

200 Questões de Arbitragem - Perguntas feitas por e-mail Respostas do AI Antonio Bento, à luz da Lei do Xadrez em vigor

Abandono de torneio - Como fica a situação da pontuação do jogador?

Pergunta: O que acontece quando um jogador abandona ou é eliminado de um torneio "round-robin" ou "schuring" (todos jogam contra todos)? E num torneio suíço?

Resposta: Num torneio todos contra todos (round robin ou schuring), o árbitro deve adotar os seguintes critérios:

a) se um jogador abandona antes de ter completado 50% (cinquenta por cento) de suas partidas, a pontuação dele permanece na tabela de torneio (para efeito de "rating" e propósitos históricos), mas os pontos marcados por ele ou contra ele não serão levados em conta na classificação final.

b) se um jogador abandona depois de ter completado, pelo menos, 50% (cinquenta por cento) de suas partidas, a contagem dele permanecerá na tabela do torneio e será levada em conta na classificação final. FIDE Handbook (C06.V.4)

Se um jogador abandona ou é eliminado de um torneio, disputado pelo sistema suíço, seus pontos e dos oponentes permanecem na tabela cross-table para fins de classificação final. FIDE Handbook (C06.V.5)

OBS: As partidas não jogadas (WO) serão indicadas na tabela de torneio pelos sinais "+" para o vencedor e "-" para o perdedor. Se nenhum dos jogadores estiver presente, será indicado na tabela de torneio o sinal "-" derrota para os dois jogadores.

Abandono ou Pate - Pretas afogam o rei branco - brancas abandonam - O que decide o árbitro?

Pergunta: Os dois jogadores estão em uma situação muito complicada, com ambos os reis expostos por causa dos ataques efetuados.

O jogador A, muito mais nervoso que o adversário, e terrivelmente preocupado com a situação desesperadora do seu rei, abandona a partida sem perceber que o último lance, efetuado por seu adversário, jogador B, tinha afogado o seu rei. Qual deve ser a decisão do árbitro: empate ou derrota do jogador A, por abandono?

Resposta: O árbitro tem de analisar a cronologia dos fatos. Se não foi ilegal o lance que deixou o rei do jogador A afogado, a partida está empatada. O 'pate' também determina o imediato término da partida. (Vide art. 5.2 "a")

Não importa o que aconteceu depois, visto que o abandono não teria qualquer eficácia.

Conclusão: O árbitro deve decretar o empate se o lance que produziu a posição de afogado foi legal.

"Art. 5.1. "b" - A partida é vencida pelo jogador cujo oponente declara que abandona. Isto, imediatamente, termina a partida."

"Art. 5.2. "a" - A partida está empatada quando o jogador que tem a vez não tem lance legal e o seu rei não está em xeque. Diz-se que a partida terminou com o rei 'afogado'. Isto, imediatamente, termina a partida desde que não tenha sido ilegal o lance que produziu a posição de afogado."

Abandono ou Pate - Pretas com o rei já afogado resolvem abandonar. O que decide o árbitro que está presenciando a partida?

Pergunta: O jogador das pretas abaixa o seu rei em sinal de abandono. Imediatamente, o árbitro decreta empate pois considerou que a decisão de abandonar teria sido uma decisão extemporânea (tarde demais); afinal como abandonar algo que já estava perfeitamente acabado? A posição no tabuleiro era: Brancas: f7, Rd6, Dc6, c3, b2; Pretas: c4, Ra5. Foi correta a decisão, considerando que a partida era disputada no ritmo de 15 minutos para cada jogador?

Resposta: A situação é idêntica à da questão anterior. Ambas não são hipotéticas. Aconteceram realmente em competições enxadrísticas. Desta vez vamos fazer uma análise mais profunda, abordando também aspectos jurídicos.

Vejamos o que diz a lei do xadrez sobre o assunto: Reza o artigo 5.2 (a) que a partida está empatada quando o jogador que tem a vez não tem lance legal e o seu rei não está em xeque. Diz-se que partida terminou com o rei 'afogado'. Isto imediatamente termina a partida desde que não tenha sido ilegal o lance que produziu a posição de afogado.

O artigo 5.1.b diz que a partida é vencida pelo jogador cujo oponente declara que abandona. Isto, imediatamente, termina a partida.

Efetivamente, tratam-se de duas regras que regulam o fim da partida. Mas o que aconteceu primeiro: o abandono ou o patê?

Ora se foi o pate, então o árbitro, na situação aqui descrita, agiu corretamente ao convalidar (decretar) o empate numa partida no ritmo de pensado.

Mas, estaria correta a atuação do árbitro numa partida jogada no ritmo de xadrez rápido? No apêndice B5, alínea a, há uma condição restritiva à intervenção do árbitro com relação às disposições do artigo 4; nos casos ali descritos a intervenção só pode ser feita se houver reclamação de um dos jogadores.

No apêndice B6 há também outra disposição de limite de atuação do árbitro, no que diz respeito a abster-se de assinalar uma queda de seta; só poderá intervir se houver uma motivação.

Da análise dessas hipóteses, verifica-se que a não intervenção do árbitro funda-se no fato de ter-se atribuído aos jogadores o ônus de fiscalizarem uns aos outros.

Vale dizer: se o jogador não prestou atenção, deixou passar. A aplicação da regra depende da atenção dos jogadores.

Mas isso não significa que o árbitro não poderá intervir em nenhuma hipótese. Nem seria razoável se assim não o fosse, uma vez a que não é possível submeter ao critério exclusivo dos jogadores a aplicação ou não das leis do xadrez. Assim é que, havendo uma posição de empate no tabuleiro, tal situação não depende de provocação de qualquer um dos jogadores, isto é, não está a critério dos jogadores ou dependente de sua atenção.

Tanto é assim que não existe qualquer dispositivo no apêndice B que impeça o árbitro de aplicar o disposto no supracitado artigo 5.2.b; resulta claro que não se poderá impedir que o árbitro atue fazendo valer tal regra (do pate), que com certeza, vale também para o ritmo rápido.

Conclusão: Foi oportuna e absolutamente correta a decisão do árbitro. Não há dúvida que o árbitro não poderia se furtar ao que se chama "dever de ofício" de aplicar uma regra pertinente à situação configurada no tabuleiro e não sujeita à fiscalização das partes. O dever de agir (com presteza) incumbe ao árbitro a quem cabe por ofício zelar pela fiel observância aos ditames da Lei. Caso tivesse decretado a vitória das brancas, ou se omitido, aí sim, teria cometido uma terrível injustiça com o jogador das pretas, pois é óbvio que estaria agindo desastrosamente, ou seja, mudando o resultado correto de uma partida.

Adulteração de posição de peças - Decisão do árbitro

Pergunta: Enquanto aguarda resposta ao seu 30º lance, o jogador levanta-se e circula pelo salão de jogos. Depois de notar que o seu relógio tinha sido acionado, senta-se e anota o lance efetuado pelo adversário. Percebe, então, que o seu oponente além de fazer um lance de peão teria mudado a posição de uma de suas peças. Verifica a anotação e questiona o adversário, que contesta a adulteração, afirmando que a posição estava correta. Após novo exame das planilhas o jogador constata a fraude e chama o árbitro. Qual deve ser a decisão do árbitro?

Resposta: O árbitro deve fazer minuciosa verificação das planilhas. É claro que uma vez configurada a fraude, que, por seu turno, envolve a má-fé, ou seja, o intuito prévio de enganar o adversário para obter vantagem indevida, o jogador responsável deverá ser punido com a perda da partida. (art. 12.1 da Lei do Xadrez combinado com art. 13.4 "d". No relatório final do evento, o árbitro deverá registrar a ocorrência para ciência da entidade desportiva competente.

"12.1 - Os jogadores não poderão praticar nenhuma ação que cause má reputação ao jogo de xadrez."
"Art. 13.4 - O árbitro pode declarar a perda da partida."

Agressão verbal ou física - Há alguma punição especial?

Pergunta: Tenho curiosidade de saber se existe algum tipo de punição, seja perda da partida, tempo, ou o que for, em caso de agressão verbal ou até mesmo física. As punições são diferentes?

Resposta: A lei do xadrez tem remédio para tudo! O artigo 13.4, por exemplo, apresenta um elenco de penalidades que podem ser aplicadas durante um torneio. Além disso o artigo 12.1 também é um comando importante que aumenta sobremaneira o poder discricionário do árbitro, podendo respaldar decisões de mais amplo espectro.

No caso de um jogador ser agredido verbalmente, o árbitro pode advertir o jogador-agressor e alertá-lo que, no caso de reincidência, perderá a partida. Dependendo do grau da agressão verbal, o árbitro poderá aplicar punições mais fortes, valendo-se de seu bom-senso. No caso de agressão física, que é uma infração gravíssima, não cabe só advertência; o árbitro poderá não só declarar a perda da partida como expulsar o jogador-agressor do torneio. E dependendo do grau da agressão física, a possibilidade de o caso ser levado à esfera policial não deixa de ser uma alternativa a ser cogitada.

"Art. 12.1 - Os jogadores não poderão praticar nenhuma ação que cause má reputação ao jogo de xadrez".

"Art. 13.4 - O árbitro pode aplicar uma ou mais das seguintes penalidades:

- a. advertência;
- b. aumentar o tempo remanescente do oponente;
- c. reduzir o tempo remanescente do jogador infrator;
- d. declarar a perda da partida;
- e. reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infrator;
- f. aumentar os pontos ganhos na partida pelo oponente até o máximo possível para aquela partida;
- g. expulsão do evento."

Anotação - jogador pode anotar a partida em agenda eletrônica?

Pergunta: Durante o torneio o jogador pode anotar a partida numa 'palm-top' ao invés de usar a planilha fornecida pelo organizador?

Resposta: O jogador é obrigado a anotar a partida em uma planilha de papel, tão claro e legível quanto possível, consoante o disposto no artigo 8.1 da Lei do Xadrez.

É possível que num futuro próximo a legislação seja alterada e permita que no xadrez pensado a anotação seja feita com a utilização de computadores de bolso 'palm top' exclusivamente para efeito de registro dos lances da partida.

"Art. 8.1 - No decorrer do jogo a cada jogador é requerido anotar na planilha prescrita para a competição, em notação algébrica (Apêndice E), os próprios lances e os do oponente, de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível..."

Anotação - Quando o jogador, em torneios oficiais, usa a anotação descritiva, qual deve ser a postura correta do árbitro?

Pergunta: A lei do xadrez dá margem a dupla interpretação ao regular a anotação das partidas; primeiro orienta que se deve anotar em notação algébrica, mas não diz que é obrigado; depois diz que só reconhece a algébrica como oficial para fins de reclamação.

O fato é que ainda existem muitos jogadores, em torneios estaduais que aprenderam a jogar e estudaram D'Agostini, em notação descritiva. Qual a postura correta do árbitro com estes jogadores: permite que anotem em descritivo e se houver algum problema exige que transcrevam para o algébrico durante o seu tempo de reflexão? (não se incomodando caso não haja problemas) ou imediatamente percebendo alguém anotando em descritivo pede para mudar? (o que vai gerar um desconforto para uma pessoa normalmente mais idosa que raciocina em descritivo)

Resposta: Realmente, a FIDE recomenda que os jogadores anotem as partidas em notação algébrica (art. 8.1 da Lei do Xadrez). Não há proibição expressa ao uso de outro tipo de anotação, por exemplo, a anotação descritiva, que é utilizada por alguns jogadores saudosistas.

Ocorre que, se o jogador quiser requerer empate (e isso vale para qualquer reclamação em que o jogador tenha de utilizar a planilha como prova), por exemplo, por repetição de lances, o árbitro não poderá aceitar a sua planilha (com notação diferente da algébrica) como prova, tendo em vista que somente as planilhas anotadas em notação algébrica são válidas para efeito de prova (vide apêndice E da Lei do Xadrez).

De acordo com o disposto no apêndice E da Lei do Xadrez, o árbitro que observar um jogador utilizando outro sistema de notação, que não seja o algébrico, deverá alertá-lo sobre essa restrição.

Se a competição for válida para rating FIDE, o árbitro deverá exigir que o jogador entregue a planilha (ao final da partida) em notação algébrica, uma vez a Federação Internacional reconhece, para as competições válidas para rating FIDE, apenas um sistema de notação, o sistema algébrico.

Anotação - Obrigatoriedade de anotação e o "famoso jeitinho"

Pergunta: Em torneio no ritmo de 1h30 para toda a partida com bônus de 30 segundos para cada lance, um jogador reclamou ao árbitro que seu adversário, que estava apurado no tempo, tinha pulado lances nas últimas anotações e além disso teria parado de anotar.

O adversário alegou que não teria tempo de corrigir, face ao exíguo tempo que lhe restava. Pode o árbitro autorizar o jogador que estava com apenas alguns segundos no relógio a pará-lo para anotar corretamente os lances. Está correta a decisão?

Resposta: O artigo 8.1 da Lei do Xadrez obriga que o jogador anote os próprios lances e os do adversário, de maneira correta, lance a lance (sem pular lance), tão claro e legível quanto possível. Todavia, o artigo 8.4 da Lei do Xadrez faculta ao jogador que estiver apurado no tempo (exceto se receber bônus de pelo menos 30 segundos por lance) deixar de anotar.

É evidente, portanto, que o jogador não pode parar de anotar quando recebe bônus de 30 segundos (ou mais).

O árbitro extrapolou a determinação da norma quando autorizou o jogador a parar o relógio para atualizar a planilha. Trata-se do não politicamente correto 'jeitinho'.

Anotação - Proibição de anotação dos lances antes da realização no tabuleiro

Pergunta: Vi que a última alteração nas regras da FIDE incluiu a proibição de anotação dos lances na planilha antes da realização do lance no tabuleiro. Esta é uma reivindicação antiga de alguns jogadores que diziam que a prática era pouco recomendável ou até antiética. Confesso que nunca entendi o motivo destas reclamações; nunca vi nenhum mal em se anotar os lances com antecedência.

Considerando que agora virou regra oficial gostaria de entender a motivação desta proibição?

Resposta: Embora seja uma regra – à primeira vista – antipática, acredito que Comitê de Arbitragem da FIDE tenha proibido a anotação do lance antes de o jogador executá-lo no tabuleiro em função de muitas reclamações. A anotação prévia do lance do lance servia de desculpas para práticas nada recomendáveis, tais como:

a) alguns jogadores costumam anotar o lance 'errado' e deixar à vista do oponente com a intenção de quebra da concentração; depois de alguns minutos, risca o lance e escreve outro, criando típica situação de 'guerra de nervos'.

b) nos apuros de tempo, o jogador anota o lance (e às vezes carreiras de lances forçadas, ou não) antes de jogar e, com isso, 'leva vantagem' porque pode responder imediatamente ao lance, ou seqüência de lances.

Conclusão: A obrigatoriedade de o jogador anotar o lance depois de efetuado no tabuleiro, sem dúvida, irá facilitar o trabalho da arbitragem, sobretudo nos apuros de tempo.

A propósito, abaixo, está a redação do artigo que proíbe a anotação prévia de lances (A regra tem exceção)

"Art. 8.1 - ... É proibido anotar previamente o lance, exceto se o jogador estiver reivindicando empate na forma dos artigos 9.2 ou 9.3..." (casos de reivindicação de empate por repetição de jogadas e dos 50 lances ... sem capturas ou movimento de peão)

10 Anotação - Dúvida

Pergunta: Tenho a seguinte dúvida sobre anotação dos lances na planilha: sou obrigado a anotar o lance executado pelo adversário antes de fazer o meu lance (resposta) no tabuleiro?

Resposta: No início da partida a seqüência normal é: 1) anotar o lance do adversário 2) responder o lance 3) anotar o seu lance. Desde que tenha anotado o seu lance anterior, o jogador pode a qualquer tempo responder o lance do adversário e depois anotar na planilha os 2 lances executados no tabuleiro

(o seu lance e o do adversário). Isto está claro no artigo 8.1 da Lei do Xadrez.

"Art. 8.1 - ... O jogador pode responder a um lance do oponente antes de anotá-lo, se assim o desejar. Todavia não pode executar um lance se deixou de anotar o seu lance anterior ..."

Anúncio de Xeque- Obrigatório ou Facultativo?

Pergunta: É obrigatório ou facultativo o anúncio do xeque?

Resposta: Não existe obrigatoriedade de avisar-se um xeque. A lei é omissa com relação a esse assunto. Não existe também punição para o jogador que avise um xeque desde que o faça no seu próprio tempo e de maneira discreta.

Em partidas no ritmo de xadrez pensado, alguns jogadores costumam avisar quando ocorre o xeque.

Nos últimos anos, raramente há avisos de xeque. No xadrez rápido e no xadrez relâmpago, por motivos óbvios, ninguém costuma anunciar xeque.

Apuro de tempo - Jogador não apurado pode deixar de anotar?

Pergunta: No final de uma partida (no ritmo de mais de uma hora para cada) o jogador A (brancas) tem, por exemplo, mais de 15 minutos e seu adversário dispõe de menos de 5 minutos (apurado) para executar todos os seus lances. As brancas fazem 2 lances 31º e 32º rapidamente, em resposta ao adversário, e somente depois disso anotam as duas carreiras de lances. Deve o árbitro intervir?

Resposta: A conduta do jogador de efetuar um lance sem que tenha anotado o seu anterior implica em transgressão da regra estabelecida no art. 8.1 da Lei do Xadrez.

O árbitro deve penalizá-lo observando o elenco de punições previstas no art. 13.4 da Lei do Xadrez.

Vale lembrar que o grau da penalidade a ser aplicada vai depender da quantidade de tempo que o jogador apurado dispuser. Se, por exemplo, estiver muito apurado será inócua a aplicação de uma simples advertência. Assim, caso a caso, o árbitro deve valer-se do bom senso para aplicar a penalidade mais adequada à situação enfrentada de modo a não cometer injustiça.

"Art. 8.1 - O jogador pode responder a um lance do oponente antes de anotá-lo, se assim o desejar.

Todavia não pode executar um lance se deixou de anotar o seu lance anterior..."

"Art. 13.4 - O árbitro pode aplicar uma ou mais das seguintes penalidades:

- a) advertência;
- b) aumentar o tempo remanescente do oponente;
- c) reduzir o tempo remanescente do jogador infrator;
- d) declarar a perda da partida;
- e) reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infrator;
- f) aumentar os pontos ganhos na partida pelo oponente até o máximo possível para aquela partida; g) expulsão do evento".

Apuro de tempo - Jogador apurado que volta a ter mais de 5 minutos em seu relógio ficará obrigado a anotar novamente?

Pergunta: Supondo uma partida com ritmo superior a 1 hora para cada jogador, o jogador "A" entra nos últimos 5 minutos e para de anotar seus lances, enquanto o jogador "B" tem mais de 5 minutos ainda. Após uns 10 lances, o jogador "A" está com 4 minutos e o jogador "B", ainda não apurado, realiza um lance impossível, que é punido com o acréscimo de 2 minutos para "A". O jogador "A" deverá voltar a anotar, já que estará novamente com mais de 5 minutos (mais precisamente seis, no presente exemplo)?

Resposta: À primeira vista pareceria óbvio que o jogador deveria voltar a anotar.

Todavia, analisando com mais acuidade a questão, nota-se que o legislador estabeleceu no art. 7.4 "b", que é considerado 'extra' o tempo outorgado à parte prejudicada. Tratando-se de "tempo extra" concedido a título de punição, em virtude da falta praticada pelo adversário, é claro, que não poderá ser considerado parte integrante do tempo principal que os jogadores recebem no início da partida.

Exemplificando: Se os jogadores dispuserem de 2 horas para 40 lances + 1 hora nocaute, o tempo principal outorgado a cada jogador é de 3 horas.

Conseqüentemente, é considerado tempo "extra" o que for concedido pelo árbitro, no decorrer da partida.

Conclusão: É claro que o jogador continuaria "apurado" e a anotação, no caso, seria facultativa, não podendo o árbitro obrigá-lo a anotar novamente.

"Art. 8.4 da Lei do Xadrez: Quando o jogador tiver menos de cinco minutos em seu relógio (e não recebe bônus de 30 segundos ou mais após cada lance) ele não é obrigado a atender aos requisitos do Artigo 8.1. Imediatamente após a queda de uma das 'setas' o jogador deve atualizar a sua planilha antes de mover uma peça no tabuleiro".

"Art. 7.4 "b" - Após a adoção das ações descritas na alínea "a" do Artigo 7.4, para os dois primeiros lances ilegais feitos por um jogador, o árbitro deverá dar dois minutos extras (grifo nosso) ao oponente, a cada instância; para o terceiro lance ilegal efetuado pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para este jogador".

Armageddon – É jogado em que cadência?

Pergunta: Desempate em torneio valendo rating Fide, pode ser decidido com base no armageddon. Em que ritmo é jogada esta partida?

Resposta: Nos desempates em torneios valendo rating FIDE, dois jogadores empatados em pontuação e em todos os outros critérios de desempate, devem para definir o 1º lugar jogar uma partida

armagedom, também conhecida como morte súbita, brancas com 5 minutos, pretas com 4 minutos, brancas jogando para ganhar. O árbitro decide a cor por sorteio: o jogador que ganhar o sorteio escolhe a cor.

Art. 10.2 da Lei do Xadrez, o jogador está com peça a mais devido a sacrifício feito pelo adversário

Pergunta: Numa partida de xadrez pensado, o jogador das brancas sacrifica uma peça por ataque de mate. O jogador das pretas, com peça a mais, mas apurado no tempo, reivindica empate com base no art. 10.2. O árbitro adia a decisão determinando que a partida continue. As pretas não fazem o seu lance, aguardando a queda de sua seta (na expectativa da decretação do empate). O que o árbitro deve decidir?

Resposta: O árbitro agiu com bom senso ao adiar a sua decisão. Não poderia decretar o empate visto que o jogador das brancas sacrificou uma peça, está no ataque e tem material para dar mate.

Ao cair a seta das pretas o resultado da partida é logicamente a vitória das brancas.

O árbitro só poderia decretar o empate se as brancas na posição final não tiverem material para dar mate.

"Art. 6.10 - Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer seqüência de lances legais possíveis, mesmo pelo mais inábil contra-ataque."

Artigo 10.2 não se aplica no caso de 'morte súbita' ?

Pergunta: Na final de um campeonato absoluto sub-20, dois jogadores terminam empatados no primeiro. Segundo o regulamento, o desempate deve ser efetuado em match de 2 partidas entre os jogadores, na modalidade morte-súbita. Na primeira partida, no ritmo de 15 minutos para cada jogador, o jogador A, que tem rei e torre, oferece empate. O Jogador B, que tem rei e cavalo recusa a oferta, uma vez que o adversário está apurado. O jogador A, então reivindica empate, no tempo regulamentar, com base no art. 10.2. O árbitro rejeita a reivindicação de empate afirmando que "a nova lei estabelece que não se aplica o art. 10.2 para partidas de morte-súbita". Foi correta a decisão do árbitro?

Resposta: O tiebreak foi jogado no ritmo de 15 minutos para cada jogador que é considerado ritmo rápido, conforme o disposto no apêndice B. A reivindicação de empate, com base no art. 10.2, é factível tanto no ritmo pensado quanto no rápido. Só é vedado no ritmo de blitz, face ao disposto no apêndice C2.

Conclusão: A decisão do árbitro não tem amparo legal.

Art. 10.2 da Lei do Xadrez – Aplicabilidade no Nocaute – e no Blitz?

Pergunta: O artigo 10.2, segundo entendo, se aplica aos torneios nocaute, em que todos os lances devem ser executados em um tempo determinado. Não se aplica ao blitz, mas se aplica aos torneios com relógio digital. Está correto?

Resposta: O artigo 10.2 aplica-se à fase de uma partida em que todos os lances remanescentes devem ser efetuados num determinado período (limite) de tempo.

Exemplificando: Suponhamos que o torneio seja disputado na cadência de 2 horas para os 40 lances iniciais + 1 hora 'quickplay finish'.

efetuados num determinado período (limite) de tempo.

O torneio terá dois períodos bem definidos. Nas duas primeiras horas não será aplicável o art. 10.2.

No segundo período, que é conhecido como 'quickplay finish', o jogador, quando faltarem menos de 2 minutos para sua queda de seta, poderá utilizar-se da prerrogativa do art. 10.2.

Realmente, o art. 10.2 não se aplica aos torneios de blitz (relâmpago), tendo em conta o disposto no Apêndice C2 das Leis do Xadrez.

Além disso, o art. 10.2 também não é aplicável nos torneios com relógios eletrônicos em que haja acréscimo igual ou superior a 30 segundos por lance executado, desde o 1º lance.

"C2 - ...Os artigos 10.2 e B6 não se aplicam."

Art. 10.2 Recurso – Cabe recurso sobre decisão de empate do árbitro

Pergunta: Cabe apelação sobre uma decisão do árbitro feita com base no artigo 10.2, ou melhor, pode o jogador envolvido acionar a Comissão de Apelação para recorrer da decisão do árbitro sobre o artigo 10.2?

Resposta: A decisão do árbitro será definitiva (não cabendo recurso) conforme o previsto no art. 10.2 "d" da Lei do Xadrez. Por isso recomenda a prudência que o árbitro adie sua decisão se não estiver absolutamente convencido de que a posição está empatada.

Vale lembrar que o empate pode ser decretado até mesmo depois da queda de seta.

Conclusão: O jogador não deve apresentar apelação porque a decisão do árbitro é definitiva, não cabendo recurso.

"Art. 10.2, b - A decisão do árbitro será definitiva (não cabendo recurso) quanto ao disposto nas alíneas a, b e c."

Art. 10.2 - Reivindicação de empate em partida de Quickplay-finish - Quais são as alternativas do árbitro?

Pergunta: Como o árbitro deve agir quando o jogador, faltando menos de dois minutos para terminar a partida de quickplay, reivindica empate?

Resposta: O art. 10.2, sem dúvida, é um dos pontos mais polêmicos da Lei do Xadrez.

Após uma reivindicação de empate, o árbitro conta com três alternativas:

a) aceitar a reivindicação de empate com fulcro no disposto na alínea do art. 10.2 "a".

b) adiar a decisão (10.2."b") e a partida continua; fica a critério do árbitro conceder, ou não, 2 minutos para o adversário. Após a queda de seta, o árbitro define qual o resultado da partida, podendo inclusive decretar o empate, ou seja, concordando com a reivindicação; sua decisão de empate também é definitiva.

c) rejeitar a reivindicação de empate; neste caso, o árbitro deve adicionar 2 minutos ao relógio do adversário. (10.2."c")

"Art. 10.2. d - A decisão do árbitro será definitiva, não cabendo recurso."

20 Art. 10.2 Reivindicação de empate - Quais critérios o árbitro deve considerar?

Pergunta: Para o árbitro decidir sobre a reivindicação de empate com base no art. 10.2, ele deve levar em consideração o que? a) somente a posição; b) somente a conduta dos jogadores, vendo se há esforço para o ganho; c) ou ambos?

Resposta: O árbitro, ao analisar uma reivindicação com base no art. 10.2, deve evitar o julgamento subjetivo: quem está ganhando, quem está superior etc...

Para decidir, o árbitro deve se ater a aspectos de ordem objetiva, ou seja, verificar se o adversário está querendo apenas explorar a sua vantagem de tempo e não está se esforçando para ganhar por meios normais, (forçar o xeque mate, por exemplo). Ou, se o adversário não pode, em hipótese alguma, ganhar por meios normais, ou não está fazendo suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais.

Nota: A exemplo da Lei do futebol que não obriga que o árbitro tenha sido um renomado jogador, a Lei do Xadrez também não exige que o árbitro conheça xadrez tanto quanto um Grande Mestre, ou mesmo que seja um jogador. Logo, não cabe ao árbitro analisar posições.

10. 2 – Reivindicação de empate - Intervenção do árbitro

Pergunta: No caso de reivindicação de empate a que se refere o artigo 10. 2, por melhor que esteja o jogador, na posição ou material, se a sua seta cair a partida está, a princípio, perdida pelo tempo? Caso contrário o relógio não cumpriria o seu objetivo? (a não ser que a posição esteja clara e evidentemente empatada. Ex: RxR, RBxR, RCxR,etc)

Resposta: Ao analisar reivindicações de empate feitas com base no art. 10.2 da Lei do Xadrez, o árbitro não deve se preocupar com aspectos de ordem subjetiva: a) quem está ganhando? b) quem está perdido? c) quem está superior?

