

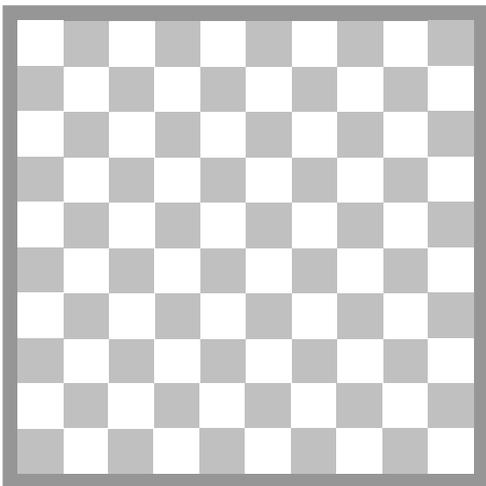
CAPO II - REGOLAMENTO UFFICIALE DI GIOCO DELLA DAMA INTERNAZIONALE

Art. 1 - Il gioco e i giocatori

- 1.1** Il gioco della dama internazionale 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 internazionale si pratica fra due giocatori.
- 1.4** Il gioco della dama internazionale può essere praticato sia a livello dilettantistico sia a livello professionale.

Art. 2 - Il materiale

- 2.1** Il gioco della dama internazionale si pratica su un piano quadrato diviso in 100 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, 50 caselle attive.
- 2.3** Le linee oblique formate dalle caselle scure sono chiamate diagonali. Vi sono, dunque, 17 diagonali. La diagonale più lunga che congiunge due angoli della damiera e comprende 10 caselle scure viene chiamata grande diagonale.
- 2.4** La damiera dovrà essere disposta tra i due giocatori in modo che la grande diagonale inizi alla sinistra di ogni giocatore. Ne risulta che la prima casella di sinistra, per ogni giocatore, è una casella angolare scura.
- 2.5** La damiera così disposta tra i giocatori consente le seguenti denominazioni:
basi:
- 2.5.1** lati della damiera di fronte ai giocatori, ovvero linee di dama;

2.5.2 sponde: lati della damiera a fianco dei giocatori, ovvero prima e ultima colonna;

2.5.3 traverse: linee orizzontali con cinque caselle scure;

2.5.4 colonne: linee verticali con cinque caselle scure.

2.6 Le caselle scure sono convenzionalmente numerate da 1 a 50. Questa numerazione può non essere riportata sulla damiera. Osservando la damiera di fronte, questa tacita numerazione va da sinistra a destra, fila per fila, iniziando dalla prima casella scura della base superiore e terminando nell'ultima casella scura della fila della base inferiore.

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

Possono essere fatte le seguenti considerazioni:

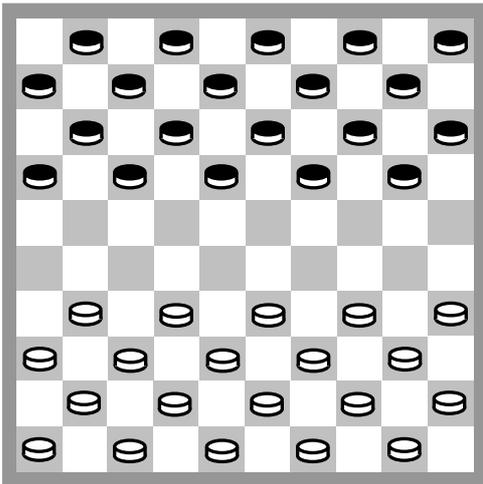
2.6.1 le cinque caselle scure delle basi, o linee di dama, sono numerate da 1 a 5 e da 46 a 50;

2.6.2 le cinque caselle scure delle sponde, o prima e ultima colonna, sono numerate a sinistra 6, 16, 26, 36, 46 e a destra 5, 15, 25, 35, 45;

2.6.3 le caselle scure estreme della grande diagonale sono numerate 5 e 46 e sono denominate cantoni.

