

64 lauciņu dambretes spēles oficiālie noteikumi

1. Spēle un spēlētāji

1.1 Dambrete ir prāta spēle starp diviem spēlētājiem.

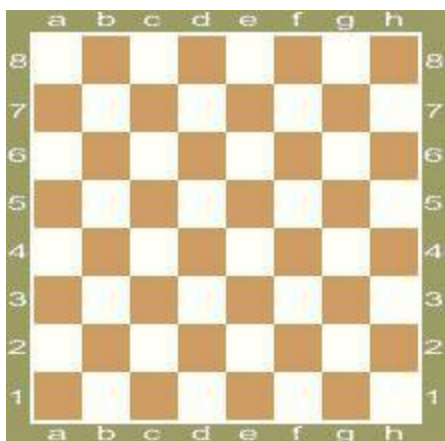
1.2 Divi spēlē iesaistītie cilvēki tiek definēti kā spēlētāji.

2. Materiāli

2.1. Galds

2.1.1. 64 lauciņu dambrete tiek spēlēta uz kvadrāta formas galda, kas ir iedalīts 64 vienādos laukos, tie pamīšus ir iekrāsoti balti un melni.

2.1.2. Spēle tiek spēlēta uz galda tumšajiem lauciņiem. Tādējādi aktīvi ir 32 lauciņi.



1.attēls

2.1.3. Slīpās līnijas, ko veido tumšie lauciņi, tiek sauktas par diagonālēm. Garākā diagonāle, kas savieno galda divus stūrus un sastāv no 8 lauciņiem, tiek saukta par garo ceļu.

2.1.4. Galdiņš ir jānovieto starp diviem spēlētājiem tā, lai garā diagonāle sākas katra spēlētāja kreisajā pusē. Tādējādi pirmais lauciņš katram spēlētājam kreisajā pusē ir tumšais lauciņš.

2.1.5. Tādējādi galdiņam, kas novietots starp diviem spēlētājiem, ir sekojošas īpašības:

2.1.5.1. Bāze: galda mala, kas ir pret katru spēlētāju;

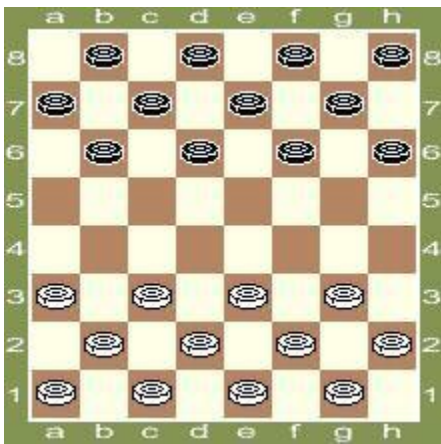
2.1.5.2. Sāni: lauciņi galda malā, tādējādi pirmā un/vai pēdējā kolonna;

2.1.5.3. Rindas: horizontālās līnijas ar 4 tumšajiem lauciņiem;

2.1.5.4. Kolonnas: vertikālās līnijas ar 4 tumšajiem lauciņiem.

2.2. Kauliņi

2.2. 1. 64 lauciņu dambreti spēlē ar 12 baltiem vai gaišiem kauliņiem un 12 melniem vai tumšiem kauliņiem.



2.attēls

2.2.2. Spēles sākumā 12 baltie kauliņi tiek novietoti uz 1, 2 un 3 horizontālās rindas tumšajiem lauciņiem, un 12 melnie kauliņi tiek novietoti uz 6, 7 un 8 horizontālās rindas tumšajiem lauciņiem (2.attēls). 4.un 5.horizontālā rinda paliek tukšas.

3. Kauliņu gājieni

3.1. Dambretes kauliņi var būt gan parastie kauliņi, gan dāmas.

3.2. Parastajam kauliņam un dāmai ir dažādi pārvietošanās un sišanas veidi. Viena kauliņa – parastā kauliņa vai dāmas – kustība tiek saukta par “gājiens”.

3.3. Spēles pirmais gājiens vienmēr ir spēlētājam ar baltajiem kauliņiem. Spēlētāji pēc kārtas izdara pa vienam gājienam, izmantojot savus kauliņus.

