

100 lauciņu dambretes noteikumi

1. Spēle un spēlētāji

- 1.1. Dambrete ir prāta spēle starp diviem spēlētājiem.
- 1.2. Divus spēlēs iesaistītos cilvēkus sauc par spēlētājiem.
- 1.3. Dambreti var spēlēt ikviens interesents, kas zina spēles noteikumus.
- 1.4. Spēles notiek gan amatieru līmenī, gan starp profesionāļiem (ar reitingu).

2. Materiāli

2.1. Spēļu galds

2.1.1. 100 lauciņu dambreti spēlē uz kvadrāta formas galdiņa, kas ir iedalīts 100 vienādos lauciņos, kas pamīšus iekrāsoti gaišā (baltā) un tumšā (melnā) krāsā (attēls nr.1).

2.1.2. Spēle notiek uz galdiņa tumšajiem lauciņiem. Tādējādi aktīvi ir 50 lauciņi.

2.1.3. Slīpās līnijas, ko veido tumšie lauciņi, ir diagonāles. Garāko diagonāli, kas savieno galda divus stūrus un sastāv no 10 lauciņiem, sauc par garo ceļu.

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

2.1.5. Dambretes notācija: tumšie lauciņi ir numurēti no 1 līdz 50. Skaitļus no kreisās uz labo pusi izvieto ārpus laukuma, sākot ar pirmo lauciņu augšējā rindā un beidzot ar pēdējo lauciņu apakšējā rindā (attēls nr. 2). Numuri var arī atrasties tieši uz lauciņa.

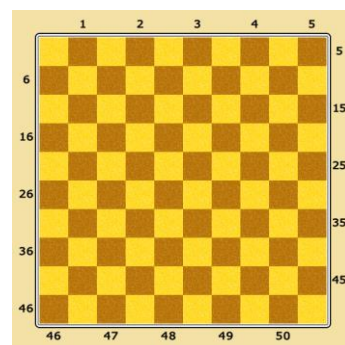
2.1.6. Garās diagonāles stūru lauciņu numuri ir 5 un 46 (attēls nr. 2)

2.2. Kauliņi

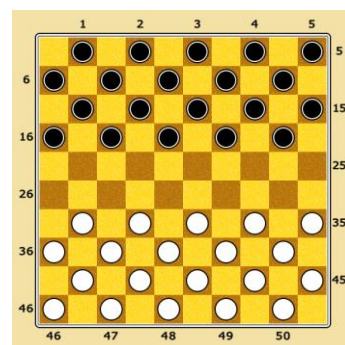
2.2.1. 100 lauciņu dambreti spēlē ar 20 baltajiem un 20 melnajiem kauliņiem.

2.2.2. Tekstā pieminētie kauliņi var būt arī dāmas.

2.2.3. Spēles sākumā 20 baltos kauliņus novieto četrās rindās uz lauciņiem ar numuriem no 31 līdz 50 un 20 melnos kauliņus četrās rindās uz lauciņiem ar numuriem no 1 līdz 20. Lauciņi no 21 līdz 30 paliek tukši (attēls nr. 2).



Attēls 1

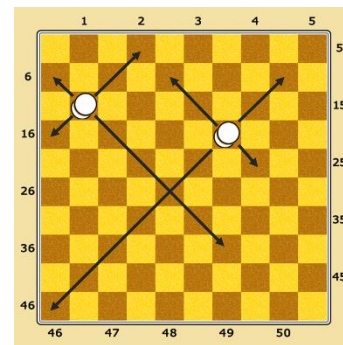


Attēls 2

3. Gājieni ar kauliņu vai dāmu

- 3.1. Kauliņam un dāmai ir dažādi pārvietošanās un sišanas veidi. Kauliņa vai dāmas kustību sauc par gājieni.
- 3.2. Spēles pirmais gājieni vienmēr ir spēlētājam ar baltajiem kauliņiem. Spēlētāji pēc kārtas veic pa vienam gājieniem, izmantojot savu krāsu kauliņus.
- 3.3. Katru gājieni var veikt tikai ar vienu roku.
- 3.4. Kauliņu var pārvietot uz priekšu pa diagonāli virzienā uz nākamās rindas tukšo lauciņu.
- 3.5. Ja kauliņš ar gājieni vai sitienu (skatīt arī 4.14 un 4.15 punktus) sasniedz un apstājas uz laukuma pēdējās līnijas (skaitot no sevis), tas kļūst par dāmu. Lai to atšķirtu, uz kauliņa uzliek otru tādas pašas krāsas kauliņu.

