

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE DAMAS

REGRAS OFICIAIS  
DO  
Jogo de Damas  
Portuguesas

— Em vigor desde 1 de Abril de 2026 —

# Índice

<b>NOTA INTRODUTÓRIA</b> .....	<b>2</b>
<b>PREFÁCIO</b> .....	<b>3</b>
<b>A – REGRAS BÁSICAS</b> .....	<b>4</b>
ARTIGO 1: NATUREZA E OBJECTIVOS .....	4
ARTIGO 2: POSIÇÃO INICIAL E TABULEIRO .....	4
ARTIGO 3: MOVIMENTO DAS PEÇAS .....	6
ARTIGO 4: ACTO DE MOVER AS PEÇAS .....	10
ARTIGO 5: TÉRMINO DO JOGO .....	11
<b>B – REGRAS DE COMPETIÇÃO</b> .....	<b>12</b>
ARTIGO 6: RELÓGIO .....	12
ARTIGO 7: IRREGULARIDADES .....	13
ARTIGO 8: ANOTAÇÃO DE LANCES .....	13
ARTIGO 9: PROPOSTAS DE EMPATE .....	14
ARTIGO 10: PONTUAÇÃO .....	16
ARTIGO 11: CONDUTA DOS JOGADORES .....	16
ARTIGO 12: O PAPEL DO ÁRBITRO .....	17
ARTIGO 13: FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE DAMAS .....	18
<b>C - APÊNDICES</b> .....	<b>19</b>
APÊNDICE A: ABERTURAS SORTEADAS .....	19
APÊNDICE B: RITMO « <i>RAPID</i> » .....	22
APÊNDICE C: RITMO « <i>BLITZ</i> » .....	22
APÊNDICE D: NÚMERO DE JOGOS POR PARTIDA .....	22

# NOTA INTRODUTÓRIA

As Regras do Jogo de Damas Portuguesas da Federação Portuguesa de Damas (FPD) regem o jogo praticado sobre o tabuleiro. O texto constitui a versão aprovada em Assembleia Geral da FPD em 28 de Março de 2026, entrando em vigor em 1 de Abril de 2026.

Neste documento, os termos «jogador», «ele», «seu», «dele» e outros da mesma natureza incluem também «jogadora», «ela», «sua», «dela» e assim sucessivamente.

## PREFÁCIO

As Regras do Jogo de Damas aqui apresentadas não podem abranger todas as situações, susceptíveis de surgir durante uma partida, nem regular todas as questões regulamentares. Quando um caso ou situação não esteja expressamente regulado por qualquer artigo das presentes Regras, deve procurar-se alcançar uma decisão adequada por analogia com situações aqui descritas.

As Regras partem do pressuposto de que os árbitros possuem a competência necessária, bom critério e absoluta objectividade. Uma regulamentação excessivamente minuciosa poderia privar o árbitro da sua liberdade de julgamento.

A FPD apela a todos os jogadores e organizações que aceitem e cumpram estas regras.

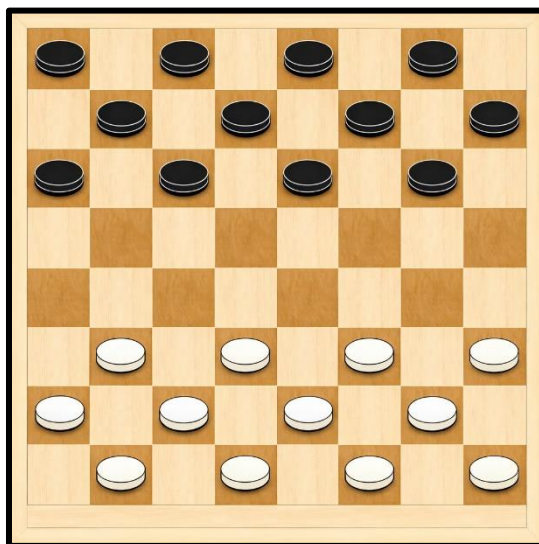
# A – REGRAS BÁSICAS

## Artigo 1: Natureza e objectivos

- 1.1 O Jogo de Damas é um jogo de estratégia disputado entre dois jogadores, que jogam num tabuleiro quadrado constituído por 64 (sessenta e quatro) quadrados alternadamente claros e escuros.
- 1.2 O tabuleiro deve ser colocado de modo que a grande diagonal escura comece à direita de cada jogador.
- 1.3 As casas escuras são as únicas utilizadas para o movimento das peças.
- 1.4 No início do jogo, cada jogador dispõe de 12 (doze) peões. Um dos jogadores utiliza peões brancos (ou de outra cor clara) e o outro utiliza peões negros (ou de outra cor escura).
- 1.5 O objectivo do Jogo de Damas é capturar todas as peças do oponente ou deixá-las sem possibilidade de movimento.

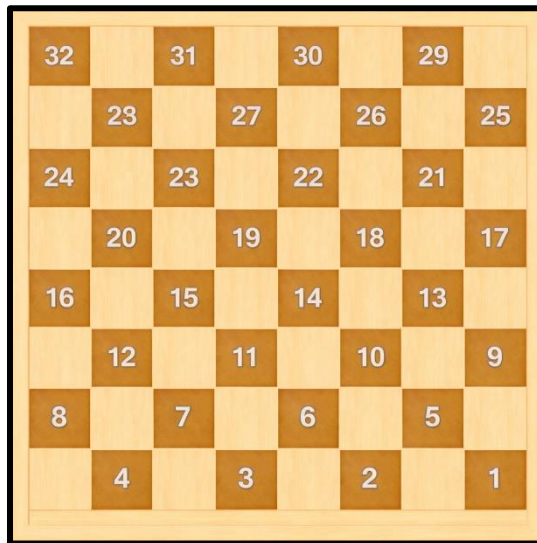
## Artigo 2: Posição inicial e tabuleiro

- 2.1 Os peões de cada jogador são colocados nas três primeiras linhas horizontais do tabuleiro, do lado que lhe corresponde no tabuleiro.



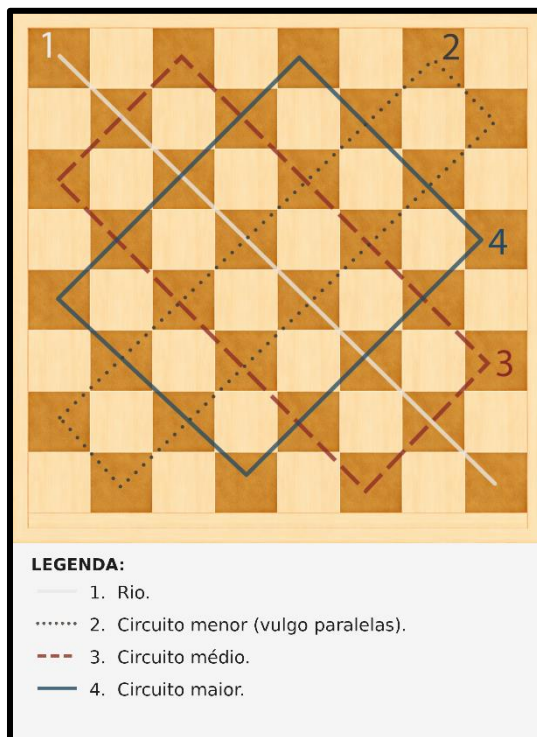
- 2.2 O tabuleiro de damas possui 32 casas utilizáveis. Para efeitos de registo das jogadas e de identificação das posições das peças, as casas são numeradas de 1 a 32, iniciando-se a numeração do lado do jogador das peças brancas (canto inferior direito).

