

REGRAS OFICIAIS DO JOGO DE DAMAS

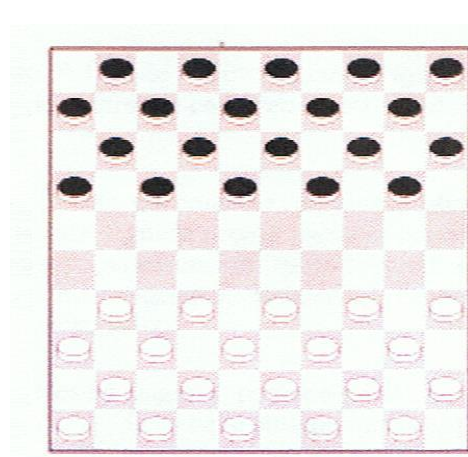
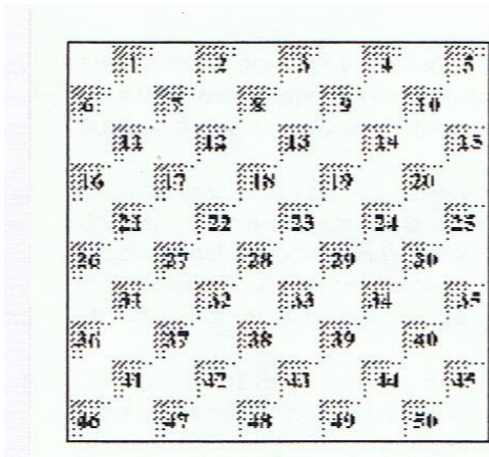
DAMAS INTERNACIONAIS

1. DO JOGO E DOS JOGADORES

- 1.1. O jogo de Damas é um desporto mental, praticado entre duas pessoas.
- 1.2. Por definição, essas pessoas são os jogadores.

2. DO MATERIAL

- 2.1. O jogo de Damas joga-se num tabuleiro quadrado, dividido em 100 casas iguais, alternadamente claras e escuras.
- 2.2. Joga-se nas casas escuras, denominadas casas ativas.
- 2.3. As linhas oblíquas formadas pelas casas escuras são as diagonais, num total de 17. A mais longa das diagonais ao todo com 10 casas e que une os dois cantos do tabuleiro, denomina-se grande diagonal.
- 2.4. Coloca-se o tabuleiro entre os jogadores, de modo que a grande diagonal comece à esquerda de cada jogador por consequência, a primeira casa à esquerda de cada jogador é escura.
- 2.5. O tabuleiro assim colocado comporta as seguintes denominações:
 - 2.5.1. Bases: Lados do tabuleiro face aos jogadores ou travessas de coroação.
 - 2.5.2. Tabelas: As colunas laterais.
 - 2.5.3. Travessas: As linhas horizontais com 5 casas escuras.
 - 2.5.4. Colunas: As linhas verticais com 5 casas escuras.
- 2.6. Por convenção, as casas escuras são taticamente numeradas de 1 a 50 (notação de Manoury). Essa numeração não será impressa no tabuleiro. Observando o tabuleiro, de frente, a numeração subentendida inicia-se da esquerda para a direita, começando na primeira casa escura da travessa superior e termina na última casa escura da travessa de base inferior (Diagrama I). É possível verificar que:
 - 2.6.1. As cinco casas escuras das bases ou travessas de coroação recebem os números de 1 a 5, e de 46 a 50.
 - 2.6.2. As cinco casas escuras das tabelas, ou primeira e última colunas, recebem, à esquerda, os números 6, 16, 26, 36 e 46, e à direita, os números 5, 15, 25, 35 e 45.
 - 2.6.3. As casas escuras extremas da grande diagonal denominam-se ângulos do tabuleiro.
- 2.7. O jogo de Damas Internacionais joga-se com 20 pedras brancas ou claras, e 20 pretas ou escuras.
- 2.8. Antes do início da partida as 20 pedras pretas ocupam as casas de 1 a 20, cabendo às pedras brancas as casas de 31 a 50. As casas de 21 a 30 ficarão livres (Diagrama 2).



