

PREMESSA

Il gioco della dama sviluppa le seguenti abilità:

- 1) concentrazione
- 2) riflessione
- 3) capacità di memorizzazione
- 4) creatività
- 5) autocontrollo
- 6) resistenza all'impegno
- 7) rispetto delle regole
- 8) socialità e relazionalità
- 9) capacità organizzativa e decisionale
- 10) la responsabilità delle relative scelte che si compiono
- 11) gestione dell'errore e della sconfitta
- 12) acquisizione della capacità di confronto

Fatta questa premessa, occorre precisare che a dama si gioca, nel mondo, con diverse tipologie di campo da gioco e regole.

In Italia si praticano da decenni e decenni, principalmente, due tipologie di gioco: la dama italiana e la dama internazionale. Da circa 10-12 anni si gioca anche a dama inglese, praticata in moltissime parti del mondo. In questo breve lasso di tempo abbiamo messo in campo alcuni nostri giocatori che, malgrado la poca esperienza, hanno addirittura conquistato il massimo titolo mondiale. Si tratta del livornese Michele Borghetti e del foggiano Sergio Scarpetta, detentori addirittura, rispettivamente, di 4 e 3 titoli mondiali. Ora abbiamo in pole position, per conquistare il titolo, un altro livornese, il giovane Matteo Bernini, impossibilitato, non per causa sua, a disputare il match per il titolo mondiale per l'imperversare a livello mondiale del COVID. Tentativo solo rimandato, si spera, all'anno prossimo.

Parliamo ora della poco conosciuta "dama internazionale"

BREVE STORIA E REGOLE DEL GIOCO DELLA DAMA CON PARTICOLARE RIFERIMENTO ALLA DAMA INTERNAZIONALE

Tratto dall'opuscolo del Maestro Enrico Molesini "Dama Internazionale – La Regina dei giochi

Le origini del gioco della dama sono antichissime e talune fonti parlano di reperti di un gioco simile alla dama praticato dagli Egizi. Altri ricercatori raccontano che sotto il nome di "Pettia" veniva giocata nell'antica Grecia. Molti studiosi la fanno derivare dai "Latruncoli" della Roma di Cicerone per arrivare poi, attraverso il Medio Evo col "Gioco delle tavole", ai tempi moderni con la dama a 64 caselle che, seppur con regole diverse, si afferma in tutti i paesi. E' invece certo che nella forma più diffusa, quella della dama internazionale a cento caselle, adottata dalla Federazione Mondiale (F.M.J.D), venne ideata a Parigi agli inizi del 1700 da un appassionato giocatore, pare un Ufficiale del Reggente Filippo D'Orléans, ammirato dalla grandiosità delle combinazioni realizzabili sulla damiera a 100 caselle. Parecchie Federazioni damistiche hanno adottato integralmente la dama internazionale (fra le maggiori: Olanda, Francia, Canada, Belgio, Svizzera) mentre altre la praticano in aggiunta al proprio gioco nazionale (fra le maggiori: Russia, Stati Uniti, Brasile, Italia). Russia (e i paesi dell'ex Unione Sovietica) e Olanda sono all'avanguardia nell'ambito internazionale e, da anni, la disputa del titolo mondiale è un fatto personale tra giocatori dei due paesi.

Vediamo ora alcuni passaggi per spiegare questo sistema di dama alla stragrande maggioranza delle persone, in quanto la dama internazionale, a parte i frequentatori di Circoli e ambienti damistici, è praticamente sconosciuta. Possiamo garantire che ha un fascino eccezionale, che si scopre mano a mano che ci si addentra nei suoi meandri.

Per meglio spiegare le regole basilari, proponiamo alcune delle principali regole della dama italiana e della dama internazionale, illustrando nel contempo le differenze fra i due giochi. Ai bambini insegniamo anche alcune regole di comportamento, quali il silenzio, il rispetto assoluto dell'avversario, la stretta di mano all'inizio e alla fine della partita (ora sospesa per il COVID-19) ecc. ecc. Rimane inteso che sono regole comportamentali che valgono per tutti.

