

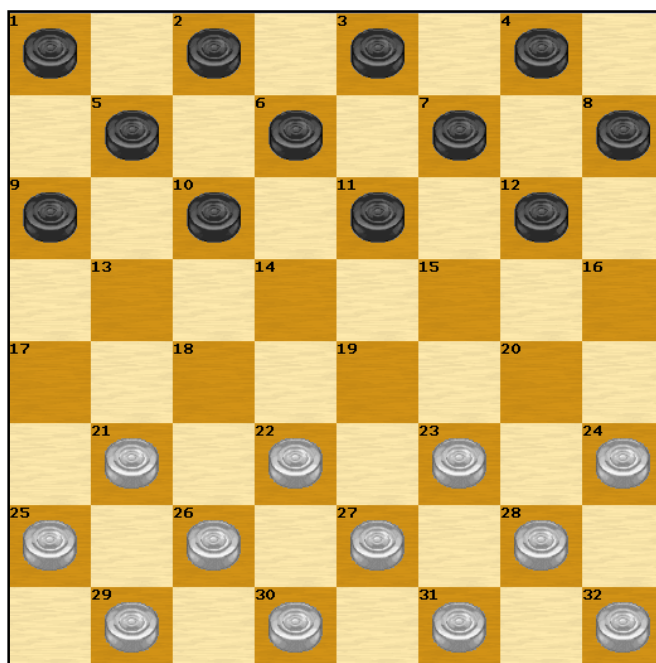
**FID**

*Regolamento Tecnico della  
“Composizione Problemistica”*

*Di*

***DAMA ITALIANA***

*BASE DEL NERO*

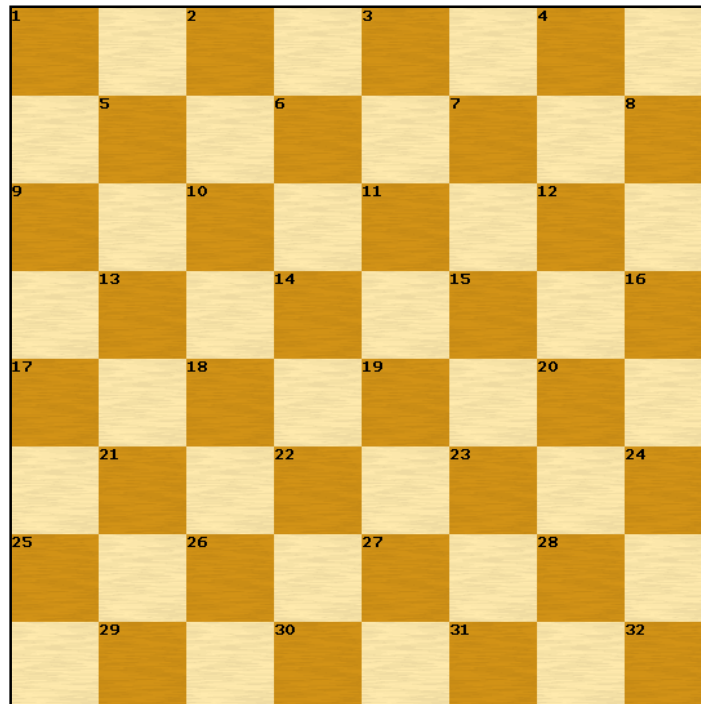


*BASE DEL BIANCO*

**( MMXVIII )**

# REGOLAMENTO DELLA COMPOSIZIONE PROBLEMISTICA

## BASE DEL NERO



## BASE DEL BIANCO

### Art. 1

Il problema di dama è una posizione ideata dal compositore. Per convenzione, il Bianco muove per primo e vince oppure impatta in un determinato numero di mosse, costringendo il Nero a 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 delle due mosse precedenti (non prese), una del Bianco e l'ultima del Nero, dimostra che è possibile realizzarla secondo le regole del gioco della dama italiana. Non dovranno pertanto trovarsi in campo "DAME" qualora la base avversaria sia occupata da pedine o 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 essendo ammesse le inversioni di mosse e di prese da parte del Bianco nel corso della soluzione (**POSPOSIZIONE**) e le inversioni della prima mossa (**BICEFALIA**). E' invece ammesso che un determinato pezzo, nel corso dello svolgimento, abbia a spostarsi in più direzioni, per il conseguimento di un unico fine.

