

CURSO DE FORMAÇÃO DE ÁRBITROS

CPND Albufeira . 27 e 28 de Outubro, 10 e 24 de Novembro de 2007

Com o apoio do Instituto do Desporto de Portugal e da FPX

Texto elaborado por Ramiro Lopes – Árbitro Internacional da FIDE

Incidência sobre as Regras mais complexas

- Regras principais: casos práticos
- Principais casos conflituosos e como fazer para os evitar

A regulamentação do Xadrez refere e regula numerosos casos que costumam aparecer em partidas de competição. De forma natural, à medida que vai melhorando os seus conhecimentos técnicos e a sua força de jogo, o jogador também adquire uma experiência que lhe permite evitar os pequenos conflitos que podem aparecer durante o jogo.

De facto, nas primeiras fases da sua aprendizagem, o desconhecimento e os nervos podem levar ao aparecimento de dúvidas sobre o modo correcto de actuar em determinada situação, do mesmo modo que acontece com as posições que aparecem durante a partida.

Pelo que é pertinente fazermos uma incidência especial sobre os casos mais comuns de ocorrerem na prática do xadrez entre xadrezistas com pouca experiência, apontando recomendações para não incorrer em infracções anti regulamentares.

Em cada caso indicamos o artigo onde aparecem referidos nas Regras do Jogo do Xadrez para facilitar o seu estudo e compreensão.

A regulamentação do Xadrez foi elaborada tendo em vista, principalmente, as partidas de competição, onde a sua duração é controlada por um relógio.

CURSO DE FORMAÇÃO DE ÁRBITROS

CPND Albufeira . 27 e 28 de Outubro, 10 e 24 de Novembro de 2007

Com o apoio do Instituto do Desporto de Portugal e da FPX

Texto elaborado por Ramiro Lopes – Árbitro Internacional da FIDE

O responsável pela verificação da aplicação das Regras de Jogo do Xadrez deve adaptar as sanções à realidade em que se encontrar, nomeadamente se o torneio se disputar sem controlo de tempo.

Se for um jovem ou um principiante a cometer uma infracção às regras é preferível explicar-lhe como ele deveria ter procedido nessa situação, contribuindo de forma positiva para a sua evolução natural na modalidade.

1. Peça tocada, peça jogada

É muito comum que um jogador pouco experiente pegue numa peça para a mover e que a meio caminho da casa de destino ... oh! surpresa!, uma peça adversária, timidamente “escondida”, aparece diante dos seus olhos controlando a casa em questão e disposta a saltar sobre a pobrezinha peça insensata.

Em consequência, o assustado jogador volta imediatamente atrás e coloca a sua peça na posição onde estava pegando rapidamente numa segunda. Inclusive, é muito provável que este processo se repita antes de tomar uma decisão final e de, por fim, concretizar o seu lance.

Este procedimento está rigorosamente proibido. As Regras de jogo obrigam ao seguinte **(Artigo 4.3)**:

- * Deve mover a sua primeira peça tocada que possa ser movida.
- * Deve capturar a primeira peça do adversário que possa ser capturada.

CURSO DE FORMAÇÃO DE ÁRBITROS

CPND Albufeira . 27 e 28 de Outubro, 10 e 24 de Novembro de 2007

Com o apoio do Instituto do Desporto de Portugal e da FPX

Texto elaborado por Ramiro Lopes – Árbitro Internacional da FIDE

* Se tocou numa peça de cada cor, tem de capturar a peça do adversário com a sua for um lance legal; caso contrário tem de mover ou capturar a primeira peça que tiver tocado; se houver dúvidas sobre qual a peça que primeiro foi tocada, considera-se que o jogador tocou primeiro na sua peça.

Estes procedimentos podem resumir-se ao que é comum ouvir na prática de competição entre os xadrezistas: **“peça tocada, peça jogada”** ou **“peça tocada, peça comida”** se a peça tocada for a do adversário.

2. A conclusão da jogada

Outra situação de conflito habitual entre xadrezistas inexperientes é a que surge quando um jogador leva uma peça a uma casa e num rasgo de inspiração decide no último momento movê-la para uma casa diferente. É isto legal?

