



Pravidla české dámy dle České Unie Dámy platná od 1.10.2006

čl. 1 - Hra a hráči

1. Česká dáma je duševní sport, který hrají dvě osoby, které se nazývají hráči.

čl. 2 - Herní materiál

1. Česká dáma se hraje na čtvercové desce rozdělené na 64 stejných polí, přičemž se pravidelně střídají světlá a tmavá pole.
2. Česká dáma se hraje jen na 32 aktivních tmavých polích
3. Šikmé linie vytvořené tmavými poli vytvářejí 13 diagonál. Nejdelší úhlopříčka spojující dva rohy desky a obsahující 8 tmavých polí se nazývá hlavní diagonála.
4. Desku je třeba umístit mezi oba hráče tak, aby hlavní diagonála začínala po levé ruce každého hráče, první pole vlevo je u každého hráče tmavé.
5. Na takto definované desce lze rozlišit tyto řady a sloupce:
 - a. řady, t.j. vodorovné linie osmi střídavě světlých a tmavých polí
 - b. sloupce, t.j. osm střídavě světlých a tmavých polí jdoucích kolmo od okraje šachovnice, který je nejbližší jednomu hráči, k okraji, který je nejbližší druhému hráči
 - c. základní řada, t.j. řada, která je vždy nejbližší k jednomu z hráčů
 - d. krajní sloupce, t.j. sloupce, které jsou na kraji desky
6. Pole desky jsou očíslována. Toto očíslování může být dvojího druhu a nemusí být na desce znázorněno.
 - a. Sloupce jsou označeny z pohledu hráče hrajícího bílými kameny zleva doprava písmeny a,b,c,d,e,f,g,h; řady se z pohledu hráče hrajícího bílými kameny označují postupně od nejbližší dolní řady po nejbližší horní řadu čísly 1,2,3,4,5,6,7,8. Pole se označuje spojením označení řady a sloupce, na jejichž průsečíku se nachází.. Takto jsou
 1. čtyři tmavá pole základních řad označena a1, c1, e1, g1, b8, d8, f8, h8
 2. čtyři tmavá pole krajních sloupců označena vlevo a1, a3, a5, a7 a vpravo h2, h4,h6,h8
 3. tmavá krajní pole hlavní diagonály v rozích desky jsou označena a1 h8
 - b. Označena jsou pouze aktivní hrací pole desky čísla od 1 do 32 a to tak, že vždy po řadách z pohledu hráče hrajícího bílými kameny zleva do prava. Pole a1 pak odpovídá číslu 29 a h8 číslu 4.
7. Česká dáma se hraje s dvanácti bílými kameny (nebo kameny světlých odstínů) a dvanácti černými kameny (nebo kameny tmavých odstínů).
8. Před zahájením partie je dvanáct černých kamenů umístěno na polích
 - a. a7, b6, b8, c7, d6, d8, e7, f6, f8, g7, h6, h8 a dvanáct bílých kamenů na polích a1, a3, b2, c1, c3, d2, e1, e3, f2, g1, g3, h2. Pole na 4. a 5. řadě desky jsou volná.
 - b. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 a dvanáct bílých kamenů na polích 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32. Pole na 4. a 5. řadě desky jsou volná.

čl. 3 - Tahy figur

1. Figury se rozlišují na kameny a dámy
2. Kameny a dámy mají různé způsoby pohybu a braní. Pohyb figury z jednoho pole na druhé se nazývá tah
3. První tah provádí hráč, který má bílé kameny. Oba hráči pak provádí tahy střídavě, vždy jen jeden tah svými vlastními figurami.
4. Kámen se pohybuje vždy jen dopředu po diagonále z jednoho pole na druhé volné pole další řady.
5. Dámou se stane kámen, který dokončil tah na některém z tmavých polí protilehlé základní řady desky.
6. Dáma se označuje korunovací, t.j. tím, že se na kámen položí jiný kámen stejné barvy. Tuto korunovací provádí soupeř, nesplní-li však tuto svoji povinnost, korunovací provede hráč, hrající dámou.
7. Kámen, přeměněný na dámou, si podrží toto postavení v dalším průběhu hry.
8. Dáma může uplatnit zvláštní způsoby pohybu a braní až poté, co po její přeměně z kamene zahraje soupeř jeden tah.
9. Dáma se přesunuje dozadu a dopředu na libovolná volná pole diagonály, na které se nachází.
10. Přemístění figury se považuje za dokončené v okamžiku, jakmile hráč pustil figuru z ruky.
11. Jestliže se hráč, který je na tahu, dotkne jednoho nebo několika kamenů, musí provést svůj tah prvním dotknutým kamenem, je-li tento tah možný podle pravidel.



