

CAPO VI - REGOLAMENTO ELO-RUBELE

SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE ELO-RUBELE

Art. 1

Ad ogni giocatore in attività, regolarmente tesserato, viene attribuito un punteggio di merito denominato "Capitale punti", derivante dalle prestazioni realizzate nelle gare ritenute valide ai fini dell'aggiornamento del capitale stesso.

Art. 2

È competenza della C.T.F. fissare le modalità di attribuzione dei punteggi e stabilire le gare valide per l'aggiornamento della classifica, nonché predisporre i controlli opportuni ed apportare le eventuali modifiche al sistema per conservarne la validità nel tempo.

Art. 3

Lo scopo del sistema di classificazione è di fornire metodi scientifici della migliore qualità statistica che permettano di attribuire dei punteggi di uguale valore per uguali meriti.

Art. 4

Il sistema di classificazione mobile è un sistema numerico nel quale le differenze di capitale sono convertibili in probabilità di risultati.

La base del sistema è la funzione di Gauss della teoria statistica; questa è esposta nell'annessa tabella di conversione.

Art. 5

Il calcolo della modifica del capitale punti viene effettuato dopo ogni gara ritenuta valida con le modalità e formule indicate nei successivi artt. 9 e 10.

Art. 6

La fluttuazione del capitale punti può avvenire nel campo dei numeri interi positivi maggiori di un limite minimo stabilito dalla C.T.F.; tale limite minimo è fissato attualmente in 100 punti.

Qualora risultasse che il capitale punti di un giocatore dopo una gara fosse inferiore al limite minimo, verrà automaticamente riallineato a tale livello.

Nell'applicazione corretta delle formule l'arrotondamento per difetto o per eccesso all'unità intera viene effettuato sul capitale punti finale.

Art. 7

- 1) Agli effetti del calcolo della variazione dopo una gara non si contano i punti ottenuti a forfait, per turno di riposo in girone dispari o per ritiro dell'avversario.
- 2) Se un giocatore perde una o più partite a forfait, oppure si ritira o viene espulso, il suo punteggio non potrà subire alcun incremento. Saranno invece considerati i punti Elo-Rubele perduti.
- 3) La CTF prenderà in osservazione casi particolari.

Art. 8

L'aggiornamento della classifica e la sua entrata in vigore avvengono periodicamente con modalità e decorrenze indicate dalla C.T.F.

A questo scopo i tabelloni delle gare devono essere completi di tutti i dati riguardanti:

- le singole prove dei giocatori;
- le indicazioni generali sul torneo;

- le indicazioni sui gruppi in cui sono stati suddivisi i partecipanti;
- eventuali annotazioni particolari.

Art. 9

Per la dama internazionale il sistema di classificazione è in vigore dal 1981, come adattamento di Bruno Marini al sistema “Rabatel”, ed è stato riallineato nel 1986 da Renzo Rubele.

Nella presente classificazione, l’ingresso degli esordienti avverrà con le modalità stabilite di volta in volta dalla C.T.F.

Per eventuali debuttanti appartenenti alle categorie superiori nella dama italiana, l’ingresso avverrà con punteggi diversi, anch’essi stabiliti di volta in volta dalla C.T.F.

Per i punteggi iniziali e soglie di promozione, vedi Capo XIV - **Allegati e Tabelle - n. 11.**

Per la dama italiana il sistema è in vigore dal 1987;

fino al 2005 era valido per le sole categorie “Maestri”, “Candidati Maestri” e “Nazionali”.

Per cominciare a formare la classifica a ciascun giocatore che partecipava per la prima volta ad una gara ritenuta valida veniva assegnato un capitale punti iniziale, diverso per ogni categoria (M-CM-N), che costituiva anche la soglia di promozione, cioè il punteggio richiesto per ottenere la nomina da Nazionale a Candidato Maestro e da Candidato Maestro a Maestro.

Dal 2006 sono inseriti nella graduatoria Elo-Rubele anche i giocatori della categoria “Regionale”.

Quindi, anche la promozione alla categoria “Nazionale” avverrà solo per raggiungimento della soglia richiesta.

Dal 2007 sono inseriti nella graduatoria Elo-Rubele anche i giocatori della categoria “Provinciale.

Tutte le promozioni avvengono quindi per raggiungimento della soglia richiesta.

Per i punteggi iniziali e soglie di promozione, vedi Capo XIV - **Allegati e Tabelle - n. 12.**

Art. 10 Calcolo della modifica del capitale punti.

Il calcolo della modifica del capitale punti, effettuato dopo ogni gara ritenuta valida, è dato dalla formula riportata, con modalità ed esempi, al Capo XIV, come segue:

Allegati – Tabelloni – n. 13

Fac-simile tabellone dama italiana con punteggi attesi.

Allegati – Tabelloni – n. 14

Fac-simile tabellone dama internazionale con punteggi attesi.