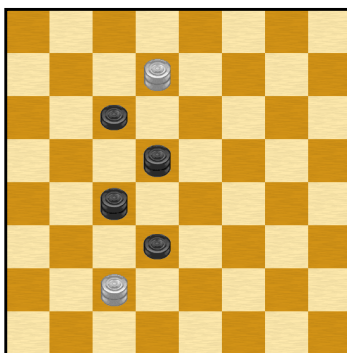
### Art. 6

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 o maggiore numero di mosse, dà luogo alla "**DEMOLIZIONE**". In particolare, lo svolgimento alternativo e demolito in uguale numero di mosse dicesi anche "**DUALE**". Va però precisato che non sono associabili al difetto di "**DUALE**", e non sono censurabili in tal senso essendo quindi regolari, determinate biforcazioni nella fase finale dello svolgimento.

Esempio: B.D. 6, 26; N.D. 14, 18; P.N. 10, 22.



### Art. 8

Il problema è considerato demolito anche quando l'altra soluzione di vincita non è definitiva, ma restano in campo: due (o più) pezzi bianchi contro uno nero (salvo nei casi di patta teorica); due pezzi contro due con vantaggio di mossa per il bianco o possibilità di acquisirla mediante cambio e conseguente chiusura o blocco del pezzo nero superstite; tre (o più) pezzi bianchi contro due neri; oppure in qualsiasi altra situazione, purché in un massimo di cinque mosse (il conteggio delle mosse ha inizio dopo l'esaurimento delle prese obbligate) si pervenga alla chiusura (o blocco) dei pezzi neri superstite o si faccia rientrare la posizione in uno dei tre casi precedenti.

### Art. 9

Il materiale impiegato deve essere strettamente necessario allo svolgimento (escludendo cioè le dame senza funzione propria, sostituibili cioè con pedine oppure 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:

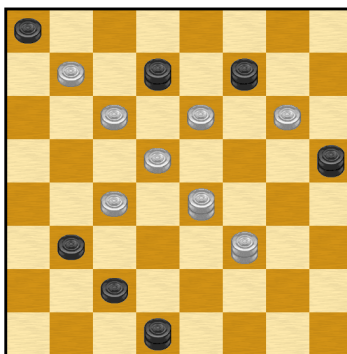
- 1 - PER RENDERE LOGICA LA POSIZIONE;**
- 2 - PER EVITARE “BICEFALIE”, “POSPOSIZIONI” e “DEMOLIZIONI”;**
- 3 - PER OTTENERE DUE O PIU' SOLUZIONI (PRESA LIBERA).**

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

### Art. 11

In caso di concorsi è ammesso l'impiego di un pezzo inutile quando è giustificato dalla necessità, perché richiesto dal tema, di compiere un tiro (oppure aumentare il numero dei tiri Vedi art.12 lettera “b”).

Esempio: B.D. 19, 23; B.P. 5, 10, 11, 12, 14 e 18; DN. 6, 7, 16, 30; N.P. 1, 21 e 26. TEMA TRE TIRI.



**Soluzione:** 19-15, 6x22; 23-27, 1x19; 27x25, 7x14; 15x29, 16x7; 29-26, 30x21; 25x4. La pedina nera in casella 26 non è considerata pezzo inutile.

### Art.12

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

- a) **per rendere geometrica o simmetrica la posizione;**
- b) **per aumentare il numero dei tiri;**
- c) **per rendere più complessa la soluzione;**
- d) **per inserire tematiche tecnicamente interessanti.**

### Art. 13

I problemi difettosi e quelli realizzati in contrasto con gli articoli n. 2, 3 e 4 non saranno classificati.

#### Art. 14

Sono considerati difetti: PEZZO INUTILE, DAMA IN LUOGO DI PEDINA, POSPOSIZIONE, BICEFALIA, DEMOLIZIONE.