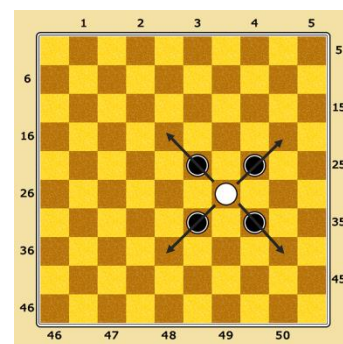
- 3.6. Kauliņš par dāmu var kļūt jebkuram spēlētājam, ja izpildīti 3.5 punkta nosacījumi. Ja spēlētājs tomēr neuzliek otru kauliņu, kad tas kļuvis par dāmu, pretiniekam ir tiesības to pieprasīt. Sacensību nolikumā var paredzēt izņēmumu, ka dāma ir otrādi apgriezts kauliņš.
- 3.7. Dāmas gājiens ir tās pārvietošana uz priekšu vai atpakaļ pa diagonāli par vienu vai vairākiem brīvajiem lauciņiem (attēls nr 3).
- 3.8. Gājiens ar kauliņu ir pabeigts, kad spēlētājs pēc tā pārvietošanas kauliņu ir atlaidis vaļā.
- 3.9. Ja spēlētājs, kuram ir gājiens, pieskaras kādam no spēles kauliņiem vai dāmai, ar šo kauliņu vai dāmu ir jāveic gājiens vienā no iespējamajiem virzieniem.
- 3.10. Ja gājiena izpildes laikā no kauliņa vai dāmas spēlētājs nav atlaidis roku, tad tas drīkst to novietot uz cita brīvā lauciņa, ja tas ir iespējams.
- 3.11. Ja spēlētājs, kuram ir gājiens, vēlas novietot savu kauliņu precīzāk uz lauciņa, ar kuru negrasās iet, tad iepriekš ir skaidri jāpaziņo savam pretiniekam, sakot: "sakārtoju" vai "laboju".
- 3.12. Ja spēlētājs, kuram nav pienācis gājiens, pieskaras vai sakārto vienu vai vairākus savus vai pretinieka kauliņus, tas uzskatāms par pārkāpumu.



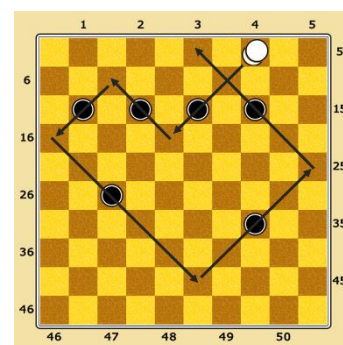
Attēls 3

4. Sišana ar kauliņu vai dāmu

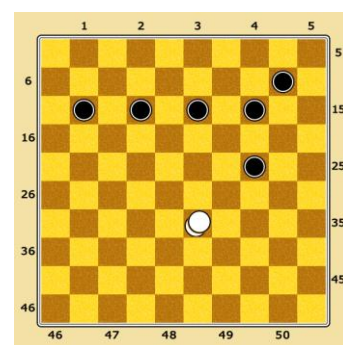
- 4.1. Sišana nozīmē 'pārlēkt' ar savas krāsas kauliņu pāri pretinieka kauliņam vai dāmai pa galdiņa tumšajiem lauciņiem, t.i., diagonāles virzienā, ja aiz tā ir tukšs lauciņš. Pretinieka kauliņu sišanu var veikt abos virzienos – uz priekšu un atpakaļ. Viena vai vairāku kauliņu sišanu uzskata kā vienu gājienu. Ir aizliegts sist un lēkt pāri savas krāsas kauliņiem (attēls nr. 4).
- 4.2. Ja ir situācija, kad var veikt gājienu vai sišanu, tad obligāti jāizvēlas sišana. Pēc sitiena pretinieka kauliņu noņem no spēles galda. Tā ir sišana ar kauliņu.
- 4.3. Dāmai ir iespēja veikt sitienu, arī ja pirms sitamā kauliņa ir tukši lauciņi. Sitienu veic, lecot ar dāmu pāri pretinieka vienam vai vairākiem kauliņiem. Dāma pēc sitiena var apstāties pēc savas izvēles uz jebkura no brīvajiem lauciņiem aiz 'nosistā' pretinieka kauliņa (attēls nr. 5).
- 4.4. Ja pretinieka kauliņi neatrodas uz vienas diagonāles, tad ir iespējams sitiens ar dāmu, lecot pāri pretinieka kauliņiem, perpendikulāti mainot virzienu, ja aiz tiem ir viens vai vairāki brīvi lauciņi (attēls nr. 5).
- 4.5. Divreiz sist vienu un to pašu pretinieka kauliņu ir aizliegts. Sitiens ir jāpabeidz, nositot visus iespējamus pretinieka kauliņus vai dāmas.
- 4.6. Ja ir vairāki sišanas varianti, kur ir iespēja gājienā nosist visus iespējamus pretinieka kauliņus, tad spēlētājs izvēlas sev piemērotāko, piemēram: 33x20x9x18x7x6 vai 33x15x4x18x7x6 (attēls nr.6) un ievērojot punkta 4.13 vairākuma nosacījumu.
- 4.7. Sišanu uzskata par pabeigtu, kad visus pretinieka sistos kauliņus noņem no galda. Sitiens un nosisto kauliņu noņemšana no galda ir obligāti jāveic ar vienu un to pašu roku. Abu roku izmantošana gājiena veikšanai un sisto kauliņu noņemšanai ir pārkāpums, un pretinieks var



