

CAPO IX - REGOLAMENTO SIMULTANEE ALLA CIECA

PARTITE IN SIMULTANEA ALLA CIECA REGOLAMENTO PER IL RICONOSCIMENTO DI PRESTAZIONI E RECORD DA PARTE DELLA FEDERAZIONE ITALIANA DAMA

Art. 1 - Disposizioni generali

La Federazione Italiana Dama (F.I.D.), su delibera del Consiglio Federale o dell'Assemblea Generale, rilascia un diploma di riconoscimento di prestazioni o di omologazione di record nella disputa di partite in simultanea alla cieca.

Art. 2 - Requisiti generali per l'omologazione

Le prestazioni che possono essere prese in considerazione devono essere autorizzate dalla F.I.D. ed essere compiute in presenza di due rappresentanti del Consiglio Federale e di un Collegio Arbitrale formato da un Direttore di Gara e da assistenti arbitri.

Il Collegio Arbitrale deve prevedere un numero di membri non inferiore ad un quinto del numero di damiere impegnate nella prestazione.

Art. 3 - Definizione di "simultanea alla cieca"

Si dice che un giocatore, denominato "simultaneista", effettua partite in "simultanea alla cieca" quando, opposto ad un certo numero di avversari, denominati "concorrenti", in una sola seduta, gioca simultaneamente, contro ognuno di essi, una partita senza alcuna possibilità di vedere le posizioni di gioco, le trascrizioni delle partite stesse e qualunque strumento o schema che possa richiamare una damiera, in pratica come se fosse "bendato" per tutto quello che riguarda lo svolgimento degli incontri.

Art. 4 - Modalità di svolgimento

- a) Il simultaneista ha a disposizione una lista ordinata indicante il numero di damiera ed il nome del concorrente ad essa assegnato;
- b) Il simultaneista ha diritto di scegliere il colore con cui giocare su ogni damiera;
- c) Per conoscere le mosse effettuate dagli avversari e per l'effettuazione pratica delle proprie, il simultaneista si avvale di intermediari indicati dal Direttore di Gara;
- d) La prestazione consiste nell'affrontare in sequenza i concorrenti, passando da una damiera all'altra, mossa dopo mossa, nel senso della numerazione delle damiere;
- e) Ogni concorrente ha il diritto di riflettere, senza intervenire sulla damiera, finché l'intermediario non si presenta davanti a lui per l'effettuazione della mossa; in quel momento il concorrente ha l'obbligo di muovere immediatamente;
- f) Durante la prova sia il simultaneista sia i concorrenti possono rivolgersi solo agli arbitri o a persone da essi indicate;

Non possono conferire con nessun altro né avvalersi di alcuno strumento di consultazione o di comunicazione che consenta di acquisire impropriamente informazioni sulle partite in corso.

Art. 5 - Errori

Il simultaneista:

- a) perde la partita nella quale commette più di due errori;
- b) ha la possibilità di commettere non più di 5 errori nel totale delle partite giocate; ad ogni errore successivo perde la partita in cui lo commette;
- c) non ha mai la possibilità di consultare la trascrizione delle partite;
- d) può chiedere la verifica della posizione.

La verifica della posizione si svolgerà nel modo seguente: il simultaneista elencherà la disposizione dei pezzi sulla damiera ed un arbitro ne verificherà la correttezza in base alla posizione risultante sulla damiera o, se necessario, in base alla trascrizione della partita.

Nel caso in cui il simultaneista non sia in grado di effettuare una ricostruzione corretta della posizione gli sarà computato un errore e gli sarà comunicata la posizione esatta.

Nel caso in cui la ricostruzione del simultaneista risultasse corretta e non fosse, invece, conforme la posizione presente sulla damiera, il Collegio Arbitrale valuterà se esistono i presupposti di un comportamento scorretto da parte del concorrente, nel qual caso gli assegnerà partita persa.

Art. 6 - Criteri delle prestazioni

- a) Il numero dei concorrenti opposti al simultaneista deve essere non inferiore a 10.
- b) Il simultaneista deve realizzare un risultato uguale o superiore, al 70% dei punti.
- c) Fra i concorrenti, il 70% deve essere membro di Circoli affiliati alla Federazione Italiana Dama o affiliati alla F.M.J.D. (Federazione Mondiale del Gioco della Dama).
- d) Il tempo esatto e preciso consacrato effettivamente alla prestazione deve essere comunicato.

Art. 7 - Record

In funzione dei criteri qui sopra enumerati e nell'ordine di elencazione, la migliore prestazione sarà considerata come record.

Nel caso in cui due prestazioni coincidano per i primi tre punti, il tempo consacrato alla prestazione determinerà la differenza per l'assegnazione del record.

Art. 8 - Attribuzione dei premi di bellezza nelle partite

È facoltà dell'organizzazione mettere in palio premi per valorizzare particolari aspetti tecnici delle partite o posizioni più interessanti.

Possono essere istituiti premi per:

- a) la partita più interessante;
- b) la migliore novità teorica nell'apertura;
- c) il più bel finale di partita;
- d) la più bella combinazione.

Tali premi saranno attribuiti da una speciale Commissione indicata dalla F.I.D. per lo scopo.

Art. 9 - Tesseramento

Le prestazioni compiute nel corso delle prove di riferimento sono prese in considerazione a condizione che sia i componenti il Collegio Arbitrale sia il simultaneista siano regolarmente tesserati alla Federazione Italiana Dama o ad una Federazione Nazionale regolarmente affiliata alla F.M.I.D.

Art. 10 - Applicazione del regolamento

Questo regolamento sostituisce a tutti gli effetti altri eventuali regolamenti precedenti, è applicabile ed ha efficacia, con effetto retroattivo, a datare dall'anno 1924 incluso, senza annullare i riconoscimenti o testimonianze precedenti.

