



FEDERAZIONE ITALIANA DAMA
fondata nel 1924

REGOLAMENTO TECNICO

Le norme contenute nel presente regolamento annullano e sostituiscono ogni altra precedente.

7^a Edizione
Gennaio 2008

PREFAZIONE

Ecco, finalmente l'attesa nuova edizione del Regolamento Tecnico emendato dalle imperfezioni, anche quelle minime, delle precedenti stesure.

Si tratta di un testo ponderoso, preciso, minuzioso, esauriente, frutto dell'impegno della Commissione Borghetti, di altre Commissioni e del Consiglio Federale.

Un'opera completa!

Certo che di cammino ne è stato fatto se si pensa al minuscolo regolamento edito dall'ENAL nei primi anni '50, cm. 10x14, formato da 14 paginette e senza diagrammi, oppure a quello riportato solo su Damasport 1962.

Man mano che la FID cresceva, anche il regolamento cresceva, con l'edizione della Commissione Persico (1969) e quella più corposa della Commissione Molesini (1988).

Questa edizione è composta da oltre 200 pagine e con un buon numero d'allegati e tabelle varie, si presenta in una veste grafica distinta di agevole lettura e consultazione. Si tratta insomma di un indispensabile punto di riferimento per tutti gli addetti ai lavori, destinato a durare nel tempo.

Complimenti a quanti hanno collaborato alla stesura di questo bel testo, un altro segno tangibile della crescita della nostra Federazione.

Buona lettura.

Oreste Persico

NOTA INTRODUTTIVA DEL PRESIDENTE

Serve davvero un “nuovo” regolamento tecnico per illustrare regole e particolarità del gioco da tavolo più diffuso in Italia? Parrebbe proprio di sì, considerando che quando si parla di dama al grande pubblico attraverso radio, TV, carta stampata ed ora anche Internet (e, fortunatamente, se ne parla sempre più spesso, segno di una popolarità in continua ascesa!), gli aspetti tecnici anche di base sono sempre poco precisi.

La Federazione Italiana Dama ha oltre 80 anni di storia essendo stata fondata nel 1924, l’abolizione del “soffio” ne ha pochi di meno (1934!), ma è un aspetto su cui ancora recentissimamente si sono dette inesattezze in una trasmissione televisiva di grande seguito.

Questa nuova e impegnativa edizione del Regolamento tecnico vede la luce a diciotto anni dalla precedente. Un periodo di grandi mutamenti per l’attività damistica in Italia, sia dal punto di vista organizzativo che da quello tecnico. Cito solo alcune tappe che hanno contribuito a superare irreversibilmente la fase “romantica” del damismo italiano del dopoguerra:

1987: entra in vigore in maniera stabile per la dama italiana il sistema valoriale di classificazione mobile dei giocatori denominato ELO Rubele. E’ l’inizio di un graduale processo di relativizzazione delle categorie tradizionali di gioco (Maestri, Candidati Maestri, Nazionali, ecc).

1990: prima edizione dei Giochi Sportivi Studenteschi, che istituzionalizzano l’irruzione della “dama giovane” in un mondo per tradizione di soli adulti

1991: prende piede la pratica spettacolare e strabiliante delle simultanee alla cieca da parte dei nostri migliori campioni, che ha visto una continua emulazione in cui si è passati dalle 6 partite dell’allora “semplice” Maestro Michele Borghetti nel 1991, alle 8 del Grande Maestro Marcello Gasparetti nel 1992, alle 14 del Grande Maestro Nicola Fiabane nel 1994, al record che ha dell’incredibile di 23 partite nel 2003 da parte di nuovo di Michele Borghetti, nel frattempo affermatosi non solo come Gran Maestro ma anche come il più forte giocatore di dama italiana di tutti i tempi.

1993: al gioco della dama (“Sport del cervello”, come recitava un nostro vecchio slogan) viene riconosciuta la dignità di Sport a tutti gli effetti, con l’entrata della FID nella famiglia olimpica del CONI. Un traguardo per il quale la manageriale lungimiranza del Presidente Onorario Walter Signori e la arguta ed efficiente concretezza dell’allora Segretario Federale Oreste Persico non saranno mai ringraziate a sufficienza.

Dal 1998 ad oggi, la rivoluzione tecnologica: nasce il sito federale www.fid.it e iniziano a diffondersi i programmi di gioco per computer, il gioco via Internet tra appassionati, la didattica della dama tramite Internet e l’uso di orologi digitali che consentono una gestione del tempo di gara prima impensabile (su tutti il sistema Fischer, il cui corollario sarà la graduale abolizione delle “mosse lampo”).

Ciascuno di questi accadimenti, come sopra detto, ha portato con se –dirette o indirette, grandi o piccole, digerite o tutt’ora indigeste- anche delle modifiche sul piano tecnico, e il regolamento del 1988 appariva oramai inadeguato, anche per le continue micro-modifiche succedutesi negli anni che ne avevano modificato profondamente la struttura.

La presente nuova edizione ha il pregio, tra le altre cose, di essere concepita per sezioni staccate, il che consentirà aggiornamenti più dinamici nel tempo. Al M° Gianfranco Borghetti, che è stato anima e cuore del lavoro, vada la riconoscenza di tutti i damisti italiani presenti e futuri.

Buona lettura e, soprattutto, buon gioco a tutti!

Renzo Tondo
Presidente FID
Roma, 1 marzo 2006

APPENDICE ALLA NOTA INTRODUTTIVA (2008)

Al momento di andare in stampa tipografica a due anni di distanza dalla precedente edizione più “artigianale”, mi sia consentita un’aggiunta alla mia precedente nota introduttiva.

Essa è relativa alla necessità di una nuova edizione del Regolamento: la grandissima popolarità che il gioco a 64 caselle sta avendo su Internet ha come contraltare la diffusione di regole imprecise, o ibridate dalla dama inglese: ecco quindi che ribadire la specificità della dama italiana risulta quanto mai opportuno.

Invito tutti i tesserati, atleti, arbitri ed appassionati, alla lettura e alla diffusione del Regolamento e rinnovo i ringraziamenti a tutti coloro che hanno contribuito alla sua riuscita.

Tolmezzo, 21 gennaio 2008

Il Presidente FID

Renzo Tondo

NOTA INTRODUTTIVA DEL PRESIDENTE DELLA C.T.F.

Perché un nuovo Regolamento Tecnico a distanza di soli 2 anni dal precedente?

Perché si è ritenuto opportuno apportare ulteriori precisazioni e modifiche anche e soprattutto laddove potevano esserci lacune interpretative.

Inoltre, l'entrata in vigore del programma di gestione gare "Kosmos", realizzato dal bravissimo Ing. Roberto De Franceschi, ha permesso l'introduzione di alcune novità tecniche che non era possibile applicare precedentemente se non con notevoli difficoltà - e solo con gestione cartacea - quasi più applicata.

La gestione informatica di queste novità si deve alle grandi capacità informatiche e disponibilità del "padre" del programma Kosmos che ha realizzato - anche grazie alla stretta collaborazione intercorsa fra lo stesso, la CTF e la CTA - un vero gioiello della tecnica, informatica e damistica.

La presentazione in anteprima del programma Kosmos, avvenuta nel corso di numerosi seminari in varie parti d'Italia, ha suscitato l'entusiasmo e il gradimento di tutti gli addetti ai lavori, che hanno avuto occasione di "vedere all'opera" e constatare di persona la facilità di gestione e la rapidità di elaborazione del suddetto programma.

E veniamo agli aggiornamenti principali.

Ecco quindi un estratto di quanto modificato, precisato e aggiunto.

