

O controle do tempo nos torneios de Bridge

Todos os jogadores com um mínimo de familiaridade com os torneios conhecem o ritmo normal de uma mão: Sete minutos.

Não sendo o Bridge um desporto cronometrado ao segundo, ao contrário do Xadrez e de muitas outras modalidades desportivas, estes sete minutos são necessariamente aproximados e suscetíveis de serem geridos pelos pares em competição. Obviamente que se numa posição de três jogos o primeiro jogo demora apenas dois minutos, os pares dispõem de cinco minutos extra para os dois jogos seguintes. Em contrapartida, se demoram doze minutos na primeira mão, terão de recuperar cinco minutos nas duas mãos seguintes.

Claro que por vezes uma mesa ultrapassa o tempo permitido e ainda está a jogar uma mão quando o árbitro ordena a mudança de posição. Isto é algo que acontece todos os dias em todos os torneios de pares, e não tem qualquer gravidade por si só. Contudo, quando o mesmo par demora em posições sucessivas e por arrastamento implica o atraso dos pares que o seguem, isto pode ter consequências na dinâmica de um torneio. Se em acumulação vários pares em mesas diferentes atrasam sucessivamente as suas posições, em última análise instala-se o caos.

Muitos jogadores, quando se lhes é chamada a atenção para o fato de que estão atrasados, respondem com a culpa do par anterior, do par adversário, do atraso na chegada dos jogos, etc... Por vezes com razão, outras nem por isso. Contudo, mesmo que não tenham culpa, os jogadores têm coletivamente a obrigação de tentar recuperar o tempo de atraso, sem comprometer a sua prestação desportiva.

Como recuperar o atraso? Da parte dos jogadores, é não discutir mãos, não ficar um minuto a verificar os resultados das mesas anteriores quando a opção está disponível nos Bridgemates ou com folhas ambulantes, não “empatar” o desenvolvimento do jogo sem necessidade. Por parte dos árbitros, veremos mais adiante...

Porque é que toda esta conversa acerca do tempo de cada mão e de cada posição é importante? Porque o tempo de duração de um torneio é extremamente importante. Um torneio de oito posições de 3 mãos deverá demorar oito vezes o tempo de três jogos, mais o tempo de sete mudanças de posição. Considerando um minuto o tempo de mudança de posição, a sessão demora $8 \times 3 \times 7 + 7 \times 1 = 175$ minutos, ou seja, pouco menos de 3 horas. Uma sessão de 27 jogos, demora mais 22 minutos, ou seja, 197 minutos, ou um pouco abaixo de 3h20m.

Consoante as condições de jogo, podemos passar de um minuto por mudança para dois. Com cortinas, passamos de 7 minutos por jogo para 8, ou $8 \frac{1}{2}$, ou 9, consoante o nível do torneio. Mas todos os jogadores têm o direito de saber que, se começam um torneio às 21h00, por exemplo, o vão terminar às 23h50 e não “quando acabar”.

O controle do tempo é essencial para a qualidade do torneio e para a captação de praticantes.

Quando se veem principiantes em torneios normais a jogar posições de 3 jogos em 27 ou 30 minutos, e o árbitro, ou organizador, a explicar que “não pode fazer nada porque são principiantes”, é a abordagem errada da parte dos árbitros e normalmente um defeito na formação inicial dos praticantes. Os praticantes devem desde o início ser ensinados em relação ao tempo normal de competição, em relação ao que acontece quando esse tempo é excedido, e à normalidade das medidas que podem ser tomadas nesse caso. Num torneio de iniciados, podem jogar-se apenas 12 ou 15 mãos, com posições de 10 ou 12 minutos por jogo. Num torneio normal, a abordagem extremamente leniente não é possível e acaba por afastar mais jogadores do que os que atrai.

O árbitro deve estar preparado para impor um ritmo normal de torneio, eventualmente com uma folga de alguns minutos no conjunto do torneio, e os jogadores devem estar preparados e mentalizados para jogar no tempo alocado a cada posição.

Um outro conceito errado que muitos jogadores têm e que importa desmistificar tem a ver com o número de mãos jogadas. Frequentemente quando um par não joga uma mão, ou uma posição, acha que é “prejudicado” porque “não jogou”. Quando um par, por razões alheias à sua vontade, não joga uma mão e é-lhe atribuída a média do seu torneio, se por um lado tem menos uma hipótese de ter um bom resultado, também tem menos uma hipótese de ter um mau resultado. Objetivamente e em média, é difícil argumentar que há “prejuízo” e não um “break even”. Claro que resultados diferentes terão argumentações diferentes, mas nunca um par sem culpa é prejudicado por ter menos um jogo (a menos que considere prejuízo não o resultado final mas apenas o facto de não disputar tantos jogos como os outros).

