere *partijen1* bestaande wedstrijd tussen twee spelers.

MATERIAAL = de *stukken* op het *bord*. CITAAT

MATERIEEL OVERWICHT = *overwicht* berustend op *stukwinst*.

MAZETTE, COUP = 19^e-eeuwse aan het Frans ontleende naam voor *Haarlemmer*. De letterlijke betekenis is "klungelag").

MECHANISME = bepaalde *sequentie* van samenwerkende *slagen* in een *combinatie*.

MEERSLAG = bepaling uit het *spelreglement* dat in geval van een keuze de *slag* voorrang heeft die het langst kan worden voortgezet.

MEERSLAGCOMBINATIE = *combinatie* waarin een of meer *meerslagen* bepalend zijn voor het resultaat.

MEERSLAGEFFECT = opmerkelijke situatie mogelijk gemaakt door de *meerslagregel*.

MEERSLAGFINESSE = *finesse* die mogelijk wordt door de *meerslagregel*.

MEERSLAGPROBLEEM = *probleem* waarin *meerslagen* een dominante rol spelen.

MEERSLAGREGEL = bepaling uit het *spelreglement* die de *meerslag* regelt.

MEERVOUDIGE DWANG = het meermaalen voorkomen van *dwang* in een *compositie*.

MEERVOUDIGE LIJNSLAG = *slag* van een *dam2* over meerdere kruisende *diagonalen*.

MEESTER = Nederlandse naam voor *Maitre*, zie *MI* en *MN*.

MERP-ORDENING = structureel-topologische ordening van *damzetten* en *doorbraakcombinaties*, in 1948 ontwikkeld door de Nederlandse wereldkampioen Piet Roozenburg. De letters zijn afkortingen van vier Franse namen voor *typezetjes*, respectievelijk voor Mazette, Express, Raphaël en Philippe.

MÉTIVIER, COUP DE = Aan de Canadese damtaal ontleende naam voor de *Canadese groenzet*.

MI = *Maitre International*, titel voor *partij1*-speler of *componist* die internationaal tot de sterkeren behoort maar niet wordt gerekend tot de echte top.

MIDDENLIJN = denkbeeldige lijn die het *dambord* in twee *speelhelften* verdeelt.

MIDDENLINIE = *linie* van een speler bestaande uit *rijen schijven* op de derde t/m de vijfde rij van het *dambord* met zijn *basisrij* als eerste rij gerekend.

MIDDENSPEL = fase in een *partij1* tussen *opening* en *eindspel1* met ongeveer 8 tot 14 *schijven* wederzijds.

MINDWANG = *forcing1* in een *stelling* waarin de *uitvoerende kleur* minder *schijven* heeft dan zijn tegenstander.

MINIATUUR = probleem met een *aanvangsstand* van maximaal zeven en een *witte schijven*, met betekenisvernauwing probleem met een *aanvangsstand* van precies tweemaal zeven schijven.
 MINOR-EINDSPEL = *eindspel2* waarin een *overmachtswinst* niet mogelijk is vanwege een te gering aantal *witte stukken*.
 MINSCHIJF = gezegd wanneer een speler een *schijf* minder heeft dan zijn tegenstander.
 MIRACLE, COUP DE – = Probleem uit 1911 dat deze naam kreeg.
 MN = Maître National, titel voor *partij1*-speler of *componist* die tot de sterkeren van zijn land behoort maar niet wordt gerekend tot de top.
 MOBIELE OPSLUITING = zie *opsluiting2*.
 MODALITEIT = het effect in een *probleem* dat kan optreden bij een zet van *wit* en het antwoord van *zwart*.
 MOLENWIEK = slag over minimaal vier stukken waarbij een stuk tot rust komt op het veld van vertrek. Het Franse equivalent is Coup du tourniquet.
 MOLENZET = Naam in 1802 door Isaac van Emden uit Amsterdam gegeven aan een *probleem* waar een *witte dam2* in vier cirkels, als het ware als de wieken van een molen, zwarte schijven van het *bord* slaat.
 MOLIMARD-UITVAL –(VARIANT) = *ruil* in een *klassieke stelling* vanuit het *centrum* naar het *kerkhofveld*, met de bedoeling de tegenstander met een moeilijk te *ontwikkelen lange vleugel* op te scheppen.
 MOLKWERUMS DAMMEN = 18^e-eeuwse naam voor *Babylonisch* of *Fries dammen*.
 MOTIEF = oorspronkelijk een *markant idee* dat de kern vormt van een *compositie*, later *stelling* met zeer weinig materiaal die dient als vertrekpunt van een *compositie*, dat wil zeggen de *bewerking* van het bewuste motief.

N

NAAMLOOS SKELET = *formatie laag* op de linker *vleugel* waarin onder meer een *klaverblad* van de tegenstander een aantal *schijven* vasthoudt.
 NAGEL, ZETJE VAN- = ??? (in Friesland o.i.d.)
 NAPOLEON, COUP – = *Slagzet* waar de *uitvoerende kleur* een slag uitvoert die aanvangt met een slag vooruit en een slag *achteruit* en waarbij eerst een zwart stuk heen-en-weer wordt gegooid. Het Franse woord Napoléon wordt gebruikt om kwaliteit te beklemtonen; de naam verwijst niet naar de Franse keizer.
 NASLAG = *combinatie* na enige actie. CITAAT
 NASPEL = verouderde naam voor de *stelling* na een uitgevoerde *combinatie* die nog enig *spel3* bevat.
 NATUREL = *stelling* bestaande uit één *wit stuk* die in een *probleem* resteert na een lange *slagsequentie*.
 NATUURLIJKE STAND = *aanvangsstand* van een *probleem* die doet denken aan een *partij1-stand*.
 NEVENOPLOSSING. Zie *bijoplossing*.
 NAZET = laatste *reservezet* in een *gesloten stelling*, waarna de tegenstander een moeilijke beslissing moet nemen.
 NEUTRALISEREN = de spanningen in een *partij1* doen verminderen.
 NEVENVARIANT = minder belangrijke *variant* in een *partij1* of in een *compositie*, een *zijtak* van de *spelboom*.
 NICOD-MOTIEF = *eindspel2* uit 1878 van een *witte dam2* en twee *schijven* tegen drie *zwarte schijven*, gekenmerkt door een *Sargin-detail* rechtsonder. *Auteur* is de Fransman Victor Nicod (1830-1890).
 NK = acroniem voor Kampioenschap van Nederland *dammen*.
 NORMAALSTELLING = gebruikelijke *stelling* in een bepaalde *opening* (een *germanisme*).
 NOTATIE = de *genoteerde zetten* van een *partij1*. Zie ook *korte notatie* en *volledige notatie*.
 NOTATIE BIJWERKEN = op gezag van het *wedstrijdreglement* na de *tijdnoodfase* of na de *partij1* de gespeelde *zetten* reconstrueren en alsnog de zetten *noteren* die een speler of beide spelers in *tijdnood* naliet(en) op te schrijven. Ook: de *zetten bijwerken*.
 NOTATIEBIJJET = stuk papier waarop een speler de *zetten* van een gespeelde *partij1* noteert.
 NOTEDOP = *probleem* met weinig materiaal met minimaal één *dam2* van beide *kleuren* in de *aanvangsstand*, *gecomponeerd* met de intentie in klein bestek zoveel mogelijk *modaliteit* te demonstreren.
 NOTEREN = de gedane *zetten* van een *partij1* bijhouden op een *notatiebiljet*.
 NUMMERING = de nummers van de *speelvelden* van het *dambord*.

O

OFFER = 1. Het gedwongen *geven* van een *stuk* om groter nadeel te voorkomen. 2. Het vrijwillig geven van een *stuk* om op korte termijn voordeel te behalen. Vergelijk *gambiet*.
 OFFER VAN DUSSAUT = zie bij *Dussaut*.
 OFFEREN = een *offer* plegen.
 OFFERVARIANT = *partij1-variant* waarin wordt *geofferd*.
 OLSEN-FINESSE = *plakker* bij het uitvoeren van een *Coup Royal*.
 OLYMPISCHE FORMATIE = *formatie* van vijf *schijven*, waaronder drie *randschijven*, op de rechter *vleugel* in een *klassieke stelling*, waarmee de uitvoering van de *Coup Royal* mogelijk is.
 OMKLEMMEN = zodanig *insluiten* van een vijandelijke *formatie* dat de *schijven* die daarvan deel uitmaken zich alleen door een *offer* kunnen loswerken.
 OMKLEMMING = het *omklemmen*.
 OMLEGGEN, EEN SLAG - = een *slag* naar een bepaald *veld* over andere velden laten lopen dan oorspronkelijk.
 OMSINGELEN = milde vorm van *omklemmen*, waarbij de tegenstander nog enige vrijheid van spelen heeft.
 OMSINGELING = het resultaat van *omsingelen*.
 ONAFWENDBARE DREIGING = niet te pareren *dreiging*.
 ONBEWEEGLIJKE OPSLUITING = zie *opsluiting2*.
 ONBEZET VELD = *veld* dat niet bezet is door enig *stuk*.
 ONDERVARIANT = minder belangrijke *zijtak* van een *variant*.
 ONECONOMISCH AFGEVEN = niet *economisch afgeven*.
 ONECONOMISCHE MEERSLAG = *meerslag* die niet *economisch* is.

OPSLUITING = *opsluiting* waarbij meer stukken zijn betrokken van de *opsluitende kleur* dan van de opgesloten kleur.

ONEVENWICHTIGE AANVANGSSTAND = *aanvangsstand* van een *probleem* waarin de *schijven* zeer ongelijkmatig over het *bord* zijn verdeeld.

ONEVENWICHTIGE SCHIJVENVERDELING = zie *schijvenverdeling*.

ONGEDEKTE SCHIJF = *zwarte schijf* in de *aanvangsstand* van een *probleem* die indien *zwart aan zet* zou zijn kan *doorlopen* naar *dam1*.

ONLOGISCHE LAATSTE ZET = onbegrijpelijk *zwakke laatste zet* van *zwart* in de *beurt* voordat dat de *aanvangsstand* van een *probleem* wordt bereikt.

ONMOGELIJKE AANVANGSSTAND = zie *onverklaarbare stand*.

ONNATUURLIJKE DAM = *dam2* in de *aanvangsstand* van een *probleem* die gelet op zijn functie in de *ontleding* zonder bezwaar door een *schijf* kan worden vervangen.

ONNATUURLIJKE SLAGVERLENGING = het zodanig omleggen van een *slag* naar een bepaald *veld* dat er meer *stukken* worden *geslagen* en met het gelijktijdig creëren van *figuranten*.

ONNATUURLIJKE STAND = *aanvangsstand* van een *probleem* die niet snel in een *partij1* zal voorkomen.