Allegati – Tabelloni – n. 15

Spiegazioni su modalità per calcolo del punteggio - Dama Italiana.

Allegati – Tabelloni – n. 16

Spiegazioni su modalità per calcolo del punteggio - Dama Internazionale.

Allegati – Tabelloni – n. 17

Formula per calcolo modifica capitale punti.

Art. 11

Se, nel corso dell'anno, un giocatore non partecipa a gare valevoli per la modifica del punteggio Elo-Rubele o se non risulta tesserato, si presume che la sua abilità subisca un decremento e, quindi, il suo punteggio Elo-Rubele è decurtato in base a quanto indicato dalla C.T.F.

Un bonus viene invece concesso a chi partecipa, nel corso dell'anno, ad almeno una gara valida per l'Elo-Rubele.

vedi Capo XIV - **Allegati e Tabelle - n. 18.**

Art. 12 Tabella di Conversione differenze di capitale in probabilità di risultati

Al fine di poter calcolare il nuovo punteggio di ogni giocatore al termine di una gara valida per l'Elo-Rubele, si fa uso di una tabella di conversione da differenza di capitale punti in probabilità di risultati.

vedi Capo XIV - **Allegati e Tabelle - n. 19.**

Art. 13 Conversione capitale punti e categorie di gioco

a) ai giocatori di dama italiana che partecipano per la prima volta ad una gara di dama internazionale vengono attribuiti i punteggi e le categorie indicate al Capo XIV - **Allegati e Tabelle - n. 20;**

b) ai giocatori di dama internazionale, italiani o stranieri, che partecipano per la prima volta ad una gara di dama italiana vengono attribuiti i punteggi e le categorie indicate al Capo XIV - **Allegati e Tabelle - n. 21.**

Art. 14 Inserimento di giocatori, appartenenti a Federazioni straniere, nei tornei nazionali**Art. 1 - Inserimento di giocatori con punteggio Rating FMJD e tabella di conversione**

Ai giocatori stranieri che partecipano ad un torneo di dama internazionale della F.I.D., viene attribuito un punteggio di merito Elo-Rubele, secondo l'apposita tabella di conversione da punteggio Rating FMJD a punteggio Elo-Rubele riportata nel Capo XIV - **Allegati e Tabelle - n. 22.**

Tale punteggio sarà valido per l'inserimento del giocatore straniero nel gruppo di gioco e per la variazione del punteggio Elo degli avversari che lo incontreranno.

Il Direttore di gara dovrà, pertanto, essere in possesso della classifica Rating FMJD aggiornata, fornita dalla F.I.D.

Un giocatore straniero assente per due anni dalle gare disputate in Italia, vedrà ricalcolato il proprio punteggio Elo-Rubele.

La CTF terrà aggiornata la speciale lista concernente la partecipazione dei giocatori stranieri e comunicherà per tempo debito quando il punteggio Elo-Rubele del giocatore straniero dovrà essere ricalcolato.

Art. 15 - Inserimento di giocatori senza Rating FMJD

Nel caso in cui i giocatori stranieri, che partecipano ad un torneo di dama internazionale della F.I.D., non compaiano nella classifica Rating FMJD, sarà il Direttore di Gara a stabilire in quali gruppi inserirli, accreditando ad ognuno di essi un punteggio Elo-Rubele pari alla media del gruppo di inserimento.

Per facilitare il compito del Direttore di Gara è opportuno che ogni giocatore straniero, intenzionato a partecipare ad un torneo di dama internazionale della F.I.D, presenti all'atto dell'iscrizione un attestato della propria Federazione riportante la categoria di appartenenza od analogo sistema di valutazione della propria abilità. Tale raccomandazione dovrà essere riportata nel regolamento di gara dei tornei di dama internazionale in cui si prevede una partecipazione straniera.

La stessa procedura si adotterà per il giocatore straniero, non compreso nella classifica Rating FMJD, che partecipa ad una gara di dama italiana.

CAPO VII - ATTIVITÀ AGONISTICA E CATEGORIE DI GIOCO

Art. 1 - Attività agonistica

- 1.1 L'attività agonistica della Federazione Italiana Dama si articola in gare varie (tornei, trofei, coppe) e campionati, sia per la dama italiana sia per la dama internazionale.
- 1.2 Le varie gare possono essere individuali, a coppie o a squadre ed aver carattere sociale, provinciale, interprovinciale, regionale, interregionale e nazionale. Esse sono facoltative.
- 1.3 I campionati possono essere individuali, a coppie o a squadre ed avere carattere sociale, provinciale, regionale e nazionale. I campionati provinciali, regionali e nazionali sono obbligatori.

