



## 1. Le jeu et les joueurs

- 1.1 Le jeu de Dames est un sport de l'esprit qui se pratique entre deux personnes
- 1.2 Par définition, ces personnes pratiquant ce sport sont des joueurs.
- 1.3 Le jeu de Dames peut aussi bien être pratiqué en amateurisme qu'en professionnalisme.

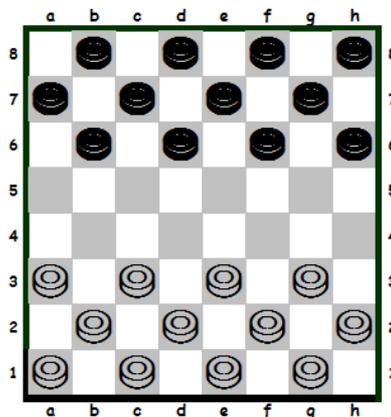
## 2. Le matériel

- 2.1 Le Jeu de Dames 64 cases dit Brésilien se joue sur un tableau carré, divisé en 64 cases égales, alternativement claires et foncées. Ce tableau est un damier.
- 2.2 Le Jeu se joue sur les cases foncées du damier. Il y a donc 32 cases actives.
- 2.3 Les lignes obliques formées par les cases foncées sont des diagonales. la plus grande diagonale est composé de 8 cases foncées, elle se dénomme grande diagonale.
- 2.4 Le damier doit être placé, entre deux joueurs, de telle façon que la grande diagonale prenne son départ à la gauche de chaque joueur. Il en résulte que la première case de gauche, pour chaque joueur, est une case angulaire foncée.
- 2.5 Le damier, ainsi disposé entre les joueurs, permet de faire les dénominations suivantes:
  - 2.5.1 Bases: côtés du damier face aux joueurs, ou rangées damantes;
  - 2.5.2 Bandes: côtés latéraux du damier, ou première et dernière colonne;
  - 2.5.3 Rangées: lignes horizontales avec 4 cases foncées.
  - 2.5.4 Colonnes verticales avec 4 cases foncées.
- 2.6 Les cases foncées sont, conventionnellement et tacitement, repérés par leurs coordonnées cartésienne (voir diagramme ci-dessous).

En observant le damier de face, cette numérotation tacite va de gauche à droite, rangée par rangée, en débutant à la première case foncée de la rangée supérieure et en se terminant à la dernière case foncée de la rangée inférieure.

Les constatations suivantes peuvent être faites:

  - 2.6.1 Les 4 cases foncées des bases, sont numérotées, A1 à H1 et de A8 à H8
  - 2.6.2 Les 4 cases foncées des bandes, sont numérotées, à gauche, A1 à A8 et, à droite H1 à H8.
- 2.6.3 Les cases foncées extrêmes de la grande diagonale sont numérotées H8 et A1, et sont appelées angles du damier.
- 2.7 Le Jeu de Dames Brésilien se joue avec 12 pions blancs, ou de teinte claire, et 12 pions noirs, ou de teinte foncée.
- 2.8 Avant de débiter une partie, les 12 pions noirs sont disposés comme sur le damier ci-dessous





### 3. La marche des pièces

- 3.1 Lorsqu'il est fait état de pièce, il peut s'agir de pion ou de dame.
- 3.2 Selon qu'elles sont pion ou dame, les pièces ont des méthodes de déplacement et de prises différentes. Le déplacement d'une pièce, d'une case à une autre du damier, est appelé "coup".
- 3.3 Le premier coup est toujours à l'initiative du joueur dirigeant les pions blancs. Les adversaires jouent un coup, chacun à tour de rôle, et ce, avec leurs propres pièces.
- 3.4 Un pion se déplace, obligatoirement, vers l'avant, en diagonale, d'une case sur une case libre de la rangée suivante.
- 3.5 Une dame est un pion qui a atteint, en s'y immobilisant, une des cases de la rangée damante adverse. Il est couronné par un pion de même couleur.
- 3.6 Quand le pion a atteint la rangée damante en s'y immobilisant, les deux joueurs peuvent le couronner. Cependant si l'adversaire ne le fait pas, le possesseur de la dame devra le faire avant d'exécuter le coup suivant. Ne pas couronner le pion promu en dame est une irrégularité.
- 3.7 Un pion promu dame, même non couronné, garde cette attribution. Les deux joueurs ont le droit de le couronner ultérieurement (contrairement à l'article 5.4). Jouer avec un pion promu dame non couronné est une irrégularité.
- 3.8 Une dame doit attendre que l'adversaire ait joué une fois avant d'entrer en action.
- 3.9 Une dame se déplace en arrière et en avant sur les cases libres successives de la diagonale qu'elle occupe; elle peut donc se poser, au-delà de cases libres, sur une case libre éloignée.
- 3.10 Un déplacement de pièce est considéré comme terminé quand le joueur a lâché cette pièce après le déplacement.
- 3.11 Le fait, pour un joueur qui a le trait, de toucher une de ses pièces jouables, implique l'obligation de jouer cette pièce pour autant qu'il s'agisse d'un coup réglementaire possible.
- 3.12 Tant qu'une pièce touchée ou en cours de déplacement n'est pas lâchée, il est permis de la poser sur une autre case, pour autant que cela soit possible.
- 3.13 Le joueur qui a le trait et qui désire replacer correctement une ou plusieurs pièces, doit notifier d'avance et distinctivement, à l'adversaire, par la formule "j'adoube".
- 3.14 Le fait, pour un joueur qui n'a pas le trait, de toucher ou de replacer correctement une ou plusieurs pièces, de son camp ou du camp adverse est considéré comme une incorrection.

