

REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES NACIONAIS COM COMPLEMENTOS

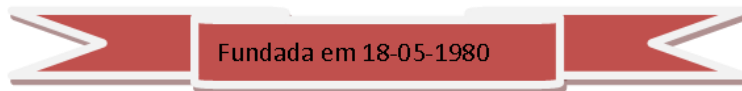
INDICE

PARTE I	3
DISPOSIÇÕES GERAIS	3
Capítulo I.1 OBJECTO, ÂMBITO E ÉPOCA DESPORTIVA	3
Artigo 1º Objeto e Âmbito	3
Artigo 2º Época Desportiva	3
PARTE II	3
JOGADORES E CLUBES	3
Artigo 3º Definição de Jogador Federado	3
Artigo 4º Definição de Clube Federado	3
Capítulo II.2 DAS INCOMPATIBILIDADES	3
Artigo 5º Regras de Incompatibilidade dos Jogadores	3
Capítulo II.3 DOS DIREITOS DOS JOGADORES E CLUBES	4
Artigo 6º Regras de Incompatibilidade dos Clubes	4
Artigo 7º Direitos dos Jogadores Portugueses	4
Artigo 8º Direitos dos Jogadores Estrangeiros	4
Artigo 9º Direitos dos Clubes Federados	4
Capítulo II.4 DOS DEVERES E OBRIGAÇÕES DOS JOGADORES E CLUBES	5
Artigo 10º Deveres e Obrigações dos Jogadores Federados Portugueses	5
Artigo 11º Deveres e Obrigações dos Jogadores Federados Estrangeiros	5
Artigo 12º Deveres e Obrigações dos Clubes Federados	5
Capítulo II.5 DA PERDA DE DIREITOS	5
Artigo 13º Perda de Direitos	5
PARTE III	6
COMPETIÇÕES	6
Capítulo III.1 DISPOSIÇÕES GERAIS	6
Artigo 14º Competições	6
Artigo 15º Princípios	6
Artigo 16º Participantes	6
Artigo 17º Escalões Etários	6
Artigo 18º Participação de desportistas estrangeiros nas Provas Nacionais e Internacionais	7
Artigo 19º Provas oficiais e calendário das competições	7
Artigo 20º Provas oficializadas	7
Artigo 21º Condições de reconhecimento e homologação de títulos	7
Artigo 22º Natureza das competições	7
Capítulo III.2 ORGANIZAÇÃO DAS COMPETIÇÕES	8
Artigo 23º Órgãos de competição	8
Artigo 24º Entidade Organizadora	8
Artigo 25º Direcção de Prova	8
Artigo 26º Arbitragem	9
Capítulo III.3 FUNCIONAMENTO DAS COMPETIÇÕES	9
Artigo 27º Regras de jogo	9

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE DAMAS

Fundada em 18-05-1980

Artigo 28º	Regulamento da competição	9
Artigo 29º	Sala de Jogo e material	10
Artigo 30º	Participantes	11
Artigo 31º	Interdição de fumar, uso de telemóveis e ausência da sala de jogo	11
Artigo 32º	Classificação pontual de base / ELO administrativo	12
Artigo 33º	Membro da Direcção de Prova e da Arbitragem	12
Artigo 34º	Inscrição nas competições	12
Artigo 35º	Capitão de equipa	12
Artigo 36º	Constituição das equipas para um encontro	12
Artigo 37º	Modalidade de pontuação a usar nas provas individual/colectivas	13
Artigo 38º	Antecipações ou adiamentos	13
Artigo 39º	Uso do relógio	13
Artigo 40º	Faltas de comparência, abandono e exclusão dos participantes	14
Artigo 41º	Classificações finais	15
Artigo 42º	Desempates	15
Capítulo III.4	COMPETIÇÕES DOS CLUBES	16
Artigo 43º	Oficialização de provas dos Clubes	16
Capítulo III.5	COMPETIÇÕES DISTRITAIS E DE REGIÕES AUTÓNOMAS	16
Artigo 44º	Competições Distritais e de Regiões Autónomas	16
Capítulo III.6	COMPETIÇÕES NACIONAIS	17
Artigo 45º	Lista de Competições Nacionais	17
Artigo 46º	Campeonato Nacional Individual de partidas lentas	17
Artigo 47º	Torneio Nacional de Mestres, modalidade de partidas rápidas e/ou partidas lentas-	18
Artigo 48º	Taça de Portugal por Equipas em partidas lentas	18
Artigo 49º	Campeonato Nacional Individual de Damas Internacionais	19
Artigo 50º	Circuito Nacional de Abertos – Torneios Abertos em partidas rápidas	19
Artigo 51º	Campeonato Nacional Individual de partidas rápidas	21
Artigo 52º	Campeonato Nacional por Equipas de Partidas rápidas	22
Artigo 53º	Campeonato Nacional de Jovens	23
Artigo 54º	Divulgação dos regulamentos das competições	24
PARTE IV		24
Artigo 55º	Equipa Campeã Nacional partidas rápidas e Partidas Lentas	24
Artigo 56º	Equipa Vencedora da Taça de Portugal	25
Artigo 57º	Campeonatos individuais/Prémios	25
Artigo 58º	Titulo de Campeão, Mestre Nacional e Grande Mestre Nacional	25
ARTIGO 59º DISPOSIÇÕES FINAIS		25
Protestos		25
Artigo 60º	Taxas de inscrição e homologação das Competições Nacionais	25
Artigo 61º	Provas Internacionais	26
Artigo 62º	Entrada em vigor	26
Artigo 63º	Revogação dos regulamentos anteriores	26
Anexo 1:	Tabelas da Numeração do Sorteio às Aberturas Sorteadas a dois lances	27
Anexo 2:	Tabelas de Sonnenborn Berger	28
Anexo 3:	Tabelas de Varma	30
Anexo 4:	Sistema Sonnenborn	31
Anexo 5:	Sistema Koya	31



PARTE I

DISPOSIÇÕES GERAIS

CAPÍTULO I.1 OBJECTO, ÂMBITO E ÉPOCA DESPORTIVA

■ Objecto e Âmbito

1. O presente Regulamento de Competições tem por objecto:
 - a) a organização desportiva geral da Federação Portuguesa de Damas;
 - b) a regulação e controlo das competições organizadas, subvencionadas ou delegadas pela FPD.

■ Época Desportiva

1. A época desportiva do Jogo de Damas corresponde ao ano civil, sendo assim, o período que decorre de 1 de Janeiro a 31 de Dezembro de cada ano.
2. As actividades de Damas, em modalidade estritamente escolar, podem adaptar-se aos calendários lectivos.

PARTE II

JOGADORES E CLUBES

■ Definição de Jogador Federado

1. Entende-se por jogador federado, todo o jogador devidamente inscrito na Federação Portuguesa de Damas e portador de licença desportiva em seu nome e em vigor.

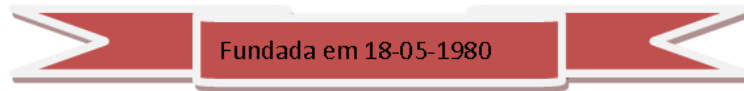
■ Definição de Clube Federado

1. Entende-se por clube federado, todo o clube devidamente inscrito na Federação Portuguesa de Damas e que possua licença desportiva em seu nome e em vigor.

CAPÍTULO II.2 DAS INCOMPATIBILIDADES

■ Regras de Incompatibilidade dos Jogadores

1. O jogador federado está submetido às seguintes regras em matéria de incompatibilidades:
 - a) Não poderá dispor de mais que uma licença federativa em vigor;
 - b) Não poderá estar federado em mais do que um clube, na mesma época.



CAPÍTULO II.3 DOS DIREITOS DOS JOGADORES E CLUBES

■ Regras de Incompatibilidade dos Clubes

1. O clube federado estará submetido às seguintes regras em matéria de incompatibilidades
 - a) Não poderá dispor de mais do que uma licença federativa em vigor;
 - b) Só poderá participar em fases finais dos Campeonatos Nacionais numa única equipa representativa.

■ Direitos dos Jogadores Portugueses

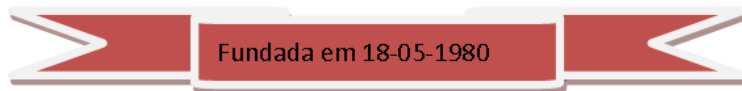
1. Os jogadores federados de nacionalidade portuguesa, que não estejam sujeitos a sanção disciplinar que os impeça, possuem, sem prejuízo do que se contempla nos Estatutos da FPD ou outros normativos atendíveis, os seguintes direitos:
 - a) Participar nos Campeonatos de Portugal e outras competições no âmbito da FPD, desde que cumpram os demais requisitos estabelecidos;
 - b) Representar Portugal nas competições internacionais, nos termos dos respectivos regulamentos e requisitos;
 - c) Possuir pontuação nas listas de ELO da FPD, de acordo com o respetivo Regulamento;
 - d) Integrar as listas que se estabeleçam de acesso a apoios financeiros ou outros.

■ Direitos dos Jogadores Estrangeiros

1. Os jogadores federados de nacionalidade estrangeira, que não estejam sujeitos a sanção disciplinar que os impeça, possuem, sem prejuízo do que se contempla nos Estatutos da FPD ou outros normativos atendíveis, os direitos estabelecidos nas alíneas **a) c) e d)** do Artigo 7º (sétimo).