ONREGELMATIGE OPENING = ongebruikelijke *opening*, niet leidend tot een *klassieke partij1* of tot een *flankpartij*.

ONREGELMATIGE PARTIJ = *partij1* die geen *spelbeeld* oplevert als in een *klassieke partij* of in een *flankpartij*.

ONREGLEMENTAIR = niet volgens het *spelreglement*.

ONSPEELBARE VLEUGEL = *vleugel* waar geen goede *zet* kan worden gedaan.

ONTLEDING = *oplossing*.

ONTWIKKELEN = de *schijven* in een gewenste *formatie* plaatsen, in het bijzonder *schijven* op de laagste *rijen* naar *voren* sturen.

ONTWIKKELINGSACHTERSTAND = trager zijn met *ontwikkelen* dan de tegenstander.

ONTWIKKELINGSVOORSPRONG = sneller zijn met *ontwikkelen* dan de tegenstander.

ONVERKLAARBARE STAND = *aanvangsstand* van een *probleem* die niet op reglementaire wijze uit een eerdere *stand* kan zijn voortgekomen.

ONVOLTOOIDE HEKSTELLING = *hekstelling* zonder de vierde, achterste, *randschijf*. Ook *Bronstring-hekstelling* genoemd.

ONVOLTOOIDE LVO = zie onder *lange-vleugelopsluiting*.

ONZUIVER = niet *zuiver*.

OPBERGEN = een *dam2* in veiligheid brengen achter de eigen *schijven*, zodat hij niet kan worden gevangen.

OPBOUW = het *opbouwen*.

OPBOUWEN = het *formeren* van een bepaalde *stelling*.

OPBOUWZET = *zet* die past in de *opbouw* van een bepaalde *formatie*.

OPDRIJVEN = met een *dam2* een *schijf* van de tegenstander dwingen naar een gewenst *veld* te *schuiven* door te dreigen hem te *slaan*. Ook: *opjagen*.

OPDRIJFTHEMA = *thema* in een *eindspel2* waarin *opdriven* centraal staat.

OPDRINGEN = een of meer *schijven* ongebruikelijk ver vooruit *schuiven*.

OPEN = *stelling* gekenmerkt door relatief veel *zetsmogelijkheden*.

OPEN BONNARD = zie bij *Bonnard-opstelling*.

OPENBREKEN, EEN STELLING - = het karakter van een *stelling* wijzigen

OPEN BRIL = zie bij *bril*.

OPEN FLANKSPEL = zie bij *flankspel*.

OPEN HOOGLAND-AANVAL: zie bij *Hoogland-aanval*.

OPENING = beginfase van een *dampartij*, aanvangend met wederzijds 20 *schijven*, in een *stelling* van ongeveer wederzijds 14 *schijven* overgaande in het *middenspel*. De overgang van opening naar middenspel kenmerkt zich door een geleidelijke afname van het aantal *speelbare zetten*.

OPENINGSCOMBINATIE = *combinatie* in de *openingsfase* van een *partij1*.

OPENINGSSCHEMA = het *plan* in de *opening* in grote lijn, ruimte latend tot improvisatie.

OPENINGSTHEORIE = adviezen hoe bepaalde *openingen* te spelen op basis van onderzoek en ervaringen.

OPENINGSVARIANT = bepaalde serie *zetten* in de *opening*.

OPENINGSZET = eerste *zet* van een *partij1*, volgens in het *wedstrijdreglement* vastgelegde afspraak door *wit*. Zie ook *beginzet*.

OPEN KLASIEK = *spelvorm* met *klassieke* trekken maar die de mogelijkheid open laat gemakkelijk over te schakelen op een andere *spelvorm*.

OPEN VELD = onbezet veld.

OPEN ZETTEN = zoveel *open velden* in een *formatie* creëren dat de tegenstander gemakkelijk een *combinatie* kan nemen.

OPGEVEN = zich overwonnen geven.

OPJAGEN = zie *opdriven*.

OPLOPEN = synoniem voor *achterlopen*.

OPLOSSEN = 1. de *oplossing* van een *compositie* zoeken of vinden. 2. Door een of meer *ruilen schijven* van het *bord* laten verdwijnen.

OPLOSSER = wie *oplost1*.

OPLOSSING = de winnende *variant* dan wel het winnende variantencomplex in een *compositie*.

OPLOSWEDSTRIJD = georganiseerde kamp om *composities op te lossen*.

OPPOSITIE = *stelling* van één *zwarte* en één *witte schijf*. Afhankelijk van de *opstelling* onderscheiden dammers *diagonale*, *horizontale* en *verticale oppositie*.

OP SLAG STAAN = in de volgende *beurt* moeten *slaan*.

OP SLAG ZETTEN = ervoor zorgen dat de tegenstander moet *slaan*.

OPSLUITEN = *stukken* van de tegenstander in een *opsluiting* brengen.

OPSLUITING = 1. In een *partij1*: *stelling* met als kenmerk dat een *blok schijven* van een *kleur* niet kan *zetten* zonder schijfverlies en daardoor minder *zetvrijheid* heeft dan zijn tegenstander. 2. In een *compositie*: *positie* met gering aantal *stukken* waarin *zwart* reglementair verliest doordat hij niet kan *zetten* (*immobiele opsluiting*) ofwel eerst moet *offeren* alvorens in een *immobiele opsluiting* terecht te komen ofwel alle dan wel bijna alle *stukken* moet *offeren* (*mobiele opsluiting*).

OPSLUITINGSPPOSITIESLAG = Naam voor een slagzet vanuit een *opsluiting*, bijvoorbeeld vanuit een *KVO*.

OPSLUITMOTIEF = *motief* met een *opsluiting2* als belangrijkste element.

OPSLUITPROBLEEM = *probleem* dat uitloopt in een *opsluiting2*.

OPSLUITSYSTEEM = *spelvorm* waar wordt toegespeeld naar een *opsluiting* 1.
 OPSTELLING = de *formatie* die de *stukken* met elkaar vormen.
 OPSTOOT = *ruil* naar voren waarbij een *schijf* geïsoleerd komt te staan. De bedoeling is terreinwinst te boeken. CITAAT. Ook: *doorstoot*.
 OPVANGEN = een of meer *aanvallende schijven* van de tegenstander afdoende onschadelijk maken. CITAAT
 OPZET (VAN EEN PARTIJ) = bepaalde *strategie*, de wijze waarop een speler zijn *stelling* formeert.
 ORTHODOXE VARIANT = veel gespeelde *variant*.
 OTTINKVARIANT = opening leidend tot een *hekstelling*, vernoemd naar de Utrechtse dammer Alfons Ottink.
 OVERBODIGE KRACHT = *witte stukken* die niet noodzakelijk zijn om de winst in een *compositie* te realiseren.
 OVERBODIG MATERIAAL = *schijven* in de *aanvangsstand* van een *probleem* die *figurant* zijn en derhalve overbodig.
 OVERMAGTSEINDSPEL = *eindspel* waarin een *kleur* een *overmachtswinst* behaalt.
 OVERMAGTSWINST = winst op basis van het gegeven dat in de *internationale variëteit* vier *dammen* 2 winnen van één *dam* 2, dus overmacht bezitten.
 OVERSTEKEN = het passeren van een of meer *diagonalen* door een *schijf* op weg naar de *damlijn*.
 OVERZETTEN = een *stelling* uit de ene *damvariëteit* met de nodige aanpassingen overbrengen naar een andere *damvariëteit*. Ook: *transponeren*.
 OVERZETTING = het *overzetten*. Ook: *transpositie*.



PARTIE BONNARD = zie bij *Bonnard-opstelling*
 PARTIËLE BIJOPLOSSING = in een *compositie*: de ongewenste mogelijkheid een *witte dam* 2 te kunnen plaatsen op meer dan één *veld* van een *diagonaal*.
 PARTIJ = 1. krachtmeting op het *dambord* tussen twee spelers die begint zodra *wit* de eerste *zet* heeft gedaan en eindigt wanneer een der spelers opgeeft of tot *remise* wordt besloten. 2. Bij deze krachtmeting betrokken speler. CITAAT.
 PARTIJKENMERK = wat vaak in een *partij* 1 voorkomt en dus daarvoor kenmerkend is.
 PARTIJNOTATIE = zie *volledige notatie*.
 PARTIJPROBLEMATIEK = 1. Het scheppen van *combinaties* in een *stand* met *partij* 1-kenmerken. 2. Idem doch met toepassing der *Scherpe Regels*.
 PARTIJVARIANT = bij de bespreking van een *partij* 1: de door de spelers gekozen *variant*, ter onderscheiding van de in de bespreking genoemde alternatieven.
 PASSIEF SPEL = afwachtend *spel*, het initiatief aan de tegenstander latend.
 PATROON = *formatie* in een *partij* 1.
 PENNEN = een *stuk* van de tegenstander het *zetten* onmogelijk maken op straffe van *positioneel* of materieel nadeel.
 PHILIPPE, COUP – = *Zetje* in een *klassieke stelling*, omstreeks 1920 vernoemd naar de Marseillaanse dammer Philippe, die er elke *partij* 1 op speelde. Variaties op dit *zetje* zijn de *Coup Marne* genoemd, de *Rotterdamse slag* 2 en de *Coup Post*.
 PIRAMIDE = *formatie* van zes *schijven* met een basis bestaande uit drie schijven in de vorm van een *piramide*.
 PIRAMIDE VAN DRENTH = naar de Nederlander Otto Drenth (1920) vernoemde *piramide* met de basis op de drie middelste *velden* van de *basisrij*.
 PLAATSGEBONDEN SLAGZET = *Slagzet* die alleen voorkomt op een bepaalde plaats op het *bord*.
 PLAKKEN = een *stuk schuiven* tegen een stuk van de tegenstander zodanig dat beide stukken in wederzijdse *slagpositie* staan. In een volgende *beurt* wordt dit stuk samen met eventuele andere stukken *geslagen*.
 PLAKKER = *schuif* waarbij wordt *geplakt*.
 PLAN = bepaalde *strategie*, bepaalde *opzet*. Ook: *speelplan*.
 PLAT SPEL = smalende uitdrukking van wijlen schaakgrootmeester Jan Hein Donner voor het *damspel*.
 PLUSREMISE = *remise* in een *stelling* waar een speler *stukwinst* heeft behaald.
 PLUSSCHIJF = gezegd wanneer een speler een *schijf* meer heeft dan zijn tegenstander.
 PODKOVA = door Nederlandse dammers overgenomen Russisch woord met de betekenis 'hoefijzer' voor een *omklemming*.
 POINTE = waar het in een *partij* 1-opzet of in een *compositie* om draait.
 POOLS DAMMEN, - DAMSPEL = oudere naam voor het *internationale damspel*. De *variëteit* kreeg haar naam in de tweede helft der 17^e eeuw, toen het aantal *schijven* werd vermeerderd van 2x15 tot 2x20. Het woord Pools had vroeger een negatieve betekenis, die bewaard bleef in een uitdrukking als Poolse landdag, zodat de innovatie negatief moet zijn ontvangen.
 POOLSE OPENING = *openingszet* waarmee *wit* te kennen geeft *klassiek* te willen spelen, de dominante *spelvorm* toen het *internationale damspel* nog *Pools dammen* werd genoemd.
 POOT = zie *driepoot* en *staart*.
 POSITIE = *stand*, *stelling*, *opstelling*.
 POSITIESPEL = *strategie* waarbij het bereiken van een goede *stelling* belangrijker is dan *tactisch spel*.
 POSITIEZET = *zet* met de bedoeling de *positie* te versterken.
 POSITIONEEL = samenhangend met de *positie*.
 POSITIONELE BIJOPLOSSING = *bijoplossing* als resultaat van analytisch *positiespel*.
 POSITIONELE DREIGING = *dreiging* een winnende *positie* in te nemen.
 POST (ZETJE VAN -) = door de Nederlander B. Post in de *partij* 1 genomen *zetje*, een variatie van de *Coup Philippe*.
 POT, POTJE = *partij* 1.
 POTREMISE = gezegd van een *partij* 1-stand die indien correct uitgespeeld geen enkele *winstkans* bevat. *Pot* is een versterking, zoals in *potdoof*.
 PRACTISCHE COMBINATIE = *combinatie* in de *partij* 1 anders dan een *standaardcombinatie*.
 PRESSIESPEL = zie *drukspel*.
 PREVALENTE DAMSLAG = In sommige *variëteiten* verplichte *slag* met de *dam* 2 indien een *dam* 2 en een *schijf* de keuze hebben uit een slag over eenzelfde aantal *stukken*.