NORME E DISPOSIZIONI AGGIUNTIVE

- 1) La trascrizione delle partite avverrà in modo chiaro sotto la responsabilità del Collegio Arbitrale, che potrà avvalersi della collaborazione di esperti;
- 2) Tutte le operazioni saranno verbalizzate e sottoscritte da tutto il Collegio Arbitrale;
- 3) Compito dei Rappresentanti del Consiglio Federale sarà quello di verificare che tutte le operazioni si svolgano secondo i dettami del Regolamento del Gioco della Dama e di quant'altro stabilito dalla F.I.D.;
- 4) Sui verbali del Collegio Arbitrale i Rappresentanti del Consiglio Federale sottoscriveranno una dichiarazione di conformità dello svolgimento della prestazione alle disposizioni della F.I.D.;
- 5) Per ogni verifica o contestazione sarà riunita la Giuria di gara, composta da esperti tesserati della F.I.D. appositamente nominata all'inizio della prova;
- 6) Allorché un concorrente si trovi con due pedine in meno in una situazione che la Giuria di gara ritenga manifestamente perdente, la partita è dichiarata vinta dal simultaneista ed il concorrente deve abbandonare;
- 7) Allorché un concorrente si trovi con una pedina in meno in una situazione che la Giuria di gara ritenga manifestamente perdente, può essere invitato dal Direttore di Gara ad abbandonare, ma non è obbligato a farlo;
- 8) La pari può essere proposta dopo aver effettuato il numero di mosse previsto dai regolamenti vigenti;
- 9) Allorché un concorrente deve allontanarsi dal tavolo per esigenze personali, deve trascrivere su un foglio la mossa che intende attuare e mettere il suddetto foglio davanti alla propria damiera, bene in vista.
Sarà cura dell'arbitro procedere all'effettuazione della mossa e comunicarla al simultaneista al momento opportuno.
Se la mossa trascritta risulta errata o incompleta, il concorrente perde la partita.
Al concorrente non è più consentito modificare la mossa trascritta anche se ritorna al tavolo prima del proprio turno di gioco;
- 10) Se un concorrente abbandona la propria postazione senza trascrivere la mossa che intende effettuare avrà partita persa;
- 11) Il simultaneista ha diritto di chiedere una sospensione in qualsiasi momento per assolvere ad esigenze di carattere fisiologico; in tal caso il tempo verrà conteggiato;
- 12) Il Direttore di Gara ha facoltà di sospendere la prova per cause di forza maggiore; in tal caso il tempo non verrà conteggiato;

Risolte le condizioni di impedimento, il Direttore di Gara avrà cura che il simultaneista riprenda la prova nelle stesse condizioni in cui era stata sospesa, al limite richiamando le posizioni di gioco su una o più damiere;

13) Per quanto non contemplato valgono le norme tecniche della F.I.D.

CAPO X - REGOLAMENTO INCONTRI DI SPAREGGIO (MATCH)

Incontri di spareggio possono essere applicati, qualora previsti nel regolamento di gara, per determinare la vittoria in un torneo, in alternativa alle procedure Buholz o Sonneborn-Berger, nel caso in cui due o più giocatori terminino in testa a pari punti.

Incontri di spareggio, comunemente denominati "Match", sono, di norma, applicati per l'assegnazione del titolo di Campione Italiano Assoluto.

Fermo restando che le procedure di svolgimento del Match per l'assegnazione del titolo di Campione Italiano Assoluto saranno definite ed approvate, di volta in volta, dal Consiglio Federale, sentito il parere della C.T.F., si descrive nel seguito una formula già omologata.

Match a due al meglio di un numero prefissato di incontri

Ogni incontro conterà di due partite, giocate con colore alternato.

Per la dama italiana ogni incontro sarà disputato con la stessa apertura ed ogni apertura potrà essere estratta una sola volta per tutta la durata del match.

Il match si struttura in cicli successivi.

Prima si disputano partite a tempi regolamentari. Se al termine di questa fase non ci sarà un vincitore si passerà alla disputa di incontri di spareggio a tempo ridotto.

Primo ciclo: partite a tempi regolamentari

Art. 1

I due contendenti disputeranno un numero prefissato di incontri, ognuno di due partite, a tempo regolamentare.

Art. 2

Per garantire un adeguato livello tecnico è consigliata la disputa di un numero minimo di incontri a tempo regolamentare:

- a) per la dama italiana è consigliato un numero minimo di 8 incontri (16 partite);
- b) per la dama internazionale è consigliato un numero minimo di 4 incontri (8 partite).

Art. 3

In tutti gli incontri i giocatori si affronteranno su due partite, andata e ritorno, con colore alternato.

Art. 4

Chi giocherà la prima partita di un incontro con un colore, inizierà il successivo incontro con l'altro colore.

Art. 5

Le partite si svolgeranno a tempo regolamentare con l'obbligo di trascrizione della partita, secondo quanto previsto nelle normali partite di campionato.

Art. 6

In questo ciclo valgono tutti i punti realizzati, per cui se un contendente vince le due partite dell'incontro guadagna 4 punti, se ne vince una e pareggia l'altra guadagna 3 punti e così via.

Art. 7

Al termine del primo ciclo chi avrà totalizzato più punti risulterà vincitore.

Se, al termine del primo ciclo, il risultato sarà di parità, si proseguirà col secondo ciclo.

Secondo ciclo (spareggio): partite a tempi ridotti**Art. 8**

Nel ciclo di spareggio saranno giocati sempre incontri di due partite, andata e ritorno con colore invertito e, per la dama italiana, con la stessa apertura.

Art. 9

Sarà adottato il conteggio del tempo col sistema a ricarica di tempo (metodo Fischer).

Art. 10

Non sarà obbligatoria la trascrizione della partita.

Art. 11

Il ciclo di spareggio comprenderà fasi di singoli incontri (due partite) con tempo a disposizione decrescente.

Art. 12

In tutti gli incontri i giocatori si affronteranno su due partite, andata e ritorno, con colore alternato.

Art. 13

Chi giocherà la prima partita di un incontro con un colore, inizierà il successivo incontro con l'altro colore.

Art. 14

Il giocatore che per primo vincerà un incontro risulterà vincitore.

Art. 15

Si consigliano tre livelli di tempo:

- per la dama **italiana**
 - 1° livello: 10 minuti di tempo iniziale + 3 secondi di ricarica per ogni mossa;
 - 2° livello: 5 minuti di tempo iniziale + 3 secondi di ricarica per ogni mossa;
 - 3° livello: 3 minuti di tempo iniziale + 3 secondi di ricarica per ogni mossa.

- per la dama **internazionale**
 - 1° livello: 15 minuti di tempo iniziale + 6 secondi di ricarica per ogni mossa;
 - 2° livello: 9 minuti di tempo iniziale + 3 secondi di ricarica per ogni mossa;
 - 3° livello: 5 minuti di tempo iniziale + 3 secondi di ricarica per ogni mossa.

Per i primi due livelli si consiglia di prevedere la disputa di almeno due incontri.

Per il terzo livello si consiglia di prevedere la disputa di almeno otto incontri.

Art. 16

Se al termine degli spareggi non risulterà un vincitore, il regolamento dovrà prevedere o la ripetizione del match o una procedura per decretare, comunque, un vincitore.