PRETAS

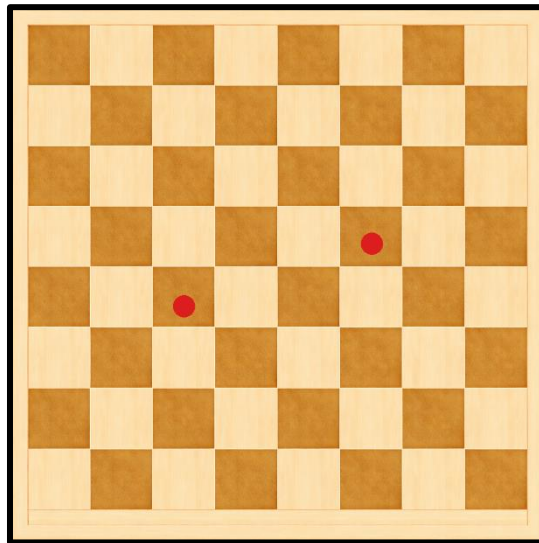


BRANCAS

2.3 Nomenclatura do tabuleiro: «Rio» e 3 circuitos.



2.4 Flechas: no tabuleiro existem duas casas com esta designação.

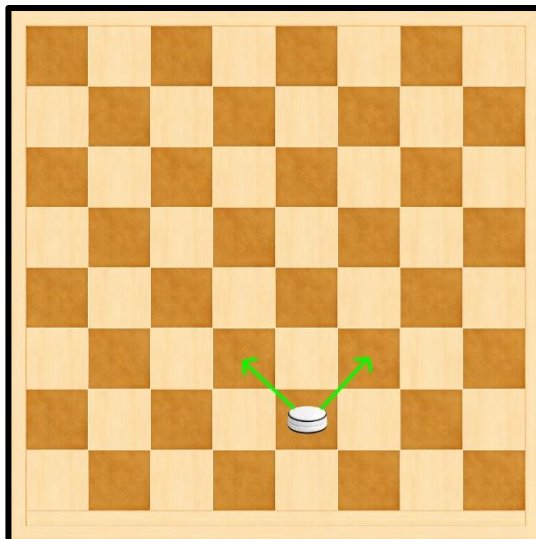


FLECHAS

### Artigo 3: Movimento das peças

3.1 Movimento do peão sem captura.

- a. O peão move-se para a frente, pelos vértices dos quadrados, ou seja, em diagonal.

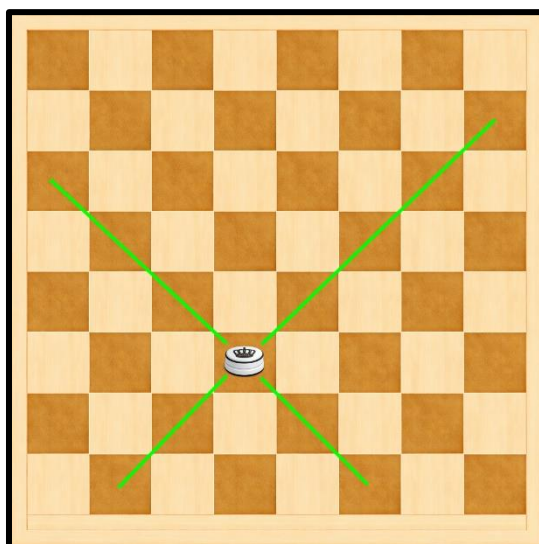


- b. Só pode avançar uma casa de cada vez, desde que a casa contígua esteja livre.
- c. O peão não pode mover-se para trás.

- d. O peão que atinge a base do oponente (casas 29, 30, 31 e 32 para os peões brancos; casas 1, 2, 3 e 4 para os peões negros) converte-se em «dama» e coroa-se com outro peão (para distinguir as damas dos peões).
- e. A jogada do peão termina ao chegar à linha de base e só pode jogar de novo depois de o oponente fazer o seu lance.
- f. Só depois de se efectuar a coroação do peão em dama, o jogo pode prosseguir.
- g. Se o peão não for coroado após atingir a linha de base, deve pedir-se ao oponente que o faça.

### 3.2 Movimento da dama sem captura.

- a. A dama move-se em diagonal, para a frente ou para trás, podendo percorrer o número de casas livres que desejar.
- b. A dama não pode saltar por cima de qualquer peça da sua cor.



### 3.3 Captura.

- a. A captura é obrigatória.

### 3.4 Captura de uma peça por peão.

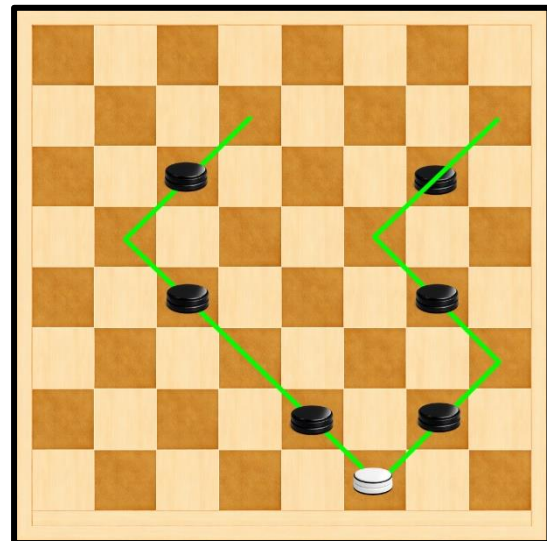
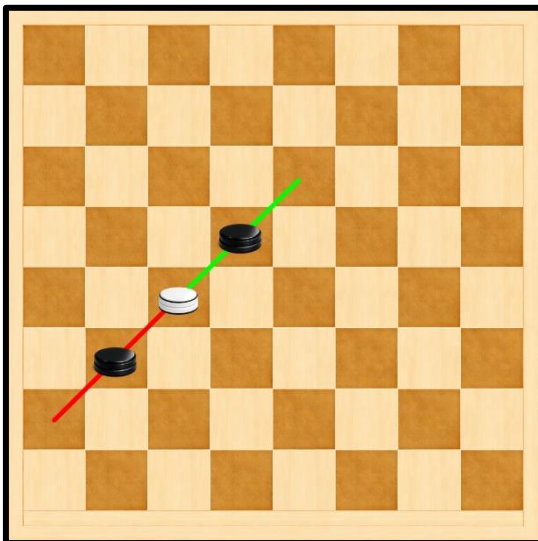
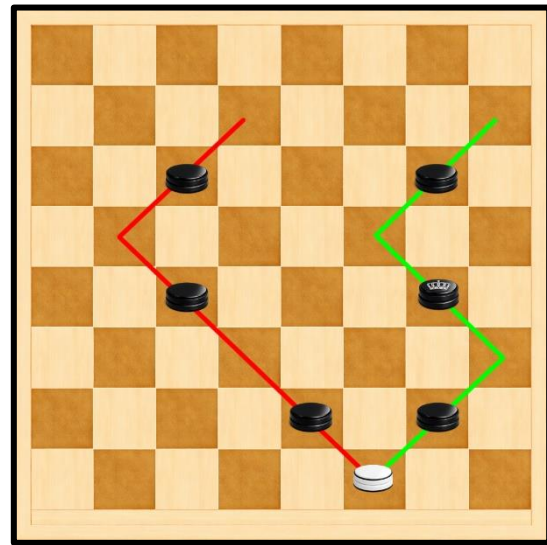
- a. Qualquer peão que tenha uma peça de cor contrária na casa à sua frente, deve capturá-la, se a casa seguinte à dessa peça estiver livre.
- b. A captura efectua-se quando o peão salta sobre uma peça adversária colocada numa casa contígua, indo ocupar, na mesma diagonal, a casa imediatamente seguinte, desde que esta esteja livre.
- c. O lance só se considera terminado após ser retirada a peça adversária.