Attēls 4



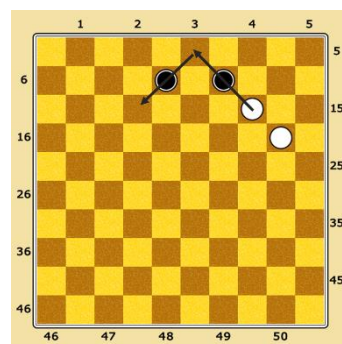
Attēls 5



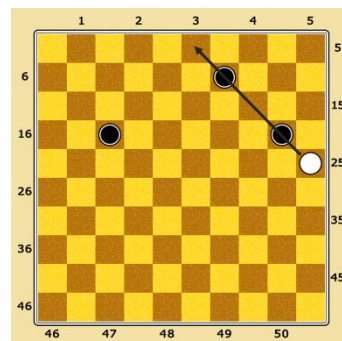
Attēls 6

pieprasīt spēlēt saskaņā ar noteikumiem.

- 4.8. Vairāku kauliņu sišanas gadījumā ir atļauts šķērsot vienu un to pašu tukšo lauciņu vairāk nekā vienu reizi (attēls nr. 5, lauciņš 9), bet ir aizliegts šķērsot vienu un to pašu pretinieka kauliņu vairāk par vienu reizi.
- 4.9. Vairāku kauliņu sišana ir skaidri jānorāda, noliekot sitamo kauliņu uz tukšā lauciņa pēc katra lēciena, un kauliņš jānovieto uz pēdējā lauciņa. Skaidras norādes trūkums ir uzskatāms par pārkāpumu, un pretinieks var pieprasīt korekciju.
- 4.10. Sitiens uzskatāms par pabeigtu, kad spēlētājs ir atlaidis savu kauliņu, ar kuru veica gājienu un noņēmis nosistos kauliņus no spēles galda. Nosisto kauliņu noņemšana pēc sitiena pieļaujama pieaugošā vai dilstošā secībā bez pārtraukumiem. Ja kauliņu noņemšanu veic citā kārtībā vai neievērojot nekādu kārtību, tad tas uzskatāms par pārkāpumu, un pretinieks var pieprasīt spēlēt saskaņā ar noteikumiem.
- 4.11. Ja sacensības notiek ar laika kontroli, sitienu uzskata par pabeigtu, arī gadījumos, kad spēlētājs ir nospiedis pulksteni un nav noņēmis visus sistos kauliņus. Tas uzskatāms par pārkāpumu, un pretinieks pielieto punta 5.4 tiesības.
- 4.12. Ja kauliņš sasniedz pēdējo horizontālo rindu bez sišanas, tas apstājas un kļūst par dāmu. Gājiens ir pabeigts.
- 4.13. 100 lauciņu dambretē obligāti jāsit lielākais kauliņu skaits. Noteikums ir spēkā gan dāmai gan kauliņam.
- 4.14. Ja kauliņa sitenā pēdējie divi pretinieka kauliņi atrodas uz priekšpēdējās līnijas un sitiens jāveic caur dāmu, tas paliek par kauliņu (attēls nr 7).
- 4.15. Ja kauliņš sišanas rezultātā nokļūst uz pēdējās līnijas, bet sitiena ceļa turpinājumā ir vēl kāds sitams kauliņš - aiz viena vai vairākiem brīviem lauciņiem - sitienu nedrīkst turpināt. Gājiens ir pabeigts, un kauliņš paliek par dāmu (attēls nr 8).