Vediamo le principali regole dei due giochi:

- 1) **Entrambi**: si gioca su un piano chiamato damiera, con caselle alternativamente chiare e scure
- 2) **Italiana**: la damiera ha il formato 8 caselle x 8, e si gioca sulle 32 caselle scure ([v. diagramma 1](#))
Internazionale: il formato è 10x10 e si gioca sulle 50 caselle scure ([v. diagramma 2](#))

diagramma 1

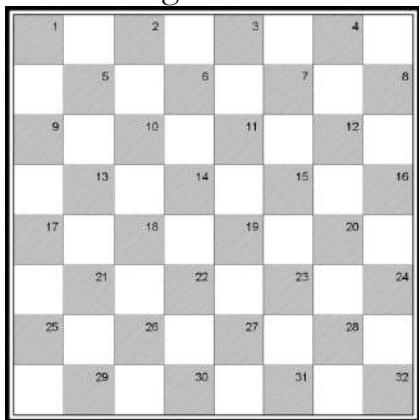
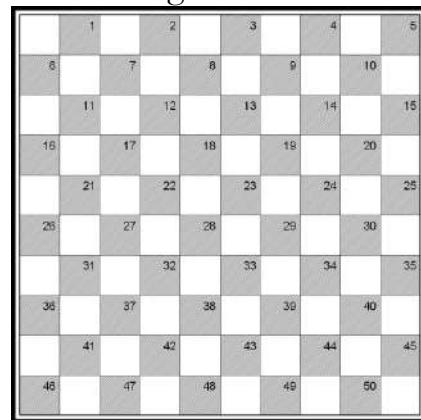


diagramma 2



- 3)) **Italiana**: un giocatore avrà 12 pedine bianche o chiare e l'altro 12 nere o scure
Internazionale: 20 pedine ciascuno, con le stesse caratteristiche.
- 4) **Italiana**: le caselle scure sono convenzionalmente numerate da 1 a 32
Internazionale: numerate da 1 a 50
- 5) **Entrambi**: osservando la damiera dalla visuale del bianco la numerazione avviene da sinistra a destra, fila per fila, iniziando dalla prima casella scura in alto a sinistra e terminando sull'ultima casella scura in basso a destra
- 6) **Italiana**: le pedine del nero si posizionano sulle caselle da 1 a 12; quelle del bianco da 21 a 32
([v. diagramma 3](#))
Internazionale: le pedine nere da 1 a 20 e quelle bianche da 31 a 50 ([v. diagramma 4](#))

diagramma 3

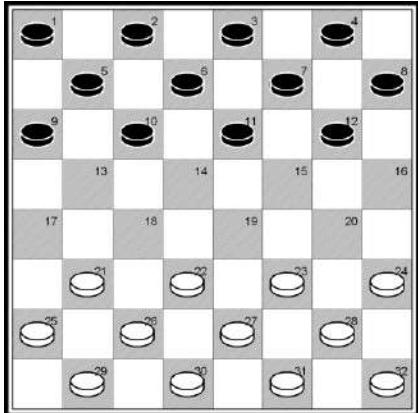


diagramma 5: la pedina bianca in 30 mangia la pedina nera in 26 e va in 21

diagramma 6: la pedina bianca in 30 mangia la pedina nera in 26 e va in 21, poi mangia la p. in 18 e va in 14 e infine mangia la p. in 10 e si ferma in 5. A questo punto toglie la damiera le tre pedine mangiate.