Art. 2 - Denominazione delle gare

- 2.1 Per essere omologate, tutte le gare devono avere i giocatori suddivisi in vari gruppi, per capitale punti.
Allorché ritenuto necessario, gli organizzatori possono riservare premi particolari a determinate categorie di giocatori.
In particolari casi i giocatori della categoria "Provinciali" possono giocare in gruppo a parte, previa autorizzazione della CTF.
 - 2.1.1 Possono essere previste, per particolari esigenze organizzative, formazioni di gruppo unico o di due gruppi di gioco.
In tal caso la Direzione di gara, in accordo con gli organizzatori, può predisporre la formazione di gruppi secondo le esigenze contingenti;
 - 2.1.2 Possono altresì essere formati gruppi di gioco in numero inferiore al previsto quando, per cause indipendenti dall'organizzazione, partecipa alla gara un numero di giocatori notevolmente inferiore a quello previsto e sproporzionato rispetto ai premi in palio;
 - 2.1.3 Per le modalità di ripartizione dei giocatori nei vari gruppi di gioco e per le relative tabelle, **vedi gli esempi con 2, 3, 4, 5 o 6 gruppi di gioco, da 18 a 200 giocatori, da 5 a 10 turni al Capo XIV ** - Allegati e Tabelle - n. 23 e 24.**
**solo per i due gruppi sono previsti da 16 a 36 giocatori
 - 2.1.4 Non sono omologabili gare o campionati in cui i giocatori sono suddivisi in categorie.
- 2.2 Sono denominate "Nazionali" tutte le gare di due giorni i cui programmi vengono diffusi a tutti i Circoli affiliati nel rispetto del successivo art. 3.
Hanno cospicui rimborsi spese.
Sono sempre valevoli per la modifica del capitale punti al 100%.

- 2.3** Sono denominate “Interregionali” tutte le gare di un giorno che hanno cospicui rimborsi spese e/o medaglie d’oro fino al terzo classificato per 4-5 gruppi.
Sono sempre valedoli per la modifica del capitale punti, al 100% o in misura più ridotta, a seconda delle valutazioni della CTF.
- 2.4** Sono denominate “Zonali” tutte le gare di un giorno che non hanno i requisiti di cui al punto precedente.
Non sono valide per la modifica del capitale punti.
- 2.5** Le gare “Interprovinciali” o “Provinciali” saranno quelle la cui partecipazione è limitata a province specificate nei programmi stessi.
Non sono valide per la modifica del capitale punti
- 2.6** Se ritenuto necessario, la CTF può apportare modifiche alle suddette disposizioni circa la validità dell’Elo e alla sua percentuale. Questo prima della gara.

Art. 3 - Effettuazione delle gare

L’effettuazione delle gare nazionali o di importanza per ulteriori effetti vengono autorizzate dalla C.T.F. tramite la Segreteria F.I.D. alla quale dovranno essere inviate le bozze dei programmi contenenti i dati essenziali, conformemente al regolamento ufficiale delle competizioni e, inoltre, data, montepremi e quote di iscrizione.

Una volta autorizzate le gare vengono inserite nel calendario annuale F.I.D.

Per il fac-simile della richiesta di autorizzazione vedi Capo XIV - **Allegati e Tabelle - n. 25 “Scheda richiesta gara”**.

Art. 4 - Classificazione e requisiti delle gare nazionali

- 4.1** La C.T.F., annualmente, in base ai requisiti del successivo art. 4.2 designerà le gare valedoli per la classificazione Elo-Rubele.
- 4.2** La valutazione di una gara per gli effetti ulteriori verrà effettuata dalla C.T.F. in base ai seguenti requisiti:
- a) grado di applicazione del regolamento ufficiale delle competizioni;
 - b) numero dei partecipanti, numero delle partite e tempi di gioco;
 - c) numero degli arbitri, premi, orari, puntualità;
 - d) disposizione logistica e comfort della sede di gara.

I criteri dei precedenti punti verranno valutati in base ai rapporti degli arbitri, designati dalla C.T.A., di un eventuale commissario di gara o di constatazione dei membri della stessa C.T.F.

Art. 5 - I Campionati

5.1 I campionati provinciali, regionali e nazionali vengono organizzati, annualmente, in base alle norme successive.

5.2 Campionati Provinciali individuali.

Vengono organizzati annualmente a cura dei Delegati provinciali, nei periodi fissati anno per anno dalla C.T.F.

Possono parteciparvi tutti i soci dei sodalizi della provincia regolarmente costituiti.

5.2.1 I giocatori inseriti nella classificazione Elo-Rubele saranno suddivisi in uno o più gruppi, in base alla graduatoria Elo. I partecipanti al primo gruppo si contenderanno il titolo di Campione Provinciale assoluto;

5.2.2 Negli altri gruppi si potranno assegnare i titoli di Campione Provinciale Secondo Gruppo, Terzo gruppo, ecc ecc in base al numero dei gruppi presenti;

5.3 Campionati Regionali individuali.

Vengono organizzati annualmente dai Delegati regionali, nei periodi fissati anno per anno dalla C.T.F.

Vi possono partecipare tutti i soci dei sodalizi della regione regolarmente costituiti.