Attēls 7



Attēls 8

5. Pārkāpumi

- 5.1. Ja spēles laikā atklājas, ka saskaņā ar 2.1.4 punktu spēles galds ir novietots nepareizi, spēli anulē un sāk no jauna.
- 5.2. Pirms spēles sākuma ir jāpārbauda atbilstība 2.2.1 punktam. Katram spēles laikā pamanītajam pārkāpumam ir saistošs 5.4 punkts.
- 5.3. Ja spēlētājs spēles laikā ir nejauši uz galda pārbīdījis vienu vai vairākus savus vai pretinieka kauliņus, viņam ir jānovieto nobīdītie kauliņi iepriekšējā pozīcijā sava gājiena laikā. Tiesnesim ir iespēja sodīt spēlētāju, kurš ir kļūdījies.
- 5.4. Ja spēlētājs ir izdarījis vienu no turpmāk uzskaitītajiem pārkāpumiem, viņa pretiniekam ir tiesības izlemt, vai pārkāpums ir jāizlabo vai jāturpina spēle:
 - 5.4.1. ja izspēlē divus gājienu pēc kārtas;
 - 5.4.2. ja kauliņu vai dāmu pārvieto nepareizā veidā;
 - 5.4.3. ja gājiena laikā aizskar vienu vai vairākus kauliņus;
 - 5.4.4. ja maina izspēlēto gājienu;
 - 5.4.5. ja pārvieto pretinieka kauliņu;
 - 5.4.6. ja spēlē ar kauliņu, bet ir iespējama sišana ar citu kauliņu;
 - 5.4.7. ja bez iemesla no galda noņem savu vai pretinieka kauliņu;
 - 5.4.8. ja veic lielāka vai mazāka skaita kauliņu sišanu, nekā ir iespējams;

- 5.4.9. ja notiek apstāšanās vairāku kauliņu sišanas laikā un palaists vaļā kauliņš;
 - 5.4.10. ja pēc vairāku kauliņu sišanas nepareizi novieto kauliņu, ar kuru veikts gājiens;
 - 5.4.11. ja pēc vairāku kauliņu sišanas no galda noņem mazāk kauliņu, nekā ir nosisti;
 - 5.4.12. ja pēc kauliņu sišanas noņem kauliņu, kam nav pārlēkts pāri;
 - 5.4.13. ja pēc vairāku kauliņu sišanas un apstāšanās nenoņem kauliņus;
 - 5.4.14. ja kauliņš kļūst par dāmu, bet tam neuzliek otru kauliņu vai neapgriež otrādi;
 - 5.4.15. ja spēlē ar dāmu, kam nav uzlikts otrs kauliņš vai tas nav apgriezts otrādi;
 - 5.4.16. ja gājiena veikšana un nosisto kauliņu noņemšana notiek, izmantojot abas rokas;
 - 5.4.17. ja netiek ievērots 4.13. punkts (ir nosists mazākais kauliņu skaits).
- 5.5. Situācijas, kas rodas uz galda to iemeslu dēļ, kas nav spēlētāju ietekmes rezultātā, nav uzskatāmas par pārkāpumiem.
- 5.6. Ja spēlētājs veic gājienu pēc tam, kad pretinieks ir veicis pārkāpumu vai atteicies ievērot spēles noteikumus, tā norāda uz situācijas pieņemšanu, un tad korigēšana vairs nav iespējama.
- 5.7. Daļēja pārkāpuma korigēšana vai noraidīšana nav pieļaujama.
- 5.8. Tiesnesim ir tiesības sodīt spēlētāju, kurš atsakās ievērot spēles noteikumus.