O árbitro deve se preocupar com aspectos de ordem objetiva: por exemplo, perguntar a si próprio:

- O adversário está querendo apenas explorar a sua vantagem de tempo? ou,
- O adversário não está se esforçando para ganhar por meios normais (forçando o xeque mate)? ou,
- O adversário não pode, em hipótese alguma, ganhar por meios normais?

Se o árbitro estiver absolutamente convencido de que o adversário não está fazendo esforço para ganhar por meios normais, mas apenas explorando a vantagem no tempo, ou que o adversário não pode ganhar em qualquer hipótese, aí sim deve intervir e decretar o empate.

Mas, se o árbitro não estiver absolutamente convencido disso, deve deixar a partida continuar.

É importante lembrar que, se o árbitro determinou que a partida continuasse (adiou a sua decisão), ele só DEVE DETERMINAR O EMPATE se estiver absolutamente convencido de que o adversário, durante aquele período, jogou somente para explorar a vantagem de tempo.

Caso contrário, ao cair a seta, o árbitro deve verificar se o adversário tem material para dar mate.

Se o adversário não tiver material para dar mate, o árbitro DEVE DECRETAR O EMPATE.

Por outro lado, se o adversário tiver material para dar mate e, não explorou a sua vantagem de tempo, logicamente deverá ter a sua vitória confirmada pelo árbitro, independentemente de quem esteja superior na posição final.

Art. 10.2 - Reivindicação de empate - caso polêmico

Pergunta: Dois jogadores titulados estão na fase final de uma partida de xadrez pensado. Faltando menos de 2 minutos no seu relógio, as pretas reivindicam empate valendo-se do art. 10.2, tendo o árbitro adiado sua decisão. Situação: brancas com rei, dama, bispo e peão (dispunha de algo em torno de 5 minutos de tempo); pretas com rei, dama e peão. A seta do jogador das brancas cai (fato sinalizado pelo árbitro). O árbitro declara então o empate, com base no disposto na alínea b do art. 10.2. Foi correta a decisão do árbitro?

Resposta: De acordo com o disposto no art. 10.2 da Lei do Xadrez o árbitro, ao examinar uma reivindicação de empate, poderá decretar o empate, adiar sua decisão ou rejeitar a reclamação.

No caso em questão o árbitro determinou que a partida continuasse, adiando sua decisão.

Após a queda de seta do jogador das brancas, o árbitro deve decretar o resultado com base no bom senso e é claro que o comportamento dos dois jogadores nos instantes em que ele pode observar a partida.

Conclusão: Se o árbitro estiver convencido de que, nenhum dos dois, fez suficientes tentativas, para vencer por meios normais, ou concordar que a posição final não pode ser ganha por meios normais, deverá decretar o empate. Se, foi realmente isso o que aconteceu, a decisão parece ter sido correta. "Art. 10.2 - Se o jogador, com a vez de jogar, tiver menos de dois minutos em seu relógio, pode reivindicar empate antes da queda de sua seta. Deverá parar os relógios e chamar o árbitro.

- a) Se o árbitro estiver convencido de que o oponente não está fazendo esforço para ganhar a partida, por meios normais, ou que não é possível o oponente vencer por meios normais, então deverá declarar a partida empatada. Se não estiver convencido, deverá adiar sua decisão ou rejeitar a reclamação.
- b) Se o árbitro adia sua decisão, o oponente pode receber um bônus extra de dois minutos de tempo de reflexão e a partida deverá continuar na presença do árbitro, se possível. O árbitro poderá declarar o empate mesmo depois de a seta ter caído. Ele deverá decretar a partida empatada.
- c) Se o árbitro rejeitar a reclamação, o oponente deverá receber um bônus extra de dois minutos de tempo de reflexão
- d) A decisão do árbitro será definitiva (não cabendo recurso) quanto ao disposto nas alíneas "a, b, c". "

Art. 10.2 - Reivindicação de empate - outro caso polêmico

Pergunta: Num torneio no ritmo de 61 minutos, em uma partida válida pela 4ª rodada, o jogador das pretas estava muito apurado no tempo e reivindicou empate com base no art. 10.2. O árbitro não atendeu porque o adversário, embora inferiorizado, tinha material para mate. A partida prosseguiu e em seguida caiu a seta das pretas. A questão gerou polêmica porque na posição final (final de torres e peões) as pretas estavam praticamente ganhadas. O árbitro tomou a decisão certa ao dar a vitória às brancas?

Resposta: O árbitro, ao analisar uma reivindicação com base no art. 10.2, deve evitar o julgamento subjetivo, por exemplo, quem está GANHO, quem está SUPERIOR etc...

Para decidir o árbitro deve se ater a aspectos de ordem objetiva; por exemplo, se o adversário não pode, em hipótese alguma, ganhar por meios normais.

O árbitro deve ter adiado a decisão porque teve dúvida. Nestes casos, o árbitro deve observar o comportamento dos dois jogadores até que haja uma queda de seta. Após a queda de seta o árbitro deve verificar se as brancas têm material para dar mate. Caso positivo deve decretar a vitória das brancas.

Conclusão: A decisão do árbitro deve ter sido correta.

Art. 10. 2 - Se o jogador com a vez de jogar tiver menos de dois minutos em seu relógio, pode reivindicar um empate antes da queda de sua seta. Ele deverá parar os relógios e chamar o árbitro.

- a. Se o árbitro estiver convencido de que o oponente não está fazendo esforço para ganhar a partida, por meios normais, ou que não é possível o oponente vencer por meios normais, então deverá declarar a partida empatada. Se não estiver convencido deverá adiar sua decisão ou rejeitar a reclamação.
- b. Se o árbitro adia sua decisão, o oponente pode receber um bônus extra de dois minutos de tempo de reflexão e a partida deverá continuar na presença do árbitro, se possível. O árbitro poderá declarar o empate mesmo depois de a seta ter caído. Ele deverá declarar a partida empatada se concordar que a posição não pode ser ganha por meios normais, ou que o oponente não estava fazendo suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais.
- c. Se o árbitro rejeitar a reclamação, o oponente deverá receber um bônus extra de dois minutos de tempo de reflexão
- d. A decisão do árbitro será definitiva (não cabendo recurso) quanto ao disposto nas alíneas "a, b, c". "

Art. 10. 2 - Reivindicação de empate no período do primeiro controle tempo

Pergunta: Numa partida de xadrez pensado, no ritmo de 2 horas para 40 lances + 1h nocaute, o jogador das brancas (com rei e torre) depois do 30º lance, com seta pendurada, oferece empate para seu adversário (rei e 2 peões dobrados na coluna f) que recusa. Desesperado, percebendo que sua seta cairá em poucos segundos, para o relógio e exige empate ao árbitro, uma vez que seu adversário está totalmente perdido. Pode o árbitro decretar o empate?

Resposta: No primeiro controle de tempo não é lícito ao jogador reivindicar empate com base no art. 10.2. Assim, o árbitro não poderá atender a reivindicação do jogador das brancas e deve determinar que a partida prossiga.

Na hipótese de não ter sido completado o número prescrito de lances após a queda de seta do jogador das brancas (e tendo o jogador das pretas material para dar mate) o árbitro terá de considerar o jogador das pretas vencedor da partida, com base no disposto no art. 6.10 da Lei do Xadrez.

"Art. 6.10 - Exceto quando se aplicam as disposições contidas nos Artigos 5.1, 5.2 "a", "b" e "c", perderá a partida o jogador que não completar, em seu tempo, o número prescrito de lances. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque mate no rei do adversário por qualquer seqüência de lances legais possíveis, mesmo pelo mais inábil contra-jogo."

Art. 10. 2 Reivindicação de empate - O árbitro agiu corretamente?

Pergunta: Numa partida, o jogador das brancas estava com cerca de 7 minutos, na posição, Rg1, g3, f4 Be3, b2; o jogador B de pretas estava com 30 segundos, na posição, Rf7, f6, f5, h5, Ce7, b5. O jogador apurado no tempo reivindicou o empate para o árbitro, alegando que o branco não tinha plano nenhum. O árbitro não concordou e determinou que a partida continuasse. Alguns lances mais tardes, cai a seta do jogador das pretas na seguinte posição: brancas Rh5, Bc5 g3, f4, b4; pretas Rd5, Ce4, f6, f5, b5. O

árbitro confirmou a vitória do jogador das brancas, que havia acusado a queda de seta. Muito irritado, o jogador das pretas retirou-se do torneio alegando que naquela posição outros árbitros sempre dariam empate para ele. Foi correta a decisão do árbitro?

Resposta: O árbitro, com certeza, adiou a decisão no intuito de averiguar se o jogador das brancas iria fazer esforço para ganhar a partida por meios normais e não apenas aguardar a simples queda da seta do jogador das pretas, já que por algum motivo não tinha presenciado a partida. A decisão foi acertada porque não importa para o árbitro se o preto está melhor ou pior na posição (questão de ordem subjetiva). O importante nessas situações é ter-se a convicção de que o jogador, melhor no tempo, não está se valendo disso para ganhar a partida, sem se esforçar para aplicar o xeque-mate (questão de ordem objetiva). Nessa hipótese, ou, se o jogador das brancas não tivesse (na posição final) material para dar mate, o árbitro, aí sim, deveria decretar o empate.

Mas, ao cair a seta do jogador reivindicante, o árbitro só não decretará a derrota dele:

- a) se concordar que a posição final não pode ser ganha por meios normais;
- b) se o oponente não estava fazendo suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais.

Art. 10.2 Reivindicação de empate em partida de xadrez rápido – Rei e 2 bispos contra Rei e Bispo

Pergunta: Numa partida no ritmo de 21 minutos KO, o jogador das brancas tem rei e dois bispos e seu adversário, apenas rei e um bispo. O jogador das pretas com Rei em e6 e Bispo em d6 e brancas com rei em Rd3 e Bispos em e3 e e2, faltando 30 segundos em seu relógio reivindica empate com base no artigo 10.2. O árbitro decreta o empate. Foi correta a decisão?

Resposta: A decisão foi correta (com base na alínea a do art. 10.2) porque o adversário não poderia vencer a partida por meios normais. A decisão é respaldada pelo art. 6.10.

“Art. 6.10 ... Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer seqüência de lances legais possíveis, mesmo pelo mais inábil contra-ataque.”

Art. 10.2 – Uma grande dúvida!

Pergunta: Uma dúvida que sempre tenho a respeito do art. 10.2 é a seguinte:

Se o jogador que tem tempo suficiente, sabe que, se não estivesse em apuro de tempo, nunca ganharia a partida. Joga no intuito de empatar. O jogador com pouco tempo reclama empate, e o árbitro manda continuar. E logo o tempo se esgota, o que decreta o árbitro?

Resposta: Se faltam ao jogador menos de dois minutos em seu relógio pode reivindicar empate antes que caia sua seta.

Depois que parar seu relógio, o jogador deve chamar o árbitro.

Se o árbitro concorda que a posição final não pode ser ganha por meios normais ou que o adversário não estava fazendo suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais, então declarará empatada a partida.

Se não concordar poderá adiar decisão ou rejeitar a reclamação.

Se o árbitro posterga sua decisão, o adversário pode ser compensado com 2 minutos de acréscimo em seu tempo de reflexão e a partida continuará em presença del árbitro. Se o árbitro rejeita a reclamação o adversário deverá receber acréscimo de 2 minutos.

O árbitro declarará o resultado final após a queda de seta.

Art. 10.2 – Reivindicação de empate sob alegação de empate teórico

Pergunta: Faltando 1 minuto em seu relógio para terminar a partida o jogador A (com Rei e Torre) reivindica empate alegando empate teórico. O jogador B tem Rei, Torre e Bispo. O árbitro manda continuar a partida e cai seta do jogador B. O que deve decidir o árbitro: empate ou vitória das brancas?

Resposta: Conforme já frisei anteriormente, a lei não define situações de empate teórico, logo a decisão do árbitro foi acertada.

Após a queda de seta de um dos jogadores o árbitro deve declarar a partida empatada se concordar que a posição final não pode ser ganha por meios normais ou que o oponente não estava fazendo suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais. Caso contrário, não há empate, ou seja, perde a partida o jogador cuja seta caiu.

Art. 10.2 - Reivindicação de empate - Adversário está em rede de mate!

Pergunta: Um jogador chama o árbitro alegando que o seu adversário não tem como ganhar a partida e demonstra a seqüência de jogadas que o leva a ganhar a partida, analisando todas as respostas possíveis de seu adversário (o famoso mate em cinco ou mate forçado em mais lances). Se o árbitro observar que a seqüência dada é correta, deve declarar a partida empatada? Ou deve deixar o jogo prosseguir até que um dos jogadores dê mate ou que alguma seta caia? ?

Resposta: Não compete ao árbitro analisar posições da partida para verificar quem está ganhando, quem está melhor, quem está pior! A posição não tem a menor importância.

Além disso, não existe nenhum dispositivo na lei do xadrez que garanta a vitória para o jogador que disponha de mate em 1, 2, 3, 4 ou 5, etc.

Vale lembrar, também, que a lei do xadrez tem duas partes: uma trata das regras do jogo e a outra versa sobre as regras da competição.

E o fator tempo é importante também, visto que a queda de seta (devidamente acusada) implica na perda da partida, a não ser que o adversário não tenha material para dar MATE.

O árbitro não pode decretar empate nestas situações, uma vez que estaria agindo, desastrosamente, interferindo no resultado normal de uma partida. Deve, portanto, deixar a partida prosseguir.

30 Art. 10.2 - Reivindicação de empate – Árbitro desafia jogador a derrotá-lo!

Pergunta: Num torneio o jogador A (brancas) reivindicou empate, mas sua seta caiu. O árbitro decretou o empate. O outro jogador protestou. O árbitro, que também é jogador, resolveu desafiar o jogador B (pretas) a derrotá-lo naquela posição. O árbitro pode usar como critério ao decretar empate o fato de o outro jogador não conseguir derrotá-lo?

Resposta: Recordemos o que pode o árbitro decidir nos casos de reivindicação de empate (10.2):

O árbitro poderá de acordo com a lei, aceitar a reivindicação e decretar o empate. (art. 10.2.a).

Ou adiar a decisão e poderá decretar o empate mesmo depois da seta caída. (art. 10.2.b).

Poderá rechaçar o empate e aí o adversário receberá um bônus extra de dois minutos. (art. 10.2.c).

Claro que o árbitro só pode decretar o empate, após a queda de seta, se:

a) a posição é "morta"; (conforme definido no art. 5.2.b) ou

b) o adversário não tem material para dar mate; ou

c) o adversário não pode dar mate por meios normais.

Mas, o que significa a expressão "dar mate por meios normais"?

Dar mate por meios normais significa que o jogador tem material suficiente para matematicamente dar mate, sem contar com a ajuda do adversário.

Sem dúvida há casos, chamados de 'mate ajudado'; nestes, o adversário faz lances completamente absurdos, tais como, levar o seu próprio rei para o cadafalso (canto do tabuleiro) e, além disso, deixar sua própria peça na casa de única fuga possível para o rei.

A própria peça ficaria, neste caso, com a alcunha de 'bandida'.

Evidentemente, o árbitro não pode decretar o empate se a seta do relógio do jogador caiu e ainda há jogo no tabuleiro.

Volto a frisar: a lei não disciplina os casos de empate teórico.

Mais absurdo, ainda, seria o árbitro decretar empate desafiando o adversário a dar uma linha de ganho.

Não tem cabimento. A lei do xadrez não regula nada disso.

Conclusão: O árbitro estaria, portanto, distorcendo o resultado da partida, premiando o um dos lados com o

empate, ao invés de aplicar o resultado normal: derrota por queda de seta, evidentemente, na hipótese de o adversário ter material suficiente para dar mate.

Art. 10.2 Reivindicação de empate em partida de xadrez rápido – 2 pedidos de reivindicação em um torneio por equipes

Pergunta: Num torneio por equipes, o jogador da equipe A solicita empate pela regra 10.2, em tempo hábil. O árbitro decide que partida terá prosseguimento e, se ficar caracterizado o empate, mesmo após a queda de seta, será decretado empate. Segue-se a partida e, após alguns lances, o jogador da equipe B perde um peão e oferece empate ao jogador A, que recusa a oferta. Mais alguns lances ... e surge uma nova posição aonde o jogador da equipe B, por sua vez reivindica empate pela regra 10.2. Como o árbitro deverá proceder?

Resposta: O árbitro recusou a reivindicação de empate do jogador A ... e ficou acompanhando a partida. A questão agora passa a ser: Qual deve ser a atitude do árbitro, diante de uma nova reivindicação de empate agora feita pelo adversário?

Se o árbitro estiver convencido de que o jogador A não está fazendo esforço suficiente para ganhar a partida por meios normais ou que não tem material para dar mate deve declarar o empate.

Se não estiver convencido - conforme ocorreu no pedido anterior - deve adiar a decisão.

O árbitro pode rejeitar a reivindicação se foi feita sem justificativa (por exemplo, o jogador está perdido ou vai levar mate em alguns lances ...); neste caso o árbitro deverá bonificar o jogador A, com acréscimo de 2 minutos em seu relógio.

Art. 10.2 Reivindicação de empate em partida jogada com relógio digital

Pergunta: Num torneio disputado com relógio digital no ritmo de 1h:30 para toda a partida + bônus de 30 segundos para cada lance executado a partir do 1º lance, pode o jogador reivindicar empate com base no art. 10.2?

Resposta: Consoante decisão do Comitê de Regras da FIDE, o jogador não pode reivindicar empate com base no art. 10.2 caso receba incremento em seu relógio digital por lance executado.

Art. 10.2 – Reivindicação de empate/adversário não pode vencer por meios normais

Pergunta: Numa partida de xadrez rápido, faltando 10 segundos para cair a minha seta, estou de brancas com Rei e Torre e meu adversário tem rei e cavalo. Posso reivindicar empate com base no art. 10.2?

Resposta: Sim, e o árbitro decretará o empate com base na alínea a do art. 10.2 porque as pretas não podem vencer por meios normais.

É claro que se ocorrer queda de seta das brancas, as pretas ganhariam a partida porque existe posição em que o rei branco leva xeque-mate. Exemplo: Rh8, rh6, Tg8, cf7 (rei branco sofreu xeque-mate!) Há outras situações em que o jogador não tem possibilidade de vencer por meios normais: Rei + Bispo versus Rei + Bispo (cor oposta); Rei + Cavalo versus Rei + Cavalo, etc.

Atraso - Ambos chegam atrasados na partida - Árbitro pode dividir o tempo decorrido?

Pergunta: O jogador das brancas chega atrasado 50 minutos. Pode o árbitro dividir o tempo decorrido uma vez que o jogador das pretas também está atrasado?

Resposta: Desde que o regulamento do torneio não tenha cláusula em contrário, fica a critério do árbitro estabelecer se todo o tempo decorrido será descontado do jogador das brancas ou se será dividido igualmente entre os dois ois jogadores. (art. 6.6)

"Art. 6.6 - Se nenhum dos dois jogadores estiver presente no começo da partida, o jogador das brancas perderá todo o tempo decorrido até a sua chegada, a menos que as regras da competição especifiquem ou o árbitro decida de outra forma."

Capitão da Equipe pode interromper partida de companheiro exigindo que faça proposta de empate?

Pergunta: Durante uma partida disputada entre equipes, o Capitão pode interromper o jogo de um dos componentes da sua equipe, solicitando que este peça empate ou altere seu estilo de jogo?

Resposta: O capitão deve abster-se de interromper o jogo do companheiro de equipe e muito menos dizer - "Ofereça empate" ou "Mude seu estilo". Somente quando indagado por um dos componentes da equipe é que o capitão pode responder: - "sim, você pode oferecer ou aceitar a proposta de empate" ou dizer "não é conveniente propor empate", ou pode, simplesmente, delegar a decisão ao próprio jogador.

Recapitulando: De acordo com o disposto no FIDE handbook C.06.iv, a função de um capitão de equipe é meramente administrativa. É lógico que o capitão tem poderes para aconselhar os jogadores da sua equipe a fazer ou aceitar uma oferta de empate ou abandonar uma partida, a menos que os regulamentos do evento estipulem de outra forma. Todavia, o capitão deve se limitar a fornecer informações breves, baseadas somente nas circunstâncias referentes à partida. Não deverá dar informação a um jogador relativamente à posição no tabuleiro (sugerir lances, por exemplo), nem consultar qualquer pessoa sobre a situação da partida. Os jogadores também estão sujeitos às mesmas proibições.

Capitão - Erro de escalação - O que acontece quando o jogador é escalado no tabuleiro errado numa Olimpíada?

Pergunta: Em um campeonato por equipes, o que acontece quando um jogador joga em tabuleiro errado e de que forma é realizado o Rodízio Olímpico?

Resposta: No prazo de 20 horas antes do início da primeira rodada, o capitão da equipe deve informar a ordem dos tabuleiros da equipe (1 a 6). (FIDE handbook D.II.07.6.3.8.7)

E durante toda a Olimpíada os jogadores jogam sempre nesta ordem.

Geralmente, os jogadores são escalados em ordem decrescente de rating FIDE.

Sendo assim, o jogador de maior rating FIDE (nº 1) da equipe jogará sempre no 1º tabuleiro. O jogador nº 2 jogará no 2º ou no 1º tabuleiro (quando o nº 1 não for escalado). E assim por diante.

Antes de cada rodada o capitão deverá entregar um envelope com a escalação da equipe, exceto se a equipe for jogar com a formação 1-4. (6.3.9.1)

Quando um jogador joga no tabuleiro errado (o que é um fato raro) logicamente a equipe é penalizada.

Capitão - Erro de escalação - O árbitro percebe depois de iniciada a rodada que uma das equipes está com a escalação invertida

Pergunta: Em um campeonato por equipes, o árbitro percebe 2 horas depois de iniciada a rodada que uma das equipes está jogando com a seguinte ordem de tabuleiros: 1, 6, 4, 5. A equipe perde de 4x0?

Resposta: O árbitro deverá decretar a derrota apenas no 2º tabuleiro. As demais partidas deverão ter continuidade.

Capitão pode avisar colega de equipe que não precisa anotar nos apuros de tempo?

Pergunta: Num torneio por equipe um dos jogadores acumula a função de capitão.

Terminada a sua partida, assistindo a do colega de equipe que está apurado no tempo, vê o tempo se escoando e o colega continua anotando, sem ser obrigado. O capitão pode alertar o colega que ele não precisa anotar nos últimos 5 minutos?

Resposta: O capitão de equipe deverá abster-se de qualquer tipo de intervenção durante a partida. E isso inclui alertar a qualquer jogador a deixar de anotar nos apuros de tempo, acionar o relógio, etc. (vide FIDE Handbook C.06)

As funções do capitão de equipe estão discriminadas no FIDE Handbook.

Captura da própria peça - O que acontece quando o jogador captura sua própria peça com a do adversário?

Pergunta: No 10º lance de uma partida, o jogador das brancas captura o seu próprio bispo com o cavalo adversário e aciona o relógio. Deve o árbitro intervir?

Resposta: Se a partida estiver sendo jogada no ritmo normal (mais de 1 hora para cada jogador) certamente o árbitro deve parar o relógio, restabelecer a posição imediatamente anterior ao lance ilegal, acrescentar dois minutos de tempo extra ao jogador das pretas. Em seguida deve acionar o relógio do jogador das brancas. (art. 7.4 "a e b" da Lei do Xadrez)

O jogador das brancas ficará obrigado a mover ou capturar a primeira peça tocada no lance ilegal, logicamente que possa ser movida ou capturada. Obviamente, não é possível a captura do cavalo pelo bispo. Se não estiver claro qual peça foi tocada, primeiramente, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu oponente. (art. 4.3 "c" da Lei do Xadrez)

Por outro lado, se a partida estiver sendo jogada no ritmo rápido, ou mesmo blitz, o árbitro só poderá intervir se houver uma reclamação.

Havendo reclamação (conforme apêndice B6 da Lei do Xadrez):

No caso de xadrez rápido, o ritual é idêntico ao descrito no ritmo normal.

No caso de blitz, o árbitro deverá decretar a vitória do condutor das peças pretas face ao disposto no apêndice C3 da Lei do Xadrez.

40 Captura (tomada) do rei adversário

Pergunta: Qual deve ser a decisão do árbitro, numa partida de blitz, se o jogador capturar o rei do adversário?

Resposta: A nova lei diz no art. 1.2 que não é permitido capturar o rei do oponente. No art. 7.2. "a", a captura do rei do oponente é considerada lance ilegal. O apêndice C, que trata do blitz, diz que lance ilegal pode provocar a derrota do jogador.

Conclusão: O árbitro deve decretar a derrota do jogador que tomar o rei do adversário; resulta claro que o rei é a única peça do tabuleiro que não pode ser capturada.

Captura (Tomada) de rei no apuro de tempo - quickplay finish?

Pergunta: Dois jogadores estão disputando os 5 minutos finais de uma partida com tempo de reflexão de mais de 1 hora para cada jogador.

O jogador de brancas faz um lance, deixando o seu rei ao ataque do bispo inimigo (lance impossível). O jogador de pretas, com peça a mais, não reclama, simplesmente pega o Bispo, captura o rei do adversário e aciona o relógio.

Imediatamente, o jogador das brancas paralisa os relógios, chama o árbitro e reivindica a vitória, alegando lance impossível das pretas. O que o árbitro decide?

Resposta: O árbitro deve restabelecer a posição imediatamente anterior ao lance ilegal das brancas e conceder 2 minutos extras para o jogador das pretas.

Lógico que deve advertir o jogador das pretas esclarecendo que ele deve parar com o mau hábito de capturar o rei do adversário porque perderia a partida se esta estivesse sendo disputada no ritmo de xadrez relâmpago.

Nada impede, porém, que o árbitro conceda algum bônus de tempo para o jogador das brancas.

Conclusão: Após o ritual acima, a partida continua com as brancas tendo a vez de jogar.

"Art. 7.4.a - Se durante uma partida descobrir-se que um lance ilegal foi feito, deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade..."

"Art. 7.4.b - ... para os dois primeiros lances ilegais feitos por um jogador, o árbitro deverá dar dois minutos extras ao oponente ..."

Nota: É um grande equívoco imaginar-se que quando faltarem menos de 5 minutos de uma partida nocaute

ou de rápido (quando todos os lances devem ser efetuados até a queda de seta) valem as regras de relâmpago (apêndice C). Nesta situação de apuro de tempo o jogador estará dispensado de anotar, observado o disposto no art. 8.4 e poderá ao contrário de uma partida de relâmpago, valer-se das prerrogativas do art. 10.2. Todavia não poderá prosperar o pedido de vitória sobre um adversário que cometa, por exemplo, um (ou mesmo dois) lances ilegais. O infrator somente perderá a partida após executar três lances ilegais.

"Art. 7.4. b "in fine" - para o terceiro lance ilegal efetuado pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para este jogador."

Captura ou (Tomada) de Rei - Blitz - Você se arriscaria a capturar (tomar) o rei do adversário?

Pergunta: Em um torneio de blitz, o jogador A faz o lance, aciona o relógio, deixando seu rei em xeque. Qual deve ser a atitude do jogador B, adversário, para ter sucesso na sua reivindicação de vitória?

- capturar o rei do adversário e chamar o árbitro, reivindicando a vitória?
- chamar o árbitro e em seguida capturar o rei do adversário, reivindicando a vitória?
- parar o relógio, afastando-se da mesa para chamar o árbitro e reivindicar a vitória?
- parar o relógio (mantendo-se à mesa da partida) e chamar o árbitro, reivindicando a vitória com base no disposto no apêndice C3 da Lei do Xadrez?

Resposta:

A captura do rei é uma das questões que mais tem gerado polêmica na arbitragem de xadrez.

O próprio Comitê de Arbitragem da FIDE, em 2002 no Congresso de Bled, estava dividido:

Alguns árbitros julgavam que, se o jogador capturou o rei do oponente, então esse jogador deveria perder a partida. Outros, todavia, julgavam que o jogador deveria vencer.

A grande dúvida para o árbitro, nas tomadas de rei, era se o monarca foi capturado com um lance possível ou não?

Em consequência disso, o Comitê de Arbitragem da FIDE decidiu que se o jogador reclamar a vitória por tomada do rei, corre o risco de o árbitro decidir de outra forma. Ou seja, fica a critério do árbitro decretar a vitória ou não.

A lei atualmente em vigor considera a captura do rei como um lance ilegal e, o infrator perde, imediatamente, a partida.

Captura de Rei - Blitz – O que acontece se a partida continuar sem um dos reis no tabuleiro?