12. Jestliže hráč figuru, kterou provádí tah, ještě nepustil, může ji umístit na jiné pole, pokud je to možné podle pravidel.
13. Upozorní-li předem svého soupeře výrokem „j'adoube“ (čti žadub), nebo „opravuji“, může hráč, který je na tahu, opravit postavení jednoho nebo několika figur na jejich polích.
14. Skutečnost, že se hráč, který není na tahu, dotýká svých nebo soupeřových polí, nemá pro tohoto hráče žádné důsledky, považuje se však za nesportovní chování.

Čl. 4 - Braní

1. Braní soupeřovy figury je povinné, kamenem se provádí jen dopředu, dámou lze brát i dozadu. Úplné brání se považuje za jeden tah. Braní vlastních figur je zakázané.
2. Braní kamenem: Jestliže se kámen nachází na diagonále v sousedství soupeřovy figury, za kterou je volné pole, je povinen ji přeskočit, obsadit toto volné pole a odstranit přeskočenou soupeřovu figuru z desky.
3. Braní dámou: Jestliže se dáma nachází na stejné diagonále se soupeřovou figurou, za kterou je jedno nebo více volných polí, je povinna tutu figuru přeskočit, zaujmout libovolné volné pole na diagonále za ní a přeskočenou figuru odstranit z desky.
4. Braní musí být jasně znázorněno a jednotlivé operace musí být provedeny v pořadí uvedeném v odst. 2 a 3. Nedostatečně znázorněné brání musí být na žádost soupeře znázorněno znovu. Braní se považuje za dokončené až okamžikem odstranění soupeřových figur.
5. Vícenásobné brání kamenem: Jestliže se kámen po provedeném přeskočení soupeřovy figury opět nachází na diagonále v sousedství soupeřovy figury, za kterou je volné pole, je povinen opat skočit i tuto druhou, případně třetí a další figuru a obsadit volné pole, které se nachází za poslední přeskočenou figurou a poté odstranit z desky všechny přeskočené soupeřovy figury v pořadí, v jakém byly přeskočeny, nebo v pořadí opačném.
6. Vícenásobné brání dámou: Jestliže se dáma po provedeném přeskočení soupeřovy figury opět nachází na stejné diagonále se soupeřovou figurou, za kterou je jedno nebo více volných polí nebo takovou diagonálu kříží, je povinna opět skočit i tuto druhou, případně třetí a další figuru a obsadit libovolné volné pole, které se nachází za poslední přeskočenou figurou a poté odstranit z desky všechny přeskočené soupeřovy figury v pořadí, v jakém byly přeskočeny, nebo v pořadí opačném.
7. Během brání je zakázáno přeskakovat vlastní figury.
8. Během brání je dovoleno přesouvat figuru několikrát přes stejné pole, je však zakázáno přeskakovat vícekrát stejnou soupeřovu figuru.
9. Vícenásobné brání musí být jasně znázorněno tak, že hráč umísťuje postupně svoji skákající figuru na jednotlivá volná pole za přeskočenými kameny soupeře a nakonec umístí tuto figuru na konečné pole skoku. Nedostatečně znázorněné vícenásobné brání musí být na žádost soupeře znázorněno znovu.
10. Vícenásobné přeskočení je ukončeno v okamžiku, kdy hráč pustí přeskakující figuru.
11. Přeskočené soupeřovy figury mohou být odstraněny z desky až po provedeném skoku. a to v pořadí, v jakém byly přeskočeny, nebo opačném. Neuspořádané odstraňování přeskočených figur musí být na žádost soupeře opraveno.
12. Odstranění přeskočených figur se považuje za ukončené v okamžiku, kdy hráč odstraní poslední přeskočenou figuru nebo v průběhu odstraňování soupeřových figur ukončí tah.
13. Jestliže má hráč více možností brání, může si vybrat libovolnou z nich bez ohledu na počet přeskočených figur. Vícenásobné brání je však třeba dokončit tak, aby po přeskočení soupeřových figur před jejich odstraněním z desky nebyla již pro přeskakující figuru žádná další možnost brání.
14. Je-li však možnost brání jak dámou tak i kamenem, má dáma vždy přednost.

