



Regulamento do
XLVI Campeonato Nacional Individual de Damas
Portuguesas, «Ritmo Classic», 2026
São João da Madeira, 4 e 5 de Julho

1. Âmbito

- 1. 1.** A entidade organizadora do Campeonato Nacional Individual, «Ritmo Classic», 2026 (doravante designado por CNI) é a Federação Portuguesa de Damas (FPD).
- 1. 2.** Qualquer circunstância ou situação imprevista não regulada pelo presente Regulamento será, em qualquer momento, submetida ao Presidente da FPD para decisão final.

2. Participação no CNI

- 2. 1.** O CNI é disputado por 8 (oito) jogadores de acordo com os critérios seguintes:
- os 6 (seis) jogadores por ordem da classificação na Prova de Apuramento (PA) para a fase final;
 - o campeão nacional em título;
 - o jogador com melhor Elo activo na categoria «Classic»;
 - em caso de indisponibilidade de qualquer jogador, a substituição é feita recorrendo à classificação na PA.
- 2. 2.** Em caso excepcional, o Presidente da FPD detém poder para indicar o jogador que substitua participante indisponível.

3. Inscrição no CNI

- 3. 1.** A confirmação de participação deve ser comunicada à FPD até ao dia 1 de Julho de 2026.
- 3. 2.** A inscrição é gratuita.

4. Regulamento Técnico do CNI

4. 1. Formato

A competição decorre em sistema «todos contra todos» (Round Robin).

4. 1. 1. Os jogadores da mesma equipa serão numerados segundo as tabelas de Berger, para que os respectivos confrontos ocorram nas primeiras jornadas.

4. 1. 2. Cada partida é composta por dois jogos, em abertura sorteada a 3 lances, diferente em cada tabuleiro.

4. 2. Ritmo de Jogo

15 minutos + incremento de 30 segundos por lance, a partir do lance 1.

4. 3. As partidas são disputadas com relógios electrónicos e tabuleiros aprovados pela FPD.

4. 4. Tempo de Penalização

Não existe penalização específica para atrasos; porém, à hora marcada, os relógios serão accionados.

4. 5. Anotação

A anotação é obrigatória.

4. 6. Condições de vitória

O jogador com maior número de pontos (1 ponto por vitória, meio ponto por empate e 0 pontos por derrota) será declarado Campeão Nacional.

4. 7. Critérios de desempate

Se dois ou mais jogadores obtiverem o mesmo número de pontos, o empate será resolvido pelos seguintes critérios, por ordem de prioridade:

- a) Resultado do confronto directo
- b) Sonneborn-Berger
- c) Sistema Koya
- d) Maior número de vitórias
- e) Sonneborn-Berger, excluindo o pior resultado

4. 7. 1. Em caso de empate no 1.º lugar, a determinação do Campeão Nacional decorrerá nos seguintes termos:

A1) Se forem 2 (dois) jogadores empatados, será disputado entre eles um encontro de dois jogos, em abertura sorteada a 3 lances. O controlo de tempo será de 6 minutos por jogo, com incremento de 5 segundos por lance a partir do lance 1.

Será efectuado um sorteio de cores para definir o jogador que terá as peças brancas no jogo 1; as cores serão invertidas no jogo 2.

A2) Se o encontro referido em A1) terminar empatado, será disputado entre os mesmos jogadores um único jogo no sistema de Morte Súbita, de acordo com o Anexo 1. Este jogo terá início 5 minutos após a conclusão do encontro anterior.

A3) Se houver mais de dois jogadores empatados no primeiro lugar, será organizada uma fase eliminatória do seguinte modo:

Cabeças-de-série: Os jogadores empatados serão ordenados de acordo com os critérios de desempate definidos no artigo 4.7 (por ordem: resultado do confronto directo, Sonneborn-Berger, sistema Koya, maior número de vitórias, Sonneborn-Berger, excluindo o pior resultado).

Formato eliminatório:

Se três jogadores estiverem empatados, o Jogador 1 (cabeça-de-série principal) terá passagem directa à final. Os Jogadores 2 e 3 disputarão uma meia-final.

Se quatro jogadores estiverem empatados, será utilizado um quadro eliminatório padrão:

Meia-final 1: Cabeça-de-série 1 contra Cabeça-de-série 4

Meia-final 2: Cabeça-de-série 2 contra Cabeça-de-série 3

Se cinco ou mais jogadores estiverem empatados, o quadro será adaptado em conformidade pelo Árbitro Principal, de modo a assegurar uma progressão eliminatória justa.