CAPO XI - REGOLAMENTO DELLA COMPOSIZIONE PROBLEMISTICA

e delle Gare per Solutori

I - DAMA ITALIANA

A) Composizione

Art. 1

Il problema di dama è una posizione elaborata dal compositore. Per convenzione, il Bianco muove per primo e vince o impatta in un determinato numero di mosse, costringendo il Nero ad una serie di prese obbligate.

Art. 2

L'autore dovrà indicare le sole mosse risolutive, necessarie al Bianco per conseguire la vincita o la patta, omettendo di precisare l'eventuale numero di mosse (conclusive) occorrenti per la cattura o la chiusura dei pezzi neri residui.

La manovra risolutiva può essere conclusa da un tiro, una presa di un solo pezzo o una mossa.

Art. 3

La posizione ideata è ritenuta regolare quando l'analisi retrograda almeno delle due mosse precedenti (non prese), una del Bianco e l'ultima del Nero, dimostra che è possibile realizzarla secondo le regole generali del gioco della dama italiana. Le dimostrazioni che richiedono più di due mosse dovranno essere illustrate dall'autore.

Non dovranno pertanto trovarsi in campo "dame" con la base avversaria occupata da pedine o con posizioni in cui è evidente l'impossibilità della damatura.

Art. 4

Il numero dei pezzi impiegati per colore è limitato dalle dodici pedine disponibili per il gioco.

Art. 5

La soluzione deve essere unica, non ammesse le inversioni di mosse e di prese da parte del Bianco nel corso della soluzione ("posposizione") e le inversioni della prima mossa ("bicefalia").

È invece ammesso che un determinato pezzo, nel corso dello svolgimento, abbia a spostarsi in più direzioni, per il conseguimento di un unico fine.

Art. 6

Le inversioni, non ammesse per il Bianco, sono invece contemplate per il Nero, in quanto caratterizzanti quelle particolari composizioni dette "a presa libera".

Art. 7

Non è ammessa altra soluzione all'infuori di quella dichiarata dall'autore.

Qualsiasi altro svolgimento definitivo, in minore, uguale o maggior numero di mosse, dà luogo alla "demolizione".

In particolare, lo svolgimento alternativo e demolitivo in uguale numero di mosse dicesi anche "duale".

Va però precisato che non sono associabili al difetto di "duale", che non sono censurabili in tal senso e sono quindi regolari, determinate biforcazioni nella fase finale dello svolgimento. Ad esempio:

- Bianco: dama in 6, 26;

- Nero: dama in 14, 18, pedina in 10, 22.

Art. 8

Il problema è considerato demolito anche quando l'altra soluzione di vincita non è definitiva, ma conduce a posizioni rientranti nei casi teorici di vincita.

Qualsiasi altra soluzione che conduca ad una netta ed indiscutibile supremazia di pezzi e di posizione del Bianco, comporterà soltanto un deprezzamento del problema ma non è considerata demolizione.

Art. 9

Non sono ammesse dame senza funzione propria, sostituibili cioè con pedine, e l'impiego di pezzi inutili ai fini della soluzione, salvo le eccezioni indicate negli articoli seguenti.

Art. 10

La damatura di una o più pedine e l'utilizzo di uno o più pezzi, altrimenti considerati difetti, sono ammessi nei seguenti casi:

1. per rendere logica la posizione;
2. per evitare "bicefalie", "posposizioni" e "demolizioni";
3. per ottenere due o più soluzioni (presa libera).

Se tali concessioni vengono sfruttate per i casi 1 e 2, l'autore è tenuto a giustificarne l'impiego.

Art. 11

È ammesso l'impiego dei pezzi non strettamente indispensabili purché si muovano e vengano successivamente catturati, o semplicemente sacrificati per il trasferimento di pezzi utili allo svolgimento, che consentono all'autore di raggiungere determinati obiettivi.

Ad esempio:

1. per rendere geometrica o simmetrica la posizione;
2. per maggiorare il numero dei tiri;
3. per rendere più complessa la soluzione;
4. per inserire tematiche tecnicamente interessanti.

Art. 12

Saranno ritenuti nulli i problemi realizzati in contrasto con gli articoli 3 o 4 e quelli difettosi.

Sono considerati difetti: 1) pezzo inutile, 2) dama in luogo di pedina, 3) posposizione, 4) bicefalia e 5) demolizione.

Gli organizzatori di gare, concorsi e campionati potranno stabilire che uno o più difetti tra quelli elencati ai numeri 1, 2 e 3 del comma precedente non comportino la nullità ma soltanto un deprezzamento del problema.

Art. 13

Saranno esclusi da gare, concorsi e campionati anche i problemi non inediti, quelli che incontestabilmente nella posizione e soluzione si richiamano, anche in perfetta buona fede, a precedenti lavori dello stesso o altro autore e quelli che non si attengono all'eventuale tema proposto.

Art. 14

Le competizioni estemporanee dovranno necessariamente essere a tema obbligato; quelle per corrispondenza potranno essere anche a tema libero.

Art. 15

Nei concorsi problemistici i lavori sono valutati tenendo conto dei seguenti pregi:

1. estro creativo ed originalità;
2. eleganza e sobrietà d'impostazione;
3. difficoltà risolutiva.

Art. 16

A tutte le composizioni regolari (senza difetti) verrà assegnato un punteggio base di 6 (sei) punti.

Ai 6 (sei) punti base saranno sommati, senza però oltrepassare il tetto massimo di 10 (dieci), gli eventuali punti di merito per i citati pregi e nella misura seguente: da 0,01 punti a 1,50 per ogni pregio.

I problemi valutati dalla Giuria col punteggio medio inferiore al 6,50 saranno esclusi dalla graduatoria.

-

B) Gare per solutori

Art. 17

Le gare per solutori possono essere estemporanee e per corrispondenza.

In quelle per corrispondenza almeno la metà dei problemi proposti per la soluzione dovrà presentare uno o più difetti.

Art.18

Nelle gare estemporanee il tempo assegnato ai partecipanti non potrà essere inferiore ai 10 minuti per problema da risolvere.

Art. 19

Il punteggio per determinare la classifica sarà attribuito col seguente criterio:

- a) 2 punti per ogni problema risolto. I problemi con più soluzioni legittime saranno considerati risolti solo se saranno indicate tutte le soluzioni e per ogni soluzione alternativa verrà attribuito 1 punto in più.
- b) 2 punti per la segnalazione del difetto di Demolizione più 1 punto per ogni ulteriore demolizione segnalata.
- c) 1 punto per ogni altro difetto segnalato.

Art. 20

In caso di parità prevarrà il solutore che avrà impiegato il minor tempo. (orario di consegna nelle gare estemporanee; data di spedizione nelle gare per corrispondenza.)

Art. 21

In caso di ulteriore parità saranno assegnati, come quoziente, per ogni problema risolto, tanti punti quante le mosse necessarie per risolverlo.