5.3.1 I giocatori inseriti nella classificazione Elo-Rubele saranno suddivisi in uno o più gruppi, in base alla graduatoria Elo. I partecipanti al primo gruppo si contenderanno il titolo di Campione Regionale assoluto;

5.3.2 Negli altri gruppi si potranno assegnare i titoli di Campione Regionale Secondo Gruppo, Terzo gruppo, ecc ecc, in base al numero dei gruppi presenti;

N.B. I campionati Regionali, sia di dama italiana che di dama internazionale, sono valevoli per la modifica del capitale punti al 50%.

Possono fare eccezione e valere al 100%, per chiari motivi di disagio geografico, qualora il monte premi sia di particolare rilevanza e ne venga fatta richiesta, i campionati Regionali della Sicilia e della Sardegna.

Per la validità al 100% di questi due campionati, la richiesta deve pervenire per tempo, debitamente corredata, alla CTF tramite la Segreteria alla quale deve essere indirizzata.

5.4 Omologazione

Per essere validi i Campionati Provinciali e Regionali devono essere omologati dalla C.T.F.

5.5 Campionati Nazionali

Vengono organizzati ogni anno, a cura della Federazione Italiana.

I giocatori inseriti nella classificazione Elo-Rubele, in relazione al rispettivo Capitale Punti, potranno partecipare a uno dei seguenti Campionati, in base al numero dei gruppi:

- 1) Primo Gruppo – Assoluto;
- 2) Secondo Gruppo;
- 3) Terzo Gruppo;
- 4) Quarto Gruppo;

ecc ecc

I partecipanti al primo gruppo si contenderanno il titolo di Campione italiano assoluto. Gli altri i titoli di Campione italiano delle serie successive (Secondo Gruppo, Terzo Gruppo, Quarto Gruppo ecc).

Vengono inoltre organizzati i campionati ragazzi e, di norma, anche il Campionato Italiano a Squadre, Lampo, Semi-lampo, a Coppie dei due sistemi di gioco.

Possono altresì essere organizzati, preventivamente autorizzati dal CF e con appositi Regolamenti, altri campionati (cieca – vinciperdi – inglese ecc ecc)

Le modalità e il numero delle ammissioni vengono stabilite dalle disposizioni emanate, di volta in volta, dalla C.T.F., in accordo col CF.

Tutti i campionati nazionali, sia individuali che a squadre, sono vevoli ai fini della modifica del capitale punti Elo al 100%.

5.6 La CTF ha facoltà di percentualizzare, in modo diverso dal 50 o 100%, la validità Elo-Rubele delle gare, secondo modalità che saranno preventivamente comunicate.

Potrà decidere, sempre stabilendone preventivamente il meccanismo, la validità del calcolo Elo-Rubele anche per i Campionati Provinciali.

Art. 6 - Categorie di gioco

6.1 Sotto l'aspetto tecnico i damisti iscritti alla FID sono suddivisi in settore agonistico (dama italiana e dama internazionale) e settore problemistico.

Ciascun settore è articolato nelle seguenti categorie:

- a) Maestri;
- b) Candidati Maestri;
- c) Nazionali;
- d) Regionali;
- e) Provinciali;
- f) esordienti

6.2 Per i ragazzi vengono organizzate apposite gare.

Nei campionati italiani vengono suddivisi in base all'età, (juniores, cadetti, minicadetti). I migliori possono competere nelle categorie agonistiche iniziando dalla categoria provinciale.

6.3 Il titolo di Grande Maestro Nazionale (GMN) viene attribuito con le seguenti modalità:

- a) è puramente onorifico e non costituisce alcuna differenziazione di carattere tecnico;
- b) viene attribuito ai Maestri che abbiano vinto due campionati italiani;
- c) viene attribuito ai Maestri che abbiano vinto almeno un Campionato Italiano più 10 gare di 2 giorni ritenute valide dalla C.T.F.
- d) viene attribuito ai Maestri che abbiano vinto almeno un Campionato Italiano più una serie di gare che la CTF riterrà equiparate a 10 gare di 2 giorni, secondo specifico regolamento.

NOTA: È stato istituito nel 1981 ed assegnato anche alla memoria.

Art. 7 - Norme per le promozioni (settore agonistico)

La regolamentazione delle norme sulle promozioni è di competenza della C.T.F.

Tutte le promozioni, sia a dama italiana sia a dama internazionale, avvengono in base alla classificazione Elo-Rubele.

7.1 La promozione viene attribuita dalla C.T.F. una volta superata la soglia di promozione dopo una gara regolarmente portata a termine.

7.2 Fino a quando non verrà diversamente disposto dalla C.T.F., le soglie di promozione, per la Dama Italiana, sono di 3900 punti per i Maestri, di 3000 per i Candidati Maestri, 2000 per i Nazionali e 1000 Regionali

Per la Dama Internazionale, invece, le soglie di promozione sono di 3800 punti per i Maestri, di 3300 per i Candidati Maestri, di 2500 per i Nazionali e di 1700 per i Regionali.