- 1) Modalità per ricominciare la partita in caso di errata assegnazione di colore o di orientamento della damiera, per i due sistemi di gioco [Capo I artt. 7.2, 7.3 e 7.4 – Capo II artt. 5.2, 5.3 e 5.4]
- 2) Pari automatica in caso di ripetizione di posizione (ma solo per i tornei con trascrizione obbligatoria), per i due sistemi di gioco. Viene indicato anche il tempo minimo che si deve lasciare al giocatore che chiede la verifica e al quale - appunto - va addebitato il tempo utilizzato per poterla effettuare. Ci sono anche ulteriori precisazioni. [Capo I art. 9.3 – Capo II artt. 6.3]
- 3) Obbligo di compiere le due fasi di movimento del pezzo e trascrizione della mossa prima dell'inversione del tempo sui quadranti, sempre laddove è obbligatoria la trascrizione. [Capo III art. 4.4.5]
- 4) Tempi minimi di gioco: i tempi indicati tengono di conto del fatto che, ad esempio, nelle gare di 1 giorno ci si trovi con 7 giocatori (al campionato provinciale può succedere benissimo) e

quindi nell'obbligo di fare 7 turni in 1 giorno). E comunque sono TEMPI MINIMI che possono essere incrementati a piacere a seconda delle varie esigenze. Sarà comunque distribuita una tabella agli arbitri con indicati i tempi consigliati con le varie possibilità di numeri di turni e di tempo a disposizione. [Capo III – art. 5.3]

- 5) Sistema Fischer: obbligo di premere il pulsante dell'orologio, dopo ogni mossa, al fine di permettere la ricarica di tempo per sé e per l'avversario. [Capo III – art. 5.9.3]
- 6) Valutazione del numero delle partite giocate nel girone all'italiana, nei casi di ritiro. [Capo III - art. 6.19.2 lett. C – D]
- 7) Evitare l'allontanamento dei giocatori che vanno in “busta” nei campionati. Ciò è dovuto al fatto che con le nuove tecnologie (computer, king, sage ecc ecc) far allontanare un giocatore può causare problemi e dubbi. [Capo III - art. 7.3.15]
- 8) Aperture di gioco: chiarimenti su tabelle da applicare [Capo IV – Premessa]
- 9) Sistema italo-svizzero: diversa impostazione del sistema; in particolare [Capo V – artt. 1-4-8-10-11-12-14-16]
 - 9.1 accorpamento delle varie denominazioni – ipertrofico, meta italo-svizzero, svizzero normale – in un unico articolo
 - 9.2 possibilità di interrompere il torneo solo ed esclusivamente per motivi assolutamente imprevedibili (esempio, in un torneo con 10 giocatori e 6 turni di gioco, ben 3-4 giocatori si ritirano), eventi atmosferici di eccezionale gravità ecc ecc.
 - 9.3 ma soprattutto in questo Capo V è stato aggiunto un secondo quoziente in caso di parità dopo il primo, quello classico Buholz.
 - 9.4 sono stati previsti i vari casi di ritiri, forfait, espulsioni, anche molteplici, con le susseguenti modalità di abbinamento. Questo grazie soprattutto al programma Kosmos che riesce a gestirli in modo perfetto secondo le direttive tecniche impartite.
- 10) Casi di pari punti e pari quoziente fra più di due giocatori: disposizioni dettagliate [Capo V – Procedura di spareggio Buholz e Classifica tecnica]
- 11) Con girone all'italiana e numero dispari di giocatori, possibilità di assegnazione del riposo all'ultimo turno al giocatore col punteggio Elo più basso. [Capo V – Sistema del girone all'italiana – art. 6]
- 12) Punteggio minimo in Elo-Rubele a dama italiana e internazionale [Capo VI – art. 6]
- 13) Impossibilità di incremento del punteggio Elo in caso di ritiro, squalifica o forfait, salvo casi eccezionale valutati dalla CTF [Capo VI – art. 7.2 e 7.3]
- 14) Inserimento dei giocatori di categoria “Provinciale” nel meccanismo Elo-Rubele [Capo VI – art. 9]

- 15) Tutte le promozioni avvengono per raggiungimento della soglia Elo [Capo VI – art. 9]
- 16) Possibilità di premi particolari per le categorie inferiori. [Capo VII – art. 2.1]
- 17) Possibilità per i giocatori di categoria Provinciale di giocare in gruppo a parte, in certi casi. [Capo VII – art. 2.1]
- 18) È stato aumentato il numero delle tabelle e sono variate le procedure per la suddivisione dei giocatori nei vari gruppi. Le nuove tabelle prevedono da 18 a 200 giocatori, da 5 a 10 turni e da 3 a 6 gruppi di gioco. È prevista anche la suddivisione in due gruppi, ma solo fino a 36 partecipanti in quanto 2 soli gruppi si devono e si possono fare solo in casi particolari. [Capo VII – art. 2.1.3 e allegati/tabella 23 e 24].
- 19) Possibilità di percentualizzare il valore Elo delle gare, quindi non più 50 o 100% ma anche percentuali diverse [Capo VII – art. 5.6]
- 20) Possibilità di accordare l'Elo anche ai Campionati Provinciali [Capo VII – art. 5.6]
- 21) Soglia di promozione a Regionale per la dama italiana [Capo VII – art. 7.2 e Allegati/tabelle 12]
- 22) Punteggio di ingresso dei Provinciali a dama italiana [Capo VII – Allegati/tabelle 12]

E altre cose che il lettore attento avrà occasione di scoprire da solo.

Questo è stato possibile grazie, in particolare, al prezioso contributo dei componenti della CTF, di Renato Spoladore, Margherita Massignani e di Roberto De Franceschi che ringrazio sentitamente. Un grazie sentito anche al Maestro Pierluigi Perani per la passione e la dedizione nell'assemblare e permettere la stampa del lavoro.

Il Presidente della CTF
Gianfranco Borghetti

INDICE

PREFAZIONE	III
NOTA INTRODUTTIVA DEL PRESIDENTE	IV
APPENDICE ALLA NOTA INTRODUTTIVA (2008)	VI
NOTA INTRODUTTIVA DEL PRESIDENTE DELLA C.T.F.	VII
CAPO I - REGOLAMENTO UFFICIALE DI GIOCO DELLA DAMA ITALIANA	1
Art. 1 - Il gioco e i giocatori	1
Art. 2 - Il materiale	1
Art. 3 - Il movimento dei pezzi	3
Art. 4 - Gli spostamenti semplici	4
Art. 5 - Le prese	5
Art. 6 - Le regole di presa	7
Art. 7 - Le situazioni anomale.....	9
Art. 8 - Le irregolarità di gioco.....	10
Art. 9 - Il risultato	11
Art. 10 - Il finale di partita pari per conteggio di mosse	12
Art. 11 - Deroghe particolari al conteggio delle mosse	12
Art. 12 - La trascrizione	12
Art. 13 - I segni convenzionali.....	13
Art. 14 - Il controllo del tempo	13
Art. 15 - Modi diversi di giocare una partita.....	13
CAPO II - REGOLAMENTO UFFICIALE DI GIOCO DELLA DAMA INTERNAZIONALE	15
Art. 1 - Il gioco e i giocatori	15
Art. 2 - Il materiale	15
Art. 3 - Il movimento dei pezzi	17
Art. 4 - La presa	18
Art. 5 - Le situazioni anomale	22
Art. 6 - Il risultato	24
Art. 7 - Il finale di partita pari per conteggio di mosse	25
Art. 8 - La trascrizione.....	25
Art. 9 - I segni convenzionali.....	25
Art. 10 - Il controllo del tempo	26
Art. 11 - Modi diversi di giocare una partita.....	26
CAPO III - REGOLAMENTO UFFICIALE DELLE COMPETIZIONI DELLA F.I.D.	27
Art. 1 - La competizione e i giocatori	27
Art. 2 - Diritti e doveri dei giocatori	27
Art. 3 - Il locale di gioco e il materiale	28
Art. 4 - Uso dell'orologio di gara con trascrizione delle partite	31
Art. 5 - Uso dell'orologio senza la trascrizione della partita	34
Art. 6 - Dall'inizio delle partite al risultato attraverso le norme di gara	37
Art. 7 - Interruzioni	41
CAPO IV - APERTURE DI GIOCO NELLA DAMA ITALIANA	44
PREMESSA.....	44
CAPO V - SISTEMI DI GARA	46
PREMESSA.....	46
SISTEMA ITALO-SVIZZERO A ROTAZIONE CONTINUA	47
Art. 1 - NUMERO DELLE PARTITE DA DISPUTARE.....	47
Art. 2 - NUMERO INIZIALE DI TABELLONE.....	47
Art. 3 - PRIMO TURNO DI GIOCO	47
Art. 4 - TURNI SUCCESSIVI.....	47
Art. 5 - PROCEDURA DI ACCOPPIAMENTO.....	48
Art. 6 - UN INCONTRO CON OGNI AVVERSARIO	48
Art. 7 - CASI DI NUMERO DISPARI DI GIOCATORI.....	48
Art. 8 - NUMERO DISPARI E PUNTI A FORFAIT	48
Art. 9 - NUMERO DISPARI CON RIPOSO TURNO.....	48
Art. 10 - RITIRI E RIPOSO CON RITIRATO (RR).....	49
Art. 11 - ASSEGNAZIONE PUNTI A FORFAIT	49