PRINCIPIEEL SPEL = *partij1-opzet* waarin een speler consequent *zetten* kiest die binnen die opzet passen. Indien hij bijvoorbeeld een *partie-Bonnard* wil spelen, doet hij alleen zetten die tot dit *speltype* leiden en probeert hij dit speltype zo lang mogelijk als verantwoord is te handhaven.

PROBLEEM = *combinatie* die voldoet aan contemporaine artistieke eisen ten aanzien van *aanvangsstand* en *inhoud*.

PROBLEMATIEK = znw., bijv. naamw. alle zaken die behoren tot het domein van de *compositie*.

PROBLEMIST = die *componeert*.

PROMOTIE = het *promoveren*.

PROMOTIE EN PASSANT = Spelregel in het *Russische damspel*: een schijf die tijdens een slag de damlijn bereikt en door moet slaan wordt tot *dam2* gekroond en mag de slag als *dam2* voortzetten.

PROMOTIERIJ = *rij* waar een *schijf* promoveert, *damlijn*, *basisrij*.

PROMOTIEVELD = Een der velden van de *damlijn*, waar een *schijf* tot *dam2* promoveert.

PROMOVEREN = een *schijf* opwaarderen tot een *dam* zodra hij met een *schuif* of *slag* de *damlijn* bereikt en niet reglementair volgens de regel van de *slagvoortzetting* moet dóórslaan naar een veld op een *rij* anders dan de *promotierij*.

PUPIL = dammer van 11 t/m 13 jaar.

Q

QUI PERD GAGNE = zie *weggevertje*.

R

RAAKZET = Verouderde benaming voor *Bomzet*.

RAICHENBACH, COUP – = *doorbraakcombinatie* in een *gesloten* klassieke stelling, vernoemd naar de Franse kampioen Maurice Raichenbach (1915-1998), die er in 1936 in een match om het wereldkampioenschap onze landgenoot H.J. Vos mee vloerde.

RAICHENBACH-SPRINGER, MANOEUVRE - = het creëren van een onafwendbare ruil met *dreiging* tot *doorbraak* door de verdediger in een *Roozenburg-partij1*, voor het eerst voorgekomen in een partij tussen de Fransman Maurice Raichenbach, tweemaal wereldkampioen, en de Nederlander Benedictus Springer, eenmaal wereldkampioen.

RAMANSLAG = Veel voorkomende *damzet* in een *klassieke stelling*.

RAND = zie *bordrand*.

RANDOPENING = *opening* waar *wit* met zijn eerste *zet* een *randveld* bezet.

RANDSCHIJF = *schijf* op een *randveld*.

RANDSCHIJFDIPLOMA = door de KNDB erkend diploma, behaald voor een cursus *Randspel*.

RANDSPEL = *spelvorm* waarbij de ene speler op de linker *vleugel* een *stelling* inneemt met een tot het uiterste opgedrongen *randschijf* doch niet kan *promoveren* vanwege de aanwezigheid van het zwarte schijf op het *veld* linksboven of rechtsonder, het *Sargin-detail*, terwijl de andere speler twee opgedrongen randschijven heeft op dezelfde vleugel.

RANDVELD = *veld* grenzend aan de linker en/of rechter *bordrand*.

RAPHAËL, COUP – = Naar de Franse topspeler en *problemist* Louis Raphaël (ca. 1840-1919) uit Lyon vernoemde *slagzet* in een positie in het *klassieke middenspel*.

RAPHAËL-OPENING = naar de Fransman Louis Raphaël vernoemde *opening* waarbij *wit* bij zijn *beginzet* vanuit zijn *linkervleugel* speelt naar een *centrumveld*.

RAPID-PARTIJ = snel gespeelde *partij1*.

RATELSLAG = Verouderde benaming voor een *combinatie* waarin de *uitvoerende kleur* een aantal schijven offert om een slag over veel vijandelijke schijven te kunnen maken.

RATING = op basis van bepaalde formules berekend getal dat de *speelsterkte* van een partij1-speler uitdrukt.

RATINGLIJST = ranglijst op basis van *ratings*.

REDDING = actie die een speler redt uit een precare situatie.

REDUCEREN = het aantal *stukken* van een *probleem* door een *arrangement* verkleinen.

REDUCTIE = het *reduceren*.

REGEL VAN DE VIERDE RIJ = zie *vierde-rijregel*.

REGELS (SCHERPE -) = zie *Scherpe Regels*.

REGLEMENTAIRE ZET = door het *spelreglement* toegelaten *zet*.

REKENEN = zich tijdens een *partij1* mentaal de *stellingen* voorstellen die binnen één of meerdere *zetten* mogelijk zijn alsmede de consequenties daarvan.

REKENFOUT = verkeerde mentale voorstelling van een *stelling* tijdens het (*door*)*rekenen*.

REMISE = gelijkspel, naast winst en verlies de derde uitslagregel, door dammers gesymboliseerd als 1-1, door schakers als ½-½.

REMISE-AANBOD = voorstel de *partij1* op *remise* te houden, volgens het *wedstrijdreglement* toegestaan meteen na een eigen *zet* en volgens de opvattingen van sportiviteit niet in verloren *positie*. Ook: *remisevoorstel*.

REMISEBEPERKING = (voorstel tot) spelregelverandering om het aantal *remises* terug te dringen.

REMISECOMBINATIE = 1. *Combinatie* in de *partij1* met het doel *remise* te behalen. 2. *Combinatie* in de *partij1* die tot *remise* leidt.

REMISE-EINDSPEL = *eindspel2* waarin *wit* in een schijnbaar verloren *positie* *remise* kan maken.

REMISEREN = *remise* maken.

REMISE LOPEN = gezegd van een *stelling* die *remise* wordt. CITAAT

REMISE MAKEN = *zetten* doen die tot *remise* leiden.

REMISEMARGE = term gehanteerd in discussies over het gemak of de moeilijkheid waarin een speler in een nadelige *stand* *remise* maakt. "Actualisering [van het damspel] heeft in de beleving van velen te maken met de brede remisemarge" [Bram Doeves, "Het Damspel" mei 2008:19].

REMISEPROBLEEM = *probleem* waarin *wit* in een schijnbaar verloren *positie* *remise* kan maken.

REMISEVARIANT = *variant* die tot *remise* leidt.

REMISEVOORSTEL = *remise-aanbod*.

RESERVEZET = *zet* die een speler achter de hand heeft waarmee hij de structuur van de *stelling* kan handhaven.

RESSOURCE = reactie op een *zet* of reeks van zetten van de tegenstander, deze afstraffend.
 RETROGRADE = het *retrograderen*.
 RETROGRADEREN1 = De *aanvangsstand* van een *probleem* herleiden tot de *aanvangsstand* van een *partij*.
 RETROGRADEREN2 = Een *probleem* reconstrueren via de *notatie* van de *oplossing*.
 RENTEZET = Openingszette, variatie van de *Haarlemmer*. Naam voorgesteld door Leen de Rooij in 1971.
 RICOU-BONNARD = *stelling* in het *klassieke gesloten late middenspel*, in 1927 voorgekomen in een *partij* tussen de Franse topspelers Frédéric Dutto Ricou en Marcel Bonnard.
 RICOU, COUP -- - Naar de sterke Franse dammer Frédéric Ricou (1893-1971) vernoemde *slagzet* waarbij de *uitvoerende kleur* zijn tegenstander slagkeuze geeft maar ongeacht het antwoord naar *dam1* combineert.
 RIJ = horizontale reeks *velden*.
 ROLTRAP = Andere naam voor *Val der koningen*.
 RONDSLAG = *slag* van een *dam2* over zoveel *stukken* dat hij minstens vier *diagonalen* passeert en daarbij als het ware het *bord* rond gaat.
 ROOZENBURG (-OPSTELLING, PARTIJ) = door de Nederlandse wereldkampioen Piet Roozenburg (1924-2003) ontwikkelde *spelvorm* waarin een *kleur aanvalt* over de rechter *vleugel*, een al dan niet geïsoleerde *voorpost* plaatsend op de *speelhelft* van de tegenstander.
 ROTTERDAMMERTJE 1 = Verouderde naam voor *bomslag*.
 ROTTERDAMMERTJE 2 = Variatie van de *Coup Philippe*.
 ROTTERDAMSE SLAG = zie *Rotterdammertje 2*.
 ROYAL, COUP -- = Veel voorkomende *doorbraak*, meestal in posities in het laat-klassieke middenspel. De speler die *doorbreekt* moet de *Olympische formatie* innemen. De *dreiging* met of van een Coup Royal speelt een belangrijke rol in het positiespel, omdat een speler er bij zijn opbouw rekening mee moet houden.
 RUGDEKKING = het tegen een *aanval* beschermen van een *stuk* door een of meer op (een) *lagere rij(en)* geplaatste stukken.
 RUIL = het *ruilen*. Ook: *afruil*.
 RUIDWANG = *forcing1* waarbij *zwart* gedwongen is te *ruilen*.
 RUILEN = in een *beurt* een of meer eigen *stukken* laten *slaan* met de bedoeling evenveel stukken van de tegenstander te slaan. Ook: *afruilen*.
 RUILFORMATIE = *formatie* die het toestaat een of meer *stukken* van de tegenstander *af te ruilen* om diens formatie te verzwakken.
 RUIIMEN = een *stuk* van de tegenstander verwijderen van een bepaald *veld* door het te laten *slaan*.
 RUIMING = het *ruimen*.
 RUIT = zie *veld*.
 RUSSISCH DAMSPEL = in Rusland gespeelde *variëteit*, verwant aan het *internationale damspel*, maar met *promotie en passant*.
 RUSSISCHE SLAG = *slagzet* die mogelijk wordt wanneer een speler zijn tegenstander in een *kettingstelling* heeft genomen.