### 3.5 Captura de uma peça por dama.

- a. A dama tem de capturar toda e qualquer peça de cor contrária que exista na mesma diagonal, desde que entre a dama e essa peça não haja outra peça e após a peça a capturar haja uma ou mais casas livres.
  - b. Não podem ser capturadas peças colocadas em casas contíguas.
- 3.6 Capturas múltiplas (mais do que uma peça).
- a. Um peão pode capturar uma, duas ou três peças de cor contrária, desde que haja as condições referidas no ponto 3.3.2 – a).
  - b. Uma dama em capturas múltiplas pode capturar, em diagonal, para todas as direcções, mudando de diagonal e traçando na sua rota sucessivos ângulos rectos.
  - c. A dama não pode passar duas vezes por cima da mesma peça, mas tem permissão de voltar ao ponto de partida, ou passar duas vezes pela mesma casa livre, sempre que tal seja possível.
- 3.7 Regras das capturas múltiplas.
- a. Lei da quantidade: é obrigatório capturar sempre a maior quantidade (sem olhar à qualidade).
  - b. Lei da qualidade: se a quantidade for igual por todos os lados, é obrigatório capturar a melhor qualidade (a dama em vez do peão).
  - c. Se a quantidade e a qualidade forem iguais, o jogador pode optar.
  - d. Se houver mais do que uma possibilidade de capturar uma quantidade igual, o jogador pode optar.
  - e. Se ocorrerem condições de capturas múltiplas iguais por peão ou por dama, o jogador pode optar, isto é, a «obrigatoriedade» depende das peças capturadas e não das peças que capturam.
- 3.8 As peças eliminadas só podem ser retiradas das suas posições após a conclusão do movimento eliminatório, e não à medida que vão sendo capturadas.
- 3.9 Limitação de número de lances.
- a. «Forçada» (3 damas dominando o «Rio» contra 1 dama).
    - (1) As três damas têm de eliminar a dama adversária em 12 (doze) lances.
    - (2) Inclui-se na contagem o lance de captura.
    - (3) Quando um dos contendores tiver 3 damas sem a ocupação do «Rio» e o oponente uma dama igualmente sem ocupar aquela linha, e o lado mais forte tiver o lance, só se iniciará a contagem dos lances da forçada, depois de ter ocupado o «Rio» (o lance que ocupa o «Rio» não é contado nos 12 lances).
  - b. Lei dos 20 (vinte) lances.
    - (1) Sempre que no tabuleiro surja uma posição com o máximo de quatro peças de cada lado, sendo pelo menos uma dessas peças dama em ambos os lados, inicia-se de imediato a contagem de 20 lances para cada cor.

- (2) Haverá empate, salvo se uma das cores – a que iniciou a contagem ou a outra – conseguir ganhar o jogo, ou pelo menos, modificar o final, o que pode ser conseguido por movimento de peão ou captura de uma peça.
- (3) Se ocorrer mudança de final, nos termos da alínea anterior, retoma-se a contagem.
- (4) A regra dos 20 lances não se aplica à «Forçada».

DIVERSOS EXEMPLOS DE CAPTURAS (verde – legal; vermelho – ilegal).



## Artigo 4: Acto de mover as peças

- 4.1 Cada lance deve ser efectuado com uma só mão.
- 4.2 O jogador que tem a vez de jogar pode compor ou ajustar uma ou mais peças nas respectivas casas, desde que manifeste previamente essa intenção, designadamente dizendo «componho» ou «ajusto».
- 4.3 Salvo no caso previsto no número anterior, se o jogador que tem a vez de jogar tocar deliberadamente numa das suas peças, fica obrigado a jogá-la, desde que essa peça disponha de lance legal.
- 4.4 Se o jogador tocar deliberadamente em mais de uma peça da sua cor, deverá jogar a primeira peça tocada que possa efectuar um lance legal.
- 4.5 Se a peça tocada, ou nenhuma das peças tocadas, não dispuser de qualquer lance legal, o jogador poderá realizar qualquer lance legal.
- 4.6 Quando uma peça for colocada numa casa e dela libertada pela mão do jogador, não poderá, nesse mesmo lance, ser deslocada para outra casa.
- 4.7 Se, em cumprimento da obrigação de jogar uma peça previamente tocada, o jogador a deslocar sem a libertar numa casa, não lhe é permitido mantê-la suspensa nem efectuar deslocações de hesitação, devendo colocá-la de imediato na casa de origem para reavaliar o lance. Concluída essa reavaliação, deve, na mesma jogada, movimentar essa mesma peça para uma das casas de destino legalmente admissíveis, ficando assim obrigado a completar o lance. A violação do disposto no presente número constitui conduta incorrecta, passível de penalização nos termos do Artigo 12.9.
- 4.8 Nos movimentos sem captura, o lance considera-se efectuado quando a peça jogada for libertada na casa de destino.
- 4.9 Nos movimentos com captura, simples ou múltipla, o lance considera-se efectuado quando a peça capturante for libertada na casa final da trajectória de captura.
- 4.10 Nas capturas múltiplas, as peças capturadas só são retiradas do tabuleiro após a conclusão do lance, nos termos do Artigo 3.3.6.
- 4.11 Quando um peão atingir uma casa de base e daí resulte a sua promoção a dama, o lance considera-se concluído com a colocação do peão nessa casa, sendo a coroação efectuada nos termos do Artigo 3.1, d) a g).
- 4.12 Se um jogador efectuar um lance ilegal, deve substituí-lo por lance legal, de acordo com as regras do jogo.
- 4.13 É vedado ao jogador compor, alinhar ou, de qualquer modo, manipular as peças pertencentes ao adversário, salvo quando tal decorra da execução das capturas nos termos das regras do jogo.
- 4.14 Caso um jogador entenda que a disposição das peças do seu oponente prejudica a correcta apreciação da posição, deverá solicitar a intervenção do árbitro, competindo a este determinar que o próprio jogador proceda ao respectivo ajustamento.