Pergunta: Em um torneio de blitz, o jogador A faz o lance, aciona o relógio deixando seu rei em xeque. O jogador B captura o rei do jogador A e a partida continua embora o rei do jogador A não esteja mais no tabuleiro. O árbitro pode intervir nesse caso?

Resposta: Conforme já disse em questões da espécie, perde imediatamente a partida quem captura o rei do adversário. O árbitro pode e deve intervir uma vez que a continuação de uma partida só é factível com os reis no tabuleiro. O rei é a única peça indispensável ao jogo.

Celular - Uso de celular e outros equipamentos eletrônicos durante Torneios

Pergunta: É permitido ao jogador o porte e o uso de equipamentos eletrônicos durante Torneios?

Resposta: A Lei do Xadrez diz o seguinte sobre o assunto:

O artigo 12.2 "b" diz que é expressamente proibido trazer celulares ou outros meios de comunicação eletrônicos no salão de jogos, a não ser com autorização do árbitro.

Se o celular de um jogador tocar no salão de jogos, durante a partida, o jogador perderá o jogo.

O artigo 13.7 "b" diz que é proibido a qualquer pessoa a utilização de telefone celular no local de jogos ou em qualquer local designado pelo árbitro.

Conclusão: Portar não é proibido, se autorizado pelo árbitro; todavia, é temerário o uso de celular ou equipamento similar por qualquer pessoa, tanto no salão de jogos quanto em outros locais do ambiente de jogo, a critério do árbitro.

É bom lembrar que se o celular do jogador soar durante a partida, ele perde o jogo, independentemente de ter atendido ou não.

É claro, que, conforme o bom senso determina, situações de necessidade comprovada devem ser analisadas pela arbitragem.

Celular – Vale rating uma partida encerrada por toque do celular?

Pergunta: Uma partida encerrada por toque de celular deve ser validada para cálculo de rating?

Resposta: A partida não será válida para rating se houver WO (não comparecimento) ou por determinação do árbitro - e aí se enquadra a partida encerrada devido a toque de celular - sem que ambos jogadores tenham efetuado um único movimento. Somente a partida, que tenha começado (pelo menos um lance tenha sido efetuado ao tabuleiro), é que será válida para rating. Isto é o que está escrito no FIDE Handbook, na sessão que trata da conduta dos jogadores. Para efeito de cálculo de rating (partidas efetivamente jogadas) o registro deve ser:

a) vitória das brancas: 1x0

b) vitória das pretas: 0x1 c) empate: 1/2.

Para efeito de cálculo de rating (partidas em que houve WO) o registro deve ser:

a) vitória das brancas: "+-"

b) vitória das pretas: "--+"

c) derrota de ambos os jogadores: "--"

OBS: O art. 12.2 da lei do xadrez estabelece que o árbitro pode registrar resultados diferentes.

Em partida efetivamente jogada, se o adversário do jogador que perdeu por toque de celular não tiver material suficiente para dar mate, árbitro deve registrar o resultado " 1/2 x 0 " ou " 0 x 1/2 ", conforme o caso.

Celular – Toca o celular do jogador enquanto aguarda o adversário!

Pergunta: O que acontece se o jogador das brancas fizer o seu primeiro lance e, enquanto aguarda a chegada do adversário, ocorre que o seu celular toca no salão de jogos; qual será o score da partida?

Resposta: A lei do xadrez estabelece no art. 12.2 que se o celular do jogador tocar no salão de jogos ele perde a partida. Diz também que o score do adversário será estabelecido pelo árbitro. Cabe ao árbitro decretar a derrota do jogador das brancas e o score do adversário só será determinado quando houver o comparecimento do jogador das pretas.

Logo após a chegada do jogador atrasado, o árbitro registrará o score "0:1" para a partida. Se o jogador das pretas não comparecer logicamente perderá por WO. E o score da partida será "0:-"

Celular – Toca o celular do jogador, mas o adversário está com Rei nu!

Pergunta: O jogador A só tem o rei e dispõe de 2 minutos no relógio; o jogador B tem dama, mas dispõe de apenas 1 minuto. O celular do jogador B toca e o árbitro declara, imediatamente, a derrota de B. Qual pontuação deve ser atribuída ao jogador A, se ele só poderia empatar a partida?

Resposta: O árbitro deverá aplicar o disposto no artigo 12.2, ou seja, informar ao jogador A que ele só receberá meio ponto por ter somente o rei nu. Se ele tivesse material para dar mate receberia o ponto inteiro. O score da partida será "1/2:0"

"Art. 12.2 - ...Se o celular de um jogador tocar no salão de jogos, durante a partida, o jogador deverá perder o jogo. O score do oponente deverá ser determinado pelo árbitro."

Celular – Toca o celular do jogador, mas o adversário está em situação de levar mate em 1 lance!

Pergunta: O jogador A está em rede de mate. O celular do jogador B toca e o árbitro declara imediatamente a derrota de B. Qual pontuação deve ser atribuída ao jogador A?

Resposta: O árbitro deverá aplicar o disposto no artigo 12.2. O score da partida será "0:1", porque a partida está terminada após o toque do celular.

"Art. 12.2 b - Se o celular de um jogador tocar no salão de jogos, durante a partida, o jogador deverá perder o jogo. O score do oponente deverá ser determinado pelo árbitro".

Celular – Toca o celular ... mas é o do árbitro!?

Pergunta: O que acontece se durante o andamento de uma competição valendo rating FIDE toca o celular de um dos árbitros. Que punição o árbitro poderá sofrer?

Resposta: Na olimpíada de Turim (2006), poucos minutos depois de iniciada uma das rodadas tocou estridentemente o celular de um árbitro italiano, a poucos metros da mesa onde estava a concentrada equipe brasileira.

O árbitro atendeu o celular ... bastante constrangido e sob 'curta vaia de psius' dos árbitros vizinhos.

Esta foi a única punição que sofreu, embora esteja claro no artigo 13. 7 "b" que é 'proibido a qualquer pessoa usar o celular em local de jogos'.

O árbitro italiano teve muita sorte. Se o episódio tivesse acontecido durante alguma rodada na Olimpíada de Dresden (2008) teria sido desligado do quadro de arbitragem por determinação do Árbitro Chefe.

50 Comidas & Bebidas durante a partida – É permitido ou proibido?

Pergunta: É permitido ao jogador trazer frutas, chocolates, café e água para consumir durante a realização da partida?

Resposta: Em geral os árbitros toleram que os jogadores consumam água, refrigerantes, café, chocolate durante a partida. É claro que se o árbitro notar que há exagero e que a 'comilança' está provocando ruído que perturbe o adversário ou outros jogadores que estejam próximos à mesa, deve coibir o abuso.

"Art. 12.6 - É proibido distrair ou perturbar o oponente de qualquer maneira. Isto inclui reclamações ou ofertas de empate sem cabimento."

Comitê de Apelação – Qual é o papel do Comitê de Apelação nas Competições

Pergunta: Qual o papel do Comitê de Apelação? Quem escolhe? O árbitro pode participar do Comitê? Qual é o valor da taxa?

Resposta: O Comitê de Apelação atua nas competições valendo rating ou norma de títulos (GM e MI) da FIDE. (vide FIDE handbook C.06.vi)

Sua atribuição é julgar recurso que seja interposto por jogadores que se achem prejudicados por qualquer decisão do árbitro ou de seus assistentes, desde que o apelo seja feito, por escrito, dentro do prazo hábil (conforme regulamento do torneio) e mediante o pagamento de taxa preestabelecida. É importante mencionar que a taxa somente será devolvida se o pedido for deferido pelo Comitê de Apelação.

O Comitê de Apelação é escolhido ou nomeado antes da primeira rodada do torneio, normalmente durante o Congresso Técnico, por ocasião da sessão de emparceiramento.

A composição mínima do Comitê de Apelação é de 5 membros (3 efetivos, sendo um deles presidente, e 2 suplentes, se possível por jogadores pertencentes a federações diferentes).

É vedado a qualquer árbitro que atue no torneio pertencer ao referido Comitê de Apelação.

Comitê de Apelação tem poderes para anular partida?

Pergunta: Se em uma competição, onde tenha sido formado um comitê de apelação, ocorrer que um determinado jogador, ao sentir-se prejudicado por falha do árbitro, solicite o julgamento de tal comitê, e este por sua vez, determine que seja jogada nova partida. Existe respaldo legal?

Resposta: A lei do xadrez define no art. 7 qual é a situação em que uma partida pode ser anulada e, conseqüentemente, disputada uma nova partida. O regulamento de torneios da FIDE prevê a atuação do Comitê de Apelação, definindo composição e constituição. As decisões do Comitê são definitivas mas isto não significa que possa anular partidas terminadas com base em falhas da arbitragem.

O Comitê tem de observar a lei do xadrez em suas decisões.

É claro que o Comitê de Apelação pode reformar decisões do árbitro que contrariem a lei do xadrez.

Exemplificando: Se o árbitro interpretou errado e inverteu um resultado de partida, o Comitê pode reformar a decisão. Mas, o Comitê não pode anular uma partida porque houve um erro arbitral mas a partida foi concluída normalmente. Não se tem conhecimento de partidas de outros esportes (futebol por exemplo) que sejam anuladas somente porque o árbitro falhou em apitar um penalty inexistente. Conclusão: Comitê de Apelação pode reformar decisões do árbitro, mas somente poderá anular partidas em casos de extrema gravidade que se enquadrem no disposto no art. 12.1 da lei do xadrez.

Comitê de Apelação tem poderes para reformar decisão do árbitro com fulcro no art. 10.2 da Lei do Xadrez?

Pergunta: Se em uma competição onde tenha sido formado um comitê de apelação ocorrer que um determinado jogador- ao sentir-se prejudicado pela decisão do árbitro - solicite o julgamento de tal comitê, e este por sua vez, julgar a favor do jogador, contrariando a decisão do árbitro, que foi tomada baseada no artigo 10.2, qual postura deve o árbitro tomar?

Resposta: As decisões do árbitro tomadas com base no art. 10.2 são definitivas, não cabendo recurso. Portanto nem o Comitê de Apelação nem qualquer outra instância pode reformar decisões do árbitro tomadas com fulcro no artigo 10.2. O árbitro tem de informar no seu relatório final que a decisão tomada pelo Comitê de Apelação é nula por violar o disposto no art. 10.2, alínea d, da lei do Xadrez "10.2 d da Lei do Xadrez - A decisão do árbitro será definitiva (não cabendo recurso) quanto ao disposto nas alíneas "a, b, c".

Conduta antidesportiva ou falta de compostura?

Pergunta: Num torneio de 1:30, o jogador A deverá dar mate em um lance no jogador B, que tem a vez de jogar e possui ainda 1h05 de tempo disponível no seu relógio. Sabendo que levará mate em um lance o jogador B fica em 'pose de reflexão' apenas para deixar seu tempo acabar, isto é, sua intenção é ficar sentado até o seu tempo se extinguir, simplesmente para irritar o adversário! O jogador B não abandona, nem faz o lance ... que acabará com a sua angústia. Qual deve ser a atitude do arbitro, se houver uma reclamação do jogador A?

Resposta: O árbitro só pode intervir numa partida nos casos previstos da lei. Não pode decretar a derrota de um jogador numa situação de levar mate em 1 (ou mais lances) pelo fato de não abandonar, nem responder o lance e ficar pensando ...; também não pode obrigar um jogador a abandonar uma partida, por mais óbvia que seja a situação insustentável do rei dele por falta de amparo legal. Nessas situações estapafúrdias, cabe ao árbitro aguardar o término da partida e aconselhar ao jogador a não repetir tal conduta desrespeitosa, aplicando-lhe punição prevista no art. 13.4 se for o caso.

Conduta do Árbitro - Princípios básicos a que o árbitro deve se subordinar

Pergunta: A conduta do árbitro deve se subordinar a que princípios éticos?

Resposta: "Ética é ciência dos juízos de valor que permite qualificar os atos de bons ou maus".

A ética analisa, portanto, o comportamento humano apontando erros e desvios.

Abaixo listamos 12 princípios:

1. Não deixar de aplicar a lei, regulamentos e normas que disciplinam a prática do xadrez.
2. Manter postura isenta durante as partidas não se deixando influenciar nos eventuais conflitos por pressões de jogadores, técnicos e espectadores.
3. Comportar-se sempre condignamente de acordo com os ditames da lei do xadrez, impondo o respeito de todos ao esporte e suas regras, de modo a preservar a ordem e realização saudável e produtiva dos eventos.
4. Reprimir atos que comprometam ou desmoralizem a imagem do xadrez e suas entidades dirigentes.
5. Manter a ordem nas competições coibindo abusos que possam comprometer a integridade física dos jogadores.
6. Tratar com respeito e consideração os jogadores sobretudo nos momentos de aplicação de punições de modo a evitar atos que impliquem em humilhação.
7. Não cometer atos ou aplicar punições que impliquem em abuso de autoridade.
8. Não agir desastrosamente interferindo no resultado normal de uma partida.
9. Rejeitar acordos espúrios e rechaçar a corrupção de qualquer natureza, assegurando a honestidade e a dignidade no âmbito do esporte.
10. Coibir o uso de qualquer tipo de droga ou estimulante de modo a preservar o princípio universal da integridade física e mental do indivíduo.
11. Abster-se de jogar partidas ou praticar qualquer atividade paralela durante a rodada que desvie sua atenção e prejudique o bom andamento da competição.
12. Apresentar em tempo hábil o Relatório do Torneio e, quando for o caso, o Formulário de Normas de Títulos de Mestre e Grande Mestre Internacional.

Derrubar peças – Competição de Xadrez Rápido

Pergunta: O jogador das brancas ao efetuar seu lance, esbarrrou no tabuleiro desmanchando parte das posições das peças. Ele conseguiu refazer tudo dentro do seu tempo, mas o jogador das pretas queria que o árbitro o punisse exigindo bônus de 2 minutos ao seu tempo.

O árbitro decidiu por não punir, pois o jogador das brancas consertou tudo no seu tempo. Isso foi legal? E se não houvesse mais a possibilidade de reconstituir a partida, já que era competição de xadrez rápido, sem nenhuma anotação?

Resposta: A lei diz que "Se o jogador derruba ou desloca uma ou mais peças deverá restabelecer a correta posição, no seu próprio tempo. Se necessário, o oponente poderá parar o relógio e pedir a ajuda do árbitro. O árbitro poderá penalizar o jogador que deslocou as peças. Como se pode observar, o legislador não obriga o árbitro a aplicar punição ao infrator. Fica a critério do árbitro, penalizar ou não, e aí ele deve usar e abusar do bom-senso. Se o jogador das brancas restabeleceu a posição no seu próprio tempo já foi suficientemente punido. O jogador das pretas provavelmente confundiu a situação do artigo 7.3 (derrubada de peças) com a do art. 7.4 (lance ilegal), que o árbitro deve punir acrescentando 2 minutos ao relógio do adversário.

Conclusão: O árbitro agiu corretamente. É importante que o árbitro só imponha penalidades aos jogadores quando for apropriado. O jogador das pretas é que poderia ter sido punido pelo árbitro por ter exigido acréscimo de 2 minutos ao seu relógio sem qualquer embasamento legal. Se a posição imediatamente anterior ao deslocamento das peças não pudesse ser reconstituída, a partida deveria continuar a partir da última posição identificável anterior à irregularidade (deslocamento das peças). E o árbitro deve usar o seu melhor discernimento para ajustar os tempos dos relógios

Derrubar peças - O que fazer quando o jogador derruba as peças do adversário, no apuro de tempo?

Pergunta: Os dois jogadores estão em 'apuro de tempo', com menos de 1 minuto em seus respectivos relógios. O jogador das brancas, após uma tomada de peça, derruba o rei preto e aciona o relógio passando a vez para o jogador das pretas. O que o jogador das pretas deve fazer? Acionar o relógio sem jogar até que o jogador das brancas reponha ao tabuleiro a peça que se encontra ainda caída no chão, ou deve parar o relógio e chamar o árbitro? Seria um lance impossível?

Resposta: De acordo com o disposto no art. 7.3 da Lei do Xadrez, "o jogador que derruba uma ou mais peças do adversário deve restabelecer a correta posição no seu próprio tempo ..."

Para que seja cumprido o referido dispositivo legal o jogador deve parar o relógio e chamar o árbitro para resolver o impasse. Esse é o procedimento correto se a partida estiver sendo jogada com relógio mecânico ou digital. O árbitro todavia deve penalizar o jogador que cometeu a infração.

Derrubar relógio - Ponteiros dos relógios sofrem fenômenos de natureza psico-cinética após o jogador derrubar o relógio com 'forte-pancada'

Pergunta: Os dois jogadores devido o apuro de tempo estão batendo muito forte nos relógios. O jogador das brancas tem, aproximadamente, 20 segundos e o jogador das pretas cerca de 50 segundos. O jogador das pretas faz o lance e aciona o relógio, derrubando-o ao chão. Rapidamente, recoloca o referido relógio à mesa. Ocorre que a situação dos ponteiros após a queda passa a ser a seguinte: pretas com a seta caída e as brancas com o triplo do tempo que detinha antes da queda. Qual deve ser a atitude do árbitro em tais circunstâncias?

Resposta: O caso relatado foge à normalidade. Até parece que ocorreram fenômenos de natureza psico-cinética. Somente esta ciência explicaria o estranho comportamento 'dos ponteiros dos relógios' após a queda.

Mas, a lei do xadrez traz dispositivos que contemplam situações da espécie. Diz o artigo 6.11, que quando o relógio apresenta defeito óbvio, o árbitro deve substituí-lo e valer-se do seu bom senso ao registrar no 'display' do novo relógio os tempos de cada jogador. O árbitro deve também (se o bom senso também lhe aconselhar) conceder bônus de tempo para o jogador das brancas, que não foi o responsável pela queda do relógio. A partida então prossegue, após o árbitro pedir serenidade, advertindo os dois jogadores para não darem 'pancada forte' nos relógios, e alertando ao jogador que derrubou o relógio, que eventual repetição do fenômeno acima descrito implicará na imediata perda da partida. (art. 13.4, "d")

"Art. 6.8 alínea c – Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez corretamente. É proibido acioná-lo com muita força, segurar ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio deverá ser penalizado de acordo com o art. 13.4."

"Art 6.11 - Qualquer indício dado pelos relógios será considerado conclusivo na ausência de qualquer defeito evidente. Deverá ser substituído qualquer relógio de xadrez que tenha defeito óbvio. O árbitro deverá substituir o relógio e valer-se de seu bom-senso quando ajustar os tempos a serem mostrados pelos ponteiros do relógio que substituirá o que apresentava defeito."

Emparceiramento – Quais são os principais programas?

Pergunta: Gostaria de saber como posso adquirir um programa que me auxilie no emparceiramento e no cálculo de rating durante uma competição.

Resposta: Há na internet vários programas que auxiliam árbitros nos emparceiramentos e gerenciamento de rating. Alguns são gratuitos (freeware). O programa mais usado aqui no país é o swiss-perfect. A FIDE recomenda o uso do swiss-manager. Outros softwares disponíveis na internet são: protos, swiss-48 que só roda em plataforma DOS e swiss master 5.0.

60Emparceiramento Suíço - 2 jogadores podem jogar mais de uma vez?

Pergunta: Num torneio aberto, o jogador nº 10 derrota, por WO, o jogador nº 17 na 3ª rodada. É possível que eles voltem a ser emparceirados em rodada posterior? Não estaria contrariando a regra B1 que trata dos critérios absolutos (Handbook C.04)

Resposta: Realmente, a alínea 'a' da regra B1, explicita que dois jogadores somente podem jogar uma única vez. É critério absoluto! Ocorre que numa partida efetivamente jogada registra-se o número do adversário, o resultado e a cor assumida. No caso da partida não jogada (WO), por determinação da própria FIDE, registra-se somente '+' para o vencedor e '-' para o perdedor e não vale para cálculo de rating.

Conclusão: Se dois jogadores já foram empareirados, mas a partida não foi efetivamente jogada, pode acontecer a hipótese de os mesmos jogadores serem novamente empareirados em rodada posterior.

Empareiramento Suíço – Num evento escolar, qual é a ordem de jogadores se nenhum dos jogadores tem rating?

Pergunta: Num torneio escolar qual o critério que o árbitro usa para estabelecer a lista de jogadores para o empareiramento da primeira rodada considerando que nenhum deles tem rating.

Resposta: O árbitro deve empareirar os jogadores com base no critério que foi anunciado antes do início do evento, caso contrário deverá empareirar os jogadores com base em ordem alfabética.

Nota: O programa swiss perfect empareira com base na ordem decrescente de sobrenome caso os jogadores não tenham rating ou título.

Empareiramento Suíço – Cores invertidas?

Pergunta: Num torneio suíço, ritmo rápido, realizado no fim de semana, uma dupla jogou na 1ª rodada na mesa 20 com as cores trocadas. O árbitro somente tomou conhecimento do fato quando começava a executar o empareiramento da 3ª rodada e imediatamente corrigiu o resultado do empareiramento da mesa 20 na 1ª rodada, antes de efetuar o empareiramento da 3ª rodada. Foi correto o procedimento do árbitro?

Resposta: No meu entendimento foi correto o procedimento. Se o programa utilizado é o Swiss Perfect, com um simples clique de mouse o árbitro faz o 'swap' das cores, efetuando a correção.

Empareiramento Suíço – Num evento suíço com base em rating, qual o critério para empareirar jogadores?

Pergunta: Num torneio escolar qual o critério que o árbitro usa para estabelecer a lista de jogadores para o empareiramento da primeira rodada considerando que nenhum deles tem rating.

Resposta: Para efeito de empareiramento, os jogadores devem ser listados na seguinte ordem:

- a) pontuação (score)
- b) rating FIDE
- c) título FIDE (GM, WGM, IM, WIM, FM, WFM, CM, WCM)
- c) rating CBX
- d) ordem alfabética (se não foi anunciado algum outro critério antes do início do torneio)

Empate - Partida de relâmpago - Rei e Bispo versus Rei e Bispo?

Pergunta: Numa partida de blitz o jogador A está com Rei e Bispo de casas brancas e o seu adversário tem Rei e Bispo de casas pretas. Cai a seta do jogador das pretas, o que o árbitro decide?

Resposta: Em partidas de xadrez normal ou rápido é claro que se trata de empate. Isto porque o jogador mais apurado em tempo poderia reivindicá-lo valendo-se das prerrogativas do art. 10.2 da Lei do Xadrez.

Nas partidas de relâmpago, todavia, não é aplicável o art. 10.2, face ao disposto no apêndice C4. O empate poderia sobrevir mediante comum acordo entre os jogadores (hipótese remota). No caso em análise, não permitindo a lei que o árbitro intervenha, a partida termina com a vitória das brancas, até porque, é possível as pretas sofrerem xeque-mate com a configuração acima de peças (por exemplo: pretas com Ra8, Bb8; brancas com Ra6, Bc6);

Por outro lado, se os bispos não fossem de cores opostas a partida estaria empatada por falta de material para dar mate.

" C2 - O Artigo 10.2 não se aplica."

Observação: No caso de queda de seta das pretas, o árbitro pode decidir que as brancas venceram a partida de xadrez relâmpago nas seguintes hipóteses:

- 1) brancas com Rei e Dama; pretas com Rei e Dama
- 2) brancas com Rei e Torre; pretas com Rei e Dama
- 3) brancas com Rei e Torre; pretas com Rei e Torre
- 4) brancas com Rei e Cavalos; pretas com Rei e Torre
- 5) brancas com Rei e Cavalos; pretas com Rei e Cavalos
- 6) brancas com Rei e Bispo; pretas com Rei e Bispo (bispos de casas de cores opostas)

Empate - Partida de relâmpago - Rei e 2 cavalos contra rei nu

Pergunta: Numa partida de blitz (relâmpago) é possível reivindicar empate já que meu adversário só poderá dar mate ajudado? Posição: brancas, rei e 2 cavalos; pretas, só o rei.

Resposta: Em blitz, não é se aplica reivindicação de empate com base no art. 10.2.

Se cair a seta das pretas, o árbitro deverá aplicar o artigo 6.10 da lei e decretar a vitória das brancas, porque o mate é possível. Exemplo de posição final com mate: pretas, rei em a8; brancas, rei em a6 e cavalos em b6 e c6.

"Art. 6.10 - ...Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer seqüência de lances legais possíveis, mesmo pelo mais inábil contra-ataque."

Empate teórico - Xadrez relâmpago - Final de rei e peão de torre contra rei

Pergunta: Em alguns eventos escolares não raras vezes tem havido problemas no xadrez relâmpago. Exemplificando: Ambos os jogadores têm menos de 20 segundos (estão com seta pendurada). O jogador A que tem rei e peão de torre e pretende jogar até a queda de seta, embora o rei do adversário esteja dominando a casa de promoção. Deve o árbitro intervir já que se trata de empate teórico?

Resposta: A lei não regula empate teórico.

O árbitro deve se abster de intervir porque o fator tempo é aspecto preponderante nas partidas de relâmpago. Se o jogador com o rei nu jogar corretamente a partida estará empatada. Ocorre que a seta dele pode cair e o adversário ganharia a partida porque tem material para dar mate.

É importante assinalar que não existe consenso entre os árbitros relativamente a essa situação. Há uma outra corrente que admite a não intervenção do árbitro quando não há equilíbrio de forças, ou seja, o jogador com o rei nu é fraco. De outra forma pode o árbitro intervir.

Espectador avisa queda de seta no final da partida - Dilema do árbitro.

Pergunta: No final de uma partida de xadrez rápido, os dois jogadores estão apurados. O jogador A tem material a mais. Ocorre que um espectador avisa a queda de seta do jogador B. Imediatamente, o jogador A acusa a queda de seta do adversário que protesta e pede para o árbitro anular a partida. O árbitro confirma a vitória do jogador A. Está correta a decisão?

Resposta: Quando um espectador ou um jogador de outra partida interfere acusando queda de seta, por exemplo, fato previsto no artigo 13.7 da lei do Xadrez, pode provocar situação constrangedora, que às vezes coloca a arbitragem num terrível dilema.

Mas o árbitro, ao decidir, deve usar o "bom senso" (vide prefácio) para não prejudicar ninguém.

Conclusão: O árbitro acertou na decisão. Não deveria anular a partida mesmo porque não haveria tempo hábil para realização de nova partida. Poderia ter expulsado o infrator do salão de jogo, com base no art. 13.7 "a".

"Art. 13.7 a - Espectadores e jogadores de outras partidas não devem falar ou interferir numa partida de qualquer forma. Se for necessário, o árbitro pode expulsar os infratores do ambiente de jogo."

Falta de ética – Jogador abandona partida numa situação em que somente ele tem material para dar mate

Pergunta: Numa partida, o jogador com várias peças brancas abandona e entrega a planilha com o resultado 0x1. Seu adversário não tem material para dar mate. O que decide o árbitro?

Resposta: Sem dúvida trata-se de uma situação anormal. O árbitro não pode aceitar a vitória de um jogador que não tem material para dar mate. O resultado da partida neste caso deve ser 0 (perda da partida face ao disposto no art. 12.1 da lei do xadrez) para o jogador das brancas e meio ponto para o jogador adversário.

No relatório final deverá enquadrar o jogador das brancas no artigo 12 da Lei, por falta de ética.

"Art. 12 Os jogadores não poderão praticar nenhuma ação que desrespeite ou cause má reputação ao jogo de xadrez."

Falta de ética – Jogador coloca seu rei em casa ao lado do rei adversário

Pergunta: Dois jogadores estão em apuro de tempo numa partida de xadrez relâmpago. O jogador A tem rei na casa c6 e peões nas casas c7 e a5; jogador B tem rei na casa e6. O jogador B tem a vez de jogar e, com grande velocidade coloca seu rei na casa (encostando rei com rei). O jogador A com a seta pendurada automaticamente joga c8=D. O jogador B captura o rei branco e declara-se vitorioso. Está correto? As pretas venceram?

Resposta: Este deplorável truque é bem conhecido e só acontece em partidas de blitz. É sem dúvida, aética a atitude do jogador das pretas que pode até ser penalizado com a perda da partida (se agiu dolosamente) por ter tentado ludibriar o seu adversário. Além disto, seu lance vai de encontro ao disposto nos artigos 1.2, 7.4 a, 12.1. Conclusão: O árbitro deverá, nos casos da espécie, decretar imediatamente a derrota do jogador B, que conduzia as peças pretas.

