

FairPlay

e boas práticas
no jogo de Xadrez



Índice

O Fairplay e as regras do jogo	Página 3
Antes do início do jogo	Página 5
Durante o jogo	Página 6
Após o final do jogo	Página 7
O Relógio	Página 8
A folha de registo de partida	Página 9
Jogos sem vencedor	Página 10
Deveres e Comportamento dos jogadores	Página 12
Direitos dos jogadores	Página 13
O Árbitro	Página 14
Irregularidades	Página 15
Ética no Xadrez	Página 16



O FairPlay e as Regras do jogo

O Xadrez é um desporto. Há quem pratique xadrez por divertimento e há quem como tu, jogue xadrez para competir com os outros, evoluir e participar em torneios.

Como em qualquer desporto, tanto para jogar por divertimento como para torneios, tem de haver regras. Essas regras servem para que o jogo seja justo e não existam confusões nem batotas.

Para nos ajudar com as regras e esclarecer todas as dúvidas, podemos sempre contar com a ajuda do árbitro. Por vezes os árbitros também se enganam, mas tentam sempre fazer o seu melhor para nos ajudar e fazer com que os resultados dos jogos e as classificações dos torneios sejam justas.

Mais do que as regras, o que é mesmo importante no xadrez é jogar de forma justa e respeitar os adversários com quem jogamos. Esses adversários são nossos amigos e estão a tentar divertir-se com o xadrez tal como nós.

E nunca te esqueças do FAIRPLAY! Estas palavras significam jogo justo, sem batota com amizade e respeito pelos adversários. Lembra-te sempre que:

“...Um Amigo é muito mais valioso que uma vitória!...”



Alguns conselhos:

- **Respeita sempre os teus adversários!**
- **Não se pode fazer batota!** As vitórias com batota não são justas pois alguém é prejudicado e mesmo que ninguém descubra, o batoteiro sabe que fez batota, por isso saberá sempre que não mereceu ganhar!
- Se houver alguma confusão, batota ou dúvida no jogo, nunca discutas com o adversário, fica calmo, chama o árbitro e pede-lhe ajuda.
- Se o adversário, mesmo que não seja propositadamente, estiver a fazer alguma coisa que te incomoda, não chames logo o árbitro, primeiro pede educadamente para o teu adversário parar e depois agradece. Se ele continuar, então pede a ajuda do árbitro.
- Aceita as tuas derrotas e dá sempre os parabéns aos vencedores!
- Respeita os adversários quando perdes e também quando ganhas. Não nos devemos gabar nem ofender os outros jogadores.
- Se o adversário derruba uma peça sem querer (por exemplo com a camisola, pulseira ou mesmo com a mão) lembra-te que a verdade é mais importante que a regra da peça tocada é peça jogada!
- Não converses com outras pessoas durante os jogos.
- Diz sempre a verdade ao árbitro. Não tentes ganhar os teus jogos com artimanhas ou truques!
- Respeita os outros jogadores durante a entrega dos prémios. Essa é a altura de aplaudir os vencedores e não de estar a falar alto ou a jogar.



Jogar Xadrez é fixe!

Antes do início do jogo

- Consulta com atenção o emparelhamento e confirma bem qual a mesa em que vais jogar, quais as tuas peças (brancas ou pretas) e quem será o teu adversário. Presta atenção aos avisos e recomendações do árbitro ou diretor de prova.
- Tenta não te atrasar para o jogo, Estar presente a horas é uma atitude de respeito por todos.
- Lembra-te que não podes ter o telemóvel contigo durante os jogos.
- Confirma se todas as peças estão no seu devido lugar, vê se o relógio está certo e bem preparado, igual para as brancas e para as pretas. Quando estiver tudo pronto e antes do jogo começar, cumprimenta o teu adversário com um aperto de mão e deseja-lhe: Bom jogo!



