



CODEX

Regulamento Oficial de Competição de Damas



Em conformidade plena com a regulamentação da
Federação Mundial de Jogo de Damas





DELIBERAÇÃO OFICIAL – 9 DE MAIO DE 2.020.

A Federação Paulista de Damas, por sua Diretoria Executiva, atendendo à necessidade atualização de suas normas e regulamentações, lança oficialmente o CODEX FPD 2019, que passa a reger todas as suas competições oficiais no estado de São Paulo, a partir de 1º de janeiro de 2020. Tendo em vista o período de transição e regularização da CBD, a FPD elaborou, por meio de um trabalho minucioso, esse novo CODEX FPD 2019, cuja abrangência se limita inicialmente ao estado de SP, mas que futuramente poderá servir de referência às demais federações, e à própria CBD.

LEANDRO BRUNO FELÍCIO
Presidente

O CODEX 2020 é um avanço considerável na estrutura organizacional do jogo de damas do Brasil. Instituiu-se que sua vigência será anual, e a todo dezembro de cada ano, através de grupo de estudos formado pela Diretoria Executiva e sua Coordenação de Eventos e Arbitragem da CBD, reavaliado e feitas adequações, caso necessária. Exceto por situações de extrema importância, atualizações do texto do CODEX será publicada sempre em 01 de janeiro de cada ano.

SIDNEI OLIVEIRA SOUZA
Diretor Nacional de Arbitragem

Fizeram parte do grupo de estudos e avaliação do CODEX 2.020 os seguintes árbitros:

Alvacir Augusto Ferreira
Ana Paula Freitas Souza
Gedson Moraes Pedroti
José Carlos Alves
Leandro Bruno Felício
Lúcio Junior Rodrigues
Oziel de Souza Carvalho (in memorian)
Roberto Telles de Souza
Sidnei Oliveira Souza
Wesley Diego Souza Silva



ÍNDICE

PÁGINA	TEMA
02	DELIBERAÇÕES
03	ÍNDICE
04	CAPÍTULO I - INÍCIO, DURAÇÃO E NOTAÇÃO DA PARTIDA
05	CAPÍTULO II - AMBIENTE DE JOGO
05	CAPÍTULO III - DO MATERIAL DE JOGO
06	CAPÍTULO IV - DO CONTROLE DO TEMPO DE JOGO
08	CAPÍTULO V - DIREITOS E DEVERES DOS COMPETIDORES
08	CAPÍTULO VI - DAS PROIBIÇÕES
09	CAPÍTULO VII - DAS IRREGULARIDADES
10	CAPÍTULO VIII - DAS PENALIDADES E PUNIÇÕES
10	CAPÍTULO IX - DOS RESULTADOS
13	CAPÍTULO X - A PROPOSTA DE EMPATE
13	CAPÍTULO XI - CRITÉRIOS DE DESEMPATE
14	CAPÍTULO XII - O ABANDONO DA COMPETIÇÃO
15	CAPÍTULO XIII - O ÁRBITRO
16	CAPÍTULO XIV - FOTOS E TELEVISÃO
16	CAPÍTULO XV - DEVERES DA ASSISTÊNCIA
16	CAPÍTULO XVI – DAS CARACTERÍSTICAS DO EVENTO
17	CAPÍTULO XVII - ASSUNTOS GERAIS
18	LINKS IMPORTANTES
19	TCT – SISTEMA TODOS CONTRA TODOS



CAPÍTULO I - INÍCIO, DURAÇÃO E NOTAÇÃO DA PARTIDA

Artigo 01 - A partida é considerada iniciada em uma área de jogo:

- A. Com a presença de dois competidores com sorteio do lance inicial: Após o sorteio do lance e o acionamento do relógio de controle de tempo pelo árbitro.
- B. Com a presença de dois competidores sem sorteio do lance inicial: Após o acionamento do relógio de controle de tempo pelo árbitro ou por algum dos dois competidores.
- C. Sem a presença de um dos competidores: Após a chegada do damista em atraso, em qualquer ação que configure sua presença, seja, a realização do sorteio do lance inicial, realizando seu primeiro lance, invertendo o movimento do relógio de controle de tempo, início do preenchimento da planilha ou qualquer outra.

Parágrafo único - O árbitro indicará o lugar de cada mesa de jogo para os jogadores, sendo permitida a alteração desse local, apenas com autorização do árbitro da competição.

Artigo 02 - A partir do momento do início da partida, ambos os jogadores não estão autorizados a parar ambos os relógios, nem trocar o lado do relógio, ou alterar a posição dos ponteiros, salvo autorização expressa da arbitragem.

Artigo 03 - As partidas são caracterizadas como:

- A. Blitz (ou relâmpago) – partidas com tempo de reflexão:
 - 64 casas: Inferior a 10 dez minutos.
 - 100 casas: Inferior a 10 (dez) minutos.
- B. Rápida – partidas com tempo de reflexão:
 - 64 casas: superior a 10 (dez) minutos e inferior a 20 (vinte) minutos.
 - 100 casas: superior a 10 (dez) minutos e inferior a 30 (trinta) minutos.
- C. Semi rápida – partidas com tempo de reflexão:
 - 64 casas: superior a 21 (vinte e um) minutos e inferior a 45 (quarenta e cinco) minutos.
 - 100 casas: superior a 31 (trinta e um) minutos e inferior a 75 (setenta e cinco) minutos.
- D. Normal (ou clássica) – partidas com tempo de reflexão:
 - 64 casas: igual ou superior a 45 (quarenta e cinco) minutos.
 - 100 casas: igual ou superior a 75 (setenta e cinco) minutos.

Artigo 04 - Cada jogador tem que fazer todos os seus lances dentro do tempo estipulado para cada rodada da competição.

Artigo 05 – Nas partidas com tempo de reflexão normal, sem incremento de tempo por lance, ambos os jogadores têm que anotar lance por lance até que um deles fique com menos de 05 (cinco) minutos no seu relógio, podendo este jogador deixar de anotar, conforme os artigos 32 e 33. Nas partidas com tempo de reflexão blitz, rápida ou semirrápida os jogadores estão dispensados da anotação.

Parágrafo único – Em partidas em que se utilizam relógios digitais com incremento de tempo, a notação será obrigatória até o término da partida.

