

**Sugestão para o
controle de tempo
em debates políticos
como em partidas
de xadrez**

2020-11-08

Índice

1. Objetivo.....	3
2. Controle do tempo em partidas de xadrez.....	4
3. Controle de tempo em debates políticos como em partidas de xadrez.....	6
3.1. O Equipamento para Debates Políticos.....	6
3.2. Central de Processamento.....	7
3.3. Descrição do processo.....	8
3.4. Dinâmica esperada	9
3.5. Alternativas.....	9
4. Atenciosamente	10

1. Objetivo

Em geral os debates políticos são muito chatos.

Todos querem falar ao mesmo tempo, e sempre uns (todos) mais do que os outros.

Não existe o debate propriamente dito entre eles.

A coisa tem que ser organizada em perguntas, réplicas, tréplicas, etc. simplesmente porque eles não conseguem debater.

Quando o número de debatedores é maior do que 2 (como no caso dos primeiros turnos onde às vezes temos 5, 6, 7, etc. debatedores) aí que tudo fica mais chato ainda...

2. Controle do tempo em partidas de xadrez

Em partidas de xadrez o controle de tempo é feito de tal forma que cada jogador tem um tempo total máximo para as suas jogadas.

Se esse tempo total for ultrapassado, ele perde o jogo.

Para isso existe um relógio específico desenvolvido desde o século XIX.



O relógio (na realidade 2 relógios) tem 2 botões, um para cada jogador.

Por exemplo, vamos supor uma partida de xadrez onde cada um tem até uma hora para as suas jogadas.

Então o relógio do 1o jogador é ligado (enquanto que o relógio do 2o jogador fica parado).

Aí o 1o jogador fica pensando na jogada que vai fazer enquanto que o seu relógio vai contando o tempo.

APOS o 1o jogador fazer a sua jogada no tabuleiro ele bate a mão no pino correspondente ao seu relógio...



Nesse momento o relógio do 1o jogador pára enquanto que o relógio do 2o jogador é ligado, ou seja, agora o tempo corre contra o 2o jogador.

Aí, o 2o jogador repete o processo do 1o jogador.

Pensa na sua jogada e, **DEPOIS** de fazer a sua jogada no tabuleiro ele bate a mão no pino do relógio do 2o jogador, correndo o tempo de volta para o 1o jogador.

Caso um dos dois jogadores "gaste" mais tempo pensando nas suas jogadas do que o outro, o relógio dele vai andar mais rápido e, caso ultrapasse o tempo determinado (uma hora no exemplo), ele perde o jogo !

Segundo a Wikipedia ([https://pt.wikipedia.org/wiki/Rel%C3%B3gio_\(xadrez\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Rel%C3%B3gio_(xadrez))), o primeiro relógio mecânico foi criado por Thomas Bright Wilson no Reino Unido, e foi usado pela primeira vez no Torneio de Londres de 1883.

Foi uma brilhante solução e que funciona até hoje, só que hoje com relógios digitais.