Mascote FairPlay FPX
Programa “Faz um Amigo”



- Peça tocada é peça jogada! Temos de jogar a primeira peça em que tocamos.
- Se tocarmos numa peça do adversário, temos de a capturar (a menos que não seja possível de acordo com as regras). E não interessa se tocámos com a mão ou com a nossa peça. Se a peça do adversário foi tocada e é possível capturá-la temos de o fazer.
- Se por acidente tocarmos ao mesmo tempo em duas peças nossas, temos de escolher uma delas e jogá-la.
- Se tocarmos numa peça, e só depois vimos que ela não se pode mover, podemos jogar outra peça. Não é jogada ilegal, mas isto deve ser evitado.
- Se só queremos limpar ou arrumar uma peça no sítio, mas não a queremos jogar, antes de tocar na peça devemos dizer para avisar o adversário, e de maneira que ele ouça: Ajeito ou Componho ou Arrumo etc...Depois de tocar na peça, já não adianta dizer nada, teremos de a jogar.
- Não se pode ajeitar as peças quando é a vez do adversário jogar, porque isso o pode distrair. Não se pode ajeitar as peças do adversário, deve ser ele a fazê-lo.
- Para jogar uma peça, só se pode usar uma mão, inclusive para fazer roque. Aqui deve mover-se primeiro o Rei (o roque é uma jogada de Rei) e, com a mesma mão, mover depois a Torre.
- Para se capturar uma peça, só podemos usar uma mão.
- Uma vez iniciado, o movimento de uma peça deve ser concluído rapidamente, a peça não deve ficar na mão suspensa sobre o tabuleiro enquanto refletimos sobre dúvidas de última hora.
- Não se deve bater com a peça no tabuleiro com demasiada força, nem se deve usar a peça para carregar no botão do relógio.
- Não se pode propor empate enquanto o adversário está a pensar. Para propor empate devemos:
 - 1º) jogar a nossa peça.
 - 2º) propor empate de maneira a que o adversário perceba.
 - 3º) carregar no botão do relógio.
 - 4º) anotar a nossa jogada e à sua frente assinalar (=).
- Não se pode estar sempre a propor empate. O normal é propor uma vez, e se o adversário recusar, devemos esperar que ele faça uma outra proposta. Muitas propostas podem ser consideradas incómodo.

Após o final do jogo

- Se for um jogo em ritmo clássico e houver folhas de registo de partida, o jogo só acaba quando assinarmos os registos de partida (mesmo que já se tenham apertado as mãos!). Se for uma partida em ritmo semi-rápido ou uma partida em ritmo rápido, aceita-se o resultado e declara-se o fim do jogo quando os jogadores apertam as mãos.

No fim do jogo devemos:

- Ter um comportamento correto e respeitar o adversário.

Cumprimentar o adversário com um aperto de mão.

Com muita atenção pôr e verificar o resultado nos dois registos de partida.

Assinar as duas folhas de registo de partida.

Arrumar as nossas peças e a mesa do jogo.

- Dizer ao árbitro qual o resultado do jogo e dar-lhe as folhas de registo de partida.
- Perguntar ao árbitro se já podemos sair da sala.
- Sair da sala, para não incomodar os outros jogadores que ainda não terminaram os seus jogos.
- Não voltar a entrar na sala de jogo, pois já não é permitido.
- É sempre bom se pudermos analisar o jogo que acabou, por isso devemos perguntar ao nosso adversário se quer rever e analisar o jogo connosco. É uma das melhores maneiras de aprender e deves fazê-lo sempre.