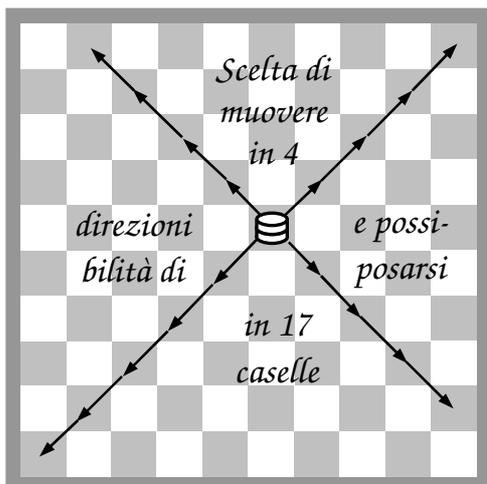
2.7 Il gioco della dama internazionale si gioca con 20 pedine bianche, o di colore chiaro, e 20 pedine nere, o di colore scuro.

2.8 Prima di iniziare una partita, le 20 pedine nere sono disposte sulle caselle numerate da 1 a 20 e le 20 pedine bianche sulle caselle numerate da 31 a 50. Le caselle numerate da 21 a 30 non sono occupate, quindi libere.



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. 2.7);
 dame: contrassegnate dalla sovrapposizione di due pedine di ugual colore
- 3.2** A seconda che si tratti di pedine o dame i pezzi muovono e prendono in modi diversi. Lo spostamento di un pezzo da una casella ad un'altra della damiera è chiamato mossa.
- 3.3** La prima mossa viene sempre effettuata dal giocatore che conduce con le pedine bianche. Gli avversari giocano una sola mossa ciascuno, alternativamente, con i propri pezzi.
- 3.4** La pedina viene mossa, obbligatoriamente, in avanti e in diagonale, da una casella su un'altra casella libera della fila successiva.
- 3.5** La dama è una pedina contrassegnata da una pedina dello stesso colore sovrapposta, perché ha raggiunto, fermandosi, una delle caselle della linea di dama avversaria. Tale sovrapposizione si chiama "damatura".
- 3.6** 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.
- 3.6.1** Per consentire l'operazione ogni giocatore ha l'obbligo di sistemare i pezzi catturati ai lati della damiera, disponibili per la damatura
- 3.7** Una pedina promossa dama conserva questa attribuzione, ma non può essere mossa prima di essere stata contrassegnata come tale.
- 3.8** Una dama deve attendere che l'avversario abbia giocato una volta prima di entrare in azione.
- 3.9** Una dama si muove all'indietro e in avanti sulle caselle libere successive della diagonale che essa occupa; essa può dunque fermarsi in qualsiasi casella libera, anche lontana.

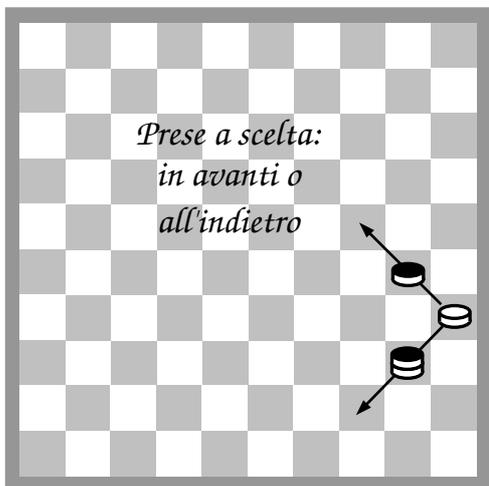


- 3.10** Uno spostamento di pezzo è considerato ultimato quando il giocatore ha lasciato il pezzo dopo lo spostamento.
- 3.11** Se un giocatore, a cui spetta muovere, tocca uno dei suoi pezzi giocabili, è obbligato a giocare tale pezzo.
- 3.12** Se un giocatore, a cui spetta muovere, tocca alcuni dei suoi pezzi giocabili è obbligato a giocare il primo pezzo toccato.
- 3.13** Sino a quando un pezzo toccato, o in fase di spostamento, non viene lasciato, lo si può portare in un'altra casella purché sia possibile.
- 3.14** Il giocatore cui spetta muovere e che 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. 3.12 e 3.13
- 3.15** 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.
- 3.16** 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 d'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.