S

SAITEK = eerste computerprogramma dat kon *dammen*, maar zonder beeldscherm en met een fysiek *bord* en met fysieke *stukken*.
 SAMENDRIJVEN = met een *dam2* meerdere *schijven* van de tegenstander dwingen tot samenklonteren.
 SAMENWERKEN = gezegd wanneer twee of meer *stukken* gezamenlijk een bepaalde actie uitvoeren. CITAAT
 SAMENWERKING = het *samenwerken*.
 SARGIN-DETAIL = *stelling* die wordt gekenmerkt door een *schijf* van een *kleur* op het veld van de *triktrak* dat ligt op de *basisrij*, dus linksboven of rechtsonder, plus een schijf van de andere kleur op het naastgelegen veld van de andere *triktraklijn*, dus het *hoogste randveld* linksboven of het *laagste* rechtsonder.
 SB = acroniem voor Sonnenborn-Berger, een systeem dat wordt toegepast indien in een toernooi meerdere spelers hetzelfde aantal punten behalen. De score van een speler wordt vermeerderd met de score van de spelers van wie hij heeft gewonnen en de helft van de score van de spelers tegen wie hij *remise* heeft gespeeld. Het systeem werd bedacht in 1873 door Oscar Gelbfuhs en in datzelfde jaar toegepast in een schaaktoernooi te Wenen. Het kreeg zijn naam van de Engelse schaker William Sonnenborn en de Oostenrijkse eindspelspecialist Johann Berger, die er veel reclame voor maakten.
 SCHAAKZET = 18^e-eeuwse benaming voor een spelsituatie waarin *wit* met een *achterloop* een vijandelijke *dam2* dreigt te *slaan* en de dreiging tot werkelijkheid maakt doordat de dam geen vluchtveld heeft. De naam is geïnspireerd op het matzetten van de koning in het schaakspel, die in een vergelijkbare situatie evenmin een vluchtveld heeft.
 SCHEMA = *plan* voor een bepaalde *partij1-opzet* in ruwe lijnen, ruimte latend tot improvisatie.
 SCHERP = 1. In een *partij1*: zie *scherpe opening* en *scherpe partij*. 2. In een *compositie*: zie *scherpe winst*.
 SCHERPE OPENING = *opening* waarin na bijna elke *zet* een *stelling* ontstaat waarin slechts enkele *varianten* correct zijn en die dus voor beide kleuren een verhoogd risico op *foutzetten* inhoudt.
 SCHERPE PARTIJ = *partij1* waarin na bijna elke *zet* een *stelling* ontstaat waarin slechts enkele *varianten* correct zijn en die dus voor beide kleuren een verhoogd risico op *foutzetten* inhoudt.
 SCHERPE REGELS = reeks geboden en verboden met de doelstelling *composities* met een *scherpe winst* te verkrijgen.
 SCHERPE WINST = winst in een *compositie* door een bepaalde *zettereeks* waar de *uitvoerende kleur* niet van mag afwijken op straffe van *remise* of verlies.
 SCHERP SLIJPER = die tot in het absurde toepassing der *Scherpe Regels* eist.
 SCHIJF = platronde voorwerp, in beperkte betekenis *damschijf*, een der 40 *stukken* in de *aanvangsstand* van een *dampartij1* in het *internationale damspel*.
 SCHIJFOPPOSITIE = *oppositie* van een *zwarte* en een *witte schijf*, vaak verkort tot 'oppositie'.

SCHUIFOFFER = het *geven* van een *stuk* dat een *offer* lijkt, maar het niet is omdat het geofferde stuk onmiddellijk wordt teruggewonnen. Vergelijk *tijdelijk offer*.

SCHIJNOPLOSSING = *oplossing* van een *compositie* die schijnbaar correct is maar strandt op een onvoorzien en verrassend antwoord van *zwart*.

SCHIJVENEINDSPEL = 1. *eindspel1* met alleen *schijven* op het *bord*. 2. *eindspel2* met alleen *schijven* in de *aanvangsstand2*.

SCHIJVENVERDELING = plaats die de *schijven* het *bord* innemen. Bij een *evenwichtige schijvenverdeling* staat er op de linker *vleugel*, het *centrum* en de rechter *vleugel* ongeveer een gelijk aantal *schijven*; in geval van een *onevenwichtige schijvenverdeling* zijn de verschillen groter.

SCHOOLDAMMEN = georganiseerde damwedstrijden tussen leerlingen van verschillende scholen.

SCHUIF = zie *schuifzet*.

SCHUIFDWANG = in een *compositie*: *initiële dwang* op straffe van materieel of positioneel nadeel.

SCHUIFDWANGPROBLEEM = zie *forcing2*.

SCHUIFTROMPET = *mobiele opsluiting* uit de *problematiek*, waarin beide *kleuren* een *dam2* en een *schijf* bezitten maar waarin *zwart* aan *zet* beide stukken moet *geven*.

SCHUIFZET = *zet* waarin een *dam2* of een *schijf* beweegt naar een *onbezet veld* op een *diagonaal* en alleen onbezette velden passeert.

SCHUIVEN = een *schuifzet* doen.

SCHARZMAN-VARIANT = naar de Russische wereldkampioen Alexander Schwarzman vernoemde *opening* waarin *wit* streeft naar een sterk *centrum* en *zwart* *omsingelt*.

SCHWINDEL = voordeel opleverende manoeuvre, die de tegenstander niet zag aankomen. Door *dammers* ontleend aan het schaakjargon.

SCOUPPE = in 1927 door de Fransman Paul Scoupe ontdekte *eindspelwinst* waarin twee *dammen2* en twee *schijven* winnen van een *dam2* op de *lange lijn* en een *schijf* op het *laagst* gelegen *randveld* op de *rechter vleugel*.

SEMI-DAM = *witte schijf* in de *aanvangsstand* van een *probleem* die in één *beurt* kan *promoveren* en daarom wordt beschouwd als een soort halve *dam2*.

SEMI-OPSLUITING = *stelling* die lijkt op een *opsluiting* maar dat net niet is.

SENIOR = *dammer* van 20 jaar of ouder.

SEQUENTIE = aantal opeenvolgende *zetten*. CITAAT Typezetjes.

SERF, COUP – = Naar de Franse *meester* Roger Serf (1886-1974) vernoemd *zetje*, meestal uitgevoerd in de *opening*, op de *linker vleugel*, waarbij de tegenstander *slagkeus* heeft.

SIJBRANDSOPENING = naar de Nederlandse wereldkampioen Ton Sijbrands (1949) vernoemde *opening* waarin *wit* streeft naar een *Roozenburg-opstelling* en *zwart* op een specifieke manier *verdedigt*.

SIMULTAAN = wedstrijdvorm waarin een *simultaangever* zonder *bord* het opneemt tegen meerdere tegenstanders met elk een *bord* voor zich, rondlopend om successievelijk op een *bord* een *zet* van de tegenstander te beantwoorden.

SIMULTAANGEVER = speler die het in een *simultaan* opneemt tegen meerdere tegenstanders.

SIMULTAANSÉANCE = zie *simultaan*.

SLAAN = In het *damspel* wordt geslagen via de sprongslag. Een slag met de *schijf* is een contactslag. De *schijf* slaat *voorwaarts* of *achterwaarts* langs een *diagonaal* naar een onbezet *veld* dat twee rijen hoger of lager ligt; het tussenliggende veld wordt bezet door een *stuk* van de andere *kleur*. *Slagvoortzetting* is verplicht. Een slag met een *dam2* kan een contactslag zijn maar hoeft dit niet. De *dam2* slaat voorwaarts of achterwaarts langs een diagonaal over een vijandelijk stuk op een diagonaal naar een onbezet veld verder op deze diagonaal. Slagvoortzetting is verplicht. Het damspel kent bij het slaan enige *voorrangsregels*.

SLAG = het *slaan*.

SLAG (OP – STAAN) = met een *stuk* moeten *slaan* terwijl de *beurt* aan de andere *kleur* is. CITAAT

SLAGCOMBINATIE = *combinatie* waar de *uitvoerende kleur* voordeel afdwingt door een *sequentie* waarin de tegenstander alleen *slaat*.

SLAGDWANG = in een *compositie*: *gedwongen slagkeus* voor *zwart*.

SLAGKEUS = de mogelijkheid uit meerdere *slagen* te kiezen.

SLAGMECHANISME = de manier waarop een slag verloopt. CITAAT. Ook: *slagprincipe*.

SLAGOMLEGGING = zie *onnatuurlijke slagverlenging*.

SLAGPLICHT = bepaling in het *spelreglement* dat *slaan* voorrang heeft boven *schuiven*.

SLAGPOSITIE = *stelling* met minstens één *kleur* op *slag*.

SLAGPRINCIPE = zie *slagmechanisme*.

SLAGPROBLEEM = *probleem* waarin *zwart* tot aan het eventuele *slot2* alleen hoeft te *slaan*.

SLAGREGEL = bepaling in het *spelreglement* omtrent het *slaan*.

SLAGSCHIJF = *schijf* die een *slag* uitvoert.

SLAGSPEL = *sequentie* waarin *geslagen* wordt.

SLAGSYSTEEM = *sequentie* die meermalen wordt gebruikt dan wel gebruikt kan worden om een *probleem* voor *wit* te doen winnen.

SLAGVOORTZETTING = volgens het *spelreglement* verplichte continuatie van een *slag*. Een slag van de *schijf* of de *dam2* mag worden voortgezet langs dezelfde of een kruisende diagonaal. Bij de slagvoortzetting mag een onbezet veld meermalen worden gepasseerd, maar een door de andere kleur bezet veld slechts eenmaal. De geslagen stukken mogen pas worden weggenomen nadat slag voltooid is. Slagvoortzetting heeft voorrang boven *promotie*: indien een *schijf* tijdens het slaan de *damlijn* passeert maar na de slag tot rust komt op een veld anders dan een der promotievelden, blijft het een *schijf*.

SLAGVERLENGING = het *verlengen* van een *slag*.

SLAGWENDING = 1. Een of meer verrassende *zetten* als onderdeel van een *combinatie*. 2. Een gehele *combinatie*.