O Relógio

- Existem dois tipos de relógios: os analógicos e os digitais.
- Os jogadores nunca podem segurar nos relógios, nem mexer-lhes, a não ser que seja para carregar no botão, depois de jogar a peça.
- Se houver uma avaria no relógio, deves chamar o árbitro e não lhe mexer.
- Devemos ter cuidado e usar pouca força, para não derrubar o relógio, e se o fizermos, podemos ser penalizados por isso.
- Só se pode carregar no nosso botão uma vez por cada jogada.
- A mão que movimenta a peça é a mão que tem de carregar no botão do relógio. Não se pode jogar com uma mão e carregar no botão do relógio com a outra.
- Temos sempre o direito a carregar no nosso botão uma vez por cada uma das nossas jogadas, mesmo que o adversário entretanto já tenha jogado.
- Com os relógios digitais, temos de ter mais cuidado e evitar carregar no botão quando não é mesmo preciso, pois ao fazê-lo os tempos são alterados.
- Se estamos a assistir ao jogo de outros jogadores, nunca podemos dizer que o tempo se esgotou, ou que alguém se esqueceu de carregar no seu botão, pois estamos a interferir no jogo.
- Se o nosso adversário se esqueceu de carregar no relógio, não é obrigatório, mas podemos avisá-lo disso, como atitude de fairplay.
- Devemos tentar fazer uma boa gestão do nosso tempo de reflexão, de modo a não fazer jogadas precipitadas nem gastar demasiado tempo quando já se encontrou a jogada a fazer.



A folha de registo de partida



O registo da partida é muito importante.

- A folha de registo de partida pertence à direção/organização do torneio.
- A folha de registo tem de estar sempre corretamente preenchida. Caso não se verifique, o árbitro pode exigí-lo antes do jogo continuar.
- Se errarmos ao preencher a folha, devemos corrigir os erros de imediato.
- Não se pode escrever a jogada na folha, antes de a fazer no tabuleiro.
- Não podemos jogar se ainda não escrevemos a nossa jogada anterior.
- Se virmos um erro na nossa folha, podemos pedir a folha do adversário emprestada, mas só a podemos pedir quando é a nossa vez jogar.
- Se o adversário pede a nossa folha emprestada, é obrigatório emprestar, mas só se for a vez do nosso adversário a jogar, pois quem se enganou, deve corrigir os erros no seu tempo, com o relógio a contar para si.
- A folha de registo pode ser preenchida em qualquer uma das sete línguas da Federação Internacional de Xadrez, FIDE (Português, Espanhol, Francês, Inglês, Alemão, Russo, Árabe).
- As jogadas têm de ser escritas de acordo com a notação algébrica (por exemplo Cc3+) e de forma legível.
- A folha de registo de partida tem de estar sempre em cima da mesa, sempre visível para todos, adversário e árbitro. Não a podemos esconder.
- Não pode haver espaços em branco nem jogadas duplicadas na folha.
- Só se tivermos a folha de registo bem preenchida é que podemos fazer algumas reclamações de empate, como o empate por repetição de posições ou empate por haver 50 jogadas seguidas sem se capturar nada nem mexer peças. Como podemos provar que se repetiram as posições se a nossa folha está mal preenchida?
- O jogo só acaba quando se põe o resultado na folha e ambos os jogadores assinam a confirmar o resultado. Não devemos assinar a folha de registo se acharmos que houve alguma batota ou se não percebemos alguma coisa que se passou no jogo.

Jogos sem vencedor

Por vezes não conseguimos descobrir quem merece ganhar o jogo e dizemos que houve um empate quando:

● 1. Não é possível a nenhum dos jogadores fazer mate legalmente.

- Rei contra Rei
- Rei + Cavalo contra um Rei sem mais peças.
- Rei + Bispo contra um Rei sem mais peças.
- Rei + Bispo contra Rei + Bispo (Bispos andam na mesma cor)

● 2. Um jogador fica afogado (ou encravado) e o jogo não pode continuar.

- É a vez de um jogador jogar, o seu Rei não está em xeque e nenhuma das suas peças se pode mexer.

● 3. Por acordo entre os jogadores.

Por vezes, os jogadores percebem que o jogo está a acabar e que ninguém irá conseguir ganhar e concordam em empatar o jogo.

● 4. O tempo dos dois jogadores acabou e um dos dois reclama empate.

● 5. A mesma posição repetiu-se ou vai repetir-se três vezes (repetição de fotografias).

