

FENASEN 2026

TORNEIO DE SOLUÇÕES - REGULAMENTO

No âmbito do Fenasen 2026, ocorrerá um torneio de soluções de problemas de xadrez, aberto a todas as pessoas aptas a participarem do evento principal, ou seja, maiores de 35 anos de idade. Todas as categorias resolverão o mesmo conjunto de problemas.

O evento será realizado no dia 30 julho de 2026, nas dependências do Hotel Kubitschek Plaza, com início previsto para as 14 horas. O certame será dirigido e arbitrado pelo problemista Marcos Maldonado Roland, atual Delegado do Brasil na World Federation for Chess Compositions (WFCC).

Para os fins deste evento, entende-se por “problema de xadrez” ou “composição de xadrez” uma composição artística com um enunciado de tarefa a executar, cuja solução se requer do solucionista (por exemplo, “brancas jogam e dão mate em dois lances”, “brancas jogam e ganham”, etc.). Salvo se expressamente dito em contrário, cada problema tem uma só solução. Cabe observar que o enunciado de um problema de xadrez é sempre uma proposição exata, demonstrável como uma proposição matemática, validada pelos softwares especializados em problemas de xadrez. Não há lugar para proposições com base subjetiva ou estatística, do tipo “brancas jogam e conseguem clara vantagem”, etc.

Serão propostos aos participantes do torneio 6 problemas, para serem resolvidos no intervalo de tempo máximo de 90 minutos, sendo 3 problemas de mate direto em 2 lances (#2), 1 problema de mate direto em 3 lances (#3), 1 problema de mate direto em 4 lances (#4), e 1 estudo (eg).

O 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. Recomendase especialmente cuidado em montar a posição exatamente como está diagramada, evitando erros “fatais”.

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.

Uma primeira, fundamental observação diz respeito ao cuidado 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 observar que o rigor na notação das jogadas e consequentemente o rigor na atribuição da pontuação pelo árbitro pode ser atenuado pela aplicação da regra contida no item 9.7 do regulamento de torneios de soluções da WFCC:

“9.7. If a move is written incorrectly, unclear or ambiguously, this variation or single solution is regarded as incorrect. If, however, the Director (or the jury, pt 13.5) is sure that the correct move was intended, this variation or single solution must be regarded as correct.”

Tradução: “9.7. Se uma jogada for escrita incorretamente, de forma obscura ou ambígua, essa variação ou solução única será considerada incorreta. No entanto, se o Diretor (ou o júri, item 13.5) tiver a certeza de que a jogada correta era a pretendida, essa variação ou solução única deverá ser considerada correta.”

No entanto, recomenda-se todo cuidado ao solucionista para não depender jamais da aplicação dessa regra, pois raramente o diretor ou árbitro poderá ter certeza de que a “intenção” do solucionista era a jogada correta. Valem todas as conhecidas restrições às “boas intenções”...

Na sua resposta aos 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. Nessa espécie de problemas, 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 a perdas de pontos.

As mesmas observações feitas quanto aos problemas de mate em 3 lances se aplicam, por analogia, aos problemas de mate em 4 lances, “mutatis mutandis”, ou seja, o solucionista deverá escrever todas as linhas (variantes) que resultem em mate no **quarto** lance, mas, para cada uma dessas linhas ou variantes, ele só precisa escrever até o **terceiro** lance branco.

No que se refere aos estudos, note-se, em primeiro lugar, que dois enunciados são possíveis: “brancas jogam e ganham” ou “brancas jogam e empatam”. Em qualquer caso, pontos serão atribuídos só à linha principal. Contudo, em certos casos pode haver dúvida razoável quanto à linha considerada principal de acordo com a folha de soluções oficial; portanto, recomenda-se que o solucionista anote todas as linhas que considerar relevantes para a solução do problema, até o momento em que uma posição de ganho ou empate claro se produza sobre o tabuleiro, lembrando de nunca dar duas continuações alternativas para o lado branco.

Nos estudos que terminem por uma combinação de mate, o solucionista deve escrever até o último lance branco, ou seja, até o xeque-mate. Analogamente, em estudos que levem ao empate por afogamento do rei branco, o solucionista deve escrever até o lance negro que produza a situação de afogamento.

Nos estudos, o solucionista será pontuado cumulativamente ao longo da linha principal, até o máximo de 5 pontos.

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

INSCRIÇÕES

Inscrições serão aceitas, mediante o pagamento da taxa integral de 200 reais, até as 23 horas e 39 minutos do dia 27 de julho de 2026. Até o dia 23 de julho (3º lote promocional), o valor cai para 180 reais. Jogadores titulados pela FIDE ou CBX estão isentos. Maiores de 60 anos têm desconto de 50% sobre a taxa integral.

PREMIAÇÃO

Serão oferecidas medalhas aos três primeiros colocados de cada categoria, além de uma premiação em dinheiro única para todas as categorias, nos seguintes valores: 350 reais para o primeiro colocado, 250 reais para o segundo e 150 reais para o terceiro.

