

CAPO III - REGOLAMENTO UFFICIALE DELLE COMPETIZIONI DELLA F.I.D.

Art. 1 - La competizione e i giocatori

- 1.1 La competizione è una prova sportiva.
Nel corso di questa prova i giocatori si disputano uno o più titoli o premi.
- 1.2 I competitori, uno conducendo le pedine bianche e l'altro le pedine nere, giocano individualmente facendo uso del proprio talento e abilità.
- 1.3 Le partite vengono giocate seguendo un calendario stabilito dai sistemi di gara (capo V) e conformemente alle regole stabilite dai regolamenti ufficiali di gioco (capi I e II).
- 1.4 Una competizione fra due soli concorrenti viene denominata "match".
Una competizione fra più concorrenti assumerà le denominazioni previste dal Capo VII che regola l'attività agonistica della FID.

Art. 2 - Diritti e doveri dei giocatori

- 2.1 La regolarità di una competizione viene salvaguardata non soltanto accordando ai concorrenti dei diritti, ma anche imponendo loro dei doveri.
- 2.2 **Diritti dei giocatori**
I competitori, chiamati anche giocatori o concorrenti, hanno diritto:
 - 2.2.1 di essere informati delle regole proprie della competizione a cui partecipano;
 - 2.2.2 di poter disputare la competizione in tutta serenità;
 - 2.2.3 di richiedere l'intervento dell'arbitro per ogni problema concernente l'andamento della propria partita;
 - 2.2.4 di ricorrere, con educazione e nei modi regolamentari previsti, contro tutte le decisioni o sanzioni che paiono loro ingiuste;
 - 2.2.5 di circolare nell'area di gioco e di soffermarsi brevemente in prossimità di partite in corso, nei casi in cui la direzione di gara o il regolamento lo consentono e conformemente a quanto disposto dall'articolo 2.4.11.

2.3 Doveri dei giocatori

I giocatori, o competitori, hanno il dovere di:

- 2.3.1 tenere durante il gioco un contegno corretto improntato a sportività e cavalleria, nel pieno rispetto del regolamento;
- 2.3.2 conoscere e rispettare rigidamente il regolamento ufficiale di gioco e il regolamento ufficiale delle competizioni, così come le regole proprie della gara in svolgimento;
- 2.3.3 ottemperare alle disposizioni dell'arbitro;
- 2.3.4 disputare ogni partita col massimo impegno;
- 2.3.5 rifiutare i suggerimenti o consigli di altre persone;
- 2.3.6 giocare fino al termine della gara.

2.4 Divieti

Durante lo svolgimento del gioco è vietato ai giocatori di:

- 2.4.1 rivolgersi a chiunque, fatta eccezione per l'arbitro e per il personale di servizio;
- 2.4.2 fare uso di un'altra damiera o materiale che possa concernere la partita in corso;
- 2.4.3 abbandonare la damiera quando tocca muovere;
- 2.4.4 toccare le caselle della damiera o indicarle allo scopo di facilitarne la riflessione;
- 2.4.5 disturbare, in qualsiasi modo, l'avversario durante tutto l'arco della partita;
- 2.4.6 disturbare un'altra partita in corso o intervenire in essa;
- 2.4.7 ricevere suggerimenti o consigli sulla propria partita;
- 2.4.8 provare o commentare una partita in corso;
- 2.4.9 analizzare nella sala di gioco una partita terminata;
- 2.4.10 comportarsi in qualsiasi modo che possa nuocere al corretto svolgimento della gara;
- 2.4.11 Alzarsi dal tavolo, salvo casi permessi dall'arbitro per particolari esigenze, prima di aver effettuato 5 mosse oppure girare fra i tavoli di gioco, anche di gruppi diversi dal proprio, prima di aver effettuato 12 mosse;
- 2.4.12 sostare a lungo in prossimità di una partita in corso;
- 2.4.13 tenere accesa la suoneria del telefono cellulare nella sala di gioco.

2.5 Rapporti arbitrali

Ogni grave infrazione, che abbia comportato o meno una sanzione immediata, verrà segnalata dall'arbitro nella relazione concernente lo svolgimento della gara, per i successivi provvedimenti di competenza.

Art. 3 - Il locale di gioco e il materiale

3.1 Una sede di gara deve soddisfare alle seguenti esigenze che debbono trovare la massima applicazione nelle gare più importanti:

- 3.1.1 devono esservi spazio, aria e luce sufficienti;
- 3.1.2 la temperatura deve essere normale;
- 3.1.3 deve regnare la calma;
- 3.1.4 deve sempre essere vietato fumare;
- 3.1.5 l'area riservata al gioco, possibilmente, deve essere delimitata e indipendente dallo spazio riservato al pubblico;
- 3.1.6 le sedie devono essere proporzionali all'altezza dei tavoli ed entrambi devono essere commisurati al numero dei partecipanti;
- 3.1.7 i servizi igienici devono essere agibili in relazione al numero dei partecipanti e, possibilmente, non troppo distanti dalla sala di gioco;
- 3.1.8 è consigliabile cercare di provvedere affinché vi sia un servizio bar in prossimità della sede di gara;
- 3.1.9 è vietato introdurre in sede di gara telefoni cellulari in funzione.

3.2 La damiera

Le damiere da competizione devono, in genere, essere rispondenti alle caratteristiche descritte al **Capo XIII – Omologazioni - n. 2.**

3.3 Le pedine

Le pedine devono, in genere, essere rispondenti alle caratteristiche descritte al **Capo XIII – Omologazioni - n. 1.**

3.4 Disposizione del materiale

Una damiera deve essere preparata, su ciascun tavolo di gioco, con i suoi pezzi disposti conformemente all'art. 2.6 del regolamento ufficiale di gioco della dama italiana e 2.8 della dama internazionale.