Art. 12 - GESTIONE DEI RITIRI.....	49
Art. 13 - GIOCATORI RITIRATI: PUNTI E CLASSIFICA.....	51
Art. 14 - COLORI PER PARTITE A FORFAIT E RIPOSO TURNO.....	51
Art. 15 - DISACCOPIAMENTO GIOCATORI.....	51
Art. 16 - PARTITE SOSPESE.....	52
Art. 17 - COLORE: ASSEGNAZIONE.....	52
Art. 18 - COLORE: NON ASSEGNAZIONE.....	52
PROCEDURA DI SPAREGGIO BUHOLZ E CLASSIFICA TECNICA.....	52
CLASSIFICA TECNICA.....	54
SISTEMA DEL GIRONE ALL'ITALIANA.....	54
PROCEDURA DI SPAREGGIO SONNEBORN-BERGER E CLASSIFICA TECNICA.....	55
CLASSIFICA TECNICA.....	56
SISTEMA ITALIANO RIDOTTO.....	56
SISTEMA PER GARE A SQUADRE O COPPIE.....	58
CLASSIFICA TECNICA.....	59
SISTEMA CON DOPPIA PARTITA.....	61
SISTEMA CON GIRONE DI ANDATA E RITORNO.....	61
SISTEMA DI ACCOPIAMENTO PER GIOCATORI DI UNA STESSA PROVINCIA O SODALIZIO.....	62
SISTEMI AD HANDICAP.....	63
SISTEMI AD ELIMINAZIONE.....	64
CAPO VI - REGOLAMENTO ELO-RUBELE.....	66
SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE ELO-RUBELE.....	66
Art. 10 Calcolo della modifica del capitale punti.....	67
Art. 12 Tabella di Conversione differenze di capitale in probabilità di risultati.....	68
Art. 13 Conversione capitale punti e categorie di gioco.....	68
Art. 14 Inserimento di giocatori, appartenenti a Federazioni straniere, nei tornei nazionali.....	68
Art. 15 - Inserimento di giocatori senza Rating FMJD.....	69
CAPO VII - ATTIVITÀ AGONISTICA E CATEGORIE DI GIOCO.....	70
Art. 1 - Attività agonistica.....	70
Art. 2 - Denominazione delle gare.....	70
Art. 3 - Effettuazione delle gare.....	71
Art. 4 - Classificazione e requisiti delle gare nazionali.....	71
Art. 5 - I Campionati.....	72
Art. 6 - Categorie di gioco.....	73
Art. 7 - Norme per le promozioni (settore agonistico).....	74
CAPO VIII - REGOLAMENTO UFFICIALE PER PARTITE LAMPO E SEMILAMPO.....	75
DAMA ITALIANA.....	75
REGOLAMENTO LAMPO E SEMILAMPO SENZA RICARICA DI TEMPO.....	75
Art. 1 - Definizione.....	75
Art. 2 - Tempo di riflessione consigliato.....	75
Art. 3 - Orologi di gara.....	75
Art. 4 - Impiego dell'orologio – Trascrizione.....	75
Art. 5 - Inizio del gioco.....	76
Art. 6 - Inversione del tempo.....	76
Art. 7 - La fase critica.....	76
Art. 8 - Richiesta di pari.....	76
Art. 9 – Risultato in caso di caduta della/e bandierina/e.....	76
Art. 10 - Controllo arbitrale.....	76
Art. 11 - Applicazione Regolamento.....	77
REGOLAMENTO LAMPO E SEMILAMPO CON RICARICA DI TEMPO (Sistema Fischer).....	77
Art. 1 - Definizione.....	77
Art. 2 - Tempo di riflessione consigliato.....	77
Art. 3 – Orologi di gara.....	77
Art. 4 - Impiego dell'orologio – Trascrizione.....	77
Art. 5 - Inizio del gioco.....	78
Art. 6 - Inversione del tempo.....	78
Art. 7 - Conclusione della partita.....	78
Art. 8 – Risultato in caso di tempo scaduto.....	78
Art. 9 - Controllo arbitrale.....	78
Art. 10 - Applicazione Regolamento.....	79
DAMA INTERNAZIONALE.....	80

REGOLAMENTO LAMPO E SEMILAMPO SENZA RICARICA DI TEMPO	80
Art. 1 - Definizione	80
Art. 2 - Tempo di riflessione consigliato	80
Art. 3 – Orologi di gara.....	80
Art. 4 - Impiego dell’orologio – Trascrizione	80
Art. 5 - Inizio del gioco.....	80
Art. 7 - La fase critica	80
Art. 8 – Richiesta di pari.....	80
Art. 9 – Risultato in caso di caduta della/e bandierina/e	81
Art. 10 - Controllo arbitrale	81
Art. 11 – Applicazione Regolamento.....	82
REGOLAMENTO LAMPO E SEMILAMPO CON RICARICA DI TEMPO (Sistema Fischer)	82
Art. 1 - Definizione	82
Art. 2 - Tempo di riflessione consigliato	82
Art. 3 – Orologi di gara.....	82
Art. 4 - Impiego dell’orologio – Trascrizione	82
Art. 5 - Inizio del gioco.....	82
Art. 6 - Inversione del tempo	82
Art. 7 - Conclusione della partita	83
Art. 8 – Risultato in caso di tempo scaduto	83
Art. 9 - Controllo arbitrale	83
Art. 10 – Applicazione Regolamento.....	84
CAPO IX - REGOLAMENTO SIMULTANEE ALLA CIECA	85
Art. 1 - Disposizioni generali.....	85
Art. 2 - Requisiti generali per l’omologazione	85
Art. 3 - Definizione di “simultanea alla cieca”	85
Art. 4 - Modalità di svolgimento.....	85
Art. 5 - Errori	86
Art. 6 - Criteri delle prestazioni	86
Art. 7 - Record	86
Art. 8 - Attribuzione dei premi di bellezza nelle partite	86
Art. 9 - Tesseramento	87
Art. 10 - Applicazione del regolamento.....	87
NORME E DISPOSIZIONI AGGIUNTIVE.....	87
CAPO X - REGOLAMENTO INCONTRI DI SPAREGGIO (MATCH)	89
Match a due al meglio di un numero prefissato di incontri.....	89
Primo ciclo: partite a tempi regolamentari.....	89
Secondo ciclo (spareggio): partite a tempi ridotti.....	90
CAPO XI - REGOLAMENTO DELLA COMPOSIZIONE PROBLEMISTICA	92
I - DAMA ITALIANA	92
A) Composizione	92
B) Gare per solutori.....	95
II - DAMA INTERNAZIONALE.....	96
CAPO XII - REGOLAMENTO ARBITRALE.....	102
PARTE I - CATEGORIE ARBITRALI	102
Art. 1 - Nomine.....	102
Art. 2 - Impiego Arbitri Internazionali e Direttori di Gara	102
Art. 3 - Impiego Arbitri FMJD e Arbitri Nazionali	102
Art. 4 - Impiego Arbitri Regionali	103
Art. 5 - Impiego Arbitri Provinciali	103
Art. 6 - Limiti di impiego.....	103
Art. 7 - Tesseramento	103
Art. 8 - Limiti di età.....	103
Art. 9 - Inquadramento.....	104
Art. 10 - Qualifica e promozioni degli arbitri	104
Art. 11 - Corsi di formazione e aggiornamento	104
Art. 12 - Esami per il passaggio di qualifica	105
Art. 13 - Incompatibilità	105
Art. 14 - Numero di presenze arbitrali	105
Art. 15 - Designatori	106
Art. 16 - Richieste di designazioni.....	106