3.4. Katru gājienu var veikt tikai ar vienu roku.

3.5. Kauliņu var pārvietot uz priekšu pa diagonāli virzienā uz nākamās rindas tukšo lauciņu.

3.6. Dāma ir kauliņš, kas sasniedz un apstājas uz viena no pretinieka tuvākās pēdējās līnijas lauciņiem, un tā tiek apzīmēta, uzliekot otru tādas pašas krāsas kauliņu.

3.7. Abiem spēlētājiem, sasniedzot pēdējo astoto(skaitot no sevis) līniju, ir jāveic dāmas apzīmēšana, uzliekot otru tādas pašas krāsas kauliņu. Ja tas netiek darīts, tad pretiniekam ir tiesības pieprasīt dāmas apzīmēšanu. Citos gadījumos, kad tas tiek noteikts ar sacensību noteikumiem, dāmu var apzīmēt, apgriežot kauliņu otrādi.

3.8. Dāma pārvietojas uz priekšu un atpakaļ pāri secīgi brīviem lauciņiem pa diagonāli, kurā tā atrodas: tādā veidā tā var nonākt gala pozīcijā, pārejot pāri brīvajiem lauciņiem un nostājoties uz attālā brīvā lauciņa.

3.9. Gājiens ar kauliņu ir pabeigts, kad spēlētājs pēc tā pārvietošanas kauliņu ir atlaidis.

3.10. Kad spēlētājs, kuram ir gājiens, pieskaras kādam no spēles kauliņiem, tad tam ir jāiet ar šo kauliņu vienā no iespējamajiem virzieniem.

3.11. Ja vien gājiena laikā kauliņš nav atlaists, spēlētājs to drīkst novietot uz cita brīva lauciņa, ja tas ir iespējams.

3.12. Ja spēlētājs, kuram ir gājiens, vēlas novietot savu kauliņu precīzāk uz lauciņa, ir iepriekš par to skaidri jāpaziņo savam pretiniekam, sakot "sakārtoju".

3.13. Ja spēlētājs, kuram nav pienācis gājiens, pieskaras vai sakārto vienu vai vairākus savus vai pretinieka kauliņus, tad tas ir uzskatāms par pārkāpumu.

4. Sišana

4.1. Pretinieka kauliņu sišanu var veikt abos virzienos – uz priekšu un atpakaļ. Sišana skaitās kā viens pilns gājiens. Spēlētājs nedrīkst sist savus kauliņus.

4.2. Izdarot gājienu, kauliņam obligāti jāsit pretinieka kauliņš, ja tas atrodas uz blakus (pa diagonāli) lauciņa un lauciņš aiz pretinieka kauliņa ir brīvs. Šajā gadījumā kauliņš, kurš izdara sitienu, nostājas uz šī brīvā lauciņa (pārlecot pār pretinieka kauliņu). Tieši šis pretinieka kauliņš tiek noņemts no spēles galda. Šī visa darbība ir sišana ar parasto kauliņu.

4.3. Dāmai jāsit pretinieka kauliņš (kā uz priekšu, tā arī atpakaļ) neatkarīgi no attāluma līdz tam, ja tikai kauliņš ar dāmu atrodas uz vienas diagonāles un ja aiz kauliņa ir viens vai vairāki brīvi lauciņi. Dāma pēc sitiena var apstāties uz jebkura no brīvajiem lauciņiem pēc savas izvēles. Šo visu darbību sauc par sišanu ar dāmu.

4.4. Sišana tiek uzskatīta par pabeigtu, kad visi pretinieka sistie kauliņi ir noņemti no galda. Sitiena veikšana un nosisto kauliņu noņemšana no galda ir obligāta ar vienu un to pašu roku. Abu roku izmantošana gājiena veikšanai un sisto kauliņu noņemšanai ir pārkāpums, un pretinieks var pieprasīt spēlēt saskaņā ar noteikumiem.

4.4. Kad sitiena laikā parastajam kauliņam pa diagonāli ir ceļā cits pretinieka kauliņš, aiz kura ir tukšs lauciņš, tam ir pienākums pārlēkt arī šim otrajam kauliņam, tālāk trešajam utt., un ieņemt tukšo lauciņu aiz pēdējā nosistā kauliņa. Tad nosistie kauliņi tiek noņemti no spēles galda, sitiena augošā vai dilstošā kārtībā. Šī visa darbība tiek saukta par vairāku kauliņu sišanas gājienu, ko veic parastais kauliņš.

