

Spelreglement voor het Dammen Fries Spel

Het reglement bevat de geldende bepalingen omtrent:

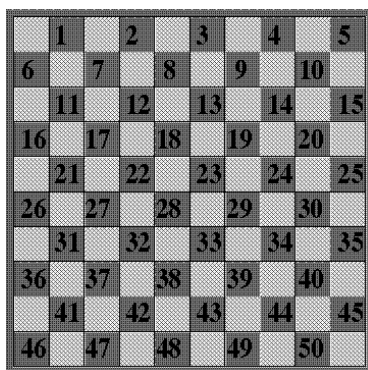
- A. De opzet van het spel.
- B. Het strijken en slaan van de stukken.
- C. Het eindspel.
- D. De uitslag van het spel.
- E. Notatie en tijdcontrole.
- F. Onregelmatigheden in het spel.

A. DE OPZET VAN HET SPEL

Art. 1.

Het damspel wordt gespeeld tussen twee personen, genaamd de spelers, op een vierkant bord van honderd velden, verdeeld in tien rijen, elk van tien velden, om het andere licht en donker gekleurd. Zie: afb. 1

Afb. 1



Art. 2.

Er wordt gespeeld op de donkere velden.

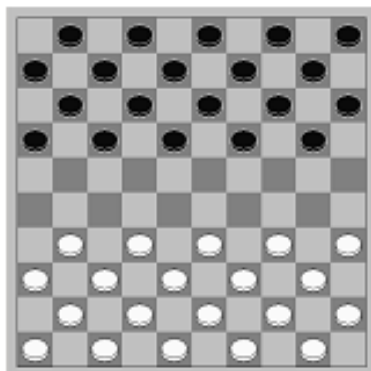
Art. 3.

De velden, waarop men speelt, worden geacht te zijn genummerd van 1 t/m 50, ook al staan die nummers er niet op. Zie afb. 1.

Art. 4.

Het spel vangt aan met twintig zwarte schijven op de velden 1 tot en met 20 en twintig witte schijven op de velden 31 tot en met 50. Zie afb. 2.

veld 46 ->



Afb. 2

Art. 5.

Het bord wordt zo tussen de spelers geplaatst, dat de speler met de witte schijven veld 46 aan zijn linkerkant heeft. Zie afb. 2.

Art. 6.

De ene speler speelt met de witte schijven en de andere speler met de zwarte. Beurtelings speelt men een zet. De speler met de witte schijven begint.

Opmerking: Onder een zet wordt verstaan een streek of een slag(zet). Zie art. 7

B. HET STRIJKEN EN SLAAN VAN DE STUKKEN

Art. 7.

Een schijf gaat bij elke streek 1 veld voorwaarts in diagonale richting (hoogstens 2 richtingen). Een schijf kan een vijandelijk stuk slaan, wanneer op 3 opéénvolgende velden (onverschillig in welke richting) de stand als volgt is:

schijf - vijandelijk stuk - open veld.

Het slaan met een schijf mag in alle richtingen (hoogstens 8) langs de **horizontale, verticale** en de **diagonale** lijnen. Een schijf mag zijn aanval (slag), indien mogelijk, langs andere lijnen voortzetten.

Art 8.

Een schijf promoveert tot dam, als zij, na het beëindigen van een slag of streek op de **damlijn** staat. Voor wit zijn dit de velden 1 t/m 5; voor zwart de velden 46 t/m 50. Met een tweede schijf wordt zij hierbij tot dam gekroond.

Art. 9.

Ook een dam kan strijken en slaan. Bij het **strijken** beweegt een dam zich alleen langs de **diagonale** lijnen (hoogstens 4 richtingen). Hierbij mag een dam zich van een bepaald veld verplaatsen naar alle open velden die in de diagonale lijn voor hem bereikbaar zijn, maar hij mag geen bezet veld passeren. Bij het **slaan** mag een dam zich bewegen in **alle** richtingen (hoogstens 8) langs de **horizontale, verticale** en de **diagonale** lijnen. Hier moet de stand zijn:

- a. **dam - vijandelijk stuk - open veld(en)** of
- b. **dam - open veld(en) - vijandelijk stuk - open veld(en).**

Een dam mag zich na het slaan van een stuk begeven naar alle open velden achter dit stuk gelegen, om vanuit die velden zijn aanval (slag), indien mogelijk, langs andere lijnen voort te zetten.

Art. 10.

Het slaan is **verplicht**. Elke volledige slag geldt voor één zet. Verzuimt een speler een slag uit te voeren of correct uit te voeren, dan heeft de tegenspeler het recht (dus niet de plicht) hem op zijn verplichting te wijzen.

Art. 11.

Meerslag gaat altijd voor. Hierbij wordt de waarde van een dam hoger gerekend dan die van een schijf, doch lager dan die van 2 schijven. Komen er meer dammen aan te pas, dan geldt de regel: een aantal dammen is minder in waarde dan het dubbele aantal schijven, doch meer dan het dubbele aantal schijven min 1 (zo zijn bijv. 3 dammen lager in waarde dan 6 schijven, doch hoger in waarde dan 5 schijven).

