

Eliezer Ferrieri

CORSO COMPLETO DI DAMA

DALLE BASI ALL'AGONISMO
LA STORIA E I CAMPIONI

LE**DU**ETORRI

Indice

Prefazione	11
Introduzione al gioco della Dama	13
Glossario	17
CAPITOLO 1 – Le basi del gioco	21
La diagonale	22
Le parallele	22
Le traverse o linee	22
Le colonne	23
Caselle speciali	23
Il movimento dei pezzi	24
La presa (o cattura)	24
Le regole di priorità di presa	25
Esercizi sulle regole di priorità di presa ...	29
CAPITOLO 2 – La tattica	37
La forchetta	37
Gli occhiali	37
Il contrattacco	38
Contrattacco scoperto o incollamento	38
Incollamento di ritorno	39
Introduzione ai tiri	40
Tiri scoperti (o diretti)	40
Tiri coperti	41
Tiri di prima, seconda, terza, quarta o più intenzioni	41
Tiri di prima intenzione	42
Tiri di seconda intenzione	42
Tiri di terza intenzione	43
Tiri di quarta intenzione	43

Tiri sul tempo di attesa sulla damatura (o tiri di calcio)	44
Il ribattino	44
Esercizi di tattica	46
 CAPITOLO 3 – La strategia	 57
Apertura	57
Mediogioco	58
Finale	58
Cantone e biscacco	59
La teoria del triangolo	59
La meta	60
La diga	60
La finta forchetta	61
I finti occhiali	62
Le forzature	63
La barriera	64
Il sacrificio del pezzo	64
Il gradino	65
I blocchi	66
Il tombino	66
Le legature	67
Esercizi di strategia	69
 CAPITOLO 4 – La partita	 81
 CAPITOLO 5 – L’apertura	 85
Tiro di Canalejas	85
Tiro del Bolognese	85
Tiro dello Spezialetto o saetta	86
Tiro “Danza dell’oca”	86
Tiro del “Giardino di Flora”	87
Tiro della doppietta	87
Tiro del Banchieri	87
Tiro della Vigevanese	88
Le restrizioni inglese e americana	88
Tabella federale B	90

CAPITOLO 6 – Il mediogioco	129
Prima posizione chiave del mediogioco	129
Seconda posizione chiave del mediogioco	130
Terza posizione chiave del mediogioco	130
Quarta posizione chiave del mediogioco	131
Quinta posizione chiave del mediogioco	131
Esercizi sui tiri	132
 CAPITOLO 7 – I finali base	 135
Finale due dame contro una	135
Finale tre dame contro due nel biscacco	136
Finale tre dame contro due nel cantone	137
Finale tre dame contro due nei biscacchi opposti	138
Finale quattro dame contro tre	140
 CAPITOLO 8 – La mossa e i finali di posizione	 143
Calcolo della mossa	143
Inversione della mossa	144
Eccezioni al calcolo della mossa	145
Eccezione all'inversione della mossa: il baratto	146
Come pareggiare con un pezzo in meno (pari sottopezzo)	146
I finali di posizione	147
Finale di prima posizione	148
Finale di seconda posizione	148
Finale di terza posizione	149
Finale di quarta posizione	149
Finale di quinta posizione	150
Esercizi sui finali	152
 CAPITOLO 9 – La composizione	 159
Il problema	159
Lo studio	162

CAPITOLO 10 – La storia della Dama	167
Origini antiche del gioco (V secolo a.C.)	167
La diffusione in Europa e la nascita della Dama moderna (XII-XIV secolo)	168
Codificazione ed espansione (XV-XVI secolo) . . .	168
Il risveglio del damismo italiano (dagli anni Venti agli anni Settanta)	169
La Dama oggi	170
 CAPITOLO 11 – L'impronta dei campioni	 173
Aurelio Tagliaferri (1869-1938)	173
Eldo Cavalleri (1906-1979)	176
Francesco Lavizzari (1901-1990)	180
Piero Piccioli (1912-1987)	182
Roberto Matrunola (1924- 1987)	184
Guido Badiali (1938)	186
Marcello Gasparetti (1958)	188
Nicola Fiabane (1975)	191
Mario Fero (1963)	193
Michele Borghetti (1973)	195
 CAPITOLO 12 – I tornei di Dama	 201
Punteggio Elo	201
Come si calcola la variazione del punteggio Elo? .	201
Tipologie di tornei e classificazioni	202
Durata delle partite	202
Altri tornei e modalità	202
Le categorie	203
Il gioco per corrispondenza	204
L'influenza della tecnologia e l'ascesa dei motori di gioco	205
Il gioco online	206
I motori damistici	208
 CAPITOLO 13 – La Dama come spettacolo	 209
La Dama vivente	209
La simultanea	211
La simultanea alla cieca	212

CAPITOLO 14 – La Dama inglese.	215
The fool's trap (la trappola dello sciocco)	216
Cross loose (la diagonale libera)	217
Finali simili.	217
Finali differenti.	218
The king's stroke (il colpo del re)	219
Esercizi	220
 CAPITOLO 15 – La Dama nel mondo	 223
La Dama internazionale	223
La Dama canadese	224
La Dama brasiliana	225
La Dama Pool	225
La Dama russa (Shashki)	226
La Dama spagnola	226
La Dama turca	227
 Bibliografia	 229