CAPO VIII - REGOLAMENTO UFFICIALE PER PARTITE LAMPO E SEMILAMPO

Per partite lampo e semilampo si intendono partite in cui il tempo a disposizione per ogni giocatore è nettamente inferiore a quello consueto.

Possono essere impiegati due modi di assegnazione del tempo:

- a) **Senza ricarica di tempo**: ad ogni giocatore è attribuito un tempo fisso per completare la partita, indipendentemente dal numero di mosse giocate;
- b) **Con ricarica di tempo ad ogni mossa** (Sistema Fischer): ad ogni giocatore è attribuito un tempo iniziale, che viene incrementato, ad ogni mossa effettuata, con un tempo di "ricarica"; il tempo per completare la partita è dipendente, quindi, dal numero di mosse giocate. Questo modo di giocare le partite lampo e semilampo è preferibile al precedente, ma necessita dell'utilizzo di orologi di gara elettronici di nuova generazione.

DAMA ITALIANA

REGOLAMENTO LAMPO E SEMILAMPO SENZA RICARICA DI TEMPO

Art. 1 - Definizione

Si definiscono partite lampo quelle in cui il tempo a disposizione per ogni giocatore è inferiore a 10 minuti; si definiscono partite semilampo quelle in cui il tempo a disposizione per ogni giocatore è maggiore o uguale a 10 minuti ed inferiore a 20 minuti.

Art. 2 - Tempo di riflessione consigliato

Il tempo di riflessione consigliato è fissato in 5 minuti nel gioco lampo e in 10 nel gioco semilampo.

Art. 3 - Orologi di gara

All'inizio della partita le lancette degli orologi dovranno essere posizionate sulle ore 6 meno i minuti concessi per la partita.

Il giocatore che richiede l'intervento arbitrale ha il diritto di fermare l'orologio solo per giustificati motivi (irregolarità dell'avversario, richiesta del conteggio delle mosse in assenza dell'arbitro sul posto ecc).

n.b. per il conteggio delle mosse, se l'arbitro è presente è sufficiente richiedergli il conteggio, senza per questo dover fermare l'orologio.

Art. 4 - Impiego dell'orologio – Trascrizione

L'uso dell'orologio di controllo è obbligatorio, ma non la trascrizione della partita.

Art. 5 - Inizio del gioco

Prima di iniziare la partita, viene estratta ed effettuata l'apertura di gioco e quindi, al via dell'arbitro, il giocatore che conduce col Bianco aziona il quadrante dell'orologio del Nero.

Art. 6 - Inversione del tempo

È obbligatorio invertire il quadrante dell'orologio con la stessa mano con cui si è effettuato lo spostamento del pezzo.

Art. 7 - La fase critica

Il giocatore che ha 1 minuto o meno di tempo a propria disposizione è considerato in "fase critica".

Art. 8 - Richiesta di pari

Quando un giocatore ha, nel finale di partita, un vantaggio di posizione sicuro ed è in fase critica di tempo, gli è concesso di rivendicare un risultato di parità, che gli deve essere concesso.

La Giuria di gara stabilirà, laddove nasca contestazione, se il vantaggio del richiedente la pari è sicuro; in caso contrario la partita deve proseguire.

Art. 9 – Risultato in caso di caduta della/e bandierina/e

Quando la bandierina di un giocatore oltrepasserà il tempo concesso, questi sarà considerato perdente.

Nel caso in cui si verifichi la caduta di entrambe le bandierine senza aver potuto accertare quale delle due è caduta per prima, la partita sarà considerata pari.

Se la bandierina di uno od entrambi i giocatori cade dopo che gli stessi si sono già accordati per il risultato, quest'ultimo resterà valido.

Art. 10 - Controllo arbitrale

La direzione e il controllo della gara avrà, necessariamente, due possibili procedure, a seconda che siano affidate a:

- a) un arbitro per partita;
- b) un arbitro per più partite.

E' auspicabile, specie per Campionati di qualsiasi genere, che vi sia un arbitro per ogni tavolo.

Nella procedura a) di direzione e di controllo, l'arbitro deve:

- 1) dare il segnale di partenza della partita;
- 2) constatare il superamento del tempo di gioco per uno dei due giocatori e decretare la perdita della partita al giocatore perdente;
- 3) essere testimone delle irregolarità, trasgressioni regolamentari, o scorrettezze eventuali;
- 4) fermare l'orologio dal momento in cui uno dei due giocatori si rivolge a lui per un intervento;
- 5) fermare l'orologio prima di intervenire con uno dei due giocatori riguardo a disposizioni regolamentari;
- 6) prestare particolare vigilanza alla regola di utilizzare la stessa mano per giocare e schiacciare l'orologio.