Art. 12.

Als dam en schijf een even grote waarde kunnen slaan, gaat de **damslag** voor.

Art. 13.

Bij het slaan van meerdere stukken mag men **wel** meermalen over **eenzelfde open veld** gaan, doch **niet** een tweede maal over **eenzelfde stuk**.

Art. 14.

Tijdens het uitvoeren van een slag mogen de geslagen stukken niet worden opgenomen, dit moet **na de slag**.

Art. 15.

Aanraken is spelen; m.a.w. raakt een speler, die aan zet is, met de hand één van zijn stukken aan, dan is hij verplicht daarmee een zet te doen. De bovengenoemde verplichting vervalt wanneer het stuk niet reglementair verplaatst kan worden of de tegenspeler opmerkt dat een speler verzuimt een slag of meerslag uit te voeren.

Art. 16.

Zolang bij het uitvoeren van een zet, het betrokken stuk nog niet is losgelaten, houdt de speler het recht, zijn keus te bepalen uit alle in aanmerking komende velden.

C. HET EINDSPEL

Art. 17.

In het bezit van één of meer dammen en schijven mag de speler niet meer dan **drie** opeenvolgende **streken** met dezelfde dam doen. Er mag dan wel een slag volgen met dezelfde dam of er mag een zet of slag volgen met een andere dam of schijf. Hierna is het gedwongen non-actief van de betreffende dam opgeheven. Heeft een speler in het eindspel alleen één of meerdere dam(men), dan is hij niet aan bovenstaande regel gebonden.

Art. 18.

Bij een eindspel van alléén 2 dammen tegen alléén 1 dam moet door de speler met 2 dammen in maximaal 7 zetten **de winst behaald** zijn, zo niet, dan eindigt de partij in remise.

D. DE UITSLAG VAN HET SPEL

Art. 19.

De punttoekenning is als volgt: De winnaar krijgt één punt toegekend, de verliezer geen en bij remise krijgt elk een halve punt.

Art. 20.

Het spel is **verloren** voor de speler die in één der navolgende gevallen verkeert:

- 1° Geen stukken meer over heeft.
- 2° Het spel opgeeft.
- 3° De stukken dooréén werkt.
- 4° Weigert door te spelen.

5° De hem toegezegde tijd overschrijdt.

6° Aan zet is en geen reglementaire zet kan uitvoeren.

7° Zich niet wil onderwerpen aan de voorschriften van dit spelreglement.

Art. 21.

1. De partij eindigt **onbeslist** (remise) wanneer beide spelers in het bezit zijn van precies één dam, zonder dat één van deze dammen op slag staat of de volgende zet noodgedwongen op slag komt.

2. In een **eindspel** kunnen de beide spelers in onderlinge overeenstemming een partij voor remise verklaren.

E. NOTATIE EN TIJDCONTROLE

Art. 22.

Voor het noteren van partijen en standen wordt de in art. 3 bedoelde nummering gebruikt. Een streek wordt genoteerd met een streepje, b.v. 46-41 en een slag met een kruisje, b.v. 46x37. Indien er maar één slag mogelijk is kan er met alléén een kruisje worden volstaan.

Art. 23.

Tijdens wedstrijden wordt er zoveel mogelijk op de klok gespeeld. De klok moet worden ingedrukt met de hand waarmee de zet is uitgevoerd. De speler met de witte schijven heeft de klok aan zijn rechterkant. Voor het begin van een wedstrijd maakt de wedstrijdleiding bekend hoeveel de toegemeten tijd per speler tijdens de wedstrijd bedraagt.

F. ONREGELMATIGHEDEN IN HET SPEL

Art. 24.

Het is niet toegestaan om tijdens een partij wenken of aanwijzingen te geven of iets te doen wat hinderlijk (of in het voordeel) kan zijn voor de speler(s).

Art. 25.

Onzuiver geplaatste stukken mogen op hun juiste plaats gebracht worden, mits vooraf goedkeuring is verkregen van de tegenspeler.

Art. 26.

Wanneer blijkt dat het bord verkeerd ligt, is het spel ongeldig.

Art. 27.

Andere onregelmatigheden zijn o.a.:

- a. Een speler speelt met een stuk van de tegenpartij.
- b. Een speler neemt na de slag te veel of te weinig stukken van het bord.
- c. Een slag wordt verzuimd of foutief uitgevoerd.
- d. De speler plaatst zijn dam of schijf bij het uitvoeren van een slag of streek op een veld, dat reglementair niet bereikt kan worden.

In deze, en mogelijk nog wel meer gevallen, heeft een speler het recht de tegenpartij hierop te wijzen en een reglementaire afwikkeling te eisen. Begane onjuistheden blijven onveranderd zodra ze door de tegenpartij zijn beantwoord met een zet.