"Art. 1.2 – in fine – Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio rei sob ataque ...". "Art. 12.1 - Os jogadores não poderão praticar nenhuma ação que cause má reputação ao jogo de xadrez."

"Art. 13.4 - O árbitro pode aplicar uma ou mais das seguintes penalidades:

- a) advertência,
- b) aumentar o tempo remanescente do oponente,

- c) reduzir o tempo remanescente do jogador infrator,
- d) declarar a perda da partida,
- e) reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infrator,
- f) aumentar os pontos ganhos na partida pelo oponente até o máximo possível para aquela partida,
- g) expulsão do evento."

70 Falta de ética ou de educação?

Pergunta: Na nossa cidade existe um jogador fedorento que não cuida da higiene pessoal, não toma banho, não escova os dentes e por isso tem péssimo hálito e fede mais que um híbrido de bode com gambá. O árbitro pode aplicar alguma punição para esse jogador 'catinguento' que não tem nenhum asseio, se durante a partida ele ficar "bufando" em cima perturbando a concentração do indefeso adversário?

Resposta: Esta é uma das questões que costumam causar constrangimento e quase ninguém 'ousa' falar nisso.

O jogador "fedorento" que, deliberadamente, não toma banho, tem bafo de bode, não escova os dentes, etc., causa irritação ao adversário e transtorno para árbitros e jogadores, que estão eventualmente atuando na chamada 'área de risco', bem como a organizadores de torneios.

Não importa se o jogador em questão é contumaz em dar insuportáveis baforadas justamente nos apuros de tempo do adversário. Mesmo em qualquer momento de reflexão do adversário isso pode e deve ser encarado como uma perturbação.

É o árbitro não pode se omitir em situações dessa natureza!

É evidente que o jogador que se propõe a jogar uma partida em tais condições certamente estará incomodando o adversário se, para tanto, age de modo intencional, devendo ser penalizado pelo árbitro, por infringir disposto no artigo 12.6 da Lei do Xadrez.

É conveniente lembrar que o artigo 13.4 da Lei do Xadrez traz em seu bojo um elenco de penalidades que podem e devem ser aplicadas ao [jogador que está perturbando o adversário e criando embarços à arbitragem](#).

"Art. 12.6 da lei do Xadrez - É proibido distrair ou perturbar o oponente de qualquer maneira ...".

Falta de ética ou de educação – Jogador fedorento perturba o adversário

Pergunta: O jogador fedorento, com mau-hálito e que dá bufadas durante o jogo.

Qual seria a punição para esse jogador? Que atitudes o árbitro tomaria?

O artigo 12.6 da Lei do Xadrez proíbe que o jogador distraia ou perturbe o adversário de qualquer forma.

Resposta: Indubitavelmente, o jogador que dá baforadas no adversário está transgredindo a lei e deve ser penalizado.

Para aplicar ao infrator, o árbitro tem a seu dispor variado elenco de penalidades. A punição dependerá da gravidade situação e da perturbação provocada.

É claro que o árbitro deve levar em conta, também, o comportamento pregresso do infrator.

Em tese, a penalidade pode variar desde a concessão de tempo para o adversário até a aplicação ao infrator da perda da partida.

Fator tempo – No blitz é justo que um jogador jogue sem plano, só para ganhar no tempo?

Pergunta: Numa partida de blitz (relâmpago), é justo que um jogador jogue sem plano, valendo-se somente da sua superioridade no tempo, para vencer uma partida que está teoricamente empatada, por exemplo?

Resposta: No blitz, o fator tempo é muito mais importante que nos ritmos de pensado e rápido.

Tanto isso é verdade, que o apêndice C2 veda, no blitz, as reivindicações de empate com base no art. 10.2 da Lei do Xadrez.

Assim, o jogador que estiver pior no tempo não pode reivindicar empate, por estar numa posição equilibrada (bispos de cores opostas, por exemplo), ou em superioridade de posição, ou mesmo alegando xeque-perpétuo.

Melhor dizendo, pedir é possível, mas o árbitro deve determinar que a partida tenha continuidade.

Logo, o jogador inferiorizado no tempo, somente terá sucesso na sua reivindicação de empate, na hipótese de o adversário não possuir material para dar mate. (vide apêndice C3 da Lei do Xadrez)

Se ocorrer a queda de seta, o jogador, simplesmente, perde a partida, a não ser que o adversário não tenha material suficiente para dar mate. Isso é regra geral.

Isto porque, no blitz, o jogador não tem a obrigação de se esforçar para ganhar por meios normais, como por exemplo, forçar o xeque mate. Ele pode, até mesmo, repetir posições para ganhar pelo tempo, mesmo porque, a partida de blitz não é anotada.

É injusto? Pode-se dizer que não! porque o fator tempo é o mais importante nesta modalidade.

Blitz não é xadrez no sentido "puro". O vencedor no blitz é, em geral, aquele com maior habilidade manual. Nos clubes virtuais da internet, o vencedor costuma ser aquele, com maior agilidade no manuseio do mouse.

É claro que o internauta 'ligeirinho' corre o perigo de virar estatística da síndrome do LER.

E o árbitro não pode decretar empate a não ser nessas situações de falta de material. Mesmo na famosa 'posição de empate' rei e peão de torre contra rei, o árbitro deve deixar a partida prosseguir, até que o jogador afogue o rei do adversário. Se a seta do jogador com rei nu, cair antes, ele simplesmente perde a partida. Muitos acham estranho, mas é isso que diz a Lei do Xadrez, atualmente em vigor.

Fator tempo - Blitz - O árbitro pode decretar empate se o jogador exigir alegando xeque-perpétuo?

Pergunta: Li a sua resposta anterior, no entanto, não pude concordar com sua interpretação de que o árbitro não possa decretar empate nem, por exemplo, em uma posição de xeque perpétuo, onde facilmente pode-se constatar a repetição. Acho inclusive que no Brasil boa parte dos árbitros tem se equivocado em decisões relativas as partidas de blitz ... espero que meu e-mail possa contribuir para o debate e, conseqüentemente, maior aprofundamento e compreensão do tema. Para finalizar gostaria de ressaltar que as respostas às questões de arbitragem dadas no site, tem-se tornado referência para os enxadristas brasileiros, por isso minha preocupação quanto à resposta dada e sua possível utilização nas tomadas de decisão em diferentes torneios.

Resposta: Reconheço que essa questão é mesmo polêmica.

Respeito a sua opinião, mas continuo a afirmar que o jogador só não perde a partida, nas situações da espécie, se o adversário não tiver material para dar mate (logicamente depois de o adversário, com a seta ainda em pé, acusar a queda de seta).

A lei não faculta a nenhum dos jogadores exigir empate, simplesmente, pelo fato de a posição estar-se repetindo. Isto porque - também no blitz - não existe a figura do xeque-perpétuo.

Além disso, no blitz, ao contrário do que acontece no pensado, o tempo é fator preponderante e decisivo! E o árbitro também não pode precipitar-se decretando empate mesmo porque não teria respaldo legal para intervir na partida e tomar tal decisão.

Enfim, o que se quer dizer é que o legislador, ao elaborar o apêndice C, levou em conta a característica inegavelmente marcante e decisiva do blitz, qual seja, o fator tempo!

OBS: Na resposta anterior não foi abordada a questão do xeque perpétuo.

O árbitro só pode intervir nos casos previstos em lei.

Fator tempo - Blitz – Existe empate pela repetição de lances

Pergunta: Recentemente participei de um evento como técnico de equipe e durante uma partida de estilo relâmpago (5 minutos), vi um atleta realizando várias vezes a mesma posição no tabuleiro, um verdadeiro vai-e-vem da peça, aguardando a queda de seta. Existe empate pela tripla repetição de lances no estilo relâmpago?

Resposta: A lei do xadrez não regula a figura do "xeque perpétuo". Xeque perpétuo, não existe (!) como costuma dizer, com muito senso de humor, o Presidente do Comitê de Arbitragem da FIDE. Por falta de amparo legal, o árbitro não pode intervir espontaneamente numa partida de blitz, também conhecida como relâmpago ou ping, nos casos de repetição de posição. A lei é clara (!), parafraseando conhecido árbitro de futebol: A reclamação com base em repetição de posição (ou na regra dos 50 lances) só prospera se houver uma planilha. E ninguém joga blitz anotado!

Final Acelerado – Quickplay Finish – Conceituação

Pergunta: Li algumas das questões sobre arbitragem no site xequenet, e gostaria de saber o que significam as partidas de quickplay finish!"

Resposta: Quickplay finish ou final acelerado ou 'at finish' ou guilhotina é a fase de uma partida quando todos os lances (remanescentes) devem ser efetuados num determinado limite de tempo (Art. 10.1)

Exemplificando: se o ritmo for 2 horas para 40 lances mais uma hora nocaute, haverá 2 fases de jogo.

Na primeira fase, cada jogador terá de realizar 40 lances em 2 horas. Na segunda fase, os jogadores deverão realizar todos os lances remanescentes em 1 hora mais o tempo que foi poupado na primeira fase.

Essa segunda fase é chamada de 'quick play finish'.

Horário de início da rodada sofre atraso – Quando ocorre o WO?

Pergunta: Tem sido bastante comum nos torneios que jogo ocorrer atraso no início da rodada.

Suponhamos que o árbitro oficial do torneio acione todos os relógios às 10h:30, com meia hora de atraso. Faço o meu primeiro lance de brancas e aguardo o adversário. Quando posso reclamar a vitória por WO? Depois que caírem as setas do relógio?

Resposta: Eis o que diz o art. 6.7 da lei do xadrez: "Qualquer jogador perderá a partida se chegar atrasado mais de uma hora depois do horário previsto para o início da partida a menos que as regras da competição especifiquem ou o árbitro decida de outra forma."

Logo, perderá a partida qualquer jogador que chegar ao tabuleiro mais de uma hora depois do horário previsto no regulamento para o início da sessão.

Assim, se a partida deveria começar às 10 horas, o WO ocorrerá alguns segundos a partir das 11 horas, sendo irrelevante se a sessão sofreu atraso. E o árbitro não precisa esperar as setas do relógio caírem para, então, intervir e decretar o WO.

Iluminação – Quais são as exigências quanto à iluminação?

Pergunta: Para disputar o match com Spassky, na década de 70, na Islândia, Fischer fez exigências quanto à iluminação. Qual é a situação hoje em dia? Existe um mínimo especificado pela FIDE?

Resposta: O FIDE 'handbook' não especifica a iluminação necessária para uma competição.

Houve época em que a FIDE recomendava, em seus torneios, iluminação entre 120 e 180 watts, com intensidade controlada, de lâmpadas fluorescentes leitosas, colocadas a cinco metros de distância do chão.

Antes do início da competição, o árbitro tem a obrigação de vistoriar o Salão de Jogos e verificar se a iluminação é satisfatória. E a iluminação deve ser verificada durante o horário em que serão realizadas as rodadas; pode parecer satisfatória durante o dia, mas insuficiente durante a noite.

A iluminação ideal é aquela que mais se assemelha à luz do dia. Como regra, a iluminação do palco deve ser mais intensa do que a da platéia. Durante a partida, flashes devem ser evitados para não perturbar os jogadores. Por isso é que a FIDE somente autoriza sessão de fotos com flashes, nos salões de jogos, nos minutos iniciais da partida.

Insubordinação – Jogador desrespeita o adversário e árbitro

Pergunta: Um jogador pede a presença do árbitro para informar que o adversário efetuou o 3º lance impossível. Porém, esta é a primeira vez que o árbitro é chamado para anotar a penalidade. O jogador informa que seu adversário cometeu a terceira. O árbitro questiona o seu adversário e este mantém-se em silêncio (não admitindo nem que sim, nem que não) e diz ao reclamante que era sua a responsabilidade de chamar o árbitro, já que esta era a primeira vez do árbitro ao tabuleiro. O reclamante, então, levanta-se da mesa e acusa seu adversário de má-índole, uma vez que aquele deveria admitir que havia feito o terceiro lance. Pergunto: o reclamante poderia ser penalizado pelo árbitro devido à sua conduta com a perda da partida (ou exclusão do torneio)? E, além disso, perdeu completamente a razão por não ter chamado o árbitro desde o primeiro lance ilegal? Como fica o resultado da partida, sendo que a mesma encontrava-se no meio-jogo?."

Resposta: O árbitro deve investigar se a queixa procede e aplicar uma das sanções previstas no artigo 13.4 da Lei do Xadrez. O grau da punição depende do comportamento do reclamante durante a partida. Se a punição merecida for a perda da partida, o árbitro deverá determinar o escore do adversário.

Jogador pode ficar em pé atrás da cadeira do oponente (com a vez de jogar)?

Pergunta: Durante a rodada, o jogador pode andar na sala de jogo e permanecer em pé atrás, próximo à cadeira do adversário (que está com a vez de jogar) ? Isto pode ser considerado "perturbar o adversário" ?

Resposta: Sem dúvida esta estranha conduta tem a intuito de quebrar a concentração do adversário e deve ser coibida pelo árbitro, com base no artigo 12.6 da Lei do Xadrez.

"Art. 12. 6 – É proibido distrair ou perturbar o adversário de qualquer maneira...."

80 Jogador pode usar fone de ouvido durante a realização da partida?

Pergunta: Num torneio aberto pode o participante usar 'headphone' para escutar música durante a partida? O árbitro pode proibir?

Resposta: Trata-se de comportamento inadequado usar headphone durante a partida. Além disso, o volume pode estar audível e perturbar tanto o adversário quanto demais jogadores que estejam próximos à sua mesa.

Conclusão: O árbitro deve proibir porque o jogador está transgredindo o art. 12.6 da Lei do Xadrez.

"Art. 12. 6 – É proibido distrair ou perturbar o adversário de qualquer maneira...."

Jogadores trocam de mesa por engano, num torneio suíço de rápido.

Pergunta: Num torneio suíço de rápido 30 min ko, jogador chega atrasado e por engano senta-se na mesa 31 ao invés da mesa 30. Ocorre que o jogador da mesa 31 está jogando na mesa 30. O engano somente é descoberto pelo árbitro quando faltam 10 minutos para terminar a partida. O árbitro deve anular a partida?

Resposta: Nestes casos estranhos, mas não muito raros, o árbitro deve verificar se as duplas que estão jogando nas mesas 30 e 31 não jogaram em alguma rodada anterior. Caso sejam possíveis, o árbitro deverá efetivar os emparelhamentos fazendo 'swap' no programa. Esta solução é factível.

Jogador responde ao lance antes de o adversário acionar o relógio, em partida de blitz

Pergunta: Numa partida de blitz, o jogador A faz o lance; o jogador B responde em seguida; o jogador A, então, aciona o relógio; o jogador B também aciona o relógio. O procedimento está correto?

Resposta: Trata-se de procedimento corriqueiro nas partidas jogadas nos ritmos rápido e blitz (relâmpago).

Os jogadores em apuro de tempo não raras vezes jogam em grande velocidade e acabam respondendo antes de o adversário acionar o relógio.

Conclusão: O jogador B não está transgredindo a Lei se não estiver impedindo o adversário de acionar o pino do relógio.

O que o art. 6.8 "a" da Lei do Xadrez proíbe é que jogador B impeça o adversário de acionar o relógio. "Art. 6.8.a - ... Deve ser sempre permitido a um jogador acionar o pino de seu relógio..."

Jogador que se ausenta do ambiente de jogo sem pedir autorização ao árbitro

Pergunta: O jogador ausenta-se do salão de jogos sem antes pedir permissão ao árbitro. Seu adversário desconfiado da atitude chama o árbitro e pede que tome providências. O que deve fazer o árbitro?

Resposta: A conduta de ausentar-se sem a devida permissão implica vai de encontro ao disposto no art. 12.4 da Lei do Xadrez.

O árbitro deve verificar onde se encontra o jogador ausente. Dependendo da gravidade da falta deverá aplicar-lhe a punição devida (usando o bom senso) com base no elenco de punições previstas no art. 13.4 da Lei do Xadrez.

OBS: Vale lembrar que o intuito da regra não é tolher a liberdade de locomoção do jogador. A idéia é evitar que o jogador se ausente para consultar seu técnico, literatura ou softwares enxadrísticos.

(comportamento anti-ético) "12. 4 - Não é permitido aos jogadores deixar o 'ambiente de jogo' sem a permissão do árbitro. O ambiente de jogo é composto pela sala de jogo, banheiros, área de refeição leve, área reservada para fumantes e outros locais designados pelo árbitro. Não é permitido ao jogador, que tem a vez de jogar, deixar a sala de jogo sem a permissão do árbitro."

"13.4 - O árbitro pode aplicar uma ou mais das seguintes penalidades:

- a) advertência,
- b) aumentar o tempo remanescente do oponente,
- c) reduzir o tempo remanescente do jogador infrator,
- d) declarar a perda da partida,
- e) reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infrator,
- f) aumentar os pontos ganhos na partida pelo oponente até o máximo possível para aquela partida,
- g) expulsão do evento."

Jogador perde partida por WO

Pergunta: O que acontece quando um jogador perde por wo uma partida de qualquer rodada de um torneio suíço?

Resposta: O jogador que não puder jogar uma rodada deve avisar ao árbitro para retirá-lo do emparelhamento da referida rodada. Se não avisou e perdeu a partida por wo não poderá ser emparelhado nas demais rodadas.

"FIDE handbook C04.1F - Jogador que perder uma partida por wo não pode ser emparelhado nas demais rodadas."

Jogador embriagado – Exclusão do Torneio

Pergunta: O que acontece com um jogador que comparece à rodada do campeonato estadual embriagado e causa tumulto.

Resposta: Participar de competição alcoolizado e causar tumulto é considerada falta gravíssima.

O árbitro deverá enquadrá-lo no art. 12 da Lei do Xadrez, aplicando a punição prevista na alínea g do art. 13.4, comunicando o fato à Federação.

Lance escrito apenas na planilha (não realizado no tabuleiro) porque o adversário chegou atrasado

Pergunta: O Jogador A (com peças brancas) escreve o lance na planilha, mostra ao árbitro qual foi o lance executado, aciona o pino do relógio sem entretanto executá-lo no tabuleiro porque o seu adversário ainda não chegou. O estranho ritual deve-se ao fato de seu adversário estar atrasado. O jogador B (com peças pretas) logo que chega questiona o adversário por que o seu relógio está acionado se o tabuleiro apresenta a posição inicial das peças. O jogador A, prontamente, mostra a planilha com o lance escrito e diz que foi aconselhado pelo próprio árbitro a agir dessa forma. Está correto este procedimento?

Resposta: A nova lei (art. 8.1) proíbe o jogador de escrever o lance antes de executá-lo no tabuleiro. Também não é lícito ao jogador, parar o relógio e acionar o do seu oponente enquanto não tiver efetivamente feito o seu lance no tabuleiro, consoante o disposto no art. 1.1 e alínea a do art. 6.8 da Lei do Xadrez.

Conclusão: Sem dúvida o jogador B está com a razão. Este procedimento é inaceitável. O jogador das brancas só pode acionar o pino do seu relógio e anotar o seu 1º lance, após executá-lo no tabuleiro. Somente depois de executado esse pequeno ritual é que as pretas passam a ter a 'vez de jogar'.

"Art. 1.1 - O jogador com as peças brancas começa o jogo. Diz-se que um jogador 'tem a vez de jogar', quando a jogada do seu oponente tiver sido feita."

"Art. 6.8. a - Durante a partida cada jogador, depois de fazer seu lance no tabuleiro, deverá parar seu próprio relógio e acionar o relógio de seu oponente."

"Art. 8.1. - É proibido anotar previamente o lance, exceto se o jogador estiver reivindicando empate na forma dos Artigos 9.2 ou 9.3."

Lances Ilegais em partida com incremento de 30 segundos por lance executado – Árbitro pode retirar o tempo que o faltoso conquistou com o lance impossível?

Pergunta: Numa partida de xadrez pensado com relógio digital, um dos jogadores está apurado, faz o lance rapidamente e aciona o relógio (tempo disponível: 31 segundos). O adversário pausa o relógio e chama o árbitro alegando que não pode responder a um lance impossível (ilegal). O árbitro pode acrescentar 2 minutos ao reclamante e retirar os 30 segundos que o faltoso conquistou com o lance ilegal?

Resposta: O art. 7.4 diz que o árbitro deve restabelecer a posição anterior ao lance ilegal, concedendo dois minutos extras ao reclamante. É importante ressaltar que em partidas com incremento, a cada lance executado, o jogador recebe incremento em segundos, no caso da partida, bônus de 30 segundos. Assim, o faltoso terá de fazer um novo lance e não perderá o valor correspondente ao bônus ganho com o acionamento do relógio (30 segundos) porque já foi automaticamente acrescentado ao seu tempo remanescente. O árbitro portanto não poderia retirar tempo do jogador faltoso por falta de amparo legal.

Lances Ilegais em Partida de Xadrez Rápido - Intervenção ou não do árbitro

Pergunta: Numa partida de xadrez rápido entre duas crianças com seta pendurada, a jogadora A faz uma jogada irregular; a jogadora B, todavia, não acusa e concretiza sua jogada. O árbitro deve intervir?

Resposta: Em partidas de xadrez rápido, o árbitro só deve intervir, no caso de lance ilegal, se for requerido por pelo menos um dos jogadores, diferentemente do xadrez pensado em que, a qualquer momento, o árbitro pode intervir e restabelecer a posição anterior ao lance ilegal, concedendo dois minutos extras ao adversário. Vide artigo 7.4 "a" da Lei do Xadrez.

No xadrez rápido o infrator só é punido quando fizer um lance ilegal se houver reclamação.

Vide apêndice B6 da Lei do Xadrez.

"B6 - Um lance ilegal está completo assim que o relógio do adversário for posto em movimento. O oponente tem direito de reclamar que o jogador completou o lance ilegal.... Apenas após tal reclamação é que o árbitro poderá intervir."

Lances Ilegais em apuro de tempo de partidas de mais de 1 hora de reflexão para cada jogador – Pode o árbitro intervir?

Pergunta: Nos instantes finais de uma partida no ritmo de 2 horas nocaute, o meu adversário faz uma série de lances irregulares que eu não percebi devido ao apuro de tempo. O árbitro estava assistindo e não se pronunciou. Com os lances irregulares, meu adversário ganhou a partida. O árbitro deveria intervir diante dos lances irregulares? Como ele não interveio, posso requerer a anulação da partida?

Resposta: Em partidas disputadas no ritmo de xadrez pensado, o árbitro pode e deve intervir, independentemente de reclamação do jogador prejudicado. Um lance ilegal, que é um ato anulável, se acusado durante a partida, possibilita a aplicação da lei do xadrez, voltando-se à situação anterior ao lance ilegal, com a conseqüente punição do infrator. (vide art. 7.4). Mas isso tem de acontecer durante a realização da partida.

Uma vez terminada a partida, não há mais o que se fazer, porque a irregularidade só poderia ser sanada durante o transcurso do jogo. Desse modo, depois de terminada a partida não existe mais a infração e, por esse motivo, não é cabível a anulação do jogo.

Nas partidas nos ritmos de rápido e blitz é que os árbitros só podem intervir se houver uma reclamação formal, por parte de um dos jogadores.

Num paralelo com o direito, em especial ao chamado direito processual, que, entre outras coisas, disciplina o modo de atuação das partes perante o juiz, atribui-se a necessidade de "agir na hora" ao princípio da eventualidade. Diz-se que há a perda de uma oportunidade processual quando alguém deixa passar um direito que só pode ser efetivado naquele momento. Isso acontece principalmente por duas razões. Uma de ordem lógica, pois é naquele momento que os fatos podem ser verificados. Outra por motivo de segurança jurídica, eis que não é possível que a reclamação permaneça em aberto, incerteza que não interessa a nenhum dos envolvidos. É a aplicação do adágio latino "dormientibus non succurrit jus" (a justiça não socorre aos que dormem).

Guardadas as diferenças entre direito e xadrez, a solução para o caso acaba não sendo diferente do raciocínio acima. Isso porque, sendo o xadrez algo que visa o entretenimento e o lazer de seus praticantes, e onde não é possível ao juiz fiscalizar todas as partidas o tempo todo nem "reduzir a processos" tudo o que ocorre no jogo, é recomendável que cada jogador se preocupe em bem conhecer suas regras (principalmente se o leva a sério e de modo profissional). Deve, assim, reclamar seus

direitos na hora certa, para jogar sempre partidas sadias, sem arrependimentos ou aborrecimentos. E ai vale lembrar outro adágio: "dura lex sed lex" (a lei é dura, mas é a lei).

"Art. 7.4 -

a) Se durante uma partida descobrir-se que um lance ilegal foi feito, deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a referida posição não puder ser reconstituída, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável, anterior à irregularidade. Os relógios deverão ser ajustados de acordo com o Artigo 6.14. O Artigo 4.3 aplica-se à jogada que for feita em substituição ao lance impossível. A partida deverá então continuar a partir da posição restabelecida.

b) Após a adoção das ações descritas no Artigo 7.4 "a", para os dois primeiros lances ilegais feitos por um jogador, o árbitro deverá dar dois minutos extras ao oponente, a cada instância; para o terceiro lance ilegal efetuado pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para este jogador."

90 Lance Ilegal – Regra vale para Rápido e Blitz

Pergunta: A regra que valia para o blitz foi estendida também para o Xadrez Rápido?

Resposta: De acordo com o apêndice B6 da lei em vigor lances ilegais praticados em partidas de rápido só estão 'completos' depois que o jogador acionar o pino do relógio. Assim, o adversário só pode reclamar depois que o seu relógio for acionado. Além disso, a reclamação tem de ser feita antes de efetuar o seu lance. E o árbitro somente pode intervir na partida após a reclamação. Este é o novo ritual, que era válido anteriormente só para o Blitz.

Lance Ilegal em Blitz sempre acarreta a perda da partida?

Pergunta: Numa partida de xadrez relâmpago, um dos jogadores está apenas com o rei, enquanto que o outro conta com várias peças. O que acontece se o jogador, com várias peças, faz um lance impossível e aciona o relógio do adversário. Qual é o resultado da partida? O jogador que fez o lance impossível perde, ou há empate, pelo fato do outro jogador não possuir mais peças?

Resposta: Se o jogador fizer um lance ilegal e acionar o relógio perderá a partida se o adversário acusar. Logicamente, em nenhuma circunstância o jogador perderá a partida caso o seu adversário não tenha material para dar mate; o empate é o resultado correto.

"Apêndice C3: Um lance ilegal está completo assim que o relógio do oponente for posto em movimento. Entretanto, antes de fazer o seu próprio lance, o oponente tem o direito de reclamar a vitória. O jogador tem o direito de reivindicar empate antes de fazer o seu próprio lance se o oponente não puder lhe dar xeque-mate por qualquer série de lances legais possíveis..."

Lance Ilegal versus Queda de Seta: O que prevalece em partida de blitz?

Pergunta: O jogador A (brancas com material para dar mate) acusa, na forma regulamentar, um lance ilegal praticado pelo adversário (pretas também com material para dar mate); em seguida o jogador das pretas acusa queda de seta do relógio das brancas. O que decide o árbitro?

Resposta: O árbitro deve analisar a cronologia dos fatos.

Tanto o lance ilegal completo quanto a queda de seta determinam o término da partida.

A seta é considerada caída somente quando o jogador acusa o fato.

Conclusão: O lance ilegal completo, conforme apêndice C3, significa que a partida terminou com a vitória das brancas. O que aconteceu depois é irrelevante.

OBS: Se a partida estivesse sendo disputada no ritmo normal ou de xadrez rápido, o árbitro deveria dar um bônus de 2 minutos para o jogador A e a partida prosseguiria a partir da posição imediatamente anterior ao lance ilegal.

"Apêndice B7 - A seta é considerada caída quando for feita uma reclamação válida neste sentido por um dos jogadores. O árbitro deve abster-se de sinalizar uma queda de seta."

"Apêndice C3 - Um lance ilegal está completo assim que o relógio do oponente for posto em movimento. De qualquer forma, antes de fazer o seu próprio lance o oponente tem o direito de reclamar a vitória..."

Lance ilegal das pretas - brancas ao invés de acusá-lo ameaçam a dama preta - Pretas perdem a dama?

Pergunta: Numa partida de xadrez rápido, um jogador (por exemplo, o de pretas) faz um lance impossível, deixando seu rei em xeque. O jogador de brancas, ao invés de chamar o árbitro e acusar o lance impossível, mantém o rei negro em xeque e ameaça a dama negra. Percebendo que perderiam a dama, pretas então acusam o lance ilegal. Como o Árbitro deve se posicionar nessa situação?