Art. 22

Perché il problema sia considerato risolto devono essere trascritte in maniera leggibile ed integralmente tutte le mosse del Bianco e del Nero sino alla completa soluzione.(Non è ammessa la semplice apposizione del segno X).

Art. 23

Nel caso di un solo errore di trascrizione, ma con l'indicazione esatta dell'ultima mossa del Nero e di quella conclusiva del Bianco, il problema è considerato risolto ma il solutore sarà penalizzato di 1 punto.

Nel caso di più errori o se l'errore di trascrizione riguarda l'ultima mossa del Nero o quella conclusiva del Bianco, il problema si considera non risolto.

-

II - DAMA INTERNAZIONALE

Art. 24

Per quanto riguarda la composizione problemistica di Dama Internazionale e le relative gare per solutori, si applicano integralmente le disposizioni della F.M.J.D. che qui di seguito si intendono riportate e trascritte.

COMPOSIZIONI, POSIZIONI ILLUSTRATIVE E PUNTUALIZZAZIONI PER UNA CORRETTA INTERPRETAZIONE ED APPLICAZIONE DEL REGOLAMENTO

Art. 1

Il compositore, nel rispetto del regolamento, può realizzare il problema sistemando i pezzi come e dove meglio crede senza dover dimostrare l'origine della posizione raggiunta.

Art. 2

Nell'indicare il numero delle mosse risolutive bisogna, sempre, includere l'ultima mossa del Bianco.

Ad esempio:

Bianco: dama in 20, 21, 23, pedina in 5, 12, 15, 17, 19, 22;

Nero: dama in 7, 10, 14, 16, 16, pedina in 1, 8.

Soluzione: 17-13, 10x26; 15-11, 18x27; 23x21, 8x22; 21-26, 16x23; 26x10, 7x14; 10x28, 1x10; 28-23.

La soluzione deve considerarsi conclusa solo dopo aver eseguito la 28-23, ultima mossa del Bianco.

Art. 3

1. L'illogicità del problema si ravvisa quando è impossibile dimostrare di aver raggiunto la posizione con almeno le due mosse antecedenti, una del Bianco e l'ultima del Nero.

Ad esempio:

Bianco: dama in 12, 15, 29, pedina in 7, 11, 23, 27, 28;

Nero: dama in 4, 19, 22, 26, pedina in 2, 10.

In questo caso è dimostrabile solo l'ultima mossa del Nero, 18-22, in quanto il Bianco, nella posizione precedente, disponeva di due prese contemporanee, 15x22 e 29x22.

Soluzione: 11-6, 4x20; 12-15, 22x24; 29x22, 20x18; 15x13, 3x11; 13x15.

2. In quest'altro esempio non è dimostrabile l'ultima mossa del Nero:

Bianco: dama in 12, 18, 27, pedina in 10, 11, 13, 14, 19, 20;

Nero: dama in 6, 8, 15, 24, pedina in 2, 22, 23.

Soluzione: 10-5, 2x9 (presentato così sarebbe stato regolare in quanto la posizione poteva essere raggiunta mediante le seguenti mosse: Bianco 7-12, Nero 5-9; nonostante sia pressoché irraggiungibile giocando una normale partita); 18-21, 9x18; 14-10, 6x13; 21x14, 15x6; 27x9, 8x22; 14-10, 6x13; 9x27, 24x15; 27x11.

3. L'illegalità di questo esemplare è costituita dalla presenza della dama nera in 32, casella irraggiungibile per la presenza della pedina in 28 proveniente dalla casella 32:

Bianco: dama in 6, 21, 25, pedina in 12, 15, 19, 23, 28, 31;

Nero: dama in 14, 16, 29, 32, pedina in 8, 9, 11, 18.

Soluzione: 6-10, 11x27; 31x13, 8x22; 10x26, 29x22; 21-18, 32x23; 18x20, 16x23; 25-21, 9x18; 21x14.

Art. 4 QUESTO ARTICOLO NON NECESSITA DI ESEMPLIFICAZIONI

Art. 5

In questo articolo sono previste tre situazioni, due delle quali penalizzanti ed una permissiva.

1. "Posposizione": questo difetto si riscontra a soluzione avviata e consiste nella possibilità, per il Bianco, di muovere o prendere indifferentemente con uno o più pezzi senza incidere sul resto dello svolgimento.

Ad esempio:

Bianco: dama in 5, 25, pedina in 9, 11, 14, 19;

Nero: dama in 6, 16, 18, pedina in 1, 21, 23.

Soluzione: 5-10, 6x22; 9-5 (oppure 10-13, dalla quale deriva la posposizione), 18x11; 25x20, 16x23; 10-13, 1x10; 13x15.

2. "Bicefalia": il difetto consiste nella facoltà di scelta, per il Bianco, di avviare la soluzione con una o altra mossa.

Ad esempio:

Bianco: dama in 16, 21, pedina in 7, 11, 20, 26, 31;

Nero: dama in 17, 24, 27, pedina in 4, 14, 18, 19, 23.

Soluzione: 31-28 (oppure 26-22, dalla quale deriva la bicefalia), 24x6; 26-22, 17x26; 22x15, 4x20; 28x10, 6x13; 16x14.

3. La permissività consiste nel consentire, al Bianco, di spostare un pezzo in più direzioni per il conseguimento dello stesso fine.

Ad esempio:

Bianco: dama in 6, 13, 22, pedina in 7, 11, 16, 19, 23;

Nero: dama in 9, 15, 21, 28, pedina in 4, 8, 10.

Soluzione: 22-18, 21x14; 16-12, 9x18; 6x22, 15x6; 22-26 (o 22-27), 8x22; 26x3 (se prima avesse optato per la 22-27 ora avrebbe raggiunto la casella 2), 28x19; 3-6, 4x11; 6x22 (ritorno alla casella di partenza con altro pezzo).

In questa composizione la scelta del Bianco si presenta in chiusura:

Bianco: dama in 20, pedina in 6, 13, 15, 22, 23;

Nero: pedina in 9, 18, 27, pedina in 2, 10, 11, 28.

Soluzione: 20-16, 27x20; 16x32, 18x27; 32-28, 9x18; 28-24 (oppure 28-31, per poi concludere in casella 24), 11x20; 24x15, 2x11; 15x31 (solitario).

Art. 6 - "Presa libera"

Esempio:

Bianco: dama in 2, 9, 11, 18, pedina in 20, 23, 27;

Nero: dama in 10, 31, pedina in 6, 13, 15, 16, 22.