- Todas as peças têm de estar exatamente nas mesmas casas pela 3ª vez (não tem de ser em jogadas seguidas) e todas as peças têm de ter os mesmos direitos nas três “fotografias” (fazer roque ou capturar).

- Se um jogador tem a vez de jogar, e quer reclamar que se vai repetir a mesma posição pela 3ª vez, deve:

1º) não jogar! (Só se pode reclamar empate desta forma se formos nós a jogar).

2º) ter a folha de registo de partida atualizada e correta.

3º) escrever na sua folha de registo a jogada que vai fazer

4º) parar o relógio e chamar o árbitro

5º) dizer ao árbitro a jogada que quer jogar e reclamar empate.

Jogos sem vencedor

- 6. Nas últimas 50 jogadas, se não se capturou nada nem se jogaram peões.

- Só os jogadores que têm a vez de jogar é que podem reclamar empate desta forma.
- É necessário ter a folha de registo correctamente preenchida, ou numa semi-rápida ir contando as jogadas de forma a que se oiça.

- 7. O tempo de um jogador acaba, e é impossível ao outro fazer xeque-mate.

- Impossível significa impossível, não significa improvável. Se existe possibilidade de xeque-mate, é declarada vitória e não o empate.

- 8. Empate para castigar a vontade de ganhar o jogo só por tempo.

Se não houver incremento no jogo, um jogador tem menos de dois minutos no seu relógio e pensa que o seu adversário só está a tentar ganhar por tempo, pode reclamar empate. Só é empate se o Árbitro concordar.



Deveres e comportamento dos jogadores

- Temos o dever de cumprir todas as regras.
- Temos o dever de obedecer ao árbitro.
- Temos o dever de respeitar todos os jogadores.
- Temos o dever de arrumar as peças no fim do jogo.
- Temos o dever de cumprimentar o adversário no início e fim do jogo.
- Nunca se deve incomodar o adversário de nenhuma forma.
- Durante os jogos, não se pode consultar material de xadrez.
- Durante os jogos não se pode falar com ninguém.
- Não é permitido combinar empate antes do jogo começar.
- Não se pode perder de propósito ou combinar qualquer outro resultado.
- Não é permitido olhar fixamente nos olhos do adversário para o desconcentrar.
- Não se pode sair da sala de jogo sem autorização do árbitro.
- Não se pode comentar ou analisar outros jogos enquanto o nosso está a decorrer.
- Não se pode ter comportamentos que ofendam os adversários.
- Se um jogador derruba alguma peça do jogo, deve repor a posição como estava, usando o seu próprio tempo para o fazer, se for preciso, o adversário pode pôr a contar o tempo para quem derrubou.
- Em cima da mesa só deve estar o material de jogo.
- Não se pode ganhar através de processos estranhos não previstos nas regras.
- Não se pode perguntar a ninguém se é xeque-mate ou não. Nem ao árbitro!

Direitos dos jogadores

- Temos direito ao silêncio e a um bom ambiente na sala de jogo.
- Podemos levantar-nos a qualquer altura do jogo, mesmo quando é a nossa vez de jogar! (mas lembra-te que não se pode falar com ninguém)
- Podemos pedir ao árbitro para sair da sala por uns momentos, mas só em casos de emergência.
- Em caso de confusão, as crianças podem pedir ajuda aos seus responsáveis para que estes defendam os seus direitos junto dos árbitros e outros jogadores.
- Se houve alguma batota e não concordamos com o resultado declarado pelo árbitro, podemos não assinar a folha de registo de partida, e protestar o jogo.
- Podemos comer durante os jogos, mas não na mesa de jogo, e sem barulho.
- Só excepcionalmente, podemos falar com outras pessoas durante o jogo mas só com autorização do árbitro e acompanhados por ele.
- Temos direito a que não exista batotal
- Temos o direito a parar o relógio para fazer uma reclamação justa ao árbitro.
- Temos o direito a que, num torneio, nenhum jogador seja beneficiado em relação aos outros.
- Temos o direito a não jogar mais do que duas vezes seguidas com a mesma cor de peças. Dois jogos seguidos com a mesma cor de peças pode ser, três é que não!