3.5 L'orologio di controllo del tempo

Per limitare e controllare il tempo assegnato alla riflessione e all'esecuzione delle mosse si fa uso di un orologio di controllo speciale a doppio movimento e a doppio quadrante.

3.6 Un orologio di controllo deve avere i seguenti requisiti:

Gli orologi possono essere di due tipi: meccanici e digitali.

- Nelle gare, finché necessario, sarà consentito l'utilizzo contemporaneo di entrambi i tipi di orologi, anche nello stesso gruppo di gioco, purché siano compatibili col sistema di gara.

- I due tipi di orologi hanno le seguenti caratteristiche:

3.6.1 Caratteristiche comuni

- a) ogni movimento deve avere un funzionamento corretto e immediato;
- b) deve essere possibile fermare contemporaneamente i due quadranti;
- c) non deve essere possibile mettere contemporaneamente in moto i due quadranti;
- d) i movimenti devono essere alternati; l'arresto di un movimento deve mettere, istantaneamente, l'altro in marcia e viceversa;
- e) l'insieme deve essere stabile e di facile manipolazione;

3.6.2 Caratteristiche diverse

per quelli meccanici:

- f) il passaggio della lancetta grande sulle 12 deve essere evidenziato da una bandierina o freccia;
- g) tale bandierina o freccia deve cominciare ad alzarsi, al più tardi, al 58° minuto per cadere, in modo preciso, al 60° minuto; tali indicazioni devono essere precise e visibili;

per quelli digitali

- h) gli ultimi minuti a disposizione devono evidenziare anche i secondi che scorrono;
- i) gli ultimi secondi a disposizione possono essere scanditi da uno o più leggeri beep sonori di avvertimento.

3.7 Preparazione dell'orologio

Un orologio deve essere posto su ciascun tavolo di gioco, parallelamente e in prossimità del lato sinistro del giocatore che conduce con le pedine bianche e ad una eguale distanza dalle basi.

Sarà possibile modificare questa posizione in casi particolari da valutarsi dall'arbitro.

È consigliabile, laddove possibile, che vi siano due orologi di riserva a disposizione dell'arbitro.

3.7.1 Negli orologi meccanici le lancette degli orologi devono essere sistemate conformemente agli artt. 4.4.1 e 5.4 seguenti, secondi i casi.

3.7.2 Negli orologi digitali il tempo assegnato ai giocatori deve essere indicato conformemente agli artt. 4.4.1 e 5.4 seguenti, secondi i casi.

3.8 Moduli per trascrizione

Per poter trascrivere l'andamento esatto di una partita nei casi previsti, ogni giocatore avrà a disposizione dei moduli per la trascrizione.

3.9 I moduli di trascrizione devono soddisfare alle seguenti esigenze:

- 3.9.1** essere preparati in anticipo per ciascun concorrente;
- 3.9.2** essere tali da permettere l'annotazione in doppia copia;
- 3.9.3** essere piazzati, sottomano, a fianco di ogni damiera per ciascuno dei concorrenti;
- 3.9.4** devono essere, in ogni momento, ben visibili sul tavolo per l'arbitro;
- 3.9.5** al termine della partita l'originale verrà ritirato dall'arbitro per la consegna alla F.I.D.

3.10 La trascrizione

3.10.1 Essendo le caselle attive tacitamente numerate dall'1 al 32 conformemente all'art. 2.4 del regolamento di gioco della dama italiana, e dall'1 al 50 conformemente all'art. 2.6 del regolamento di gioco della dama internazionale è possibile trascrivere lo spostamento dei pezzi, mossa dopo mossa, sia dei bianchi sia dei neri e così rigiocare o riscrivere una intera partita.

3.10.2 La trascrizione degli spostamenti si deve indicare come segue:

- a) numero della casella di partenza seguito dal numero della casella di arrivo;
- b) questi due numeri vengono separati da un trattino (-) quando si tratta di un semplice spostamento;
- c) questi numeri vengono separati da una x (x) quando lo spostamento riguarda una presa semplice o multipla.

3.11 Il controllo del tempo

3.11.1 Si può stabilire, per una partita, che ogni giocatore sia obbligato a giocare un certo numero di mosse in un tempo determinato. In tal caso ogni giocatore è obbligato ad annotare, mossa per mossa, lo svolgimento completo della partita;

3.11.2 Si può stabilire, per una partita, che ogni giocatore disponga di un tempo determinato per giocarla fino alla sua conclusione;

- 3.11.3** Si può stabilire, per una partita, che ogni giocatore disponga di un tempo determinato e, all'esaurimento di questo, gli venga successivamente attribuito un tempo per l'effettuazione di ogni singola mossa (vedi art. 5.6 Mosse lampo);
- 3.11.4** Si può stabilire che ogni giocatore, per lo svolgimento della partita, disponga di un tempo iniziale fisso e di un "bonus" di tempo per ogni mossa giocata (metodo a ricarica di tempo, alias "Sistema Fischer" - vedi art. 5.9)
- 3.11.5** Si può stabilire, allorché si utilizzano gli orologi digitali, che ogni giocatore disponga di un tempo iniziale fisso per compiere un determinato numero di mosse e, successivamente, disponga di una ricarica di tempo, prefissato, per ogni mossa effettuata;
- 3.11.6** Nei casi precedenti vi è l'obbligo di far uso dell'orologio di gara;
- 3.11.7** Nei casi previsti dai precedenti punti 3.11.2, 3.11.3 e 3.11.4 può non essere richiesta l'annotazione della partita.