SLAGWERK = wat deel uitmaakt van een *combinatie*.

SLAGZET = *Combinatie* uit de *partij1*.

SLEUTELPOSITIE = *stelling* die kenmerkend en belangrijk is voor een bepaald *spelsysteem*.

SLEUTELVELDEN = de *velden* waarvan de *bezetting* noodzakelijk is om in een bepaald *spelsysteem* resultaat te behalen.

SLEUJTJEST = 1. Belangrijkste zet in een bepaalde partij1-stelling. 2. Belangrijkste zet om de oplossing van een compositie te vinden.

SLOT = 1. Een of meer laatste zetten van een partij1. 2. Motief of eindspel2 na een slagcombinatie in een probleem.

SLOTSLAG = 1. slagzet die een partij1 beslist, in het bijzonder uitgevoerd door de speler met de overhand. 2. Slag van wit als afsluiting van een probleem.

SLOTSTAND, -STELLING = stelling in een partij1 of in een compositie die geen spel2 meer bevat.

SLOTZET = zet die een partij1 of een compositie afsluit.

SLUIERFINESSE = gesluerde slag. "De combinatie noemden wij zo, omdat er als het ware een sluier voor het 'paadje' naar 5 hangt, die wit wegtrekt" [Piet Roozenburg, LOI-cursus 1948-1949, B2:5].

SLUITDWANG = forcing1 waarbij zwart na een aanslag moet sluiten.

SLUITEN = het open veld dichtzetten achter een stuk dat dreigt in de volgende beurt te worden geslagen.

SNELDAMMEN = een partij1 spelen met een zeer beperkte bedenktijd, zodat snel zetten geboden is.

SONGEUR, COUP DU = Damzet in gesloten klassieke positie, bedacht door de Waal Oscar Baeke in 1938.

SONIER, COUP – = Benaming voor vijf verschillende combinatietypen. Paul Sonier (1881-1968) was een dermate begaafde Franse problemist dat schrijvers over dammen, onder de indruk van zijn composities, onafhankelijk van elkaar een combinatietype naar hem vernoemden.

SONIERNOTATIE = door de Fransman Paul Sonier bedacht doch niet aangeslagen notatiesysteem.

SPAANS DAMMEN = oorspronkelijk in Spanje en Portugal gespeelde middeleeuwse variëteit met een lange dam2 op het kleine bord, overgenomen van de Moren; later geëxporteerd naar andere landen.

SPAANSE SLAG = Doorbraakcombinatie in gesloten klassieke positie, bedacht door de Nederlandse kampioen Freek Raman (1905-1952) in 1955.

SPANNINGEN = spelsituatie(s) vol verwickelingen en gevaren voor beide kleuren.

SPEELBARE ZET = verantwoorde zet, zet die geen onverantwoorde risico's met zich meebrengt.

SPEELHELFTE = de vijf laagste rijen van het dambord voor elke speler, het terrein waarop alle of bijna alle schijven van een kleur zich tot in het late middenspel bewegen.

SPEELKRACHT = het vermogen op een bepaald niveau een partij1 te spelen. Ook: speelsterkte.

SPEELPLAN = zie plan.

SPEELSTERKTE = zie speelkracht.

SPEELTEMPO = het aantal minuten dat een speler gemiddeld heeft voor het spelen van een zet in een partij1.

SPEELTIJD = de aan een speler toegewezen tijd om een partij1 te spelen.

SPEELVELD = veld van het dambord waarop stukken worden geplaatst.

SPEELVRIJHEID = de mogelijkheid uit meerdere goede of neutrale voortzettingen te kunnen kiezen.

SPEELWIJZE = de partij1-opzet, manier waarop een speler damt.

SPEL = 1. Activiteit ter ontspanning binnen een bepaalde ruimte en een bepaalde tijd die los staat van de alledaagse werkelijkheid. 2. De wijze waarop een spel1 verloopt.

CITAAT: het spel was saai o.i.d. 3. Mate waarin een stelling voor beide kleuren nog mogelijkheden of kansen bevat. CITAAT deze stelling bevat geen spel meer o.i.d. = de stelling bevat geen mogelijkheden om de uitslag nog te veranderen.

SPELBEELD = de indruk die een bepaalde stelling wekt.

SPELBOOM = een boom als metafoor voor de mogelijkheden in een zetmogelijkheden in een stelling. De stam symboliseert de hoofdvariant, elke zijtak een nevenvariant, elke vertakking van een zijtak een ondervariant, elke scheut van een vertakking een subvariant.

SPELEN = 1. De activiteit van het spel1 beoefenen. 2. De eerste zet doen in een compositie, volgens de opdracht Wit speelt en wint. 3. Zetten.

SPELGANG = zie variant.

SPELGENRE = volgens welk plan of welke strategie een partij1 wordt gespeeld.

SPELOPVATTING = de wijze waarop een speler een partij1 speelt, bijvoorbeeld afwachtend of juist agressief.

SPELREGEL = 1. bepaling uit het spelreglement. 2. Bepaling uit het wedstrijdreglement.

SPELREGLEMENT = geheel van afspraken die bepalen volgens welke regels er wordt gedamd.

SPELSITUATIE = stelling die zich tijdens een partij1 voordoet met alle daaraan verbonden consequenties.

SPELSYSTEEM = zie spelvorm.

SPELTYPE = zie spelvorm.

SPELVORM = de formaties die de spelers van een partij1 innemen en die van invloed zijn op het verloop van de partij1.

SPIEGELEN = een stelling om zijn verticale as draaien.

SPREIDING = verdeling der schijven over het bord in de aanvangsstand van een probleem.

SPRINGER-AANVAL = bezetting van het centrumveld op de speelhefte van de andere kleur door een geïsoleerde schijf via een ruil naar voren, vernoemd naar de Nederlandse wereldkampioen Benedictus Springer (1897-1960).

SPRINGER CONTRA ATTAQUE = zie Springer-aanval. Er wordt gesproken van een contra-attaque omdat een speler een Roozenburg-aanval beantwoordt met een tegenaanval. De naam is ontstaan in de jaren dat Springer in Frankrijk woonde, vandaar het Frans.

SPRINGER, COUP – = Slagzet in een klassieke stelling, vernoemd naar de Nederlandse wereldkampioen Benedictus Springer, die de slagzet uitvoerde in het toernooi om het wereldkampioenschap van 1928.

SPRINGER-DOORSTOOT = zie Springer-aanval.

SPRINGER-OFFER = offer van een schijf door de uitvoerende kleur gevolgd door een achterloop, met de dreiging van schijfwinst. De tegenstander kan in eerste instantie aan schijfverlies ontkomen door te sluiten of door weg te lopen, maar daarop volgt een winnende combinatie. Het offer werd bekend door een compositie van Benedictus Springer.

SPRINGER-OPENING = naar Benedictus Springer vernoemd *opening* waarin *wit* met zijn eerste *zet* een *randveld* op de linker *vleugel bezet*.

SPRONGSLAG = een *slag* door met een *stuk* als het ware over een stuk van de tegenstander te springen. Zie ook *slaan*.

SR = acroniem voor *Scherpe Regels*.

STAART = zie *driepoot* en *poot*. Een *halve staart* is een *ruilformatie* van twee *schijven*, een op een *randveld* en een op een veld onmiddellijk *daarboven* op een *diagonaal*. Een *valse staart* is een krachteloze formatie van twee schijven op twee naastgelegen niet-randvelden van een diagonaal.

STAHLBERG-DREIGING = *dreiging* van de *verdediger* in een *Roozenburg-opstelling* op de *aanvalsschijf2* te *lopen*. De *aanvaller* kan de *aanval* niet *opvangen* omdat de verdediger dan een winnende *damzet* neemt en moet berusten in schijfverlies.

Vernoemd naar de Amsterdamse meester M.R.C. Stahlberg (1909-1982).

STAMPARTIJ = de *partij1* waarin een bepaald *spelsysteem* of een bepaalde *variant* werd geïntroduceerd.

STAND = zie *stelling*.

STANDAARD-EINDSPEL = *stelling* met weinig materiaal die vaak voorkomt in de *partij1* en waarvan de kennis beslissend kan zijn voor de *uitslag*.

STANDAARDCOMBINATIE = *combinatie* die specifiek is voor een *stelling* in een bepaald *spelsysteem*.

STANDAARDREMISE = bekende *remise* in een *stelling* met weinig materiaal.

STANDAARDWENDING = *wending* die vaak voorkomt.

STANDEVENWICHT = numerieke gelijkwaardigheid van *zwart* en *wit* in een *probleem*.

STANDFIGURANT = *schijf* in de *aanvangsstand* van een probleem die uitsluitend dienst doet ter verfraaiing van de stand of is *bijgeplaatst* ter wille van het materiële evenwicht.

STANDKENMERK = wat een *stelling* karakteriseert.

STANDVERFRAAIING = het zodanig wijzigen van de *aanvangsstand* van een *probleem* dat deze aantrekkelijker aandoet.

STANDVERKLARING = gepresenteerde spelfase ten bewijze dat de *aanvangsstand* van een *probleem* op reglementaire wijze is ontstaan.

STATISCH SPELEN = *een stellingen* opbouwen die weinig flexibel is, die geringe mogelijkheden tot overgang naar een ander *speltype* bevat.

STEEN = *damschijf*. Gebruikt in de algemene omgangstaal, niet in het damjargon.

STELLING = zie *opstelling*.

STELLINGKENMERK = zie *standkenmerk*.

STEUNSCHIJF = *schijf* die niet direct betrokken is bij een bepaalde actie, bijvoorbeeld een *combinatie*, maar die niettemin daarbij niet gemist kan worden.

STILLE ZET = *zet* zonder directe *dreiging*, doch die niet zonder nadeel kan worden beantwoord.

STOLP-OPENING = Naar Klaas Stolp (1884-1954) vernoemde *gesloten klassieke opening* waar *wit* streeft naar een snelle *Ghestem-doorstoot*.

STOOF = *opstelling* van vijf *schijven* op drie *rijen* in de vorm van een kruis (Verouderd).

STOOTKOLONNE = *staart*.

STOPSCHIJF = *schijf* die een *dam2* na het volvoeren van een *slag* dwingt op een bepaald *veld* neer te strijken.

STRATEGIE = zie *opzet*. Ook: *plan*, *speelplan*.

STRATEGISCH = wat samenhangt met de *strategie*.

STRATEGISCHE MINIATUUR = *miniatur* waarin *forcings1* belangrijker zijn dan de *combinatie*.

STRATEGISCH VELD = *veld* waarvan de *bezetting* zeer belangrijk is bij het uitvoeren van een *plan*.

STRUCTUUR VAN EEN STELLING = de kenmerken van een *stand*, de *standkenmerken*.

STUDIE = zeer uitvoerige *analyse* van een *stelling*.