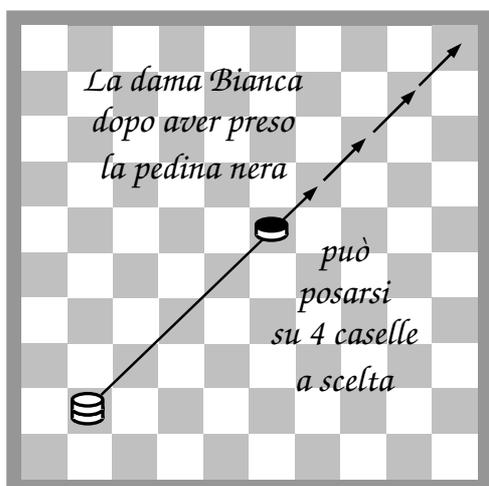
Art. 4 - La presa

- 4.1** La presa dei pezzi avversari è obbligatoria e si effettua sia in avanti sia indietro. Una presa completa conta per una sola mossa giocata. La presa dei propri pezzi è proibita.

4.2 Quando una pedina si trova vicino, diagonalmente, ad un pezzo avversario dietro al quale si trova una casella libera, dovrà obbligatoriamente passare sopra questo pezzo ed occupare la casella libera. Il pezzo avversario verrà quindi tolto dalla damiera. Questa operazione completa è una presa di pedina.



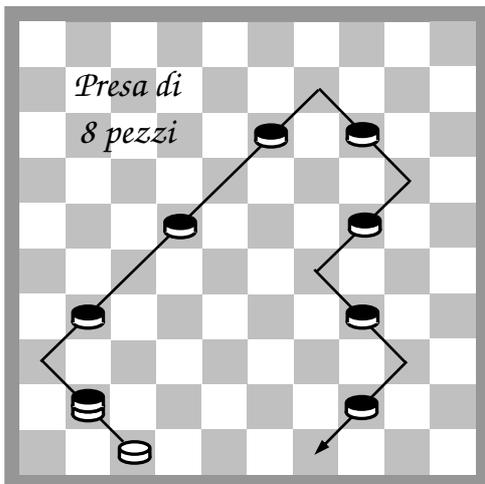
4.3 Quando una dama si trova a contatto o a distanza, su una stessa diagonale, di un pezzo avversario dietro al quale si trovano una o più caselle libere, essa deve obbligatoriamente passare sopra questo pezzo ed occupare, a scelta, una casella libera successiva. Questo pezzo verrà quindi tolto dalla damiera. Questa operazione è una presa di dama.



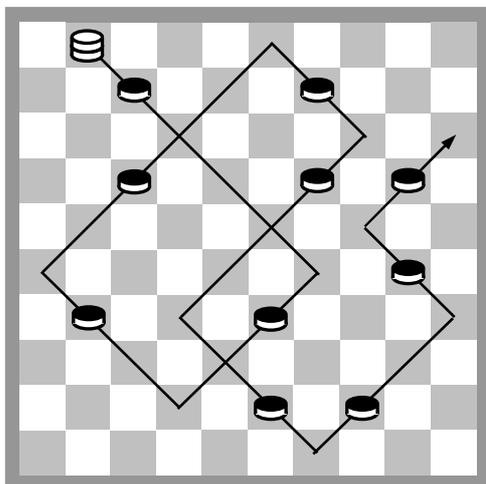
4.4 Una presa deve essere chiaramente indicata e l'operazione va eseguita nell'ordine. La mancanza di indicazione chiara di presa equivale ad una scorrettezza che può essere rettificata a richiesta dell'avversario. La presa viene considerata ultimata dopo che il pezzo avversario mangiato è stato tolto dalla damiera.

4.5 Quando, nel corso di una presa di pedina, questa si trova di nuovo in presenza, diagonalmente, di un pezzo avversario dietro al quale si trova una casella libera, deve obbligatoriamente passare sopra questo secondo pezzo e così un terzo e via di seguito e occupare la casella libera che si trova dopo l'ultimo pezzo catturato. I pezzi avversari così catturati sono in seguito

levati dalla damiera seguendo l'ordine diretto o inverso di presa. Questa operazione completa è una presa multipla di pedina.