6. Neizšķirts (skat. Pielikumu Nr 1)

- 6.1. Ja abi spēlētāji ir savstarpēji vienojušies un katrs ir izdarījis vismaz 40 gājienus - partijā ar pierakstu, vai ja uz galda palikusi ne vairāk kā puse no kauliņu sākotnējā skaita katram spēlētājam - partijā bez pieraksta.
- 6.2. Ja dāmu galotnē viena un tā pati pozīcija atkārtojas trīs reizes un katru reizi gājiens ir vienam un tam pašam spēlētājam.
- 6.3. Ja dāmu galotnē katrs spēlētājs veic 25 gājienu tikai ar dāmām.
- 6.4. Ja spēles galotnē, kur ir tikai trīs dāmas vai divas dāmas un viens kauliņš, vai viena dāma un divi kauliņi pret vienu dāmu, un katrs spēlētājs ir izspēlējis 16 gājienu. Pie kam, ja mainās situācija uz punktā 6.5 minēto, un no 16 gājieniem atlicis mazāk kā 5 gājieni, tad turpina skaitīt līdz 16.
- 6.5. Ja spēles galotnē, kur ir divas dāmas vai viena dāma un viens kauliņš, vai viena dāma pret vienu dāmu, un katrs spēlētājs ir izspēlējis 5 gājienu.

7. Spēles rezultāts

- 7.1. Uzvara un otram spēlētājam jeb pretiniekam - zaudējums.
 - 7.1.1. Spēlētājs uzvar, ja tā pretinieks:
 - 7.1.2.1. padodas bez iemesla;
 - 7.1.2.2. pretiniekam ir gājiens, bet tas nevar pārvietot kauliņu, jo visi ir 'bloķēti' un ar tiem nav iespējams veikt gājienus;
 - 7.1.2.3. pretiniekam uz spēles galda nav neviena kauliņa;
 - 7.1.2.4. atsakās ievērot spēles noteikumus;
 - 7.1.2.5. ir beidzies piešķirtais laika limits.
- 7.2. Neizšķirts. Neizšķirtu rezultātu fiksē šādos gadījumos:
 - 7.2.1. abi spēlētāji, savstarpēji vienojoties, piekrīt neizšķirtam;
 - 7.2.2. tiek piemēroti 6.punktā minētie neizšķirta rezultāta noteikumi.

8. Dambretes gājiena protokolēšanas noteikumi

- 8.1. Gājienu protokolēšanā izmanto 2.1.5 punktā noteikto dambretes galdiņa notācību.
- 8.2. Gājienu protokolēšanai ir jāatbilst šādiem noteikumiem:
 - 8.2.1. nepieciešams sākuma lauciņa un nākamā iegūtā lauciņa numurs, kas pierakstā atdalāmas ar defisi (-);
 - 8.2.2. sitiena gadījumā abu lauciņu numurus atdala ar krustu (x).

9. Vispārpieņemtie apzīmējumi

- 9.1. Veicot partijas pierakstus, izmanto vispārpieņemtos apzīmējumus:
 - 9.1.1. gājiens - "–" ;
 - 9.1.2. sitiens - "x" ;
 - 9.1.3. spēcīgs gājiens - "!" ;
 - 9.1.4. ļoti spēcīgs gājiens - "!!" ;
 - 9.1.5. vājš gājiens - "?" ;
 - 9.1.6. ļoti vājš gājiens - "??" ;
 - 9.1.7. gājiens, kas izskatās vājš, bet izrādās spēcīgs - "?!" ;
 - 9.1.8. gājiens, kas izskatās spēcīgs, bet izrādās vājš - "!?" ;
 - 9.1.9. piespiedu gājiens, ja jebkurš cits gājiens noslēgtos ar zaudējumu - "*" ;
 - 9.1.10. norāda uzvaru "+ -" ;
 - 9.1.11. norāda neizšķirtu - "=" ;
 - 9.1.12. pēc spēles norāda iegūto kauliņu skaitu - "+1", "+2" utt.
 - 9.1.13. norāda zaudēto kauliņu skaitu - "-1" "-2" utt.
 - 9.1.14. zīme "a.l." (ad libitum) norāda uz izvēli sišanā ar tādu pašu rezultātu.

