

XI OLIMPÍADA DE RACIOCÍNIO MENTEINOVADORA – MIND LAB

(alunos de 4º a 7º ano)

X OLIMPÍADA DE RACIOCÍNIO MENTEINOVADORA DE JOVENS

(alunos de 8º e 9º ano)

As Olimpíadas são uma oportunidade de vivenciar valores que incluem: respeito mútuo, aceitar o oponente, honestidade, jogo limpo, obediência às regras e respeito da autoridade de um árbitro.

A cada ano, o Grupo Mind Lab organiza um torneio Olímpico.

Iniciando com a Fase Classificatória Digital, que conta com a participação de mais de 100 escolas de todas as regiões do país. As equipes vencedoras participarão da próxima etapa, Fase Nacional presencial, na qual são conhecidas as duas equipes (um time da área pública e um time da área privada) que representarão o Brasil na fase internacional das Olimpíadas (*The Mind Olympics*), que ocorre todos os anos no mês de junho, sempre em um país diferente.

Participam deste torneio alunos de 4º a 7º anos **(alunos que estejam com até 13 anos e um mês de idade em 30 de junho do ano da competição internacional)**. A Mind Lab no Brasil realizará a “*XI Olimpíada de Raciocínio Mentalnovadora*” para selecionar a equipe que representará o Brasil na Olimpíada Internacional de 2019.

Para os alunos de 8º e 9º anos, iremos promover a “*X Olimpíada de Jovens*”, que revelará a equipe campeã brasileira entre os jovens adolescentes.

Observação: As “Regras e Regulamentos” aqui expostos são válidos para as duas categorias olímpicas.

REGRAS E REGULAMENTOS

OLIMPÍADAS DE RACIOCÍNIO PROGRAMA MENTEINOVADORA

MIND LAB

1 – Geral

1.1. Estas são as regras oficiais e obrigatórias para este torneio do Grupo Mind Lab.

1.2. As **regras dos jogos** que constam no material da Mind Lab (Livro Raciocínio Avançado) são oficiais para todas as categorias, podendo haver variações em função da fase das Olimpíadas de Raciocínio. As devidas variações estarão descritas nas respectivas fases dos torneios. Os critérios de desempate estão descritos no item 4 deste regulamento.

1.3. A equipe campeã da fase Nacional da Olimpíada de Raciocínio MentalNovadora da categoria 4º a 7º ano, representará o Brasil na Mind Olympic (Fase Internacional). No caso de qualquer eventual impedimento, o segundo colocado assumirá seu lugar na competição. Por questão de força maior, fica a critério da comissão organizadora alterar o local da disputa mediante aviso prévio;

Atenção: Para participar da fase Internacional (categoria 4º a 7ºano), os alunos devem estar dentro da idade permitida. Os alunos precisam estar com até 13 anos e um mês de idade em 30 de junho de 2019. Portanto os alunos devem ter nascido a partir de 30/05/2006, para participar dessa fase.

1.4. Os alunos ou equipes que estiverem acima dessa idade, precisam ser substituídos, antes de iniciar a Fase Classificatória Digital – Online.

2 - Organização do torneio e suas fases

2.1. Fase Classificatória Digital – Online -> (Classificatória para a Fase Nacional):

2.1.1. Poderão participar dos torneios equipes de 8º e 9º ano, e equipes de 4º a 7º ano. Os jogadores das equipes de 4º a 7º ano devem respeitar o **limite de idade, (até 13 anos e um mês, em 30 de junho de 2019)**;

2.1.2. As equipes devem ser compostas por 4 alunos (cada um representante de um jogo), e o professor responsável pelo time, que será nosso contato. Nos dias das partidas, o mesmo deverá possuir computador com acesso à internet e celular com acesso “Whatsapp” para comunicação com a comissão organizadora das Olimpíadas. **Será enviado um link de acesso ao sistema para o e-mail do professor responsável;**