3. DO MOVIMENTO DAS PEÇAS

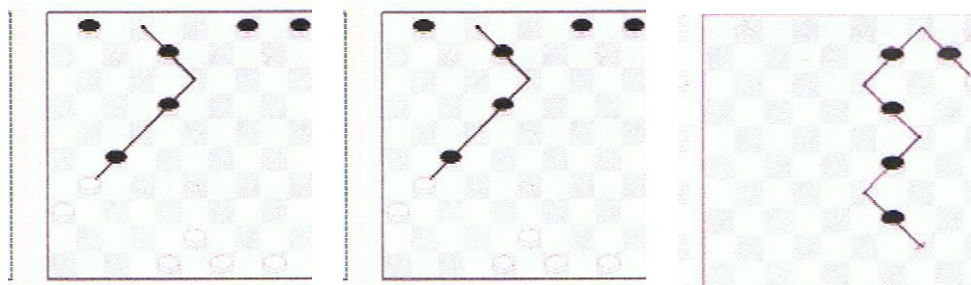
- 3.1. Peça é a denominação genérica de pedra e dama.
- 3.2. Conforme sejam pedra ou dama, as peças movimentam-se e tomam de forma diversa. O deslocamento de uma peça de uma casa para outra denomina-se “lance”.
- 3.3. O primeiro lance é sempre de iniciativa do condutor das brancas. Os jogadores jogam, alternadamente, com as próprias peças, um lance de cada vez.
- 3.4. A pedra desloca-se obrigatoriamente para a frente, em diagonal, da casa onde permanece para uma casa livre da travessa seguinte.
- 3.5. A pedra que atingiu a travessa de coroação e ali permaneceu no final do lance, é promovida a dama. Assinala-se a coroação da pedra sobrepondo-se-lhe uma outra pedra da mesma cor.
- 3.6. É recomendável que o adversário materialize essa coroação.
- 3.7. A pedra movida a dama conserva essa qualidade, mas não pode mover-se sem ser coroada.
- 3.8. A dama recém coroada deve aguardar que o adversário tenha jogado uma vez, antes de entrar em ação.
- 3.9. A dama pode mover-se para a frente e para trás, da casa onde está colocada para qualquer outra, à escolha, na diagonal que ocupa até onde esta estiver livre.
- 3.10. Considera-se terminado o movimento da peça quando o jogador a houver largado depois de deslocá-la.
- 3.11. Se o jogador que tem o lance toca uma das suas peças jogáveis, fica na obrigação de movê-la.
- 3.12. Se a pedra tocada ou em deslocamento não foi ainda solta é permitido colocá-la noutra casa, se isso for possível.
- 3.13. O jogador com o lance que desejar dispor corretamente no tabuleiro uma ou mais peças, deve, antes de o fazer, prevenir claramente o adversário com a expresso “AJEITO”.