Nella procedura b) di direzione e controllo, l'arbitro:

- 1) dà il segnale di partenza per tutte le partite da lui controllate;
- 2) può non avere la possibilità di constatare in tutte le partite il superamento del tempo di gioco; in questi casi tocca sempre all'avversario del giocatore perdente constatare lo scadere del tempo e, in caso di disaccordo, richiedere l'intervento dell'arbitro;
- 3) può non essere, in pratica, testimone di tutte le anomalie; tocca dunque ai due giocatori richiederne l'eventuale intervento;
- 4) può permettere di fermare l'orologio di un giocatore che richiede il suo intervento.

Art. 11 - Applicazione Regolamento

Salvo le diverse disposizioni dovute al particolare sistema di gioco, vale il Regolamento del gioco della Dama Italiana.

REGOLAMENTO LAMPO E SEMILAMPO CON RICARICA DI TEMPO (Sistema Fischer)

Art. 1 - Definizione

Si definiscono partite lampo quelle in cui il tempo a disposizione per ogni giocatore, per partite tipo di 40 mosse, è inferiore a 10 minuti; si definiscono partite semilampo quelle in cui il tempo a disposizione per ogni giocatore, per partite tipo di 40 mosse, è maggiore o uguale a 10 minuti ed inferiore a 20 minuti.

Art. 2 - Tempo di riflessione consigliato

Il tempo di riflessione consigliato è fissato in 4 minuti più 3 secondi per ogni mossa giocata nel gioco lampo; è fissato in 9 minuti più 6 secondi per ogni mossa giocata nel gioco semi-lampo.

Art. 3 – Orologi di gara

All'inizio della partita il quadrante dell'orologio di gara dovrà indicare i minuti concessi, fatta salva la ricarica del tempo.

Il giocatore che richiede l'intervento arbitrale ha il diritto di fermare l'orologio solo per giustificati motivi (irregolarità dell'avversario, richiesta del conteggio delle mosse in assenza dell'arbitro sul posto ecc).

n.b. per il conteggio delle mosse, se l'arbitro è presente è sufficiente richiedergli il conteggio, senza per questo dover fermare l'orologio.

Art. 4 - Impiego dell'orologio – Trascrizione

L'uso dell'orologio di controllo è obbligatorio, ma non la trascrizione della partita.

Art. 5 - Inizio del gioco

Prima di iniziare la partita, viene estratta ed effettuata l'apertura di gioco e quindi, al via dell'arbitro, il giocatore che conduce col Bianco aziona il quadrante dell'orologio del Nero.

Art. 6 - Inversione del tempo

È obbligatorio invertire il quadrante dell'orologio con la stessa mano con cui si è effettuato lo spostamento del pezzo.

Art. 7 - Conclusione della partita

Si applica integralmente il regolamento delle partite a tempo normale, compreso il conteggio delle mosse, in qualsiasi situazione il Regolamento lo consenta..

Art. 8 – Risultato in caso di tempo scaduto

Quando un giocatore finisce il tempo a disposizione, il suo quadrante si azzerava e quindi avrà partita persa.

Normalmente il tempo degli orologi elettronici si ferma automaticamente quando il primo quadrante si azzerava. Nel caso di constatazione dell'azzeramento di entrambi i quadranti, senza che sia stato possibile accertare quale dei due si è azzerato per primo, la partita sarà considerata pari.

Se il tempo a disposizione di uno o di entrambi i giocatori si esaurisce dopo che gli stessi si sono già accordati per il risultato, quest'ultimo resterà valido.

Art. 9 - Controllo arbitrale

La direzione e il controllo della gara avrà, necessariamente, due possibili procedure, a seconda che siano affidate a:

- a) un arbitro per partita;
- b) un arbitro per più partite.

E' auspicabile, specie per Campionati di qualsiasi genere, che vi sia un arbitro per ogni tavolo.

Nella procedura a) di direzione e di controllo, l'arbitro deve:

- 1) dare il segnale di partenza della partita;
- 2) constatare il superamento del tempo di gioco per uno dei due giocatori e decretare la perdita della partita al giocatore perdente;
- 3) essere testimone delle irregolarità, trasgressioni regolamentari, o scorrettezze eventuali;
- 4) fermare l'orologio dal momento in cui uno dei due giocatori si rivolge a lui per un intervento;
- 5) fermare l'orologio prima di intervenire con uno dei due giocatori riguardo a disposizioni regolamentari;
- 6) Prestare particolare vigilanza alla regola di utilizzare la stessa mano per giocare e schiacciare l'orologio.

Nella procedura b) di direzione e controllo, l'arbitro:

- 1) dà il segnale di partenza per tutte le partite da lui controllate;
- 2) può non avere la possibilità di constatare in tutte le partite il superamento del tempo di gioco; in questi casi tocca sempre all'avversario del giocatore perdente constatare lo scadere del tempo e, in caso di disaccordo, richiedere l'intervento dell'arbitro;

- 3) può non essere, in pratica, testimone di tutte le anormalità; tocca dunque ai due giocatori richiederne l'eventuale intervento;
- 4) può permettere di fermare l'orologio di un giocatore che richiede il suo intervento.