diagramma 7

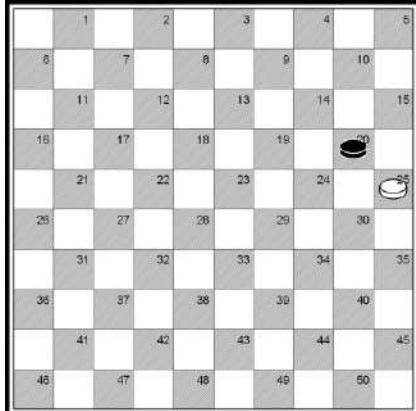


diagramma 8

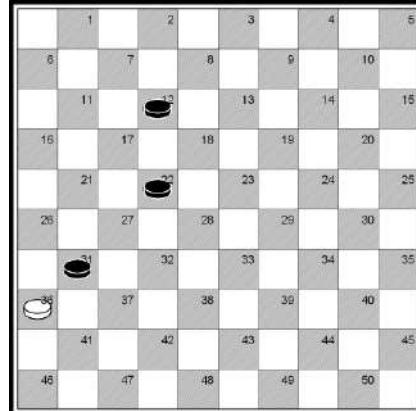


diagramma 9

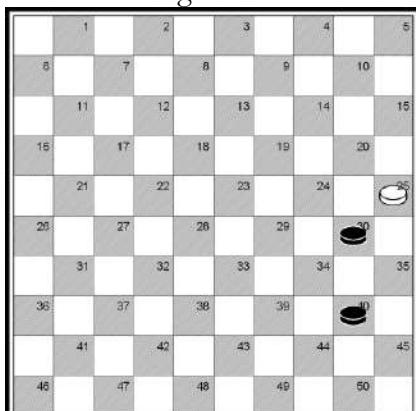


diagramma 10

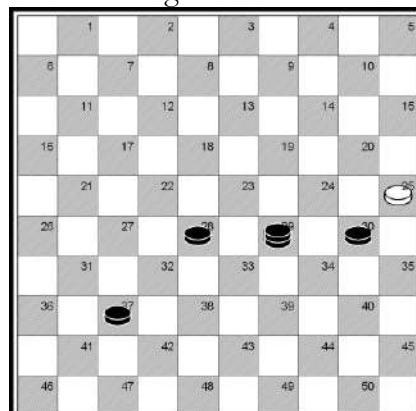


diagramma 7: La pedina mangia da 25 a 14

diagramma 8: La pedina mangia da 36 a 7 passando da 27 e 18

diagramma 9: La pedina mangia da 25 a 45 passando da 34

diagramma 10: La pedina mangia da 25 a 41 passando da 34,23,32

12) Entrambi: le pedine e dame, quando non specificata la funzione, vengono genericamente chiamate "pezzi"

13) Italiana: **La dama muove e mangia sempre in diagonale e di una casella per volta**, avanti e indietro. Allorché trova ulteriori pezzi avversari che abbiano una casella libera alle spalle, continua nella presa.