■ Direitos dos Clubes Federados

1. Os clubes federados, que não estejam sujeitos a sanção disciplinar que os impeça, possuem, sem prejuízo do que se contempla nos Estatutos da FPD ou outros normativos atendíveis, os seguintes direitos:
 - a) Que os jogadores federados a si pertencentes sejam admitidos a participar em todas as provas federativas, de acordo com as normas que para cada competição se estabeleçam;
 - b) Que as suas equipas representativas em cada categoria, sejam admitidas a participar nas provas federativas, de acordo com as normas que para cada competição se estabeleçam;
 - c) Que as respectivas equipas possam representar Portugal nas competições internacionais, nos termos dos regulamentos e requisitos estabelecidos;
 - d) Integrar as listas que se estabeleçam de acesso a apoios financeiros ou outros.



CAPÍTULO II.4 DOS DEVERES E OBRIGAÇÕES DOS JOGADORES E CLUBES

Deveres e Obrigações dos Jogadores Federados Portugueses

1. Os jogadores federados de nacionalidade portuguesa possuem, sem prejuízo do que se contempla nos Estatutos da FPD ou outros normativos atendíveis, os seguintes deveres e obrigações:
 - a) Acatar as decisões dos órgãos legítimos da FPD, particularmente da sua Direcção, sem prejuízo dos recursos que legais ou estatutariamente possam interpor;
 - b) Observar sempre um comportamento correto com os colegas, árbitros, organizadores, etc., assim como conduzir-se com ética e desportivismo;
 - c) Representar a FPD nas competições internacionais quando tiverem sido seleccionados ou a isso tenham direito em função dos resultados desportivos alcançados;
 - d) Acatar as normas estabelecidas neste Regulamento, nos Estatutos da FPD e demais normativos relevantes.

Deveres e Obrigações dos Jogadores Federados Estrangeiros

1. Os jogadores federados de nacionalidade estrangeira possuem, sem prejuízo do que se contempla nos Estatutos da FPD ou outros normativos atendíveis, os deveres e obrigações referidos nas alíneas **a) b) e d)** do artigo anterior.

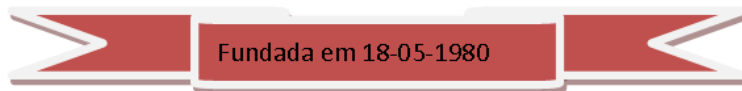
Deveres e Obrigações dos Clubes Federados

1. Os clubes federados possuem, sem prejuízo do que se contempla nos Estatutos da FPD ou outros normativos atendíveis, os seguintes deveres e obrigações:
 - a) Acatar as decisões dos órgãos legítimos da FPD, particularmente da sua Direcção, sem prejuízo dos recursos que legais ou estatutariamente possam interpor;
 - b) Ceder os seus jogadores para as competições organizadas no âmbito da FPD;
 - c) Observar nas actividades internas normas e padrões de conduta que promovam a ética e o desportivismo;
 - d) Cumprir e fazer cumprir as normas estabelecidas neste Regulamento, nos Estatutos da FPD e demais normativos relevantes.

CAPÍTULO II.5 DA PERDA DE DIREITOS

Perda de Direitos

Toda a equipa ou jogador que seja eliminado por falta de comparência ou outras causas atendíveis numa competição, perderá os direitos económicos e ou desportivos que pudesse ter nessa prova, sem prejuízo de sanções disciplinares que lhe possam ser aplicadas e penalizações com multas.



PARTE III

COMPETIÇÕES

CAPÍTULO III.1 DISPOSIÇÕES GERAIS

■ Competições

1. São competições todas as provas oficiais e oficializadas.

■ Princípios

1. As competições organizadas com vista à atribuição de títulos nacionais ou outros de carácter oficial devem obedecer aos seguintes princípios:
 - a) Liberdade de acesso de todos os atletas, agentes desportivos e clubes com sede em território nacional que se encontrem regularmente filiados na FPD e preencham os requisitos de participação por ela definidos;
 - b) Igualdade de todos os praticantes no desenvolvimento da competição, sem prejuízo dos escalonamentos estabelecidos com base em critérios exclusivamente desportivos;
 - c) Publicidade dos regulamentos próprios de cada competição, bem como das decisões que os apliquem, e, quando reduzidas a escrito, das razões que as fundamentam;
 - d) Imparcialidade e isenção no julgamento das questões que se suscitarem em matéria técnica e disciplinar.
2. As designações a utilizar devem ser distintas para as competições nacionais, regionais ou distritais, sem prejuízo da utilização de outras designações complementares decorrentes de compromissos publicitários ou de patrocínio.

■ Participantes

1. São participantes os jogadores e clubes filiados na FPD.

■ Escalões Etários

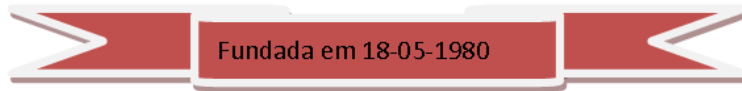
De acordo com a prática desportiva da FPD, são criados os seguintes escalões:

Jovens até aos 20 anos que inclui:

- Benjamins – sub-8 anos inclusive
- Infantis – sub-11 anos inclusive
- Iniciados – sub-14 anos inclusive
- Juvenis – sub-17 anos inclusive
- Juniores – sub-20 anos inclusive

Seniores e Veteranos:

- Seniores – dos 21 aos 60 anos
- Veteranos – A partir de 61 anos



■ Participação de desportistas estrangeiros nas Provas Nacionais e Internacionais

1. Os jogadores federados estrangeiros que possuam dupla nacionalidade, ou residam em Portugal há mais de 10 anos com o respectivo atestado de residência, podem participar em todas as provas, com os mesmos direitos e deveres dos jogadores federados portugueses.
2. Os jogadores federados estrangeiros sem dupla nacionalidade e que não reúnam as condições previstas no ponto anterior, podem participar em todas as provas, mas não podem ser campeões nacionais nem representar Portugal, embora tenham sempre direito ao lugar que obtiveram.
3. O Campeão Nacional e representante de Portugal em qualquer vertente da modalidade, será o melhor classificado na respectiva prova, de entre os portugueses ou estrangeiros que reúnam as condições previstas no ponto um deste artigo.

■ Provas oficiais e calendário das competições

1. Provas oficiais são fundamentalmente as organizadas pela FPD, sem prejuízo do que se estipula no ponto 3º do presente artigo.
2. A Direcção da FPD divulgará, até 1 mês antes do início da época, o calendário das competições por si organizadas. Cada Associação deverá divulgar e enviar à FPD o calendário das suas provas, até duas semanas antes do início da época, o qual deve evitar a sobreposição de competições associativas com competições federativas.
3. A FPD e as Associações poderão delegar noutras entidades a organização de provas oficiais do respectivo âmbito.
4. Todas as outras provas são particulares.

■ Provas oficializadas

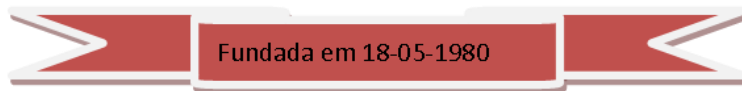
1. As provas particulares organizadas pelos Clubes ou outras entidades reconhecidas como idóneas pela FPD, poderão ser oficializadas desde que tenham sido cumpridos os requisitos organizativos (ver síntese regulamentar no site da FPD).
2. Nas provas oficializadas todos os jogadores que nelas participem terão de estar filiados.
3. Para representar Portugal em competições internacionais é necessário possuir nacionalidade portuguesa (simples ou dupla).

■ Condições de reconhecimento e homologação de títulos

1. As competições organizadas pela FPD, ou no seu âmbito, que atribuam títulos nacionais ou territoriais, disputam-se em território nacional.
2. Os títulos nas provas individuais conferem-se a cidadãos nacionais ou a cidadãos estrangeiros que cumpram os requisitos do Artigo 18.3.

■ Natureza das competições

1. As competições são de natureza individual ou colectiva.
2. Nas provas individuais, particularmente nos torneios de emparceiramento suíço, admite-se que possa haver também classificações por equipas.



3. Nas provas colectivas, admite-se que possa haver definição classificativa individual (melhor primeiro tabuleiro, melhor segundo tabuleiro, etc.).
4. Para cada partida serão realizados 4 (quatro) ou 2 (dois) jogos, independentemente do ritmo de jogo ou sistema de competição, devendo estar previsto no respectivo regulamento de prova.
5. Nas partidas de 4 (jogos) deverão terminar logo que o resultado entre si não possa ser igualdado. Será sempre este o resultado a registar.

Exemplo jogador A: 1º jogo – Empate

2º jogo - Derrota

3º jogo – Derrota

Resultado final: 0-2.

Se for disputado mais algum jogo, este não contará para o resultado final.

CAPÍTULO III.2 ORGANIZAÇÃO DAS COMPETIÇÕES

■ Órgãos de competição

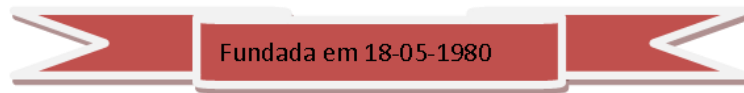
1. São órgãos de uma competição a Entidade Organizadora, a Direcção de Prova e a Arbitragem (preenchimento do cabeçalho do programa *Swiss-Manager*, por exemplo).
2. Todas as competições poderão ser fiscalizadas por delegado de qualquer organismo hierarquicamente superior à entidade organizadora.

■ Entidade Organizadora

1. Compete à Entidade Organizadora:
 - a) Elaborar e difundir o Regulamento da Prova;
 - b) Anunciar publicamente a sua realização;
 - c) Requerer à FPD a oficialização e homologação da prova;
 - d) Divulgar, no início da prova, a relação individual ou colectiva (e neste caso a composição das equipas) dos inscritos;
 - e) Fornecer à FPD Relatório da Competição onde constem, pelo menos, designação e data da prova, listas de participantes, emparceiramentos, resultados e classificações.