Art. 17 - Designazioni.....	106
Art. 18 - Modalità di designazione	106
Art. 19 - Designazioni per i campionati nazionali	106
Art. 20 - Designazioni per gare internazionali.....	106
Art. 21 - Doveri di comunicazione dei dati di gara	106
Art. 22 - Rimborsi spese e diarie	107
PARTE II - ADEMPIMENTI E NORME DI COMPORTAMENTO.....	108
Art. 1 - Il ruolo dell'arbitro.....	108
Art. 2 - La direzione di gara.....	108
Art. 3 - Assegnazione dei compiti.....	108
Art. 4 - Linee di comportamento.....	108
Art. 5 - Controllo tesseramenti	108
Art. 6 - Adempimenti ad inizio gioco	109
Art. 7 - Attribuzione del colore.....	109
Art. 8 - Classifica generale	109
Art. 9 - Esposizione dei tabelloni.....	109
Art. 10 - Adempimenti per l'uso degli orologi.....	109
Art. 11 - Divieto di prova partite in corso.....	110
Art. 12 - Interventi durante il gioco	110
Art. 13 - Limiti di intervento	110
Art. 14 - Referto di gara.....	111
Art. 15 - Giuria di Gara.....	111
Art. 16 Incompatibilità dei membri della Giuria di Gara.....	112
Capo XIII OMOLOGAZIONI	113
Omologazioni 1 Damiere.....	113
Omologazioni 2 Pedine.....	113
Capo XIV ALLEGATI E TABELLE	114
Allegati - Tabelle 1	117
Cadenza di gioco nei Campionati Nazionali	
Art. 4.1 - Capo III – Regolamento Ufficiale delle Competizioni della F.I.D.	
Allegati - Tabelle 2	118
Procedure per l'interruzione di una partita	
Modulo A per Partita in Busta	
Art. 7.3 - Capo III - Regolamento Ufficiale delle Competizioni della F.I.D.	
Allegati - Tabelle 3	119
Procedure per l'interruzione di una partita	
Modulo B per Mossa in Busta	
Art. 7.3 - Capo III - Regolamento Ufficiale delle Competizioni della F.I.D.	
Allegati - Tabelle 4	120
Aperture	
Capo IV - Aperture di gioco nella dama italiana	
Allegati - Tabelle 5	129
Sistema Italo-Svizzero a rotazione continua - Art. 4	
Esempi di applicazione con numero pari di giocatori	
(Capo V – Sistemi di gara)	
Allegati - Tabelle 6	130
Sistema Italo-Svizzero a rotazione continua - Art. 4	
Esempi di applicazione con numero dispari di giocatori	
(Capo V – Sistemi di gara)	
Allegati - Tabelle 7	131
Sistema Italo-Svizzero - Art. 5	
Esempio di applicazione con spiegazioni sul meccanismo	
(Capo V – Sistemi di gara)	

Allegati - Tabelle 8	132
Sistema del Girone all'italiana	
Da 4 a 24 giocatori - Con l'uso di numeri	
Capo V - Sistemi di gioco	
Allegati - Tabelle 9	136
Sistema del Girone all'italiana	
Da 4 a 24 giocatori - Con l'uso di lettere	
Capo V - Sistemi di gioco	
Allegati - Tabelle 10	141
Sistema di accoppiamento giocatori della stessa provincia o sodalizio	
da 6 a 24 giocatori	
Capo V - Sistemi di gioco	
Allegati - Tabelle 11	144
Soglie di promozioni e punteggi iniziali - Dama internazionale	
Capo VI – Regolamento Elo-Rubele - Art. 9	
Allegati - Tabelle 12	145
Soglie di promozioni e punteggi iniziali - Dama italiana	
Capo VI – Regolamento Elo-Rubele - Art. 9	
Allegati - Tabelle 13	145
Fac-simile tabellone dama italiana con punteggi attesi –	
Capo VI – Regolamento Elo-Rubele - Art. 10	
Allegati - Tabelle 14	147
Spiegazioni del calcolo del punteggio Elo-Rubele – Dama Italiana	
Capo VI – Regolamento Elo-Rubele - Art. 10	
Allegati - Tabelle 15	150
Fac-simile tabellone dama internazionale con punteggi attesi	
Capo VI – Regolamento Elo-Rubele - Art. 10	
Allegati - Tabelle 16	151
Spiegazioni del calcolo del punteggio Elo-Rubele - Dama Internazionale	
Capo VI – Regolamento Elo-Rubele - Art. 10	
Allegati - Tabelle 17	153
Formula per calcolo modifica capitale punti	
Capo VI – Regolamento Elo-Rubele - Art. 10	
Allegati - Tabelle 18	154
Bonus e malus punteggi Elo	
Capo VI – Regolamento Elo-Rubele - Art. 11	
Allegati - Tabelle 19	155
Tabella di Conversione differenze di capitale in probabilità di risultati	
Capo VI - Regolamento Elo-Rubele - Art. 12	
Allegati - Tabelle 20	156
Conversioni punteggi e categorie da italiana a internazionale	
Capo VI - Regolamento Elo-Rubele - Art. 13	
Allegati - Tabelle 21	157
Conversioni punteggi e categorie da internazionale a italiana	
Capo VI - Regolamento Elo-Rubele - Art. 13	

Allegati - Tabelle 22	157
Conversioni da Rating FMJD	
Capo VI - Regolamento Elo-Rubele - Art. 2 Inserimento giocatori stranieri	
Allegati - Tabelle 23	158
Spiegazioni su modalità suddivisione giocatori in gruppi	
Capo VII – Attività agonistica e categorie di gioco – Art. 2.1	
Allegati - Tabelle 24	160
Suddivisione giocatori in gruppi	
Tabelle per 3 e 4 gruppi – da 18 a 150 giocatori – da 5 a 10 turni	
Capo VII – Attività agonistica e categorie di gioco – Art. 2.1	
Allegati - Tabelle 25	188
Effettuazione delle gare - Fac-simile Scheda richiesta gara	
Capo VII – Attività agonistica e categorie di gioco – Art. 3	
Allegati - Tabelle 26 Fac-simile Scheda Gara	190
Capo XII - Regolamento Arbitrale	
Parte II – Adempimenti e norme di comportamento – Art. 14 Referto di gara	
Allegati - Tabelle 27 MODULISTICA ARBITRALE	191
Capo XII - Regolamento Arbitrale	
Allegati – Tabella 27: TABELLONE DI GARA 24 GIOCATORI 6 TURNI	
Allegati – Tabella 27: TABELLONE DI GARA 24 GIOCATORI 7 TURNI	192
Allegati – Tabella 27: TABELLONE DI GARA 24 GIOCATORI 8 TURNI	193
Allegati – Tabella 27: TABELLONE DI GARA 24 GIOCATORI 9 TURNI.....	194
Allegati – Tabella 27: TABELLONE DI GARA 8 GIOCATORI 7 TURNI	195
Allegati – Tabella 27: TABELLONE DI GARA 10 GIOCATORI 9 TURNI.....	196
Allegati – Tabella 27: TABELLONE DI GARA 12 GIOCATORI 11 TURNI.....	197
Allegati – Tabella 27: TABELLONE DI GARA 20 GIOCATORI 19 TURNI	198
Allegati – Tabella 27: SCHEDE PER CALCOLO QUOZIENTE	199
Allegati – Tabella 27: SCHEDE PER FORMAZIONE TURNI SISTEMA ITALO - SVIZZERO	200
Allegati – Tabella 27: RAPPORTINO SULL’OPERATO DEGLI ARBITRI	201
Allegati – Tabella 27: SPAREGGI FINO A 6 GIOCATORI.....	202
Allegati – Tabella 27: DIAGRAMMA DAMA ITALIANA.....	203
Allegati – Tabella 27: DIAGRAMMA DAMA INTERNAZIONALE	204
Allegati – Tabella 27: MODULO TRASCRIZIONE PARTITE.....	205
Allegati – Tabella 27: LEGENDA MODULO TRASCRIZIONE PARTITE	206
Allegati – Tabella 27: PAGINA PER LE NOTE.....	207