Resposta: Logicamente o árbitro não pode cair nesse truque-sujo. Deve atender à reivindicação do jogador das brancas, determinando que seja restabelecida a posição imediatamente anterior ao lance ilegal, anulando o lance ilegal bem como eventuais lances posteriores.

Valendo-se do seu bom senso, deve o árbitro aplicar as devidas penalidades aos dois jogadores (vide arts 7.4."b" e 13.4). E a partida deve continuar a partir da posição restabelecida, com as pretas tendo a vez de jogar, conforme o disposto no artigo 7.4 "a" da Lei do Xadrez.

"7.4. "a" - Se durante uma partida descobrir-se que um lance ilegal foi feito ..., deverá ser restabelecida

a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a referida posição não puder ser reconstituída, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável, anterior à irregularidade. Os relógios deverão ser ajustados de acordo com o Artigo 6.14. O artigo 4.3 aplica-se à jogada que for feita em substituição ao lance impossível. A partida deverá então continuar a partir da posição restabelecida." "7.4. "b" - Após a adoção das ações descritas na alínea "a" do Artigo 7.4, para os dois primeiros lances ilegais feitos por um jogador, o árbitro deverá dar dois minutos extras ao oponente, a cada instância; para o terceiro lance ilegal efetuado pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para este jogador."

Lance Ilegal - Quando está configurado no xadrez rápido e blitz?

Pergunta: No blitz, jogador faz lance deixando seu rei em xeque e aciona o relógio. Perde a partida?

Resposta: Deixar o rei em xeque é um lance ilegal. Mas, no xadrez rápido e no blitz só estará configurado o lance ilegal depois de acionado o relógio. É o que diz apêndice C3.

"Apêndice C3: Um lance ilegal está completo assim que o relógio do oponente for posto em movimento. Entretanto, antes de fazer o seu próprio lance, o oponente tem o direito de reclamar a vitória. O jogador tem o direito de reivindicar empate antes de fazer o seu próprio lance se o oponente não puder lhe dar xeque-mate por qualquer série de lances legais possíveis...".

Lance Ilegal - Jogador aciona o relógio sem fazer o lance no tabuleiro?

Pergunta: Nos instantes finais de uma partida de xadrez rápido, o jogador das brancas faz o lance e aciona o relógio. O adversário não percebe que teria de responder o lance e simplesmente aciona o pino. O árbitro está assistindo a partida e faz a intervenção após reclamação do jogador das brancas. O ato do jogador das pretas configura-se como lance ilegal.

Resposta: Não está configurado lance ilegal. Mas, o árbitro deve aplicar o disposto no art. 13.4 da lei, acrescentando tempo ao relógio jogador das brancas.

Lance Impossível - Perda da partida. Quando isso acontece? Quando o árbitro pode intervir?

Pergunta: Se o jogador executa um lance impossível, perde a partida em todas as modalidades?

Resposta: Para perder numa partida de blitz (relâmpago) basta o jogador completar um único lance ilegal, também conhecido na prática como lance impossível, que seja devidamente acusado pelo adversário. Isto está previsto no apêndice C3 da Lei do Xadrez. Para perder nos ritmos pensado (art. 7.4) ou rápido (apêndice B5), um só lance não será suficiente; só perde a partida após ter efetuado seu terceiro lance ilegal. É importante frisar que o árbitro pode intervir se o jogador tiver completado um lance ilegal, se o ritmo for de xadrez pensado. Nos demais ritmos (pensado e rápido), o árbitro só poderá intervir se houver motivação, por exemplo, reclamação por parte de um dos jogadores.

Mate em 1 - Existe a "Figura" do Mate em 1 lance?

Pergunta: Existe a figura do mate em 1? Se cair a seta do jogador A e este alegar mate em 1? Quem ganha a partida?

Resposta: O artigo 5 da Lei do Xadrez cobre as situações em que podem terminar uma partida de xadrez.

Não há, todavia, qualquer menção a mate em 1 lance no texto legal. Logo a figura do mate em 1 lance não tem o condão de determinar a vitória.

Por outro lado, 'Queda de seta' significa o término do tempo estipulado para um jogador.

Conclusão: O jogador A perderá a partida se cair a sua seta.

Caso o adversário não tenha material para dar mate, a partida terminará empatada.

Mate Cruel - Jogador leva mate com dama promovida com peão capturado?

Pergunta: Numa partida de xadrez relâmpago, o jogador das pretas captura um peão branco mas por engano solta na casa h7, acionando o relógio. O adversário promove o peão 'presenteado' a dama e aplica xeque mate. O jogador das pretas reclama alegando que o mate não foi um lance legal. O que o árbitro deve decidir?

Resposta: Embora pareça um absurdo tal arremate de partida, a promoção é legal e o mate termina a partida tendo em vista o disposto no apêndice C3. O jogador das pretas perdeu a oportunidade de reclamar quando acionou o relógio depois de soltar o peão do adversário na casa h7. O descuido foi fatal e decretou a morte do seu próprio rei!

Mate e Queda de Seta - Dúvida

Pergunta: O jogador A, numa partida de um torneio escolar, deu xeque mate no jogador B. Ocorre que ao parar o relógio nota que a sua seta caiu. Obs. O xeque mate foi dado antes da seta cair. O árbitro da partida declarou a vitória do jogador B, que levou o xeque mate. O fato foi tremendamente contestado por todos ali presentes.

Resposta: A Lei do Xadrez diz o seguinte sobre o assunto: "Art. 5.1. "a" - A partida é vencida pelo

jogador que der xeque-mate no rei do oponente. Isto, imediatamente, termina a partida, desde que não tenha sido ilegal o lance que produziu a posição de xeque mate."

Não importa o que aconteceu depois (inclusive queda de seta). A partida é considerada terminada no momento em que o jogador dá o xeque-mate. O jogador B, se tivesse material para dar mate, somente teria ganho a partida caso a seta tivesse caído antes de o jogador A executar o mate.

Conclusão: A decisão do árbitro foi errada.

OBS: Se não houver certeza do que aconteceu antes, o xeque-mate prevalece, uma vez que é o objetivo do jogo.

100 Mate e Queda das 2 Setas - Dúvida

Pergunta: Numa partida de "ping", quatro minutos para cada um, o tempo dos dois jogadores cai sem que nenhum deles perceba, e um deles dá um xeque-mate no adversário. É lícito o adversário, ao perceber que ambos os tempos estavam esgotados, requerer que o árbitro declare a partida empatada?"

Resposta: No blitz (ping) o árbitro só pode intervir na partida se houver uma reclamação.

Se as duas setas estavam caída, seria lícito ao adversário reclamar empate. Mas, se deixou escapar a oportunidade e levou mate, perdeu a partida sem choro nem vela! Vale o que foi reclamado antes.

Material suficiente para dar mate – Dúvida numa partida de blitz

Pergunta: Numa partida de blitz, o jogador com as peças brancas tem rei e bispo (que atua nas casas brancas) enquanto que o adversário tem rei e peão. Após a queda da seta das pretas, brancas reivindicam a vitória, mas pretas discordam e alegam que a partida é empate porque o adversário não tem material suficiente para dar mate. O árbitro decreta empate. Foi correta a decisão?"

Resposta: O jogador com as peças brancas está correto. Realmente, brancas têm material suficiente para dar mate. Basta demonstrar que o peão preto tem a possibilidade de ser coroado como bispo, que atua nas casas pretas, sendo possível o mate.

Mitos sobre a arbitragem

Pergunta: Existem muitos mitos com relação a arbitragem e especificamente sobre a figura do árbitro. Para desmitificar isto, gostaria que você explanasse para a comunidade enxadrística : 1º O melhor árbitro é aquele que sabe emparecear manualmente? 2º O melhor árbitro é aquele que sabe jogar e analisar muito bem xadrez (um MI,MF ou GM seria o árbitro ideal)? 3º O árbitro não tem nada que se meter em assuntos que dizem respeito à organização propriamente dita do evento (posicionamento de mesas, iluminação, etc)?

Resposta: Endosso as palavras do eminente árbitro internacional, Stewart Reuben, que assim define as qualidades de um bom árbitro:

- a) comum senso, ou seja, bom senso, que significa aplicação correta da razão para julgar ou raciocinar em cada caso particular da vida;
- b) apreço aos enxadristas e à arte de caissa;
- c) bom senso de humor;
- d) excelente percepção e habilidade para aplicar todas as regras da Lei do Xadrez;
- e) ter amplo conhecimento das regras e de competições do jogo de xadrez;
- f) firme disposição para enfrentar problemas e obstáculos.

É importante que o árbitro conheça a metodologia de empareçamento. Mas é equivocado afirmar-se que o bom árbitro é somente aquele que sabe fazer empareçamento manualmente. Hoje, existem softwares de empareçamento que facilitam bastante o trabalho do árbitro. Além disso, nos grandes torneios abertos, seria impraticável o árbitro fazer o empareçamento em cartões ao invés de utilizar o computador.

Outro mito é dizer-se que o árbitro ideal é aquele que sabe analisar posições, pois teria mais facilidades de arbitrar, principalmente, no que diz respeito às reivindicações de empate a que se refere o artigo 10.2 da Lei do Xadrez. É importante que se frise que não é função do árbitro analisar partidas. O bom árbitro tem de aplicar a lei e deter as qualidades supracitadas. Senão os melhores especialistas em arbitragem seriam os campeões mundiais, teóricos e Grandes Mestres de maior rating FIDE.

É claro que a arrumação das mesas e cadeiras no salão de jogos, iluminação, ventilação do ambiente são de competência dos organizadores do torneio. Mas o árbitro tem obrigação de vistoriar o salão de jogos e ambiente do torneio, verificando se satisfazem às exigências da FIDE, CBX, Federação, orientando os organizadores para corrigir eventuais falhas. Afinal, o árbitro tem a responsabilidade de manter ambiente adequado para o andamento normal do torneio.

Geralmente, na maioria dos países, o árbitro geral faz parte da comissão de organização do torneio e isso facilita bastante o seu trabalho.

OBS: O próprio Stewart Reuben costuma asseverar que tem presenciado bons trabalhos de arbitragem executados por pessoas leigas que pouco entendem de xadrez e de regras de empareçamento suíço!

Partida iniciada com as cores invertidas – Deve o árbitro intervir?

Pergunta: Após iniciada uma rodada de um torneio, o arbitro é avisado que numa determinada mesa o jogador empareceado de pretas está jogando de brancas (inversão de cores). Deve intervir?

Resposta: Geralmente; tais situações acontecem em torneios abertos com a participação de muitos

jogadores.

Diz o artigo 7. 2 da Lei do Xadrez que "se uma partida tiver começado com as cores trocadas, deverá continuar, a menos que o árbitro decida de outra forma."

Isso significa que o legislador deixou ao alvedrio do árbitro intervir ou não; além disso cabe a cada um dos jogadores agir, de forma prudente, na verificação de seus direitos.

Conclusão: Se não houver indício de má-fé não há por que o árbitro deva intervir.

Mas se houver forte indício de má-fé de um dos jogadores, o árbitro pode, além de penalizar o jogador infrator (art. 13.4), anular a partida e determinar que seja disputado novo jogo de acordo com a tabela de emparelamento, desde que haja tempo hábil e não haja prejuízo à programação do evento.

É de bom alvitre que o árbitro investigue estas partidas iniciadas com cores invertidas porque não são tão raros os casos em que o jogador chega atrasado e responde ao 1º lance efetuado pelo adversário (adepto da famosa Lei de Gerson), esquecendo-se de verificar o emparelamento; e na maioria das vezes só percebe que está jogando com as peças trocadas depois de ser avisado por alguém.

Peça caída - Jogador pode parar o relógio enquanto procura peça bruscamente caída ao chão, numa partida de blitz?

Pergunta: Num torneio de relâmpago um jogador com pouco tempo e na pressa de coroar, faz uma captura e sua peça escapa da mão e cai no chão, ele pode parar o relógio para juntar a peça ou, então, para procurar a peça que estava em jogo ao redor do tabuleiro (se outra igual já tiver sido capturada)?

Resposta: Diz o art. 7.3 da Lei do Xadrez que "se o jogador derruba ou desloca uma ou mais peças, deverá restabelecer a correta posição no seu próprio tempo...".

Logo o jogador não poderá parar o relógio enquanto procura a peça por acaso derrubada.

Nada impede que o jogador substitua a peça por outra de mesmo tipo e cor.

Portanto, está dentro da normalidade o jogador, por exemplo, substituir um bispo branco que tenha caído no chão por outro bispo branco (peça capturada ou que se encontra disponível na mesa ao lado)

Peça esbarrada é peça jogada?

Pergunta: Certo jogador ao tentar mover a torre, por exemplo, toca com o braço no rei (caso comum, já que o rei é a peça mais alta e que geralmente está mais próxima do jogador). Ele estaria obrigado a movimentar o rei?

Resposta: De acordo com a lei do xadrez (art. 4.3) o jogador somente é obrigado a mover uma peça que deliberadamente tenha tocado. Na pergunta está claro que o jogador tinha a intenção de mover a torre e esbarrou no rei.

Logo, o jogador estará obrigado a fazer um lance (legal) com a torre (e não rei) conforme determina o bom senso.

Peça Tocada - Adversário concorda que jogador toque numa peça e jogue com outra

Pergunta: O jogador A toca numa de suas peças para fazer o seu lance mas se arrepende porque percebe que cometeria uma terrível capivara. Com o consentimento do adversário, faz um lance com outra peça, fato que está sendo presenciado pelo árbitro. Deve o árbitro intervir?

Resposta: Se a partida estiver sendo jogada no ritmo de xadrez rápido ou mesmo de relâmpago, o árbitro não deverá intervir face ao disposto na alínea a do art B5 da Lei do Xadrez.

Entretanto, se a partida estiver sendo jogada no ritmo superior a 1 hora para cada jogador, o árbitro deve intervir e determinar que o jogador jogue a 'peça tocada' face ao disposto no art. 4.3 "a" da Lei do Xadrez.

"4.3 a - Excetuado o disposto no artigo anterior, se o jogador que tem a vez de jogar toca, deliberadamente, no tabuleiro:

a) uma ou mais de suas próprias peças, ele deve jogar a primeira peça tocada que possa ser movida, ou..."

"B.5 a - O árbitro poderá intervir de acordo com o disposto no Artigo 4 (Ato de mover as peças) somente se for requerido por um ou ambos os jogadores."

Peça tocada - Testemunha isenta pode influir na decisão do árbitro?

Pergunta: O jogador A chama o árbitro e reclama que o adversário tocou numa peça e quer jogar com outra. O adversário nega que tenha tocado na referida peça. Pode o árbitro ouvir uma testemunha para dirimir dúvidas, já que "é palavra de um contra outro"?

Resposta: No caso de impasse, o árbitro deve verificar se houve testemunha isenta para dirimir as dúvidas.

Em caso positivo, o árbitro poderá decidir respaldado no(s) depoimento(s) da(s) referida(s) testemunha(s).

Considera-se testemunha isenta, neste caso, aquela que não tenha 'qualquer interesse' no resultado da partida.

A prova testemunhal é aceita em processo judicial, policial ou administrativo ou em juízo arbitral, e, na minha opinião, deve ser aceita também nas competições de xadrez.

Se não houver testemunha a reclamação do jogador A não deverá ser acolhida.

Peça tocada - Jogada do tipo 'ioiô'

Pergunta: Gostaria de saber se o jogador pode fazer uma jogada do tipo ioiô, na qual tira uma peça da casa, vai para outra, sem soltá-la, e dá uma pausa para meditação. O jogador alega em sua defesa que a jogada só está implementada quando a peça for solta na casa?

Resposta: Vamos recapitular. O jogador com a vez de jogar se tocar numa peça vai ter de jogá-la, exceto se o lance for ilegal (vide art. 4.2).

Realmente, o lance só estará completo quando a peça for solta numa casa (vide art. 4.6), independentemente de ter acionado (ou não) o relógio. Portanto, não é proibido ao jogador fazer essa jogada apelidada de "jogada do tipo ioiô". Ocorre que essa mania não é nada elegante. Além disso, é muito desconfortável colocar uma peça numa casa e ficar segurando-a por algum tempo. Sem dúvida trata-se de um hábito estranho; e o jogador que é contumaz nisso pode ser apelidado de 'capivarão!'.

Peça tocada – Penalização desproporcional?

Pergunta: Num torneio de xadrez rápido, dois jogadores estão muito apurados. O jogador com as peças pretas toca rapidamente no peão mas faz uma jogada com o rei. O jogador das brancas reclama e o árbitro determina que o jogador das pretas volte a jogada e jogue com o peão. Além disso concede 2 minutos para o jogador A alegando que o jogador B prejudicou seu adversário.

Resposta: O árbitro agiu corretamente quando exigiu que o jogador B jogasse com a peça primeiramente tocada. Isso é o que determina a lei. Todavia, o árbitro aplicou punição desproporcional ao conceder 2 minutos de tempo ao adversário.

Acredito que o árbitro tenha se confundido e interpretado o ato de o jogador tocar numa peça e jogar com outra como lance ilegal e punido com base no disposto no art. 7.3 da Lei do Xadrez.

A decisão foi equivocada e prejudicou o jogador B que provavelmente deve ter pedido pelo tempo.

110 Peça solta na 'casa-destino' é lance implementado! Não tem volta!

Pergunta: Antes de acionar o relógio, o jogador que já havia soltado a peça na casa-destino, verifica que o referido lance pode ser desastroso para seu jogo e pretende mudá-lo alegando que o lance não foi implementado. O árbitro deve intervir impedindo que o jogador volte o lance, numa partida pensada?

Resposta: A jogada é considerada implementada a partir do momento em que a peça for deslocada da 'casa-origem' e solta na 'casa-destino' do tabuleiro. A vez de jogar passa a ser do adversário que pode responder ao lance mesmo que o seu relógio não tenha sido acionado. O importante é que o lance foi feito. Não tem volta!

Conclusão: O árbitro deve obrigatoriamente intervir e informar ao jogador que ele não pode 'voltar lance'.

Peça solta na 'casa-destino' só tem volta se for um lance ilegal!

Pergunta: Partida de xadrez pensado - 2 horas/ nocaute. O enxadrista A solicitou a presença de um dos árbitros do evento para dirimir uma questão: seu adversário tocou uma peça, viu que iria perder o cavalo e deliberadamente voltou o lance. Queria jogar outra peça! O árbitro disse que ele poderia voltar o lance, pois não havia acionado o relógio ainda. Isso por certo não procede, não é mesmo? Soltou a peça, efetuou o lance. Se vai acionar o relógio ou não, é problema dele, não é isso? Peça tocada, peça jogada, peça solta, lance efetuado!!

Resposta: Tratando-se de um torneio oficial no ritmo de 2 horas para cada jogador (xadrez convencionalmente chamado de pensado), devem ser observadas as regras de competição previstas nas Leis da FIDE. E a lei diz que se o jogador tocar numa peça deverá efetuar o lance com a referida peça tocada, exceto se o movimento for ilegal. Mas, se o lance não era ilegal, o árbitro equivocou-se ao informar para o jogador que o adversário poderia voltar o lance por não ter ainda acionado o relógio. Sem dúvida vale o adágio: "peça tocada é peça jogada."

E peça solta significa lance efetuado, sem volta, independentemente de ter sido acionado (ou não) o relógio.

Peça solta entre 2 casas - Caracteriza-se como lance ilegal fazer um lance posicionando uma peça metade numa casa e a outra metade na casa ao lado?

Pergunta: Numa partida de blitz, o meu adversário faz o roque posicionando o rei em g8 e a torre metade na casa f8 e a outra metade na casa e8 e aciona o pino do relógio.

Isto configura-se num lance ilegal? Posso reivindicar a derrota do meu adversário?

Resposta: Não é permitido ao jogador colocar uma peça entre duas casas. Esse procedimento é considerado lance ilegal e o árbitro deverá decretar a perda da partida por parte do infrator se houver reclamação do oponente.

Penalidades – Art. 13.4 – Estabelecimento do Quantum ... a ser aplicado.

Pergunta: O Art. 13.4 permite ao árbitro aplicar como pena, entre outras, o acréscimo de tempo ao

adversário do infrator e a redução do tempo desse último. Não especifica, no entanto, tempos de acréscimo ou de decréscimo limites (nem mesmo em termos percentuais). Nota-se que o mais comum é o acréscimo de 2 minutos ao tempo do oponente, à semelhança do que se faz diante da execução de lances ilegais em partidas normais ou rápidas, sem considerar-se o peso da pena, face ao tempo restante a ambos os jogadores. Pergunta-se: É possível o acréscimo de tempo ao oponente em valor diferente de 2 minutos (maior ou menor)? Em caso afirmativo, pode o árbitro ponderar a dimensão da pena considerando sua importância relativa ao tempo restante do jogador penalizado (percentual) e, assim, tentar evitar que ela seja determinante do resultado?

Resposta: O art. 13.4 faculta ao árbitro, entre outras, acrescentar tempo (ao adversário) ou diminuir tempo (do infrator), sem estabelecer o 'quantum'.

Conclusão: cabe ao árbitro 'calibrar' a dosagem do bônus ao adversário ou da punição de tempo ao infrator. Em suma: o árbitro deve usar e abusar do bom senso para não interferir no resultado da partida. Se o jogador estiver apuradíssimo no tempo e o árbitro conceder um bônus de 2 minutos ao adversário estará agindo atabalhoadamente ... sem dúvida ... interferindo no resultado.

OBS: A concessão de 2 minutos ao adversário é obrigatória nos casos de lance ilegal. Neste caso o árbitro não poderá aplicar valor diferente. Deve seguir a determinação legal (alínea b do artigo 7.4) Art. 7.4, alínea b: Após a adoção das ações descritas no Artigo 7.4(a), para os dois primeiros lances ilegais feitos por um jogador, o árbitro deverá dar dois minutos extras ao oponente, a cada instância; para o terceiro lance ilegal efetuado pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para este jogador.

Penalidades - O árbitro tem de aplicar primeiro a pena de advertência?

Pergunta: No apuro de tempo, na segunda infração cometida, o árbitro parou o relógio e deu dois minutos para o adversário. Está correto este procedimento, uma vez que o jogador não foi advertido quando cometeu a 1ª infração? Qual é o ritual da pena de advertência?

Resposta: De acordo com o art. 13.3, "o árbitro deverá observar as partidas, especialmente quando os jogadores estiverem apurados no tempo, fazer cumprir as decisões que tenha tomado e impor penalidades aos jogadores, quando apropriado."

Por sua vez, reza o caput do art. 13.4 que o árbitro pode aplicar uma ou mais penalidades elencadas nas alíneas a até g. Isso significa que, dependendo do grau da infração, o árbitro tanto pode advertir como pode aplicar outra penalidade mais severa (por exemplo, dar 2 minutos de tempo para o adversário) logo na primeira infração que o jogador cometer.

O ritual normal de aplicação da penalidade de advertência é o seguinte: o árbitro para o relógio e avisa ao jogador-infrator que lhe está sendo aplicada a pena de advertência a que se refere a alínea "a" do artigo 13 da Lei do Xadrez) e no caso de reincidência poderá ser aplicada penalidade mais severa (o árbitro especificará a pena que poderá ser aplicada e acionar de novo o relógio para que a partida continue.

Conclusão: A decisão do árbitro no caso em questão foi correta uma vez que vai ao encontro das disposições contidas nos artigos 13.3 e 13.4 da Lei do Xadrez.

"Art. 13.4 - O árbitro pode aplicar uma ou mais das seguintes penalidades:

- a. advertência,
- b. aumentar o tempo remanescente do oponente,
- c. reduzir o tempo remanescente do jogador infrator,
- d. declarar a perda da partida,
- e. reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infrator,
- f. aumentar os pontos ganhos na partida pelo oponente até o máximo possível para aquela partida,
- g. expulsão do evento."

Planilha – Anotação de partida – Jogador pula lances ao anotar as jogadas?

Pergunta: Deve o árbitro intervir quando observa que um jogador pula lances e passa a anotar os lances do adversário na coluna onde deveria anotar seus próprios lances?

Resposta: A lei do xadrez estabelece que a cada jogador é requerido anotar na planilha prescrita para a competição, em anotação algébrica, os próprios lances e os do adversário, de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível.

Logo, se o árbitro receber uma reclamação ou observar faltas deste tipo tem a obrigação de chamar a atenção do jogador determinando que corrija a planilha em seu próprio tempo.

Claro que a intervenção do árbitro só pode ocorrer na vez de jogar do faltoso. É importante mencionar também que o jogador só pode reclamar na sua vez de jogar, nunca na vez de jogar do adversário, pois, destarte, estará cometendo infração passível de punição.

Planilha - É ilegal o jogador cobrir a planilha no 'apuro de tempo'?

Pergunta: O jogador não apurado no tempo anota o lance, mas coloca a sua caneta sobre a planilha para que o adversário não saiba o número de lances executados. É ilegal tal procedimento?

Resposta: Está previsto no art. 8.2 da Lei do Xadrez que durante a partida a planilha deverá estar sempre visível para o árbitro. Como se pode observar o legislador não menciona no texto se a planilha deve ficar visível para o adversário.

Não há, portanto, nenhuma ilegalidade no ato de um jogador esconder a planilha do campo de visão do

adversário, que não esteja anotando a partida devido ao 'apuro de tempo'.

O árbitro pode, entretanto, intervir se o referido procedimento estiver causando embaraço à arbitragem. Considera-se embaraço a arbitragem quando o jogador cobre a planilha ocultando ao árbitro o número de lances executados. Ou quando o árbitro fica impossibilitado de verificar se o jogador está anotando os próprios lances e os do oponente, de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível, conforme o disposto no caput do artigo 8.1.

"Art. 8.1 - caput . No decorrer do jogo a cada jogador é requerido anotar na planilha prescrita para a competição, em notação algébrica (Apêndice E), os próprios lances e os do oponente, de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível."

"Art. 8.2 - Durante a partida a planilha deverá estar sempre visível para o árbitro".

Planilha

Pergunta: Numa partida no ritmo de 1h30 ko um dos jogadores entrega a planilha escrita a lápis. O adversário reclama alegando que a planilha deveria estar escrita por caneta. O árbitro pode se recusar a receber uma planilha que não seja escrita a caneta?

Resposta: Em torneios suíços com grande número de jogadores é possível que ocorra entrega de planilha escrita a lápis. Se a outra planilha estiver escrita a caneta não há contra-indicação no recebimento da planilha. Mas, se as duas planilhas de uma partida estiverem escritas à lápis é recomendável que o árbitro - por medida de precaução - peça ao jogador que está entregando as planilhas que transcreva os lances à caneta.

Pontuação por vitória - O árbitro tem poderes para diminuir o escore de um jogador encrenqueiro?

Pergunta: Num torneio em que o organizador adota um sistema de pontuação 310 (três para vitória, 1 para empate, etc...) pode o árbitro decretar que um jogador "criador de casos" receba somente 2 pontos ao invés dos 3 pontos regulamentares?

Resposta: Pode parecer estranho à primeira vista, mas o árbitro tem poderes para tanto, respaldado pela Lei de Xadrez atualmente em vigor. O árbitro pode penalizar um jogador encrenqueiro atribuindo-lhe pela vitória 2 pontos ao invés dos 3 pontos previstos no regulamento do torneio (sistema '310'), por exemplo. (art. 13. 4 "e")

"13. 4 - O árbitro pode aplicar uma ou mais das seguintes penalidades:

- a) advertência,
- b) aumentar o tempo remanescente do oponente,
- c) reduzir o tempo remanescente do jogador infrator,
- d) declarar a perda da partida,
- e) reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infrator,
- f) aumentar os pontos ganhos na partida pelo oponente até o máximo possível para aquela partida,
- g) expulsão do evento."

Posição Morta - O que são Posições conceituadas como Mortas?

Pergunta: Quais são as situações conhecidas como "posições mortas" especificadas nas leis de xadrez da FIDE?

Resposta: Posição morta é aquela em que nenhum dos dois jogadores pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer seqüência de lances legais. Nesta definição está incluída a situação em que nenhum dos jogadores tem material para dar mate. E isto acontecendo, a partida está empatada de acordo com o disposto no art. 5.2. "b" da Lei do Xadrez.

As situações clássicas são: Rei contra Rei; Rei contra Rei e Cavalos; Rei contra Rei e Bispo; Rei e Bispo contra Rei e Bispo de mesma cor de diagonal.

