



Federazione Italiana Dama

Fondata nel 1924

CONI - Foro Italoico

Largo Lauro de Bosis n.15 - 00194 ROMA

Tel. 06-36857029 Fax: 06-36857135 - e-mail: segreteria@fid.it; www.fid.it

Progetto

“Dama a Scuola”

Settembre 2010



PREMESSA

Il gioco della Dama ha profonde radici nella cultura, nella tradizione nazionale e nel modo di giocare che ha per secoli coinvolto le masse.

E' un gioco popolarissimo che, tramite la semplicità delle regole, illumina gli occhi e lo spirito agonistico di chi lo pratica permettendo a chiunque di esprimere le proprie potenzialità, gratificati dal piacere dell'impegno mentale.

Oggi la "Dama" è un grande strumento culturale, ricreativo, associativo, sportivo, utile per l'acquisizione di sani stili di vita dei giovani e in grado di ampliare l'offerta formativa delle istituzioni scolastiche.

La Federazione Italiana Dama (FID) fondata nel 1924, assimilando l'aspetto educativo, dal 1985 svolge attività all'interno della scuola dell'obbligo e organizza annualmente i Giochi Giovanili della Dama dal 1989.

Tali "Giochi" inizialmente nati quali elemento d'incontro fra ragazzi, che condividevano una stessa passione e come tentativo di promozione disciplinare, sono diventati negli ultimi anni una delle realtà scolastiche tra le più diffuse in Italia.

Inizialmente l'obiettivo era il raggiungimento della fase finale nazionale, che ha assunto peraltro varie denominazioni (Finale Giovanile, Trofeo Topolino, Giochi Sportivi Studenteschi); in seguito, però, l'aspetto ludico-istruttivo dell'attività ha prevalso sempre di più.

In altre parole, il gioco della dama si è rivelato un efficace strumento di educazione dei giovani, al passo con le esigenze delle nuove generazioni.

Ufficialità

La Federazione Italiana Dama condivide e aderisce al Progetto di Promozione Sportiva promosso dal Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca (MIUR) d'intesa e in collaborazione con il Comitato Olimpico Nazionale Italiano (CONI), in accordo con le Regioni, gli Enti Locali e le Istituzioni Scolastiche.

Adesione

Si deve tenere in considerazione che, l'adesione al presente Progetto prevede il suo inserimento nel Piano dell'Offerta Formativa (POF) degli Istituti Scolastici interessati delle iniziative proposte.

Nell'aderire al progetto si prendono in esame le caratteristiche generali del gioco, considerando che la sua affermazione è caratterizzata dai principi sotto elencati:

1. Facile accessibilità;
2. Completezza di preparazione;
3. Variabilità della produzione dello sforzo;
4. Valori educativi.

Facile accessibilità

- Ridotto numero degli elementi tecnici che possono essere appresi in tempo breve
- Regole Semplici che permettono di effettuare già dalla prima lezione una partita di dama
- Coinvolgimento dei ragazzi ai quali piace soprattutto giocare
- Attrezzature occorrenti facilmente reperibili e di modeste spese
- Possibilità di svolgere la pratica damistica in ogni ambiente e con il coinvolgimento di tutti gli alunni, compresi i meno dotati, senza discriminazione di sesso e di razza.

Abilità formativa e completezza di preparazione

Il gioco della Dama richiede capacità spesso identiche alle altre discipline scolastiche, pertanto attraverso la pratica del gioco sarà più semplice creare le premesse formative necessarie alla nuova scuola come le seguenti **abilità**:

- concentrazione
- riflessione
- memoria
- creatività
- autocontrollo
- resistenza all'impegno
- rispetto delle regole
- socialità e relazionalità
- capacità decisionale
- gestione dell'errore e della sconfitta
- acquisizione della capacità di confronto

Variabilità della produzione allo sforzo

Questa caratteristica è propria della dama: giacché non essendoci contatto fisico lo sforzo è in relazione alla preparazione ed al tempo indicato.