STUK = verzamelnaam voor *schijf* en *dam2*.

STUKWINST = verovering van een of meer *stukken* van de tegenstander.

SUBVARIANT = *zijtak* van een *ondervariant*.

SYMPATHIE DES GEESTES = gezegd wanneer een *compositie* door een andere *componist* onbedoeld wordt herhaald.

SYSTEEM = *spelvorm* in de *partij1* of *slagsysteem* in een *probleem*.

I

TACTIEK = wat een speler op het *bord* kan inzetten naast het *positiespel*, zoals het invlechten van *combinaties* of een *lokzet* dan wel gedrag om de tegenstander uit evenwicht te brengen.

TACTISCH = wat behoort tot de *tactiek*.

TACTISCHE ELEMENTEN = zaken die behoren tot het domein der *tactiek*.

TACTISCHE FINESSE = *finesse* die een rol speelt in *tactisch spel*.

TACTISCH SPEL = *strategie* waarbij *tactische elementen* belangrijker zijn dan het bereiken van een goede *stelling*, in tegenstelling tot een *positionele strategie*. CITAAT TALON, COUP DE- = *hielslag1*.

TANG = synoniem van *opsluiting* en *oppositie*.

TAXATIE VAN EEN STELLING = de inschatting van een *stelling*.

TAXATIEFOUT = verkeerde inschatting van een *stelling*.

TECHNIEK = 1. De vaardigheid een *stelling* uit te spelen op basis van kennis en ervaring. CITAAT. 2. De vaardigheid die een *componist* bezit.

TEGENAANVAL = *aanval* als antwoord op een *aanval* van de tegenstander.

TEGENCOMBINATIE = een *combinatie* als antwoord op een door de tegenstander uitgevoerde combinatie.

TEGENPARTIJ = tegenstander.

TEGENSPEL = een veelbelovend *speelplan* als antwoord op een veelbelovend *speelplan* van de tegenstander.

TEKSTZET = bij schriftelijke *analyse* van een *partij1* genoteerde, werkelijk gespeelde *zet* waarop commentaar wordt gegeven.

TEMPO = 1. *Reservezet*. 2. De *zet* die wordt gedaan op het moment dat de tegenstander op *slag staat*.

TEMPO, HET - HEBBEN = in de omstandigheid verkeren dat de tegenstander in een *oppositie* als eerste *zetten* moet en dientengevolge moet *offeren*.

TEMPOBEREKING = berekening van de *tempowaarde* van een *stelling*, gebaseerd op het aantal *schijven* op elke *rij*, de *basisrij* buiten beschouwing gelaten. Een schijf krijgt

een getal: een schijf op de rij boven de basisrij 1 punt, een schijf op de rij daarboven 2 punten, enz.

TEMPOCOMBINATIE = *combinatie* die mogelijk wordt doordat de tegenstander een aantal *beurten op slag staat*.

TEMPODWANG, IN – VERKEREN = een ongewenste *zet* moeten doen wegens het ontbreken van een *reservezet*.

TEMPOADEEL = minder *reservezetten* hebben dan de tegenstander.

TEMPONOOD = in moeilijkheden verkeren wegens gebrek aan *reservezetten*.

TEMPORISEREN = een *aanval* tijdelijk niet doorzetten.

TEMPOSPEL = *speelplan* waarin het wel dan niet achter de hand hebben van *reservezetten* een grote rol speelt.

TEMPOVERHOUDING = vergelijking van het aantal *reservezetten* van *zwart* en *wit*.

TEMPOVERLIES LIJDEN = genoeg moeten nemen met een minder ver opgeschoven *stelling* dan eerder in de *partij1*.

TEMPOVOORDEEL = meer *reservezetten* hebben dan de tegenstander.

TEMPOWAARDE VAN EEN STELLING = Het aantal punten voor alle *schijven* bij elkaar van een *stelling* op basis van *tempoberekening*.

TEMPOWINST BOEKEN = een *stelling* innemen waar de *schijven* meer zijn opgedrongen dan eerder in de *partij1* het geval was.

TEMPOZET = zie *tempo*. CITAAT

TEMPOZETCOMBINATIE = zie *tempocombinatie*.

TERREINWINST BOEKEN = erin slagen een *stelling* te bereiken met meer vooruitgeschoven *schijven* dan de tegenstander.

TERUGGOOIEN, -WERPEN = een *schijf* van de tegenstander naar een *veld* laten slaan dat twee *rijen lager* ligt.

TERUGGRUILEN = *terugruilen*.

TERUGGRUILEN = *ruilen* om een eigen *schijf* naar een *veld* te brengen dat twee *rijen lager* ligt.

TERUGSLAAN = *achterwaarts slaan*.

TERUGSLAGTHEMA = *slotsequentie* in een *probleem* bestaande uit een *achterwaartse slag* van een *witte schijf* over twee *zwarte stukken* naar een *veld* op dezelfde *kolom*.

TERUGWERKEN = zie *verdiepen*.

TERUGZETTEN = een *zet* ongedaan maken en kiezen voor een andere *zet*.

THEMA = belangrijk element in een *partij1* of *compositie* waaraan andere elementen ondergeschikt zijn. CITAAT

THEMATISCH = 1. In de *partij1*: wanneer een *voortzetting* logisch is omdat ze past bij de *spelvorm*. 2. In een *eindspelcompositie*: *variant* die voldoet aan de *Scherpe Regels*.

THEORIE = geheel van aanbevolen *varianten* en *speelplannen* op basis van *analyse* en *ervaring*.

THEORETISCH = volgens de *theorie*.

TIENTJE-UIT-DE-HOEK = in de meeste *formaties* belangrijke *schijf* op het *randveld* rechts op de tweede *rij* die is opgespeeld.

TIJD, DE – LOOPT = het uurwerk van de *klok* is in werking gesteld.

TIJDCONTROLE = controle van de *klok* door de *arbiter* om vast te stellen of er geen *tijdoverschrijding* heeft plaatsgevonden.

TIJDELJK OFFER = *offer* van een *stuk* dat slechts tijdelijk is doordat de speler die *offert* binnen enige zetten een *stuk* van de tegenstander terugwint.

TIJDNOOD = te weinig beschikbare minuten of seconden op de *klok* om (goed) te *rekenen*.

TIJDNOODFASE = stadium van een *partij1* waarin *tijdnood* optreedt.

TIJDVERSCHRIJDING = binnen een bepaalde tijd minder *zetten* hebben gedaan dan toegestaan.

TIMONEDA (-MOTIEF) = *immobiele opsluiting* van een *zwarte dam2* op het *veld* links onder door twee *witte schijven* als slot van een *compositie*, voor het eerst opgetekend door de Spanjaard Juan Timoneda in zijn boek uit 1635.

TOERNOOI = zie *damtoernooi*.

TOPZWARE VLEUGEL = *vleugel* met zoveel eigen *schijven* dat hij zich niet kan *ontwikkelen*.

TORQUEMADA, DE = de oudst overgeleverde *damstelling*, oorspronkelijk opgetekend in het verloren gegane *damboek* van de Spanjaard Antonio de Torquemada uit 1547 doch door Spaanse schrijvers die kort na hem leefden met bronvermelding overgenomen.

TRANSPONEREN = zie *overzetten*.

TRANSPOSITIE = zie *overzetting*.

TRAPSLAG = Andere naam voor *Coup Manoury*.

TRIKTRAK = twee diagonalen van gelijke lengte van dezelfde kleur als de ruit links onder, die evenwijdig aan elkaar van linksboven naar rechtsonder lopen. Etymologie: < Fr. en tricrac = in twee rijen tegenover elkaar, zoals de rijen van het triktrakbord.

TRIKTRAKLIJN = een der *diagonalen* van de *triktrak*.

TRIKTRAKMOTIEF = *motief* dat *wit* wint door een *zwarte dam2* te vangen op de *triktrak*.

TRIKTRAKOPSLUITING = *opsluiting2* waarin een *zwarte dam2* wordt ingesloten op de *triktrak*.

TRIPLEINDSPEL = *eindspel2* met drie verschillende *scherpe varianten*.

TRUUS = sterk spelend computerprogramma, ontworpen door Stefan Keetman.

TSJEGOLEV-OPENING = naar de Russisch wereldkampioen Wjatsjeslaw Tsjegolev (tegenwoordig gespeld als Sjtsogoljev) (1940) vernoemde *opening*, waarin *zwart* bij zijn tweede *zet* de naar het *centrumveld* geschoven *witte schijf* vanuit zijn rechter *vleugel* wegruilt.

TSJIZJOVKANON = sterke *aanvalsformatie* op de linker *vleugel*, graag ingenomen door de Russische wereldkampioen Alexander Tsjizjov.

TURBODATABASE = archiveringsprogramma ontworpen door de Nederlander Klaas Bor (1963).

TURKS DAMMEN = orthogonale vorm van *Spaans dammen*, reeds middeleeuws, met gebruikmaking van alle 64 *velden* van het *kleine bord*.

TURKSE SLAG = Door de Parijzenaar Manoury in 1770 bedachte naam voor de slag van een *dam2* waarbij deze moet stoppen op een *veld* dat grenst aan een *veld* op dezelfde diagonaal dat bezet wordt door een *stuk* van de tegenstander. De *beurt* gaat over naar de tegenstander, die de *dam2* slaat. De naam *Turks* is oneigenlijk gebruikt, houdt geen verband met Turkije. In het *Turks dammen* is de *Turkse slag* niet mogelijk, doordat een geslagen *stuk* bij het uitvoeren van een slag onmiddellijk wordt

weggenomen. Waar in het in Nederland gespeelde damspel de dam2 moet stoppen slaat de dam2 in het Turkse damspel door.
TUSSENLOOP = het *schuiven* van een *schijf* tussen twee vijandelijke schijven op een *diagonaal*, een *bril* formerend.
TUSSENZET = *zet* die niet past in de logische *opbouw*, gespeeld uit *tactische* overwegingen.
TWEERGEVER = de tegenstander zonder gelijktijdige verdere keuzes twee *stukken* laten *slaan*.
TWEE-OM-TWEË = een *ruil* van twee eigen *stukken* tegen twee *stukken* van de andere *kleur*.
TWINTIG TEGEN ÉÉN = *weggevertje*.
TYPEZET = *combinatie* die vaak voorkomt dan wel mogelijk is in een bepaald type *stelling*.

