

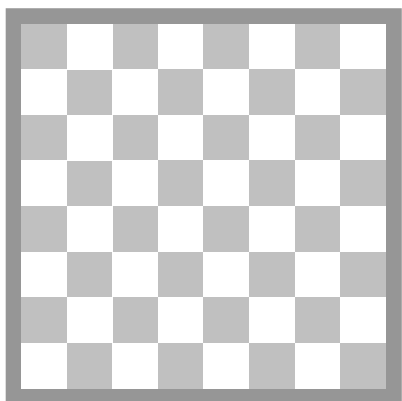
CAPO I - REGOLAMENTO UFFICIALE DI GIOCO DELLA DAMA ITALIANA

Art. 1 - Il gioco e i giocatori

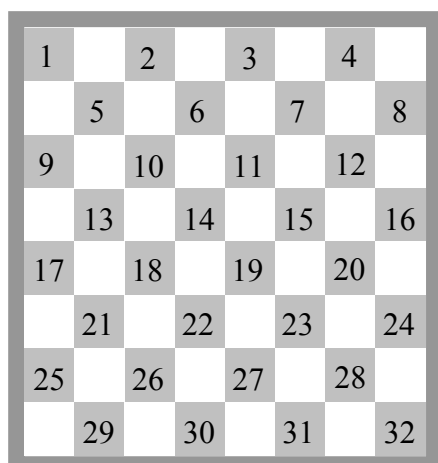
- 1.1 Il gioco della dama italiana è uno sport della mente, poiché si prefigge il conseguimento di un personale diletto attraverso un'attività cerebrale, nel rispetto dei principi di agonismo, competitività, correttezza e socialità proprie di ogni attività sportiva.
- 1.2 Nel presente Regolamento, le 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.

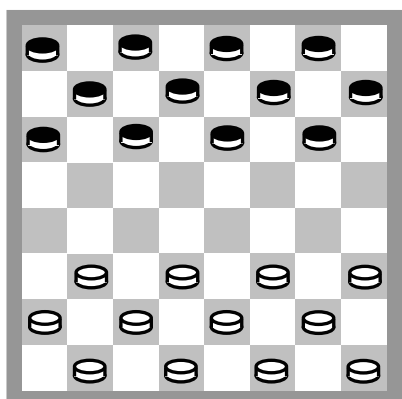
NOTA:

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 analogo 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.

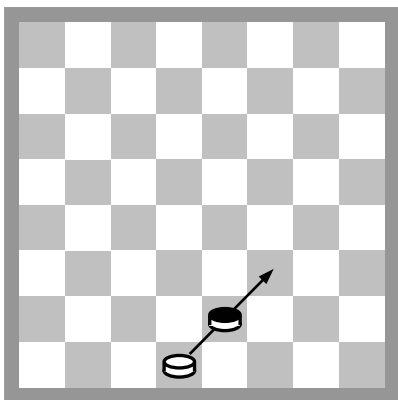
5.4 La presa di un solo pezzo avversario è detta "presa semplice", la presa contemporanea di più pezzi è detta "presa multipla".

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

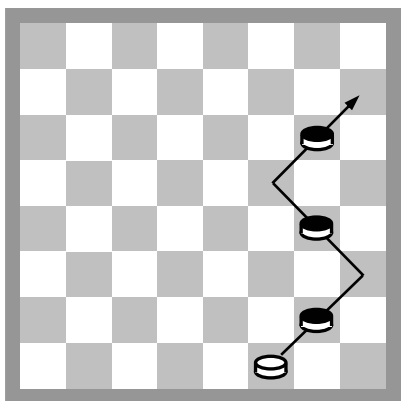
5.6 Quando una pedina si trova a contatto con una pedina avversaria in presa, scavalca diagonalmente la pedina avversaria ed occupa la prima casella libera dopo il salto.

Il pezzo avversario viene tolto dalla damiera.

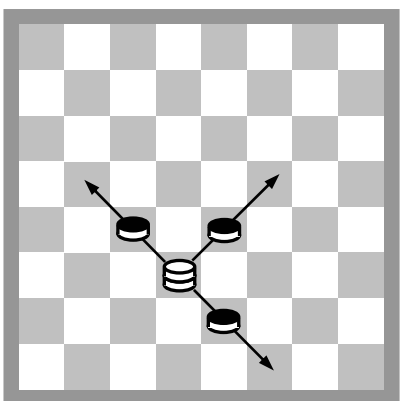
Tale operazione costituisce una presa semplice di pedina.



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 terzo pezzo 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 pedina.