Čl. 5 - Pozice a tahy proti pravidlům

1. Jestliže se v průběhu partie zjistí, že deska byla umístěna v rozporu s čl. 2 odst.4, je taková partie neplatná a je třeba ji sehrát od samého začátku znovu.
2. Kameny musí být umístěny na desku v souladu s čl. 2 odst.8 před zahájením partie. Při každé odchylce z tohoto pravidla, zjištěné v průběhu partie, se postupuje podle zásad vedených v odst. 4 níže.
3. Každá soupeřova figura, nacházející se mimo aktivní tmavá pole desky, je mimo hru a může být vrácena do hry jen postupem podle odst.4. níže.
4. Jestliže se hráč dopustil některého z níže uvedených porušení pravidel, pouze soupeř má právo rozhodnout, zda toto porušení má být opraveno, nebo zda bude ponecháno v platnosti.
 - a. hraní dvakrát za sebou
 - b. nesprávné přemístění figury



- c. provedení tahu jinou vlastní figurou, než které se předtím dotknul
 - d. zpět vzetí tahu
 - e. hraní soupeřovou figurou
 - f. opomenutí možnosti brání
 - g. bezdůvodné odstranění soupeřových nebo vlastních figur
 - h. brání kamenem, je-li možnost brání dámou
 - i. zastavení se v provádění skoku (viz. čl. 4 odst.10)
 - j. nesprávné odstranění figury během neukončeného brání
 - k. odstranění nižšího počtu soupeřových figur, než jaký byl přeskočen
 - l. odstranění soupeřových figur, které nebyly v průběhu brání přeskočeny
 - m. zastavení se v odstraňování soupeřových figur v průběhu brání
 - n. odstraňování vlastních figur v průběhu
5. Jestliže se v případě nehody změni postavení figur na desku, nelze tuto skutečnost, v případě, že je okamžitě zjištěna, považovat za důvod postupu podle předchozího odstavce.
 6. Jestliže se některý hráč odmítá podrobit pravidlům hry, jeho soupeř má právo domáhat se jejich dodržení.
 7. Každý tah zahráný soupeřem hráče, který porušil pravidla některým ze způsobů uvedených v odst.4 písm. a)-n), nebo který se odmítá podrobit pravidlům hry, se považuje za potvrzení vzniklého stavu a není již žádná možnost nápravy takového porušení.
 8. Částečná náprava porušení nebo odmítnutí pravidel se nepřipouští.

čl. 6 - Nerozhodná partie

1. Partie je nerozhodná, když se stejná pozice vyskytne potřetí, přičemž na tahu je vždy stejný hráč.
2. Jestliže během 15ti po sobě jdoucích tahů nedošlo k tahu kamenem nebo k žádnému brání, je partie nerozhodná.
3. Jestliže nezbyvají na desce více než tři dámy proti jedné dámě, která se nenachází na hlavní diagonále (čl.2 odst.6 písm.c), partie je nerozhodná, když oba hráči odehrají každý ještě patnáct tahů.
4. Jestliže nezbyvají na desce více než dvě dámy nebo jedna dáma s jedním kamenem nebo jedna dáma proti jedné dámě, nebo jestliže nezbyvají na desce více než tři dámy proti jedné dámě, která se nachází na hlavní diagonále (čl.2 odst.6 písm.c), partie je nerozhodná, když oba hráči odehrají každý ještě pět tahů

čl. 7 - Výsledek partie

1. Jsou dvě formy výsledku partie:
 - a. výhra jednoho z hráčů a v důsledku toho prohra druhého
 - b. nerozhodná partie
2. Výhra je dosažena hráčem, jehož soupeř
 - a. vzdá partii, nebo
 - b. je na tahu, ale jehož figury jsou zablokovány a nemůže s nimi provést tah podle pravidel, nebo
 - c. nemá figury, nebo
 - d. se odmítne podrobit pravidlům hry.
3. Nerozhodně pro oba hráče skončí partie, jestliže:
 - a. se dohodnou, nebo
 - b. se použije ustanovení čl. 6, nebo
 - c. žádný z nich partii nevyhraje