Soluzione: 11-14, 10x28; 2x11, 16x30; 18x27, ora si presenta la facoltà di scelta di presa del Nero che condiziona la conclusione da parte del Bianco, infatti se 30x23; 11x27, 31x22; il Bianco conclude con la presa 9x27, mentre se 31x22; 9x27, 30x23; il Bianco conclude con la presa 11x27.

Art.7

Esempio di demolizione in ugual numero di mosse, conosciuta anche sotto il nome di "duale":

Bianco: dama in 7, 14, pedina in 12, 22, 23, 26, 28;

Nero: dama in 20, 29, 32, pedina in 5, 6, 8, 10.

Prima soluzione: 7-11, 20-18; 11-9, 18-11; 9-5 (oppure 9-13, posizione illustrata all'art. 5, lettera c), 29x22; 5x7, 3x23; 7-11, 8x15; 11x18.

Seconda soluzione: 14-11, 20x18; 11x9, 29x22; 7-11, 32x23; 9-5, 8x15; 11x27, 22x31; 5x21.

Art. 8

Il problema va, ad esempio, considerato demolito se rimangono in campo due pezzi bianchi contro uno nero o tre contro due (salvo, ovviamente, i casi teorici di patta).

Art. 9

Nell'esempio che proponiamo sono presenti le due infrazioni non consentite da questo articolo:

Bianco: dama in 7, 12, 26, 27, pedina in 19, 22, 23;

Nero: dama in 4, 11, 14, 18, 29, pedina in 10, 28.

Soluzione: 12-15, 11x20; 27-31, 4x11; 31x13, 18x20; 13-10, 29x15; 10x12.

La pedina in 10 non ha svolto alcun ruolo, infatti anche se il primo tiro si fosse concluso in casella 6 la soluzione sarebbe venuta lo stesso; il pezzo della casella 26 ha funzionato da pedina.

Art. 10

La posizione successiva contiene due elementi utili per chiarire i punti a) e b):

Bianco: dama in 11, 25; pedina in 5, 7, 18, 23;

Nero: dama in 4, 19, 21, 28, pedina in 1, 10, 14.

Soluzione: 18-13, 10x17; 25x18, 1x10; 18-22, 19x26; 11x18, 4x11 (28x19); 13x29.

La dama in casella 4, con funzione di pedina, è servita a giustificare la posizione, essendo la 8-4 l'unica mossa possibile del Nero; la damatura del pezzo in 21 si è resa necessaria per evitare la seguente condotta: 18-13, 10x17; 11x18, 4x11; 18-22, 19x26; 25x18, 28x19; 18-13, 1x10; 13x29 (altra soluzione nello stesso numero di mosse, ovvero demolizione o duale).

Come esempio per il punto c) utilizziamo un problema del M° Venanzio Raffaelli presentato, e premiato, al Campionato Italiano per corrispondenza del 1963:

Bianco: dama in 6, 8, 16, pedina in 10, 11, 13, 15;

Nero: dama in 2, 7, 17, 27, pedina in 12, 18, 19.

Soluzione: 16-20, 7x5; 20-23, 22x20 (A); 8x31, 20x27; 31x22, 17x10; 22x6.

Qualora il pezzo in 27 fosse pedina sarebbe stata questa l'unica soluzione, mentre in virtù della damatura di tale pezzo scaturisce una seconda soluzione (presa libera): (A) 27x11; 6x22, 17x10; 22x6, 2x11; 8x6.

Art.11

Pur ritenendo l'esposto dell'articolo sufficientemente chiaro, riportiamo qui di seguito quattro posizioni illustrative, uno per ogni punto.

1. Bianco: dama in 11, 29, pedina in 6, 13, 19, 22, 23, 27;

Nero: dama in 18, 30, pedina in 2, 9, 10, 21, 26.

Soluzione: 19-14, 10x28; 11-15, 30x23; 15-19, 23x14; 29-25, 18x27; 25x11, 9x18; 11-7, 2x11; 7x32.

L'aggiunta dei pezzi in 19 e 23, non strettamente indispensabili, servono solo a trasferire la pedina nera dalla casella 10 alla 28, la presenza della quale ha contribuito a rendere la composizione geometrica (collegamento di tutti i pezzi).

2. Bianco: dama in 22, pedina in 6, 7, 11, 13, 18, 23, 27;

Nero: dama in 9, 20, 21, pedina in 2, 10, 14, 15.

Soluzione: 23-19, 14x30; 22-27, 30x23; 7-3, 21x7; 3x28, 9x18; 28-24, 2x11; 24x22.

L'inserimento dei pezzi 22, 23 e 27, non strettamente necessari allo svolgimento, ha consentito all'autore di realizzare la composizione a due tiri.

3. Bianco: dama in 17, 19, 20, pedina in 6, 11, 13, 14, 15;

Nero: dama in 7, 10, 12, 26, pedina in 2, 18, 27.

Soluzione: 19-22, 26x19; 17-21, 10x26; 14-10, 7x5, 20-23, 2x20; 23x7.

Qualora fosse stato utilizzato solo il materiale indispensabile, la soluzione sarebbe stata troppo trasparente e priva dell'attacco scoperto finale.

4. Bianco: dama in 15, 19, 23, pedina in 5, 6, 12, 21, 22;

Nero: dama in 11, 16, 24, 26, pedina in 10, 17.

Soluzione: 23-27, 11x9; 27-30, 16x7; 15-20, 24x15; 19x3, 26x19; 3-6, 17x26; 6x13, 9x18; 30x23.

In questo lavoro il primo pezzo mosso conclude la soluzione col ritorno alla casella di partenza, grazie alla presenza di sovrastrutture (le prime due prese del Nero); in altre parole, i pezzi non strettamente indispensabili hanno consentito un notevole miglioramento tecnico della composizione.

Art.12 – 13 – 14 – 15 – 16

QUESTI ARTICOLI NON NECESSITANO DI ESEMPLIFICAZIONI.

CAPO XII - REGOLAMENTO ARBITRALE

PARTE I - CATEGORIE ARBITRALI

Art. 1 - Nomine

Le categorie arbitrali, in ordine decrescente, sono:

- a. **Arbitro Internazionale**, nominato dalla Fédération Mondiale du Jeu de Dames, su proposta documentata della Federazione Italiana Dama, nel rispetto del Regolamento Internazionale;
- b. **Direttore di Gara**, nominato dal Consiglio Federale della Federazione Italiana Dama, su indicazione documentata della Commissione Tecnica Arbitrale, a seguito del superamento dell'esame previsto al successivo art.12 ;
- c. **Arbitro FMJD**, nominato dalla Fédération Mondiale du Jeu de Dames, su proposta documentata della Federazione Italiana Dama, nel rispetto del Regolamento Internazionale;
- d. **Arbitro Nazionale**, nominato dal Consiglio Federale della Federazione Italiana Dama, su indicazione documentata della Commissione Tecnica Arbitrale, a seguito del superamento dell'esame previsto al successivo art. 12 ;
- e. **Arbitro Regionale**, nominato dal Consiglio Federale della Federazione Italiana Dama, su proposta documentata della Commissione Tecnica Arbitrale, in base a criteri di esperienza, capacità e preparazione;
- f. **Arbitro Provinciale**, nominato dal Consiglio Federale della Federazione Italiana Dama su proposta della Commissione Tecnica Arbitrale con allegata la domanda di iscrizione al ruolo arbitrale dell'interessato.