Art. 4 - Uso dell'orologio di gara con trascrizione delle partite

4.1 La cadenza di gioco nei campionati nazionali

Nei campionati nazionali, allorché previsto, di regola il controllo del tempo viene effettuato conformemente al precedente art. 3.11.1

La cadenza di gioco imposta ad ogni concorrente non potrà superare il numero di mosse previsto dalle norme in vigore per quella categoria o gruppo.

vedi Capo XIV – Allegati – Tabelle - n. 1.

Se la serie di mosse del primo periodo è stata effettuata in un tempo inferiore, la parte di tempo non utilizzata viene accreditata alla serie successiva, ecc.

Nota: Per cadenza di gioco si intende un numero di mosse stabilito da fare in un ben determinato tempo assegnato.

4.2 Obbligo della trascrizione e modalità

Ogni concorrente ha l'obbligo di utilizzare l'orologio di gara e di trascrivere, senza interruzioni, l'esatto svolgimento della partita conformemente al precedente art. 3.10.2 lettere a) – b) - c).

La trascrizione può essere fatta da un aiutante, in casi eccezionali di provato impedimento da parte di un giocatore, a giudizio della direzione di gara. Una dispensa totale non può essere accordata. Ogni giocatore è responsabile della propria trascrizione.

4.3 I moduli di trascrizione per l'arbitro

Deve sempre essere possibile, per l'arbitro, prendere visione del numero delle mosse effettuate senza che vi possano essere false interpretazioni. I moduli di trascrizione devono essere collocati, ed essere visibili, sul tavolo di gioco.

4.4 Avvio dell'orologio alla prima mossa

4.4.1

- a) Negli orologi meccanici le due lancette grandi di ogni quadrante, all'avvio, devono essere sistemate sulle ore 12, con le bandierine alte e prossime a cadere. Ogni quadrante indicherà quindi le ore zero meno qualche secondo;

b) Negli orologi digitali i due quadranti dovranno indicare l'esatto tempo concesso ad ogni giocatore, fatte salve eventuali ricariche di tempo.

4.4.2 All'ora prevista l'arbitro metterà in moto il quadrante del giocatore cui spetta muovere;

4.4.3 Con gli orologi meccanici quest'ultimo effettua la mossa e, per mettere in movimento il quadrante dell'avversario, attende che la sua bandierina sia caduta (se il fatto non è già avvenuto);

4.4.4 Con gli orologi meccanici l'avversario effettua la sua mossa e, per invertire il movimento dei quadranti, attende la caduta della bandierina, analogamente a quanto aveva fatto il suo avversario;

4.4.5 È vietato al giocatore invertire il movimento dei quadranti prima di aver effettuato la propria mossa e di averla trascritta. È indifferente effettuare prima la mossa e poi trascriverla - o viceversa - ma comunque le due fasi devono avvenire prima di invertire il movimento dei quadranti. Questo, alternativamente, per tutta la partita.

4.5 Avvio del quadrante avversario

Quando un giocatore ha effettuato la propria mossa ha l'obbligo di arrestare il proprio quadrante, avviando quello dell'avversario, con la stessa mano che ha utilizzato per effettuare la mossa; solo in questo momento la mossa effettuata è considerata compiuta. Prima di effettuare una mossa un giocatore deve concedere all'avversario il tempo di completare la propria.

4.6 Dimenticanza dell'inversione del tempo dell'orologio

Ogni giocatore è responsabile del proprio tempo di gioco. Nessuno può intervenire quando un giocatore, a tempo non scaduto, dimentica di mettere in movimento il quadrante del suo avversario; solo quest'ultimo può, eventualmente, farglielo rimarcare.

4.7 Cattivo funzionamento di un orologio

Quando, durante la partita, viene rimarcato il cattivo funzionamento di un orologio, l'arbitro lo sostituirà con un altro in buono stato di funzionamento. L'eventuale correzione della differenza di tempo, per la parte che risulta possibile determinare con esattezza, verrà effettuata dall'arbitro. Se si tratta di accorciare il tempo di un giocatore, ciò può essere fatto a condizione che il tempo che ne rimarrà non sia inferiore a 20 minuti per la dama italiana e 30 minuti per la dama internazionale.

Nel caso di arresto dell'orologio dovuto a fine carica, o altre cause impreviste, si applica quanto sopra, salvo che il tempo ancora a disposizione, risultante dall'orologio, sia inferiore ai 20 minuti per la dama italiana ed ai 30 minuti per la dama internazionale; in tal caso si concede solo il tempo residuo evidenziato dall'orologio al momento del suo arresto.

4.8 Superamento del tempo di gioco

a) Negli orologi meccanici il superamento del tempo assegnato viene sancito al momento della caduta della bandierina. L'ultima mossa giocata viene, effettivamente, considerata come compiuta quando il giocatore ha invertito il movimento del suo quadrante senza che la bandierina sia caduta. La caduta della bandierina prima di aver completato le mosse a disposizione comporta la perdita della partita per superamento del tempo assegnato.

b) Negli orologi digitali il superamento del tempo assegnato viene sancito dall'azzeramento del medesimo sul display. L'ultima mossa giocata viene, effettivamente, considerata come compiuta quando il giocatore ha invertito il movimento del suo quadrante senza che questi

indichi l'azzeramento del tempo. L'azzeramento del tempo sul display, prima di aver completato le mosse a disposizione, comporta la perdita della partita per superamento del tempo assegnato.