čl. 8 - Notace

1. Aktivní tmavá pole desky jsou v souladu s čl. 2 odst. 6
 - a. označena a1, a3, a5, a7, b2, b4, b6, b8, c1, c3, c5, c7, d2, d4, d6, d8, e1, e3, e5, e7, f2, f4, f6, f8, g1, g3, g5, g7, h2, h4, h6, h8. Je možné zaznamenávat přemísťování bílých i černých figur a s pomocí tohoto záznamu znovu přehrát celou partii.
 - b. označena 29, 21, 13, 5, 25, 17, 9, 1, 30, 22, 14, 6, 26, 18, 10, 2, 31, 23, 15, 7, 27, 19, 11, 3, 32, 24, 16, 8, 28, 20, 12, 4. Je možné zaznamenávat přemísťování bílých i černých figur a s pomocí tohoto záznamu znovu přehrát celou partii.
2. Přemísťování figur může být vyjádřeno tímto způsobem:
 - a. označení pole, z něhož začíná následované označením pole, na kterém končí



- b. tato označení mohou být oddělena pomlčkou, když jde o prosté přemístění
- c. tato dvě označení mohou být oddělena křížkem, pokud došlo při přemístění k braní

čl. 9 - Smluvené znaky

1. V zájmu přesnějšího vyjadřování v zápise partií je možné používat těchto smluvených znaků:
 - a. přemístění figur: -
 - b. braní: x
 - c. dobrý nebo silný tah: !
 - d. velmi dobrý nebo silný tah: !!
 - e. špatný nebo slabý tah: ?
 - f. velice špatný nebo slabý tah: ??
 - g. tah zdánlivě slabý, který se ukáže být silným: ?!
 - h. tah zdánlivě silný, který se ukáže být slabým: !?
 - i. tah z donucení, když každý jiný tah vede ke ztrátě *
 - j. výhra partie: +
 - k. rovná hra: =
 - l. poslední tah v partii hraný v určité fázi k označení počtu získaných kamenů: +1, +2 atd.
 - m. obráceně pro označení počtu ztracených kamenů: -1, -2 atd.
 - n. tah nebo braní dle výběru mající stejné důsledky: a.l. (ad libitum).

čl. 10 - Časová kontrola

1. Může být dohodnuto, pokud jde o určitou partii, že každý hráč je povinen odehrát určitý počet tahů během určené doby
2. V takovém případě jsou povinni hráči:
 - a. použít hracích hodin
 - b. zaznamenávat, každý tah za tahem, kompletní průběh partie
3. Může být dohodnuto, pokud jde o určitou partii, že každý hráč bude disponovat určitým časem, aby dohrál tuto partii až do konce
4. V tomto případě je povinen používat hracích hodin aniž bude požadován zápis
5. Popis a pravidla užívání hodin jsou upraveny soutěžním řádem.

čl. 11 - Variace partie

1. Mohou být různé variace ve způsobu hry v dámu:
 - a. Normální partie na desce mezi hráči sedícími naproti sobě.
 - b. Normální partie na desce mezi hráčem simultánně posazeném proti určitému počtu hráčů
 - c. Partie hraná korespondenčně mezi dvěma hráči, kteří si střídavě vyměňují hrané tahy
 - d. partie mezi hráčem jenž hraje aniž to vidí, používá nebo nepoužívá záznam a hráčem, jenž má před sebou desku
 - e. Partie mezi hráčem, který hraje aniž vidí, používá nebo nepoužívá záznam a mezi simultánně více hráči, kteří každý má k dispozici desku
 - f. partie hraná slepým hráčem n. mezi slepými hráči, kteří mají k dispozici desku s figurami v reliéfu.
 - g. normální partie na desku mezi dvěma hráči nesterjně silnými, silnější začíná s hendikepem jedné nebo více figur
2. Pro tyto různé variace s výjimkou té, která je uvedena pod bodem a) je na místě se obrátit na doplněk řádivých dispozic.