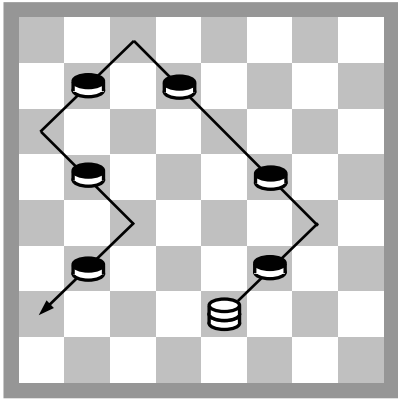


- 5.8** Quando una dama si trova a contatto con un pezzo avversario in presa, pedina o dama, scavalca diagonalmente il pezzo avversario ed occupa la prima casella libera dopo il salto. Il pezzo avversario viene tolto dalla damiera.



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.

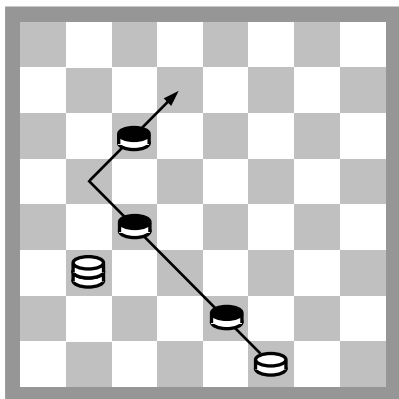


I pezzi avversari catturati vengono tolti dalla damiera seguendo l'ordine diretto o inverso di presa. Tale operazione costituisce una presa multipla di dama.

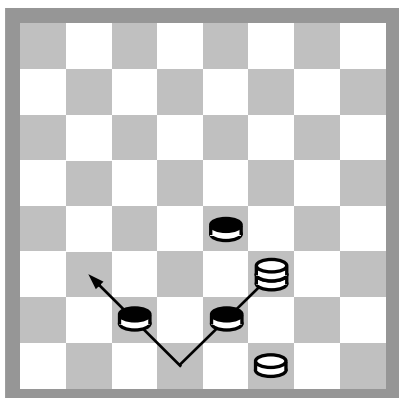
- 5.10** Una presa, semplice o multipla, deve essere chiaramente indicata, pezzo per pezzo, evidenziando con il pezzo prendente le caselle di salto e lasciandolo sulla casella terminale. La mancanza di indicazione chiara di presa equivale ad una scorrettezza, che può essere rettificata a richiesta dell'avversario. 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

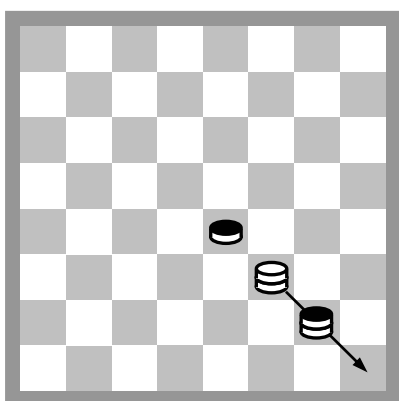
- 6.1** La presa è obbligatoria.
- 6.2** La presa dei propri pezzi è proibita.
- 6.3** Nel corso di una presa è vietato passare sopra i propri pezzi.
- 6.4** Nel corso di una presa multipla è permesso passare varie volte su una stessa casella libera, ma è vietato passare più di una volta sopra uno stesso 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") con il pezzo che ha il maggior numero di pezzi avversari in presa.



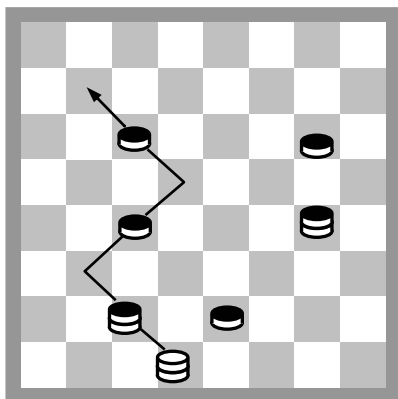
6.7 A parità di numero di pezzi in presa si deve prendere con il pezzo di maggior valore (dama).



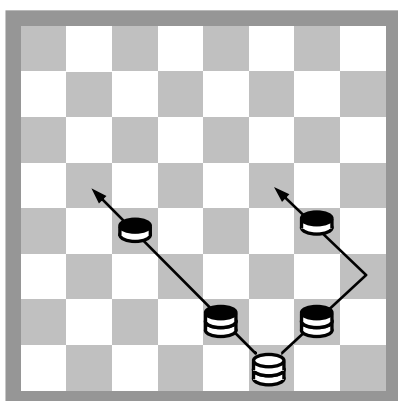
6.8 A parità di numero di pezzi in presa si devono prendere i pezzi di maggior valore (dame).



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

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

7.2 Se la damiera è male orientata (cantoni a sinistra anziché a destra) è consentito annullare la partita a meno che non siano state giocate già cinque mosse con il bianco e cinque con il nero.

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

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

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

7.4 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.

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

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) 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 x (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.

15.2 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.