2.1.3. Os 4 alunos de cada equipe devem estar cadastrados na plataforma web.mindlab.net e devidamente vinculados a uma escola para acesso ao **Sistema das Olimpíadas** – Jogos Olímpicos Mind Lab. O professor responsável e a equipe deverão ter efetuado a inscrição para a Fase Classificatória Digital – Online através do site da Olimpíada;

2.1.4. A escola é a responsável por disponibilizar a estrutura necessária aos alunos competidores e ao professor responsável no dia das partidas, incluindo computadores com acesso internet (mínimo 2Mb de velocidade). Sugere-se que sejam realizados testes nos equipamentos com antecedência mínima de 1 dia;

2.1.5. Para participar desta fase digital, os alunos receberão da Mind Lab, login e senha de acesso ao sistema, essas informações serão enviadas ao professor responsável;

2.1.6. A Fase Classificatória Digital é composta por **grupos e subgrupos**, de acordo com o número de equipes inscritas no torneio. Na medida do possível as disputadas ocorrerão no mesmo dia, sempre a critério da comissão organizadora. Os subgrupos e grupos são constituídos por uma quantidade de escolas podendo ser agrupados por regiões, redes de escolas ou por outros critérios, sempre com o intuito de propiciar a participação de todos os inscritos. Nesse sentido, é possível que uma região ou rede tenha mais de 1 (hum) vencedor. As duas etapas, juntas, podem durar até 4 horas a partir do início das partidas e se dá da seguinte maneira:

- Etapa 1. Disputa no grupo ou subgrupo : Todas as equipes da mesma chave, jogam entre si, (sistema de liga/todos contra todos), em partidas de 15 a 18 minutos de duração, sendo metade do tempo para cada jogador/aluno, e intervalos de até 10 minutos entre as partidas. Vence essa primeira etapa, a equipe que fizer a maior pontuação acumulada ao final, conforme disposto no item **2.1.18 Critérios de Pontuação** e em caso de empate, adota-se o critério descrito no item **2.1.19. Critérios de desempate**.
- Etapa 2 – Disputa entre subgrupos: Os vencedores dos Subgrupos terão sua pontuação “zerada” e disputarão uma partida eliminatória entre si, **em até 30 minutos** após o encerramento da Etapa 1. O ganhador entre a disputa dos Subgrupos será considerado o vencedor do Grupo. Será iniciada uma rodada final para definir a equipe vencedora, que passará para a próxima fase – Nacional. Todos jogam contra todos (no mesmo jogo), em partidas de 15 a 18 minutos de duração, sendo metade do tempo para cada jogador/aluno, e intervalos de até 10 minutos entre as partidas. Vence essa primeira etapa, aquela equipe que fizer a maior pontuação acumulada ao final, conforme disposto no item **2.1.17 Critérios de Pontuação** e em caso de empate, adota-se o critério descrito no item **2.1.18. Critérios de desempate**.
- Será considerado que:
 - O 1º Lugar será do vencedor da disputa no grupo **ou** o vencedor entre os vencedores dos subgrupos, que o habilitará a passar para a Fase Nacional;
 - O 2º Lugar será do perdedor da disputa entre os vencedores dos grupos ou subgrupos;

2.1.7. As datas e horários pré-definidos para as partidas são imutáveis e devem ser respeitados. Os jogadores devem estar preparados (conectados) com no mínimo 45 minutos de antecedência ao horário da partida para evitar imprevistos.

2.1.8. As rodadas e o modelo de disputa dependerão da quantidade de equipes (jogadores) inscritas e serão organizadas pelo **Sistema das Olimpíadas** em **Grupos** e **Subgrupos** quando necessário.

