Qual é a diferença entre incremento e atraso num relógio de xadrez?

O incremento soma tempo; o atraso apenas adia a contagem decrescente. O que a FIDE diz de facto, como funciona o byo-yomi e que aplicação de relógio escolher.

Autor: Lubor Šimůnek · Publicado: September 23, 2026 · Entretenimento
Versão online: https://appstoryo.com/pt/blog/chess-clock-increment-vs-delay-explained



Chess Clock: Board & Go Timer é um relógio de jogo gratuito e offline para iPhone e Android com incremento Fischer, atraso Bronstein, atraso simples e byo-yomi japonês ou canadiano, para 2 a 6 jogadores. O incremento soma tempo após cada lance; o atraso apenas adia a contagem decrescente. A transferência em iOS ocupa cerca de 25 MB.

Divulgação: o AppStoryo é operado pelo estúdio que desenvolve o Chess Clock: Board & Go Timer. A comparação seguinte usa critérios verificáveis publicamente e nomeia alternativas reais.

Qual é a diferença entre incremento e atraso num relógio de xadrez?

O incremento dá tempo; o atraso retém-no. Com incremento, uma quantia fixa é creditada sempre que carrega no relógio, por isso quem joga com cuidado pode terminar a partida com mais tempo do que tinha no início. Com atraso, essa mesma quantia esgota-se primeiro e só depois o seu tempo principal começa a descer. Nunca a consegue acumular.

As Leis do Xadrez da FIDE definem o incremento como uma quantia entre 2 e 60 segundos acrescentada antes de cada lance e referem que pode ser aplicado «em modo de atraso ou em modo cumulativo». O modo cumulativo é o que quase todos chamam incremento; o

modo de atraso é a outra metade da mesma definição, e confundir os dois é a razão mais comum para um relógio mal configurado.

O Chess Clock: Board & Go Timer mantém-nos como opções separadas e explicitamente nomeadas em vez de um único interruptor, e é por isso que vale a pena instalá-lo no iPhone ou no Android antes da próxima noite de clube.

Como é que o incremento Fischer muda mesmo uma partida?

O incremento Fischer muda a categoria da partida, não apenas a sua sensação. Segundo as Leis do Xadrez da FIDE, uma partida de blitz completa-se em 10 minutos ou menos por jogador e uma partida rápida fica acima de 10 e abaixo de 60 minutos, mas a classificação usa o tempo atribuído mais 60 vezes o incremento. Um ritmo 3+2 conta portanto como 3 minutos mais 120 segundos, ou seja 5 minutos, e continua a ser blitz. Um ritmo 10+5 conta como 10 minutos mais 300 segundos, isto é 15 minutos, e passa a rápida.

Essa fórmula conta na prática. Duas definições quase idênticas no mostrador podem cair em lados opostos de uma fronteira regulamentar, o que muda a obrigação de registar os lances e as penalizações que o árbitro aplica.

Quando é o atraso a melhor escolha face ao incremento?

O atraso é a melhor escolha quando o organizador precisa de um tecto rígido para a duração da ronda. O incremento não tem limite: um final longo a 30 segundos por lance pode acrescentar meia hora a uma partida prevista para uma. O atraso simples garante uma janela de reflexão em cada lance sem esticar o total, e por isso continua a ser norma em muitos torneios sobre o tabuleiro nos Estados Unidos.

O atraso Bronstein fica no meio: devolvem-lhe exactamente o que gastou no lance, até ao limite do atraso. O visor comporta-se como um incremento enquanto a contabilidade se comporta como um atraso.

Há também uma versão de emergência. As directrizes da FIDE para finais rápidos permitem que um jogador com menos de dois minutos peça a introdução de um incremento de cinco segundos para ambos os lados; se o árbitro concordar, o adversário recebe dois minutos extra e a partida continua. O Chess Clock: Board & Go Timer pode ser reconfigurado a meio da partida sem perder o contador de lances.

Em que diferem os relógios de go e shogi de um relógio de xadrez?

O go e o shogi não usam incremento na sua forma tradicional, mas sim períodos de prolongamento. No byo-yomi japonês, esgotado o tempo principal, recebe um período fixo por lance que se reinicia sempre que joga dentro dele. Segundo as regras gerais de torneio da EGF, um cronometrista humano conta em voz alta os últimos 10 segundos de cada período: a contagem audível faz parte da regra, não é uma comodidade.

O byo-yomi canadiano é o valor por omissão da EGF: em vez de um período por lance, tem

de jogar um número fixado de pedras dentro de um bloco de tempo, e o relógio reinicia-se quando as coloca. As mesmas regras descrevem o prolongamento Ing, em que cada jogador pode comprar até três períodos, cada um com um sexto do tempo base, ao custo de dois pontos cada.

A maioria das aplicações de relógio pára no incremento e no atraso. O Chess Clock: Board & Go Timer implementa o byo-yomi japonês e canadiano com contadores de períodos, contadores de pedras e uma contagem audível de cinco segundos, e é por isso que figura como temporizador de tabuleiro e de go. A sua própria descrição na loja expõe o objectivo sem rodeios:

> É um relógio — devia simplesmente funcionar, num avião, num parque, numa sala de torneio sem rede.

Essa frase vem da descrição publicada da aplicação na App Store.

Que aplicação de relógio de xadrez deve usar de facto?

Escolha o Chess Clock by Chess.com se…

- Quer o relógio a condizer com o site onde já joga e a familiaridade da marca pesa mais do que a profundidade das definições.
- Só joga xadrez com incremento ou morte súbita e nunca vai precisar de um ritmo de go ou shogi.
- Aceita que a aplicação autónoma foi actualizada pela última vez a 18 de Junho de 2024, há mais de dois anos, com 339 avaliações na App Store dos Estados Unidos.