### 4. La prise

- 4.1 La prise de pièce adverse est obligatoire et s'effectue aussi bien en avant qu'en arrière. Une prise complète compte pour un seul coup joué. La prise de ses propres pièces est interdite.
- 4.2 Lorsqu'un pion se trouve en présence, diagonalement, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une case libre, il doit obligatoirement sauter par-dessus cette pièce et occuper la case libre. Cette pièce adverse est alors enlevée du damier. Cette opération complète est une prise par un pion.
- 4.3 Lorsqu'une dame se trouve en présence, sur la même diagonale, directement ou à distance d'une pièce adverse, derrière laquelle se trouvent une ou plusieurs cases libres, elle doit obligatoirement passer par-dessus et occuper au choix une case libre. Cette opération est une prise par la dame.
- 4.4 Une prise doit être clairement indiquée et l'opération s'exécute dans l'ordre. Le manque d'indication claire de la prise équivaut à incorrection, qui peut être rectifiée à la demande de l'adversaire. La prise est considérée comme terminée dès que toutes les pièces concernées ont été enlevées du damier. Le déplacement du pion et l'enlèvement des pièces prises doit se faire avec la même main. Jouer avec deux mains équivaut à incorrection, qui peut être rectifiée à la demande de l'adversaire.
- 4.5 Lorsque, au cours d'une prise par un pion, celui-ci se trouve à nouveau en présence, diagonalement, d'une pièce adverse, derrière laquelle se trouve une case libre, il doit obligatoirement sauter par-dessus cette seconde pièce, voire d'une troisième pièce et ainsi de suite, et occuper la case libre se trouvant derrière la dernière pièce capturée. Les pièces adverses ainsi capturées sont ensuite enlevées du damier, dans l'ordre ascendant ou descendant de la prise. Cette opération complète est une raffe par un pion.
- 4.6 Lorsque, au cours d'une prise par une dame, celle-ci se trouve à nouveau en présence, sur une même diagonale ou en croisant la diagonale d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une ou plusieurs cases libres, elle doit obligatoirement passer par-dessus cette seconde pièce, éventuellement en



### 64 & 144 cases

bifurquant sur la diagonale de cette pièce susceptible d'être prise, voire d'une troisième et ainsi de suite, et occuper, au choix, une case libre derrière et sur la même diagonale que la dernière pièce capturée. Les pièces adverses ainsi capturées sont ensuite enlevées du damier, dans l'ordre ascendant ou descendant de la prise. Cette opération complète est une rafle par une dame.

- 4.7 Au cours d'une rafle, il est interdit de passer au-dessus de ses propres pièces.
- 4.8 Au cours d'une rafle, il est permis de passer plusieurs fois sur une même case libre, mais il est interdit de passer plus d'une fois au-dessus d'une même pièce adverse.
- 4.9 Une rafle doit être clairement indiquée, pièce par pièce, en posant la pièce preneuse sur la case de saut, le temps d'y passer et en déposant cette pièce sur la case terminale. Le manque d'indication claire de la rafle équivaut à une incorrection qui peut être rectifiée à la demande de l'adversaire.
- 4.10 Un déplacement de pièce, au cours d'une rafle, est considéré comme terminé quand le joueur a lâché cette pièce, pendant ou à l'issue de ce déplacement.
- 4.11 Les pièces ne peuvent être enlevées du damier qu'après exécution complète de la rafle. L'enlèvement des pièces prises doit se faire, dès l'issue du mouvement et dans l'ordre ascendant ou descendant, où elles furent capturées, sans marquer de temps d'arrêt. L'enlèvement des pièces dans le désordre équivaut à une incorrection qui peut être rectifiée à la demande de l'adversaire.
- 4.12 L'enlèvement des pièces prises du damier est considéré comme terminé quand le joueur a enlevé toutes les pièces concernées ou dès qu'il a marqué un temps d'arrêt dans l'exécution de l'opération.
- 4.13 La prise du plus grand nombre de pièces est prioritaire, donc obligatoire. Dans l'application de cette imposition, la dame ne confère nulle priorité et n'impose aucune obligation. Une dame, comme un pion, compte pour une pièce.
- 4.14 Si les pièces sont en nombre égal dans deux ou plusieurs possibilités de prise ou de rafle, le joueur est libre de choisir une de ces possibilités, soit avec un pion, soit avec un dame.
- 4.15 En confirmation de l'Article 3.5., un pion ne faisant que passer, au cours d'une rafle, sur une des cases de la rangée damante adverse, reste pion, la rafle terminée.
- 4.16 La prise d'un seul pion par un pion peut aussi être effectuée dans l'ordre suivant : le pion adverse pris est enlevé du damier avant l'exécution du saut (contrairement à l'article 4.2).