4. DA TOMADA

- 4.1. A tomada de peças adversárias é obrigatória e tanto se realiza para a frente como para trás. Uma tomada completa conta-se como um só lance jogado. É vedado tomar as próprias peças.
- 4.2. Se uma pedra entra em contato, diagonalmente, com uma peça adversária, após a qual existe uma casa vazia na mesma diagonal, deve obrigatoriamente saltar a peça e ocupar a casa livre; a peça adversária então é retirada do tabuleiro. Esta operação completa, que tanto pode ser feita para frente como para trás, é a tomada executada pela pedra.
- 4.3. Quando a dama e peça adversária estão na mesma diagonal perto ou distante uma da outra e existe atrás da peça adversária pelo menos uma casa vazia na mesma diagonal, a dama deve obrigatoriamente passar por cima da peça adversária e ocupar qualquer casa livre após a peça, à sua escolha. Tal operação é tomada feita pela dama.
- 4.4. Uma tomada deve ser executada claramente e na ordem devida. A falta de indicação clara da tomada equivale a uma incorreção que deve ser retificada a pedido do adversário. A tomada considera-se terminada após a retirada da peça ou peças adversárias.
- 4.5. Quando uma pedra que capturou se encontra de novo, diagonalmente, em contato com a peça adversária, atrás da qual existe uma casa vazia, ela deve obrigatoriamente saltar essa segunda peça, a seguir uma terceira e assim sucessivamente, ocupando a casa livre após a última jogada. As peças adversárias assim capturadas são, após completar o lance, imediatamente retiradas do tabuleiro na ordem ascendente ou descendente da tomada. Esta operação completa é denominada tomada em cadeia executada pela pedra.
- 4.6. Quando uma dama, ao tomar, depois do primeiro salto, fica na mesma diagonal, perto ou a distância, de outra pedra adversária, existindo atrás desta uma ou mais casas vazias, dama deve obrigatoriamente passar por cima desta segunda peça, depois por cima de uma terceira e assim sucessivamente e ocupar uma casa livre, à escolha, após a última peça capturada. As peças adversárias assim capturadas são, após completar o lance, imediatamente retiradas do tabuleiro na ordem ascendente ou descendente da tomada. Esta operação é a tomada em cadeia executada pela dama.
- 4.7. Numa tomada em cadeia é proibido saltar as próprias casas.
- 4.8. Numa tomada em cadeia é permitido passar mais de uma vez por uma casa vazia, mas só se pode saltar uma vez a peça adversária.
- 4.9. Uma tomada em cadeia deve ser claramente executada, peça a peça, salto a salto, até que se alcance a casa final. A falta de indicação clara de uma tomada equivale a uma incorreção que deve ser retificada a pedido do adversário.
- 4.10. O movimento da peça durante uma tomada em cadeia, considera-se terminado quando o jogador tiver soltado a peça, seja no final seja no meio do movimento.
- 4.11. As peças tomadas só podem ser retiradas do tabuleiro depois da execução completa da tomada em cadeia. A retirada das peças capturadas faz-se logo que terminou o lance e na ordem ascendente ou descendente em que foram saltadas,

sem interrupção. A retirada desordenada das peças capturadas equivale a uma incorreção que deve ser retificada a pedido do adversário.

- 4.12. Considera-se terminada a retirada das peças quando o jogador retira a última das peças tomadas ou quando parou a execução da operação.
 - 4.13. A tomada do maior número de peças na tomada em cadeia é obrigatória. Na aplicação desta regra, a dama não confere nenhuma prioridade e não impõe qualquer obrigação. Na tomada, a dama e a pedra ficam em plano de igualdade.
 - 4.14. Se as peças a tomar, de dois ou vários modos, são em número igual, o jogador tem a liberdade de escolher qualquer dessas possibilidades, seja com pedra seja com dama, numa captura simples ou múltipla.
 - 4.15. Confirmado o artigo 3.5, a pedra que numa tomada em cadeia apenas passe por uma das casas da travessa de coroação adversária, ao terminar a captura continua sendo pedra.
- Seguem-se vários exemplos de tomadas:



5. DAS IRREGULARIDADES

- 5.1. Se durante a partida se verificar que o tabuleiro foi colocado erradamente, considerando o artigo 2.4, a partida deve ser anulada e recomeçada.
- 5.2. As disposições do artigo 2.8 devem ser verificadas antes do início da partida. Toda a anomalia verificada durante a partida resolve-se como artigo 5.4.
- 5.3. Toda a peça que esteja numa casa inativa (clara) é inativa podendo, eventualmente, ser recolocada em ação em conformidade com o item 5.4.
- 5.4. Cometida pelo jogador uma das irregularidades seguintes, somente o adversário tem o direito de decidir se a irregularidade deve ser retificada ou mantida. As irregularidades:
 - 5.4.0.1. Jogar, na sua vez, dois lances seguidos.
 - 5.4.0.2. Fazer movimento irregular de pedra ou dama.
 - 5.4.0.3. Tocar uma das suas próprias peças e jogar outra.
 - 5.4.0.4. Voltar atrás um lance executado.
 - 5.4.0.5. Jogar uma peça do adversário.
 - 5.4.0.6. Jogar uma peça quando é possível capturar.
 - 5.4.0.7. Retirar do tabuleiro, sem razão de ser, peças do adversário ou próprias.
 - 5.4.0.8. Tomar número de peças inferior ou superior ao que a regra determina.
 - 5.4.0.9. Parar antes do término de uma tomada em cadeia (peça largada ver Artigo 4.10).
 - 5.4.10. Retirar do tabuleiro, irregularmente, uma peça antes que termine a tomada.
 - 5.4.11. Retirar, depois da captura, número inferior ao de peças tomadas.