4.9 Intervento arbitrale successivo al superamento del tempo di gioco

Non appena si verifica il superamento del tempo di gioco da parte di un giocatore, l'arbitro, se lo ritiene opportuno, può chiedere al giocatore che ha superato il tempo la verifica della trascrizione della partita. In tal caso l'arbitro deve:

- 4.9.1** arrestare il tempo di gioco;
- 4.9.2** spiegare i motivi dell'intervento, richiedendo la ricostruzione della partita al giocatore giudicato in difetto;
- 4.9.3** annotare quale giocatore ha effettuato l'ultima mossa;
- 4.9.4** trascrivere i tempi di gioco;
- 4.9.5** trascrivere la posizione dei pezzi sulla damiera;
- 4.9.6** condurre il giocatore ad una postazione riservata alla ricostruzione della partita, nascosta all'avversario;
- 4.9.7** azionare il cronometro per conteggiare il tempo necessario alla ricostruzione, che non potrà, in ogni caso, superare i 15 minuti;
- 4.9.8** coadiuvare, per quanto possibile, il giocatore nella ricostruzione;
- 4.9.9** verificare la correttezza della ricostruzione.

Se il numero di mosse risulterà conforme a quanto trascritto dal giocatore durante la partita, nessun tempo gli sarà addebitato; in caso contrario, il tempo dedicato alla ricostruzione sarà addebitato al giocatore in difetto.

Se questo tempo supera i 15 minuti, l'arbitro potrà riportare quest'obbligo alla fine della partita.

Se la ricostruzione della partita, anche al termine della stessa, dimostra la mancata effettuazione del numero di mosse richieste, al giocatore in difetto sarà data partita persa.

4.10 Ricostruzione della partita da parte di entrambi i giocatori

Se, in seguito alla richiesta dell'arbitro di ricostruire la partita, di cui al punto 4.9, entrambi i giocatori concordano nel ricostruirla assieme, questo sarà loro concesso, ed il tempo utilizzato per la ricostruzione, cronometrato dall'arbitro, sarà suddiviso in parti uguali tra i due giocatori.

Se questo tempo supera i 15 minuti per giocatore l'arbitro potrà trasferire tale obbligo al termine della partita.

Se la ricostruzione della partita, anche al termine della stessa, dimostra la mancata effettuazione del numero di mosse richieste, al giocatore in difetto sarà data partita persa.

4.11 Verifica del numero delle mosse giocate su richiesta di un giocatore

È diritto di ciascun giocatore chiedere la verifica che il numero delle mosse concesse sia stato correttamente giocato nel termine del tempo di gioco imposto.

La verifica deve essere effettuata alla presenza dell'arbitro e dei due giocatori.

In caso di richiesta di verifica, l'arbitro deve:

- 4.11.1** arrestare il tempo di gioco;
- 4.11.2** annotare quale giocatore ha effettuato l'ultima mossa;
- 4.11.3** trascrivere i tempi di gioco;

- 4.11.4 trascrivere la posizione dei pezzi sulla damiera;
- 4.11.5 condurre i giocatori ad una postazione riservata alla ricostruzione della partita;
- 4.11.6 azionare il cronometro per conteggiare il tempo necessario alla ricostruzione, che non potrà, in ogni caso, superare i 15 minuti;
- 4.11.7 coadiuvare, per quanto possibile, i giocatori nella ricostruzione;
- 4.11.8 verificare la correttezza della ricostruzione.

Il tempo dedicato alla verifica è addebitato al giocatore responsabile della richiesta.

Se questo tempo supera i 15 minuti, l'arbitro potrà trasferire tale richiesta al termine della partita.

Se la ricostruzione della partita, anche al termine della stessa, dimostra la mancata effettuazione del numero di mosse richieste da parte di un giocatore, allo stesso sarà data partita persa.

4.12 Incongruenza fra la trascrizione e la posizione

Se, in seguito alla verifica di trascrizione della partita, di cui ai precedenti articoli, non si riesce a ricostruire la stessa, il gioco verrà ripreso nella posizione in cui la partita era stata interrotta. Se l'arbitro è a conoscenza del numero esatto di mosse giocate, sia se interpellato da un giocatore sia per proprio intervento diretto, potrà decretare la sconfitta del giocatore fuori tempo.

4.13 Tempo dedicato alla rettifica di una irregolarità

Il tempo, cronometrato dall'arbitro, impiegato per gli atti di rettifica in seguito ad una scorrettezza od irregolarità viene attribuito al giocatore in errore, e ciò qualunque ne sia la conseguenza.

4.14 Aggiornamento della trascrizione alla fine della partita

Al termine della partita i due concorrenti devono consegnare all'arbitro gli originali dei moduli di trascrizione, debitamente compilati e firmati da ciascuno, annotando sugli stessi il loro tempo di gioco ed il risultato della partita.

4.15 Altri casi di trascrizione

Anche se non prevista dal regolamento della gara, la trascrizione della partita - per ragioni di studio e per abituare i giocatori che parteciperanno ai campionati - è permessa e consigliabile ai giocatori di tutte le categorie.

Art. 5 - Uso dell'orologio senza la trascrizione della partita

5.1 Allo scopo di attuare delle manifestazioni in cui sia possibile contenere l'impegno dei giocatori in una o due giornate, è consentito, ad esclusione dei campionati nazionali, indicati nel precedente 4.1, controllare il tempo di gioco conformemente all'art. 3.11.3 precedente.

5.2 Tempo assegnato

Il tempo assegnato ad ogni giocatore per portare a termine la partita, predeterminato tenendo conto del tempo complessivamente a disposizione in relazione al numero delle partite previste, può essere stabilito nel regolamento proprio della gara o fissato e/o modificato dall'arbitro.

5.3 Tempi minimi di gioco

Per ogni giocatore, nelle gare valide per l'Elo-Rubele, vengono stabiliti per ogni partita i seguenti tempi minimi di gioco.