Art. 2 - Impiego Arbitri Internazionali e Direttori di Gara

Gli arbitri di cui alla lettera a) del precedente punto 1 possono arbitrare o dirigere ogni tipo di gara a livello mondiale secondo quanto stabilito dal Regolamento Internazionale e rivestono automaticamente anche la qualifica di cui alla lettera b) del precedente punto 1.

Gli arbitri di cui alle lettere a) e b) del precedente punto 1 possono arbitrare o dirigere ogni gara a livello nazionale secondo quanto stabilito dal presente regolamento.

Art. 3 - Impiego Arbitri FMJD e Arbitri Nazionali

Gli arbitri di cui alla lettera c) del precedente punto 1 possono arbitrare ogni tipo di gara a livello mondiale ed, eventualmente, dirigere alcune gare, secondo quanto stabilito dal Regolamento Internazionale e rivestono automaticamente anche la qualifica di cui alla lettera d) del precedente punto 1.

Gli arbitri di cui alle lettere c) e d) del precedente punto 1 possono arbitrare ogni tipo di gara a livello nazionale ed, eventualmente, dirigere ogni tipo di gara, ad esclusione dei Campionati Italiani di ogni categoria, fatta eccezione per quelli giovanili, con l'autorizzazione scritta del Presidente la Commissione Tecnica Arbitrale.

Art. 4 - Impiego Arbitri Regionali

Gli arbitri di cui alla lettera e) possono collaborare con gli arbitri di qualifica superiore in ogni tipo di gara, con esclusione dei Campionati Italiani di ogni categoria, fatta eccezione per quelli giovanili, con l'autorizzazione scritta del Presidente la Commissione Tecnica Arbitrale.

Art. 5 - Impiego Arbitri Provinciali

Gli arbitri di cui alla lettera f) del precedente punto 1 possono collaborare con gli arbitri di qualifica superiore in ogni tipo di gara, ad eccezione dei Campionati Italiani di ogni categoria compresi quelli giovanili.

Art. 6 - Limiti di impiego

Nessun arbitro, se non specificamente autorizzato, può derogare alle norme stabilite ai punti precedenti.

Eventuali comportamenti diversi costituiranno infrazione disciplinare.

Art. 7 - Tesseramento

Per poter regolarmente arbitrare gli arbitri devono essere in regola col pagamento della quota per l'anno in corso secondo quanto stabilito nella relativa circolare emanata annualmente dal Consiglio Federale.

Art. 8 - Limiti di età

Gli arbitri provinciali non possono avere età inferiore ai 16 anni compiuti; tutti gli altri debbono aver compiuto la maggiore età.

Art. 9 - Inquadramento

L'inquadramento degli arbitri nel rispettivo ruolo nazionale sarà definito alla luce delle modifiche del quadro normativo dello sport italiano (Decreto Urbani-Pescante e modifica degli Statuti Federali)

Art. 10 - Qualifica e promozioni degli arbitri.

L'inquadramento per chi inizia l'attività arbitrale è quello di arbitro provinciale.

Tutti gli arbitri, al fine del passaggio alla qualifica superiore, sono obbligati ad effettuare un periodo di tirocinio della durata di almeno due anni. Durante tale periodo, assisteranno arbitri di qualifica superiore durante lo svolgimento di tornei e manifestazioni damistiche (almeno 6 nel corso del biennio); parteciperanno anche ai corsi di formazione e aggiornamento predisposti dalla CTA.

Il passaggio di qualifica da arbitro provinciale ad arbitro regionale potrà avvenire, al termine del tirocinio, qualora i referti arbitrali redatti dai direttori di gara a cui il candidato abbia dato assistenza, contengano tutte valutazioni positive e che abbia partecipato ai corsi formativi predisposti. La competenza per tale promozione è del responsabile regionale o del delegato regionale.

Il passaggio di qualifica da arbitro regionale ad arbitro nazionale potrà avvenire, al termine del tirocinio, qualora i referti arbitrali redatti dai direttori di gara a cui il candidato abbia dato assistenza, contengano tutte valutazioni positive, che abbia partecipato ai corsi formativi predisposti e che abbia superato l'esame per la nuova categoria. La competenza per tale promozione è della Commissione Tecnica Arbitrale.

Il passaggio di qualifica da arbitro nazionale a direttore di gara potrà avvenire, al termine del tirocinio, qualora i referti arbitrali redatti dai direttori di gara a cui il candidato abbia dato assistenza, contengano tutte valutazioni positive, che abbia partecipato ai corsi formativi predisposti e che abbia superato l'esame per la nuova categoria. La competenza per tale promozione è della Commissione Tecnica Arbitrale.

Per quanto riguarda inquadramenti, qualifiche e promozioni in ambito internazionale, competente a ciò è l'organo internazionale preposto.

Art. 11 - Corsi di formazione e aggiornamento.

La Commissione Tecnica Arbitrale organizza, a seguito di approvazione da parte del Consiglio Federale, corsi di formazione ed aggiornamento.

I corsi di formazione sono incontri finalizzati all'istruzione teorica e pratica della figura dell'arbitro di dama e prevedono la trattazione dei seguenti argomenti:

- Regolamento del gioco della dama italiana
- Regolamento del gioco della dama internazionale
- Regolamento delle competizioni della Federazione Italiana Dama
- Sistemi di gara
- Utilizzo dell'orologio di gara col sistema di ricarica del tempo (Fischer)
- Sistema Elo Rubele

- Regolamento arbitrale
- Modulistica arbitrale

I corsi di aggiornamento sono incontri finalizzati alla massima diffusione delle modifiche intervenute sui vari regolamenti in vigore e per l'approfondimento degli argomenti indicati nel punto precedente.

Per la partecipazione ai corsi può essere richiesta una quota di iscrizione come contributo alle spese organizzative.

Art. 12 - Esami per il passaggio di qualifica.