Formato dos encontros: cada encontro eliminatório consistirá em dois jogos, com o mesmo controlo de tempo indicado em A1) (6 minutos + incremento de 5 segundos por lance a partir do lance 1). As cores para o primeiro jogo serão determinadas por sorteio; as cores serão invertidas no segundo jogo.

Empate num encontro: se um encontro eliminatório terminar empatado após dois jogos, será disputado um jogo de morte súbita, nos termos do Anexo 1.

Final: O vencedor do encontro final será declarado Campeão Nacional.

Horário: A fase eliminatória terá início após um intervalo mínimo de cinco (5) minutos, após a conclusão da última ronda, em horário determinado pelo Árbitro Principal.

4. 7. 2. Desempate para outros lugares

Se dois ou mais jogadores estiverem empatados em qualquer lugar que não o primeiro, o empate será resolvido exclusivamente pela aplicação dos critérios de desempate definidos no artigo 4.7.

Se, após a aplicação de todos esses critérios, subsistir o empate, a classificação será decidida por sorteio, conduzido pelo Árbitro Principal.

Não será disputado qualquer encontro de desempate para determinar classificações que não sejam o primeiro lugar.

5. HORÁRIOS

Data	Sessões	Horas
04 Julho	Sessão 1	10:30 h
	Almoço	12:45 h
	Sessão 2	14:00 h
	Sessão 3	16:10 h
	Sessão 4	18:20 h
	Jantar	20:30 h
05 Julho	Sessão 5	09:00 h
	Sessão 6	11:10 h
	Almoço	13:15 h
	Sessão 7	14:15 h
	Entrega de prémios	16:30 h

6. LOCAL DO JOGO

6. 1. CONDIÇÕES GERAIS

6. 1. 1. O Campeonato terá lugar em:

Hotel Golden Tulip
Avenida Adelino Amaro Da Costa 573,
3700-023, São João Da Madeira,
Portugal

6. 1. 2. A sala de jogo será decorada com insígnias da FPD e do Município de São João da Madeira.

6. 2. CONDIÇÕES DE JOGO

6. 2. 1. Serão aplicadas as medidas anti-fraude da FPD.

6. 2. 2. Apenas jogadores, árbitros e Direcção de Prova podem permanecer na área de jogo, salvo autorização expressa do Árbitro Principal.

6. 2. 3. Telemóveis e dispositivos electrónicos são proibidos dentro da Sala de Jogo, excepto quando autorizados para fins médicos.

6. 2. 4. Os jogadores só podem ausentar-se da Sala de Jogo com autorização do Árbitro Principal e, preferencialmente, acompanhados por um árbitro assistente.

6. 2. 5. As regras antidopagem seguem as normas da ADoP Portugal (Autoridade Antidopagem de Portugal).

6. 3. REGRAS ESPECÍFICAS DIVERSAS

6. 3. 1. VESTUÁRIO

Não é permitida indumentária considerada inadequada pela Arbitragem ou pela Organização (ex.: calções, chinelos).

É proibido o uso de chapéus ou bonés durante as partidas.

Em caso de dúvida, a decisão cabe ao Presidente da FPD.

6. 3. 2. DIVERSOS

Direcção: Márcio Mendes

Árbitro principal: Carlos Dias

Árbitro-adjunto: Joaquim Tavares

Coordenador de apoio logístico: Adriano Pereira

7. PRÉMIOS E DIPLOMAS

7. 1. Os três primeiros classificados receberão troféus.

7. 2. Todos os participantes receberão diploma de participação.

8. COMITÉ DE APELO

8. 1. O Comité de Apelo será divulgado antes do início do Campeonato.

9. CASOS OMISSOS

Os casos omissos serão resolvidos pelo Presidente da FPD, sem prejuízo das competências próprias da Arbitragem e do Comité de Apelo.

10. ANEXO 1.

Regras do jogo de morte súbita

O jogo de morte súbita obedecerá às seguintes regras:

- Será sorteada uma abertura da Lista de Aberturas Sorteadas a 3 lances para jogo de Morte Súbita (aberturas com vantagem clara para uma das cores).
- O jogador com a cor vantajosa dispõe de 4 minutos + incremento de 2 segundos por lance, a partir do lance 1.
- Ambos os jogadores apresentarão uma licitação de tempo — indicando com quanto tempo inicial aceitam jogar com a cor desvantajosa, igualmente com incremento de 2 segundos por lance, a partir do lance 1. A licitação não pode exceder 4 minutos. O jogador que apresentar a licitação mais baixa vence a licitação e joga com a cor desvantajosa. Se os jogadores apresentarem exactamente a mesma licitação, a cor desvantajosa iniciará o jogo com esse tempo; um sorteio determinará as cores.
- Se o jogo de morte súbita terminar empatado, o jogador com a cor desvantajosa vence o encontro.