#### Art. 15

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

- 1 – ESTRO CREATIVO ED ORIGINALITA’;**
- 2 – ELEGANZA E SOBRIETA’ D’IMPOSTAZIONE;**
- 3 – DIFFICOLTA’ RISOLUTIVA.**

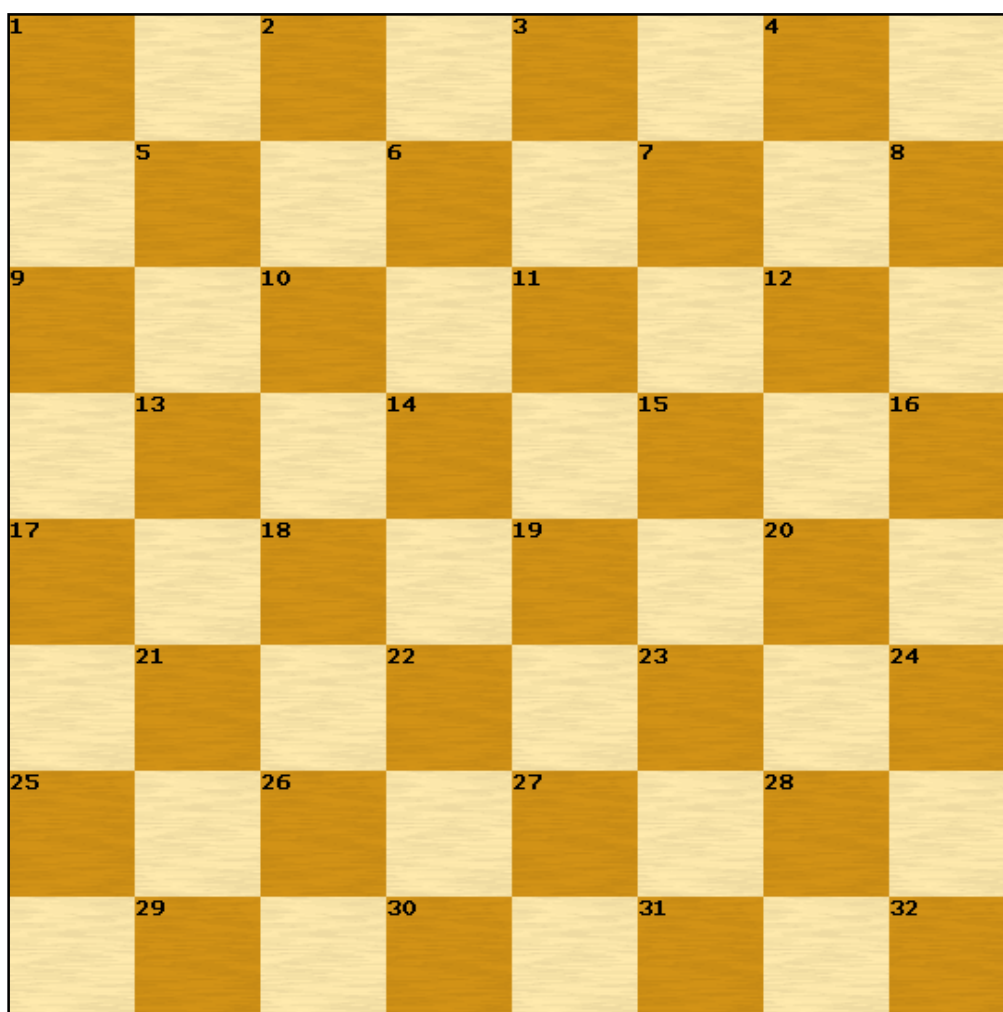
#### Art. 16

A tutte le composizioni regolari (senza difetti) sarà assegnato un punteggio base di **6** (sei) punti. Ai **6** (sei) punti base saranno aggiunti, fino ad un punteggio massimo di **10** (dieci) punti, 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.

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

BASE DEL NERO



BASE DEL BIANCO

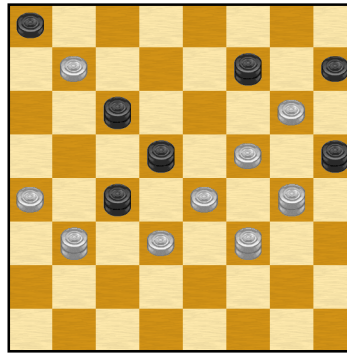
### Art. 1

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

Es.: B.D. 20, 21, 23; B.P. 5, 12, 15, 17, 19, 22; N.D. 7, 10, 14, 16, 18; N.P. 1, 8.