U

UITDUNNEN = door *ruilen* het aantal *schijven* reduceren.
UITGANGSPOSITIE = de *positie* die dient als vertrekpunt van een *analyse*.
UITGEWOEDE STELLING = *stelling* waaruit de *spanningen* verdwenen zijn.
UITREKENEN = *berekenen* dan wel *doorrekenen*.
UITRUIL = zie *ruil*.
UITSCHUIFOPENING = *opening* waarin wordt *geschoven* tot het moment dat een *offer* of een *ruil* gedwongen is.
UITSLAG = resultaat van een *partij*1.
UITSLAGREGEL = regel van het *wedstrijdreglement* aangaande het resultaat van een *partij*1: diegene verliest die niet meer *zetten* kan (doordat al zijn *stukken* zijn *geslagen* of doordat al zijn *stukken* zijn *vastgezet*).
UITSPEELSTAND = *stelling* gebruikt op de training die door twee spelers moeten worden *uitgespeeld*.
UITSPELEN = een *stand* verder spelen totdat de *uitslag* vaststaat.
UITVAL = het *uitvallen*.
UITVALLEN = een of meer *schijven* naar een *hoger* gelegen *rij* brengen.
UITVOERENDE KLEUR = *kleur* die een bepaalde actie onderneemt, in een *compositie* volgens afspraak altijd *wit*.
UTRECHT-SYSTEEM = in onbruik geraakte benaming voor een *Hoogland-aanval*, zo genoemd omdat de familie Hoogland op een landgoed nabij de stad Utrecht woonde.

V

VAARDIGHEIDSTEST = onderzoek tijdens de training naar een bepaalde deelvaardigheid die nodig is om een *partij*1 op een gewenst niveau te spelen, bijvoorbeeld het vermogen tot *rekenen*.
VAL DER KONINGEN = *Gecomponeerde slagzet* waar *wit* als *uitvoerende kleur* drie of vier zwarte *dammen*2 vanaf de eigen *basisrij* weghaalt en een voor een slaat.
VALKENBURG-VARIANT = tijdens een toernooi om het WK in de Limburgse gemeente Valkenburg gespeelde *opening* waarbij *zwart* een *Roozenburg-stelling* formeert die overgaat in een *partie-Bonnard*.
VALLUIKSLAG = Door de Fransman Eugène Leclercq op 4 juni 1887 in een Parijs café gevonden slagprincipe. De *uitvoerende kleur* slaat een *stuk* in voorwaartse richting; een *stuk* van de tegenstander slaat naar het vrijgekomen *veld*, dat als het ware als een valluik fungeert, een *slag* over meerdere *stukken* mogelijk makend. Dammers maken onderscheid tussen een enkele en een dubbele valluikslag.
VALSE PLAKKER = *plakker* waarbij het *stuk* dat *plakt* in de volgende *beurt* niet *slaat*.
VALSE STAART = zie *staart*.
VANG = zie *vangstelling*.
VANGEN = het *slaan* van een *dam*2 van de tegenstander als resultaat van een *vangstelling*.
VANGMOTIEF = *motief* waarin *wit* wint door het *formeren* van een *vangstelling*.
VANGSTELLING = door samenwerkende *stukken* opgestelde val waaruit een *dam*2 van de tegenstander niet kan ontsnappen.
VARIANT = de stam van de *spelboom* en elke vertakking daarvan.
VARIANTENCOMPLEX = alle *varianten* van een *spelboom*.
VARIATIE = *stelling* die een weinig is gewijzigd
VARIËTEIT = zie *damvariëteit*.
VASTHOUDEN = een *stuk* of een *formatie* dusdanig in bedwang houden dat de tegenstander niet kan ontsnappen zonder *offeren*.
VASTLOOPVARIANT = *variant* waarin de *stukken* van een *kleur* *vastlopen*.
VASTLOPEN = geen *zet* meer kunnen doen ingevolge de *spelregel* dat een *schijf* alleen *vooruit* mag *schuiven*.
VASTLOPER = zie *vastloopvariant*.
VASTSTAAN = 1. In een *positie* verkeren waaruit een *kleur* zich slechts kan *bevrijden* ten koste van materiaalverlies. 2. Meerdere *immobiele stukken* hebben.
VASTZETTEN = een *stuk* van de tegenstander *immobiel* maken.
VELD = *ruil*, elk der vakken van het *dambord*.
VELDBEZETTING = de verdeling der *schijven* in een *formatie* over de verschillende *velden* van het *bord*.
VELDKKEUS = keuze van een *stuk* te *schuiven* of te *slaan* naar meer dan één *veld*.
VELDKKEUSVRIJHEID = de optie met een *dam*2 na een gedane *zet* neer te strijken op meer dan één onbezet *veld* van een *diagonaal*.
VELDNUMMERING = de nummers die de *speelvelden* van het *dambord* dragen, te beginnen met 1 voor het speelveld linksboven en te eindigen met 50 voor het speelveld rechtsonder.
VELD VAN AANKOMST = *veld* waarvan een *stuk* neerstrijkt na het uitvoeren van een *zet*.
VELD VAN VERTREK = *veld* vanwaar een *stuk* vertrekt bij het uitvoeren van zijn *zet*.
VERBREKEN = door een of meer *ruilen* het karakter van een *spelsysteem* wijzigen.
CITAAT
VERDEDIGEN = bewust of noodzakelijk de tegenstander laten *aanvallen* en proberen de *aanval* op te vangen.
VERDEDIGER = wie *verdedigt*.
VERDEDIGING = het *verdedigen*.
VERDIEPEN = een *eindspel*2 of *motief* van een aanloop voorzien, er aan het begin zetten aan toevoegen.

VERDIEPING = het resultaat van *verdiepen*.
VEREENVOUDIGEN = door *ruilen* een gecompliceerde *stelling* van haar karakter ontdoen.
VEREENVOUDIGING = het *vereenvoudigen*.
VERKLAARBAAR = wanneer de *aanvangsstand* van een *compositie* op reglementaire wijze is ontstaan.
VERKLAREN = aantonen dat de *aanvangsstand* van een *compositie* op reglementaire wijze is ontstaan.
VERKLAREN, ZICH = een *zet* doen die het *speelplan* verraadt. CITAAT
VERKORTE NOTATIE = zie *korte notatie*.
VERLENGDE HAARLEMMER = *combinatie* waar de *uitvoerende kleur* meer dan drie *schijven slaat*.
VERLENGEN VAN EEN SLAG = in een *probleem*: een *witte schijf* langs een omweg laten *slaan* naar het beoogde *veld* van aankomst, opdat hij meer stukken van de tegenstander wegneemt.
VERMIN-VARIANT = *opening*, vernoemd naar de Nederlandse subtopper Hans Vermin (1961), waarin *zwart* met zijn linker *vleugel* eerst de *rand* opzoekt en daarna vanuit zijn rechter *vleugel wits centrumschijf afruilt*.
VERSPERRING = *positie* waarin een of meer *schijven* zonder *offer* geen *diagonaal* kunnen passeren omdat deze wordt beheerst door een *dam2* van de tegenpartij.
VERTICALE OPPOSITIE = *oppositie* van een *zwarte* en een *witte schijf* die ten opzichte van elkaar verticaal zijn geplaatst, al dan niet op één *kolom*, met als kenmerk dat wie *aan zet is* bij wederzijds logisch spel verliest.
VERTICALE VERDEDIGING = *verdediging* van een *schijf* met *schijven* die op *lagere rijen* staan.
VERTREKVELD = *veld* dat door een *stuk* wordt verlaten bij het doen van een *zet*.
VERWISSELDE KLEUREN = waarschuwing in een publicatie dat *zwart* en *wit* zijn omgewisseld; in de bron –een eerdere publicatie, een *partij1-* waren de *zwarte stukken* wit en de *witte stukken* zwart.
VIERDE-RIJREGEL = ezelsbruggetje om te onthouden wat de *uitslag* is in een *stelling* waarin een *schijf* van de ene *kleur* op de vierde *rij* staat gerekend vanaf de eerste rij, de *basisrij*, en een *schijf* van de andere *kleur* op dezelfde rij. Is de verst opgerukte *schijf aan zet*, dan kan hij na *promotie* winnen door *oppositie*; is de minder ver opgerukte *schijf aan zet* dan kan deze de *damlijn* bereiken met *remise*.
VIERDE-LIJNREGEL = zie *vierde-rijregel*.
VIERGEVER = de tegenstander zonder gelijktijdige verdere keuzes vier *stukken* laten *slaan*.
VIERKANTJE VAN PRESBURG = *eindspel2* van vier *schijven* in een *blokje* midden op het *bord* en een *dam2* van de tegenstander op het *veld* rechtsboven, *gecomponeerd* door de Nederlander Izak Presburg (1869-1945). De *stand* is *remise*, een bijzonderheid, daar vier *schijven* normaal gesproken winnen van één *dam2*.
VIERKANTJE VAN VAN DER MEER = door de Amsterdamse problemist S.E. van der Meer (1891-1973) gevonden *blokje* van twee *zwarte schijven* plus een *witte schijf* en een *witte dam2*. *Zwart aan zet slaat* één wit stuk, waarna wit beide *zwarte stukken* slaat.
VIER-OM-ÉÉN = *stelling* van vier *dammen2* tegen één.
VIER-OM-VIER = *ruil* van vier eigen *stukken* tegen vier vijandelijke *stukken*.
VIJF-ZETTENREGEL = bepaling uit het *wedstrijdreglement*: een speler met drie *stukken*, waaronder minimaal één *dam2*, moet tegen een speler met één stuk, een *dam2* op de *lange lijn*, binnen vijf *beurten* winst aantonen. Slaagt hij daar niet in, dan verklaart de *arbiter* de *partij1* tot *remise*.
VINGERZET = *zet* waarin een *stuk* wordt verplaatst met de vinger, dat wil zeggen zonder nadenken.
VK = acroniem voor *verwisselde kleuren*.
VLAGE = op de door een uurwerk aangedreven *klok* geeft een wijzer de verbruikte *bedenktijd* aan. Op het moment dat er 60 minuten zijn verbruikt, tuimelt een indicator in de vorm van een *vlaggetje* van positie 12 naar positie 10: de *vlag valt*.
VLAGE VALT = de *vlag* tuimelt van positie 12 naar positie 10. Een speler die het vereiste aantal *zetten* niet heeft gehaald gaat *door de klok* of *door de vlag*.
VLEUGEL = de drie of vier linker en rechter *kolommen* van het *dambord*. Ook: *flank*.
VLEUGELAANVAL = *aanval* over een *vleugel*.
VLEUGELCONTROLE = *controle* over een *vleugel* hebben.
VLEUGELDOORBRAAK = *doorbraak* over een *vleugel*.
VLEUGELONTWIKKELING = *ontwikkeling* van een *vleugel*.
VLEUGELOPSLUITING = *opsluiting* van een *vleugel*.
VLUCHTDWANG = *forcing1* waarbij een *zwarte schijf* na een *aanslag* naar een *hoger* gelegen *veld* *schuift*.
VLUCHTEN = een belaagd *stuk* naar een veiliger *veld* *schuiven*.
VLUCHTVELD = *veld* waar een belaagde *dam2* zich in veiligheid kan brengen.
VLUGGEREN = een *vluiggertje* spelen.
VLUGGERTJE = *partij1* met weinig *bedenktijd*.
VOL BORD = *probleem* met een *aanvangsstand* waarin alle 50 *speelvelden* zijn bezet. Na verwijdering van één stuk *combineert* wit naar winst.
VOLLEDIGE NOTATIE = *notatie* waarbij van elke *zet* het *veld van vertrek* en het *veld van aankomst* wordt opgeschreven.
VOLTTOOIDE LVO = zie onder *lange-vleugelopsluiting*
VONDST = ontdekking op *problematiek* gebied.
VOORGIFT = gebruik uit het verleden toen er veelal werd *gedamd* om een inzet: de sterkere speler ving een *partij1* aan met minder materiaal.
VOORPOST = *vooruitgeschoven schijf*, niet in directe verbinding staande met de eigen troepen.
VOORRANGSREGELS BIJ HET DAMSPEL = Het *damspel* kent vier voorrangsregels. Een: *slaan* heeft voorrang boven *schuiven*. Twee: de *slag* die het langst kan worden voortgezet heeft voorrang. Drie: verplaatsing heeft voorrang boven het wegnemen der geslagen stukken. Regel drie is met name van belang bij de *Turkse slag*. Vier: *slagvoortzetting* heeft voorrang boven *promotie*.
VOORSPRONG IN ONTWIKKELING = zie *ontwikkelingsvoorsprong*.
VOORSTELLINGSVERMOGEN = de vaardigheid zich mentaal een *stand* voor te kunnen stellen.