4.5. Kad dāmai, sitiena laikā, ir ceļā vai nu tajā pašā diagonālē, vai vienā no perpendikulārajām diagonālēm pretinieka kauliņš, aiz kura ir viens vai vairāki tukši lauciņi, tai ir pienākums šķērsot šo otru kauliņu un tālāk, ja nepieciešams, pagriezties uz sitamā kauliņa pusi. Noslēdzoties sitienam, dāmai ir tiesības ieņemt vienu lauciņu pēc izvēles aiz pēdējā nosistā kauliņa tajā pašā diagonālē. Pretinieka sistie kauliņi tiek noņemti no spēles galda pieaugošā vai dilstošā sišanas secībā. Šī visa darbība tiek saukta par vairāku kauliņu sišanas gājienu, ko veic dāma.

4.6. Vairāku kauliņu sišanas gadījumā ir aizliegts pārlēkt pāri saviem kauliņiem.

4.7. Vairāku kauliņu sišanas gadījumā ir atļauts šķērsot vienu un to pašu tukšo lauciņu vairāk, kā vienu reizi, bet ir aizliegts šķērsot vienu un to pašu pretinieka kauliņu vairāk, kā vienu reizi.

4.8. Vairāku kauliņu sišana ir skaidri jānorāda, noliekot sitamo kauliņu uz tukšā lauciņa pēc katra lēciena un novietojot to uz pēdējā lauciņa. Skaidras norādes trūkums tiek uzskatīts par pārkāpumu, un pretinieks var pieprasīt korekciju.

4.9. Kauliņa kustība vairāku kauliņu sišanas laikā tiek uzskatīta par pabeigtu, kad spēlētājs ir atlaidis kauliņu, ar kuru tika veikta sišana, pēc gājiena vai tā laikā.

4.10. Pretinieka kauliņus no galda var noņemt tikai, kad ir pabeigta vairāku kauliņu sišana. Kauliņi tiek noņemti no spēles galda uzreiz pēc gājiena un sitiena pieaugošā vai dilstošā secībā, bez pārtraukumiem starp atsevišķu kauliņu noņemšanas. Kauliņu noņemšana citā kārtībā vai neievērojot nekādu kārtību, tiek uzskatīta par pārkāpumu un pretinieks var pieprasīt spēlēt saskaņā ar noteikumiem.

4.11. Kauliņu noņemšana no spēles galda tiek uzskatīta par pabeigtu, kad spēlētājs ir noņēmis visus sistos kauliņus vai viņš ir nepārprotami apstājies šīs darbības laikā.

4.12. Ja parastajam kauliņam vai dāmai ir iespēja sist vienā vai vairākos virzienos, spēlētājam ir izvēle, kurā virzienā sist, neskatoties uz kauliņu skaitu vai vērtību (dāmas vai parastie kauliņi).

4.13. Ja parastais kauliņš sit uz pēdējās (astotās, skaitot no savas puses) horizontālās līnijas un tam ir iespēja turpināt sišanu, tam ir jāturpina sišana, bet jau kā dāmai.

4.14. Ja parastais kauliņš sasniedz pēdējo horizontālo rindu bez sišanas, tas kļūst par dāmu, apstājas uz pēdējās rindas un var sist tikai nākamajā gājienā.

4.15. Spēles noteikumi 64 lauciņu dambretes Brazīliešu versijai.

4.15.1. Ir obligāti jāsit vairākums. Ja jums ir izvēle starp dāmām un parastajiem kauliņiem, tad jūs varat sist jebkuru no tiem, ievērojot noteikumu, ka ir jānosit lielākais kauliņu skaits, neatkarīgi no to vērtības.

4.15.2. Ja parastais kauliņš, sitot kauliņus, sasniedz pēdējo (astoto, skaitot no savas puses) horizontālo līniju, un tam ir iespēja turpināt kauliņu sišanu, tad tam ir pienākums turpināt sišanu, un šajā gadījumā tas paliek par parasto kauliņu pēc sišanas.