2.1.9. A quantidade de equipes nos Grupos e Subgrupos será definida pelo **Sistema das Olimpíadas** com vistas a melhor organização do torneio. A equipe vencedora do Grupo será aquela que avançará para a próxima fase. A critério da comissão organizadora e durante o torneio, poderão ser definidos etapas de repescagem, inclusão, movimentação e exclusão de equipes;

2.1.10. O vencedor do Grupo será divulgado pela Comissão Organizadora das Olimpíadas no mesmo dia da realização das partidas, através do site;

2.1.11. As datas e horários da competição serão divulgados para todas as equipes de acordo com o calendário previamente estabelecido. **Independente de causa, a não participação da equipe no horário estipulado de uma determinada partida implicará na pontuação de valor 0 (zero) (WO), bem como a não participação de um ou mais jogadores da equipe no horário estipulado implicará na pontuação 0 (zero) para o jogador ausente.** As escolas devem cuidar para que o sistema de acesso (conexão) à internet esteja disponível.

2.1.12. Na fase **Classificatória Digital** não haverá disputa no modelo “melhor de 3” para nenhum dos jogos (Abalone, Damas, Octi e Quoridor);

2.1.13. Uma vez definido o horário de início da partida, haverá um período de tolerância de 5 (cinco) minutos para que os jogadores se posicionem, estejam conectados e na mesa (ambiente de jogo) de jogo (aceitar o convite do **Sistema das Olimpíadas**), sugerimos assistir o vídeo no site <http://olimpiadas.mindlab.com.br/>.

Atenção - Não há como interromper uma rodada em andamento (as rodadas são programadas). O aluno que se atrasar terá que aguardar, para entrar na próxima rodada;

2.1.14. Cada rodada será gerenciada por um formador Mind Lab chamado de Diretor de Torneio (DT);

2.1.15. O DT age como árbitro e tem total autoridade para julgar as partidas e mediar as conversas no chat, comunicando aos professores responsáveis sobre posturas inadequadas durante o torneio.

2.1.16. O DT é responsável por:

- Acompanhar a execução das rodadas no sistema das Olimpíadas;
- Ponderar as diferenças de opinião entre os competidores, fazendo valer as regras de conduta estabelecidas pela MIND LAB. Podendo definir a penalidade até a desclassificação do torneio da equipe ou jogador que não agir de maneira ética. **Exemplos:** Ofensas ao oponente através do chat, uso recorrente do botão **Propor Empate** de maneira insistente, mesmo após a negativa do oponente, dentre outros.

- Na disputa dos vencedores dos Subgrupos, deverá preencher a planilha onde serão anotados os resultados e as somas de pontos para definição do vencedor do Grupo.

2.1.17. Critérios de tempo de partida e pontuação da fase digital

- O sistema define como tempo máximo para cada partida o período de 15 min a 18 min (a tolerância/diferença de 3 min é uma garantia interna para registro de cada movimento dos jogadores). **Esse tempo NÃO é visível aos usuários e é INTERNO ao sistema, só pode ser extraído para fins de auditoria AO FINAL das partidas, e a critério da comissão técnica para eventuais esclarecimentos de dúvidas;**
- O tempo de cada partida é dividido igualmente para os dois jogadores, portanto fique atento ao tempo do seu relógio;
- Ao final desse período (tempo), a partida é encerrada AUTOMATICAMENTE e vence o jogador que possuir o **MAIOR saldo de tempo** no seu relógio próprio (aquele que aparece no momento da disputa no canto superior direito ao lado do nome do usuário);
- Em alguns casos, o tempo do sistema (15 a 18 min) se esgota e o relógio próprio (do usuário) ainda acumula tempo. **Nesse caso (nesta etapa digital) o SISTEMA é soberano e o tempo define o vencedor.**
- Veja exemplos abaixo:
 - **Exemplo 1 (ambos jogadores com tempo positivo):**
 - Jogador A (+1m:50s) x Jogador B (+2m:26s), vence **jogador B** com mais tempo positivo
 - **Exemplo 2 (apenas um dos jogadores com tempo positivo):**
 - Jogador A (-1m:42s) x Jogador B (+3m:30s), vence **jogador B**
 - **Exemplo 3 (ambos jogadores com tempo negativo):**
 - Jogador A (-0m:50s) x Jogador B (-1m:42s), vence **jogador A** com menos
 - Portanto caso não haja um vencedor (que atingiu o objetivo do jogo) dentro do tempo estipulado (independentemente do número de peças capturadas), **aguarde até o sistema encerrar a partida, NÃO ABANDONE a mesa até que o resultado seja dado na tela do seu computador!!!**
- Serão adotados os seguintes critérios de pontuação por partida:
 - **Vitória = 1 ponto para o jogador;**
 - **Empate = 0,5 ponto para cada jogador;**
 - **Derrota = 0 ponto para o jogador;**
 - **Ausência = 0 ponto e Oponente Presente = 1 ponto;**
 - **Ausência Dupla = 0 ponto para cada jogador**