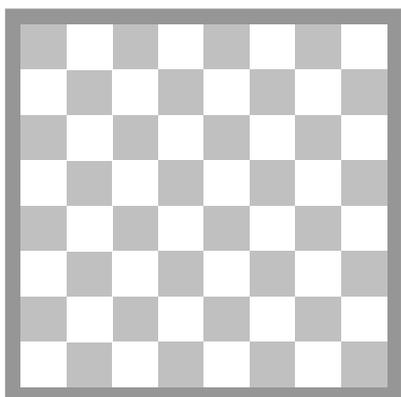
CAPO I - REGOLAMENTO UFFICIALE DI GIOCO DELLA DAMA ITALIANA

Art. 1 - Il gioco e i giocatori

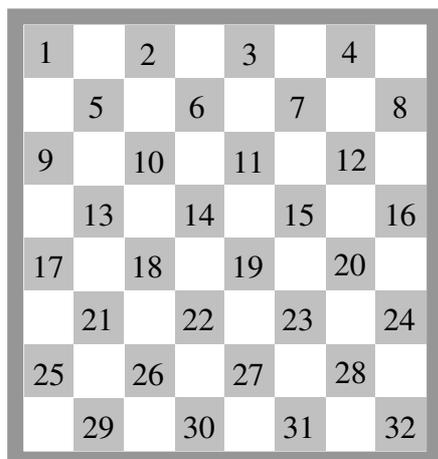
- 1.1 Il gioco della dama italiana è uno sport della mente, poiché si prefigge il conseguimento di un personale diletto attraverso un'attività cerebrale, nel rispetto dei principi di agonismo, competitività, correttezza e socialità proprie di ogni attività sportiva.
- 1.2 Nel presente Regolamento, le Atlete e gli Atleti che praticano questo sport sono definiti "giocatori".
- 1.3 Il gioco della dama si pratica fra due giocatori.

Art. 2 - Il materiale

- 2.1 Il gioco della dama italiana si pratica su un piano quadrato diviso in 64 caselle uguali, alternativamente chiare e scure. Questo piano viene definito "damiera".



- 2.2 Il gioco si svolge sulle caselle scure della damiera. Vi sono, dunque, 32 caselle attive.
- 2.3 La damiera deve essere disposta in modo che, per ciascun giocatore, la casella in basso a destra sia scura.
- 2.4 Le caselle scure sono convenzionalmente numerate da 1 a 32. Questa numerazione non è, in genere, riportata sulla damiera. Osservando la damiera di fronte, questa numerazione prosegue da sinistra a destra, fila per fila, iniziando dalla prima casella scura in alto a sinistra e terminando nell'ultima casella scura in basso a destra.



NOTA: scopo della numerazione è quello di consentire, in modo convenzionale, la trascrizione delle fasi di una partita o la memorizzazione di particolari posizioni.

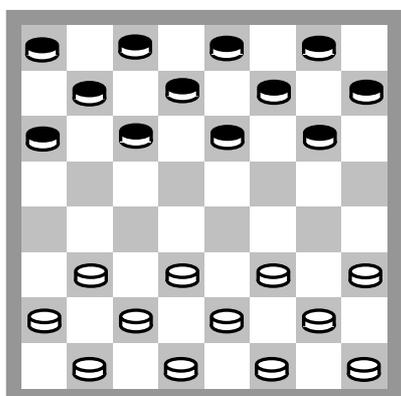
2.5 Per il gioco della dama italiana si adoperano 12 pedine bianche, o di colore chiaro, e 12 pedine nere, o di colore scuro.

NOTA:

le pedine costituiscono lo strumento operativo del gioco.

Per le caratteristiche delle pedine vedi Capo XIII – Omologazioni - n. 1.

2.6 Prima di iniziare il gioco le 12 pedine nere sono disposte sulle caselle numerate da 1 a 12 e le 12 pedine bianche sulle caselle numerate da 21 a 32.
Le caselle numerate da 13 a 20 sono lasciate libere.



2.7 Ad un giocatore saranno assegnate le pedine di colore bianco ed al suo avversario quelle di colore nero.

NOTA: convenzionalmente si individua un “partito del bianco”, o semplicemente “Bianco”, ed un “partito del nero”, o semplicemente “Nero”, facendo riferimento indistintamente al colore delle pedine o al giocatore a cui sono assegnate.

2.8 La damiera comprende alcune sottoparti così denominate:

- 2.8.1** linee o traverse: formate dalle serie orizzontali delle caselle scure;
- 2.8.2** base del Nero e base del Bianco: costituite rispettivamente dalla prima traversa in alto e dall’ultima traversa in basso;
- 2.8.3** colonne: formate dalle serie verticali delle caselle scure;
- 2.8.4** sponda destra e sponda sinistra: costituite rispettivamente dalla prima colonna a sinistra ed ultima colonna a destra;
- 2.8.5** diagonale: formata dalle caselle 1, 5, 10, 14, 19, 23, 28, 32;
- 2.8.6** parallele: formate dalle caselle 4, 7, 11, 14, 18, 21, 25 e dalle caselle 8, 12, 15, 19, 22, 26, 29;
- 2.8.7** cantoni: costituiti dalle caselle 1 e 32;
- 2.8.8** biscacchi: costituiti dalle coppie di caselle 4 e 8 (biscacco del Nero) e 25 e 29 (biscacco del Bianco);
- 2.8.9** Meta del Bianco e meta del Nero: costituite rispettivamente dalle caselle 15 e 18.

2.9 Prima di iniziare il gioco (o “partita”) ad ogni giocatore dovrà essere assegnato un colore.

Negli incontri amichevoli il colore viene, di norma, sorteggiato inizialmente ed alternato ad ogni partita.

Nei tornei i criteri di assegnazione del colore sono stabiliti dalla direzione di gara, in conformità a quanto previsto dal regolamento ufficiale delle competizioni. (Capo III)

Art. 3 - Il movimento dei pezzi

3.1 Il gioco consiste nell’operare opportunamente sui pezzi disposti sulla damiera. I pezzi si suddividono in:

- pedine: (v. Nota all’art. 2.5);
- dame: contrassegnate dalla sovrapposizione di due pedine di ugual colore.

3.2 Le operazioni consentite ad ogni giocatore sono di due tipi:

- a) spostamento semplice di un proprio pezzo;
- b) spostamento di un proprio pezzo con cattura ed eliminazione dal piano di gioco di uno o più pezzi avversari. Tale operazione viene denominata presa (o “mangiata”).

3.3 Lo spostamento di un pezzo da una casella all’altra della damiera si dice “mossa” o “tratto”.

3.4 Ai giocatori è consentito, alternativamente, di effettuare una mossa per volta.

La prima mossa è effettuata dal Bianco.

3.5 Una mossa è considerata ultimata quando il giocatore ha lasciato il pezzo dopo lo spostamento.

Nel caso di una presa, la raccolta dei pezzi eliminati deve essere effettuata al termine della presa stessa, secondo le regole più avanti espresse.