4.15.3. Ja parastais kauliņš, sitot kauliņus, sasniedz pēdējo (astoto, skaitot no savas puses) horizontālo līniju, un tam ir iespēja turpināt kauliņu sišanu, kā dāmai, tad tas kļūst par dāmu, apstājoties uz pēdējās rindas, un tas var turpināt sišanu tikai nākamajā gājienā, ja tas vēl ir iespējams.

5. Pārkāpumi

5.1. Ja spēles laikā tiek atklāts, ka saskaņā ar 2.1.4.punktu spēles galds ir novietots nepareizi, spēle tiek anulēta un spēlēta no jauna.

5.2. Pirms spēles sākuma ir jāpārbauda atbilstība 2.2.2.punktam. Katram spēles laikā pamanītajam pārkāpumam ir spēkā zemāk esošais 5.4.punkts.

5.3. Ja spēlētājs spēles laikā ir nejauši uz galda pārbīdījis vienu vai vairākus savus vai pretinieka kauliņus, tam ir jāatjauno to pareizā pozīcija sava gājiena laikā. Tiesnesis var sodīt spēlētāju, kurš ir pārvietojis kauliņus.

5.4. Ja spēlētājs ir izdarījis vienu no sekojošiem pārkāpumiem, viņa pretiniekam ir tiesības izlemt, vai pārkāpums ir jāizlabo, vai tieši pretēji, jāturpina spēle. Tas attiecas uz šādiem gadījumiem:

5.4.1. Ja secīgi ir izspēlēti divi gājieni pēc kārtas.

5.4.2. Ja tiek pārvietots parastais kauliņš vai dāmu nepareizā veidā.

5.4.3. Ja tiek aizskarti viens vai vairāki kauliņi.

5.4.4. Ja tiek atcelts izspēlētais gājieni.

5.4.5. Ja tiek pārvietots pretinieka kauliņš.

5.4.6. Ja tiek spēlēts ar kauliņu, bet ir iespējama sišana ar citu kauliņu.

5.4.7. Ja bez iemesla no galda tiek noņemts savs vai pretinieka kauliņš.

5.4.8. Ja tiek izdarīta lielāka vai mazāka skaita kauliņu sišana, nekā sisto kauliņu skaits.

- 5.4.9. Ja notiek apstāšanās vairāku kauliņu sišanas laikā (atlaists kauliņš, skatīt 4.10.punktu).
- 5.4.10. Ja tiek nepareizi tiek pārvietots kauliņš, vairāku kauliņu sišanas gadījumā.
- 5.4.11. Ja, pēc vairāku kauliņu sišanas, tiek noņemti no galda mazāk kauliņi, nekā ir nosisti.
- 5.4.12. Ja, pēc sitiena, tiek noņemti kauliņi, kuriem nav pārlēkts pāri.
- 5.4.13. Ja, vairāku kauliņu sišanas laikā, apstājoties, netiek noņemti kauliņi.
- 5.4.14. Ja, paaugstinot parasto kauliņu uz dāmu, to neapzīmē ar otru kauliņu.
- 5.4.15. Ja tiek spēlēts ar dāmu, kura vēl nav apzīmēta ar otru kauliņu.
- 5.4.16. Ja gājieni veikšana un kauliņu sišana notiek, izmantojot abas rokas.

5.5. Situācijas, kas rodas uz galda to iemeslu dēļ, kas nav spēlētāju ietekmes rezultātā, netiek uzskatītas par pārkāpumiem.

5.6. Ja spēlētājs atsakās ievērot apstiprinātos spēles noteikumus, tad viņa pretiniekam ir tiesības pieprasīt tos ievērot.

5.7. Ja spēlētājs veic gājieni pēc tam, kad tā pretinieks ir veicis pārkāpumu vai tas ir atteicies ievērot spēles apstiprinātos noteikumus, tā gājiens norāda uz situācijas pieņemšanu. Pēc tam koriģēšana vairs nav iespējama.