DAMA ITALIANA:

5.3.1 Nelle gare di 2 o più giorni devono essere attribuiti i seguenti tempi minimi di gioco:

- a) 35 minuti per giocatore con l'impiego delle mosse lampo (v. successivo art. 5.6)
- b) 30 minuti + una ricarica di 10 secondi con l'impiego del sistema Fischer – (v. successivo art. 5.9).

5.3.2 Per le gare di 1 giorno devono essere attribuiti i seguenti tempi minimi di gioco:

- c) 30 per giocatore con l'impiego delle mosse lampo
- d) 30 minuti + una ricarica di 10 secondi con l'impiego del sistema Fischer

DAMA INTERNAZIONALE

5.3.3 Nelle gare di 2 o più giorni devono essere attribuiti i seguenti tempi minimi di gioco:

- a) 45 minuti per giocatore con l'impiego delle mosse lampo (v. successivo art. 5.6)
- b) 40 minuti per giocatore + una ricarica da 20 secondi con l'impiego del sistema Fischer (v. successivo art. 5.9)

5.3.4 Per le gare di 1 giorno devono essere attribuiti i seguenti tempi minimi di gioco:

- c) 30 minuti per giocatore con l'impiego delle mosse lampo
- d) 30 minuti per giocatore + una ricarica di 15 secondi con l'impiego del sistema Fischer

Nota: per tempi minimi con sistema Fischer si intende sia il tempo iniziale che il tempo di ricarica. Quindi, per fare l'esempio della dama italiana, non sarà possibile né accordare meno di 30 minuti iniziali, né dare meno di 10 secondi di ricarica.

5.3.5 Il tempo di gioco attribuito all'inizio del torneo deve essere mantenuto per tutta la durata dello stesso;

5.3.6 Nell'ambito dello stesso torneo possono essere accordati tempi diversi nei vari gruppi di gioco, rispettando comunque quanto stabilito ai commi precedenti.

5.4 Predisposizione dell'orologio

L'orologio deve essere piazzato conformemente al precedente punto 3.7:

- a) Negli orologi meccanici i quadranti verranno predisposti con le lancette grandi alle distanze prefissate dalle ore 12, in modo che la bandierina di controllo cada allo scadere del tempo assegnato;
- b) Negli orologi digitali il display dovrà indicare l'esatto tempo a disposizione che subirà, mano a mano, un decremento indicando l'azzeramento del display al momento in cui il tempo concesso è scaduto.

5.5 Avvio dell'orologio

L'avvio del quadrante alla prima mossa e l'inversione alternata delle mosse successive avverrà conformemente ai precedenti artt. 4.4.2, 4.4.5 e 4.5.

5.6 Mosse lampo

- a) Con gli orologi meccanici, alla caduta di una bandierina, se la partita non è terminata, l'arbitro interverrà notificando l'inizio della fase cosiddetta di "mosse lampo" per il giocatore in questione;
- b) Con gli orologi digitali, al termine del tempo assegnato, se la partita non è terminata, l'arbitro interverrà notificando l'inizio della fase cosiddetta di "mosse lampo" per il giocatore in questione.

L'arbitro cronometrerà un tempo per ogni mossa al giocatore a cui:

- a) Con gli orologi meccanici è caduta la bandierina
oppure
- b) Con gli orologi digitali si è azzerato il tempo assegnatogli.
 - per la dama italiana le mosse lampo saranno di 30";
 - per la dama internazionale le mosse lampo possono variare da un massimo di un minuto ad un minimo di 30", in base a quanto stabilito preventivamente dal regolamento o dal direttore di gara; salvo diverso avviso si intendono di 1'.

5.7 Avviso dello scadere delle mosse lampo

Affinché il giocatore cronometrato sia avvisato dello scadere del tempo assegnato per ogni singola mossa lampo prima di incorrere inavvertitamente nella sconfitta, l'arbitro scandirà i secondi che mancano con questa sequenza: "meno 15... meno 10... meno 5, 4, 3, 2, 1, 0!".

Nota: Al momento in cui l'arbitro ha pronunciato lo "ZERO" la mossa deve essere stata completata, intendendo per questo che il pezzo mosso deve essere già stato lasciato completamente in una casella.

Qualora il giocatore abbia ancora il contatto manuale col pezzo al momento in cui lo "ZERO" è pronunciato, la partita è considerata persa anche se vi era una sola mossa possibile.

In determinati casi l'arbitro potrà interrompere il conteggio delle mosse lampo.

v. Capo I - Regolamento ufficiale di gioco della dama italiana Art. 3.11 e Capo II - Regolamento ufficiale di gioco della dama internazionale Art. 3.16.

5.8 Altri casi di utilizzazione delle mosse lampo

Nelle gare in cui non sono in funzione gli orologi di gara l'arbitro può imporre le mosse lampo conformemente a quanto stabilito dal successivo 6.13.6.

5.9 SISTEMA FISCHER

5.9.1 Per l'applicazione di questo meccanismo è indispensabile l'utilizzo degli orologi di gara elettronici di nuova generazione

5.9.2 Si attribuisce, ad ogni giocatore, un tempo iniziale fisso e un "bonus" di tempo per ogni mossa giocata (metodo a ricarica di tempo, alias "Sistema Fischer")

5.9.3 Ogni giocatore, effettuata la propria mossa, ha l'obbligo di invertire il movimento dei quadranti, al fine di permettere la ricarica di tempo per sé e per l'avversario.

L'avversario e l'arbitro hanno facoltà di obbligarlo nell'azione.

La mancata ottemperanza può comportare sanzioni.

5.9.4 Quando un giocatore finisce il tempo a disposizione il suo quadrante si azzerà e 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.