Artigo 06 - A notação dos movimentos deve ser feita com uma escrita clara e legível, da seguinte forma:

- A. Na modalidade de 64 casas:
 - O nome da casa de saída da peça seguido do nome da casa de chegada da peça.
 - Esses dois nomes são separados por um hífen (-) para um movimento simples. No caso de tomada os nomes podem ser separados por um x (letra "x") ou por ":" (dois pontos). Outros tipos de notação simplificada poderão ser autorizadas pela arbitragem.
- B. Na modalidade de 100 casas:



A identificação numérica da casa de saída da peça seguido da identificação numérica da casa de chegada da peça.

Esses dois números são separados por um hífen (-) para um movimento simples. No caso de tomada os números podem ser separados por um x (letra “x”) ou por “:” (dois pontos).

Artigo 07 - Pela notação deve ser sempre possível ao árbitro tomar conhecimento do número de lances jogados sem que a notação dê origem a equivocadas interpretações. As planilhas de notação devem manter-se visíveis para o árbitro sobre a mesa de jogo.

Artigo 08 - Se um dos jogadores desejar verificar sua notação, pela qual é responsável, comparando-a com a do seu oponente, deve fazê-lo no seu próprio tempo.

Artigo 09 - Um lance é considerado completo e legal após o jogador soltar sua peça, independentemente de a partida estar sendo jogada com relógio ou não e ao soltar a peça antes do término de uma captura em cadeia ele estará cometendo uma irregularidade e caberá ao adversário decidir se aceita a irregularidade ou se determina para que ele finalize a captura.

CAPÍTULO II - AMBIENTE DE JOGO

Artigo 10 - O ambiente de jogo, a critério e aprovação dos organizadores e arbitragem, deve satisfazer as seguintes condições:

- A. Ter espaço suficiente, ser arejado e bem iluminado (com intensidade da luz nas mesas de jogo indicadas entre 500 a 750 lux).
- B. Estar a uma temperatura adequada.
- C. Ser silencioso.
- D. Ter obrigatoriamente área de jogo delimitada e independente de uma eventual área reservada à assistência, sendo obrigatório aos jogadores, após terminarem suas partidas, se retirarem da área de jogo, pois após terminarem suas partidas os jogadores passam a também ser expectadores.
- E. As mesas serão em igual número ao de partidas previstas, dispostas, separadas e ordenadas pelos organizadores e arbitragem.
- F. As cadeiras serão em igual número ao de participantes previstos, dispostas separadas e ordenadas pelos organizadores e arbitragem.

Artigo 11 - Cada mesa deve ter preferencialmente as seguintes dimensões: largura - 75 cm, no mínimo e 90 cm no máximo e comprimento - no mínimo 75 cm e no máximo 100 cm., e as cadeiras serão adequadas à altura das mesas.

Artigo 12 - Cada árbitro deve ter 01 (uma) mesa e uma cadeira à sua disposição, bem como, 02 (duas) mesas a disposição para separação das planilhas, súmulas, impressora e demais fichas oficiais da competição.

Artigo 13 - O local para consumo de bebidas ou alimentos e os banheiros não devem ser distantes da área de jogo. É aconselhável que os jogadores não tenham que se misturar com a assistência quando se deslocarem de seus lugares, devendo ser autorizado sua saída da área de jogo, quando da partida em curso, apenas para utilização de banheiro, ou casos excepcionais.

Artigo 14 - É vedado utilizar o material destinado à competição em outras atividades que não sejam as partidas oficiais.

CAPÍTULO III - DO MATERIAL DE JOGO

Em todas as competições oficiais o jogador deve apresentar um tabuleiro, um jogo de peça e um relógio de controle de tempo. Segue as especificações oficiais do material oficial de jogo:



O TABULEIRO

Artigo 15 - É aconselhável que o tabuleiro satisfaça as seguintes características:

- A. Ter uma superfície de jogo de 40 x 40 cm em damas de 64 casas e entre 40 x 40 a 50 x 50 cm em damas de 100 casas, sendo esses dimensionamentos os adequados em competições oficiais;
- B. Esta superfície não pode ser excessivamente brilhante;
- C. A alternância das casas claras e escuras deve ser bastante distintas; as cores não devem ser muito descoradas e não devem confundir-se com as cores das peças, sendo atualmente as cores mais indicadas: verde e cinza e amarelo claro e marrom. Não é aconselhável a utilização de tabuleiros com casas brancas e pretas.

Artigo 16 - Em competições por equipes, a disposição dos tabuleiros deve obedecer ao seguinte:

- A. A equipe mandante jogará com as peças brancas em suas mesas ímpares e com as peças pretas em suas mesas pares.
- B. Em disputa com micromatch, a equipe mandante jogará com as peças brancas a primeira partida.

O JOGO DE PEÇAS

Artigo 17 - Preferencialmente, a critério e avaliação da arbitragem, um jogo de peças deve satisfazer as seguintes características:

- A. As peças de cada tabuleiro devem ter forma e dimensões idênticas.
- B. O seu diâmetro será de 31 a 38 mm.
- C. Sua espessura deve ser igual a 1/4 até 1/5 de seu diâmetro.
- D. Todas as peças "claras" e todas as peças "escuras" deverão, respectivamente, ter cor idêntica, devendo preferencialmente as peças ser nas cores branca e preta.
- E. As cores das peças devem ser opacas e não devem confundir-se com as cores do tabuleiro.

O RELÓGIO DE CONTROLE DE TEMPO

Artigo 18 - A fim de limitar e controlar o tempo destinado à reflexão para execução dos lances, torna-se necessário o uso de um relógio especial de controle com duplo movimento e duplo mostrador, nas seguintes características:

- A. Todos os relógios têm que possuir um mecanismo especial denominado seta, que assinala o fim do tempo de reflexão, ou um indicador eletrônico que faça o mesmo efeito.
- B. O relógio com mecanismo eletrônico (digital) possui preferência de uso em caso de os jogadores oponentes apresentarem, um relógio digital e outro relógio analógico.
- C. Sendo de comum acordo dos jogadores oponentes, o árbitro pode autorizar a utilização de aparelhos celulares com aplicativos de relógio de controle de tempo, desde que o mesmo esteja no modo avião e com o despertador desativado.

CAPÍTULO IV – DO CONTROLE DO TEMPO DE JOGO

Artigo 19 - A fim de limitar e controlar o tempo destinado à reflexão para execução dos lances, torna-se necessário o uso de um relógio especial de controle obedecendo as características impostas no artigo 18.

Artigo 20 - Todo primeiro controle de tempo para relógios de mecanismo analógico terá seu término às 06:00 (seis) horas, e o acerto inicial do relógio é de responsabilidade dos jogadores ou seus respectivos técnicos e capitães.