- 3.6** Sino a quando un pezzo toccato, o in fase di spostamento, non viene lasciato, lo si può portare in qualsiasi casella, purché ciò sia possibile.
- 3.7** Se un giocatore, a cui spetta muovere, tocca uno dei suoi pezzi giocabili, è obbligato a giocare tale pezzo.
- 3.8** Se un giocatore, a cui spetta muovere, tocca alcuni suoi pezzi giocabili è obbligato a giocare il primo pezzo toccato.
- 3.9** Se un giocatore a cui spetta muovere desidera sistemare correttamente uno o più pezzi deve notificarlo distintamente all'avversario, prima di farlo, con la parola "accomodo" o analoga espressione.
In caso di mancata notifica si applicano gli artt. 3.7 e 3.8.
- 3.10** Per il giocatore cui spetta muovere, il fatto di toccare o di sistemare correttamente uno o più pezzi non giocabili senza notificarlo nei modi suddetti all'avversario, è senza conseguenze dirette. Tuttavia questo modo di agire è considerato scorretto.
- 3.11** Per il giocatore cui non spetta muovere, il fatto di toccare o di sistemare correttamente uno o più pezzi propri o dell'avversario è senza conseguenze dirette. Tuttavia questo modo di agire è considerato scorretto.
Se il fatto accade in particolare circostanze (es: conteggio mosse lampo per l'avversario o altro) l'arbitro può decidere di annullare il conteggio e/o prendere altre decisioni ritenute idonee.

Art. 4 - Gli spostamenti semplici

- 4.1** La pedina può essere mossa solo in avanti e in diagonale e portata dalla casella di partenza in una casella libera contigua.
- 4.2** Una pedina che raggiunge la base avversaria diventa dama e viene contrassegnata dalla sovrapposizione di un pezzo dello stesso colore. Tale sovrapposizione si dice "damatura".
- 4.3** E' compito del giocatore che porta a dama una pedina effettuare la damatura; l'operazione compiuta dall'avversario è considerata un atto di cortesia ma non un obbligo.
- 4.3.1** Per consentire l'operazione ogni giocatore ha l'obbligo di sistemare i pezzi catturati ai lati della damiera, disponibili per la damatura.
- 4.4** La damatura va effettuata contemporaneamente al raggiungimento della base avversaria. L'effettuazione ritardata è ritenuta equivalente all'atto di toccare un proprio pezzo ed è quindi soggetta agli articoli 3.7 e 3.10.
- 4.5** La pedina non contrassegnata come dama non può essere riconosciuta tale tranne nei casi in cui è prescritta la trascrizione della partita.
- 4.6** La pedina divenuta dama può essere rimessa in gioco solo dopo che l'avversario ha nuovamente mosso.

4.7 La dama può essere mossa sia avanti sia indietro, in diagonale, e portata dalla casella di partenza in una casella libera contigua.

Art. 5 - Le prese

5.1 La presa (o “mangiata”) consiste nello “scavalcare” diagonalmente ed eliminare dal gioco e dalla damiera uno o più pezzi avversari in sequenza.

5.2 La mangiata è resa possibile quando esistono pezzi “in presa”. Un pezzo si dice in presa quando giunge a contatto con un pezzo avversario, dal quale possa essere catturato, avendo una casella libera dietro di sé, lungo la diagonale di contatto.

5.3 Sono previste le seguenti modalità di presa:

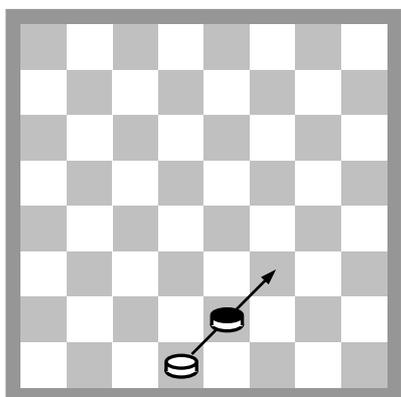
- a) una pedina prende (o “mangia”) solo in avanti;
- b) una pedina prende solo pedine e non dame;
- c) una dama prende sia avanti sia indietro;
- d) una dama prende sia pedine sia dame.

5.4 La presa di un solo pezzo avversario è detta “presa semplice”, la presa contemporanea di più pezzi è detta “presa multipla”.

5.5 Una presa, semplice o multipla, conta per una sola mossa giocata.

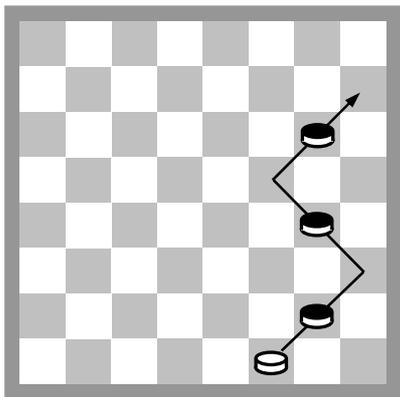
5.6 Quando una pedina si trova a contatto con una pedina avversaria in presa, scavalca diagonalmente la pedina avversaria ed occupa la prima casella libera dopo il salto.

La pedina avversaria viene tolta dalla damiera.
Tale operazione costituisce una presa semplice di pedina.

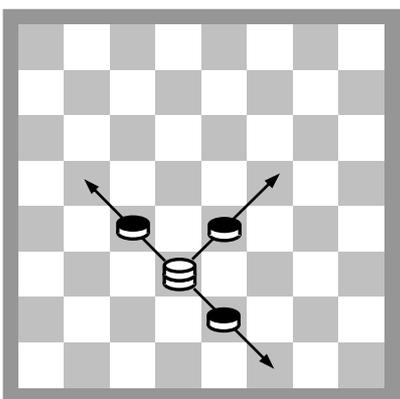


5.7 Se, al termine dell’operazione precedente, la pedina prendente si trova nuovamente a contatto con una pedina avversaria in presa, continua il movimento, ripetendo l’operazione con un

eventuale terza pedina in presa, ed occupa la prima casella libera che trova dopo l'ultima pedina mangiata. Le pedine avversarie catturate vengono tolte dalla damiera seguendo l'ordine diretto o inverso di presa. Tale operazione costituisce una presa multipla di pedina.

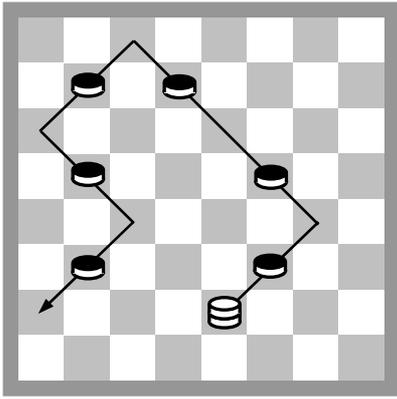


5.8 Quando una dama si trova a contatto con un pezzo avversario in presa, pedina o dama, scavalca diagonalmente il pezzo avversario ed occupa la prima casella libera dopo il salto. Il pezzo avversario viene tolto dalla damiera.



Tale operazione costituisce una presa semplice di dama.

5.9 Se al termine dell'operazione precedente la dama prendente si trova nuovamente a contatto con un pezzo avversario in presa, continua il movimento, ripetendo l'operazione con eventuali pezzi successivamente in presa, ed occupa la prima casella libera che trova dopo l'ultimo pezzo mangiato.



I pezzi avversari catturati vengono tolti dalla damiera seguendo l'ordine diretto o inverso di presa. Tale operazione costituisce una presa multipla di dama.

5.10 Una presa, semplice o multipla, deve essere chiaramente indicata, pezzo per pezzo, evidenziando col pezzo prendente le caselle di salto e lasciandolo sulla casella terminale. La mancanza di indicazione chiara di presa equivale ad una scorrettezza, che può essere rettificata a richiesta dell'avversario. La presa viene considerata ultimata dopo che i pezzi avversari mangiati sono stati tolti dalla damiera.

5.11 Lo spostamento di un pezzo, nel corso di una presa multipla, è considerato concluso quando il giocatore ha lasciato tale pezzo, durante o alla fine di questo spostamento.

5.12 I pezzi presi possono essere tolti dalla damiera solo dopo la completa esecuzione della presa, seguendo l'ordine diretto o inverso con cui essi sono stati catturati. Il togliere pezzi fuori ordine equivale ad una scorrettezza che può essere rettificata a richiesta dell'avversario.