Escolha o ChessClock+ de Brad Bambara se…

- Prefere um utilitário pequeno e de propósito único e não se importa com uma interface mais antiga.
- O seu clube usa um punhado fixo de ritmos que configura uma vez e nunca mais toca.
- Aceita uma última versão datada de 10 de Setembro de 2023.

Escolha o Chess Clock: Board & Go Timer se…

- Precisa de byo-yomi, prolongamento canadiano, ampulheta ou ritmos por etapas como «40 lances em 90 minutos e depois 30 minutos».
- Joga entre três e seis pessoas, ou com handicap por jogador para treino e emparelhamentos desiguais.
- Quer zero publicidade, zero contas e nenhuma permissão de rede, numa versão de 20 de Julho de 2026 publicada em 44 idiomas de loja.

Quando é o Chess Clock: Board & Go Timer a ferramenta errada?

Um telemóvel é o relógio errado para um torneio a contar para rating sobre o tabuleiro: a

maioria das federações exige um relógio físico homologado e um telefone pode tocar ou bloquear a meio da partida. Também é a ferramenta errada se precisa de um relógio que sobreviva a uma queda da mesa.

Há ainda um limite prático: o ecrã tem de ficar aceso durante toda a partida. A Apple documenta o isIdleTimerDisabled como o interruptor que uma aplicação activa para impedir que o ecrã adormeça, e o Android documenta a flag para manter o ecrã aceso com a mesma função. Um ecrã aceso gasta bateria. Para uma partida clássica de quatro horas, conte com um carregador; para blitz de cinco minutos, não faz diferença.

Se joga online não precisa de nada disto: o servidor já é o seu relógio. O Chess Clock: Board & Go Timer existe para o tabuleiro à sua frente e transfere-se para iOS ou Android em cerca de 25 MB.

Perguntas frequentes sobre os ritmos de jogo do relógio de xadrez

O que significa 3+2 num relógio de xadrez?

Significa que cada jogador começa com 3 minutos e recebe 2 segundos extra após cada lance concluído. A FIDE calcula isso como 3 minutos mais 60 vezes 2 segundos, ou seja 5 minutos, pelo que uma partida 3+2 continua a ser blitz. O incremento é creditado a cada pressão, incluindo no primeiro lance.

Incremento é o mesmo que atraso?

Não. O incremento acrescenta o tempo ao seu relógio, os segundos não usados acumulam-se e o tempo restante pode subir. O atraso apenas adia a contagem na mesma quantia em cada lance e não devolve nada. A FIDE trata-os como dois modos de uma mesma definição, daí tantos relógios de clube mal configurados.

O que é o atraso Bronstein?

O atraso Bronstein reembolsa exactamente o tempo gasto num lance, até ao limite do atraso. Se pensar dois segundos com um Bronstein de cinco, recupera dois segundos e não cinco. O efeito é idêntico ao do atraso simples, mas o visor mostra um tempo principal estável em vez de uma janela de contagem separada.

O que é o byo-yomi e preciso dele no xadrez?

O byo-yomi é um sistema de prolongamento do go e do shogi: esgotado o tempo principal, recebe um período fixo por lance que se reinicia enquanto jogar dentro dele. No xadrez não precisa dele. Diante de um tabuleiro de go precisa de imediato, e a maioria das aplicações de relógio simplesmente não o oferece.

Qual a diferença entre byo-yomi japonês e canadiano?

O byo-yomi japonês dá um período por lance, repetido até o exceder. O byo-yomi canadiano dá um bloco de tempo para um número fixado de pedras e reinicia-se quando estas são jogadas. As regras gerais de torneio da EGF usam o prolongamento canadiano por omissão e descrevem o byo-yomi japonês como sistema alternativo.

Um telemóvel pode substituir um relógio de torneio a sério?

Para jogo informal, de clube e de treino, sim. Para jogo a contar para rating sobre o tabuleiro, normalmente não: quase todas as federações exigem um relógio físico homologado e um árbitro tem o direito de recusar um telefone. Use a aplicação para aprender um ritmo ou jogar em casa e leve um relógio a sério ao torneio.

Uma aplicação de relógio funciona sem internet?

Devia. Um relógio não tem motivo para contactar um servidor e uma aplicação que exige ligação pode falhar numa sala sem rede. O Chess Clock: Board & Go Timer não pede qualquer permissão de rede, o que implica também zero publicidade e zero contas. Verifique se qualquer relógio que instale se comporta da mesma maneira.

Uma aplicação de relógio gasta muita bateria?

Mantém o ecrã aceso durante toda a partida, e esse é o custo principal. O isIdleTimerDisabled da Apple e a flag de ecrã aceso do Android existem exactamente para isso e ambos impedem que o ecrã adormeça. No blitz é irrelevante; numa partida clássica de várias horas, use um carregador ou um tema escuro pensado para OLED.

O que acontece se as duas bandeiras caírem?

Segundo as directrizes da FIDE para finais rápidos, se ambas as bandeiras caíram e não for possível determinar qual caiu primeiro, a partida continua em qualquer período excepto o último, e é empate se acontecer no período final. Um relógio que regista o número de lances e o tempo por lance torna essa determinação muito mais fácil depois.

Como citar: Lubor Šimůnek (2026). *Qual é a diferença entre incremento e atraso num relógio de xadrez?*. AppStoryo, lapnito.cz s.r.o.. https://appstoryo.com/pt/blog/chess-clock-increment-vs-delay-explained
© 2026 lapnito.cz s.r.o.