Parágrafo único - Se um jogador chegar atrasado por motivos comprovados que não seja de sua culpa, o árbitro pode restaurar os ponteiros do relógio na posição inicial.



Artigo 21 - Antes do início das partidas os jogadores devem verificar o funcionamento e a exatidão do relógio. Se não o fizerem, não mais podem reclamar depois de feito o primeiro lance, exceto de comum acordo, dependendo ainda de validação e decisão do árbitro.

Artigo 22 - O árbitro, estabelece o posicionamento dos relógios em cada tipo de competição, devendo este, ser colocado, um em cada mesa de jogo, paralelamente em igual distância das bases. Preferencialmente, para a primeira partida do match, indica-se o relógio à direita do jogador condutor das peças pretas.

Artigo 23 - Durante a partida, nenhum jogador pode levantar o relógio e jogar segurando-o, ou pairando ou cobrindo o pino do seu relógio com a mão ou um dos seus dedos.

Artigo 24 - Em caso de conflito, estando na denominada “fase crítica de necessidade de tempo”, um jogador pode parar ambos os relógios enquanto chama o árbitro, que avaliará a procedência da eventual reclamação, bem como, do travamento do relógio, podendo gerar punição, caso a reclamação não seja procedente.

Artigo 25 - No uso de relógios mecânicos, à hora prevista, o árbitro coloca ou autoriza o acionamento do relógio do jogador das brancas, para o primeiro lance, esperando que a flecha caia, colocando em marcha o relógio do seu adversário. Este último joga então o seu primeiro lance das pretas e espera igualmente que sua flecha caia (se ainda não houver caído), para inverter o movimento do relógio. É vedado ao jogador inverter a ordem do movimento do relógio antes de efetuar o lance e assim, alternadamente, durante toda a partida.

Artigo 26 - Depois de efetuar o seu lance, compete ao jogador parar o seu relógio e, por consequência, acionar o relógio do adversário, o que deverá ser feito com a mesma mão que usou para deslocar a peça, não devendo o jogador usar força desproporcional a necessidade para esse acionamento.

Artigo 27 - Sendo cada competidor responsável pelo seu tempo de jogo, ninguém pode intervir quando um jogador esquece de parar o seu relógio e acionar o do adversário. Somente o seu oponente pode, eventualmente, avisá-lo. No entanto, o árbitro pode eventualmente, se julgar necessário, solicitar que o jogador volte ao tabuleiro.

Artigo 28 - Quando, no decurso de uma partida, constatar que um relógio funciona com anormalidade, o árbitro o trocará por outro em perfeito funcionamento, retificando e acertando os tempos de reflexão.

Artigo 29 - O excesso de tempo de reflexão é determinado pela queda da seta de controle em relógios mecânicos, ou pelo travamento em relógios digitais, ou ainda por constatação e decisão de arbitragem. O último lance jogado somente é considerado como completo quando o jogador inverte o movimento do relógio sem que a sua seta tenha caído ou o travamento tenha ocorrido. A queda da seta ou o travamento antes ou no lance de controle no momento da inversão do movimento do relógio, determina a perda da partida por excesso de tempo de reflexão.

Parágrafo único – Para critério de derrota por tempo de reflexão excedido pela não presença (W.O. individual), o tempo regulamente não pode ser maior que o tempo estipulado para a partida, sem o incremento. Esse tempo pode ser menor, desde que explícito no regulamento geral da competição.

Artigo 30 - Toda a reclamação sobre o funcionamento incorreto da seta de controle deverá ser feita antes da sua queda, após o que o fato é irreversível, salvo avaliação ulterior do árbitro.

Artigo 31 – Em partidas em que não haja incremento de tempo o jogador que não dispuser de mais de cinco minutos em partidas anotadas para o lance de controle é considerado dentro da fase crítica de necessidade de tempo.

Artigo 32 - Durante a fase crítica de necessidade de tempo é suspensa a obrigatoriedade de notação ao jogador nessa situação. Contudo, após a queda da flecha ou travamento, o jogador deve, a critério do árbitro,



completar corretamente a sua notação, se necessário com ajuda do mesmo e do adversário. Em caso de micromatch essa obrigação será cumprida ao final da segunda partida.

Artigo 33 - Se os dois jogadores não estiverem anotando na fase crítica de necessidade de tempo, as duas anotações devem, após a queda de uma das flechas ou travamento, ser completadas corretamente por cada um dos jogadores, se necessário com a ajuda do árbitro. Em caso de micromatch essa obrigação será cumprida ao final da segunda partida.

Artigo 34 - Compete a cada um dos competidores fazer prova de que o número de lances estipulados tenha sido jogado efetivamente dentro do tempo imposto.

Artigo 35 - O tempo destinado, eventualmente, a uma verificação necessária é imputado ao jogador faltoso.

Artigo 36 - Se por razões de circunstâncias locais, a verificação, pelo árbitro, de uma partida, tenha que ser feita em outro local, não será levado em conta o tempo gasto com a transferência de local.

Artigo 37 - Durante o exame de uma reclamação feita junto ao árbitro relativa a empate regulamentar, o relógio do reclamante deve continuar funcionando. Se a reclamação for justificada, a partida deve ser declarada empatada, mesmo que o tempo de reflexão se tenha esgotado durante o exame. Se a reclamação não for justificada e o tempo de reflexão se esgotar durante a verificação, a partida será considerada perdida pelo reclamante.

Artigo 38 - O tempo, cronometrado pelo árbitro, gasto com a retificação de uma incorreção ou irregularidade, será imputado ao jogador faltoso, quaisquer que sejam as consequências.

CAPÍTULO V - DIREITOS E DEVERES DOS COMPETIDORES

Para o bom andamento e total imparcialidade da competição, os competidores têm, além dos que impostos pelo Regulamento Geral da Competição, os seguintes direitos e deveres:

DIREITOS

Artigo 39 - Os competidores têm o direito de:

- A. Serem informados do regulamento da competição.
- B. Sair da área de jogo durante sua partida mediante autorização do árbitro.
- C. Dirigir-se pessoalmente ao árbitro sobre as questões referentes a sua partida, sendo a decisão do árbitro, se necessário com consulta externa à competentes, decisão final.
- D. Dirigir-se pessoalmente, ou eventualmente por intermédio de seu representante ou capitão, à comissão organizadora.
- E. Fazer apelação junto ao Comitê de Apelação, por escrito, com uma cópia para o árbitro principal, de uma decisão deste último, sendo essa decisão final.
- F. Circular no recinto dos jogos e fazer breves paradas na proximidade das demais partidas em curso.