All'inizio si nota che i tempi di gioco sono notevolmente brevi, dovuto al fatto che la tecnica del gioco non è stata ancora assimilata. In parole povere si muove in fretta e si sbaglia frequentemente perché si è poco allenati e non ancora preparati mentalmente. Con l'allenamento si allungano gradualmente i tempi dell'impegno mentale e fisico; nelle manifestazioni damistiche più importanti una sola partita dura in media quattro ore.

COORDINATE ORGANIZZATIVE

- **Destinatari**

Scuola elementare, medie di I e di II grado d'istruzione

- **Obiettivi**

Il Progetto Dama a Scuola si propone sia obiettivi comuni a tutte le discipline sportive sia obiettivi più collegati alla sua specificità in quanto *sport della mente*:

1) **Miglioramento della socialità e della relazionalità**, il gioco della dama è un forte elemento di socializzazione e di aggregazione; contribuisce a creare un clima di comunità e dirotta l'aggressività verso un sano agonismo

2) **Preparazione ad una consapevole gestione della qualità della propria vita**, la dama sviluppa la capacità decisionale; sollecita l'acquisizione della capacità di confronto; insegna l'accettazione della diversità dell'altro; offre la capacità di gestire l'errore e la sconfitta; favorisce la presa di coscienza del concetto della regola per una convivenza civile; contribuisce alla strutturazione di una capacità organizzativa razionale e produttiva.

3) **Miglioramento delle abilità di studio trasversali alle varie discipline**, le abilità che sono necessarie al gioco della dama sono identiche a quelle necessarie per lo studio, pertanto attraverso la pratica di un'attività piacevole sarà più semplice far acquisire le microabilità necessarie alla nuova scuola.

4) **Costruzione di una forma di collaborazione fra gli Istituti scolastici e le Società Sportive**, per fornire arricchimento di competenze, anche mediante il supporto tecnico specializzato, e per contribuire al consolidamento della pratica dell'attività sportiva in orario extracurricolare.

- **Mezzi e strumenti**

Gli istituti che aderiranno al Progetto riceveranno in dotazione alcuni elementi didattici di base, programmi informatici e strumentali, che gli insegnanti potranno utilizzare per portare a compimento corsi di apprendimento di primo livello.

- **Attività**

Semi-strutturata:

apprendimento delle fondamentali e semplici regole riguardanti la Dama Italiana (sviluppatasi solamente nel nostro paese) praticato come gioco tradizionale in ogni regione italiana e la Dama Internazionale, con linguaggio universale (sviluppatasi a livello internazionale, con l'organizzazione annuale di Campionati Mondiali, Europei ed Olimpiadi della mente) in quest'ultima specialità si utilizza una damiera a 100 caselle con regole specifiche.

Strutturata:

- 1) Insegnamento delle principali regole e strategie del gioco
- 2) Verifica delle abilità acquisite tramite prove di memorizzazione
- 3) Gioco libero e guidato
- 4) Norme comportamentali per il rispetto delle regole, dell'avversario, della lealtà, della tolleranza e dell'autocontrollo
- 5) Gare di base; in questa fase per meglio valorizzare l'acquisizione del gioco è preferibile far incontrare tra loro i componenti della stessa classe, per la disputa di una serie di partite organizzate
- 6) Partecipazione a tornei e campionati tra gli alunni di diverse classi, per meglio verificare il livello di applicazione ed il rispetto delle regole
- 7) Partecipazione ai Giochi Sportivi Studenteschi.

Destrutturata:

- 1) Attraverso i mezzi a disposizione (biblioteche, Internet, ecc.) si possono stimolare gli alunni anche con una ricerca approfondita sul gioco della dama
- 2) La realizzazione di una damiera di legno pedine e altro materiale
- 3) Ogni alunno può impegnarsi nella realizzazione di un lavoro artistico ispirato al gioco della dama
- 4) Collegamenti interdisciplinari con materie di studio come italiano, storia, geografia, matematica, informatica, lingua straniera, attività artistiche e tecniche, etc.