La Commissione Tecnica Arbitrale indice, con cadenza biennale, gli esami per il passaggio di qualifica. A tal fine, la CTA nomina una commissione esaminatrice ovvero un commissario d'esame.

Possono richiedere l'ammissione agli esami gli arbitri regionali e nazionali in possesso dei requisiti mediante domanda da inviare alla segreteria federale; qualora il numero dei richiedenti fosse ritenuto insufficiente per l'effettuazione di un esame, lo stesso potrà essere sostituito da un colloquio con un commissario d'esame.

Gli esami consisteranno in:

- Un colloquio e/o quiz che proveranno la conoscenza dei regolamenti in vigore
- Prove pratiche di arbitraggio
- Conoscenza pratica di sistemi informatici e del software di gestione gare in uso alla federazione

Se l'esame o il colloquio avrà avuto esito positivo, il passaggio alla categoria arbitrale superiore avverrà con effetto immediato e ne verrà rilasciato attestato dopo la nomina del Consiglio Federale.

Art. 13 - Incompatibilità

La qualifica di arbitro è incompatibile con le cariche federali elettive.

Ulteriori aspetti di incompatibilità saranno definiti alla luce delle modifiche del quadro normativo dello sport italiano (Decreto Urbani-Pescante e modifica degli Statuti Federali).

Art. 14 - Numero di presenze arbitrali

Il numero degli arbitri da impiegare in una gara deve essere commisurato al numero previsto di partecipanti.

Di norma dovrebbe essere impiegato un arbitro per ogni gruppo più il direttore di gara.

Il numero degli arbitri da impiegare può essere ridotto, al massimo, di due unità se è prevista l'utilizzazione di un computer.

Art. 15 - Designatori

La designazione degli arbitri, per ogni tipo di gara, ad esclusione di quelle a carattere sociale e provinciale, è di competenza del Presidente la Commissione Tecnica Arbitrale o del Designatore arbitrale nominato.

Art. 16 - Richieste di designazioni

Gli organizzatori delle gare che non siano a carattere sociale o provinciale devono, obbligatoriamente, richiedere la designazione degli arbitri nei tempi e nei modi previsti dal "Regolamento gare".

Art. 17 - Designazioni

La designazione avviene a cura del Presidente la Commissione Tecnica Arbitrale o del Designatore Arbitrale e deve avvenire parimenti per posta ordinaria, via fax o per email all'organizzatore principale della gara.

Art. 18 - Modalità di designazione

Gli arbitri, anche se contattati direttamente dagli organizzatori, dovranno ricevere la stessa comunicazione inviata agli organizzatori dal Presidente la Commissione Tecnica Arbitrale con le stesse modalità (posta ordinaria, via fax, e-mail).

Art. 19 - Designazioni per i campionati nazionali

La designazione degli arbitri (compreso il direttore di gara) per i campionati nazionali è di competenza della Commissione Tecnica Arbitrale.

Art. 20 - Designazioni per gare internazionali

La designazione degli arbitri (compreso il direttore di gara) per le gare a carattere internazionale è di competenza diretta del Consiglio Federale, su proposta della Commissione Tecnica Arbitrale, di concerto con la Fédération Mondiale du Jeu de Dames.

Art. 21 - Doveri di comunicazione dei dati di gara

E' responsabilità dei direttori di gara trasmettere, entro le 48 ore successive al termine del torneo, alla Segreteria F.I.D. i tabelloni di ogni gruppo e la scheda di gara.

Tali documenti sono obbligatori e debbono essere compilati correttamente.
La scheda di gara deve comprendere la classifica dei premiati di ogni gruppo ed il referto arbitrale sullo svolgimento della gara.

Art. 22 - Rimborsi spese e diarie

Gli arbitri hanno diritto ai rimborsi spese ed alle diarie come da tabelle predisposte dalla CTA in accordo col Consiglio Federale.

Dette tabelle saranno riesaminate, aggiornate e pubblicizzate con delibera del Consiglio Federale, allorché ritenuto necessario.

PARTE II - ADEMPIMENTI E NORME DI COMPORTAMENTO

Art. 1 - Il ruolo dell'arbitro

L'arbitro è il giudice di tutte le questioni relative a fatti di gioco; il relatore di ogni fatto verificatosi, durante la gara, nella sede di gioco.

Pertanto nell'assolvimento del suo compito l'arbitro deve essere espressione di efficienza ed imparzialità giacché gli è richiesto di assicurare il regolare svolgimento alla gara.

Per conseguire nel migliore dei modi questo scopo, egli deve accingersi a dirigerla con serenità d'animo ed essere sempre aggiornato nella conoscenza di tutte le norme del Regolamento Tecnico completo della F.I.D. e di eventuali modifiche.

Art. 2 - La direzione di gara

Il termine generico di arbitro viene usato per comodità di espressione.

Quando in una gara vi è un solo arbitro questi viene considerato "Direttore di Gara" ed assume la piena responsabilità della stessa.

Quando vi sono più arbitri, uno di essi viene nominato Direttore di Gara secondo le norme enunciate nel precedente capo.

Il Direttore di Gara e gli arbitri formano la direzione di gara.

Art. 3 - Assegnazione dei compiti

La realizzazione di una efficiente collaborazione dipende in gran parte della chiarezza degli accordi presi tra i componenti della direzione di gara.

Si consiglia pertanto al Direttore di Gara di precisare ai suoi collaboratori, prima dell'inizio, i compiti da assolvere in ogni fase della manifestazione.

Art. 4 - Linee di comportamento

L'arbitro deve essere dotato di tatto e cortesia e svolgere il proprio compito senza assumere atteggiamenti da protagonista.

Art. 5 - Controllo tesseramenti

All'inizio di ogni gara, se non diversamente disposto dallo specifico regolamento, l'arbitro deve controllare che i concorrenti siano regolarmente tesserati, che facciano parte di un sodalizio affiliato ed a quale categoria appartengano.

Art. 6 - Adempimenti ad inizio gioco

All'inizio del gioco l'arbitro deve:

- 6.1** fissare il sistema di gioco e il numero degli incontri da disputare per ogni gruppo, se non già stabilito dal regolamento di gara;
- 6.2** assicurarsi che i giocatori sappiano se giocare col bianco o col nero;
- 6.3** effettuare pubblicamente il sorteggio dell'apertura quando previsto (è necessario pertanto che egli sappia riconoscere la numerazione della damiera);
- 6.4** annotare con esattezza l'ora di inizio effettivo del gioco per ogni gruppo o girone di gara. Ciò è indispensabile, soprattutto quando non sono in funzione gli orologi di gara, per poter calcolare i ritardi dei giocatori assenti ed il tempo complessivo di gioco.