DEVERES

Artigo 40 - Entre outros que forem estabelecidos pela organização do evento, os competidores têm o dever de:

- A. Conhecer as regras oficiais de jogo e de competição, assim como o regulamento do evento que disputam.
- B. Respeitar as regras e os regulamentos.
- C. Satisfazer as inquirições e imposições do árbitro.
- D. Não comentar as próprias partidas durante a realização das mesmas.
- E. Não abandonar a competição sem motivo plenamente justificável.



- F. Ao término da partida, desde que anotada, entregar a planilha devidamente preenchida e assinada à organização do evento.

CAPÍTULO VI - DAS PROIBIÇÕES

Artigo 41 - No transcurso de suas partidas é proibido ao jogador:

- A. Dirigir-se a quem quer que seja, à exceção do árbitro e pessoal de serviço.
- B. Fazer uso de outro tabuleiro ou material escrito ou impresso que possa relacionar-se com sua partida ou qualquer partida em execução, exceção feita a tabuleiro numerado para auxílio da notação.
- C. Abandonar o tabuleiro quando lhe cabe a vez de executar o lance, salvo motivo procedente e com a autorização do árbitro.
- D. Tocar as casas do tabuleiro ou apontá-las a fim de facilitar sua reflexão.
- E. Perturbar, ou incomodar o adversário durante a partida, como por exemplo, permanecer jogando de pé quando o adversário não concordar com tal atitude.
- F. Perturbar outra partida em curso ou interferir nela.
- G. Aceitar informações ou conselhos referentes a sua partida.
- H. Analisar ou comentar uma partida em curso.
- I. Analisar na sala de jogos partidas terminadas.
- J. Comportar-se de forma tal que possa influir no bom desenrolar da competição.
- K. Circular fora da área de jogo durante a sua partida.
- L. Ficar estático junto a qualquer partida em curso.
- M. Exceto se autorizado pelo árbitro, é proibido a qualquer jogador no decurso de sua partida portar e ou usar qualquer tipo de dispositivos eletrônicos (como telefones celulares, computadores portáteis, computadores de bolso, dispositivos de comunicação sem fios, etc.), a menos que seja evidente para o árbitro que estes dispositivos não poderiam propiciar benefício para o jogo (como relógios de pulso simples).

CAPÍTULO VII - DAS IRREGULARIDADES

Artigo 42 - Se após completar seu lance, o jogador cometeu uma das irregularidades abaixo, somente o adversário tem o direito de decidir se a irregularidade fica mantida e segue o jogo ou deve ser retificada, se necessário, com a presença do árbitro. Eis as irregularidades:

- A. Jogar na sua vez dois lances seguidos.
- B. Fazer movimento irregular de pedra ou dama.
- 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 razão de ser, 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 peça 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.
- O. Jogar uma dama não coroada.

Artigo 43 - Lances irregulares que não foram percebidos pelos jogadores não podem ser corrigidos posteriormente.

Artigo 44 - Se durante a partida se verificar que o tabuleiro foi colocado erradamente, a partida deve ser anulada e recomeçada, mantendo-se os tempos de reflexão utilizados pelos jogadores.



Artigo 45 - Se após o início das partidas, em competições individuais ou por equipes, se verificar que os dois jogadores estão com a cor das peças trocadas, esta partida deve continuar e o seu resultado será válido.

Artigo 46 - Se um jogador desarruma acidentalmente uma ou mais peças, deverá colocá-las de volta no seu tempo. Se for necessário o adversário pode movimentar o relógio do jogador sem ter feito o seu lance, para assegurar que o jogador recoloca as peças no seu próprio tempo.

Artigo 47 - Se, por uma causa acidental exterior, acontecer a modificação ou eliminação da posição em jogo, este fato, constatado nesse momento, não pode ser considerado uma irregularidade.

Artigo 48 - Caso não seja possível restabelecer a posição de uma partida desarrumada acidentalmente, deverá ser remontada a última posição lembrada por comum acordo dos jogadores, a partir do que a partida seguirá, mantendo-se os tempos de reflexão utilizados pelos jogadores.

Artigo 49 - Se um jogador se recusa a submeter-se às regras oficiais do jogo, assiste ao adversário o direito de o fazer cumprir, solicitando a intervenção do árbitro.

Artigo 50 - Todo o lance executado pelo adversário de um jogador que tenha cometido uma irregularidade ou que se tenha recusado a submeter-se às regras oficiais do jogo, equivale à aceitação da situação. Termina, desta forma, o direito a uma retificação.

CAPÍTULO VIII - DAS PENALIDADES E PUNIÇÕES

Artigo 51 – A retificação parcial de uma irregularidade ou a recusa de retificação por um jogador não poderá ser tolerada. Segue opções disponíveis ao árbitro, relativas à aplicação de penalidades, não necessariamente nessa ordem e variável em função da gravidade de transgressões às proibições e irregularidades definidas nos artigos 41 e 42:

- A) Admoestação verbal;
- B) Advertência, quando referir-se a uma primeira irregularidade técnica;
- C) Aumentar o tempo remanescente do oponente em 02 (dois) minutos, ou tempo estipulado por jogada em partida com incremento de tempo;
- D) Reduzir o tempo remanescente do jogador infrator em 02 (dois) minutos (mesmo que isso acarrete em perda da partida por excesso do limite de tempo), ou tempo estipulado por jogada em partida com incremento de tempo;
- E) Declarar a perda da partida pelo jogador infrator, por reincidências intencionais de irregularidades, ou jogadas irregulares.

Parágrafo único – Em competições envolvendo crianças, idosos ou pessoas com necessidades especiais, as penalidades e punições estabelecidas nesse artigo poderão ser flexibilizadas a critério da arbitragem, exceto nas competições classificatórias para eventos nacionais e internacionais.

Artigo 52 – No caso de atitudes antiéticas e ou antidesportivas cuja gravidade deponha contra o damismo e seus órgãos representativos, as punições serão as seguintes:

- A) Perda imediata da partida em curso.
- B) Exclusão automática da rodada subsequente (válido para todas as competições), mediante a apresentação pública de aviso verbal, instrumento oficial que identifique tal punição, ou escrito em súmula ao infrator e seu capitão,
- C) Exclusão de mais de uma rodada, desde que haja deliberação oficial pelo órgão responsável da competição.
- D) Expulsão da competição, desde que haja deliberação oficial pelo órgão responsável da competição.
- E) Outras punições legais previstas pelo Supremo Tribunal de Justiça Desportiva.



