

REGOLAMENTO DAMA ITALIANA

Le 10 regole per giocare

La damiera si compone di 64 caselle alternate per colore, bianche e scure, e va posizionata con l'ultima casella in basso a destra di colore nero.

Ciascun giocatore dispone all'inizio di 12 pedine, di colore diverso da quelle dell'avversario (bianche o nere), collocate sulle prime tre righe di caselle scure poste sul proprio lato della damiera. Il nero occupa le caselle dal n. 1 al n. 12, il bianco quelle dal n. 21 al n. 32. La scelta del colore fra i giocatori si effettua per sorteggio.

Inizia a giocare sempre il bianco.

La pedina si muove sempre in diagonale sulle caselle scure di una casella alla volta e soltanto in avanti. Quando una pedina raggiunge una delle caselle dell'ultima riga viene promossa, diventa dama e deve essere contraddistinta con la sovrapposizione di un'altra pedina prelevata tra quelle non in gioco.

La dama si muove anch'essa di una casella alla volta, sempre in diagonale, in tutte le direzioni possibili, mangiando sia le pedine che le dame avversarie.

In caso di presa è obbligatorio mangiare i pezzi. L'antica regola del "soffio", ossia quella di catturare il pezzo avversario che pur avendone diritto, per distrazione o per scelta non aveva mangiato, è stata abolita dalla Federazione Dama nel 1934.

Avendo più possibilità di presa si debbono rispettare obbligatoriamente nell'ordine le seguenti priorità:

è obbligatorio mangiare dove ci sono più pezzi;

a parità di pezzi di presa tra pedina e dama, quest'ultima è obbligata a mangiare;

la dama sceglie la presa dove si mangiano più dame;

a parità di condizioni si mangia dove s'incontra prima la dama avversaria.

"Pezzo toccato = Pezzo mosso": il giocatore che, nel proprio turno di gioco, tocca un proprio pezzo sulla damiera è obbligato a muoverlo. Se si vuole aggiustare un pezzo messo male sulla damiera bisogna prima avvertire l'avversario dichiarando "accomodo" o "accorcio" e attendere l'assenso dell'avversario.

Si vince per abbandono dell'avversario, che si trova in palese difficoltà, o quando si catturano o si bloccano tutti i pezzi avversari.

Si pareggia in una situazione di evidente equilibrio finale per accordo dei giocatori o per decisione dell'arbitro a seguito del conteggio di 40 mosse richiesto da uno dei due giocatori. Il conteggio delle mosse si azzerà e riparte da capo tutte le volte che uno dei due giocatori muove una pedina o effettua una presa.



TORNEO DI DAMA

CALENDARIO DI GIOCO

5 AGOSTO <eliminatorie>

Ore 16,15 1° gruppo

Ore 17,15 2° gruppo

Ore 18,15 3° gruppo

Ore 19,15 4° gruppo

6 AGOSTO <eliminatorie>

Ore 16,00 5° gruppo

Ore 17,00 6° gruppo

Ore 18,00 prefinali 1°, 2° e 3° gruppo

Ore 19,00 prefinali 4°, 5° e 6° gruppo

7 AGOSTO

Ore 16,00 quarti di finale

Ore 17,00 semifinali

Ore 18,00 finale 3° 4° posto

Ore 19,00 finale 1° 2° classificato

CENTRO COMMERCIALE TREMESTIERI

Indirizzo S.S.114 TREMESTIERI MESSINA

ISCRIZIONI

Tel.: 090 5731658 MSP MESSINA

Fax: 090 5731658

E-mail: mspmessina@gmail.com

tel.: 347 6341821 APD KODOKAN

E-mail: asdkodokan@gmail.com

CENTRO COMMERCIALE TREMESTIERI

IN COLLABORAZIONE CON



IL 1° QUARTIERE

INDICE E ORGANIZZA UN

TORNEO di DAMA ITALIANA

5 - 6 - 7 agosto 2011
Presso i locali del
CENTRO COMMERCIALE

Info: silvana giacobbe 347 6341 821
asdkodokan@gmail.com
mspmessina@gmail.com