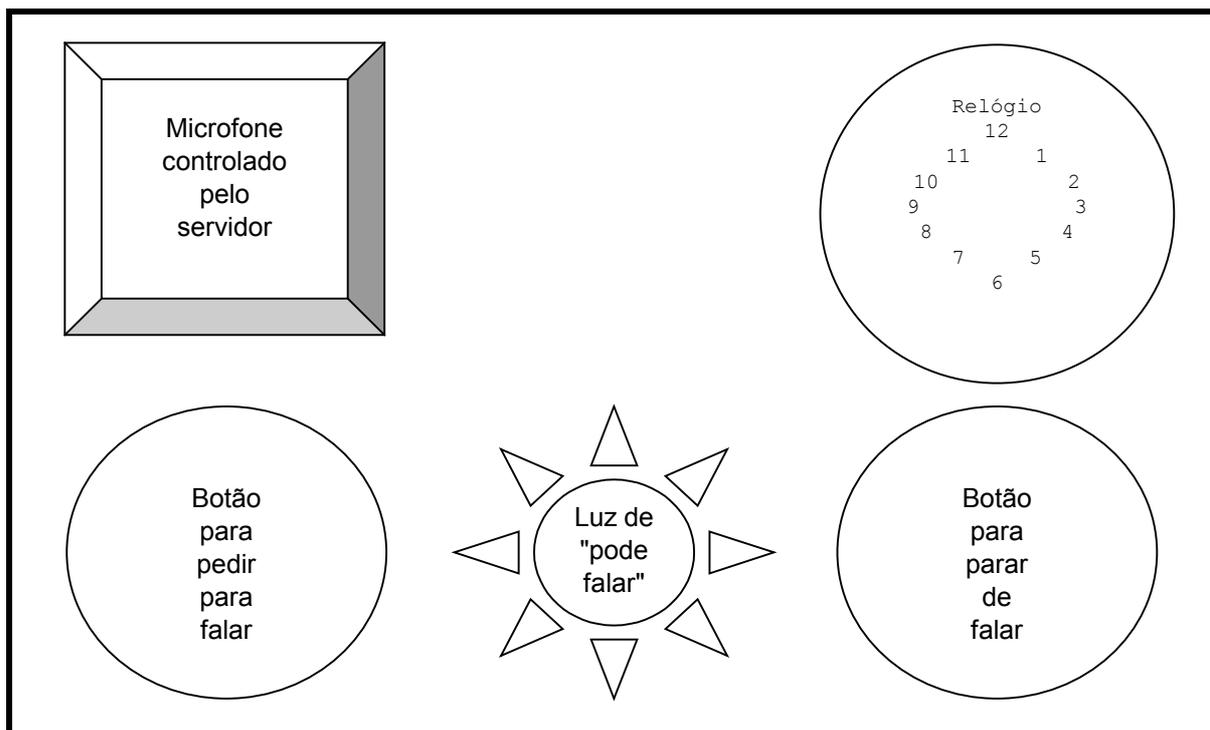
3. Controle de tempo em debates políticos como em partidas de xadrez

A idéia é implementarmos o mesmo mecanismo nos debates políticos só que de maneira mais tecnológica.

Cada debatedor fala, fala, fala, e, quando terminar "bate" no pino do seu relógio que pára de contar o seu tempo.

Se ele esgotar o tempo total de cada debatedor seu microfone fica cortado e ele não fala mais no debate.

3.1. O Equipamento para Debates Políticos



O [Equipamento para Debates Políticos] seria assim:

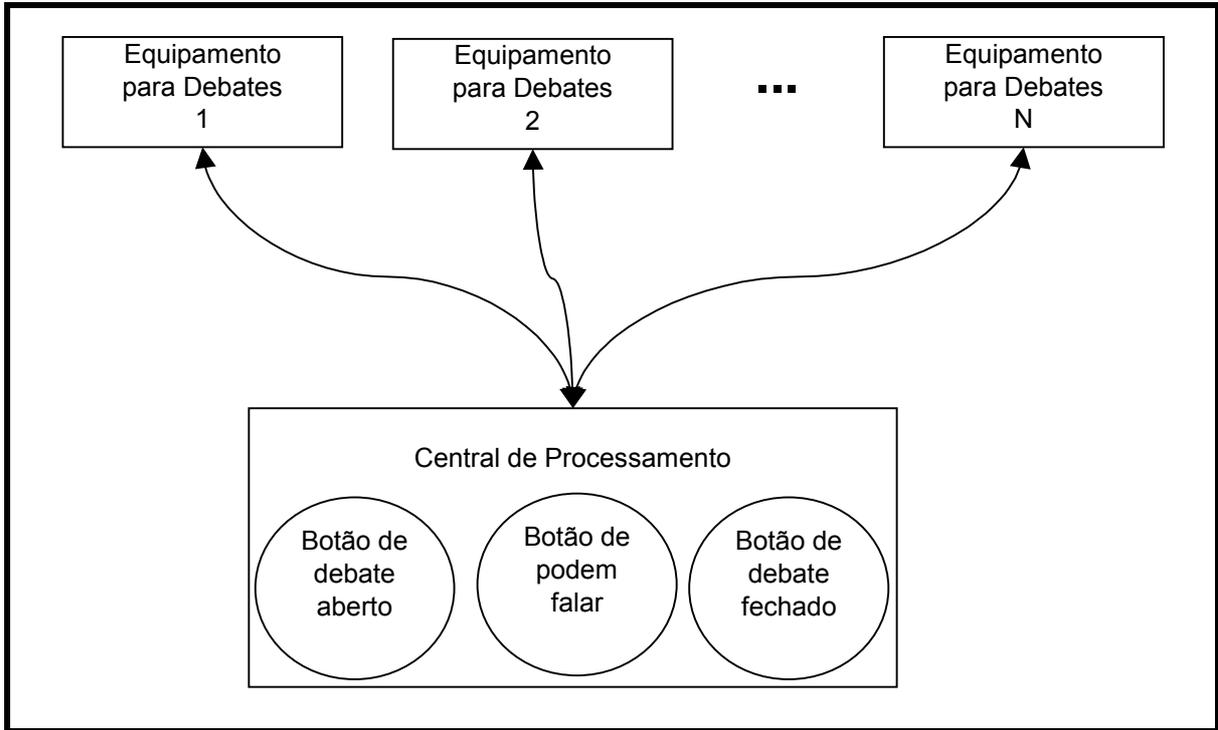
[Microfone controlado pelo servidor]
[Relógio contador de tempo]