## **Artigo 5: Término do jogo**

- 5.1 O Jogo de Damas é disputado entre dois oponentes que têm como objectivo ganhar o jogo, capturando ou prendendo todas as peças do oponente. Uma partida pode terminar em vitória, derrota ou empate.
- 5.2 A vitória ocorre quando um jogador captura todas as peças do oponente, quando o oponente não consegue mover qualquer peça por se encontrarem todas trancadas, quando o oponente declarar o abandono, ou ainda quando lhe seja atribuída derrota por falta de comparência, ultrapassagem do limite de tempo, violação das regras de conduta (designadamente, uso de dispositivo electrónico, Artigo 11.3) ou sanção disciplinar.
- 5.3 O empate ocorre quando surja uma posição em que nenhum dos jogadores tenha possibilidade de capturar ou de imobilizar as peças adversárias, quando a aplicação das regras de limitação de lances assim o determine, quando a mesma posição se repetir três vezes, quando exista concordância entre os jogadores durante o desenrolar do próprio jogo, ou quando resulte de punição disciplinar.
- 5.4 A derrota ocorre quando um jogador perde todas as peças, quando não consiga mover qualquer peça por se encontrarem todas trancadas, quando declare o abandono, ou quando incorra em falta de comparência, ultrapassagem do limite de tempo ou sanção disciplinar.

## B – REGRAS DE COMPETIÇÃO

### Artigo 6: Relógio

- 6.1 O relógio utilizado nas competições de Jogo de Damas é um dispositivo com dois mostradores de tempo ligados entre si, de modo que apenas um deles funcione de cada vez. Nas presentes Regras, o termo «relógio» designa qualquer dos dois mostradores. Cada mostrador possui uma seta, ou dispositivo equivalente. A «queda de seta», ou de dispositivo equivalente, significa que o tempo atribuído a um jogador terminou.
- 6.2 Manuseamento do Relógio.
- a. Durante a partida, após efectuar o seu lance no tabuleiro, o jogador deve accionar o relógio, iniciando a contagem do tempo do oponente (isto é, accionando o seu próprio relógio). Este acto completa o lance.
  - b. O jogador deve accionar o seu relógio com a mesma mão que executou o seu lance. É proibido manter o dedo no relógio ou a pairar sobre ele.
  - c. Após efectuar o seu lance no tabuleiro, o jogador tem sempre o direito de accionar o seu relógio, não podendo o adversário, por qualquer meio, impedir o exercício desse direito.
  - d. Os jogadores devem utilizar o relógio correctamente. É proibido accioná-lo com violência, levantá-lo, accioná-lo antes de efectuar o lance ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio deve ser penalizado nos termos do Artigo 12.9.
  - e. O ajuste de peças no tabuleiro apenas é permitido ao jogador cujo relógio esteja em funcionamento.
  - f. Se um jogador não puder utilizar o relógio, deve designar um assistente aceite pelo árbitro para executar essa tarefa. O relógio deve ser ajustado pelo árbitro de forma justa. Este ajustamento não se aplica no caso de jogador com deficiência.
- 6.3 Tempo atribuído.
- a. Quando é utilizado relógio, cada jogador deve completar a partida dentro de um tempo determinado, incluindo eventual incremento após cada lance. Estas condições devem ser previamente fixadas.
  - b. Antes do início da partida, o árbitro decide o local de colocação do relógio.
  - c. À hora fixada para o início da partida, deve ser iniciado o relógio das brancas.
- 6.4 Configuração do relógio.
- a. Qualquer indicação fornecida pelo relógio será considerada válida, salvo defeito evidente. Um relógio com defeito manifesto deve ser substituído pelo árbitro, que ajustará os tempos segundo o seu critério.

- b. Se, durante a partida, se verificar que a configuração de um, ou de ambos os relógios, está incorrecta, o jogador ou o árbitro deve parar imediatamente o relógio. O árbitro deve instalar a configuração correcta e ajustar os tempos.
- c. Se a partida tiver de ser interrompida, o árbitro deve suspender o relógio.
- d. O jogador apenas pode parar o relógio para chamar o árbitro, a fim de tratar de questão atendível.
- e. O árbitro decide quando a partida deve ser retomada.
- f. Se um jogador parar o relógio para solicitar a intervenção do árbitro, este deve avaliar se existia razão válida. Caso conclua não ter havido motivo atendível, ao oponente será acrescentado 1 (um) minuto de tempo.

## **Artigo 7: Irregularidades**

- 7.1 Se ocorrer uma irregularidade e for necessário restabelecer a posição anterior das peças, o árbitro deve determinar, segundo o seu critério, os tempos a atribuir aos jogadores no reatamento da partida, podendo igualmente decidir manter os tempos existentes.
- 7.2 Se, durante uma partida, se verificar erro na disposição inicial das peças ou na orientação do tabuleiro, a partida deve ser anulada e disputada nova partida.
- 7.3 Se uma partida se tiver iniciado com as cores invertidas e menos de dez lances tiverem sido efectuados por cada jogador, a partida deve ser interrompida e reiniciada com as cores correctas. Após dez lances ou mais por cada jogador, a partida prossegue.
- 7.4 Peças deslocadas ou derrubadas.
  - a. Se um jogador deslocar ou derrubar uma ou mais peças, deve restabelecer a posição correcta no seu próprio tempo.
  - b. Se necessário, o jogador ou o oponente pode parar o relógio e solicitar a intervenção do árbitro.
  - c. O árbitro pode penalizar o jogador que deslocou ou derrubou as peças.
- 7.5 Lances ilegais.
  - a. Um lance ilegal considera-se completado quando o jogador acciona o relógio. Se, durante a partida, se verificar que foi efectuado um lance ilegal, deve ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Caso tal posição não possa ser reconstruída, a partida deve continuar a partir da última posição identificável anterior à irregularidade.
  - b. Se um jogador accionar o relógio sem efectuar qualquer lance, esse acto deve ser considerado e penalizado como lance ilegal.

## **Artigo 8: Anotação de lances**

- 8.1 Durante a partida, cada jogador deve registar correctamente os seus lances e os do oponente, lance a lance, de forma clara e legível.