■ Direcção de Prova

1. Compete à Direcção de Prova:
 - a) Garantir durante toda a competição, a existência de condições adequadas à prática da modalidade;
 - b) Aplicar o programa de emparceiramento da FPD (*Swiss-Manager*);
 - c) Elaborar e afixar o Mapa Classificativo;
 - d) Comunicar antes do início da competição, qualquer alteração provocada por situações imprevistas ao regulamento de prova;
 - e) Antecipar o início de uma sessão, sempre que existam razões válidas e todos os participantes concordem;
 - f) Decidir sobre a suspensão dos jogos não iniciados de uma partida, que não se possam realizar no horário previsto;



- g) Decidir sobre os casos omissos da sua competência;

■ Arbitragem

1. Compete à equipa de Arbitragem:
 - a) Receber, em provas por equipas, o nome e o número de ordem de tabuleiro dos jogadores que alinharão em cada sessão;
 - b) Efectuar a chamada dos jogadores distribuindo-os pelos tabuleiros e assinalar o início de cada sessão;
 - c) Preparar os relógios e rectificar qualquer anomalia neles detectada, mesmo durante a prova.
 - d) Assinalar o início e o termo das sessões, e accionar os relógios no início de cada sessão;
 - e) Proceder à paragem do tempo de jogo para ambos, sempre que ocorra qualquer fato que a tal aconselhe, nomeadamente com questões do tecnicamente empatado ou contagem número de lances ou outras incorrecções desde que solicitado por um dos jogadores;
 - f) Decidir da autorização para abandono momentâneo do recinto da competição e providenciar para que não seja efectuado qualquer tipo de consulta;
 - g) Entregar e recolher os impressos e verificar o seu correcto preenchimento;
 - h) Fazer cumprir todas as Regras e Regulamentos do Jogo das Damas Clássicas;
 - i) Decidir sobre os casos da sua competência, nomeadamente os de carácter disciplinar;
 - j) Entregar à Direcção de Prova os impressos (mapas classificativos e registos de partida), e o Relatório de Arbitragem com a descrição dos fatos que se julgue importante referir.
 - k) A Direcção e a Arbitragem de uma prova não deverão ser exercidas pela mesma pessoa.

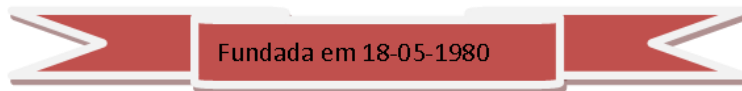
CAPÍTULO III.3 FUNCIONAMENTO DAS COMPETIÇÕES

■ Regras de jogo

1. As regras do jogo de Damas deverão ser estritamente observadas em todas as competições.

■ Regulamento da competição

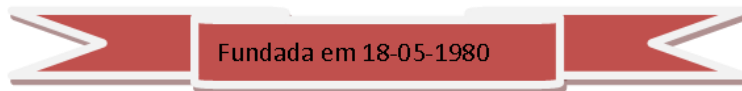
1. A Entidade Organizadora elaborará um Regulamento próprio da competição, do qual constarão, quando aplicável, os itens seguintes:
 - a) Designação da prova;
 - b) Data da prova;
 - c) Local da prova;
 - d) Identificação da entidade organizadora;
 - e) Período, forma e taxa de inscrição;
 - f) Indicação de quem pode participar;



- g) Condições de confirmação de participação;
 - h) Se a competição for colectiva:
 - i. Indicação do número de jogadores de cada equipa que se considerarão para efeitos de classificação;
 - ii. Indicação do número máximo de jogadores que poderá ser inscrito por cada equipa;
 - iii. Indicação do número mínimo de jogadores que podem participar;
 - iv. Competências e obrigações dos clubes (envio do boletim de constituição de equipas, comunicação dos resultados, etc.).
 - i) Número de sessões e dos dias e horas em que se realizarão;
 - j) Data da realização dos sorteios;
 - k) Ritmo de jogo;
 - l) Sistema de jogo e o método de emparceiramento;
 - m) Obrigatoriedade ou não de anotação;
 - n) Critérios de desempate;
 - o) Constituição da Direcção de Prova e da Equipa de Arbitragem;
 - p) Prémios e troféus;
 - q) Possibilidade do controlo antidopagem, face ao regulamento respectivo;
 - r) Faltas de comparência;
 - s) Desistências;
 - t) Protestos e Recursos;
 - u) Regras de elaboração e envio do Relatório de Competição e processo de Homologação da Competição;
 - v) Condições logísticas (alojamento, alimentação, etc.);
5. Deve utilizar-se nos itens aplicáveis, o programa *Swiss-Manager* na versão oficial da FPD e respectiva parametrização.

■ Sala de Jogo e material

1. A Sala de Jogo deve dispor de uma amplitude suficiente, proporcional ao número de participantes e árbitros, assim como espaço independente reservado ao público que pretenda assistir. Na Sala deve haver uma ausência razoável de ruído, fácil acesso de serviços e uma temperatura agradável ao desenvolvimento do jogo.
2. Em provas oficiais, pode prever-se a transmissão em directo de partidas, devendo criar-se condições na Sala de Jogo para essa finalidade.
3. A Sala de Jogo deve possuir boa luminosidade (800 *lúmenes* é satisfatório), não devendo a iluminação produzir sombras duras ou reflectir pontos de luz nas peças ou tabuleiros;
4. Os tabuleiros devem respeitar os seguintes requisitos:
 - a) Ser planos e terem uma dimensão entre 45 e 50 mm em cada quadrado.
 - b) As cores deverão ser apropriadas, claras e escuras, de acordo com as regras oficiais da modalidade e o Árbitro considere aceitável. O revestimento destes tabuleiros deve ser neutro, mate, e nunca brilhante.
 - c) Como cor, admite-se o castanho para as casas escuras e o branco desbotado, o creme, o marfim claro, cor de couro, etc., para as casas claras.
5. Relativamente aos *peões*, exigem-se os seguintes requisitos:



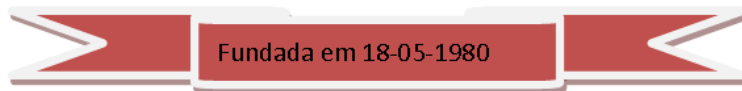
- a) Devem possuir um diâmetro de cerca de 3 a 4 cm e uma espessura de 0,6 a 0,8 cm;
 - b) Não devem ser excessivamente brilhantes, tanto na cor clara como na cor escura;
 - c) Deve prever-se uma reserva de cerca de 5%, pelo menos, para prevenir perdas e desaparecimentos durante a prova.
6. Relativamente aos *relógios*, exigem-se os seguintes requisitos:
- a) Se forem usados relógios mecânicos, devem ter uma seta cuja queda possa ser claramente observada, ajudando árbitros e jogadores verificar o tempo. O relógio não deve ter brilho que possa dificultar a visão. Devem funcionar o mais silenciosamente possível a fim de não perturbar os jogadores durante o andamento da partida.
 - b) Se forem usados relógios electrónicos, devem verificar-se os seguintes requisitos:
 1. O mostrador deve mostrar sempre o tempo disponível para o jogador (tempo restante);
 2. Os mostradores devem ser legíveis de uma distância de pelo menos 3 metros;
 3. Pelo menos de uma distância de 10 metros, o jogador deve ter a visão clara de que o relógio está em funcionamento;
 4. Uma vez esgotado o controlo de tempo, um sinal no mostrador deve dar a ideia clara de qual jogador esgotou em primeiro lugar o seu limite de tempo;
 5. Para relógios alimentados com bateria, é necessária indicação de “*low-battery*”;
 6. No caso de indicação de bateria fraca, o relógio deve continuar a funcionar sem falhas durante pelo menos 10 horas.
 7. Deve ser impossível apagar ou mudar os dados no mostrador com simples manuseio;
 8. Deve ser usado durante todo o período do torneio o mesmo tipo de relógio.

■ Participantes

1. Sem prejuízo do disposto no número 3 deste artigo, só pode participar em competições quem estiver filiado na FPD, nos termos do Regulamento de Filiações da FPD.
2. Tratando-se de uma competição colectiva, as equipas representativas de um Clube só poderão integrar jogadores inscritos na FPD por intermédio desse Clube.
3. Poderão ser organizadas competições denominadas abertas ou internacionais, cujos participantes não terão de estar inscritos na FPD. Nas provas oficializadas todos os jogadores que nelas participem terão de estar filiados.
4. Em condições especiais a FPD poderá homologar competições abertas, mediante Regulamento a aprovar.

■ Interdição de fumar, uso de telemóveis e ausência da sala de jogo

1. É interdito fumar na Sala de Jogo e Espaços de Apoio relevantes, excepto se estiver previsto em Sala de Fumadores específica.
2. A interdição aplica-se a todas as pessoas presentes: jogadores, organizadores, arbitragem e espectadores.
3. Se não existir Sala de Fumadores, deve prever-se para os jogadores acesso ao exterior.



4. A saída de jogadores da sala de jogo para fumar, ir à casa de banho ou por outra razão qualquer, só serão possíveis desde que devidamente autorizados pela Direcção de Prova e acompanhados, para além de não corresponder à paragem dos seus relógios de controlo.
5. A utilização de telemóveis em sala de jogo é interdita a todos os jogadores participantes. Apenas para organizadores ou árbitros em situações especiais poderão usar desde que no silencioso e a conversação seja sempre feita fora da sala de jogo.