## 5. Les irrégularités

- 5.1 Si, au cours d'une partie, il est constaté que le damier est disposé erronément, par rapport à l'Article 2.4., cette partie est à annuler, donc à recommencer.
- 5.2 Les dispositions de l'Article 2.8., doivent être constatées avant le début de la partie. Toute anomalie, constatée en cours de partie, tombe sous le coup de l'Article 5.4. ci-après.
- 5.3 Toute pièce adverse se trouvant sur une case inactive, case claire, est inactive. Elle peut éventuellement être remise en action, mais suivant disposition de l'Article 5.4., ci-après.
- 5.4 Si un joueur a commis une des irrégularités suivantes, son adversaire a seul le droit de décider si l'irrégularité doit être rectifiée ou, si, au contraire, elle doit être maintenue.
  - 5.4.1 Jouer deux fois de suite;
  - 5.4.2 Déplacement irrégulier, du pion ou de la dame;
  - 5.4.3 Toucher une de ses propres pièces et en déplacer une autre;
  - 5.4.4 Retirer un coup joué;
  - 5.4.5 Jouer une pièce de l'adversaire;
  - 5.4.6 Jouer une pièce alors qu'une prise est possible;
  - 5.4.7 Enlèvement, sans raison, des pièces de l'adversaire ou de ses propres pièces;
  - 5.4.8 Prise ou rafle, par une pièce, d'un nombre inférieur ou supérieur de pièces possibles à prendre;
  - 5.4.9 Arrêt dans l'exécution d'une rafle (pièce lâchée, voir l'Article 4.10);
  - 5.4.10 Enlèvement irrégulier de pièce, au cours d'une rafle non terminée;
  - 5.4.11 Enlèvement, après une rafle, d'un nombre inférieur de pièces qui ont été prises;
  - 5.4.12 Enlèvement, après une rafle, de pièces qui n'ont pas été prises;
  - 5.4.13 Arrêt dans l'enlèvement de pièces prises au cours d'une rafle;
  - 5.4.14 Enlèvement, après une prise ou une rafle, d'une ou plusieurs de ses propres pièces.



### 64 & 144 cases

5.4.15 Ne pas couronner le pion promu dame.

5.4.16 Jouer avec un pion promu dame non couronné.

5.4.17 Jouer avec deux mains pour le déplacement du pion et l'enlèvement des pièces prises.

5.5 Si, pour cause accidentelle, il y a modification ou élimination de la position en cours, ce fait, constaté au moment même, ne peut être considéré comme une irrégularité.

5.6 Si un joueur refuse de se soumettre au Règlement Officiel du Jeu, son adversaire est en droit de l'y obliger.

5.7 Tout coup joué par l'adversaire d'un joueur qui a commis une irrégularité ou refuse de se soumettre au Règlement Officiel du Jeu, équivaut à l'acceptation de la situation. Il ne lui sera plus possible d'obtenir une rectification.

5.8 Une rectification partielle d'une irrégularité, ou de refus, n'est pas tolérée.

## 6. La fin de partie égale

6.1 La fin de partie est considérée égale lorsque la même position se présente, pour la troisième fois, avec le même joueur ayant le trait.

6.2 Si, durant 25 coups successifs, il n'y a eu que déplacements de dames, sans déplacement de pion ni aucune prise, la fin de partie sera considérée égale.

6.3 S'il ne subsiste plus que trois dames, la fin de partie sera considérée égale lorsque les deux joueurs auront encore joué, chacun, 20 coups au maximum.

6.4 La fin de partie avec deux dames, une dame et un pion, ou une dame contre une dame sera considérée égale lorsque les joueurs auront encore joué, chacun, cinq coups au maximum.

## 7. Le résultat

7.1 Il y a deux formes de résultat à l'issue d'une partie:

7.1.1 Gain pour un des deux adversaires et, par conséquent, perte pour l'autre.

7.1.2 Égalité lorsque les deux adversaires n'ont pu se départager.