4.6 Quando, nel corso di una presa di dama, questa si trova di nuovo in presenza, su una stessa diagonale, di un pezzo avversario dietro al quale si trovano una o più caselle libere, deve obbligatoriamente passare sopra questo secondo pezzo, come pure per un terzo e così di seguito, fino ad occupare, a scelta, una casella libera successiva e sulla stessa diagonale dell'ultimo pezzo preso. I pezzi avversari così mangiati sono successivamente tolti dalla damiera nell'ordine diretto o inverso di presa. Questa operazione completa è una presa multipla di dama.

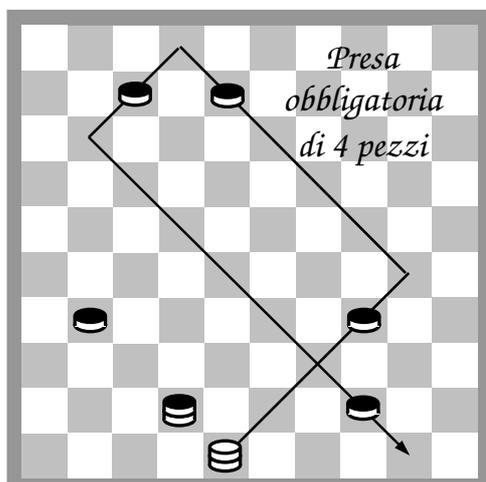


4.7 Nel corso di una presa multipla è vietato passare sopra i propri pezzi.

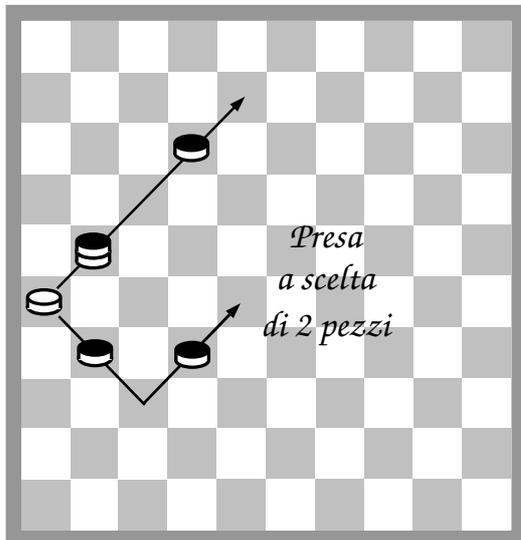
- 4.8 Nel corso di una presa multipla è permesso passare varie volte su un stessa casella libera, ma è vietato passare più di una volta sopra uno stesso pezzo avversario (**coup turc = colpo turco**).



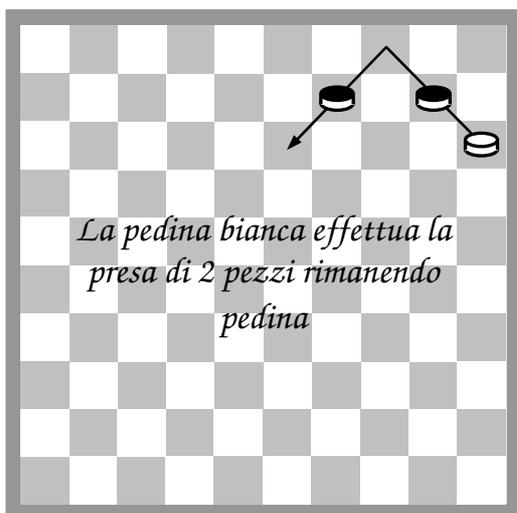
- 4.9 Una presa multipla deve essere chiaramente indicata, pezzo per pezzo, toccando col pezzo prendente la casella di salto e lasciandolo sulla casella terminale. La mancanza di un'indicazione chiara di presa equivale ad una scorrettezza che può essere rettificata a richiesta dell'avversario.
- 4.10 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.
- 4.11 I pezzi presi possono essere tolti dalla damiera solo dopo la completa esecuzione della presa multipla. I pezzi presi devono essere tolti alla fine dello spostamento seguendo l'ordine diretto o inverso con cui essi sono stati catturati senza che l'operazione subisca delle sospensioni. Il togliere pezzi fuori ordine equivale ad una scorrettezza che può essere rettificata a richiesta dell'avversario.
- 4.12 La raccolta dei pezzi presi dalla damiera viene considerata ultimata quando il giocatore ha tolto l'ultimo pezzo preso oppure dopo che ha sospeso l'operazione.
- 4.13 La presa del maggior numero di pezzi è prioritaria, dunque obbligatoria. Nell'applicazione di questa imposizione la dama non conferisce alcuna priorità e non impone alcun obbligo. Una dama come una pedina conta per un pezzo.