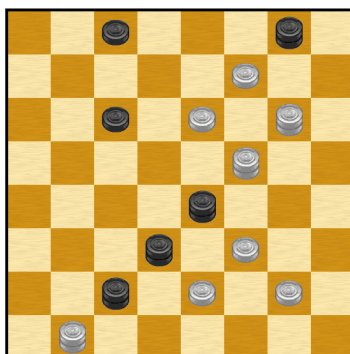


**Soluzione: 17-13, 10x26; 15-11, 18x27; 23x21, 8x22; 21-26, 16x23; 26x10, 7x14; 10x28, 1x10; 28x23.**  
La soluzione deve considerarsi conclusa sola dopo aver eseguito la **28-23** (ultima mossa del Bianco).

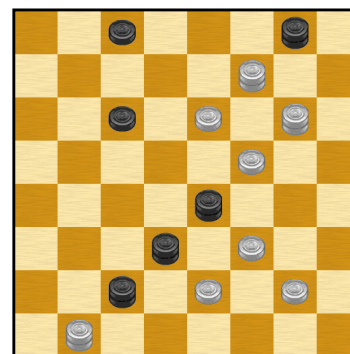
### Art. 3

L'illogicità del problema si ravvisa quando è "impossibile" dimostrare di aver raggiunto la posizione con le due mosse antecedenti (una del Bianco e l'ultima del Nero). Es.: B.D. 12, 15 e 29; B.P. 7, 11, 23, 27, 28; N.D. 4, 19, 22, 26; N.P. 2, 10. In questo caso è dimostrabile solo l'ultima mossa del Nero (18-22) poiché il Bianco, nella posizione precedente, aveva due prese contemporanee (15x22 e 29x22).

Difettoso



Corretto

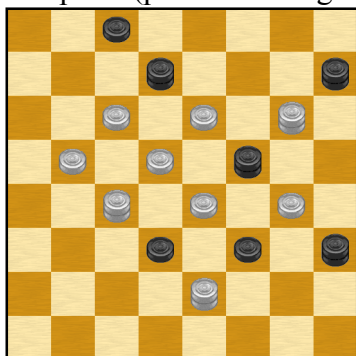


**Soluzione: 11-6, 4x20; 12-15, 22x24; 29x22, 20x18; 15-13, 2x11; 13x15.**

In poche parole, per rendere logica la posizione, in questo caso basterebbe invertire la posizione dei pezzi della casella 7 mettere dama al posto di pedina e in casella 15, pedina al posto della dama bianca.

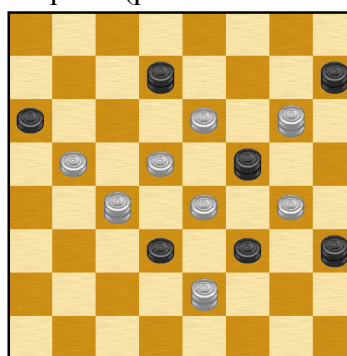
In quest'altro esempio non è dimostrabile l'ultima mossa del Nero: B.D. 12, 18, 27; B.P. 10, 11, 13, 14, 19, 20; N.D. 6, 8, 15, 24; N.P. 2, 22, 23.

Esempio 1 (posizione illogica)



8 mosse

Esempio 2 (posizione corretta)



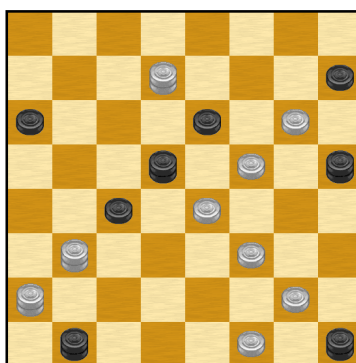
7 mosse

**Soluzione del primo esempio:** 10-5 2x9 (presentato così, sarebbe stato regolare poiché la posizione poteva essere raggiunta mediante le seguenti mosse: Bianco 7-12, Nero 5-9; nonostante la posizione sia pressoché irraggiungibile giocando una normale partita);

**Soluzione del secondo esempio:** 18-21, 9x18; 14-10, 6x13; 21x14, 15x6; 27x9, 8x22; 14-10, 6x13; 9x27, 24x15; 27x11.

Altra composizione. L'illegalità di questa posizione è causata dalla presenza della dama nera in 32, casella irraggiungibile per la presenza della pedina in 28 proveniente dalla casella 32:

B.D. 6, 21, 25; B.P. 12, 15, 19, 23, 28, 31; N.D. 14, 16, 29, 32; N.P. 8, 9, 11, 18.