- 8.2 É proibido anotar um lance antes de o efectuar no tabuleiro, salvo quando o jogador pretenda reclamar empate.
- 8.3 O jogador pode responder ao lance do oponente antes de o anotar, se assim o desejar. Deve, contudo, registar o seu lance anterior antes de efectuar novo lance.
- 8.4 A folha de registo deve ser utilizada apenas para a anotação dos lances, dos tempos indicados nos relógios, das ofertas de empate, de eventuais reclamações e de outros dados relevantes da partida.
- 8.5 Ambos os jogadores devem assinalar a oferta de empate nas suas folhas de registo com o símbolo (=).
- 8.6 Se um jogador estiver impossibilitado de efectuar a anotação, pode designar um assistente, aceite pelo árbitro, para registar os lances. O árbitro ajustará o relógio de forma justa. Este ajustamento não se aplica no caso de jogador com deficiência.
- 8.7 As folhas de registo devem permanecer sempre visíveis para o árbitro durante toda a partida.
- 8.8 As folhas de registo são propriedade do organizador da competição.
- 8.9 Se um jogador dispuser de menos de cinco minutos no seu relógio em qualquer momento de um período da partida e não receber acréscimo de tempo de 30 segundos ou mais por lance, deixa de estar obrigado, durante o tempo restante desse período, a cumprir o disposto no Artigo 8.1.
- 8.10 Se apenas um dos jogadores tiver deixado de efectuar a anotação nos termos do Artigo 8.9, deverá actualizar integralmente a sua folha de registo logo que possível.
- 8.11 No final da partida, ambos os jogadores devem assinar as duas folhas de registo, indicando o resultado da partida. Mesmo que esse resultado esteja incorrecto, permanecerá válido, salvo decisão em contrário do árbitro.

## **Artigo 9: Propostas de empate**

- 9.1 Princípio geral.
  - a. O regulamento técnico de um evento pode especificar que os jogadores não podem oferecer ou concordar com o empate em menos de um determinado número de lances, ou de forma alguma, sem o consentimento do árbitro.
- 9.2 Momento e forma da proposta.
  - a. O jogador que pretenda propor empate deve fazê-lo depois de efectuar o seu lance no tabuleiro e antes de accionar o seu relógio. Uma proposta apresentada em qualquer outro momento durante a partida mantém-se válida, sem prejuízo do disposto no Artigo 11.6.
  - b. A proposta não pode ser acompanhada de quaisquer condições ou contrapartidas e não pode ser retirada, mantendo-se válida até que o oponente a aceite, a rejeite verbalmente, a rejeite tocando uma peça com a

intenção de a mover ou capturar, ou até que a partida termine por qualquer outro meio.

### 9.3 Anotação da proposta.

- a. Nos jogos em que a anotação de lances seja obrigatória, a proposta de empate deve ser registada por ambos os jogadores nas respectivas folhas de registo com o símbolo (=).

### 9.4 Início efectivo do jogo.

- a. Nenhum jogo pode ser declarado empate por acordo mútuo antes do seu início efectivo. Qualquer acordo nesse sentido é nulo, devendo o árbitro ordenar o início ou reinício da partida.
- b. A recusa de ambos os jogadores em jogar, após notificação do árbitro, determina a perda da partida para ambos, nos termos do Artigo 12.9.

### 9.5 Provas com anotação obrigatória.

- a. Nas provas em que a anotação de lances é obrigatória, a proposta de empate por acordo mútuo só é admissível quando se verificarem cumulativamente as seguintes condições:

- (1) cada jogador tenha efectuado, pelo menos, 20 (vinte) lances;
- (2) o total de peças de ambos os lados seja igual ou inferior a 8 (oito), sendo pelo menos uma dessas peças dama em cada lado

### 9.6 Provas «Rapid» e «Blitz».

- a. Nas provas em que a anotação de lances não é obrigatória, aplicam-se as seguintes regras:

- (1) a proposta de empate por acordo mútuo só é admissível quando o total de peças de ambos os lados seja igual ou inferior a 8 (oito), sendo pelo menos uma dama em cada lado
- (2) quando o total de peças seja igual ou inferior a 8 (oito), mas não exista dama em pelo menos um dos lados, qualquer jogador pode solicitar a intervenção do árbitro, competindo a este decidir se o empate é tecnicamente justificado. A decisão do árbitro é imediata e vinculativa, sem prejuízo do direito de recurso nos termos do Artigo 11.10.

### 9.7 Regime subsidiário de empate.

- a. Fora das condições previstas nos números anteriores, apenas são admissíveis empates resultantes da aplicação das regras do jogo, designadamente:

- (1) a «Regra dos 20 lances».
- (2) a «Forçada» (3 damas contra 1 dama).
- (3) a repetição da mesma posição no tabuleiro.

### 9.8 Empates obrigatórios.

- a. A aceitação de empate é obrigatória quando se verificarem as condições previstas na «Regra dos 20 lances», na «Forçada» ou na repetição da mesma posição, nos termos definidos nas presentes Regras.

#### 9.9 Divergências.

- a. Em caso de divergência entre os jogadores quanto à verificação de qualquer situação de empate, a decisão compete ao árbitro.

#### 9.10 Reclamação infundada.

- a. Se uma reclamação de empate for considerada incorrecta, o árbitro deve acrescentar dois minutos ao tempo de reflexão do oponente, devendo a partida prosseguir.

#### 9.11 Sanções.

- a. A proposta de empate em violação do disposto no presente artigo, bem como a sua aceitação, constitui conduta susceptível de perturbar o adversário e de desacreditar a competição, sendo punível nos termos dos Artigos 11.6 e 12.9.

### **Artigo 10: Pontuação**

- 10.1 A menos que o regulamento técnico de um evento especifique de outra forma, o jogador que vence a sua partida, inclusive por não comparência do oponente, recebe a pontuação de um ponto (1); o jogador que perde a sua partida, inclusive por não comparência, recebe a pontuação de zero pontos (0), e o jogador que empata a sua partida recebe meio ponto ( $\frac{1}{2}$ ).

### **Artigo 11: Conduta dos jogadores**

- 11.1 Os jogadores não devem praticar qualquer acto susceptível de desacreditar o Jogo de Damas.
- 11.2 Os jogadores não podem abandonar o «ambiente de jogo» sem autorização do árbitro. O ambiente de jogo compreende a área de jogo, as instalações sanitárias, a zona de repouso, o local destinado a refeições ligeiras, a área reservada para fumadores e quaisquer outros espaços designados pelo árbitro. O jogador que tem a vez de jogar não pode abandonar a área de jogo sem autorização do árbitro.
- 11.3 Durante a partida, é proibido aos jogadores utilizar quaisquer notas, fontes de informação ou conselhos, bem como analisar posições noutra tabuleiro de damas.
- 11.4 Sem autorização do árbitro, é proibido ao jogador possuir, no ambiente de jogo, um telemóvel ou qualquer outro meio electrónico de comunicação, salvo se estiver completamente desligado. Se tal dispositivo emitir qualquer som, o jogador perde a partida e o oponente vence. Todavia, se o oponente não puder vencer a partida por qualquer sequência de lances legais, o resultado será declarado empate.