- **Scuola e supporto FID**

In considerazione del fatto che, attualmente gli insegnanti della scuola non sempre sono in possesso di quelle conoscenze tecniche e progettuali necessarie per l'attività damistica, per gli Istituti che vorranno aderire al Progetto Dama a Scuola la FID fornirà una serie di servizi che consistono in:

1. **attività di consulenza**
2. **attività di formazione**
3. **attività di informazione** (rivista periodica Damasport - inserto *DamaFunClub*, sito Internet – link *settore giovanile*, circolari informative, ecc.)
4. **organizzazione di attività agonistiche sul territorio**
5. **fornitura materiali occorrenti**

I responsabili dell'attività all'occorrenza potranno richiedere qualsiasi informazione agli organi periferici federali o direttamente alla segreteria FID nazionale:

CONI - Foro Italo, Largo Lauro de Bosis n.15 - 00135 ROMA

Tel. 06.36857029; Fax: 06.36857135 - e-mail: segreteria@fid.it;

sito internet www.fid.it oppure www.federdama.it

Nel sito FID sono riportati i nominativi dei Dirigenti, degli Istruttori, degli arbitri Federali, collocati su tutto il territorio nazionale.

PROGETTUALITA'

L'attività damistica pone basi sia per una corretta formazione sportiva dei praticanti e sia per una giusta preparazione, atta a competere a livello agonistico.

Il nostro gioco-sport consente un confronto indifferentemente dalla preparazione scolastica raggiunta, dalla fascia d'età di appartenenza, dalla prestanza fisica e dall'estrazione culturale di ogni studente.

Al fine di favorire l'apprendimento dei principianti si consiglia di organizzare una serie di lezioni di base, con la presenza media di venti partecipanti.

Si può procedere all'insegnamento delle prime regole, alternandole con fasi di gioco vivo, proseguendo gradualmente all'acquisizione delle tattiche fondamentali della partita a dama.

Sono previsti:

- **progetti in orario scolastico**

- 1) attività curricolari (interdisciplinari)
- 2) attività extracurricolari, per classi intere (massimo 15% dell'orario settimanale)
- 3) attività extracurricolari, laboratorio per classi aperte (massimo 15% dell'orario settimanale)

- **progetti in orario extrascolastico**

1) attività extracurricolari, laboratorio per classi aperte al di fuori dell'orario scolastico

Si possono definire programmi che creino le migliori condizioni di una sana formazione di base e una concreta partecipazione degli studenti:

- a) Confronti individuali, all'interno delle classi
- b) Competizioni fra classi, nell'ambito dell'istituto
- c) Manifestazione damistica promozionale in clima festoso, per coinvolgere alunni, insegnanti e genitori (esempio: serie di partite in simultanea con la partecipazione di Campioni, Dama Vivente, sfide di alunni contro insegnanti o genitori ecc.)
- d) Partecipazione ai Giochi Sportivi Studenteschi.

In ogni Istituto scolastico è auspicabile l'individuazione di un responsabile del gruppo sportivo settore "Dama".

I responsabili d'Istituto devono contattare i delegati periferici della FID per la partecipazione a competizioni e tornei di più ampia dimensione (distrettuali, comunali, provinciali, regionali e nazionali come da progetto CONI-MIUR).

A tutti gli studenti delle classi impegnate in attività damistica sarà consegnata annualmente una tessera giovanile gratuita FID-CONI, allo scopo di far sentire gli alunni "atleti".

INIZIATIVE DI AGGIORNAMENTO PER INSEGNANTI

Durante l'anno scolastico d'intesa con il MIUR e con il CONI, la Federazione Italiana Dama prevede di organizzare corsi damistici di aggiornamento per insegnanti a carattere provinciale, regionale o nazionale con riserva di comunicare tempestivamente tempi e modalità.