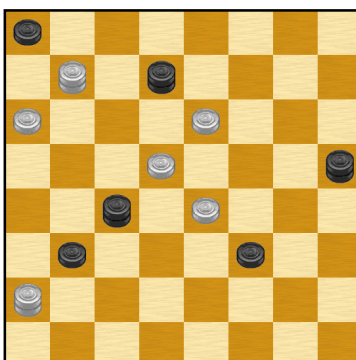
**Soluzione:** 6-10, 11x27; 31x13, 8x22; 10x26, 29x22; 21-18, 32x23; 18x20, 16x23; 25x21, 9x18; 21x14.

**Art. 4 (nessun riferimento) Vedi art. 4 del Regolamento.**

**Art. 5**

In quest'articolo sono previste tre situazioni, due delle quali penalizzanti ed una permissiva:

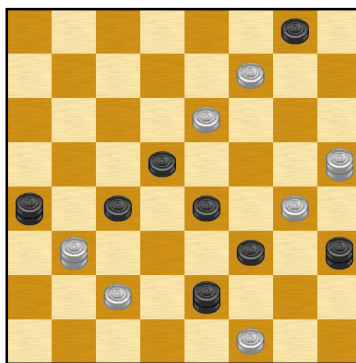
- a) "POSPOSIZIONE" – questo difetto si riscontra a soluzione avviata e consiste nella possibilità, per il Bianco, di muovere o prendere indifferentemente con uno o più pezzi senza incidere sul resto dello svolgimento. Es.: B.D. 5, 25; B.P. 9, 11, 14, 19; N.D. 6, 16, 18; N.P. 1, 21, 23.



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

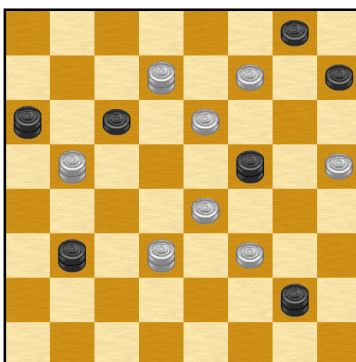


- b) “BICEFALIA” – il difetto consiste nella facoltà di scelta, per il Bianco, di avviare la soluzione con una o altra mossa. Es.: B.D. 16,21; B.P. 7, 11, 20, 26, 31; N.D. 17, 24, 27; N.P. 4, 14, 18, 19, 23.



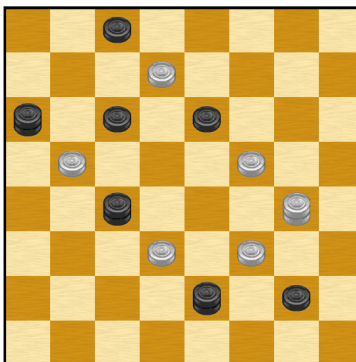
**Soluzione: 31-28 (oppure 26-22, dalla quale deriva la “bicefalia”) 24x6; 26-22, 17x26; 22x15, 4x20; 28x10, 6x13; 16x14.**

- c) La permissività consiste nel consentire, al Bianco, di spostare un pezzo in più direzioni per il conseguimento dello stesso fine. Es.: B.D. 6, 13, 22; B.P. 7, 11, 16, 19, 23; N.D. 9, 15, 21, 28; N.P. 4, 8, 10.



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

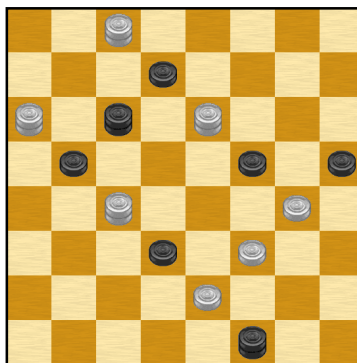
In questa posizione la scelta del Bianco si presenta in chiusura: B.D. 20; B.P. 6, 13, 15, 22, 23; N.D. 9, 18, 27; N.P. 2, 10, 11, 28.



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

**Art. 6**

“PRESA LIBERA” – Es.: B.D. 2, 9, 11, 18; B.P. 20, 23, 27; N.D. 10, 31; N.P. 6, 13, 15, 16, 22.