5.8. Daļēja pārkāpuma koriģēšana vai noraidīšana nav pieļaujama.

5.9. Tiesnesim ir tiesības sodīt spēlētāju, kurš atsakās ievērot spēles noteikumus.

6. Rezultāts

Spēles beigās iespējamie rezultāti:

- Viena pretinieka uzvara un attiecīgi otra pretinieka zaudējums.
- Neizšķirts, savstarpēji spēlētājiem vienojoties.

6.1. Spēlētājs **uzvar**, kad tā pretinieks:

- 6.1.1. Padodas bez iemesla;
- 6.1.2. Pretiniekam ir gājiens, bet tas nevar pārvietot kauliņu, jo visi ir bloķēti.
- 6.1.3. Pretiniekam nav palicis neviens kauliņš;
- 6.1.4. Atsakās ievērot spēles noteikumus.
- 6.1.5. Ir beidzies spēlētājam piešķirtais laika limits.

6.2. **Neizšķirts** rezultāts tiek fiksēts sekojošos gadījumos:

- 6.2.1. Abi spēlētāji, savstarpēji vienojoties, piekrīt neizšķirtam;
- 6.2.2. Tiek piemēroti 7.punktā minētie neizšķirta rezultāta noteikumi;

7. Neizšķirts

Spēles rezultāts ir neizšķirts sekojošos gadījumos:

7.2.1. Ja viena un tā pati pozīcija tiek atkārtota trīs (vai vairāk) reizes un katru reizi gājiens ir vienam un tam pašam spēlētājam.

7.2.2. Ja spēlētājam spēles laikā ir trīs dāmas (un vairāk) pret vienu vienīgu pretinieka dāmu un tas, sākot no uzskaites 1. gājiena, 15.gājienā nevar nosist pretinieka dāmu.

7.2.3. Ja 15 gājienu laikā spēlētāji pārvieto tikai dāmas, nepārvietojot parastos kauliņus un neveicot sitienu.

7.2.4. Ja pozīcija, kurā abiem pretiniekiem ir dāmas, nav mainījusi kauliņu situāciju (t.i., netika veikts neviens sitiens, un parastais kauliņš nekļuva par dāmu), tad neizšķirta fiksācijai nepieciešami:

4 un 5 kauliņu galotnē – 30 gājieni;

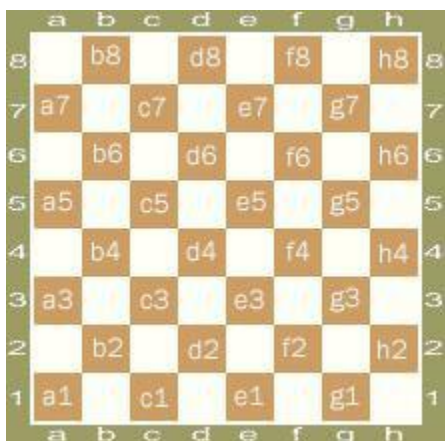
6 un 7 kauliņu galotnē – 60 gājieni.

7.2.5. Ja spēlētājs, kuram spēles laikā ir trīs dāmas, divas dāmas un viens vienkāršais kauliņš, viena dāma un divi vienkāršie kauliņi, pret vienu pretinieka dāmu, kas atrodas uz garās diagonāles, 5.gājienā nevar sasniegt uzvarētu pozīciju.

7.2.6. Ja spēlētājs, kuram spēles laikā ir divas dāmas, viena dāma un viens vienkāršais kauliņš, viena dāma pret vienu pretinieka dāmu, 5.gājienā nevar sasniegt uzvarētu pozīciju.

7.2.7. Ja pretiniekam, atvēlētā spēles laika trūkuma gadījumā, ir uzvarēta pozīcija, tad tam ir tiesības fiksēt neizšķirtu. Šajā gadījumā pozīcijas novērtēšanu veic tiesnesis un attiecīgi piešķir neizšķirtu vai liek turpināt spēli.

8. Apzīmēšanas sistēma



3.attēls

8.1. Apzīmēšanas sistēma ir galda lauciņu simbolu sistēma.

8.2. Astoņas galda horizontālās rindas ir apzīmētas ar cipariem no 1 līdz 8, astoņas vertikālās kolonnas – ar mazajiem latīņu burtiem no «a» līdz «h» (a, b, c, d, e, f, g, h). Ar burtu «a» ir apzīmēta vertikālā kolonna, kura atrodas no spēlētāja, kas spēlē ar baltajiem kauliņiem, kreisajā pusē (labajā pusē spēlētājam, kas spēlē ar melnajiem kauliņiem). Pirmā horizontālā rinda ir tā rinda, kas ir vistuvāk ar baltajiem kauliņiem spēlējošajam spēlētājam.