Art. 10 - Applicazione Regolamento

Salvo le diverse disposizioni dovute al particolare sistema di gioco, vale integralmente il Regolamento del gioco della Dama Italiana.

DAMA INTERNAZIONALE

REGOLAMENTO LAMPO E SEMILAMPO SENZA RICARICA DI TEMPO

Art. 1 - Definizione

Si definiscono partite lampo quelle in cui il tempo a disposizione per ogni giocatore è inferiore a 15 minuti; si definiscono partite semilampo quelle in cui il tempo a disposizione per ogni giocatore è maggiore o uguale a 15 minuti ed inferiore a 30 minuti.

Art. 2 - Tempo di riflessione consigliato

Il tempo di riflessione consigliato è fissato in 10 minuti nel gioco lampo e in 15 nel gioco semilampo.

Art. 3 – Orologi di gara

All'inizio della partita le lancette degli orologi dovranno essere posizionate sulle ore 6 meno i minuti concessi per la partita.

Il giocatore che richiede l'intervento arbitrale ha il diritto di fermare l'orologio solo per giustificati motivi (irregolarità dell'avversario, richiesta del conteggio delle mosse in assenza dell'arbitro sul posto ecc).

n.b. per il conteggio delle mosse, se l'arbitro è presente è sufficiente richiedergli il conteggio, senza per questo dover fermare l'orologio.

Art. 4 - Impiego dell'orologio – Trascrizione

L'uso dell'orologio di controllo è obbligatorio, ma non la trascrizione della partita.

Art. 5 - Inizio del gioco

All'inizio della partita, il giocatore che conduce col Nero aziona il quadrante dell'orologio del Bianco.

Art. 6 - Inversione del tempo

È obbligatorio invertire il quadrante dell'orologio con la stessa mano con cui si è effettuato lo spostamento del pezzo.

Art. 7 - La fase critica

Il giocatore che ha 1 minuto o meno di tempo a propria disposizione è considerato in "fase critica".

Art. 8 – Richiesta di pari

Quando un giocatore ha, nel finale di partita, un vantaggio di posizione sicuro ed è in fase critica di tempo, gli è concesso di rivendicare un risultato di parità, che gli deve essere concesso.

La Giuria di gara stabilirà, laddove nasca contestazione, se il vantaggio del richiedente la pari è sicuro; in caso contrario la partita deve proseguire.

I finali in cui il giocatore prevalente abbia tre dame contro una dama, due dame e una pedina contro una dama, due dame e una pedina contro una dama e una dama e una pedina contro una dama, la partita sarà considerata pari a meno che non vi siano fasi di gioco in corso che ne dimostrino la vittoria.

In tutti gli altri finali in cui vi sia almeno una dama per parte la pari sarà accordata, a richiesta di uno dei due giocatori, dopo aver effettuato 8 mosse ciascuno se non ci saranno stati che movimenti di dame.

Art. 9 – Risultato in caso di caduta della/e bandierina/e

Quando la bandierina di un giocatore oltrepasserà il tempo concesso, questi sarà considerato perdente.

Nel caso in cui si verifichi la caduta di entrambe le bandierine senza aver potuto accertare quale delle due è caduta per prima, la partita sarà considerata pari.

Se la bandierina di uno od entrambi i giocatori cade dopo che gli stessi si sono già accordati per il risultato, quest'ultimo resterà valido.

Art. 10 - Controllo arbitrale

La direzione e il controllo della gara avrà, necessariamente, due possibili procedure, a seconda che siano affidate a:

- a) un arbitro per partita;
- b) un arbitro per più partite.

E' auspicabile, specie per Campionati di qualsiasi genere, che vi sia un arbitro per ogni tavolo.

Nella procedura a) di direzione e di controllo, l'arbitro deve:

- 1) dare il segnale di partenza della partita;
- 2) constatare il superamento del tempo di gioco per uno dei due giocatori e decretare la perdita della partita al giocatore perdente;
- 3) essere testimone delle irregolarità, trasgressioni regolamentari, o scorrettezze eventuali;
- 4) fermare l'orologio dal momento in cui uno dei due giocatori si rivolge a lui per un intervento;
- 5) fermare l'orologio prima di intervenire con uno dei due giocatori riguardo a disposizioni regolamentari;
- 6) prestare particolare vigilanza alla regola di utilizzare la stessa mano per giocare e schiacciare l'orologio.

Nella procedura b) di direzione e controllo, l'arbitro:

- 1) dà il segnale di partenza per tutte le partite da lui controllate;
- 2) può non avere la possibilità di constatare in tutte le partite il superamento del tempo di gioco; in questi casi tocca sempre all'avversario del giocatore perdente constatare lo scadere del tempo e, in caso di disaccordo, richiedere l'intervento dell'arbitro;
- 3) può non essere, in pratica, testimone di tutte le anomalie; tocca dunque ai due giocatori richiederne l'eventuale intervento;
- 4) può permettere di fermare l'orologio di un giocatore che richiede il suo intervento.

