

Règles du jeu de dames Jeu frison (2011)

Le règlement comprend les dispositions en vigueur concernant:

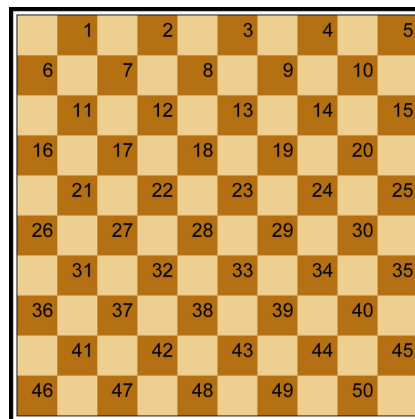
- A. Le plan du jeu.
- B. La marche et la prise des pions.
- C. La fin du jeu.
- D. Le résultat du jeu.
- E. Notation et contrôle du temps.
- F. Irrégularités dans le jeu.

A. LE PLAN DU JEU

Article 1.

Le jeu de dames se joue entre deux personnes appelées joueurs, sur un damier carré de 100 cases, divisé en 10 rangées, comportant chacune 10 cases alternées claires et foncées. Voir illustration 1.

Illustration 1



Article 2.

On joue sur les cases foncées.

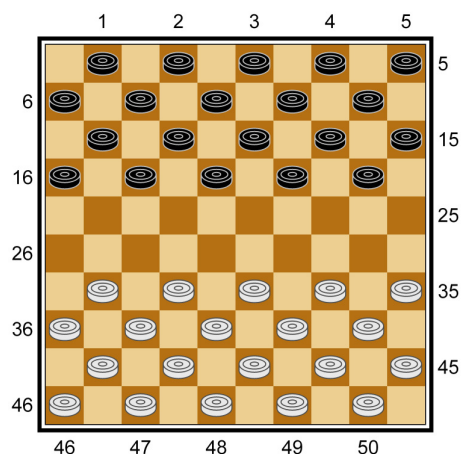
Article 3.

Les cases, sur lesquelles on joue, sont supposées être numérotées de 1 à 50, même si les chiffres ne sont pas indiqués dessus. Voir illustration 1.

Article 4.

Le jeu commence avec 20 pions noirs sur les cases 1 à 20 et 20 pions blancs sur les cases 31 à 50. Voir illustration 2.

Illustration 2



Article 5.

Le damier est placé entre les joueurs, le joueur avec les pions blancs ayant la case 46 à sa gauche. Voir illustration 2.

Article 6.

Un joueur prend les pions blancs et l'autre les pions noirs. On joue un coup à tour de rôle. Le joueur qui a les pions blancs commence.

Remarque : Par coup, il faut comprendre, un déplacement ou une prise. Voir Article 7

B. LA MARCHÉ ET LA PRISE DES PIONS

Article 7.

Pour chaque marche, un pion avance d'une case en diagonale (maximum 2 directions). Un pion peut prendre un adversaire lorsque l'on a 3 cases successives (quelle que soit la direction) qui se présentent comme suit:

pion – pion ennemi – case libre.

La prise d'un pion peut se faire dans toutes les directions (maximum 8) le long des lignes **horizontales, verticales** et **diagonales**. Un pion peut poursuivre son attaque (prise) le long d'autres lignes, si c'est possible.

Article 8.

Un pion devient une dame si, à la fin du coup ou de la prise, il se trouve sur la **ligne des dames**. Pour les blancs, il s'agit des cases 1 à 5 ; pour les noirs il s'agit des cases 46 à 50. On forme une dame en plaçant un second pion sur le premier.

Article 9.

Une dame peut également se déplacer et faire une prise. Lorsqu'elle **se déplace**, elle le fait uniquement le long des lignes **diagonales** (maximum 4 directions). Ainsi, une dame peut se déplacer d'une case déterminée vers toutes les cases libres qui lui sont accessibles en diagonale, mais elle ne peut pas passer par-dessus des cases occupées. Lorsqu'elle effectue une **prise**, la dame peut se déplacer dans **toutes** les directions (maximum 8) le long des lignes **horizontales, verticales** et **diagonales**. Dans les configurations suivantes :

- a. **dame - pion ennemi - case(s) libre(s)** ou
- b. **dame - case(s) libre(s) – pion ennemi - case(s) libre(s).**

Après avoir pris un pion, une dame peut se déplacer vers toutes les cases libres qui se trouvent derrière ce pion, afin de poursuivre son attaque (prise) le long d'autres lignes, à partir de ces cases, si c'est possible.

Article 10.

La prise est **obligatoire**. Chaque prise complète compte pour un coup. Si un joueur oublie d'effectuer une prise ou de l'effectuer correctement, son adversaire a alors le droit (donc pas le devoir) de lui indiquer son obligation.

