

REGRAS DO JOGO DE DAMAS CLÁSSICAS

ÂMBITO

1- As REGRAS DO JOGO DE DAMAS CLÁSSICAS são de aplicação obrigatória em todo o Território Nacional.

MATERIAL

2- O jogo de Damas Clássicas é fisicamente constituído por uma placa plana de forma quadrada e fundo não brilhante, dividida em 64 quadrados de 4 a 5 cm de lado, impressos alternadamente a escuro (preto ou castanho) e claro (branco ou creme), a que se dá o nome de **Tabuleiro** e por 24 **Peças**, com 3 a 4 cm de diâmetro e 0,6 a 0,8 cm de espessura, sendo 12 de cor branca e 12 de cor preta, tudo fabricado em materiais diversos.

GENERALIDADES

3- Os quadrados escuros do tabuleiro denominam-se **Casas** às quais se atribui uma numeração de **1 a 32**, com início na primeira casa inferior direita, seguindo a contagem da direita para a esquerda e de baixo para cima, sempre do lado onde se encontram as brancas, denominando-se a diagonal que liga a casa 1 à casa 32, **rio**. (Diagrama 1)

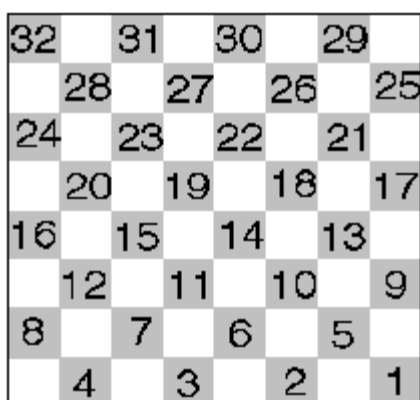


Diagrama 1

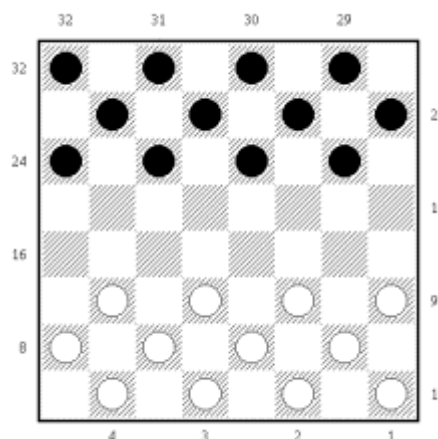


Diagrama 2

4- A numeração descrita será utilizada em todas as anotações e publicações, devendo os números representativos da casa de partida e de chegada de cada lance ser separados por traço de união.

5- O tabuleiro poderá conter, nas margens, a numeração das casas laterais. (Diagrama 2)

6- O tabuleiro coloca-se de forma a que o vértice inferior, à direita de cada jogador, seja casa.

7- Para início do jogo, as peças de cada cor colocam-se sobre as primeiras doze casas de cada lado do tabuleiro. (Diagrama 2)

EVOLUÇÃO

8- No Jogo de Damas existem dois tipos de peças: os **Peões**, com que se inicia o jogo, e as **Damas** que são peões que conseguem atingir o extremo oposto do tabuleiro.

9- Sempre que um peão ocupe uma das quatro casas do extremo oposto do tabuleiro, o condutor da cor contrária colocará sobre ele uma das peças capturadas, coroando-o como **Dama**.

10- Se não houver ainda peça para coroar o peão este valerá, na mesma, como dama, até à respectiva coroação.

11- O peão que se transforma em dama só será jogável após efectuado o lance da cor contrária.

12- Quer os Peões quer as Damas têm dois movimentos: sem captura e com captura.

a) **Peão sem captura** - os peões movem-se sobre o tabuleiro, sempre para a frente e na diagonal, ocupando uma das casas contíguas vagas, não tomando no seu percurso qualquer peça de cor contrária.

b) **Peão com captura** - sempre que um peão, ao iniciar o seu movimento, tenha numa casa contígua peça de cor contrária, existindo a seguir casa vaga, saltará por cima da peça; ocupará essa casa vaga tomando a referida peça. O peão capturará no mesmo lance o maior número possível de peças.

c) **Dama sem captura** - a dama move-se em diagonal, percorrendo as casas vagas que quiser, para diante ou para trás, não tomando no seu percurso qualquer peça de cor contrária e não podendo mudar dessa diagonal.

d) **Dama com captura** - se a dama tiver, numa das suas diagonais, peça de cor contrária, ainda que em casa não contígua, seguida de uma ou mais casas vagas, saltará por cima da peça ocupando uma qualquer dessas casas. Se continuar a encontrar peças nessas condições, repetirá obrigatoriamente esse movimento. A dama, após ter saltado sobre, pelo menos, uma peça, terá que mudar para diagonal perpendicular, desde que nessa diagonal existam peças que possa tomar, continuando o seu movimento até capturar as peças possíveis.