A este respeito as Regras de jogo também são muito claras **(Artigo 4.7)**:

* Quando a mão do jogador larga a peça numa casa já não pode mudá-la para outra.

* Se a não tiver ainda largado, deverá mover essa peça mas poderá escolher outra casa de destino que prefira.

É muito comum, principalmente em torneios de jovens e não só, surgir a discussão sobre “a mão que largou a peça”, em que um

CURSO DE FORMAÇÃO DE ÁRBITROS

CPND Albufeira . 27 e 28 de Outubro, 10 e 24 de Novembro de 2007

Com o apoio do Instituto do Desporto de Portugal e da FPX

Texto elaborado por Ramiro Lopes – Árbitro Internacional da FIDE

dos jogadores insiste que a peça foi largada e o seu adversário diz que não.

Nesta situação não se pode obrigar o jogador a deixar a peça nessa casa a menos que o árbitro tenha visto o sucedido, o que é muito pouco provável tendo em conta que um árbitro tem de controlar várias partidas ao mesmo tempo.

A única forma de lutar contra este tipo de situações é educar eticamente o xadrezista que começa a aprender a modalidade.

Se a um novato que tem o costume de mudar com frequência a sua primeira ideia quando já tem a peça na mão, o instruímos a que não o faça, teremos disciplinado o seu pensamento e teremos evitado futuros problemas.

Nas competições com relógio é importante realçar que a jogada só está completa quando o jogador carrega no relógio, apesar de a peça que foi largada já não poder mudar de casa de destino (excepto se tiver sido um lance ilegal).

De facto, tendo em atenção o disposto no **Artigo 6.8.a**, não é correcto responder ao lance do adversário enquanto ele não parar o seu relógio e puser em movimento o nosso.

Em certas situações de apuros de tempo, há certos jogadores que insistem em fazer a sua jogada antes de o adversário carregar no relógio com o objectivo de o seu próprio relógio não ser colocado em movimento, poupando segundos (de forma ilegal) que podem ser decisivos para o desfecho da partida.

CURSO DE FORMAÇÃO DE ÁRBITROS

CPND Albufeira . 27 e 28 de Outubro, 10 e 24 de Novembro de 2007

Com o apoio do Instituto do Desporto de Portugal e da FPX

Texto elaborado por Ramiro Lopes – Árbitro Internacional da FIDE

3. O que acontece se for produzida uma jogada ilegal?

Em muitas ocasiões, seja por distração ou por jogar rapidamente, um jogador principiante efectua uma jogada contrária às Regras de Jogo do Xadrez, tal como deixar o Rei em xeque, mover um Cavalo como se fosse um Bispo, mover um peão para trás, comer uma das suas próprias peças, e muitas outras formas originais de imaginação.

O que se deve fazer nestes casos?

No que respeita aos lances ilegais, as Regras de jogo também são muito específicas (**Artigo 7.4.b**):

* A primeira e a segunda jogadas ilegais do mesmo jogador numa partida são punidas acrescentando dois minutos ao tempo do adversário em cada uma das vezes.

* A terceira jogada ilegal é punida com a derrota.

Nas competições de rápidas, a primeira jogada ilegal é punida com a derrota (**Artigo C.3**).

Evidentemente, para além de aplicar a sanção, o árbitro tem de recolocar no tabuleiro a posição imediatamente antes do lance ilegal, a partir da qual se recomeça a partida (**Artigo 7.4.a**).

CURSO DE FORMAÇÃO DE ÁRBITROS

CPND Albufeira . 27 e 28 de Outubro, 10 e 24 de Novembro de 2007

Com o apoio do Instituto do Desporto de Portugal e da FPX

Texto elaborado por Ramiro Lopes – Árbitro Internacional da FIDE

4. A promoção. A utilização da Torre invertida

Quando um jogador aprende o poder dos peões, a sua maior satisfação é a promoção. Tem algo de mágico a transformação de uma peça de valor mínimo naquela que nós queiramos. Um dos momentos de máximo prazer do principiante ocorre quando o peão alcança orgulhoso a oitava fila e a voz do seu dono se eleva triunfante: “*Dama!*”. Não é obrigatório promover a dama mas é o mais frequente.