Pratica um xadrez justo!

A photograph of two men, likely referees, sitting in blue stadium seats. They are wearing glasses and dark clothing. The man on the left has grey hair and glasses, looking down. The man on the right has a grey beard and glasses, also looking down. A yellow banner is overlaid at the top of the image with the text 'O Árbitro' in white.

O Árbitro

- Devemos agradecer o trabalho dos árbitros! Eles são nossos amigos e a sua função é ajudar-nos!
- Os árbitros, como nós, não são perfeitos e por vezes enganam-se, mas desejam sempre a verdade desportiva.
- Em caso de dúvida temos o direito a que o árbitro nos mostre as regras, todos os árbitros devem ter as regras consigo durante um torneio.
- Quando há irregularidades ou ilegalidades, o árbitro pode dar o castigo que quiser, mas deve tentar ser justo, de acordo com a gravidade da infração cometida. É muito diferente fazer um lance legal resultante de uma distração no momento ou fazer batota, que é praticar de forma consciente uma ilegalidade para tirar proveito e prejudicar o adversário.
- Quando um jogador faz algo errado, o árbitro pode dar um dos seguintes castigos:
 - Dar um aviso a quem fez algo errado.
 - Dar mais tempo ao adversário.
 - Retirar tempo a quem fez algo errado.
 - Declarar a derrota de quem fez batota.
 - Diminuir os pontos de vitória para empate a quem fez batota.
 - Expulsar o batoteiro do torneio.
- Se não concordamos com a decisão do árbitro, podemos chamar o árbitro chefe.
- Se o árbitro chefe se enganar, podemos apelar para o diretor da prova ou comité de apelo.
- Das decisões do diretor da prova, podemos recorrer para o comité de apelo.
- O que o comité de apelo decidir, está decidido, é final! Todos os jogadores têm direito a uma arbitragem isenta e justa de acordo com o cumprimento das regras.

Irregularidades

- Se durante um jogo, repararmos que, no início, algumas peças estavam trocadas, o jogo deve ser cancelado e começar de novo.
- Se antes que tenham sido completados 10 lances por ambos os jogadores constatar-se que houve troca de cores, o jogo deverá ser cancelado e iniciado um novo jogo com as cores corretas. Após 10 ou mais lances, o jogo deverá prosseguir.
- Se um jogador derrubar ou deslocar uma ou várias peças deve restabelecer a posição dentro do seu tempo. Se necessário pode pedir a ajuda do árbitro parando o relógio.
- Se, durante um jogo, repararmos que houve um lance ilegal, que ninguém tinha visto, o jogo deve recuar até essa altura e seguir com novo lance legal.
- Ao segundo lance ilegal, o jogador infrator perde o jogo.
- Ao primeiro lance ilegal de um jogador, o árbitro deverá acrescentar tempo ao relógio do adversário.

Lance ilegal é:

Fazer um movimento incorreto com uma peça.

Fazer um lance que deixa o nosso rei em Xeque.

Durante uma promoção, se acionar o relógio sem antes colocar no tabuleiro a nova peça. (neste caso se o jogo prosseguir, esse peão é obrigatoriamente substituído por uma Dama).

Usar duas mãos para fazer um lance (roque, captura de peças ou promoção).

Pôr o relógio a contar para o adversário antes de fazer o seu lance.

- Sempre que há um lance ilegal, deve chamar-se o árbitro de imediato!
- Se um jogador quer reclamar que o adversário fez um lance ilegal, deve fazê-lo antes de jogar o seu lance, se jogar, perde o direito a reclamar.