Tali aggiornamenti possono essere organizzati anche in un singolo Istituto scolastico, laddove sia richiesto.

GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI

Selezioni

1) Ciascun Istituto organizza tornei singoli o di classe per selezionare i componenti che lo rappresenteranno nelle fasi successive.

2) Selezioni a squadre tra diversi Istituti che designerà la squadra rappresentante l'Istituto alla fase successiva;

3) Eventuali selezioni a squadre a carattere provinciale;

4) Selezioni regionali per definire le squadre che avranno diritto a partecipare alla Finale Nazionale.

Laddove i responsabili periferici FID lo ritengano opportuno e valutato il numero delle adesioni potranno accordarsi per disputare la sola fase regionale, obbligatoria per accedere alla Finale Nazionale.

In tutti i casi, si devono far pervenire obbligatoriamente presso la Segreteria nazionale FID i dati relativi alle selezioni con i risultati delle varie fasi.

• **Partecipazione**

In tutte le edizioni dei Giochi della Dama disputati finora, la Federazione Italiana Dama ha ritenuto necessario far partecipare anche alla Fase Finale Nazionale gli alunni della Scuola Elementare con l'intenzione di perseguire in questa direttiva.

Pertanto i Giochi Sportivi Studenteschi della Dama saranno per il momento strutturati con le seguenti categorie:

1) Scuole Elementari Dama Italiana

2) Scuole Elementari Dama Internazionale

3) Scuole Medie Dama Italiana

4) Scuole Medie Dama Internazionale

5) Scuole Medie Superiori "allievi" Dama Italiana

6) Scuole Medie Superiori "allievi" Dama Internazionale

7) Scuole Medie Superiori "Juniores" Dama Italiana

8) Scuole Medie Superiori "Juniores" Dama Internazionale

Le squadre partecipanti saranno formate da tre alunni più un accompagnatore adulto responsabile.

Tale manifestazione è organizzata principalmente allo scopo di verificare, al termine di ogni anno scolastico, il lavoro svolto dagli alunni, dagli insegnanti e dagli istituti scolastici coinvolti.

ALLEGATI

- 1) Proposta interdisciplinare Giosport;
- 2) Le 10 regole fondamentali per giocare a dama italiana;
- 3) Le 10 regole fondamentali per giocare a dama internazionale;

Per altre eventuali informazioni contattare:

Federazione Italiana Dama

Fondata nel 1924

CONI - Foro Italice

Largo Lauro de Bosis n.15 - 00135 ROMA

Tel. 06-36857029 Fax: 06-36857135 - e-mail: segreteria@fid.it;
www.fid.it www.federdama.it

Proposta Interdisciplinare per la Scuola Elementare



7-10 anni:

II-III-IV-V Elementare

Premessa

Ogni istituto, che decida di accogliere il nostro progetto, è libero di attuarlo nei modi e nei termini che più ritenga opportuno considerando le differenti organizzazioni didattiche delle singole scuole.

Riteniamo che sia più formativo e divertente per gli alunni costruirsi autonomamente il materiale occorrente per questo sport (damiera e pedine), anziché riceverlo già pronto, al fine di stimolare ulteriormente la loro fantasia e inventiva.

Vuoi giocare?

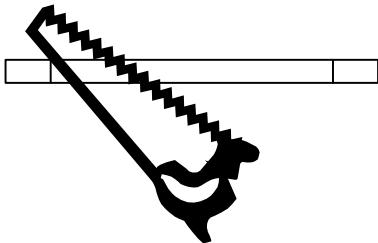
Prova a costruire il materiale occorrente per giocare a dama con i tuoi compagni di classe.