Art. 7 - Attribuzione del colore

- 7.1** nei gironi all'italiana il colore viene stabilito dal sistema stesso: il concorrente primo chiamato gioca col bianco;
- 7.2** nei gironi a sistema italo-svizzero l'assegnazione del colore è stabilita dal regolamento del sistema.

Art. 8 - Classifica generale

Se nello stesso gruppo giocano insieme più categorie, nel tabellone di gara deve figurare la classifica generale e non quella di ogni singola categoria.

Art. 9 - Esposizione dei tabelloni

Nei campionati nazionali ed in tutte le gare di due o più giornate è obbligatoria l'esposizione dei tabelloni di gara sui quali, turno per turno, vanno annotati i risultati del gioco.

Art. 10 - Adempimenti per l'uso degli orologi

Quando funzionano gli orologi di gara l'arbitro:

- 10.1** deve fissare un tempo di riflessione per ciascun gruppo, in conformità a quanto disposto dal regolamento ufficiale delle competizioni, se non previsto dal regolamento di gara;
- 10.2** quando è prevista la trascrizione delle partite deve controllare, con frequenza, il numero delle mosse fatte da ciascun giocatore;

- 10.3** deve essere presente quando un giocatore entra in fase critica di tempo;
- 10.4** deve essere presente quando sta per scadere il tempo di riflessione, sia quando è in atto la trascrizione sia quando funziona l'orologio senza la trascrizione;
- 10.5** deve sorvegliare che nessuno tocchi gli orologi di gara eccetto i due giocatori cui è consentito, però, solo di arrestare il proprio quadrante;
- 10.6** nei campionati nazionali deve mettere personalmente in moto gli orologi ad ogni turno;
- 10.7** deve consentire l'uso dell'orologio di proprietà quando non viene fornito dall'organizzazione conformemente a quanto previsto dal regolamento ufficiale delle competizioni;
- 10.8** quando impone le mosse lampo, con gli orologi di gara in funzione, può avvertire il giocatore "contato" di arrestare il proprio quadrante;
- 10.9** nei campionati nazionali e in tutte le gare in cui è prevista la trascrizione della partita, nel caso che debba essere imposto il conteggio delle mosse è sufficiente che faccia un segno sul foglio di trascrizione in corrispondenza del numero di mossa da cui ha inizio il conteggio controllando poi, di tanto in tanto, che il conteggio proceda regolarmente.

Art. 11 - Divieto di prova partite in corso

Deve vietare nel modo più assoluto che vengano provate partite in corso nelle sale da gioco, e in tutti i luoghi che siano di possibile accesso ai giocatori che non hanno ancora terminato la loro partita.

Art. 12 - Interventi durante il gioco

L'arbitro può intervenire nel gioco:

1. se chiamato da uno o da entrambi i giocatori di una coppia in gioco;
2. per imporre le mosse lampo quando previste;
3. per imporre il conteggio delle mosse quando previsto;
4. per scaduto tempo di riflessione;
5. per sospendere eventuali partite troppo lunghe;
6. in caso di scorrettezza o mala fede;
7. per comprovate ed inderogabili esigenze connesse al buon esito della manifestazione.

Art. 13 - Limiti di intervento

L'arbitro ha la facoltà di decidere per tutti i casi non previsti e di apportare modifiche ai singoli regolamenti di gara per il buon esito della manifestazione, ma sempre in conformità al Regolamento Ufficiale di Gioco e al Regolamento Ufficiale delle Competizioni.

Art. 14 - Referto di gara

Il referto di gara (tabellone, scheda di gara, eventuali rapporti o informazioni allegate, ecc.) rappresenta il documento che completa l'incarico arbitrale ed è di essenziale importanza in quanto costituisce, ad ogni effetto, l'elemento probatorio privilegiato dei fatti avvenuti durante lo svolgimento della manifestazione.

Esso quindi deve contenere tutti gli elementi necessari affinché la segreteria F.I.D. e la C.T.F. possano, senza necessità di richiedere supplementari chiarimenti, procedere agli adempimenti di competenza.

In modo particolare, gli arbitri non trascurino di fornire tutte le notizie che sono richieste negli appositi moduli previsti dal regolamento ufficiale delle competizioni e richieste dalla presente normativa, evitando di incorrere in reticenze ed omissioni.

Per il fac-simile della richiesta di autorizzazione vedi Capo XIV - **Allegati e Tabelle - n. 26 - Scheda gara**

Art. 15 - Giuria di Gara

15.1 La composizione di una "Giuria di Gara" è obbligatoria per i campionati nazionali e consigliabile per le gare più importanti.

- La Giuria di Gara sarà costituita dal Direttore di Gara e sarà composta nel modo seguente:
- Il Direttore di gara o un arbitro facente parte della Direzione di Gara
- Un membro (facoltativo) del Consiglio Federale, se presente.
- Un membro (facoltativo) della CTF, se presente
- Un minimo di due giocatori appartenenti a gruppi diversi
- In caso non vi sia alcun esponente del CF e della CTF, il Direttore di gara potrà scegliere un tesserato FID di provata esperienza e serietà

15.2 I membri giocatori saranno scelti mediante sorteggio tra quelli che avranno dato la disponibilità

15.3 La Giuria di Gara è formata da un Presidente, che non può essere prescelto tra i componenti la direzione di gara, un segretario e vari membri.

15.4 La Giuria di Gara deve essere nominata preferibilmente prima che la gara abbia inizio, ma può anche essere formata quando se ne ravvisi la necessità.

15.5 La Giuria di Gara:

- a) viene convocata per l'esame dei reclami presentati dai concorrenti;
- b) può essere convocata anche su richiesta del Direttore di Gara;
- c) delibera su reclami presentati e su ogni altro argomento causa della convocazione prendendo tutte le decisioni del caso.
- d) Tali decisioni devono figurare in apposito verbale da conservare agli atti;
- e) deve attenersi a quanto stabilito dal Regolamento di Giustizia e Disciplina.

15.6 Il giudizio della Giuria di Gara è inappellabile gara durante.

15.7 Per eventuali reclami si rimanda a quanto disposto dal Regolamento di Giustizia e Disciplina.

Art. 16 Incompatibilità dei membri della Giuria di Gara

In linea di principio, incorre incompatibilità allorché il giudizio possa essere influenzato da rapporti di varia natura fra un membro della Giuria di Gara e le parti interessate direttamente o indirettamente dal reclamo: in tal caso il componente della Giuria in situazione di incompatibilità non parteciperà al giudizio. Nel caso in cui sia il Direttore di Gara ad essere in situazione di incompatibilità, questi verrà sostituito da un arbitro facente parte della Direzione di gara.