E, no entanto, este pode ser um momento de preocupação para o vanglorioso jogador: com frequência, a sua dama original ainda permanece no tabuleiro, pelo que é preciso uma segunda.

E aqui aparece o problema: existe o hábito, internacionalmente utilizado, de colocar uma torre invertida para simbolizar uma dama.

Mas o adversário pode argumentar que essa não é uma peça “normal” do Xadrez, ou então considerá-la uma torre e reclamar jogada ilegal quando o confiante promovedor a mova em diagonal. Qual é o procedimento correcto nesta situação?

O promover uma torre invertida não vem definido nas Regras de Jogo do Xadrez. Pelo que compete ao critério do árbitro aceitá-la ou não como dama, ou inclusive considerá-la uma jogada ilegal.

De facto, até existe uma possibilidade claramente regulamentada (**Artigo 6.13.b**):

CURSO DE FORMAÇÃO DE ÁRBITROS

CPND Albufeira . 27 e 28 de Outubro, 10 e 24 de Novembro de 2007

Com o apoio do Instituto do Desporto de Portugal e da FPX

Texto elaborado por Ramiro Lopes – Árbitro Internacional da FIDE

* O jogador pode parar o relógio e solicitar o auxílio do árbitro, por exemplo, quando não tem disponível uma peça que pretende promover.

Isto não quer dizer que, como alguns jogadores pensam, o relógio possa ser parado enquanto se pega na peça promovida e se a troca pelo peão. Este procedimento é incorrecto, pois o tempo que se leva a mover as peças faz parte integrante do tempo atribuído a cada jogador. Só se pode parar o relógio se a peça em questão não está disponível e há que encontrar outra.

É bom habituar os principiantes a solicitar ao árbitro a peça que lhes faça falta se não a tiverem próximo de si. O hábito de colocar a torre invertida deve ser eliminado.

5. A anotação das partidas (Artigo 8)

Nas partidas denominadas “lentas” (com mais de 1 hora para cada jogador concluir a sua partida) é obrigatório anotar todos os lances até que fiquemos com menos de 5 minutos para chegar ao próximo controlo de tempo.

A anotação deve respeitar as seguintes regras:

* Tem de ser utilizado o sistema algébrico.

CURSO DE FORMAÇÃO DE ÁRBITROS

CPND Albufeira . 27 e 28 de Outubro, 10 e 24 de Novembro de 2007

Com o apoio do Instituto do Desporto de Portugal e da FPX

Texto elaborado por Ramiro Lopes – Árbitro Internacional da FIDE

* Não se podem anotar mais jogadas do que aquela em que estamos a pensar.

* Podemos responder à jogada do adversário antes de a anotar, mas temos que anotar ambas antes de fazer a jogada seguinte.

* Mesmo que o adversário tenha menos de 5 minutos, devemos continuar a anotar os lances até que nós próprios cheguemos a esse limite.

* Se deixamos de anotar não podemos perguntar a ninguém quantas jogadas foram feitas. Ninguém nos pode informar disso, nem mesmo o árbitro. Temos de ir contando os lances.

* No registo de partida apenas se pode escrever as jogadas, os tempos, os dados da partida, as ofertas de empate e assuntos relacionados com uma reclamação.

* Quando acabamos a partida temos de anotar o resultado e assinar os dois registos de partida, o nosso e o do adversário.

* Temos de entregar o registo de partida sempre que o árbitro ou o organizador o solicitem.

Se ambos os jogadores estiverem em apuros de tempo, com menos de cinco minutos cada um para o próximo controlo de tempo, o árbitro deve procurar estar presente e deve procurar registar os lances efectuados no tabuleiro.

Numa situação de apuros de tempo, o árbitro deve parar imediatamente ambos os relógios logo que uma das setas caia e obrigar a reconstituição da partida.