- **Exceções:** No jogo **Damas Olímpicas**
 - O sistema definirá fim de jogo (independente de tempo), declarando empate, quando os dois jogadores repetirem exatamente o mesmo movimento três vezes, ou seja, movimentar a mesma peça para as mesmas casas. Exemplo – mover da casa 32 para a casa 28 e vice-versa três vezes, e o oponente mover da casa 1 para a casa 5 e vice-versa três vezes.
 - O sistema definirá fim de jogo (independente de tempo), **declarando empate**, quando ocorrer 25 movimentos consecutivos (entre os jogadores) sem ocorrer nenhuma captura de peças.
- Nesta fase digital o empate só acontecerá se um dos jogadores propor essa ação ao oponente, **através do botão na cor azul “Propor empate” (localizado no lado direito da tela da partida), e o oponente aceitar (atenção! uma vez aceito, não há reversão da decisão) .**
 - Opções de **“Abandonar partida”** ou **“Propor Empate”**:
 - Durante as partidas, um dos competidores poderá optar por abandonar o jogo ou propor empate ao oponente, nessa situação:
 - **Abandono = não estará habilitado durante o torneio;**
 - **Empate = caso o oponente concorde /aceite = 0,5 ponto para cada jogador.**

2.1.18. Critérios de desempate por equipe:

- Pontuação Geral da equipe no **Subgrupo** – Disputa pela liderança do **Subgrupo**
 - 1º - Maior número de pontos ganhos
 - 2º - Maior número de vitórias
 - 3º - Vencedor dos confrontos diretos
 - 4º - Maior soma dos pontos dos oponentes
 - 5º - Vencedor da maior pontuação individual (por jogo) na seguinte ordem: Octi, Quoridor, Damas e Abalone.
- Disputa pela liderança do **Grupo** – Dependendo do número de equipes, teremos torneios por eliminação simples (apenas 2 equipes) ou Round Robin (3 ou mais equipes).
 - 1º - Maior número de pontos ganhos
 - 2º - Maior número de vitórias
 - 3º - Vencedor dos confrontos diretos
 - 4º - Maior soma dos pontos dos oponentes
 - 5º - Vencedor da maior pontuação individual (por jogo) na seguinte ordem: Octi, Quoridor, Damas e Abalone.

2.1.19. A Comissão Organizadora das Olimpíadas disponibiliza para eventuais dúvidas, contato por e-mail olimpiadas@mindlab.com.br, pelo telefone (11) 3474-1777 (opção 1).

2.1.20. Eventuais motivos de força maior, que independam da Mind Lab e que justifiquem o adiamento do torneio, ficam a critério da Organização das Olimpíadas. Em tais situações, serão divulgadas novas datas para realização das partidas.