LE PEDINE

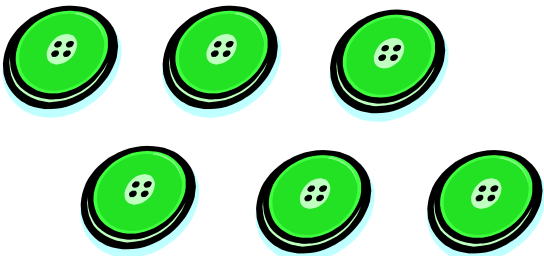


I modi per realizzare le pedine sono tanti, vi diamo alcuni suggerimenti:

1) Chiedete alla mamma o al papà, un pezzo di manico di scopa che porterete a scuola, con l'aiuto dell'insegnante tagliate il legno a fettine.

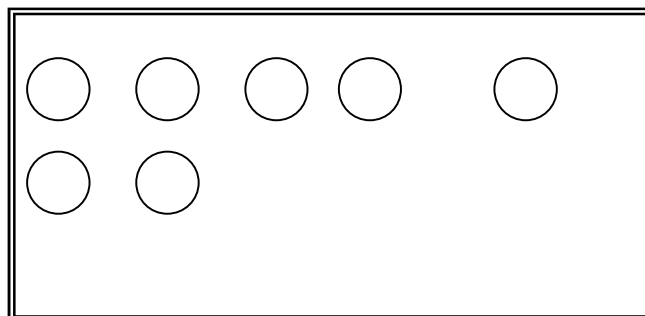
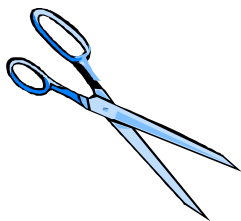


Fate in modo che le pedine siano quasi uguali (1/2 cm). Chiaramente l'operazione di taglio è pericolosa, e solo l'insegnante può farlo.



2) Procuratevi o fatevi dare dalla mamma dei bottoni, che siano della stessa grandezza e forma, ma di due colori diversi.

3) Procuratevi un foglio di cartoncino, disegnateci dei cerchi, ritagliate i dischetti ed incollateli fra di loro fino a raggiungere lo spessore desiderato della pedina.

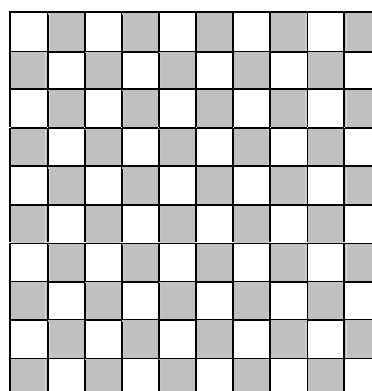
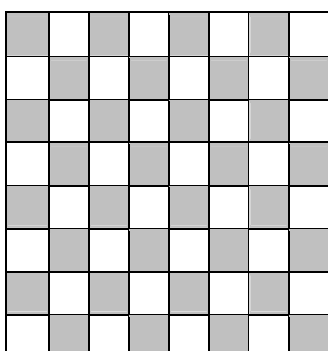


- 4) Le pedine possono essere fatte anche con tappi: a casa chiedete al papà o alla mamma di tagliarvi dei tappi di sughero formando tanti dischetti dello stesso spessore; in genere i tappi di plastica o di metallo facilitano il lavoro perché sono già pronti, basterà solamente dipingerli e personalizzarli con proprio stile e fantasia.
- 5) Si può usare anche il polistirolo.

Ci sono quindi molte possibilità per creare delle pedine, noi ve ne abbiamo consigliate alcune, ma voi sicuramente ne troverete anche altre.

Una volta procurate o costruite le pedine potete iniziare a dipingerle. Ricordate che i colori delle pedine devono essere due. L'importante è che vi sia una netta distinzione fra i due colori, per il resto tutti i colori vanno benissimo.