Article 11.

La **prise multiple** est toujours possible. Pour ce faire, la valeur d'une dame est toujours supérieure à celle d'un pion, mais inférieure à celle de 2 pion. Si plusieurs dames interviennent, voici la règle en vigueur: un nombre de dames a une valeur inférieure au nombre double de pions, mais supérieure au nombre double de pions moins un (par exemple 3 dames valent moins que 6 pions, mais plus que 5 pions).

Article 12.

Si une dame et un pion peuvent prendre une valeur de même importance, c'est la **prise de dame** qui prime.

Article 13.

Lors de la prise de plusieurs pions (rafle), on peut passer plusieurs fois par **une même case** libre, mais **pas** deux fois **par-dessus le même pion**.

Article 14.

Pendant que l'on effectue une prise, on ne peut pas enlever les pions pris, on ne le fait qu'une fois **la prise terminée**.

Article 15.

Toucher pendant le jeu; si un joueur à qui c'est le tour, touche un de ses pions de la main, il est obligé de jouer avec celui-ci. L'obligation susmentionnée n'est pas d'application quand le pion ne peut pas être déplacé correctement selon le règlement ou que l'adversaire remarque qu'un joueur omet d'effectuer une prise ou une prise multiple.

Article 16.

Tant que l'on n'a pas lâché le pion en question lors d'un coup, le joueur conserve le droit de définir son choix pour toutes les cases entrant en ligne de compte.

C. LA FIN DU JEU

Article 17.

S'il possède une ou plusieurs dames et pions, le joueur ne peut pas effectuer plus de **3 marches** successives avec la même dame. Une prise est autorisée avec la même dame ou une marche ou une prise peut suivre avec une autre dame ou un autre pion. Si à la fin du jeu, un joueur a seulement une ou plusieurs dames, il n'est pas tenu à la règle précitée.

Article 18.

A la fin du jeu si un joueur où on a deux dames contre une, le joueur ayant 2 dames **décroche la victoire** en 7 coups maximum, si non, la partie se termine par une remise.

D. LE RESULTAT DU JEU

Article 19.

L'attribution des points se fait comme suit: Le vainqueur se voit octroyer 1 point, le perdant aucun, et en cas de remise, les 2 joueurs reçoivent un demi point.

Article 20.

Le jeu est **perdu** pour le joueur qui se trouve dans un des cas suivants:

1° il n'a plus de pions.

2° il abandonne la partie.

3° il surmonte les pions.

4° il refuse de jouer.

5° il dépasse le temps qui lui est imparti.

6° si c'est son tour de jouer et qu'il ne peut pas effectuer de coup réglementaire.

7° il ne veut pas se soumettre aux prescriptions de ce règlement.

Article 21.

1. La partie se termine de manière **irrésolue** (remise) lorsque les deux joueurs possèdent une seule dame, sans qu'une de ces dames ne soit prise ou que lors du coup suivant elle soit nécessairement prise.

2. A **la fin du jeu**, les deux joueurs peuvent de concert déclarer la remise de la partie.

E. NOTATION ET CONTROLE DU TEMPS

Article 22.

Pour la notation des parties et des scores, on utilise la numérotation mentionnée à l'article 3. On note une marche par un trait, par exemple 46-41, et une prise par une croix, par exemple 46x37. Si une seule prise est possible, une seule croix peut suffire.

Article 23.

On joue du chronomètre le plus souvent possible pendant les compétitions. Il faut appuyer sur le chronomètre avec la main ayant effectué le coup. Le joueur ayant les pions blancs a le chronomètre sur sa droite. Avant le début d'une partie, la direction du jeu indique à combien s'élève le temps compté par joueur pendant la partie.

F. IRREGULARITES DANS LE JEU

Article 24.

Il est interdit de faire signe ou de donner des indications ou encore de faire quelque chose pendant la partie qui pourrait être gênant (ou à l'avantage) du /des joueur(s).

Article 25.

Les pions mal placés, peuvent être remis correctement en place, pour autant que l'on ait reçu l'autorisation préalable de l'adversaire.

Article 26.

Lorsqu'il s'avère que le damier est mal placé, le jeu n'est pas valide.

Article 27.

Voici d'autres irrégularités:

- a. Un joueur joue avec un pion de l'adversaire.
- b. Après une prise, un joueur prend trop ou trop peu de pions du damier.
- c. Une prise est oubliée ou mal effectuée.
- d. Un joueur place sa dame ou pion lorsqu'il effectue une prise ou une marche sur une case qui ne peut pas être atteinte règlementairement.

Dans ces cas et dans bien d'autres encore, un joueur a le droit d'en informer l'adversaire et d'en exiger la rectification. Les erreurs commises restent inchangées tant que l'adversaire n'y a pas répondu par une marche.