diagramma 11

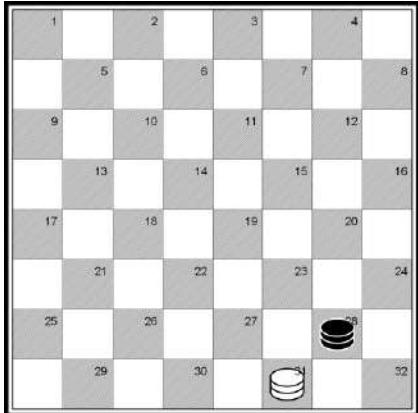


diagramma 12

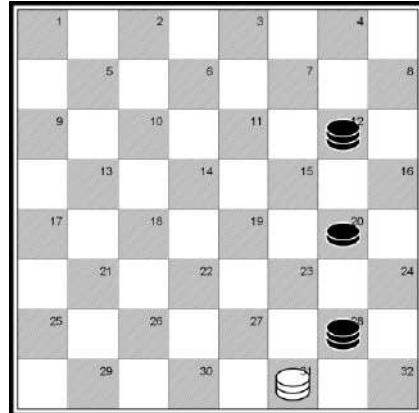


diagramma 13

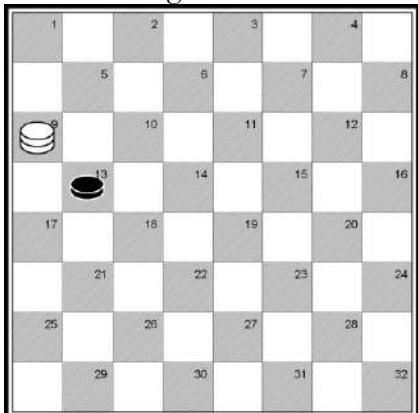


diagramma 14

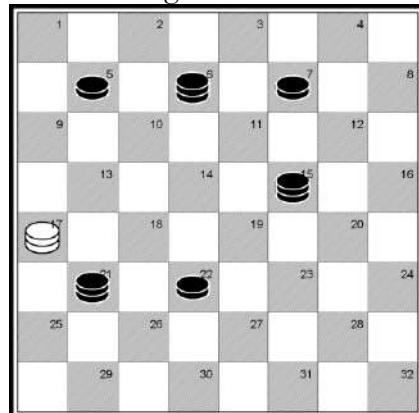


diagramma 11: La dama bianca in 31 mangia la dama nera in 28 e va in 24

diagramma 12: La dama bianca in 31 mangia i pezzi in 28, 20 e 12 e si ferma in 8

diagramma 13: La dama bianca in 9 mangia la pedina nera in 13 e si ferma in 18

diagramma 14: La dama bianca in 17 mangia, nell'ordine, i 6 pezzi in 21,22,15,7,6,5 e si ferma in 1

Internazionale: La dama mangia anche pezzi distanti, purché siano sulla stessa sua diagonale.

Può fermarsi in qualsiasi casella libera della stessa diagonale, anche lontana, alle spalle del pezzo o dei pezzi mangiati.

Quando nel corso della presa di un pezzo, la dama si trova di nuovo in presenza di un altro pezzo avversario, dietro al quale si trovano una o più caselle libere, continua nella presa e così in presenza di un eventuale terzo pezzo e via di seguito, occupando alla fine della presa una qualsiasi casella libera che si trovi, sulla stessa diagonale, dietro l'ultimo pezzo mangiato (**v. diagrammi 15-16-17-18**)

diagramma 15

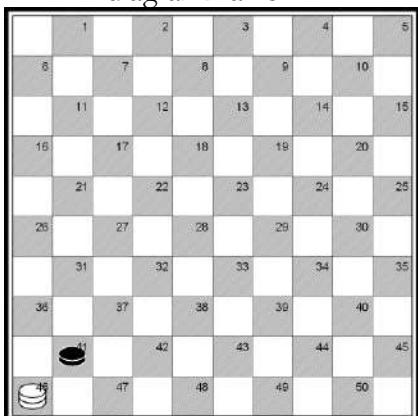
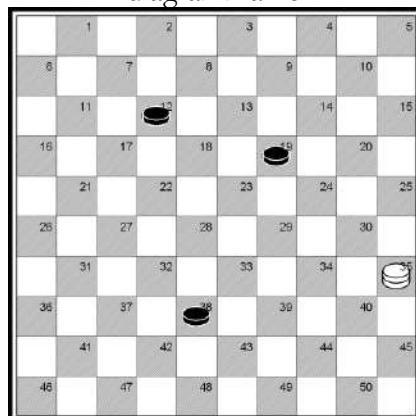


diagramma 16



:

diagramma 17

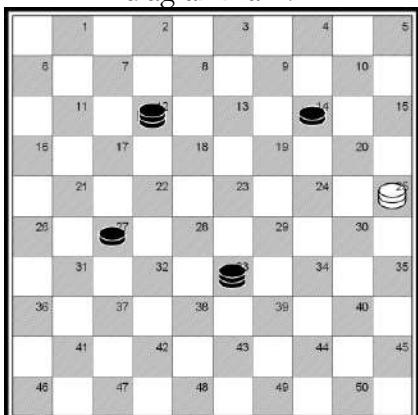


diagramma 18

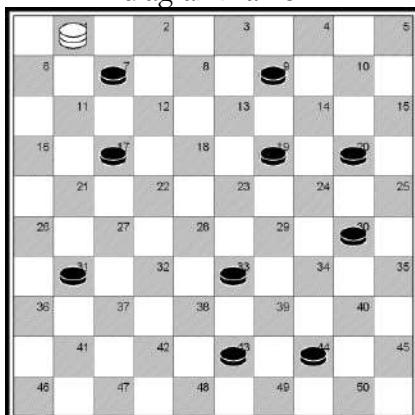


diagramma 15: La dama in 46 mangia la 41 fermandosi in una qualsiasi casella della diagonale, da 37 a 5

diagramma 16: La dama in 35 mangia le 3 pedine saltando da 35 a 8; poi da 8 a 21; poi mangia la pedina in 38 e si ferma in 43 oppure 49

diagramma 17: La dama in 25 mangia i 4 pezzi saltando in 3, 21, 38 e, dopo aver mangiato anche la dama in 33 può fermarsi in una qualsiasi casella libera alle spalle (29-24-20-15).

diagramma 18: Con un solo percorso possibile, e non facile ad individuare, la dama bianca in 1 mangia le 10 pedine nere passando da 1 a 29, 42, 26, 3, 14, 32, 49, 35, 24, 15, dove si ferma.