CAPITOLO 1

Le basi del gioco

1		2		3		4	
	5		6		7		8
9		10		11		12	
	13		14		15		16
17		18		19		20	
	21		22		23		24
25		26		27		28	
	29		30		31		32

Le caselle scure della damiera sono numerate dall'alto al basso e da sinistra verso destra con numeri che vanno progressivamente da 1 a 32. All'inizio della partita, il Nero occupa le caselle dalla 1 alla 12, il Bianco le caselle dalla 21 alla 32. La numerazione della damiera permette di trascrivere le partite per poi poterle leggere, divulgare e studiare.

Le mosse vengono indicate con due numeri separati da un trattino: il primo numero indica la casella di partenza e il secondo la casella di arrivo. Ad esempio, "22-18" indica uno spostamento dalla casella 22 alla 18, mentre "11-14" indica lo spostamento di un pezzo dalla casella 11 alla 14.

Per indicare una presa si indica la casella di partenza seguita da una "x" che indica il salto effettuato e infine la casella di arrivo. Ad esempio, 23x14 indica la presa di un pezzo che si trova in 19 partendo dalla casella 23 e terminando alla casella 14. Nel caso di prese multiple si possono indicare semplicemente la casella di partenza e quella di arrivo, ad esempio: 28x3. Nella trascrizione delle partite, se un pezzo non ha possibilità di scegliere la direzione di presa si può indicare una semplice "X" maiuscola anziché scrivere i numeri per intero, mentre se è possibile catturare in due direzioni vanno ovviamente specificate le caselle di partenza e di arrivo.

Quando si annota una partita, si scrive la mossa del Bianco seguita da quella del Nero, ad esempio:

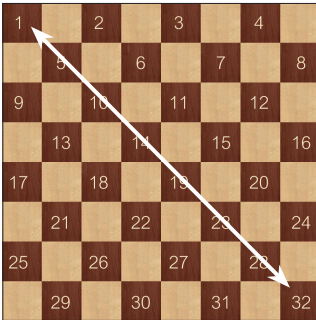
21-18 10-13; 23-19 5-10;

21-18 è la prima mossa del Bianco e 10-13 è la risposta del Nero; 23-19 è la seconda mossa del Bianco e 5-10 quella del Nero.

Volendo essere ancora più precisi, si possono numerare i turni, mettere una virgola tra una mossa e l'altra e un punto e virgola a fine turno:

1. 23-19, 10-14; 2. 19x10, 5x14; 3. 24-20, 1-5; 4. 20-16, 14-18; ecc.

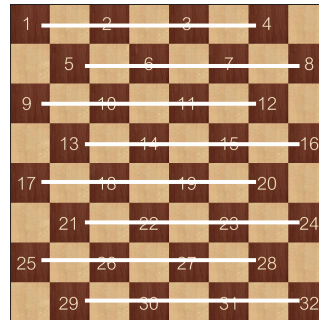
La diagonale



La **diagonale** è formata dalle caselle che si trovano sulla linea diagonale dalla 1 alla 32.

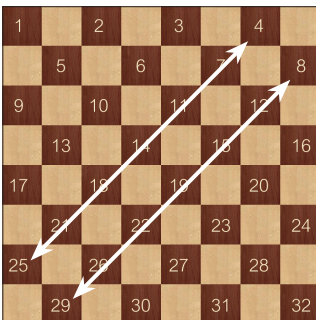
Le **parallele** sono le caselle delle due linee diagonali dalla 4 alla 25 e dalla 8 alla 29.

Le traverse o linee



Le file di caselle orizzontali sono chiamate **traverse** o **linee**. La prima traversa del Bianco è costituita dalle caselle 29, 30, 31, 32; la seconda dalle caselle 25, 26, 27, 28. La prima traversa del Nero è costituita dalle caselle 1, 2, 3, 4; la seconda dalle caselle 5, 6, 7, 8, e così via. La prima traversa del Bianco è chiamata **base del Bianco**; la prima

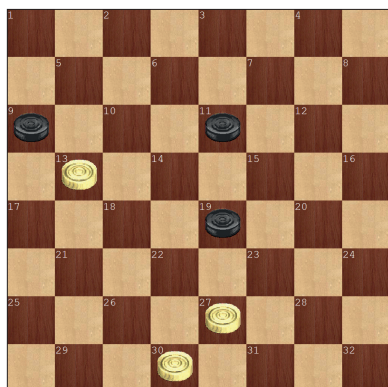
Le parallele



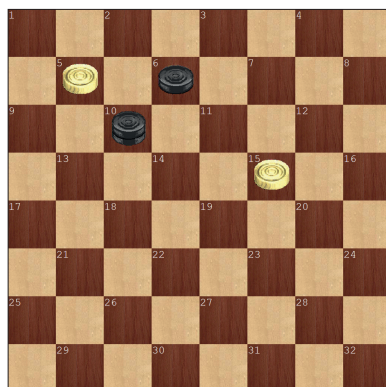
Esercizi sulle regole di priorità di presa

Prima di cominciare a giocare è bene imparare a sfruttare le regole di priorità con alcuni esercizi. Così conosceremo meglio le proprietà delle prese e ci abitueremo a leggere e a scrivere le mosse utilizzando i numeri. Per convenzione, in tutti gli esercizi il Bianco muove e vince.