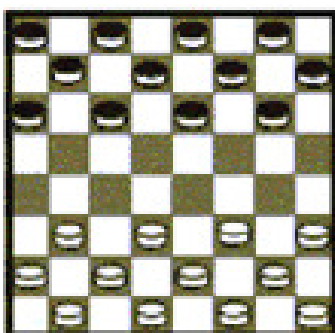
LA DAMIERA



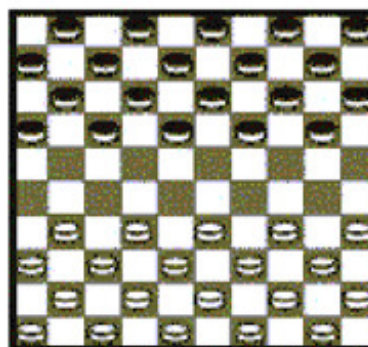
Forse la parte più difficile sta nel costruire e creare la damiera.

Esistono due tipi di damiera:

DAMA ITALIANA



DAMA INTERNAZIONALE



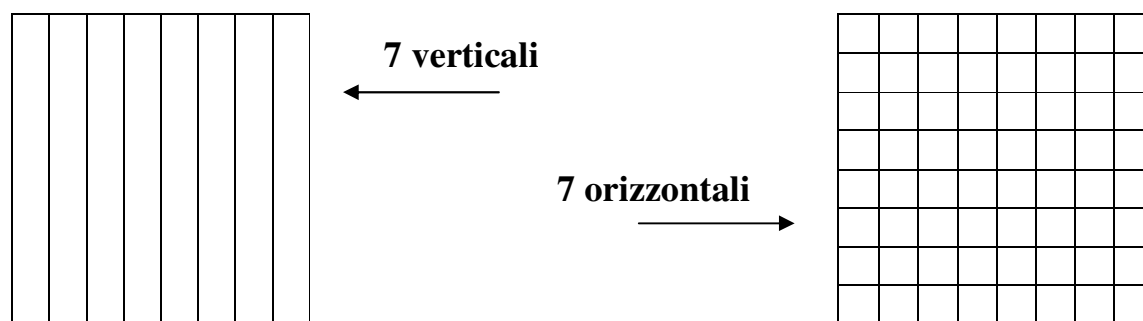
- Per giocare a **dama Italiana** occorrono 24 pedine: 12 bianche e 12 nere o il colore che preferite;
- Per giocare a quella a sistema **Internazionale** occorrono 40 pedine: 20 bianche e 20 nere.

Prima di tutto dobbiamo pensare se esiste già un qualcosa che si possa adattare al piano di gioco:

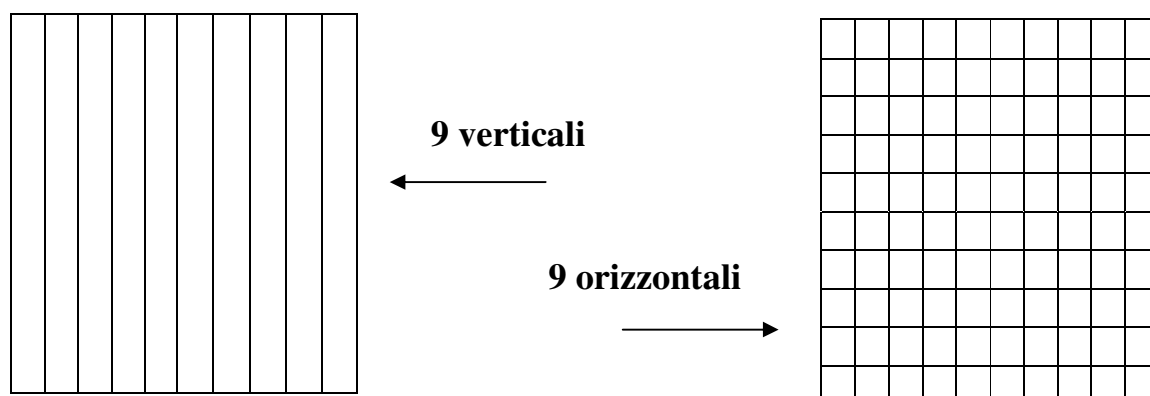
- 1) Il contenitore di cartone delle vostre merendine è l'ideale, perché basta svuotarlo, capovolgerlo e colorarlo
- 2) Un foglio di legno compensato, ma non rompete le sedie della classe, fatelo procurare dalla scuola o dal papà.
- 3) E' possibile utilizzare anche altro materiale riciclato: scatole di plastica, contenitori di regali scatole di cioccolatini, ecc.
- 4) Tuttavia il materiale ideale per una damiera è il legno, con uno spessore di cinque o dieci millimetri.