14) Italiana: a parità di numero di pezzi in presa, si deve mangiare con la dama (**diagramma 19**).

A parità di numero di pezzi in presa, si devono prendere i pezzi di maggior valore, cioè le dame (**diagramma 20**)

A parità di numero e di valore di pezzi in presa, si deve mangiare dalla parte dove, confrontando le sequenze di presa, si presentano prima i pezzi di maggior valore (**diagramma 21**).

A parità di numero, di valore e di disposizione di pezzi in presa, si può scegliere a piacere la presa (**diagramma 22**)

diagramma 19

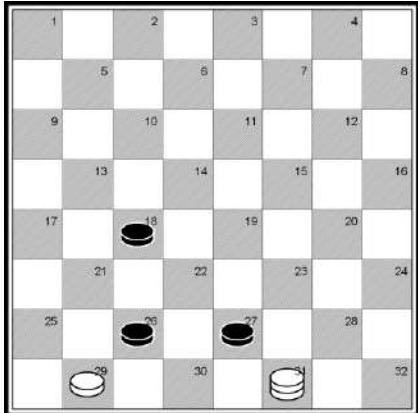


diagramma 20

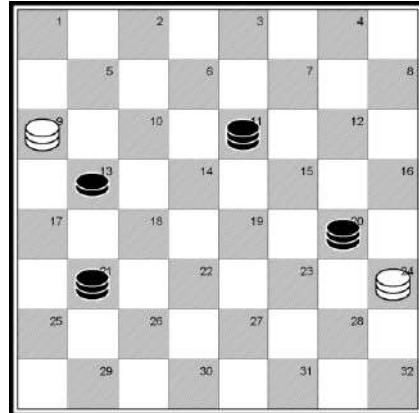


diagramma 21

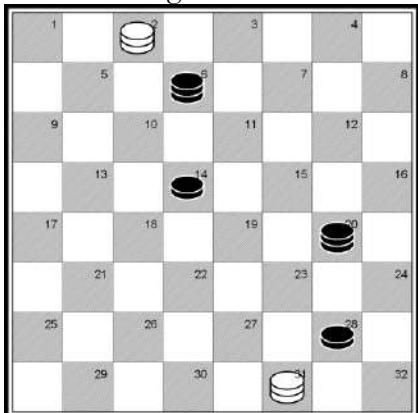


diagramma 22

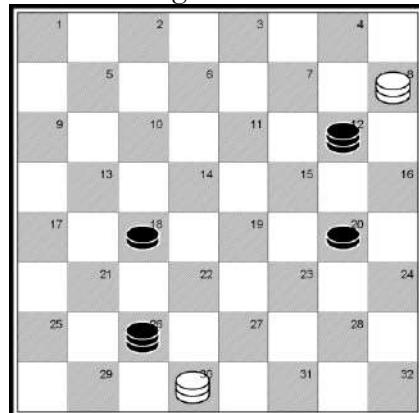


diagramma 19: La presa va effettuata dalla dama in 31, che mangia le due pedine e si ferma in 13

diagramma 20: La presa va effettuata dalla dama in 24, che mangia le 2 dame e si ferma in 6

diagramma 21: La presa va effettuata dalla dama in 2, che mangia i 2 pezzi e si ferma in 18

diagramma 22: La presa può essere effettuata a scelta

Internazionale: a parità di numero di pezzi in presa, si può decidere se mangiare con la dama o con la pedina, senza necessità di ulteriori scelte. (**v. diagrammi 23-24**)

