

**REGULAMENTO TÉCNICO DE
DAMAS
DOS XV JOGOS FENACEF**

Art. 1º O torneio de **Damas** dos XV Jogos FENACEF será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela FENACEF no Regulamento Geral dos XV Jogos FENACEF, combinado com as determinações do presente regulamento.

Parágrafo único Havendo conflito entre os regulamentos mencionados, prevalecerá o disposto no Regulamento Geral.

Art. 2º A arbitragem do torneio será realizada pelo Coordenador Técnico da modalidade selecionado pela empresa organizadora, por delegação da Comissão dos XV Jogos FENACEF, obedecendo ao disposto no art. 1º do presente regulamento.

Art. 3º O torneio será disputado no sistema Suíço.

§ 1º Se o número total de participantes do torneio for ímpar, um dos participantes acabará desemparelhado, isto é, sem adversário para enfrentar na rodada. Nesse caso, esse jogador será definido como BYE e receberá 1 (um) ponto, que equivale a pontuação de um empate.

§ 2º O jogador receberá a seguinte pontuação em cada partida:

- a) Em caso de **vitória**: 2 (dois) pontos;
- b) Em caso de **empate**: 1 (um) ponto;
- c) Em caso de **derrota**: 0 (zero) ponto;
- d) Em caso de **W.O.**: - 2 (menos dois) pontos.

§ 3º A tabela de competição (emparelhamento) será elaborada após o encerramento da etapa de inscrições dos jogos.

Art. 4º O sistema de jogo será o semirrápido, com tempo de reflexão de 21 x 21 minutos.

Parágrafo Único O sistema de emparelamento (Suíço, Shuring ou eliminatório) será definido no congresso técnico da modalidade.

Art. 5º Caso haja, após a realização de todas as rodadas, atletas empatados em pontuação, será aplicado o critério de Desempenho Individual Progressivo, que é a soma dos pontos de um jogador em cada rodada, considerando, para tal, o resultado das primeiras rodadas que não deverão ultrapassar 50% do total de rodadas previstas para a competição.

Art. 6º Ao tocar uma peça, o jogador deverá realizar seu próximo movimento com esta peça (regra “peça tocada é jogada”).

Art. 7º O jogador deverá acionar o relógio com a mesma mão que mover a peça.

Art. 8º Não é permitido acionar o relógio usando peça capturada ou com a mão ocupada por ela.

Art. 9º É vedado ao jogador manter a mão sobre o relógio, segurá-lo ou derrubá-lo.

Art. 10 As peças brancas iniciam o jogo.

Art. 11 A definição da cor com que cada atleta competirá será definido por acordo entre os competidores.

Parágrafo único Em caso de impossibilidade de acordo, as cores serão definidas por sorteio realizado imediatamente, na presença dos dois atletas.

Art. 12 O tabuleiro será posicionado de modo que a grande diagonal (escura) fique à esquerda de cada jogador, de modo que a primeira casa à esquerda, da primeira fila, seja escura.

Art. 13 O tabuleiro de jogo será o nacional, com 64 casas e 12 peças iniciais para cada jogador.

Art. 14 A peça anda apenas para frente (diagonal) uma de cada vez.

Art. 15 Ao atingir a oitava fileira, a peça é promovida a dama.

Art. 16 A dama possui movimento amplo, podendo ir para frente e para trás (diagonal), não podendo saltar uma peça da mesma cor ou capturar duas consecutivas de outra cor (sem haver espaço entre elas).

Art. 17 A captura é obrigatória, não havendo a jogada conhecida por “sopro”.

Art. 18 Duas ou mais peças juntas, na diagonal, não podem ser capturadas.

Art. 19 A pedra captura a dama e a dama captura a pedra, tendo assim, o mesmo valor para capturarem ou serem capturadas.

Parágrafo único A pedra e a dama podem capturar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças.

Art. 20 Se no mesmo lance houver mais de um modo de capturar, é obrigatório executar o lance que capture o maior número de peças (Lei da Maioria).

Art. 21 A pedra que durante o lance de captura de várias peças, apenas passe por qualquer casa de coroação, sem aí parar, não será promovida à dama.

Parágrafo único Não é permitido encerrar o movimento na casa de coroação (promoção à dama) se houver possibilidade de captura de outra peça nessa mesma jogada.

Art. 22 Na execução do lance de captura, é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia, não sendo permitido capturar duas vezes a mesma peça.

Art. 23 Na execução do lance de captura, não é permitido capturar a mesma peça mais de uma vez e as peças capturadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.