- 4.14** Se i pezzi in presa sono in numero uguale, in due o più possibilità di presa, sia semplice che multipla, il giocatore è libero di scegliere una di queste possibilità, sia con una pedina sia con una dama.



- 4.15** In conformità all'art. 3.5, una pedina che passa, in corso di presa multipla, su una delle cinque caselle della linea di dama avversaria rimane pedina a presa conclusa.



Art. 5 - Le situazioni anomale

5.1 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.

5.2 Orientamento della damiera

Se la damiera è male orientata (cantoni a destra anziché a sinistra) 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

5.3 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

5.4 Limiti numero mosse e tempo di gioco per ricominciare la partita

5.4.1 Il controllo della disposizione esatta dell'orientamento della damiera e dell'assegnazione del colore, nei casi previsti dai precedenti artt. 5.2 e 5.3, spetta ai giocatori.

5.4.2 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.

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

5.5 Qualsiasi pezzo che viene a trovarsi su una casella inattiva (casella chiara), è inattivo. Può eventualmente essere rimesso in azione, ma nel rispetto delle disposizioni dell'art. 5.6 seguente.

5.6 Le irregolarità

Se un giocatore commette una delle seguenti irregolarità, solo il suo avversario ha il diritto di decidere se l'irregolarità deve essere corretta o se, al contrario, deve essere mantenuta:

5.6.1 muovere due volte di seguito;

5.6.2 spostare irregolarmente una pedina o una dama;

5.6.3 toccare un proprio pezzo e muoverne un altro;

5.6.4 ritirare una mossa giocata;

5.6.5 muovere un pezzo avversario;

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

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

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

5.6.9 fermarsi nell'esecuzione di una presa multipla (pezzo lasciato, cfr. 4.10);

5.6.10 togliere, dopo una presa multipla, un numero inferiore di pezzi presi;

5.6.11 togliere, dopo una presa semplice o multipla, pezzi che non sono stati presi;

5.6.12 togliere, dopo una presa semplice o multipla, uno o più pezzi propri;

5.6.13 fermarsi, dopo una presa multipla, nel togliere i pezzi presi;

5.6.14 togliere irregolarmente dei pezzi durante una presa multipla non terminata.

- 5.7** Se per causa accidentale viene modificata o distrutta la posizione in corso, tale fatto, constatato al momento stesso, non può essere considerato una irregolarità.
- 5.8** Se un giocatore rifiuta di accettare il regolamento ufficiale del gioco, il suo avversario ha il diritto di obbligarlo.
- 5.9** Ogni mossa effettuata dall'avversario di un giocatore che ha commesso una irregolarità o che ha rifiutato di accettare il regolamento ufficiale del gioco, equivale all'accettazione della situazione; non gli sarà quindi più possibile ottenere una rettifica.
- 5.10** Non è accettata alcuna rettifica parziale di una irregolarità o rifiuto.

Art. 6 - Il risultato

6.1 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 i due contendenti non hanno potuto superarsi.

6.2 Un giocatore ottiene la vittoria quando il suo avversario:

- 6.2.1** abbandona la partita;
- 6.2.2** non ha possibilità, spettando a lui il tratto, di effettuare alcuna mossa;
- 6.2.3** non ha più pezzi;
- 6.2.4** ha esaurito il tempo a disposizione (come descritto nel Capo III - Regolamento ufficiale delle Competizioni);
- 6.2.5** rifiuta di attenersi ad una disposizione del regolamento.

6.3 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 terza volta allo stesso giocatore cui spetta muovere;
 - 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 terza volta della stessa posizione alle condizioni di cui al punto b) 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.