- 11.5 Fumar apenas é permitido nas zonas do recinto expressamente designadas pelo árbitro.
- 11.6 A folha de registo deve ser utilizada exclusivamente para a anotação dos lances, dos tempos indicados nos relógios, das ofertas de empate, das reclamações e de outros dados relevantes da partida.
- 11.7 Os jogadores que tenham concluído as suas partidas passam a ser considerados espectadores.
- 11.8 É proibido distrair ou perturbar o oponente de qualquer forma. Tal inclui, designadamente, reclamações infundadas, propostas de empate reiteradas ou injustificadas, bem como a introdução de qualquer fonte de ruído na área de jogo.
- 11.9 A violação de qualquer das disposições constantes dos números 11.1 a 11.6 é punida nos termos das sanções previstas no Artigo 12.9.
- 11.10 A recusa persistente de um jogador em cumprir as Regras do Jogo de Damas deve ser sancionada com a perda da partida. Compete ao árbitro determinar a pontuação do oponente.
- 11.11 Se ambos os jogadores forem considerados culpados nos termos do número anterior, a partida será declarada perdida para ambos.
- 11.12 Salvo disposição em contrário constante do regulamento da competição, qualquer jogador pode recorrer de uma decisão do árbitro.

## **Artigo 12: O papel do Árbitro**

(ver Prefácio)

- 12.1 O árbitro deve zelar para que as Regras do Jogo de Damas sejam cumpridas.
- 12.2 O árbitro deve:
  - a. garantir o jogo justo;
  - b. actuar no melhor interesse da competição;
  - c. assegurar a manutenção de um ambiente adequado à prática do jogo;
  - d. garantir que os jogadores não sejam perturbados durante a partida;
  - e. supervisionar o desenrolar da competição;
  - f. adoptar medidas apropriadas em benefício de jogadores com deficiência ou que necessitem de cuidados médicos;
  - g. velar pela observância das regras de integridade da competição e das eventuais directrizes aplicáveis.
- 12.3 O árbitro deve observar as partidas, especialmente quando os jogadores se encontram em apuro de tempo, assegurar o cumprimento das decisões que tenha tomado e, quando necessário, aplicar as sanções previstas nas presentes Regras.

- 12.4 O árbitro pode designar assistentes para observar partidas, designadamente quando vários jogadores se encontrem em apuro de tempo.
- 12.5 O árbitro pode conceder tempo adicional a um ou a ambos os jogadores em caso de perturbação externa da partida.
- 12.6 O árbitro não deve intervir numa partida, salvo nos casos previstos nas presentes Regras. Não deve informar qualquer jogador de que o oponente efectuou um lance, nem de que algum deles deixou de accionar o relógio.
- 12.7 Se qualquer pessoa observar uma irregularidade, deve informar apenas o árbitro. Jogadores de outras partidas não devem falar nem interferir numa partida. Também não é permitido aos espectadores interferir no jogo. O árbitro pode ordenar a saída do ambiente de jogo das pessoas que infrinjam esta disposição.
- 12.8 Salvo autorização do árbitro, é proibido a qualquer pessoa utilizar telemóvel ou qualquer dispositivo electrónico no ambiente de jogo, bem como em áreas contíguas por ele determinadas.
- 12.9 Sanções que podem ser aplicadas pelo árbitro:
- a. advertência;
  - b. aumento do tempo remanescente do oponente;
  - c. redução do tempo remanescente do infractor;
  - d. aumento da pontuação atribuída ao oponente até ao máximo possível para a partida;
  - e. redução da pontuação atribuída ao infractor;
  - f. declaração de perda da partida pelo infractor, competindo ao árbitro determinar a pontuação do oponente;
  - g. aplicação de multa previamente anunciada;
  - h. exclusão do infractor de uma ou mais rondas;
  - i. expulsão do infractor da competição.

### **Artigo 13: Federação Portuguesa de Damas**

- 13.1 As colectividades, associações e atletas podem pedir à Direcção da FPD que tome uma decisão oficial sobre questões relacionadas com as Regras do Jogo de Damas.

## C - APÊNDICES

### APÊNDICE A: Aberturas sorteadas

- A.1** As aberturas do Jogo de Damas são: «abertura livre», «abertura sorteadas a 2 lances» e «abertura sorteadas a 3 lances».

**A.2** As aberturas sorteadas a 2 lances da FPD são as seguintes:

Nº	Lances	Nº	Lances	Nº	Lances
1	9-13, 21-17	15	10-14, 22-18	29	11-15, 22-18
2	9-13, 21-18	16	10-14, 22-19	30	11-15, 23-19
3	9-13, 22-19	17	10-14, 23-19	31	11-15, 23-20
4	9-13, 23-19	18	10-14, 23-20	32	12-15, 21-17
5	9-13, 23-20	19	10-14, 24-20	33	12-15, 21-18
6	9-13, 24-20	20	11-14, 21-17	34	12-15, 22-18
7	10-13, 21-17	21	11-14, 21-18	35	12-15, 23-19
8	10-13, 21-18	22	11-14, 22-18	36	12-15, 23-20
9	10-13, 22-19	23	11-14, 22-19	37	12-16, 21-17
10	10-13, 23-19	24	11-14, 23-19	38	12-16, 21-18
11	10-13, 23-20	25	11-14, 23-20	39	12-16, 22-18
12	10-13, 24-20	26	11-14, 24-20	40	12-16, 22-19
13	10-14, 21-17	27	11-15, 21-17	41	12-16, 23-19
14	10-14, 21-18	28	11-15, 21-18	42	12-16, 23-20
				43	12-16, 24-20