Nota: Existem posições mais complicadas envolvendo mais peças que também podem ser enquadradas como posição morta, como por exemplo: Brancas - Rd2, a2, b3, c4, d5, e6, f5, g4, h3; Pretas: Rd8, a3, b4, c5, d6, e7, f6, g5, h4, Bh5, Tb7, Ta6 (Uma imensa cadeia de peões dividindo o tabuleiro em dois mundos incomunicáveis: uma verdadeira aberração enxadrística).

Art. 5.2. "b" - a partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer seqüência de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa 'posição morta'. Isto, imediatamente, termina a partida desde que não tenha sido ilegal o lance que produziu a posição.

120 Problemas de saúde - Decisão esdrúxula

Pergunta: Numa partida pensada, o jogador A, de brancas, está claramente ganhando (com material a mais), no entanto, está apurado no tempo. O adversário, todavia, tem muito mais tempo e parece disposto a continuar a partida. Ocorre que o jogador A, por problemas de saúde, deseja ausentar-se do recinto, mas não o faz, pois tudo indica que se o fizer perderá a partida no tempo, pois o jogador B certamente continuará à mesa. Como o jogador B não abandona, o árbitro declara a vitória do jogador A, o que demonstra claramente que está ciente da deficiência de saúde do jogador A. Isso é correto?

Resposta: A lei traz em seu bojo um elenco exaustivo de hipóteses em que a partida está terminada (são só aquelas e mais nenhuma) e a situação acima descrita não se enquadra em nenhum dos casos.

Logo a decisão do árbitro carece de embasamento legal consoante o disposto no art. 13.6 da Lei do Xadrez.

Conclusão: Entendo ser incorreta a decisão do árbitro eis que agiu sem isenção, com abuso de autoridade, transgredindo, por conseguinte, o código de ética da FIDE.

"Art. 13. 6 - o árbitro não deve intervir numa partida, exceto nos casos previstos nas Leis do Xadrez."

Promoção – Mas, a dama não está disponível?

Pergunta: Como devem proceder o árbitro e o jogador quando o jogador que vai promover o peão escolhe por Dama, e se sua Dama ainda está no tabuleiro e não tem outra disponível no momento?

Resposta: O jogador deve parar o relógio e pedir ajuda do árbitro se a peça escolhida, a dama, não estiver disponível. Isso é o que está escrito no art. 6.12, alínea b, da lei do xadrez.

E a partida só poderia ser reiniciada depois que o árbitro entregasse ao jogador uma dama (a peça escolhida) para substituir o peão.

Isto porque o jogador não mais teria o direito de jogar o peão (coroad) para outra casa.

Se jogar o peão, como se fosse dama, estaria efetuando um lance ilegal e seria penalizado pelo árbitro.

Promoção – Mas, o peão ainda está na sétima? ? ?

Pergunta: O jogador A, na iminência de uma coroação, e ainda mantendo sua dama no tabuleiro, percebe que não há uma segunda dama ao redor da mesa, e, por essa razão paralisa o relógio quando o seu peão atinge a sétima casa. O adversário, imediatamente, acusa irregularidade da ação, alegando que o peão deveria estar já na oitava casa para que o jogador pudesse parar o relógio. Qual deve ser o procedimento do árbitro?

Resposta: O ritual correto para a promoção é o estabelecido no art. 3.7 "e" da lei do xadrez. Quando o peão alcança a última casa da coluna, deve ser trocado, como parte de uma mesma jogada, por uma nova dama, torre, bispo ou cavalo, da mesma cor. Logo, o jogador deve mover o peão para a casa de coroação e substituí-lo pela peça escolhida.

Ocorre que, muitas vezes, a peça a ser coroada não está disponível. Se a peça escolhida não estiver disponível, o jogador deve parar o relógio e chamar o árbitro.

É considerado irregular:

1. soltar a peça escolhida, na oitava (ou primeira), enquanto o peão estiver na sétima (ou segunda);
2. colocar o peão na oitava (ou primeira) e acionar o relógio sem substituí-lo pela peça escolhida;
3. substituir o peão por uma 'torre de ponta cabeça', informando ao adversário que 'aquilo' é uma dama;
4. substituir o peão branco, por exemplo, por peça preta.

Conclusão: A reclamação do adversário foi correta. O jogador das brancas, realmente, desobedeceu aos ditames da lei.

No caso, o árbitro deveria ter penalizado o jogador das peças brancas, aplicando uma das alíneas do art. 13.4 da lei do xadrez.

Promoção - Falha no ritual de promoção?

Pergunta: Numa partida de xadrez rápido, o jogador das brancas leva o peão à oitava e aciona o relógio sem substituí-lo pela peça coroadada? Imediatamente, o jogador das pretas acusa lance ilegal e reivindica que o adversário seja punido? O árbitro deve considerar como um esquecimento ou deve acatar a reivindicação?

Resposta: O árbitro deve parar o relógio, informando ao jogador que deve completar a jogada, substituindo o peão pela respectiva peça coroadada. A infração cometida pelo jogador configura-se como lance ilegal, por ter havido falha no ritual de promoção.

O árbitro terá necessariamente de conceder dois minutos extra ao adversário e determinar que o jogador substitua o peão pela peça coroadada.

"Art. 3.7, alínea "e" da Lei do Xadrez: "Quando o peão alcança a casa mais distante, em relação à posição inicial, deve ser trocado como parte de uma mesma jogada por uma dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor..."

Promoção – No apuro, jogador não substitui o peão coroadado e aciona relógio

Pergunta: Numa partida de blitz, o jogador A vai coroar o peão e o coloca na oitava fila; não efetua a substituição e aciona o relógio. É um lance irregular? E se a partida fosse partida de xadrez rápido ou mesmo de xadrez pensado?

Resposta: A lei caracteriza a situação acima descrita como ilegal e o jogador perderá a partida se o adversário fizer uma reclamação. Se a partida fosse de xadrez rápido ou mesmo de pensado a punição não seria a perda da partida; no rápido, se houver reclamação, o árbitro aplicaria o art. 13.4 da lei; no pensado, o árbitro faria a intervenção independentemente de reclamação ou não.

Promoção Ilegal versus Queda de seta

Pergunta: Numa partida de blitz, o jogador A pretendendo coroar o peão a dama o coloca na oitava fila, mas não efetua a substituição do peão pela dama e aciona o relógio. O adversário imediatamente

acusa o lance ilegal. O jogador A, entretanto, apela ao árbitro que a seta do adversário está caída. O que o árbitro decide?

Resposta: Lances ilegais em partida de blitz com o acionamento do relógio acarretam a perda da partida. O árbitro deverá atender a reclamação e decretar a derrota do jogador A. A queda de seta neste caso é irrelevante, uma vez que só foi notada depois da reclamação do lance ilegal.

Promoção - mau hábito de coroar peão a dama com torre ponta-cabeça

Pergunta: Numa partida de blitz, o jogador promove um peão a dama mas coloca uma torre ponta-cabeça ou mesmo um cavalo deitado por não estar disponível a peça escolhida e aciona o relógio. Deve o árbitro considerar o lance ilegal e punir o jogador com a perda da partida se houver reclamação do adversário?

Resposta: Quando o jogador for promover um peão (alínea e do art. 3.7 da Lei do Xadrez) deve antes verificar se a peça escolhida encontra-se disponível. Caso contrário deve parar o relógio e chamar o árbitro, que adotará providências no sentido de lhe disponibilizar a peça solicitada. É claro que houve falha no ritual de promoção (vide art. 7. 4 "a")

se o jogador colocar outra peça no lugar da peça escolhida ou mesmo se disser em voz alta: Dama! e acionar o relógio mantendo o peão promovido no tabuleiro.

Conclusão: O jogador cometeu um lance ilegal e deve ser punido com a perda da partida.

" Art. 3. 7 e - Quando o peão alcança a casa mais distante, em relação à posição inicial, deve ser trocado como parte de uma mesma jogada por uma dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor. A escolha do jogador não está restrita a peças previamente capturadas. Esta troca de um peão por outra peça é chamada de 'promoção' e a ação da peça promovida é imediata."

"Apêndice C3 – O lance ilegal está completo quando o relógio do oponente for posto em movimento. O oponente tem o direito de reclamar ...".

"7.4 a – Se durante uma partida verificar-se que um lance ilegal foi feito, inclusive falha no ritual de promoção

Promoção - mau hábito de colocar a peça coroada sem primeiro avançar o peão até a casa de coroação

Pergunta: Numa partida de blitz, o jogador A (de brancas) comete no decorrer da partida dois lances ilegais.

Faltando menos de 1 minuto para ambos terminarem a partida, o jogador A está com um peão na sétima. Na hora da coroação ele rapidamente pega a Dama e coloca na oitava casa do tabuleiro e depois retira seu peão. O jogador B, para o relógio, chama o árbitro, e reclama um lance impossível, alegando que o jogador A colocou a dama sem primeiro ter avançado o peão. Qual o procedimento do árbitro?

Resposta: Não há dúvida de que o procedimento do jogador A transgrediu o ritual estabelecido no art. 3.7.

Trata-se de falha no ritual de promoção o que se configura como lance ilegal, conforme o disposto no art. 7.4 "a".

Conclusão: O árbitro deverá decretar a perda da partida por parte do jogador infrator se o oponente tiver material para dar mate. Se o oponente não tiver material para dar mate, a partida estará empatada.

"3. 7 e - Quando o peão alcança a casa mais distante, em relação à posição inicial, deve ser trocado como parte de uma mesma jogada por uma dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor. A escolha do jogador não está restrita a peças previamente capturadas. Esta troca de um peão por outra peça é chamada de 'promoção' e a ação da peça promovida é imediata."

"7.4. a - Se durante uma partida descobrir-se que um lance ilegal foi feito, inclusive falha no ritual de promoção de um peão ou ...".

Promoção de peão-branco a dama-preta - O adversário pode jogar com a dama recém promovida, como se fosse sua?

Pergunta: Numa partida de xadrez rápido, o jogador das brancas coroa o peão a 'dama-preta'; logo que percebe o erro solicita a presença do árbitro. O que o árbitro deve decidir? E se o jogador das pretas tivesse jogado com a dama recém coroada, como se fosse sua?

Resposta: O árbitro deve parar o relógio, informar ao jogador que ele deve corrigir o erro (completando corretamente a jogada de promoção) substituindo o peão pela dama-branca (de mesma cor, como determina a Lei) uma vez que houve falha no ritual de promoção, o que se configura como lance ilegal. Além disso o árbitro deverá acrescentar 2 minutos ao relógio do oponente.

Em outras palavras seria absurda a idéia de o adversário usar a 'dama-preta-recém-coroada' como se fosse sua!; logicamente porque, só é eficaz e imediata a ação da 'peça promovida' se efetuada de maneira correta, conforme estipula o ritual legal.

"Art. 3.7.e - Quando o peão alcança a casa mais distante, em relação à posição inicial, deve ser trocado como parte de uma mesma jogada por uma dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor. A escolha do jogador não está restrita a peças previamente capturadas. Esta troca de um peão por outra peça é chamada de 'promoção' e a ação da peça promovida é imediata."

Promoção – Jogador retira o peão da 8ª, mas coroa um novo Rei Branco!?

Pergunta: Numa partida no ritmo de 5 min ko (blitz), o jogador engana-se na promoção e coroa um rei branco na casa c8. Após alguns lances o adversário chama o árbitro para resolver a questão de 3 reis no

tabuleiro. Qual deve ser a decisão do árbitro?

Resposta: O árbitro deve parar o relógio porque 3 reis no tabuleiro configura uma situação absurda. A regra de promoção não permite que nada além de dama, torre, bispo ou cavalo substitua o peão promovido. Logo, a jogada que traz um 3º rei para a partida é absolutamente ineficaz, ou seja, não produziu efeitos, já que subverte completamente o sentido do jogo e torna imprevisível a possibilidade de vitória contra 2 reis. A partir daí são possíveis duas situações. Na primeira, detectada a irregularidade de imediato seria decretada de pronto a perda da partida para o pândego que colocou o 3º rei no tabuleiro. Na segunda, detectada a presença dos 3 reis apenas depois de alguns lances, o árbitro não tem outra alternativa senão anular a partida e determinar que seja disputada nova partida, com tempo de jogo menor para não prejudicar o andamento do torneio.

130 Promoção – Jogador que pega dama fora do tabuleiro mas coroa outra peça

Pergunta: Numa competição da modalidade 'xadrez rápido' um jogador de brancas tinha dois peões e um Rei. O adversário tinha Rei e Bispo. No decorrer da partida, o jogador das brancas pega uma Dama e o jogador das pretas o obriga a coroar o peão! Mas as brancas recusam jogar porque se coroar seria empate! Qual seria a decisão? Na minha visão de árbitro, as peças do lado de fora não estão fazendo parte no tabuleiro naquele instante. As negras agiram de má fé, como um capivara desnorteadado! Qual seria punição ser tomada? Temos alguma regra sobre essa situação?

Resposta: No caso da promoção, diz o art. 4.6, alínea c, da lei do xadrez que a jogada somente é considerada implementada depois que o jogador tiver soltado - na casa de promoção - a peça escolhida para substituir o

peão que fora retirado do tabuleiro.

O jogador não é obrigado a coroar uma peça que tenha sido tocada fora do tabuleiro porque a regra 'peça tocada é peça jogada' somente é aplicável quando o jogador toca uma peça que se encontra em jogo, ou seja dentro do tabuleiro.

A escolha da peça, no caso, é feita pelo jogador das brancas e o adversário não pode interferir. Mas a partir do momento em que essa peça tocar a casa de coroação, ela (no caso, a dama) torna-se a peça escolhida e não pode ser substituída por outra peça mesmo que o jogador se arrependa. A atitude do jogador das pretas foi descabida e uma das penalidades contidas no art. 13.4 poderia ser aplicada pelo árbitro.

Promoção - No xadrez relâmpago pode-se parar o relógio para promover um peão a dama?

Pergunta: No xadrez relâmpago, o jogador que teve o peão levado a 8ª casa pode parar o relógio para que possa estabelecer a troca do peão por peça ou ele tem que fazer isso utilizando o seu próprio tempo?

Resposta: O jogador somente pode parar os relógios a fim de procurar a ajuda do árbitro, se tiver um motivo válido; por exemplo, quando ocorrer uma promoção e a peça escolhida não estiver disponível. Isto é o que diz o artigo 6.13 b da Lei do Xadrez.

Mas, se a peça estiver disponível, mesmo no relâmpago (blitz), o jogador deve executar o lance no seu próprio tempo.

Promoção - No xadrez relâmpago pode-se parar o relógio para promover um peão a dama, com o peão ainda na sétima?

Pergunta: "Numa partida de xadrez relâmpago, o jogador A, na iminência de uma coroação, e ainda mantendo sua dama no tabuleiro, percebe que não há uma segunda dama ao redor da mesa, e, por essa razão, paralisa o relógio quando o seu peão atinge a sétima casa. O adversário imediatamente acusa irregularidade da ação, alegando que o peão deveria estar já na oitava para que o jogador pudesse parar o relógio. Qual deve ser o procedimento do árbitro?"

Resposta: O ritual correto para a promoção é o estabelecido no art. 3.8 "e" da lei do xadrez. Quando o peão alcança a última casa da sua coluna deve ser trocado, como parte de uma mesma jogada, por uma nova dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor. Logo o jogador deve mover o peão para a casa de coroação e substituí-lo pela peça escolhida.

Ocorre que, muitas vezes, a peça a ser coroada não está disponível. Se a peça escolhida não estiver disponível, aí sim, o jogador deve parar o relógio e chamar o árbitro.

É considerado irregular:

- lançar a peça escolhida na oitava (ou primeira), enquanto o peão estiver na sétima (ou segunda);
- soltar o peão na oitava (ou primeira) e acionar o relógio sem substituí-lo pela peça escolhida;
- substituir o peão por uma torre de ponta cabeça, informando ao adversário que "aquilo" é uma dama;
- substituir o peão branco, por exemplo, por peça preta.

Conclusão: A reclamação do adversário foi correta.

O jogador das brancas, realmente, não obedeceu aos ditames da lei.

No caso, o árbitro deveria ter penalizado o jogador das peças brancas, aplicando uma das alíneas do art.

13.4 da lei do xadrez.

Promoção - No xadrez relâmpago

Pergunta: O artigo 6.12, alínea b, da lei do xadrez parece-me que deveria ser questionado com base no seguinte:

Se, ao coroar o peão o jogador pára o relógio e espera que o juiz venha trazer-lhe a peça escolhida para substituir o peão, ele estará dando uma vantagem para o outro jogador que, terá mais tempo para pensar, especialmente em se tratando de final de jogo ou em blitz. Assim, deveria ser aceita uma solução substituta (que não confundisse o adversário) como, por exemplo, uma torre invertida, ou uma das peças anteriormente capturadas - deitada, enquanto, ao mesmo tempo, chama o árbitro para corrigir a situação de emergência. Ou, se o adversário não vai efetuar lance imediatamente com a nova peça, deixar o peão coroadado na oitava, tendo advertido ao adversário qual a peça que escolheu, até que a substituição seja feita, ou a peça venha a ser movimentada. O que acha?

Resposta: Não há possibilidade de improvisações numa competição de xadrez, que obedeça os ditames da Lei do Xadrez. O ritual de promoção está perfeitamente definido no artigo 3.7.a da Lei do Xadrez: *"Quando o peão alcança a última casa da sua coluna deve ser trocado, como parte de uma mesma jogada, por uma nova dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor. A escolha do jogador não está restrita a peças já capturadas na partida. Esta troca de um peão por outra peça é chamada de 'promoção' e a ação da nova peça é imediata."*

O jogador que promover um peão, substituindo-o por uma 'torre ponta-cabeça' ou por um 'cavalo ou bispo-deitado', ou mesmo deixando-o inerte na casa de coroação, estará cometendo uma falha na promoção, e isso é considerado lance ilegal pelo legislador (vide artigo 7.4.a). E essa pseudo-solução simplista poderá acarretar ao infrator a perda da partida, se estiver sendo disputada no ritmo de blitz (vide Apêndice C3 da lei). No xadrez pensado ou no xadrez rápido, só redundará na perda da partida, se o jogador estiver cometendo o terceiro lance ilegal. (vide art. 7.4.b).

Proposta de empate – Adversário pode exigir o registro na planilha?

Pergunta: O adversário pode exigir o registro da proposta de empate na planilha.

A lei estabelece algum ritual?

Resposta: Não é nada absurda a exigência feita pelo adversário.

Realmente, a lei do xadrez (art. 8.1) determina que os jogadores têm de anotar a oferta de empate na planilha, prevista para a competição. O Apêndice E.13 da lei estabelece que a oferta de empate deve ser sinalizada como (=).

A oferta de empate é fato relevante e deve constar da planilha. Outro detalhe que muitos jogadores não observam quando oferecem empate é que a proposta deve ser feita sempre após a execução do lance e dentro do seu próprio tempo.

É, portanto, irregular a oferta de empate efetuada depois de o ofertante acionar o relógio (fora do seu próprio tempo).

Proposta de empate – Adversário poderia aceitar a qualquer momento

Pergunta: Quería saber se há algum lugar no Brasil ou exterior onde uma proposição de empate valha para a partida inteira, podendo o oponente aceitá-la a qualquer momento a partir da proposição, sendo que o jogador que fez a oferta não poderá alcançar resultado melhor para a dita partida.

Resposta: O ritual do pedido de empate está bem definido no art. 9.1 da lei do xadrez. E, é claro, a proposta não vale para a partida inteira. A proposta de empate deverá ser sinalizada na planilha de ambos com um simples: (=) (Apêndice E da lei). O jogador que receber uma oferta de empate poderá aceitá-la ou recusá-la.- Se aceitar, a partida terminará empatada, por comum acordo (art. 5.2.c, da lei) Se recusar expressa (com a negativa verbal ou gestual) ou tacitamente (respondendo ao lance), a partida deverá continuar.

Evidentemente, o jogador não pode aguardar a resposta no seu tempo, que poderá esgotar-se (queda de seta, por exemplo) e aí a perda da partida será inevitável (exceto se o adversário não tiver material para dar mate).

Discordo da afirmação que a proposta de empate desconcentre o adversário.

Somente a oferta de empate feita no tempo de reflexão do adversário é que o desconcentraria.

Ocorre que isso é considerado transgressão à regra e redundará em punição (arts. 12.6 e 12.7).

Queda de Seta - O árbitro deve sempre sinalizar?

Pergunta: Numa partida de xadrez rápido cai a seta de um dos jogadores. O árbitro deve sinalizar?

Resposta: O árbitro só tem a obrigação de sinalizar a queda de seta nas partidas jogadas no ritmo de mais de 1 hora para cada jogador (ritmo clássico, convencional, também chamado de pensado), face ao disposto no art. 6.9.

Nos demais ritmos, rápido ou relâmpago, o árbitro deve se abster de sinalizar uma queda de seta.

Isso passa a ser problema dos dois jogadores envolvidos na disputa. Vide apêndices B7 (rápido) e C2 (blitz ou relâmpago)

"Art. 6.9 - Uma seta é considerada caída quando o árbitro observa o fato ou, quando um dos jogadores sinalizar a queda de seta."

"Apêndice B7 - A seta é considerada caída quando for feita uma reclamação válida neste sentido por um

dos jogadores. O árbitro deve abster-se de sinalizar uma queda de seta."

"Apêndice C2 - Os jogos serão regidos pelas Leis de Xadrez Rápido conforme o disposto no Apêndice B exceto onde eles estiverem regidos pelas seguintes Leis de Relâmpago."

Queda de seta no lance limite do primeiro controle de tempo

Pergunta: Num torneio no ritmo de 2 horas para 40 lances + 1 hora para a execução de todos os lances remanescentes, o jogador A faz o seu 40º lance, aciona o relógio e cai a sua seta. O árbitro está acompanhando a partida sinaliza a queda de seta e em conseqüentemente atribui vitória ao jogador das pretas, uma vez que este tem material para dar mate. Foi correta a intervenção do árbitro?

Resposta: O jogador A teria de completar o seu 40º lance, com a seta em pé. A seta do jogador A não pode estar caída na vez de o adversário jogar o seu lance.

Conclusão: Sem dúvida foi correta a intervenção do árbitro. Se o adversário não tivesse material para dar mate, o árbitro deveria declarar a partida empatada.

"Art. 6.9 - Uma seta é considerada caída quando o árbitro observa o fato, ou quando um dos jogadores acusar a queda de seta."

Queda de setas - O que acontece quando as duas setas estão caídas?

Pergunta: O jogador chama o árbitro para acusar a queda de seta do relógio do adversário sem primeiro parar o seu. Quando retorna à mesa junto com o árbitro ambos verificam que as duas setas estão caídas. O que deve decidir o árbitro?

Resposta: Se a partida for de xadrez rápido ou mesmo de xadrez relâmpago o árbitro deve decretar o empate devido ao disposto no Apêndice B9. Numa partida de pensado o resultado poderá ser diferente se estiver bem claro para o árbitro qual delas caiu antes, desde que o jogador a ser declarado vencedor tenha material para dar mate.

"Artigo 6.12 - A partida está empatada se ambas as setas estiverem caídas e for impossível estabelecer-se qual delas caiu primeiro."

"Apêndice B9 - Se ambas as setas estiverem caídas, a partida está empatada."

Queda de setas - Partida de xadrez rápido - as duas setas estão caídas

Pergunta: Numa partida de xadrez rápido que o árbitro esteja acompanhando cai a seta do 1º jogador, mas o jogo continua, após alguns lances cai a seta do 2º jogador. Os jogadores então percebem que as duas setas estão caídas e perguntam ao árbitro qual seta caiu antes. O árbitro viu que a seta do 1º jogador caiu antes, o que deve decidir?

Resposta: Em partida de xadrez rápido a seta só é considerada caída quando acusada por um dos contendores. Com as duas setas caídas, a partida está empatada, sendo irrelevante se a seta do 1º jogador caiu antes. É o que diz o apêndice B9

É importante que se diga: ... para uma reclamação de vitória por tempo ser bem sucedida, depois que os relógios tiverem sido parados, a seta do reclamante deve estar 'em pé', e a de seu oponente caída.

"Apêndice B9 - Se ambas as setas estiverem caídas, a partida está empatada."

140 Queda de Seta & Rei Nu

Pergunta: Na primeira rodada de uma prova do circuito oficial de uma federação estadual, disputada no ritmo de xadrez pensado ocorreu o seguinte fato nos minutos finais de uma partida jogada com relógio digital: o tempo de um dos jogadores com rei e torre termina, mas o adversário tinha somente o rei. O árbitro declara a partida empatada. A mãe do jovem jogador adversário insurge-se contra a decisão, argumentando que "o relógio deve determinar um vencedor, independentemente de peças" O árbitro mostra as regras da FIDE, mas mesmo assim a mãe do jovem revolta-se contra a decisão. Apesar disso tudo, o árbitro oferece-lhe papel e caneta para que faça a sua reclamação por escrito, mas a referida sra não aceita e decide retirar o seu filho da competição. O árbitro agiu corretamente?

Resposta: Vejamos o que diz a lei do xadrez sobre episódios da espécie: "perderá a partida o jogador que não completar, em seu tempo, o número prescrito de lances. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque mate no rei do adversário por qualquer seqüência de lances legais possíveis, mesmo pelo mais inábil contra-jogo." (art. 6.10)

Como se pode observar o legislador diz que o jogador perde a partida pelo tempo se o adversário tiver material suficiente para dar mate. Se o adversário estiver com o chamado 'rei nu', a partida está empatada.

Conclusão: O árbitro agiu corretamente. Além disso, empenhou-se ao máximo para solucionar o assunto por apaziguamento dos ânimos.

Nota: A argumentação de que "o relógio deve determinar um vencedor, independente de peças" é equivocada e descabida. Não encontra respaldo na legislação enxadrística. A decisão de retirar o filho da competição foi uma atitude autoritária.

Queda de seta e Repetição de uma mesma posição pela 3ª vez

Pergunta: Em um torneio de xadrez pensado, o jogador A encontra-se em apuro de tempo. Tanto A quanto B (com material para dar mate) jogam velozmente. A seta do jogador A cai e o adversário imediatamente acusa. Ocorre que o jogador A alega que foi empate pois houve repetição de uma mesma posição por mais de 3 vezes. Qual o resultado da partida: vitória do jogador B ou empate?

Resposta: O resultado da partida é vitória do jogador B que acusou a queda de seta e tem material para dar mate no adversário.

O árbitro só poderia examinar a reivindicação de repetição de lances a que se refere o artigo 9.2 da Lei do Xadrez se o jogador A tivesse feito a reivindicação de empate na forma da lei, logicamente antes de sua seta cair. Existe um ritual descrito no art. 9.2, que deve ser obedecido.

"Art. 9.2 - A partida está empatada, após uma reclamação correta do jogador que tem a vez de jogar, quando a mesma posição, por pelo menos três vezes, não necessariamente por repetição de jogadas, a) está por aparecer, se ele primeiro anota seu lance na planilha e declara ao árbitro a sua intenção de fazer o referido lance, ou

b) acaba de aparecer, e o jogador que reivindica o empate tem a vez de jogar.

As posições conforme (a) e (b) são consideradas idênticas, se o mesmo jogador tem a vez, peças do mesmo tipo e cor ocupam as mesmas casas, e as possibilidades de movimento de todas as peças dos dois jogadores são as mesmas.

As posições não são idênticas se um peão que pudesse ter sido capturado 'en passant' não mais pode ser capturado ou se o direito de efetuar o roque foi alterado temporária ou permanentemente."

Queda de Seta e Lance ilegal em partida de xadrez rápido

Pergunta: Numa partida de Xadrez Rápido (30 minutos para cada) o jogador das brancas faz um lance ilegal, aciona o relógio e a seta do jogador das pretas cai quase que instantaneamente, pois estava pendurada. O jogador das pretas acusa o lance ilegal e reivindica que o árbitro acrescente ao seu relógio os dois minutos previstos na Lei, no que é contestado pelo jogador das brancas, que reivindica vitória pois a seta do seu adversário está caída. O árbitro ignora a reclamação do jogador das pretas e homologa a vitória para as brancas que estavam perdidas. Qual deveria ser a decisão correta?

Resposta: Considerando que o jogador das brancas não reclamou a vitória por tempo parando o relógio conforme o ritual descrito no primeiro parágrafo do apêndice B8, a reclamação das pretas, feita antes do término da partida, deveria ter sido aceita.