7.2 Le gain est obtenu par un joueur lorsque son adversaire:

7.2.1 abandonne la partie, en bon accord ou non;

7.2.2 se trouve dans l'impossibilité de jouer, alors qu'il a le trait et que ses pièces sont bloquées.

7.2.3 n'a plus de pièce;

7.2.4 refuse de se soumettre à une disposition du règlement.

7.3 L'égalité, dénommée aussi remise ou nulle, est obtenue pour chacun des adversaires:

7.3.1 qui la déclarent d'un commun accord;

7.3.2 par l'application des dispositions réglementaires en fin de partie égale de l'article 6;

7.3.3 lorsqu'aucun des deux ne parvient au gain.

## 8. La notation

8.1 Les cases actives étant tacitement numérotées de 1 à 50 conformément à l'Article 2.6., il est possible de noter les déplacements des pièces, coup par coup, tant des blancs que des noirs, et ainsi, rejouer ou transcrire une partie entière.

8.2 La transcription des déplacements doit s'exprimer comme suit:

8.2.1 numéro de la case de départ, suivi du numéro de la case d'arrivée;

8.2.2 ces deux numéros peuvent être séparés par un trait (-) lors d'un simple déplacement;

8.2.3 ces deux numéros peuvent être séparés par un croix (x) lors d'un déplacement d'une prise ou d'une rafle.



## 9. Les signes conventionnels

- 9.1 afin de s'exprimer plus clairement, les signes conventionnels ci-après sont utilisés:
- 9.1.1 pour indiquer un déplacement: - ;
  - 9.1.2 pour indiquer un prise: x;
  - 9.1.3 qualifiant un coup bien joué ou fort: ! ;
  - 9.1.4 qualifiant un coup très bien joué ou très fort: !! ;
  - 9.1.5 qualifiant un coup mal joué ou faible: ? ;
  - 9.1.6 qualifiant un coup très mal joué ou très faible: ?? ;
  - 9.1.7 pour indiquer un coup paraissant faible mais qui, en réalité, se révèle fort: ?! ;
  - 9.1.8 pour indiquer un coup paraissant fort mais qui, en réalité, se révèle faible: !? ;
  - 9.1.9 coup forcé, tout autre mouvement entraînant une perte: \* ;
  - 9.1.10 pour indiquer le gain de la partie: + ;
  - 9.1.11 qualifiant le jeu égal: = ;
  - 9.1.12 après le dernier coup joué d'une phase de jeu, pour indiquer le nombre de pions gagnés: +1, +2, etc.;
  - 9.1.13 inversement pour indiquer le nombre de pions perdus: -1, -2;
  - 9.1.14 le signe "a.l." (ad libitum) indique un coup ou une prise au choix ayant les mêmes conséquences.

## 10. Le contrôle du temps

- 10.1 Il peut être convenu, pour une partie, que chaque joueur soit obligé de jouer un certain nombre de coups en un temps donné.
- 10.2 Dans ce cas, il y a obligation pour les joueurs:
- 10.2.1 de faire usage d'une pendule de compétition;
  - 10.2.2 de noter, chacun coup par coup, le déroulement complet de la partie.
- 10.3 Il peut être convenu, pour une partie, que chaque joueur dispose d'un temps donné pour cette partie jusqu'à son issue.
- 10.4 Dans ce cas, il y a obligation de faire usage d'une pendule de compétition, sans que la notation soit requise.
- 10.5 La description et les règles d'usage de la pendule sont traitées dans le Règlement en cours de compétition.

## 11. Variations de partie

- 11.1 Il peut y avoir diverses variations dans la manière de jouer une partie de Jeu de Dames:
- 11.1.1 partie normale sur un damier, entre deux joueurs présents face à face;
  - 11.1.2 partie normale sur un damier, entre un joueur opposé simultanément à un certain nombre de joueurs;
  - 11.1.3 partie jouée par correspondance entre deux joueurs qui se transmettent, alternativement, les coups joués;
  - 11.1.4 partie entre un joueur jouant sans voir, qui ne se sert pas non plus de la notation, et un joueur disposant d'un damier;
  - 11.1.5 partie entre un joueur jouant sans voir, qui ne se sert pas non plus de la notation, et, simultanément, plusieurs joueurs disposant chacun d'un damier;
  - 11.1.6 partie jouée avec un joueur aveugle (ou entre joueurs aveugles) disposant d'un damier avec pièces en relief;
  - 11.1.7 partie normale sur un damier, entre deux joueurs de force inégale, le plus fort débutant avec un handicap d'une ou plusieurs pièces en moins.
- 11.2 Pour ces diverses variations, à l'exception de celle citée à l'Article 11.1.1., il y a lieu de se référer à un complément de dispositions réglementaires.
- 11.3 En ce qui concerne les variations citées aux Articles 11.1.3. à 11.1.5. le damier est placé tacitement entre les deux joueurs.