Art. 11 – Applicazione Regolamento

Salvo le diverse disposizioni dovute al particolare sistema di gioco, vale il Regolamento del gioco della Dama Internazionale.

REGOLAMENTO LAMPO E SEMILAMPO CON RICARICA DI TEMPO (Sistema Fischer)

Art. 1 - Definizione

Si definiscono partite lampo quelle in cui il tempo a disposizione per ogni giocatore, per partite tipo di 60 mosse, è inferiore a 15 minuti; si definiscono partite semilampo quelle in cui il tempo a disposizione per ogni giocatore, per partite tipo di 60 mosse, è maggiore o uguale a 15 minuti ed inferiore a 30 minuti.

Art. 2 - Tempo di riflessione consigliato

Il tempo di riflessione consigliato è fissato in 4 minuti più 3 secondi per ogni mossa giocata nel gioco lampo; è fissato in 9 minuti più 6 secondi per ogni mossa giocata nel gioco semi-lampo.

Art. 3 – Orologi di gara

All'inizio della partita il quadrante dell'orologio di gara dovrà indicare i minuti concessi, fatta salva la ricarica del tempo.

Il giocatore che richiede l'intervento arbitrale ha il diritto di fermare l'orologio solo per giustificati motivi (irregolarità dell'avversario, richiesta del conteggio delle mosse in assenza dell'arbitro sul posto ecc).

n.b. per il conteggio delle mosse, se l'arbitro è presente è sufficiente richiedergli il conteggio, senza per questo dover fermare l'orologio.

Art. 4 - Impiego dell'orologio – Trascrizione

L'uso dell'orologio di controllo è obbligatorio, ma non la trascrizione della partita.

Art. 5 - Inizio del gioco

All'inizio della partita, il giocatore che conduce col Nero aziona il quadrante dell'orologio del Bianco.

Art. 6 - Inversione del tempo

È obbligatorio invertire il quadrante dell'orologio con la stessa mano con cui si è effettuato lo spostamento del pezzo.

Art. 7 - Conclusione della partita

Si applica integralmente il regolamento delle partite a tempo normale, compreso il conteggio delle mosse, in qualsiasi situazione il Regolamento lo consenta.

Art. 8 – Risultato in caso di tempo scaduto

Quando un giocatore finisce il tempo a disposizione, il suo quadrante si azzerà e quindi avrà partita persa.

Normalmente il tempo degli orologi elettronici si ferma automaticamente quando il primo quadrante si azzerà.

Nel caso di constatazione dell'azzeramento di entrambi i quadranti, senza che sia stato possibile accertare quale dei due si è azzerato per primo, la partita sarà considerata pari.

E' auspicabile che l'arbitro si trovi a fianco dei giocatori che sono in fase critica di tempo e possa essere testimone insindacabile di quanto accade.

Art. 9 - Controllo arbitrale

La direzione e il controllo della gara avrà, necessariamente, due possibili procedure, a seconda che siano affidate a:

- a) un arbitro per partita;
- b) un arbitro per più partite.

E' auspicabile, specie per Campionati di qualsiasi genere, che vi sia un arbitro per ogni tavolo.

Nella procedura a) di direzione e di controllo, l'arbitro deve:

- 1) dare il segnale di partenza della partita;
- 2) constatare il superamento del tempo di gioco per uno dei due giocatori e decretare la perdita della partita al giocatore perdente;
- 3) essere testimone delle irregolarità, trasgressioni regolamentari, o scorrettezze eventuali;
- 4) fermare l'orologio dal momento in cui uno dei due giocatori si rivolge a lui per un intervento;
- 5) fermare l'orologio prima di intervenire con uno dei due giocatori riguardo a disposizioni regolamentari;
- 6) Prestare particolare vigilanza alla regola di utilizzare la stessa mano per giocare e schiacciare l'orologio.

Nella procedura b) di direzione e controllo, l'arbitro:

- 1) dà il segnale di partenza per tutte le partite da lui controllate;
- 2) può non avere la possibilità di constatare in tutte le partite il superamento del tempo di gioco; in questi casi tocca sempre all'avversario del giocatore perdente constatare lo scadere del tempo e, in caso di disaccordo, richiedere l'intervento dell'arbitro;
- 3) può non essere, in pratica, testimone di tutte le anomalie; tocca dunque ai due giocatori richiederne l'eventuale intervento;
- 4) può permettere di fermare l'orologio di un giocatore che richiede il suo intervento.

Art. 10 – Applicazione Regolamento

Salvo le diverse disposizioni dovute al particolare sistema di gioco, vale integralmente il Regolamento del gioco della Dama Internazionale.