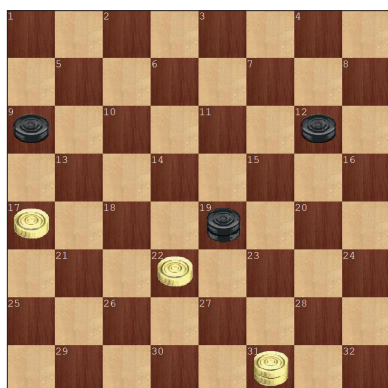
1



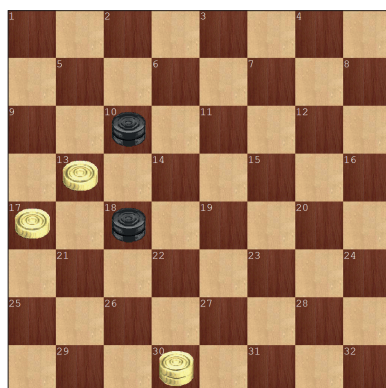
2



3



4



CAPITOLO 2

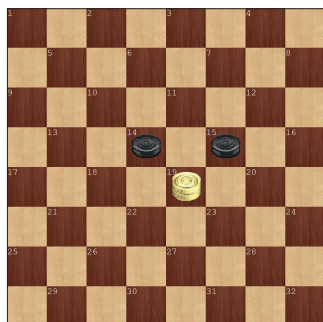
La tattica

Come si sa, **lo scopo del gioco è catturare tutti i pezzi o bloccare l'avversario**. Ma poiché raramente il nostro avversario sarà così accondiscendente da permetterci questa conclusione prima del tempo, il modo migliore per arrivarci è il **guadagno di materiale**. Una sola pedina in più, a parità di altre condizioni, è più che sufficiente per vincere, già al livello di un giocatore medio da torneo, anche con giocatori più forti. Questo in genere meraviglia molto il principiante, ma in realtà è relativamente facile imporre una serie di cambi, dopo di che si arriverà in un finale (ovvero nella fase finale della partita) con un pezzo in più. A livello magistrale una pedina di vantaggio può essere sufficiente ad aggiudicarsi la vittoria.

Vedremo ora i temi tattici, ovvero delle mosse astute e a volte inaspettate che consentono di catturare o guadagnare uno o più pezzi dell'avversario.

La forchetta

La forchetta non è altro che un **attacco doppio**: è la forma più semplice di tema tattico. Con una dama si attaccano due pedine avversarie e una di esse non può sottrarsi alla cattura.



La dama bianca in 19 attacca contemporaneamente le pedine nere in 14 e in 15: solo una pedina potrà sottrarsi alla cattura.

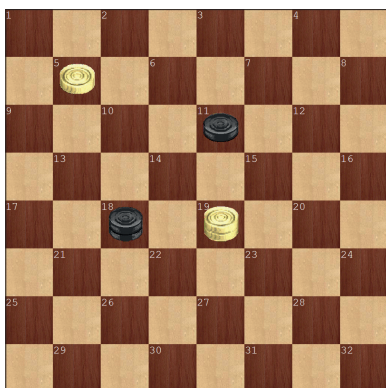
Gli occhiali

Gli occhiali non sono altro che un **attacco doppio o triplo**. È una forma semplice di tema tattico: con una dama si attaccano due o tre pezzi che possono essere pedine o dame, e un pezzo di quelli attaccati non potrà sottrarsi alla cattura.

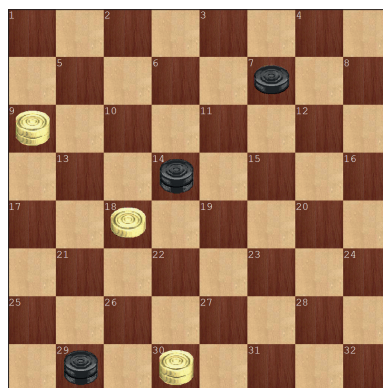
Esercizi di tattica

In tutti gli esercizi seguenti il Bianco muove e guadagna uno o più pezzi, o vince.

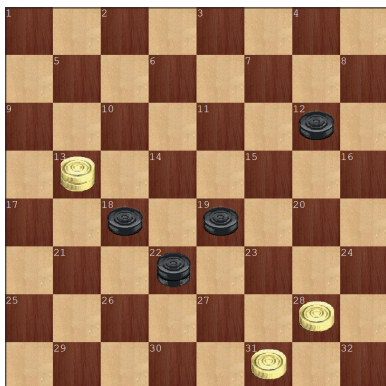
1



2



3



4