8.3. Katrs galdiņa lauciņš tiek apzīmēts atkarībā no tā, kurā vertikālajā un horizontālajā pozīcijā tas atrodas, t.i., katrs lauciņš tiek apzīmēts ar burtu un ciparu kombināciju, kas parāda vertikālās un horizontālās rindas krustpunkta lauciņu.

8.4. Apzīmēšanas sistēma padara iespējamu protokolēt visu spēles partiju un atsevišķas pozīcijas. Piemēram, kauliņu atrašanās vietu spēles sākumā (3.attēls) var uzrakstīt sekojoši: baltie – a1, a3, b2, c1, c3, d2, e1, e3, f2, g1, g3, h2 (12) melnie – a7, b6, b8, c7, d6, d8, e7, f6, f8, g7, h6, h8 (12).

8.5. Gājienu protokolēšanai ir jāatbilst sekojošiem noteikumiem:

8.5.1. Sākuma lauciņa nosaukums, kam seko gājiena rezultātā iegūtā lauciņa nosaukums, piemēram, a3-b4;

8.5.2. Vienkārša gājiena gadījumā divus nosaukumus var atdalīt ar defīsi (-);

8.5.3. Sitienu gadījumā divus nosaukumus var atdalīt ar kolu (:).

8.5.4. Ja vienā gājienā ir nepieciešams nosist vairākus kauliņus, sitienu protokolēšana ir sekojoša: pirmais lauciņš, no kura sišana sākas, un tad kols un lauciņa apzīmējums, kurā kauliņš (dāma) nokļuva pēc sitienu.

8.5.5. Ja ir nepieciešams atzīmēt sitienu virzienu pēc lauka, kur sitiens ir uzsākts, konsekventi protokolējiet to lauku apzīmējumus, uz kuriem tika veikta virzienu maiņa, pielietojot kolu starp lauku apzīmējumiem.



4.attēls

Piemēram, 4.attēlā parādītajā pozīcijā ir trīs sišanas virzieni, un tie tiek uzrakstīti sekojoši:

1. d2:h6:f8:c5:a7
2. d2:g5:e7:c5:a7
3. d2:g5:d8:a5

Šādās pozīcijās ir jāveic pilnīga protokolēšana tādā formā, kā tas tiek prasīts.

9. Vispārpieņemtie apzīmējumi

9.1. Veicot partiju pierakstus, tiek izmantoti sekojoši vispārpieņemti apzīmējumi:

- 9.1.1. Lai apzīmētu gājienu: – ;
- 9.1.2. Lai apzīmētu sitienu: : ;
- 9.1.3. Lai noteiktu spēcīgu gājienu: ! ;
- 9.1.4. Lai noteiktu ļoti spēcīgu gājienu: !! ;
- 9.1.5. Lai noteiktu vāju gājienu: ? ;

- 9.1.6. Lai noteiktu ļoti vāju gājienu: ?? ;
- 9.1.7. Lai norādītu uz gājienu, kas izskatās vājš, bet beigās izrādās spēcīgs: ?! ;
- 9.1.8. Lai norādītu uz gājienu, kas izskatās spēcīgs, bet beigās izrādās vājš: !? ;
- 9.1.9. Lai norādītu pārsvaru baltajiem: - +;
- 9.1.10. Lai norādītu pārsvaru melnajiem: + -;
- 9.1.11. Lai norādītu uzvaru: x ;
- 9.1.12. lai norādītu neizšķirtu: = ;

10. Spēles pulksteņa izmantošana

10.1. Turnīros dambretes partijas var tikt spēlētas ar laika kontroli.

10.2. Tādā gadījumā visiem spēlētājiem obligāti:

10.2.1. Jāizmanto spēlei pulkstenis.

10.2.2. Ja turnīra nolikumā paredzēts, tad jāpieraksta katrs gājiens visas spēles garumā.