■ Classificação pontual de base / ELO administrativo

1. Existem 3 (três) tipos de Elo nas competições nacionais. Em Damas Clássicas para Partidas Rápidas (20 ou 30 minutos conforme o número de jogos por partida), em Partidas Lentas (60 minutos ou mais para partidas de 4 jogos) e para as Damas Internacionais 10x10 (1 só jogo).
Para os Elos internacionais ficaremos sujeitos à regulamentação da FMJD / IDF.
2. Ver especificação no Regulamento de Elo.

■ Membro da Direcção de Prova e da Arbitragem

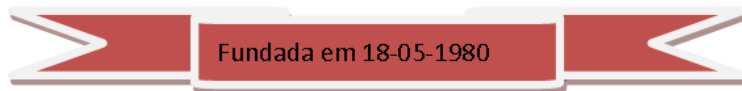
1. A Entidade Organizadora designará os membros da Direcção de Prova e da Equipa de Arbitragem, devendo os últimos merecer concordância da FPD.
2. Só poderá dirigir ou arbitrar uma competição quem possuir, respectivamente, o título de Director de Prova ou de Árbitro outorgados pela FPD. Enquanto não houver número suficiente de directores de prova e de árbitros com título outorgado pela FPD, poderá dirigir ou arbitrar uma competição quem merecer a concordância da FPD.
3. As funções da Direcção e da Arbitragem de uma competição podem ser exercidas pela mesma pessoa.
4. Em caso de necessidade a Entidade Organizadora pode alterar a constituição da Arbitragem e/ou da Direcção da Prova, desde que o faça antes do início da sessão a que tal alteração diz respeito.
5. A divulgação de eventuais alterações nos termos do nº 5 deste artigo, deve ser feita aos participantes por comunicação escrita directa ou afixando-a em lugar bem visível do local da prova.

■ Inscrição nas competições

1. A inscrição numa competição deverá ser feita por escrito, preferencialmente por via electrónica, pelo Clube, que deverá ser enviado à entidade organizadora no período que o regulamento definir para o efeito. Esta poderá elaborar o documento de inscrição a preencher na altura da prova.
2. Em competições colectivas, a inscrição de uma equipa será acompanhada da lista ordenada de todos os jogadores que a compõem, bem como da indicação do nome do capitão, que poderá não ser um dos jogadores.

■ Capitão de equipa

1. São deveres e direitos do Capitão de equipa:
 - a) Representar a equipa perante os órgãos mencionados no Artigo 12º;



- b) Entregar à Direcção de Prova a lista dos jogadores que tomarão parte em cada encontro, nos termos do Artigo 23º;
 - c) Apresentar eventuais protestos, em representação da respectiva equipa.
2. O capitão de equipa poderá delegar as suas funções em qualquer dos jogadores da mesma equipa, devendo, para o efeito, informar por escrito a Direcção de Prova até ao início da sessão em que o delegado assumirá funções.

■ **Constituição das equipas para um encontro**

1. A lista nominativa de jogadores de uma equipa deve constar no boletim de filiação na F.P.D.
 - a) A cada encontro o capitão ou delegado, apresentará a constituição da sua equipa, num total de (4) quatro jogadores, como melhor o entender, em impresso próprio e de forma sigilosa.
 - b) Uma vez entregue, a lista não pode ser alterada.
 - c) O delegado ao encontro fará a chamada por tabuleiro de acordo com as respectivas constituições.
2. Qualquer equipa só poderá começar a jogar se estiverem presentes pelo menos 50% dos jogadores que deveriam alinhar.
3. Sempre que esta situação se verificar será atribuída derrota por falta de comparência à respectiva equipa.
4. À falta de comparência de cada elemento faltoso corresponderá derrota por f/c, e será marcada 60 (sessenta) minutos em partidas lentas e 30 minutos em partidas rápidas após o início das sessões.
5. A Arbitragem deverá, na hora do início de cada sessão ou encontro, após constituição das equipas e sua entrega dos boletins, fazer accionar todos os relógios.

■ **Modalidade de pontuação a usar nas provas individual/colectivas**

1. A pontuação individual por sessão será de:
 - Vitória 1 ponto
 - Empate 0.5 ponto
 - Derrota 0 pontos.
2. A pontuação colectiva por sessão será:
 - Vitória 2 pontos
 - Empate 1 ponto
 - Derrota 0 pontos.

Na vertente colectiva, a pontuação em cada tabuleiro apenas contará para efeitos de desempate.

■ **Antecipações ou adiamentos**

1. A antecipação ou adiamentos em qualquer competição só será permitida desde que não prejudique terceiros e a Direcção de Prova e a F.P.D. com ela concordem.

■ Uso do relógio

1. Antes do início de cada partida cabe ao árbitro o ajustamento dos relógios assim como o local das mesas para a sua colocação.
2. No momento fixado para o começo de cada sessão, o relógio do jogador que conduzir as peças brancas será accionado pela Arbitragem.
3. O esgotamento de tempo por tabuleiro implica a perda do jogo que estiver a decorrer bem como os restantes que faltar.
4. Na ausência de defeito evidente as informações dadas pelos relógios serão consideradas válidas.
5. A não utilização dos relógios em todas as competições deverá ser penalizada. Exemplo: se um relógio avariar compete ao jogador(es) desse encontro pedir ao árbitro a sua substituição ou também um acordo entre os jogadores para não utilizar o relógio. Nesta situação o árbitro poderá penalizar com derrota ou empate consoante as situações.
6. O relógio deverá ser utilizado de forma correta procurando que a mão que joga seja a mesma que carrega no relógio.
7. Terminado cada jogo o relógio será parado, por um ou ambos os jogadores, apenas o tempo necessário à recolocação das peças para início de novo jogo;
8. Em partidas de anotação obrigatória, é permitido anotar o lance após accionar o relógio, mas nunca antes de efectuar novo lance, independentemente do tempo disponível;
9. O tempo consumido em qualquer correcção de anotação, mesmo que efectuado no final será contado para o jogador que for obrigado a proceder à emenda pelo árbitro.
10. Não são válidos acordos entre os jogadores para dispensar a contagem do tempo, parando temporariamente o relógio ou perdoar excesso do mesmo.
11. A cada jogador que não esteja presente no início da sessão e jogar com peças brancas, o relógio será posto a funcionar pelo árbitro para o seu lado. Se jogar com peças pretas, a contagem de tempo só se iniciará após efectuado o primeiro lance livre das peças brancas;
12. Caso não estejam presentes ambos os adversários no início da sessão, o árbitro coloca o relógio a contar para o lado das brancas. Após a chegada de um dos jogadores, o tempo decorrido será equitativamente atribuído a ambos, continuando a contar apenas para o lado faltoso;
13. Sempre que na fase final de um jogo ou partida exista nítida vantagem por parte de um dos jogadores, e o adversário não aceite proposta de empate, deverá o interessado solicitar ao árbitro intervenção sobre esta situação. Se se tratar de uma tentativa de exploração de perda por tempo, compete ao árbitro a sua resolução. Em última análise este caso será resolvido pela comissão técnica (Arbitragem e Direcção de Prova), evitando sempre suspensão da contagem de tempo;
14. Quando a anotação do jogo é obrigatória, impõe-se que cada jogador aponte os lances efectuados por si e pelo adversário, podendo os de captura única ser assinalados com X.
15. É obrigatório o completo preenchimento do cabeçalho do Boletim de Jogo, devendo nele constar o número de ordem dos jogos de cada partida.

■ Faltas de comparência, abandono e exclusão dos participantes

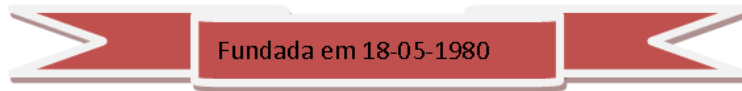
1. Salvo se o Regulamento da Prova prever especificação para o efeito, as exclusões ou desistências serão penalizadas com multas de acordo com o Regulamento de Disciplina e Ética Desportiva e o presente artigo 13º.
2. **O abandono momentâneo da mesa** do jogo só é permitida na vez do adversário jogar, sem perturbar aquele.
3. O pedido de abandono momentâneo do recinto de competição só será aceite em casos excepcionais, devendo o jogador ser vigiado por um elemento da Arbitragem ou Direcção de Prova para evitar qualquer tipo de consulta.
4. **Falta de comparência** (f/c) é considerada ao jogador ou equipa que não lhe tendo sido concedido qualquer adiamento, não compareça ao jogo dentro do limite de tempo previsto pelo Regulamento de Prova. Este limite não poderá exceder os 50% para as partidas lentas com ou sem anotação e 100% para as partidas rápidas, tendo como base o início de cada sessão.
5. É considerada f/c ao jogador ou equipa que embora presente, não efectue a sua partida.
6. Salvo se o regulamento da prova expressar outra percentagem, um jogador ou equipa que faltar a 20% das partidas que deverá jogar numa competição, será excluído da mesma.
7. **Adiamento de uma partida** poderá acontecer por parte do jogador ou equipa, que por impossibilidade total não possa cumprir com a data prevista e faça o seu pedido a Arbitragem e Direcção de Prova. Esta pretensão só será possível com o acordo entre os adversários e também de todos os intervenientes da prova.

■ Classificações finais

1. Nas competições individuais e colectivas a classificação final é determinada pela soma dos pontos resultantes das vitórias e empates que cada participante ou equipa obteve.
 - 1 (um) ponto pela vitória;
 - ½ (meio) ponto pelo empate;
 - 0 (zero) pontos pela derrota ou falta de comparência.