6.4 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. 7 - Il finale di partita pari per conteggio di mosse

- 7.1** per l'applicazione del conteggio di mosse, previsto dal precedente art. 6.4. vi deve sempre essere almeno una dama per parte;
- 7.2** L'applicazione della procedura del conteggio delle mosse può essere richiesta da un giocatore o imposta dall'arbitro;
- 7.3** In tutti e due i casi il conteggio inizia dal giocatore cui spetta muovere;
- 7.4** La partita viene considerata pari se, completata la venticinquesima mossa da parte di ciascun giocatore, vi è stato solo lo spostamento di dame, senza spostamento di pedine e senza alcuna presa;
- 7.5** Se non vi sono più di tre dame, due dame e una pedina o una dama e due pedine contro una dama, la partita viene considerata pari quando i giocatori avranno giocato, al massimo, 16 mosse ciascuno;
- 7.6** Il finale di partita con due dame, una dama e una pedina o una dama contro una dama viene considerato pari quando i giocatori avranno giocato, ciascuno, 5 mosse al massimo.

Art. 8 - La trascrizione

- 8.1** Essendo le caselle attive tacitamente numerate dall'1 al 50 conformemente all'art. 2.6, è possibile trascrivere lo spostamento di pezzi, mossa dopo mossa, sia dei bianchi sia dei neri e, così rigiocare o riscrivere un'intera partita.
- 8.2** La trascrizione degli spostamenti si deve indicare come segue:
- 8.2.1** numero della casella di partenza seguito dal numero della casella di arrivo;
 - 8.2.2** questi due numeri vengono separati da un trattino (-) quando si effettua un semplice spostamento;
 - 8.2.3** questi due numeri vengono separati da una x (x) quando lo spostamento riguarda una presa semplice o multipla.

Art. 9 - I segni convenzionali

Per potersi esprimere chiaramente si utilizzano i seguenti segni convenzionali:

- 9.1** per indicare uno spostamento;
- 9.2** per indicare una presa x;
- 9.3** per indicare una mossa buona o forte !;
- 9.4** per indicare una mossa molto buona o fortissima !!;

- 9.5 per indicare una mossa mal giocata o debole ?;
- 9.6 per indicare una mossa giocata malissimo o un errore ??;
- 9.7 per indicare una mossa apparentemente debole, ma che in realtà si rivela forte ?!;
- 9.8 per indicare una mossa apparentemente forte, ma che in realtà si rivela debole !?;
- 9.9 mossa forzata, ogni altra mossa comporta una perdita *;
- 9.10 per indicare la vincita della partita +;
- 9.11 per indicare la pari =;
- 9.12 dopo l'ultima mossa giocata di una fase di gioco, per indicare il numero dei pezzi guadagnati +1, +2, ecc.;
- 9.13 al contrario per indicare il numero dei pezzi persi -1, - 2;
- 9.14 la sigla "a.l." (ad libitum) indica una mossa od una presa a scelta aventi le stesse conseguenze.

Art. 10 - Il controllo del tempo

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

Art. 11 - Modi diversi di giocare una partita

- 11.1 Una partita di dama si può giocare in diverse forme:
 - 11.1.1 partita normale su una damiera tra due giocatori presenti e di fronte;
 - 11.1.2 partita normale su una damiera tra un giocatore opposto, simultaneamente, ad un certo numero di giocatori;
 - 11.1.3 partita giocata per corrispondenza tra due giocatori che si trasmettono, alternativamente, le mosse giocate;
 - 11.1.4 partita tra un giocatore che gioca senza vedere la damiera, servendosi o non dell'annotazione, ed un giocatore che dispone della damiera;
 - 11.1.5 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;
 - 11.1.6 partita tra due giocatori che giocano senza vedere la damiera, servendosi o non dell'annotazione;
 - 11.1.7 partita giocata via Internet, in tempo reale;
 - 11.1.8 partita giocata con o tra giocatori non vedenti che dispongono di una damiera aventi pezzi in rilievo;
 - 11.1.9 partita normale su una damiera tra due giocatori di forza diversa, nella quale il più forte inizia il gioco con uno svantaggio di pezzi;
 - 11.1.10 partita in cui uno dei giocatori dispone di maggior tempo di riflessione dell'altro.
- 11.2 Per questi diversi modi di gioco, qualora necessario, si farà riferimento ad un completamento delle disposizioni regolamentari.
- 11.3 Per quanto concerne le forme citate agli articoli da 11.1.3 a 11.1.6, la damiera viene collocata idealmente tra i due giocatori.