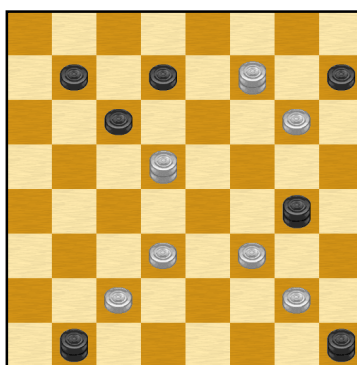


**Soluzione:** 11-14, 10x28; 2x11, 16x30; 18x27, ora si presenta la facoltà di scelta di presa del Nero che condiziona la conclusione da parte del Bianco, infatti\_ se 30x23; 11x27, 31x22; in Bianco termina con la presa 9x27.

Mentre se 31x22; 9x27, 30x23; il Bianco termina con la presa 11x27.

**Art. 7**

Es.: di “demolizione” in egual numero di mosse, conosciuta anche sotto il nome di “duale”: B.D. 7, 14; B.P. 12, 22, 23, 26, 28; N.D. 20, 29, 32; N.P. 5, 6, 8, 10.



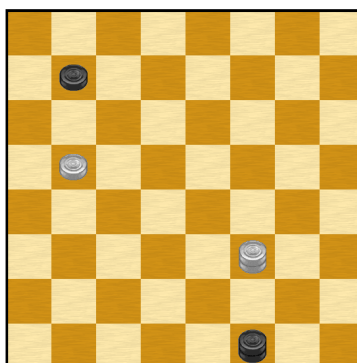
**Prima soluzione:** 7-11, 20x18; 11x9, 18x11; 9-5 (oppure 9-13, situazione illustrata all’art. 5 lettera “c”) 29x22; 5x7, 32x23; 7-11, 8x15; 11x18.

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

**Art. 8**

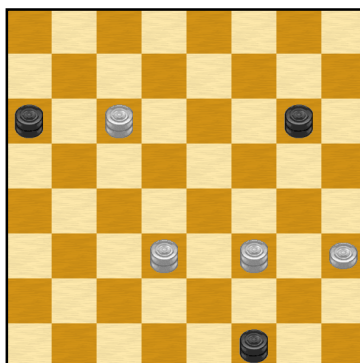
La casistica per eventuali “demolizioni” con rimanenza di pezzi è suddivisa in quattro punti, due dei quali -il primo e il terzo- sono abbastanza semplici; mentre il secondo e in particolare il quarto potrebbero indurre il compositore ad un’errata interpretazione. Allo scopo di rendere più chiaro il concetto riportiamo due esempi:

**Punto due:** B.D. 23; B.P. 13; N.D. 31; N.P. 5.



Partendo dal presupposto che la parte problemistica si sia conclusa in tal modo, resta al Bianco il compito di forzare il cambio: 23-19, 31-27; 19-14, 5-9 (altrimenti perderebbe il pezzo); 14-18, 27-22; (se 27-30 segue 18-14 e Bianco vince; se 27-23 segue 18-21 e Bianco vince); 18x27, 9x18; 27-22 e blocco nel “biscacco”.

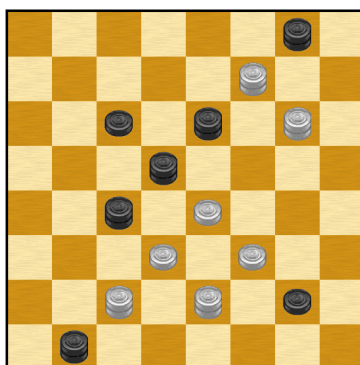
**Punto quattro:** B.D. 10, 22, 23; B.P. 24; N.D. 9, 12, 31.



In questo caso, il Bianco, dispone di cinque mosse entro le quali deve far rientrare la posizione nella situazione prevista dal punto tre (tre pezzi contro due): **1)** 22-19, 12-8; **2)** 19-15, 8-4; **3)** 15-12, 4-8; **4)** 23-20, 8-15; **5)** 20x11.

### Art. 9

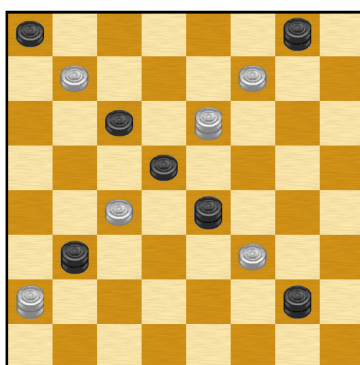
Nell'esempio che proponiamo, sono presenti le due infrazioni non consentite da quest'articolo: B.D. 7, 12, 26, 27; B.P. 19, 22, 23; N.D. 4, 11, 14, 18, 29; N.P. 10, 28.