2.1.21. Casos excepcionais não cobertos pelo regulamento serão definidos a critério da comissão organizadora do evento.

2.2. Fase Classificatória Nacional – Presencial > (Classificatória para a Fase Internacional para jogadores de 4º a 7ºano):

2.2.1. Participarão os alunos das equipes vencedoras dos Grupos na fase Classificatória Digital, em São Paulo em local e data a serem comunicados;

2.2.2. Por limite de tempo e para um torneio satisfatório aos participantes, ocorrerão no máximo 7 rodadas por Grupo. O modelo de disputa em cada grupo dependerá da quantidade de equipes (jogadores) inscritas e serão configuradas pela organização das Olimpíada, como segue:

- Para grupos com até 8 equipes, será utilizado o sistema “Round Robin” (todas equipes jogam entre si) para definição da pontuação;
- Para grupos com mais do que 8 equipes, será utilizado o sistema de pareamento “Swiss Perfect” para definição das disputas e pontuação.

2.2.3. Premiação - Serão premiadas as equipes (1 Professor Responsável e 4 Alunos) segundo o critério abaixo:

- Categoria de 4º a 7º
 - 1º Lugar – Participação na Fase Internacional
 - 2º Lugar e 3º Lugar – Prêmios a critério da organização
- Categoria de 8º e 9º
 - 1º, 2º Lugar e 3º Lugar – Prêmios a critério da organização
- Todos os participantes receberão troféus, medalhas e certificados digitais de participação.

2.2.4. As datas e horários da competição serão divulgados para todas as equipes de acordo com o calendário previamente estabelecido. O não comparecimento da equipe no horário estipulado de uma determinada partida, implicará na pontuação de valor 0 (zero) (WO) para todos da equipe. A não participação de um ou mais jogadores da equipe no horário estipulado implicará na pontuação 0 (zero) para o jogador ausente;

2.2.5. Na fase Classificatória Nacional Presencial as partidas dos jogos Octi e Quoridor acontecerão em “melhor de 3”;

2.2.6. Uma vez definido o horário de início do torneio, haverá um período de 10 (dez) minutos para que o jogador se apresente na mesa de jogo, caso contrário será considerado ausente.

2.2.7. Cada rodada será gerenciada por um formador Mind Lab chamado de Diretor de Torneio (DT);

2.2.8. O DT age como árbitro e tem total autoridade para julgar as partidas.

2.2.9. O DT é responsável por:

- Acompanhar a execução das rodadas presencialmente;
- Cronometrar a duração de cada rodada (15 min.)
- Determinar por meio de julgamento, com base no critério de avaliação das estratégias e critérios de desempate, os jogos que não tiverem terminado ao final do tempo estipulado (15 minutos);
- No caso de aplicar o critério de desempate o DT deverá apontar o vencedor no final de cada partida;
- Ponderar as diferenças de opinião entre os competidores, fazendo valer as regras de conduta estabelecidas pela MIND LAB. Podendo definir a penalidade até a desclassificação do torneio da equipe ou jogador que não agir de maneira ética;
- Organizar e preencher a planilha onde serão anotados os resultados e as somas de pontos acumulados em todos os jogos a cada partida;
- As planilhas serão preenchidas pelo DT com a devida identificação e rubricadas pelos jogadores participantes;
- O conteúdo das planilhas será validado por um auditor antes de ser inserido no sistema de pontuação;
- Os professores responsáveis deverão assinar a súmula das partidas que serão divulgadas no decorrer do torneio, quaisquer dúvidas ou reclamações deverão ser registradas nesse momento;
- Os resultados parciais poderão ser exibidos no decorrer do torneio;
- O resultado final será divulgado no momento da premiação.

2.2.10. Critérios de pontuação fase presencial:

- Serão adotados os seguintes critérios de pontuação por partida presencial:
 - **Para chaves com quantidade de equipes pares:**
 - Vitória = 1 ponto para o jogador;
 - Empate = 0,5 ponto para cada jogador;
 - Derrota = 0 ponto para o jogador;
 - Ausência = 0 ponto e Oponente Presente = 1 ponto.
 - **Para chaves com quantidade de equipes ímpares (idem acima) e a equipe em espera:**
 - Espera = Não haverá pontuação para o sistema “Round Robin”;
 - Espera = 1 ponto para o jogador em espera para o sistema “Swiss System”.

