



FEDERAZIONE SPORT SORDI ITALIA



COMITATO REGIONALE SICILIA FSSI
Organizza
CAMPIONATO NAZIONALE DI DAMA “ASSOLUTI”
MASCHILE E FEMMINILE

Palermo, 14 settembre 2008



Federazione Sport Sordi Italia
COMITATO REGIONALE SICILIA

VIA AQUILEIA, 30 - 90144 PALERMO
TEL. 091 206228 - FAX 091 206783
C. F. 97388210581





Federazione Sport Sordi Italia

COMITATO REGIONALE SICILIA

VIA AQUILEIA, 30 - 90144 PALERMO
TEL. 091 206228 - FAX 091 206783
C. F. 97388210581



COMITATO REGIONALE SICILIA FSSI

Organizza

CAMPIONATO NAZIONALE DI DAMA “ASSOLUTI” MASCILE E FEMMIINILE

Palermo, 14 settembre 2008

La FSSI indice ed il Comitato Regionale Sicilia FSSI organizza in collaborazione e l'assistenza tecnica della FID giorno 14 settembre 2008 a Palermo il Campionato Nazionale di Dama “Maschile e Femminile” per tutti gli atleti sordi.

La gara si svolgerà presso la Sezione Provinciale ENS di Palermo in via Aquileia n° 30 - Palermo – tel. 091/206228 fax 091/206783.

Quota di partecipazione **€10,00** (dieci euro).

Le iscrizioni dovranno pervenire, tramite fax, entro e non oltre la data **09/09/2008**.

GRUPPO SPORTIVO / SOCIETA' SPORTIVA

CAMPIONATO NAZIONALE FSSI DI DAMA

Palermo 14 settembre 2008

MODULO D'ISCRIZIONE

MASCHILE

N°	COGNOME E NOME	TESSERA FSSI	DOCUMENTO D'IDENTITA'

Data _____

Timbro società

IL PRESIDENTE

GRUPPO SPORTIVO / SOCIETA' SPORTIVA

CAMPIONATO NAZIONALE FSSI DI DAMA

Palermo 14 settembre 2008

MODULO D'ISCRIZIONE

FEMMINILE

N°	COGNOME E NOME	TESSERA FSSI	DOCUMENTO D'IDENTITA'

Data _____

Timbro società

IL PRESIDENTE

PROGRAMMA ORARIO GARE

DOMENICA 14 SETTEMBRE 2008

- Ore 08.30 Ritrovo presso la Sezione Provinciale ENS di Palermo in via Aquileia n°30 – Palermo;**
- Ore 09.30 Inizio gare e turni di gioco;**
- Ore 12.30 Pausa pranzo;**
- Ore 15.00 Ripresa gare e completamente turni di gioco;**
- Ore 18.30 Premiazione**

CAPO I

REGOLAMENTO UFFICIALE DI GIOCO DELLA DAMA ITALIANA

Art. 1 Il gioco e i giocatori

1. Il gioco della dama è definito "sport del cervello", poichè 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.
2. Le persone che praticano questo sport sono definite giocatori.
3. Il gioco della dama si pratica fra due giocatori.

Art. 2 Il materiale

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. Il gioco si svolge sulle caselle scure della damiera. Vi sono dunque 32 caselle attive.
3. La damiera deve essere disposta in modo che, per ciascun giocatore, la casella in basso a destra sia scura.
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.

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

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

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. La forma classica è quella di un dischetto, di adeguato spessore e di diametro inferiore al lato delle caselle.

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.
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.

8. La damiera comprende alcune sottoparti così denominate:

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

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

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 egual colore.
2. Le operazioni consentite ad ogni giocatore sono di due tipi:
 - spostamento semplice di un proprio pezzo;
3. - spostamento di un proprio pezzo con cattura ed eliminazione dal piano di gioco di uno o più pezzi avversari. Tale operazione viene denominata "presa".
4. Lo spostamento di un pezzo da una casella all'altra della damiera si dice "mossa" o "tratto".
5. Ai giocatori è consentito, alternativamente, di effettuare una mossa per volta. La prima mossa è effettuata dal Bianco.
6. 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.
7. Sino a quando un pezzo toccato, o in fase di spostamento, non viene lasciato, lo si può portare in un'altra casella, purchè sia possibile.
8. Se un giocatore, a cui spetta muovere, tocca uno dei suoi pezzi giocabili, è obbligato a giocare tale pezzo.
9. Se un giocatore, a cui spetta muovere, tocca alcuni suoi pezzi giocabili è obbligato a giocare il primo pezzo toccato.
10. Se un giocatore a cui spetta muovere desidera sistemare correttamente uno o più pezzi non perfettamente disposti all'interno delle caselle, deve notificarlo preventivamente all'avversario con la parola "accomodo" o analoga espressione.
11. In caso di mancata notifica si applicano gli art. 3.7 e 3.8.
12. 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.

Art. 4 - Gli spostamenti semplici

1. La pedina può essere mossa solo in avanti e in diagonale e portata dalla casella di partenza in una casella libera contigua.
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".
3. È compito del giocatore che porta a dama una pedina effettuare l'operazione di damatura; la damatura effettuata dall'avversario è considerata un atto di cortesia ma non un obbligo.
 - Per consentire l'operazione ogni giocatore ha l'obbligo di sistemare i pezzi catturati ai lati della damiera, disponibili per la damatura.
4. È buona regola effettuare la damatura 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.
5. La pedina non contrassegnata come dama non può essere riconosciuta tale tranne nei casi in cui è prescritta la scrittura della partita.
6. La pedina divenuta dama può essere rimessa in gioco solo dopo che l'avversario ha nuovamente mosso.
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

1. La presa consiste nello "scavalcare" diagonalmente ed eliminare dal gioco e dalla damiera uno o più pezzi avversari in sequenza.
2. La presa 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.
3. Sono previste le seguenti modalità di presa:
 - a. una pedina prende 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.
4. La presa di un solo pezzo avversario è detta presa "semplice", la presa contemporanea di più pezzi è detta presa "multipla".
5. Una presa, semplice o multipla, conta per una sola mossa giocata.
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.
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 preso. I pezzi avversari catturati vengono tolti dalla damiera seguendo l'ordine diretto o inverso di presa. Tale operazione costituisce una presa multipla di pedina.
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.