Ora arriva la parte più impegnativa: Prima di dipingere i quadretti, bisogna tracciare le righe e le colonne; ma quante sono?

PER LA DAMA ITALIANA



PER LA DAMA INTERNAZIONALE



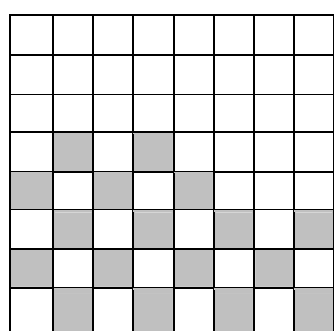
Non crediate di cavarvela facilmente per un buon lavoro occorre prendere le distanze con il righello sia per le righe sia per le colonne, in modo tale che le distanze siano uguali.

A questo punto potete dipingere. Ecco l'esatta posizione della damiera

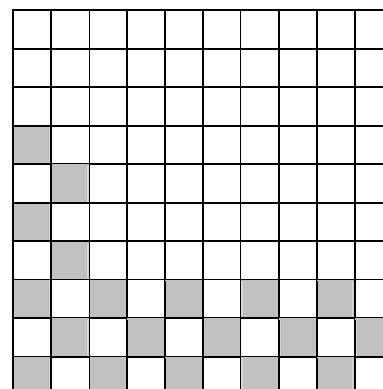
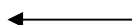


DAMA ITALIANA

DAMA INTERNAZIONALE



**Cantone
nero a
destra**



**Cantone
nero a
sinistra**



Con un po' d'immaginazione, potrete realizzare un regalo per i vostri genitori: prendete un piatto, dipingetevi una damiera, incollatevi dei bottoni colorati ed il gioco è fatto.

CONCLUSIONI

In entrambi i casi si deve fare in modo che, alla fine del lavoro, le pedine non siano troppo grandi o troppo piccole rispetto alla damiera.

Vi consigliamo di realizzare prima la damiera in base alla grandezza farete poi le pedine.

L'importante non è finire prima o farla più bella di tutti gli altri; lo scopo principale è che vi divertiate nel farlo e che lavoriate insieme per realizzarla; se poi qualcuno non è bravo a fare le pedine o a colorarle, non importa, forse sarà il più bravo a giocare.

LE DIECI REGOLE FONDAMENTALI PER GIOCARE A DAMA ITALIANA

- 1- **La damiera** si compone di 64 caselle alternate per colore, bianche e scure, va posizionata con l'ultima casella in basso a destra di colore nero.
- 2- 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.
- 3- **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.
- 4- Ogni pedina può mangiare quelle avversarie che si trovano in avanti, sulla casella diagonale accanto alla propria e che abbiano la casella successiva libera. Dopo la presa, se incontrano in diagonale altre pedine con la successiva casella libera, si deve continuare a mangiare senza togliere la mano dalla pedina stessa. In tal caso la presa si chiama multipla. Le pedine prese vanno tolte dalla damiera.
- 5- **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.
- 6- 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..
- 7- Avendo più possibilità di presa, si debbono rispettare obbligatoriamente nell'ordine le seguenti priorità:
 - a- E' obbligatorio mangiare dove ci sono più pezzi;
 - b- A parità di pezzi di presa tra pedina e dama, quest'ultima è obbligata a mangiare;
 - c- La dama sceglie la presa dove si mangiano più dame;
 - d- A parità di condizioni si mangia dove s'incontra prima la dama avversaria..
- 8- **"Pezzo toccato = Pezzo mosso"**. Il giocatore che, nel proprio turno di giuoco, 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 "acconcio" e attendere l'assenso dell'avversario..
- 9- **Si vince** per abbandono dell'avversario, che si trova in palese difficoltà o quando si catturano o si bloccano tutti i pezzi avversari.
- 10- **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.