■ Desempates

1. Se, numa **competição individual em sistema de todos contra todos**, dois ou mais jogadores obtiverem o mesmo número de pontos e o Regulamento da Competição não indique de outro modo, a respectiva classificação final será determinada por aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
 - a) Resultado entre os jogadores empatados;
 - b) Sistema *Sonnenborn-Berger*;
 - c) Sistema *Koya*
 - d) Maior número de partidas ganhas;
2. Se, numa **competição individual em sistema suíço (Swiss-Manager)**, dois ou mais jogadores obtiverem o mesmo número de pontos e o Regulamento da Competição não indique de outro modo, a respectiva classificação final será determinada por aplicação dos seguintes critérios:



- a) Sistema *Buchholz* médio;
 - b) Sistema *Buchholz* total;
 - c) Maior número de vitórias;
 - d) Soma do Rating Médio dos adversários sem o pior;
3. Se, numa **competição colectiva em sistema de todos contra todos**, se duas ou mais equipas obtiverem o mesmo número de pontos e o Regulamento da Competição não indique de outro modo, a respectiva classificação final será determinada por aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
- 1º Resultado entre si;
 - 2º Sistema *Sonnenborn-Berger*;
 - 3º Maior número de vitórias da equipa;
 - 4º Maior número de vitórias nos tabuleiros em todas as partidas jogadas.
4. Se, numa **competição colectiva em sistema suíço**, duas ou mais equipas obtiverem o mesmo número de pontos, a respectiva classificação final será determinada pela aplicação do programa *Swiss-Manager*.
- a) Sistema *Buchholz* (médio) – Eliminar o pior adversário (37-0.1);
 - b) Sistema *Buchholz* (total) – Não elimina (37 – 0.0);
 - c) Maior número de vitórias da equipa;
 - d) Maior número de vitórias nos tabuleiros em todas as partidas jogadas;

CAPÍTULO III.4 COMPETIÇÕES DOS CLUBES

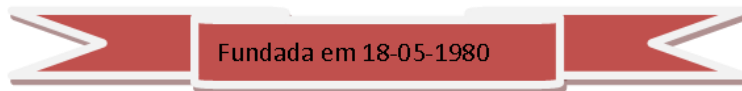
■ Oficialização de provas dos Clubes

1. Os Clubes poderão requerer à FPD a oficialização das provas que organizarem.
2. A oficialização de prova divide-se em duas fases: o registo e a homologação da competição.
3. O requerimento de registo, que será acompanhado do Regulamento da Prova, terá que ser enviado à FPD e com conhecimento à Associação Distrital ou da Região Autónoma, com pelo menos trinta dias antes do início da prova.
4. Dentro dos dez dias seguintes ao do recebimento do requerimento na FPD, esta comunicará ao Clube organizador a sua decisão sobre o assunto.
5. O processo é finalizado após a conclusão da prova, de acordo com o previsto neste Regulamento para a homologação das competições.

CAPÍTULO III.5 COMPETIÇÕES DISTRITAIS E DE REGIÕES AUTÓNOMAS

■ Competições Distritais e de Regiões Autónomas

1. Sem prejuízo de outras competições que entenda dever organizar, cada Associação Distrital ou de Região Autónoma organizará em cada época, em ritmo de partidas lentas:
 - a) O Campeonato Distrital Individual;
 - b) O Campeonato Distrital por Equipas



- c) Os Campeonatos de Jovens.
2. No caso de não existir Associação, será da responsabilidade dos Clubes a organização de provas individuais e de Campeonatos de Jovens.
3. As Associações divulgarão pelo menos trinta dias antes do início de cada época o calendário das competições distritais para essa época.
4. Sempre que haja competições distritais ou de regiões autónomas deverão estar concluídas pelo menos 30 dias antes das competições nacionais a que derem acesso.

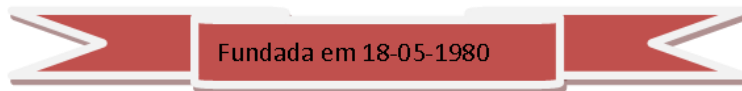
CAPÍTULO III.6 COMPETIÇÕES NACIONAIS

■ Lista de Competições Nacionais

1. Sem prejuízo de outras competições que entenda dever organizar, a FPD organizará em cada época:
 - a) Campeonato Nacional Individual de partidas lentas;
 - b) Torneio Nacional de Mestres de partidas lentas e rápidas;
 - c) Taça de Portugal por Equipas de partidas lentas;
 - d) Campeonato Nacional de Damas Internacionais (10x10);
 - e) Circuito Nacional de Opens / Torneios Abertos em partidas rápidas;
 - f) Campeonato Nacional Individual de partidas rápidas;
 - g) Campeonato Nacional por Equipas de partidas rápidas;
 - h) Campeonato Nacional de Jovens.

■ Campeonato Nacional Individual de partidas lentas

1. O Campeonato Nacional Individual de partidas lentas decorrerá numa só fase, em sistema suíço, com o adequado número de sessões, de acordo com o número de participantes, cumprindo sempre com as regras e normas do sistema *Swiss-Manager*.
2. Têm direito a participar todos os jogadores apurados nos Distritais e os melhores elos nacionais, até ao limite de 30 damistas.
3. As partidas serão sempre em abertura sorteada a dois lances, em 2 ou 4 jogos conforme regulamento específico da prova. Nas partidas de 4 jogos, quem jogar de brancas no 1.º Jogo, jogará com pretas no 2.º e 3.º Jogos – permitindo que cada jogador saia de brancas em cada abertura sorteada;
4. Todas as partidas serão de anotação facultativa ao ritmo de 90 minutos para cada jogador em 4 jogos ou 60 minutos para cada jogador em 2 jogos;
5. A classificação final será definida segundo os critérios de desempate do programa *Swiss-Manager*, para todos os lugares evitando finalíssimas;
6. **Substituições:** Em caso de impossibilidade de participação de algum dos apurados, ou dos melhores elos nacionais, recorrer-se-á à repescagem respeitando a ordem das classificações obtidas;



7. As condições de apoio oferecidas aos participantes serão estabelecidas anualmente pela FPD no Regulamento da Competição, no quadro do orçamento.

■ **Torneio Nacional de Mestres, modalidade de partidas lentas e rápidas**

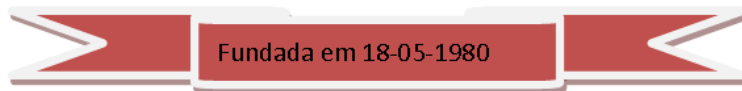
1. O Torneio Nacional de Mestres disputar-se-á em sistema de todos contra todos, a uma só volta, e inclui 6 (seis) participantes;
2. Terão direito teórico de participar os mestres e os jogadores com melhor classificação pontual activa na última lista de ELO publicada à data marcada para as inscrições;
3. Os critérios e requisitos específicos de participação serão definidos no Regulamento da Prova.

■ **Taça de Portugal por Equipas em partidas lentas**

1. A Taça de Portugal é uma competição colectiva disputada em sistema eliminatório a uma só mão. A equipa indicada em primeiro lugar é a que joga em casa.
2. Participam as agremiações devidamente inscritas e regularizadas na Federação Portuguesa de Damas.
3. A cada sessão, cada equipa é constituída por 4 jogadores.
4. As partidas constam 4 jogos em partida sorteada com 90 minutos de reflexão para cada jogador com anotação facultativa.
5. Cor das peças: o primeiro tabuleiro da equipa que joga em casa jogará sempre de brancas, alternando até ao quarto tabuleiro.
6. Cada partida será sorteada no local momentos antes de se iniciar a eliminatória.
7. O delegado de cada encontro deverá receber a constituição das duas equipas num impresso próprio da F.P.D. de forma sigilosa, e proceder à chamada por ordem de tabuleiros.
8. Lembra-se que cada capitão ou delegado constitui a sua equipa como melhor o entender.
9. A falta de comparência de um ou mais tabuleiros será marcada após 60 (sessenta) minutos.
10. No final o respectivo boletim de encontro deverá ser preenchido com todos os resultados, com indicação de vitória ou derrota por falta de comparência (F/C) sempre que isso se verifique e devidamente assinados.

11. Desempates

- a) No caso de duas equipas terminarem o encontro empatadas, continuará em prova a que tiver ganho no primeiro tabuleiro ou, se o empate se mantiver sucessivamente nos tabuleiros seguintes. No caso de todos os tabuleiros empatarem disputar-se-á imediatamente uma série de 2 jogos em abertura sorteada com 15 minutos para cada jogador, mantendo as mesmas posições nos respectivos tabuleiros.



Nota: Lembra-se que estes jogos contarão para o elo de partidas lentas.

■ **Campeonato Nacional Individual de Damas Internacionais (10x10)**

1. Considerando a reduzida participação a nível nacional, este campeonato decorre anualmente numa só fase e num só local sendo utilizado o sistema suíço com as sessões de acordo com o número de participantes.
2. Deverão ser cumpridas as regras oficiais da modalidade.
3. As partidas constam de um só jogo em abertura livre.
4. O ritmo de jogo normal por partida é de 60 (sessenta) minutos com anotação facultativa, podendo ser também utilizado em casos especiais 40 (quarenta) minutos por partida.

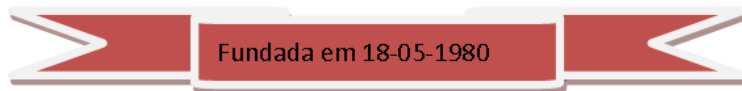
■ **Circuito Nacional de Abertos – Torneios Abertos em partidas rápidas**

1. No início de cada época desportiva, todas as organizações deverão confirmar a data dos seus torneios, contribuindo para elaboração do calendário nacional (projecto) da FPD sem sobreposições.