CAPÍTULO IX - DOS RESULTADOS

DA PONTUAÇÃO

Artigo 53 - No transcurso de uma competição, de acordo com os resultados, exceto quando a pontuação seja explícita em regulamento específico da competição, são computados aos jogadores os seguintes pontos por partida:

- A. 02 (dois) pontos por vitória.
- B. 01 (um) ponto por empate.
- C. 00 (zero) ponto por derrota.

Artigo 54 - Em caso de, em seu regulamento específico, a competição possuir artigo de pontuação diferente do Artigo 53, a pontuação conquistada pela vitória não deve ser superior ao equivalente a três vezes o valor da pontuação conquistada pelo empate, devendo a pontuação para a derrota ser nula, ou seja, 00 (zero) ponto.

Parágrafo único – No caso de W.O. individual ou por equipe, o regulamento da competição poderá definir alguma diferenciação em relação a derrota, cuja penalidade negativa não poderá ultrapassar a pontuação de empate dessa competição.

Artigo 55 – Em caso de a competição individual ser realizada em disputas de micromatch, de acordo com os resultados somados nas duas partidas, são computados aos jogadores os seguintes pontos pelo match:

- A. 02 (dois) pontos por vitória.
- B. 01 (um) ponto por empate.
- C. 00 (zero) ponto por derrota.

Artigo 56 – Para competições que utilizem a pontuação olímpica, deverá ser encaminhada a pontuação a ser utilizada para prévia autorização do Departamento Técnico da Confederação Brasileira de Damas.

DA VITÓRIA

Artigo 57 - Em caso de vitória, o vencedor é o responsável para informar ao árbitro o resultado da partida e um jogo está ganho para um jogador:

- A. Que capturou ou bloqueou todas as peças do adversário, sendo que o último lance jogado somente é considerado como completo quando o jogador inverter o movimento do relógio sem que a sua flecha tenha caído ou o travamento tenha ocorrido;
- B. Cujo adversário declara que abandona;
- C. Cujo o tempo de reflexão do adversário terminou, a qualquer tempo, antes que a partida termine de outra forma, devidamente indicado por sinal de indicação do relógio mecanismo eletrônico (digital) ou queda da seta do relógio de mecanismo analógico.
- D. Cujo adversário, nas competições de ritmo de jogo blitz (ou relâmpago), faz um lance irregular, porém, somente se o jogador reclama sua vitória antes de completar seu próprio lance.
- E. Cujo adversário não comparecer ao final do primeiro controle de tempo estipulado para aquela competição, em competições individuais ou por equipes.
- F. Cujo adversário se recusa a respeitar as regras ou cumprir uma determinação do árbitro.

Parágrafo único – Em disputas por micromatch a não presença do adversário na primeira partida, caracteriza a derrota no micromatch.

Artigo 58 - O próprio jogador tem que reclamar a vitória, parando imediatamente os dois relógios e avisando o árbitro. Para reclamar a vitória pelo artigo 57.C, a seta do jogador tem que estar levantada e a do adversário caída após a paralisação dos relógios.

DO EMPATE

Artigo 59 - O jogo está empatado na modalidade de 64 casas conforme as regras normais do jogo de damas e também se:

- A. Ambas as setas estiverem caídas;
- B. For verificado que durante 20 (vinte) lances sucessivos foram feitos apenas movimentos de damas, sem qualquer tipo de captura ou deslocamento de pedras;
- C. Antes que a seta caia e, necessariamente apoiado numa planilha preenchida, uma partida pode estar empatada se a mesma posição se apresenta pela terceira vez, consecutivas ou não, cabendo ao mesmo jogador o lance;
- D. Os seguintes finais são considerados empatados após executados 02 (dois) lances no máximo:
 - D.A) uma dama contra uma dama.
- E. Os seguintes finais são considerados empatados após executados 05 (cinco) lances no máximo:
 - E.A) duas damas contra uma dama;
 - E.B) uma dama e uma pedra contra uma dama ou;
 - E.C) uma dama e uma pedra contra uma dama e uma pedra;
 - E.D) duas damas contra duas damas;
 - E.E) três damas contra uma dama localizada na grande diagonal;
 - E.F) duas damas e uma pedra contra uma dama localizada na grande diagonal;
 - E.G) uma dama e duas pedras, contra uma dama localizada na grande diagonal.
- F. São considerados empatados após executados 05 (cinco) lances no máximo os finais de uma dama na grande diagonal e duas pedras contra uma dama, desde que as duas pedras estejam nitidamente antes da diagonal em que a dama solitária esteja posicionada sem condição de passagem, sendo as diagonais:
 - F.A) A dama solitária jogando com as peças brancas:
 - A5 até E1
 - E1 até H4
 - C1 até H6
 - F.B) A dama solitária jogando com as peças pretas:

Artigo 60 - O jogo está empatado na modalidade de 100 casas conforme as regras normais do jogo de damas e também se:

- A. Ambas as setas estiverem caídas;
- B. For verificado que durante 25 (vinte e cinco) lances sucessivos foram feitos apenas movimentos de damas, sem qualquer tipo de captura ou deslocamento de pedras;
- C. Antes que a seta caia e, necessariamente apoiado numa planilha preenchida, uma partida pode estar empatada se a mesma posição se apresenta pela terceira vez, consecutivas ou não, cabendo ao mesmo jogador o lance;
- D. Os seguintes finais são considerados empatados após executados 02 (dois) lances no máximo:
 - D.A) uma dama contra dama.
- E. Os seguintes finais são considerados empatados após executados 05 (cinco) lances no máximo:
 - E.A) duas damas contra uma dama,
 - E.B) uma dama e uma pedra contra uma dama;
 - E.C) uma dama e uma pedra contra uma dama e uma pedra;
 - E.D) duas damas contra duas damas.
- F. Os seguintes finais:
 - F.A) três damas contra uma dama.
 - F.B) duas damas e uma pedra contra uma dama.
 - F.C) uma dama e duas pedras, contra uma dama.São considerados empatados após executados:



F.D) 05 (cinco) lances no máximo, caso a partida não seja disputada no ritmo de jogo normal, com o movimento de pedra ou captura não zerando a contagem, exceto se o jogador tenha uma continuação óbvia de ganho e possa demonstrá-la, aumentando o limite para 15 (quinze) lances.

F.E) 15 (quinze) lances no máximo, caso a partida seja disputada no ritmo de jogo normal com o movimento de pedra ou captura não zerando a contagem.