- 5.4.12. Retirar, depois da captura, peças que não foram tomadas.
- 5.4.13. Paralisar a retirada das peças em uma tomada em cadeia.
- 5.4.14. Retirar, depois da captura, uma ou mais das suas próprias peças.
- 5.5. Se, por uma causa accidental, acontecer a modificação ou eliminação da posição em jogo, este facto, constatado nesse momento, não pode ser considerado uma irregularidade.
- 5.6. Se um jogador se recusa a submeter-se às regras oficiais do jogo, assiste ao adversário o direito de o fazer cumprir.
- 5.7. Todo o lance executado pelo adversário de um jogador que tenha cometido uma irregularidade ou que se recuse a uma submeter-se às regras oficiais do jogo, equivale à aceitação da situação. Termina, desta forma, o direito a retificação.
- 5.8. Uma retificação parcial de uma irregularidade ou de uma transgressão não é permitida.

6. DO EMPATE

- 6.1. A partida é considerada empatada quando a mesma posição se apresente pela terceira vez cabendo ao mesmo jogador o lance.
- 6.2. Verificando-se que durante 25 lances sucessivos foram feitos apenas movimentos de damas, sem tomada ou deslocamento de pedra, a partida é considerada empatada.
- 6.3. Se não subsistirem mais de três damas, duas damas e uma pedra, uma dama e duas pedras contra uma dama, o final será considerado empatado após transcorridos dez lances no máximo.
- 6.4. O final de duas damas, uma dama e uma pedra ou uma dama contra uma dama, é considerado empatado após executado cinco lances no máximo.

7. DO RESULTADO

- 7.1. O desfecho de uma partida comporta dois resultados:
 - 7.1.1. Vitória para um dos parceiros, e por consequência, derrota para o outro.
 - 7.1.2. Empate quando nenhum dos jogadores consegue vencer.
- 7.2. Ganha o jogador quando o adversário:
 - 7.2.1. Abandona a partida.
 - 7.2.2. Tendo o lance, não lhe é possível jogar.
 - 7.2.3. Já perdeu todas as peças.
 - 7.2.4. Recusa-se a cumprir a regulamentação.
- 7.3. O empate ocorre quando:
 - 7.3.1. Os parceiros o declaram de comum acordo.
 - 7.3.2. Por aplicação das disposições do artigo 6.
 - 7.3.3. Quando nenhum dos jogadores consegue ganhar.

8. DA ANOTAÇÃO

- 8.1. Subentendendo-se numeradas as casas de 1 a 50, de acordo com o artigo 2.6., é possível anotar os movimentos das peças, lance por lance, tanto das brancas como das pretas, registando-se a partida inteira.
- 8.2. A transcrição do movimento deve ser feita da seguinte forma:

- 8.2.1. O número de casa de partida da peça seguido do número da casa de chegada da peça.
- 8.2.2. Esses dois números são seguidos de um hífen (-) para um movimento simples.
- 8.2.3. No caso de tomada os números serão separados por um (x).

9. DOS SINAIS CONVENCIONAIS

9.1. Para uma clara expressão são utilizados os seguintes sinais convencionais:

- 9.1.1. Para indicar um movimento : -
- 9.1.2. Para indicar uma tomada: x
- 9.1.3. Para classificar um lance bem jogado ou forte:!
- 9.1.4. Para classificar um lance ótimo ou muito forte: !!
- 9.1.5. Para classificar um lance fraco ou mau: ?
- 9.1.6. Para classificar um lance muito fraco ou péssimo: ??

10. DO CONTROLE DO TEMPO

- 10.1. Pode convencionar-se que numa partida cada jogador se obrigue a fazer determinado número de lances dentro de um limite de tempo.
- 10.2. Neste caso os jogadores devem:
 - 10.2.1. Usar um relógio especial para competição.
 - 10.2.2. Anotar lance após lance, tanto das brancas como das pretas, o desenrolar completo da partida.
- 10.3. Pode convencionar-se um limite de tempo para a partida inteira.
- 10.4. Neste caso é obrigatório o uso de um relógio de competição mas a anotação é dispensada.
- 10.5. O uso de relógio é regido pelas regras e regulamentos de competição.