10. Laika kontrole

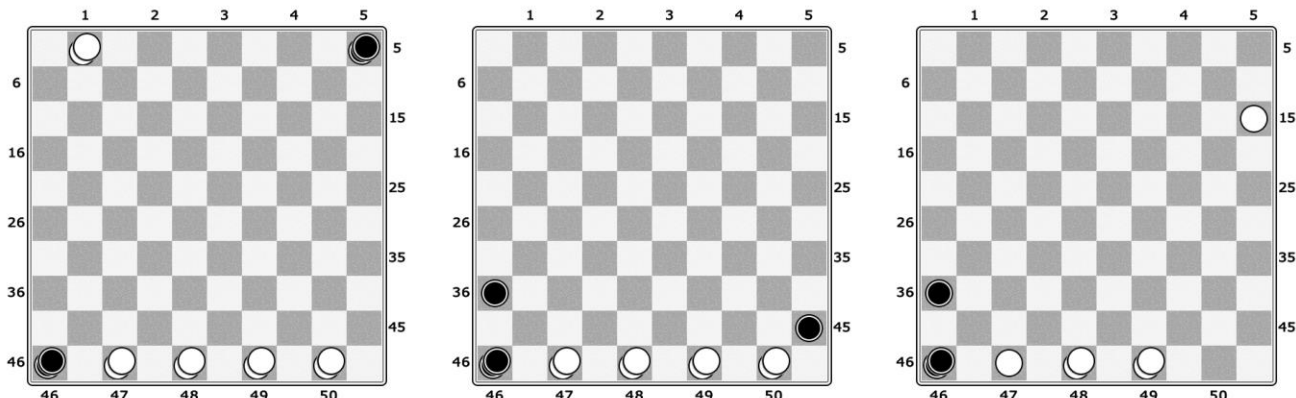
- 10.1. Spēlē var noteikt, ka katram spēlētājam ir jāveic noteikts gājienu skaits noteiktā laikā:
 - 10.1.1. izmantojot spēles pulksteni;
 - 10.1.2. protokolējot katru gājienu visas spēles garumā.
- 10.2. Spēlē var norādīt, ka katram spēlētājam ir noteikts laiks līdz spēles beigām, tad ir jāizmanto spēles pulkstenis, bet nav nepieciešams protokolēt gājienu.
- 10.3. Pēc gājiena izdarīšanas pulkstenis jānospiež ar to pašu roku.
- 10.4. Pulksteņa izmantošanas apraksts un noteikumi ir atrunāti sacensību nolikumā.

Sastādīja: Vitauts Budreika

Pielikums Nr 1

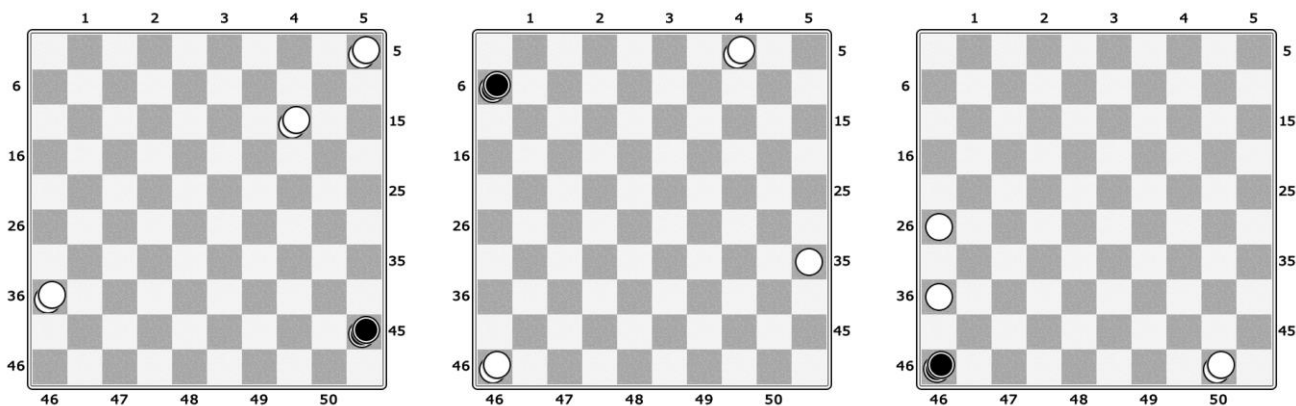
Ja dāmu galotnē katrs spēlētājs veic **25** gājienu tikai ar dāmām. **Punkts 6.3.**

A. Neizšķirtas pozīcijas, ja katrs spēlētājs veic 25 gājienu tikai ar dāmām.



Ja spēles galotnē, kur ir tikai trīs dāmas vai divas dāmas un viens kauliņš, vai viena dāma un divi kauliņi pret vienu dāmu, un katrs spēlētājs ir izspēlējis **16** gājienu. **Punkts 6.4.**

B. Neizšķirtas pozīcijas, ja 16. gājienā nevar sasniegt uzvaru.



Ja spēles galotnē, kur ir divas dāmas vai viena dāma un viens kauliņš, vai viena dāma pret vienu dāmu, un katrs spēlētājs ir izspēlējis **5** gājienu. **Punkts 6.5.**

C. Neizšķirtas pozīcijas, ja 5. gājienā nevar sasniegt uzvaru.