São condições para homologação e contagem para o Ranking Nacional Individual/Equipas

1. Em cada torneio deverão participar no mínimo 30 (trinta) damistas, e nele deverão ser cumpridas as regras da modalidade.
2. Embora, estes torneios sejam eminentemente individuais, poder-se-ão inscrever equipas, com (4) quatro ou (5) cinco jogadores no máximo, apenas contando para a classificação final, os melhores (4) quatro de cada equipa.
3. Será sempre em partida livre de 2 ou 4 jogos ao ritmo de 20 e 30 minutos, por jogador, respectivamente;
4. Nos Abertos com partidas de 2 jogos, de 20 minutos, poderão jogar-se em 7 rondas (sessões);
5. Nos Abertos com partidas de 4 jogos, de 30 minutos, deverão jogar-se sempre em 5 rondas (sessões);
6. É usual utilizar-se a proteção de rodada visando que jogadores da mesma equipa não joguem entre si. De vez em quando aparece uma informação no programa Swiss-Manager dizendo que não é correto utilizar-se este sistema, e só continua quando respondemos sim ou não. Isto acontece por que jogadores com a mesma pontuação, por serem da mesma equipa não jogam entre si. Embora o objectivo principal nestes torneios é permitir simultaneamente uma classificação individual e outra colectiva:

Assim sendo, a partir da 4ª e 5ª rodadas não deverá haver proteção da rodada.



Estas opções cabem à organização da prova, desde que previstas e anunciadas no regulamento do seu Torneio/Open e comunicada à FPD.

- a) A falta de comparência a um jogador será marcada após 20 ou 30 minutos, consoante o tempo previsto.
- b) Todos os jogadores serão eliminados com 2 (duas) faltas de comparência.
- c) Os emparelhamentos, classificações/desempates deverão ser sempre através do programa *Swiss-Manager*.
- d) Em cada torneio deverá ser constituída uma comissão técnica de 3 (três) elementos para decidir e resolver todos os possíveis problemas do torneio (preenchimento do cabeçalho do programa *Swiss-Manager*).
- e) Todos os regulamentos deverão dar entrada na FPD com uma antecedência que permita a sua publicação e divulgação no respectivo site.
- f) As classificações individuais e colectivas assim como algum relatório deverão ser enviadas à FPD o mais rápido possível com um prazo máximo de 8 (oito) dias.
- g) Nesta fase sempre que uma equipa não disponha de jogadores suficientes para a sua constituição, poderá inscrever outros jogadores que estejam inscritos como individuais.

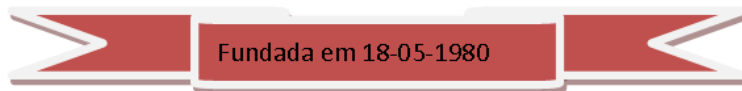
Nota: Em fases finais por equipas em partidas rápidas sempre que uma equipa não disponha de todos os jogadores para a sua constituição, poderá inscrever um e só um damista cuja equipa de origem não esteja presente. Esta situação só é válida desde que esse jogador tenha já representado essa mesma equipa na presente época desportiva.

Desempates/Uniformização

1. Todas as organizações deverão utilizar os mesmos parâmetros do programa *Swiss-Manager* que abaixo se relembram:
 - a) Sistema *Buchholz* (médio) - Eliminar o pior adversário (37 – 0,1);
 - b) Sistema *Buchholz* (total) - Não elimina (37- 0,0);
 - c) Maior número de vitórias/*Greater number of victories* (68);
 - d) Média do Rating dos adversários Eliminar o pior adversário (36 – 0.1).

Nota: As classificações finais individuais e por equipas serão definidas pelo programa *Swiss-Manager*.

Poderá haver uma excepção para atribuição do 1.º lugar individual quando dois jogadores terminem empatados com 5 vitórias cada, e a organização local o preveja e anuncie no seu regulamento de prova. Nesta situação haverá dois jogos com 10 minutos para cada jogador.



Pagar a Taxa de Homologação na base de 1 (um) por jogador, sendo a taxa mínima por Torneio/Open de 30 (trinta) euros (corresponde ao número mínimo de jogadores participantes em cada Torneio/Open).

Este pagamento deverá ser efectuado mediante o recibo respectivo da FPD, que o enviará sempre que solicitado (às vezes só é possível num primeiro encontro em torneios).

Em qualquer momento que uma colectividade ou agremiação queira organizar um torneio aberto que conte para o ranking nacional deverá entrar em contacto com a FPD e se for encontrada uma data sem sobreposições ou outros inconvenientes será integrada no calendário da FPD.

■ Campeonato Nacional Individual de partidas rápidas

Têm direito a participar no Campeonato Nacional Individual, partidas Rápidas todos os jogadores filiados na FPD com a sua situação regularizada.

Fase de apuramento

- Apura para a Fase Final os 20 (vinte) jogadores com melhor “Ranking” da época, obtida num máximo, nos 5 (cinco) melhores Torneios Nacionais/Opens em que participaram.
- Será aplicada uma Taxa de Indexação por pernilagem, obtida através da média dos 20 (vinte) melhores elos por torneio, que define o nível do torneio.
- Este ranking será obtido pelo somatório da Taxa de Indexação vezes a pontuação obtida, mais a classificação do jogador em cada torneio, até ao 30º lugar (com base no número mínimo de participantes) de acordo com a tabela a seguinte:

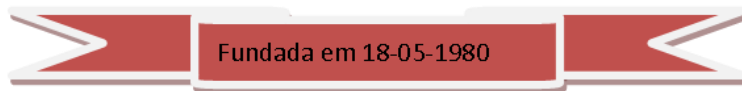
1º clas. 20 pts	6º clas. 15 pts	11º clas. 10 pts	16 clas. 5 pts	Do 21º ao 30º 1 ponto
2º clas. 19 “	7º clas. 14 “	12º clas. 9 “	17º clas. 4 “	
3º clas. 18 “	8º clas. 13 “	13º clas. 8 “	18º clas. 3 “	Restantes classificados: zero pontos
4º clas. 17 “	9º clas. 12 “	14º clas. 7 “	19º clas. 2 “	
5º clas. 16 “	10º clas 11 “	15º clas. 6 “	20º clas. 1 “	

Exemplo de aplicação:

A média dos 20 (vinte) elos mais fortes a um torneio é, por exemplo, 1568, a que corresponde a uma “**Taxa de Indexação por pernilagem**” de 1,568 (nível do torneio).

1.º classificado – 4.5 pontos x 1,568 = 7,056 + 20 = 27.056 pontos.

2.º classificado – 4 pontos x 1,568 = 6,272 + 19 = 25.272 pontos.



10.º classificado – 3 pontos x 1,568 = 4,704 + 11 = 15.704 pontos.

30.º classificado – 1.5 pontos x 1,568 = 2,352 + 1 = 3.352 pontos.

1. Em caso de existir empate nesta pontuação até ao 20.º lugar, o desempate processar-se-á através da melhor “pontuação indexada” conseguida num torneio. Se o empate se mantiver, recorre-se à segunda melhor “pontuação indexada”.
2. Em caso de impossibilidade ou de desistência de algum dos apurados, recorrer-se-á à repescagem respeitando sempre a ordem das classificações ou pontuações.

Fase Final - Decorre na esfera da FPDamas em sistema suíço com 5 (cinco) sessões e apura o Campeão Nacional de Rápidas.

- a. As partidas são 4 (quatro) jogos – abertura livre.
- b. Ritmo de jogo 30 (trinta) minutos por jogador.
- c. Critérios de desempate definidos no programa *Swiss-Manager* aplicado em todos os torneios.

■ Campeonato Nacional por Equipas de Partidas Rápidas

1. Têm direito a participar no Campeonato Nacional por Equipas Rápidas, todos os jogadores filiados na FPD e com a sua situação também regularizada com a sua equipa.
2. O Campeonato Nacional por Equipas Rápidas decorre em duas fases:
 - a. 1.ª fase (apuramento) – Apura para a fase final as 6 (seis) ou 8 (oito) equipas com melhor ranking da pontuação, obtida num máximo, nos 5 (cinco) melhores torneios nacionais/Opens em que participaram.
 - b. A Taxa de Indexação será também obtida através da média dos 20 (vinte) melhores elos por torneio (nível do torneio).
 - c. Este ranking será obtido pelo somatório da Taxa de Indexação vezes a pontuação obtida, mais a classificação da equipa em cada torneio, com base no número de equipas finalistas.

Assim, a cada equipa clas. em 1º lugar ser-lhe-ão atribuídos 6 pontos.
cada equipa clas. em 2º lugar ser-lhe-ão atribuídos 5 pontos.
cada equipa clas. em 3º lugar ser-lhe-ão atribuídos 4 pontos.
cada equipa clas. em 4º lugar ser-lhe-ão atribuídos 3 pontos.
cada equipa clas. em 5º lugar ser-lhe-ão atribuídos 2 pontos.

Às restantes equipas participantes ser-lhe-á atribuído 1 ponto.

Exemplo de aplicação:

A média dos 20 (vinte) elos mais fortes a um torneio é, por exemplo, 1568, a que corresponde a uma “**Taxa de Indexação por permilagem**” de 1,568 (nível do torneio).

1ª equipa – 15 pontos x 1,568 = 23,52 + 6 = 29.52 pontos.

2ª equipa – 14 pontos x 1,568 = 21,95 + 5 = 24.95 pontos.