CURSO DE FORMAÇÃO DE ÁRBITROS

CPND Albufeira . 27 e 28 de Outubro, 10 e 24 de Novembro de 2007

Com o apoio do Instituto do Desporto de Portugal e da FPX

Texto elaborado por Ramiro Lopes – Árbitro Internacional da FIDE

Os jogadores devem reconstituir os seus registos de partida com o auxílio, se necessário, dos apontamentos do árbitro, do registo de partida do seu adversário ou do auxílio de um tabuleiro próximo, comprovando-se então se foi efectuado o controlo de tempo (continuando a partida) ou não (caso em que perde o jogador a quem caiu a seta).

6. A proposta de empate

Uma das particularidades do Xadrez em relação a outras modalidades é a possibilidade de acabar uma partida antes que esta se decida “dentro do tabuleiro”.

Isto pode suceder quando um dos jogadores se veja sem possibilidades de salvar o jogo, e em consequência abandone, ou então porque os jogadores estejam ambos de acordo em considerar que a partida não pode ser ganha por nenhum deles, e consequentemente empatam.

O empate por mútuo acordo é a forma de empate mais comum. Em qualquer altura da partida o jogador a quem cabe o lance pode oferecer o empate ao seu adversário e se este aceita a partida termina automaticamente.

O procedimento correcto para efectuar esta proposta de empate está claramente definido nas Regras **(Artigo 9.1.a)**:

<p>* O jogador deve apresentar a proposta de empate após ter executado o seu lance no tabuleiro e antes de carregar no relógio.</p>

CURSO DE FORMAÇÃO DE ÁRBITROS

CPND Albufeira . 27 e 28 de Outubro, 10 e 24 de Novembro de 2007

Com o apoio do Instituto do Desporto de Portugal e da FPX

Texto elaborado por Ramiro Lopes – Árbitro Internacional da FIDE

* Se o fazemos antes de mover a peça, o adversário está autorizado a pedir-nos que efectuemos um lance e poderá pensar depois na oferta de empate.

* Se oferecemos o empate no tempo do adversário, a oferta é válida, mas o árbitro pode considerar que estamos a distrair o adversário e decidir aplicar-nos uma penalidade.

A proposta de empate não pode ser retirada e mantém-se válida até que o adversário nos responda (a não ser que entretanto caia uma das bandeiras, caso em que a partida termina). O adversário pode aceitar a proposta de empate (e a partida termina), ou então recusá-la, seja de forma verbal seja tocando numa peça para realizar a jogada seguinte.

A resposta a uma proposta de empate também não pode ser retirada. Também aqui é preciso pensar primeiro e executar depois.

Se, por exemplo, um jogador recusa o empate e um segundo mais tarde vê que afinal o adversário tem uma continuação ganhadora. Ele estará a proceder incorrectamente se tentar rectificar aceitando tardiamente a proposta. O árbitro não deve admitir este comportamento e pode aplicar uma das penalidades previstas nas Regras de Jogo.

7. A reclamação de empate

Como em qualquer batalha, também no Xadrez ambos os jogadores tem objectivos opostos: ambos querem derrotar o

CURSO DE FORMAÇÃO DE ÁRBITROS

CPND Albufeira . 27 e 28 de Outubro, 10 e 24 de Novembro de 2007

Com o apoio do Instituto do Desporto de Portugal e da FPX

Texto elaborado por Ramiro Lopes – Árbitro Internacional da FIDE

adversário ou, encontrando-se em situação de clara inferioridade, tentam pelo menos salvar o empate.

Pelo que é normal que, numa partida em que um dos jogadores está um pouco melhor, a luta se centre sobre a intenção de impor uma vantagem e a intenção do adversário de lograr a igualdade.

Isto pode levar, por vezes, à continuação exagerada da partida na procura das mais ocultas possibilidades de ganhar. Para evitar que esta situação se prolongue indefinidamente, as Regras de Jogo prevêem algumas maneiras em que é possível reclamar o empate mesmo que o adversário não esteja de acordo:

* **(Artigo 9.3):** Se foram realizadas, ou se vão realizar-se com a jogada seguinte, **50 lances consecutivos** de cada jogador sem que se tenha capturado qualquer peça nem movido qualquer peão.

* **(Artigo 9.2):** Se se acaba de produzir, ou se vai produzir-se com a jogada seguinte, a **repetição da mesma posição pela terceira vez** durante a partida (não é necessário que seja de modo consecutivo).