Artigo 61 - Cabe aos dois jogadores controlar o número de lances para o empate, não estando o árbitro obrigado a realizar essa contagem. Os interessados no empate devem avisar claramente que iniciaram a contagem e o andamento dessa contagem.

Artigo 62 - Em caso de empate, o jogador das brancas é responsável para informar ao árbitro o resultado da partida.

Artigo 63 – Em partidas sem incremento de tempo, qualquer jogador que tiver um minuto ou menos restante de tempo de reflexão, que esteja em posição claramente de potencial vitória, tem o direito de reivindicar um empate, travando o relógio e solicitando diretamente ao árbitro, na presença do seu adversário.

Parágrafo único – Essa reivindicação não terá validade, caso o tempo de reflexão do reclamante tenha esgotado.

Ver posições

Artigo 64 – Em partidas sem incremento de tempo, qualquer jogador que tiver um minuto ou menos restante de tempo de reflexão, que esteja em posição claramente de superioridade material, desde que derrube a posição para qualquer posição de empate expostas nos artigos 59, alíneas D e E, e 60, alíneas D e E, tem o direito de reivindicar o empate de imediato, sem a necessidade de contagem de lances regulamentares.

Parágrafo primeiro – O reclamante não poderá usufruir desses direitos sem a presença do árbitro, mesmo que tenha que paralisar o relógio para a chegada do mesmo.

Parágrafo segundo – Essa reivindicação não terá validade, caso o tempo de reflexão do reclamante tenha esgotado.

CAPÍTULO X - A PROPOSTA DE EMPATE

Artigo 65 - Uma proposta de empate só poderá ser feita após:

- A) em partidas de 64 casas, terem sido jogados, pelo menos, 20 (vinte) lances;
- B) em partidas de 100 casas, terem sido jogados, pelo menos, 40 (quarenta) lances.

Artigo 66 - O jogador que deseja propor empate deve fazê-lo no seu próprio tempo e, pela ordem, com este procedimento:

- A) Jogar seu lance;
- B) Anotar na planilha;
- C) Propor o empate, sem comentários;
- D) Acionar o relógio do adversário.

Artigo 67 – A proposta é válida enquanto não obtiver uma resposta. O fato, por parte do adversário, de executar o lance equivale a uma resposta negativa. Após ter recebido uma resposta negativa, o proponente do empate não pode renovar sua proposta senão depois de receber uma proposta de empate de seu adversário. E o fato, por parte do adversário, de ter sua seta caída durante a proposta de empate, leva, obrigatoriamente, a partida a ser declarada empatada.

CAPÍTULO XI - CRITÉRIOS DE DESEMPATE



Artigo 68 - Os critérios de desempate oficiais elencados abaixo, bem como a forma de seleção e aplicação dos mesmos, deverão ser definidos no regulamento da competição ou em deliberações dos congressos técnicos de cada evento, obedecendo os abaixo:

A) Competição individual utilizando sistema suíço de empareiramento:

A.A) Para apontar o vencedor da competição:

- 1º) confronto direto (entre dois jogadores).
- 2º) Escore acumulado (Progress).
- 3º) Milésimos totais (Buchholz)
- 4º) Milésimos medianos (Median Buchholz).
- 5º) vantagem em no mínimo dois dos três primeiros critérios de desempate (milésimos totais (Buchholz), milésimos medianos e escore acumulado).
- 6º) maior valor de confronto direto do grupo de pontuação (apenas sob utilização do software Draughts Arbiter Pro).

A.B) Para apontar as demais posições:

- 1º) maior valor de confronto direto do grupo de pontuação (apenas sob utilização do software Draughts Arbiter Pro).
- 2º) Milésimos totais (Buchholz).
- 3º) Escore acumulado (Progress).
- 4º) Milésimos medianos (Median Buchholz).

Parágrafo único: Nas duas situações a seguir o escore acumulado deverá ser utilizado como último critério de desempate.

- quando for utilizado o acelerador de empareiramento;
- quando 3 dos participantes ficarem empatados na primeira colocação (apenas os 3), sendo que eles tenham vencido todos os seus adversários e tenham jogado e empatado entre si.

B) Competição individual utilizando o sistema todos contra todos de empareiramento:

- 1º) Confronto direto (apenas para dois jogadores),
- 2º) Sonneborn-Berger,
- 3º) Maior número de vitórias.

C) Competição por equipes utilizando o sistema suíço de empareiramento:

- 1º) confronto direto (apenas entre duas equipes),
- 2º) Pontos de match,
- 3º) Escore acumulado,
- 4º) Milésimos totais,
- 5º) Milésimos medianos,
- 6º) Sorteio.

Parágrafo único: Nas duas situações a seguir o escore acumulado deverá ser utilizado como último critério de desempate.

- quando for utilizado o acelerador de empareiramento;
- quando 3 dos participantes ficarem empatados na primeira colocação (apenas os 3), sendo que eles tenham vencido todos os seus adversários e tenham jogado e empatado entre si.

D) Competição por equipes utilizando sistema todos contra todos de empareiramento:

- 1º) Confronto direto (apenas entre duas equipes),
- 2º) Pontos de match,
- 3º) Sonneborn-Berger,

4º) Maior valor de pontuação nas mesas, em ordem prédefinidas em regulamento geral da competição.

CAPÍTULO XII - O ABANDONO DA COMPETIÇÃO

Artigo 69 - Quando um jogador ou uma equipe abandonar uma competição por qualquer razão que seja, proceder-se-á da seguinte forma:

A - Numa competição pelo Sistema todos contra todos:

- A.A) Se não houver jogado mais do que metade das partidas previstas, este jogador será excluído da classificação e os seus resultados anulados;
- A.B) Se ele houver jogado mais da metade das partidas previstas, ele continuará constando da classificação e as partidas não jogadas são consideradas como perdidas por W.O.

B - Numa competição pelo Sistema Suíço:

Os resultados referentes ao jogador ou à equipe desistente permanecem e este(a) será classificado(a) de acordo com os resultados obtidos até o momento do abandono.

Parágrafo único – Caso o regulamento geral de uma competição oficial organizada por órgãos governamentais preveja a exclusão de uma equipe por abandono, essa exclusão deve ser feita apenas da classificação final, mantendo-se os resultados parciais para atender os critérios de desempate das demais equipes.

CAPÍTULO XIII - O ÁRBITRO

Artigo 70 - O árbitro é o representante oficial da Confederação Brasileira de Damas e suas filiadas no evento em que ele estiver atuando tendo todos os poderes para aplicar penalidades que julgar necessárias para manter o bom andamento da competição. Qualquer atitude para denigrir a imagem do árbitro em um evento será considerada uma atitude desrespeitosa à Confederação Brasileira de Damas e suas filiadas e estará sujeita às punições por parte do Tribunal de Justiça e Desportiva.