5.13 La raccolta dei pezzi dalla damiera viene considerata ultimata quando il giocatore ha tolto l'ultimo pezzo preso.

Art. 6 - Le regole di presa

6.1 La presa è obbligatoria.

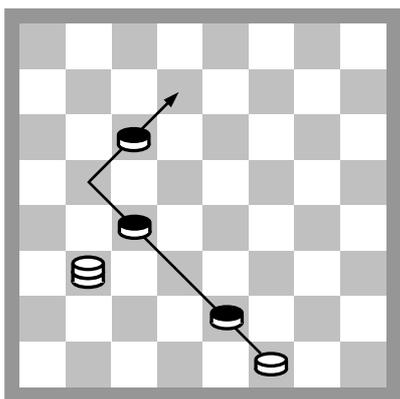
6.2 La presa dei propri pezzi è proibita.

6.3 Nel corso di una presa è vietato passare sopra i propri pezzi.

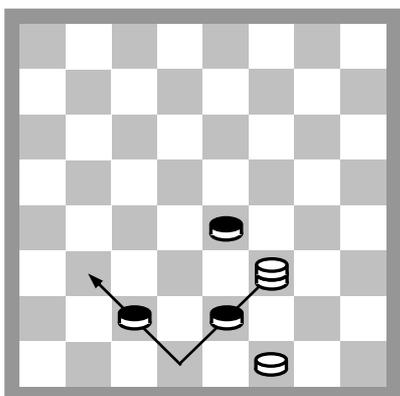
6.4 Nel corso di una presa multipla è permesso passare varie volte su una stessa casella libera, ma è vietato passare più di una volta sopra uno stesso pezzo avversario.

6.5 Una pedina, giunta sulla base avversaria in seguito ad una presa, deve attendere la mossa successiva prima di operare come dama.

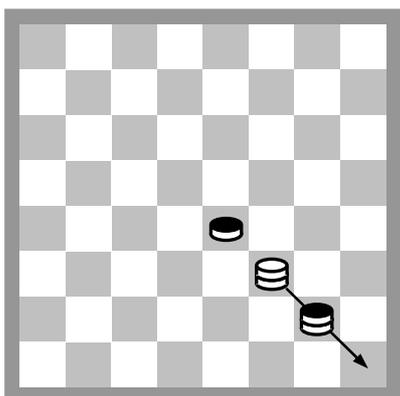
6.6 In caso di prese contemporanee, si deve prendere (o "mangiare") col pezzo che ha il maggior numero di pezzi avversari in presa.



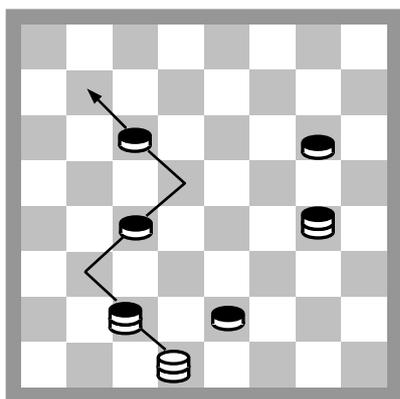
6.7 A parità di numero di pezzi in presa si deve prendere col pezzo di maggior valore (dama).



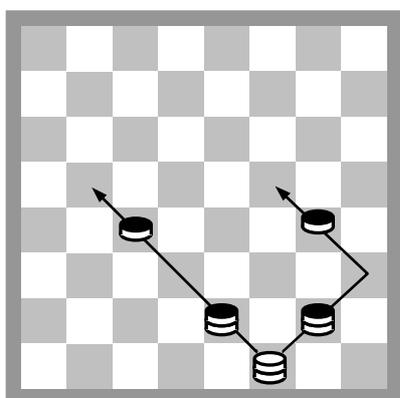
6.8 A parità di numero di pezzi in presa si devono prendere i pezzi di maggior valore (dame).



6.9 A parità di numero e di valore di pezzi in presa, si deve mangiare dalla parte dove, confrontando le sequenze di presa, si presentano prima i pezzi di maggior valore.



6.10 A parità di numero, di valore e di disposizione di pezzi in presa ed a parità di valore di pezzi prendenti, si può scegliere a piacere la presa.



Art. 7 - Le situazioni anomale

7.1 Disposizione e numero delle pedine

La disposizione e il numero delle pedine sulla damiera devono essere constatati prima dell'inizio del gioco.

Per inizio del gioco si intende la prima mossa effettivamente giocata.

7.2 Orientamento della damiera

Se la damiera è male orientata (cantoni a sinistra anziché a destra) è consentito annullare la partita a meno che non siano già state giocate cinque mosse col bianco e cinque col nero, oppure siano trascorsi 10 minuti dall'inizio del turno, senza che nessuno dei due giocatori o l'arbitro abbiano evidenziato l'anomalia

Nota: Per mosse giocate si intendono anche quelle eventualmente imposte per sorteggio (vedi Capo IV - Aperture di gioco nella dama italiana).

7.3 Assegnazione colori

Se il gioco viene iniziato con i colori assegnati erroneamente è consentito annullare la partita a meno che non siano già state giocate cinque mosse col bianco e cinque col nero, oppure

siano trascorsi 10 minuti dall'inizio del turno, senza che nessuno dei due giocatori o l'arbitro abbiano evidenziato l'anomalia

Nota: Per mosse giocate si intendono anche quelle eventualmente imposte per sorteggio (vedi Capo IV - Aperture di gioco nella dama italiana).

7.4 Numero mosse e tempo di gioco per ricominciare la partita

7.4.1 Il controllo della disposizione esatta dell'orientamento della damiera e dell'assegnazione del colore, nei casi previsti dai precedenti artt. 7.2 e 7.3, spetta ai giocatori.

7.4.2 Qualora l'accertamento dell'anomalia avvenga prima del completamento della 5^a mossa da parte di entrambi i colori oppure prima che siano trascorsi 10 minuti dall'inizio del turno, si dovrà ricominciare la partita in modo corretto, senza alcuna modifica ai due tempi di riflessione già trascorsi.

7.4.3 Non si addebita il tempo ai giocatori solo nel caso in cui l'assegnazione errata del colore sia imputabile alla Direzione di Gara.

7.5 Qualsiasi pezzo che si trovi completamente su una casella chiara o che ricopra parzialmente solo caselle occupate è inattivo. Un pezzo inattivo può essere rimesso in gioco od eliminato in modo consensuale dai due giocatori o per intervento arbitrale.

7.6 Un pezzo che ricopre parzialmente una sola casella vuota si intende in gioco su quella casella.

7.7 Un pezzo in posizione dubbia ricoprente due caselle libere si intende in gioco, ma la sua posizione deve essere chiarita consensualmente dai giocatori o per intervento arbitrale.

7.8 Se la posizione in corso viene modificata o distrutta per causa accidentale ai giocatori ed all'arbitro è data facoltà di pretendere immediatamente il ripristino della situazione precedente.

Nel caso in cui la ricostruzione non sia possibile la partita dovrà essere ripetuta.

Nel caso in cui un giocatore abbia fatto seguire una mossa all'evento accidentale non può più pretendere il ripristino della posizione.

Art. 8 - Le irregolarità di gioco

8.1 Sono considerate irregolarità di gioco tutte quelle azioni che contrastano con le regole sul movimento dei pezzi e sulle prese, quali:

8.1.1 muovere due volte di seguito;

8.1.2 spostare irregolarmente una pedina o una dama;

8.1.3 toccare un proprio pezzo e muoverne un altro;

8.1.4 ritirare una mossa giocata;

8.1.5 muovere un pezzo avversario;

8.1.6 tralasciare di effettuare una presa muovendo altri pezzi o lo stesso pezzo in altra direzione;

8.1.7 togliere, senza ragione, pezzi dell'avversario o propri;

8.1.8 prendere un numero di pezzi superiore o inferiore a quelli consentiti;

8.1.9 fermarsi, nell'esecuzione di una presa multipla;

8.1.10 non togliere un pezzo preso dopo una mangiata semplice;

- 8.1.11 togliere, dopo una presa multipla, un numero inferiore di pezzi presi;
- 8.1.12 togliere, al termine di una presa, semplice o multipla, pezzi che non sono stati presi;
- 8.1.13 togliere, al termine di una presa, uno o più pezzi propri;
- 8.1.14 effettuare una presa impossibile;
- 8.1.15 non rispettare le priorità di presa;
- 8.1.16 muovere una dama senza che sia contrassegnata come tale;
- 8.1.17 contrassegnare come dama una pedina sbagliata.

