



NORMATIVA DAMAS

FEXDDI



FEXDDI



CATEGORÍAS

- PARTICIPACIÓN MIXTA (+21, -21, +50)

SISTEMA DE COMPETICIÓN

- Las partidas se regirán por el reglamento popular las de damas.
- Los partidos darán comienzo siempre a la hora prevista, se llamará a los deportistas 2 veces y en caso de no estar se le dará el partido por perdido (en ningún caso se retrasará el partido sin justificación previa).
- Deberá haber un mínimo de 2 jugadores para que la competición pueda llevarse a cabo.
- La competición se realizará al mejor de 3 partidas.

NORMAS DE PARTICIPACIÓN

Todos los deportistas, delegados y entrenadores que asistan a la competición deben de estar dados de alta en la Plataforma y tener licencia deportiva.

INTRODUCCIÓN

El juego de las Damas es un juego de mesa, para el cual necesitamos un tablero de 64 casillas alternando los colores blancos y negros y 16 fichas, 8 de color blanco y 8 de color negro (las fichas solo se mueven por las casillas negras); en este juego se enfrentan 2 jugadores.

OBJETIVO

Capturar todas las fichas del oponente o inmovilizarlas de manera que no puedan moverse sin ser capturas. Y a la vez, llevar las fichas al lado opuesto del tablero para conseguir que sean coronadas "REINAS"

REGLAMENTO

- El tablero se coloca entre los dos jugadores de manera que cada uno de ellos tenga una casilla blanca en la parte inferior derecha. Las fichas se colocan en los huecos negros del tablero más próximos, dejando libre las cuatro filas centrales.
- Para determinar quien posee las fichas blancas y, por tanto, iniciará el juego, se sorteará mediante una moneda al aire, el jugador elegirá el color y por tanto el iniciar o no partida. En cada partida se intercambiarán las fichas. El jugador con las fichas blancas inicia la partida moviendo una de sus fichas y posteriormente lo hará el jugador con fichas negras, y así sucesivamente.
- Una ficha puede desplazarse solamente a una casilla a la vez y en diagonal, siempre hacia delante; no puede moverse hacia atrás, horizontalmente, ni a la derecha o a la izquierda.

Federación Extremeña de Deportes para Personas con Discapacidad Intelectual
Avenida San Miguel 14, 06300, Zafra
609568965 / fexddijedes@gmail.com



- Las Capturas o Comer: Si la casilla más próxima está ocupada por una ficha contraria, puede saltar por encima, aterrizando en la casilla vacía que viene inmediatamente, comiendo o capturando esta ficha, tendrá la posibilidad de comer o capturar más fichas siempre que exista una casilla vacía entre una y otra permitiéndole saltar y comer, pero siempre hacia delante.
- Siempre que se pueda capturar o comer una ficha deberá hacerse, ya que este movimiento es obligatorio, y el jugador deberá comer todas las que le sea posible en ese movimiento, si no es así, se aplicará la regla del “SOPLO”. Cuando un jugador puede elegir entre dos jugadas con capturas, debe decantarse por la que implique más capturas. Y si la posibilidad de capturar es la misma, debe tomar la ficha más poderosa. Si en el proceso de captura, una ficha llega hasta la última fila, debe detener su captura para ser coronada “REINA”. Cuando un jugador puede capturar varias fichas en una tirada, primero debe realizar los movimientos de saltar sobre el tablero y, una vez situada en su emplazamiento definitivo, retirará del tablero todas las fichas capturadas.
- En la regla del “SOPLO”, deberá ser el jugador oponente (nadie del público) el que indique al jugador infractor dicha situación, antes de efectuar su movimiento diciendo “Soplada por no comer” y retirando la ficha del tablero, que debería haber saltado. Posteriormente podrá efectuar su movimiento.
- La “CORONACIÓN”: Si una ficha consigue llegar hasta la última fila de su adversario, al otro extremo del tablero, es coronada como “REINA” (Para distinguirla se coloca otra ficha sobre ésta u otra diferente de mayor tamaño). La Reina puede viajar cualquier distancia a lo largo de las casillas vacías, adelante y atrás, pero siempre en diagonal para efectuar un movimiento o captura. Cuando realiza una captura, deberá aterrizar en la casilla o casillas vacías existentes de después, debiendo seguir comiendo si tiene la posibilidad de hacerlo, permitiéndose incluso doblar la esquina para hacerlo.
- Una vez que el jugador ha cogido una ficha, debe moverla; si la ficha no puede ser jugada, el jugador pierde el turno.
- Un jugador conseguirá ganar una partida cuando haya capturado todas las fichas de su oponente o cuando el otro jugador no pueda realizar ningún movimiento.
- Una partida terminará en tablas cuando a ambos jugadores les sea imposible capturar todas las fichas del contrario o cuando lo decidan de mutuo acuerdo.



APRECIACIONES

- El sistema de competición se establecerá una vez finalizado el plazo de inscripción y se conozca la participación definitiva.
- La partida se desarrollará sin límite de tiempo ni de movimientos, hasta que llegue el momento en el que se puedan producir tablas tras una sucesión de movimientos que no eliminen ninguna pieza del rival. Llegado este momento, el árbitro contará 10 movimientos por jugador. Tras finalizar los 10 movimientos sin comer ninguna pieza de cada jugador, ganará aquel que más piezas tenga encima del tablero.
- En el caso de que, tras los 10 movimientos por jugador anteriormente contemplado, ambos tuvieran el mismo número de piezas, se le dará un valor de 2 puntos a las Reinas y 1 punto a las piezas simples, ganando aquel que más puntos tenga.
- En el caso de que, tras los 10 movimientos por jugador anteriormente contemplado, ambos jugadores tengan el mismo número de piezas y de igual valor, se repetirá la partida.