Artigo 71 – Em todo evento oficial, o árbitro chefe, designado pela Federação Paulista de Damas, terá autonomia para definir o encaminhamento das competições, optando por tudo o que seja mais adequado à preservação do espírito esportivo que fundamenta a modalidade, mesmo que isso signifique uma possível inobservância das formalidades do CODEX.

Artigo 72 - O árbitro só toca no relógio em caso de conflito, a pedido dos jogadores ou para identificar a queda da seta em qualquer controle de tempo.

Artigo 73 - O árbitro não pode assinalar um lance irregular. Isto é assunto dos jogadores.

Artigo 74 - O árbitro deve identificar a queda da seta em qualquer controle de tempo.

Artigo 75 - O árbitro pode abrir contagem de lances em posições previstas no artigo 59, alíneas D, E e F, e artigo 60, alíneas D, E e F, nas partidas em que nitidamente ambos os damistas demonstrem desconhecimento dos referidos artigos.

Parágrafo único – Caso o árbitro tenha aberto contagem, e apenas após essa ação, ele pode decretar empate na partida, desde que tenha presenciado a quantidade de jogadas regulamentares para tal serem realizadas.

Artigo 76 - O árbitro pode solicitar que jogadores o auxiliem na tarefa de testemunhar as partidas em apuro de tempo. Testemunhos espontâneos não necessariamente deve ter acolhimento do árbitro.

Artigo 77 - O árbitro ainda deve:



- A) Ter em sua posse o Regulamento Especifico da Competição e certificar que este não infringe as regras da Confederação Brasileira de Damas.
- B) Ter em sua posse o Ranking atualizado da Confederação Brasileira de Damas.
- C) Providenciar um quadro para colocar as informações oficiais do evento, ou disponibilizar essas informações por sites homologados pela FPD.
- D) Acionar pessoalmente os relógios para o início da competição, ou autorizar seus assistentes para tal, ou ainda autorizar o acionamento pelos competidores. Quando os dois jogadores de um mesmo tabuleiro estão ausentes no início da partida, o árbitro aciona, da mesma forma, o relógio das brancas. Após a chegada de um dos jogadores, o tempo decorrido será equitativamente dividido nos dois mostradores; após isto, o relógio das brancas será acionado novamente, eventualmente o relógio do condutor das pretas se este continua ausente. À sua chegada o árbitro inverte o movimento do relógio.
- E) Supervisionar periodicamente o correto funcionamento dos relógios durante as partidas, providenciando a troca dos mesmos quando apresentarem defeitos evidentes.
- F) Checar periodicamente se os jogadores estão anotando as partidas.
- G) Se achar necessário, em partidas sem incremento de tempo, anotar os lances de uma partida, ou filmar a mesma, onde ambos os jogadores deixaram de anotar por estarem nos cinco minutos finais da partida.
- H) Decretar a derrota da partida para qualquer jogador que compareça ao local de competição após o limite de tempo estabelecido no Regulamento Especifico da Competição;
- I) Interpretar e decidir sobre qualquer acontecimento que não esteja previsto nas Regras de Jogo e de Competição da Confederação Brasileira de Damas.
- J) Supervisionar e anunciar os emparceiramentos e resultados de todas as rodadas.
- K) Anunciar e oficializar o resultado da competição ao final da última rodada.
- L) Providenciar um relatório completo de toda a competição, incluindo, se necessário for, sugestões para melhoria da estrutura de arbitragem e encaminhá-lo à Federação promotora do evento.
- M) Manter-se imparcial em todos os momentos.

CAPÍTULO XIV - FOTOS E TELEVISÃO

Artigo 78 - As fotos são permitidas no desenrolar de toda a competição do lado da assistência, apenas não sendo permitido o uso de flash nas partidas que estiverem nos últimos 5 minutos finais. Na área de jogo são permitidas fotos apenas nos 10 primeiros minutos da rodada, exceto aos profissionais da imprensa do evento, devidamente identificados.

Artigo 79 - Durante as partidas, canais de televisão poderão ter permissão para operar desde que não ocasione perturbação inadmissível e desde que não haja algum jogador na fase crítica de necessidade de tempo.

CAPÍTULO XV - DEVERES DA ASSISTÊNCIA

Artigo 80 - No local reservado à assistência as pessoas deverão ter um comportamento disciplinado que não transgrida o presente regulamento e estão na obrigação de:

- A) não dar informações ou conselhos aos competidores;
- B) não perturbar as partidas em curso e, muito menos, interferir de qualquer modo nelas;
- C) não analisar partidas em curso usando tabuleiros, mesmo que sejam de pequeno formato;
- D) manter o mais completo silêncio;
- E) não ultrapassar a área reservada à assistência;
- F) não fazer sinais, na proximidade dos jogadores, acompanhados de comentários em voz baixa;
- G) comportar-se de forma tal que a competição possa desenvolver-se nas melhores condições;
- H) manter seus celulares desligados, ou em modo avião, ou ainda apenas com o vibracall ligado.



Artigo 81 - Os espectadores ou jogadores de outras partidas não podem falar ou interferir no jogo. Se um espectador interferir de alguma forma, por exemplo chamando a atenção para um movimento irregular, o árbitro pode eventualmente cancelar a partida e mandar jogar outra, bem como expulsar o espectador culpado do salão de jogo.

CAPÍTULO XVI – DAS CARACTERÍSTICAS DO EVENTO

DAS CATEGORIAS

Artigo 82 - São categorias oficiais e deverão ser obedecidas nas competições em que houver disputas com categorias: até 10 anos, até 13 anos, até 16 anos, até 19 anos e até 23 anos, Feminino, e Senior (60 anos ou mais). Para designar a categoria etária do jogador deve-se obedecer o seu ano de nascimento.

Parágrafo único – Em competições organizados por órgãos governamentais não existe a obrigatoriedade de cumprir este artigo.

DA PREMIAÇÃO

Artigo 83 - Premiação em troféu ou medalha.

Nas competições individuais disputadas de forma absoluta (em um único torneio), que tenham premiações de troféus ou medalhas para categorias “absoluta”, “menores” e “feminina”, os participantes das categorias “menores” e “feminina”, que conquistarem classificação na premiação absoluta, receberão as duas premiações. Todo atleta ao entrar em uma competição estará qualificado para receber a premiação da disputa absoluta e da disputa da categoria menor, em que se enquadrar por sua idade.