**A.3** As aberturas sorteadas a 3 lances da FPD são as seguintes:

Nº	Lances	Nº	Lances	Nº	Lances
1	9-13, 21-17, 5-9	101	10-14, 22-19, 6-10	201	11-15, 21-18, 6-11
2	9-13, 21-17, 10-14	102	10-14, 22-19, 14-18	202	11-15, 21-18, 7-11
3	9-13, 21-17, 11-14	103	10-14, 22-19, 11-15	203	11-15, 21-18, 15-19
4	9-13, 21-17, 12-16	104	10-14, 22-19, 12-15	204	11-15, 21-18, 12-16
5	9-13, 21-18, 13-17	105	10-14, 22-19, 12-16	205	11-15, 22-18, 10-13
6	9-13, 21-18, 5-9	106	10-14, 23-19, 14x23, 27x20, 9-13	206	11-15, 22-18, 10-14
7	9-13, 22-19, 13-17	107	10-14, 23-19, 14x23, 27x20, 5-10	207	11-15, 22-18, 6-11
8	9-13, 22-19, 13-18	108	10-14, 23-19, 14x23, 27x20, 6-10	208	11-15, 22-18, 7-11
9	9-13, 22-19, 5-9	109	10-14, 23-19, 14x23, 27x20, 11-14	209	11-15, 22-18, 15-19
10	9-13, 22-19, 10-14	110	10-14, 23-19, 14x23, 27x20, 11-15	210	11-15, 22-18, 12-16
11	9-13, 22-19, 11-14	111	10-14, 23-19, 14x23, 27x20, 12-15	211	11-15, 23-19, 9-13
12	9-13, 22-19, 12-15	112	10-14, 23-19, 14x23, 27x20, 12-16	212	11-15, 23-19, 10-13
13	9-13, 22-19, 12-16	113	10-14, 23-19, 14x23, 28x19, 9-13	213	11-15, 23-19, 10-14
14	9-13, 23-19, 13-17	114	10-14, 23-19, 14x23, 28x19, 5-10	214	11-15, 23-19, 6-11
15	9-13, 23-19, 5-9	115	10-14, 23-19, 14x23, 28x19, 6-10	215	11-15, 23-19, 7-11
16	9-13, 23-19, 13-18	116	10-14, 23-19, 14x23, 28x19, 11-14	216	11-15, 23-19, 12-16
17	9-13, 23-19, 11-15	117	10-14, 23-19, 14x23, 28x19, 11-15	217	11-15, 23-20, 10-13
18	9-13, 23-19, 12-15	118	10-14, 23-19, 14x23, 28x19, 12-15	218	11-15, 23-20, 10-14
19	9-13, 23-19, 12-16	119	10-14, 23-19, 14x23, 28x19, 12-16	219	11-15, 23-20, 6-11
20	9-13, 23-20, 13-17	120	10-14, 23-20, 5-10	220	11-15, 23-20, 7-11
21	9-13, 23-20, 13-18	121	10-14, 23-20, 6-10	221	11-15, 23-20, 12-16
22	9-13, 23-20, 5-9	122	10-14, 23-20, 14-18	222	11-15, 23-20, 15-19
23	9-13, 24-20, 13-17	123	10-14, 23-20, 14-19	223	12-15, 21-17, 10-13
24	9-13, 24-20, 13-18	124	10-14, 23-20, 11-15	224	12-15, 21-17, 10-14
25	9-13, 24-20, 5-9	125	10-14, 23-20, 12-15	225	12-15, 21-17, 11-14
26	9-13, 24-20, 12-15	126	10-14, 23-20, 12-16	226	12-15, 21-17, 7-12
27	9-13, 24-20, 12-16	127	10-14, 24-20, 5-10	227	12-15, 21-17, 8-12
28	10-13, 21-17, 13-18	128	10-14, 24-20, 6-10	228	12-15, 21-18, 10-13
29	10-13, 21-17, 5-10	129	10-14, 24-20, 14-18	229	12-15, 21-18, 10-14
30	10-13, 21-17, 6-10	130	10-14, 24-20, 11-15	230	12-15, 21-18, 11-14
31	10-13, 21-17, 11-14	131	10-14, 24-20, 12-15	231	12-15, 21-18, 7-12
32	10-13, 21-17, 11-15	132	10-14, 24-20, 12-16	232	12-15, 21-18, 8-12
33	10-13, 21-17, 12-15	133	11-14, 21-17, 9-13	233	12-15, 22-18, 10-13
34	10-13, 21-17, 12-16	134	11-14, 21-17, 10-13	234	12-15, 22-18, 10-14
35	10-13, 21-18, 13-17	135	11-14, 21-17, 14-18	235	12-15, 22-18, 15-19
36	10-13, 21-18, 5-10	136	11-14, 21-17, 14-19	236	12-15, 22-18, 7-12
37	10-13, 21-18, 6-10	137	11-14, 21-17, 6-11	237	12-15, 22-18, 8-12
38	10-13, 21-18, 11-14	138	11-14, 21-17, 7-11	238	12-15, 22-18, 11-14
39	10-13, 21-18, 11-15	139	11-14, 21-17, 12-15	239	12-15, 23-19, 9-13
40	10-13, 21-18, 12-15	140	11-14, 21-17, 12-16	240	12-15, 23-19, 10-13
41	10-13, 21-18, 12-16	141	11-14, 21-18, 14x18, 26x17, 9-13	241	12-15, 23-19, 10-14
42	10-13, 22-19, 13-17	142	11-14, 21-18, 14x18, 26x17, 10-13	242	12-15, 23-19, 11-14
43	10-13, 22-19, 13-18	143	11-14, 21-18, 14x18, 26x17, 10-14	243	12-15, 23-19, 7-12
44	10-13, 22-19, 11-14	144	11-14, 21-18, 14x18, 26x17, 6-11	244	12-15, 23-19, 8-12
45	10-13, 22-19, 5-10	145	11-14, 21-18, 14x18, 26x17, 7-11	245	12-15, 23-20, 10-13
46	10-13, 22-19, 6-10	146	11-14, 21-18, 14x18, 26x17, 12-15	246	12-15, 23-20, 10-14
47	10-13, 22-19, 11-15	147	11-14, 21-18, 14x18, 26x17, 12-16	247	12-15, 23-20, 11-14, 20-11, 6-15
48	10-13, 22-19, 12-15	148	11-14, 21-18, 14x18, 25x18, 10-13	248	12-15, 23-20, 7-12
49	10-13, 22-19, 12-16	149	11-14, 21-18, 14x18, 25x18, 10-14	249	12-15, 23-20, 8-12

