

TORNEIO DE SOLUÇÕES DE PROBLEMAS DE XADREZ “CHIQUEINHO 2026”

A Secretaria de Educação da Prefeitura de João Pessoa, em parceria com a Federação Paraibana de Xadrez, fará realizar, no dia 20 de julho de 2026, o torneio escolar de soluções de problemas de xadrez “Chiquinho 2026”. O evento contará com o apoio da World Federation for Chess Composition, na pessoa do delegado do Brasil nessa entidade, Marcos Maldonado Roland, que atuará como diretor técnico, escolhendo os problemas e fornecendo as soluções que serão adotadas como padrão (gabarito) na aferição dos resultados. A arbitragem no local caberá ao coordenador do programa de xadrez escolar no município de João Pessoa, Fernando Lopes.

O certame terá duas rodadas, com duração de 45 minutos cada. Em cada rodada, os participantes serão desafiados a resolver seis problemas de xadrez, sendo dois problemas de mate em 1 lance (#1), três problemas de mate em 2 lances (#2) e um problema de mate em 3 lances (#3). Por cada solução inteiramente correta o participante receberá 5 pontos. O score total do participante, ou seja, a soma das pontuações que obtiver nos doze problemas que comporão a prova, determinará sua posição na tabela de classificação. O tempo total gasto pelo participante, nas duas rodadas, será usado como critério de desempate, se for o caso. O participante deverá portar caneta esferográfica azul ou preta para escrever as suas respostas aos problemas.

O participante (solucionista) terá a sua disposição tabuleiro e peças, e poderá montar as posições no tabuleiro e mover livremente as peças, no processo de resolução dos problemas. Apenas se recomenda que ele use essa faculdade com parcimônia, pois é sabido que todo enxadrista se concentra melhor na posição sem mexer as peças no tabuleiro. Recomenda-se especialmente cuidado em montar a posição exatamente como está diagramada, evitando erros.

Repetindo, o solucionista receberá 5 pontos pela solução completa e correta de cada problema e uma quantidade menor de pontos por uma solução parcialmente correta, de acordo com as pontuações que constarão na folha de soluções oficial, fornecida pelo árbitro ao final do tempo de resolução de cada rodada.

O solucionista deverá ter todo cuidado e atenção na notação dos lances. Diferentemente do que ocorre na notação dos lances de partidas, nos certames de soluções vale só o que está escrito. Portanto, o solucionista deve ter o máximo de atenção e cuidado para especificar devidamente a peça que vai se mover e a casa para onde vai. Atenção especial deve ser dada aos lances de cavalo ou torre, prevenindo situações em que houver duas (ou mais...) peças do mesmo tipo podendo se dirigir à casa de chegada. Nesses casos, ele deve especificar também a casa de partida da peça, não apenas a casa de chegada.

Vale enfatizar que os problemas de xadrez dos tipos que serão propostos nesse torneio têm solução única, e neles as brancas sempre jogam primeiro e elas é que darão o mate. O solucionista jamais deve anotar mais de uma opção para o mesmo lance das brancas, como se ele tivesse dúvida entre uma e outra, ou achasse que o problema pudesse ter mais de uma solução. Se ele assim proceder, receberá 0 (zero) ponto pela sua resposta, mesmo que uma das opções que escrever estiver correta.

Na sua resposta aos problemas de mate em 1 lance, o solucionista deverá anotar apenas o lance que dá o mate (e deverá escolher só um lance, vamos enfatizar). Nos problemas de mate em dois (#2), o solucionista deverá anotar apenas o primeiro lance das brancas (a chave). Nada mais que ele escreva será levado em consideração. Tanto nos problemas de mate em 1 como nos de mate em 2 lances, não existe solução parcial: o solucionista receberá 5 (cinco) pontos ou 0 (zero) ponto.

Já quanto aos problemas de mate em três (#3), o solucionista deverá escrever todas as linhas (variantes) que resultem em mate no terceiro lance, mas, para cada uma dessas linhas ou variantes, ele só precisa escrever até o segundo lance branco; ele não precisa anotar o segundo lance negro nem o terceiro lance branco, o que dá o xeque-mate. Em outras palavras, o solucionista deve anotar, sempre até o segundo lance branco: a) o primeiro lance (chave) e a ameaça, se houver uma ameaça de mate em três; b) as variantes que se seguem a todas as possíveis respostas do negro que levem ao mate no terceiro lance. O solucionista não precisa anotar nenhuma variante curta, ou seja, que leve ao mate no segundo lance branco. Inclusive a ameaça, se for de mate no segundo lance, não precisa ser escrita. (Evidentemente, a chave sempre deve ser escrita.)