PROGRAMAÇÃO DO EVENTO

Local: Hotel Kubitschek Plaza, Brasília

Data: 30 de julho de 2026

Congresso Técnico: 13 h e 30 min (participantes poderão tirar suas dúvidas, não é obrigatória a presença).

Distribuição das folhas com os diagramas de problemas a resolver e folhas para transcrição das soluções: 13 h e 55 min

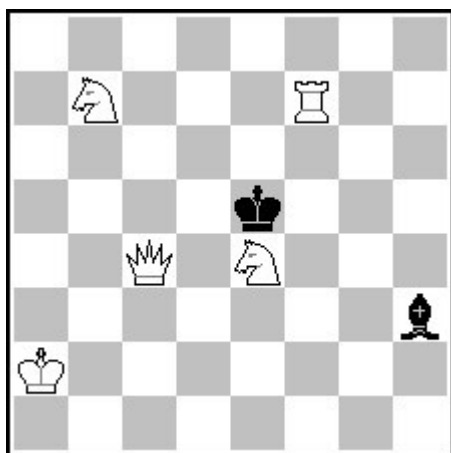
Início do tempo para resolução dos problemas: 14 horas

Término do tempo para resolução dos problemas: 15 h e 30 min

Declaração dos resultados e premiação: 12 h e 20 min

ANEXO

EXEMPLOS ILUSTRATIVOS DE PROBLEMAS E SOLUÇÕES



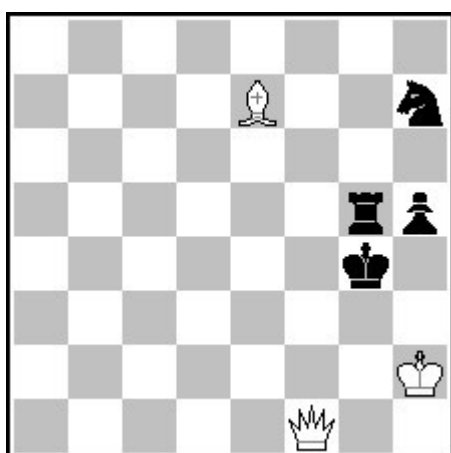
#2

(5+2)

Solução:

1.Cbc5

Aqui, somente a solução correta recebe 5 pontos. Cc5 é incorreto, porque não é indicado qual cavalo vai se mover.



#3

(3+4)

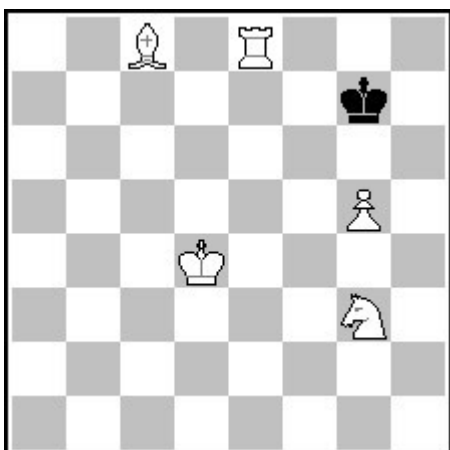
Solução:

1.Rg2 ~ 2.Df3+

1...Rh4+ 2.Rf3 1...Cf6

2.Dxf6 1...Tf5 2.Dd1+

A solução escrita dessa forma recebe os 5 pontos integrais. A ameaça e cada variante recebem 1.25 pontos cada. O lance 1...Cf8 negro não precisa ser mencionado, pois não constitui uma defesa contra a ameaça.



#4

(5+1)

Solução:

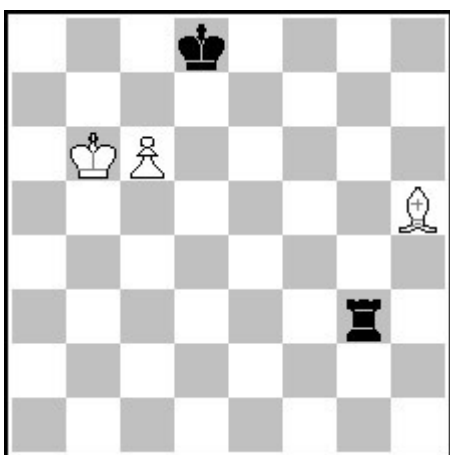
1.Bg4

1...Rg6 2.Te7 Rxcg5 3.Tg7+ 1...Rf7

2.Bh5+ Rg7 3.Cf5+ 1...Rh7 2.Bh5

Rg7 3.Cf5+

Não há ameaça aqui, apenas as variantes que se seguem a cada lance preto são escritas. Os pontos poderiam ser distribuídos dessa forma: 1 variante correta: 1,7 ponto ; 2 variantes corretas: 3,4 pontos; 3 variantes corretas: 5 pontos



Branças jogam e ganham (3+2)

Solução:

1.c7+ Rd7 2.Be8+ Rc8 3.Bf7 Te3 4.Bc4 Te8 5.Rc6

Esta é claramente a linha principal do estudo e a única que será pontuada, e cada lance branco receberá 1 ponto.

Contudo, nem sempre é absolutamente claro qual é a variante principal, então é aconselhável, quando não haja tal clareza, escrever todas as variantes que o solucionista considere relevantes para