Posto tudo isto, se os jogadores podem fazer a sua parte para ajudar ao controle de tempo dos torneios, os árbitros são a peça fundamental deste controle, até porque são eles que controlam o relógio do jogo.

Como é que um árbitro pode melhorar o seu controle de tempo? Há vários processos, técnicas e truques. Listamos e explicamos alguns neste artigo.

1 – Lento/Rápido: Com a prática, todos acabamos por conhecer quem são normalmente os pares mais lentos e os mais rápidos. Na definição das posições iniciais, um árbitro que consegue colocar um par “rápido” depois de cada par “lento” está a fazer a si próprio e ao torneio um grande favor.

2 – Mapa de Tempos: No início do torneio, logo que os jogos estão distribuídos, o árbitro deve fazer o planeamento do tempo, elaborando uma lista com os tempos previstos de mudança de cada posição para a seguinte e com os saltos e outros movimentos especiais se existirem, para ajudar a não se esquecer dos mesmos. Na figura 1 mostramos o guião de um torneio de nove posições, com salto depois na 5ª na secção A (o recente Nacional de Pares Mistos). Este mapa de tempos ajuda em muito o árbitro a manter o ritmo do torneio, porque funciona quase que como um alarme mental para o tempo total decorrido.

3 – X Minutos: Cada árbitro terá o seu estilo. Cinco minutos, sete minutos, ou outros. Mas quando faltam X minutos para o fim da posição, mesmo que haja um relógio na sala, é uma boa ideia anunciar que... “faltam X minutos para mudar”

4 – Acompanhamento Personalizado: Quando uma mesa está em “time trouble”, o árbitro deve fazer o possível para estar junto da mesma e acelerar o “expediente”. Basta muitas vezes esta presença para que os jogadores acelerem o ritmo e recuperem o atraso. E mesmo que os jogadores não acelerem o jogo, cortar os tempos mortos e ajudar a mudar os jogos ajuda em muito a recuperação da posição.

5 – Medidas Drásticas: Quando um par é sucessivamente avisado e sucessivamente perde tempo desnecessariamente (discutindo as mãos, os resultados dos outros, ou por quaisquer outros motivos que podem ser evitados), é perfeitamente adequada e recomendada uma penalização em matchpoints (10% do top, ou superior nos casos mais dramáticos).

6 – Não Tem Tempo, Não Tem Jogo: Nalguns países há regras rígidas, como por exemplo se um par não começou o leilão quando é ordenada a mudança não podem jogar o jogo, ou não podem começar o leilão quando o relógio marca menos de dois minutos para o fim da posição. Independentemente de ser atribuída ou não uma culpa, esta é uma solução prática e conveniente,

mas que deve ser usada apenas em último recurso. Muitas vezes quando um par percebe que esta é uma possibilidade real, subitamente acelera e muitas vezes termina a posição com tempo de sobra...

7 – Mudança Cooperativa: Este último ponto depende dos jogadores e do árbitro. Por um lado, um jogador atrasado quando ouve a mudança deve assinalar o fato ao árbitro, ou mudar os jogos ele mesmo se estiver de “morto”, de modo a que a mesa que recebe os jogos não se atrase por este motivo. Da parte do árbitro, ao mandar mudar, ajudar mudando os jogos já jogados nas mesas atrasadas para que as mesas que recebem jogos não comecem elas próprias com atraso. Se todos ajudarem este é provavelmente o aspeto mais importante da técnica de manutenção do ritmo de jogo.

No conjunto, cabe um pouco a todos ter a consciência de que o ritmo de jogo é importante, e contribuir para que seja o ritmo adequado. Não é necessário que os árbitros adotem uma atitude rígida e ditatorial para que consigam mudar em tempo cada posição. Mas é necessário e essencial que adotem as técnicas corretas para esse fim. E alguma pedagogia também ajuda, nomeadamente em relação aos jogadores menos familiarizados com os torneios. É importante que não saiam do torneio com a sensação de que foram tratados injustamente ou de forma diferente dos outros.

O meu desafio para os colegas árbitros é conseguirem, no próximo torneio de 24 mãos, com 2 ou 3 mãos por posição, terminar em 3 horas e depois observar a reação dos jogadores. Se aplicar as boas técnicas e conseguir imprimir um bom ambiente ao torneio, a reação é normalmente muito positiva...

Handwritten time log for a bridge tournament. The log shows times for 24 hands, with some crossed out and one underlined. The times are: ~~21:17~~, ~~22:09~~, ~~22:31~~, 22:53, 23:15 (A), 23:37, 23:59, 24:21, 24:43.

Figura 1 – Guião de tempo de um torneio de bridge