A simples referência à ética desportiva evoca-nos instintivamente uma atitude de respeito pela verdade do confronto desportivo propriamente dito, isto é, a abstenção do recurso à batota, mas também determinadas normas de conduta com cortesia, que não devem ser exclusivas do desporto, mas que são consideradas normais no quotidiano das sociedades civilizadas.

De uma maneira geral, poder-se-á dizer que o conhecimento das regras de uma modalidade específica, neste caso do Xadrez, mais a boa educação e o bom senso seriam suficientes, e talvez o sejam na maioria dos casos. Expressões como “Saber ganhar, saber perder”, “Um adversário não é um inimigo, mas alguém de quem preciso para fazer um jogo de que gosto” e outras traduzem esse tipo de atitude. No entanto, a diversos níveis, as instituições que fomentam ou regulam o fenómeno desportivo têm publicado Códigos de Ética, porque a sua necessidade se fez sentir. Trata-se não só de tipificar alguns comportamentos desviantes, como também de alertar para as consequências da comercialização do espectáculo desportivo, da intervenção de múltiplos agentes, além de atletas, árbitros, treinadores e dirigentes, como sejam os empresários de atletas, os patrocinadores e organizadores de eventos. Ou ainda sobre a necessidade de estabelecer uma fronteira entre o que é aceitável para potenciar o desempenho desportivo e o que está a falseá-lo. O avanço tecnológico e a pesquisa científica tanto podem proporcionar melhores materiais para a prática desportiva, melhores metodologias de treino, como também as substâncias dopantes que viciam o resultado desportivo, dando a curto prazo a proeza excepcional mas prejudicando o atleta a mais longo prazo.

Embora longa, vale a pena fazer a seguinte transcrição do Código da Ética no Desporto do Conselho da Europa, aprovado em Rodes em 1992 e revisto em 2001: “O fairplay significa muito mais do que o simples respeitar das regras; mas cobre as noções de amizade, de respeito pelo outro, e de espírito desportivo, um modo de pensar, e não simplesmente um comportamento. O conceito abrange a problemática da luta contra a batota, contra a arte de usar a astúcia dentro do respeito das regras, contra o doping, contra a violência (tanto física como verbal), contra o assédio e os abusos sexuais de crianças, jovens e mulheres, contra a exploração, contra a desigualdade de oportunidades, contra a comercialização excessiva e contra a corrupção”.

Prémio FairPlay da FPX

Em 2017 a Federação Portuguesa de Xadrez, criou e aprovou um regulamento e prémio para distinguir e homenagear bons exemplos de fairplay.

Se pensas que alguém merece ser distinguido por uma atitude exemplar, partilha essa história com todos os amigos e entra em contacto com o teu clube ou com a federação e recomenda essa pessoa para que o seu exemplo seja conhecido e repetido por todos!

Ética no Xadrez

Os valores, comportamentos, noções de respeito, desportivismo, justiça e fairplay considerados adequados e corretos são algo difíceis de definir e os seus limites podem ser entendidos de várias formas por diferentes pessoas. Assim, em seguida, são apresentadas algumas situações frequentes em torneios, para que todos pensemos nelas e para que o nosso xadrez seja cada vez mais feliz, saudável e recheado de boas atitudes e respeito.

Combinar, o resultado de um jogo, com um amigo:

Vamos ver o emparelhamento da próxima ronda e jogamos com um amigo, ou com um colega do nosso clube. Se lhe ganharmos, ele perde o direito a um prémio (pode ser um prémio, um apuramento ou um título), então combinamos empate ou até facilitamos e perdemos o jogo de propósito para o ajudar.

O que te parece este comportamento? Será que a verdade desportiva está ser respeitada? Ao facilitar o jogo ao nosso amigo não estaremos a prejudicar outro jogador qualquer que podia até merecer mais o prémio que o nosso amigo?

Devemos sempre dar o nosso melhor para ganhar o nosso jogo e nunca facilitar! Dessa forma, ganhe quem ganhar, será justo!