diagramma 23

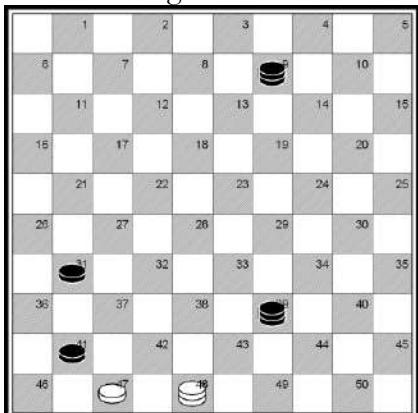


diagramma 24

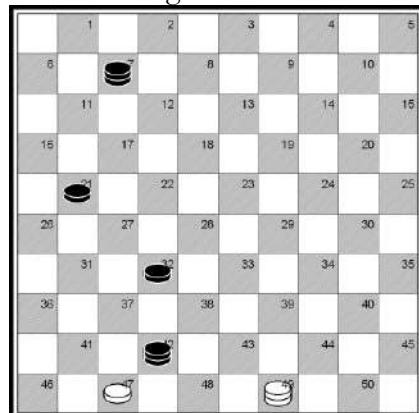


diagramma 23: si può mangiare sia con la pedina in 47, fermandosi in 27, sia con la dama in 48, passando da 25 e fermarsi in 3

diagramma 24: si può mangiare sia con la pedina in 47, mangiando i pezzi in 42, 32 e 21, per fermarsi in 16 e sia con la dama in 49 che mangia 3 pezzi e arriva in 2 passando da 27 e 16

15) Entrambi: mangiare è obbligatorio e non si “soffia”, quando l'avversario dimentica di mangiare (“soffio” abolito nel 1934). Se un giocatore dimentica di mangiare, solo il suo avversario può decidere se continuare così la partita oppure obbligarlo a mangiare.

16) Entrambi: in caso di prese contemporanee, si deve mangiare col pezzo che ha il maggior numero di pezzi avversari in presa (**v. diagrammi 25-26 italiana e 27-28 internazionale**)

diagramma 25

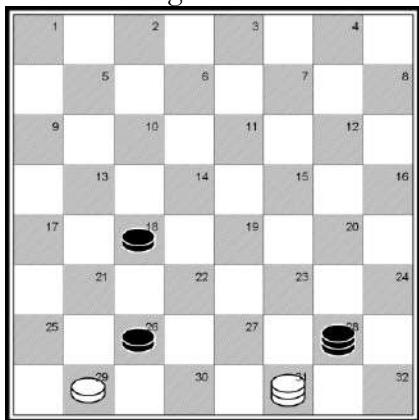


diagramma 26

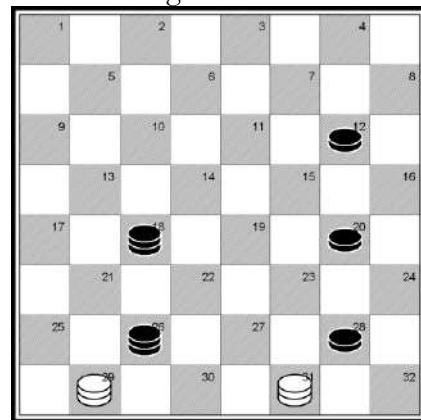


diagramma 27

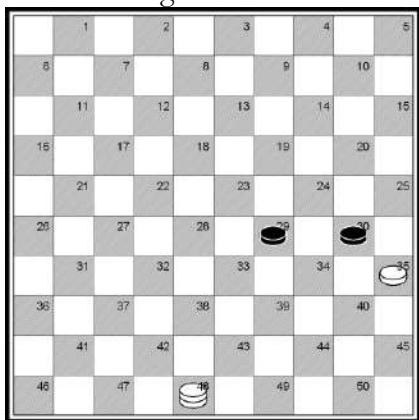


diagramma 28

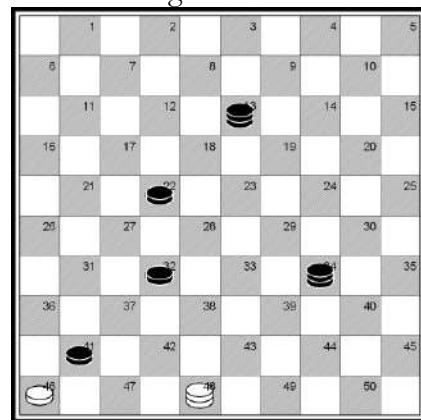


diagramma 25: Si deve mangiare con la pedina in 29, che ha due pezzi in presa.