Nestes casos é obrigatório parar o relógio, chamar o árbitro e apresentar-lhe a reclamação **antes de efectuar qualquer jogada**. Caso contrário, o jogador perderá o direito a reclamar nesse momento **(Artigo 9.4)**.

Para além disso, se a posição que dá origem ao empate se produz com o nosso lance seguinte, temos de anotar esse lance

CURSO DE FORMAÇÃO DE ÁRBITROS

CPND Albufeira . 27 e 28 de Outubro, 10 e 24 de Novembro de 2007

Com o apoio do Instituto do Desporto de Portugal e da FPX

Texto elaborado por Ramiro Lopes – Árbitro Internacional da FIDE

no nosso registo de partida e anunciar ao árbitro a nossa intenção de o realizar. Se a reclamação for incorrecta teremos de efectuar o lance anunciado e escrito no registo de partida.

Outras possibilidades de reclamar o empate vêm definidas no **Artigo 10.2:**

* Nas partidas lentas e nas partidas semi-rápidas, em que tivermos de concluir todos os lances da partida num determinado tempo limite, podemos reclamar o empate ao árbitro, tendo o lance e menos de dois minutos e mais de zero para concluir a partida, se estiver ocorrendo uma das seguintes situações:

- a) A posição **não se pode ganhar** a não ser por tempo.
- b) A posição pode ganhar-se mas **o adversário não faz nada para a ganhar**, apenas joga para ganhar por tempo.

Neste caso o árbitro poderá tomar três decisões diferentes, que não são passíveis de recurso:

- a) concede o empate,
- b) recusa o empate,
- c) adia a decisão para após a queda de uma das setas.

Estas decisões têm as seguintes consequências práticas:

- a) Se conceder o empate a partida termina imediatamente,
- b) Se recusar o empate deverá acrescentar dois minutos extra ao relógio do adversário do reclamante,
- c) Se adiar a sua decisão poderá acrescentar dois minutos extra ao relógio do adversário do reclamante.

CURSO DE FORMAÇÃO DE ÁRBITROS

CPND Albufeira . 27 e 28 de Outubro, 10 e 24 de Novembro de 2007

Com o apoio do Instituto do Desporto de Portugal e da FPX

Texto elaborado por Ramiro Lopes – Árbitro Internacional da FIDE

8. Outros aspectos das Regras do Xadrez a ter em atenção

Indicam-se a seguir alguns aspectos que costumam ser fonte de controvérsia entre os jogadores inexperientes:

* Só se pode utilizar uma mão para mover as peças. É muito usual ver jogadores a utilizar as duas mãos para roçar ou para capturar peças. Este procedimento é incorrecto (**Artigo 4.1**).

* O roque é um lance de Rei. Quando pretendemos rocar temos de mover primeiro o Rei e logo depois a torre, caso contrário o adversário pode exigir que se mova a torre (**Artigo 4.4.b**).

* É o árbitro que decide a colocação do relógio; os jogadores não poderão mudá-lo de posição sem a sua autorização.

* O jogador tem de carregar no relógio com a mesma mão com efectuou a jogada (**Artigo 6.8.b**).

* Em partidas lentas o árbitro deve assinalar a queda da seta (**Artigo 6.9**); em partidas semi-rápidas ou rápidas apenas os jogadores envolvidos podem assinalar a queda da seta (**Artigos B.6 e C.2**); em nenhum dos casos os espectadores ou outros jogadores alheios à partida poderão assinalar a queda da seta, caso em que o árbitro pode mandar repetir a partida se isto sucede (**Artigo 13.7**).

* Um jogador apenas pode parar o relógio para chamar o árbitro ou se já tiver terminado a sua partida. Caso contrário o árbitro poderá penalizá-lo (**Artigo 13.4**).

* Para reclamar a vitória por tempo nas partidas rápidas e semi-rápidas, um jogador tem de parar o relógio, chamar o árbitro e ter a sua seta levantada. Se ambas as setas estiverem caídas, o árbitro declara a partida empatada (**Artigos B.7, B.8 e C2**).