Aproveitar uma falha do adversário para ganhar vantagem:

Imagina que o teu adversário jogou e se esqueceu de carregar no relógio. Podes ficar caladinho e aproveitar, pensando no seu tempo, mas será o mais correcto desportivamente? Ou imagina que, no início de uma ronda, vês o teu adversário enganar-se na mesa e sentar-se no sítio errado. Imagina que o teu adversário tocou, sem querer, numa sua peça com o casaco, ou vês que o teu adversário se enganou a escrever na folha de registo de partida e não dizes nada para aproveitar mais tarde.

Em todos estes casos, não estás a quebrar nenhuma regra, mas será o mais justo a fazer? Se ganharmos vantagem dessas formas, vamos ficar muito orgulhosos da nossa vitória? Penso que não devemos aproveitar essas falhas para ganhar vantagem. Vamos sentir-nos muito mais felizes e orgulhosos se ganharmos sem essas artimanhas. Na verdade, quem for sinceramente justo e honesto, vai também sentir-se mais feliz se jogar sem artimanhas e por acaso perder o jogo.

Deve-se, ou não, desistir quando se está "perdido"?

Muitos jogadores ficam ofendidos porque os adversários, não desistem em situação muito desfavorável ou desesperada e continuam a jogar até levarem xeque-mate. Esta situação é mais habitual em jogadores mais amadores, e no fundo reflete algum sentimento de orgulho ferido. O jogador que está em vantagem sente-se ofendido com a possibilidade de o adversário pensar que ele irá cometer um erro e desperdiçar a vantagem que tem. Penso que devemos respeitar todos os jogadores e todas as suas opções desde que legais e desportivamente justas. Porque não poderá um jogador jogar até levar xeque-mate?



Devemos festejar em frente ao adversário, quando ganhamos?

Existe a ideia entre os xadrezistas, que festejar uma vitória em frente do seu adversário é de alguma forma "gozar" com ele. Será que estamos a ofender o nosso adversário ao festejar a nossa vitória?

O nosso desporto é muito particular porque tem de ser praticado em silêncio, assim não podemos gritar de alegria ou dar um salto no meio da sala. Se o fizermos, estamos de alguma forma a tecer juízos sobre os adversários? Penso que não há mal nenhum em festejar a nossa vitória, desde que com maneiras e sempre com respeito pelos outros. Penso até que é muito positivo e libertador!

Propostas de empate:

Será desportivamente justo combinar empate num jogo? Há mais desportos em que se pode combinar empate?

Este assunto é complicado e não há consenso entre os xadrezistas. Todos os jogadores sabem que há situações de "empate morto" nos jogos, e que por mais que queiramos ganhar esse jogo, não será possível. Essa é uma característica única do xadrez. Porém há cada vez mais jogadores, árbitros e organizadores a tentar que os empates combinados sejam cada vez menos frequentes. Vejamos as seguintes situações:

Num jogo, damos o nosso melhor e tentamos ganhar de todas as formas até chegarmos ao fim do jogo e acaba com Rei contra Rei, logo é empate pelas regras. Foi um empate justo! A meio de outro jogo, não sabemos muito bem como continuar e parece-nos que as chances de ganhar o jogo são iguais para os dois jogadores e combinamos empate. Será que conseguíamos ganhar? Se continuássemos quem seria o justo vencedor? Nunca o saberemos e isso tem algo de estranho se pensarmos em verdade desportiva. Noutro jogo, e para garantir um título, empatamos a última ronda com um jogador mais fraco pois assim será matematicamente garantido que ficamos em primeiro no campeonato. Parece tudo ok e esta situação é muito frequente, mas como se sentirão os nossos adversários a quem ganhámos nas outras rondas? Porque ganhámos a alguns adversários e "demos" empate ao último adversário? Será que o nosso comportamento foi igualmente justo com todos ou facilitámos com o último. Temos tendência a pensar que esta situação é justa pois queremos muito ganhar o prémio. Mas não é!

