

Boas Práticas no Xadrez de Competição

1 Xadrez é um esporte mental. Jogamos Xadrez com a mente e não com as mãos. Assim, pense sobre seu lance e, depois de decidi-lo e confirmá-lo, execute-o sem vacilações. Nada de ficar com a mão no ar sobre as peças! Afinal, não há motivos para informar ao seu adversário que você está tenso ou possui dúvidas sobre a posição e o que fazer. Por dentro, você até poderá estar vacilante mas, por fora, deve passar a imagem de quem tem certeza absoluta do que está fazendo!

2 Se jogamos Xadrez com a mente, **a execução dos lances é feita com apenas uma das mãos**. A mesma mão com a qual você executa o movimento deve, em seguida, acionar o relógio. É proibido usar as duas mãos para executar um lance. Por exemplo, você não pode retirar a peça a ser tomada com uma das mãos e, com a outra, movimentar a peça que realizou a tomada até a casa que ficou vazia. Não pode rocar usando ambas as mãos. E muito menos pode usar uma das mãos para fazer o lance e a outra para acionar o relógio.

3 Peça tocada é peça jogada. Se você tocou em uma de suas peças, deve realizar um lance com ela. Essa regra somente não se aplica se for impossível realizar qualquer lance legal com a peça tocada. Se você tocou em uma de suas peças e em outra do adversário, deve tomar esta com aquela. Se a tomada for lance impossível, deve mover a peça tocada. Somente se isso também for impossível é que não se aplica a regra. Observe, contudo, que essa regra só se aplica se, ao tocar sua peça, houver a clara intenção de jogá-la. Por exemplo, se você apenas esbarrar em uma peça, não haverá obrigação de jogá-la.

4 No chamado Xadrez *clássico* (controle de tempo de 1 hora ou mais por jogador e bônus de tempo por lance), se você realizar um **lance impossível** com uma peça, deverá voltar o lance e realizar um lance legal com a peça tocada. Apenas se não houver qualquer lance legal com essa peça é que a regra não se aplica. Se você estiver em xeque e, não se apercebendo disso, jogar um lance que não defende o xeque (ou seja, um lance ilegal) deverá voltar o lance e, com a peça tocada, cobrir o xeque ou tomar a peça do adversário que dá o xeque. Se isso não for possível, a regra não se aplica.

Nas modalidades de Xadrez *rápido* (por exemplo, partidas de 21 minutos para cada jogador) ou *blitz* (por exemplo, as partidas de 5 minutos para cada lado) e em *fnais acelerados* de partidas *nocaute*, contudo, tais regras são diferentes e é conveniente se informar com o árbitro do torneio a respeito delas.

5 O roque é um lance de rei. Se você tocar na torre antes de segurar o rei para fazer o roque, terá que mover a torre e não poderá rocar. Se a torre estiver atacada ou, no caso do roque grande, se a casa “b1” ou “b8”, através da qual a torre passa, estiver atacada, não há problema algum com o roque, visto que é o rei que não pode estar em xeque ou passar por uma casa atacada durante esse lance.

6 Se você rocar mas este for um lance impossível, terá que dar outro lance de rei. Por exemplo, você poderá rocar para o outro lado, se tal for possível, ou então movimentar o rei. Se não houver outro lance possível de rei, a penalidade não se aplica,

ainda que você possa fazer um lance com a torre com a qual fez o “roque” (o lance impossível) original.

7 Se você tocou em uma peça, viu alguma coisa e pretende pensar mais no lance, não deve ficar segurando a peça ou ficar com o dedo sobre ela. Retire a mão da peça, deixando-a em sua casa original, pense e então faça um lance com ela. O cavalheirismo sugere que, após largar a peça tocada, você diga claramente ao adversário: “*Desculpe-me, vou jogar com a peça tocada, mas antes quero pensar mais um pouco*”.