2.2.11. Critérios de desempate:

- Durante as Partidas
 - Em não havendo um vencedor ao final dos 15 minutos de partida, o DT aplicará os critérios de desempate constantes no **item 4. – Critérios de Desempate – Guia para o Diretor de Torneio**
- Classificação – Desempate de Pontuação (equipe em seu grupo):
 - 1º - Maior número de vitórias;
 - 2º - Vencedor dos confrontos diretos;
 - 3º - Maior soma dos pontos dos oponentes;
 - 4º - Vencedor no confronto direto dos seguintes jogos na seguinte ordem: Octi, Quoridor, Damas e Abalone.

3 - Regras de conduta e papel do Diretor de Torneio

Vencer é uma condição essencial, mas não é o critério exclusivo para seguir no torneio. Quem desrespeitar as regras pode ser desclassificado.

3.1. As regras de conduta devem ser respeitadas em todas as etapas do torneio, sendo responsabilidade de cada escola divulgá-las aos participantes.

3.2. É responsabilidade do DT garantir um comportamento digno e respeitoso, conforme as regras de conduta, tanto dos competidores quanto das respectivas torcidas.

- Os competidores devem aceitar jogar contra o oponente que for sorteado, sem discussão.
- Os competidores devem cumprimentar-se no início e no final de cada rodada.
- Todo maltrato verbal ou físico é terminantemente proibido (e quem estiver envolvido em conduta desleal poderá ser desclassificado do torneio).

3.3. Cada DT deve certificar-se que os alunos competidores conhecem todas as regras dos jogos de suas respectivas categorias, assim como quem deve iniciar a partida. A regra do “toque na peça” se aplica a todos os jogos do torneio (se o jogador tocou na peça, deve movimentá-la).

3.4. Uma jogada ilegal deve ser corrigida imediatamente. O aluno deve levantar a mão e chamar o DT;

3.5. O resultado de uma partida que não terminar no tempo regulamentar (15 minutos) será decidido pelo DT seguindo os critérios de desempate de cada jogo. O DT deve atuar de maneira objetiva e profissional, evitando comentários que possam ser interpretados como postura parcial.

3.6. Qualquer solicitação ou dúvida, mesmo a comunicação da vitória de um competidor, deve ser sinalizada ao DT erguendo a mão. Não é permitido conversar durante a partida,

nem levantar do lugar. Ao término da partida o jogador deve retirar-se da mesa de jogo da competição.

3.7. Espectadores e convidados devem permanecer em áreas específicas, designadas no início do torneio. Ninguém pode entrar nas áreas de jogos, nem conversar com os jogadores no decorrer das partidas. Qualquer interferência poderá ser punida com a derrota do competidor.

3.8. Professores dos alunos competidores também são considerados como “torcida” e não podem circular entre as mesas durante os jogos, a não ser que tenham sido designados como DT antes do torneio. A quantidade de DTs por torneio varia conforme a necessidade.

4 - Critérios de desempate para partidas presenciais (Guia para o Diretor de Torneio)

Terminado o tempo regulamentar de 15 minutos por rodada, será permitida uma jogada a mais para cada competidor. Caso ainda não haja um vencedor declarado, serão aplicados os critérios descritos abaixo.

4.1. ABALONE

Para o DT declarar o resultado de uma partida não terminada de Abalone, deve seguir os seguintes critérios:

- 1- O número de esferas que cada jogador ainda possui no tabuleiro;
- 2- O potencial relativo de cada jogador na formação das suas esferas para empurrar as do oponente para fora do tabuleiro;
- 3- O número de esferas do oponente que precisam ser empurradas para que o jogador vença;
- 4- O jogador com **3 (três) esferas de vantagem** é declarado vencedor.