8.2. Se un giocatore commette una delle precedenti irregolarità, solo il suo avversario ha il diritto di decidere se l'irregolarità deve essere corretta o se deve essere mantenuta.

8.3 Quando una irregolarità viene seguita da una mossa avversaria (anche solo l'aver toccato un proprio pezzo muovibile) non può essere più corretta.

8.4 Non è consentita una rettifica parziale di una irregolarità.

8.5 Se un giocatore rifiuta di accettare il regolamento ufficiale del gioco il suo avversario ha il diritto di obbligarlo.

Art. 9 - Il risultato

9.1 I risultati possibili al termine di una partita giocata in conformità al regolamento sono due:

- a) vittoria per uno dei due contendenti e, di conseguenza, perdita per l'altro;
- b) pari, se nessuno dei due contendenti riesce a vincere.

9.2 Un giocatore ottiene la vittoria quando l'avversario:

- 9.2.1 abbandona la partita;
- 9.2.2 non ha possibilità, spettando a lui il tratto, di effettuare alcuna mossa;
- 9.2.3 non ha più pezzi;
- 9.2.4 ha esaurito il tempo a disposizione (come descritto nel Capo III - Regolamento ufficiale delle Competizioni);
- 9.2.5 rifiuta di attenersi ad una disposizione del regolamento.

9.3 Il risultato di parità è ottenuto da ciascun giocatore quando:

- a) viene dichiarato di comune accordo;
- b) nei casi in cui è resa obbligatoria la trascrizione della partita e la stessa posizione di tutti i pezzi sulla damiera si ripete per la quarta volta.
 - b1) la verifica del ripetersi della posizione può essere richiesta da un giocatore o imposta dall'arbitro.
 - b2) se la verifica conferma la ripetizione per la quarta volta della stessa posizione la partita è dichiarata pari; in caso contrario il tempo occorrente per la verifica – per un massimo di 15 minuti – viene addebitato al giocatore richiedente.
 - b3) Il tempo residuo a disposizione del giocatore richiedente non potrà comunque essere inferiore a 3 minuti, salvo che già non lo sia al momento della richiesta di verifica. In tal caso il tempo residuo rimarrà inalterato per la prima richiesta.

c) è stata applicata la procedura del conteggio delle mosse con esito di parità.

9.4 La procedura del conteggio delle mosse viene applicata in finale di partita ed ha lo scopo di limitare il numero di mosse giocabili in quelle situazioni in cui nessuno dei due giocatori riesce a far evolvere la situazione a proprio vantaggio.

Art. 10 - Il finale di partita pari per conteggio di mosse

10.1 Per l'applicazione del conteggio di mosse, previsto dal precedente articolo 9.4, vi deve sempre essere almeno una dama per parte.

10.2 L'applicazione della procedura del conteggio delle mosse può essere richiesta da un giocatore o imposta dall'arbitro.

10.3 In tutti e due i casi il conteggio inizia dal giocatore cui spetta muovere.

10.4 Viene sancito il risultato di parità quando, dopo l'effettuazione di 40 mosse di dama da parte di ciascun giocatore, il numero dei pezzi non è cambiato.

10.5 Se prima dello scadere del conteggio previsto dal precedente articolo 10.4 avviene lo spostamento di una pedina di un qualsiasi giocatore o una variazione del numero complessivo dei pezzi sulla damiera il conteggio viene annullato e, qualora sussistano ancora le condizioni di cui all'art. 10.1, ricominciato applicando nuovamente gli artt. 10.3 e 10.4.

Art. 11 - Deroghe particolari al conteggio delle mosse

Nei tornei promozionali di qualsiasi tipo, il numero delle mosse previste dal precedente art. 10.4 può essere ridotto fino ad un minimo di 10 mosse, nei casi di evidente parità, a giudizio dell'arbitro, per il buon andamento della manifestazione.

Art. 12 - La trascrizione

12.1 Essendo le caselle attive tacitamente numerate dall'1 al 32 conformemente all'art. 2.4, è possibile trascrivere lo spostamento di pezzi, mossa dopo mossa, sia dei bianchi sia dei neri e, così, rigiocare o riscrivere un'intera partita.

12.2 La trascrizione degli spostamenti si deve indicare come segue:

- a) numero della casella di partenza seguito dal numero della casella di arrivo;
- b) questi due numeri vengono separati da un trattino (-) quando si effettua un semplice spostamento;
- c) questi due numeri vengono separati da una ics (x) quando lo spostamento riguarda una presa semplice o multipla.

Art. 13 - I segni convenzionali

Per poter esprimersi chiaramente si utilizzano i seguenti segni convenzionali:

- 13.1 per indicare uno spostamento;
- 13.2 per indicare una presa x;
- 13.3 per indicare una mossa buona o forte !;
- 13.4 per indicare una mossa molto buona o fortissima !!;
- 13.5 per indicare una mossa mal giocata o debole ?;
- 13.6 per indicare una mossa giocata malissimo o un errore ??;
- 13.7 per indicare una mossa apparentemente debole, ma che in realtà si rivela forte ?!;
- 13.8 per indicare una mossa apparentemente forte, ma che in realtà si rivela debole !?;
- 13.9 mossa forzata, ogni altra mossa comporta una perdita *;
- 13.10 per indicare la vincita della partita +;
- 13.11 per indicare la pari =;
- 13.12 dopo l'ultima mossa giocata di una fase di gioco, per indicare il numero dei pezzi guadagnati +1, +2, ecc.;
- 13.13 al contrario per indicare il numero dei pezzi persi -1, - 2;
- 13.14 la sigla "a.l." (ad libitum) indica una mossa od una presa a scelta aventi le stesse conseguenze.

Art. 14 - Il controllo del tempo

- 14.1 Si può limitare il tempo a disposizione dei giocatori per portare a termine una partita.
- 14.2 Le modalità di attribuzione e limitazione del tempo sono descritte nel Capo III - Regolamento Ufficiale delle Competizioni della F.I.D..

Art. 15 - Modi diversi di giocare una partita

- 15.1 Una partita di dama si può giocare in diverse forme:
 - 15.1.1 partita normale su una damiera tra due giocatori presenti e di fronte;
 - 15.1.2 partita normale su una damiera tra un giocatore opposto, simultaneamente, ad un certo numero di giocatori;
 - 15.1.3 partita giocata per corrispondenza tra due giocatori che si trasmettono, alternativamente, le mosse giocate;
 - 15.1.4 partita tra un giocatore che gioca senza vedere la damiera, servendosi o non dell'annotazione, ed un giocatore che dispone della damiera;
 - 15.1.5 partita tra un giocatore che gioca senza vedere la damiera, servendosi o non dell'annotazione, e, simultaneamente, vari giocatori che dispongono ciascuno di una damiera;
 - 15.1.6 partita tra due giocatori che giocano senza vedere la damiera, servendosi o non dell'annotazione;
 - 15.1.7 partita giocata via Internet, in tempo reale;
 - 15.1.8 partita giocata con o tra giocatori non vedenti che dispongono di una damiera aventi pezzi in rilievo;
 - 15.1.9 partita normale su una damiera tra due giocatori di forza diversa, nella quale il più forte inizia il gioco con uno svantaggio di pezzi;
 - 15.1.10 partita in cui uno dei giocatori dispone di maggior tempo di riflessione dell'altro.

15.1.11 partite in cui ognuno gioca con 11 pedine, sorteggiando all'inizio quale pedina dei rispettivi colori dovrà essere tolta.

15.2 Per questi diversi modi di gioco, qualora necessario, si farà riferimento ad un completamento delle disposizioni regolamentari.

15.3 Per quanto concerne le forme citate agli articoli da 15.1.3 a 15.1.6, la damiera viene collocata idealmente tra i due giocatori.