Ainda quanto aos mates em três, o solucionista deve estar ciente de que ele só ganhará a pontuação integral de cada problema (5 pontos) se escrever todas as variantes que levem ao mate em três, tanto as temáticas como as prosaicas. Limitar-se apenas à ideia principal do autor, mesmo que muito bonita, muitas vezes é insuficiente e leva à perda de pontos.

Acompanham este anúncio, em anexo, exemplos ilustrativos das modalidades de problemas acima referidas e respectivas soluções, como devem ser escritas.

INSCRIÇÕES

As inscrições serão gratuitas e deverão ser feitas por WhatsApp ao árbitro local, Fernando Lopes, até as 12 horas do dia 17 de julho de 2026. Número do WhatsApp: 83-8817-4314. Os dados para inscrição serão: nome, idade e colégio em que estuda o participante.

PREMIAÇÃO

Será oferecido um troféu ao primeiro colocado (campeão) e medalhas ao segundo e terceiro colocados.

PROGRAMAÇÃO DO EVENTO

Local: Federação Paraibana de Xadrez

Data: 20 de julho de 2026

Abertura: 8 h (os participantes poderão tirar suas dúvidas nos 30 minutos antes do início da competição).

Distribuição das folhas com os diagramas de problemas a resolver e folhas para transcrição das soluções da primeira rodada: 8 h e 25 min

Início do tempo para resolução dos problemas da primeira rodada: 8 h 30 min

Término do tempo para resolução dos problemas da primeira rodada: 9 h 15 min

Intervalo: entre 9 h 15 min e 9 h 45 min

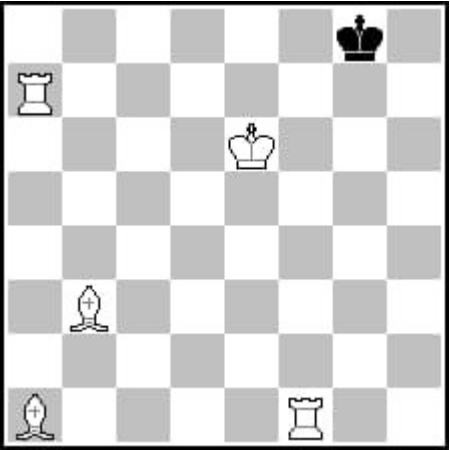
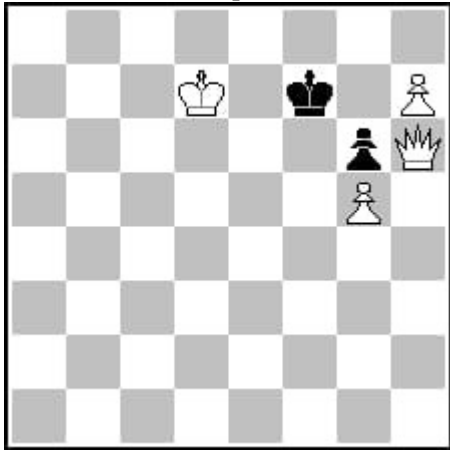
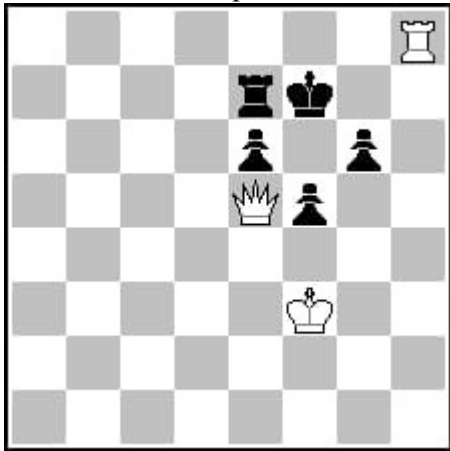
Distribuição das folhas com os diagramas de problemas a resolver e folhas para transcrição das soluções da segunda rodada: 9 h e 45 min

Início do tempo para resolução dos problemas da segunda rodada: 9 h 50 min

Término do tempo para resolução dos problemas da primeira rodada: 10 h 35 min

Declaração dos resultados e premiação: 11 h 15 min

ANEXO
EXEMPLOS ILUSTRATIVOS DAS MODALIDADES DE PROBLEMAS
E SUAS SOLUÇÕES

Exemplo 1  Jogam as brancas e dão mate em 1 lance	Solução: 1.Rd6# (5 pts)
Exemplo 2  Jogam as brancas e dão mate em 2 lances	Solução: 1.h8=B (5 pts)
Exemplo 3  Jogam as brancas e dão mate em 3 lances	Solução: 1.Rf4 ameaça 2.Rg5 (2,5 pontos) 1...Te8 (ou qualquer outro lance dessa torre) 2.Th7+ (2,5 pts)