8ª equipa – 6 pontos x 1,568 = 9,41 + 1 = 10.41 pontos.

Fase Final: Esta fase decorre na esfera da FPD, jogando **todos contra todos** a uma só volta e apura a equipa Campeã Nacional.

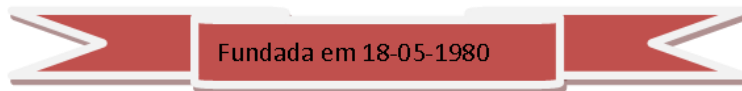
1. Nesta fase só poderão participar os damistas devidamente inscritos pelo seu clube na FPD.
2. Serão disputadas 5 (cinco) ou 7 (sete) sessões ao mesmo ritmo e normas de todas as partidas rápidas (30 min. ou 20 min.) para cada jogador.
3. A cada sessão o delegado ou capitão de equipa apresenta a constituição dos quatro jogadores da sua equipa como entender, preenchendo o respectivo boletim de forma sigilosa.
4. Todas as partidas constarão de 4 (quatro) ou 2 (dois) jogos em abertura livre.
5. **Cor das peças:** Ao 1.º tabuleiro da equipa indicada em primeiro lugar, jogará sempre de brancas, alternando até ao 4.º tabuleiro.
6. O Delegado ou Árbitro de cada encontro receberá o boletim de inscrição das equipas participantes, e fará a chamada por ordem de tabuleiros de 2 (duas) equipas de cada vez.
7. A falta de comparência (F/C) a um ou mais tabuleiros será averbada ao fim de 30 (trinta) min.
8. Lembra-se que no início a uma sessão sempre que uma equipa não esteja representada no mínimo com 50% dos seus jogadores, ser-lhe-á marcada derrota por F/C de imediato.
9. A 2 (duas) faltas de comparência será eliminada.
10. Pontuação da equipa e também de cada jogador por sessão:
 - a) Vitória 2 pontos
 - b) Empate 1 ponto
 - c) Derrota 0 pontos
 - d) F/c 0 pontos

Desempates: No final de uma competição se se verificar igualdade pontual respeitar-se-á o seguinte:

- 1.º Resultado entre si;
- 2.º Sistema *Sonnenborn-Berger*;
- 3.º Maior número de vitórias da equipa;
- 4.º Maior pontuação nos tabuleiros em todas as partidas realizadas.

Artigo 53º. Campeonato Nacional de Jovens

1. O Campeonato Nacional de Jovens, será disputado em cada época, em sistema suíço, num total nunca inferior a 5 rondas (sessões);



2. Todas as partidas constam de 2 jogos em abertura livre, com 20 minutos para cada jogador;
3. Com base nos resultados por época, nos Opens Nacionais de Jovens e consequente actualização dos elos, serão apurados os primeiros 30 classificados, podendo haver repescagens, no caso de alguma impossibilidade;
4. Embora a prova seja uma só, os escalões deverão estar todos representados de acordo com o art.º 17, sendo atribuído o título de Campeão Nacional (medalha de ouro) ao 1.º classificado, Vice-Campeão ao 2º classificado (medalha de prata) e 3.º classificado (medalha de bronze). O melhor de cada escalão etário será também premiado.

Artigo 54º Divulgação dos regulamentos das competições

1. A Direcção da FPD divulgará até quinze dias antes do início de cada prova o convite ou direito à participação na mesma, acompanhado do respectivo regulamento, que deverá conter as condições organizativas, técnicas e financeiras de participação. Essa divulgação será efectuada, pelo menos, mediante aviso a colocar no *Facebook* e no sítio da *Internet* da FPD.

PARTE IV

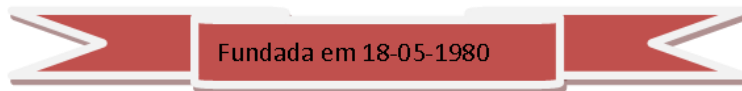
TÍTULOS NACIONAIS POR EQUIPAS E INDIVIDUAIS / PRÉMIOS

Artigo 55º Equipa Campeã Nacional em Partidas Rápidas e Partidas Lentas

1. A FPD atribuirá em cada época desportiva o título de Equipa Campeã Nacional em Partidas Rápidas e/ou Partidas Lentas (conforme a variante), à equipa vencedora.
2. O título de Equipa Campeã Nacional deverá ser premiado pela FPD, anualmente assim como aos 5 elementos finalistas da equipa.

Artigo 56º Equipa Vencedora da Taça de Portugal

1. A FPD atribuirá em cada época desportiva o prémio à Equipa Vencedora da Taça de Portugal, e 5 medalhas aos elementos que constituem essa equipa.



Artigo 57º Campeonatos Nacionais individuais/Prémios

- 1. Em todos os Campeonatos Nacionais Individuais, partidas rápidas ou lentas de Damas Clássicas ou em Damas Internacionais (10x10), serão atribuídos anualmente (à semelhança dos jogos olímpicos) medalhões: ouro para o 1.º, prata para o 2.º e bronze para o 3.º classificados e respectivos diplomas.**

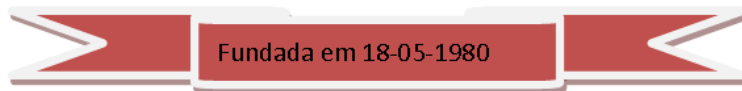
Artigo 58º Siglas, Títulos de Campeão, Mestre Nacional, Grande Mestre Nacional e Grande Mestre Internacional.

1. Serão atribuídas siglas aos damistas de acordo com o seu palmarés ao longo das suas competições: Mestre (M), Grande Mestre (GM), Mestre Internacional (MI) e Grande Mestre Internacional (GMI).
2. O título de Campeão Nacional nas diferentes variantes, será atribuído ao damista que vença o campeonato Nacional nesse ano.
3. O Título de Mestre Nacional (M) será atribuído ao damista que em damas clássicas obtenha no mínimo um título de Campeão Nacional, ou *ex æquo* ou três de Vice-Campeão. Em Damas Internacionais (10x10), será atribuído no mínimo com 3 títulos de Campeão Nacional.
4. O Título de Grande Mestre Nacional (GM) será atribuído em damas clássicas ao damista que obtenha no mínimo 3 títulos de Campeão Nacional ou 2 títulos de Campeão Nacional mais 3 de Vice-Campeão.
5. O Título de Mestre Internacional e Grande Mestre Internacional serão atribuídos pela Federação Internacional do Jogo de Damas (FMJD ou IDF).
6. Todos estes títulos são vitalícios e as suas siglas deverão ser utilizadas na respectiva identificação.

Artigo 59º Disposições Finais

Protestos

1. Todo o participante poderá protestar por qualquer irregularidade cometida na competição, junto da Direcção da Prova, Arbitragem ou Comissão Técnica, conforme a sua natureza.
2. O protesto sendo oral, deverá ser reduzido a escrito e entregue à Direcção de Prova, Arbitragem ou Comissão Técnica, se estas assim o exigirem.
3. No caso das competições colectivas que se distribuem por diferentes pontos do país (Taça de Portugal e Campeonatos Nacionais de Equipas), uma equipa tem o prazo de três dias úteis para apresentar protesto, que neste caso terá obrigatoriamente de ser por escrito à FPD.
4. A Comissão Técnica é constituída no mínimo por 3 (três) elementos de reconhecido valor e experiência na modalidade. Esta, obrigatoriamente em todos os Torneios/Opens Nacionais de Rápidas, integram o cabeçalho da parametrização do programa *Swiss-Manager*, condição à viabilização dos



respectivos Torneios (na Comissão Técnica estará representada a Direcção, a Arbitragem e a Organização da Prova).

Artigo 60º Taxas de Inscrição e Homologação das Competições Nacionais

1. Compete à Direcção da FPD anualmente apresentar o valor das taxas a aplicar:
 - a. Filiação anual individual e colectiva.....6€/20€
 - b. Homologação dos Torneios/Opens Nacionais Rápidas.....30€ mínimo
 - c. Campeonato Nacional Individual rápida e/ou Lentas20€ cada
 - d. Campeonato Nacional Individual Damas Internacionais.....20€ cada
 - e. Campeonato Nacional por Equipas Rápidas e/ou Lentas.....20€ cada
 - f. Campeonato Nacional de Jovens10€ cada
 - g. Taça de Portugal.....20€ cada
 - h. Torneio de Mestres Nacionais.....20€ cada

Em fases finais destas competições, a FPD sempre que possível, subsidiará os jogadores nas suas estadias e ou deslocações.

Artigo 61º Provas Internacionais

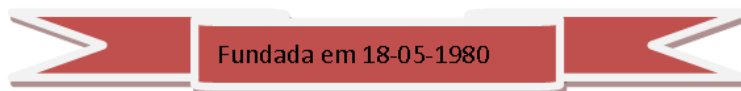
A FPD deverá cumprir com os calendários internacionais, e atenta às suas alterações, contribuindo para o desejável intercâmbio internacional, respeitando normas e regras respectivas

Artigo 62ª. Entrada em vigor

O presente Regulamento entra em vigor a 21 de Março de 2016.

Artigo 63º. Revogação dos regulamentos anteriores

O presente Regulamento revoga todas as disposições contidas nos anteriores Regulamentos de Competições.