[Botão para pedir para falar]
[Luz de "pode falar"]
[Botão para parar de falar]

Cada debator teria um equipamento desses na frente de si.

3.2. Central de Processamento

A [Central de Processamento] pode ser um servidor qualquer onde se conectam todos os relógios dos debatedores.



[Botão de debate aberto]
[Botão de podem falar]
[Botão de debate fechado]

3.3. Descrição do processo

O mediador declara aberto o debate e pressiona, no servidor, o [Botão de debate aberto].

A partir daí quem quiser falar pressiona o botão [Botão para pedir para falar].

O software da [Central de processamento] coloca todos os pedidos de acordo com quem pressionou primeiro.

O mediador pressiona, então, o [Botão de podem falar].

Nesse momento a [Luz de "pode falar"] do 1o da fila acende e o [Microfone controlado pelo servidor] é liberado para o debatedor, e seu tempo começa a ser contado.

Aí o debatedor vai falando, perguntando, expondo, respondendo, etc. até que ele pressione o [Botão para parar de falar].

Nesse instante seu relógio pára e o processo recomeça para o 2o debatedor.

Sua [Luz de "pode falar"] acende, seu [Microfone controlado pelo servidor] é liberado e seu [Relógio contador de tempo] começa a contar.

Quando ele terminar de falar pressiona o [Botão para parar de falar] e o próximo debator "entra no ar".

Em qualquer tempo qualquer debatedor pode pressionar o [Botão para pedir para falar] e o software o coloca no final da fila.

3.4. Dinâmica esperada

A dinâmica esperada desse processo pode ser muito interessante.

Imagine que o 1o debatedor fale sobre certo assunto, mas fique falando sem parar.

Quando terminar o seu tempo ele não participa mais do debate e, por isso, imagino que ele não ficará repetindo coisas só para aparecer mais no debate.

No caso de um assunto "se esgotar" e não houver mais debatedores na fila o mediador poderia ter uma sequência de assuntos ou perguntas que poderia fazer e todo o processo recomeçaria.

3.5. Alternativas

Em caso de programas televisivos, o tempo pode ser controlado por períodos antes dos Intervalos. Por exemplo, se um programa de TV tem 3 módulos de 20 minutos cada com 5 minutos de intervalo, então, se houverem 5 debatedores, a [Central de processamento] pode ser programada para 4 minutos cada debatedor que, automaticamente, os 5 falarão por 4 minutos e poderá entrar o Intervalo. O curioso é que, nesses 4 minutos, cada debatedor poderá "passar a palavra" para outro pressionando o [Botão para parar de falar].

O equipamento pode ser usado também em debates em empresas, escolas, programas de TV, etc.

4. Atenciosamente

Toda a implementação é simples e eu mesmo, por ser engenheiro eletrônico, posso ajudar a implementar a solução em qualquer ambiente desejado.

André Garcia
(11) 99128-1479
andre.garcia73@gmail.com
www.xpnet.com.br