13- A dama não poderá saltar por cima de qualquer peça da sua cor ou de peças de cor contrária colocadas em casas contíguas, nem passar duas vezes sobre a mesma peça. Pode, no entanto, passar mais do que uma vez por cima de uma casa livre.

14- Quando qualquer peão ou dama efectue lance em que tome mais do que uma peça, só após concluído o percurso se permite retirar qualquer peça do tabuleiro.

CAPTURA DE PEÇA

15- Na captura de peças existem três **leis**, não interessando se a peça que toma é peão ou dama:

a) **Obrigatoriedade** - A captura é obrigatória.

b) **Quantidade** - Em hipóteses simultâneas de captura é obrigatório tomar o maior número de peças.

c) **Qualidade** - Em hipóteses simultâneas de captura de um mesmo número de peças é obrigatório tomar as peças com maior valor, valendo cada dama mais do que cada peão.

PARTIDAS E ABERTURAS

16- Dá-se o nome de **partida**, ao conjunto de jogos, que deverá ser em número par, a efectuar entre dois jogadores.

17- Dá-se o nome de **abertura**, aos lances iniciais de cada jogo.

18- O jogo inicia-se com lance das peças brancas, atribuídas por sorteio a um dos jogadores, desenrolando-se até ao fim com lances alternados das duas cores.

19- Em partida de abertura livre os jogadores conduzirão, em jogos alternados, as peças brancas e as peças pretas, com a abertura que desejarem.

20- Em partida de abertura sorteada - primeiros lances atribuídos por sorteio - os jogadores iniciarão alternadamente **cada uma das aberturas** determinadas por esse sorteio.

RESULTADO

21- Atribui-se **Derrota** ao jogador quando:

- a) Perca todas as peças;
- b) As suas peças estejam prisioneiras na sua vez de jogar;
- c) Exceda o tempo previsto por regulamento;
- d) Abandone o jogo;
- e) Seja punido oficialmente com esse resultado.

22- Atribui-se **EMPATE** ao jogador quando:

- a) Atinja o número de lances previsto pelas leis de lances limitados;
- b) Atinja a mesma posição de jogo, **num mínimo de três vezes**, seguidas ou alternadas, mesmo que dentro da lei de lance limitado, e o adversário reclame;
- c) Acorde com o adversário tal desfecho, no desenrolar do jogo;
- d) Seja punido oficialmente com esse resultado.

LANCES LIMITADOS

23- Existem duas **Leis** de lances limitados à tentativa de ganhar o jogo:

a) **Vinte Lances** - Quando, por qualquer dos adversários, forem efectuados **20 lances** de Dama(s) sem que qualquer das cores tenha efectuado movimento de peão, captura ou entrega de peça, **considera-se o jogo empatado**. Sempre que um dos tipos de lance mencionado for concretizado, a contagem reiniciar-se-á no lance seguinte. A referida contagem deverá ser efectuada por qualquer dos adversários, assim que surja posição passível de aplicação desta regra.

b) **Forçada** - Quando um dos jogadores possuir apenas três damas e o outro apenas uma, permitem-se **12 lances**, incluindo o de captura, contados após a cor das três damas ocupar o rio, para se ganhar o jogo. Assim, mesmo que haja ganho no lance seguinte, **considera-se o jogo empatado**.

LANCE OBRIGATÓRIO

24- Quando o jogador toque numa das suas peças jogáveis - sem que previamente indique que apenas a deseja ajeitar - é obrigado a efectuar lance com essa peça. Um lance só se considera terminado quando, após a deslocar uma peça o jogador a houver largado.

LANCE IRREGULAR

25- Considera-se irregular o lance contrário ao preceituado nos números anteriores. Em jogo anotado a respectiva rectificação será efectuada, desde o lance em que existe a irregularidade, retomando-se o jogo a partir desse ponto. Em jogo não anotado, a obrigação de rectificar um lance irregular só existirá se o adversário não o validar com o lance imediato.

26- É ainda considerado irregular o acto de suster uma peça para calcular a jogada, assim como sistematicamente movimentar uma peça sem a largar, voltando atrás para a jogar para outra casa.

CASOS OMISSOS

27- Os casos omissos serão tratados, conforme o seu âmbito, pelos Árbitros, Directores de Prova, Órgãos das Associações Distritais ou Regionais e da Federação Portuguesa de Damas.