

## Dama internazionale - Le 10 regole per giocare

1. La damiera si compone di **100 caselle** alternate per colore, bianche e scure, e va posizionata con **l'ultima casella in basso a destra di colore bianco**.
2. Ciascun giocatore dispone all'inizio di venti pedine, di colore diverso da quelle dell'avversario (bianche o nere), collocate sulle prime quattro righe di caselle scure poste sul proprio lato della damiera. Il nero occupa le caselle dal n.1 al n. 20, il bianco quelle dal n. 31 al n. 50. La scelta del colore fra i giocatori si effettua per sorteggio. **Inizia a giocare sempre il bianco.**
3. La pedina si muove sempre in diagonale sulle caselle scure, soltanto in avanti e di una casella alla volta. Quando una pedina raggiunge e si ferma per la prima volta su una delle cinque caselle dell'ultima riga diventa dama e va contraddistinta con la sovrapposizione di un'altra pedina.
4. Ogni **pedina può mangiare sia le dame che le pedine** avversarie purché si trovino su una casella diagonale accanto alla propria, sia in avanti che indietro, e che abbiano la casella diagonale successiva libera; nel caso che dalla nuova posizione di arrivo si verifica un'identica situazione di presa, si deve effettuare "una presa multipla", cioè il maggior numero possibile di pezzi avversari. Nel caso che durante una presa multipla la pedina raggiunge una casella dell'ultima riga e debba ancora continuare a mangiare all'indietro, essa transita soltanto nell'ultima casella rimanendo pedina.
5. **La dama si muove sempre in diagonale, in tutte le direzioni possibili, spostandosi di un numero di caselle a propria scelta purché non occupate da altri pezzi.**
6. La dama mangia sempre in diagonale tutti i pezzi avversari che hanno almeno una casella successiva libera a qualsiasi distanza, incrociando con le altre diagonali, dove è possibile per la presa del maggior numero possibile di pezzi avversari; potendo passare più volte sulle stesse caselle vuote, ma mai su uno stesso pezzo. A propria scelta, la dama può fermarsi in una casella libera posta sulla diagonale che segue il termine della presa.
7. **Avendo più possibilità di presa si è obbligati a mangiare dove si catturano più pezzi** avversari, indipendentemente se la presa è effettuata da una dama o da una pedina o dalla qualità dei pezzi catturati. I pezzi catturati debbono essere tolti dalla damiera in ordine progressivo una volta ultimata la presa.
8. "Pezzo toccato = Pezzo mosso": il giocatore che, nel proprio turno di gioco, tocca un proprio pezzo sulla damiera è obbligato a muoverlo. Se si vuole aggiustare un pezzo messo male bisogna prima avvertire l'avversario dichiarando "accomodo" o "acconcio" ed attendere l'assenso. Nelle gare internazionali si adotta il termine francese "j'adoube".
9. Si vince la partita per abbandono dell'avversario, che si trova in palese difficoltà, o quando si catturano o si bloccano tutti i pezzi avversari; nelle gare ufficiali si vince anche quando termina il tempo di riflessione a disposizione dell'avversario in seguito alle "mosse lampo".
10. Si pareggia in una situazione di evidente equilibrio finale, per accordo dei giocatori o per applicazione del regolamento tecnico da parte dell'arbitro al termine del conteggio di un certo numero di mosse a disposizione per il finale.