Na maioria dos casos, uma **vantagem de 2 (duas) esferas** deve ser suficiente para declarar o vencedor, mas nesse caso a disposição de esferas no tabuleiro deve ser levada em consideração. Pode haver casos em que o jogador, mesmo com 2 (duas) esferas de vantagem, não tenha chances claras por causa de uma disposição fraca das outras esferas no tabuleiro.

Uma esfera de vantagem não é suficiente para declarar um vencedor, a menos que o jogador em vantagem precise empurrar apenas uma esfera do adversário para vencer e é visível que este movimento estava próximo de acontecer.

Quando os dois competidores possuírem um **número igual de esferas**, o DT declara o jogo empatado, exceto em casos extraordinários em que é visível que um dos jogadores faria a próxima jogada para vencer.

4.2. QUORIDOR

É raro que seja necessário declarar o resultado de uma partida não terminada de Quoridor, uma vez que costumam terminar no tempo estipulado. Se, entretanto, for necessária a intervenção do DT, esta será baseada na avaliação das táticas apresentadas pela posição das peças no tabuleiro.

Um jogo de Quoridor que necessite da intervenção do DT está provavelmente perto do fim, sendo provavelmente visível qual dos jogadores tem mais chances de vencer. A vantagem se mostra quando um dos jogadores está perto da última fila ou com maior número de barreiras disponíveis para serem posicionadas.

Às vezes, uma jogada adicional seria suficiente para haver um vencedor. Neste caso, o DT pode pedir uma jogada extra para o competidor demonstrar como faria para vencer.

4.3. OCTI

A necessidade de declarar o resultado de um jogo de Octi é rara, pois este é um jogo de movimentos rápidos que costuma terminar antes dos outros jogos do torneio. Se a partida não terminar, é declarado vencedor o jogador com vantagem de peças, se não houver nenhum problema de posicionamento irregular.

Em qualquer caso, o DT decide baseado em seu conhecimento do jogo, determinando se um dos jogadores tem vantagem material e de posicionamento.

Algumas vezes é visível, no tabuleiro, o movimento necessário para um dos jogadores vencer a partida. Neste caso, o DT pode pedir ao jogador que demonstre como faria a sua próxima jogada.

4.4. DAMAS OLÍMPICAS

Declarar o resultado de um jogo não terminado de Damas é uma situação bem comum, mas não costuma ser simples. A posição mais frequente ocorre quando um dos jogadores tem uma Dama e o outro, duas Damas ou mais. É altamente recomendado pedir aos jogadores que continuem a jogar por mais alguns movimentos. Isso facilitará a decisão do DT, que poderá observar e perceber se o jogador com vantagem sabe realmente explorá-la.

4.4.1. *Nenhuma Dama*

Se não há nenhuma Dama em jogo, DT deve declarar o vencedor (ou o empate) conforme sua avaliação das possibilidades de jogadas que cada um dos jogadores teria para vencer o jogo.

4.4.2. *Uma Dama vs. Nenhuma Dama*

Nessa situação, a vitória é declarada ao jogador com a Dama. **Exceção:** Nas vezes em que o oponente em desvantagem claramente demonstra que faria uma Dama na sua próxima jogada.

Quando os dois jogadores têm **SOMENTE Damas no tabuleiro:**

4.4.3. *Uma Dama vs. Duas Damas*

Nessa situação, é declarado empate. Não é possível ganhar de um jogador que tem apenas uma Dama, pois este pode posicionar-se na diagonal e mover-se de ponta a ponta tornando todas as jogadas inúteis.

4.4.4. *Uma Dama vs. Três Damas*

Na maioria das vezes é declarado o empate. Entretanto, é importante dar ao jogador em vantagem a oportunidade de tentar vencer e perceber se o outro jogador sabe se defender. Se o jogador em vantagem não puder explicar como venceria, é declarado o empate.

4.4.5 *Uma Dama vs. Quatro Damas (ou mais)*

Nesse caso, o jogador com mais Damas é declarado vencedor por causa da vantagem que conseguiu adquirir no decorrer do jogo.