Art. 24 Se, após completar seu lance, o jogador cometeu uma das irregularidades seguintes, somente o adversário tem o direito de decidir se a irregularidade deve ser retificada ou mantida:

- a) Jogar na sua vez dois lances seguidos;
- b) Fazer movimento irregular de pedra ou damas;
- c) Tocar uma das suas próprias peças e jogar outra (exceto quando for para fazer uma captura obrigatória);
- d) Voltar um lance executado;
- e) Jogar peça do adversário;
- f) Jogar uma peça quando é possível capturar;
- g) Retirar do tabuleiro, sem motivo, peças do adversário ou próprias;

- h)** Tomar número de peças inferior ou superior ao que a regra determina;
- i)** Parar antes do término de uma tomada em cadeia;
- j)** Retirar irregularmente do tabuleiro peças antes que termine a tomada;
- k)** Retirar, depois da captura, número de peças inferior ao de peças tomadas;
- l)** Retirar, depois da captura, peças que não foram tomadas;
- m)** Paralisar a retirada das peças de uma tomada em cadeia;
- n)** Retirar, depois da captura, uma ou mais das suas próprias peças.

Art. 25 Será declarado empate:

- a)** Após 20 (vinte) lances sucessivos de damas, sem captura ou deslocamento de pedra;
- b)** Após 05 (cinco) lances de 02 (duas) contra 02 (duas) damas;
- c)** Após 05 (cinco) lances 02 (duas) damas contra uma dama;
- d)** Após 05 (cinco) lances de 02 (duas) damas contra uma dama e uma pedra;
- e)** Após 05 (cinco) lances de uma dama contra uma dama;
- f)** Após 05 (cinco) lances de uma dama contra uma dama e uma pedra;
- g)** Quando os parceiros o declaram de comum acordo.

Art. 26 O jogador com o lance que desejar dispor corretamente no tabuleiro uma ou mais de suas peças (sem modificar sua casa) deve, antes de fazê-lo, prevenir claramente o adversário com a expressão “AJEITO” em voz audível, não ficando obrigado a realizar o lance com a peça tocada.

Parágrafo único O procedimento acima deverá ser realizado para cada peça a ser reposicionada no tabuleiro.

Art. 27 Numa tomada em cadeia é proibido saltar as próprias peças.

Art. 28 É terminantemente proibido fumar no recinto do jogo, usar telefone celular, mesmo sendo no modo silencioso ou qualquer outro aparelho de comunicação, valendo a regra para os espectadores do evento.

Art. 29 Em caso de WO (*without opponent*) em qualquer rodada da competição, o jogador presente receberá pontuação de vitória e o faltante, de derrota.

Art. 30 Ao término das partidas, os jogadores deverão sair do local, para não se aproximar de quem está jogando e manter o silêncio necessário para não tirar a concentração das duplas que estão jogando.

Art. 31 É proibido perturbar ou distrair o oponente, incluindo reclamações descabidas, sucessivas ofertas de empate e qualquer fonte de ruído na área de jogo.

Parágrafo único Todas as reclamações deverão ser dirigidas ao árbitro do torneio.

Art. 32 Não serão concedidos intervalos de tempo para descanso durante a partida.

Parágrafo único Será garantido ao atleta, intervalo de 10 (dez) minutos de descanso entre o fim de uma partida e o início de outra.

Art. 33 Os jogos serão realizados em lugar próprio e com a participação dos atletas inscritos e do coordenador técnico da modalidade, não sendo permitida a presença de torcedores.

Parágrafo único É resguardada ao coordenador técnico da modalidade, à arbitragem e aos membros da organização, a prerrogativa de exigir silêncio no recinto das disputas, bem como para dali retirar pessoas que esses considerem estar prejudicando o bom andamento da modalidade.

Art. 34 Ao término das partidas, os jogadores poderão permanecer no recinto, mas deverão manter distância das demais duplas em disputa e permanecer em absoluto silêncio no local.

Art. 35 Não haverá substituição de jogadores.

Art. 36 É responsabilidade dos jogadores e solidariamente do coordenador técnico da modalidade, garantir que a súmula de cada partida seja concluída em perfeita ordem, sem rasuras, emendas ou anotações ilegíveis.

§ 1º A súmula deverá ser conferida pelos atletas e assinada em seguida por ambos os jogadores de cada equipe.

§ 2º Após o completo preenchimento e assinatura pelos atletas, a súmula também será assinada pelo coordenador técnico da modalidade.

§ 3º Caso julgue necessário, em função de erros no preenchimento ou danos físicos, o coordenador técnico da modalidade poderá disponibilizar uma nova via para ser preenchida pelos atletas, sendo a anterior descartada.

Art. 37 Em consonância ao Regulamento Geral dos XV Jogos FENACEF, o congresso técnico, realizado com ou sem a presença do Coordenador Técnico da modalidade, ou ainda, qualquer reunião ou acordo realizado de forma expressa ou verbalizada entre os atletas inscritos, ainda que por unanimidade, com ou sem a concordância de um ou mais Chefes de Delegação **não** poderá alterar qualquer um dos regramentos aqui estipulados.

Parágrafo único Ainda que não se produza alteração nos regramentos, não será permitido que partidas sejam realizadas adotando-se regramento divergente do aqui disposto.

Art. 38 Os casos não previstos neste Regulamento serão revolidos pela Comissão dos XV Jogos FENACEF.

A COMISSÃO DOS XV JOGOS FENACEF