O árbitro deveria ter restabelecido a posição imediatamente anterior ao lance ilegal, adicionado 2 minutos ao relógio das pretas e, em seguida, acionado o relógio do jogador das brancas, que passaria a ter a vez de jogar.

Conclusão: Não foi correta a decisão do árbitro. Ele só poderia ter dado a vitória para o jogador das brancas se o mesmo tivesse parado o relógio e acusado a queda de seta antes da reclamação de lance ilegal por parte do jogador das pretas.

Queda de Seta ou 'Pate'? Dúvida

Pergunta: No final de uma partida, na presença do árbitro, o condutor das pretas afogou o rei das brancas que imediatamente acusou o empate por afogamento. Em seguida o condutor das pretas observou que o tempo do adversário tinha caído e reivindicou a vitória. O que prevalece neste caso? A ordem cronológica que seria empate por afogamento pois foi solicitado primeiro ou a vitória do condutor das pretas baseado na queda de seta?

Resposta: A lei do Xadrez diz o seguinte sobre a questão:

"Art. 5.2 "a"- A partida está empatada quando o jogador que tem a vez não tem lance legal e o seu rei não está em xeque. Diz-se que a partida terminou com o rei 'afogado'. Isto, imediatamente, termina a partida desde que não tenha sido ilegal o lance que produziu a posição de afogado."

Se não foi ilegal o lance que resultou no 'pate', a partida sem dúvida terminou empatada.

O 'pate' ou 'rei afogado' determina o término imediato da partida.

Não importa o que aconteceu depois, inclusive queda de seta.

Queda de Seta ou empate por comum acordo? Dúvida

Pergunta: No final de uma partida, na presença do árbitro, os dois jogadores resolvem empatar e se cumprimentam. Em seguida o condutor das pretas observou que o tempo do adversário tinha caído e reivindicou a vitória. O que prevalece neste caso?

Resposta: A lei do Xadrez diz o seguinte sobre a questão:

"Art. 5.2 "c"- A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores. Isto, imediatamente, termina a partida."

Logo prevalece o que aconteceu antes: empate por comum acordo. Não importa o que aconteceu depois, inclusive queda de seta.

Queda de Seta - Material para dar mate ... mas só com pequena ajuda do adversário

Pergunta: Em um torneio, com ritmo de xadrez relâmpago, cai a seta do jogador A, que tem rei, peão e bispo de casa negra. O seu adversário (jogador B) tem apenas rei e bispo de casas brancas. Minha

duvida é se isto seria empate, porque o jogador B não tem material para dar mate sozinho ou vitória do jogador B, que poderia vencer com a ajuda do adversário na situação Ra8, Bb8 e a7(brancas) - Ra6 e Bc6 (pretas)?

Resposta: A queda da seta do jogador A acarretará a vitória das pretas já que o mate é possível.

"Art. 6.10 - Exceto quando se aplicam as disposições contidas nos Artigos 5.1, 5.2 "a", "b" e "c", perderá a partida o jogador que não completar, em seu tempo, o número prescrito de lances. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque mate no rei do adversário por qualquer seqüência de lances legais possíveis, mesmo pelo mais inábil contra-jogo."

"Apêndice B7 - A seta é considerada caída quando for feita uma reclamação válida neste sentido por um dos jogadores..."

Queda de Seta - mas o adversário não tem material para dar mate

Pergunta: Em um torneio de partidas rápidas (21 minutos K.O), o jogador A tem dama e rei e o jogador B, apenas rei; cai a seta do relógio do jogador A, o jogador B acusa e o árbitro dá vitória ao jogador B; isto está certo?

Resposta: O jogador B não tem material para dar mate no adversário cuja seta caiu, logo o resultado correto é o empate. A decisão do árbitro foi errada.

"Art. 6.10 - Exceto quando se aplicam as disposições contidas nos Artigos 5.1, 5.2 "a", "b" e "c", perderá a partida o jogador que não completar, em seu tempo, o número prescrito de lances. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque mate no rei do adversário por qualquer seqüência de lances legais possíveis, mesmo pelo mais inábil contra-jogo."

"Apêndice B7 - A seta é considerada caída quando for feita uma reclamação válida neste sentido por um dos jogadores..."

Queda de Seta - mas o adversário só tem rei e um peãozinho bloqueado!

Pergunta: O jogador A tem dama e rei (e outras peças e peões) mas jogador B, apenas rei e um peãozinho bloqueado; cai a seta do relógio do jogador A, o jogador B acusa e o árbitro decreta empate porque o jogador B não tem condição de ganhar a partida com um peão bloqueado; isto está certo?

Resposta: O jogador B tem material para dar mate no adversário cuja seta caiu, porque um peãozinho apenas é o suficiente para ganhar a partida. Não se esqueçam de que peão pode ser corado DAMA, logo o resultado correto é que o árbitro decretar a vitória do jogador B. A decisão do árbitro foi errada.

"Art. 6.10 - Exceto quando se aplicam as disposições contidas nos Artigos 5.1, 5.2 "a", "b" e "c", perderá a partida o jogador que não completar, em seu tempo, o número prescrito de lances. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque mate no rei do adversário por qualquer seqüência de lances legais possíveis, mesmo pelo mais inábil contra-jogo."

"Apêndice B7 - A seta é considerada caída quando for feita uma reclamação válida neste sentido por um dos jogadores..."

Queda de seta - mas o oponente só tem rei e cavalo

Pergunta: Numa partida de xadrez pensado, o jogador A (brancas) tem peões em c3 e d4, bispo em d2 e rei em e6. O jogador das pretas tem rei em c4 e cavalo em d5 (nítido empate). O jogador A, porém joga para ganhar embora esteja bastante apurado no tempo. Em nenhum momento ele reivindica empate com base no art. 10.2. Ocorre que cai a seta do jogador A. Quem vence a partida?

Resposta: Se a seta do jogador A caiu na configuração acima referida e não houve reivindicação de empate com base no art. 10.2, as brancas perdem a partida.

Por quê? Porque existe posição de mate possível.

É claro que o jogador A poderia ter empatado a partida se tivesse reivindicado empate com base no art. 10.2. O árbitro certamente decretaria empate, com base na alínea a, porque o adversário não poderia vencer por meios normais.

Queda das duas setas - O que deve decidir o árbitro?

Pergunta: Dois jogadores nervosos esquecem do tempo no apuro. E de repente o árbitro, ou um deles, observa que as duas setas estão caídas e não há testemunhas. O que fazer?

Resposta: Em partida de xadrez rápido ou blitz, diz a lei (Apêndice B9) que a partida estará empatada. No ritmo pensado ou convencional, a decisão não é tão simples.

O árbitro só decretará o empate se for impossível estabelecer-se qual seta caiu primeiro.

Se ficar provado que uma das setas caiu primeiro, o árbitro decretará a derrota desse jogador caso o adversário tenha material suficiente para dar mate.

Assim, a prova testemunhal pode servir de elemento de convicção para respaldar a decisão do árbitro. Afinal, a prova testemunhal não deixa de ser um dos meios legais e legítimos, hábeis para provar a verdade dos fatos.

150 Queda de seta - Mas, o jogador tinha anunciado mate em 2 lances?

Pergunta: Em uma partida de xadrez pensado, o jogador A está pendurado no tempo, faltando-lhe poucos segundos; o jogador B tem quase uma hora. O jogador A anuncia mate em dois lances (avisa ao árbitro), mas seu tempo cai antes que ele possa concretizar o mate. O árbitro pode decretar vitória para o jogador A?

Resposta: A alínea (a) do artigo 5.1 da lei do xadrez especifica que a partida é vencida pelo jogador que aplica o xeque-mate no adversário. Anúncio de mate não está previsto na lei. Mas, queda de seta, significa o término do tempo estipulado para um jogador, conforme o disposto no art. 6.1.

Conclusão: O adversário venceu a partida em função da queda de seta do jogador A.

Recurso – Erro na decretação de empate por afogamento (pate)

Pergunta: Em uma competição de xadrez rápido, uma partida é finalizada após constatação de ambos os jogadores (com a presença do árbitro do torneio) de que ocorreu "empate por afogamento". No entanto, algumas horas após o término do torneio, constatou-se que o rei não estava afogado, pois poderia capturar o peão do adversário - o que não foi percebido nem pelo árbitro nem pelos jogadores envolvidos na questão no término da partida. Não havendo comitê de apelação, o reclamante entra com recurso junto ao árbitro do torneio, que analisa o caso, e chega a conclusão de que o recurso deveria ter sido exigido no curso da competição e não algumas horas após o término da mesma. 1) O procedimento do árbitro foi correto? 2) Existe a possibilidade do reclamante entrar com recurso junto à diretoria do clube que organizou o evento, objetivando reverter o resultado da partida? 3) O árbitro deve ser punido por não ter percebido que o "rei não esteve afogado"?

Agradeço desde já, sua disposição em nos auxiliar com suas recomendações sempre lúcidas e imparciais.

Respostas: 1) Se o jogador poderia ter capturado o rei com um lance legal não houve pate. Logo o árbitro vacilou, em linguagem de beira de piscina. Mas acertou quando rejeitou a tardia reclamação. 2) Não há a mínima possibilidade de um recurso prosperar. Após o término do torneio não há o que reclamar. "Dormientibus non succurrit jus", ou seja, O direito não socorre aos que dormem, é o que diz o aforismo jurídico. 3) Não concordo em que haja punição ao árbitro por ter falhado. Na pior das hipóteses, o Clube poderia exigir que o árbitro fizesse um curso de reciclagem para aprimoramento de suas atuações.

Regra Peça tocada é peça jogada - Intervenção do árbitro

Pergunta: Durante uma partida de xadrez rápido, o jogador A toca na torre, mas acaba jogando com outra peça. Ocorre que o adversário está desatento e não percebe, mas o árbitro presencia o fato. Deve o árbitro intervir?

Resposta: Ao contrário de partida jogada no ritmo de mais de 1 hora para cada jogador (clássico ou convencional), o árbitro não deve intervir tendo em vista o disposto na alínea a do apêndice B.5 da Lei do Xadrez.

Tanto no xadrez rápido quanto no relâmpago, o árbitro só deve agir, nos casos da espécie, quando houver solicitação por parte de um dos jogadores.

Regra dos 50 lances - Jogador pode reivindicar empate com base na regra dos 50 lances, em partida de blitz?

Pergunta: A regra dos 50 (cinquenta) lances é válida para a modalidade Blitz?

Resposta: A regra dos 50 lances a que se refere o artigo 9.3."a" da Lei do Xadrez só se aplica às situações em que o jogador reivindicante estiver anotando a partida ou se houver registro dos lances em tabuleiro eletrônico que possa servir de prova para tal propósito consoante o disposto no Apêndice E da Lei do Xadrez.

Conclusão: A regra dos 50 lances só é válida nas competições de xadrez pensado (partidas de mais de 60 minutos para cada jogador) em que a anotação não é facultativa e sim obrigatória, de acordo com o disposto no art. 8.1 da Lei do Xadrez.

A referida regra é inaplicável nas competições em que a anotação é facultativa por impossibilidade lógica e, conseqüentemente, prática.

Nota: Há outro fato também que corroboraria o entendimento acima: os torneios de xadrez rápido e de blitz geralmente têm muitos jogadores e pouquíssimos árbitros, fato que dificultaria ainda mais a arbitragem de tais eventos.

"Art. 8.1 - No decorrer do jogo, a cada jogador é requerido anotar na planilha prescrita para a competição, em notação algébrica (Apêndice E), os próprios lances e os do oponente, de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível..."

"Art. 9.3 a - A partida está empatada, por uma correta reclamação do jogador que tem a vez de jogar, se

a. ele anota em sua planilha, e declara ao árbitro a intenção de executar o lance, que resultará em 50 lances feitos para cada jogador sem o movimento de qualquer peão ou a captura de qualquer peça, ou b. ..."

"Apêndice E da Lei do Xadrez: ...Planilhas com outra notação que não seja a algébrica, não podem ser usadas como prova nos casos em que normalmente a planilha de um jogador é usada para tal propósito."

Regras - Os torneios podem ter suas próprias regras?

Pergunta: É possível uma Federação organizar torneios válidos para rating FIDE com suas próprias regras (diferentes das regras do FIDE Handbook)?

Resposta: A FIDE não proíbe que as federações filiadas realizem torneios com as suas próprias regras. Ocorre que se essas novas regras colidirem com o disposto no "FIDE Handbook" o torneio não valerá para efeito de rating ou norma de MI e GM FIDE.

É lógico que tais proibições têm um efeito inibidor no poder criativo de dirigentes e árbitros pois quem se arriscaria a realizar um evento FIDE que não vale nem rating nem norma?

Consta do Prefácio das Leis do Xadrez, "in fine", "uma federação filiada tem liberdade para inserir regras mais detalhadas, desde que:

- a. não conflitem com as Leis do Xadrez oficiais da FIDE
- b. limitem-se ao território da federação em questão;
- c. não sejam válidas para qualquer competição, campeonato ou evento válido para obtenção de rating ou título FIDE."

Rei e dama em posições trocadas – O árbitro deve intervir?

Pergunta: Depois de iniciada a partida o árbitro nota que o rei do Jogador A está na casa d1 e a dama na casa e1 (posições trocadas). Deve o árbitro intervir?

Resposta: Se a partida estiver sendo disputada no ritmo de mais de 1 hora para cada jogador, o árbitro deverá anulá-la e determinar que a partida seja recomeçada com a correta posição inicial das peças. (art. 7.1 "a", da Lei do Xadrez)

Se a partida estiver sendo disputada no ritmo de xadrez rápido ou mesmo de relâmpago, o árbitro somente deve intervir se houver uma reclamação de um dos jogadores, feita antes dos 3 primeiros lances. Na hipótese de já terem sido efetuados os três primeiros lances, a partida continuaria na mesma configuração, mas as brancas seriam penalizadas com a perda do direito de roque, conforme o disposto no apêndice B4 da Lei do Xadrez.

"7.1.a - Se durante a partida descobrir-se que a posição inicial das peças estava errada, o jogo deverá ser anulado e, disputada uma nova partida."

"B4 - Uma vez que cada jogador tenha efetuado três lances, nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro ou acerto do relógio. Não é permitido rocar no caso de troca de posição de rei e dama."

Rei em xeque - Deixar o próprio rei sob ataque das peças adversárias

Pergunta: O que acontece com o jogador que deixa o rei sob ataque das peças inimigas (em xeque)?

Resposta: Estará cometendo lance ilegal e as penalidades mudam de acordo com o ritmo.

Vejamos o que acontecerá com o jogador nas várias modalidades (ritmos):

- a) num blitz, perderá a partida se acionar o relógio e o adversário chamar o árbitro reivindicando a vitória;
- b) num rápido, será penalizado por ter cometido o lance ilegal e acionado o relógio: o árbitro acrescentará ao relógio do adversário bônus de 2 minutos e determinará que o infrator faça outro lance (legal).
- c) num ritmo pensado ou convencional, será apenado pelo árbitro, que intervirá, por ter feito o lance ilegal; além disso o árbitro acrescentará ao relógio do adversário bônus de 2 minutos e determinará que o infrator faça outro lance (legal).

Reis em xeque - É necessário intervir?

Pergunta: O que acontece quando o árbitro observa que numa partida de xadrez rápido os 2 reis estão em xeque? Deverá intervir ou deve fingir que não viu?

Resposta: Num torneio de xadrez rápido, se o jogador fizer um lance deixando o seu rei 'em xeque' e acionar o relógio, o árbitro não pode intervir, porque isso é para ser dirimido entre os dois jogadores envolvidos na disputa.

Mas, se o árbitro observar que os dois reis se encontram 'em xeque' deverá, nessa absurda situação, intervir imediatamente, consoante o disposto no apêndice B6.

Anteriormente, a lei era omissa nesse sentido e os árbitros deixavam a partida ter continuidade mesmo que ocorressem sucessivos lances ilegais, sem que houvesse reclamação por parte dos jogadores envolvidos na disputa.

"Apêndice B6 - ... Entretanto se ambos os reis estão em xeque ... o árbitro deverá intervir

Rei em xeque – Quando está completo o lance ilegal?

Pergunta: Partida de xadrez relâmpago. Ambos os jogadores estão em apuro de tempo. O jogador "A" move uma peça deixando o seu próprio Rei em xeque, mas não aciona o relógio. No momento em que está retornando a peça para a sua posição original, o jogador "B" acusa a ocorrência de "lance impossível" - o que obviamente, em se tratando de partida decisiva - última rodada, mesa 2 - quebra a

concentração do jogador A, que após alguns segundos, pára o relógio e chama o árbitro informando a irregularidade da ação de seu adversário. Qual deve ser o procedimento do correto do árbitro?

Resposta: No blitz (e rápido tb) o lance ilegal só está completo após acionamento do relógio.

É o que está escrito nos apêndices B6 e C3. O jogador B precipitou-se ao acusar lance impossível.

Claro que perturbou o adversário e isso não é permitido pelo art. 12.6 da Lei.

Conclusão: Com base no art. 12.7, o árbitro deveria aplicar ao jogador B uma das penalidades previstas no art. 13.4 da Lei."

"Apêndice B6 - Um lance ilegal está completo assim que o relógio do oponente for posto em movimento.

O oponente tem então o direito de reclamar que o jogador completou um lance ilegal desde que não tenha feito seu lance..."

"Apêndice c4 - Um lance ilegal está completo assim que o relógio do oponente for posto em movimento..."

Rei e cavalo versus rei nu - O árbitro pode decretar empate se as duas setas ainda estão em pé?

Pergunta: Num torneio de xadrez rápido, restando 10 minutos para terminar a partida, brancas com rei e cavalo; pretas com rei e com apenas 1 minuto. O jogador com as brancas queria ganhar a partida pelo tempo. Qual o procedimento correto do árbitro nesta situação ?

Resposta: A partida está empatada porque nenhum dos jogadores tem material suficiente para dar mate. O árbitro deve intervir no andamento da partida, com base no disposto no art. 1.3 da lei do xadrez.

"Art. 1.3 - Se na posição alcançada nenhum dos jogadores tem xeque mate possível, a partida está empatada."

160 Rei e peão de torre versus rei nu - o árbitro pode decretar empate se cair a seta do jogador com o rei nu?

Pergunta: Num torneio de xadrez pensado, o tempo do meu adversário esgotou-se, e na posição final eu estava com rei e o peão da coluna "a" e o meu adversário estava com o rei nu. Ocorre que o árbitro decretou empate dizendo: - A regra é clara! Se não houver condição de xeque-mate é empate! No meu pensar, fui prejudicado. Não foi errada a decisão do árbitro?

Resposta: A partida está empatada quando se alcança uma posição em que o xeque mate não pode ocorrer por qualquer seqüência de lances legais possíveis, mesmo com o mais inábil contra-ataque. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo esta posição seja legal. Isto é o que diz o art. 9.6 da Lei.

A regra é clara: se caiu a seta do jogador, ele perde a partida a não ser que o adversário não tenha material para dar mate.

No caso em questão, o adversário tem rei e peão, material suficiente para dar mate.

Conclusão: A decisão do árbitro não foi correta.

Rei ausente do tabuleiro

Pergunta: Num torneio de xadrez rápido, efetuados 10 lances, árbitro nota que um dos jogadores está jogando a partida sem o rei no tabuleiro. Qual deve ser a decisão do árbitro?

Resposta: O artigo 2.2 define a posição inicial das peças. Logo, a partida só pode ser iniciada com todas as peças. Se a partida foi iniciada sem o rei deve ser reiniciada com todas as peças na posição inicial.

Art. 2.2: No início da partida, um jogador tem 16 peças de cor clara (as peças 'brancas'); o outro tem 16 peças de cor escura (as peças pretas)..."

Reconstituição da partida – Árbitro pode usar computador?

Pergunta: Numa partida de xadrez pensado, depois de executados mais de 100 lances, um dos jogadores reivindica empate com base na regra dos "50 lances", pode o árbitro reconstituir a partida em um computador?

Resposta: Na verificação, o árbitro poderá: 1) usar a própria planilha; 2) reproduzir a partida em outro tabuleiro; 3) utilizar computador. Na Copa Itaú de 2006 recusei reivindicação de empate formulada pelo jogador das brancas consultando só as planilhas dos jogadores; e não houve contestação.

Relatório - Envio por email - torneio valendo rating FIDE e/ou CBX

Pergunta: É possível enviar por e-mail relatório de torneio válido para rating FIDE e/ou CBX?

Resposta: Atualmente é a única maneira de se encaminhar para a CBX relatório de torneios válidos para rating FIDE ou CBX. O árbitro com a anuidade de árbitro em dia poderá enviar e-mail para o Vice Presidente Técnico CBX (bento@cbx.org.br) com as informações contidas no item 12 do Regulamento de Torneios Oficiais da CBX. Vide site da CBX http://www.cbx.org.br/_site/index.php?cbx=reg_torn

Relatório – Torneios valendo rating FIDE qual rating informo no relatório?

Pergunta: Num IRT que inicie no dia 30 de março e termine no dia 5 de abril. Qual rating o árbitro deve informar: o da FRL de janeiro ou da FRL de abril?

Resposta: O árbitro deverá informar o rating dos jogadores constantes na lista em vigor na data da primeira rodada do torneio, ou seja, FRL de janeiro.

Relógio – Acionamento para início da partida

Pergunta: Quem é o responsável pelo acionamento do relógio no início da partida? Está previsto na Lei do Xadrez?

Resposta: Não está expressamente previsto na Lei do Xadrez. Cabe ao árbitro informar.

Nos torneios com grande número de jogadores (suíço, por exemplo), o árbitro geralmente anuncia pelo microfone que o jogador das pretas deverá acionar o relógio para que o jogador das brancas faça o seu lance inicial.

Em torneios round robin, o próprio árbitro aciona o relógio. No caso de relógio digital pressiona a pausa.

Relógio - Esquecimento de acionar o pino do relógio - Intervenção do árbitro

Pergunta: O jogador faz o seu lance, mas esquece de acionar o pino do seu relógio.

Pode o árbitro interferir alertando o jogador?

Resposta: Esta é a famosa regra 'boomerangue'.

A nova lei (art. 13.6) volta a proibir o árbitro de avisar que o jogador esqueceu-se de acionar o pino do seu relógio porque existe proibição expressa.

Anteriormente a julho de 2005, ficava a critério do árbitro avisar ou não, que o jogador esqueceu-se de acionar o pino do seu relógio.

Assim, se o jogador fizer o lance e não lembrar de acionar o relógio, é vedado ao árbitro intervir na partida. Isso passa a ser problema dos jogadores envolvidos na disputa.

"Art. 13.6 in fine) - O árbitro deverá abster-se de informar ao jogador que seu oponente fez um lance, ou que o jogador não acionou o pino do relógio."

Relógio – Acionamento do relógio com a peça capturada - Decisão do árbitro

Pergunta: Pode ser considerado como infração, o acionamento de relógio enquanto o jogador segura a peça que acaba de capturar, às vezes até utilizando essa peça para bater no relógio ?

Resposta: Infelizmente, é comum, principalmente, nos apuros de tempo, o jogador acionar o relógio batendo no pino com a própria peça capturada.

Este procedimento constitui-se em infração à Lei, mas costuma ser tolerado pela arbitragem.

Em geral, o árbitro prefere não interferir em tais casos, deixando a partida fluir.

Conclusão: quando apropriado, a lei faculta ao árbitro a aplicação de penalidades (art. 13.4).

Mas, para faltas leves, pode-se aplicar, por exemplo, uma advertência.

Relógio – Blitz – Jogador responde lance antes do adversário acionar relógio

Pergunta: No blitz, pode-se utilizar o tempo do adversário para fazer o lance, ou seja, brancas fazem o lance e no intervalo de tempo em que terminam o lance e acionam o relógio, podem as negras responder ao lance antes de seu relógio ser acionado?

Resposta: É bastante complicada a arbitragem de partidas de blitz, ainda mais porque em torneios desta modalidade, há muitos jogadores e poucos árbitros.

Além disso, os jogadores costumam jogar em grande velocidade nos apuros de tempo, o que obriga o árbitro a manter alto estado de concentração e stress.

Nas competições de blitz nem sempre os jogadores obedecem rigorosamente a lei e respondem lances antes mesmo de o seu adversário haver terminado a jogada, consoante o disposto no art 4.6. É claro que o árbitro deve coibir os excessos, advertindo os jogadores que perturbarem o adversário, não o deixando complementar a jogada. Também devem ser coibidas as situações em que o jogador "metido a esperto" não permita que o adversário acione o relógio (mantendo a mão no pino do relógio acintosamente).

Relógio – Bater no relógio com força desproporcional

Pergunta: O jogador no apuro de tempo pode dar pancada no relógio com força?

Resposta: Cometem essa heresia julgando que estão poupando tempo de seu relógio. É um ledor engano! Grandes Mestres costumam acionar suavemente o pino de seus relógios em grande velocidade, nas situações de apuro de tempo. No popular: 'porrada' no relógio, pode irritar o adversário, todavia põe

mais em risco a saúde do próprio infrator. Diz a lei do xadrez (art. 6.8 "c") que os árbitros devem intervir e punir o jogador que cometer esse tipo de infração. Mas nem sempre tal intervenção acontece e quem mais sofre com isso é "Caissa", a deusa do xadrez.

170 Relógio - Quem escolhe o lado onde fica o relógio na "morte-súbita"?

Pergunta: Aqui na nossa Federação decidiu-se que, em caso de empate após no primeiro lugar, será disputada mais uma partida, sendo que as brancas jogam com 6 minutos e as negras com 5 minutos, estas com direito ao empate. Quem escolhe o lado do relógio? As negras, por que estão com menos tempo, ou as brancas por que têm que ganhar?

Resposta: Segundo está definido no capítulo que trata das regras para competição, da Lei do Xadrez, quem determina a posição do relógio é o árbitro, consoante o disposto no artigo 6.4.

Interessante ressaltar que é costume, em todos os continentes, as pretas escolherem o lado onde ficará colocado o relógio. E isso se deve ao conjunto de normas não escritas - que seguem à boa razão - consagradas pelos usos e costumes (direito consuetudinário). E os árbitros, em geral, têm respeitado esta convenção.

"Art. 6.4 - "Antes do início da partida cabe ao árbitro decidir onde o relógio é colocado."

Relógio "nemo auditur propriam turpitudinem allegans"

Pergunta: Numa competição por equipes pode o técnico (capitão da equipe) reclamar, após a queda de seta do seu pupilo (brancas), argumentando que o árbitro deve deixar a partida continuar depois de cumprir o rito legal (conceder mais tempo de reflexão para as brancas), uma vez que a seta do relógio do jogador apresenta defeito (segredo que era apenas do seu conhecimento) e cai antes do previsto? Quais as chances de um eventual recurso merecer provimento?

Resposta: O princípio da boa-fé exige que as partes se comportem de forma correta, não só durante as tratativas, como anteriormente. Isso vale para jogadores, técnicos e outras partes, numa competição esportiva.

Guarda relação com o princípio geral de direito sobre o qual ninguém pode beneficiar-se da própria torpeza. Trocando em miúdos (pegando carona em trecho de letra de música de Chico Buarque e Francis Hime), o técnico não pode valer-se de seu conhecimento prévio de que um relógio apresenta defeito e, diante da ocorrência de defeito durante o jogo, tentar usar isso para beneficiar o seu discípulo. Teria agido de boa-fé se tivesse dado prévio conhecimento ao árbitro do defeito do equipamento (de propriedade do seu próprio pupilo), mesmo porque referido defeito poderia prejudicar o adversário de seu pupilo.

É claro que, tendo prévio conhecimento do defeito, o árbitro agregaria ao relógio defeituoso, fração de tempo, como forma de compensação, consoante o disposto no art. 6.11 da Lei do Xadrez.

Mas fica configurada a má fé se o indivíduo der conhecimento do fato à arbitragem após a ocorrência da queda de seta e valer-se disso para beneficiar alguém.

Conclusão: O árbitro não poderá mudar o resultado da partida aceitando a absurda reclamação porque estaria cometendo verdadeira arbitrariedade.

E, recursos desta natureza não prosperam.

A questão acima é hipotética e qualquer semelhança com situações reais é mera coincidência.

Relógio digital - Anotação dos lances durante toda a partida – obrigatoriedade

Pergunta: Num torneio disputado com relógio digital no ritmo de 1h:30 para toda a partida + bônus de 30 segundos para cada lance executado a partir do 1º lance, pode o jogador deixar de anotar quando lhe faltar menos de cinco minutos para o final (apuro de tempo)?