O que faríamos se estivéssemos a assistir a um jogo de futebol e de repente, as equipas combinassem empate e todos no campo recolhessem aos balneários?

Será que é justo haver prémios específicos para as mulheres e não haver prémios só para os homens? Esta situação é a mais adequada e justa no sentido de tentar que cada vez mais mulheres joguem xadrez e pratiquem desporto. Infelizmente a nossa sociedade foi, durante muitos séculos, injusta para com as mulheres e agora todos devemos tentar que a justiça seja restaurada. A existência de prémios exclusivamente para as mulheres é uma de muitas medidas que devem ser tomadas para um ambiente mais justo, rico e equilibrado.

Ética no Xadrez

Devemos dar xeque-mate assim que pudermos e sem demoras!

Por vezes há jogadores que podem dar mate ao seu adversário e não o fazem, preferindo adiar a conclusão ou tentando dar um outro mate mais bonito e elaborado, quando o adversário já não tem nenhuma hipótese.

Esta situação é de evitar pois estamos de alguma forma a brincar com o adversário e a evidenciar de forma despropositada a nossa superioridade. Devemos ganhar se assim conseguirmos, mas respeitando o adversário.

Será correcto chegar atrasado a um jogo de xadrez?

Para além do empate, o xadrez tem outras particularidades estranhas e uma delas é a tolerância de tempo para chegar ao jogo e começar a jogar. Porque será que isto acontece? Há até jogadores que chegam atrasados de propósito para enervar os adversários. A possibilidade de ganhar o jogo por ausência de adversário influencia e enerva a qualquer um de nós. Provocar essa agitação é mais uma artimanha para ganhar vantagem! Cada vez mais a FIDE e as entidades responsáveis pelo xadrez têm vindo a tentar promover a pontualidade. E todos nós devemos empenhar-nos em chegar sempre a horas para os jogos.

Para uma prática desportiva mais saudável, equilibrada, justa e feliz há ainda que falar no papel desempenhado por quem acompanha os jogadores.

Os pais e família, treinadores, amigos, agentes, dirigentes de clube ou federativos que acompanham os jogadores de xadrez têm um papel muito importante no desenvolvimento de boas práticas por parte dos nossos jovens jogadores.

A melhor forma de educar e ensinar os jovens é pelo exemplo, assim recomenda-se:

Não se deve nunca pressionar os jogadores a ganhar apenas pelo resultado, ou a ganhar de qualquer maneira. Devemos apoiar os jogadores quando perdem e quando ganham. Devemos elogiar atitudes de fairplay e de honestidade e recriminar as batotas e artimanhas. Devemos dar o exemplo e respeitar sempre todos os outros intervenientes do nosso xadrez. Os pais e treinadores devem transmitir valores de fairplay e reger as suas vidas por esses comportamentos. De nada vale pregar o desportivismo sem o praticar. Nunca se deve contestar uma arbitragem ou decisões desportivas de forma barulhenta, agressiva e desrespeitosa para com os árbitros ou organizadores. Os árbitros por vezes enganam-se mas fazem todos os possíveis para que tudo corra bem, muitas vezes com sacrifício pessoal e desinteressadamente. Os jogadores de xadrez não podem falar com ninguém durante os jogos, por isso todos os pais devem evitar qualquer tipo de comunicação com os seus filhos durante os jogos. Se numa emergência for necessário falar com o seu filho, os pais devem procurar o árbitro, explicar a situação e pedir a sua ajuda. Nunca se pode comunicar com os jogadores durante os jogos. Eles até podem perder o jogo por causa disso. Os treinadores têm um papel fundamental no crescimento e evolução dos jogadores mais jovens. As crianças revêem-se no exemplo do seu treinador, assim deve haver especial atenção na discussão e análise de situações de conflito ou problemáticas e na transmissão de valores de desportivismo.



Elaborado por:
Vitor Guerra
Rui Henriques
António Bravo

Design: Pedro Grave
© FPXADREZ - 2018