5.10 Utilizzo orologio di proprietà

Quando l'orologio non può essere fornito dall'organizzazione è consentito, a chi ne è in possesso, l'utilizzo dell'orologio di proprietà.

L'arbitro assegnerà il tempo conformemente ai precedenti artt. 5.2 e 5.3.

In tali casi l'orologio dovrà essere utilizzato contro tutti gli avversari fino al termine della gara.

5.11 Il giocatore che utilizza l'orologio di proprietà è tenuto a notificarlo all'arbitro all'inizio della gara.

Art. 6 - Dall'inizio delle partite al risultato attraverso le norme di gara

6.1 Nelle gare è strettamente obbligatorio rispettare quanto disposto dal regolamento.

6.2 Bisogna intendere il termine regolamento per "regolamento ufficiale di gioco", "regolamento ufficiale delle competizioni" e "regole proprie di una determinata competizione", nell'ordine e non in contrasto.

6.3 Le regole proprie di una determinata competizione devono essere conformi, eventualmente nei termini minimi o massimi se previsti, al presente "regolamento ufficiale delle competizioni".

6.4 Inizio delle partite

All'orario preciso previsto, con tutti i giocatori presenti o no, l'arbitro darà il segnale di inizio delle partite.

Se sono in funzione gli orologi di gara darà il segnale di avvio conformemente ai precedenti artt. 4.4 e 5.5.

6.5 Una volta dato il segnale d'avvio, conformemente al precedente art. 6.4, e durante tutto lo svolgimento della partita, è vietato ai giocatori di arrestare, contemporaneamente, i due movimenti dell'orologio, poiché ciò equivarrebbe alla perdita per abbandono. E' inoltre vietato:

- a) spostare l'orologio dal lato opposto della damiera o modificare la posizione delle lancette negli orologi meccanici;
- b) spostare l'orologio dal lato opposto della damiera o modificare il tempo indicato sul display negli orologi digitali.

6.6 Posizione dei giocatori

Nelle competizioni comprendenti più turni di gara, l'ordine dei posti da occupare da ogni giocatore è stabilito dall'arbitro conformemente al calendario composto dopo il sorteggio iniziale.

6.7 Prima dell'inizio di ogni incontro il locale e il materiale, perfettamente preparati, devono rispondere alle esigenze enunciate.

6.8 È vietato utilizzare il materiale riservato alla gara per fini diversi dalle partite ufficiali.

6.9 Ritardo di un giocatore

Dopo il sorteggio dell'apertura, in caso di assenza di un giocatore, l'arbitro provvederà a mettere in moto il suo quadrante.

Il giocatore assente, quando arriva, può invertire il tempo:

- a) subito, se il tratto spetta all'avversario;
- b) solo dopo aver mosso, se il tratto spetta a lui.

6.10 Ritardo di due giocatori di una stessa damiera

Quando sono in funzione gli orologi e due giocatori di una stessa damiera sono entrambi assenti, l'arbitro metterà ugualmente in marcia l'orologio del giocatore cui spetterebbe di muovere.

All'arrivo di uno dei due giocatori l'arbitro dividerà equamente, nei due quadranti, il tempo trascorso, dopodiché farà partire il tempo del giocatore ancora assente.

Il giocatore assente, quando arriva, può invertire il tempo:

- a) subito, se il tratto spetta all'avversario;
- b) solo dopo aver mosso, se il tratto spetta a lui.

6.11 Ritardo di un giocatore quando non sono in funzione gli orologi

Quando non sono in funzione gli orologi di gara il ritardo di un giocatore non può superare i 30 minuti dall'inizio della partita.

Superato tale limite al giocatore sarà data partita persa a forfait.

Se il turno si conclude in meno di 30 minuti, si dovrà comunque aspettare questo termine per dare partita persa a forfait.

In ogni caso il tempo di ritardo verrà addebitato al giocatore nell'eventualità dell'assegnazione delle mosse lampo di cui al successivo art. 6.13.6.

6.12 Ritardo di due giocatori di una stessa damiera quando non sono in funzione gli orologi

Quando non sono in funzione gli orologi di gara e sono in ritardo due giocatori di una stessa damiera, se tale ritardo supera i 30 minuti dall'inizio del turno, ad entrambi i giocatori verrà data partita persa a forfait.

Se il turno si conclude in meno di 30 minuti, si dovrà comunque aspettare questo termine per dare partita persa a forfait ad entrambi i giocatori.

In ogni caso il tempo di ritardo verrà addebitato ai giocatori nell'eventualità dell'assegnazione delle mosse lampo di cui al successivo 6.13.6.

6.13 Norme di gara specifiche

Le gare ufficiali della F.I.D. si svolgono, di regola, nel seguente modo:

6.13.1 i singoli incontri si svolgono in una sola partita;

6.13.2 l'attribuzione del colore, quando non è stabilita dal sistema di gara adottato, viene determinata mediante sorteggio;

6.13.3 secondo la categoria di appartenenza dei concorrenti, per la dama italiana vengono sorteggiate le aperture di gioco previste dalle apposite tabelle (capo IV).

Le aperture vengono annunciate dall'arbitro, ma – generalmente - sono i due giocatori che, consensualmente, le registrano sulla damiera ed, eventualmente, sugli appositi fogli di trascrizione.