LE DIECI REGOLE FONDAMENTALI PER GIOCARE A DAMA INTERNAZIONALE

- 1- **La damiera** si compone di 100 caselle alternate per colore, bianche e scure e va posizionata con l'ultima casella in basso a destra di colore bianco
- 2- Ciascun giocatore dispone all'inizio di venti pedine, di colore diverso da quelle dell'avversario (bianche o nere), collocate sulle prime quattro righe di caselle scure poste sul proprio lato della damiera. Il nero occupa le caselle dal n.1 al n. 20, il bianco quelle dal n. 31 al n. 50. La scelta del colore fra i giocatori si effettua per sorteggio. Inizia a giocare sempre il bianco.
- 3- **La pedina** si muove sempre in diagonale sulle caselle scure, soltanto in avanti e di una casella alla volta. Quando una pedina, raggiunge e si ferma per la prima volta su una delle cinque caselle dell'ultima riga, diventa dama e va contraddistinta con la sovrapposizione di un'altra pedina.
- 4- Ogni pedina può mangiare sia le dame che le pedine avversarie, purché che si trovino su una casella diagonale accanto alla propria, sia in avanti che indietro, e che abbiano la casella diagonale successiva libera; nel caso che dalla nuova posizione di arrivo si verifica un'identica situazione di presa, si deve effettuare "una presa multipla" cioè il maggior numero possibile di pezzi avversari. Nel caso che durante una presa multipla la pedina raggiunge una casella dell'ultima riga e debba ancora continuare a mangiare all'indietro, essa transita soltanto nell'ultima casella rimanendo pedina.
- 5- **La dama** si muove sempre in diagonale, in tutte le direzioni possibili, spostandosi di un numero di caselle a propria scelta purché non occupate da altri pezzi.
- 6- La dama mangia sempre in diagonale tutti i pezzi avversari, che hanno almeno una casella successiva libera a qualsiasi distanza, incrociando con le altre diagonali, dove è possibile per la presa del maggior numero possibile di pezzi avversari; potendo passare più volte sulle stesse caselle vuote, ma mai su uno stesso pezzo. A propria scelta, la dama può fermarsi in una casella libera posta sulla diagonale che segue il termine della presa.
- 7- Avendo più possibilità di presa si è obbligati a mangiare dove si catturano più pezzi avversari, indipendentemente se la presa è effettuata da una dama o da una pedina o dalla qualità dei pezzi catturati. I pezzi catturati, debbono essere tolti dalla damiera in ordine progressivo, una volta ultimata la presa.
- 8- "**Pezzo toccato = Pezzo mosso**". Il giocatore che, nel proprio turno di giuoco, tocca un proprio pezzo sulla damiera è obbligato a muoverlo. Se si vuole aggiustare un pezzo messo male, bisogna prima avvertire l'avversario dichiarando "accomodo" o "acconcio" ed attendere l'assenso. Nelle gare internazionali si adotta il termine francese "j'adoube".
- 9- **Si vince** la partita per abbandono dell'avversario, che si trova in palese difficoltà o quando si catturano o si bloccano tutti i pezzi avversari; nelle gare ufficiali si vince anche quando termina il tempo di riflessione a disposizione dell'avversario, in seguito alle "mosse lampo".
- 10- **Si pareggia** in una situazione di evidente equilibrio finale, per accordo dei giocatori o per applicazione del regolamento tecnico da parte dell'arbitro, al termine del conteggio di un certo numero di mosse a disposizione per il finale.