diagramma 26: Si deve mangiare con la dama in 29, che ha tre pezzi in presa. Da notare che, nel conteggio dei pezzi, la dama conta per uno e non per due

diagramma 27: Se deve mangiare con la pedina in 35, che ha due pezzi in presa e si ferma in 33 e non mangiare con la dama in 48 che mangerebbe la pedina in 30 per fermarsi in 25.

diagramma 28: Si deve mangiare con la pedina in 46, che ha tre pezzi in presa e si ferma in 17. La dama bianca potrebbe mangiare solo due pezzi, fermandosi in 8 oppure in 2

17) Entrambi: se tocchiamo un pezzo bisogna muoverlo ma, finché non viene lasciato sulla casella di arrivo, può essere spostato in una qualsiasi altra casella, purché questo rientri nelle possibilità concesse dal regolamento.

18) Entrambi: se vogliamo sistemare uno o più pezzi mal posizionato/i, senza volerlo/i muovere, dobbiamo prima dire, in modo chiaro e udibile, all'avversario "acconcio" oppure "aggiusto" o parola analoga.

19) Italiana: la casella scura è in basso a destra e si chiama cantone (1 e 32)
Internazionale: a sinistra caselle 5 e 46

20) Inoltre, per quanto riguarda la dama internazionale, c'è una regola particolare che, per motivi tecnici, non si può verificare nella dama italiana: si chiama "Colpo turco". Nel corso di una presa multipla è permesso passare varie volte su una stessa casella libera, ma è vietato passare più di una volta sopra uno stesso pezzo avversario.

diagramma 29

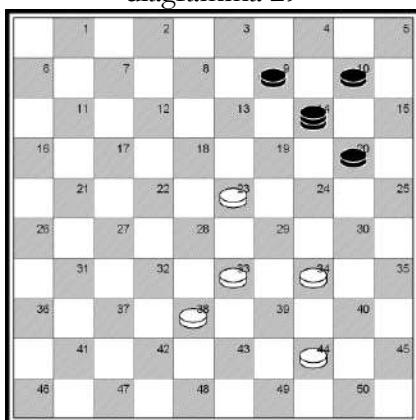


diagramma 30

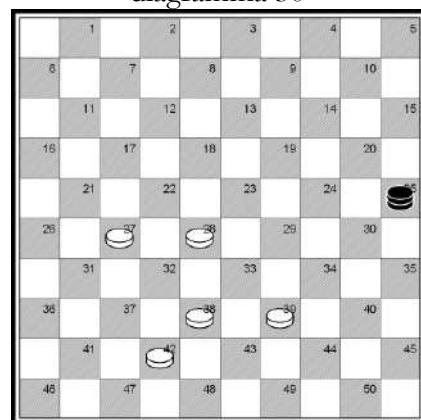


diagramma 29: Il bianco ha appena mosso la pedina 29 in 23. La dama nera farà questo percorso: mangia la p. 23 e, arrivato in 32, mangia la 38. Poi, arrivato in 49 mangia la 43 e, arrivato in 40 mangia la 34. Ora deve fermarsi in 29, in quanto non può mangiare un'altra volta la 23, perché lo ha già fatto. A questo punto la pedina bianca in 33 mangia la dama nera che si è appena fermata in 29, poi mangia la pedina nera in 20, quella in 10 e, infine, quella in 9. Alla fine sulla damiera rimarrà solo la pedina bianca che, partita da 33 si è fermata in 13.

diagramma 30: Il bianco ha appena mosso da 44 a 39. La dama nera deve mangiarne 4 e non tre, come potrebbe fare con altri percorsi. Quindi mangia la pedina 39 e va in 48 per poter mangiare quella in 42. Poi, arrivato in 31, mangia la 27 e arrivato in 22 mangia la 28 e si ferma in 33. Non può infatti proseguire e mangiare la 39, già catturata. Fermendosi quindi in 33 viene mangiata dalla pedina bianca in 38 che si ferma in 29 e fa vincere il bianco.