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 stata la medesima; 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): B.D. 11, 25; B.P. 5, 7, 18, 23; N.D. 4, 19, 21, 28; N.P. 1, 10, 14.

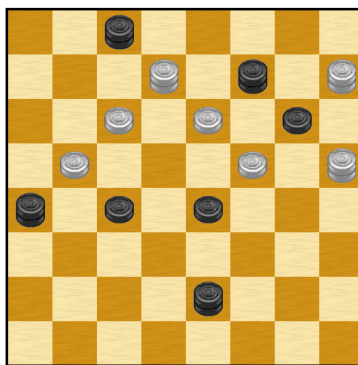


**Soluzione:** 18-13, 10x17; 25x18, 1x10; 18-22, 19x26; 11x18, 4x11 (28x19); 18-13, 28x19; 13x29.

La dama in casella 4, con funzione di pedina, è servita a giustificare la posizione, essendo 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:

B.D. 6, 8, 16; B.P. 10, 11, 13, 15; N.D. 2, 7, 17, 27; N.P. 12, 18, 19.



**Soluzione:** 16-20, 7x5; 20-23, 2x20 (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):

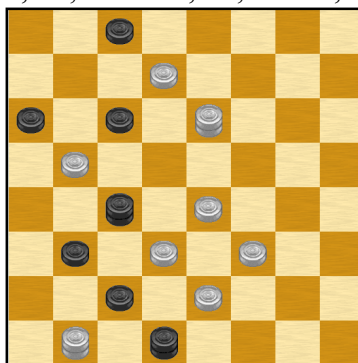
(a) 27-11; 6x22, 17x10; 22x6, 2x11; 8x6.

**Art. 11 (nessun riferimento) Vedi art. 11 del Regolamento.**

**Art. 12**

Pur ritenendo l'enunciato dell'articolo sufficientemente chiaro, riportiamo qui di seguito quattro posizioni illustrative, una per ogni lettera:

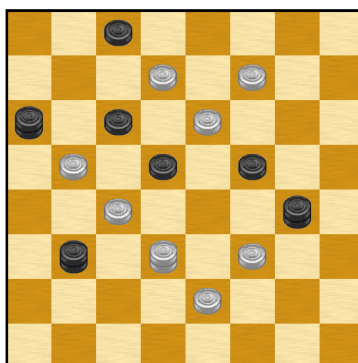
a) B.D. 11, 29; B.P. 6, 13, 19, 22, 23, 27; N.D. 18, 30; N.P. 2, 9, 10, 21, 26.



**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) serve 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).

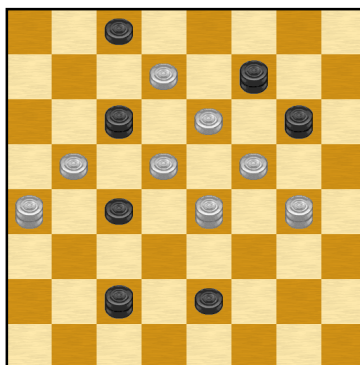
b) B.D. 22; B.P. 6, 7, 11, 13, 18, 23, 27; N.D. 9, 20, 21; N.P. 2, 10, 14, 15.



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

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

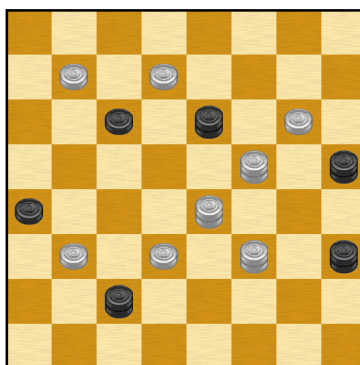
c) B.D. 17,19, 20; B.P. 6, 11, 13, 14, 15; N.D. 7, 10, 12, 26; N.P. 2, 18, 27.



**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.

d) B.D. 15, 19, 23; B.P. 5, 6, 12, 21, 22; N.D. 11, 16, 24, 26; N.P. 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 termina la soluzione con il 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.

*Il Presidente C.T.P.*

*M° Gabriele Atzeni*