8 Em cada lance, você deve entregar ao adversário o tabuleiro e as peças em perfeitas condições **antes de acionar o relógio**. Ou seja, você deve deixar todas as peças perfeitamente arrumadas em suas casas e somente então acionar o relógio. Isso vale principalmente para as partidas *blitz*. Pedir licença ao adversário para arrumar as peças no tempo dele pode ser caracterizado como uma forma de distração, o que é proibido. Vale o bom senso: uma coisa é você pedir licença ao adversário, uma vez durante a partida, para arrumar *aquela* peça que ficou fora do centro de sua casa. Coisa diferente é, em cada lance, você acionar o relógio e em seguida pedir licença para arrumar as peças! A primeira situação é aceitável mas a segunda caracteriza tentativa de distração; o adversário poderá reclamar ao árbitro e você será advertido. **Crie o hábito desportivo de somente acionar o relógio com todas as peças em perfeita ordem.**

9 **É proibido anotar o lance antes de realizá-lo.** Antes a regra não era assim e muitos livros antigos dão o conselho de se anotar o lance antes de executá-lo para se evitar erros grosseiros. Essa regra mudou e anotar o lance antes de realizá-lo pode ser caracterizado como tentativa de distração. Se for o caso, **mude seus hábitos de anotação.**

10 Você não necessita anotar o lance do adversário logo após ele tê-lo feito. Para evitar consumir seu tempo com anotações, você pode deixar para anotar ambos os lances, o do adversário e o seu, após ter executado seu lance. No entanto, antes de executar um lance, obrigatoriamente você deve ter seu **lance anterior** anotado na planilha. Ou, dito de outra forma, **você não pode deixar de anotar dois lances seguidos de sua parte.**

11 Uma **proposta de empate** é feita da forma seguinte: a.) Dê seu lance; b.) Anote seu lance e a proposta de empate na planilha, com o símbolo *igual* entre parênteses (=); c.) Faça verbalmente a proposta: “*Você aceita empate?*” d.) **Somente depois** de ter anotado seu lance com o símbolo (=) e ter verbalizado a proposta de empate, acione seu relógio. Se a proposta de empate for aceita, a partida termina e, em caso contrário, a própria anotação do lance seguinte já indica que esta não foi aceita.

12 **É proibido propor empate no tempo do adversário**, uma vez que isso pode caracterizar tentativa de distração. Se for seu tempo que estiver correndo e você propuser empate antes de dar seu lance, o adversário poderá exigir que você dê o lance para somente então verificar se aceita ou não sua proposta. Uma vez feita a proposta de empate, você não poderá recuar dela, cabendo ao adversário posicionar-se sobre sua aceitação ou não.

13 Ao receber uma **proposta de empate** e não quiser aceitá-la, de acordo com as regras você não necessita responder com palavras; basta dar seu lance que automaticamente a proposta estará recusada. Entretanto, o cavalheirismo sugere você falar para o adversário “*Vou pensar em sua proposta*” se quiser refletir sobre ela e, no caso de você se decidir por rejeitá-la, falar “*Obrigado, prefiro continuar jogando*” imediatamente antes de dar seu lance.

14 O caso da solicitação de empate por repetição de três posições ou pela consecução de 50 lances sem movimento de peão ou tomada de peça constitui uma exceção à regra de somente anotar o lance após realizá-lo. Nesse caso, **antes de dar seu lance**, você deve **anotá-lo na planilha**, parar o relógio e dizer ao adversário “*Vou jogar tal lance e a partida empatará devido à terceira repetição de posição no tabuleiro*”. Ou então, “*Vou jogar tal lance e com isso a partida empatará devido a regra dos 50 lances*”. Se o adversário afirmar que não é o caso de empate, você não deve debater com ele mas sim chamar o árbitro que irá julgar a validade de sua proposta.

15 A **notação oficial** do Xadrez é a **algébrica** e não a descritiva. Dessa forma, a verificação de uma proposta de empate por repetição de posições ou pela regra dos 50 lances só poderá ser feita se sua planilha estiver preenchida com notação algébrica. Assim, se você é *das antigas* e ainda utiliza a notação descritiva, recicle-se antes do próximo torneio.

Redigido por Álvaro Frota