Resposta: É obrigatória a anotação durante toda a partida face ao disposto no art. 8.4 da Lei do Xadrez. Além disso, os jogadores, consoante decisão do Comitê de Regras da FIDE, não podem se valer da prerrogativa contida no art. 10.2 da Lei do Xadrez (vide 6ª Questão).

Relógio Digital Incremento de segundos por lance funciona apenas para um dos jogadores?

Pergunta: Numa partida jogada com relógio digital, um dos jogadores ajusta o relógio, mas esquece de registrar o incremento por lance. Somente após o término da partida após zerado o relógio do jogador das brancas, com planilhas assinadas e entregues para o árbitro, é que se constata o erro. Deve o árbitro determinar o reinício da partida?

Resposta: Se a falha for detectada durante a partida, o jogador deve chamar o árbitro para verificar a ocorrência e ajustar o relógio, registrando o incremento. Encerrada a partida e uma vez assinadas as planilhas não há o que se reclamar.

Conclusão: Não poderá o árbitro determinar o reinício da partida.

Relógio Digital - Partidas com bônus como são conceituadas?

Pergunta: Partidas com bônus, jogadas com relógio digital, quando são conceituadas como xadrez

normal, rápido ou blitz?

Resposta: O Comitê de Regras da FIDE incorporou ao texto da nova lei, em vigor desde 1º de julho de 2005, o que foi decidido no Congresso de Bled sobre o assunto:

Apêndice B1: Se o controle de tempo principal + 60 vezes qualquer incremento ficar dentro do intervalo de 15 a 60 minutos, a partida será considerada como xadrez rápido.

Apêndice C1: Se o controle de tempo principal + 60 vezes qualquer incremento ficar num intervalo de tempo inferior a 15 minutos, a partida será considerada como blitz.

Logo se o controle de tempo principal + 60 vezes qualquer incremento ficar num intervalo de tempo superior a 60 minutos, a partida será considerada como xadrez pensado, ou convencional, ou clássico.

Relógio Digital – Eventos com uso de relógios digitais (incremento) e relógios mecânicos

Pergunta: Pode o organizador realizar evento com diferentes ritmos de jogo. Por exemplo: para as 20 primeiras mesas, o ritmo será de 1h30 + incremento de 30 segundos por lance. Nas demais mesas, o ritmo de jogo será de 2h ko, com relógio mecânico?

Resposta: Há equivalência entre os ritmos e, portanto, o evento será válido para rating FIDE. Vários organizadores de eventos no continente utilizam, em torneios válidos para rating FIDE, relógios digitais e mecânicos, quando não há relógios digitais suficientes para todas as partidas.

Relógio digital indica qual das setas caiu anteriormente - Árbitro decide com base no Art. 10.3 ou Apêndice B8, da Lei do Xadrez?

Pergunta: Em partida de relâmpago, jogando-se com relógio digital, o que acontece se ambos mostradores zerarem? Evidentemente, por ser digital, o relógio vai estar indicando qual relógio zerou primeiro, mas o jogador só acusou depois de ambos mostradores estarem zerados.

Resposta: Essa questão tem sido objeto de muita discussão no mundo inteiro.

Ocorre que, de acordo com o apêndice B9 da Lei do Xadrez, se ambas as setas estiverem caídas quando um dos jogadores acusar - pois o árbitro tem de se abster disso - a partida está empatada mesmo que fique evidente qual seta caiu primeiro.

Isso vale tanto para rápido quanto para blitz, com relógio mecânico ou digital.

No xadrez normal, todavia, a partida somente estará empatada se for impossível estabelecer-se qual das setas caiu primeiro, conforme está explícito no artigo 10.3 da Lei do Xadrez. E quando a partida é jogada com relógio digital a tarefa do árbitro fica bem mais fácil.

6.12 - A partida está empatada se ambas as setas estiverem caídas e for impossível estabelecer-se qual delas caiu primeiro.

Relógio Digital – Jogador aciona relógio sem fazer lance porque adversário não anotou 3 últimos lances

Pergunta: Num IRT (torneio válido para rating FIDE) no ritmo de 1h30 + 30 segundos de incremento por lance, o jogador das pretas sem responder o lance aciona o relógio do jogador das brancas - que havia feito o 28º lance sem anotar os 3 lances anteriores com o intuito de forçar o adversário a atualizar a planilha. O mostrador do relógio do jogador das pretas indica disponibilidade de apenas 1 minuto.

O árbitro presenciou o fato e deixou a partida prosseguir. A atitude do árbitro foi correta?

Resposta: A anotação é obrigatória durante toda a partida. O jogador das brancas cometeu uma infração quando fez um lance sem ter anotado os seus 2 lances anteriores ... e acionou o relógio do adversário.

O jogador das pretas também cometeu uma infração ao acionar o relógio do adversário sem fazer lance pensando que pode jogar e arbitrar a sua própria partida.

Conclusão: O árbitro deveria ter advertido os dois infratores, bonificando o jogador das pretas (mais prejudicado) com o acréscimo de um bônus de tempo em seu relógio. Além disso, deveria ter corrigido os tempos e o contador de lances do relógio.

Relógio Digital - Os novos relógios eletrônicos e suas 1001 utilidades - O que fazer quando a pilha falha e o relógio zera?!

Pergunta: Lendo as especificações técnicas dos relógios eletrônicos, descobri que funcionam com 4 pilhas AA e têm autonomia para 500 horas de jogo. Veio-me então a seguinte dúvida, curiosa, mas não absurda: em meio ao apuro de tempo, partida sendo decidida lance após lance... eis que de repente a pilha acaba!!... relógio zerado, nada funciona, pane!

Resposta: A exemplo do relógio mecânico, o relógio digital deverá ser substituído em caso de defeito e o árbitro deverá valer-se de seu bom-senso quando ajustar os tempos a serem mostrados pelos ponteiros (display) do relógio que substituirá o que apresentou defeito (que falhou na chamada hora H), consoante o disposto no artigo 6.11 da Lei do Xadrez.

Relógio Digital - Qual é a diferença entre os Métodos Fischer e Bronstein?

Pergunta: Já que estamos falando sobre relógios eletrônicos, qual é diferença entre os métodos Fischer e Bronstein?

Resposta: O método Fischer proporciona aos jogadores tempo adicional para cada lance executado, que é devidamente acrescentado ao tempo principal.

Exemplificando: se o ritmo é de 30 minutos (tempo principal) com bônus de 10 segundos para cada lance, sempre que o jogador fizer um lance receberá mais 10 segundos, que automaticamente são acrescentados ao seu tempo principal. Tão logo o lance é realizado e o relógio acionado.

Isso significa que, se o jogador fizer 5 lances rapidamente, 50 segundos extras serão acrescentados ao seu tempo principal e com isso, depois dos 5 lances, terá mais tempo do que dispunha quando começou a partida.

No método Bronstein os jogadores também ganham tempo adicional. Mas a acumulação de tempo nem sempre é possível e o jogador pode perder parte do bônus de tempo.

Exemplificando: se o primeiro lance for jogado depois de 4 segundos, os outros 6 (segundos) serão perdidos. Ou seja, no andamento da partida o jogador nunca terá mais tempo do que possuía no início da partida. Não há acumulação contínua como acontece no método Fischer.

180 Relógio Digital - 'Time-Delay', o que significa isso?

Pergunta: Uma dúvida sobre o uso de relógios eletrônicos. No caso de torneios com sistema nocaute, é permitido o uso de 'time delay'? A critério do árbitro ou dos jogadores? Pelo que sei, a Federação Americana regulamentou sobre isso, permitindo o delay de até 5 segundos. Existe no Brasil alguma regulamentação especial sobre relógios eletrônicos?

Resposta: Em algumas cidades brasileiras são realizados torneios, com relógios digital, geralmente, no ritmo de 1h30 para cada jogador, com bônus de 30 segundos por lance (modo Fischer); não se usa o 'time delay'.

Acredito que somente nos Estados Unidos sejam realizados torneios com relógios digitais em que se use a opção 'time delay'.

E talvez somente lá seja regulamentado o limite de 5 segundos de 'time delay' para torneios válidos para rating.

O jogador faz o lance, aciona o relógio e o tempo principal do adversário só começa a escoar depois de gastos os 5 segundos ('time delay').

Na prática, funciona como pausa de cinco segundos.

A CBX não editou nenhuma norma específica sobre partidas com o uso de relógio digital, visto que endossa a regulamentação estabelecida pela FIDE.

Relógio Digital – estorno do incremento porque o lance foi ilegal?

Pergunta: Num IRT (ritmo de 1h30 + 30 segundos de incremento) jogador está apuradíssimo. Joga apenas pelo bônus de 30 segundos. Pode o árbitro estornar o bônus (incremento de 30 segundos) caso o lance efetuado pelo jogador (com apenas 2 segundos no display) tenha sido ilegal, na presunção de que houve má fé?

Resposta: Está prevista na lei a punição que o árbitro deve aplicar nos casos de lance ilegal: acrescentar 2 minutos no relógio do adversário (art. 7.4.b) . Não poderá, portanto, inventar nova punição, partindo do pressuposto de que o lance ilegal foi feito de má-fé. O árbitro deverá entretanto retificar o nº de lances do contador.

“Art. 7.4 b ... para os dois primeiros lances ilegais feitos por um jogador, o árbitro deverá dar dois minutos extras ao oponente, a cada instância; para o terceiro lance ilegal efetuado pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para este jogador.”

Repetição de posição - Reivindicação de empate porque uma mesma posição apareceu no tabuleiro pelo menos por três vezes

Numa partida um dos jogadores reivindica empate ao árbitro porque a mesma posição apareceu no tabuleiro pela terceira vez. Deve o árbitro decretar o empate mesmo se a partida não estiver sendo anotada?

Resposta: O árbitro tem de decretar o empate se ficar comprovado que a mesma posição acaba de aparecer por pelo menos três vezes, não necessariamente por repetição de jogadas, se o jogador que reclamou tiver a vez de jogar (art. 9.2 da Lei do Xadrez).

Para tanto, servem de prova:

- a) as planilhas de anotação da partida;(prova fundamental)
- b) se a partida estiver sendo gravada por meio de tabuleiro eletrônico;
- c) o fato de o árbitro ter presenciado a partida no momento da repetição;

Ocorre, na prática, que nas competições de xadrez rápido, ou mesmo de blitz, geralmente ninguém anota as partidas; além disso nem sempre há o acompanhamento da partida por um árbitro. E se árbitro não estiver absolutamente convicto da repetição (dúvida razoável devido a divergência entre os jogadores), a reivindicação não pode ser aceita e a partida, portanto, deve continuar.

“Art. 9.2 - A partida está empatada, após uma reclamação correta do jogador que tem a vez de jogar, quando a mesma posição, por pelo menos três vezes (não necessariamente por repetição de jogadas) a. está por aparecer, se ele primeiro anota seu lance na planilha e declara ao árbitro a sua intenção de

fazer o referido lance, ou

b. acaba de aparecer, e o jogador que reivindica o empate, tem a vez de jogar.

As posições conforme (a) e (b) são consideradas idênticas, se o mesmo jogador tem a vez, peças do mesmo tipo e cor ocupam as mesmas casas, e as possibilidades de movimento de todas as peças dos dois jogadores são as mesmas.

As posições não são idênticas se um peão que pudesse ter sido capturado 'en passant' não mais pode ser capturado ou se o direito de rocar foi alterado temporária ou permanentemente."

Repetição de posição - Repetição de posição - o tempo do reclamante fica correndo no período da verificação, ou o árbitro mantém o relógio parado?

Pergunta: Quando o jogador reivindica empate por repetição da posição por pelo menos 3 vezes, o árbitro vai verificar as anotações dos jogadores para ver se realmente a reclamação está correta. O tempo do reclamante fica correndo neste período ou o relógio fica parado?

Resposta: Para reclamar empate, com base nos Artigos 9.2 e 9.3, o jogador deverá, imediatamente, parar os relógios e chamar o árbitro, que, então verificará as planilhas mantendo o relógio parado. É claro que se a posição estiver por aparecer, o reivindicante primeiro deverá anotar seu lance na planilha e declarar ao árbitro a sua intenção de fazer o referido lance.

Se a reclamação for correta, a partida será imediatamente considerada empatada. Todavia, se a reclamação for considerada incorreta, o árbitro antes de acionar o relógio para continuação da partida, adotará o seguinte procedimento:

a) adicionará 3 (três) minutos ao relógio do oponente; e,

b) se o reclamante tiver mais de 2 minutos no seu relógio, deduzirá metade do tempo restante do tempo do jogador reivindicante, até um máximo de três minutos. Se o jogador reivindicante tiver mais de um minuto, mas menos de dois minutos, seu tempo remanescente passa a ser de um minuto. Por outro lado, se o jogador reivindicante tiver menos de um minuto, o árbitro não poderá fazer qualquer ajuste no relógio. A partida deverá prosseguir, normalmente, e o lance pretendido deverá ser executado. Esse é o ritual estabelecido na lei do xadrez.

Conclusão: Os dois relógios devem ficar parados enquanto o árbitro efetua as verificações.

Repetição de posição por 3 vezes, o árbitro pode decretar o empate ou depende de uma solicitação?

Pergunta: Caso a posição se repita por 3 vezes é empate imediato ou deve ser solicitado por um dos jogadores? Se deve ser solicitado como eu acredito, o que acontece se após alguns lances, o jogador peça empate (mesmo não sendo aquela posição no tabuleiro) alegando que já houve repetição de posição?

Resposta: A lei diz que a partida pode estar empatada se uma posição idêntica está por aparecer, ou apareceu pelo menos três vezes no tabuleiro. (art. 5.2, "d")

Mas depende de uma reivindicação.

O artigo 9.2 da lei do xadrez, todavia, estabelece o seguinte ritual:

A partida está empatada, após uma reclamação correta do jogador que tem a vez de jogar, quando a mesma posição, por pelo menos três vezes (não necessariamente por repetição de jogadas)

a) está por aparecer, se o reivindicante primeiro anota seu lance na planilha e declara ao árbitro a sua intenção de fazer o referido lance, ou

b) acaba de aparecer, e o jogador que reivindica o empate tem a vez de jogar.

As posições conforme (a) e (b) são consideradas idênticas, se o mesmo jogador tem a vez, peças do mesmo tipo e cor ocupam as mesmas casas, e são as mesmas as possibilidades de movimento de todas as peças dos dois jogadores.

As posições não são idênticas se um peão que pudesse ter sido capturado 'en passant' não mais pode ser capturado ou se o direito de rocar foi alterado temporária ou permanentemente.

Conclusão: O árbitro só intervirá se houver uma reivindicação. Além disso, só decretará empate se a reivindicação estiver correta.

Repetição de posição por 3 vezes – Reivindicação de empate em partida com mais de 100 lances

Pergunta: O jogador reclama empate por repetição. Ocorre que a partida já ultrapassou 120 lances e não há tabuleiro disponível para reprodução da partida e verificação da exatidão da reclamação. Pode o árbitro verificar se a reclamação procede utilizando-se de um lap top?

Resposta: Normalmente o árbitro verifica tais pedidos reproduzindo a partida. Evidentemente será demorada a apuração se resolver reproduzir toda a partida. Acredito que o bom senso deva prevalecer e nada impede que o árbitro use um computador para verificar o andamento da partida e aceitar ou não a reivindicação.

Repetição de posição – Decretação pelo árbitro sem reivindicação do jogador

Pergunta: Faltando cerca de 30 seg no relógio das brancas, o árbitro para o relógio e decreta empate após assistir uma sequência de lances repetindo posição. Foi correta a decisão do árbitro, uma vez que já havia sido reivindicado empate minutos antes com base no art. 10.2?

A jogadora das pretas poderá apelar porque a decisão com base no art. 10.2 é definitiva.

Resposta: Reivindicação de empate com base no art. 10.2 não se confunde com reivindicação de empate com base em repetição de posição. Aquela só pode acontecer quando faltarem menos de 2 minutos e é regulada pelo artigo 10.2. Nessa última somente poderá ocorrer se houver uma reivindicação seguindo o rito do art. 9.2. Neste caso, o árbitro faz a verificação com base numa planilha.

No caso de reivindicação com base no art. 10.2 o árbitro pode decretar o empate se concordar que a posição final não pode ser ganha por meios normais, ou que o oponente não estava fazendo suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais.

Uma vez decretado o empate não há apelação.

Mas, se o árbitro está observando a partida e percebe que houve repetição de jogada a prudência recomenda a NÃO intervenção, mesmo porque não existe na lei do xadrez nenhum dispositivo que justifique a intervenção e conseqüente decretação de empate por repetição, sem que tenha havido uma reivindicação específica com base no art. 9.2.

A jogadora poderia ter interposto um recurso. E provavelmente teria o seu pleito atendido por uma comissão de apelação.

Resultado errado - O que acontece quando o jogador reclama de erro do resultado de uma partida disputada em rodadas anteriores?

Pergunta: Logo depois da cerimônia de encerramento de um torneio disputado no ritmo de xadrez rápido, de 5 rodadas, um dos jogadores reclama de um resultado errado de uma partida da terceira rodada. Confirmado o erro e constatado que se lhe fosse atribuído o ponto da 3ª rodada o jogador alcançaria a terceira posição e teria direito ao troféu do 3º lugar. Como o árbitro deve proceder numa situação dessas?

Resposta: "Dormientibus non succurrit jus" O direito não socorre aos que dormem, é o que diz o aforismo jurídico.

Significa dizer que não devemos demorar para buscar a proteção dos nossos direitos.

Nos torneios de xadrez rápido e relâmpago a anotação é facultativa uma vez que os "jogadores não precisam anotar os lances da partida" conforme o estipulado no apêndice B3 da Lei do Xadrez.

Logo, é praxe internacional, o jogador que vencer a partida comunicar o resultado para a arbitragem.

Conclusão: É inconcebível que o jogador não acompanhe a divulgação dos resultados, pontuações e emparceiramentos das rodadas. Assim, considerando que o jogador não reclamou, em tempo hábil, o resultado registrado no emparceiramento da terceira rodada, mesmo que incorreto, deve permanecer mesmo porque o direito do referido jogador prescreveu pela inércia.

Resultado errado - Jogador A vence a partida, mas as planilhas entregues registram vitória do adversário. O resultado permanece?

Pergunta: Num torneio aberto, no nervosismo de uma partida, involuntariamente, o jogador inverte a anotação na súmula da partida, registrando o lance das brancas no campo das pretas e vice-versa. E no final da partida entrega a súmula com a assinatura dos dois jogadores, mas com o resultado trocado. Obviamente, o árbitro faz o emparceiramento com base nos escores constantes das planilhas. No início da rodada seguinte os dois jogadores percebem o equívoco e alertam ao árbitro, que não aceita a reclamação (as regras do torneio eram claras, valeria o resultado registrado na súmula). Deveria o árbitro refazer o emparceiramento, mesmo atrasando a rodada, ou é absoluta a regra de que vale o escore que está escrito na planilha assinada pelos dois jogadores?

Resposta: Vejamos o que diz a lei do xadrez sobre episódios da espécie: "Terminada a partida, ambos os jogadores devem assinar as duas planilhas, indicando o resultado do jogo. Mesmo se incorreto, este resultado permanece, a menos que o árbitro decida de outra forma." (art. 8.7)

Como se pode observar o legislador deixou a critério do árbitro, manter ou não, o resultado registrado nas planilhas entregues. Em princípio, o resultado - mesmo que incorreto - permanece. O árbitro pode todavia decidir de outra forma.

Retirada do salão de jogos sem comunicar ao adversário ou ao árbitro o abandono da partida

Pergunta: O que acontece com um jogador que está numa posição completamente perdida e se retira do salão de jogos sem comunicar o abandono da partida ou sem avisar ao árbitro?

Resposta: É considerado descortês o ato de um jogador que, não desejando continuar uma partida perdida, saia do recinto sem declarar que abandonou a partida ou avisar ao árbitro.

Poderá ser penalizado, a critério do árbitro, por falta de senso desportivo. (Fide Handbook C06.v.3)

Eis o elenco de penalidades do Art. 13.4 da Lei do Xadrez:

- a) advertência,
- b) aumentar o tempo remanescente do oponente,
- c) reduzir o tempo remanescente do jogador infrator,
- d) declarar a perda da partida,
- e) reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infrator,
- f) aumentar os pontos ganhos na partida pelo oponente até o máximo possível para aquela partida,
- g) expulsão do evento

190 Roque, erro no ritual - O que acontece se o jogador pegar primeiro na torre?

Pergunta: Quando o jogador ao realizar o roque, movimenta primeiro a torre, o adversário reclama, o que acontece? Qual deve ser a decisão do árbitro numa competição oficial, valendo rating FIDE? E nas competições escolares com crianças?

Resposta: Diz o artigo 4.4 "b" da lei do xadrez que: "Se o jogador, intencionalmente, toca numa torre e em seguida em seu rei, não pode rocar nesta ala nesta jogada, e a situação deverá ser regulada pelo Artigo 4.3 (a)."

O que o legislador quis dizer com isso?

Simplesmente, que se o jogador tocar primeiro na torre não poderá efetuar o roque e deverá jogar com a peça tocada, no caso, a torre! Trata-se de uma terrível punição que pode comprometer a segurança do seu rei.

Isso é aplicado pelos árbitros em eventos valendo norma ou rating FIDE, bem como nos torneios oficiais disputados por jogadores experientes. Mas, o próprio Comitê de Arbitragem da FIDE admite que os árbitros não devem ser tão rigorosos nas competições envolvendo jovens jogadores menores de 14 anos, deixando o jogador rocar e posteriormente explicar como deve ser feito o movimento do roque, como determina a lei do xadrez.

O ritual correto da feitura do roque está descrito no artigo 3.8 "a" "ii": ... é um lance efetuado com o rei e uma das torres, de mesma cor, na mesma fileira, levando-se em conta como um único lance de rei e executado da seguinte forma: o rei é transferido de sua casa original para duas casas em direção à torre, em seguida, a torre é transferida para a casa a que o rei acaba de atravessar.

Conclusão: O árbitro deve ser rigoroso em competições oficiais. Em eventos escolares, envolvendo alunos das primeiras séries do ensino fundamental, o árbitro não deverá intervir.

Roque feito com as duas mãos

Pergunta: Não achei na regra da FIDE, artigo que autoriza o roque com duas mãos. É correto este procedimento em partida de torneios válidos para rating FIDE?

Resposta: O roque é um lance efetuado com o rei e uma das torres. Diz o artigo 4.1 da lei do xadrez que cada lance deve ser feito apenas com uma das mãos. Logo não é correta a realização do roque com as duas mãos.

"Art. 4.1 - Cada lance deve ser feito apenas com uma das mãos."

Sistema suíço de empareiramento

Pergunta: Como se calculam os seguintes sistemas de desempate: Buchholz Total, Buchholz Mediano, Sonneborn-Berger e Progressivo.

Resposta: Buchholz Total ou Milésimo Total - é a soma da pontuação total dos adversários. Buchholz Mediano ou Milésimo Mediano - é a soma da pontuação total dos adversários, com o corte (do menor e do maior).

Sonneborn-Berger - é a soma da pontuação dos adversários que foram derrotados + metade da soma da pontuação dos adversários cujo resultado da partida foi empate.

Progressivo - depois de cada rodada o jogador terá um certo número de pontos no torneio. Esses pontos são somados para se obter a soma total dos escores progressivos.

Sistema suíço de empareiramento - nº ideal de rodadas?

Pergunta: Existe uma fórmula para calcular o número ideal de rodadas?

Resposta: O objetivo do sistema suíço de empareiramento é indicar um vencedor no menor número de rodadas possível. A aplicação da fórmula da raiz quadrada tem o escopo de indicar um (único) vencedor no menor número de rodadas possível que atinja o maior número de pontos alcançável.

Exemplificando: num torneio com 16 jogadores, aplicando-se quatro rodadas é perfeitamente possível chegar-se ao resultado pretendido: apontar-se um único vencedor.

Lógico que isso somente acontecerá plenamente se um jogador vencer todas as rodadas.

Alguns árbitros sugerem a fórmula matemática com depuração do resultado, ou seja, aplicação da raiz quadrada + (1 a 3) pontos.

Os árbitros que fazem empareiramento manual geralmente não gostam de aplicar número par de rodadas, para evitar que um jogador jogue com as peças de uma determinada cor mais de uma vez do que com as peças da cor contrária.

Exemplo, evitar que um participante jogue num torneio (com 8 rodadas) 5 vezes de pretas e 3 vezes de brancas.

Nota: nos empareiramentos feitos por programas de computador (swiss perfect, o mais usado no país) é raríssimo acontecer o desequilíbrio mencionado no exemplo acima.

Sorteio de critérios de desempate - Seria ético?

Pergunta: É correta a adoção de sorteio para a ordem de aplicação dos critérios de desempate?

Resposta: Sem dúvida, a exata ordem de aplicação dos critérios de desempate é informação relevante e deve constar do regulamento do torneio (válido para rating), em uma de suas cláusulas.

Se essa importante informação não estiver clara no regulamento do torneio, torna-se necessário que o assunto seja amplamente esclarecido e debatido no Congresso Técnico, que normalmente é realizado nas competições válidas para rating FIDE ou CBX, antes da primeira rodada.

Conclusão: Não me parece correto o sorteio de ordem de critérios de desempate, nem ético.

A transparência das regras é condição "sine qua non", ou seja, indispensável.

Torneios com ritmos diferentes são válidos?

Pergunta: Organizador pretende fazer torneio de xadrez rápido com o ritmo de 30 min ko nas 3 primeiras rodadas e no ritmo de 20 min ko nas 3 últimas. É possível mudar os ritmos?

Resposta: A lei diz que nas partidas de xadrez rápido os lances devem ser feitos num limite de tempo predeterminado de 15 a 60 minutos. Normalmente um determinado ritmo de jogo é válido para todas as rodadas.

Conclusão: Nada impede que o organizador estipule diferentes ritmos de jogo no torneio.

OBS: Nos torneios com relógios mecânico e digital há diferentes tipos de ritmos de tempo, todavia equivalentes. No exemplo acima os ritmos das primeiras 3 rodadas não são equivalentes ao das demais.

Torneios temáticos podem valer rating FIDE?

Pergunta: Pretendemos realizar no nosso clube um torneio temático com mestres e grandes mestres. As partidas devem prosseguir depois dos lances 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Bb5 a6. Poderá ser válido para rating FIDE?

Resposta: Embora seja polêmica esta questão acredito que a FIDE não aceitará o registro de torneio temático por contrariar o disposto no artigo 2.3 da Lei do Xadrez que define a posição inicial das peças no tabuleiro.

Art. 2.3: A posição inicial das peças no tabuleiro é a seguinte ... e exibe um diagrama com as peças ocupando as fileiras 1 e 8 e os peões ocupando as fileiras 2 e 7.

Torneios válidos para rating FIDE – no máximo 3 rodadas por dia!

Pergunta: É possível realizar um IRT com 3 rodadas na sexta, 3 no sábado e 3 no domingo?

Resposta: Embora um torneio nesses moldes seja muito desgastante para os jogadores e arbitragem, não contraria o FIDE Handbook. Seria válido para rating FIDE desde que não ultrapasse a 3 rodadas diárias nem o requisito de no máximo 12 horas diárias.

Torneios válidos para rating (round robin) há nº mínimo de jogadores sem rating?

Pergunta: Há limite de jogadores unrated num IRT disputado no sistema round robin com menos de 10 jogadores?

Resposta: O FIDE handbook limita o número mínimo de jogadores detentores de rating FIDE.

Consequentemente, num torneio com 9 jogadores, 4 deles deverão constar da FRL em vigor na data do torneio.

Torneios válidos para rating (doublé round robin) há número mínimo de participantes

Pergunta: A FIDE estipula número mínimo de jogadores para um torneio doublé round robin?

Resposta: O número mínimo será de 6 jogadores, no máximo, com 2 jogadores unrated.

Torneios válidos para rating – há regra especial para finais absolutas de campeonatos nacionais masculinos/femininos?

Pergunta: Para valer rating FIDE qual é o nº mínimo de jogadores detentores de rating FIDE numa final de um campeonato nacional realizado no sistema round robin?

Resposta: O número mínimo será de 3 jogadores constantes da FRL em vigor na data do torneio.

Preenchendo este requisito o torneio será calculado rating FIDE se o torneio for registrado no FIDE Rating System. Nas finais femininas o torneio será válido para rating FIDE se tiver pelo menos 2 jogadoras que constem da FRL em vigor na data do torneio.