

NORMATIVA DE DAMAS

NORMAS DE PARTICIPACIÓN

- CATEGORÍAS: Participación Mixta (+21, -21 y +50)
- Las partidas se comenzarán 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)
- Deberá de haber 3 deportistas en la categoría en caso contrario se anulará la competición.
- La competición se realizará a 2 partidas ganadas.
- Todos los deportistas, delegados y entrenadores que asistan a la competición deben de estar dados de alta en la Plataforma.

SANCIONES

Si un deportista no se presenta a la competición sin haberlo comunicado con anterioridad o al principio de la competición a la FEXDDI, se le sancionará con no participar el año que viene.

ASCENSOS Y DESCENSOS

Al haber una sola categoría no hay ascensos ni descensos.

REGLAMENTO DE DAMAS

INTRODUCCIÓN

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

OBJETIVO

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

REGLAS DEL JUEGO

- 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 negras se alinean sobre las casillas negras de las dos primeras filas, y las blancas, en las dos primeras del contrincante; quedan vacías, por tanto, cuatro hileras 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 la 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 una casilla a la vez y en diagonal, siempre hacia delante; no puede moverse hacia atrás, horizontalmente, ni a la derecha o a izquierda.
- 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 le 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 capturas 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.
- "El Soplo": en esta regla el jugador oponente será el que deberá indicar al jugador (infractor) la infracción, 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 capturas. Cuando realice una captura deberá aterrizar en la casilla o casillas vacías existentes después, debiendo seguir comiendo si tiene la posibilidad de hacerlo, permitiéndosele incluso doblar la esquina para hacerlo.

- Una vez que el jugador ha cogido una ficha, debe moverla; si la ficha no puede jugar, el jugador ha perdido 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.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

Este será eliminatorio, al mejor de 3 partidas.

NOTA: En referencia a cuantas dudas pueden presentarse, la organización queda facultada para resolverlas, adoptando las medidas necesarias para el buen funcionamiento de la actividad, torneo, etc.