Quindi, a gioco iniziato, una apertura errata non può più essere corretta;

6.13.4 l'apertura deve essere la stessa per tutti i giocatori di uno stesso gruppo o girone;

6.13.5 nelle gare riservate agli "esordienti" e ai ragazzi (salvo quando diversamente disposto dai singoli regolamenti) le aperture sono libere;

6.13.6 nelle gare in cui non sono in funzione gli orologi, l'arbitro può imporre le mosse lampo, a suo giudizio e al momento opportuno, per il buon andamento della manifestazione, ma in genere quando almeno due terzi dei giocatori di uno stesso gruppo o girone hanno terminato gli incontri;

6.13.7 le mosse lampo vengono applicate conformemente ai precedenti articoli, da 5.6 a 5.8;

6.13.8 nelle gare in cui non sono in funzione gli orologi di gara non è consentito ai giocatori di allontanarsi dal tavolo di gioco senza il preventivo consenso dell'arbitro;

6.13.9 al giocatore che a partita iniziata si allontana senza il consenso dell'arbitro, può essere data partita persa a "forfait".

Analogo provvedimento potrà essere preso nel caso che il giocatore, allontanatosi col consenso dell'arbitro, rientri dopo il limite fissato dall'arbitro stesso.

6.14 Punteggi delle partite

Nelle competizioni vengono attribuiti dei punti ad ogni risultato:

6.14.1 due punti per la vittoria;

6.14.2 un punto per il pareggio (pari, patta);

6.14.3 zero punti per la sconfitta.

6.15 Proposta di patta

Un giocatore può proporre la patta al suo avversario solamente dopo aver effettuato la propria mossa e (se sono in funzione gli orologi) prima di aver messo in moto l'orologio dell'altro.

Questa proposta rimane valida fino a quando non ha ottenuto risposta.

Il fatto, da parte dell'avversario, di proseguire il gioco equivale a una risposta negativa.

Dopo aver ricevuto una risposta negativa, lo stesso giocatore non può ripetere la proposta, se non dopo una proposta di patta del suo avversario.

6.16 Contestazioni

Qualsiasi contestazione che sorga in occasione di anomalie, scorrettezze o irregolarità, verrà risolta dall'arbitro in conformità ai regolamenti e avvalendosi di tutte le circostanze utili all'accertamento della verità.

6.17 Assenza di un giocatore

Quando un giocatore è assente, o impedito per qualsiasi motivo di giocare una partita, il suo avversario, previsto dal calendario, otterrà i due punti a forfait.

6.18 Assenza di due giocatori

Quando due giocatori sono assenti, o sono impediti per qualsiasi motivo di giocare una partita stabilita tra loro e prevista dal calendario, ad entrambi verrà data partita persa a forfait.

6.19 Ritiri

6.19.1 Due partite perse a forfait equivalgono al ritiro dalla competizione, salvo cause di forza maggiore valutate dalla Giuria di Gara.

6.19.2 Quando in un torneo con girone all'italiana un giocatore abbandona, è costretto ad abbandonare una competizione in corso o viene considerato ritirato od espulso, bisogna procedere nel modo seguente:

- a) se ha giocato metà o meno delle partite previste egli non figurerà più in classifica e i risultati ottenuti verranno annullati sia nei suoi confronti sia nei confronti dei suoi competitori;
- b) se ha giocato più della metà delle partite previste, egli rimarrà in classifica e i risultati ottenuti nei confronti dei suoi competitori verranno ritenuti validi.
Le partite che dovrà ancora giocare verranno considerate perdute a "forfait";
- c) Per partite giocate si intendono quelle effettivamente disputate, comprese anche quelle vinte a forfait.
- d) Non vengono invece conteggiate le partite perse a forfait

6.19.3 Quando in un torneo con girone italo-svizzero un giocatore si ritira o viene espulso ecc., i risultati ottenuti non vengono annullati;

6.19.4 Ogni ritiro di giocatore dovrà essere segnalato, con apposito rapporto, dall'arbitro per i provvedimenti del caso.

6.20 Classifica finale

Al termine della competizione viene stabilita una classifica sommando i punti ottenuti da ciascun concorrente.

Il primo posto è attribuito al giocatore che ha ottenuto il maggior punteggio; gli altri posti vengono assegnati nell'ordine decrescente.

6.21 Spareggi

In caso di parità fra due o più concorrenti, lo spareggio può essere ottenuto mediante le formule previste dai sistemi di gara o dai regolamenti propri delle competizioni che possono prevedere:

- a. Partita/e di spareggio (o match, se previsto e solo per l'assegnazione del titolo assoluto a tempo regolamentare);
 - b. spareggi previsti dalle procedure "Buholz" o "Sonneborn Berger", secondo i casi;
 - c. sorteggio.
- In assenza di indicazioni vengono sempre adottate le disposizioni del punto b.

6.22 Area di gioco a disposizione del pubblico

Dato l'art. 3.1.5 precedente, bisogna considerare che:

- a. l'area di gioco è una superficie dove ciascuno che vi entra o è chiamato a prendervi posto deve essere attivo;
- b. lo spazio riservato al pubblico è una superficie dove ciascuno deve essere passivo.

6.23 Accesso dei giornalisti nell'area di gioco

I giornalisti sportivi che curano una cronaca giornaliera devono essere autorizzati a circolare entro l'area di gioco e a prendere appunti.

6.24 Autorizzazioni speciali

Le persone autorizzate ad entrare nell'area di gioco, munite di un segno distintivo, devono avere un comportamento disciplinato e conforme ai regolamenti.

Certi obblighi e divieti formulati nei riguardi dei giocatori valgono anche per tali persone.

6.25 Accesso nell'area di gioco durante la fase critica

Durante il periodo nel quale i giocatori possono essere in fase critica per necessità di tempo, il numero delle persone autorizzate ad entrare nell'area di gioco deve essere ridotto allo stretto necessario.