50	10-13, 23-19, 13-17	150	11-14, 21-18, 14x18, 25x18, 6-11	250	12-16, 21-17, 9-13
51	10-13, 23-19, 13-18	151	11-14, 21-18, 14x18, 25x18, 7-11	251	12-16, 21-17, 10-13
52	10-13, 23-19, 5-10	152	11-14, 21-18, 14x18, 25x18, 12-15	252	12-16, 21-17, 10-14
53	10-13, 23-19, 6-10	153	11-14, 21-18, 14x18, 25x18, 12-16	253	12-16, 21-17, 11-14
54	10-13, 23-19, 11-14	154	11-14, 22-18, 10-13	254	12-16, 21-17, 11-15
55	10-13, 23-19, 11-15	155	11-14, 22-18, 14-19	255	12-16, 21-17, 7-12
56	10-13, 23-19, 12-15	156	11-14, 22-18, 6-11	256	12-16, 21-17, 8-12
57	10-13, 23-19, 12-16	157	11-14, 22-18, 7-11	257	12-16, 21-18, 10-13
58	10-13, 23-20, 13-17	158	11-14, 22-18, 12-15	258	12-16, 21-18, 10-14
59	10-13, 23-20, 13-18	159	11-14, 22-18, 12-16	259	12-16, 21-18, 11-14
60	10-13, 23-20, 5-10	160	11-14, 22-19, 9-13	260	12-16, 21-18, 11-15
61	10-13, 23-20, 6-10	161	11-14, 22-19, 10-13	261	12-16, 21-18, 7-12
62	10-13, 23-20, 11-14	162	11-14, 22-19, 6-11	262	12-16, 21-18, 8-12
63	10-13, 23-20, 11-15	163	11-14, 22-19, 7-11	263	12-16, 22-18, 10-13
64	10-13, 23-20, 12-15	164	11-14, 22-19, 12-15	264	12-16, 22-18, 10-14
65	10-13, 23-20, 12-16	165	11-14, 22-19, 12-16	265	12-16, 22-18, 11-14
66	10-13, 24-20, 13-17	166	11-14, 23-19, 14x23, 27x20, 9-13	266	12-16, 22-18, 11-15
67	10-13, 24-20, 13-18	167	11-14, 23-19, 14x23, 27x20, 10-13	267	12-16, 22-18, 7-12
68	10-13, 24-20, 5-10	168	11-14, 23-19, 14x23, 27x20, 10-14	268	12-16, 22-18, 8-12
69	10-13, 24-20, 6-10	169	11-14, 23-19, 14x23, 27x20, 6-11	269	12-16, 22-19, 9-13
70	10-13, 24-20, 11-14	170	11-14, 23-19, 14x23, 27x20, 7-11	270	12-16, 22-19, 10-13
71	10-13, 24-20, 11-15	171	11-14, 23-19, 14x23, 27x20, 12-15	271	12-16, 22-19, 10-14
72	10-13, 24-20, 12-15	172	11-14, 23-19, 14x23, 27x20, 12-16	272	12-16, 22-19, 11-14
73	10-13, 24-20, 12-16	173	11-14, 23-19, 14x23, 28x19, 9-13	273	12-16, 22-19, 11-15
74	10-14, 21-17, 9-13	174	11-14, 23-19, 14x23, 28x19, 10-13	274	12-16, 22-19, 7-12
75	10-14, 21-17, 5-10	175	11-14, 23-19, 14x23, 28x19, 10-14	275	12-16, 22-19, 8-12
76	10-14, 21-17, 6-10	176	11-14, 23-19, 14x23, 28x19, 6-11	276	12-16, 23-19, 9-13
77	10-14, 21-17, 14-18	177	11-14, 23-19, 14x23, 28x19, 7-11	277	12-16, 23-19, 10-13
78	10-14, 21-17, 11-15	178	11-14, 23-19, 14x23, 28x19, 12-15	278	12-16, 23-19, 10-14
79	10-14, 21-17, 12-15	179	11-14, 23-19, 14x23, 28x19, 12-16	279	12-16, 23-19, 11-14
80	10-14, 21-17, 12-16	180	11-14, 23-20, 10-13	280	12-16, 23-19, 11-15
81	10-14, 21-18, 14x21, 25x18, 5-10	181	11-14, 23-20, 14-18	281	12-16, 23-19, 7-12
82	10-14, 21-18, 14x21, 25x18, 6-10	182	11-14, 23-20, 14-19	282	12-16, 23-20, 16x23, 27x20, 9-13
83	10-14, 21-18, 14x21, 25x18, 11-14	183	11-14, 23-20, 6-11	283	12-16, 23-20, 16x23, 27x20, 10-13
84	10-14, 21-18, 14x21, 25x18, 11-15	184	11-14, 23-20, 7-11	284	12-16, 23-20, 16x23, 27x20, 10-14
85	10-14, 21-18, 14x21, 25x18, 12-15	185	11-14, 23-20, 12-15	285	12-16, 23-20, 16x23, 27x20, 11-14
86	10-14, 21-18, 14x21, 25x18, 12-16	186	11-14, 23-20, 12-16	286	12-16, 23-20, 16x23, 27x20, 11-15
87	10-14, 21-18, 14x21, 26x17, 9-13	187	11-14, 24-20, 10-13	287	12-16, 23-20, 16x23, 27x20, 7-12
88	10-14, 21-18, 14x21, 26x17, 5-10	188	11-14, 24-20, 14-19	288	12-16, 23-20, 16x23, 27x20, 8-12
89	10-14, 21-18, 14x21, 26x17, 6-10	189	11-14, 24-20, 6-11	289	12-16, 23-20, 16x23, 28x19, 9-13
90	10-14, 21-18, 14x21, 26x17, 11-14	190	11-14, 24-20, 7-11	290	12-16, 23-20, 16x23, 28x19, 10-13
91	10-14, 21-18, 14x21, 26x17, 11-15	191	11-14, 24-20, 12-15	291	12-16, 23-20, 16x23, 28x19, 10-14
92	10-14, 21-18, 14x21, 26x17, 12-15	192	11-14, 24-20, 12-16	292	12-16, 23-20, 16x23, 28x19, 11-14
93	10-14, 21-18, 14x21, 26x17, 12-16	193	11-15, 21-17, 10-13	293	12-16, 23-20, 16x23, 28x19, 11-15
94	10-14, 22-18, 5-10	194	11-15, 21-17, 10-14	294	12-16, 23-20, 16x23, 28x19, 7-12
95	10-14, 22-18, 6-10	195	11-15, 21-17, 6-11	295	12-16, 24-20, 9-13
96	10-14, 22-18, 11-15	196	11-15, 21-17, 7-11	296	12-16, 24-20, 10-13
97	10-14, 22-18, 12-15	197	11-15, 21-17, 15-19	297	12-16, 24-20, 10-14
98	10-14, 22-18, 12-16	198	11-15, 21-17, 12-16	298	12-16, 24-20, 11-14
99	10-14, 22-19, 9-13	199	11-15, 21-18, 10-13	299	12-16, 24-20, 11-15
100	10-14, 22-19, 5-10	200	11-15, 21-18, 10-14	300	12-16, 24-20, 7-12
				301	12-16, 24-20, 8-12

---

## **APÊNDICE B: Ritmo «Rapid»**

- B.1 Um jogo de Damas em ritmo «*Rapid*» é aquele em que, por jogo, todos os lances devem ser completados num tempo fixo superior a 7,5 minutos, mas inferior a 15 minutos para cada jogador; ou em que *o tempo atribuído acrescido de 30 vezes qualquer incremento por lance* seja superior a 7,5 minutos, mas inferior a 10 minutos para cada jogador.
- B.2 Os jogadores não são obrigados a anotar os lances.

## **APÊNDICE C: Ritmo «Blitz»**

- C.1 Um jogo de Damas em ritmo «relâmpago» (*Blitz*) é aquele em que, por jogo, todos os lances devem ser completados num tempo fixo superior a 3 minutos, mas inferior a 7,5 minutos para cada jogador; ou em que *o tempo atribuído acrescido de 30 vezes qualquer incremento por lance* seja superior a 3 minutos, mas inferior a 7,5 minutos para cada jogador.
- C.2 Os jogadores não são obrigados a anotar os lances.

## **APÊNDICE D: Número de jogos por partida**

- D.1 As partidas devem ser constituídas por um número par de jogos.
- D.2 Nos sistemas de emparelamento suíço e todos-contra-todos (*round-robin*), cada partida é, por regra, composta por dois ou quatro jogos, salvo disposição em contrário do regulamento da competição.
- D.3 Nos encontros do tipo *match*, o número de jogos que compõem cada partida pode ser superior a quatro, devendo ser previamente fixado no regulamento específico da prova.
- D.4 Não obstante o disposto no número 1, apenas em sistemas de desempate do tipo *Armagedon* (Armagedão) pode ser prevista, a título excepcional, a realização de um único jogo destinado a decidir o resultado.
- D.5 No caso previsto no número anterior, as condições específicas desse jogo — designadamente o tempo de reflexão, a atribuição de cores e eventuais vantagens regulamentares — devem ser previamente definidas no regulamento da competição.