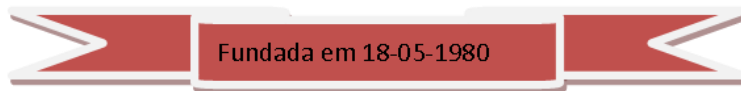


ANEXOS-COMPLEMENTOS

Anexo 1:

Tabela da numeração do sorteio às aberturas sorteadas a dois lances

1.	9-13 e 21-17	23.	11-14 e 22-19
2.	9-13 e 21-18	24.	11-14 e 23-19
3.	9-13 e 22-19	25.	11-14 e 23-20
4.	9-13 e 23-19	26.	11-14 e 24-20
5.	9-13 e 23-20	27.	11-15 e 21-17
6.	9-13 e 24-20	28.	11-15 e 21-18
7.	10-13 e 21-17	29.	11-15 e 22-18
8.	10-13 e 21-18	30.	11-15 e 23-19
9.	10-13 e 22-19	31.	11-15 e 23-20
10.	10-13 e 23-19	32.	12-15 e 21-17
11.	10-13 e 23-20	33.	12-15 e 21-18
12.	10-13 e 24-20	34.	12-15 e 22-18
13.	10-14 e 21-17	35.	12-15 e 23-19
14.	10-14 e 21-18	36.	12-15 e 23-20
15.	10-14 e 22-18	37.	12-16 e 21-17
16.	10-14 e 22-19	38.	12-16 e 21-18
17.	10-14 e 23-19	39.	12-16 e 22-18
18.	10-14 e 23-20	40.	12-16 e 22-19
19.	10-14 e 24-20	41.	12-16 e 23-19
20.	11-14 e 21-17	42.	12-16 e 23-20
21.	11-14 e 21-18	43.	12-16 e 24-20
22.	11-14 e 22-18		



Anexo2:

Tabelas de Berger

Para Torneios em *poule* ou seja «todos contra todos»
(*Round Robin* na designação inglesa)

Quando ocorrer um número ímpar de jogadores, o número mais alto conta como *bye*.

3 ou 4 jogadores:

Sessão 1: 1-4, 2-3. **Sessão 2:** 4-3, 1-2. **Sessão 3:** 2-4, 3-1.

5 ou 6 jogadores:

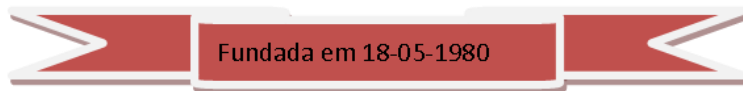
Sessão 1: 1-6, 2-5, 3-4. **Sessão 2:** 6-4, 5-3, 1-2. **Sessão 3:** 2-6, 2-6, 3-1, 4-5.
Sessão 4: 6-5, 1-4, 2-3. **Sessão 5:** 3-6, 4-2, 5-1.

7 ou 8 jogadores:

Sessão 1: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **Sessão 2:** 8-5, 6-4, 7-3, 1-2. **Sessão 3:** 2-8, 3-1,
4-7, 5-6. **Sessão 4:** 8-6, 7-5, 1-4, 2-3. **Sessão 5:** 3-8, 4-2, 5-1, 6-7. **Sessão 6:**
8-7, 1-6, 2-5, 3-4. **Sessão 7:** 4-8, 5-3, 6-2, 7-1.

9 ou 10 jogadores:

Sessão 1: 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6. **Sessão 2:** 10-6, 7-5, 8-4, 9-3, 1-2. **Sessão 3:**
2-10, 3-1, 4-9, 5-8, 6-7. **Sessão 4:** 10-7, 8-6, 9-5, 1-4, 2-3. **Sessão 5:** 3-10,
4-2, 5-1, 6-9, 7-8. **Sessão 6:** 10-8, 9-7, 1-6, 2-5, 3-4. **Sessão 7:** 4-10, 5-3, 6-2,
7-1, 8-9. **Sessão 8:** 10-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **Sessão 9:** 5-10, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1.



11 ou 12 jogadores:

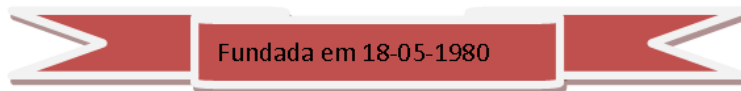
Sessão 1: 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7. **Sessão 2:** 12-7, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 1-2. **Sessão 3:** 2-12, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 1-2. **Sessão 4:** 12-8, 9-7, 10-6, 11-5, 1-4, 2-3. **Sessão 5:** 3-12, 4-2, 5-1, 6-11, 7-10, 8-9. **Sessão 6:** 12-9, 10-8, 11-7, 1-6, 2-5, 3-4. **Sessão 7:** 4-12, 5-3, 6-2, 7-1, 8-11, 9-10. **Sessão 8:** 12-10, 11-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **Sessão 9:** 5-12, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-11. **Sessão 10:** 12-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6. **Sessão 11:** 6-12, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1.

13 ou 14 jogadores:

Sessão 1: 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8. **Sessão 2:** 14-8, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 1-2. **Sessão 3:** 2-14, 3-1, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9. **Sessão 4:** 14-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 1-4, 2-3. **Sessão 5:** 3-14, 4-2, 5-1, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10. **Sessão 6:** 14-10, 11-9, 12-8, 13-7, 1-6, 2-5, 3-4. **Sessão 7:** 4-14, 5-3, 6-2, 7-1, 8-13, 9-12, 10-11. **Sessão 8:** 14-11, 12-10, 13-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **Sessão 9:** 5-14, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-13, 11-12. **Sessão 10:** 14-12, 13-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6. **Sessão 11:** 6-14, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-13. **Sessão 12:** 14-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7. **Sessão 13:** 7-14, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1.

15 ou 16 jogadores:

Sessão 1: 1-16, 2-15, 3-14, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9. **Sessão 2:** 16-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 14-4, 15-3, 1-2. **Sessão 3:** 2-16, 3-1, 4-15, 5-14, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10. **Sessão 4:** 16-10, 11-9, 12-8, 13-7, 14-6, 15-5, 1-4, 2-3. **Sessão 5:** 3-16, 4-2, 5-1, 6-15, 7-14, 8-13, 9-12, 10-11. **Sessão 6:** 16-11, 12-10, 13-8, 14-8, 15-7, 1-6, 2-5, 3-4. **Sessão 7:** 4-16, 5-3, 6-2, 7-1, 8-15, 9-14, 10-13, 11-12. **Sessão 8:** 16-12, 13-11, 14-10, 15-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **Sessão 9:** 5-16, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-15, 11-14, 12-13. **Sessão 10:** 16-13, 15-11, 14-12, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6. **Sessão 11:** 6-16, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-15, 13-14. **Sessão 12:** 16-14, 15-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7. **Sessão 13:** 7-16, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1, 14-15. **Sessão 14:** 16-15, 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8. **Sessão 15:** 8-16, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 14-2, 15-1.



Anexo 3:

Tabelas de Varma

Instruções para sorteio de torneios em *poule* (todos contra todos) que tenham, de alguma forma, que ser restringidos.

1. O árbitro deve preparar com antecedência, envelopes sem marcas contendo cada um os números indicados nas listagens seguintes. Os envelopes contendo um grupo de número serão então colocados em envelopes maiores, também sem marcas.
2. A ordem pela qual os jogadores devem ser sorteados é listada com antecedência, como se segue: primeiro será efectuado o sorteio dos jogadores dos clubes com maior número de representantes. Quando dois ou mais clubes têm o mesmo número de representantes, o sorteio será efectuado por ordem alfabética do nome dos clubes (último termo). Entre jogadores de um mesmo clube, a prioridade é determinada com base na ordem alfabética dos seus respectivos nomes (último apelido).
3. Por exemplo, o primeiro jogador do clube com o maior número de jogadores escolherá um dos envelopes grandes que contenha números suficientes para o seu contingente, e então sorteia-se um dos números deste envelope. Os outros jogadores do mesmo contingente devem também sortear os seus números do mesmo envelope. Os números remanescentes ficam disponíveis para o uso dos outros jogadores.
4. Os jogadores do próximo contingente sortearão seus números adoptando o mesmo procedimento até que todos os jogadores tenham sorteado os respectivos números.

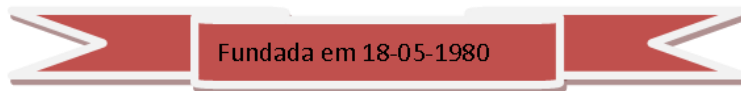
9/10 Jogadores A: (3, 4, 8); B: (5, 7, 9); C: (1, 6); D: (2, 10);

11/12 Jogadores A: (4, 5, 9, 10); B: (1, 2, 7); C: (6, 8, 12); D: (3, 11);

13/14 Jogadores A: (4, 5, 6, 11, 12); B: (1, 2, 8, 9); C: (7, 10, 13); D: (3, 14);

15/16 Jogadores A: (5, 6, 7, 12, 13, 14); B: (1, 2, 3, 9, 10); C: (8, 11, 15); D: (4, 16);

17/18 Jogadores A: (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16); B: (1, 2, 3, 10, 11, 12); C: (9, 13, 17); D: (4, 18);



19/20 Jogadores A: (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18); B: (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14); C: (5, 10, 19); D: (4, 20);

21/22 Jogadores A: (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20); B: (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15); C: (11, 16, 21); D: (5, 22)

23/24 Jogadores A: (6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22); B: (1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17); C: (12, 18, 23); D: (5, 24):

Anexo 4:

Sistema Sonnenborn-Berger

1. Soma dos pontos dos oponentes contra quem se obteve vitória mais metade dos pontos dos oponentes com quem se tenha empatado e zero com quem perdeu.

Anexo 5:

Sistema Koya

2. Número de pontos conseguidos contra todos os jogadores que tenham alcançado 50 % ou mais dos pontos em disputa.

FIM