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 preso. I pezzi avversari catturati vengono tolti dalla damiera seguendo l'ordine diretto o inverso di presa. Tale operazione costituisce una presa multipla di dama.
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 presi sono stati tolti dalla damiera.
11. Lo spostamento di un pezzo, nel caso di una presa multipla, è considerato concluso quando il giocatore ha lasciato tale pezzo, durante o alla fine di tale spostamento.
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. Togliere pezzi fuori ordine equivale ad una scorrettezza che può essere rettificata a richiesta dell'avversario.
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

1. La presa è obbligatoria.
2. La presa dei propri pezzi è proibita.
3. Nel corso di una presa è vietato passare sopra i propri pezzi.
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.
5. Una pedina, giunta sulla base avversaria in seguito ad una presa, deve attendere la mossa successiva prima di operare come dama.
6. Si deve prendere con il pezzo che ha il maggior numero di pezzi avversari in presa.
7. A parità di numero di pezzi in presa si deve prendere con il pezzo di maggior valore.
8. A parità di numero di pezzi in presa si devono prendere i pezzi di maggior valore.
9. Si deve prendere dalla parte dove c'è il maggior numero di pezzi e, a parità di numero e di valore di pezzi in presa, si deve prendere dalla parte dove, confrontando le sequenze di presa, si presenta prima un pezzo di maggior valore.
10. A parità di numero, di valore e di disposizione di pezzi in presa ed a parità di valore di pezzi prendenti, si può prendere come si preferisce.

Art. 7 - Le situazioni anomale

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.
2. Se la damiera è male orientata (cantoni a sinistra anziché destra) è consentito annullare la partita a meno che non siano state giocate già cinque mosse con il bianco e cinque con il nero.
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.
4. Qualsiasi pezzo che si trovi completamente su una casella chiara o che ricopra parzialmente solo caselle occupate è inattivo.

5. Un pezzo inattivo può essere rimesso in gioco od eliminato in modo consensuale dai due giocatori o per intervento arbitrale.
6. Un pezzo che ricopre parzialmente una sola casella vuota si intende in gioco su quella casella.
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.
8. Se la posizione in corso viene modificata o distrutta per causa accidentale ai giocatori ed all'arbitro è 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

1. Sono considerate irregolarità di gioco tutte quelle azioni che contrastano con le regole sul movimento dei pezzi e sulle prese, quali:
 1. toccare un proprio pezzo e muoverne un altro;
 2. ritirare una mossa giocata;
 3. muovere un pezzo avversario;
 4. spostare un pezzo in modo irregolare;
 5. muovere per due volte di seguito;
 6. togliere, senza ragione, pezzi dell'avversario o propri;
 7. tralasciare di effettuare una presa muovendo altri pezzi o lo stesso pezzo in altra direzione;
 8. effettuare una presa impossibile;
 9. prendere un pezzo proprio;
 10. prendere un numero di pezzi superiore o inferiore a quelli consentiti;
 11. fermarsi, nell'esecuzione di una presa multipla, prima della cattura dell'ultimo pezzo;
 12. togliere, al termine di una presa, un numero di pezzi inferiore a quelli presi;
 13. togliere, al termine di una presa, pezzi che non sono stati presi;
 14. togliere, al termine di una presa, uno o più pezzi propri;
 15. non rispettare le priorità di presa;
 16. muovere una dama senza che sia contrassegnata come tale;
 17. contrassegnare come dama una pedina sbagliata.
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.
3. Quando una irregolarità viene seguita da una mossa avversaria (anche solo l'aver toccato un proprio pezzo muovibile) non può essere più corretta.
4. Non è consentita una rettifica parziale di una irregolarità.
5. Se un giocatore rifiuta di accettare il regolamento ufficiale del gioco il suo avversario ha il diritto di obbligarlo.

Art. 9 - Il risultato

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.
2. Un giocatore ottiene la vittoria quando l'avversario:
 - a. abbandona la partita;
 - b. non ha possibilità, spettando a lui il tratto, di effettuare alcuna mossa;

- c. non ha più pezzi;
 - d. ha esaurito il tempo a disposizione (come descritto nel Regolamento delle Competizioni);
 - e. rifiuta di attenersi ad una disposizione del regolamento.
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.
 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

1. Per l'applicazione del conteggio di mosse, previsto dai precedenti articoli 9.4 e 9.5, vi deve sempre essere almeno una dama per parte.
2. L'applicazione della procedura del conteggio delle mosse può essere richiesta da un giocatore o imposta dall'arbitro.
3. In tutti e due i casi vengono contate le mosse del giocatore cui spetta muovere.
4. Viene sancito il risultato di parità quando, dopo l'effettuazione di 40 mosse di dama del giocatore conteggiato, il numero dei pezzi non è cambiato.
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. Dopo tale eventualità, verificandosi nuovamente le condizioni regolamentari, il conteggio può essere ripreso conteggiando sempre le mosse del giocatore al quale si stavano già contando.

Art. 11 - Deroche particolari

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 - Divieto

PROTESI ACUSTICHE: Gli atleti dovranno gareggiare senza la protesi acustica pena l'esclusione della gara.