Parágrafo Único - Estas condições não serão aplicadas para eventos em que a arbitragem, antes de iniciar a competição, divida os participantes em diversas categorias, informando-os que estarão disputando classificações em categorias diferentes.

Artigo 84 - Premiação em espécie

Nas competições individuais, que tenham premiações em espécie, para categorias “absoluta”, “menores” e “feminina”, os participantes das categorias “menores” e “feminina”, que conseguirem classificação na premiação absoluta, deverão receber a maior premiação. Caso a premiação em espécie seja igual, o jogador receberá a premiação da categoria menor ou feminina, passando a premiação absoluta ao próximo classificado, valorizando assim, a disputa absoluta.

Parágrafo único – No regulamento específico da competição, premiações em espécie para menores de idade deverão ser substituídas por Bolsa de Incentivo ao Esporte.

SORTEIO DO LANCE INICIAL (TABLITA)

Artigo 85 - A tablita utilizada nas competições organizadas e realizadas no Brasil conterà três tábuas de lances, sendo:

- a) Tábua A – lances de sorteio convencional.
- b) Tábua B – lances de sorteio voadores.
- c) Tábua C – lances denominados promotions.

Artigo 86 - Fica a critério de cada organização utilizar uma, duas ou as três tábuas juntas, desde que, tal decisão seja informada em regulamento da competição ou antes do início da competição em congresso técnico.

CAPÍTULO XVII - ASSUNTOS GERAIS



Artigo 87 - Se os dois jogadores não comparecerem ou forem impedidos por qualquer razão de jogarem uma partida entre eles, prevista pelo empareiramento o resultado desta partida será zero a zero.

Parágrafo único -

Artigo 88 - Se, por uma causa acidental, acontecer a eliminação da posição em jogo, e:

- Os damistas lembrarem, ou a anotação permitir que se chegue a posição em jogo no momento do acidente, deve-se seguir a partida com o tempo restante de cada jogador.
- Em partida sem anotação, se nenhum dos damistas lembrar a posição em jogo no momento do acidente, deve-se reiniciar a partida a partir da última posição lembrada por ambos, com o tempo restante de cada jogador.
- Em partida com anotação, sendo que a anotação não permita que se chegue a posição em jogo no momento do acidente, deve-se reiniciar a partida a partir da última posição possível registrada, com o tempo restante de cada jogador.

Artigo 89 - Salvo o disposto neste regulamento, o jogo se processa conforme as Regras de Jogo e Competição da Federação Mundial de Jogo de Damas.

Artigo 90 - Somente jogos em competições que seguem estas regras serão homologados pela Confederação Brasileira de Damas.

Artigo 91 - Devido às condições especiais do jogo de damas rápido, os jogadores devem se conduzir eticamente no espírito do jogo limpo. Os árbitros devem tomar medidas disciplinares contra jogadores que pecam contra esta premissa.

Artigo 92 - Não se podem realizar competições que excedam 6 (seis) horas de jogo por dia, salvo razões excepcionais aceitas pela arbitragem.

Artigo 93 - Os softwares reconhecidos oficialmente pela Confederação Brasileira de Damas e suas filiadas para empareiramento no Sistema Suíço são:

- Draughts Arbiter Pro
- Swiss Perfect
- Swiss Manager
- Outros softwares, desde que autorizados previamente pelos órgãos oficiais da modalidade.

Artigo 94 - Somente é permitido utilizar o sorteio no primeiro lance (Tablita), quando a competição for realizada através de micromatch.

LINKS ÚTEIS

Software de empareiramento DRA Pro	https://www.fmjd.org/forms/da/
Curso de damas 100 casas	https://www.fmjd.org/promo/cid.php
Federação Panamericana de Damas	https://pamdcc.com/
Confederação Brasileira de Damas	http://topdam.com.br/
Secretaria Nacional do Esporte	http://esporte.gov.br/
Secretaria de Esportes do Estado de São Paulo	http://www.selj.sp.gov.br/
ABP Esporte, Educação e Cultura	http://abp2002.org/
Diagramas online	http://svg_experimenter.deds.nl/draughtboard/draughts_diagram_maker.html
Software Aurora Borealis	http://aurora.shashki.com/
Treinamento de cálculo	http://lelio.com.br/



SISTEMA TCT FPD – SISTEMA TODOS CONTRA TODOS DO BRASIL

08 participantes

1ª RODADA			2ª RODADA			3ª RODADA			4ª RODADA			5ª RODADA			6ª RODADA			7ª RODADA		
1	x	8	7	x	1	1	x	6	5	x	1	1	x	4	3	x	1	1	x	2
2	x	7	6	x	2	2	x	5	8	x	2	2	x	3	4	x	2	3	x	4
3	x	6	5	x	3	3	x	8	7	x	3	5	x	8	7	x	5	5	x	6
4	x	5	8	x	4	4	x	7	6	x	4	6	x	7	8	x	6	7	x	8

07 participantes

1ª RODADA			2ª RODADA			3ª RODADA			4ª RODADA			5ª RODADA			6ª RODADA			7ª RODADA		
7	x	1	2	x	7	1	x	6	5	x	1	1	x	4	3	x	1	1	x	2
6	x	2	3	x	6	2	x	5	7	x	3	2	x	3	4	x	2	3	x	4
5	x	3	4	x	5	4	x	7	6	x	4	6	x	7	7	x	5	5	x	6
4	Bye		1	Bye		3	Bye		2	Bye		5	Bye		6	Bye		7	Bye	

06 participantes

1ª RODADA			2ª RODADA			3ª RODADA			4ª RODADA			5ª RODADA		
1	x	6	5	x	1	1	x	4	3	x	1	1	x	2
2	x	5	4	x	2	2	x	3	2	x	6	5	x	3
3	x	4	3	x	6	6	x	5	4	x	5	6	x	4

05 participantes

1ª RODADA			2ª RODADA			3ª RODADA			4ª RODADA			5ª RODADA		
5	x	1	2	x	5	3	x	1	1	x	4	1	x	2
4	x	2	3	x	4	4	x	5	2	x	3	5	x	3
3	Bye		1	Bye		2	Bye		5	Bye		4	Bye	

04 participantes

1ª RODADA			2ª RODADA			3ª RODADA		
1	x	4	3	x	1	1	x	2
2	x	3	4	x	2	3	x	4

03 participantes

1ª RODADA			2ª RODADA			3ª RODADA		
3	x	1	2	x	3	1	x	2
2	Bye		1	Bye		3	Bye	