6.26 Doveri del pubblico

Nello spazio riservato al pubblico ogni persona deve avere un comportamento disciplinato, legittimato dal presente regolamento. Chiunque è tenuto a:

- a. non dare suggerimenti o consigli ai giocatori;
- b. non intraprendere conversazioni con i giocatori;
- c. non disturbare le partite in corso e, ancor meno, intervenire in qualsiasi modo in queste;
- d. non analizzare partite in corso servendosi di damiere, anche se quelle di piccolo formato (magnetiche o non);
- e. osservare il più completo silenzio;
- f. evitare di sconfinare al di là dell'area;
- g. evitare di fare dei segni in prossimità dei giocatori accompagnati da commenti, anche se fatti a bassa voce;
- h. fare in modo che la competizione si svolga nelle migliori condizioni.

6.27 L'arbitraggio

Il regolamento e le norme relative agli arbitri sono contenute nel Regolamento Arbitrale.

Art. 7 – Interruzioni

7.1 È buona norma, a salvaguardia delle loro regolarità, che le partite in corso non debbano essere interrotte prima della loro conclusione.

7.2 Casi eccezionali di interruzione

Se il diritto dei giocatori di poter disputare la gara in tutta serenità non è più rispettato o se la sede di gara viene temporaneamente resa inutilizzabile o per altre cause di forza maggiore, la gara può essere interrotta.

Essa riprenderà appena le condizioni saranno di nuovo normali

7.3 Procedure per l'interruzione di una partita

Premesso che le partite possono prevedere o meno la trascrizione e l'utilizzo, o meno, dell'orologio di gara, le procedure che seguono saranno adattate alle singole situazioni, l'arbitro interromperà la partita, evitando di farlo quando l'ultima mossa effettuata ha proposto un cambio, ed agirà nel seguente modo:

- 7.3.1 fermerà immediatamente l'orologio di gara, avvertendo solo in quel momento i due giocatori della motivazione dell'interruzione;
- 7.3.2 rileverà quindi, su apposito stampato - definito modulo A, vedi tabella 2 - il numero di mosse che risultano dalla trascrizione, la posizione dei pezzi e il tempo impiegato fino ad allora dai contendenti;
- 7.3.3 farà firmare ai due giocatori il modulo A, dove sono state registrate le suddette annotazioni;
- 7.3.4 consegnerà un altro stampato - definito modulo B, vedi tabella 3 - già controfirmato da lui stesso, al giocatore che dovrà effettuare la mossa, avvertendolo che dovrà annotarci, con assoluta esattezza, la mossa che questi intende effettuare;
- 7.3.5 avvertirà il giocatore che la mossa indicata nel modulo B sarà valida se è giocabile o causerà la perdita della partita se non lo è;
- 7.3.6 farà allontanare, a questo punto, l'avversario e tutti quanti gli astanti;
- 7.3.7 farà ripartire il tempo, avvertendo prima il giocatore che, appena trascritta la mossa sul modulo B, potrà fermare l'orologio;
- 7.3.8 si allontanerà lui stesso dal tavolo per lasciar libero il giocatore di riflettere e di trascrivere la propria mossa sul modulo B senza che nessuno possa vederla;
- 7.3.9 rimarrà comunque nelle immediate vicinanze per poter intervenire rapidamente in qualsiasi momento e per poter controllare la situazione;
- 7.3.10 provvederà a fermare il tempo appena il giocatore avrà trascritto la mossa sul modulo B, qualora questi non avesse già provveduto – vedi art. 7.3.7;
- 7.3.11 si farà consegnare, ben ripiegato, il modulo B sul quale sarà trascritta all'interno la mossa da effettuare alla ripresa del gioco e all'esterno la firma del giocatore che l'ha effettuata;
- 7.3.12 annoterà sul modulo A il nuovo tempo del giocatore che ha effettuato la mossa da mettere in busta, che sarà poi quello valido allorché sarà ripreso il gioco;
- 7.3.13 inserirà in una busta il modulo A e il modulo B. Provvederà a sigillare la busta che sarà controfirmata, sul retro lungo i bordi, da lui stesso e dai due giocatori;
- 7.3.14 conserverà accuratamente la busta fino alla ripresa della partita;
- 7.3.15 dovrà fare in modo di riprendere la partita nel più breve tempo possibile evitando assolutamente che i due giocatori si allontanino dalla sua vista.

**N.B. Per il modulo A) vedi Capo XIV – Allegati – Tabelle - n. 2
Per il modulo B) vedi Capo XIV – Allegati – Tabelle - n. 3**

7.4 Procedure per la ripresa di una partita interrotta

Alla ripresa di una partita interrotta l'arbitro procederà a:

- 7.4.1 controllare ed aprire la busta sigillata in presenza dei due giocatori;
- 7.4.2 disporre sulla damiera la posizione e l'indicazione, eventualmente, dei rispettivi tempi di gioco, dati rilevati dal modulo A;
- 7.4.3 verificare la mossa indicata nel modulo B, farla effettuare sulla damiera e rimettere in moto l'orologio dell'altro giocatore.

7.5 Rimozione del divieto di interrompere una partita

Il divieto, enunciato all'art. 2.4.3 precedente, può essere tolto alla 40^a, 80^a ecc mossa per la dama italiana e 50^a, 75^a ecc per la dama internazionale a giudizio dell'arbitro per un giocatore che ha bisogno di una momentanea interruzione; tuttavia durante tale interruzione il suo orologio deve rimanere in marcia.

NOTA PER LE COMPETIZIONI DELLA F.M.J.D.

Le norme enunciate nel presente regolamento quando si riferiscono al gioco ed alle competizioni sono conformi al regolamento internazionale e le differenze sono evidenziate negli stessi articoli o con apposite note; eventuali difformità sono riscontrabili solamente nell'ambito organizzativo.