VOORTSCHRIJDINGSTABEL = gecontinueerd overzicht van de behaalde punten na elke ronde van een toernooi, zodat steeds kan worden teruggekeken wat de rangorde was na een eerdere ronde.
 VOORTZETTING = *zet* als vervolg op een eerdere serie zetten.
 VOORUIT = in voorwaartse richting gezien vanuit een speler die achter het *bord* zit.
 VÓÓRUITBREIDEN = een *probleem verdiepen* met een of meer *forcings*.
 VÓÓRUITBREIDING = het *vóóruitbreiden*.
 VOORUITRUIL = *ruil vooruit*.
 VOORUITZIEN = het vermogen zich mentaal een *stand* voor te stellen die later in de *partij* op het *bord* kan komen.
 VOORWAARTS = *vooruit*.
 VOORZET, DE – HEBBEN = in een bepaalde *stelling* als eerste moeten *zetten*.
 VOREN = zie *vooruit*.
 VORK = *formatie* van vier *schijven*, bestaande uit een *staart* met een extra schijf op het aangrenzende *veld diagonaal* boven de middelste schijf van de *staart*.
 VORKVERSPERRING = *versperring* door een *dam* van twee *randschijven*, een op de linker *vleugel* en een op de rechter *vleugel*.
 VOS-OPSTELLING = *formatie* van *zwarte* en *witte schijven* die kan leiden tot een *hekstelling*, vernoemd naar de Nederlandse topspeler J.H. Vos (1895-1961).
 VOS-VARIANT = *opening* die kan leiden tot een *onvoltooide hekstelling*.
 VRAAGSTUK = zie *compositie*.
 VRAGEN = een *zet* doen waardoor een *stuk* van de tegenstander *in staat*.
 VRIJE DOORLOOP = *doorloop* zonder te worden gehinderd door *stukken* van de tegenstander
 VRIJE ZET = *zet* zonder enige consequentie.
 VRIJSTAAND STUK = *stuk* op het kruispunt van vier *diagonalen* zonder *stukken* op het aangrenzende *veld* van elk van deze diagonalen.
 VROEG KLASSIEK = *klassieke formatie* die al in een pril stadium van een *partij* op het *bord* komt.
 VULLEN = een *veld* doen *bezetten* door een *stuk* van de tegenstander.
 VULLING = het *vullen*.

W

WACHTZET = *zet* waarmee een speler *zich* niet *verklaart*, afwachgend wat de tegenstander gaat *zetten*.
 WANHOOPSCOMBINATIE = tot verlies voerende *combinatie*, genomen omdat elke *positionele voortzetting* groot nadeel oplevert.
 W.A.Z. = afkorting voor *wit aan zet*.
 WATERVAL = *Slagsysteem* in *composities* waarin een aantal *witte* en *zwarte schijven* in wederzijdse *slagpositie* staan. In zijn gecompliceerdste vorm komt een cluster schijven los op het *bord* te zweven. De naam is voorgesteld door de problemist G.J.A. van Dam (1904-1967) in de jaren '30 van de 20^e eeuw.
 WEDSTRIJD = zie *damwedstrijd*.
 WEDSTRIJDREGLEMENT = Bundel bepalingen die beoogen een wedstrijd in goede banen te leiden.
 WEERLEGGEN = via een of meer *zetten* aantonen dat de tegenstander foutief heeft *gespeeld*.
 WEERLEGGING = het *weerleggen*.
 WEGGEVERTJE = vorm van *dammen* waarbij de speler wint die het eerst al zijn *stukken* kwijt is. Ook: *Qui perd gagne* en *Twintig tegen één*.
 WEGLOPEN = zie *vluchten*.
 WEGRUILEN = een *stuk* van de tegenstander verwijderen door een *ruil*.
 WEISS, ZETJE VAN = Naar de Fransman Isidore Weiss (1867-1936), wereldkampioen in de laatste decennia der 19^e eeuw, vernoemde slagzet, die als voornaamste kenmerk heeft dat de *uitvoerende kleur* een vijandelijke schijf heen-en-weer gooit.
 WELP = dammer t/m 10 jaar.
 WENDING = bepaalde, meestal verrassende, *actie*.
 WERKEINDSPEL = gewonnen *eindspelstelling*, maar waarin het aantonen van de winst nog vele *zetten* vergt.
 WESTERLOO-VARIANT, VAN - = *variant* in de *Keller-opening*, vernoemd naar de Amsterdamse subtopper Herman van Westerloo (1941).
 WIERSMA-TEGENOFFER = *tegegambiet* in het *Drost-systeem*, voor het eerst toegepast door de Nederlandse wereldkampioen Harm Wiersma (1953).
 WIERSMA-VARIANT = *opening*, vernoemd naar Harm Wiersma, waar *wit* een *hekstelling* inneemt, *zwart* een sterk *centrum* latend.
 WIG = *formatie* op vier of vijf aangrenzende *velden* van een *diagonaal* gevormd door één *stuk* van de ene *kleur* te midden van vijandelijke *stukken*, zonder mogelijkheid tot *slaan*.
 WINSTGANG = *variant* die tot winst leidt.
 WINST OP TEMPO = winst doordat de overwinnaar het *tempo heeft*.
 WINSTSCHEMA = *plan* om winst te behalen in ruwe lijnen, ruimte latend voor improvisatie.
 WINSTVARIANT = zie *winstgang*.
 WINSTVOERING = wijze waarop een speler een *stelling* wint.
 WIT = 1. Speler met de *witte stukken*. 2. De *witte stukken*. CITAAT: wit neemt risico's. Ook de Engelsen en Amerikanen noemen de twee *partijen* wit en *zwart*, ondanks dat ze *dammen* met groene en rode *schijven*.
 WITSPELER = speler met de *witte stukken*.
 WK = acroniem voor *wereldkampioenschap*.
 WOLDOUBY-STELLING = *laat klassieke gesloten stelling*, in 1911 in een Frans damtijdschrift gepubliceerd naar aanleiding van een *partij* van de Senegalese, enige jaren in Parijs vertoevende speler Woldouby (gestorven ca. 1919?), sindsdien onderwerp van talloze *analyses*.

Z

ZAKDAMBORD = klein *dambord*, vaak opvouwbaar en *magnetisch*, dat past in de zak van een colbert.
 Z.A.Z. = afkorting voor *zwart aan zet*.
 ZEBRAPAD = *formatie* van afwisselend *zwarte* en *witte schijven* op enige aangrenzende *velden* van een *diagonaal*, zoals de *zwarte* en *witte blokken* van een zebra op elkaar afwisselen.

ZEEF = zie *gatenkaas*.

ZES-EN-VEERTIG-VIJF = *motief* gevormd door een *dam2* van *zwart* en een *dam2* van *wit* elk op een *hoekveld* van de *lange lijn* met *zwart aan zet*. Gesymboliseerd als 46/5, naar de nummers der twee hoekvelden.

ZESTIEN-ZETTENREGEL = bepaling uit het *wedstrijdreglement*: in een *positie* waarin de ene speler drie *stukken* heeft, waaronder minstens één *dam2*, en de andere speler één *dam2* op een andere *diagonaal* dan de *lange lijn*, moet de meerderheidspartij2 binnen 16 zetten de winst aantonen. Slaagt hij daarin niet, dan mag de minderheidspartij *remise* claimen.

ZET = 1. Verzamelnaam voor *schuif* of *slag*. 2. Verouderde benaming voor *combinatie*, nog voorkomend in de namen *slagzet* en *zetje*.

ZETCONTROLE = na een verkozen doch nog niet uitgevoerde *zet* in een *partij1* nagaan of de tegenstander met voordeel kan *combineren*.

ZETDWANG = situatie waarin een speler moet *zetten* maar waarin elke *zet* nadeel oplevert.

ZETJE = *combinatie*.

ZETKEUZE = in een *probleem*: de optie van *zwart* een *zet* te mogen kiezen in plaats van reglementair te moeten *slaan*.

ZETNUMMERING = oplopende nummering voor elke *beurt* van *wit* en *zwart*, beginnend met het cijfer 1.

ZETTEN = een *zet* doen.

ZETTEN, DE – BIJWERKEN = zie de *notatie bijwerken*.

ZETTING = bepaalde versie van de *aanvangsstand* van een *compositie*.

ZETVERWISSELING = wijziging in de volgorde der *zetten*.

ZETVRIJHEID = aantal mogelijke *zetten* in een *stelling* zonder ogenblikkelijk *schijfverlies*.

ZIJTAK = vertakking in de *spelboom*.

ZUIVER = verouderd synoniem voor *scherp*.

Z.V. = acroniem voor *zetverwisseling*.

ZWAARTEPUNT = 1. Deel van het *bord* waar de meeste *stukken* van een *formatie* zijn geposteerd. 2. Actiefste deel van een *formatie*.

ZWART = 1. Speler met de zwarte *stukken*. 2. De zwarte *stukken*.

ZWART PROBLEEM = *probleem* waarin *zwart aan zet* bij gebrek aan beter op enig moment (verliezend) *combineert*.

ZWARTSPELER = speler met de *zwarte stukken*.

ZWITSERSE SLAG = *slag* waarbij een *dam2* tenminste *vier stukken slaat* en verplicht tot stilstand komt op een *aangrenzend veld* naast het eerst geslagen stuk en dan, vrijstaand, als het ware in de lucht hangt.